



Trabalho de IHC – T2

A1: 2110689 - Eduardo Olinto
A2: 2410238 - Pedro Consales
A3: 2410326 – Guilherme Rosa
A4: 2410339 – Gustavo Valente
A5: 2410546 – Vitor Cid
A6: 1720528 – Pedro Serpa

Data de entrega: 5/11/2024

INSTRUÇÕES GERAIS:

O objetivo deste trabalho é realizar o design e a avaliação de um sistema para resolver os problemas levantados no T1.

Participantes: O trabalho deve ser feito em grupos de 6 alunos.

Formato de entrega: O corpo principal do relatório deve ser redigido em um único arquivo, incluindo imagens de tela capturadas e demais arquivos de mídia estática (ex: diagramas). Arquivos de mídia contínua (ex: documentos, imagens áudios e vídeos) e arquivos que não podem ser exportados sem perda de resolução (ex: diagramas construídos em software específico) devem ter suas localizações (pastas) e nomes de arquivo (de preferência com link) listados no relatório, no local onde cada arquivo for descrito. O trabalho deverá ser entregue na pasta criada pela professora.

Observações:

- A nota do trabalho pode variar entre os alunos de um mesmo grupo. O relatório deve indicar, para cada produto, os alunos que o produziram. O enunciado indica os que produtos devem ser feitos individualmente (marcados com [A]), em um subgrupo (marcados com [S]) ou coletivamente pelo grupo inteiro junto (marcados com [G]).
- Alguns integrantes do grupo poderão ser chamados para uma arguição oral sobre qualquer parte do trabalho, podendo resultar em alterações nas suas notas individuais.
- Para cada dia de atraso, será descontado 10% da nota máxima do trabalho entregue.
- Arquivos corrompidos não serão considerados como trabalho entregue e sofrerão as mesmas penalidades do atraso.
- Serão penalizados:
 - Relatório dividido em múltiplos arquivos (exceto arquivos de mídia contínua, como áudio e vídeo, e a planilha de acompanhamento das atividades dos alunos).
 - Relatórios que não seguirem a estrutura indicada neste enunciado.
 - Relatórios que mantiverem as instruções e os possíveis descontos (em azul ou vermelho).
 - Relatórios com muitos erros de redação (ortografia ou gramática).
 - Relatórios sem tabela de acompanhamento em anexo.
- Trabalhos entregues com arquivos infectados com vírus receberão nota 0 (zero).

Sumário

1. Objetivos dos usuários	4
2. Cenários de interação	4
2.1. Perguntas a serem respondidas pelos cenários	4
2.2. Cenário: Título - Objetivo X - Persona Y	5
2.3. Cenário: Título - Objetivo X - Persona Y	5
3. Modelagem de tarefas	5
3.1. Modelagem de tarefas para o objetivo <O1>	6
3.2. Modelagem de tarefas para o objetivo <O2>	6
4. Design e modelagem da interação	6
4.1. Subgrupo 1	6
4.1.1. Diagrama de interação	6
4.1.2. Design Rationale	7
4.2. Subgrupo 2	8
4.2.1. Diagrama de interação	8
4.2.2. Design Rationale	8
5. Projeto preliminar da interface de usuário (wireframes V1)	8
5.1. Esboços de tela	8
5.2. Documentação do Design Rationale	9
6. Apreciação do Trabalho	10

1. Objetivos dos usuários

Selecione algumas das personas que vocês utilizaram no T1 e enumerem os objetivos que os usuários poderão alcançar utilizando o sistema projetado no T2.

Cada grupo deve projetar um sistema para apoiar ao menos N objetivos (onde N é o número de integrantes do grupo). Os objetivos devem ter uma interseção com os objetivos definidos no T1, mas alguns objetivos podem ser inseridos, modificados ou removidos.

Produto 1-1 **[Grupo]** Lista de objetivos práticos das personas definidas no T1, objetivos esses que serão apoiados diretamente pelo sistema. (Pode haver revisão da lista de objetivos entregue no T1.)

A lista abaixo enumera cada objetivo das personas identificadas no T1:

1. Pedro: Descobrir novos eventos e festas de forma prática e comprar ingressos com segurança e sem riscos.
2. Mariana: Organizar saídas com amigos e garantir que todos tenham ingressos, revender ingressos de forma segura, caso algum amigo não possa comparecer, ter acesso a informações sobre as políticas de revenda e reembolso para se sentir confiante nas transações.
3. Lucas: revender ingressos de forma eficaz e lucrativa, utilizar uma plataforma que ofereça segurança e confiança nas transações, promover os ingressos que está vendendo de maneira fácil através das redes sociais.
4. Camila: revender e adquirir ingressos de forma simples e segura. ter acesso a uma plataforma que proteja suas transações contra fraudes. Receber informações claras sobre o processo de revenda e políticas de reembolso.

A partir disso podemos identificar os principais pontos que o T2 deve cumprir. O T2 deve projetar um sistema que:

1. **Pedro: Permita e seja seguro revender ingressos para outros usuários.**
2. **Mariana: Permita e seja seguro para comprar ingressos de outros usuários.**
3. **Lucas: Seja um ambiente de “advertising” para os usuários estimularem a compra/venda de ingressos.**
4. **Camila: Seja integrado com outras redes sociais.**
5. **Vitoria: Seja transparente sobre o processo de compra e venda, e as políticas de reembolso.**
6. **Luis: A nova funcionalidade revenda de certa forma esteja bem integrada com o resto do aplicativo e portanto, não atrapalhe o principal objetivo do aplicativo, que é visualizar festas e eventos.**

Observe que esses objetivos são inspirados nos objetivos do T1. Só foram escritos novamente de forma que esteja em um formato mais direto e conciso para essa nova etapa do trabalho. Assim, com 6 objetivos, temos 1 objetivo para cada aluno integrante do grupo.

Alunos que produziram esse produto: A1,A2,A3,A4,A5,A6.

2. Cenários de interação

2.1. Perguntas a serem respondidas pelos cenários

Produto 2-1 [Grupo] Perguntas que o conjunto de cenários visa a responder.

Alunos que produziram esse produto: A1, A2, A3, A4, A5, A6

Cenário 1:

Quais informações são necessárias para o usuário cadastrar um ingresso para a venda?

Quais os principais problemas que ele pode encontrar ao cadastrar uma nova venda?

Como que o sistema garante a segurança do processo?

Cenário 2:

- 1. Quais informações são necessárias para Mariana comprar ingressos de outro usuário?*
- 2. Quais os principais problemas que ela pode encontrar ao comprar ingressos de outros usuários?*
- 3. Como o sistema garante a segurança do processo de compra?*

Cenário 3:

- 1. Como o sistema vai diferenciar o ingresso que o Lucas comprará dos demais.*
- 2. Quais são os principais problemas que ele pode encontrar ao tentar comprar o ingresso?*

Cenário 4:

- 1. O que fazer quando é necessário revender um ingresso com urgência?*
- 2. Como o sistema garante a segurança de uma transação feita em uma plataforma diferente?*

Cenário 5:

- 1. Quais informações sobre o processo de compra e venda são apresentadas ao usuário para garantir transparência?*
- 2. De que forma o sistema assegura que o usuário está ciente dos termos e condições antes de finalizar uma compra ou venda?*

3. *Como o Sistema exhibe e assegura o prazo de processamento da solicitação?*

Cenário 6:

1. *A aba de revendas interfere de alguma forma nos fluxos de compra de ingressos padrão?*
2. *Os usuários conseguem distinguir facilmente entre ingressos de revenda e ingressos novos?*
3. *A nova aba de revendas se integra bem à interface existente, sem causar confusão na navegação para os usuários que já utilizam o app para comprar ingressos diretamente?*

2.2 Cenários

Cenário 1 - Pedro

Título: revenda segura de ingressos

Objetivo: **o sistema deve permitir que o usuário revenda seus ingressos de forma segura.**

Pedro tem um ingresso do evento “Bosque Bar - BSQNT” na sua carteira da bilheteria Ingresse e deseja colocar à venda. O valor que Pedro pagou foi R\$80,00. Pedro faz login no sistema para anunciar que deseja vender seu ingresso.

Pedro envia uma foto (print da tela) do seu ingresso para o sistema, que processa e verifica a veracidade do ingresso. Se o sistema verifica que não é seguro, Pedro recebe um alerta. Se o ingresso é verdadeiro, ele se torna disponível para venda para os demais usuários pelo mesmo preço que ele comprou. À medida que as pessoas se interessam sobre o ingresso, Pedro recebe notificações.

Se ele se interessar por vender para determinado usuário, o sistema vai primeiro processar a entrada do dinheiro do usuário comprador, e assim que essa for feita, Pedro vai transferir o ingresso via a bilheteria Ingresse. O sistema confere se o ingresso foi transferido. Se o ingresso for transferido, o dinheiro é liberado para o Pedro. Se o ingresso não for transferido, o dinheiro é devolvido para o comprador.

Feito pro A1

Cenário 2 - Mariana

Título: Compra segura de ingressos de outros usuários

Objetivo: **O sistema deve permitir que Mariana compre ingressos de outros usuários de maneira segura e confiável.**

Mariana está procurando ingressos para o evento “**Parque Bar**”, que está esgotado na plataforma oficial de venda. Ela encontra uma oportunidade de comprar ingressos de outro usuário no aplicativo da Host, uma plataforma que facilita a revenda de ingressos entre usuários. Ela faz cadastro no app, entra na aba de revenda de ingressos e o ingresso que ela deseja comprar custa R\$120,00 e está à venda por um valor mais alto, R\$150,00, por conta da revenda. Ela escolhe a forma de pagamento e recebe o ingresso pelo site.

Mariana entra no sistema, decide comprar o ingresso, mas quer garantir que o processo seja seguro, sem riscos de fraudes ou problemas relacionados ao ingresso. Ela também deseja saber se o ingresso é legítimo e se a transação será protegida.

Feito por A5

Cenário 3 - Lucas:

Título: Anúncio dos ingressos

Objetivo: **O sistema deve ser feito de forma que seja um ambiente de “advertising” para os usuários estimularem a compra/venda de ingressos.**

Perguntas que devem ser respondidas com esse cenário:

Lucas faz login no sistema.

Lucas está buscando um ingresso para um show no Parque Bar. Ele entra no aplicativo e busca na aba de anúncios de ingresso, o ingresso com melhor preço, seu gênero, região do show(pista, camarote...).

Caso Lucas não encontre o ingresso anunciado na HOST ele irá buscar em outros meios de revenda.

Lucas encontra o ingresso ideal e “clica” na opção “estou interessado”, nesse momento o app gera um QR Code para pagamento e um documento de autenticação de revenda para fins burocráticos. O processo é mediado pela HOST.

Feito por A2

Cenário 4 - Camila:

Título: Integração com Redes Sociais

Objetivo: **O sistema deve ser integrado com outras plataformas sociais para facilitar o anúncio de revenda e garantir segurança em transações.**

Há algum tempo atrás, Camila comprou um ingresso para certo evento que está marcado para o dia 07/11. Por acaso, o estágio dela a informou de uma tarefa urgente para ser feita

e entregue no mesmo dia do show, fazendo com que não fosse possível comparecer. Ela decidiu, então, revender o ingresso comprado usando o aplicativo.

Ao abrir a página referente ao evento, ela observa que muitos ingressos estão sendo revendidos por outros clientes, então considera a possibilidade que não conseguirá vender seu próprio ingresso a tempo. Ao mesmo tempo, Camila precisa dedicar seu tempo a tarefa a ser cumprida. Ela então posta em sua página do instagram o ingresso que deseja vender, totalmente integrado com o aplicativo e aos principais meios de pagamento. Dessa forma, ela não precisa ativamente gerenciar a venda do ingresso, e quem compra o ingresso é redirecionado ao sistema do aplicativo, com sua compra passando pelas medidas de segurança usuais.

Feito por A6

Cenário 5 - Vitória

Título: Transparência no processo de compra e venda de ingressos e nas políticas de reembolso

Objetivo: **O sistema deve ser transparente sobre o processo de compra e venda de ingressos e informar claramente as políticas de reembolso aos usuários.**

Perguntas que devem ser respondidas com esse cenário:

1.Quais informações sobre o processo de compra e venda são apresentadas ao usuário para garantir transparência?

2.De que forma o sistema assegura que o usuário está ciente dos termos e condições antes de finalizar uma compra ou venda?

3.Como o Sistema exibe e assegura o prazo de processamento da solicitação

Vitória comprou um ingresso para um show usando o aplicativo. No entanto, devido a um imprevisto, ela não poderá comparecer ao evento e deseja solicitar o reembolso do valor pago. Vitória acessa o aplicativo, faz login e logo após entra em contato com o atendimento ao cliente e solicita o reembolso do ingresso. Ao fazer isso, o sistema exibe informações sobre as políticas de reembolso, como prazos, condições de elegibilidade e possíveis taxas aplicáveis. O sistema também pede que ela escolha uma justificativa para o reembolso (ex.: imprevisto pessoal, cancelamento do evento). Após a solicitação, Vitória recebe uma notificação com a confirmação do pedido de reembolso e o prazo estimado para o processamento.

Feito pro A3

Cenário 6 - Luís

Título: Funcionalidade bem integrada

Objetivo: **O sistema deve ser projetado de forma que a nova funcionalidade de revenda não deve sobrepor as anteriores.**

Luís deseja comprar ingresso para o “CarnaRildy”, evento de admirável expressão que faz grande sucesso com os jovens da Zona Sul do Rio de Janeiro. Seus amigos decidiram ir ao evento com antecedência, portanto, ficaram atentos para a abertura do primeiro lote.

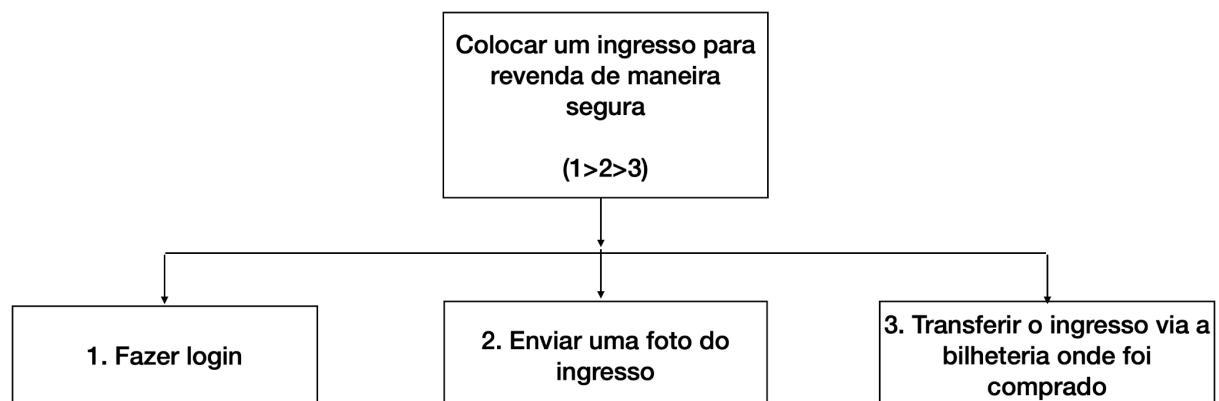
O lote abria ao meio dia, no entanto Luís estava na Universidade por isso acabou se distraindo com o estudo. Pela falta de planejamento abriu o app “Host” em cima da hora contando com a boa funcionalidade da aplicação. Com o cadastro já realizado e na sua conta, ao abrir o app, entendendo que desejava ingresso diretamente do evento, não entrou na aba de revendas e apenas digitou “carnarildy” na barra de pesquisa. Logo apareceu o evento preferido pelo usuário. Entrando no evento e escolhendo o tipo de ingresso, realizou o pagamento de maneira prática e eficiente.

Feito por A4

3. Modelagem de tarefas

3.1. Modelagem de tarefas para o objetivo

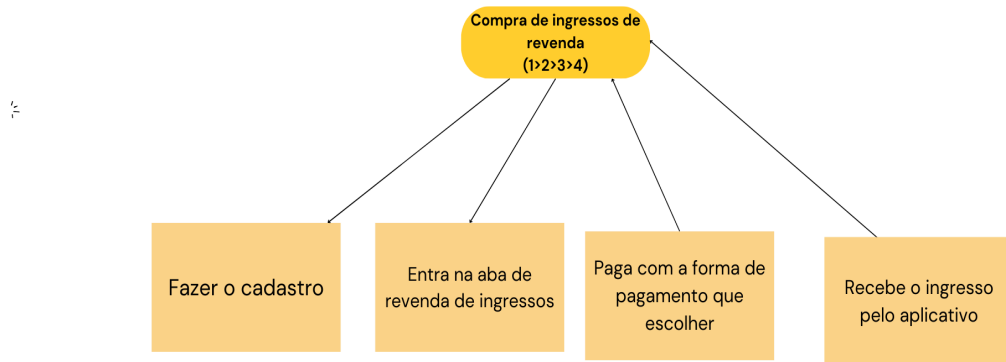
Objetivo 1: O sistema projetado deve ser feito de forma que permita e seja seguro revender ingressos para outros usuários.



Critério para sub objetivo de validação do ingresso(2): a foto do ingresso deve ser validada de acordo com os servidores da bilheteria na qual o ingresso foi vendido e também com algoritmos de machine learning treinados para isso.

Feito por: A1, A4

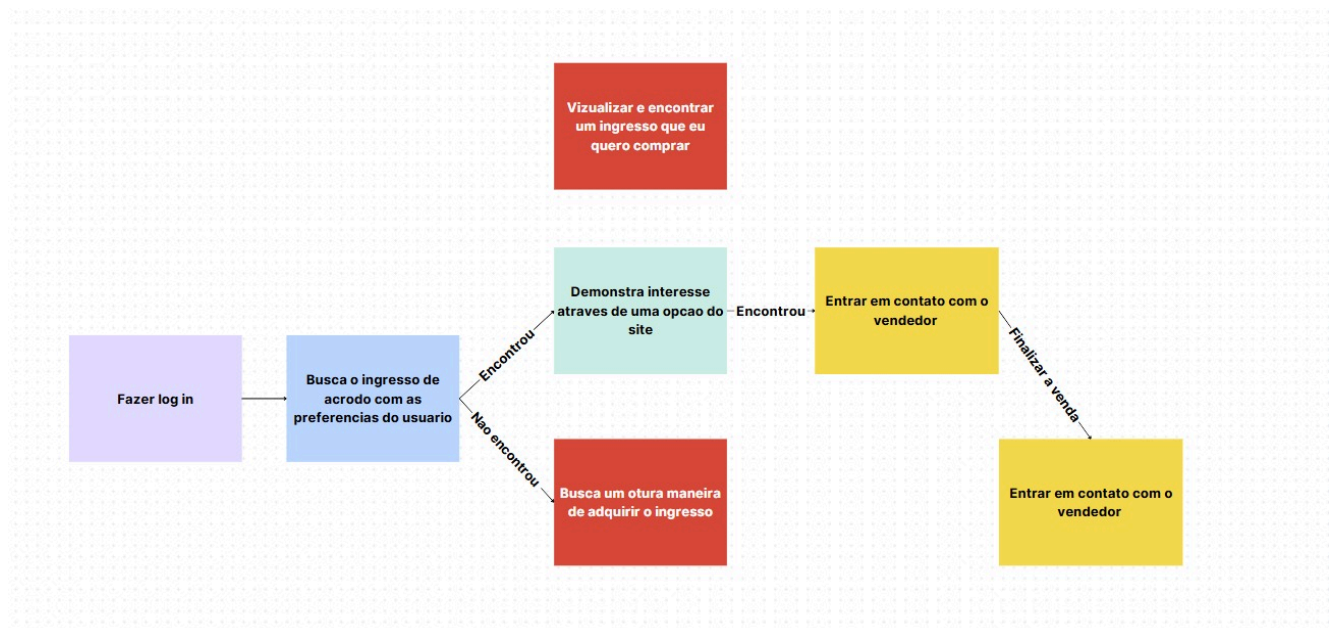
Objetivo 2: O sistema projetado deve ser feito de forma que permita e seja seguro a compra ingressos de outros usuários.



Critério para sub objetivo de verificação de pagamento(3): o sistema verifica se o comprador já transferiu o dinheiro para a conta bancária do sistema.

Feito por A5, A2

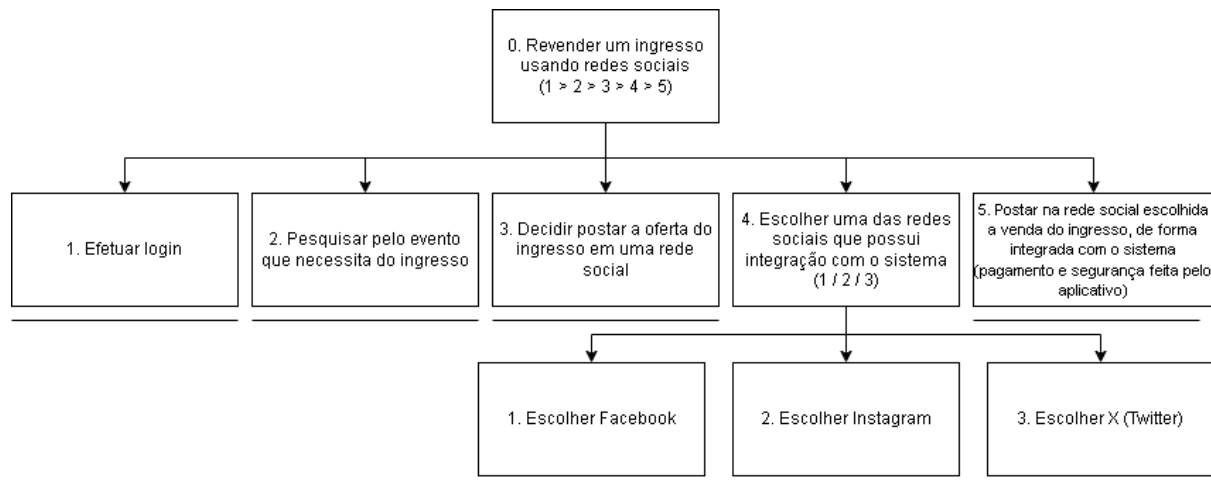
Objetivo 3: O sistema projetado deve ser feito de forma que seja um ambiente de “advertising” para os usuários estimularem a compra/venda de ingressos.



Critério para sub objetivo de anúncio do ingresso(2): O sistema exibe preferencialmente ingressos próximos da localização do usuário, quando configurado.

Feito por A2, A6

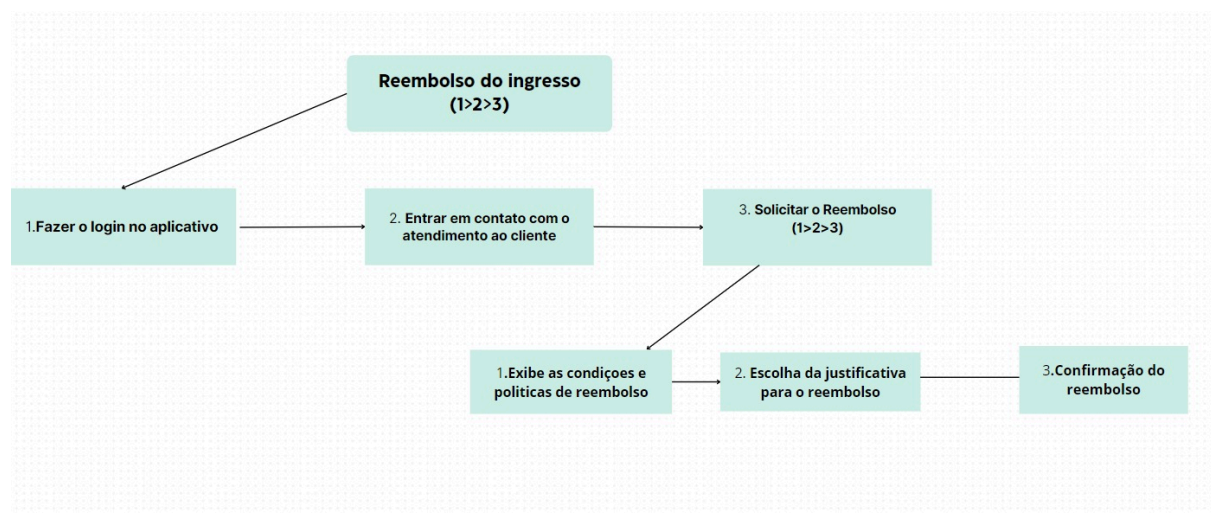
Objetivo 4: O sistema projetado deve ser feito de forma que seja integrado com outras redes sociais.



Critério para sub objetivo de compartilhamento em redes sociais(4): O sistema permite ao usuário escolher entre uma ou mais diferentes redes sociais

Feito por: A1, A3

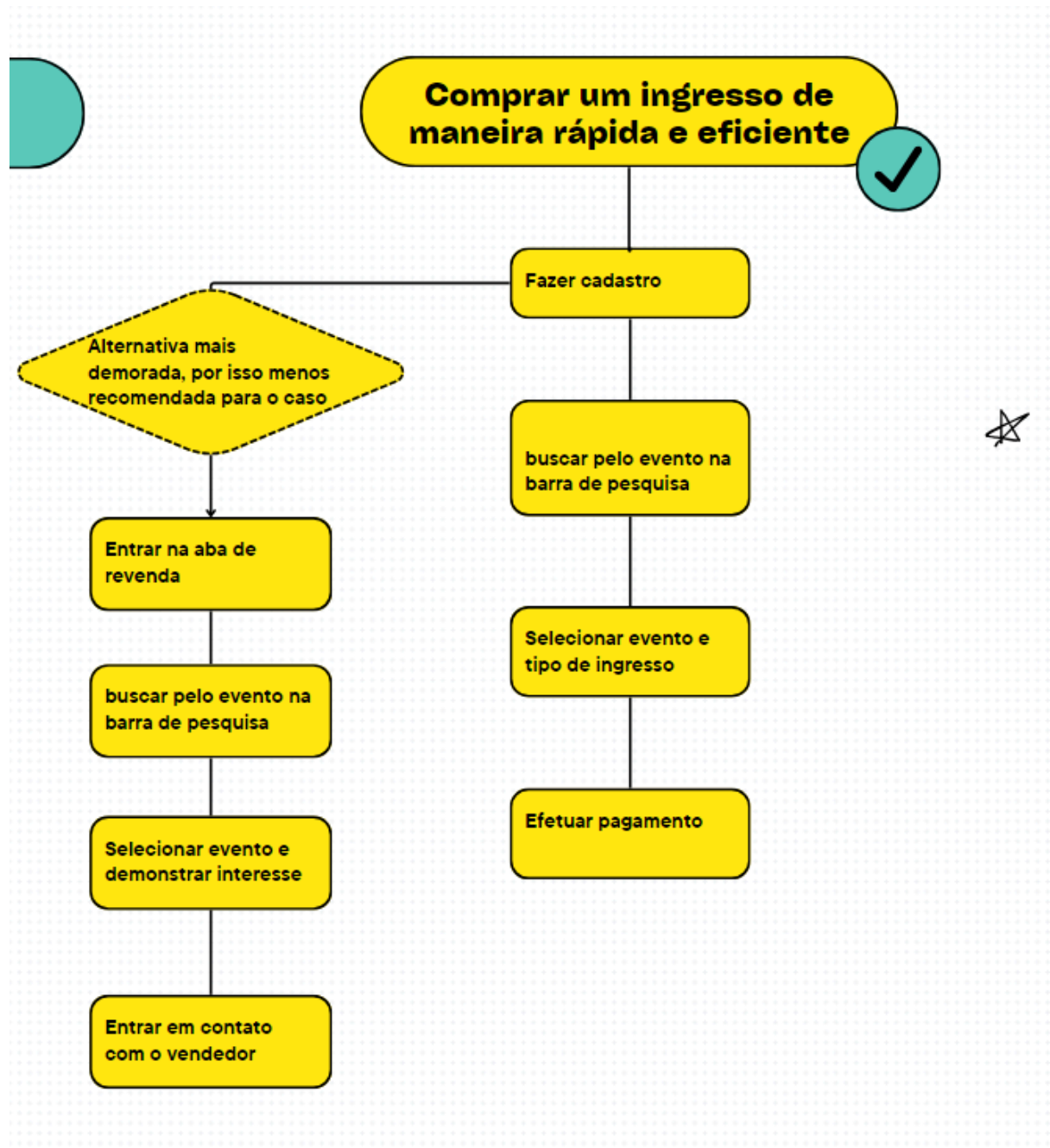
Objetivo 5: O sistema projetado deve ser feito de forma que seja transparente sobre o processo de compra e venda, e as políticas de reembolso.



Critério para sub objetivo de notificação do processo de reembolso: O sistema atualiza o usuário apenas nas etapas principais para compras de menor valor; para compras mais elevadas, ele acompanha cada etapa do processo.

Feito por A3, A5

Objetivo 6: A nova funcionalidade deve ser implementada de maneira bem integrada com o resto do aplicativo e, portanto, não atrapalhe o principal objetivo do aplicativo, que é visualizar festas e eventos.



Critério para sub objetivo de visibilidade da aba de revenda: Para usuários frequentes que compram apenas ingressos novos, o sistema minimiza a aba de revendas por padrão; para novos usuários ou com histórico de revendas, essa aba é mantida visível.

Feito por A4, A6

Justificativa do modelo hierárquico:

Optamos pelo modelo hierárquico para representar as tarefas, pois ele nos permite organizar de forma clara e estruturada as diferentes ações e decisões que os usuários realizam para alcançar cada objetivo no sistema de revenda de ingressos. Esse modelo é especialmente útil quando precisamos ilustrar caminhos alternativos, pois cada sub-nível hierárquico pode representar uma etapa ou sub objetivo específico, facilitando a compreensão das variações nas estratégias de uso, de acordo com as características e necessidades dos diferentes perfis de usuários.

Feito por A1,A2,A3,A4,A5,A6

4. Design e modelagem da interação

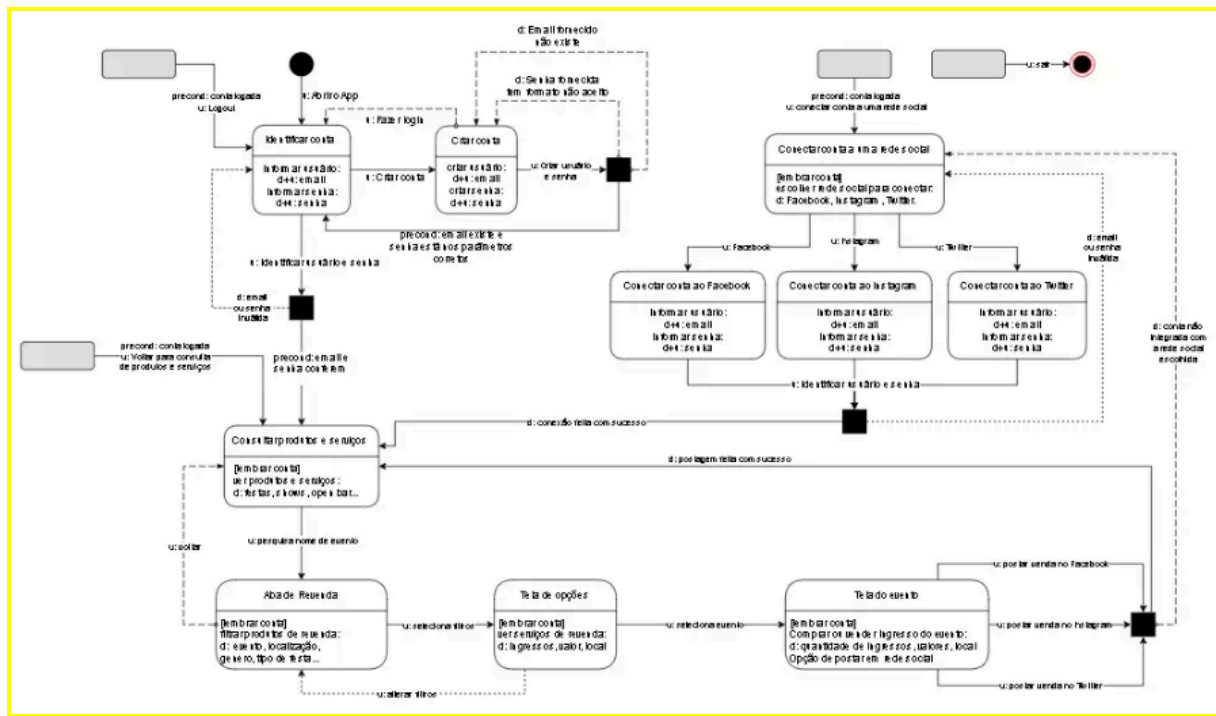
Com base nos modelos de tarefas e visando a solucionar os problemas identificados no T1, vocês devem fazer o design da interação. Os alunos de cada grupo devem se dividir em dois subgrupos para os produtos desta seção. Os subgrupos devem fazer projetos do mesmo sistema em paralelo, ou seja, apoiando os mesmos objetivos das mesmas personas. Não se trata de um complementar o outro, mas sim poder contrastar designs alternativos para as mesmas situações e problemas.

4.1. Subgrupo 1

4.1.1. Diagrama de interação

Cada subgrupo deve elaborar um diagrama de interação MoLIC detalhado (contendo as estruturas de diálogos e signos de cada cena), representando todas as conversas que cada usuário poderá travar com o sistema para atingir todos os objetivos selecionados.

Produto 4-1 [Subgrupo] Diagrama MoLIC
--



disponível no link:

[Diagrama molic subgrupo 1](#)

Feito por A2,A5,A6

4.1.2. Design Rationale

Durante o projeto da interação, diversas decisões de design são tomadas com base em questões e ideias analisadas, com argumentos pró e contra cada ideia. Cada subgrupo deve complementar o seu diagrama com ao menos quatro trechos de diagrama ou descrições de ideias de solução alternativas que foram consideradas, utilizando uma estrutura de *design rationale* com o seguinte esquema: Questão_i (sobre o design); Ideia_{i,1}, Ideia_{i,2}, ...; Argumento_{i,j,1} ([+]/pró/[−]/contra Ideia_{i,j}), Argumento_{i,j,2} ([+]/pró/[−]/contra Ideia_{i,j}), ... A ideia que será utilizada deve ser marcada com asteriscos (*) para indicar a decisão tomada. Como existem casos em que múltiplas ideias alternativas são compatíveis entre si, mais de uma ideia pode ser marcada como decisão. Além disso, como as decisões podem extrapolar a versão atual, caso seja decidido incorporar uma ideia na versão 1 (V1) e outra na versão 2 (V2), isso também deve ser indicado.

Q1: ao efetuar uma transferência, para onde o usuário deve ser levado?

Ideia 1.1: ver saldo

A+: sempre que o usuário efetua uma transação, é bom que ele veja quanto resta na conta

A-: o saldo é muito pouco informativo

Ideia 1.2: ver extrato

A+: sempre que o usuário efetua uma transação, é bom que ele confira esta transação no contexto de outras transações recentes

A-: caso haja muitas transações, o extrato pode acabar trazendo informação demais

Ideia 1.3: ver comprovante da transferência

A+: sempre que o usuário efetua uma transação, é bom que ele acesse o comprovante desta transação, para poder salvar/imprimir/compartilhar

A-: o usuário não sabe quanto restou na sua conta

Ideia 1.4 *V1**ver comprovante da transferência e saldo restante*** (os asteriscos indicam a ideia que foi selecionada para integrar a solução da versão V1)

A+: (vide 1.1 e 1.3)

A-: n/a

Para facilitar certas discussões, cada questão ou ideia descrita no *design rationale* pode ser ilustrada por um trecho de diagrama MoLIC.

Produto 4-2 **[Subgrupo]** Questões de *design rationale* discutindo diferentes alternativas de design consideradas, ilustradas sempre que possível por trechos alternativos de diagrama MoLIC.

Q1: Como deve ser feita a autenticação do usuário?

- **Ideia 1:** Autenticação por email e senha
 - **A+:** Permite um método simples e fácil para o usuário, sem necessidade de criar novos dados de login.
 - **A-:** Menos seguro, pois depende da senha, que pode ser vulnerável a ataques de força bruta.
- **Ideia 2:** Autenticação com rede social (Facebook, Instagram, Twitter)
 - **A+:** Facilita o login com apenas um clique, melhorando a experiência do usuário.
 - **A-:** Exige que o usuário conecte suas contas de redes sociais, o que pode ser visto como invasivo por alguns.
- **Ideia 3:** Autenticação multifatorial (V2)
 - **A+:** Aumenta a segurança, combinando senha com um segundo fator de autenticação.
 - **A-:** Pode ser menos conveniente para o usuário.
- **Ideia 4: Autenticação por email e senha com opção de conexão via redes sociais (V1)**
 - **A+:** Combina facilidade com segurança, oferecendo flexibilidade ao usuário.

Q2: O que o usuário deve ver após o login?

- **Ideia 1:** Tela de produtos e serviços
 - **A+:** Direciona o usuário diretamente para o que ele provavelmente está buscando (produtos e serviços).
 - **A-:** Pode ser confuso se o usuário estiver buscando outras funcionalidades, como consultar dados da conta.
- **Ideia 2:** Tela de opções de ações (consultar produtos, eventos, perfil) (V1)

- **A+:** Oferece ao usuário uma visão geral das funcionalidades, deixando a navegação mais intuitiva.
 - **A-:** Adiciona um passo extra para acessar a área de produtos.
-

Q3: O que acontece se o login falhar?

- **Ideia 1:** Exibir mensagem genérica de erro de login
 - **A+:** Facilita o design e a implementação, com uma mensagem única para todos os erros de login.
 - **A-:** Pode frustrar o usuário, que não saberá se errou o email ou a senha.
 - **Ideia 2:** Exibir mensagem específica sobre o erro (email ou senha incorreta) (V1)
 - **A+:** Ajuda o usuário a identificar e corrigir o erro com mais facilidade.
 - **A-:** Pode ser menos seguro, pois indica a existência do email na base de dados.
-

Q4: Como deve ser estruturada a aba de revenda?

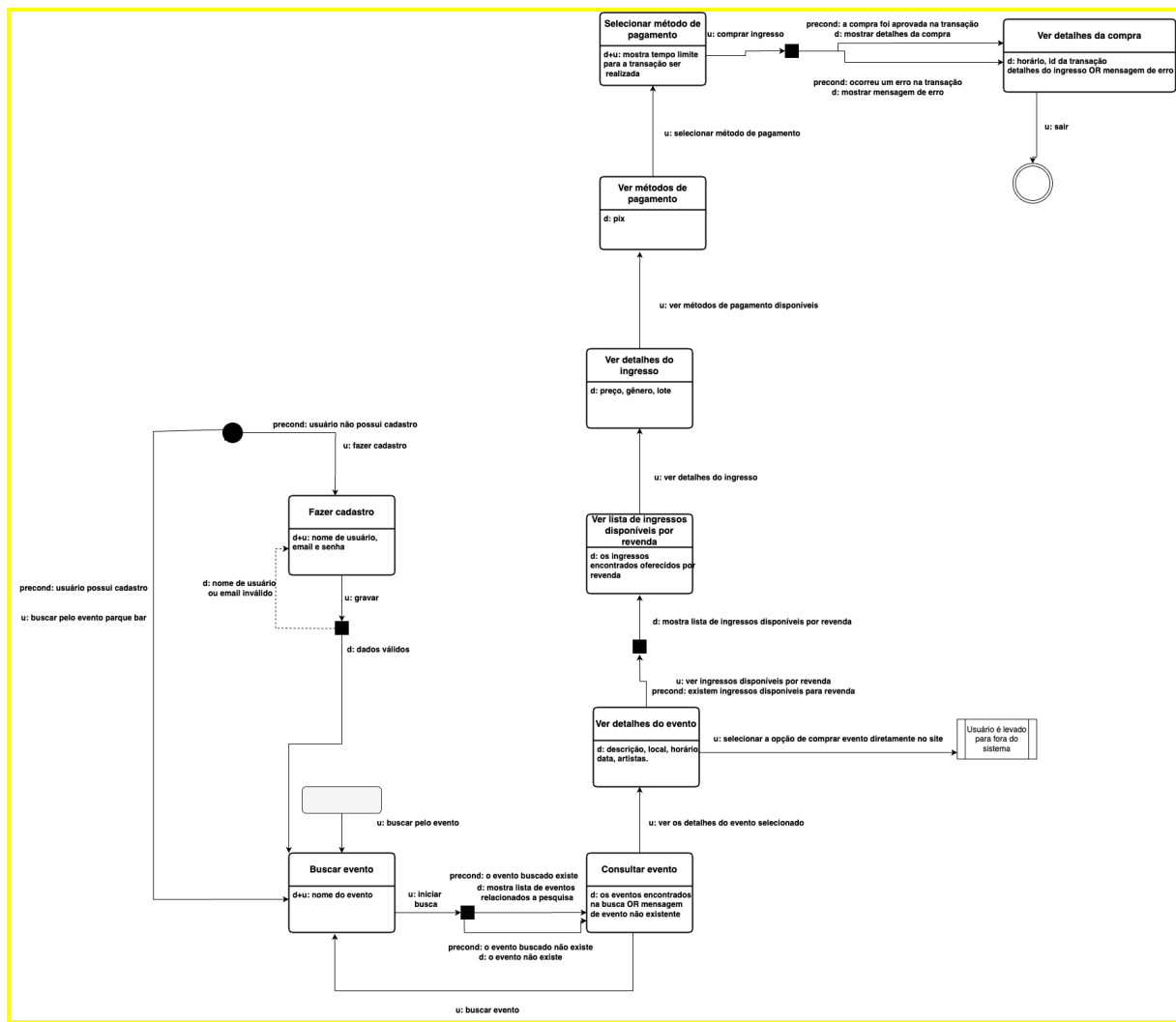
- **Ideia 1:** Mostrar todos os produtos e eventos disponíveis para revenda diretamente
 - **A+:** Facilita o acesso, permitindo que o usuário veja todas as opções de revenda em uma única tela.
 - **A-:** Pode ser visualmente confuso e sobrecarregar o usuário com muitas informações ao mesmo tempo.
- **Ideia 2:** Permitir filtros (localização, data, tipo de evento) para refinar a busca de revenda (V1)
 - **A+:** Melhora a experiência do usuário, permitindo que ele encontre facilmente o que procura, reduzindo a sobrecarga de informações.
 - **A-:** Adiciona um passo extra para o usuário definir os filtros.
- **Ideia 3:** Incluir uma busca por nome do evento (V2)
 - **A+:** Facilita a busca para usuários que já sabem o que procuram, aumentando a eficiência.
 - **A-:** Necessita de um campo adicional e pode ser redundante com os filtros.
 -

Alunos que produziram esse produto: A2, A5, A6.

4.2. Subgrupo 2

4.2.1. Diagrama de interação

Produto 4-1 [Subgrupo] Diagrama MoLIC



Disponível no link:

[diagrama subgrupo 2](#)

Feito por A1, A3, A4

4.2.2. Design Rationale

Produto 4-2 [Subgrupo] Questões de *design rationale* discutindo diferentes alternativas de design consideradas, ilustradas sempre que possível por trechos alternativos de diagrama MoLIC.

Durante o projeto da interação, diversas decisões de design são tomadas com base em questões e ideias analisadas, com argumentos pró e contra cada ideia. Cada subgrupo deve complementar o seu diagrama com ao menos quatro trechos de diagrama ou descrições de ideias de solução alternativas que foram consideradas, utilizando uma estrutura de *design rationale* com o seguinte esquema: Questão_i (sobre o design); Ideia_{i,1}, Ideia_{i,2}, ...; Argumento_{i,j,1} ([+]pró/[-]contra Ideia_{i,j}), Argumento_{i,j,2} ([+]pró/[-]contra Ideia_{i,j}), ... A ideia que será utilizada deve ser marcada com asteriscos (*) para indicar a decisão tomada. Como existem casos em que múltiplas ideias alternativas são compatíveis entre si, mais de uma ideia pode ser marcada como decisão. Além disso, como as decisões podem extrapolar a versão atual, caso seja decidido incorporar uma ideia na versão 1 (V1) e outra na versão 2 (V2), isso também deve ser indicado.

Q1: ao efetuar uma transferência, para onde o usuário deve ser levado?

Ideia 1.1: ver saldo

A+: sempre que o usuário efetua uma transação, é bom que ele veja quanto resta na conta

A-: o saldo é muito pouco informativo

Ideia 1.2: ver extrato

A+: sempre que o usuário efetua uma transação, é bom que ele confira esta transação no contexto de outras transações recentes

A-: caso haja muitas transações, o extrato pode acabar trazendo informação demais

Ideia 1.3: ver comprovante da transferência

A+: sempre que o usuário efetua uma transação, é bom que ele acesse o comprovante desta transação, para poder salvar/imprimir/compartilhar

A-: o usuário não sabe quanto restou na sua conta

Ideia 1.4 *V1***ver comprovante da transferência e saldo restante*** (os asteriscos indicam a ideia que foi selecionada para integrar a solução da versão V1)

A+: (vide 1.1 e 1.3)

A-: n/a

Para facilitar certas discussões, cada questão ou ideia descrita no *design rationale* pode ser ilustrada por um trecho de diagrama MoLIC.

Q1: Ao buscar por um ingresso, como será filtrada a pesquisa?

1. Uma lista de eventos baseada apenas em nomes semelhantes.

A+: o usuário pode não lembrar o nome do evento de maneira clara, portanto esse método torna-se extremamente útil.

A-: o usuário pode demorar a encontrar um evento por existirem vários disponíveis.

2. Uma lista de eventos que está mais próximo em relação a data.

A+: grandes chances do evento que ele está buscando estar próximo

A-: pode dificultar a busca caso não seja um evento próximo.

Q2: Ao selecionar a opção de confirmação do pagamento para onde deve ser levado o usuário?

1. Pop up de confirmação do ato.

A+: o usuário pode ter pressionado por displicência ou desatenção, permitindo voltar atrás com mais rapidez.

A-: o usuário pode estar com pressa para não perder o lote ou algo do tipo, sendo assim essa funcionalidade poderá atrasar o procedimento.

2. Aba informando ao usuário que seu pagamento foi efetuado com sucesso.

A+: torna o procedimento mais fluido e eficaz.

A-: torna o sistema menos prevenido com possíveis enganos.

Q3: Ao comprar um ingresso por revenda e a transação não for bem sucedida para onde será levado o usuário?

1. O usuário poderá navegar pelo app e o sistema exibirá uma mensagem de erro após um período de tempo de 10 minutos.

A+: Evita que o sistema fique parado com o usuário na mesma tela.

A-: Pode ser que o usuário demore mais tempo devido às condições de conexão com a internet.

2. O usuário será levado para uma aba de carregamento que permanecerá até 1 minuto e caso transação não seja efetuada, mensagem de erro.

A+: Possibilitará ao usuário mais clareza no que foi realizado.

A-: Perderá fluidez no desempenho do usuário.

Q4: Ao selecionar a opção de comprar o ingresso por revenda para onde deve ser levado o usuário.

1. Lista de ingressos de revenda disponíveis somente para o evento escolhido.

A+: filtrará as pesquisas para o evento que o usuário esteja interessado.

A-: impossibilitará a visualização de ingressos de outros eventos mais baratos que podem o cativar

2. Lista de ingressos de revenda disponíveis para o evento escolhido principalmente, porém contará com algumas ofertas de eventos de nichos semelhantes e próximos.

A+: possibilitará ao usuário a visualização de certas ofertas de outros eventos semelhantes que podem o agradar.

A-: pode não ser prático e confuso ao usuário.

Alunos que produziram esse produto: A1,A3,A4

5. Projeto preliminar da interface de usuário (wireframes V1)

5.1. Esboços de tela

Esboços de tela. Elaborem **esboços de telas** (*wireframes*) preliminares utilizando **papel e lápis**, no **Balsamiq Wireframes®**, no **miro.com** ou no **Figma**, correspondentes à solução de interação representada no diagrama MoLIC na etapa anterior. Vocês devem se dividir em 2 subgrupos (podem ser os mesmos subgrupos das atividades anteriores), e cada subgrupo deve elaborar um conjunto de *wireframes*.

Indiquem a correspondência entre as telas e o diagrama de interação definido na etapa anterior. Não se esqueçam de incluir telas correspondentes à prevenção e à recuperação de rupturas na interação.

Geralmente as telas apresentam alguns comportamentos dinâmicos que não são bem representados nos *wireframes*. Nesses casos, esses comportamentos devem ser descritos através de anotações textuais (por exemplo: ao selecionar um estado, o campo cidade é preenchido com as cidades correspondentes ao estado selecionado).

Produto 5-1 [Subgrupo] Telas dos wireframes V1 (2 conjuntos de telas por grupo), incluídas e descritas individualmente no relatório.

Alunos que produziram esse produto: A#, A#, A#.

Produto 5-2 [Subgrupo] Anotações descrevendo a associação de cada tela com um trecho do diagrama MoLIC, o comportamento dinâmico de cada tela e a navegação entre telas (a partir de cada elemento de interface), além de quaisquer outras informações que não puderam ser representadas no diagrama de interação.

Alunos que produziram esse produto: A#, A#, A#.

5.2. Documentação do Design Rationale

Assim como no projeto da interação, durante o projeto da interface, diversas decisões de design são tomadas com base em questões e ideias analisadas, com argumentos pró e contra cada ideia. Ao descreverem os argumentos pró e contra, identifiquem princípios, diretrizes ou padrões de design de interface relacionados a cada tela ou trecho de tela, com base nas coleções de padrões de design de interface indicadas em aula e outras que vocês porventura encontrem na Web.

O *design rationale* do projeto da interface também pode ser representado utilizando o seguinte esquema: Questão_i (sobre o design); Ideia_{i,1}, Ideia_{i,2}, ...; Argumento_{i,j,1} ([+]pró/[-]contra Ideia_{i,j}), Argumento_{i,j,2} ([+]pró/[-]contra Ideia_{i,j}), ... A ideia que será utilizada deve ser marcada com um asterisco (*) para indicar a decisão tomada. Note ainda que algumas ideias levantam novas questões. Por exemplo:

Q₁: Como exibir os diferentes produtos na *homepage*?

Ideia₁: Em uma tabela com paginação, conforme alguma ordenação definida pelo usuário → (nova questão) Q₂: Qual seria a ordenação *default* dos itens na tabela de produtos da *homepage*?

Arg [+] Permite ver as novidades rapidamente

Arg [-] Aumenta a complexidade da página de abertura devido à inclusão dos elementos de navegação entre as páginas

Arg [-] Encontrar um determinado produto pode ser ineficiente

Ideia₂: Em uma tabela de destaques com um link para mais produtos, que levaria a uma tabela com paginação → (nova questão) Q₃: Qual é o critério para definir que produtos devem ser destacados na *homepage*?

Arg [+] Permite ver os destaques rapidamente

Arg [+] Reduz a complexidade da página de abertura

Arg [-] Encontrar um determinado produto pode ser ineficiente

* Ideia₃: Em uma tabela de destaques com uma caixa de texto para buscar um produto específico → Q₃

Arg [+] Permite ver os destaques rapidamente

Arg [+] Reduz a complexidade da página de abertura

Arg [+] Encontrar um determinado produto se torna mais eficiente

Produto 5-3 [Subgrupo] *Design rationale* dos wireframes V1: Enumeração das ideias de design que foram consideradas e decisões de design que foram tomadas, utilizando o seguinte esquema: Questão_i (sobre o design); Ideia_{i,1}, Ideia_{i,2}, ...; Argumento_{i,j,1} (pró/contra Ideia_{i,j}), Argumento_{i,j,2} (pró/contra Ideia_{i,j}), ... Para a argumentação, vocês podem mencionar os princípios ou padrões de interação e de interface utilizados nas ideias de solução.

Alunos que produziram esse produto: A#, A#, A#.

6. Apreciação do Trabalho

Cada aluno deve fazer uma apreciação geral do trabalho, discutindo:

- o quanto cada etapa contribuiu para o resultado do trabalho
- o quanto cada aluno ficou satisfeito e confiante com o projeto realizado
- o que o aluno acredita que poderá utilizar em trabalhos futuros (acadêmicos ou em sua atuação profissional)
- o que o aluno gostaria de ter aprendido melhor durante a execução do projeto

Produto 6-1 [Aluno] Apreciação do trabalho.

Alunos que produziram esse produto: A#, A#, A#.