

Projeto de Aplicativo de E-commerce de Tênis Esportivos

por Clarice Bernardo

Definição dos objetivos

O objetivo é oferecer um aplicativo de e-commerce de tênis esportivos que seja o menos complexo possível. A plataforma oferece barra de busca e um menu hambúrguer com apenas duas opções: masculino e feminino. Nossas duas personas desejam comprar um tênis, uma delas, masculino e, a outra, feminino. Uma delas irá logar no aplicativo assim que abri-lo e a outra, somente quando proceder para a página de carrinho. Ao final, o objetivo das duas é alcançado: realizar a compra com sucesso.

Cenários e personas

Teremos **duas personas**: Inês e Ricardo. Ricardo é um homem de 34 anos, casado, morador da Zona Sul do Rio de Janeiro. Ele gosta de se vestir bem e é fiel às marcas que consome. Prefere realizar compras de maneira presencial, mas, como às vezes não encontra o modelo desejado na loja física, parte para o virtual. Tem boa habilidade com tecnologias.

Cenário: Ricardo sabe exatamente o nome do modelo de tênis que quer comprar. Ele irá logar no aplicativo e buscar pelo modelo na barra de busca, indo direto ao ponto. Realizará a escolha de cor e tamanho na página de produto, prosseguirá para a página de carrinho, onde preencherá seu CEP e, posteriormente, para a página de pagamento. Preencherá as informações de pagamento e entrega e prosseguirá para a página de finalização de pagamento, efetuando sua compra com sucesso.

Inês é uma mulher de 64 anos, professora aposentada, moradora da Baixada Fluminense do Rio de Janeiro. Ela gosta muito de comprar roupas e calçados e, como mora distante de grandes centros de varejo, tem o costume de comprar virtualmente. Apesar de estar habituada, às vezes tem algumas dificuldades com tecnologias.

Cenário: Inês não tem um modelo de tênis em mente. Ela quer acessar o aplicativo e ver o que há de interessante. Ela irá acessar o aplicativo e selecionar a categoria “Feminino” no menu hambúrguer, depois irá *scrollar* a página de resultado em busca de um tênis que lhe interesse. Irá clicar no modelo desejado e selecionar cor e tamanho adequados. Ao prosseguir para a página de carrinho, o sistema irá lhe pedir para que logue, já que ela não fez isso antes. Ela irá efetuar o login com sucesso e será direcionada à página de carrinho, onde irá preencher seu CEP e, após isso, será direcionada para a página de pagamento e entrega onde irá preencher as informações como endereço e número do cartão de crédito. Prosseguirá para a página de finalização de pedido, efetuando sua compra com sucesso.

Objetivos

- Ricardo deseja comprar um modelo específico, logo, vai buscá-lo na ferramenta de busca, selecionar o modelo, cor e tamanho e prosseguir para o pagamento.
- Inês deseja ver os tênis antes de decidir o modelo. Logo, irá selecionar a categoria “feminino” para ter acesso aos modelos disponíveis e selecionar um deles. Irá selecionar cor e tamanho e prosseguir para o pagamento.

Nome do arquivo dos diagramas MoLIc: MoLIc_ClariceBernardo

Link para acesso: https://github.com/26766339/Mvp/blob/main/MoLIc_ClariceBernardo.drawio.pdf

Descrição do diagrama Ricardo:

- Apresentar a tela de login quando o usuário clicar no ícone correspondente a ele
- Apresentar os campos de login que aceita e-mail ou CPF
- Apresentar o campo de senha
- Apresentar o botão “Entrar” como CTA para efetivar o login
- Apresentar resultado solicitado por usuário ao escrever o nome do modelo na barra de busca
- Apresentar página de produto quando o usuário clicar no modelo desejado
- Apresentar opções de cor e tamanho como ação necessária para prosseguir para a página de carrinho
- Solicitar CEP na página de carrinho como ação necessária para prosseguir para a página de pagamento
- Solicitar dados de entrega e pagamento para prosseguir para a página de pagamento
- Apresentar página de finalização de pedido apresentando o status, nº do pedido e previsão de entrega.

Descrição do diagrama Inês:

- Apresentar a tela de navegação quando o usuário abre o aplicativo correspondente
- Abrir opções de categorias disponíveis quando o usuário clicar no menu hambúrguer
- Apresentar opções disponíveis dentro da categoria selecionada. Para visualizar os modelos, o usuário precisa scrollar a tela para baixo
- Apresentar página de produto quando o usuário clicar no modelo desejado
- Apresentar opções de cor e tamanho como ação necessária para prosseguir para a página de carrinho
- Apresentar tela de login como requisito para seguir para página de carrinho
- Apresentar os campos de login que aceita e-mail ou CPF
- Apresentar o campo de senha
- Apresentar o botão “Entrar” como CTA para efetivar o login
- Prosseguir para a página de carrinho e solicitar CEP como ação necessária para prosseguir para a página de pagamento
- Solicitar dados de entrega e pagamento para prosseguir para a página de pagamento
- Apresentar página de finalização de pedido apresentando o status, nº do pedido e previsão de entrega.

Wireframe

Link do Figma para acesso:

<https://www.figma.com/file/HEwTBrEgRvVNjbNSxwYxAG/ClariceBernardo?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=IPQhR6BX9cCuUgKH-1>