



CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER
ESCOLA SUPERIOR POLITÉCNICA
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
DISCIPLINA DE DESIGN DE INTERAÇÃO

ATIVIDADE PRÁTICA

SAMANTHA KEVELY DE OLIVEIRA DA SILVA – RU: 4547615

PROF. MARGARETE KLAMAS

SALVADOR – BAHIA

2023

1. OBJETIVO DO PROTÓTIPO

R: Apresentar o protótipo do app de compras Shein, que é uma loja de moda que comercializa peças femininas, masculinas, infantis e plus size. Popular entre brasileiros, o e-commerce chinês também conta com uma linha de roupas da Shein, acessórios, maquiagem, itens para a casa, produtos pet, entre outros utensílios em seu catálogo.

2. NOME DO APLICATIVO DE COMPRAS QUE ESCOLHEU PARA PROTOTIPAR.

R: Shein

3. EXPLICAR QUAIS FUNCIONALIDADES VOCÊ ESCOLHEU PARA PROTOTIPAR.

R:

1. Tela de login (entrar no app)
2. Exibir produtos (escolher o 1º item da tela inicial)
3. Exibir detalhes do item escolhido (tela do item após ser clicado)
4. Adicionar um produto no carrinho de compras
5. Mostrar o carrinho de compras (canto superior direito)

4. LINK PARA TESTAR PROTÓTIPO

R:

<https://www.figma.com/proto/zCa7PPxo3Cy50RJ9EYnA6b/SHEIN-APP?type=design&node-id=1-5&t=IAapyZ7cuwmsCf4N-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A5&mode=design>