

Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Tecnologia e Ciência
Escola Superior de Desenho Industrial



PROJEKT

Plataforma de portfólio e acompanhamento de projetos para designers

Projeto de Graduação

Rafael Inocencio

Orientado por Bruno Oliveira

Rio de Janeiro | Julho de 2023

Este documento se refere à pesquisa e desenvolvimento durante a fase de anteprojeto de graduação para o curso de Design oferecido pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Orientador: Bruno Oliveira

Resumo

Este projeto visa registrar a análise de experiência do usuário de uma plataforma online para o desenvolvimento colaborativo dos projetos de alunos de Design da ESDI. Seu principal objetivo foi a criação de uma plataforma que permite e incentiva os usuários a divulgarem seus projetos desde a concepção, recebendo feedbacks de outros alunos e, assim, melhorando-os de forma colaborativa. Por focar mais no processo de desenvolvimento do que no produto final, recebeu o nome provisório de Processofólio. Posteriormente, esse termo foi substituído por PROJEKT, nome escolhido durante o desenvolvimento do *branding* da plataforma.

O desenvolvimento do PROJEKT foi feito em conjunto por Rafael Inocencio e Maurício Oliveira. Entretanto, devido a necessidade de entregas individuais, foi necessário redigir textos diferentes fundamentados na mesma pesquisa e desenvolvimento. Por isso, esse relatório contém similaridades de texto e imagens com o documento entregue por Maurício, intitulado como “Projekt: Uma plataforma social focada na criação de portfólios. De designers para designers.”

Palavras-chave: Alunos; ESDI; Experiência do usuário; Portfólio; Processofólio; UX Research; UX/UI; PROJEKT;

"...Ele dá sabedoria aos sábios e conhecimento aos entendidos."

Daniel 2:21

*“Sabemos muito mais do que entendemos.
Mas sabemos tão pouco.”*

Guerras Secretas #1
(Jonathan Hickman)

Agradecimentos

A Deus, primeiramente, por ter me abençoado e permitido estar aqui, mesmo que muitas não conseguisse compreender totalmente os Seus planos.

Ao meu orientador Bruno Sérgio, pela ajuda, dedicação e carinho em todo processo de desenvolvimento deste trabalho.

Aos outros dois orientadores envolvidos nesse projeto, Ricardo Artur Pereira Carvalho e Eliseu da Silva Amaral, agradeço pelo tempo, disposição e dedicação a este projeto.

Aos amigos e colaboradores João Pedro e Maurício, pela cooperação na concepção e construção desse projeto e pelas risadas e bons momentos que tivemos juntos desde que entramos na ESDI.

Aos inúmeros amigos, cujos nomes, felizmente, são tão vastos que quase não cabem aqui. Saibam que os amo muito e, ainda assim, esse amor não chega à metade do que merecem. Em especial, quero agradecer Duda, Mel, Mary, Maria Clara, Mateus, Carol, Ticinha, June, Arthur, Guiff, Raquel, Noah, Vica, Raik e Mercante. Que o Sol nunca deixe de nascer sobre suas cabeças.

A todas as pessoas que conheci. As que se mantiveram presentes, as que ficaram distantes e as que perderam contato. Mesmo que minimamente, vocês me ajudaram a chegar até aqui.

A minha mãe Amélia, minha tia Lúcia e meus tios Mário e Fábio por sempre estarem do meu lado, mesmo quando não entendiam direito o que eu fazia e por me incentivar antes mesmo de saber o que eu iria fazer.

Obrigado!

Eu venci.

Sumário

Agradecimentos	6
Sumário	8
Anteprojeto de Graduação	11
Introdução	12
Objetivos gerais	13
Objetivos específicos	13
Justificativas	14
Benchmark	16
Objetivos do benchmark	16
Concorrentes	16
Análise Behance	17
Análise Steam	19
Análise DeviantArt	22
Análise Dayflash	25
Análise ArtStation	25
Análise Canva	27
Análise Coroflot	28
Análise Figma	30
Análise Dribbble	32
Análise InVision	33
Análise VSCO	33
Análise Adobe Portfólio	34
Plataforma Corais	36
Metodologia	38
Pesquisa	39
Diretrizes da pesquisa	39
Cuidados	40
Observações	40
Parte 1 Pesquisa Quantitativa	40
Parte 2 Pesquisa Qualitativa	45
Resumo geral	48
Termo de consentimento	48
Resumo das Entrevistas Individuais:	49
Análise	51
Diretrizes projetuais	52
Proposta	52

Cronograma	54
Cronograma do Projeto de Graduação	54
Conclusão	56
Projeto de Graduação	57
Ideação	58
Mapa de Stakeholders	58
Redes de Valor	61
Matriz Esforço x Valor	62
Personas	63
Lista de funcionalidades	67
Jornadas de usuários	67
Fluxo de usuário	70
Especificações do trabalho	70
Taxonomia	71
Prototipagem	74
Testagem	88
Entrevistas conduzidas por Maurício	91
Entrevistas conduzidas por Rafael	94
Análise das pesquisas	99
Protótipo de Alta Fidelidade	100
Construção do protótipo	101
Visão geral do protótipo	102
Implementações importantes	121
Testagem com Protótipo de Alta Fidelidade	126
Implementações finais	130
Considerações finais	132
Referências	133

Anteprojeto de Graduação

Introdução

Ao longo da graduação, espera-se que os alunos vivenciem novas experiências de aprendizado e socialização, desenvolvendo-se não só como estudantes, mas como membros de um corpo social, reforçando suas individualidades e formas de comunicação. Contudo, em 2020, a pandemia de Covid-19 alterou drasticamente essas experiências de ensino, convivência social e troca de conhecimentos. E embora esse período de pestilência tenha oficialmente terminado e a vida tenha voltado a adquirir tons de normalidade de antes, suas consequências ainda são perceptíveis.

Não só a vida social foi afetada, com colegas de classe e professores transformados em pequenos quadrados em telas, intangíveis uns aos outros e impossibilitados de exercer contato humano, como também toda a experiência de troca de conhecimentos que ocorrem naturalmente entre o corpo discente ao longo dos anos de curso feneceu. Em meados de 2022, quando a ESDI retomou o ensino presencial, os alunos finalmente puderam realmente vivenciar a vida universitária como esdianos. E foi possível criar parâmetros para discernir como o ensino remoto havia afetado negativamente a jornada de aprendizado.

Somente após esse retorno foi possível colocar em prática e de forma correta os conhecimentos teóricos aprendidos à distância e ter acesso aos recursos disponíveis exclusivamente na ESDI: seja o maquinário da oficina gráfica e de materiais, os computadores do laboratório de informática ou os livros da biblioteca. Entretanto, o que ficou explicitado foi que muitos conceitos, ferramentas e pesquisas desenvolvidas de Design precisam do papel do **outro** para fazer sentido. E especialmente na ESDI, onde o saber fazer vem direto da experimentação prática e há um isolamento em relação a outros cursos da UERJ, tais efeitos ficaram muito evidentes.

Afinal, Design é sempre feito pensando em **alguém**.

Objetivos gerais

O projeto visa a criação de uma plataforma para exposição de projetos, para formação de um portfólio dos usuários. Entretanto, o diferencial é a possibilidade de expor o processo, desde a concepção até o ponto imediatamente anterior à postagem, e receber *feedbacks* e implementar melhorias através desse acompanhamento. Ademais, a implementação dessa plataforma ofereceria um lugar seguro para os alunos desenvolverem suas aptidões e experimentarem novos processos. O controle sobre quem teria acesso ao processo e realizaria as análises inibiria os temores de expôr os projetos por timidez ou por receber comentários maldosos.

Por isso, o objetivo principal desse projeto é a análise da experiência do usuário da Processofólio, permitindo a construção de sua interface e o aprimoramento da jornada de seus utilizadores.

Inicialmente, o público-alvo são os alunos da ESDI, podendo ser expandido para designers de outras universidades ou para um público geral, conforme o crescimento de usuários. Cada um deles teria um perfil com possibilidade de personalização conforme progredirem no uso da plataforma.

Objetivos específicos

Com o objetivo geral explicitado, é necessário especificar alguns pontos importantes para a realização do projeto. Isso posto, os objetivos específicos são:

1. Desenvolver e registrar a jornada de usuário de quem utiliza a plataforma para divulgar um novo projeto e receber ajuda e orientações de outros utilizadores;

2. Desenvolver e registrar a jornada de usuário daqueles que utilizam a plataforma para fazer comentários e análises sobre projetos de outros utilizadores.

Justificativas

Este projeto de graduação surgiu naturalmente no decorrer das matérias de graduação, mas começou a tomar formas na matéria **Eletiva de Design de Interação**, ministrada pelo professor Ricardo Artur em 2022. Junto de seis alunos (João Pedro, Lucas, Maurício, Rafael, Raquel e Sofia), abordaram uma problematização advinda das experiências de ensino e aprendizados esdianos. Após uma série de pesquisas, discussões e entrevistas chegaram a uma solução apoiada na ajuda mútua entre os estudantes. Contudo, por limitações de tempo, o projeto sofreu com limitações e focou-se em sua concepção inicial e na construção de um protótipo de alta fidelidade simples.

Três dos alunos viram potencial na ideia e ela foi posteriormente aprimorada na matéria de **Experiência do Usuário**, ministrada pelo professor Bruno Oliveira, também orientador deste projeto, em 2022. Aplicando uma série de heurísticas de Design de UX e fazendo novas pesquisas, o projeto se desenvolveu ainda mais, chegando ao ponto de virar o tema do projeto de conclusão da graduação do trio, e sua complexidade exigiu que fosse decomposto em três partes. A concepção da plataforma como um serviço ficou a cargo de João Pedro Moreira. A interface visual sob responsabilidade de Maurício Oliveira. E a **experiência do usuário**, que servirá de base para interface, ficou a encargo de Rafael Inocencio e será descrita com mais detalhes nas páginas a seguir.

Do ponto de vista subjetivo, fica evidente que, por mais que o período de ensino remoto tenham deixado um gosto amargo na formação, o empenho de alguns professores e os laços de amizade criados entre alunos, criados mesmo no terreno infértil criado pela pandemia, foi essencial sedimentar conhecimentos e formar uma

rede de apoio para prosseguir no curso naqueles tempos de dificuldade. O Processofólio é uma tentativa de aplicar esses sentimentos, mas de uma forma mais adequada aos tempos de normalidade, como uma espécie de sucessor espiritual dos desejos e emoções dos estudantes antigos para os mais novos.

Além disso, há a tentativa de criar e aperfeiçoar elementos da escola a partir do esforço dos próprios alunos, algo historicamente comum na Bauhaus e que, posteriormente, influenciou a Escola de Ulm e a ESDI.

Benchmark

Esta seção apresenta uma análise de plataformas de portfólio e colaboração para designers, com foco em melhorar o processo de desenvolvimento de projetos. Os critérios avaliados incluem público-alvo, facilidade de uso, instruções de estruturação do portfólio e engajamento da comunidade.

As plataformas analisadas incluem Behance, DeviantArt, Dayflash, ArtStation, Canva, Coroflot, Figma, Dribbble, InVision, VSCO spaces e Adobe Portfolio. A parte de observações incluem a importância da interatividade e de uma interface não convencional para estimular a criatividade e a troca de ideias

Objetivos do benchmark

Os sites e plataformas aqui analisados têm como finalidade criar uma base sólida de conhecimento sobre o que funciona e não funciona no processo de desenvolvimento de projetos de designers. A maioria das plataformas aqui citadas são focadas na exibição do projeto final (como interfaces, ilustrações e peças gráficas), enquanto a ênfase deste anteprojeto é no aprimoramento de trabalhos durante o processo.

Entretanto, há muito a aprender com essas plataformas na parte de exibição final de projetos. Por isso, a análise de público-alvo de cada plataforma, facilidade de uso, instruções de estruturação sobre como criar um portfólio e engajamento da comunidade (principalmente no processo).

Concorrentes

Portfólio: Behance, DeviantArt, Dayflash, ArtStation, Canva e Coroflot.

Colaboração: Behance, Figma, Dribbble, InVision

Outros: VSCO spaces, Adobe Portfólio

Behance

Site de portfólio feito para designers e artistas de todas as áreas. Versátil, gratuito. É possível filtrar por áreas de atuação específicas ou ferramentas usadas. Sistema de destaque em áreas ou ferramentas (especialmente as da Adobe). Entretanto, a fase de PROCESSO é preterida pelos PRODUTOS FINAIS. Serve mais para interação.

Análise Behance

Vantagens:

- Plataforma altamente conhecida e utilizada
- Integração com produtos Adobe (ex: Adobe portfólio)
- Múltiplas funções e recursos durante o upload do trabalho, aceitando imagens, vídeos, links para protótipos, etc.
- Capacidade de citar as ferramentas utilizadas
- Capacidade de designar áreas de atuação
- Filtros de pesquisa e exibição
- Insígnias de destaque em áreas ou ferramentas

Desvantagens

- Interface algumas vezes não é intuitiva
- Difícil saber como obter destaques por um bom portfólio

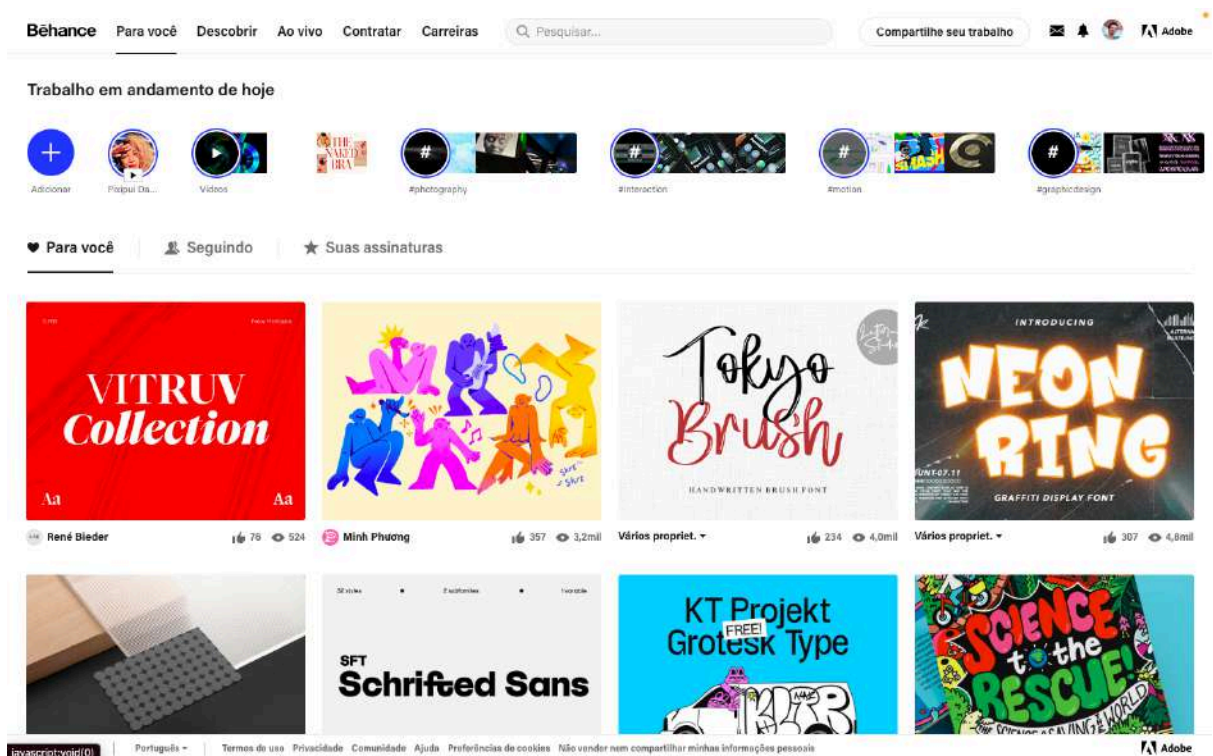
Diferenciais

- Mostrar trabalhos ao vivo através de lives
- "Stories" mostrando trabalhos em andamento que somem após 24h

- Monetização através de assinatura de conteúdo de artistas e designers
- Seção para contratação de designers e artistas freelancers ou tempo integral

Recursos

- Precisa de conta para ser navegado
 - Compatibilidade com mobile e possui um app



Página inicial do Behance

Steam

Loja online de jogos para computador criada pela desenvolvedora de jogos norte-americana Valve Corporation. A Steam revolucionou o mercado de jogos eletrônicos com seu lançamento em 2003. Inicialmente, sendo uma plataforma online restrita a vender cópias digitais de títulos desenvolvidos pela Valve, a mesma se expandiu e começou a compor jogos de outras desenvolvedoras em seu

portfólio. Desde então, a Steam se tornou uma das maiores plataformas para comprar, jogar e atualizar jogos, além de adicionar amigos e interagir com a comunidade de usuários.

Análise Steam

Pontos a notar:

- O aspecto social da Steam é amplamente apreciado por sua comunidade. As formas com as quais um usuário pode interagir com amigos na Steam é muito vasta. Além de mensagens de texto para outros jogadores, a plataforma permite que um usuário possa assistir a um amigo enquanto ele estiver jogando, ou até mesmo, entrar diretamente na mesma partida, caso ambos tenham o mesmo jogo.
- Um dos sistemas mais interessantes da plataforma, e que seriam bem aproveitados em nosso próprio projeto, é o de **insígnias da Steam**, e o que as torna acessíveis para qualquer usuário, é a forma como podem ser obtidas de diversas maneiras. Algumas são obtidas através de cartas colecionáveis de determinados jogos (ao reunir um determinado número de cartas, o usuário pode ‘fabricar’ uma insígnia), algumas são mais “passivas” como número de anos de existência da sua conta ou número de jogos comprados, já outras são obtidas participando em eventos anuais que acontecem na plataforma.
- Todas essas insígnias não necessariamente influenciam na experiência do usuário, mas além de seu aspecto colecionável, insígnias dão “XP” que fazem a conta do usuário subir de nível, e quanto maior o nível da conta, mais liberdade de ferramentas ele possui para personalizá-la, como adicionar áreas de destaque para exibir as próprias insígnias, mais opções de fundos, cores e etc

- Pensar uma forma semelhante de adaptar o **sistema de insígnias para esses parâmetros:**
- Capacidade de obter insígnias de **formas diferentes:** através de atividades cumpridas (número de trabalhos postados, número de trabalhos avaliados, etc), por doação de algum outro usuário (como se fossem “likes” mais humanizados, um pequeno presente para alguém que colaborou em meu projeto ou que fez um comentário positivo para mim)
- Oferecer **vantagens de personalização** para aqueles que **colecionam insígnias** é uma forma eficiente e orgânica de engajar os usuários a participarem das atividades necessárias para adquirí-las (poder adicionar gifs como imagens de perfil, mais liberdade de cores de perfil, coisas assim)
- Podem criar várias **categorias de insígnias**, cada um com um nível de raridade, estilo visual, ano da coleção. **Individualidades** que atribuam **valor sentimental para as mesmas**

- **Importante:**

Embora criar um ecossistema bem variado de insígnias, cada um com um estilo diferente seja interessante, é importante ter em mente que **menos é mais**. Se as insígnias forem muito abundantes e fáceis de conquistar, sua importância é diluída, já que não é difícil acumular um grande número delas. Contudo, se atribuirmos uma escassez artificial as **insígnias de colaboração** (cada um teria um número “limitado” de insígnias que possam ser atribuídas aos amigos, e para conquistá-las, é necessário postar atualizações do projeto e ser bem ativo na comunidade) e **insígnias de conquistas** (Essas seriam mais raras e únicas, pois além de não poderem ser “trocadas” com outros usuários, estas demandam muito mais esforço para obter, como participar de eventos limitados, postar um determinado número de projetos, comentar ou colaborar em um determinado número de

projetos e outras demandas que fazem dessas, insígnias mais especiais).

Vantagens:

- Plataforma altamente conhecida e utilizada
- Possui um sistema de comunidade muito bem estabelecido
- O Sistema de insígnias é engajante, e possui benefícios que não atrapalham os usuários que não tem interesse em colecionar estas insígnias.
- Ferramentas de comunidade muito bem estabelecidas como fóruns de discussão, áreas de compartilhamento de artes sobre jogos, etc

Desvantagens

- Interface algumas vezes não é intuitiva
- Conceitos e áreas da plataforma muito complicados à primeira vista

Diferenciais

- Sistema de badges e cartas colecionáveis que gera todo um mercado entre a comunidade, onde compram, vendem e trocam cartas. O que gera uma sub-economia dentro do app, beneficiando usuários que querem ganhar dinheiro vendendo seus itens, ou comprar itens colecionáveis. Beneficia também a plataforma que ganha uma pequena comissão acima do valor de vendas

Recursos

- Precisa de conta para ser navegado
- Compatibilidade com mobile e possui um app
- Sistema de recomendações
- Eventos da comunidade em algumas partes do ano

DeviantArt

A estrutura do DeviantArt é parecida com o ArtStation, mas com menos recursos. É um site de portfólio artístico, onde é possível comprar algumas obras de artistas.

Possui um fórum geral para membros, onde o assunto não é restrito à Arte.

Interface é um pouco confusa.

Análise DeviantArt

- Deviantart conta com um sistema de insígnias em formatos de alpacas em 8-bits para determinadas “conquistas” do usuário, como tempo de conta, número de posts e etc. E então, os usuários podem destacar essas insígnias no seu perfil. Criar um sistema parecido pode gamificar ainda mais o uso da plataforma.
- Possui sistema de “destaques” igual ao Behance, onde projetos que receberam alta notoriedade ganham uma “fita” de destaque

Vantagens:

- Plataforma altamente conhecida e utilizada
- Plataforma com nível alto de gamificação e customização para usuários
- Sistema de blogs (escritos pelo Deviantart team, grupo de funcionários do site) que permite comentários da comunidade

Desvantagens

- Público-alvo é nichado, e vem declinando nos últimos anos
- Sistema de assinatura gera desvantagens significativas para usuários que não assinam o sistema “premium” da plataforma
- Impossibilidade, da parte da comunidade de usuários, de escrever blogs ou outras formas de contato fora as postagens

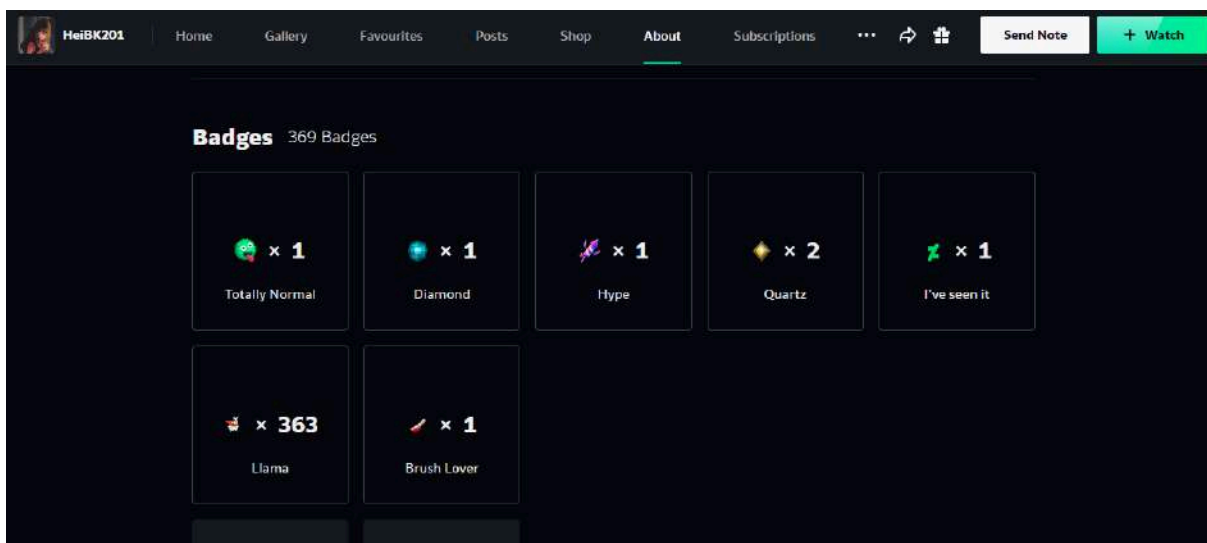
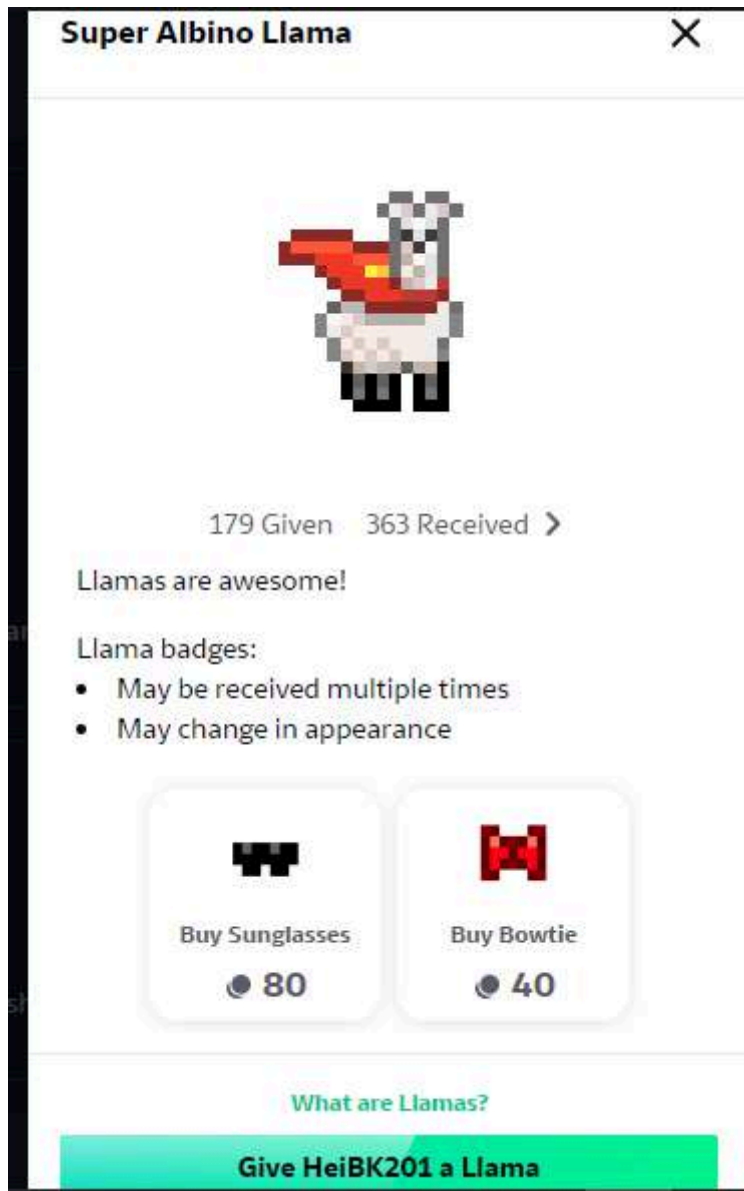
Diferenciais

- Possui um sistema de vantagens por assinatura, onde cada “tier” confere mais vantagens ao usuário, como maior espaço de armazenamento, maior possibilidade de customização para seu perfil, etc.
- A ferramenta do Deviantart Protects usa IA para “registrar” seu trabalho, e notifica assim que identificar que outro usuário plagiou a imagem. Tudo através de machine learning

Recursos

- Precisa de uma conta para ser navegado

Exemplo do sistema de badges



Detalhe de um badge e exemplo da coleção de badges

Dayflash

Aplicativo para iOS semelhante ao Instagram. Aparentemente foi descontinuado.

Análise Dayflash

Impossível fazer a análise pela descontinuidade do aplicativo.

- Algumas informações que pudemos resgatar devido após pesquisas é que: Dayflash era um app projetado para fotógrafos postarem seus trabalhos. Foi popular em seu nicho na época de lançamento, devido ao fato de ser uma rede social nova, então era mais fácil para novas contas adquirirem uma visibilidade maior, já que ao contrário de apps similares, (como o Instagram), a base de usuários do Dayflash era bem menor.
- O App contava com um sistema de feed, onde o usuário podia visualizar, de forma mais ampla, todas as imagens postadas por outros usuários.
- Fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=EeJDgufwghk>

ArtStation

Plataforma usada principalmente por artistas para expor seus trabalhos. Muita presença de ilustrações e modelagem 3D. Há uma disparidade de conteúdo de 3D para ilustração ou design gráfico, que é a presença de elementos além do produto final. Conteúdos em 3D apresentam maior variação e mostram elementos do processo de criação. Além disso, a própria comunidade dispõe de cursos gratuitos, desafios, escolas, lojas e oportunidades de trabalho.

Análise ArtStation

- A ferramenta de descoberta e filtros do artstation é muito boa. O site é projetado pensando no público que produz arte digital, então os sistemas de

filtros e navegação assumem este conhecimento da sua base de usuários para projetar suas telas. Usuários podem acessar magazines, seção que consiste de textos criados por membros do time do Artstation, e blogs, que são postagens onde membros da comunidade comentam e interagem entre si, além de postarem fotos de seus trabalhos em progresso e trocarem várias ideias por meio desta ferramenta

Vantagens:

- Plataforma altamente conhecida e utilizada
- Sistema de Blogs beneficiam a comunidade

Desvantagens

- Público-alvo é nichado majoritariamente a artistas digitais de alto nível profissional
- Poucas ferramentas colaborativas

Diferenciais

- Sistema de cursos ministrados por profissionais da plataforma. Há variedade de temas e áreas das quais estes cursos tratam, e a maioria é restrita a assinantes

Recursos

- Precisa de uma conta para ser navegado

Canva

Mais uma plataforma de criação de apresentações do que de exposição de projetos, mas é muito utilizada por não designers para fazer logos de baixa qualidade. O fato de ter templates prontos e de fácil utilização e manuseio, além de

permitir o compartilhamento com outros usuários, tornou a plataforma muito popular nos últimos tempos.

Análise Canva

- Conta com uma interface muito intuitiva e simples de usar. As ferramentas presentes são básicas, mas cumprem sua função de dar ao usuário, formas de se expressar.
- A questão colaborativa é o que a torna mais interessante. Com diversas pessoas podendo editar e assumir autoria de um mesmo projeto. O aspecto colaborativo da plataforma, e sua liberdade de uso e manipulação dos elementos presentes na tela, é que a torna ainda mais atrativa

Vantagens:

- Plataforma altamente conhecida e utilizada
- Plataforma com característica altamente colaborativa
- Compartilhamento rápido e fácil de trabalhos
- Criação fácil de slides

Desvantagens

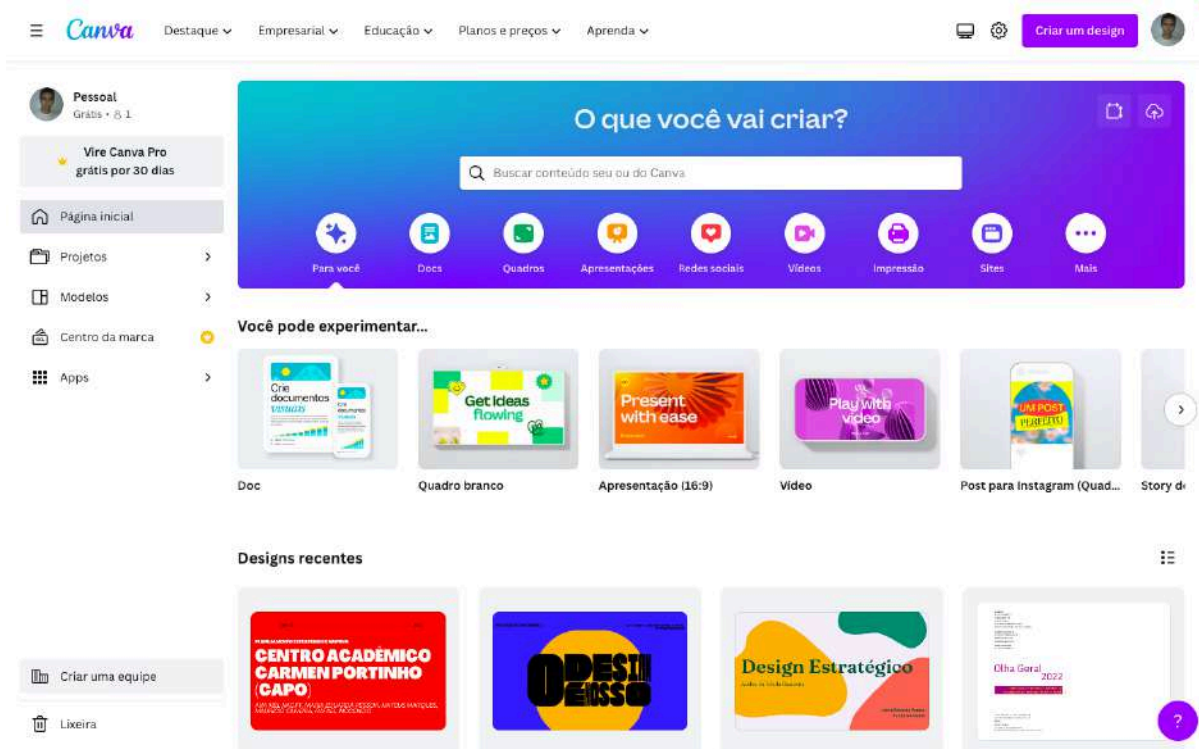
- Poucas ferramentas disponíveis
- Não possui capacidade para gerar produtos de alto nível
- Logos feitos nessa plataforma são genéricos e de má personalidade

Diferenciais

- Opções de exportação de arquivos
- Carregamento em nuvem

Recursos

- Precisa de uma conta para ser navegado



Página inicial do Canva

Coroflot

Site de portfólios muito parecido com o Behance, com maior foco em designers freelancers. Uma das diferenças é que na hora de fazer uma conta, ele permite escolher se você é um designer ou pretende contratar um designer. Conectar designers e pessoas que precisam de seus serviços é um dos objetivos da plataforma. O upload de projetos tem menos recursos que o Behance, além de uma interface mais travada e menos intuitiva.

Análise Coroflot

Vantagens:

- Plataforma especializada

- Possibilidade de comparar dados de diversos cargos e posições, como faixa salarial, disparidade de posições entre homens e mulheres, etc
- Criação fácil de protótipos e wireframes

Desvantagens

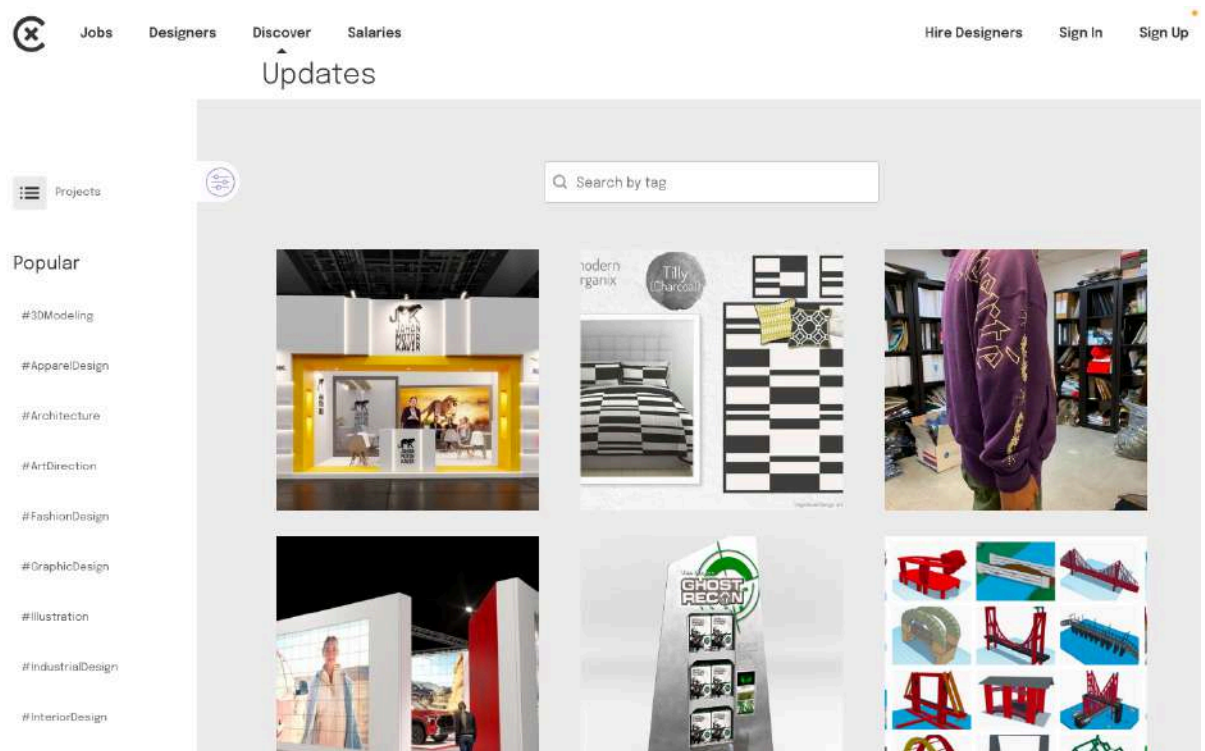
- Não é uma plataforma de exibição de portfólio
- Público-alvo é nichado
- interface meio confusa

Diferenciais

- Oferece dados relevantes sobre diversos cargos e locais de trabalho

Recursos

- Precisa de uma conta para ser navegado



Página inicial do Coroflot

Figma

Plataforma colaborativa, muito utilizada por designers de UX e UI. Por ser online, gratuita e colaborativa, atrai muitos usuários. Ótima para prototipação. Produtos finais podem ser visualizados em protótipo, mas não como um portfólio organizado.

Análise Figma

Vantagens:

- Plataforma conhecida e de fácil utilização
- Criação fácil de protótipos e wireframes
- Compartilhamento de projetos

Desvantagens

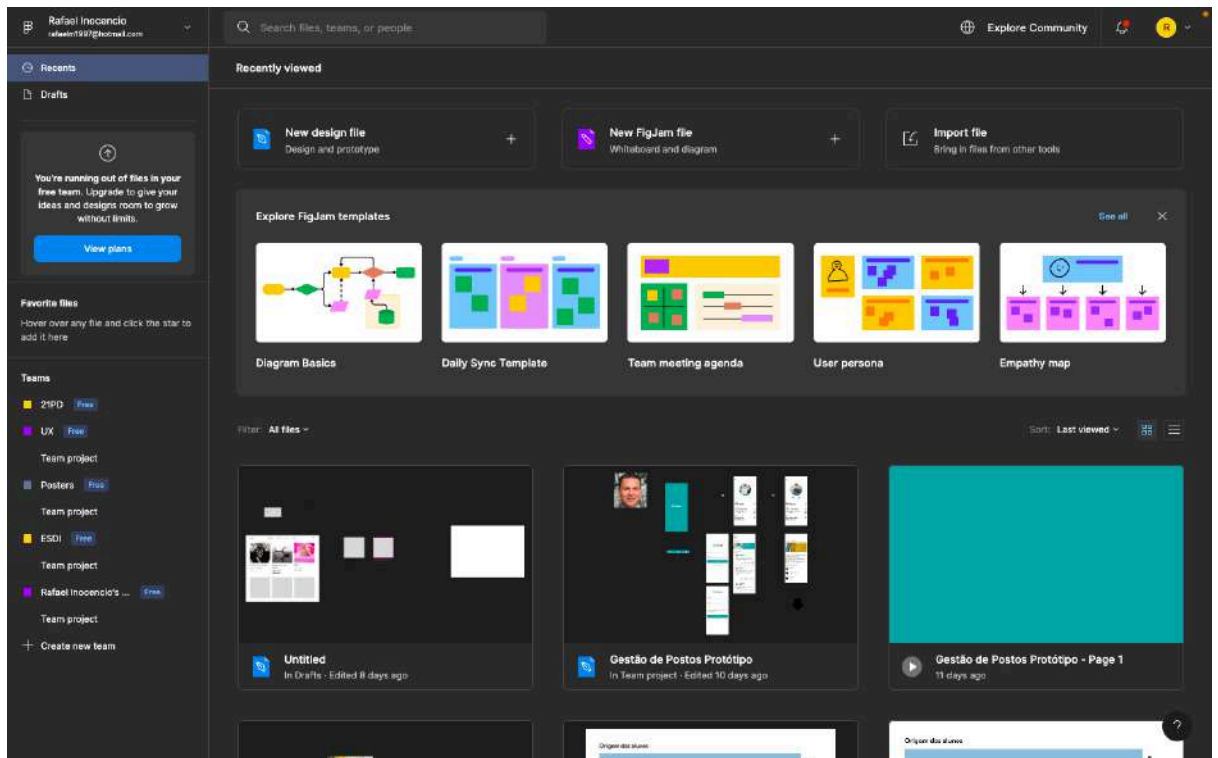
- Não é uma plataforma de exibição de portfólio
- Público-alvo é nichado

Diferenciais

- Criação de protótipos
- Opções de exportação

Recursos

- Precisa de uma conta para ser navegado
- Trabalha com vetores e imagens rasterizadas



Página principal do Figma

Dribbble

Plataforma e portfólio para designers, animadores e artistas. Interface mais dinâmica e adaptada para os diferentes projetos dos usuários, permitindo miniaturas com animações. Tem um sistema de tags que permite diferenciar os usuários e dão benefícios pagos na hora de visualizar trabalhos. A plataforma ajuda a conectar designers e artistas a empregadores e ainda vende um curso de design. Interface de cadastro induz a uma pequena confusão entre nome e nome de usuário. Depois disso, faz você escolher se é alguém procurando contratar designers e se você próprio é um designer. O upload de projetos fica entre o Coroflot e o Behance no nível de recursos.

O Dribbble permite fazer feedback em trabalhos em andamento, desde que o dono permita. Porém, esse sistema não parece tão intuitivo e poderia ser melhorado.

Análise Dribbble

Vantagens:

- Feedback para projetos em andamento
- Objetivo
- Semelhante ao Behance

Desvantagens

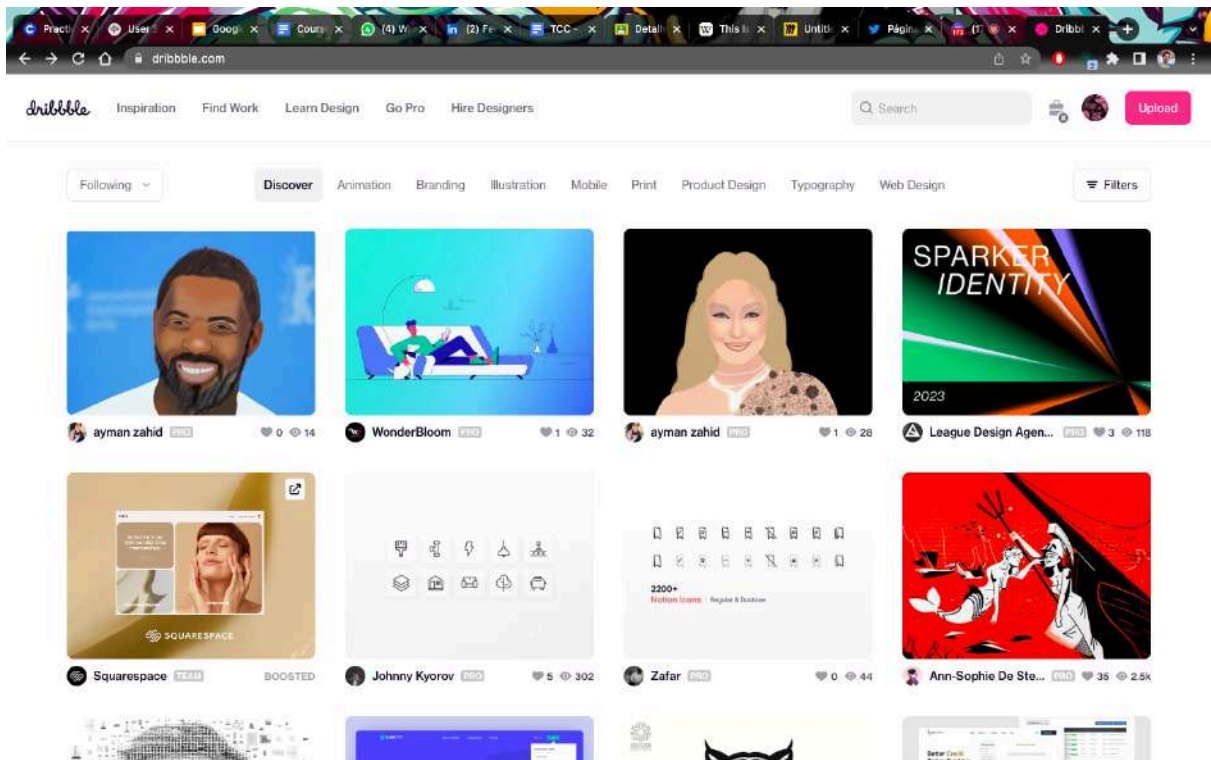
- Plataforma não muito conhecida

Diferenciais

- Espaço para feedbacks de projetos em andamento
- Maior controle dos usuários em relação a privacidade de comentários

Recursos

- Precisa de uma conta para ser navegado



Página principal do Dribbble

InVision

Parecido com o Figma.

Análise InVision

Análise do Figma se aplica aqui

VSCO spaces

Serviço pago dentro do app da VSCO, com interface semelhante ao Instagram. Permite discussões fechadas através de comentários simples, dando controle e privacidade ao dono do post. Limite de 15 colaboradores ativos por post.

Análise VSCO

Vantagens:

- Espaço criado para feedback de projetos em andamento
- Privacidade de escolher quem pode comentar o projeto em andamento

Desvantagens

- Não é uma plataforma de exibição de portfólio
- Público-alvo é muito nichado
- Aplicativo pouco nichado
- Serve apenas para edição de fotos

Diferenciais

- Opções de exportação de arquivos
- Trabalha com vetor

Recursos

- Precisa de uma conta para ser navegado
- Precisa baixar um app no celular

<https://www.youtube.com/watch?v=SgsQ17RfIP0>

Adobe Portfolio

Plataforma da Adobe para criação de sites de portfólio ou de boas vindas para artistas ou designers. Para uso gratuito, precisa estar vinculado à Creative Cloud da Adobe. Por causa disso, possui conexão direta com o Behance, fazendo o upload automático de projetos para o portfólio. Possui templates de fácil utilização e modificação, apesar de limitados.

Análise Adobe Portfólio

Vantagens:

- Personalização
- Facilidade de criar e usar um site

Desvantagens

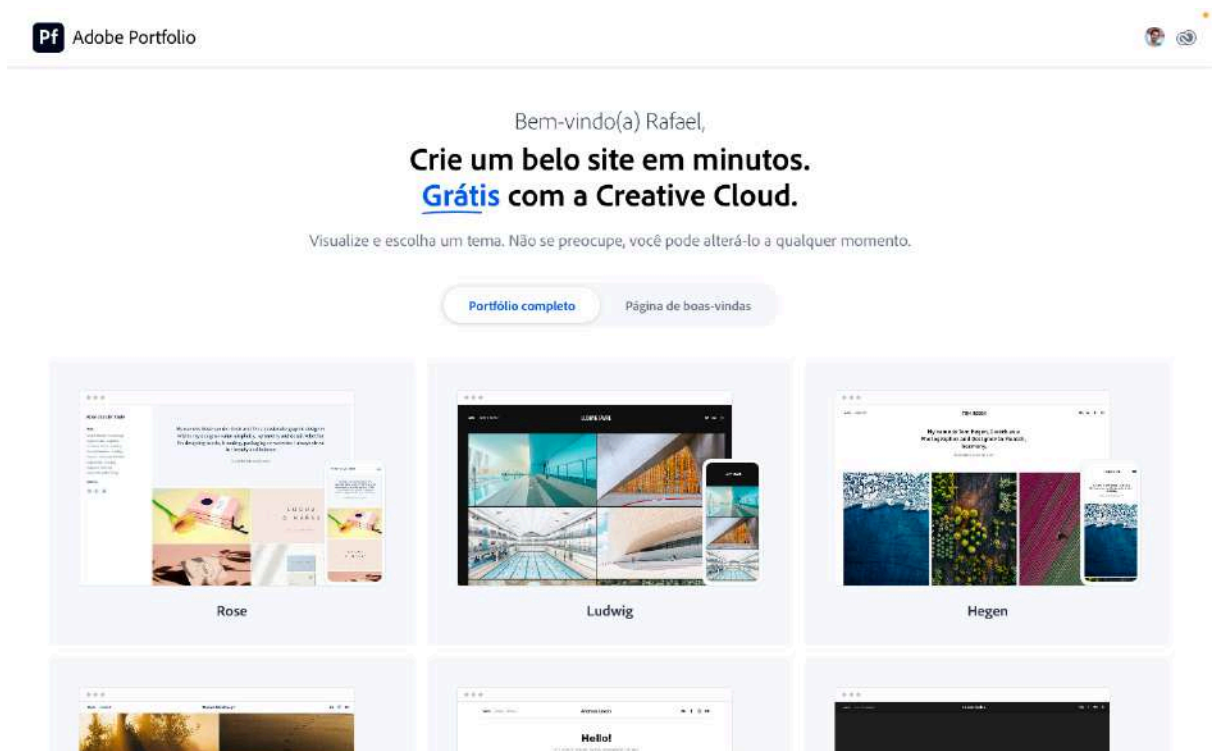
- Limitado a produtos Adobe

Diferenciais

- Sincronização com Behance, Adobe Stock e outros

Recursos

- Precisa de uma conta Adobe para ser navegado
- Cria sites compatíveis com desktop, tablet e mobile



Exemplos de templates do Adobe Portfólio

Plataforma Corais

Plataforma open source para desenvolvimentos de projetos de design livres, essa plataforma se inspira na ideia das infra-estruturas complexas dos corais para oferecer um ambiente que visa a criação de projetos colaborativos que contribuem para o bem comum. Corais é um ecossistema que envolve laboratórios, salas de aula, comunidades e empresas que acreditam no aprender fazendo e o fazer aprendendo.

Observações

Aprimoramento do benchmark através de seleção entre interfaces desejáveis contra interfaces descartáveis. Ao comparar as qualidades de cada plataforma, é possível filtrar as mais interessantes e comparar também a direção visual da interface.

Requisitos para comparação:

- Interatividade (interfaces menos “rígidas” do que a de outros portfólios. Algo fácil de mexer. O Figma, por exemplo, é muito rápido e fácil para criar coisas e arrastar arquivos, idéias, e etc.
- Interface não convencional/experimental: uma rede voltada para designers que possua um visual sóbrio e minimalista já é abundante no mercado. Isso transmite um ar de qualidade e luxo aos trabalhos postados ali, mas um dos objetivos da plataforma é estimular um ambiente de criatividade, construção e troca de ideias. A inspiração são revistas e ensaios fotográficos de design que quebrem padrão e não sigam uma UI polida e “normal”.
- Palavras chave da interface: Criatividade, bancada de trabalho, DIY, cores, quadro de rabiscos, uma mesa cheia de papéis e figuras geométricas, grids não convencionais, cores.

Metodologia

A metodologia aplicada no projeto será a de *Design Thinking*, divididas em **Empatia, Definição, Ideação, Prototipação e Testagem**. Foi escolhida por ter as diretrizes organizacionais baseadas na empatia, o que se alinha com a premissa do projeto, voltado a ajudar os alunos de graduação. Além disso, ter um caráter não linear, característica fundamental para permitir testes de usabilidade, correções e implementações no decorrer do projeto.

Cada etapa foi dividida da seguinte forma:

Empatia: Pesquisa sobre produção de trabalhos pessoais e institucionais de alunos da ESDI. Exploração junto ao público-alvo de problemas, virtudes e sugestões sobre o assunto. Benchmark. Elaboração e aplicação de questionário online.

Definição: Diretrizes do projeto. Definições de prioridade de desenvolvimento. Público-alvo.

Ideação: Formulação de ideias a partir dos resultados da pesquisa.

Prototipação: Geração de protótipos em baixa, média e alta fidelidade.

Testagem: Teste e análise de resultados junto ao público-alvo.

Observação: O design thinking não é considerado uma metodologia porque não segue um conjunto específico de passos ou regras rígidas. Em vez disso, é uma abordagem mais flexível e iterativa para resolver problemas, que enfatiza a compreensão das necessidades dos usuários, a geração de ideias criativas e a experimentação rápida de soluções. Ele se baseia em princípios e mindsets, em vez de procedimentos prescritivos.

Embora o design thinking possa não se encaixar perfeitamente na definição tradicional de uma metodologia, sua aplicação consistente, orientação por princípios e capacidade de gerar resultados tangíveis justificam sua consideração

como uma abordagem metodológica válida para a resolução de problemas complexos e a promoção da inovação.

Pesquisa

Diretrizes da pesquisa

Como parte do objetivo de determinar a experiência do usuário no aprendizado da ESDI e também na elaboração de projetos pessoais, a fase de pesquisa é de suma importância no andamento do projeto. É através dele que as maiores dores do público-alvo serão descobertas e as oportunidades de saná-las surgirão. Além disso, ajudarão a evitar erros por vieses dos elaboradores da pesquisa.

Com isso em mente, foram estabelecidos parâmetros para a realização da pesquisa. Ela ocorreria em duas fases, a primeira de forma quantitativa através de um formulário semiestruturado disponibilizado de forma online. Isso permitiria a validação de hipóteses e a detecção de itens mais importantes para a maioria dos usuários. Isso forneceria *insights* de desejos, sugestões e frustrações dos usuários, assim como a determinação de pontos fortes e fracos do Processofólio e dos concorrentes selecionados durante o *Benchmark*.

A segunda fase ocorreria de forma qualitativa, através de entrevistas semiestruturadas presenciais com um número limitado de participantes. As perguntas são abertas, a fim de dar espaço para cada usuário expor sua opinião. Dados vindos do *Google UX Design Course*, disponíveis na plataforma *Coursera*, apontam que um número entre cinco e oito participantes é válido para constituir uma pesquisa efetiva. Acima deste valor, os dados adquiridos começam a se tornar redundantes. E abaixo deste valor, os dados são insuficientes para chegar a uma conclusão.

Em suma, a pesquisa quantitativa serviria para determinar "o que?" e a qualitativa para determinar "como?".

Cuidados

Durante a condução da pesquisa, foi necessário evitar vieses durante a elaboração de perguntas. Por isso, procurou-se evitar soluções previamente embutidas no problema e perguntas que direcionassem os usuários a algum recurso desejoso por parte dos entrevistadores. Como visto no livro *Enviesados*, escrito por Rian Dutra, vieses não estão presentes apenas quando usuários são testados, mas também na formulação de hipóteses por parte dos desenvolvedores.

Observações

Para essa parte do projeto, o material de pesquisa feito em 2022, durante a Eletiva de Interação, foi revisitado. Mas como alguns objetivos mudaram conforme o amadurecimento da ideia, uma **nova pesquisa** foi elaborada. Essa nova pesquisa não se restringiu apenas ao aspecto educacional da ESDI, mas como ela afeta os alunos e seus projetos e também como se sentem desenvolvendo um projeto pessoal. Deve-se investigar o que os motiva, desanima e suas principais dores ao fazer um projeto e prepará-lo para exposição.

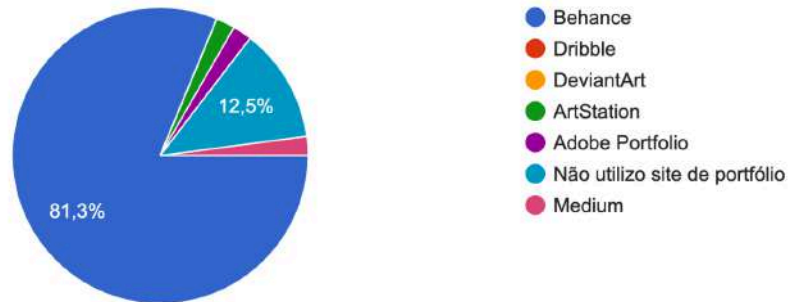
Parte 1 | Pesquisa Quantitativa

A pesquisa quantitativa foi feita através de um formulário online de forma bastante objetiva. Foram três perguntas e uma caixa de sugestões que visavam validar quais eram as plataformas que os alunos da ESDI mais usam para expôr seus portfólios, quais funcionalidades mais funcionam para mantê-los engajados e quais os principais problemas de usabilidade que os afastam de tais plataformas.

O espaço amostral é de 48 pessoas, vindas das quatro turmas vigentes da ESDI (da 57 até a 60). Os resultados e as análises da pesquisa podem ser vistas abaixo:

Quais sites de portfólio você prefere utilizar para postar seus trabalhos?

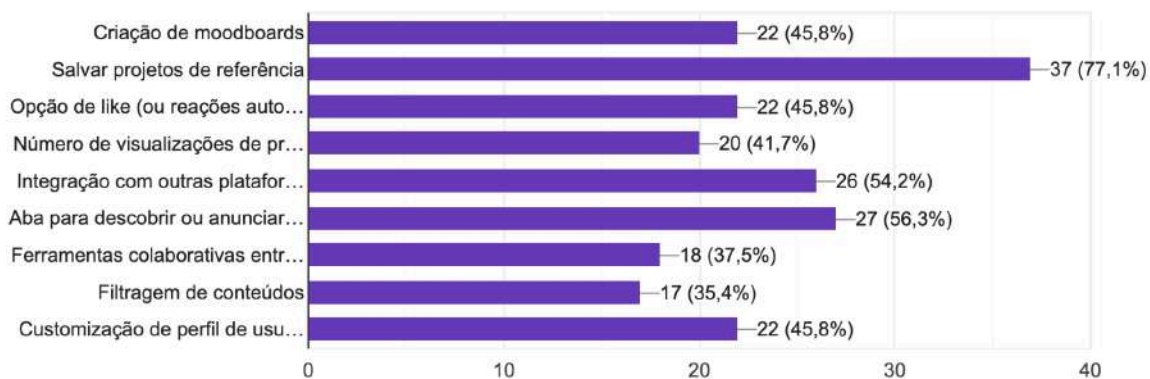
48 respostas



Dos sites selecionados, o Behance é, com 81,3%, o mais utilizado pelos alunos para divulgarem seus portfólios. Com isso, o projeto pode se valer de pontos fortes e fracos da plataforma como inspiração para a concepção de diretrizes a serem implementadas no projeto, sem necessariamente copiá-las. A segunda opção, com 12,5%, é a de não ter um portfólio, muito provavelmente advinda dos calouros no primeiro período, que ainda não tem projetos para exibir ou não sabem como montar um portfólio.

Quais as funcionalidades de sites de portfólio você considera úteis/importantes? (Marque até três respostas)

48 respostas



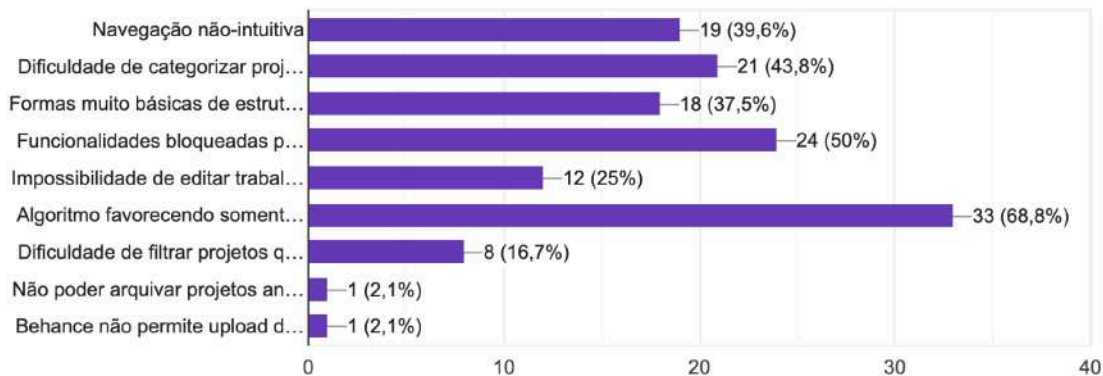
Nessa fase da pesquisa, as funcionalidades mais importantes para o usuário tem como base a criação de pastas de referência para os próprios projetos. Além de servir como portfólio, essas plataformas ajudam a inspirar seus usuários como uma espécie de efeito secundário.

A opção de reagir a algo feito por outras pessoas também tem destaque na pesquisa. Mesmo que limitados por "curtidas" simples e comentários gerais, essa é uma funcionalidade vista como importante, provavelmente relaciona as do parágrafo anterior.

Também se destacam a integração com outras plataformas, permitindo que os projetos sejam vistos em outros lugares. E a seção que permite contratar ou oferecer serviços, algo natural e desejável, por se tratar do objetivo principal de quem exibe projetos.

Quais as três funcionalidades mais frustrantes que você costuma encontrar nestes sites? (Marque até três respostas)

48 respostas



A terceira pergunta inclui uma lista de funcionalidades frustrantes, como:

Navegação não-intuitiva.

Dificuldade de categorizar projetos.

Formas muito básicas de estruturar uma exibição de projeto.

Funcionalidades bloqueadas por assinatura (paywall).

Impossibilidade de editar trabalhos já postados.

Algoritmo favorecendo somente usuários com mais seguidores/projetos.

Dificuldade de filtrar projetos que estão em exibição.

Não poder arquivar projetos antigos.

Behance não permite upload de arquivos em PDF.

Por ser uma plataforma inicialmente voltada aos alunos da ESDI, o problema principal do algoritmo não mostrar os projetos seria facilmente resolvido. Por ser um público-alvo rotativo e não muito grande, a concorrência por visualizações já é minimizada. Porém, para agregar a um possível *roadmap* do projeto, é possível solucionar isso promovendo uma área para projetos de novos usuários e a estimulação de comentários em novas postagens com algum tipo de recompensa. Porém, a raiz do problema é o não engajamento de comentários e avaliações nos sites de portfólio. Então uma solução que estimule os usuários a comentar na plataforma deve ser pensada já no início do projeto.

O segundo problema em destaque são funcionalidades bloqueadas por assinatura. Esse é um problema que exige mais aprofundamento, visto que a plataforma, como serviço, precisaria de dinheiro para se manter. Seria interessante identificar quais são as funcionalidades mais importantes, rentáveis e interessantes aos usuários e quais ajustes ou alternativas poderiam ser propostas.

Quanto a navegação e dificuldade de categorizar projetos, isso poderia ser resolvido com um aprimoramento na interface, deixando-a mais intuitiva. Tanto na parte de procura e filtragem de projetos, muitas vezes feitas de forma vaga, quanto na falta de explicação de como se categorizam projetos que muitas vezes estão em mais de uma área de Design.

Contudo, um problema mais palpável ao estado atual do Processofólio são as formas básicas de estruturar um projeto. Esse parece ser um problema mais relacionado às jornadas de usuário propostas nesse projeto de graduação e resolvê-lo poderia significar mais engajamento dos usuários.

Tem alguma sugestão? Deixa abaixo pra gente saber :)

4 respostas

Eu tenho background só do Behance, e um problema muito grande que vejo lá é a dificuldade de inserir vídeos e animações por lá. Pelo menos comigo sempre da erro e por fim não rola postar, e pra algum trabalhos, seria de grande valia agregar uma mídia como essa pra complementar e/ou exemplificar o processo de construção/produção.

às vezes tenho um pouco de dificuldade na hora de montar minhas apresentações. seria legal uma plataforma que tivesse alguns guias/templates com sugestões de possibilidades de apresentação de projetos :)

Fazer um layout intuitivo e não genérico como o Behance que parece um Facebook, só que mais difícil de mexer.

É bem frustrante quando um determinado site recolhe todos os seus dados no primeiro contato e no final o recurso que você desejava utilizar é por assinatura...

Aqui podem ser vistas algumas sugestões que detalham escolhas feitas nas perguntas anteriores da pesquisa, dando mais contexto de porque ajudam ou atrapalham os usuários.

De posse de tais dados, foram elaboradas perguntas abertas para a fase da pesquisa qualitativa.

Parte 2 | Pesquisa Qualitativa

Objetivo

Obter *insights* sobre a relação dos alunos e a realização de trabalhos da ESDI ou trabalhos pessoais. O foco é entender suas dores, desejos e sugestões.

Como o projeto já está em andamento, a pesquisa qualitativa não foi feita do zero, mas teve como base investigações anteriores anteriores. Contudo, há espaço para adequações do projeto e, por isso, a entrevista não deve ser enviesada.

Observações

Para obter o melhor resultado e extrair o máximo de informações relevantes, as entrevistas foram guiadas seguindo algumas orientações:

- Manter o clima de conversa e não de entrevista.
- Deixar os entrevistados falarem sem interrupções.
- Validar a compreensão se ficou alguma dúvida ou não entendeu o que o entrevistado disse.
- Permitir improvisos, se forem necessários.
- Ir atrás do cerne das respostas.
- Evitar vieses.

Estrutura

Entrevistas presenciais feitas com 6 à 8 alunos da ESDI. Registradas com vídeo ou áudio. A concessão de imagem e uso de dados neste trabalho de conclusão de curso foi computada. Feitas preferencialmente com uma pessoa por vez, mas, em alguns casos, foi permitida a presença de um segundo entrevistado, por economia de tempo. Um dos entrevistadores fez anotações de pontos importantes do que foi falado.

Nas anotações, criou-se um Mapa de Empatia, contendo o que ele faz, o que ele pensa, o que ele diz e o que ele sente. Assim, segue-se a metodologia de Design Thinking.

Devem começar de modo aberto, perguntando da questão dos trabalhos e portfólios. A seguir, devem passar para questões mais pertinentes ao trabalho dos pesquisadores, mas sem restringir o entrevistado.

O número de entrevistados foi definido a partir das recomendações feitas pela Nielsen Norman Group, empresa referência na consultoria de interface e experiência do usuário. Seus estudos apontam que, para estudos qualitativos, 5 participantes já são suficientes para encontrar 85% dos problemas e, a partir disso, os resultados se tornariam redundantes.

Perguntas

Desejos/objetivos

- 1) Você sabe estruturar um projeto? (Você saberia me explicar o seu processo de projetar?)
- 2) Ao decidir ter um portfólio online quais seriam seus principais objetivos?
- 3) Você costuma postar seus trabalhos em sites de portfólio? Explique três pontos que você gosta e três pontos que prejudicam sua experiência nestes sites.

- 4) O que faz você se sentir confortável ao postar um projeto on-line?
- 5) Como você acha que feedbacks de colegas afetam seu trabalho? De que formas você prefere receber comentários ou opiniões acerca do seu trabalho?
- 6) Você poderia exemplificar que plataformas te deixam com mais vontade de postar conteúdo? Acha que algum fator pode auxiliar ou prejudicar seu entusiasmo em utilizar algum site?

Frustrações

- 1) Quais suas maiores dificuldades em fazer um projeto pessoal?
- 2) O que te desencoraja a utilizar um portfólio online?
- 3) Você sente algum tipo de insegurança ao postar seus trabalhos? O que te auxilia a contornar esta situação?

Sugestões

- 1) Imaginando sobre um possível portfólio de trabalhos de alunos da ESDI, que funcionalidades você entende que possam ser interessantes?
- 2) Como você gosta de personalizar seus perfis (ou projetos) em plataformas digitais? Acha que liberdade de customização agrega à experiência?

Acesso

Para ver, avaliar e postar trabalhos, que plataforma você mais usa: desktop, tablet e/ou celular?

Para comentar e discutir ideias sobre trabalhos, que plataforma você mais usa: desktop, tablet e/ou celular?

Resumo geral

Com base nas entrevistas realizadas, foi possível identificar alguns pontos relevantes para as diretrizes definidas na seção anterior em relação a sites de portfólio. Em termos objetivos, a maioria dos entrevistados busca expor seu trabalho, facilitar o compartilhamento de projetos e encontrar oportunidades de emprego. Em relação à postagem em sites de portfólio, alguns pontos positivos destacados foram a possibilidade de obter referências, usar o site gratuitamente e criar pastas/moodboards. Por outro lado, as principais frustrações mencionadas foram a falta de confiança em projetos antigos, a percepção de que as pessoas não veem as postagens e a desorganização do portfólio. Quanto ao conforto ao postar um projeto online, os entrevistados destacaram a importância de receber feedbacks e discorreram sobre as formas mais produtivas de recebê-los. Em relação às plataformas que despertam mais vontade de postar conteúdo, os entrevistados mencionaram o Instagram e o Behance, mas também ressaltaram alguns aspectos negativos como o algoritmo que dificulta a visualização das postagens e a dificuldade em montar o layout da apresentação. Quanto à personalização dos perfis, a liberdade de customização foi considerada positiva, desde que houvesse opções simplificadas para facilitar o uso. No que diz respeito ao acesso, a preferência foi pelo uso do desktop para ver, avaliar e postar trabalhos e também para comentar e discutir ideias sobre trabalhos.

Termo de consentimento

É importante salientar que todos os entrevistados autorizaram o uso de imagens e dados para uso neste projeto. Tais fatos podem ser checados nos áudios ou transcrições das entrevistas dos mesmos.

Resumo das Entrevistas Individuais:

- Maria Eduarda Pavão (20 anos, Turma 57): Maria Eduarda sente dificuldade em postar seus trabalhos em sites de portfólio devido à falta de tempo e paciência para criar uma apresentação bonita e organizada. Ela prefere receber feedbacks divididos em pontos positivos e negativos, e valoriza os comentários por áudio, levando em conta a pontuação da pessoa. Não encontrou uma plataforma que a deixe com vontade de postar conteúdo, destacando a dificuldade em montar o layout da apresentação.

- Maria Eduarda Rocha (21 anos, Turma 58): Maria Eduarda considera o Behance pouco efetivo e intuitivo, e sente falta de uma estrutura mais simples para postar seus projetos. Ela gosta de personalizar seus perfis e projetos em plataformas digitais, valorizando a liberdade de customização. Em relação às funcionalidades de um possível portfólio da ESDI, ela destaca a importância de poder ver trabalhos feitos ao mesmo tempo e agrupar diferentes resultados. Quanto ao acesso, Maria Eduarda Rocha prefere usar o desktop para ver, avaliar e postar trabalhos, e usa o tablet ou celular para comentar e discutir ideias sobre trabalhos.

- Letícia Herdy (21 anos, Turma 58): Letícia tem dúvidas sobre seu processo de projetar, mas geralmente faz muita pesquisa e escolhe referências antes de iniciar seus projetos. Ela gostaria de um portfólio online para organizar suas coisas e evitar enviar vários links de trabalhos. No entanto, ela não teve uma experiência significativa com sites de portfólio, tendo utilizado o Behance apenas uma vez. Ela gosta da possibilidade de ver trabalhos de outras pessoas e criar moodboards, mas sente dificuldades em utilizar a plataforma pelo celular. Letícia prefere receber feedbacks de colegas e professores, e acredita que comentários específicos e construtivos ajudariam a melhorar seu trabalho. Quanto à personalização de perfis,

ela valoriza a liberdade de customização e sugere a inclusão de comentários privados ou públicos em um possível portfólio da ESDI.

- Bruno Viana (27 anos, Turma 60): Bruno não tem o hábito de postar seus trabalhos em sites de portfólio, pois não via muito uso para isso na área de comunicação e propaganda, onde trabalhava anteriormente. Ele destaca a possibilidade de mostrar seu processo final de forma ilustrativa e receber feedbacks como pontos positivos. No entanto, ele se preocupa com o alcance limitado de suas postagens e a falta de confiança em projetos antigos. Bruno acredita que comentários específicos e construtivos seriam mais úteis para melhorar seu trabalho, e preferiria plataformas que facilitassem o processo de postagem. Ele sente dificuldades em desenvolver projetos pessoais do zero, pois precisa de um briefing para orientar seu trabalho.

- Juniper de Oliveira (20 anos, Turma 59): Juniper tem dúvidas em relação à estruturação de seus projetos e trabalha de uma forma mais aleatória. Ela busca um portfólio online para expor seu trabalho, conseguir um emprego e organizar suas coisas. Embora utilize o Behance para postar seus trabalhos, ela enfrenta dificuldades em relação ao alcance limitado de suas postagens e à falta de uma interface prática pelo celular. Juniper se sente confortável ao postar um projeto online quando recebe opiniões externas positivas, especialmente de pessoas conhecidas. Porém, ela é muito influenciada por comentários negativos, que algumas vezes levam ela a refazer um projeto inteiro. Ela não vê uma plataforma que o deixe com vontade de postar conteúdo, destacando a dificuldade em entender o engajamento do Behance.

- Clara (19 anos, Turma 59): Clara valoriza a possibilidade de organizar suas coisas em um portfólio online e evitar enviar vários links de trabalhos. Ela utiliza

principalmente o Instagram para postar seus projetos e sente falta de guias ou templates para facilitar as postagens. Clara gosta de personalizar seus perfis e projetos em plataformas digitais, acreditando que a liberdade de customização agrega à experiência. Ela sugere a inclusão de funcionalidades como comentários privados ou públicos em um possível portfólio da ESDI. Quanto às insígnias, Clara considera interessante a ideia de avaliação pelos seguidores, mas não vê com bons olhos a gamificação e a pressão para produzir mais trabalhos.

Análise

Durante as entrevistas a questão de facilitar a postagem foi muito citada por quase todos os participantes, principalmente sugerindo o uso de templates. Exemplos práticos, como os usados na plataforma Tumblr, surgiram naturalmente e podem servir de inspiração nas próximas etapas.

A maioria usa a versão desktop para preparar as apresentações e visualizar os projetos de outros usuários. Dos usuários que utilizam outras formas de acesso, dois deles foram por não terem um desktop para acessar a plataforma do Behance e por isso preferirem algo mais adaptado pros dispositivos que possuem.

A ideia de gamificação e uso de insígnias como proposta inicialmente foi fortemente recusada pelos usuários, mas, em contrapartida, as sugestões que eles fizeram de como poderiam ser melhor implementadas são promissoras. Podem ser usadas na versão de média/alta fidelidade do protótipo e pensada na jornada do usuário.

Diretrizes projetuais

Com base nos resultados da pesquisa, foram estabelecidas diretrizes para orientar a elaboração do projeto. O projeto deveria ser simples, resultando na criação e avaliação de duas jornadas de usuário, que serviriam como base para o desenvolvimento de um protótipo de alta fidelidade no Figma. Seu uso deve trazer sensação de segurança e acolhimento para os usuários. Deve ser intuitivo e fácil de usar, evitando que o usuário tenha que criar muito material pregresso para criar uma publicação. E deve, acima de tudo, visar e estimular o compartilhamento do processo e não do resultado final.

Proposta

O projeto focará no desenvolvimento de uma plataforma para ser usada em *desktop*, que servirá, inicialmente, para os alunos da ESDI compartilharem os processos de desenvolvimento de projetos pessoais ou acadêmicos. Essa plataforma permitirá aos usuários obter e fornecer feedbacks sobre esses projetos, aprimorando o resultado final.

Com isso em mente, ficam estabelecidos os seguintes recursos para que a plataforma possa se tornar viável:

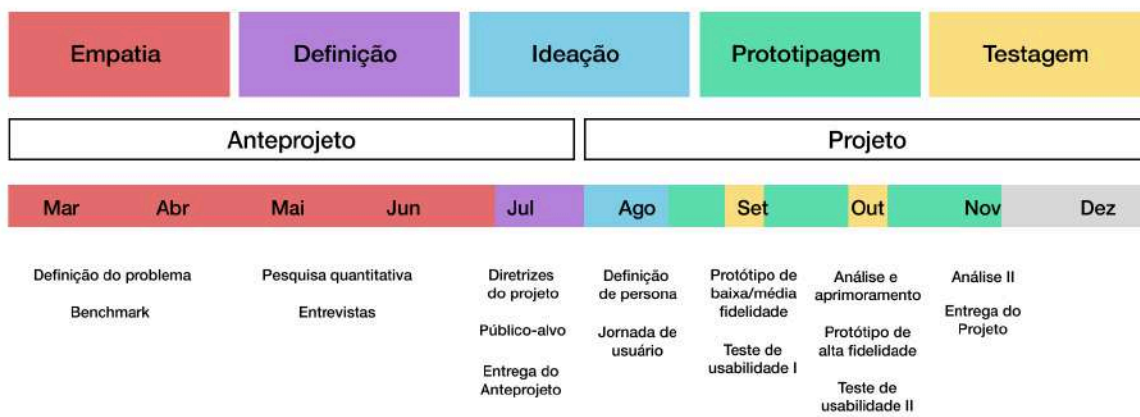
- Feed de publicações
- Perfil de usuário
- Sessão de comentários
- Botões de reações
- Criação de postagens
- Linha do tempo do projeto
- Definição de privacidade e acesso ao projeto em andamento

- Componentes interativos para precisar elementos dentro do projeto que precisam de feedback
- Edição de postagens
- Criação de templates para elementos do projeto final
- Edição de templates pelos usuários
- Acesso a vários formatos de arquivo (sejam audiovisuais ou escritos)
- Informações sobre montagem de portfólio

Cronograma

Com base na metodologia de *Design Thinking*, a fase de anteprojeto terminará no fim do processo de **definição**, representado pela pesquisa qualitativa. Logo após, a fase de **ideação** será iniciada, definindo aspectos a serem implementados no Processofólio. Essa etapa continuará na primeira semana do período de 2023.2 e, depois de seu término, será sucedida pelas etapas de **prototipagem** e **testagem**. O objetivo é fazer pelo menos um teste de usabilidade focado nas duas jornadas de usuário e implementar melhorias na interface e experiência de usuário.

Cronograma



Observação: as partes de construção de interface serão feitas por Maurício Oliveira e a parte de experiência e jornada de usuário serão feitas por Rafael Inocencio

Cronograma do Projeto de Graduação

07/07 - Terminar pesquisa qualitativa e entrega do anteprojeto

20/07 - Banca de anteprojeto do Maurício

21/07 - Banca de anteprojeto do Rafael

[Recesso]

16/08 - Retorno às aulas [2023.2]

22/08 - Ideação

04/09 - Mapa de Stakeholders [Conjunto], Redes de Valor [Rafael], Matriz impacto x valor [Conjunto]

11/09 - Personas [Rafael], lista de funcionalidades [Rafael], jornada de usuário [Conjunto]

18/09 - Taxonomia [Rafael], Protótipo de baixa e média fidelidade [Maurício]

25/09 - Validação das funcionalidades a serem testadas

02/10 - Teste de usabilidade I [Conjunto]

09/10 - Entrega intermediária

16/10 - Análise e aprimoramento

23/10 até 20/11 - Testes de usabilidade II (Protótipo Hi-Fi)

23/10 até 20/11 - Análise e aprimoramento

21/11 - Entrega do Projeto de Graduação

08/12 - Término das aulas [2023.2]

Conclusão

Encaminhamentos futuros:

Tendo como base a pesquisa e as diretrizes projetuais, fica estabelecido que a próxima fase é a definição de ideias que serão implementadas na jornada de usuário do protótipo. Devem ser definidos os elementos da jornada de usuário, seja como um projeto é guiado por alunos da ESDI atualmente ou como eles serão feitos com o uso do Processofólio. Após isso, haverá uma testagem do protótipo e a análise, para implementar ou não melhorias necessárias.

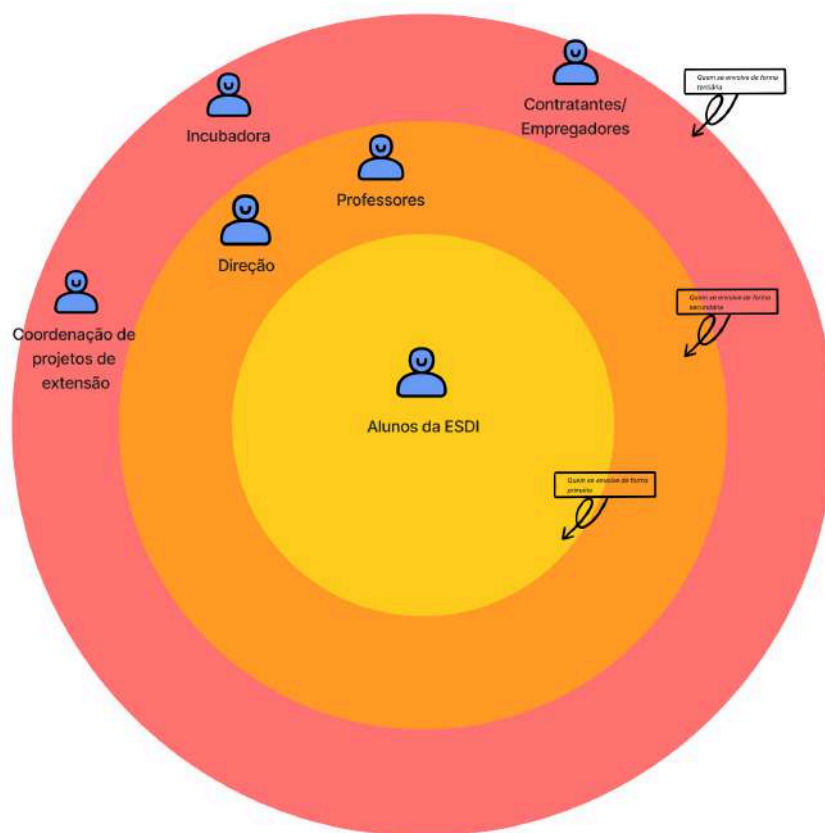
Projeto de Graduação

Ideação

Mapa de Stakeholders

Começando oficialmente o Projeto de Graduação e seguindo o cronograma, a primeira atividade relacionada à parte de Ideação foi a definição de um Mapa de Stakeholders. Era importante para o andamento do projeto deixar claro quem eram as pessoas envolvidas na solução.

Como público-alvo principal, os alunos são o público que se beneficia de forma primária e diretamente da solução. Depois deles, vêm os professores e a direção da ESDI, que se envolvem indiretamente, através de melhores desempenhos nas tarefas. E em terceiro lugar, encontram-se contratantes e patrocinadores interessados em obter serviços dos alunos.



Mapa de stakeholders

Alunos

Rafael Inocencio

Público-alvo do Processofólio. Aqui encontram-se os alunos da ESDI que entraram recentemente na ESDI, alunos no meio da graduação e os alunos que estão para se formar.

Professores

Maurício Oliveira

Direção

Rafael Inocencio

Este grupo se encaixa como um padrão secundário de usuários dentro da plataforma. Embora eles não sejam o público alvo para uso e postagem de trabalhos, professores podem usar do app como uma ferramenta de avaliação indireta de projetos, ou, de forma menos “enrijecida” pelo modelo acadêmico, usar a plataforma como uma maneira de interagir diretamente com alunos e seus projetos, dando feedbacks, conversando e analisando que direções de projeto cada aluno desenvolve.

Em relação à direção, é importante pensar em como o Processofólio pode ser usado durante eventos ou mobilizações, de maneira a engajar os alunos da ESDI.



Contratantes

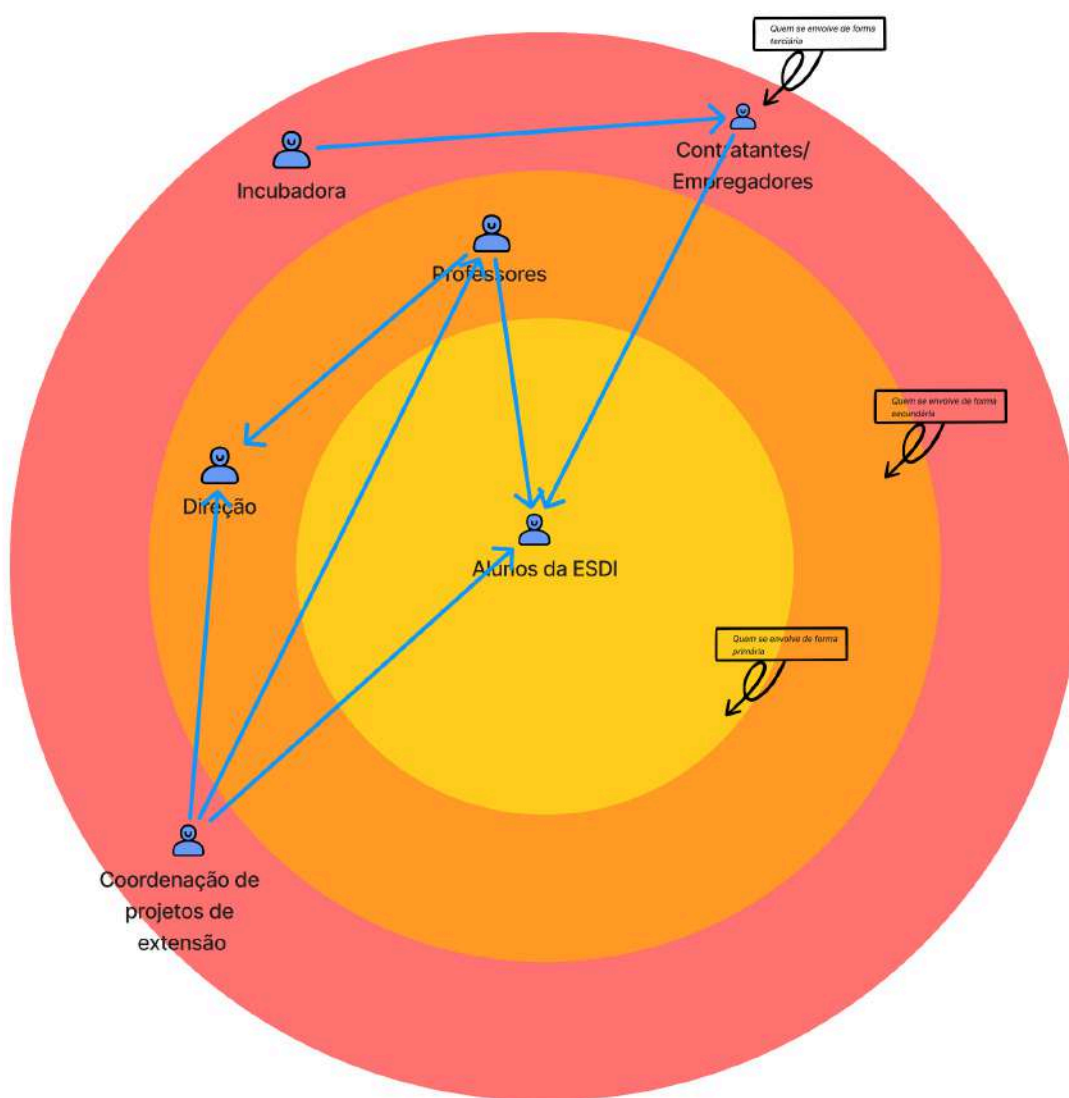
Patrocinadores

Stakeholders recém adicionados. Como o objetivo do portfólio é expor os processos dos projetos visando a contratação para algum trabalho, é importante pensar como contratantes e empregadores terão acesso ao Processofólio, tanto para visualizar projetos quanto para entrar em contato com alguém que ele deseja contratar.

Como o objetivo de contratantes é analisar portfólios e julgar competências nestas análises, ficar interessante o emprego de alguma ferramenta que auxilie a divulgação de trabalhos finalizados, podendo mostrar etapas do processo, mas servindo como uma vitrine que mostre mais trabalhos bem acabados do que rascunhos necessariamente.

Redes de Valor

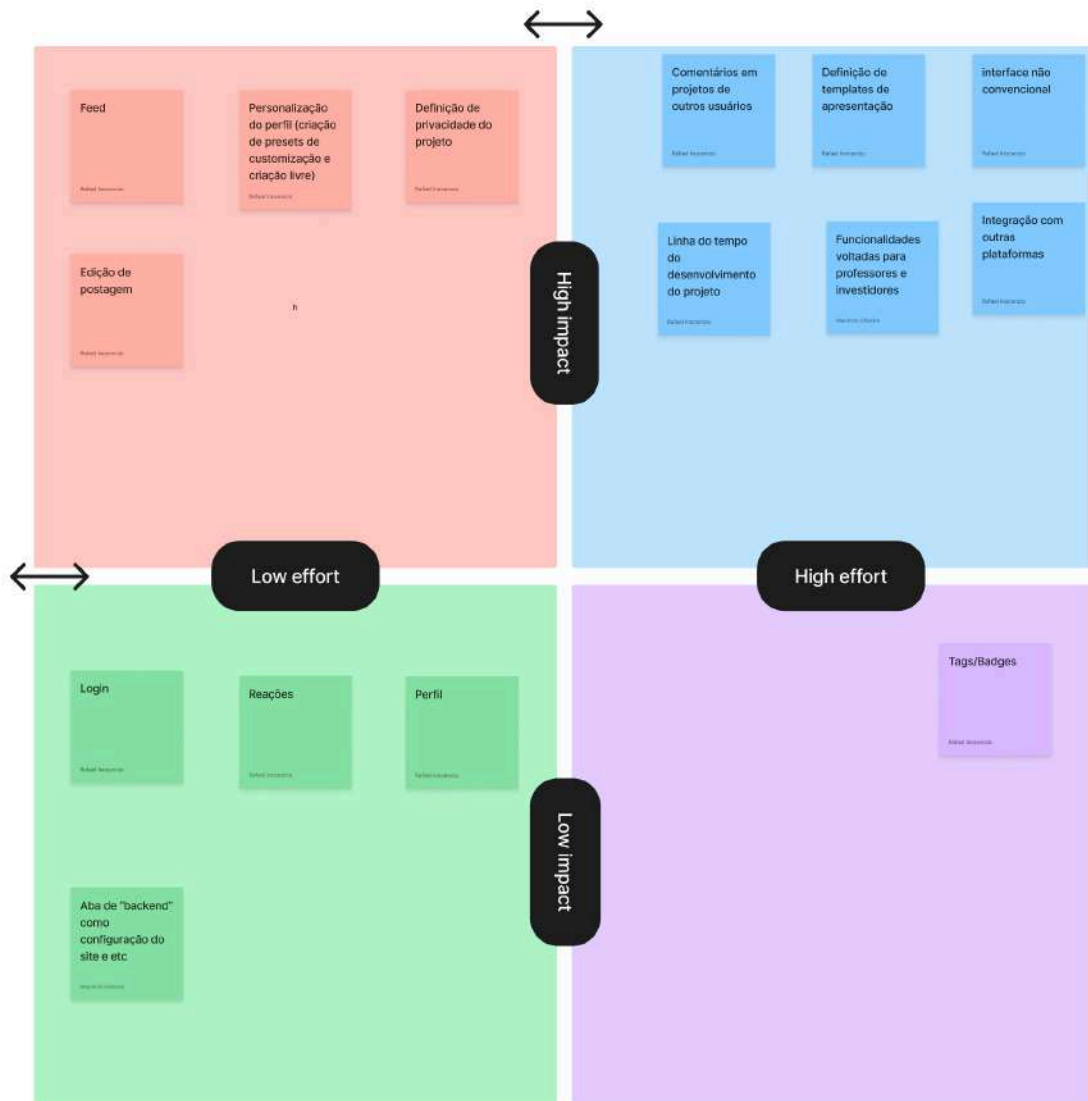
A partir do Mapa de Stakeholders, definiu-se também um mapa de Redes de Valor, mostrando as interações entre os públicos envolvidos e que tipos de trocas eles teriam. As Redes de Valor produziram valiosos *insights* sobre como as relações entre os públicos seriam e a pensar em possíveis futuras expansões do projeto.



Redes de valor

Matriz Esforço x Valor

Concomitantemente, uma matriz Esforço x Valor foi criada, inserindo ideias e tarefas discutidas durante todo o anteprojeto. Dessa forma, foi possível organizar e focar os esforços em atividades mais produtivas para a construção de jornadas de usuário, protótipos nos passos que vieram a seguir.



Matriz de esforço x valor

Personas

Com os dados obtidos a partir das pesquisas realizadas anteriormente, foram criadas duas personas. A primeira tem como base um calouro, que não possui portfólio, tem o desejo de aprimorar seus trabalhos. A segunda é de uma veterana, que apresenta um portfólio que deseja expandir e tem experiência para ajudar alunos menos experientes. As personas foram baseadas nas posições opostas que os alunos podem ter em relação à graduação.

Giovanna Carbonezi
"The Xofanna's Tour"

- 23
- Estudante do terceiro ano
- Botafogo, Rio de Janeiro
- Tem um enfoque em UX
- Usa o Behance como site de portfólio

Bio

Giovanna é uma aluna do terceiro ano, que vive dividida entre a faculdade e o estágio. Já tem uma experiência considerável em Design e usa isso para tentar ajudar alguns calouros que chegam a ela com dúvidas. Ela gosta da área de UX e deseja aprimorar seu portfólio. Por estar sempre ocupada, sente dificuldade em montar apresentações bonitas e bem elaboradas de seus projetos. Além disso, acaba se sentindo frustrada porque sente que seus projetos não são vistos pelas pessoas.

LINK 1 LINK 2 LINK 3

Personality

Introvert	Extrovert
Analytical	Creative
Busy	Time rich
Messy	Organized
Independent	Team player
Passive	Active
Safe	Risky

Persona de veterana (Giovanna Carbonezi)

Goals

Aprimorar seu portfólio

Rafael Inocencio

Destacar-se através de seus trabalhos

Rafael Inocencio

Obter um bom emprego

Rafael Inocencio

Pain points and frustrations

Falta de tempo para criar apresentações

Rafael Inocencio

Sente que o algoritmo do Behance faz com que seus trabalhos não cheguem a todo mundo

Rafael Inocencio


Precisa criar as apresentações do portfólio manualmente

Rafael Inocencio

Dificuldade em saber o que é necessário para criar uma boa apresentação

Rafael Inocencio

Objetivos e frustrações de Giovanna

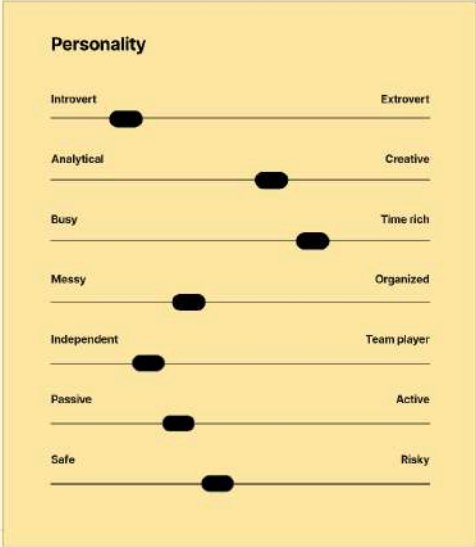


Roberto da Costa

"Eu, Roberto da Costa, tenho um sonho"

- 19
- Calouro de Design da ESDI
- Méier, Rio de Janeiro
- Gosta de Design Gráfico, mas está aberto a novas áreas
- Não tem portfólio

Personality



Trait 1	Value	Trait 2
Introvert	10%	Extrovert
Analytical	40%	Creative
Busy	30%	Time rich
Messy	20%	Organized
Independent	15%	Team player
Passive	25%	Active
Safe	35%	Risky

Bio

Roberto é um aluno do primeiro ano da ESDI. Entrou no curso porque gostava de comunicação visual, mas começou a entrar em contato com outras áreas do Design. Ainda não possui portfólio e nem sabe a importância disso. Mesmo com alguns bons trabalhos já desenvolvidos, ainda não sabe como elaborar uma apresentação e nem onde é o melhor lugar para criar seu portfólio. Deseja melhorar seus trabalhos e acha que a ajuda de veteranos o ajudaria, mas não sabe a quem recorrer e sua timidez as vezes o impede de buscar ajuda.

LINK 1
LINK 2
LINK 3

Persona de calouro (Roberto da Costa)

Goals

Construir um portfólio

Rafael Inocencio

Desenvolver trabalhos melhores

Rafael Inocencio

Obter ajuda para melhorar seus trabalhos

Rafael Inocencio

Aprender mais sobre Design nas áreas que tem interesse

Rafael Inocencio

Pain points and frustrations

Não ter um portfólio

Rafael Inocencio

Pouco conhecimento técnico por estar no início da graduação

Rafael Inocencio

Receios de receber comentários maldosos quando pedir ajuda

Rafael Inocencio

Não saber desenvolver um projeto ou apresentação de portfólio

Rafael Inocencio

Objetivos e frustrações de Roberto

Lista de funcionalidades

Com intuito de elucidar elementos que seriam utilizados tanto na formulação da jornada de usuário quanto no desenvolvimento do protótipo (e também para ajudar na organização dos graduandos), foi organizada uma lista de funcionalidades. Foram considerados os públicos envolvidos na plataforma, sejam alunos ou contratantes, e também os requisitos para construção de uma aplicação, como login, área de perfil, feed, etc.



Lista de funcionalidades desenvolvidas para a plataforma

Jornadas de usuários

A partir dos elementos detalhados anteriormente, foram montadas as jornadas de usuários. Ambas envolvem o acesso à plataforma pela primeira vez, mas com objetivos diferentes. Um cria um novo projeto do zero e outro fornece comentários e feedbacks em um projeto que julga interessante.

Persona: Giovanna Carbonezi

Cenário: Ajudar outros alunos

Expectativas

- Ser útil
- Ajudar os outros
- Passar conhecimento

ACTION	Login	Acessar ao feed	Escolher projeto para comentar	Comentar no projeto	Receber uma resposta do comentário (opcional)
TASK LIST	Tasks A. Logar na plataforma	Tasks A. Ver trabalhos recentes B. Ver trabalhos novos C. Explorar a plataforma em busca de trabalhos de alunos	Tasks A. Clicar em um trabalho de interesse (ou que despertou algum tipo de sentimento forte nele)	Tasks A. Avaliar o projeto (versão atual e versões anteriores) B. Escolher sobre o que comentar C. Escolher onde comentar D. Resolver como comentar (forma de deixar o comentário)	Tasks A. B. C.
FEELING ADJECTIVE	User emotions Indiferença Inconveniência por fazer o login	User emotions Interesse Disposição Curiosidade	User emotions Disposição Empatia	User emotions Empolgação Esforço Cansaço (caso o projeto seja muito longo e complicado de entender) Empatia	User emotions
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	Area to improve Guardar dados do login	Area to improve Facilitar a forma como o usuário vê os projetos em execução e/ou procura por eles Dar destaque à trabalhos que ele já segue/comentou ou de uma pessoa relacionada a ele	Area to improve Mostrar algumas pequenas informações sobre o projeto sem a pessoa precisar acessá-lo (tags, área de atuação, datas, etc.)	Area to improve Facilitar a forma como são visualizadas as alterações feitas no projeto durante o tempo	Area to improve



Jornada de usuário de Giovanna

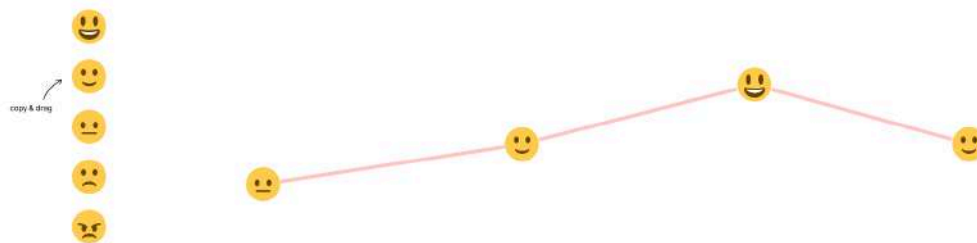
Persona: Roberto da Costa

Scenário: Primeiro acesso e uso do Feed

Expectativas

- Aprender com trabalhos
- Comparar e melhorar habilidades
- Buscar inspiração para projetos

ACTION	Criação de conta	Explorar o Feed inicial	Interagir com uma postagem	Clicar em "criar novo projeto"
TASK LIST	Tasks A. Abrir o app pela primeira vez B. Criar uma nova conta e preencher os dados C. Definir preferências de conteúdo a serem mostrados	Tasks A. Assistir os tutoriais de On-Boarding B. Explorar a interface inicial C. Olhar os trabalhos postados	Tasks A. Clicar em uma postagem que tenha achado interessante B. Observar o case apresentado e salvá-lo em um moodboard para referências C. Adicionar uma reação à postagem (like ou etc.)	Tasks A. Explorar mais da interface B. Testar o botão de "criar post" C.
FEELING ADJECTIVE	User emotions <ul style="list-style-type: none"> • Curiosidade • Empolgação • Leve impaciência (para preencher dados) 	User emotions <ul style="list-style-type: none"> • Surpresa • Entusiasmo • Animação 	User emotions <ul style="list-style-type: none"> • Entusiasmo • Análise concentrada • Vontade de interagir, embora sofra pela timidez 	User emotions <ul style="list-style-type: none"> • Animação • Curiosidade • Surpresa
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	Area to improve <ul style="list-style-type: none"> • Tornar o processo de cadastro o mais rápido possível (poucos dados necessários, o resto pode ser editado mais tarde) • Deixar a interface com menos cara de "formulário" 	Area to improve <ul style="list-style-type: none"> • Tutorial de On-boarding pode ser "pulável" caso o usuário esteja sem paciência (deixar claro que ele pode acessar este tutorial novamente caso faça-se necessário.) • Postagens fáceis de serem acessadas ou visualizadas 	Area to improve <ul style="list-style-type: none"> • Adicionar reações que são como figurinhas diversas, ao invés de "likes" • Liberdade para os usuários adicionarem comentários com links, GIFs, imagens e etc. 	Area to improve <ul style="list-style-type: none"> • Uma opção é tornar o botão de "adicionar projeto" bem óbvio na interface. Sendo fácil de acessar. • Possibilidade de, pelo mesmo botão, escolher serem editados e projetos novos



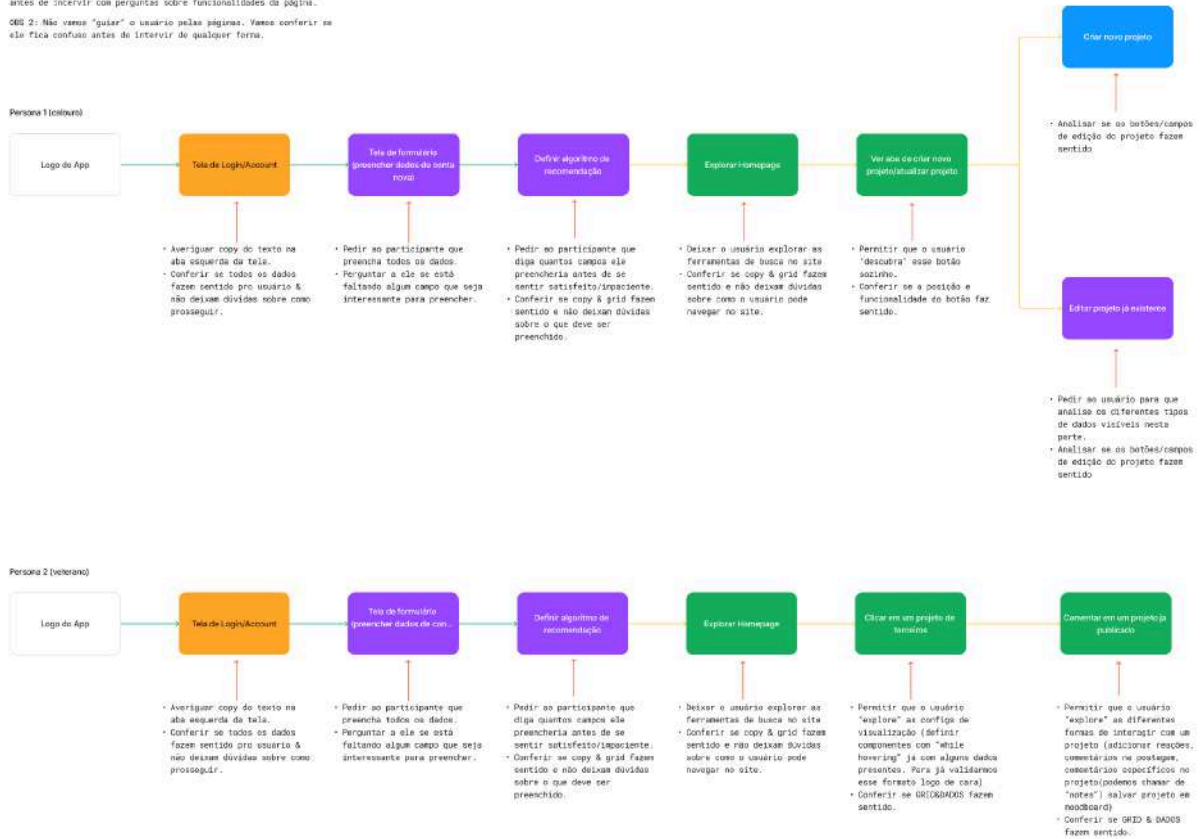
Jornada de usuário de Roberto

Fluxo de usuário

Para complementar a jornada de usuário e também melhorar a visualização de suas ações, dois fluxos de usuários foram desenvolvidos:

Fluxo do usuário

OBS: Em cada tela nós deixaremos o usuário analisar cada elemento antes de intervir com perguntas sobre funcionalidades da página.
 OBS 2: Não vamos "guiar" o usuário pelas páginas. Vamos conferir se ele fica confuso antes de intervir de qualquer forma.



Especificações do trabalho

A partir daqui, o trabalho em conjunto entre Rafael e Maurício começou a se separar, mas continuou acontecendo simultaneamente à troca de informações entre eles. Rafael organizou a taxonomia do site e Maurício começou o desenvolvimento do protótipo.

Taxonomia

A fim de organizar as informações de conteúdo interno da plataforma, foi realizado um estudo de taxonomia. Foram explorados diferentes jeitos de classificação de projetos e conteúdos para que pudessem ser futuramente resgatados em pesquisas ou agrupados a partir do uso de filtros de pesquisa. Dadas as especificidades do curso de Design da ESDI, alguns tipos de classificações foram avaliadas quanto a efetividade de seu uso.

Inicialmente, as classificações taxonômicas consideradas foram:

1. Estilo de trabalho: se são projetos acadêmicos, pessoais ou profissionais. Assim, poderiam diferenciar os projetos feitos a pedido da ESDI, dentro de um escopo pré-estabelecido através de um briefing, ou projetos feitos por vontade própria, permitindo uma liberdade maior de experimentação e implementação de novos conhecimentos. Também permite a interação com projetos profissionais, como freelances.
2. Tags: classificações criadas pelos próprios usuários de modo subjetivo. Poderiam ser agregadas em alguma área da plataforma, mostrando a quantidade de vezes que foram utilizadas e permitindo identificar tendências. Também permitiria a pesquisa por elementos mais específicos pelos usuários.
3. Ferramentas: classificação de acordo com as ferramentas analógicas ou de software utilizadas para a elaboração do projeto. Como muitos projetos de Design usam as mesmas ferramentas, é bastante apropriado registrar quais são elas. Mais de uma ferramenta podem ser usadas em um mesmo projeto. Assim como ferramentas de software livre ou pagas, bem como ferramentas digitais e analógicas. É importante manter em mente que a classificação de ferramentas deve estar sempre atualizada, permitindo que softwares obsoletos sejam retirados e softwares novos sejam acrescentados.
4. Tempo: classificação feita de acordo com critérios temporais de data de criação do projeto, data de entrega do mesmo (se houver uma data limite) e

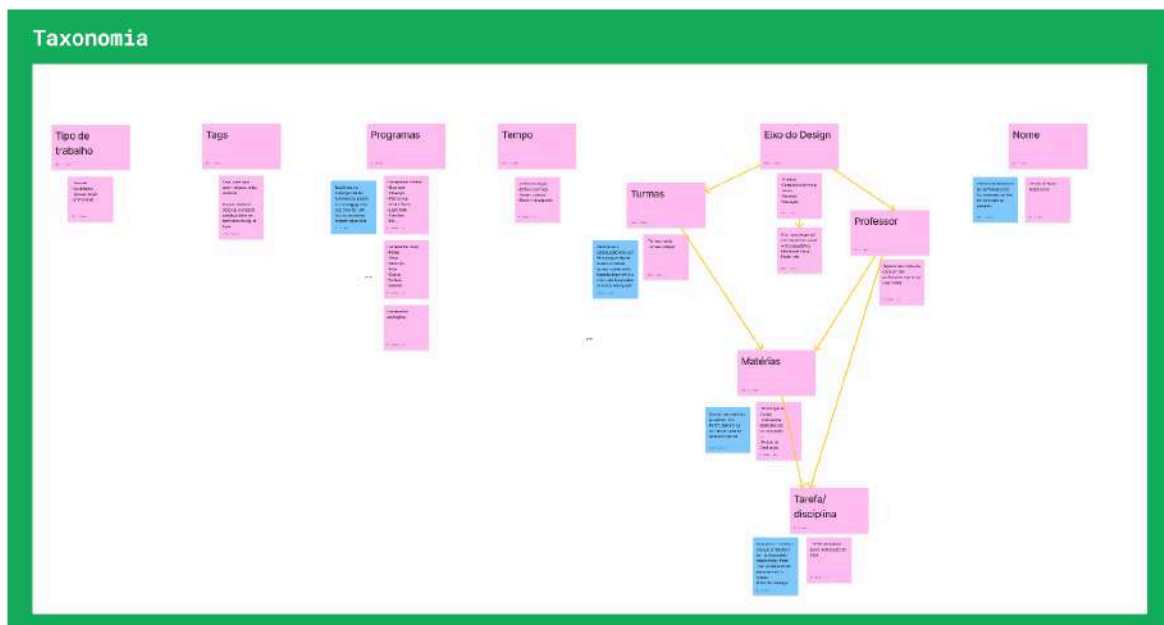
data de atualização do projeto. Com isso é possível fazer recortes por período, além de tornar a visibilidade de projetos recém-criados ou recém-atualizados viável dentro da plataforma.

5. Eixo do Design: Essa categoria começa com os quatro eixos ofertados pela ESDI (gráfico, produto, serviços e interação) e se desdobra em subcategorias. Por exemplo, Design de Produto pode se desdobrar em modelagem 3D, marcenaria, corte a laser, etc. Assim como Design Gráfico pode se desdobrar em cartazes, identidade visual, tipografia, etc.
6. Turma: o critério de organização seriam as turmas em que cada usuário se encontra designado. Aparentemente, é um critério simples, porém, considerando os alunos repetentes e os que adiaram sua formação, ao classificar os projetos desta forma, cria-se uma certa desarmonia pelo cruzamento de trabalhos que podem acabar sendo feitos por pessoas com turmas diferentes.
7. Professor: nesse aspecto, a informação seria organizada pelo nome do professor que ministra uma certa matéria e criou uma tarefa. Deve-se considerar que um mesmo professor pode passar trabalhos diferentes nem uma mesma disciplina ou que mais de um professor pode ministrar a mesma matéria no decorrer de vários períodos.
8. Disciplinas: classificação que tem como base o nome das disciplinas ofertadas na ESDI. É um modo de classificação bem técnico, porém muitos dos alunos não lembram os nomes completos de todas as matérias. Além disso, esporadicamente ocorre uma revisão curricular que altera os nomes e as próprias matérias ofertadas pelo curso.

Classificações feitas a partir do nome de matérias ou de professores foram consideradas efetivas a curto prazo, porém ineficientes se a plataforma fosse utilizada a longo prazo. O fato das disciplinas do curso passarem por reformulações ao longo dos anos, sendo por vezes cortadas do currículo da graduação ou sofrendo mudanças substanciais, atrapalharia a recuperação de certos dados e não se tornaram visíveis para os alunos. Assim como a utilização dos nomes de

professores que, apesar de ser muito comum no dia a dia dos alunos como forma de organizar as matérias, se torna impassível de utilização, já que ao longo do tempo, ministram diferentes matérias com conteúdos distintos. Além de nem sempre

Ademais, por questões do tempo de desenvolvimento deste projeto, foi preferível utilizar as classificações mais simples e reconhecíveis. Como pensamos no uso de tags pré-estabelecidas para a classificação de alguns projetos dentro do Processofólio, o principal tipo de classificação utilizada foi com base nos eixos de Design oferecidos pela ESDI.



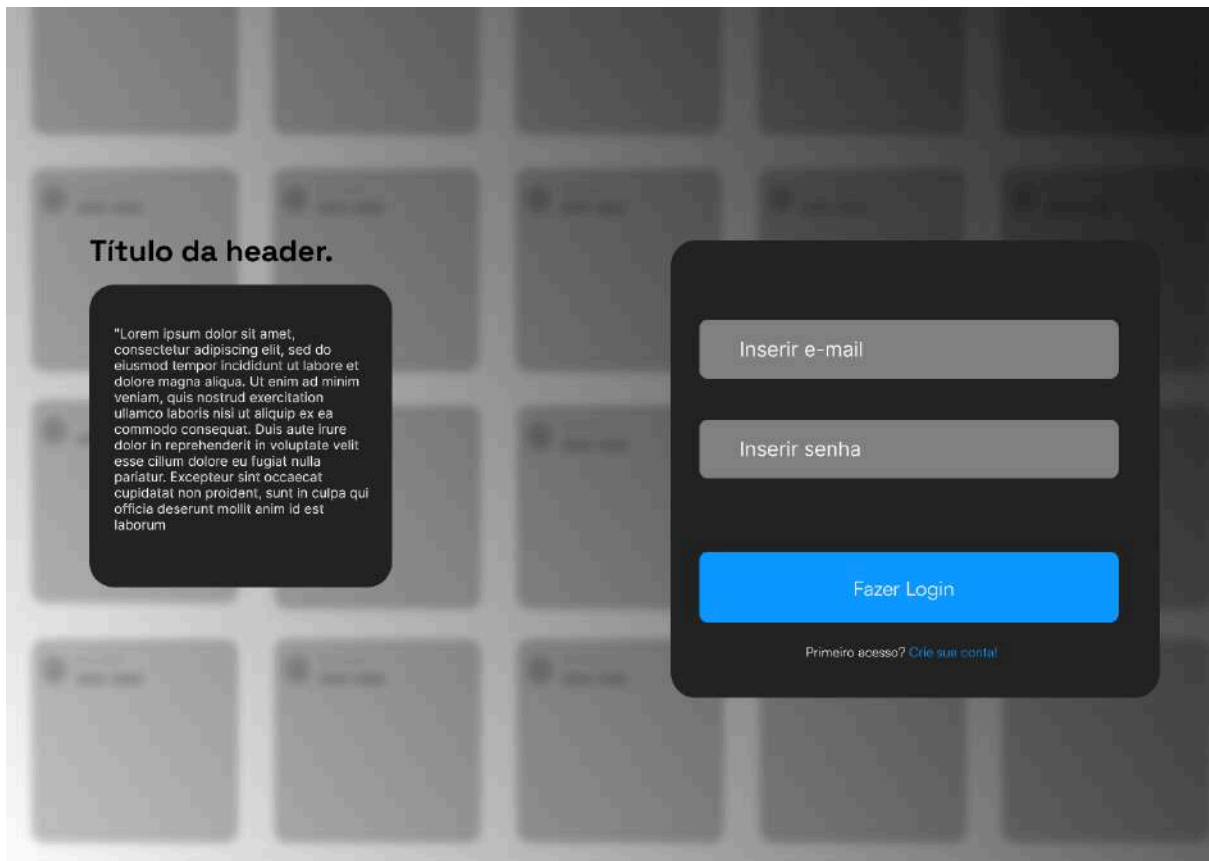
Estudos de taxonomia desenvolvidos durante a ideiação

Prototipagem

Paralelamente à definição de taxonomia, um protótipo de baixa fidelidade e média fidelidade foram desenvolvidos. Em comum acordo entre Rafael e Maurício, ficou decidido que esse protótipo deveria ser capaz de simular somente algumas funcionalidades relacionadas às ações das jornadas de usuário e não todas elas. Isso permitiu fracionar o trabalho e possibilitou a realização de uma rodada de testes com usuários mais rapidamente.

O protótipo focou na **criação de conta, exibição de um feed principal**, exibindo projetos em andamento ou finalizados, **criação de um novo projeto, edição de um projeto em andamento e o acesso a um projeto de outro usuário**. Os projetos poderiam ser acessados, embora seu conteúdo fosse inexistente e comentários não pudessem ser escritos. Também era possível acessar as páginas de criação ou edição de projetos, mas o conteúdo desses processos também era nulo. O objetivo era estruturar o layout das páginas e organizar as informações que os usuários teriam acesso.

Segue abaixo as principais telas desse protótipo de média fidelidade e alguns detalhes sobre elas:



Página de login: primeira página que se tem acesso no protótipo. Criada contendo uma pequena caixa de texto na esquerda, para alocar uma chamada à ação para o uso da plataforma. Do lado direito, a caixa de login, com uma pequena opção de criação de conta. No fundo, blocos cinza que futuramente seriam preenchidos com imagens de projetos feitos pelos alunos.

< Crie sua conta

Dados pessoais.

Nome Completo

Maurício José Costa de Oliveira

Número de celular

(21)1234-56789

Gênero

Masculino

Data de nascimento

dia / mês / ano

Dados cadastrais.

Endereço de e-mail

exemplo@mail.com.br

E-mail de recuperação

exemplo@mail.com.br

Senha



Confirmar senha



Prosseguir

Criação de conta: página simples e direta, para inserção de dados para cadastro.

O quê você deseja ver?

Selecione seus conteúdos favoritos e
nós faremos o resto.



Prosseguir

O que você deseja ver?

Selecione seus conteúdos favoritos e
nós faremos o resto.



Página de seleção de conteúdo 1 e 2: Essa página é a primeira a abordar conteúdo personalizado para o usuário. Seria possível escolher quais conteúdos seriam visualizados na plataforma. Ao clicar no botão + ele se expande e exibe quais áreas do Design e de projetos o usuário mais se interessa.



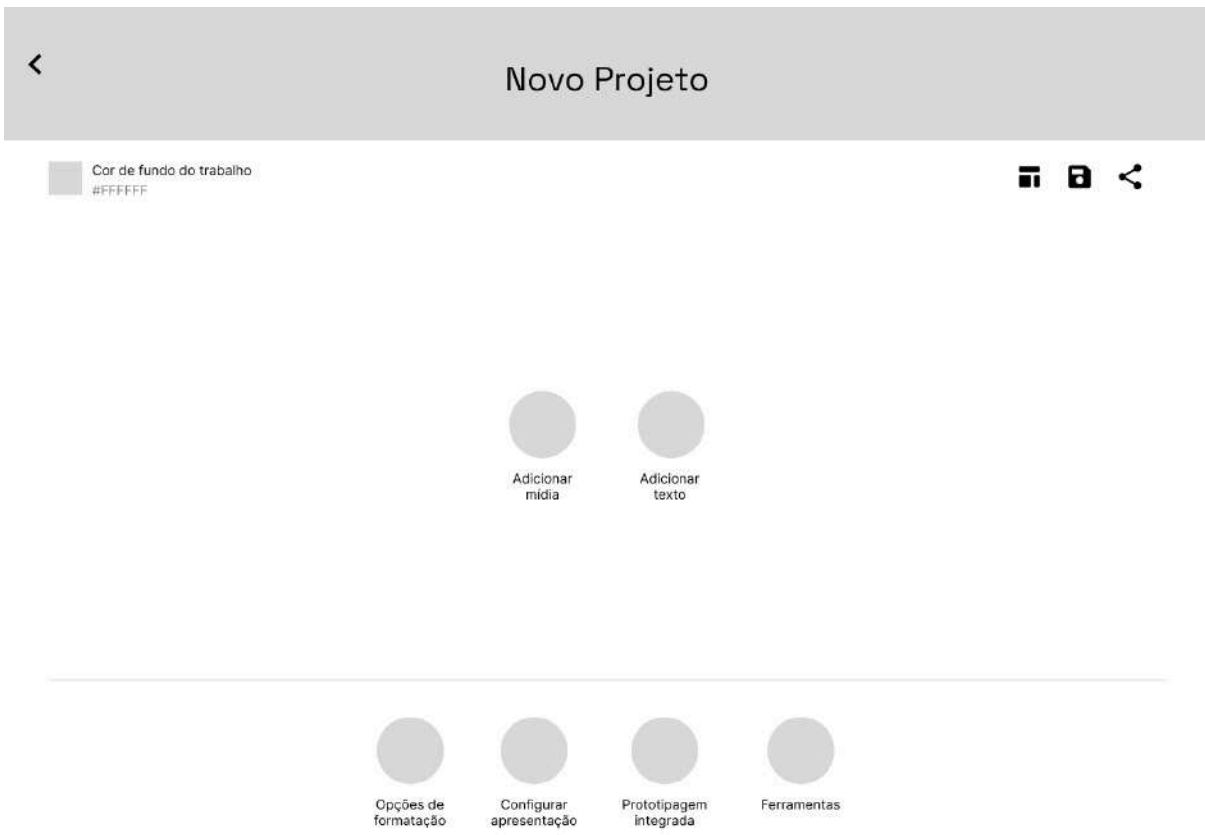
Projetos em destaque



Página principal: Feed de projetos, exibindo várias linhas com três colunas de projetos em destaque, sejam finalizados ou em andamento, junto aos nomes e fotos dos usuários que os criaram e tags que selecionaram. Centralizado na parte inferior, há um botão de + que permite a criação ou edição de um projeto. No topo esquerdo, há ícones que levam a outras páginas.



Ao clicar no + há um pop-up que se expande com a opção de "Novo projeto" e "Atualizar trabalho".



Novo projeto: aqui é possível adicionar mídia, texto e outros elementos para iniciar um novo projeto. Também é possível alterar a formatação da apresentação manualmente ou através de templates.

< Seus Projetos

 **Nome do projeto.** última alteração: 00/00/0000, às 00:00h
Tag 1 Tag 2



 **Nome do projeto.** última alteração: 00/00/0000, às 00:00h
Tag 1 Tag 2

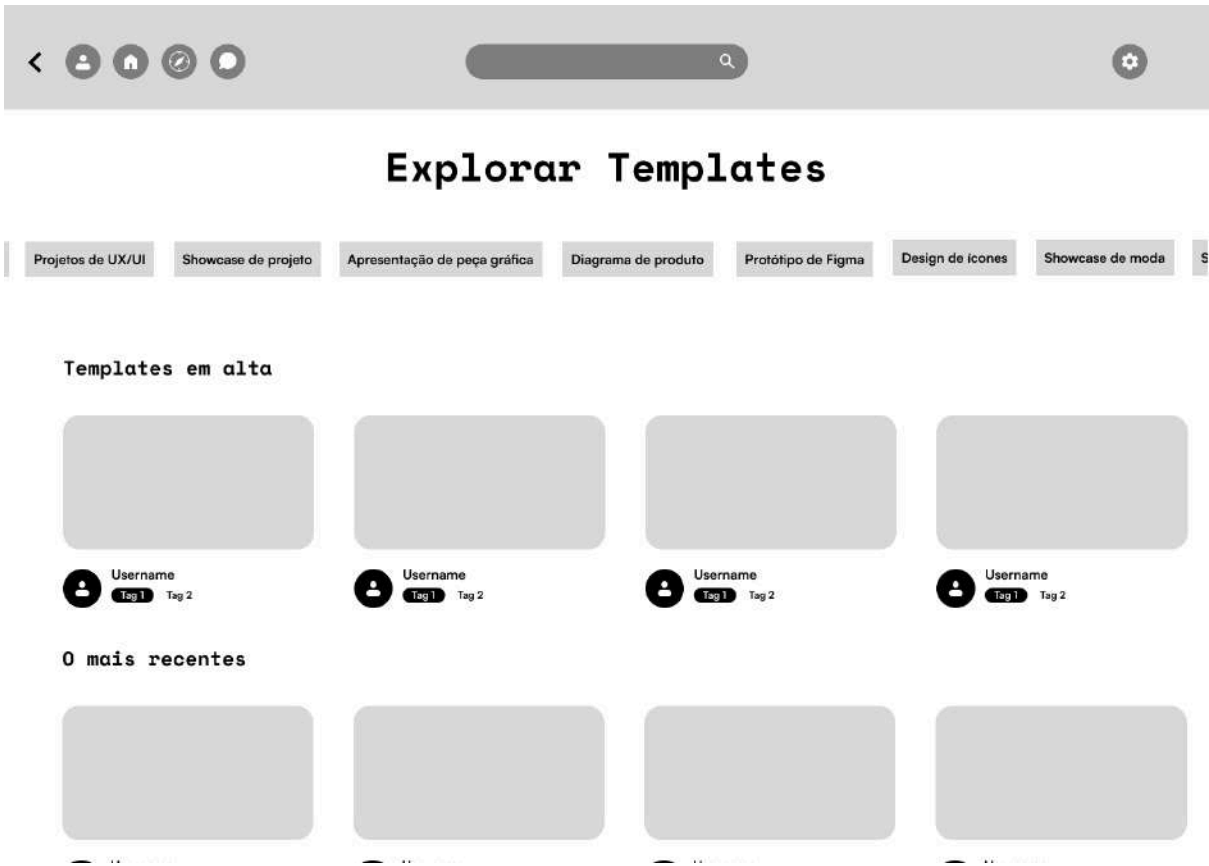


 **Nome do projeto.** última alteração: 00/00/0000, às 00:00h
Tag 1 Tag 2

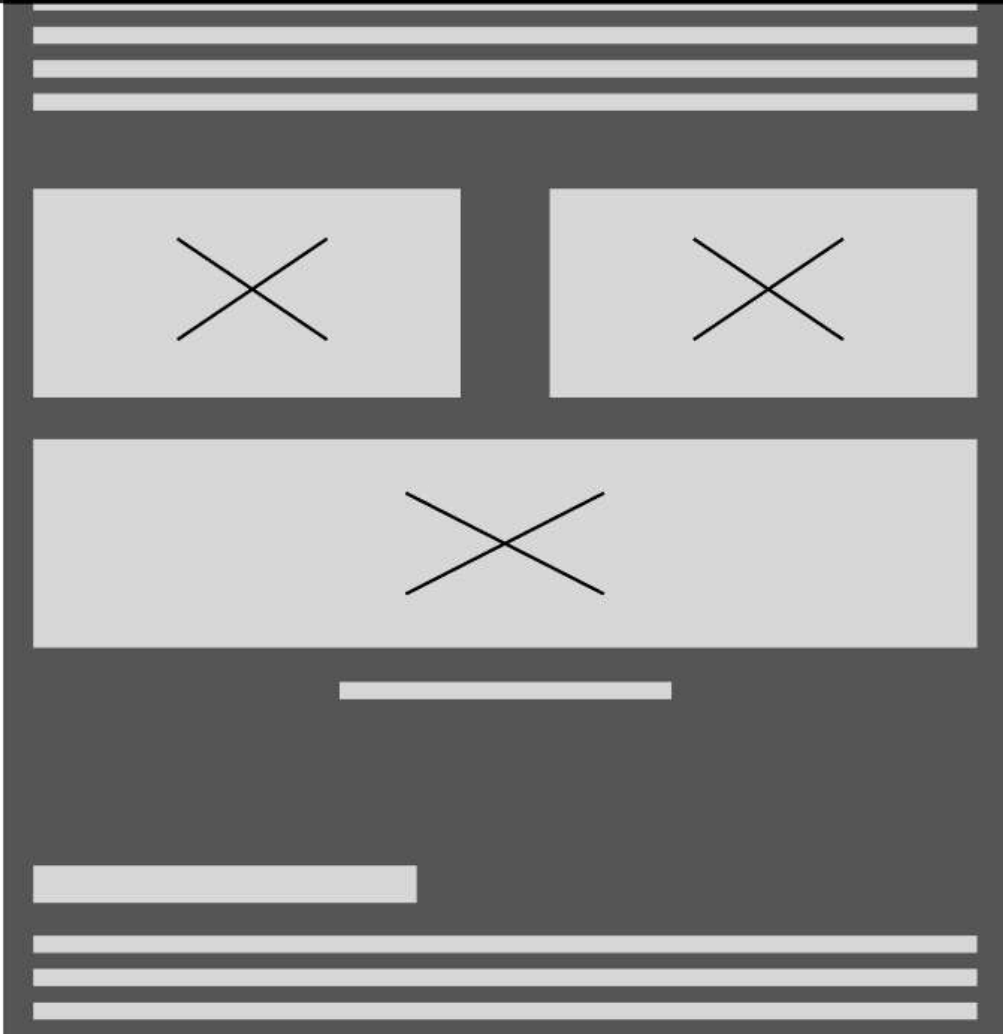
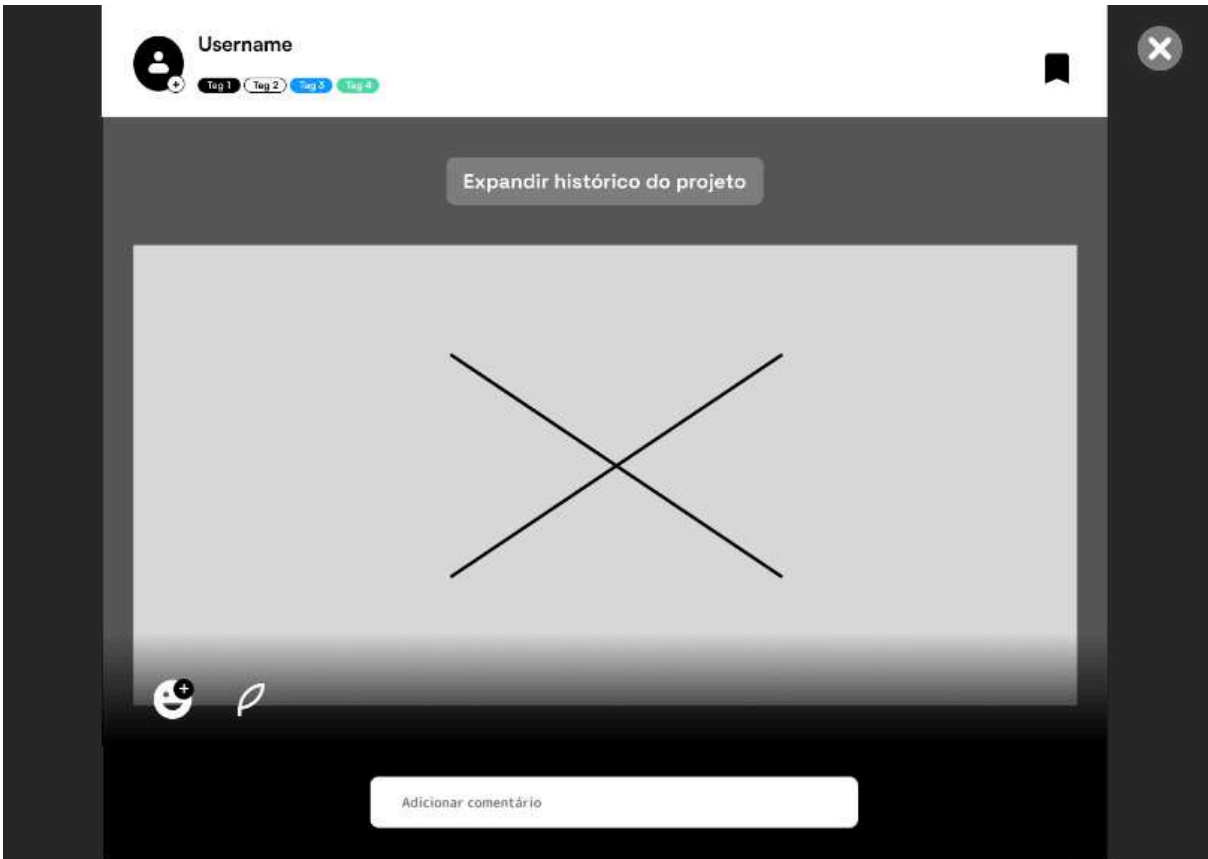
  



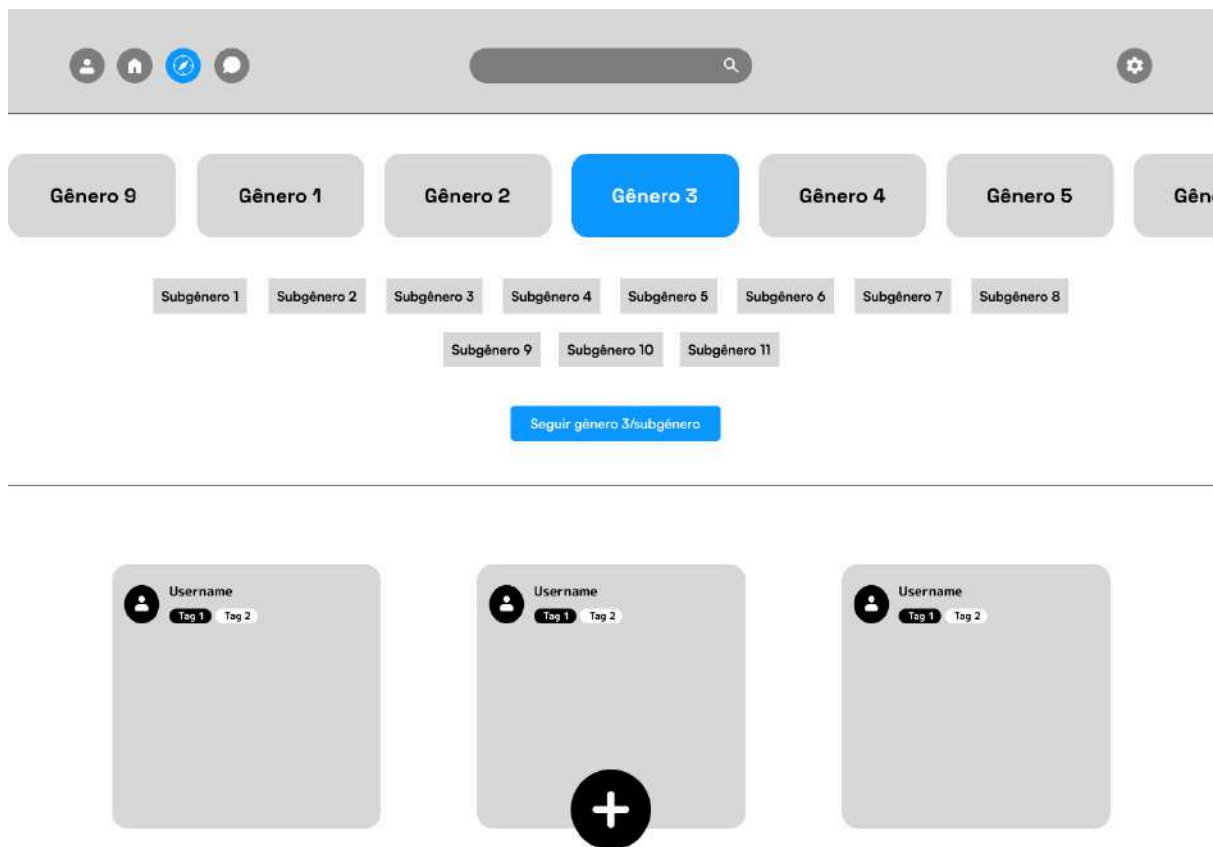
Seus projetos: aqui seria possível consultar seus projetos em andamento e atualizá-los ou excluí-los.



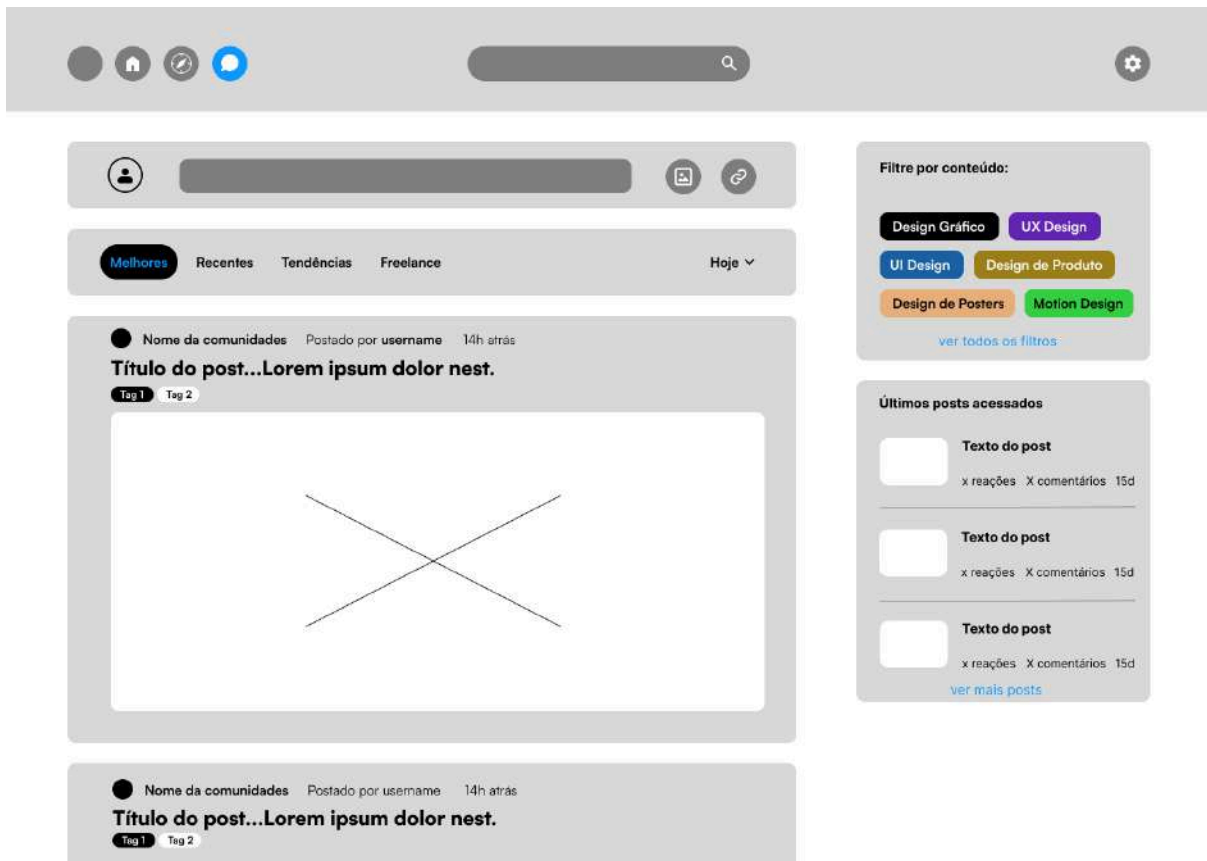
Tela de templates: para ajudar a criar ou distribuir formatações diferentes do padrão, haveria uma página de templates criados pelos próprios usuários.



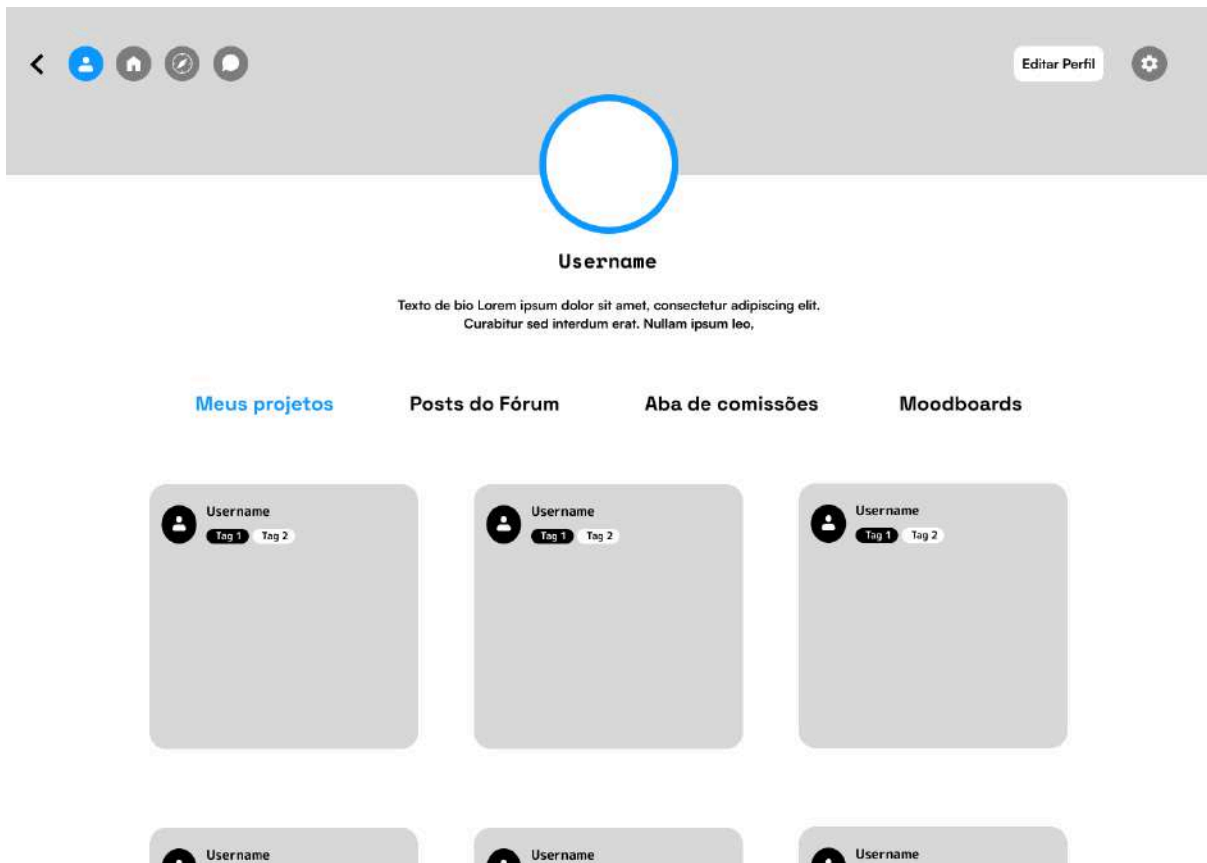
Página de projeto: Essa página mostra a estrutura básica (com manchas de texto e áreas de imagem) dos projetos em exibição na plataforma. É possível ver os ícones de reação, de adição de comentários específicos (pins), uma caixa de comentários gerais e um ícone para salvar o projeto em um moodboard. Há também um botão de histórico de projeto que permite a visualização de versões anteriores do projeto.



Página de explorar: Aqui seria possível fazer buscas por projetos através da seleção de filtros. Cada "gênero" representaria algum filtro e dentro dele haveriam "subgêneros". Importante ressaltar que o taxonômico feito durante a ideação entra aqui.



Fórum: nesta página, fica o fórum da plataforma, que permite aos usuários debater livremente suas ideias e compartilhar pensamentos uns com os outros. Um meio de comunicação mais livre. A página de freelance, que havia sido pensada para aparecer separadamente em uma seção própria, foi integrada a esta com objetivo de economizar o tempo dos designers desenvolvedores do projeto.



Perfil de usuário: aqui entram nome e foto do usuário, além de seus projetos postados na plataforma. Seria possível acessar outros elementos, como posts de fórum produzidos pelo mesmo, diretamente a partir daqui.

Testagem

Com o protótipo em mãos, o maior objetivo da etapa de testagem foi avaliar se os elementos organizados em tela eram compreendidos pelos os usuários. Para isso, nos dirigimos à ESDI e fizemos testes de usabilidade com variados alunos da instituição.

Começamos estabelecendo parâmetros para testagem, fluxo a ser cumprido pelos participantes e estimulando a liberdade de perguntas por parte dos alunos. A realização de perguntas foi feita, preferencialmente, após o fim de cada tarefa, evitando assim, a quebra de raciocínio do participante. Durante essa etapa foram utilizadas alguns conceitos de metodologia ágil, para permitir testagens mais dinâmica assim que mudanças no protótipo, mesmo que pequenas, fossem implementadas.

Os parâmetros e resultados da testagem podem ser averiguados a seguir:

Tarefa 1: Pedir ao aluno para realizar o processo de criação de conta, seguindo por preenchimento de todos os dados dispostos e pela definição de conteúdo preferido antes de ingressar na *home screen*.

Pergunta 1: O quê você achou da tela de login/cadastro? Tem algo que você gostaria de comentar em particular?

Pergunta 2: Como você se sentiu sobre as perguntas expostas na aba de cadastro? Alguma pergunta que você gostaria de acrescentar? Algum campo que não faz sentido para você?

Pergunta 3: Sobre a aba de seleção de gostos, o quê você acha que o fluxo de botões se tornando balões? Algo mais que você gostaria de comentar?

Tarefa 2: Pedir ao aluno que navegue pela homepage do site, com liberdade para testar botões e usar o scroll do feed.

Pergunta 1: Qual sua opinião sobre as informações mostradas na miniatura dos *cards* de projeto? E ao expandir um projeto, quais foram as suas impressões?

Pergunta 2: Sobre as ferramentas expansíveis de navegação. O uso do clique para expandí-las te ajudou? O quê você pensa dele? (Esta parte da interface contará com uso de motion e cores posteriormente para fazer mais sentido)

Pergunta 3: Sobre as ferramentas que aparecem do menu expansível, Você acha que elas fazem sentido em estar ali? Tem alguma que te deixou dúvidas sobre sua função? (*validar com os participantes sobre o objetivo da aba de fórum e freelance*)

Pergunta 4: Sobre o botão de criação, ele fez sentido para você? O que você acha sobre a posição dele na interface? (*se o aluno demorou 4 etapas para achar o botão de criar projeto, é porquê ele não está óbvio ou estimulante/conveniente o suficiente*)

Tarefa 3: Após o uso da plataforma, pediremos ao aluno que crie um novo projeto, e o deixaremos explorar a partir dali.

Tarefa 1: O quê você acha do componente expansível do botão de criação? Acha que faz sentido unir os dois tipos de projeto?

Tarefa 2: Sobre a aba de “novo projeto, as ferramentas fizeram sentido para você? Acha que poderiam ser adicionadas novas ferramentas?

Tarefa 3: Sobre a aba de “meus projetos”, qual sua opinião sobre ela? Tem alguma parte deste card que você mudaria? Tem alguma sugestão de melhoria para ele?

Deixar espaço para perguntas, dúvidas ou demais depoimentos antes de agradecer pela participação.

Entrevistas conduzidas por Maurício

Teste de usabilidade número 1

Data da entrevista: 27/09/2023 - 08:35

Duração da entrevista: 33 minutos

Entrevistado: June Oliveira

Turma: 59

Tela de login/cadastro: June não leria o texto motivacional da tela de login/cadastro. Ela acha meio desnecessário pois, segundo ela, ao buscar o site do plataforma, o usuário já teria uma noção de sua função.

Tela de criar conta: Quantidade certa de informações, gostou da aba de recuperação de conta, e pode tirar o cis ou trans da seleção de gêneros e deixar opções pré-selecionadas, com a possibilidade de adicionar outra a bel prazer do usuário. Ela também comentou sobre deixar o seletor de idade em um único campo, ao invés de 3 campos separados.

Tela de definir conteúdo mostrado: Criou confusão inicialmente, mas foi simples de entender após interagir mais com a tela. Opções pré-definidas seriam interessantes para o usuário não ter que digitar e ter mais um trabalho antes de poder realmente usar o site, e deixar um campo menor para adicionar, especificamente, outras áreas.

Homescreen: Achou o layout interessante e bem estruturado, mas gostaria de poder alterar a **forma de visualização** do feed (forma de thumbnails, listagem, timeline, etc).

Barra de atalhos/ferramentas: Cada aba ficou bem intuitiva, a aba de fórum foi fácil de compreender o que esperar (aba de discussão, conversas, tutoriais de programas, etc), e a de freelance foi a mais interessante segundo o participante. O espaçamento no grid foi bastante elogiado pelo participante, principalmente por ocupar a mesma aba de filtro (citou também que, se a posição for consistente através de toda a interface, a aba de ferramentas ficará mais fácil de se acostumar)

Projeto expandido: Tamanho do ícone de usuário e tipografia para título e tags ficaram muito pequenas no pop-up de projeto, é interessante aumentar as proporções. A participante gostou também da forma de interação com reações

diferentes de “likes” e outras formas padrão de interagir com um post. Também adicionar um projeto de “fechar pop-up”, mesmo que clicando fora do post o pop-up se feche, é importante ter duas formas de fechar o pop-up e evitar confusão. Ajustar o tamanho da borda do projeto também é importante. Rever também a posição da barra de **adicionar comentário**.

Botão de adicionar projeto: A participante gostou da tela de adicionar **novo projeto**, mas comentou que o botão de adicionar imagem, vídeo e GIF poderiam ser unidos em um único botão de “adicionar mídia”, e também elogiou o balão que surge ao clicar no botão de **adicionar projeto**, citando que o agrupamento entre **novo projeto** e **atualizar projeto** faz bastante sentido. Sobre a tela de **atualizar projeto**, a participante citou que os elementos na interface fazem bastante sentido, citando apenas que faria sentido adicionar um ícone de “lápiz” como atalho direto para atualizar o projeto em si, reservando o menu kebab para acessar configurações mais específicas do projeto. E sobre o balão de ícone de participantes, poderia haver um limite visual de quantos ícones aparecem ao mesmo tempo, respeitando o grid.

Teste de usabilidade número 2

Data da entrevista: 28/09/2023 - 09:00

Duração da entrevista: 20 minutos

Entrevistado: Lia

Turma: 59

Tela de login/cadastro: Lia não mencionou nada em especial sobre esta seção. Comentou que os elementos estão bem colocados e não teve dificuldade a partir daqui.

Tela de criar conta: A aluna achou adequado o volume de campos a serem preenchidos nesta etapa, não mencionando nada que poderia ser removido ou adicionado.

Tela de definir conteúdo mostrado: Não teve estranhamento inicial com o objetivo da tela, já que, como a aluna mencionou, já utilizou um sistema muito similar ao criar conta em outros sites, então a padronagem da tela já a fez compreender o que deveria ser editado.

Homescreen: A primeira dúvida que a participante expressou foi a de se os projetos apresentados no feed inicial seriam de pessoas que elas seguem, ou se seriam projetos de usuários em geral. Também ela citou como seria interessante utilizar outras **formas de visualização** do feed (forma de thumbnails, listagem, timeline, etc).

Barra de atalhos/ferramentas: Cada aba ficou bem intuitiva, fazendo a participante se sentir segura de utilizar e acessar cada parte do site. Ela mencionou especialmente a aba de explorar como sendo muito importante para seu fluxo de uso, já que em sites similares, é o que ela mais costuma utilizar.

Projeto expandido: A participante ficou em dúvida inicialmente na questão de funcionalidade das tags, mas uma vez compreendida, achou que fazia bastante sentido no uso ao dia a dia. O sistema de reações à postagem foi bastante elogiada também, já que sentia que poderia ser uma forma interessante de interagir com a publicação. Sobre o botão salvar, ela perguntou se seria possível salvar cada projeto em pastas diferentes, citando que esta possibilidade de categorização seria essencial para salvar referências. Também citou que o layout ficou bem estruturado.

Botão de adicionar projeto: A participante gostou do fato do botão estar centralizado e conter ambas as opções de adicionar e editar projetos, tornando-o assim, mais fácil de acessar e de chamar atenção. Sobre a área de **criar projetos**, ela citou que as ferramentas fazem sentido para elaborar uma apresentação, a única dúvida inicial era se seria possível adicionar uma pessoa como colaborador(a) em seu projeto, sugerindo um atalho específico para isso na seção de ferramentas de edição no projeto.

Entrevistas conduzidas por Rafael

Teste de usabilidade #1

Entrevistada: Raiane Cardoso

Turma: 58

Principais pontos do teste:

1. Houve uma pequena crítica quanto ao espaço entre as duas colunas de dados na página de cadastro. Na página seguinte, que aborda quais conteúdos o usuário prefere ver na plataforma, a entrevista amou o uso de botões interativos para a adição ou remoção dos mesmos. Entretanto, surgiu uma dúvida de como esses conteúdos seriam adicionados. **Raiane achou que cada adição de tema geraria uma ramificação com subtemas.**
2. A entrevistada demonstrou interesse em entender a diferenciação entre projetos em andamento e projetos concluídos, na página principal do feed, para facilitar sua interação com a plataforma. **O protótipo de média fidelidade não mostrava diferenciação entre os tipos de projeto. Ela acha interessante haver essa separação clara** para poder dar feedbacks aos projetos em andamento ou salvar projetos finalizados em um moodboard.
3. Houve elogios à disposição dos elementos na tela, à legibilidade e ao contraste, considerados bons mesmo sem óculos.
4. Foram mencionadas sugestões de melhoria, como aumentar o tamanho de elementos interativos para melhor usabilidade. Em especial, o botão de voltar, que foi avaliado como muito pequeno e pouco visível no topo esquerdo da tela.

5. A organização dos comentários e a possibilidade de comentários específicos em projetos em andamento foram discutidas como pontos a serem considerados para aprimorar a plataforma.

6. A necessidade de clarificação de certos elementos da interface, como ícones, foi destacada.

No geral, a entrevista forneceu feedback valioso sobre a plataforma, incluindo elogios e sugestões de melhorias específicas para garantir uma experiência de usuário mais eficaz e amigável.

Observação: durante o teste, ela não encontrou os menus escondidos no feed inicial.

Teste de usabilidade #2

Entrevistado: Márcio Jr.

Turma: 60

Principais pontos do teste:

1. A tela de cadastro foi avaliada, com ênfase na simplicidade e clareza das informações solicitadas. A tela de conteúdo a ser exibido foi elogiada por não precisar selecionar todas as seis opções.

2. A organização dos projetos, tanto finalizados quanto em andamento, foi elogiada pela sua clareza e facilidade de navegação.

3. O recurso de adicionar comentários específicos em projetos em andamento foi discutido como uma forma útil de fornecer feedback e assistência.

5. O posicionamento e o design de elementos na tela, como botões e informações, foram avaliados positivamente em termos de intuitividade. O entrevistado sugeriu que o botão de adicionar projeto sumisse quando a página fosse rolada para baixo e voltasse quando fosse rolada para cima para evitar poluição visual.

6. A possibilidade de edição de projetos em andamento foi mencionada como uma vantagem, permitindo uma maior flexibilidade.

7. A preocupação com o espaço e o design da interface foi destacada como um aspecto importante para garantir uma experiência agradável ao usuário. A forma como os projetos eram apresentados no protótipo, com três projetos por linha e espaçamento farto entre eles, foi considerado algo bom.

8. A clareza na diferenciação entre projetos públicos e privados foi observada como relevante para a privacidade dos usuários.

9. O entrevistado expressou satisfação com a organização geral da plataforma e sua intuitividade.

10. A entrevista concluiu com uma avaliação geral positiva da plataforma, enfatizando sua organização, visibilidade e potencial para o futuro.

No geral, a entrevista proporcionou valiosas informações sobre a usabilidade e eficácia da plataforma, além de destacar seus pontos fortes e áreas de melhoria.

Teste de usabilidade #3

Entrevistado: Guilherme Freire

Turma: 58

Principais pontos do teste:

1. Na tela de cadastro foi ressaltado que o campo "idade" na verdade pedia dados da data de nascimento e isso causou estranhamento no entrevistado.
2. Na página de definição de conteúdo houve uma dúvida de quais conteúdos poderiam ser adicionados manual ou se eles seriam pré-definidos. E se eles forem pré-definidos, ele não consegue saber quais são antes de clicar. A animação dos botões foi elogiada.
3. Em relação ao feed, a animação que mostra o título do projeto quando o mouse passa por cima foi elogiada por não tirar o foco das imagens e não poluir visualmente.
4. Em relação ao menu escondido, Guilherme conseguiu achá-lo, **mas ficou em dúvida em relação ao "explorar", porque ele já estava explorando e tinha uma caixa de pesquisa, e ao "fórum"**, porque não sabia que era uma função da plataforma.
5. Sugeriu que mesmo em média fidelidade, a caixa de pesquisa tivesse uma lupinha.
6. **Achou o layout dos menus superiores muito grandes.**
7. Ficaram algumas pequenas dúvidas em relação ao que certas ferramentas no menu de adicionar projeto faziam.
8. Guilherme questionou se **"opções de formatação" não seria um menu próprio ou algo separado das outras ferramentas** porque essa opção exige muito mais do usuário e tem muito mais coisas para fazer do que o restante das ferramentas. Também apontou que a falta de uma opção como essa é o que mais frustra ele no Behance.
9. Ficou em dúvida se é possível acessar versões anteriores dos projetos em andamento. Também inquiriu se quando o projeto finalizado for postado, a fase de desenvolvimento vai ser acessível ou não.

10. Ficou em dúvida se quando um projeto for feito em conjunto, como isso vai aparecer no feed. E se uma única pessoa deletar o projeto, ele vai ser deletado de todas as outras pessoas ou não.
11. Gostou da separação entre "criar projeto" e "editar projeto".
12. Sugeriu uma opção de autorização de comentários (envio e/ou visualização), para um maior controle do autor do projeto e para evitar comentários maldosos.
13. Falou sobre um sistema de reputação com base nos comentários.

Teste de usabilidade #4

Entrevistados: Heva Bheatriz (turma 59) e Giovanni Vieira (turma 60)

Resumo do Teste de Usabilidade:

- 1. Página de Login e Criação de Conta:** Acharam o conteúdo bem direto e simples, sem dificuldades de entender ou acessá-los.
- 2. Categorias e Seleção de Conteúdos:** Houve uma pequena discussão sobre a necessidade de especificação de categorias, como UX e UI Design, e a importância de especificar áreas de design, como UX Research e UX Writing.
- 3. Feed Principal:** Os participantes deram feedback sobre o formato do feed, sugerindo a visualização de um trabalho por vez, semelhante ao Instagram. Heva disse que gostaria de ver os projetos um a um, porque é a forma que ela consome conteúdos de rede social. Giovanni discordou e disse que gostava de receber uma enxurrada de conteúdos de uma vez, para obter inspirações. Também sugeriu que o *layout* fosse mais fluido, semelhante ao Pinterest, para se adaptar melhor aos vários modelos de projeto. Os dois também sugeriram a inclusão de tendências e conteúdos mais relevantes.
- 4. Fórum:** Foi discutida a possibilidade de incluir pessoas da pós-graduação para discussões mais estruturadas e elogiaram o layout por ser semelhante ao Twitter

antigo. Sugeriram a ideia de trending posts e que fosse colocado um filtro para alterar o modo de visualização.

5. Exploração de Conteúdo: Sugestões foram feitas para a inclusão de tags ou estilos para facilitar a busca e organização dos trabalhos. Tags e estilos seriam semelhantes, mas estes últimos seriam criados diretamente pelos alunos, lembrando hashtags.

6. Perfil do Usuário: Comentários positivos sobre a personalização do perfil, como ter uma header e uma capa, e a inspiração no Tumblr para a customização foram mencionados.

7. Ícones e Navegação: Discussão sobre os ícones usados na interface, como os símbolos de casa, explorar, fórum, entre outros. Observação sobre o uso de símbolo de "planeta/mundo" para representar a página de explorar, dava a impressão de ser um seletor de idioma.

8. Botões de Ação: Sugestões foram feitas para aprimorar a usabilidade, como ter a opção de criar um novo projeto ou atualizar um trabalho diretamente do perfil do usuário.

9. Feedback Final: Os participantes expressaram satisfação geral com a plataforma, destacando sua originalidade e lembrando que a personalização da interface foi inspirada no Tumblr.

Análise das pesquisas

Os aspectos mais relevantes da primeira rodada de testes foram em relação à diferenciação de projetos terminados e em andamento. Não havia distinção entre eles, seja visualmente ou por organização no feed.

As outras funcionalidades da plataforma não eram totalmente visíveis, como a sessão de explorar projetos, a página de perfil e o fórum.

Alguns outros pontos, como a forma como alguns termos eram escritos e a disposição espacial de alguns ícones também foi levada em consideração. Por exemplo, usar uma versão reduzida do texto na página inicial, que sirva tanto para usuários que desconhecem a plataforma, quanto para os que já sabem a sua utilidade.

Protótipo de Alta Fidelidade

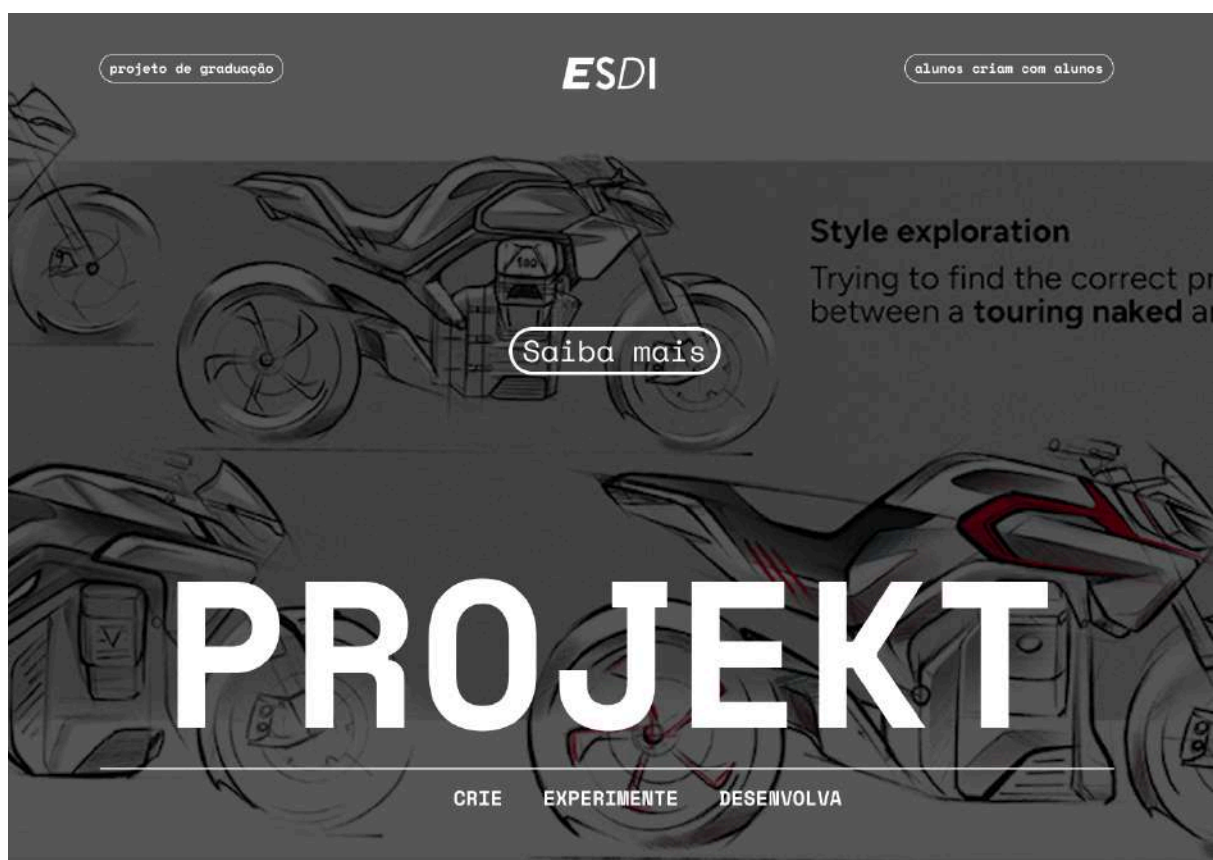
Construção do protótipo

Com base nos feedbacks dos testes, o protótipo de alta fidelidade foi desenvolvido. A interface foi criada visando permitir uma boa usabilidade para os usuários, ao mesmo tempo que não se valesse de uma estética exageradamente funcionalista. Queríamos que ela refletisse os diferentes estilos e gostos dos projetos de Design que a plataforma pudesse alocar.

Durante essa etapa, o processofólio recebeu um nome oficial: PROJEKT. Uma identidade visual foi criada levando em conta os elementos estéticos citados anteriormente e as diferentes seções da plataforma. Isso pode ser notado principalmente na aplicação de cores, com cada seção do protótipo tem uma cor de destaque diferente. Por exemplo, a parte de Explorar possui como destaque uma cor roxa bem saturada. Isso se reflete tanto no ícone dessa seção, presente no topo de todas as páginas, como nos botões de filtros de pesquisa presentes na página de Explorar. As outras áreas da plataforma apresentam cores diferentes, como azul, verde e amarelo-alaranjado. Dessa forma o usuário relaciona cada área com uma cor e identifica mais facilmente onde está.

Visão geral do protótipo

.CRIE
.EXPERIMENTE
.DESENVOLVA



Introdução: foi inserida uma animação de introdução, com palavras de chamada à

ação e exibindo o nome PROJETH. Ao fundo, foi adicionada uma animação que
exibe imagens de projetos postados na plataforma.

< **Crie sua conta**

Dados pessoais.

Nome Completo *
Roberto da Costa

Numero de celular *
(21)1234-56789

Gênero *
Masculino ▾

Data de nascimento *
dia / mês / ano

Dados cadastrais.

Endereço de e-mail *
exemplo@mail.com.br

E-mail de recuperação *
exemplo@mail.com.br

Senha *
***** 🔒

Confirmar senha *
***** 🔒

Prosseguir

< **O que você deseja ver?**
Selecione seus conteúdos favoritos e nós faremos o resto.

UX/UI Design +

Design Gráfico +

Design de Produto +

PROJEKT

Design de Serviços +

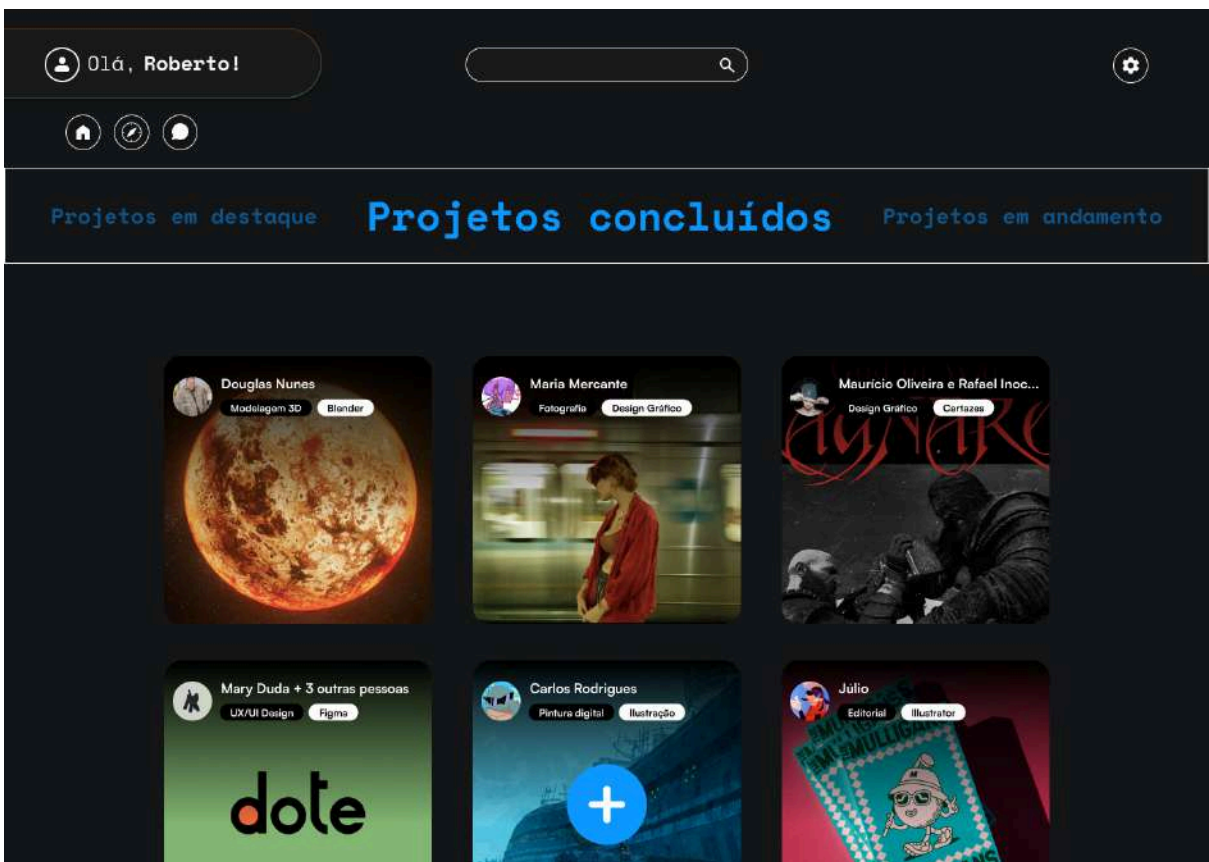
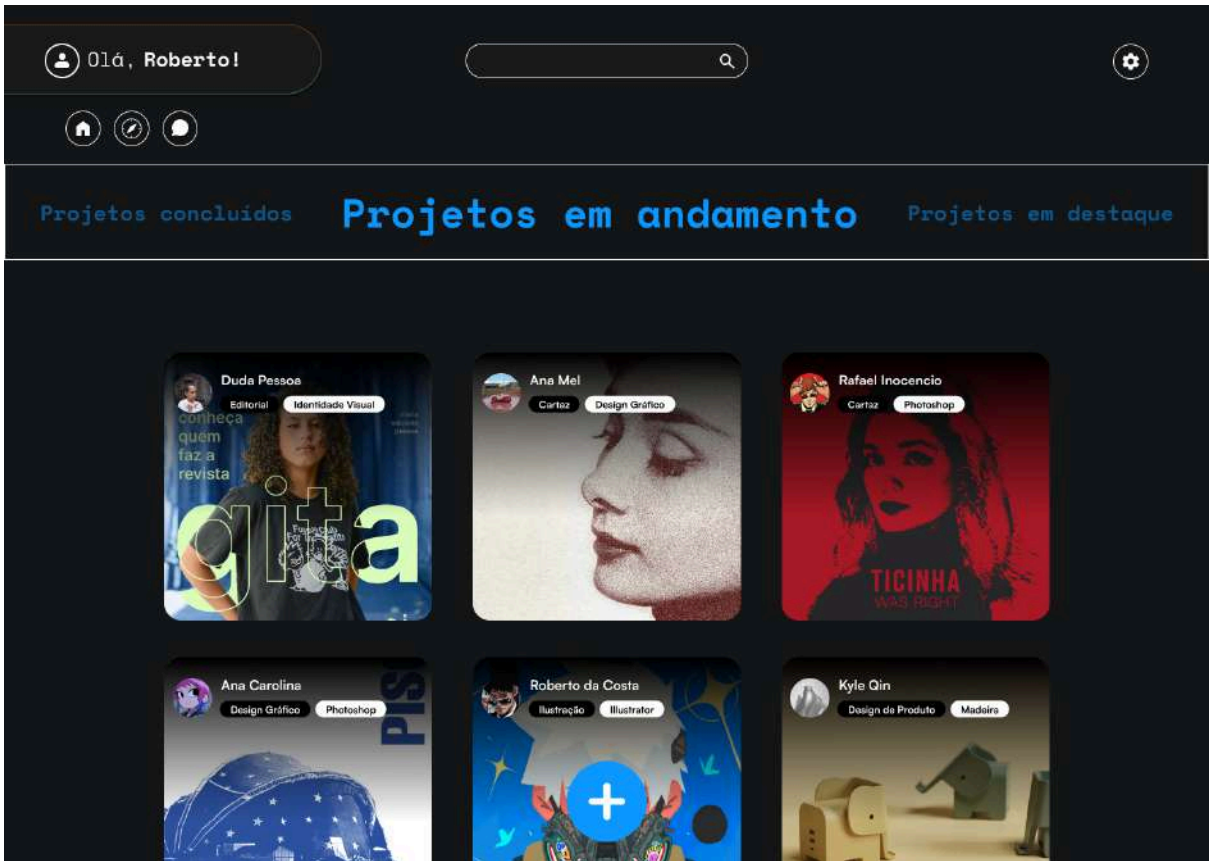
Ilustração +

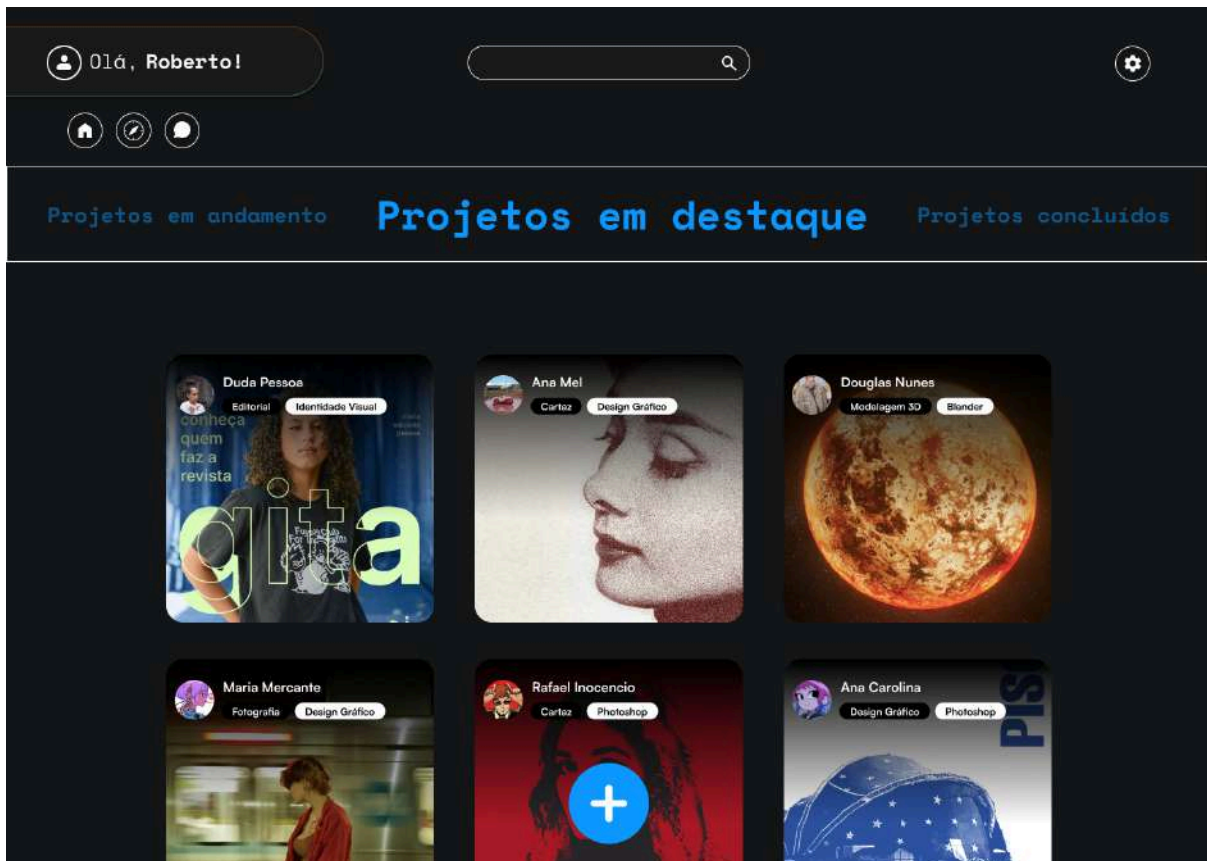
Modelagem 3D +

Prosseguir

Criação de conta e seleção de conteúdo: A estrutura dessas páginas se manteve

igual, sofrendo alterações apenas em alguns detalhes, como correção de texto, exibição prévia de conteúdos e adicionando algumas animações.





Página principal: visão da página principal com feed de projetos criados pelos usuários. Agora há uma separação entre projetos em andamento, projetos concluídos e projetos em destaque (que exibem uma mistura dos dois).



Tela de criação de novo projeto: essa tela sofreu uma remodelagem, deixando escritas por extenso algumas opções que passavam despercebidas durante o teste de média fidelidade (como a exploração de templates). Os elementos principais de adição de texto e mídia foram deixados em destaque.




Exemplo de como um novo projeto é criado, com a inserção de algumas imagens e texto.

<

Novo Projeto

Preview da capa de projeto



Roberto da Costa
Poster Colagem
WAKE UP THAT... Soufajboy
Made by Beza, Design


[Editar imagem de capa](#)

Nome do projeto
Adicione um nome à sua criação

Tags de projeto (até dez)
Estas tags ajudarão outras pessoas a descobrir seu projeto

Ferramentas usadas
Qual foi o processo de criação deste projeto? Nos conte!

Adicionar participantes no projeto
Digite o nome de quem você deseja adicionar como colaborador

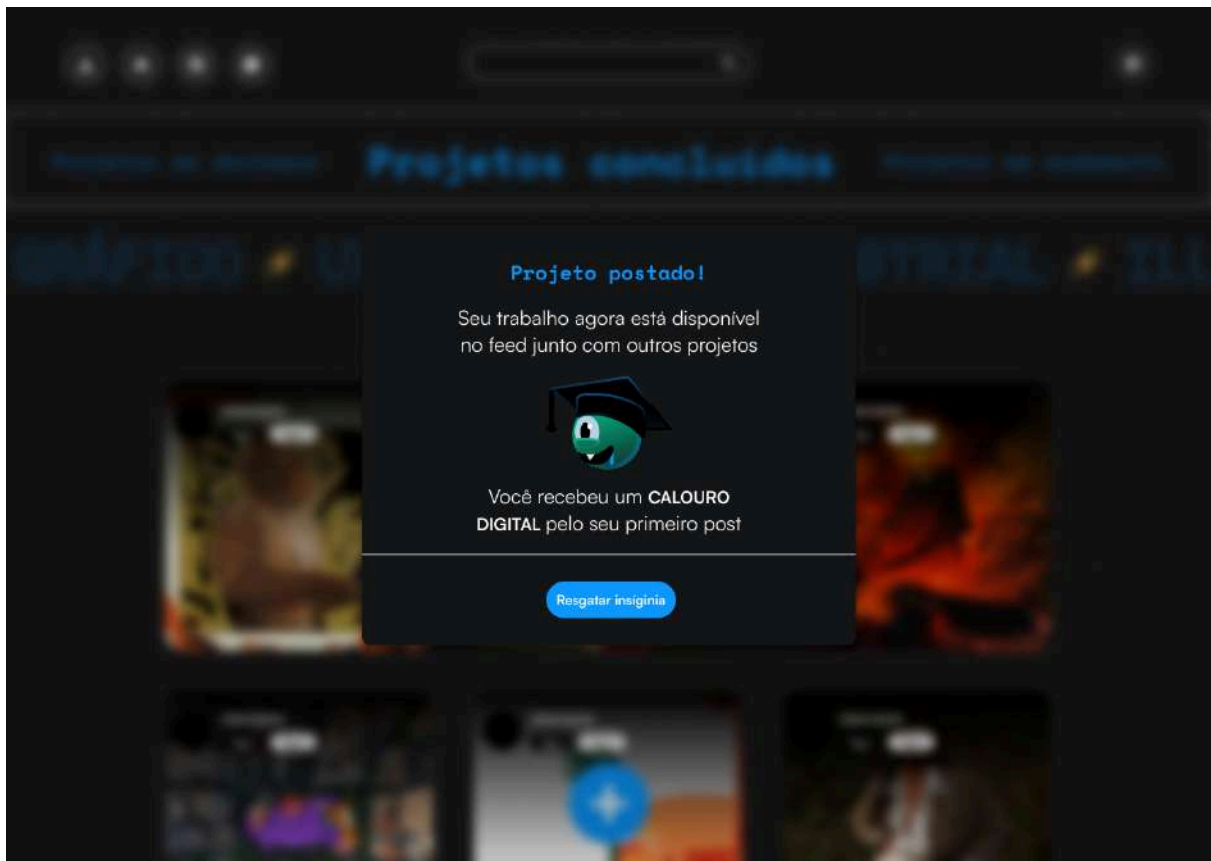


Visibilidade do projeto
Projeto público ▾

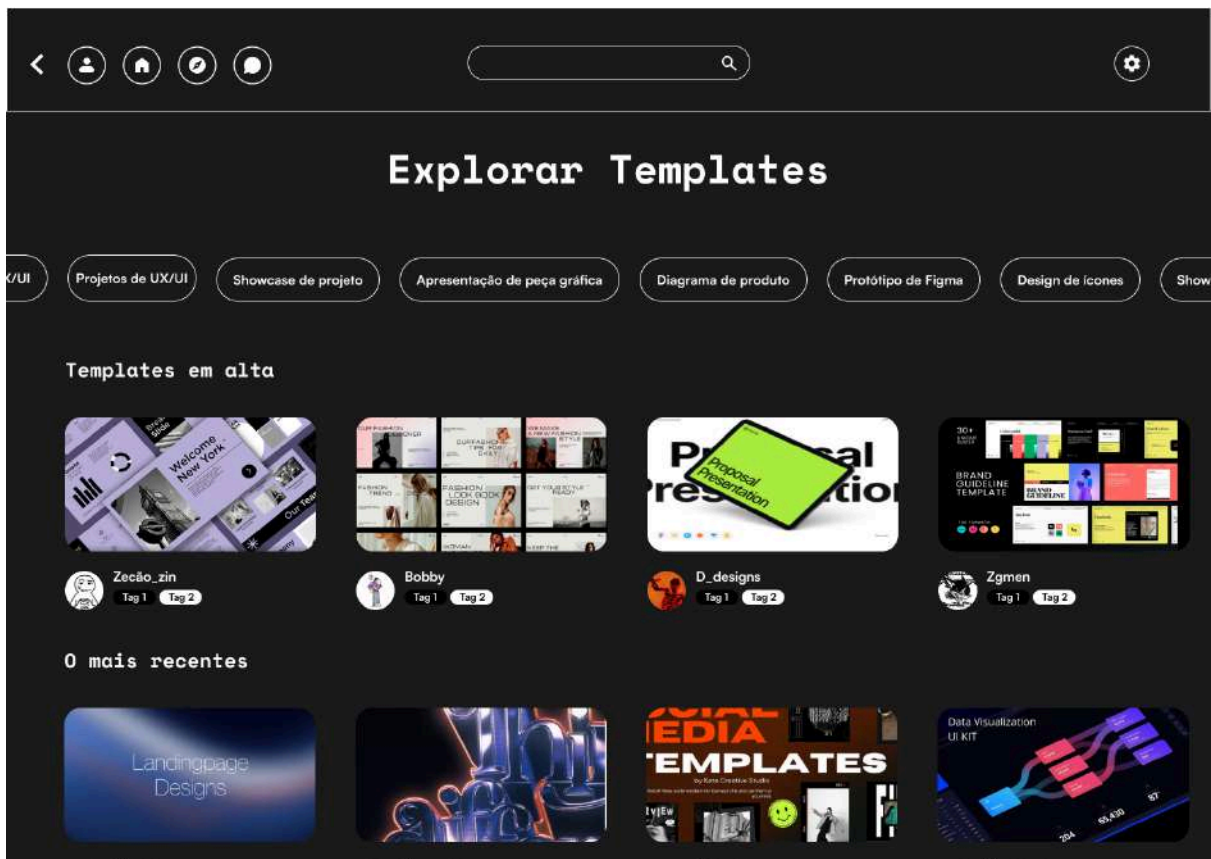
Adicionar descrição do projeto

Cancelar Salvar como rascunho Publicar

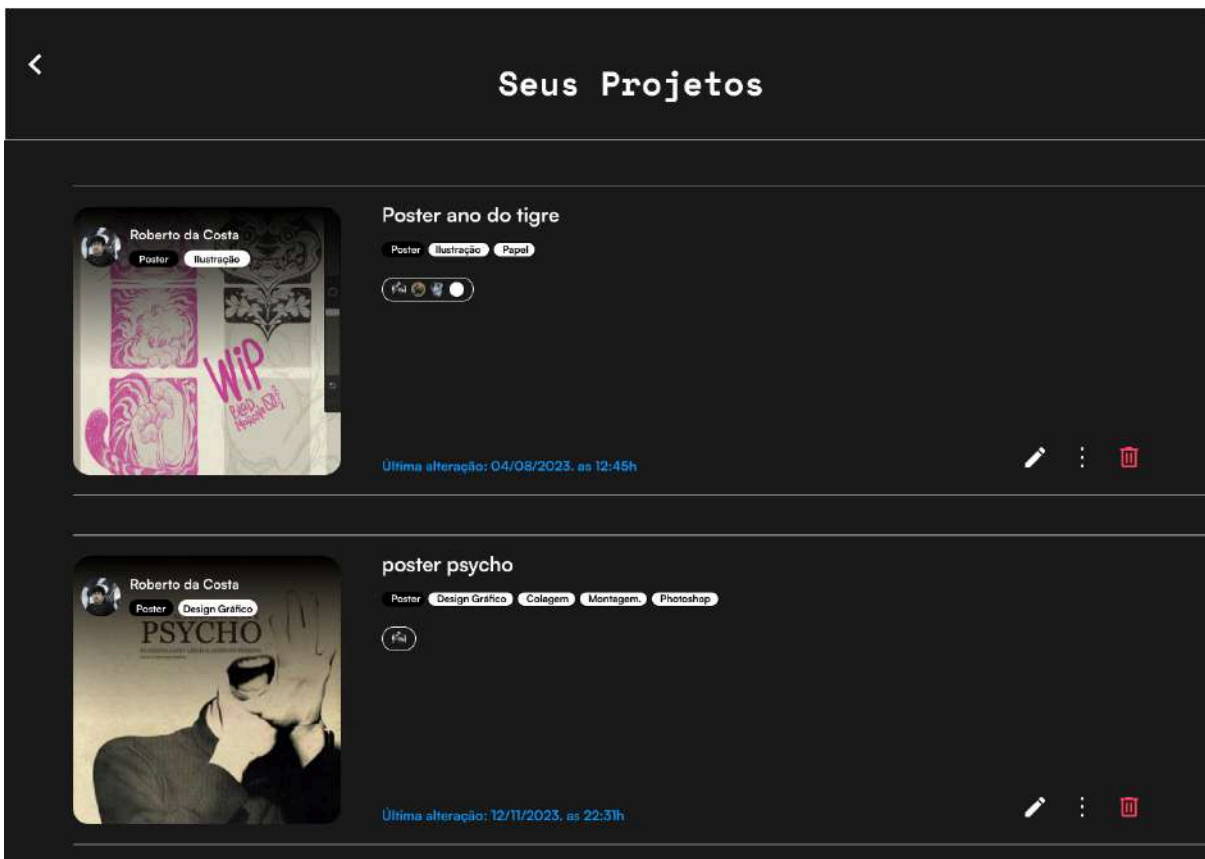
Detalhes dos elementos finais antes da publicação do projeto, tais como a inserção de tags, informe de ferramentas utilizadas e o controle de privacidade para escolher quem pode ver e comentar no projeto.



No final do processo, há a recompensa de uma insígnia por ter completado a primeira publicação.



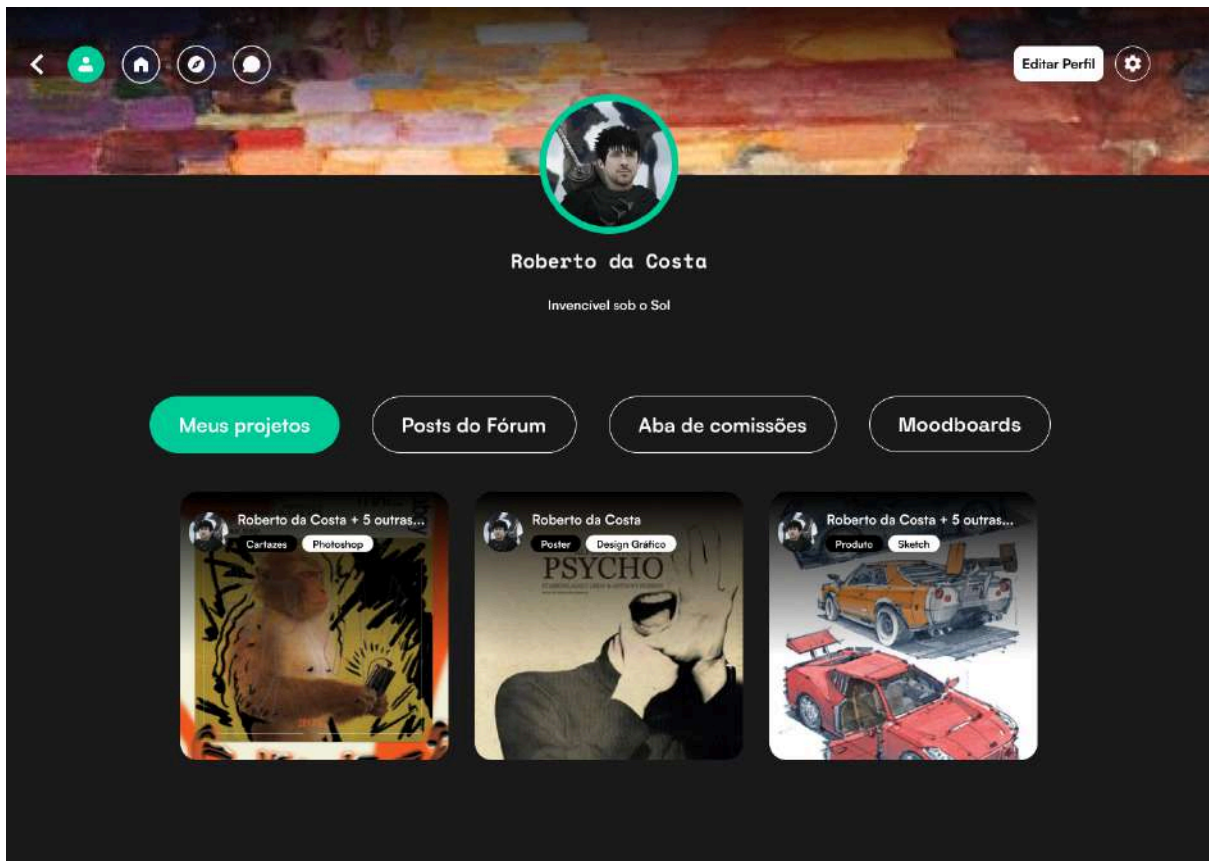
Página de exploração de templates para postagens: Nesta página é possível ver os templates criados por outros usuários para serem usados como *layout* da publicação de novos projetos. Essa opção permite uma maior personalização do projeto pelo usuário.



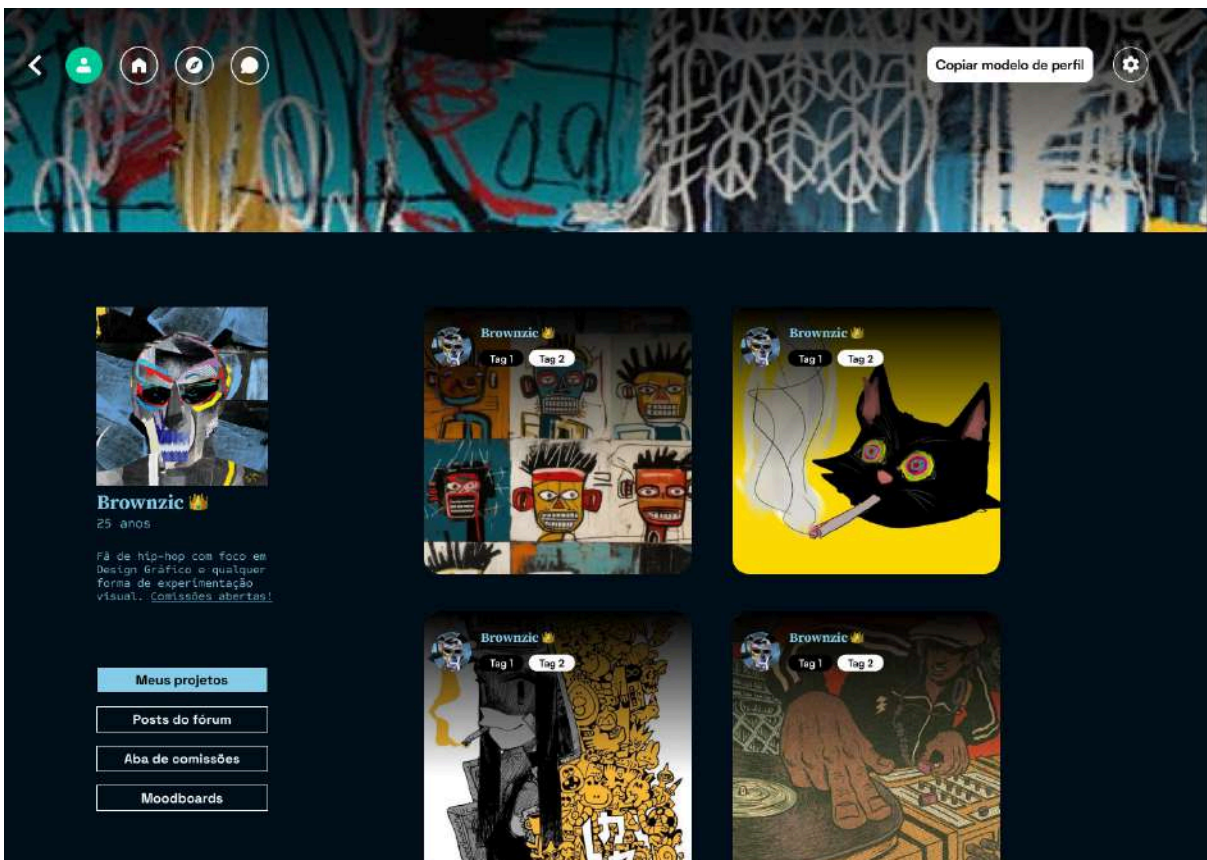
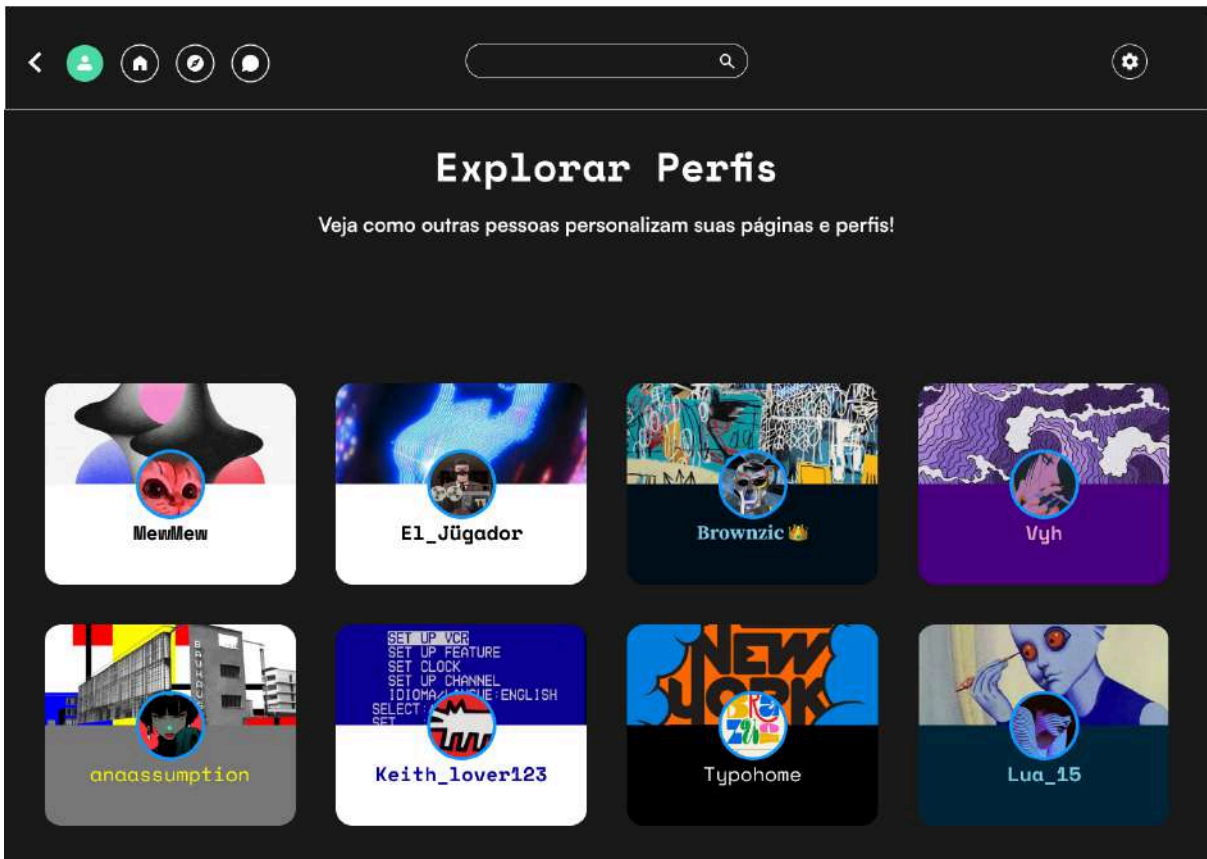
Página de seus projetos: aqui é possível checar quais projetos o próprio usuário publicou e estão em andamento. Podem ser editados ou deletados diretamente por aqui.



Página de projeto: visão geral da página de projeto feita por outro usuário.

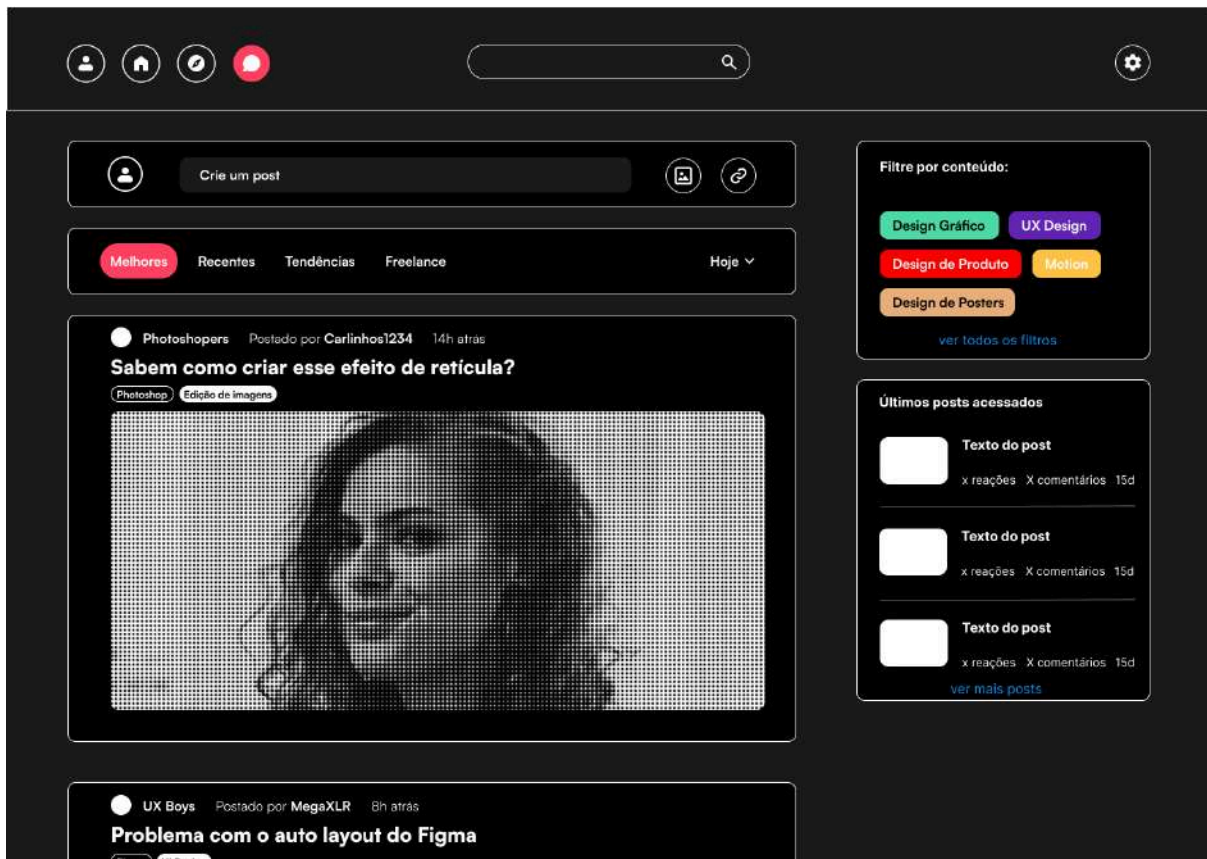


Perfil de usuário: página de perfil, exibindo imagem de capa, foto de perfil, nome, bio, projetos feitos pelo usuário. No topo direito, há a opção de editar o perfil.

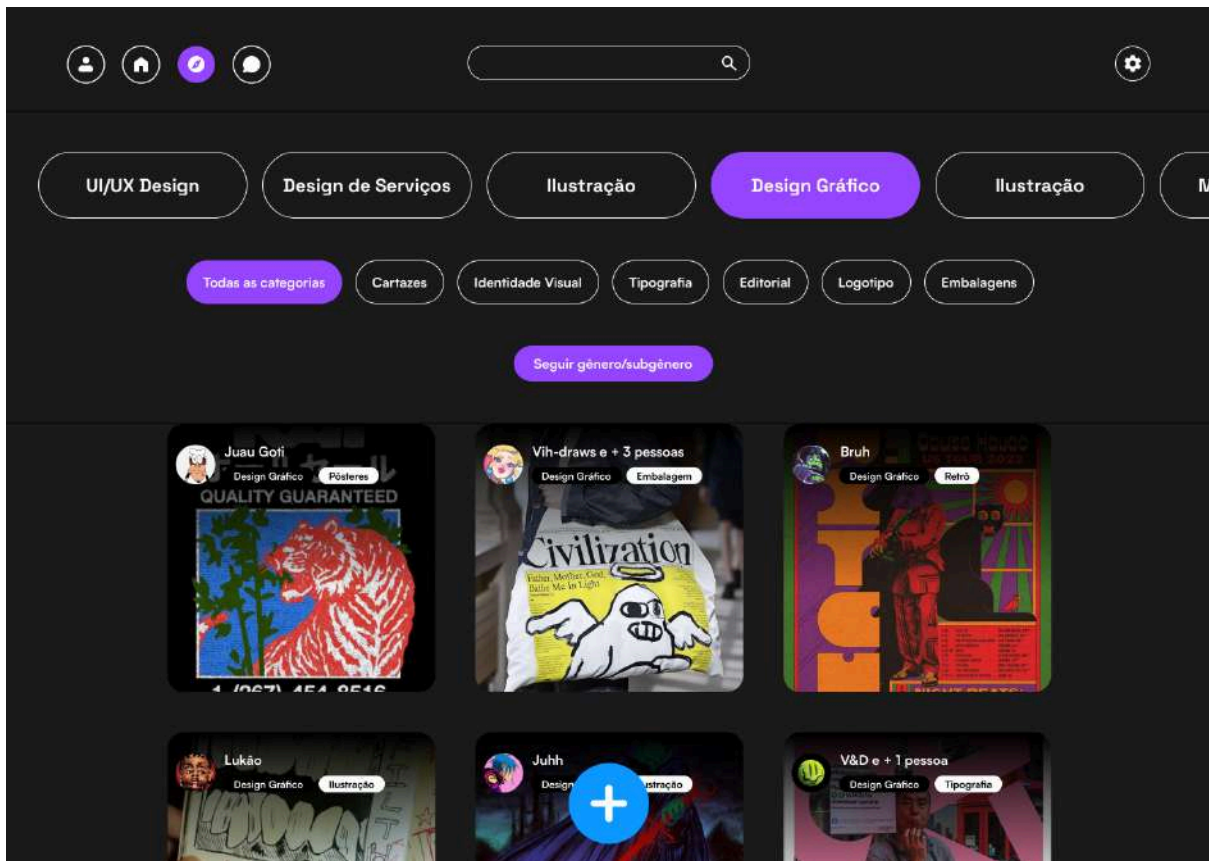


Através da edição de perfil é possível encontrar modelos de *layout* de perfil feitos

por outros usuários. Ou então é possível fazer alterações manuais em vários aspectos estéticos. Acima, alguns exemplos disso.



Fórum: A página de fórum não difere muito da versão de média fidelidade. Cores e imagens foram adicionadas.



Explorar: A página de explorar resgata as informações taxonômicas dos projetos através de filtros. Agora esses filtros podem ser acessados através de um clique. Subfiltros também podem ser aplicados para refinar a busca.

Implementações importantes

Em relação a experiência do usuário, houveram grandes evoluções em todas as áreas da plataforma. Ficam aqui o registro delas:

Página de seleção de conteúdos: uma alteração palpável em relação ao protótipo de média fidelidade é que os conteúdos ofertados para seleção agora ficam visíveis desde o começo. O usuário pode escolher o que mais lhe interessa em relação aos conteúdos da plataforma. Anteriormente, um sinal de "+" ficava exposto e somente ao clicar nele, o nome aparecia.



Detalhes da página de seleção de conteúdo

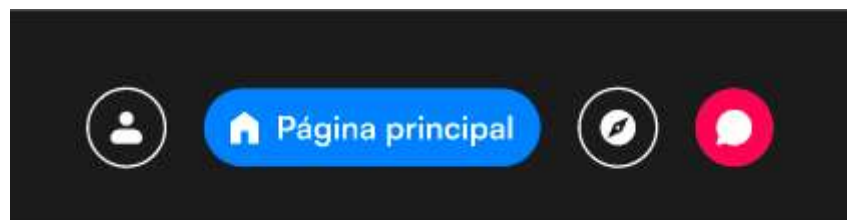
Feed principal: complementar aos projetos em destaque (que agrupam os projetos mais relevantes ou recentes, estejam eles finalizados ou não), duas abas foram

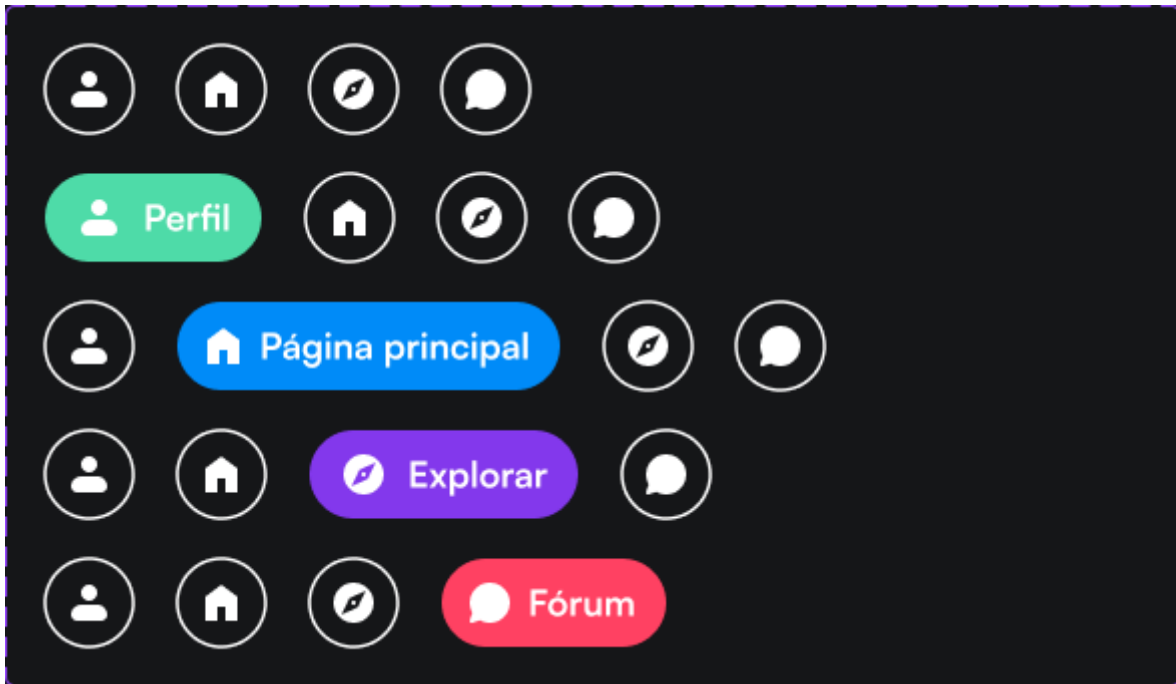
adicionadas, permitindo a visualização apenas de projetos em andamento ou projetos finalizados.



Detalhes de elementos do feed principal com separação dos tipos de projeto

Ícones de seções da plataforma: Alguns ícones foram alterados para manterem o estilo consistentes. Também foi adicionado que, ao passar o mouse por cima de um deles, eles se expandem, mostrando a cor e o nome de qual área se referem.





Ícones das páginas do PROJETO antes e durante a passagem do mouse por cima deles

Projetos de usuários: Exibem conteúdo completo, com imagens e textos, foi adicionado um botão de "histórico do projeto". Ao ser clicado, exibe uma pequena linha do tempo, que vai desde a data que o projeto foi criado no PROJETO e vai até a data que ele precisa ser concluído e entregue. A cada vez que o projeto é atualizado, um ponto nessa linha do tempo é criado, permitindo que outros usuários chequem as versões anteriores do projeto e possam acompanhar a evolução do projeto. No caso de um projeto pessoal, a data final pode ser considerada como "indefinida". Além da caixa de texto para comentários gerais e do botão de reação, presentes já no protótipo de média fidelidade, um ícone de pena foi incluído para adicionar comentários pontuais (semelhante à notas) no próprio projeto. Um exemplo de como esses pins funcionam foi adicionado no projeto. Ao passar o mouse por cima, ele expande, mostrando o comentário completo. Ao lado do botão de salvar projeto, foi incluído um botão de olho, que

alterna entre fechado e aberto, para mostrar ou não essas pequenas notas deixadas no projeto.



Visualização da uma página de projetos



Linha do tempo do histórico de projeto



Detalhe dos comentários específicos

Testagem com Protótipo de Alta Fidelidade

A última rodada de testes consistiu em testar o protótipo de alta fidelidade e fazer ajustes finos em alguns elementos. Esse teste focou em avaliar primariamente se a criação de projetos e o acesso aos projetos e suas funcionalidades eram bem compreendidas pelos usuários. Secundariamente, o teste visava testar as outras áreas da plataforma, como perfil, fórum e página de exploração. Por isso foram definidas seis tarefas para o usuário:

1. Fazer a inscrição na plataforma.
2. Publicar seu primeiro trabalho
3. Editar seu trabalho
4. Ir até um projeto postado por outro usuário
5. Ir até a página de explorar e encontrar os trabalhos de cartazes na parte de Design Gráfico
6. Entrar no fórum da plataforma
7. Entrar no perfil de usuário

Por ser final de período, a disponibilidade tanto de alunos entrevistados quanto dos idealizadores deste processo se tornou escassa. Somente três alunos conseguiram participar dos testes. Abaixo, seguem os detalhes dos testes feitos com cada um deles.

1. Resumo do Teste de Usabilidade com Mateus Marques (Turma 57):

Na primeira etapa de login e cadastro, a experiência não teve problemas. Durante o processo de criação de um novo projeto, Mateus sugeriu que o cabeçalho do pop-up da insígnia deveria ter mais destaque.

Na tela de projetos, ele destacou a ideia de poder clicar não apenas na foto, mas também no título para acessar a edição. No pop-up de projeto expandido, apontou

que o ícone de pena não transmitiu imediatamente a função de deixar comentários em pins nos projetos, sugerindo a substituição por um lápis. Os ícones de olho e bookmark foram considerados intuitivos.

Quanto aos componentes de menus, Mateus apreciou a animação ao passar o mouse no site. Ao analisar a tela de perfil, questionou a utilidade do contorno colorido ao redor da foto e sugeriu a implementação de um sistema de sinalização semelhante ao LinkedIn (aberto para oportunidades ou contratando). Ele também propôs que a cor do stroke representasse a área de maior afinidade do usuário.

Na página de explorar, Mateus elogiou a intuição do fluxo de navegação e a seleção de subgêneros, sem identificar problemas. Ao revisar a página de perfil, destacou o interesse na seção de template de perfil, mas expressou dúvidas sobre como editar o perfil sem utilizar um template específico, mencionando apenas a opção de editar nome e bio. Ele sugeriu a possibilidade de editar a foto com um efeito de *hover*.

2. Resumo do Teste de Usabilidade com Dejan Meirelles (Turma 57):

Na tela de criação de conta, Dejan recomendou aprimorar a animação de transição para torná-la mais fluida. Ele elogiou o uso de animação e cores na tela de conteúdo. Destacou a preferência pelo sistema de navegação de menus na tela inicial (projetos em destaque/andamento/concluídos) e sugeriu aplicar o mesmo estilo de movimento ao feed de postagens.

Durante a expansão de projetos, Dejan elogiou a interação, especialmente o pop-up de comentário, destacando animação do mesmo. Não chegou a notar que o "histórico de projetos" era um botão que poderia ser clicado e expandido. Na tela de perfil, gostou dos submenus de interação e sugeriu a adição de links para outros perfis.

Ao explorar templates, Dejan apreciou as opções de customização. No fórum, elogiou o feed de postagens e sugeriu ajustes na barra de temas. Na tela inicial, destacou a interação com a barra de texto no feed, elogiando a harmonia de formas e cores. Questionou a presença de pontas na caixa branca.

Dejan sugeriu melhorias na tarja animada do explorar, acompanhando o feed. Para postagens de trabalho, propôs um destaque em baixa opacidade para evitar cliques errados. Na tela de novo projeto, gostou do ícone de lâmpada e sugeriu ajustes no kerning. Na tela de prévia de projeto, propôs adicionar marcação de calendário.

Elogiou o botão de receber insígnia, sugerindo um botão "ir para projeto". Para atualizar o trabalho, considerou a lógica do botão de deletar projeto e sugeriu separá-lo dos demais para evitar cliques errados. Destacou a clareza do fluxo de navegação e a descoberta intuitiva de projetos ao entrar no site.

Dejan expressou entusiasmo pelo fórum e sugeriu maior destaque. Destacou a sociabilização como aspecto positivo, propondo formas de incentivar essa funcionalidade. Mencionou a ideia de "armadilhas" no site para redirecionar usuários ao fórum. Na tela de explorar, sugeriu tags de tempo para organizar os projetos.

3. Resumo do Teste de Usabilidade com Ana Carolina (Turma 58):

Na página de cadastro, Ana Carolina sugeriu a implementação de um acesso rápido (como fazer login pela conta do Google). Na página de conteúdo, elogiou a estética, destacando a interação com botões devido às cores e animações.

Ao explorar a página de projeto, Ana Carolina expressou dúvidas sobre os comentários em pins e indagou se havia redução do tamanho das imagens para melhor visualização. Ela sugeriu que os projetos em destaque não exibissem os comentários em pins para uma apresentação mais limpa, considerando a

possibilidade de tornar os pins visíveis apenas nos projetos em andamento. O histórico de projeto passou despercebido até ser mencionado.

No fórum, ela o classificou como "muito bom", pois realmente parecia um fórum, mas teve dúvidas sobre os nomes das comunidades.

Ao analisar o perfil, Ana Carolina achou a parte do template empolgante, mas difícil de encontrar. Ela questionou o propósito da borda verde na imagem e se indicava que a pessoa está online.

Na seção "Explorar", Ana Carolina reconheceu a existência de mais conteúdo ao lado, mas ficou em dúvida sobre a funcionalidade do filtro ao usar o touchpad em vez do mouse. Ela elogiou a lógica da filtragem e comparou positivamente com a organização de filtros em outros sites.

A avaliação da criação de projeto foi positiva, mas ela expressou frustração com ferramentas não funcionais e questionou onde inserir o nome do projeto. As insígnias no final desse processo a deixaram feliz.

Ao revisar a função de atualizar o projeto, Ana Carolina fez perguntas sobre as bolinhas, sugeriu a possibilidade de visualização lado a lado e expressou preocupação com o tamanho das imagens, propondo a redução para permitir três na mesma página.

Nos comentários gerais, Ana Carolina destacou a falta de cor e sugeriu a utilização de mais cores para tornar o site mais vibrante.

Implementações finais

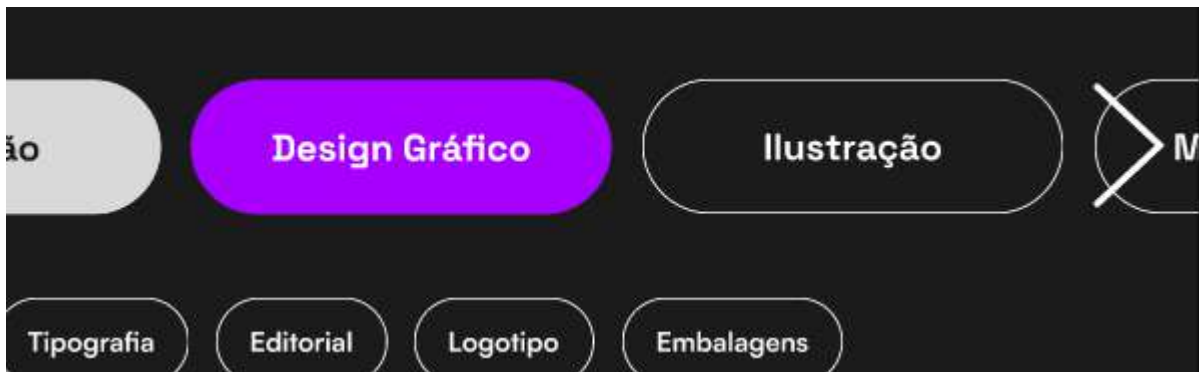
A partir desse teste, alguns refinamentos foram aplicados ao protótipo, como por exemplo:



Todos os botões relacionados ao feed principal e ao projeto, seja para postar ou comentar, foram padronizados em cor azul. Seguindo a lógica já explicada de escolher cores para áreas específicas do PROJEKT. Assim, as cores não iriam passar sensações errôneas para o usuário.

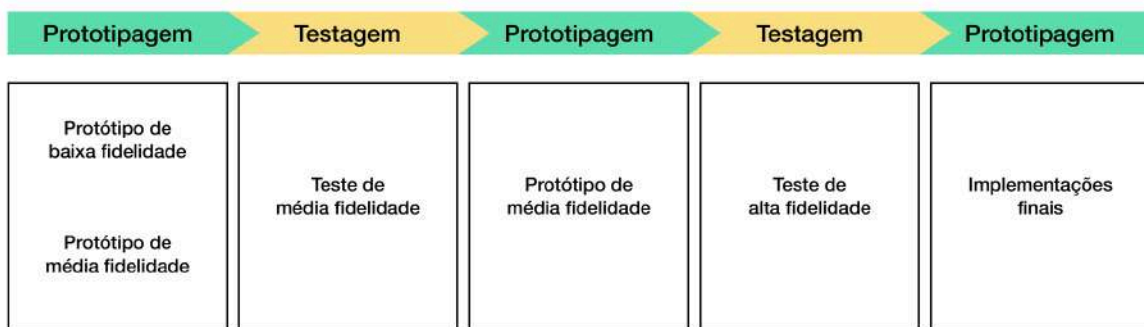
O botão de "histórico de projeto", que antes era vazado e tinha somente o contorno branco, agora tem cor azul, chamando mais atenção e demonstrando que é clicável. Algo que anteriormente passava despercebido pelos usuários.

O ícone de visibilidade de comentários específicos (também chamados de comentários em pins) no projeto de outros usuários. Anteriormente era um olho e agora passou a ser um ícone de pena (igual ao que usa para adicionar um pin) que pode ser ativado ou desativado, porém acrescido de um número que indica a quantidade de comentários no post do projeto. Dessa forma, fica mais evidente a relação entre os dois.



Uma pequena seta foi colocada na sessão de filtros, demonstrando que há mais conteúdo para que possa ser arrastado para o lado e ficando mais perceptível para o usuário.

Prototipagem e Testagem



Com isso, o ciclo de prototipação e testagem são finalizados. Acima, um pequeno diagrama do que foi feito nessas duas etapas.

Considerações finais

Ao final dos testes e ajustes finos no protótipo, o resultado final foi bastante satisfatório. Os alunos foram receptivos ao PROJEKT, ressaltando a utilidade da plataforma. Também destacaram o fato de ter uma personalidade e identidade fortes para não se parecer com outros sites, como o Behance ou Pinterest. Além disso, por ser uma processofólio que ajuda na criação e desenvolvimento colaborativos dos projetos e não somente como um site de portfólio, há um grande destaque do seu diferencial de mercado.

Compreendo que o PROJEKT tem potencial para ser uma ferramenta útil para os alunos da ESDI e, futuramente, possa ser expandido para um público mais amplo. As aplicações de um desenvolvimento colaborativo são um grande passo para democratização do conhecimento e melhoria de qualidade das produções dos usuários.

Existem pequenas objeções, já que para mensurar o sucesso efetivo do PROJEKT, seria necessário pelo menos um protótipo funcional. A partir disso, poderia medir a quantidade de usuários e fazer uma pesquisa de satisfação com os alunos, bem como a quantidade de trabalhos realizados com a ajuda de outros e também de projetos finais exibidos. Porém, tais parâmetros não são contemplados nesse projeto de graduação, que sempre visou, desde o começo, definir e registrar quais seriam as experiências dos usuários do protótipo de alta fidelidade.

Por ter sido feito a quatro mãos, o projeto cresceu além do que os participantes esperavam. O volume de material, tanto de pesquisa e testagem, quanto o próprio protótipo extrapolaram os planos iniciais dos designers. Porém, entendo que entregamos o objetivo do projeto, sem perder o foco das motivações que nos levaram a começá-lo.

Referências

DUTRA, Rian, **ENVIESADOS: Psicologia e Vieses Cognitivos no Design para criar produtos e serviços que ajudam usuários a tomarem MELHORES DECISÕES**, 1. ed: Rio de Janeiro, Clube dos autores, 2022.

ADOBE. Behance, 2023. Página inicial. Disponível em:
<<https://www.behance.net/>>. Acesso em: 2 de julho de 2023.

VALVE. Steam, 2023. Página inicial. Disponível em:
<<https://store.steampowered.com/?l=portuguese>>. Acesso em: 2 de julho de 2023.

DEVIANTART. DeviantArt, 2023. Página inicial. Disponível em:
<<https://www.deviantart.com/>>. Acesso em: 2 de julho de 2023.

DAYFLASH. Dayflash, 2023. Página inicial. Disponível em:
<<https://www.invisionapp.com/>>. Acesso em: 2 de julho de 2023.

EPIC GAMES. ArtStation, 2023. Página inicial. Disponível em:
<<https://www.artstation.com/>>. Acesso em: 2 de julho de 2023.

CANVA. Canva, 2023. Página inicial. Disponível em: <<https://canva.com/>>. Acesso em: 2 de julho de 2023.

CORE77. Coroflot, 2023. Página inicial. Disponível em: <<https://www.coroflot.com/>>. Acesso em: 2 de julho de 2023.

FIGMA. Figma, 2023. Página inicial. Disponível em: <<https://www.figma.com/>>. Acesso em: 2 de julho de 2023.

DRIBBBLE. Dribbble, 2023. Página inicial. Disponível em: <<https://dribbble.com/>>. Acesso em: 2 de julho de 2023.

INVISION. Invision, 2023. Página inicial. Disponível em:
<<https://www.invisionapp.com/>>. Acesso em: 2 de julho de 2023.

VSCO. Introducing VSCO Spaces, 2023. Página inicial. Disponível em:
<<https://www.vSCO.co/vsco-stories/spaces>>. Acesso em: 2 de julho de 2023.

ADOBE. Adobe Portfolio, 2023. Página inicial. Disponível em:
<<https://portfolio.adobe.com/>>. Acesso em: 2 de julho de 2023.

CORAIS. Plataforma Corais, 2023. Página inicial. Disponível em:
<<https://corais.org/>>. Acesso em: 2 de julho de 2023.

Nielsen and Norman Group, 2021. Página de Pesquisas. Disponível em
<<https://www.nngroup.com/articles/5-test-users-qual-quant/#:~:text=Based%20on%20these%20assumptions%2C%20Jakob,the%20issues%20in%20an%20interfa%20ce.>> Acesso em: 4 de Julho de 2023