



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS

Bacharelado em Sistemas de Informação

Guia de receitas

Trabalho Interdisciplinar de Aplicações Web

Adriano Rutchelli Pereira

Bianca Rangel Albino

João Gabriel dos Santos Evangelistas

Lucas Gabriel Ferreira Souza

Lucas da Silva Souza

Rafael Lucas Mota Oliveira

Betim

2022

Sumário

1	INTRODUÇÃO	3
1.1	Problema	3
1.2	Objetivos	3
1.3	Justificativa	3
1.4	Público alvo	4
2	ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO	4
2.1	Personas	4
2.2	Histórias de usuários	5
2.3	Requisitos do Projeto	5
2.3.1	Requisitos Funcionais	6
2.3.2	Requisitos não funcionais	6
3	METODOLOGIA	7
3.1	Relação de Ambientes de Trabalho	7
3.2	Gerenciamento do Projeto	7
4	PROJETO DE INTERFACE	8
4.1	Mapa conceitual	8
4.2	Mapa do site	9
4.3	Wireframe	9
4.3.1	Tela - Home-Page	10
4.3.2	Tela - Sobre	10
4.3.3	Tela - Login/Criar conta	11
4.3.4	Tela - Página de Receitas	11
4.3.5	Tela - Receita Expandida	11
4.3.6	Tela - Receitas Salvas	12
4.4	Task-flow(fluxo do usuário)	13
	REFERÊNCIAS	14

1. INTRODUÇÃO

Observando o cenário durante a pandemia, os brasileiros estavam diante de uma necessidade de reorganizar suas rotinas, e assim passaram mais tempo em casa, seja pelo trabalho no modelo home office, ou pelo estudo à distância. Desse modo, parte das refeições começaram a ser feitas em casa, uma novidade para uma parcela da população que estava acostumada com a praticidade de comer fora de casa. Diante desse contexto caótico, houve a consequência do aumento do consumo de comidas prontas ou fast-foods.

A falta do hábito de cozinhar somada à alta demanda de tarefas para se fazer em casa culminou em um aumento no número de pedidos por delivery. Segundo uma pesquisa levantada pelo censo do Consumo Online, para o blog “Agência Brasil”, publicada em 16 de dezembro de 2021, foi constatado que no Brasil durante a pandemia houve um aumento de 40,2% para 66,1% no consumo de pedidos de refeições pelos aplicativos.

Diante disso, torna-se essencial um blog com receitas fáceis, rápidas e saudáveis para serem feitas para esse público que começou a consumir mais comidas prontas.

1.1 Problema

A alta demanda por praticidade na alimentação promove certa dependência da população, uma vez que tendência as refeições do cotidiano para opções de delivery e alimentos industrializados, que na maioria das vezes promovem desequilíbrios alimentares.

1.2 Objetivos

A finalidade deste trabalho é a criação de um “guia de receitas” para auxiliar os jovens brasileiros que querem se alimentar melhor, mas não tem tempo ou habilidade, tenham acesso a um ambiente simples que possa ajudá-los a ter uma alimentação melhor.

Os objetivos específicos que podemos ressaltar são:

- Fornecer sugestões de receitas rápidas;
- Filtros para escolher o tipo de comida;
- Permitir o compartilhamento de receitas;

1.3 Justificativa

Em 2020, os dados do IBGE apontaram um aumento de 17% no consumo de fast-food no Brasil. Em contrapartida, de acordo com a pesquisa Consumo Online no Brasil, realizada pela Agência Edelman e promovida pela Paypal, indica uma possível queda de 22,1% para 20% no consumo de deliverys pós-pandemia.

Portanto, é necessário um site objetivo como incentivo a cozinhar comidas fáceis, rápidas e gostosas, para que as pessoas diminuam ainda mais o consumo excessivo de fast-foods e tenham o hábito de comer refeições caseiras preparadas por si mesmo.

1.4 Público-alvo

O escopo do site abrange todas as pessoas já que podem se beneficiar com o site, desde que tenha interesse em aprender a cozinhar. Entretanto, o foco do projeto está no público que não tem o hábito de cozinhar ou não sabe e tem o interesse de iniciar um novo hobby na cozinha.

Desse modo, através do levantamento feito pelo grupo foi estabelecido um público-alvo entre mulheres e homens com idade entre 18 e 25 anos. O foco dos entrevistados é mudar seus hábitos alimentares e começar a cozinhar sua própria comida, diminuindo nos deliverys, tendo como consequência a economia e realizar refeições mais saudáveis com menos industrializados.

2. ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

O problema foi definido, com um questionário elaborado de forma conjunta com os membros da equipe para fazer o levantamento de necessidades dos futuros usuários do site. Dessa forma, foi definido perfis de *personas* para ilustrar os usuários que responderam a entrevista.

2.1 Persona

A persona que foi definida no processo de entendimento do problema, está apresentada a seguir:

Eduardo Silva (Edu):

Tem 20 anos de idade, é um estudante de direito e estagiário em um grande escritório de advocacia. A personalidade é caracterizada por ser uma pessoa extrovertida, organizada, corajosa e confiante. Desse modo, seus sonhos tem como base realização pessoal: ser financeiramente estável e um viajante.

Os aplicativos mais utilizados em seu cotidiano são: Instagram, Twitter, Tiktok e o Ifood, além de utilizar o computador como ferramenta de trabalho. O objetivo chave da utilização do site é buscar receitas de fácil preparo para aprender e conseguir ser

independente na cozinha, mesmo não tendo muita habilidade ao utilizar utensílios domésticos.

2.2 Histórias dos usuários

A partir da compreensão das necessidades e desejo da *persona* foram separados os seguintes dados:

Tabela 1: História do Usuários

Eu como ... [PERSONA]	... quero/desejo ... [O QUE]	... para [POR QUE]
Eduardo Silva	Cozinhar para os amigos.	Fazer uma confraternização com amigos para conversar sobre a vida
Eduardo Silva	Salvar as receitas que eu mais gostei para fazer depois	Visualizar na hora que eu quiser a receita que foi salva para poder cozinhar
Eduardo Silva	Fazer comentários sobre como me saí ao cozinhar meus pratos	mostrar aos meus familiares e amigos o novo hobbie
Eduardo Silva	Assistir passo a passo das receitas por vídeo	Por não saber o básico preciso de receitas visuais para compreender os preparos
Eduardo Silva	Poder escolher o tipo de comida que eu quero cozinhar no dia	Localizar tópicos específicos entre doces e salgados de acordo com o meu desejo
Eduardo Silva	Ler receitas tanto no computador quanto no celular	Conseguir acesso em qualquer lugar
Eduardo Silva	Quero saber quanto tempo demora para fazer cada receita e quantas porções rende	Eventualmente saber quanto tempo eu teria que separar do meu tempo para cozinhar uma refeição e até quantos amigos podem comer comigo

2.3 Requisitos do Projeto

As funcionalidades do projeto foram definidas por meio dos requisitos funcionais que apresentam as possibilidades de interação dos usuários. Em contrapartida, os requisitos não funcionais apontam características que o sistema deverá apresentar obrigatoriamente. Estes requisitos são:

2.3.1 Requisitos Funcionais

A tabela apresenta os requisitos do projeto, identificando respectivamente a prioridade de entrega.

Tabela 2: Requisitos Funcionais

ID	Descrição	Prioridade
RF-01	O site deve apresentar na página principal receitas.	Alta
RF-02	O site deve permitir ao usuário visualizar a receita completa com todos os ingredientes, modo de preparo, tempo de cozimento e porções que rende.	Alta
RF-03	O site deve oferecer uma funcionalidade de filtro para permitir ao usuário localizar a receita que queira cozinhar.	Alta
RF-04	O site deve apresentar, um vídeo ou imagem equivalente à receita.	Média
RF-05	O site deve permitir verificar as receitas salvas como preferidas.	Média
RF-06	O site deve permitir o compartilhamento das receitas que mais gostou.	Média
RF-07	O site deve permitir favoritar e salvar as receitas.	Média
RF-08	O site deve permitir visualizar as informações de contatos da equipe que faz a manutenção do site.	Baixa

2.3.2 Requisitos não funcionais

A tabela a seguir apresenta os requisitos não funcionais que o projeto precisa atender.

Tabela 3: Requisitos não Funcionais

ID	Descrição	Prioridade
RNF-01	O site deve ser publicado em um ambiente acessível publicamente na Internet (Repl.it, GitHub Pages, Heroku);	Alta
RNF-02	O site deverá ser responsivo permitindo a visualização em um celular de forma adequada	Baixa
RNF-03	O site deve ter bom nível de contraste entre os elementos da tela em conformidade	Média
RNF-04	O site deve ser compatível com os principais navegadores do mercado (Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge)	Alta

3. Metodologia

Com a finalidade de produzir um produto eficiente e apto a escalabilidade, como fundamento funcionalidade da equipe, foram empregadas ao projeto as metodologias de trabalho ágeis.

3.1 Relação de Ambientes de Trabalho

O desenvolvimento do trabalho se sucedeu a partir de colaborações de diferentes ferramentas. Os propósitos e plataformas estão destacadas na tabela a seguir:

Tabela 4: Relação de Ambientes de Trabalho

Propósito	Plataforma	Endereço de acesso
Protótipo Funcional e Wireframe	Figma	< https://www.figma.com/proto/Uw8eQuvWyFwM6sAVVPoTrU/techfood?node-id=0%3A1&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=2%3A30 >
Documentação do projeto	Google Docs	< https://docs.google.com/document/d/1U2rYn4ViAiyXEZXDmwxpa1mRVCE1eRQcX5UHMx4iY_8/edit# >

3.2 Gerenciamento do Projeto

A metodologia de trabalho ágil que a equipe baseou a sua organização foi o Scrum, dessa forma direcionando todo o desenvolvimento do projeto por esse recurso.

A organização da equipe se sucedeu da seguinte maneira:

- Scrum Master: Leonardo Vilela
- Product Owner: Bianca Rangel Albino
- Equipe de Desenvolvimento
 - João Gabriel dos Santos Evangelista (Desenvolvedor CSS)
 - Rafael Lucas Mota (Desenvolvedor CSS)
 - Lucas Gabriel Ferreira (Desenvolvedor HTML)
 - Lucas da Silva Souza (Desenvolvedor HTML)
 - Adriano Rutchelli Pereira (Designer)

4. PROJETO DE INTERFACE

Para montar a interface do site, foi feito o levantamento do mapa conceitual, o mapa do site, o wireframe e o task flow, para conseguir estabelecer agilidade, acessibilidade e usabilidade no projeto.

4.1 Mapa Conceitual

O mapa conceitual foi elaborado em conjunto com o grupo, para definir o conceito principal do site.

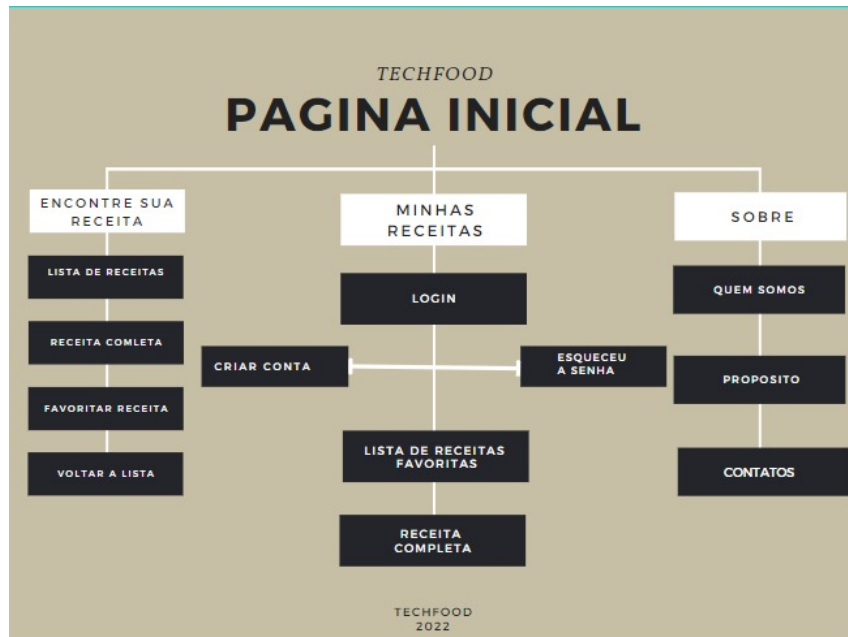
Imagem 1: mapa conceitual



4.2 Mapa do site

O mapa do site *TechFood* foi montado de acordo com o mapa conceitual construído em conjunto com o grupo, foi estruturada uma arquitetura de navegação sequencial a partir do mapa conceitual anterior.

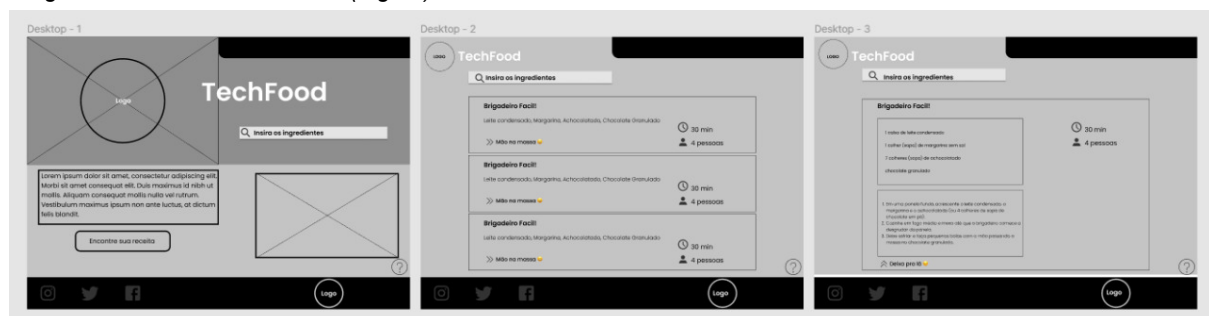
Imagem 2: mapa conceitual TechFood (Figma)



4.3 Wireframe

No wireframes foram criados grids, que mostram como vai ser a estrutura de diagramação da página.

Imagem 3: wireframe TechFood (Figma)



4.3.1 Tela - Home-Page

Essa é a página inicial que irá aparecer para usuário

Imagem 4: home-page (Figma)



4.3.2 Tela - Sobre

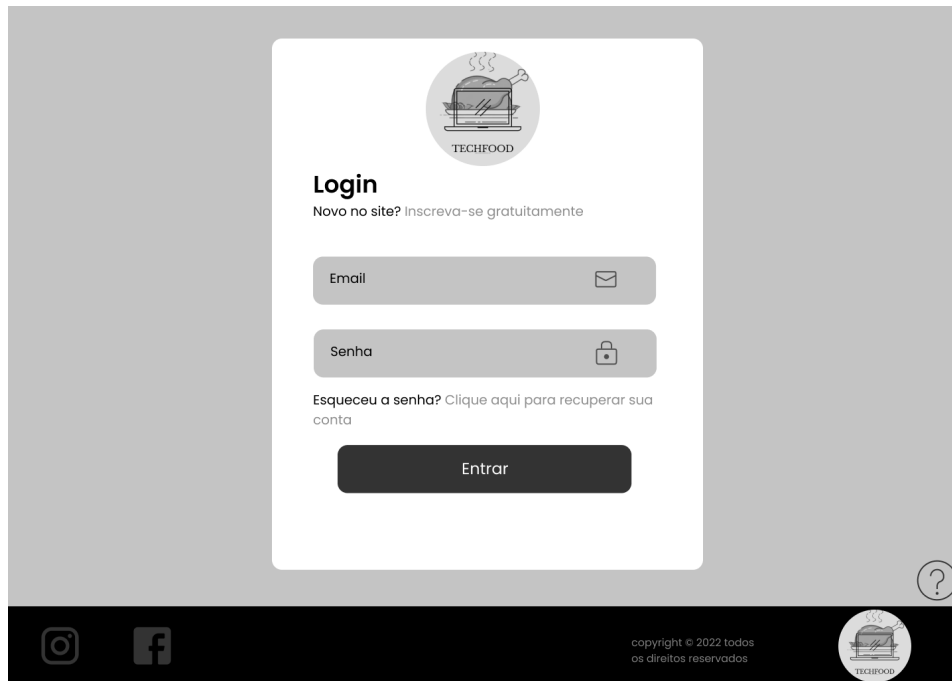
Imagem 5: sobre (Figma)



4.3.3 Tela - Login/Criar conta/Alterar senha

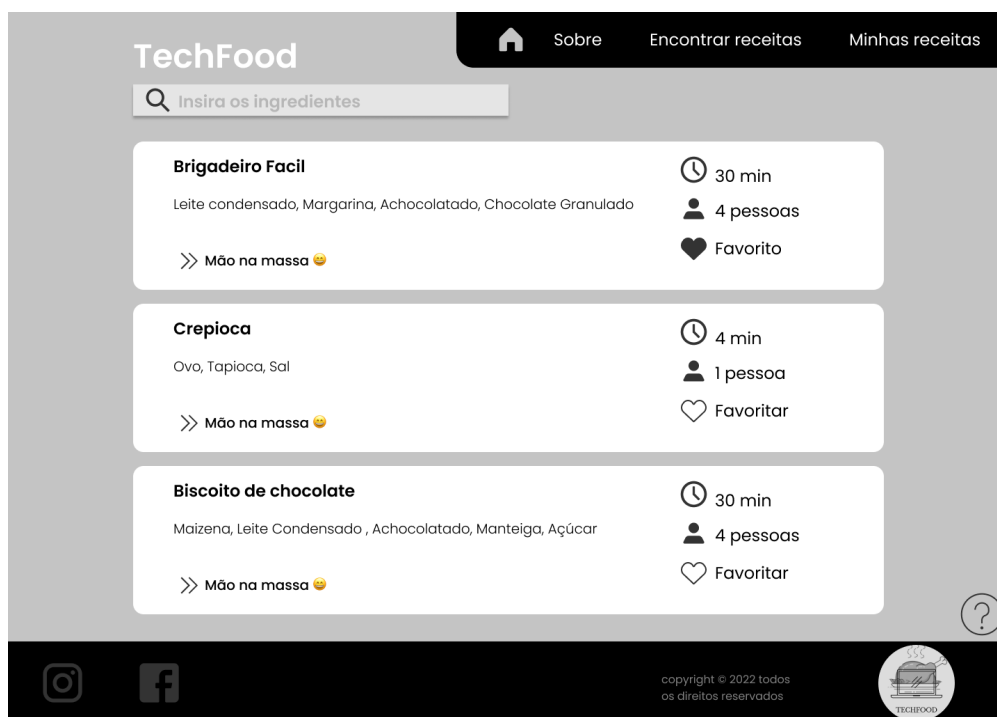
Nesta página o usuário acessa a sua cadastro também acessa a opção de cadastro na plataforma e pode alterar a senha.

Imagem 6:Login (Figma)



4.3.4 Tela - Página de Receitas

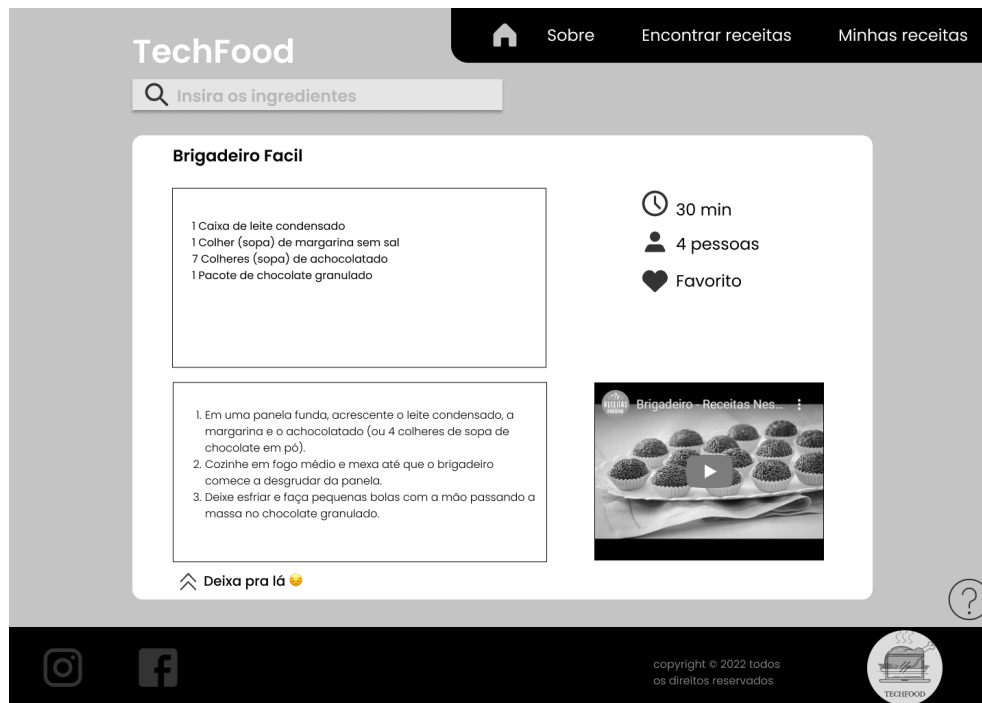
Imagem 7:Login (Figma)



4.3.5 Tela - Receita Expandida

Tela para descrever a receita selecionada

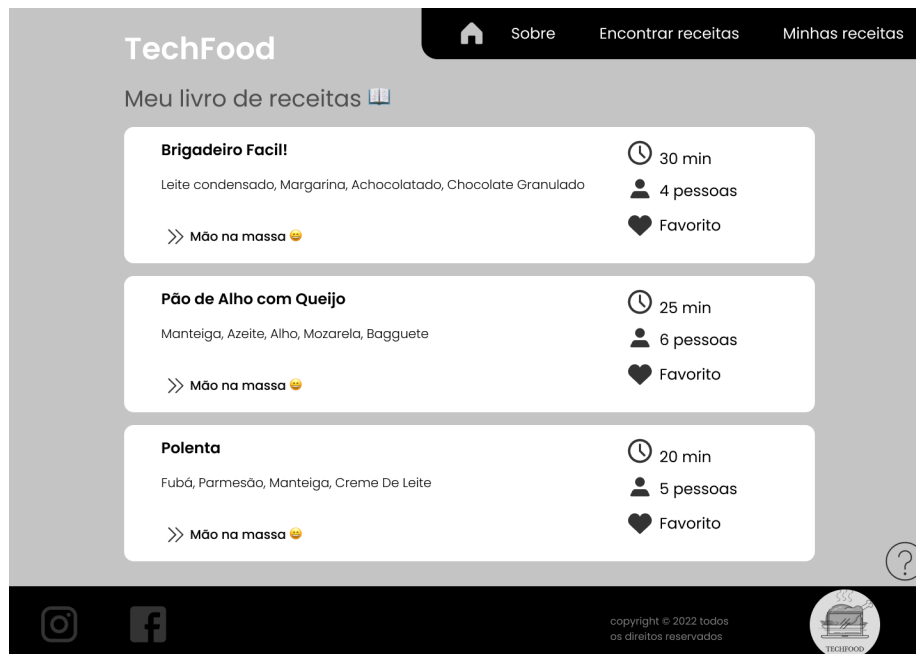
Imagem 8:Receita Expandida (Figma)



4.3.6 Tela - Receitas Salvas

Tela responsável por listar as receitas favoritas do usuário

Imagem 9:Receitas Salvas (Figma)

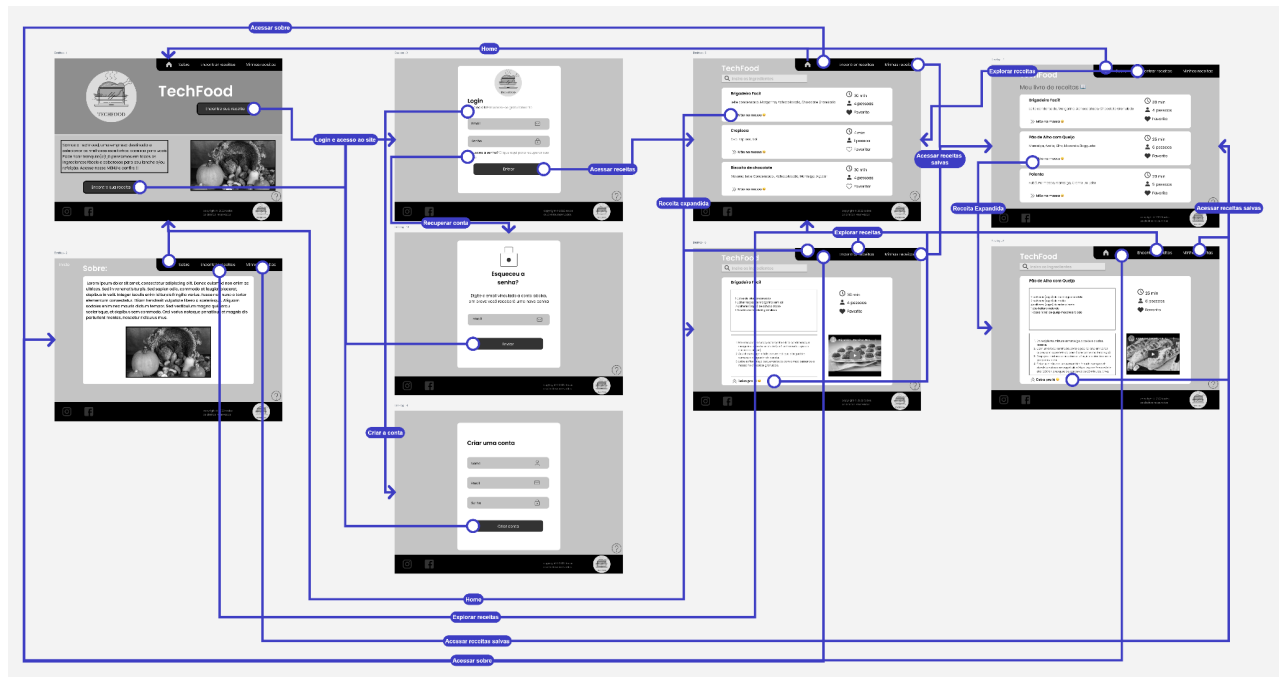


4.4 Task Flow

O Task Flow é o caminho que o usuário pode fazer pelo site, desde o login até a página de cada receita. O diagrama, elaborado para ilustrar o fluxo de forma detalhada, segue na imagem abaixo. Para a visualização do protótipo Interativo, elaborado no Figma, acesse o [link](https://www.figma.com/proto/Uw8eQuvWyFwM6sAVVPoTrU/techfood?node-id=0%3A1&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=2%3A30)

<<https://www.figma.com/proto/Uw8eQuvWyFwM6sAVVPoTrU/techfood?node-id=0%3A1&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=2%3A30>>

Imagem 10: Task Flow (Figma)



link da imagem: <<https://drive.google.com/file/d/18NlxuOulfkcmAUJU-7mzIkNFQQ7X-fYe/view>>

REFERÊNCIAS

DELIVERY TRANSFORMOU TENDÊNCIA EM NECESSIDADE E CONTINUA EM CRESCIMENTO

<<https://jornal.usp.br/atualidades/delivery-transformou-tendencia-em-necessidade-e-continua-em-crescimento/>> Acesso em: 05/04/2022

PESQUISA REVELA AUMENTO DE PEDIDOS DE COMIDA POR APP DURANTE PANDEMIA

<[NUTRIÇÃO: SAIBA COMO EVITAR O DESCONTROLE ALIMENTAR](https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-12/pesquisa-revela-aumento-de-pedidos-de-comida-por-app-durante-pandemia#:~:text=Os%20pedidos%20de%20refei%C3%A7%C3%B5es%20pela,de%20emerg%C3%Aancia%20de%20sa%C3%BAde%20p%C3%ABlica.>https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-12/pesquisa-revela-aumento-de-pedidos-de-comida-por-app-durante-pandemia#:~:text=Os%20pedidos%20de%20refei%C3%A7%C3%B5es%20pela,de%20emerg%C3%Aancia%20de%20sa%C3%BAde%20p%C3%ABlica.>> Acesso em: 05/04/2022</p></div><div data-bbox=)

<[14](http://www.agenciadenoticias.uniceub.br/?p=26936#:~:text=Al%C3%A9m%20disso%2C%20em%202020%2C%20dados.feij%C3%A3o%20para%2059%2C7%25.>http://www.agenciadenoticias.uniceub.br/?p=26936#:~:text=Al%C3%A9m%20disso%2C%20em%202020%2C%20dados.feij%C3%A3o%20para%2059%2C7%25.>> Acesso em: 05/04/2022</p></div><div data-bbox=)