MPV

Projeto do sistema de aplicativo - Meu Bilhete

Pós Graduação

Interação Humana Computador e Experiência do Usuário

Henrique Höefle de Freitas

Definição dos objetivos

Descrição sobre o sistema que será projetado

O aplicativo proposto para o sistema de bilhete único na cidade de São Paulo visa melhorar a experiência dos usuários do transporte público, que atualmente enfrentam desafios de praticidade e dinamismo durante suas viagens. Com uma média de 10 milhões de passageiros transportados por dia, é essencial desenvolver soluções mais alinhadas com a era digital atual.

O aplicativo oferecerá melhorias na usabilidade para maior conveniência dos usuários. O objetivo é reduzir a dependência dos usuários das práticas tradicionais relacionadas ao bilhete único, como recarregar o cartão presencialmente ou através de máquinas de recarga em estações de metrô.

O aplicativo proposto permitirá que os usuários recarreguem seus bilhetes online, eliminando a necessidade de recarregar em máquinas físicas. Além disso, buscará resolver problemas recorrentes enfrentados pelos usuários, como esquecer o bilhete em casa, falhas na validação de créditos recarregados online e dificuldades no entendimento do processo de recarga.

Com foco nas gerações Y e Z, que estão mais familiarizadas com tecnologia, o aplicativo visa oferecer uma solução mais eficiente e conveniente para o uso do bilhete único, tornando as viagens de transporte público na cidade de São Paulo mais fluidas e menos dependentes de métodos tradicionais.

Cenários e Personas

Persona 1: Ana

- Nome: Ana Oliveira

- Cenário: Ana é uma estudante universitária de 22 anos que mora em São Paulo e depende do transporte público para se deslocar até a faculdade e outras atividades do dia a dia. Ela tem uma rotina agitada e está sempre em movimento entre aulas, estágio e compromissos com amigos.

- Descrição: Ana é uma pessoa tecnológica e está sempre atualizada com as últimas tendências em aplicativos e gadgets. Ela adora a ideia de poder recarregar seu bilhete único pelo celular, pois isso economiza tempo e evita filas nas estações de metrô ou terminais de ônibus. Ana é organizada e gosta de ter tudo sob controle, então a praticidade de recarregar seu bilhete em poucos cliques é uma grande vantagem para ela.

Persona 2: Carlos

- Nome: Carlos Silva

- Cenário: Carlos é um profissional de 30 anos que trabalha em um escritório no centro de São Paulo. Ele utiliza o transporte público diariamente para se deslocar entre sua casa e o trabalho, além de outras atividades sociais e profissionais.

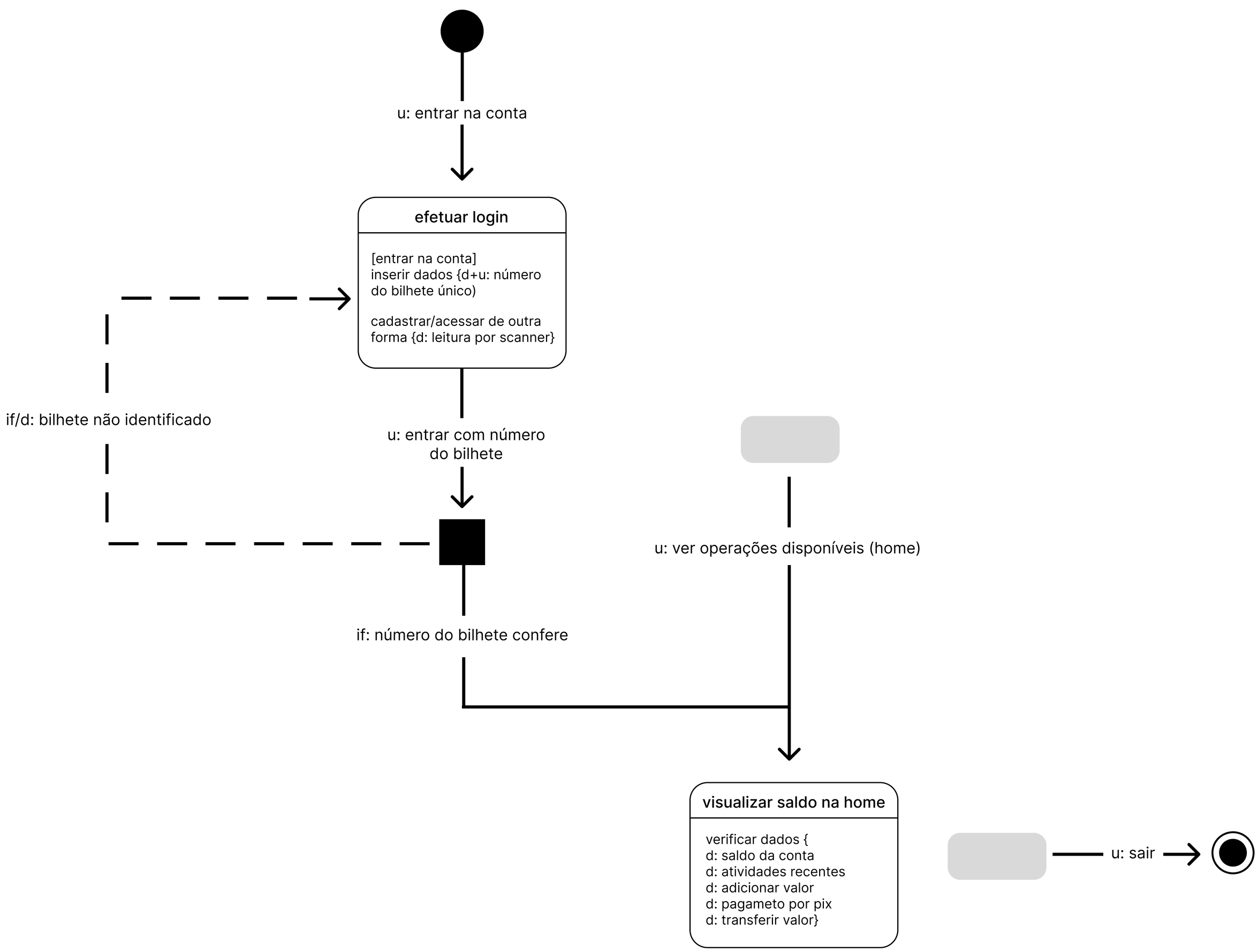
- Descrição: Carlos é uma pessoa ocupada e está sempre em movimento. Ele valoriza a eficiência e a praticidade em suas atividades diárias e busca soluções que facilitem sua vida. Como um usuário frequente do transporte público, Carlos está sempre em busca de maneiras de tornar suas viagens mais convenientes e ágeis.

Objetivos

- Verificar saldo do bilhete único e atividades recentes dentro do sistema
- Transferir determinado valor para outro bilhete único
- Efetuar pagamento por método via pix

Modelo de Interação MoLIC

- Objetivo 1: Verificar saldo do bilhete único e atividades recentes dentro do sistema

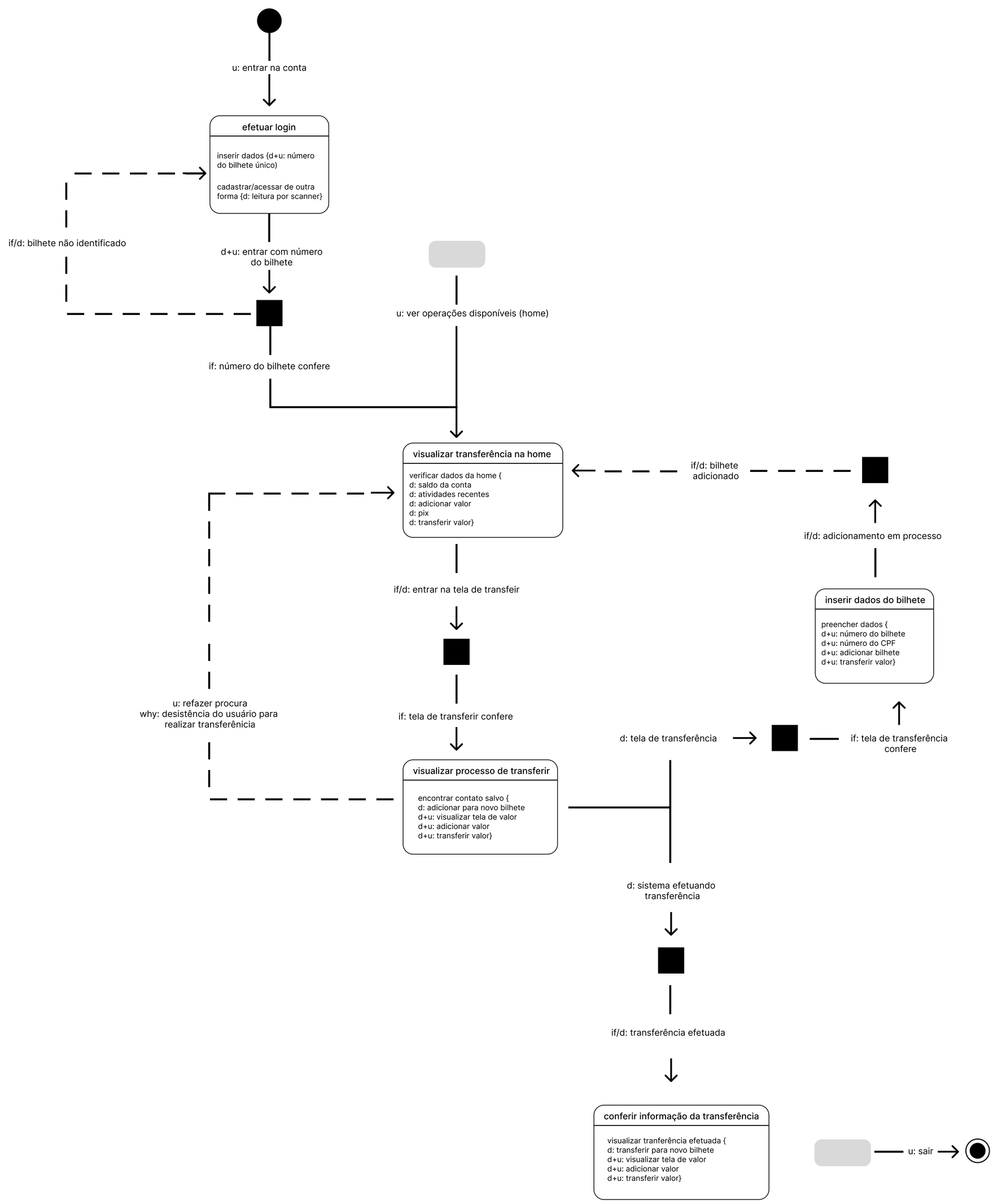


Descrição sobre as decisões de design tomadas

Para otimizar a experiência do usuário no aplicativo do Bilhete Único, foram adotadas decisões de design que priorizam a usabilidade e a acessibilidade das informações. O processo de autenticação do usuário é simplificado, com uma interface focada na inserção eficiente do número do bilhete único para facilitar o acesso. Após o login bem-sucedido, a tela principal é cuidadosamente projetada para fornecer um layout claro e organizado. O saldo atual do bilhete é destacado de forma proeminente, acompanhado de um resumo das atividades recentes para uma rápida referência.

As funcionalidades-chave, como adicionar valor, realizar pagamentos por Pix e transferir saldo, são facilmente acessíveis por meio de uma navegação intuitiva e direta. Feedback em tempo real é incorporado em todas as interações do usuário, fornecendo confirmação imediata de ações realizadas, como recarga de saldo ou transferência de valores. Essas decisões de design visam criar uma experiência de usuário otimizada e eficaz, simplificando o acesso às funcionalidades essenciais do aplicativo e garantindo uma interação intuitiva e satisfatória para os usuários.

- Objetivo 2: Transferir determinado valor para outro bilhete único

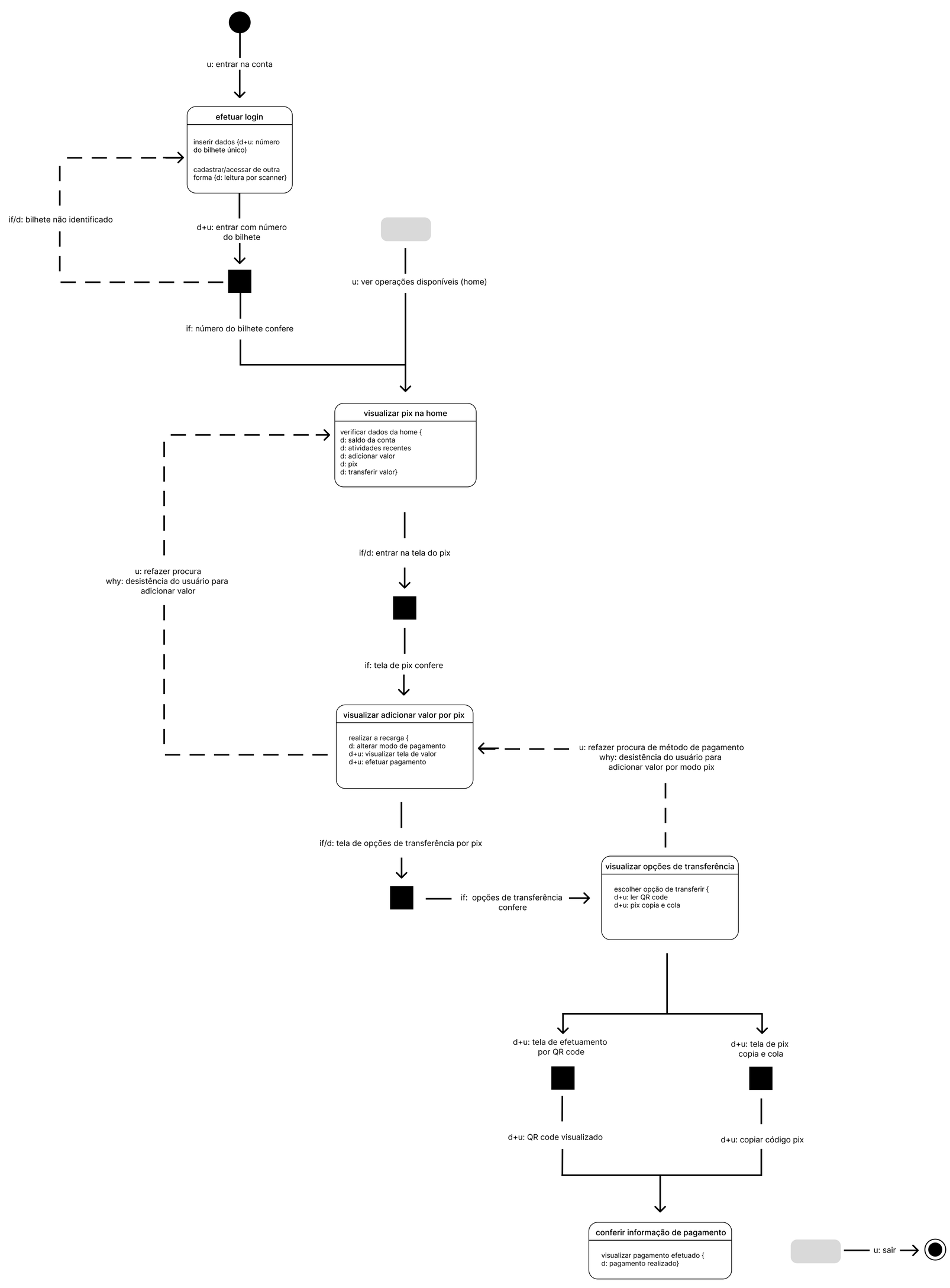


Descrição sobre as decisões de design tomadas

Para otimizar a experiência do usuário no aplicativo do Bilhete Único, o botão de transferência foi estrategicamente mantido na tela principal devido à sua frequente utilização pelos usuários. Ao clicar nesse botão, o usuário é direcionado para uma página onde pode visualizar os bilhetes salvos anteriormente ou adicionar um novo bilhete para realizar a transferência. Essa abordagem permite que o usuário acesse rapidamente a funcionalidade de transferência, sem a necessidade de navegar por múltiplas telas.

A inclusão da opção de ver os bilhetes salvos oferece conveniência aos usuários que já realizaram transferências anteriormente, enquanto a opção de adicionar um novo bilhete simplifica o processo para os usuários que desejam transferir valor para um bilhete não salvo anteriormente. Além disso, a inserção do valor da transferência na mesma página agiliza o processo, eliminando a necessidade de navegação adicional. Essas decisões de design visam criar uma experiência de usuário intuitiva e eficiente, facilitando o acesso e o uso da funcionalidade de transferência de valor entre bilhetes únicos no aplicativo.

- Objetivo 3: Efetuar pagamento por método via pix



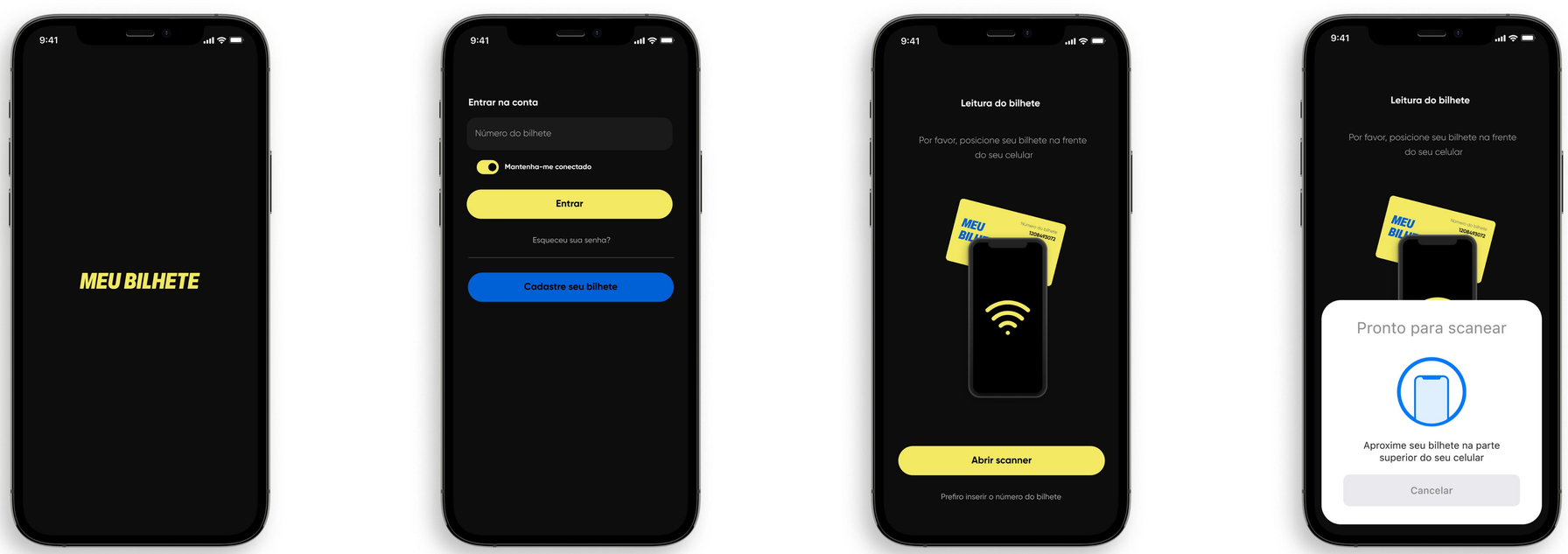
Descrição sobre as decisões de design tomadas

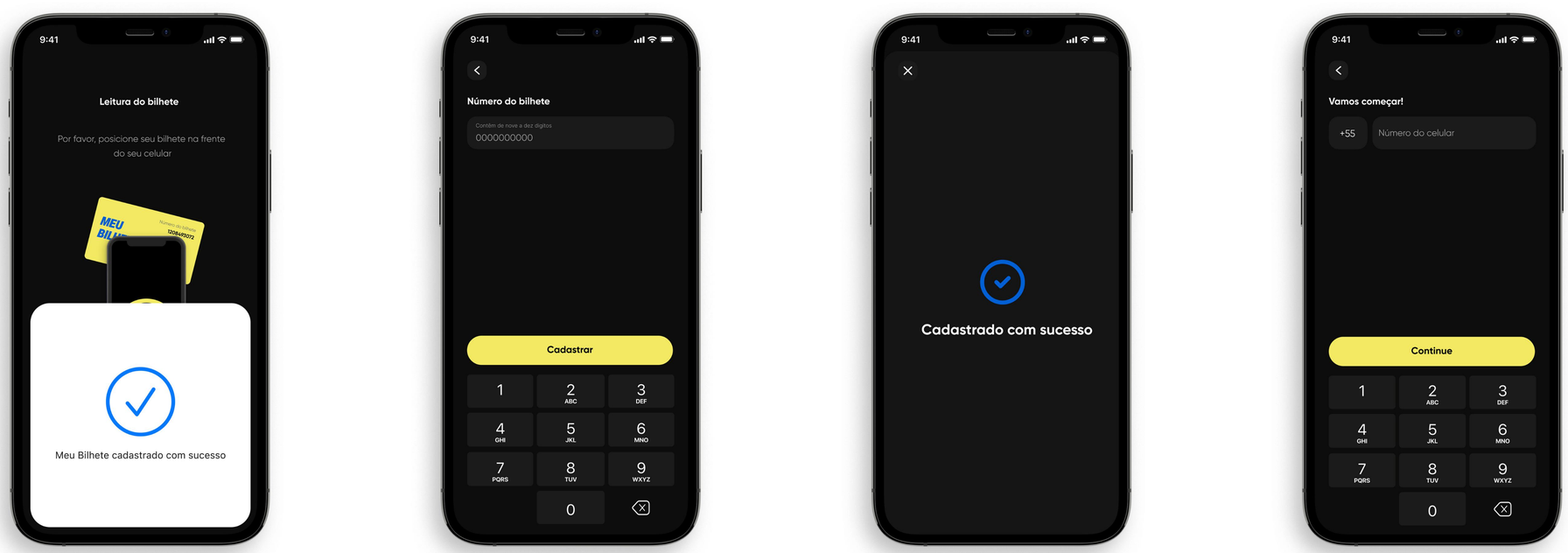
Para melhorar a acessibilidade e praticidade para os usuários, o botão de pagamento via Pix foi propositadamente mantido na tela principal do aplicativo do Bilhete Único, considerando sua alta frequência de uso. Ao clicar nesse botão, o usuário é conduzido a uma tela onde tem a opção de continuar com o método Pix ou optar por outro método de pagamento. Essa escolha é feita de forma simples e direta, garantindo uma experiência fluída para o usuário. Após selecionar o método Pix, o usuário é direcionado para uma página onde pode inserir o valor desejado para adicionar ao bilhete. Posteriormente, na próxima tela, o usuário tem a opção de escolher entre a função de QR code ou a opção de Pix copiar e colar.

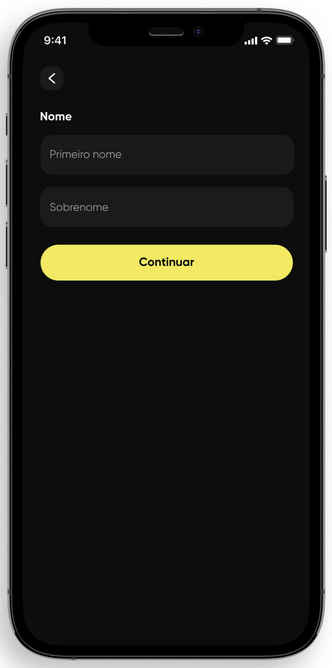
Essa abordagem oferece flexibilidade ao usuário, permitindo que escolha o método de pagamento que melhor se adapte às suas preferências e necessidades específicas. Além disso, a inclusão da escolha entre QR code e Pix copiar e colar simplifica o processo de pagamento e aumenta a conveniência para o usuário, garantindo uma experiência eficiente e satisfatória no uso do aplicativo do Bilhete Único. Essas decisões de design foram tomadas com o objetivo de proporcionar uma interação intuitiva e amigável, facilitando o acesso e o uso da função de pagamento via Pix no aplicativo.

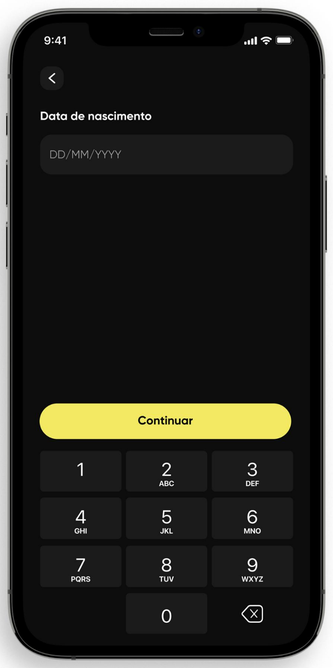
User Interface - Protótipo alta-fidelidade

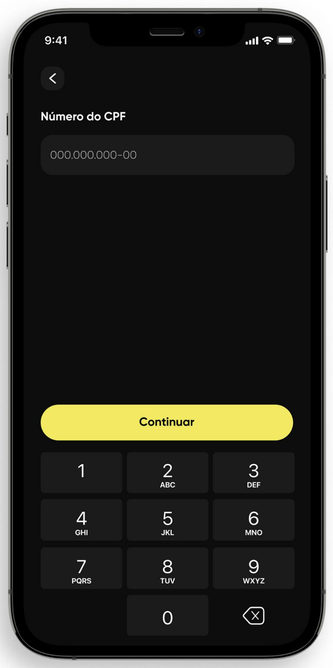
Primeiras telas - cadastro do usuário

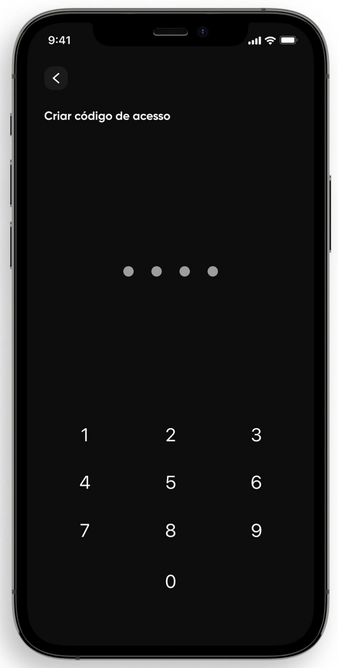


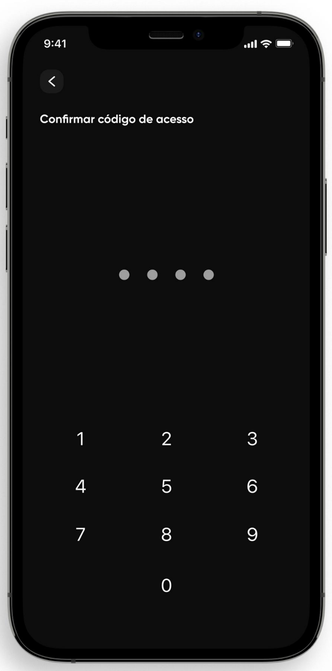


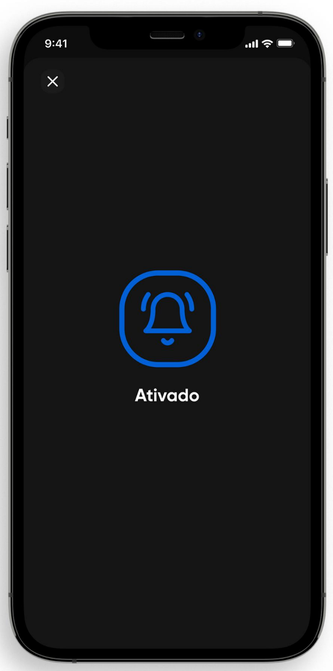




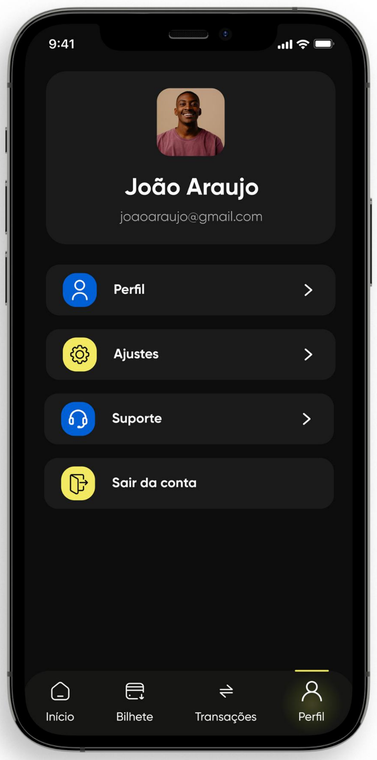




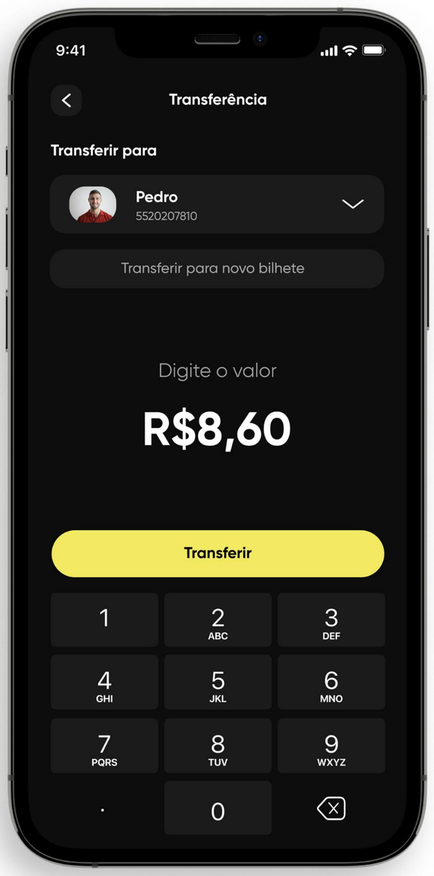


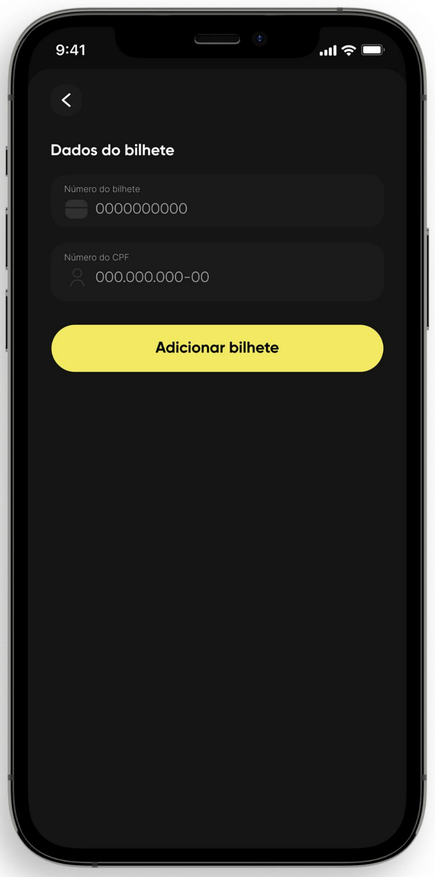


Principais telas e bilhete único digital

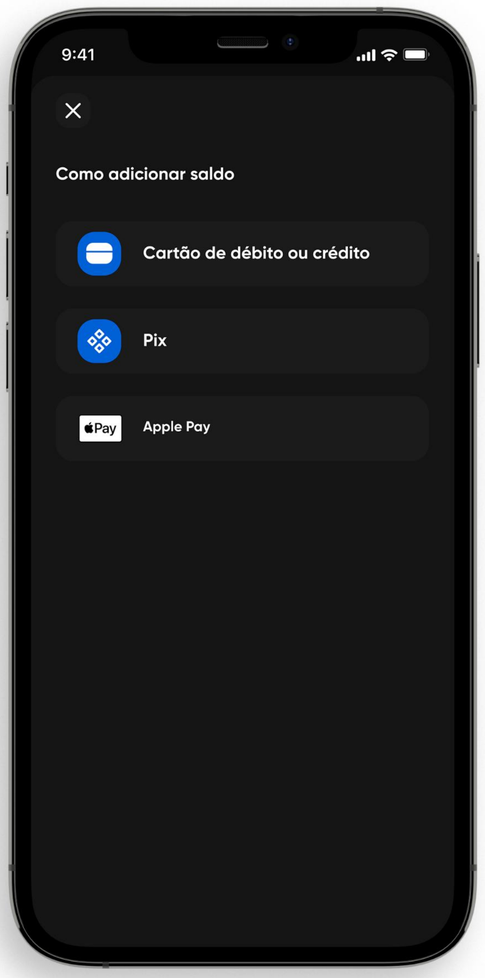


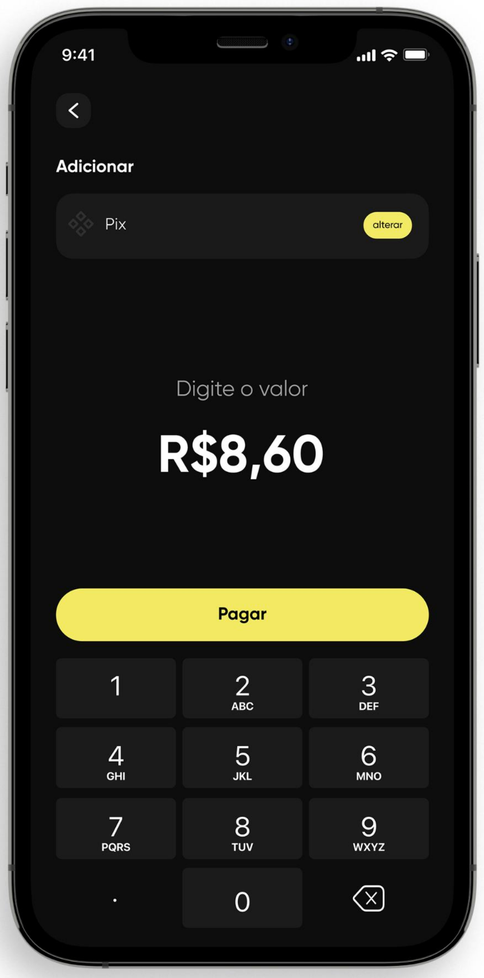
Telas de transferência de crédito entre bilhetes

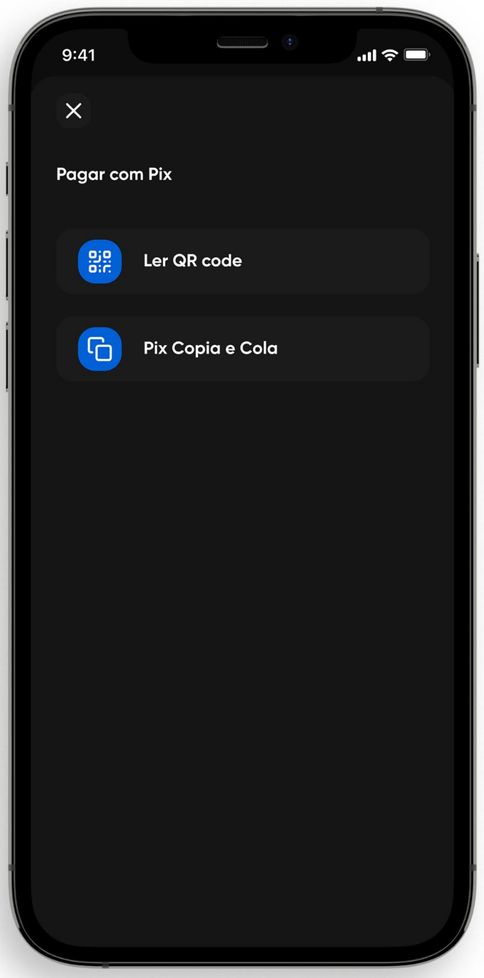




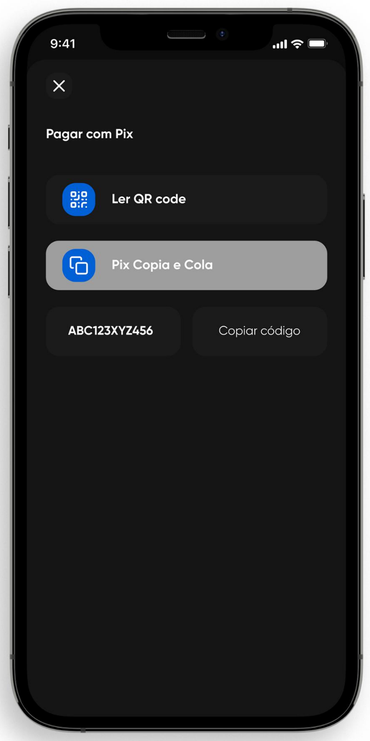
Telas de recarga do bilhete

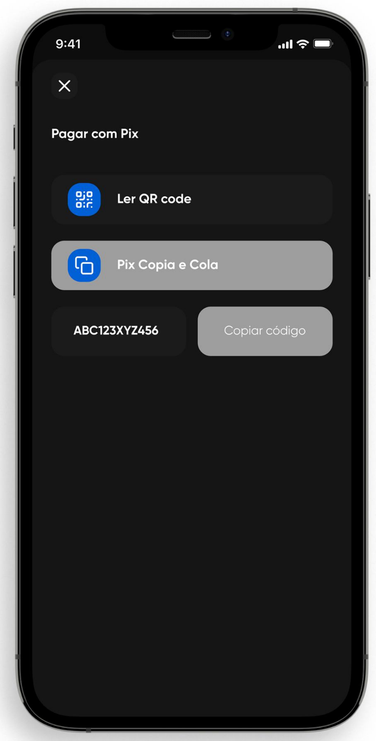


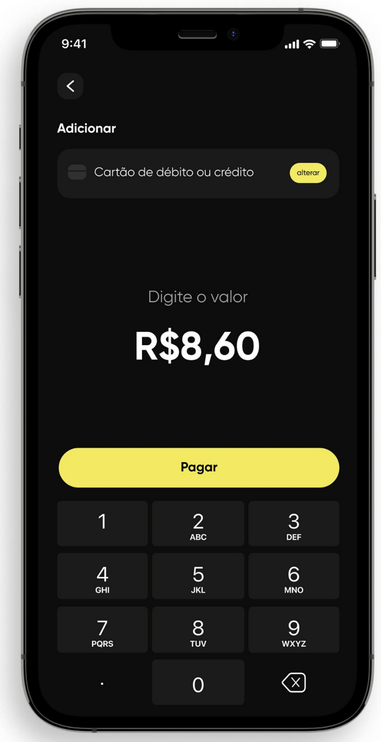


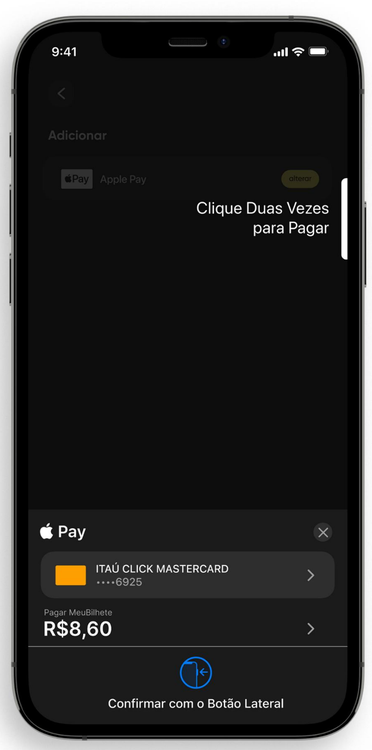


9:41
Pagar com Pix
Ler QR code
Pix Copia e Cola
R$8,60

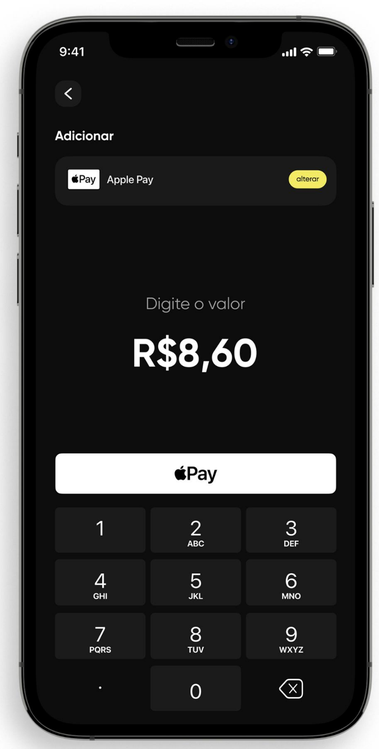

9:41
Pagar com Pix
Ler QR code
Pix Copia e Cola
ABC123XYZ456
Copiar código

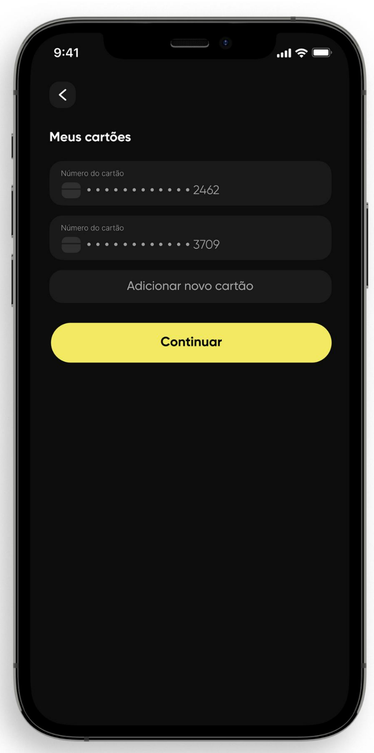

9:41
Pagar com Pix
Ler QR code
Pix Copia e Cola
ABC123XYZ456
Copiar código

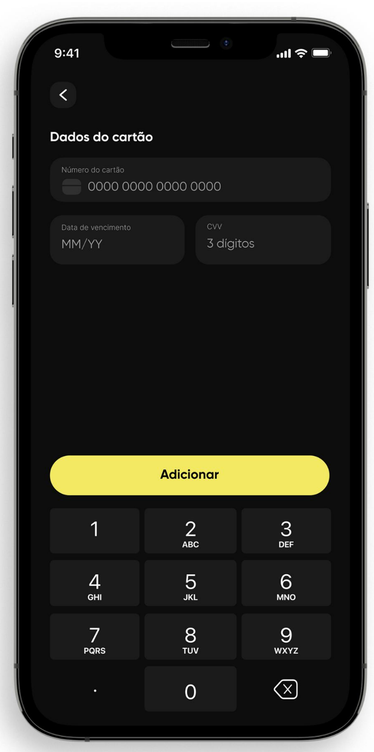

9:41
Adicionar
Cartão de débito ou crédito
alterar
Digite o valor
R$8,60
Pagar
1
2 ABC
3 DEF
4 GHI
5 JKL
6 MNO
7 PQRS
8 TUV
9 WXYZ
.
0


9:41
Adicionar
Apple Pay
alterar
Clique Duas Vezes
para Pagar
Pay
ITAÚ CLICK MASTERCARD
••••6925
Pagar MeuBilhete
R$8,60
Confirmar com o Botão Lateral

9:41
Recarga efetuada

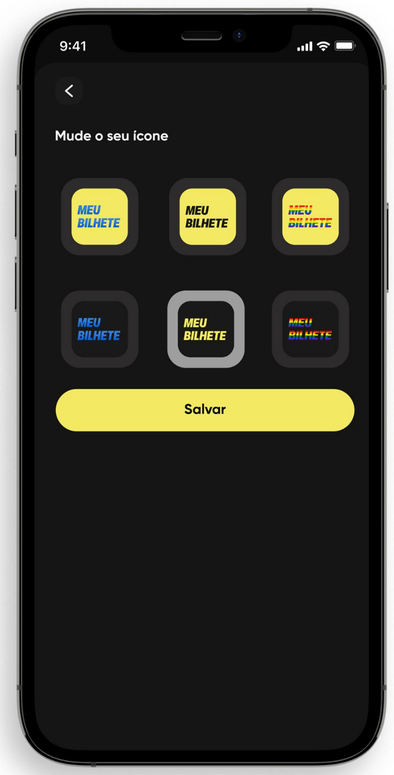

9:41
Adicionar
Apple Pay
alterar
Digite o valor
R$8,60
Pay
1
2 ABC
3 DEF
4 GHI
5 JKL
6 MNO
7 PQRS
8 TUV
9 WXYZ
.
0

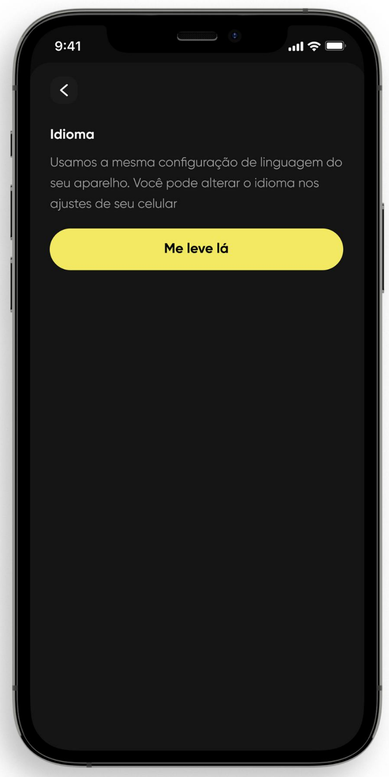

9:41
Meus cartões
Número do cartão
••••••••••••2462
Número do cartão
••••••••••••3709
Adicionar novo cartão
Continuar


9:41
Dados do cartão
Número do cartão
0000 0000 0000 0000
Data de vencimento
MM/YY
CVV
3 dígitos
Adicionar
1
2 ABC
3 DEF
4 GHI
5 JKL
6 MNO
7 PQRS
8 TUV
9 WXYZ
.
0

9:41
Cartão adicionado

Telas de ajustes





Componentes do sistema interativo

Versões do logotipo

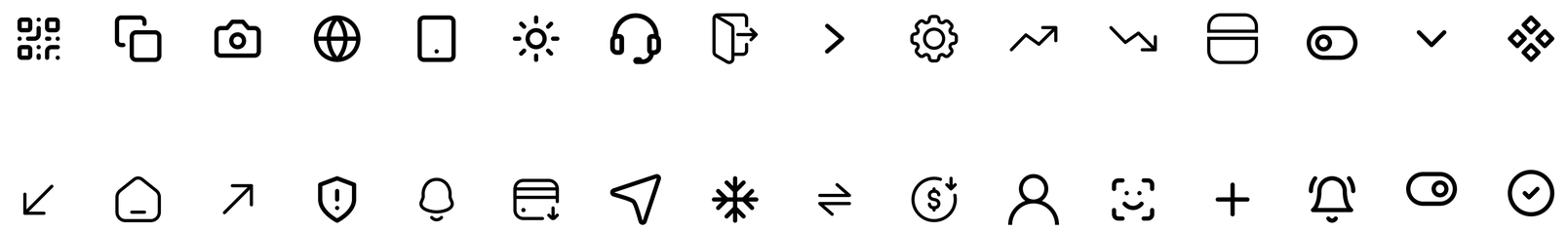
Versão preferêncial 1 - Quando não houver a possibilidade técnica de aplicação da marca com gradiente, priorize a versão sem gradiente.

MEU BILHETE

Versão preferêncial 2 - Devem ser utilizadas apenas sobre fundos de cor amarelo.

MEU BILHETE

Ícones

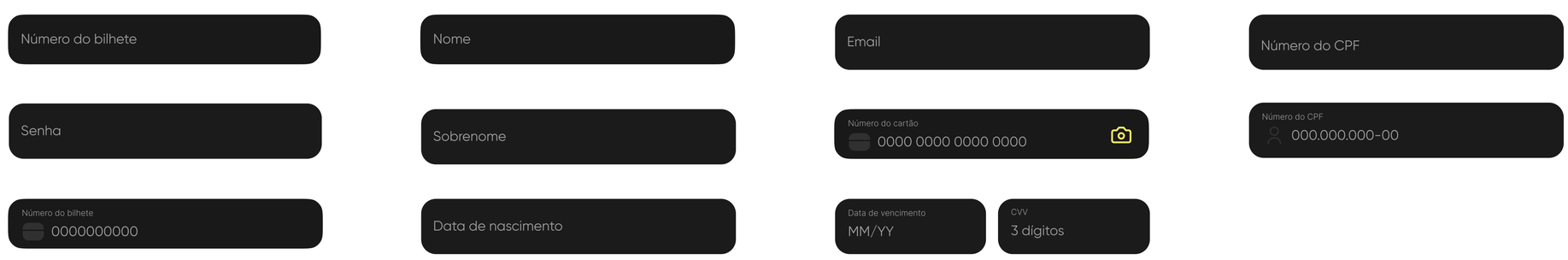


Estilos de botões

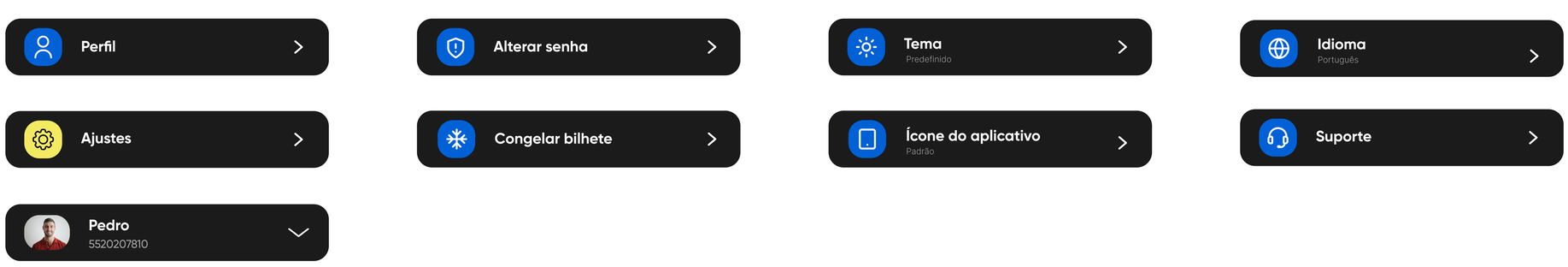
Preenchidos - São os botões usados para as ações principais do usuário, são os que possuem maior ênfase ou para indicar que aquele botão foi acionado como escolha.

Contorno e escuros - São os botões usados para as ações principais do usuário, mas alguns com ações secundárias como para verificações de dados

Campo de texto - Permite ao usuário adicionar informações na interface. É importante utilizar os estados dos campos e orientar o usuário para que ele insira a informação correta ou entenda como e onde deve ser feita a correção.

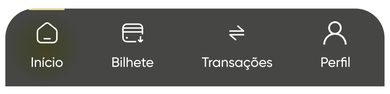


Seletores - Geralmente são usados para permitir o usuário escolher entre algumas opções.



Switches - Permitem o usuário selecionar um ou mais itens de uma lista de escolhas.

Barras de navegação - É o menu por onde se acessa todo conteúdo do aplicativo.



Link do protótipo da interface

https://www.figma.com/file/c2G9nWwlOt0YAgRoSfTlSy/Meu-bilhete---UI-KIT?type=design&node-id=24%3A1202&mode=design&t=7AmM9VEeUujv2ZFQ-1

Link do protótipo interativo

https://www.figma.com/proto/c2G9nWwlOt0YAgRoSfTlSy/Meu-bilhete---UI-KIT?page-id=24%3A1202&node-id=24-2174&starting-point-node-id=24%3A1359&scaling=scale-down&mode=design&t=msBc9maSx3omWZN8-1