



---

# PORTFÓLIO

---

Inovando e prototipando soluções com Design Thinking no Figma  
(Aplicativo de E-commerce)



9 DE JUNHO DE 2025  
UNIFECAP

## Sumário

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>3</b>
<b>ETAPAS DO DESIGN THINKING DESENVOLVIDAS</b>	<b>4</b>
Empatia	4
Definição	4
Ideação	4
Prototipagem	5
Vídeo Pitch	5
<b>MINHA AUTOAVALIAÇÃO</b>	<b>6</b>
Qual foi o maior desafio ao aplicar o Design Thinking?	6
Como você lidou com o feedback dos usuários no teste do protótipo?	6
O que você faria de diferente se tivesse mais tempo ou recursos?	6
Como esse projeto ajudou você a desenvolver suas habilidades de prototipagem e resolução de problemas?	6

## INTRODUÇÃO

Conforme as orientações do trabalho, vou precisar assumir o papel do responsável por resolver um problema específico, aplicando as etapas do Design Thinking: Empatia, Definição, Ideação, Prototipagem e Teste.

Das opções fornecidas, optei pelo aplicativo de E-commerce. Através da simulação da entrevista mostrada no projeto, será possível compreender as dores mais relevantes da jornada de compra e, com base nisso, desenvolver uma solução visual e interativa utilizando a ferramenta Figma. A proposta final será apresentada por meio de um protótipo funcional e de um pitch em vídeo, permitindo demonstrar de forma prática como o Design Thinking pode ser utilizado como ferramenta estratégica de inovação no desenvolvimento de produtos digitais.



## ETAPAS DO DESIGN THINKING DESENVOLVIDAS

### ***Empatia***

Nesta etapa, busquei entender as dores do cliente com base na entrevista simulada com João, um usuário frequente de apps de e-commerce. Ele relatou frustrações com:

- ✓ Navegação confusa e pouco intuitiva.
- ✓ Filtros de busca limitados e pouco úteis.
- ✓ Processo de checkout lento e com muitas etapas.
- ✓ Falta de confirmação visual clara ao finalizar uma compra.

A partir disso, pude enxergar o quanto a experiência do usuário está comprometida, especialmente em tarefas básicas como encontrar e comprar um produto.

### ***Definição***

Com base nos relatos de João, esse é o problema central: “Usuários estão enfrentando dificuldades para encontrar e comprar produtos no app devido à navegação confusa, filtros limitados e um processo de checkout ineficiente, o que impacta diretamente na satisfação e na taxa de conversão de vendas.”.

Desafios priorizados:

- ✓ Melhorar a experiência de navegação e busca.
- ✓ Otimizar e ampliar as opções de filtro.
- ✓ Reduzir a complexidade do checkout.
- ✓ Incluir um sistema claro de confirmação de pedido.

### ***Ideação***

Após a identificação dos problemas, as seguintes ideias foram elaboradas:

- ✓ Adicionar autossugestão inteligente na busca.
- ✓ Ampliar os filtros por preço, avaliação, marca, popularidade.
- ✓ Reduzir o checkout para uma única página.
- ✓ Exibir uma mensagem visual clara de confirmação de compra.

Após análise dos prós e contras, optei por soluções com alto impacto e facilidade de execução no protótipo, garantindo uma experiência mais fluida para o cliente.

### **Prototipagem**

Utilizando o Figma, criamos um protótipo interativo simulando as melhorias. As telas desenvolvidas foram:

- ✓ Tela de login - Campos de e-mail e senha para o usuário entrar na conta.
- ✓ Tela de cadastro - Seção para o cliente se registrar no aplicativo.
- ✓ Tela Inicial - Produtos em destaque e categorias, filtros e campo de busca inteligente.
- ✓ Página do Produto - Visual clean e direto ao ponto.
- ✓ Carrinho - Itens selecionados e botão “Finalizar”.
- ✓ Checkout Simplificado - Menos campos, experiência rápida.
- ✓ Confirmação - Feedback visual da conclusão da compra.

Essas telas simulam a navegação básica de um usuário no app com foco na usabilidade e fluidez.

### **Vídeo Pitch**

Como parte da fase de teste, elaborei um vídeo pitch apresentando o problema identificado, a aplicação do Design Thinking e a solução prototipada no Figma. O vídeo visa validar a proposta, explicando as decisões de design e destacando a melhoria da experiência do usuário.

- Vídeo de apresentação do projeto:  
<https://www.youtube.com/watch?v=5JsNfNj0EQM>
- Link do Dev Mode no Figma:  
<https://www.figma.com/design/LXNyum7WMZh7W8lQX7ItlQ/App-E-commerce?node-id=0-1&m=dev&t=N7hpz2zLy7FAClqO-1>
- Protótipo (Apresentação no Figma):  
<https://www.figma.com/proto/LXNyum7WMZh7W8lQX7ItlQ/App-E-commerce?node-id=0-1&t=N7hpz2zLy7FAClqO-1>

## **MINHA AUTOAVALIAÇÃO**

### ***Qual foi o maior desafio ao aplicar o Design Thinking?***

Uma das partes mais importantes do Design Thinking é a fase de ideação. De maneira geral, ela envolve o trabalho em equipe e sessões de brainstorming para a geração de ideias. Como eu fiz sozinho, usei todas as ideias que me surgiram e não tive validação. Caso isso tivesse sido feito em equipe, talvez o projeto ficaria melhor.

### ***Como você lidou com o feedback dos usuários no teste do protótipo?***

Como o teste foi feito de forma simulada, o feedback foi interpretado a partir da perspectiva dos problemas relatados nas entrevistas iniciais. Mesmo sem um teste com usuários reais, procurei antecipar possíveis reações e dificuldades, refinando as interações do protótipo no Figma para torná-las mais claras e intuitivas. Caso houvesse feedback real, eu faria ajustes nas telas e funcionalidades mais criticadas, validando novamente com os usuários antes da entrega final.

### ***O que você faria de diferente se tivesse mais tempo ou recursos?***

Com mais tempo ou recursos, eu realizaria entrevistas e testes com usuários reais, para obter feedback mais preciso e embasado. Além disso, incluiria microinterações e fluxos completos no protótipo para simular uma navegação mais próxima de um app funcional, tornando o teste ainda mais realista.

### ***Como esse projeto ajudou você a desenvolver suas habilidades de prototipagem e resolução de problemas?***

O projeto foi essencial para fortalecer minha capacidade de analisar problemas sob a perspectiva do usuário e transformar essas necessidades em soluções visuais práticas. Trabalhar com o Figma ajudou a melhorar minha organização de layouts, hierarquia de informações e foco em usabilidade.