

Case study App BuyEbook

Tiago Lauriano Copelli

Project overview



O Produto:

App BuyEbook aplicativo para comprar Ebooks e ler no app.



Duração do projeto

Mais ou menos 1 mês



Project overview



The problem:

Facilitar na compra Ebook;
Facilitar na leitura do Ebook.



The goal:

Objetivo aplicativo bonito e simples para
Comprar um Ebook no app.

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

Falta de variedade de títulos: alguns usuários relataram que o catálogo do aplicativo não tinha muitas opções de livros, principalmente em determinados gêneros.

2

Pain point

Problemas com pagamento: alguns usuários relataram problemas na hora de inserir seus dados de pagamento, como cartão de crédito, e tiveram dificuldades para finalizar a compra.

3

Pain point

Dificuldade de encontrar livros específicos: alguns usuários relataram que tiveram dificuldades em encontrar títulos específicos, mesmo utilizando a ferramenta de busca do aplicativo.

Persona: Ana

Nome: Ana

Idade: 30 anos

Profissão: Professora de literatura

Estilo de vida: Ana é uma pessoa ocupada, com uma rotina agitada, mas sempre encontra tempo para ler seus livros favoritos. Ela adora passar seus momentos livres lendo e descobrindo novos autores. Como professora de literatura, ela está sempre em busca de novas obras para enriquecer sua biblioteca pessoal e para compartilhar com seus alunos.

Motivação: Ana deseja ter acesso a uma ampla seleção de ebooks para comprar, que atendam aos seus interesses literários e que possam ser facilmente acessados em qualquer dispositivo, permitindo que ela leia em seu tempo livre.

Desafios: Ana tem um orçamento limitado e, portanto, precisa encontrar ebooks que se encaixem em sua faixa de preço. Ela também está preocupada com a qualidade do ebook, querendo garantir que seja fácil de ler e bem formatado. Além disso, ela prefere comprar de uma fonte confiável, com uma boa reputação no mercado.

Objetivos: O objetivo principal de Ana é encontrar uma plataforma fácil de usar, com uma ampla seleção de ebooks que sejam acessíveis e confiáveis, além de permitir que ela possa encontrar rapidamente os livros que deseja. Ela também valoriza a possibilidade de ver as avaliações dos outros leitores, ajudando-a a tomar uma decisão informada sobre sua compra.

User Journey Map

01

Descoberta

Usuário descobre o aplicativo de compra de eBooks por meio de pesquisas na App Store ou por recomendação de amigos.

02

Registro

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

03

Pesquisa e Seleção do eBook

Usuário navega pela loja virtual do aplicativo e pesquisa por eBooks de seu interesse. Ele/ela utiliza filtros para refinar a busca e ver as avaliações e comentários dos outros usuários. O usuário seleciona o eBook de sua escolha.

04

Pagamento

Usuário seleciona o eBook e escolhe o método de pagamento preferido. Ele/ela insere as informações de pagamento e confirma a compra.

07

Retorno

Usuário retorna ao aplicativo para procurar mais eBooks e continuar lendo seus favoritos. Ele/ela também pode recomendar o aplicativo para amigos e colegas que compartilham interesses semelhantes.

06

Avaliação e Feedback

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

05

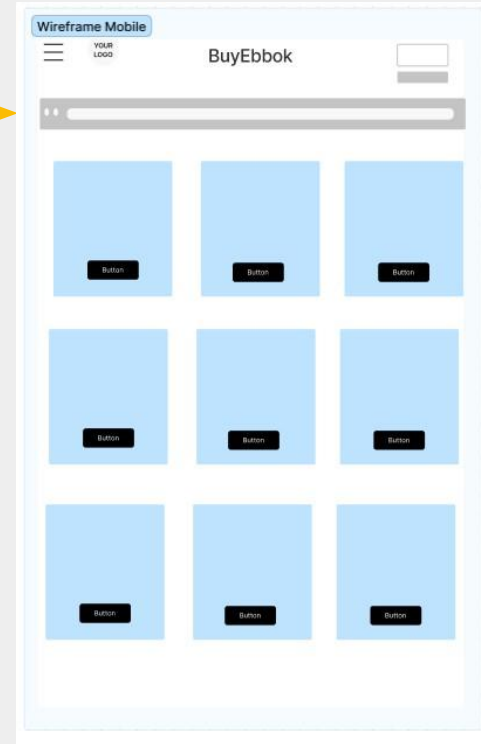
Download e Leitura

Usuário recebe a confirmação da compra e faz o download do eBook. Ele/ela começa a ler o eBook em seu dispositivo móvel, aproveitando os recursos de leitura disponíveis no aplicativo, como a possibilidade de ajustar o tamanho da fonte, iluminação e outros.

Digital wireframes

Wireframes tela principal

Barra de
pesquisar



Listas de livros



Digital wireframes

Wireframes tela principal

Barra de
pesquisar



Low-fidelity prototype

Prototype com algumas
alterações



Usability study: findings

Conduzimos uma série de estudos de usabilidade em um aplicativo de compra de eBooks em português, com o objetivo de identificar pontos de melhoria e entender as necessidades dos usuários. Realizamos testes de usabilidade com usuários reais, que utilizaram o aplicativo para comprar, baixar e ler eBooks. Além disso, conduzimos entrevistas e pesquisas para coletar feedback direto dos usuários.

Round 1 findings

- 1 Problemas com a interface do aplicativo
- 2 Falta de variedade de títulos
- 3 Dificuldades com o pagamento

Round 2 findings

- 1 Sincronização entre dispositivos
- 2 Necessidade de mais opções de customização de leitura, como ajustes de brilho e tamanho de fonte.

Refinando o design

- Mockups
- High-fidelity prototype
- Accessibility

Mockups

Foram realizadas algumas alterações

Before usability study



After usability study



Mockups



High-fidelity prototype

Link Figma:

<https://www.figma.com/proto/H3HAoLOlqWXec0Cv93glXA/Online-bookstore-project?node-id=1-2&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A2>



Accessibility considerations

1

Contraste e tamanho de fonte: É importante garantir que o contraste entre o texto e o fundo seja adequado, para que os usuários com deficiência visual possam ler o conteúdo com facilidade. Além disso, deve haver opções para ajustar o tamanho da fonte, para que os usuários com deficiência visual possam aumentar o tamanho do texto.

2

Suporte à navegação por teclado: É importante que o aplicativo possa ser navegado usando apenas o teclado, para que os usuários com deficiências motoras possam usar o aplicativo com facilidade.

3

Suporte a tecnologias assistivas: O aplicativo deve ser compatível com tecnologias assistivas, como leitores de tela, para que os usuários com deficiência visual possam acessar o conteúdo com facilidade.

Going forward

- Takeaways
- Next steps

Takeaways



Conclusões:

- O aplicativo precisa melhorar a experiência do usuário, especialmente no processo de pagamento.
- É necessário ampliar a variedade de títulos 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 pagamento mais seguro e simplificado.

3

Ampliar a variedade de títulos 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 leitura.

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>