

Duolingo e exercício

Transcrição

Uma empresa que soube explorar as oportunidades por meio da ferramenta de 360° View foi o **Duolingo**. Trata-se de uma plataforma de ensino de idiomas, que disponibiliza diversas opções: alemão, italiano, francês, inglês, entre outros. Se observarmos o site da plataforma, podemos analisar que não existem *banners* nele:



Sem a existência de *banners* no site, como será que a empresa viabilizou a plataforma?

Quando a plataforma foi pensada se fez necessário pensar em sua viabilidade, assim, uma das alternativas para financiamento foi a tradução de textos, ótimo exemplo de aproveitamento de uma oportunidade.

Um banco pode contratar a plataforma para traduzir um documento, e o aluno que traduz está aprendendo com isso, então, ele acaba ficando satisfeito. É como se o usuário estivesse trabalhando para a empresa, sem pagar pelo curso que está realizando.

Para o usuário é interessante realizar a tradução de textos, pois assim ele adquire conhecimento sobre um idioma novo. Às vezes, quando o aluno está utilizando o **Duolingo**, chega algum exercício com um texto aleatório para ser traduzido. Esse texto que pode ser estranho é o reflexo de alguma tradução pedida pelo cliente. São os próprios usuários que traduzem o texto, e com isto os milhares de usuários da plataforma acabam realizando a tradução e gerando, ao final, uma documentação.

Até esse momento duas ferramentas foram apresentadas, o **Triângulo de Ouro** ou **Triângulo de Keeley** e o **360° View**. Não existe nenhuma recomendação de uso de uma ou de outra, isso vai depender do que você e sua equipe desejam. Lembre-se que estamos falando de ferramentas, e elas são moldáveis ao negócio.

É interessante usar essas ferramentas em grupo, pois o time pode discutir e trocar impressões. Além do mais, utilizar post its é ótimo pois torna as ideias mais visíveis, ou seja, estamos fazendo uso do *Visual Thinking*.

Agora, é hora de fazer um **gamestorming**!

O *gamestorming* é basicamente uma dinâmica que possui regras e objetivos. E isso foi explicado em um curso anterior, o de [UX Fundamentos](https://www.alura.com.br/curso-online-ux-base) (<https://www.alura.com.br/curso-online-ux-base>). No gamestorming que propusemos pode-se

realizar o triângulo ou o 360 View. Se quiser optar pelos dois não há problema, entretanto pode ser um tanto redundante.

Ao finalizar o vídeo, pense que você terá de **20 a 30 minutos para elaborar o Triângulo ou o 360°** para resolver algum problema - seja encontrar um guitarrista para sua banda, ou encontrar companhia para viajar. Não é necessário resolver o problema que é proposto no curso, e pode-se utilizar diversos materiais, como *flipchart*, canetas, post its, folhas A3, A4, e por aí vai.

Quando for escrever nos post its utilize canetinhas, pois as canetas normais dificultam a leitura. O objetivo desse exercício é identificar os pontos positivos e negativos do projeto, separando-os entre a deseabilidade, capacidade e viabilidade.