



Construindo uma Experiência Centrada no Usuário: Pesquisa, Interface & Prototipação





karolinegammarano.fiap@gmail.com

Karoline Gammarano

Senior Product Designer na Raia Drogasil

Com MBA em Design de Interação, dez anos de experiência atuando como Designer e seis contribuindo com times de inovação na construção de produtos incríveis, sou apaixonada não somente pelo Design, mas também pela arte, tecnologia, psicologia e por ajudar as pessoas, sendo completamente fascinada por descobrir problemas e pelo desafio de resolvê-los.

AGENDA

- 1 AULA 1 Introdução à Exp. Centrada no Usuário
- 2 AULA 2 Pesquisa e definição do problema
- **3 AULA 3** Ideação de soluções, funcionalidades e fluxo
- 4 AULA 4 Library de componentes e Interface

AGENDA

5 **AULA 5** Protótipo e preparação para testes

6 AULA 6 Testes de conceito e usabilidade + Melhorias e Handoff

Na aula anterior...

Aprendemos o que é um protótipo e a sua importância

Como validar nossa solução com tarefas de usuário Como construir um protótipo no Figma

Aula 6

Teste de usabilidade/conceito e como melhorar sua solução

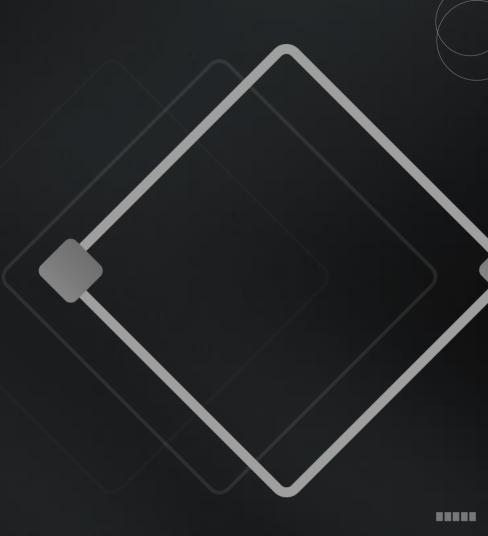


Hoje vamos abrir a aula com os testes de usabilidade!



Recapitulando...

Como a dinâmica vai funcionar?



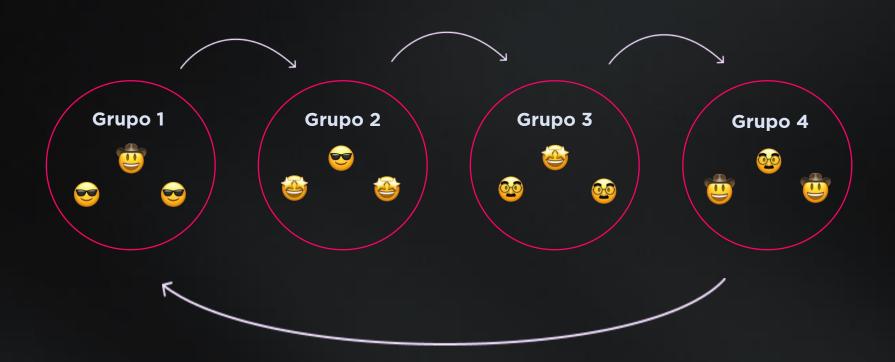














Hands On

Antes de tudo, um dos membros do grupo precisa colar o link das

Tarefas do Usuário no local indicado lá no board no Miro,

combinado?



Hands On

Agora, vamos nos dividir em grupos pra vocês se prepararem e escolherem quem será o primeiro a ser teletransportado para outro grupo.

Vou passar pelos grupos pra tirar as últimas dúvidas e já já damos inicio aos testes!



Intervalinho

Pausa pro café, voltamos daqui 10 minutinhos.



Voltando



Testamos a nossa solução com um usuário em potencial

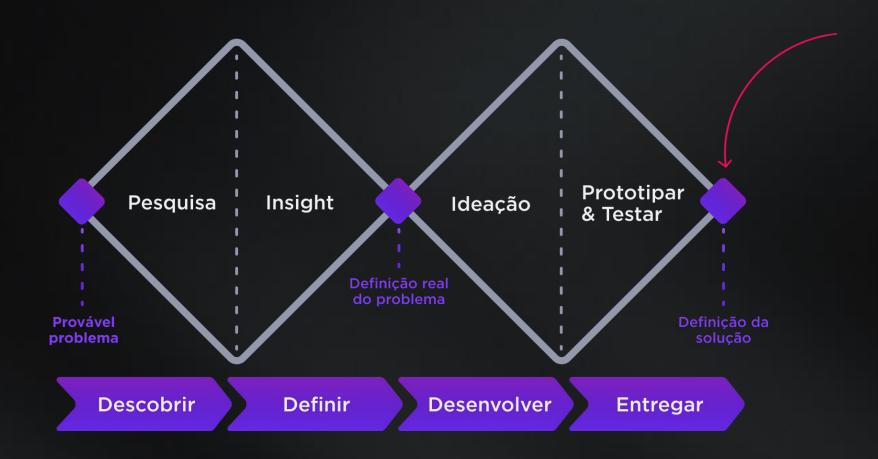


Testamos a nossa solução com um usuário em potencial





...e agora?



Com os resultados dos testes em mãos...

Chegou o momento de analisar o que pode ser melhorado na solução! Esse é um momento muito importante do seu projeto, visto que é decisivo pra que você escolha qual caminho sua solução vai tomar. Vamos dar uma olhada na tabela de tarefas pra ver os resultados?



Requer atenção/concluiu com estímulo

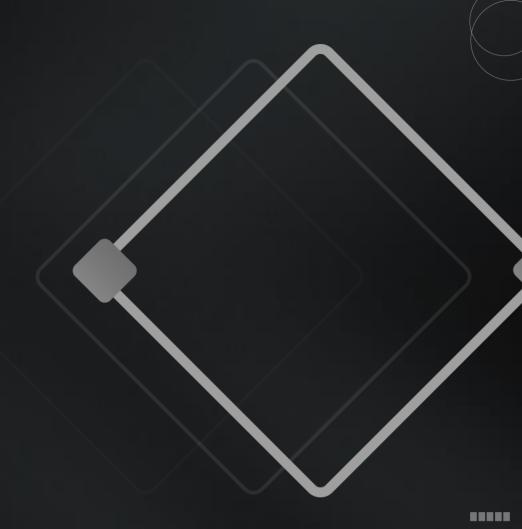




Hands On

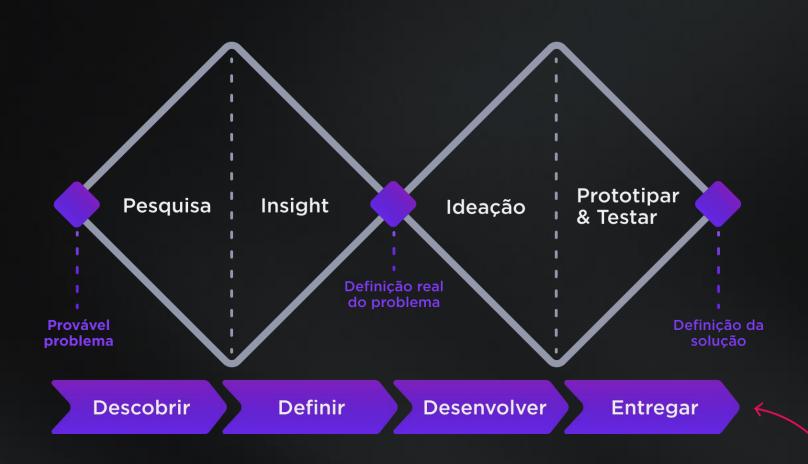
Repasse com o seu grupo as percepções do usuário sobre a sua solução com base na tabela de tarefas. Esse é o momento para priorizar as possíveis melhorias na solução com base na gravidade e critério definidos na tabela.

Priorizamos as melhorias para a nossa solução

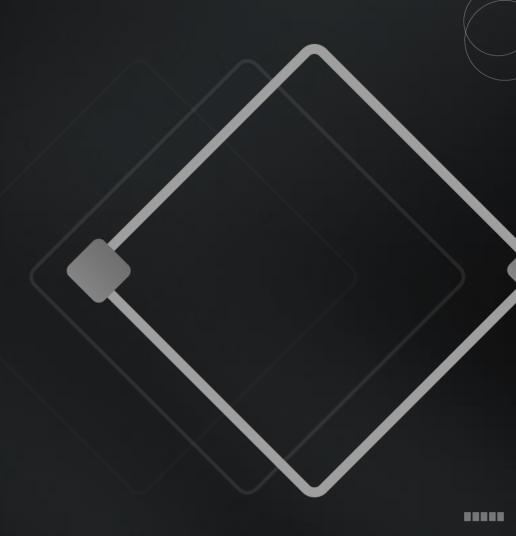




...e agora?

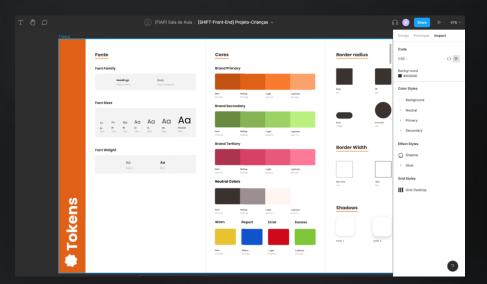


Handoff para o time de desenvolvimento



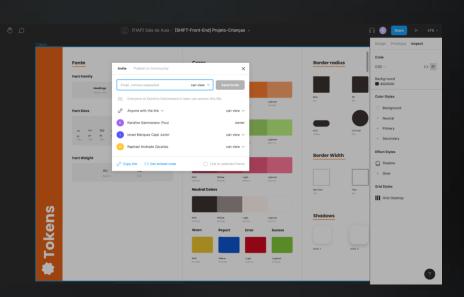
Agora chegou o momento de entregar a solução para desenvolvimento!

 Handoff é o termo utilizado para esse momento tão importante da construção de uma solução. Vamos ver como fazer isso pelo Figma? Com a sua solução finalizada, clique em Share (compartilhar), no canto superior direito do Figma



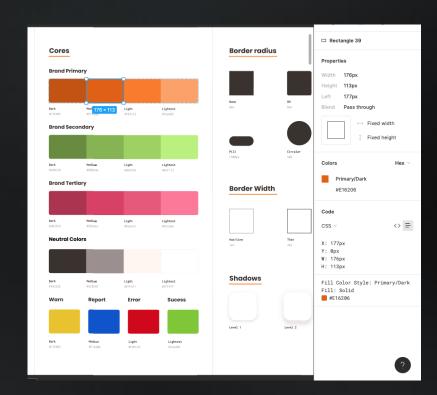
 No campo disponível, digite o email dos desenvolvedores e selecione Can View (pode ver) na setinha ao lado do campo.

 Isso vai garantir que o desenvolvedor veja apenas o que é necessário para ele no arquivo.



 Essa é a visão que o desenvolvedor terá do seu arquivo. Do lado direito, ele terá em detalhes tudo sobre qualquer componente que selecionar.
 Tamanho, o hexadecimal da cor, e até a posição desse componente.

 Para os assets como ilustrações e ícones, o Figma disponibiliza o download também nessa área.



Ah! Pronto!
Passamos por
todas as etapas da
construção da
solução, né?



Ufa, Já posso abrir meu champanhe?Professora?







Para, para, paaaara!



Mas e aí, quando minha solução estiver no ar, **como saber se ela deu certo mesmo**?

Como medir a solução depois de lançada?



Primeiro, vamos lembrar dos problemas que a ONG trouxe pra gente?



1. O processo seletivo para adoção

Para evitar que os animais sejam abandonados novamente, a Casa do Vira Lata tem um processo seletivo com as famílias interessadas em adotar, que é feito manualmente pelo WhatsApp. Isso gera uma fila de espera muito grande para os adotantes e muito trabalho para os voluntários da ONG.

Tempo de espera para adoção diminuiu?

Número de adoções por período aumentou?



2. A captação de voluntários

Uma ONG precisa de voluntários para continuar o seu trabalho, e com a Casa do Vira Lata não é diferente. Porém, apesar de algumas pessoas interessadas entrarem em contato por Instagram, acabam não seguindo com o plano de se tornarem voluntários, a ONG não sabe a razão.

Houve um aumento no número de voluntários da Casa?



3. A captação de doações

Hoje, as doações são muito dispersas e em diversas plataformas diferentes como PicPay, Vakinha e Apoia-se, o que confunde as pessoas, além de dificultar a gestão do dinheiro.

Houve um aumento de doações?



Ou seja, para definir um critério de sucesso para a sua solução, basta lembrar-se do que você estava tentando resolver com ela!

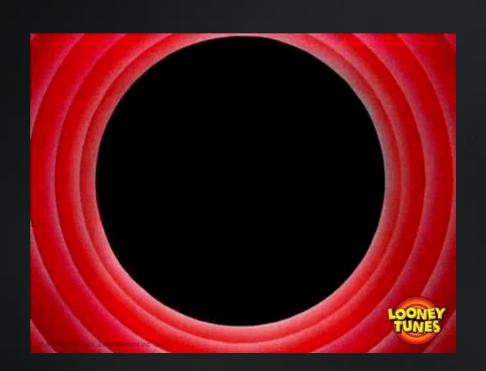




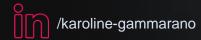
Agora sim, acabooooou!

E hoje aprendemos

- Como utilizar os resultados dos testes de usabilidade para melhorar sua solução.
- Como entregar sua solução para o time de desenvolvimento.
- Como definir os critérios de sucesso para medir sua solução depois do lançamento.



OBRIGADA





Copyright © 2021 | Karoline Gammarano

Todos os direitos reservados. Reprodução ou divulgação total ou parcial deste documento, é expressamente proibido sem consentimento formal, por escrito, do professor/autor.

