

Projeto do sistema iTable

Gabriela Levy Lora

Definição dos objetivos

O aplicativo iTable é um sistema de busca e reservas de bares e restaurantes que oferece aos usuários a possibilidade de descobrir novos estabelecimentos e ainda economizar dinheiro. Com a ampla oferta de bares e restaurantes atualmente, muitas pessoas ficam indecisas em escolher um local para visitar. O iTable facilita esse processo, oferecendo recomendações personalizadas baseadas nas preferências do usuário, como tipo de comida, localização e preço.

Além disso, o iTable apresenta informações sempre atualizadas sobre os estabelecimentos, utilizando fontes confiáveis como Google, Tripadvisor, Yelp e as redes sociais do estabelecimento. Isso garante que os usuários tenham acesso às informações mais precisas, como horários de funcionamento, menus e avaliações de outros clientes.

Uma das principais vantagens do iTable é a possibilidade de reservar mesas em horários de menor fluxo, quando os estabelecimentos geralmente têm menos movimento. Isso é uma ótima oportunidade para os usuários que desejam economizar dinheiro e evitar filas. Para fazer uma reserva, basta selecionar o horário desejado e realizar o pagamento pelo aplicativo. O usuário receberá um voucher para apresentar no estabelecimento, garantindo o desconto.

Vale ressaltar que o administrador do estabelecimento também pode atualizar as informações sobre o seu local no aplicativo, para garantir que os usuários tenham acesso às informações mais recentes. Essa interação entre os estabelecimentos e os usuários do iTable é uma forma de garantir uma experiência mais completa e satisfatória para todos.

Em resumo, o iTable é uma ferramenta útil para quem deseja encontrar novos bares e restaurantes, além de economizar dinheiro e evitar filas. Com a possibilidade de reservas em horários de menor fluxo e descontos exclusivos, os usuários têm ainda mais motivos para experimentar novos estabelecimentos e desfrutar de uma experiência gastronômica única.

Cenários e Personas

Personas



Necessidades

- Experimentar coisas novas e se aventurar em novas experiências; F13
- Conhecer pratos de diferentes culturas; E11
- Valorizar a qualidade e a apresentação da comida; E06
- Ter uma experiência única e de alta qualidade. C19; B30

Frustrações

- Experiência gastronômica comum e previsível; C05; F05
- Restaurantes não correspondem às expectativas de qualidade e apresentação da comida; F10
- Dificuldade em escolher um restaurante devido à falta de informações ou avaliações online. C19; B30

Apps




Comportamento

- ⌚ Compartilha fotos e avaliações de restaurantes no Instagram E06; E10
- ⌚ Busca por lugares bem avaliados mas toma precaução com as avaliações pagas. C23; B22; E22
- ⌚ Salva uma lista de lugares para visitar. F22; C08; E04; E10
- ⌚ Procura por lugares próximo de casa, pois tem medo de ir para um lugar longe E13

Nome Rafaela	30 Anos
Designer	
Aventureira - Curiosa - Aberta a experimentar coisas novas	
"Para mim, a gastronomia é uma forma de viajar pelo mundo sem sair da minha cidade. Adoro experimentar pratos exóticos e diferentes, e valorizo muito a qualidade e a apresentação da comida."	

Persona Rafaela

Os objetivos da Rafaela são muito variados e refletem sua personalidade aventureira e curiosa. Ela está sempre buscando novas experiências, tanto na vida profissional quanto na pessoal. Quando se trata de gastronomia, sua paixão, Rafaela adora experimentar pratos de diferentes culturas e valoriza muito a qualidade e a apresentação da comida. Para ela, a gastronomia é uma maneira de viajar pelo mundo sem sair da cidade, e sempre está disposta a pagar mais por uma experiência única e de alta qualidade. Podemos dizer que os objetivos da Rafaela giram em torno de sua busca por novas aventuras gastronômicas, pela valorização da qualidade e da apresentação dos pratos, e pela possibilidade de ter experiências únicas e inesquecíveis. São objetivos que refletem sua personalidade aventureira e curiosa, e que a levam a estar sempre em busca de novas informações e conhecimentos sobre diversos assuntos. Além disso, Rafaela deseja socializar e conhecer novas pessoas em seus passeios gastronômicos, o que torna ainda mais importante para ela a qualidade e a sofisticação dos lugares que frequenta.



Necessidades

- F04 • Encontrar restaurantes sofisticados;
- B07 • Valorizar a sofisticação e a autenticidade da gastronomia;
- B22; D18 • Preparar todos o itinerário para a experiência.

Frustrações

- B09 • Encontrar restaurantes com pratos sem criatividade;
- C13; E13 • Encontrar lugares com serviços de má qualidade, como garçons mal treinados ou atendimento lento;
- C10; F11; F30; • Encontrar lugares muito cheios ou barulhentos, que prejudicam a experiência gastronômica.

Apps



Comportamento

- ⌚ Vai por sugestões dos colegas e em redes sociais C08; D15; F15
- ⌚ Pesquisa bastante antes de decidir onde comer C15; C20; E22
- ⌚ Liga para o local para saber mais informações antes de ir B19; D28; D28; E28
- ⌚ Procura por cervejas artesanais C09

Nome	Tiago
Anos	34
Médico	
Exigente - Apreciador de boas comidas - Busca por autenticidade	
"Gosto de descobrir novos restaurantes e experimentar pratos autênticos de diferentes culturas. Para mim, a gastronomia é uma forma de apreciar as nuances e sabores únicos de cada região, acompanhados por um	

Persona Tiago

Tiago gosta de experimentar pratos autênticos e sofisticados. Ele valoriza a qualidade dos ingredientes e a apresentação dos pratos. Procura restaurantes que ofereçam sabor e elegância, permitindo que ele aprecie as nuances e sabores únicos de cada região.

Nas horas vagas, Tiago sai para jantar em locais sofisticados e autênticos. Gosta de lugares tranquilos e que tenham uma boa seleção de rótulos para acompanhar as refeições. Ele pesquisa bastante antes de decidir onde comer e utiliza o Local Guide e o OpenTable para avaliar e reservar mesas em restaurantes de alta qualidade.

Tiago busca por restaurantes sofisticados que valorizem a autenticidade da gastronomia. Ele quer ter uma experiência única e de alta qualidade, apreciando as nuances e sabores únicos de cada região. Preparar todo o itinerário para a experiência é importante para ele, pois assim pode garantir que tudo saia conforme o planejado.

Porém, algumas frustrações podem prejudicar a experiência gastronômica de Tiago, como pratos sem criatividade, serviços de má qualidade e lugares muito cheios ou barulhentos.

No geral, Tiago é exigente que busca por experiências únicas e sofisticadas na gastronomia. Encontrar lugares que atendam a essas expectativas é crucial para que ele tenha uma experiência gastronômica memorável.

Cenário

Cenário 1 de Rafaela:

Rafaela decidiu ir a um novo restaurante no final de semana que todos estão comentando nas redes sociais. O lugar tem uma temática diferente e ela esperava poder tirar algumas fotos para postar em seu feed e fazer um vídeo de recomendação. Ela não procurou informações mais detalhadas sobre o lugar. Ao chegar, percebeu que havia fila para entrar e que o lugar estava muito lotado, então ela não conseguiu uma mesa boa. Mesmo assim, ela esperou. Quando foi atendida, não teve uma boa experiência. Como o local estava com a capacidade máxima, o atendimento não deu conta de tantos clientes e a comida demorou a chegar em sua mesa. Apesar disso, a comida estava muito boa, mas ela não conseguiu ter a experiência que gostaria do local. Rafaela pensou que poderia ter ido em outro dia da semana em um horário mais vazio, mas ficou na dúvida, já que o lugar novo está sendo muito comentado nas redes sociais e talvez não houvesse um dia em que o lugar estivesse mais exclusivo.

Cenário 2 de Rafaela:

Rafaela estava em busca de um novo restaurante para desfrutar de uma experiência única e memorável. Depois de uma pesquisa cuidadosa na internet para escolher um local para ir conhecer, ela encontrou um com boas avaliações e ficou encantada com as opiniões positivas. Ansiosa para provar o que o restaurante tinha a oferecer, Rafaela tomou a decisão de visitar. No entanto, ao chegar lá ela percebeu que os pratos eram mal executados e que não pareciam com as avaliações que ela tinha visto na internet e as fotos que o local tinha postado na Internet. Ela foi olhar as informações que o lugar tinha disponibilizado na internet e percebeu que algumas das informações estavam desatualizadas e algumas faltando. Ela sentiu que talvez poderia pesquisado mais as informações do lugar já que as informações principais não estavam completas.

Cenário 1 de Tiago:

Tiago é um grande apreciador de boas comidas, e por isso, ele sempre procura restaurantes renomados para experimentar novos pratos e sabores. Recentemente, ele ouviu falar muito bem de um restaurante famoso, e decidiu fazer uma reserva com antecedência para garantir que poderia ter a oportunidade de experimentar a comida sofisticada e autêntica que o lugar oferecia. Quando ele chegou ao restaurante, no entanto, Tiago descobriu que havia uma longa espera e que não havia mesas disponíveis naquele momento. Embora ele estivesse frustrado com a situação, ele não procurou saber mais sobre o restaurante, como o fato de que poderia estar lotado ou que poderia haver atrasos no serviço. Tiago se arrependeu de não ter ligado para o restaurante antes de fazer a reserva para saber mais sobre o tempo de espera, e percebeu que deveria ter se programado melhor para ir ao local, garantindo assim uma experiência gastronômica única e inesquecível.

Cenário 2 do Tiago:

Tiago estava super empolgado para conhecer o novo restaurante da cidade que seus amigos tanto falavam. Ele preparou tudo durante a semana para aproveitar o tempo livre com sua esposa e outro casal de amigos. Quando chegaram lá, ficaram todos impressionados com o atendimento incrível e a decoração sofisticada. Eles conseguiram a melhor mesa, com uma vista maravilhosa da cidade - exatamente como nos reviews que Tiago tinha lido na internet. Enquanto esperavam pelo menu, Tiago comentou com seus amigos sobre suas expectativas em relação à comida. Ele estava animadíssimo para experimentar pratos novos e diferentes, já que o restaurante tinha preços mais elevados do que os outros lugares que ele costumava frequentar. No entanto, quando o menu chegou, ele ficou um pouco desapontado ao ver que não havia nada muito diferente do que ele já tinha experimentado antes em outros restaurantes. Tiago se sentiu frustrado, porque estava esperando encontrar algo novo e sofisticado. Ele tinha ouvido tantos elogios sobre o restaurante e estava disposto a pagar mais caro por isso. Ele queria ter uma experiência única e memorável, mas acabou se decepcionando.

Objetivos

Objetivo 1: Buscar e consultar detalhes e informações sobre um estabelecimento.

Para preparar-se e escolher um local para visitar, o usuário pode buscar por um restaurante em específico ou pelos recomendados. Dessa forma, ele poderá visualizar as principais informações do estabelecimento, como horários de maior visitação, quantidade de mesas disponíveis para reserva, horário de funcionamento, cardápio, endereço, reviews, entre outros. Isso permitirá que o usuário decida se deseja fazer uma reserva neste estabelecimento ou continuar buscando outras opções de local.

O usuário poderá acessar a lista de busca ou a tela inicial do aplicativo, com alguns lugares que o aplicativo oferece recomendando ao perfil do usuário. Para buscar um estabelecimento, basta acessar a página de Busca fazer um filtro de data e horários, quantidade de lugares na mesa e buscar por termo, nome do estabelecimento e/ou lugar.

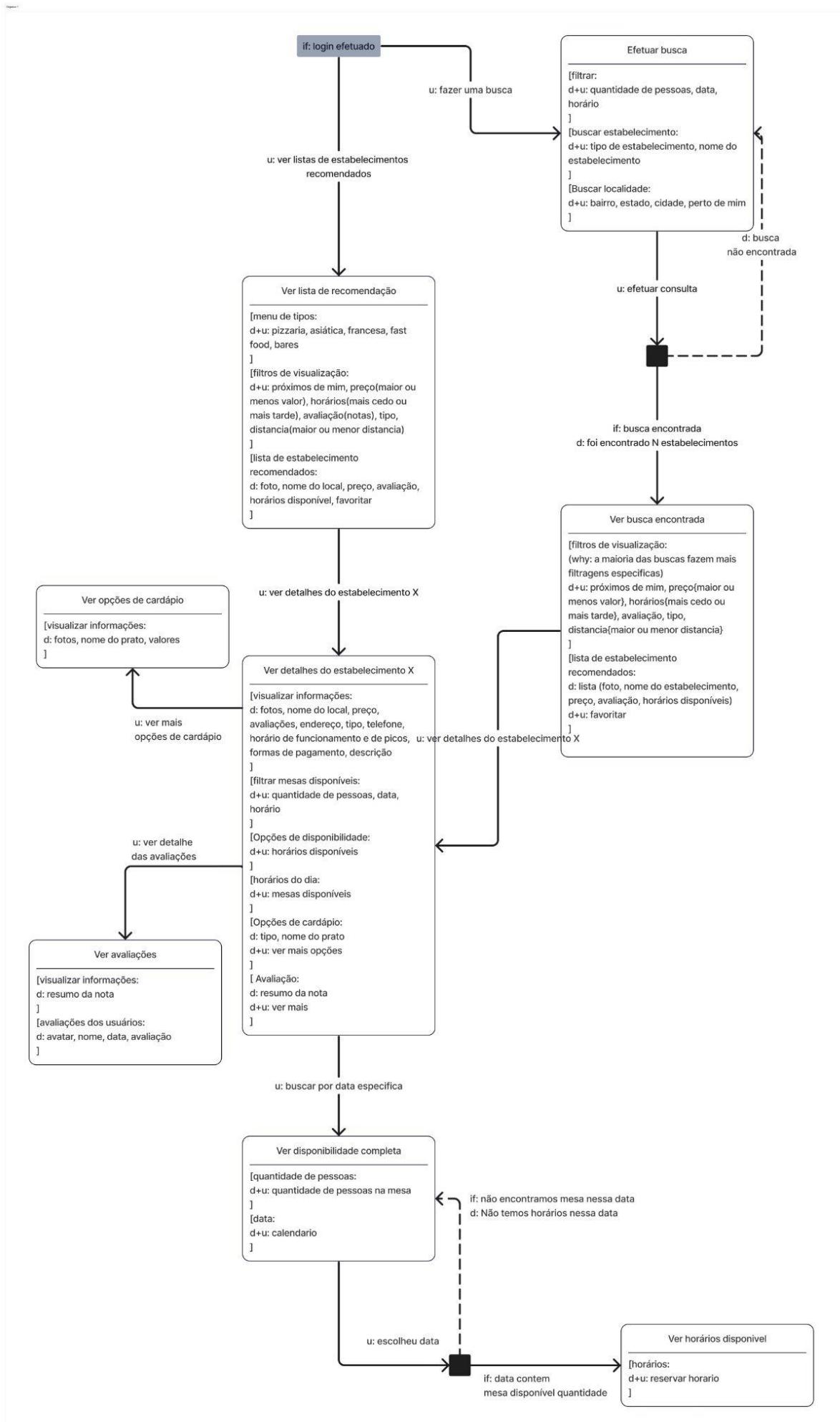
Objetivo 2: Fazer reserva de um estabelecimento

Com a escolha do estabelecimento já feita, o usuário poderá reservar uma mesa e garantir o desconto exclusivo oferecido pelo local. O processo é simples e rápido: o usuário acessará a página do estabelecimento, selecionará a opção "reservar", escolherá a data e horário disponíveis, fará o pagamento da reserva diretamente pelo aplicativo e, assim, garantirá a reserva exclusiva pelo aplicativo.

Essa facilidade é uma das principais vantagens do iTable. Ao reservar uma mesa através do aplicativo, o usuário evita filas e espera, além de economizar dinheiro através dos descontos oferecidos pelo estabelecimento. Além disso, o usuário tem a garantia de que sua mesa estará disponível na hora escolhida, garantindo uma experiência gastronômica tranquila e agradável.

Modelo de Interação MoLIC

Objetivo 1



Descrição

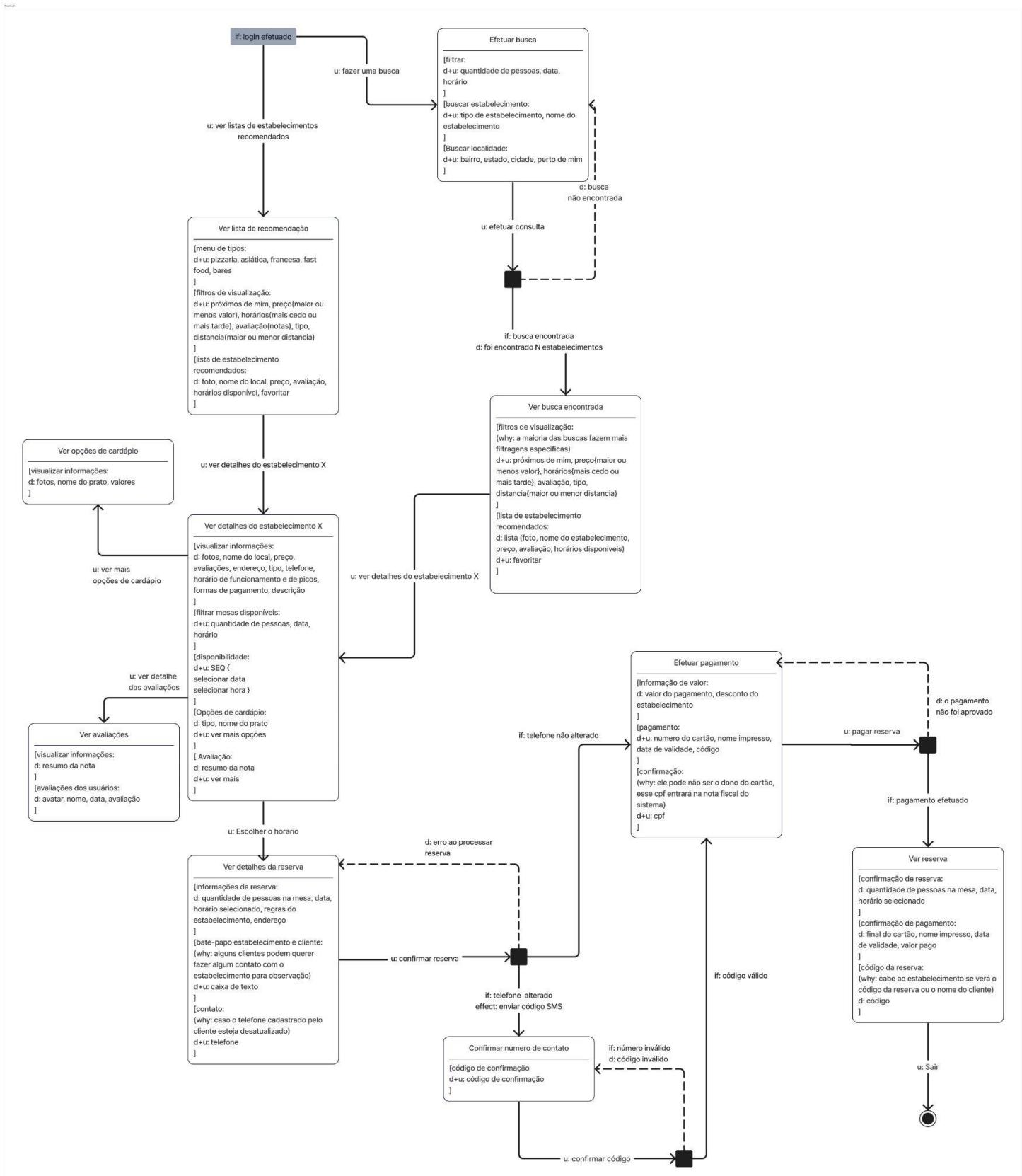
Como usuário, ele irá acessar a cena inicial e poderá analisar a lista de estabelecimentos recomendados, de acordo com seu perfil. Nessa cena, ele terá alguns diálogos, como buscar por tipo de cardápio (menu) para facilitar caso ele busque alguma comida ou estabelecimento específico.

Outro diálogo é fazer um filtro de visualização que ajudará ele a encontrar as opções que mais se encaixam no que ele precisa, como horário que ele planeja ir ao local, número de pessoas disponíveis que estarão na mesa do estabelecimento, locais mais próximos de onde está a localidade do GPS, nota de avaliação do local para uma boa experiência do usuário na ida ao estabelecimento e o valor do local, para uma busca que se adapte ao valor que o usuário cogita pagar. Realizando o filtro ou não, apresentaremos a lista de recomendados com as principais informações rápidas do estabelecimento. Ele poderá, já a partir dessa tela, acessar a cena do detalhe do estabelecimento em si, que será abordada mais adiante, encurtando os passos.

Caso precise buscar algum termo ou local específico, o usuário tem a opção da cena de Busca. Lá, encontrará os filtros de quantidade de pessoas na mesa e o horário que ele planeja ir, além de buscar por algum termo em questão ou nome do estabelecimento. Ele poderá fazer uma busca mais precisa de localidade, onde poderá pesquisar pelo nome do bairro, cidade, estado ou até mesmo país. Após a consulta e a busca, se encontrarmos estabelecimentos correspondentes no sistema, apresentaremos a lista de resultados. Caso não encontremos, informaremos ao usuário que a busca não encontrou nenhum estabelecimento. Na lista, mostraremos os filtros de visualização, como o mais próximo deles, o de distância, etc., facilitando e ampliando as opções do usuário em sua busca.

Ao encontrar um estabelecimento desejado, ele poderá acessar a cena de detalhes do estabelecimento, onde encontrará as principais informações que o sistema oferece. É possível filtrar pelas mesas disponíveis com a quantidade de pessoas que estarão no estabelecimento para visualizar os horários disponíveis, encontrar mesas disponíveis em outras datas mais específicas em um diálogo de busca por data, os horários do dia escolhido que o usuário terá para realizar a reserva em si. Além disso, haverá um diálogo com informações sobre o cardápio (menu) do local, outro com as avaliações disponíveis de outros usuários do sistema e mais um diálogo para o próprio usuário avaliar o estabelecimento.

Objetivo 2



Descrição

Após passar pelo objetivo anterior e escolher o estabelecimento e horário, o próximo objetivo é concluir a reserva. A primeira cena exibirá os detalhes da reserva. No primeiro diálogo, o usuário encontrará as informações escolhidas anteriormente, como quantidade de pessoas na mesa e horário da reserva, além das informações do estabelecimento, como endereço e regras do local. O próximo diálogo desta cena é o de contato entre as partes (usuário e estabelecimento), pois o usuário poderá fornecer alguma observação da reserva que deseja para o estabelecimento. O último diálogo da cena é a caixa de texto para o telefone de contato do usuário, que o estabelecimento poderá acessar caso precise entrar em contato.

Após essa cena, na próxima o usuário confirmará as informações iniciais. Caso o telefone fornecido por ele não esteja definido no cadastro, apresentaremos a cena para atualizar o telefone cadastrado, ele receberá um código de confirmação por SMS, que será solicitado. Isso trará segurança de duas etapas no sistema. Se o código fornecido for inválido, o sistema avisará que o código é inválido. Se for válido, ele seguirá para a cena seguinte de pagamento da reserva.

Na cena de pagamento da reserva, o sistema exibirá as informações de pagamento, como valor do desconto e valor a pagar pela reserva, no primeiro diálogo. No diálogo seguinte, o usuário fornecerá ao sistema as informações de pagamento do cartão. Na confirmação, ele deverá informar o CPF de quem está efetuando a compra da reserva.

Indo para a cena seguinte de reserva confirmada, o sistema confirmará o pagamento. Caso não seja confirmado, o usuário será informado de que o pagamento não foi aprovado. Na cena de reserva confirmada, o usuário verá os detalhes da compra de reserva e o código da reserva, que o estabelecimento pode ou não pedir para ver na hora.

Wireframe ou User Interface

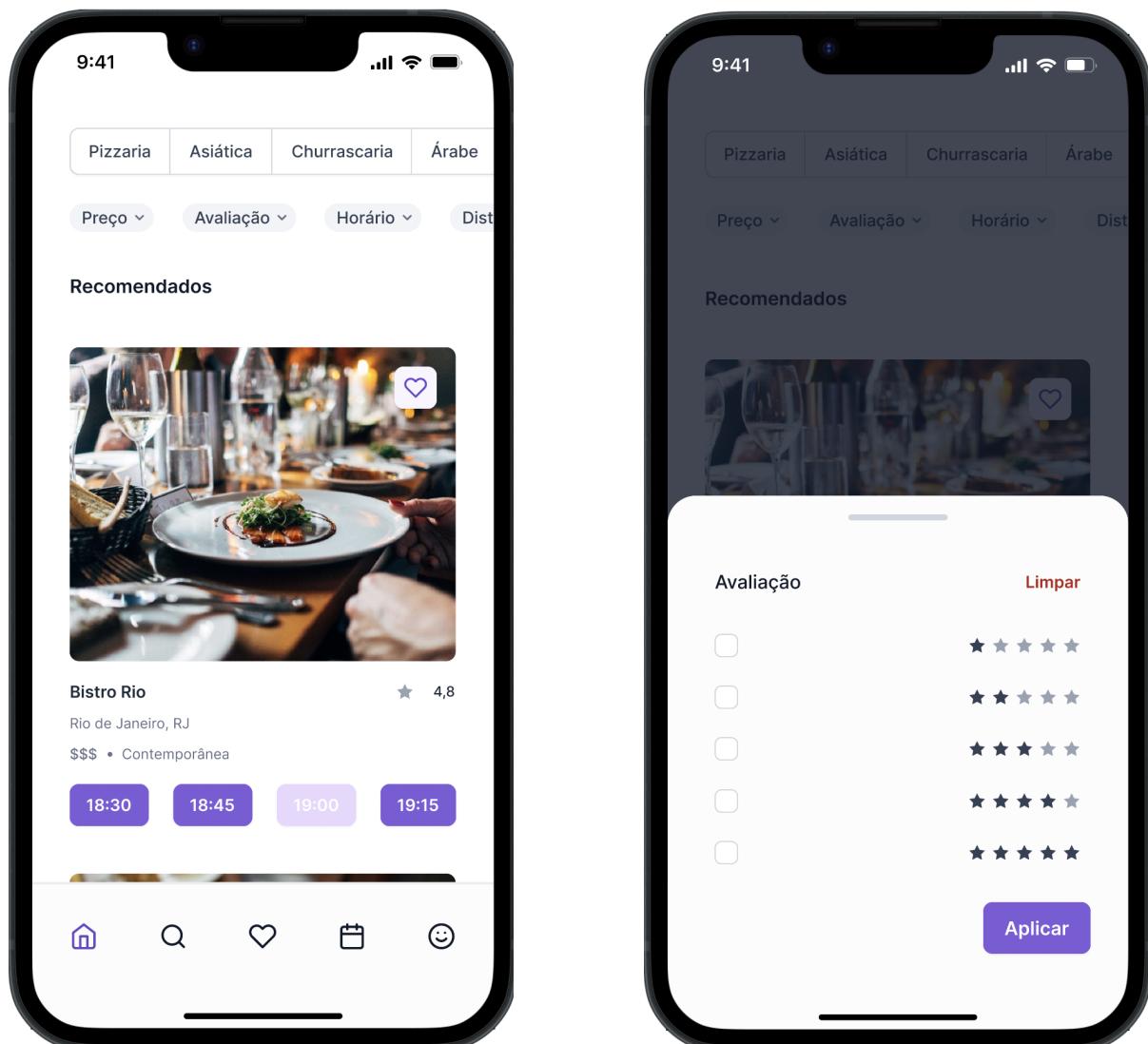
[Acesso ao Protótipo](#)

[Acesso às Telas](#)

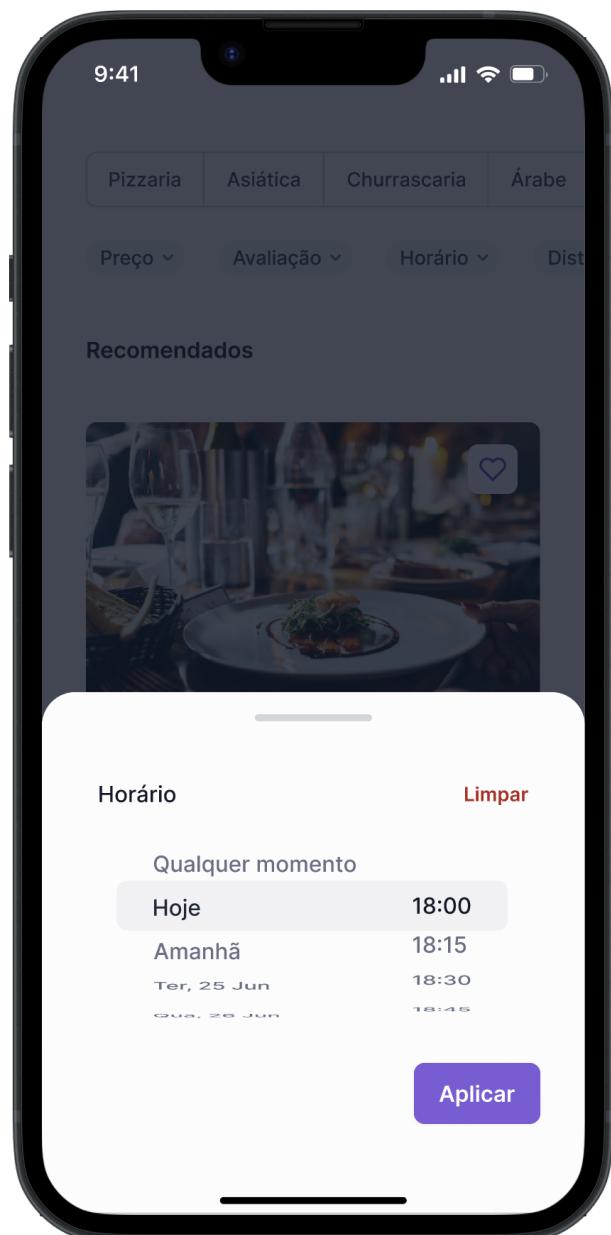
Objetivo 1

Telas de Lista de recomendados, busca, detalhes do estabelecimento e horários disponíveis.

Cena 1 - Lista e Filtros de Recomendados

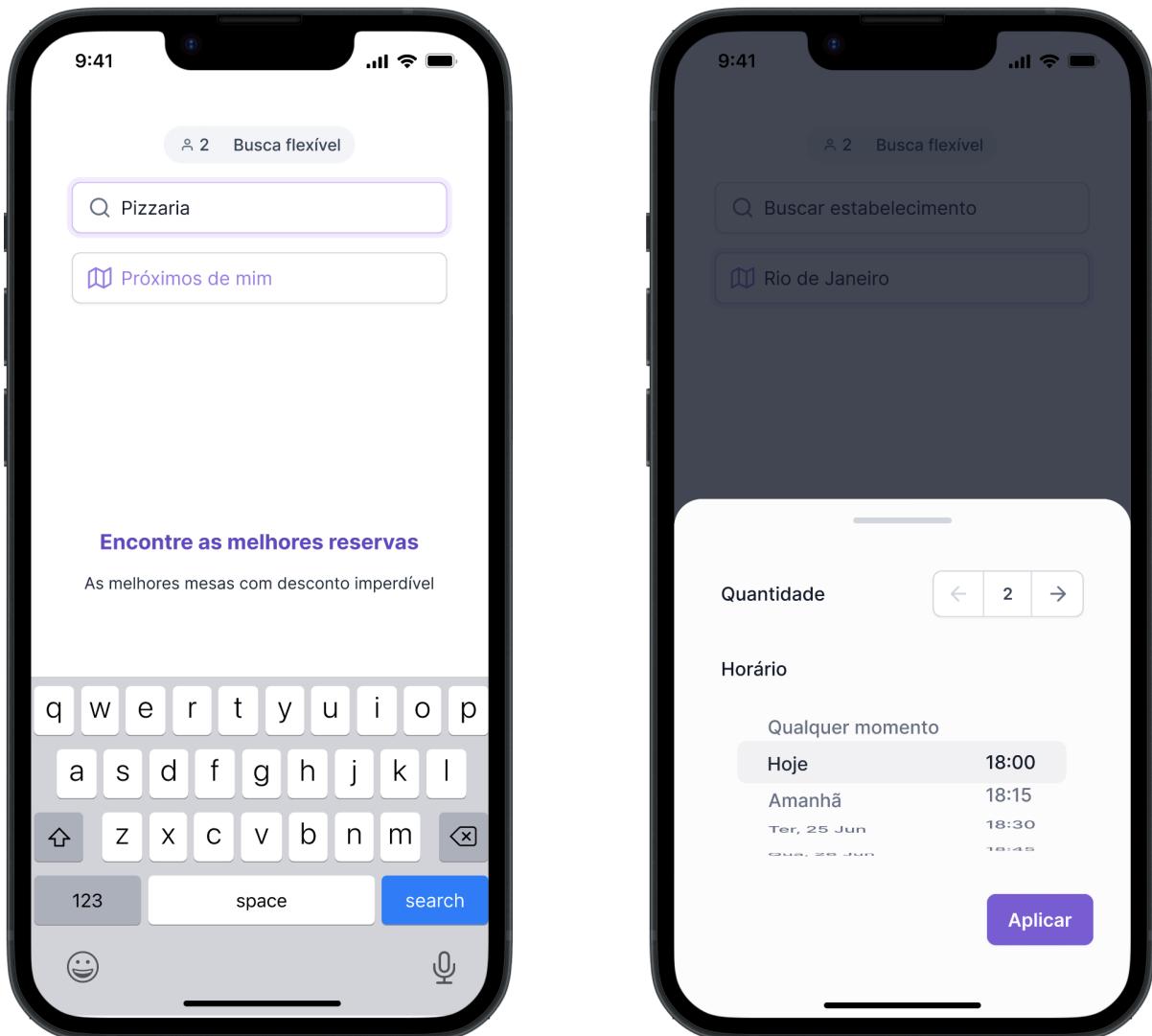


nents: Button Group, Chip, Card, Button, Binents: Overlay, Modal, Link Button, Checkbox

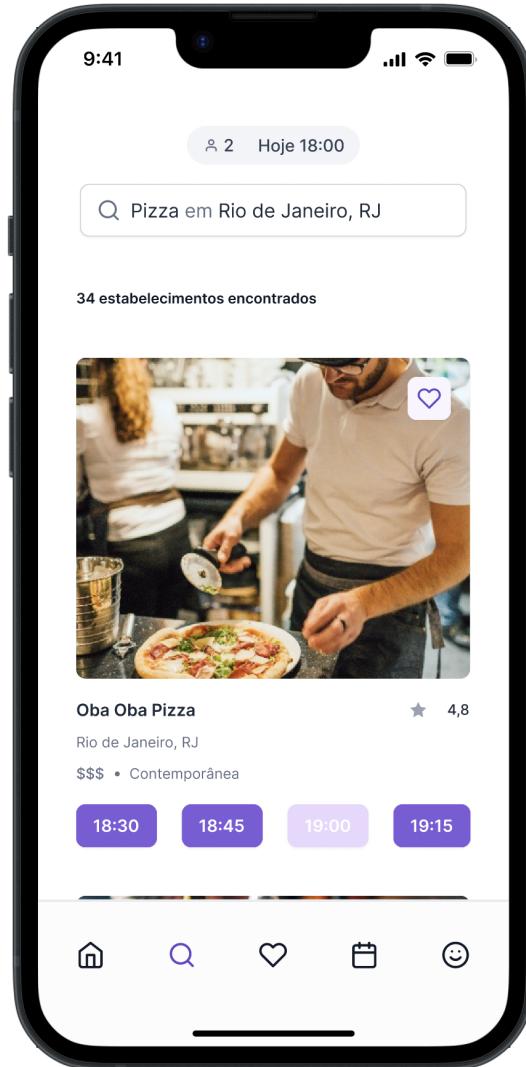


nents: Overlay, Modal, Link Button, TimePicker

Cena 2 - Busca



nents: Chip, Input Text, Typography, Button
nents: Overlay, Modal, TimePicker, Icon Button

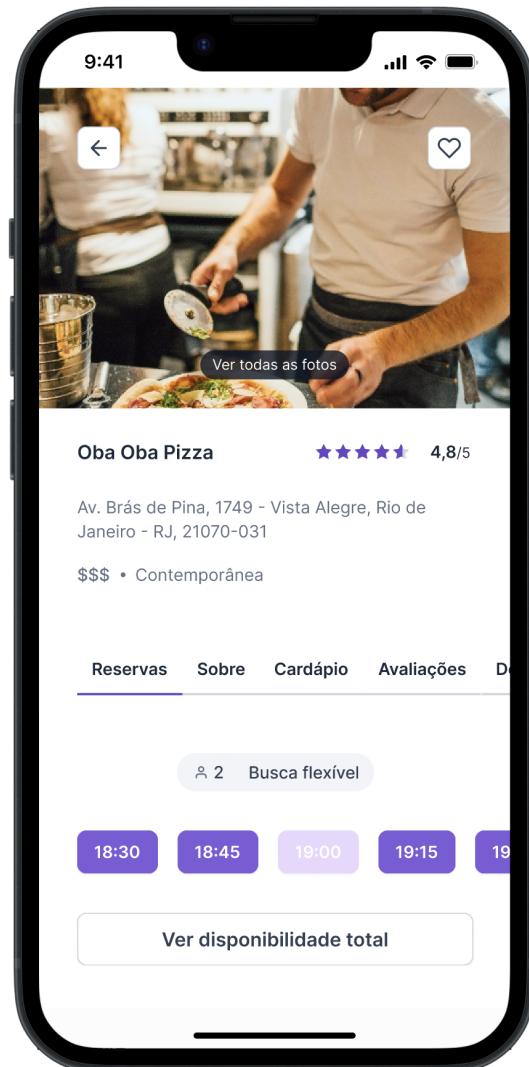


nents: Chip, Input Text, Typography, Keyboard	nents: Chip, Input Text, Typography, Button, Card
---	---

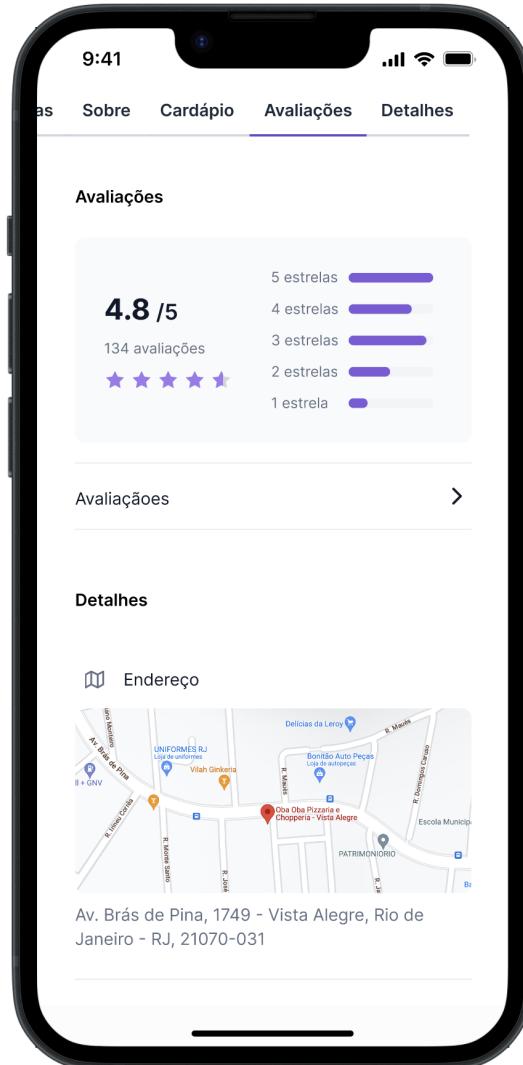
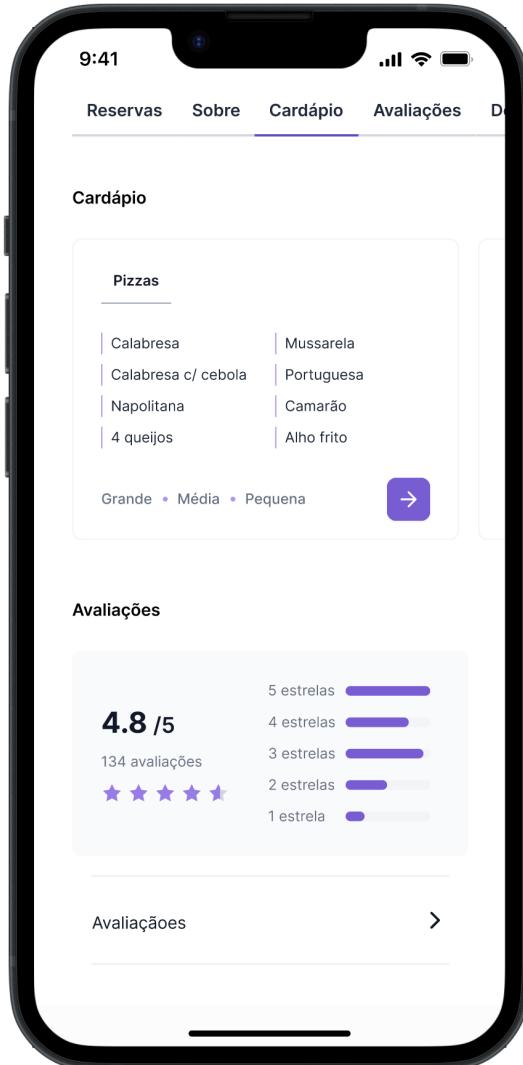


nents: Chip, Input Text, Typography, Button
tion

Cena 3 - Detalhes do Estabelecimento

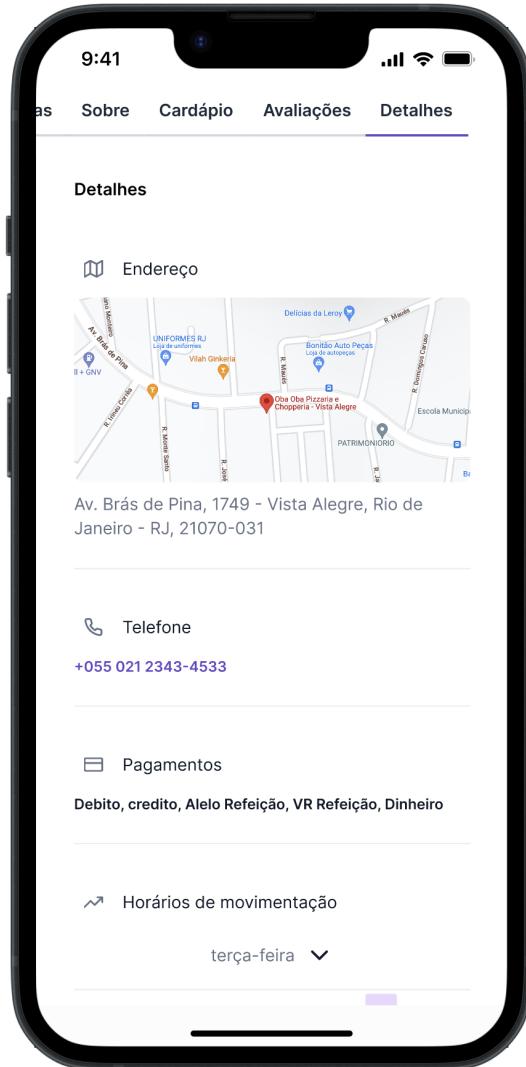


nents: Icon Button, Image, Rating, Tabs, Chi	nents: Tabs
S	S



nents: Tabs, Card

nents: Tabs, Card, Rating, Progress bar, Divi



nents: Tabs, Icon, Map, Link

nents: Tabs, Charts, Select

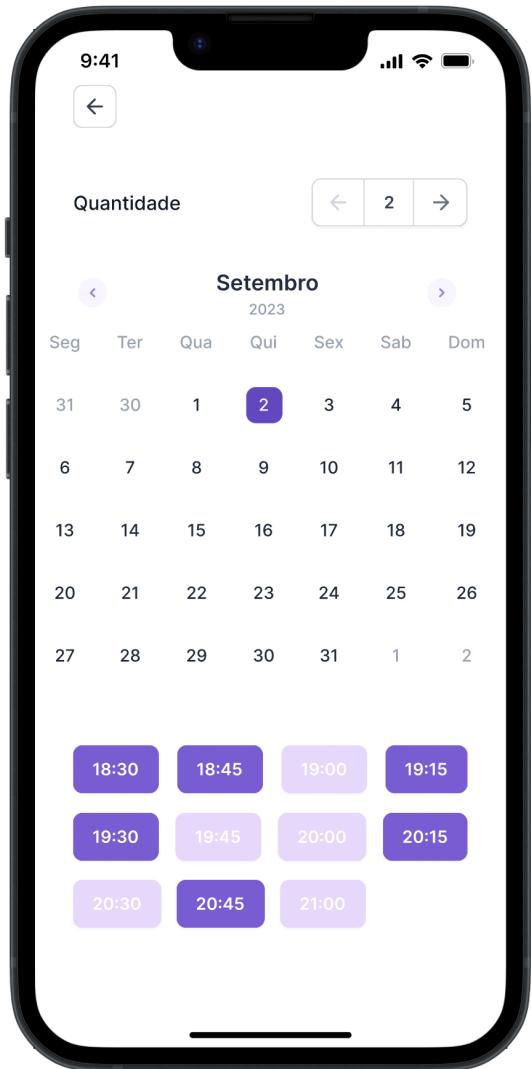
Cena 4 e 5 - Reviews e Cardápio



nents: IconButton, Rating, Avatar

nents: IconButton, Tabs, Avatar

Cena 6 - Disponibilidade total

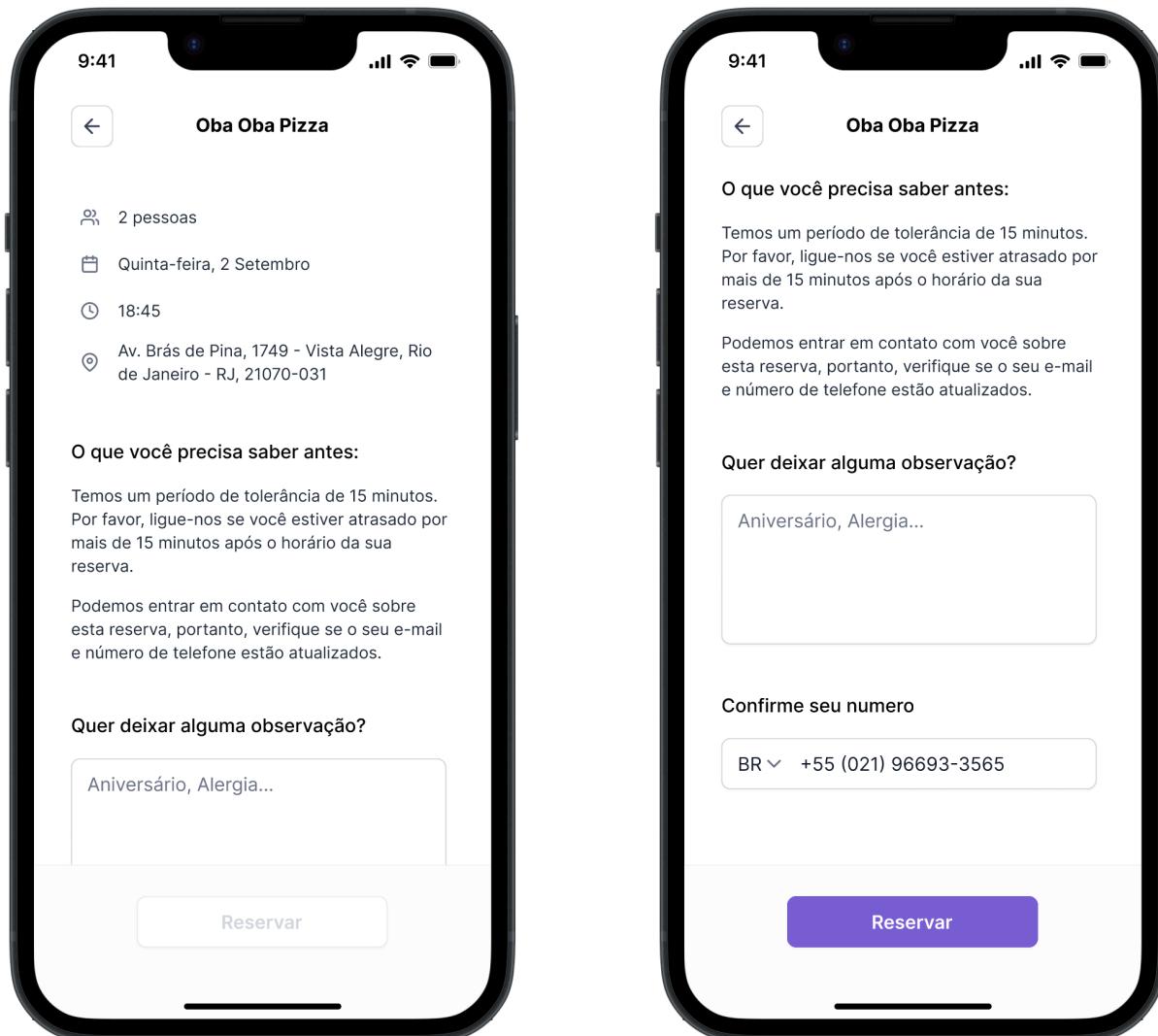


nents: TimePicker, Button, Input Text, Pagination

Objetivo 2

Telas de confirmação e mais detalhes da reserva, confirmação de contato, pagamento e confirmação da reserva.

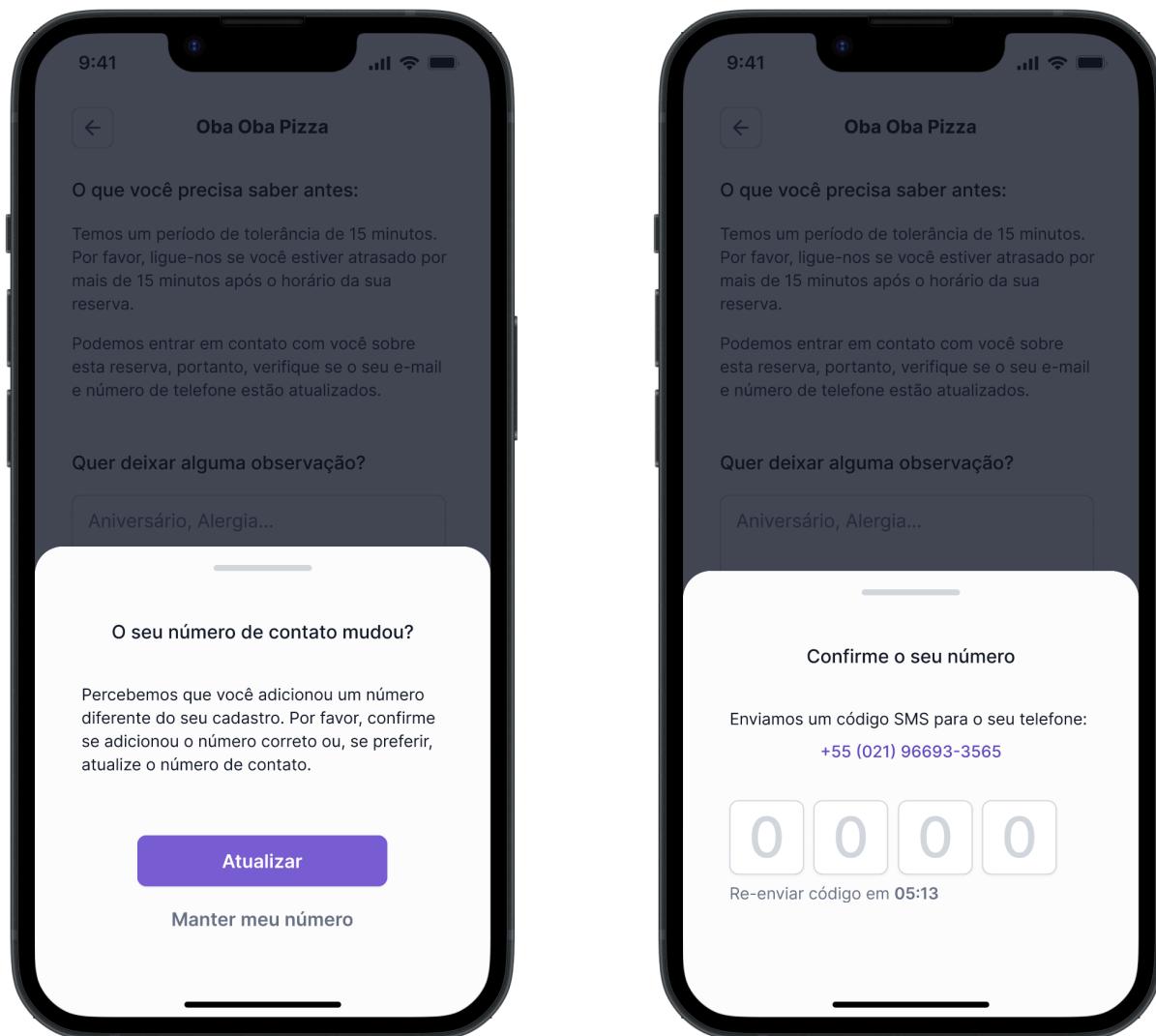
Cena 1 - Detalhes e Informações da Reserva



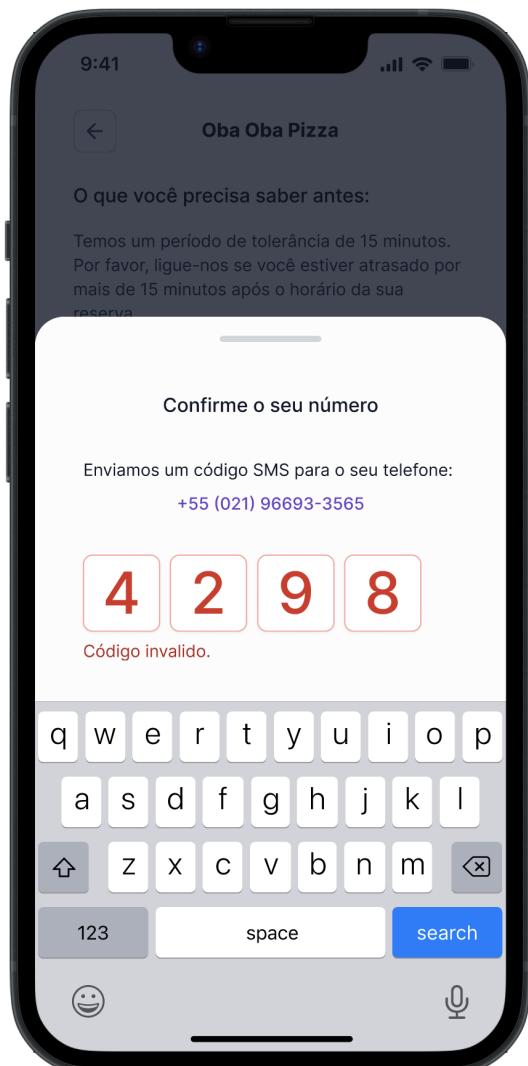
nents: Icon Button, Input Text Field. Button

nents: Icon Button, Input Text Field. Button

Cena 2 - Verificação de contato

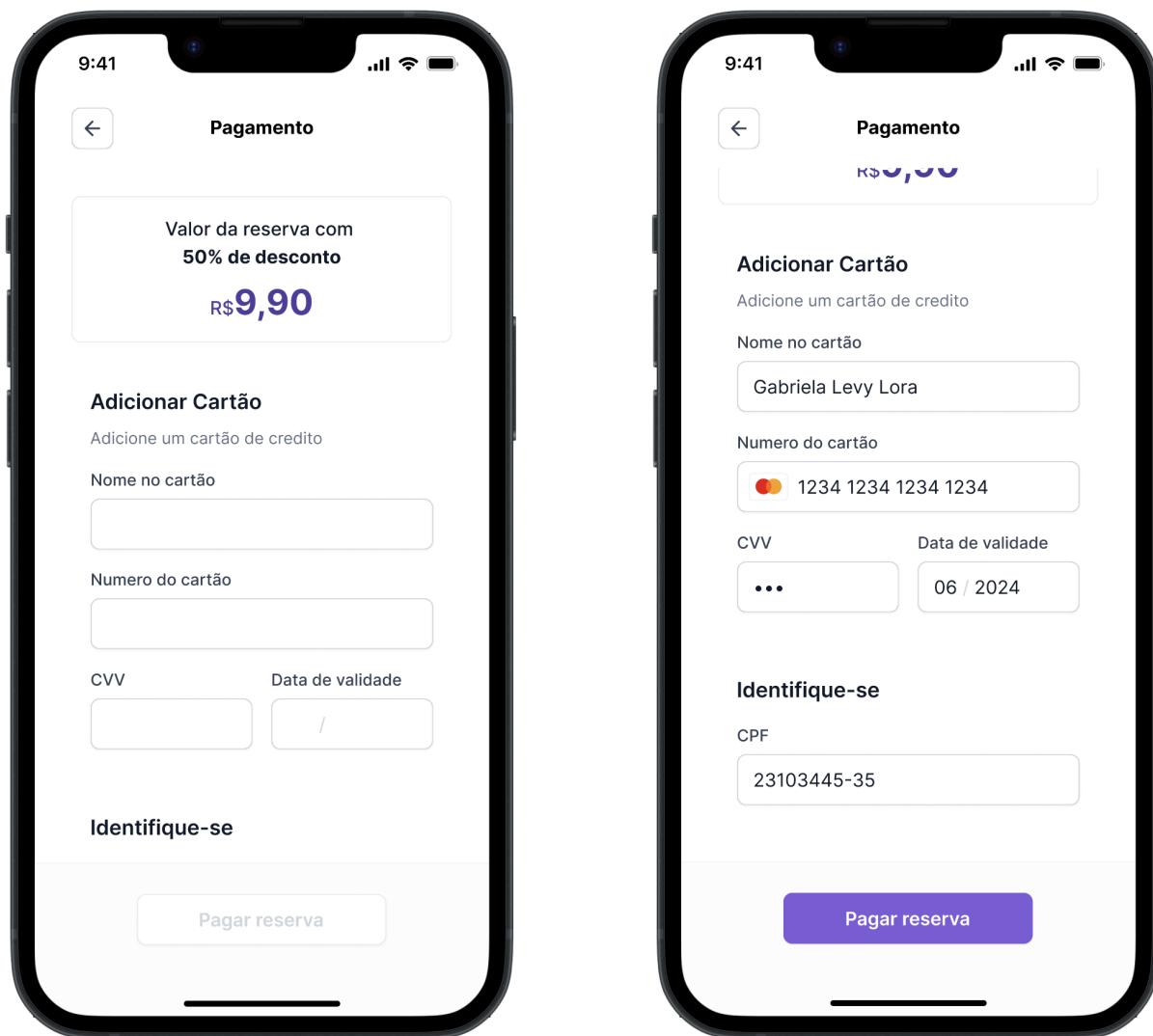


nents: Overlay, Modal, Button, Link Button | nents: Overlay, Modal, Input Text



nents: Overlay, Modal, Feedback

Cena 3 - Pagamento e Confirmação de Reserva



nents: IconButton, Card, InputTextField, Button

Cena 4 - Confirmação de Reserva

nents: Icon Button