

PUC-Rio

Pós-Graduação em UX Experiência do Usuário
e Interação Humano-Computador

MVP 3

Sprint:

Projeto da Interação
Humano Computador
e da Interface do Usuário

Marcello Moura Barbosa

Relatório do MVP

1. Projeto do sistema Locou – Aluguel de Equipamentos

Por: Marcello Moura Barbosa.

2. Definição dos objetivos

O sistema **Locou** é um aplicativo mobile de aluguel peer-to-peer de equipamentos. Ele conecta pessoas que precisam temporariamente de itens (como câmeras, bicicletas, instrumentos musicais, ferramentas, entre outros) a pessoas que possuem esses itens disponíveis para locação.

O objetivo central do sistema é facilitar o acesso a equipamentos de forma prática, confiável e acessível, reduzindo custos e incentivando a economia compartilhada.

O MVP desenvolvido contempla dois fluxos principais: **selecionar um item para alugar e refinar a busca usando filtros**. Ambos foram selecionados com base nas entrevistas e nas personas levantadas no MVP do Sprint 2: Avaliação com usuários.

3. Cenários e Personas

As personas foram definidas a partir de entrevistas qualitativas com usuários potenciais do sistema. Neste MVP, foi considerado apenas o papel de **locatário** (quem procura equipamentos).

Foram definidas 2 personas (retiradas do MVP do Sprint 2: Avaliação com usuários) para o mapeamento dos objetivos:

1. Mariana Ferreira, produtora cultural e coordenadora de eventos independentes

Cenário de uso: Mariana organiza um evento em espaço público e precisa alugar caixas de som e iluminação. Ela busca fornecedores próximos, compara especificações técnicas, aplica filtros de avaliações e escolhe o equipamento mais confiável para garantir que o evento não tenha falhas.



Mariana Ferreira

Idade: 36 anos

Profissão: Produtora cultural e coordenadora de eventos independentes

Localização: Salvador (BA)

Frequência de aluguel: Frequente, estrutura eventos em espaços públicos

Tecnologia: Usa redes sociais, Google e WhatsApp para contatos profissionais

"Organizar eventos é correr contra o tempo. Se o equipamento falha, tudo desanda."

Trechos de fala que embasaram a persona:

1. "Eles entregaram um carro de som que não era o que a gente tinha combinado..."
2. "Seria importante saber se ela é de 10 ou 20 amperes, a voltagem, como trocar o disco, como manusear.", "...quero saber o número de canais, quilometragem...qualidade das peças envolvidas.", "Voltagem, potência, marca... Seria como comprar um produto..."
3. "Eu gostaria de conseguir ver o item, conversar com o dono...", "Quero que o chat da plataforma funcione", "...achei importante a conversa com o fornecedor ter sido simples, direta..."
4. "No caso do carro de som, era uma empresa bem avaliada, indicada por amigos da área em quem confio."
5. "Quero que a plataforma tenha um sistema de report, onde eu possa relatar o problema"
6. "Avaliações de outros usuários. Vejo comentários no Google e nas redes sociais. "

Objetivos

- Garantir que o equipamento chegue certo, funcione e seja retirado no prazo (1)
- Evitar prejuízos durante eventos por erro técnico, atraso ou falta de informação (1)
- Encontrar fornecedores com bom custo-benefício e profissionalismo (4)
- Escolher com base em avaliações confiáveis (6)

Medos e frustrações

- Receber equipamentos com especificações erradas (1)
- Equipamentos sem ficha técnica completa (2)
- Dificuldade em obter compensações justas quando algo dá errado (5)
- Falta de suporte ou canal direto de resolução de problemas (5)

O que espera da plataforma

- Filtros técnicos (ex: número de canais de som, tipo de alimentação, etc.) (2)
- Avaliações detalhadas + comentários (6)
- Canal direto com fornecedor (chat rápido) (3)
- Sistema de reportar problemas com suporte rápido e proporcional (5)

Obs.: Os números acima, no final dos itens, correspondem aos trechos de fala que embasaram a persona.

Mariana precisa de uma **plataforma profissional, organizada e** que funcione com a **precisão** de um checklist de evento.

2. Camila Souza, Arquiteta Autônoma:

Cenário de uso: Camila precisa de uma câmera profissional para tirar fotos de um projeto recém produzido. Ela acessa a plataforma, aplica filtros de localização e entrega, verifica as avaliações de outros usuários, agenda a retirada com praticidade e conclui o aluguel sem dor de cabeça.



Camila Souza

Idade: 30 anos
Profissão: Arquiteta Autônoma
Localização: Belo Horizonte (MG)
Frequência de aluguel: Eventual, para necessidades pontuais em casa ou no trabalho
Tecnologia: Usa bastante Google, Instagram e aplicativos de serviço

"Preciso de praticidade para resolver as coisas da minha casa, sem dor de cabeça."

Trechos de fala que embasaram a persona:

1. "Eu procurei em grupos de redes sociais, e também por anúncios em sites de busca."
2. "Se fosse entre pessoas, acho que a plataforma deveria intermediar com fotos do equipamento, uma breve explicação de uso, informações sobre o funcionamento."
3. "Eu pagaria por seguro se fosse usar o equipamento por mais tempo", "...acho que depende do tipo de peça. Se for algo sensível ou muito caro..."
4. "Na verdade, só tive uma (experiência ruim): com a própria enceradeira. Ela era 20 amperes e eu só tinha uma tomada desse tipo em casa. "
5. "...pequenas reformas em casa, quando o equipamento é caro e não vale a pena comprar para fazer um único serviço. "
6. "Se for uma máquina grande, o ideal seria que a empresa trouxesse até minha casa e depois buscasse de volta. Eu não tenho carro e não conseguiria transportar".
7. "Primeiro tentaria resolver com a pessoa que alugou. Mas se ela não respondesse, eu esperaria que o app intermediasse."

Objetivos

- Alugar equipamentos específicos para pequenas reformas ou instalações sem precisar comprar (5)
- Ter acesso rápido, fácil e seguro aos itens alugados (1)
- Garantir que o equipamento funcione e atenda sua necessidade com praticidade (4)

Medos e frustrações

- Falta de informações técnicas nos anúncios (4)
- Insegurança sobre quem é a pessoa do outro lado do aluguel (2 e 7)
- Dificuldade de transporte (não tem carro) (6)
- Medo de ser responsabilizada por algo que já veio com defeito (7)

O que espera da plataforma

- Entrega e retirada agendada em domicílio (6)
- Avaliações de outros usuários (prioriza isso)
- Fotos e detalhes técnicos completos no anúncio (2)
- Canal de suporte que ajude a resolver conflitos (7)
- Opção de pagar um seguro simples, se for um item caro ou frágil (3)

Obs.: Os números acima, no final dos itens, correspondem aos trechos de fala que embasaram a persona.

Camila valoriza **conveniência, segurança e clareza**, mesmo alugando de forma esporádica.

4. Objetivos

A partir das personas e cenários, foram priorizados dois grandes objetivos para o sistema:

1. Selecionar um item para alugar:

- Usuário realiza busca por termo ou categoria;
- Consulta lista de itens disponíveis e indisponíveis;
- Visualiza detalhes do item e decide pela solicitação de aluguel.

2. Refinar a busca usando filtros:

- Usuário aplica filtros como ordenamento, disponibilidade, preço, avaliação;
- Sistema atualiza a lista de itens de acordo com os critérios escolhidos;
- Usuário pode repetir o processo até encontrar o item desejado.

Para o protótipo, será seguido apenas o objetivo 1.

5. Modelo de Interação MoLIC

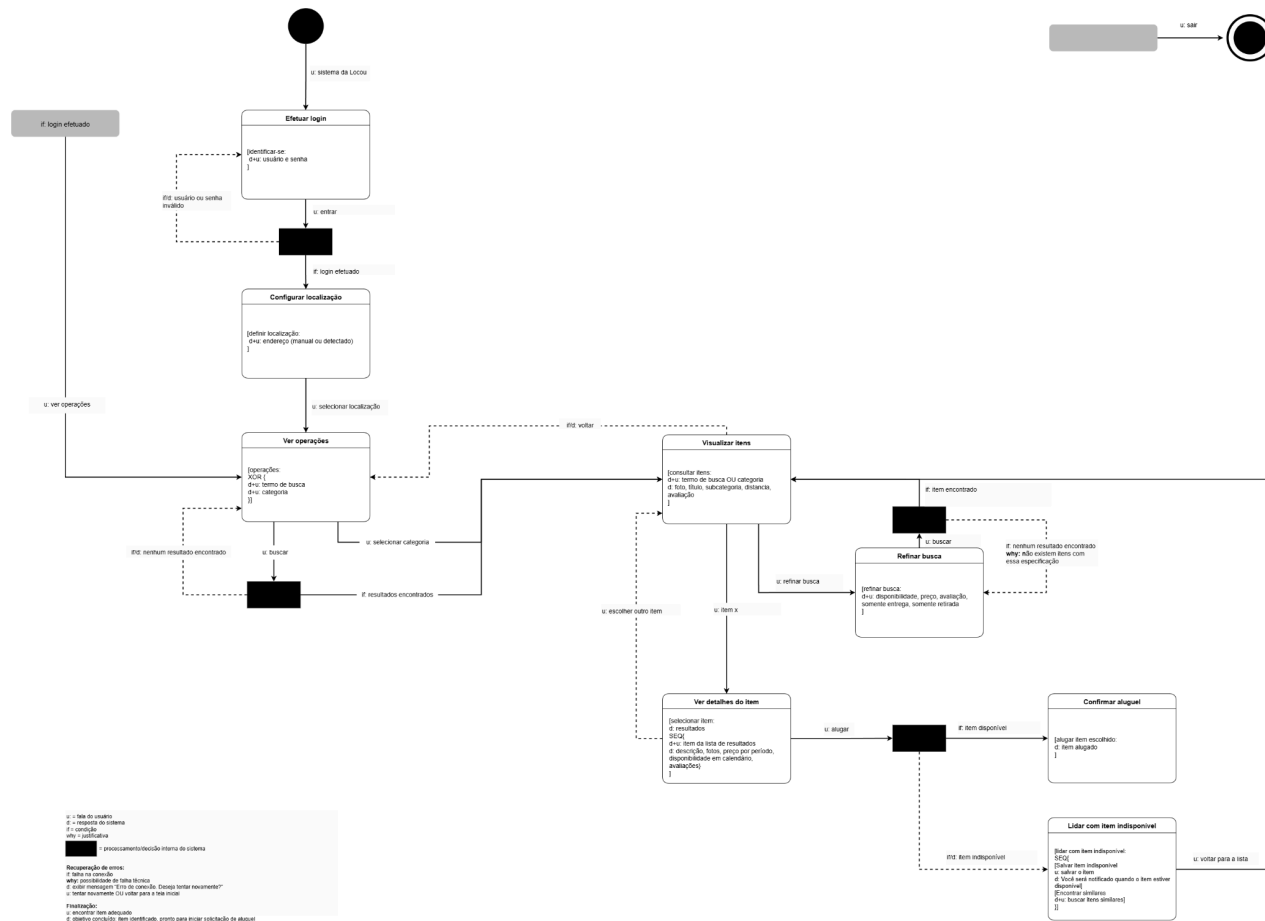
Em alta no google drive:

<https://drive.google.com/file/d/1T5vEYALUhKR5ndvzCVfE4gAIYZ0qBl8C/view?usp=sharing>

Em alta no GitHub:

https://github.com/moumarcello/MVP3-Sprint-Projeto-da-Interacao-Humano-Computador-e-da-Interfaca-ce-do-Usuario/blob/main/MoLIC%20-%20Locou_Marcello%20Moura%20Barbosa_Sprint3_2809.pdf

Diagrama completo:



Objetivo 1: Selecionar um item para alugar

O diagrama representa o diálogo entre usuário e sistema, desde a busca inicial até a visualização de um item. Inclui conversas alternativas (nenhum resultado, item indisponível, erro de conexão) e mudanças de assunto (escolher outra categoria, sair).

Objetivo 2: Refinar a busca usando filtros

O diagrama descreve o fluxo em que o usuário aplica diferentes filtros de busca (ordenamento, disponibilidade, preço, avaliação). Mostra como o sistema atualiza a lista em tempo real, contempla situações de lista vazia e oferece mecanismos de recuperação para que o usuário ajuste os critérios e continue sua busca.

6. User Interface

Protótipo de alta fidelidade.

Fluxo representado: Objetivo 1: Selecionar um item para alugar.

O usuário inicia a interação na tela principal, consulta a lista de itens e seleciona um equipamento para visualizar seus detalhes. O fluxo termina quando o item é identificado como adequado e está pronto para solicitação.

Telas do protótipo:

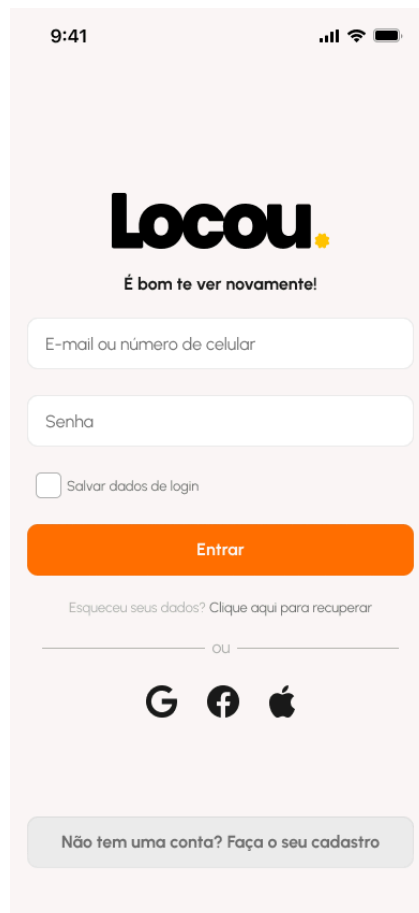
Link do protótipo editável no Figma:

<https://www.figma.com/design/pkN3lWg0wUDlfqNVNsE1Ht/Locou---Hi-Fi?node-id=0-1&t=ma2Afq08xUkoXGD-1>

Link do arquivo .FIG no Google Drive:

<https://drive.google.com/file/d/1qUPLQE4wAp-Taw9WMjjPC8NwnlI3D0bY/view?usp=sharing>

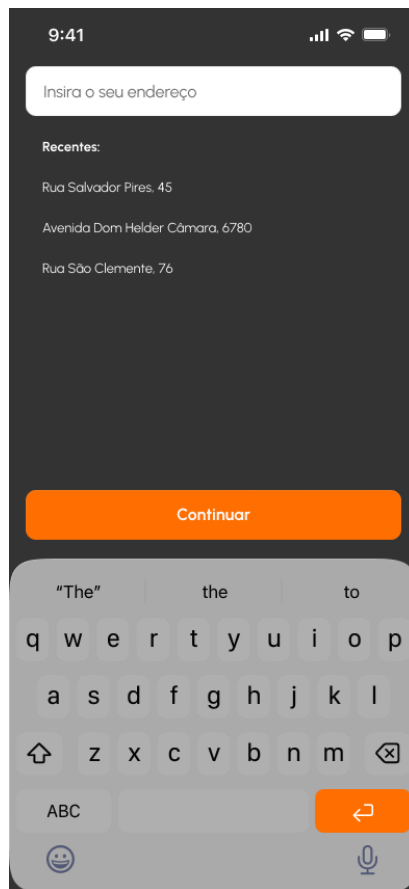
1. Telas iniciais de login e cadastro:



Componentes utilizados:

- Barra de status
- Logotipo
- Título
- Campo de formulário
- Botão
- Ícones
- Text view

2. Inserção de localização:



Componentes utilizados:

- Barra de status
- Botão de voltar
- Imagem
- Campo de formulário
- Botão de ação
- Text view
- Teclado
- Lista vertical

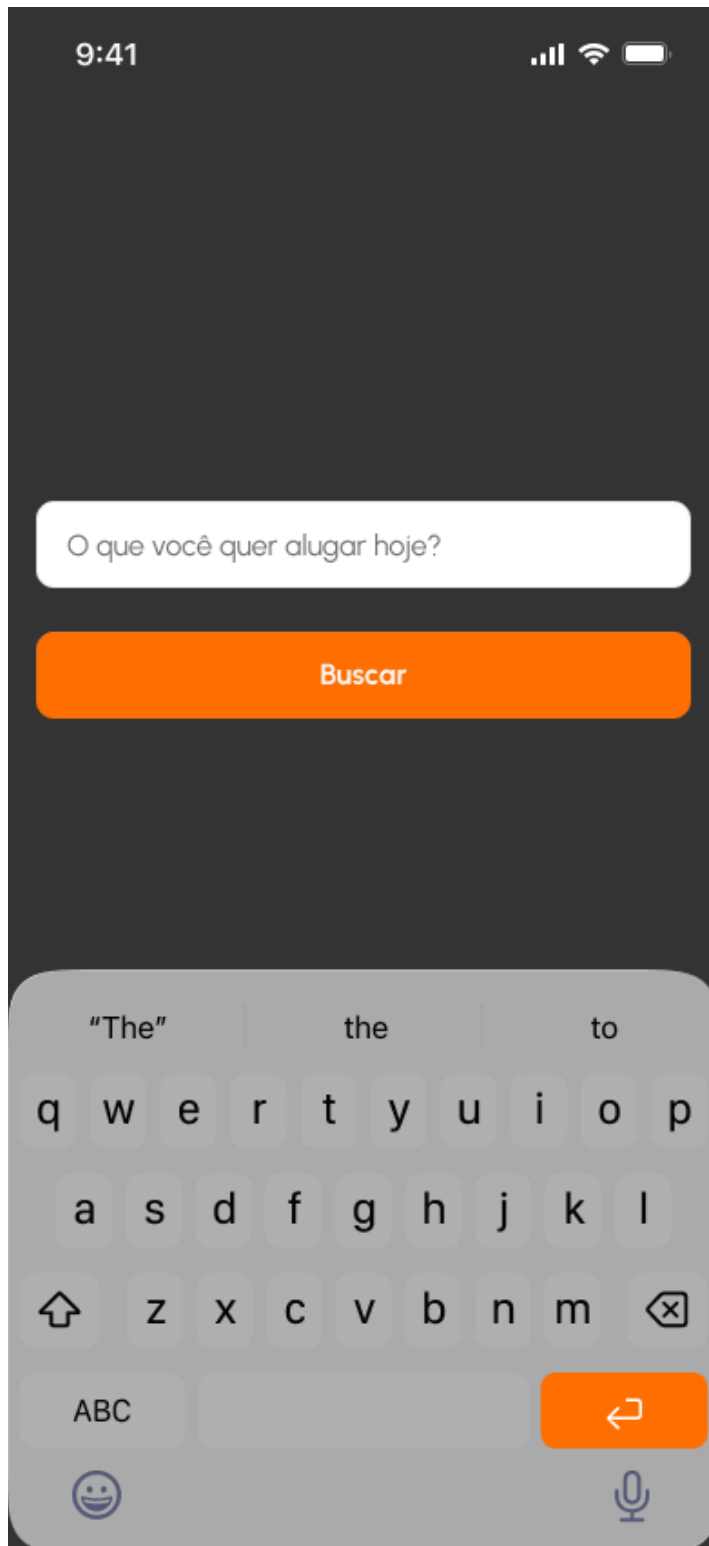
5. Página principal de operações:



Componentes utilizados:

- Barra de status
- Menu oculto (Ícone drawer)
- Logotipo
- Botão de localização
- Título
- Campo de formulário
- Botão
- ícones
- Grid
- Divisor
- Banner carrossel
- Cartões
- Text view
- Menu Fixo

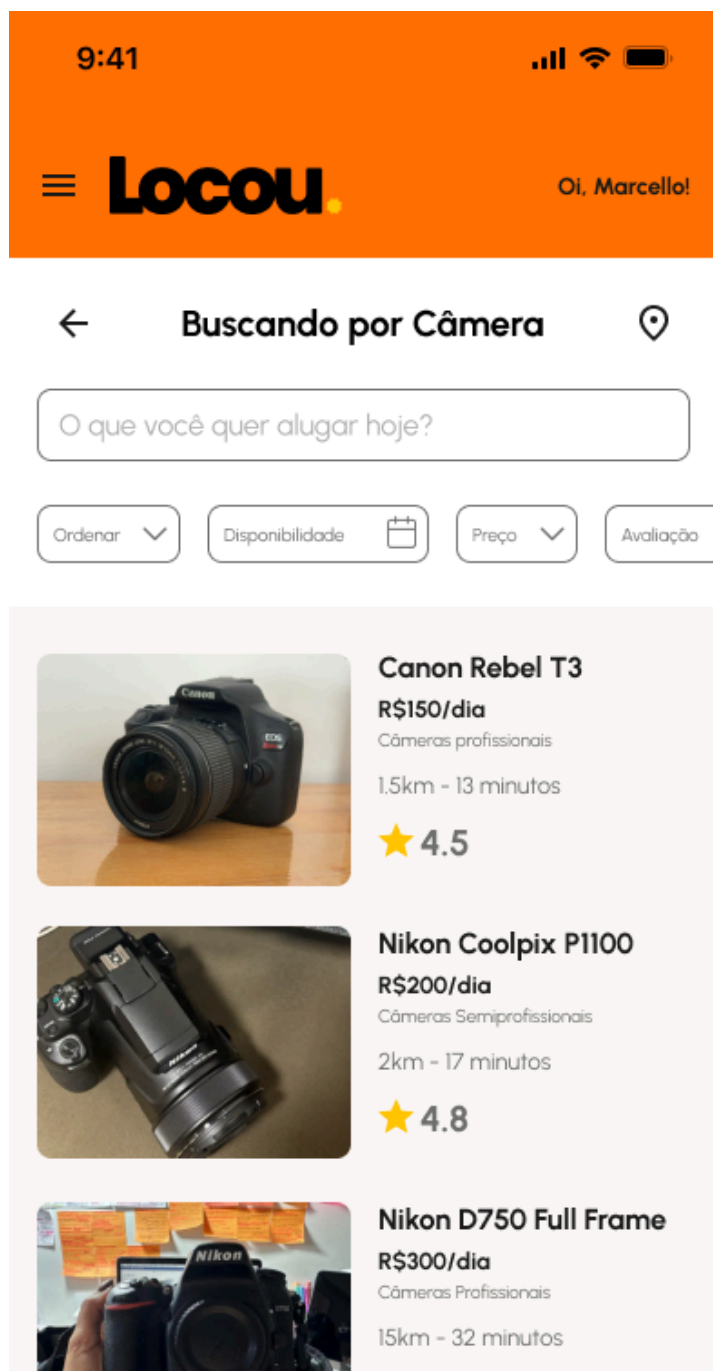
4. Campo de busca de item:



Componentes utilizados:

- Barra de status
- Campo de formulário
- Botão de ação
- Teclado

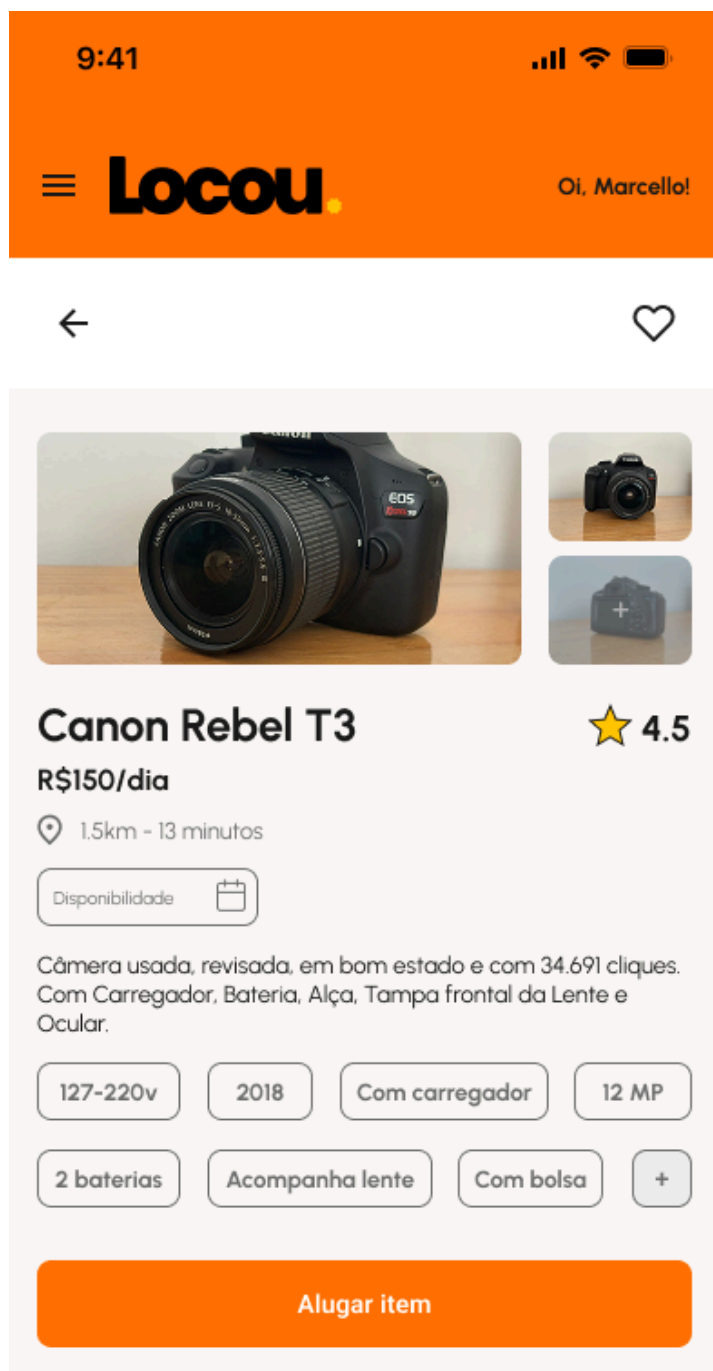
5. Tela de lista de itens:



Componentes utilizados:

- Barra de status
- Menu oculto (Ícone drawer)
- Logotipo
- Botão de voltar
- Botão de localização
- Título
- Ícone (localização)
- Campo de formulário
- Dropdown menu
- Lista de Thumbnails
- Menu Fixo

6. Tela de visualização do item:



Componentes utilizados:

- Barra de status
- Menu oculto (Ícone drawer)
- Logotipo
- Botão de voltar
- Botão de localização
- Imagem principal
- Galeria de foto
- Ícone de favoritar
- Menu de seleção (disponibilidade)
- Título
- Botão
- Menu Fixo



Início



Procurar



Locações



Perfil

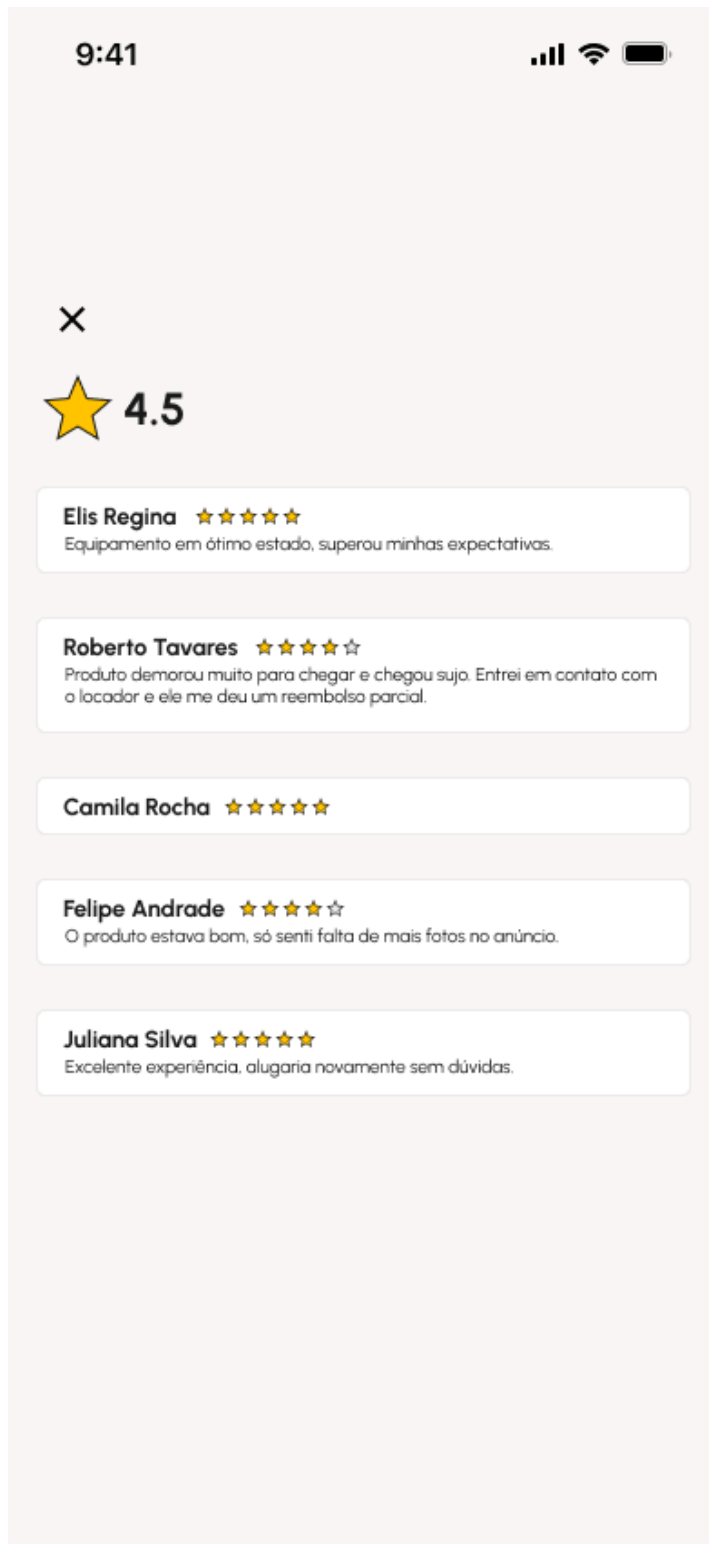
7. Imagens do item:



Componentes utilizados:

- Barra de status
- Image View
- Grid
- Botão de fechar

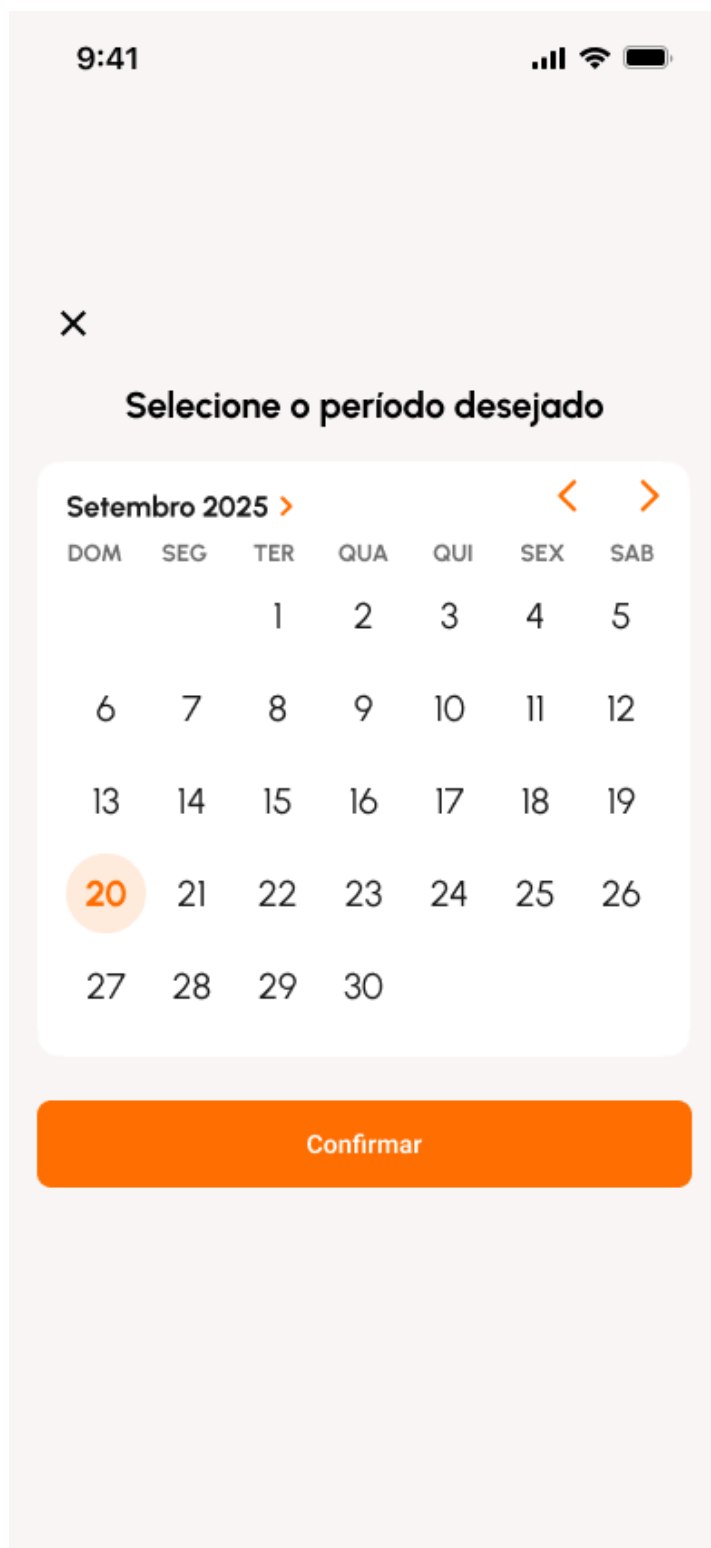
8. Visualização das avaliações:



Componentes utilizados:

- Barra de status
- Botão de fechar
- Ícone de estrelas
- Título
- Lista

9. Disponibilidade do item:



Componentes utilizados:

- Barra de status
- Botão de fechar
- Título
- Barra de navegação
- Seleccionador (picker)
- Botão de ação

10. Especificações do item:



Componentes utilizados:

- Barra de status
- Botão de fechar
- Títulos de seção
- Chips

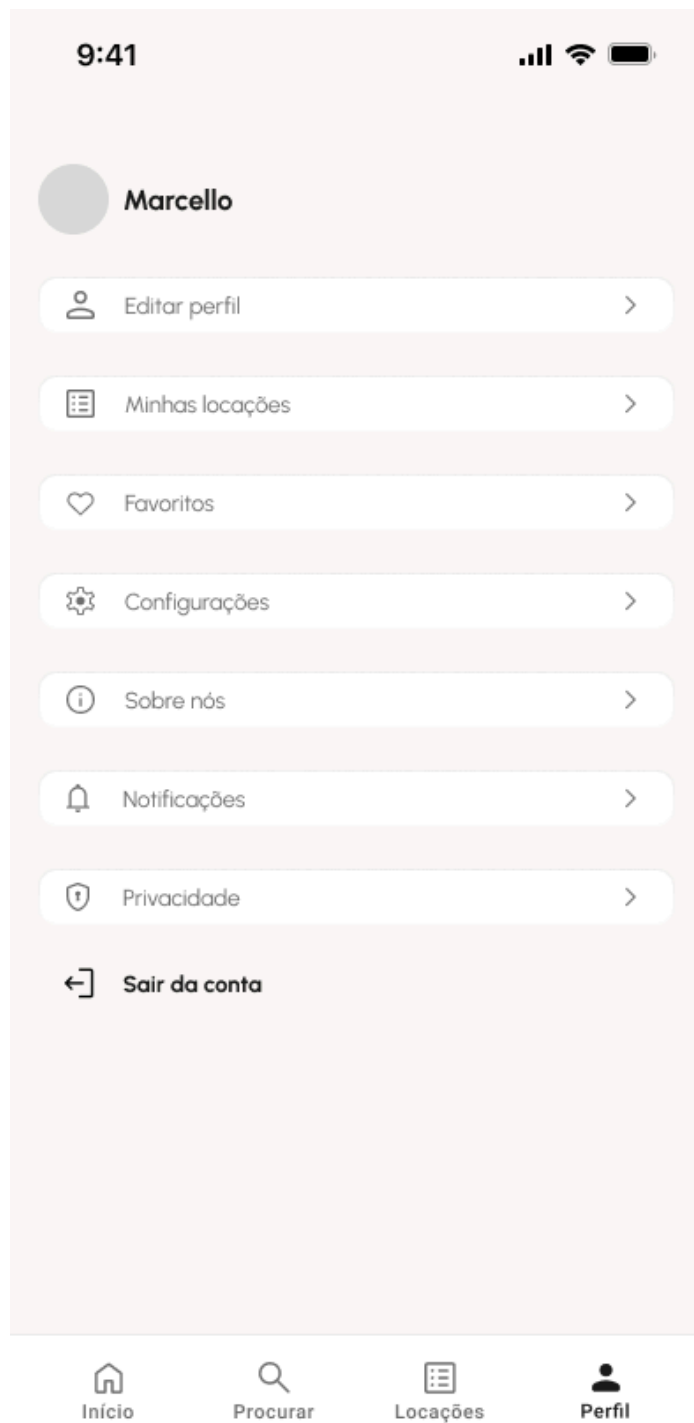
11. Tela de item não encontrado (extra, fora do fluxo)



Componentes utilizados:

- Barra de status
- Menu oculto (Ícone drawer)
- Logotipo
- Botão de voltar
- Botão de localização
- Campo de formulário
- Dropdown menu
- Título
- Subtítulo
- Menu Fixo

12. Tela de perfil (extra, fora do fluxo)



Componentes utilizados:

- Barra de status
- Chips
- Menu Fixo

7. Apêndices

Link editável e navegável do protótipo no Figma:

<https://www.figma.com/design/pkN3lWg0wUDIfqNVNsE1Ht/Locou---Hi-Fi?node-id=0-1&t=G2oA2UikI7HXvZKq-1>

Link do protótipo em .FIG no Google Drive:

<https://drive.google.com/file/d/1qUPLQE4wAp-Taw9WMjjPC8NwnlI3D0bY/view?usp=sharing>

Link do diagrama MoLIC em alta resolução:

<https://drive.google.com/file/d/1T5vEYALUhKR5ndvzCVfE4qAIYZ0qBI8C/view?usp=sharing>

Link do repositório no GitHub:

<https://github.com/moumarcello/MVP3-Sprint-Projeto-da-Interacao-Humano-Computador-e-da-Interface-do-Usuario.git>