

## **re\_S9\_A2\_SL10\_13\_deenvolvimento software**

### **Roteiro de Atividade Prática**

#### **Registro-Entrega no AVA**

#### **Título da atividade: Criação de um fluxograma da jornada do usuário.**

Sua equipe acabou de participar de uma reunião em que foi discutida a necessidade de melhorar a interface de usuário de um aplicativo. A coordenação enviou um e-mail solicitando a criação de um fluxograma simples para mapear a jornada do usuário ao usar o aplicativo.

**O envio da atividade deve ser realizado pelo AVA, conforme orientação do(a) professor(a).**

**Tempo previsto: 30 minutos**

#### **Passo a passo do exercício:**

Exemplo de e-mail da coordenação:

Olá Equipe, Conforme discutido em nossa reunião, precisamos de uma compreensão clara da jornada do nosso usuário ao interagir com o aplicativo. Por favor, criem um fluxograma simples que ilustre essa jornada. Isso nos ajudará a identificar pontos de melhoria na interface.

Att, [Coordenadora]

Jornada típica do usuário:

- Login/Registro: Usuário acessa o app e faz login ou se registra;
- Navegação: Explora as categorias ou usa a busca para encontrar um produto;
- Seleção de produto: Escolhe um produto e lê os detalhes;
- Adição ao carrinho: Adiciona produtos ao carrinho;
- Revisão do carrinho: Confere os itens no carrinho;
- Checkout: Insere informações de pagamento e endereço e finaliza a compra;
- Confirmação do pedido: Recebe a confirmação do pedido e os detalhes para rastreamento.

**Cada membro da equipe** rapidamente anota pontos-chave da jornada do usuário no aplicativo (ex.: login, seleção de produto, finalização de compra).

Objetivo: Gerar ideias para o fluxograma.

**Compartilhar ideias e** criar uma lista consolidada das etapas da jornada do usuário. Objetivo: Definir as etapas principais para o fluxograma.

**Em um papel,** esboçar um fluxograma simples que represente a jornada do usuário, utilizando as etapas definidas. Objetivo: Visualizar a sequência e o fluxo das interações do usuário.

**Exemplo:**

