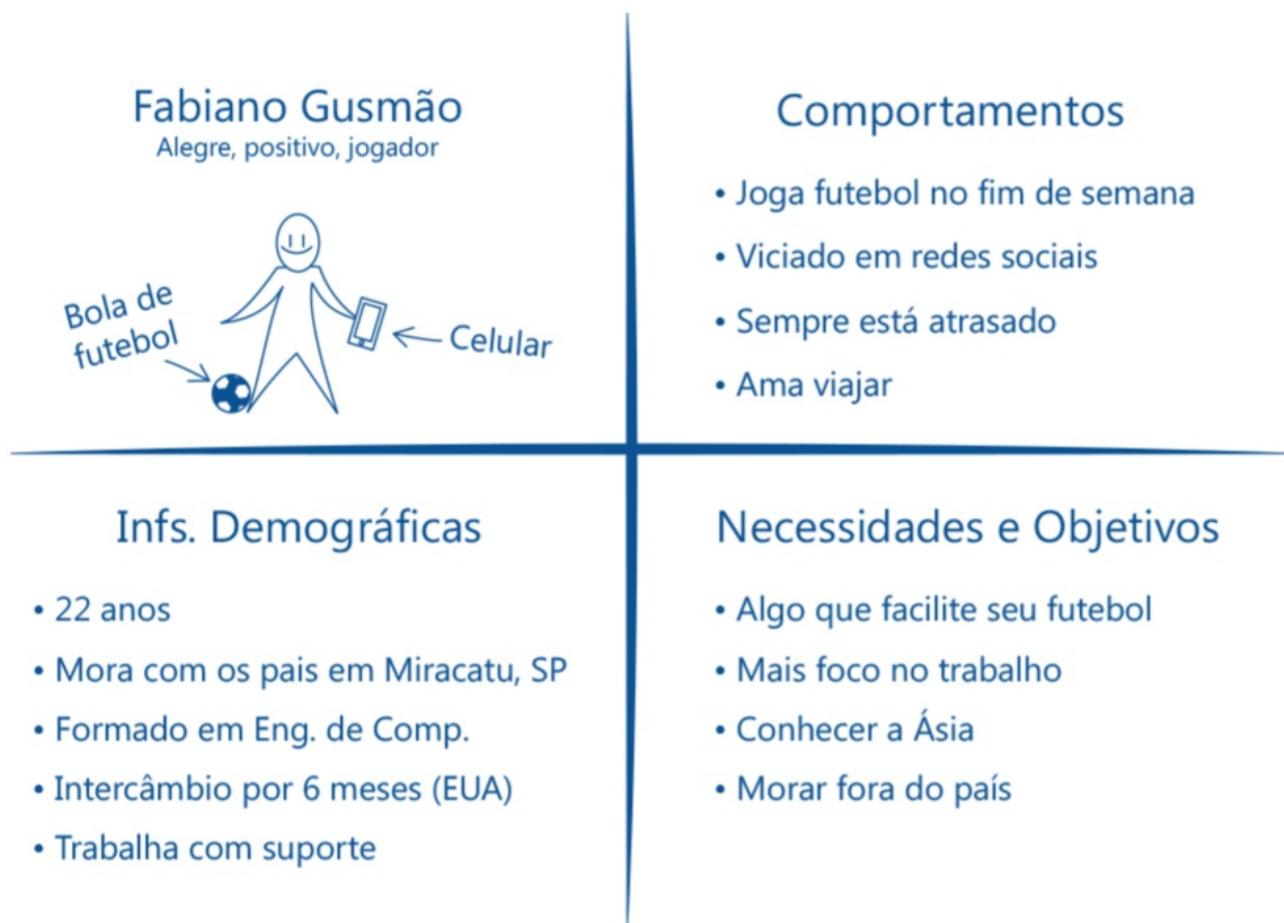


03

## Entendendo o usuário

Com certeza existem pessoas em sua empresa que possuem informações valiosas sobre o usuário, pessoas que possuem uma forte ideia de como o usuário se comporta e age. Baseando-se em hipóteses, uma ferramenta interessante para ajudar a nortear o time na maioria das decisões que envolvem o projeto, é a proto-pessoa.

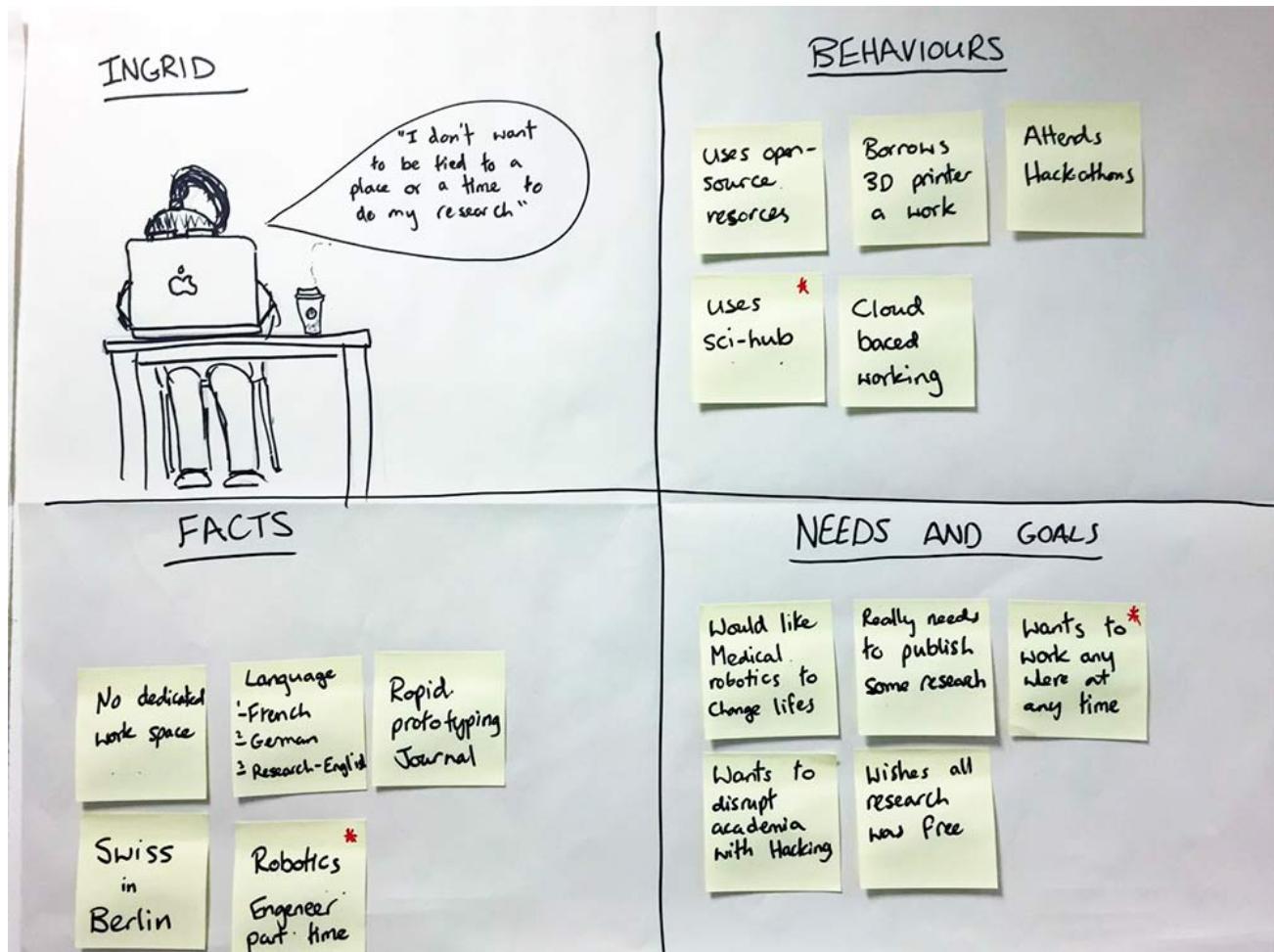
Sendo bastante interessante para começar a introduzir a cultura de DCU (Design Centrado no Usuário) na sua empresa, por ser algo simples e barato de ser produzido.



Possuem normalmente quatro quadrantes:

- **Nome:** quem é esse usuário e como ele é;
- Alguns **comportamentos/hobbies**;
- **Informações demográficas** como idade e profissão;
- E o ponto chave: suas **necessidades e/ou objetivos**

As informações inseridas na proto-pessoa podem ser feitas por escrito, da forma vista em aula, ou com cartões (post-its):



Fotos via [@Eva\\_Bec](https://twitter.com/Eva_Bec) ([https://twitter.com/Eva\\_Bec](https://twitter.com/Eva_Bec))

