

UX DESIGN

PROJETO INTEGRADO

INTEGRANTE: WILLY ALVES NOGUEIRA

USER STORIES

Usuário do mobile/web

Como usuario, gosto de comparar os preços dos pacotes disponiveis para economizar.

Como usuario, gosto de verificar as viagens passadas para ver se os preços estão menores ou maiores.

Como usuario, gosto de filtrar os pacotes com avaliação maiores para ver quais estar compensando de fato.

Como usuario, gosto de receber notificações de promoções para que assim ficar atento as melhores Ofertas.

Admininstrador

Como Administrador, gosto de acessar histórico de pacotes mais vendidos

Como administrador, gosto de verificar o historico de gestão financeira relativo ao mes atual com os demais meses passados.

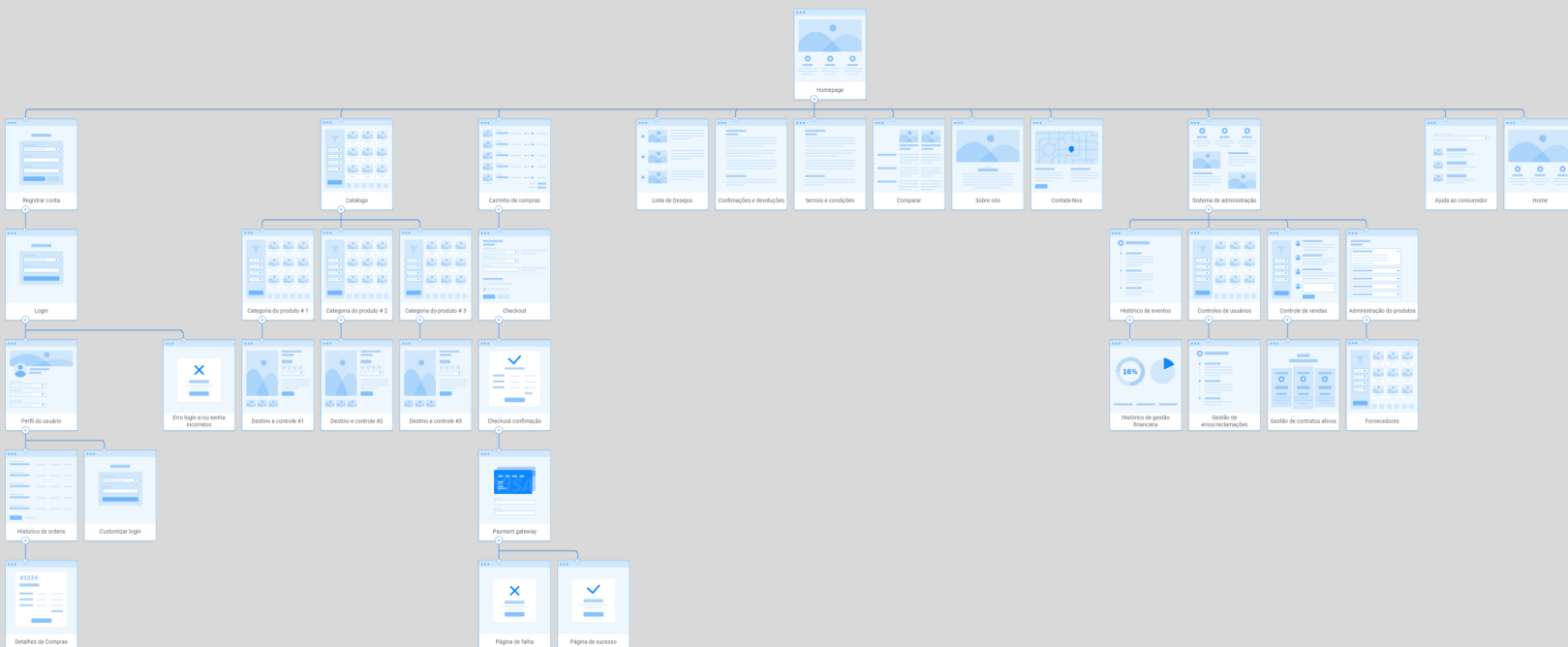
Como administrador, gosto de verificar o historico de reclamações para corrigir os problemas apresentados pelos usuários.

Como administrador, gosto de atualizar a tabela de parceria vinculadas a empresa e fornecedores de produtos para não ter defasagem de valores.

UX CANVAS



SITEMAP



PERSONA - MARIA



Maria J. Ping
23, Product Designer
Marrero, LA

DESIGN VIAGEM UNIVERSITÁRIA

Bio

Maria recentemente começou um novo trabalho em um banco de médio porte. Ela se mudou do mundo das startups e ainda estava se acostumando a todas as mudanças - principalmente a papelada. Ela saiu para trazer uma perspectiva focada no usuário para o departamento.

Fora do escritório, ela é formada em psicologia, louca por esportes. Ela gosta de ler blogs. Ela também está sintonizada em canais de design como o Dribbble.

“Eu quero ajudar a equipe fazer um excelente trabalho”

Aplicativo usado com frequência

Motivações

Impact 77% 

Teamwork 30% 

Promotion 

User Needs 

Influências

Credibilidade Blogs / Forums

Colegas Psicologia

Tecnologias

Objetivos e Frustrações

✓ Abordando o tópico da UI Animation - não é o que você pensa

✓ Interações em tempo real versus não em tempo real

✓ Quatro maneiras pelas quais os movimentos suportam a usabilidade

✗ Addressing the topic of UI Animation - it's not what you think

✗ Realtime vs non-realtime interactions

✗ Four ways that motions supports usability

Comportamento

Supervisão 70% 

Escrever especificações 60% 

Desenhando recursos 

Encontros 

Teste do usuário 50% 