

Projeto do app NoWaste

Por: Klinger Santos

Definição dos objetivos

O desperdício de comida é um problema global que afeta toda a cadeia, produção, distribuição e consumo, os supermercados atuantes no Brasil desperdiçaram cerca de 7,6 bilhões de reais em alimentos bons para o consumo em 2022, segundo pesquisa da Associação Brasileira de Supermercados (Abras). Embora o Brasil seja um dos maiores exportadores agrícolas do mundo, enquanto isso muitos brasileiros sofrem com a desigualdade e fome no país.

O objetivo é contribuir de forma ativa na redução do desperdício de comida. Fazendo uma conexão com varejistas, serviços de alimentação como bares e restaurantes com o consumidor final para que eles possam comprar esses alimentos perto da data de vencimento por um preço mais acessível.

Através do aplicativo NoWaste podemos realizar essa conexão entre consumidores finais e empresas.

Cenários e personas

Persona 1

Wesley tem 42 anos, é desenvolvedor de software e mora com um amigo em São Paulo. E o amigo dele tem uma vida bem corrida de trabalho e nas horas vagas eles andam de skate, por ter essa rotina eles fazem o básico de compras de alimentos porque eles viram que estavam desperdiçando muita comida, por esse motivo eles acabam fazendo comida aos fins de semana e durante a semana eles pedem muito delivery para café por trabalharem fora, mas com o tempo eles viram que é muito custoso terem que ir até padaria mais próxima e pedir de outra custa caro, com isso eles acabam perdendo tempo por ter que ir até o estabelecimento e esperar o pedido ficar pronto. O Wesley gostaria de encontrar um app onde pudesse levar o pedido até ele e que não fosse tão caro.

Cenário persona 1

Wesley está com dificuldade de ir toda manhã para comprar o café da manhã, pois ele gosta de comer salgado, pão entre outros itens, e como ele começa a trabalhar às 8h fica

corrido ter que ir toda manhã na padaria. Um amigo dele indicou um aplicativo onde ele pode comprar comidas que estão perto do vencimento e que fazem entrega, ele resolveu testá-lo. Ele passou a pedir toda manhã e ficou empolgado porque o preço é mais baixo do que os outros apps de comida, e porque o pedido vem em uma sacola com diversos salgados, pães e doces. Na primeira semana, ele ficou bem empolgado com o que vinha nas sacolas, ele começou a explorar outras padarias e teve uma experiência ruim, pois ele esperava uma surpresa boa, mas ele ficou decepcionado, pois só veio pão. A partir daí ele começou a mapear os lugares que tinham boas opções.

Persona 2

Edna tem 29 anos, é gerente de marketing, ela tem uma vida bem corrida para trabalhar e cuidar do seu filho, quando ela precisa sair, ela conta com ajuda de sua mãe para ficar com seu filho. Aos fins de semana ela vai fazer as compras da sua casa, ela adora ir ao mercadinho próximo da casa dela porque ela gosta dos funcionários e é sempre bem atendida, além de sempre ter promoção de produtos que estão vencendo a validade, economizar dinheiro é uma prioridade para ela porque ela quer comprar uma casa. Mas nem sempre ela consegue pegar essas promoções porque às vezes cai em dia que ela não pode fazer compras.

Ela gostaria muito de ser informada que existe promoção, mas o mercadinho não tem como mandar mensagem para todos os clientes.

Cenário persona 2

Edna ficou sabendo de uma amiga que na segunda de manhã estava tendo uma promoção de hortifruti no mercadinho e que vinha uma sacola bem sortida, ela ficou triste porque durante o dia ela está trabalhando e não tem como ir até o mercadinho. No fim de semana seguinte ela foi fazer suas compras e um funcionário deu um panfleto de um aplicativo para pedir alimentos que estão próximos de vencer. Ela ficou empolgada porque isso iria facilitar para ela não perder as promoções, na semana seguinte ela fez seu cadastro no aplicativo e escolheu uma sacola de hortifruti, mas quando ela foi ver a hora da retirada, ela não poderia ir, ela ficou bem frustrada porque não teria como escolher o horário, dessa forma ela só utiliza o aplicativo aos fins de semana que são os dias que ela pode fazer compras.

Objetivos

Objetivo 1

Permitir que o usuário realize o pedido de uma sacola surpresa de um estabelecimento que tenha boa pontuação e bons comentários.

[Link Molic Objetivo 1](#)

Descrição

Neste objetivo a Persona 1, Wesley quer realizar um pedido de uma sacola surpresa de um estabelecimento que tenha boa pontuação.

Objetivo 2

Permitir que o cliente escolha os itens de sua sacola para poder retirar na loja em um horário definido.

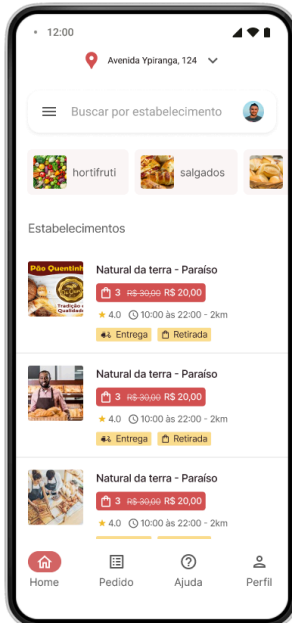
[Link Molic Objetivo 2](#)

Descrição

Neste objetivo a Persona 2, Edna quer realizar um pedido de uma sacola surpresa e poder definir um horário mais adequado para que ela possa fazer a retirada.

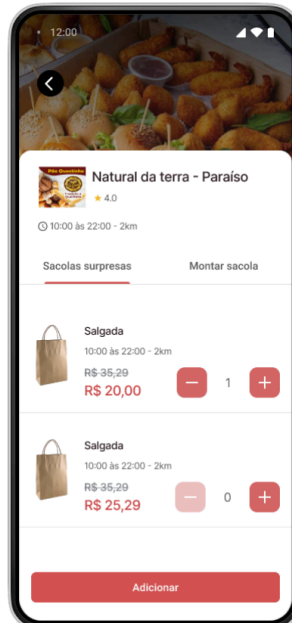
Wireframes

1. Lista de estabelecimentos



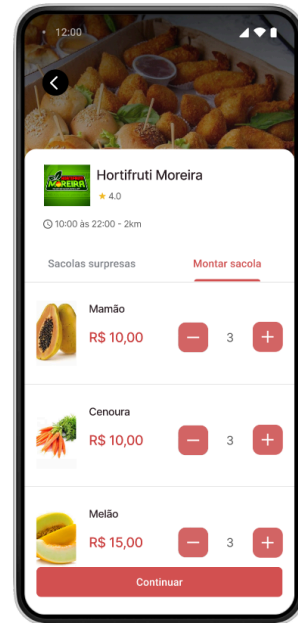
Componentes utilizados:
Navigation bar, cards, text field, icons

2. Estabelecimento



Componentes utilizados:
icons, cards, button icons, tabs, CTA

2.1 Estabelecimento



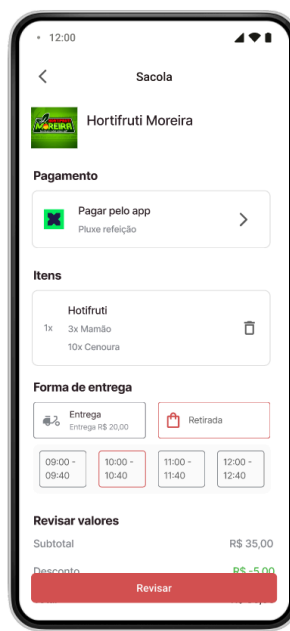
Componentes utilizados:
icons, cards, button icons, tabs, CTA

3. Sacola



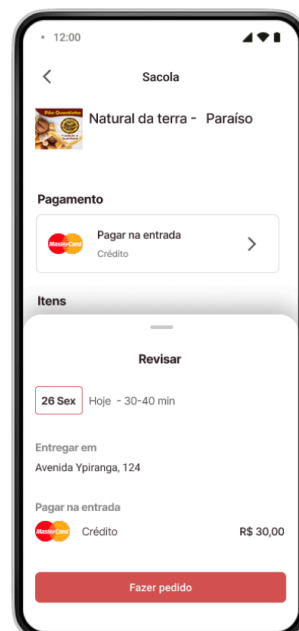
Componentes utilizados:
icons, cards, select cards, CTA

3.1 Sacola



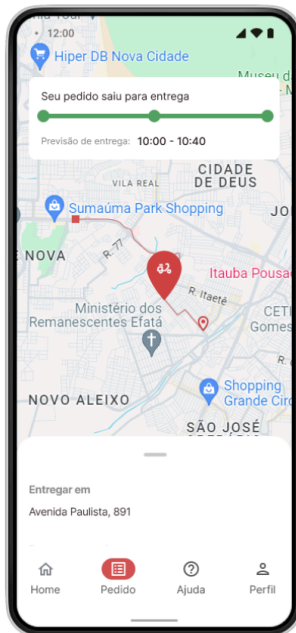
Componentes utilizados:
icons, cards, select cards, CTA

4. Revisar



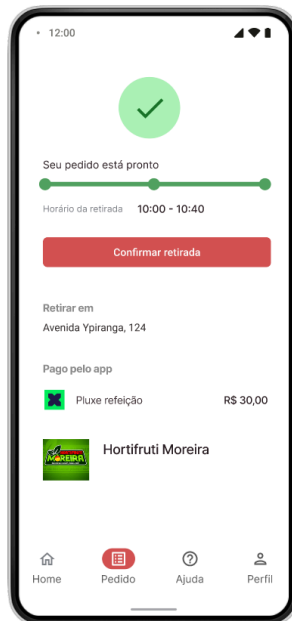
Componentes utilizados:
bottomsheet, CTA

5. Acompanhar pedido



Componentes utilizados:
icons, navigation bar,
steppers, bottomsheets

5.1 Acompanhar retirada



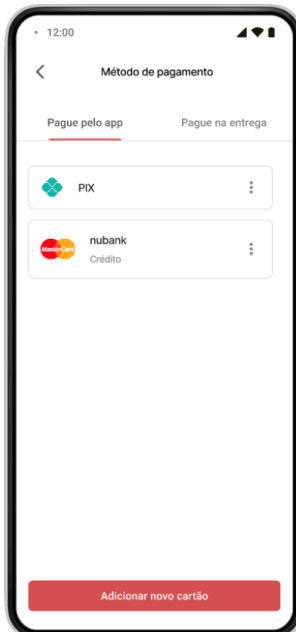
Componentes utilizados:
icons, navigation bar,
steppers, bottomsheets

6. Avaliar entrega



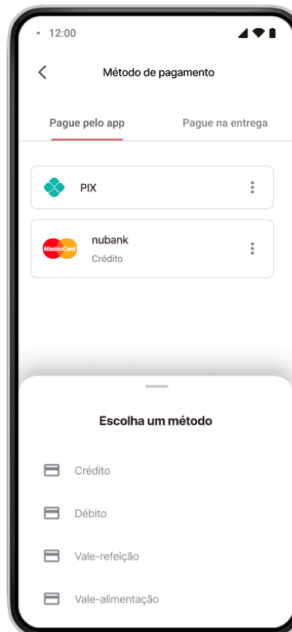
Componentes utilizados:
icons, select icons, button,
CTA, text field.

7. Método de pagamento



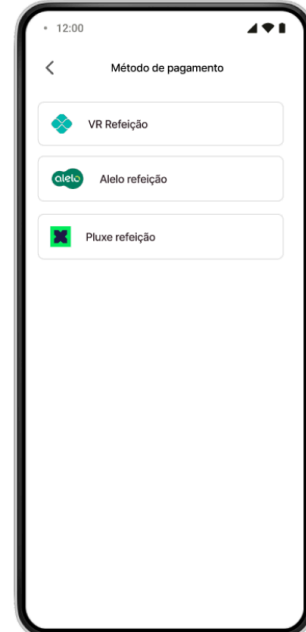
Componentes utilizados:
CTA, actions icons, tabs

7.1 Escolher cartão



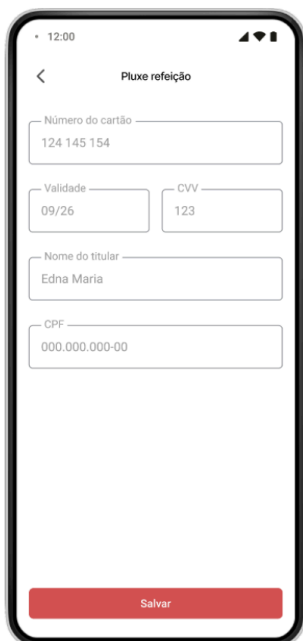
Componentes utilizados:
Select list

7.2 Cartões



Componentes utilizados:
select list

7.3 Dados do cartão



Mobile app screen showing a form for card details. The form includes fields for: Número do cartão (124 145 154), Validade (09/26), CVV (123), Nome do titular (Edna Maria), and CPF (000.000.000-00). A red button labeled "Salvar" is at the bottom.

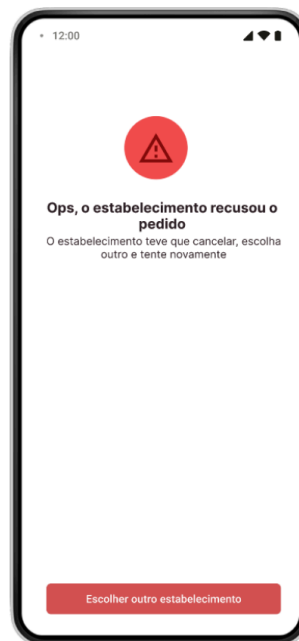
Componentes utilizados:
select list

8. Pedido cancelado



Componentes utilizados:
CTA, icons

9. Estabelecimento cancelou o pedido



Componentes utilizados:
CTA, icons

Links

[Link do protótipo navegável](#)

[Link do .FIG](#)