



CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER
ESCOLA SUPERIOR POLITÉCNICA
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
DISCIPLINA DE DESIGN DE INTERAÇÃO

ATIVIDADE PRÁTICA

RAPHAEL CUSSAT MACHADO BARCELLOS – RU 4176416
PROF. MARGARETE KLAMAS

DUQUE DE CAXIAS – RIO DE JANEIRO

2023

1. OBJETIVO DO PROTÓTIPO

O propósito do protótipo que desenvolvi para um aplicativo de compras de mercado via celular ou tablet é avaliar a usabilidade do aplicativo, testando como os usuários interagem com suas funcionalidades. Além disso, busca-se validar os conceitos de design, assegurando que a interface gráfica e o design geral atendam às expectativas dos usuários. O protótipo também visa identificar as necessidades dos usuários, coletando feedback sobre as funcionalidades desejadas durante a experiência de compras. A avaliação da navegação é essencial, garantindo uma lógica intuitiva para os usuários. Detectar possíveis problemas, como erros ou falhas na interação, é parte integrante do processo. Adicionalmente, o protótipo serve para obter a aceitação do cliente, apresentando uma representação visual do aplicativo para receber feedback antes do desenvolvimento completo. Por fim, agiliza o desenvolvimento ao facilitar a comunicação entre a equipe de desenvolvimento e os stakeholders, proporcionando uma visão tangível do produto final desejado.

2. NOME DO APLICATIVO DE COMPRAS QUE ESCOLHEU PARA PROTOTIPAR.

O nome do aplicativo é **SuperMarket** App.

3. EXPLICAR QUAIS FUNCIONALIDADES VOCÊ ESCOLHEU PARA PROTOTIPAR

As funcionalidades são simples, mas dar para perceber e entender o que ele pode oferecer. A primeira tela temos o login, onde você pode entrar, com um nome de usuário ou com sua conta do Google, Facebook ou Apple. Além do mais, caso você não tenha cadastro, você pode realizá-lo usando seu e-mail de preferência.

Na tela 3, temos o início do app onde está separado por categorias os itens e nessa mesma tela tem as ofertas do dia. Tem também a aba de ofertas de bebidas, onde contém promoção de vários itens dessa categoria, como bebidas alcoólicas a sucos naturais. E por último, temos a tela de Lista de Compras. Nela, você irá montar sua

lista de compras e depois selecionar os itens que deseja comprar e após clicar no item carrinho para ir às compras e selecionar os produtos que escolheu.

4. LINK PARA TESTAR PROTÓTIPO

<https://www.figma.com/proto/NfWvfLAQEYSH0YNltNy1aB/DESIGN-DE-INTERA%C3%87%C3%83O?page-id=0%3A1&type=design&node-id=2-3&viewport=26%2C739%2C1&t=JC0xx8bWUuLTSfE2-1&scaling=scale-down&mode=design>