**Atividade – Aula 03**

**Tema: Etapa de Definição no Processo de UX**

Agora vamos aplicar o que aprendemos.

**Exercício 1 – Criando uma Persona**

* Em grupo, criem **1 persona detalhada** com base no mapa de expectativas do grupo.
* Incluam: nome, idade, objetivos, frustrações, tecnologia, citação.
* Exemplo ABP: *“Dona Maria, 67 anos, quer alertas simples e rápidos, não entende mensagens técnicas.”*

**Exercício 2 – Criando o Mapa de Jornada do Usuário**

* Definam **3 etapas da experiência** (antes do alerta, durante o alerta, depois do alerta).
* Para cada etapa, preencham: ação, sentimento, ponto de dor, oportunidade.
* Exemplo ABP:
  + Antes do alerta: “Dormindo” → sentimento: tranquilo → ponto de dor: não ouvir notificação → oportunidade: alerta sonoro alto.

**Exercício 3 – Identificando pontos críticos**

* Marquem na jornada **os momentos de maior frustração ou ansiedade**.
* Justifiquem como o app pode resolver cada um.
* Exemplo ABP: *Momento crítico: abrir a notificação → dor: mensagem longa → solução: ícone + frase curta.*

**Entrega parcial da Aula 3**:

* 1 persona detalhada.
* Jornada do Usuário inicial.
* Identificação de pontos críticos.

**O que veremos na próxima Aula**

Na **Aula 4** vamos começar a etapa de **Ideação (Ideate)** → gerar ideias de solução e pensar nos primeiros **fluxos de tela** do app.

Aqui está a **Folha de Apoio (Handout) da Aula 3**, pronta para você usar para a atividade. Ela já está estruturada em **tabelas em branco** para facilitar o preenchimento e entregar no GitHub.

**Atividade Guiada – Aula 3**

**Tema: Definição, Personas e Jornada do Usuário**

**Exercício 1 – Criando uma Persona**

Preencha os campos abaixo com base no **Mapa de Expectativas do grupo**.

| **Campo** | **Descrição** |
| --- | --- |
| **Nome (fictício):** | João Silva |
| **Idade:** | 52 anos |
| **Objetivos:** | Receber alertas claros e próximos, proteger sua propriedade e família. |
| **Frustrações:** | Alertas irrelevantes (longe demais), mensagens confusas, falta de orientação. |
| **Tecnologias usadas:** | WhatsApp, SMS, telefone celular básico. |
| **Citação (frase que representa a persona):** | *“Preciso de alerta só do que é perto, com mapa e orientação clara.”* |

**Exercício 2 – Criando o Mapa de Jornada do Usuário**

Definam **3 etapas da experiência** e descrevam **ações, sentimentos, pontos de dor e oportunidades**.

| **Etapa da Experiência** | **Ação do Usuário** | **Sentimento** | **Ponto de Dor** | **Oportunidade de Melhoria** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Antes do alerta | *Dormindo ou realizando atividades normais* | Tranquilo | Pode não ouvir a notificação | Notificação sonora alta e repetida |
| Durante o alerta | Recebe notificação, tenta entender | confuso | Mensagem sem mapa, sem direção do vento | Alertas com ícones, mapa, direção do vento, ação clara |
| Depois do alerta | Toma ação (foge, avisam vizinhos, chama bombeiros) | Aliviado ou preocupado | Falta de confirmação se está seguro | Confirmar recebimento do alerta e orientar próximos passos |

**Exercício 3 – Identificando Pontos Críticos**

Marquem os **momentos de maior frustração ou ansiedade** e descrevam como o app pode resolver.

| **Momento Crítico** | **Por que é crítico?** | **Solução sugerida** |
| --- | --- | --- |
| Receber alerta irrelevante | Perde confiança no sistema, ignora alertas futuros | Filtro geográfico preciso; usuário define raio de interesse |
| Entender a mensagem | Mensagem confusa pode levar à inação ou erro | Usar ícones, mapa simples, frase curta, direção do vento |
| |  |  | | --- | --- | | Decidir o que fazer |  | | Falta de orientação clara gera ansiedade | Incluir ação recomendada: "Evacuar", "Ficar", "Chamar bombeiros" |

**Entrega parcial da Aula 3**:

* 1 persona criada.
* Jornada inicial do usuário.
* Pontos críticos identificados e sugeridas soluções.

**Dica:**  
Este material será usado nas próximas aulas para criar **fluxos de tela e protótipos**. Guardem bem a persona e o mapa de jornada, pois eles guiarão o design do aplicativo.