



Trabalho de Projeto da Interação Humano-Computador e da Interface do Usuário

Sumário

1 Definição dos objetivos.....	3
2 Personas e Cenários.....	3
2.1 Personas.....	3
2.1.1 Persona João.....	3
2.1.2 Persona Maria.....	4
2.2 Cenários.....	4
2.2.1 Cenário 1.....	4
2.2.2 Cenário 2.....	5
3 Objetivos.....	5
4 Modelo de Interação MoLIC.....	5
5 Wireframe.....	7
5.1 Solicitar uma viagem (página inicial).....	8
5.2 Escolher uma categoria de viagem.....	9
5.3 Confirmar as opções de viagem.....	10
5.4 Escolher um ponto de embarque.....	11
5.5 Encontrar um motorista.....	12
5.5.1 Encontrar um motorista – cancelar viagem.....	13
5.6 Aguardar a chegada do motorista.....	16
5.6.1 Aguardar a chegada do motorista – cancelar viagem.....	17

1 Definição dos objetivos

O protótipo projetado foi baseado nos sistemas de transporte por aplicativo já existentes como Uber e 99. Na pesquisa com usuários foi identificado que a maioria dos entrevistados usavam mais o aplicativo Uber e suas experiências não eram apenas baseadas nas últimas versões desse aplicativo.

O aplicativo ViagemJá é um protótipo de transporte urbano individual por aplicativo abrangendo as funcionalidades de viagem e cancelamento de uma viagem com foco nas soluções dos obstáculos identificados na pesquisa com usuários.

2 Personas e Cenários

2.1 Personas

As imagens abaixo das personas foram geradas através de IA pelo site: <https://this-person-does-not-exist.com/>

2.1.1 Persona João

João tem 46 anos, mora na zona oeste do Rio de Janeiro e tem carro particular. A dificuldade e o custo em estacionar o seu carro em alguns lugares da cidade fazem com que ele dê preferência por outros transportes quando ele precisa ir a esses lugares. Mas, se o transporte por aplicativo demorar muito pra chegar, João cancela a viagem e vai de ônibus. João gosta de conversar com o motorista durante a viagem e costuma escolher a opção mais básica que tem o valor mais barato. O fato de apenas saber o valor da viagem quando solicita o transporte e depois quando termina a viagem, incomoda João pois, ao final da viagem, se tiver um trânsito, o valor pode ter mudado consideravelmente e isso ser uma surpresa para ele. Além disso, João gostaria de poder marcar como favorito os motoristas que prestaram um bom serviço ou passaram confiança a ele para realizar as viagens

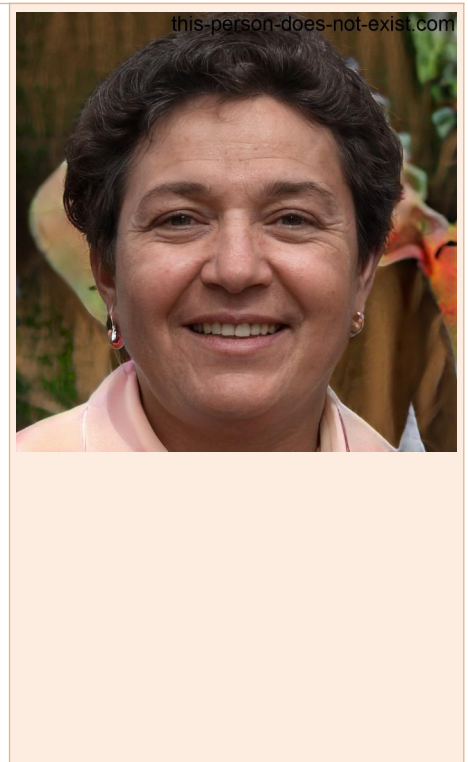


com esses motoristas novamente quando estiverem próximos ao local de partida da viagem. Às vezes, João compartilha a viagem como forma de segurança e avalia o motorista esperando que a empresa se posicione quanto aos motoristas com avaliações ruins.



2.1.2 Persona Maria

Maria tem 63 anos e costuma fazer compras no supermercado todo mês. Ela utiliza pouco transporte por aplicativo. Quando está no supermercado, ela prefere utilizar esse serviço para levar as sacolas com as suas compras até em casa. Quando solicita o transporte por aplicativo no supermercado, Maria geralmente recebe uma série de cancelamento pelos motoristas. E quando precisa cancelar, Maria não lembra com facilidade onde encontrar a opção. Maria costuma tentar uma viagem pelo próprio aplicativo mesmo após os cancelamentos e precisando esperar alguns dez, quinze minutos até conseguir um carro no supermercado.



2.2 Cenários

2.2.1 Cenário 1

Título: Visualização da evolução do valor da viagem

Objetivo: Visualizar a evolução do valor da viagem durante o trajeto

Persona: João

João algumas vezes chama o transporte por aplicativo para ir ao trabalho quando o seu carro está no conserto. Por já ter feito essa viagem algumas vezes, João já estava acostumado com o valor cobrado. Na última viagem que João fez, ele escolheu a categoria mais popular e que tinha a estimativa de preço que já estava acostumado.

Durante o trajeto João enfrentou um engarrafamento, fazendo com que ele ficasse algumas horas parado no trânsito. Quando ele chegou no seu destino final, o valor da corrida estava consideravelmente maior do que o definido inicialmente. João esperava que a viagem fosse ter o mesmo valor ou algo próximo das viagens anteriores para o mesmo destino. João pagou o valor final, mas sentiu que faltava transparência em exibir e atualizar o valor durante todo o trajeto.

2.2.2 Cenário 2

Título: Cancelamento de uma viagem

Objetivo: Cancelar uma viagem

Persona: Maria

Maria costuma utilizar o transporte por aplicativo no supermercado para levar as compras até em casa. É comum nesse local, ela ter as viagens solicitadas canceladas pelos motoristas. Quando ela teve uma viagem finalmente aceita, o motorista não saía do lugar. Depois de esperar alguns minutos, Maria queria cancelar a viagem, mas não conseguia achar a opção. Maria, então, pediu ajuda a uma funcionária do supermercado que lhe mostrou como fazia para encontrar a opção de cancelar, deslizando para cima o dedo na tela para exibir mais opções. Após visualizar como achar a opção, Maria descobriu que podia deslizar a tela para cima enquanto aguardava o motorista. Algo que ela achava que não era possível. Maria achou pouco intuitivo o movimento já que não identificou algo que indicasse que pudesse fazer isso.

3 Objetivos

Persona João

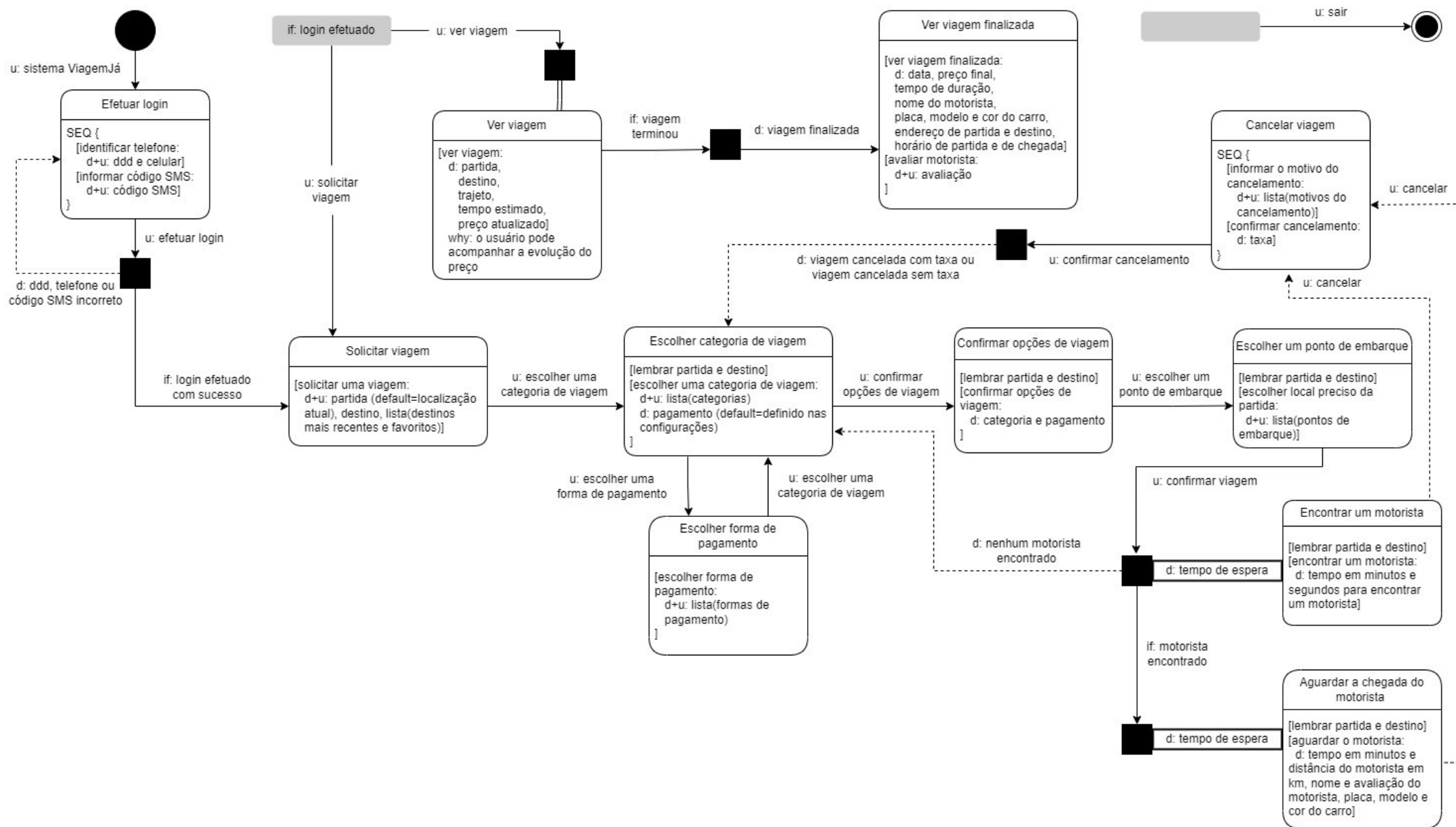
1. Visualizar a evolução do valor durante todo o trajeto

Persona Maria

1. Cancelar uma solicitação demorada de uma viagem

4 Modelo de Interação MoLIC

Arquivo: diagrama_molic.pdf



Para o objetivo da persona João, foi adicionado um processamento de atualização automática do preço na cena “Ver viagem”. Dessa forma, a persona João poderá acompanhar a evolução do preço durante todo o trajeto da viagem.

Já para o objetivo da persona Maria, esta persona pode cancelar o processamento de “Encontrar um motorista” ou o processamento de “Aguardar a chegada do motorista”. Desta forma, a persona Maria poderá cancelar um processamento demorado como abordado no Cenário 2.

5 Wireframe

Para este trabalho foi adotado um protótipo mobile de baixa fidelidade para o aplicativo ViagemJá.

Link do protótipo interativo:

<https://www.figma.com/proto/wbTyi0bu5VuLeFMm4Q6JW2/App-ViagemJ%C3%A1?type=design&node-id=97-266&t=Ar6eE6pop3Gl66tP-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=97%3A266&mode=design>

Arquivo: protótipo.fig

5.1 Solicitar uma viagem (página inicial)



Componentes utilizados:

- Barra de status
- Menu oculto
- mapa
- campos de texto
- lista

Gestos e microinterações

- deslizar para cima a barra horizontal

5.2 Escolher uma categoria de viagem



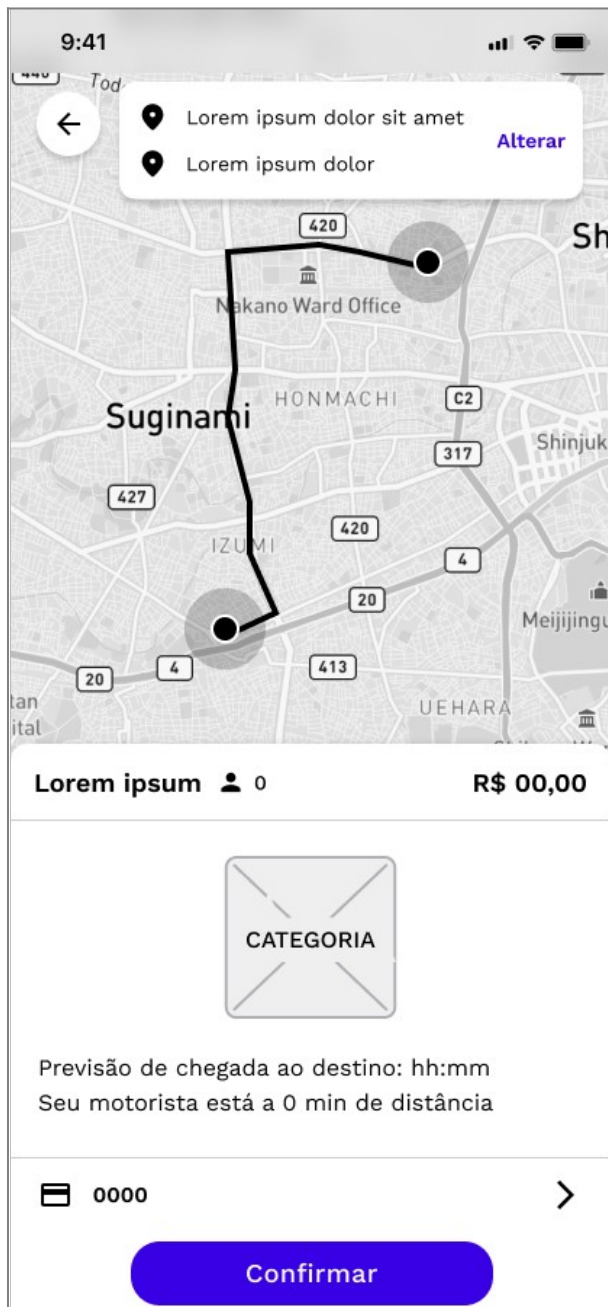
Componentes utilizados:

- Barra de status
- mapa
- lista de thumbnails
- botão de ação

Gestos e microinterações

- deslizar para cima a barra horizontal

5.3 Confirmar as opções de viagem



Componentes utilizados:

- Barra de status
- mapa
- botão de ação

5.4 Escolher um ponto de embarque



Componentes utilizados:

- Barra de status
- mapa
- lista de seleção radio
- botão de ação

5.5 Encontrar um motorista



Componentes utilizados:

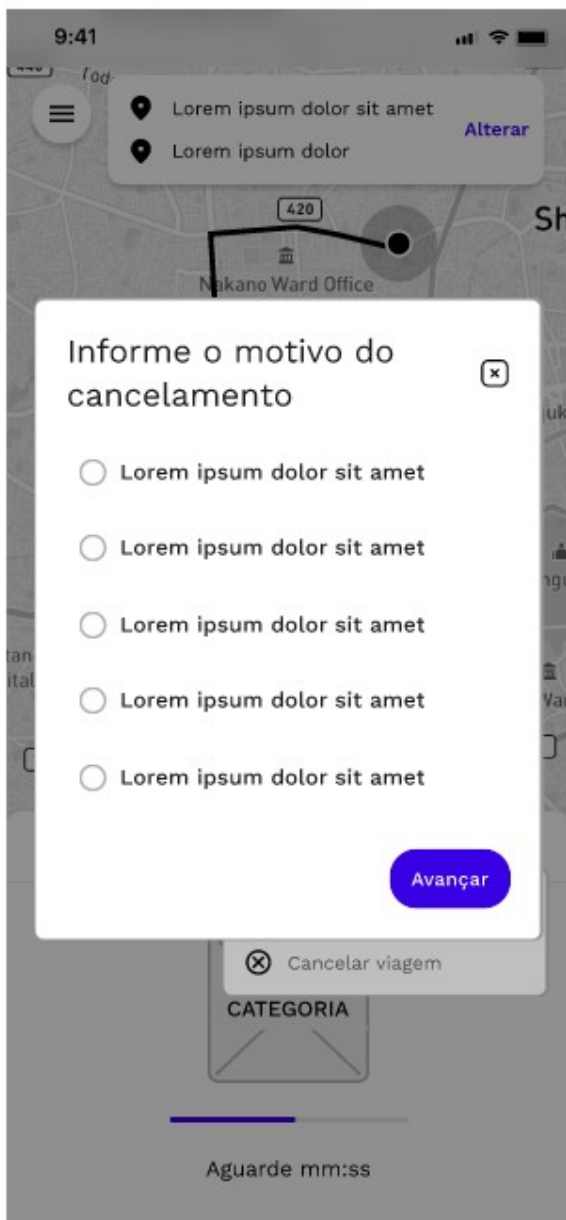
- Barra de status
- menu oculto
- mapa
- barra de progresso
- botão de ação

5.5.1 Encontrar um motorista – cancelar viagem



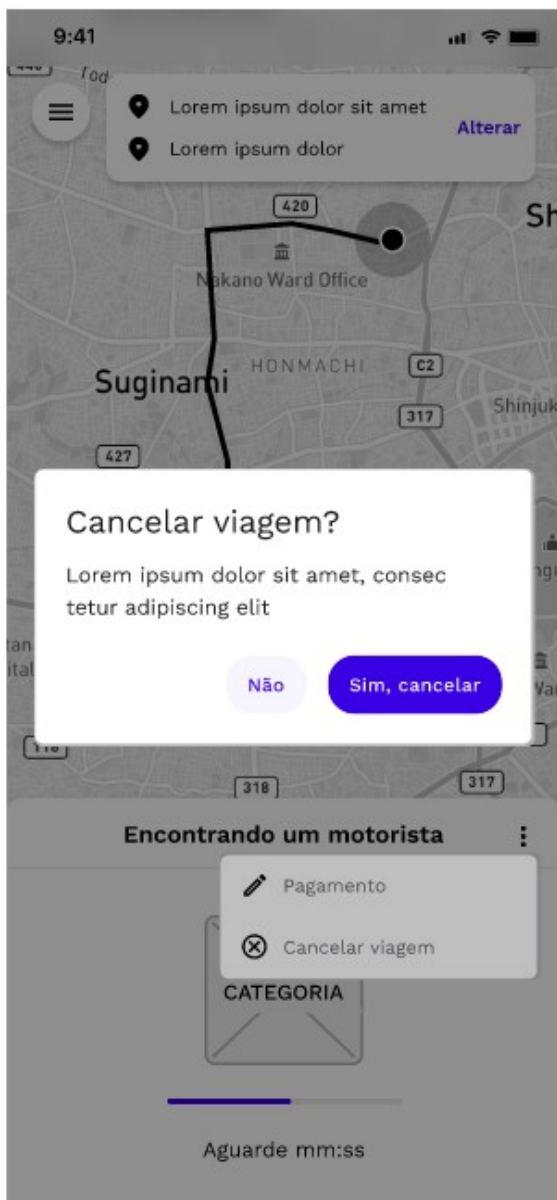
Componentes utilizados:

- popover



Componentes utilizados:

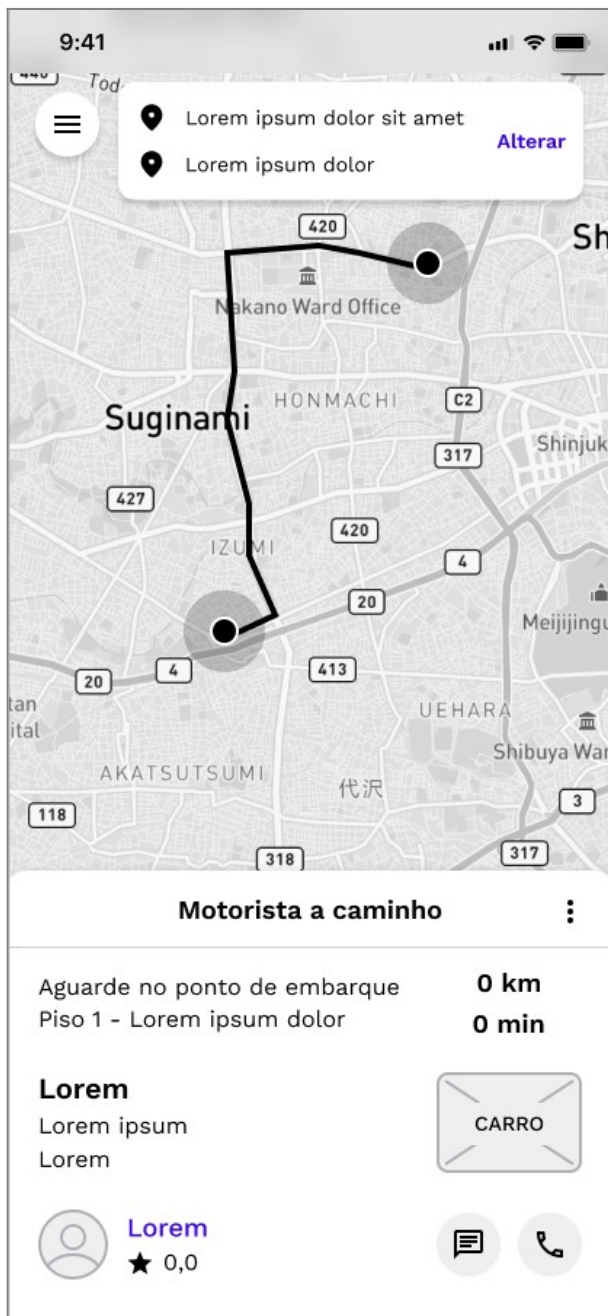
- janela de diálogo pop-up
- lista de seleção radio
- botões de ação



Componentes utilizados:

- janela de diálogo pop-up
- botões de ação

5.6 Aguardar a chegada do motorista



Componentes utilizados:

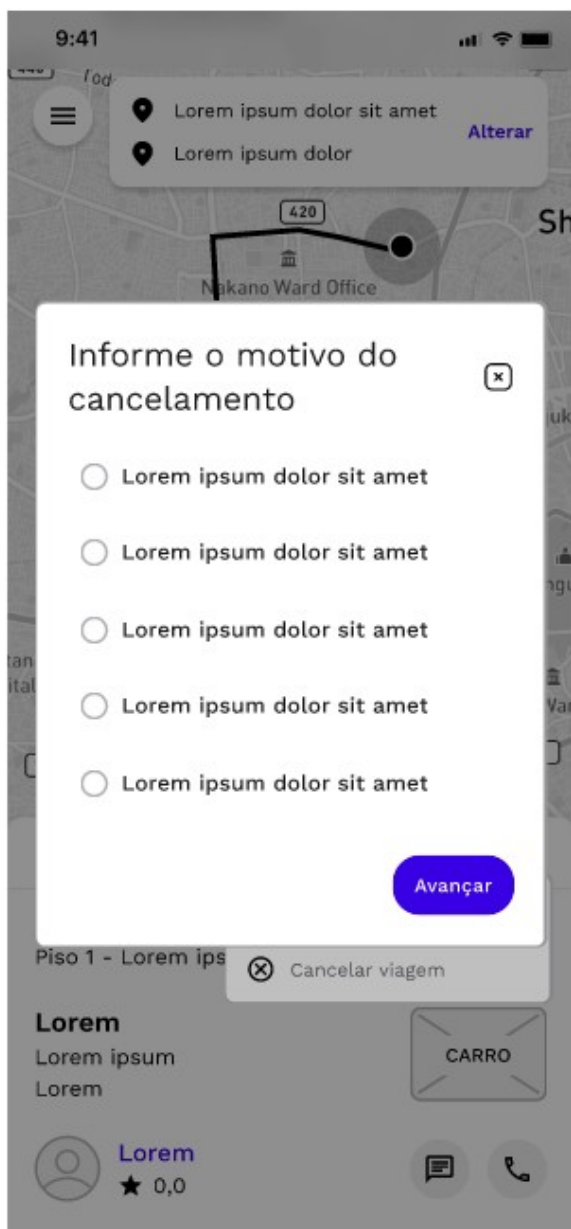
- Barra de status
- mapa
- menu oculto
- botões de ação

5.6.1 Aguardar a chegada do motorista – cancelar viagem



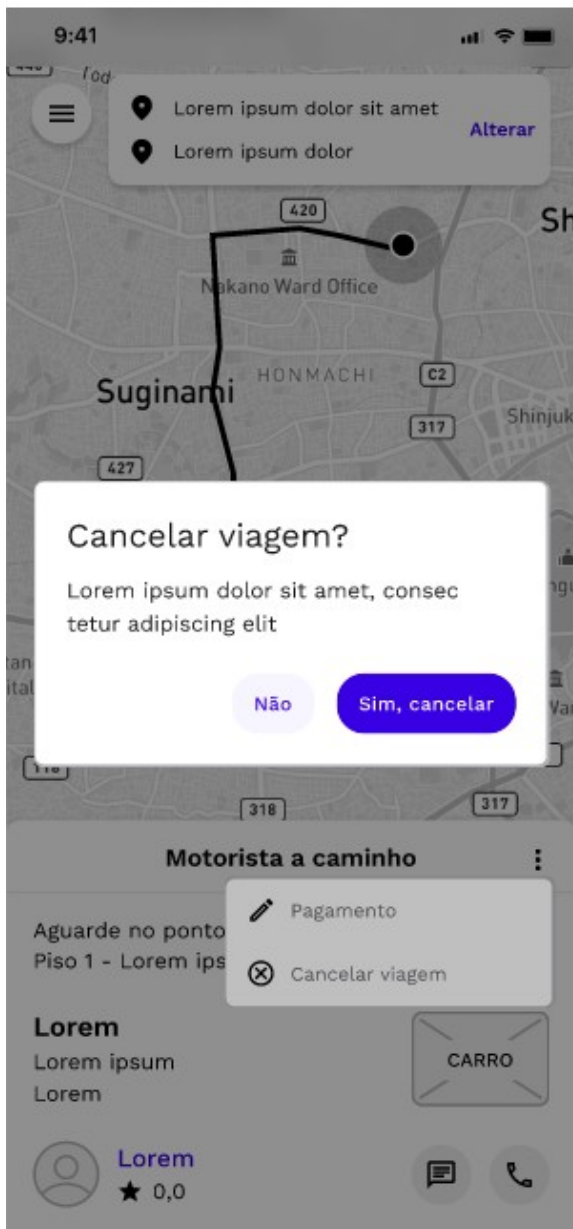
Componentes utilizados:

- popover



Componentes utilizados:

- janela de diálogo pop-up
- lista de seleção radio
- botões de ação



Componentes utilizados:

- janela de diálogo pop-up
- botões de ação