

# PLANEJAMENTO VISUAL IV

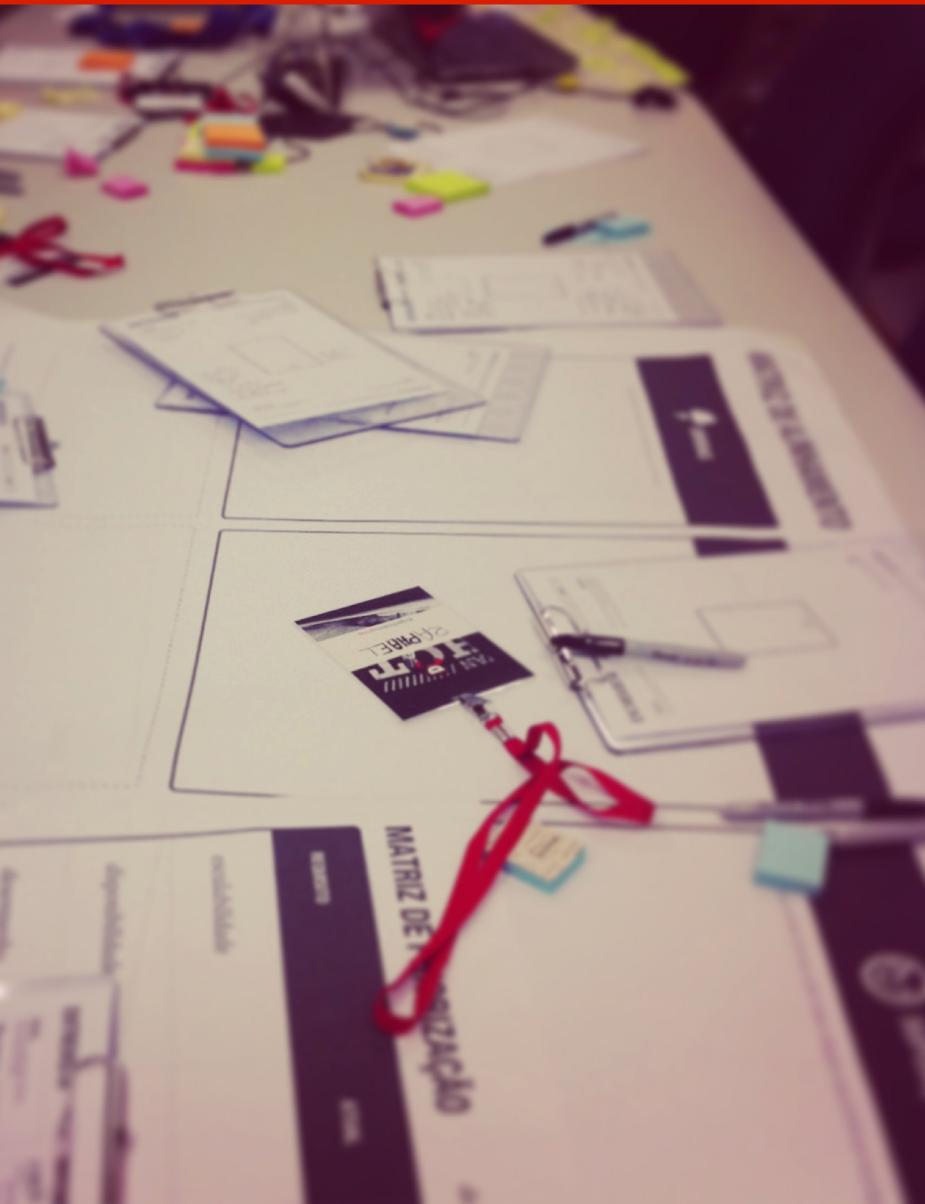
*Prof. Rodrigo Medeiros*  
*IFPB · Cabedelo · Design*  
*05.11.2019*



[rodrigomedeiros.com.br/pv4](http://rodrigomedeiros.com.br/pv4)

# UX DESIGN





# IDEAÇÃO

DIVERGIR EM UMA GRANDE QUANTIDADE DE IDEIAS PARA DEPOIS CONVERGIR ESCOLHENDO OU INTEGRANDO AS MELHORES PARA SEREM PROTOTIPADAS E TESTADAS.

# BRAINSTORMING



# BRAINSTORMING

É uma técnica criativa em grupo pela qual são feitos esforços para encontrar uma conclusão para um problema específico, reunindo uma lista de ideias que os membros contribuem espontaneamente.

## *Como usar*

- Sessões de no máximo 15 minutos com a possibilidade de listar as mais variadas ideias.

## *Princípios a serem considerados*

- Críticas são rejeitadas / Criatividade é bem-vinda / Quantidade é necessária / Combinação e aperfeiçoamento são necessários.

## *Por que usar?*

1. Gerar a maior quantidade de ideias para o mural de possibilidade e técnica de dividir o dinheiro.

# DIVIDE THE DOLLAR

# DIVIDE THE DOLLAR

## **CRITÉRIO 1:**

## **CRITÉRIO 2:**



# DIVIDE THE DOLLAR

É uma técnica criativa em grupo para priorização de funcionalidades.

## *Como usar*

Participantes provem uma lista de funcionalidades (colocadas pela sessão de brainstorming) e cada um tem R\$100 para “gastar”. Eles distribuem o dinheiro entre as funcionalidades de acordo com a importância dessas funcionalidades e explicam o porquê dividirem o seu dinheiro dessa maneira.

## *Por que usar?*

1. Organizar as ideias para o mural de possibilidade.

# MURAL DE POSSIBILIDADES

## MURAL DE POSSIBILIDADES



IDEIA 1

---

---

---

IDEIA 2

---

---

---

# MURAL DE POSSIBILIDADES

É um documento para ajudar a mapear ideias que saíram das sessões de brainstorming.

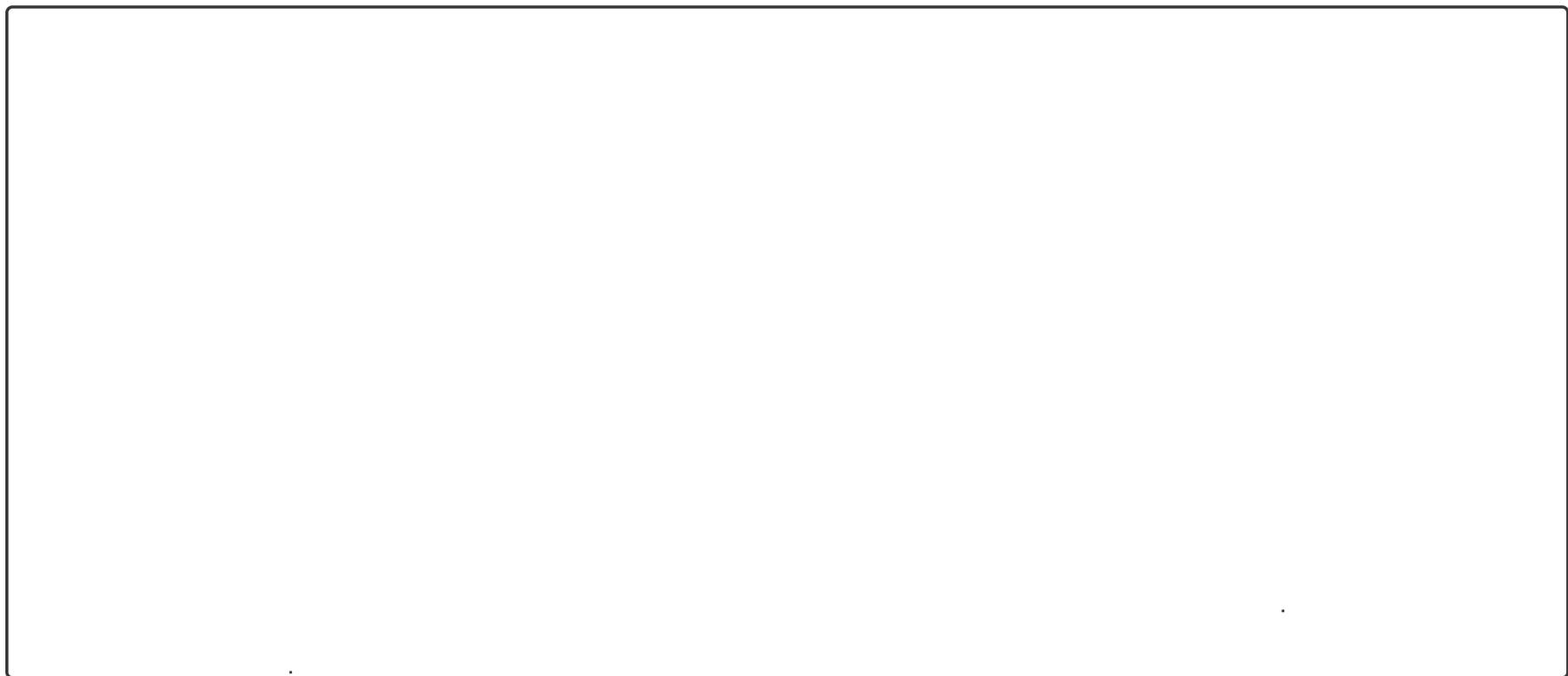
## ***Como usar?***

No quadro acima se listam todas as ideias que saíram das sessões de brainstorming e tenta-se encontrar relações de completude ou de exclusão nas ideias. Nos dois quadros abaixo se encaixam as ideias principais escolhidas com suas descrições.

## ***Por que usar?***

1. Organizar as ideias das sessões de brainstorming
2. Fornecer insights para as próximas etapas do processo de criação.

# MURAL DE POSSIBILIDADES



IDEIA 1

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

IDEIA 2

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

# MAPA CONCEITUAL

## Concept Mapping

Como funciona?

- STUDENTS OF - DREAMS - ARCHITECTURE - ECONOMY ETC.
- LEARN ABOUT → SHELTER...
- NAP: SKILLS - EXPERIENCE → LOVE - MOTIVATION
- DIRECT SHELTER
- EDUCATION WORK EXPERIENCE INFORMATION LP POWER
- CO WORK C. C.
- EXTERNAL ACTIONS TO ENGAGE COMMUNITY AROUND!
- NON-GOVERNMENTAL ORGANIZATIONS
- SHELTER
- NO JOB...
- TECHNICAL SCHOOLS
- NGO's

O que é a ideia? Descreva e rascunhe o seu conceito.

Quem irá usar isto e quando?

```
graph TD; A[STUDENTS OF - DREAMS - ARCHITECTURE - ECONOMY ETC.] --> B[LEARN ABOUT → SHELTER...]; B --> C[NAP: SKILLS - EXPERIENCE → LOVE - MOTIVATION]; C --> D[DIRECT SHELTER]; D --> E[EDUCATION WORK EXPERIENCE INFORMATION LP POWER]; E --> F[CO WORK C. C.]; F --> G[EXTERNAL ACTIONS TO ENGAGE COMMUNITY AROUND!]; G --> H[NON-GOVERNMENTAL ORGANIZATIONS]; H --> I[SHELTER]; I --> J[NO JOB...]; J --> K[TECHNICAL SCHOOLS]; K --> L[NGO's];
```

# MAPA CONCEITUAL

como o nome sugere esse é um framework para orientar a elaboração e visualização de novos conceitos. Ele ajuda a pensar vários aspectos do desenvolvimento de um novo produto ou serviço. Ao usar uma estrutura de desenvolvimento do conceito podemos gerar uma nova ideia e obter uma visão da viabilidade da mesma.

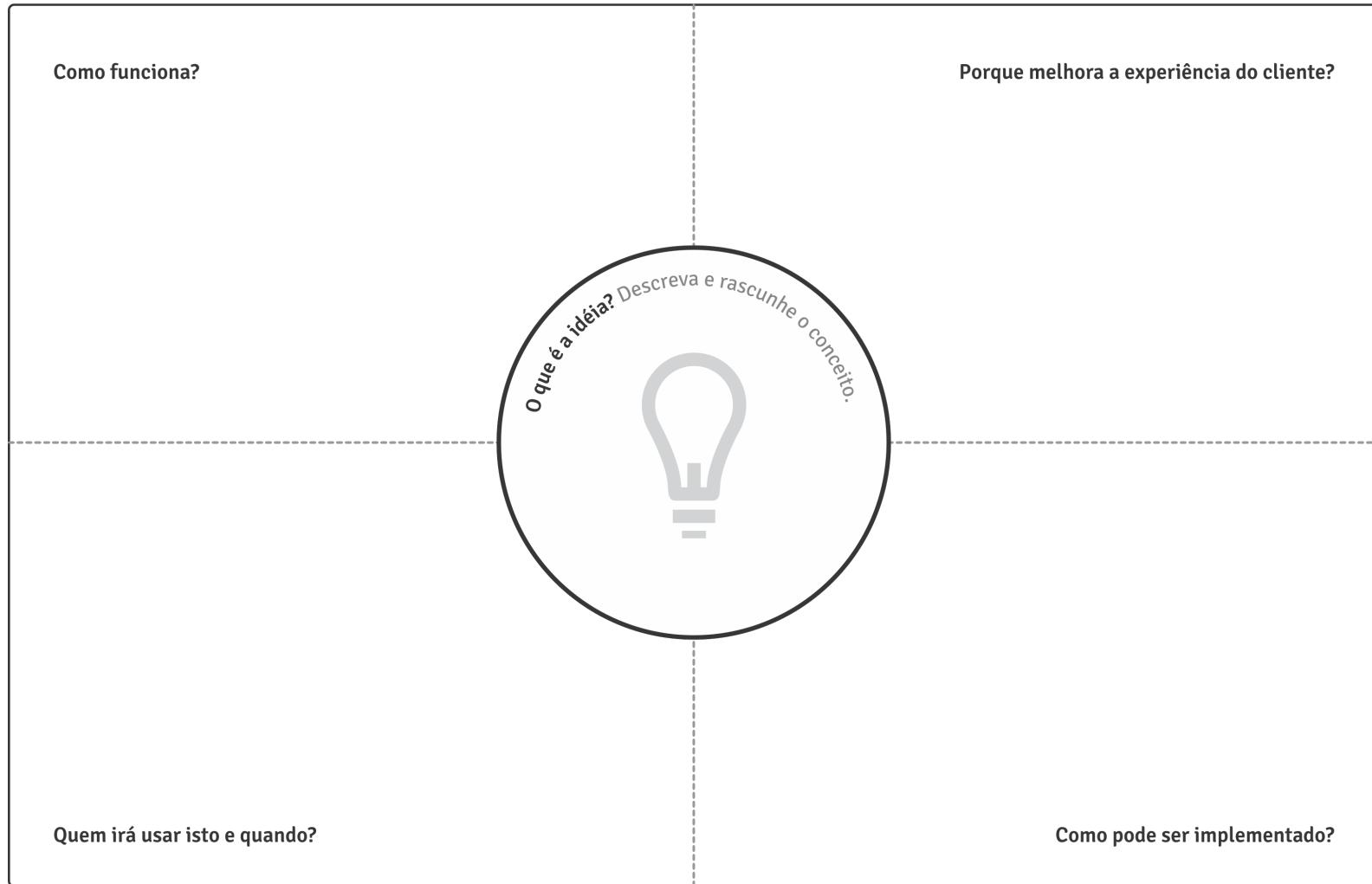
## ***Como usar?***

O framework é uma boa maneira de extrair a ideia de serviço que está na cabeça das pessoas. Em um prazo relativamente curto, a ideia pode se concretizar em um serviço de fato. O framework é uma boa base para a discussão e pode ser usado como apresentação. O mapa mostrará a realidade com que você está lidando. Você pode discutir questões operacionais de implementação do serviço e porque ele melhora a experiência do cliente.

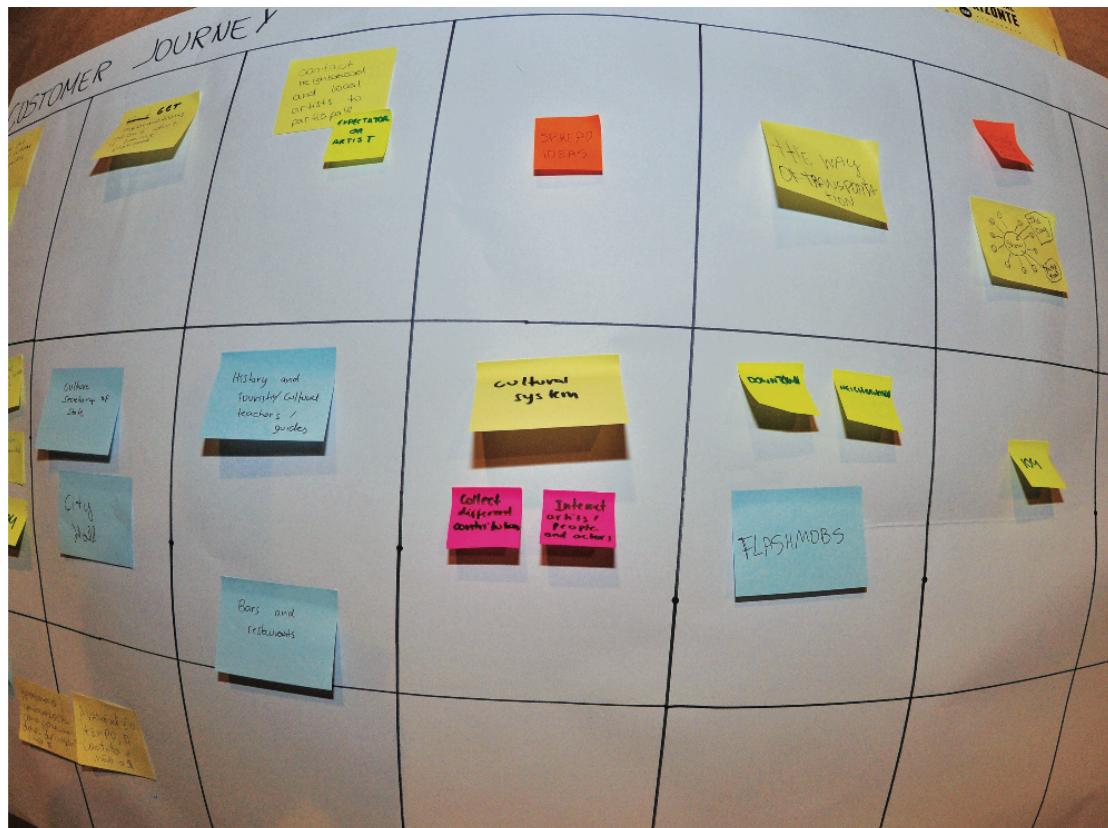
## ***Por que usar?***

1. Para obter um entendimento maior de uma ideia ou conceito e responder questões como de que forma o serviço funciona, quem irá utilizá-lo e como.

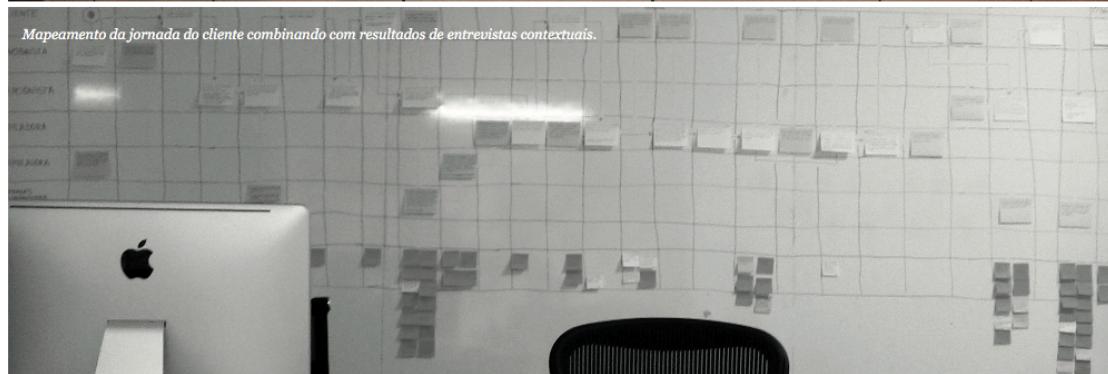
# Concept Mapping



# MAPA DA JORNADA DO CLIENTE



Mapeamento da jornada do cliente combinando com resultados de entrevistas contextuais.



# MAPA DA JORNADA DO CLIENTE

É uma descrição visual do caminho de uma pessoa durante os pontos em que tem contato com o serviço. Ele destaca os diferentes pontos de contato, que caracterizam a experiência de uso do serviço, apontando aspectos positivos e negativos.

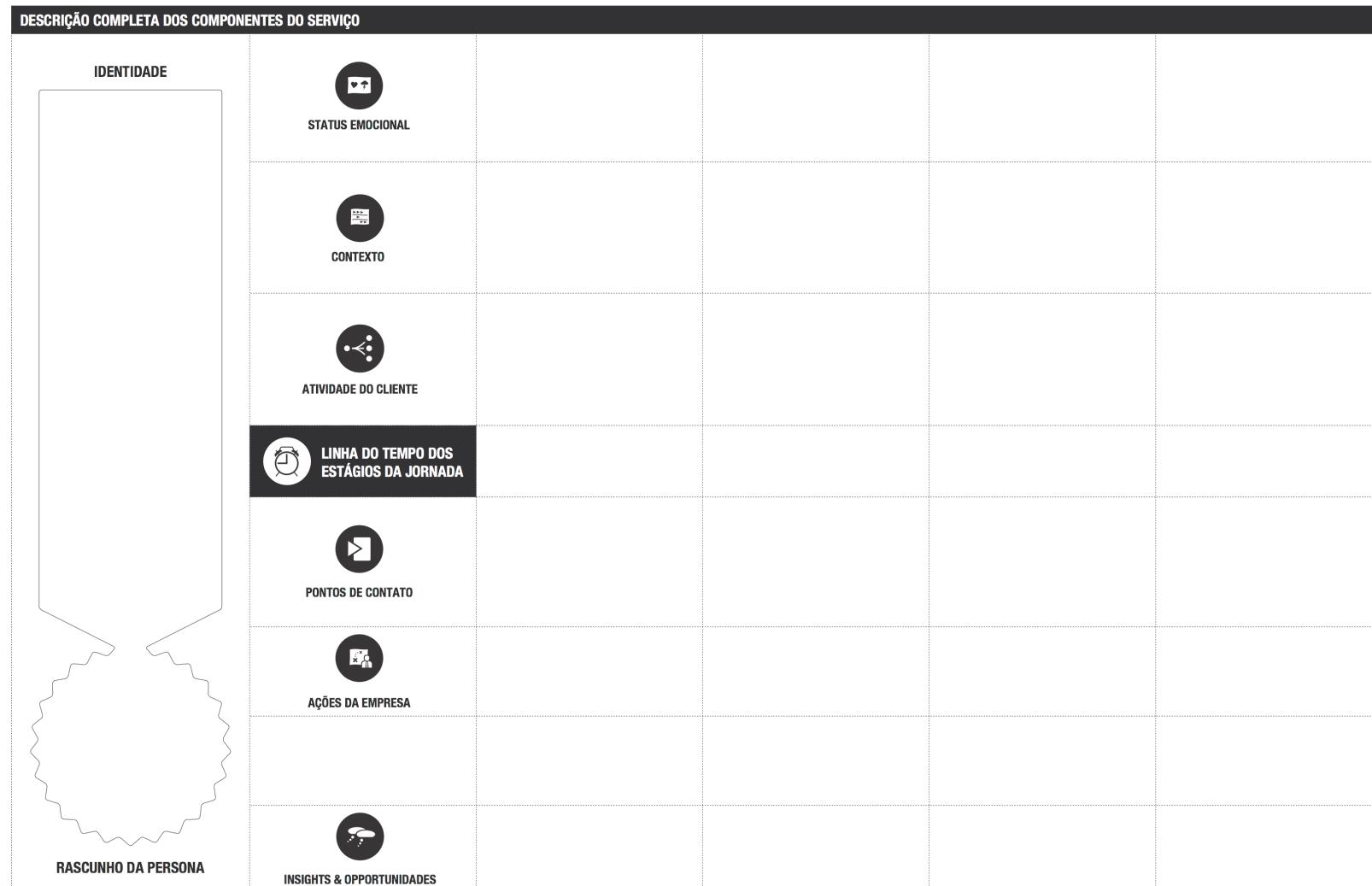
## ***Como usar?***

Neste tipo de visualização, a interação entre cliente e serviço é descrita passo a passo, com ênfase em alguns aspectos como as ações do cliente e os dispositivos físicos envolvidos. Nele identificamos os pontos de contato que compõem a experiência do cliente. Uma vez identificados, os pontos de contato podem ser ligados em conjunto numa representação visual da experiência geral.

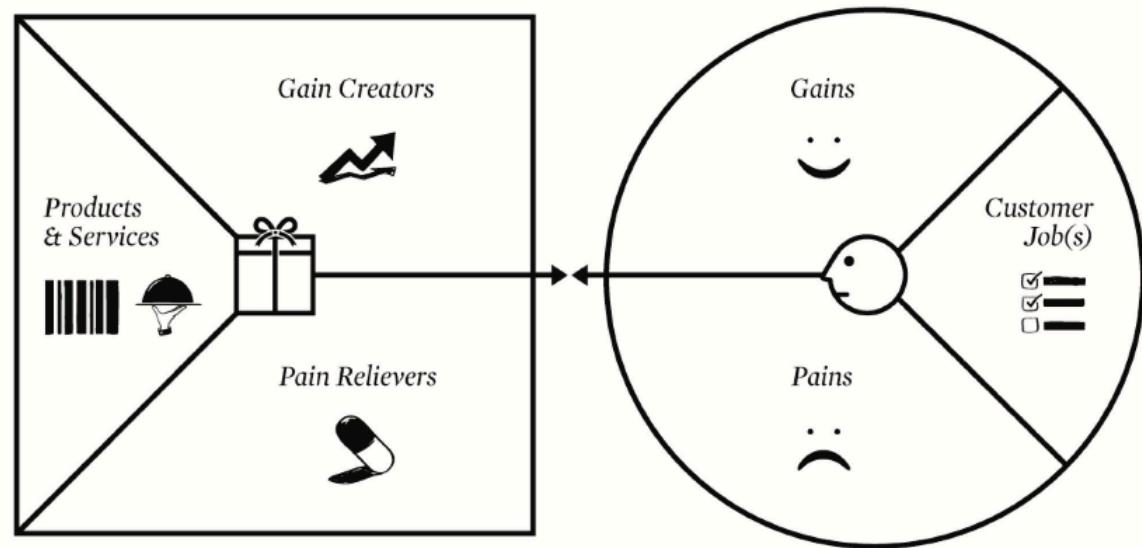
## ***Por que usar?***

1. Para apresentar o serviço sob a ótica de quem o utiliza e medir os impactos dos pontos de contato na experiência do cliente.
2. Para fornecer o contexto de como os serviços estão sendo utilizados. A ferramenta pode ser usada com os clientes ou gestores, funcionários e outros envolvidos ou integrando todos eles.

# MAPA DA JORNADA DO CLIENTE



# MAPA PROPOSTA DE VALOR



# MAPA PROPOSTA DE VALOR

O mapa de proposta de valor ajuda você a criar, testar e construir a proposição de valor da sua empresa para cada segmento de cliente, de uma forma mais estruturada, a partir do comportamento, dores e ganhos de cada segmento.

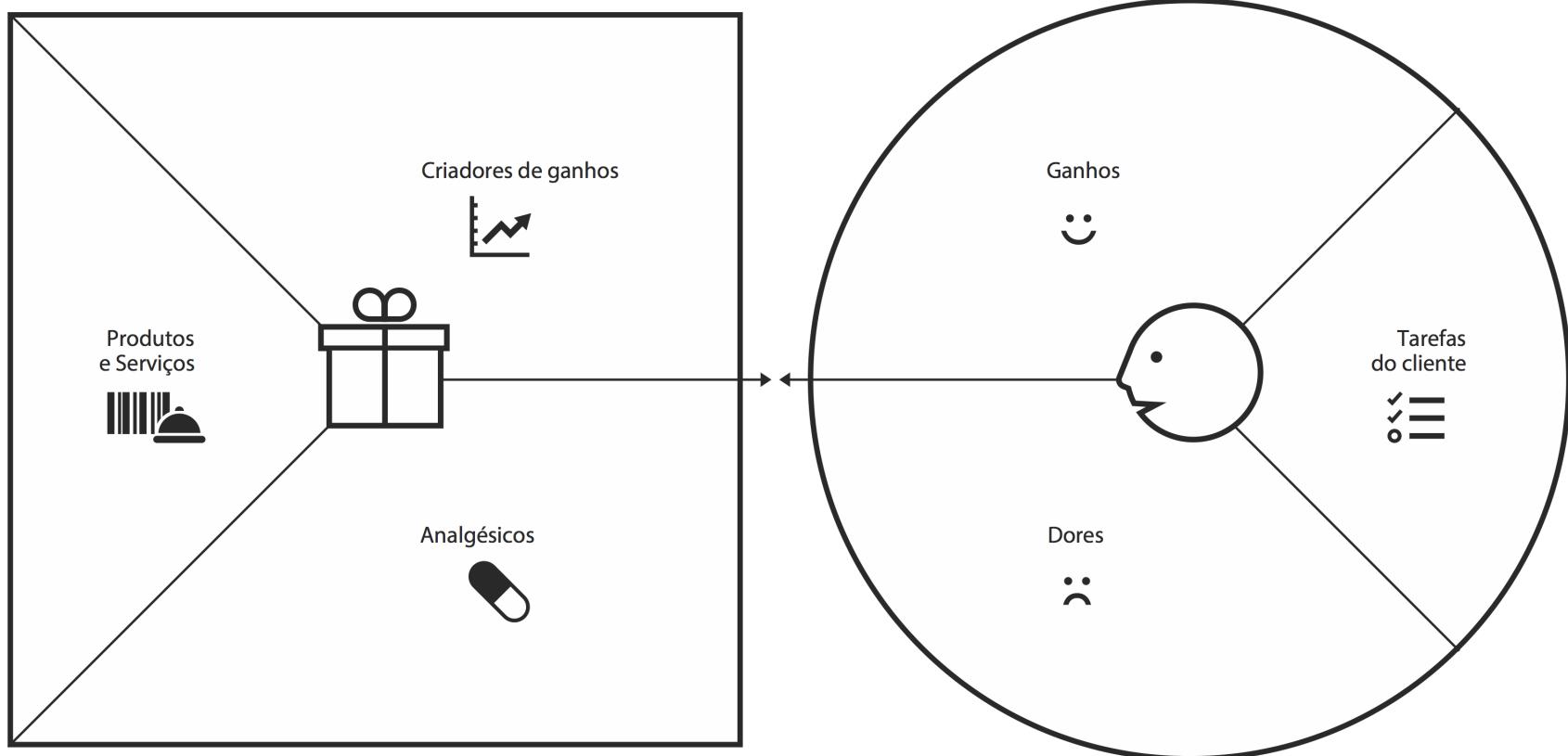
## ***Como usar?***

O Business Model Canvas, com 9 blocos de construção do modelo de negócios. O Mapa de Proposta de Valor dá um zoom em dois desses blocos de construção, a “Proposição de Valor” e o “Segmento de Clientes”, assim você pode descrevê-los com mais detalhes e analisar o “encaixe” entre eles. Comece pelo lado do cliente. Quais são as tarefas, que ele realiza para tentar alcançar o que almeja? Quais são suas dores ou necessidades básicas? E o que ele dá valor, apesar de não ser essencial? A partir disso, o que a empresa pode fazer para sanar as suas necessidades básicas? Gerar valor adicional, ou ganhos e como essas propostas de valor se traduzem em produtos ou serviços?

## ***Por que usar?***

1. Para analisar em profundidade a relação entre a proposta de valor e cada segmento de clientes.

# PROPOSTA DE VALOR



# ANÁLISE DE SIMILARES

Aspecto Analisado	Duolingo	Te Orienta Bixa!	Head Space	The History of Everything
1. Visibilidade do status do sistema:	●●●●●	●●	●●●●●	●●●●●
2. Compatibilidade do sistema com o mundo real	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●
3. Controle do usuário e liberdade	●●●●●	●●	●●●●●	●●●●●
4. Consistência e padrões	●●●●●	●●●●	●●●●●	●●●●●
5. Ajudar os usuários a reconhecer, diagnosticar e corrigir erros:	●●●●●	●	●●●●●	●●●●●
6. Prevenção de erros:	●●●●●	●	●●●●●	●●●●
7. Reconhecer em vez de relembrar:	●●●	●●●	●●●●●	●●●●●
8. Flexibilidade e eficiência no uso:	●●●●	●●	●●●●	●●●●●
9. Estética e design minimalista:	●●●●●	●●	●●●●●	●●●●●
10. Ajuda e documentação:	●●●●●	●	●●●●●	●●●

● Usabilidade Ruim

● Usabilidade mediana

● Usabilidade boa

# ANÁLISE DE SIMILARES

Método utilizado para analisar os projetos semelhantes ao desenvolvido por você ou que tenha algum tipo de interação que você considere interessante que possa ser aproveitada.

*Como usar?*

Pode ser feita com as heurísticas de usabilidade , análise de funcionalidade ou a partir análise gráfica.

*Por que usar?*

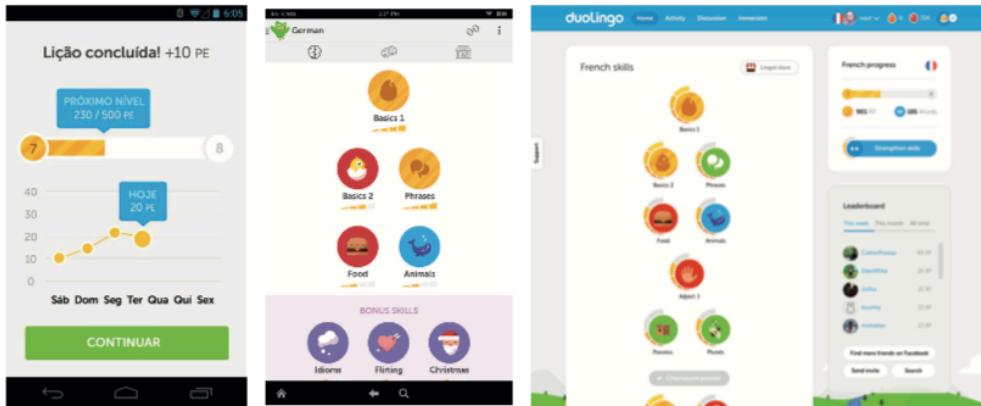
1. Identificar boas práticas para ser usada como insights.
2. Identificar oportunidades que o mercado ainda não aproveitou.
3. Conseguir juntar funcionalidades que não estavam compondo um mesmo produto / tipo de produto;
4. Procurar interações, grids, tipografias utilizadas em ambientes diferentes que podem ser utilizados nos artefatos criados por vocês.

Elemento	GOOGLE	YOUTUBE	INSTAGRAM
Like	-	Gostei ou não	Coração
GRID	5x5	10x8	10x10
Tipografia	Sem sefira	Sem sefira	Sem sefira
Animações	Nos doodles	Nas publicidades	Em alguns gifs
Cores			



## Duolingo

Uma plataforma de ensino de idiomas online. Utiliza-se dos conceitos de "gameification" e sua estrutura está dividida em módulos/níveis. Possui uma interface bastante amigável e oferece recursos adicionais caso o usuário escolha uma conta Premium. O que chama atenção no aplicativo é sua estrutura de jogo com fases que são liberadas conforme o usuário conclui os módulos.



Aspecto Analisado	Duolingo	Te Orienta Bixa!	Head Space	The History of Everything
1. Visibilidade do status do sistema:	●●●●●	●●	●●●●●	●●●●●
2. Compatibilidade do sistema com o mundo real	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●
3. Controle do usuário e liberdade	●●●●●	●●	●●●●●	●●●●●
4. Consistência e padrões	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●
5. Ajudar os usuários a reconhecer, diagnosticar e corrigir erros:	●●●●●	●	●●●●●	●●●●●
6. Prevenção de erros:	●●●●●	●	●●●●●	●●●●●
7. Reconhecer em vez de relembrar:	●●●	●●●	●●●●●	●●●●●
8. Flexibilidade e eficiência no uso:	●●●●●	●●	●●●●●	●●●●●
9. Estética e design minimalistico:	●●●●●	●●	●●●●●	●●●●●
10. Ajuda e documentação:	●●●●●	●	●●●●●	●●●●●

● Usabilidade Ruim

● Usabilidade mediana

● Usabilidade boa

# *Segunda avaliação*

Data: 18 de novembro de 2019

1. Matriz de alinhamento;
2. Análise de similares;
3. Brainstorming;
4. Divide the dollar;
5. Mural de possibilidades;
6. Moodboard;
7. Mapa do site;
8. Fluxograma;

*Muito obrigado!*

Prof. Rodrigo Medeiros

@medeiros\_rod

rodrigo.medeiros@ifpb.edu.br

<http://rodrigomedeiros.com.br/pv4>