

# Caso de Estudo EDAMB.br

---

Thayná Tolentino

# Visão Geral do Projeto



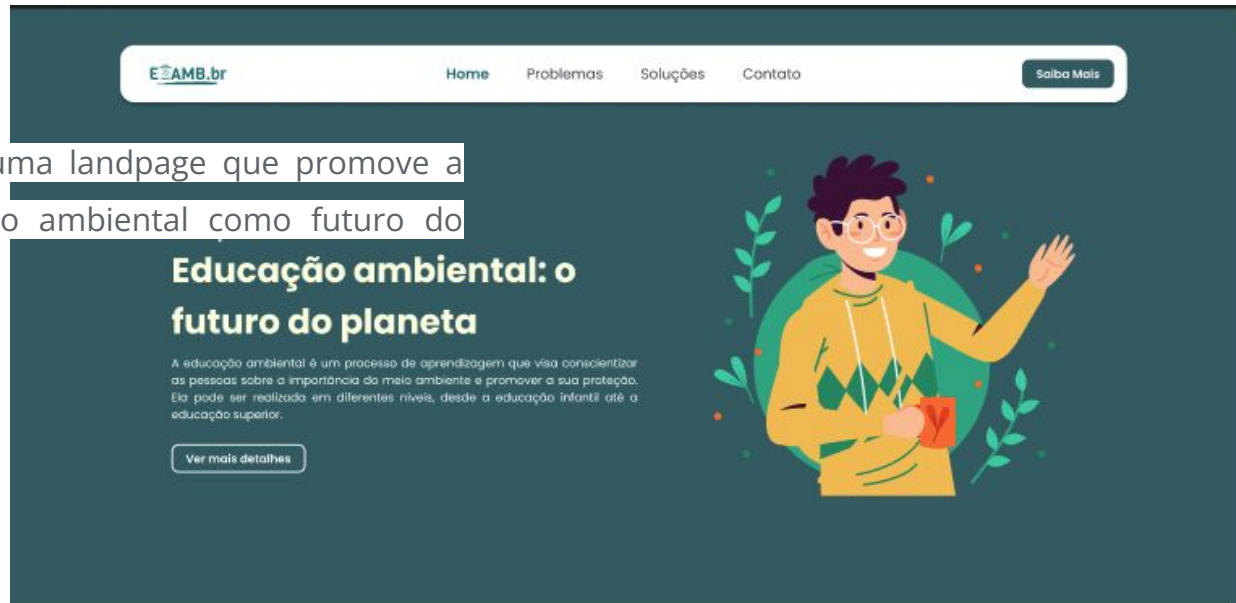
## O produto:

O site da EDAMB.br é uma landpage que promove a propagação da Educação ambiental como futuro do planeta.



## Duração do Projeto:

Tempo: 2 meses



# Visão Geral do Projeto



## O Problema:

A EDAMB.br acredita que a educação ambiental é a chave para garantir o futuro sustentável do nosso planeta. Seu objetivo é enfrentar o desafio de conscientizar e educar as pessoas sobre a importância de cuidar do meio ambiente, fornecendo estratégias personalizadas que promovam a sustentabilidade e preservação ambiental.



## O objetivo:

O objetivo na EDAMB.br é liderar o movimento em prol da educação ambiental, capacitando indivíduos e comunidades para adotarem práticas sustentáveis e serem agentes de mudança positiva em seus ambientes.

# 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 dentro da landpage. Minha primeira fonte de pesquisa foi a dificuldade de empresas possuírem o foco da Educação ambiental.

# Pesquisa do usuário: pontos problemáticos

1

## Prioridades

Na EDAMB.br, compreendemos as complexidades da educação ambiental. Ao decidir entre diferentes prioridades ambientais, surgem desafios significativos. Estamos aqui para desenvolver estratégias educacionais que garantam a conscientização e a preservação do meio ambiente, mesmo diante dessas demandas e incertezas.

2

## Cobrança

A pressão para promover a sustentabilidade pode dificultar o equilíbrio entre vida pessoal e atividades ambientais. Na EDAMB.br, criamos estratégias educacionais eficazes para promover a conscientização ambiental e a preservação sem comprometer a qualidade de vida dos nossos clientes.

3

## Tempo

A eficácia na gestão de estratégias educacionais é crucial para alcançar o equilíbrio no contexto ambiental. No entanto, muitas vezes, isso se torna um dos desafios mais complexos a serem superados na jornada da EDAMB.br. Estamos comprometidos em encontrar soluções que otimizem o tempo e maximizem o impacto das iniciativas educacionais ambientais.

# 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

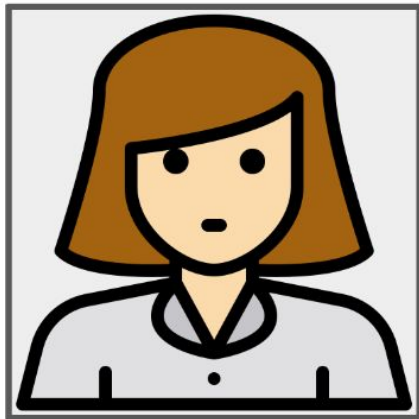
- Dificuldade de Equilíbrio
- Pressão Profissional
- Isolamento Social

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

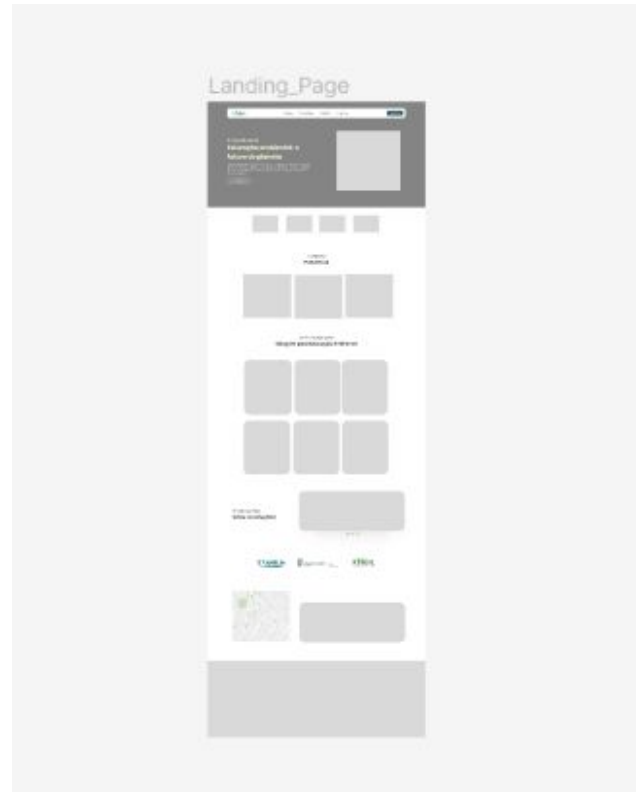
Mapa de Jornada da Lara Silva com o objetivo da criação de aplicativo para facilitar seleção de restaurante.

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



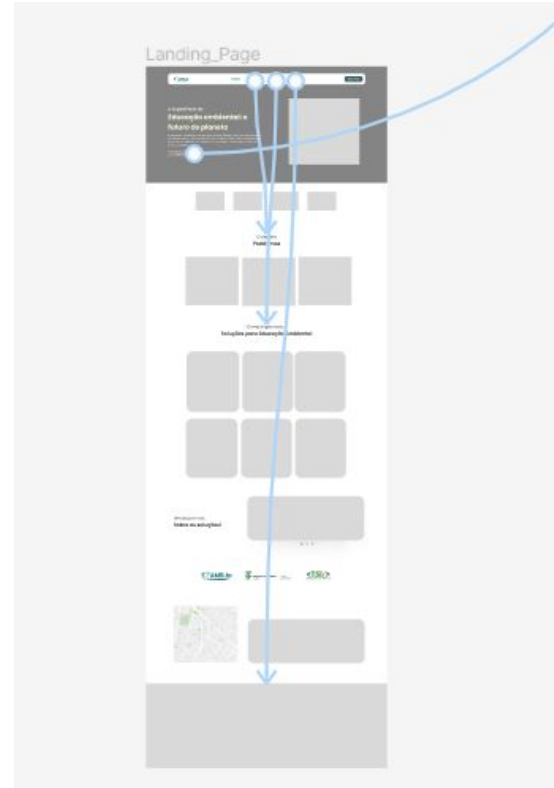
# Wireframes digitais

Os wireframes digitais são fundamentais na jornada da EDAMB.br, fornecendo uma estrutura sólida para o design de materiais educacionais. Esses esboços detalhados garantem uma execução eficiente na transmissão do conhecimento ambiental da empresa.



# Protótipo de baixa fidelidade

Esta fase simplificada, do protótipo de baixa fidelidade, assegura uma base sólida antes da implementação final, melhorando a experiência do usuário e maximizando o impacto das estratégias educacionais da EDAMB.br.



# Estudo de usabilidade: descobertas

Estudo de usabilidade: Descobertas. Analisando nosso público, notamos que estratégias educacionais personalizadas, navegação intuitiva e personalização do conteúdo são valorizadas pelos clientes da EDAMB.br. A clareza e a facilidade na implementação são essenciais para garantir uma experiência educacional eficaz e envolvente.

## Resultados da 1ª rodada

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

## Resultados da 2ª rodada

- 1 Falta do Feedback Interativo
- 2 Personalização e Diversidade
- 3 Falta de botões acessíveis

# Refinando o design

- Mockups
- Protótipo de alta fidelidade
- Acessibilidade

# Mockups

É possível observar a notável diferença das organizações e dispersão das informações. De modo que acessado e um computador e em um celular

## Visão do Site em modo celular





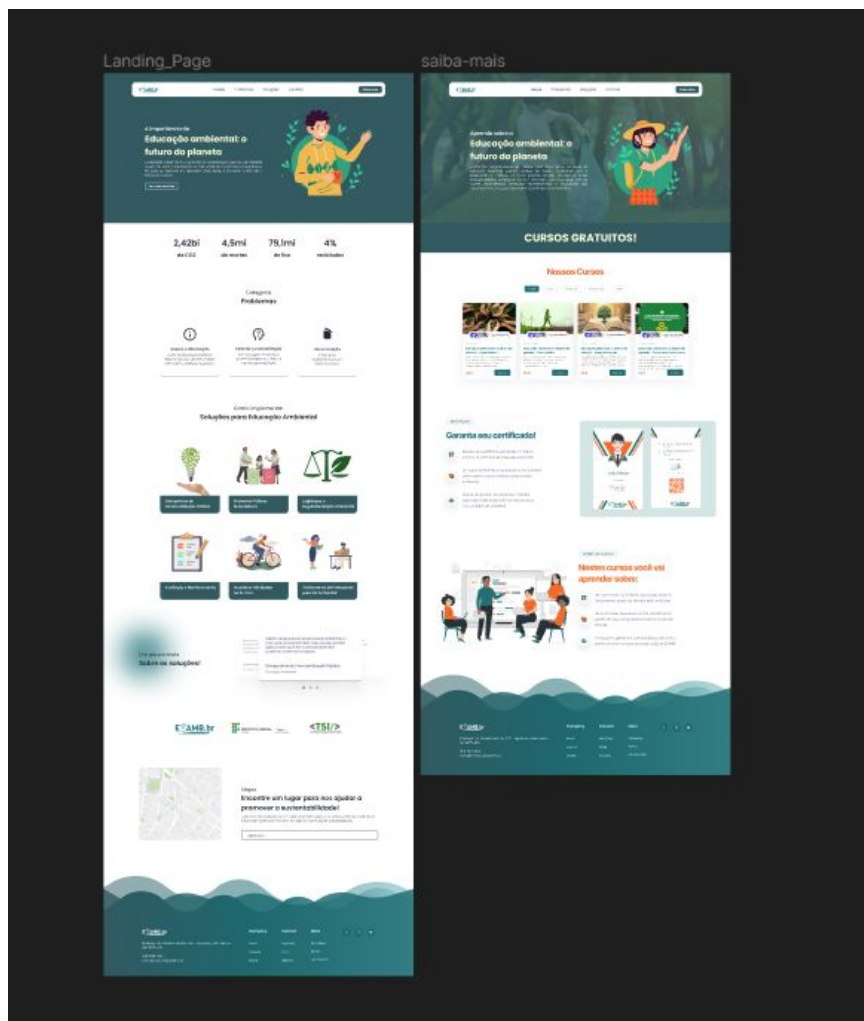
# Protótipo de Alta Fidelidade

[Acesse o link!](#)



# 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:

- As estratégias educacionais têm um impacto significativo no mundo real, influenciando diretamente como as pessoas interagem com o meio ambiente, a sustentabilidade e a preservação do planeta. Alguns dos impactos mais proeminentes incluem:
- Conscientização ambiental aprimorada
- Acessibilidade à educação ambiental
- Inovação e avanço na sustentabilidade
- Impacto emocional e comportamental positivo



## O que eu aprendi:

Ao analisar como os usuários interagem com os materiais educacionais, é possível aprender sobre suas preocupações ambientais para impulsionar a conscientização e ações em prol da preservação do meio ambiente.

# Próximos passos

1

Os próximos passos do projeto envolvem a análise de dados para aprimorar as estratégias educacionais com base no comportamento do usuário em relação à preservação ambiental.

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 em nossa plataforma educacional.

3

É crucial realizar testes de usabilidade contínuos, utilizando o feedback dos usuários para refinamento constante dos materiais educacionais, garantindo uma experiência de aprendizado ambiental mais intuitiva e eficaz.

# 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.

