

# Projeto do aplicativo *mobile* CicloSolidário

Por Fernanda Martins Pontes

## Definição dos objetivos

O aplicativo **CicloSolidário** tem como objetivo ser um facilitador e intermediador para pessoas que desejam se desfazer ou doar roupas, sapatos e acessórios conectando essas pessoas a instituições confiáveis e executando um serviço pago de entrega da doação para a instituição selecionada.

## Cenários e Personas

### Persona

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 em 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.

## Cenários

Os objetivos selecionados foram o de concluir uma solicitação de doação e acompanhar uma doação já realizada.

Pessoas que desejam doar itens que não usarão mais para pessoas ou instituições que precisam. Essas pessoas precisam reunir peças até uma determinada quantidade, encontrar pessoas ou instituições que aceitem aquela determinada doação e sejam confiáveis. Ela precisa se deslocar até o local e efetuar a entrega das doações.

Pessoas costumam doar itens após a compra de itens novos daquele tipo; quando não precisam ou querem utilizar mais os itens; quando se mudam para outra casa e o espaço não comporta os itens; quando sentem o desejo de fazer atividades de caridade; entre outros motivos.

Para fazer uma doação, é necessário tempo para coletar os itens e embalar, um meio de pesquisar o receptor e validar sua confiabilidade e uma forma de deslocamento para a entrega.

Pontos de dificuldade para a conclusão desse objetivo são, portanto, a falta de tempo, a dificuldade de validar a confiabilidade do receptor, causando insegurança sobre como a doação será utilizada ou dificuldade de locomoção para a entrega.

Formas que são utilizadas hoje para avaliar a confiabilidade de um receptor são perguntar a pessoas conhecidas ou pesquisar na internet. Para fazer a entrega, é necessário recorrer ao transporte público, veículo próprio, veículo de aplicativo ou serviços de envio de objetos, tais como *Uber Flash*. Esses meios podem causar insegurança ou demandar bastante tempo da pessoa doadora.

Para saber se as doações feitas estão sendo bem utilizadas, a pessoa doadora precisa acompanhar de perto a instituição ou pessoa, o que pode gerar desconforto para ambos os lados e gasto de tempo.

# Modelo de Interação MoLIC

## Objetivo 1 - Solicitar uma doação

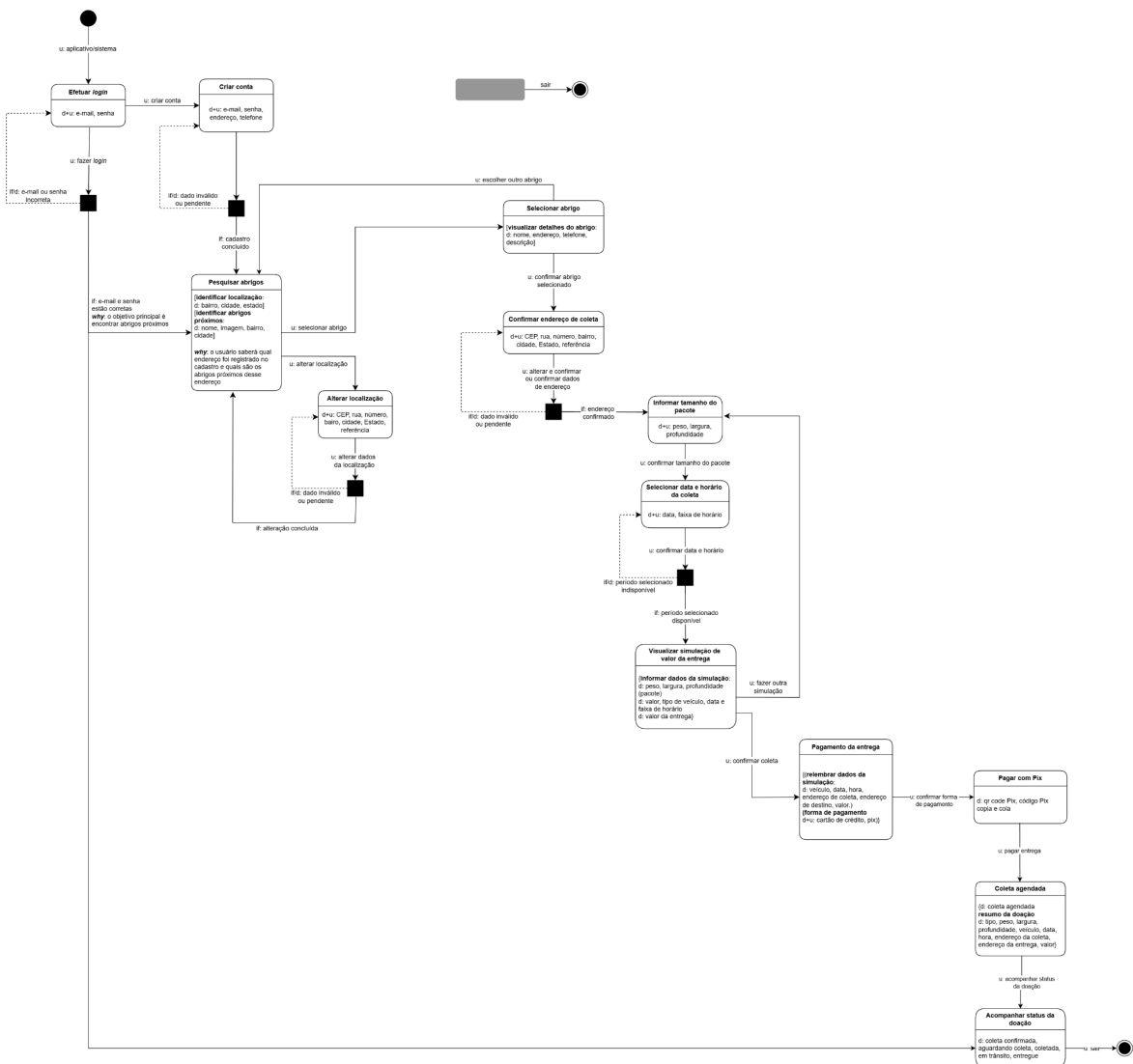
## Objetivo 2 - Acompanhar a solicitação de doação

O projeto foi construído com o intuito de ser simples e intuitivo, visto que visa facilitar o processo de doação.

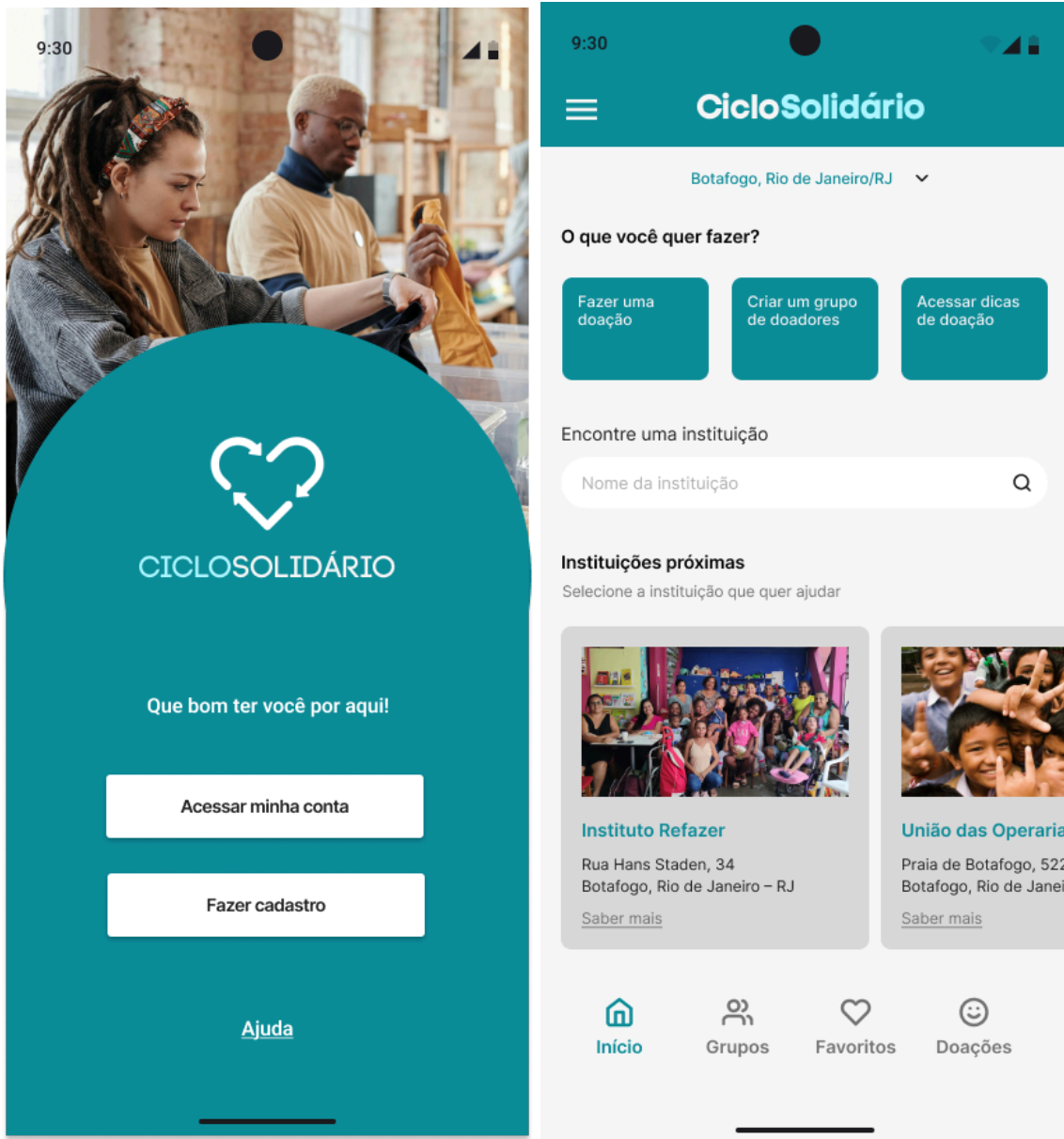
[Link da modelagem de interação MoLIC](#)

MVP Pós-graduação PUCRio - Fernanda Martins Pontes

Aplicativo de doação de roupas CicloSolidário  
Fazer doação e acompanhar doação



## Wireframe ou User Interface



[Link do protótipo completo feito no software Figma.](#)

[Link das telas no Figma](#)