



**USCS – Universidade Municipal de São Caetano do Sul**  
**Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas**

## **PIM**

**Projeto Integrado Multidisciplinar**

**App IUSCS**

**Ramo de Atividade: Controle de cantinas**

**Integrantes do Grupo**

**CAROLINE NOGUEIRA SOARES 8141190**  
**JOÃO VITOR EUSÉBIO VELLOSO 8087620**  
**LUAN FERNANDO DE LIMA 8136558**  
**LUCCA MATHEUS FERREIRA MRACHNA 8084684**  
**TAINÁ PONTES 8133225**

**São Caetano do Sul**  
**2022**

## **SUMÁRIO**

INTRODUÇÃO	5
1. Descrição do Problema de Pesquisa	7
1.1 Canvas do Projeto (ou Canvas do Negócio)	8
2. Objetivos de Negócio da Solução	11
2.1 Pesquisa de Soluções Semelhantes	11
2.2 Pesquisa de Aplicada ao Público Alvo	12
3. Ideação do Produto	16
3.1 Mapa de Empatia	16
3.2 Produto Mínimo Viável (MVP)	18
3.3 Especificações funcionais	19
CONCLUSÃO	22
REFERÊNCIAS	23
APÊNDICE A - Relatório de Participação	24
APÊNDICE B - Pesquisa de Aplicada ao Público Alvo	25

# **Desenvolvimento de Aplicativo: IUSCS - Controle de cantinas**<sup>1</sup>

Caroline Nogueira Soares, João Vitor Eusébio Velloso, Luan Fernando e Lima, Lucca  
Matheus Ferreira Mrachna, Tainá Pontes<sup>2</sup>

## **RESUMO**

Este projeto apresenta um aplicativo/software para pedidos e gerenciamento da cantina central do Campus Conceição da USCS - Universidade Municipal de São Caetano do Sul, visando futuramente a integração do mesmo nos demais campus.

No âmbito escolar da USCS, é habitual a alta demanda de vendas nas cantinas dentro de um espaço curto de tempo ao que se refere ao intervalo para alimentação disposto aos alunos e professores. Tal procura pelo serviço, ocasiona vastas filas de atendimento, e por consequência, lentidão nas vendas, além de hesitação e desistência dos clientes na escolha do serviço.

Este projeto trabalhará com a proposta de otimizar as filas no atendimento, garantindo que mais clientes possam ser atendidos em um menor espaço de tempo, além de permitir que os funcionários da cantina possam gerenciar de forma mais prática a quantidade de produtos no estoque, o índice de vendas e ministrar online o pagamento pelos serviços prestados.

A solução indicada trará mais flexibilidade também aos clientes na escolha dos produtos, e permitindo que eles possam realizar o pagamento da compra de forma online e totalmente segura.

**Palavras-Chave:** Aplicativo para dispositivos móveis 1. Android 2. Software 3. Alimentos 4. Cantinas 5. Lanchonetes 6. Serviços alimentícios 7. Agendamento de pedidos

## **ABSTRACT**

This project presents an application/software for ordering and management of the central canteen of the Campus Conceição of USCS - Universidade Municipal de São Caetano do Sul, aiming at its integration in the other campuses in the future.

In the USCS school environment, it is usual to have a high demand for sales in the canteens within a short period of time in terms of the meal break available to students and teachers. This demand for the service causes long service queues, and consequently, slow sales, in addition to hesitation and withdrawal by customers in choosing the service.

This project will work with the proposal of optimizing service queues, ensuring that more customers can be served in a shorter period of time, in addition to allowing canteen employees to manage in a more practical way the quantity of products in stock, the of sales and provide online payment for services rendered.

The indicated solution will also bring more flexibility to customers in choosing products, allowing them to pay for their purchases online and in complete safety.

<sup>1</sup> Projeto Integrado Multidisciplinar do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Universidade Municipal de São Caetano do Sul, 2022.

<sup>2</sup> Estudantes no curso Análise e Desenvolvimento de Sistemas da USCS. E-mails caroline.soares@uscsonline.com.br, joao.velloso@uscsonline.com.br, luan.lima@uscsonline.com.br, lucca.mrachna@uscsonline.com.br, taina.pontes@uscsonline.com.br.

**Keywords:** Application for mobile devices 1. Android 2. Software 3. Foods 4. Canteens 5. Snack Bars 6. Food services 7. Order Scheduling

## INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a prática das pessoas em se alimentar fora de suas residências tem se intensificado. No âmbito universitário, isso se deve ao fato do estudante passar o restante do dia trabalhando ou realizando outras atividades, o que torna o tempo escasso em relação a pausa para cozinhar suas próprias refeições em casa.

De acordo com uma pesquisa realizada pelo IFB, o Instituto Good Service Brasil/CREST, os gastos com comida fora de casa representaram no ano de 2021, o total de R\$ 164,4 bilhões. O estudo ainda aponta mais detalhes dos hábitos de consumo alimentar do brasileiro, como a média de gasto do brasileiro por refeição, tendo sido de R\$ 16,21. Em comparação com o ano anterior (2020), a alta chega a 12%. (ARAGÃO, HANNAH, 2022.).

Com este crescimento nas vendas, surge uma intensa necessidade das empresas do ramo alimentício em renovar e inovar-se - visando a tecnologia - para atender melhor os seus consumidores, a fim de manter a qualidade de seus serviços.

O aumento da concorrência e do consumo faz com que as empresas busquem novas soluções para melhorar e agilizar seu atendimento, exposição de seus produtos e serviços visando aumentar sua competitividade e destaque no mercado. Tendo em vista todas essas mudanças e a constante evolução dos computadores e celulares, as empresas fazem uso cada vez mais intensivo da tecnologia da informação (TI) como principal ferramenta de apoio estratégico em seus negócios (FINCOTTO, 2014, p. 151).

Segundo o IBGE(2022), o número de pessoas de 10 a 13 anos que possuíam um telefone móvel celular para uso pessoal entre 2019 e 2021 ultrapassou o percentual de 50% pela primeira vez na história do país.

Com a intensificação da digitalização, as pessoas passaram a realizar cada vez mais rotinas do seu dia-a-dia através de seus smartphones e ambientes

digitais em geral, como comprar uma refeição pelos sistemas de delivery, pagamentos de contas, compras online e até mesmo trabalhar.

Entre algumas vantagens para as empresas alimentícias que utilizam a tecnologia ao seu favor, pode-se destacar: O aumento da produtividade e da receita, otimização e automação de processos, aumento do controle de qualidade, crescimento das vendas e a otimização dos pontos de contato com o cliente.

Com base nessas informações, é possível concluir que o uso da tecnologia em uma empresa pode ser um fator considerável em sua administração. Acerca disso, a utilização de um aplicativo que predisponha esse gerenciamento na cantina da USCS possibilitará que o estabelecimento seja capaz de atender os seus clientes com eficiência, além de trazer para si os clientes que ainda não adquiriram os seus produtos por conta da alta demanda e das filas.

Diante do que foi exposto, este projeto nas necessidades da esfera alimentar em cantinas de universidades distingue-se dos demais sistemas de comanda digital presentes no mercado, os quais oferecem o serviço às empresas de forma gratuita apenas na versão de testes, e não atendem diretamente as necessidades das cantinas de forma direta/personalizada e simplificada.

Este relatório está dividido em 3 capítulos. O primeiro visa apresentar os principais motivadores que levaram ao desenvolvimento da solução. Já o capítulo 2 apresenta os objetivos de negócio da solução.

## **1. Descrição do Problema de Pesquisa**

No âmbito escolar da USCS, é habitual a alta demanda de vendas nas cantinas dentro de um espaço curto de tempo ao que se refere ao intervalo para alimentação disposto aos alunos e professores. Tal procura pelo serviço, ocasiona vastas filas de atendimento, e por consequência, lentidão nas vendas, além de hesitação e desistência dos clientes na escolha do serviço.

Este aplicativo trabalhará para otimizar as filas no atendimento, garantindo que mais clientes possam ser atendidos em um menor espaço de tempo, além de permitir que os funcionários da cantina possam gerenciar de forma mais prática a quantidade de produtos no estoque, o índice de vendas e ministrar online o pagamento pelos serviços prestados.

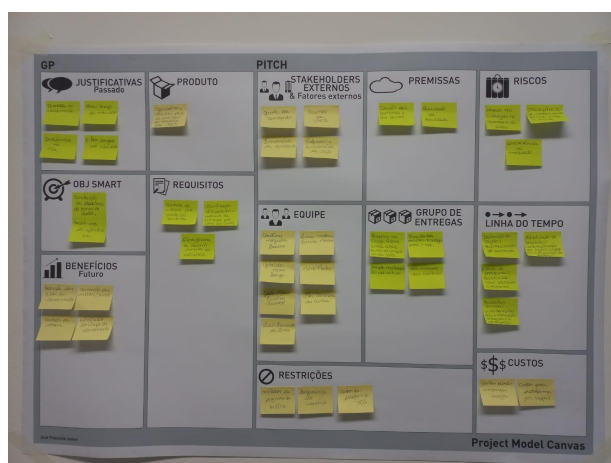
## 1.1 Canvas do Projeto (ou Canvas do Negócio)

O Canvas é um modelo estratégico para gerenciamento, desde empresarial até o ramo acadêmico, projetado para organizar, esboçar e desenvolver novos projetos.

Foi utilizado o modelo PM Canvas (Project Model Canvas), projetado e desenvolvido pelo consultor, autor e professor José Finocchio Júnior, utilizando um quadro/pitch com treze divisões.

A seguir será demonstrado, por meio da imagem do quadro e explicação dos tópicos, as anotações realizadas pelos integrantes do projeto, após diversas discussões entre os membros juntamente a orientadora Prof. Andrea Zotovici.

Figura 1 - Canvas do Projeto



Fonte: elaborado pela equipe (2022)

Abaixo seguem as especificações dos principais tópicos abordados no Canvas:

- **Justificativa:** Filas longas no intervalo, demora no atendimento, pouco tempo de intervalo e desistências na fila.
- **Objetivo Smart:** Construção de algoritmos do banco de dados., front-end do aplicativo.



- **Benefícios:** Diminuição das filas, otimização do tempo da cantina, otimização do tempo dos alunos durante o intervalo; mais espaço para vendas e, conseqüentemente, mais lucro para a cantina.
- **Produto:** Aplicativo direcionado para agendamento e retirada de pedidos.
- **Requisitos:** Controle de estoque por parte da cantina, visualização dos produtos e horários de retirada disponíveis por parte dos alunos e fluxograma de desenvolvimento do aplicativo.
- **Stakeholders externos (E fatores externos):** Não estão subordinados a equipe do projeto, cantinas e usuários do aplicativo, aplicativos de pagamento (PayPal, PicPay, Google Pay, Apple Pay, PIX).
- **Equipe:** Caroline Nogueira Soares, João Vitor Eusébio Velloso, Luan Fernando de Lima, Lucca Matheus Ferreira Mrachna e Tainá Pontes.
- **Premissas:** Adesão das cantinas e dos alunos, permissão da faculdade.
- **Grupo de Entregas:** Questionário via Google Forms entre outros alunos do campus ou da sala, pesquisa sobre quais as melhores tecnologias para o aplicativo, implementação do aplicativo e treinamento das cantinas para o uso do aplicativo.
- **Restrições:** Orçamento para inserção nas lojas de aplicativo e conhecimento da tecnologia necessária.
- **Riscos:** Discrepância de conhecimento técnico entre a equipe, concorrência no mercado e atraso nas entregas no decorrer do curso.
- **Linha do tempo:** Primeira etapa - Definição do Projeto: Reconhecimento do problema. Segunda etapa - Estudo do problema: Pesquisa de como solucionar o problema definido. Terceira etapa - Relatório Inicial: Levantamento das Informações do projeto. Quarta etapa - Finalização do relatório: Contextualização dos tópicos abordados, e finalização do relatório parcial.

- **Custos:** Custos das lojas: Android (Pagamento de correio eletrônico empresarial para upload na plataforma), e IOS (Pagamento anual para baixar e manter o aplicativo na plataforma).

## **2. Objetivos de Negócio da Solução**

Este projeto apresenta um aplicativo para pedidos e gerenciamento da cantina central do Campus Conceição da USCS - Universidade Municipal de São Caetano do Sul, visando futuramente a integração do mesmo nos demais campus.

O “IUSCS” será desenvolvido inicialmente para a utilização na USCS - Universidade Municipal de São Caetano, podendo futuramente ser adequado para outras instituições, sendo um aplicativo/software personalizado de download e utilização gratuita. Sua interface deve ser simples e intuitiva, e ele poderá ser utilizado em qualquer sistema operacional com acesso a internet. O aplicativo permitirá que os usuários possam acessar um cardápio online com todos os produtos disponíveis no estoque do estabelecimento, oferecendo a opção de pagamento online e horário no qual o usuário irá retirar o seu alimento na cantina.

Para a gestão do estabelecimento, será desenvolvida uma plataforma web onde será possível administrar os seus serviços, controlar o estoque de produtos, além de gerenciar a entrada e saída do seu caixa e gerar relatórios. A equipe deste projeto visa que este software favoreça o crescimento das vendas da cantina, otimize o tempo de atendimento, e contribua com a satisfação de seus clientes.

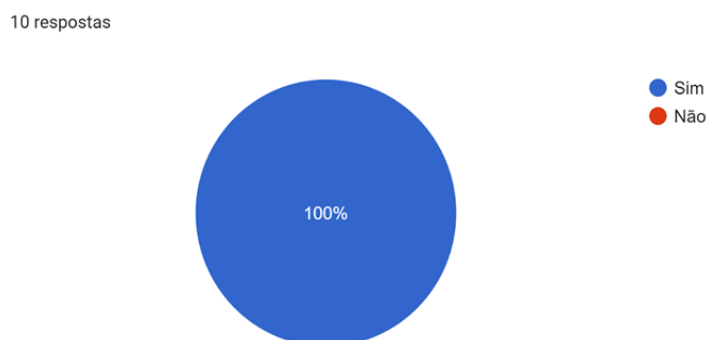
### **2.1 Pesquisa de Soluções Semelhantes**

Durante a idealização do aplicativo IUSCS, pesquisas de mercado via Google foram realizadas em busca de aplicativos que pudessem ser semelhantes a ele. Foram encontrados sites como o Consumer (2022) e o WeMobile (2016), onde a empresa do ramo alimentício pode comprar um aplicativo a ser moldado de acordo com as suas necessidades. Contudo, o IUSCS visa um aplicativo de uso gratuito, o que o torna mais acessível para as empresas e seus usuários.

## 2.2 Pesquisa de Aplicada ao Público Alvo

Foi realizada uma pesquisa dentro da Universidade Municipal de São Caetano do Sul, no dia 26 de Outubro de 2022, com um total de 10 alunos de diferentes turmas, e este foi o levantamento das respostas obtidos através do Google Forms:

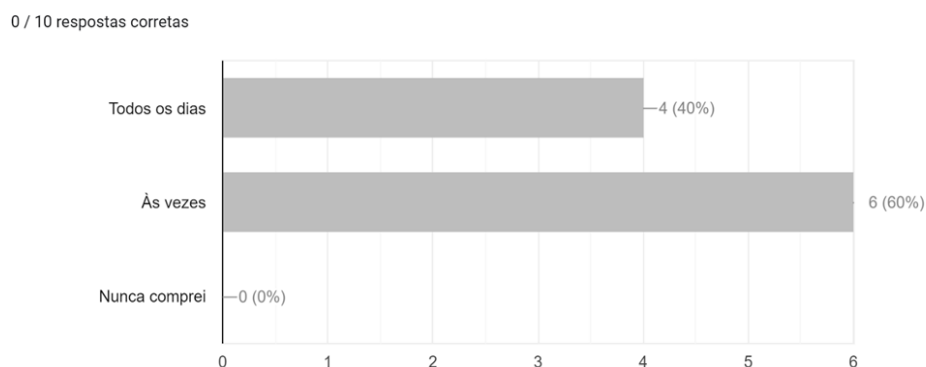
Figura 1 - Percentual de respostas referente à primeira questão abordada



Fonte: Google Forms, elaborado pela equipe deste projeto (2022)

Inicialmente na Figura 1 apresentada abaixo, nota-se que 100% das pessoas que participaram desta pesquisa utilizam ou já utilizaram a cantina da USCS para se alimentar.

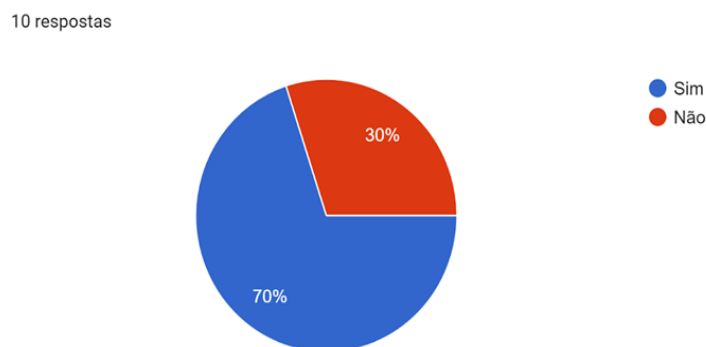
Figura 2 - Percentual de respostas referente à primeira questão abordada



Fonte: Google Forms, elaborado pela equipe deste projeto (2022)

Na Figura 2, o resultado da pesquisa mostra que 60% destes alunos compram às vezes nas cantinas da USCS, enquanto 40% delas compram todos os dias.

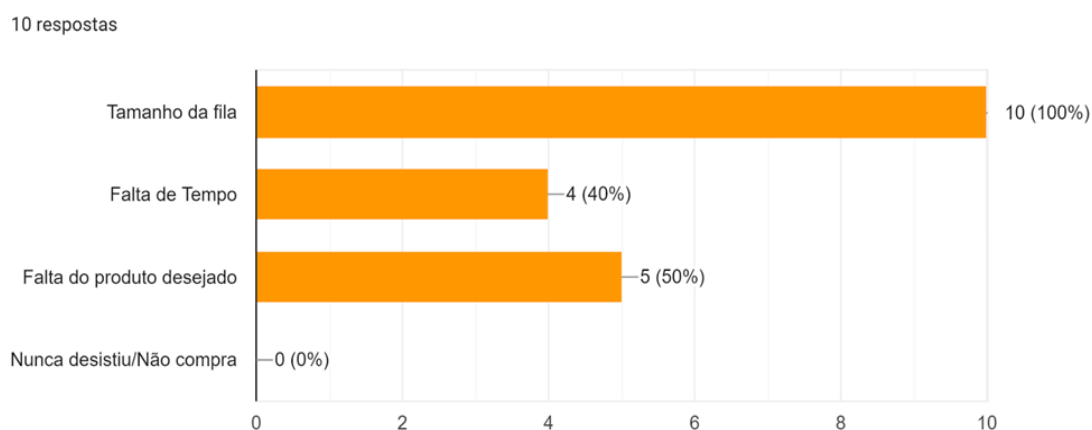
Figura 3 - Percentual de respostas referente à primeira questão abordada



Fonte: Google Forms, elaborado pela equipe deste projeto (2022)

A figura 3 refere-se ao tempo de intervalo que é imposto pela USCS e se os participantes da pesquisa conseguem comprar dentro deste período, e 30% delas informaram que não conseguem comprar dentro do tempo de intervalo, enquanto 70% delas responderam que sim.

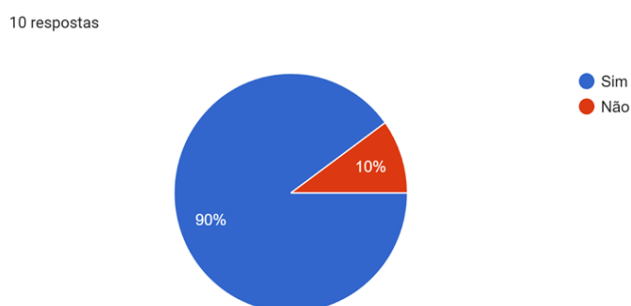
Figura 4 - Percentual de respostas referente à primeira questão abordada



Fonte: Google Forms, elaborado pela equipe deste projeto (2022)

Na Figura 4, o resultado da pesquisa mostra que 100% destes alunos já desistiram de comprar na cantina devido ao tamanho da fila, e 50% deles pela falta do produto desejado. Outros 40% informaram que já desistiram de comprar por falta de tempo.

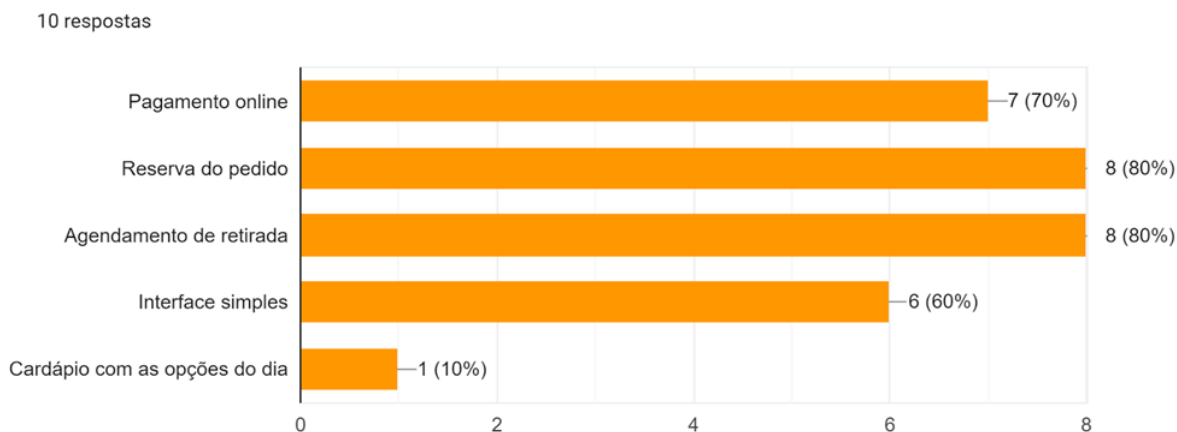
Figura 5 - Percentual de respostas referente à primeira questão abordada



Fonte: Google Forms, elaborado pela equipe deste projeto (2022)

A Figura 5 mostra a resposta de aceitação dos participantes a ideia de um aplicativo que pudesse solucionar os problemas apresentados na questão anterior (Figura 4).

Figura 6 - Percentual de respostas referente à primeira questão abordada



Fonte: Google Forms, elaborado pela equipe deste projeto (2022)

E por fim, a pesquisa revela na questão 6 (Figura 6) as funcionalidades que os alunos gostariam de ter em um aplicativo que pudesse suprir os problemas mencionados na questão 4 (Figura 4). 80% delas optaram por “Reserva do pedido” e “Agendamento de Retirada”, e em seguida 70% escolheram “Pagamento Online”. Por sequência seguem 60% optando por uma interface simples e 10% por um cardápio com as opções do dia.

### 3. Ideação do Produto

#### 3.1 Mapa de Empatia

Neste tópico serão abordados dois mapas de empatia criados com base em personagens fictícios elaborados pela equipe deste projeto:

Figura 1 - Perfil de usuário fictício, mapa de empatia

##### Definição da persona

**Nome:** Miguel Ribeiro Rocha

**Cargo:** Programador Júnior

**Idade:** 20

**Tempo na função:** 1 ano

**Formação:** Estudando Análise e Desenvolvimento de Sistemas



##### O que faz?

Responsável pela manutenção e refatoração de alguns projetos dentro de sua empresa. Está cursando a faculdade para tentar uma promoção de cargo.

##### Quais problemas enfrenta?

Devido a ter pouco tempo para organizar suas refeições, Miguel deixa para comer na faculdade, mas tem dificuldades para comprar especialmente no intervalo, pois ora enfrenta problemas com a fila ora com a falta do produto desejado.

##### Como ajudá-lo?

O aplicativo iUSCS poderá oferecer a opção de Miguel verificar o estoque da cantina da faculdade enquanto ainda estiver se locomovendo para ela, não precisando se preocupar com a falta do produto e podendo retirá-lo sem enfrentar filas.

Fonte: Criado por Lucca Mrachna, membro deste projeto.



A Figura 1 contém o Mapa de Empatia do Persona Miguel Ribeiro Rocha, um aluno universitário e cliente da cantina da universidade em que estuda. As perguntas abordadas foram: “O que faz?”, “Quais problemas enfrenta?”, e “Como podemos ajudar?”.

- **O que faz:** Responsável pela manutenção e refatoração de alguns projetos dentro de sua empresa. Está cursando a faculdade para tentar uma promoção de cargo.
- **Quais problemas enfrenta:** Devido ter pouco tempo para organizar suas refeições, Miguel deixa para comer na faculdade, mas tem dificuldades para comprar especialmente no intervalo, pois ora enfrenta problemas com a fila ora com a falta do produto desejado.
- **Como podemos ajudar:** O aplicativo IUSCS poderá oferecer a opção de Miguel verificar o estoque da cantina da faculdade enquanto ainda estiver se locomovendo para ela, não precisando se preocupar com a falta de produtos e podendo retirá-lo sem enfrentar filas.

Em resumo, o mapa apresentado aborda o porquê de Miguel se alimentar fora de casa, e os problemas que ele tem para conseguir realizar a sua refeição na faculdade, já que enfrenta filas e com falta de produtos quando chega sua vez de ser atendido.

Seguindo este mesmo modelo, temos em seguida um mapa de empatia de um Persona chamado Manuel Constantino Zanolo, Gestor da cantina em que Miguel estuda, definido com as perguntas “O que pensa e sente?”, “O que vê?”, “O que fala e faz” e “O que escuta?”.

Manuel Constantino Zanolo é casado e tem 2 filhos. Possui uma cantina em uma universidade renomada em sua cidade, com 4 funcionários para auxiliá-lo. Além da cantina, Manuel empreende uma loja de pneus e por isso não dispõe todo o seu tempo para administrar de perto a cantina.

- **O que Manuel pensa e sente:** No dia a dia sente que falha no aspecto de velocidade de atendimento que poderia ser melhorada com a ajuda de um sistema ou metodologia mais ágil.

- **O que vê:** Vê um considerável excesso de filas durante os intervalos em que está na universidade.
- **O que fala e faz:** Pede aos funcionários um aumento considerável do ritmo de trabalho e atendimento, além de ter contratado mais funcionários para tentar atender a demanda.
- **O que escuta:** Escuta reclamações sobre o excesso de fila, e falta de determinados produtos na cantina.

### 3.2 Produto Mínimo Viável (MVP)

A interface do IUSCS deve ser simples e intuitiva, e ele poderá ser utilizado em qualquer sistema operacional com acesso a internet. O aplicativo permitirá que os usuários possam acessar um cardápio online com todos os produtos disponíveis no estoque do estabelecimento, oferecendo a opção de pagamento online e horário no qual o usuário irá retirar o seu alimento na cantina.

Para a gestão do estabelecimento, será desenvolvida uma plataforma web onde será possível administrar os seus serviços, controlar o estoque de produtos, além de gerenciar a entrada e saída do seu caixa e gerar relatórios.

### 3.3 Especificações funcionais do sistema

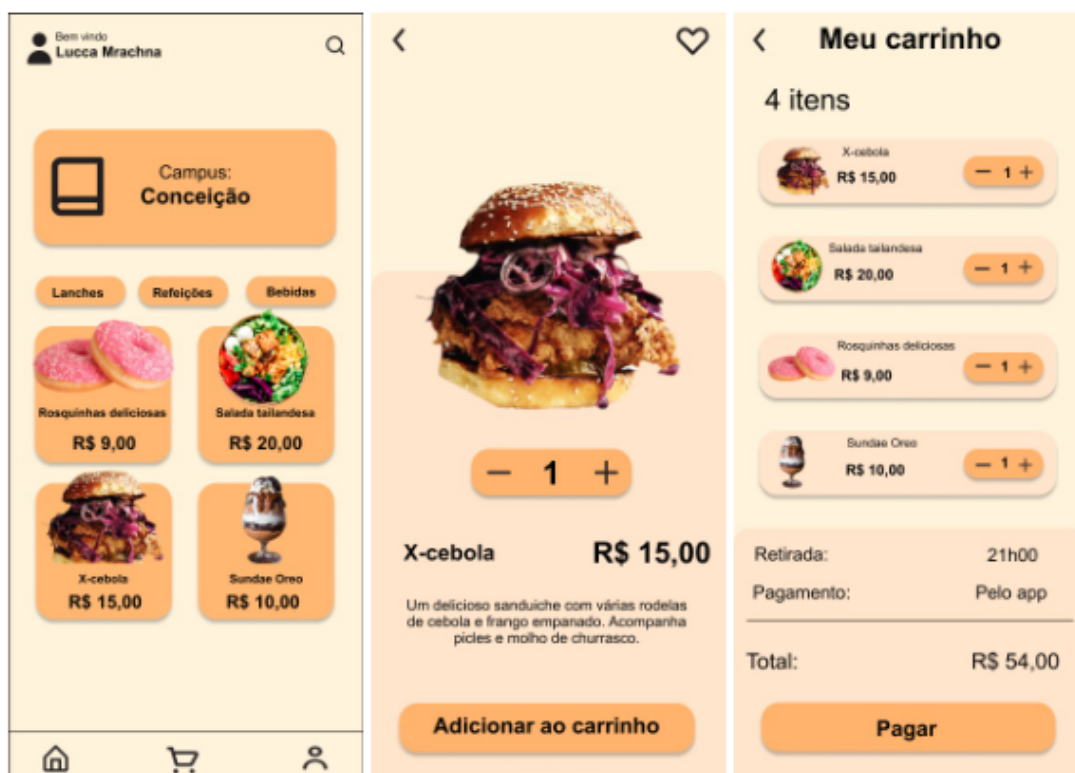
Figura 1. Tela de Login



Fonte: Criada pela equipe deste projeto.

A tela de login do aplicativo foi pensada visando um acesso simples, sem muitos detalhes visuais. Foi inspirada na tela do Twitter (2006), e sua paleta de cores foi adequada de acordo com o logo do aplicativo planejado pela equipe. Há um botão para senha esquecida e cadastro, para os primeiros acessos no app, porém é pretendido também adicionar um botão de “manter conectado” para manter o início de sessão sem a necessidade de um novo acesso, juntamente com uma possibilidade de mostrar a senha digitada pelo usuário no respectivo campo. Nesta tela, o acesso ou o cadastro, é feito com o e-mail institucional da faculdade.

Figura 2. Telas de navegação do aplicativo IUSCS



Fonte: Criada pela equipe deste projeto.

Na parte interna do aplicativo, o objetivo é criar uma navegação simples e objetiva. Foi usado como modelo o design “aplicativo”, através do Figma.

O topo exibe um pequeno retângulo com a foto e o nome do usuário. Sob ele, há um banner informando o campus atual em que o usuário se encontra, e pequenos retângulos com as categorias de produtos (lanches, bebidas, refeições, etc). Abaixo das categorias há quadrados um pouco maiores, contendo os produtos mais vendidos na cantina para facilitar ao usuário caso ele ainda não tenha feito nenhuma compra, ou as últimas compras feitas pelo usuário caso ele já tenha comprado através do aplicativo.

Tocar em um dos itens abre uma tela de confirmação com o preço e a opção de adicionar ao carrinho de compras. Para visualizar todas as opções do cardápio basta clicar no botão de uma das categorias e rolar os itens da direita para a esquerda. No canto inferior da página há três ícones, referentes à página inicial do aplicativo, ao carrinho com as compras e, por fim, uma página para o perfil do usuário, onde há configurações a respeito da conta. Por padrão, o aplicativo abre sempre na página inicial.

## CONCLUSÃO

Conclui-se que até esta etapa o projeto em desenvolvimento está em uma crescente evolução, levando em consideração a data de decisão do tema do projeto, até o presente momento.

A meta para o próximo semestre é dar continuidade a este trabalho, visando uma maior cooperação entre os integrantes, e dar início a construção das partes de programação e estética, front e back-end do aplicativo.

No primeiro mês de projeto a equipe foi formada e iniciaram-se reuniões a fim de estudar e compreender as preferências de cada um. Na semana seguinte foram declaradas as melhores ideias e em conjunto definido o tema.

No mês de Setembro a ideia escolhida foi passada à orientadora do projeto, a Professora Andrea Zotovici, a qual aprovou o tema. Da segunda até a última semana de Setembro a equipe se focou em iniciar o relatório.

O mês de Outubro foi onde o grupo começou a desenvolver os primórdios da interface do aplicativo, e até o fim de outubro a interface já estava pronta. No último mês, Novembro, foi onde aconteceram revisões dentro e fora do projeto. Durante este mês, mudanças foram feitas, além de atualizações no relatório e até mesmo revisões das preferências de cada integrante, para assim podermos dar início a nova etapa do projeto. E mesmo com diversos obstáculos ocorridos durante o processo, o grupo se manteve focado e determinado com a conclusão do projeto, e assim continuará para o próximo semestre.

## REFERÊNCIAS

ARAGÃO, Hannah. **Alimentação fora de casa representa R\$ 164,4 bilhões dos gastos em 2021, diz pesquisa.** São Paulo: FDR, 2022.

NUNES, Mariana. **Compras de mercado por delivery ganham espaço na rotina dos brasileiros.** São Paulo: IFOOD NEWS, 2021.

VIECELI, Leonardo. **Celular chega a mais da metade das crianças e dos adolescentes de 10 a 13 anos.** São Paulo: Folha, 2022.

## APÊNDICE A - Relatório de Participação

### Cronograma de Atividades

Data	Atividades Realizadas	Participantes
18/08/2022	Escolha do tema do projeto	Caroline Soares João Vitor Velloso Luan Lima Lucca Mrachna Tainá Pontes
27/08/2022	Discussão e preenchimento acerca dos tópicos do Canva e do Fluxograma	Caroline Soares João Vitor Velloso Luan Lima Lucca Mrachna Tainá Pontes
13/09/2022	Desenvolvimento inicial do relatório	Caroline Soares João Vitor Velloso
26/10/2022	Elaboração e aplicação das pesquisa de campo	Caroline Soares Lucca Mrachna
30/10/2022	Elaboração dos protótipos do aplicativo	João Vitor Velloso Luan Lima Lucca Mrachna
30/10/2022	Elaboração de persona e mapa de empatia	Caroline Soares Lucca Mrachna
08/11/2022	Desenvolvimento do conteúdo dos tópicos de hardware e software	João Vitor Velloso
08/11/2022	Revisão e edição do relatório parcial	Luan Lima Tainá Pontes
12/12/2022	Revisão final	Caroline Soares
13/12/2022	Entrega	Caroline Soares João Vitor Velloso Luan Lima Lucca Mrachna Tainá Pontes



**APÊNDICE B - Pesquisa de Aplicada ao Público Alvo**

1 - Você utiliza as cantinas da USCS para se alimentar?

- ☐ Sim
- ☐ Não

2 - Com que frequência você compra nas cantinas? (Múltipla escolha)

- ☐ Todos os dias
- ☐ Às vezes
- ☐ Nunca comprei

3 - Você consegue comprar dentro do tempo de intervalo entre as aulas?

- ☐ Sim
- ☐ Não

4 - Você já desistiu de comprar na cantina devido a algum desses motivos? (Múltipla escolha)

- ☐ Tamanho da fila
- ☐ Falta de tempo
- ☐ Falta do produto desejado
- ☐ Nunca desistiu / Não compra

5 - Você utilizaria um aplicativo que solucionasse alguns desses problemas mencionados anteriormente?

- ☐ Sim
- ☐ Não

6 - Quais funções você gostaria que um aplicativo para essa finalidade tivesse? (Múltipla escolha)

- ☐ Pagamento online
- ☐ Reserva do pedido
- ☐ Agendamento da retirada
- ☐ Interface simples
- ☐ Cardápio com as opções do dia