

Estudo de caso para aplicativo

Paola Soares e Souza

Project overview



The product:

Esse aplicativo é uma oportunidade de unir empresários e empreendedores com o objetivo de trabalharem juntos para melhorar a economia local.



Project duration:

O tempo de duração do projeto foi de 6 meses.
Início: 06/23 à 12/23.

SEJA BEM VINDO!



LOGIN

SENHA

NÃO POSSUI CADASTRO OU ESQUECEU SUA SENHA

ENTRAR

Esse é um aplicativo onde empresários e empreendedores podem se encontrar e fazer parcerias, divulgar e vender seus produtos!

Project overview



The problem:

Um dos problemas em questão é a ausência de locais durante a semana para artesãos venderem seus produtos, com esse aplicativo será possível fazer parceria com lojas físicas, pois as ferira acontecem aos finais de semana.



The goal:

Além de expor seus produtos em uma lojas parceira o empreendedor/artesão ainda consegue vender pelo aplicativo.

Project overview



My role:

Função: Pesquisadora UX Design.



Responsibilities:

Wireframing, pesquisa de usuário, prototipagem, definir e aplicar elementos e princípios comuns de design visual.

Understanding the user

- User research
- Personas
- Problem statements
- User journey maps

User research: summary



Write a short paragraph describing your user research.

Fiz um estudo de usabilidade moderada que é orientando os participantes. Durante minha pesquisa pude identificar algumas necessidade e fazer melhorias no design, incluindo botões, identificando botões, cores e tipografia.

User research: pain points

1

Pain point

No início do projeto pensava em criar muitos botões e com a pesquisa verifiquei que não havia necessidade.

2

Pain point

As cores menos chamativas foram melhor aceitas.

3

Pain point

A acessibilidade é fundamental nos dias de hoje, está incluídos nesse projeto e nos próximos.

4

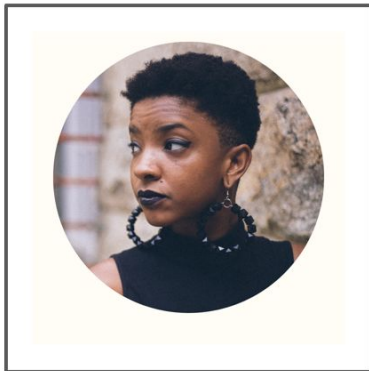
Pain point

Também pensei em tipografia simples para ajudar na leitura.

Persona: Alessandra Barros

Problem statement:

Alessandra is a jovem empreendedora] who needs Precisa agilizar o processo de comunicação e venda com a loja because Ela tem pouco tempo e recurso.



Alessandra Barros

Age: 19 anos.

Education: Médio completo.

Hometown: Rio de Janeiro, Brasil.

Family: Mãe e pai.

Occupation: Autônoma.

“Minha vontade de vencer é maior do que qualquer dificuldade!”

Goals

- Gostaria de fechar parcerias, fazer negócios com varejista através do APP.
- Expor meus artesanatos, receber pedidos e vender por um app.

Frustrations

- Não consigo conversar pelo APP, não tem chat.
- Interrompo minha produção para me deslocar até a loja.

Alessandra terminou o ensino médio, ainda não sabe qual faculdade cursar. Ela trabalha com artesanato e gostaria de vender e expor seus produtos em um ambiente digital seguro.

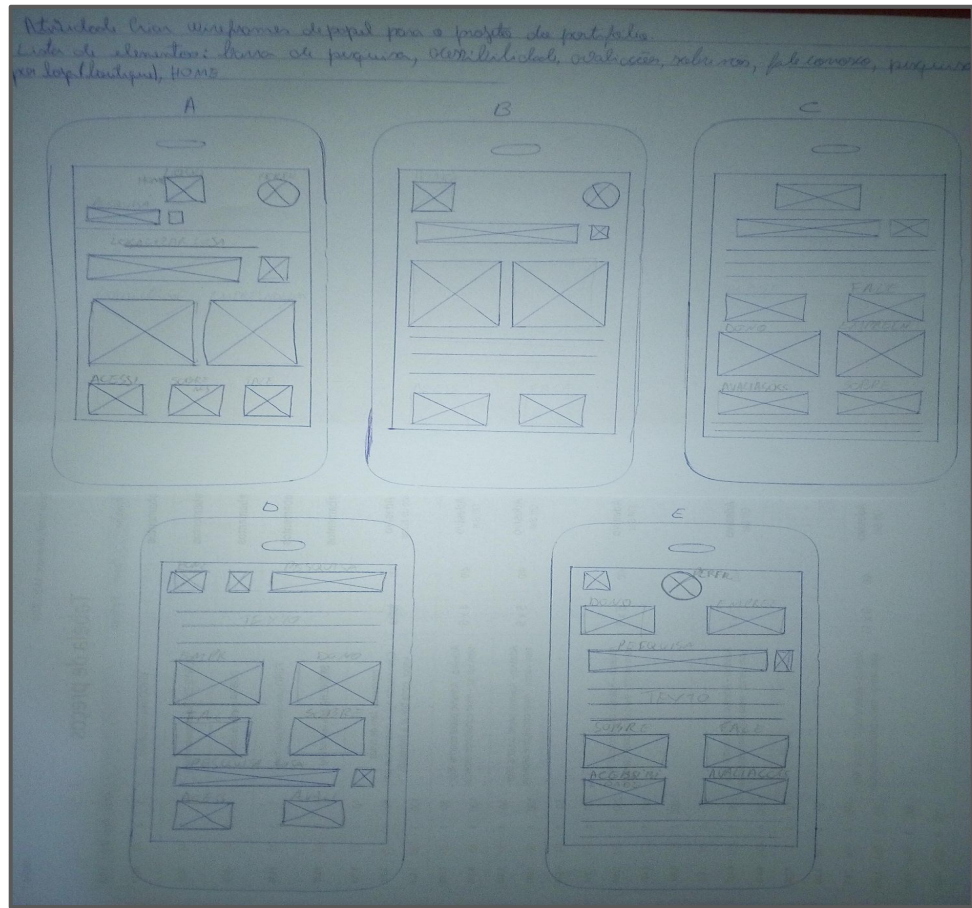
User journey map

No Mapa da jornada do usuário reflete o dia a dia de quem tenta viver do seu trabalho manual, de sua arte.

| ACTION | Action 1 Comprar os materiais | Action 2 Produzir seus produtos | Action 3 Catalogar produtos | Action 4 Divulgar o trabalho | Action 5 Fechar negócios |
|---------------------------|---|--|---|--|---|
| TASK LIST | Tasks A. Sair de casa ou comprar pela internet. B. Escolher os melhores produtos. C. Pagar e voltar para casa. | Tasks A. Separa o local para trabalhar. B. Separa o material para trabalhar. C. | Tasks A. Fotografar os produtos. B. Organizar em caixas o que produzir. C. | Tasks A. Pesquisar lugares para expor os produtos. B. Entrar em contato. C. | Tasks A. Sair de casa. B. Pegar um transporte. C. Localizar a loja. |
| FEELING ADJECTIVE | User emotions 1. Entusiasmo para comprar os produtos. 2. Feliz em escolher os produtos. | User emotions 1. Animação para produzir seus artesanatos. | User emotions 1. Animação para fotografar. 2. Cansada para organizar as caixas. | User emotions 1. Ansiedade para encontrar um bom lugar para vender. | User emotions 1. Estresse para sair de casa. 2. Ansiosa para fechar negócios. |
| IMPROVEMENT OPPORTUNITIES | Area to improve 1. | Area to improve | Area to improve 1. Poder tirar foto direto pelo app. 2. Letras grandes para quem tem problema de visão. | Area to improve 1. Poderia oferecer benefícios para parceiros com alguma deficiência: Buscar os produtos em casa. | Area to improve Oferecer maneira de conversar e fechar negócios pelo app, sem precisar sair de casa. |

Paper wireframes

Dedicar tempo para esboçar iterações de cada tela do aplicativo no papel garantiu que os elementos que foram convertidos para wireframes digitais seriam adequados para atender aos pontos problemáticos do usuário.



Digital wireframes

Conforme a fase inicial continuou, eu me certifiquei de basear os designs da tela em feedback e descobertas da pesquisa do usuário. Uma imagem do wireframe de baixa fidelidade. Acesso fácil para navegação com leitura intuitiva, além de equipar o aplicativo para funcionar com tecnologias de apoio.

Opção para empresários.



Opção para empreendedores

Digital wireframes

[Esse elemento é fundamental para localizar de forma mais rápida por loja ou informação de interesse do usuário. Navegação fácil era uma necessidade importante do usuário para atender nos designs.

Área
para
digitar
por
palavra
chave

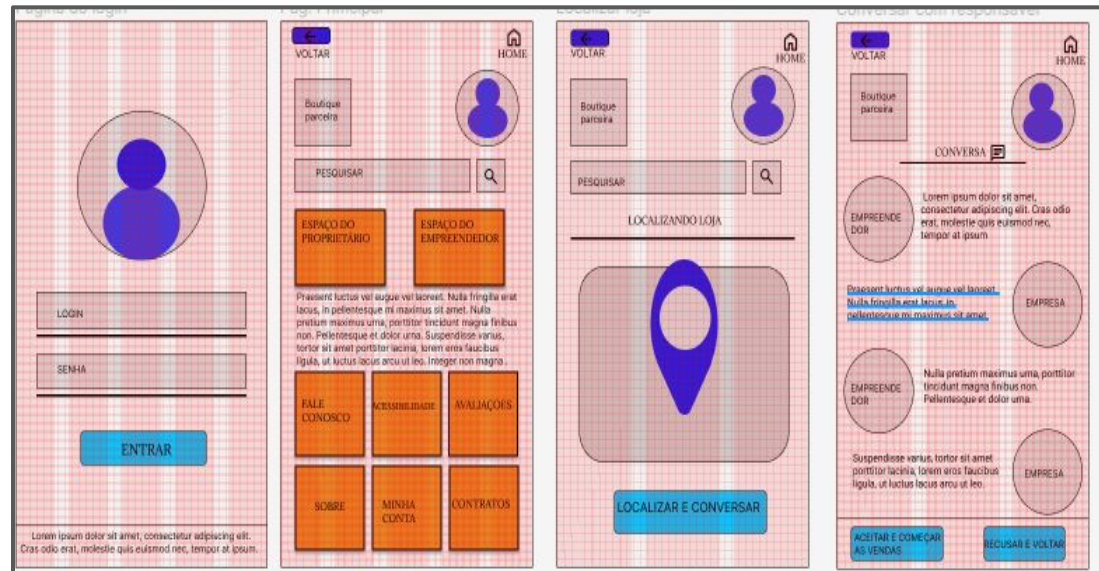


Localiza
dor para
ajudar
na
busca
do
usuário.



Low-fidelity prototype

<https://www.figma.com/proto/gG6bwoTQlVYHXGfXuIVBa2/Untitled?type=design&node-id=1-3&t=MBd893MjoiLaV9QG-0&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A3>



Usability study: findings

Write a short introduction to the usability studies you conducted and your findings.

Round 1 findings

- 1 Os usuários querem um design melhor
- 2 Os usuários querem mais opções de ferramentas
- 3 Os usuários querem mais clareza

Round 2 findings

- 1 Os usuários querem agilidade no processo
- 2 Insert finding
- 3 Insert finding

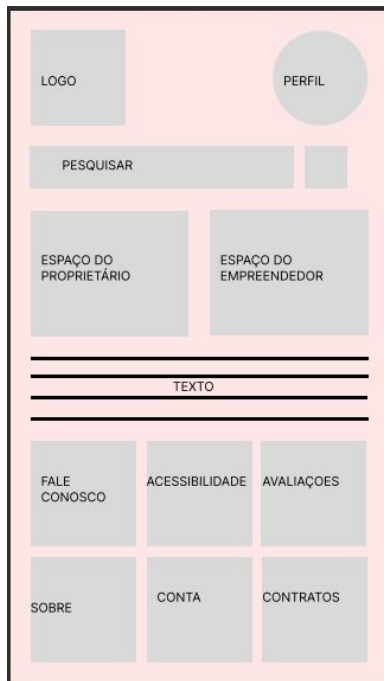
Refining the design

- Mockups
- High-fidelity prototype
- Accessibility

Mockups

Os primeiros designs permitiam apenas ter uma ideia de como ficaria, mas após os estudos de usabilidade, adicionei mais design e incluí mais informações.

Before usability study



After usability study



Mockups

No segundo estudo de usabilidade revelou frustrações para possíveis clientes, então adicionei opção para clientes e adicionei textos.

Before usability study



After usability study



Mockups



High-fidelity prototype

<https://www.figma.com/file/gG6bwoTQIVYHXGfXu1VBa2/Untitled?type=design&t=WlVpR5DU5TuKx7Z-0>



Accessibility considerations

1

No meu projeto considerei o contraste de cor que deve conter 4.5:1: Isso significa que o texto e os elementos devem sempre ser mais fáceis de ler em relação ao background.

2

No meu projeto considerei a opção do tema escuro, para quem tem sensibilidade na visão.

3

Usar texto alternativo para imagens, logotipos, desenhos e outros itens. Sem o texto alternativo, os usuários do leitor de tela escutam apenas a palavra "imagem".

Going forward

- Takeaways
- Next steps

Takeaways



Impact:

Esse projeto foi muito positivo e me trouxe uma oportunidade de empreender junto com colegas na minha cidade e uma empresária. “Muito interessante saber que existem pessoas pensando em melhorar nossa experiência nos aplicativos”. Jana Diniz.



What I learned:

Nesse curso aprendi com não cair nos vieses, fazer pesquisas e retirar o melhor de cada insight, consegui melhorar minha organizações e minhas habilidades no Figma. Conheci muitas plataformas interessantes.

Next steps

1

Meu próximo passo com esse projeto seria continuar testando e aperfeiçoando, acredito que pode melhorar.

2

Meu segundo passo seria tentar tirar do “papel” mostrar para um profissional, saber a opinião de um profissional é sempre bom!

3

Meu terceiro passo seria tentar monetizar, buscar informação sobre empresas e contratos.

Let's connect!



Insert a brief sentence or two about contacting you and/or reviewing more of your work.

Para mais informações entrar em contato: paolasoeso@gmail.com
<https://www.linkedin.com/in/paola-souza-tecnologa-em-marketing/>