

Caso de Estudo App ReadFlow

Thayná Tolentino

Visão Geral do Projeto



O produto:

O ReadFlow é um appliterário, oferecendo uma biblioteca digital vasta e organizada para amantes da leitura.



Duração do Projeto:

Tempo: 3 meses



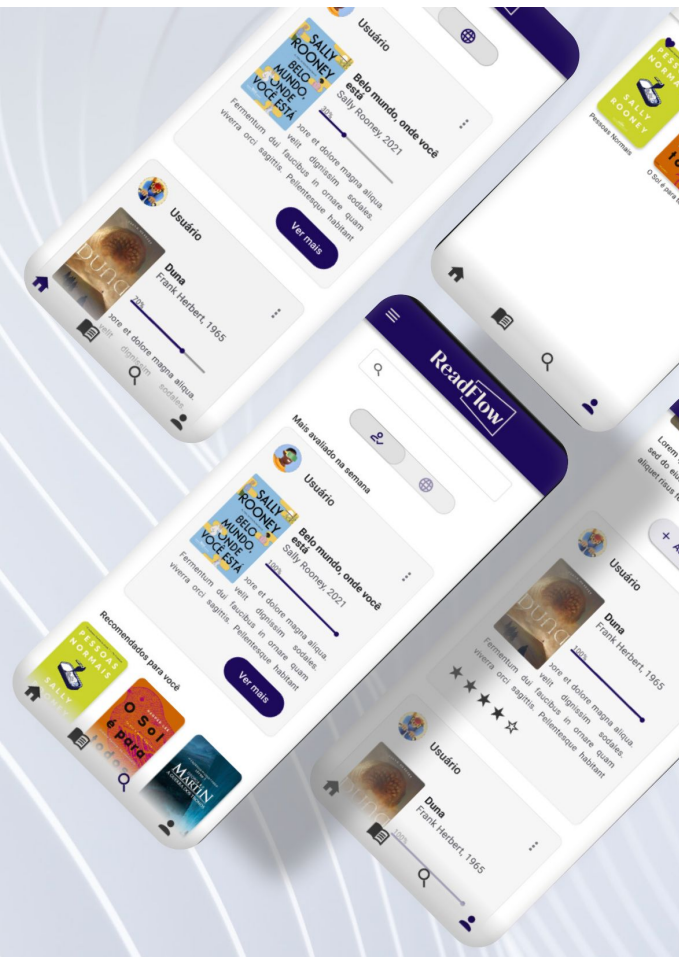
ReadFlow

Um app de acompanhamento de leituras!

Designer

Thayná Tolentino

thaynarlt



Visão Geral do Projeto



O Problema:

Este app de livros pode solucionar a dificuldade de encontrar recomendações personalizadas, ajudando os usuários a descobrir novas leituras com base em seus interesses específicos.



O objetivo:

Nosso projeto visa simplificar a descoberta de novos livros, oferecendo recomendações personalizadas para cada leitor.

Visão Geral do Projeto



Meu papel:

O meu papel de UX no projeto é aprimorar a experiência do usuário, simplificando a navegação e tornando a descoberta de novos livros mais intuitiva e personalizada.



Responsabilidades:

- Pesquisa do usuário
- Criação de personas
- Criação de Mockups
- Prototipagem e wireframing
- Testes de usabilidade
- Otimização contínua do protótipo
- Protótipos de Baixa fidelidade e Alta fidelidade

Entendendo o usuário

- Pesquisa de usuário
- Personas
- Declarações de problemas
- Mapas de jornada do usuário

Pesquisa do usuário: resumo



Eu comecei realizando pesquisas, entrevistas e mapas de empatia para poder entender a necessidade do usuário. Minha primeira fonte de pesquisa foi a Dificuldade em encontrar equilíbrio entre o trabalho e a vida pessoal.

Como é um cenário amplo então entrevistei duas pessoas com realidades diferentes que transmitem como pode ser um desafio manter esse equilíbrio por meio de suas obrigações, interesses e responsabilidades.

Pesquisa do usuário: pontos problemáticos

1

Prioridades

Na teoria pode ser fácil dividir as prioridades mas às vezes quando sua escolha é o emprego e família, pode ser difícil pelo fato de que se você perder o emprego, como sustentará sua família?

2

Cobrança

A cobrança excessiva do trabalho, pode acabar causando a dificuldade em manter o equilíbrio da vida pessoal e profissional.

3

Tempo

A gestão de tempo é essencial para conseguir estabelecer o equilíbrio mas muitas vezes é um dos pontos mais difíceis a se cumprir.

Persona: Adão Rodrigues

Declaração do problema:



Adão Rodrigues

Age: 31

Education: Eng. de Software - USP

Hometown: São Paulo - SP

Family: Solteiro

Occupation: Gerente de Projetos - Tech

"A carreira é uma jornada empolgante, mas a vida ganha cor quando encontramos tempo para os momentos que nos fazem sorrir."

Goals

- Alcançar um equilíbrio saudável entre sua carreira e vida pessoal.
- Avançar em seu trabalho, buscando promoção para um cargo de maior responsabilidade.
- Cultivar hobbies, relações e interesses fora do trabalho para ter uma vida mais completa.

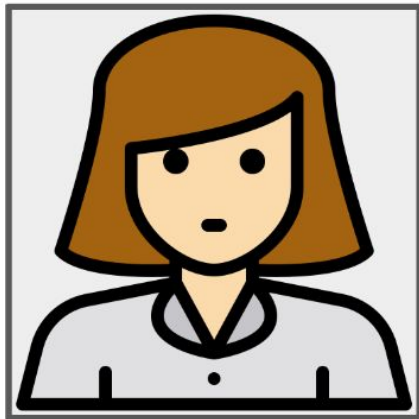
Frustrations

- Dificuldade de Equilíbrio
- Pressão Profissional
- Isolamento Social

Adão é um jovem talentoso que cresceu em curto prazo na empresa em que trabalha. Ele se destacou como Gerente de Projetos, sendo reconhecido por sua habilidade em manter as equipes focadas e alcançar os objetivos. Mas, sua dedicação ao trabalho começou a afetar seu bem-estar pessoal. Ao perceber que passava cada vez menos tempo com amigos, tinha poucos momentos de lazer e sua saúde física e mental estava sendo comprometida.

Persona: Lara Silva

Declaração do problema:



Lara Silva

Age: 35

Education: Administração na UFPB

Hometown: Campina Grande - PB

Family: Casada, mãe de duas crianças de 5 e 7 anos

Occupation: Gerente de Marketing

“Às vezes, sinto que estou equilibrando pratos em cima de palitos. Quero ser uma super profissional, uma super mãe e ainda ter tempo para mim mesma. Parece que algo sempre acaba caindo.”

Goals

- Avançar em sua carreira e se destacar como líder na empresa.
- Passar mais tempo de qualidade com seus filhos e esposo.
- Encontrar maneiras de se dedicar ao seu hobby de fotografia nas horas vagas.

Frustrations

- Sentir-se sobrecarregada com as demandas do trabalho e responsabilidades familiares.
- Não conseguir comparecer a eventos escolares devido a compromissos profissionais.
- Não ter tempo suficiente para se dedicar à fotografia.

Lara cresceu em Campina Grande e sempre teve um desejo de construir uma carreira renomada. Ela alcançou o cargo de Gerente de Marketing em uma empresa grande, mas a pressão e as responsabilidades crescentes começaram a afetar seu equilíbrio entre trabalho e vida pessoal. Ela ama seus filhos e esposo, mas se sente dividida entre estar presente para eles e entregar resultados no trabalho. Além disso, Lara sempre foi apaixonada por fotografia, um hobby que lhe permitiu expressar sua criatividade, mas ela raramente encontra tempo para praticá-lo por causa de suas responsabilidades.

Mapa da jornada do usuário

Persona: Lara Silva

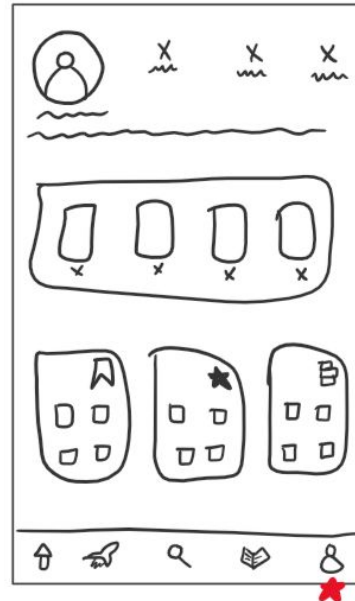
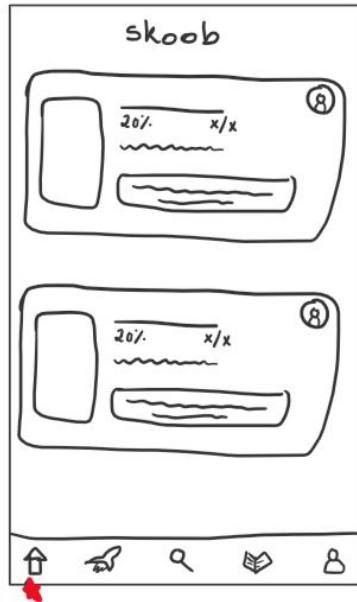
Goal: Maneira mais fácil de selecionar um restaurante para comer

Mapa de Jornada da Lara Silva com o objetivo da criação de aplicativo para facilitar seleção de restaurante.

ACTION	Veja os restaurantes locais	Pesquise o tipo de comida que deseja	Selecione o restaurante	Faça sua reserva	Vá ao restaurante comer
TASK LIST	Tasks A. Pesquise no Google restaurantes próximos B. Veja as opções C. Faça uma lista top 3 restaurantes	Tasks A. Dos top 3, veja os tipos de comida B. Escolha o que lhe favorece C. Descarte os outros dois restaurantes	Tasks A. Restaurante selecionado B. Abra o site do restaurante C. Confirme o horário de funcionamento	Tasks A. Vá na aba de fazer reservas B. Coloque suas informações pessoais C. Confirme sua reserva	Tasks A. Dirija até o restaurante B. Sente-se na mesa C. Peça sua refeição
FEELING ADJECTIVE	Curiosidade de pesquisar restaurantes, Excitação para ir logo comer	Alívio de ter escolhido, Satisfação pelo restaurante selecionado	Expectativa para ir ao restaurante, Confiança de dar tudo certo	Cautela ao fazer a reserva, Confiança ao confirmar sua reserva	Animação por ir ao restaurante e comer, Decisiva ao selecionar seu prato.
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	Criar aplicativos de restaurantes próximos de sua localização que facilite a pesquisa pro usuário	Opção de filtragem de restaurantes de acordo com a sua especialização de comida	Opção de filtragem de restaurantes caso não estejam em seu horário de funcionamento	Maneiras de como facilitar o processo de reserva com um design interativo e comunicativo com o usuário	Incluir sistema de avaliação da comida para promover avaliações positivas ou negativas

Wireframes de Papel

Eu criei um wireframe para um aplicativo de livros com uma interface simples, fácil e satisfatória de navegar. Eu priorizei a organização no aplicativo, para poder que o usuário não se perca ao mexer nele.

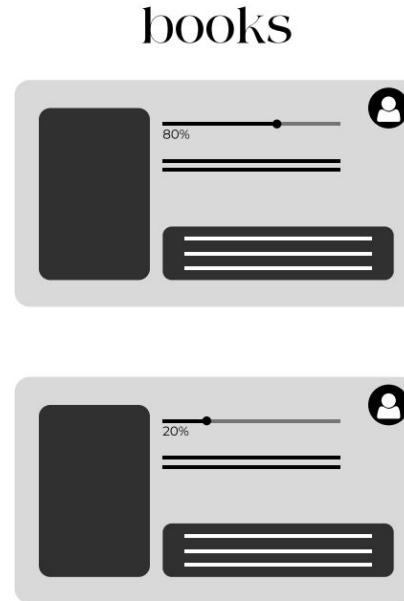


+ avaliado
da semana

Wireframes digitais

Página inicial do app (home), assim que o usuário iniciar o app ele é direcionado para essa página, o feed.

Usuários compartilhando seu histórico de leitura no app



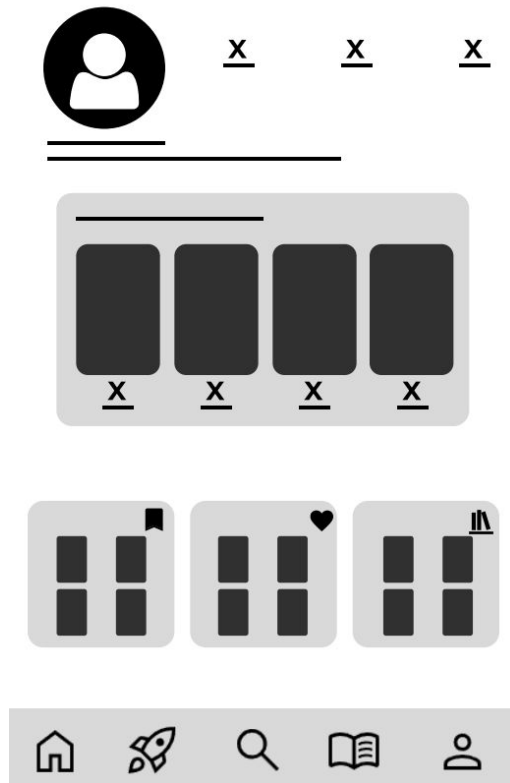
Aqui seria o feed do app, usuários podem interagir



Wireframes digitais

Perfil individual do app, onde o usuário pode visualizar seus livros favoritos, salvos e sua estante de livros. Além de acompanhar os livros que você já leu no ano

Livros que você já leu no ano, o X é a porcentagem de sua leitura.



Livros que você salvou, favoritou e todos os livros da sua estante



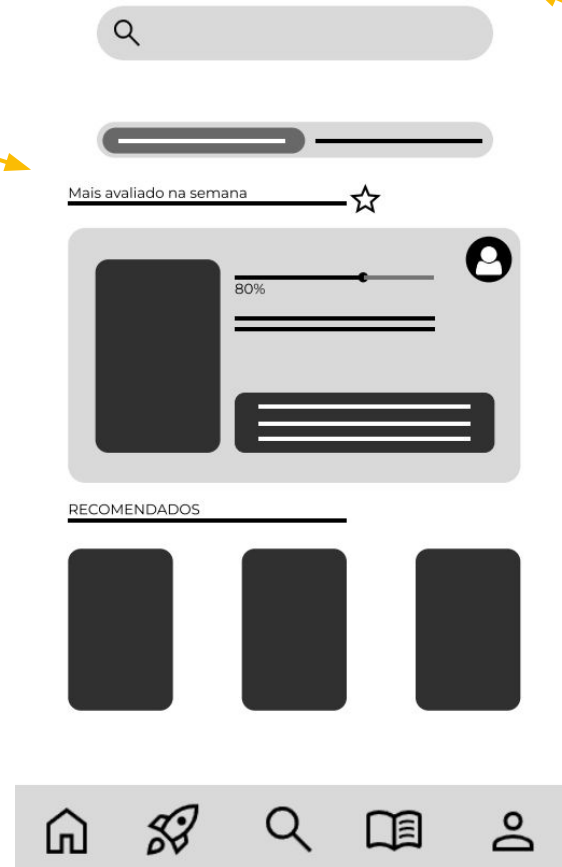
Wireframes digitais

Página de navegação do app. Aqui o usuário pode encontrar o comentário mais avaliado da semana e os livros recomendados do mês.

Escolher na pesquisa (livros ou leitores)

Livro + comentário mais bem avaliado da semana

Barra de navegação para pesquisar livros ou leitores



Livros recomendados pelo app para o usuário, fazendo com que se interesse em ler mais

Protótipo de baixa fidelidade

Protótipo de baixa fidelidade.

Explore bem o protótipo!

Obs: Ao clicar na logo("books"), você é redirecionado para a página Home, assim como os ícones de determinada página fazem o mesmo.

Segue o link:

[\[Low-fidelity Prototype\]](#)



Estudo de usabilidade: descobertas

Durante o estudo, identificamos que a maioria dos usuários valoriza recomendações personalizadas baseadas em seus interesses específicos. Além disso, notamos que a clareza na apresentação das informações e a facilidade de navegação são elementos essenciais para garantir uma experiência agradável

Resultados da 1ª rodada

- 1 Falta de recursos no app
- 2 Recomendação personalizada
- 3 Navegação Intuitiva

Resultados da 2ª rodada

- 1 Falta do Feedback Interativo
- 2 Personalização e Diversidade:
- 3 Experiência de adicionar livros simplificada

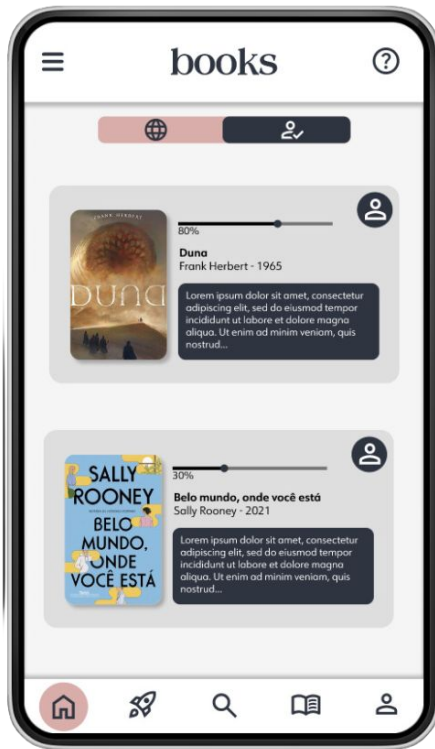
Refinando o design

- Mockups
- Protótipo de alta fidelidade
- Acessibilidade

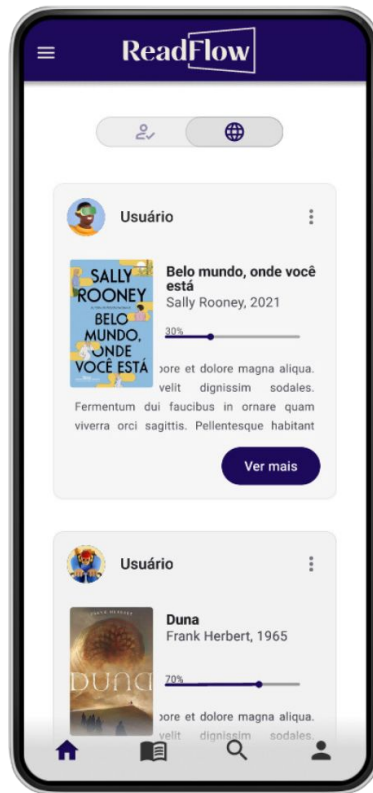
Mockups

É possível observar a notável diferença entre o design, funções, paleta de cores do app.

Antes do estudo de usabilidade



Depois do estudo de usabilidade



Mockups

É possível a notável diferença entre o design, funções, paleta de cores do app. A acessibilidade das cores foi implementada para que ficasse mais minimalista e visível

Antes do estudo de usabilidade



Depois do estudo de usabilidade



Mockups

Adicionada a funcionalidade de “Adicionar livro”

Antes do estudo de usabilidade



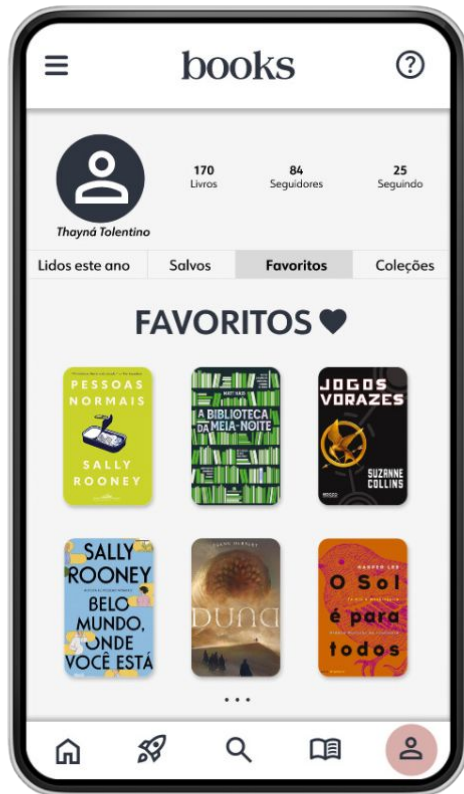
Depois do estudo de usabilidade



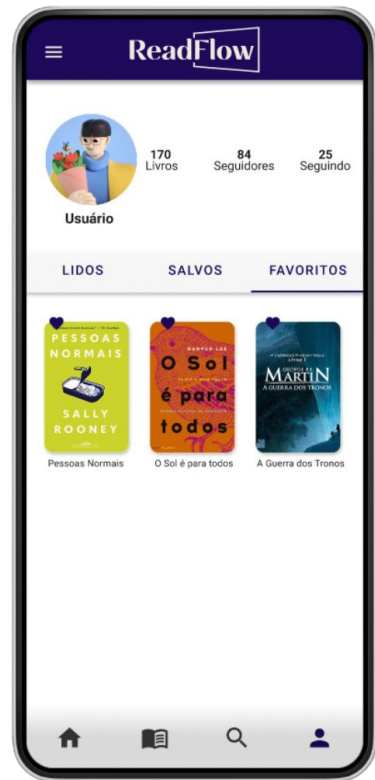
Mockups

Ficou mais claro, simples e harmonioso a seção de “Favoritos”.

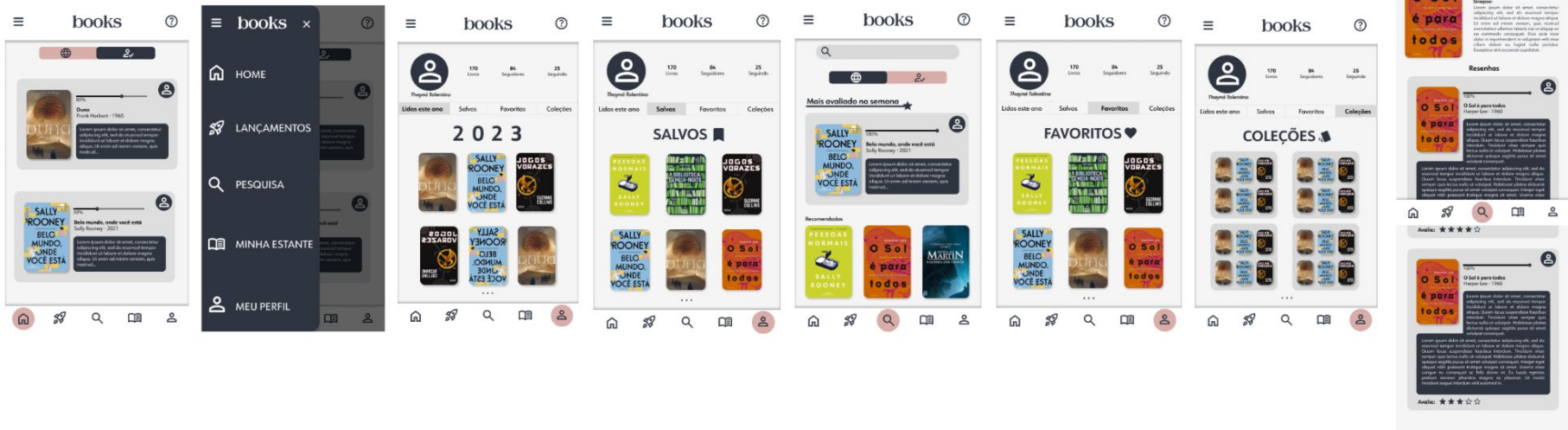
Antes do estudo de usabilidade



Depois do estudo de usabilidade

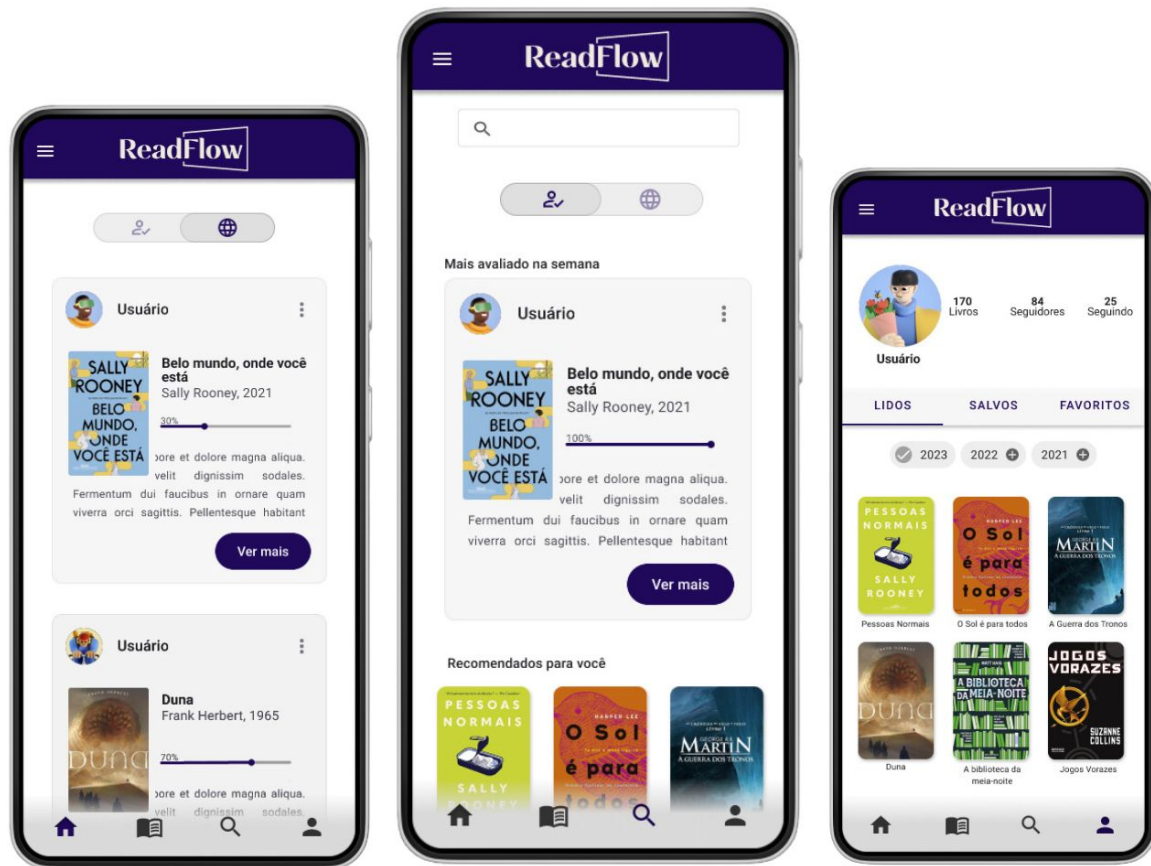


Mockups



Protótipo de Alta Fidelidade

[Acesse o link!](#)



Considerações de acessibilidade

1

Acessibilidade nas cores, em questão do contraste e os ícones, funcionalidades estão visíveis para o usuário

2

A fluidez do aplicativo permite que o usuário sinta satisfação ao usá-lo.

3

O projeto também se concentra na usabilidade por meio de uma interface simples e amigável, permitindo o acesso fácil e inclusivo para todos os tipos de usuários.

Daqui para frente

- Aprendizado
- Próximos passos

Aprendizado



Impacto:

Os designs têm um impacto significativo no mundo real, influenciando diretamente como interagir com produtos, serviços e tecnologia. Alguns dos impactos mais proeminentes incluem:

- Experiência do usuário aprimorada
- Acessibilidade aprimorada
- Inovação e avanço tecnológico
- Impacto emocional e comportamental



O que eu aprendi:

Ao analisar como os usuários interagem com o aplicativo, é possível aprender sobre suas preferências, hábitos de leitura e expectativas em relação a recomendações de livros. Isso ajuda a adaptar futuros projetos com base nesses insights.

Próximos passos

1

Os próximos passos do projeto envolvem a análise de dados para aprimorar as sugestões de livros com base no comportamento do usuário.

2

Parte fundamental do desenvolvimento consistirá na otimização da acessibilidade, expandindo os recursos para atender a uma gama mais ampla de usuários, incluindo aqueles com necessidades especiais.

3

É crucial realizar testes de usabilidade contínuos, utilizando o feedback dos usuários para refinamento constante da interface, garantindo uma experiência de descoberta de livros mais intuitiva e agradável.

Vamos nos conectar!



Estou incessantemente em busca de aprimoramento, e é nessa trajetória de estudos em UX Design que encontro uma apaixonante imersão no mundo do design centrado no usuário, buscando expandir meus horizontes e contribuir de forma impactante nesse campo.



[LinkedIn](#)



[Figma](#)