



SHIFT

 FIAP



00000



FRONT-END SPECIALIST

DESENVOLVIMENTO WEB COM ANGULAR & REACT

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





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.



karolinegammarano.fiap@gmail.com

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...

Entrevistamos
os nossos
usuários

Indexamos os
resultados da
nossa pesquisa

Definimos o
problema que
vamos tentar
resolver



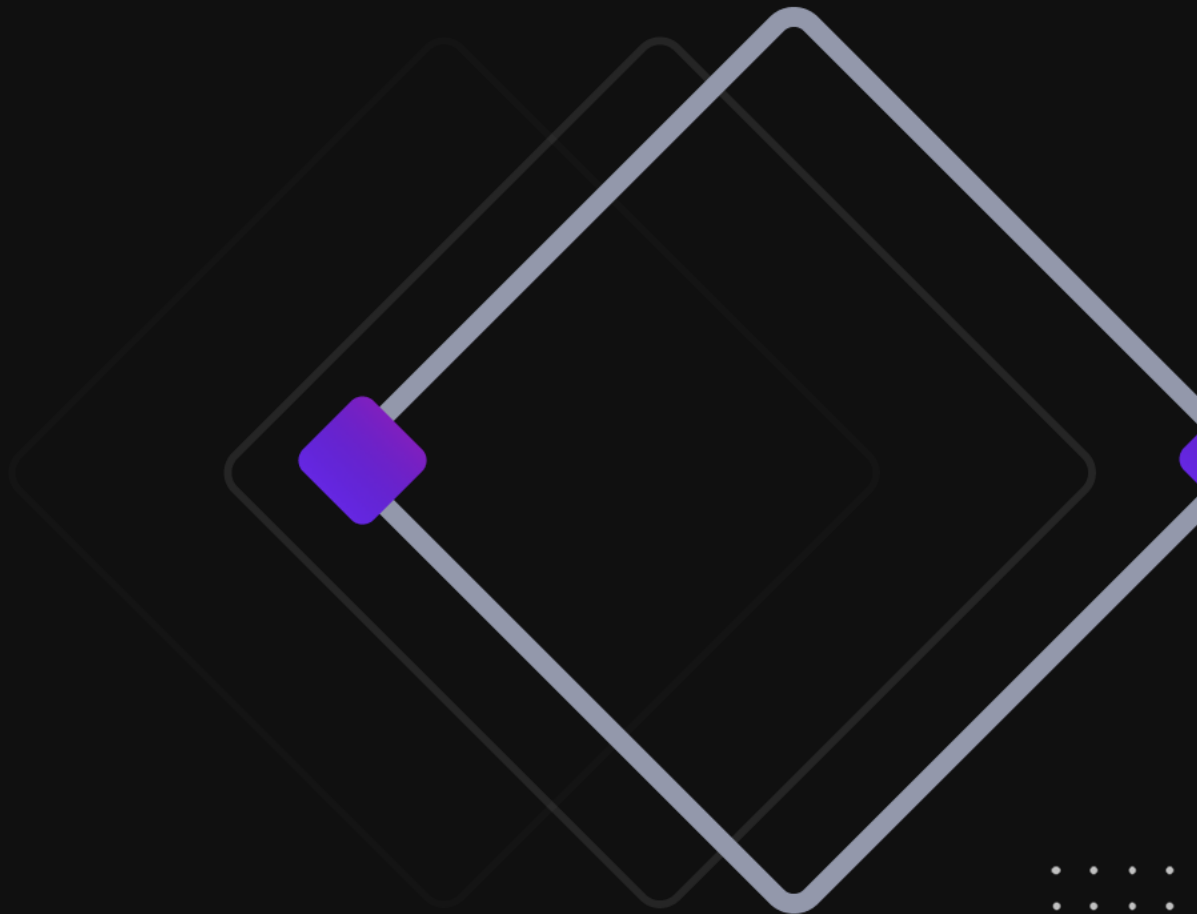
Aula 2

Ideação e funcionalidades e fluxo da solução



Recapitulando...

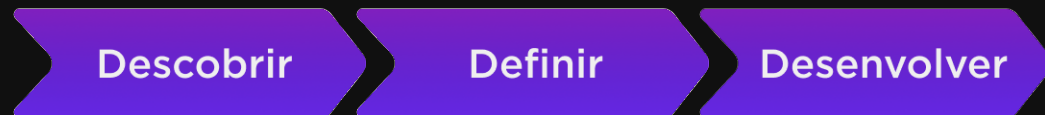
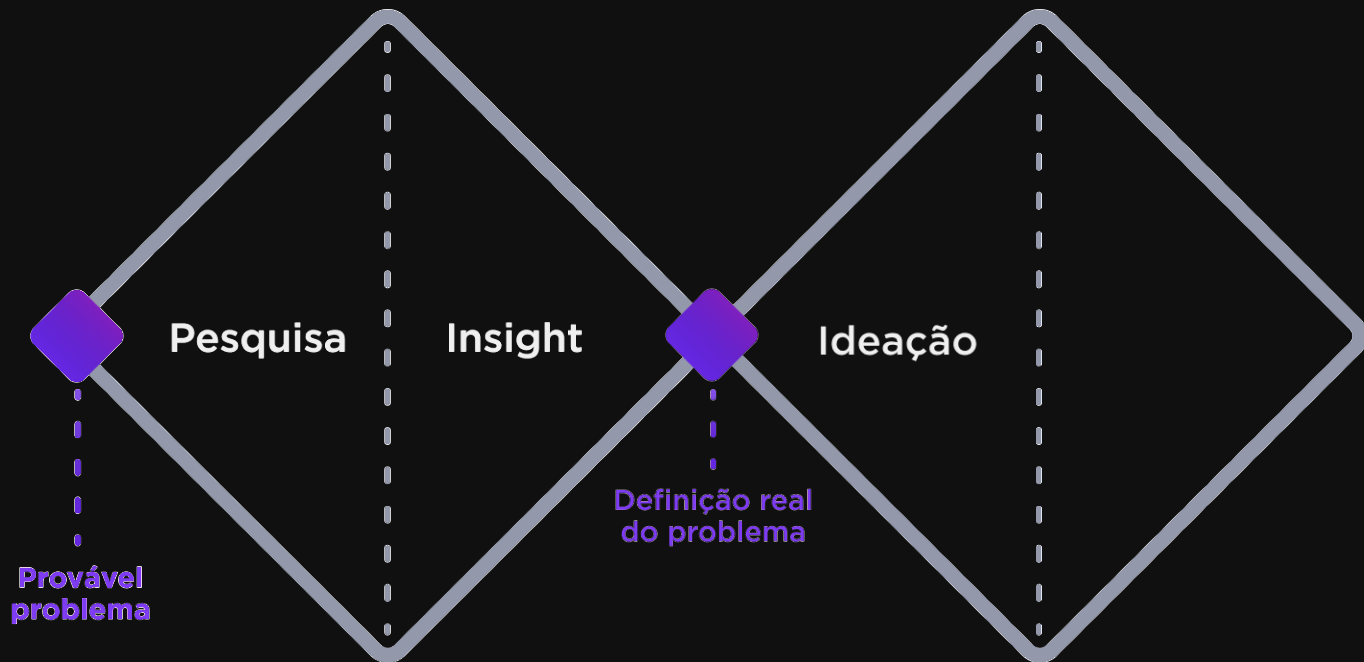
**Definimos
nosso
problema**





...e agora?





Desenvolver: Idear

Depois de coletar todos os resultados das suas pesquisas, você provavelmente está com uma quantidade enorme de informações.

E agora? **Como organizar todas essas informações** e, principalmente, o que fazer com elas?



Ideia (Ide.ia)

1. Representação mental de algo concreto, abstrato ou quimérico.
2. Solução possível.
3. Descoberta, invenção.

Depois de definir o(s) problema(s) que queremos resolver, partimos pra uma das partes mais divertidas do projeto: **pensar nas possíveis soluções.**



Idear

Ferramentas mais
comuns:



Brainstorming



Crazy 8



How Might We

Brainstorming

- Método de ideação onde todos os envolvidos anotam diversas ideias, sem considerar o que é certo e errado e ignorando barreiras de negócio.
- O objetivo é gerar o máximo de ideias possível, para depois refiná-las.

Frete dos
brinquedos

Pontos de
coleta de
doações

Um drone
busca as
doações



Crazy 8

- O Crazy 8 é uma ferramenta em que cada pessoa da equipe deve escrever ou desenhar 8 ideias em um papel, em 8 minutos.
- Depois cada um apresenta o que colocou, e as pessoas da equipe devem votar nas ideias que consideram mais relevantes.

10 votos

Frete dos
brinquedos

08 votos

Pontos de
coleta de
doações

02 votos

Um drone
busca as
doações



How Might We

- Ou **Como Nós Podemos**, é um método que você utiliza o problema definido para formular uma pergunta que ajudará na idealização de possíveis soluções.

Problema

A logística de entregar os brinquedos a serem doados para a ONG é difícil e gera desistência por parte do doador.

Como nós podemos tornar a entrega dos brinquedos doados mais fácil e cômoda para o doador?

Solução

Criando pontos de coleta parceiros por toda a cidade





Hands On

Agora, vamos finalmente **pensar nas soluções** possíveis para o problema que definimos utilizando o **How Might We** lá no Miro. Bora?!



“E agora, o que eu faço com todas essas ideias?”

Depois de ferver a cabeça com dezenas de ideias mirabolantes, você deve estar com uma soma considerável **possíveis** soluções para o problema que escolheu.

E agora? Como **priorizar essas ideias** e, principalmente, quais devem ser escolhidas para serem testadas em um protótipo?



Antes de tudo,
você sabe **o que é um
MVP?**



MVP (minimum viable product)

mínimo produto viável

Uma versão simplificada do seu produto/solução que seja viável tanto tecnologicamente quanto para o negócio. É o mínimo que precisamos desenvolver para atingir um determinado **objetivo**.



Então, para priorizar as ideias...

Sabemos que precisamos ¹ de uma versão simplificada, ² factível e funcional do nosso produto, ³ que possua valor e seja desejável pelo nosso usuário. [Lembre-se: você pode sempre consultar o material de pesquisa para entender quais ideias se ajustam melhor com o que o seu usuário precisa]






Hands on

Bora pro nosso **Board no Miro** para escolher a(s) ideia(s) de ouro que vamos utilizar para os testes com o usuário.



Levantamento de Funcionalidades

Precisamos agora fazer o levantamento de funcionalidades dentro da(s) ideia(s) escolhida(s). Nesse levantamento, tente imaginar tudo que é necessário para que o usuário consiga realizar a ação que você quer que ele realize.



Por exemplo:

Ideia escolhida:

Criar pontos de coleta voluntários para doações, por toda a cidade

Funcionalidade #1

Uma página na internet para explicar como funciona para doar

Funcionalidade #2

Galeria de vídeos das crianças do projeto

Funcionalidade #3

Mapa em tempo real dos locais de coleta disponíveis

Funcionalidade #2

Formulário de cadastro para doadores com espaço para o endereço



Hands on

Vamos voltar pro **Board no Miro** para fazer o levantamento de funcionalidades com base na(s) ideia(s) escolhida(s).



Priorizando com **MoSCoW**

O Método MoSCoW (Must Have, Should Have, Could Have e Won't Have), é uma técnica usada para definir a prioridade, o nível de esforço para desenvolver e a importância das funcionalidades que compõem o projeto.



Priorizando com MoSCoW

Must Have (Precisa ter): Requisitos indispensáveis para a entrega do produto. São inegociáveis, essenciais e precisam obrigatoriamente estar no produto para que ele seja lançado. Por exemplo: O usuário **precisa ter** uma forma de fazer login no aplicativo.

Should Have (Deveria ter): Iniciativas importantes e que trariam valor para o usuário, mas que não são indispensáveis caso seja necessário. Por exemplo: O usuário **deveria ter** a possibilidade de resetar sua senha no aplicativo.

Could Have (Poderia ter): Essa funcionalidade não é essencial e não tem um grau alto de importância, mas agregaria valor à experiência do usuário. Por exemplo: O usuário **poderia ter** uma forma de ser notificado caso alguém inicie sua vídeo-chamada.

Won't Have (Não terá, por enquanto): As funcionalidades menos críticas e de menor impacto ficam aqui. Elas podem ser adicionadas como lançamentos futuros para enriquecer a experiência no produto.



No exemplo:

Criar pontos de coleta voluntários para doações, por toda a cidade

Must Have

Funcionalidade #1

Uma página na internet para explicar como funciona para doar

Funcionalidade #4

Formulário de cadastro para doadores com espaço para o endereço

Should Have

Funcionalidade #5

Carrossel de ícones explicando como a ONG funciona

Could Have

Funcionalidade #3

Mapa em tempo real dos locais de coleta disponíveis

Won't Have

Funcionalidade #2

Galeria de vídeos das crianças do projeto



Hands on

E de volta outra vez para o **Board no Miro** para fazer a priorização das funcionalidades utilizando o MoSCoW!





Intervalinho

Pausa pro café, voltamos daqui **10 minutinhos**.





Voltando

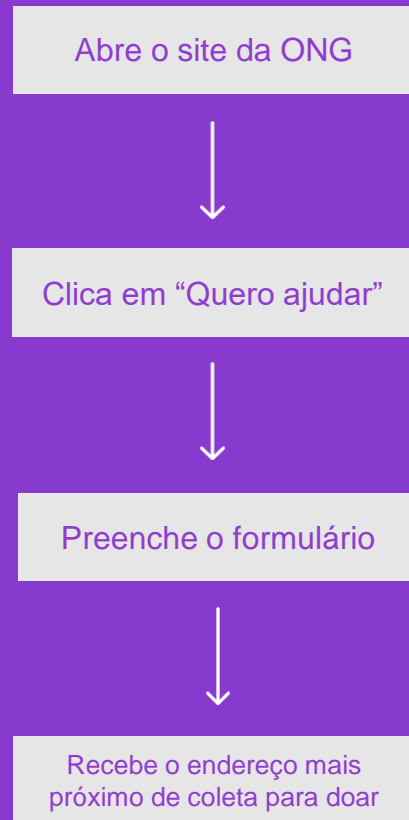


Ok, agora que temos nossas
funcionalidades priorizadas, **qual será
próximo passo?**



Mapeando com Task Flow

Task Flow é um diagrama simples que te ajuda a desenhar e visualizar o caminho e as tarefas que seus usuários terão que percorrer e realizar, para chegar no objetivo da sua solução.






Hands on

No **Miro** vamos construir o Task Flow da nossa solução utilizando as funcionalidades mapeadas e priorizadas



Construindo um Wireframe

Wireframes são esboços simples de telas de produtos digitais, como sites e aplicativos. O intuito é estruturar e validar ideias, por isso os wireframes não contam com detalhes como cores, fontes, ícones e imagens.



Bem vindo
de volta ao seu
app.

Email

Senha

Entrar

[Esqueci minha senha](#)

Wireframe de uma tela de login



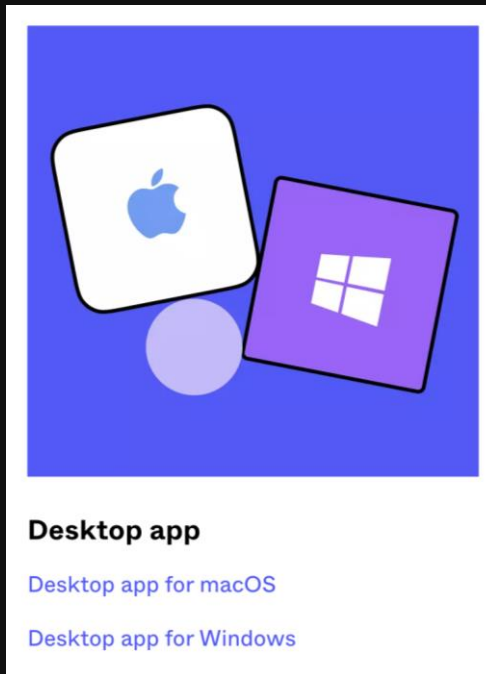
Para, para, **paaaara!**
primeiro, **vamos conhecer o Figma.**



Baixando e instalando o Figma

A instalação do Figma não é obrigatória, pois ele também funciona no navegador de internet. Porém, para atingir a melhor performance, o ideal é instalar o aplicativo para desktop.

1. Entre [nesse link](#) para escolher o arquivo de download de acordo com o seu sistema operacional.
2. Faça o download e execute o instalador na sua máquina
3. Crie um login com seu email e *voilà!*



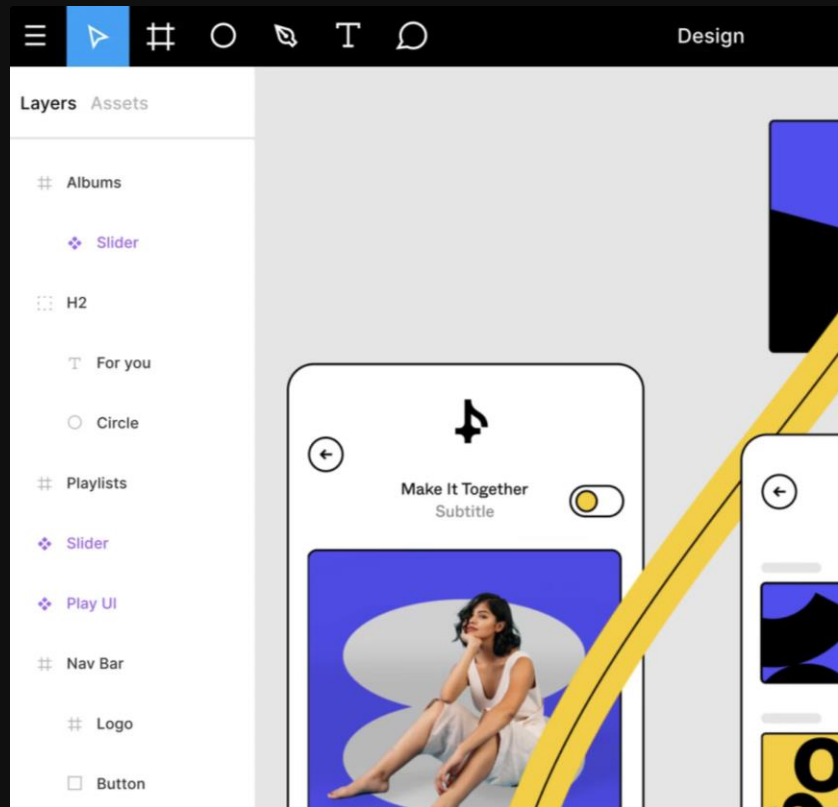
Lembrando que o Figma é **gratuito**



Conhecendo o Figma

O Figma é uma ferramenta extremamente fácil e intuitiva para construção de wireframes, interfaces e protótipos. Ele é colaborativo e seus arquivos são salvos na nuvem, ou seja, você pode trabalhar num mesmo arquivo ao vivo com o seu grupo, assim como fazemos no Miro.

Vamos passar juntos por algumas funcionalidades básicas pra você conhecer de pertinho a ~~ma~~ magia tecnologia dessa ferramenta!

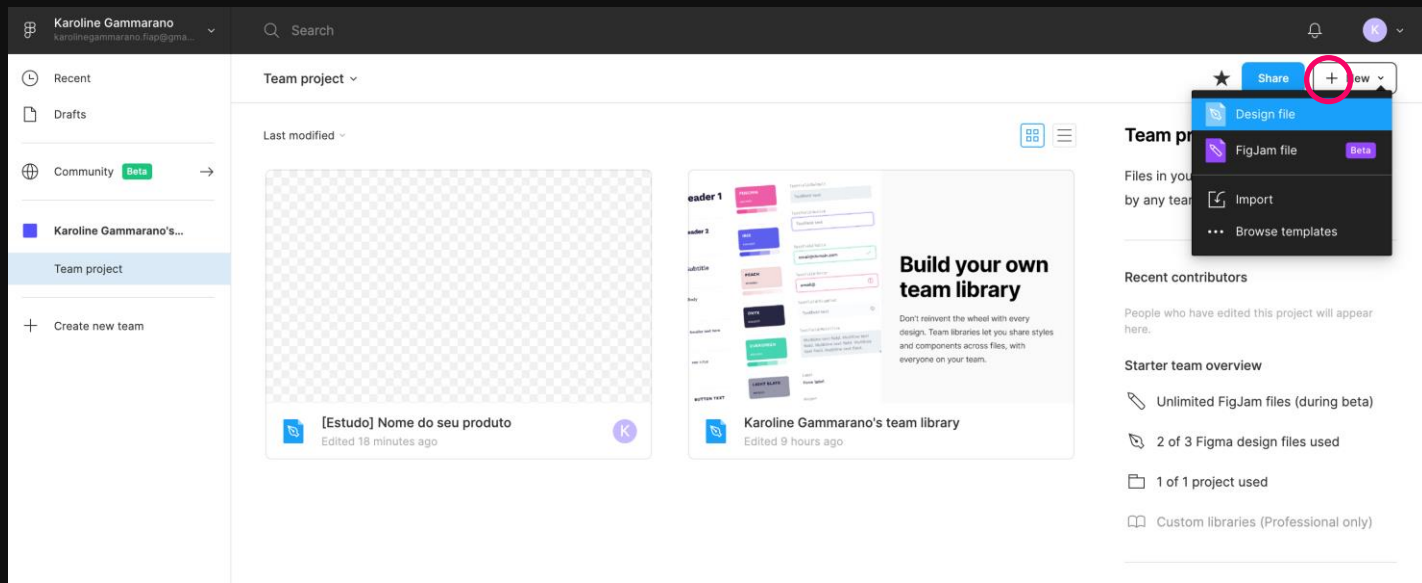


Conhecendo o Figma:

Ferramentas básicas

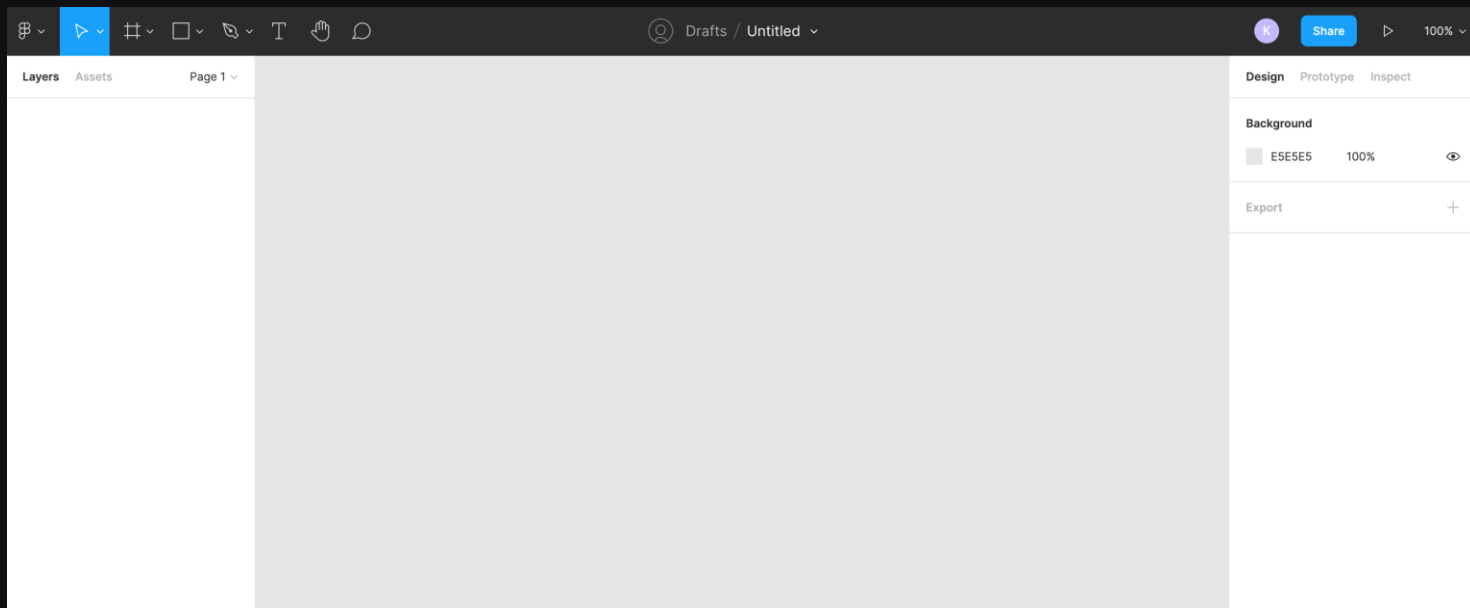
Primeiro, selecione o
projeto do seu time

Depois, basta clicar
nesse botão.



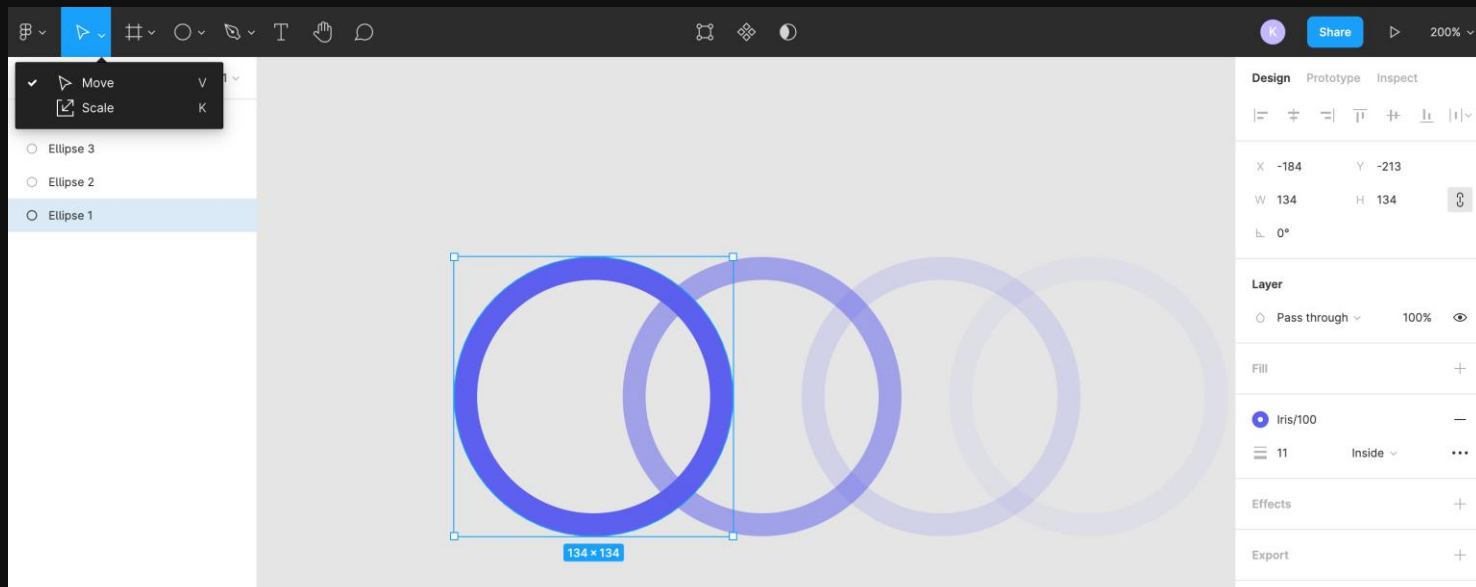
Conhecendo o Figma: criando um novo arquivo

Ao criar um novo arquivo, ele vai ficar com o nome **Untitled**, para alterar basta **clicar ali**



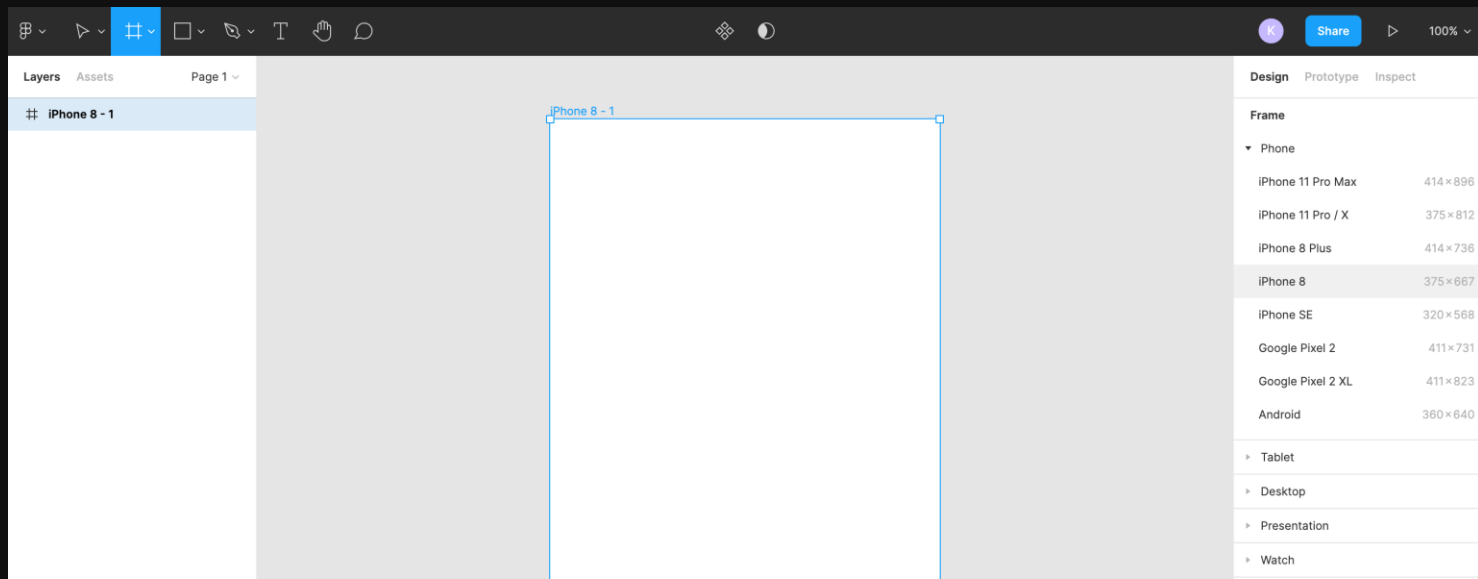
Conhecendo o Figma: ferramentas básicas

Essa é a ferramenta Mover, serve para selecionar/mover objetos.



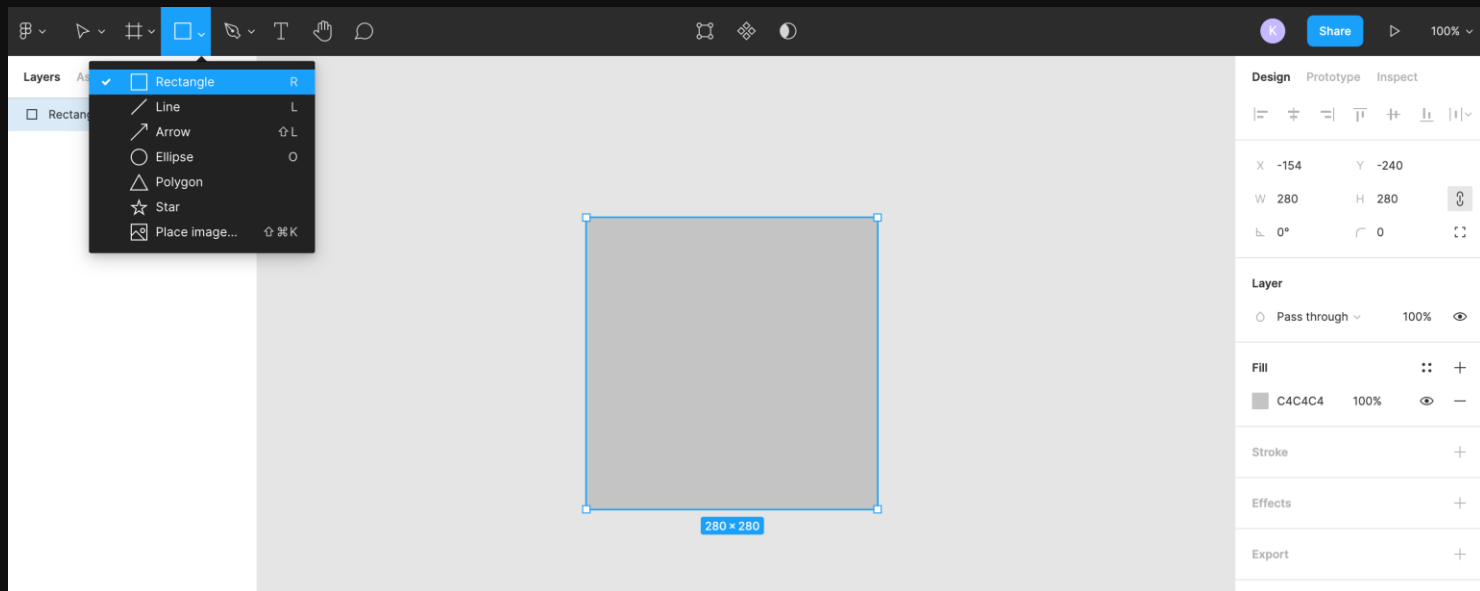
Conhecendo o Figma: ferramentas básicas

Essa é a ferramenta Frame (quadro), com ela você cria o quadro da sua tela. Ali à direita você pode escolher até o dispositivo que prefere utilizar para desenhar a sua solução.



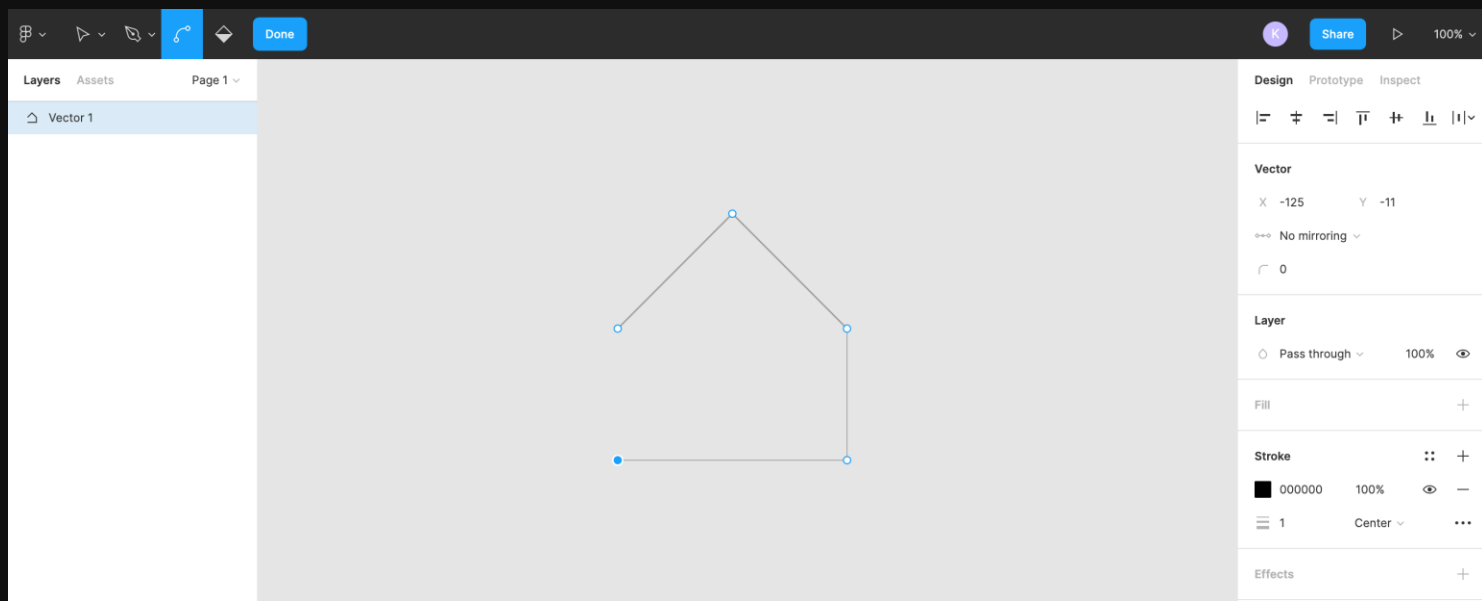
Conhecendo o Figma: ferramentas básicas

Essa é a ferramenta de Formas, com ela você cria formas/objetos. Ali à direita você pode escolher a cor do seu objeto.



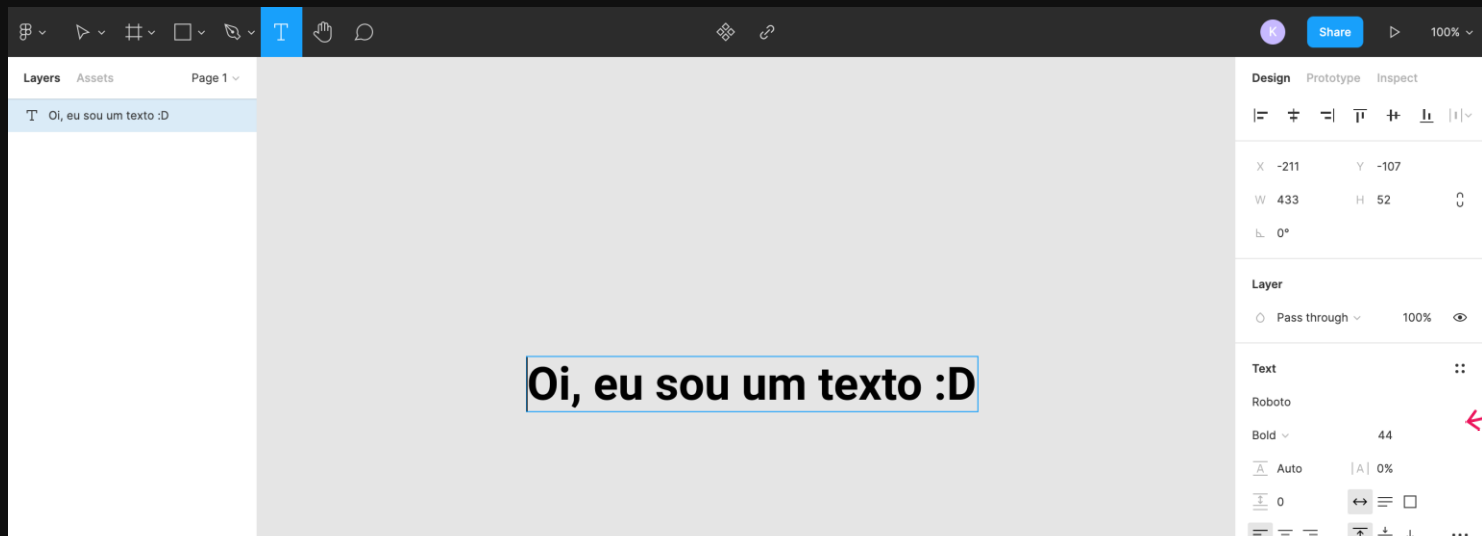
Conhecendo o Figma: ferramentas básicas

Essa é a ferramenta Pen (caneta), com ela você desenha formas/objetos ligando um ponto ao outro.



Conhecendo o Figma: ferramentas básicas

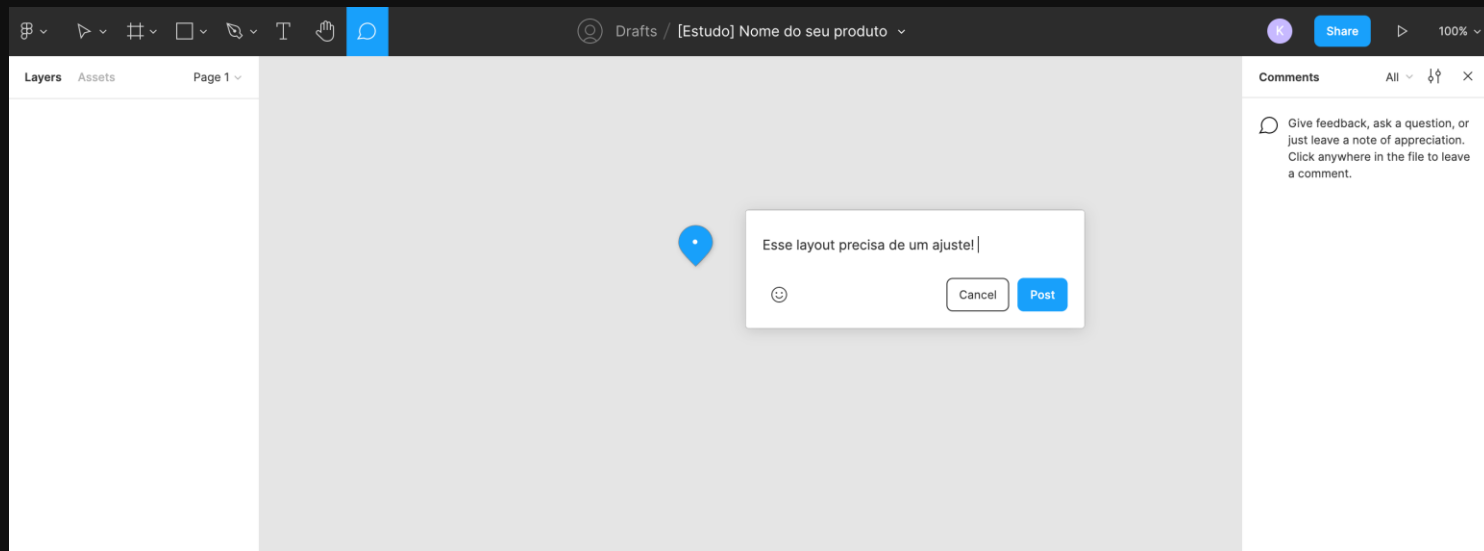
Essa é a ferramenta Text (texto), com ela você cria caixas de texto para o seu conteúdo. Ao lado à direita você pode escolher uma fonte, o tamanho dela, o alinhamento do texto, etc.



Conhecendo o Figma:

Ferramentas básicas

Essa é a ferramenta Add Comment (adicionar comentário), com ela você cria comentários para as outras pessoas que estão colaborando com você num mesmo arquivo.

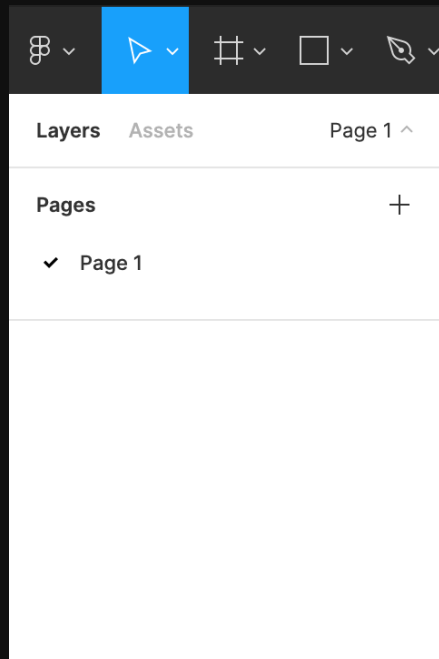


Conhecendo o Figma:

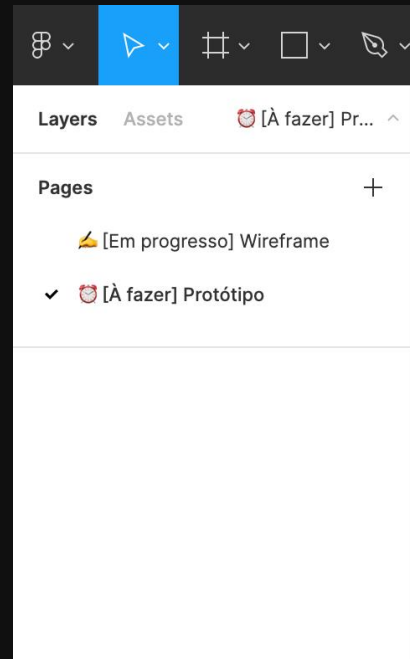
Ferramentas básicas

Essa é a ferramenta Pages (páginas), com ela você pode criar novas páginas para agrupar Layouts de uma mesma jornada ou tarefa.

No exemplo, criei uma página para o Wireframe que vamos desenvolver agora e o protótipo que faremos mais tarde.



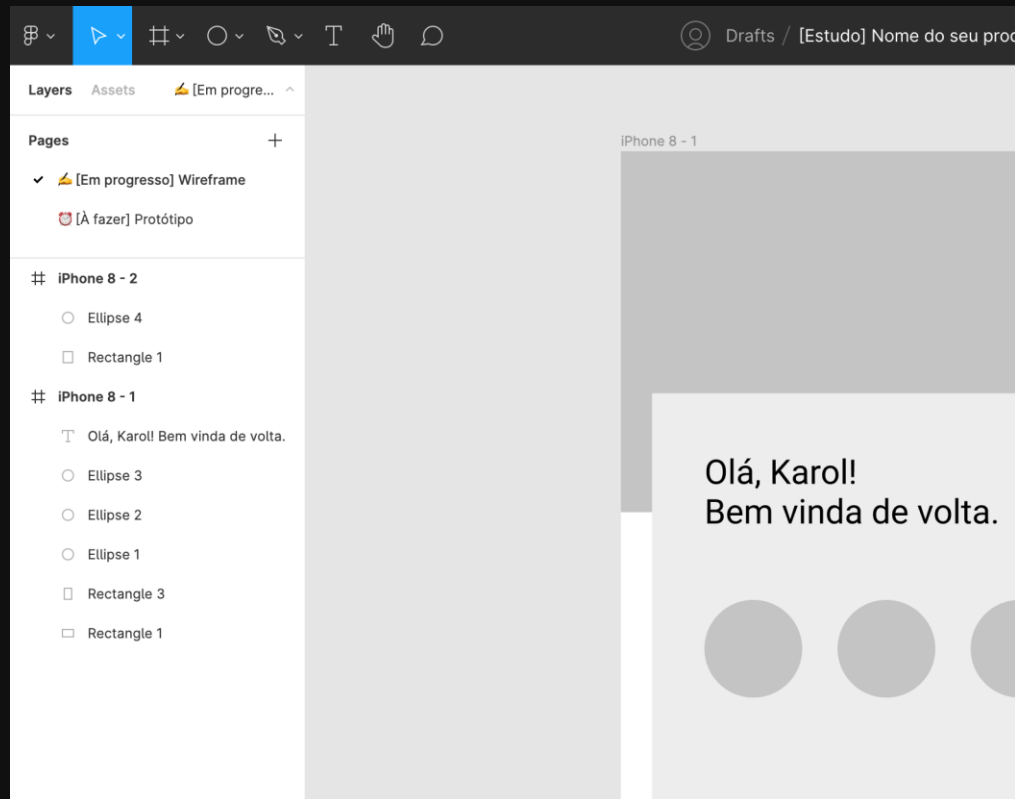
Exemplo



Conhecendo o Figma:

Ferramentas básicas

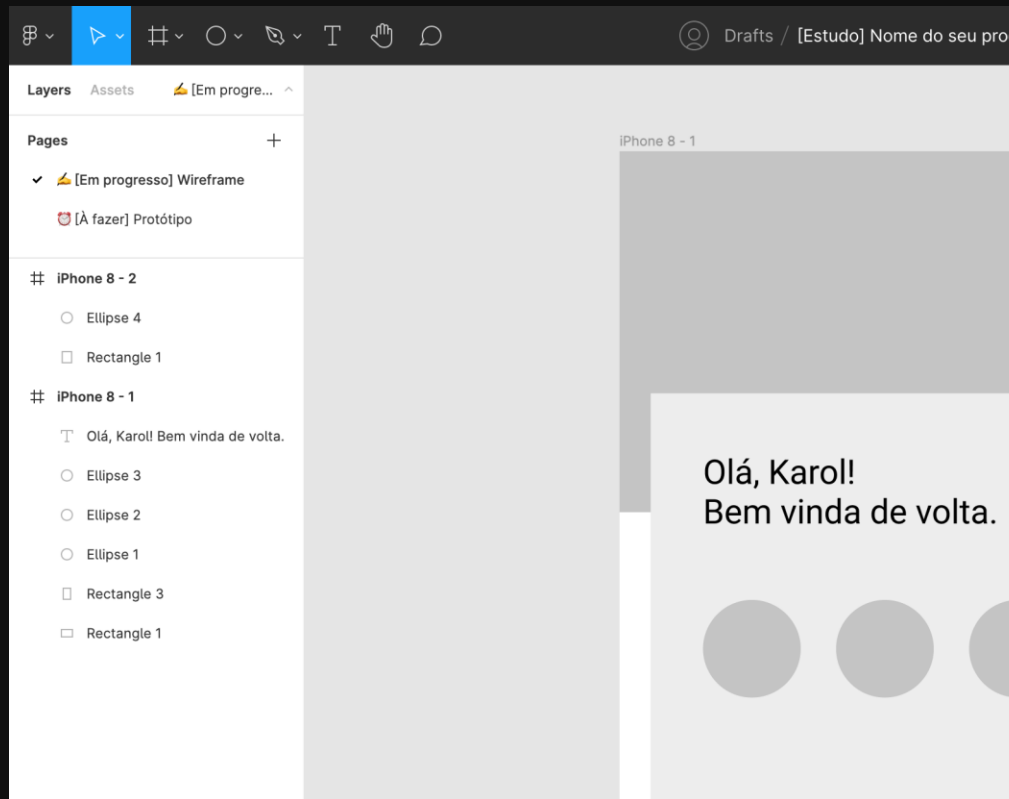
Essas são as **Layers** (páginas) e os **Frames** (quadros). Cada layer corresponde à um objeto (seja ele uma forma, um texto ou uma foto) e ela pode ou não estar dentro de um Frame.



Conhecendo o Figma:

Ferramentas básicas

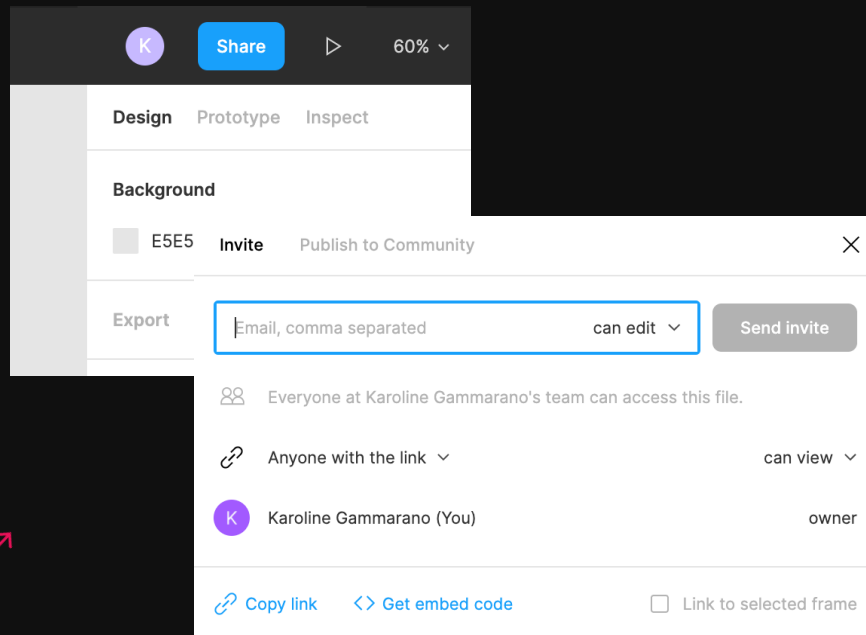
Essas são as **Layers** (páginas) e os **Frames** (quadros). Cada layer corresponde à um objeto (seja ele uma forma, um texto ou uma foto) e ela pode ou não estar dentro de um Frame.



Conhecendo o Figma:

Ferramentas básicas

Clicando em **Share** (compartilhar) abre-se uma janela onde você consegue adicionar novos editores ao seu projeto pelo email, ou pode gerar links de compartilhamento com as permissões que preferir: editor ou apenas visualizador.



Agora sim, **vamos construir nosso
wireframe!**





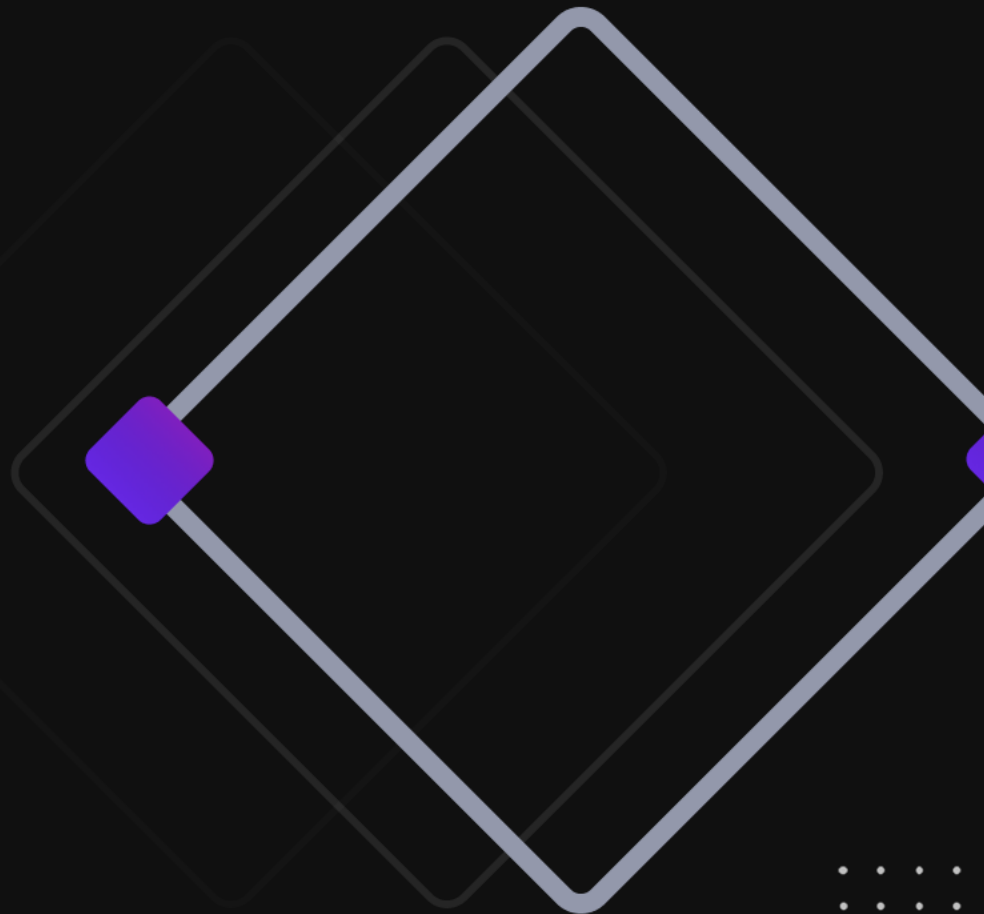
Hands on

Gere um link de compartilhamento do seu Projeto no Figma e cole na área indicada lá no nosso Board no Miro!



E pra próxima aula...

**Uma lição
de casa pra
vocês:**





Mulher, como assim **lição de casa?**



1

Uma Landing Page contando sobre
o projeto para as pessoas

2

Um painel de controle para a
gestão da ONG

Pois é minha gente, lembram das necessidades
essenciais da Casa do Vira-lata?



A **Landing Page** funciona como uma página de aterrisagem para o usuário, onde a ONG pode apresentar o seu trabalho e ainda, de quebra, você pode inserir ou até “vender” a sua solução!

1

Uma Landing Page contando sobre o projeto para as pessoas



Aqui os requisitos são:

1. Ter um menu navegável
2. Ter um espaço para contar quem são e como funciona a ONG
3. Ter uma galeria de imagens da ONG
4. Ter um formulário de cadastro

Vocês podem seguir o exemplo que vou apresentar agora!

1

Uma Landing Page contando sobre o projeto para as pessoas



O **Painel de Controle** funcionaria para a ONG como um centralizador dos animais para dar visibilidade de gastos e status de saúde de cada um.

2

Um painel de controle para a
gestão da ONG



Aqui os requisitos são:

1. Uma página de login
2. Ter uma lista em cards dos animais
3. Ter uma página do animal com dados editáveis
4. Ter uma página de cadastro de novos animais

Vocês podem seguir o exemplo que vou apresentar agora!

2

Um painel de controle para a
gestão da ONG





Hands on (em casa)

Criar os wireframes da Landing Page e do Painel de Controle da Casa do Vira-lata, seguindo os requisitos e o exemplo mostrado em aula.



E hoje **aprendemos**

- Como idear a solução para o nosso problema definido
- O que é um MVP e a importância dele
- Entendemos como levantar as funcionalidades da nossa solução e priorizá-las
- Mapeamos o fluxo do nosso usuário com Task Flow
- Conhecemos o Figma e suas funcionalidades básicas
- Desenhemos um esboço da nossa solução com Wireframes



Na próxima aula...

**Biblioteca de
estilos no Figma**

**Boas práticas na
construção de
uma interface**

**Construção
da nossa
interface no
Figma**




(por enquanto)





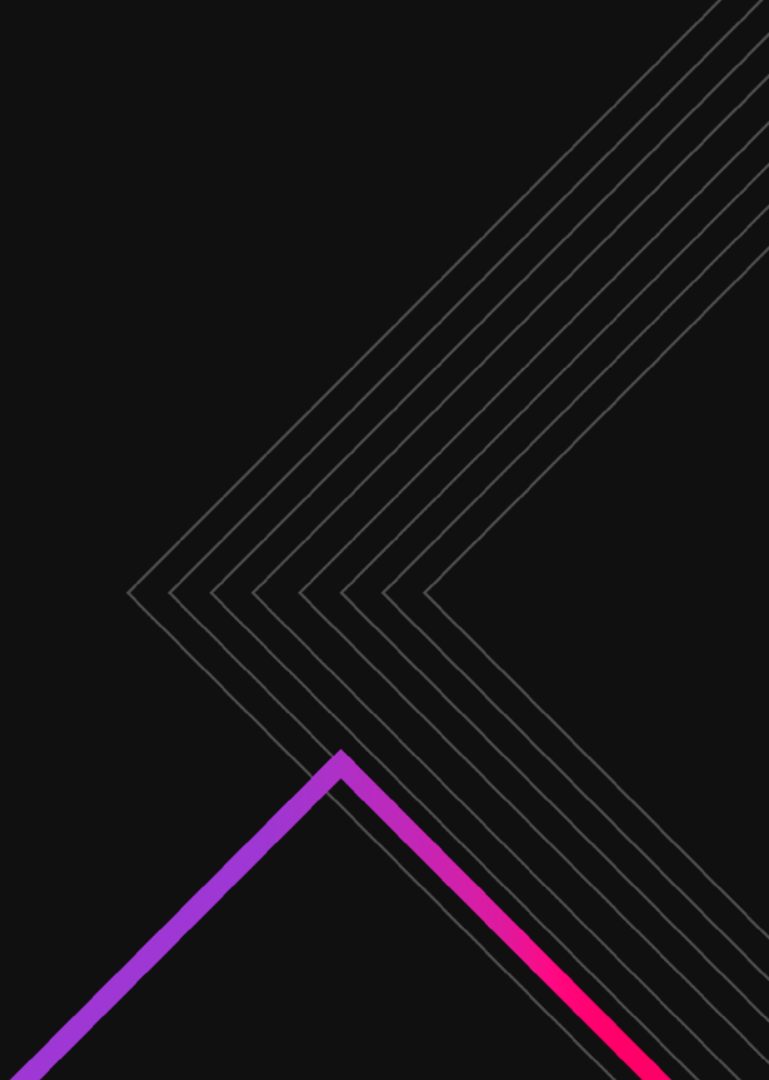
Obrigada

 karoline-gammarano

FIAP

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.





SHIFT

 FIAP



00000