



Atividade Frontend Mobile

Grupo:

**Matheus Lemes Tassara
Raíssa de Oliveira Santana Passos
Vitória Barbosa da Silva**

São Paulo, 09 de setembro de 2022

Etapa 1:

Recuperar do desafio anterior os três apontamentos negativos sobre experiência de usuário que foram identificados na análise de uma aplicação. Se aplicável, revisem os apontamentos e os considerem no momento de implementar o app na segunda etapa a seguir.

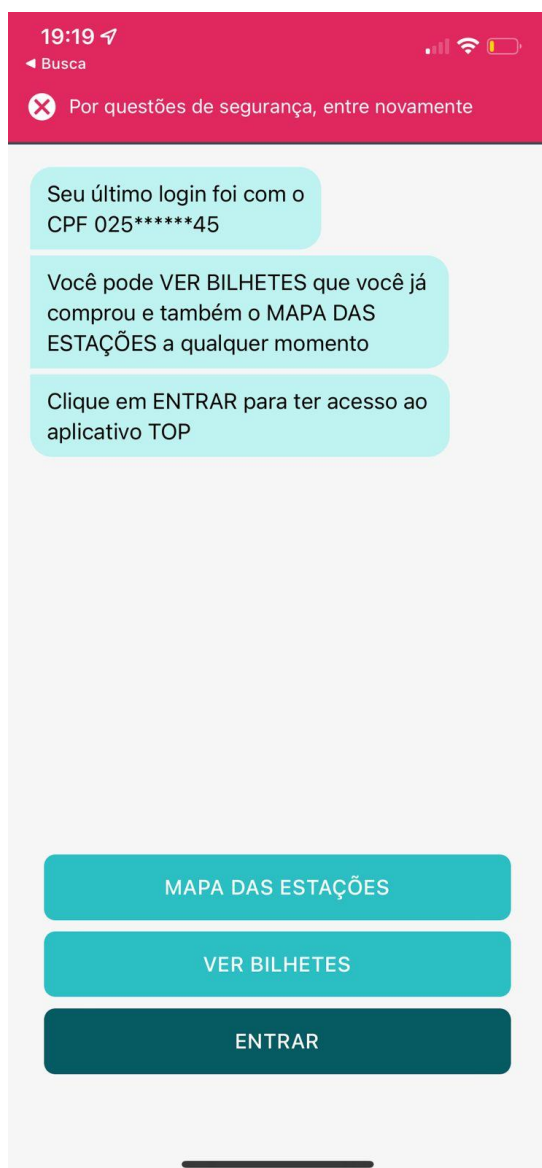
Aplicativo TOP



O que é?

O aplicativo [TOP](#) é um aplicativo desenvolvido pela Autopass, cujo principal objetivo é ser um autoatendimento na compra de bilhetes de embarque de trens da CPTM e metrô da Cidade de São Paulo.

1. Logon



Ao acessar o aplicativo, o mesmo expõe por 5 segundos o último login realizado na plataforma, e em seguida, solicita ao usuário para realizar o login novamente.

Comentário:

Por 5 segundos, os dados de conta dos usuários são expostos tendo em vista que não possuem o último login expirado corretamente. O que não se caracteriza como uma boa prática na segurança da informação, além de gerar desconforto ao usuário nas tratativas de resolução de problemas ao utilizar o aplicativo.

Este feedback foi considerado no desenvolvimento do aplicativo da segunda etapa.

2. Lenta atualização para bilhetes disponíveis/utilizados



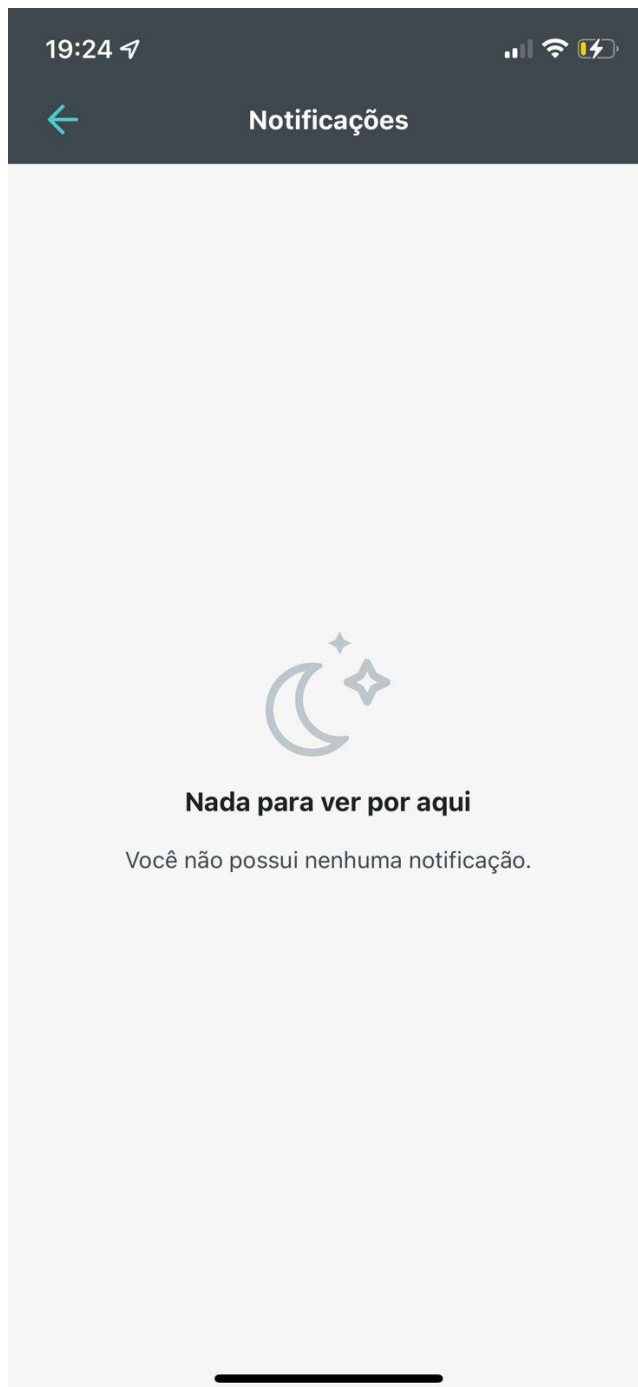
Bilhetes recém comprados sofrem lentidão para atualizar o saldo de bilhetes disponíveis

Comentário:

Este tipo de situação pode gerar estresse ao usuário que busca utilizar o aplicativo como um ágil facilitador na compra de bilhetes de embarque, gerando um baixo nível de satisfação e eficiência do aplicativo.

Este feedback foi considerado no desenvolvimento do aplicativo da segunda etapa.

5. Notificações não são utilizadas



No aplicativo existe um campo para notificações, no entanto, existem usuários que nunca foram notificados.

Comentário

Campo sem uso nas movimentações do aplicativo. Pode gerar ao usuário um excesso de lugares clicáveis sem necessidade. Ou, que poderia ser aproveitado para notificar os bilhetes utilizados/comprados.

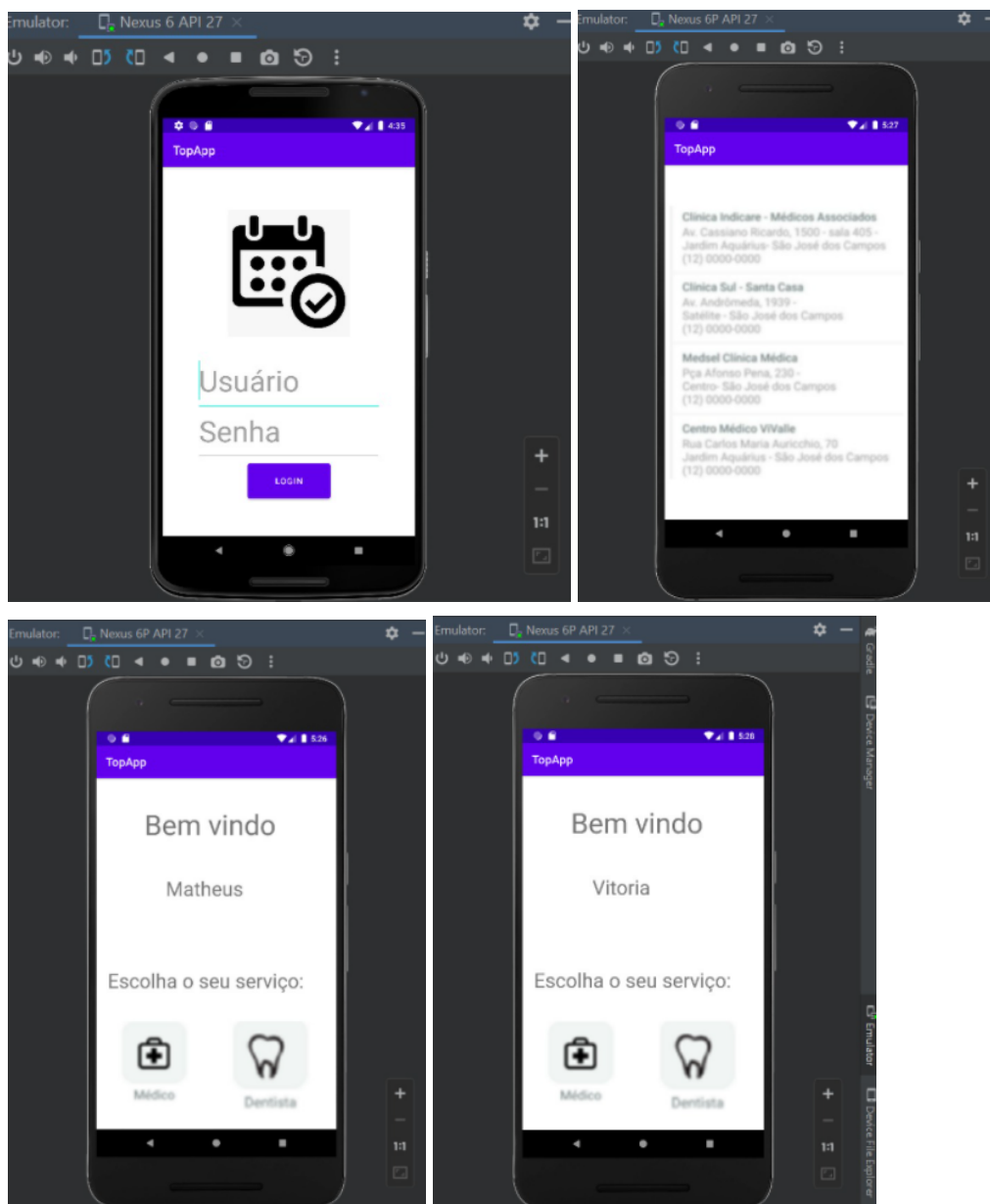
O campo de notificações foi considerado no backlog de features do aplicativo

Etapa 2:

Implementar um app usando como base o protótipo construído na fase anterior. O objetivo é implementar de forma robusta e consistente pelo menos uma parte do protótipo. Deve-se relacionar um backlog de todas as funcionalidades desejadas e usar metodologias ágeis para priorizar e implementar funcionalidades de maior valor agregado.

O Aplicativo pode ser encontrado aqui:

<https://github.com/vitoriabarbosas/pos/blob/main/Frontend%20Mobile/aplicativo.zip>



| Backlog de Funcionalidades (1 Release é composta por 4 Sprints de 3 semanas, equivalente a 3 meses) | | | | | |
|---|---|---|------------|---|--|
| Prior. | Feature | Descrição | Previsão | Tempo x Recursos | Pré-Req |
| 1 | Autenticação automatizada do Banco de Dados | Eu, como usuário, posso me cadastrar no aplicativo para fazer busca e oferta de serviços | R1/2023 | 60 dias úteis x 2 recursos trabalhando 3 horas por dia útil | Aprendizado sobre manipulação de Banco de Dados em aplicativos mobile Kotlin |
| 2 | Melhoria no Frontend do Aplicativo | Eu, como usuário, consigo ter uma ótima experiência de uso e visualização do aplicativo | R2/2023 | 60 dias úteis x 2 recursos trabalhando 3 horas por dia útil | Aprendizado sobre desenvolvimento frontend para aplicativos mobile Kotlin |
| 3 | Melhoria nas funcionalidades Backend | Eu, como usuário, consigo ter autonomia para exercer as funcionalidades básicas do aplicativo. | R3/2023 | 60 dias úteis x 2 recursos trabalhando 3 horas por dia útil | Aprendizado sobre desenvolvimento backend para aplicativos mobile Kotlin |
| 4 | Central de Notificação | Eu, como usuário, posso ser notificado quando o agendamento de serviços estiver confirmado, ou demais interações com a plataforma | R4/2023 | 60 dias úteis x 2 recursos trabalhando 3 horas por dia útil | <ul style="list-style-type: none"> - Entendimento e refinamento com UI/UX para melhor implementação da funcionalidade - Aprendizado sobre manipulação de notificações em tempo real em aplicativos mobile Kotlin |
| 5 | Conquista de Usuários | Eu, como usuário, procuro ofertar e buscar serviços em aplicativo seguro e robusto | R1/2024 | 60 dias úteis x 2 recursos trabalhando 3 horas por dia útil | Plataforma robusta para uma oferta agradável e conquista de parceiros |
| 6 | Implementação em Produção | Eu, como usuário, consigo consumir o aplicativo diretamente do meu ambiente local | R4/S4/2024 | 60 dias úteis x 2 recursos trabalhando 3 horas por dia útil | Ter realizado testes em ambiente de desenvolvimento e homologação |
| 7 | Desenvolvimento para sistemas IOS | Eu, como usuário de sistemas IOS, consigo consumir o aplicativo diretamente do meu celular IOS | R2/2024 | 60 dias úteis x 2 recursos trabalhando 3 horas por dia útil | Aprendizado sobre desenvolvimento em sistemas mobile do tipo IOS |

Etapa 3:

Compartilhar o app desenvolvido com um usuário externo, preferencialmente não participante da FIAP e atuante no segmento de negócio abordado. A sugestão é submeter para um usuário externo o conteúdo desenvolvido nas duas primeiras iterações. Ele deverá avaliar a entrega pelo ponto de vista de usabilidade e utilidade.

E não se preocupe se o usuário apontar erros e ajustes! Isso é ótimo! Aproveite as iterações do desenvolvimento ágil para ajustar e avançar o desenvolvimento da solução.

Usuário Externo a FIAP: Luís Fernando Campos

Comentários: A ideia do aplicativo é muito boa, acredito que com mais opções de serviços, ele ficará excelente! Mas por não ser possível realizar o cadastro automaticamente me torna dependente do suporte, pois é necessário passar meus dados para vocês cadastrarem manualmente. Importante também, que o aplicativo, até onde entendi, só funcionaria em celulares do tipo Android, o que não funcionaria no meu celular IOS.

Obs: As observações do usuário externo foram agregadas no planejamento de features em backlog

Referências:

[1] Material disponibilizado pela plataforma FIAP ON - Front-end Mobile