



PUC Minas

TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB

Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI)

Descrição do Problema

Pensamos nesta ideia para facilitar a vida do usuário no momento de suas compras. originado na ideia de que vários usuários procuram estabelecimentos mais baratos no seu dia a dia, para isso a ideia será de criar uma ferramenta de para otimizar tempo e dinheiro do usuário, alertando-o o qual estabelecimento esta com os produtos mais baratos da região, incluindo promoções, queima de estoque, descontos do dia, etc.

Membros da Equipe

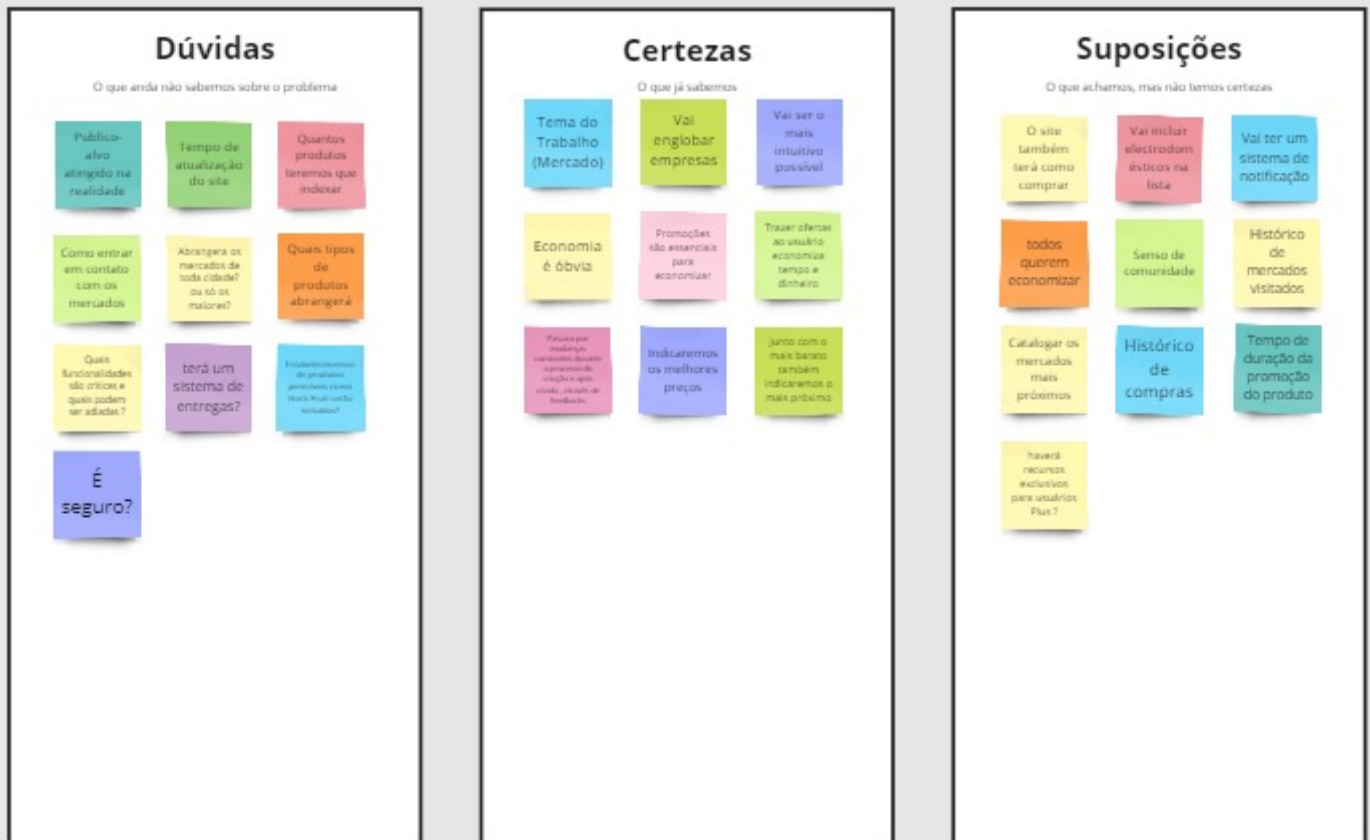
Igor Fernandes Camargos de Lima
Barbara Kawany Goncalves Nunes Carvalho
Henrique Ferreira Sales
Gabriel Cezar Romão Barbosa
Thales de Souza Ferreira
Túlio Henrique Martins Gonçalves

Documento criado pelo grupo de professores da disciplina de Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web dos cursos de Sistemas de Informação, Engenharia de Software e Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas e Informática (ICEI) da PUC Minas com o objetivo de orientar o processo de concepção de projetos baseado nas técnicas de Design Thinking. Versão 1.0 (setembro-2021). Diversos artefatos desse processo se baseiam no material cedido pela [Design Thinkers Group](https://www.designthinkersgroup.com/).

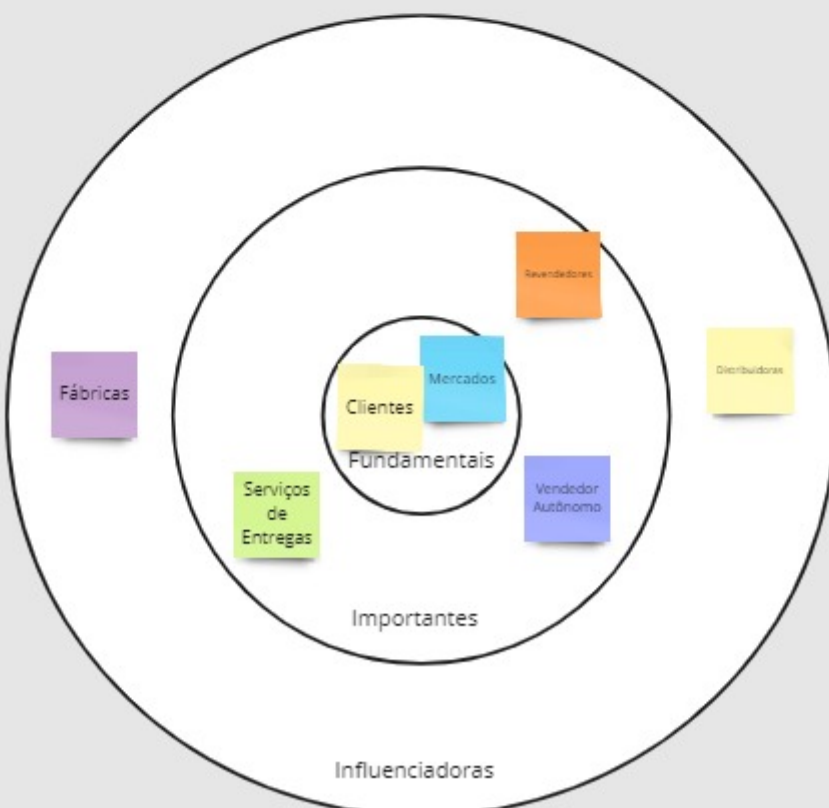
Este trabalho é licenciado sob a licença Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. Uma cópia da licença pode ser vista em <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



Matriz de Alinhamento CSD



Mapa de Stakeholders



Pessoas Fundamentais

Principais envolvidos no problema e representam os potenciais usuários de uma possível solução.
Ex do Uber: motoristas e passageiros

Pessoas Importantes

Pessoas que ajudam ou dificultam o desenvolvimento e uso da solução e que devem ser consideradas
Ex do Uber: taxistas, gov. locais, loja AppStore

Pessoas Influenciadoras

Pessoas ou entidades que devem ser consultadas para avaliar aspectos relevantes no ciclo de vida da solução.
Ex do Uber: Reguladores setor de transporte, opinião pública

Entrevista Qualitativa

Pergunta	O quanto frequentemente você faz compras?	Pergunta	O quanto frequentemente você esquece itens das suas compras?
Resposta	<ol style="list-style-type: none">1. Duas vezes no mês2. Uma vez a cada 2 dias3. Uma vez a cada 2 dias4. Duas vezes por semana5. Duas vezes por semana6. Todo dia7. Quatro vezes por semana	Resposta	<ol style="list-style-type: none">1. Nunca2. Raramente3. Quase nunca4. Normalmente5. Quase nunca6. Raramente7. Nunca
Pergunta	Você costuma economizar tempo ou dinheiro fazendo compras?	Pergunta	Não achou algo que queira enquanto fazia as compras?
Resposta	<ol style="list-style-type: none">1. Tempo2. Dinheiro3. Tempo4. Dinheiro5. Tempo6. Dinheiro7. Tempo	Resposta	<ol style="list-style-type: none">1. Sim2. Sim3. Sim4. Sim5. Sim6. Sim7. Sim
Pergunta	Você estaria disposto a informar descontos pra uma plataforma?	Pergunta	
Resposta	<ol style="list-style-type: none">1. Não2. Se tiver recompensas3. Não4. Não5. Se tiver recompensas6. Sim7. Não	Resposta	

Highlights de Pesquisa

Nome		Data		Local	
O que os participantes falaram ou fizeram que surpreendeu, ou falas mais significativas.		Aspectos que importaram mais para os participantes			
Principais temas ou aprendizados que surgiram desta entrevista		Novos tópicos ou questões para explorar no futuro			



PERSONA

NOME Rita

IDADE 42 anos

HOBBY Artesanato

TRABALHO Dona de Casa

PERSONALIDADE

Pessoa tranquila e muito religiosa, se dedica muito a pessoas próximas e gosta de uma boa fofoca

SONHOS

Ver o filho se formar em medicina e viajar para vários lugares turísticos

OBJETOS E LUGARES

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

Celular: Uso do Whatsapp e Facebook, uso de várias vezes durante o dia.

Televisão: Ver o jornal durante o período da noite



OBJETIVOS CHAVE

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

O custo da compra de fim do mês pode ficar bem pesado se não cuidar em economizar em coisas essenciais para casa, se o custo diminuir talvez até dê para comprar em maior quantidade.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Ela gosta de tratamento com respeito e simplicidade, pois eletrônicos não é sua área de maior conhecimento.

Caso pesquisa seja sucedida de primeira já a satisfaz.

NUNCA DEVEMOS

O que nunca devemos fazer em relação a essa pessoa? Que tipo de atitude ela não suporta? O que deixa essa pessoa furiosa?

Compartilhar informações falsas ou desatualizadas, causando ruído na comunicação e no bem estar social de seu meio.



PERSONA

NOME Matias

IDADE 23 Anos

HOBBY Assistir fórmula 1

TRABALHO Marketing Digital de uma empresa

PERSONALIDADE

Tendência introvertida, sempre muito formal ao falar com outros e sempre que pode, ele prefere ficar sozinho ou fazer uma atividade individual

SONHOS

Visitar uma convenção de carros esportivos na Europa e participar de uma competição de tiro esportivo mundial.

OBJETOS E LUGARES

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

Notebook: Uso Pessoal e Profissional.
Utilizado para o trabalho em *home office* durante boa parte do dia ativo e na hora de lazer é usado para assistir séries e documentários.



Celular: Principalmente para mensagens.

OBJETIVOS CHAVE

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

Não gastar muito dinheiro com coisas dispensáveis e ao mesmo no menor tempo possível, pois ele não tem disponibilidade de ficar indo ao mercado sempre devido às demandas absurdas e carga horária abusiva.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

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

Com eficácia e ênfase na agilidade, tudo que for pesquisado e/ou procurado ser achado e resolvido com o mínimo de 'cliques' possíveis.

NUNCA DEVEMOS

O que nunca devemos fazer em relação a essa pessoa?
Que tipo de atitude ela não suporta?
O que deixa essa pessoa furiosa?

Fazer com quaisquer coisas que sejam feitas por ele dependerem de outras pessoas, se ele tem um problema, o próprio procura meios para resolvê-los.

Brainstorming / Brainwriting

Barbara

Gabriel

Henrique

Igor

Thales

Tulio

Ter
Localização
(distância) do
mercado

Site parecido
com o
Mercado
Livre

Ter coisas
além de
mercadorias
varejistas

Sistema de
Notificação

Mostrar
feedbacks
de outros
usuários

Mostrar o
quanto está
economizando

Criar um
sistema de
(mapa) que já
mostra isso

Filtrar os
produtos
com a barra
de pesquisa

Diferenciar preços
de lojas como
Magalu e
Americanas para
mais variedade de
produtos

Uma opção para
quando um
produto desejado
entrar em
promoção você
ser avisado

Criar uma
aba de
comentários
no produto

Uma sidebar que
mostra o quanto
esse preço é
diferente em cada
lugar

Usar localização
para determinar
onde é mais
perto

Filtrar também
por preço,
distância ou
promoção

Ter um
histórico de
compras e
'comprar
novamente'

Ter um
sistema de
'produtos com
melhor nota'

Usuário ,
pode
cadastrar
sua loja

Mostrar
produtos
alternativos

planos
exclusivos
para
assinantes
exclusivo

Prever
dias de
descontos

possíveis
planos de
assinatura

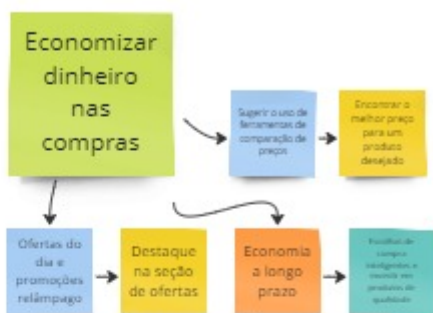
processo de
avaliação
para cadastro
de loja

Sistema
de tags

Sistema de
mercados
favoritos

Mural de Possibilidades

MURAL DE POSSIBILIDADES



IDEIA 1

IDEIA 2

IDEIA 3

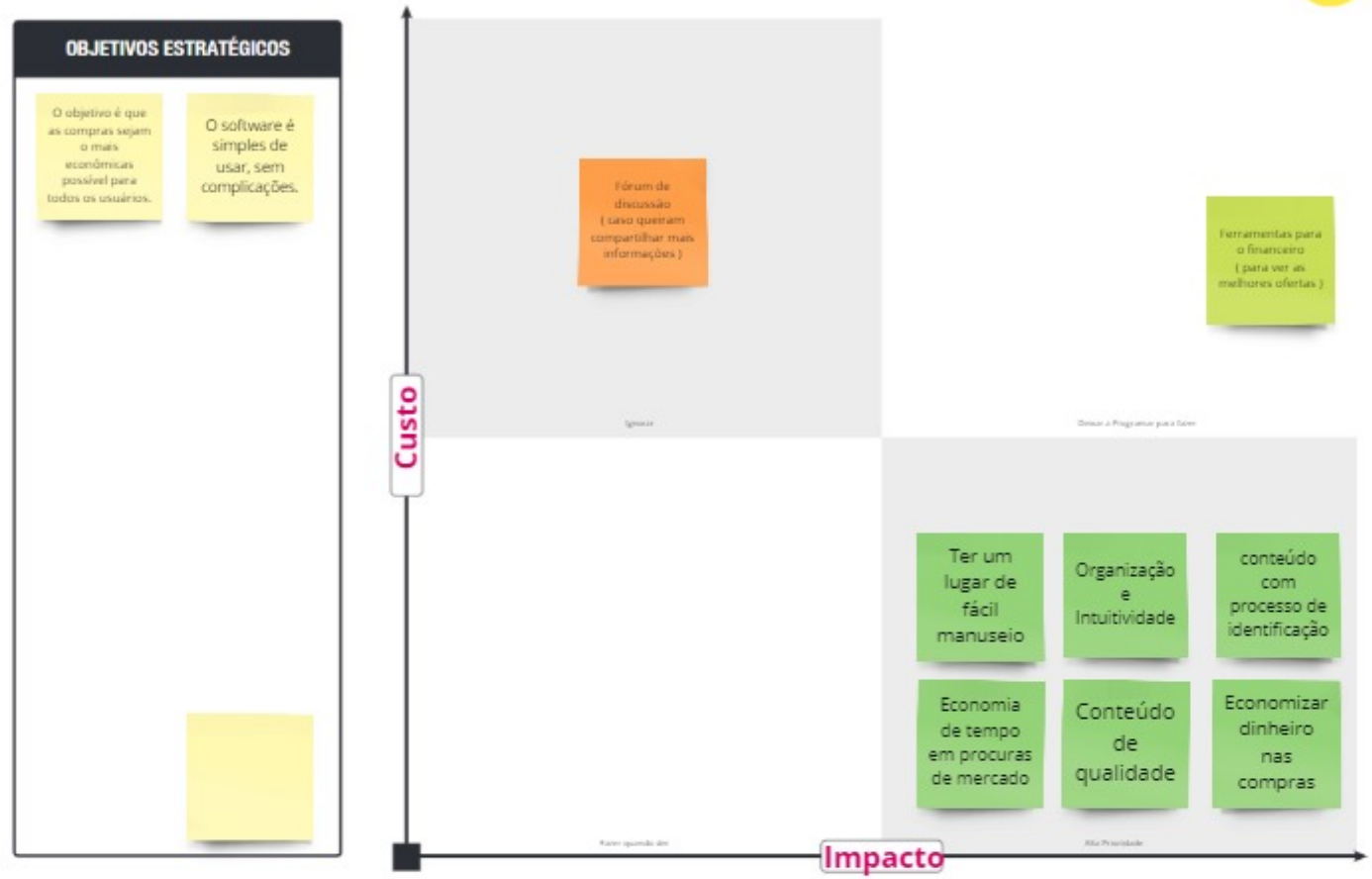
IDEIA 4

IDEIA 5

IDEIA 6

Priorização de Ideias

MAPA DE PRIORIZAÇÃO



Proposta de Valor



Perfil do Cliente



Wireframes



User Flow



A fazer : 11

Em progresso : 11

Revisão : 12

Concluído : 11

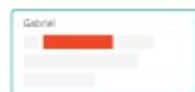
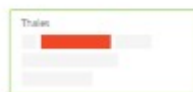
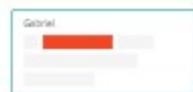
Aguardando : 0

Backlog : 0

Documentação e contexto : 8

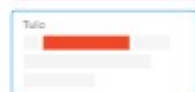
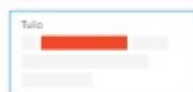
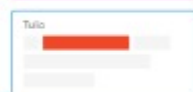
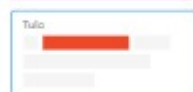


Processo de design think... : 9

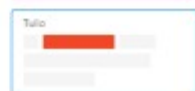
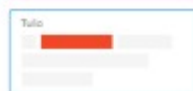
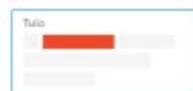


Type something

Especificações do projeto : 8



Projeto de interface : 8



GitHub : 4



Kanban : 4



Título e apresentação do... : 4

