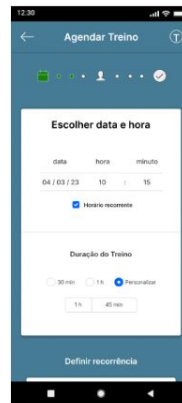
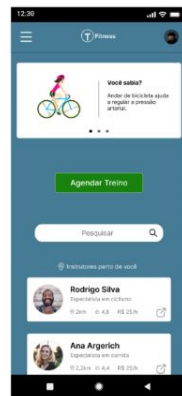


Estudo de Caso



Thiago Olivier
UX Designer



Visão geral do projeto



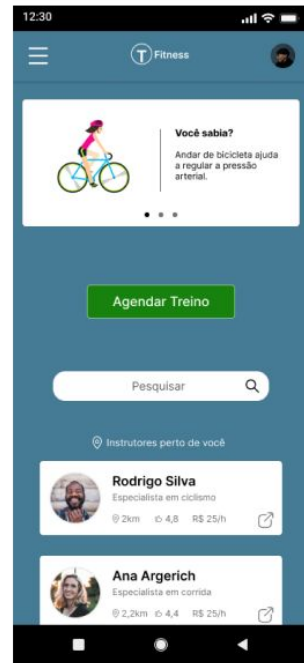
O produto:

Uma solução para conectar instrutores físicos às pessoas em geral



Duração do projeto:

Outubro/2022 à Março/2023



Visão geral do projeto



O problema:

Distância entre a realidade dos instrutores físicos e das pessoas em geral.



O objetivo:

Conectar instrutores físicos ao público em geral.

Visão geral do projeto



Minha função:

UX Designer líder



Responsabilidades:

- Pesquisas e entrevistas de usuário em geral
- Testagem do produto em todas as fases
- Wireframing
- Protótipos de baixa e alta fidelidade
- Iterações nos protótipos

Entendendo o usuário

- Pesquisa de usuário
- Personas
- Definições de problema
- Mapas de jornada de usuário

Pesquisa de usuário: resumo



Foram realizadas entrevistas diretamente com pessoas variadas em vários aspectos sociais.

Após a realização das entrevistas, ficou mais claro como impactar de forma inclusiva as pessoas através do app.

Pesquisa de usuário: pontos de atenção

1

Acessibilidade

É muito importante incluir tanto na posição de usuário como na de instrutor pessoas em variadas situações físicas e sociais através dos detalhes no design.

2

Qualidade

É necessário garantir a qualidade do serviço verificando as informações dos instrutores.

3

Conexão

Pensar em soluções que fortaleçam o relacionamento entre as partes.

4

Praticidade

Tornar práticos os processos durante a jornada de usuário.

Persona: Maria Silva

Definição do problema:

Maria é uma mãe, estudante e trabalhadora que precisa de praticidade na realização de atividades físicas com baixo custo, devido à sua situação financeira e de tempo.



Maria Silva

Age: 27

Education: Economics Student

Hometown: Porto Velho, Brazil

Family: Married, one child

Occupation: Financial Assistant

"People may think i'm frustrated because of life's difficulties, but i get stronger and happier every day."

Goals

- To have a healthier life through sports practicing.
- To learn more about all sports she practices.

Frustrations

- "It's difficult do find a reliable sports professional"
- "I think the lack of competitiveness in this area creates a bubble and closes the market for newcomers"
- "The service must be affordable for every person"

Maria is a student, wife and worker that have a short amount of time for sports. Although, she's realizing the importance of sports practice to mental and body health. She thinks it's suitable investing on good professionals if it enhances her evolution, even though she can't afford a very expensive professional.

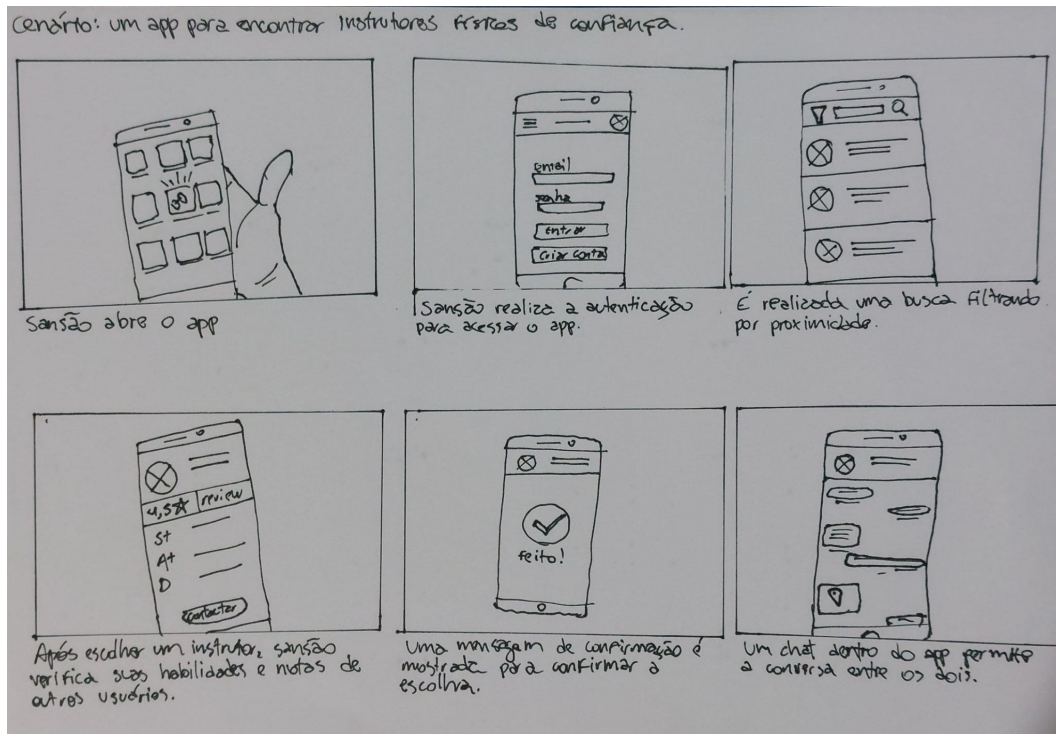
Mapa de jornada de usuário

Durante a análise dos mapas de usuário, foi possível analisar em detalhes e de forma individual como cada pessoa poderia variar na experiência de utilizar o app

ACTION	Search for coffee shops on the internet	Reserve a table on the coffee shop	Find the best route to the coffee shop	Take a seat in the establishment
TASK LIST	Tasks A. Open Google B. Search for coffee shops on the surroundings C. Choose the best rated	Tasks A. Find the number to call or make reservation through the app if possible B. Make the call C. Be sure to have the necessary time	Tasks A. Open the map app B. Search for the coffee shop address and define the best route	Tasks A. Get inside the coffee shop and show reservation made in the front desk B. Take seat in the reserved sit
FEELING ADJECTIVE	<ul style="list-style-type: none">• Doubt• Attention	<ul style="list-style-type: none">• Stress• Hurry	<ul style="list-style-type: none">• Apprehension• Attention	<ul style="list-style-type: none">• Confusion• Intimidated
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	Make the best to get well rated on search engines	Provide good attendance on calls; Make the reservation be possible on app; Provide a map of the available tables	Include a map function on the platform	Provide a good reception and direct the customer to the reserved table

Wireframes no papel

Desde os wireframes de papel, foram considerados os pontos de atenção. Ao longo da criação dos wireframes, foi possível identificar novos pontos de interesse na experiência do usuário.



Wireframes Digitais

O objetivo principal foi entregar designs visualmente acessíveis e de fácil utilização por parte dos usuários, ao mesmo tempo implementando formas de tornar mais amigáveis as informações apresentadas

Banners informativos para incentivar o usuário



Componentes do fluxo principal centralizados e organizados hierarquicamente

Wireframes Digitais

Foram consideradas formas de tornar mais previsível, prático e flexível o fluxo principal de uso.

← Agendar Treino T

Escolher data e hora

data hora minuto

04 / 03 / 23 10 : 15

☒ Horário recorrente

Duração do Treino

☐ 30 min ☐ 1 h ☒ Personalizar

1 h 45 min

Definir recorrência

< Março de 2023 >

D	S	T	Q	Q	S	S
26	27	28	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1

Próximo

Evidenciar o processo para o usuário, tornando-o previsível

Considerar múltiplas possibilidades de uso por parte dos usuários

Protótipo de baixa fidelidade

Fluxo principal: realizar o agendamento
com um instrutor físico:

<https://www.figma.com/file/2f4PuiR3YOv9aUShlhPC9k/TFitness?node-id=0-1>



Estudos de usabilidade: descobertas

Foram descobertos detalhes importantes que afetam a experiência em geral do usuário, principalmente no aspecto da acessibilidade.

Descobertas do round 1

- 1 Mais clareza para as funções principais
- 2 Possibilidade de definir datas variadas
- 3 Adicionar previsão de fluxo no topo

Descobertas do round 2

- 1 Cores não acessíveis
- 2 Definição da tela de checkout do agendamento
- 3 Atalho lateral no menu principal para detalhes do usuário

Refinando os designs

- Mockups
- Protótipos de alta fidelidade
- Acessibilidade

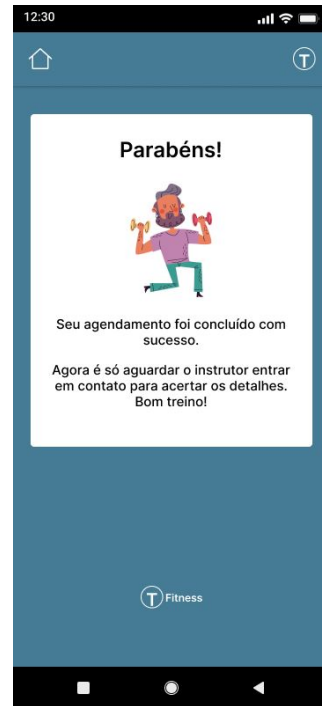
Mockups

A mudança mais visível é relativa a acessibilidade visual dos designs. A utilização de cards brancos nas informações centrais se mostrou muito útil.

Antes do estudo de usabilidade



Após o estudo de usabilidade



Mockups

Esse caso exemplifica muito bem como a arquitetura de informação foi fortemente influenciada pelo estudo de usabilidade nos mockups

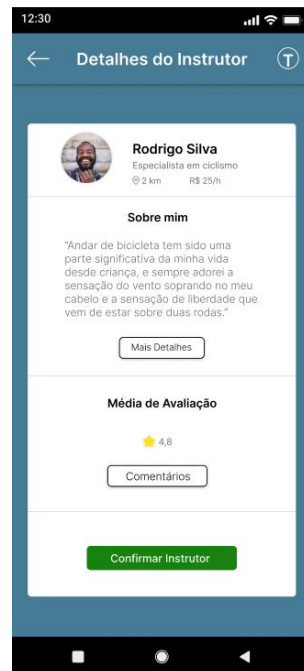
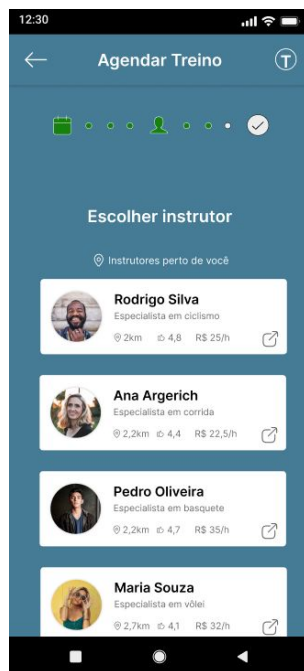
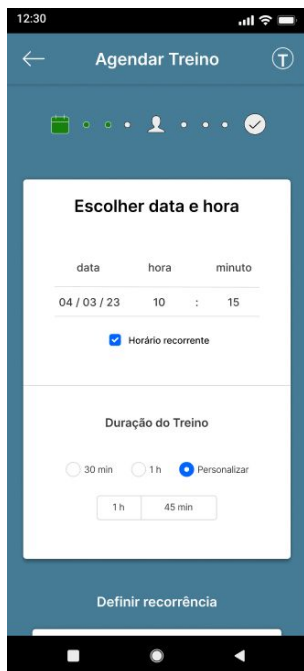
Antes do estudo de usabilidade



Após o estudo de usabilidade



Mockups



Protótipo de alta fidelidade

Link para o protótipo no
Figma:

<https://www.figma.com/file/2f4PuiR3YOv9aUSlhPC9k/TFitness?node-id=201%3A233&t=38bdawvgIMJgZM6X-1>



Conceitos de acessibilidade considerados

1

Contraste

De início, não foram realizados testes da relação entre as cores do design e como as mesmas poderiam influenciar na experiência. Após estudos de usabilidade, foi de extrema importância realizar procedimentos para resolver isso.

2

Tipografia

O tamanho das fontes e padronização das mesmas entre os designs foi considerado após análises realizadas no estudo de usabilidade.

3

Texto alternativo

Um tema que foi citado desde as primeiras pesquisas de usabilidade, e foi considerado no projeto final também

Seguindo em frente

- Aprendizados
- Próximos passos

Aprendizados



Impacto:

O processo de criação desse projeto contou com a participação e foi utilizado também por outros estudantes do curso de UX Design da Google. Juntos, seremos designers de UX melhores.



O que eu aprendi:

Todos os processos, desde o início com as entrevistas e ao fim do projeto com a criação dos mockups e estudos de usabilidade, foram realizados por mim pela primeira vez. Não tem como resumir quão valioso e gratificante foi obter todo esse conhecimento.

Próximos passos

1

Continuar aplicando os
conceitos de
acessibilidade

2

Aplicar os conceitos
aprendidos durante o
curso em todos os
aspectos

3

Introduzir novas e
melhoradas
funcionalidades no design

Vamos juntos!



Vamos nos conhecer melhor!

Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/thiagoolivier>

E-mail: dev.thiagoolivier@gmail.com