

PROTOTIPAGEM DO APLICATIVO TRULY ME

Sabrina Hanich 1
Sérgio Murilo Schütz 2
Simone Hering de Queiroz Yunes 3

INTRODUÇÃO

O tema deste projeto é uma intersecção entre a Inteligência Artificial (IA), a Programação mobile e a moda. O marketing de moda costuma ser bastante agressivo, pregando o pensamento consumista, apresentando imagens e ideias tentadoras, e uma variedade enorme de produtos, que ainda mudam a cada estação do ano e a cada movimento artístico dos estilistas. Em virtude dos fatos mencionados, considerando também a subjetividade dos conceitos de moda, é proposto o aplicativo Truly Me, um aplicativo *mobile* e simples de usar, que seja capaz de orientar e apontar, através da inteligência artificial e aprendizado de máquina, qual seria o melhor padrão de estilo de moda a ser seguido, em diferentes contextos, respeitando as preferências e individualidade de cada usuário.

OBJETIVO

O objetivo geral é desenvolver um sistema *mobile* inteligente para tomadas de decisões do consumidor com relação a uma roupa ou maquiagem. Os objetivos específicos são: auxiliar o consumidor na coerência a respeito da vestimenta em diferentes contextos; auxiliar o consumidor a expressar sua personalidade através das roupas que usa; identificar o formato do rosto do usuário; identificar o tipo de silhueta do usuário; identificar a paleta de cores que mais valorizam as características intrínsecas do usuário; ajudar no autocontrole do usuário, diminuindo a probabilidade de uma compra por impulso; e promover relações de compras saudáveis.

METODOLOGIA

A metodologia de trabalho se divide em diversas fases, e tem por base a abordagem de *Design Thinking*. Segundo Vianna *et al* (2012), a Imersão, o primeiro passo do método, objetiva a aproximação do contexto em que o projeto se encontra. O passo seguinte, de Análise e Síntese, visa à sistematização dos dados de forma visual, identificando padrões que possibilitem o entendimento do todo. Na terceira fase, de Ideação, o objetivo é conceber ideias inovadoras. A etapa de Prototipagem possui o objetivo de ajudar a tornar as ideias mais palpáveis, possibilitando a aprendizagem e a consequente validação da proposta. Finalmente, os autores ressaltam que as etapas do *Design Thinking* não devem ser encaradas como um passo atrás do outro, linear, mas na verdade, como uma parte de um todo embaraçado em que cada passo atravessa o outro (VIANNA ET AL, 2012).

DESENVOLVIMENTO

As análises de concorrência, de mercado e de viabilidade apontaram que há demanda para o aplicativo e que não há concorrência significativa. Do ponto de vista técnico, é reconhecido que há um grande desafio na utilização e configuração de tecnologias de ponta como redes neurais, no entanto a comunidade *Open Source* tem crescido muito em relação a bibliotecas de *Deep Learning*, permitindo que uma etapa importante e desafiadora seja facilitada. Para delinear o perfil dos usuários do aplicativo, foram definidas as personas. De acordo com Mulder (2006), uma persona é um arquétipo que representa um grupo de pessoas reais, resumindo descobertas obtidas através de pesquisas do usuário. Desta maneira, é possível enxergar os usuários da Truly Me como pessoas de verdade, com desejos, sonhos, expectativas, ao invés de imaginar um grupo de pessoas como um conceito abstrato. Com base em entrevistas não estruturadas com possíveis usuárias e estatísticas de consumidores de moda pela internet, como o relatório anual da NuvemShop (2018), foram criadas personas que representam os possíveis grupos de usuários do aplicativo Truly Me, como por exemplo, a persona Alice, de 30 anos: trabalha período integral, não possui muito tempo para escolher roupas quando faz compras, precisa ser o mais assertiva possível com o tempo que tem disponível, possui um filho, sente-se sobrecarregada pela quantidade de tarefas que tem a fazer.

Após a definição das personas, foram construídas as Jornadas do Usuário. De acordo com Vianna *et al* (2012), a Jornada do Usuário é um gráfico em forma de mapa, ou sequência de passos, onde são representadas as etapas de relacionamento do cliente com um produto ou serviço, que vai descrevendo os passos-chave percorridos antes, durante e depois da compra e utilização. A Figura 1 ilustra parte da Jornada de Alice.

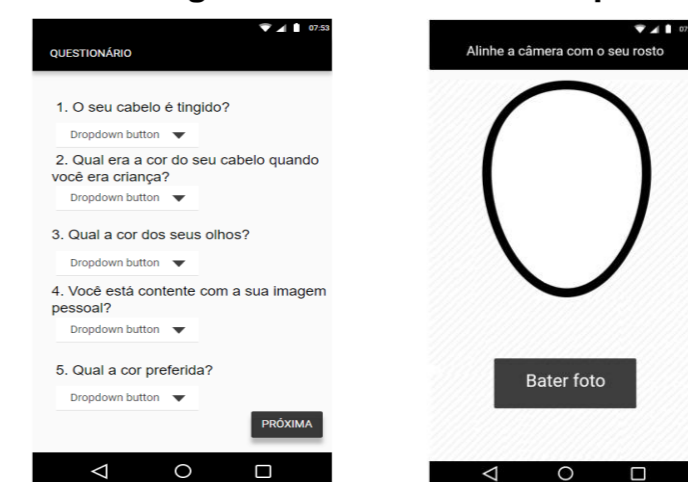
Figura 1 – Jornada da Alice



FONTE: Elaborado pelos Autores (2018)

Com base na Jornada do Usuário, foi elaborada a prototipagem do aplicativo. Optou-se por um protótipo de alta fidelidade, construído com a ferramenta *online* Moqups. Na construção das interfaces buscou-se seguir os princípios ergonômico elencados por Cybis *et al* (2015). Em todas as telas do protótipo foi aplicado o critério da homogeneidade/coerência, o qual preza que interfaces devem ser consistentes, seguindo padrões e estilos definidos. Desta maneira, em uma tela desconhecida para o usuário, ele tentará interagir de maneira similar com a qual interagiu com outras telas no mesmo aplicativo ou em aplicativos da mesma plataforma. A Figura 2 apresenta duas telas do protótipo. A validação do projeto foi realizada através de uma entrevista com um grupo composto de cinco participantes. As interfaces foram impressas e apresentadas para o grupo. Os membros do grupo sugeriram alterações pontuais. A solução também foi elogiada pelo grupo.

Figura 2 – Telas do Protótipo



FONTE: Elaborado pelos Autores (2018)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das etapas elaboradas no Projeto Multidisciplinar II, cujo objetivo final era a prototipagem, o projeto do aplicativo mostrou-se viável, ganhou forma e as possibilidades de estratégias e materialização foram clarificadas. A experiência tem sido bastante significativa para a autora, em primeiro lugar por conta do amor e paixão que são investidos na Análise e Desenvolvimento de Sistemas como curso e, em segundo, por conta de todas as pessoas cativantes que são conhecidas no processo de desenvolvimento deste trabalho.

1 Graduada em CST Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc/ hanich.sabrina@email.com
2 Mestre. Professor do CST em Análise de Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc/ sergio.schutz@cesusc.edu.br
3 Doutora. Professora do Análise de Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc/ simoneqy@hotmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CYBIS, W. *et al*. **Ergonomia e usabilidade**: conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo: Novatec Editora, 2015.
MULDER, S., YAAR, Z. **The user is always right**: a practical guide to creating and using personas for the web. New Riders Publishing, 2006.
NUVEMSHOP. **NuvemCommerce**: relatório anual de comércio eletrônico - 2018. Disponível em: <https://www.nuvemshop.com.br/ebooks-ecommerce/relatorio-anual-comercio-eletronico-2017>. Acesso em 24 abr. 2018
VIANNA, M. ; VIANNA, Y.; ADLER, I. K.; LUCENA, B.; RUSSO, B. **Design Thinking**: inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.