

Aplicativo para ajudar pessoas sem renda a receber tratamento médico

Gabriel Rebouças

Project overview



O produto:

O aplicativo busca ajudar pessoas de baixa renda a receber tratamento médico através de atendimentos sociais que podem ser acessado pelo smartphone.



Duração do projeto:

Duração 5 dias 28/01/2023 à 15/02/2023



Project overview



O problema:

- Usabilidade;
- Díficil acesso a informações;
- Díficil encontrar endereço;
- Filtrar perfil do usuário.



A meta:

- Facilitar o uso;
- Melhorar o design do app, sendo mais consistente;
- Facilitar o agendamento de consulta.

Project overview



Minha função:

UX/UI designer e UX researcher.



Responsabilidades:

User research, wireframing e prototipagem.

Entendendo o usuário

- User research
- Personas
- Declarações de problemas

User research: sumário



Realizei entrevistas e criei mapas de empatia para entender os usuários para os quais estou projetando e suas necessidades. Um grupo de usuários primário identificado por meio de pesquisa era de pacientes idosos que tinham dificuldade para acessar informações sobre os médicos. O outro grupo é voltado para pacientes jovens que buscam atendimento médico para obter informações claras e objetivas.

Esse grupo de usuários confirmou as suposições iniciais sobre a dificuldade de usar o app, mas a pesquisa também revelou que a interface não era o único fator que limitava os usuários a não utilizar o app, mas sim sua falta de atualização de dados na plataforma.

User research: pontos necessários

1

Tempo

Uso rápido do app fazendo com que os visitantes obtenham informações de modo ágil, sem gastar mais de 8min.

2

Objetividade

Agendar atendimento de modo fácil e para que o usuário tenha mais informações.

3

Usabilidade

Melhorar a interação *app x user* de modo que seja fácil, ágil e objetivo.

Persona: Flávia

Declaração do Problema

Flávia é mãe de uma criança com Síndrome de Down, que está sofrendo bullying na escola e com isso desenvolveu quadro depressivo. A mesma é solteira e está desempregada, não conseguindo pagar atendimento para seu filho



Flávia

Idade: 48

Educação: Ensino Médio

Cidade natal: Porto Alegre - RS

Estado civil: Solteira

Ocupação: Doméstica

“Estou desempregada, vivo em função do meu meu filho, o mesmo está com problemas psicológicos”

Metas

- Conseguir um emprego;
- Cuidar do seu filho;
- Ser alfabetizada;

Frustrações

- Dificuldade encontrar um psicólogo para seu filho;
- Não consegue se informar com facilidade onde encontrar profissionais;
- Precisa de atendimento online.

Mari tem 48 anos, seu filho tem 12 anos e foi diagnosticado com depressão, nesse tempo começou a realizar acompanhamento psicológico. Mas tem dificuldade de encontrar atendimentos nos horários em que seu filho está livre, pois nem sempre Flávia consegue levá-lo, pois procura emprego, sendo assim busca por um profissional que atenda em horários flexíveis.

Persona: José

Declaração do Problema

José é um idoso, dono de uma oficina mecânica, sua principal companhia é sua esposa, no entanto teme que a diabetes encerre sua vida mais cedo. Diante disso precisa ter acesso constante a médicos.



José

Idade: 56
Educação: Não alfabetizado
Cidade natal: Dourados - MS
Estado civil: Casado
Ocupação: Mecânico

“Após meus 52 anos descobri está com diabetes e com isso preciso ir ao médico todo mês”

Metas

- Conseguir ir ao médico constantemente;
- Melhorar da saúde ;
- Ter acesso a médicos sem gastar tanto.

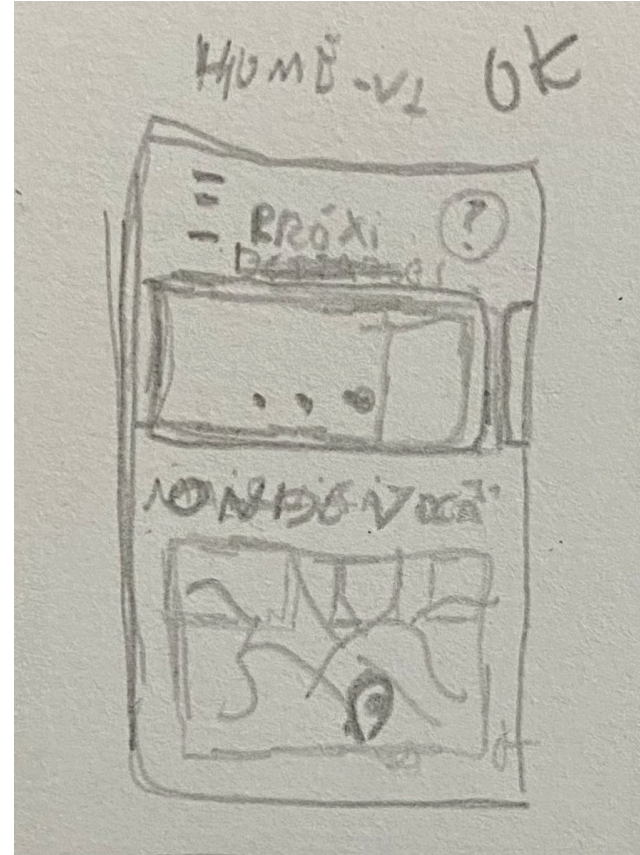
Frustrações

- Não tem paciência de fazer ligações para agendar consultas;
- Aplicativo complexo;
- Se sente incapaz de usar o app.

José após seus 52 anos descobriu estar com diabetes, com isso perdeu parte da visão e precisa constantemente ter consultas médicas para tomar os medicamentos que precisa e fazer um check-up.

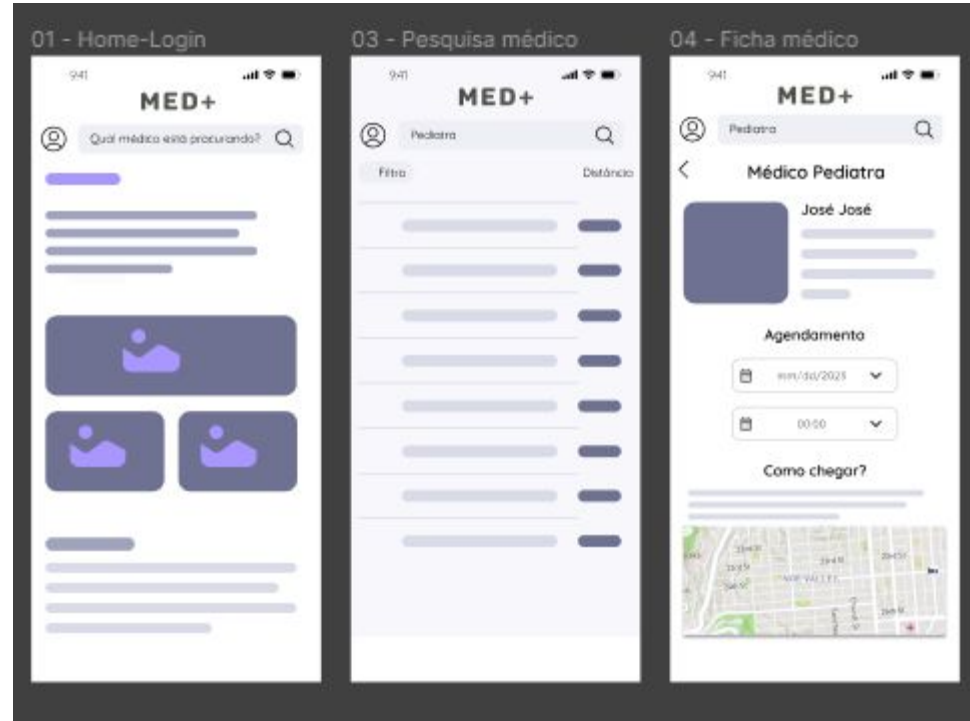
Paper wireframes

Processo de criação dos wireframes em folhas de papel, para posteriormente criar protótipos Lo-Fi e Hi-Fi



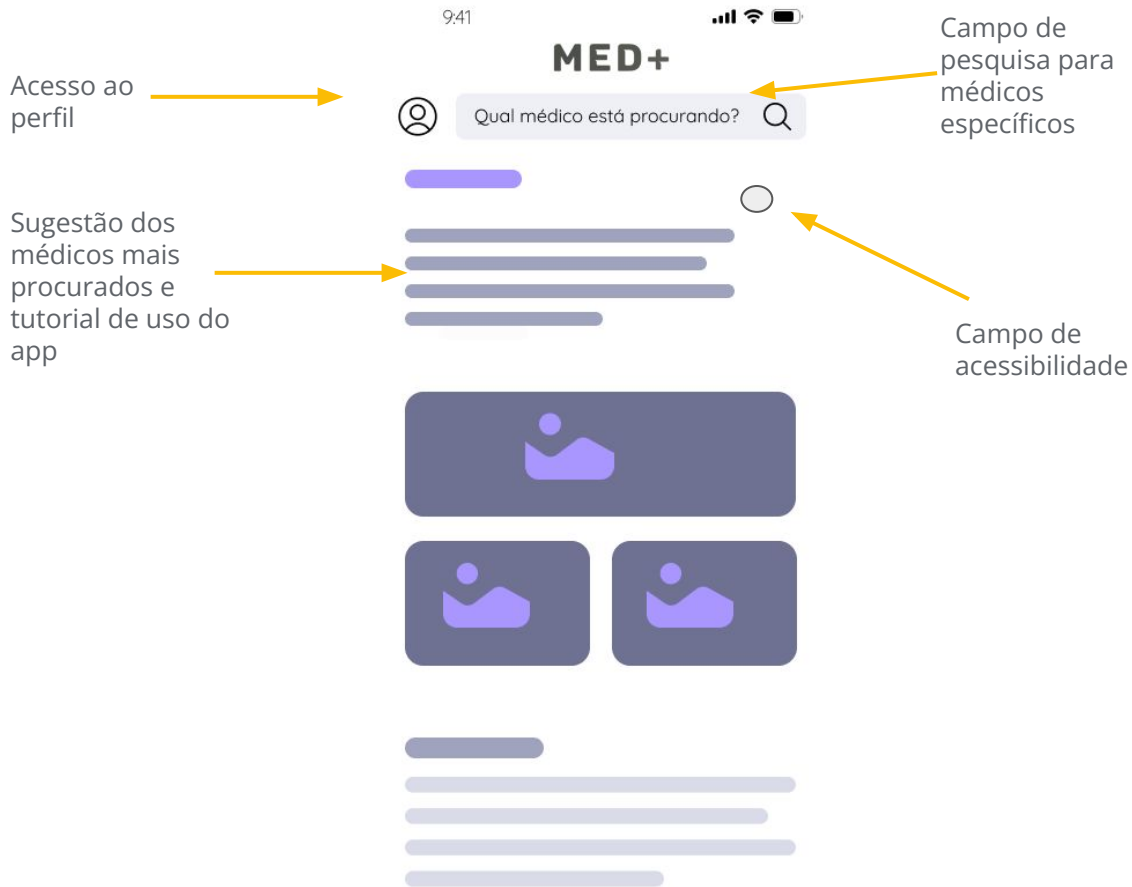
Low-fidelity prototype

Protótipo Lo-Fi no Figma



Digital wireframes

Baseado no Paper
wireframe esse foi o
resultado inicial do Digital
wireframe



Estudo de Usabilidade

Diante do relatado pelas personas, traçamos os seguintes objetivos:

Round 1 findings

- 1 Melhorar navegação no app
- 2 Ter acessibilidade
- 3 Apresentar informações úteis

Round 2 findings

- 1 Facilitar agendamento
- 2 Ter acesso ao endereço com facilidade
- 3 Possibilitar edição de cadastro

Refinando o Design

- Mockups
- Protótipo High-fidelity
- Acessibilidade

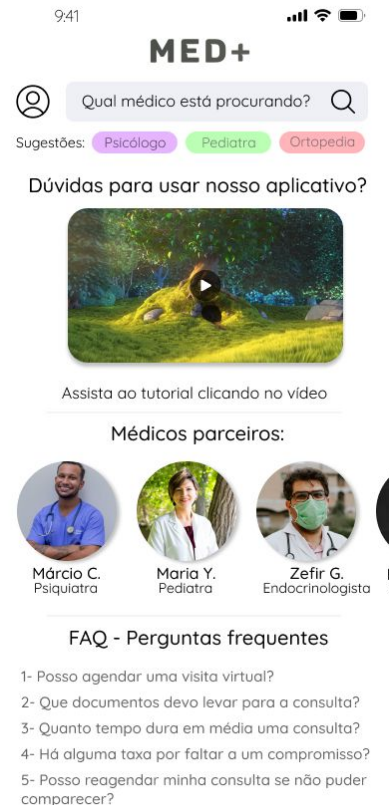
Mockups

Após o estudo de usabilidade, houve uma criteriosa escolha de elementos para construção de um mockup de qualidade, onde houvesse facilidade de compreensão para o usuário utilizar o app.

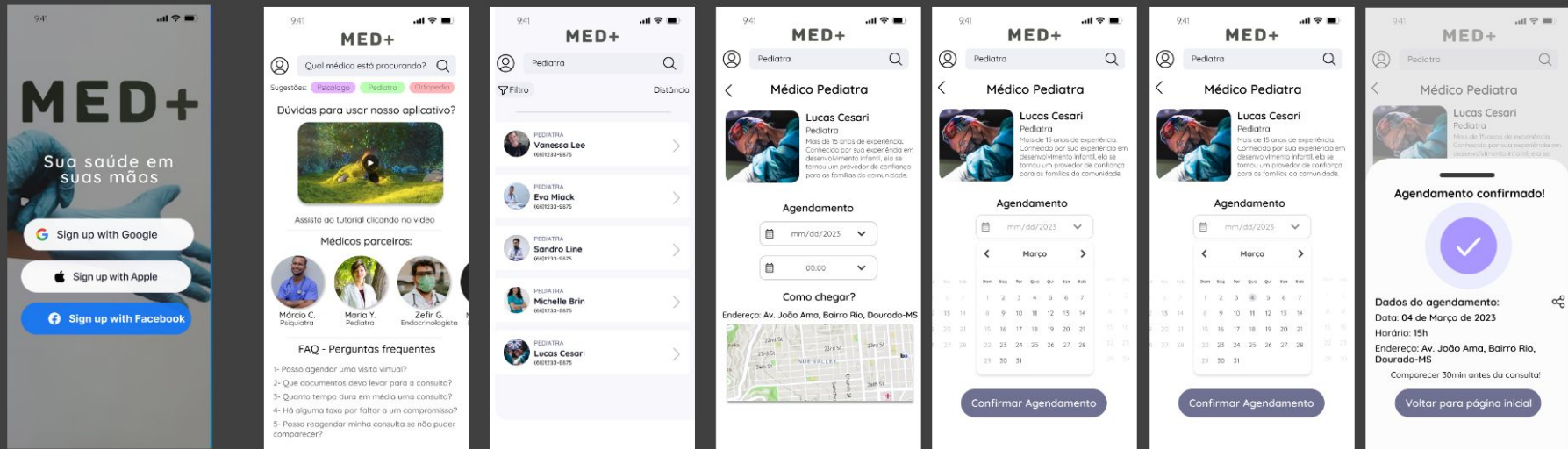
Before usability study



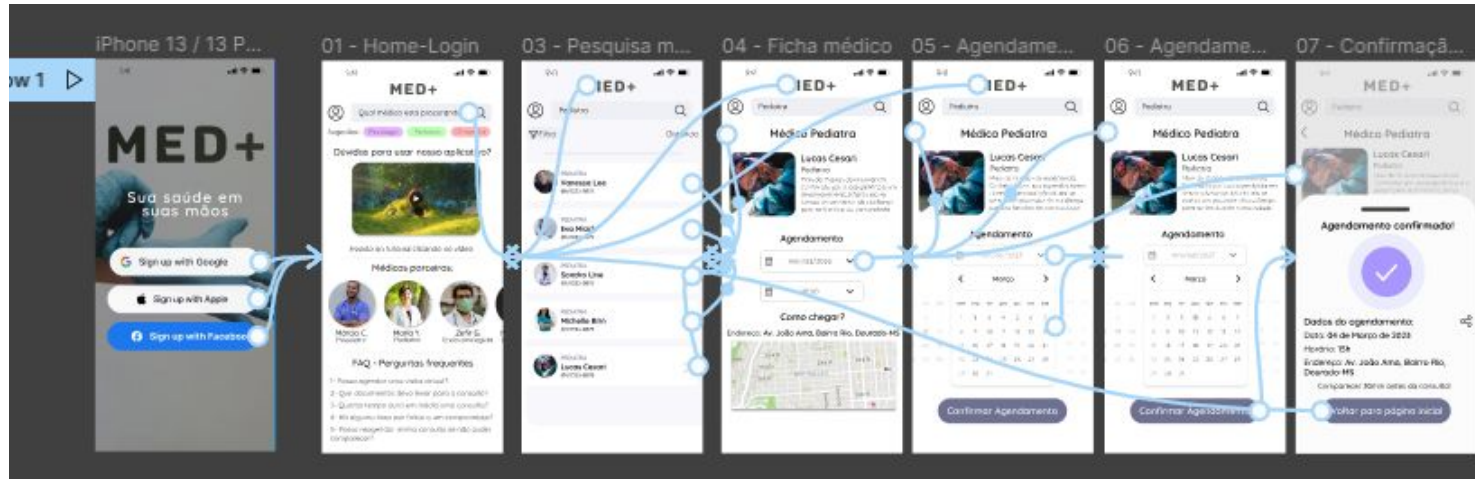
After usability study



Mockups



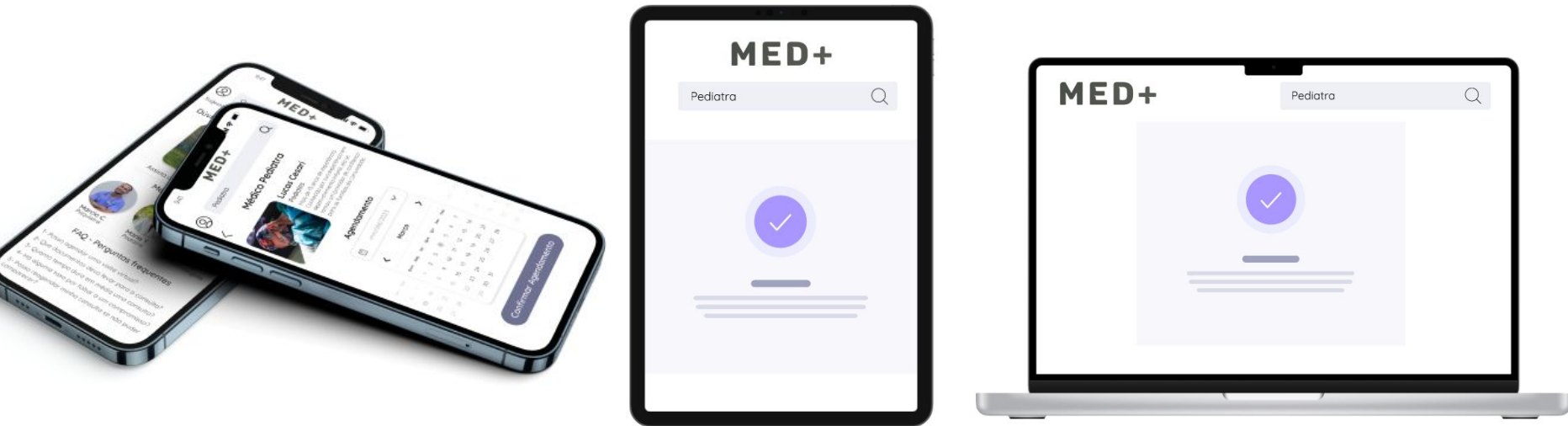
High-fidelity prototype



Link para acessar protótipo Hi-fi:

<https://www.figma.com/proto/ROY7iGjXrTSiaJVPzV6kXP/med%2B?node-id=14%3A4219&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=14%3A4219>

Design Responsivo



Link para acessar protótipo Hi-fi:

<https://www.figma.com/proto/ROY7iGjXrTSiajVPzV6kXP/med%2B?node-id=14%3A4219&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=14%3A4219>

Considerações para Acessibilidade

1

Considerando que a pessoa tenha problema de visão há tanto um leitor de texto, quanto a opção de Zoom Extra

2

Caso tenha problema de visão pode ligar o alternador de contrastes.

3

Nas imagens e ícones há textos alternativos, pois caso haja algum problema ou necessidade do assistente virtual ler, está descrito alternativamente.

Daqui para frente

- Aprendizado
- Próximos passos

Aprendizado



Impacto:

Podemos notar o avanço na construção do aplicativo, através da utilização de técnicas de UX Design, aprendendo a importância de cada etapa e sempre adicionando os detalhes essenciais, como, itens de acessibilidade, dimensões fixas de ícones e textos, bem como sua disponibilidade em tela.



O que aprendi:

Aprendi a importância do design na construção de cada etapa, processo de pesquisa, técnicas de usabilidade que melhoram a qualidade no aplicativo e processo de revisão e feedback.

Próximos passos

1

Posteriormente será revisado todo o acesso aos ícones se estão bem destacados.

2

Também será adicionado um tutorial inicial para ajudar os *users* a utilizar o app.

3

Será implementado mockups de finalização

Vamos nos conectar!



Obrigado a todos os *users* que realizaram a avaliação do aplicativo quanto sua usabilidade e que com certeza foram essenciais para melhorar a experiência do usuário no nosso aplicativo!

Caso tenha interesse em se conectar, segue link das minhas redes sociais:

Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/gabriel-rebou%C3%A7as-4489141b4/>

Email: gabrielrbsr@gmail.com