



Pós-Graduação Lato Senso
**Interação Humano-Computador e
Experiência do Usuário (UX)**
2023

Sprint II

Projeto do Sistema Conexão Solidária

Por Elizabeth Viana Lima

Sumário

Definição dos objetivos.....	3
Personas e Cenários.....	3
Objetivos	7
Modelo de Interação MoLIC	8
Wireframe	9

Definição dos objetivos

O objetivo deste relatório é apresentar a criação de UX Design (User Experience Design) para um aplicativo inovador voltado para a realização de doações entre usuários e instituições.

O projeto busca desenvolver uma plataforma intuitiva e agradável, com o propósito de facilitar e incentivar ações solidárias por meio de doações diretas entre indivíduos ou a partir de doações às instituições que realizem trabalhos filantrópicos.

Personas e Cenários

Persona 1 – Marta

Marta tem 22 anos, estuda comunicação social em uma faculdade estadual e mora com os pais em um bairro nobre do Rio de Janeiro. Ela já participou de algumas ações sociais em seu bairro e entende o impacto que isso pode causar na vida das pessoas. Ela costuma promover eventos de desapego juntamente com suas amigas e acredita ser difícil encontrar instituições sérias que possam ajudá-la com as doações dos itens que restam. Marta é muito engajada em suas redes sociais e as utiliza também para divulgação dos eventos e para buscar informações sobre as instituições de coleta de doações. Nessas redes, ela também recebe algumas campanhas publicitárias sobre o assunto, mas acaba ficando na dúvida sobre a seriedade das empresas, por não terem sido indicadas por uma pessoa próxima. Ela costuma receber alguns contatos via aplicativo de mensagens instantâneas com pedidos de envio ou coleta de doações de amigos, familiares e pessoas que a conheceram nos eventos de desapego de que participaram juntos. Marta se sente muito feliz em poder organizar essa troca de coisas que não servem mais para algumas pessoas, mas que serviriam para outras.

Marta



Cenário

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.

Marta



Análise da Persona Marta

- Identidade: Marta
- Motivações:
Promover ações sociais de doações permitindo que pessoas possam desapegar de itens que não precisam mais enquanto facilita o recebimento desses itens por pessoas que as necessitam.
- Objetivos e Tarefas:
Juntar diversos itens para doação
 - organizar eventos de desapego
 - divulgar eventos de desapegoDoar esses itens para instituições sérias
 - encontrar instituições sérias
- Habilidades, Preferências e Recursos:
Utiliza das redes sociais e mensageiros instantâneos para localizar informação sobre instituições de doação.
- Preferências, Expectativas e Frustrações:
Tem preferência por realizar doações a partir de instituições sérias, mas tem dificuldade em encontrá-las. A partir das campanhas publicitárias não consegue avaliar a seriedade das informações recebidas.
- Relacionamentos com Outras Personas:
Recorre a suas conexões pessoais para encontrar a informação desejada. Neste caso podemos considerar que Marta faça conexões com pessoas que desejam doar.

Persona 2 – Hugo


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



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. 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.




Análise da Persona Hugo

- Identidade: Hugo
- Motivações: Deseja realizar uma troca eficientes de coisas que não lhe servem por itens que ele precisa.
- Objetivos e Tarefas:
 - Encontrar instituições sérias para realizar a doação de itens.
 - Poder encontrar itens que lhe sejam úteis.
- Habilidades, Preferências e Recursos:
 - Necessita do apoio da filha para utilizar aplicativos de celular.
 - Realiza contato com amigos por mensageiros instantâneos.
- Preferências, Expectativas e Frustrações:
 - Deseja doar a partir de instituições sérias, mas não conhece nenhuma.
 - Não tem muita habilidade com smartphones.
- Relacionamentos com Outras Personas:
 - N/A

Persona 3 – Cristina

	Cristina
<p>Cristina tem 30 anos, é faxineira e tem três filhos. Por ser mãe solo, conta com a ajuda de vizinhos e familiares para ficar com seus filhos enquanto ela realiza sua longa jornada de trabalho todos os dias. Seus filhos são pequenos e perdem roupas com muita facilidade enquanto crescem. Eles estão precisando de roupas novas, e ela costuma receber doações da igreja do bairro, mas a igreja está passando por reformas e não recebeu doações neste ano. Cristina está em busca de outra fonte de doações.</p>	

Cenário

	Cristina
<p>Cristina está precisando de doações de roupas para seus filhos de 2, 4 e 7 anos de idade. Ana, sua patroa, havia lhe indicado um aplicativo de doações, uma vez que a igreja do bairro que sempre a amparava não recebeu doações neste ano. Cristina instala o aplicativo, faz um cadastro básico e procura por uma opção para indicar que deseja receber doações. Ela encontra opções <u>para realizar doações, mas não para receber</u>. Cristina chega a procurar no aplicativo um telefone para receber ajuda para esse cadastro, mas não encontra. Sem saber como continuar, Cristina <u>desiste do aplicativo e inicia uma busca por doações fora dele</u>.</p>	

Análise da Persona Cristina

- Identidade: Cristina
- Motivações:
Receber doações de roupas para os filhos.
- Objetivos e Tarefas:
Encontrar uma nova fonte de doações de roupas.
Se candidatar como recebedora de doações.
- Habilidades, Preferências e Recursos:
Uso de aplicativos para celular.
- Preferências, Expectativas e Frustrações:
Costumava receber doações de uma igreja local, porém a mesma não está realizando doações no momento.
- Relacionamentos com Outras Personas:
Personas aptas a realizar doações

Objetivos

Os objetivos abaixo foram coletados da análise das 3 personas existentes e seus cenários.

1. Encontrar instituições sérias para realizar a doação de itens.
2. Poder encontrar itens que lhe sejam úteis.
3. Juntar diversos itens para doação
 - a. organizar eventos de desapego
 - b. divulgar eventos de desapego
4. Doar esses itens para instituições sérias
 - a. encontrar instituições sérias
5. Candidatar-se como recebedor(a) de doações.
6. Entrar em contato com as instituições.

Dos objetivos listados acima selecionei os dois destacados a seguir para serem detalhados neste projeto:

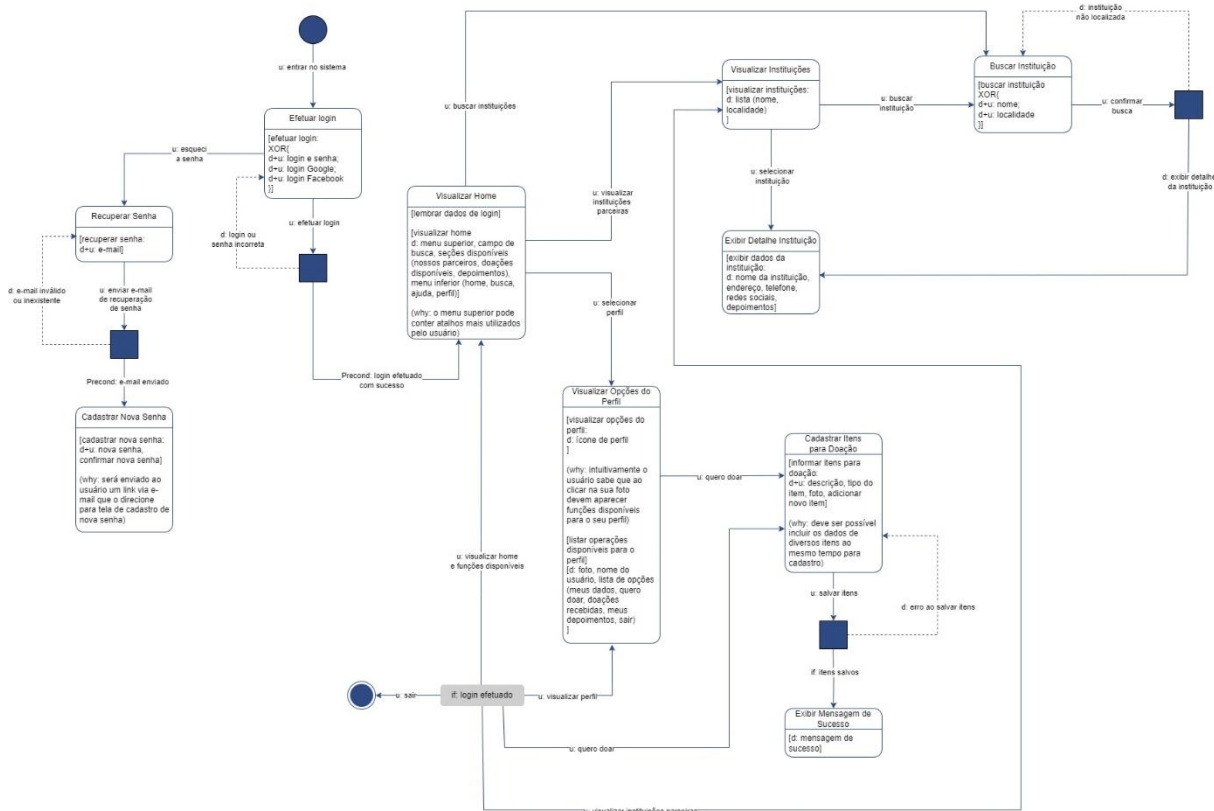
1. Localizar instituições e saber mais sobre sua idoneidade.
2. Divulgar itens para doação.

Modelo de Interação MoLIC

Abaixo segue o diagrama MoLIC proposto para atender aos objetivos selecionados para serem detalhados neste projeto:

1. Localizar instituições e saber mais sobre sua idoneidade.
2. Divulgar itens para doação.

Optei por manter os cenários dos dois objetivos juntos no mesmo diagrama com o intuito de facilitar a leitura do projeto como um todo.



Para facilitar a visualização do diagrama, uma cópia da imagem ampliada do diagrama MoLIC será disponibilizada junto ao projeto no [GitHub](#).

Wireframe ou User Interface

Foi selecionado o objetivo 'divulgar itens para doação' para ser ilustrado através de wireframes criados no Figma que serão descritos abaixo juntamente com suas imagens.

O projeto todo poderá ser visualizado a partir do arquivo .FIG que será disponibilizado no GitHub ou partir do link do Figma: <https://www.figma.com/file/7xZ6ziAWH3EVMa5IoPKCIC/Conex%C3%A3o-Solid%C3%A1ria?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=mhNcpkooWfaxb8Ue-1>



Figura 1. Home

Componentes utilizados:

Menu fixo, placeholder, indicação visual de rolagem vertical e horizontal e barra de tarefas.

A partir da Home (figura 1) o usuário tem a possibilidade de iniciar o processo de doação de itens a partir da opção 'Quero Doar' no menu superior ou ainda acessar o seu perfil (menu inferior) onde serão exibidas ações disponíveis ao seu perfil em uma lista (figura 2).



Figura 2. Modal de Ações Disponíveis no Perfil

Componentes utilizados:

Modal e links

A modal de ações exibida acima está disponível a partir da seleção do ícone com a foto do usuário logado disponível na barra de tarefas.

A cor mais escura do fundo sugere que a modal foi aberta 'em cima' da tela anterior e ao clicar fora da modal ela se fechará.

A partir da modal de ações o usuário tem a possibilidade de realizar o processo para cadastrar novos itens para doação através da opção 'quero doar'.

The image shows a mobile application interface for a donation form titled "Quero Doar". At the top, there is a navigation bar with four tabs: "Quero Doar", "Rorem", "Forem", and "Horem". Below the navigation bar, the form consists of a text input field labeled "descrição", a dropdown menu labeled "categoria", and a grid of five image upload slots, each with a plus icon. Below the grid is a link that says "adicionar novo item". At the bottom of the form are two buttons: "Prosseguir" (disabled, light gray) and "Cancelar" (active, white with a blue border). The bottom of the screen features a standard mobile app navigation bar with icons for home, search, help, and profile.

Figura 3. Formulário Quero Doar

The image shows the same mobile application interface as Figure 3, but with the form fields filled with sample data. The "descrição" field contains "Dorem ipsum dolor sit amet", and the "categoria" dropdown menu is set to "Loren Ipsun". The grid of image upload slots now shows one slot with a selected image of a shirt, while the other four slots remain empty with plus icons. The "adicionar novo item" link is still present. The "Prosseguir" button is now active (dark blue), and the "Cancelar" button remains active (white with a blue border). The navigation bar at the bottom is identical to the previous figure.

Figura 4. Formulário preenchido

Componentes utilizados:

Formulário fixo, link e botões de ação.

As opções 'quero doar', tanto no menu quanto na lista de ações do perfil, direciona o usuário para o formulário exibido acima oferecendo opções de campos que permitem ao usuário identificar o seu tipo (digitação de texto ou seleção de uma opção em lista).

Os botões de ação para inserir imagens permite que o usuário informe no máximo 5 fotos.

O botão 'prosseguir' se mostra desabilitado (cinza claro) dando a entender que o usuário não poderá prosseguir enquanto não informar os dados do item (figura 4), enquanto o botão 'cancelar' está disponível o tempo todo para seleção, indicando que o usuário pode desistir do processo a qualquer momento.

O sistema ainda oferece um link para adicionar um novo item direcionando o usuário para a mesma tela com os campos vazios (figura 3) para repetir o processo.



Figura 5. Itens para Doação



Figura 6. Itens para Doação
(rolagem vertical)

Componentes utilizados:

Botões de ação, texto descritivo, imagens e links.

A tela 'itens para doação' é exibida quando o usuário prosseguir na tela anterior (figura 4) após ter inserido todos os itens desejados.

A partir dessa tela o usuário pode excluir um item se desejar ou ainda inserir mais itens a partir do link disponível no fim da tela (figura 6).

A seleção de um dos itens deve levar o usuário para a edição de seus dados antes de prosseguir para salva a ação.



Figura 7. Confirmação de Exclusão



Figura 8. Lista de Itens Atualizada

Componentes utilizados:

Modal e botões de ação.

Assim como a modal do perfil, a modal de confirmação de exclusão do item apresenta cor mais escura do fundo sugerindo que a modal foi aberta 'em cima' da tela anterior e ao clicar fora da modal ela se fechará sem realizar nenhuma ação.

A ação do botão 'não' tem funcionalidade similar indicando que o usuário não deseja excluir o item e retornando para tela anterior.

A ação do botão 'sim' deve retirar o item desejado e levar o usuário a para tela com lista de itens atualizada (figura 8).

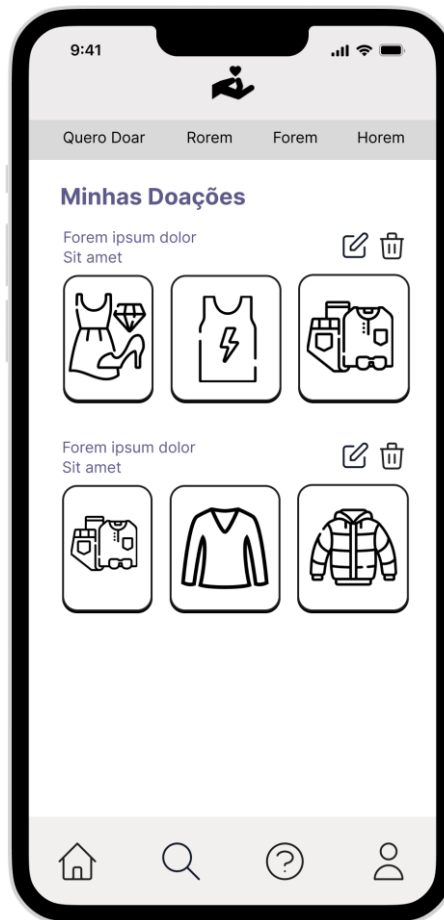


Figura 9. Minha Doações

Componentes utilizados:

Botões de ação, texto explicativo e imagens.

A figura 9 apresenta o comportamento do sistema após o usuário salvar e, assim, divulgar os itens para doação.

Nota-se que o nome da tela muda para 'minhas doações', indicando que os itens estão disponíveis para visualização de demais usuários na plataforma, agora em uma nova seção.