

Sumário

Projeto do aplicativo “Troca de Livros”	1
Definição dos objetivos.....	1
Personas.....	2
Cenários	4
Objetivos	6
Modelo de interação MoLIC.....	6
Protótipos	7
Esboço Preliminar	7
Protótipo de baixa fidelidade – Wireframe	8
Protótipo de alta-fidelidade.....	9
Fluxo do objetivo “adicionar um livro para troca”	10

Projeto do aplicativo “Troca de Livros”

Por Luca Pereira Mandarino.

Definição dos objetivos

Este relatório ilustra etapas do desenvolvimento de um sistema de plataforma mobile, que pode ser enquadrado nos domínios da cultura e do lazer. A ideia do aplicativo é promover, de forma simples, a troca de livros entre usuários, a criação de uma rede social colaborativa e maior facilidade de acesso à cultura e à circulação de obras entre os participantes.

Personas

As personas representadas a seguir fazem parte do papel de usuário definido como “Leitor”. O leitor será o usuário básico do sistema. Levando-se em conta que esse sistema se propõe a realizar trocas (temporárias ou permanentes) de livros, o mesmo usuário fará o papel de receber e emprestar um livro para outra pessoa, o que exclui a necessidade, pelo menos por ora, da criação de outros papéis de usuário.



Maria (Leitora)

Maria é uma estudante bolsista de 20 anos, que cursa o sétimo período de arquitetura na universidade federal de Juiz de Fora. Ela é uma estudante dedicada e leitora voraz, mas nem sempre consegue ler todos os livros que gostaria. Maria também é usuária assídua de redes sociais e gosta de utilizar seu celular para facilitar suas tarefas diárias.

Objetivos	Frustações
<ul style="list-style-type: none">• Encontrar os livros de que precisa para a universidade. [“Nem todo livro a gente consegue achar.”]• Economizar o dinheiro da bolsa. [“Os livros estão muito caros, então nem sempre eu consigo comprar todos os que eu gostaria de ler.”]• Ler novos livros que podem ser úteis para o seu curso, mas sem ter de comprá-los antes. [“Porque às vezes eu estou interessada, mas não estou a fim de comprar.”]	<ul style="list-style-type: none">• Desconfiança e experiências ruins no passado. [“Confiar na outra pessoa. Não só que a pessoa vai te devolver seu livro, mas também que vai cuidar dele, sabe?”]• Falta de uma forma mais simples para encontrar pessoas com as quais possa trocar livros. [“Por mais que você queira trocar livros com outras pessoas, nem sempre é fácil encontrar gente pra isso.”]

Figura 1- Persona "Maria".

Arthur (Leitor)

Arthur é um engenheiro de 34 anos que sempre gostou muito de ler, mas agora não compra mais os livros que gostaria, pois acabou de ter uma filha e não pode mais gastar tanto com livros. Para ele, a melhor parte da leitura é ter amigos com quem conversar a respeito dos livros que lê. Arthur ganhou um leitor digital de presente, mas que nunca usa.

Objetivos

- Compartilhar seus interesses de leitura com outras pessoas. [“Eu gosto muito de ter esse assunto com as pessoas, e falar sobre o livro específico.”]
- Trocar livros de forma simplificada. [“que não precise da burocracia de correio”]
- Economizar dinheiro. [“ainda mais hoje que livro físico é caro né?”]

Frustrações

- Não ter alguém para compartilhar seus gostos literários. [“Hoje em dia eu não costumo falar muito com meus amigos sobre isso. A gente sempre acaba falando sobre quais filmes ou séries estamos vendo, mas nunca sobre livros”]
- Não saber em quais pessoas confiar na hora de trocar livros. [“Tanto a pessoa que empresta quanto a pessoa que foi emprestada poderia ter avaliações, né?”]
- Os livros digitais. [“Apesar de eu ter um kindle, eu prefiro os livros físicos.”]



Figura 2 - Persona "Arthur".

Cenários



Maria (Leitora)

CENÁRIO 1

Maria precisa fazer um trabalho de pesquisa para uma das matérias que está cursando neste período e, para isso, ela busca um livro específico que não consegue encontrar. Normalmente, Maria recorre à biblioteca da universidade, mas como sua turma é maior do que o normal para essa disciplina e a quantidade de cópias desse livro específico é pequena, ela não conseguiu pegar o livro a tempo. ["Assim como na época da escola, eu já cheguei a emprestar e pegar emprestado alguns livros que eram muito caros ou que estavam em falta na biblioteca, mas que algum amigo tinha."] Diante desse problema, ela procura outra forma de conseguir os livros de que precisa, sem gastar dinheiro. Ela procura o livro com outros alunos e professores, mas não obtém sucesso, pois quem possui o livro, ou já emprestou ou também está usando.



Arthur (Leitor)

CENÁRIO 1

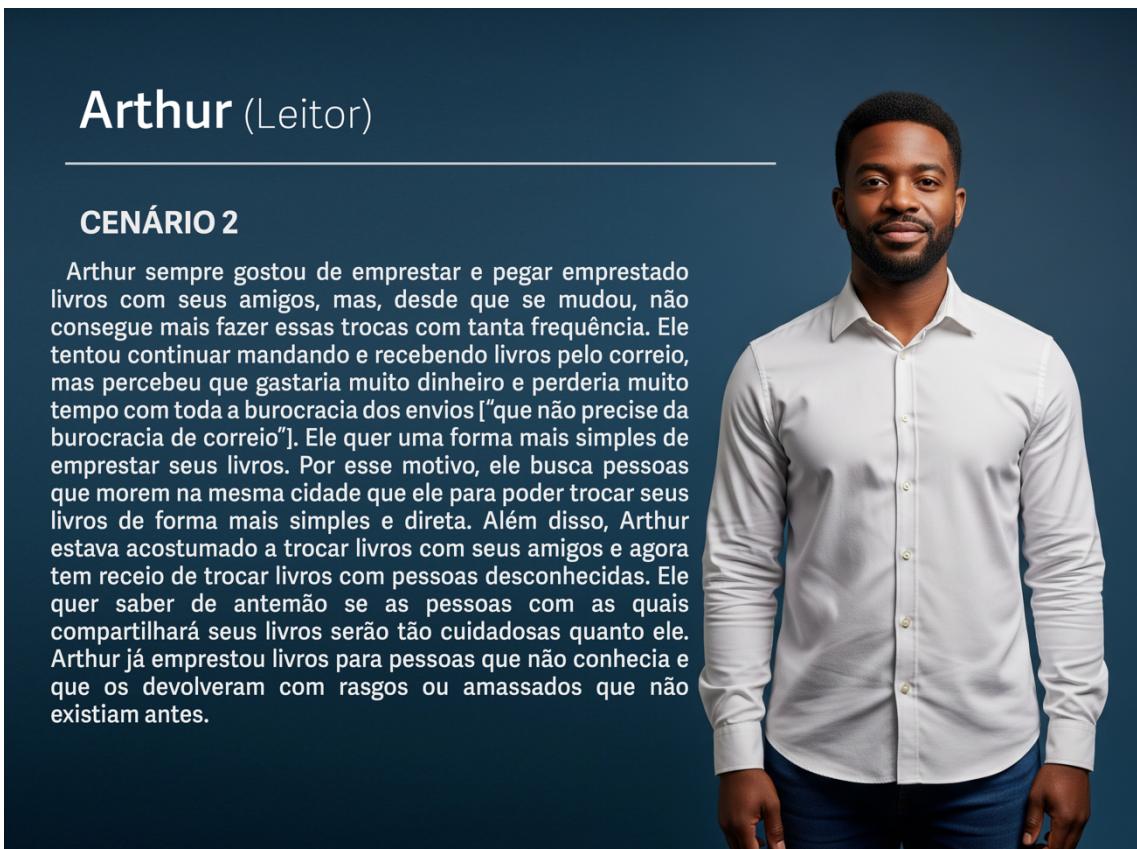
Arthur gosta muito de ler histórias em quadrinho, mas, desde que se mudou de cidade, não consegue mais emprestar ou pegar emprestado as obras que normalmente trocava com os amigos. Arthur quer compartilhar seu gosto pelas revistas de super-herói e precisa conhecer pessoas novas na cidade com quem possa dividir esse hobby. ["Eu gosto muito de ter esse assunto com as pessoas, e falar sobre o livro específico."]. Ele acaba de ouvir falar de uma revista muito bem avaliada, mas não consegue mais encontrá-la nas bancas ou livrarias locais, por isso, Arthur decide procurar pessoas que gostem desse mesmo gênero literário com quem possa conseguir o título emprestado e conhecer novas pessoas no processo. ["Por mais que você queira trocar livros com outras pessoas, nem sempre é fácil encontrar gente pra isso."]. Ele já procurou por grupos e nas redes sociais, mas não encontrou outros entusiastas das revistas em quadrinhos na região.



Maria (Leitora)

CENÁRIO 2

Maria faz parte de uma bolsa de pesquisa em sua universidade e precisa encontrar novos livros que possam ser úteis para sua pesquisa. Ela dá uma olhada na internet por alguns dos títulos que havia separado e que não encontrou na biblioteca, mas percebe que todos são muito caros ["Os livros estão muito caros, então nem sempre eu consigo comprar todos os que eu gostaria de ler."]. Ela também quer evitar comprar livros que não sejam realmente úteis para o que ela precisa alcançar ["Porque às vezes eu estou interessado, mas não estou a fim de comprar"]. Maria precisa de uma forma de poder ler novos livros, sem gastar dinheiro. Ela já procurou com outros colegas que fazem parte do seu grupo de pesquisa, mas nenhum deles possuía os livros que ela precisava. Ela também não obteve sucesso com outros professores ou até mesmo em bibliotecas de sua cidade.



Arthur (Leitor)

CENÁRIO 2

Arthur sempre gostou de emprestar e pegar emprestado livros com seus amigos, mas, desde que se mudou, não consegue mais fazer essas trocas com tanta frequência. Ele tentou continuar mandando e recebendo livros pelo correio, mas percebeu que gastaria muito dinheiro e perderia muito tempo com toda a burocracia dos envios ["que não precise da burocracia de correio"]. Ele quer uma forma mais simples de emprestar seus livros. Por esse motivo, ele busca pessoas que morem na mesma cidade que ele para poder trocar seus livros de forma mais simples e direta. Além disso, Arthur estava acostumado a trocar livros com seus amigos e agora tem receio de trocar livros com pessoas desconhecidas. Ele quer saber de antemão se as pessoas com as quais compartilhará seus livros serão tão cuidadosas quanto ele. Arthur já emprestou livros para pessoas que não conhecia e que os devolveram com rasgos ou amassados que não existiam antes.

Objetivos

Os objetivos escolhidos a partir das personas e dos cenários apresentados acima e que serão detalhados a seguir serão:

- Adicionar um livro para a troca;
- Procurar por livros de forma flexível;
- Combinar uma troca com outro usuário;
- Mandar mensagens para um usuário com o qual efetuou-se uma troca;
- Ver as avaliações de um usuário.

Modelo de interação MoLIC

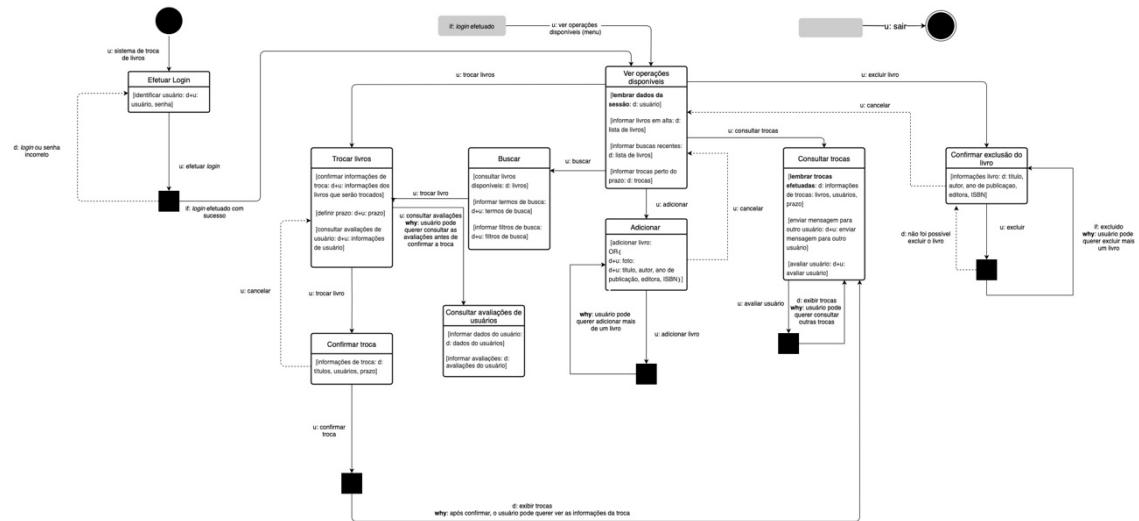


Figura 3 - Diagrama MoLIC do aplicativo.

Link do Github: https://github.com/LucaMandarino99/MVP-LucaMandarino/blob/main/MoLIC_LucaMandarino.drawio-2.svg

O diagrama MoLIC para a aplicação demonstra as principais tarefas que o usuário poderá realizar dentro da aplicação. Os objetivos definidos na seção anterior também estão representados. A função “why” explica o pensamento por trás de algumas ligações entre as cenas do diagrama. Dentro da cena “trocar livros”, por exemplo, o usuário pode querer consultar as avaliações do outro usuário com quem fará a troca, antes da mesma ser confirmada, para ter certeza de que é uma pessoa confiável. De resto, o diagrama explica de forma simples as interações possíveis.

Protótipos

Esboço Preliminar

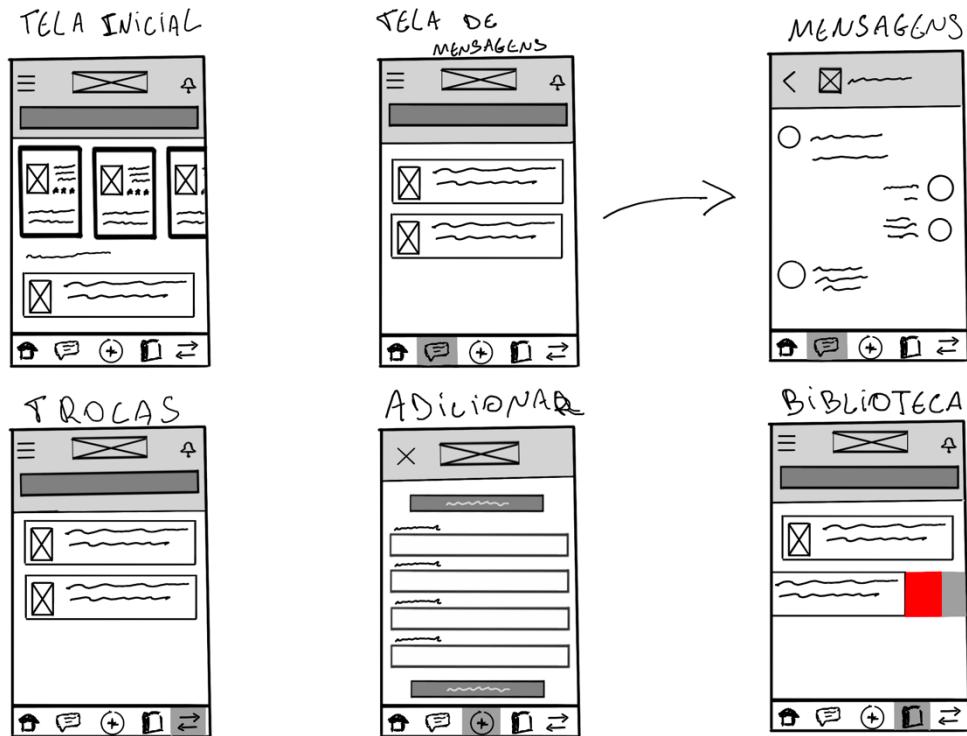


Figura 4 - Esboço preliminar das telas principais das aplicativo.

Esse esboço é uma ideia preliminar de como seriam representadas algumas das funções principais do aplicativo. As telas foram pensadas para atender aos objetivos dos usuários (listados na seção “Objetivos”).

É válido ressaltar que esse esboço não representa todas as telas e funções que estarão na versão final do protótipo, mas apenas um ponto de partida para a criação e disposição dos elementos nas telas.

Protótipo de baixa fidelidade – Wireframe

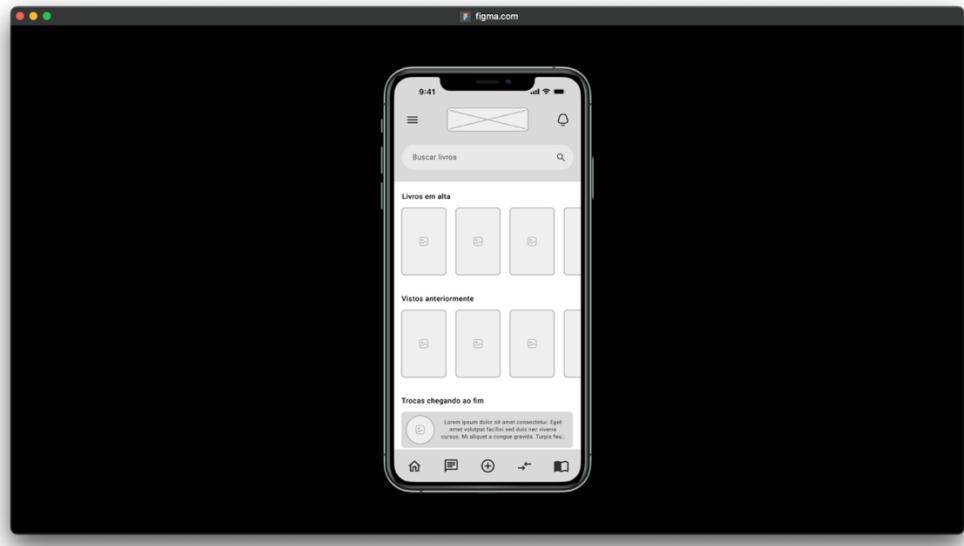


Figura 5 - Protótipo do wireframe do aplicativo em uma tela de Iphone 11 Pro Max.

Link para acessar o protótipo wireframe:

<https://www.figma.com/proto/u8K7wMBA35DBQzzJOOkJ8/MVP?node-id=1-5763&t=CYVKtnDwYQ8vRfDC-1>

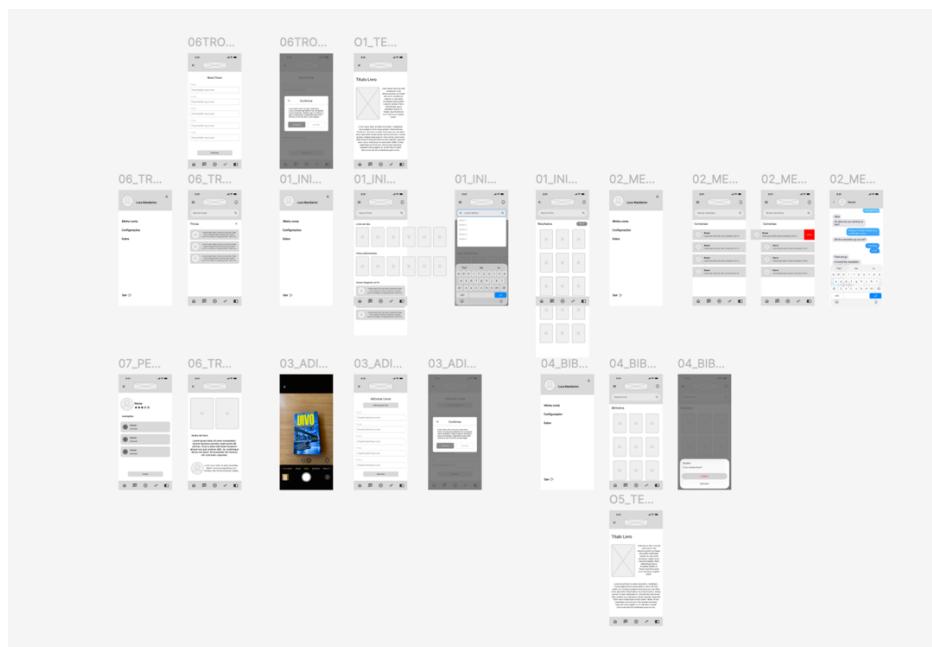


Figura 6 - Diagrama do wireframe dentro do Figma.

Link do Figma:

<https://www.figma.com/design/u8K7wMBA35DBQzzJOOkJ8/MVP?node-id=1-5763&t=LkTyl5H8Xb7HVDwZ-1>

Protótipo de alta-fidelidade

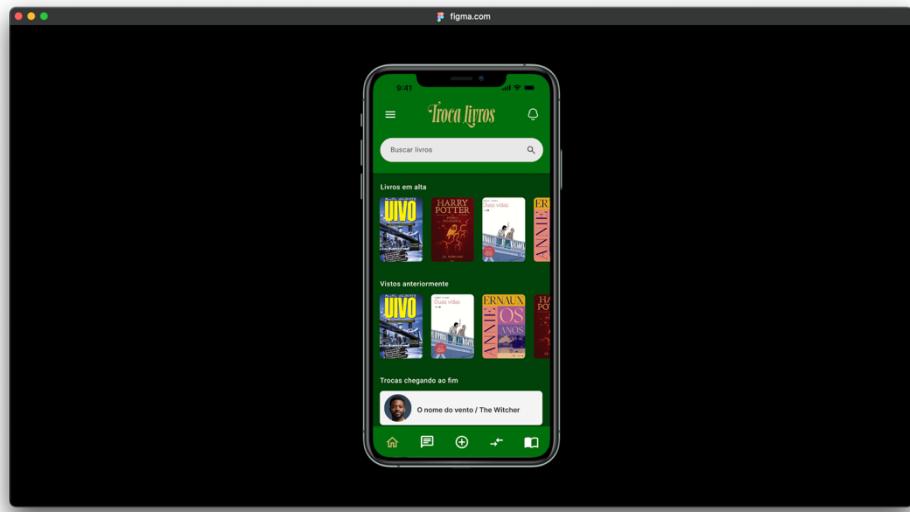


Figura 7 - Protótipo de alta-fidelidade do aplicativo em uma tela de Iphone 11 Pro Max.

Link para acessar o protótipo alta-fidelidade:

<https://www.figma.com/proto/u8K7wMBA35DBQzzJOOkJ8/MVP?node-id=162-6374&t=Ad6jomvfa8XosjFT-1>



Figura 8 - Diagrama do protótipo dentro do Figma.

Link do Figma:

<https://www.figma.com/design/u8K7wMBA35DBQzzJOOkJ8/MVP?node-id=162-6374&t=Ad6jomvfa8XosjFT-1>

Fluxo do objetivo “adicionar um livro para troca”

Tela inicial



Componentes usados: “menu gaveta”, barra de busca, barra de status, menu fixo.

Tela com formulário



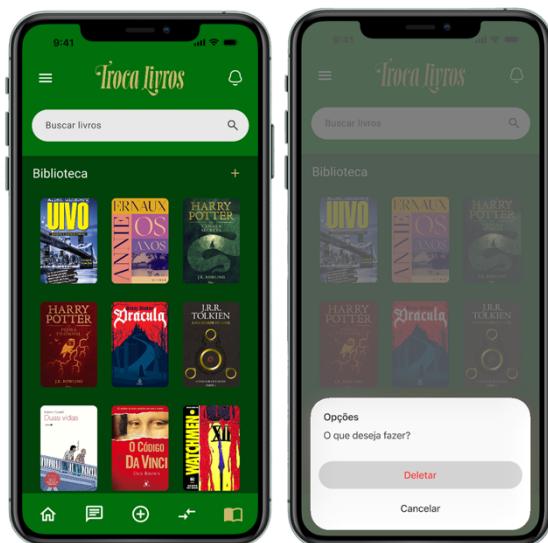
Componentes usados: formulário, barra de status, menu fixo.

Tela de confirmação



Componentes usados: formulário, barra de status, menu fixo, alerta (modal).

Tela final



Componentes usados: barra de status, barra de busca, menu fixo, folha de ação.