

---

**INSTITUTO DE COMPUTAÇÃO - UNICAMP**

**Especialização em Engenharia de Software**

**INF0320 - Interfaces Homem-Computador**

**Prof. Dr. Julio Cesar dos Reis**

---

## **Fase 2 - Ideação - Prototipação de baixa-fidelidade**

*Projeto de Sistema de Recomendação em Plataformas de Compras  
Online*

### **Equipe 07**

Douglas Sermarini- ex147730

Gabriel F da S Cesario- ex188751

Joseíto de O. Júnior- ex188800

Stephenson S. dos S. Oliveira- ex189571

Vitor Gomes da Silva- ex188807

# 1. Cenário

## 1.1 Brainwriting

Através de um brainstorming seguido de um brainwriting usando a plataforma [mural](#), decidimos o cenário de nossa aplicação, que consiste em um sistema de recomendação que abrange diferentes níveis de usuários e com diferentes preferências, tentamos traduzir esse cenário com um design limpo, minimalista e inovador (para e-commerces de pneus).

A técnica do brainwriting foi utilizada da seguinte maneira: Cada integrante da equipe teve 3 minutos para começar uma ideia de cenário, sem muitas regras e restrições e sem padronizar o entendimento de todos quanto a atividade, pois acreditamos que essa pluralidade de ideias é justamente o ponto chave da técnica.

Julgada como uma ótima ferramenta pela equipe, nos possibilitando uma troca de ideias descontraída e de maneira inusitada (fora da caixa), ao misturar diferentes linhas de pensamento, para completar as dos colegas, nos forçamos a ter novas propostas e ver a plataforma com um olhar até então não despertado.

[Deixamos aqui o resultado do processo na íntegra](#), pois acreditamos ser valioso manter as palavras utilizadas por cada um, podendo assim conter erros de ortografia e digitação.

## 1.2 Storyboard

Patrícia tem um gol quadrado como seu primeiro carro, depois de 3 anos utilizando o mesmo jogo de pneus, ela precisou trocá-los, ao chegar no borracheiro, ela teve a infeliz notícia que não havia o produto a pronta entrega, com isto o borracheiro indicou a plataforma nossoProjeto.com para ela adquirir o seu novo jogo de pneus.

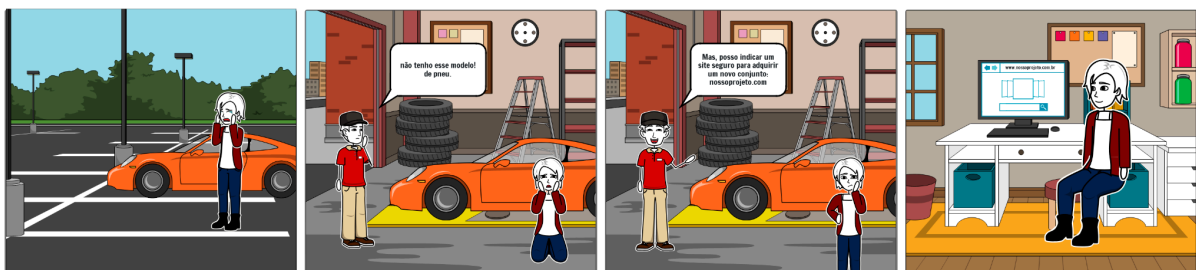
Por ser leiga no assunto pneus, ao entrar na plataforma, solicitou auxílio a assistente virtual para encontrar os pneus da dimensão correta para o seu veículo, após informar a marca, o ano e elencar as prioridades como preço, segurança, durabilidade e ruído foi direcionada a uma página cuja qual os produtos atendem as especificações dadas para a assistente virtual.

A plataforma solicitou que Patricia realizasse seu cadastro fornecendo dados como: email, celular, endereço de entrega e a forma cuja qual o cliente deseja ser notificada referente às movimentações da compra, com estes dados previamente preenchidos, a plataforma sugere qual sistema de logística deve ser utilizado para a entrega dos produtos e calcula o frete e para finalizar a compra, a plataforma apresenta para Patrícia, os meios de pagamento disponíveis e ela seleciona a que quer utilizar, finalizando de preencher todos estes dados, o ecommerce notificará Patricia com o status atual da compra.

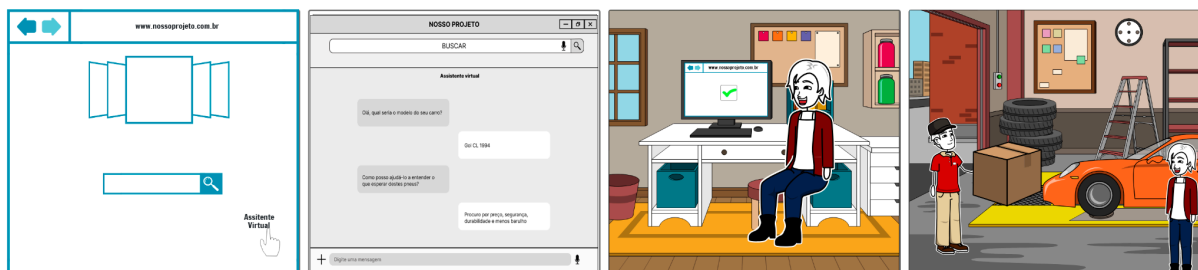
Ao finalizar o pagamento, a plataforma notificará Patrícia que sua compra foi aprovada com sucesso e disponibiliza um canal de atendimento em caso de dúvidas.

Quando o produto foi enviado do site para Patrícia, todas as movimentações referente ao sistema de logística foram enviadas para ela de acordo com a sua preferência, até que o produto fosse entregue, com a entrega do produto, o ecommerce enviou para Patrícia um pedido de avaliação da experiência de compra.

Por selecionar o endereço de entrega para a borracharia do Tião, ao receber a notificação por Whatsapp, conforme escolhido, que seu pedido foi entregue, já solicitou de imediato para o borracheiro realizar o serviço de substituição e calibragem de pneus enquanto se dirigia até o local.



**Figura 1 : quadros 1-4 do storyboard**



**Figura 2 : quadros 4-8 do storyboard**

O Storyboard pode ser observado com mais detalhes [aqui](#):

## 2. Resultados de Alternativas de Design

### 2.1 Braindrawing

De maneira similar o Brainwriting cada integrante do grupo começou o seu protótipo de tela inicial e desenhou por 3 minutos, partindo assim para o desenho do próximo integrante da equipe e o mesmo com os outros integrantes, trocando para o próximo a cada 3 minutos, para isso utilizamos a plataforma [draw.io](https://draw.io).

Resolvemos apresentar os desenhos também na íntegra, pelos mesmos motivos do item 1.1, ressaltamos que algumas ideias não foram expressadas exatamente como gostaríamos por falta de afinidade com a plataforma, apesar de antes de iniciarmos o brain drawing tirarmos um tempo para um reconhecimento da plataforma e seus recursos, podemos destacar nesse quesito representações do menu sanduíche e a dificuldade no alinhamento dos itens.

Classificamos como preciosa essa experiência, também nos possibilitando enxergar além. Após as rodadas de desenho cada participante explicou sua ideia inicial e o grupo completou com como se deu o andamento das telas, etapa importante para alinhar nossas expectativas e projeções sobre o protótipo. Ainda nessa fase, abrimos novamente sites de concorrentes e sites de outras áreas que gostaríamos de tomar itens como referências como:

1. [\*pneustore\*](#)
2. [\*pneufree\*](#)
3. [\*smartfit\*](#)
4. [\*mercado livre\*](#)
5. [\*ifood\*](#)

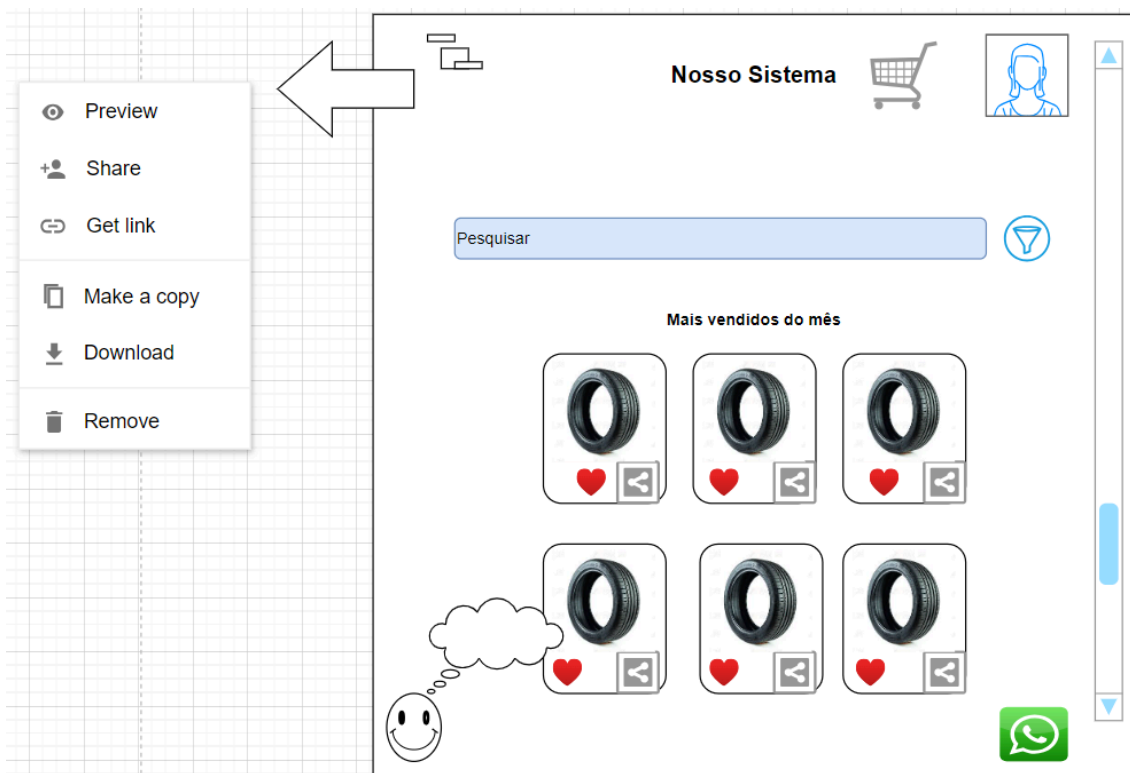


Figura 3 : resultado 01 do braindrawing

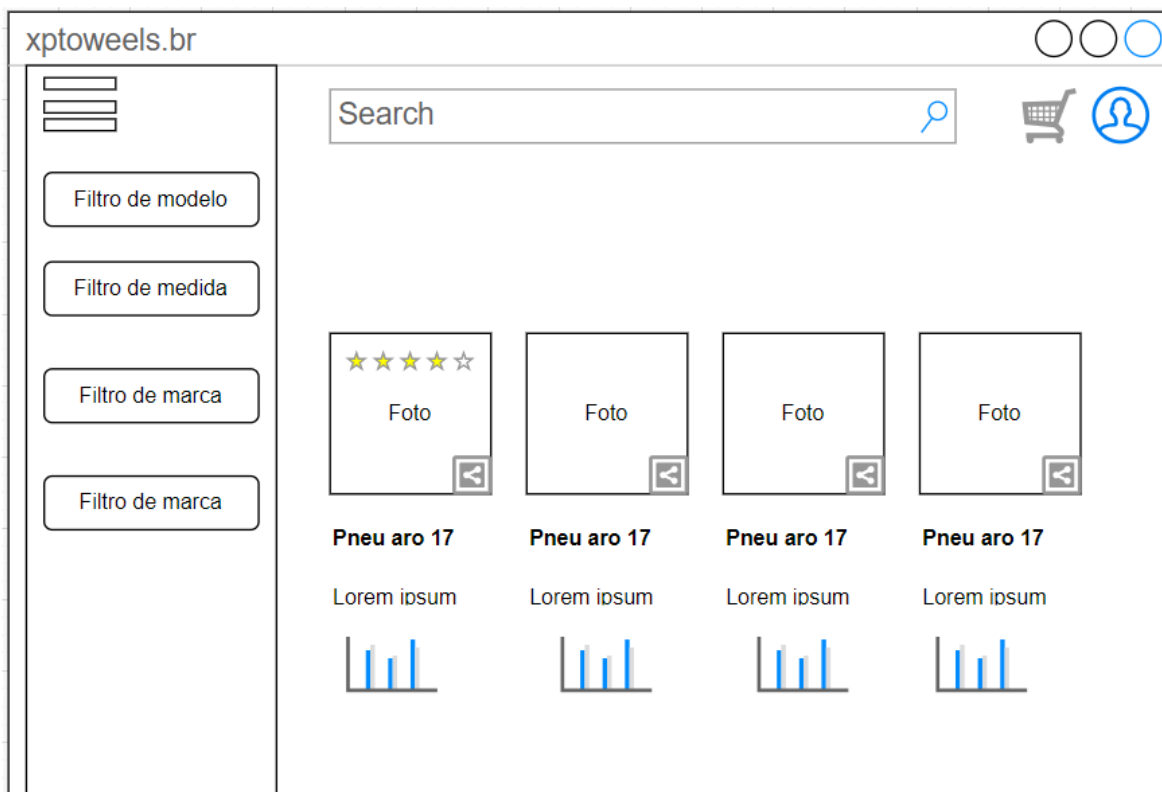


Figura 4: resultado 02 do braindrawing

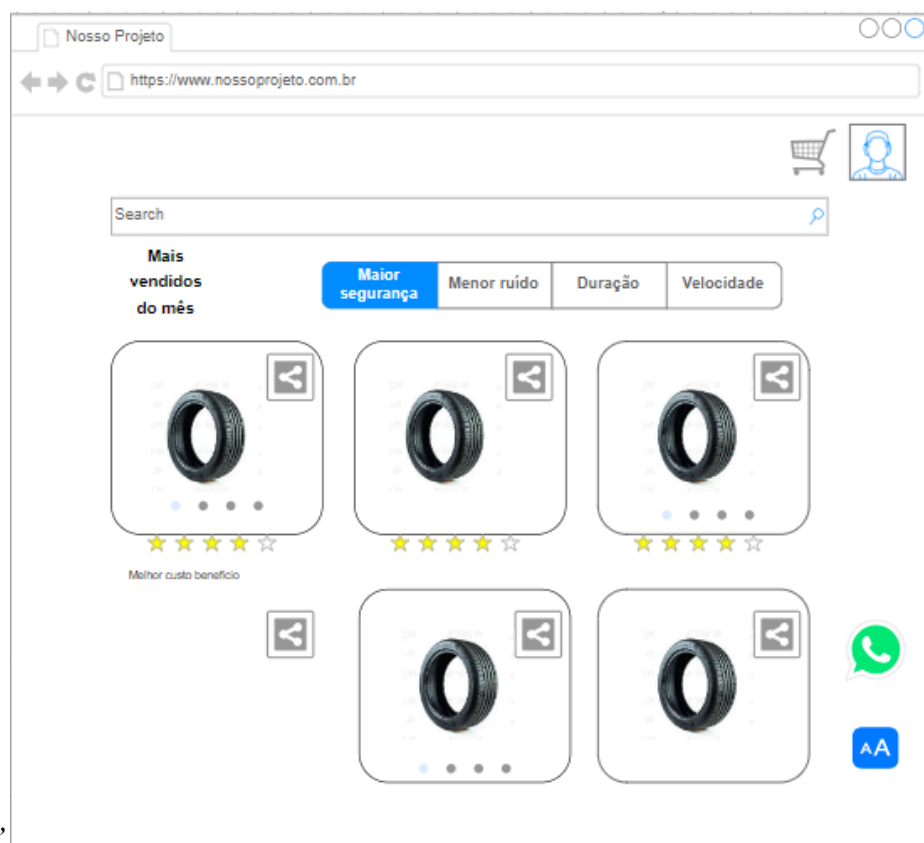
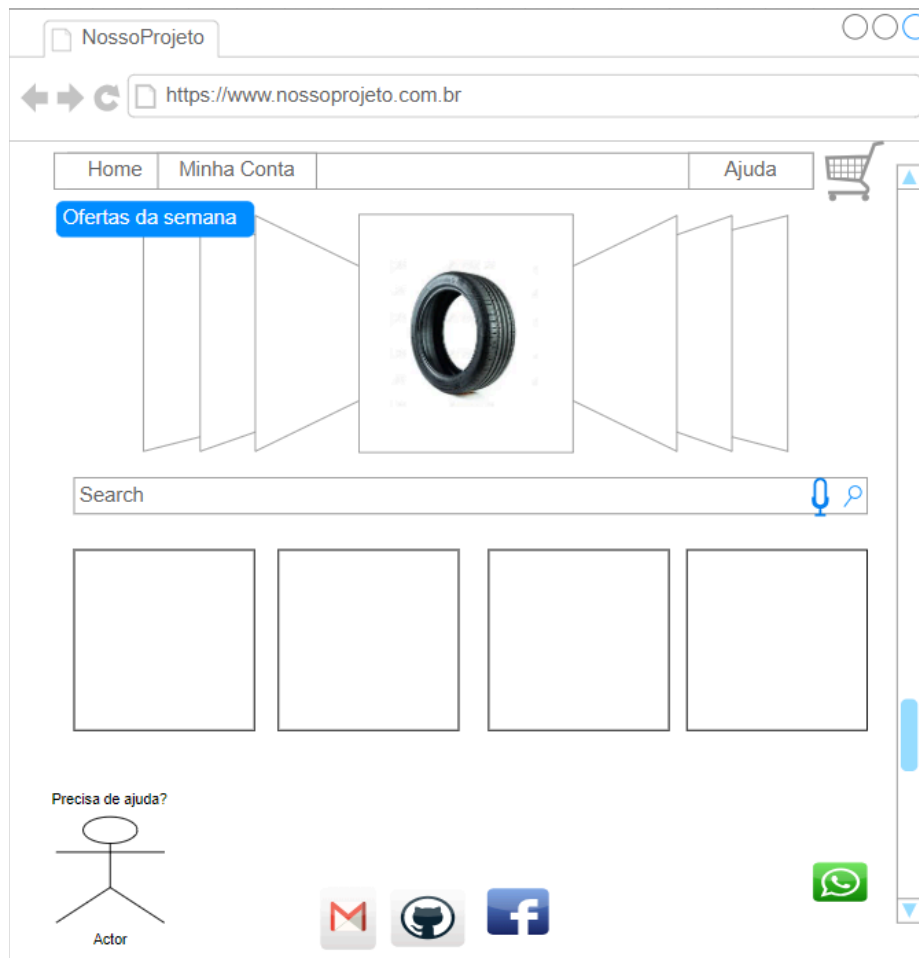
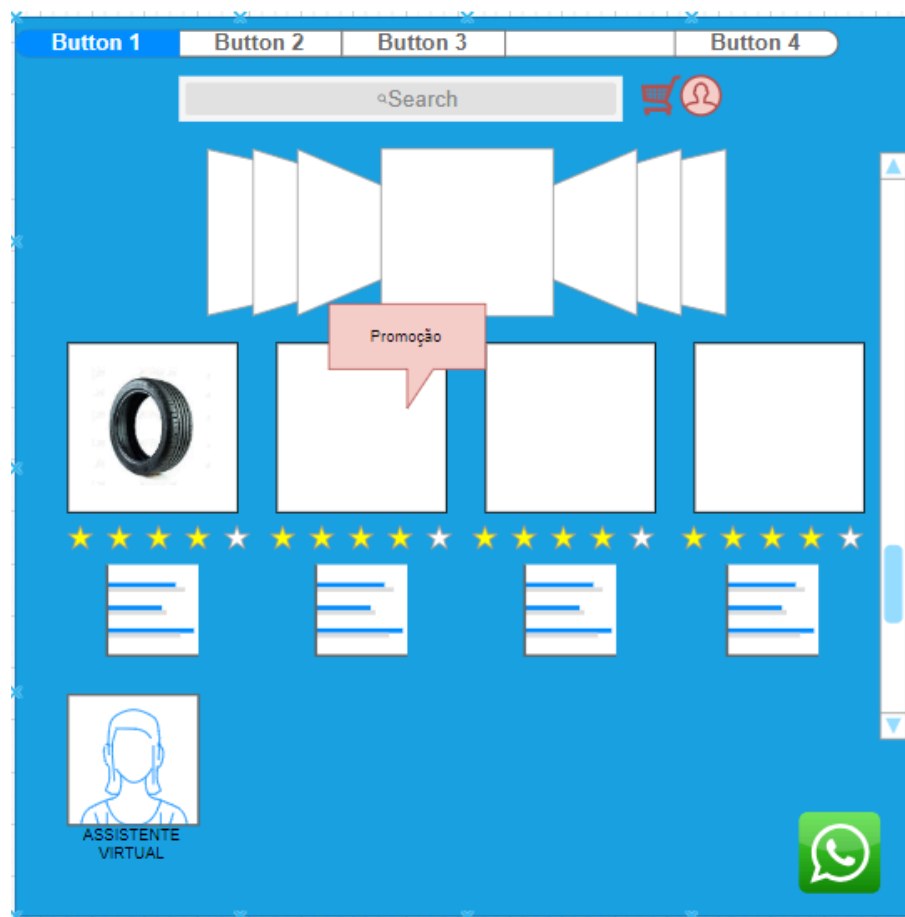


Figura 5 : resultado 03 do braindrawing



*Figura 6 : resultado 04 do minddrawing*



*Figura 7 : resultado 05 do minddrawing*

### 3. Resultado da consolidação das propostas de design

#### 3.1 Síntese das ideias principais

Ao finalizar o processo de minddrawing e cada um apresentar o que conseguiu entender de cada elemento em tela no final do processo, realizamos uma síntese de tudo que consideramos desejável para a tela inicial da aplicação, sendo as seguintes ideias aproveitadas:

- Um cabeçalho com um atalho para o usuário alterar suas informações, realizar login e visualizar seus produtos marcados como favoritos e um atalho para o carrinho de compras do usuário
- Uma seção podendo ser um slider ou um carrossel com os produtos mais vendidos do mês e ofertas
- Uma barra de pesquisa por palavras chaves com botão de comando de voz



- Botão de atalho para o pronto atendimento/SAC (Whatsapp)
- Botão de atalho para a assistente virtual que guiará o usuário até o produto ideal
- Uma seção mostrando os resultados da pesquisa do usuário.

## 3.2 Wireframe

Para representar essas ideias, fizemos um wireframe, que apesar de não precisar ter legenda nos itens, achamos melhor colocar para que a ideia fosse passada à quem não estava na discussão, por exemplo o professor.

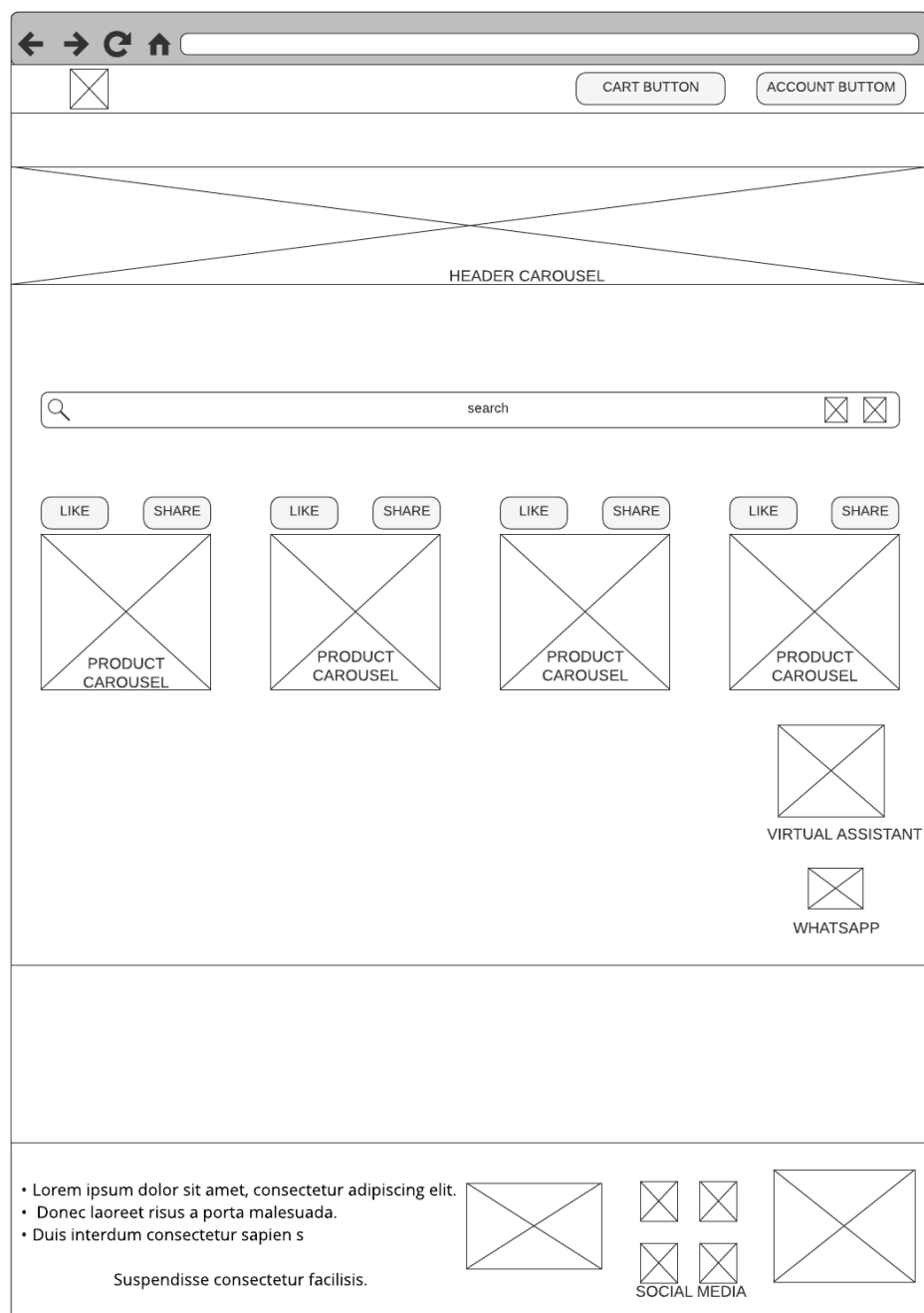


Figura 8 : wireframe tela principal

### 3.3 Protótipo de baixa fidelidade:



Figura 9 : protótipo de baixa fidelidade

*Tela inicial: Usuário busca produtos e visualiza recomendações ->*

*Tela de produto: Usuário visualiza o produto e seus detalhes e surge mais recomendações com base neste produto ->*

*Usuário insere produto no carrinho ->*

*Usuário edita o seu carrinho para continuar compras ou ir para o checkout*

*Usuário clica no checkout para realizar a compra ->*

*Tela de cadastro: Usuário insere seus dados pessoais(caso não tenha conta) se não Tela de login ->*

*Tela de checkout: Inputs de endereço, inputs de pagamento e seção para visualizar um resumo da compra que será efetivada ->*

*Usuário realiza o pagamento ->*

*Tela de resumo do pedido ->*

***Retorna o usuário para tela principal***