



Universidade Federal de Pernambuco  
Centro de Informática  
Graduação em Sistemas de Informação

**Análise das variáveis que influenciam a experiência do usuário nas  
clínicas e consultórios médicos que utilizam o sistema LifCloud**

**Proposta de Trabalho de Graduação**

**Aluno:** Geyson Daniel dos Santos Silva (gdss@cin.ufpe.br)

**Professor Orientador:** Cristiano Coelho de Araújo (cca2@cin.ufpe.br)

**Recife, Setembro de 2016**

## **Sumário**

- 1. Contexto**
- 2. Objetivos**
- 3. Cronograma**
- 4. Referências**
- 5. Possíveis Avaliadores**
- 6. Assinaturas**

## 1. Contexto

Em 1990, o psicólogo cognitivo Donald Norman inventou o termo *User Experience (UX)* para cobrir todos os aspectos da experiência de uma pessoa com um produto ou uma empresa. Ser um UX Designer significa praticar um conjunto de métodos e técnicas para pesquisar o que os usuários querem e precisam, e para projetar produtos e serviços para eles. [1]

Tradicionalmente, o UX Design é uma disciplina baseada em entregáveis: Wireframes, sitemaps, fluxos, taxonomia, mockups e mais uma lista enorme de entregáveis. O problema é que, algumas vezes, o profissional de UX fica preso demais a esses entregáveis, e o esforço de mantê-los atualizados e consistentes acaba tomando um tempo precioso do seu dia, um tempo que poderia ser usado para fazer o que o profissional de UX faz melhor: pensar no projeto e em todas as suas variáveis. Para resolver esse problema, Jeff Gothelf (2013) criou uma nova abordagem inspirada em *Lean Startup* [2] chamada *Lean UX* que independente dos entregáveis, o importante é validar o mais rápido possível (internamente e com usuários). [3, 4]

Existem diversas metodologias e uma comparação [5] dentre os principais autores conceituados na área de UX como Garrett (2011), Unger e Chandler (2010) e Lowdermilk (2013) mostrou que todas elas possuem em comum a aplicação do chamado design centrado no usuário [6] que, segundo Garrett (2011), consiste na prática de se atentar às necessidades e desejos dos usuários em todas as etapas do desenvolvimento de um produto. Seu objetivo é entender todas as possibilidades ao qual o usuário está suscetível na interação com o produto e compreender suas expectativas durante esse processo.

Lean UX foi criado para ser mais rápido que as outras metodologias, facilitando sua aplicação em startups [4]. Em um mercado crescente, criar um rápido e bom ambiente para a experiência do usuário pode garantir mais vantagem competitiva, maior fidelidade e mais lucro para a empresa.

Este trabalho propõe a aplicação da prática Lean UX no LifCloud. O LifCloud é uma plataforma voltada para clínicas e consultórios médicos para aumentar as suas receitas evitando faltas de pacientes às consultas. Criado por uma startup incubada no ITEP (Instituto de Tecnologia de Pernambuco) e ainda em fase MVP, existe a oportunidade de aplicar a prática do Lean UX para validar toda a solução baseada na experiência das clínicas e consultórios médicos.

## **2. Objetivos**

Esse trabalho de graduação tem como objetivo realizar uma aplicação da metodologia Lean UX e analisar todas as variáveis da experiência do usuário das clínicas e consultórios médicos que utilizam o sistema LifCloud.

### 3. Cronograma

<b>Atividade</b>	<b>Setembro</b>		<b>Outubro</b>		<b>Novembro</b>		<b>Dezembro</b>	
Elaboração de Proposta Inicial	█							
Revisão da Literatura		█	█					
Estudo das metodologias UX		█	█	█				
Aplicação do Lean UX no LifCloud				█	█			
Elaboração do Trabalho de Graduação				█	█	█	█	
Preparação e Apresentação do Trabalho de Graduação							█	█

**Tabela 1:** Cronograma do Trabalho de Graduação

#### 4. Referências

1. BULEY, Leah. “**The User Experience Team of One: A Research and Design Survival Guide**”. New York: Rosenfeld Media, 2013.
2. RIES, Eric. “**The Lean Startup: How Today’s Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses**”. Crown Business, 2011.
3. GOTHELF, Jeff. “**Lean UX: Applying Lean Principle To Improve the User Experience**”. Editora: O’Reily, California, Estados Unidos: 2013.
4. GOTHELF, Jeff. “**Lean UX: Getting Out Of The Deliverables Business**”. Smashing Magazine, 2011. Disponível em:  
<<https://www.smashingmagazine.com/2011/03/lean-ux-getting-out-of-the-deliverables-business>> Acesso em: set. 2016
5. SOUSA, M.R. “**UX Design na Criação e Desenvolvimento de Aplicativos Digitais**”. Porto Alegre, 2015
6. LOWDERMILK, Travis. “**Design Centrado no Usuário: um guia para o desenvolvimento de aplicativos amigáveis**”. São Paulo: Novatec, 2013.

## **5. Possíveis Avaliadores**

1. Simone Cristiane dos Santos (scs@cin.ufpe.br)
2. Geber Lisboa Ramalho (glr@cin.ufpe.br)
3. Giordano Ribeiro Eulalio Cabral (grec@cin.ufpe.br)

## 6. Assinaturas

---

Geyson Daniel dos Santos Silva  
Aluno

---

Cristiano Coelho de Araújo  
Orientador