Apresentação sobre o protótipo da cantina

Análises de Projeto Web

Alunas: Anna Peixoto, Beatriz Mariah, Giovana Santana e Thayná Kirsten ETEC de Itanhaém





INTRODUÇÃO

Protótipo da Cantina

A criação do nosso aplicativo "Lanche no Ponto" teve início com a proposta do professor Augusto Fabiano de desenvolver um projeto de protótipo que suprisse a defasagem de certas áreas do âmbito escolar.

Começamos discutindo sobre os possíveis temas com problemas que poderíamos utilizar para abordar na execução do nosso protótipo.





A IDEIA

No início, sabíamos que deveríamos pesquisar os atrasos presentes no ambiente escolar e assim, de forma crítica, analisar as respectivas relevâncias de cada tema e desenvolver um aplicativo voltado a resolução desses problemas, suprindo a necessidade encontrada.







A IDEIA

Escolhemos a cantina pois, de certa forma, ela não é prática, já que inevitavelmente há sempre uma fila enorme nos horários comerciais para a compra de lanches, doces, refeições, bebidas, etc.

Então, criamos uma interface para suprir a necessidade da cantina em organizar a fila, e facilitar os pedidos da cantina.



DESENVOLVIMENTO

Como foi a criação do protótipo

O desenvolvimento do protótipo do aplicativo da cantina, começa com a pesquisa de campo, onde identificamos os principais problemas e oportunidades de melhoria no serviço.

O início foi de testes, exploramos as ferramentas que o Figma nos disponibiliza e de acordo com nossas ideias decidimos como iríamos manipulá-las.



DESENVOLVIMENTO

Como foi a criação do protótipo

A partir disso, são definidas as funcionalidades do aplicativo, como cardápio digital, pedidos online e pagamento digital.

Ao todo, o desenvolvimento foi satisfatório e conseguimos realizar as ideias que gostaríamos de ter colocado no protótipo.



