



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO  
PÓS LATO SENSU DIGITAL  
UX EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO E INTERAÇÃO HUMANO  
COMPUTADOR

RAPHAEL RICHARD BARBOSA PEREIRA  
4052023000104

MVP II  
PROJETO DA INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR E DA  
INTERFACE DO USUÁRIO

Rio de Janeiro  
2023

## Personas e cenários



**João Paulo**

45 ANOS, ENGENHEIRO



**Pai de um menino**



**Futebol, jardinagem,  
tecnologia**



**Pouco conhecimento  
sobre jogos**



### Cenário

*João é um pai atencioso que deseja comprar um jogo para o seu filho de 10 anos, que é um entusiasta de videogames. No entanto, João não possui muito conhecimento sobre jogos e não quer gastar dinheiro em algo que seu filho não vá aproveitar ou que não seja adequado para a idade dele. Ele prefere comprar o jogo em seu site favorito, mas percebeu que o site não exibe a classificação do Metacritic, o que dificulta sua decisão de compra.*



### Problema

*João não possui muito conhecimento sobre jogos e não quer gastar dinheiro em algo que seu filho não vá aproveitar ou que não seja adequado para a idade dele.*

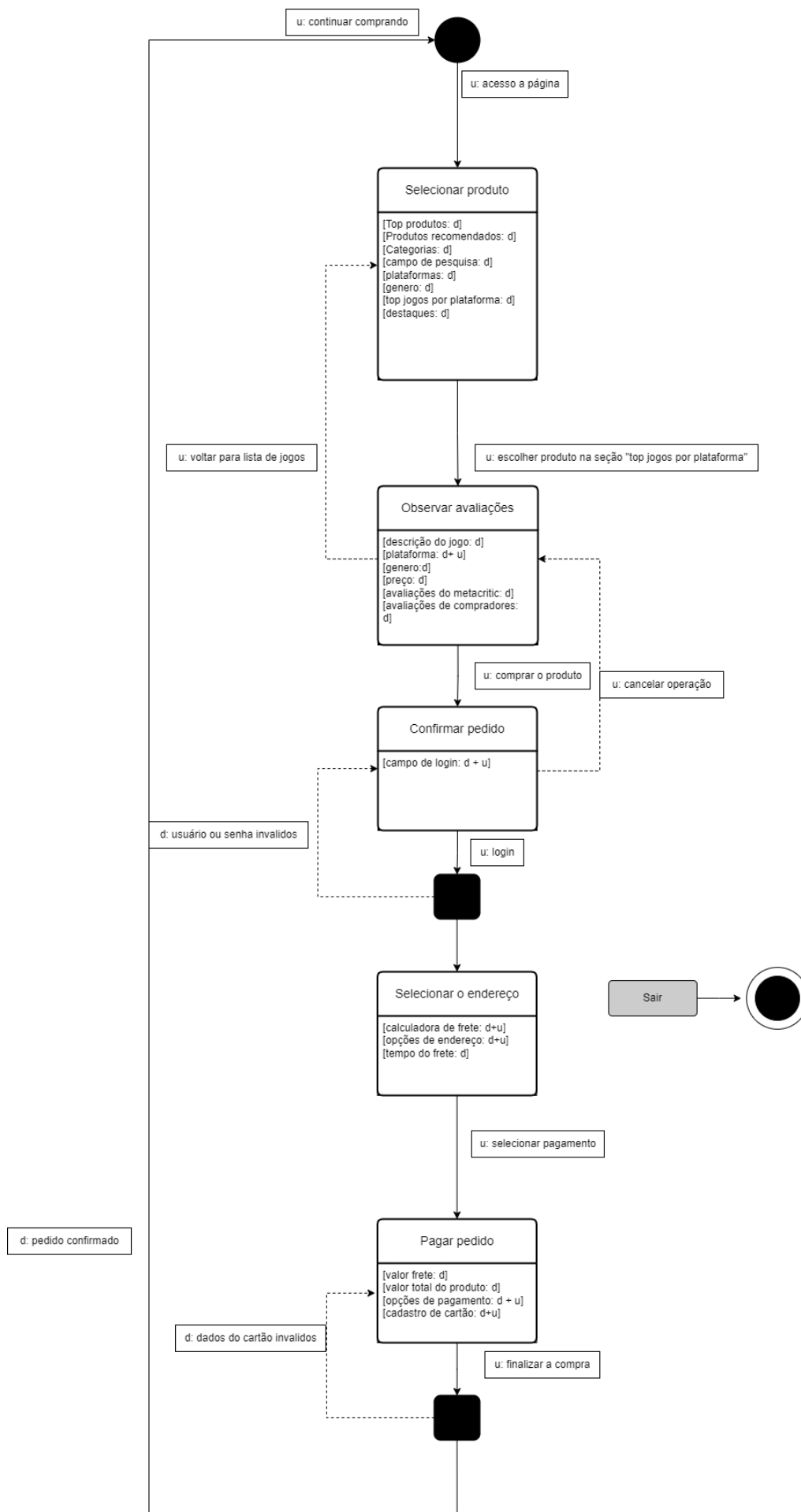


### Objetivos

*Analisar as opiniões e notas do jogo no seu site de compras*

*Comprar o jogo para seu filho*

# Modelo de Interação MoLIC

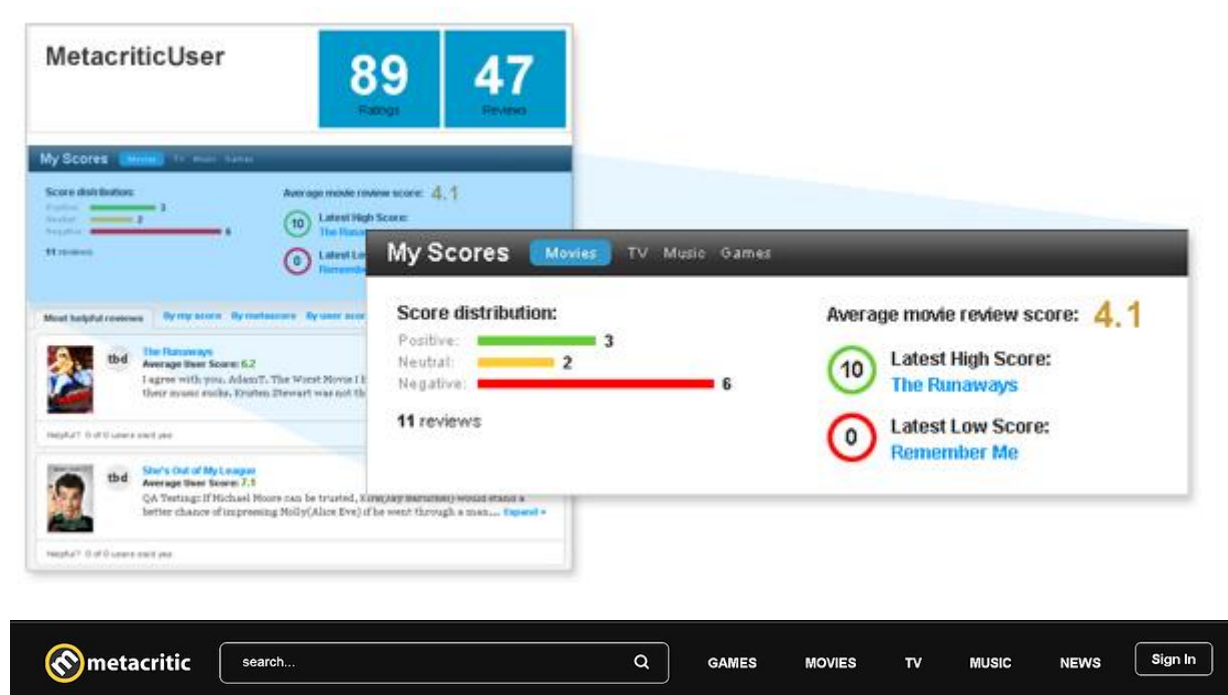


## Contexto do Sistema:

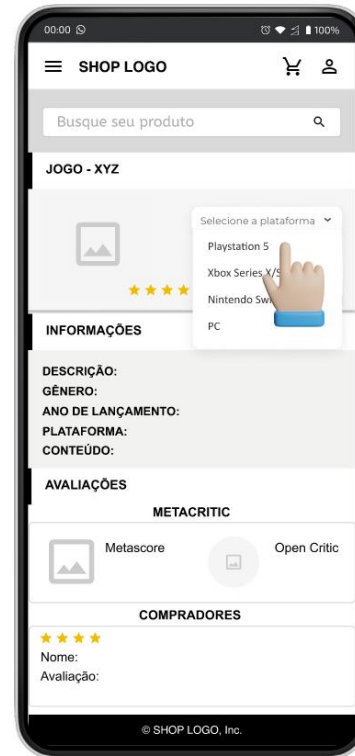
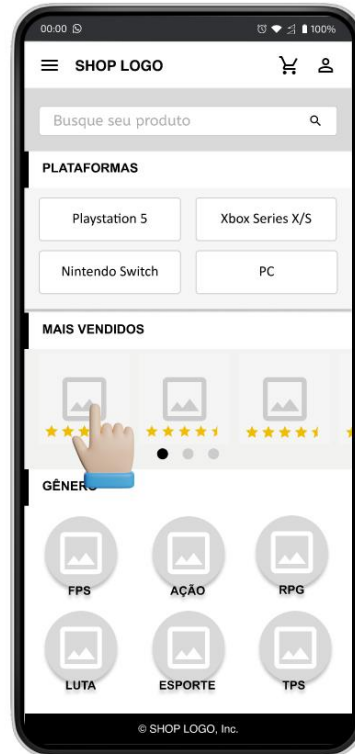
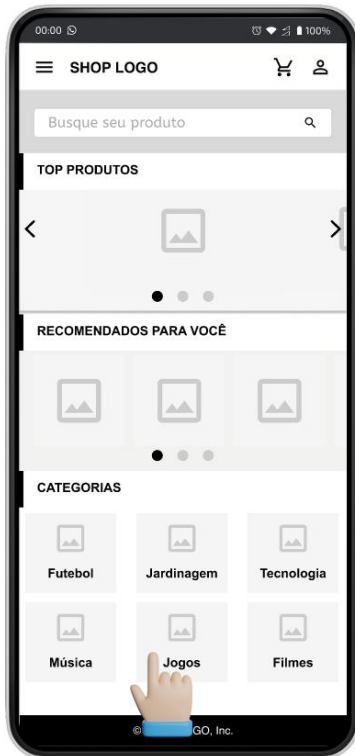
No mundo acelerado das compras online, os consumidores têm cada vez mais opções e informações disponíveis para ajudá-los a tomar decisões de compra informadas. Um dos desafios enfrentados pelos compradores é a confiabilidade das avaliações dos produtos, muitas vezes provenientes de fontes desconhecidas. No entanto, ao integrar uma funcionalidade de avaliações do Metacritic em um site de compras, é possível fornecer aos consumidores uma ferramenta valiosa para tomar decisões mais fundamentadas.

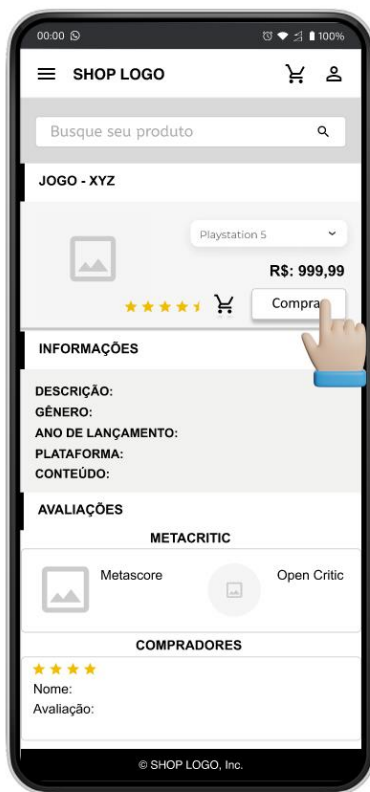
A ideia de implementar a solução para o problema, é uma forma de facilitar a compra do item dentro do sistema, aliado ao fato de ser uma dor em comum não somente da persona citada nesse contexto, mas compartilhada por muitos usuários que não possuem embasamento nesse meio.

Ao integrar as avaliações do Metacritic dentro do sistema, o usuário poderá não só ter as notas da crítica especializada, como dos usuários gerais, o que garante a transparência, credibilidade, confiabilidade e a simplificação no processo da tomada de decisão, principalmente quando o comprador não tem um conhecimento profundo sobre o assunto.



# Wireframe







## Etapas

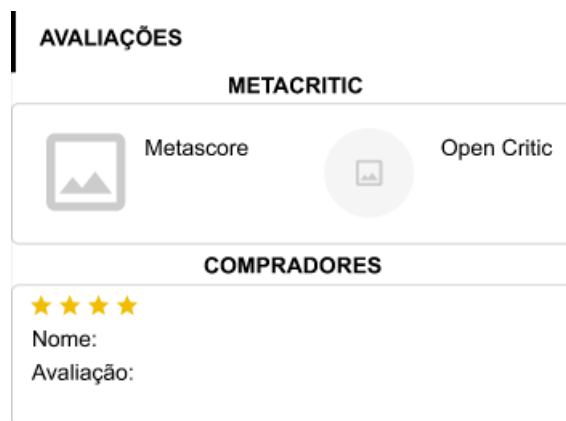
- 1- O usuário acessa a tela inicial do site de compras
- 2- Procura e acessa a categoria de jogos
- 3- Verifica os jogos mais vendidos dentro da categoria
- 4- Seleciona o jogo
- 5- Observa as avaliações do jogo no Metacritic e usuários
- 6- Seleciona a plataforma do jogo e clica em comprar
- 7- Insere seu usuário na tela de login
- 8- Seleciona o endereço salvo e clica em continuar
- 9- Seleciona a forma de pagamento salva e clica em finalizar compra

## Objetivos

### Analisar as opiniões e notas do jogo no seu site de compras

Observa as avaliações do jogo no Metacritic e usuários

Nesse item além das avaliações de compradores anteriores, optei por fazer a integração da nota do Metacritic, tanto da nota geral da crítica especializada, quanto a crítica aberta.



### Comprar o jogo para seu filho

- Seleciona a plataforma do jogo e clica em comprar
- Insere seu usuário na tela de login
- Seleciona o endereço salvo e clica em continuar
- Seleciona a forma de pagamento salva e clica em finalizar compra

Nesses itens optei por um ambiente com itens bem-dispostos na tela usando como referência outras telas de compra do e-commerce, e assim possibilitar um fácil aprendizado do usuário e uma navegação intuitiva desde a seleção do produto, até a finalização da compra.