

# Criando Aplicativo

# Objetivo do Aplicativo

- Qual é problema que seu aplicativo resolverá?
- O objetivo é tornar sua proposta única, ela deve-se destacar dos concorrentes e ouvintes.
- Observe a concorrência antes de aprender como **criar um aplicativo**.
- Analise o potencial de outras soluções relacionadas à sua proposta.
- Você deve atender bem seu usuário.

# **Etapas de Desenvolvimento de Aplicativo para Celulares**

- **Experiência do Usuário**
- **Pesquisa do Usuários – Definição Público-Alvo**
- **Requisitos**
- **Design**
- **Implementação**
- **Avaliação**

# Desenvolvimento de Aplicativo para Celulares voltado para os Usuários



# Experiência do Usuário

- **O que é Usabilidade?**

Usabilidade garante que as pessoas que usam o produto podem utilizá-lo de forma rápida e fácil.

- **O que é User Experience (UX)?**

Como uma pessoa se sente ao interagir com uma interface.

Quais são suas preocupações?

- **O que é Jogabilidade?**

Jogabilidade inclui todas as experiências do jogador durante a sua interação com os sistemas de um jogo, especialmente, jogos formais.

# Defina o público-alvo de seu aplicativo

- O seu público-alvo é o grupo de pessoas com maior probabilidade de se interessar pelo seu produto ou serviço.
- **Exemplos:**
  - Se você quer produzir um aplicativo de Delivery seu público-alvo são os proprietários de restaurantes, entregadores de comida e clientes de delivery.
  - Se você quer um aplicativo de vendas de brinquedos, seu público-alvo são pais, avós e qualquer outra pessoa com filhos ou sobrinhos que queira comprar um presente para alguma criança.
  - Se você quer um aplicativo de mobilidade urbana, seu público-alvo são pessoas que utilizam esse serviço e motoristas que buscam trabalhar em plataformas.

# Defina o público-alvo de seu aplicativo

- Para que as pessoas utilizem o seu produto ou serviço, elas precisam se identificar com o conteúdo de sua mensagem;
- Uma conexão pessoal deve ser estabelecida a fim de gerar confiança.
- É essencial que você saiba quem é seu “público-alvo” e como alcançá-lo de forma eficiente.
- Essa é uma estratégia de marketing de relacionamento.
- Atingir diretamente os interessados em seu produto ou serviço fará com que seu aplicativo seja bem usado
- Antes de decidir qual é a sua mensagem e como entregá-la, você precisa compreender bem seu público-alvo.

# Defina o público-alvo de seu aplicativo

- Ao criar um aplicativo, uma conexão pessoal deve ser estabelecida a fim de gerar confiança.
- Os anúncios podem utilizar posts de redes sociais de forma enérgica e empática.
- Quando você descobre quem é o grupo de pessoas que utilizarão seu aplicativo, é mais fácil começar a planejar com antecedência: você sabe para quem projetar, quais recursos desenvolver e onde alcançá-los em uma campanha.
- O melhor método e a criação de personas

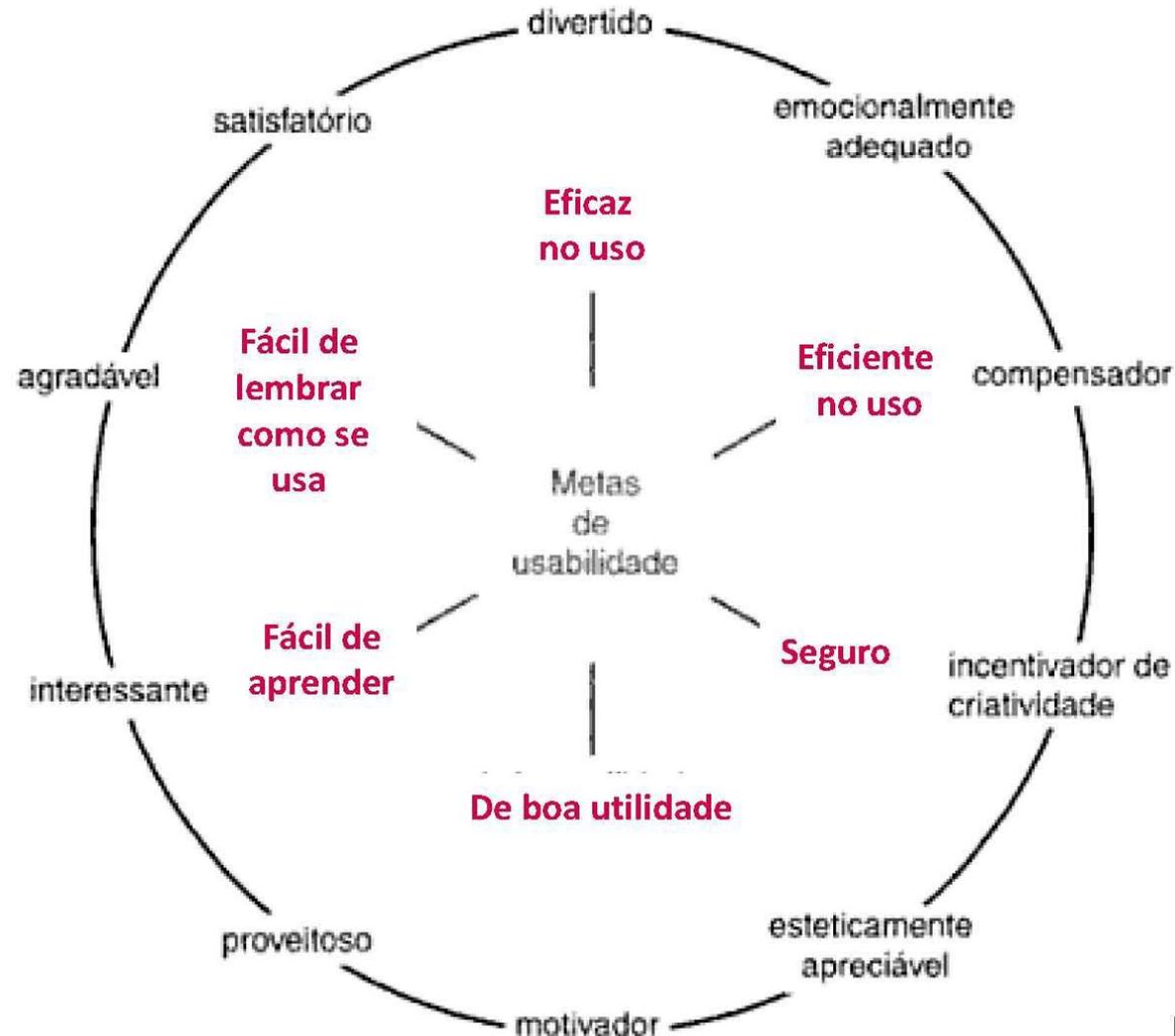
# Defina o público-alvo de seu aplicativo

- Ao criar um aplicativo, uma conexão pessoal deve ser estabelecida a fim de gerar confiança.
- Os anúncios podem utilizar posts de redes sociais de forma enérgica e empática.
- Quando você descobre quem é o grupo de pessoas que utilizarão seu aplicativo, é mais fácil começar a planejar com antecedência: você sabe para quem projetar, quais recursos desenvolver e onde alcançá-los em uma campanha.
- O melhor método e a criação de personas

# Pesquisa do Usuário

- Quem são os usuários?
- Quais as pessoas envolvidas no desenvolvimento do aplicativo?
- Por que eles gostariam de ter esse aplicativo?
- Como acontece a interação com o aplicativo?
- Existem aplicativos similares? Se sim, Quais?

# Experiência do Usuário e Usabilidade



# Métodos de Pesquisa

- Questionários
- Focus Group
- Observações
- Entrevistas
- Diários



# Elaboração de Vídeo

---



**Observação  
Participante**  
Guia Pessoal



**Vídeo de  
Observação e  
Entrevistas**  
Manual de papel



**Vídeo de  
Observação e  
Entrevistas**  
Iphone

# Elaboração de Vídeo

---



**Observação  
Participante**  
Guia Pessoal



**Vídeo de  
Observação e  
Entrevistas**  
Manual de papel



**Vídeo de  
Observação e  
Entrevistas**  
Iphone

# Evitam usuários muito genéricos

- Nome e Foto
- Características Pessoais – tímido, gosta de aventuras
- Objetivo, medos e aspirações
- Idade
- Família – Filhos?
- Trabalho? Condução? Cultura?
- Experiência com computador, celulares? (e seu produto?)
- Comunicação –redes sociais?
- Lazer
- Citações (frases típicas que essa pessoa pode fazer) –“Uso o telefone só para ligar, tecnologia não é para mim.”
- Referências: evidências baseadas na pesquisa do usuário que suportam a criação das personas.

# Personas



# Persona - Gustavo

## Exemplo de Cenários para uma aplicativo de Guia Cultural



**Gustavo chegou da Europa para visitar sua irmã, em São Paulo. Ele tem 27 anos. Ele está hospedado no centro da cidade, durante quatro dias e depois vai viajar por alguns pontos turísticos do Brasil. Sua irmã trabalha o dia todo e ele decide ir para um passeio para conhecer a cidade. Antes de ir visitar o centro, ele decide procurar algumas informações sobre São Paulo em seu telefone. Ele utiliza o google maps e seleciona "Visite o aplicativo turístico sobre SP". Ele seleciona o link "Mapas, Guias e interativo", "passeios" e "monumentos históricos públicos passeios a pé". Baixa para o seu celular e abre a aplicação. Ele notou que a maioria dos monumentos no mapa são nas proximidades de um grande parque chamado de Ibirapuera. No mapa, ele selecionou o ícone direções. O sistema identifica onde está e faz uma rota para o de Ibirapuera. Enquanto ele caminha para o de Ibirapuera, ele vê uma escultura. Ele olha para o mapa e identifica o Monumento às Bandeiras; escolheu o ícone e vê o conteúdo; para em frente ao monumento, e não pisa na grama; e tira uma foto. Ele encontrou dificuldades para ver os detalhes da escultura e entender algumas das características do monumento. Ele seleciona a palavra. O sistema mostra o significado e as ilustrações do monumento.**



**Monumento das Bandeiras**

# Requisitos

- Nome e Foto
- Características Pessoais – tímido, gosta de aventuras
- Objetivo, medos e aspirações
- Idade
- Família – Filhos?
- Trabalho? Condução? Cultura?
- Experiência com computador, celulares? (e seu produto?)
- Comunicação – Redes Sociais?
- Lazer
- Citações (frases típicas que essa pessoa pode fazer) – “Uso o telefone só para ligar, tecnologia não é para mim.”
- Referências: evidências baseadas na pesquisa do usuário que suportam a criação das personas.

# Requisitos

- O que o sistema deve fazer?
- Como deve funcionar de acordo com o ponto de vista do usuário final?
- O sistema deve ser capaz de obter informação do tipo X em Y segundos.
- Deve ser legível para usuários com baixa visão (Acessibilidade).
- Deve possuir um despertador fácil de programar.
- Deve ter uma lista de eventos classificada por dias da semana.

# Requisitos

## 40 requisitos

- Estudos sobre o tipo de celular

## 30 Requisitos

- Manual
- Usuários devem ser capazes de interagir com outras partes do aplicativo enquanto ouvem a informação de áudio.
- O sistema não deve repetir informações que o usuário pode ver nos objetos do sistema.

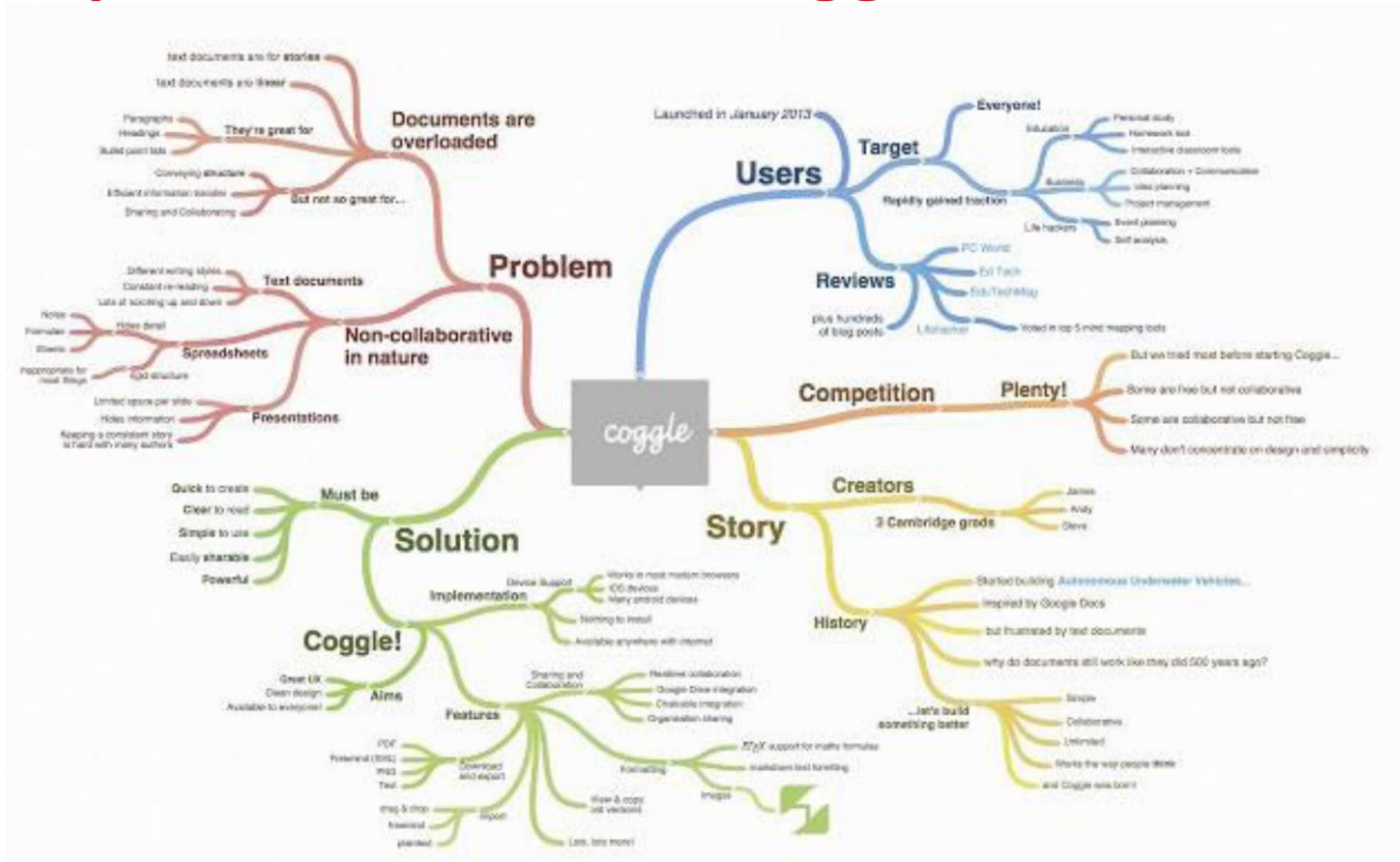
### Redundância

- (R35) O sistema deveria não dar display das informações que pode ser vista pelo percurso.
- (R25) O conteúdo deveria fazer parte do interesse do usuário e não repetir informações.
- Relações entre objetos.

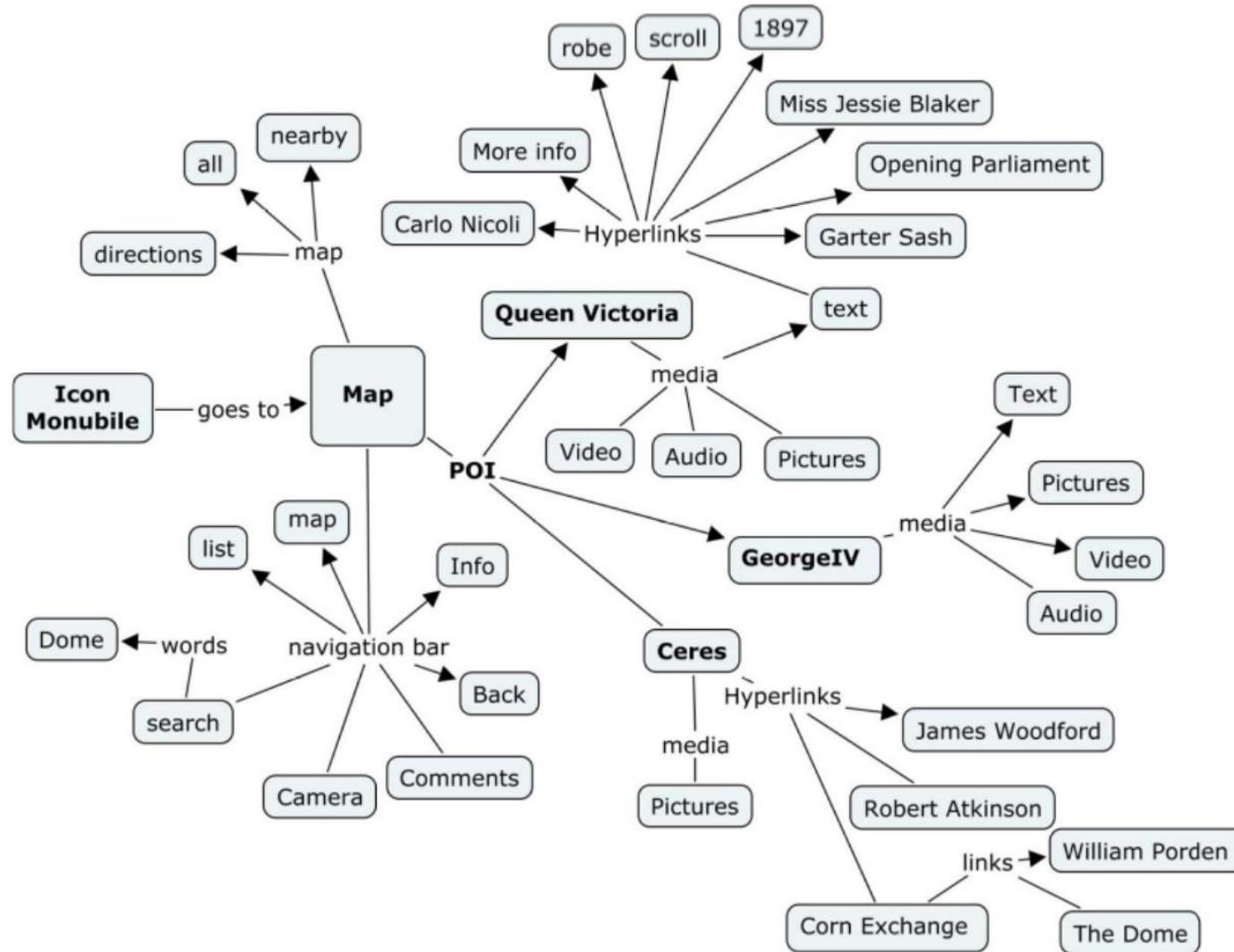
# Atividades

- Quais são as pessoas envolvidas na sua interface? (usuários finais? Gerentes? Fornecedores? Professores?).
- Crie cinco “personas” (usuários potenciais do seu sistema).
- Escolha fotos como ilustração.
- Crie dois cenários (um para cada persona) com interações com o seu futuro sistema.
- Cite dois requisitos baseados nos cenários.

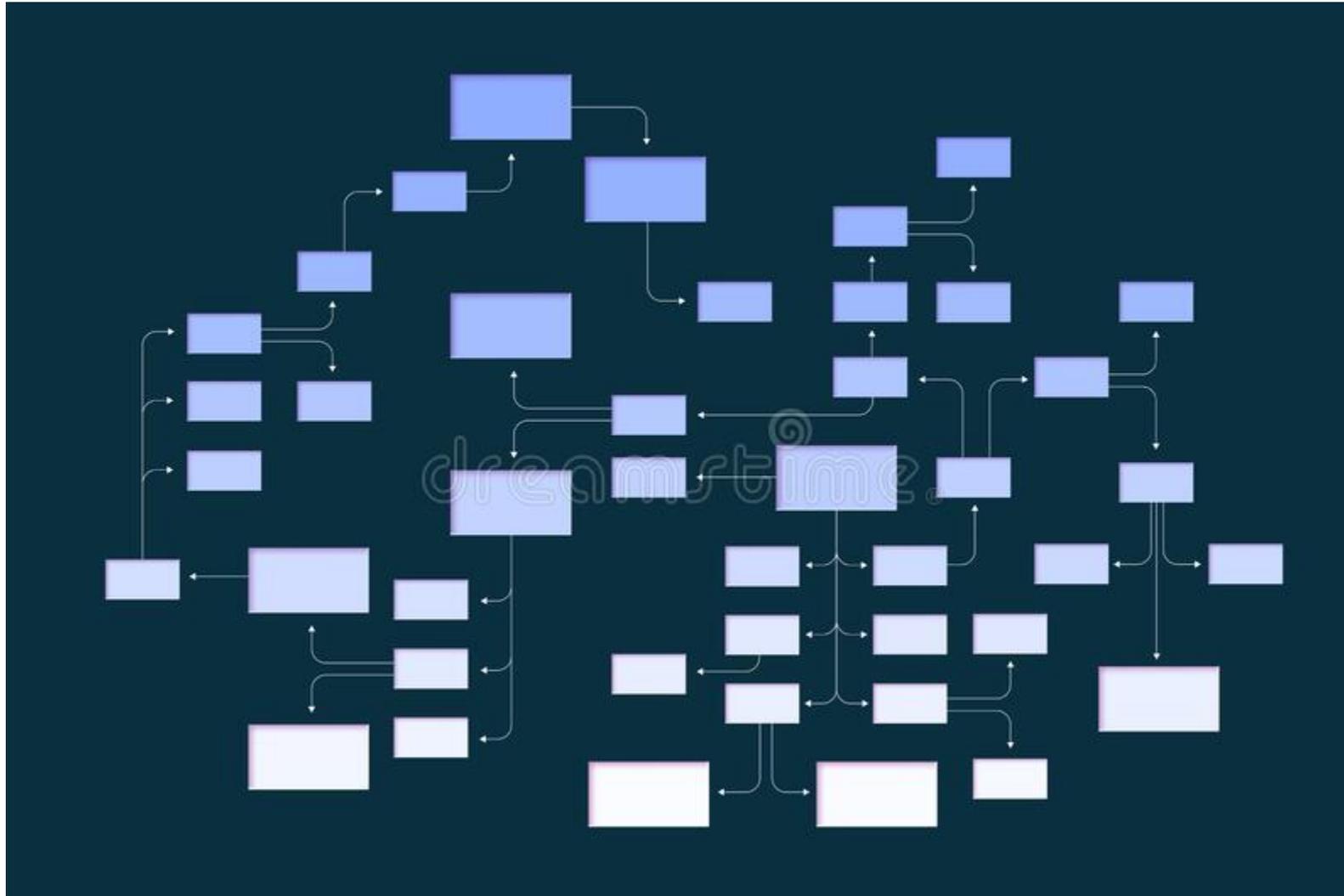
# Mapa do Conteúdo - coggle



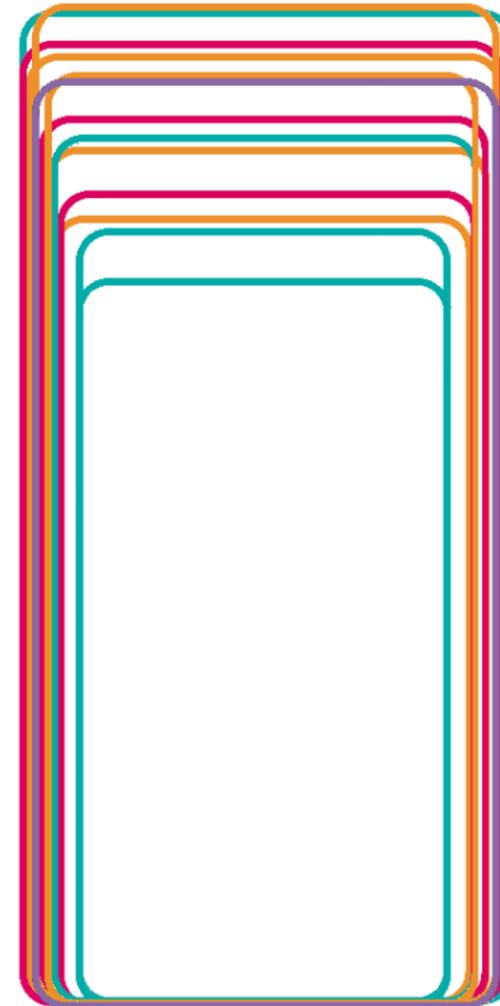
# Mapa do Conteúdo - Cmap



# Mapa do Conteúdo - Twine



# Protótipo



Galaxy S8+  
iPhone 7 Plus  
Moto G5S Plus  
Galaxy J7 Prime  
Galaxy S8  
Xperia XZ1  
Moto G (2ª ger)  
iPhone 7  
Galaxy S4  
Moto G  
Galaxy S II

iPhone SE  
iPhone 4s

# Protótipo

## Tamanhos de tela de celular

Compare a proporção das telas de smartphone em polegadas e as dimensões em milímetros

modelo	ano	tela (pol.)	largura (mm)	altura (mm)
<b>Sony</b> Xperia XZ1 Compact	2017	4.6	64	129
<b>Sony</b> Xperia XZ1	2017	5.2	73.4	148
<b>Samsung</b> Galaxy S8	2017	5.8	68.1	148.9
<b>Samsung</b> Galaxy S8+	2017	6.2	73.4	159.5
<b>Motorola</b> Moto G5S Plus	2017	5.5	76.2	153.5
<b>Samsung</b> Galaxy J7 Prime	2016	5.5	75	151.7
<b>Apple</b> iPhone SE	2016	4	58.6	123.8
<b>Apple</b> iPhone 7	2016	4.7	67.1	138.3
<b>Apple</b> iPhone 7 Plus	2016	5.5	77.9	158.2
<b>Motorola</b> Moto G (2ª ger)	2014	5	70.7	141.5
<b>Samsung</b> Galaxy S4	2013	5	69.8	136.6
<b>Motorola</b> Moto G	2013	4.5	65.9	129.9
<b>Samsung</b> Galaxy S II	2011	4.3	66.1	125.3
<b>Apple</b> iPhone 4s	2011	3.5	58.6	115.2

# Protótipo de Alta Resolução



# Protótipo de Baixa Resolução

