



MODELAGEM E PRÉ VALIDAÇÃO DO PROTÓTIPO DO APLICATIVO MOBILE “GERMINA”

Isadora Fagundes Gonçalves ¹
Christian Berkenbrock ²
Sérgio Murilo Schütz ³
Simone Hering de Queiroz Yunes ⁴

INTRODUÇÃO

Hoje, o número de usuários de internet móvel no Brasil alcançou 85 milhões em 2015, além disso, há um aumento indiscutível no uso de aplicativos para celular. De acordo com a empresa Flurry, (2016) “empresa que da consultoria de análise de comportamento móvel, houve um crescimento de uso de 58% em 2015 em relação ao ano anterior”. É possível afirmarmos que dedicamos um tempo considerável do nosso dia utilizando os dispositivos móveis. Há inúmeras formas de acessarmos informações variadas de forma móvel e rápida. Com a crescente demanda por plataformas que supram todas as necessidades do dia-dia, empresas investem de uma forma considerável em criação de novos aplicativos. Dentro deste contexto, a proposta do projeto é criar um aplicativo que tem como objetivo alinhar a procura por alimentação e serviços mais éticos, com valores transparentes e sustentáveis em uma plataforma móvel e dinâmica e se propõe a alcançar um núcleo populacional específico.

OBJETIVO

Desenvolver um aplicativo com informações fundamentais e geolocalização de estabelecimento com ideologia vegetariana, vegana e orgânica, sejam elas lojas, restaurantes e até mesmo feiras. Com o lançamento da primeira versão esperamos ter alcance nacional.

Dessa forma promover:

- A inserção de um novo público que por dificuldades de achar informações, coloquem em segundo plano a possível compra de alimentos veganos, vegetarianos e orgânicos;
- Otimizar tempo de procura por estabelecimentos que preencham esse requisito;
- Fornecer um atalho interativo (aplicativo x usuário) que permitam possíveis avaliações dos estabelecimentos;
- Fornecer atalho que disponibilizem uma média de valores;
- Popularizar estabelecimentos que se encaixem nesses hábitos alimentares;
- Fortalecer os laços dos adeptos ao veganismo e vegetarianismo através de um fórum, onde será possível a comunicação dos demais.

METODOLOGIA

A metodologia de trabalho se divide em diversas fases, e tem por base a abordagem de *Design Thinking*, o qual se estrutura nas seguintes fases: “Imersão”, “Análise/Síntese”, “Ideação” e “Prototipagem”. Na etapa de Imersão foram feitas pesquisas e entrevistas referentes ao aplicativo “Germina”, e as informações coletadas foram analisadas e sintetizadas. Na etapa de ideação, foram criadas propostas para solucionar o problema levantado na etapa anterior e foram criadas as personas e as jornadas do usuário. Na fase de modelagem foi utilizado a UML – Linguagem Unificada de Modelagem sendo desenvolvidos vários diagramas representando a modelagem do protótipo. Por fim, foram feitas prototipagens e validações referente ao projeto (VIANNA ET AL, 2012).

DESENVOLVIMENTO

Etapa de imersão: análise de mercado – Cliente

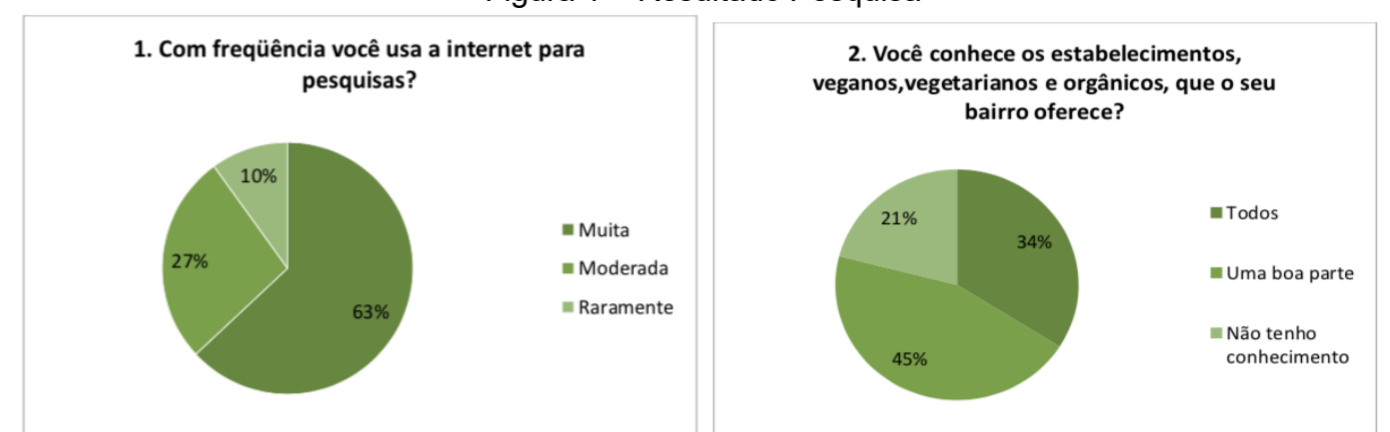
Nesta etapa, foram direcionadas pesquisas com veganos e vegetarianos usuários do Facebook. Esta rede social permite a criação de grupos, que facilitam compartilhamento de informações entre pessoas específicas. A direção da pesquisa dentro de grupos de vegetarianos e veganos proporcionou maior especificidade em relação ao público-alvo pretendido.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- VIANNA, M. ; VIANNA, Y.; ADLER, I. K.; LUCENA, B.; RUSSO, B. *Design Thinking: inovação em negócios*. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.
- IDC. *Estudo da IDC Brasil aponta que, em 2014, brasileiros compraram cerca de 104 smartphones por minuto*. 2015. Disponível em: < <https://goo.gl/3BqaO6> >. Acesso em: 24 de Setembro de 2017.
- SMART INSIGHTS. *Statistics on consumer mobile usage and adoption to inform your mobile marketing strategy mobile site design and app development*. 2014. Disponível em: < <https://goo.gl/2Yp00s> >. Acesso em: 24 de Setembro de 2017.

Sobre as questões que envolvem o aplicativo “Germina” foi possível concluir que há uma oportunidade clara para o desenvolvimento do aplicativo e assim contemplar os clientes em potencial, que são aqueles que não tem conhecimento pleno dos serviços oferecidos por seu bairro/cidade e usam de forma recorrente as ferramentas de pesquisas online.

Figura 1 – Resultado Pesquisa



FONTE: Elaborado pelos Autores (2018)

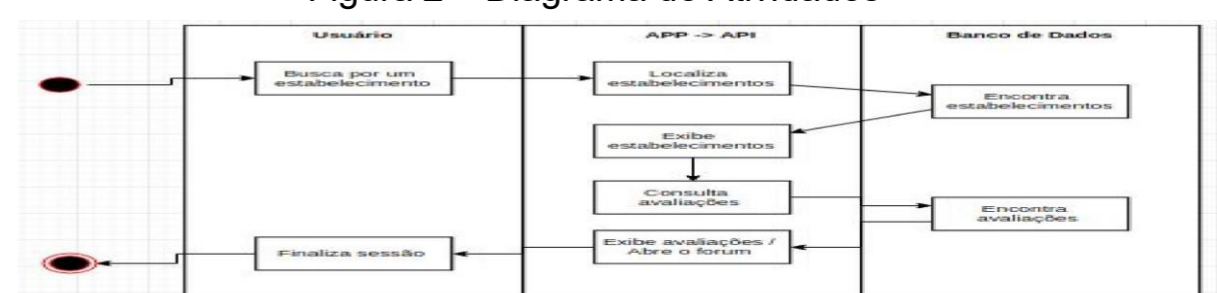
Etapa de análise e síntese - Personas

Os perfis abrangem não apenas informações demográficas como idade, localização e renda, mas também informações psicográficas como interesses, razões para a compra e preocupações. A criação dessas personas foi feita a partir de entrevistas feitas com pessoas que já seguem esse estilo de vida ou tem o interesse de aderir.

Etapa de Modelagem - Diagramas UML

Neste etapa foram desenvolvidos vários diagramas UML, sendo abaixo apresentado o diagrama de Atividades

Figura 2 – Diagrama de Atividades

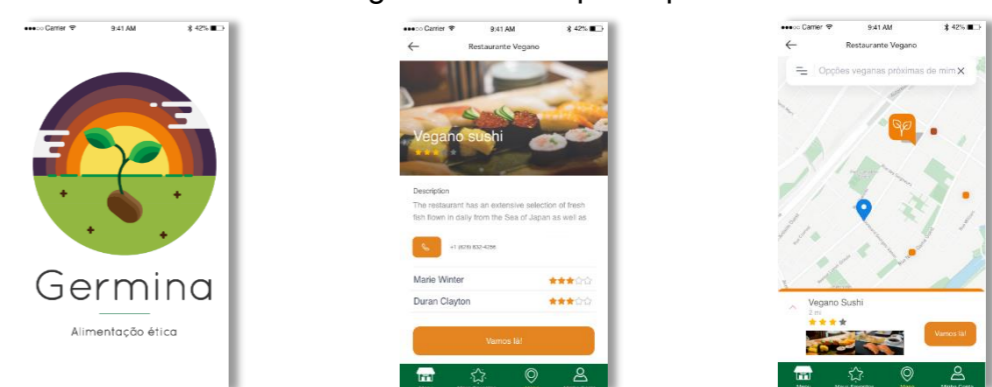


FONTE: Elaborado pelos Autores (2018)

Etapa de Prototipagem - Telas

Após a fundamentação do logo, prosseguimos para o desenvolvimento das telas. Todas as escolhas dos elementos que vão compor a interface, foram feitas a partir do logo. Portanto será recorrente o uso de cores e fontes que remetem o mesmo.

Figura 3 – Telas prototipadas



FONTE: Elaborado pelos Autores (2018)

Ainda que no principio o projeto ganhe forma de uma maneira inesperada pelo próprio autor, onde há uma leve ideia de como as interfaces serão, se pode vislumbrar uma aparência diferente e mais rica do que o imaginado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao fim de todas as análises, foi possível contemplar o futuro para o desenvolvimento, conhecendo uma previa do que será consumado. Isto se deu através das entrevistas com os futuros usuários e prototipação das telas, e dessa forma podemos idealizar e confeccionar o aplicativo.

1 Graduanda CST Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / isaa.fg@gmail.com
 2 Graduando CST Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / christian.agostinho@gmail.com
 3 Mestre. Faculdade Cesusc / sergio.schutz@cesusc.edu.br
 4 Doutora. Faculdade Cesusc/simoneqy@hotmail.com