Projeto do sistema Vem Doar!

Por Bruno de Freitas Castelló

Definição dos objetivos

Desenvolvimento de um app iOS para pessoas que queiram encontrar instituições para doar rapidamente suas roupas e outros objetos de vestuário.

Cenários e Personas

Cenário 1: Persona Marta

Marta acabou de realizar um evento de desapego e está com diversas peças de roupas para enviar para doação. Normalmente ela procurava alguma instituição do bairro mais próxima, mas, como recebeu a indicação de um aplicativo de trocas, resolveu testá-lo para alcançar diferentes pessoas ao mesmo tempo. Ela realiza um cadastro rápido e identifica uma opção "Faça sua doação", logo assim que efetua o login. Rapidamente, ela clica na opção e visualiza um formulário no qual pode cadastrar um título, inserir uma foto e uma descrição para um item de doação por vez. Ela já havia investido um tempo para tirar fotos de cada um dos itens e imaginou que o sistema permitisse enviar todas de uma vez. Ela faz o primeiro cadastro e percebe que o processo individual irá levar mais tempo do que imagina, principalmente porque todos os campos do formulário são obrigatórios. Assim, Marta desiste de cadastrar todos os produtos nesse momento, pois está em semana de provas na faculdade, e não lhe sobrou tempo extra para realizar essa atividade.

Cenário 2: Persona Hugo

Hugo recebeu apoio de sua filha para iniciar o processo de doação de alguns itens que separou. Ela o ajudou a se cadastrar no aplicativo e deu algumas instruções básicas de seu uso. Depois de navegar um tempo explorando a interface, Hugo resolveu investigar algumas instituições para doar algumas peças de roupas que foram de sua esposa e que agora poderiam servir a pessoas que necessitam delas. Ela acessa uma lista de instituições, faz alguns filtros básicos de região e vê mais detalhes da primeira que apareceu. Para a sua surpresa, os detalhes fornecem informações básicas sobre a instituição, o

número de doações que já recebeu pelo aplicativo e endereço. Ele esperava ver outras informações que pudessem confirmar sua idoneidade, como, por exemplo, comentários de outras pessoas que fizeram doações para ela ou de pessoas que receberam doações dela. Ele imagina que talvez apenas aquela instituição não tenha essa informação e analisa os detalhes de mais duas ou três. No entanto, percebe que o aplicativo realmente não fornece essas informações e, por isso, desiste de continuar o processo de doação por meio dele.

Objetivos

Objetivo 1:

Facilitar a procura por instituições confiáveis e reconhecidas.

Objetivo 2:

Facilitar o processo de doação mais rapidamente.

Modelo de Interação MoLIC

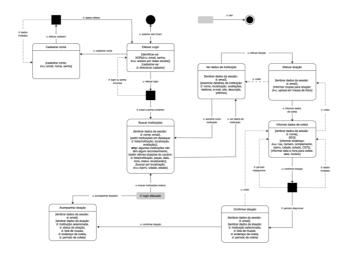
Para cada um dos objetivos, inclua a(s) imagem(ns) do modelo seguida(s) por uma descrição sobre as decisões de design tomadas.

Link para imagem da MoLIC no GitHub:

https://github.com/brunocastello/puc-mvp/blob/main/SPRINTo1/MoLIC.png

Link para arquivo .drawio da MoLIC no GitHub:

https://github.com/brunocastello/pucmvp/blob/main/SPRINTo1/MoLIC.drawio



Descrição:

Durante o processo de login, colocamos um acesso via redes sociais para facilitar e acelerar o cadastro de um novo doador.

Foi inserido na tela inicial um bloco de instituições em destaque, para dar um destaque a instituições sem algum tipo de reconhecimento ou premiação; a tela da instituição detalha os reconhecimentos e a avaliação dos doadores de cada instituição; e por fim foi modificado o processo de doação em um upload de massa de fotos das peças de roupas, de forma a acelerá-lo e facilitá-lo para os doadores.

Os dados do endereço da coleta são salvos no perfil do usuário para serem utilizados, mas podem ser alterados durante o processo de doação, caso seja necessário virem de outro lugar. Uma tela para acompanhar a doação até a sua chegada á instituição também foi criada.

Wireframe ou User Interface

Arquivo .FIG no GitHub:

https://github.com/brunocastello/pucmvp/blob/main/SPRINTo1/MVP%20Sprint%201.fig

Link para o protótipo no Figma:

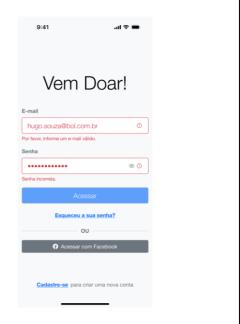
https://www.figma.com/design/XLkioNxOTqKPweeqsSaEVF/MVP-Sprint-1?node-id=o-1&t=pab7pPeopQu9Px5K-1

1 - LOGIN



Componentes utilizados: formulário, botão de ação e links.

2 – LOGIN ERROR



Componentes utilizados: formulário, botão de ação, links e validação de campos.

3 - RECUPERAR SENHA



Componentes utilizados: formulário, botão de ação e link.

4 – RECUPERAR SENHA ERROR



Componentes utilizados: formulário, botão de ação, link e validação de campos.

5 - REGISTRO



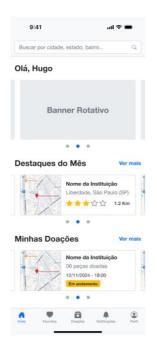
Componentes utilizados: formulário, botão de ação e link.

6 – REGISTRO ERROR



Componentes utilizados: formulário, botão de ação, link e validação de campos.

7 - INICIO



Componentes utilizados: home, campo de busca, carrossel, steps, cards (lista thumbnail), links, menu fixo.

8 – BUSCA



Componentes utilizados: campo de busca, página de resultados, botões de ação, menu fixo, cards (lista thumbnail).

9 - BUSCA - NÃO ENCONTRADO



Componentes utilizados: campo de busca, página de resultados, menu fixo, botões de ação.

10 - DESTAQUES DO MÊS



Componentes utilizados: campo de busca, botões de ação, menu fixo, cards (lista thumbnail).

11 - FAVORITOS



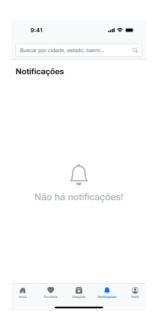
Componentes utilizados: campo de busca, botões de ação, menu fixo, cards (lista thumbnail).

12 – MINHAS DOAÇÕES



Componentes utilizados: campo de busca, botões de ação, menu fixo, cards (lista thumbnail).

13 -NOTIFICAÇÕES



Componentes utilizados: campo de busca, título e menu fixo.

14 - PERFIL

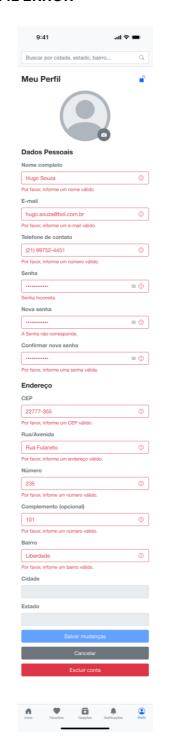


Componentes utilizados: campo de busca, formulário, botões de ação, links e menu fixo.

15 - PERFIL EDITAR .il 🗢 🕳 9:41 Meu Perfil **₽** Dados Pessoais Hugo Souza Telefone de contato (21) 99752-4451 Senha Endereço CEP Rua Fulaneto 235 Sem número 101

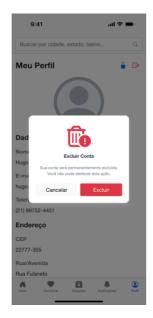
Componentes utilizados: campo de busca, formulário, botões de ação, links e menu fixo.

16 - PERFIL ERROR



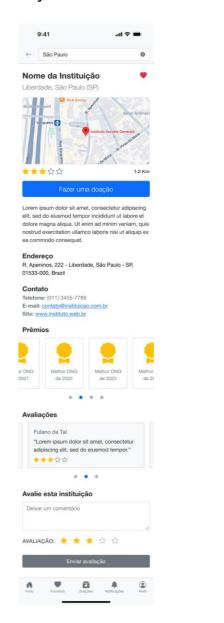
Componentes utilizados: campo de busca, formulário, botões de ação, links, menu fixo e validação de campos.

17 - PERFIL - EXCLUIR CONTA



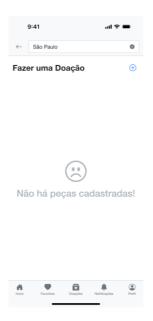
Componentes utilizados: pop-up (alerta), botões de ação.

18 – INSTITUIÇÃO



Componentes utilizados: campo de busca, tira de filme, cards, steps, formulário, botões de ação, menu fixo.

19 – EFETUAR DOAÇÃO



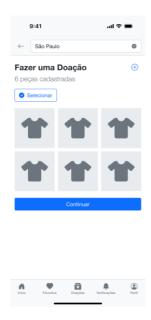
Componentes utilizados: campo de busca, botão de ação, menu fixo.

20 - ENVIAR FOTOS



Componentes utilizados: pop-up, campo de busca, grid, link e botão de ação.

21 - EFETUAR DOAÇÃO - FOTOS



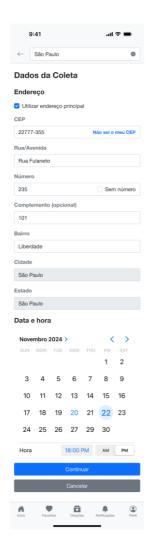
Componentes utilizados: campo de busca, botões de ação, grid, menu fixo.

22 - EXCLUIR FOTOS



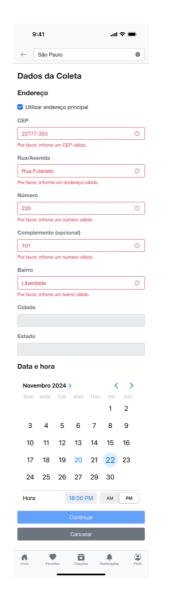
Componentes utilizados: pop-up (alerta), botões de ação.

23 - DADOS DE COLETA



Componentes utilizados: campo de busca, formulário, checkbox, botões de ação, selecionador de data e hora, menu fixo.

24 – DADOS DE COLETA - ERROR



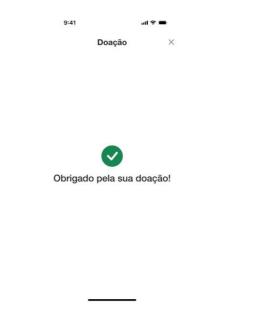
Componentes utilizados: campo de busca, formulário, checkbox, botões de ação, selecionador de data e hora, menu fixo e validação de campos.

25 – CONFIRMAR DOAÇÃO



Componentes utilizados: campo de busca, tira de filme, botões de ação e menu fixo.

26 – DOAÇÃO CONFIRMADA



Componentes utilizados: status, botão de ação e pop-up.

27 – EFETUAR DOAÇÃO - FOTOS



Componentes utilizados: campo de busca, tira de filme, botão de ação, menu fixo.