



Protótipo de sistema Aplicativo Pedir Gás Agendamentos e Notificações

Disciplina: Projeto da Interação Humano Computador - IHC e
da Interface do Usuário - UI

Por Leonardo Araujo Rodrigues

Setembro 2025

SUMÁRIO

1. Definição

2. Personas

2.1. Cenários

3. Objetivos

4. Modelo Interação MoLIC

5. User Interface

6. Link Github

1. Definição dos objetivos

Este MVP tem o objetivo de prototipar a funcionalidade de agendamento da entrega do produto na data e hora desejada do cliente dentro do aplicativo pedir gás.

Não tem como objetivo mudanças nas demais funcionalidades existentes no APP como seleção dos produtos, pagamentos, cupom desconto, chat e cancelamento do pedido, bem como mudança de layout e sua identidade visual.

A proposta é permitir facilidade e comodidade ao cliente em receber o produto em sua casa em dia e hora com maior conforto possível, dentro dos parâmetros de entregas definidos pela localização e representante escolhido.

2. Personas

Conforme pesquisa com os usuários selecionamos as personas que manifestaram desejos de uso de funcionalidades que facilitem o processo de compra, acompanhamento e entrega do produto em data e hora desejado.



Persona :

Maria José, tem 27 anos, mora com o marido e uma cidade de Niterói, tem rotina de uso de gás de cozinha baixa. Ela valoriza a facilidade e a rapidez, geralmente realizando a compra de forma pontual e sem muitas dúvidas.

Objetivos: Maria precisar ter sempre disponível o APP para compra do gás. Deseja poder escolher o menor tempo de entrega do pedido. Prefere o recebimento de notificações para saber quando o gás vai chegar, assim posso me organizar melhor, mesmo existindo um status dentro da aplicação.	Frustrações: Se precisar se deslocar até uma loja física para compra do gás que tomem muito seu tempo a faria ficar insatisfeita se este motivo fosse causado pelo APP. Apresentar erro em uma compra no Aplicativo e não confiar mais na plataforma, faria que a Maria não usasse mais o serviço do APP.
---	--

Sempre prefere soluções digitais que economizam tempo.	
--	--

2.1. Cenários

Grupo da Persona 1 – Grupo com uso esporádico do APP para compra do Gás.

Cenário 1 – Tempo de Entrega e agendamento

Poder selecionar a revenda com menor tempo de entrega do pedido e agendar melhor dia e horário para a entrega do pedido.

Cenário 2 – Notificações do status do pedido

Deseja sempre ser avisada do andamento do status do pedido na forma escolhida: WhatsApp ou SMS ou dentro do próprio APP.

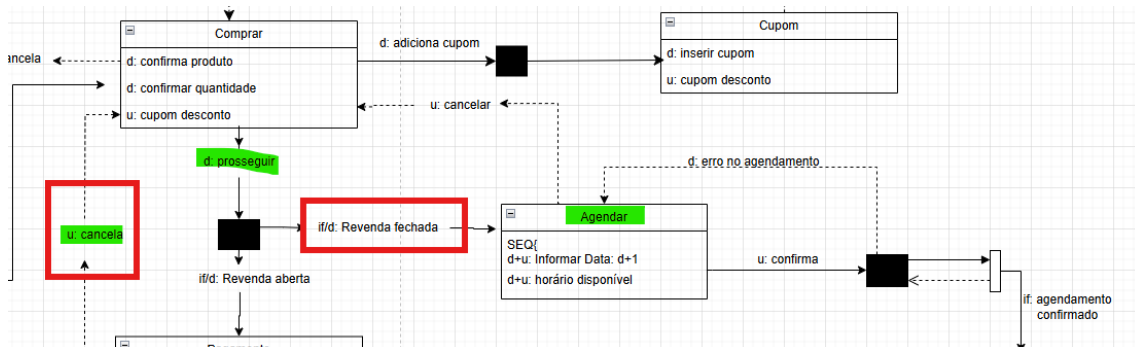
3. Objetivos

O objetivo é criar uma interação do usuário com o sistema com a funcionalidade de realizar agendamento da entrega pedido realizado.

Permitir sua navegação nas telas de compra até o agendamento de forma rápida e intuitiva, bem como cancelar a operação sempre que for necessário.

Definido o ponto de interação temos o diagrama modelo MoLIC abaixo que tratar o ponto de decisão do usuário em agendar a entrega ou cancelar a compra nos casos de uma revenda fechada.

A intenção é representar de forma interativa, de maneira próxima ao que se esperaria do funcionamento real, a interface de um aplicativo destinado à aplicação da técnica.



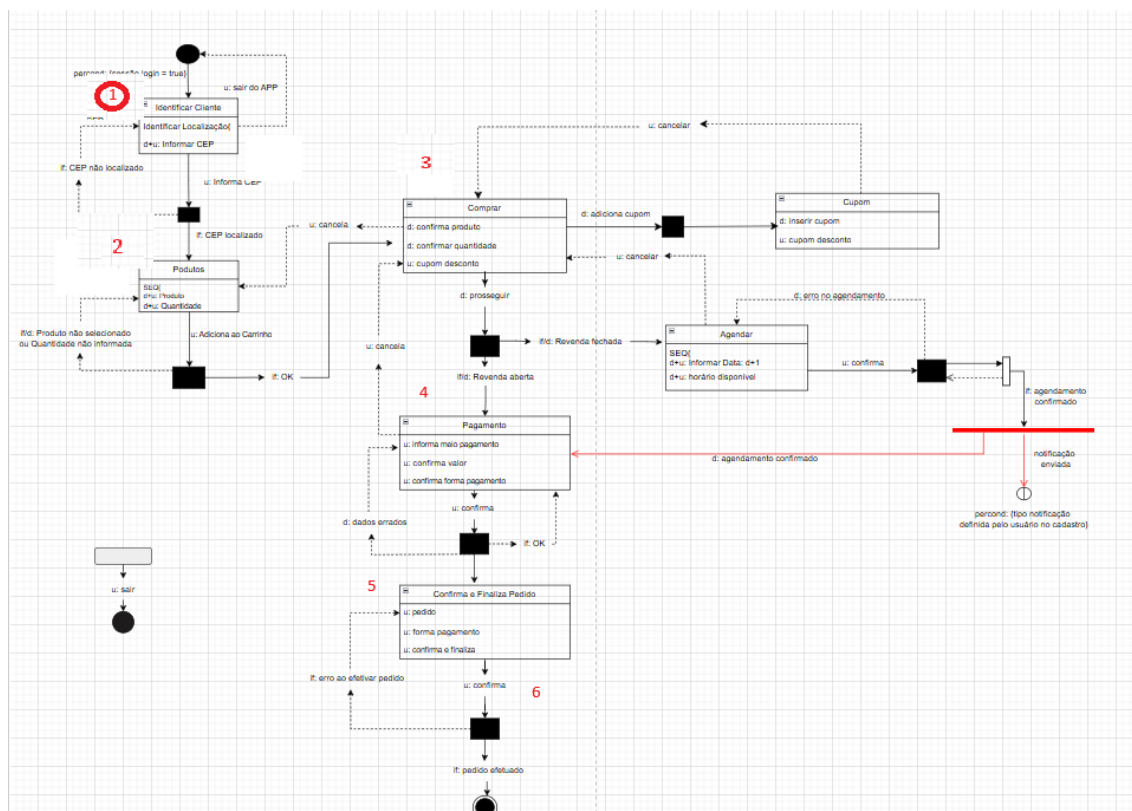
4. Modelo de Interação MoLIC

Após a ideação do contexto e funcionamento geral do sistema realizada com as orientadoras do projeto, o primeiro passo para a concepção do protótipo consistiu na modelagem do fluxo de interação do usuário com a interface do sistema. Esta etapa faz referência ao elemento Estrutura e foi desenvolvida na construção de um diagrama MoLIC, que pode ser conferido na figura 2 para representar o fluxo e diálogos da conversa entre o usuário e a interface.

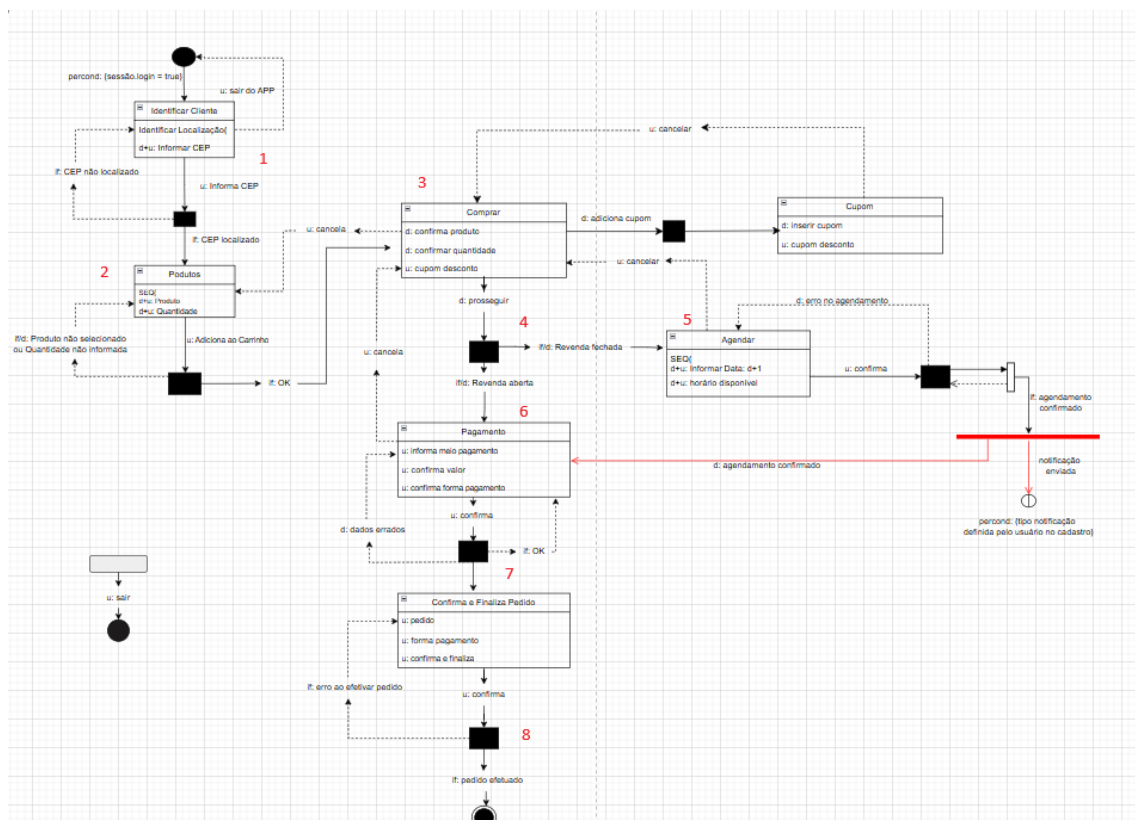
A partir de uma visualização estruturada do fluxo de interação, foi possível adquirir uma visão mais concreta de como as funcionalidades da aplicação seriam acessíveis aos usuários.

~~Modelo de interação foi criado a partir da jornada da persona Maria José. Ela considera importante poder escolher data e hora para receber o pedido e ser informada do andamento do processo de entrega. Mediante estas dores incluímos um modelo para atendimento das expectativas do cliente dentro do fluxo atual do APP. Imagem abaixo exemplifica modelo completo do processo de compra do gás na plataforma.~~

Ainda dentro do modelo MoLIC temos Sequência dos passos de compra com a revenda aberta, como forma de ilustrar como é o processo dentro do aplicativo, porém estas funcionalidades não serão alteradas nesse protótipo.



Dentro do escopo do MVP temos Sequência dos passos de compra com a revenda fechada onde o usuário terá a possibilidade de seguir para os passos prototipado de agendamento da entrega do seu pedido ou mesmo desistir da compra nesse momento. Esta funcionalidade foi inserida ao fluxo do APP como base das personas entrevistadas.



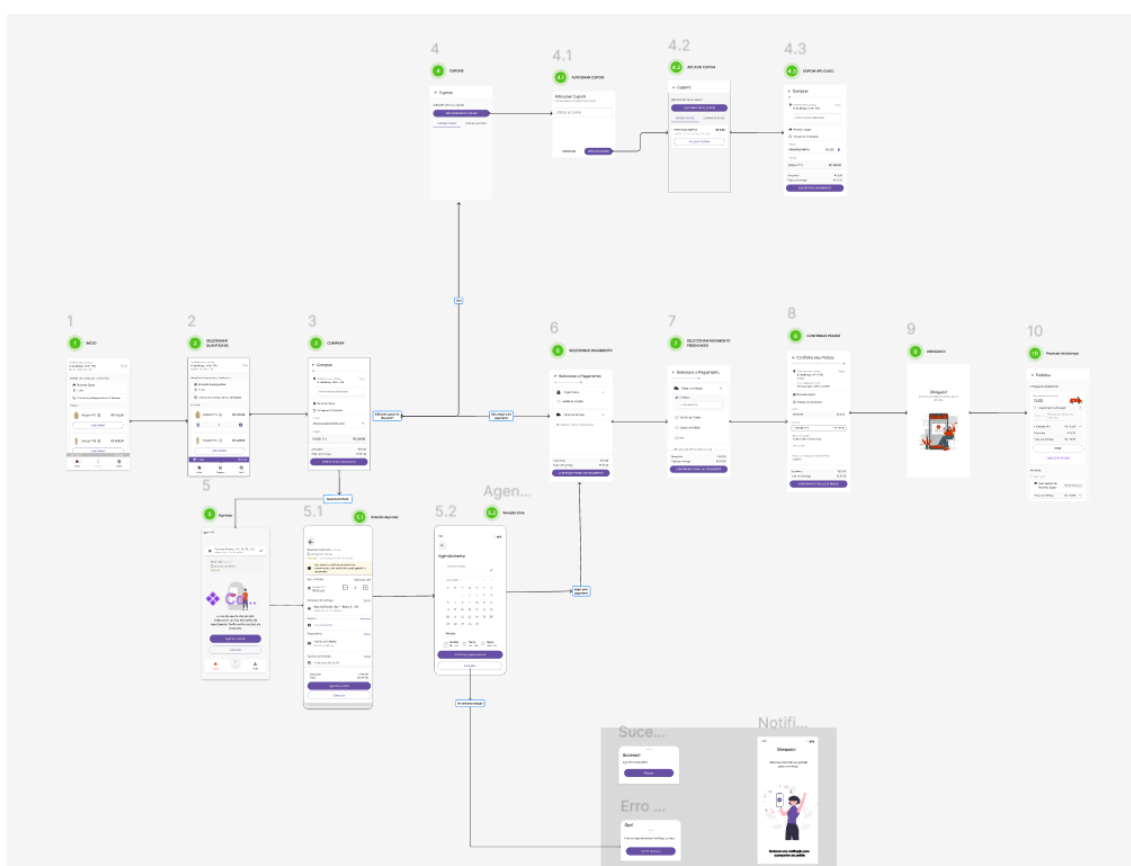
5. User Interface

A user interface foi prototipada para buscar de forma simples nas telas de agendamento a possibilidade de agendar em data e hora desejada o recebimento do pedido nos casos de uma revenda fechada no período de compra dentro do APP.

Foi inserido ao fluxo do APP a funcionalidade de agendamento com seleção de data e hora pelo usuário de forma intuitiva e simples.

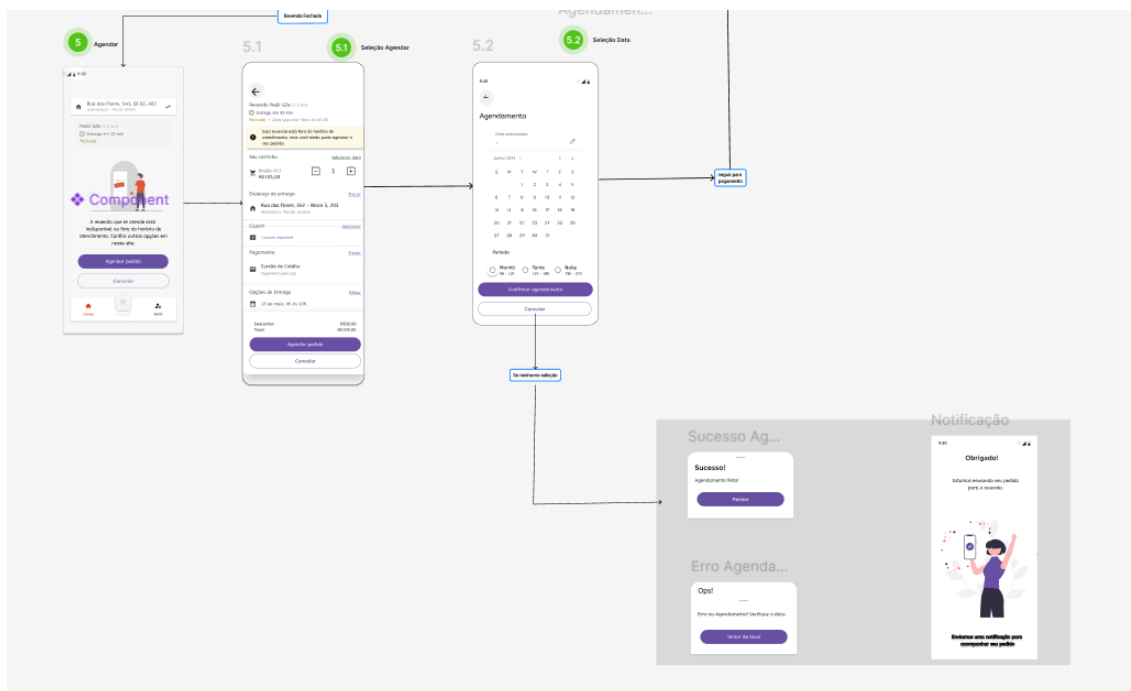
Não foram e não serão modificadas as funcionalidades de compra, pagamento e descontos existentes no sistema.

Visão geral do protótipo



5.1. Função Realizar Agendamento

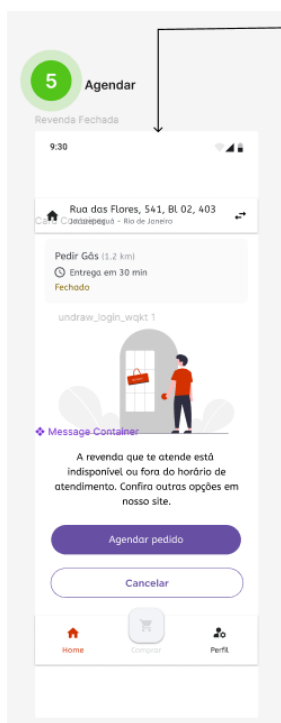
Neste ponto do diagrama tratamos a narrativa do designer e usuário no processo de agendar a entrega do pedido quando a revenda estiver fechada no horário da compra. O sistema sempre deverá informar ao usuário que a revenda em que ele esteja vinculado está fechada quando o processo de compra estiver fora do horário de funcionamento. Esta mensagem é exibida após o pressionar do botão comprar cabendo ao usuário decidir em prosseguir o agendamento ou cancelamento da operação.



5.2. Agendar - Informe de revenda fechada

Tratamento do sistema em interação de avisos ao usuário do horário da revenda fechada apresentando a opção de realizar o agendamento do seu pedido ou cancelar a operação.

Caso a opção agendar pedido seja selecionada o sistema levará para tela seguinte do agendamento.

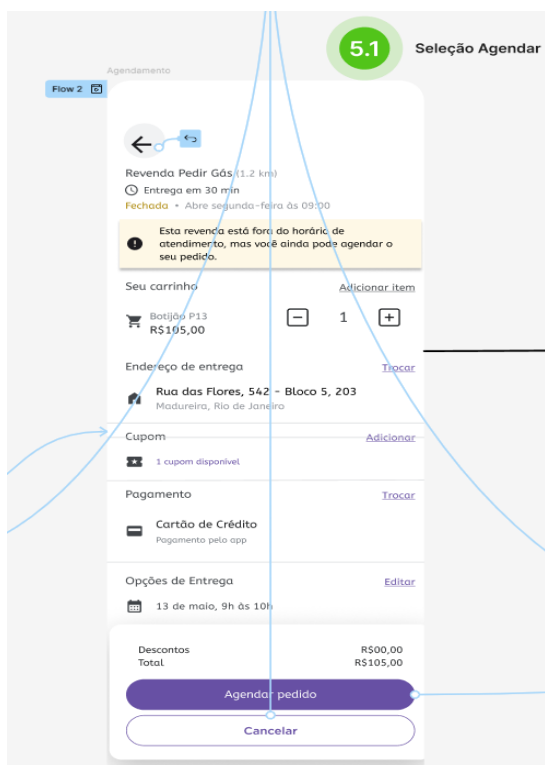


Componentes utilizados:

Botão de Ação, botão de cancelar, container de mensagem informativa, list item, label text, bottom bar, status bar, feedback do sistema.

5.3. Agendar – Tela de Seleção do Agendamento

Tela de resumo do pedido para que confirme os dados e inicie o processo de agendamento ao pressionar o botão agendar pedido, onde o sistema levará o usuário para tela seguinte de data e hora. Ainda neste ponto o usuário poderá desistir do processo pressionando o botão cancelar onde o sistema deverá retornar a tela de pagamento (último ponto antecessor ao agendamento).

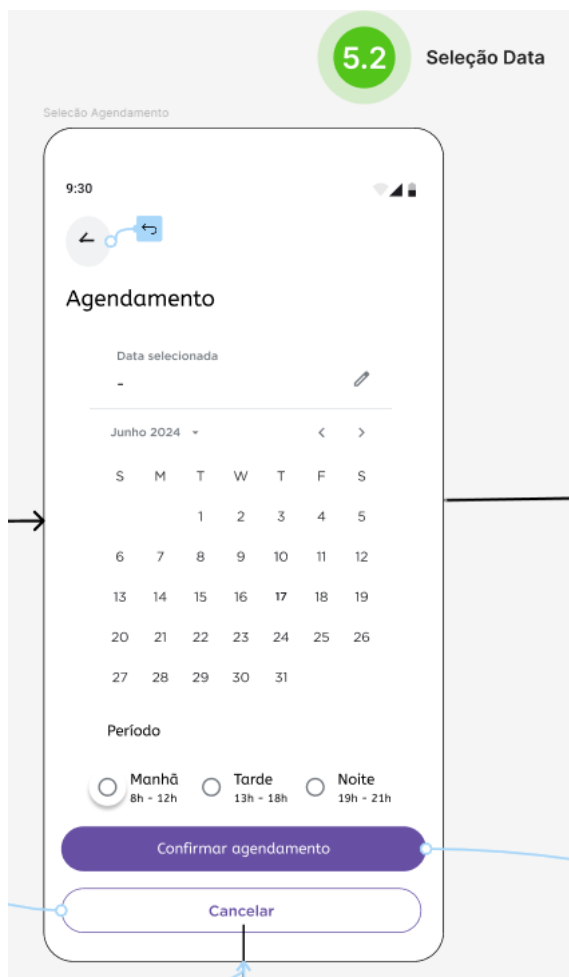


Componentes utilizados:

Arrouw back, rolagem, frame de informações da revenda, endereço da entrega, dados do pedido, lable text, botton de agendamento.

5.4. Agendamento – Seleção da data e hora da entrega.

Interação do usuário em selecionar a data de melhor dia e período para receber o seu pedido. Ainda nesta tela poderá voltar a etapa anterior ou cancelar a operação que o levará de volta a processo de conclusão da compra sem agendamento.



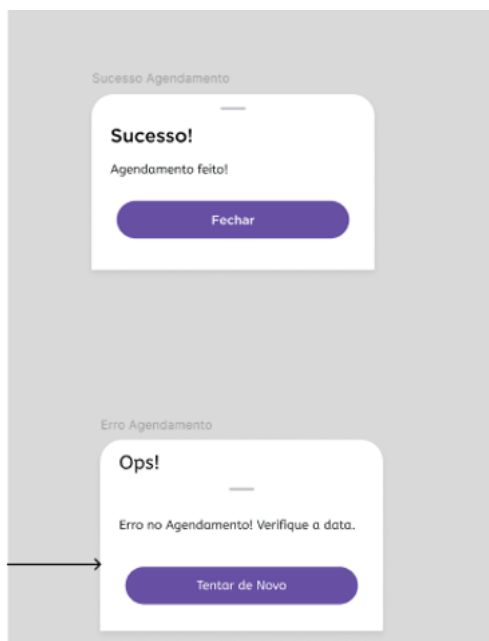
Componentes utilizados:

Data Picker, label text, radio buttons, status, bar, Quadro de seleção de hora, state-layer, buttons confirmar e cancelar.

5.5. Agendar – Tratamento de Erros e Sucesso

Sistema informa erros de agendamento com opção de nova tentativa retornando a tela de seleção da data e hora.

Ainda em informe intuitivo o sistema apresenta o processo concluído com sucesso e disparando a notificação ao cliente conforme as pré definições de recebimento de notificação na configuração em dados da sua conta.

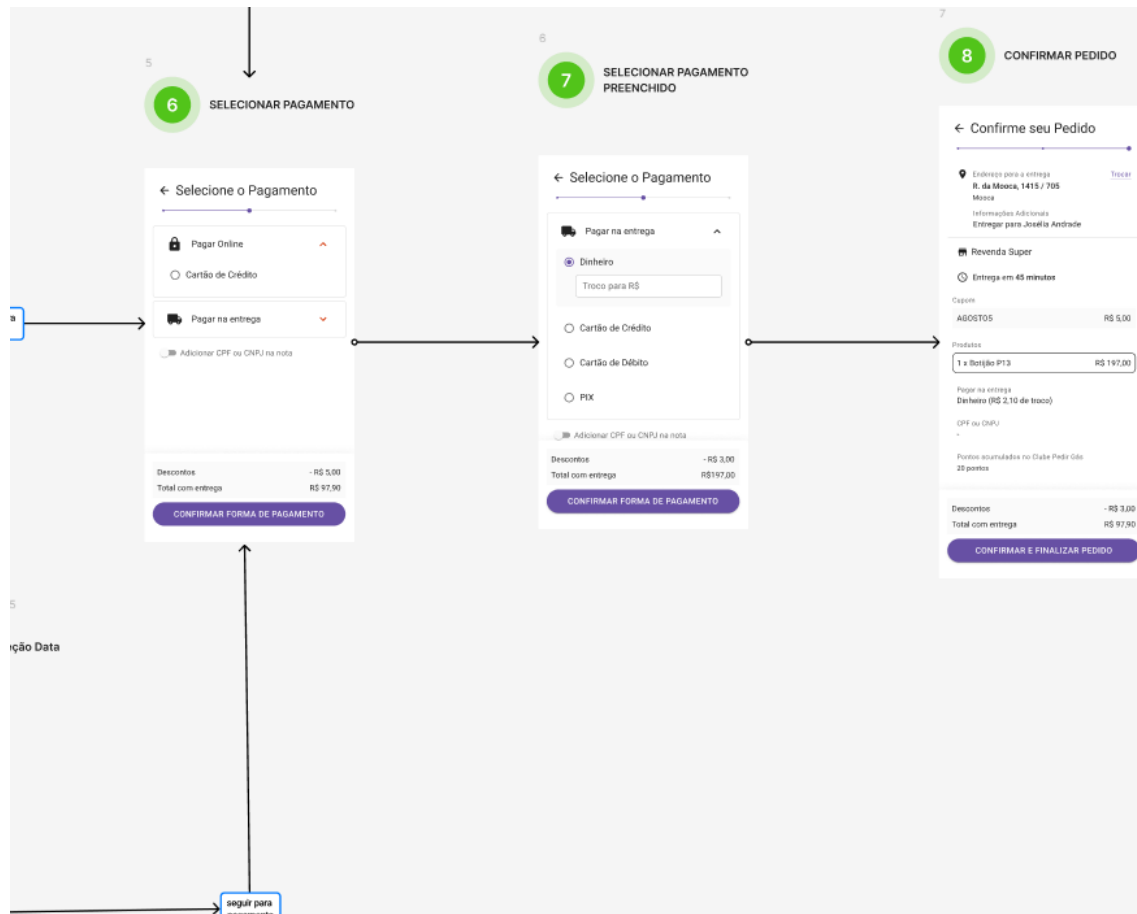


Componentes utilizados:

Retângulo, full-width, label text, button, state layer, status bar, feedback do Sistema.

5.6. Agendamento Realizado – Segue para processo de pagamento existente.

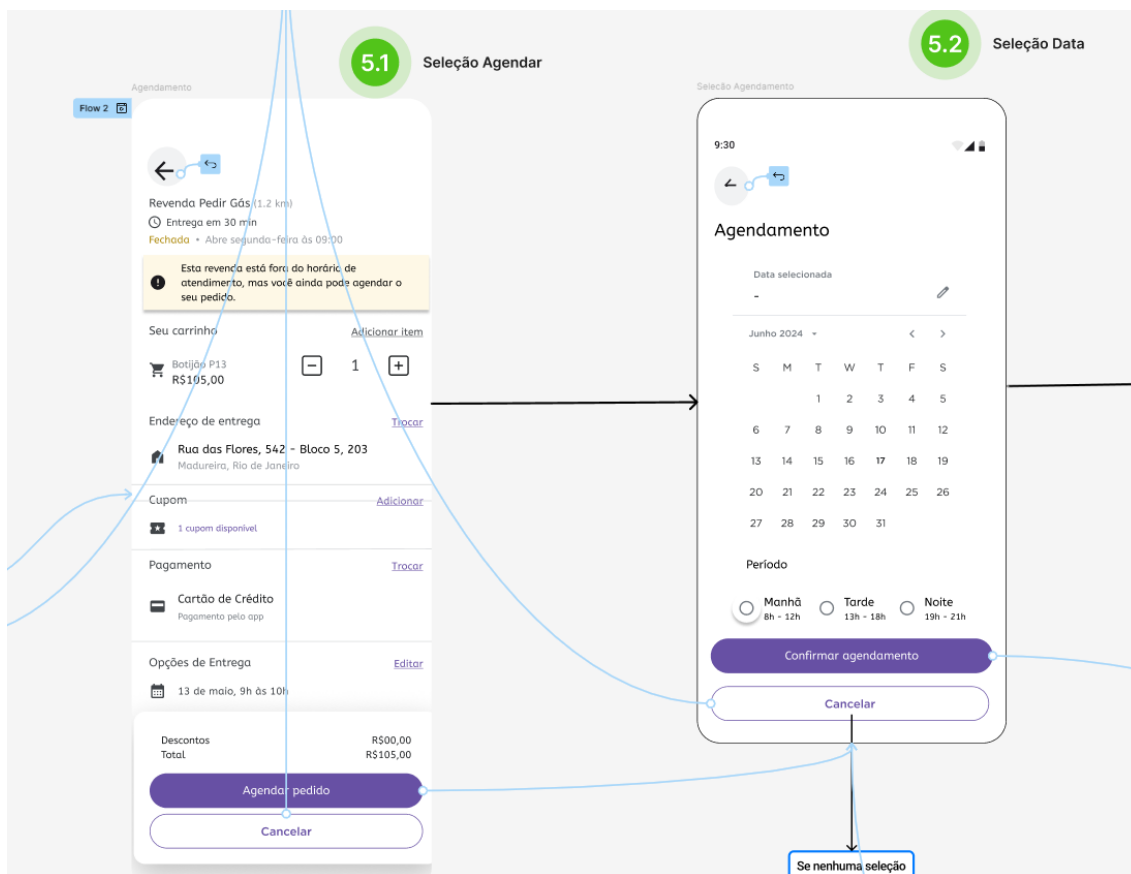
Esta etapa do sistema é a continuidade do processo que não foi alterado neste MVP, indo são os dados de pagamento para serem inseridos e conclusão do pedido.



Componentes utilizados: Fora do escopo do MVP não foram alterados do projeto do APP.

5.7. Cancelar o Agendamento.

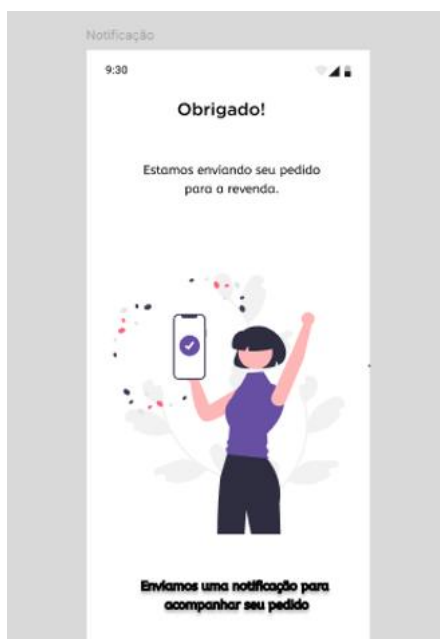
Tratamento do sistema no cancelamento e/ou desistência do usuário em proceder com o cancelamento do agendamento da entrega retornando para o passo de pagamento sempre que desejado pelo usuário.



Componentes utilizados: data picker, radion butons, quadros, textos.

5.8. Notificação do Agendamento.

Interação do designer em informar ao usuário da conclusão do agendamento em notificação feita automática pelo sistema, recebendo esta notificação conforme seu cadastro de preferencias de tipos de notificação que deseja receber.



Componentes utilizados:

Feedback do sistema, status bar, frame

6. Caminho dos artefatos

GITHUB: [leorodrigues77/UX_UI_Prototipo](https://github.com/leorodrigues77/UX_UI_Prototipo)

Arquivo da MoLIC: Molic - Agendamento do pedido.pdf

Link do figma do protótipo: [MVP - UX_UI - Agendar Entrega Gás – Figma](#)

Arquivo do protótipo: MVP - UX_UI - Agendar Entrega do pedido – figma.pdf

Relatório do MVP: MVP – Relatório UX_UX-Protótipo de APP – Agendamento.pdf