

Relatório do MVP - Delivery de Alimentos

1. Capa

Nome do projeto: MVP - Delivery de Comida

Responsáveis:

- Jeferson Santos – 12724124361
- Carlos Cesar Passos - 12724115774
- Felipe Costa - 12724120050
- William Ferreira -
- Edgard Pereira - 12724118869
- Lucas Santana -
- Guilherme Alves -
- Ryan Matos - 12724128343

Data: 13 de maio de 2025

Instituição: Unifacs - CTN

2. Resumo do projeto

Este MVP é uma aplicação web simples que simula um serviço de delivery de alimentos. Seu objetivo é validar a aceitação e experiência básica do usuário em um sistema de pedidos online direto via navegador, sem backend nem meios de pagamento reais.

O projeto permitiu testar o fluxo completo de escolha de produtos, adição ao carrinho, cálculo de total e finalização de pedido, com foco em usabilidade e interface.

3. Objetivo do MVP

Validar a viabilidade de um sistema simples de delivery de alimentos baseado em interface web responsiva, com funcionalidades mínimas como:

- Exibição de produtos
- Adição e remoção de itens no carrinho
- Cálculo de total
- Confirmação visual de pedido

4. Descrição do MVP

Este MVP foi implementado puramente com HTML, CSS e JavaScript, sem necessidade de servidor backend. O sistema apresenta:

- Lista de pratos com nome, descrição, imagem e preço.
- Interface visual amigável com botão de "Adicionar ao Carrinho".
- Carrinho com controle de quantidade (+/-), totalizador de valor e botão de finalizar pedido.
- Mensagem de sucesso ao finalizar um pedido.

Funcionalidades propositalmente não implementadas:

- Login de usuário
- Pagamento online
- Integração com banco de dados
- Sistema real de entrega/logística

5. Execução

- O protótipo foi hospedado localmente e apresentado via navegador.
- Cada teste durou de 5 a 10 minutos.
- Os participantes foram instruídos a navegar, escolher pratos e simular um pedido.

6. Aprendizados

Pontos positivos:

- A interface visual foi intuitiva e funcional.
- A mecânica de adicionar e remover itens do carrinho funcionou bem.
- A resposta ao clicar em "Finalizar Pedido" foi clara e agradável.

Pontos a melhorar:

- Ausência de sistema de pagamento real ou login.
- Carrinho não persiste após recarregar a página.

- Falta de detalhes como tempo de entrega, frete e endereço.

Hipóteses validadas:

- ☑ Usuários conseguem navegar e simular um pedido com facilidade.
- ☑ Interface simples é suficiente para o fluxo básico.

Hipóteses não validadas:

- ✗ Interesse real em usar sem pagamento ou entrega reais.
- ✗ Preferência por apps móveis ao invés de página web.

7. Próximos Passos

- Implementar login simples e histórico de pedidos.
- Adicionar campo de endereço e escolha de entrega/retirada.
- Integrar formas de pagamento (mesmo que fictícias).
- Migrar para um ambiente mobile-friendly (PWA ou app).
- Incluir frete e tempo estimado de entrega.

8. Anexos

Imagem inicial do Site:

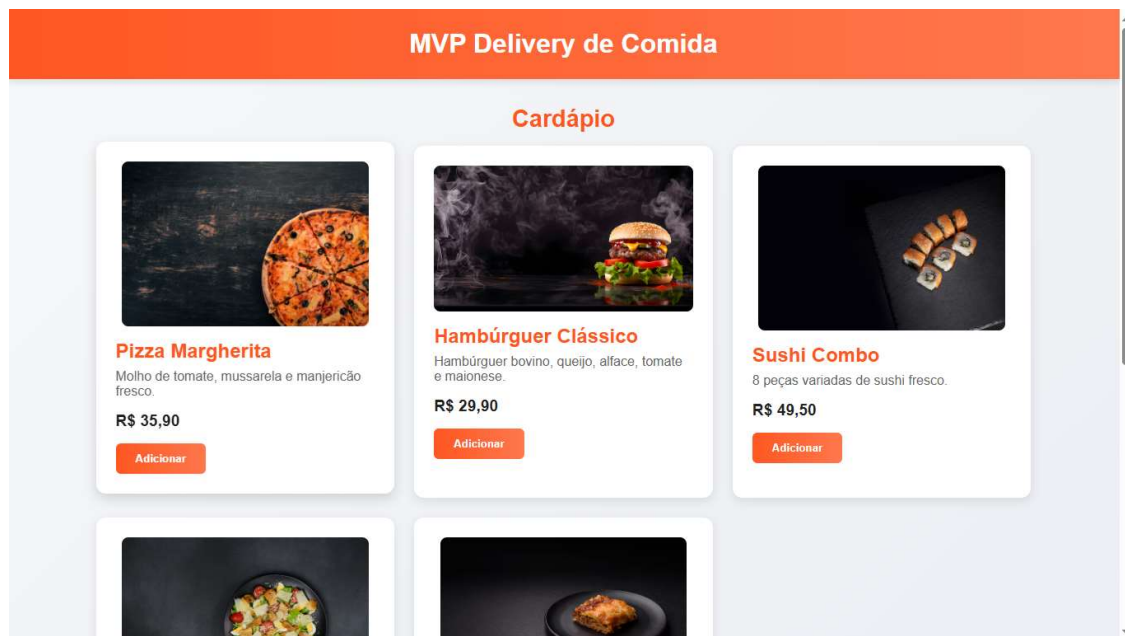
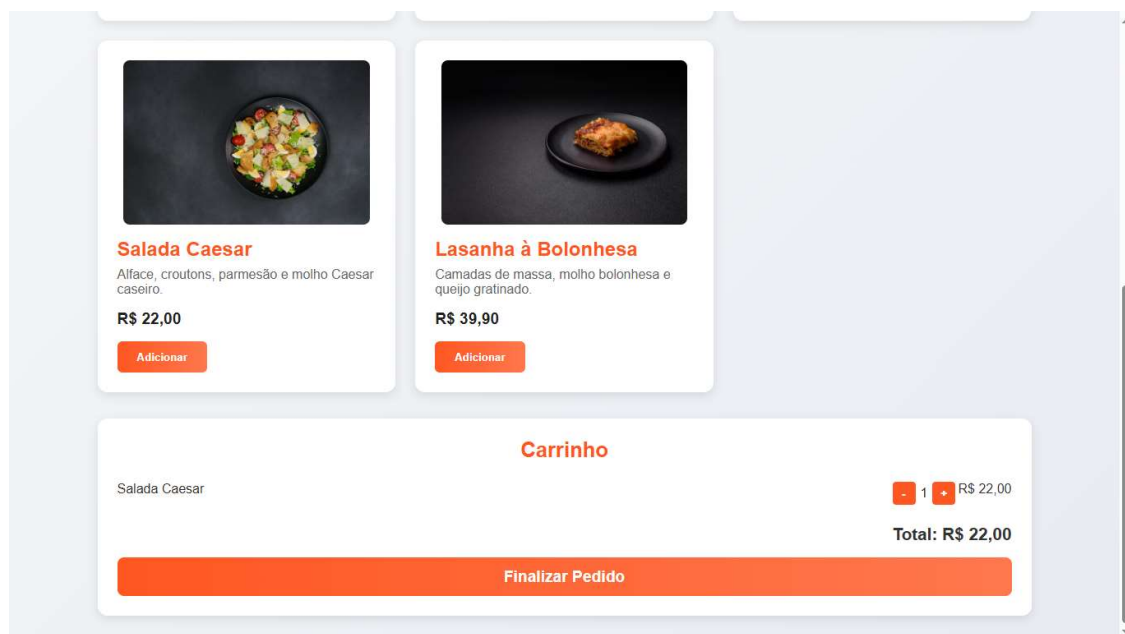
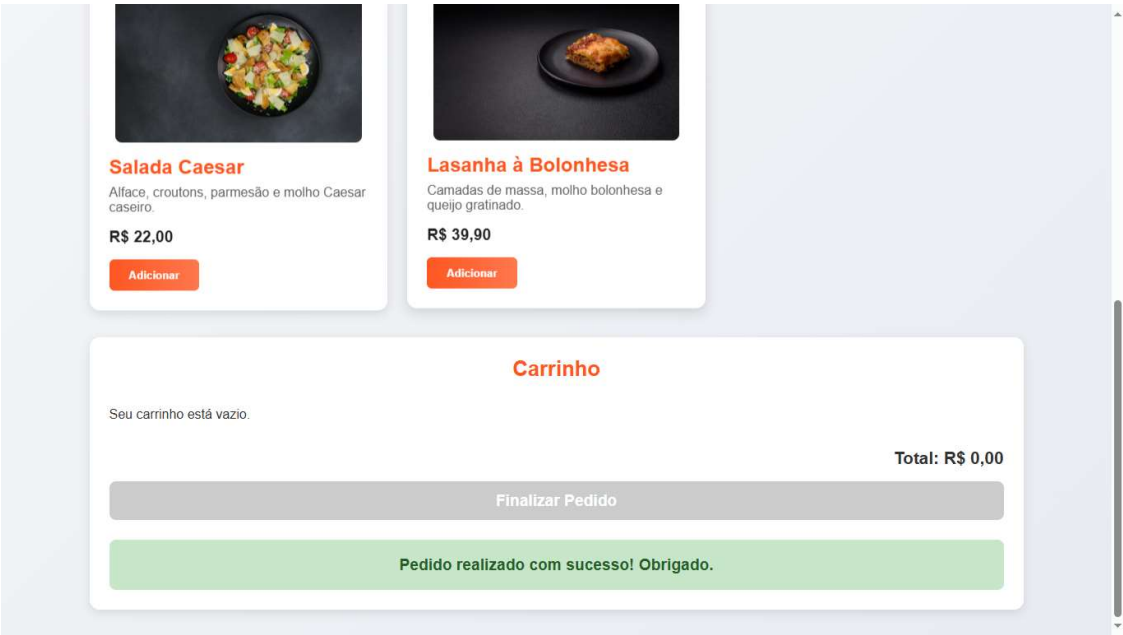


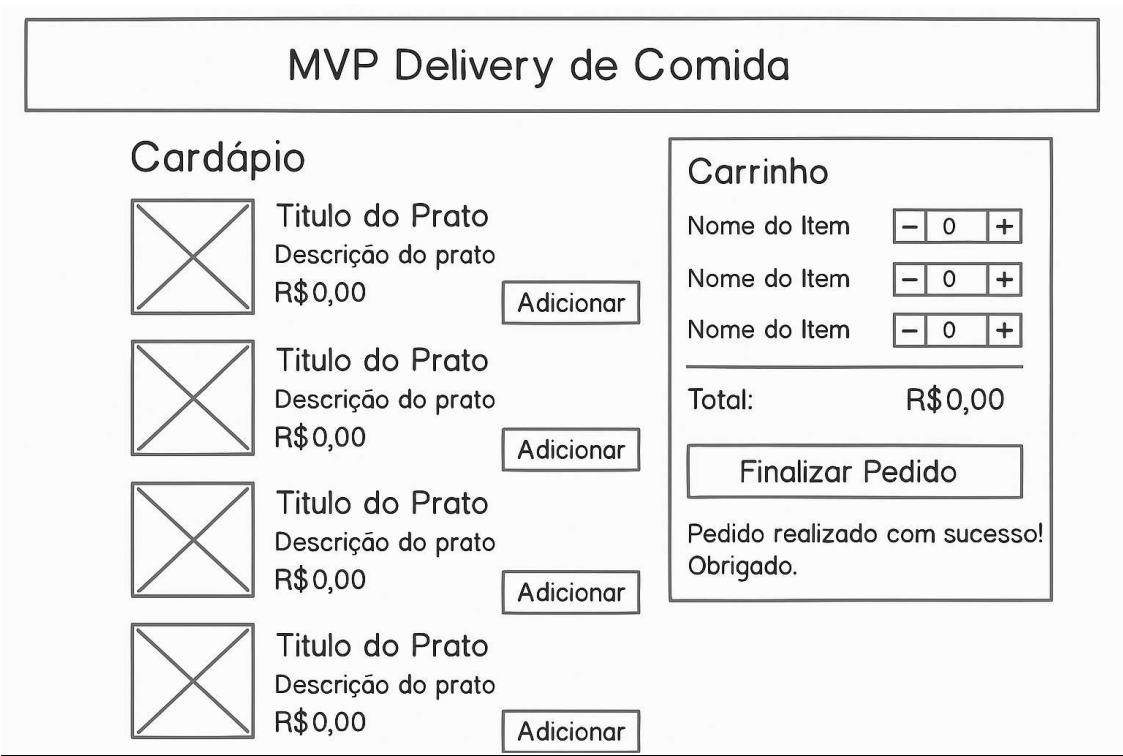
Imagem do botão de Finalizar pedido com pedido adicionado no carrinho:



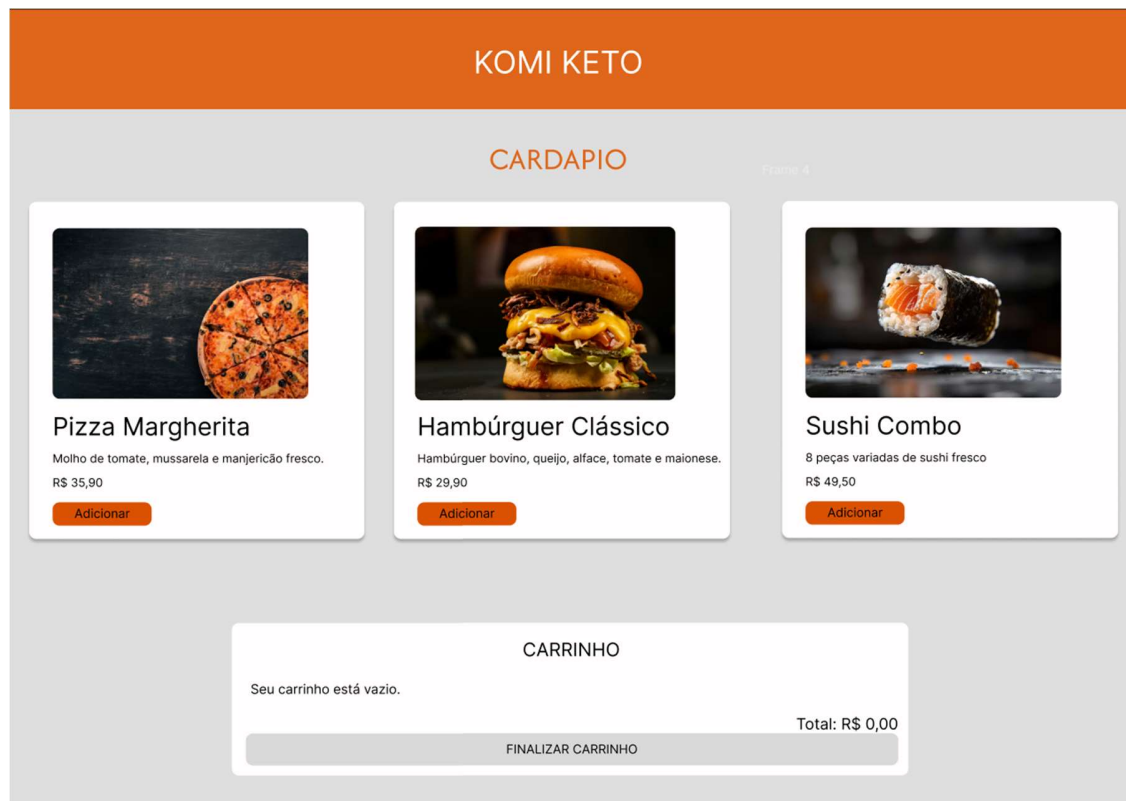
Pedido Finalizado:



Primeiro Wireframe criado:



Figma:



Link do Figma: <https://www.figma.com/design/UB9AQTkPgBr9cj1YisxgK8/Sem-t%C3%ADulo?node-id=1-3&t=tNDj9RL8gSubzgKK-1>

9. Princípios da usabilidade usados

Visibilidade do status do sistema

- O carrinho é atualizado em tempo real quando o usuário adiciona ou remove um item.
- O botão “Finalizar Pedido” é desativado quando o carrinho está vazio e habilitado quando há itens.
- A mensagem de sucesso ("Pedido realizado com sucesso!") informa claramente quando a ação foi concluída.

Controle e liberdade do usuário

- O usuário pode remover ou adicionar unidades dos itens diretamente no carrinho, dando controle total da seleção.
- A função de “Remover” permite desfazer ações.

Reconhecimento em vez de memorização

- As ações estão visíveis: não é preciso lembrar comandos. Basta clicar em “Adicionar” e o item aparece no carrinho.
- O carrinho exibe o nome, a quantidade e o total por item — todas informações à vista.