

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA**  
**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN**  
**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**LARISSA DE SOUZA MARTINS VIANA**  
**MARIANA TEIXEIRA MAIA**

**DESIGN DE INTERFACE PARA APLICATIVO DE RECEITAS**  
**SAUDÁVEIS**

**VOLTA REDONDA**

**2023**

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA**  
**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN**  
**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**DESIGN DE INTERFACE PARA APLICATIVO DE RECEITAS**  
**SAUDÁVEIS**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Design como  
requisito para obtenção do título de  
Bacharel em Design.

Aluno:

Larissa de Souza Martins Viana

Mariana Teixeira Maia

Orientador:

Prof. Silvio Machado

**VOLTA REDONDA**

**2023**

# FOLHA DE APROVAÇÃO



Construindo o futuro **com você.**

## FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado, DESIGN DE INTERFACE PARA APLICATIVO DE RECEITAS SAUDÁVEIS. Elaborado por LARISSA DE SOUZA MARTINS VIANA e MARIANA TEIXEIRA MAIA apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design.

Aprovado em 29 de novembro de 2023

Banca Avaliadora

Silvio Wander Machado  
Professor Orientador  
Mestre UniFOA

Aline Rodrigues Botelho  
Professora Avaliadora  
Doutora - UniFOA

Moacyr Ennes Amorym  
Professor Avaliador  
Mestre - UniFOA

Sede Administrativa:

Campus Universitário  
Olezio Galotti

Av. Daura Peixoto Aragão, 1325, Três Poços | Volta Redonda - RJ  
T. (24) 3340-8400 | CxP: 27240-560

## DEDICATÓRIA

A Deus, nossa família, amigos e ao nosso orientador Sílvio Wander Machado.

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaríamos de expressar nossos sinceros agradecimentos às nossas famílias e amigos, que nos apoiaram ao longo de todo este período acadêmico. Sem o apoio deles, nós não teríamos chegado tão longe. Ao nosso orientador, Sílvio Wander Machado, por sua dedicação e orientação essenciais para o desenvolvimento deste trabalho.

## RESUMO

O sedentarismo e a alimentação desbalanceada são problemas cada vez mais comuns na sociedade moderna. Isso pode levar a diversas doenças e complicações. É nesse cenário que surge o projeto de desenvolvimento de um aplicativo de receitas saudáveis, que tem como objetivo facilitar a prática de cozinhar refeições saudáveis no dia a dia das pessoas. Esse projeto é de extrema importância para a sociedade, visto que uma alimentação saudável é fundamental para manter a saúde e prevenir doenças. Além disso, o projeto também é relevante para o planeta, uma vez que a produção e o consumo de alimentos saudáveis podem contribuir para a redução do impacto ambiental da indústria alimentícia. O método utilizado para o desenvolvimento do projeto foi o Design Thinking, do Mauricio Viana. Essa metodologia consiste em entender as necessidades do usuário, identificar problemas e criar soluções inovadoras. Ao utilizar o Design Thinking, foi possível obter uma compreensão mais aprofundada do público-alvo e criar soluções que atendam às suas necessidades. Em conclusão, o aplicativo “Sabor Fit” surgiu como uma solução para um problema cada vez mais comum na sociedade moderna: a má alimentação.

**Palavras-chave:** alimentação saudável. receitas. design de interface. aplicativo

## ABSTRACT

Sedentary lifestyle and unbalanced nutrition are increasingly common issues in modern society. This can lead to various diseases and complications. It is in this context that the project for the development of a healthy recipes app emerges, aiming to facilitate the practice of cooking healthy meals in people's daily lives. This project is of utmost importance to society, as a healthy diet is essential for maintaining health and preventing diseases. Furthermore, the project is also relevant for the planet, as the production and consumption of healthy foods can contribute to reducing the environmental impact of the food industry. The methodology used for the project's development was Design Thinking, as developed by Mauricio Viana. This methodology involves understanding user needs, identifying problems, and creating innovative solutions. By using Design Thinking, it was possible to gain a deeper understanding of the target audience and create solutions that meet their needs. In conclusion, the "Sabor Fit" app has emerged as a solution to an increasingly common problem in modern society: poor nutrition.

**Keywords:** healthy eating. revenues. interface design. application.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	14
<b>1.1 Introdução</b> .....	14
<b>1.2 Justificativa</b> .....	15
<b>1.3 Objetivo</b> .....	16
<b>1.3.1 Objetivo geral</b> .....	16
<b>1.3.2 Objetivo Específico</b> .....	17
<b>1.4 Métodos e Técnicas</b> .....	17
<b>1.4.1 Imersão</b> .....	17
<b>1.4.2 Análise e Síntese</b> .....	19
<b>1.4.3 Ideação</b> .....	20
<b>1.4.4 Prototipação</b> .....	21
<b>2. IMERSÃO</b> .....	23
<b>2.1 Imersão preliminar</b> .....	23
<b>2.1.1 Reenquadramento</b> .....	23
<b>2.1.2 Pesquisa Exploratória</b> .....	23
<b>2.1.3 Pesquisa Desk</b> .....	30
<b>2.2 Imersão e Profundidade</b> .....	63
<b>2.2.1 Entrevista</b> .....	63
<b>3. ANÁLISE E SÍNTESE</b> .....	67
<b>3.1 Personas</b> .....	67
<b>3.2 Análise de Similares</b> .....	72
<b>3.3 Cartões de Insights</b> .....	113
<b>3.4 Diagrama de Afinidades</b> .....	114
<b>3.5 Mapa conceitual</b> .....	116
<b>3.6 Critérios Norteadores</b> .....	117
<b>3.7 Requisitos e Restrições</b> .....	118
<b>4. IDEACÃO</b> .....	120
<b>4.1 Brainstorming</b> .....	120
<b>4.2 Cardápio de Ideias</b> .....	121
<b>4.3 Painel Semântico</b> .....	122
<b>4.4 Naming</b> .....	124
<b>4.4.1 Geração de Esboços da Identidade Visual</b> .....	125
<b>4.4.2. Geração de Alternativas da Identidade Visual</b> .....	130

4.4.3 Manual de Identidade Visual .....	134
4.5 Geração de Alternativas de Wireframes .....	136
4.6 Inventário de Funções .....	139
4.7 Tipografia .....	140
4.8 Cores .....	141
4.9 Ícones .....	143
4.10 Mapa de Navegação .....	144
5. PROTOTIPAÇÃO .....	146
5.1 Protótipo de Baixa Fidelidade .....	146
6. REFERÊNCIAS .....	156

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Significado das cores .....	57
--	----

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Gráfico de faixa etária .....	24
Figura 2: Gráfico de frequência de utilização de aplicativos de receitas. ....	24
Figura 3: Gráfico de frequência de procura por receitas saudáveis. ....	25
Figura 4: Gráfico do motivo de uso de aplicativo de receitas saudáveis. ....	25
Figura 5: Gráfico de expectativas em relação a um app de receitas saudáveis.....	26
Figura 6: Gráfico de influência alimentar. ....	26
Figura 7: Gráfico de recursos adicionais para o aplicativo. ....	27
Figura 8: Gráfico de acesso a opções de receitas baseadas em restrições alimentares. .....	27
Figura 9: Gráfico sobre lista de favoritos. ....	28
Figura 10: Gráfico de acesso a aplicativo de delivery pelo aplicativo de receitas. ....	28
Figura 11: Gráfico de desafio de cozinhar receitas saudáveis. ....	29
Figura 12: Logística de entrega própria.....	33
Figura 13: Logística de entrega terceirizada. ....	33
Figura 14: Conselhos para uma alimentação sustentável. ....	36
Figura 15: Arquitetura da informação .....	40
Figura 16: Wireframes de média fidelidade. ....	43
Figura 17: Exemplo Wireframes. ....	43
Figura 18: Zona do polegar. ....	45
Figura 19: Exemplo “Menu de Sobreposição de Tela”. ....	46
Figura 20: Exemplo “Menu Fixo”. ....	46
Figura 21: Exemplo “Modelo Card”. ....	47
Figura 22: Movimento Swipe. ....	48
Figura 23: Exemplo de Grids para Interfaces Digitais. ....	51
Figura 24: Exemplo de Colunas. ....	51
Figura 25: Exemplo de Gutter. ....	52
Figura 26: Exemplo de Margem. ....	53
Figura 27: Exemplo de Margem. ....	54
Figura 28: Exemplo de Grid Horizontal. ....	54
Figura 29: Elementos da tipografia.....	60
Figura 30: Tipos de tipografia.....	62

Figura 31: Ilustração representando persona 1.....	67
Figura 32: Ilustração representando persona 2.....	69
Figura 33: Ilustração representando persona 3.....	70
Figura 34: Ilustração representando persona 4.....	71
Figura 35: Ícone do aplicativo Tudo Gostoso.....	73
Figura 36: Estudo de tela 1 (Tudo Gostoso).....	74
Figura 37: Estudo de tela 2 (Tudo Gostoso).....	75
Figura 38: Estudo de tela 3 (Tudo Gostoso).....	76
Figura 39: Estudo de tela 4 (Tudo Gostoso).....	77
Figura 40: Estudo de tela 5 (Tudo Gostoso).....	78
Figura 41: Wireframe (Tudo Gostoso).....	79
Figura 42: Área do Toque (Tudo Gostoso).....	80
Figura 43: Ícone do aplicativo Aquela Receita.....	81
Figura 44: Estudo de tela 1 (Aquela Receita).....	82
Figura 45: Estudo de tela 2 (Aquela Receita).....	83
Figura 46: Estudo de tela 3 (Aquela Receita).....	84
Figura 47: Estudo de tela 4 (Aquela Receita).....	85
Figura 48: Estudo de tela 5 (Aquela Receita).....	86
Figura 49: Estudo de tela 6 (Aquela Receita).....	87
Figura 50: Wireframe (Aquela Receita).....	88
Figura 51: Área do Toque (Aquela Receita).....	89
Figura 52: Ícone do aplicativo Receitas Fit e Saudáveis.....	90
Figura 53: Estudo de tela 1 (Receitas Fit e Saudáveis).....	92
Figura 54: Estudo de tela 2 (Receitas Fit e Saudáveis).....	93
Figura 55: Estudo de tela 3 (Receitas Fit e Saudáveis).....	94
Figura 56: Estudo de tela 4 (Receitas Fit e Saudáveis).....	95
Figura 57: Estudo de tela 5 (Receitas Fit e Saudáveis).....	96
Figura 58: Wireframe (Receitas Fit e Saudáveis).....	97
Figura 59: Área do Toque (Receitas Fit e Saudáveis).....	98
Figura 60: Ícone do Instagram.....	99
Figura 61: Estudo de tela 1 (Instagram).....	100
Figura 62: Estudo de tela 2 (Instagram).....	101
Figura 63: Estudo de tela 3 (Instagram).....	102
Figura 64: Estudo de tela 4 (Instagram).....	103

Figura 65: Estudo de tela 5 (Instagram).....	104
Figura 66: Estudo de tela 6 (Instagram).....	105
Figura 67: Estudo de tela 7 (Instagram).....	106
Figura 68: Estudo de tela 8 (Instagram).....	107
Figura 69: Estudo de tela 9 (Instagram).....	108
Figura 70: Estudo de tela 10 (Instagram).....	109
Figura 71: Estudo de tela 11 (Instagram).....	110
Figura 72: Wireframe (Instagram).....	111
Figura 73: Área do Toque (Instagram).....	112
Figura 74: Cartões de Insights.....	114
Figura 75: Diagrama de Afinidade.....	115
Figura 76: Diagrama de Afinidade 2.....	116
Figura 77: Mapa Conceitual.....	117
Figura 78: Brainstorming.....	120
Figura 79: Cardápio de ideias.....	121
Figura 80: Painel semântico: Receitas ilustradas.....	122
Figura 81: Painel semântico: Alimentação saudável.....	123
Figura 82: Painel semântico: Aplicativos de receitas.....	123
Figura 83: Matriz decisória: Naming.....	125
Figura 84: Identidade visual: Esboço 1.....	126
Figura 85: Identidade visual: Esboço 2.....	126
Figura 86: Identidade visual: Esboço 3.....	127
Figura 87: Identidade visual: Esboço 4.....	127
Figura 88: Identidade visual: Esboço 5.....	128
Figura 89: Matriz decisória: Esboços.....	129
Figura 90: Alternativa 1: Identidade visual.....	130
Figura 91: Alternativa 2: Identidade visual.....	131
Figura 92: Alternativa 3: Identidade visual.....	131
Figura 93: Alternativa 4: Identidade visual.....	132
Figura 94: Alternativa 5: Identidade visual.....	133
Figura 95: Logo horizontal.....	133
Figura 96: Logo: Maior tamanho.....	134
Figura 97: Logo: Menor tamanho.....	135
Figura 98: Logo: Variações de cores.....	135

Figura 99: Logo: Tipografia .....	136
Figura 100: Logo: Paleta de cores. ....	136
Figura 101: Alternativas da tela “Home”.....	137
Figura 102: Matriz decisória: Alternativas da tela “Home”.....	138
Figura 103: Matriz decisória: Alternativas da tela “Receitas”.....	138
Figura 104: Montserrat: Variações utilizadas. ....	141
Figura 105: Glifos: Montserrat.....	141
Figura 106: Paleta de cores .....	143
Figura 107: Ícones.....	144
Figura 108: Mapa de navegação.....	145
Figura 109: Protótipo de baixa fidelidade. ....	146
Figura 110: Protótipo de média fidelidade 1.....	147
Figura 111: Sabor Fit: Ergonomia tátil 1.....	148
Figura 112: Protótipo de média fidelidade 2.....	149
Figura 113: Sabor Fit: Ergonomia tátil 2.....	150
Figura 114: Protótipo de média fidelidade 3.....	150
Figura 115: Sabor Fit: Ergonomia tátil 3.....	151
Figura 116: Protótipo de média fidelidade 4.....	151
Figura 117: Sabor Fit: Ergonomia tátil 4.....	152
Figura 118: Sabor Fit: Telas de login e cadastro.....	153
Figura 119: Sabor Fit: Telas principais.....	153
Figura 120: Sabor Fit: Telas “Minhas Receitas” e “Planejamento Alimentar”.....	154
Figura 121: Sabor Fit: Telas de “Menu”.....	154
Figura 122: Sabor Fit: Telas de perfil e receita de outro usuário.....	155
Figura 123: Sabor Fit: Telas de notificações, comentários e editar perfil. ....	155

## LISTA DE SIGLAS

ANVISA – Agência Nacional de Vigilância Sanitária

APP – Application (Aplicativo)

CSS – Cascading Style Sheets, (Folhas de Estilo em Cascata)

FIESP – Federação das Indústrias do Estado de São Paulo

FOA – Food and Agriculture Organization (Organização das Nações Unidas para a Alimentação e a Agricultura)

ONU - Organização das Nações Unidas

PNUMA – Programa das Nações Unidas para o Meio Ambiente

SEO – Search Engine Optimization (Otimização para Mecanismos de Busca)

UX – User Experience (Experiência do Usuário)

UX – User Interface (Interface do Usuário)

## 1. INTRODUÇÃO

### 1.1 Introdução

De acordo com o blog Fortes Tecnologia (2021), diante do avanço tecnológico e da forma como as pessoas se relacionam com as redes sociais atualmente, é possível observar que o compartilhamento de experiências do cotidiano nessas plataformas se tornou uma prática comum e até mesmo habitual. Essa tendência tem se intensificado ao redor do mundo, com telespectadores de diferentes nacionalidades cada vez mais interessados em consumir esse tipo de conteúdo.

Outro fator importante é que com a grande busca por fazer uma boa receita também se tornou gradativa a busca por receitas sustentáveis e saudáveis tem se tornado cada vez mais comum entre aqueles que se preocupam com a sua saúde e com o meio ambiente. De acordo com o portal de notícias Agência Brasil (2018), essa busca tem sido impulsionada pela conscientização em relação aos impactos da alimentação na saúde e no meio ambiente, bem como pelos avanços da indústria alimentícia em relação à produção de alimentos sustentáveis e saudáveis.

Receitas sustentáveis e saudáveis também têm impulsionado a adoção de práticas como o veganismo e o vegetarianismo, que buscam uma alimentação mais consciente e equilibrada. Muitas dessas receitas são elaboradas sem o uso de produtos de origem animal, privilegiando ingredientes como legumes, grãos e frutas.

Encontrar receitas que aliam sustentabilidade e saúde é um caminho para uma alimentação mais equilibrada e consciente. Além disso, essa busca contribui para a promoção de hábitos alimentares mais saudáveis, que trazem benefícios tanto para o indivíduo quanto para o meio ambiente.

A forma como a população “engaja” conteúdos com base na sua rotina nos incentivou a aprofundar nossa pesquisa em relação ao comportamento humano nas

redes sociais, o foco deste projeto concentra-se em divulgar o que se faz e algumas possibilidades do que se pretende fazer.

Com o objetivo de facilitar o cotidiano das pessoas, a pesquisa se compromete no desenvolvimento de um aplicativo de receitas que deve oferecer novas opções de cardápios de maneira simples e intuitivas, seguindo o modelo da plataforma Instagram. Além disso, o aplicativo também tem o intuito de desenvolver a conexão com empresas de entrega para localizar o mercado mais próximo e facilitar a compra dos ingredientes necessários para a receita escolhida.

O aplicativo a ser desenvolvido vai ao encontro de soluções de problemas comuns como, "como fazer uma receita?" e "onde comprar os ingredientes necessários?". Sua navegação deverá ser amigável e funcionar como um livro de receitas moderno e de fácil interpretação a usuários de várias faixas etárias. Para desenvolver esta pesquisa, será utilizada como ferramenta a metodologia do Design Thinking, que visa compreender o público e adaptar-se à sua rotina, a fim de facilitar os problemas do dia a dia.

## **1.2 Justificativa**

Segundo com o site Eigier Diagnósticos (2016), quando é feita a seguinte pergunta: "Quais são os fatores que podem impedir ou tornar mais difícil a adoção de hábitos alimentares saudáveis?", provavelmente, a resposta mais comum indicará que os principais obstáculos são a falta de recursos financeiros, tempo e hábitos alimentares.

Considerando a rotina agitada da maioria das pessoas, quando a fome aperta, a maioria das decisões sobre alimentação são tomadas com base na facilidade e rapidez de preparo dos alimentos, ou até mesmo pela escolha de opções prontas para consumo. Uma das principais barreiras que muitas pessoas também enfrentam para se alimentar de forma saudável é acreditar que é uma missão impossível ter uma comida saudável e saborosa.

A função da inovação tecnológica é transformar e simplificar as atividades do cotidiano. De acordo com o site Tech Tudo (2021), independentemente do nível de experiência na cozinha, os aplicativos de culinária disponibilizam uma ampla gama de receitas e instruções minuciosas para auxiliar no preparo da próxima refeição. Sejam elas simples ou mais complicadas, rápidas ou demoradas, vegetarianas, veganas, sustentáveis e muito mais.

Considerando isso, optou-se por escolher o tema para solucionar tais questões por meio de um aplicativo que facilite as atividades na cozinha e estimule a adoção de hábitos alimentares saudáveis no cotidiano das pessoas.

Este projeto de desenvolvimento de um aplicativo de receitas saudáveis é de grande valor para o Design, pois envolve a criação de uma interface que seja fácil de usar, intuitiva e agradável visualmente. Além disso, o projeto inclui o desenvolvimento de recursos que possam ajudar o usuário a ter uma experiência mais completa e enriquecedora, como informações nutricionais, opções de compras de ingredientes e outras funcionalidades. Para que tudo isso seja possível, é necessário que o Design seja pensado estrategicamente, levando em conta as melhores práticas de UX/UI e as particularidades do público-alvo.

### **1.3 Objetivo**

#### **1.3.1 Objetivo geral**

Desenvolver um aplicativo de receitas saudáveis, com o intuito de deixar a prática de cozinhar comidas saudáveis mais fácil no dia-dia.

### 1.3.2 Objetivo Específico

- Conhecer e detalhar o público-alvo;
- Conhecer as regras e diretrizes básicas de empresas de entrega;
- Coletar dados sobre alimentação saudável;
- Estimar as funcionalidades;
- Analisar o número de pessoas que consomem conteúdo de culinária em aplicativos;
- Pesquisar sobre interfaces.

### 1.4 Métodos e Técnicas

Utilizaremos o método Design Thinking para realizar este projeto, com base na obra "Design Thinking Inovação e Negócios" dos autores Maurício Viana, Irapuan Glória Jr. e Daniela Boaventura, publicada em 2012. Essa metodologia ativa é composta por quatro etapas fundamentais - Imersão, Análise e Síntese, Ideação e Prototipação - que garantem a execução bem-sucedida de todo o projeto.

#### 1.4.1 Imersão

Nesta fase é feito pesquisas a fim de conhecer melhor o campo de estudo do projeto, o consumidor, comportamentos do usuário final e auxilia a contextualizar melhor a ideia do projeto em si.

- **Imersão preliminar**

Nesta primeira etapa da imersão o objetivo é realizar o escopo do projeto e suas limitações, identificar perfis de cada usuário que irá utilizar o produto, levanta-se também áreas que interesses a serem exploradas.

- **Reenquadramento**

Geração de soluções inovadoras para um problema levantado de diversos pontos de vista.

- **Pesquisa Exploratória**

Pesquisa de campo para auxiliar o entendimento do problema levantado, auxilia no levantamento de pontos a serem avaliados na pesquisa Desk.

- **Pesquisa Desk**

Busca do tema em diversos tipos de sites, livros, blogs e outros, com a finalidade de gerar bases seguras para a geração do projeto.

- **Imersão em Profundidade**

Geração de questionários e entrevistas a fim de reconhecer o campo a ser estudado, os usuários e seus comportamentos, levanta oportunidades, perfis e permite que soluções já sejam criadas basicamente.

- **Cadernos de Sensibilização**

Nesta etapa o próprio usuário pode realizar o relato sobre a sua experiência no tema, pode ser um relato da rotina do usuário a fim de entender em qual ponto de sua rotina a solução do projeto se encaixa.

### 1.4.2 Análise e Síntese

Organização de todas as informações levantadas na imersão, nesta fase cria-se formas de facilitar as ideias e informações, para isso usa-se 3 formas:

- **Cartões de Insight:**

Cartões baseados na pesquisa exploratória a fim de equilibrar as ideias e soluções para os problemas levantados, em forma de “fichas” a fim de facilitar o fácil manuseio, contém um título que resume o problema ou solução encontrada e um texto explicativo.

- **Mapa Conceitual:**

Outra forma de expor a pesquisa da imersão em forma de um mapa sequencial explicativo, com ideias, títulos, siglas e ilustrando todo o universo da pesquisa.

- **Critérios Norteadores:**

Surgem através da análise dos dados coletados para o projeto, serve como limite para o propósito final do projeto.

- **Personas:**

Personagens criados a fim de alinharem o perfil do público que o projeto deseja atender, na persona é avaliados perfis extremos com a finalidade de adaptar o uso da solução do projeto.

- **Mapa de empatia:**

Sintetiza as informações do cliente, a fim de conhecer o que ele fala, pensa e sente, para contribuir na forma em como o projeto será desenvolvido com base na “dor” do cliente.

- **Jornada do usuário:**

Pode ser utilizado relacionado as personas para avaliar em qual momento da vida o usuário necessita da solução do projeto, a jornada analisa o que o consumidor faz antes, durante e depois de ter acesso ao uso do projeto apresentado.

### 1.4.3 Ideação

Etapa em que novas ideias são levantadas para o projeto, nesta etapa podem ser usadas algumas ferramentas de síntese para aguçar a criatividade e gerar soluções inovadoras.

- **Brainstorming:**

Conhecido como “chuva de ideias” nesta ferramenta a técnica usada é gerar o maior número de ideias possíveis em um curto espaço de tempo, todas as ideias são validas e não podem ser interrompidas pois fazem parte de todo processo de criativo.

- **Workshop:**

Utilizado a fim de estimular a criação em grupos onde os membros possuem participação direta com o tema ou algum envolvimento no assunto, com isto diversas soluções são levantadas e formuladas pelo grupo.

- **Cardápio de ideias:**

Em forma de catálogo as ideias fomentadas durante o projeto são apresentadas incluindo comentários e observações.

- **Matriz de Posicionamento:**

Utilizada para avaliar os critérios norteadores em conjunto com as necessidades das personas levantadas no projeto, a fim de validar as ideias e avaliar como cada ideia preenche os requisitos do projeto

#### **1.4.4 Prototipação**

Fase em que o projeto em si é colocado em prática, seja ele de forma real ou em forma de testagem, nesta etapa os últimos ajustes de funcionamento são feitos para enfim realizar o produto.

- **Protótipo de papel:**

Pode ser apresentado como um rascunho ou com maior complexidade, nesta ferramenta a ideia é criar o produto e esquematizar as telas do projeto.

- **Modelo de volume:**

É criado dentro de níveis de fidelidade, podendo ser de baixa a alta fidelidade a fim de demonstrar da melhor forma a eficiência do produto.

- **Encenação:**

Simulação de uma situação em que envolva o uso do projeto, ela pode ser apenas encenada ou pode conter falas e ações do dia a dia.

- **Storyboard:**

Representação visual em forma de quadros que mostra a utilização do produto.

- **Protótipo de serviços:**

Envolve o usuário e o serviço a fim de coproduzir a experiência real do serviço apresentado

## **2. IMERSÃO**

### **2.1 Imersão preliminar**

#### **2.1.1 Reenquadramento**

Um problema comum enfrentado pelo cliente é a dificuldade de manter uma alimentação saudável em meio à correria do dia a dia. Reconhecendo esse desafio, uma pesquisa para desenvolvimento de aplicativo de receitas saudáveis pode trazer ganhos para possíveis soluções práticas e eficientes promovendo recursos que podem cumprir a função de atender às necessidades específicas do cliente e de seus usuários. Com acesso a receitas simples, rápidas e saudáveis que podem estar disponíveis dentro de um aplicativo especificamente direcionado ao segmento, esses usuários podem ter acesso a uma variedade de opções, que devem auxiliá-lo no seu dia a dia na busca em manter a sua saúde e o seu bem-estar.

#### **2.1.2 Pesquisa Exploratória**

A partir de um formulário criado no Google Forms, realizamos uma pesquisa que tem como objetivo principal entender as necessidades, preferências e hábitos dos usuários que buscam uma alimentação mais saudável, a fim de criar um aplicativo que atenda às suas expectativas.

Qual é a sua faixa etária?

65 respostas

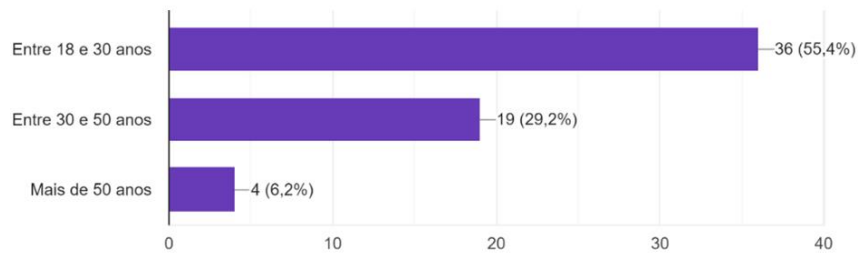


Figura 1: Gráfico de faixa etária

Fonte: As autoras

De acordo com as respostas ao formulário, a maioria das pessoas que participaram da pesquisa, tem entre 18 e 30.

Com que frequência utiliza aplicativos de receitas?

65 respostas

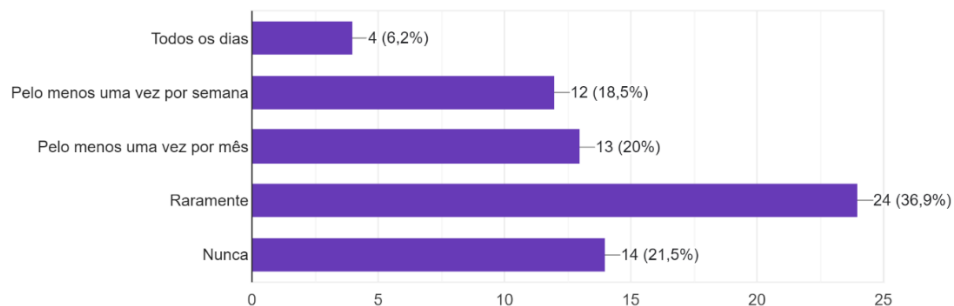


Figura 2: Gráfico de frequência de utilização de aplicativos de receitas.

Fonte: As autoras

A partir da análise da questão sobre a frequência de uso de aplicativos de receitas, observa-se que a maioria das pessoas (36,9%) raramente utiliza esses aplicativos. Além disso, um percentual considerável (21,5%) nunca utilizou esse tipo de aplicativo. Por outro lado, 20% das pessoas utilizam pelo menos uma vez por mês, enquanto 18,5% utilizam pelo menos uma vez por semana. Apenas 6,2% dos entrevistados afirmaram utilizar os aplicativos todos os dias.

Quais tipos de receitas saudáveis você frequentemente procura em aplicativos, sites ou livros de receitas?

65 respostas

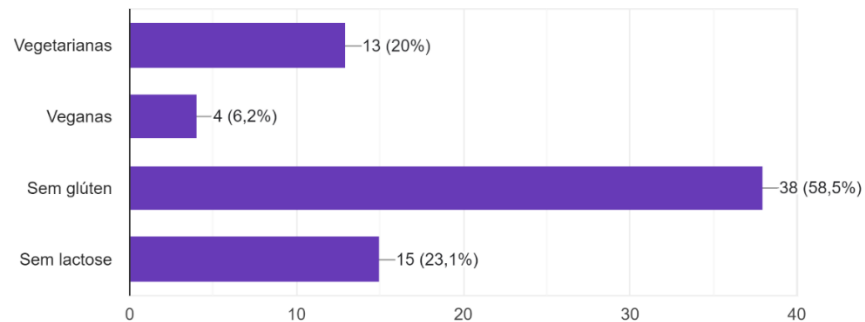


Figura 3: Gráfico de frequência de procura por receitas saudáveis.

Fonte: As autoras

Quando perguntamos quais tipos de receitas saudáveis as pessoas frequentemente procuram, a maioria (58,5%) respondeu que procuram por receitas sem glúten.

Qual é o principal motivo que o(a) motivaria a usar um aplicativo de receitas saudáveis?

65 respostas

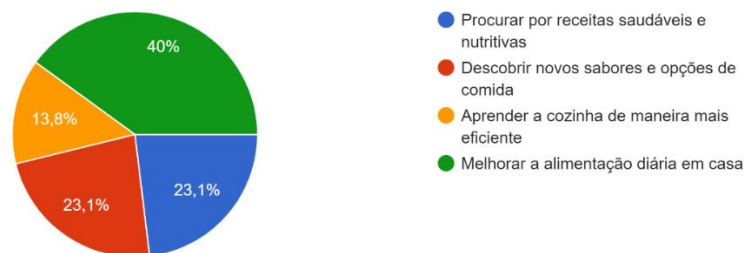


Figura 4: Gráfico do motivo de uso de aplicativo de receitas saudáveis.

Fonte: As autoras

Quando perguntamos sobre o motivo principal que as levaria a usar o aplicativo, 40% das pessoas afirmaram que sua motivação seria melhorar a qualidade da alimentação diária em casa, 23,1% responderam que sua intenção seria descobrir novos sabores e opções de comida, 13,8% disseram que gostariam de aprimorar suas

habilidades culinárias de forma mais eficiente e % afirmaram que procurariam por receitas saudáveis e nutritivas.

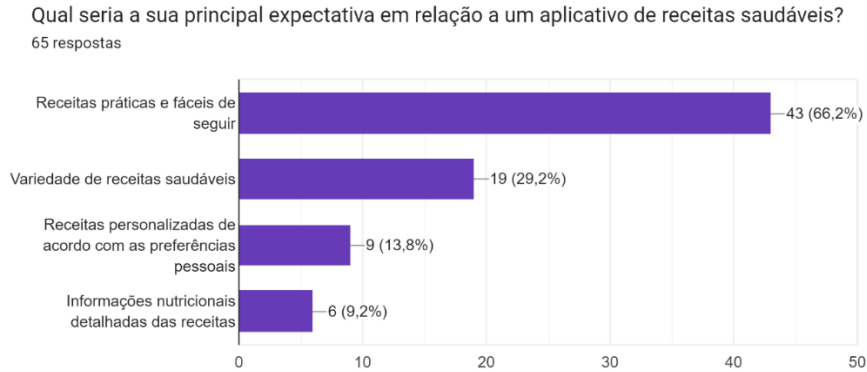


Figura 5: Gráfico de expectativas em relação a um app de receitas saudáveis.

Fonte: As autoras

A maioria das pessoas, equivalente a 66,2%, apontou que sua principal expectativa em relação a um aplicativo de receitas seria ter acesso a receitas práticas e fáceis de seguir. Enquanto isso, 29,2% dos entrevistados afirmaram que desejariam encontrar uma grande variedade de receitas saudáveis.

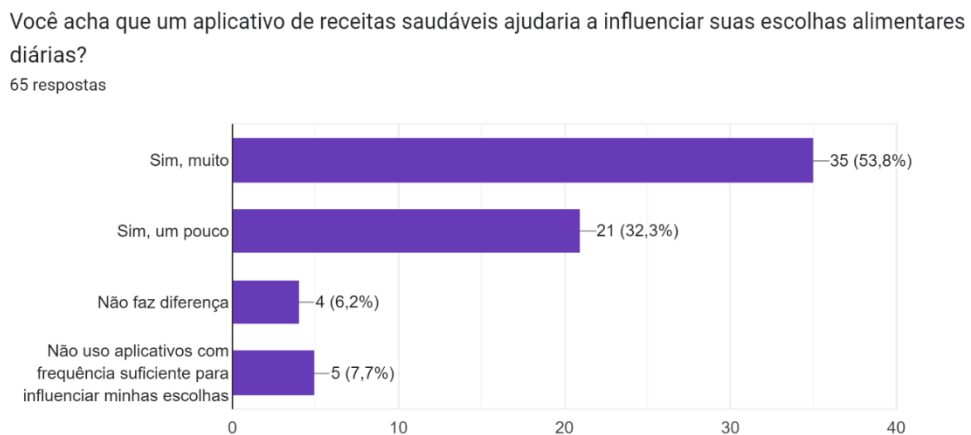


Figura 6: Gráfico de influência alimentar.

Fonte: As autoras

Analisando o gráfico, a maioria das pessoas (53,8%) acreditam que um aplicativo de receitas saudáveis ajudaria a influenciar suas escolhas alimentares diárias.

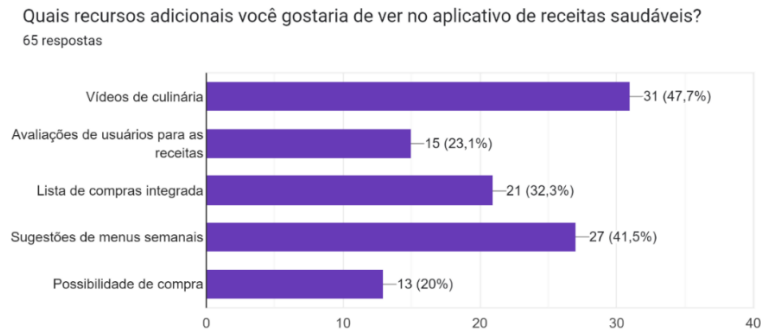


Figura 7: Gráfico de recursos adicionais para o aplicativo.

Fonte: As autoras

A pesquisa indicou que a maioria das pessoas (47,7%) gostaria de ver vídeos de culinária como recurso adicional em um aplicativo de receitas. Além disso, cerca de 41,5% responderam que gostariam de ver sugestões de menus semanais, 32,3% desejariam uma lista de compras integrada, 23,1% gostariam de ver avaliações de usuários nas receitas e 20% gostariam de ver a possibilidade de compra de ingredientes através do aplicativo.



Figura 8: Gráfico de acesso a opções de receitas baseadas em restrições alimentares.

Fonte: As autoras

A pesquisa revelou que a maioria das pessoas (60%), considera muito importante ter opções de receitas baseadas em restrições alimentares para o bem da sua saúde.

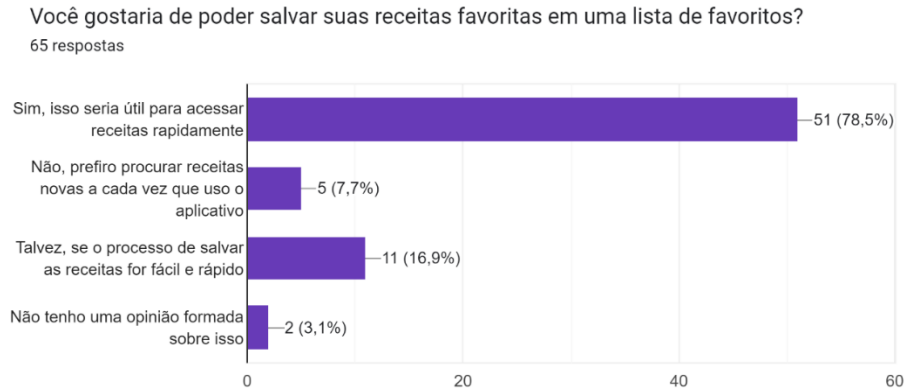


Figura 9: Gráfico sobre lista de favoritos.

Fonte: As autoras

A pesquisa revelou que a maioria dos entrevistados (78,5%) considerou importante a funcionalidade de salvar suas receitas favoritas em uma lista. Além disso, um percentual de 16,9% destacou a necessidade de que esse processo seja fácil e rápido.

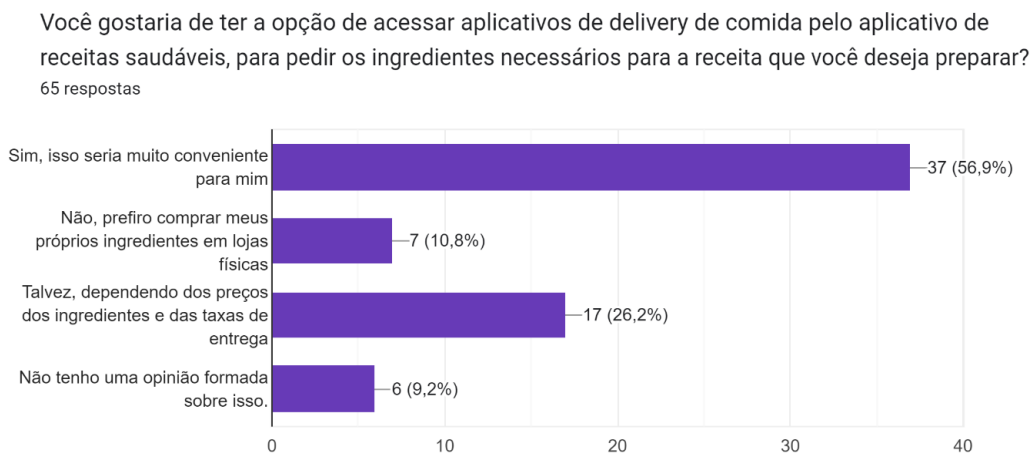


Figura 10: Gráfico de acesso a aplicativo de delivery pelo aplicativo de receitas.

Fonte: As autoras

De acordo com a pesquisa, 56,9% das pessoas acreditam que seria conveniente poder solicitar os ingredientes necessários para as receitas pelo próprio aplicativo. Por outro lado, 26,2% dos entrevistados afirmaram que a decisão dependeria do preço cobrado por essa funcionalidade.

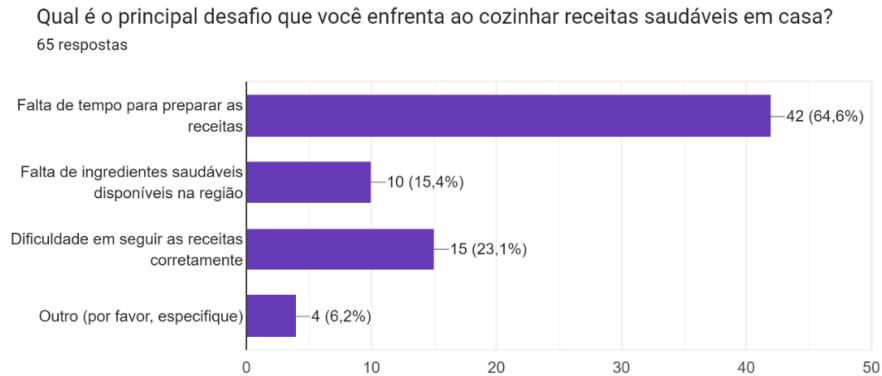


Figura 11: Gráfico de desafio de cozinhar receitas saudáveis.

Fonte: As autoras

Conforme a pesquisa, a maioria das pessoas (64,6%) apontou a falta de tempo como seu principal desafio para cozinhar receitas saudáveis em casa. Além disso, 23,1% dos entrevistados mencionaram a dificuldade de seguir as receitas corretamente e 15,4% destacaram a falta de disponibilidade de ingredientes saudáveis em sua região como obstáculo para a preparação de refeições saudáveis. Aqueles que justificaram suas respostas, responderam que muitas receitas saudáveis não têm opções econômicas e que seu grande desafio é de não encontrar receitas saudáveis e saborosas.

### **2.1.3 Pesquisa Desk**

#### **2.1.3.1 Público-alvo**

Foi constatado, a partir do questionário utilizado durante a fase de pesquisa exploratória deste projeto, que o público-alvo de um aplicativo de receitas saudáveis pode ser bastante amplo, mas geralmente é composto por pessoas interessadas em alimentação saudável, bem-estar e estilo de vida saudável. Esse público pode incluir pessoas que querem perder peso, ganhar massa muscular, controlar doenças como diabetes ou hipertensão, ou simplesmente adotar uma alimentação mais saudável e equilibrada.

Além disso, também foi possível analisar que o público-alvo pode incluir pessoas que já possuem algum conhecimento sobre alimentação saudável e buscam por novas ideias e receitas, assim como pessoas que estão iniciando nesse estilo de vida e desejam aprender mais sobre os benefícios de uma alimentação saudável. O aplicativo pode ser voltado para todas as idades, gêneros e níveis de conhecimento culinário.

#### **Número de pessoas que consomem aplicativos de culinária**

Segundo levantamento da Federação das Indústrias do Estado de São Paulo (FIESP), oito em cada dez brasileiros afirmam que se esforçam para ter uma alimentação saudável e 71% dos entrevistados apontam que preferem produtos mais saudáveis, mesmo que tenham que pagar caro por eles. O mesmo percentual (71%) admite estar satisfeito com a própria alimentação.

Porém segundo a Organização das Nações Unidas (ONU - 2020), responsável por avaliar o impacto global da pandemia, aponta que, em 2020, mais de

2,3 bilhões de pessoas (30% da população mundial) não tiveram acesso à alimentação saudável, sendo este um dos fatores mais importantes para a prevenção da obesidade infantil e doenças associadas.

Logo percebe-se que ainda a alimentação saudável pode ser um tipo de estilo de vida, as pessoas que aderem querem sempre manter as boas práticas pois se importam com sua saúde, mas as que não seguem as boas práticas se sentem “estagnadas” no processo de ser saudável.

### **2.1.3.2 Regras e diretrizes básicas de empresas de entrega**

#### **Legislação para delivery: O que diz a Lei e as principais normas da Anvisa**

Com o aumento do delivery nos últimos anos, tornou-se fundamental que as empresas que trabalham com essa modalidade de negócio sigam diretrizes e atentem à legislação relacionada ao Código de Defesa do Consumidor. Entre os pontos principais que as empresas devem se atentar, destaca-se o fornecimento do produto que expor à venda, onde o consumidor tem o direito de recusar um caso ele não venha de acordo com o pedido solicitado. Além disso, é proibido condicionar a venda de um produto a outro, bem como a venda casada. Outro ponto fundamental é a segurança alimentar, que é garantida pela Anvisa, por meio de rígidas normas de vigilância sanitária. No transporte de alimentos, é essencial que o alimento seja mantido em condições higiênico-sanitárias adequadas, fornecendo cobertura suficiente para os alimentos.

A manipulação de alimentos também é uma preocupação, e os manipuladores devem seguir algumas normas de higiene e receber treinamento em líquidos como contaminantes alimentares, boas práticas de manipulação e doenças transmitidas por alimentos. As matérias-primas, embalagens e ingredientes devem ser preparados em área adequada, em ambiente limpo e protegido, com atenção especial

para os insumos que passaram por temperatura regulada. A higiene é um fator importante, e as instalações do produto devem estar em conformidade com as boas práticas higiênico-sanitárias, incluindo a limpeza frequente das estações de trabalho para evitar a antecipação de pragas e microrganismos.

A Agência Nacional de Vigilância Sanitária (ANVISA) é responsável pela fiscalização de entregas de alimentos ou bebidas em todo o Brasil e verifica a documentação e as instalações do local, a higiene dos manipuladores de alimentos, o controle de pragas e o treinamento em boas práticas de manivela. Para garantir que sua operação esteja dentro dos padrões exigidos, é fundamental que as empresas estejam atentas à legislação e adquiram as normas e exigências da Anvisa, a fim de evitar problemas futuros e continuar produzindo com qualidade e segurança.

### **Delivery de supermercado**

A entrega de supermercados tem se tornado cada vez mais popular entre os consumidores, especialmente devido à pandemia, que levou as vendas online de supermercados a dobrarem, segundo a consultoria Ebit/Nielsen (2020). Um supermercado delivery é uma loja virtual que oferece produtos variados, desde alimentos, produtos para animais de estimação, até a operação pode ser estruturada de diferentes formas, dependendo do sistema de entrega adotado. É essencial que haja um sistema de gestão integrado do delivery para que o atendimento ao cliente seja eficiente e de qualidade.

O sistema de entrega de supermercado deve proporcionar aos clientes uma experiência de compra online simples e fácil, com uma interface amigável que permita a navegação por categorias de produtos, seleção de itens e acompanhamento do estoque disponível. O processo de compra é semelhante ao pedido de comida, mas com uma quantidade maior de itens. É fundamental que o sistema seja fácil de usar e que o atendimento ao cliente seja ágil e eficiente, com respostas rápidas às dúvidas antes, durante e após a conclusão das compras.



Figura 12: Logística de entrega própria.

Fonte: Pagar.Me, 2020



Figura 13: Logística de entrega terceirizada.

Fonte: PAGAR.ME, 2020

Um sistema de gestão integrada dos pedidos é essencial para garantir o sucesso das vendas de supermercado online, evitando problemas com vendas de produtos indisponíveis e otimizando o atendimento ao cliente. A entrega em casa tem se tornado cada vez mais popular entre os consumidores, o que reforça a tendência de entrega de supermercados e a confirmação desse modelo de serviço nos próximos anos. Além de ser uma opção tecnológica útil para superar a pandemia, o delivery de supermercados veio para ficar.

### 2.1.3.3 Alimentação Saudável

De acordo com o artigo “Alimentação saudável – Saúde.Gov” (2010), uma alimentação saudável é aquela que fornece todos os nutrientes fundamentais para o funcionamento do corpo humano, incluindo carboidratos, lipídios, proteínas, sais minerais e vitaminas. Para garantir uma alimentação saudável, é importante investir em alimentos pouco processados e variados, além de reduzir o consumo de vitaminas, sal e açúcar. Uma alimentação saudável está relacionada a diversos benefícios para o organismo, como a melhora na imunidade, no humor e na qualidade do sono, o aumento da disposição, a regulação do intestino e a manutenção do peso. O Ministério da Saúde elaborou um guia com 10 passos simples para uma alimentação saudável. Veja abaixo:

- "1. Fazer de alimentos in natura ou minimamente processados a base da alimentação.
2. Utilizar óleos, gorduras, sal e açúcar em pequenas quantidades ao temperar e cozinhar alimentos e criar preparações culinárias.
3. Limitar o consumo de alimentos processados.
4. Evitar o consumo de alimentos ultra processados.
5. Comer com regularidade e atenção, em ambientes apropriados e, sempre que possível, com companhia.
6. Fazer compras em locais que ofertem variedades de alimentos in natura ou minimamente processados.
7. Desenvolver, exercitar e partilhar habilidades culinárias.
8. Planejar o uso do tempo para dar à alimentação o espaço que ela merece.
9. Dar preferência, quando fora de casa, a locais que servem refeições feitas na hora.
10. Ser crítico quanto a informações, orientações e mensagens sobre alimentação veiculadas em propagandas comerciais."

## **Alimentação e suas faixas etárias**

De acordo com o artigo “Alimentação saudável – Saúde.Gov” uma dieta saudável para adultos inclui frutas, verduras, legumes, nozes e cereais integrais. É recomendado consumir pelo menos 400g de frutas e vegetais por dia e limitar o consumo de açúcares livres a menos de 10% da ingestão calórica total. Além disso, a ingestão de vitaminas deve ser inferior a 30% da ingestão calórica diária, com preferência por ingestão de vitaminas não saturadas em vez de vitaminas controladas e vitaminas trans. O consumo de sal deve ser inferior a 5g por dia. Para bebês e crianças pequenas, uma dieta saudável envolve amamentação exclusiva até os seis meses de idade, continuando a amamentação até os dois anos ou mais, e complementa a dieta com alimentos nutritivos e seguros a partir dos seis meses, sem adicionar sal ou açúcar. (SAÚDE GOV, 2001)

## **Sistema alimentar sustentável**

De acordo com a Organização das Nações Unidas para a Alimentação e a Agricultura (FAO) e o Programa das Nações Unidas para o Meio Ambiente (PNUMA) a alimentação sustentável é uma abordagem que busca garantir a segurança alimentar e nutricional das pessoas sem comprometer a saúde do planeta. Isso significa que as escolhas alimentares devem levar em conta não apenas o impacto na saúde humana, mas também na saúde ambiental e social. (Agência Brasil, 2013)

Uma alimentação sustentável pode ser alcançada através de diversas práticas, como a escolha de alimentos orgânicos e produzidos localmente, a redução do consumo de carne e produtos de origem animal, a diminuição do desperdício de alimentos e a utilização de técnicas agrícolas e pecuárias que minimizam o impacto sem meio ambiente.

Ao optar por alimentos orgânicos e produzidos localmente, as pessoas podem reduzir a pegada de carbono de suas dietas, uma vez que esses alimentos geralmente requerem menos energia para serem produzidos e transportados. Além

disso, a escolha por alimentos frescos e da estação pode ajudar a reduzir a quantidade de embalagens e conservantes utilizados.

A redução do consumo de carne e produtos de origem animal também é uma prática importante para uma alimentação sustentável. A pecuária é responsável por uma grande emissão de gases de efeito estufa, além de ser uma das principais causas de degradação ambiental. Ao optar por uma dieta mais baseada em plantas, as pessoas podem reduzir sua pegada de carbono e melhorar sua saúde.



Figura 14: Conselhos para uma alimentação sustentável.

Fonte: Iberdrola, 2023

O desperdício de alimentos também é um grande problema na alimentação sustentável. Estima-se que cerca de um terço de todos os alimentos produzidos no mundo sejam perdidos ou perdidos a cada ano. Ao reduzir o desperdício de alimentos, as pessoas podem ajudar a evitar a necessidade de produzir mais alimentos, mantendo a pressão sobre os recursos naturais.

Por fim, as práticas agrícolas e pecuárias também desempenham um papel importante na alimentação sustentável. A agricultura sustentável envolve o uso de técnicas que minimizam o impacto ambiental, como o uso de fertilizantes orgânicos.

#### **2.1.3.4 Design de Interface**

Segundo Don Norman (2013), o design de interface refere-se aos elementos visuais e organizacionais de uma aplicação, incluindo a escolha da fonte, o layout, a paleta de cores e os ícones. Esses componentes combinados criam uma identidade visual única para o aplicativo, dando-lhe uma personalidade distinta. Em suma, o design de interface é responsável pela aparência e organização geral da aplicação.

O desenvolvimento de interfaces para aplicativos requer a consideração de vários fatores para garantir que o resultado seja um software bem estruturado, bonito e alinhado às demandas do usuário. Um passo básico é conhecer o perfil do público-alvo, que ajudará na escolha da melhor interface e definirá como cada recurso estará estruturado, os controles de segurança e as funcionalidades básicas. É importante seguir os manuais do sistema operacional para que o aplicativo tenha elementos visuais semelhantes aos aplicativos nativos, o que torna o uso da ferramenta mais natural e simples. O layout também é um elemento crítico que define como cada elemento, recurso ou mensagem estará distribuído por toda a interface, por isso é importante destacar os dados e funcionalidades mais importantes para tornar o uso do app mais simples, direto e dinâmico. A análise de dados pode dar uma importante visão sobre como o app pode ser otimizado em versões futuras.

Para uma boa interface de aplicativo, é importante seguir as tendências do setor, como tipografia com Storytelling, transições e Motion com CSS, e mesclagem de cores e gradientes. O desenvolvimento de aplicativos pode trazer grandes impactos positivos para as receitas de uma empresa, mas isso só é possível quando a empresa consegue estruturar um sistema inteligente e com boa usabilidade, o que

inclui uma preocupação contínua com o design de interface. Portanto, é importante investir em um bom design de interface para garantir maior lucratividade.

## **Interface sobre aplicativo**

De acordo com o livro “The Design of everyday things” de Don Norman, a interface de um aplicativo é a conexão principal entre o usuário e a tecnologia. É através dela que o usuário interage com o aplicativo e realiza suas tarefas. A qualidade da interface é fundamental para uma boa experiência do usuário e pode determinar o sucesso ou fracasso de um aplicativo. (DON NORMAN, 2013)

Uma interface bem projetada deve ser intuitiva, fácil de usar e acessível. Ela deve ser projetada levando em consideração as necessidades do usuário e suas expectativas em relação ao aplicativo. Isso significa que a interface deve ser projetada pensando na facilidade de navegação, legibilidade e usabilidade.

Uma interface de aplicativo também deve ser visualmente atraente. A escolha de cores, tipografia e elementos gráficos deve ser cuidadosamente selecionada para criar uma experiência agradável e convidativa. As imagens e ícones utilizados devem ser relevantes e de alta qualidade.

A interface de um aplicativo também deve ser responsiva. Isso significa que ela deve ser capaz de se adaptar a diferentes tamanhos de tela e dispositivos. Isso é particularmente importante, pois os usuários podem estar acessando o aplicativo de diferentes dispositivos, como smartphones, tablets e computadores.

Além disso, a interface de um aplicativo deve ser atualizada regularmente. Novos recursos e melhorias devem ser adicionados para manter os usuários engajados e garantir que o aplicativo esteja sempre funcionando de forma eficiente, a interface de um aplicativo é uma parte fundamental do design do aplicativo. Uma boa interface deve ser intuitiva, fácil de usar, acessível, visualmente atraente e responsiva. Uma interface bem projetada pode melhorar significativamente a experiência do usuário e aumentar a chance de sucesso do aplicativo.

Existem 7 passos básicos para criar uma boa interface de aplicativos, para gerar uma boa experiência do usuário e aumentar as taxas de retenção do aplicativo. Para clientes de e-commerce, é importante fornecer fotos suficientes sobre o produto para garantir a veracidade dos detalhes, os passos são:

- 1- Regra dos três cliques: manter a navegação fácil, com no máximo três cliques para acessar uma ação.
- 2- Seções: organizar o layout do app em seções para manter a regra dos três cliques eficiente.
- 3- Ícones: Verificar o tamanho e a resolução do ícone e siga a proporção de 11 x 11 pixels.
- 4- Botões: Destacar os botões com contraste de cores e tons da paleta da marca.
- 5- Tipografia: Usar uma solução de tipografia para que o usuário não precise aumentar o zoom ao ler o conteúdo, principalmente o menu.
- 6- Caixa de busca: Incluir uma caixa de busca para que o usuário possa encontrar rapidamente o que precisa.
- 7- Imagens: Utilizar imagens assertivas e com resolução adequada para o celular. Evite imagens muito pesadas, pois podem demorar para carregar e consumir muitos dados.

### **2.1.3.5 Arquitetura da Informação**

A Arquitetura de Informação é uma prática que tem como objetivo desenvolver um método para apresentação e disposição das informações, trabalhando em conjunto com outras áreas, como Design, UX e SEO. Seu principal

objetivo é organizar o conjunto de dados disponíveis para ajudar as pessoas a encontrarem o que procuram, tanto no mundo digital quanto fora dele. (KENZIE, 2021)

A Arquitetura de Informação pode ser resumida pelo conceito de Ecologia da Informação, que é construída a partir de três pilares fundamentais: conteúdo, usuário e contexto. Esses pilares são essenciais para criar uma estrutura sólida que permita uma organização eficiente das informações e que atenda às necessidades dos usuários em um determinado contexto. (KENZIE, 2021)

**Conteúdo:** abrange as informações existentes, tanto em termos de volume quanto de estrutura, incluindo dados, textos, imagens, vídeos, áudios e outras mídias.

**Usuários:** refere-se às pessoas para as quais as informações estão sendo criadas. É essencial definir as personas e compreender suas necessidades e objetivos na plataforma em questão, antecipando seus comportamentos e ações para oferecer uma experiência de usuário satisfatória.

**Contexto:** é o objetivo ou modelo de negócio do projeto em questão. É fundamental entender qual é o propósito do projeto, quais são as tecnologias envolvidas e quais são as restrições da plataforma, para que se possa desenvolver uma arquitetura de informação coerente e alinhada com os objetivos do negócio.

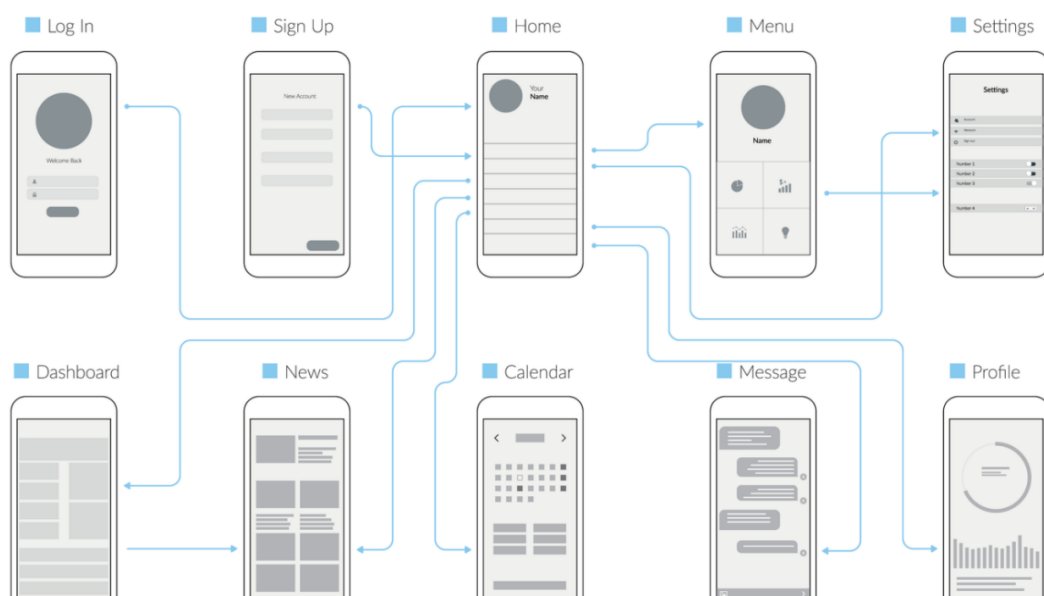


Figura 15: Arquitetura da informação

Fonte: Ebac, 2023

A Escola Britânica de Artes Criativas e Tecnologia (2023) apresenta um passo a passo para criar uma arquitetura de sucesso.

Passo 1: Definir um objetivo principal.

Passo 2: Destaque principal.

Passo 3: Criar um sitemap de informações.

Passo 4: Usar o Card Sorting.

Passo 5: Definir uma estrutura hierárquica visual.

Passo 6: Criar personas e imaginar as possibilidades de uso.

Passo 7: Enumerar as necessidades e dúvidas da persona.

Passo 8 Testar a navegação em um wireframe.

Passo 9: Medir a eficácia da informação baseada no modelo de negócio.

#### **2.1.3.6 Design UX/UI**

Criado por Donald Norman, o Vice-Presidente do Advanced Technology Group da Apple, o Design UX/UI é uma abordagem que visa criar produtos eletrônicos que estimulam uma excelente experiência do usuário (UX), por meio da criação de interfaces intuitivas e esteticamente intuitivas (UI). A UI, ou interface do usuário, abrange tudo o que é utilizado para que alguém possa interagir com um produto.

O objetivo do UI design é construir interfaces para diversos dispositivos eletrônicos, como computadores e celulares, que sejam fáceis de usar e tenham uma experiência de qualidade para os usuários. Uma boa interface reduz o esforço necessário dos usuários, permitindo que eles alcancem seus objetivos de uso do produto de forma intuitiva e sem dificuldades.

Para atingir esses objetivos, os profissionais da área usam diversos métodos centrados no usuário, como entrevistas e observação direta, além de técnicas de design, como wireframing e prototipagem. O UI design vai além do aspecto visual e busca integrar a usabilidade e a experiência do usuário em todos os aspectos da interface, desde o layout até a seleção de cores e fontes.

Para criar um bom UI/UX design, é necessário considerar diversos aspectos, como o público que utilizará a interface, o principal objetivo da tela, a clareza e objetividade da tela, a construção do fluxo de acesso, a acessibilidade das telas, a definição de cores, botões e textos, e muitos outros pontos relacionados à experiência e legibilidade da tela. Com o avanço dos produtos digitais, os profissionais de Design especializados em UI e UX estão cada vez mais sendo procurados e valorizados, já que o cuidado com a interface faz toda a diferença para o usuário.

Uma interface bem construída é capaz de melhorar o fluxo de telas, facilitar a usabilidade, tornar os processos mais rápidos, evitar dúvidas por parte dos clientes/consumidores, aumentar a taxa de conversão e melhorar a experiência como um todo, entre muitos outros pontos relevantes.

### **2.1.3.7 Wireframes**

O wireframe é uma das etapas mais importantes no processo de design de um produto digital, como um aplicativo ou um website. Ele é uma representação esquemática da interface, que mostra de forma clara e simples a disposição dos elementos, a hierarquia das informações e as interações possíveis entre as diferentes partes da interface. (COVILDODV, 2020)

O objetivo principal do wireframe é definir a estrutura e a organização do conteúdo, antes mesmo de pensar em cores, imagens ou estilos de fonte. Ele é uma ferramenta essencial para o designer e para a equipe de desenvolvimento, pois

permite identificar problemas de usabilidade e de navegação, antes de começar a programação.



Figura 16: Wireframes de média fidelidade.

Fonte: Mind Consultin, 2021

Existem diversas ferramentas disponíveis para criar um wireframe, desde lápis e papel até softwares específicos. O importante é que o designer consiga transmitir a ideia de forma clara e objetiva, sem se preocupar com detalhes de design. É como se fosse um esqueleto do projeto, que será preenchido com conteúdo posteriormente.

O wireframe pode ser simples ou mais elaborado, dependendo do tipo de projeto e das necessidades da equipe. Alguns preferem criar wireframes de baixa fidelidade, apenas para ter uma ideia geral do layout, enquanto outros optam por wireframes de alta fidelidade, com mais detalhes e interações.



Figura 17: Exemplo Wireframes.

Fonte: Mind Consultin, 2021

Independentemente do nível de detalhamento, o wireframe é uma etapa crucial para o sucesso do projeto, pois permite testar diferentes ideias e soluções antes de investir tempo e dinheiro na programação. Ele é um guia visual que ajuda a equipe a manter o foco no objetivo final e a garantir que a experiência do usuário seja a melhor possível.

#### **2.1.3.8 Área do Toque**

De acordo com Braga (2016, apud Hooper, 2013), a pesquisa de Steven Hooper revela que os polegares têm um papel crucial na interação com dispositivos móveis. Cerca de 49% das pessoas utilizam seus smartphones com apenas uma mão para a maioria das tarefas.

As zonas específicas para o movimento do polegar podem ser categorizadas como: fácil de alcançar, difícil de alcançar e zona neutra (Braga, 2016, apud Hooper, 2013). Essas categorias ajudam a identificar áreas no dispositivo móvel onde o polegar pode se movimentar com facilidade, áreas que podem ser mais difíceis de alcançar e uma zona neutra onde o polegar não exerce grande influência na interação com o dispositivo. Essas informações podem ser relevantes para entender como os usuários interagem com dispositivos móveis, considerando a ergonomia tátil e a facilidade de uso com uma única mão.

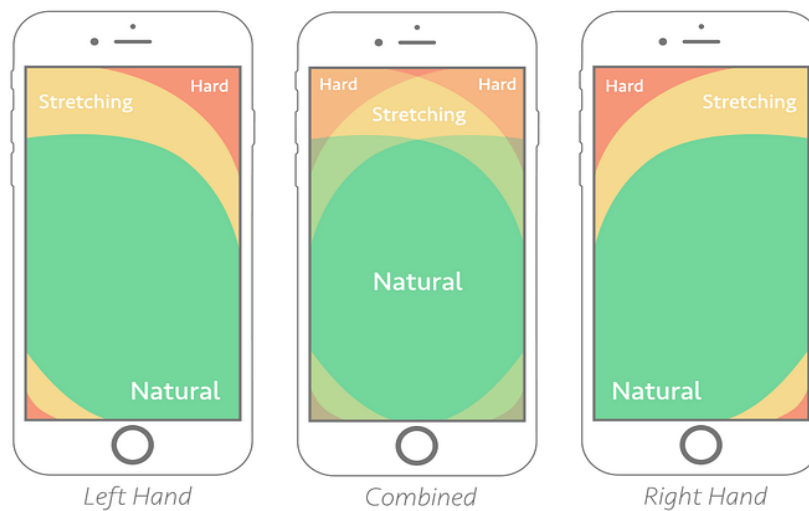


Figura 18: Zona do polegar.

Fonte: Braga, Ux Everywhere, 2016.

A figura acima apresenta o mapa da "zona do polegar" para usuários destros e canhotos. A zona neutra, indicada como a área natural, representa as melhores áreas possíveis para a maioria dos usuários.

Conforme Braga (2016), é essencial projetar considerando o fluxo da "zona do polegar", com o objetivo de oferecer uma estrutura amigável, elementos de design otimizados, experiências de navegação fluidas e evitar problemas que possam surgir ao longo da interação do usuário.

É importante ter em mente o uso natural do usuário como critério principal durante o processo de design. Fazer perguntas como "Meu aplicativo possui uma longa lista de links?", "É necessário ter mais de um menu?" e "Qual forma de navegação é mais adequada para o meu site/app?" pode ajudar a determinar a melhor localização para as principais áreas de navegação e links de apoio, auxiliando assim na criação de uma experiência de usuário otimizada.

Caso o aplicativo possua uma lista extensa de links, é necessário utilizar um menu de sobreposição de tela cheia, que oferece espaço para organizar a lista, ícones de redes sociais e outros conteúdos relevantes. Além disso, o uso de modelos de cards, tanto em desktop quanto em dispositivos móveis, pode permitir o alinhamento dos elementos clicáveis dentro da zona do polegar, proporcionando uma melhor experiência de uso para o usuário. (BRAGA, 2016)



Figura 19: Exemplo “Menu de Sobreposição de Tela”.

Fonte: Ux Everywhere, 2016.

Caso o aplicativo não possua uma lista extensa de links, um menu fixo pode ser uma opção mais adequada. Esse tipo de menu pode ser posicionado na parte superior ou inferior da tela e permite a inclusão de até 5 elementos para diferentes áreas do site, dependendo do volume de conteúdo do produto. Essa abordagem pode proporcionar uma navegação mais fácil e conveniente para o usuário, mantendo os elementos de navegação sempre acessíveis durante a interação com o produto.

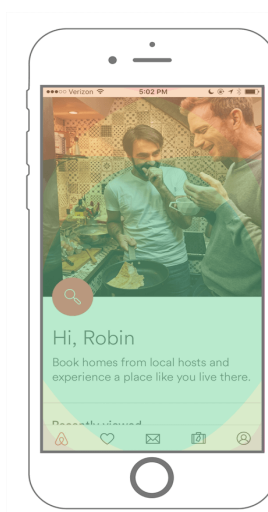


Figura 20: Exemplo “Menu Fixo”.

Fonte: Ux Everywhere, 2016.

É recomendado priorizar os links do menu com base em sua importância no produto, a fim de evitar a complexidade de ter múltiplos menus. Os menus fixos podem ser reservados para os links e áreas mais visitadas, enquanto os menus de tela cheia ou de hambúrguer podem ser utilizados para elementos de menor prioridade, mas ainda relevantes (BRAGA, 2016). Essa abordagem visa garantir uma experiência de navegação mais intuitiva e eficiente para os usuários, permitindo fácil acesso aos recursos mais relevantes do produto.

Os cards têm sido amplamente utilizados como um modelo de design há algum tempo. Eles são conhecidos por serem rápidos, fáceis e previsíveis, proporcionando informações curtas em pequenas doses, o que facilita a entrega do conteúdo certo no momento certo. Além disso, os cards frequentemente apresentam ações claras, como enviar, salvar, compartilhar, fechar, saiba mais, entre outras (BRAGA, 2016). Esses elementos tornam os cards uma opção popular para apresentação de conteúdo e interações com o usuário, proporcionando uma experiência de usuário intuitiva e eficiente.

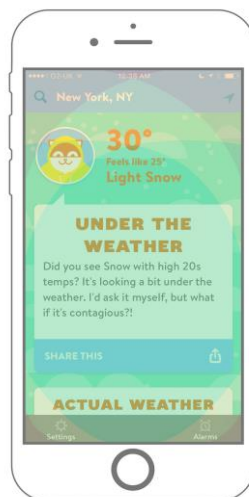


Figura 21: Figura 21: Exemplo “Modelo Card”.

Fonte: Ux Everywhere, 2016.

O movimento de deslizar, também conhecido como swipe, é representado pelas setas, enquanto os círculos indicam as áreas de toque. Usuários geralmente tocam em alguma parte da borda do dispositivo em direção ao centro, diagonalmente para baixo, e costumam deslizar na área neutra da zona do polegar (BRAGA, 2016).

Essa compreensão do comportamento do usuário em relação ao uso do swipe e das áreas de toque pode ser útil na concepção de interfaces de usuário amigáveis e eficientes, garantindo que as interações do usuário sejam naturais e intuitivas.

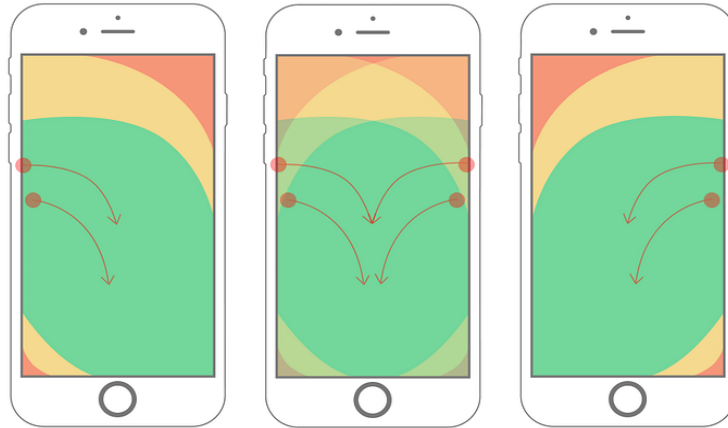


Figura 22: Movimento Swipe.

Fonte: Ux Everywhere, 2016.

### 2.1.3.9 Layout para Interface Digital

“O layout de mídias digitais não se relaciona apenas à aparência das interfaces. O modelo visual, fontes, cores, imagens, composição, fazem parte do design da informação e das funcionalidades das tarefas que os usuários realizam, contribuindo para a experiência subjetiva de recepção e ação.”  
(AVELAR E DUARTE, 2017)

A interface visual do canal reflete seus objetivos e pode afetar a percepção subjetiva dos usuários, especialmente para aqueles que acessam um site ou aplicativo pela primeira vez. Uma primeira impressão positiva ajuda a entender o conceito geral, a estrutura do conteúdo e as funcionalidades disponíveis. (AVELAR E DUARTE, 2017)

De acordo com uma pesquisa publicada em janeiro de 2006 no jornal Behavior and Information Technology por pesquisadores canadenses, os usuários da internet formam uma opinião positiva ou negativa sobre um site no primeiro contato, que dura menos de um vigésimo de segundo, ou seja, menos que um piscar de olhos. A primeira impressão é crucial e influencia toda a experiência de uso e navegação do usuário.

Jakob Nielsen argumentou que embora seja verdade que os usuários formam rapidamente uma opinião sobre um site, a qualidade da primeira impressão depende do contexto e da experiência prévia do usuário. Ele também afirmou que a pesquisa citada pode ser limitada, uma vez que foi realizada com um grupo pequeno de usuários, com idades e habilidades específicas e em um ambiente controlado, não necessariamente representativo do uso real da internet. Nielsen ressaltou a importância de testes de usabilidade com usuários reais e em condições mais próximas do mundo real, para obter informações mais precisas sobre a eficácia da arquitetura de informação e do design de interfaces. (AVELAR E DUARTE, 2017)

A identificação dos elementos de layout é fundamental para compor a experiência do usuário com a interface. O layout da tela deve criar empatia imediata com o usuário e influenciar a facilidade de encontrar informações e realizar tarefas de maneira intuitiva. Interfaces saturadas de instruções e sinais demandam mais tempo de aprendizado e esforço na tomada de decisões. A falta de pistas visuais e hierarquias pouco diferenciadas dificultam a utilização. Um layout personalizado e adaptado ao público-alvo inspira confiança e estimula a navegação. A organização visual das informações está relacionada ao deslocamento entre páginas e às características conceituais do conteúdo, orientando a ação do usuário. (AVELAR E DUARTE, 2017)

### 2.1.3.10 Grids para Interface Digital

Ter um Grid Flexível é uma solução que muitos designers utilizam para economizar tempo na criação de layouts. Ao invés de começar do zero e ter que tomar decisões arbitrárias, o uso de um grid permite a criação de uma linguagem visual consistente em toda a página. Com isso, os componentes se relacionam entre si e tornam a visualização do conteúdo mais fácil e familiar para os usuários que podem escaneá-lo de forma mais rápida. Assim, o designer pode concentrar mais tempo em trabalhar em outros aspectos gráficos da página. (UX DESIGN, 2014)

“Grid é uma malha que divide a tela em partes proporcionais e possibilita a distribuição do conteúdo de forma uniforme, proporcionando equilíbrio visual e estrutural. Construir um Design Responsivo se torna muito mais fácil se ele for apoiado em um Grid Flexível.” (UX DESIGN, 2014)

#### **Benefícios do Grid para o usuário:**

- Facilita a leitura e o escaneamento dos elementos;
- Melhora a experiência visual;
- Menos esforço cognitivo para interpretar o conteúdo;
- O olho humano percebe a distribuição proporcional dos elementos e associa as informações com maior facilidade.

#### **Benefícios do Grid para o designer:**

- Rapidez para adicionar, alterar e mover elementos;
- Padrões de espaçamento e alinhamento proporcionam uma linha de trabalho uniforme;
- Linguagem visual comum em toda a página;
- Mantém a consistência do trabalho caso outro designer mexa no arquivo.



Figura 23: Exemplo de Grids para Interfaces Digitais.

Fonte: Aela School., 2020

Alguns dos elementos comuns do grid para uma interface digital incluem:

- **Colunas**



Figura 24: Exemplo de Colunas.

Fonte: Aela School., 2020

As colunas são blocos verticais que compõem o layout do Grid na interface digital. Elas determinam o espaço onde o conteúdo será posicionado e

sua largura é medida em porcentagem, o que permite adaptabilidade para diferentes tamanhos de tela.

O número de colunas varia de acordo com o tamanho e resolução da tela, sendo comuns os layouts de 4, 8 e 12 colunas. No entanto, essa configuração não é uma regra fixa e os designers podem utilizar o número de colunas que desejarem no layout do Grid.

Essas configurações comuns de colunas são altamente flexíveis, permitindo melhor responsividade entre diferentes dispositivos. (AELA SCHOOL, 2020)

- **Gutter**



Figura 25: Exemplo de Gutter.

Fonte: Aela School., 2020

Os Gutters são as margens entre as colunas em um layout de Grid. Eles têm a função de separar e delimitar o conteúdo em uma página, além de ajudar a dar uma sensação de organização e harmonia visual.

Enquanto a largura das colunas pode variar em proporção à largura total do Grid, a largura dos Gutters geralmente é fixa dentro de um mesmo breakpoint. No entanto, em diferentes breakpoints, o tamanho dos Gutters pode ser ajustado para manter a proporção e o equilíbrio visual do layout em diferentes tamanhos de tela. (AELA SCHOOL, 2020)

- **Margem**



Figura 26: Exemplo de Margem.

Fonte: Aela School., 2020

As margens são os espaços laterais que se encontram à esquerda e à direita do conteúdo da página, ajudando a enquadrar e separar visualmente os elementos da interface. A largura das margens pode ser fixa ou variável, dependendo do design e dos breakpoints utilizados. Em geral, as margens são dimensionadas para manter uma proporção equilibrada entre o conteúdo e o espaço em branco ao seu redor, o que ajuda a melhorar a legibilidade e a estética geral da página. (AELA SCHOOL, 2020)

- **Breakpoints**



Figura 27: Exemplo de Margem.

Fonte: Aela School., 2020

Os breakpoints são os pontos de interrupção predeterminados para layouts em diferentes tamanhos de tela, incluindo celulares, tablets e desktops. Isso significa que há um layout de grid específico para cada breakpoint, garantindo a melhor distribuição e alocação do conteúdo na página. Essa abordagem permite que o usuário tenha uma experiência consistente e agradável em todos os seus dispositivos, e é fundamental para entender a responsividade em design de interface. (AELA SCHOOL, 2020)

- **Grid horizontal**



Figura 28: Exemplo de Grid Horizontal.

Fonte: Aela School., 2020

Se você estiver desenvolvendo uma interface com scroll horizontal em um dispositivo touch, é possível utilizar o Grid Horizontal. Nessa configuração, as margens e gutters são dispostos horizontalmente, ao invés de verticalmente como no Grid padrão. No entanto, é importante lembrar que essa configuração é mais indicada para esse tipo específico de interface e não é comumente utilizada em outros contextos. (AELA SCHOOL, 2020)

### **2.1.3.11 Psicologia das Cores**

Segundo o guia "Psicologia das Cores Design - Guia com Significados das Cores e Aplicações Comuns" do site Vida Fullstack (2019). A psicologia das cores é uma área de estudo que se dedica a compreender como o cérebro humano percebe e identifica as cores, bem como as sensações e emoções que elas podem despertar nas pessoas.

A psicologia das cores é muito utilizada em design, comunicação e marketing para enfatizar conceitos e mensagens e ativar emoções nas pessoas. Profissionais de diversas áreas usam esse conhecimento para criar sensações cromáticas específicas para cada tipo de público. As cores são um elemento visual importante para o posicionamento de marcas e divulgação de produtos, além de serem usadas no processo de persuasão, podendo influenciar positivamente os consumidores. (VIDA FULLSTACK,2019)

Conhecer e aplicar a psicologia das cores é essencial para empresas construírem e gerenciarem sua imagem de marca de forma eficaz.

## Funções das cores

Uma das principais funções da psicologia das cores é identificar as cores mais adequadas para os produtos e serviços de uma empresa, bem como utilizá-las de forma estratégica na comunicação e nas ações promocionais da marca. A **psicologia das cores** ajuda a enfatizar conceitos, mensagens e ativar emoções nas pessoas. Ela é muito usada nas áreas de design, comunicação e estratégias de marketing. (VIDA FULLSTACK,2019).

Sendo assim, entender e aplicar os princípios da psicologia das cores pode ser um diferencial competitivo para empresas que buscam se destacar no mercado e criar uma conexão emocional com seu público-alvo. A escolha correta das cores pode ajudar a reforçar a identidade visual da marca, melhorar a percepção dos produtos e serviços, e até mesmo influenciar as decisões de compra dos consumidores. (VIDA FULLSTACK,2019)

“A psicologia das cores trabalha muito com a associação, por exemplo, quando uma pessoa sente fome ela pensa, na maioria dos casos, em alimentos quentes relacionados às marcas que usam logomarcas nas cores vermelha, amarela e preta que sugerem força e temperatura.” (VIDA FULLSTACK,2019)

## Significados das Cores na Psicologia

De acordo com a psicologia das cores, existem oito emoções primárias nos seres humanos: raiva, medo, tristeza, nojo, surpresa, curiosidade, aceitação e alegria, cada uma associada a uma cor específica. A compreensão dessas cores e sua influência nas emoções humanas são fundamentais para entender o comportamento das pessoas, segundo a psicologia. (SIGNIFICADOS, 2011)

**Cores frias:** calma, segurança e profissionalismo.

**Cores quentes:** paixão, felicidade, diversão e energia.

Quadro 1: Significado das cores

Cores:	Emoções:	Representações Culturais:	Incentiva:	Capaz de:
<b>Vermelho</b>	Paixão, amor e excitação	Juventude, energia, vitória, liderança, ação, violência e conflito.	Ação, urgência e atenção.	Estimular emoções, apetite, coração, urgência e oportunidade.
<b>Laranja</b>	Alegria, felicidade, energia e força.	Gentileza, coragem, otimismo e equilíbrio.	Interesse, confiança e despojamento.	Associar a compras, confiabilidade, calor, atenção e agressividade.
<b>Amarelo</b>	Alegria, acolhimento e clareza.	Riqueza material, fome, otimismo, calor e luz.	Consumo e conforto.	Transmitir alegria e calor, despertar apetite, chamar atenção e estimular processos mentais.
<b>Verde</b>	Paz, responsabilidade, saúde e frescor.	Esperança, responsabilidade social e ecológica, vida, harmonia, renovação e crescimento, fartura e dinheiro.	Responsabilidade, cuidados, buscar saúde e preocupação com o meio ambiente.	Provocar relaxamento, evoca conceitos de natureza e ecologia.

<b>Azul</b>	Segurança, calma, confiança, inspiração e tranquilidade.	Conhecimento, tecnologia, segurança, tranquilidade, limpeza e comunicação.	Produtividade, confiabilidade e serenidade.	Diminuir o apetite, aumentar produtividade, transmitir profissionalismo, dar sensação de frescor/frio.
<b>Roxo ou Violeta</b>	Inspiração e criatividade.	Sabedoria, espiritualidade, misticismo, feminilidade, sinceridade, respeito, mistério e melancolia.	Sensação de bem-estar, inspiração e busca de sabedoria ou espiritualidade.	Representar realeza, sucesso e riqueza, tranquilidade, criatividade e inspiração, sofisticação, temáticas mágicas/místicas.
<b>Marrom</b>	Aconchego, seriedade e integridade.	Terra, natureza e produtos naturais, organização, maturidade, competência, constância e estabilidade.	Disciplina, neutralidade e seriedade.	Despertar disciplina e organização, criar ambientes aconchegantes, remeter à natureza, trazer sentimentos de nostalgia.
<b>Rosa</b>	Desejo, sensibilidade e delicadeza.	Feminilidade, poder, energia, romance, dinamismo, ternura, beleza e sensualidade.	Tranquilidade, sensibilização e romance.	Denotar romance, sensibilidade, energia, criatividade, feminilidade e trazer delicadeza.
<b>Branco</b>	Calma, confiabilidade e limpeza.	Paz, modernidade, equilíbrio, pureza, suavidade, luto e harmonia.	Tranquilidade e ponderação.	Denotar paz, modernizar uma paleta de cores, criar visuais mais limpos e minimalistas.

<b>Preto</b>	Sofisticação, força e objetividade.	Modernidade, simplicidade, luto, ação, elegância seriedade e equilíbrio,	Modernidade e elegância, dinamismo e força.	Denota sofisticação e exclusividade, representa força, cria visuais minimalistas.
<b>Cinza</b>	Equilíbrio, Confiança e sofisticação.	Harmonia, neutralidade, sofisticação e modernidade.	Neutralidade, equilíbrio e confiança.	Harmonizar cores, denotar confiança, representar futurismo e harmonia.

Fonte: <https://neilpatel.com/br/blog/significado-das-cores/>

### 2.1.3.12 Tipografias

A tipografia é um dos elementos fundamentais na criação de um bom design de interface. Com base no blog Awari, a maneira pela qual o texto é apresentado visualmente aos usuários, e a escolha da tipografia correta pode fazer toda a diferença na usabilidade e na aparência do produto. É importante destacar que a tipografia não se limita apenas à escolha da fonte, mas também inclui aspectos como o tamanho da fonte, o espaçamento entre as linhas e as margens, a cor do texto, entre outros.

De acordo com o Editorial Aela “Tipografia: O Que É e Como Ela Contribui Para a Experiência Do Usuário?”

A escolha da tipografia correta é um fator decisivo para a legibilidade do texto e para a organização da interface. Uma tipografia mal escolhida pode causar desconforto visual e dificultar a leitura, o que pode levar o usuário a abandonar a interface. Por outro lado, uma tipografia bem escolhida pode contribuir para uma boa legibilidade do texto, além de transmitir a mensagem correta sobre a marca ou produto em questão.

## Elementos da tipografia



Figura 29: Elementos da tipografia.

Fonte: Aela School, 2020

### Baseline

A baseline é a linha invisível na qual o texto se apoia. Essa é uma medida importante para dimensionar a distância entre o texto e os demais elementos da interface.

### Cap Height

A altura das letras maiúsculas em relação à linha de base é conhecida como Cap Height. Essa medida se refere especificamente à altura das letras planas, excluídas as pontas ou curvas que ultrapassam essa linha de referência. No caso das letras redondas como o "O" ou pontudas como o "A", a altura pode exceder o Cap Height.

## **X-Height**

O termo X-Height se refere à altura das letras minúsculas em relação à linha de base, ou seja, a linha onde as letras são suportadas. É a medida da altura do corpo das letras que não possuem ascendentes ou descendentes, como o "x", daí o nome X-Height. Vale ressaltar que algumas tipografias podem ultrapassar essa altura, assim como acontece com o Cap Height.

## **Linhas das ascendentes e das descendentes**

As ascendentes são os traços verticais das letras minúsculas que ultrapassam os limites do X-Height e do Cap-Height.

## **Weight (Peso)**

O Weight refere-se à espessura das letras de uma certa tipografia. As letras podem possuir diversos weights, mas 4 são os mais comuns:

Light, Regular, Medium e Bold

## **Tracking**

Tracking é o espaçamento padrão entre as letras de determinada fonte. Apesar de parecer algo simples, o tracking apropriado pode fazer toda a diferença na experiência de leitura do usuário.

## **Kerning**

Kerning é o processo de efetuar ajustes na distância entre duas letras ou caracteres específicos. Ao contrário do tracking, o kerning modifica apenas casos individuais e não o padrão como um todo.

## Leading

Leading é o espaçamento entre duas linhas de texto. Não estamos falando sobre mudanças de parágrafo, mas no espaço entre uma linha e outra do mesmo bloco de texto.

## Classificação dos tipos de letra

Como visto, a tipografia é um estudo abrangente que contempla o estudo das fontes e dos tipos de letras. Por sua vez, os tipos de letra possuem algumas classificações importantes de serem citadas, como: Com Serifa, Sem Serifa, Monospace, Caligrafia e Display.



Figura 30: Tipos de tipografia.

Fonte: Arquiteto Versátil, 2020

A tipografia é um elemento essencial no design de interfaces, publicidade, edição e muitas outras áreas que utilizam a comunicação visual. Para compreender melhor esse estudo, é importante conhecer as classificações dos tipos de letra.

A primeira classificação é a Serifa, que se refere aos tipos de letra que possuem um traço adicional no final de cada pressa. Essa característica é

considerada mais tradicional e formal, e costuma ser utilizada em trabalhos de impressão, livros, jornais e revistas.

Já os tipos de letra Sem Serifa são aqueles que não possuem uma linha adicional no final das pressas. Esses tipos de letra são mais modernos e informais, e costumam ser usados em projetos digitais, como sites e aplicativos.

Os tipos de letra Monospace, como o nome sugere, são aqueles em que todos os caracteres possuem a mesma largura. Esse tipo de letra é comumente usado na programação, pois a formatação do texto é importante para a legibilidade do código.

Os tipos de letra Caligrafia, por sua vez, são aqueles que imitam a escrita manual. Esses tipos de letra são mais decorativos e elegantes, e costumam ser usados em convites, cartões e outros projetos que exijam uma abordagem mais artística.

Por fim, os tipos de letras Display são aqueles que possuem um design mais extravagante, com uma aparência chamativa e ousada. Esses tipos de letra são geralmente usados em títulos, logotipos e em projetos que buscam uma identidade visual forte e marcante.

## **2.2 Imersão e Profundidade**

### **2.2.1 Entrevista**

Foi realizado entrevistas com pessoas que possuem grande conhecimento na área de receitas saudáveis, a fim de auxiliar o projeto e o conhecimento no tema desejado.

## Perguntas:

1. Quais são os seus principais objetivos ao buscar receitas saudáveis?
2. Como você costuma descobrir novas receitas saudáveis?
3. Quais são os desafios que você enfrenta ao preparar refeições saudáveis no dia a dia?
4. Você valoriza receitas que são rápidas de preparar ou está disposto a investir mais tempo em pratos elaborados?
5. Quais tipos de restrições alimentares ou influenciados você tem? (vegetarianismo, veganismo, sem glúten etc.)

## ENTREVISTA 1: Claudia - A Profissional Atarefada, Mãe, Dona de casa Hipertensa e desenvolvendo Diabetes tipo 1.

**Objetivos:** Manter uma alimentação saudável e regradar sua alimentação para o tratamento da Hipertensão e Diabetes

**Descoberta de Receitas:** Costuma pesquisar receitas rápidas e simples online após o trabalho.

**Desafios:** Falta de tempo para cozinhar refeições completas e planejar os cardápios semanais.

- Quais são os seus principais objetivos ao buscar receitas saudáveis?

"Eu busco receitas que me ajudam a manter a energia durante o trabalho, lembrando da quantidade calórica e de açúcares e carboidratos dentro de minha dieta"

- Como você costuma descobrir novas receitas saudáveis?

"Geralmente procuro receitas rápidas e práticas online quando chego em casa, seleciono as melhores e vou salvando em um grupo que criei comigo mesma no WhatsApp"

- Quais são os desafios que você enfrenta ao preparar refeições saudáveis no dia a dia?

"O maior desafio é o tempo, tenho a vida muito corrida, preciso ser bem prática na hora de me alimentar, e claro não posso sair do meu plano alimentar, não se baseia apenas em estética, preciso manter minha saúde, e isso depende só de mim."

- Você valoriza receitas que são rápidas de preparar ou está disposto a investir mais tempo em pratos elaborados?

"Não posso dedicar muito tempo na cozinha, como disse tenho um tempo muito corrido, por isso eu faço o simples, deixo a base pronta e vou criando o que posso durante semana, também para sair um pouco da rotina, comer sempre a mesma coisa acaba

enjoando, por isso busco sempre receitas novas que se adaptem as minhas restrições.”

- Quais tipos de restrições alimentares ou influenciados você tem? (vegetarianismo, veganismo, sem glúten etc.)

“Por conta de meus tratamentos, não gosto de chamar de doença, ou problema, mas por conta deles tenho que restringir os açúcares, o sal, o carboidrato e focar em proteínas, legumes, frutas, que não ultrapassem o limite de minha dieta.”

## **ENTREVISTA 2: Lucas - Atleta Consciente, no foco do emagrecimento.**

**Objetivos:** Melhorar o desempenho atlético por meio de uma alimentação equilibrada.

**Descoberta de Receitas:** Segue influenciadores de fitness nas redes sociais e lê blogs de nutrição.

- Quais são os seus principais objetivos ao buscar receitas saudáveis?

“Eu busco receitas que me auxiliem no desempenho na academia, gosto muito de me alimentar bem, estava acostumado a comer muito fast food, depois que mudei minha alimentação muita coisa mudou me sinto mais disposto.”

- Como você costuma descobrir novas receitas saudáveis?

“Sigo influenciadores fitness, pesquiso em redes sociais e acompanho blogs de receitas.”

- Quais são os desafios que você enfrenta ao preparar refeições saudáveis no dia a dia?

“Se alimentar bem não é barato, então eu busco opções que sejam boas, baratas e saudáveis, busco encaixar minha dieta e os nutrientes, mas não deixo o valor extrapolar no bolso também.”

- Você valoriza receitas que são rápidas de preparar ou está disposto a investir mais tempo em pratos elaborados?

“Minha vida não é corrida, não preciso de receitas tão rápidas, busco mesmo um plano alimentar bom, nada muito mirabolante também, as vezes a praticidade é levada em conta mesmo, ninguém quer ficar mais de horas na cozinha preparando uma refeição, então nessas ocasiões eu busco algo mais rápido mesmo”

- Quais tipos de restrições alimentares ou influenciados você tem? (vegetarianismo, veganismo, sem glúten etc.)

“Um fato importante, sou intolerante a lactose então não posso mesmo consumir receitas que possuam leite ou a proteína dele, preciso cuidar bem nessa parte além disso tento também diminuir a quantidade de glúten.”

### ENTREVISTA 3: Jessica – Nova vegana, estudante de biologia, estagiária.

**Objetivos:** Manter uma dieta vegana equilibrada e descobrir novas formas de preparar refeições à base de plantas.

**Descoberta de Receitas:** Segue blogs de culinária vegana e é membro de grupos de receitas vegetarianas em redes sociais.

**Desafios:** Encontrar receitas que fornecem proteínas vegetais suficientes e diversificar sua alimentação.

- Quais são os seus principais objetivos ao buscar receitas saudáveis?

"Meu objetivo é encontrar maneiras deliciosas de manter uma dieta vegana equilibrada e diversificada, entrei agora nesse novo mundo, então tudo ainda é bem novo e difícil de conciliar"

- Como você costuma descobrir novas receitas saudáveis?

"Sigo blogs de culinária vegana e páginas na rede social onde postam receitas diferentes veganas."

- Quais são os desafios que você enfrenta ao preparar refeições saudáveis no dia a dia?

"Às vezes é difícil encontrar receitas veganas que são boas de fato, tem que pesquisar muito para achar uma combinação boa, as pessoas ainda mistificam muito o veganismo."

- Você valoriza receitas que são rápidas de preparar ou está disposto a investir mais tempo em pratos elaborados?

"Faço faculdade e estudo, tenho só o finalzinho da noite e o fim de semana para preparar minhas marmitas, na faculdade não tenho muitas opções veganas então se eu não levar minhas marmitas prontas eu passo sufoco na rua."

- Quais tipos de restrições alimentares ou influenciados você tem? (vegetarianismo, veganismo, sem glúten etc.)

"Sou vegana ovo-lacta, ainda consumo ovos e produtos lácteos, no caso só não consumo as proteínas animais mesmo."

### 3. ANÁLISE E SÍNTESE

#### 3.1 Personas

Na etapa de criação de personas, o objetivo é entender melhor o público-alvo da empresa. A persona é uma representação fictícia do cliente ideal, permitindo assim a criação de estratégias de comunicação mais efetivas e direcionadas.

- **Persona 1**



Figura 31: Ilustração representando persona 1.

Fonte: Freepik

**Nome:** Mariana

**Idade:** 32 anos

**Profissão:** Advogada

**Descrição geral:** Mariana é uma advogada bem-sucedida que trabalha em um escritório de advocacia renomado em São Paulo. Ela tem uma rotina corrida, passa a maior parte do tempo no escritório e muitas vezes trabalha além do expediente. Ela se preocupa com sua saúde e bem-estar e sabe da importância de uma dieta equilibrada para manter seu corpo e mente saudáveis. Ela procura praticidade na hora de preparar suas refeições, mas não quer renunciar à qualidade e sabor das comidas.

**Comportamento online:** Mariana é uma usuária ativa de redes sociais, principalmente do Instagram, onde segue perfis de influenciadores e chefs que compartilham receitas saudáveis e práticas. Ela também faz buscas na internet para encontrar receitas fáceis e rápidas de preparar.

**Objetivos:** Mariana deseja manter uma dieta saudável, mas com a sua rotina agitada, ela precisa de praticidade na hora de preparar suas refeições. Ela busca receitas saudáveis e fáceis de fazer que possa levar para o trabalho ou preparar rapidamente em casa.

**Desafios:** Mariana tem pouco tempo livre durante a semana e muitas vezes fica cansada depois do trabalho, o que dificulta sua disposição para cozinhar. Ela também se preocupa com a quantidade de calorias e nutrientes de suas refeições, por isso precisa de receitas equilibradas e saudáveis.

**Frustrações:** Mariana fica frustrada quando não encontra receitas que sejam práticas e saudáveis ao mesmo tempo. Ela também fica desmotivada quando as receitas que ela tenta não dão certo ou não ficam saborosas.

- **Persona 2**



Figura 32: Ilustração representando persona 2.

Fonte: Freepik

**Nome:** Juliana

**Idade:** 35 anos

**Ocupação:** Médica e mãe.

**Descrição geral:** Juliana é uma médica renomada que trabalha em um hospital público em Brasília. Ela tem uma rotina corrida e muitas vezes trabalha além do expediente. Ela se preocupa com sua saúde e bem-estar, além da saúde de sua família, e sabe da importância de uma dieta equilibrada para manter-se saudável. Ela busca praticidade na hora de preparar suas refeições, mas sem renunciar ao sabor e da qualidade dos alimentos.

**Comportamento online:** Juliana é uma usuária ativa de redes sociais, principalmente do Instagram, onde segue perfis de chefs e nutricionistas que compartilham dicas de receitas saudáveis e práticas. Ela também faz buscas na internet para encontrar receitas fáceis e rápidas de preparar.

**Objetivos:** Juliana deseja manter uma dieta saudável, mas com a sua rotina agitada e a responsabilidade de cuidar de sua família, ela precisa de praticidade na hora de realizar as receitas.

- **Persona 3**



Figura 33: Ilustração representando persona 3.

Fonte: Freepik.

**Nome:** Gabriel

**Idade:** 32 anos

**Ocupação:** Gerente de vendas em uma empresa de tecnologia

**Descrição:** Gabriel trabalha muito e tem uma vida agitada. Ele costuma sair para almoçar em restaurantes fast food com os colegas de trabalho, o que tem prejudicado sua saúde e ele está preocupado com o aumento de peso e o risco de doenças cardiovasculares. Ele não sabe cozinhar e não tem muito tempo livre para aprender, mas está determinado a mudar sua rotina alimentar e adotar um estilo de vida mais saudável.

**Objetivos:** Aprender a preparar receitas saudáveis e saborosas de forma fácil e rápida, reduzir o consumo de fast food e alimentos industrializados, perder peso e melhorar a saúde.

**Desafios:** Falta de conhecimento em culinária, falta de tempo para aprender a cozinhar, pouca disposição para fazer compras em mercados, dificuldade em encontrar receitas simples e saudáveis, falta de criatividade para variar o cardápio.

**Motivações:** Melhorar a saúde e qualidade de vida, aprender algo novo e desafiador, economizar dinheiro com refeições caseiras, surpreender amigos e familiares com novas habilidades culinárias.

**Comportamento:** Gabriel é uma pessoa proativa e determinada. Ele está disposto a aprender a cozinhar e a mudar seus hábitos alimentares, mas sabe que precisa de ajuda para isso. Ele costuma usar a internet para buscar receitas e dicas de culinária e está sempre disposto a experimentar coisas novas. Porém, sua falta de habilidade em cozinha e a falta de tempo são grandes obstáculos para que ele possa cozinhar com frequência.

- **Persona 4**



Figura 34: Ilustração representando persona 4.

Fonte: Freepik

**Nome:** Pedro

**Idade:** 20 anos

**Ocupação:** Estudante universitário

**Descrição:** Pedro é um jovem de 20 anos que decidiu seguir uma dieta vegana e sustentável por questões de saúde e de consciência ambiental. Ele não tem experiência em cozinhar e não sabe como preparar receitas veganas que sejam saborosas e nutritivas. Ele tem um estilo de vida muito ocupado e precisa de receitas fáceis e práticas para seguir sua dieta.

**Objetivos:** Adotar uma dieta vegana e sustentável, aprender a preparar receitas veganas e saborosas, encontrar receitas fáceis e práticas para seguir sua dieta, manter sua rotina de estudos e trabalho sem comprometer sua alimentação.

**Desafios:** Falta de conhecimento em culinária vegana, falta de tempo para cozinhar e se dedicar à alimentação, dificuldade em encontrar ingredientes veganos em sua região, dificuldade em equilibrar sua dieta para atender às necessidades nutricionais.

**Motivações:** Cuidar da saúde e do meio ambiente, aprender algo novo e desafiador, conhecer novos sabores e opções alimentares, encontrar receitas práticas e acessíveis para sua rotina.

**Comportamento:** Pedro é uma pessoa curiosa e comprometida em adotar uma dieta vegana e sustentável. Ele busca informações na internet e em livros de receitas veganas, mas precisa de ajuda para adaptar as receitas ao seu estilo de vida corrido e encontrar ingredientes veganos em sua região. Ele tem um perfil colaborativo e gosta de compartilhar suas experiências e descobertas com amigos e familiares que também se interessam por uma alimentação mais saudável e sustentável.

### 3.2 Análise de Similares

A análise de similares é uma etapa essencial do nosso projeto, onde examinamos as funções de outros aplicativos do mesmo segmento, identificando o que funciona e o que não funciona. Também analisamos as estruturas, identificando pontos negativos e positivos, assim como recursos interessantes. Essa análise

detalhada nos permite identificar oportunidades de melhorias e inovações para oferecer uma experiência única aos usuários.

- **Similar 1: Tudo Gostoso**



Figura 35: Ícone do aplicativo Tudo Gostoso.

Fonte: Play Store, 2013

“O Tudo Gostoso possui mais de 170 mil receitas para quem busca por novos pratos. Ele está disponível grátis para celulares Android e iPhone, e tem uma versão web. O aplicativo tem tutoriais com o preparo de receitas voltadas à cozinha fit, sobremesas, massas e muito mais.” (TECH TUDO,2021)

**Funções existentes:**

- Login/cadastro;
- Receitas com ingredientes e modo de preparo;
- Ingredientes com nome, foto e quantidade;
- Modo de preparo organizado por passos;
- Chek em cada passo;
- Temporizador;
- Vídeos de receitas;

- Aba de pesquisa;
- Comentários e avaliação;
- Favoritos.

### Funções inexistentes:

- Compartilhamento de fotos e receitas dentro do app;
- Lista de compras.

### Estudo de Telas:

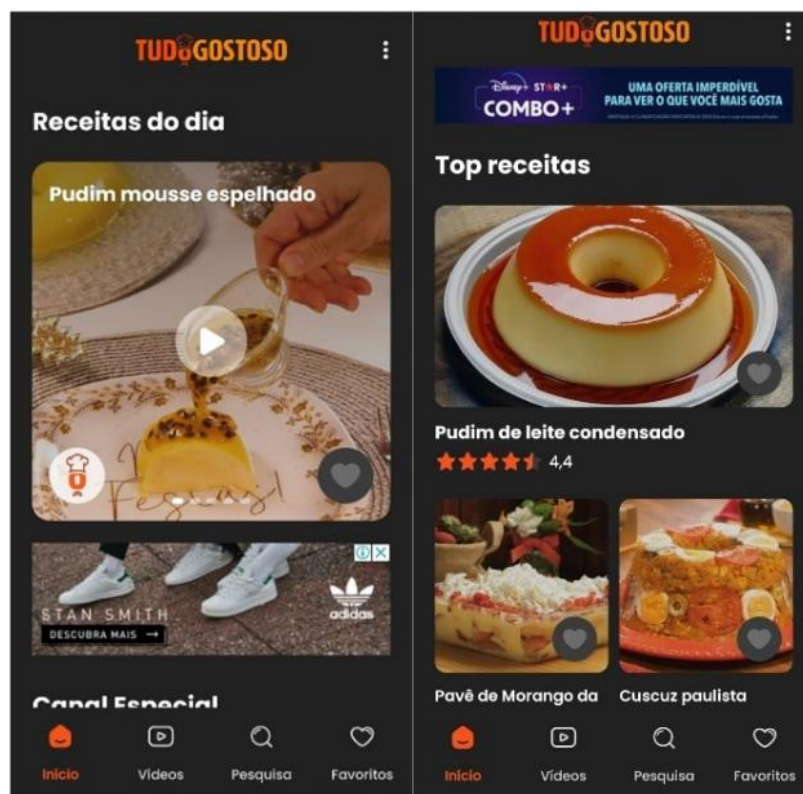


Figura 36: Estudo de tela 1 (Tudo Gostoso).

Fonte: Tudo Gostoso, 2023

**Pontos positivos:** Tela intuitiva, divisão por categorias para facilitar a pesquisa, receitas em destaque para auxiliar o usuário e vídeos curtos.

**Pontos Negativos:** Texto sobre algumas imagens e propagandas.

**Pontos Interessantes:** Predominância das cores da marca, logomarca sempre em evidência.



Figura 37: Estudo de tela 2 (Tudo Gostoso).

Fonte: Tudo Gostoso, 2023

**Pontos Positivos:** Fácil acesso, intuitivo, possibilidade de cadastro utilizando Facebook ou Gmail.

**Pontos Negativos:** O aplicativo só disponibiliza o cadastro quando queremos salvar alguma receita e não conseguimos desconectar depois.

**Pontos Interessantes:** Tela possui uma linguagem muito intuitiva.

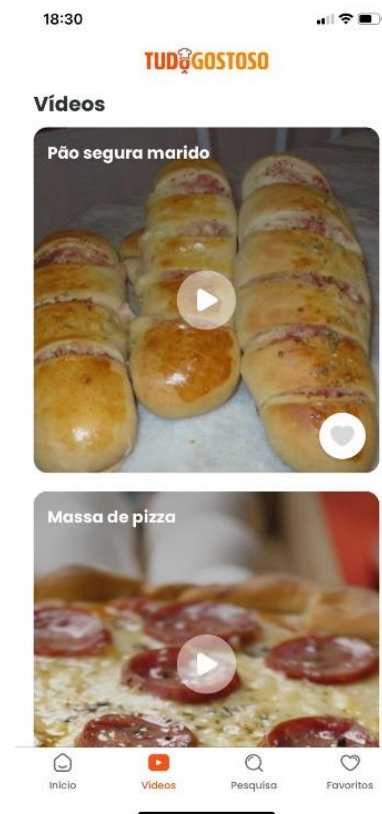


Figura 38: Estudo de tela 3 (Tudo Gostoso).

Fonte: Tudo Gostoso, 2023

**Pontos Positivos:** Fácil rolagem, tela organizada e possibilidade de salvar sem precisar entrar na página da receita.

**Pontos Negativos:** Diversos anúncios confundindo a tela.

**Pontos Interessantes:** Vídeo é fixo no topo da tela enquanto ela é deslizada para baixo, sendo reproduzido enquanto o usuário consulta a lista com os ingredientes e a receita.

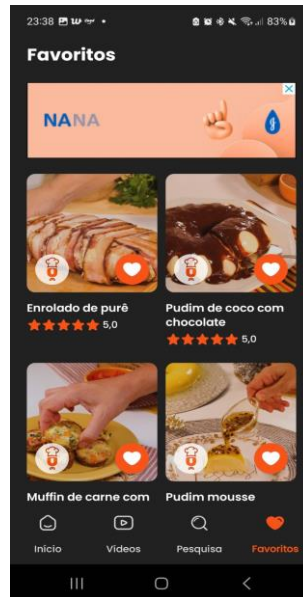


Figura 39: Estudo de tela 4 (Tudo Gostoso).

Fonte: Tudo Gostoso, 2023

**Pontos Positivos:** Extensa barra de rolagem com muitas opções, ícones e botões intuitivos.

**Pontos Negativos:** Acesso apenas com login e logo do aplicativo (não ciclável) sobre as imagens.

**Pontos Interessantes:** Avaliação da receita a mostra facilitando a consulta do usuário.

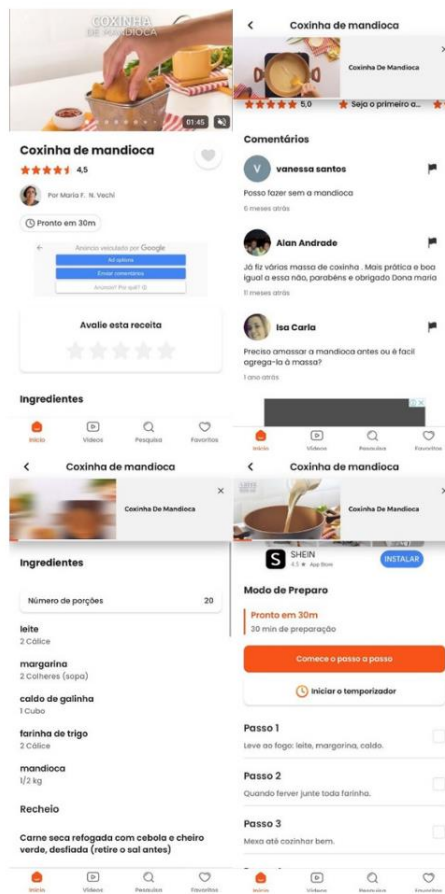


Figura 40: Estudo de tela 5 (Tudo Gostoso).

Fonte: Tudo Gostoso, 2023

**Pontos Positivos:** Tela com grande área de rolagem, informação fácil de ser compreendida, avaliações e comentários dentro da mesma página, possibilitando o usuário consultá-los antes mesmo de executar as receitas.

**Pontos Negativos:** Apesar de ter muitas informações importantes pode confundir o usuário, a aba de comentários deveria ser aberta apenas quando desejado, diminuindo essa aba de rolagem.

**Pontos Interessantes:** Lista de verificação das etapas da receita para o usuário não perder o foco.

Wireframes:



Figura 41: Wireframe (Tudo Gostoso).

Fonte: As autoras

## Área do Toque:



Figura 42: Área do Toque (Tudo Gostoso).

Fonte: As autoras

## Conclusão da Análise:

Primeiro similar se dispôs em um ótimo modelo pelo qual podemos nos basear, através da análise de cada tela podemos definir algumas novas funções ao app a ser desenvolvido auxiliando no projeto.

- **Similar 2: Aquela Receita**



Figura 43: Ícone do aplicativo Aquela Receita.

Fonte: Play Store, 2020

“Aquela Receita é um app que reúne gastronomia à simplicidade, com o intuito de levar ao público através de nossas receitas uma forma mais prática, fácil e gostosa de cozinhar, ilustradas por vídeos e produção fotográfica.”  
(PLAY STORE, 2020)

## Funções existentes:

- Tela inicial;
- Receitas em alta;
- Categorias;

- Perfil/cadastro;
- Termos de uso;
- Receita com ingredientes e modo de preparo;
- Comentários e avaliação;
- Favoritos;
- Plano de assinatura.

### Funções inexistentes:

- Interação entre público;
- Compartilhamento dentro do app;
- Lista de compras;
- Configuração.

### Estudo de Telas:



Figura 44: Estudo de tela 1 (Aquela Receita).

Fonte: Aquela Receita, 2023

**Pontos Positivos:** Tela intuitiva, com diversas áreas de clique, divisão de categorias para facilitar a pesquisa, receitas em destaque para auxiliar o usuário.

**Pontos Negativos:** Banner principal com informação que te leva para fora do app, gerando um desvio do usuário no app.

**Pontos Interessantes:** Predominância das cores da marca, logomarca sempre em evidência.



Figura 45: Estudo de tela 2 (Aquele Receita).

Fonte: Aquele Receita, 2023

**Pontos Positivos:** Fácil acesso, fácil cadastro utilizando Facebook, Gmail ou Apple.

**Pontos Negativos:** Abre após tentar salvar uma receita no app, não abre imediato.

**Pontos Interessantes:** Caso não queira realizar cadastro pode utilizar o programa da mesma forma.



Figura 46: Estudo de tela 3 (Aquela Receita).

Fonte: Aquela Receita, 2023

**Pontos Positivos:** Gera um link ao canal do Youtube para visualizar demais receitas.

**Pontos Negativos:** Poucas funcionalidades.

**Pontos Interessantes:** Possui termos de uso e assinatura premium.



Figura 47: Estudo de tela 4 (Aquele Receita).

Fonte: Aquele Receita, 2023

**Pontos Positivos:** Rolagem estilo feed com diversas receitas para facilitar a visualização.

**Pontos Negativos:** Pouca variedade de receitas, apenas 14 na tela.

**Pontos Interessantes:** Na foto da receita possui um “selo” indicando a categoria da receita.

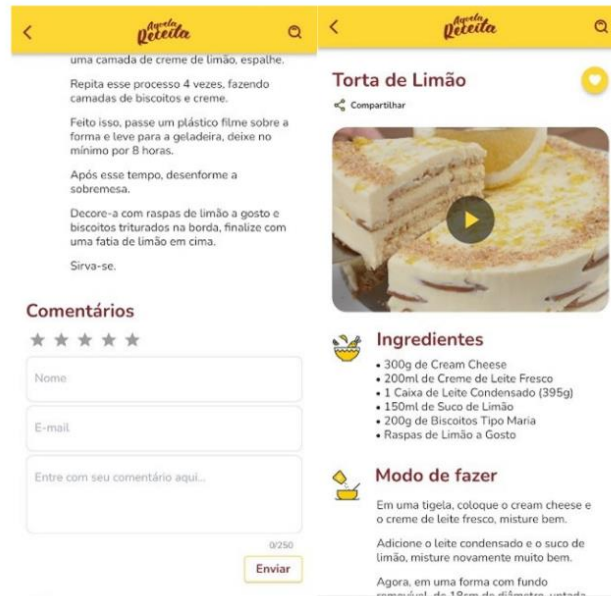


Figura 48: Estudo de tela 5 (Aquele Receita).

Fonte: Aquele Receita, 2023

**Pontos Positivos:** Visualmente limpo, letras no tamanho ideal.

**Pontos Negativos:** A aba de comentários envia para o Email não fica visível a para os outros usuários.

**Pontos Interessantes:** Botão de “compartilhar” e “favoritos” facilitando o acesso uma próxima vez.



Figura 49: Estudo de tela 6 (Aquele Receita).

Fonte: Aquele Receita, 2023

**Pontos Positivos:** Presença da identidade visual.

**Pontos Negativos:** Pouco intuitiva com diversos textos e poucos ícones.

**Pontos Interessantes:** Assinantes possuem acesso a funcionalidades exclusivas

**Wireframes:**

Figura 50: Wireframe (Aquele Receita).

Fonte: As autoras

## Área do Toque:



Figura 51: Área do Toque (Aquele Receita).

Fonte: As autoras

## Conclusão da Análise:

Segundo similar auxiliou em como podemos usar a barra de tarefas lateral para preencher ainda mais nossa área de toque e rolagem no app, o estudo dos Wireframes nos possibilitou uma nova visão de layout para a interface do nosso app.

- **Similar 3: Receitas Fit e Saudáveis**

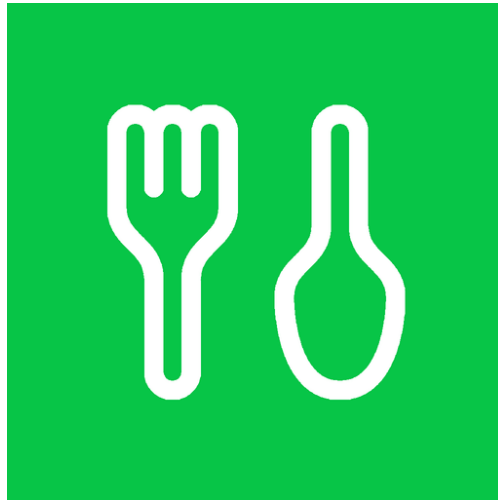


Figura 52: Ícone do aplicativo Receitas Fit e Saudáveis.

Fonte: Play Store, 2020

“O Receitas Fit e Saudáveis é um app atualizado semanalmente por seus desenvolvedores, visando oferecer sempre novas alternativas de receitas, com opções saudáveis e com baixa quantidade de calorias. Ele é dividido por categorias, incluindo vegetariano, glúten free, saladas e receitas batidas.” (ZAP MUNDO, 2023)

**Funções existentes:**

- Home;
- Categoria;
- Novidades;
- Pesquisas;
- Lista de compras;
- Postar receitas;
- Explorar novas receitas de outros usuários;
- Comentários;
- Gerar publicação;
- Perfil principal de outros usuários;
- Plano premium para obter lista de compras.

**Funções inexistentes:**

- Configurações de personalização do app.

## Estudo de Telas:

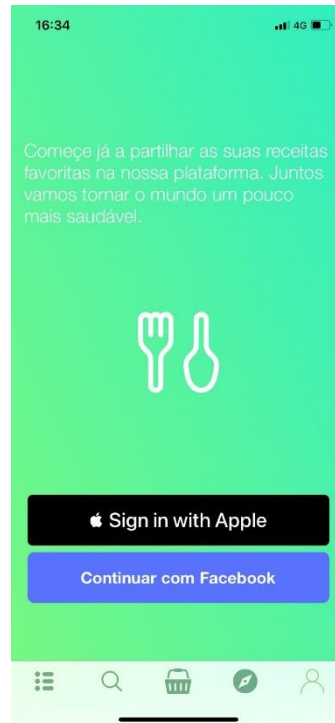


Figura 53: Estudo de tela 1 (Receitas Fit e Saudáveis).

Fonte: Receitas Fit e Saudáveis, 2023

**Pontos Positivos:** Fácil acesso, fácil cadastro utilizando Facebook, Gmail ou Apple.

**Pontos Negativos:** O cadastro não é obrigatório.

**Pontos Interessantes:** Tela possui uma linguagem muito intuitiva e de fácil uso.

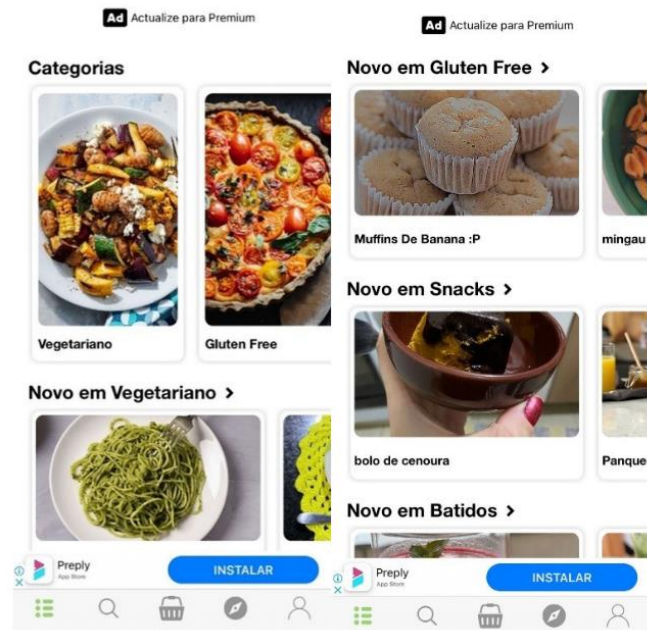


Figura 54: Estudo de tela 2 (Receitas Fit e Saudáveis).

Fonte: Receitas Fit e Saudáveis,2023

**Pontos Positivos:** Divisão por categorias, receitas já na tela principal.

**Pontos Negativos:** Layout simples, diversos anúncios por todo app.

**Pontos Interessantes:** As categorias são divididas por subgrupos de alimentação, facilitando a segmentação.

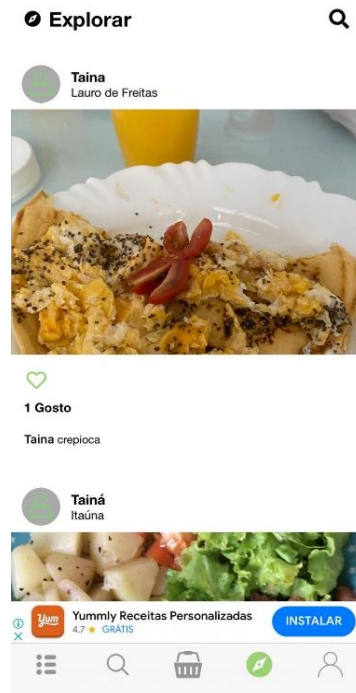


Figura 55: Estudo de tela 3 (Receitas Fit e Saudáveis).

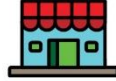
Fonte: Receitas Fit e Saudáveis,2023

**Pontos Positivos:** Fotos amplas, comentário com modo de preparo e ingredientes.

**Pontos Negativos:** Apenas premium conseguem compartilhar as receitas e fotos.

**Pontos Interessantes:** Intuitivo como uma rede social, fácil de curtir, comentar e compartilhar receitas.

🏠 Lista de Compras



#### Lista de Compras vazia

Adicione a sua lista de compras customizada ou escolha uma receita e nós criamos a lista de compras com base nos ingredientes necessários



Figura 56: Estudo de tela 4 (Receitas Fit e Saudáveis).

Fonte: Receitas Fit e Saudáveis, 2023

**Pontos Positivos:** Lista organizada facilitando a compra.

**Pontos Negativos:** Apenas para premium.

**Pontos Interessantes:** Indica quantidade necessárias e marcas.

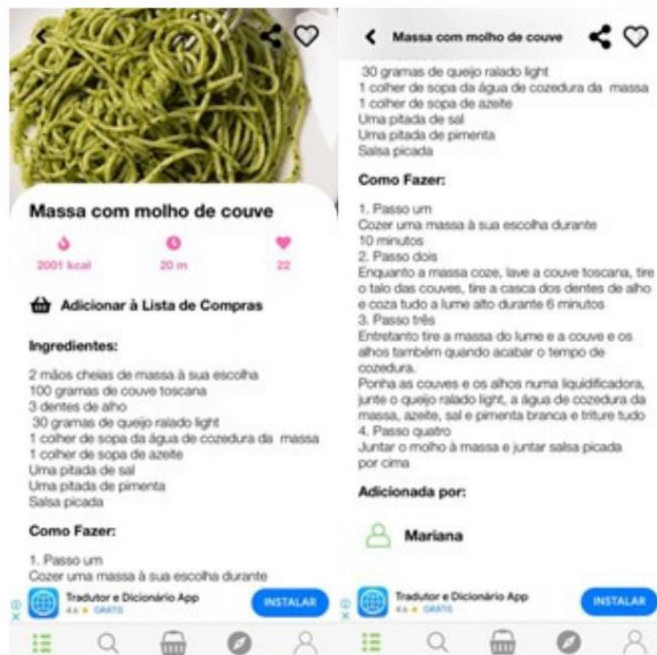


Figura 57: Estudo de tela 5 (Receitas Fit e Saudáveis).

Fonte: Receitas Fit e Saudáveis,2023

**Pontos Positivos:** Informações fáceis, detalhadas e decididas por etapas.

**Pontos Negativos:** Não possui vídeo da receita.

**Pontos Interessantes:** Mostra quem foi o autor da receita possibilitando acessar o perfil da mesma e conhecer novas receitas.

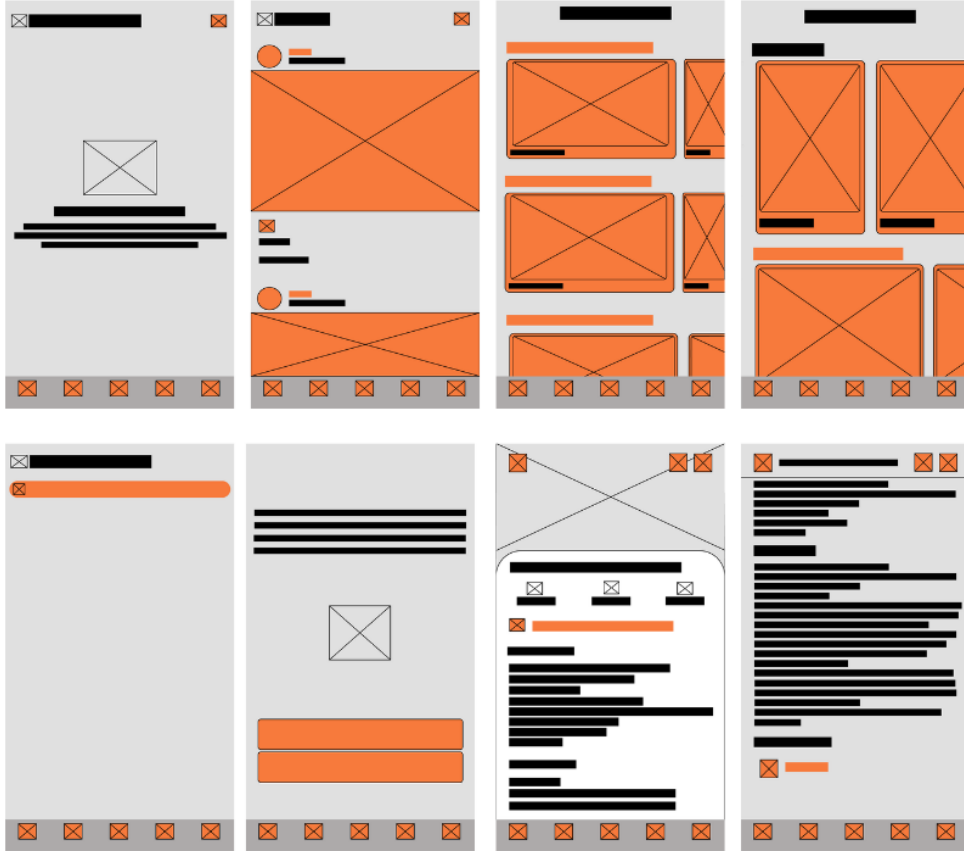
**Wireframes:**

Figura 58: Wireframe (Receitas Fit e Saudáveis).

Fonte: As autoras

## Área do Toque:

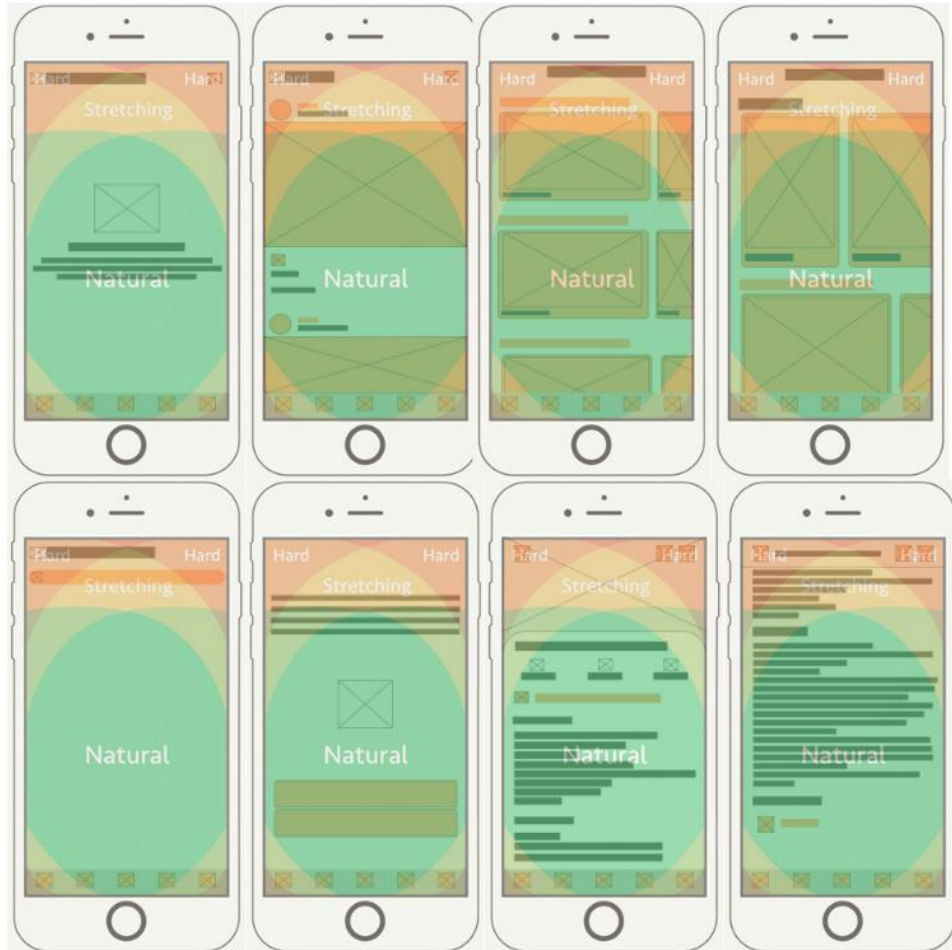


Figura 59: Área do Toque (Receitas Fit e Saudáveis).

Fonte: As autoras

## Conclusão da Análise:

App simples em questão de layout, porém com muitas funcionalidades internas no estilo de uma rede social que é o foco neste projeto, pretendendo utilizar diversas funções existentes nele para o desenvolvimento do projeto.

- **Similar 4: Instagram**



Figura 60: Ícone do Instagram.

Fonte: Play Store, 2016

O Instagram é uma plataforma de mídia social que permite aos usuários compartilharem fotos e vídeos visualmente atraentes, criando perfis pessoais ou comerciais para expressar criatividade e compartilhar momentos. Além de promover interações através de curtidas e comentários, o Instagram desempenha um papel fundamental na construção de comunidades e na promoção de marcas.

**Funções Existentes:**

- Feed: Compartilhar fotos e vídeos com seus seguidores;
- Stores: Publicar fotos e vídeos temporários visíveis por 24 horas;
- Reels: Criar vídeos curtos e criativos;
- Direct: Enviar mensagens diretas para outros usuários;
- Explorar: Descobrir novos conteúdos com base em seus interesses;
- Salvos: Organizar e guardar postagens para visualização posterior;
- Destaques dos Stories;
- Close Friends (Amigos Próximos): Compartilhar Stories apenas com um grupo selecionado de seguidores;
- Curtir;
- Comentar;
- Fixar comentários relevantes no topo da seção de comentários.
- Aplicação filtros e efeitos em fotos e vídeos;
- Marcar pessoas em suas postagens;
- Explorar e comprar produtos diretamente no aplicativo;
- Transmissão ao vivo.



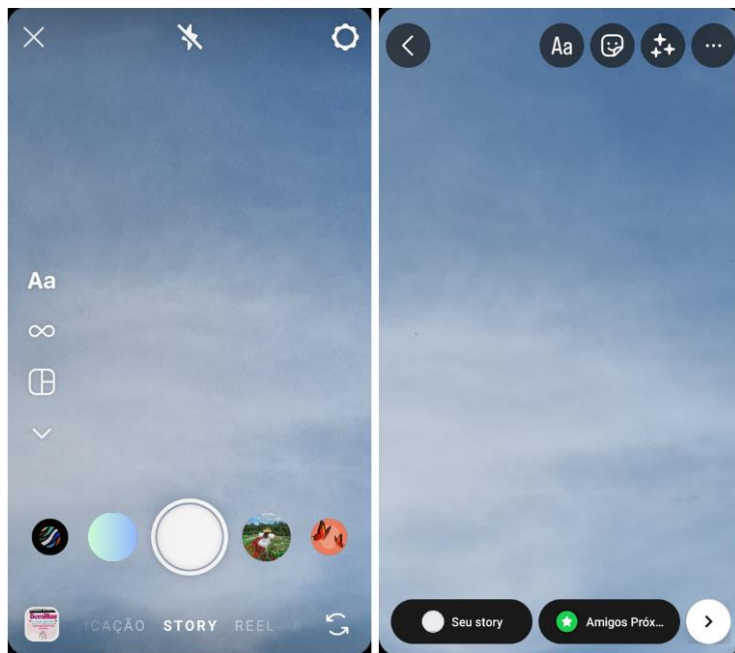


Figura 62: Estudo de tela 2 (Instagram).

Fonte: Instagram, 2023

**Pontos Positivos:** Interface intuitiva com um formato vertical otimizado para dispositivos móveis, aproveitando a maneira como as pessoas seguram seus smartphones. Uma grande variedade de funções está disponível, incluindo filtros, efeitos, stickers, enquetes, perguntas e muitas outras opções.

**Pontos Negativos:** Duração e quantidade de postagens limitadas.

**Pontos Interessantes:** Ferramentas de anotação, como texto, desenhos e emojis, permitindo que os usuários personalizem seu story de maneira criativa. Ampla variedade de mídias, incluindo fotos, vídeos, GIFs e música.

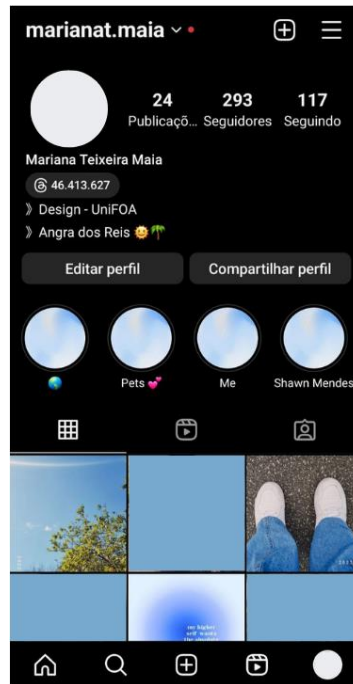


Figura 63: Estudo de tela 3 (Instagram).

Fonte: Instagram, 2023

**Pontos Positivos:** Visualmente atraente, organização estruturada, intuitivo, seção de "Destaques" permitindo que os usuários salvem seus stories de maneira permanente, espaço para descrição do usuário, acesso direto às postagens e navegação simplificada.

**Pontos Negativos:** Espaço limitado para informações do usuário.

**Pontos Interessantes:** A página do perfil dá ênfase ao visual, servindo como uma vitrine das atividades e interesses dos usuários.

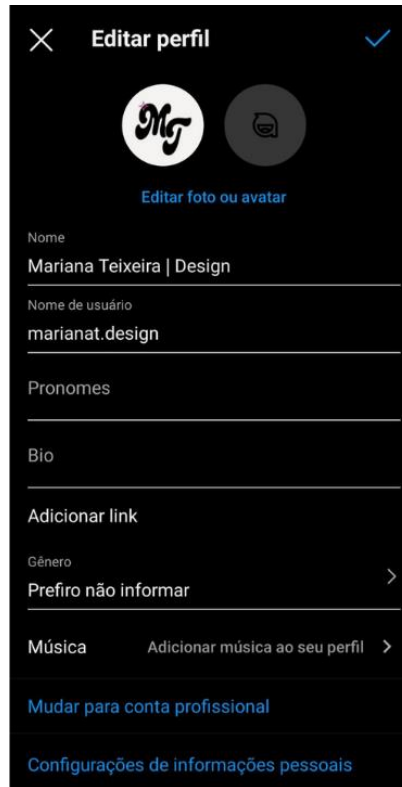


Figura 64: Estudo de tela 4 (Instagram).

Fonte: Instagram, 2023

**Pontos Positivos:** Interface simples e intuitiva. Os usuários podem fornecer informações detalhadas, como nome, nome de usuário, site, biografia e informações de contato. Permite que os usuários alterem e atualizem informações conforme suas preferências mudam ao longo do tempo. Os usuários podem facilmente alterar sua foto de perfil.

**Pontos Negativos:** Espaço para biografia e outras informações limitado.

**Pontos Interessantes:** Os usuários podem adicionar um link para um site externo ou outro perfil. As alterações feitas pelo usuário são atualizadas em tempo real.

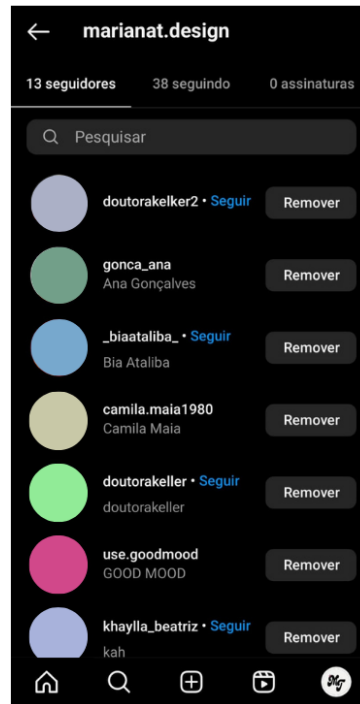


Figura 65: Estudo de tela 5 (Instagram).

Fonte: Instagram, 2023

**Pontos Positivos:** A página de seguidores oferece uma visão geral das pessoas que estão seguindo o usuário, assim como das pessoas que o usuário segue, possibilitando um acesso fácil a esses perfis. A barra de pesquisa facilita ainda mais esse acesso.

**Pontos Negativos:** Para contas com muitos seguidores, a página pode se tornar difícil de navegar.

**Pontos Interessantes:** Os seguidores são geralmente exibidos em ordem cronológica inversa, com os mais recentes seguidores aparecendo no topo da lista.

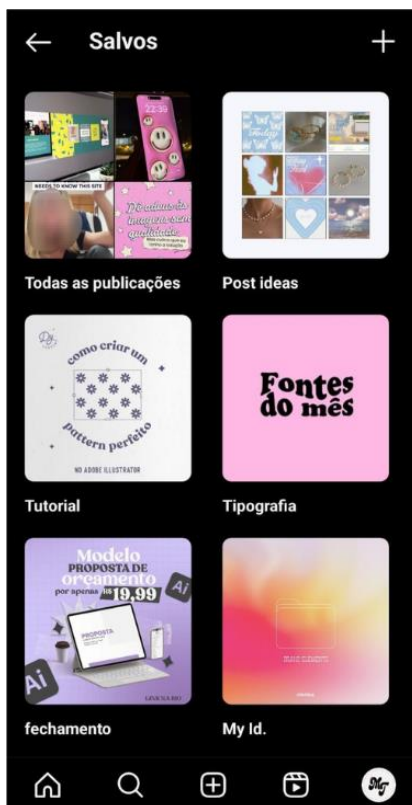


Figura 66: Estudo de tela 6 (Instagram).

Fonte: Instagram, 2023

**Pontos Positivos:** Acesso fácil. Permite que os usuários organizem e armazenem postagens interessantes para referência futura.

**Pontos Negativos:** Se não gerenciada adequadamente, a página "Salvos" pode se encher de conteúdo rapidamente, tornando mais difícil encontrar o que se procura.

**Pontos Interessantes:** Os usuários podem criar categorias ou coleções dentro da página "Salvos", facilitando a organização de diferentes tipos de conteúdo.

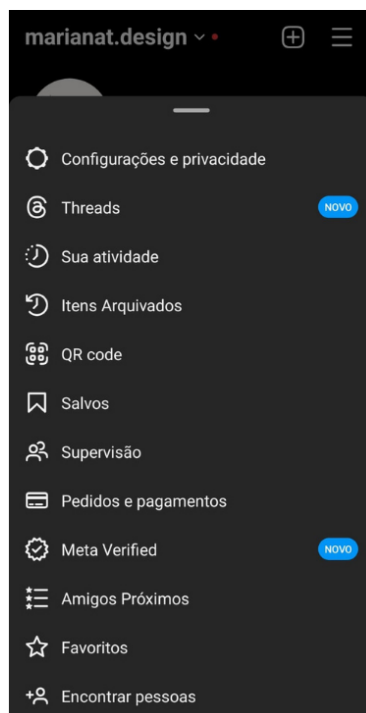


Figura 67: Estudo de tela 7 (Instagram).

Fonte: Instagram, 2023

**Pontos Positivos:** Interface fácil e intuitiva.

**Pontos Interessantes:** A página de funções oferece acesso rápido a recursos específicos, permitindo que os usuários acessem o que precisam sem a necessidade de navegar por todo o aplicativo.

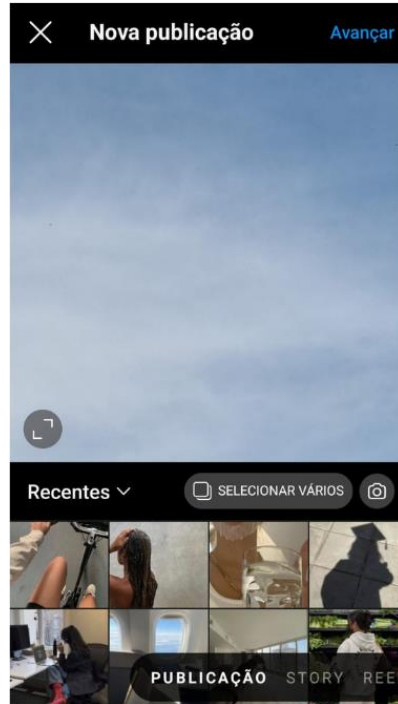


Figura 68: Estudo de tela 8 (Instagram).

Fonte: Instagram, 2023

**Pontos Positivos:** Interface simples e intuitiva, permitindo que os usuários compartilhem conteúdo rapidamente. Variedade de mídias, opções de edição, marcação e localização.

**Pontos Negativos:** Filtros não atualizados.

**Pontos Interessantes:** Os usuários podem adicionar legendas criativas e marcar outros usuários na publicação, promovendo interações. Os usuários também podem adicionar hashtags relevantes e marcar a localização, aumentando a visibilidade e a descoberta.



Figura 69: Estudo de tela 9 (Instagram).

Fonte: Instagram, 2023

**Pontos Positivos:** A página de notificações mantém os usuários informados sobre atividades relevantes, como curtidas, comentários, seguidores e interações com seu conteúdo. As notificações possuem atalhos para ações como curtir, responder ou seguir.

**Pontos Negativos:** As notificações não são organizadas de acordo com a categoria (curtidas, comentários, seguidores e interações com conteúdo).

**Pontos Interessantes:** Os usuários podem personalizar quais tipos de atividades geram notificações, permitindo que eles ajustem as configurações às suas preferências.

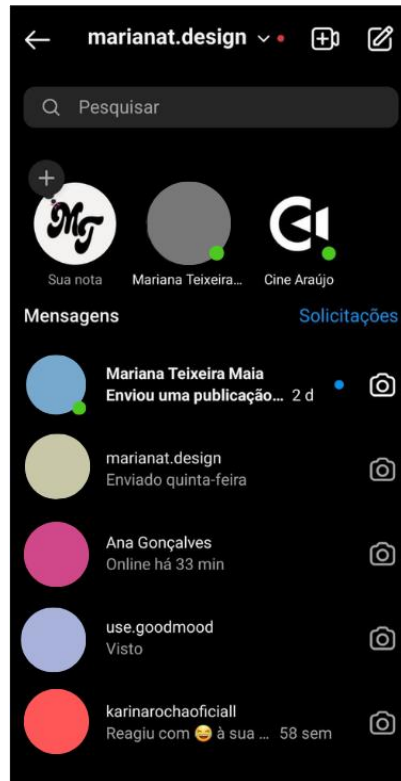


Figura 70: Estudo de tela 10 (Instagram).

Fonte: Instagram, 2023

**Pontos Positivos:** Fácil navegação, conversas privadas e em grupo, integração multimídia, chamadas, solicitações de novas conversas e possibilidade de bloquear mensagens indesejadas.

**Pontos Negativos:** Possível sobrecarga de mensagens.

**Pontos Interessantes:** Mensagens temporárias, reação às mensagens com emojis ou outros elementos visuais e compartilhamento de conteúdo de Stories diretamente em conversas no "Direct".

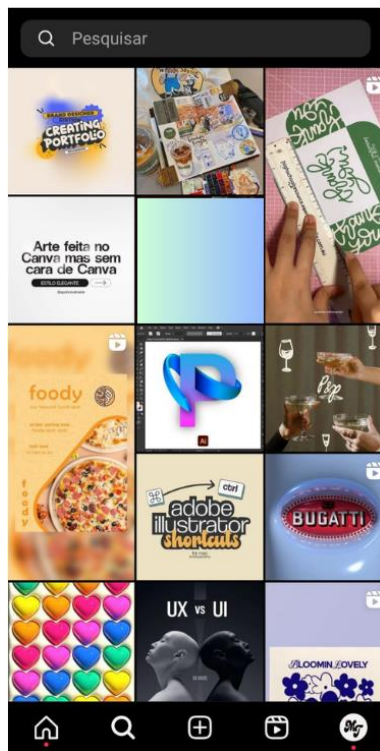


Figura 71: Estudo de tela 11 (Instagram).

Fonte: Instagram, 2023

**Pontos Positivos:** Aba de pesquisa, navegação intuitiva, exploração contínua conforme o usuário rola a tela para baixo, conteúdo diversificado e destaques de tendências.

**Pontos Negativos:** Com muitas postagens exibidas de uma só vez, o layout pode se tornar um pouco lotado, resultando uma sobrecarga visual.

**Pontos Interessantes:** O mosaico formado pelas postagens cria uma sensação de diversidade e curiosidade, encorajando os usuários a explorarem os conteúdos.

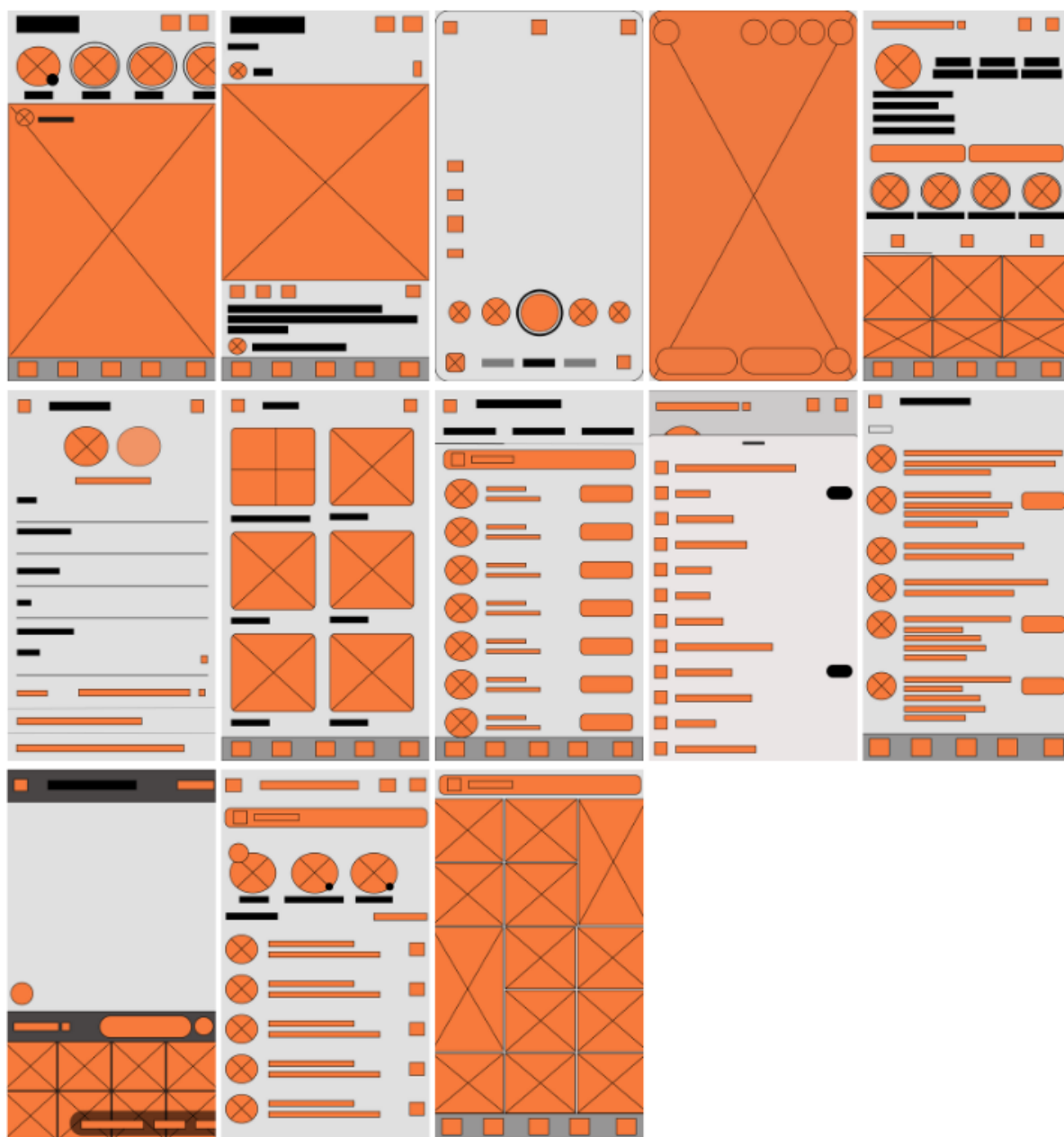
**Wireframes:**

Figura 72: Wireframe (Instagram).

Fonte: As autoras

## Área do Toque:



Figura 73: Área do Toque (Instagram).

Fonte: As autoras

### **Conclusão da Análise:**

O layout do Instagram é intuitivo, com ícones claros e organizados para facilitar a navegação. Além disso, a área de toque é bem considerada, permitindo interações precisas e confortáveis. Mesmo com seu design simples, o app oferece uma experiência rica e variada, sendo uma fonte de inspiração para projetos que buscam aproveitar suas funcionalidades de forma criativa e eficaz.

### **3.3 Cartões de Insights**

Foi criado um conjunto de cartões de insight organizados por temas relevantes, para facilitar a consulta de informações sobre nosso projeto. Com isso, podemos acessar as informações relevantes rapidamente, tornando o processo de tomada de decisão mais eficiente e preciso.



Figura 74: Cartões de Insights.

Fonte: As autoras

### 3.4 Diagrama de Afinidades

O diagrama de afinidade ajuda a organizar as informações coletadas, usando uma abordagem visual. Isso nos permite agrupar ideias relacionadas e identificar padrões importantes. É uma ferramenta colaborativa que facilita a tomada

de decisões informadas e promove a criatividade na resolução de problemas. Com o diagrama de afinidade, podemos explorar novas perspectivas para encontrar soluções melhores.



Figura 75: Diagrama de Afinidade.

Fonte: As autoras



Figura 76: Diagrama de Afinidade 2.

Fonte: As autoras

### 3.5 Mapa conceitual

Com o intuito de visualizar as conexões entre conceitos ou ideias, um tópico central foi empregado no mapa conceitual, juntamente com conceitos ou ideias correlacionados a esse tópico central.

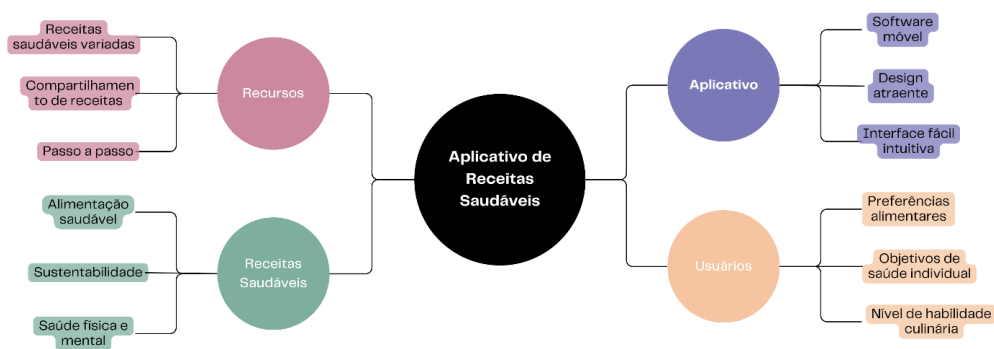


Figura 77: Mapa Conceitual.

Fonte: As autoras

### 3.6 Critérios Norteadores

Baseado em toda pesquisa e base de dados gerado no projeto, foi possível desenvolver critérios a fim de facilitar o foco do produto a ser desenvolvido. Utilizamos as Personas e os formulários para auxiliar no melhor foco para qual tipo de público o projeto deve ser construído.

Priorizamos desenvolver um aplicativo de receitas cujo foco é facilitar o dia-dia, criar uma interface visualmente limpa e intuitiva, formular sugestões de receitas para agregar maior valor ao app, elaborar o design da interface baseada em um feed de rolagem criando conteúdos orgânicos dos usuários, utilizar tipografias de fácil leitura, usar cores que remetam a “fome” e a “sustentabilidade” gerando um simples entendimento da base do app, gerar interação entre usuários criando uma interconexão gastronômica, utilizar o foco em fotografia para aumentar o engajamento do usuário com o app.

Portanto o app precisa seguir os critérios, ser prático, visualmente limpo, feed de rolagem, fácil leitura e gerar interação com o usuário para melhor desenvolvimento e elaboração do mesmo, seguindo o planejado poder criar um eficaz produto para os usuários.

### 3.7 Requisitos e Restrições

Com base nos dados coletados na análise e síntese, serão listados abaixo os requisitos e restrições, detalhes que são imprescindíveis para o projeto e detalhes que não podem conter no desenvolvimento do mesmo.

#### **Requisitos:**

- Possuir informações de receitas saudáveis e sustentáveis;
- Ser voltado para o público com média de 30 anos;
- Cores claras;
- Sugerir compartilhamentos;
- Design fácil e intuitivo;
- Possibilitar salvar receitas como favoritas;
- Possibilitar os usuários postarem suas próprias receitas;
- Possibilitar compartilhamento dentro e fora do aplicativo;
- Possibilitar o acesso a receitas de outros usuários;
- Postar fotos e vídeos;
- Possuir lista de compras;
- Sugerir compra de ingredientes da lista de compras.

**Restrições:**

- Propagandas atrapalhando a usabilidade e poluindo visualmente o layout do aplicativo;
- A má qualidade de fotos e vídeos publicados pelos usuários;
- Uso inadequado da plataforma por parte dos usuários, incluindo comentários ofensivos e receitas fora do tema do aplicativo.

## 4. IDEAÇÃO

### 4.1 Brainstorming

Na etapa de brainstorming, utilizamos uma abordagem criativa e colaborativa para explorar ideias inovadoras e soluções para os desafios identificados em nosso projeto. Ao considerar diferentes pontos de vista, queremos melhorar nossas decisões e encontrar soluções melhores de maneira mais rápida.



Figura 78: Brainstorming

Fonte: As autoras

## 4.2 Cardápio de Ideias

Nessa fase, reunimos um vasto conjunto de ideias e funcionalidades para o nosso aplicativo de receitas saudáveis. Esta fase é fundamental para a inovação, permitindo-nos considerar uma ampla gama de possibilidades e, posteriormente, selecionar as melhores ideias que irão moldar o futuro do nosso aplicativo, visando atender às necessidades dos usuários de forma única e eficaz.



Figura 79: Cardápio de ideias.

Fonte: As autoras

### 4.3 Painel Semântico

A etapa do painel semântico nos permite explorar nossas ideias de maneira visual e compreender as conexões e sentimentos associados a elas. Criamos três painéis abordando temas específicos: receitas ilustradas, alimentação saudável e aplicativos de receitas. Cada painel nos ajuda a entender mais sobre esses temas e como eles se relacionam. Além disso, desenvolvemos paletas de cores de acordo com cada painel, o que não só complementa as ideias, mas também guiará nossas escolhas de design e estilo, tornando a experiência visual coesa e envolvente para nossos usuários.



Figura 80: Painel semântico: Receitas ilustradas.

Fonte: As autoras



Figura 81: Painel semântico: Alimentação saudável.

Fonte: As autoras

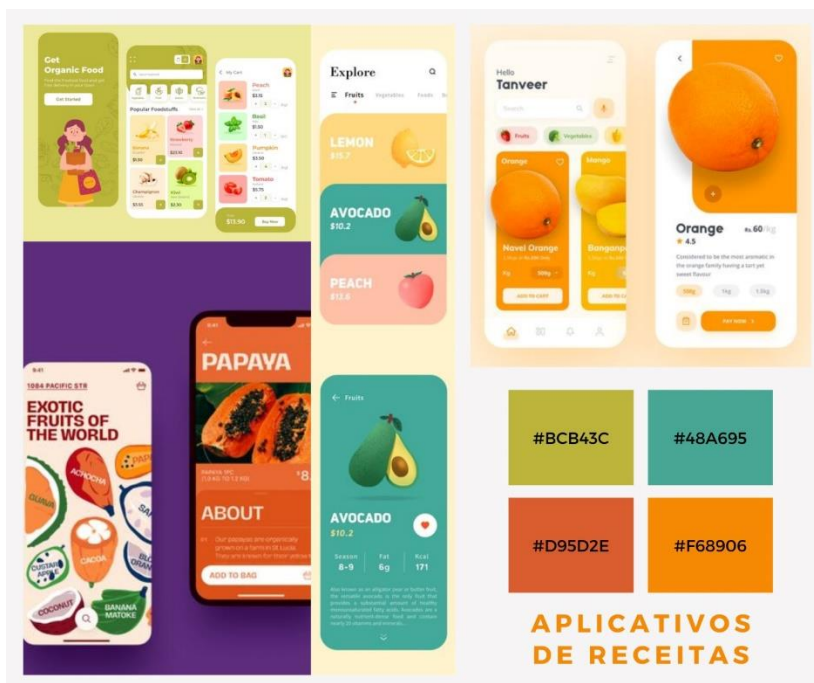


Figura 82: Painel semântico: Aplicativos de receitas.

Fonte: As autoras

## 4.4 Naming

A etapa de nomenclatura, de acordo com o renomado autor e especialista em branding, Al Ries, é um passo fundamental na construção de nosso aplicativo de receitas saudáveis. Ries, em seu livro 'The 22 Immutable Laws of Branding' (1998), enfatiza que o nome é a primeira impressão que os usuários terão do nosso projeto e desempenha um papel crucial em seu. Segundo ele, um bom nome é como um convite, capaz de despertar a curiosidade e atrair a atenção do público-alvo. Essa percepção destaca a importância de escolher cuidadosamente o nome do nosso aplicativo para garantir que ele ressoe de maneira positiva com nosso público e estabelecer uma conexão interna.

Ao escolher o nome, é importante considerar diversos fatores, como a relevância do nome para o tema do aplicativo, sua facilidade de pronúncia e memorização e sua originalidade. Um nome bem pensado também deve refletir os valores e a proposta do aplicativo, de forma a criar uma conexão imediata com os usuários. Com base nesses fatores, foram sugeridos 5 nomes, sendo eles:

1. Sabor Nutritivo
2. Viva Bem
3. Receitas Verdes
4. Chef Saudável
5. Sabor Fit

Para fazer essa escolha de forma eficiente e objetiva, utilizamos uma matriz decisória. Essa ferramenta nos permite avaliar os 5 nomes com base em 3 critérios predefinidos, sendo eles: originalidade, criatividade e relevância de acordo com o tema aplicativo. Cada nome foi avaliado e pontuado de 1 a 5 de acordo com esses critérios. Ao final, o nome com a pontuação mais alta foi selecionado como a escolha final.

	originalidade	criatividade	simplicidade
Sabor Nutritivo	3	1	3
Viva Bem	4	3	5
Receitas Verdes	2	1	3
Chef Saudável	5	3	3
SaborFit	5	5	4

Figura 83: Matriz decisória: Naming.

Fonte: As autoras

De acordo com o resultado da matriz decisória, o nome "SaborFit" foi o escolhido. Ele se destacou por ser criativo, original e simples, atendendo aos critérios estabelecidos. "SaborFit" reflete de forma direta a proposta saudável do aplicativo, sendo uma escolha bem pensada e impactante para a nossa marca. Ele é a combinação de "Sabor", que remete à receita e culinária, com "Fit", que se refere à saudável, leve. Essa junção de palavras representa a essência do aplicativo, que é proporcionar receitas saudáveis e nutritivas para incentivar um estilo de vida equilibrado.

#### 4.4.1 Geração de Esboços da Identidade Visual

De acordo com os conceitos estabelecidos até aqui, desenvolvemos 5 esboços para o logo que se alinham bem com a ideia do aplicativo, sendo eles:

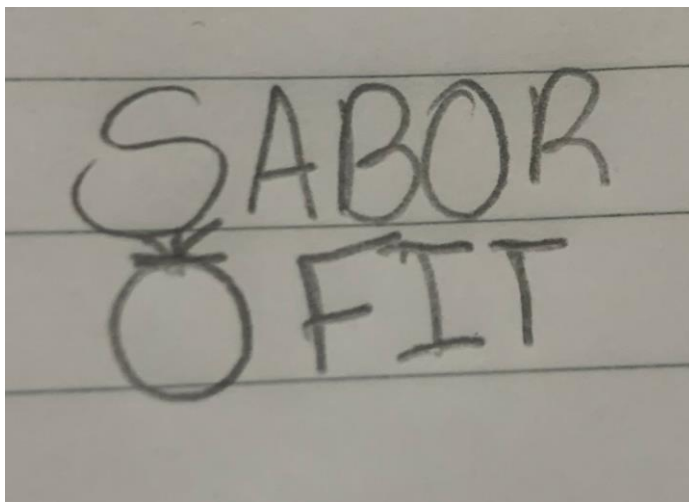


Figura 84: Identidade visual: Esboço 1

Fonte: As autoras

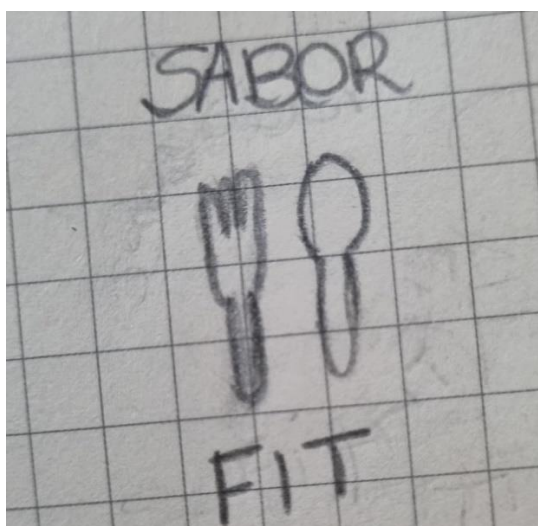


Figura 85: Identidade visual: Esboço 2

Fonte: As autoras



Figura 86: Identidade visual: Esboço 3

Fonte: As autoras

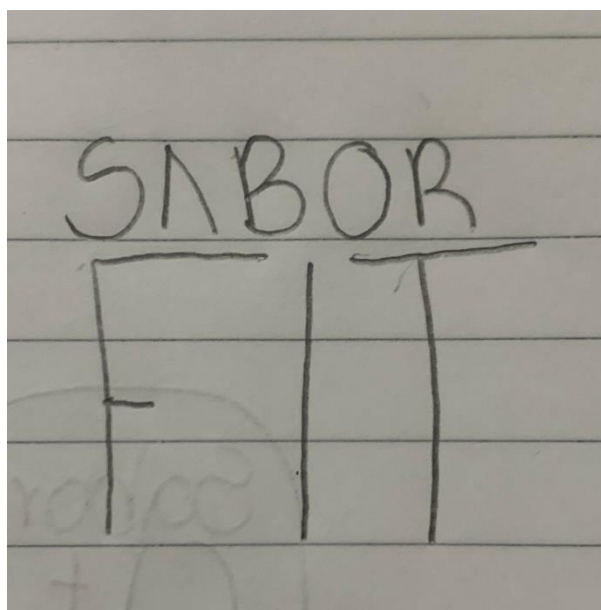


Figura 87: Identidade visual: Esboço 4

Fonte: As autoras

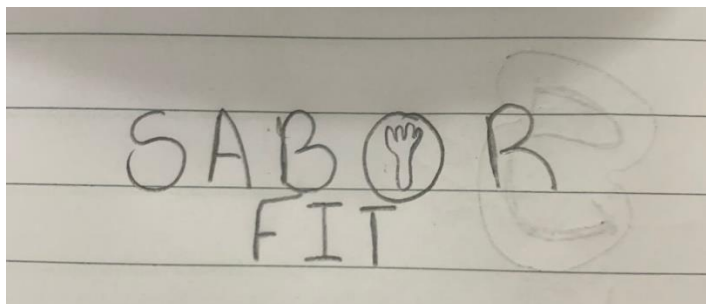


Figura 88: Identidade visual: Esboço 5

Fonte: As autoras

Para o desenvolvimento do logotipo do aplicativo, nosso objetivo foi de criar um design que estivesse alinhado aos conceitos essenciais do aplicativo, como simplicidade e minimalismo. Nosso objetivo era criar um logotipo que não apenas capturasse a essência do aplicativo, mas também fosse atraente para os usuários em busca de uma interface limpa e amigável. Por meio de uma série de esboços e iterações, buscamos criar uma identidade visual que representasse de forma eficaz o compromisso do aplicativo com práticas culinárias saudáveis e descomplicadas.

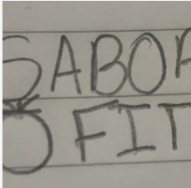
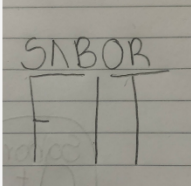
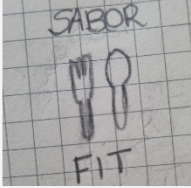
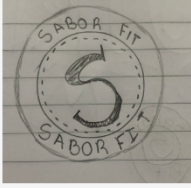
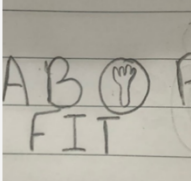
	originalidade	criatividade	legibilidade	relevância	impacto visual
	5	5	5	4	5
	4	3	4	4	3
	5	4	5	4	4
	3	3	4	3	4
	5	4	4	4	4

Figura 89: Matriz decisória: Esboços

Fonte: As autoras

Através da matriz decisória, chegamos à conclusão de que a primeira alternativa é a escolha mais adequada para atender aos requisitos estabelecidos. A primeira alternativa se destacou ao atender de forma mais completa e equilibrada a esses requisitos, tornando-a a opção mais indicada para representar efetivamente o conceito do aplicativo.

#### 4.4.2. Geração de Alternativas da Identidade Visual

Iniciando o processo de geração de alternativas, a partir do esboço selecionado, criamos diversas versões vetorizadas com testes de cores, símbolos e posicionamento, buscando alcançar a solução mais apropriada e impactante para o aplicativo.

Como no esboço, o logo é a combinação do nome “Sabor Fit” e um símbolo que melhor represente a ideia do aplicativo. Nossa maior dificuldade foi achar um símbolo ideal e o melhor posicionamento.



Figura 90: Alternativa 1: Identidade visual.

Fonte: As autoras

Na alternativa acima, gostamos das cores e a disposição dos elementos, porém, ainda não estamos convencidos de que seja o símbolo perfeito.



Figura 91: Alternativa 2: Identidade visual.

Fonte: As autoras

Na segunda alternativa, trocamos disposições das cores e desenvolvemos um símbolo que combina uma ilustração simples de um garfo e faca com uma folha de alface, remetendo a ideia de receitas saudáveis. Contudo, concluímos que a folha de alface não era a escolha ideal.



Figura 92: Alternativa 3: Identidade visual.

Fonte: As autoras

Na alternativa acima, trocamos a folha de alface pelo formato de um pepino cortado em rodela. Achemos o símbolo mais atraente, porém corre o risco de as pessoas não entenderem o que é.



Figura 93: Alternativa 4: Identidade visual

Fonte: As autoras

Desta vez, além de alterar o símbolo, decidimos também modificar as fontes e as cores. Acreditamos que uma fonte mais espessa e uma cor mais escura tornam o logotipo mais visível e legível. Quanto ao símbolo, retornamos à ideia original de representar apenas um alimento. Contudo, observamos que essa escolha não é muito versátil e nos limita às cores verde e laranja.



Figura 94: Alternativa 5: Identidade visual.

Fonte: As autoras

O logotipo acima representa a escolha ideal para o aplicativo. Mantivemos a fonte da opção anterior e as cores laranja e verde. Em relação ao símbolo, abandonamos a ideia de retratar um alimento e optamos por duas folhas, tornando-o mais versátil sem abandonar o conceito do aplicativo.

- **Logo Horizontal:**



Figura 95: Logo horizontal

Fonte: As autoras

#### 4.4.3 Manual de Identidade Visual

Nesta etapa foi desenvolvida a alternativa final para a identidade visual do aplicativo, a logomarca foi idealizada a fim de passar com transparência toda a ideia do projeto, ela será usada com suas reduções e ampliações dentro do aplicativo, no manual destacamos cores, tipografias e formas de uso.

- **Reduções:** As Reduções foram divididas em 2 tipos, maior tamanho possível e menor tamanho possível para o uso em celulares.



Figura 96: Logo: Maior tamanho.

Fonte: As autoras



Figura 97: Logo: Menor tamanho.

Fonte: As autoras

- **Variações de Cores:**



Figura 98: Logo: Variações de cores.

Fonte: As autoras

- **Tipografia:** A tipografia usada é a Motley Forces Regular.

**ABCDEFGHIJKLMN  
OP  
QRSTUVWXYZ**

Figura 99: Logo: Tipografia

Fonte: As autoras

- **Cores:**



Figura 100: Logo: Paleta de cores.

Fonte: As autoras

#### 4.5 Geração de Alternativas de Wireframes

Foram feitas 3 alternativas de layout para 2 principais telas: Home e Tela de Receitas.

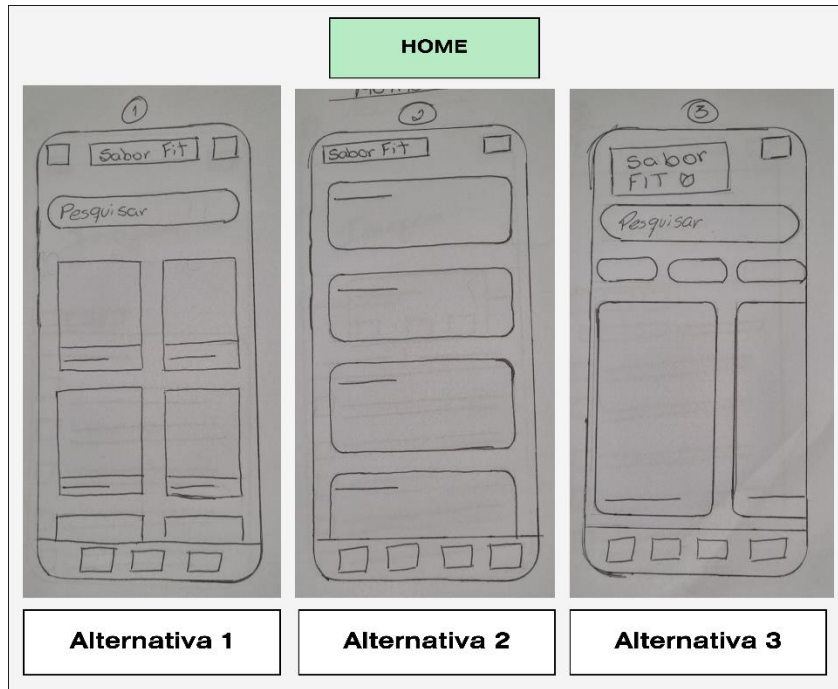


Figura 101: Alternativas da tela “Home”.

Fonte: As autoras

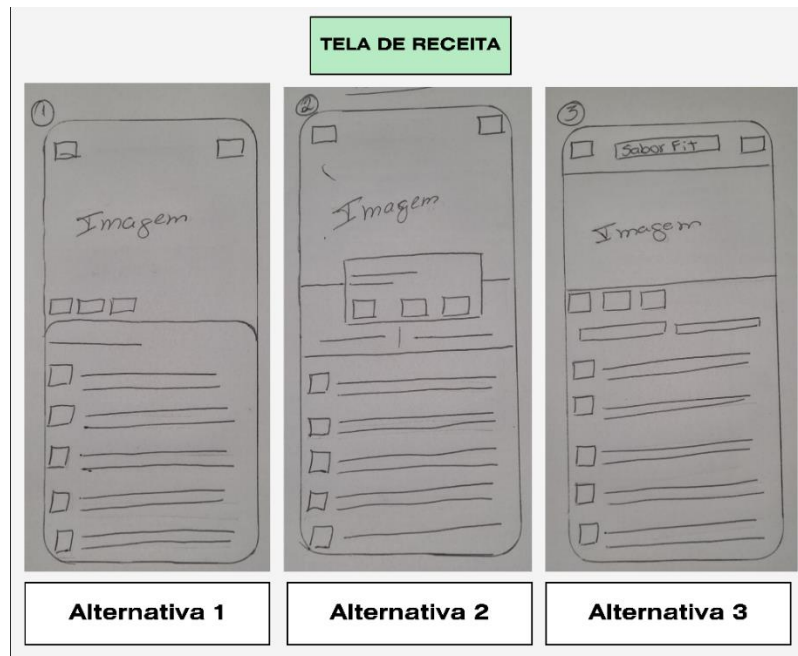


Figura 102: Alternativas da tela “Receita”

Fonte: As autoras

Foram dadas notas de 1 a 5 para os requisitos necessários para a criação do layout do aplicativo.

	Simplicidade	usuabilidade	conforto
Alternativa 1	4	5	3
Alternativa 2	5	5	5
Alternativa 3	4	3	4

Figura 102: Matriz decisória: Alternativas da tela “Home”.

Fonte: As autoras

A alternativa 2 do layout para a tela “Home” foi a com maior nota, sendo ela alternativa ideal.

	Simplicidade	usuabilidade	conforto
Alternativa 1	5	5	5
Alternativa 2	4	3	3
Alternativa 3	4	4	4

Figura 103: Matriz decisória: Alternativas da tela “Receitas”

Fonte: As autoras

A alternativa para tela “Receita” com maior nota para foi a alternativa, sendo a ideal.

#### **4.6 Inventário de Funções**

No inventário de funções, criamos uma lista detalhada das principais funcionalidades ou recursos que o aplicativo oferecerá aos usuários.

1. Entrar;
2. Criar Conta;
3. Configurações;
4. Termo de uso;
5. Suporte;
6. Notificações;
7. Explorar;
8. Organização por categorias;
9. Postagem de Receitas;
10. Curtir;
11. Comentar;
12. Responder Comentário;
13. Compartilhar;
14. Salvar Receitas;
15. Tempo de preparo;

16. Editar receita;
17. Ingredientes;
18. Passo a passo;
19. Lista de Compras;
20. Check nos itens da lista;
21. Excluir ou editar itens da lista;
22. Perfil;
23. Editar perfil;
24. Estatísticas (seguindo, seguidores, minhas receitas)
25. Minhas receitas;
26. Planejamento alimentar mensal e diário;
27. Controle de água;

## 4.7 Tipografia

No desenvolvimento do nosso aplicativo de receitas saudáveis, optamos pela fonte "Montserrat" devido à sua estética moderna, legibilidade e versatilidade. Essa escolha se alinha perfeitamente com o conceito de saúde e bem-estar que queremos transmitir aos usuários, garantindo uma experiência de leitura agradável em diferentes dispositivos. A variedade de pesos e estilos da Montserrat nos permite criar uma hierarquia visual eficaz no layout, destacando informações importantes. Em resumo, a fonte Montserrat desempenha um papel fundamental na criação de um design atraente e funcional para o nosso aplicativo, contribuindo para uma experiência positiva do usuário.

MONTSEERRAT

---

ExtraLight

**SemiBold**

Figura 104: Montserrat: Variações utilizadas.

Fonte: fonts.google.com

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
a	b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	
0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	.	,	;	:	\$	#	'	!
"	/	?	%	&	(	)	@	

Figura 105: Glifos: Montserrat

Fonte: fonts.google.com

## 4.8 Cores

Nossa escolha cuidadosa de cores visa transmitir a essência do aplicativo de receitas saudáveis de forma atraente e funcional. Optamos por uma paleta diversificada e fora do convencional que inclui verde e laranja como cores principais, e lilás, amarelo, rosa claro, cinza, branco e preto como cores complementares. Cada uma dessas cores foi escolhida com um propósito específico, visando não apenas o apelo estético, mas também a usabilidade e a comunicação eficaz de informações essenciais aos usuários.

As cores selecionadas para o nosso aplicativo de receitas saudáveis têm significados específicos que estão alinhados com o conceito e a mensagem que queremos transmitir aos usuários:

**Verde:** O verde é associado à saúde, bem-estar e natureza. É uma cor que evoca frescor, alimentos naturais e uma abordagem saudável à alimentação.

**Laranja:** O laranja é uma cor vibrante que estimula o apetite e a criatividade. Ele também é associado à vitalidade e energia, o que se encaixa bem com o tema de refeições saudáveis e saborosas.

**Lilás:** O lilás é uma cor que sugere criatividade e inovação. Pode ser usada para destacar informações importantes no aplicativo, como dicas de receitas exclusivas.

**Amarelo:** O amarelo é uma cor alegre que evoca calor e otimismo. Pode ser usado para adicionar um toque de felicidade ao aplicativo e destacar elementos de destaque.

**Rosa:** O rosa claro é uma cor suave que pode ser usada para transmitir uma sensação de calma e equilíbrio, incentivando escolhas conscientes de alimentos.

**Cinza:** O cinza é uma cor neutra que pode ser usada para equilibrar as cores mais vibrantes e criar um senso de sofisticação e elegância no aplicativo.

**Branco:** O branco representa pureza e simplicidade. É uma cor ideal para fundos e áreas de leitura fácil no aplicativo.

**Preto:** O preto é uma cor que pode ser usada para criar contraste e destacar informações importantes, como títulos e botões.

Essas cores, quando usadas em conjunto, criam uma paleta diversificada que não apenas torna o aplicativo visualmente atraente, mas também comunica eficazmente a mensagem de alimentação saudável, criatividade e bem-estar aos usuários.



Figura 106: Paleta de cores

Fonte: As autoras

## 4.9 Ícones

Os ícones são elementos visuais fundamentais em um aplicativo, desempenhando um papel crucial na comunicação e na experiência do usuário, foi desenvolvido cuidadosamente um conjunto de ícones que se integram de maneira perfeita ao visual da aplicação com o objetivo de simplificar a interação do usuário com o aplicativo, fornecendo representações visuais claras e intuitivas para funções, ações e informações essenciais.

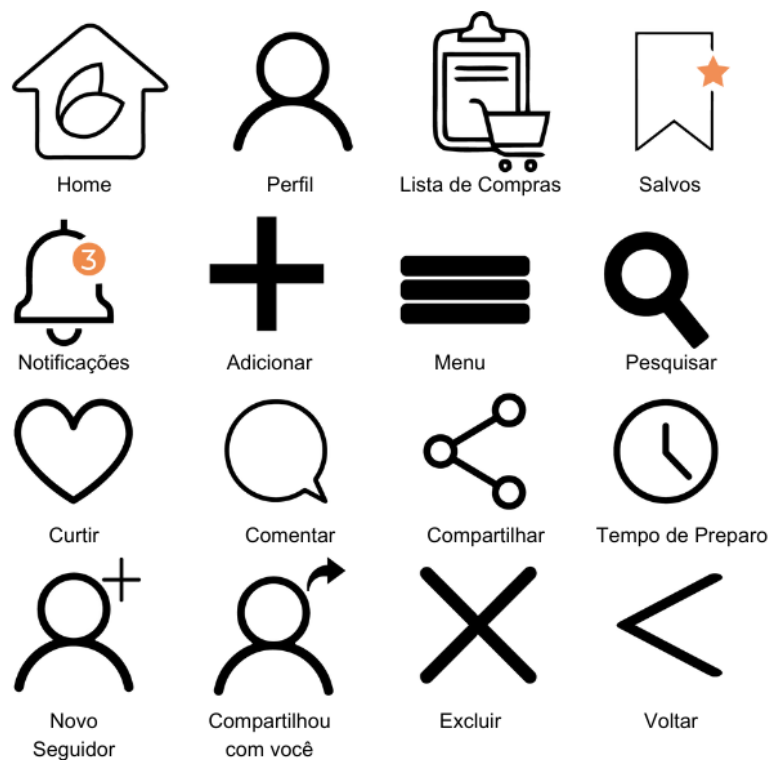


Figura 107: Ícones

Fonte: As Autoras

#### 4.10 Mapa de Navegação

Foi elaborado um mapa para melhorar a compreensão da navegação no aplicativo, representando as opções de caminhos disponíveis na interface.

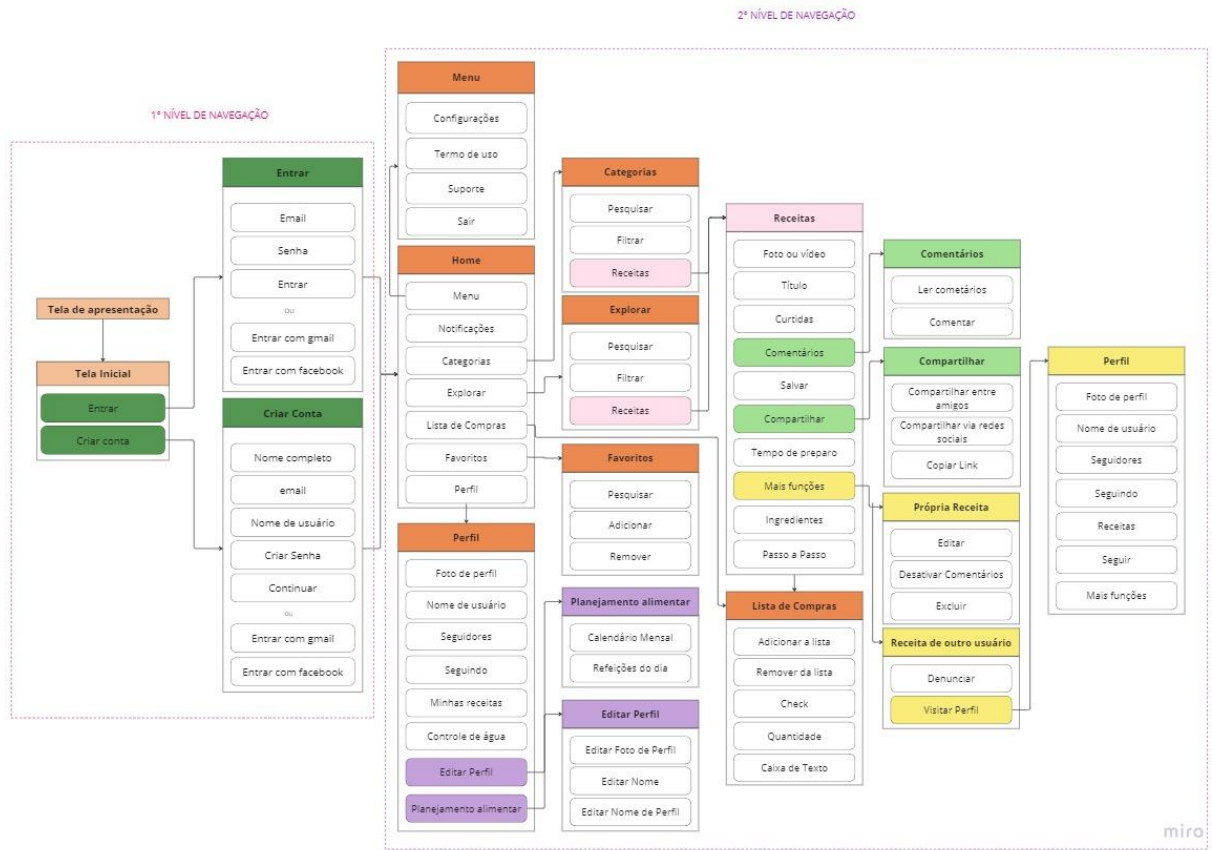


Figura 108: Mapa de navegação

Fonte: As Autoras

## 5. PROTOTIPAÇÃO

### 5.1 Wireframes de Baixa Fidelidade

Na fase inicial da prototipação, iniciamos com a elaboração de esboços de baixa fidelidade que esboçam a disposição dos elementos nas telas do aplicativo. Esses rascunhos primários servem como um guia visual que define a localização de botões, menus, imagens e outros componentes essenciais em cada tela. Eles nos proporcionam uma visão inicial da estrutura do aplicativo, permitindo-nos aprimorar a usabilidade e a funcionalidade antes de avançar para estágios de prototipação mais detalhados.

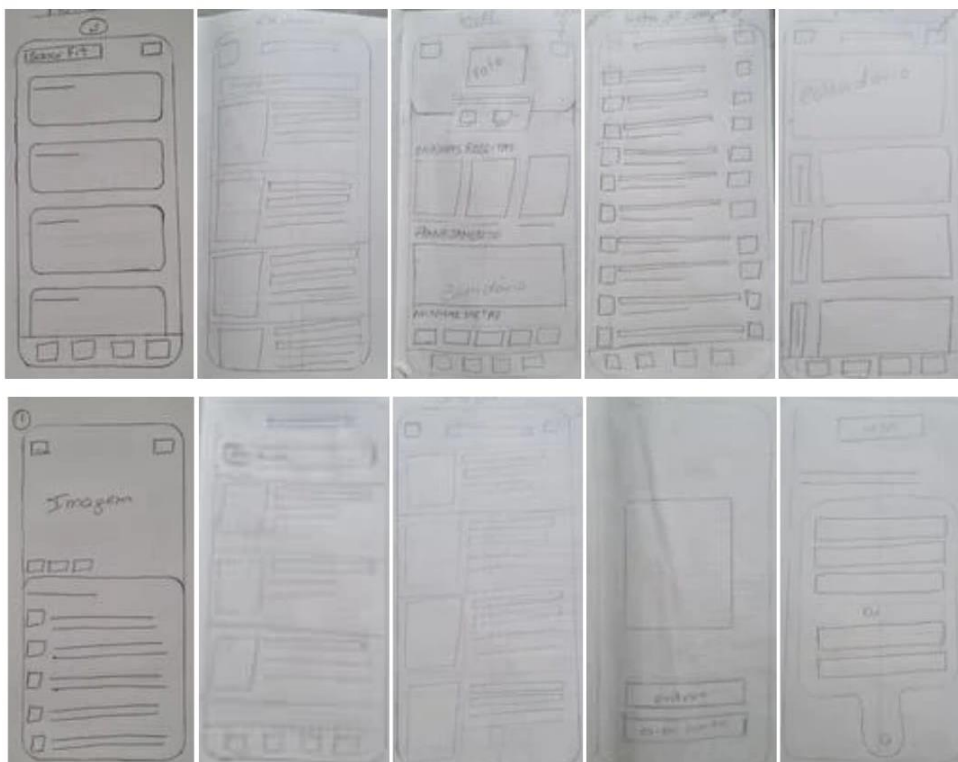


Figura 109: Protótipo de baixa fidelidade.

Fonte: As Autoras

## 5.2 Wireframes de Média Fidelidade

Na etapa de prototipação de média fidelidade, avançamos além dos rascunhos iniciais para criar representações mais detalhadas do aplicativo. Nessa fase, pudemos refinar a usabilidade, a estrutura de navegação e a disposição dos elementos interativos. Além disso, analisamos a área do toque usando um modelo de zona do polegar, assegurando que os elementos interativos estejam posicionados de forma acessível em telas sensíveis ao toque.

### Parte 1

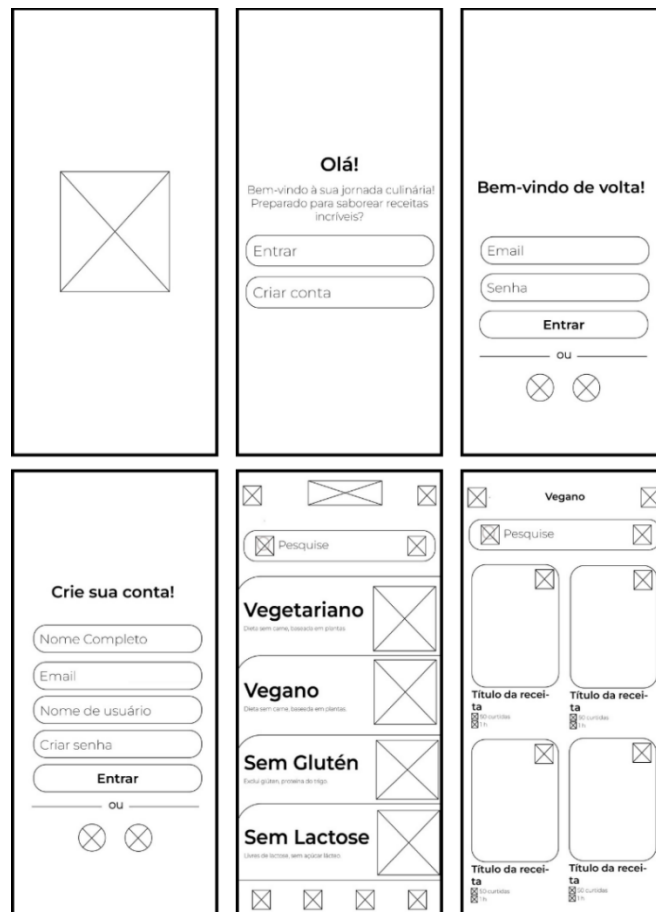


Figura 110: Protótipo de média fidelidade 1.

Fonte: As Autoras

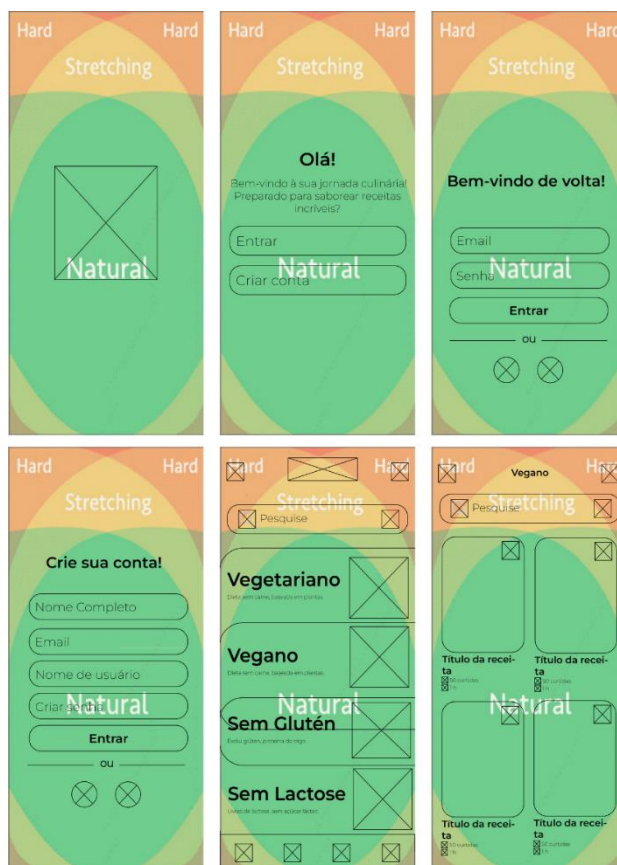


Figura 111: Sabor Fit: Ergonomia tátil 1.

Fonte: As Autoras

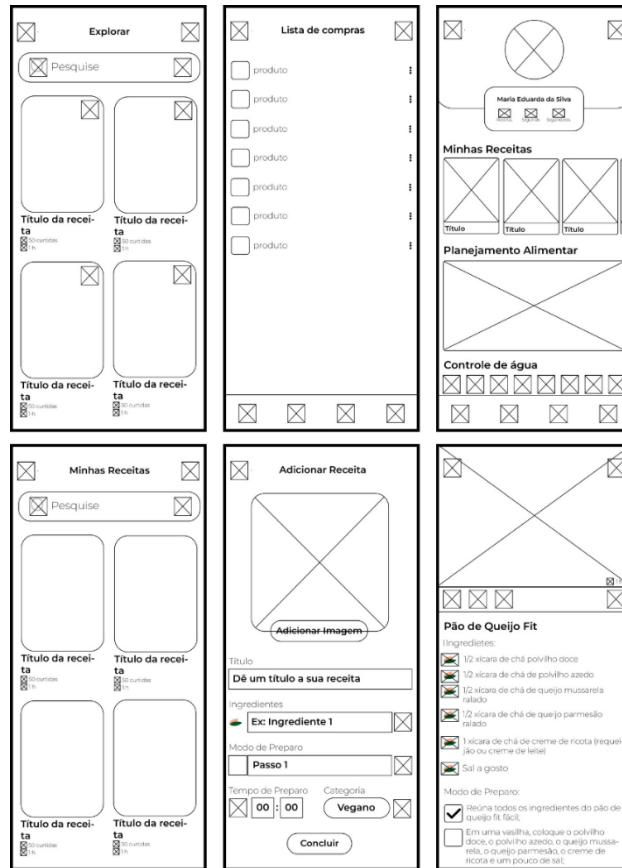


Figura 112: Protótipo de média fidelidade 2.

Fonte: As Autoras

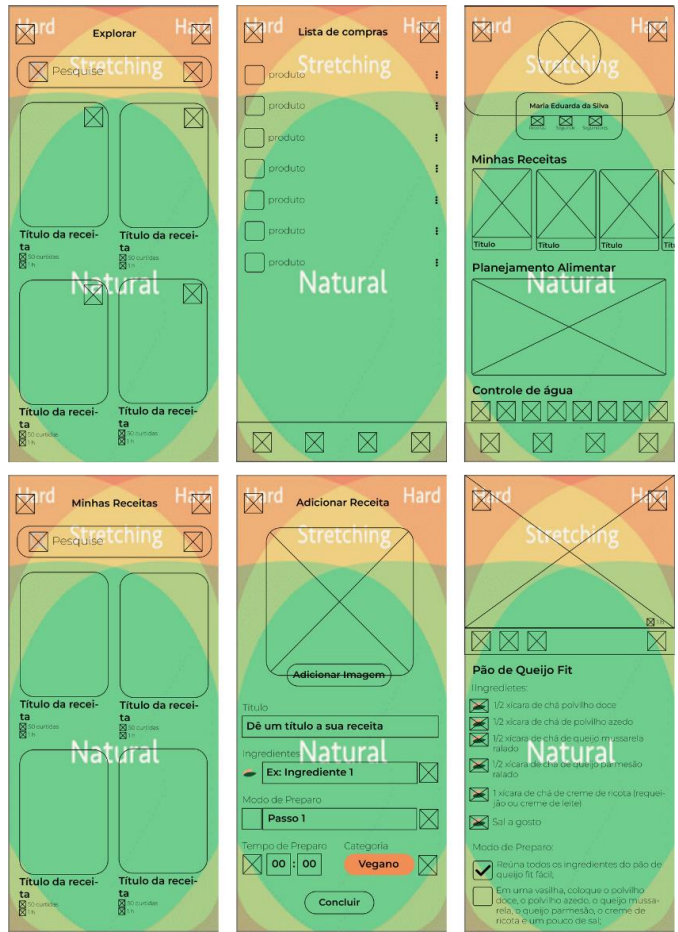


Figura 113: Sabor Fit: Ergonomia tátil 2.

Fonte: As Autoras

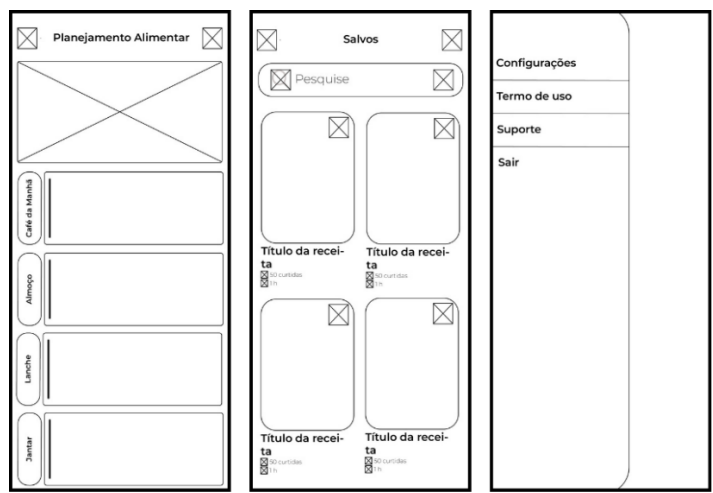


Figura 114: Protótipo de média fidelidade 3.

Fonte: As Autoras



Figura 115: Sabor Fit: Ergonomia tátil 3.

Fonte: As Autoras

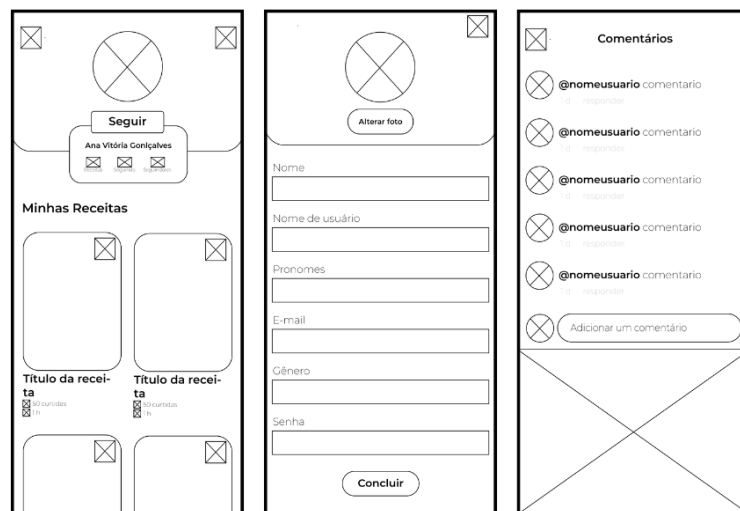


Figura 116: Protótipo de média fidelidade 4.

Fonte: As Autoras



Figura 117: Sabor Fit: Ergonomia tátil 4.

Fonte: As Autoras

### 5. 3 Wireframes de Alta Fidelidade

Nessa fase, iniciamos o design visual do aplicativo, concentrando-nos na sua estética e funcionalidade. Definimos elementos como tipografia, paleta de cores e ícones a serem usados nas telas, incorporando a identidade visual. As telas foram desenvolvidas no Adobe Illustrator.

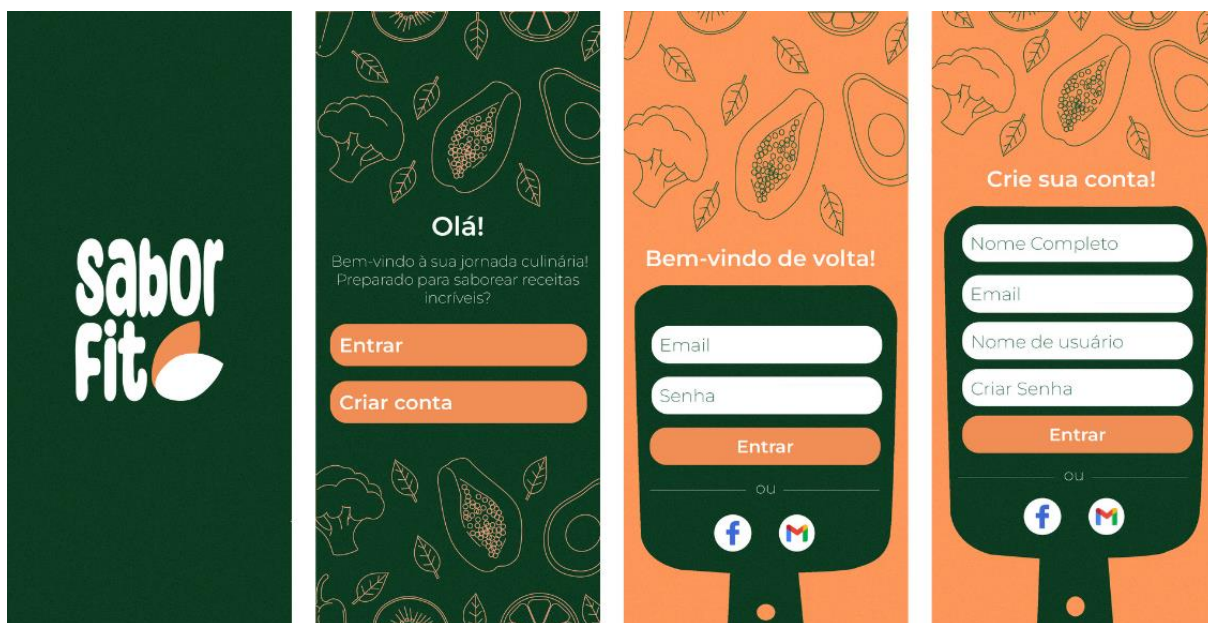


Figura 118: Sabor Fit: Telas de login e cadastro.

Fonte: As Autoras

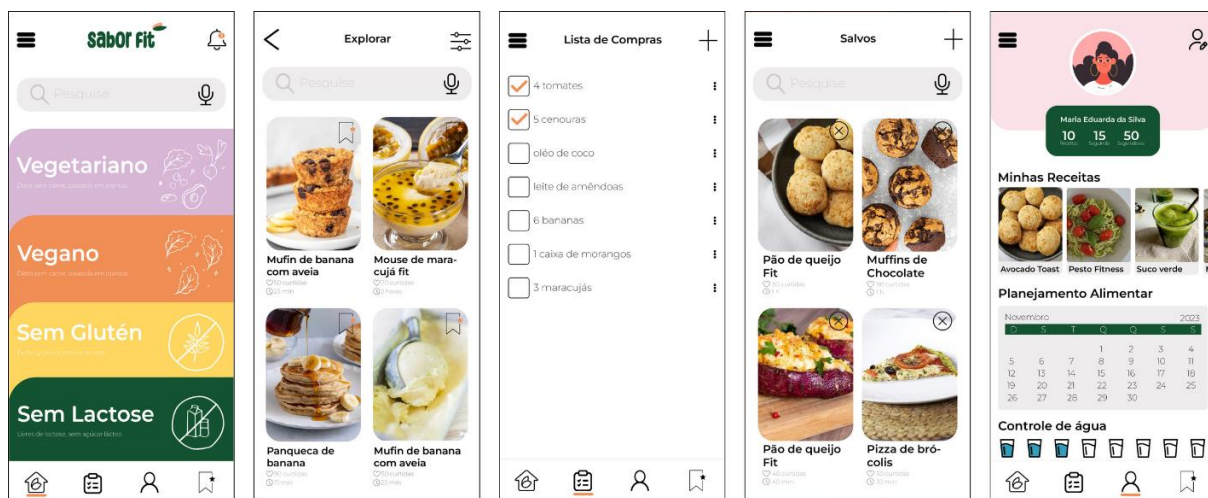


Figura 119: Sabor Fit: Telas principais.

Fonte: As Autoras

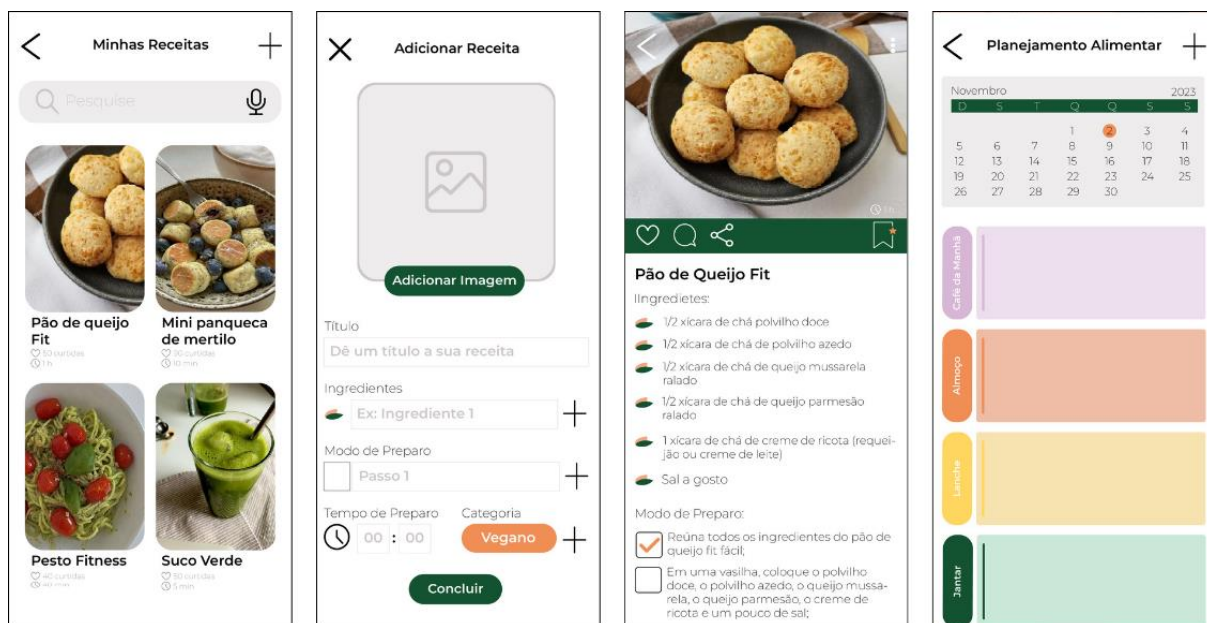


Figura 120: Sabor Fit: Telas “Minhas Receitas” e “Planejamento Alimentar”.

Fonte: As Autoras

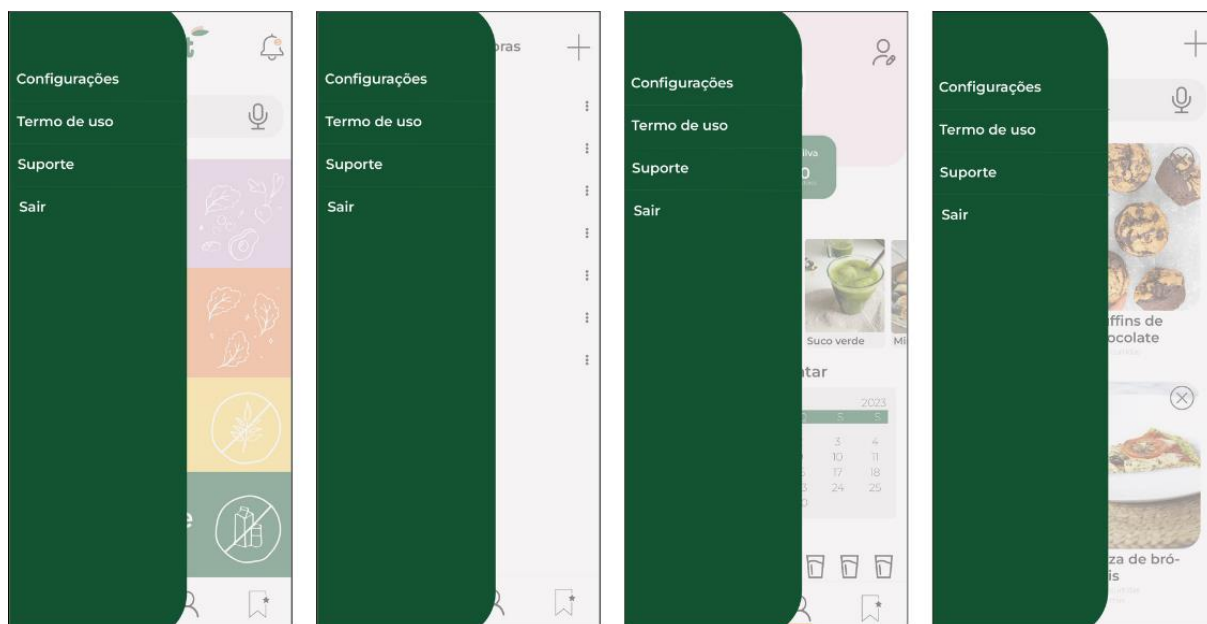


Figura 121: Sabor Fit: Telas de “Menu”

Fonte: As Autoras

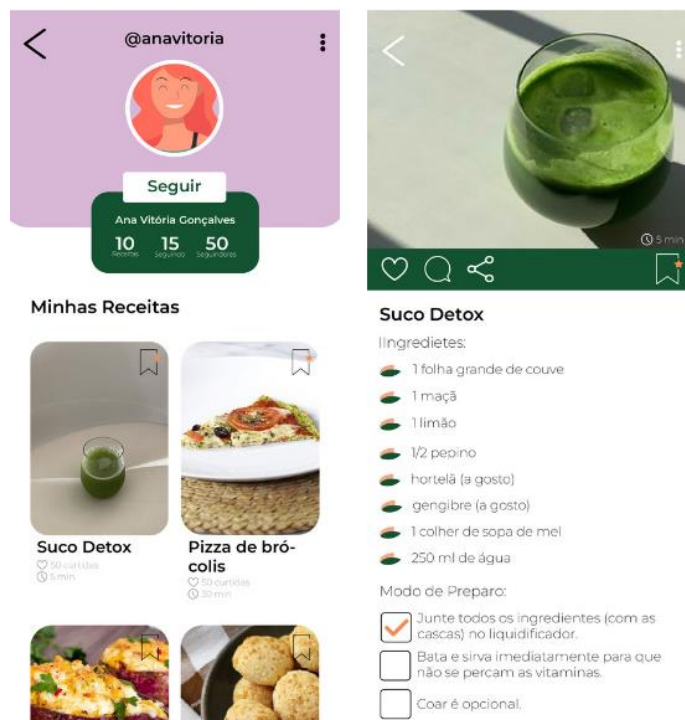


Figura 122: Sabor Fit: Telas de perfil e receita de outro usuário.

Fonte: As Autoras

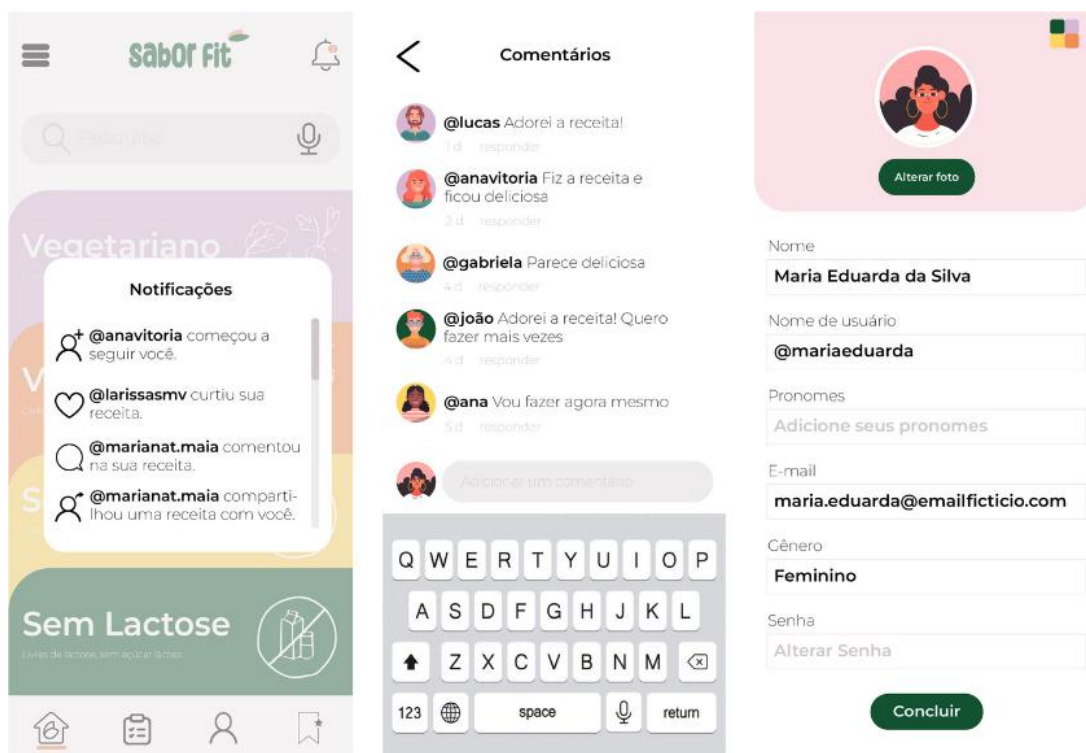


Figura 123: Sabor Fit: Telas de notificações, comentários e editar perfil.

Fonte: As Autoras

## 5. 4 Protótipo Navegável

Desenvolvemos um protótipo navegável para o nosso aplicativo utilizando a ferramenta Figma. Esse protótipo é uma versão interativa que permite aos usuários simularem a experiência de uso do aplicativo. Com ele, conseguimos testar a usabilidade, a navegação e a funcionalidade do aplicativo de forma mais realista

**Usuário:** Pessoas interessadas em cozinhar receitas saudáveis, independentemente de sua experiência culinária.

**Link da Prototipação:**

<https://www.figma.com/proto/4z3H6P1JKH8pWokjuh89y/Untitled?type=design&node-id=1-3&t=haJXLbYMdOaeAGgd-0&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A3>

## 6. CONCLUSÃO

Ao concluir esta fase do projeto do aplicativo de receitas saudáveis, é gratificante refletir sobre a jornada desde o problema inicial até o ponto atual, onde nos encontramos com um protótipo navegável que nos mostra o potencial dessa solução. Inicialmente, enfrentamos o desafio de como tornar o acesso a receitas saudáveis mais fácil e motivar escolhas alimentares mais equilibradas. Este problema não apenas representou uma oportunidade, mas também uma necessidade em nossa sociedade, onde a saúde e o bem-estar estão cada vez mais em destaque.

O processo de desenvolvimento deste protótipo envolveu uma extensa pesquisa de mercado e usuários, análise de aplicativos similares e muita criatividade. Identificamos as necessidades dos usuários, suas preferências e os obstáculos que enfrentam. Com base nesses insights, concebemos um protótipo que representa a promessa de um aplicativo intuitivo e atraente.

Criar o protótipo navegável foi uma tarefa que demandou colaboração e dedicação. Definimos elementos essenciais, como tipografia, paleta de cores e ícones, para desenvolver uma identidade visual que refletisse a importância da alimentação saudável. As etapas de prototipação de baixa e média fidelidade nos permitiram aprimorar a usabilidade, a estrutura de navegação e a disposição dos elementos interativos, garantindo que o protótipo seja amigável e eficaz.

Este é um passo significativo na trajetória do projeto. Este protótipo nos leva um passo mais perto de realizar nossa visão de inspirar e educar as pessoas sobre a importância da alimentação equilibrada e fornecer ferramentas que tornem essa jornada mais fácil.

## 7. REFERÊNCIAS

AELA (Editorial Aela). **Tipografia: O Que É e Como Ela Contribui Para a Experiência Do Usuário?** In: O Que É e Como Ela Contribui Para a Experiência Do Usuário? [S. l.], 30 set. 2020. Disponível em: <https://aelaschool.com/designvisual/tipografia-o-que-e-e-como-ela-contribui-para-a-experiencia-do-usuario/>. Acesso em: 13 abr. 2023.

ALPHA CODE. **Design de aplicativo.** Disponível em: <https://site.alphacode.com.br/design-de-aplicativo/>. Acesso em: 14 de abr. 2023.

**ARQUITETURA da informação: Organizando as partes de um sistema,** site ou app. In: Arquitetura da informação. [S. l.], 17 abr. 2023. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/o-que-e-arquitetura-da-informacao>. Acesso em: 21 abr. 2023.

**COMO ENTREGAR produtos vendidos pela internet.** [S. l.], 2020. Disponível em: <https://pagar.me/blog/entregar-produtos-vendidos-pela-internet/>. Acesso em: 12 abr. 2023

**DESIGN de Interface: o que é e qual a sua importância nos aplicativos?** [S. l.]: Redação Cronapp, 2019. Disponível em: <https://blog.cronapp.io/design-de-interface/>. Acesso em: 14 abr. 2023.

GALANTE, Vitor. **Como planejar as telas de um aplicativo: passo a passo.** [S. l.]: Usemobile, 2022. Disponível em: <https://usemobile.com.br/como-planejar-as-telas-de-um-aplicativo/>. Acesso em: 14 abr. 2023.

GALANTE, Vitor. **Melhores Aplicativos De Receitas Saudáveis.** [S. l.]: Sabor à Vida, 2021. Disponível em: <https://www.saboravida.com.br/gastronomia/2021/03/19/melhores-aplicativos-de-receitas-saudaveis/>. Acesso em: 13 abr. 2023.

**GRIDS: Como Usar Esse Sistema Para Designs Responsivos?** [S. l.], 17 set. 2020. Disponível em: <https://aelaschool.com/designdeinteracao/grids-como-usar-esse-sistema-para-designs-responsivos/>. Acesso em: 18 abr. 2023.

IBERDROLA. **Sustentabilidade alimentar.** Disponível em: <https://www.iberdrola.com/sustentabilidade/sustentabilidade-alimentar>. Acesso em: 13 de abr. 2023.

KRIGER, Daniel. ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO: O QUE É, IMPORTÂNCIA METODOLOGIA, EXEMPLO! *In: ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO: O QUE É, IMPORTÂNCIA METODOLOGIA, EXEMPLO!* [S. l.], 18 ago. 2021. Disponível em: <https://kenzie.com.br/blog/arquitetura-informacao/#:~:text=O%20que%20%C3%A9%20arquitetura%20da,como%20Design%2C%20UX%20e%20SEO>. Acesso em: 27 abr. 2023.

LAYOUT. *In: DUARTE, Avellar. Layout.* [S. l.], 15 fev. 2017. Disponível em: <https://www.avellareduarte.com.br/layout/>. Acesso em: 27 abr. 2023.

**LEGISLAÇÃO para delivery: O que diz a Lei e as principais normas da Anvisa.** *In: Legislação para delivery: O que diz a Lei e as principais normas da Anvisa.* [S. l.]: Equipe TOTVS, 2021. Disponível em: <https://elevesuasvendas.com.br/blog/legislacao-fiscal/legislacao-para-delivery>. Acesso em: 12 abr. 2023.

NEMMO. **Sistema delivery para supermercado.** Blog, [S.l.], 12 fev. 2021. Disponível em: <https://blog.neemo.com.br/sistema-delivery-para-supermercado/>. Acesso em: 12 abr. 2023.

NORMAN, Donald A. O Design do Dia-a-Dia. **The Design of Everyday Things**, [s. l.], 1 jan. 2002.

ORGANIZAÇÃO Pan-Americana da Saúde (OPAS). **Alimentação saudável.** Disponível em: <https://www.paho.org/pt/topicos/alimentacao-saudavel#:~:text=Uma%20alimenta%C3%A7%C3%A3o%20saud%C3%A1vel%20ajuda%20a,riscos%20globais%20para%20a%20sa%C3%BAde>. Acesso em: 13 de abr. 2023.

**POR QUE a tipografia é importante para o design de experiência de usuário.** [S. l.]: Awari, 2023. Disponível em: [https://awari.com.br/tipografia-design-ux/?utm\\_source=blog](https://awari.com.br/tipografia-design-ux/?utm_source=blog). Acesso em: 25 abr. 2023.

RECINE, Elisabetta *et al.* **Alimentação saudável.** NUT/FS/UnB – ATAN/DAB/SPS, [s. l.], 2 abr. 2001. Disponível em: [https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/alimentacao\\_saudavel.pdf](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/alimentacao_saudavel.pdf). Acesso em: 26 abr. 2023.

RODRIGUES, Carlos. **Ergonomia Aplicada: Teoria e Prática**. 2. ed. São Paulo: XYZ, 2022. 240 p.

RODRIGUES, L. **Wireframe: o que é, para que serve e como criar?** Covil do Dev, 2019. Disponível em: <https://www.covildodev.com.br/artigo/wireframe>. Acesso em: 07 maio 2023.

SANTOS, Rafael. **Design Gráfico: Tipos de Tipografia**. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://www.arquitetoversatil.com/2020/06/design-grafico-tipos-de-tipografia.html>. Acesso em: 13 abr. 2023.

SANTOS, R. N. **Tipos de Tipografia**. 2020. Imagem de exemplo utilizada para ilustrar diferentes estilos de tipografia. Disponível em: <https://www.arquitetoversatil.com/2020/06/design-grafico-tipos-de-tipografia.html>. Acesso em: 13 abr. 2023

TROQUATTE, Dener. **Psicologia das Cores Design: Guia com significados das cores e aplicações comuns**. In: Psicologia das Cores Design: Guia com significados das cores e aplicações comuns. [S. l.], 10 ago. 2019. Disponível em: <https://vidafullstack.com.br/outros/psicologia-das-cores/>. Acesso em: 7 maio 2023.

**UNDERSTANDING typography: Typography expresses hierarchy and brand presence..** [S. l.], 2021. Disponível em: [https://m2-material-io.translate.google.com/design/typography/understanding-typography.html?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=pt&\\_x\\_tr\\_hl=pt-BR&\\_x\\_tr\\_pto=sc&\\_x\\_tr\\_hist=true#type-properties](https://m2-material-io.translate.google.com/design/typography/understanding-typography.html?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt-BR&_x_tr_pto=sc&_x_tr_hist=true#type-properties). Acesso em: 13 abr. 2023.

**UI/UX Design vs Product Design: entenda as diferenças.** [S. l.]: Awari, 2022. Disponível em: [https://awari.com.br/ux-ui-vs-product-design/?utm\\_source=blog](https://awari.com.br/ux-ui-vs-product-design/?utm_source=blog). Acesso em: 15 abr. 2023.

RIES, Laura; RIES, Al. **The 22 Immutable Laws of Branding: How to Build a Product or Service Into a World-Class Brand**. [S. l.: s. n.], 1998.

VIANNA, Mauricio et all. **Design Thinking: Inovação em Negócios**. 1. ed. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.