



TECHNOVATION
GirlsBrasil

PROTOTIPACÃO E PESQUISA

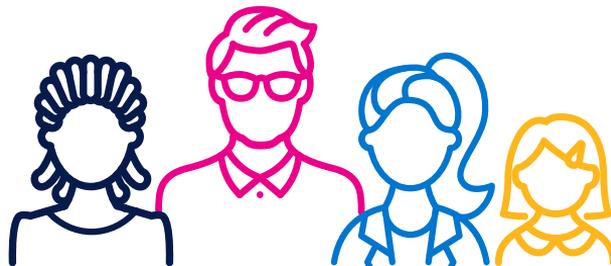
Utilizem o chat
para interagir :)

Agenda

Protótipo

Pesquisa
com
usuários

Dúvidas





**PRISCILA
PERES**

A woman with glasses is looking at a screen. The background is dark with a blue and pink overlay. A network diagram with glowing nodes and lines is visible on the right side of the image.

Prototipação Seu Primeiro Passo para um Aplicativo de Sucesso

18/02/2025

 **TECHNOVATION**



**Oi, eu sou a
Pri e essa é
minha
jornada**





Me adiciona aí:

<http://br.linkedin.com/in/pritperes>



Priscila Peres Rodrigues

Gerente de Produtos & Estrategista Digital

💡 Publicitária

10 anos em Sampa

❤️ Product Manager

Mãe da Alice, de anjo 🧒 e de Pet (Léo)

10 anos | Transição de carreira



Família

Transformação Digital

Marido publicitário

Gerar Conexão

Co-criadora @Miv.br 🌸

Rede de apoio

Amor ao aprendizado 📖

🤖 Inovação

Voluntariado

Curiosidade

Mentora
Facilitadora

Compaixão

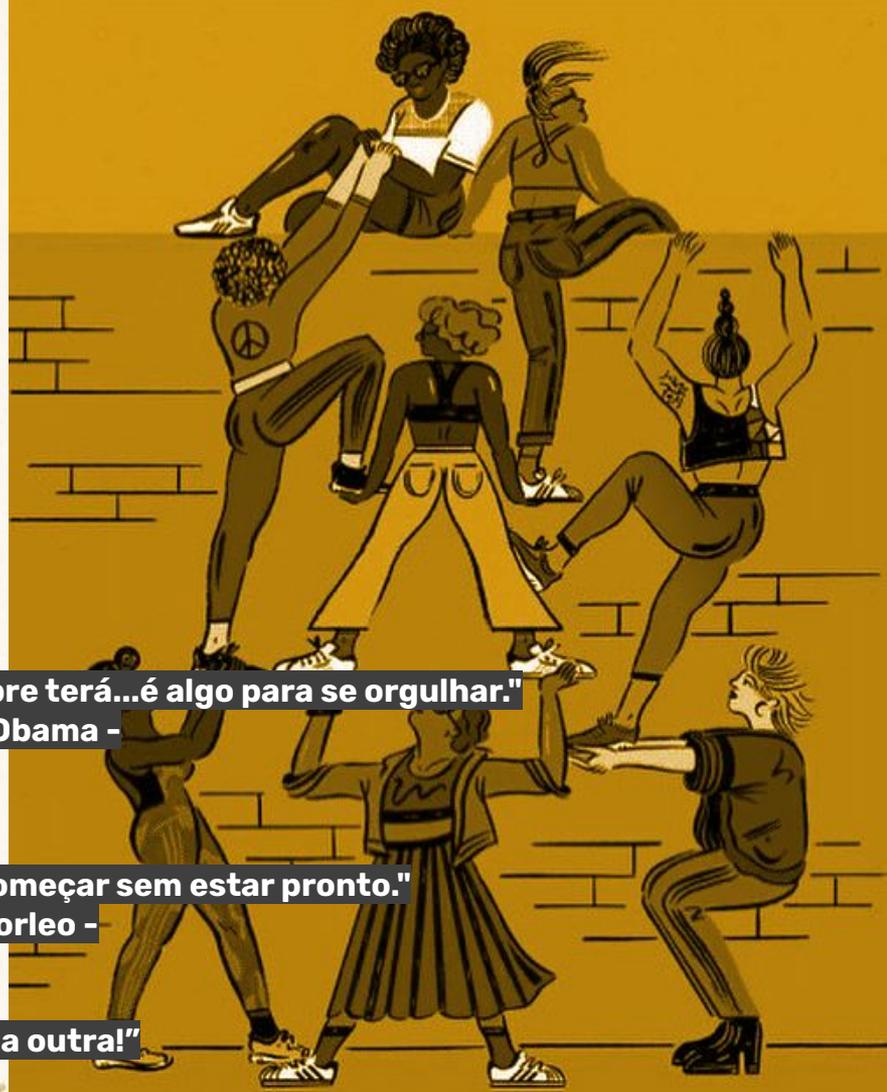




**"Sua história é o que você tem, o que sempre terá...é algo para se orgulhar."
- Michelle Obama -**

**"A chave para o sucesso está em começar sem estar pronto."
- Marie Forleo -**

"Uma sobe e puxa a outra!"



SEU PRIMEIRO PASSO PARA UM APLICATIVO DE SUCESSO

- **O que é um protótipo?**

Protótipos são como rascunhos de aplicativos, que nos ajudam a testar e validar ideias, funcionalidades e usabilidades antes de construir o produto final.



"O protótipo é uma versão simulada ou amostra de um produto final, a utilizada para testes antes do lançamento." (Jerry Cao, UX Content Strategist da UXPin)

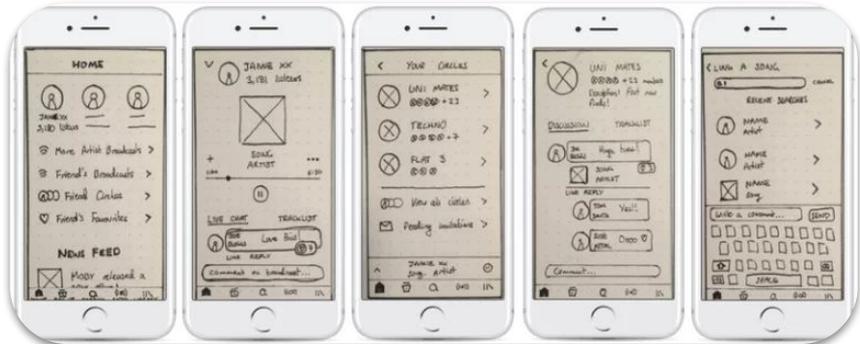
POR QUE CRIAR UM PROTÓTIPO?



- Aumentar a chance de sucesso do projeto/produto
- Reduzir incertezas sobre a aparência, requisitos, usabilidade e desempenho do produto
- Evitar prejuízos desnecessários
- Validar o design e a funcionalidade do produto
- Economizar tempo e dinheiro.
- Coletar feedback dos usuários.
- Melhorar a experiência do usuário.
- Apresentar a ideia para investidores.

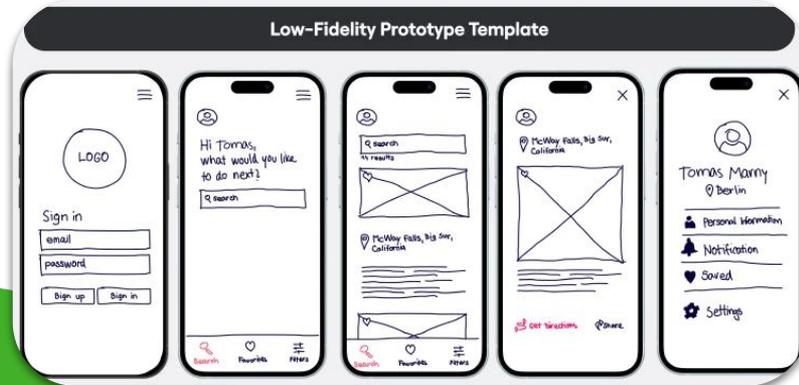
TIPOS DE PROTÓTIPOS

PROTÓTIPO BAIXA FIDELIDADE



- Desenhado (à mão ou em papel).
- Storyboards.
- Maquetes de papel.

PROTÓTIPO DE ALTA FIDELIDADE



- Versões interativas do aplicativo.
- Feitos em softwares de prototipagem como Figma, Adobe XD, Sketch, Invision, Uizard, Axure RP, etc.

COMO CRIAR UM PROTÓTIPO



Defina o objetivo do seu aplicativo.



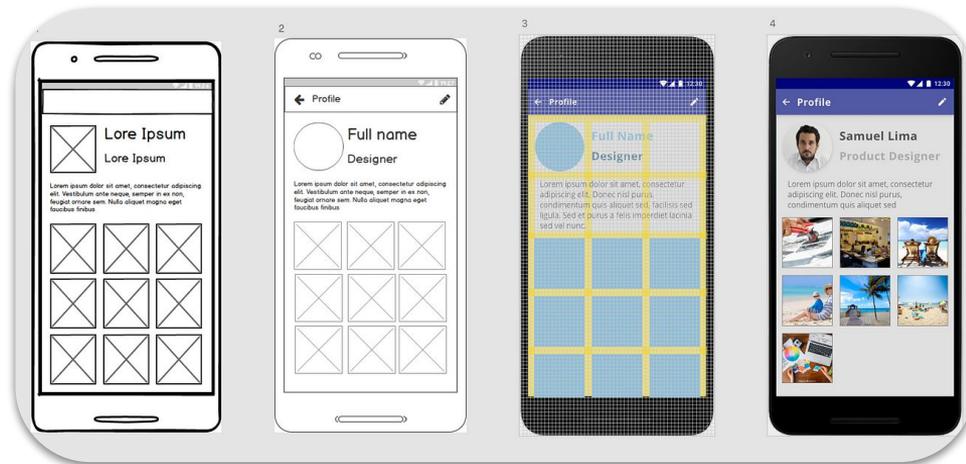
Crie um fluxo de telas.



Desenhe as telas do seu aplicativo.



Adicione interações (se for um protótipo de alta fidelidade).



EXEMPLOS - NA PRÁTICA



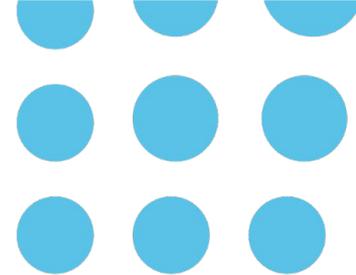
Processo de prototipagem:

1. Definição do problema: Qual problema você quer resolver?
2. Brainstorming: Geração de ideias.
3. Esboço: Representação visual da ideia.
4. Prototipagem: Criação do protótipo físico ou digital.
5. Teste e feedback: Avaliação do protótipo e coleta de feedback.
6. Refinamento: Melhorias no protótipo com base no feedback.



Criado por jovens estudantes da Califórnia que precisavam de dinheiro para o aluguel do apartamento deles, o case Airbnb começou como um site que alugava 3 colchonetes.

PESQUISA COM OS USUÁRIOS



- Testar o protótipo com usuários reais.

→ Tema da próxima Palestra/Workshop

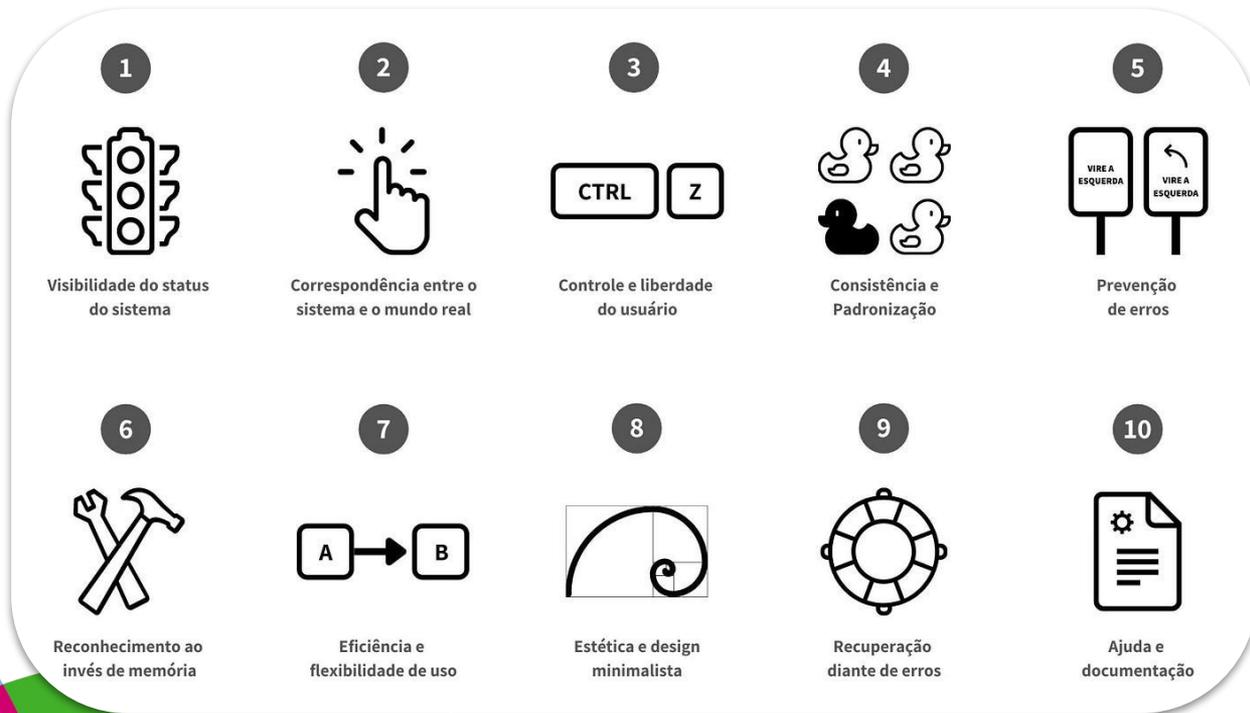


DICAS PARA UM PROTÓTIPO DE SUCESSO

- Mantenha o protótipo simples e fácil de entender.
- Use cores e fontes legíveis.
- Crie um fluxo de telas intuitivo.
- Peça feedback honesto dos usuários.



DICA AVANÇADA: AS HEURÍSTICAS DE NIELSEN



5 : PREVENÇÃO DE ERROS



RECURSOS ÚTEIS



Figma (<https://www.figma.com/>)

- **Ideal para:** Criação de protótipos interativos, colaboração em equipe, design de interfaces.
- **Recursos gratuitos:** Versão inicial com recursos generosos, permitindo criar protótipos, colaborar em tempo real e acessar a comunidade Figma.

Canva (<https://www.canva.com/>)

- **Ideal para:** Criação de protótipos rápidos e visuais, design gráfico, materiais de marketing.
- **Recursos gratuitos:** Acesso a diversos templates, elementos visuais, ferramentas de edição e recursos para criar designs incríveis.

Adobe XD (<https://helpx.adobe.com/xd/get-started.html>)

- **Ideal para:** Design de interfaces, prototipagem de alta fidelidade, animações e microinterações.
- **Recursos gratuitos:** Versão inicial com recursos para criar protótipos, design de interfaces e animações básicas.

Balsamiq (<https://balsamiq.com/>)

- **Ideal para:** Criação de wireframes de baixa fidelidade, prototipagem rápida e focada na estrutura.
- **Recursos gratuitos:** Versão de avaliação gratuita por tempo limitado.

RECURSOS ÚTEIS



Ferramentas de prototipagem em papel

- **Materiais reciclados:** Explore sua casa, escola ou comunidade em busca de papelão, caixas, embalagens, etc.
- **Sketching:** Utilize cadernos, folhas de papel, canetas, lápis, canetinhas e outros materiais para desenhar suas ideias.

Outras ferramentas

Framer (<https://www.framer.com/>)

- **Ideal para:** Criação de protótipos interativos e complexos com código.
- **Recursos gratuitos:** Versão de avaliação gratuita por tempo limitado.

ProtoPie (<https://www.protopie.io/>)

- **Ideal para:** Criação de protótipos com animações e interações avançadas.
- **Recursos gratuitos:** Versão de avaliação gratuita por tempo limitado.

RECURSOS ÚTEIS



Cursos online

Udemy - <https://www.udemy.com/pt/topic/prototyping/>

A Udemy oferece diversos cursos gratuitos sobre prototipagem, desde introduções básicas até tópicos mais avançados. Você pode encontrar cursos sobre ferramentas específicas, como Figma e Adobe XD, ou sobre metodologias de prototipagem em geral.

Coursera - <https://www.coursera.org/courses?query=prototyping>

A Coursera também oferece cursos gratuitos de prototipagem, ministrados por universidades e empresas renomadas. Você pode encontrar cursos sobre design thinking, UX/UI e outras áreas relacionadas à prototipagem.

Sebrae -: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ideias>

O Sebrae oferece cursos gratuitos de prototipagem com foco em negócios e empreendedorismo. Você pode aprender a prototipar ideias de negócios, produtos e serviços.

Learncafe - <https://www.learncafe.com/>

O Learncafe oferece um curso gratuito sobre UX Research e Prototipagem, que aborda desde a introdução ao tema até as ferramentas e metodologias utilizadas.

CONCLUSÃO

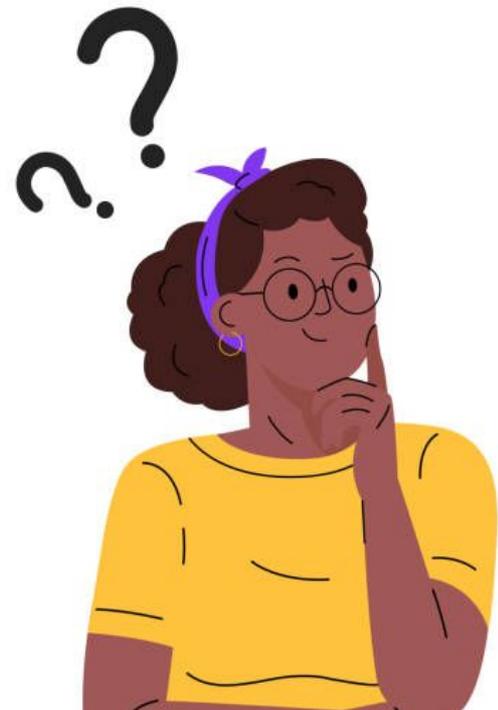


Outras opções

Comunidades online

Tutoriais e blogs

Eventos e workshops



“ O sucesso não tem a ver com
quanto dinheiro você ganha,
**MAS COM A DIFERENÇA QUE VOCÊ
FAZ NA VIDA DE OUTRAS PESSOAS.** ”



Me adiciona aí:

<http://br.linkedin.com/in/pritperes>



Priscila Peres Rodrigues

Mãe da Alice | Digital Strategist Sr.
Manager | Product Management Ment...



A woman with dark curly hair and glasses is looking at a smartphone. The background is a dark space with glowing, interconnected lines in shades of blue, purple, and yellow, suggesting a network or data visualization. The image is overlaid with a large blue diagonal shape on the left side.

**MUITO
OBRIGADA!**

 **TECHNOVATION**



**ANA
CAROLINA
GONÇALVES**

A woman with dark curly hair and glasses is looking intently at a glowing network diagram. The background is dark with blue and pink geometric shapes. The network diagram consists of white lines connecting various nodes, some of which are highlighted with bright light.

Workshop | Pesquisa com pessoas usuárias

 **TECHNOVATION**

AGENDA

1. **Por que** fazer pesquisa?
2. **O que** eu devo saber para começar?
3. **Como** fazer na prática?
4. **Dicas & dúvidas finais** (~~que não precisam ficar só pro final!~~)



**POR QUE FAZER
PESQUISA?**

VOCÊS JÁ FIZERAM ALGUMA COISA ASSIM?

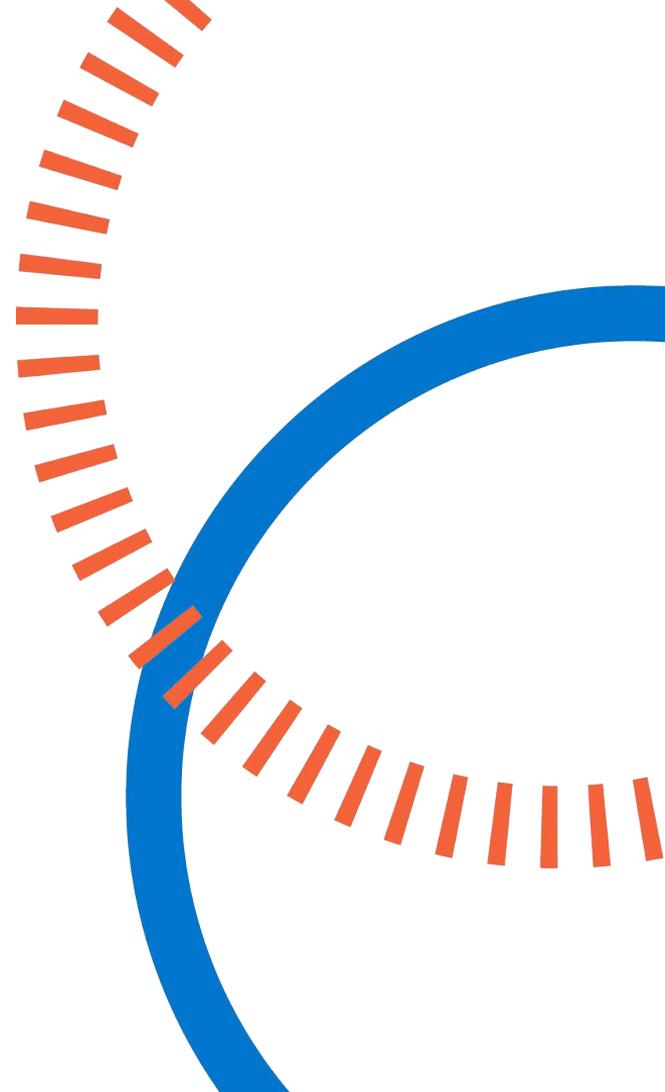
Perguntei para alguma amiga como foi a experiência dela com algum produto.

Busquei em redes sociais avaliações de lugares antes de ir.

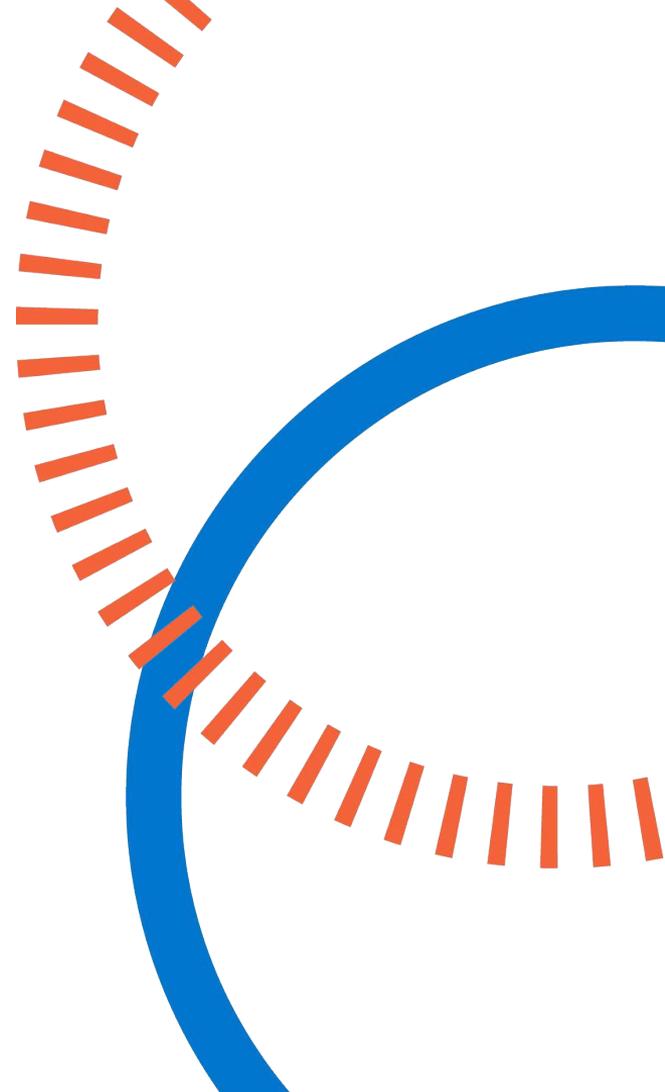
Se já, manda um "sim!" aqui no chat :)



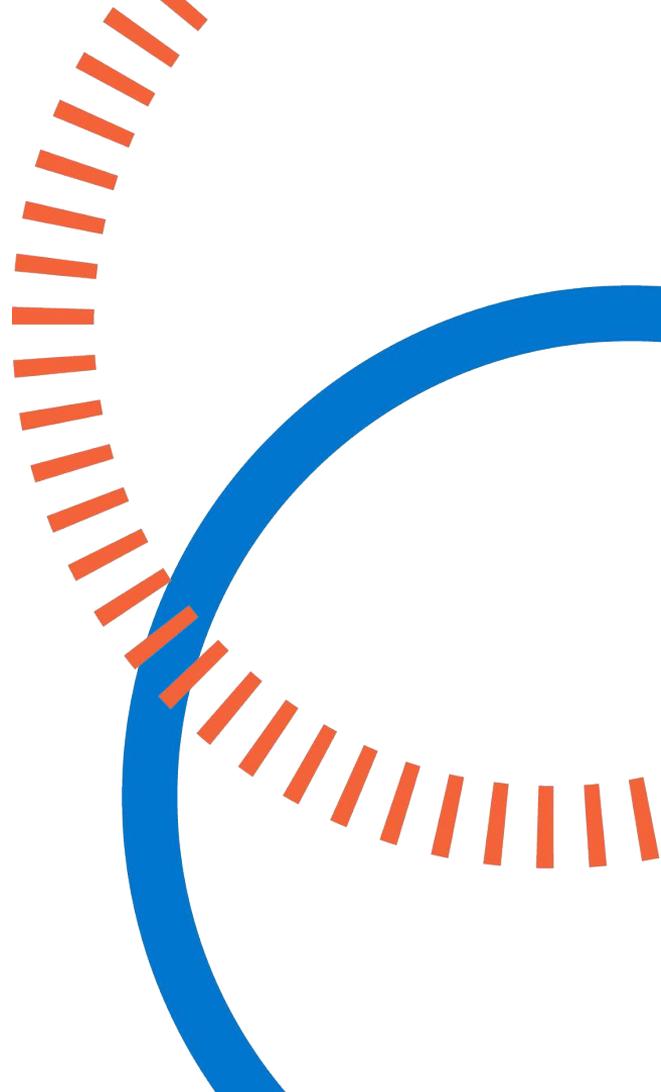
Se a sua resposta foi
sim você **já faz**
pesquisa!



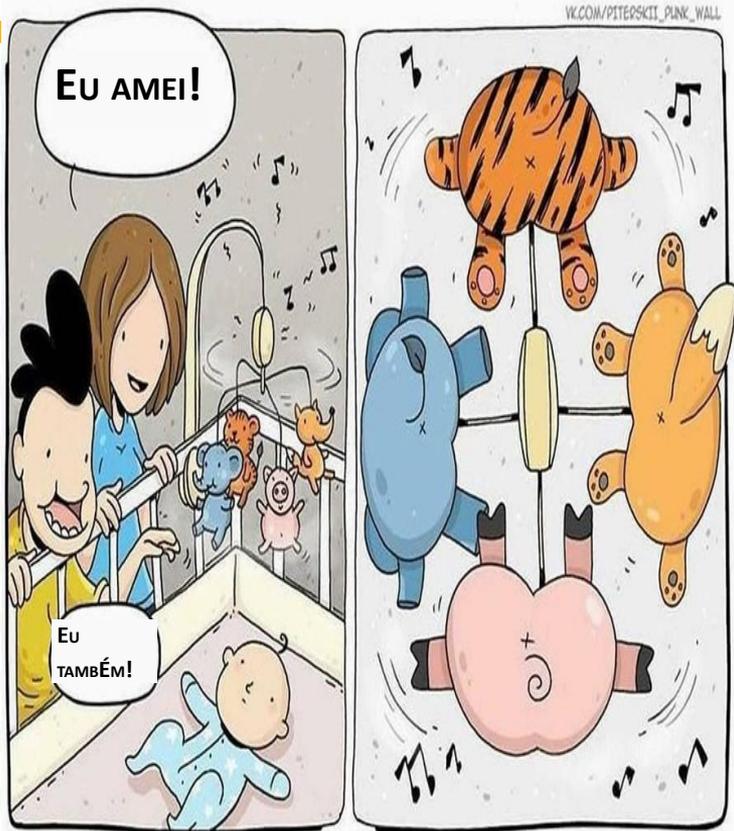
E quando falamos de
**pesquisa em
tecnologia?**



Nós usamos tecnologia
para resolver
problemas reais para
as **pessoas**.



Não construir o que as pessoas precisam.



VISÃO DO TIME

VISÃO DE QUEM
USA

Construir um produto para as pessoas erradas (ou ter a mesma experiência para todas).

Não considerar a perspectiva das pessoas na construção do produto.

Pode acontecer quando o time assume as suas preferências e de usuários são iguais.

Quando um produto não resolve os problemas certos.

Construir um produto lindo, mas não funcional.



Time: o produto tá lindo



Pessoas usando



Podemos construir algo mais complexo do que o necessário!



A "beleza" é importante, mas precisa ser funcional.



Use a interface e os elementos visuais para facilitar o uso.



Entenda quais são as soluções existentes para o que estão resolvendo.

Ter retrabalho em reparar o produto depois de pronto.



Falta de validação do comportamento das pessoas usuários com o produto.



Durante o desenvolvimento é importante fazer testes e validações.



Não podemos pré assumir a experiência das pessoas sem testes.



Não deixe todas as validações para fazer com o produto pronto!

**O QUE SABER
PARA COMEÇAR?**



Explorar ideias de **problemas**, entender e definir **qual problema resolve e pra quem**

Explorar possíveis **soluções, a viabilidade** e se elas **resolvem o problema da melhor forma (testes)**





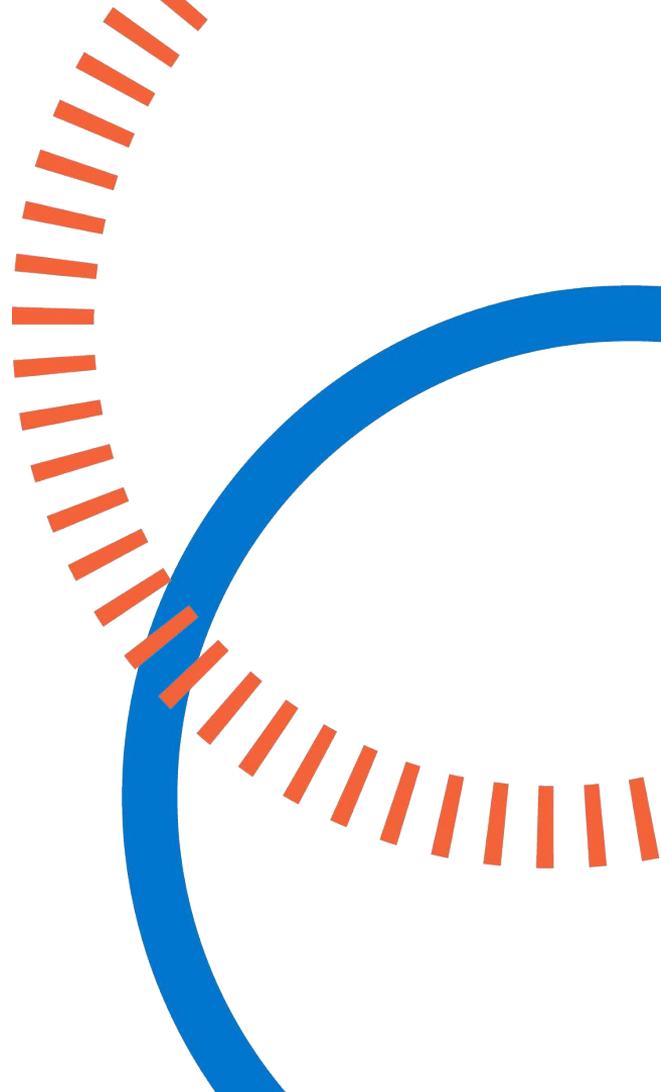
QUEM

O QUE

POR QUE

COMO

A nossa missão é
construir um app **para**
ajudar as pessoas a
estudar melhor.



Sobre quem eu estou pesquisando? Quais problemas elas têm?

As **pessoas** podem ser, por exemplo:

- Estudantes de ensino fundamental
- Estudantes universitárias
- Estudantes com pouco letramento digital
- Estudantes com necessidades específicas
- Estudantes que querem aprender um novo idioma



QUEM

O que queremos entender? Quais são as nossas dúvidas?

Exemplos:

- Como as pessoas organizam seus estudos hoje?
- Qual a principal necessidade delas?
- O que significa "estudar melhor" para elas?
- Quais soluções já usam para resolverem isso hoje?
- Elas têm alguma necessidade específica?



O QUE

Por que essa pesquisa é importante? Quais os objetivos?

Nossos objetivos com a pesquisa nesse momento são, por exemplo:

- Entender as necessidades mais importantes para o público.
- Mapear quais são os recursos essenciais que precisamos ter.
- Validar se estamos resolvendo o problema certo para o público.



POR QUE

CERTEZAS

Algumas pessoas usam métodos tradicionais como cadernos e agendas

Universitários podem ter várias matérias ao mesmo tempo

Universitários podem estudar e trabalhar ao mesmo tempo

SUPOSIÇÕES

Falta organização das pessoas para estudar melhor

Falta motivação para as pessoas estudarem melhor

Estudar em grupo ajudaria as pessoas

Universitários têm pouco tempo para organizar seus estudos

DÚVIDAS

Como as pessoas organizam seus estudos hoje?

Qual a principal necessidade de delas?

Quais soluções já usam para resolverem isso hoje?

Elas têm alguma necessidade específica?

O que motivaria as pessoas a estudar melhor?

O que é "estudar melhor" para as pessoas?

A nossa missão é construir um app **para ajudar** as pessoas a **estudar** melhor



**COMO FAZER NA
PRÁTICA?**



QUEM

O QUE

POR QUE

COMO

TIPOS DE PESQUISA

Qualitativo: entender melhor

Quando queremos entender melhor as opiniões, ideias e sentimentos das pessoas. Aqui, fazemos perguntas e ouvimos com atenção.

→ **Entrevistas:** perguntas feitas para as pessoas como "me conta como é a sua rotina de estudos?"

→ **Pesquisa de campo:** observar como as pessoas usam um produto/serviço sem interferir

→ **Teste de usabilidade:** entender como as pessoas usam o produto, quais são as melhorias.

Quantitativo: ter a quantidade

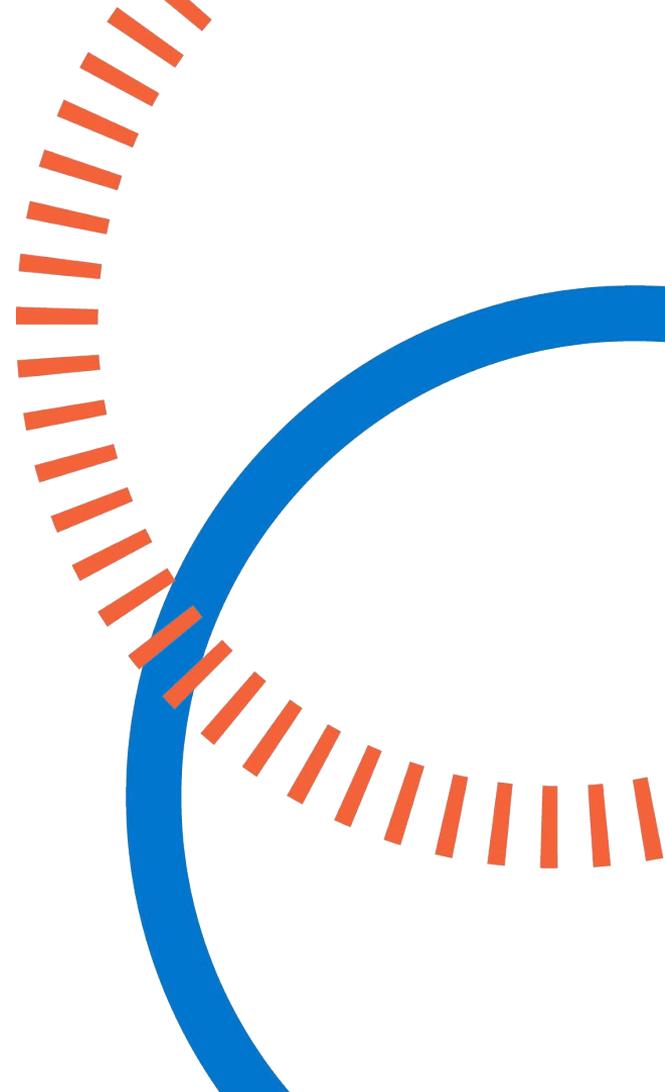
Quando queremos saber números: como quantas pessoas fazem alguma coisa ou qual é a porcentagem de quem prefere uma coisa a outra.

→ **Formulários ou questionários:** perguntas com opções fechadas de opções.

Por onde você estuda normalmente?

- a) livros
- b) apps
- c) redes sociais
- d) outros

A nossa missão é
construir um app **para**
ajudar estudantes
universitários
organizarem a sua
rotina de estudos.



Exemplo de entrevista

- 1. Problema:** desempenho nos estudos de estudantes universitários é afetado pela falta de organização da rotina de estudos.
- 2. Público (quem):** Estudantes universitários
- 3. Objetivos da pesquisa (por que)**
 - a. Validar se a falta de rotina de estudos impacta a qualidade dos estudos para universitários.
 - b. Mapear quais são as **principais dores/problemas** em organizar a rotina de estudos.
- 4. Exemplos de perguntas (o que)**
 - a. Me conte como é a sua rotina de estudos?
 - b. Como você se organiza para estudar?
 - c. Você usa alguma ferramenta para te auxiliar com os estudos?
 - d. Me conta sobre alguma prova ou matéria que você foi muito bem. Como você estudou?
 - e. Como você se sente quando consegue organizar bem seus estudos?
- 5. Análise** (durante/depois das entrevistas)

Simulação de análise de resultados

1. Perfil das entrevistadas

- a. Maria, 21 anos, estudante de Economia. Cursa período integral e trabalha meio período na faculdade. Sente que tem dificuldade em organizar seu tempo.
- b. Camila, 20 anos, estudante de História. Cursa período integral e faz iniciação científica. Nos períodos de provas sente que precisa de mais organização..

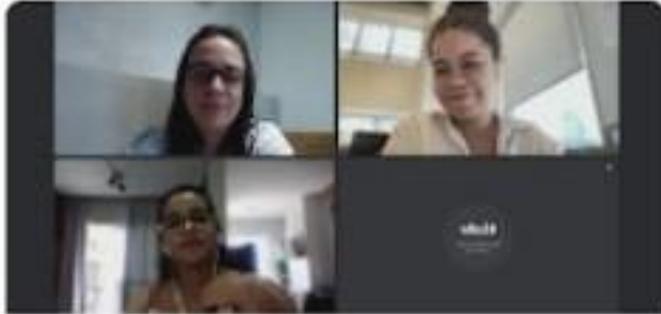
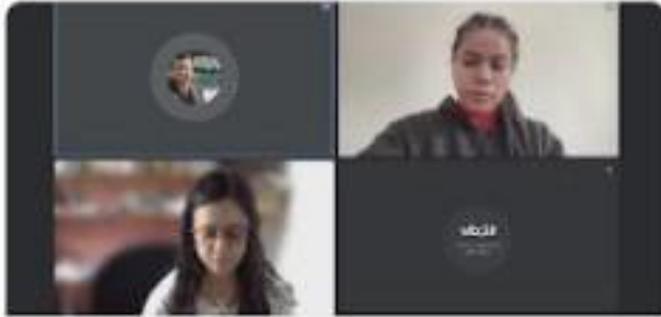
2. Exemplo de dores identificadas e sentimentos relacionados

- a. Falta de tempo para revisar conteúdos importantes.
- b. Dificuldade em seguir planejamento com imprevistos fora da faculdade.
- c. Frustração com ferramentas complicadas.
- d. Ansiedade quando não consegue organizar.
- e. Tranquilidade e confiança quando se saíram bem nas matérias.

3. Principais descobertas e próximos passos

- a. Planejamento de rotina precisa ser flexível e permitir ajustes rápidos se tiver imprevistos.
- b. Lembretes para revisar conteúdos pode ajudar na organização.
- c. Aprofundar e refinar o público e problemas. Fazer protótipos e/ou novas pesquisas.

Entrevistas: entender melhor



Fazer perguntas abertas para pessoas. Importante ter escuta ativa!



Ideal fazer entrevistas em duplas. Uma pessoa pergunta, outra anota.



Não é necessário fazer em grande quantidade (em geral 3-5 pessoas é o suficiente) muitas vezes as respostas repetem.

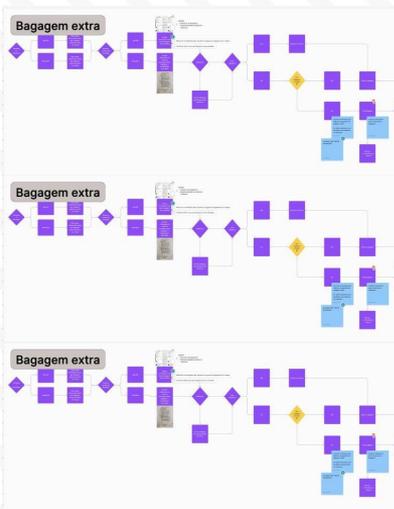


Aprofundamos as informações que precisamos para um formulário (quando necessário)

Ferramentas:

- se quiser gravar a entrevista (após a autorização de entrevistadas): [TL:DV](#), Otter, etc.

Pesquisa de campo: bagagem extra



Mapeamento
de jornada
atual de
passageiros

Pesquisa
de
campo na
rodoviária



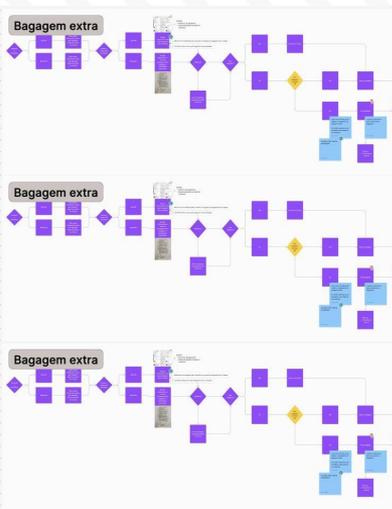
entender o comportamento e as necessidades de quem usa bagagem extra



como acontecia o uso de bagagem extra nas rodoviárias?



o que deveria ser considerado no desenvolvimento? (tanto para usuários quanto motoristas)



Pesquisa de campo: bagagem extra

Mapeamento
de jornada
atual de
passageiros

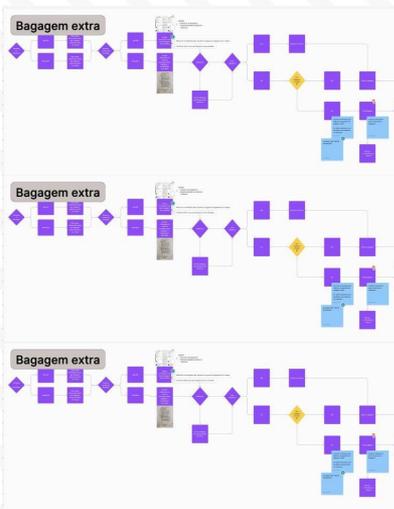
Pesquisa
de
campo na
rodoviária



como acontecia o uso de
bagagem extra nas
rodoviárias?



o que deveria ser considerado
no desenvolvimento? (tanto
para usuários quanto motoristas)



Pesquisa de campo: bagagem extra

Mapeamento de jornada atual de passageiros

Pesquisa de campo na rodoviária



fluxo atual e como o usuário que comprou a passagem poderia apresentar sua bagagem extra sem problemas



usuários que compram bagagem extra em maioria em longas distâncias e a maior parte em feriados

Entrevistas qualitativas: teste de usabilidade

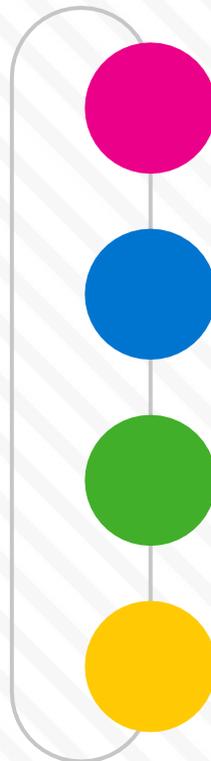
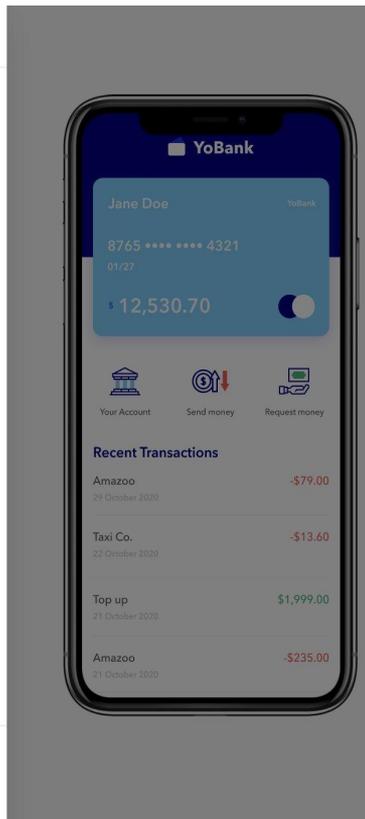
Imagine you were trying to accomplish [sending money] from your account

Please could you show what you would do to get there?

Imagine que você está tentando enviar dinheiro para sua conta.

Por favor, pode nos mostrar como você faria isso?

Vamos começar



Quando já temos um protótipo do produto

Pedimos para pessoas realizarem alguma tarefa/usam o produto e observamos

Não é necessário fazer em grande quantidade (em geral 3-5 pessoas é o suficiente)

Mapeamos e a anotamos o que precisa ser melhorado antes de desenvolver

Para testes:

- agendar entrevistas que apresentamos o protótipo (figma, miro, [visily.ai](#), etc).
- também podemos utilizar ferramentas como o [Maze](#) (imagem acima).

Formulários e questionários: ter a quantidade

Pesquisa - Ficção Fantástica

É hora de entender melhor quem é você, leitor de ficção fantástica!

acarolina.goncalvess@gmail.com [Mudar de conta](#)

🔒 Não compartilhado

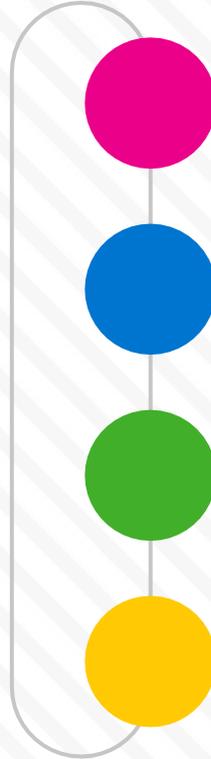
* Indica uma pergunta obrigatória

Quantos anos você têm? *

- Menos de 18
- 18-24
- 25-30
- 31-35
- +35

Se perguntarmos o nome de uma editora de livros, qual é a que primeiro vem a sua cabeça? *

- Intrínseca
- Darkside



Para saber o que a maioria das pessoas prefere ou faz em números.

Ter atenção em como construir o formulário e revisar antes de divulgar.

Aqui a quantidade importa, então queremos que mais pessoas respondam.

Fazer uma análise das respostas e sobre o que os dados demonstram

**DICAS &
DÚVIDAS
FINAIS**

DICAS: formulários e questionários

Pesquisa - Ficção Fantástica

É hora de entender melhor quem é você, leitor de ficção fantástica!

acarolina.goncalvess@gmail.com [Mudar de conta](#)

🔒 Não compartilhado

* Indica uma pergunta obrigatória

Quantos anos você têm? *

- Menos de 18
- 18-24
- 25-30
- 31-35
- +35

Se perguntarmos o nome de uma editora de livros, qual é a que primeiro vem a sua cabeça? *

- Intrínseca
- Darkside

Ferramentas como o Google Forms já contam com uma **análise de dados automática**.

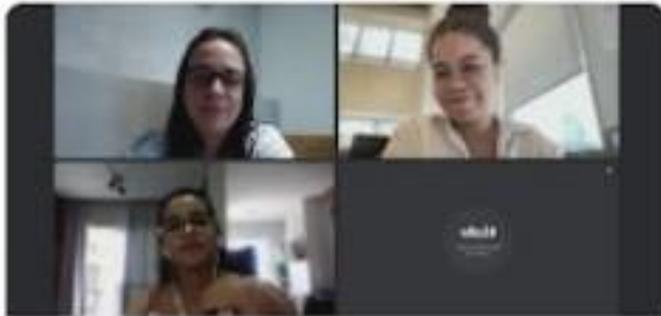
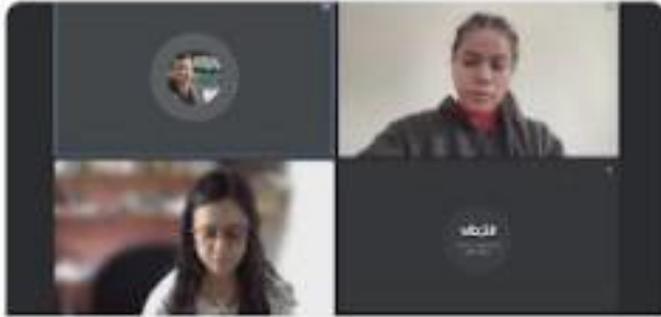
A Microsoft tem muitos [exemplos](#) prontos que podem ajudar em ideias. O [Respondi app](#) é brasileiro e tem ótimos recursos também!

Mandem sempre para o **público que definiu antes de fazer a pesquisa!** Divulguem onde esse público está: grupos de whatsapp, etc.

Cuidado com formulários longos e dados sensíveis! **Só pergunte o necessário.**



DICAS: entrevistas e testes de usabilidade



Ferramentas:

- se quiser gravar a entrevista (após a autorização de entrevistadas): [TL:DV](#), Otter, etc.



Organize e anote o que vai perguntar.



Não use perguntas fechadas, por exemplo: "você cozinha todo dia? sim ou não"



Não diga qual a sua opinião ou crie perguntas enviesadas (ex.: esse app é muito bom, não acha?)



Faça uma análise logo depois de uma entrevista terminar para não esquecer o que foi falado.



ÚLTIMAS DICAS

Pensem sempre no problema antes da solução!

Não comece uma pesquisa sem saber o porquê, para quem e o que quer descobrir. **Sempre saibam qual o problema e para quem ele é resolvido!**

Anote tudo! Tenha em mãos as anotações da pré pesquisa, das entrevistas (quando tiver) e entenda como foi na análise dos dados.

Não deixem para testar só no final! Façam pesquisa, entendam usuárias e aprendam durante o processo.

Às vezes vocês vão **invalidar algo que acreditavam ou descobrir alguma coisa que nem sabiam.** É normal!

Sejam colaborativas e abertas entre si! O trabalho em equipe faz toda diferença para qualquer projeto!

OBRIGADA
:)

DÚVIDAS?

Próximo encontro

25 / 02

**Tecnologia I - Introdução a
Programação**

Tragam suas dúvidas!



OBRIGADA !

contato@technovationbrasil.org.br

[@techgirlsbr](https://www.instagram.com/techgirlsbr)

www.technovationbrasil.org