

## *Projeto Web - BookSwap*

Programa Avançado em Web Front-End

2023/2024

06/05/2024

# Índice

|   |    |
|---|----|
| Introdução.....   | 3  |
| 1st stage - Understand .....                                      | 3  |
| Quem são os usuários? .....                                       | 4  |
| O que eles precisam? .....  | 5  |
| Qual é o Contexto? .....  | 5  |
| Análise Competitiva .....   | 9  |
| Formular Estratégia.....  | 11 |
| 2nd stage - Diverge .....   | 13 |
| Ideias de funcionalidades, interações e elementos estéticos ..... | 13 |
| 3rd stage - Decide .....  | 15 |
| Information Architecture .....                                    | 15 |
| UI Moodboard.....   | 16 |
| Design systems.....   | 17 |
| 4th stage – Prototype .....                                       | 19 |
| Objetivo da Prototipagem .....                                    | 19 |
| Processo de Prototipagem .....                                    | 20 |
| Detalhes do Protótipo .....                                       | 20 |
| Aprendizados e Melhorias .....                                    | 20 |
| 5th stage – Validate.....   | 20 |
| Validação do Protótipo .....                                      | 20 |
| Usabilidade .....   | 24 |
| Experiência do Usuário (UX) .....                                 | 24 |
| Aplicação Prática no Trabalho.....                                | 24 |
| Conclusão.....  | 26 |

## Introdução

Este relatório detalha o desenvolvimento e a implementação do BookSwap, uma plataforma projetada para facilitar a troca de livros entre usuários de maneira sustentável e econômica. A iniciativa surgiu em resposta à crescente necessidade de acesso a recursos literários diversificados, ao impacto que eu presenciei em relação ao poder dos livros e ao mesmo tempo se promove a redução de desperdício e o incentivo ao consumo consciente.

O projeto foi desenvolvido utilizando a metodologia do Design Sprint, um processo intensivo que nos permitiu passar rapidamente da concepção de ideias à prototipagem e teste com usuários reais. O objetivo principal do BookSwap é criar uma comunidade de entusiastas de livros que valorizem tanto a economia quanto o impacto ambiental positivo de reutilizar e reciclar recursos.

Através de pesquisas aprofundadas e colaboração contínua, identificamos as principais necessidades e preferências de nossos usuários, que incluem leitores ávidos, estudantes e profissionais buscando tanto por lazer quanto por desenvolvimento intelectual. Esta abordagem centrada no usuário ajudou a moldar a funcionalidade e o design da plataforma, garantindo que fosse ao mesmo tempo acessível, intuitiva e benéfica para todos os envolvidos.

Este relatório cobre cada estágio do processo de Design Sprint, desde a empatia e definição dos desafios até a prototipagem e avaliação final, concluindo com uma reflexão sobre os resultados alcançados e as lições aprendidas. Com o BookSwap, aspiramos não apenas a transformar o modo como as pessoas acessam e consomem literatura, mas também a fomentar uma mudança positiva em direção a práticas mais sustentáveis em nossa sociedade.

## ***1st stage - Understand***

### **Website de Troca de Livros:**

- **Problema:** Acumulação de livros não utilizados e desejo de adquirir novos títulos sem gastar.
- **Solução:** Um website onde os usuários possam listar os livros que desejam trocar e encontrar outros usuários interessados em trocar por títulos diferentes.

Nome do Website: BookSwap

### ***Quem são os usuários?***

#### **Leitores Ávidos:**

- São apaixonados por livros e estão sempre em busca de novas leituras.
- Procuram por uma maneira econômica de adquirir novos livros e compartilhar os que já leram.

#### **Estudantes:**

- Buscam acesso a livros didáticos e materiais de estudo sem gastar muito dinheiro.
- Podem estar interessados em trocar livros acadêmicos com outros estudantes.

#### **Eco conscientes:**

- Preocupam-se com o meio ambiente e procuram formas de reduzir o desperdício.
- Veem a troca de livros como uma maneira sustentável de reutilizar recursos.

## *O que eles precisam?*

- Acesso a uma variedade de livros em diferentes gêneros e áreas de interesse.
- Um website seguro e confiável para facilitar as trocas entre os usuários.
- Recursos de comunicação eficientes para negociar os detalhes das trocas.
- Uma experiência de usuário intuitiva e fácil de usar para listar e procurar livros.
- Feedback e avaliações dos usuários para garantir transações confiáveis

## *Qual é o Contexto?*

### **Contexto do Mercado:**

- O mercado de livros usados tem potencial de crescimento devido à demanda por alternativas econômicas e sustentáveis.
- A concorrência inclui outras plataformas de troca de livros online, bem como lojas de livros usados e mercados de pulgas.

### **Empathy Map**

Este Empathy Map que criei é fundamental para desenvolver um entendimento profundo das perspectivas e necessidades dos meus usuários. Ele é dividido em seis segmentos principais: o que os usuários veem, ouvem, fazem, pensam e sentem, além das suas frustrações.

1. O que eles veem? Os usuários, que incluem leitores ávidos, estudantes e eco conscientes, veem uma plataforma como uma oportunidade para expandir suas bibliotecas de forma econômica e sustentável, compartilhando livros com uma comunidade afim.

2. O que eles ouvem? Eles estão expostos a conversas sobre a importância de métodos sustentáveis e econômicos de consumo, bem como discussões sobre literatura e educação. Isso influencia profundamente suas atitudes e expectativas em relação ao meu projeto.

3. O que eles fazem? Os usuários engajam-se ativamente na troca de livros, na participação em fóruns de discussão e na busca por novas maneiras de interagir com a plataforma. Eles também valorizam práticas que minimizam o impacto ambiental.

4. O que eles pensam e sentem? Os usuários sentem-se motivados e inspirados pela possibilidade de acessar recursos de forma mais eficiente. Eles pensam sobre como podem contribuir para uma comunidade sustentável e como podem economizar enquanto prosseguem com seus estudos e paixões literárias.

5. O que os frustra? As principais frustrações incluem encontrar dificuldades em acessar livros desejados devido à limitação do acervo ou à complexidade das plataformas existentes. Frustrações também surgem quando percebem que suas ações podem ter um impacto ambiental negativo, reforçando a necessidade de soluções mais ecológicas.

Utilizo essas informações para moldar cada aspecto do meu projeto, desde o design da interface até as funcionalidades oferecidas. Este entendimento profundo me guia no desenvolvimento de soluções que são verdadeiramente centradas no usuário, garantindo que o produto final seja útil, agradável e significativamente sustentável.



## Personas

Desenvolvi estas personas, Carlos Henrique, Sofia Almeida e Miguel Cardoso, para captar as diferentes necessidades e comportamentos dos usuários potenciais do meu serviço de troca de livros. Cada persona ajuda a entender melhor as diversas motivações e desafios que os usuários podem enfrentar ao interagir com a plataforma.

Essas personas direcionam o design e as funcionalidades do meu serviço, garantindo que ele atenda a uma variedade de necessidades e preferências de uso. Elas também ajudam a identificar as principais funcionalidades que a plataforma deve ter, como uma maneira

eficiente de categorizar e buscar livros, uma interface amigável e um sistema de recomendações baseado em interesses e comportamentos de leitura. Através desses insights, posso oferecer uma solução que não só atenda às expectativas dos usuários, mas também resolva problemas reais de acessibilidade e sustentabilidade em seu acesso a recursos literários.

## Personas



**Carlos Henrique**

**Idade:** 35 anos

**Localização:** Braga

**Profissão:** Engenheiro Informático

**Necessidades:** Procura uma forma eficiente e econômica de obter novos títulos e de se desfazer de livros já lidos.

**Frustrações:** Preocupado com o desperdício e o impacto ambiental do consumo excessivo de produtos novos.

**Comportamento Online:** Utiliza frequentemente aplicações no seu smartphone para leitura de notícias, compra de produtos e serviços, prefere soluções sustentáveis.

**Citação:** "Gosto de encontrar maneiras que reduzam o meu impacto ambiental, e trocar livros é uma forma excelente de reutilizar e reciclar!"



**Sofia Almeida**

**Idade:** 24 anos

**Localização:** Coimbra

**Profissão:** Estudante de Arquitetura

**Necessidades:** Encontrar livros de arte e design que são frequentemente muito caros ou difíceis de encontrar.

**Frustrações:** Dificuldade em acessar material específico de estudo e lazer devido à disponibilidade limitada ou ao custo elevado.

**Comportamento Online:** Ativa no Instagram e Pinterest, buscando inspiração para seus projetos e leituras.

**Citação:** "Preciso de uma fonte acessível de livros de design, algo que alimente minha criatividade sem esvaziar meu bolso."



**Miguel Cardoso**

**Idade:** 50 anos

**Localização:** Lisboa

**Profissão:** Advogado

**Necessidades:** Acessar uma variedade de livros sobre história e política que o ajudem a se manter informado e aprimorar seu conhecimento.

**Frustrações:** Preocupação com o desperdício de recursos e a constante necessidade de comprar novos livros, que raramente reutiliza após a leitura.

**Comportamento Online:** Usa a internet principalmente para ler notícias e artigos, não é muito ativo em redes sociais.

**Citação:** "A troca de livros usados não só me beneficia ao reduzir custos, mas também é uma forma de contribuir para um consumo mais consciente e sustentável."

## Customer Journey Map






Desenvolvi este Customer Journey Map para ilustrar detalhadamente a jornada de um usuário desde o primeiro contato com o serviço até as ações pós-interação. Este mapa me ajuda a entender e aprimorar cada ponto de contato com o usuário, garantindo uma experiência fluida e satisfatória.

Usando este mapa, identifico pontos onde os usuários podem ter dúvidas ou enfrentar obstáculos e procuro maneiras de melhorar essas interações. Cada etapa foi planejada



para garantir que a experiência do usuário seja positiva, desde o momento de descoberta até o engajamento contínuo com a plataforma. Este mapa não só guia as melhorias técnicas e de conteúdo do serviço, mas também ajuda a manter uma perspectiva centrada no usuário, assegurando que todas as funcionalidades e processos atendam às suas necessidades e expectativas.

## Customer Journey Map

|                    | Conscientização   | Consideração   | Ação  | Troca  | Pós-Troca  |
|--------------------|---|--|---|--|--|
| O que faz:         | Descobre o BookSwap através de amigos ou anúncios em redes sociais que enfatizam a sustentabilidade e economia.   | Visita o site do BookSwap e navega pelas categorias de interesse.  | Cadastra-se no site e lista seus livros disponíveis para troca.   | Recebe uma solicitação de troca e comunica-se com outro usuário.   | Deixa uma avaliação para o usuário com quem fez a troca.   |
| O que pensa:       | "Será que vou encontrar livros de ficção científica aqui?"  | "O processo parece simples e tem uma boa seleção de livros de ficção científica."  | "Espero que a troca seja tão fácil quanto parece."  | "Preciso garantir que o estado do livro é como descrito."  | "Isso foi ótimo! Já estou pensando na próxima troca."  |
| O que sente:       | <div>Curiosidade e interesse moderado pela proposta sustentável e econômica.</div> <div></div> | <div>Satisfação ao ver que há muitas opções disponíveis, mas quer garantir que o processo é seguro.</div> <div></div> | <div>Entusiasmo misturado com uma leve apreensão sobre como será sua primeira troca.</div> <div></div> | <div>Alegria por poder trocar seu livro</div> <div></div> | <div>Satisfação por ter concluído uma troca bem-sucedida.</div> <div></div> |
| Experiência ideal: | Encontra avaliações positivas e comentários sobre a facilidade de troca de livros de ficção científica.   | Encontra uma interface de fácil navegação e descrições detalhadas dos livros.  | O cadastro é rápido e ele consegue listar seus livros sem problemas.  | A comunicação é clara, e a troca é feita sem contratempos.   | feedback é fácil de deixar, e ele sente que sua opinião é valorizada.  |

### Análise Competitiva

#### 1. Concorrentes:

- BookMooch: Plataforma de troca de livros internacional com uma grande comunidade de usuários.
- PaperbackSwap: Similar ao BookMooch, permite aos usuários trocar livros com outros membros.

- Local Book Swap Groups: Grupos locais no Facebook ou outras redes sociais onde as pessoas organizam trocas de livros em suas comunidades.

## 2. Análise e Comparação:

|                        | Funcionalidades Principais   | Estética e Interface  | Objetivos e Estratégias   |
|------------------------|--|---|---|
| BookMooch              | Forte rede internacional, sistema de pontos para trocas, capacidade de doar pontos a instituições de caridade. | Sites funcionais com interfaces básicas, mas podem ser percebidos como ultrapassados ou pouco intuitivos. | Incentivar a leitura e a recirculação de livros através de um sistema de pontos/créditos. |
| PaperBackSwap          | Sistema de créditos para trocas, fóruns de comunidade, e recursos de lista de desejos.                         |   |   |
| Local Book Swap Groups | Conexão direta e pessoal, eventos de troca locais, sem plataforma centralizada.                                | Depende da plataforma utilizada (como Facebook), sem uniformidade na experiência do usuário.              | Promover a sustentabilidade e a comunidade local.   |

## 3. Identificação de Áreas para Melhoria:

- Tornar mais divertido e desejável: Introduzir gamificação na plataforma, com conquistas e recompensas para engajar os usuários e criar um elemento de diversão.
- Mais agradável esteticamente: Investir em design moderno e responsivo que seja convidativo e atraente, superando a estética dos concorrentes.
- Mais intuitivo: Simplificar o processo de troca com uma interface de usuário intuitiva e uma jornada do usuário otimizada, com passos claros do que fazer a seguir.

## ***Formular Estratégia***

Desenvolvi a estratégia para o BookSwap com o objetivo de transformar a plataforma em uma referência para a troca de livros, garantindo uma experiência positiva e segura para todos os usuários. Aqui está como planejo alcançar isso:

### **1. Ampliar a Variedade de Livros**

- Incentivo Ativo aos Usuários: Vou incentivar ativamente os usuários a listarem livros de diversos gêneros e categorias, expandindo não só a quantidade, mas também a diversidade do nosso catálogo.
- Parcerias Estratégicas: Estabelecer parcerias com editoras, autores independentes e outras fontes é crucial. Isso nos permitirá oferecer uma gama ainda maior de títulos, incluindo lançamentos e edições exclusivas.

### **2. Melhorar a Experiência do Usuário**

- **Design Intuitivo:** Investindo em design e desenvolvimento de uma interface de usuário intuitiva e simplificada, tornando a navegação no site fluida e sem obstáculos.
- **Recursos Avançados de Pesquisa:** Implementarei filtros e ferramentas de pesquisa avançada para ajudar os usuários a encontrarem exatamente o que procuram com rapidez e precisão.

### 3. Construir Confiança e Segurança

- **Medidas de Segurança Robustas:** Adotarei medidas de segurança robustas para proteger os dados pessoais dos usuários e garantir que todas as transações sejam seguras.
- **Sistema de Avaliações:** Criarei um sistema de avaliações e comentários transparentes, permitindo que os usuários compartilhem suas experiências reais, o que promoverá a confiança e ajudará novos usuários a se sentirem seguros ao usar a plataforma.

Esta estratégia não só melhorará a funcionalidade e a usabilidade do BookSwap, mas também reforçará a percepção de que somos uma plataforma confiável e indispensável para amantes de livros. Implementando essas ações, espero proporcionar uma experiência enriquecedora que encoraje a comunidade a participar ativamente na troca e discussão sobre livros.

# BOOKSWAP STRATEGY



01

## Ampliar a Variedade de Livros

- Incentivar ativamente os usuários a listar uma variedade de livros em diferentes gêneros e categorias.
- Explorar parcerias com editoras, autores independentes e outras fontes para aumentar o catálogo de livros disponíveis.



02

## Melhorar a Experiência do Usuário

- Investir em design de interface intuitivo e navegação simplificada para tornar a plataforma fácil de usar.
- Oferecer recursos de pesquisa avançada e filtros para ajudar os usuários a encontrar livros específicos com facilidade.



03

## Construir Confiança e Segurança

- Implementar medidas de segurança robustas para proteger os dados dos usuários e garantir transações seguras.
- Criar um sistema de avaliações e comentários transparente para promover a confiança entre os usuários.

## 2nd stage - Diverge

### Ideias de funcionalidades, interações e elementos estéticos:

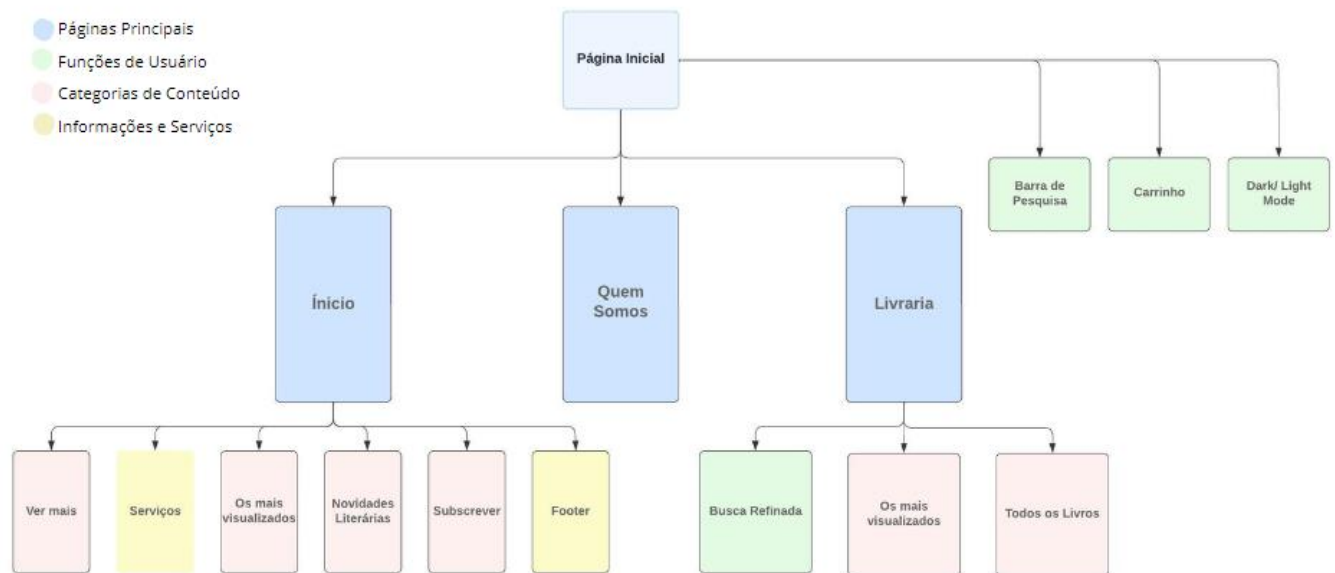
| Funcionalidades  | Interações   | Estética   |
|--|--|--|
| <b>Cadastro de Usuário:</b><br>Formulário de registo com campos para nome de usuário, e-mail e senha. Validação de entrada para garantir dados corretos.<br><br><b>Listagem de Livros:</b><br>Página onde os usuários podem listar os livros que desejam trocar, com | <b>Animações de Transição:</b><br>Efeitos de transição suaves ao navegar entre páginas e ao abrir caixas de diálogo.<br><br><b>Notificações em Tempo Real:</b><br>Mensagens de alerta ou notificações visuais para novas mensagens de troca ou solicitações. | <b>Design Limpo e Minimalista:</b><br>Interface de usuário simplificada com ênfase na facilidade de uso e na legibilidade do texto.<br><br><b>Esquema de Cores Agradável:</b><br>Escolha de uma paleta de cores atraente e coesa que |

|  |   |   |
|--|---|---|
| <p>campos para título, autor, editora e descrição.<br/>Possibilidade de adicionar uma imagem da capa do livro.</p> <p><b>Pesquisa e Filtros:</b><br/>Barra de pesquisa para encontrar livros por título, autor ou categoria.<br/>Filtros por gênero, estado do livro, etc.</p> <p><b>Sistema de Troca:</b><br/>Funcionalidade para enviar solicitações de troca de livros entre usuários.<br/>Página de detalhes da troca com informações sobre os livros envolvidos.</p> <p><b>Mensagens Privadas:</b><br/>Caixa de entrada de mensagens para comunicação entre usuários sobre trocas.</p> <p><b>Perfil do Usuário:</b><br/>Página onde os usuários podem visualizar e editar suas informações de perfil, incluindo livros listados, trocas em andamento e avaliações recebidas</p> | <p><b>Autopreenchimento de Pesquisa:</b><br/>Sugestões de pesquisa automática enquanto o usuário digita na barra de pesquisa.</p> <p><b>Arrastar e Soltar para Upload de Imagens:</b><br/>Permitir que os usuários arrastem e soltem imagens da capa do livro para fazer upload durante a listagem.</p> | <p>transmita uma sensação de calma e familiaridade.</p> <p><b>Ícones Intuitivos:</b><br/>Utilização de ícones visuais claros para navegação e funcionalidades, facilitando a compreensão do usuário.</p> <p><b>Layout Responsivo:</b><br/>Design adaptável que se ajusta automaticamente para diferentes tamanhos de tela e dispositivos.</p> <p><b>Imagens Atraentes:</b><br/>Utilização de imagens de alta qualidade para representar os livros listados e criar uma experiência visual agradável para os usuários.</p> <p><b>Tipografia Legível:</b><br/>Escolha de fontes legíveis para garantir que o texto seja fácil de ler em todas as telas.</p> |
|--|---|---|

### ***3rd stage - Decide***

#### ***Information Architecture***

Esta é a arquitetura de informação do site, desenhada para proporcionar uma experiência de navegação intuitiva e eficiente. A estrutura principal é dividida em três áreas-chave: Início, Quem Somos, e Livraria. Cada seção foi planejada para facilitar o acesso aos serviços e conteúdos mais relevantes, como novidades literárias, os livros mais visualizados e buscas refinadas. Incorporei também uma barra de pesquisa e opções de personalização, como o modo claro e escuro, para melhorar a usabilidade e adaptar-se às preferências de cada usuário.



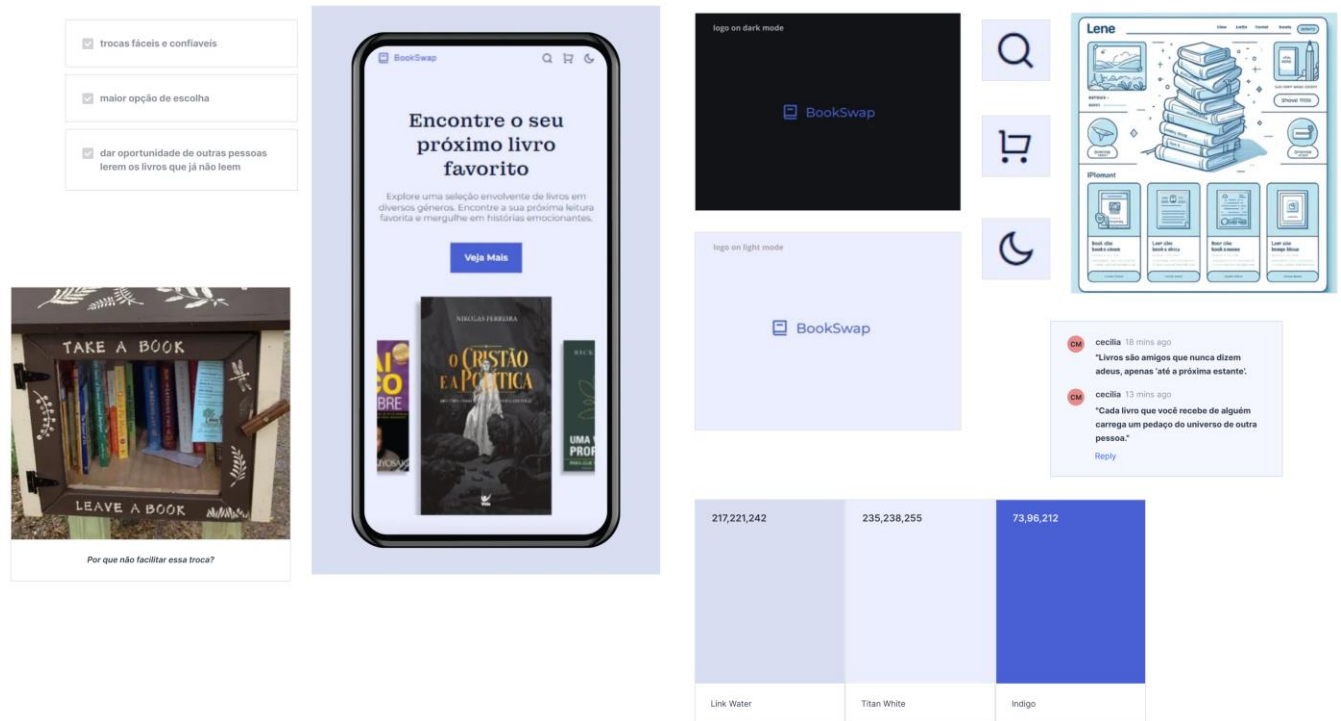
## UI Moodboard

Este é o moodboard que criei para o design da interface do usuário do meu projeto. Ele reflete a visão que tenho para uma experiência de usuário intuitiva e agradável. No centro, destaco um modelo do aplicativo móvel, que demonstra como os usuários podem facilmente encontrar e explorar livros que poderiam amar. Ao lado, você pode ver que escolhi uma paleta de cores calmante com tons de azul, indicando serenidade e confiabilidade, com complementos de cores neutras para manter o design limpo e acessível.

Incluí também exemplos de logos em modo claro e escuro para mostrar como a marca pode se adaptar a diferentes preferências de visualização dos usuários. A imagem da estante de livros representa a ideia de trocas fáceis e confortáveis, enfatizando o conceito de comunidade e partilha que está no coração do projeto. À direita, temos um diagrama de wireframe que detalha a estrutura da interface do usuário, garantindo que cada elemento seja projetado para facilitar a navegação e melhorar a interação com o usuário.

Esses elementos juntos compõem a base visual e conceitual sobre a qual estou construindo o design da interface, garantindo que tudo, desde a estética até a funcionalidade, esteja alinhado com a visão geral do projeto.





## Design systems

Desenvolvi este sistema de design como uma ferramenta fundamental para garantir consistência e coesão em todo o design do meu projeto. Ele inclui uma paleta de cores cuidadosamente selecionada, tipografias, ícones e botões que definem a estética e a funcionalidade da interface do usuário.

Paleta de Cores: Escolhi tons de azul que variam de claro a escuro, complementados por um cinza neutro. Essas cores não só criam um visual harmonioso e acessível, mas também refletem os valores de confiança e calma que quero transmitir com meu projeto. A combinação de azul e cinza será usada em todo o layout do site para manter uma experiência visual consistente.

Tipografia: Optei pela fonte 'Montagu Slab', que é moderna e fácil de ler. Apresento aqui um vislumbre da fonte, incluindo letras maiúsculas e minúsculas, números e caracteres especiais, garantindo que seja versátil o suficiente para todas as necessidades de comunicação dentro do aplicativo.

Ícones: Os ícones foram selecionados para melhorar a navegação intuitiva, com símbolos comuns que são instantaneamente reconhecíveis pelos usuários. Isso inclui ícones para ajustes de configuração, compartilhamento social, busca, e mais, todos desenhados para serem claros e consistentes com o tema geral.

Botões: Os botões são uma parte crucial da interação do usuário, e eu os desenhei para serem distintos e atraentes. Eles são grandes o suficiente para serem facilmente clicáveis e estão etiquetados de forma clara, como 'Quero Trocar', 'Início', 'Livraria', 'Quem somos' e 'Veja Mais', para facilitar a navegação.

Este sistema de design não apenas guia a criação de uma interface bonita e funcional, mas também assegura que os usuários tenham uma experiência fluida e agradável ao interagir com o produto final. Ele serve como a espinha dorsal do meu processo de design, assegurando que cada elemento seja pensado para contribuir para a usabilidade e a estética em geral.

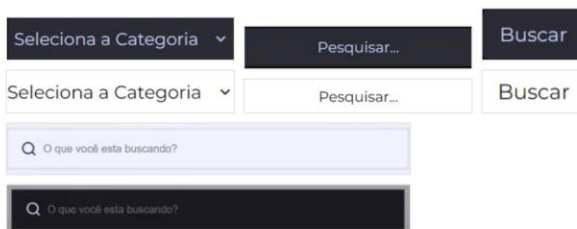
#### Paleta



#### Icons



#### Search Bars



#### FONTE

montagu slab



#### Buttons



## 4th stage – Prototype

### Objetivo da Prototipagem

A prototipagem é uma fase crucial no desenvolvimento do projeto, servindo como uma plataforma de testes para nossas ideias e conceitos antes de avançarmos para o código. O principal objetivo desta etapa é validar a funcionalidade, usabilidade e apelo estético do produto, garantindo que ele atenda às necessidades dos usuários finais e identificando áreas que necessitam de melhorias.

## ***Processo de Prototipagem***

Diferente dos métodos convencionais de prototipagem que separam o design visual do desenvolvimento funcional, optei por uma abordagem iterativa de prototipagem no código. Esta estratégia envolveu a construção progressiva do produto, onde as funcionalidades eram codificadas, testadas e refinadas em ciclos contínuos. A cada iteração, novas funcionalidades eram integradas e avaliadas imediatamente, permitindo uma evolução constante do projeto baseada em feedback prático e direto.

## ***Detalhes do Protótipo***

No processo, o "protótipo" nunca existiu como uma entidade separada, mas sim como várias versões do código que evoluíram ao longo do tempo. Cada versão incorporava melhorias, correções e novas ideias surgidas ao longo do trabalho. Essas versões foram documentadas detalhadamente para rastrear a evolução do produto e as decisões de design.

## ***Aprendizados e Melhorias***

A meu ver a prototipagem no código pode ser extremamente eficiente em projetos onde a funcionalidade e a experiência do usuário estão intimamente ligadas. As principais melhorias foram feitas em tempo real, ajustando o sistema para melhorar a usabilidade e a performance com base nas interações diretas dos usuários com o produto.

## ***5th stage – Validate***

### ***Validação do Protótipo***

Ao longo do desenvolvimento do projeto, foi adotado uma abordagem centrada no usuário para garantir que o site não apenas atendesse às expectativas, mas também proporcionasse uma experiência excepcional. Uma ferramenta crucial nesse processo foi o

Lyssna, que permitiu capturar feedbacks de maneira estruturada e em tempo real. No entanto, a minha estratégia não se limitou ao uso de tecnologias digitais; a comunicação direta com professores, colegas e familiares provou ser igualmente valiosa.

Essas conversas nos forneceram insights profundos e diversificados, refletindo uma variedade de experiências e expectativas de usuário. Por meio desses diálogos contínuos, fui capaz de identificar e implementar melhorias significativas no projeto, garantindo que cada aspecto fosse feito para a melhor experiência do usuário.

Os feedbacks que foi coletado ao longo do projeto ajudou a alcançar altos padrões em várias dimensões críticas de usabilidade e experiência do usuário:

- **Eficácia:** O sistema demonstrou ser eficaz ao produzir os resultados esperados, satisfazendo as principais necessidades dos usuários conforme identificado em nas sessões de feedback.
- **Eficiência:** O sistema cumpre as tarefas foi otimizada para garantir que os usuários possam realizar suas atividades sem atrasos desnecessários.
- **Utilidade:** A funcionalidade do sistema foi projetada para abranger todas as necessidades operacionais dos nossos usuários, com recursos que foram aprimorados e validados através de feedbacks contínuos.
- **Aprendizado:** A facilidade de aprendizado foi uma prioridade, e ajustes foram feitos para simplificar a curva de aprendizagem, permitindo que usuários de todos os níveis técnicos pudessem utilizar o sistema eficientemente.
- **Memorização:** O design intuitivo do sistema facilita a memorização dos procedimentos de uso, reduzindo a dependência de instruções constantes.

As seguintes respostas são feedbacks adquiridos a partir de perguntas feitas pelo site *lyssna.com*.

***O design do site é moderno e visualmente agradável?***

Sim, bem moderno

Sim!

Sim. Minimalista e com  
espaço para respirar

muito agradável e moderno

### ***é um site intuitivo?***

fácil de entender  
e utilizar

bastante

sim

bastante intuitivo

Sim. Minimalista e com  
espaço para respirar

### ***o design é consistente em todas as páginas?***

sim

sim e clean

bem consistente

Sim,  
bastante!

sim

## *Usabilidade*

A usabilidade foca na facilidade e intuitividade das tarefas dentro do sistema. O principal objetivo é minimizar os passos necessários para realizar uma tarefa e remover quaisquer obstáculos que possam impedir ou dificultar o usuário de atingir seus objetivos. Isso significa projetar interfaces onde os elementos são lógicos, fáceis de entender e eficientes.

Implementa no trabalho:

- **Análise de Tarefas:** Entender profundamente as tarefas que os usuários precisam realizar e simplificar esses processos.
- **Testes de Usabilidade:** Realizar sessões de testes com usuários reais para identificar pontos de fricção e entender melhor "o que os usuários fazem e como fazem".

## *Experiência do Usuário (UX)*

A UX está mais preocupada com o valor e significado das tarefas para os usuários, além de criar uma conexão emocional com eles. Isso envolve entender e projetar não só para a funcionalidade, mas também para agradar e engajar emocionalmente o usuário. Isso pode significar criar uma narrativa visual atraente em um site de portfólio ou garantir que um aplicativo móvel promova uma sensação de realização e satisfação.

Implementa no trabalho:

- **Pesquisa de Usuário:** Compreender as necessidades emocionais e os valores dos seus usuários por meio de entrevistas, questionários e observação.
- **Design Centrado no Usuário:** Desenvolver personas e mapas de jornada do usuário para criar designs que ressoem em nível emocional.

## *Aplicação Prática no Trabalho*



1. Iteração Contínua: Usar feedbacks contínuos de usuários para aprimorar tanto a usabilidade quanto a UX. Isso pode incluir ajustes no design com base em testes de usabilidade e análises de como os usuários interagem com seu produto.

2. Balanceamento entre Usabilidade e UX: Enquanto trabalho para tornar o sistema fácil de usar, não pode perder de vista o impacto que o design pode ter. Por exemplo, o uso de cores, imagens e tipografia usados pode influenciar significativamente como os usuários se sentem ao usar o site

## Conclusão

Ao concluir este projeto, é evidente que o BookSwap atingiu seus objetivos iniciais de criar uma plataforma eficiente e sustentável para a troca de livros, beneficiando um amplo espectro de usuários interessados em diversificar suas leituras sem impactar negativamente o meio ambiente. O processo de Design Sprint provou ser uma metodologia extremamente eficaz, permitindo uma iteração rápida e focada que trouxe ideias do conceito à realidade em um curto período.

Ao longo do projeto, houve diversos desafios, especialmente em relação à construção de uma interface intuitiva que atendesse às necessidades específicas de nossos usuários. No entanto, através de feedback constante e testes de usabilidade, fui capaz de refinar a plataforma para garantir uma experiência de usuário ótima. A introdução de um sistema robusto de avaliações e feedbacks também fortaleceu a confiança entre os usuários, um aspecto crucial para o sucesso de qualquer plataforma baseada na comunidade.

Um aspecto particularmente enriquecedor do projeto foi a oportunidade de aprofundar meus conhecimentos em HTML, CSS e JavaScript. Essas habilidades foram essenciais para o desenvolvimento do front-end da plataforma, permitindo-nos implementar funcionalidades interativas e um design responsivo que se adapta a diferentes dispositivos e tamanhos de tela. A prática intensiva dessas linguagens de programação não apenas aumentou a competência, mas também deu a flexibilidade necessária para experimentar e implementar soluções criativas durante a prototipagem e as fases de teste.