



MODELAGEM E PROTOTIPAGEM DO APLICATIVO MOBILE PHARMAGO

Rafael Izidoro Hessim ¹
Gildo Junior ²
Mitzrael Vinicius Tassinari ³
Ibsem Agrello Dias ⁴
Roberto Fabiano Fernandes ⁵
Sérgio Murilo Schutz ⁶

INTRODUÇÃO

A saúde das pessoas cada vez mais é um fator predominante na qualidade de vida da humanidade. O acesso rápido e fácil a medicamentos é um problema que atinge muitas pessoas, principalmente os idosos. No mundo atual o tempo é um fator escasso para muitas pessoas. Gastamos tempo no trânsito, trabalho, cuidando da casa ou dos filhos. Nosso 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 pôster apresenta as etapas do projeto desenvolvidas do Projeto Multidisciplinar Integrador I, II e III. Foi desenvolvido um pesquisa com pessoas da população da Grande Florianópolis que vão farmácia e a validação desses no uso de uma solução para o problema apresentado. Ainda foi mostrado o protótipo inicial das telas que serão utilizadas para um primeiro MVP – Produto Mínimo Viável, atendendo os requisitos iniciais para o desenvolvimento da aplicação planejada que será desenvolvida em plataforma mobile.

OBJETIVO

Elaborar a prototipagem de um aplicativo mobile de delivery para farmácias visando facilitar a compra de produtos farmacêuticos pelos usuários do aplicativo, 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 com uso da UML – Linguagem Unificada de Modelagem segundo Fowler (2011), 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.

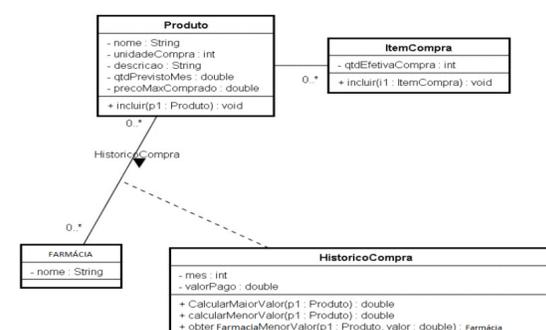
DESENVOLVIMENTO

A prototipagem do aplicativo foi feita com base na metodologia de Design Thinking. Na etapa de imersão foi feita a análise de concorrência, de mercado foi feita uma análise pelos especialistas. Na etapa de análise e ideação foram feitas as personas e feita a análise de viabilidade, assim como um formulário online para obter mais informações. E com base nesses dados foi feita a prototipagem das telas do aplicativo. As análises de concorrência de mercado e viabilidade mostraram que o aplicativo é viável e que não apresenta muita concorrência na região. O diferencial do nosso APP está em que a maior parte dos aplicativos de delivery de farmácias são exclusivos, enquanto que o nosso planeja integrar todas elas para facilitar a busca do usuário. 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 nossos usuários seriam moradores do norte da ilha (55%). Além disso podemos observar que os produtos que os usuários teriam maior interesse que o aplicativo disponibilizasse foram de 80% remédios comuns (tylenol, dorflex, apracur), 58% primeiros socorros (Gaze, Band-aid, merthiolate) e 54% medicamentos com receita (antibióticos, medicamentos controlados, antialérgicos).

Com base nesses dados foram montadas telas de protótipo do aplicativo, todas elas visando uma interface simples para que os usuários que tenham uma idade mais avançada e que possivelmente não estejam tão familiarizados com aplicativos mobile possam utilizá-lo sem dificuldades.

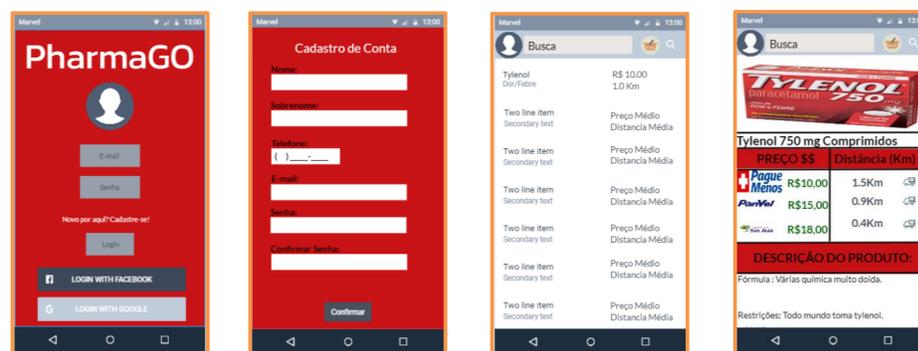
O protótipo foi validado com usuários, que aprovaram a proposta e fizeram algumas observações para melhoria da usabilidade do Aplicativo, as quais foram acatadas pela equipe. A Figura 1 apresenta o Diagrama UML de Classe do protótipo

Figura 1 – Diagrama de Classe do APP PharmaGO



FONTE: Elaborado pelos Autores (2018)

Figura 2 - Protótipos das telas da APP PharmaGO



FONTE: Elaborado pelos Autores (2018)

Na primeira tela serão informados os dados de cadastro do usuário, E-mail do usuário e sua senha, também serão 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 é apresentada uma lista de busca para o usuário onde ele poderá procurar o remédio, juntamente nessa tela é apresentada uma média dos preços e da distância de todas as farmácias onde esse remédio está disponível e por fim na quarta tela será apresentada uma imagem do remédio selecionado, abaixo da imagem 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.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O aplicativo busca facilitar a vida dos usuários permitindo a ele mais uma comodidade de realizar uma compra na farmácia diretamente de casa, dessa forma o usuário poderá fazer o pedido sem ter que parar de fazer suas atividades diárias, e caso esteja doente ou com alguma dificuldade não ficar dependente de outras pessoas nem que o próprio doente se exponha tendo que ir até a farmácia para buscar algum medicamento. A construção de cada fase dentro do ciclo de desenvolvimento de software segundo Paula Filho (2009) foi muito enriquecedora para aquisição de novos conhecimentos e permitiu que para a as próximas etapas desse projeto no PMI IV e V um produto será concluído e lançado no mercado, ajudando as pessoas em sua qualidade de vida.

1 Graduando CST em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / e-mail: facultade@rafaelizidoro.com.br
2 Graduando CST em Análise e Desenvolvimento de Sistemas: Faculdade Cesusc/ e-mail: 1gildojunior@gmail.com
3 Graduando CST em Análise e Desenvolvimento de Sistemas: Faculdade Cesusc/ e-mail: mitzraelvinicius@gmail.com
4 Professor CST em Análise e Desenvolvimento de Sistemas: Faculdade Cesusc/ e-mail: ibsem.dias@gmail.com
5 Professor CST em Análise e Desenvolvimento de Sistemas: Faculdade Cesusc/ e-mail: robertofabiano.fernandes@gmail.com
6 Professor CST em Análise e Desenvolvimento de Sistemas: Faculdade Cesusc/ e-mail: sergio.schutz@cesusc.edu.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FOWLER, Martin. **UML essencial**: um breve guia para linguagem padrão. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2011.
PAULA FILHO, Wilson de Pádua. **Engenharia de Software**: fundamentos, métodos e padrões. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2009.
Ferramenta de prototipação utilizada: <https://marvelapp.com>. Acesso em 10 de Abril de 2018.