



**UMA EXPERIÊNCIA DIGITAL PARA
CONECTAR ALUNOS E ESCOLA.**

PRODUCT DESIGN · MOBILE

O produto

A proposta do aplicativo era centralizar a experiência digital do aluno da InHouse Idiomas em um único ambiente.

A experiência reúne informações acadêmicas, comunicação, conteúdos e serviços, permitindo que o aluno acompanhe sua jornada diretamente pelo celular.

Principais áreas:

Início · Desempenho · Aulas · Financeiro · Perfil

PROBLEMA

Como simplificar a jornada do aluno?

Informações da jornada acadêmica podem estar distribuídas entre diferentes canais e momentos.

O aluno precisa acessar desempenho, frequência, aulas, comunicação, conteúdos e financeiro sem necessariamente ter uma visão centralizada.

Oportunidade: transformar diferentes pontos de contato em uma experiência única, clara e fácil de navegar.



O desafio de produto

Criar uma experiência mobile capaz de atender diferentes necessidades dentro do ecossistema da escola, sem transformar o aplicativo em excesso de informações.

Equilibrar:

- Informação: o que o aluno precisa saber?
- Ação: o que ele precisa conseguir fazer?
- Hierarquia: o que aparece primeiro?
- Navegação: como encontrar cada área rapidamente?
- Negócio: como o aplicativo fortalece a relação com a escola?

DISCOVERY

Entendendo o ecossistema

Levantamento e organização das necessidades do produto.

Aluno:

acompanha desempenho,
consulta aulas, recebe
comunicados, acessa
conteúdos e consulta
pagamentos.

Professor:

acompanha alunos,
compartilha conteúdos e
participa da comunicação.

Escola:

comunica, organiza
informações, oferece
serviços e acompanha o
relacionamento.

Resultado:

a experiência precisava
funcionar como ponto
central de conexão.

USUÁRIOS

Para quem projetamos?

ALUNO

Principal usuário.

Busca autonomia para acompanhar sua vida acadêmica e acessar informações rapidamente.

PROFESSOR

Apoia a jornada.

Participa da comunicação e do processo de aprendizagem.

ESCOLA

Ecossistema.

Centraliza serviços, comunicação e relacionamento com alunos.

USUÁRIOS

A jornada do aluno

Entrar

>

Consultar

>

Acompanhar

>

Participar

>

Resolver

LOGIN

AULAS /
CALENDÁRIO

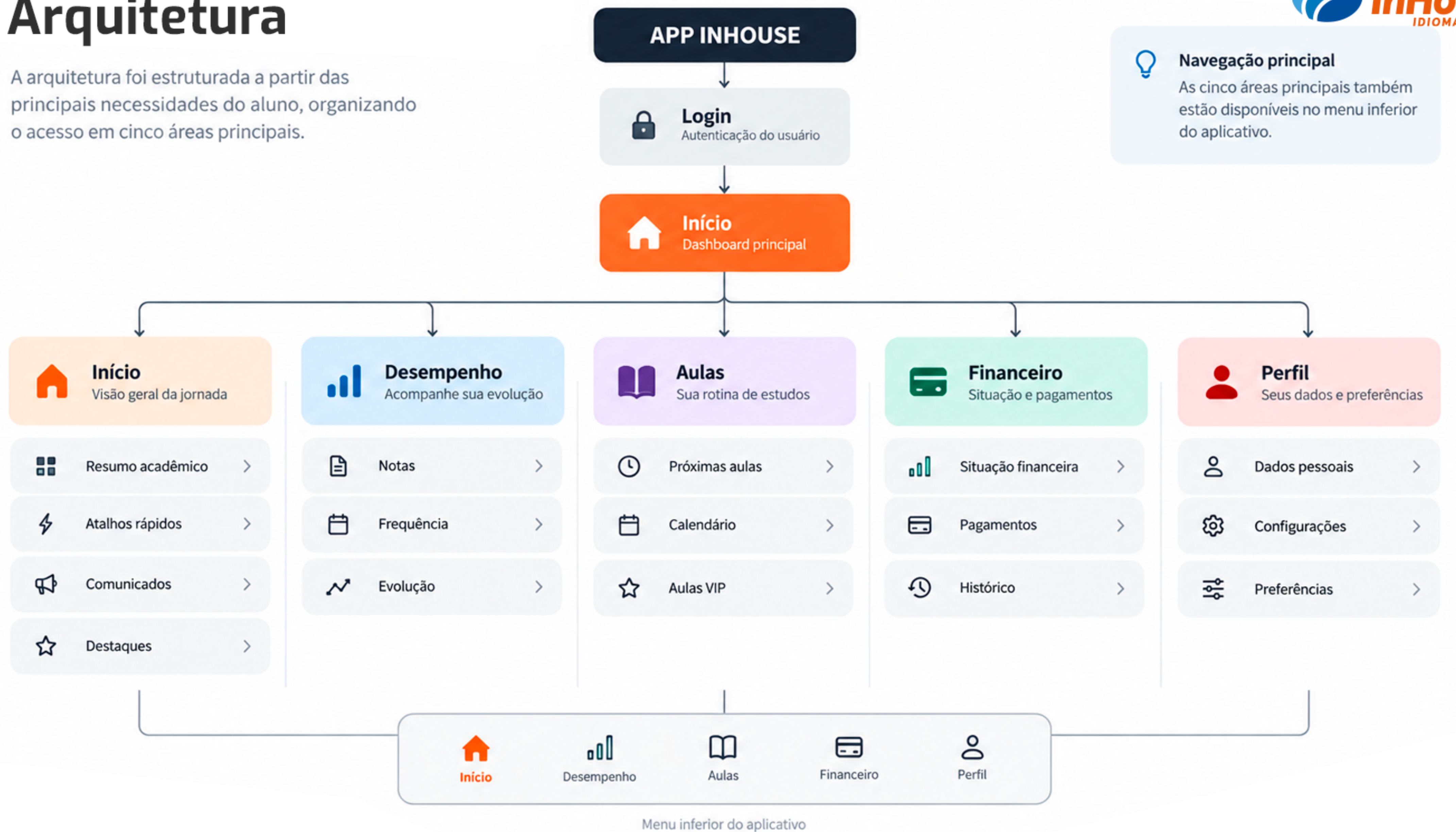
DESEMPENHO /
FREQUÊNCIA

CONTEÚDOS /
COMUNICADOS

FINANCEIRO /
PERFIL

Arquitetura

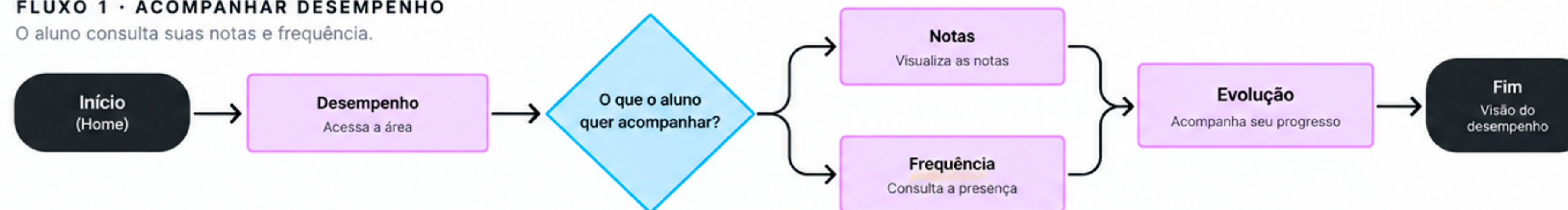
A arquitetura foi estruturada a partir das principais necessidades do aluno, organizando o acesso em cinco áreas principais.



User Flow

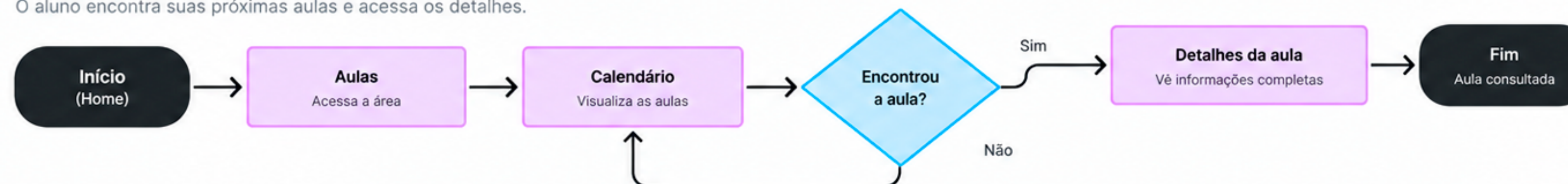
FLUXO 1 • ACOMPANHAR DESEMPENHO

O aluno consulta suas notas e frequência.



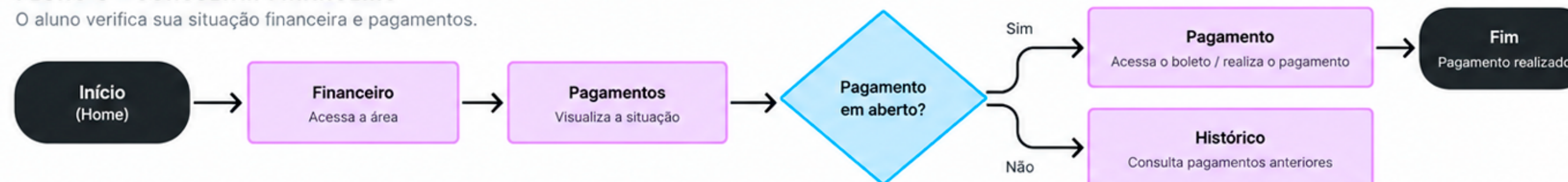
FLUXO 2 • CONSULTAR AULAS

O aluno encontra suas próximas aulas e acessa os detalhes.



FLUXO 3 • CONSULTAR FINANCEIRO

O aluno verifica sua situação financeira e pagamentos.



LEGENDA



Início / Fim
Ponto de entrada ou conclusão



Ação / Tela
Tela ou interação do usuário



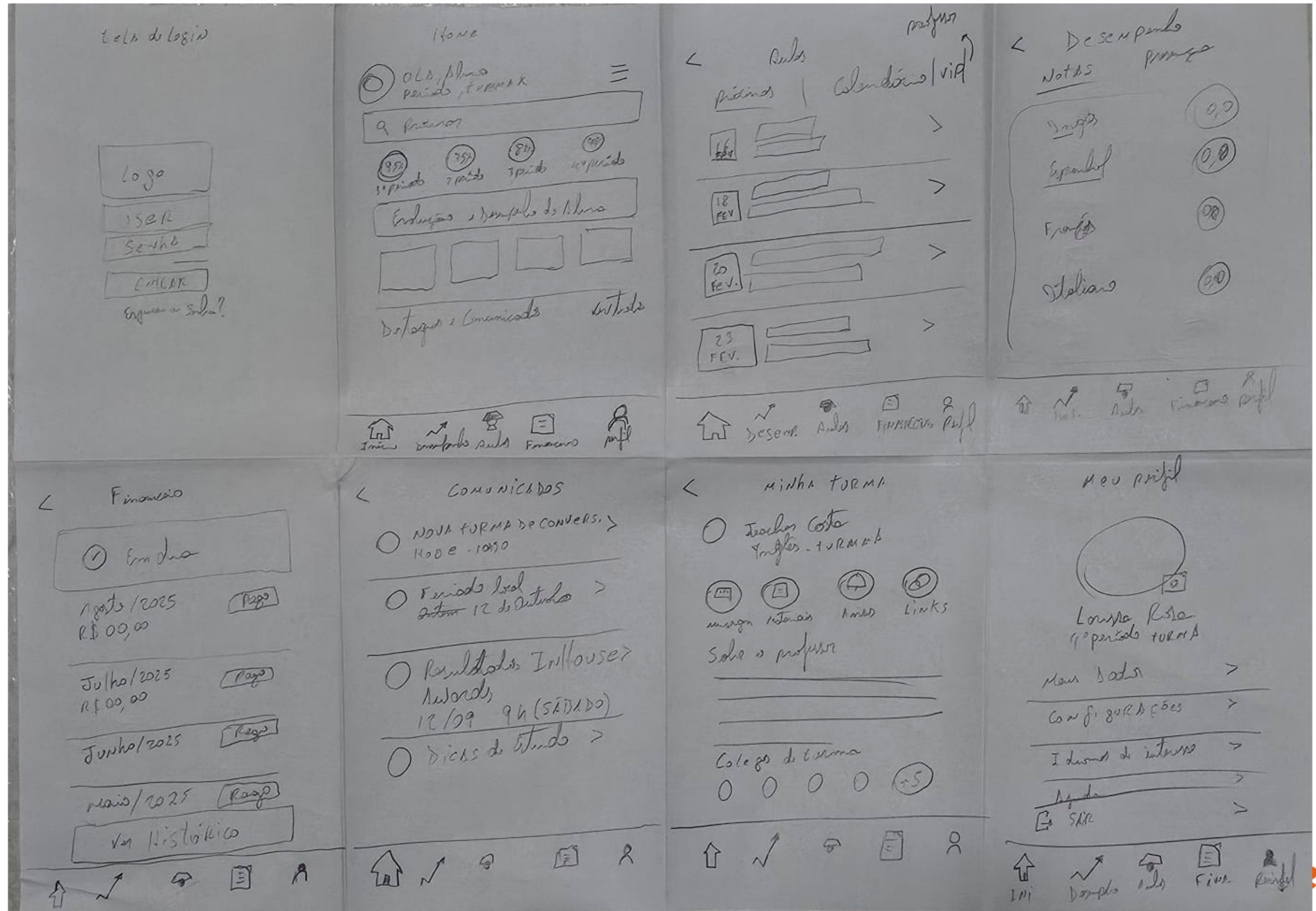
Decisão
Ponto de escolha do usuário



Direção do fluxo
Indica o próximo passo

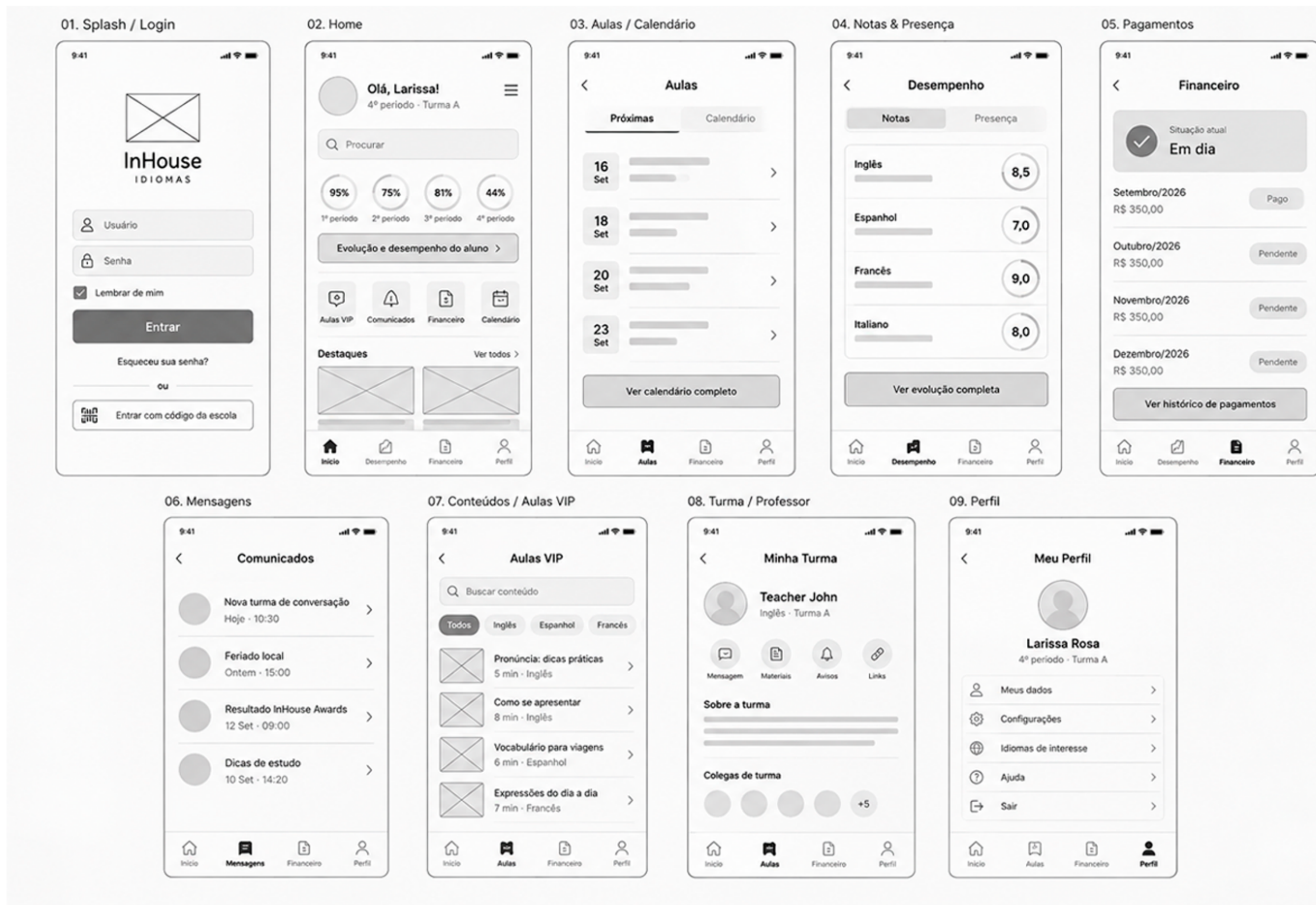
ESTRUTURA DE TELAS

mão na massa



WIREFRAMES

Os sketches foram transformados em wireframes de baixa fidelidade para definir hierarquia, distribuição de conteúdo e navegação antes da aplicação da identidade visual.



DESIGN SYSTEM

01. Identidade

Elementos que representam a essência da marca.



Propósito

Conectar pessoas através do idioma, abrindo portas para um futuro sem limites.

02. Cores

Paleta de cores do InHouse App.



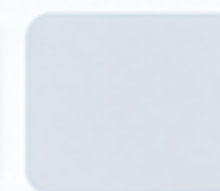
Azul Principal
#0057D9



Laranja
#FF6600



Azul Escuro
#0F2B46



Cinza
#E5E7EB



Branco
#FFFFFF



Sucesso
#22C55E



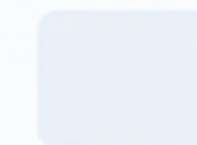
Erro
#EF4444



Atenção
#F59E0B



Informação
#3B82F6



Neutro
#F3F4F6

03. Tipografia

Fonte principal e hierarquia de textos.

Inter

Clean • Moderna • Versátil

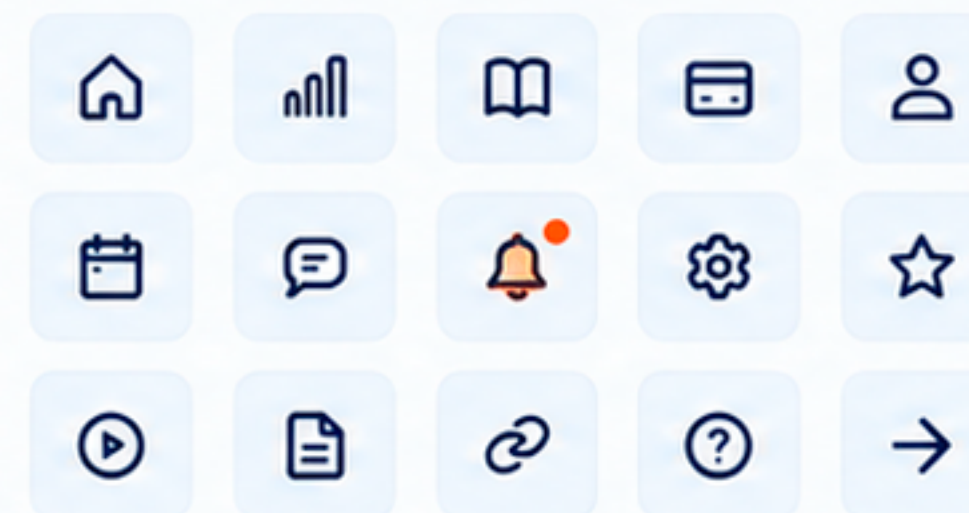
Aa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

H1	32/40	Bold	Título principal
H2	24/32	Bold	Título de seção
H3	20/28	Semibold	Título de conteúdo
Body	16/24	Regular	Texto principal
Caption	14/20	Regular	Texto de apoio
Label	12/16	Medium	Rótulo / Tag

04. Ícones

Conjunto de ícones usados no aplicativo.



Estilo: Outline | Espessura: 2px | Cantos: arredondados

05. Espaçamento & Grid

Sistema baseado em múltiplos de 8px.



Grid

- 4 colunas
- 16px de margem
- 16px de espaçamento
- Layout responsivo

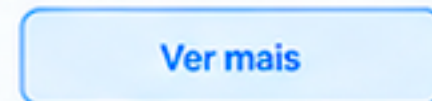
06. Componentes

Elementos de interface reutilizáveis.

Botões



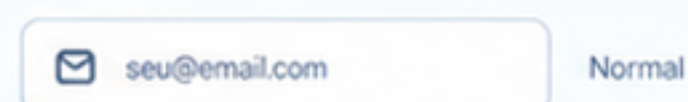
Primário



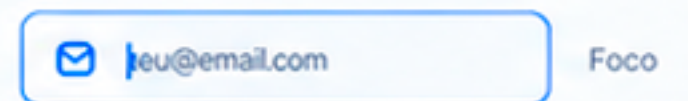
Secundário



Campos de input



Normal



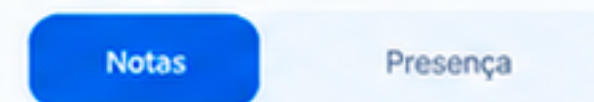
Foco



Erro

E-mail inválido

Seletores / Tabs



Chips / Tags



Tags de status

Pago	Sucesso
Pendente	Atenção
Atrasado	Erro
Cancelado	Neutro

Cards



Card de conteúdo



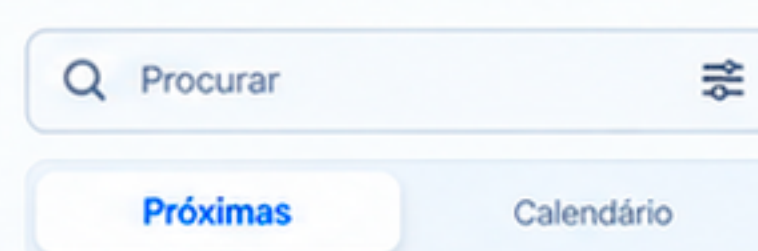
07. Navegação

Padrão de navegação do aplicativo.



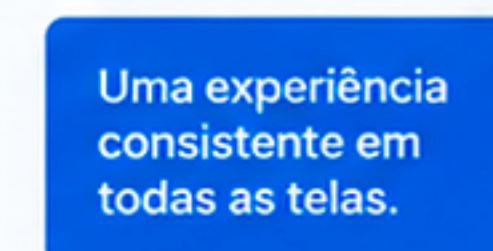
08. Elementos de UI

Outros elementos presentes no app.



09. Aplicação

Exemplo de uso dos componentes.



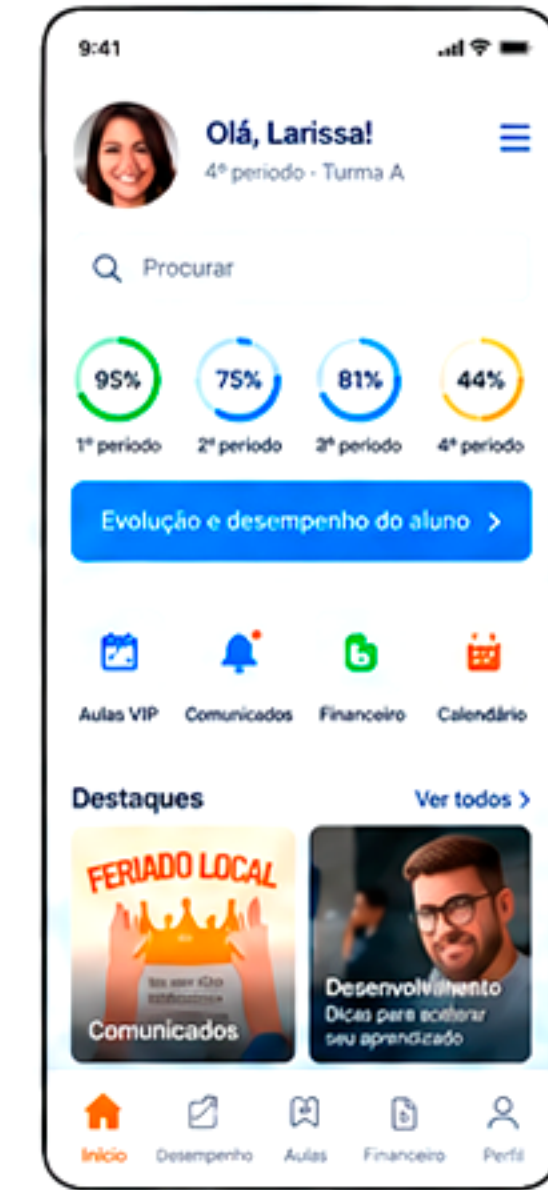
Componentes sólidos para um produto mais escalável, acessível e intuitivo.

UI DESIGN

01. Splash / Login



02. Inicio (Home)



03. Aulas / Calendário



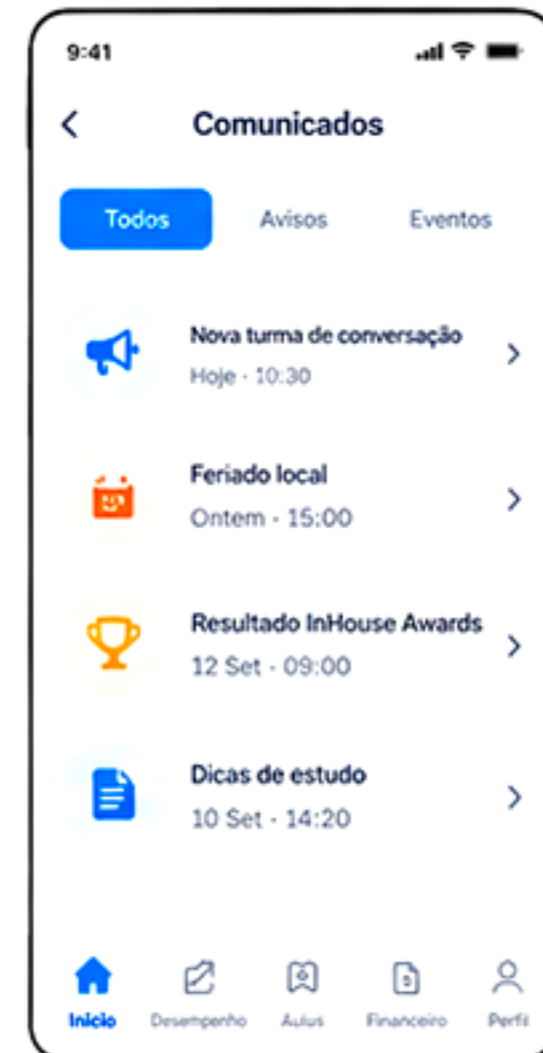
04. Notas & Presença



05. Pagamentos



06. Comunicados



07. Aulas VIP / Conteúdos



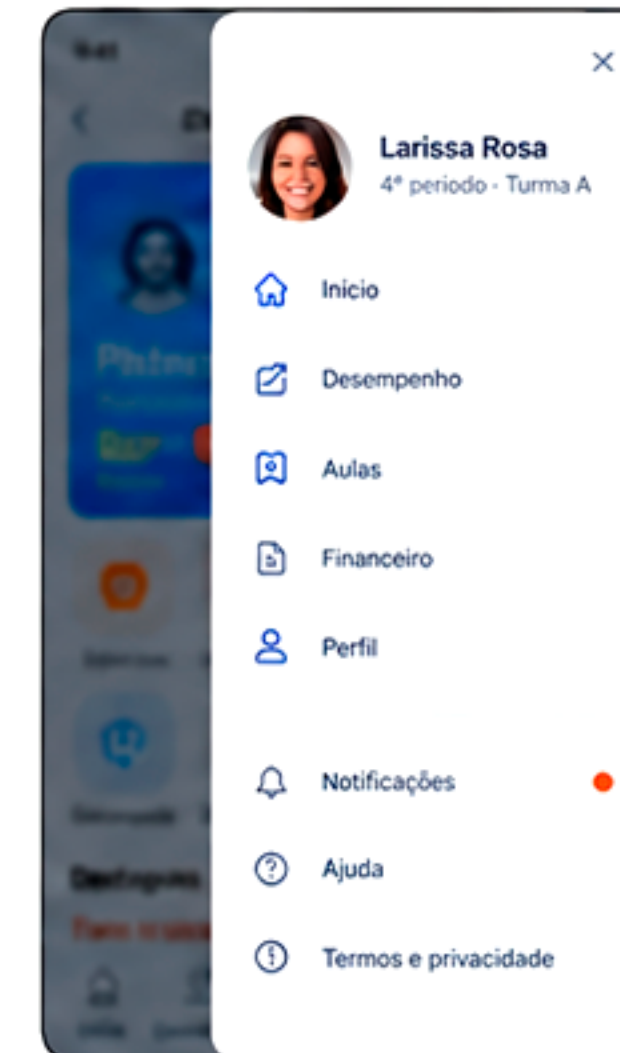
08. Turma / Professor



09. Perfil



10. Menu



APRENDIZADOS

01 Uma boa interface começa pela organização do problema.

02 Arquitetura e hierarquia são fundamentais para produtos com muitas informações.

03 Design System permite escalar a experiência sem perder consistência.

04 Product Design conecta necessidades do usuário, negócio e tecnologia.

MEU PAPEL

Product Designer

Atuação:

Discovery · Arquitetura · User Flow · Wireframes · UI Design · Design System · Prototipação · Product Thinking

Ferramentas:

Figma · Miro · Adobe Creative Cloud

Fechamento:

transformar necessidades do ecossistema InHouse em uma experiência digital estruturada, navegável e consistente.

