

Entrega 1 - Use Experience

Grupo 1 - ADS 3º Semestre

Projeto Integrado: Comedoria da Tia

Aplicativo de Pedidos para Cantina Universitária
Data: Setembro de 2025

■ Personas

Maria Oliveira – A estudante prática

Idade: 20 anos | Curso: Administração

Objetivos: economizar tempo nos intervalos, conseguir almoçar rápido sem enfrentar filas.

Frustrações: atrasos nas aulas por conta da fila da cantina; dificuldade em encontrar opções saudáveis no cardápio.

Comportamento digital: usa apps de delivery (iFood, Rappi), já está acostumada com pagamentos digitais.

Como o app ajuda: permite fazer o pedido antecipado, retirar na hora certa e ainda filtrar opções mais saudáveis.

Lucas Martins – O apressado

Idade: 22 anos | Curso: Ciências Contábeis

Objetivos: comer rápido e barato, sem enrolação.

Frustrações: perder tempo em fila, não ter controle do gasto diário com a cantina.

Comportamento digital: utiliza Pix, QR Code e cartões via celular.

Como o app ajuda: consegue ver preços antes, controlar quanto vai gastar e evitar filas.

Ana Souza – A conectada

Idade: 19 anos | Curso: Publicidade e Propaganda

Objetivos: experimentar novidades e promoções da cantina.

Frustrações: não saber quando há ofertas ou novidades no cardápio.

Comportamento digital: ativa em redes sociais, gosta de receber notificações de promoções.

Como o app ajuda: acompanha promoções, recebe notificações push e garante novidades no cardápio.

■■■ Mapa de Jornada do Usuário (Fluxograma)

Descoberta	Exploração	Seleção	Pagamento	Retirada	Pós-Compra
------------	------------	---------	-----------	----------	------------

Fluxo da experiência do usuário no aplicativo, desde a descoberta até o pós-compra.

■ Wireframes

Tela de Login



Tela de Promoções



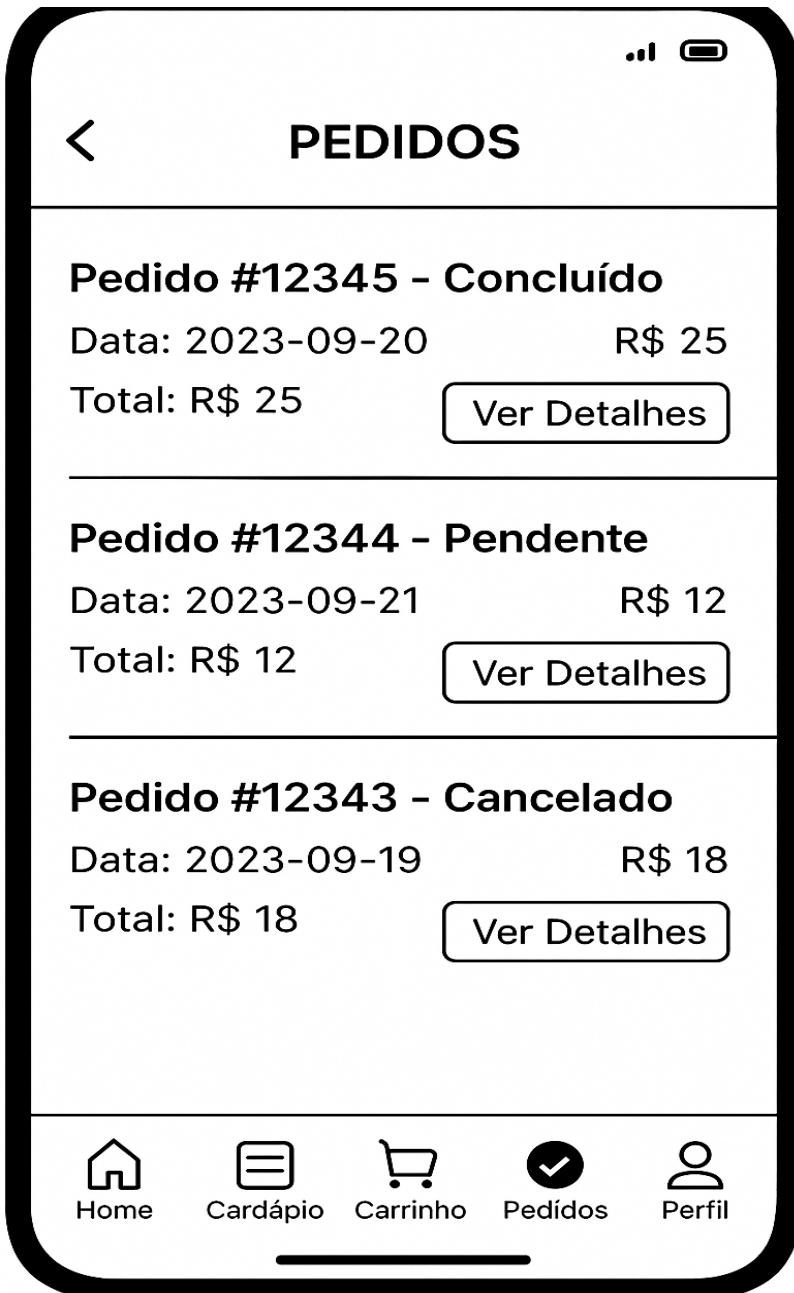
Tela de Cardápio



Tela de Carrinho



Tela de Pedidos



Tela de Perfil

