



**PUC Minas**

# **TRABALHO INTERDISCIPLINAR: APLICAÇÕES WEB**

## **ENTREGA SPRINT 1 : DOCUMENTAÇÃO**

**PROFESSORES:** Amália & Leonardo.

**ALUNOS:** João Afonso, Thiago Leonardo, Maria Eduarda, Lara Melo, Marcela Anjos, Gabriel Henrique.

## **Contexto do Projeto:**

A digitalização de cardápios é uma tendência crescente na indústria alimentícia, proporcionando conveniência aos clientes e eficiência aos estabelecimentos. No entanto, a falta de acessibilidade em muitos desses cardápios online exclui uma parte significativa da população com deficiências. Este projeto tem como objetivo abordar essa lacuna, garantindo que pessoas com diversas capacidades possam acessar e interagir com os cardápios online de forma eficaz e inclusiva.

## **Introdução:**

O acesso à informação gastronômica é fundamental para uma experiência satisfatória em restaurantes e estabelecimentos similares. No entanto, a falta de acessibilidade em cardápios online representa um obstáculo significativo para pessoas com deficiências, limitando sua independência e autonomia. Portanto, este projeto se propõe a desenvolver soluções para tornar os cardápios digitais mais acessíveis, visando promover a inclusão e igualdade de acesso à informação gastronômica.

## **Problema:**

Muitos cardápios online não são projetados levando em consideração as necessidades de acessibilidade de pessoas com deficiências visuais, auditivas, motoras e cognitivas. Isso resulta em uma experiência frustrante e excludente para esses usuários, que enfrentam dificuldades para navegar e compreender o conteúdo dos cardápios digitais.

## **Objetivo do projeto:**

O objetivo principal deste projeto é desenvolver um cardápio online acessível que atenda às necessidades de pessoas com diferentes capacidades, garantindo uma experiência de usuário inclusiva e satisfatória. Isso será alcançado por meio da implementação de técnicas de acessibilidade, design inclusivo e usabilidade centrada no usuário.

## **Justificativa:**

A acessibilidade digital é um direito fundamental para todas as pessoas, independentemente de suas capacidades. Além de cumprir com obrigações legais e éticas, tornar os cardápios online acessíveis beneficia os estabelecimentos ao expandir seu público-alvo e demonstrar compromisso com a inclusão e diversidade.

## **Público-alvo:**

O público-alvo deste projeto são os proprietários e gestores de restaurantes, cafeterias, bares e demais estabelecimentos de alimentação interessados em disponibilizar cardápios online acessíveis. Além disso, o projeto visa beneficiar diretamente pessoas com deficiências visuais, auditivas, motoras e cognitivas, bem como idosos e qualquer pessoa que busque uma experiência de usuário mais inclusiva e acessível.

## **Especificação do Projeto**

### **Histórias de usuários:**

Como um usuário com deficiência visual, quero ser capaz de acessar o cardápio online utilizando um leitor de tela para navegar pelas opções de forma eficaz.

Como um usuário com deficiência auditiva, quero ter acesso a legendas em vídeos para compreender os conteúdos audiovisuais do cardápio.

Como um usuário com deficiência motora, quero poder navegar pelo cardápio utilizando apenas o teclado do meu dispositivo, sem depender do uso do mouse.

### **Requisitos do projeto:**

- Implementação de texto alternativo para imagens.
- Funcionalidade de navegação por teclado.
- Contraste adequado entre texto e fundo.
- Linguagem simples e direta para facilitar a compreensão.
- Testes de usabilidade com usuários com diferentes capacidades.

## **Projeto de Interface**

### **Fluxo do usuário:**

- Página inicial com opção para acessar o cardápio.
- Navegação intuitiva por categorias de alimentos.
- Descrições claras e detalhadas de cada item do cardápio.
- Opção para selecionar itens e adicionar ao carrinho de compras.
- Checkout acessível com opções de pagamento e entrega.

### Wireframe:



## **Protótipo Interativo:**

**FIGMA:** <https://www.figma.com/file/qltLWAO0tvq2iugtOZcFTN/Pag-site?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=qlxYFHRjkd6Csgvw-0>

## **Metodologia**

### **Organização da equipe e divisão de papéis:**

A equipe será composta por designers de interface, desenvolvedores web e especialistas em acessibilidade. Cada membro terá responsabilidades específicas, incluindo design de interface, codificação, teste de acessibilidade e feedback dos usuários.

### **Quadro de controle de tarefas - Kanban:**

Utilizaremos um quadro Kanban para acompanhar o progresso do projeto, atribuindo tarefas a cada membro da equipe e monitorando seu status de conclusão. Isso nos permitirá manter-nos organizados, identificar possíveis gargalos e garantir que o projeto avance de forma eficiente e dentro do prazo estabelecido.

**TRELLO:** <https://trello.com/b/FVDoJWE7/kanban-aplicação-web>

## **Referências Bibliográficas:**

<https://consumer.com.br/>

<https://chat.openai.com/>

<https://color.adobe.com/pt/create/color-wheel>

<https://brasil.uxdesign.cc/a-psicologia-das-cores-e-sua-relação-com-o-ux-design-af02460639cd>

[https://www.figma.com/file/tw7xvICbLmpy6bx34eR7CE/Jarjer-Food-Delivery-\(Community\)?type=design&node-id=7-0&mode=design&t=jfOAinjZbcZM8VNH-0](https://www.figma.com/file/tw7xvICbLmpy6bx34eR7CE/Jarjer-Food-Delivery-(Community)?type=design&node-id=7-0&mode=design&t=jfOAinjZbcZM8VNH-0)

<https://www.bing.com/chat> (COPILOT)