

**INTERFACE GRÁFICA PARA
BUSCA DE PROFISSIONAIS
CRIATIVOS**

**ABRÃO
OSÓRIO
JÚNIOR**

Universidade Federal de Uberlândia
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e
Design - **Curso de Design - TCC - 2020**

Trabalho de Conclusão de Curso de
graduação em Design apresentado à Faculdade
de Arquitetura e Urbanismo e Design, da
Universidade Federal de Uberlândia.

Aluno: Abrão Osório Júnior

Orientador(a): Prof^a. Dra. Sabrina Maia

INTERFACE GRÁFICA PARA BUSCA DE **PROFISSIONAIS** **CRIATIVOS**

RESUMO

O objetivo deste trabalho é criar um aplicativo capaz de encontrar profissionais das áreas de design gráfico, UX |UI design e motion design. A plataforma funciona como uma conexão entre o cliente e o profissional, de forma que o usuário encontre o especialista ideal que atenda suas necessidades.

O aplicativo é criado com base nos conceitos de UX Design (User Experience Design – design de experiência do usuário), UI Design (User Interface Design – design de interface de usuário) e é um facilitador para os usuários que buscam por bons profissionais das áreas citadas anteriormente.

Serve, também, como uma ferramenta em que profissionais que atuam como freelancers possam ser introduzidos no mercado de trabalho. Dessa forma, o intuito é: criar e aprimorar a estética e funcionalidade do aplicativo digital, usar a criatividade para compor os elementos gráficos e pictográficos. Além de potencializar a facilidade do uso, a eficiência e a navegação do usuário.

SUMÁRIO

DEFINIÇÃO DO PROJETO DE PESQUISA

1

Resumo	02
Introdução	06
Justificativa	09
Objetivos	10
Fundamentação Teórica	
Metodologia	11
Estudos de Caso	
GetNinjas	18
99freelas	20
Triider	23

ESTRATÉGIA DE UX

2

Mind Map	27
User Stories	32
Personas	37

CONTEÚDO E ESPECIFICAÇÕES FUNCIONAIS

3

Card sorting	44
--------------	----

ARQUITETURA
DE INFORMAÇÃO

4

Site map

51

NAVEGAÇÃO
E PROTOTIPAGEM

5

Wireframes
Prototypes

59

67

UI
DESIGN

6

Moodboard
Ui elements
Prototypes

71

74

83

PESQUISA E
NAVEGAÇÃO

7

Avaliação Heulistica
Conclusão

92

97

**DEFINIÇÃO
DO PROJETO
DE PESQUISA**

1

1.1 INTRODUÇÃO

Atualmente, a tecnologia ocupa um papel importante na rotina das pessoas e aos poucos a sociedade vem se conectando cada vez mais a dispositivos móveis (LOPES, 2018). O resultado disso é a necessidade de agilidade e qualidade na prestação de serviços. Dessa maneira, a importância dessa pesquisa e projeto é gerar novas oportunidades de trabalho para designers gráficos, UX | UI e *motion* design para que possam ser introduzidos no mercado de trabalho de forma autônoma e sem vínculos com agências ou outros cargos empresariais. O problema projetual é a dificuldade do estabelecimento de conexões entre os usuários, designers e clientes. Diante disso, a pesquisa visa auxiliar esses na busca, contratação e prestação de serviços. A fim de aumentar as demandas dos designers e solucionar os problemas dos clientes.

Nesse sentido, existem infinitos sites e bilhões de aplicativos exclusivos para dispositivos móveis e cerca de 10 mil profissionais de UX Design, mas que, muitas vezes, são pouco resolutivos funcionais. No entanto, nos últimos anos, deixar tudo mais prático tornou grande responsabilidade do designer. Por isso, é importante a criação de um aplicativo com uma interface gráfica que conduza os usuários nas suas ações, seja interativa o bastante para continuar navegando sem complicações de usabilidade tanto para o cliente quanto para o profissional e que fornecerá o serviço de forma prática e funcional.

Portanto, evidenciam-se fatores que dificultam a ponte entre prestadores de serviços e contratantes mesmo com a existência de vários aplicativos que fornecem serviços como alimentação, limpeza, transporte, comunicação e portfólios on-lines – sendo esse último o que mais se aproxima da área abordada nesse projeto –. Assim, o objetivo desse trabalho se diferencia por estabelecer uma comunicação através da mesma plataforma digital, facilitar o pagamento pelo próprio aplicativo e possibilitar o acompanhamento do projeto pelo dispositivo móvel (*smartphones* e *tablets*).

1.2 JUSTIFICATIVA

Dados mostram que o mercado de *freelancers* vem crescendo a cada ano e um dos principais motivos é a independência financeira e capacidade de trabalhar melhor seus horários e clientes. Outro grande motivo é o crescimento do desemprego e o aumento de profissionais que buscam *freelas* na web. Somado a isso, de acordo com a Global Mobile Consumer Survey 2016, estudo da consultoria Deloitte, que avalia o hábito de consumo de equipamentos e serviços de tecnologia móvel, 80% dos brasileiros já possuem smartphones – número próximo a média global, 81%. Desse modo, o marketing pessoal se torna um fator importante para esse profissional, que está em busca de uma boa experiência com o usuário através dessas interfaces. Por isso, são necessários aplicativos que facilitem e tornem prática e funcional essas operações.

1.3 OBJETIVOS

O objetivo geral dessa pesquisa é elaborar um aplicativo que auxilia a contratação e interação entre profissionais das áreas de design gráfico, UX | UI , motion e clientes.

Essa pesquisa tem como objetivo específico criar, através do processo de UX Design e UI Design, uma interface digital interativa com o intuito de desenvolver e aprimorar a estética e funcionalidade do aplicativo. Compor os elementos gráficos e pictográficos, potencializando a facilidade de uso, eficiência e navegação. Além de compreender o público alvo e suas necessidades, arquitetando as informações do aplicativo junto a elaboração de um protótipo navegável e funcional.

1.4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E METODOLOGIA

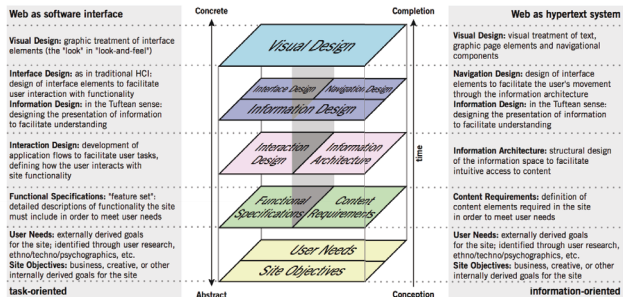
A experiência do usuário é muito importante para qualquer tipo de produto ou serviço e esta pesquisa foca na usabilidade de um aplicativo para dispositivo móvel.

Utilizando o “Teorema de Iceberg” da experiência do usuário, criada por Trevor Van Gorp em 2007, sendo uma releitura de um gráfico apresentando por Jesse James Garret, no livro “The Elements of User Experience”, 2000, aponta-se os elementos que fazem parte da experiência do usuário dentro do desenvolvimento de um produto. Esses elementos, dentro de um projeto, englobam diferentes disciplinas como a arquitetura de informação, o design de interação e de interfaces.

The Elements of User Experience

Jesse James Garrett
jig@jig.net
30 March 2000

A basic duality: The Web was originally conceived as a hypertextual information space, but the development of increasingly sophisticated front- and back-end technologies has fostered its use as a remote software interface. This dual nature has led to much confusion, as user experience practitioners have attempted to adopt their terminology to cases beyond the scope of its original application. The goal of this document is to define some of these terms within their appropriate contexts, and to clarify the underlying relationships among these various elements.



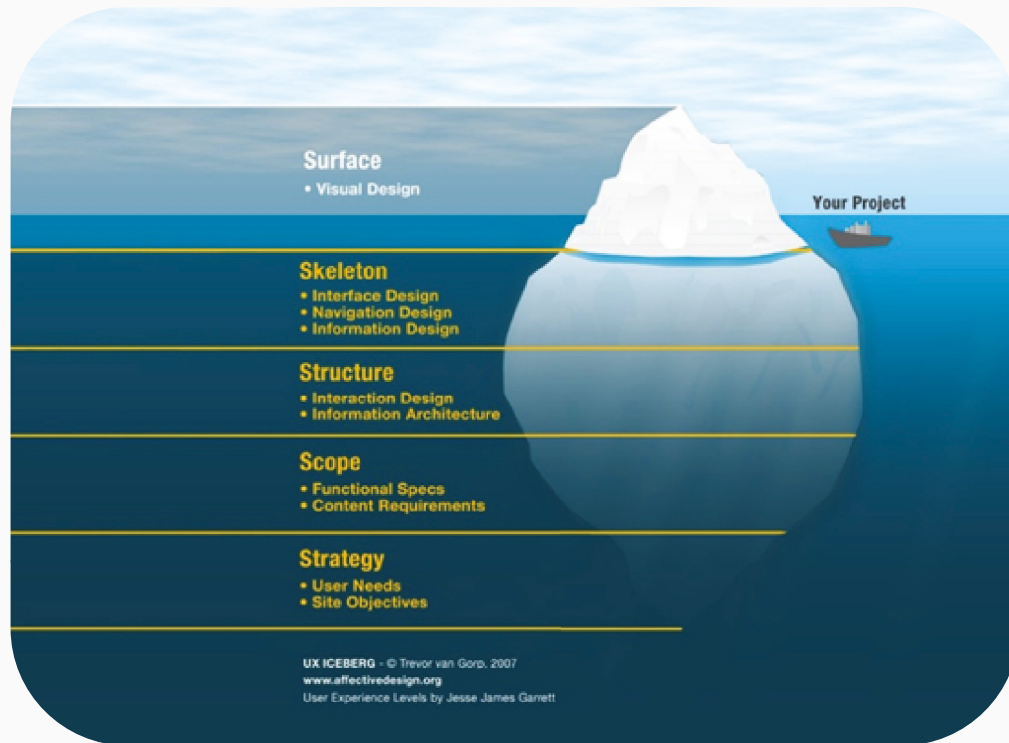
This picture is incomplete: The model outlined here does not account for secondary considerations (such as those arising during technical or content development) that may influence decisions during user experience development. Also, this model does not describe a development process, nor does it define roles within a user experience development team. Rather, it seeks to define the key considerations that go into the development of user experience on the Web today.

© 2000 Jesse James Garrett <http://www.jig.net/>

O Teorema de Iceberg divide o processo de UX Design na criação de um produto em etapas com enfoque no usuário. Primeiramente, deve-se verificar quais as necessidades das pessoas que farão o uso da interface para, posteriormente, desenvolver o projeto de Ui Design.

Para o desenvolvimento dessa monografia, o teorema será explorado a fim de conceituar o projeto. Os métodos serão estudados, analisados e colocados em aplicação. Assim, a pesquisa busca compreender todas as camadas desse processo criativo na área de UX e UI Design.

Figura 1: Gráfico por Jess James Garret
Fonte: The Elements of User Experience



Conforme o Teorema, pode-se resumir como as cinco camadas funcionam juntas. Diante disso, a base do iceberg se encontra no fundo do oceano e é regida pela Estratégia (“Strategy”), que consiste na investigação de quais são as necessidades dos usuários (“User Needs”) e suas dores (“Objectives”). Nessa etapa são levantadas questões como: O porquê do produto?, Por que foi criado?, Para quem?, Por que precisam dele? E Qual Caminho percorrer?. Dessa forma, essas perguntas são a base para o desenvolvimento do produto final.

Figura 2: Metáfora do Iceberg com cronograma do processo
Fonte: <https://www.eusoudev.com.br/iceberg-de-ux/>

Nesse sentido, a Estratégia vai se transformar em Escopo ("Scope") quando definidos as especificações funcionais ("Functional specs"), as exigências de conteúdo ("Content requirements") que aplicativo atenderá.

Definido isso, o Escopo se tornará Estrutura ("Structure") quando estabelecidas as formas de interação com a usabilidade do sistema ("Interaction Design") e a partir do desenho dessa Estrutura como cada informação será apresentada ("Information architecture"), descomplicando a busca do usuário para que siga uma lógica simples levando em consideração as possibilidades de interação.

Chega-se, dessa forma, na camada do Esqueleto ("Skeleton") que determina a Interface Visual ("Interface Design") da tela, a Navegação ("Navigation Design") e a disposição de todos as Informações ("Information Design") que forem necessários.

Para finalizar, na camada da Superfície ("Surface") é onde se cria a Apresentação Visual ("Visual Design"), levando em consideração todas as etapas citadas acima.

Ademais, o termo "User Experience" (UX Design) foi desenvolvido por Donald Norman no início de 1990, quando ele era Vice-Presidente do Advanced Technology Group da Apple. Norman acreditava que definições como Interface de Usuário e Usabilidade limitavam o entendimento sobre o que o trabalho dele representava. Então, Norman renomeou o seu cargo para "User Experience Architect Group" (AGNI, 2017). De acordo com o livro "The Elements of User Experience", 2000, escrito por Jesse James Garret, a experiência do usuário não está somente ligada ao funcionamento dentro de um aplicativo de serviço/produto, já que os usuários buscam formas mais simples e agradáveis de realizarem suas tarefas diárias.

Diante do apresentado, a experiência do usuário vai além da eficiência, ou seja, com que facilidade a pessoa consegue completar cada etapa do processo. E isso afeta diretamente o contato do usuário com a plataforma, desde a escolha de qual botão apertar para prosseguir, até a finalização do conteúdo sem frustrações de usabilidade durante o seu percurso.

Vale lembrar, que o contexto social e cultural pode influenciar o indivíduo na tomada de decisões e no resultado final da sua experiência. Deve-se levar em consideração a multiplicidade dos usuários em seus níveis diferentes de acessos à tecnologia, escolaridade e faixa etária

“A experiência do usuário não é sobre o funcionamento interno de um produto ou serviço. A experiência do usuário é sobre como ele funciona no exterior, onde uma pessoa entra em contato com ele.” (GARRET, 200, p.6).

O papel do UX Designer é recolher o máximo de informações possíveis sobre o serviço no qual será fornecido e, assim, proporcionar experiências positivas para os usuários. Facilitar e simplificar a usabilidade da interface e diminuir os problemas que podem ser enfrentados durante o uso. Dessa forma, a meta do UX Design é tornar o mais natural e simples a experiência de usuário. Ao passo que UI Design é a maneira na que foi desenvolvida para um indivíduo interagir ou controlar um dispositivo de acordo com os elementos gráficos criados para realização de suas tarefas (UX Design).

A experiência do usuário existe desde que as pessoas começaram a utilizar objetos para realizar qualquer tipo de tarefa, seja websites, aplicativos para celular, caixas eletrônicos, dentre outros. Geralmente, quando a experiência é positiva o usuário consegue completar a tarefa sem demora ou sem encontrar problemas durante o uso.
(TEIXEIRA, 2015 pág. 23)

Para isso, é importante alinhar alguns critérios como a organização do produto/serviço, a facilidade de navegação, a legibilidade das informações, o feedback operacional, simplicidade de cadastros, a proteção e correção de erros, dentre tantos outros. Design de Interação trata-se de outro conceito importante para o desenvolvimento deste aplicativo. É compreender e definir os métodos de produtos interativos em que o usuário é o fator mais importante de todo projeto (TEIXEIRA, 2015, p. 33). Assim, questões como: O que acontece quando clicar em determinado botão?, Qual a exata quantidade de informação que o usuário precisa para realizar aquela tarefa?, Como a interface pode criar uma narrativa na experiência do usuário? fazem parte do UI Design.

1.5 ESTUDO DE CASO

Atualmente, encontra-se diversos websites e aplicativos de prestação de serviços, inclusive no mercado de designers *freelancers*. Nessas interfaces é possível contratar não apenas profissionais criativos, mas também outros serviços. São eles:



1.5.1 GETNIJAS

O GetNinjas é uma plataforma online de contratação e anúncios de serviços em diversas áreas como: design, moda, beleza, reformas, serviços de saúde, domésticos, assistência técnica, entre outros. O objetivo principal é tornar mais fácil a contratação desses serviços.

O público alvo deste aplicativo tem faixa etária adulta e abrange vários tipos de usuários com necessidades diferentes, visto que o aplicativo fornece serviços diversos.

O aplicativo é dividido em três etapas: na primeira, é preciso especificar tudo sobre o serviço, para que o aplicativo selecione qual categoria o usuário deve ser direcionado. Na segunda etapa é quando o aplicativo dispõe de cinco profissionais da área levando em consideração a distância, velocidade e as outras informações dadas ao aplicativo na primeira etapa do processo. Por fim, na terceira etapa o usuário compara os profissionais disponíveis na interface e pode contratar o serviço que seja de sua preferência.

Elaborando uma análise, considerando os elementos de UI Design percebe-se que se trata de um logo com elementos pictográficos, que fazem alusão de alguns dos serviços que estão disponíveis. As cores do logo são: amarelo, azul, branco, preto e sua variação na escala de cinza.

O aplicativo em estudo tem alguns pontos positivos e negativos que foram pontuados, as análises foram feitas sobre a funcionalidade, a usabilidade, design e compatibilidade do sistema. Tratando-se da funcionalidade, é possível notar uma grande quantidade de perguntas feitas aos usuários que em sua maioria são vistas como desnecessárias. Com isso, pode-se diminuir o interesse do usuário no momento de cadastramento. Em contrapartida, o mecanismo de resposta para as perguntas é simples com um toque você consegue selecionar a resposta necessária e dar andamento na tarefa com agilidade e facilidade, sem gerar dúvidas que impossibilite o usuário completar a ação.

O aplicativo tem uma divisão interessante e simplificada das categorias, o que ajuda bastante o usuário encontrar o serviço desejado. Um ponto negativo é a ausência da avaliação de outros usuários que utilizaram o aplicativo.

Por isso, é gerado uma insegurança no momento da contratação do serviço. De acordo com Teixeira (2015, p. 198), se a pessoa se sente confortável ao utilizar um produto, é natural que ela o utilize com frequência e acabe recomendando.

Partindo para o desenho do aplicativo, observa-se que o layout não é flexível, também, não é interativo o bastante para deter a atenção do usuário. Utiliza-se as cores azul e cinza que são cores frias, essas transmitem introspecção e relaxamento, podendo deixar o usuário sem ânimo para finalizar o processo. Por outro lado, são cores com bom contraste entre si e conseqüentemente trazem uma boa legibilidade e visibilidade de informação. O aplicativo possui compatibilidade tanto nos sistemas IOS quanto para Android.

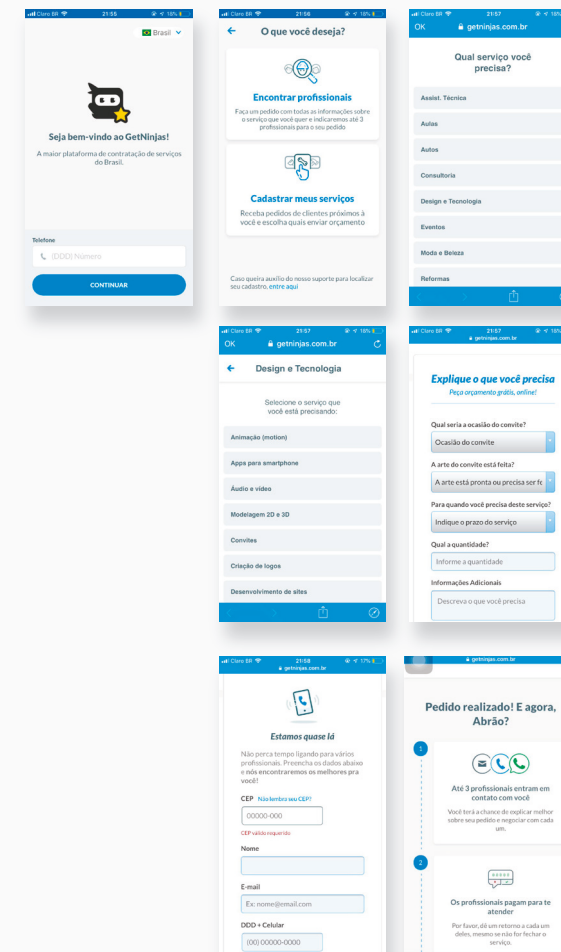


Figura 3: Site Map do aplicativo GetNinjas
Fonte: Acervo Pessoal



1.5.2 99FREELAS

Hoje, o 99freelas é a maior plataforma para contratação de freelancers do país nas áreas mais diversas como: profissionais das áreas do design, fotografia, vendas, marketing, suporte administrativo, direitos e leis, arquitetura, engenharia, serviços empresariais e desenvolvedores de web. O 99freelas dispõe de três diferentes planos: o gratuito, o plano pro e o plano premium, a principal mudança entre os planos é o tempo de espera para receber o valor dos contratados. Também, uma menor taxa de pagamento para o próprio site, por parte do usuário prestador de serviço.

O público alvo são pessoas que buscam otimizar o seu tempo na procura de profissional em diferentes áreas e sua faixa etária são na maioria adultos. O aplicativo funciona da seguinte forma: o usuário pode publicar uma demanda descrevendo suas necessidades, assim permite que milhares de profissionais recebam a demanda. Após a publicação do projeto o usuário consegue visualizar o histórico dos profissionais, o feedback de outros clientes e o portfólio desses fornecedores de serviço, com isso o usuário limita os possíveis candidatos. Para finalizar o estudo, o pagamento é feito de forma segura através da própria plataforma.

Analisando a interface nota-se praticidade, um ponto positivo considerado é a possibilidade de pagamento online, visto que facilita para ambos usuários. Além disso, o usuário pode classificar, avaliar e deixar seu feedback do serviço prestado, deixando outros usuários mais confiantes em contratar os serviços. Em contraponto, a plataforma tem um grande número de profissionais disponíveis para atender as demandas, isso pode gerar a desvalorização da mão de obra dos freelancers.

Em relação as características estéticas do site, o logo deixa claro qual é a principal função e foco do serviço/produto, com um logo tipográfico com uma mínima intervenção na fonte e pequenos elementos dispostos acima do nome, o que acaba gerando um símbolo para o logo. O mapeamento do site é intuitivo e simples, além de permitir que o usuário navegue com facilidade. As cores são: azul, preto e escala de cinza, transmitindo calma e monogamia na plataforma que nem sempre são boas características, pois podem gerar desinteresse do usuário durante a pesquisa.

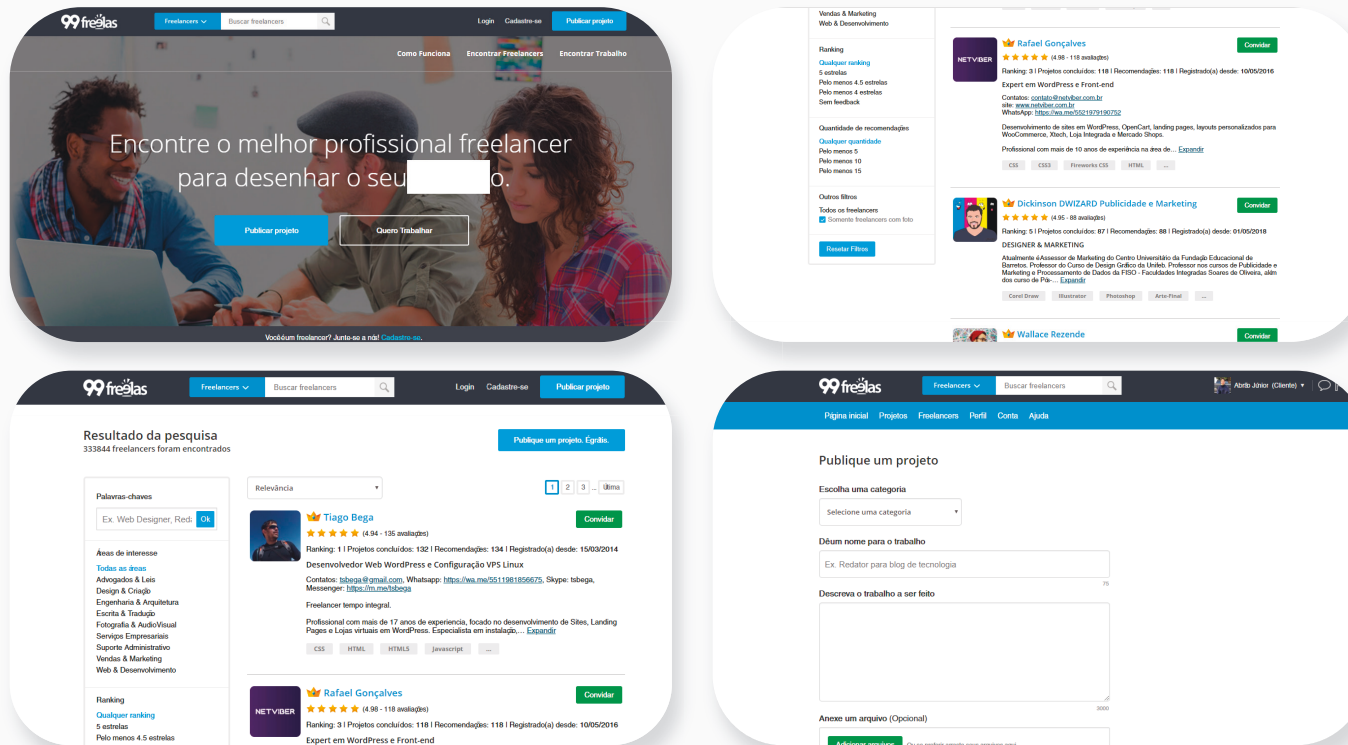


Figura 4: Site Map do site 99freelas
Fonte: Acervo Pessoal



1.5.3 TRIIDER

O Triider é outro exemplo de aplicativo que foca na interação entre os contratantes e os contratados. A plataforma ajuda os usuários a contratarem profissionais qualificados para prestar serviços de elétrica, hidráulica e climatização. Além desses, realiza pequenos reparos, montagem de móveis, limpeza e fretes. Ademais, através do aplicativo é possível solicitar orçamentos gratuitos, comparar preços e avaliar profissionais. A contratação e pagamento são feitos pelo próprio aplicativo.

Atualmente, a plataforma funciona para as cidades de Porto Alegre e Canoas. O público alvo deste aplicativo são adultos que não possuem habilidades domésticos. O aplicativo funciona da seguinte maneira, o usuário descreve o serviço que deseja ou seleciona entre as categorias disponíveis. A partir desse momento basta fazer o pedido e esperar receber o orçamento, quando recebido o usuário analisa as sugestões e pode escolher o melhor profissional. Como nos outros cases analisados, o pagamento é realizado dentro do aplicativo e um dos diferenciais da plataforma são as promoções especiais disponibilizadas dentro do aplicativo.

Quanto à usabilidade e prestação do serviço um ponto positivo é a facilidade de acesso, o usuário pode se cadastrar buscando informações de outros veículos de comunicação, como, facebook e e-mails. As categorias são bem divididas e de fácil identificação, por conta das imagens que ilustram os serviços, com isso, colabora-se para uma visualização rápida do trabalho desejado. Outro ponto bastante interessante é uma garantia de até R\$5.000,00 (cinco mil reais), que o aplicativo fornece caso ocorra algum dano no momento de reparação do serviço.

Além disso, os usuários podem deixar suas avaliações para que outros leiam. Percebe-se que o aplicativo possui muitas ações em uma única tela, isso pode gerar confusões nas suas tomadas de decisão do usuário e prolongar o tempo de interação até o fim da ação desejada.

O logo do aplicativo é pictográfico, que faz referência de dois indivíduos “fechando negócio” com gesto de aperto de mão, transmitindo confiança e credibilidade. As cores utilizadas são as mesmas presentes no logo, o laranja, que transmite a sensação de alegria e confiança, enquanto a cor branca transmite a sensação de tranquilidade. (FIGUEIRÊDO, 2017), também se percebe a presença do branco e azul, que dão contraste com a cor principal que é o laranja. Sendo assim, podemos dizer que as cores foram bem escolhidas dentro do objetivo do produto.

Esta etapa de pesquisa de similares é importante, pois após ela podemos analisar os pontos positivos e os pontos negativos, e quais podem ser reaplicados no projeto.

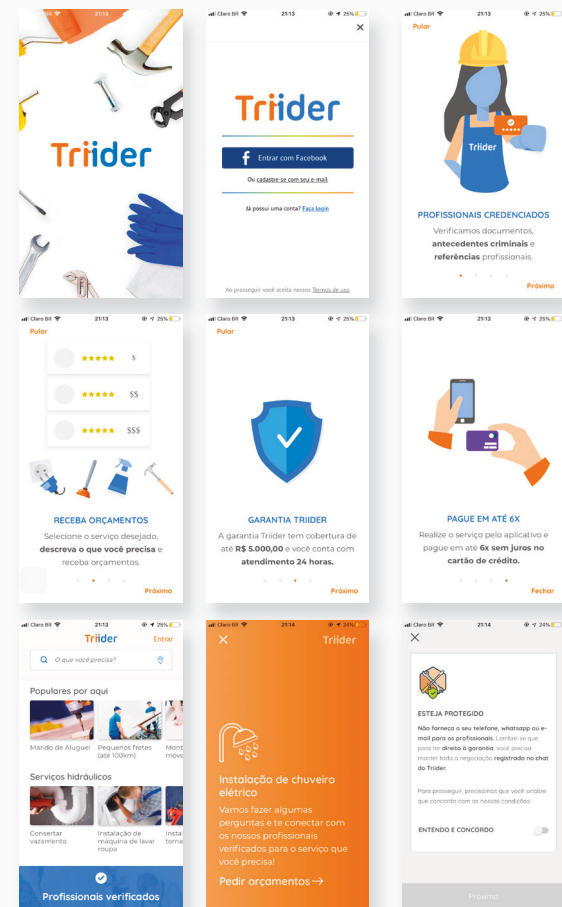


Figura 10. Screenshot do aplicativo Triider.
Fonte: Arquivo Pessoal

2

ESTRATÉGIA DE UX

2.1 MIND MAP

Um mapa mental é uma estratégia utilizada para representação de ideias, análises, compreensão e solução de problemas que se ramifica a partir de um conceito central. (BUZAN, 2012)

O "Mind Map" foi a primeira estratégia aplicada nesta pesquisa. Este método tem o objetivo de organizar as informações de uma maneira simples, a partir de uma "chuva" de palavras. Com isso, potencializa-se a capacidade de associar a informação e ajuda, também, na criação do produto. O intuito de utilizar o Mind Map na pesquisa é colaborar na representação das agentes envolvidos, suas necessidades e suas motivação.

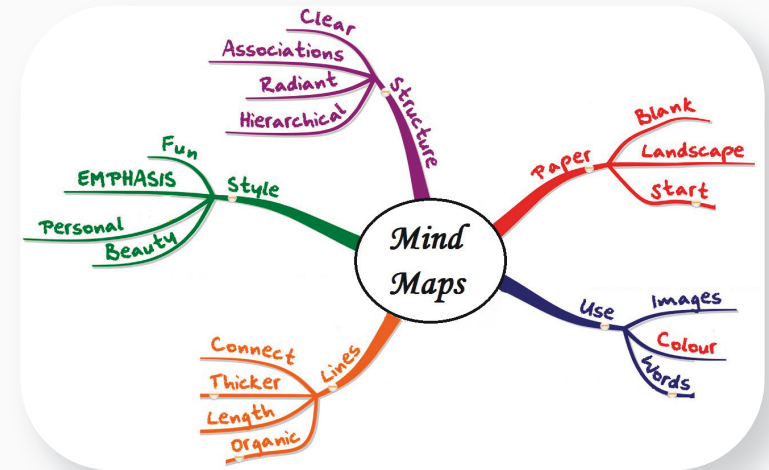


Figura 6: Mind Map

Fonte: <https://www.commc coreconsulting.com/mind-map-your-way-to-communicating-effectively/>

Através do Mind Map identificamos os dois agentes principais da pesquisa, os Contratantes e os Contratados. A partir desses dois agentes temos uma ramificação com os possíveis usuários. Este é um esquema inicial, porém fundamental para o afinamento do público-alvo.

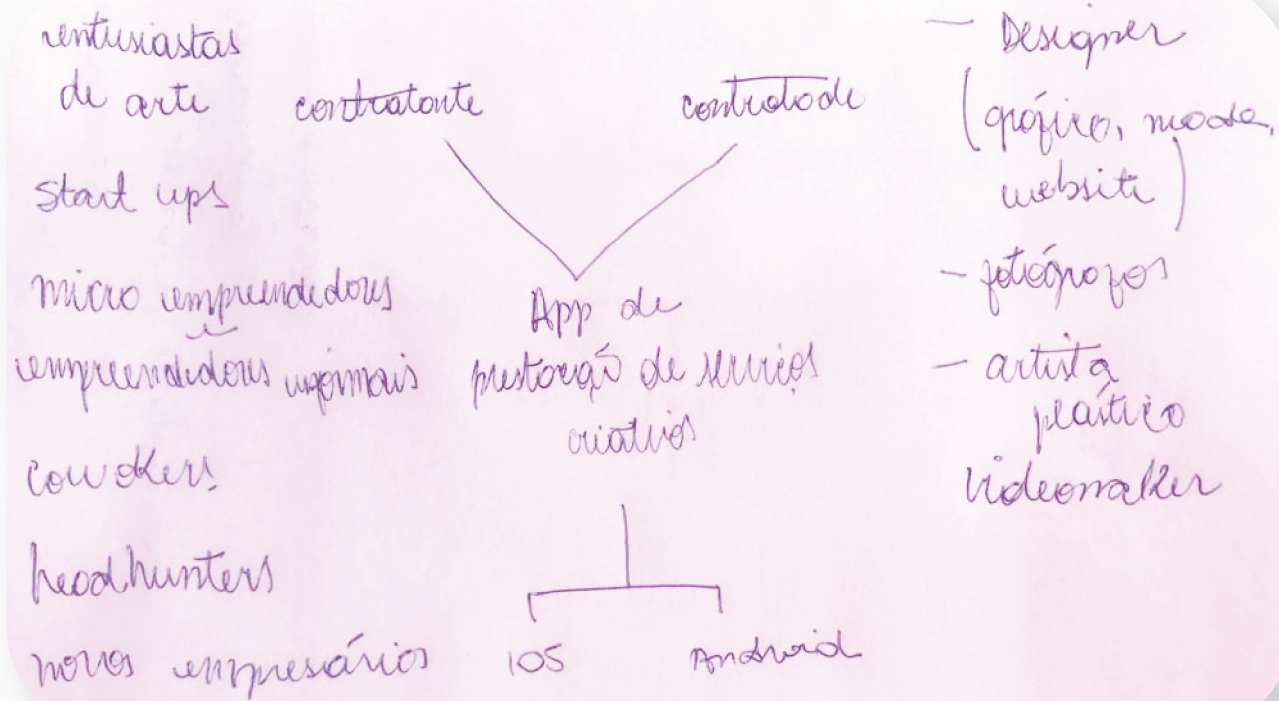


Figura 7: Mind Map
 Fonte: Organizado pelo autor

Dessa maneira, com o Mind Map desenvolvido podemos identificar algumas motivações que levam os usuários utilizarem a plataforma digital. Os Contratantes têm como motivação o serviço prestado por profissionais qualificados, a segurança do contrato e o registro do seu feedback. Quanto aos Contratados, pode-se listar as seguintes motivações, a facilidade da comunicação, a valorização do trabalho, o aumento do número de clientes, a inserção no mercado de trabalho e a segurança no recebimento.

2.2 USER STORIES

É o detalhamento de cada tarefa que o usuário precisa passar para interagir com o serviço. Este processo auxilia os designers a relembrar as motivações e funcionalidades do produto. ” (Teixeira,2015, p. 46)

A segunda estratégia de UX utilizada é o "User Stories", esta etapa consiste em descrever as necessidades do usuário de uma maneira simples e objetiva. O método tem a finalidade de definir os detalhes necessários para o desenvolvimento da funcionalidade e motivações do aplicativo. Pode-se resumir essa estratégia em três pequenas perguntas, Quem?, O que deseja? e Por qual motivo?.

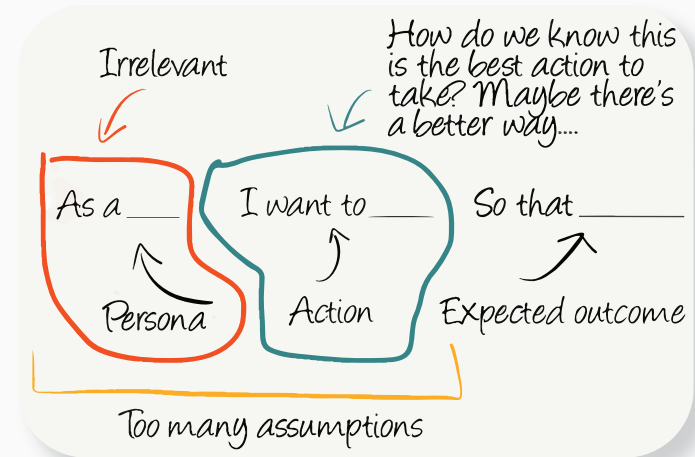


Figura 8: User Stories
Fonte: <https://jtbd.info/replacing-the-user-story-with-the-job-story-af7cdee10c27>

ATOR 1: CONTRATANTES

Estou expandindo meu negócio para um “e-commerce” e quero elaborar de maneira efetiva meu canal de vendas online, com fluxos intuitivos e estruturados. Busco também facilidade na contratação e pagamento seguro.

Como microempreendedor busco um designer gráfico para produção da identidade visual da minha empresa que transmita a essência e credibilidade aos meus futuros clientes. Procuo um preço justo e um profissional que otimize meu tempo para solucionar meu problema.

Gostaria de um profissional para criar uma animação que mostre os processos de fabricação dos meus produtos. Procuo um profissional disposto a se dedicar exclusivamente para a produção deste material até sua finalização.

ATOR 2 CONTRATADOS

Como UX Designer almejo transmitir meu conhecimento através de estratégias e métodos qualificados para elaborar a melhor experiência do usuário. Pretendo ter segurança no pagamento e aumentar minha demanda de clientes consequentemente.

Como Designer Gráfico busco enriquecer meu portfólio, consolidar meu trabalho e ter sempre clientes dispostos a novas possibilidades de solucionar seus problemas. Além disso, receber um preço justo pelo projeto desenvolvido.

Como Motion Designer pretendo mostrar por meio da criatividade o meu trabalho, sempre com foco na qualidade e desempenho do projeto. Assim, permitir uma flexibilidade de animações dentro do orçamento do cliente.

Dessa maneira, com o desenvolvimento do User Stories é possível a visualização mais fracionada às expectativas e motivações dos usuários, sendo escritas segundo o ponto de vista dos agentes identificados. Portanto, as motivações dos contratantes são, a facilidade na contratação, a qualidade dos serviços, a flexibilidade de pagamento e exclusividade do projeto solicitado. Quanto às motivações dos contratados temos, o aprimoramento do portfólio, a consolidação profissional, o aumento da renda e a flexibilidade de atendimento.

2.3 PERSONAS

Segundo Fabrício Teixeira, personas são um retrato do público-alvo que destaca dados demográficos, comportamentos, necessidades e motivações através da criação de um personagem ficcional baseado em insights extraídos de pesquisa. Personas fazem com que os designers e desenvolvedores criem empatia com os consumidores durante o processo de design. (TEIXEIRA, 2015, p.46)

Desse modo, esta etapa do processo mostra as possibilidades de serviços mais próximas dos consumidores e é baseada em informações reais e características demográficas dos usuários. O intuito de desenvolver personas é mostrar quais possíveis problemas podem surgir a partir do conteúdo oferecido e colaborar na determinação de uma linguagem para o aplicativo. Delimita-se, então, o público alvo e busca solucionar de maneira eficaz os problemas que surgem no decorrer do projeto.

Em vista disso, a pesquisa colabora na definição das personas, ajuda a prever possíveis reações e problemas enfrentados pelos usuários durante sua experiência, tais como, podem ser mapeados para apresentar soluções. Porém, no decorrer da pesquisa as estratégias são flexíveis e podem mudar de acordo com os testes de usabilidade da interface. Sendo assim, podemos afirmar que personas auxiliam a compreender as motivações e objetivos dos usuários.

Para este projeto foram estabelecidas duas categorias de acordo com os agentes definidos que são, os possíveis contratantes de trabalho e os prestadores. No grupo de contratantes foram selecionadas as seguintes personas, uma mulher casada que é técnica em enfermagem e esteticista, um aposentado que mora com a família e é proprietário de um ateliê de moveis rústicos. Como prestadores de serviços temos designers e ilustradores.

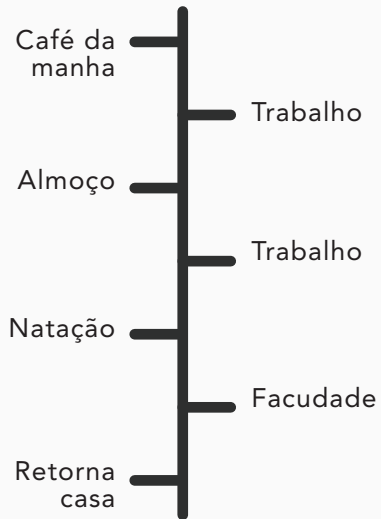


Figura 9: Personas
Fonte: <https://boagworld.com/usability/personas/>



Tatiana Fernades, 24
Estudante de Design Gráfico

Rotina



+ Trabalha como assistente administrativa no período comercial de segunda a sábado. Amante de poesia e ilustração, nas horas vagas gosta de sair com meus amigos.

+ Gosta de soluções práticas e rápidas para seus problemas.

Aplicativos mais usados



Hobbies

Skate
Fotografia
Viajar

tempo ● ● ● ● ●

conhecimento ● ● ● ● ●

pré disposição com tecnologias ● ● ● ● ●

Figura 10: Personas 1 - Fonte: Organizado pelo autor



Arthur Mendes, 34
Ux Ui Designer

Rotina



+ Formado em Design na UFU, trabalha com desenvolvedor de interfaces numa empresa de comunicação.

+ Sempre conectado com as novas tecnologias, e utiliza as redes sociais para divulgar seu trabalho e captar novos clientes.

Aplicativos mais usados



Hobbies

Viajar
Andar de bike
Cozinhar

tempo ● ● ● ● ●

conhecimento ● ● ● ● ●

pré disposição com tecnologias ● ● ● ● ●

Figura 11: Personas 2 - Fonte: Organizado pelo autor



Maria Cecília, 29
Designer e ilustrador

Rotina



+ Mora sozinha com sua gatinha Madalena. Formada em Design pela UFU. Atualmente esta fazendo mestrado em motion design.

+ Trabalha em uma agência de marketing digital e faz alguns trabalhos como freelancer.

Aplicativos mais usados



Hobbies

Fotografar
Andar de patins
Pintar

tempo ● ● ● ● ●

conhecimento ● ● ● ● ●

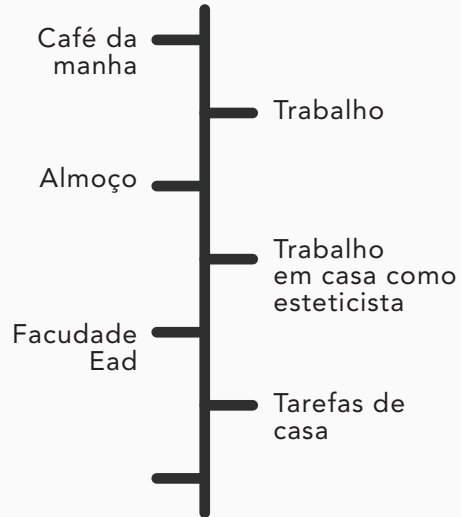
pré disposição com tecnologias ● ● ● ● ●

Figura 12: Personas 3 - Fonte: Organizado pelo autor



Márcia Andréia, 38
Técnica em enfermagem

Rotina



+ Mora com seu marido e uma filha de 24 anos.

+ Nos momentos vagos gosta de fazer caminhada e ir na academia, está sempre conectada nas redes sociais onde se comunica com suas clientes.

Aplicativos mais usados



Hobbies

Costurar
Tutoriais no youtube
Praticar Yoga

tempo ● ● ● ● ●

conhecimento ● ● ● ● ●

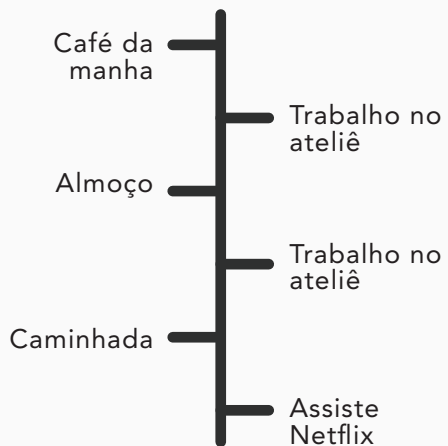
pré disposição com tecnologias ● ● ● ● ●

Figura 13: Personas 4 - Fonte: Organizado pelo autor



Gilson Aquino, 53
Microempreendedor

Rotina



+ Casado e tem duas filhas. Mora em Ituiutaba-MG, aposentado, mas atualmente está montando um ateliê de móveis rústicos, o ateliê da Aroeira.

+ Gosta de ir para o sítio aos finais de semana e pescar com os amigos.

Aplicativos mais usados



Hobbies

Sair com amigos
Ir ao sítio
Pescar

tempo ● ● ● ● ●

conhecimento ● ● ● ● ●

pré disposição com tecnologias ● ● ● ● ●

O que podemos concluir sobre cada persona? Quais as principais motivações e dores que serão transformadas em algo específico dentro do aplicativo?



Motivação:

- Ganhar mais autonomia;
- Ter mais tempo livre;
- Ganhar experiência profissional.

Dores:

- Otimizar o trabalho através do celular;
- Criar vínculos com clientes.



Motivação:

- Mais qualidade de vida;
- Aprimorar seu conhecimento;
- Adquirir mais clientes.

Dores:

- Aumento da renda;
- Otimizar o tempo com cliente.



Motivação:

- Ter mais clientes;
- Melhorar seu portfólio;

Dores:

- Aumento da renda;
- Otimizar tempo de contratação.



Motivação:

- Passar mais tempo com a família;
- Encontrar alternativas fáceis para seus problemas;
- Facilidade e praticidade.

Dores:

- Bons profissionais de design;
- Resolver problemas através do celular.



Motivação:

- Gosta de soluções práticas;
- Conhecer novos profissionais;
- Ter mais tempo com a família e amigos.

Dores:

- Encontrar prestadores de serviços;
- Otimizar o tempo no seu trabalho.

3

CONTEÚDO E ESPECIFICAÇÕES FUNCIONAIS

3.1 CARD SORTING

É uma combinação dos esquemas de organização, rotulação de busca e navegação dentro de websites e intranets. Uma disciplina emergente e uma comunidade de prática focada em trazer princípios do design e arquitetura ao espaço digital. (ROSENFELD e MORVILLE, 2006)

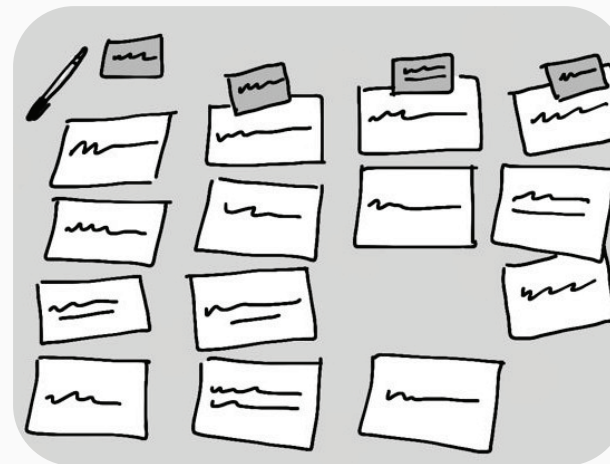


Figura 15: Card Sorting
Fonte: <https://uxmastery.com/design-games-card-sorting/>

O “Card sorting” é um método de estruturação das informações de sites, aplicativos e outras interfaces digitais que fornecem prestação de serviços. Esta técnica consiste em organizar as características e as necessidades dos usuários dentro do aplicativo e é representada por um conjunto de “cards” descrevendo conteúdos e funções que serão disponibilizados. Os cards devem ser organizados a partir da visão do usuário formando categorias para o aplicativo. Através desta técnica pode-se obter um mapa mental preciso baseando-se no ponto de vista dos usuários finais de uma determinada aplicação (Spencer,2004).

Este método deve ser aplicado em grupo, para que se forme uma discussão com opiniões diversas de acordo com a necessidade de cada um, além de dar a oportunidade de conversar com os usuários e visualizar novas estratégias para etapas futuras do projeto. Segundo Spencer (2004), existem três tipos de Card Sorting: o aberto, o fechado e o misto.

. O Card Sorting aberto é quando o usuário cria e agrupa os cards em colunas, o fechado o usuário organiza os cards de acordo com conteúdo já definido. Por fim, o misto, trata-se de uma adaptação do fechado, pois além de receber os cards com as informações, pode-se, também, criar novos, sendo organizadas sob uma estrutura de conteúdos estabelecidos. Dessa maneira, o método utilizando nesse projeto foi o Card Sorting fechado.

O processo de Card Sorting foi aplicado com três pessoas. Nas imagens observa-se que cada indivíduo diagramou os cards de maneira distinta, com isso colaborou para novas possibilidades do projeto a partir do ponto de vista dos próprios usuários.

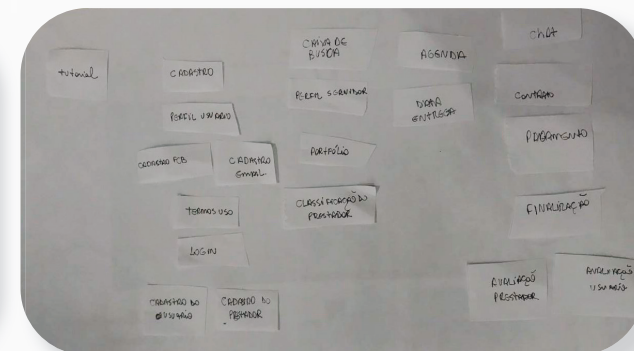
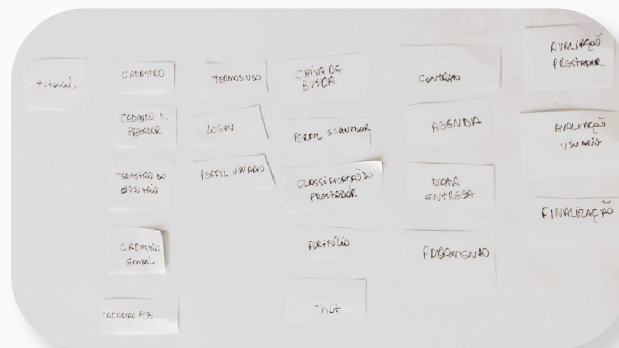
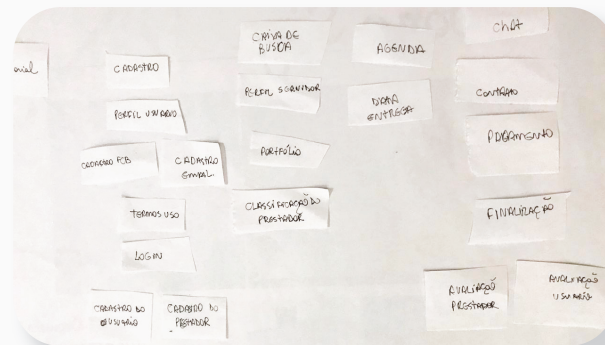


Figura 16: Processo Card Sorting
Fonte: Acervo Pessoal

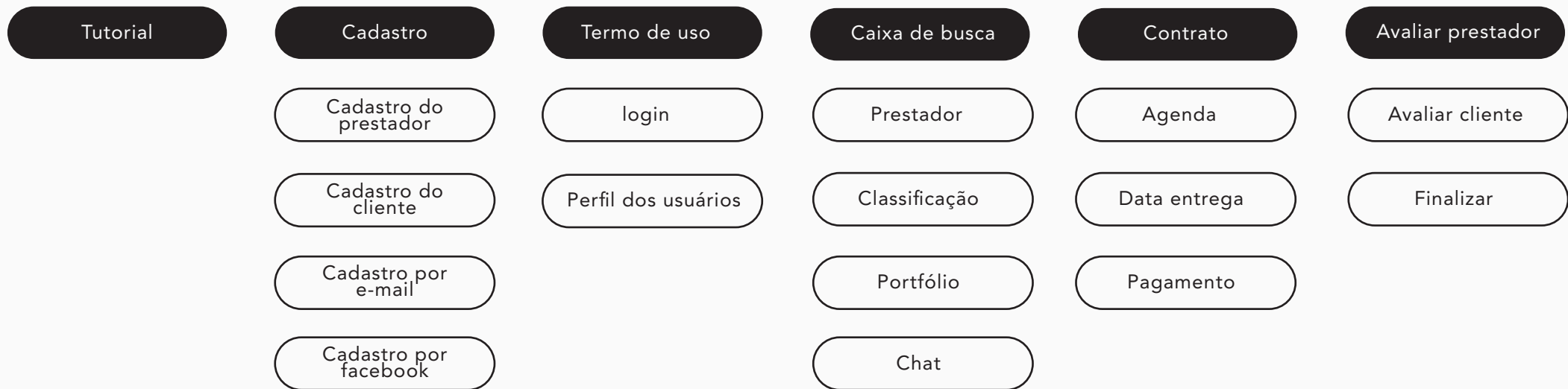


Figura 17: Card Sorting Pessoa 1 - Fonte: Organizado pelo autor

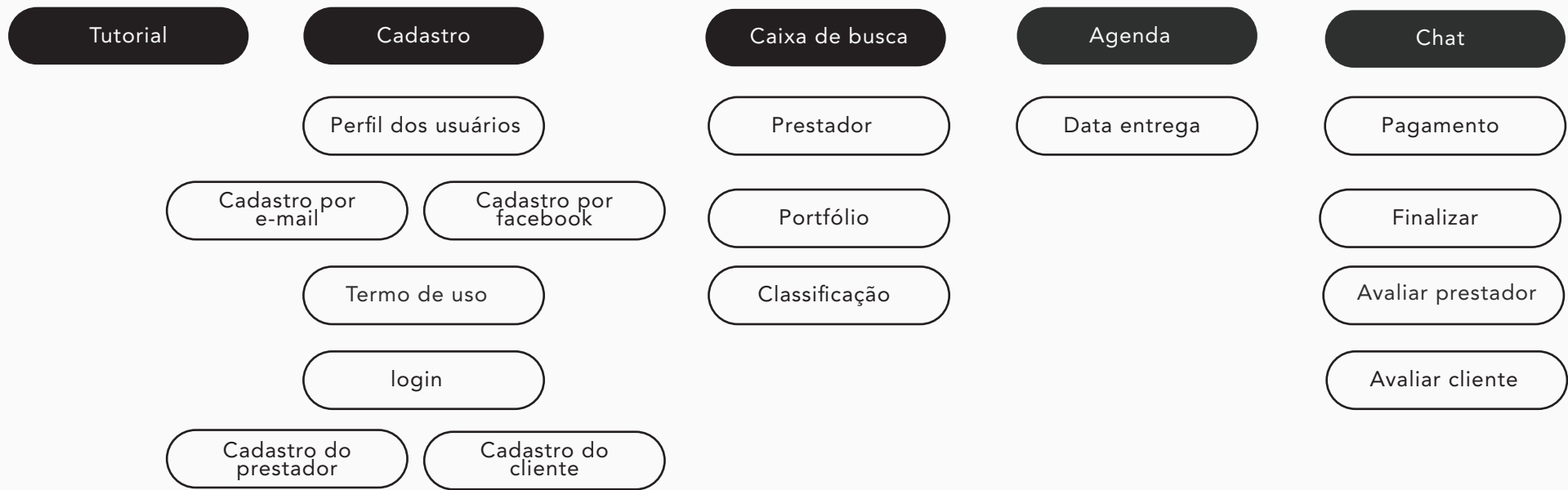


Figura 18: Card Sorting Pessoa 2 - Fonte: Organizado pelo autor

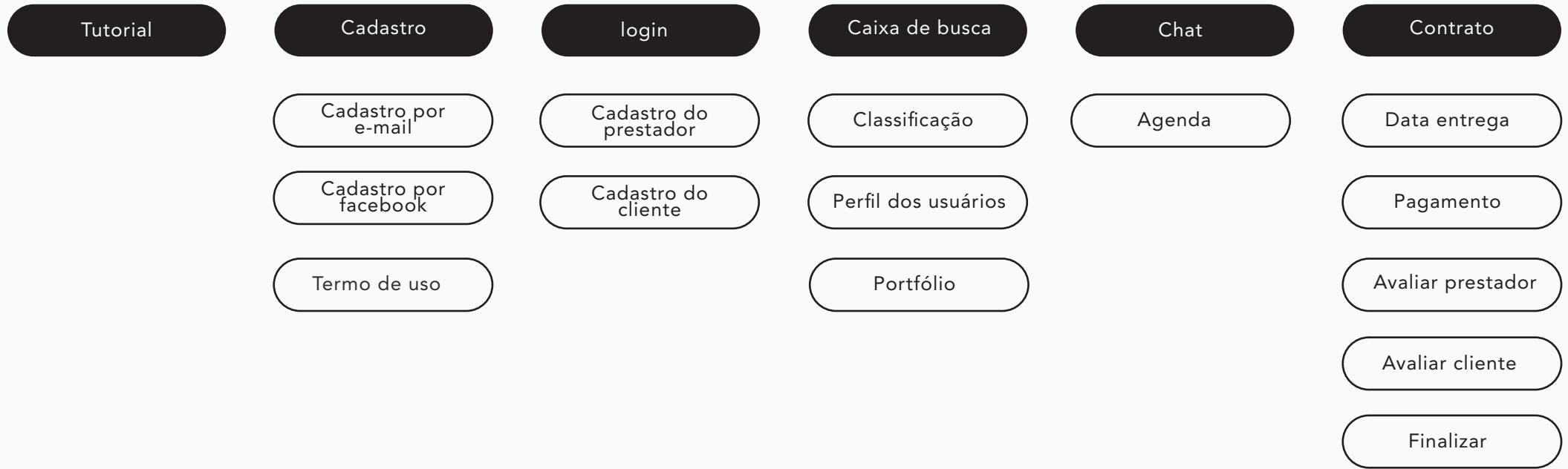


Figura 19: Card Sorting Pessoa 3 - Fonte: Organizado pelo autor

Portanto, o resultado obtido com o processo do Card Sorting foi fundamental para predefinição da taxonomia do aplicativo, que nada mais é que um sistema de organização hierárquico com uma visualização do conjunto de categorias do projeto. Porém, não significa que seja a estrutura final do aplicativo, apesar de colaborar com o desenvolvimento detalhado para a concepção estrutural de navegação.

4

ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO

4.1 SITE MAP

Segundo Fabricio Teixeira (2015, p. 57) um dos métodos mais conhecidos de Ux consiste em um diagrama das páginas de um site organizadas hierarquicamente. Este método ajuda a visualizar a estrutura básica e a navegação entre as diferentes partes dos sistemas.

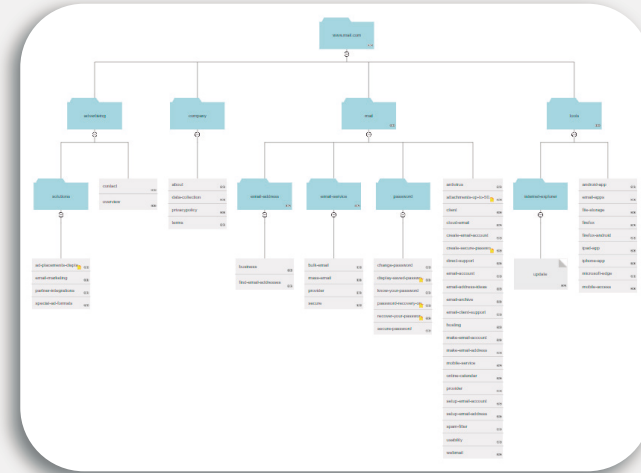


Figura 20: Site Map Fonte:
<https://www.smartdraw.com/software/sitemap-generator.htm>

Esta etapa do processo chama-se Site Map e é uma maneira de mostrar aos usuários as primeiras estruturas do aplicativo, leva-se em consideração os resultados gerados através do Card Sorting. Desta forma, fica mais fácil visualizar a trajetória do usuário, mapear os dados de cada seção e arquitetar as informações do aplicativo. Com isso, irá direcionar a base do funcionamento da interface. O desenvolvimento do Site Map colabora para a ramificação dos menus criados anteriormente, assim, forma-se os fluxos das ações realizadas pelos usuários.

As informações deste método buscam listar detalhadamente todas as ações realizadas pelos usuários, isso auxilia na identificação das páginas primárias, secundárias e assim em diante. A realização do Site Map é indispensável pois ele é a base para a criação dos wireframes.

Cada item possui o nome de possíveis menus do aplicativo, os mesmos são conectados de acordo com suas categorias e derivações, criando uma hierarquia de menus e ações primárias e secundárias.

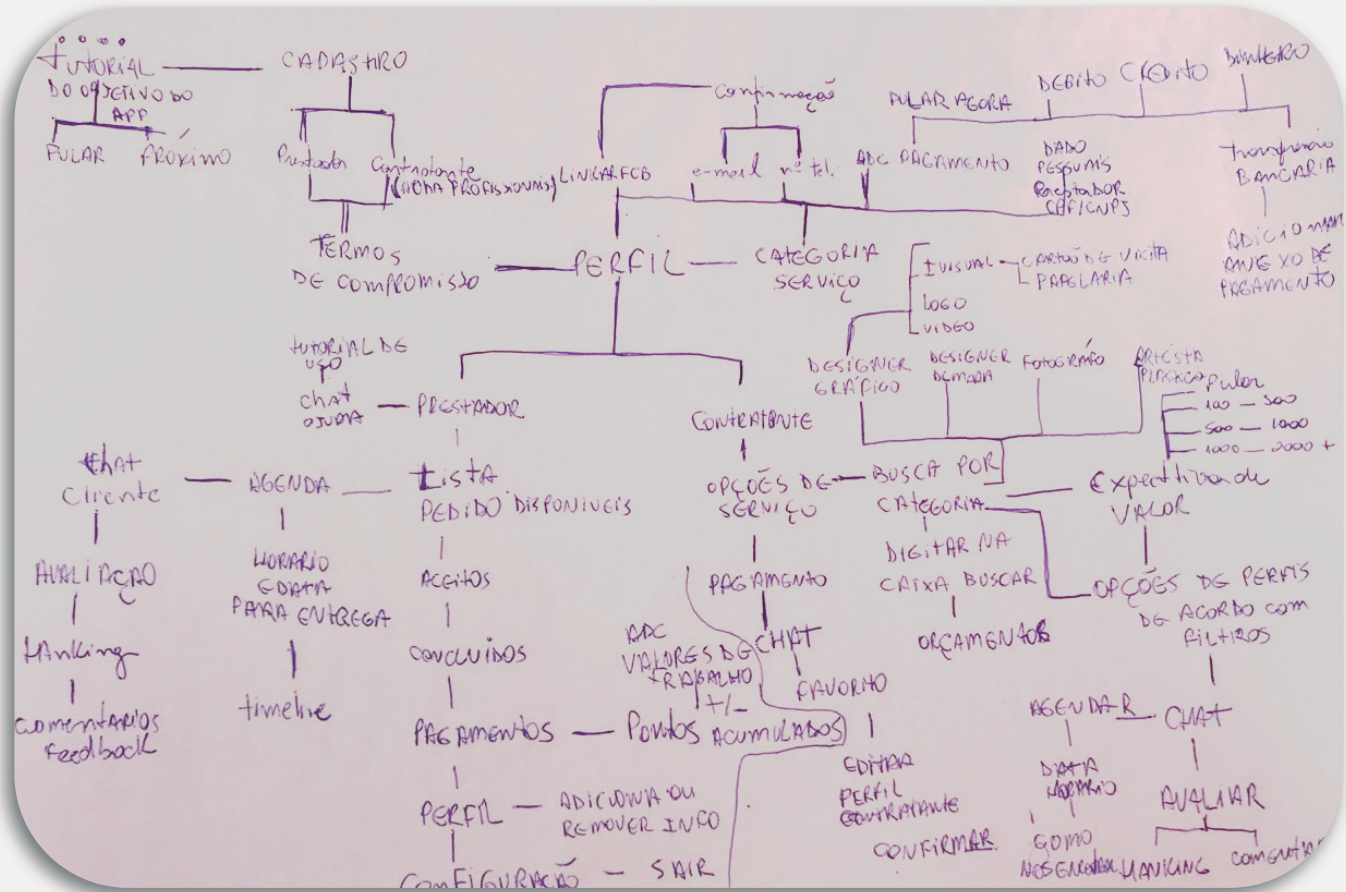


Figura 21: Site Map
 Fonte: Organizado pelo autor

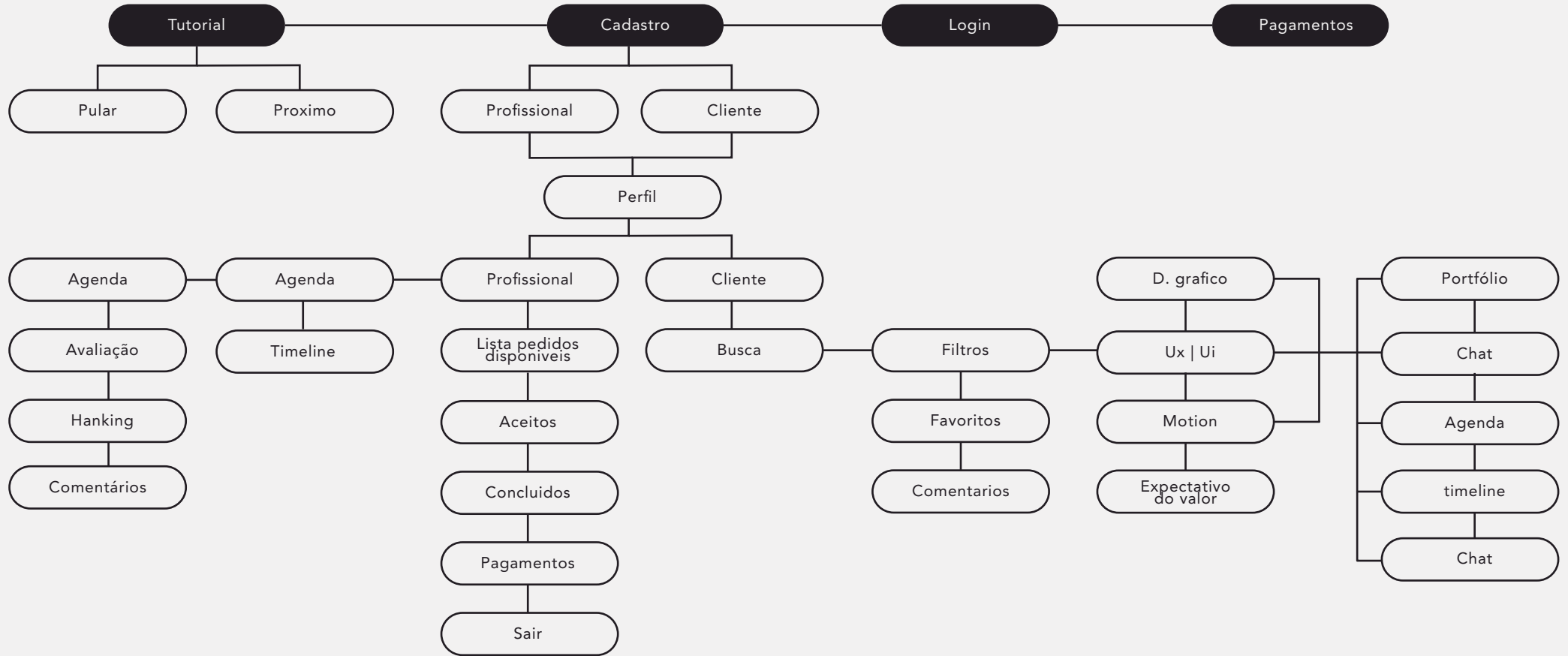


Figura 22: Site Map
 Fonte: Organizado pelo autor

Após o primeiro estudo realizado no Site Map anterior, foi-se aprimorando o fluxograma da interface a partir de um método chamado Flow Chart, que é uma representação feita através gráficos. Com isso o entendimento dos possíveis menus, botões e respectivamente os seus grupos ficaram mais claras, estruturando uma hierarquia de interações primárias e secundárias.

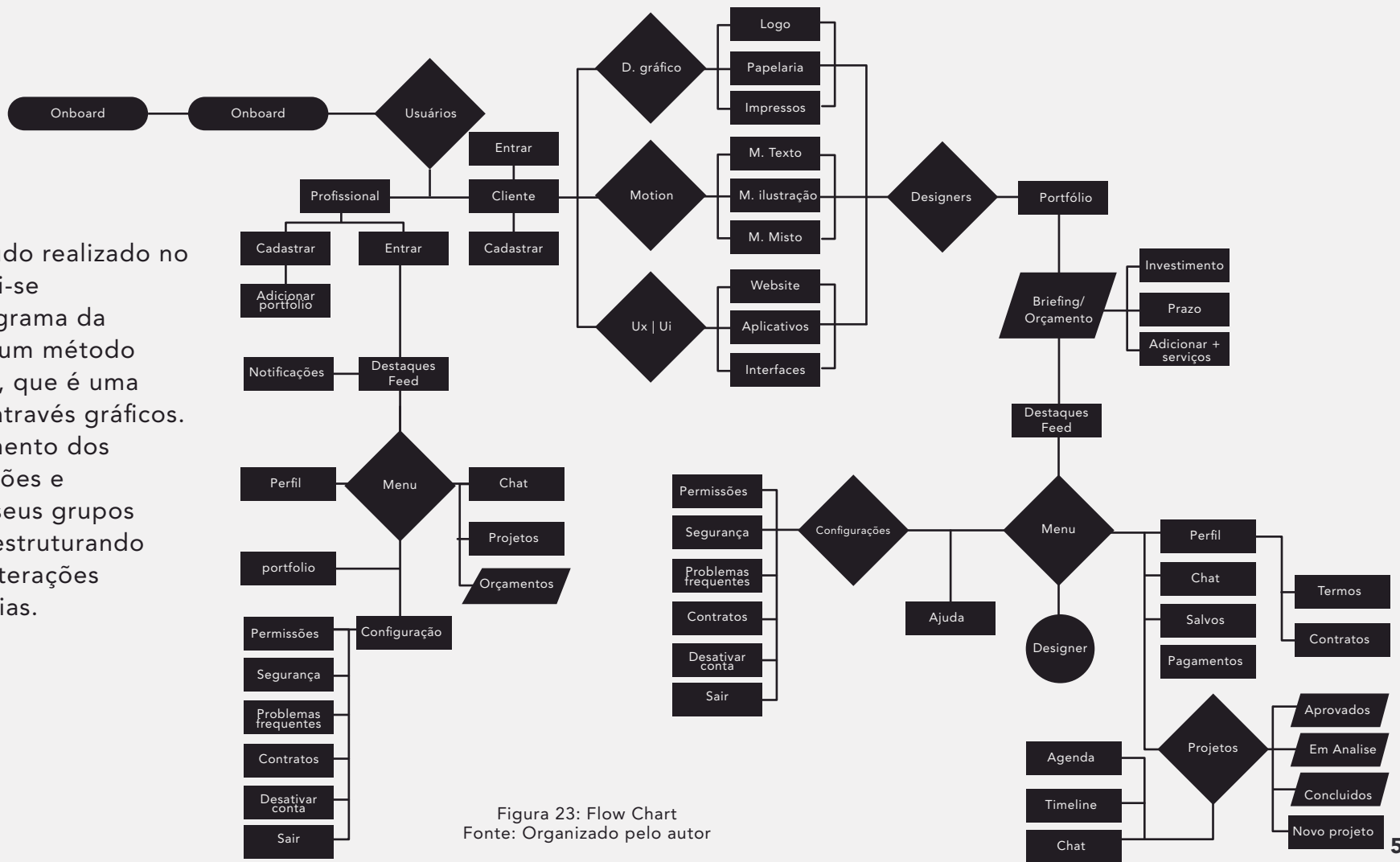


Figura 23: Flow Chart
Fonte: Organizado pelo autor

Legenda:



Essa forma representa o ponto inicial ou final do sistema;



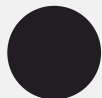
O diamante representa uma decisão ou ponto de ramificação;



A caixa indica alguma operação específica;



Representa informações que entram ou saem do sistema;



Indica que o fluxo é correspondente a um outro lugar em uma página diferente.

Através desse método conseguimos aprimorar o projeto, agilizar o processo de criação e o processo de desenvolvimento da interface.

5

NAVEGAÇÃO E PROTOTIPAGEM

5.1 WIREFRAMES

*Segundo Fabrício Teixeira (2015, p.66), Wireframes são:
Um guia visual que representa a estrutura da página, bem como sua hierarquia e os principais elementos que compõem. Útil para discussão de ideias como o time e como os clientes, e também para informar o trabalho dos diretores de arte e desenvolvedores.*

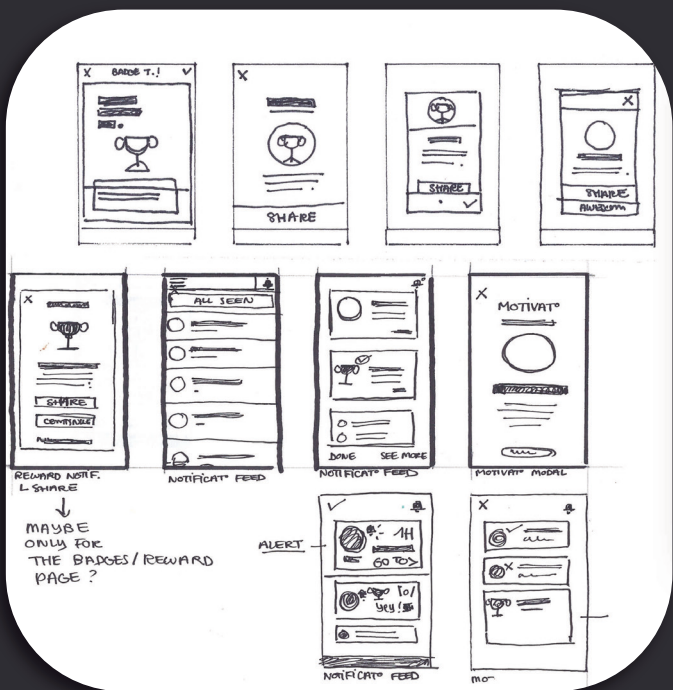


Figura 24: Wiframe
Fonte: <https://aerolab.co/udacity>

Sobretudo, os Wireframes definem primitivamente o Design Visual do projeto, são os primeiros sketches e consistem na representação diagramada das informações e das estruturas do design final do aplicativo, ou seja, apresenta formas geométricas e funcionamentos de todas as ações. Com isso, desenvolver Wireframes é um passo necessário neste processo de criação, visto que, ajuda a esclarecer todos elementos individuais de cada tela do projeto. Assim, é possível estabelecer as áreas de interações, fluxos e o próprio design do aplicativo.

Durante o processo de criação dos Wireframes alguns fatores são considerados, tais como, garantir que o aplicativo seja criado de acordo com os objetivos definidos, oferecer caminhos de navegação focados na usabilidade e no público alvo. Além de, fornecer os feedbacks dos usuários, diminuindo a quantidade de erros de usabilidade. Para o desenvolvimento do projeto utilizou-se de perguntas como, Qual será o primeiro elemento que usuário visualizará? Quais campos de entrada de texto, caixas de seleção, menus e botões devo colocar na tela para otimizar o uso?. Esses questionamentos colaboraram para elaboração dos primeiros Wireframes.

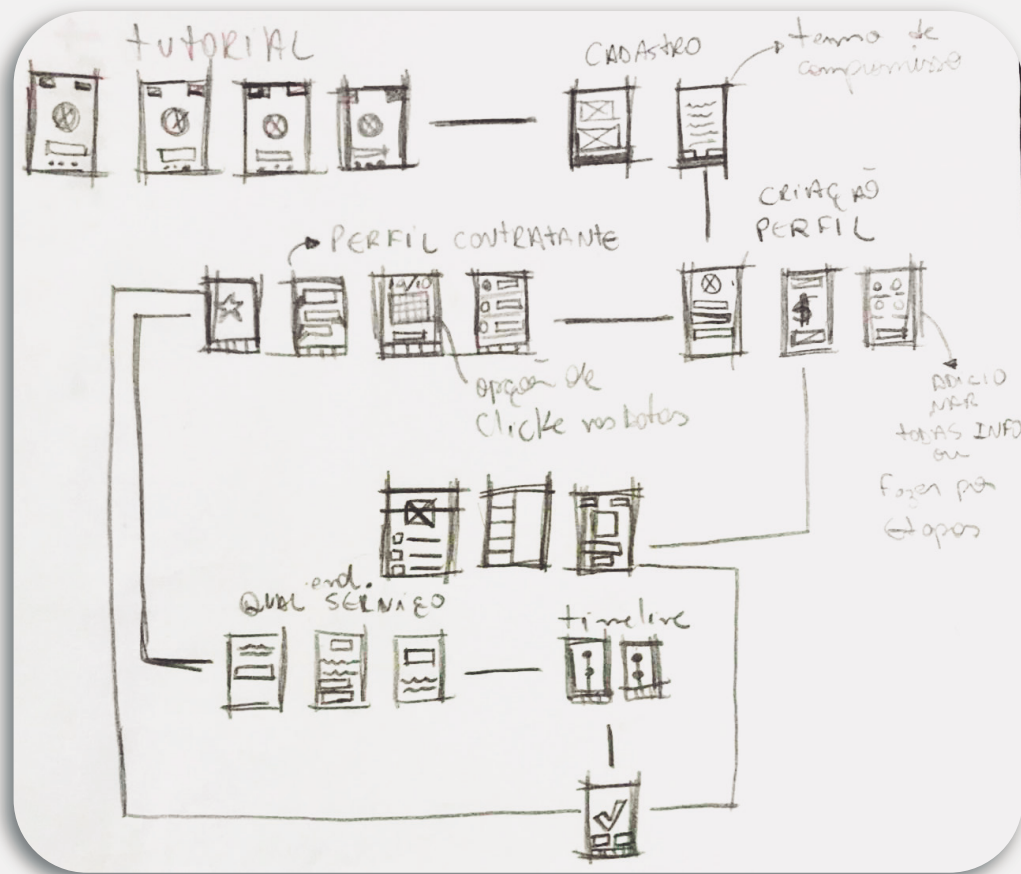


Figura 25 Wiframes Visão Geral
 Fonte: Desenvolvido pelo autor

A partir de uma boa arquitetura de informação, os Wireframes devem apresentar os elementos necessários de navegação, mostrar os caminhos percorridos pelos usuários, entender possíveis comportamentos e respostas a interface. A utilização de Wireframes no projeto é de extrema importância, dado que facilitam na concepção do layout final. Vale lembrar, que os Wireframes são experimentações do projeto e podem sofrer alterações durante o processo. Desse modo, são feitos em sua maioria a mão utilizando papel, caneta/lápis e pode, também, serem criados através de programas computacionais.

Sendo assim, os Wireframes são desenvolvidos utilizando o Card Sorting e Site Map como base, muda-se da ramificação de palavras com suas funções e começa a ganhar suas características visuais organizadas por tela. Nesta pesquisa, o foco principal são os usuários, que buscam prestadores criativos ou que fornecem seus serviços. Outras funcionalidades são, perfil, chat, pagamentos, acompanhamento do serviço e avaliação. A seguir algumas telas específicas:

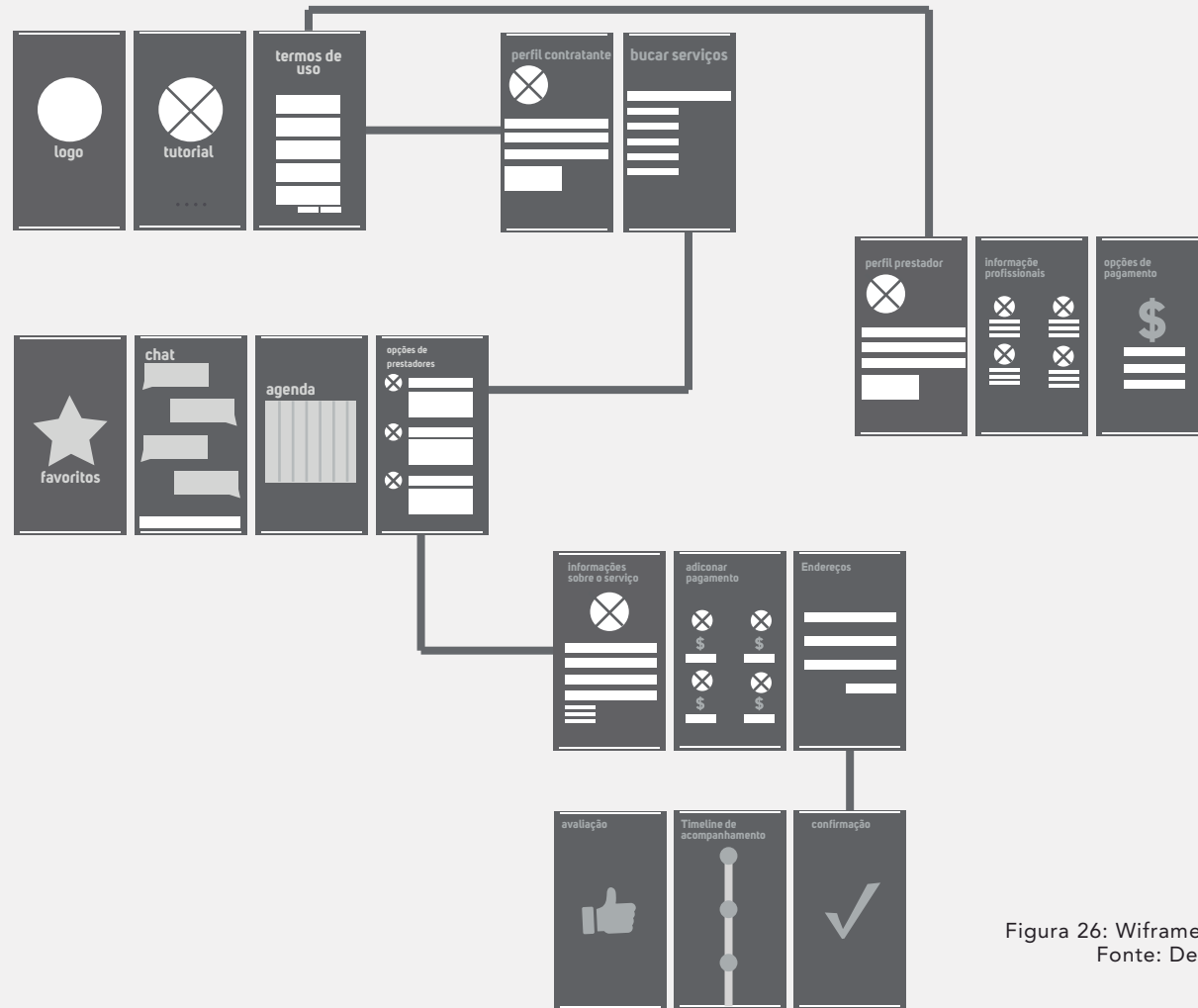
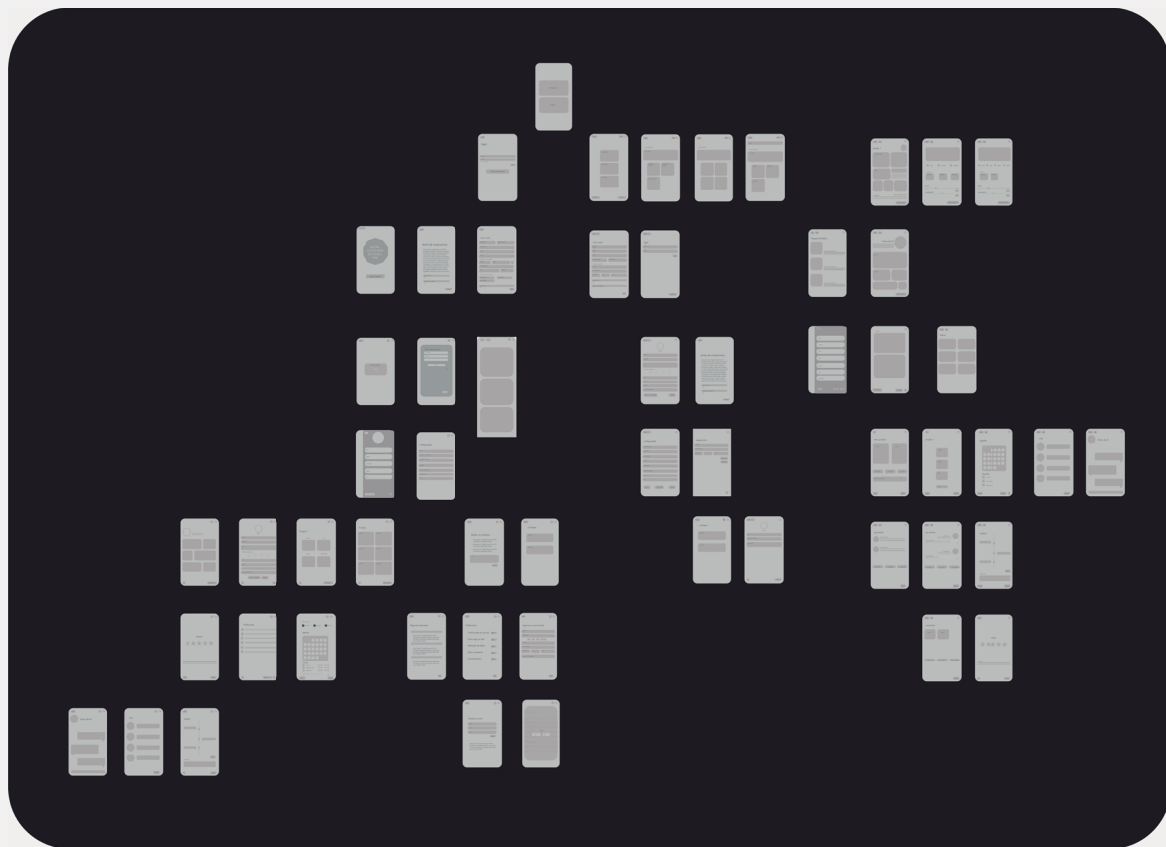


Figura 26: Wiframes de Telas de Cadastro e Perfil
 Fonte: Desenvolvido pelo autor



Os Wireframes de baixa resolução foram feitos inicialmente no Illustrator, utiliza-se poucos elementos, formas e cores. Com a produção e interação das telas crescendo, os Wireframes passaram a ser criados em uma plataforma digital específica para UX e UI design, chamada Figma.

Figura 27 Wiframe baixa Visão Geral Figma
Fonte: Desenvolvido pelo autor

No decorrer da criação dos Wireframes, as ações definidas inicialmente no Card Sorting e no Site Map começa a exibir características visuais. Desse modo, neste projeto a principal ação é a busca por usuários designers e por usuários clientes. Ações secundárias: cadastro, avaliação, comentários, notificações e configurações. A seguir algumas telas da interface:





Figura 28 Wiframe baixa login e primeiras interações
Fonte: Desenvolvido pelo autor

Para ver as demais telas dos Wireframe mais detalhadas acesse o link na página 69 dessa pesquisa.

5.2 - PROTÓTIPO

Protótipos são a materialização de uma ideia de forma rápida, para que possa ser aprimorada antes do desenvolvimento ou de ser replicada em larga escala. Podese dizer que é um experimento. Protótipos navegáveis são aqueles construídos de acordo com os princípios da matéria digital: ao contrário de documentos estáticos, no protótipo navegável você clica e – como diz o nome – navega. (NAHRA, 2018).

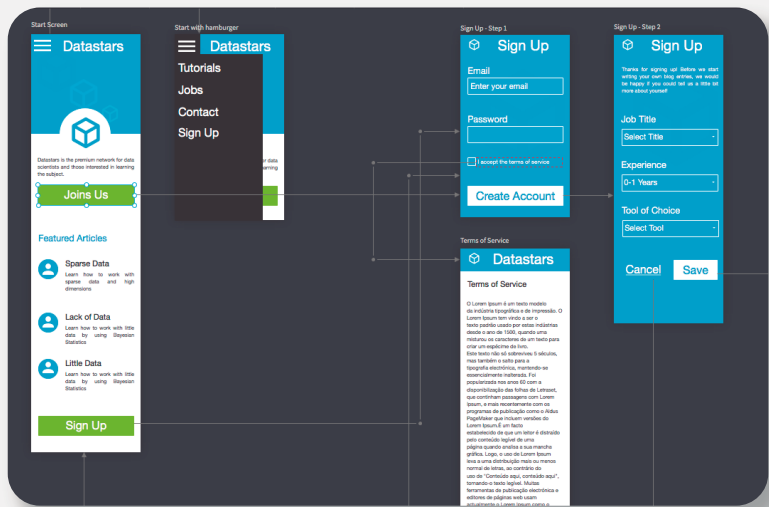


Figura 29: Prototipagem

Fonte: <https://brasil.uxdesign.cc/design-sprint-qual-ferramenta-utilizar-210e5dca7d48?gi=7374cdb5d1ae>

Assim, o desenvolvimento do protótipo navegável é fundamental para fornecer um bom gerenciamento do projeto, colaborar na idealização de ideias e de qual modo o aplicativo irá se comportar. Dessa forma, a criação dos Wireframes é uma etapa essencial, pois a partir dela gera-se o protótipo, ou seja, as duas ações andam juntas na construção do projeto. Visto que, a interface é o recurso que conduz a navegação e permite os usuários profissional/cliente simularem as interações dentro do aplicativo.

Para este projeto foi criado um primeiro protótipo navegável a partir do Wireframes de baixa resolução. Através dessa etapa, foi possível identificar melhorias para o protótipo final.

Com isso, a ferramenta utilizada para evoluir com o protótipo foi o Figma. Salva-se que, para fazer essa simulação é necessário conectar um botão, tela ou ícone a uma próxima ação e ao fazer essa conexão, resulta-se um fluxo que será o caminho percorrido pelos usuários.

O protótipo tem suas limitações de interação, não é possível digitar textos, por exemplo, mas é através dele que se consegue chegar próximo do produto final e de como ele funcionará. Desse modo, todo esse processo irá contribuir para o refinamento da interface que estará em constante evolução.

Copie o link para interagir com o primeiro protótipo:
<https://www.figma.com/proto/Qwn8DQzBOANuHXPw9Q1aQD/Prot%C3%B3tipo-baixa?node-id=0%3A1&scaling=scale-down>

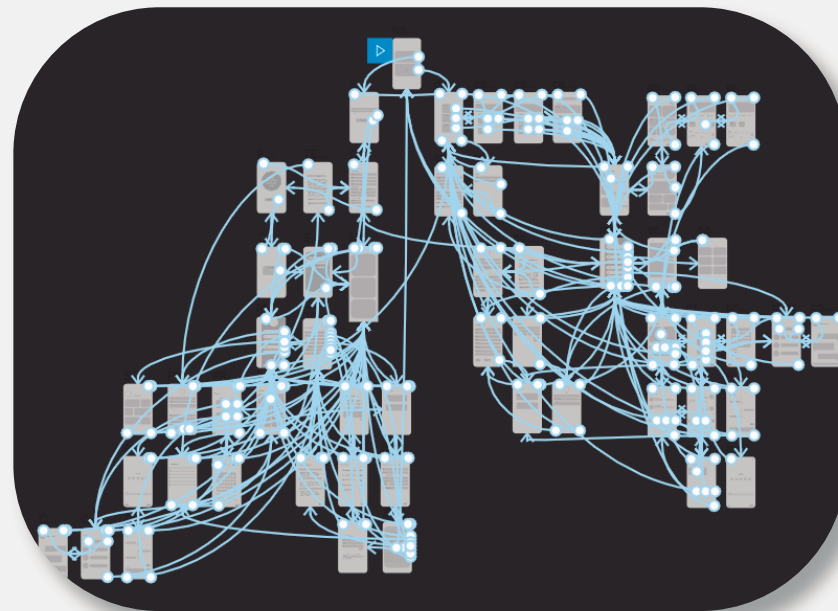


Figura 30: Prototipagem do projeto
Fonte: Desenvolvido pelo autor

6

UI
DESIGN

6.1 - MOODBOARDS

Segundo Fabrício Teixeira (2015, p.52),

Moodboards são:

Uma coleção de imagens e referências que eventualmente se transformarão no estilo visual do produto.

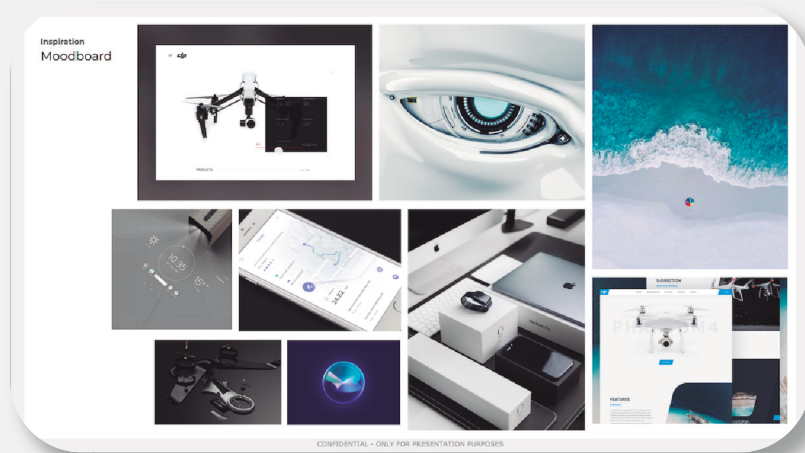


Figura 31: MoodBoards

Fonte: <https://blog.flyingsaucer.nyc/ui-design-process-for-website>

Moodboards também conhecidos como painéis semânticos, são referências visuais, de fotos a texturas, carregam uma série de elementos que favorecem a visualizar as ideias que poderão se tornar uma referência para o projeto final. Através dos moodboards, torna-se as ideias mais claras e dão uma identidade para a interface. As inspirações para esse projeto são formas geométricas simples, cores contrastantes, utilização de imagens e de ícones pictográficos para melhorar a tomada de decisão dos usuários.

Vale lembrar que o moodboard são primeiras ideias de como serão os elementos do projeto, pois durante as próximas etapas eles podem ser modificando de acordo com os testes de aplicação feitos.

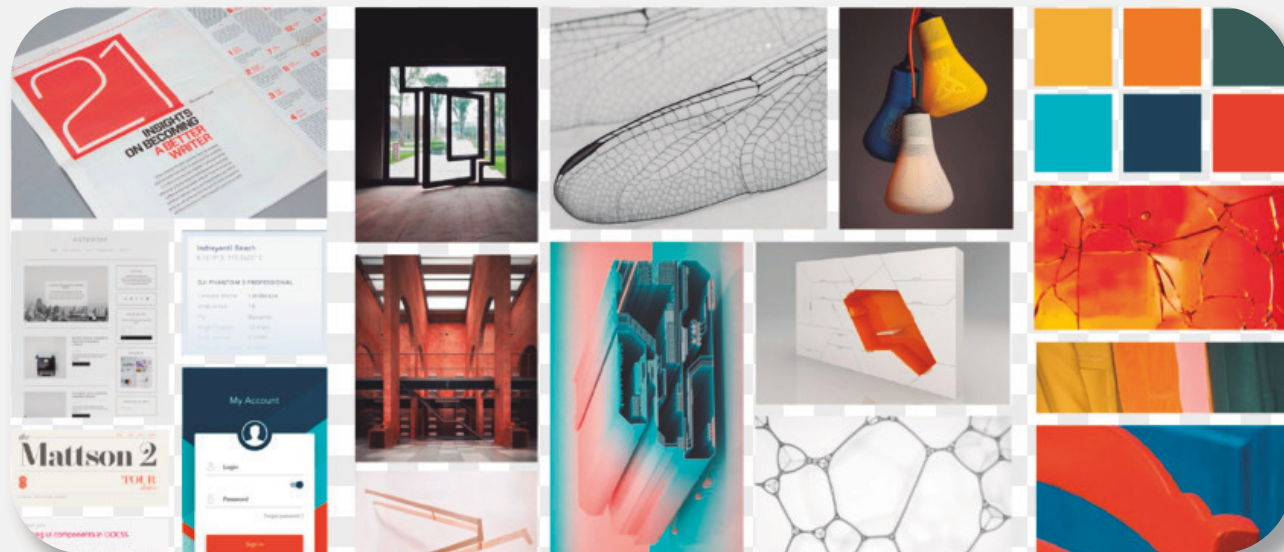


Figura 32: MoodBoards do projeto
Fonte: Desenvolvido pelo autor

6.2.1 - UI ELEMENTS

Ui Design: UI Design, ou User Interface Design (Design de Interface do Usuário), é o meio pela qual uma pessoa interage e controla um dispositivo, software ou aplicativo.

Esse controle pode ser feito por meio de botões, menus e qualquer elemento que forneça uma interação entre o dispositivo e o usuário. (MATIOLA, 2018).



Figura 33: Ui design

Fonte: <https://ebac.art.br/courses/cpd-ux-ui-design/>

O Design da Interface é o início da concepção do projeto final, através dele é possível visualizar os elementos visuais, a usabilidade, a arquitetura da informação, a navegação e a transição de telas, ou seja, todos os recursos que agregam e melhoram a forma dos usuários a interagir com o aplicativo. Mas, contudo, não se pode considerar somente a interface visual, os elementos devem ser funcionais e transmitir os conceitos de usabilidade dentro do projeto.

6.2.2 - UI ELEMENTS DO PROJETO

Em primeiro lugar, os elementos de UI Design escolhidos desse projeto foram as cores, fontes e botões.

Paleta de cores

A fim de escolher a paleta de cores do aplicativo, foi encontrado o *website* chamado "Picular", dessa maneira, através de buscas por palavras chaves como, Serviços, Raciocínio e Design, resulta-se opções de cores que estão relacionadas a esses termos.

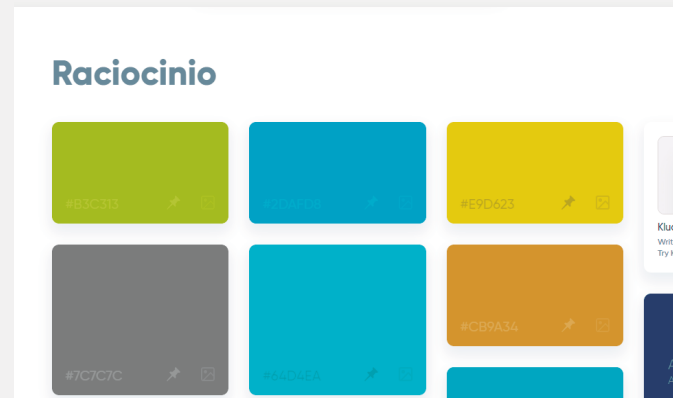


Figura 34: Paleta de cores
Fonte: <https://picular.co/>

Em seguida, nota-se cores como: laranja, amarelo, azul e verde. Desse modo, considerou-se possíveis combinações análogas, assim, foi utilizado o laranja para o usuário cliente, por ser uma cor vibrante, chamativa e que remete a criatividade. Enquanto que, para o usuário profissional a cor escolhida foi o verde, uma vez que, é uma cor que está relacionada ao crescimento e raciocínio. Além disso, o verde traz a harmonia necessária para compor com os tons claros e escuros que foram retirados do moodboard feito anteriormente.

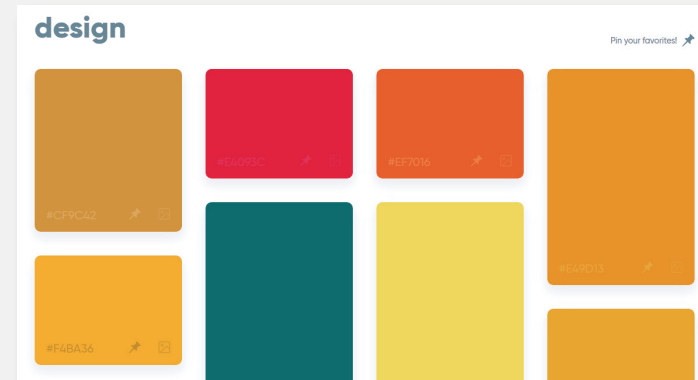


Figura 35: Paleta de cores
Fonte: <https://picalar.co/>

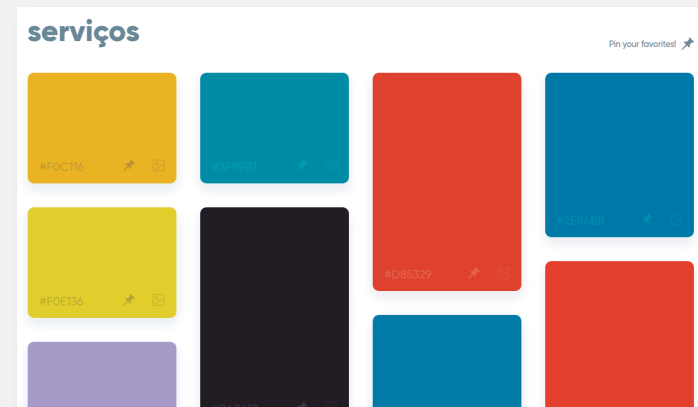


Figura 36: Paleta de cores
Fonte: <https://picalar.co/>

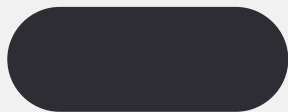
Portanto a paleta de cores definida no final da pesquisa e testes foi, o laranja, verde, cinza claro e cinza escuro. Confira abaixo.



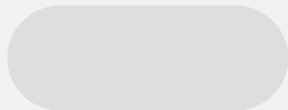
RGB 250 100 0
HEX FF6600



RGB 147 187 36
HEX 99CC33



RGB 33 33 33
HEX 333333



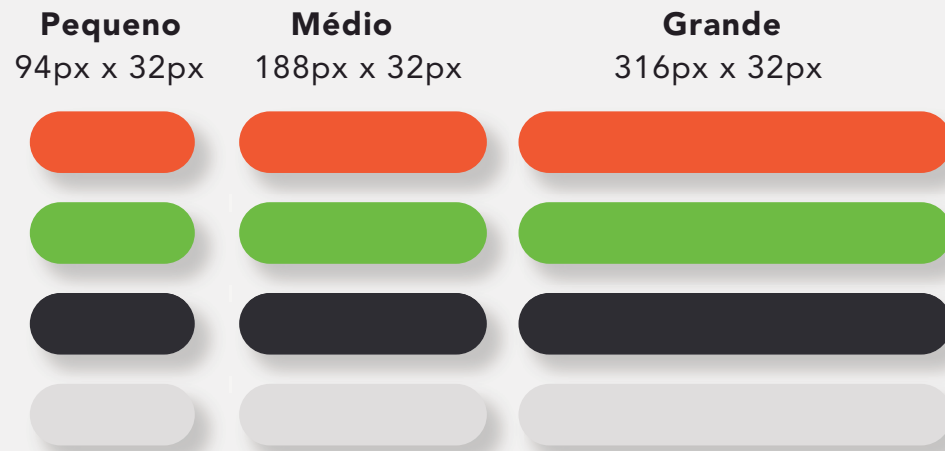
RGB 231 231 231
HEX FFFFFFFF

Ícones e botões

Os ícones e botões escolhidos tem seus acabamentos arredondados e as cores utilizadas nesses elementos seguem as que foram definidas anteriormente. Desse modo, segue o verde e o laranja, dentro das duas categorias de usuários do aplicativo.

O propósito do aplicativo é ter elementos simples e de fácil entendimento, o uso de pictogramas faz com que a identificação da ação do usuário seja mais rápida, otimizando a duração das tarefas realizadas dentro da interface.

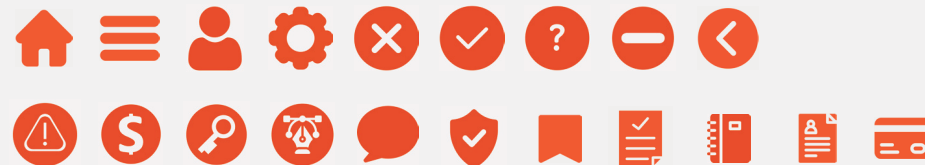
Durante todo o processo de navegação os botões e ícones são fundamentais para a realização das tarefas, em algumas tomadas de decisões serão usados os botões e em outras, o pictograma e tipografia. As cores dos botões seguem as cores da paleta: laranja, verde, cinza claro e cinza escuro.



Usuário cliente

RGB 250 100 0

HEX FF6600



Usuário profissional

RGB 147 187 36

HEX 99CC33



Composição das Telas

Para a composição das telas se estabeleceu um grid 8x8 px e doze colunas - bootstrap ferramenta que permitir a construção de sites responsivos para dispositivos móveis - mantendo um padrão estético e uma organização do layout.

A seguir o grid e algumas telas para exemplificar:

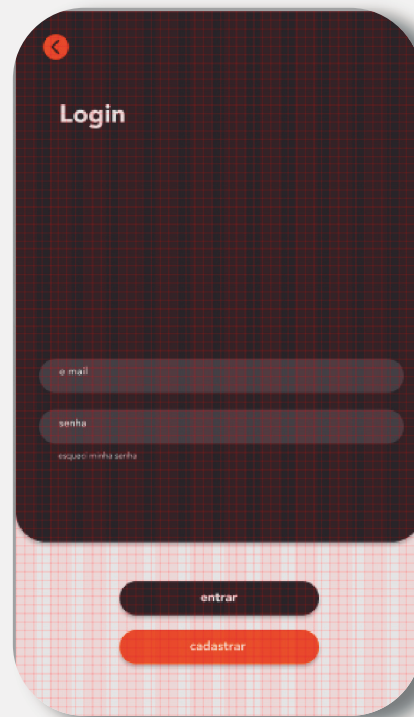


Figura 37: Wireframe alta resolução
Fonte: Desenvolvido pelo autor.



Figura 38: Wireframe alta resolução
Fonte: Desenvolvido pelo autor.



Figura 39: Wireframe alta resolução
Fonte: Desenvolvido pelo autor.

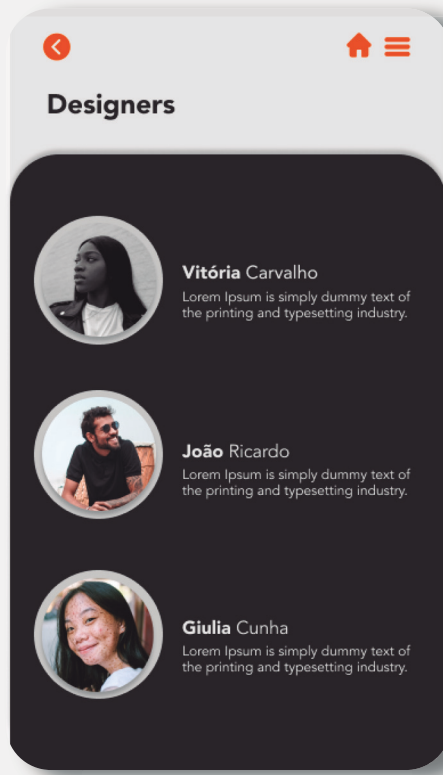


Figura 40: Wireframe alta resolução
Fonte: Desenvolvido pelo autor.

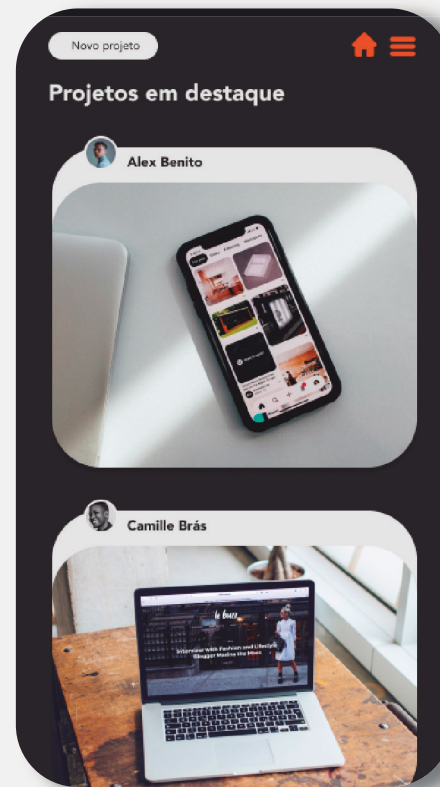


Figura 41: Wireframe alta resolução
Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Observa-se, que no topo das telas irá conter o menu principal, home ou possíveis botões, considerando um bom contraste com o fundo para facilitar a tomada de decisão dos usuários. Como exemplificado nas imagens anteriormente.

Tipografia

A escolha da tipografia foi feita através de testes de legibilidade e visualização. Em seguida a fonte escolhida para ser utilizada dentro da interface foi a Avenir Family Font. Em todas as telas foram utilizadas a mesma tipografia e sua família, roman e black, mudando apenas seus tamanhos. Utilizou-se a black para os títulos das telas e nos botões de direcionamento de ações. Dessa maneira, a roman foi usada nas ações secundárias das telas.

Para visualizar e interagir com o aplicativo Meet copie o link:

<https://www.figma.com/proto/WnjWwTHC8R57kQYTGDBoWq/Prot%C3%B3tipo-alta?node-id=0%3A1&scaling=scale-down>

Avenir roman 12

Avenir black 12

Avenir roman 16

Avenir black 16

Avenir roman 20

Avenir black 20

Avenir roman 24

Avenir black 24

X PROTÓTIPOS

WIREFRAME ALTA

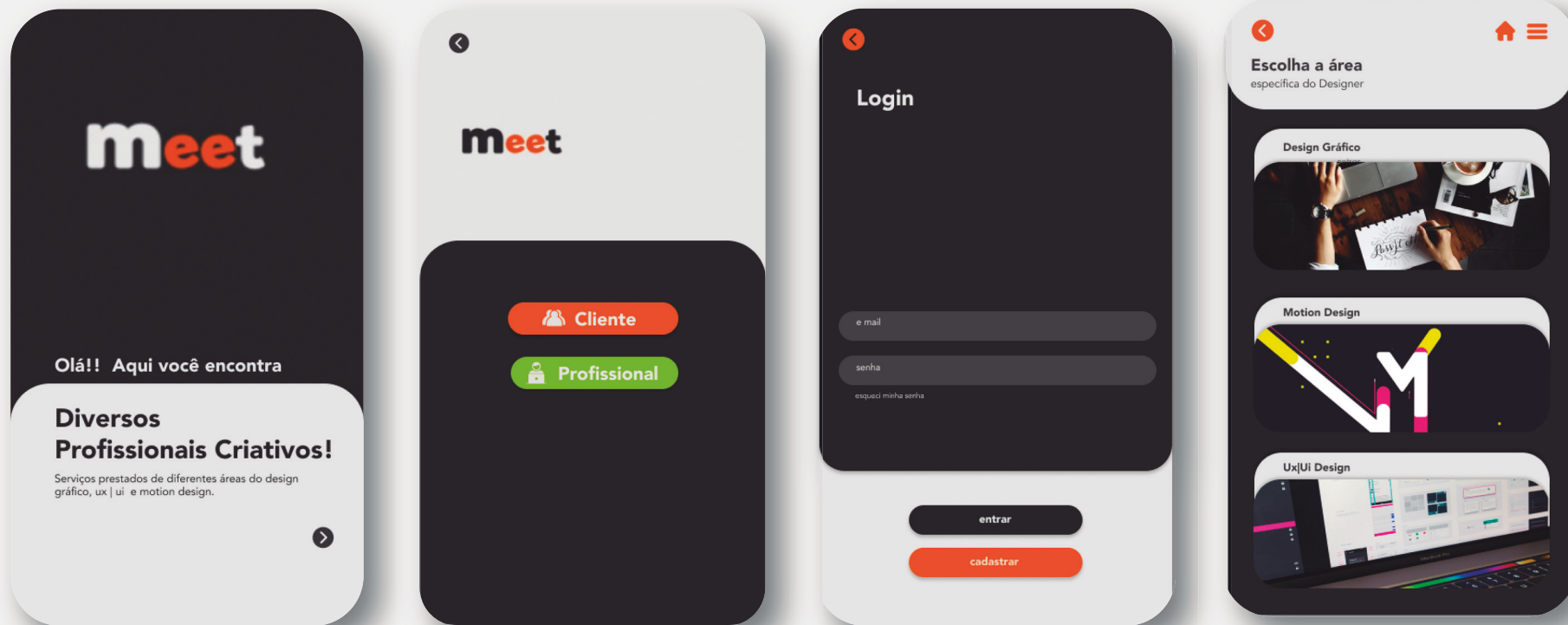


Figura 41: Wireframe alta resolução
Fonte: Desenvolvido pelo autor.

X PROTÓTIPOS

WIREFRAME ALTA

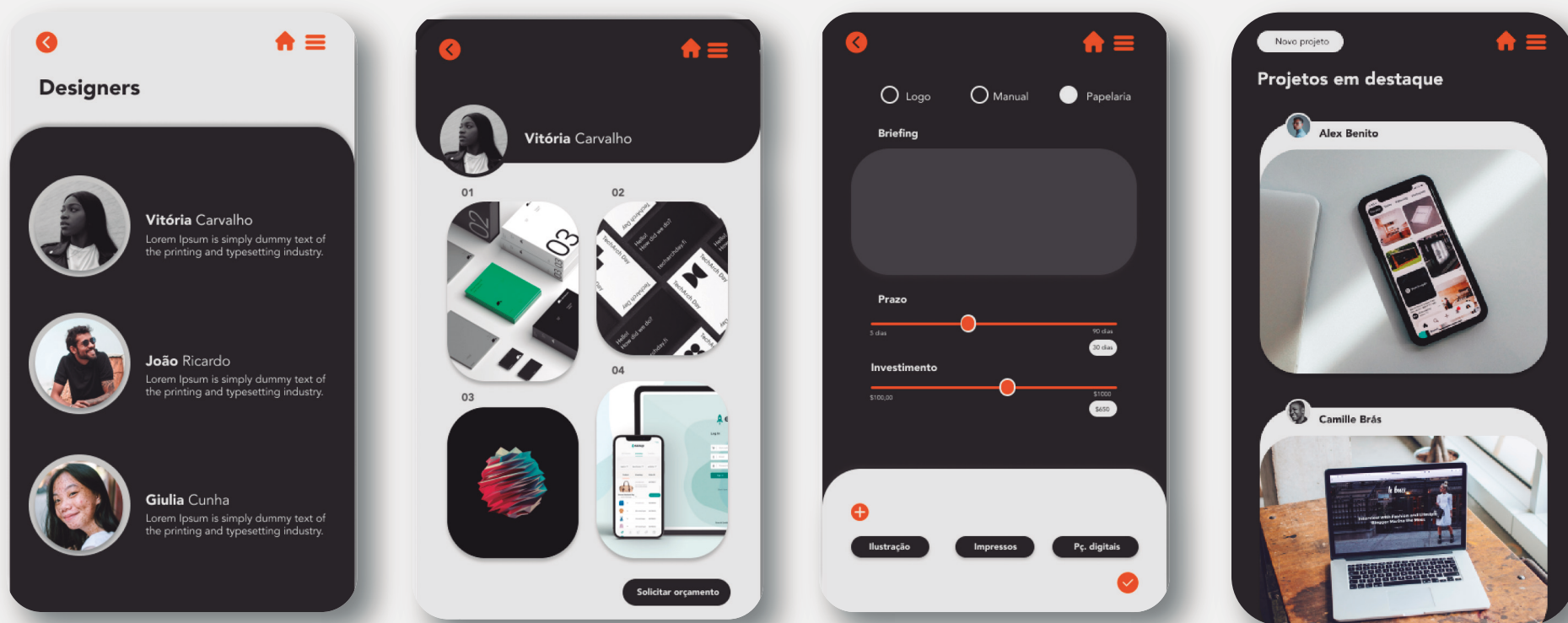


Figura 42: Wireframe alta resolução
Fonte: Desenvolvido pelo autor.

USUÁRIO CLIENTE X

X PROTÓTIPOS

WIREFRAME ALTA

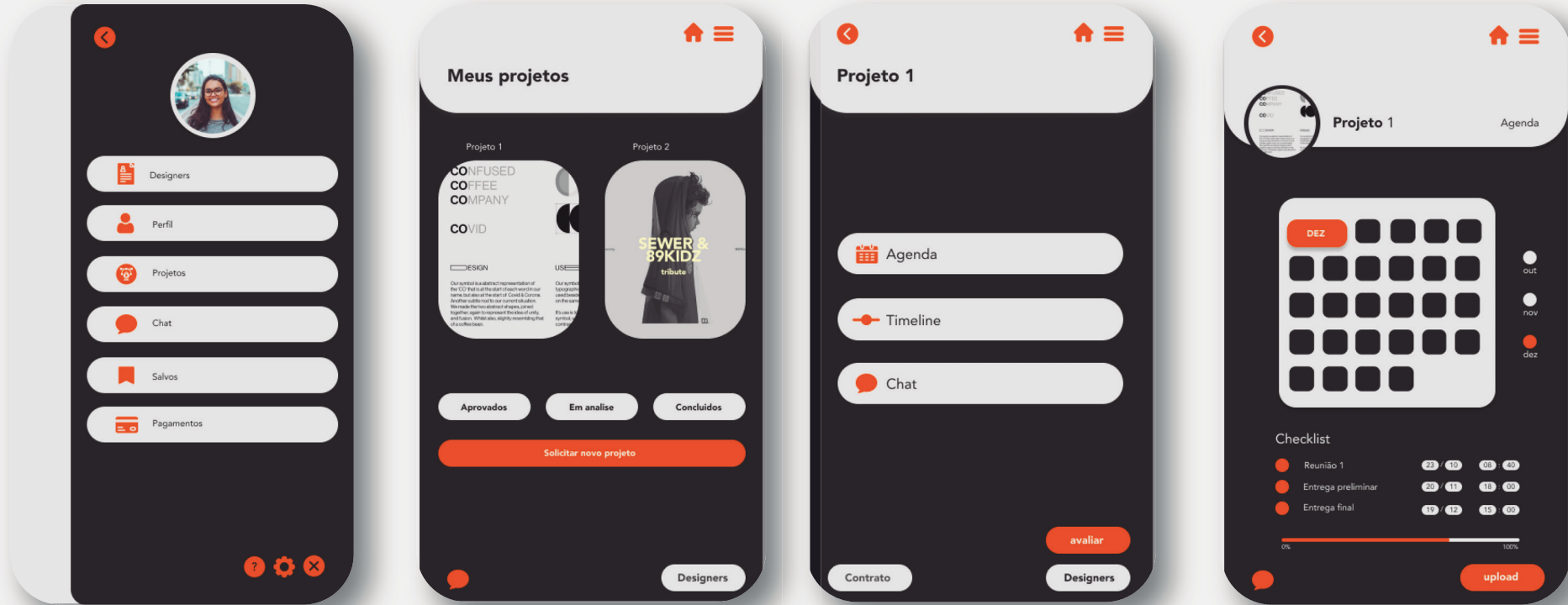


Figura 43: Wireframe alta resolução
Fonte: Desenvolvido pelo autor.

USUÁRIO CLIENTE X

X PROTÓTIPOS

WIREFRAME ALTA

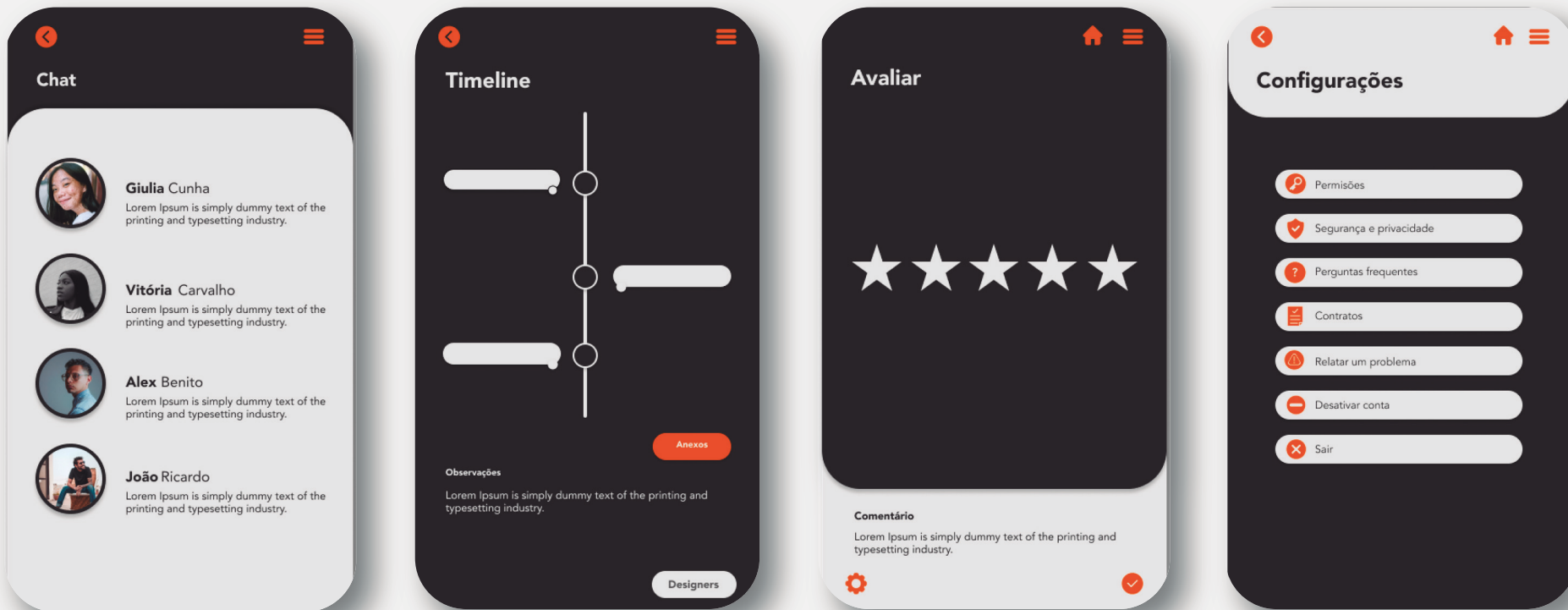
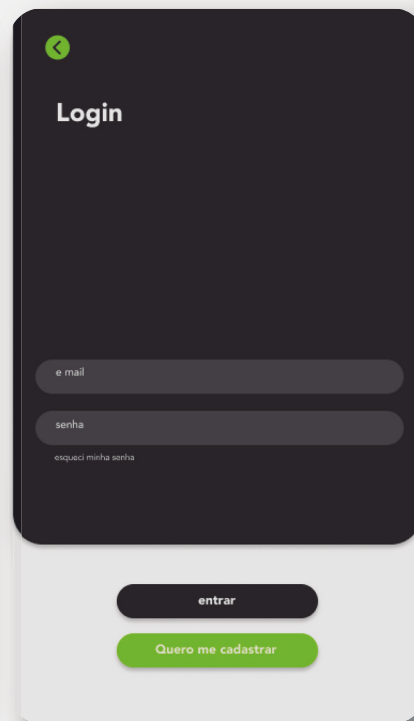
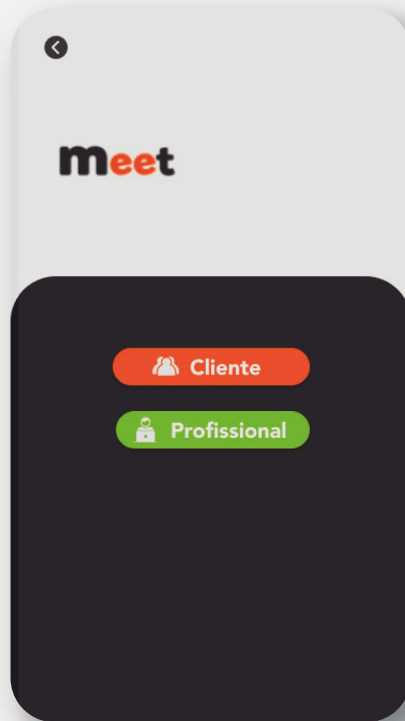


Figura 44: Wireframe alta resolução
Fonte: Desenvolvido pelo autor.

X PROTÓTIPOS

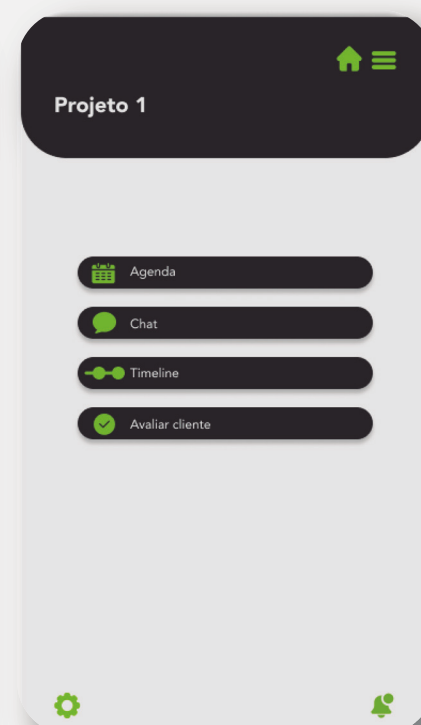
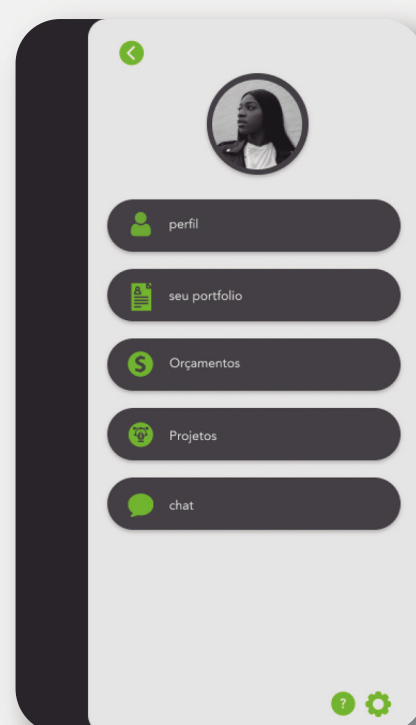
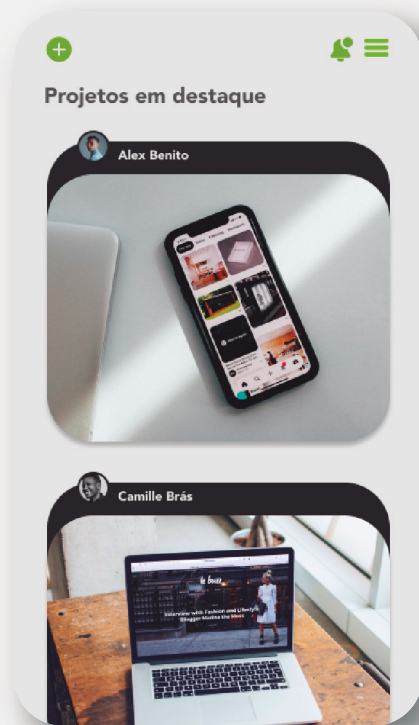
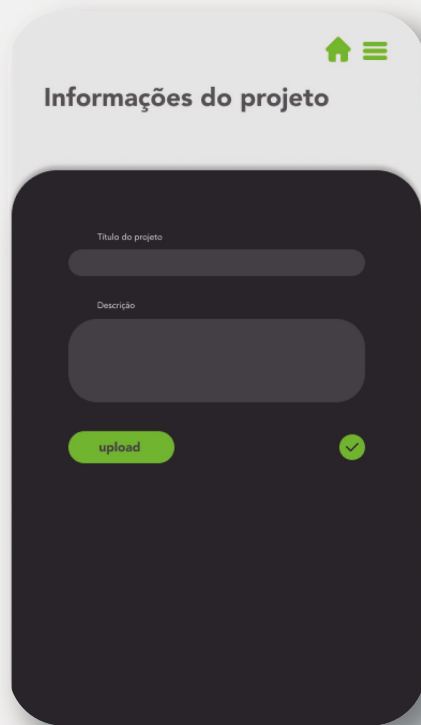
WIREFRAME ALTA



USUÁRIO PROFISSIONAL X

X PROTÓTIPOS

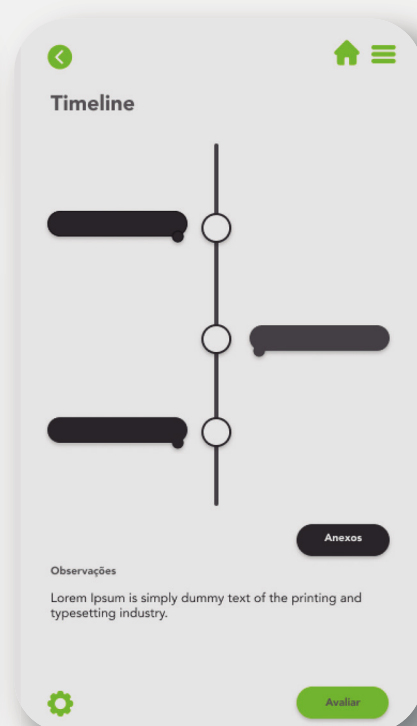
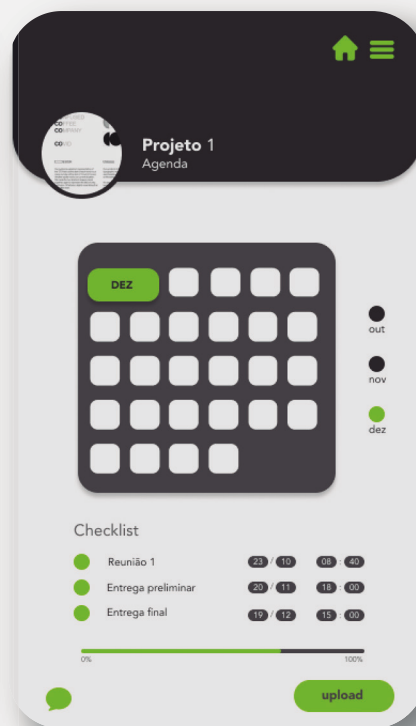
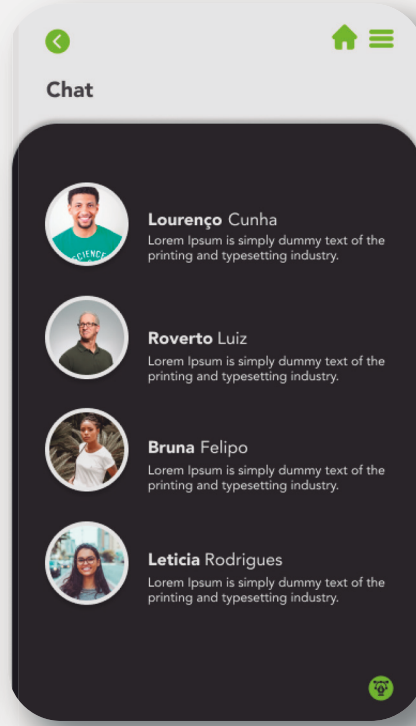
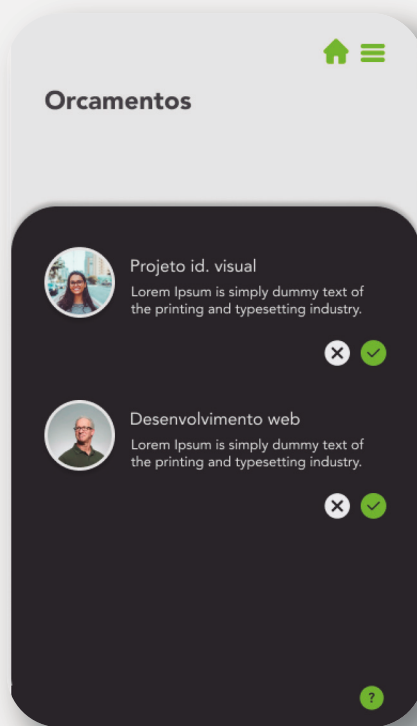
WIREFRAME ALTA



USUÁRIO PROFISSIONAL X

X PROTÓTIPOS

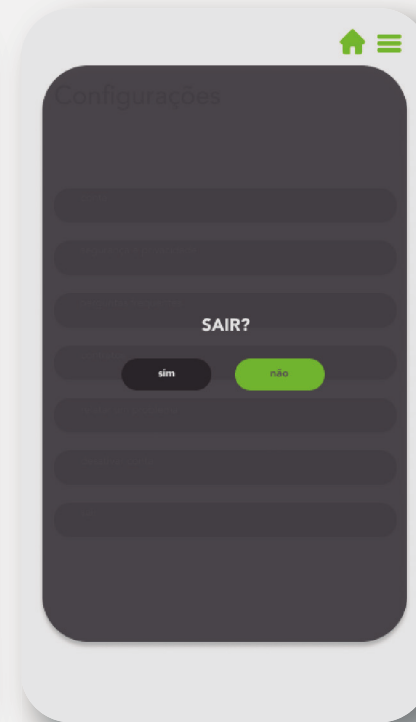
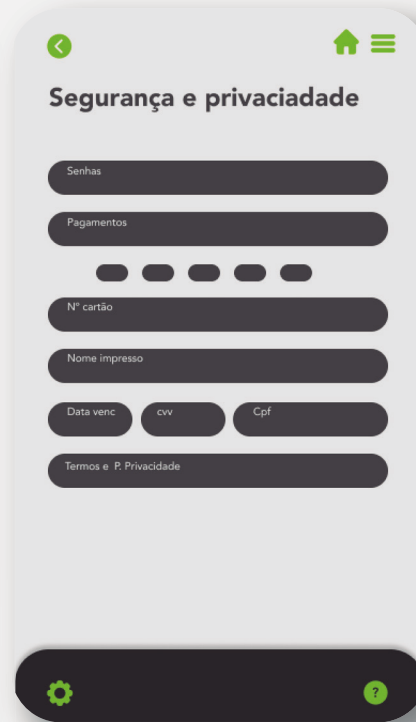
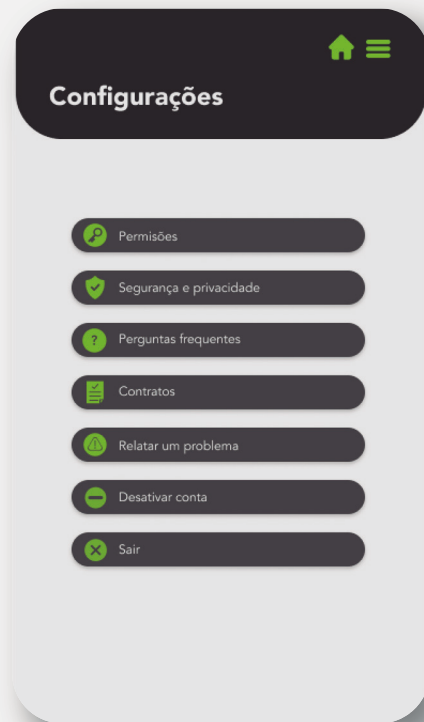
WIREFRAME ALTA



USUÁRIO PROFISSIONAL X

X PROTÓTIPOS

WIREFRAME ALTA



USUÁRIO PROFISSIONAL X

7

**PESQUISA E
VALIDAÇÃO**

7.1 - AVALIAÇÃO HEURÍSTICA

Protótipos são a materialização de uma ideia de forma rápida, para que possa ser aprimorada antes do desenvolvimento ou de ser replicada em larga escala. Podese dizer que é um experimento. Protótipos navegáveis são aqueles construídos de acordo com os princípios da matéria digital: ao contrário de documentos estáticos, no protótipo navegável você clica e – como diz o nome – navega. (NAHRA, 2018)

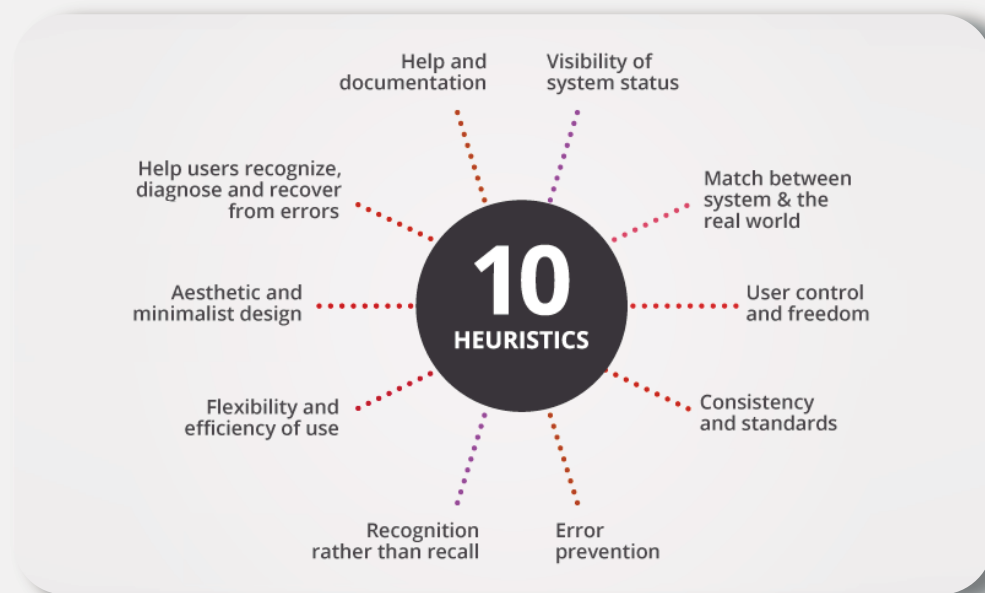


Figura 42: Avaliação heurística
Fonte: <https://medium.com/@rodrigo.siqueira/as-10-heur%C3%ADsticas-de-nielsen-79eff06498f>

Essa etapa consiste na validação da interface, onde aplica-se a Avaliação Heurística para entender os possíveis problemas ou erros. A partir dessas falhas, pode ser feita uma revisão do aplicativo. Desse modo, permite-se que o designer desenvolvedor consiga fazer as correções necessárias na interface, pois fornece um feedback rápido e econômico.

Essa avaliação consiste em uma lista com vários pontos a serem analisados, entre eles:

- Diálogos simples e naturais: deve-se apresentar a informação exata que o usuário precisa naquela etapa.
- Falar a linguagem do usuário: usar termos baseados na linguagem dos usuários.
- Minimizar a sobrecarga da memória do usuário: fazer com que o usuário faça suas escolhas sem ter a necessidade de lembrar um comando específico.
- Consistência: manter um padrão nos comandos e ações realizadas pelos usuários;

- Feedback: manter o usuário sempre informado das ações que está executando;

- Saídas claramente demarcadas: dar autonomia aos usuários na tomada de decisões ao realizar as tarefas.

- Atalhos: indispensável para usuários que já estão habituados com a interface executar com rapidez as tarefas;

- Boas mensagens de erro: linguagem clara e sem complicações ajudam o usuário a entender e solucionar o problema.

Sendo assim, para esse projeto a Avaliação Heurística, considerou-se alguns dos tópicos listados acima. Confira a seguir:



Entrevistado 1, 27 anos, designer

Clareza das ações ● ● ● ● ●

Compreensão da linguagem ● ● ● ● ●

Otimização do tempo ● ● ● ● ●

Compreensão de ícones e atalhos ● ● ● ● ●

O entrevistado 1 não apresentou dificuldades durante as tarefas propostas, conseguiu seguir o fluxo do aplicativo sem ajuda e sem dúvidas.



Entrevistado 2, 22 anos, ilustrador

Clareza das ações ● ● ● ● ●

Compreensão da linguagem ● ● ● ● ●

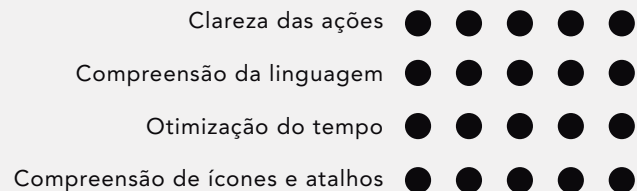
Otimização do tempo ● ● ● ● ●

Compreensão de ícones e atalhos ● ● ● ● ●

O entrevistado 2 realizou todas as tarefas de forma positiva, rápida e conseguiu seguir o fluxo do aplicativo, acessar a área de configuração, perfil sem demonstrar dificuldades ou dúvidas.



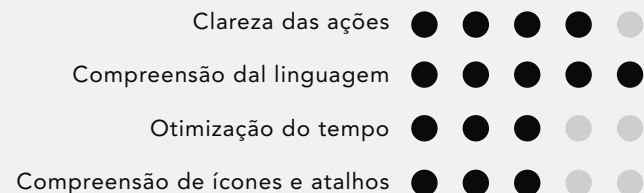
Entrevistado 3, 30 anos. Ux Designer



O entrevistado 3 não apresentou dificuldades quanto as ações propostas, conseguiu desenvolver perfeitamente todas as atividades na interface.



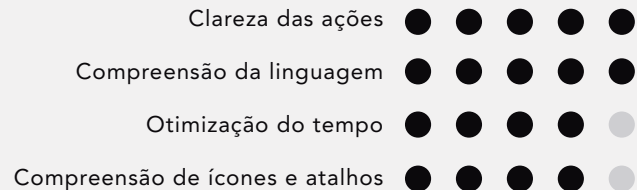
Entrevistado 5, 48 anos. Empresário



O entrevistado 5 realizou o fluxo de contratação com poucas dúvidas, porém mais lento que os outros entrevistados. Ficou com dúvidas na tela "meus projetos", e dificuldade com o tamanho de alguns ícones que poderiam se tornar botões.



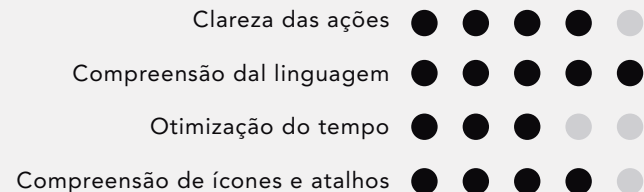
Entrevistado 4, 36 anos. Microempendedor



O entrevistado 4 demonstrou facilidade na realização das tarefas, porém ficou com algumas dúvidas referentes a alguns ícones, como por exemplo o de "projetos".



Entrevistado 6, 60 anos, Autônomo



O entrevistado 6 apresentou poucas dificuldades e também foi mais lento nas realizações das tarefas. Teve algumas dúvidas para se localizar a partir do "menu", entendendo somente depois que a partir dali iria ser direcionado a outros fluxos de tarefa.

Portando, foram aplicadas com 6 pessoas a Avaliação Heurística, todas eram relacionadas com as duas categorias de usuários. Utilizou-se de diretrizes como, a clareza das ações, a compreensão da linguagem, a otimização do tempo e compreensão de ícones e atalhos no teste de usabilidade. Dessa maneira, foi possível obter os feedbacks dos usuários e pode-se concluir a seguinte média analisando os resultados das avaliações.

1. Diálogos simples e naturais



2. Falar a linguagem do usuário



3. Minimizar a sobrecarga de memória do usuário



4. Consistência



5. Feedbacks



6. Saídas claramente marcadas



7. Atalhos



8. Boas mensagens de erro



9. Prevenir erros



10. Ajuda e documentação



CONCLUSÃO

A concepção do projeto nasce com intuito de estudar e entender mais sobre os conceitos e aplicações de UX e UI Design, foi um grande desafio realizar todas as etapas estudadas para obter o melhor resultado possível. Durante todos os processos foram feitos testes de usabilidade para entender melhor a interface criada. Desse modo, a metodologia Teorema do Iceberg foi crucial para desenvolver o projeto, criando uma linha de pensamento linear e clara.

Sendo assim, considerando o protótipo e os testes de usabilidade, a interface ficou objetiva e com informações claras e de fácil entendimento. Pode-se concluir que estudar e desenvolver um projeto de UX e UI Design é uma proposta complexa e desafiadora, contudo foi fundamental para a finalização da graduação em Design.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALLEN, JESMOND. **CHUDLEY, JAMES. SMASHING UX DESIGN.** FOUNDATIONS FOR DESIGNING ONLINE USER EXPERIENCES.

BANGA, CAMERON; WEINHOLD. **ESSENTIAL MOBILE INTERACTION DESIGN.** PERFECTING INTERFACE DESIGN IN MOBILE APPS. CRAWFORDSVILLE: PEARSON EDUCATION, 2014.

BUZAN, TONY; BUZAN, BARRY. **THE MIND MAP BOOK.** [S. L.]: BBC ACTIVE, 1993. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.RESEARCHGATE.NET/PUBLICATION/260244896_BUZAN_MIND_MAPPING_AN_EFFICIENT_TECHNIQUE_FOR_NOTE-TAKING](https://www.researchgate.net/publication/260244896_BUZAN_MIND_MAPPING_AN_EFFICIENT_TECHNIQUE_FOR_NOTE-TAKING). ACESSO EM: 8 MAIO 2019.

COLBORNE, GILES. **SIMPLE AND USABLE WEB, MOBILE AND INTERACTION DESIGN.** BERKELEY: NEW RIDERS, 2011.

FARIAS, FLAUBI. **SITEMAP XML: TUDO O QUE VOCÊ PRECISA SABER.** [S. L.], 11 OUT. 2017. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://RESULTADOSDIGITAIS.COM.BR/BLOG/SITEMAP-XML/](https://resultadosdigitais.com.br/blog/sitemap-xml/). ACESSO EM: 22 MAIO 2019.

GARRETT, JESSE JAMES. **THE ELEMENTS OF USER EXPERIENCE: USER-CENTERED DESIGN FOR THE WEB AND BEYOND.** BERKELEY, CA: NEW RIDERS, 2011. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.ACADEMIA.EDU/19327013/THE_ELEMENTS_OF_USER_EXPERIENCE_-_JESSE_JAMES_GARRETT](https://www.academia.edu/19327013/the_elements_of_user_experience_-_jesse_james_garrett). ACESSO EM: 9 ABR. 2019.

GETNINJAS, QUEM SOMOS. DISPONÍVEL EM: < [HTTPS:// WWW.GETNINJAS.COM.BR/QUEM-SOMOS](https://www.getninja.com.br/quem-somos)> ACESSO EM: 26 DE ABRIL DE 2019.

HARTSON, REX. PYLA, PARDHA S. **THE UX BOOK: PROCESS AND GUIDELINES FOR ENSURING A QUALITY USER EXPERIENCE.** WALTHAM: MORGAN KAUFMANN, 2012.

IDEAL MARKETING. **CONHEÇA O QUE É SITEMAP XML E VEJA PORQUE USAR NO SEU SITE O QUANTO ANTES.** [S. L.], 12 MAR. 2018. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.IDEALMARKETING.COM.BR/BLOG/O-QUE-E-SITEMAP/](https://www.idealmarketing.com.br/blog/o-que-e-sitemap/). ACESSO EM: 20 MAIO 2019.

KLEIN, LAURA. **UX FOR LEAN STARTUPS. FASTER, SMARTER USER EXPERIENCE RESEARCH AND DESIGN**. SEBASTOPOL: O'REILLY MEDIA INC., 2013.

KLEMENT, ALAN. **"MIND MAP" YOUR WAY TO COMMUNICATING EFFECTIVELY**. [S. L.], 12 NOV. 2013. DISPONÍVEL EM:
[HTTPS://JTBD.INFO/REPLACING-THE-USER-STORY-WITH-THE-JOB-STORY-AF7CDEE10C27](https://jtbd.info/replacing-the-user-story-with-the-job-story-af7cdee10c27). ACESSO EM: 15 MAIO 2019.

LOPES, THAIS. **INTERFACE GRÁFICA PARA BUSCA DE PRESTADORES DE SERVIÇOS DOMÉSTICOS**. 2018. TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (BACHAREL EM DESIGN) - UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA, UBERLÂNDIA, 2018. PDF.

MAKE A SITEMAP DIAGRAM. [S. L.], 2018. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.SMARTDRAW.COM/SOFTWARE/SITEMAP-GENERATOR.HTM](https://www.smartdraw.com/software/sitemap-generator.htm). ACESSO EM: 24 MAIO 2019.

MAPA MENTAL: O QUE É E COMO FAZER [GUIA PASSO A PASSO]. [S. L.], 19 JUN. 2018. DISPONÍVEL EM:
[HTTPS://WWW.SBCOACHING.COM.BR/BLOG/ATINJA-OBJETIVOS/MAPA-MENTAL/](https://www.sbcoaching.com.br/blog/atinja-objetivos/mapa-mental/). ACESSO EM: 8 MAIO 2019.

MATIOLA, WILLIAN. **O QUE É UI DESIGN E UX DESIGN?** DISPONÍVEL EM:<[HTTPS://DESIGNCULTURE.COM.BR/O-QUE-E-UI-DESIGN-E-UX-DESIGN](https://designculture.com.br/o-que-e-ui-design-e-ux-design) . ACESSO EM:12 DE FEVEREIRO DE 2019.

PISCHKE, STEPHANIE. **"MIND MAP" YOUR WAY TO COMMUNICATING EFFECTIVELY**. [S. L.], 30 AGO. 2016. DISPONÍVEL EM:
[HTTPS://WWW.COMMCORECONSULTING.COM/MIND-MAP-YOUR-WAY-TO-COMMUNICATING-EFFECTIVELY/](https://www.commc coreconsulting.com/mind-map-your-way-to-communicating-effectively/). ACESSO EM: 13 MAIO 2019.

SANTANA, FLAVIO. **CARD SORTING: A ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO CONSTRUÍDA PELOS USUÁRIOS**. DISPONÍVEL EM:
[HTTPS://COLETIVOUX.COM/CARD-SORTING-A-ARQUITETURA-DE-INFORMAÇÃO-CONSTRUÍDA-PELOS-USUÁRIOS-54B9F892E38E](https://coletivoux.com/card-sorting-a-arquitetura-de-informacao-construida-pelos-usuarios-54b9f892e38e). ACESSO EM: 14 DE MARÇO DE 2019.

SHEDD, CATRIONA. **USING MIND MAPS FOR UX DESIGN: PART 1 – SKETCH MAPPING**. DISPONÍVEL EM:<[HTTP://WWW.INSPIREUX.COM/2013/02/10/USING-MIND-MAPS-FOR-UX-DESIGN-PART-SKETCHMAPPING/](http://www.inspireux.com/2013/02/10/using-mind-maps-for-ux-design-part-sketchmapping/). ACESSO EM: 27 DE MAIO DE 2019.

SIMÕES, WESLEY. **O ICEBERG DE UX – O QUE É, COMO FUNCIONA?**. BELO HORIZONTE, 2 JUL. 2018. DISPONÍVEL EM:
[HTTPS://WWW.EUSOUDEV.COM.BR/ICEBERG-DE-UX/](https://www.eusoudev.com.br/iceberg-de-ux/). ACESSO EM: 22 MAIO 2019.

SPENCER, DONNA; **WARFEL, TODD. "MIND MAP" YOUR WAY TO COMMUNICATING EFFECTIVELY.** [S. L.], 24 JUN. 2014. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://UXMASTERY.COM/DESIGN-GAMES-CARD-SORTING/](https://uxmastery.com/design-games-card-sorting/). ACESSO EM: 17 MAIO 2019.

TEIXEIRA, FABRICIO. **INTRODUÇÃO E BOAS PRÁTICAS EM UX DESIGN.** SÃO PAULO: CASA DO CÓDIGO, 2015.

UDACITY. [S. L.], 2018. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://AEROLAB.CO/UDACITY](https://aerolab.co/udacity). ACESSO EM: 27 MAIO 2019.

UILAB, **OS PRINCÍPIOS DO DESIGN EM USER INTERFACE.** DISPONÍVEL EM:

<[HTTPS://MEDIUM.COM/UI-LAB-SCHOOL/OSPRINC%C3%ADPIOS-DO-DESIGN-EM-USER-INTERFACE-80F300CB81E0](https://medium.com/ui-lab-school/osprinc%C3%ADPIOS-DO-DESIGN-EM-USER-INTERFACE-80F300CB81E0)> ACESSO EM: 25 DE MAIO DE 2019.