

APP | BO?

O Roteiro Inteligente

Por: Hugo Ferreira Ceni de Almeida

DEFINIÇÃO DO SISTEMA

O sistema "Bo" é um aplicativo mobile focado em simplificar o processo de planejamento de viagens. Utilizando inteligência artificial, o aplicativo personaliza roteiros com base no estilo, orçamento e interesses do usuário, tornando a experiência de organização mais intuitiva e menos demorada. O nome "Bo" foi escolhido por sua sonoridade moderna e minimalista, além de ser uma abreviação da gíria brasileira "bora", que evoca a ação e o convite para a jornada, alinhando-se com a proposta de um aplicativo que incentiva o movimento e a aventura.

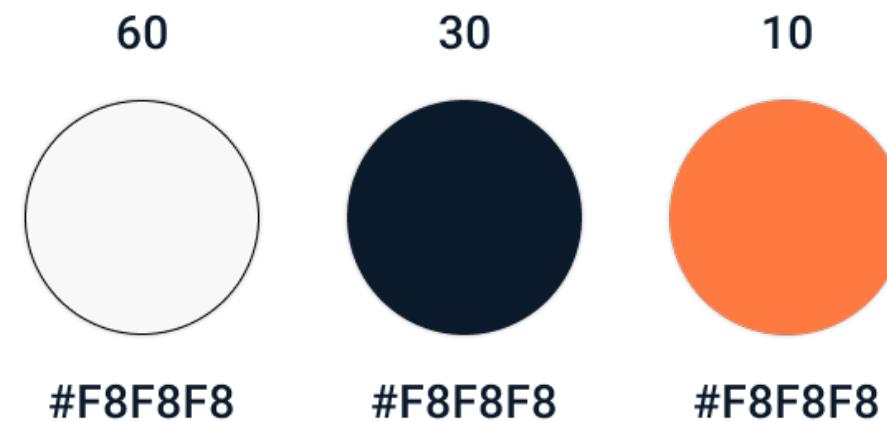
A identidade visual do aplicativo é construída com a fonte Roboto e a seguinte paleta de cores baseado na regra de cores 60-30-10:

Branco (#FFFFFF): Utilizado como cor de fundo para a interface, transmite limpeza, simplicidade e foco. Representa por volta de 60% da paleta.

Azul Marinho Escuro (#1A2B3B): A cor principal da marca, utilizada para o texto e elementos primários. Transmite confiança, estabilidade e elegância. Representa por volta de 30% da paleta.

Laranja Vibrante (#FF8C42): A cor de destaque, utilizada em botões de ação e elementos interativos. Representa energia, dinamismo e convite. Representa por volta de 10% da paleta.

IDENTIDADE VISUAL



Subheadline	Tipografia
Subheadline Bold	Tipografia
Normal	Tipografia
Headline	Tipografia
Title 3	Tipografia
Title 2	Tipografia
Title 1	Tipografia
Large Title	Tipografia

CENÁRIOS E PERSONAS

Para o desenvolvimento do sistema "Bo", foram elaboradas duas personas que representam os usuários-alvo e seus cenários de uso.



Persona 1: O Viajante Planejador

Nome: Camila, 32 anos

Ocupação: Gerente de Marketing

Cenário: Camila planeja uma viagem de 5 dias para o Rio de Janeiro. Em vez de usar suas planilhas, ela usa o aplicativo "Bo" e seleciona o estilo de viagem "Calmo" e o orçamento desejado. O sistema, com a ajuda da IA, sugere um roteiro focado em cultura e relaxamento. Camila utiliza o chat com a IA para fazer pequenas alterações, como trocar uma atividade por um museu.

Principal dor: Excesso de tempo gasto em planilhas e organização.

Como o "Bo?" pode auxiliar: O "Bo" elimina a necessidade de planilhas, pois centraliza a organização, o roteiro e as reservas em um só lugar. A Camila ama a IA porque ela sugere um roteiro tranquilo e já planejado, economizando seu tempo.



Persona 2: O Viajante Aventureiro

Nome: Thiago, 28 anos

Ocupação: Desenvolvedor de Software

Cenário: Thiago e seus amigos decidem fazer uma viagem de última hora para a Chapada Diamantina. Ele entra no "Bo", seleciona o estilo "Agitado" e informa as datas. A IA gera um roteiro com sugestões de trilhas e esportes radicais. Thiago usa a função de chat da IA para perguntar sobre opções de atividades de aventura adicionais, salvando o roteiro geral e seguindo apenas as sugestões que lhe interessam no dia.

Principal dor: Planos rígidos; dificuldade em achar coisas de última hora.

Como o "Bo?" pode auxiliar: O "Bo" permite a seleção de estilos "Agitado" e o uso do chat com a IA para ajustes rápidos (como trocar uma atividade por um "mirante"). Ele recebe um roteiro-base flexível, que ele pode seguir ou alterar no momento, o que ele valoriza.

OBJETIVOS

Com base nas personas e cenários, foram definidos dois objetivos principais que vão além da navegação:

Objetivo 1: Criação de Roteiro Personalizado com IA

Descrição: O usuário preenche suas preferências (estilo, orçamento, datas) e a IA processa os dados para gerar um roteiro de viagem sob medida.

Porquê: Este objetivo atende diretamente à "Principal dor" da Persona 1, Camila (Viajante Planejadora), que gasta excesso de tempo em planilhas e organização. A IA elimina essa necessidade, sugerindo um roteiro tranquilo e já planejado, economizando o tempo dela. Também serve à

Persona 2, Thiago (Viajante Aventureiro), que busca um roteiro-base flexível para ser alterado em tempo real.

Objetivo 2: Seleção e Personalização Inicial de um Roteiro de Viagem Pré-Pronto

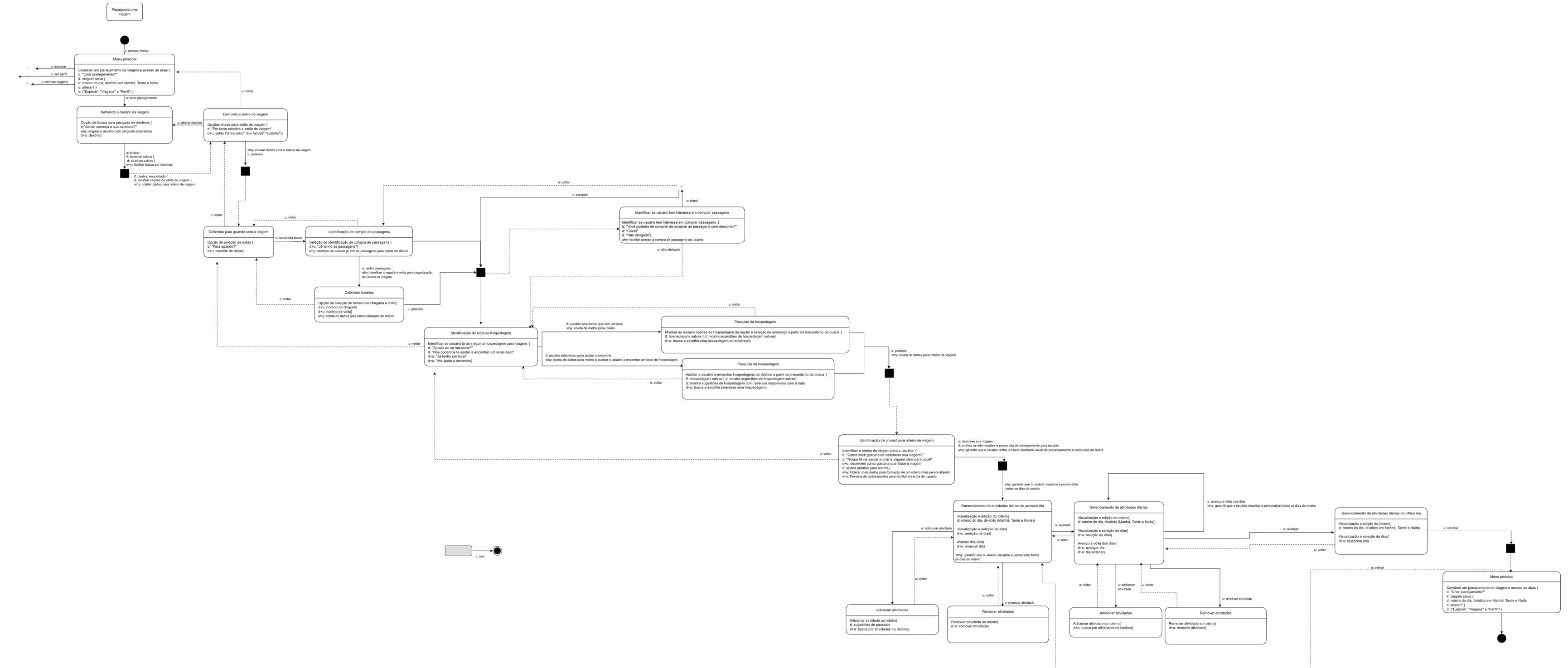
Descrição: O usuário navega pela seção de roteiros prontos, seleciona um destino e roteiro de interesse (ex: "Aventura na Patagônia"), e o sistema o guia através da personalização das datas e logística (voos/hospedagem), processando a criação do roteiro inicial em sua área de viagens.

Porquê: Este objetivo é essencial para o perfil do Viajante Aventureiro (Thiago), que frequentemente faz viagens de última hora e tem dificuldade em achar coisas rapidamente. Ao usar um roteiro pré-pronto, Thiago ganha velocidade na organização básica. Ele usa o aplicativo para obter um ponto de partida rápido, que pode ser facilmente ajustado (personalizado) antes de seguir.

MODELO DE INTERAÇÃO MoLIC

Nesta seção, é apresentado o modelo de interação MoLIC (Model of Interactive Conversations) que detalha a conversa entre o usuário e o sistema para os dois objetivos centrais: a Criação de Roteiro Personalizado com IA e a Seleção e Personalização Inicial de um Roteiro de Viagem Pré-Pronto. O design de ambas as interações foi construído para ser flexível e atender tanto à necessidade de planejamento detalhado da persona Viajante Planejador (estilo calmo) quanto à busca por velocidade e adaptação do Viajante Aventureiro (estilo agitado).

CENA 1



[NOTA DE DOCUMENTAÇÃO]: Devido à complexidade e extensão do diagrama, o Modelo de Interação (MoLIC) e o Protótipo estão disponíveis em um formato interativo e editável para garantir a melhor visualização e análise. Arquivos de visualização dessa cena “Diagrama MoLIC - Cena 1 - Hugo Ceni.pdf”, “Diagrama MoLIC - Cena 1 - Hugo Ceni.png” e “Diagrama MoLIC - Cena 1 a 3 - Hugo Ceni”.

Cena 1: Criação e Geração do Roteiro Personalizado com IA (Fluxo Completo)

Esta cena representa a conversa completa para o Objetivo 1: Criação de Roteiro Personalizado com IA. O fluxo foi desenhado como um funil de personalização que coleta dados em etapas (Preferências, Logística e Refinamento) antes de acionar o processamento inteligente, garantindo que o resultado final seja altamente relevante para a persona Viajante Planejador.

Diálogo Orientado e Coleta de Preferências

A cena se inicia com a Definição de Preferências Iniciais, coletando destinos e estilos de viagem. A lógica de reparo (if: < 3 itens selecionados) é crucial aqui para prevenir o avanço com dados insuficientes.

Fluxo Logístico (Datas, Passagens e Hospedagem)

Após as preferências, o foco migra para a logística:

- Definição de Datas (d: "Para quando?"): Coleta obrigatória de datas de ida e volta, validando a janela de tempo do roteiro.
- Identificação de Compra de Passagens: O sistema oferece um serviço de conveniência e monetização (d: "Você gostaria de comprar as passagens com desconto?"), bifurcando o fluxo conforme a resposta do usuário (u: aceita ou recusa a oferta).
- Identificação de Hospedagem: O diálogo (d: "Aonde vai se hospedar?") oferece controle ao usuário, que pode escolher entre registrar uma reserva existente ou usar a função de busca do aplicativo.

Prompt de Refinamento e Engajamento da IA

Antes da geração, o sistema permite um último input de dados livres (d+u: "Escrever como gostaria que fosse a viagem"). O Prompt de Refinamento aprofunda o perfil da IA com detalhes não capturados pelas seleções pré-definidas (ex: compromissos de trabalho), garantindo a fidelidade do roteiro ao contexto do usuário.

Geração do Roteiro (Processamento)

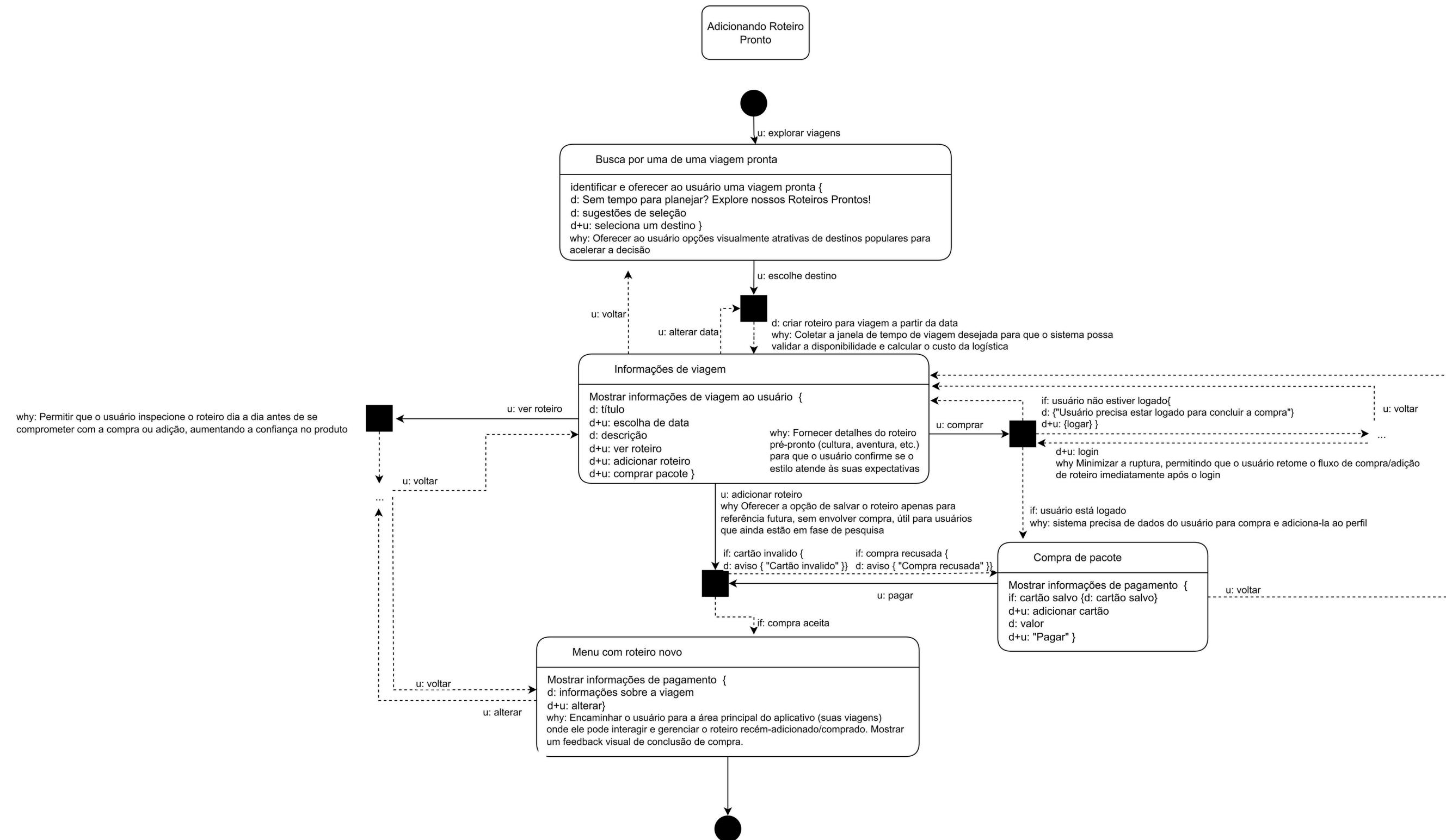
A transição entre a coleta de dados e a entrega da solução é gerenciada com uma tela de processamento. O sistema executa o diálogo de transição (d: "Sua aventura está prestes a começar. Vamos lá!") e entra em processamento silencioso. O why da tela de transição com animação de carregamento é gerenciar a expectativa do usuário e comunicar que o sistema está trabalhando (simulando a IA), o que reduz a percepção do tempo de espera.

Visualização e Gerenciamento do Roteiro

O sistema apresenta a solução final (d: "Sua próxima viagem: Rio de Janeiro") e, crucialmente, transfere o controle total de volta ao usuário. O design da interface permite que o usuário inicie vários diálogos de ação:

- Gerenciamento: O usuário pode clicar em "Alterar" (u: Clica em "Alterar") para refinar o roteiro ou navegar entre os dias (u: Navega para outros dias).
- Visualização Detalhada: Ao clicar em um item de atividade (u: Clica em um item do roteiro), o sistema abre uma nova cena com detalhes (fotos, mapas, etc.).
- Diálogo Recorrente (Compartilhamento): O sistema propõe o diálogo de compartilhamento (d: "Quer compartilhar essa viagem com outros integrantes?") para incentivar o uso social do aplicativo e finalizar a interação do planejamento.

CENA 2



Cena 2: Seleção e Personalização Inicial de Roteiro Pré-Pronto

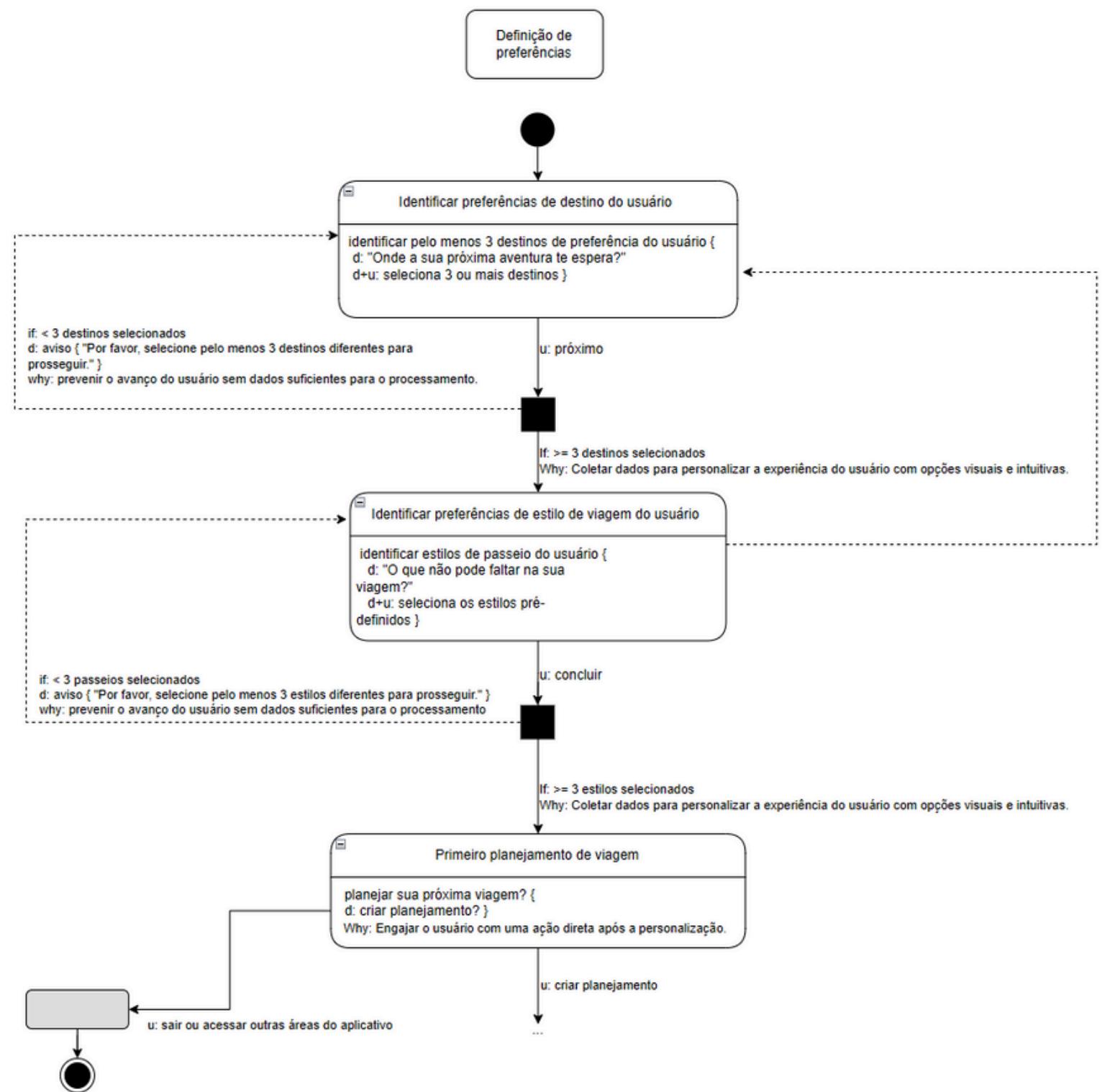
Esta cena representa a conversa completa para o Objetivo 2: Seleção e Personalização Inicial de um Roteiro de Viagem Pré-Pronto. O fluxo foi desenhado para ser rápido e converter a inspiração em uma viagem concreta, atendendo à necessidade de velocidade do Viajante Aventureiro.

Fluxo Motivacional e de Exploração: O diálogo se inicia com o sistema engajando o usuário na Aba Explorar (d: "Sem tempo para planejar? Explore nossos Roteiros Prontos!"). Após o usuário selecionar um roteiro (u: Seleciona destino), o sistema apresenta as "Informações de viagem", incluindo a descrição do destino e o convite à personalização das datas (d+u: Detalhe da data).

Lógica de Continuidade de Dados (Login): Uma das decisões de design mais importantes é a validação da compra (u: Comprar). Para garantir a integridade da transação e a associação do roteiro ao perfil do usuário, o sistema verifica a condição if: usuário não estiver logado. Se a condição for verdadeira, o sistema executa um diálogo de reparo (d: "Usuário precisa estar logado para concluir a compra"), com o why de prevenir a perda de dados de compra e garantir que o sistema associe a transação e o roteiro ao perfil correto.

Transição e Conclusão do Objetivo: Superada a etapa de login/personalização, o usuário é direcionado para a "Compra de pacote", onde o sistema exibe os detalhes do valor final e solicita a finalização (u: "Pagar"). O why desta ação é finalizar a transação e concluir o objetivo, registrando o roteiro e as reservas no perfil do usuário. A cena termina com a transição para o "Gerenciamento de roteiro", transferindo o controle ao usuário sobre a sua nova viagem.

CENA 3



Cena 3: Definição de Preferências Iniciais (Destino e Estilo) – Onboarding

Esta cena representa o fluxo de coleta de dados primários do usuário, focado em destino e estilo de viagem, que serve como porta de entrada para a criação do roteiro personalizado. O design visa coletar informações essenciais de forma rápida, mantendo o usuário engajado.

Diálogo Orientado e Engajamento

O diálogo é construído com perguntas inspiradoras em sequência (d: "Onde a sua próxima aventura te espera?" e d: "O que não pode faltar na sua viagem?"), que buscam engajar o usuário imediatamente. Essa abordagem cria uma sensação de parceria e recompensa (conforme o why: Engajar o usuário com uma ação direta após a personalização).

Lógica de Reparo Robusta (Prevenção de Falhas)

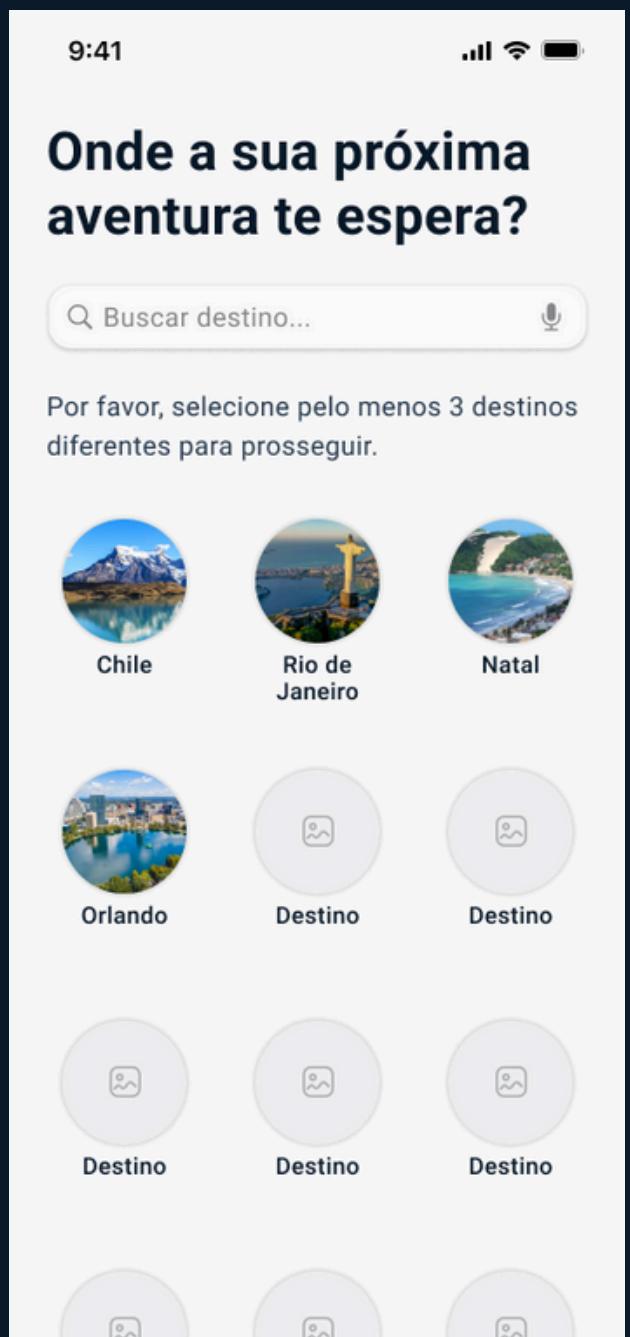
A principal decisão de design é a validação da entrada de dados. Para garantir a qualidade do input para a IA, o sistema exige a seleção de no mínimo 3 itens em cada etapa. Em caso de erro, o sistema não bloqueia, mas oferece um diálogo de reparo (d: aviso). O why fundamental desta lógica é prevenir o avanço do usuário sem dados suficientes para o processamento, garantindo um roteiro de qualidade.

Estrutura e Controle

O fluxo divide-se claramente nas etapas de Destino e Estilo antes de transicionar para o "Primeiro planejamento de viagem". O call-to-action final (u: criar planejamento) encerra a coleta de dados e leva o usuário para as próximas etapas. A inclusão do nó u: sair ou acessar outras áreas do aplicativo em vários pontos garante que o Controle do Usuário seja mantido sobre a interação.

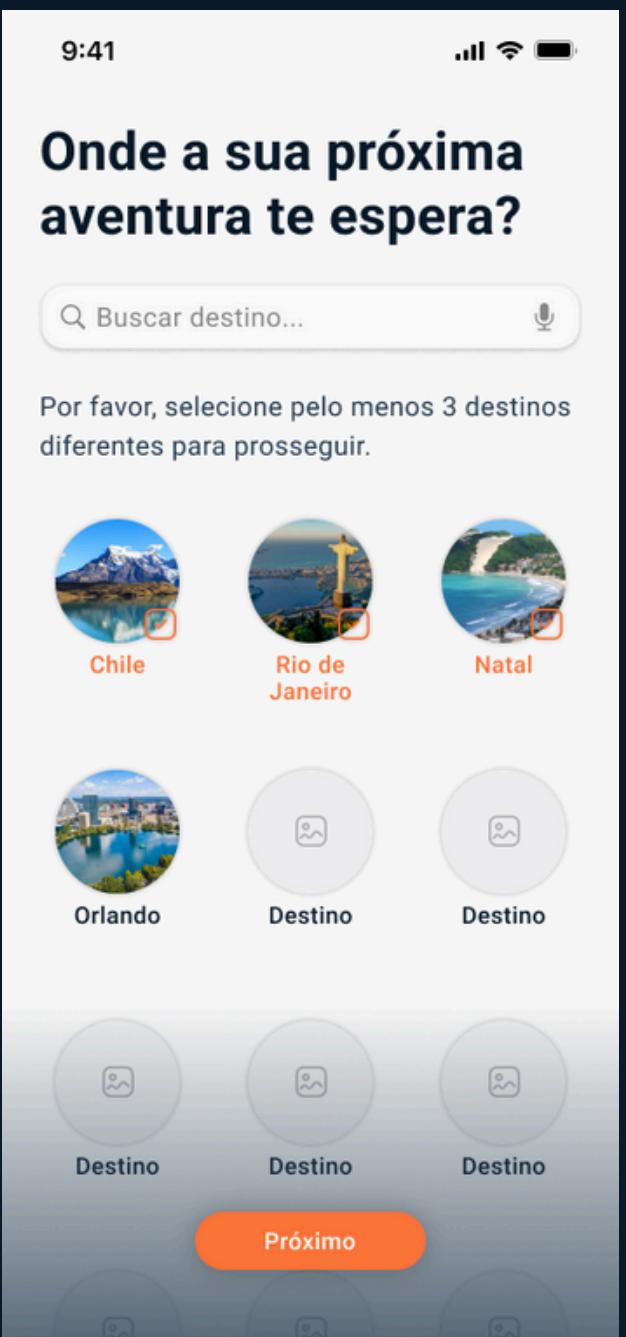
WIREFRAMES | Telas

1 - Definição de Destino – Estado Inicial



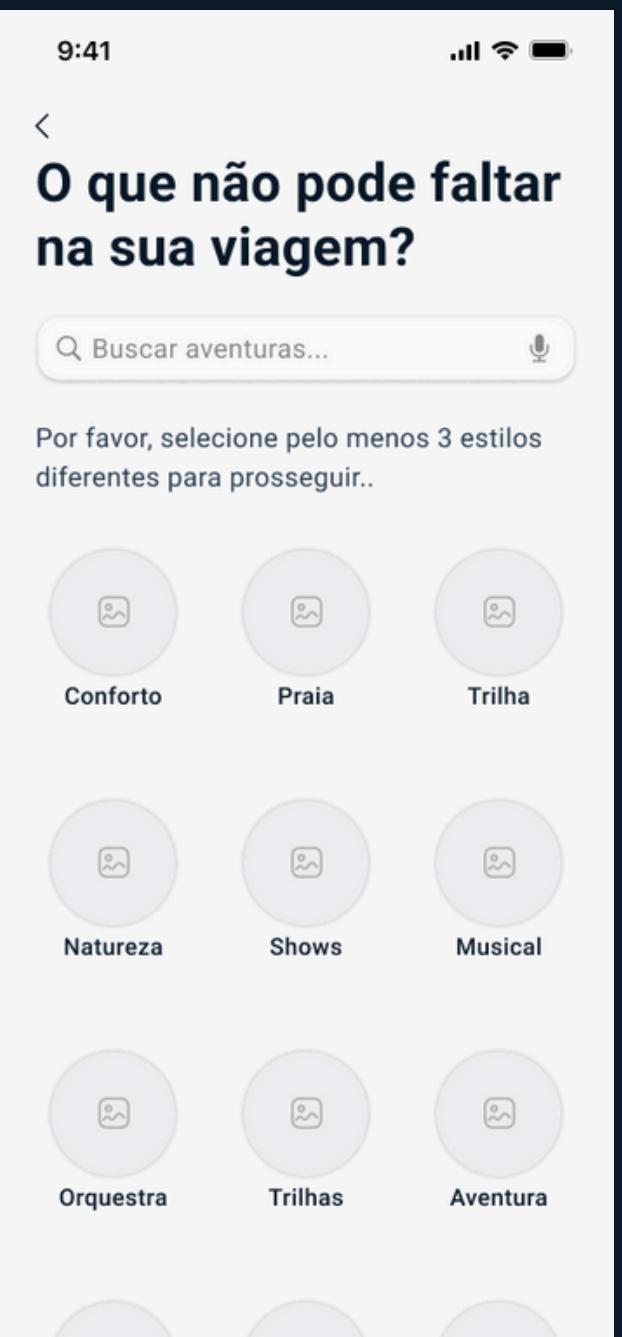
Componentes utilizados: título, campo de busca, mensagem de orientação e uma grade de cartões de seleção.

2 - Definição de Destino – Seleção Pronta



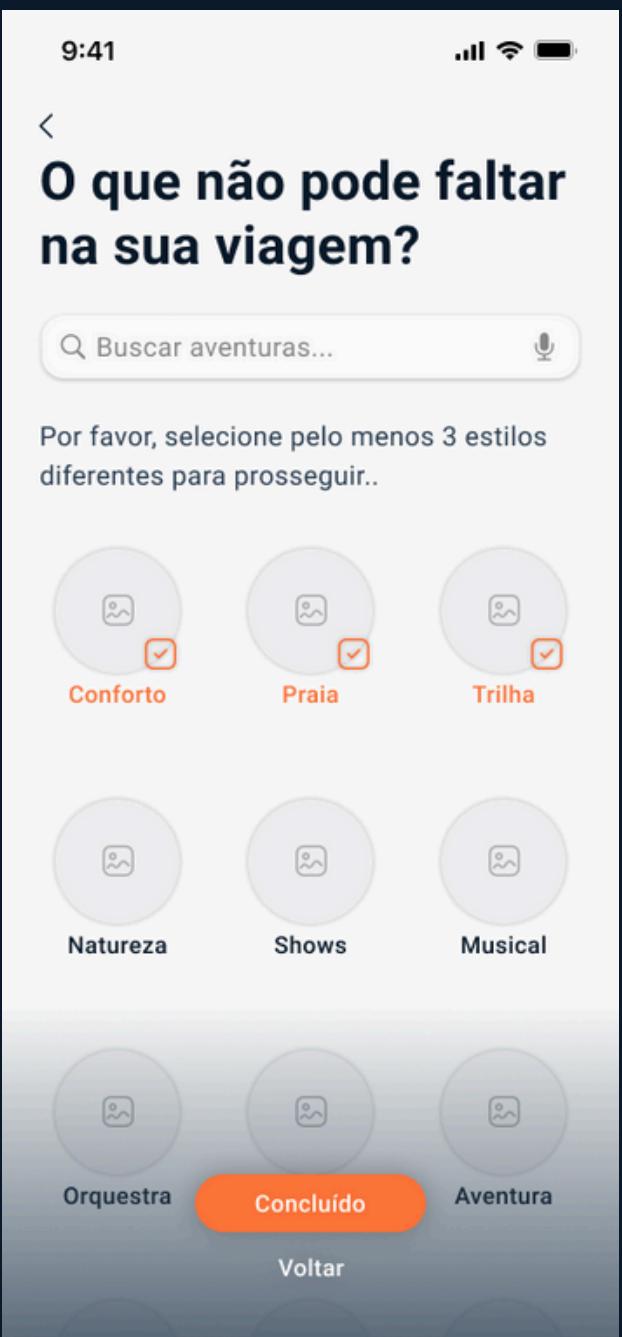
Componentes utilizados: título, campo de busca, mensagem de orientação, uma grade de cartões de seleção (mostrando o estado de seleção através de cores) e um botão de ação.

3 - Definição de Estilo – Estado Inicial



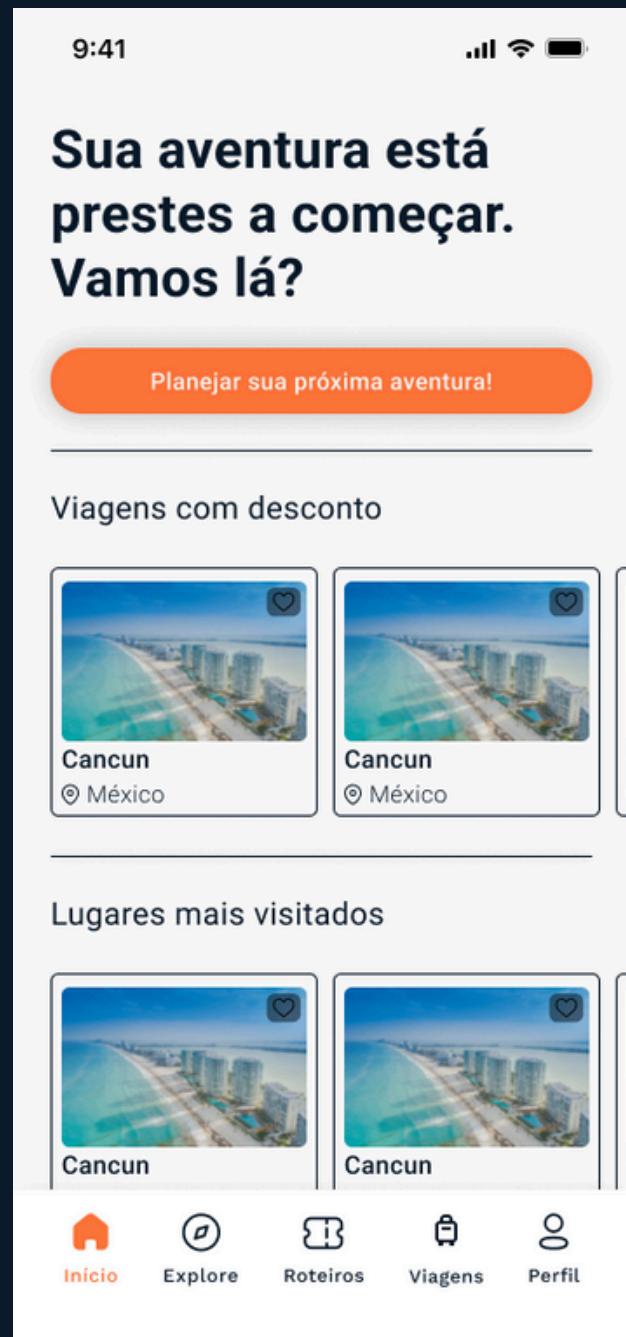
Componentes utilizados: título, campo de busca, mensagem de orientação e uma grade de cartões de seleção e um botão de ação.

4 - Definição de Estilo – Seleção Pronta



Componentes utilizados: título, campo de busca, mensagem de orientação, uma grade de cartões de seleção (mostrando o estado de seleção através de cores) e botões de ação.

5 - Home/Dashboard - Engajamento Inicial



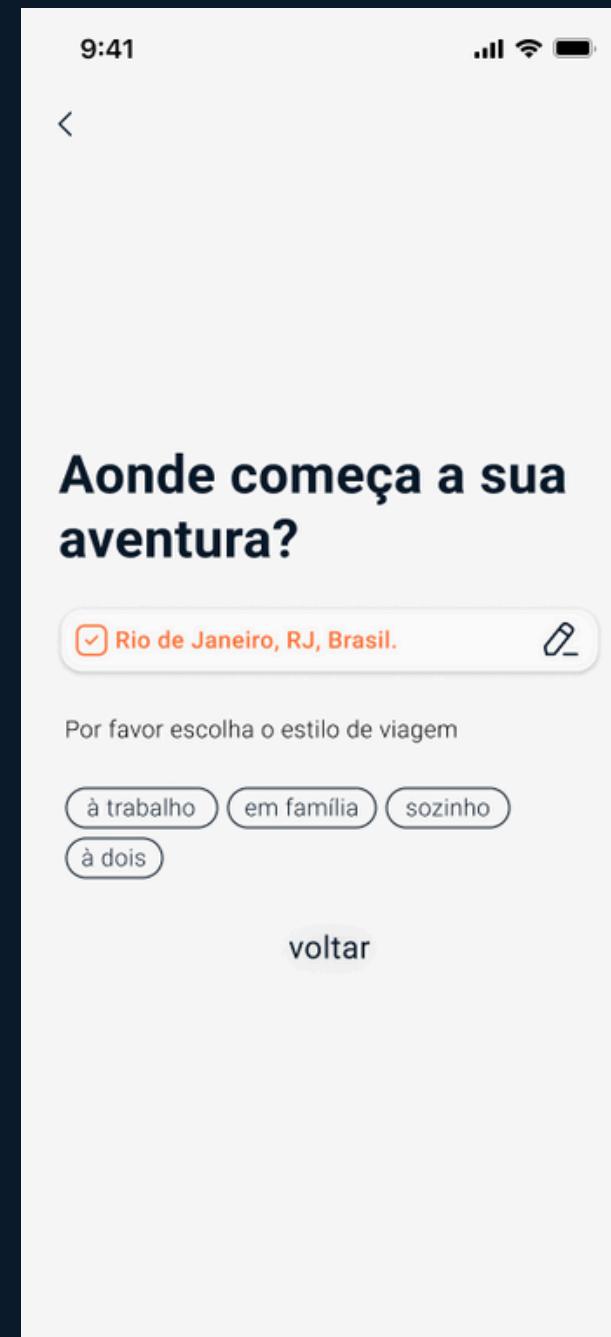
6 - Busca de Destino - Campo de Input



7 - Busca de Destino - Resultados/Sugestões



8 - Definição de Estilo (Propósito) - Estado Inicial



9 - Definição de Estilo (Propósito) - Seleção Pronta



Componentes utilizados: título, botão de ação, rótulos de seção, listas de cartões horizontais com miniaturas de destinos, e uma barra de navegação inferior.

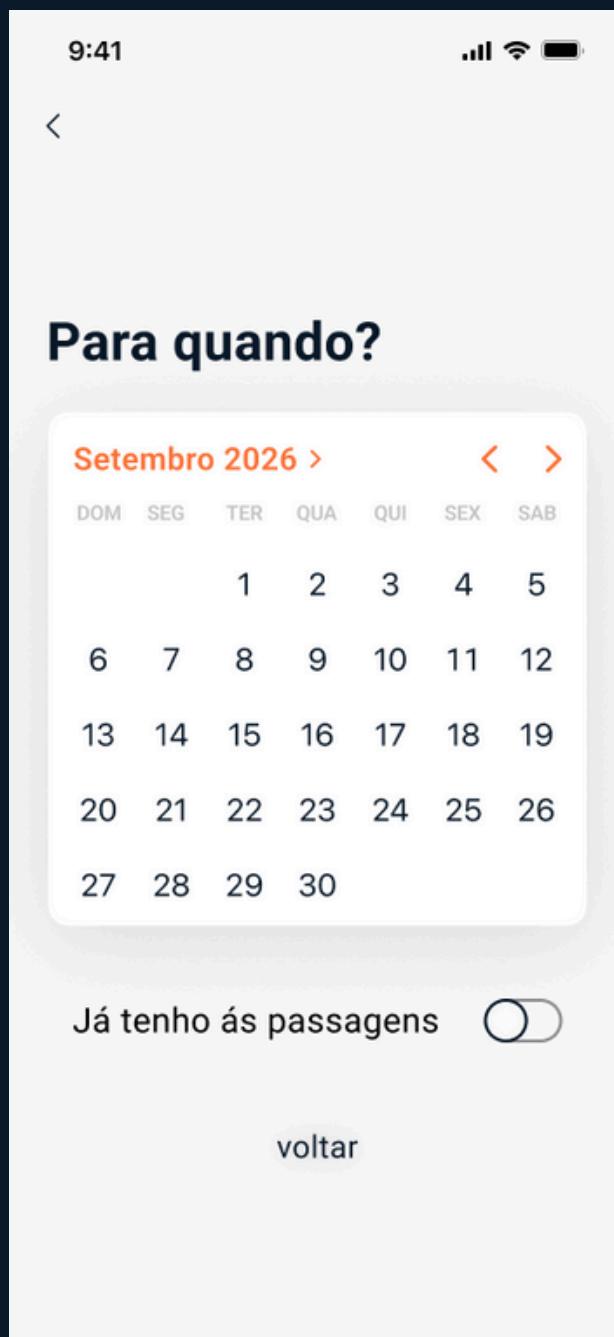
Componentes utilizados: botão de voltar, título e campo de busca.

Componentes utilizados: botão de voltar, título, campo de busca e lista de resultados/sugestões.

Componentes utilizados: botão de voltar, título, tag de destino com ícone de edição, mensagem de orientação, tags de seleção e um botão de ação secundário.

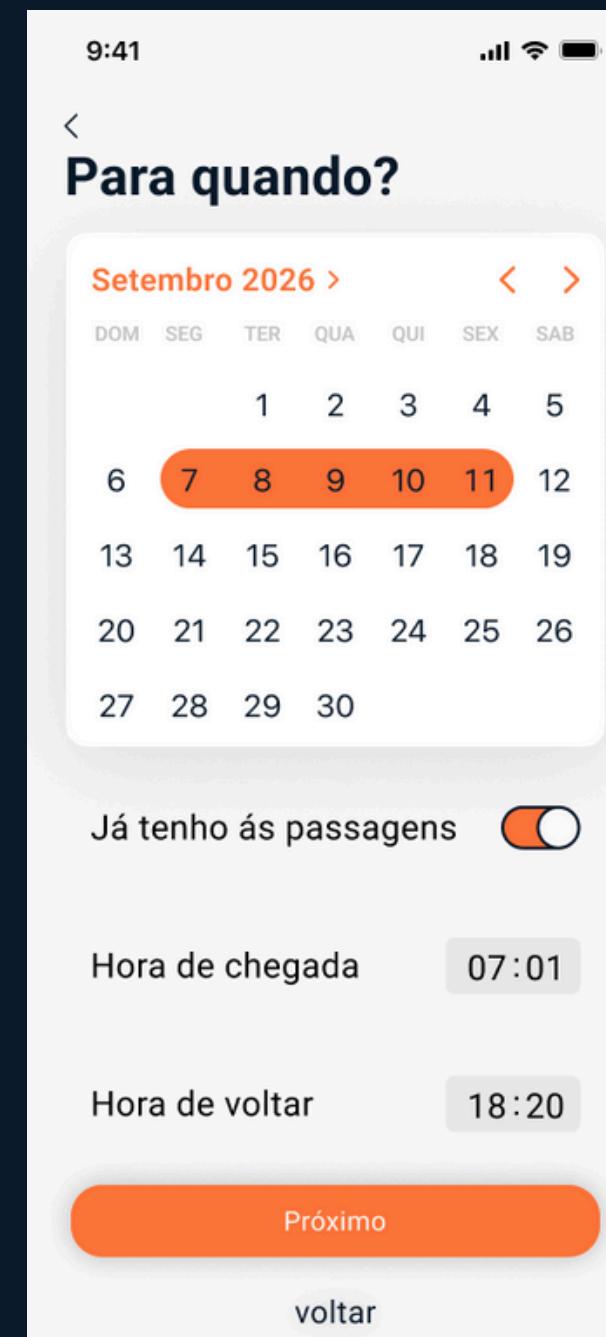
Componentes utilizados: botão de voltar, título, tag de destino com ícone de edição, mensagem de orientação, tags de seleção e dois botões de ação.

10 – Definição de Datas – Seleção de Período



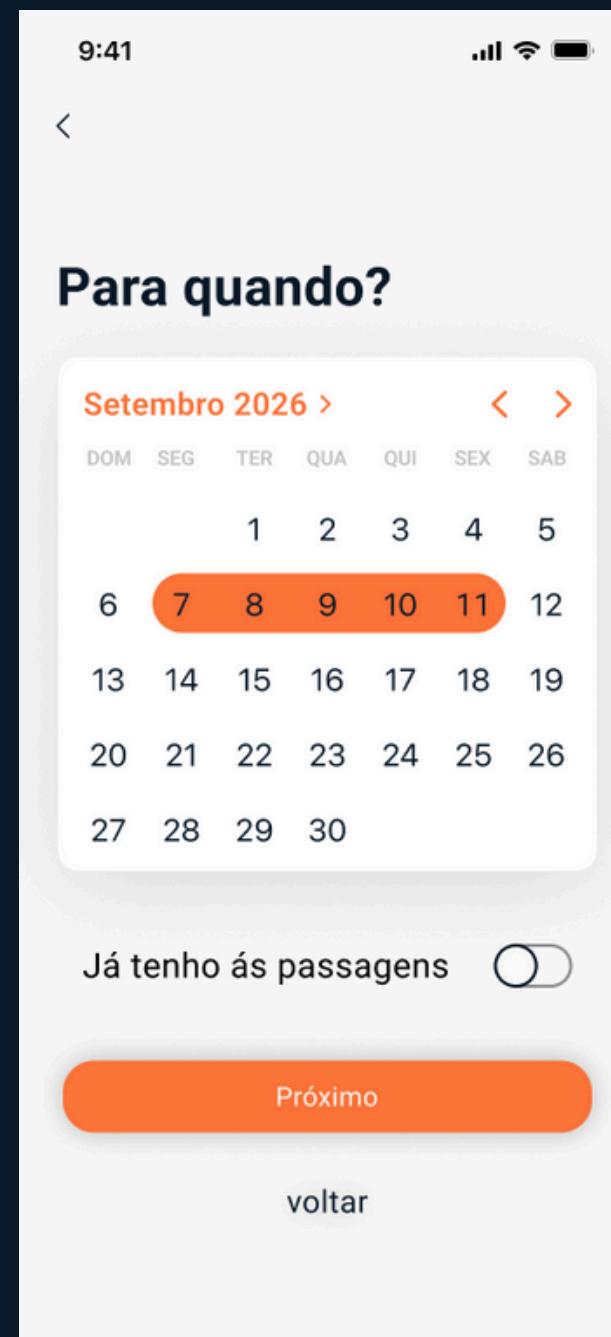
Componentes utilizados: botão de voltar, título, seletor de mês e ano, componente de calendário, toggle switch e botão de ação secundário.

11 – Definição de Datas – Horários de Logística



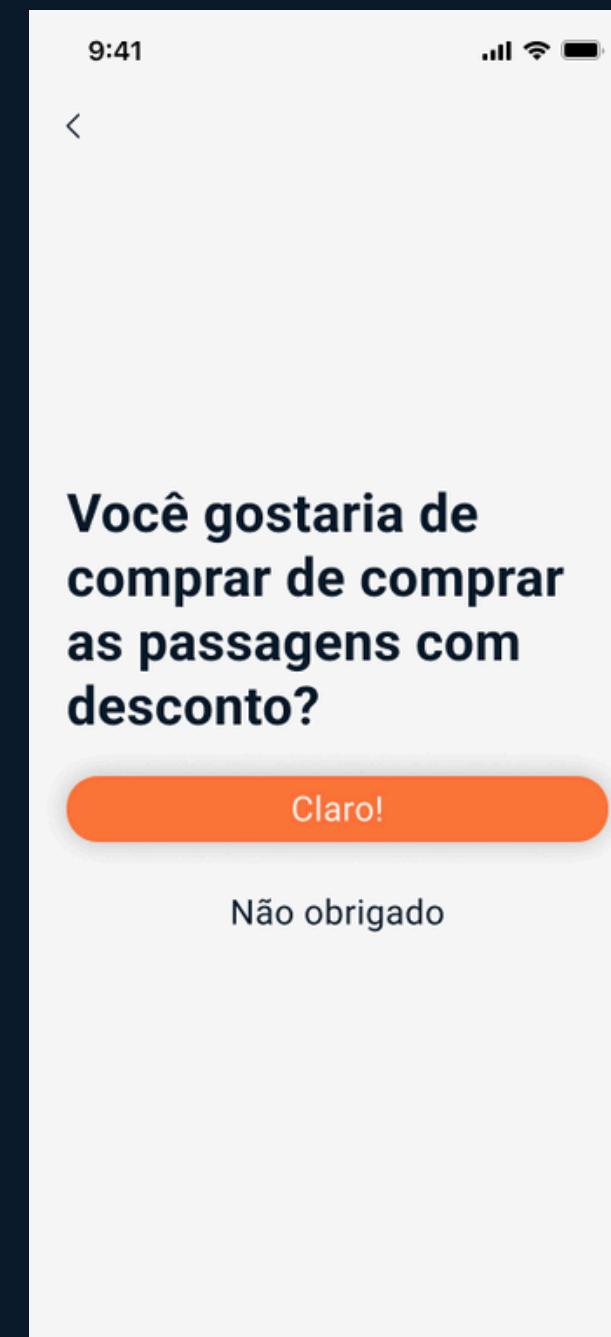
Componentes utilizados: botão de voltar, título, seletor de mês e ano, componente de calendário, toggle switch, campos de hora e botão de ação principal.

12 – Definição de Datas – Passagens Próprias



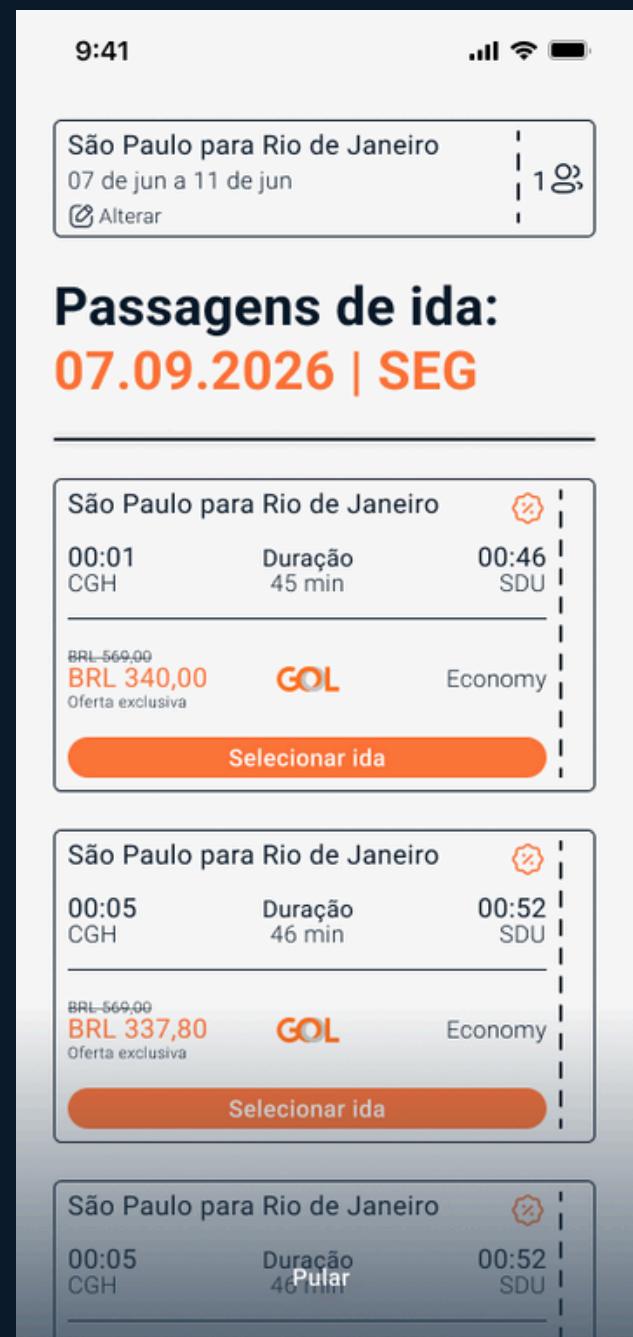
Componentes utilizados: botão de voltar, título, seletor de mês e ano, componente de calendário, toggle switch e botão de ação principal.

13 – Logística – Oferta de Compra de Passagens



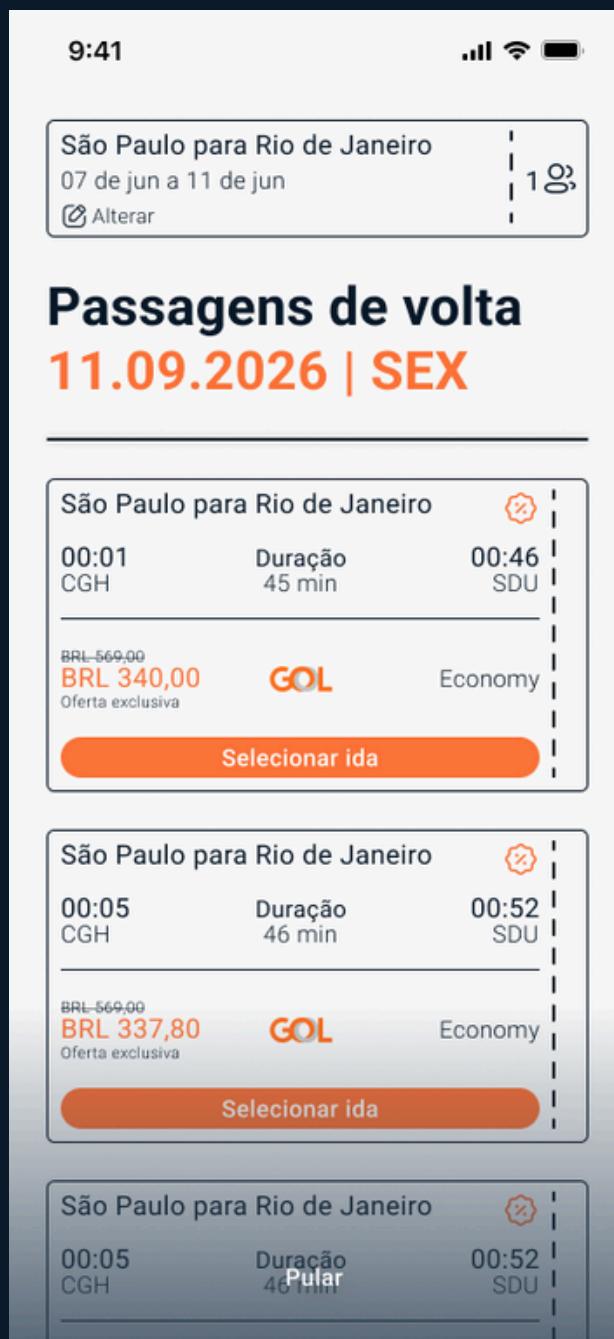
Componentes utilizados: botão de ação principal de confirmação e um botão de ação secundário.

14 – Logística – Seleção de Passagem de Ida



Componentes utilizados: botão de voltar, rotulo de destino e data, título de seção, lista de cartões de resultados, um botão de ação de seleção por item e um botão de ação secundário.

15 – Logística - Seleção de Passagem de Volta



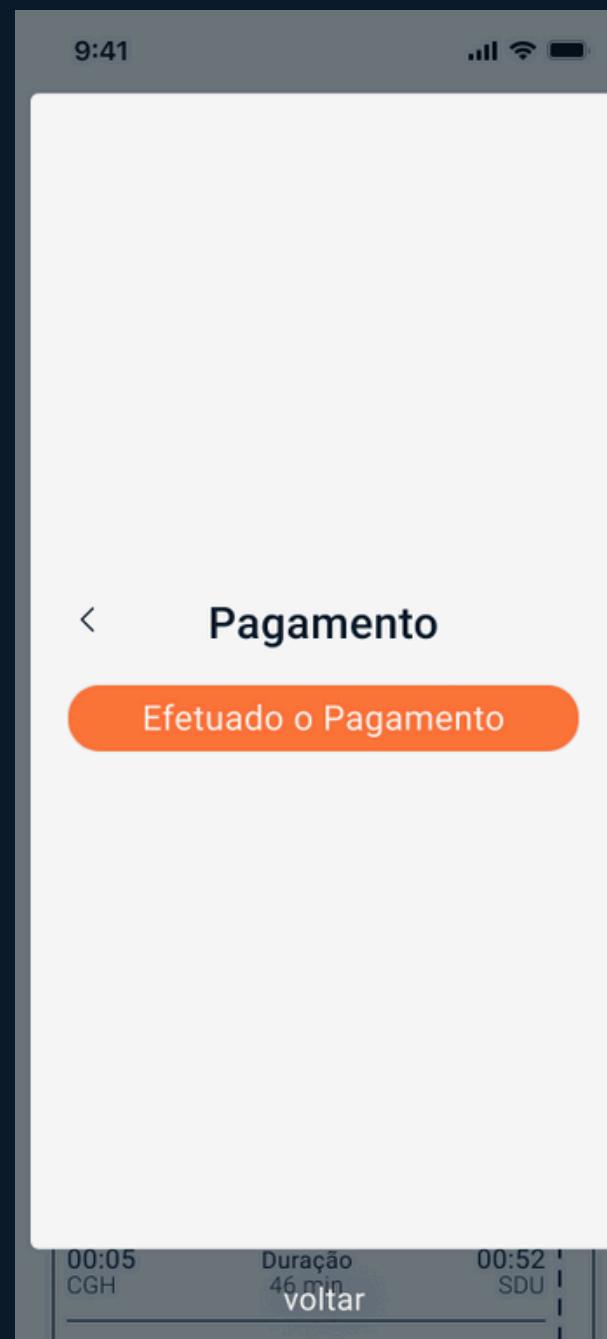
Componentes utilizados: botão de voltar, rotulo de destino e data, título de seção, lista de cartões de resultados, um botão de ação de seleção por item e um botão de ação secundário.

16 – Checkout - Resumo e Pagamento



Componentes utilizados: botão de voltar, cartão de informações de pagamento, detalhes do valor e botão principal de ação.

17 – Confirmação de Pagamento



Componentes utilizados: botão de voltar, título, texto de orientação, botões de ação e botão de ação secundário.

18 – Definição de Hospedagem - Escolha de Ação



Componentes utilizados: título, texto de orientação, botões de ação e botão de ação secundário.

19 – Definição de Hospedagem - Busca por Reserva



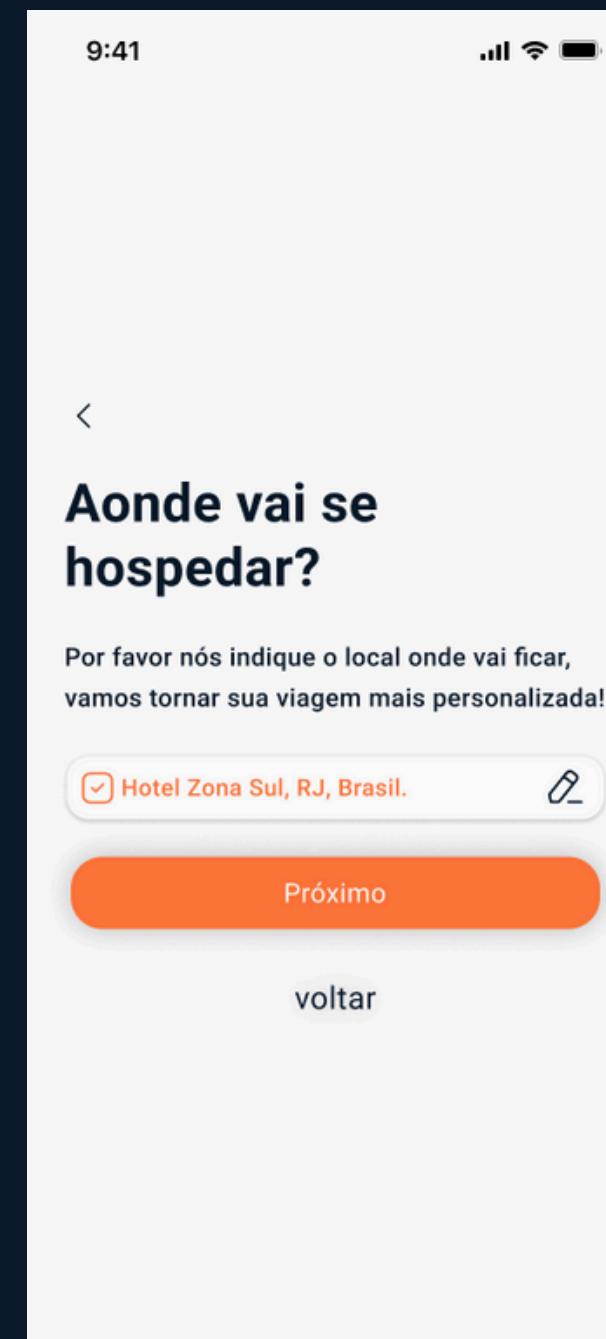
Componentes utilizados: título, texto de orientação, campo de busca e botão de ação secundário de voltar.

20 - Definição de Hospedagem - Resultados da Busca



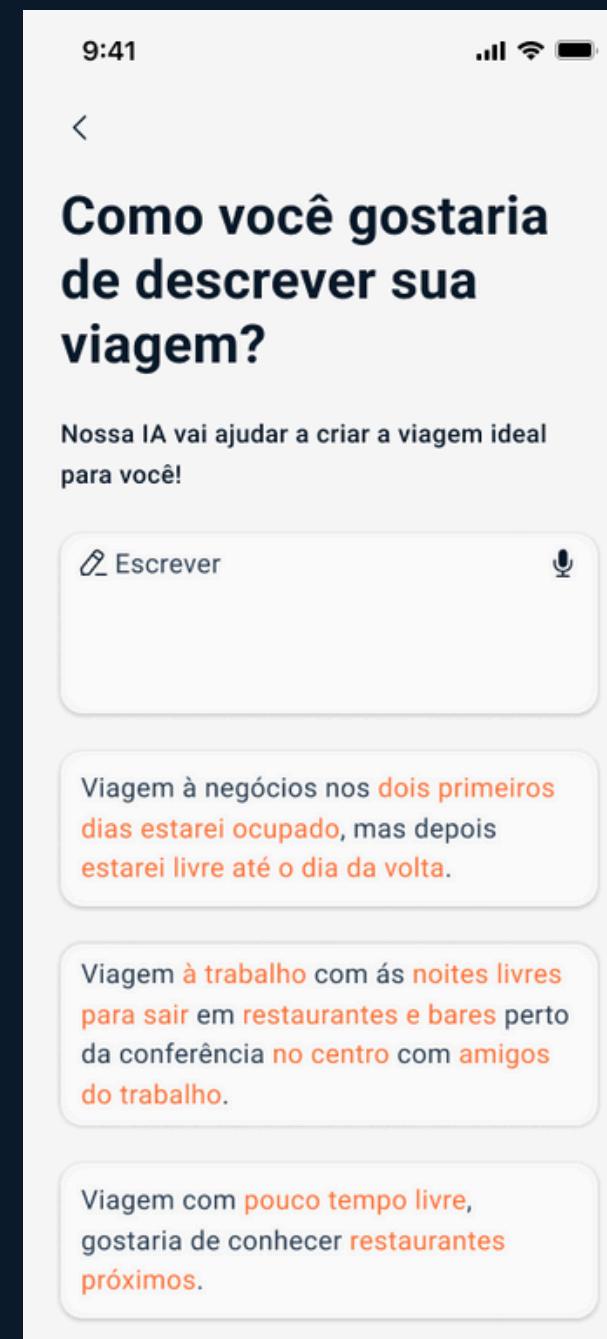
Componentes utilizados: botão de voltar, título, texto de orientação, campo de busca (com lista de resultados/sugestões) e botão de ação secundário de voltar.

21 - Definição de Hospedagem - Confirmação da Reserva



Componentes utilizados: botão de voltar, título, texto de orientação, tag de destino selecionado e botão de ação principal, e botão de ação secundário de voltar.

22 - Prompt de Refinamento da IA - Sugestões de Input



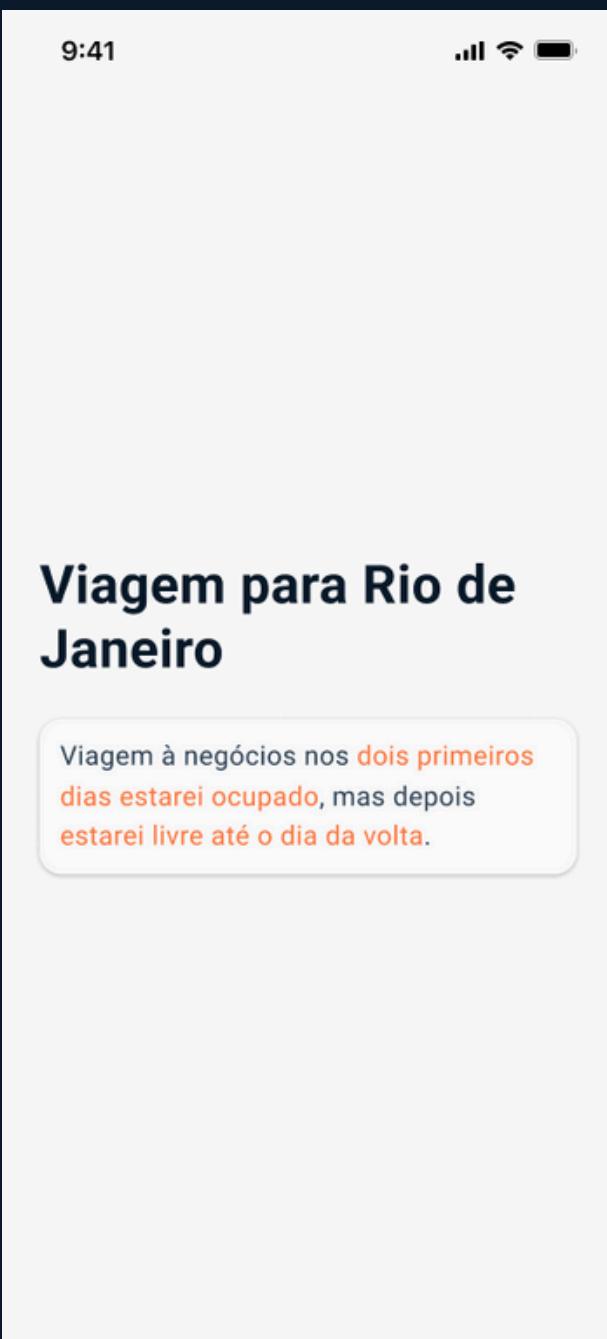
Componentes utilizados: botão de voltar, título, texto de orientação, campo de texto multilinha e lista de sugestões.

23 - Prompt de Refinamento da IA - Input do Usuário



Componentes utilizados: botão de voltar, título, texto de orientação, campo de texto multilinha e botão de ação.

24 - Revisão Final - Descrição da Viagem



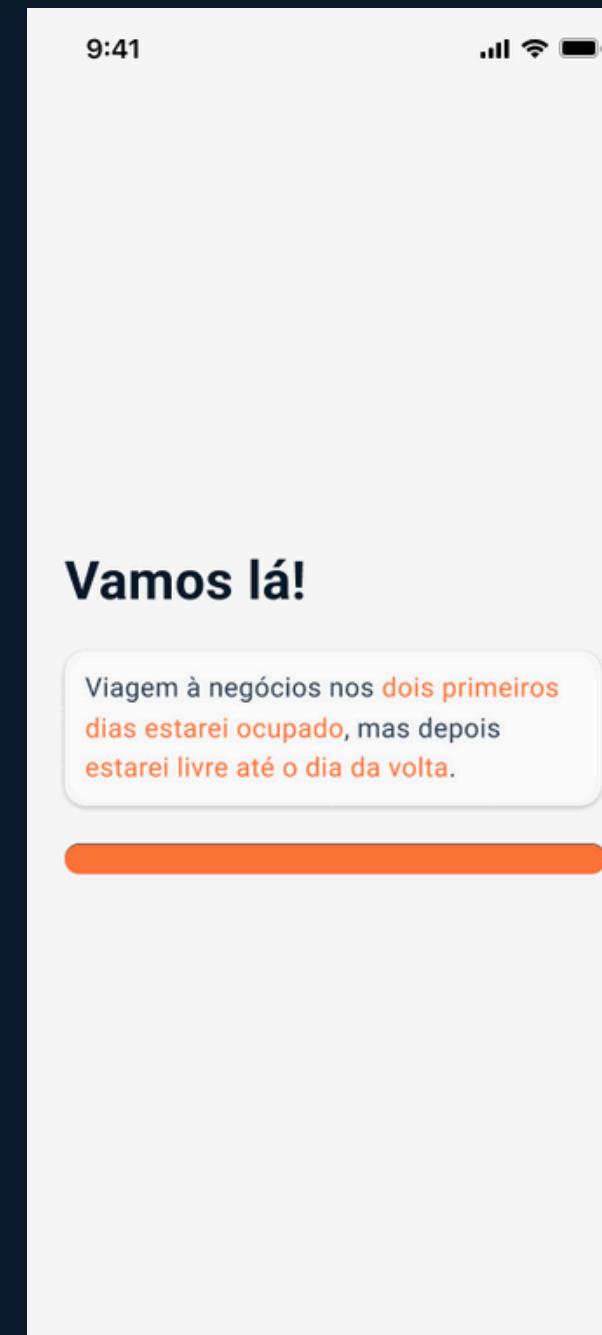
Componentes utilizados: título e cartão de descrição.

25 – Geração de Roteiro –
Processando IA



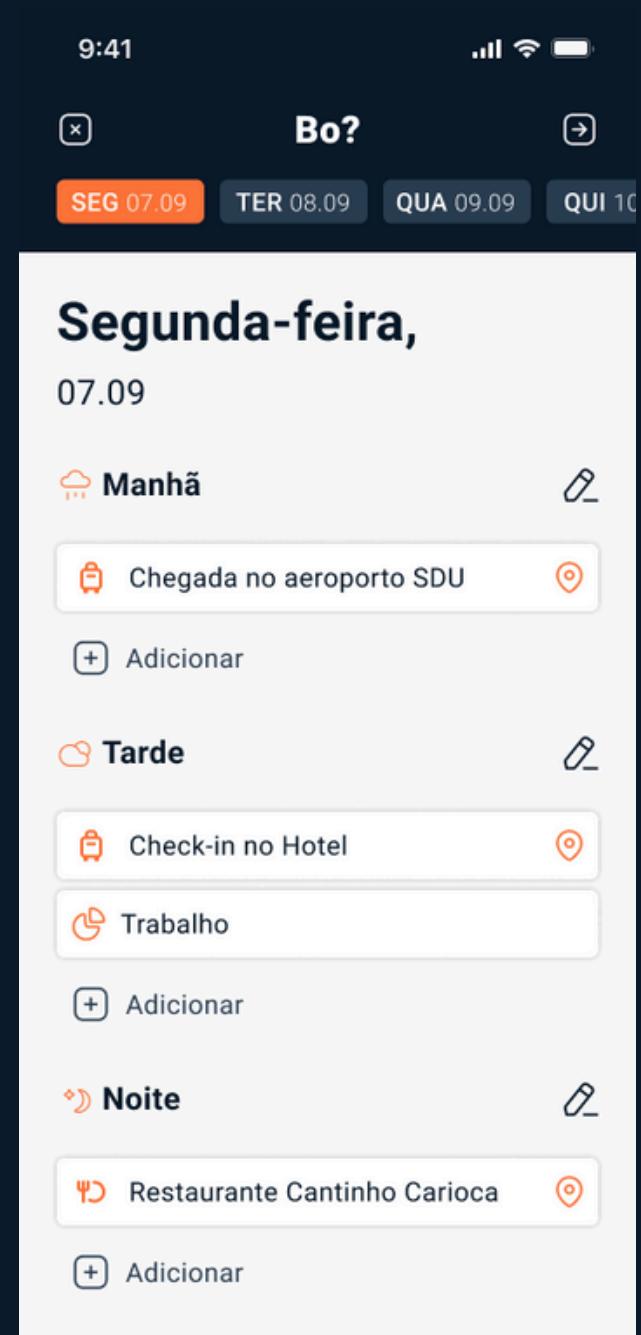
Componentes utilizados: título, cartão de descrição e barra de progresso.

26 – Geração de Roteiro – Diálogo de Transição



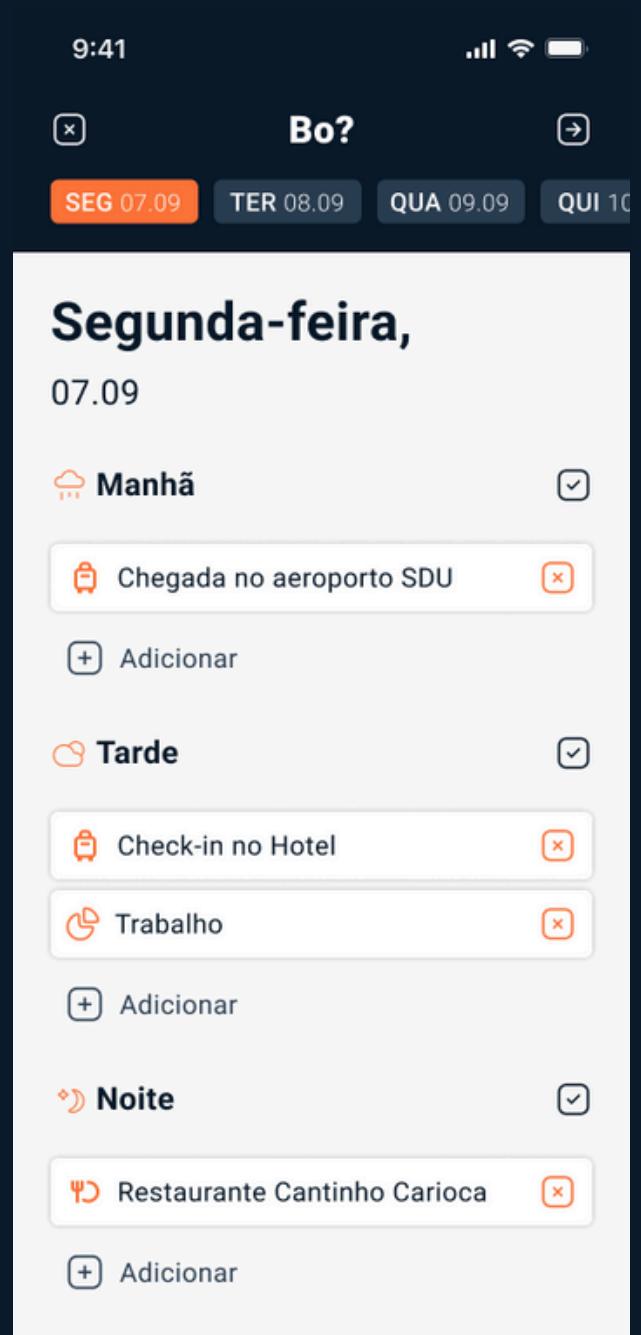
Componentes utilizados: título, cartão de descrição e barra de progresso.

27 – Gerenciamento de Roteiro – Visualização Diária



Componentes utilizados: botão de voltar, seletor de abas horizontal, título, lista de seção com horários, itens de lista e botões de seleção.

28 – Gerenciamento de Roteiro – Status de Execução



Componentes utilizados: botão de voltar, seletor de abas horizontal, título, lista de seção com horários, itens de lista e botões de seleção.

29 – Detalhe de Atividade do Roteiro



Componentes utilizados: botão de voltar, título, cartão de informações, mapa e botão de ação principal.

30 - Gerenciamento - Detalhe de Atividade



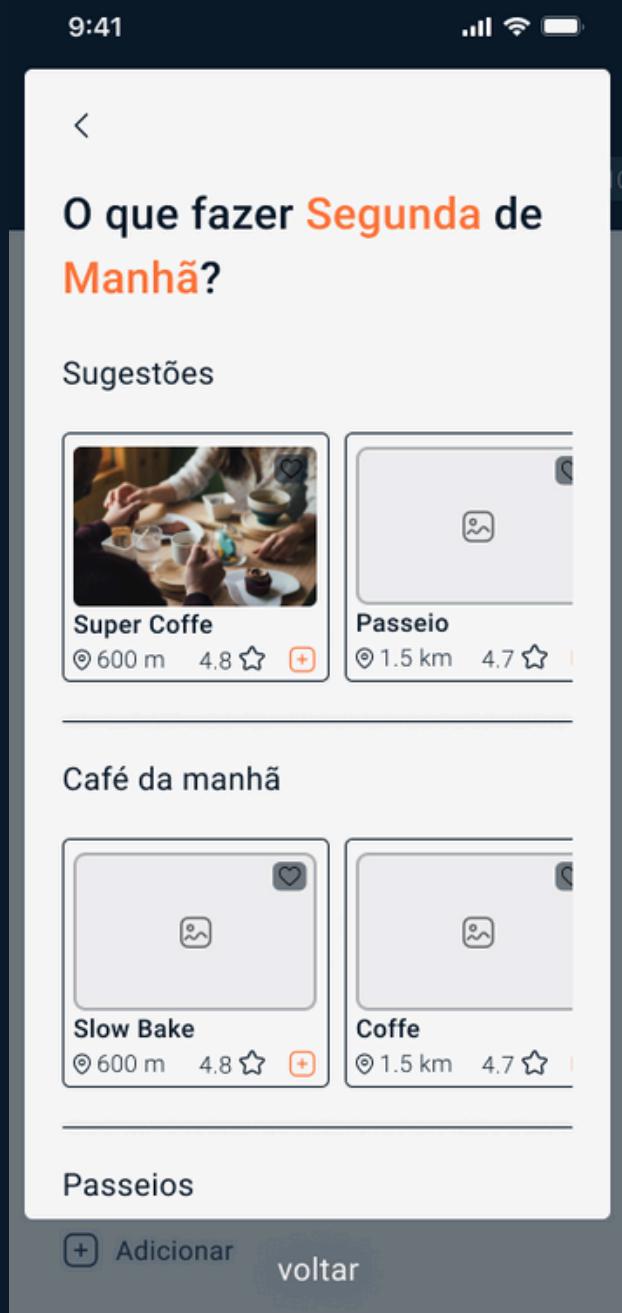
Componentes utilizados: botão de voltar, título, cartão de informações, mapa e botões de ação.

31 - Gerenciamento - Diálogo de Confirmação de Alteração



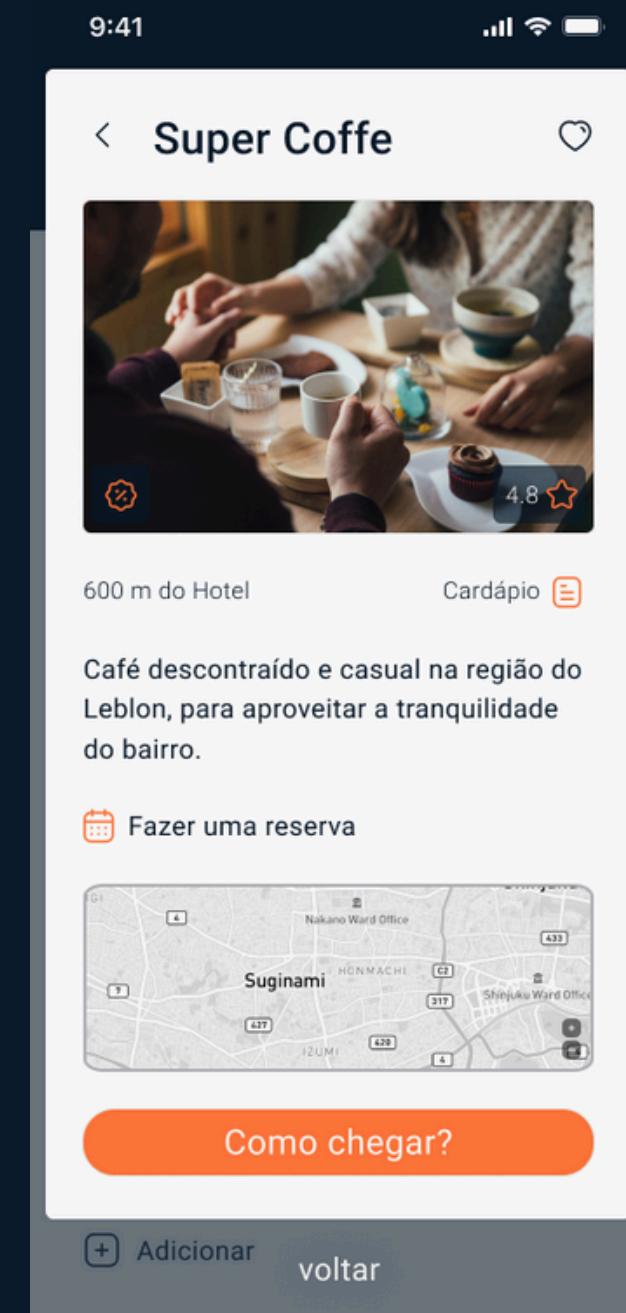
Componentes utilizados: título e botões de ação.

32 - Gerenciamento - Sugestão de Atividades da IA



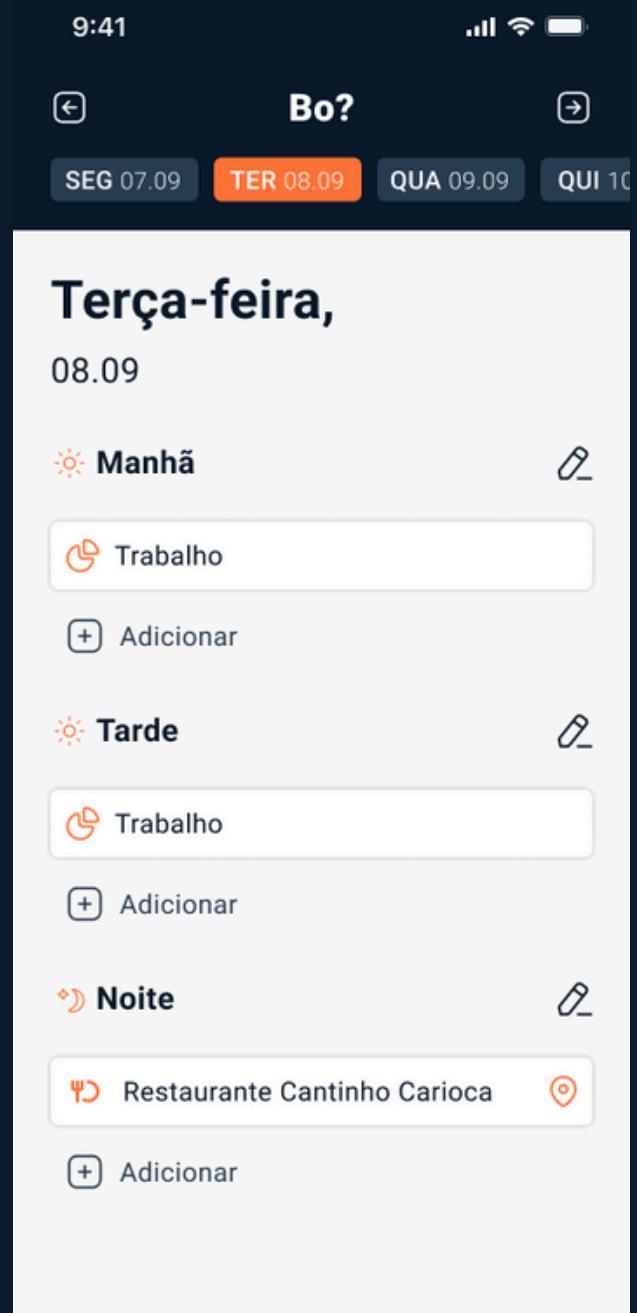
Componentes utilizados: botão de voltar, título, rótulos de seção, listas de cartões horizontais com miniaturas de destinos e botões de ação.

33 - Gerenciamento - Detalhe de Sugestão



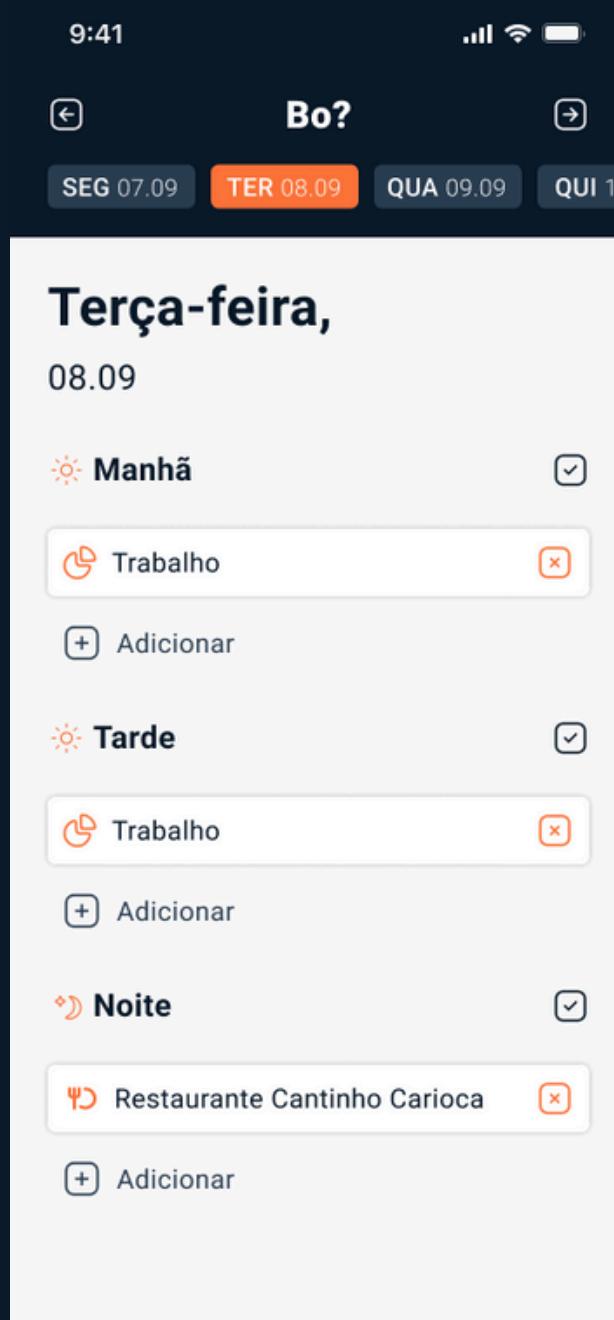
Componentes utilizados: botão de voltar, título, cartão de informações, mapa e botões de ação.

34 - Gerenciamento - Edição Diária (Visualização)



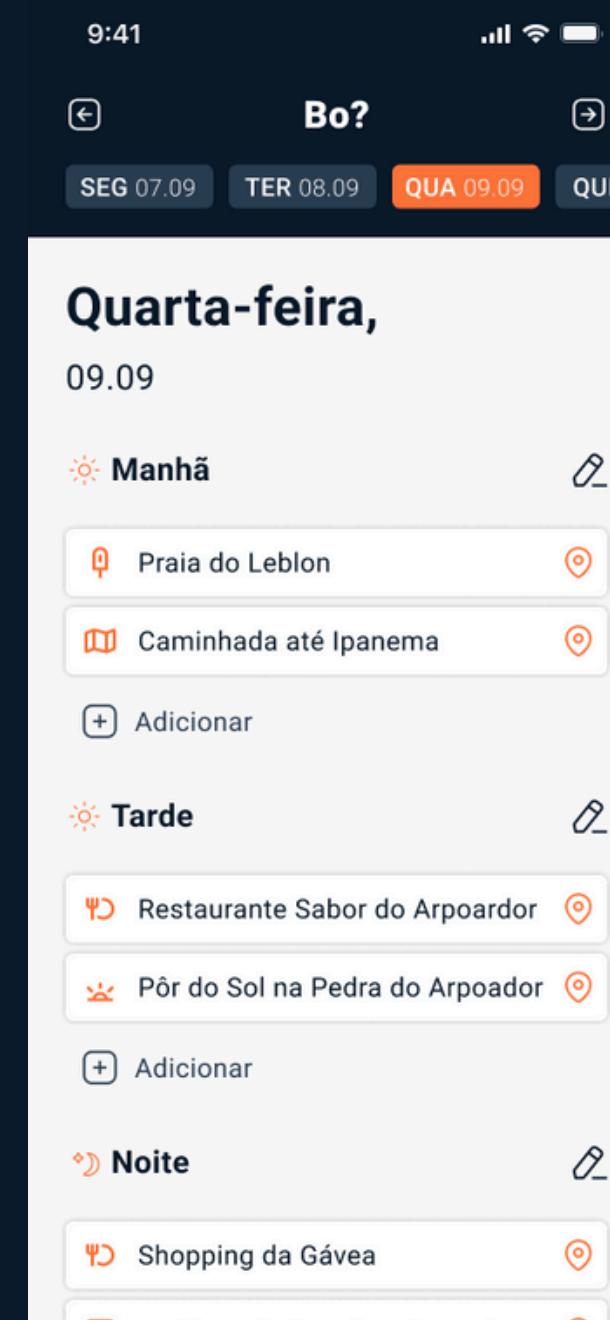
Componentes utilizados: botão de voltar, seletor de abas horizontal, título, lista de seção com horários, itens de lista e botões de seleção.

35 - Gerenciamento de Roteiro - Terça-feira



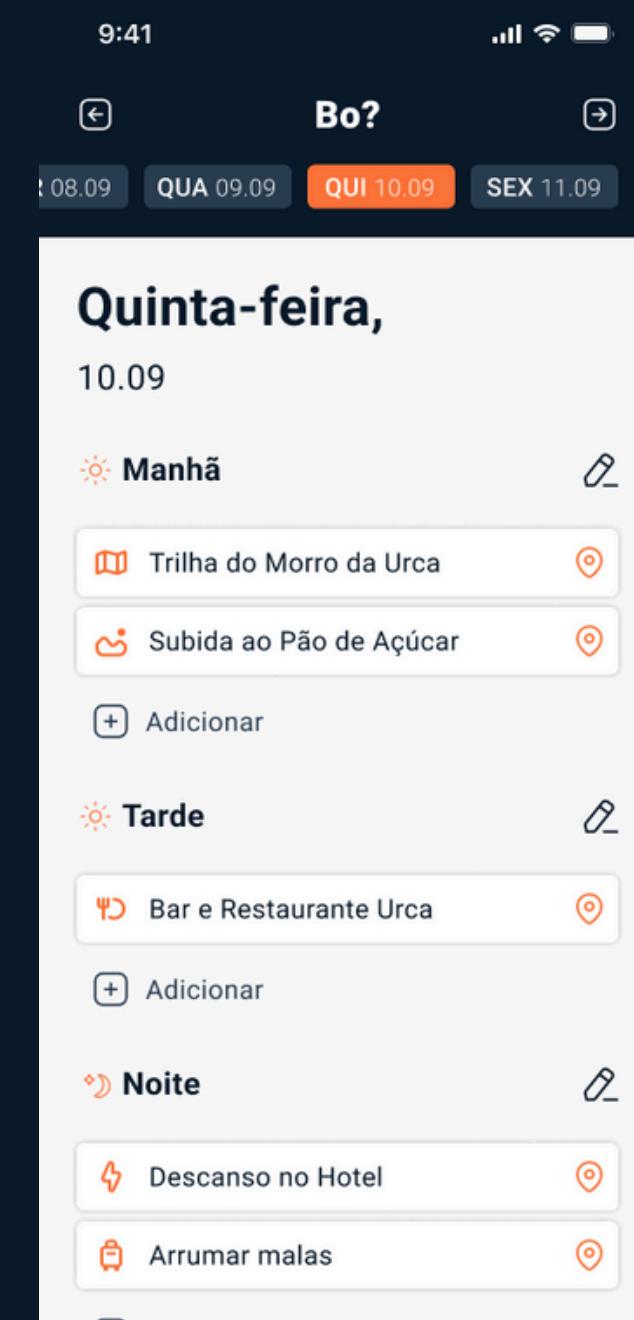
Componentes utilizados: botão de voltar, seletor de abas horizontal, título, lista de seção com horários, itens de lista e botões de seleção.

36 - Gerenciamento de Roteiro - Quarta-feira



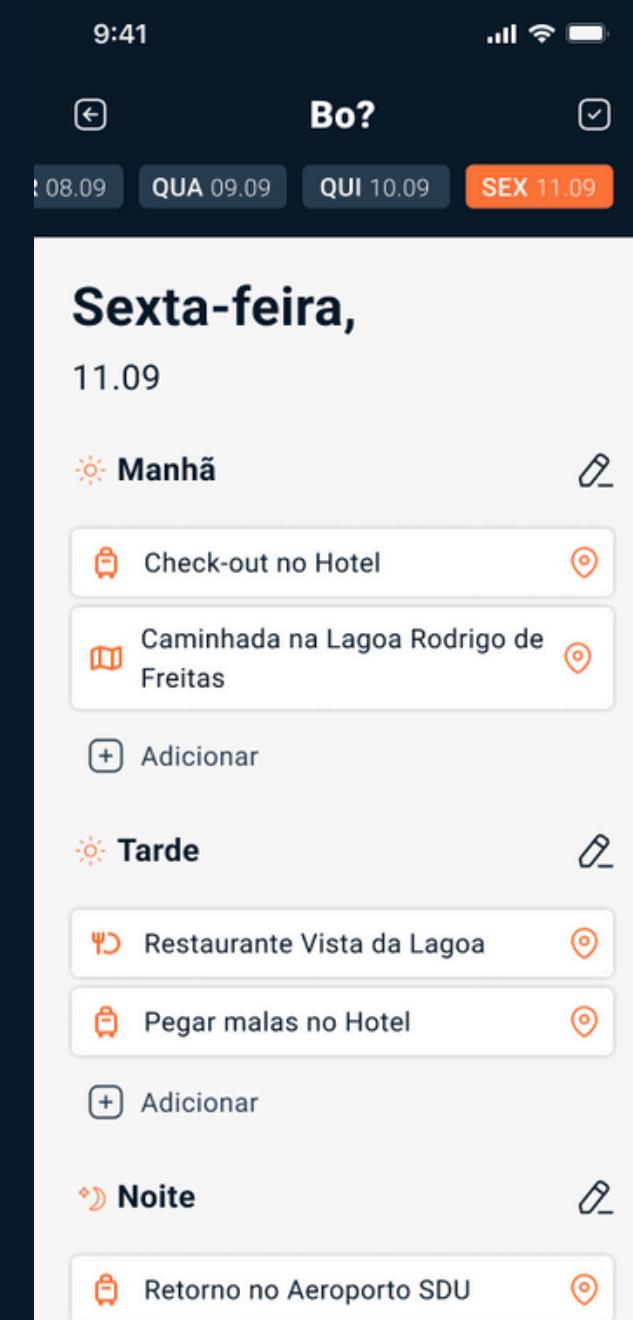
Componentes utilizados: botão de voltar, seletor de abas horizontal, título, lista de seção com horários, itens de lista e botões de seleção.

37 - Gerenciamento de Roteiro - Quinta-feira



Componentes utilizados: botão de voltar, seletor de abas horizontal, título, lista de seção com horários, itens de lista e botões de seleção.

38 - Gerenciamento de Roteiro - Sexta-feira



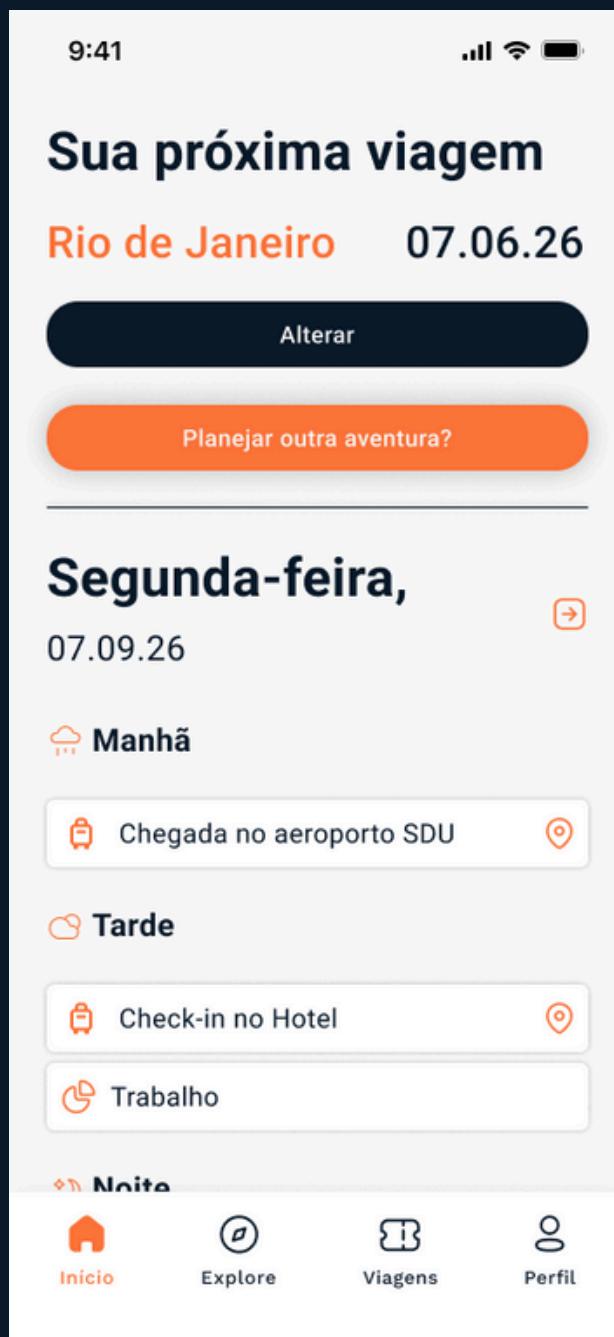
Componentes utilizados: botão de voltar, seletor de abas horizontal, título, lista de seção com horários, itens de lista e botões de seleção.

39 - Conclusão - Compartilhamento Social



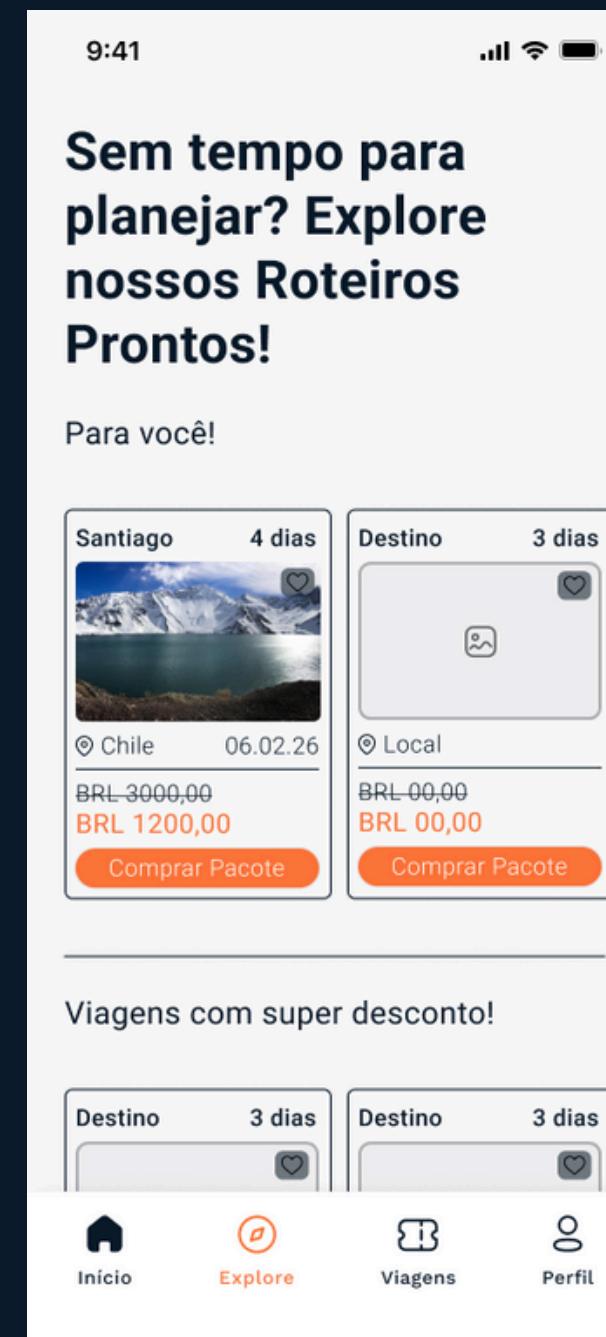
Componentes utilizados: botão de voltar, título, campo de busca e botões de ação.

40 - Gerenciamento de Roteiro - Visão Geral



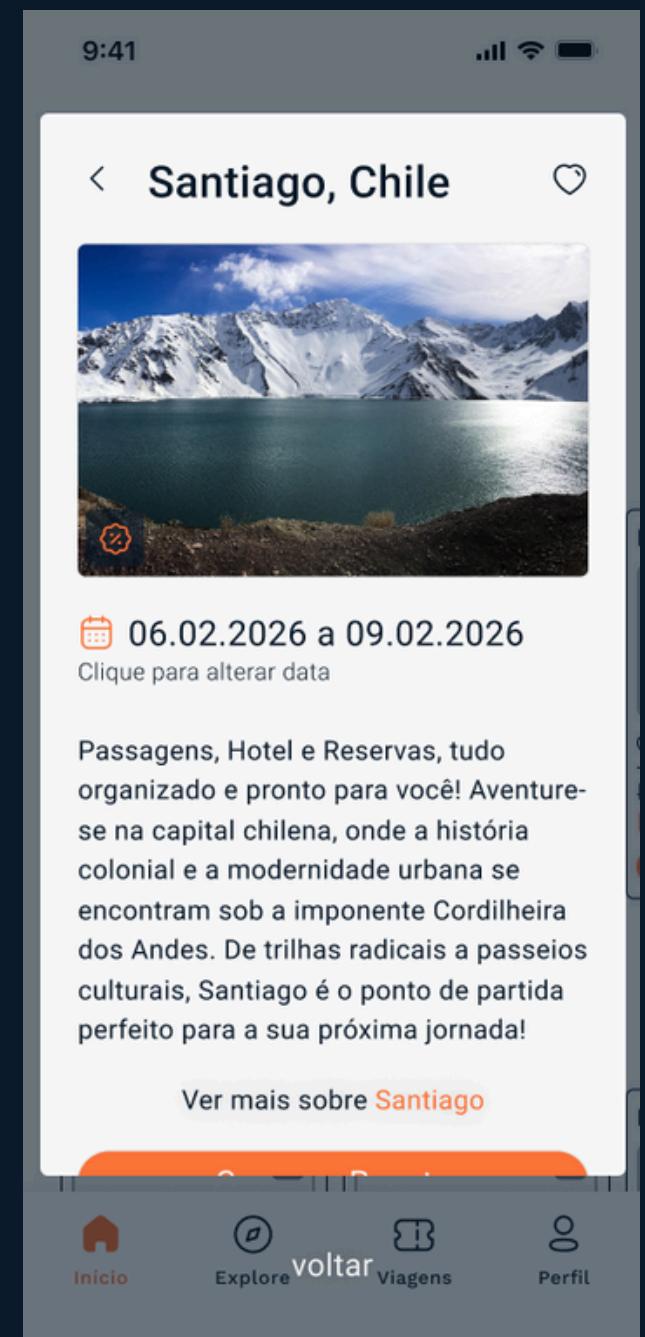
Componentes utilizados: título, botão de ação, rótulos de seção, listas de cartões horizontais com miniaturas de destinos, e uma barra de navegação inferior.

41 - Aba Explorar - Sugestões de Roteiros



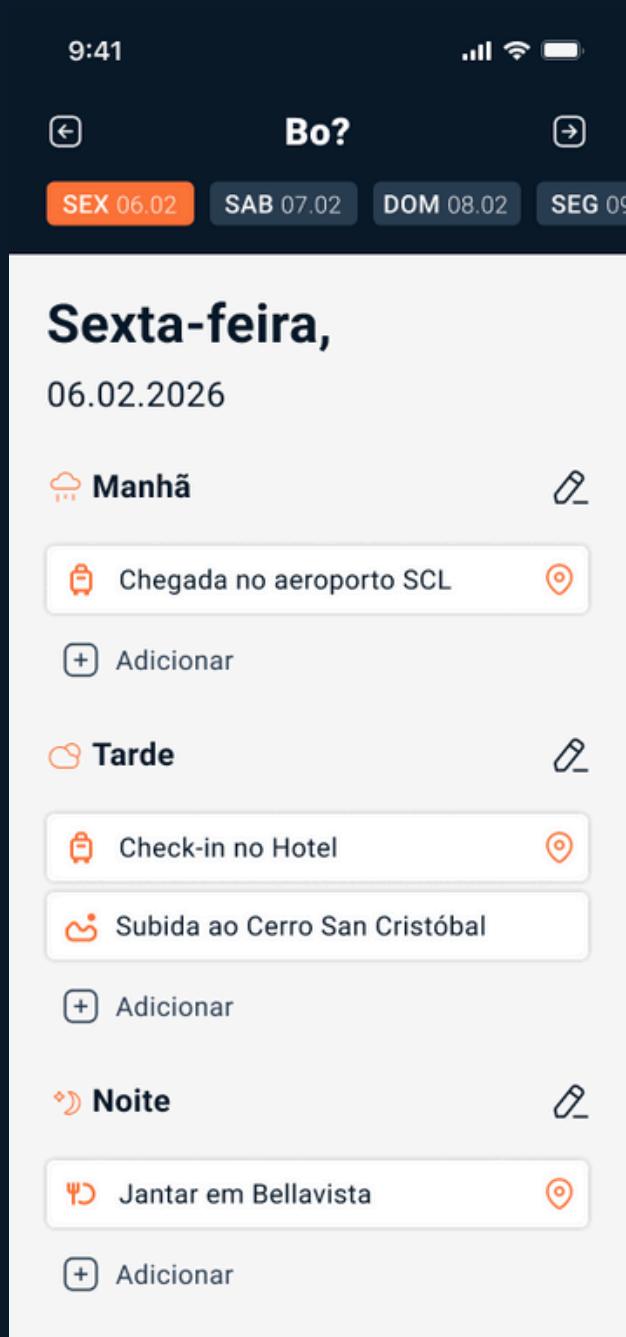
Componentes utilizados: título, texto de orientação, rótulos de seleção, lista de cartões horizontais com cartões, botões de ação e barra de navegação.

42 - Detalhe do Roteiro Pré-Pronto - Santiago



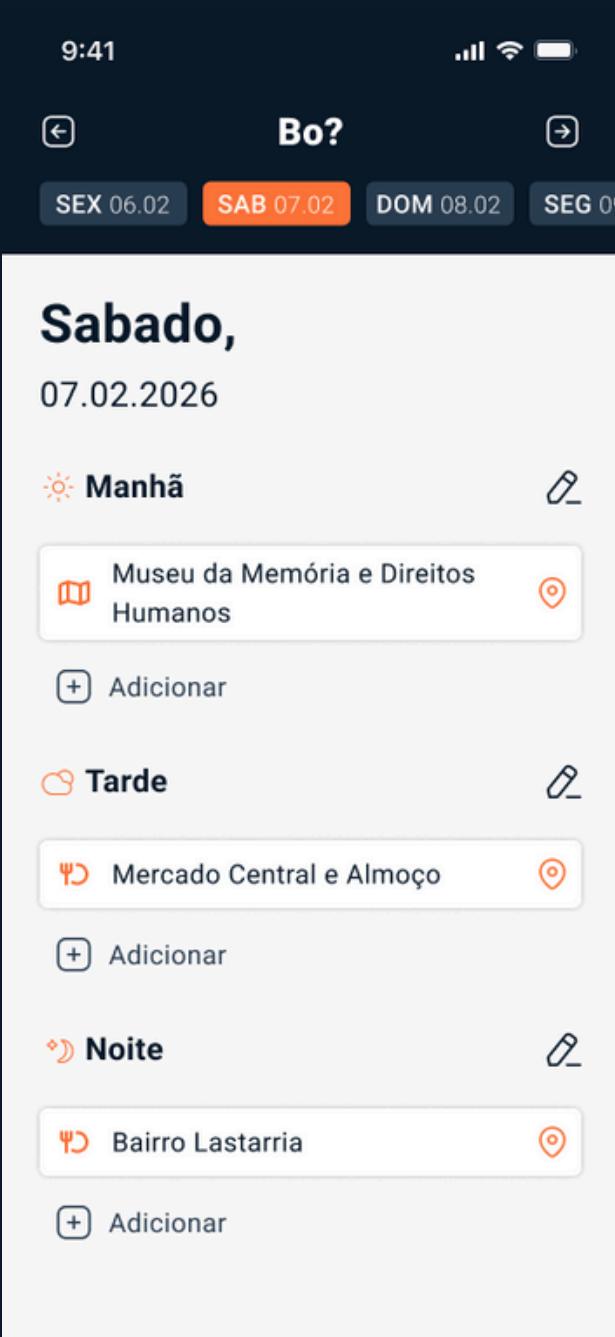
Componentes utilizados: botão de voltar, tag de destino, cartão de imagem, seletor de datas, texto com descrição e botões de ação.

43 - Gerenciamento de Roteiro - Sexta-feira



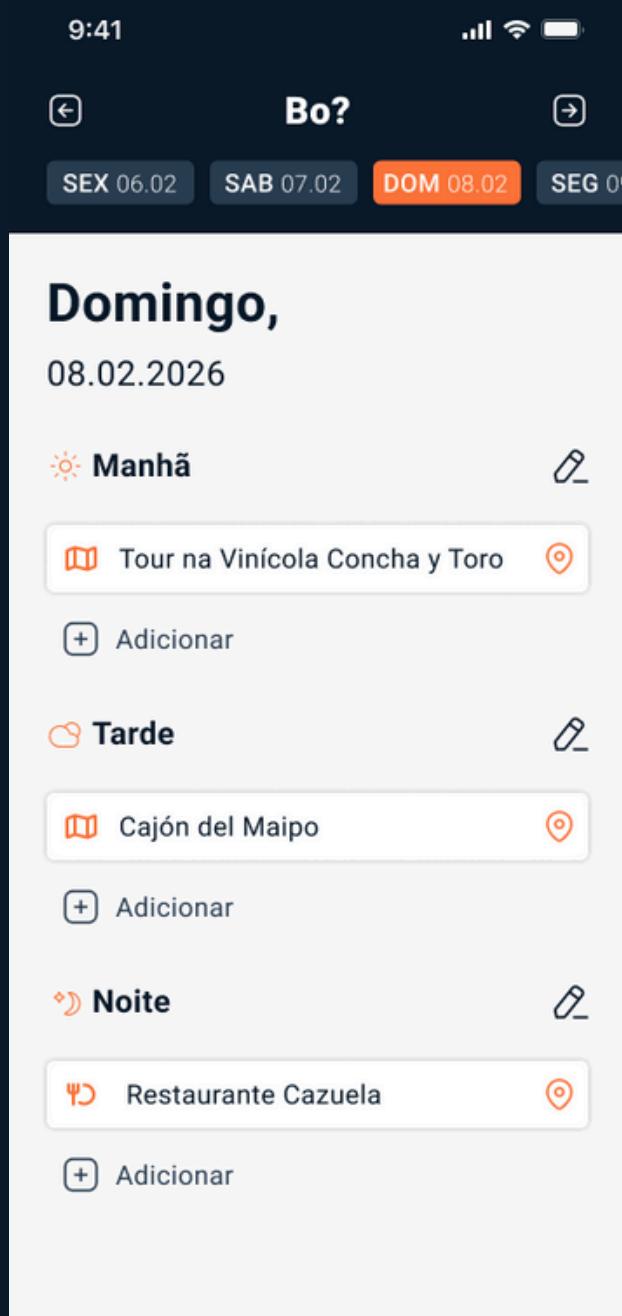
Componentes utilizados: botão de voltar, seletor de abas horizontal, título, lista de seção com horários, itens de lista e botões de seleção.

44 - Gerenciamento de Roteiro - Sábado



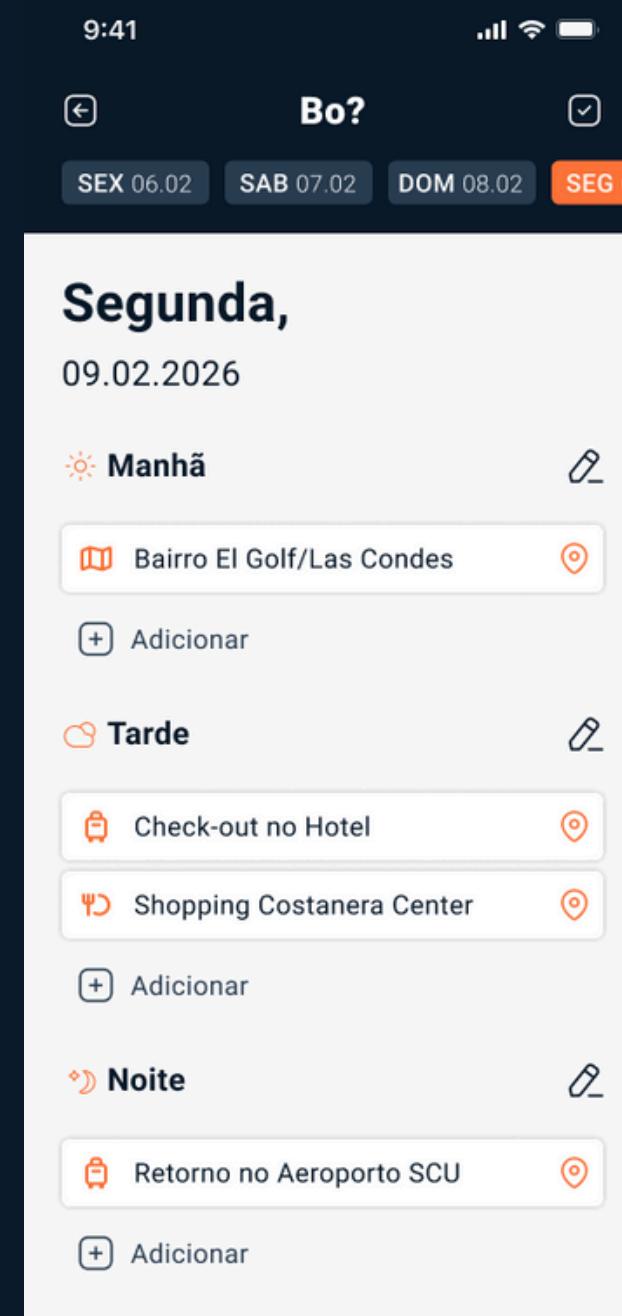
Componentes utilizados: botão de voltar, seletor de abas horizontal, título, lista de seção com horários, itens de lista e botões de seleção.

45 - Gerenciamento de Roteiro - Domingo



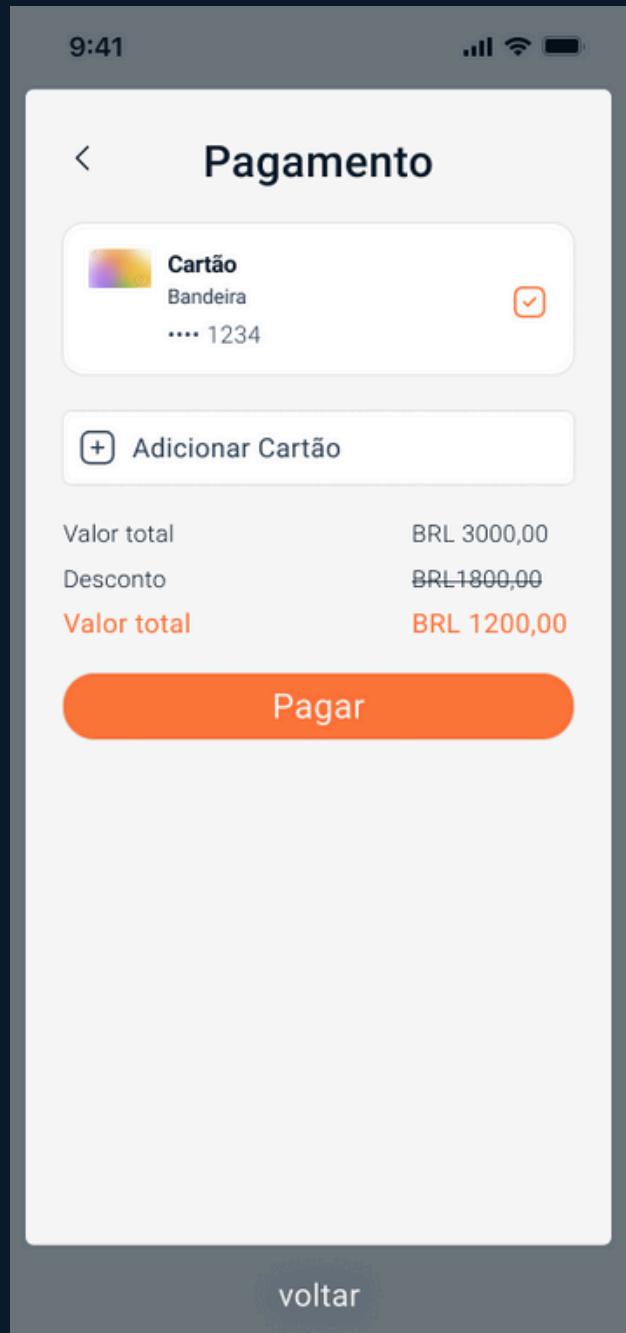
Componentes utilizados: botão de voltar, seletor de abas horizontal, título, lista de seção com horários, itens de lista e botões de seleção.

46 - Gerenciamento de Roteiro - Segunda



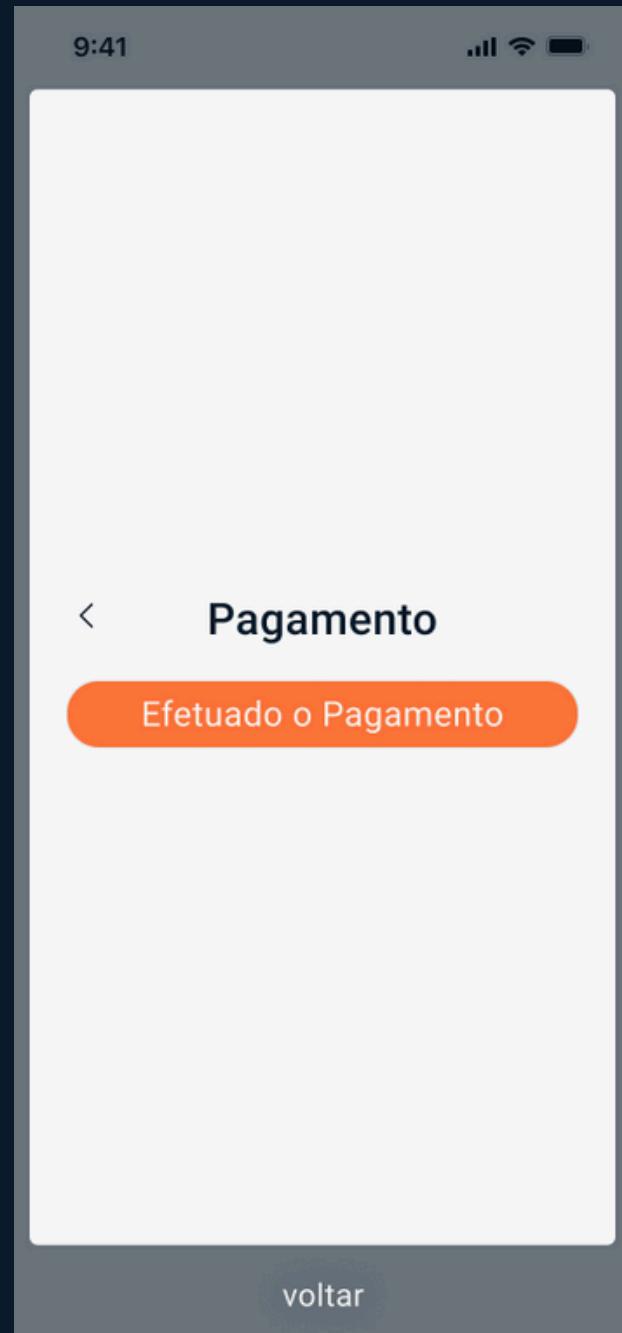
Componentes utilizados: botão de voltar, seletor de abas horizontal, título, lista de seção com horários, itens de lista e botões de seleção.

47 - Checkout - Resumo e Pagamento



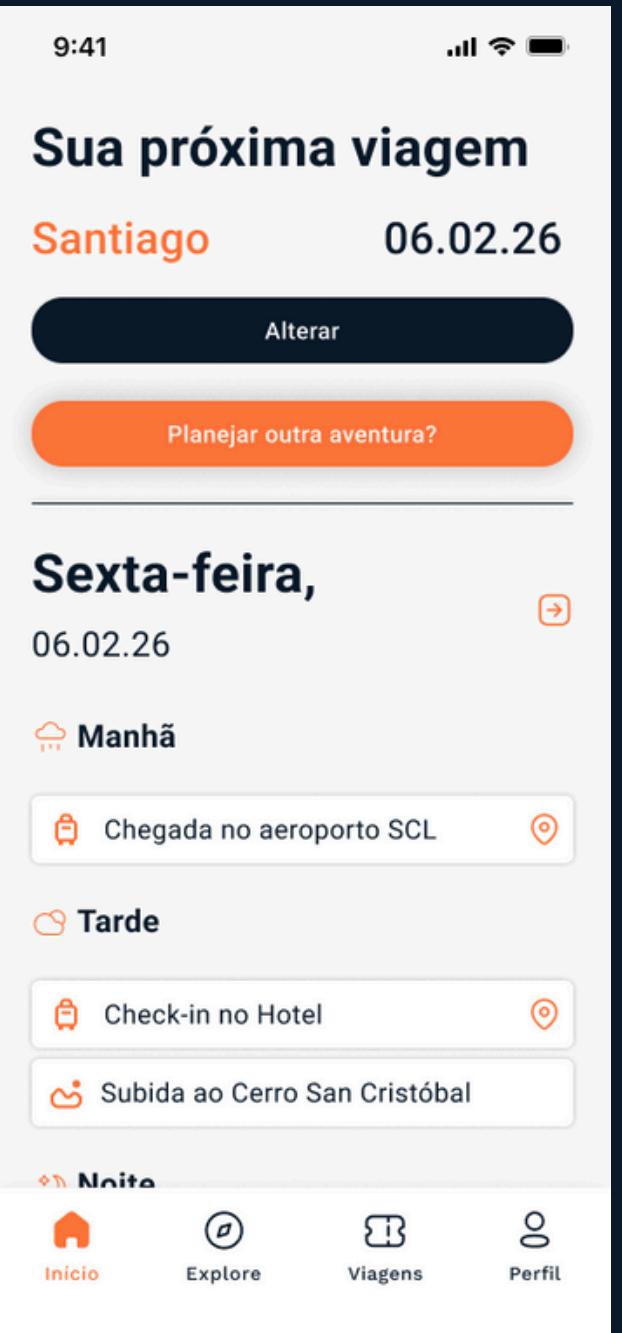
Componentes utilizados: botão de voltar, cartão de informações de pagamento, detalhes do valor e botão principal de ação.

48 - Confirmação de Pagamento



Componentes utilizados: botão de voltar, título, cartão de feedback e botão de ação secundário.

49 - Gerenciamento de Roteiro - Roteiro Adicionado



Componentes utilizados: título, botão de ação, rótulos de seção, listas de cartões horizontais com miniaturas de destinos, e uma barra de navegação inferior.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Karina. [Imagen de montanhas, lago ou paisagem]. [s. l.]: Pixabay, [s.d.]. 1 imagem. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/users/kahalb-4581343/>. Acesso em: 16/09/2025.

ANESTEV, Christo. [Imagen de paisagem urbana ou monumento]. [s. l.]: Pixabay, [s.d.]. 1 imagem. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/users/anestiev-2736923/>. Acesso em: 16/09/2025.

GUERTZENSTEIN, Jose. [Imagen de avião ou paisagem aérea]. [s. l.]: Pixabay, [s.d.]. 1 imagem. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/users/guertzen-14514841/>. Acesso em: 16/09/2025.

PAVEZ, Daniel. [Imagen de paisagem, montanha ou urbana]. [s. l.]: Pixabay, [s.d.]. 1 imagem. Disponível em: <https://www.google.com/search?q=https://pixabay.com/pt/users/danielpavezs-17180161/>. Acesso em: 16/09/2025.

DEEZER. [Deezer]: música e podcast. Versão [Indicar a versão utilizada]. [s. l.]: Deezer SA, [2024?]. Aplicativo. Disponível em: <https://play.google.com/store/games?hl=en>. Acesso em: 20/08/2025.

LATAM AIRLINES GROUP. [LATAM Airlines]: app oficial. Versão [Indicar a versão utilizada]. [s. l.]: LATAM Airlines Group, [2024?]. Aplicativo. Disponível em: <https://play.google.com/store/games?hl=en>. Acesso em: 20/08/2025.

SPOTIFY. [Spotify]: música e podcast. Versão [Indicar a versão utilizada]. [s. l.]: Spotify AB, [2024?]. Aplicativo. Disponível em: <https://play.google.com/store/games?hl=en>. Acesso em: 20/08/2025.

LINKS

Figma:
<https://www.figma.com/design/FRBa0xI4MN87jleDU8br4e/Aplicativo-BO-?node-id=0-1&t=GVmdEoINMLIUCRjN-1>

MoLIC:
<https://drive.google.com/file/d/1G-8U8E4D0S5j6a5gpi0V8eo16K0olHA-/view?usp=sharing>

