

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

MVP 2

Projeto da Interação Humano-Computador e da Interface do Usuário

UX Experiência do Usuário e Interação Humano Computador
Fernanda Andrade Cordeiro (4052023000232)

07/2023

Domínio de aplicação e sistemas existentes

Descrição do produto

O produto mobile pesquisado consiste em um **planejador de refeições semanal** para o público brasileiro. Ao buscarmos por esse tipo de produto online, encontramos diversas opções que, em sua maioria, não oferecem boa variedade de pratos para o público nacional e/ou deixam a desejar em features para tornar a experiência do usuário mais personalizada.

Descrição do domínio

O planejamento de refeições possui duas grandes etapas: a primeira é a preparação e a segunda é a execução. Na etapa de preparação são desenvolvidas as seguintes tarefas: escolha dos pratos a serem feitos em certo período (dia ou semana, normalmente), a compra dos ingredientes de acordo com os pratos escolhidos. Na etapa de execução são realizadas as seguintes tarefas: cozinhar os ingredientes e em alguns casos porcionar as refeições em marmitas ou servir a refeição imediatamente.

Para este projeto é importante entender os fatores decisores de cada etapa, para que as funcionalidades do aplicativo atendam de melhor forma cada perfil de usuário e suas necessidades.

Preparação

Na escolha dos pratos fatores que podem influenciar a escolha são: preferências por ingredientes, facilidade da receita, tempo disponível para a execução do prato, alimentos disponíveis para a receita, período do ano, dietas, valor dos ingredientes, se será comido em casa ou fora, quantas pessoas vão comer, se será consumido no momento ou não.

Na compra dos ingredientes há os seguintes fatores decisores: preço, marca, qualidade percebida, validade do produto, se a compra será diária, semanal ou mensal, como transportar os ingredientes para casa.

Execução

Ao cozinhar os ingredientes em refeições podem ser levados em consideração os seguintes fatores: disponibilidade de tempo, quando o alimento será consumido, quantidade que será feita, recursos e ferramentas disponíveis.

Na última etapa é necessário apenas decidir como esse alimento será guardado, será congelado se a data de consumo for mais distante, apenas guardar na geladeira para uma data de consumo mais próxima, ou consumir esse alimento imediatamente após o preparo.

Personas

Persona 1

Descrição	Comportamento
Luiz, gênero masculino, 48 anos, casado, mora com a esposa e dois filhos e trabalha presencialmente.	<ul style="list-style-type: none">• Gosta de cozinhar;• Faz compras mensais e semanais;• Cozinha para a família;• Aos finais de semana faz pratos especiais para a família;• Compra sempre os mesmos ingredientes e planeja as refeições a partir deles.
Frustrações	Objetivos
<ul style="list-style-type: none">• Chega cansado do trabalho e ainda precisa cozinhar;• Não gosta de ir ao mercado;• Os filhos têm preferências alimentares que restringem o que pode ser feito.	<ul style="list-style-type: none">• Melhorar a alimentação da família;• Ter mais tempo para interagir com a família quando chega do trabalho;• Mais agilidade quando vai ao mercado com uma lista;• Encontrar pratos que todos da casa gostem;• Perder peso.

Persona 2

Descrição	Comportamento
Gabriela, gênero feminino, 31 anos, namora, mora sozinha, mas recebe o namorado em casa uma vez por semana, trabalha em dois empregos presencialmente.	<ul style="list-style-type: none">• Gosta de cozinhar;• Cozinha para ela na maioria das vezes, mas dois dias por semana cozinha também para o namorado;• Faz marmitas para comer em casa e no trabalho;• Faz compras mensais e semanais.
Frustrações	Objetivos
<ul style="list-style-type: none">• Pouco tempo para preparar as refeições;• Quer reduzir custos com a alimentação;• Às vezes subestima quanta comida precisa e precisa comprar mais no mercado ao longo do mês quando não tem muito dinheiro disponível;	<ul style="list-style-type: none">• Quer controlar a glicose e a pressão arterial;• Planejar melhor a alimentação para diminuir essa tarefa dos dias que já são corridos;• Economizar fazendo compras mais otimizadas.

Cenários e objetivos

Cenário 1

Luiz chegou tarde do trabalho e deseja preparar o jantar para a família, mas como seus filhos têm um paladar seletivo, ele busca receitas que agradem a todos.

Objetivo: Encontrar uma receita a partir do filtro com os perfis cadastrados no aplicativo (Luiz, esposa e dois filhos) para encontrar gostos em comum.

Cenário 2

Gabriela está preparando-se para planejar o cardápio da semana e precisa saber quais pratos preparará e quanto de cada ingrediente precisa comprar para aquela semana.

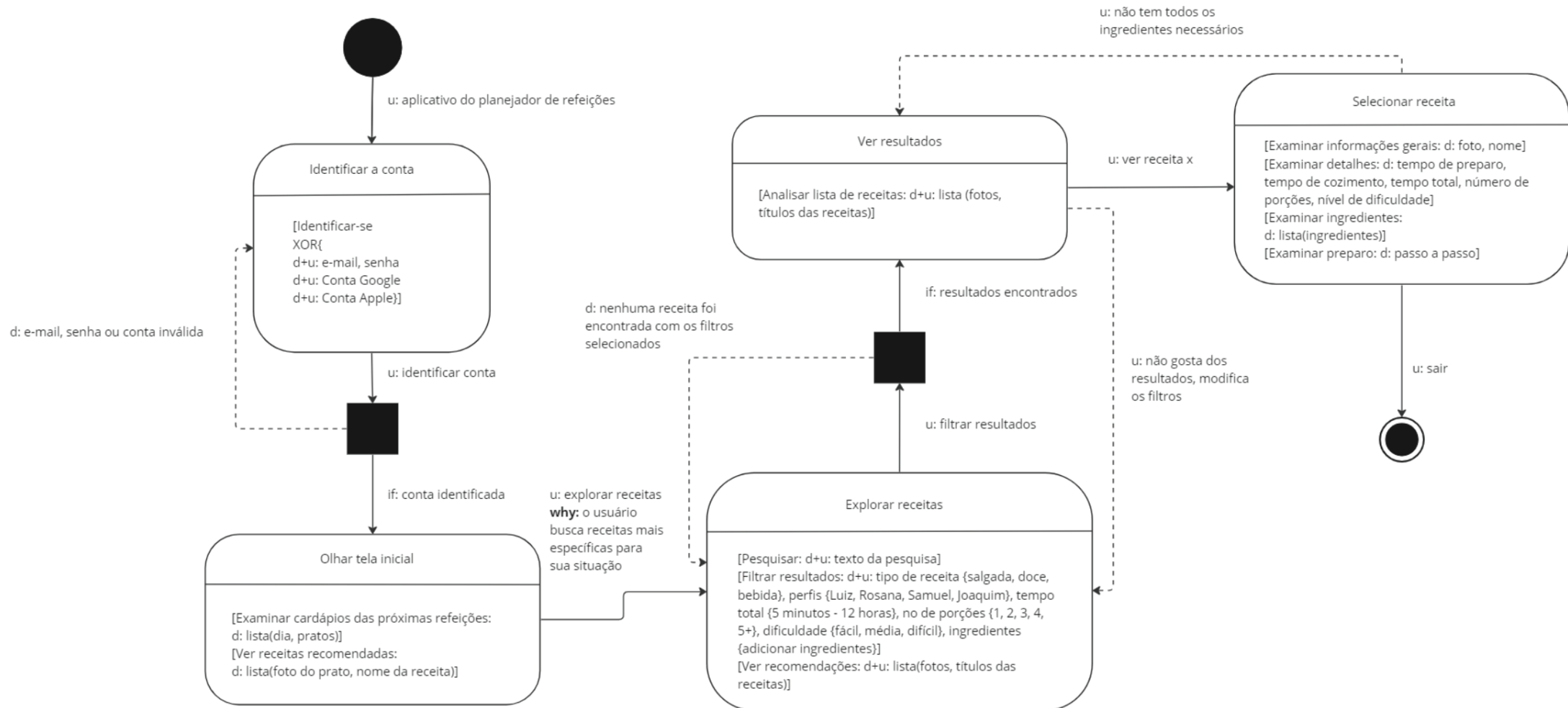
Objetivo: Construir um cardápio que agrade para a semana e gerar uma lista de compra dos ingredientes necessários para o período.

Protótipo de alta-fidelidade

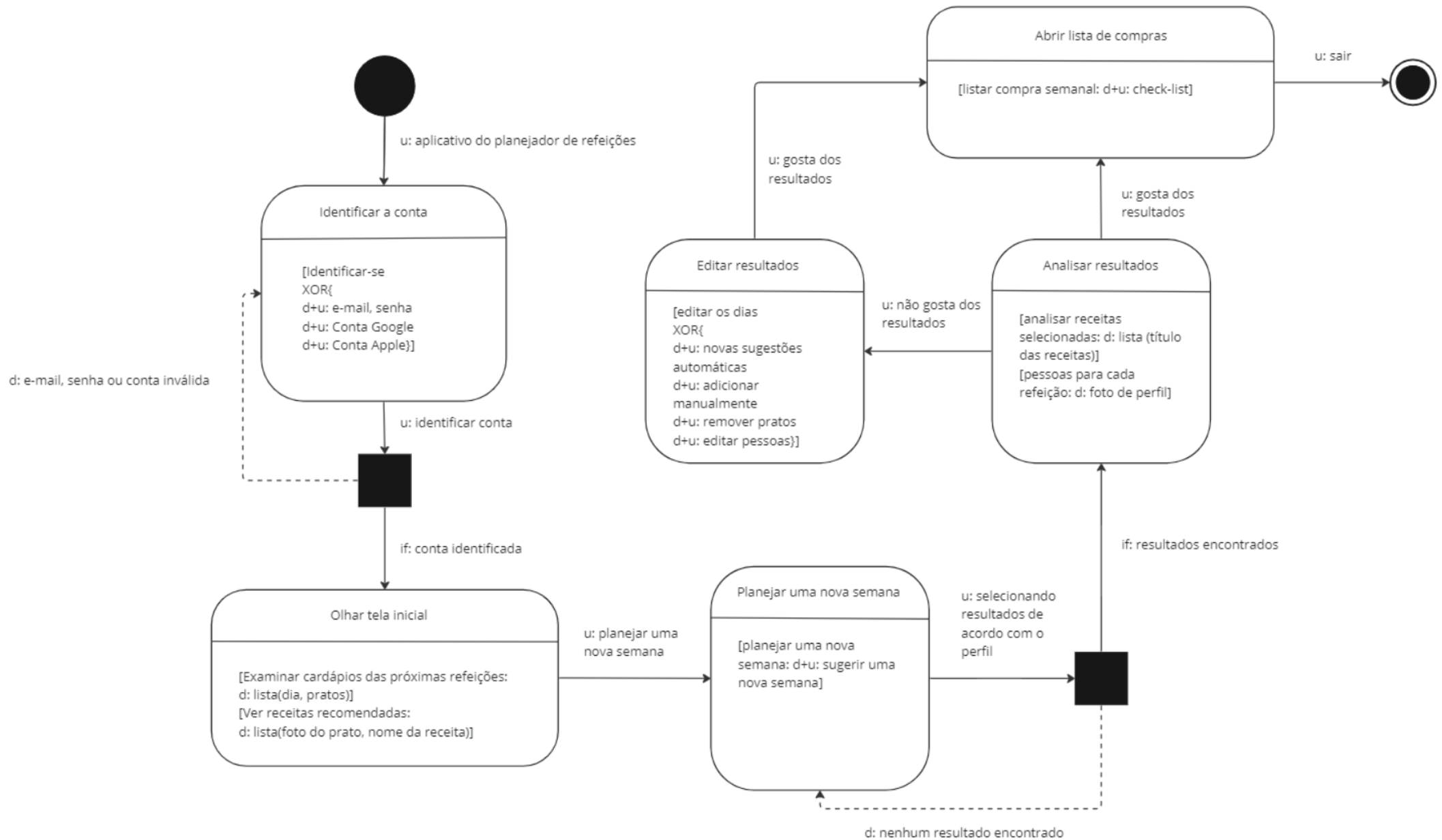
A visualização do protótipo no Xd está disponível neste link:

<https://xd.adobe.com/view/35e33908-9a46-4361-95de-0ca2485984eb-60b0/>

Modelo de Interação MoLIC: Cenário 1

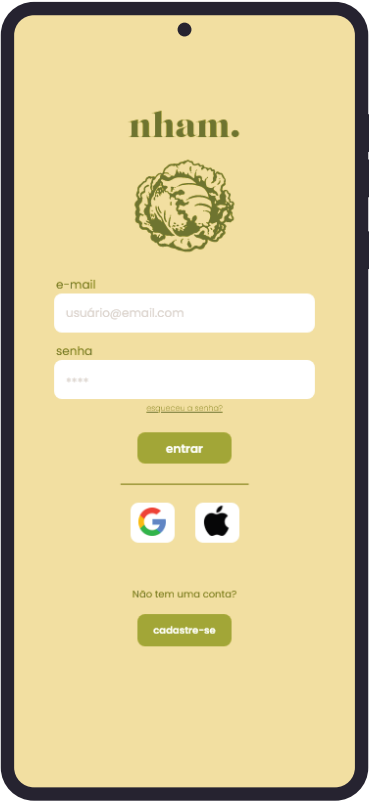


Modelo de Interação MoLIC: Cenário 2



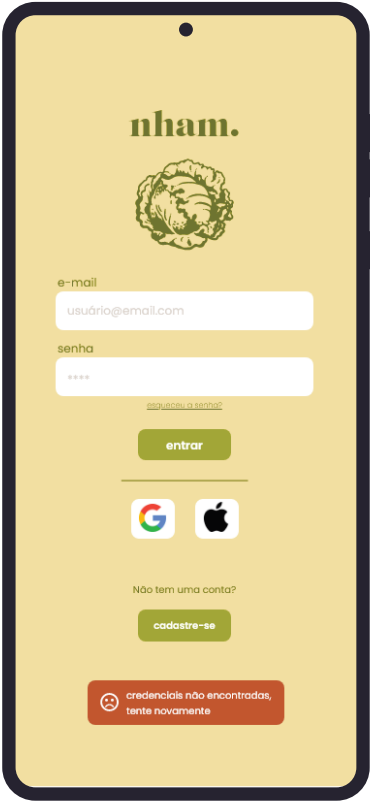
User Interface: Cenário 1

I. Login



Componentes utilizados:
campos de formulário,
botões de ação, hiperlink.

II. Login (erro)



Componentes utilizados:
campos de formulário,
botões de ação, hiperlink.

III. Home



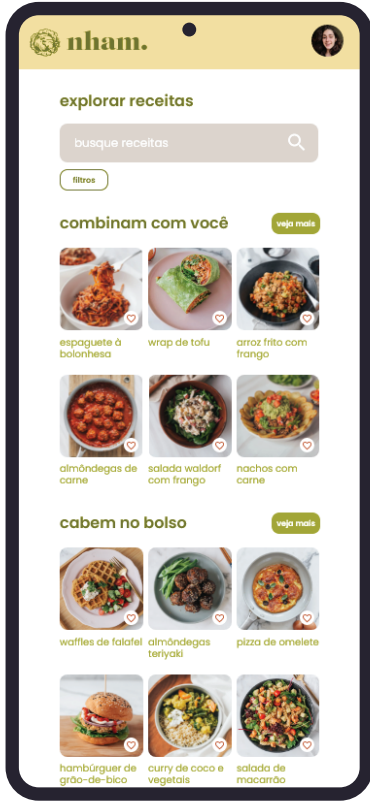
Componentes utilizados:
botões de ação, carrossel,
menu oculto, rolagem.

IV. Home (menu oculto)



Componentes utilizados:
botões de ação, carrossel,
menu oculto, rolagem.

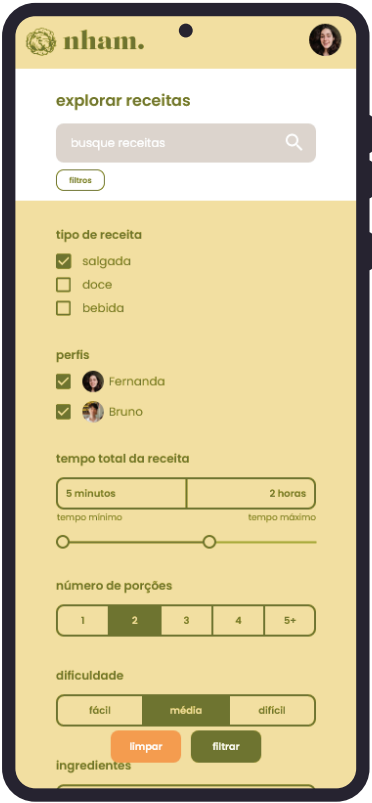
V. Explorar receitas



Componentes utilizados:
campo de busca, botões de
ação, menu oculto, rolagem.

User Interface: Cenário 1

VI. Explorar receitas (filtros)



Componentes utilizados:
campo de busca, botões de ação, menu oculto, slider, lista de seleção, rolagem.

VII. Explorar receitas (resultados erro)



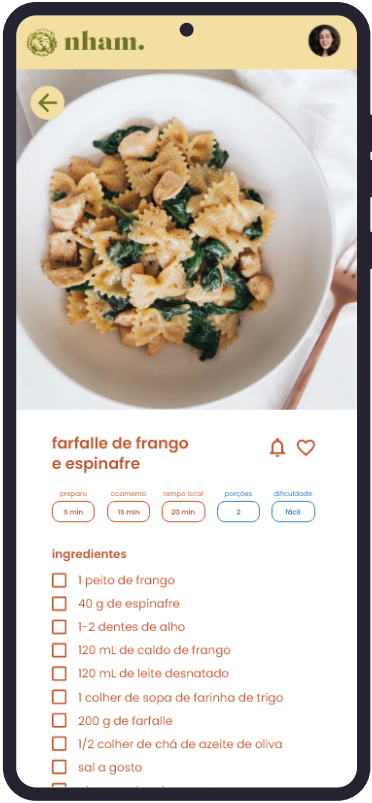
Componentes utilizados:
campo de busca, botões de ação, menu oculto, chips, carrossel (chips).

VIII. Explorar receitas (resultados)



Componentes utilizados:
campo de busca, botões de ação, menu oculto, chips, carrossel (chips).

IX. Página da receita



Componentes utilizados:
botões de ação, menu oculto, lista de seleção, rolagem.