

Nome: Jéssica Pimentel

Trabalho da disciplina UX – UX no Desenvolvimento Ágil de Software

1. Explicar o produto – app/site

Função: O produto é um site de portfólio para designers e pessoas de social mídia poderem demonstrar para novos clientes como suas artes criadas para POSTS de redes sociais, CARROSSEL e VÍDEOS irão aparecer no feed de maneira rápida e intuitiva.

Justificativa para o Desenvolvimento: Estando em contato com algumas pessoas que trabalham como social mídia e designer, quando eles são orçados para fazer artes pontuais ou testes técnicos para serem contratados como social mídia fixo, eles precisam mostrar ou criar do zero artes para mostrar o porquê de ser o melhor profissional a ser escolhido.

Pensando nisso surgiu a ideia de um “simulador” de mídia social para esse profissional poder colocar suas artes e mostrar na prática como ficariam aplicadas para o cliente. Dessa maneira é possível mostrar o valor além da arte, mostrando se as artes vão seguir o padrão e palheta de cores da atual da rede social do cliente, se a tipografia faz sentido naquele contexto geral e até mesmo mostrar um diferencial e aplicação direta para o cliente.

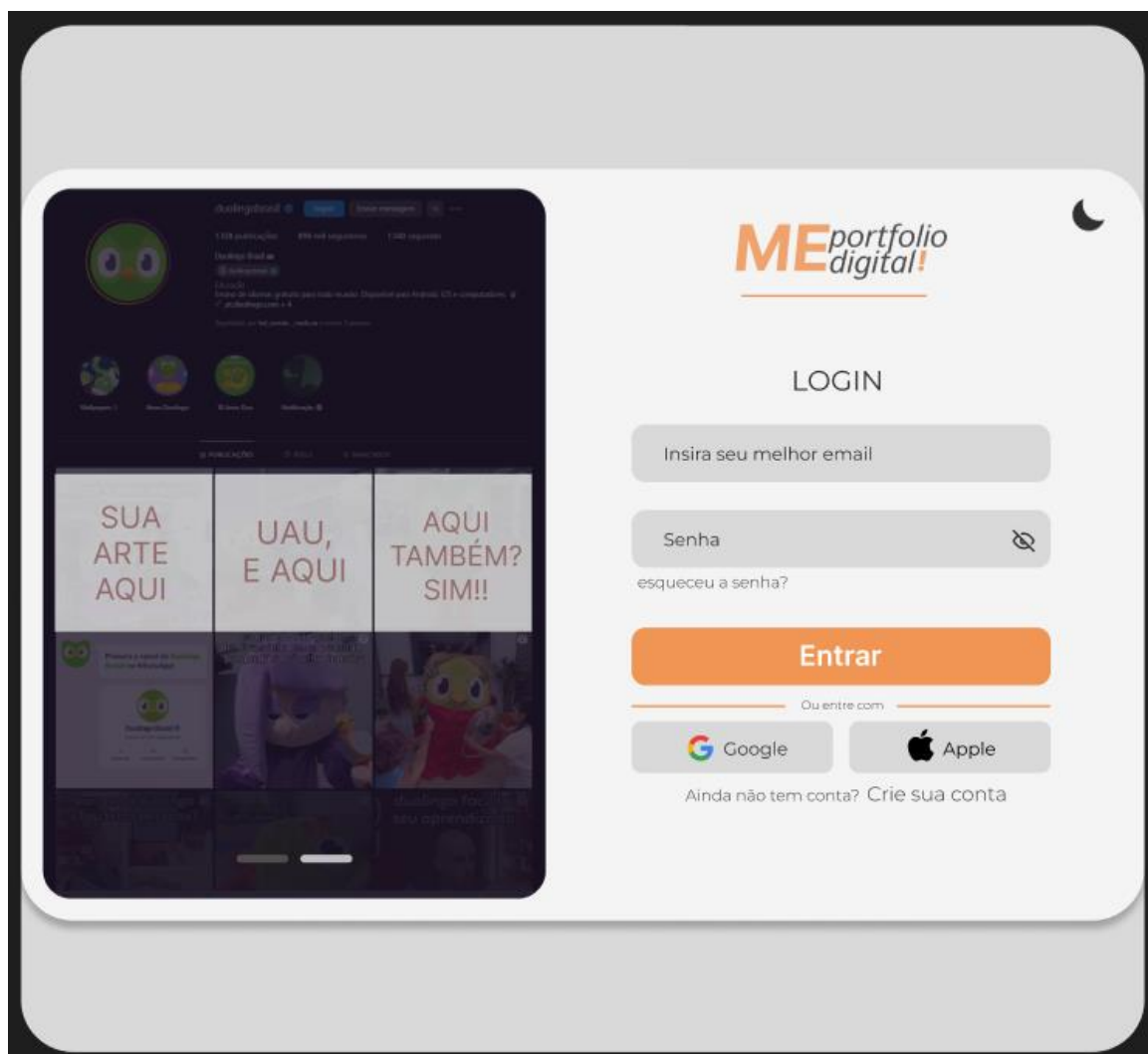
Para essa primeira entrega, vão ser feitas as telas pensando no layout da rede social Instagram.

2. Desenvolver pelo menos 5 (cinco) telas prontas - 40 pontos;

Tela 01:

Assunto: Login

Função: Efetuar o login por meio de email e senha, ou pela conta do google ou apple. Mostrando uma prévia de como ficaria a arte no sistema ao lado.

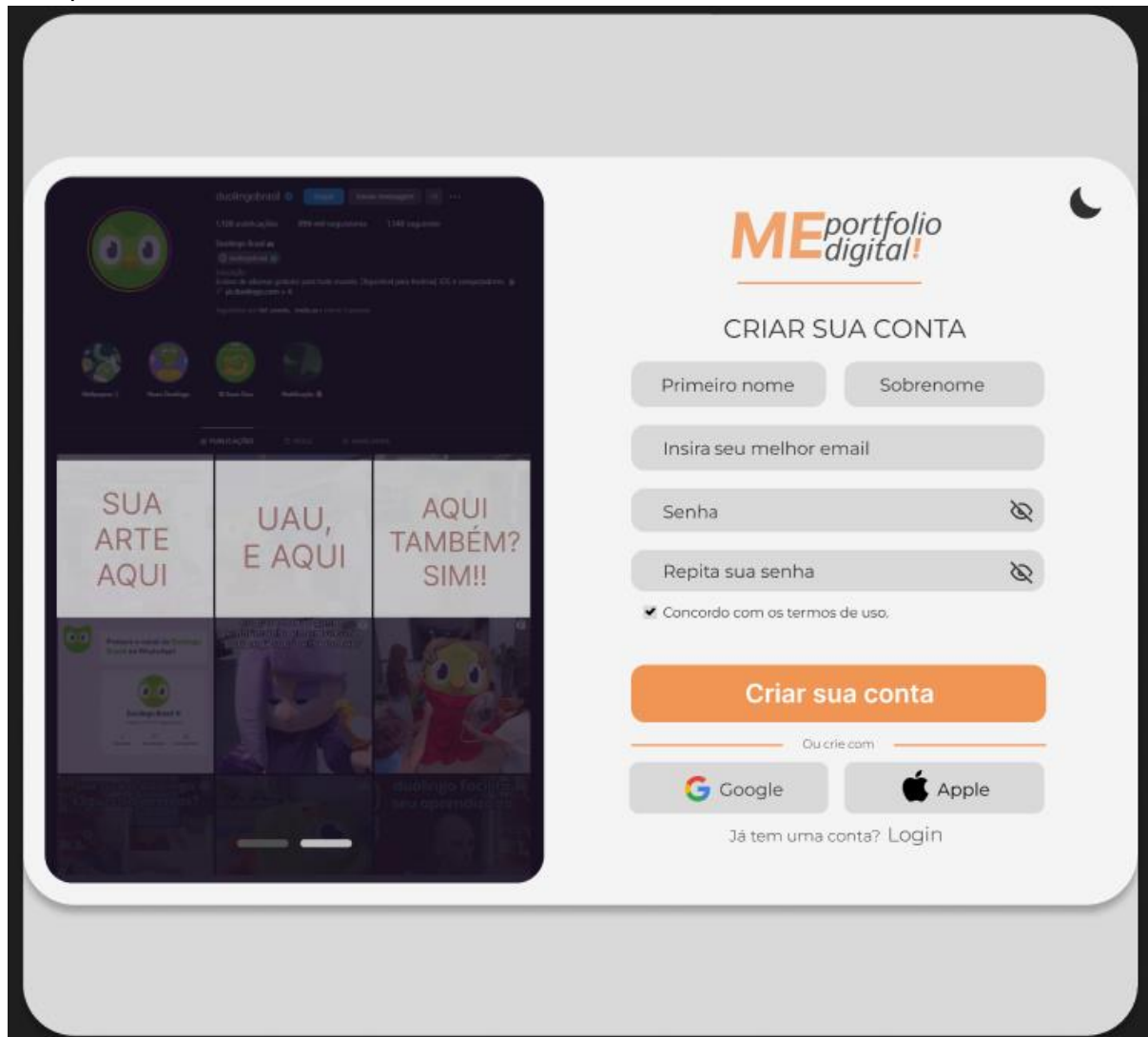


Tela 02:

Assunto: Registrar

Função: Caso não tenha uma conta ele pode se registrar clicando no “Crie sua conta” da tela anterior e se cadastrar com seus dados ou pela conta do google ou apple. Mostrando

uma prévia de como ficaria a arte no sistema ao lado.

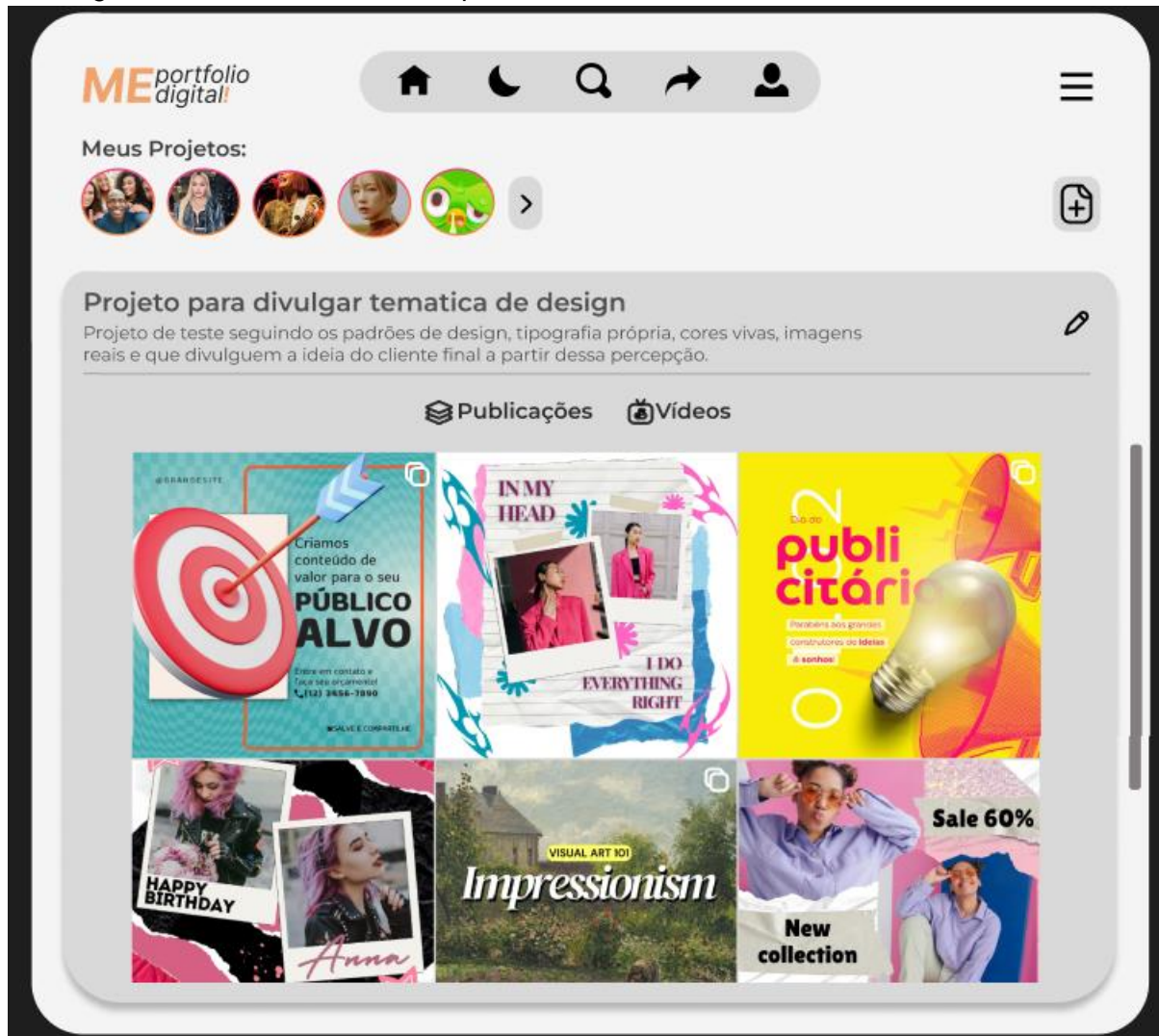


Tela 03:

Assunto: Feed e Dashboard do sistema

Função: Mostrar para o usuário todos os outros projetos que ele já criou, como se fossem stories do instagram, além de ao clicar em algum projeto mostrar como ficaria o portfólio

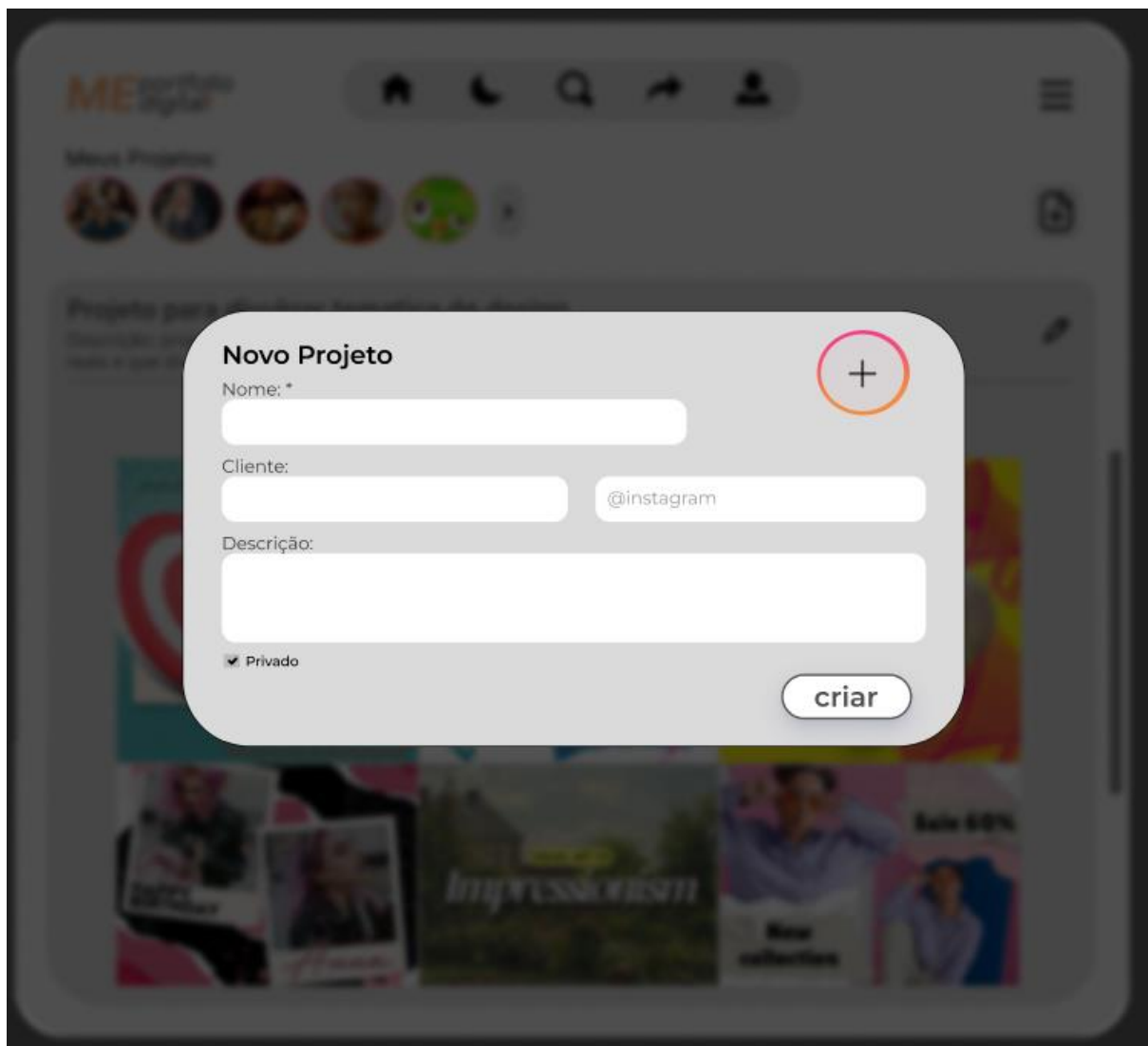
dele logo abaixo e com um menu superior.



Tela 04:

Assunto: Criar novo projeto

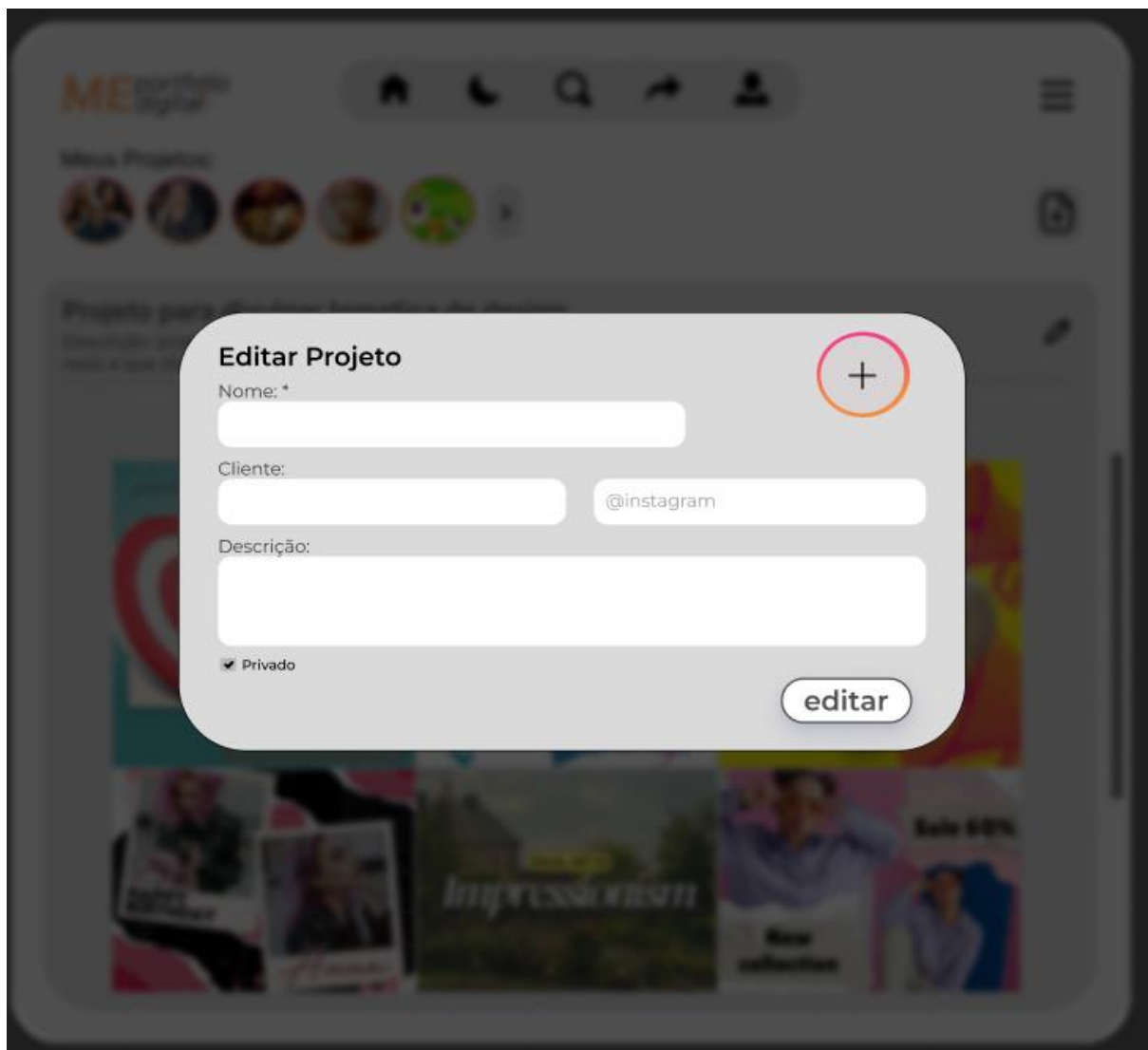
Função: Quando o usuário no feed e dashboard clicasse no botão de novo abriria a opção de criar um novo projeto, com um pequeno formulário para preencher com nome, cliente e instagram do cliente como opcional, além de descrição e se o projeto é público ou privado.



Tela 05:

Assunto: Editar projeto

Função: Se ao já ter criado um projeto, o usuário tivesse a vontade de editar alguma informação como nome, cliente, descrição e se é público ou privado ele apertaria no lápis ao lado do portfólio do feed/dashboard e levaria para a seguinte tela com os valores preenchidos para edição.

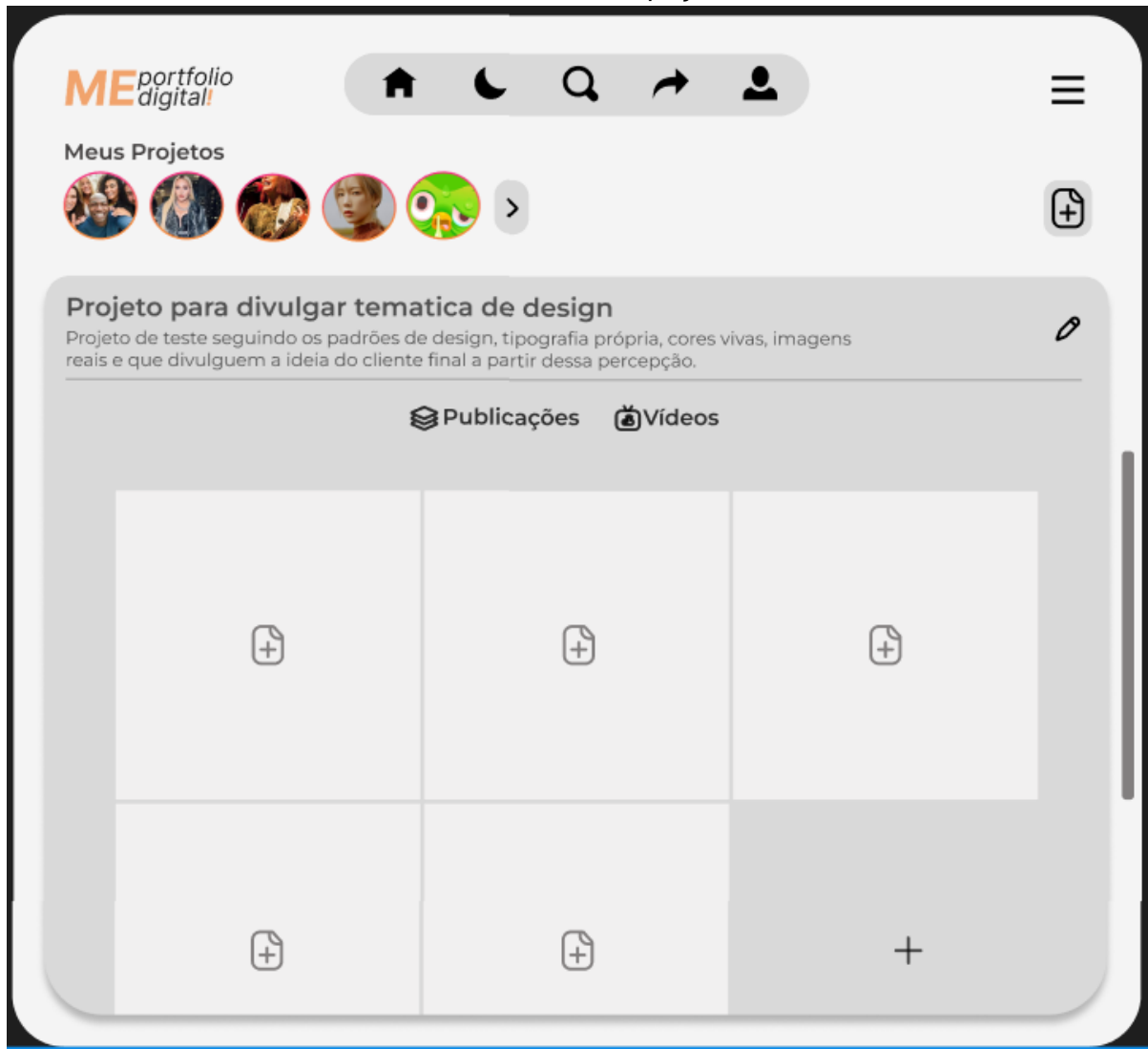


Tela 05: bônus.

Assunto: Projeto criado

Função: Quando o projeto novo é criado, ele não vem com as artes ainda, porque a ideia do sistema é o usuário adicionar as artes na ordem que ele achar que combina com a estética, peso de cada arte e como fica apresentação para o público seguindo a lógica daquela comunicação visual. Sendo assim o projeto novo vem "limpo" para poder ser

customizado e adicionar as artes diretamente no espaço das artes.



Protótipo criado no figma das telas, clicar no link abaixo para acessar:

link: [protótipo criado no figma](#)

3. Explicar as escolhas feitas (cor, layout, fonte, etc.) - 20 pontos;

As cores escolhidas para o modo light foram neutras para poder dar foco nas artes que vão ser adicionadas pelo usuário, sendo um sistema clean e com poucos recursos visuais, para ser intuitiva a utilização, mas destacando as cores da rede social Instagram principalmente nos círculos com as fotos dos projetos para remeter a referência dessa rede social e como ela é usada no trabalho de mídia social.

Foi criada uma logo simples só para demonstrar como ficaria, utilizando fontes mais neutras para não tirar tanto o foco das artes que serão inseridas e que provavelmente terão tipografias mais marcantes.

O layout e as bordas arredondadas foram para trazer um pouco de suavidade a quantidade de artes que podem aparecer, tentando levar a visão do usuário direto para elas e não para as formas do sistema em si.

4. Mostrar as telas para, pelo menos, 1 (um) possível usuário explicando a função principal do produto, as opções de interação e navegação, e coletar informações de feedback do usuário - 20 pontos.

Foi mostrado para uma mulher de 23 anos, engajada com redes sociais.

Ao mostrar as telas de Login e Criar sua conta ela achou bem clean, com um formulário simplificado e intuitivo com os outros formulários que ela já utilizou em outros sistemas e sites.

Ao mostrar como seria o feed desse sistema, ela destacou que gostou muito dos detalhes dos “Meus projetos” relembrares os “stories” do instagram, que ela entendia que podia apertar neles e eles abririam algo. Achou os botões do menu intuitivos com os ícones, sendo ícones comumente utilizado em outros sistemas e que ela entende o que cada um faz antes mesmo de clicar.

As cores ela disse que mesmo sendo um sistema todo no light mode não cansa tanto a vista de olhar, por ter uma cor de cinza mais claro e não aquele branco muito claro que cansa a vista.

As telas de criar novo projeto e editar projeto ela entendeu o que cada campo fazia e apenas sentiu falta do botão de fechar aquele “modal”.

Quando mostrado a última tela, ela entendeu o que os ícones com “+” significavam e que eram para anexar ali as imagens que ficariam no “feed” daquele portfólio e entendeu que quando aqueles 5 anexos fossem adicionados, ela poderia clicar e adicionar outros logo em seguida.

No geral achou um sistema intuitivo e simples de mexer, além de ressaltar que é uma boa maneira de testar como ficariam as fotos antes mesmo de precisar postá-las no instagram.