## DESAFIO UNBOX

PROPOSTA CRIADA POR RICARDO P. MINAYA – DESIGNER UI/UX

"Queremos um app para que os funcionários acumulem pontos de engajamento com a empresa".









## Objetivo:

Criar aplicativo web de interação / comunicação corporativa que visa maior engajamento de seus colaboradores.

Passo I: Entender o que estimula um funcionário a ser engajado:

Inicialmente realizei uma busca sobre o tema e utilizei **esta página** para focar no assunto.

A conclusão que obtive...

Pessoas se sentem mais comprometidas a desempenhar suas atividades quando encontram um propósito e quando são reconhecidas/ recompensadas de alguma forma pelos seus feitos.









## Início

Como motivar meus funcionários ?

#### Passo 2: Definir um conjunto regras que atingem o objetivo

- Gestores / Lideres podem comunicar abertamente os feitos de seus funcionários, parabenizando-os e expondo os ganhos qualitativos e quantitativos obtidos pela organização com base em seus esforços, demonstrando orgulho de suas conquistas.
- Permitir a liberdade de expressão e autonomia aos funcionários, sem repreensão.
- Realizar pesquisas de clima, caixa de sugestões e executar as melhores ideias.
- Recompensar atos de pontualidade, proatividade, responsabilidade, ética e etc.









## Meios Digitais

Como um sistema digital pode intermediar este tipo de relação?

#### Passo 3: Pontuação por engajamento.

- Gestores / Lideres podem criar rotinas ou comunicar determinada atividade optativa aos seus colaboradores.
- Dependendo das regras, a participação e o desempenho de seu colaborador na realização de determinadas tarefas irão ser convertidas em PONTOS.
- PONTOS estes que são acumulados por um período semestral ou anual e serão futuramente trocados por um benefício escolhido pelo próprio colaborador:
  - I. Pode trocar por dia de folga;
  - 2. Pode trocar por vale compras;
  - 3. Pode trocar por bolsa de estudo;
  - 4. Desconto em faculdade;
  - 5. Ou até promoção profissional... Infinitas Possibilidades









## Como Funciona?

Seria um Aplicativo de que possui como tela principal uma espécie de TimeLine (referência ao Facebook) onde os funcionários divulgam seus feitos, ideias, pedem ajuda e dão sugestões para todos os colaboradores de seu grupo/ setor ou organização inteira.

No aplicativo, é possível gerar concursos, enquetes e atividades interativas com o objetivo de distribuir **pontos** aos participantes. Participantes estes que poderão ou não ter acesso as atividades, sendo restritos a sua execução/conclusão das metas pré estabelecidas, que podem ser aprovadas pelo seu supervisor ou dinamicamente através de um acesso a base de dados de outro sistema de métricas existente.









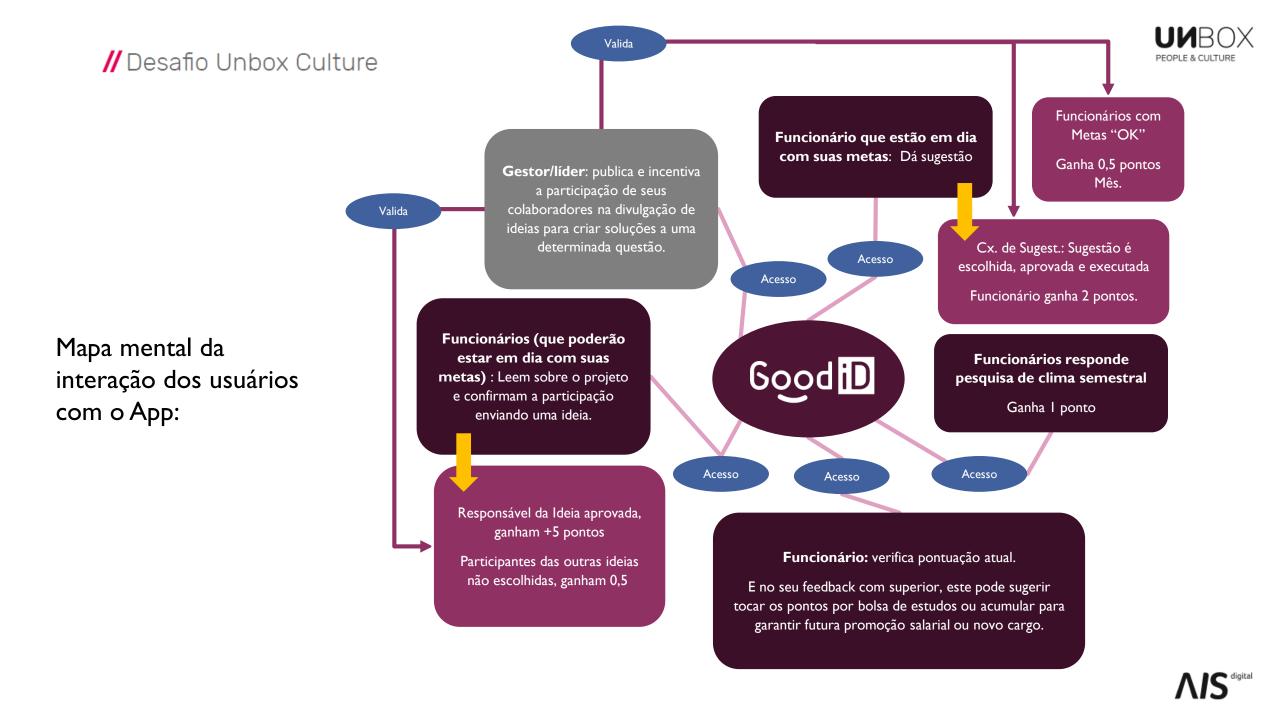
## Mas porque haveria restrição de participantes?

Dependendo do segmento onde o App será implantado, podemos determinar que somente os "merecedores de participar" serão privilegiado. Isso garantiria que todos que almejem pontos, pelo menos estivessem em dia com suas obrigações.

Os **pontos** só seriam dados para os usuários que possuem liberação para participar das atividades?

Os pontos podem ser distribuídos e planejados de acordo com o seguimento da empresa ou departamento. Mas o nível mais baixo de interação, torna o aplicativo numa espécie de Newsletter ou mural, onde a pontuação seria unicamente distribuída para os funcionários que atingissem suas metas ou se destacam por outros motivos/condutas.











Layout: Protótipo de Baixa Fidelidade.





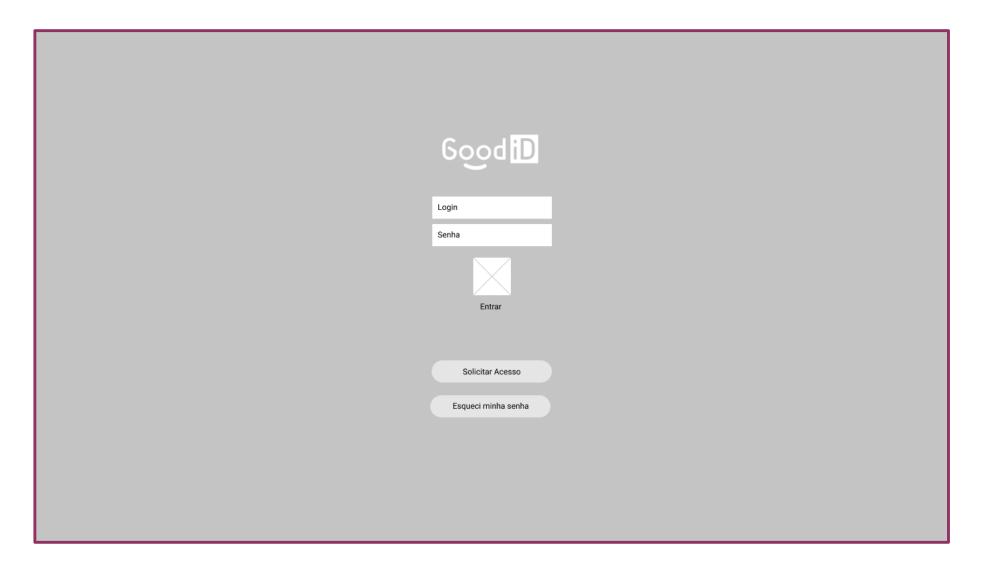




Protótipo de Baixa Fidelidade.

Tela de padrão, usuário preenche login e senha.

Como se trata de um App corporativo seu cadastro no sistema deverá ser incluso pelo ADM da ferramenta. Assim como seus dados que poderão ser migrados de algum banco de dados já existente.



Formato Desktop.

Acesso pelo equipamento da empresa em rede corporativa



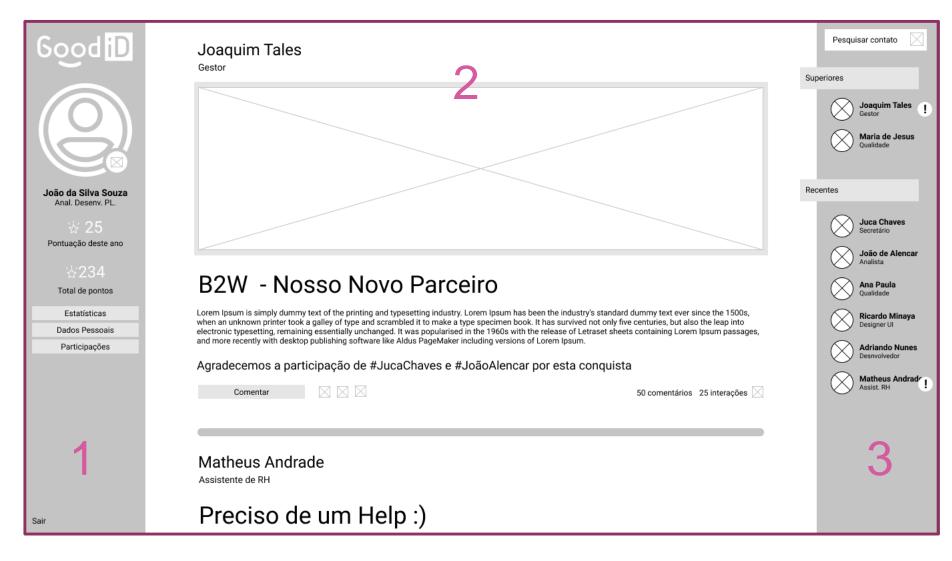






Protótipo de Baixa Fidelidade.

- Área do Usuário: Aqui ele confere o total de pontos acumulados, confere suas estatísticas de pontuação, confere os dados pessoais e suas participações.
- Área de Conteúdo: Aqui é
   possível interagir e acompanhar
   as novidades publicadas pelos
   seus colegas. Assim como se
   inscrever e participar de
   atividades valendo pontos.
- Área de Contatos: Lista os nomes dos responsáveis pelas publicações que você já interagiu e notifica sobre novas publicações.



Formato Desktop.

Acesso pelo equipamento da empresa em rede corporativa









1

2

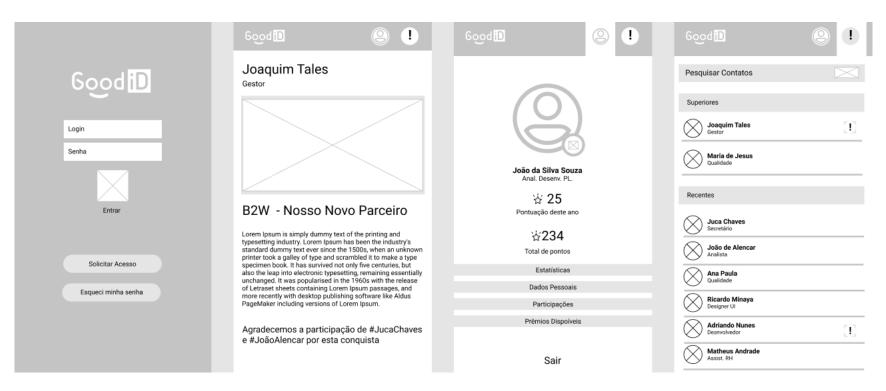
3

4

### Layout:

Protótipo de Baixa Fidelidade.

- I. Tela de Login
- 2. Tela inicial com publicações dos chefes e colaboradores.
- 3. Menu do perfil do Usuário.
- Lista dos contatos de interação e alertas de notificação de novas publicações.



Formato Mobile.

Formato web compatível a todos os dispositivos móveis.









# Protótipo Navegável

A seguir, iremos exemplificar uma breve jornada de utilização do App, tanto pelo ponto de vista do usuário com permissões de participante, como também de um Gestor ou Admin. do sistema.

Você poderá testar as instruções descritas a seguir, através do protótipo na sua **versão desktop** disponível no link abaixo:

https://www.figma.com/proto/oRuUVeQPG3huNbQZsm6cR2/Unbox-wireframe?node-id=10%3A0&scaling=min-zoom









Protótipo de Baixa Fidelidade.

Tela de padrão, usuário preenche login e senha e seleciona "**Entrar**"



DESKTOP: Fluxo da jornada do usuários com Privilégios de Participante









Protótipo de Baixa Fidelidade.

Ao ler sobre uma interessantes publicação de seu superior, o colaborador poderia "Comentar" ou "Reagir" ao Post, mas neste caso ele preferiu "Participar"



DESKTOP: Fluxo da jornada do usuários com Privilégios de Participante







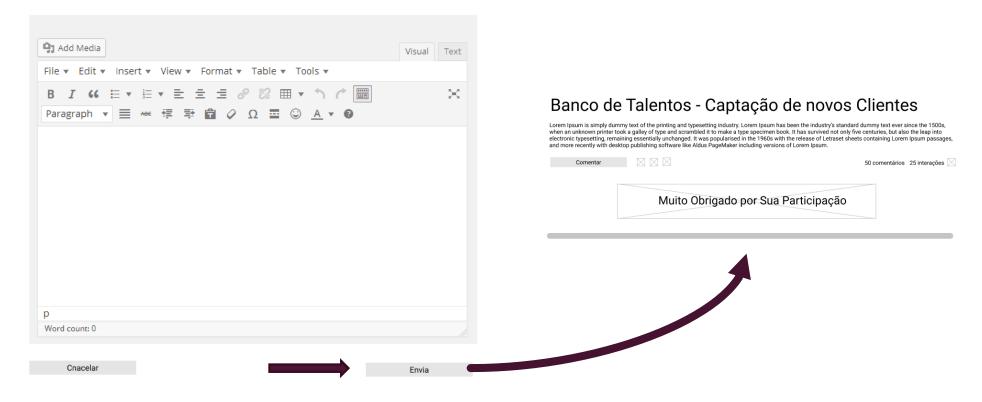


Protótipo de Baixa Fidelidade.

A tela se estende e o colaborador adiciona o textos e até mesmo anexos para formalizar sua participação. Ele também poderia fazer isso por e-mail, mas somente assim o App regista sua participação.

Ao clicar em "**Enviar**", o colaborador conclui sua participação e recebe uma mensagem de confirmação.

#### Descreva qual a sua idéa e como pretende colaborar



DESKTOP: Fluxo da jornada do usuários com Privilégios de Participante









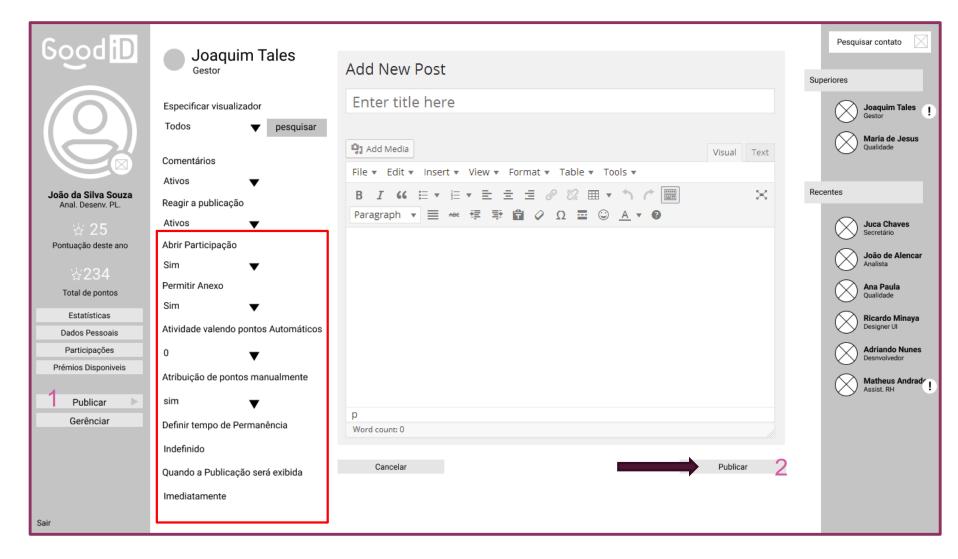
Protótipo de Baixa Fidelidade.

#### Ação do ADM / User Editor:

Na página inicial, selecione o botão "Publicar (I)", isso irá exibir novamente a ferramenta de edição de texto para realizar uma nova publicação.

Os itens demarcados na área vermelha servem como controle do Supervisor ou Adm., não aparecem para os demais colaboradores.

Feito o texto e configurado suas preferências, agora é só clicar me "**Publicar (2)**".



DESKTOP: Fluxo da jornada do Administrador







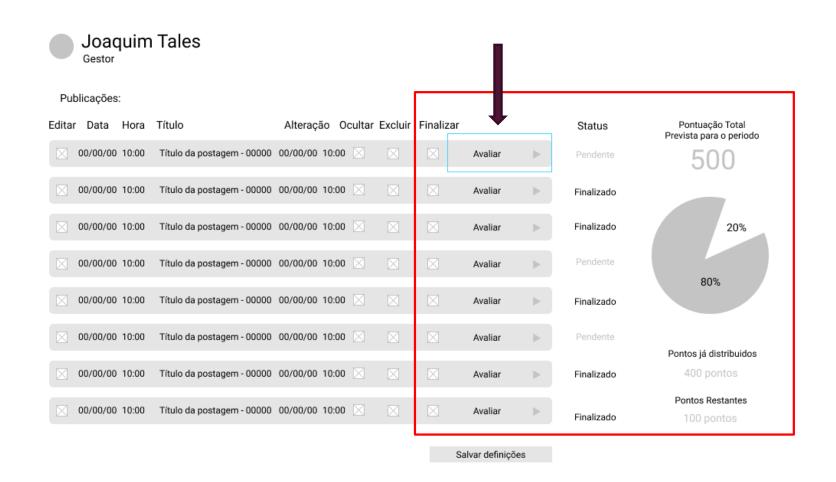


Protótipo de Baixa Fidelidade.

A publicação recém criada fica salva no início da lista, assim o usuário pode realizar alterações ou conferir, ocultar ou até excluir publicações.

Os itens demarcados na área vermelha servem como controle do Supervisor ou Adm., não aparecem para os demais colaboradores.

Neste caso iremos realizar a avaliação dos participantes de uma determinada publicação anterior, clique em "**Avaliar**".



DESKTOP: Fluxo da jornada do Administrador









Protótipo de Baixa Fidelidade.

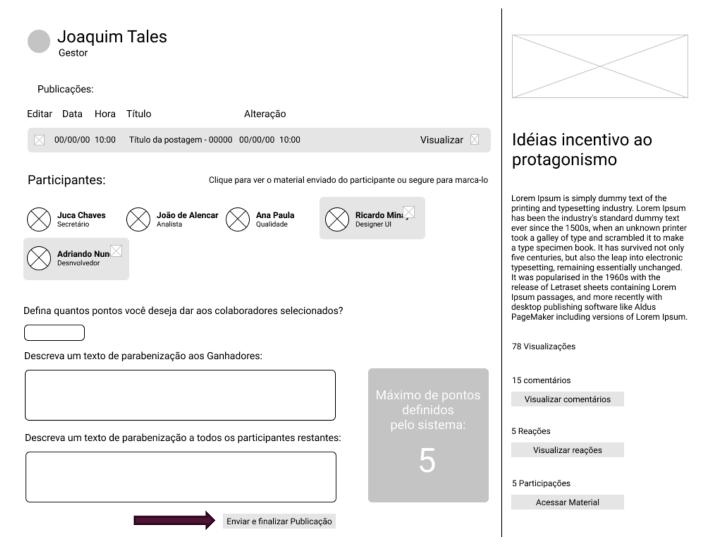
Nesta tela de acesso exclusivo do Adm, podemos ter ver as documentações de cada participante ou marcalos para efetivarmos a distribuição de pontos.

O sistema pode predefinir uma pontuação ou podemos determinar neste momento.

Agora é só fazer uma homenagem escrita aos participantes e "Enviar a finalizar a publicação".

Assim voltaremos para nossas lista de publicações da tela anterior.

Com a publicação finalizada, todos recebem seus devidos créditos e o post fica bloqueado para novas interações.













Layout: Protótipo de Alta Fidelidade.









# Protótipo Navegável

A seguir, iremos exemplificar 3 telas da versão desktop que representam:

- I. Tela de Login;
- 2. Tela Inicial;
- 3. Tela de Estatísticas.

Você poderá testar as telas exemplificadas desta apresentação através do link abaixo:

https://www.figma.com/proto/HURfJOGrxVHoZ3X1cth1Ot/Unbox?node-id=1%3A2&scaling=min-zoom



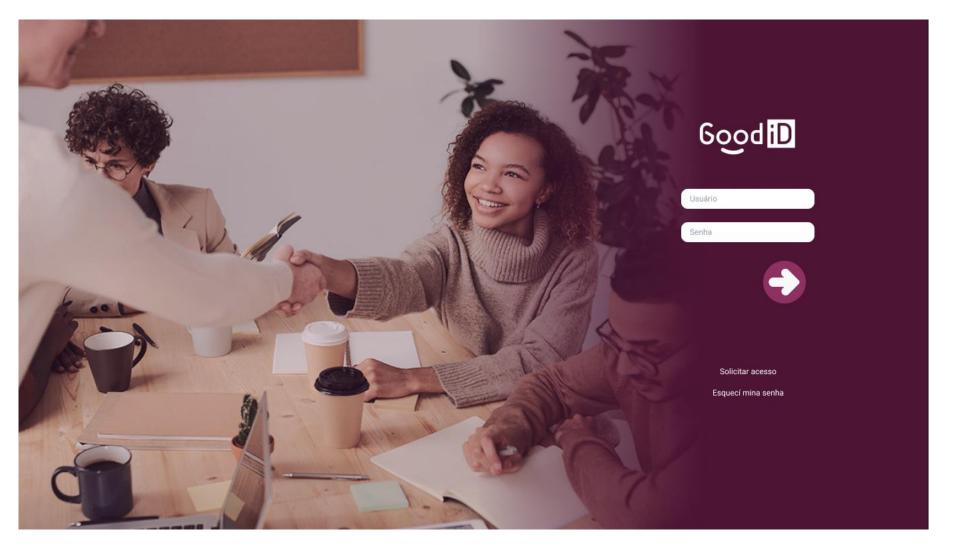






Protótipo de Alta Fidelidade.

Clique na "**Seta dentro do circulo**" para entrar.



Tela de identificação do usuário



### // Desafio Unbox Culture





### Layout:

Protótipo de Alta Fidelidade.

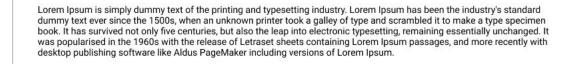
Na tela principal, o único link ativo é o de "Estatísticas".

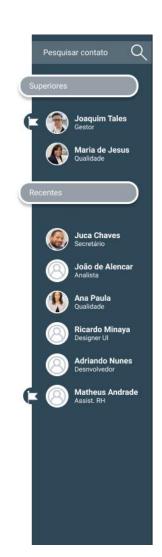
Clique na "Estatísticas" para carregar a próxima tela.

Se precisar voltar ao início, você pode clicar em "sair"









10/10/2020 - 18:00









Maria de Jesus Qualidade

Juca Chaves Secretário

João de Alencar Analista

Ricardo Minaya Designer UI

Adriando Nunes

Matheus Andrade



### Layout:

Protótipo de Alta Fidelidade.

Na tela de "estatísticas". demonstramos um exemplo onde a organização define um processo de pontuação de acordo com o batimento de metas, controle de SLA e também a participação no App.

Caso seja de interesse da empresa predefinir um prêmio por pontuação máxima, este pode ficar estipulado nesta tela e assim o colaborador pode monitorar quantos pontos faltam para atingir seus objetivos.





