

ICMC- USP
Disciplina de SCC0219 - Introdução ao Desenvolvimento Web

Alunos:

Allan Maniero Garbozza - 10295176 Rodolfo Luís Cassimiro - 10295238

Introdução

Este projeto se trata de uma plataforma online de vendas de produtos e agendamentos de serviços voltados a animais de estimação. Intitulado como PETHELP Corgi esse site se pauta em um ambiente limpo para navegação, focando nas informações principais de ações a serem tomadas tanto pelos clientes quanto pelos administradores, e nas normas de usabilidade e acessibilidade, principalmente voltadas ao público alvo, descritas nas **Normativas de Usabilidade ISO.**

Para a realização do design e das funções da plataforma virtual foi utilizado alguns métodos e definições que serão abordados nos tópicos abaixo principalmente para a obtenção das necessidades do público alvo que deseja ser atingido.

Essa entrega se trata de uma primeira versão do site em que os focos são:

- As funcionalidades do sistema e como o usuário interage com as mesmas
- Os elementos de design escolhidos e/ou criados para elaboração da identidade visual
- Como as informações são distribuídas nas páginas do site

Objetivos

Desenvolver um protótipo semi-funcional da interface gráfica do usuário do aplicativo Pet Shop (lado do cliente), utilizando as linguagens HTML5 e CSS3. Esse protótipo deve cumprir as seguintes funcionalidades:

No aplicativo do cliente:

- Tela com ações: agendar horário, comprar um produto, editar seu registro, registrar / listar animais
- Tela Calendário da lista de mês e hora para selecionar um serviço.
- Tela com detalhes de um animal registrado e informações como sua situação atual (quantos serviços estão reservados para ele e o custo total).

No aplicativo do administrador:

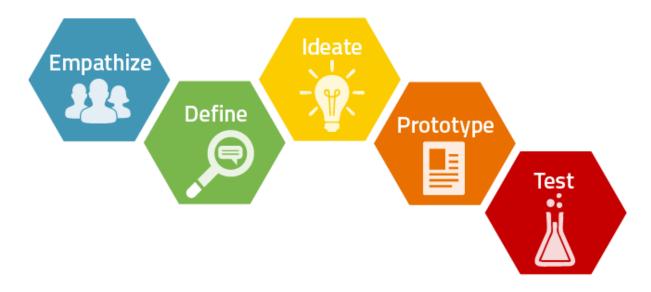
- Tela com ações: registrar administradores / clientes / produtos / serviços / etc) em um menu
- Tela para gerenciamento de serviços, onde você pode associar serviços a horários, liberar slots reservados, etc.
- Tela Gerenciamento de estoque do produto (adicionar, atualizar, excluir, consultar)

Materiais e Métodos





DESIGN THINKING



- Adobe Colors: Utilizado para adquirir as cores baseadas no animal escolhido.
- Adobe XD: Utilizado para prototipar os mockups da plataforma virtual e obter as informações das definições para o CSS de cada componente.
- Design Thinking: Método utilizado na realização do estudo do mercado e do público alvo para realização da plataforma virtual.

Discussão

Análise de dados e informações

Como objetivo principal do trabalho é a criação de mockups tendo como tema principal a elaboração de uma loja de serviços e produtos voltados a donos de animais domésticos, um Pet Shop, foi realizado um estudo para obter as informações principais sobre qual nicho do mercado está sendo escolhido como público alvo para realização do design e da identidade visual do projeto. Diante disso foi tomado como métricas as seguintes definições encontradas:

Público alvo:

Sexo: FemininoIdade: 40 anosRenda: Alta

Nacionalidade: Brasileira

Grau de escolaridade: Ensino Médio/ Superior completo

- Personalidade: Possui uma preocupação com a saúde e bem estar de seu animal; Não demanda de tanto tempo para os cuidados com o mesmo pois tem que trabalhar muitas horas no dia
- Análise de Mercado: Foi analisado as empresas Pets, Petlove e RoyalPets para a realização da análise de mercado.

Diante dos dados obtidos da análise desses sites possível concluir que:

- O uso de propagandas e anúncios de produtos e serviços na página principal, sendo eles centralizados para obter a atenção do usuário, ajuda na questão de obter a confiança do usuário nos produtos a serem pesquisados
- Na compra de produtos normalmente os itens são separados por tipo de animal e tem como foco a sua descrição, o seu preço e uma imagem que demonstra qual produto se trata
- Quando se trata de serviços, o principal foco é a descrição do serviço com a atribuição do preço
- Não tivemos acesso a parte administrativa dos sites por questão de segurança das empresas
- O principal foco que a empresa decidiu obter diferente dos concorrentes foi o objetivo de ter um site mais "clean" (limpo de informações desnecessárias) e ter mais foco nos e informações objetivos principais

Identidade visual

• Animal escolhido como representação da empresa:



Welsh Corgi

Devido ao seu comportamento saudável e características que realçam as características de felicidade, saúde, companheirismo, lealdade e também por ser uma raça de cachorro muito adotada pelo público alvo ele foi o escolhido como base para a identidade visual.

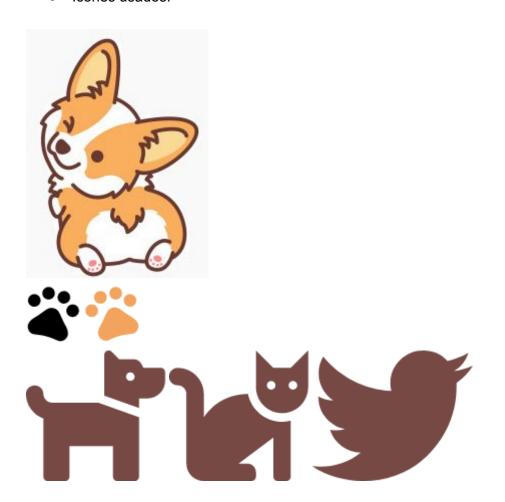
• Nome da empresa:



Paleta de cores:



• Ícones usados:



Funcionalidades:

Cliente:

o Compra de produtos:

Permite a compra de um produto na aba "Produto"

Agendamento de um serviço:

Permite o agendamento de um serviço na aba "Serviços"

Cadastrar usuário:

Permite ao usuário cadastrar seus dados no site na aba "Registrar"

Cadastrar animal:

Permite o usuário cadastrar um animal antes ou durante a compra

Administrador:

Cadastrar produto:

Permite o cadastramento de um novo produto

Cadastrar serviço:

Permite o cadastramento de um novo serviço

Alterar estoque:

Permite o usuário alterar a quantia de produtos no estoque

o Controle de agendamentos:

Permite o usuário cancelar ou agendar novos serviços agendados

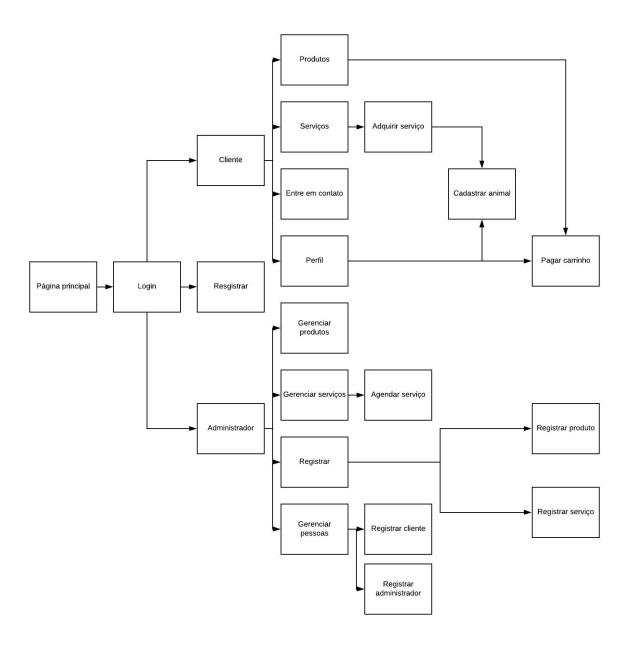
o Cadastrar administrador:

Permite o usuário adicionar novos administradores

Cadastrar cliente:

Permite o usuário adicionar novos clientes

Arquitetura do site



Conclusão

Perante as informações abordadas anteriormente é possível visualizar a primeira versão dos mockups através do arquivo HTML mandado em anexo ou através do link:

Obs: as duas versões contém algumas pequenas diferenças entre si que não afetam diretamente nas funcionalidades do mockup.

https://xd.adobe.com/view/0bd9011d-a9a3-4aec-698f-3200734a0edb-7de8/