

# Projeto do Aplicativo para facilitação de Doações iDonate

## Definição dos objetivos

O aplicativo iDonate tem por finalidade facilitar a doação de itens em bom estado para instituições ou pessoas físicas cadastradas na ferramenta. Nesta construção do primeiro MVP do iDonate, vamos permitir que os usuários se cadastrem na ferramenta e incluam donativos no banco de dados de itens para doação.

## Cenários e Personas

A persona usada foi fornecida na aula bônus *Comunicando os Resultados de uma Pesquisa Qualitativa*, e os cenários de uso foram adaptados para uma descrição inédita da usabilidade do aplicativo em duas situações diferentes. A persona, o aplicativo e as situações propostas são fictícios.



Persona: **Marta**

**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 na 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.

## Cenário 1: Cadastro de usuário

Com o objetivo de agilizar a doação dos itens que coletou, **Marta** pesquisou na loja de aplicativos de seu smartphone e encontrou o iDonate, ferramenta que recebe itens para doação e conecta com pessoas físicas e entidades interessadas em receber os donativos. Para utilizar a ferramenta mobile iDonate, é necessário que Marta esteja cadastrada na base de dados do sistema na nuvem. Ao utilizar pela primeira vez o aplicativo, Marta deve informar o e-mail que lhe servirá de login, seus dados cadastrais (nome, endereço e telefone de contato) e criar uma senha. Nesta etapa, o sistema deve ser capaz de dizer se o e-mail já foi cadastrado anteriormente, e em caso positivo, deve oferecer a possibilidade de fazer login. Na condição de ser de fato um novo cadastro, o sistema deve informar o sucesso no cadastramento, e sugerir ao usuário que continue o acesso registrando seus primeiros itens para doação (cenário 2).

## Cenário 2: Cadastro de itens para doação

**Marta** já fotografou os itens que deseja doar, e reservou alguns minutos para efetuar o cadastro das peças. Sua expectativa é conseguir fazer essa ação rapidamente, pois está em semana de provas na faculdade e não dispõe de muito tempo. Ela está logada no aplicativo e encontra-se na página inicial, onde pode ver em destaque o botão *Faça sua doação*, pouco acima de uma lista visual onde pode ver a mensagem “Você não possui itens cadastrados para doação neste momento”. Ao acionar o botão *Faça sua doação*, surgem os campos para preencher os dados do item: título, descrição, tipo (Vestuário / Móvel / Eletrodomésticos / Outros), tamanho, e até 3 imagens. O botão *confirmar e adicionar outro item* pode ser visto logo abaixo da edição atual, sugerindo que é possível registrar vários itens na mesma tela. Quando acionado esse botão, a caixa para preenchimento dos mesmos campos para um novo item de doação toma o lugar da anterior preenchida, permitindo que Marta cadastre diversos itens em um mesmo momento. Na parte mais abaixo da lista está visível o botão *Confirmar e sair*, que vai efetivar a gravação dos itens para doação no banco de dados da aplicação. Ao terminar seu cadastro e concluir o registro, Marta é direcionada para a lista de itens que ela acaba de cadastrar, percebe que cadastrou um dos itens duas vezes por engano, e decide excluí-lo imediatamente, usando o botão em forma de lixeira que se encontra ao lado do item. Após confirmar a exclusão e conferir o resultado da operação na lista de itens, Marta encerra o aplicativo.

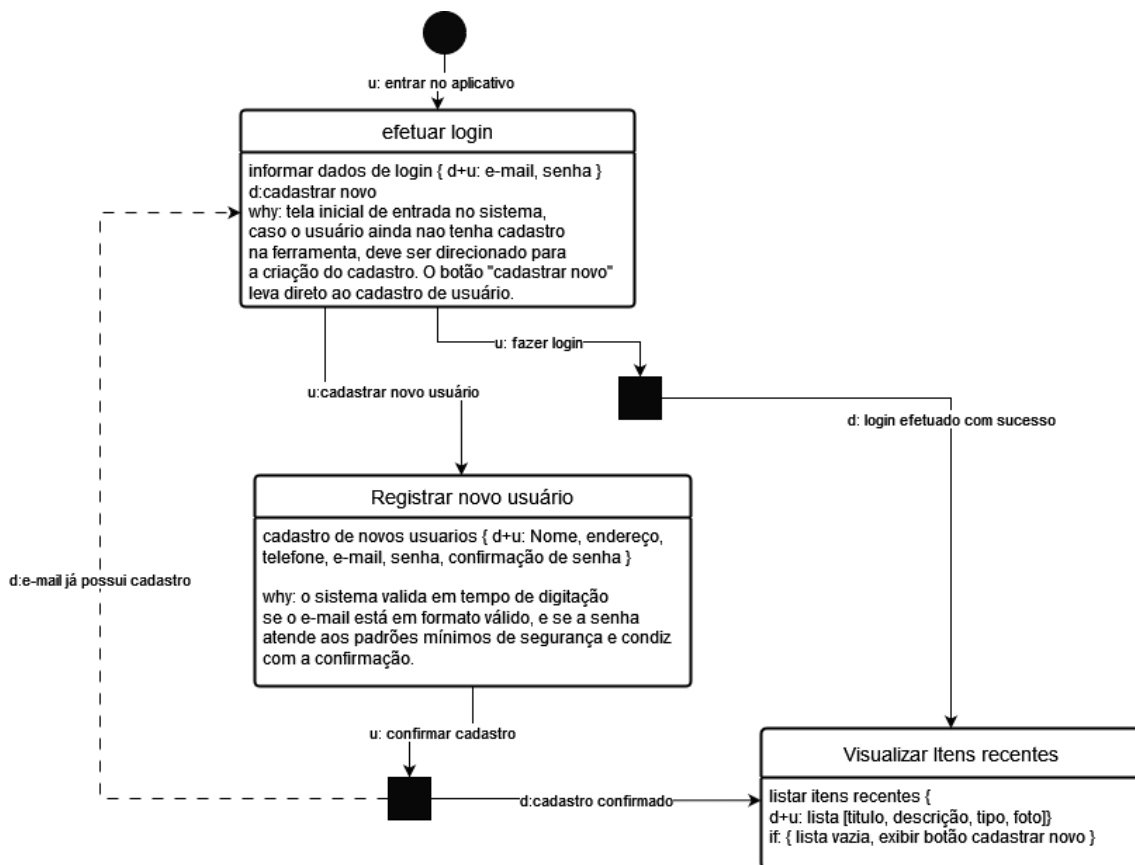
## Objetivos para a modelagem:

**Objetivo 1:** Marta acaba de instalar o aplicativo, e deseja **realizar seu cadastro de usuário** na ferramenta.

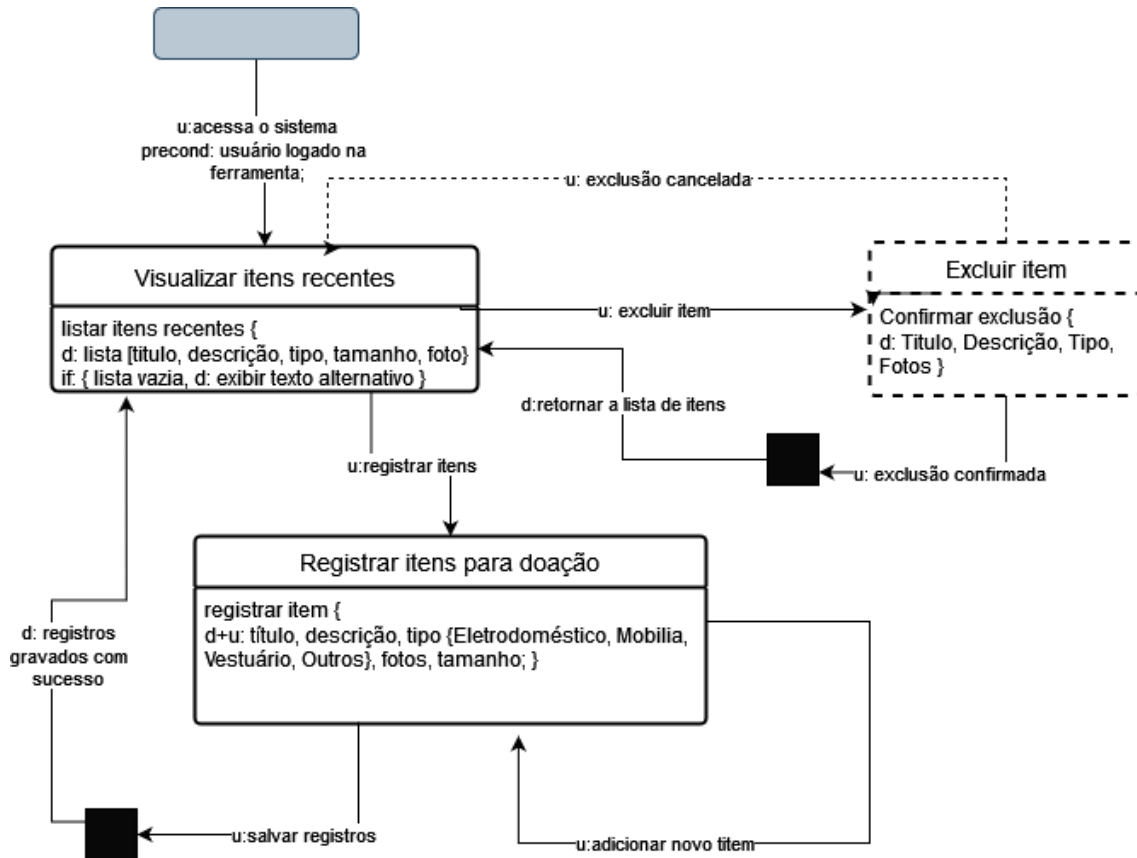
**Objetivo 2:** Marta selecionou itens para a doação, já os fotografou, e deseja registrá-los e gerenciá-los pela ferramenta. (Este objetivo será desenvolvido em protótipo interativo no Figma).

## Modelo de Interação MoLIC

**Objetivo 1 – Realizar cadastro de usuário:** Marta acaba de instalar o aplicativo, e deseja realizar seu cadastro na ferramenta.



Objetivo 2 – **Registrar itens para doação**: Marta selecionou alguns itens para a doação, já os fotografou, e deseja inclui-los na ferramenta.



## Wireframe

Acesse [aqui](#) o protótipo interativo de baixa fidelidade do cenário 2 – *Cadastro de Itens para Doação*. O arquivo FIG encontra-se disponível de forma pública no Github, no repositório [MVP IHCDesign](#).

## Telas do Wireframe e descrição dos itens:

1 – Tela que referencia o primeiro acesso do usuário na ferramenta, antes de haver cadastrado qualquer item.



Lista de itens de design utilizados:

**Logo do aplicativo iDonate** – um combinado de ícone e texto.

**Plano de fundo** – em cor neutra por se tratar de um wireframe.

**Pequenos botões de navegação: Home, Conta e Sair** – foram selecionados ícones corriqueiros da linguagem de comunicação dos aplicativos, que se baseiam na experiência do usuário com outras aplicações.

**Botão de ação** para a funcionalidade de cadastro de novos itens.

**Elementos de texto** – utilizado nesta tela para transmitir a informação de que nenhum item foi cadastrado ainda.

## 2 – Tela de cadastro de itens para doação



Lista de itens de design utilizados:

**Cabeçalho** idem a tela anterior;

Formulário com componentes que combinam título e caixa de texto (**text box**). A text box vem com um texto “fantasma” que sugere como deve ser preenchido o conteúdo, facilitando a compreensão do usuário. Aplicado aos campos *Título* e *Descrição*.

Formulário com seletores do tipo **Drop Box**, que trazem uma lista de itens possíveis para seleção. Este objeto permite maior controle da interface sobre as entradas no campo (apenas o que estiver disponível pode ser selecionado). Aplicado aos campos *Tipo* e *Tamanho*.

**Caixas de imagem**, que na verdade são *thumbnails* que ao clicar, abrem a galeria de fotos do usuário.

**Botões de ação** com imagem, com ênfase através da cor mais forte ao botão de funcionalidade mais frequente.

### 3 – Lista de itens cadastrados com preenchimento



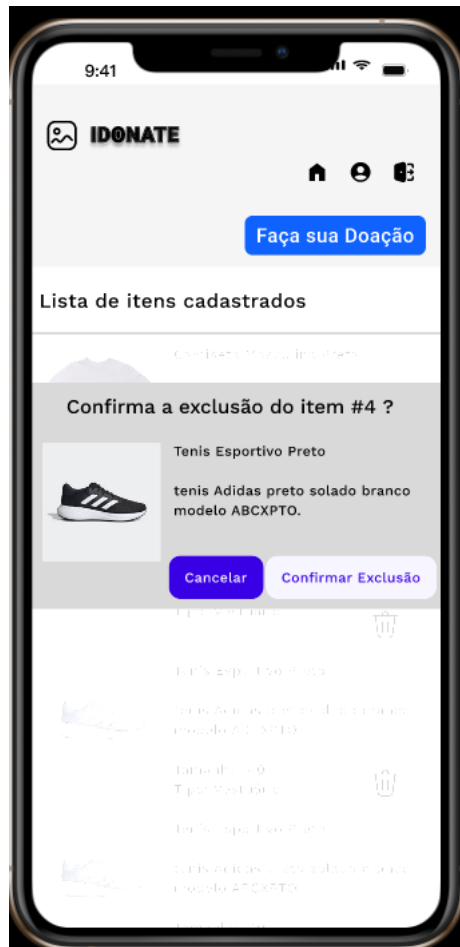
Lista de itens de design utilizados:

**Cabeçalho** idem a tela anterior;

**Lista corrida de itens cadastrados:** componente criado a partir de elementos de imagem (*thumbnails*) e texto, apresenta sobre um *frame* de fundo a primeira imagem cadastrada para o item, e os elementos de texto contendo o título, a descrição, o tamanho e o tipo de item. Um **ícone** de lixeira representa a possibilidade de exclusão do item. Este componente se repete a cada novo item cadastrado.

Em futuras evoluções da ferramenta, é possível agregar ícones para edição (caso o consultante seja o criador da informação) ou em caso de aparecer numa busca de um donatário, ícones para ver a ficha completa do item, conforme a tela de cadastro.

#### 4 – Confirmação de exclusão



Lista de itens de design utilizados:

**Cabeçalho** idem a tela anterior;

Um **painel** sobrepõe a tela atual, deixando a visão da lista de itens translúcida. Este painel traz **elementos de texto** descrevendo o item que será excluído, além da própria **imagem** padrão do item, para deixar claro o objeto de exclusão.

Botões para *Cancelar* [a operação] e *Confirmar Exclusão* estão disponíveis, destacando o botão de cancelamento para evitar uma exclusão indesejada.

## Conclusão

A pesquisa dos cenários e Personas, o projeto da Interação Humano Computador e a modelagem em MoLIC são ferramentas poderosas para a compreensão e construção de uma boa jornada do usuário no uso de uma ferramenta tecnológica. O apoio de ferramentas de prototipação como o Figma ou o Adobe XD aproxima ainda mais o usuário da solução antes de uma construção definitiva, tornando ainda mais ágil o processo de design e mitigando perdas.