



VOGA APP



**PUC Minas**

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS**

Projeto: Desenvolvimento de uma Aplicação Móvel em um Ambiente de Negócio

**Alunos:**

Hugo Kioshi

Luiz Felipe Vitor

Samuel Leite Fonseca

Thiago Álvaro Barbosa Fraga

Augusto Hiroshi Santos Inanobe

Naiara Julieta Maria Carvalho Mafra

# SUMÁRIO

- 1 Introdução
- 2 Problema
- 3 Objetivos
- 4 Justificativa
- 5 Público-Alvo
- 6 Personas
- 7 Planejamento
- 8 Diagrama de Casos de Uso
- 9 Requisitos
- 10 Esboço do Projeto
- 11 Tela de Login
- 12 Tela de Cadastro
- 13 Tela Esqueci Senha
- 14 Tela Principal
- 15 Tela Vender
- 16 Tela Sacola
- 17 Tela Perfil
- 18 Plano de Testes de Software
- 19 Plano de Testes de Usabilidade
- 20 Conclusão

# Introdução

O mercado da moda é um dos nichos econômicos que mais cresce em todo mundo, movimentando bilhões de dólares anualmente. As práticas adotadas, até então, por essa indústria visavam a um modelo de produção acelerado com atualizações constantes que fomentaram um ciclo de tendências momentâneas, com o objetivo de impulsionar vendas. No entanto, tais práticas estão sendo revisadas em função da grande quantidade de recursos desperdiçados. Com o aumento das preocupações relacionadas ao consumo sustentável e práticas mais ecologicamente sustentáveis a nível mundial a indústria da moda tem cada vez mais procurado adaptar seus produtos a esta chamada ambiental, propondo novos comportamentos de consumo como o upcycling e o eco-fashion, tentando atender às exigências emergentes dos consumidores atuais que levam a sério a temática da preservação ambiental.

Por se tratar de uma área ainda recente, muitas pessoas interessadas não encontram espaço apropriado para exporem produtos para troca, reutilização e venda. Dada a dimensão e importância desta questão, a internet como plataforma somada ao uso de dispositivos móveis, hoje extremamente populares e presentes, pode contribuir para este ramo de forma a impulsionar tal prática entre os diferentes públicos, ampliando, assim não apenas a oferta de produtos de moda sustentável, como também expandido o conceito de sustentabilidade e consumo consciente.

# Problema

Considerando os aspectos mencionados na introdução, procura-se implementar solução que integre usuários em um ambiente onde esses tenham atendidos os anseios por encontrar produtos sustentáveis e interagir com pessoas com interesses afins, bem como dar o poder de promover trocas comerciais de forma fácil e segura, em um ambiente disponível em tempo integral que possa ser acessado por dispositivos móveis.

# Objetivos

## Objetivo Geral:

O trabalho em destaque tem por objetivo a produção de aplicativo que possibilite aos indivíduos a comercialização (troca, venda, aluguel) de peças de vestuário a partir de dispositivos móveis.

## Objetivos Específicos:

- Facilitar a divulgação de produtos e serviços de moda sob demanda;
- Propiciar a interação entre indivíduos interessados;
- Possibilitar pagamentos no próprio app;
- Constituir banco de dados com preferências;
- Possibilitar cadastro do usuário.

## Justificativa

A construção da aplicação mobile em destaque visa a atender as modernas demandas advindas do mercado da moda, que no momento procura se adequar às emergentes questões ambientais. Visando produzir para um perfil de público cada vez mais preocupado em consumir de maneira sustentável, a implementação deste App pode encurtar o caminho para aquelas pessoas que querem produzir e comercializar produtos a partir do conceito de moda sob demanda e serviços ligados à moda, servindo como ponto de convergência desses interesses.

## Público-Alvo

Todos podem se beneficiar das funcionalidades do aplicativo móvel, que tem como principal objetivo, agregar sustentabilidade ao mercado da moda. Apesar de a aplicação estar ligada ao ramo da moda, ela não terá um público específico, e sim, trará soluções para um grande público dos mais variados perfis. Assim, irá influenciar o consumo consciente e também divulgará trabalhos e pessoas integrando perfis e gostos diversos.

# Personas

**Rose Gonçalves**

	<b>Idade:</b> 35	"Vender minha arte mesmo quando não estiver nos pontos físicos de exposição"
<b>Motivação:</b> Gerar renda através de suas artes, para custear seu estilo de vida livre e suas viagens futuras. Pretende conhecer o mundo	<b>Frustrações:</b> Se muda de local constantemente, por isso acaba vendendo mais para público local	<b>História:</b> Leva uma vida mais no estilo "good vibes", adoraria divulgar sua arte enquanto viaja pelo país.

**Raphael Mendonça**

	<b>Idade:</b> 55	"Encontrar outras pessoas deste perfil que tenham interesse nesse tipo de vestuário"
<b>Motivação:</b> Desapego	<b>Frustrações:</b> Alugar ou vender seus ternos, que não são mais utilizados	<b>História:</b> Empresário aposentado, possui diversos ternos luxuosos, hoje opta por um estilo mais casual.

**Ian Fernández**

	<b>Idade:</b> 39	"Encontrar uma ferramenta que amplie a divulgação"
<b>Motivação:</b> Ajudar em algumas causas sociais da minha comunidade.	<b>Frustrações:</b> A abrangência somente do local de venda física e ferramentas não tão específicas não têm surtido o efeito esperado.	<b>História:</b> Ian gosta de se envolver nas causas sociais e na sua comunidade participa ativamente de projetos, como o bazar de roupas da Associação.

**João Floss**

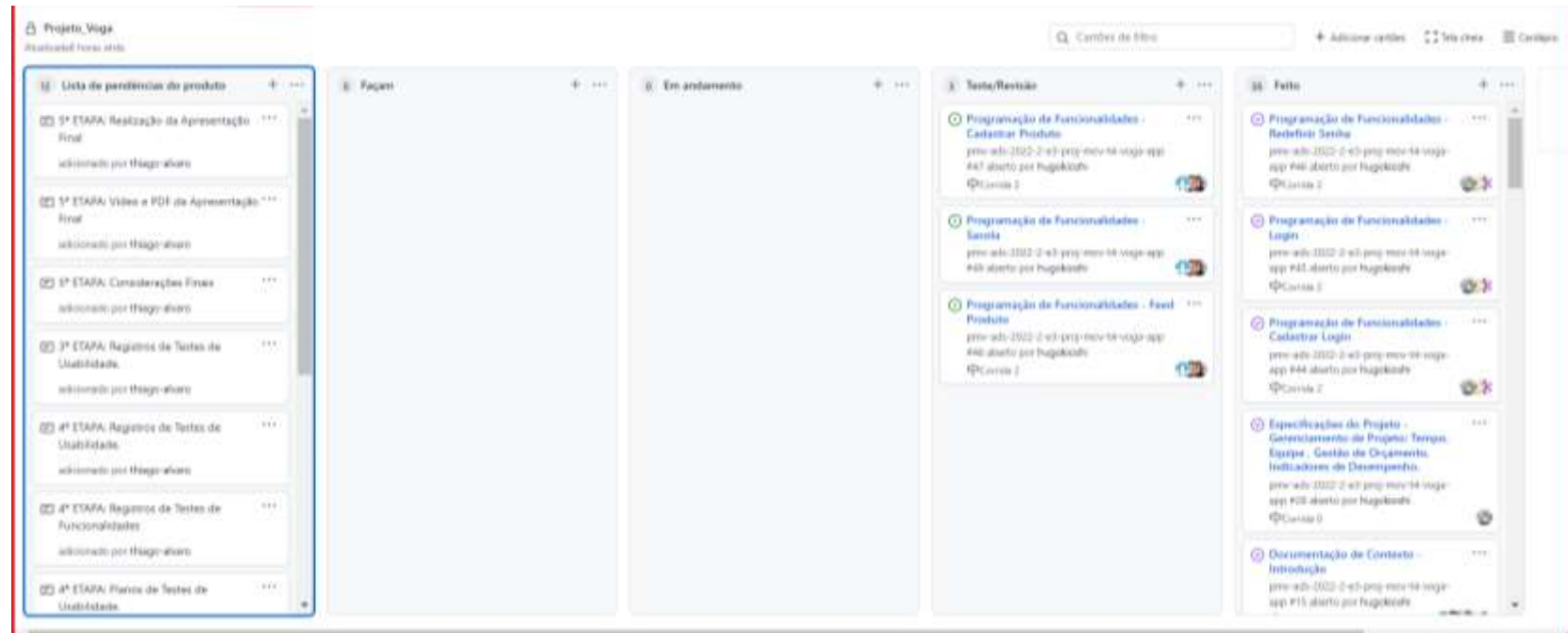
	<b>Idade:</b> 25	"Plataforma que me ajude a divulgar minhas criações."
<b>Motivação:</b> Divulgar seu trabalho de customização de calçados	<b>Frustrações:</b> Dificuldade de divulgar seu trabalho e vender os tênis personalizados.	<b>História:</b> Apaixonado por tênis, seu hobby atualmente é customizá-los, atualmente ele possui mais de 40 pares.

**Alex Alves**

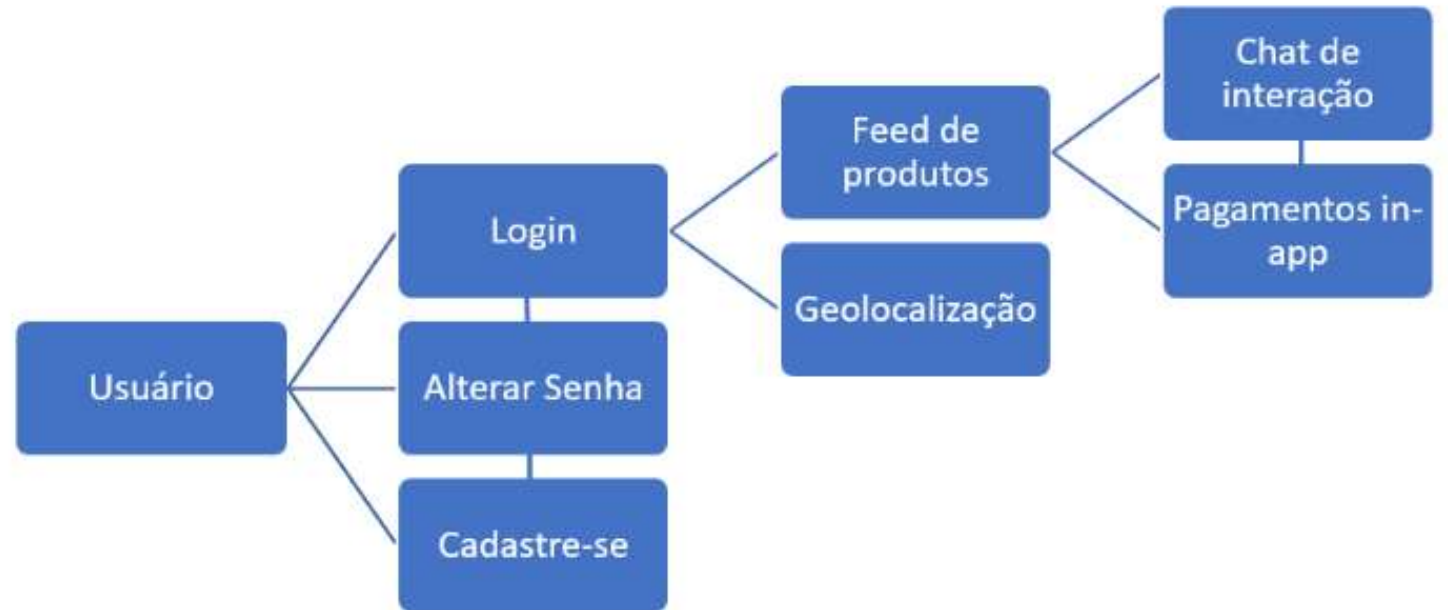
	<b>Idade:</b> 23	"Um app específico para atrair pessoas que curtem moda e calçados estilizados."
<b>Motivação:</b> Vender parte da coleção para conseguir uma renda extra	<b>Frustrações:</b> Achar compradores dispostos a pagar uma quantia razoável pela sua coleção.	<b>História:</b> Colecionador de camisas de futebol, sua coleção contém mais de 500 camisas de diversos times brasileiros.



# Planejamento



# Diagrama de Casos de Uso



# Requisitos

- O sistema deve permitir que os usuários façam login;
- O sistema deve permitir editar cadastro de usuário;
- O sistema deve permitir que o usuário tenha acesso a um filtro por região;
- O sistema deve permitir Notificações push;
- O sistema deve permitir que os usuários alterem a senha;
- O sistema deve permitir que os usuários se cadastrem;

# Tela de Login



9:41 70



E-mail

Senha

[Esqueci minha senha](#)

Login

Cadastre-se

# Tela de Cadastro

9:41   70%



Nome

E-mail

Senha

# Tela Esqueci Senha



# Tela Principal







# Tela “Vender”

9:41

70





Título

Preço

Condição

Novo ▼

Descrição

Publicar

Home

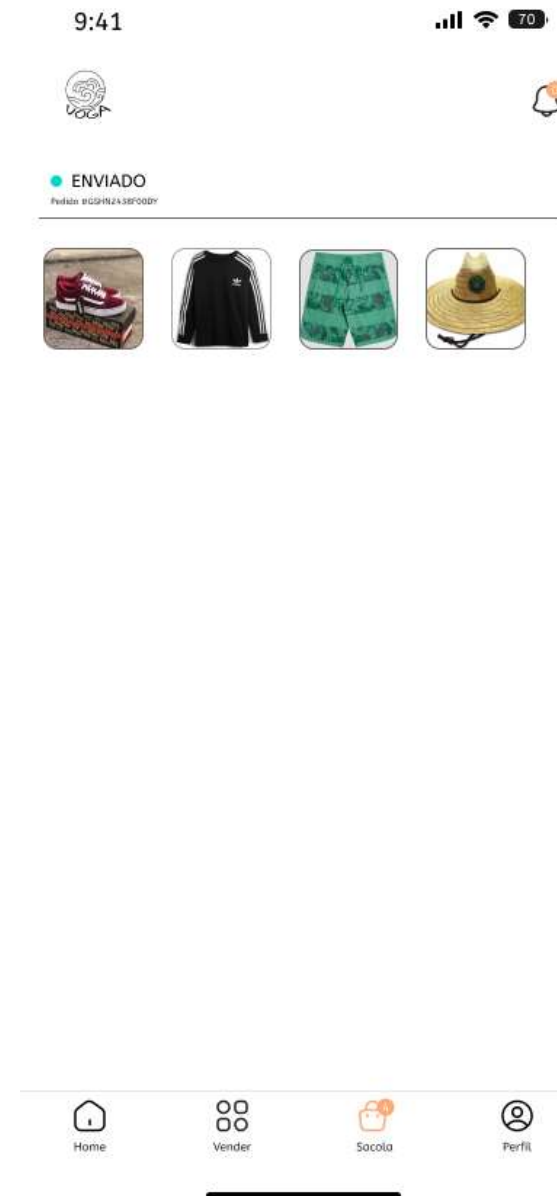
Vender

Sacola

Perfil



# Tela Sacola



# Tela Perfil



# Plano de Testes de Software

- Foram realizados testes de software de acordo com os requisitos propostos, resultando nas saídas:

# Plano de testes de usabilidade

- O teste de usabilidade permite avaliar a qualidade da interface com o usuário da aplicação interativa. O método utilizado é de medição e avaliação

## Conclusão

Ao fim do projeto, é necessário apontar que a aplicação VOGA foi terminada com bom alcance dos objetivos inicialmente propostos, no que se refere aos requisitos funcionais, interface e usabilidade. A aplicação encontra-se funcional e hospedada no SNACK EXPO. No entanto, cabe mencionar que a aplicação, apresenta elementos que reduzem sua qualidade de interação e funcionamento, sendo, portanto, necessárias mudanças que a tornem melhor.

Dessa maneira, a implementação de mensagens corretivas e confirmativas que auxiliem o usuário, recuperação de senha com confirmação por e-mail e presença de outras características interativas e de segurança podem potencialmente fazer a aplicação mais funcional. Contudo, trabalhar com mais usuários nos testes também pode ajudar a equipe de desenvolvimento a identificar outros problemas aqui não captados.

Considerando os aspectos trabalhados e até aqui vistos, é importante salientar que mais do que o funcionamento da aplicação em si foi também efetivado os objetivos de natureza didática do projeto, o que permitiu ao grupo refletir sobre as formas de trabalho, produção de software e tecnologias envolvidas, além de nos dar suporte para o desenvolvimento de novas habilidades.

A equipe desempenhou um papel fundamental na entrega das tarefas e demandas bem como a capacidade de inovar e lidar com os problemas da implementação. Nesse sentido consideramos que o objetivo de aprendizagem e as melhorias das habilidades dos integrantes do grupo foram alcançadas.