

PROTOTIPAGEM DO APLICATIVO PHARMAGO

Gildo Junior¹
Mitzrael Vinicius Tassinari²
Rafael Izidoro Hessim³
Sérgio Murilo Schütz⁴
Simone Hering de Queiroz Yunes⁵

INTRODUÇÃO

No mundo atual, o tempo é um fator escasso para muitas pessoas, pois depende-se muito tempo no trânsito, trabalho, cuidando da casa ou dos filhos, entre outros. O grupo viu uma oportunidade de otimizar o tempo das pessoas por meio de um aplicativo que integre diversas farmácias e apresente os seus produtos para que os usuários possam fazer suas compras diretamente pelo celular. Este trabalho apresenta a etapa do projeto desenvolvido no PMI II, que consiste na prototipagem do Aplicativo. Será apresentado o protótipo inicial das telas que serão utilizadas para um primeiro MVP, atendendo os requisitos iniciais para o desenvolvimento da aplicação planejada que será desenvolvida em *mobile*.

OBJETIVO

Elaborar a prototipagem de um aplicativo *mobile* de *delivery* para farmácias, visando facilitar a compra de produtos farmacêuticos pelos usuários, assim como apresentar uma alternativa para farmácias que não possuem um sistema de *delivery* próprio.

METODOLOGIA

A metodologia de trabalho se divide em diversas fases, e tem por base a abordagem de *Design Thinking*: imersão no tema, análise/síntese, modelagem do sistema, criação de personas para aprimorar as funcionalidades do sistema, desenvolvimento do protótipo. Na fase de imersão foi realizado estudo aprofundado do tema, buscando notícias, artigos, relatos em redes sociais para ampliar o conhecimento sobre o assunto e onde encontram-se os principais problemas que o aplicativo poderá atingir, além de App's similares. Foi, ainda, elaborada uma pesquisa *online* para obter mais informações junto a possíveis usuários. Foi realizada, também, revisão bibliográfica sobre os assuntos relacionados ao projeto. Na sequência, foi realizada análise/síntese do problema e na etapa de ideação foram estabelecidas as personas e jornada do usuário. Com base nestas informações foi realizada a prototipagem do aplicativo.

DESENVOLVIMENTO

As análises de concorrência, de mercado e de viabilidade mostraram que o aplicativo é viável e que não apresenta muita concorrência na região. O diferencial do Aplicativo PharmaGo está em que a maior parte dos aplicativos de *delivery* de farmácias são exclusivos de um só estabelecimento, enquanto que este planeja integrar todas as farmácias para facilitar a busca do usuário.

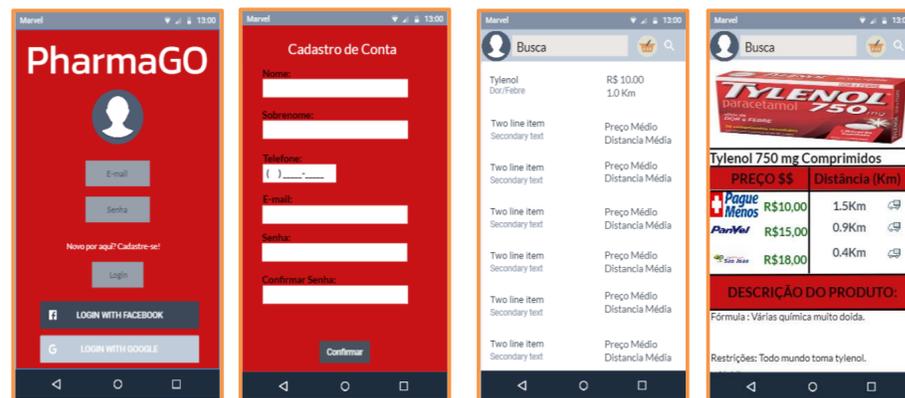
Foi elaborada uma pesquisa com pessoas da população da Grande Florianópolis usuárias de farmácia. As respostas da pesquisa *online* apresentaram os seguintes resultados: 28% das pessoas que responderam eram pessoas com mais de 50 anos, 25% eram pessoas de 18 a 25 anos e 34% são pessoas menores de 18 anos. A maior parte dos usuários seriam moradores do Norte da Ilha (55%). Além disso, pôde-se observar que os produtos a serem disponibilizados pelo aplicativo que os usuários teriam maior interesse seriam 80% remédios comuns (Tylenol, Dorflex, Apracur), 58% Primeiros Socorros (Gaze, Band-aid, merthiolate) e 54% medicamentos com receita (antibióticos, medicamentos controlados, antialérgicos).

Com base nas informações coletadas, e após a definição das personas e jornada do usuário, foram elaboradas cinco telas de protótipo do aplicativo, todas elas visando uma interface simples para que os usuários com idade mais avançada e que possivelmente não estejam tão familiarizados com aplicativos *mobile* possam utilizá-lo sem dificuldades. Optou-se por uma prototipagem de alta fidelidade, e a ferramenta de prototipação utilizada foi o Marvel (MARVEL, 2018). A Figura 1 apresenta as quatro principais telas do aplicativo.

Na primeira tela são informados os dados de cadastro do usuário, e-mail do usuário e sua senha, também são apresentados botões de *login* pelo Facebook e pelo Google para fazer *login* sincronizando com as redes sociais. Na segunda tela o usuário informa os dados de cadastro para entrar no aplicativo. Na terceira tela é apresentada uma lista de busca para o usuário onde ele poderá procurar o remédio pela barra de busca na parte superior da tela, além de ser apresentada uma média dos preços e da distância de todas as farmácias onde esse remédio está disponível. Na quarta tela é apresentada uma imagem do remédio selecionado, logo abaixo o nome completo do medicamento, uma lista onde serão ranqueados os preços e as distâncias de cada uma das farmácias e uma breve descrição do produto.

O protótipo foi validado com usuários, que aprovaram a proposta e fizeram algumas observações para melhoria da usabilidade do Aplicativo

Figura 1 - Protótipos das telas do Aplicativo PharmaGO



Fonte: Elaborado pelos Autores (2018)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Aplicativo PharmaGo busca facilitar a vida dos usuários permitindo-lhes a comodidade de realizar uma compra de medicamentos em casa, além de possibilitar uma análise comparativa entre diversas farmácias. Dessa forma, o usuário poderá fazer o pedido pelo melhor custo-benefício, sem ter que interromper suas atividades diárias, especialmente se estiver doente ou impossibilitado de se deslocar. O estudo realizado demonstra que o projeto é viável e a prototipagem demonstra que o uso do Aplicativo é simples e intuitivo. As próximas etapas desse projeto serão realizadas no próximo semestre na disciplina de PMI III.

1 Graduando CST Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / gildojunior@gmail.com
2 Graduando CST Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / mitzraelvinicius@gmail.com
3 Graduando CST Análise e Desenvolvimento de Sistemas: Faculdade Cesusc / contato@rafaelizidoro.com.br
4 Mestre. Professor do CST em Análise de Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc/ sergio.schutz@cesusc.edu.br
5 Doutora Professora do CST em Análise de Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / simoneqy@hotmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MARVEL. Marvel puts the power of design in everyone's hands. Disponível em: < <https://marvelapp.com> >. Acesso em 10 de Abril de 2018.