

# Case study App AdotaPET

---

Tiago Lauriano Copelli



# Project overview



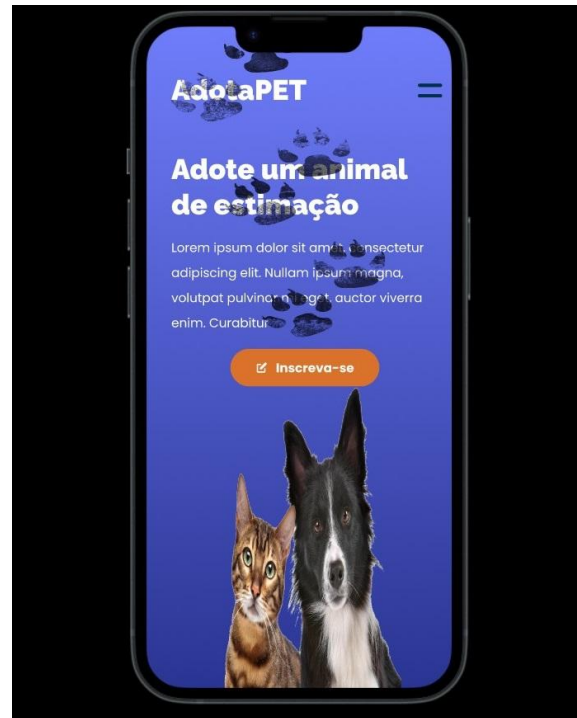
## O Produto:

App AdotaPET um aplicativo para facilitar a adoção de um animal de estimação



## Duração do projeto

Mais ou menos 1 mês



# Project overview



## The problem:

Facilitar na adoção de um animal de estimação;  
Facilitar na escolha de um animal de estimação;  
Facilitar na castração do seu animal de estimação.



## The goal:

Objetivo aplicativo bonito e simples para  
Adoção de um animal de estimação.

# Project overview



## My role:

Tiago Copelli UX/UI



## Responsibilities:

Pesquisa de usuários, wireframe, prototipagem.

# Compreendendo o usuário

- Pesquisas de usuários
- Personas
- Problemas declarados
- Mapa da jornada do usuário

# User research: summary



Essas suposições foram baseadas em dados históricos de uso, feedback de usuários anteriores ou conhecimento prévio do setor.

# User research: pain points

1

## Pain point

Dificuldade em encontrar um animal de estimação

2

## Pain point

Problemas com lares de adoção de animais alguns ficam muito longe.

3

## Pain point

Muitos animais de estimação estão no sistema, mas já foram adotados.

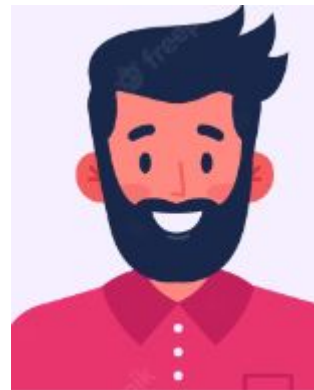
# Persona: **Lucas**

Nome: Lucas

Idade: 34 anos

Profissão: Gerente de projetos

Estilo de vida: Ativo e ocupado



**Motivação:** Lucas é um amante de animais que sempre quis ter um cão, mas sua vida agitada e a falta de espaço em seu apartamento o impediam. No entanto, recentemente, ele conseguiu um novo emprego que oferece horários flexíveis e trabalha em casa alguns dias por semana, o que lhe permitiria ter mais tempo para cuidar de um animal de estimação.

**Desafios:** Lucas tem uma rotina ocupada e precisa equilibrar seu trabalho, vida social e cuidado com o animal de estimação. Ele também não tem experiência prévia em cuidar de um cão e pode enfrentar desafios ao lidar com a educação e treinamento do animal.

**Objetivos:** Lucas está buscando um companheiro leal e amoroso para compartilhar sua vida. Ele gostaria de adotar um cão adulto que já esteja treinado e possa se adaptar facilmente a sua rotina. Ele também está interessado em se envolver em atividades ao ar livre, como caminhadas e corridas, e gostaria de encontrar um cão que possa acompanhá-lo.



# User Journey Map

01

## Descoberta

Usuário descobre o aplicativo de compra de adotar um PET por meio de pesquisas na App Storer, recomendação de amigos ou por publicidade.

02

## Registro

Usuário baixa o aplicativo e cria uma conta, fornecendo suas informações pessoais

03

## Pesquisa e Seleção

Usuário navega pelo app do aplicativo e pesquisa os lares de adoção e os animais disponíveis para adoção.

04

## Agenda

Usuário ao escolher o animal de estimação ele agenda um horário com o lar de adoção.

07

## Retorno

Usuário retorna para o app para procurar mais animais de estimação ou pode recomendar para amigos e familiares que tenham interesse em adotar um

06

## Avaliação e Feedback

Usuário é solicitado a avaliar o app e deixar um feedback no aplicativo. Ele/ela pode compartilhar a opinião nas redes sociais ou diretamente com o aplicativo.

05

## Adoção

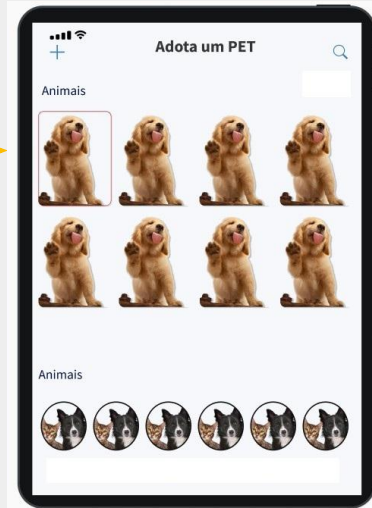
Usuário vai buscar o animal de estimação no lar de adoção e confirma se o animal está como mostrado no App e leva para a sua nova casa



# Digital wireframes

Wireframes tela principal

Animais por  
raça

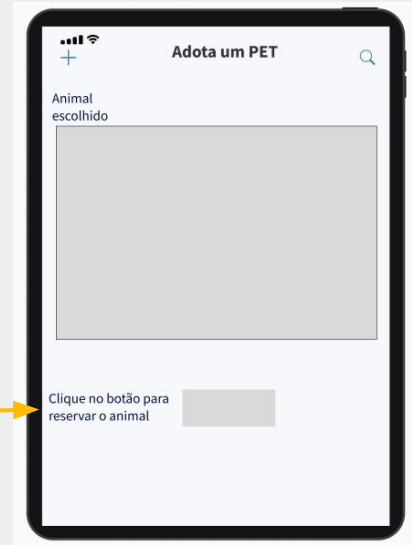


Animais  
recentes

# Digital wireframes

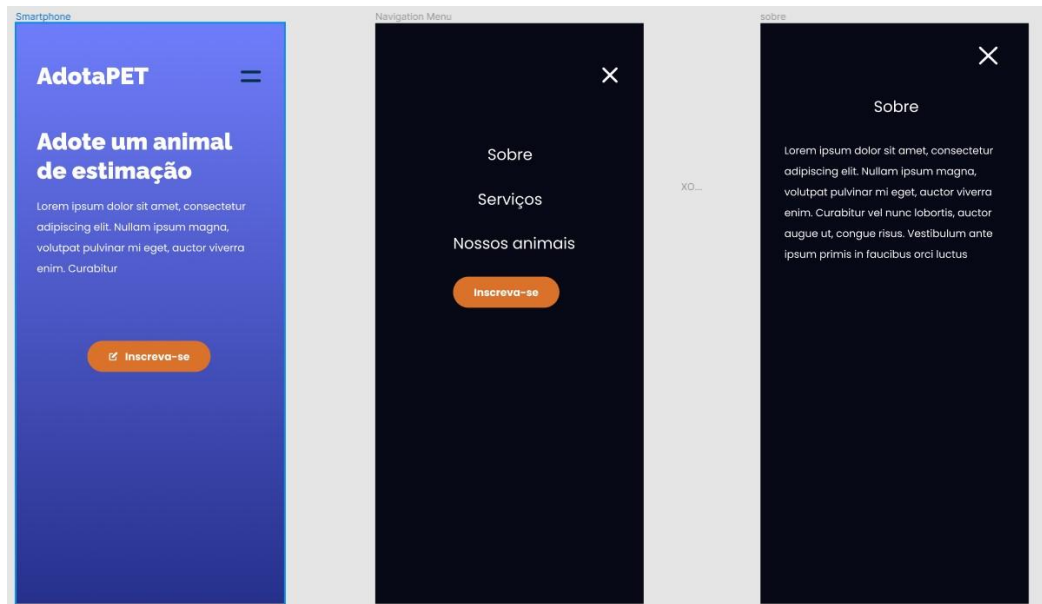
Wireframes tela de reservar  
animal

Botão para  
reservar animal



# Low-fidelity prototype

Prototype com algumas alterações



# Usability study: findings

Conduzimos uma série de estudos de usabilidade em um aplicativo de adoção de animais de estimação. O objetivo foi avaliar a facilidade de uso e a eficácia do aplicativo na adoção de animais de estimação.

Os testes envolveram a observação dos participantes enquanto usavam o aplicativo para procurar um animal de estimação e preencher o formulário de adoção. Os resultados mostraram que o aplicativo era fácil de usar e intuitivo para a maioria dos participantes.

No entanto, foram identificados alguns problemas de usabilidade, como dificuldade em encontrar determinadas informações e a falta de clareza nas instruções. Esses problemas foram corrigidos por meio de alterações no design e na interface do usuário.

Em geral, os estudos de usabilidade foram bem-sucedidos e ajudaram a melhorar a experiência do usuário no aplicativo de adoção de animais de estimação, tornando-o mais eficaz e fácil de usar.

# Usability study: findings

## Round 1 findings

- 1 Problemas com a interface do aplicativo
- 2 Falta de locais para adoção
- 3 Dificuldades para doar animais

## Round 2 findings

- 1 Sincronização entre dispositivos
- 2 Necessidade de mais opções de animais, e animais que estavam no App já tinham sido doados.

# Refinando o design

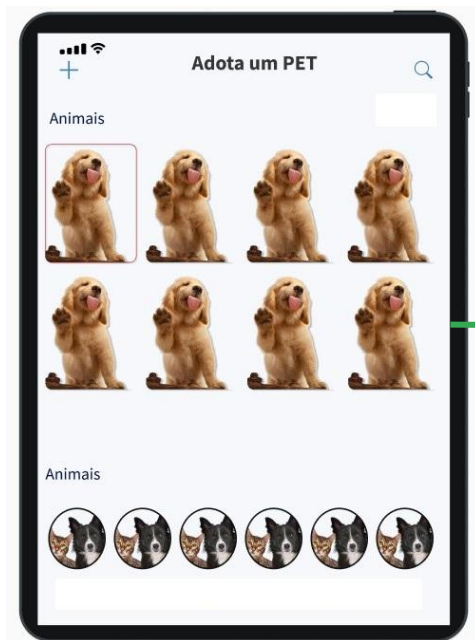
- Mockups
- High-fidelity prototype
- Accessibility



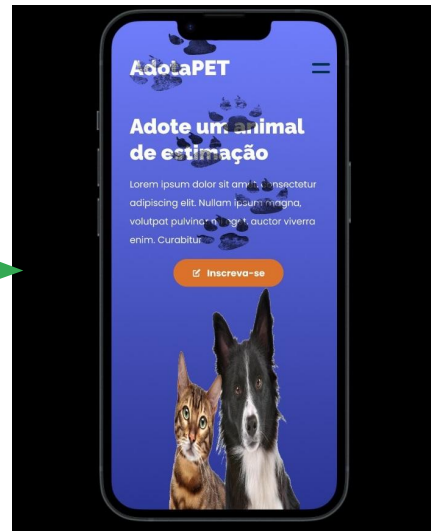
# Mockups

Foram realizadas algumas alterações

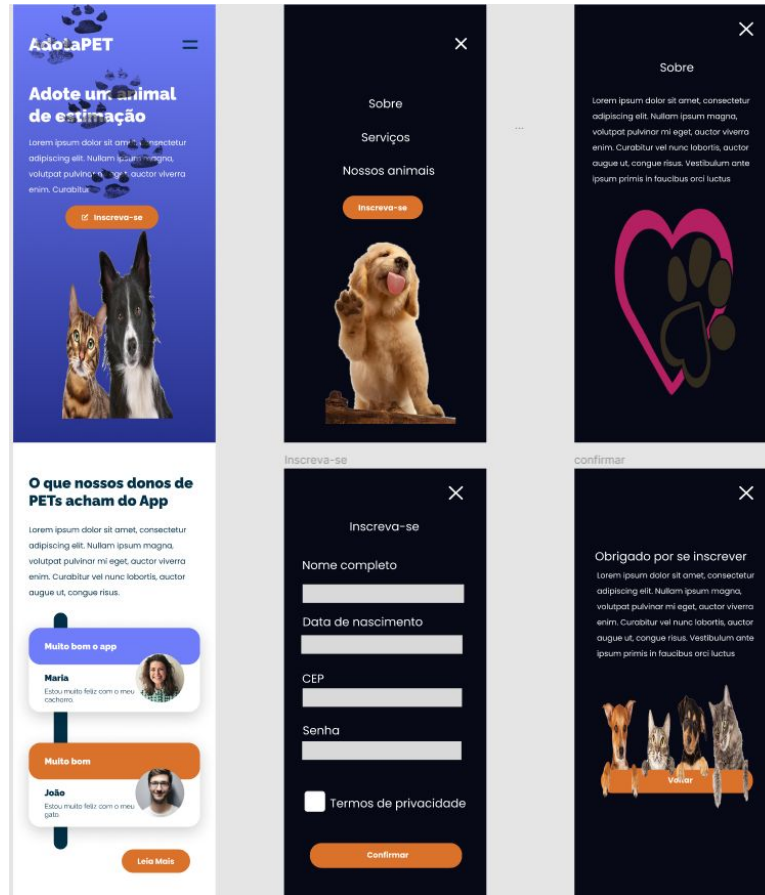
Before usability study



After usability study



# Mockups Smartphone



# Mockups Tablet



## O que nossos donos de PETS acham do App

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nullam ipsum magna, volutpat pulvinar mi eget, auctor viverra enim. Curabitur vel nunc lobortis, auctor augue ut, congue risus.

### Muito bom o app

#### Maria

Estou muito feliz com o meu cachorro



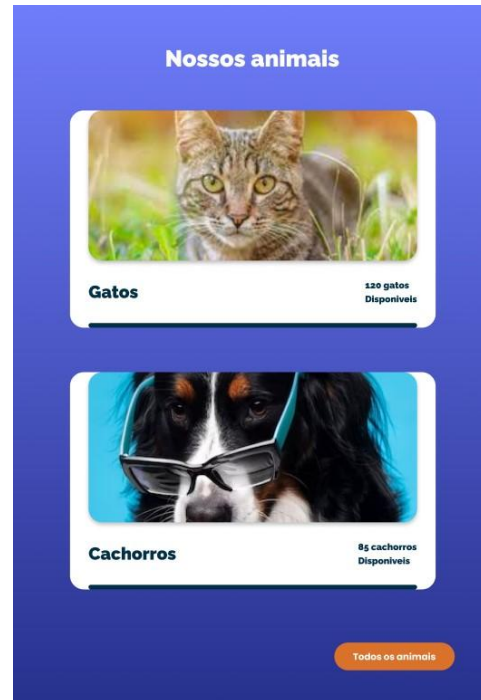
### Muito bom

#### João

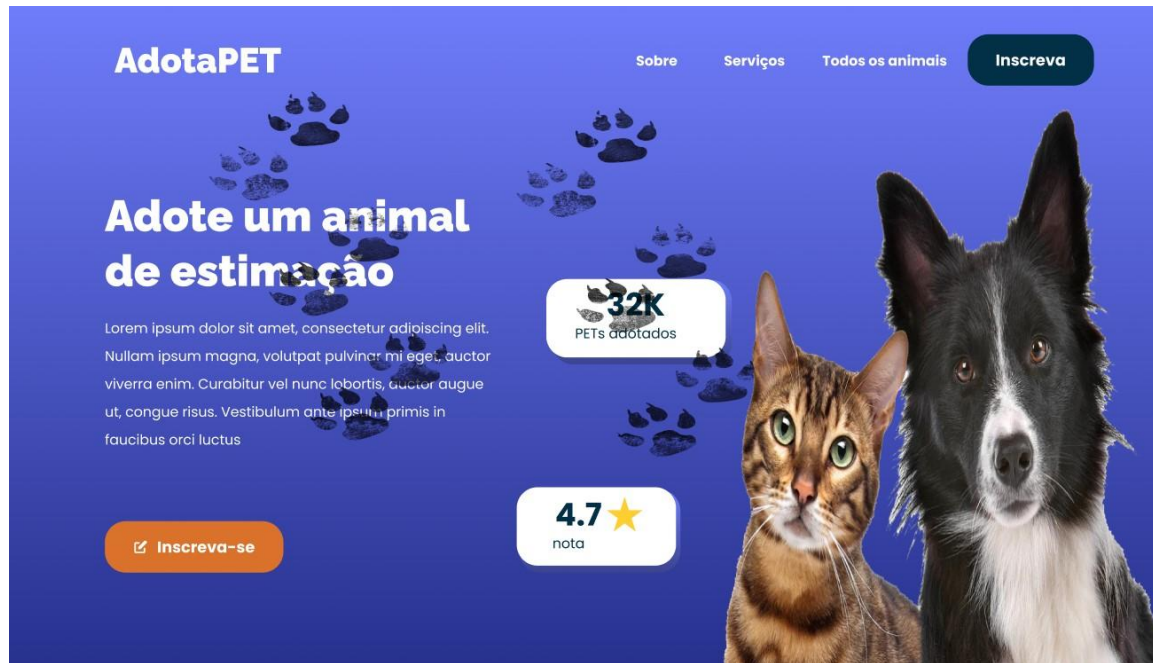
Estou muito feliz com o meu gato



Leia Mais



# Mockups Desktop



# Mockups Desktop



## O que nossos donos de PETs acham do App

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nullam ipsum magna, volutpat pulvinar mi eget, auctor viverra enim. Curabitur vel nunc lobortis, auctor augue ut, congue risus. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia curae; Suspendisse ut diam accumsan

[Leia mais](#)

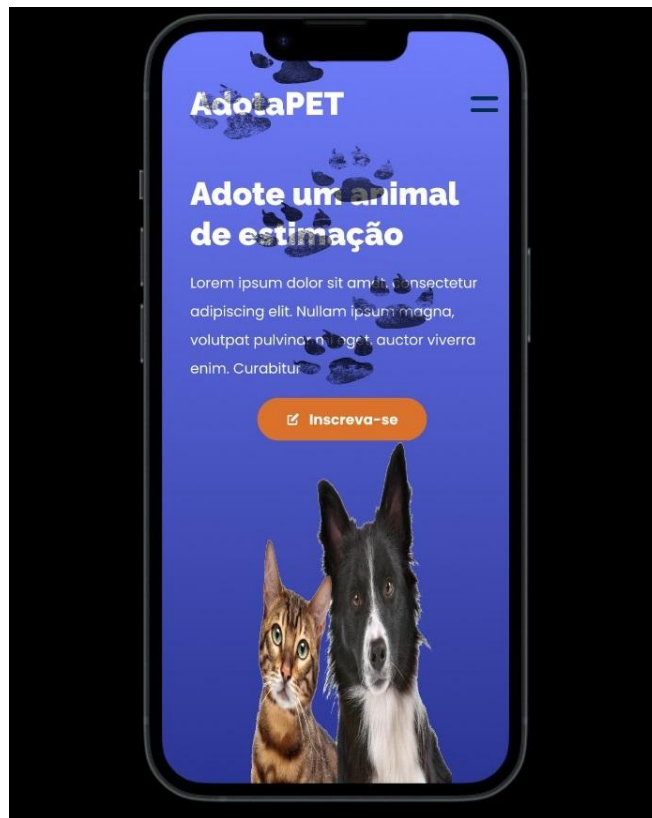
# Mockups Desktop



# High-fidelity prototype

Link Figma:

<https://www.figma.com/proto/S9qbsWuqKAsBUrs1tNxBlx/Responsive-Homepage-Project-3?node-id=26-94&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=26%3A94>



# Accessibility considerations

1

Interface simples e intuitiva: A interface do aplicativo deve ser fácil de entender e de usar. Isso significa que a navegação deve ser clara e os botões e menus devem ser grandes o suficiente para serem clicados com facilidade. É importante também que o aplicativo seja compatível com leitores de tela para usuários com deficiência visual.

2

Informações claras sobre os animais: O aplicativo deve fornecer informações claras e detalhadas sobre os animais disponíveis para adoção, como idade, sexo, tamanho e histórico médico. Também é importante incluir fotos e vídeos dos animais para que os usuários possam conhecê-los melhor antes de adotá-los.

3

Possibilidade de personalização: Algumas pessoas podem ter necessidades específicas ao adotar um animal de estimação, como a necessidade de um animal que seja adequado para apartamento ou que seja bom com crianças. O aplicativo deve permitir que os usuários filtrem os animais disponíveis com base em suas necessidades específicas.



# Going forward

- Takeaways
- Next steps

# Takeaways



## Conclusões:

- O aplicativo precisa melhorar a experiência do usuário, especialmente no processo de agendamento.
- É necessário ampliar a variedade de locais de adoção para ter mais animais disponíveis e melhorar a interface do usuário.
- As considerações de acessibilidade devem ser levadas em consideração para garantir que o aplicativo possa ser utilizado por todos os usuários.
- Recursos adicionais podem ser introduzidos para aumentar o engajamento do usuário.

# Next steps

1

Melhorar a interface do usuário, tornando-a mais intuitiva e fácil de usar.

2

Implementar um processo de agendamento mais seguro e simplificado.

3

Ampliar a variedade de locais de adoção para ter mais animais disponíveis no aplicativo.

## Next steps

4

Adotar as sugestões de acessibilidade acima mencionadas.

5

Introduzir recursos adicionais para aumentar o engajamento do usuário, como avaliações e recomendações de locais de adoção.

6

Conduzir mais testes de usabilidade para garantir que as melhorias estão atendendo às necessidades dos usuários e continuamente melhorar a experiência geral do usuário.

# Let's connect!



Nome: Tiago Lauriano Copelli  
Github: <https://github.com/tiagocopelli>