

Menu UX

Apresentação de UX Digital

Nome dos integrantes:

Eriane Dias

Kauã Daniel

Nathan Lucena

Vitor Melo

Principais Achados da Pesquisa

- 100% dos participantes da pesquisa, dizem que conhecem a Comedoria da Tia
- Preferência por marmitas – consumo no local ou mercado próximo.

Ponto positivo:

- Atendimento cordial, variedade e qualidade.

Ponto Negativo:

- Problemas: filas longas, distância dos blocos, preços altos em alguns casos.

Sugestões dos Usuários

- Desenvolver aplicativo de pedidos.
- Permitir pedidos antecipados / agendamento.
- Pague e retire (pagar online e só retirar).
- Acompanhar preparo do pedido pelo app.
- Mais opções de marmitas e promoções.
- Velocidade no atendimento.

Insights para Melhorias no App

- Criar aba para promoções de marmitas.
- Implementar pague & retire para reduzir filas.
- Pagamento direto pelo app com notificações quando pronto.

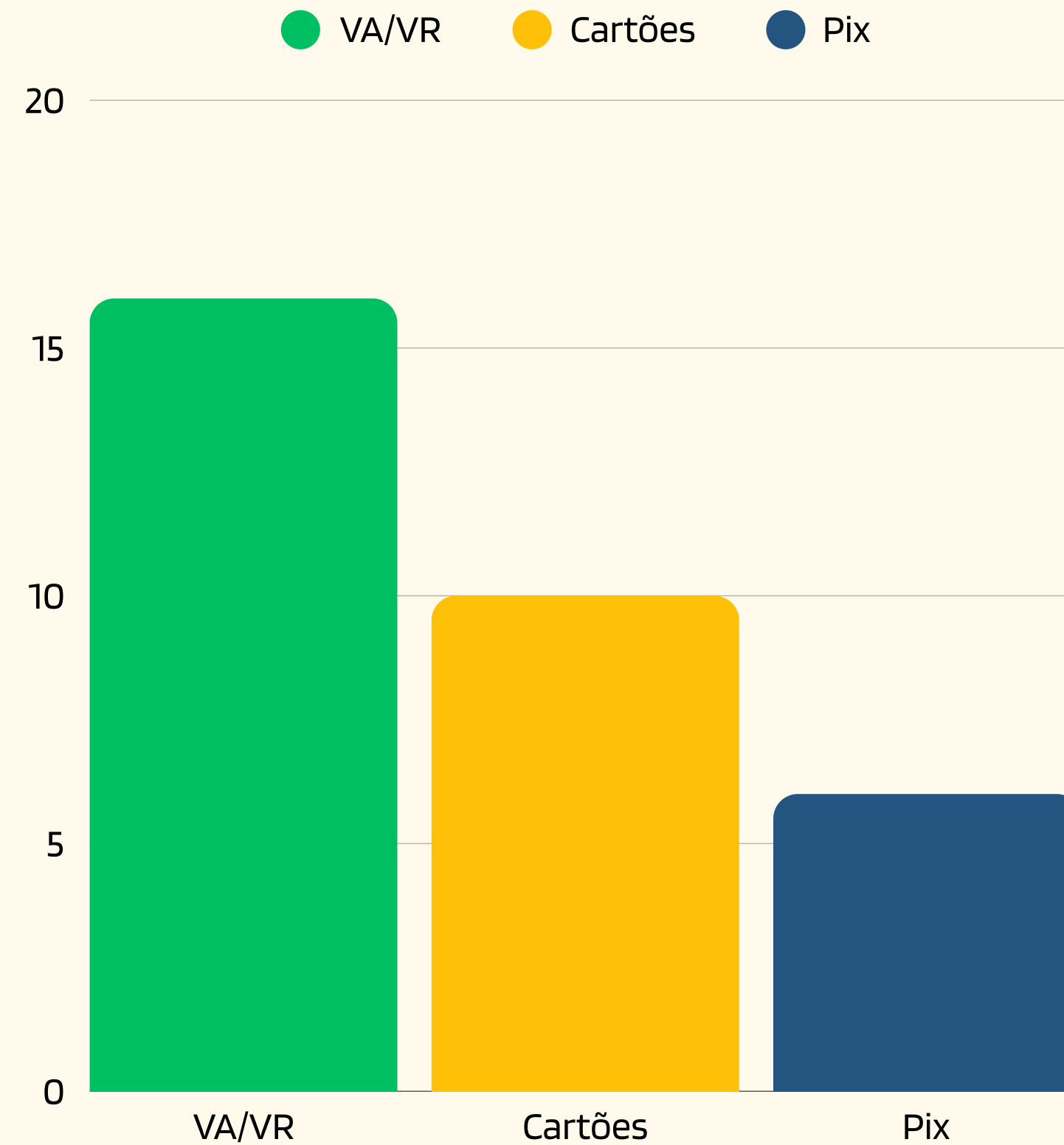
Impacto Esperado

- Redução das filas e tempo de espera.
- Maior uso da Comedoria (mesmo para quem está longe).
- Mais satisfação, praticidade e eficiência no processo de compra.

Prioridades para o MVP (lançamento inicial)

- Pedido e pagamento pelo app (Pix e cartão).
- Status do pedido em tempo real.
- Cardápio do dia atualizado.
- Aba de promoções para atrair usuários.

Formas de pagamento mais usadas:



Informações da Persona

OBS: A persona foi criada de acordo com as características dos integrantes do grupo

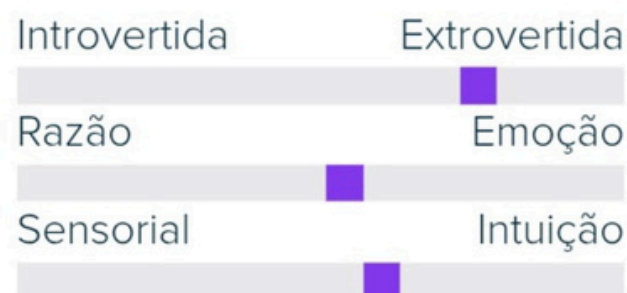
Malu Joyce



"Código, criatividade e coragem: Minha fórmula para a conquista"

Idade: 24
Trabalho: Estagiaria em T.I
Estado Civil: Solteira
Localidade: Brooklyn, SP

Personalidade



Rótulos

Criativa Estilosa Ambiciosa Resiliente

Objetivos

- Ambiciosa e determinada em tornar seus sonhos em realidade
- Conquistar a área como Cientista de Dados
- Expressar sua criatividade através de um estilo próprio

Frustrações

- Luta contra o TDAH e ansiedade
- Gestão do tempo.

Biografia

Malu Joyce, 24 anos, é uma estagiária em Tecnologia da Informação, cursando graduação na área e mora no Brooklyn, SP. Apaixonada por Jiu-Jitsu, jogos, desenho e design de moda. Ela equilibra foco e inovação em tudo o que faz. Ambiciosa e focada, Malu busca se tornar cientista de dados, superando os desafios do TDAH e da ansiedade com muita resiliência e determinação.

Motivação



Mais imagens



Dispositivos Usados





Mapa de Empatia

Pensar e Sentir

Malu está constantemente preocupada com sua situação financeira e em busca de realizar seus sonhos

Escutar

Malu normalmente escuta o que seus pais lhe recomendam e a sua voz interior

Ver

Malu frequenta a academia, em seu tempo livre vai a barzinhos tomar uma cervejinha e também gosta de ficar em casa



Dizer e Fazer

Malu é vaidosa, está sempre cuidando de sua pele e aparência, ela tenta se alimentar de forma saudável, porém acaba optando por fast-food devido a rotina puxada

Dor

Ela está em busca de diminuir seu TDAH e níveis de ansiedade que adquiriu em sua jornada para o sucesso.

Ganhos

Uma pessoa ambiciosa que almeja ser cientista de dados e também distribuidora de software

Pensar e Sentir

A maioria dos usuários quer agilidade e praticidade para evitar filas e espera na hora de comprar suas refeições

Escutar

Os usuários valorizam o atendimento cordial, a variedade e a qualidade dos alimentos, mas reclamam dos preços altos e da demora no atendimento.

Ver

Os alunos veem a Comedoria da Tia como distante das salas, e muitos frequentam cantinas concorrentes por causa da proximidade.

Dizer e Fazer

Os alunos querem poder fazer pedidos antecipados, acompanhar o preparo dos alimentos pelo aplicativo e pagar diretamente pelo app.

Ganhos

Um aplicativo que permita o modelo "pague e retire", com notificações e promoções, pode aumentar o uso da Comedoria da Tia e melhorar a experiência do usuário.

Dor

A principal dificuldade é a fila para retirar pedidos e a distância da Comedoria da Tia, o que dificulta o acesso e reduz o uso do local.





User Stories

Caso 01

Criar login e senha no app

Persona: comprador da Comedoria da Tia.

Objetivo: ter um cadastro salvo no aplicativo para acessar o cardápio e fazer compras.

Critérios de aceitação:

- Ter um formulário de cadastro com campos essenciais para criar nova conta.
- Validar e-mail: checar se é válido e se já não existe na base de dados.
- Exigir senha segura (mínimo de caracteres, maiúsculas, minúsculas, números e/ou caracteres especiais).
- Após cadastro, permitir acesso via login com validação das credenciais.
- Testes de aceitação:
- Criar conta com dados corretos → conta criada com sucesso.
- Criar conta com e-mail inválido/duplicado → sistema impede criação.
- Criar conta com senha fraca → sistema recusa senha.
- Login com credenciais corretas → acesso concedido; com incorretas → acesso negado.

Caso 02

Visualização de Cardápio

Persona: comprador da Comedoria da Tia.

Objetivo: acessar o cardápio pelo aplicativo.

Critérios de aceitação:

- Exibir cardápio completo na tela.
- Mostrar nome, descrição e preço de cada item.
- Itens organizados por categoria (pratos principais, sobremesas, bebidas).
- Garantir carregamento correto mesmo com conexão lenta.
-

Testes de aceitação:

- Acessar cardápio sem login → cardápio exibido normalmente.
- Conferir cada item → aparece nome, descrição e preço.
- Navegar entre seções → itens agrupados corretamente.
- Testar com internet fraca → cardápio carrega sem travar.

Caso 03

Pontos por fidelidade

Persona: comprador da Comedoria da Tia.

Objetivo: ganhar pontos ao efetuar compras.

Critérios de aceitação:

- Acumular pontos a cada compra, conforme valor gasto.
- Consultar saldo de pontos atualizado e visível.
- Usar pontos para descontos ou benefícios, validando a quantidade antes.
- Remover pontos expirados automaticamente conforme regras.

Testes de aceitação:

- Realizar compra → pontos creditados corretamente.
- Acessar painel do usuário → saldo exibido correto e atualizado.
- Resgatar pontos → desconto aplicado apenas se pontos suficientes.
- Verificar pontos vencidos → sistema bloqueia ou remove automaticamente.

Caso 04

Pagamentos pelo aplicativo

Persona: comprador da Comedoria da Tia.

Objetivo: realizar pagamentos dos pedidos diretamente pelo app.

Critérios de aceitação:

- Permitir cadastrar cartões de crédito/débito, vale refeição/alimentação e método de pagamento via Pix.
- Validar que cartões de crédito tenham data de expiração futura.

Testes de aceitação:

- Preencher cadastro com informações válidas → cartão cadastrado com sucesso.
- Usar cartão com expiração vencida → sistema recusa.
- Usar cartão com expiração válida → sistema aceita.

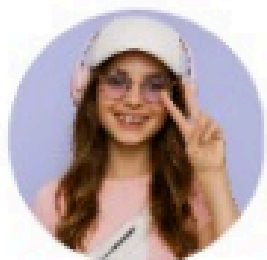
Metodologia INVEST

- **I – Independente:** cada história pode ser desenvolvida e entregue separadamente (ex.: login não depende do cardápio).
- **N – Negociável:** detalhes (campos, regras, layout) podem ser discutidos e ajustados entre equipe e Product Owner.
- **V – Valiosa:** cada história traz benefício claro para o usuário ou administrador (facilidade de acesso, experiência de compra, gestão de vendas).
- **E – Estimável:** histórias escritas de forma clara, permitindo estimar tempo e esforço de entrega.
- **S – Small:** funcionalidades divididas em histórias menores, entregues em ciclos curtos.
- **T – Testável:** cada história tem critérios e testes de aceitação definidos, permitindo validar objetivamente se atende aos requisitos.

Seguindo o INVEST, as user stories ganham clareza, valor, previsibilidade e testabilidade — aumentando a qualidade e eficiência do projeto.



Jornada do Usuário

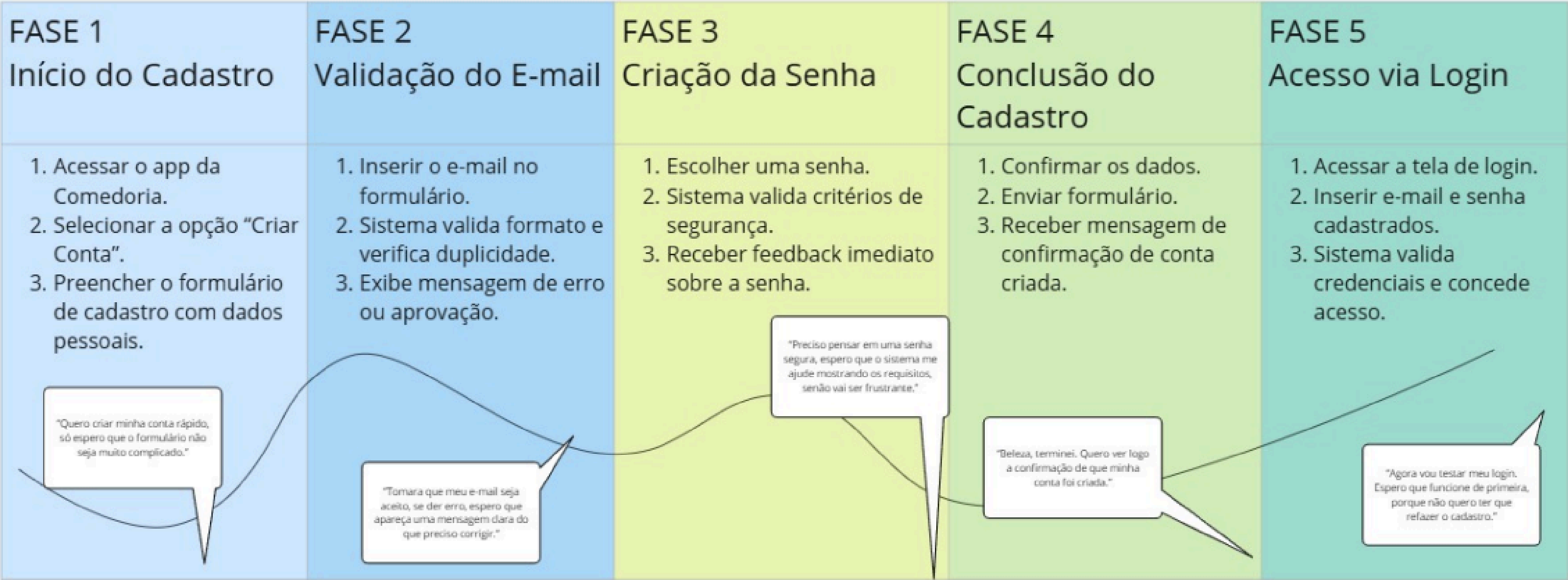


MALU BORGES

Cenário: O comprador deseja ter um cadastro salvo no aplicativo para acessar o cardápio e realizar compras.

Expectativas

O comprador espera que o cadastro seja rápido, seguro e fácil, sem falhas no login.



Oportunidades

- Melhorar a clareza das mensagens de erro (ex: senha fraca, e-mail duplicado).
- Simplificar o formulário para evitar abandono do cadastro.
- Oferecer opção de login social (Google, Facebook) para mais praticidade.

Responsabilidades

- Equipe de desenvolvimento: Implementar validação de e-mail e senha conforme critérios definidos.
- Equipe de UX/UI: Garantir clareza no formulário e mensagens de feedback.
- Equipe de testes: Validar cenários de testes de aceitação (e-mail inválido, senha fraca, login com credenciais válidas).

Links dos projetos:

Informações da Persona

Mapa de Empatia

Jornada do usuário

User Stories



Obrigado!

Se tiver dúvidas, fique à vontade para falar!