

Case study App Cursos Online Game-Design

Tiago Lauriano Copelli

Project overview



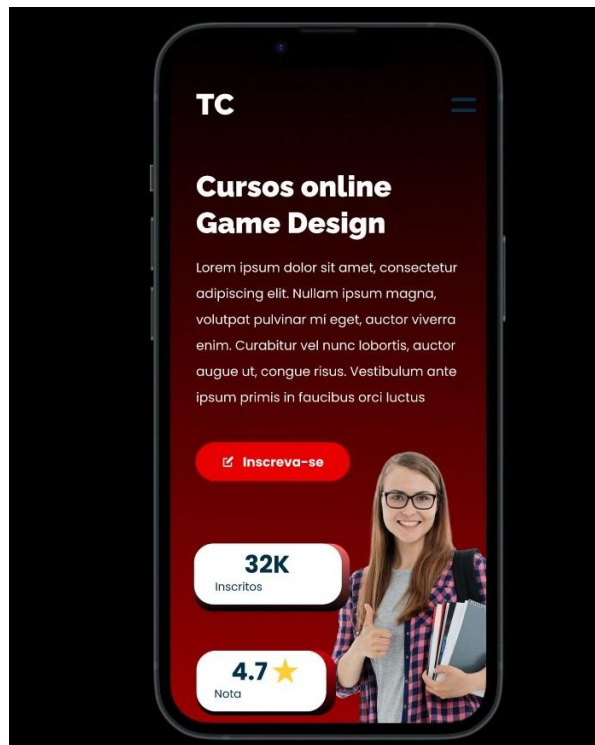
O Produto:

App Cursos online - Game Design um aplicativo para comprar e assistir aulas interativas na área de game design.



Duração do projeto

Mais ou menos 1 mês



Project overview



The problem:

Facilitar no ensino e aprendizado em game design;
Facilitar na compra de um curso online de game design.



The goal:

Objetivo aplicativo bonito e simples para
Ensinar e vender cursos online na área de
game design.

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

Ter cursos baratos e de qualidade e fácil acesso.

2

Pain point

Quizzes e atividades para ver o quanto o aluno está aprendendo do curso.

3

Pain point

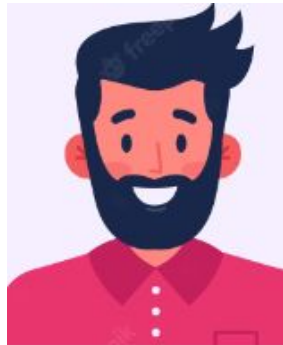
Melhorar o layout do site para facilitar para o aluno.

Persona: Marcos Silva

Nome: Marcos Silva

Idade: 27 anos

Profissão: Designer gráfico



Estilo de vida: Marcos é um jovem que gosta de jogos desde criança. Ele passa grande parte do seu tempo livre jogando videogame e, por isso, tem interesse em seguir uma carreira no desenvolvimento de jogos. Além disso, Marcos adora passar tempo com amigos, assistir séries e filmes, e também gosta de praticar esportes ao ar livre, como corrida e ciclismo.

Motivação: Marcos tem uma grande paixão por jogos e gostaria de trabalhar na indústria de games. Ele acredita que pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento de jogos, trazendo novas ideias e conceitos para o mercado. No entanto, ele ainda não tem experiência em game design e precisa adquirir habilidades para alcançar seu objetivo.

Desafios: Marcos trabalha como designer gráfico em uma agência de publicidade e tem uma rotina bastante corrida. Ele tem dificuldade em encontrar tempo livre para estudar e aprimorar suas habilidades em game design. Além disso, ele não sabe por onde começar e tem dúvidas sobre quais são os melhores cursos online para game design disponíveis no mercado.

Objetivos: O objetivo principal de Marcos é adquirir habilidades em game design e conseguir um emprego na indústria de jogos. Ele acredita que um curso online especializado em game design pode ajudá-lo a adquirir as habilidades necessárias para alcançar seu objetivo. Ele está disposto a investir tempo e dinheiro em um curso de qualidade para se tornar um profissional de sucesso na área de desenvolvimento de jogos.

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.

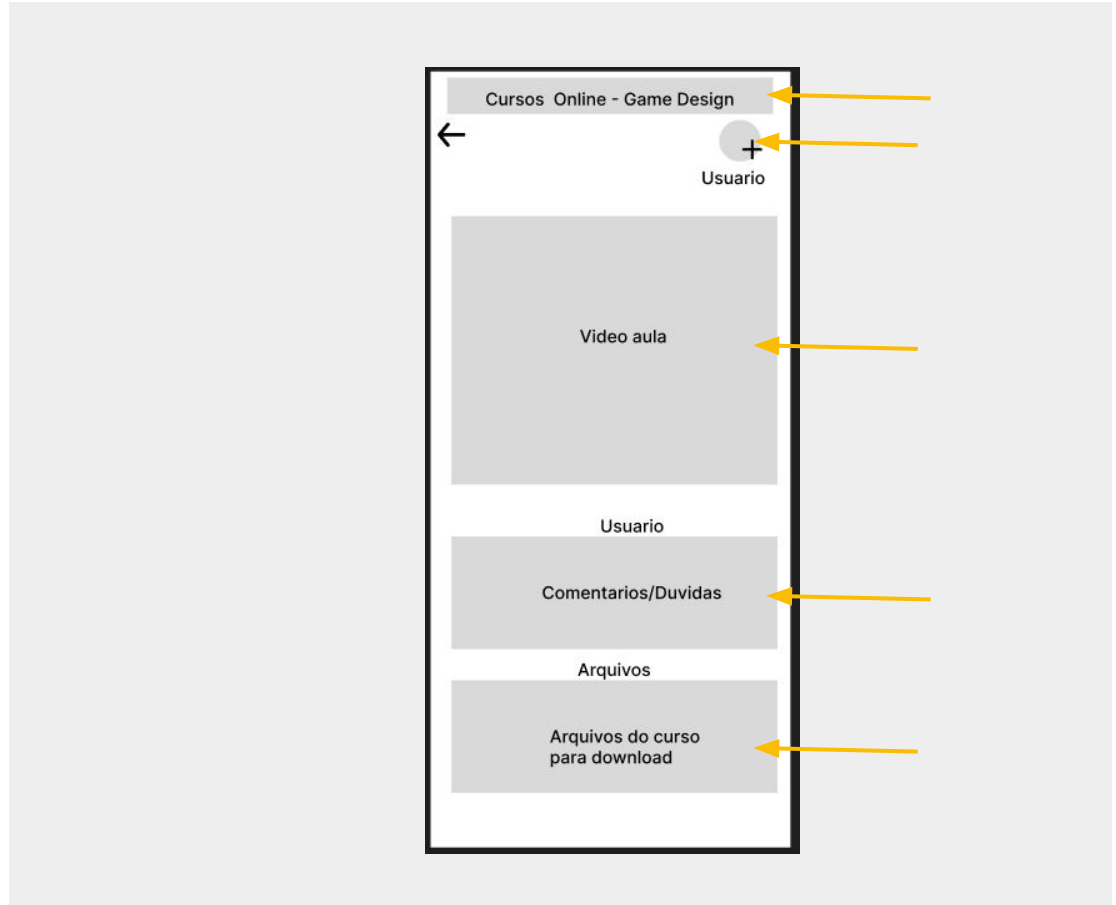
05

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

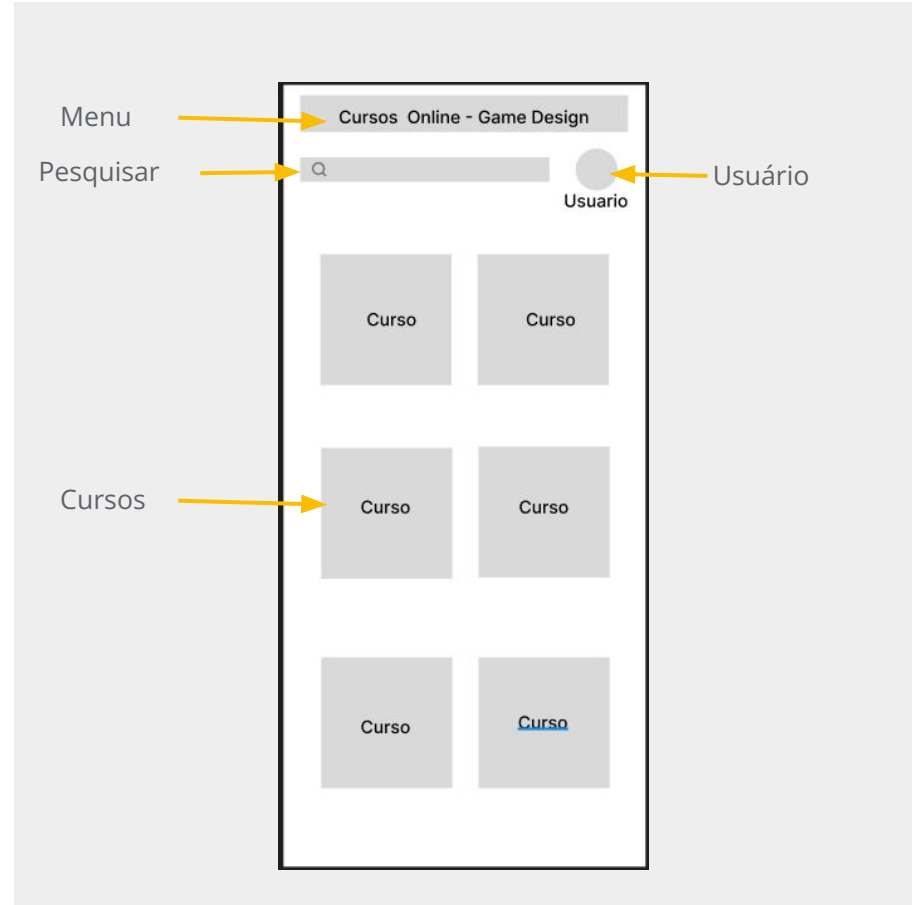
Digital wireframes

Wireframes tela principal



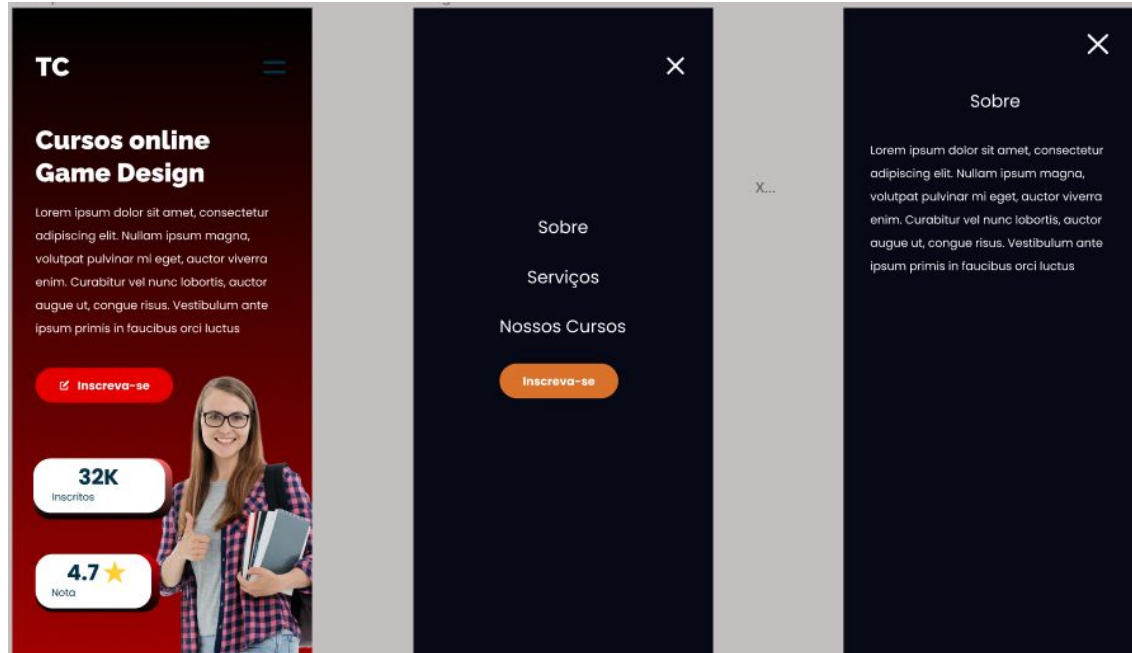
Digital wireframes

Wireframes tela de reservar
animal



Low-fidelity prototype

Prototype com algumas
alterações



Usability study: findings

Conduzimos uma série de estudos de usabilidade em um aplicativo de comprar cursos online na área de game design. O objetivo foi avaliar a facilidade de uso e a eficácia do aplicativo na compra de cursos online.

Os testes envolveram a observação dos participantes enquanto usavam o aplicativo para encontrar um curso, visualizar informações e comprar o curso desejado. 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 determinados cursos e a falta de clareza nas instruções de compra. 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 comprar cursos online na área de game design, tornando-o mais eficaz e fácil de usar.

Usability study: findings

Round 1 findings

- 1 Problemas com a interface do aplicativo
- 2 Problemas para comprar o cursos
- 3 Layout pouco intuitivo dificultando aprendizagem do aluno

Round 2 findings

- 1 Problemas nos campos comentarios e duvidas
- 2 Problemas nos campos de realizar download do material disponibilizado pelo professor

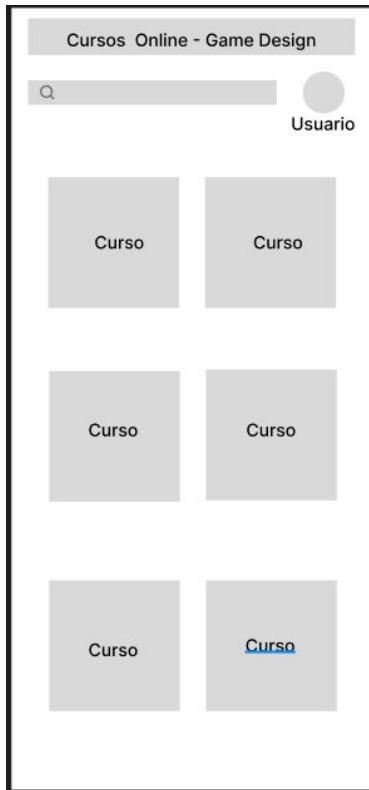
Refinando o design

- Mockups
- High-fidelity prototype
- Accessibility

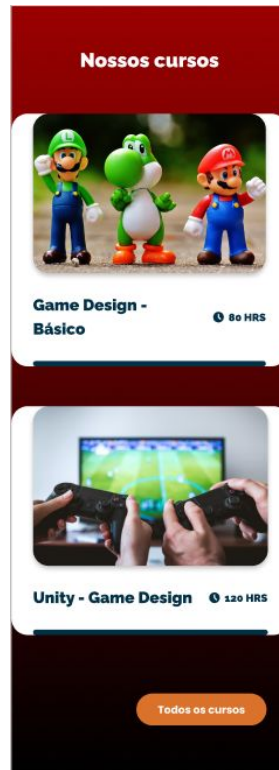
Mockups

Foram realizadas algumas alterações

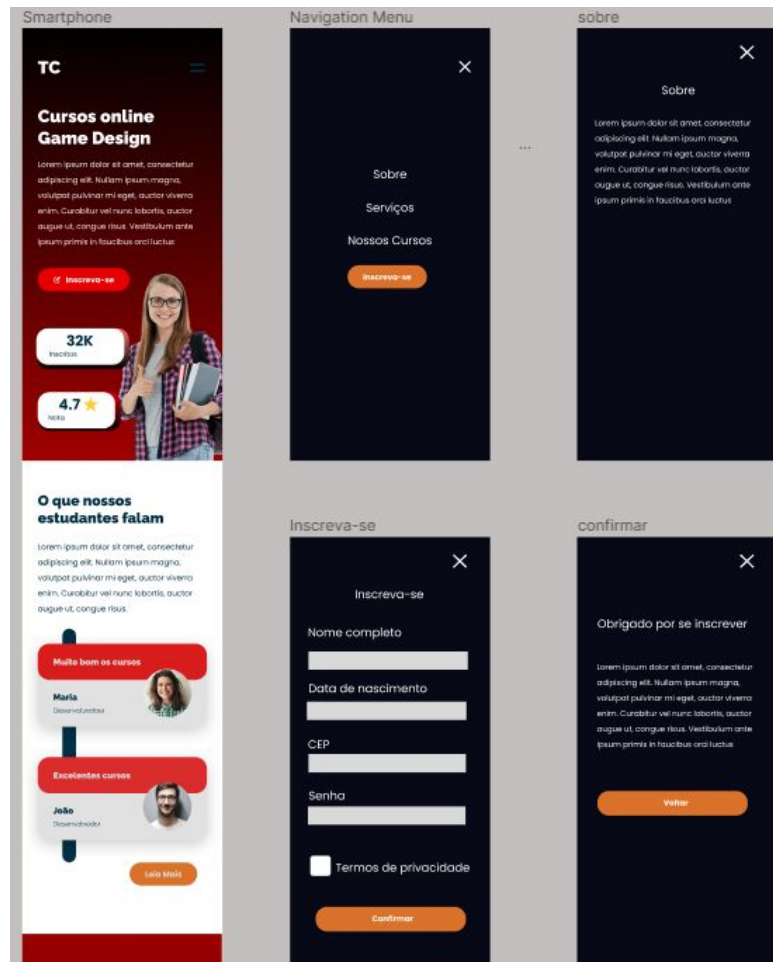
Before usability study



After usability study



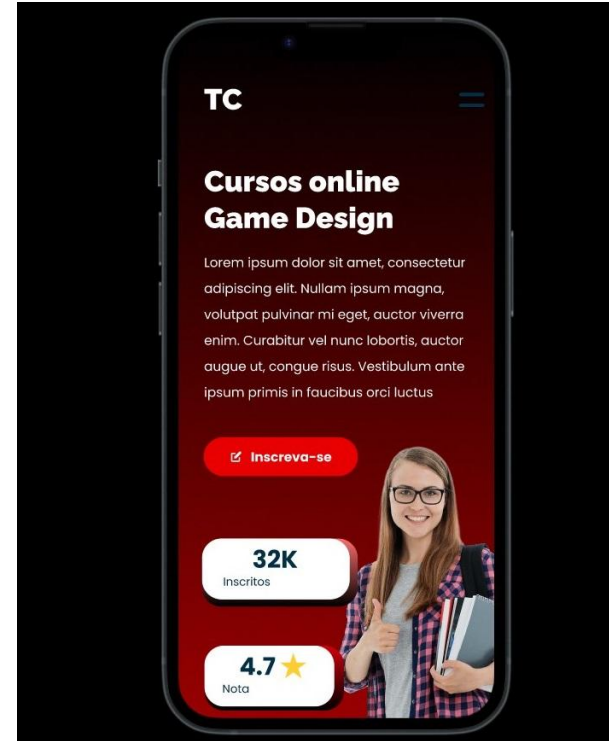
Mockups Smartphone



High-fidelity prototype

Link Figma:

<https://www.figma.com/proto/p2UBZ7HN229lBoBcUqiez/Responsive-Homepage?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 cursos disponíveis para compra, Também é importante incluir fotos e vídeos dos cursos para que os alunos possam conhecê-los melhor os cursos antes de comprar.

3

Possibilidade de personalização: Algumas pessoas podem ter necessidades específicas ao comprar um curso. O aplicativo deve permitir que os usuários filtrem por níveis os cursos básico, intermediário e avançado.

Going forward

- Takeaways
- Next steps

Takeaways



Conclusões:

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

3

Ampliar a variedade de locais de cursos para ter mais opções disponíveis.

Next steps

4

Adotar as sugestões de acessibilidade acima mencionadas.

5

Introduzir recursos adicionais para aumentar o engajamento do usuário, como avaliações e recomendações dos cursos disponíveis para comprar.

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>