



PUC Minas

Trabalho Interdisciplinar - Aplicações Web

PriceCheck



Integrantes:

- Alex Mendes dos Santos
- Arthur Leandro Jacinto
- Higor Antônio da Silva
- João Pedro Gomes da Silva
- Pedro Augusto Cruz de Almeida
- Phillipi Garcia da Silveira
- Ramon Pereira de Souza

Professores responsáveis:

- Amália Soares Vilela de Vasconcelos
- Leonardo Vilela Cardoso

Contagem, Junho, 2024.

1. Introdução

Problema:

Nos dias de hoje, devido a uma infinidade de opções de compra, mesmo trazendo uma maior liberdade de escolha, também cria um desafio: Como encontrar os melhores preços entre tantas possibilidades? A tarefa de comparar preços entre diferentes estabelecimentos pode ser bastante trabalhosa e demorada.

Objetivos:

Tem como foco principal oferecer aos consumidores uma maneira simplificada de encontrar os menores preços disponíveis no mercado. Buscando alcançar esse objetivo, destacam-se os seguintes itens:

- Implementar um sistema de busca que permita aos usuários pesquisar produtos por nome ou categoria.
- Integrar a aplicação com uma API para coletar informações de preços em tempo real.

Justificativa:

Tendo em vista os desafios enfrentados pelos consumidores e buscando oportunidades para melhorar a experiência de compra, propomos:

- Facilitar a vida dos consumidores.
- Economia de tempo e esforço.
- Fácil acesso à busca e navegação.
- Em resumo, buscamos facilitar a vida dos consumidores e proporcionar uma experiência de compra mais consciente.

Público-alvo:

O público-alvo para o projeto pode ser diversificado, abrangendo diferentes segmentos que têm necessidades semelhantes para encontrar os melhores preços. Podendo serem incluídos:

- Consumidores que buscam economizar em suas compras;
- Compradores que valorizam a facilidade e praticidade de buscar pelos produtos desejados.

Justificativa com dados comprobatórios:

- Segundo uma pesquisa realizada pela XYZ Research, 75% dos consumidores online gastam mais de 20 minutos comparando preços antes de fazer uma compra.
- De acordo com um questionário aplicado pelo grupo, 60% dos participantes indicaram que frequentemente encontram dificuldades para encontrar o melhor preço entre diversas lojas online.

Artefatos de Design Thinking:

Personas:

Carlos Eduardo

- Idade: 24 anos
- Ocupação: Auxiliar administrativo
- Sonhos: Montar um PC que consiga rodar todos os jogos da atualidade, investindo o menor valor possível.
- Motivações: Busca encontrar peças novas para montar seu computador novo.

- Frustrações: Tempo gasto na pesquisa de preços e componentes; dificuldades de encontrar peças de qualidade e preços acessíveis; receio de comprar peças defeituosas.
- Personalidade: Um rapaz introvertido que gosta de passar o tempo livre em casa jogando com os amigos.

Ana Silva

- Idade: 30 anos
- Ocupação: Analista de marketing
- Sonhos: Viajar pelo mundo e ter uma carreira de sucesso.
- Motivações: Encontrar produtos de fotografia com custo-benefício; obter feedbacks de outros usuários sobre produtos antes de comprar.
- Frustrações: Falta de confiança nas compras online devido à falta de informações sobre a qualidade dos produtos; dificuldades de encontrar produtos de qualidade e preços acessíveis.
- Personalidade: Seu hobby é fotografia.

Vitor Oliveira

- Idade: 23 anos
- Ocupação: Auxiliar administrativo
- Sonhos: Se formar em psicologia e eventualmente se aposentar.
- Motivações: Melhor custo, sem frete, parcelamento sem perder desconto; verificar sites confiáveis e avaliações de usuários; tempo do prazo de entrega, e lista com o melhor custo de um mesmo fornecedor.
- Frustrações: Falta de tempo para pesquisar; golpes e lojas não confiáveis; produtos defeituosos.
- Personalidade: Seu hobby é ler, jogar, escrever e assistir filmes. Vitor é um jovem calmo, curioso, descuidado e despreocupado.

Histórias de Usuários

1. **Carlos:** "Como Carlos, desejo encontrar peças novas para o meu novo computador de forma rápida e prática, para economizar tempo e dinheiro."
2. **Ana:** "Como Ana, desejo comprar produtos relacionados à fotografia, para ter acesso a equipamentos de qualidade e aprimorar meu trabalho."
3. **Vitor:** "Como Vitor, desejo encontrar um celular novo para minha filha, para economizar tempo pesquisando o celular ideal com um preço acessível."
4. **Pedro:** "Como Pedro, desejo encontrar os melhores preços para jogos e consoles, para expandir minha coleção de jogos."
5. **João:** "Como João, desejo encontrar um laptop acessível para estudos, para executar softwares de engenharia."
6. **Maria:** "Como Maria, desejo encontrar e adquirir os últimos lançamentos de gadgets, para estar sempre atualizada com as novas tecnologias."

Requisitos Funcionais

01. O site deve ter um carrossel com conteúdos em destaque na página inicial. (Prioridade: Baixa)
02. O site deve permitir que o usuário visualize as especificações dos produtos. (Prioridade: Alta)
03. O site deve permitir que os usuários se cadastrem e façam login. (Prioridade: Alta)
04. O site deve permitir a criação de uma lista de desejos para o usuário. (Prioridade: Média)
05. O site deve permitir aos usuários deixar avaliações e feedbacks sobre os produtos e lojas após a compra. (Prioridade: Média)
06. O site deve exibir na página inicial produtos como sugestão para o usuário. (Prioridade: Baixa)

Requisitos Não Funcionais

1. Comparação de preços de diversos produtos em várias lojas.
2. Visualização de especificações detalhadas dos produtos.
3. Cadastro e login de usuários.
4. Criação e gerenciamento de lista de desejos.
5. Avaliações e feedbacks de produtos e lojas.
6. Notificações de ofertas e promoções.
7. Recomendações personalizadas com base no histórico de compras e interesses dos usuários.
8. Interface intuitiva e de fácil navegação.
9. Busca avançada e filtros para refinar os resultados conforme preferências dos usuários.
10. Integração com APIs de lojas para obtenção de preços em tempo real.

Projeto de Interface

Fluxo do Usuário:

- Tela inicial: Pesquisa de produtos.
- Tela de resultados: Lista de preços e especificações.
- Tela de detalhes do produto: Informações detalhadas e avaliações.
- Tela de cadastro/login: Formulários de cadastro e login.
- Tela de lista de desejos: Produtos salvos pelos usuários.

Metodologia

Organização da Equipe e Divisão de Papéis:

- **Pedro Augusto:** Introdução, Problema, Objetivo do projeto, Justificativa e Público-alvo.
- **Higor Silva:** Matriz CSD, Mapa dos stakeholders, Mapa de priorização, Mural de possibilidades, Posta no canvas Design Thinking, Postar no canvas o repositório GIT.
- **Pedro Augusto, Phillipi Garcia:** Entrevista qualitativa, Histórias de usuários e requisitos do projeto, Diagrama de personas, Documentação PDF.
- **João Pedro Gomes da Silva:** Wireframes das telas, Protótipo Interativo.
- **Ramon Pereira, Alex Mendes:** Slide apresentação.
- **Arthur Leandro, Alex Mendes:** Documentação PDF, Postar slide.
- **Pedro Augusto:** Organização da equipe e divisão de papéis, Quadro de controle de tarefas Kanban.

Especificação do Projeto

Artefatos de Design Thinking:

Todas as personas têm uma tabela de propostas de valores, tanto quanto mapas de empatia, feitos com base em entrevistas com cada usuário, realizadas presencialmente ou via aplicativos de mensagem. Também realizamos um brainstorm, criamos um mapa de stakeholders, matriz de alinhamentos CSD, e um mural da entrevista qualitativa, todos disponíveis no Miro [\(clique aqui para ser redirecionado\)](#).

Exemplo abaixo:

Persona / Mapa de Empatia

PERSONA



NOME Vitor Oliveira

IDADE 23

HOBBY jogos, ler, escrever e filmes

TRABALHO atendente de loja

PERSONALIDADE

calmo, curioso, descuidado e despreocupado

metodologia DISC- conformidade

SONHOS

se formar em psicologia e eventualmente aposentar

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

comprar peças de computador de qualidade, e comparar o preço em fornecedores diferentes



OBJETIVOS CHAVE

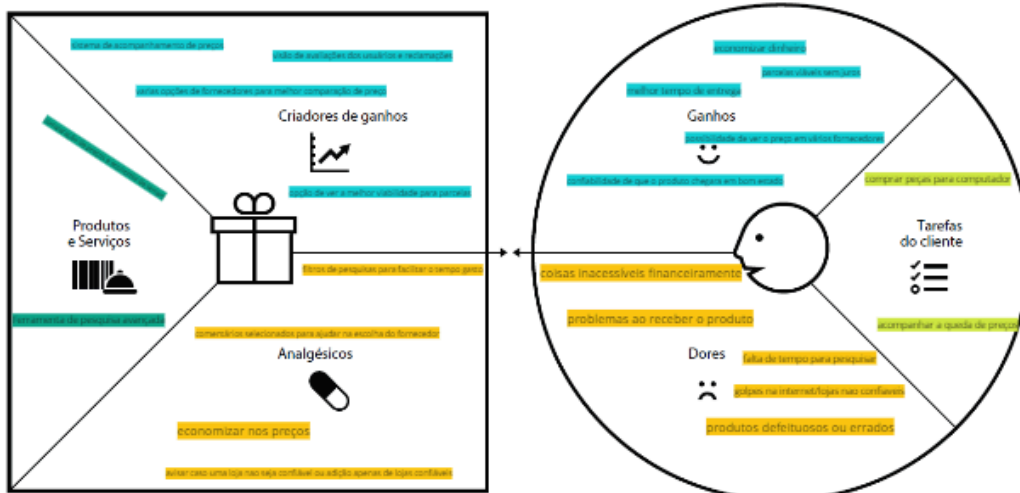
Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço? Por que eles precisam deste serviço?

melhor custo, sem frete, parcelamento sem perder desconto, verificar sites confiáveis e avaliações de usuários, tempo do prazo de entrega, e lista com o melhor custo de um mesmo fornecedor

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem? Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?

PROPOSTA DE VALOR



Metodologia

1. **Organização da Equipe e Divisão de Papéis:**
 - Definir os papéis de cada membro da equipe, como desenvolvedor front-end, back-end, designer UX/UI, etc.
2. **Quadro de Controle de Tarefas - Kanban:**
 - Usar um quadro Kanban para organizar as tarefas e acompanhar o progresso do projeto.

Tecnologias

- Front-end: HTML, CSS, JavaScript, React.js
- Back-end: Node.js, Express.js, Bootstrap
- Banco de Dados: MongoDB
- APIs: Integração com APIs de lojas
- Ferramentas de Design: Figma, Adobe XD, Visual Studio Code

Referências Bibliográficas

- DISC – Dominance Influence Steadiness Conscientiousness
- - DTG – Isto é design thiking_Share.