

# Vision Gallery

---

João Carlos Ressel

# Visão geral do projeto



## O produto:

A galeria de artes que facilita a vida dos amantes de artes e também dos artistas que desejam dar destaque às suas obras.



## Duração do projeto:

Iniciamos o projeto em abril de 2024 e estamos finalizando em agosto, conforme fomos concluindo os cursos feitos na formação profissional da Google.



# Visão geral do projeto



## O problema:

Insira uma ou duas frases sobre o problema ou problemas que você esteve tentando resolver.



## A meta:

Insira uma ou duas frases sobre a meta do projeto.

# Visão geral do projeto



## Meu papel:

Pesquisador UX e UI Designer



## Responsabilidades:

Ao longo do projeto, fui encarregado de fazer a pesquisa de usuários, wireframes, prototipagem, estudo de usabilidade e documentação.

# Como compreender o usuário

- Pesquisa com usuários
- Perfis
- Declarações de problema
- Mapas da jornada do usuário

# Pesquisa com usuários: resumo



Foi realizado uma pesquisa online, utilizando entrevistas virtuais com amantes de arte de diferentes perfis. Inicialmente, presumi que os usuários estariam interessados principalmente em informações detalhadas sobre as obras. No entanto, descobri que eles valorizam mais uma experiência visual e interativa, com recursos como conversação e informações detalhadas e a capacidade de criar coleções personalizadas. Esse feedback mudou meu foco para o desenvolvimento de uma interface que priorize a imersão visual e a facilidade de navegação. Como resultado, o design agora enfatiza a exploração intuitiva, a conexão entre usuários e a compra e venda das obras.

# Pesquisa com usuários: aspectos problemáticos

1

## Aspecto problemático

Dificuldade de encontrar informações relevantes sobre os artistas ou até mesmo encontrar algum artista local que não é muito conhecido.

2

## Aspecto problemático

As informações espalhadas por vários sites e plataformas diferentes, exigindo que o usuário navegue por vários lugares diferentes para encontrar o que precisa..

3

## Aspecto problemático

A dificuldade de encontrar uma categoria específica de arte ou período e técnica.

4

## Aspecto problemático

Não conseguir contato com os artistas para fechar uma compra ou fazer investimentos em uma nova galeria ou evento.

# Persona: Maria

## Declaração de problema:

Maria é uma gerente de marketing apaixonada por arte e cultura que necessita de uma plataforma centralizada para explorar e descobrir novos artistas e obras de arte, porque sua agenda apertada e a sobrecarga de informações tornam a busca por conteúdo de qualidade uma tarefa difícil e frustrante.



**Maria**

**Idade:** 28  
**Escolaridade:** Ensino superior  
**Cidade Natal:** São Paulo  
**Família:** Solteira  
**Profissão:** Gerente de Marketing

*"A beleza da arte e sua história me fascinam."*

## Metas

- **Exploração Artística:** Maria deseja encontrar um aplicativo que ofereça uma base de dados abrangente de biografias de artistas, incluindo informações sobre seus trabalhos e influências.
- **Conteúdo Envolvente:** Procura por conteúdo multimídia, como vídeos, entrevistas e áudio, que torne o aprendizado sobre arte mais interativo e acessível.
- **Descoberta de Novos Talentos:** Ela quer descobrir artistas emergentes e menos conhecidos, especialmente aqueles que estão inovando ou trazendo novas perspectivas para o mundo da arte.

## Frustrações

- **Tempo Limitado:** Conciliar um trabalho exigente com interesses pessoais é um desafio constante, dificultando a dedicação que ela gostaria de ter para suas paixões.
- **Acesso à Informação:** O mundo da arte pode ser vasto e complexo, tornando difícil encontrar informações específicas ou descobrir novos artistas que correspondam às suas preferências. Ela sente falta de uma ferramenta que facilite essa busca de maneira personalizada.

Maria é uma gerente de marketing apaixonada por arte e cultura. Desde jovem, ela sempre buscou explorar diferentes formas de expressão artística. Atualmente, ela trabalha em uma empresa de tecnologia em São Paulo e utiliza seu tempo livre para visitar galerias e museus, tanto locais quanto em suas viagens. Ela tem um profundo interesse pela história da arte e aprecia descobrir novos artistas e estilos. Seu trabalho é desafiador e exigente, mas ela encontra na arte uma forma de relaxar e expandir seus horizontes culturais.

# Mapa da jornada do usuário

O mapa da jornada do usuário visa identificar e aprimorar as etapas críticas da experiência de Maria na descoberta de novos artistas, oferecendo oportunidades para melhorar a descoberta, decisão, uso e satisfação com a plataforma de arte.

## Vision Gallery

Persona: Maria

Objetivo: Encontrar uma solução para explorar novos artistas e obras de arte.

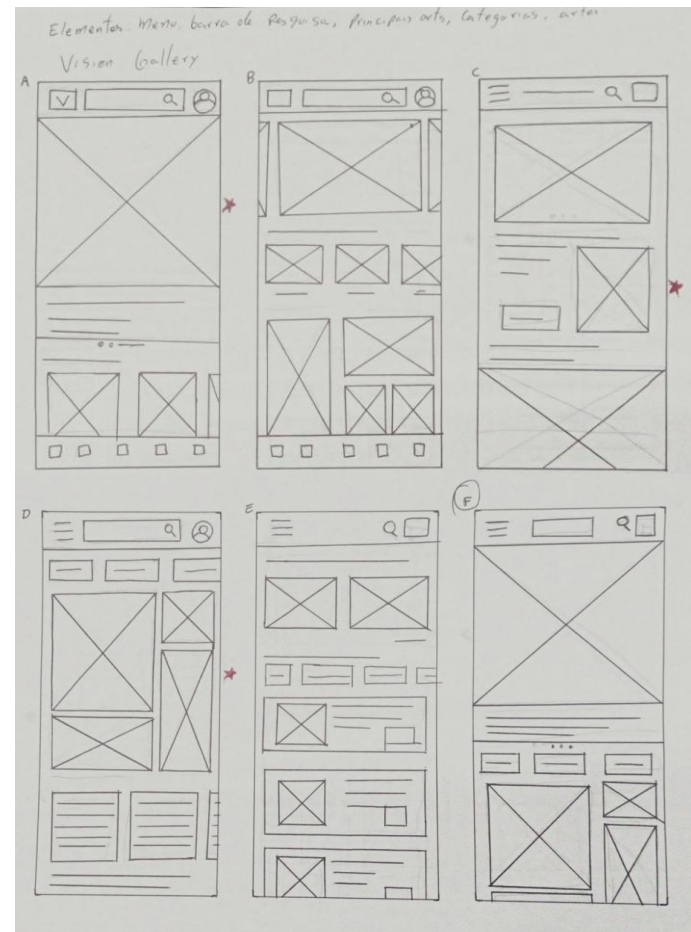
ACTION	Action 1	Action 2	Action 3	Action 4	Action 5
LISTA DE TAREFAS	A. Pesquisa online sobre plataformas e ferramentas de arte. B. Consulta com amigos e colegas sobre recomendações. C. Navegação por redes sociais e blogs de arte.	A. Analisa plataformas de arte online. B. Verifica recursos e funcionalidades das opções disponíveis. C. Lê avaliações e feedback de outros usuários.	Tasks A. Decide qual plataforma oferece a melhor combinação de recursos e conteúdo. B. Se inscreve e cria uma conta na plataforma escolhida.	Tasks A. Navega pela plataforma e utiliza ferramentas de busca e recomendações. B. Interage com o conteúdo multimídia. C. Salva e compartilha descobertas interessantes.	Tasks A. Avalia a experiência geral e o valor da plataforma. B. Compartilha feedback e recomendações com outros usuários. C. Considera a continuidade do uso da plataforma ou busca por alternativas.
EMOÇÕES	Emoções: Frustração, entusiasmo, curiosidade.	Esperança, ceticismo, indecisão.	Alívio, satisfação, expectativa.	Engajamento, prazer, frustração se o conteúdo não corresponder às expectativas.	Satisfação ou decepção, reflexão, decisão de continuar ou mudar.
OPORTUNIDADE DE MELHORIA	Desenvolver campanhas de marketing e SEO que direcionem Maria para uma plataforma centralizada, destacando a facilidade de uso e a riqueza de conteúdo.	Criar comparativos claros e concisos entre diferentes plataformas, com destaques para as funcionalidades e benefícios específicos, e oferecer uma versão de teste gratuita ou demonstração.	Colocar um assistente de voz.	Oferecer imagens sobre as exposições que iram ter e quais são os artistas	Implementar um sistema de feedback contínuo e suporte proativo para resolver questões rapidamente, além de introduzir novos recursos com base nas sugestões dos usuários.



# Wireframes em papel

A criação de wireframes de papel facilita a visualização e o teste rápido de layouts e funcionalidades.

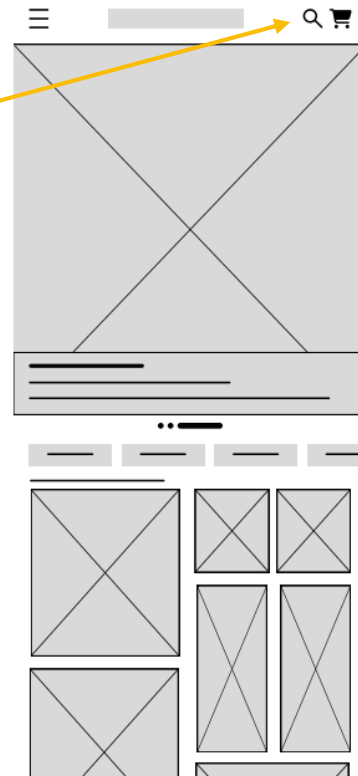
Inicialmente, desenvolvemos várias versões da tela inicial para selecionar a mais eficaz.



# Wireframes digitais

Um wireframe digital oferece uma representação mais detalhada do design, permitindo uma análise mais aprofundada de como os usuários encontrarão obras ou artistas. Focamos na experiência de busca, buscando a melhor forma de facilitar a descoberta.

Pesquisa mais rápida e direta buscando o que o usuário deseja.



Categorização para facilitar a pesquisa de obras e artistas

# Wireframes digitais

Desde o início, nosso principal objetivo foi exibir a biografia dos artistas. Por isso, implementamos uma tela que inclui opções para seguir o artista e enviar mensagens, garantindo que os usuários possam tirar dúvidas e se manter atualizados.

Descrição e todas informações necessárias sobre o artista



Opção de chat

Suas principais obras categorizadas

# Protótipo de baixa fidelidade

Aqui está o [Link para protótipo](#) de baixa fidelidade, que ilustra o fluxo para buscar obras de arte na categoria Óleo, encontrar o artista desejado e entrar em contato com ele.



# Estudo de usabilidade: resultados

O estudo de usabilidade do aplicativo Vision Gallery destacou a necessidade de melhorar o destaque das informações dos artistas, a navegação e a clareza inicial, enquanto a segunda rodada visa otimizar esses aspectos para uma experiência de usuário mais intuitiva e eficiente.

## Resultados

- 1 Informações sobre artistas: Necessitam de maior destaque ou reposicionamento.
- 2 Navegação: Usuários enfrentaram dificuldades para retornar à página inicial e navegar pelas telas.
- 3 Localização de novos artistas: Necessário melhorar a visibilidade e acessibilidade dos artistas.
- 4 Confusão inicial: Requer clareza para orientar o início da navegação.
- 5 Busca e filtragem: Melhorar a interatividade do campo de pesquisa e botões de filtragem.
- 6 Menu lateral: Melhorar a funcionalidade para evitar problemas de navegação.

# Como refinar o design

- Modelos
- Protótipo de alta fidelidade
- Acessibilidade

# Modelos

Com base nos pontos identificados e aprimorados na segunda rodada, esperamos uma navegação mais fluida e uma experiência de usuário mais intuitiva.

Antes do estudo de usabilidade



Após o estudo de usabilidade



Substituindo o menu lateral, que oferecia pouca visibilidade das opções e funcionalidades, por uma barra de navegação no rodapé para melhorar a acessibilidade e a clareza.

# Modelos

Antes do estudo de usabilidade



Após o estudo de usabilidade

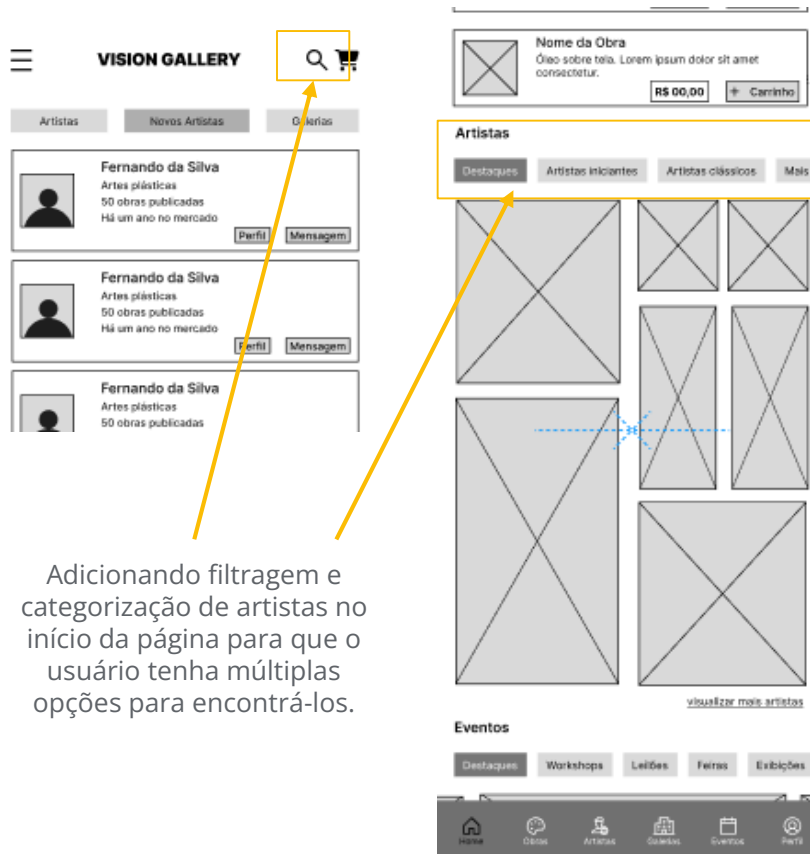


Especificando o tipo de perfil para que o usuário identifique claramente quem é artista no aplicativo e reorganizando os botões para um posicionamento mais eficiente.

Antes do estudo de usabilidade



Após o estudo de usabilidade



Adicionando filtragem e categorização de artistas no início da página para que o usuário tenha múltiplas opções para encontrá-los.

# Alta fidelidade protótipo

[Link para protótipo de  
alta fidelidade](#)



# Considerações de acessibilidade

1

Garantir contraste adequado entre texto e fundo para facilitar a leitura, especialmente para usuários com deficiências visuais. O tamanho do texto deve ser ajustável para acomodar diferentes necessidades de visão.

2

A navegação por toque deve ser intuitiva e suportada, permitindo que todos os recursos do aplicativo sejam acessíveis sem dificuldades. Além de utilizar uma linguagem clara e direta facilitando a compreensão do conteúdo por todos os usuários.

3

A utilização de textos alternativos descritivos para imagens e gráficos permitindo que leitores de tela em dispositivos móveis interpretem corretamente o conteúdo visual.

# Proseguindo

---

- Pontos importantes
- Próximas etapas

# Pontos importantes



## Impacto:

O design do aplicativo demonstrou ser intuitivo e acessível, com usuários, inclusive os menos experientes, encontrando os elementos necessários de forma ágil. Um participante destacou: "quero mais aplicativos fáceis de usar como este." Esse feedback positivo me deixou extremamente satisfeito, pois indica que o design é intuitivo e acessível, mesmo para aqueles que não têm tanta familiaridade com tecnologia.



## O que eu aprendi:

O design intuitivo é crucial para a satisfação do usuário, especialmente para aqueles com pouca experiência tecnológica. Simplificar a navegação e garantir que os elementos sejam facilmente acessíveis ajuda a criar uma experiência de uso mais fluida e eficiente. Aprendi a importância de testar e iterar continuamente para resolver problemas identificados e melhorar a acessibilidade e a usabilidade do aplicativo.

# Próximas etapas

1

Criar um fluxo de compra de obras de arte, incluindo etapas de seleção, pagamento e confirmação. Testar esse fluxo para garantir que seja simples e eficiente.

2

Desenvolver e testar as funcionalidades específicas para usuários artistas, como o gerenciamento de seu portfólio, interações com colecionadores e atualização de informações. Garantir que o fluxo seja intuitivo e atenda às necessidades dos artistas.

3

Criar um fluxo de trabalho para administradores de eventos e galerias, incluindo a gestão de eventos, usuários e galerias. Testar o fluxo para assegurar que as funções administrativas sejam eficientes e fáceis de usar.

# Vamos nos conectar.



Gostaria de conversar com você! Estou aberto a críticas construtivas, elogios e novas amizades. Sua opinião é muito importante para mim.

[joao.resselti@gmail.com](mailto:joao.resselti@gmail.com)

[Meu perfil no LinkedIn](#)

Obrigado!