

**UNIVERSIDADE DE ITAÚNA**

DAVI VENTURA CARDOSO PERDIGÃO  
EDMILSON LINO CORDEIRO  
ERIC HENRIQUE DE CASTRO CHAVES

**Trabalho Prático - UX/UI Design**  
GitHub Mobile

**ITAÚNA**  
**2022**

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	2
2. MATRIZ CSD.....	3
3. ENTREVISTAS.....	3
4. QUESTIONÁRIO.....	6
5. COMPILAÇÃO DOS RESULTADOS.....	7
6. IDEAÇÃO.....	14
7. IDENTIDADE VISUAL.....	19
8. RUPTURA DE COMUNICAÇÃO.....	23
9. DIRETRIZES NO DESIGN DE INTERFACES.....	24
10. VALIDAÇÃO POR TESTE AB.....	27
11. ENTREGÁVEIS.....	28
12. CONCLUSÃO.....	31

## 1. INTRODUÇÃO

### - O que é o GitHub?

O **GitHub** é uma espécie de "rede social para programadores". O site tem uma fama especial nesse nicho, sendo também um serviço de publicação e compartilhamento de códigos de programação. Lançada em 2008, a plataforma é usada mundialmente e é, desde 2018, de propriedade da **Microsoft**. Segundo o site oficial, o GitHub já conta com números superiores a 65 milhões de desenvolvedores, 3 milhões de organizações cadastradas e 200 milhões de repositórios (2021).

O slogan do GitHub é "Social Code Host" (hospedeiro social de códigos, em tradução livre). A base do site é justamente essa: armazenar códigos de programação, produzidos por desenvolvedores do mundo todo, e compartilhá-los como se fosse uma rede social. Dessa forma, é possível que quaisquer usuários cadastrados na plataforma divulguem seus trabalhos e que outros membros da comunidade façam contribuições.

### - GitHub Mobile

O nosso foco de resolução de problema é referente **exclusivamente** ao **GitHub Mobile**, mais especificamente sobre o seu layout e alguns problemas que observamos em comum com uma grande maioria de usuários. Em sua essência, a ideia do GitHub Mobile é, de fato, muito coerente: "GitHub Mobile oferece a você uma maneira de realizar trabalhos de alto impacto GitHub rapidamente e de qualquer lugar. O GitHub Mobile é uma maneira segura e confiável de acessar seus dados GitHub através de um aplicativo cliente confiável e primordial.", diz a **Microsoft**.

O problema aqui retratado **não tem relação** com a ideia original do aplicativo, mas sim com a maneira na qual ele **executa** essa ideia. O aplicativo se mostra extremamente **complexo** de se utilizar, até mesmo para programadores e usuários do GitHub Web. Seu layout se **distancia** muito do Web, fazendo com que funções e arquivos que são acessados **facilmente** no Web, pelo Mobile o caminho e a **complexidade** para acessá-los é bem **maior**. Inclusive, no seu lançamento, o GitHub Mobile provocou várias reações dos desenvolvedores **reclamando** da **escassa usabilidade** da **interface do usuário** e desejando que o **GitHub** tivesse **investido** nisso.

A solução que será proposta é uma **revisão** no **layout** do **GitHub Mobile**. Claro que não estamos dizendo que a nossa solução seja a mais **correta**, mas

talvez possamos contribuir com algumas **ideias** e **funcionalidades exclusivas** para o GitHub Mobile.

## 2. Matriz CSD



## 3. Entrevistas

- **Isis Estevan:** 20 anos, estudante do 6º período do curso de Ciência da Computação. [Link para ouvir a entrevista completa.](#)

1. Qual seu nível de satisfação com o GitHub Web? Para quais fins você mais o utiliza?

**R:** Para mim o GitHub Web é **muito bom**, **facilita** o processo de guardar meu código, eu apenas o faço e subo para a plataforma. As **funcionalidades** são ótimas e o **layout** é intuitivo.

**2. Por que você viu a necessidade de instalar e utilizar o GitHub Mobile?**

**R:** Quando estou **fora de casa** e não estou com o notebook para acessar o Web, por exemplo, é **mais fácil** acessar pelo **aplicativo** do que pelo **navegador** do celular, pois a conta já fica logada.

**3. Suas necessidades foram atendidas com GitHub Mobile?**

**R: Parcialmente.** Algumas coisas **não** ficam tão **explícitas e claras** como no **Web**, porque o aplicativo em si é **confuso**, quando vou procurar meus repositórios e meu perfil. Porém consigo **acessar os códigos** quando está fora de casa.

**4. Qual funcionalidade do GitHub Mobile você mais utiliza? Por que?**

**R:** A de **visualizar os meus códigos** mesmo e às vezes **mostrar** algum **repositório** para as pessoas.

**5. Segundo Dana Lawson, vice-presidente de engenharia e produto do GitHub, um dos principais objetivos do GitHub mobile é facilitar a interação e colaboração entre desenvolvedores. Baseado nessa informação, você já colaborou com algum código no Github Mobile?**

**R: No Mobile não, apenas no Web.** No Web é bem mais **simples e intuitivo**, no Mobile tudo se torna **mais difícil**.

**6. De 0 a 10, qual é seu nível de satisfação com o GitHub Web? E com o Mobile?**

**R:**

GitHub Web: **9**.

GitHub Mobile: **5**, pois acho que precisa **melhorar** bastante o **layout**.

## 7. Qual sua opinião a respeito do GitHub Mobile?

**R:** Eu acho que ele precisa ser uma **aplicação mais simples**, assim como o **Web**. Quando entramos no Web já **localizamos tudo** o que precisamos acessar, e no Mobile temos que ficar **procurando**. Então acho que ele precisa de um **design mais simples**.

- **Ítalo Médici:** 20 anos, estudante do 6º período de Ciência da Computação, Desenvolvedor Front-End. [Link para ouvir a entrevista completa.](#)

### 1. Quando e por que você começou a usar o GitHub?

**R:** Logo no **início do curso** na universidade, o primeiro repositório que criei foi para **guardar** os **programas** e **trabalhos** que são feitos ao decorrer do curso, principalmente durante o EAD.

### 2. Qual foi sua primeira experiência ao baixar e começar a utilizar o GitHub Mobile?

**R:** Primeiro baixei para **testar** e ver as funcionalidades, depois comecei a utilizar como se fosse uma **rede social**, para ver as pessoas que estavam me seguindo e as **notificações** do meu perfil. Ao meu ver, o **principal motivo** de utilizar o GitHub Mobile é para este fim, é muito **difícil** entrar nele para pegar ou **visualizar** algum **código**. Alguns fatores de **autenticação** também ajudam na questão da **segurança**.

### 3. Segundo Dana Lawson, vice-presidente de engenharia e produto do GitHub: “O objetivo de todos os novos recursos do GitHub Mobile, é criar um local onde todos os desenvolvedores de software podem encontrar sua casa, fazer o melhor trabalho ... e se sentir confortáveis em encontrar software e criar software”. Qual a sua opinião sobre essa afirmação? O design do GitHub Mobile proporciona esse ambiente?

**R:** Na minha opinião o design **não proporciona** esse ambiente. Na verdade, ele **esconde o código** em diversas **camadas** e **pastas**, se eu tiver

de verificar algum código **com certeza** será pelo **Web**. Como eu disse, o Mobile ao meu ver serve mais para **buscar as pessoas** e ver as **notificações** relacionadas ao meu perfil

**4. Você encontra as funcionalidades com a mesma facilidade do GitHub Web na versão Mobile?**

**R:** Não, como eu falei os **códigos** ficam bem mais **escondidos**, e essa é uma questão **primordial** do GitHub. Para **visualizar** o **perfil** e os **repositórios** é tranquilo.

**5. Segundo Dana Lawson, vice-presidente de engenharia e produto do GitHub, um dos principais objetivos do GitHub mobile é facilitar a interação e colaboração entre desenvolvedores. Baseado nessa informação, você já colaborou com algum código no Github Mobile?**

**R:** Não, **nunca** tentei interagir dessa forma no **Mobile**, para ser sincero eu **não sei como funciona** para subir alterações pelo Mobile.

**6. De 0 a 10, qual é seu nível de satisfação com o GitHub Web? E com o Mobile?**

**R:**

GitHub Web: **10**.

GitHub Mobile: **9**, se for analisar ele como uma **rede social**. Porém, se for **comparar** com as funcionalidades e layout do Web, eu daria **6**.

## **4. Questionário**

Com o objetivo de buscar e filtrar o máximo de informações relevantes possíveis, foram utilizados diversos tipos de perguntas: Checkbox, escala Likert, faixa de valores, escala de diferenciais semânticos e perguntas abertas.

- [Link para acessar o questionário](#)

## 5. Compilação dos Resultados

Informe seu nome, idade, escolaridade e profissão:

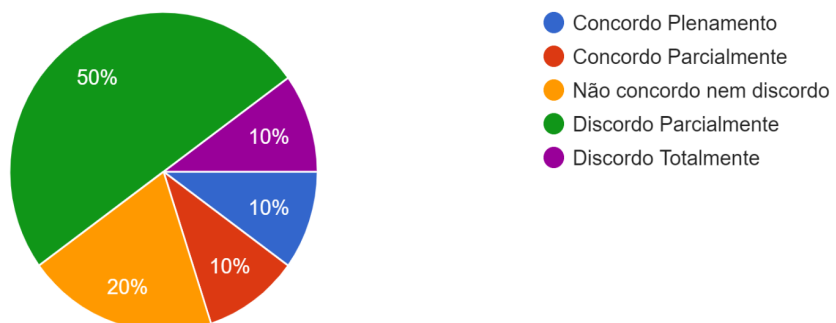
10 respostas

Pedro, 22, graduando e designer
João Paulo, 20, Ensino Superior Incompleto, Estudante
Jonathan, 27, formado em Sistema da Informação, Dev FullStack
Arley, 20, Ensino superior incompleto, analista de desenvolvimento.
Ítalo, 20 anos e graduação incompleta
Aimée, 20 anos
Iago, 20, Superior incompleto, desenvolvedor de sistemas
Samuel Rodrigues Moreira 23 anos cursando ensino superior Desenvolvedor
Nome: Wesley Medeiros da Cruz Idade: 21 anos Escolaridade: Ensino superior incompleto Profissão: Desenvolvedor mobile
Isis, ensino superior (em andamento), estudante

Fonte: Autoria Própria, gerado por Google Forms.

Na sua opinião, o design do GitHub Web se assemelha ao do GitHub Mobile?

10 respostas

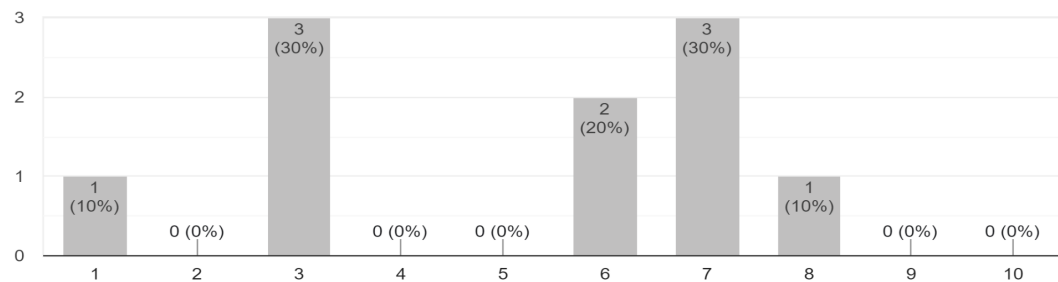


Fonte: Autoria Própria, gerado por Google Forms.



Qual seu nível de familiaridade com o design do GitHub Mobile?

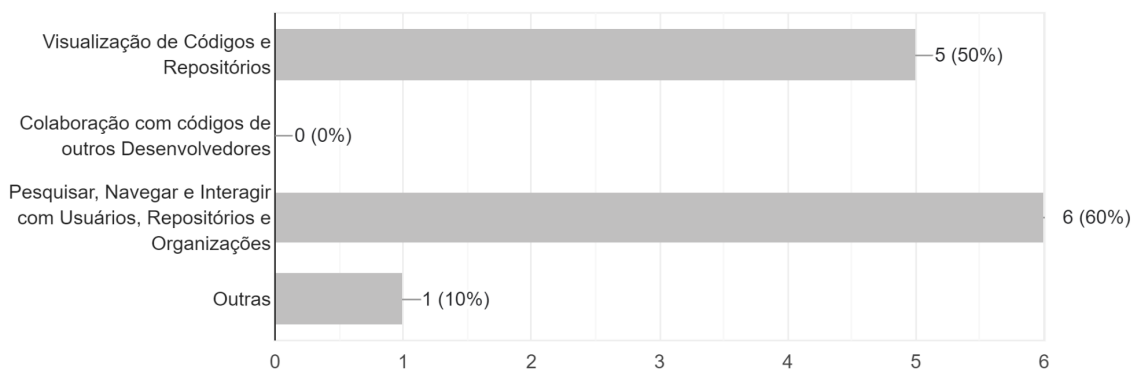
10 respostas



**Fonte: Autoria Própria, gerado por Google Forms.**

Quais ferramentas você mais utiliza no GitHub Mobile?

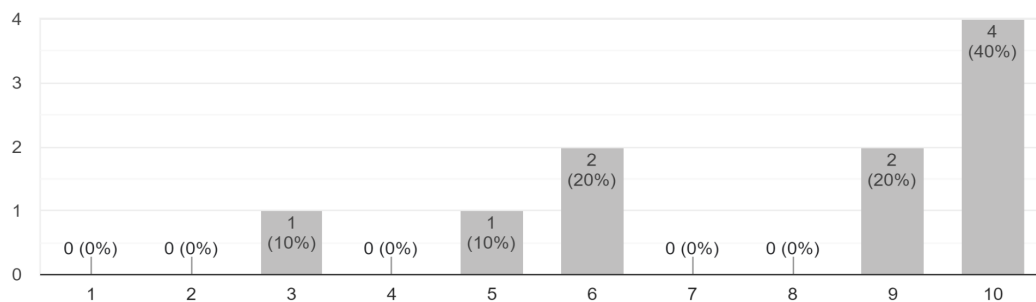
10 respostas



**Fonte: Autoria Própria, gerado por Google Forms.**

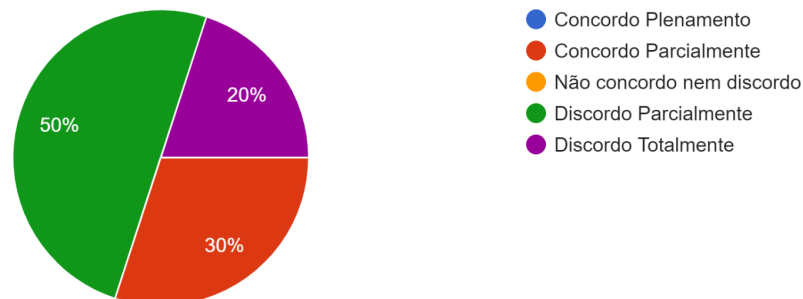
Na sua opinião, para a versão Mobile, o quão um sistema de chat seria mais simples de interagir com outros usuários e contribuir para códigos do que as Pull Requests?

10 respostas



**Fonte: Autoria Própria, gerado por Google Forms.**

Segundo Dana Lawson, vice-presidente de engenharia e produto do GitHub: “O objetivo de todos os novos recursos do GitHub Mobile, é criar um loc...software e criar software”. Sobre essa afirmação: 10 respostas



**Fonte: Autoria Própria, gerado por Google Forms.**

**Se você fosse contratado pela Microsoft para ser o responsável pelo UX e UI Design do GitHub Mobile, qual seria a primeira alteração que você faria? Por quê?**

10 respostas

Colocaria mais interações intuitivas e mais fáceis para os usuários

Ser um local bem mais simples, pois começamos com o básico para se tornar algo mais refinado.

Eu tentaria aproximar o design Mobile do Web, já que a maioria das pessoas está mais adaptada à ele

Design, componentes e acessibilidade. Pois são principais pontos em que o github falha no mobile em relação ao web.

Aumentar a facilidade de visualização dos códigos

Responsividade

Visualização Perfil

seria a parte de pesquisa, tem momento que não é possível encontrar funcionalidades, como por exemplo a pesquisa

Redesign, porque o aplicativo atual é organizado de uma forma confusa e suas funções são difíceis de ser encontradas

Eu mudaria a página principal do layout para se assemelhar o máximo com o web. Pois como já tenho uma facilidade enorme no web, no mobile ia facilitar

**Fonte: Autoria Própria, gerado por Google Forms.**

### Qual foi sua motivação ao baixar o GitHub Mobile?

10 respostas

Ter o GitHub no celular
Por conta da programação.
Consultar meus códigos de onde eu estiver, além de interagir mais facilmente com outros devs
Acessar repositórios.
Conseguir seguir e encontrar usuários
Ficar mais acessível
Visualizar repositórios
principalmente estudar para tcc
Revisar códigos
Pra facilitar o acesso aos meus repositórios fora de casa

**Fonte: Autoria Própria, gerado por Google Forms.**

## Contexto

### Dados Demográficos

Homem,  
Programador,  
20 anos

### Descrição do Perfil

Utiliza o GitHub para se conectar com outros usuários e se manter informado acerca das principais tecnologias utilizadas

### Tecnologia

Utiliza apenas o GitHub Mobile, pelo fato de não necessitar criar repositórios para si

### Habilidades

Bom conhecimento em lógica de programação e gosta de dar sugestões para as pessoas melhorarem seus códigos



**Loki**

O conectado

## Tarefas

### Motivações

Se conectar com as pessoas e empresas via Mobile

Se manter informado acerca das novas tecnologias

Sugerir melhorias aos códigos dos usuários

### Expectativas

Ter uma experiência simples e rápida

Localizar pessoas e empresas facilmente

Maior eficiência ao interagir com usuários

Visualizar projetos e tecnologias de uma forma menos complexa

miro

## Contexto

### Dados Demográficos

Mulher,  
Estudante, 22  
anos

### Descrição do Perfil

Utiliza o GitHub para divulgar seus projetos, afim de conseguir seu primeiro emprego na área

### Tecnologia

Utiliza o GitHub Web para criar seus repositórios, e o Mobile para mostrar seus códigos para as pessoas

### Habilidades

Apesar de não ter experiência profissional, está bem informada sobre novas tecnologias e linguagens, além de se desafiar sempre em seus projetos



**Wanda**

A estudiosa

## Tarefas

### Motivações

Divulgar seus projetos e códigos para usuários e empresas

Visualizar códigos de outros usuários

Conseguir um emprego utilizando o GitHub como portfólio

### Expectativas

Ter uma boa experiência no GitHub Mobile assim como no Web

Encontrar seus códigos e visualizá-los facilmente

Interagir com pessoas e empresas facilmente

miro



## Contexto

### Dados Demográficos

Homem,  
Programador  
Web, 27 anos

### Descrição do Perfil

Utiliza o GitHub para divulgar seus projetos e serviços. Apenas utiliza o GitHub Mobile porque não tem outra escolha

### Tecnologia

Utiliza o GitHub Web para criar seus repositórios e divulgar seus serviços, e o Mobile para mostrar seu portfólio para as pessoas

### Habilidades

Tem experiência com diversas linguagens e tecnologias diferentes



**Logan**

O Team Web

## Tarefas

### Motivações

Utilizar o GitHub Mobile para mostrar seus projetos para as pessoas de qualquer lugar

Divulgar seus projetos e códigos para possíveis novos clientes

Visualizar códigos de outros usuários

### Expectativas

Visualizar as interações dos usuários e empresas com seu perfil

Utilizar o Mobile apenas para divulgar seus serviços

Encontrar seus códigos e exibi-los com fluidez

mico

Com os resultados obtidos e personas observadas, conclui-se que realmente o GitHub Mobile é uma **dor** para a **grande maioria** de seus usuários. Acontece que, por ser uma plataforma de grande **importância**, esses usuários não podem simplesmente deixar de usá-la. Diante disso, faz-se necessário uma **reestruturação** de seu layout, bem como suas **funcionalidades**, para garantir uma **experiência** melhor para seus usuários.

## 6. Ideação

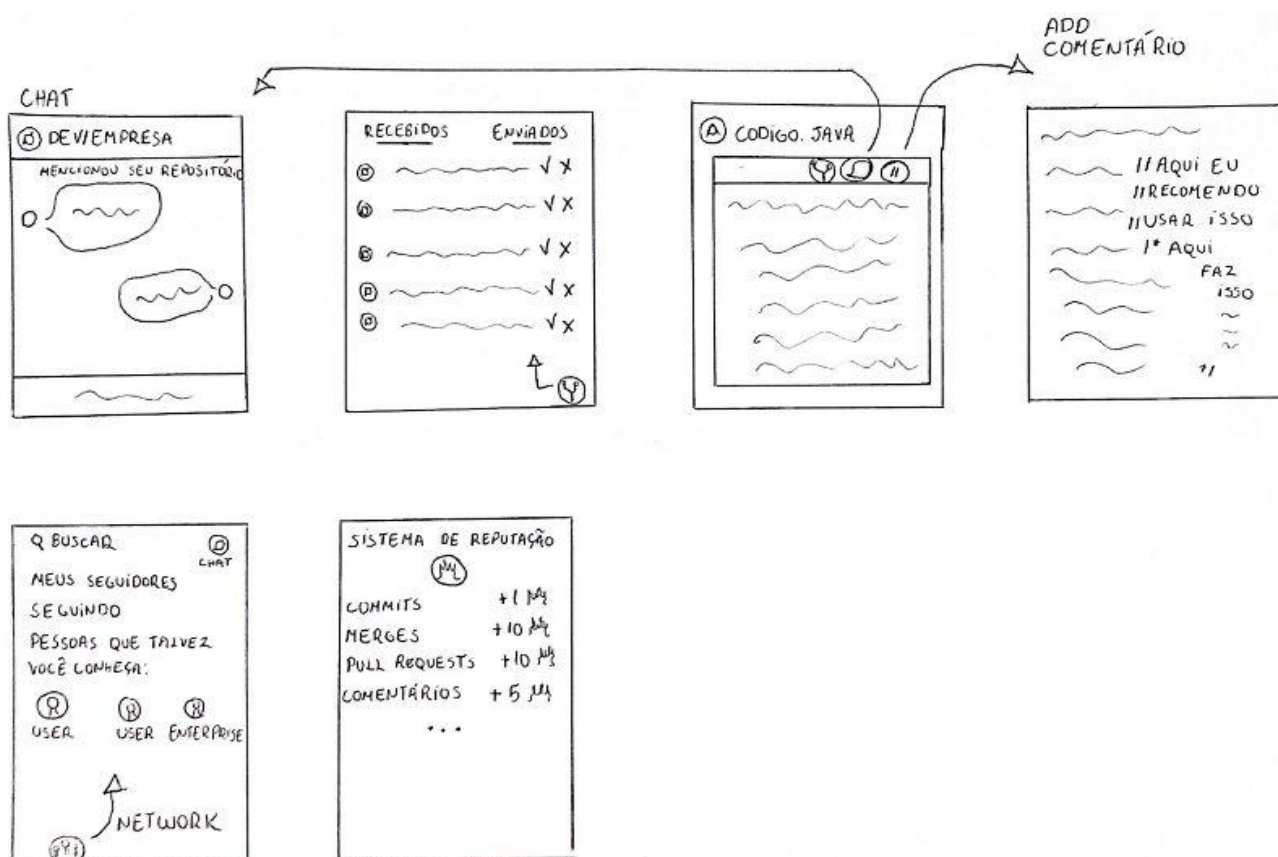
### ● Brainstorm:

- Sistema de Favoritos para melhorar a interação entre desenvolvedores;
- Design mais próximo do Web;
- Download de códigos para visualizar Offline;
- Filtrar apenas as funções mais úteis para os usuários para colocar no Mobile;
- Design intuitivo, sem poluição visual com opções mais objetivas.
- Sistema de Chat para interação entre usuários possibilitando a troca de informação;
- Possibilidade de comentar em linhas nos códigos;
- Possibilidade de criar grupos ou comunidades para que os usuários possam tirar suas dúvidas com outros usuários.

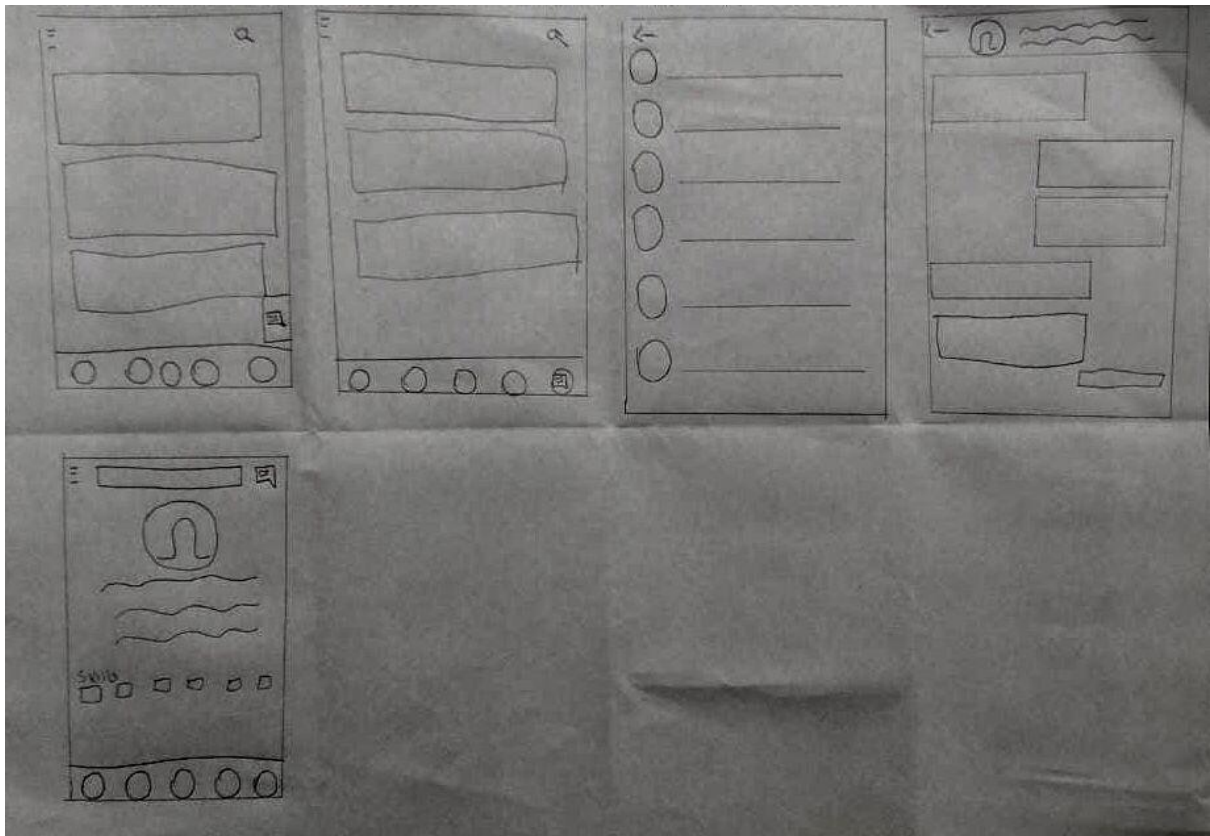
### ● Crazy 8's:

→ Soluções para melhorar o sistema de colaboração entre os desenvolvedores (Commits em códigos, chat, localizar desenvolvedores e empresas, favoritos).

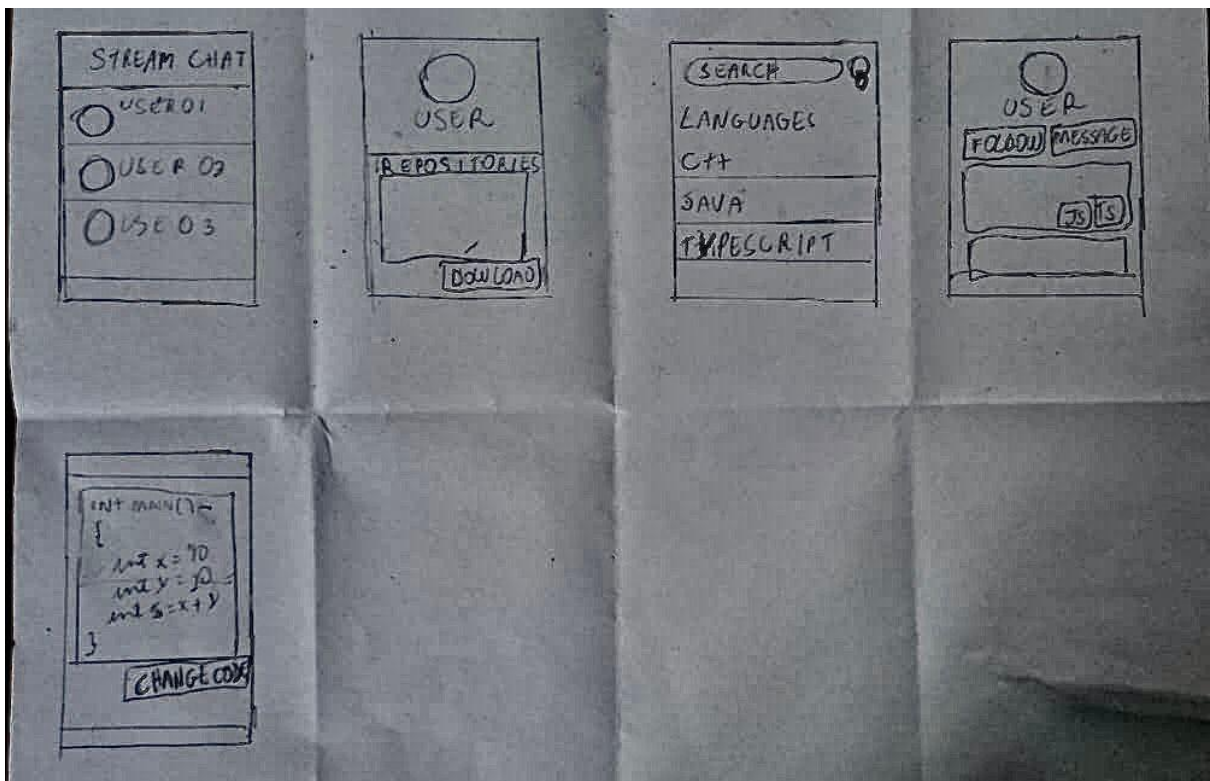
- Davi:



- Eric



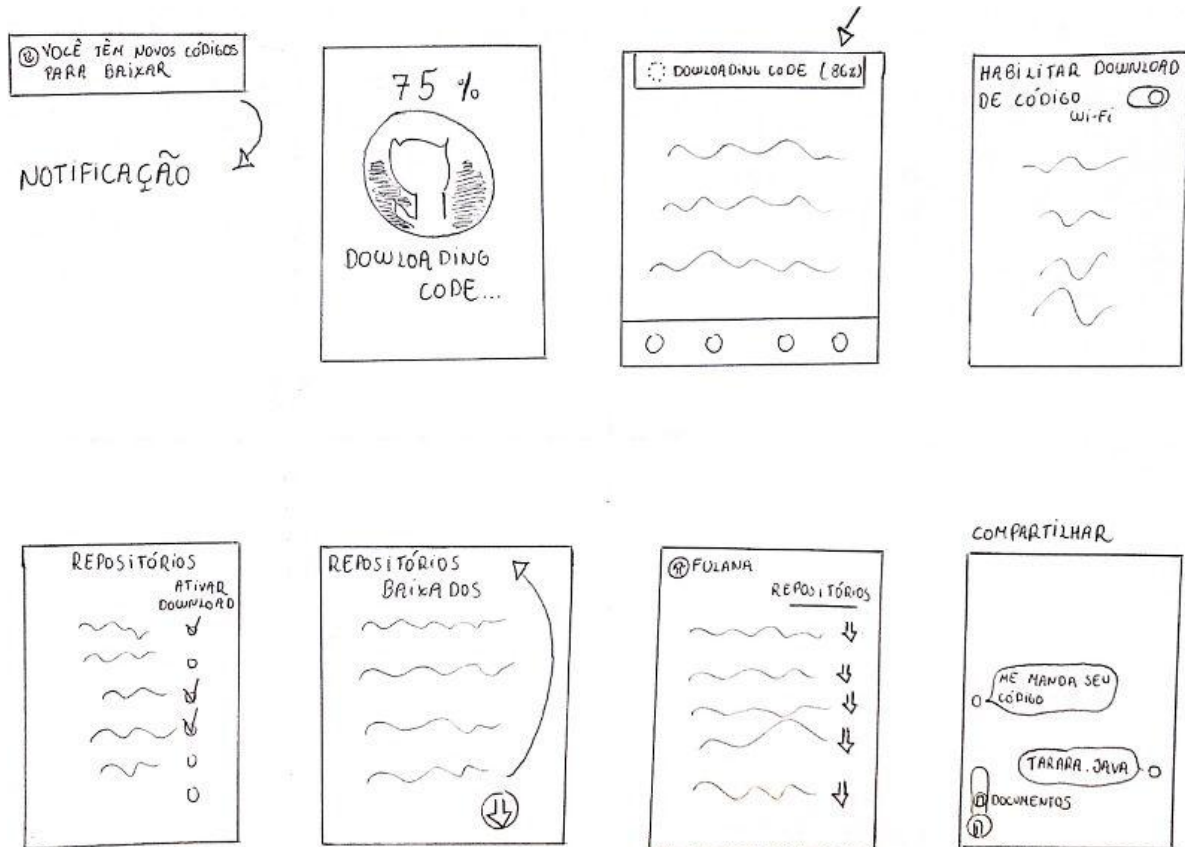
- Edmilson



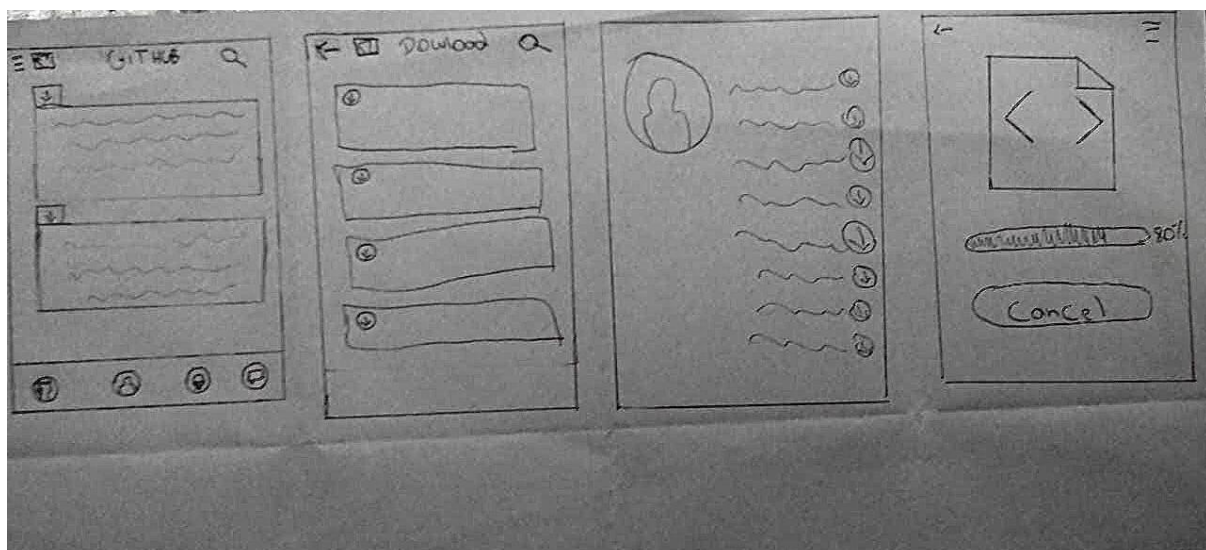


→ Download de códigos quando estiver em Wi-fi, para visualizar eles quando estiver offline

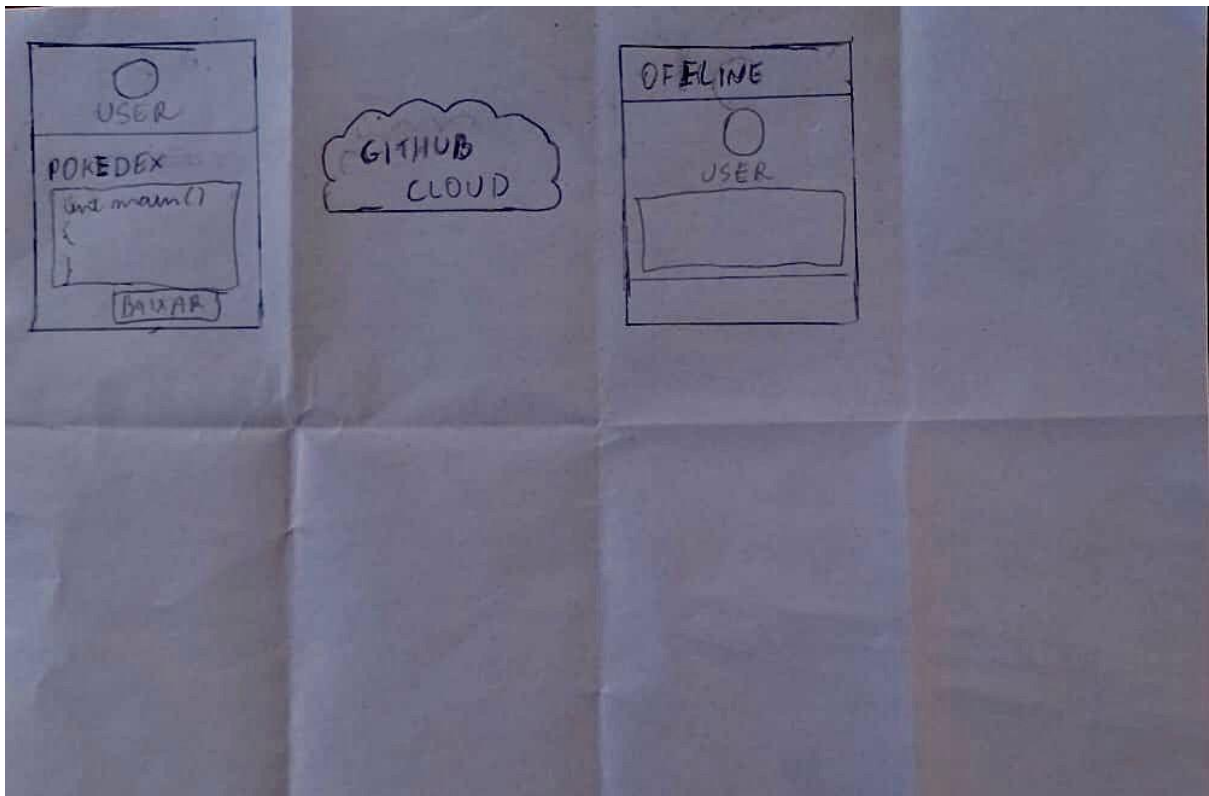
- Davi:



- Eric

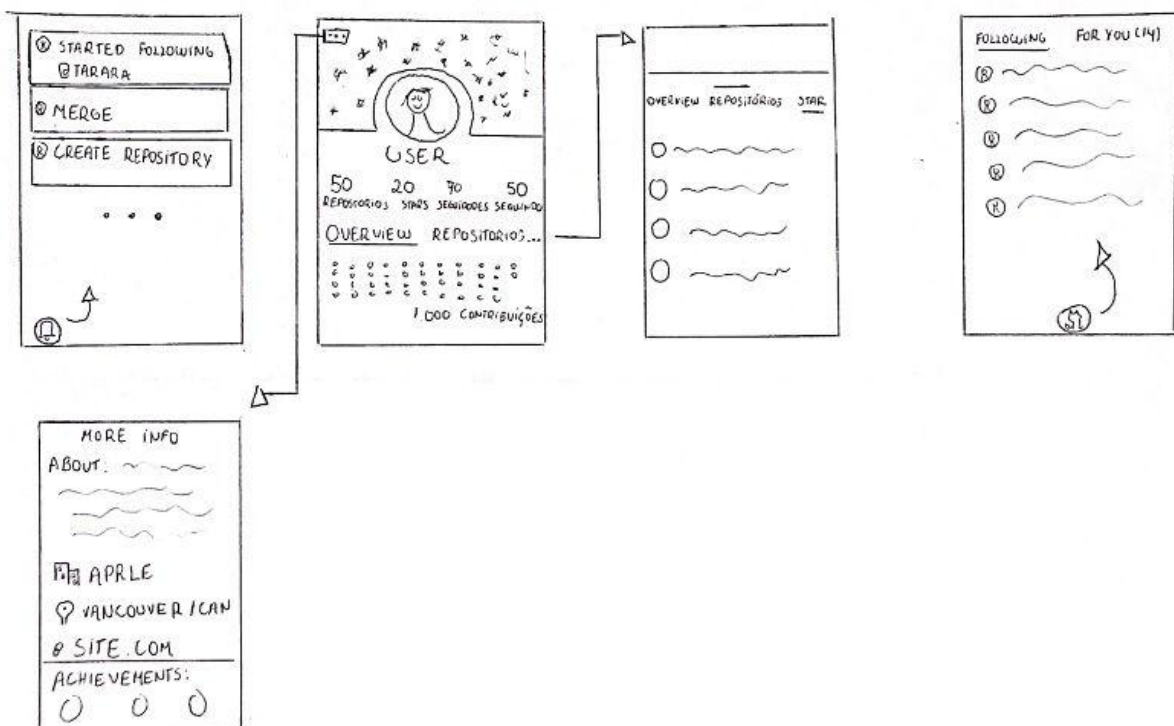


- Edmilson

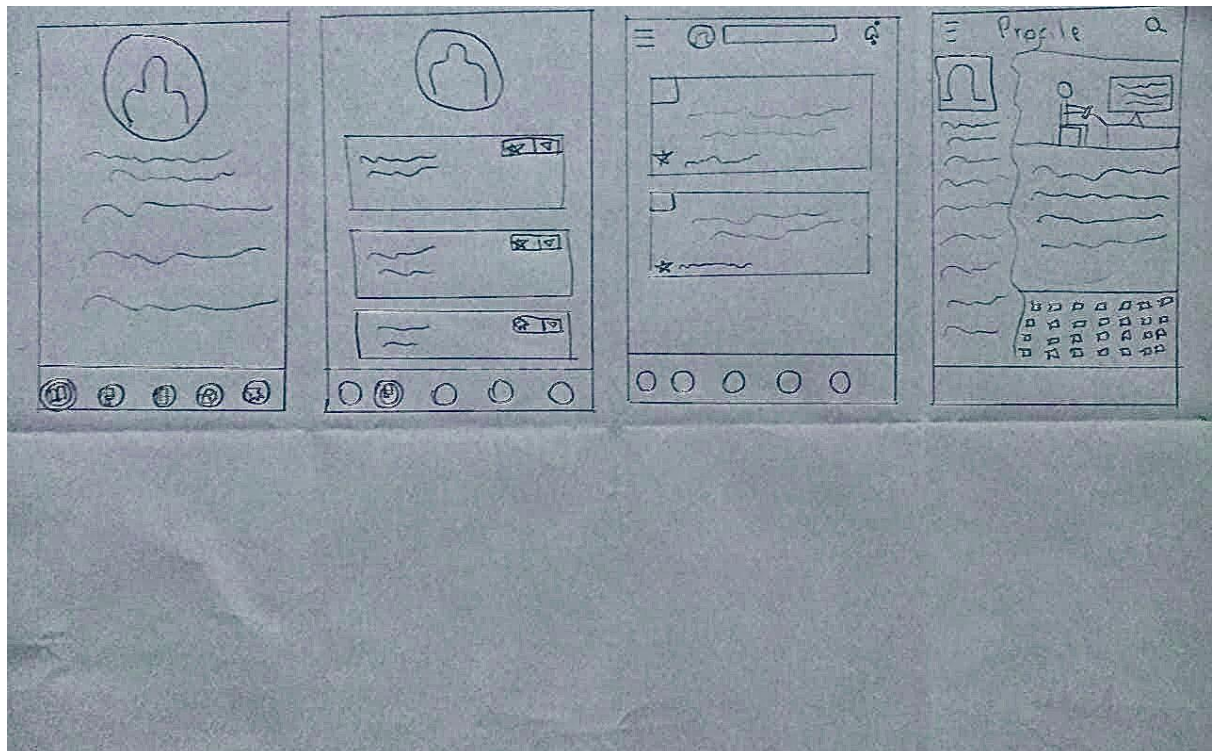


→ Soluções para aproximar o layout do Mobile do Web (Aproximar a UX)

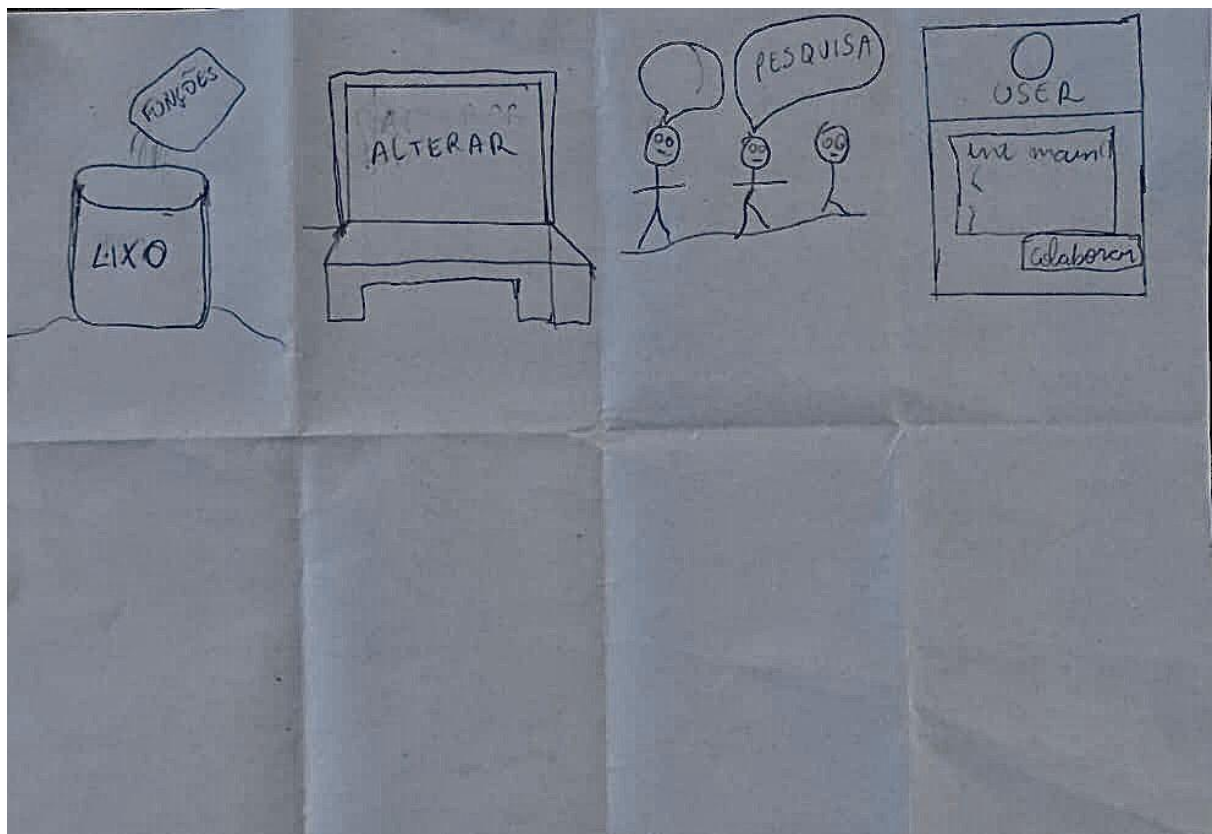
- Davi:



- Eric



- Edmilson



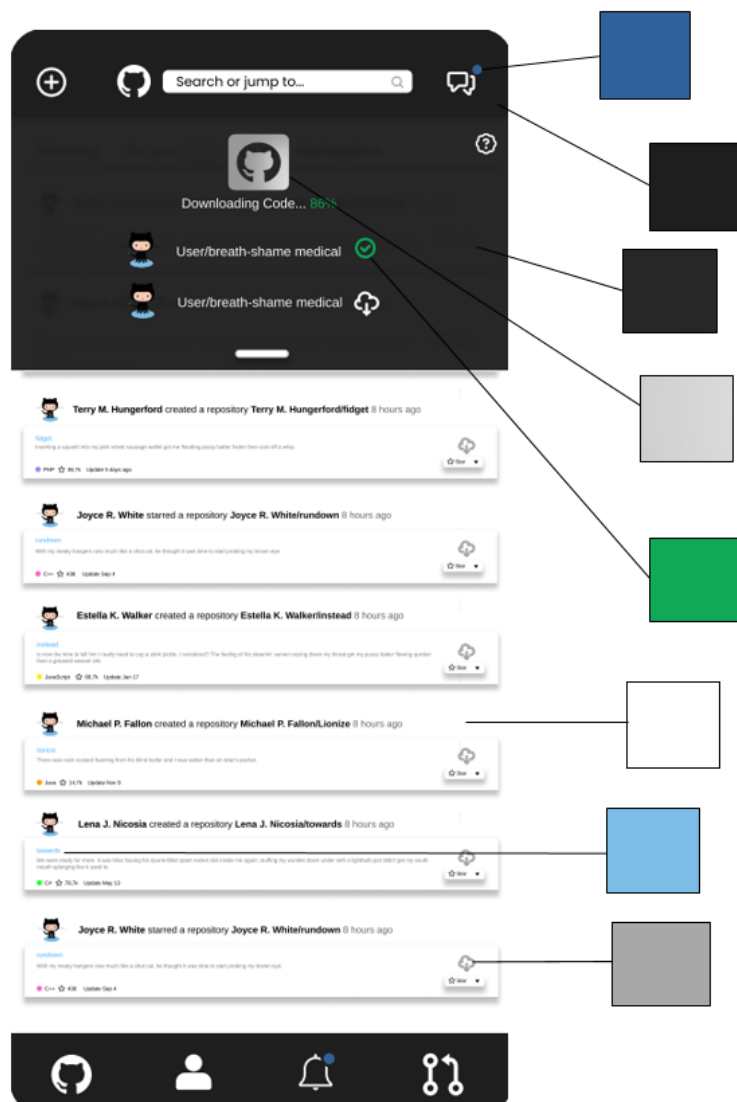
- **Protótipo no Figma:**

- [Projeto .fig](#)
- [Link projeto compartilhado](#)
- [Projeto Completo PDF](#)

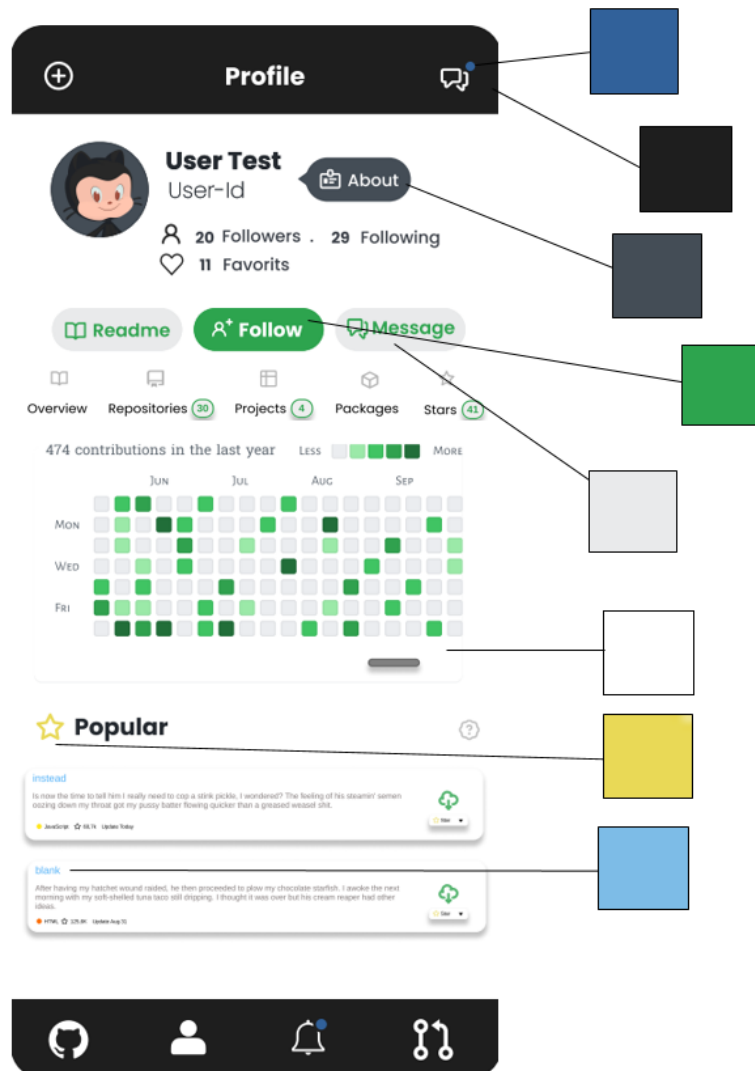
## 7. IDENTIDADE VISUAL

- **Cores:**

Para construir a identidade visual da aplicação, utilizou-se as cores principais já estipuladas pelo GitHub: tons monocromáticos de preto. Porém aqui no redesign proposto, pode-se notar uma grande diferença na disposição dessas cores, além da alteração nas cores utilizadas como base e destaque da aplicação, em botões e alertas por exemplo.



Através do exemplo de algumas telas da aplicação, podemos notar a cor preto como cor principal. É muito comum se deparar com essa cor em aplicações voltadas à tecnologia, pois remetem à segurança, elegância e autoridade.

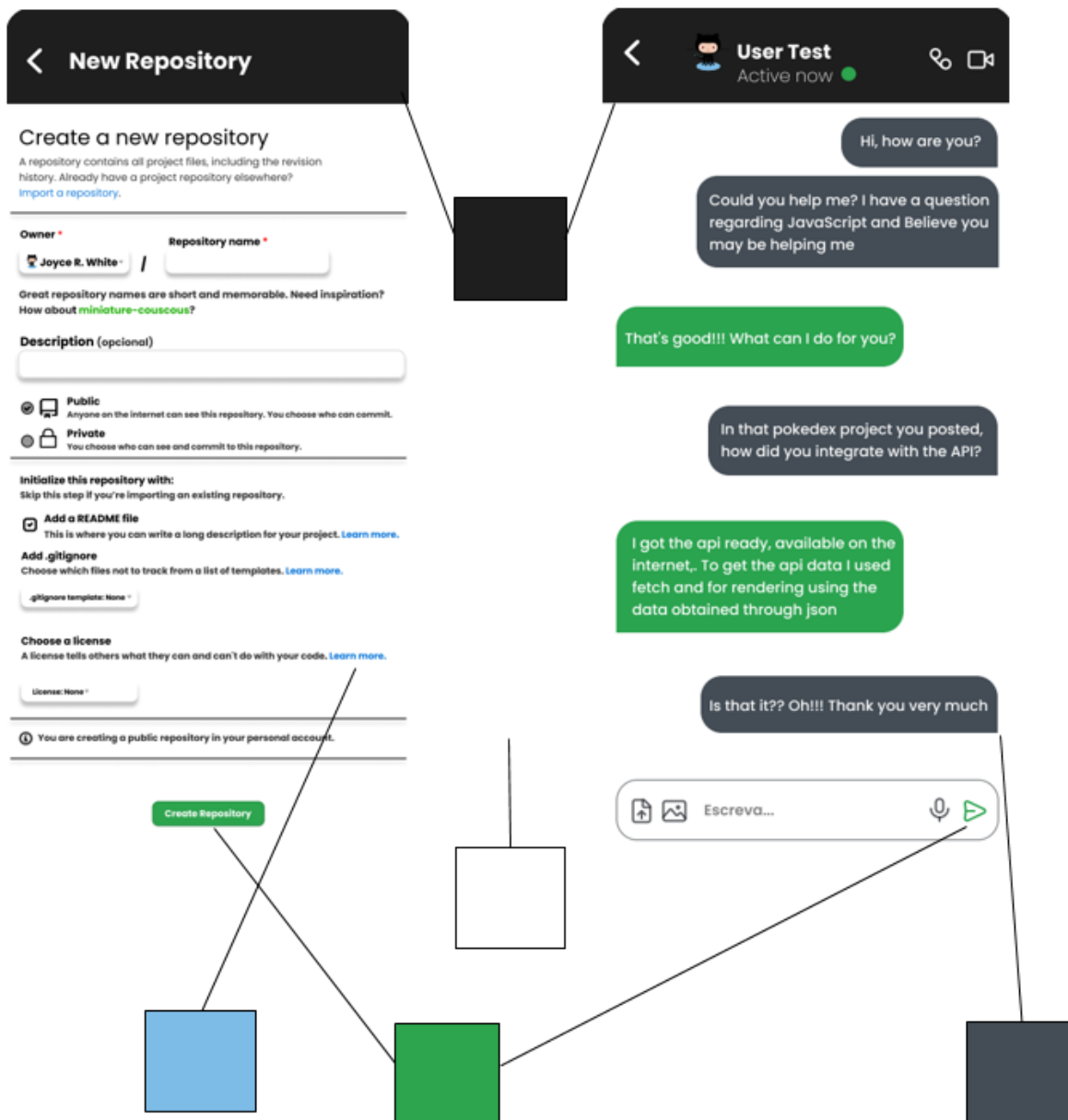


A cor perfeita para gerar um contraste com o preto, é justamente o branco, que foi utilizado aqui massivamente como cor base. Também é muito comum se deparar com essa cor em aplicações voltadas à tecnologia, pois remetem à segurança, sofisticação e prestígio.



Nos exemplos destacados aqui é possível notar claramente o uso da estratégia “60-30-10”:

- 60% da interface (branco) - uso massivo, cor de base;
- 30% da interface (tons de preto) - cor complementar à principal (contraste);
- 10% da interface (azul, verde e amarelo) - gera realce: botões, títulos.



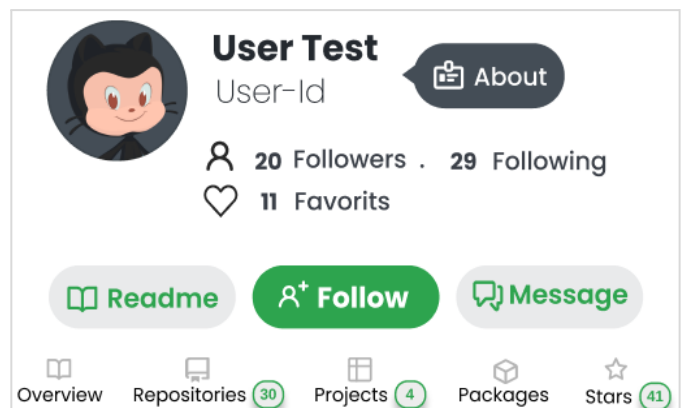
- **Tipografia:**

- Fonte principal: **Poppins**

Fonte grátis, com suporte para todos Sistemas Operacionais Mobile e Web. Criada por Johnny Pinhorn & Ninad Kale, e baseada na tipografia Indian Type Foundry.

Poppins é uma fonte multilingue que tem suporte tanto para o alfabeto latino quanto para o sistema devanagari usado pelos idiomas do subcontinente indiano. É um tipo clássico geométrico, composto por círculos perfeitos e baseado em formas geométricas. A aparência geral é clara e simples com praticamente todas as linhas tendo a mesma espessura em todos os diferentes formatos gráficos da letra. Tem uma estética minimalista e está disponível em nove níveis de peso, além da versão em itálico para cada um deles.

Para dar um peso e destaque maior, utilizou-se o estilo “negrito”, que dá mais impacto e rigidez ao que está escrito. Não aderiu-se o uso de palavras em maiúsculo nesse caso (apesar de ser indicado), pois o intuito de chamar a atenção já foi atendido com o negrito. Em alguns casos, como o de nickname do usuário, utilizou-se o estilo “light”, que é mais dinâmico e coloquial:

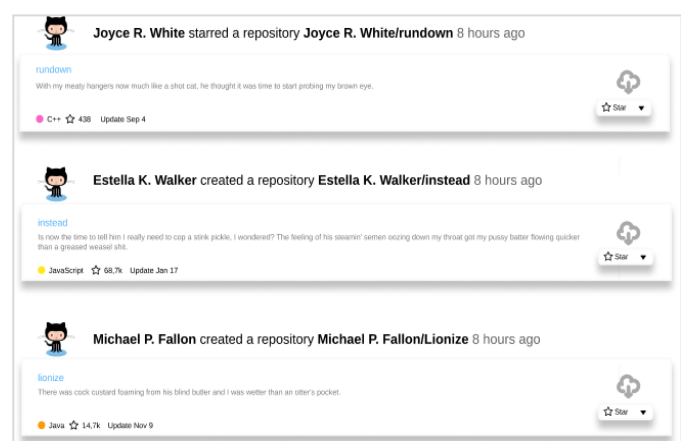


- Fonte secundária: **Arimo**

Fonte grátis, com suporte para todos Sistemas Operacionais Mobile e Web e baseada na tipografia The League of Moveable Type.

Arimo é uma fonte de estilo neo-grotesca, o que significa que ela tem um design simples e claro, e se encaixa na mesma categoria das fontes mais populares como a Helvetica e Arial. Originalmente, a fonte Arimo foi lançada com apenas um único nível de peso - o nível “thin”. Desde então a fonte foi expandida para uma família de nove níveis de peso, desde o “thin” ao “black”, além de também ter a versão em itálico.

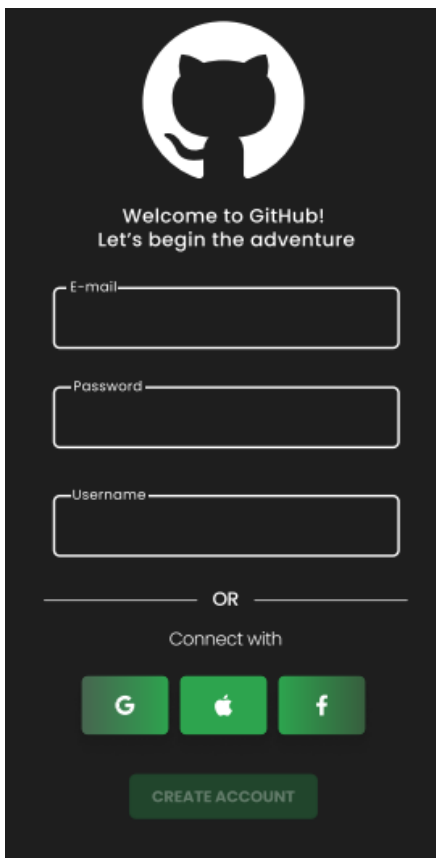
Foi utilizada em telas que, inevitavelmente, possuem uma quantidade de informações acentuadas, como é o caso da página “home”:



## 8. RUPTURA DE COMUNICAÇÃO

O tipo de ruptura escolhido para ser utilizado nos formulários da aplicação foi o de prevenção ativa (PA). Nele, impede-se que o usuário cometa ações inválidas que causem uma ruptura. Neste caso há intervenção prévia em alguma funcionalidade na interface.

**Exemplo real na aplicação** - botão de criar conta bloqueado caso algum campo não for preenchido, ou for preenchido incorretamente. Caso os campos sejam preenchidos corretamente, o botão é habilitado. Além disso, há uma alteração na cor do campo de Input, sinalizando o status em tempo real do preenchimento daquele campo.



Welcome to GitHub!  
Let's begin the adventure

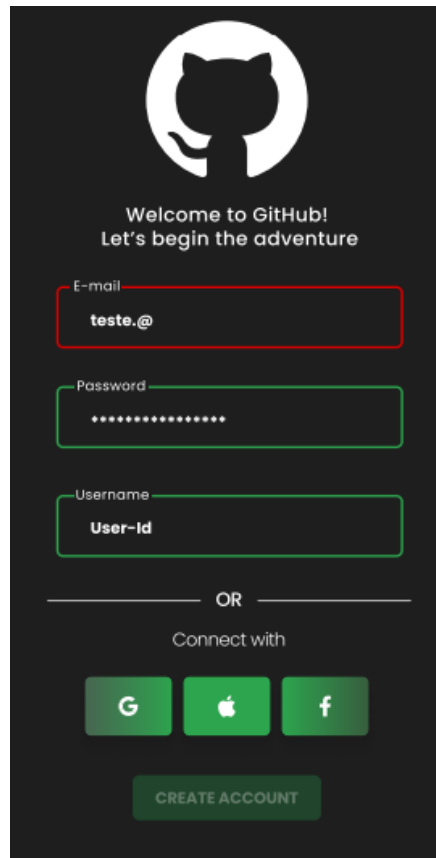
E-mail

Password

Username

OR

Connect with



Welcome to GitHub!  
Let's begin the adventure

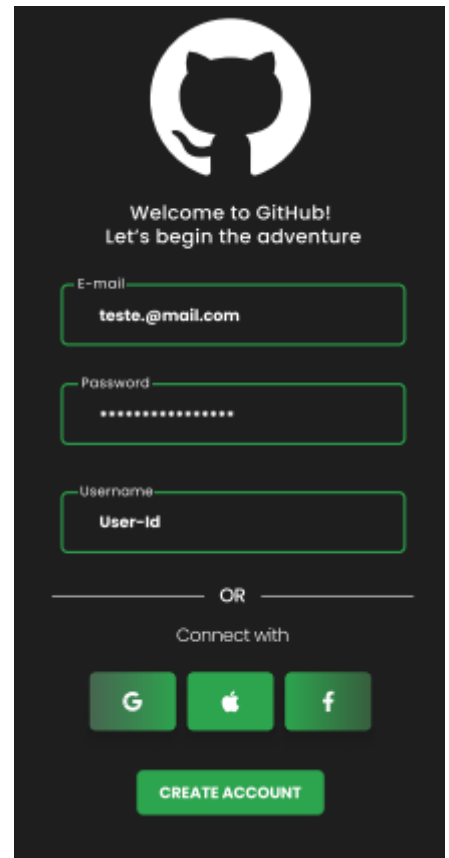
E-mail

Password

Username

OR

Connect with



Welcome to GitHub!  
Let's begin the adventure

E-mail

Password

Username

OR



Connect with



## 9. DIRETRIZES NO DESIGN DE INTERFACES

### 1 - Correspondência com as expectativas do usuário:

Em informações como no exemplo abaixo, buscou-se seguir as convenções do mundo real, fazendo com que a informação que desejamos transmitir seja associada com aspectos que já são familiares aos usuários.

- ☒  **Public**  
Anyone on the internet can see this repository. You choose who can commit.
- ☐  **Private**  
You choose who can see and commit to this repository.

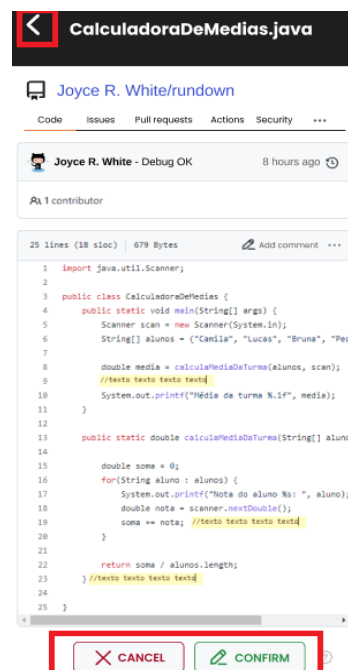
### 2 - Simplicidade nas estruturas das tarefas:

Adição de formas de reduzir a quantidade de passos a serem executados para determinadas tarefas.

A screenshot of the GitHub login and sign-up page. It features the GitHub logo at the top, followed by the text "Welcome to GitHub! Let's begin the adventure". Below this are input fields for "E-mail", "Password", and "Username". A horizontal line with "OR" in the center separates these from the "Connect with" section, which contains three social media icons (Google, Apple, Facebook) highlighted by a red rectangle. At the bottom is a "CREATE ACCOUNT" button.

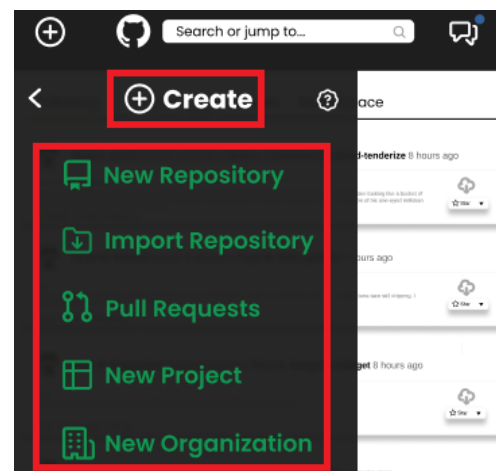
### 3 - Equilíbrio entre controle e liberdade do usuário:

Saídas claras e rápidas estão presentes em toda a aplicação, com elementos que já são comuns a aplicações mobile, ou botões.

A screenshot of a GitHub repository page for "Joyce R. White/runDown". The repository name is at the top, followed by tabs for "Code", "Issues", "Pull requests", "Actions", and "Security". Below the repository name is a commit by "Joyce R. White" with the message "Debug OK" and a timestamp of "8 hours ago". The "Code" tab is selected, showing a Java file named "CalculadoraDeMedias.java". The code is displayed in a light blue editor with line numbers. At the bottom of the code editor, there are two buttons: "CANCEL" and "CONFIRM", both highlighted by a red rectangle.

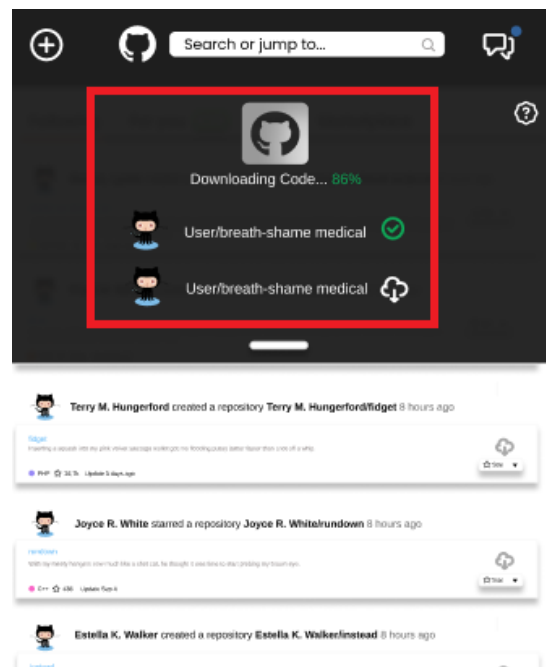
## 4 - Consistência e Padronização

Através de ícones e terminologias, os procedimentos são padronizados por toda aplicação:



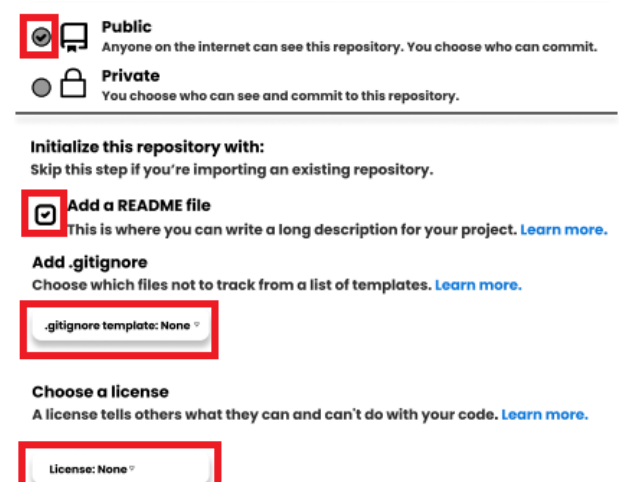
## 5 - Promovendo a eficiência do usuário

Nesta aplicação um dos principais objetivos é proteger o trabalho dos usuários. Por exemplo, mesmo que fechado, em stand-by, a aplicação sempre salva os repositórios escolhidos pelo usuário quando estiver conectado em uma rede Wi-Fi. Além disso, as alterações nos repositórios, como criação ou comentários, são salvos em tempo real.



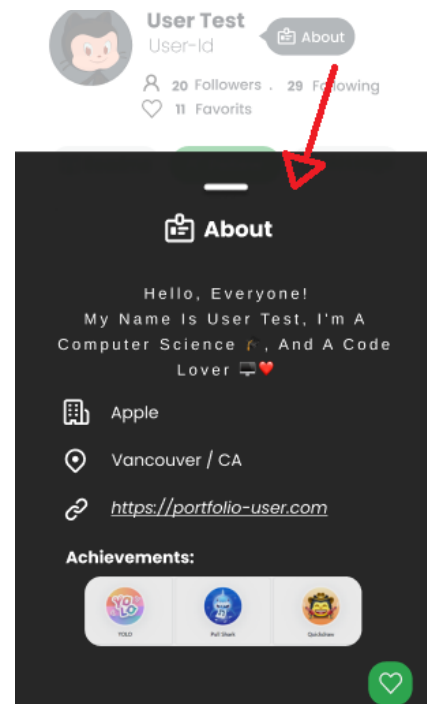
## 6 - Antecipação

Formulários com campos possuindo valores padrão (defaults) para não incomodar o usuário. Geralmente campos com valores default já devem vir selecionados. No caso desse formulário, o usuário também pode editar essas informações depois de confirmar o seu preenchimento.



## 7 - Visibilidade e reconhecimento

Uma forma de utilizar as breadcrumbs (migalhas de pão) em uma aplicação Mobile encontrada aqui foi como no exemplo ao lado. Quando um botão é acionado, em vez de chamar uma nova tela por completo, ela abre um estilo de pop-up, onde o usuário permanece na tela em que o botão foi acionado, e consegue visualizar a nova informação que deseja.



## 8 - Conteúdo relevante expressão adequada

Ao utilizar cores foram adicionadas informações secundárias (rótulos) para transmitir a mesma informação para pessoas que não conseguem distinguir as cores utilizadas, por causa de limitações:



## 9 - Projeto para erros

Exemplo de formulário que ajuda os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e se recuperarem de erros, informando-lhes sobre onde ocorreram e como reverter os resultados indesejados.

The image shows a dark-themed login form with three input fields. The 'E-mail' field contains 'teste.@" and is highlighted with a red border. The 'Password' field contains '\*\*\*\*\*' and is highlighted with a green border. The 'Username' field contains 'User-Id' and is also highlighted with a green border.

## 10 - Ajuda e documentação

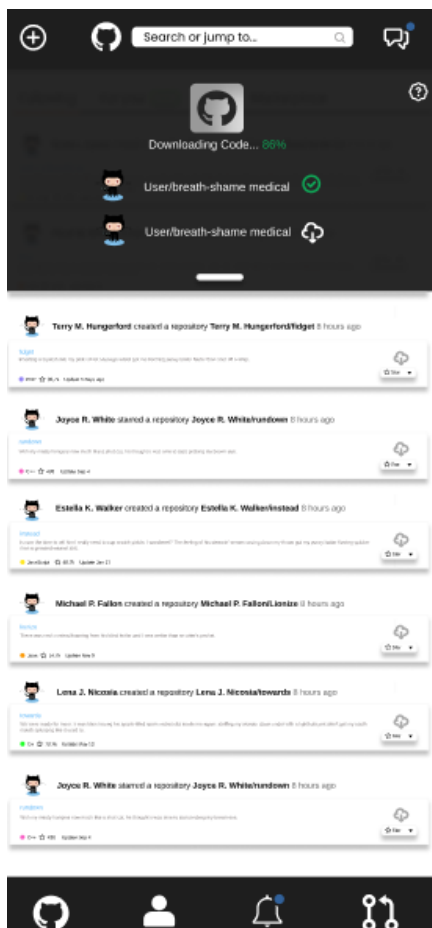
Nas principais funções do sistema, é possível localizar um botão de Ajuda, com uma documentação contendo passos numerados e concretos a serem realizados, além de não serem muito extensas.



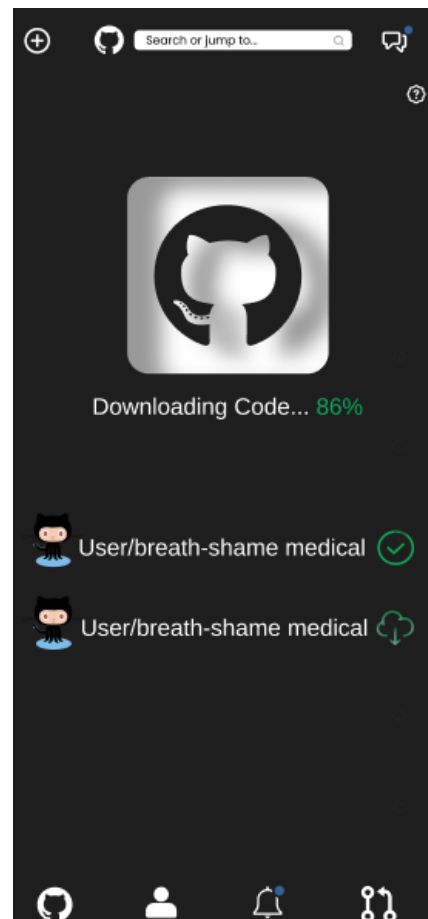
## 10. VALIDAÇÃO POR TESTE AB

Para auxiliar na prototipação do design das telas, utilizou-se o “Teste AB”, que compara duas versões de uma mesma aplicação, a fim de verificar-se qual é mais eficiente e aceita pelos usuários.

Um exemplo disso foi a tela da nova funcionalidade de download de códigos. Na primeira foto podemos ver o modelo final, que é uma tab na tela de Menu Principal, onde o usuário pode escolher se suas informações ficarão expostas ou ocultas, bem como aumentar ou diminuir seu tamanho. Já na segunda foto, a ideia era que fosse uma tela exclusiva para essa funcionalidade, onde o usuário teria que aguardar o término do download para continuar sua navegação na aplicação:






VS



## 11. ENTREGÁVEIS

### 1 - Análise Competitiva

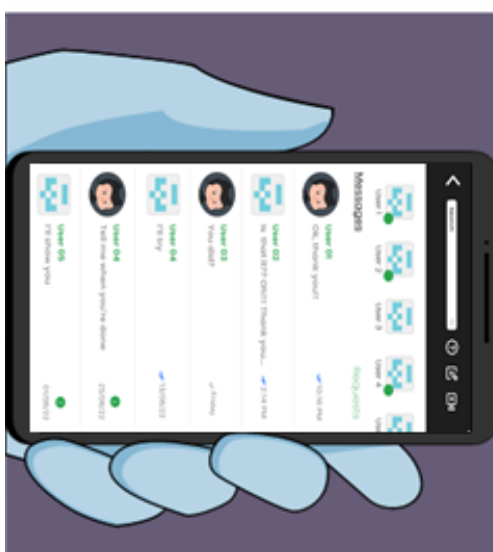
	 GitHub	 GitHub Mobile	Redesign  GitHub Mobile
Visibilidade e Reconhecimento	✓	✗	✓
Sistema de Chat	✗	✗	✓
Usabilidade	✓	✗	✓
Funcionalidade	✓	✗	✓
Eficiência	✓	✗	✓
Recursos Úteis	✓	✗	✓
Segurança	✓	✓	✓
Personalização	✗	✓	✓

### 2 - Proposta de Valor

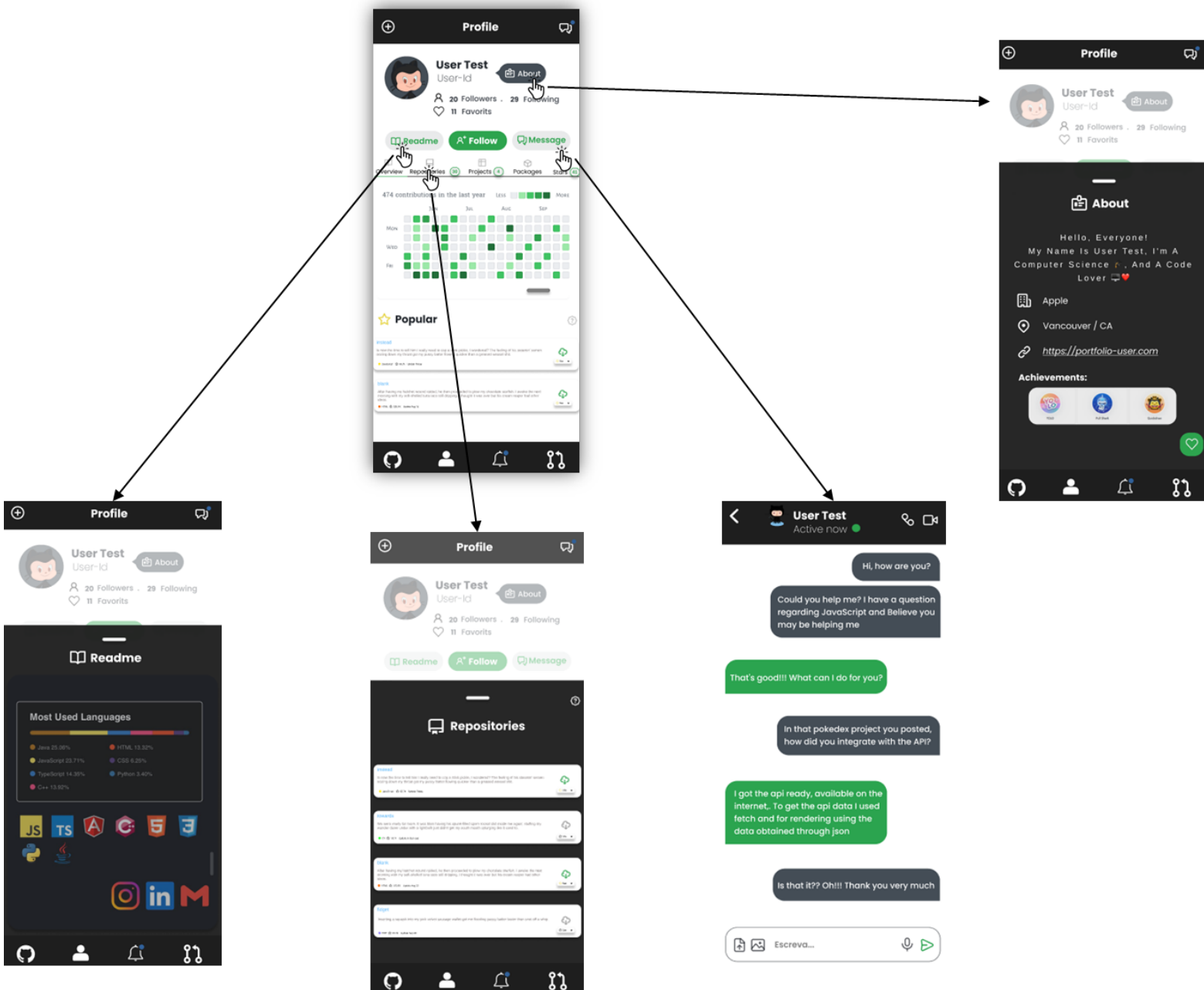
O GitHub é uma espécie de "rede social para programadores". A aplicação tem uma fama especial nesse nicho, sendo também um serviço de publicação e compartilhamento de códigos de programação. Nossa principal proposta é auxiliar o programador a se conectar e interagir com outros usuários e empresas de onde ele quiser. Sua principal vantagem com relação às outras opções disponíveis no mercado, é sua usabilidade, seu design amigável e intuitivo, além de ter uma grande popularidade entre os usuários. Além disso, oferecemos a possibilidade de interação entre os usuários através do bate-papo auxiliando na colaboração e interação de todos que o utilizam.

***“Compartilhar, é tudo que você precisa.”***

### 3 - Roteiro Ilustrado



## 4 - Fluxo do Usuário



## **12. CONCLUSÃO**

Ao término do projeto, após a análise das informações coletadas, expectativas com relação à prototipação e resultado final, conclui-se que o objetivo inicial foi alcançado com sucesso.

O Design do GitHub Mobile afasta muitos usuários do seu principal objetivo, que é justamente a colaboração entre desenvolvedores, e vindo de uma empresa grande e consolidada como a Microsoft, é difícil imaginar que não tenham ciência disso.

Óbvio que gostaríamos de ter prototipado mais telas e mais funcionalidades, assim como pensamos em cada uma delas em sua totalidade para aproximar novamente esses usuários, que são tão fiéis à aplicação na versão Web. Porém, ainda assim, já podemos visualizar como seria caso o GitHub resolvesse dar um pouco mais de atenção à sua versão Mobile.