**Co-Design de Aplicativos**

**- Projeto 2 -**

1) Apresentação da Persona:

Demonstrar que internalizamos quem a persona é, e tratar como se ela realmente existisse.

2) Questão do Problema:

Focar em um problema específico que será apresentado no vídeo.

3) Conceito do Aplicativo:

Visão bem resumida do aplicativo. Mas o suficiente para compreender que estamos cumprindo os conceitos originais.

4) Casos de uso:

Para mostrar que a ideia não está vaga. Mostrar momentos diário, da persona que ela usaria o aplicativo. (Caso 1, caso 2, caso 3, etc.)

IDEIAS:

1. Aplicativo de Entrega:
   1. Que permita maior autonomia do pedido
   2. Permita a escolha livre de qual motoboy irá entregar o pedido
   3. Avaliações que a marmitaria dá para o motoboy e avaliações que o motoboy dá para a marmitaria.
2. Aplicativo para vendas de marmitas:
   1. “IFood” especializado em marmitarias.
3. Aplicativo de Oferta e Demanda:
   1. O cliente pode agendar a entrega com o aplicativo.
   2. Para ter controle da demanda e da oferta.

OBSERVAÇÔES:

1. A loggi não permite a escolha do qual motoboy irá realizar a entrega do pedido.

Aplicativo 1: Facilitaria a Logística, a entrega das marmitas.

* Página Inicial:
  + Cliente:
    - Agendamento de marmitas
    - Pedir marmitas
  + Marmitaria:
    - Escolher o mensageiro (Sistema de Avaliações)
    - Agendar entregas
  + Mensageiro (motoboy o bikeboy):
    - Receber o pedido da marmitaria
    - Aceitar o pedido das marmitarias (Sistema de Avaliações)

Aplicativo 2: Logística.