

PEDEJÁ – RELATÓRIO DO PROJETO DE APLICATIVO DE DELIVERY

Integrantes da Equipe

Marcos Guilherme Silva da Cruz – 12723213780

Rafaela Vitória Bastos Lima Duarte – 1272227460

Yago Ângelo da Silva Passos – 12725152333

Sérgio Santiago Oliveira Lisboa – 12724114613

Jean Victor Alves de Jesus – 12725161398

Paulo Vitor Moreira dos Santos – 12723111472

Caio Caribé Silva – 1272417970

Sumário

1. Introdução
 2. Informações Gerais do Projeto
 3. Wireframes das Telas do Sistema
 4. Protótipos de Alta Fidelidade
 5. Princípios de Usabilidade Aplicados
 6. Considerações Finais
 7. Referências
-

1. Introdução

Este relatório tem como objetivo documentar o desenvolvimento do projeto "PedeJá", um aplicativo de delivery de comida. O projeto foi realizado no contexto da disciplina de Desenvolvimento de Interfaces, com foco na criação

de um sistema funcional e visualmente coerente, utilizando princípios de design, usabilidade e tecnologias web.

2. Informações Gerais do Projeto

Nome do Projeto: PedeJá

Objetivo: Desenvolver um aplicativo de delivery que permita aos usuários se cadastrarem, realizarem login, visualizarem produtos disponíveis e efetuarem pedidos de forma rápida e intuitiva.

Público-alvo: Usuários que desejam fazer pedidos de comida de forma mais ágil e prática, utilizando um ambiente digital familiar.

Tecnologias Utilizadas:

- **Frontend:** HTML5, CSS3, JavaScript
- **Design de Interfaces:** Figma

Link: [Protótipo no Figma](#)

3. Wireframes das Telas do Sistema

Os wireframes foram elaborados como representações iniciais das principais páginas do sistema, com foco na estruturação dos elementos antes da aplicação do layout visual final.

Telas Desenvolvidas pelo Figma:

- **Login:** Formulário de acesso com campos de e-mail e senha.
- **Cadastro:** Formulário de inserção de dados pessoais.
- **Home Page:** Interface inicial com opções de navegação e destaque de conteúdo.
- **Página da Loja:** Exibição dos restaurantes ou estabelecimentos, com nome, imagem, avaliação e distância.
- **Página de Produtos:** Lista dos produtos disponíveis em uma loja específica, com imagem, nome e preço.
- **Descrição do Produto:** Detalhes individuais de um produto selecionado, incluindo descrição, valor, botão de adicionar ao carrinho e personalizações (se houver).

- **Carrinho:** Tela de resumo dos itens selecionados para compra, com opção de alterar quantidades, excluir itens e prosseguir para finalização do pedido.

As telas desenvolvidas em HTML, CSS e Javascript para apresentação foram organizadas nos arquivos `login.html`, `cadastro.html` e `homePage.html`.

4. Protótipos de Alta Fidelidade

Os protótipos de alta fidelidade foram desenvolvidos com base nos wireframes iniciais, utilizando cores, tipografia e espaçamento definidos. Os arquivos finais encontram-se em `src/assets/` e representam a versão visual definitiva do aplicativo.

Protótipos:

- **Login – screen.png:** Tela de autenticação com fundo escuro e campos destacados.
- **Play – screen (1).png:** Tela inicial com interface moderna, uso de ícones e contraste de cores.
- **burger.png:** Ícone de menu lateral utilizado na versão mobile.

Os protótipos buscam representar fielmente a experiência proposta ao usuário.

5. Princípios de Usabilidade Aplicados

Durante o desenvolvimento do sistema, foram aplicadas 08 heurísticas de usabilidade propostas por Jakob Nielsen:

5.1 Visibilidade do Status do Sistema

Mensagens de feedback ao usuário (como erros no login) são previstas e podem ser facilmente integradas via JavaScript.

5.2 Correspondência com o Mundo Real

Uso de termos e ícones amplamente reconhecidos, como “login”, “cadastro” e o menu tipo “hambúrguer”.

5.3 Controle e Liberdade do Usuário

Navegação livre entre as telas principais, com estrutura que respeita a autonomia do usuário.

5.4 Consistência e Padrões

Elementos visuais como botões, cores e fontes seguem um padrão coeso entre todas as páginas.

5.5 Prevenção de Erros

Formulários com campos obrigatórios e validação básica garantem uma boa experiência e reduzem falhas.

5.6 Reconhecimento em vez de Memorização

Botões e links visíveis, ícones familiares e estrutura visual previsível facilitam o uso contínuo.

5.7 Flexibilidade e Eficiência de Uso

Interface responsiva, adaptada tanto para usuários de desktop quanto dispositivos móveis.

5.8 Estética e Design Minimalista

Layout limpo, sem elementos em excesso, com foco no conteúdo e na clareza visual.

6. Considerações Finais

O projeto PedeJá foi desenvolvido com base em boas práticas de design e usabilidade, priorizando a clareza, funcionalidade e estrutura visual. A proposta não visa reinventar o modelo de delivery, mas sim entregar uma solução sólida, coerente e funcional, com base em padrões de mercado. O uso das heurísticas de Nielsen e ferramentas como Figma foram essenciais para o alinhamento entre proposta visual e experiência do usuário.

7. Referências

NIELSEN, Jakob. *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Nielsen Norman Group, 1994. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

MDN Web Docs. HTML, CSS e JavaScript. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/>