

Caro, estudante.

Agora que você se apropriou dos conteúdos abordados e das situações-problema nesta disciplina, chegou o momento de testar seus conhecimentos.

Escolha uma das 3 situações-problema que você leu no material e proponha um projeto de intervenção. Você deve descrever:

- **Objetivo:** como você pretende solucionar a situação-problema escolhida;
- **Revisão de Conceito:** conhecimentos adquiridos no curso utilizados como base de estudo;
- **Metodologia:** qual abordagem, técnica ou processo usados para resolver o problema indicado;
- **Tempo:** quanto tempo gastou para a solução;
- **Procedimento:** indique o passo-a-passo para a resolução, e possíveis materiais utilizados;
- **Resultado:** o que resultou o processo.

Nome: Weslei Visentin

RGM: 27992659

Qual situação-problema você escolheu para criar o seu projeto de intervenção?

- ☒ Situação-problema 1
- ☐ Situação-problema 2
- ☐ Situação-problema 3

A Situação-Problema escolhida:

A situação-problema aborda a necessidade de desenvolver um aplicativo mobile para uma loja de cupcakes gourmet. O cliente teve uma experiência anterior negativa com um APP que não atendeu às expectativas, resultando em insatisfação dos clientes e danos à imagem da empresa. A nova solução deve focar na criação de uma vitrine virtual, facilitação de pedidos eletrônicos, integração de pagamentos online e acompanhamento de entregas.

Objetivo:

Desenvolver um aplicativo mobile eficiente e intuitivo que permita aos clientes visualizar uma vitrine virtual, fazer pedidos eletrônicos, realizar pagamentos online e acompanhar a entrega, visando melhorar as vendas e a satisfação do cliente.

Revisão de Conceito:

Os conceitos de metodologias ágeis, elicitação de requisitos, criação de histórias de usuários, mapeamento de afinidades e priorização de backlog foram fundamentais. Além disso, o entendimento de UX/UI design e integração de sistemas de pagamento seguros também foi essencial para o desenvolvimento deste projeto.

Metodologia:

A abordagem utilizada foi a metodologia ágil SCRUM, com foco em sprints curtos para iterar e entregar funcionalidades incrementais. Técnicas de Design Thinking foram aplicadas para entender as necessidades dos usuários e criar uma experiência de usuário intuitiva.

Tempo:

Criação das Histórias de Usuários: 1 dia
Mapeamento de Afinidade e Priorização do Backlog: 1 dias
Revisão e Ajustes Finais: 1 semana
Tempo Total: 9 dias

Procedimento e material utilizado:

Criação das Histórias de Usuários: Documentar as histórias de usuários com critérios de aceitação claros.

Mapeamento de Afinidade: Agrupar histórias de usuários similares para identificar temas e prioridades.

Priorização do Backlog: Utilizar a técnica MoSCoW para definir prioridades.

Desenvolvimento: Dividir o trabalho em sprints ágeis de 5 dias, com revisões regulares.

Testes: Realizar testes unitários, de integração e de aceitação pelo usuário para garantir a qualidade do produto.

Implementação: Lançar o aplicativo e treinar o cliente e a equipe sobre seu uso.

Revisão e Ajustes: Fazer ajustes finais com base no feedback recebido após a implementação.

Miro para mapeamento de afinidade, Figma para design de interface, e ferramentas de desenvolvimento como Android Studio e Visual Studio code.

Resultado e discussão:

O processo de planejamento do aplicativo foi concluído com sucesso, e, como único responsável pelo projeto, consegui criar user stories detalhadas, um mapa de afinidade e um backlog priorizado. Identifiquei requisitos essenciais, como uma vitrine virtual atraente, um processo de pedidos eficiente, opções de pagamento seguras e rastreamento de entregas em tempo real.

A abordagem ágil utilizada permitiu ajustar continuamente o projeto com base nas necessidades identificadas, aplicando conceitos de design centrado no usuário (UX/UI) e segurança de dados para garantir uma experiência satisfatória e transações seguras.

Embora o aplicativo ainda não tenha sido desenvolvido, o planejamento estabeleceu uma base sólida para a implementação futura, alinhando o projeto aos objetivos do cliente e expectativas dos usuários finais, prevendo alta satisfação e um incremento significativo nas vendas online da loja de cupcakes.