

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO

GABRIELA SILVA PIMENTA

**SPRINT: PROJETO DA INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR E DA
INTERFACE DO USUÁRIO**

MVP

BELO HORIZONTE
2023

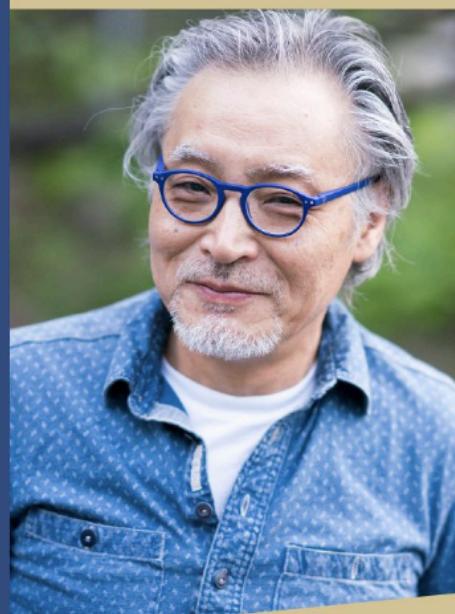
1. PROJETO

VestiLar é um aplicativo criado para facilitar a vida de pessoas que estão buscando instituições que aceitam doações de roupas, acessórios e itens de casa usados. Nesse relatório contém a Molic e interface do usuário do aplicativo.

2. PERSONA

Hugo é um enfermeiro aposentado de 67 anos de idade. Ele mora sozinho desde que ficou viúvo e sua filha se casou. Ele vive com poucos recursos, os que recebe da aposentadoria, mas suficientes para seu estilo de vida. Como sempre trabalhou em hospital, não é muito familiarizado com computadores e aplicativos de celular. Sua filha adicionou alguns aplicativos que o ajudam em algumas tarefas, como troca de mensagens, pedidos de comida e transações bancárias. Depois que sua filha se mudou, alguns itens de sua casa ficaram sem utilidade, e ele gostaria de poder realizar uma troca eficiente de coisas que ele não usa mais por outras de que ele precisa. Ele separou algumas roupas de sua esposa que têm memórias e histórias envolvidas para guardar por um tempo ainda, mas há outras que ele gostaria de doar. No entanto, ele gostaria que a doação acontecesse por parte uma instituição séria e que essas roupas pudessem realmente impactar a vida das pessoas que as receberem. O problema é que ele não conhece nenhuma instituição e teve dificuldade de procurar usando seu smartphone.

Hugo



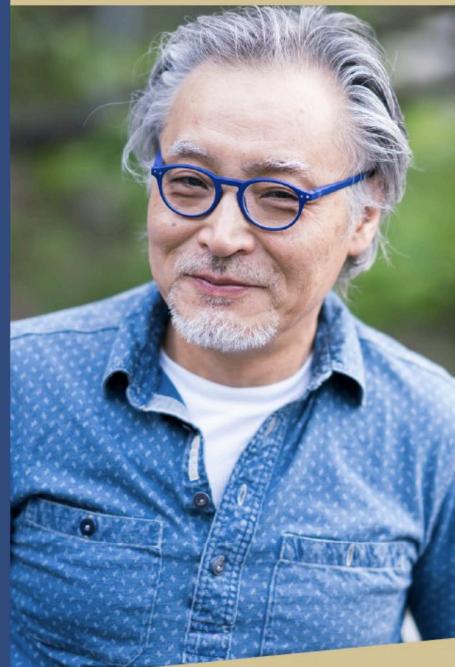
2.1 Objetivo

Ao usar o aplicativo, o Hugo quer ter facilidade para buscar por uma instituição para fazer doações de itens que não usa mais. Para ele, é muito importante estar seguro de que a instituição escolhida é de confiança e que seja perto da sua casa para facilitar a locomoção se precisar.

3. CENÁRIO

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. Ele 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.

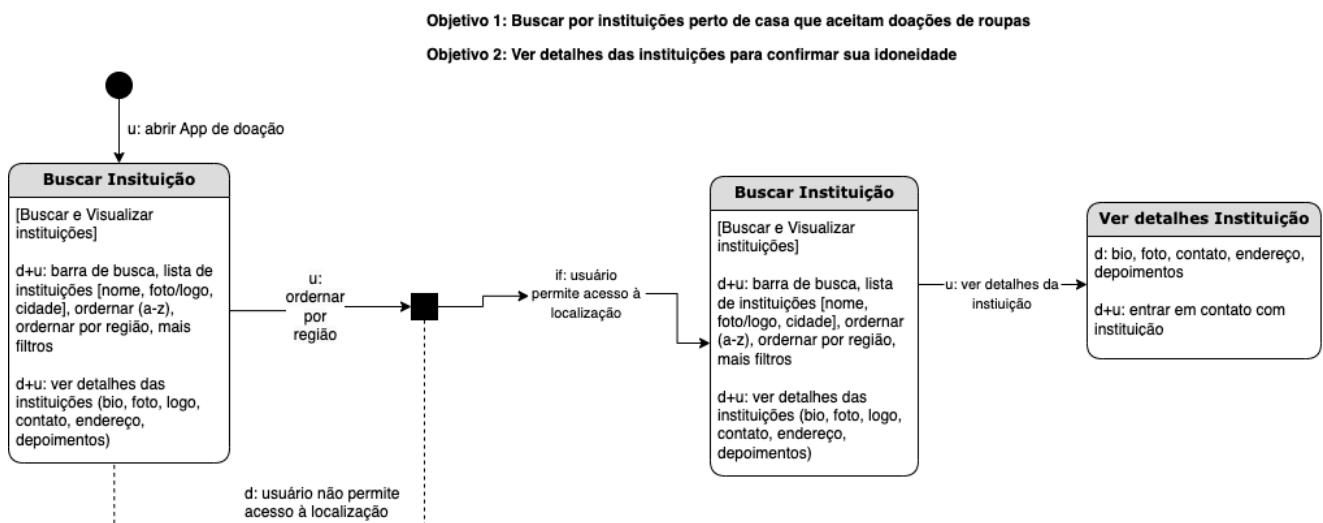
Hugo



4. MOLIC

Objetivo 1: Buscar por instituições perto de casa que aceitam doações de roupas.

Objetivo 2: Ver detalhes das instituições para confirmar sua idoneidade.

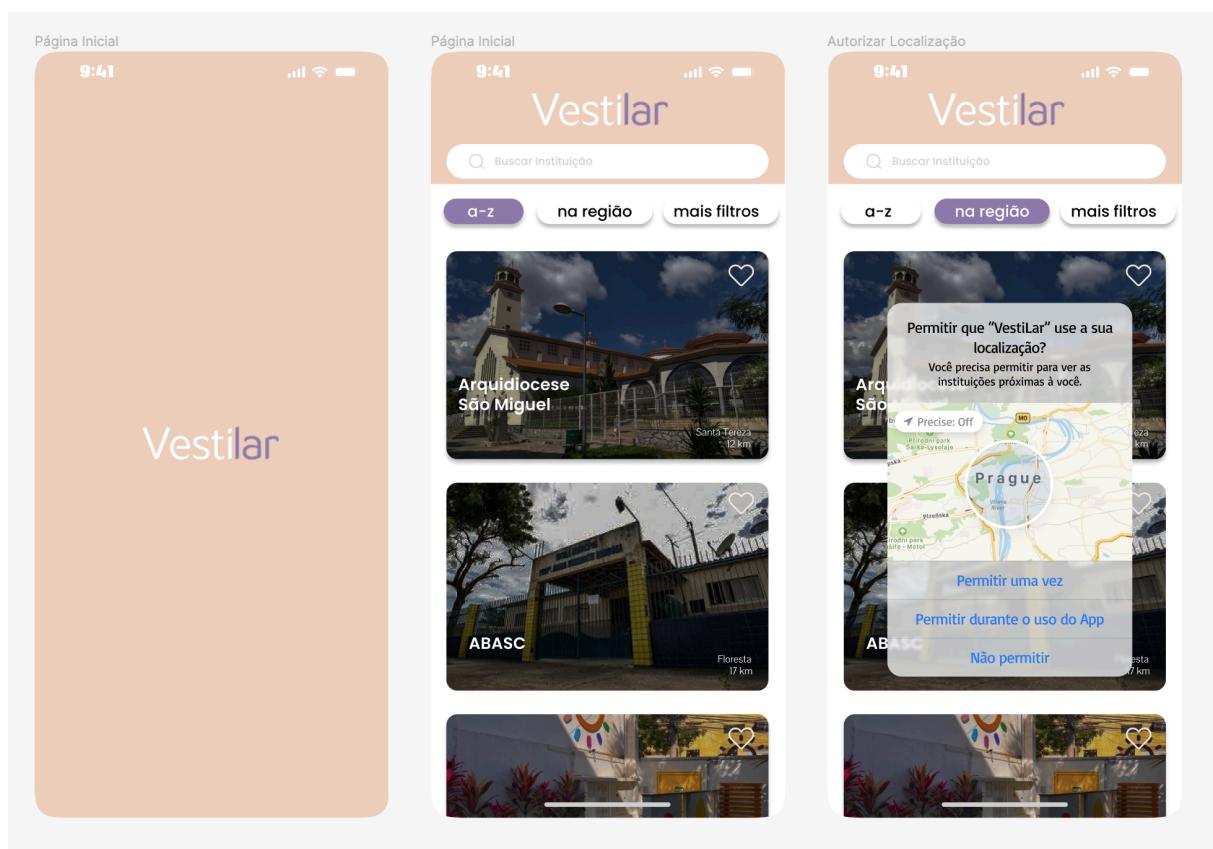


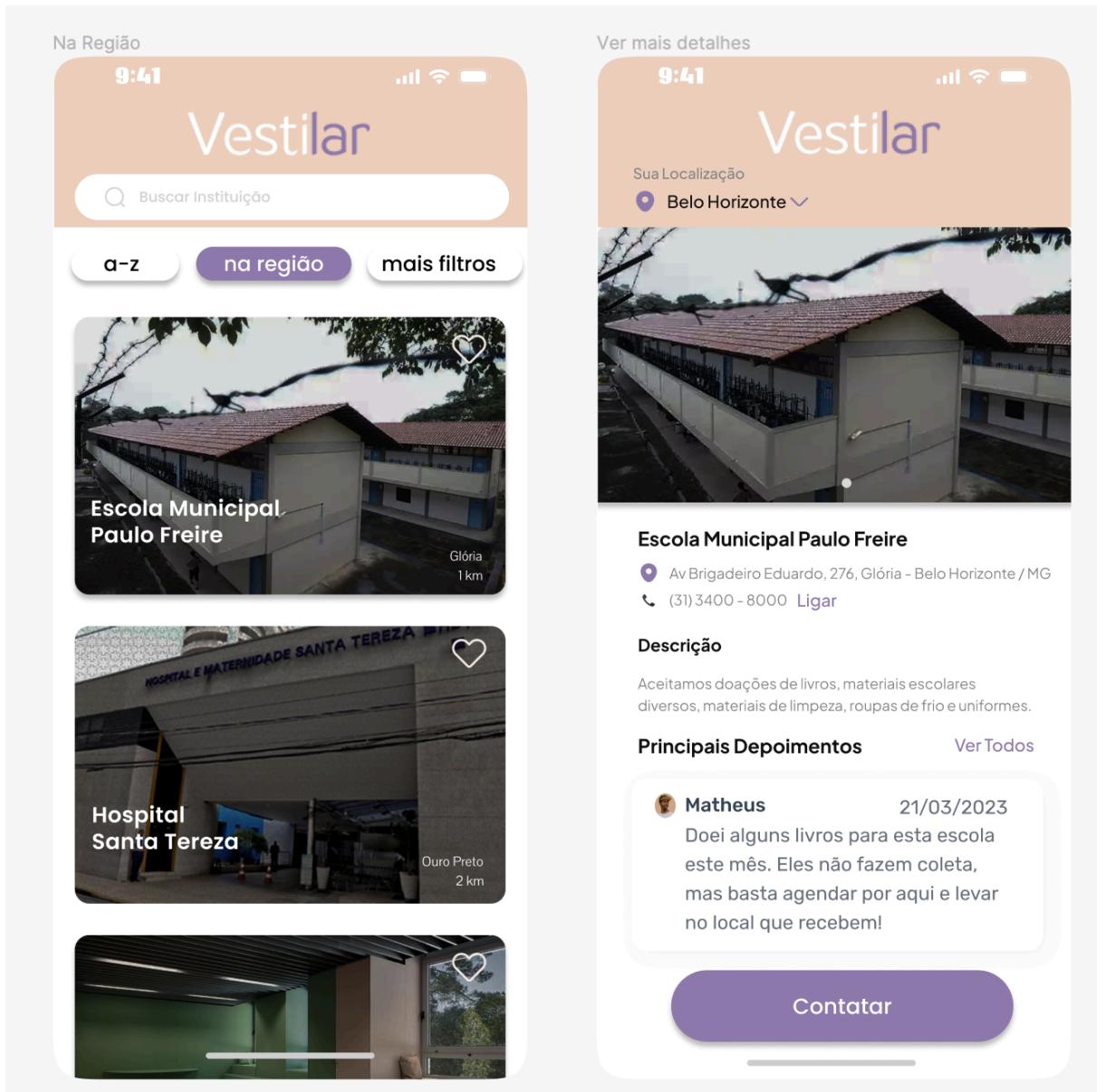
5. DECISÕES DE DESIGN

Na pesquisa realizada, foi descoberto que as pessoas quando decidem doar itens usados que já não lhes são úteis mais, buscam por uma instituição de confiança que possa repassar as doações para quem precisa.

Pensando nisso, a primeira tela do App incentiva a pessoa a buscar por essa instituição. Para ajudar o usuário a encontrar a melhor instituição, ele pode buscar pelo nome de uma instituição conhecida, ordenar pelas instituições mais próximas da sua casa, ou filtrar por tipo de instituição. E ainda, o usuário pode ler os depoimentos deixados por quem realizou doações na instituição.

6. INTERFACE DO USUÁRIO





7. COMPONENTES

Searchbox, Button, Status Bar - Iphone, Views / Alerts / Light / Precise Location - On, Retangle, Image, Icon, Text.

8. LINK DO PROTÓTIPO

<https://www.figma.com/file/nbMTntkY7bnh9RqSwTzOBZ/App-de-doa%C3%A7%C3%A3o---Vestilar?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=xDp4xINRfh1R5QJ3-1>