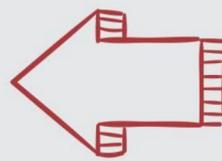


# 4ª JIIC



JORNADA DE INTEGRAÇÃO  
E INICIAÇÃO CIENTÍFICA

## PROTOTIPAGEM DO APLICATIVO BAKUSS

Fabio Luiz Piggosso <sup>1</sup>  
Patrick Uriel Schmitz <sup>2</sup>  
Sérgio Murilo Schütz <sup>3</sup>  
Simone Hering de Queiroz Yunes <sup>4</sup>

### INTRODUÇÃO

O Brasil é o país da América Latina que mais utiliza redes sociais, chegando à marca de 93,2 milhões de usuários em 2016, e com previsão de que em 2020 80,3% dos internautas estejam ligados a uma rede social, segundo pesquisa apresentada pela eMarketer (CANALTECH, 2017). Percebendo essa tendência crescente do uso de redes sociais para recreação, aliado ao grande potencial econômico que o mercado do entretenimento oferece, a equipe projetou um aplicativo útil e prático para tornar mais dinâmico e facilitado o acesso do usuário a informações acerca de eventos, casas noturnas, shows e afins. Em uma plataforma de rede social as informações compartilhadas pelos usuários são permanentemente atualizadas e as interligações entre os usuários permite que os mesmos localizem amigos e outros usuários com perfis semelhantes nos arredores. Além disso, o aplicativo Bakuss pretende possibilitar ao usuário também a aquisição do ingresso e, caso pertinente, compra de créditos de consumação, reserva e pagamento do estacionamento no evento.

### OBJETIVO

O objetivo geral do projeto é desenvolver o protótipo para uma ferramenta *mobile* que proporcione ao usuário informações acerca de festas, shows e eventos realizados na região de sua escolha, além da aquisição de ingressos, créditos de consumação, reserva e pagamento do estacionamento. Os objetivos específicos são: criar uma rede social direcionada para realizadores e frequentadores de festas, shows, casas noturnas e eventos em geral; disponibilizar para os usuários uma plataforma de interação dinâmica e prática para troca de informações acerca dos mesmos; proporcionar um ambiente seguro e confiável para realizadores e frequentadores de eventos recreativos; permitir a aquisição de ingressos, compra de créditos de consumação, reserva e pagamento do estacionamento no evento e o pagamento de estacionamento no evento.

### 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 aplicativos similares. 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

Os estudos de mercado, concorrência e viabilidade demonstraram que o projeto é viável. A partir dos conhecimentos técnicos adquiridos e da imersão realizada optou-se por criar um Aplicativo Móvel para plataformas Android e IOS no formato de Rede Social onde os usuários poderão criar suas contas por meio de cadastro e, dentro do aplicativo, terão acesso a informações sobre eventos de entretenimento. Também serão disponibilizadas ferramentas para que o usuário encontre amigos e crie novas amizades. A interação entre usuário e realizador dos eventos divulgados pelo aplicativo dar-se-á por ferramentas de avaliação e compartilhamento de informações pelos usuários, bem como ferramentas de divulgação por parte dos realizadores.

Após a definição das personas, foi elaborada a Jornada do Usuário, conforme apresentado na Figura 1. Com base nisto, partiu-se para a prototipagem. Os protótipos foram delineados inicialmente em rascunhos e depois foram projetados em alta fidelidade com auxílio dos softwares Photoshop e Lightroom. As Figuras 2 e 3 apresentam a tela de *Login* e a tela principal do Aplicativo. Os protótipos foram testados com três usuários, os quais mostraram-se bastante entusiasmados com o aplicativo, e apontaram algumas necessidades de melhoria nas interfaces.

Figura 1 - Jornada do usuário

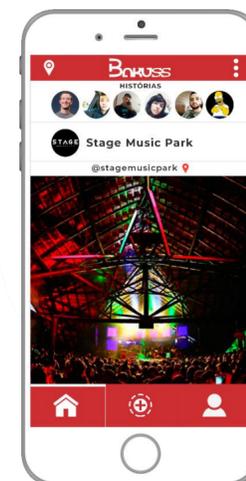


Fonte: Elaborado pelos Autores (2018)

Figura 2 - Protótipo - Tela de login



Figura 3 - Protótipo - Tela de Principal



Fonte: Elaborado pelos Autores (2018)

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do estudo realizado percebeu-se que o projeto do Bakuss apresenta viabilidade. A elaboração e validação do protótipo demonstraram que o aplicativo tem potencial, principalmente pela suas funcionalidades, como: o mapeamento dos locais, compras e pagamentos direto pelo APP.

<sup>1</sup> Graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc/ fabiojog@hotmail.com  
<sup>2</sup> Graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc/ patrickschmitz1013@gmail.com  
<sup>3</sup> Mestre. Professor do Análise de Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc/ sergio.schutz@cesusc.edu.br  
<sup>4</sup> Doutora. Professora do Análise de Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc/ simoney@hotmial.com

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CANALTECH. Brasil é o país que mais usa redes sociais na América Latina. Disponível em <<https://canaltech.com.br/redes-sociais/brasil-e-o-pais-que-mais-usa-redes-sociais-na-america-latina-70313>>. Acesso em Outubro de 2017.