

Livia Laitano Coelho Silva

Nutrir: Projeto de um Aplicativo de Compartilhamento de Receitas Para Incentivo a Alimentação Saudável

Projeto de Conclusão de Curso submetido ao
Curso de Design da Universidade Federal de
Santa Catarina para a obtenção do Grau de
Bacharel em Design. Orientadora: Prof^a. Dr^a.
Berenice Santos Gonçalves

Florianópolis
2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Laitano Coelho Silva, Livia

Nutrir: Projeto de um Aplicativo de Compartilhamento de
Receitas Para Incentivo a Alimentação Saudável / Livia
Laitano Coelho Silva ; orientador, Berenice Santos
Gonçalves , 2021.

127 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em , Florianópolis, 2021.

Inclui referências.

1. . 2. Design. 3. UX design. 4. UI design. 5.
Interface. I. Santos Gonçalves , Berenice. II. Universidade
Federal de Santa Catarina. Graduação em . III. Título.

Livia Laitano Coelho Silva

NUTRIR: PROJETO DE UM APLICATIVO DE COMPARTILHAMENTO DE
RECEITAS PARA INCENTIVO A ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para
obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final
pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 27 de setembro de 2021.

Prof^a. Mary Vonni Meüres de Lima, Dra. Coordenadora do Curso de Design
UFSC

Banca Examinadora:

Prof^a. Dr^a. Berenice Santos Gonçalves, Universidade Federal de Santa Catarina,
orientadora.

Prof^a. Dr^a. Mary Vonni Meürer, Universidade Federal de Santa Catarina.

Prof^a. Dr^a. Mônica Stein, Universidade Federal de Santa Catarina.

Professor/a Orientador/a
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a minha família, que sempre apoiou minhas escolhas e garantiu a base necessária para que eu tivesse o privilégio de deixar meus estudos em primeiro lugar. Por todo incentivo e palavras, mas principalmente por me ensinar a trilhar meu próprio caminho.

Aos meus amigos de infância que estão comigo até hoje, me dando força e gerando aconchego. Um agradecimento especial à minha amiga e nutricionista, Flora, que me auxiliou do início ao fim deste projeto, trazendo sua visão extremamente profissional para o aplicativo Nutrir.

Ao meu namorado, que foi meu alicerce em meio a muitos momentos de caos, trazendo apoio, compreensão e amor.

Aos poucos, mas bons amigos que fiz durante a faculdade, transformando os períodos turbulentos em momentos leves e que vão ficar em minha memória para sempre. A turma 15.2, que mesmo distante, estão em meu coração.

Ao laboratório Logo, que apesar de ser um breve período de tempo, me apresentou a área de UX, a qual eu sigo com muita paixão. A empresa júnior Uipi, que me trouxe vivências as quais não consigo descrever em palavras, e tive o prazer de dividir isso tudo com pessoas que admiro muito.

A minha orientadora Berenice, que me acompanhou por esse período com tanta dedicação, atenção e, principalmente, paciência não me deixar desistir enquanto tentava dar conta de tudo.

A toda minha equipe da Neo, que mesmo sem saber, me ajudaram muito no desenvolvimento deste projeto com todos os ensinamentos e lições na área de tecnologia, a qual me conquista mais a cada dia que passa.

Obrigada UFSC por todos esses anos e vivências, vão ficar em minha memória para sempre.

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo desenvolver um protótipo de aplicativo de compartilhamento de receitas fornecidas por nutricionistas, a fim de estimular pessoas a cozinhare, com base em informações confiáveis, tendo em vista restrições alimentares e desejos individuais. Além disso, propõe novas formas dos profissionais de nutrição se comunicarem com seu público, gerando uma oportunidade dentro desse mercado. Para isso, aplicou-se a uma abordagem como foco na experiência do usuário e centrada no ser humano. O método foi dividido em três etapas: conhecer, materializar e avaliar. Nas etapas descritas, foram utilizadas diferentes ferramentas a fim de identificar às necessidades dos usuários. Após finalizadas, tornou-se possível a construção e refinamento da interface do aplicativo, a qual foi prototipada e avaliada pelo seu público alvo. O protótipo apresenta funcionalidades diferenciadas e dedicadas ao perfil dos nutricionistas

Palavras-chave: Interface. UX design e UI design. Aplicativo de receitas. Nutricionistas. Alimentação saudável.

ABSTRACT

This work aims to develop a prototype recipe-sharing application provided by nutritionists to encourage people to cook, based on reliable information, in view of dietary restrictions and individual desires. In addition, it proposes new ways of nutrition professionals communicated with their public, generating an opportunity within this market. The method was divided into three stages: to know, to materialize and to evaluate. In the described steps, different tools were used to identify the needs of users. After it became possible to build and refine the application interface, which was prototyped and evaluated by its target audience. The prototype presents differentiated functionalities dedicated to the profile of nutritional.

Keywords: Interface. UX design and UI design. Recipe app. Nutritionists. Healthy eating.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Distribuição da despesa familiar com alimentação no domicílio	14
Figura 2 - Adaptação da metodologia projetual	20
Figura 3 - Tela inicial do Instagram, feed e criação de um novo conteúdo	26
Figura 4 - “Instastories” do Instagram	27
Figura 5 - “Destaques” do Instagram	28
Figura 6 - Interações de conteúdo no Instagram.....	29
Figura 7 - “Coleções” do Instagram	30
Figura 8 - Insight sobre a publicação	31
Figura 9 - Ícones de interação.....	32
Figura 10 - Tela inicial de Tudo Gostoso	33
Figura 11 - “Home” de Tudo Gostoso.....	34
Figura 12 - Receitas categorizadas de Tudo Gostoso.....	35
Figura 13 - Livro de receitas de Tudo Gostoso.....	36
Figura 14 - Receita do Tudo Gostoso.....	37
Figura 15 - Comentário da Receita de Tudo Gostoso	38
Figura 16 - Botões Tudo Gostoso	40
Figura 17 - Tela inicial Kitchen Stories	42
Figura 18 - Menu Kitchen Stories	42
Figura 19 - Pesquisa de Kitchen Stories	43
Figura 20 - Criação de receitas do Kitchen Stories	44
Figura 21 - Lista de compras de Kitchen Stories.....	45
Figura 22 - Perfil de Kitchen Stories	46
Figura 23 - Receita de Kitchen Stories parte 2.....	48
Figura 24 - “How-to” Kitchen Stories.....	49
Figura 25 - Visualização minimalista da receita.....	50
Figura 26 - Falta de contraste nos botões de Kitchen Stories.....	51
Figura 27 - Persona, Taís	61
Figura 28 - Arquitetura da informação parte 1	67
Figura 29 - Arquitetura da informação parte 2	68
Figura 30 - Wireframe de login e cadastro	69
Figura 31 - <i>Wireframe</i> da página inicial	70
Figura 32 - Wireframe de agendamentos, solicitações e chat.....	71
Figura 33 - Wireframe do perfil do usuário.....	72
Figura 34 - <i>Wireframe</i> da criação e edição de categoria	73
Figura 35 - <i>Wireframe</i> de criação de receita parte 1.....	75

Figura 36 - Wireframe de criação de receita parte 2.....	76
Figura 37 - Wireframe criação de receita parte 3.....	77
Figura 38 - Wireframe de pesquisar e filtrar.....	78
Figura 39 - Wireframe de outros usuários.....	79
Figura 40 – Wireframe visualização da receita 1.....	80
Figura 41 - Wireframe de visualização da receita 2.....	81
Figura 42 - Wireframe de sugestão de correção parte 1.....	82
Figura 43 - Wireframe de sugestão de correção 2.....	83
Figura 44 - Wireframe de notificação.....	84
Figura 45 - Inclusão de floating labels.....	86
Figura 46 - Inclusão de imagens em campos preenchidos.....	87
Figura 47 - Captura de tela durante o teste de usabilidade com wireframe.....	88
Figura 48 - Texto com pouco destaque relatado durante o teste de usabilidade.....	89
Figura 49 - Texto com pouco destaque relatado durante o teste de usabilidade 2 ...	90
Figura 50 - Painel visual de “Atrativo”.....	93
Figura 51 - Painel visual de “Saudável”.....	94
Figura 52 - Painel visual de “Confiável”.....	95
Figura 53 - Painel visual de “Facilitador”.....	96
Figura 54 - Mancha gráfica das tipografias.....	98
Figura 55 - Matriz de Seleção tipográfica.....	98
Figura 56 - Logo.....	100
Figura 57 - Paleta cromática.....	100
Figura 58 - Antes e depois - botão “ok”.....	105
Figura 59 - Antes e depois do texto de apoio de Criar Receita.....	105
Figura 60 - Onboarding.....	106
Figura 61 - 1º acesso, criar conta e login.....	108
Figura 62 - Home, notificações e chat.....	109
Figura 63 - Consultas (agenda e lista).....	110
Figura 64 - Aceitar e agendar consulta.....	111
Figura 65 - Pesquisar receita.....	112
Figura 66 - Criar receita.....	113
Figura 67 -Visualizar receita.....	114
Figura 68 - Sugerir correção.....	115
Figura 69 - Guia de estilo parte 1.....	116
Figura 70 - Guia de estilo parte 1.....	117
Figura 71 - Grid parte 1.....	118
Figura 72 - Grid parte 2.....	119

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Todas etapas e ferramentas da metodologia projetual.....	20
Quadro 2 - Comparativo entre os similares.....	52
Quadro 3 - Pontos negativos e positivos dos similares.....	53
Quadro 4 - Resumo entrevista Nutricionistas	55
Quadro 5 - Resumo entrevista Entusiastas	58
Quadro 6 - Mapeamento das histórias do usuário.....	63
Quadro 7 - Requisitos.....	64
Quadro 8 - Tempo para realização dos cenários do teste de usabilidade 1	91
Quadro 9 - Considerações gerais dos painéis visuais.....	96
Quadro 10 - Tempo para realização dos cenários do teste de usabilidade 2.....	104

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

App Aplicativo

OMS Organização Mundial da Saúde

POF Pesquisa de Orçamentos Familiares

IBGE Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

PNAD Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua

ICH Inovação Centrada no Usuário

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1 - INTRODUÇÃO.....	13
1.1 Introdução:.....	13
1.2 Objetivo geral:.....	16
1.3 Objetivos específicos.....	16
1.4 Justificativa.....	17
1.5 Delimitação.....	17
CAPÍTULO 2 - MÉTODO DO PROJETO.....	19
2.1 Etapa Conhecer.....	21
Entrevistas:.....	21
Análise de Similares:.....	21
Personas:.....	21
Histórias dos Usuários e Mapeamento:.....	21
Requisitos:.....	22
2.2 Etapa Materializar:.....	22
Arquitetura da Informação:.....	22
Wireframes:.....	22
Teste de Usabilidade com Wireframes:.....	22
Design Visual:.....	23
2.3 Etapa Avaliar:.....	23
Teste de Usabilidade.....	23
CAPÍTULO 3 – DESENVOLVIMENTO DO PROJETO: ETAPA CONHECER.....	23
Ferramenta MATcH:.....	24
Os Similares:.....	24
Instagram:.....	24
Tudo Gostoso:.....	33
Kitchen Stories:.....	41
Consideração Sobre a Análise:.....	51

3.2 Entrevistas:	55
Grupo Nutricionistas:.....	55
Grupo Entusiastas:	58
3.3 Personas:.....	61
Objetivos:.....	63
3.3 Histórias do Usuário e Mapeamento:	63
Mapeamento das Histórias do Usuário.....	63
3.4 Requisitos:.....	64
CAPÍTULO 4 - ETAPA MATERIALIZAR	67
4.1 Arquitetura da Informação.....	67
4.2 <i>Wireframes</i>	68
4.3 Teste de Usabilidade com <i>Wireframes</i>	85
Teste 2:	87
Teste 3:	88
Teste 4:.....	90
Teste 5:	91
Considerações gerais sobre o teste:.....	91
4.4 Design Visual.....	92
Conceitos:.....	92
Atrativo:	92
Saudável:	93
Confiável:	94
Facilitador:.....	95
Considerações sobre o resultado dos painéis:.....	96
Tipografia:	97
Naming:.....	99
Logo e paleta cromática:.....	99
CAPÍTULO 5 - ETAPA AVALIAR	101
5.1 Teste de Usabilidade Final.....	101

Teste 1:	102
Teste 2:	102
Teste 3:	103
Considerações gerais sobre o teste:.....	104
5.2 Ajustes e Telas Finais	104
5.3 Guia de Estilo	116
REFERÊNCIAS:	121
APÊNDICE.....	124

CAPÍTULO 1 - INTRODUÇÃO

1.1 Introdução:

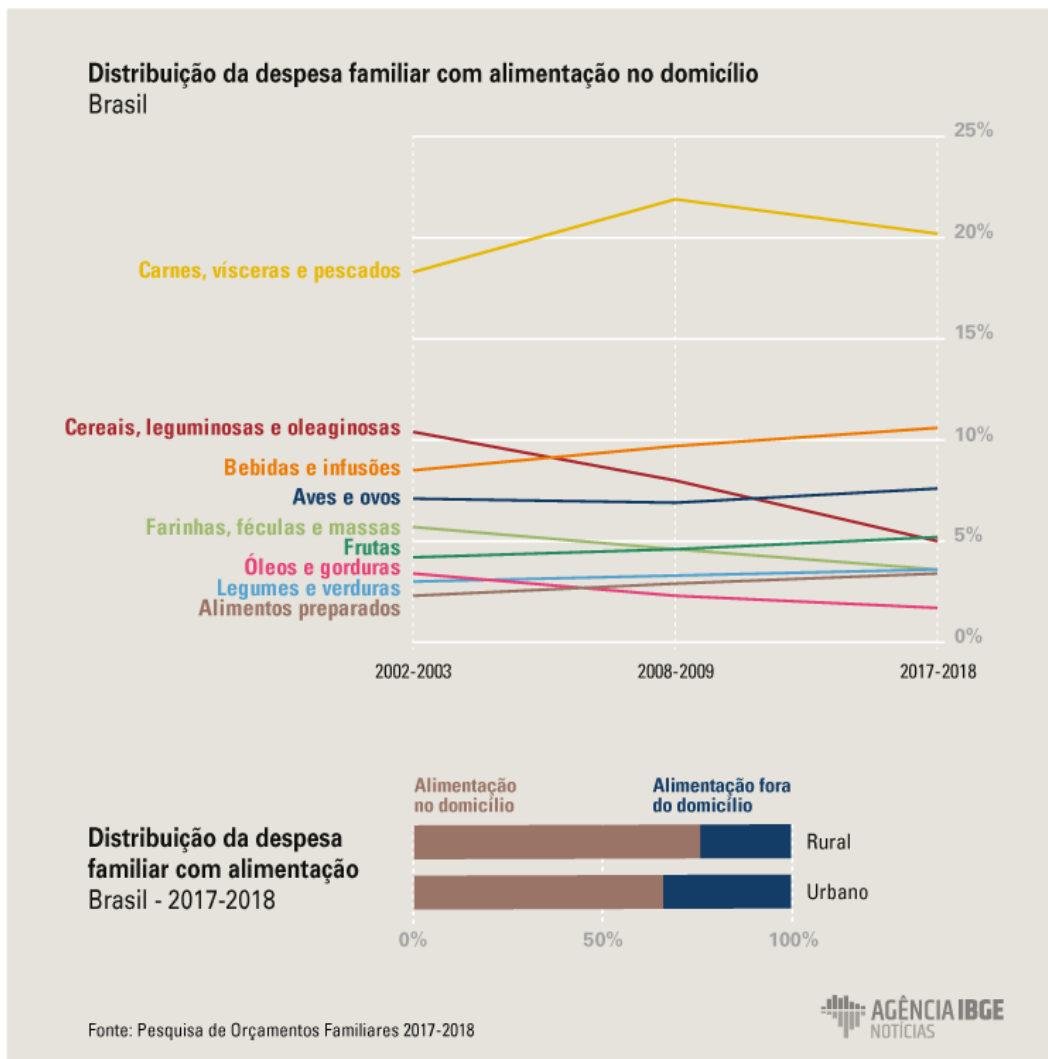
A Organização Mundial da Saúde (OMS) definiu o conceito de saúde como “um estado completo de bem estar físico, mental e social, e não apenas a ausência de doença ou enfermidade.” (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE, 2002, p. 30). Esse conceito abrange fatores que integram mente, corpo e espírito, aliados a hábitos e escolhas do dia a dia.

A alimentação saudável é uma das condições que impactam diretamente na qualidade de vida de um indivíduo e, conseqüentemente, no seu bem estar. De acordo com a legislação do Estado Brasileiro, com destaque para a Lei 8.080, de 19/09/1990, a alimentação é entendida como um fator condicionante e determinante da saúde (BRASIL, 1990). Busca-se então novas técnicas para incentivar a população brasileira a aderir a esse estilo de vida, e com isso, novos desafios.

No Brasil, a obesidade e as doenças crônicas relacionadas à alimentação são problemas que necessitam de um olhar atento. De acordo com a Pesquisa de Vigilância de Fatores de Risco e Proteção para Doenças Crônicas por Inquérito Telefônico (Vigitel), 55,7% da população brasileira adulta está com excesso de peso, 19,8% está obesa, 7,7% apresenta diabetes e 24,7% hipertensão arterial (BRASIL, 2019a). Além disso, segundo a Pesquisa de Orçamentos Familiares (POF) de 2017, os alimentos in natura ou minimamente processados e ingredientes culinários processados vêm perdendo espaço para alimentos processados e, sobretudo, para alimentos ultra processados, em comparação com os POFs realizados em 2002-2003 e 2008-2009 (BRASIL, 2020).

Ademais, costumes e hábitos do dia a dia também afetam a alimentação do brasileiro, como por exemplo, a falta de interesse ou prática de cozinhar. Somando isso a rotinas tumultuadas onde o trabalho é prioridade, prefere-se uma refeição prática e rápida, em que a origem dos alimentos é desconhecida. Comer fora de casa tem sido uma opção cada vez mais comum dentro do território urbano. Segundo o POF de 2017, quase um terço (32,8%) dos brasileiros estão aderindo a esse costume (BRASIL, 2020), como mostra a Figura 1.

Figura 1 - Distribuição da despesa familiar com alimentação no domicílio



Fonte: (BRASIL, 2020)

Além disso, por conta do distanciamento social, a pandemia contribuiu para o hábito de pedir comida em casa. Uma pesquisa realizada pela Mobillis - startup de gestão de finanças pessoais - mostrou que os gastos com aplicativos de entregas de alimentos prontos cresceram 149% durante a pandemia (REDE JORNAL CONTÁBIL, 2021).

Diante desse cenário, incentivar a população a cozinhar mais em casa pode ser um incentivo à alimentação saudável. O Guia Alimentar para a População Brasileira propõe 10 passos para atingir uma alimentação adequada e saudável, dentre esses passos pode-se destacar “Desenvolver exercitar e partilhar habilidades culinárias”:

Se você tem habilidades culinárias, procure desenvolvê-las e partilhá-las, principalmente com crianças e jovens, sem distinção de gênero. Se você não tem habilidades culinárias – e isso vale para homens e mulheres –, procure adquiri-las. Para isso, converse com as pessoas que sabem cozinhar, peça receitas a familiares, amigos e colegas, leia livros, consulte a internet, eventualmente faça cursos e... comece a cozinhar! (BRASIL, 2014, p. 144)

De acordo com Parreira (2013), a alimentação define os indivíduos, sua cultura e sociedade; gera laços; alimenta os sentidos e as emoções. Logo, é emergente a necessidade de novas ferramentas e estratégias que repercutem positivamente sobre a alimentação e nutrição, e que estas sejam, preferencialmente, de forma acessível. Segundo o Guia Alimentar da População Brasileira, a alimentação saudável é um direito humano básico que envolve a garantia ao acesso permanente e regular, a uma prática alimentar adequada aos aspectos biológicos e sociais do indivíduo e que deve estar em acordo com as necessidades alimentares especiais, e acessível do ponto de vista físico e financeiro (BRASIL, 2014).

Dessa forma, para uma melhor qualidade de vida, torna-se necessário ensinar o brasileiro sobre alimentação saudável e estimulá-lo a cozinhar. E para que isso aconteça, informações de qualidade precisam ser difundida, como diz outro trecho do Guia Alimentar da População Brasileira:

O acesso a informações confiáveis sobre características e determinantes da alimentação adequada e saudável contribui para que pessoas, famílias e comunidades ampliem a autonomia para fazer escolhas alimentares e para que exijam o cumprimento do direito humano à alimentação adequada e saudável.” (BRASIL, 2014, p. 21)

Levando em consideração esse contexto, no qual torna-se fundamental transmitir informações confiáveis a respeito da alimentação saudável e estimular o brasileiro a cozinhar, encontra-se uma oportunidade a partir da perspectiva do design, e mais especificamente do design de interfaces.

O design de interface tem como objetivo conduzir a interação do ser humano com um produto físico ou virtual, como por exemplo, os *smartphones*. Estes surgiram

como uma evolução dos antigos celulares móveis, em que é possível em um único aparelho ter acesso a diversas funcionalidades, que antes só pertenciam a computadores. Além disso, cada usuário pode ampliar essas funcionalidades por meio de aplicativos dos mais diversos tipos.

O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) divulgou por meio dos resultados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua) que 79,3% dos brasileiros com 10 anos ou mais têm telefone celular (BRASIL, 2019b). E ainda que, segundo o *The State of Mobile 2020 Report*, o Brasil é o 3º país em que as pessoas passam mais tempo em aplicativos (ANNIE, 2020).

Levando em consideração que os aplicativos *mobile* estão muito inseridos no dia a dia da população, encontrou-se uma possibilidade de demonstrar a capacidade do design de interfaces como solucionador de problemas, a partir de um aplicativo de compartilhamento de receitas fornecidas por profissionais capacitados para tratar de alimentação saudável, isto é, os nutricionistas.

Assim, frente ao exposto, este Projeto de Conclusão de Curso buscou responder a seguinte pergunta: Como projetar um aplicativo de compartilhamento de receitas fornecidas por nutricionistas, que traga informações confiáveis e de qualidade a respeito da alimentação saudável, estimulando as pessoas a cozinhareem?

1.2 Objetivo geral:

Desenvolver um protótipo de aplicativo de compartilhamento de receitas fornecidas por nutricionistas, a fim de estimular pessoas a cozinhareem, com base em informações confiáveis, tendo em vista restrições alimentares e desejos individuais.

1.3 Objetivos específicos

- Identificar as principais necessidades dos nutricionistas tendo em vista a promoção da alimentação saudável.
- Permitir iterações por todo período do projeto, a fim de chegar na melhor solução possível, garantindo assim uma boa experiência do usuário.
- Colher feedbacks, realizar testes de usabilidade e sempre questionar a plataforma, a fim de evitar os possíveis erros.

1.4 Justificativa

Como dito anteriormente, mais da metade dos brasileiros está com excesso de peso, o que pode provocar doenças crônicas ligadas à alimentação, como diabetes e hipertensão. Dessa forma, inicia-se o desafio de controle e prevenção deste mal, justificando também o aplicativo desenvolvido, que incentiva a busca de uma alimentação mais saudável e natural.

Apesar de aplicativos de receitas estarem no mercado há um certo tempo, percebeu-se que as receitas saudáveis não são um nicho muito bem aproveitado. Outro aspecto observado é que em geral as receitas não são fornecidas por profissionais capacitados para tratar de alimentação saudável, isto é, os nutricionistas.

Além disso, este projeto de conclusão de curso propõe novas formas dos profissionais de nutrição se comunicarem com seu público, tornando-se uma oportunidade dentro deste mercado.

1.5 Delimitação

A proposta desse Projeto de Conclusão de Curso foi desenvolver um protótipo de aplicativo de compartilhamento de receitas fornecidas por nutricionistas, a fim de estimular pessoas a cozinhareem, com base em informações confiáveis, tendo em vista restrições alimentares e desejos individuais. O escopo envolve a determinação das suas funcionalidades, conteúdos bem como sua interface digital, mas não o desenvolvimento do código, a base de dados, as linguagens de programação e a implementação da aplicação

Cabe destacar que o escopo inicial do projeto seria dividido em dois eixos de interfaces, uma destinada aos nutricionistas e outra ao grupo dos entusiastas da gastronomia saudável¹, que são os usuários em busca das receitas - estes serão citados resumidamente neste projeto como “entusiastas” -, porém, tendo em vista a complexidade, decidiu-se focar nas interfaces das nutricionistas. O estudo inicial

¹ O conceito de gastronomia saudável une a alimentação saudável - aquela que atende todas as exigências do corpo, não ficando nem abaixo nem acima das necessidades do organismo (BRASIL, 2007) - com a gastronomia. Ou seja, a curiosidade de unir aquilo que faz bem ao corpo com a arte de preparar os alimentos, não só para suprir uma necessidade, e sim como forma de prazer.

sobre o grupo dos Entusiastas na etapa das entrevistas serviu para um melhor entendimento do contexto do projeto.

CAPÍTULO 2 - MÉTODO DO PROJETO

O método escolhido para o desenvolvimento do projeto foi elaborado a partir da junção de *The Elements of User Experience*, proposto por Jesse James Garrett (2011) e do framework ICH (Inovação Centrada no Usuário), desenvolvido por Cardoso (2012).

O framework de Garrett (2011) propõe a construção de um projeto digital por meio de uma visão ampla, e que abrange todas as questões necessárias para a entrega de um produto final onde a experiência do usuário é o foco. Dessa forma, todos os aspectos que contribuem para uma boa experiência devem ser analisados durante toda a execução do projeto, assim como os possíveis problemas e suas soluções.

Garret (2011) sugere o desenvolvimento por meio de cinco planos diferentes e dependentes entre si, que tem como objetivo desde o planejamento até a execução do produto final: estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície. Ao final de cada um, o projeto se torna menos abstrato e mais concreto, ficando claro quais os problemas encontrados e como podem ser resolvidos. De forma a respeitar sempre o tempo de cada etapa.

No primeiro plano - estratégia - define-se quais os objetivos do produto, com base nas necessidades do público-alvo. No seguinte, escopo, são planejadas as funcionalidades que serão disponibilizadas para que os usuários consigam realizar os objetivos pensados na etapa anterior. Em estrutura, o foco é a análise da arquitetura da informação e o design de interação, ou seja, a organização do conteúdo para um melhor entendimento, suas possíveis relações com as informações geradas, e a forma como o produto responde ao usuário. No momento em que se entende para quem e para que o produto é destinado, é iniciada a penúltima etapa, esqueleto, em que o objetivo é mostrar de forma abrangente os resultados dos fluxos de navegação, definindo os elementos de navegação, informação e a própria interface. Por fim, no plano de superfície, todas as informações são mescladas, arquitetando um design final que gera uma boa experiência ao usuário final.

O *framework* ICH se baseia no Design Centrado no Usuário Integrado ao Desenvolvimento Ágil de Software, o Scrum, que permite reduzir os riscos de insucesso, entregar valor mais rápido e, desde cedo, lidar com as inevitáveis mudanças de escopo, transformando-as em vantagem competitiva (SABBAGH, [2013]. Dessa forma, o *framework* aplicado por Cardoso é iterativa e fluída, possibilitando

refinamentos sempre quando necessário, até que o projeto atinja um nível satisfatório. Ela se divide em três etapas que serão descritas posteriormente: conhecer, materializar e comprovar. Neste projeto especificamente, a etapa “comprovar” foi renomeada para “avaliar” por melhor significar o objetivo pretendido.

A profundidade na abordagem de experiência do usuário de Garrett em conjunto a uma metodologia que traz a possibilidade de iterações quando necessário, de Cardoso, é capaz de gerar um projeto ágil, fluido e com enfoque no usuário, conforme mostra a Figura 3.

Figura 2 - Adaptação da metodologia projetual



Fonte: Autora (2021), adaptado de Garret (2002) e Cardoso (2012)

Para cada etapa, ferramentas diferentes foram selecionadas para um melhor desenvolvimento da mesma, como mostra no Quadro 1.

Quadro 1 - Todas etapas e ferramentas da metodologia projetual

CONHECER	MATERIALIZAR	AVALIAR
Análise de Similares	Arquitetura da Informação	Teste de Usabilidade
Entrevistas	<i>Wireframes</i>	
Personas	Teste de Usabilidade com <i>Wireframes</i>	
História do usuário e Mapeamento	Design visual	
Requisitos		

Fonte: A autora (2021)

2.1 Etapa Conhecer

A etapa Conhecer tem o objetivo de compreender o problema que o projeto busca solucionar, estudar o público-alvo - suas necessidades, frustrações e comportamentos - e examinar concorrentes e similares. Esse levantamento de dados iniciais guiou o restante do projeto.

A primeira etapa será dividida em: análise de similares, entrevistas, personas, histórias dos usuários e mapeamento e requisitos.

Entrevistas:

Por meio de perguntas predominantemente abertas, as entrevistas servem para entender os comportamentos, necessidades, motivações e frustrações dos usuários (CARDOSO, 2012).

Análise de Similares:

A análise de similares busca observar produtos já existentes no mercado similares ao que vai ser criado. Seu objetivo é levantar pontos positivos e negativos, além de identificar possibilidades de inovações (PAZMINO, 2015). A ferramenta utilizada para a análise de similares foi o checklist para avaliação de usabilidade MATch², uma opção rápida para obtenção do grau de usabilidade da interface através de perguntas específicas.

Personas:

As personas são personagens ficticiais criados a partir da pesquisa com o público-alvo. Elas servem para ressaltar comportamentos, dados demográficos, necessidades, motivações e frustrações, de forma que seja possível criar empatia com esse personagem (TEIXEIRA, 2014).

Histórias dos Usuários e Mapeamento:

Com base nos dados levantados nas etapas anteriores, são criadas as histórias do usuário, pequenas narrativas na perspectiva do usuário, em que são representados

² <http://match.inf.ufsc.br:90/>. Acessado em: 15/02/2021.

seus desejos e expectativas em relação ao aplicativo. A forma mais comum de fazê-la é a partir da frase utilizando três parâmetros: “QUEM” (usuário que tem a necessidade), “O QUÊ” (qual a necessidade) e “POR QUÊ” (qual a motivação daquela necessidade) (SABBAGH, 2013).

O mapeamento serve para ter uma visualização mais clara das histórias. Na forma de um mapa, é possível visualizar o produto em forma de fluxo de navegação.

Requisitos:

A partir das informações coletadas nas etapas anteriores, é feito o quadro de requisitos, onde são reunidas todas as funcionalidades presentes no produto final, as quais tem ligação direta com as necessidades a serem atendidas (PAZMINO, 2015).

2.2 Etapa Materializar:

Nesta etapa transforma-se os dados obtidos na etapa anterior em soluções para o projeto, materializados em *wireframes* e alternativas para a interface.

Arquitetura da Informação:

Na arquitetura da informação todo o conteúdo do aplicativo passa a ser organizado de uma maneira que os usuários possam entendê-lo de forma efetiva e navegar da melhor forma possível. (GARRET, 2011).

Wireframes:

Sendo a primeira materialização do que se sabe do produto, os *wireframes* são os desenhos da interface da forma mais básica. Eles são representações do esqueleto dos componentes da página e de como eles se conectam (GARRET, 2011).

Teste de Usabilidade com *Wireframes*:

Nos testes de usabilidade os participantes - de preferência o público alvo do projeto- realizam uma série de tarefas no protótipo do aplicativo, e tem como finalidade validar

os fluxos, layouts e funcionalidades (TEIXEIRA, 2015). Neste ponto do projeto foi realizado com os *wireframes*.

Design Visual:

É o momento de definição de elementos gráficos para que o usuário consiga navegar pelo aplicativo e executar as tarefas necessárias de forma clara e organizada (GARRET, 2011). Mais especificamente, as técnicas utilizadas foram: escolha de conceitos, painéis visuais, escolha de tipografia, estudo de cores e, por fim, criação do logotipo.

2.3 Etapa Avaliar:

A última etapa do projeto serve para avaliar os resultados obtidos pelas etapas anteriores, validando qualidade do produto desenvolvido e, se necessário, realizar iterações para uma melhor entrega.

Teste de Usabilidade

Os testes de usabilidade, como descritos antes, tem como objetivo validar a interface. Porém, neste ponto do projeto foi realizado com o protótipo de alta fidelidade.

CAPÍTULO 3 – DESENVOLVIMENTO DO PROJETO: ETAPA CONHECER

Com o objetivo de compreender o problema a partir do levantamento de dados, foi iniciada a etapa Conhecer. Para sua realização, foram utilizadas as ferramentas de análise de similares, entrevistas, personas, história do usuário e mapeamento e, por fim, descritos os requisitos.

3.1 Análise de Similares:

Ferramenta MATch:

A análise de similares foi feita a partir da ferramenta MATch³, um checklist de usabilidade para celulares *touchscreen*, desenvolvido pelo GQS/INCoD/UFSC, em que o intuito é minimizar os possíveis problemas de usabilidade. O trabalho de Nielsen foi decomposto em 48 questões com três respostas possíveis: Sim (se o aplicativo atende a questão), não (se não atende a questão), não se aplica (se não abrange o item avaliado pela questão). No final, o aplicativo recebe uma nota de 0 a 100 e é classificado dentre "Usabilidade Muito Baixa", "Usabilidade Baixa", "Usabilidade Razoável", "Usabilidade Alta" e "Usabilidade Muito Alta".

Todas as análises foram feitas a partir de um Samsung S8.

Os Similares:

Considerando que o projeto do aplicativo Nutrir caracteriza um nicho novo, foram escolhidos aplicativos com funcionalidades semelhantes. A escolha dos similares foi pautada pela identificação do objetivo principal ou secundário tendo em vista as funções para publicações e buscas de receitas. Assim, os similares escolhidos foram: Instagram, TudoGostoso e Kitchen Stories.

O primeiro, apesar de não possuir o objetivo principal de compartilhamento de receitas, foi mencionado em todas as entrevistas com os nutricionistas, e tem uma popularidade muito grande pelos profissionais para este fim. O segundo é uma das plataformas com foco em receitas mais reconhecida pelos brasileiros, com aproximadamente 30 milhões de acessos mensais (WIKIPEDIA, 2021), somado a isso, foi citado por dois dos três entrevistados no grupo dos entusiastas. E por último, o terceiro escolhido ganhou diversos prêmios por conta de sua usabilidade e é um exemplo de entre aplicativos que priorizam a experiência do usuário, além de possuir algumas funcionalidades semelhantes com a do Nutrir.

Instagram:

O Instagram é uma rede social que permite o compartilhamento de fotos e vídeos entre seus usuários, além de possibilitar o contato de empresas e figuras públicas com

³ A ferramenta é on-line e pode ser acessada via <http://match.inf.ufsc.br:90/>. Acessado em: 20/02/2021

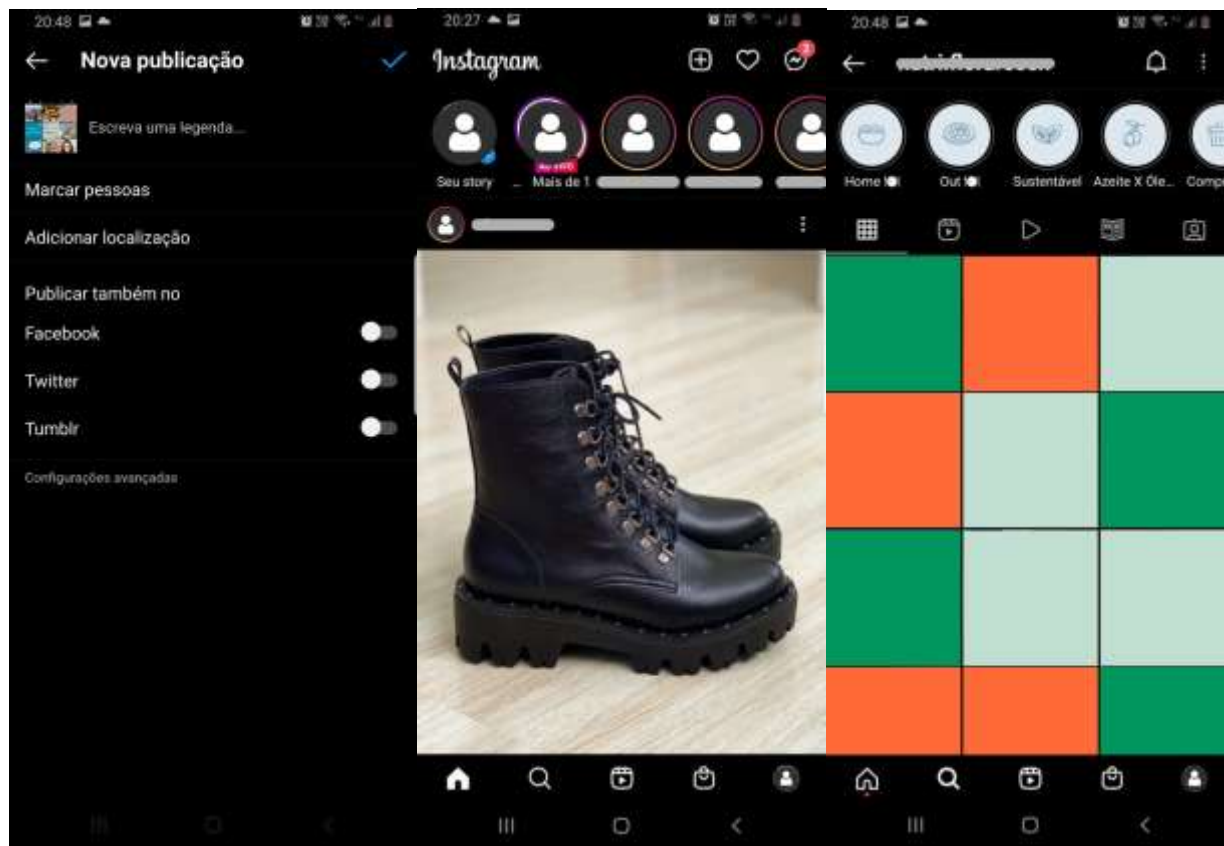
seus seguidores e clientes. Teve seu lançamento em 2010, mas ganhou popularidade 2 anos depois, quando foi comprado pelo Facebook (WIKIPEDIA, 2021). Hoje é a 5ª rede social mais popular do mundo, com 1 bilhão de usuários ativos por mês (G1, 2020). Na Figura 3 é possível visualizar a tela inicial do aplicativo.

O conteúdo gerado no Instagram, passou a ser usado de forma profissional com o objetivo de prospectar um público. Independente da carreira, diversos usuários utilizam a rede exclusivamente para fins profissionais, e a geração de conteúdo de qualidade é essencial para engajar com seu público e fazer a venda direta ou indireta do seu produto.

Na esfera dos nutricionistas, o compartilhamento de conhecimento técnico os aproxima dos seus pacientes e possíveis pacientes. O Instagram oferece diversas formas criativas para isso ser feito. A seguir, algumas das principais funcionalidades utilizadas nesse ramo em específico serão descritas e analisadas.

O *feed* faz parte da tela inicial, e é o espaço destinado para todas as publicações dos usuários. A tela de criação de publicações é intuitiva e de fácil navegação e é possível que o usuário publique mais de uma imagem por publicação, criando um “carrossel”, alternando-as ao passar para o lado. As funcionalidades descritas podem ser visualizadas pela Figura 3.

Figura 3 - Tela inicial do Instagram, feed e criação de um novo conteúdo



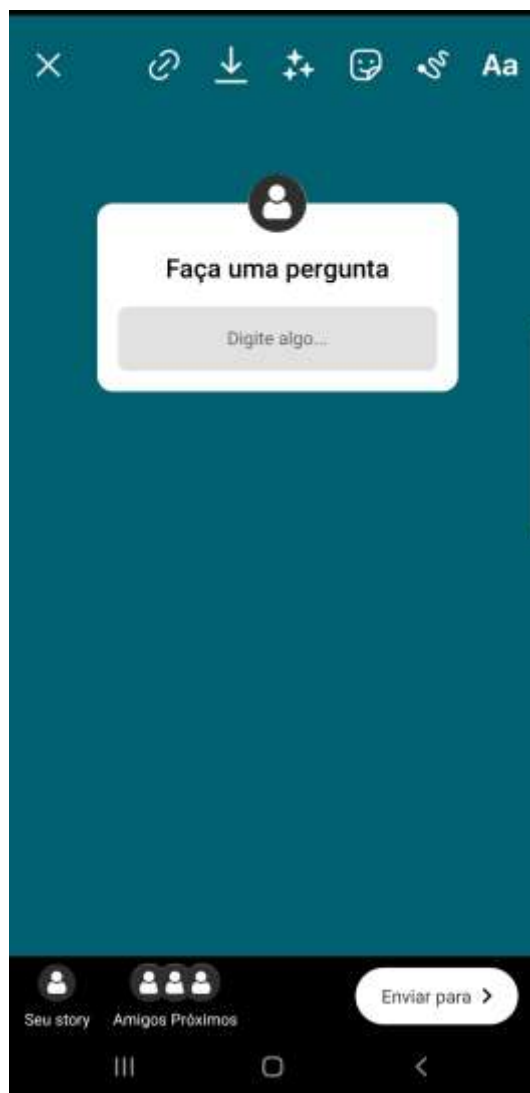
Fonte: Instagram (acessado em 20/02/2021)

O "*instastories*" é um recurso que permite ao usuário enviar vídeos ou fotos de 10 segundos, em que o mesmo fica disponível por apenas 24 horas para visualização. Ganhou popularidade por permitir uma interação mais próxima e humanizada, já que é possível compartilhar todo o dia a dia do usuário em tempo real. A tela de criação de um instastory é intuitiva, simples e oferece muita flexibilidade para o gerador de conteúdo. Possui ícones na parte superior que ajudam o usuário a personalizar seu conteúdo, e na parte inferior as opções com quem ele será compartilhado, seja com um grupo seletivo denominado "amigos próximos", com toda sua rede, ou com alguns seguidores em específico.

Os ícones do canto superior são de fácil entendimento e permitem diversos tipos de personalização, como aplicação de filtros, inserção de textos, desenho a mão livre, marcação de perfis comerciais, e também a inclusão de elementos para interação, entre eles a "caixa de perguntas", na qual é disponibilizado um campo de perguntas para os seguidores interagirem. É uma maneira rápida e prática dos profissionais

tirarem as dúvidas dos seus seguidores e compartilhar seu conhecimento técnico. As telas dessa funcionalidade são demonstradas na Figura 4

Figura 4 - “Instastories” do Instagram



Fonte: Instagram (acessado em 20/02/2021)

A funcionalidade chamada “destaques” - demonstrada na Figura 5 - foi criada para agrupar os *instastories* e deixá-los sempre visíveis, visto que eles ficam disponibilizados apenas por 24 horas. Seu uso é muito significativo para que conteúdos relevantes não sejam perdidos, e sua posição ganha espaço importante, logo abaixo da biografia do usuário. O nome de cada destaque pode ser personalizado.

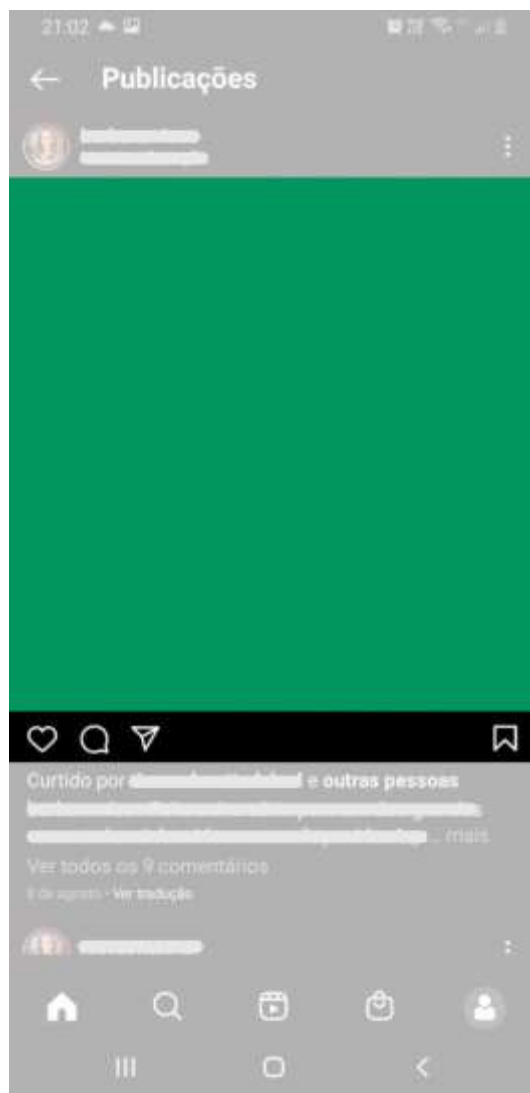
Figura 5 - “Destaques” do Instagram



Fonte: Instagram (acessado em 20/02/2021)

Na Figura 6 é possível visualizar as opções de interação com o conteúdo de um usuário: curtir, comentar, compartilhar e salvar. A última opção, no canto direito, também permite que o usuário crie coleções para agrupar conteúdos salvos, e localizá-los facilmente. Os ícones são intuitivos, apesar de não serem tão contrastantes com o fundo.

Figura 6 - Interações de conteúdo no Instagram



Fonte: Instagram (acessado em 20/02/2021)

No aplicativo também é possível criar coleções de publicações, demonstrado na Figura 7. Seu uso é muito significativo para os nutricionistas, por exemplo, que querem agrupar receitas semelhantes. É uma forma prática e rápida de encontrar algum *post* com um assunto em específico. Ademais, é possível dar nome às coleções.

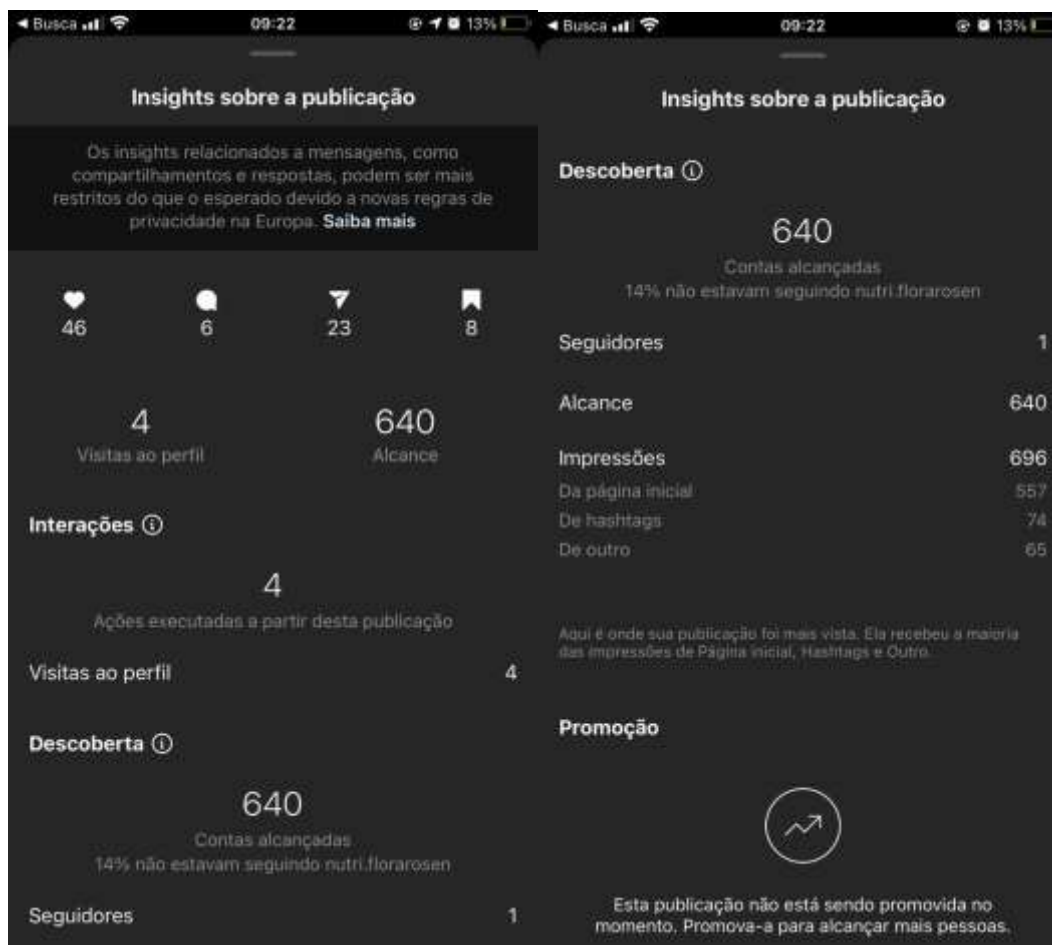
Figura 7 - “Coleções” do Instagram



Fonte: Instagram (acessado em 20/02/2021)

Os insights sobre a publicação - demonstrados na Figura 8 - representam uma análise de engajamento daquele conteúdo. Traz informações relevantes e quantitativas para quem o publicou, porém é insuficiente nas explicações de alguns tópicos, necessitando de um conhecimento prévio para o entendimento completo das informações.

Figura 8 - Insight sobre a publicação



Fonte: Instagram (acessado em 20/02/2021)

Num segundo momento realizou-se uma avaliação da ergonomia da interface a partir da ferramenta MATCh.

A pontuação gerada pela ferramenta MATCh resultou em 53.4 pontos, que segundo a ferramenta, é aplicativo com usabilidade alta. A ferramenta define como usabilidade alta:

Além de possuir as características dos níveis anteriores, exibem pequenas quantidades de informação em cada tela, mantêm acessíveis menus e funções comuns do aplicativo em todas as telas, evidenciam o número de passos necessários para a realização de uma tarefa, permitem que o usuário cancele uma ação em progresso, possuem navegação de acordo com os

padrões da plataforma a que se destinam e possibilitam fácil acesso de mais de um usuário no caso de aplicativos associados a cadastro de login. (GQS/INCOD, 2013)

A ferramenta MATch guia a análise de forma geral, mas resume as respostas entre “sim”, “não” e “não se aplica”. Contudo, simplifica demasiadamente uma investigação mais minuciosa da plataforma. Sendo assim, foram analisados alguns pontos problemáticos do aplicativo Instagram.

Os ícones demonstrados na Figura 9 possuem pouco contraste com o fundo, dificultando o entendimento de que são clicáveis, fora que alguns deles não são intuitivos ao usuário, fazendo-se necessário criar um aprendizado a respeito do aplicativo.

Figura 9 - Ícones de interação



Fonte: Instagram (acessado em 20/02/2021)

Além disso, em operações lentas o aplicativo não fornece feedbacks do status, disponibilizando apenas a opção de recarregar a operação, sem demonstrar o progresso de carregamento.

Outro ponto problemático é que a opção de cancelamento de algum processo não é permitida em diversas situações. Ao enviar um *instastory*, por exemplo, o usuário é obrigado a finalizar o carregamento para posteriormente excluir o conteúdo, não sendo permitido interferir no meio do processo. Essa condição impossibilita a flexibilidade e autonomia do usuário.

O fator que interfere na ordenação das publicações é desconhecido, tornando a navegação pelo aplicativo confusa em situações como a rolagem pelo *feed*, por exemplo.

Outro ponto crítico do aplicativo, é que algumas das funcionalidades contém títulos, outras não, dificultando a localização do usuário na plataforma.

Tudo Gostoso:

O Tudo Gostoso é uma marca do Zebra Network S.A., lançada em 2005 (WIKIPEDIA, 2021). Um dos mais famosos sites de receitas do Brasil, possui 30 milhões de acessos mensais e mais de 196 mil receitas enviadas (TUDO GOSTOSO, 2021). De forma colaborativa, o aplicativo permite que, além da própria equipe, qualquer usuário possa publicar receitas, e elas devem ser previamente aprovadas pelos moderadores.

A tela inicial do aplicativo é simples e intuitiva, como mostra a Figura 10. Com um menu superior, permite que o usuário navegue pela home - representada pelo ícone de uma casa -, receitas categorizadas - ícone da dupla de talheres - e, por fim, pelo livro de receitas pessoal - representada pelo ícone de coração -. Além disso, o campo de busca está presente em qualquer uma das abas, assim como nas configurações.

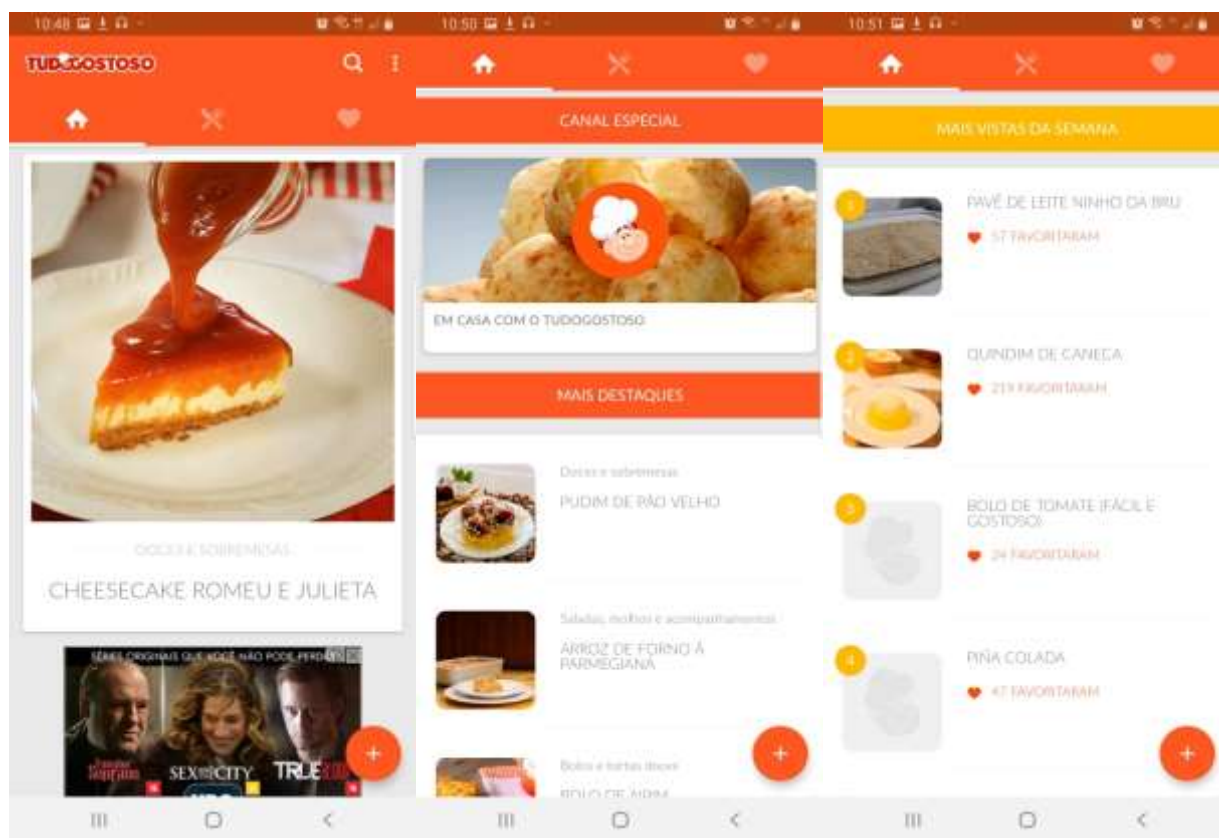
Figura 10 - Tela inicial de Tudo Gostoso



Fonte: Tudo Gostoso (acessado em 20/02/2021)

Na aba “home” – Figura 11 -, são disponibilizadas receitas em vários formatos. Inicialmente, em meio a anúncios que dificultam a legibilidade, receitas aleatórias e de fácil acesso ocupam a tela inteira. Mais abaixo, é possível encontrar mais três seções. O “canal especial” redireciona para conteúdos provindos da equipe TudoGostoso, como receitas, matérias e vídeos. “Destaques” exhibe receitas divididas por categoria. E por último, a seção “mais vistas da semana” exhibe o escore em ordem decrescente, e possui uma rolagem infinita para baixo, ou seja, é possível que o usuário visualize uma infinidade de opções numa mesma tela.

Figura 11 - “Home” de Tudo Gostoso

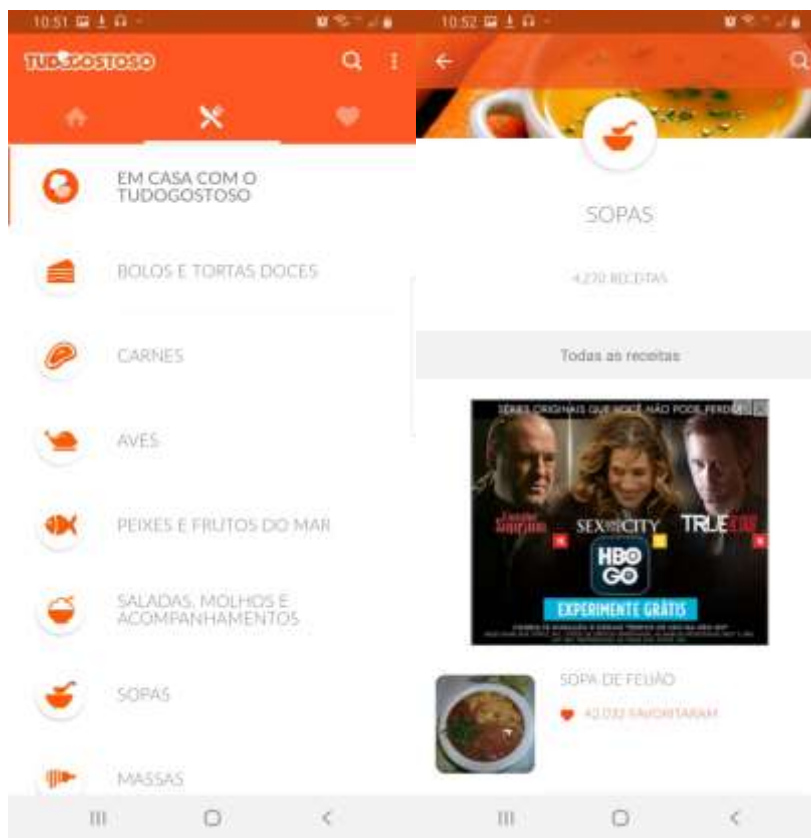


Fonte: Tudo Gostoso (acessado em 20/02/2021)

O aplicativo oferece 14 categorias diferentes para o usuário buscar suas receitas. Dentro de uma categoria, a ordem em que elas são apresentadas é desconhecida, e é disponibilizado um campo para filtrá-las de forma ainda mais detalhada. A interface é

simples, mostrando apenas o nome da receita, a foto e a quantidade de *likes*. A funcionalidade descrita pode ser observada na Figura 12.

Figura 12 - Receitas categorizadas de Tudo Gostoso



Fonte: Tudo Gostoso (acessado em 20/02/2021)

O livro de receitas demonstrado na Figura 13, agrupa as receitas favoritas do usuário e pode ser acessado de forma off-line. São organizadas de maneira temporal, em que a salva mais recente aparece em primeiro lugar.

Figura 13 - Livro de receitas de Tudo Gostoso



Fonte: Tudo Gostoso (acessado em 20/02/2021)

Na tela da receita - Figura 14 -, é possível ver fotos das diferentes versões dos usuários que a fizeram, e um botão para que possa enviar. Além disso, informações como quantos *likes*, porções e tempo de preparo estão bem no início da seção. Logo após, ingredientes e modo de preparo são mostrados de forma ordenada e de fácil leitura. O aplicativo disponibiliza um timer próprio, para receitas que necessitam ficar um tempo no forno. Abaixo, nas informações adicionais, são apresentados diversos conteúdos relacionados e caminhos para o usuário tomar por meio de links, mesmo antes de exibir os comentários, que são parte importante da tela de receitas. Nesse momento, o fluxo do usuário pode ser facilmente perdido

Figura 14 - Receita do Tudo Gostoso

DOCE DE ABÓBORA COM COCÔ FÁCIL

Por **Carine G Montilha**

ENVIAR FOTO

INGREDIENTES

- Massa:
- 2 xícaras de cenoura cortada em cubinhos
- 3 ovos
- 1 xícara de adoçante forno e fogão
- 1/4 xícara de óleo de soja ou canola
- 1 pitada de sal
- 1 colher (chá) de essência de baunilha ou raspas de laranja
- 2 xícaras de farinha de trigo
- 1 colher (sopa) bem cheia de fermento em pó
- Cobertura de chocolate:

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

O **stroganoff**, apesar de ser uma receita muito famosa entre os brasileiros, nasceu na Rússia e era um prato servido para nobreza russa. No Brasil, se popularizou nos anos 1970 e era uma comida especial, servida em festas. Não demorou muito, o **stroganoff** chegou nos pratos de todos os brasileiros e hoje faz parte do nosso dia a dia.

Nesta receita você aprendeu a fazer **stroganoff de frango simples**, mas sabia que existem muitas variações do prato? Confira outras receitas de **stroganoff** no **TudoGostoso** como **stroganoff de carne**, **stroganoff de zamboni**, **stroganoff de peru**, **stroganoff fit**, **stroganoff de cogumelos**, **stroganoff low carb** e até versões doces como **stroganoff de nozes**, **stroganoff de chocolate** e **stroganoff de leite**!

E você sabia que o **peito de frango** é uma carne muito gostosa e fácil de ser encontrada? Ele é essencial para o preparo do **stroganoff simples de frango**. Além disso, seus preparos são os mais diversos, sempre usando pouco tempo na cozinha. Confira no blog do **TudoGostoso** 25 receitas com esse ingrediente maravilhoso e curta para prepará-lo.

O **stroganoff** é uma receita prática para servir para muitas pessoas juntamente por ser fácil de fazer. Quer fazer **stroganoff para 50 pessoas**, por exemplo? Multiplique a quantidade dos ingredientes nessa receita por 5, assim você mantém a proporção e alimenta todo mundo!

Agora que você aprendeu como fazer **stroganoff de frango**, que tal preparar mais receitas deliciosas com esse ingrediente? Aqui no **TudoGostoso** você encontra outras receitas superpráticas como o **escabêdinho**, a **lasanha de frango com queijo**, o **salpicão de frango**, **fricassê**, **torta de frango**, **filé de frango à parmegiana**, **parqueada de frango** **arabesco** e muito mais!

Veja também

238 FAVORITARAM ESTA RECEITA

SERVE: 1 PORÇÃO PREPARO: 120 MIN

Fonte: Tudo Gostoso (acessado em 20/02/2021)

Os comentários da receita - Figura 15 - são a última seção da tela, e são passíveis de resposta, sempre sob permissão dos moderadores.

Figura 15 - Comentário da Receita de Tudo Gostoso



Fonte: Tudo Gostoso (acessado em 20/02/2021)

Num segundo momento realizou-se uma avaliação da ergonomia da interface a partir da ferramenta MATCh.

A pontuação gerada pela ferramenta MATCh resultou em 46.7 pontos. Assim, o Tudo Gostoso é um aplicativo com usabilidade razoável. A ferramenta define como usabilidade razoável:

Além de possuir as características dos níveis anteriores, dispõem as informações em uma ordem lógica e natural, apresentam as

mensagens mais importantes na posição padrão dos aplicativos para a plataforma, oferecem uma navegação intuitiva e um menu esteticamente simples e claro, contêm títulos e rótulos curtos, possuem fontes, espaçamento entrelinhas e alinhamento que favorecem a leitura, realçam conteúdos mais importantes, possuem tarefas simples de serem executadas que deixam claro qual seu próximo passo, oferecem feedback imediato e adequado sobre seu status a cada ação do usuário, evidenciam que controles e botões são clicáveis, distinguem claramente os componentes interativos selecionados, utilizam objetos (ícones) ao invés de botões, com significados compreensíveis e intuitivos e não apresentam problemas durante a interação (trava, botões que não funcionam no primeiro clique, etc). (GQS/INCOD, 2013).

Para complementar a análise, foram considerados alguns pontos problemáticos do aplicativo Tudo Gostoso.

Uma funcionalidade muito recorrente entre aplicativos e sites de receita é a possibilidade de incluir filtros na busca. Tudo Gostoso só permite uma busca por palavras, muito simplória. Posto isso, é uma gafe de usabilidade para aqueles usuários que têm restrições a alguns alimentos ou, simplesmente, pretendem utilizar algum ingrediente em especial.

O fluxo de navegação é um dos pontos mais controvertidos. O aplicativo possui anúncios que muito comumente aparecem em meio a um processo e afetam diretamente a estabilidade do sistema, fazendo-o travar em diversas situações. Fora isso, apesar de possuir uma estética simples e minimalista em sua maioria, possui seções de links em meio a telas, possibilitando diversos caminhos que não foram solicitados pelo usuário.

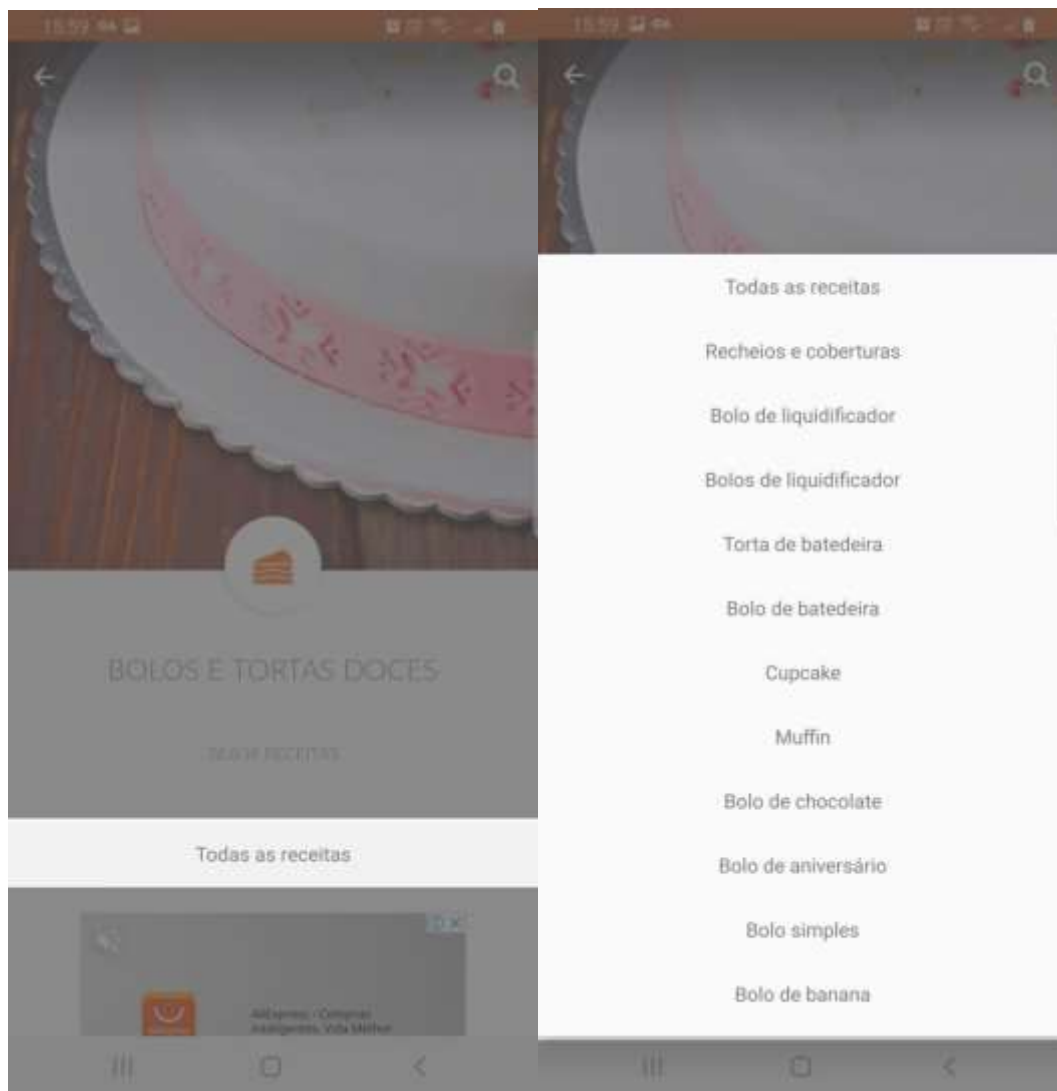
Além das abas não possuírem títulos, também não existem *breadcrumbs*⁴, portanto, além do usuário muitas vezes não saber onde se encontra, não é possível que ele volte

⁴ Tipo de esquema de navegação auxiliar que revela a localização do usuário em um site ou aplicação web. Fonte: <https://desenvolvimento-paraweb.com/ux/breadcrumbs-guia-completo-exemplos-melhores-praticas/> Acessado em: 24/03/2021

às telas anteriores, necessitando que retorne para a tela inicial e perca seu fluxo de navegação.

Por fim, como mostra a Figura 16 o aplicativo possui alguns botões que não comunicam a ideia de serem clicáveis, aspecto que poderia ser facilmente corrigido adicionando sombra ou uma cor mais contrastante.

Figura 16 - Botões Tudo Gostoso



Fonte: Tudo Gostoso (acessado em 20/02/2021)

Kitchen Stories:

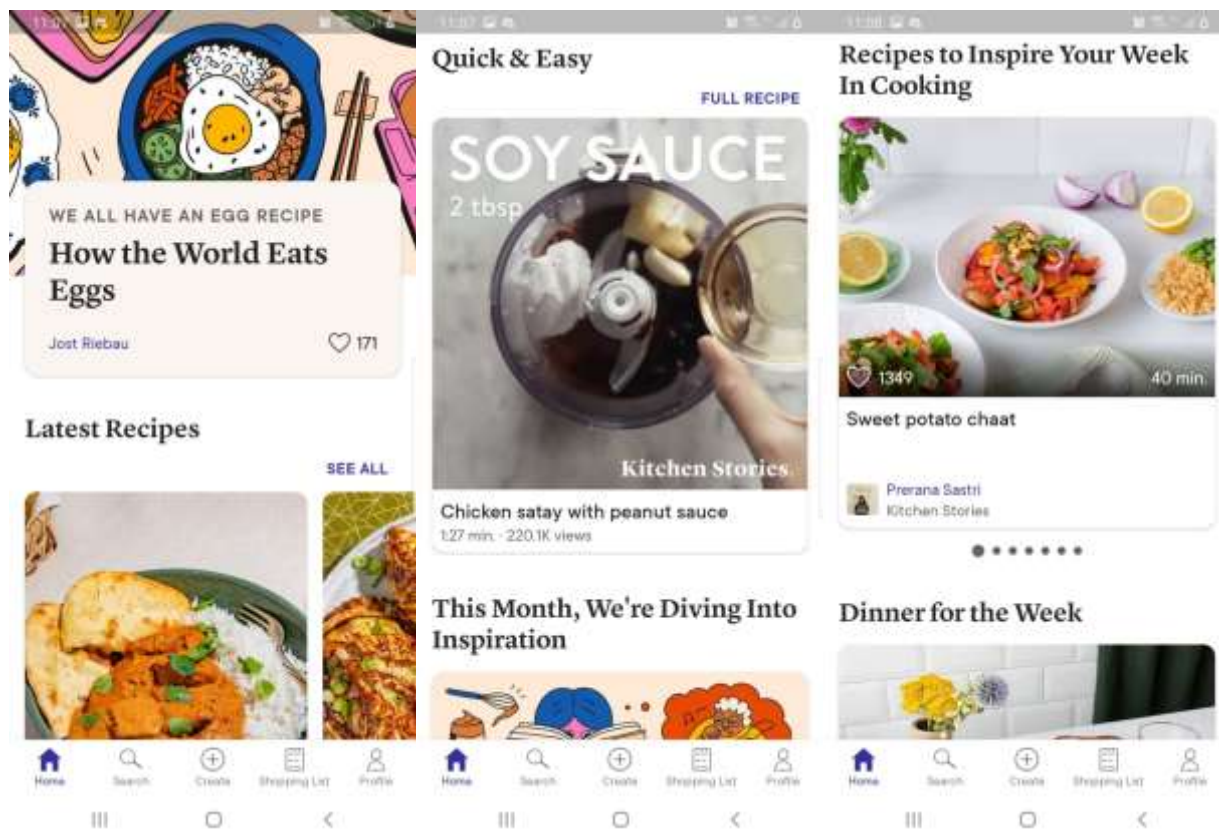
O Kitchen Stories é um aplicativo americano de receitas criado por duas amantes da gastronomia. Foi lançado em 2014 com o intuito de ser “*video-based*”, “*user friendly*” e “*design-oriented*” (KITCHEN STORIES, 2021), ou seja, baseado em vídeos, de fácil usabilidade e orientado pelo design. Com vídeos e fotos em alta definição, passos a passos detalhados, uma interface atraente, e com foco no usuário, o aplicativo já ganhou alguns prêmios pela sua usabilidade, entre eles “*Apple App Store’s Best of 2015*” e o “*Google Play Design Award 2016*” (KITCHEN STORIES, 2021). Ele só está disponível em 3 idiomas, e o português não está incluso.

A maioria das receitas presentes no aplicativo, são fornecidas pela própria equipe ou de um pequeno grupo de colaboradores pré-selecionados pelo Kitchen Stories, entre eles, chefes de cozinha, blogueiros gastronômicos ou pessoas que são reconhecidas pelos seus dotes culinários. Além disso, há um espaço reservado para a “comunidade”, em que qualquer usuário pode publicar uma receita mediante a aprovação dos moderadores.

O aplicativo oferece três produtos finais: as próprias receitas, os Stories - textos escritos pela equipe/colaboradores que buscam inspirar - e o *How-To* - vídeos curtos trazendo conhecimentos básicos da gastronomia -. Além da versão gratuita, existe uma versão paga que libera o “*Unlock cookbook*”, uma maneira mais abrangente de pesquisar por receitas.

A tela inicial - Figura 17 - é dividida entre categorias aleatórias e temas diversos de acordo com o dia, já que mudam diariamente. São disponibilizadas receitas em diferentes formatos - como em vídeos curtos ou por escrito -, provindas tanto da equipe/colaboradores, quanto da comunidade. Além das receitas, os Stories e os *How-to* também são divididos por tópicos diversos. Apesar da tela inicial ser um resumo da interface como um todo, a grande quantidade de informação no Kitchen Stories pode gerar confusão para o usuário.

Figura 17 - Tela inicial Kitchen Stories



Fonte: Kitchen Stories (acessado em 20/02/2021)

O menu - Figura 18 - é dividido entre 5 categorias: página inicial, pesquisa, criação de receitas, lista de compras e perfil. Sinalizadas com textos além dos ícones, que por si só já são intuitivos.

Figura 18 - Menu Kitchen Stories

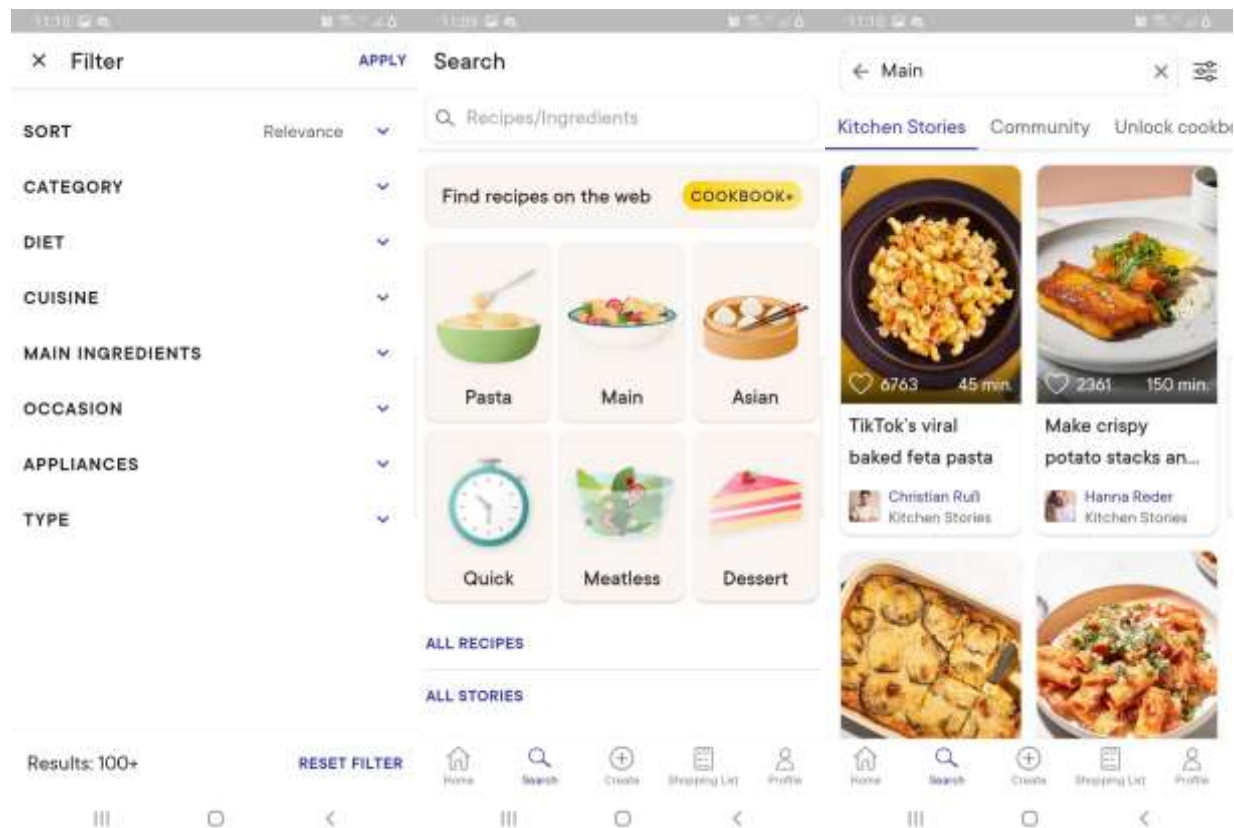


Fonte: Kitchen Stories (acessado em 20/02/2021)

A área de pesquisa - Figura 19 - possui diversos recursos que ajudam o usuário a chegar mais próximo daquilo que almeja. Além do campo de pesquisa em que é possível procurar por qualquer termo, são disponibilizadas algumas categorias de receitas. A partir da primeira filtragem, é possível fragmentar mais ainda a busca, por

meio de filtros e de novas categorias que dividem as receitas por suas origens - equipe/colaboradores, comunidade e o *Unlock Cookbook* -. A possibilidade de uma busca extremamente refinada é um ponto positivo da interface, apesar de não existir a possibilidade de excluir alimentos, recurso interessante para aqueles que possuem alergias ou limitações.

Figura 19 - Pesquisa de Kitchen Stories



Fonte: Kitchen Stories (acessado em 20/02/2021)

A criação de receitas - Figura 20 - é feita por meio de etapas com orientações amigáveis. Os botões e as áreas de texto são claros e intuitivos, possuindo instruções quando necessário. Além do passo a passo estar dividido de maneira organizada, existe um botão de pré-visualização da receita, contribuindo para a sensação de localização do usuário.

Figura 20 - Criação de receitas do Kitchen Stories

The image displays three sequential screenshots of the Kitchen Stories app's recipe creation interface. The first screenshot shows the initial 'Create recipe' screen with a 'CLOSE' button and a message: 'We're excited to see your recipe! Let's start with the basics...'. The second screenshot shows the 'Create recipe' screen with a 'CLOSE' button and a 'teste' overlay, indicating a testing phase. The third screenshot shows the 'Create recipe' screen with a 'CLOSE' button and a 'teste' overlay, indicating a testing phase.

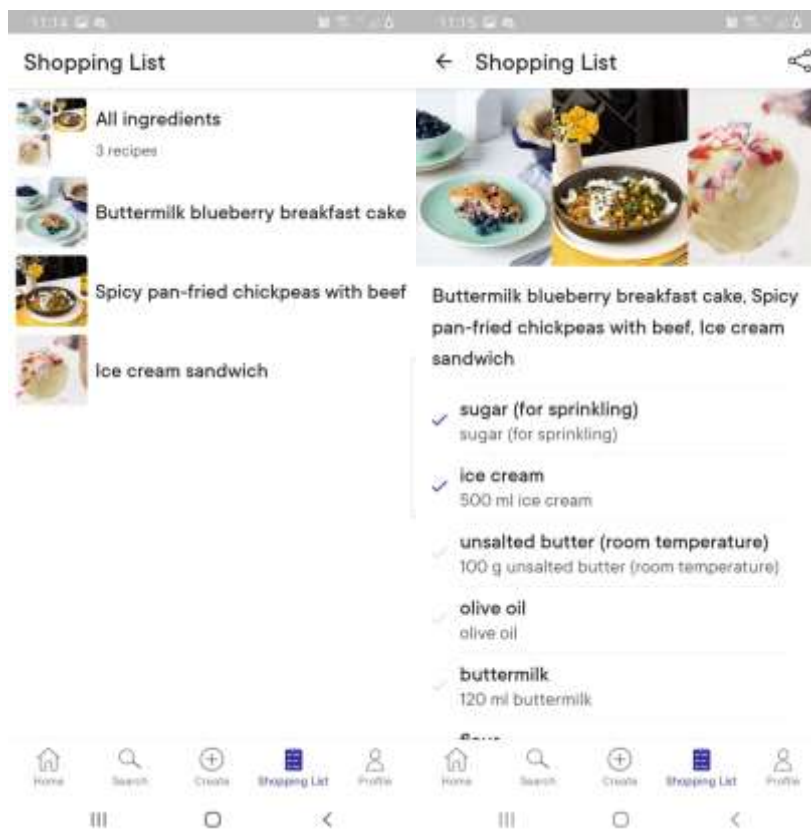
The main form includes the following fields and options:

- NAME YOUR RECIPE***: Text input field with a character count of 0/55. Example: 'E.g. Grandma's apple pie'.
- ADD A RECIPE PHOTO**: A large placeholder box with a camera icon and the text: 'Upload a final photo of your dish now (or add it later)'. Below it are 'Preview' and 'Next' buttons.
- PORTION TYPE***: '2 servings'. Description: 'Choose between servings (a filling portion for one person) or pieces (e.g. slice of cake)'.
- DIFFICULTY**: Radio buttons for 'Easy', 'Medium', and 'Hard'.
- PREP TIME***: '00 min'. Description: 'How much time do you actively spend making the dish?'.
- BAKING TIME**: '00 min'. Description: 'How long does the dish need to bake for?'.
- DIFFICULTY: Medium**: A difficulty level indicator with a thumbs up icon.
- COOKING, BAKING, RESTING**: Three circular progress indicators for '1 hrs.', '1 hrs.', and '0 min.' respectively.
- INGREDIENTS**: '2 servings'. List of ingredients: '5 dessert wine (for breading)', 'beef'.
- Submit final recipe**: A button at the bottom right.

Fonte: Kitchen Stories (acessado em 20/02/2021)

A lista de compras - Figura 21 - é uma funcionalidade diferenciada do Kitchen Stories em relação a outros aplicativos de culinária. Por meio de um botão em cada receita, é possível adicioná-la à lista de compras, em que os ingredientes utilizados são salvos nesta área. A lista pode ser visualizada por receitas separadamente ou por todo somatório de ingredientes. É possível destacar os itens facilitando a hora da compra e compartilhá-los em forma de texto com diferentes aplicativos, como Whatsapp.

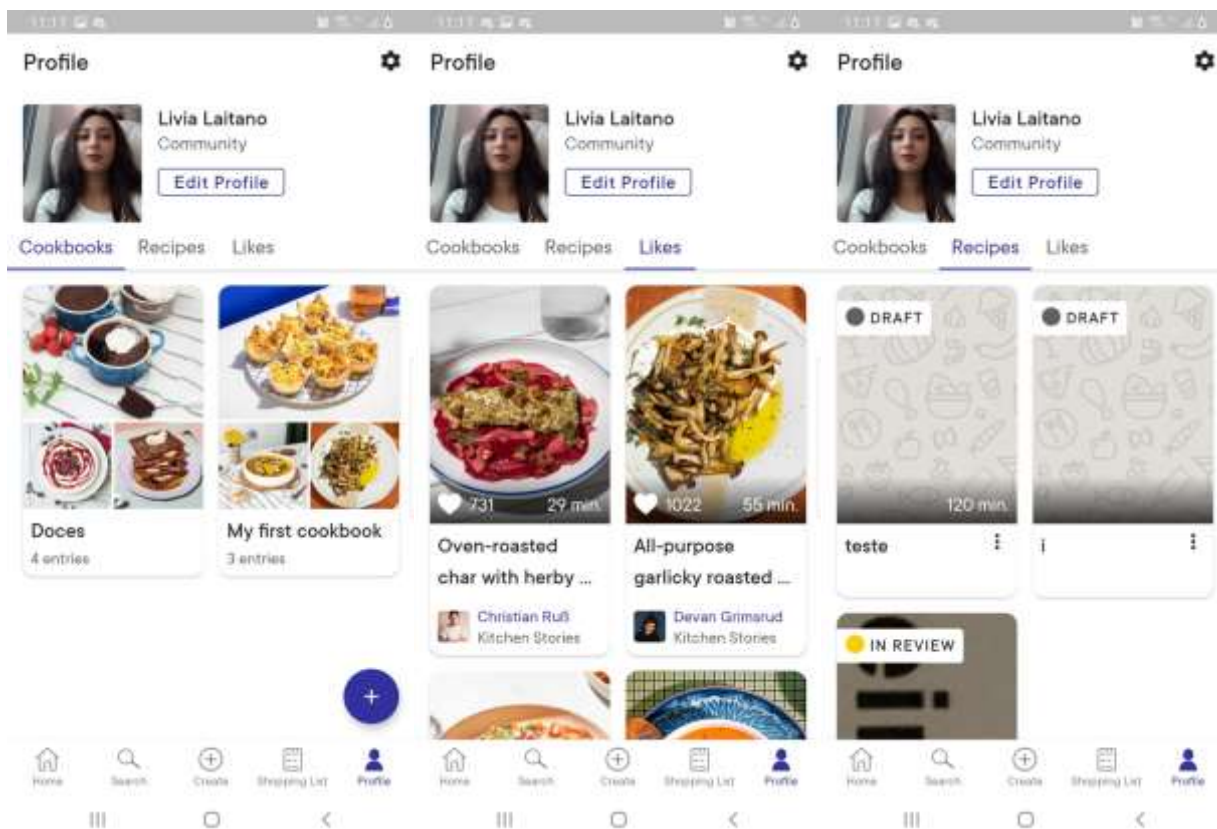
Figura 21 - Lista de compras de Kitchen Stories



Fonte: Kitchen Stories (acessado em 20/02/2021)

No perfil - Figura 22 -, além das informações pessoais, é possível acessar conteúdos salvos. Os *Cookbooks* são uma espécie de livro de receitas virtual, onde o usuário pode nomeá-lo de acordo com sua categoria e agrupar ali diferentes tipos de receitas. As receitas também podem ser simplesmente salvas dentro do “Likes”, sem estarem associadas a um *Cookbook*. E também é possível visualizar as receitas postadas pelo usuário na plataforma, com seus possíveis status “rascunho”, “em revisão” - pela moderação - ou “publicada”.

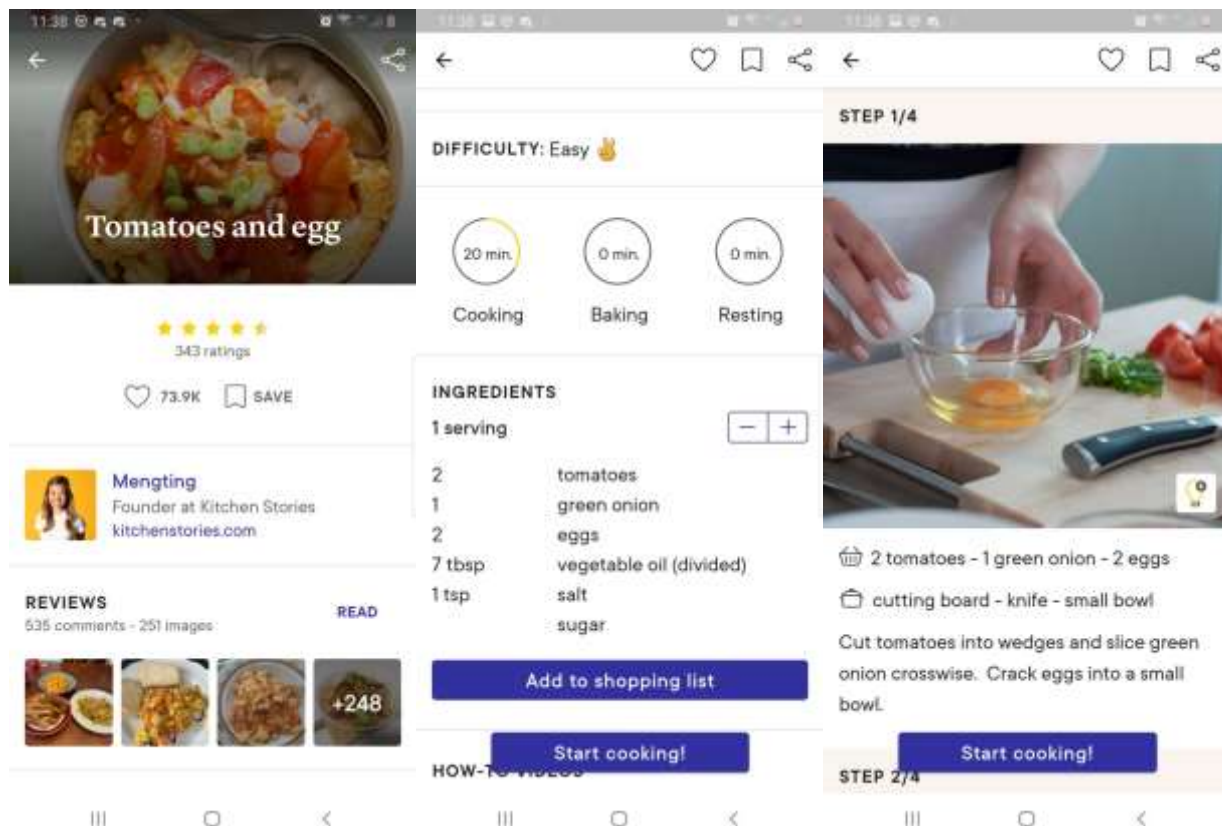
Figura 22 - Perfil de Kitchen Stories



Fonte: Kitchen Stories (acessado em 20/02/2021)

A receita - Figura 23 - é inicialmente apresentada com uma foto ou vídeo, perfil do criador, sua nota, quantidade de avaliações, reviews - contendo fotos e comentários - , e disponibilizando centralmente os botões de “salvar” ou “curtir”. Ao passar para a etapa de informações das receitas - ingredientes, dificuldade e tempo de preparo -, os botões de curtir e salvar passam a ocupar a região superior da tela, estando disponível ali por todo o conteúdo. Além disso, novos botões são exibidos, “adicionar para a lista de compras” e “começar a cozinhar” que redireciona para uma visualização mais simples das etapas da receita. Uma funcionalidade relevante é a possibilidade de mudar a quantidade de porções, em que o próprio aplicativo calcula o aumento ou diminuição dos ingredientes.

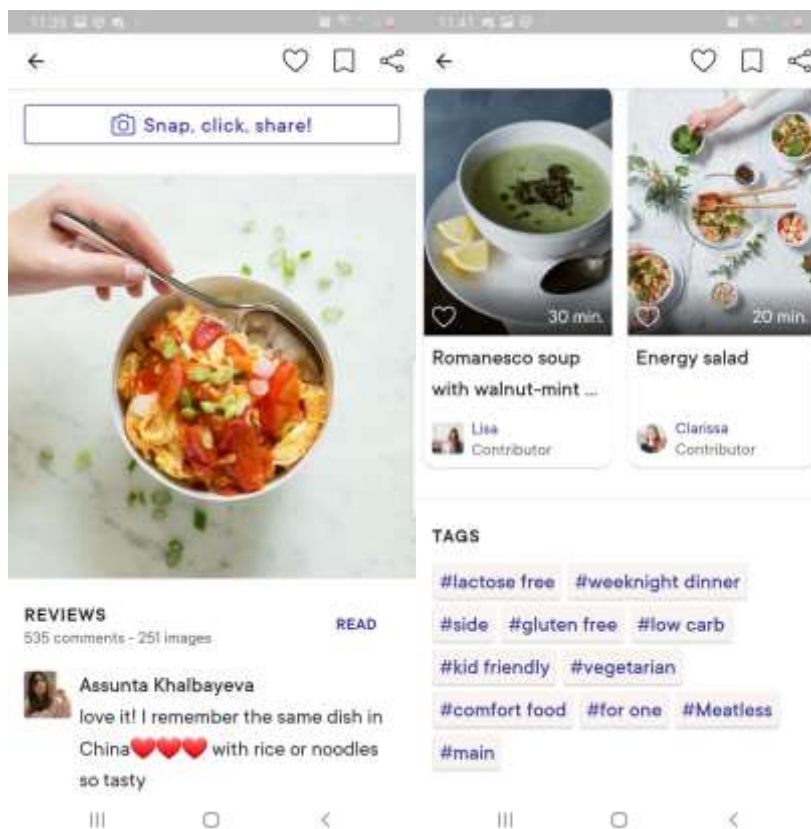
Figura 23 - Receita de Kitchen Stories



Fonte: Kitchen Stories (acessado em 20/02/2021)

E por fim, é exibido um botão para que o usuário compartilhe sua versão da receita, que será apresentado - após aprovação da moderação - nos reviews. As *tags* da receita também são mostradas como último recurso. A funcionalidade descrita pode ser observada na Figura 24.

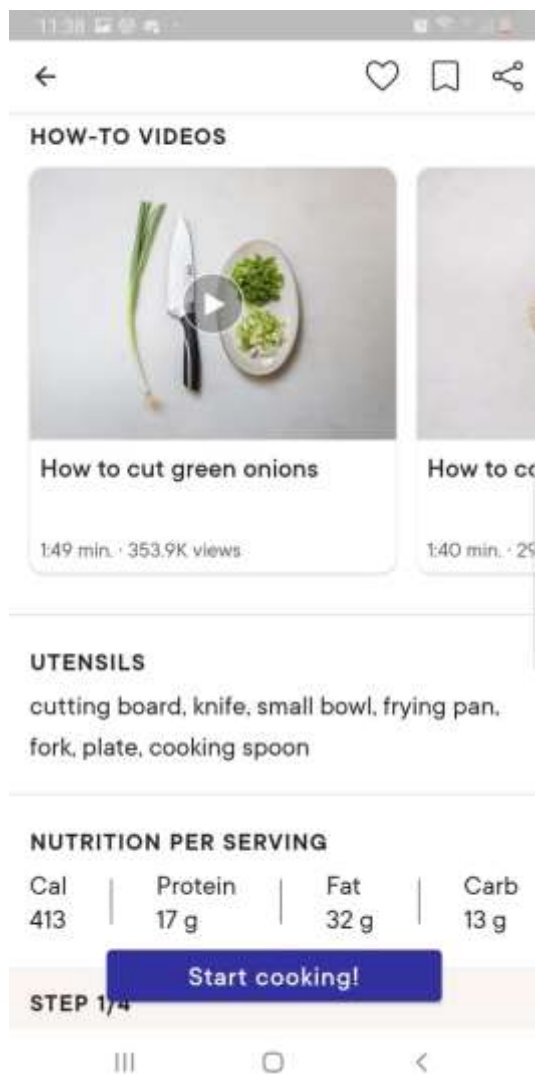
Figura 24 - Receita de Kitchen Stories parte 2



Fonte: Kitchen Stories (acessado em 20/02/2021)

A seção de "How-to" - Figura 25 - se localiza na própria receita, é disponibilizada de acordo com ela. Por exemplo, se na receita é necessário cortar cebolas, trarão um vídeo abordando o assunto. Essa é uma maneira de prender o usuário ao Kitchen Stories, evitando que ele procure em outras plataformas como realizar determinada função e perca a atenção. Além de quais utensílios são utilizados naquela receita, as informações nutricionais também são apresentadas, porém, não é possível saber a veracidade e confiança daqueles dados.

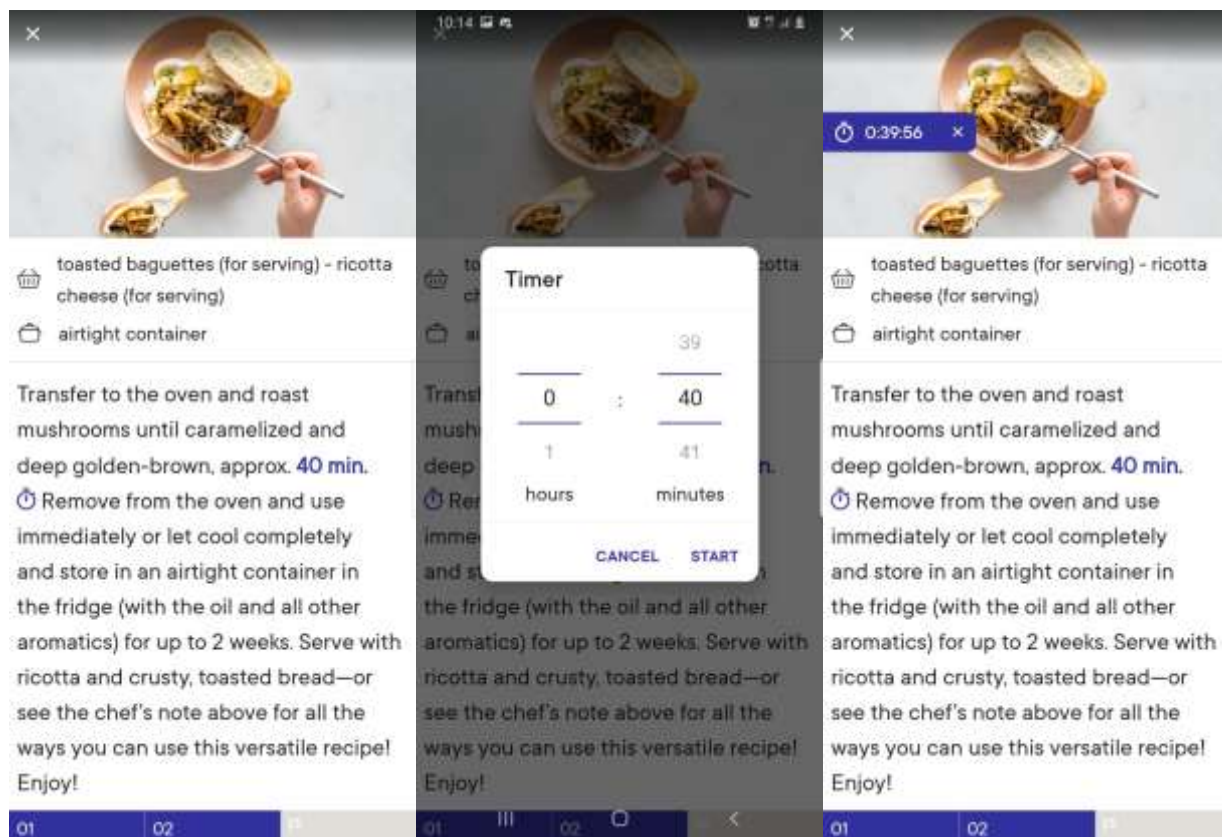
Figura 25 - “How-to” Kitchen Stories



Fonte: Kitchen Stories (acessado em 20/02/2021)

O botão “começar a cozinhar” redireciona para uma visualização mais simples da receita - Figura 26 -, onde são mostrados apenas os passos a passo com imagens ilustrativas. Em etapas que necessitam de contagem de tempo, é disponibilizado um timer pelo próprio aplicativo, ao clicar no texto destacado.

Figura 26 - Visualização minimalista da receita



Fonte: Kitchen Stories (acessado em 20/02/2021)

A visualização da receita, num todo, é extensa e possui uma ordenação confusa. As *tags*, por exemplo, poderiam estar na parte inicial da receita, para os usuários poderem filtrá-las logo de início. Os *How-To*, algumas vezes não condizem com a receita, e aparecem antes dos passos de como fazê-la. O excesso de informação para o usuário, pode ser problemático. No entanto, o aplicativo oferece o “começar a cozinhar”, uma saída para quem quer simplesmente executar a receita.

Num segundo momento realizou-se uma avaliação da ergonomia da interface a partir da ferramenta MATCh.

A pontuação gerada a partir da ferramenta MATCh resultou em 55 pontos, podendo-se dizer que é um aplicativo com usabilidade alta.

Para completar a análise, foram analisados alguns pontos problemáticos do aplicativo Kitchen Stories.

O excesso de informação em algumas telas é notável no aplicativo. A atenção do ser humano é limitada, e oferecer uma grande quantidade de caminhos possíveis pode confundir o usuário, fazendo-o perder o fluxo. A tela de receitas é um exemplo, que além de apresentar muitos conteúdos, possui uma ordenação desconexa.

A plataforma necessita de uma curva de aprendizagem relativamente alta, ferindo a heurística de Nielsen “fácil aprendizado”, uma vez que possui dois produtos finais diferentes além das receitas, *Stories* e *How-To*. Em alguns momentos, é difícil diferenciá-los, forçando o usuário a abrir o conteúdo para tirar a prova. Além disso, os nomes podem não ser tão intuitivos para alguns.

O excesso de minimalismo é um fator que pode ser problemático, dependendo da idade ou se o usuário tem algum problema de visão. Os botões poderiam ser mais contrastantes com o fundo, como demonstrado na Figura 27.

Figura 27 - Falta de contraste nos botões de Kitchen Stories



Fonte: Kitchen Stories (acessado em 20/02/2021)

Por fim, o aplicativo impossibilita a flexibilidade de uso em alguns momentos. O menu nem sempre pode ser acessado, dificultando o direcionamento para as principais funcionalidades. E em conteúdos com vídeo, faltam algumas funcionalidades que facilitariam a vida do usuário, como por exemplo acelerar/voltar com dois toques na tela, ou a opção de deixar o vídeo mais rápido/devagar por meio de um botão de tempo.

Consideração Sobre a Análise:

Tendo em vista a grande quantidade de informações, um quadro comparativo de funcionalidades – Quadro 2 - foi disposto para melhor visualização.

Quadro 2 - Comparativo entre os similares

	Instagram	Tudo Gostoso	Kitchen Stories
Principais Funcionalidades	<p><i>Instastories</i>; Caixa de perguntas; Destaques; salvar conteúdos; Interação com conteúdo (comentários); <i>Reels</i>; <i>IGTV</i>; Coleções; <i>Insights</i> sobre publicação;</p>	<p>Salvar receitas; Acesso offline a receitas salvas; Interação com as receitas (comentários e fotos); Timer na própria receita; Receitas divididas por categorias.</p>	<p>Stories; <i>How-To</i>; Filtragem de receitas/conteúdo; Lista de compras; Salvar receitas/conteúdo; Timer na própria receita; “Começar a cozinhar” (maneira simples de visualização da receita); <i>How-To</i> relacionado à receita e disposto nela; Lista de utensílios para a receita; Informações nutricionais em cada receita; Divisão entre receitas da comunidade e da equipe; Opção de aumentar/diminuir porções; Acesso offline a receitas salvas; Interação com as receitas (comentários e fotos)</p>
Pontuação	53.4	46.7	55

Fonte: A autora (2021)

Também é possível analisar no Quadro 3 os pontos positivos (em verde) e negativos (em vermelho) em relação a usabilidade de cada interface.

Quadro 3 - Pontos negativos e positivos dos similares

Instagram	Tudo Gostoso	Kitchen Stories
Necessita utilizar a plataforma algumas vezes para entender o que é cada conteúdo;	Anúncios no meio dos conteúdos;	Excesso de conteúdos (receitas, <i>Stories</i> e <i>How-To</i>)
Não é um aplicativo focado em receitas;	Não existe filtragem, apenas pesquisa por palavras;	Necessita utilizar a plataforma algumas vezes para entender o que é cada conteúdo;
Não é possível filtrar receitas;	Em muitos momentos, a lógica da ordenação é desconhecida;	Excesso de informação em algumas telas;
Diversas formas de apresentar um mesmo conteúdo;	Conteúdos irrelevantes no meio de conteúdos relevantes;	Excesso de seções na tela inicial;
Alta possibilidade de interação;	No livro de receitas do usuário, não é possível fazer uma personalização;	Grande quantidade de receitas
Aplicativo muito popular;	Muitas interações necessitam de aprovação;	Receitas com fotos e vídeos de qualidade;
Grande chance de os conteúdos gerarem um grande alcance;	Impossibilidade de voltar às telas anteriores;	Opção de aumentar/diminuir porções. O cálculo é feito automaticamente;
Para quem publica a receita é possível ter um feedback do conteúdo por meio dos insights;	Dificuldade de se localizar dentro do aplicativo;	Lista de compras;
O aplicativo oferece muita visibilidade	Grande quantidade de receitas;	Lista de utensílios em cada receita;
Dificuldade de se localizar dentro do aplicativo;	É possível validar as receitas por conta da	Informações nutricionais por receita;

	grande quantidade de interações dentro delas	
Em muitos momentos, a lógica da ordenação é desconhecida;	Acesso offline às receitas;	Não tem muitas opções de idiomas;
	Timer no próprio aplicativo.	Por ser de outro país, muitos ingredientes não são tão comuns em outras regiões;
		Timer no próprio aplicativo;
		“Começar a cozinhar”;
		Muitas receitas sem comentários/fotos, tornando-se difícil a validação
		<i>How-To</i> relacionados às receitas;
		Acesso offline às receitas salvas;
		Opção de filtragem detalhada;
		Criação de receitas intuitiva e com muitos textos explicativos;
		Várias opções de salvamento de receitas;
		<i>Tags</i> de acordo com o tipo da receita;
		Em conteúdos com vídeos, o usuário não tem muita flexibilidade de acelerar/atrasar;

		Nem sempre o menu está acessível.
12 listados: 5 negativos (42%) 7 positivos (58%)	12 listados: 8 negativos (67%) 4 positivos (33%)	23 listados: 8 negativos (35%) 15 positivos (65%)

Fonte: A autora (2021)

Percebe-se, portanto, que entre os aplicativos selecionados, o Kitchen Stories é o que mais se destacou. Além de possuir mais funcionalidades que os demais, também possui menos pontos negativos e mais pontos positivos proporcionalmente. Sendo representado também pela maior nota do MATch.

3.2 Entrevistas:

Apesar do foco do projeto ser a interface dos nutricionistas, optou-se por realizar as entrevistas também com o grupo dos entusiastas da gastronomia, para que fosse possível entender as necessidades e características dos buscadores de receita e, com isso, projetar uma interface que ajude os nutricionistas a entregar o melhor produto possível para seu público. Foram realizadas seis entrevistas no total: três com o grupo das nutricionistas, e três com o grupo dos entusiastas da gastronomia saudável.

O roteiro das entrevistas pode ser encontrado no apêndice A e B.

Grupo Nutricionistas:

As entrevistas foram feitas com nutricionistas formados e que já atuam na profissão. Para melhor análise, foi criado um comparativo entre as respostas dos entrevistados no Quadro 4.

Quadro 4 - Resumo entrevista Nutricionistas

	Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Gênero	Feminino.	Feminino.	Feminino.
Quanto tempo trabalha	2 anos.	2 anos.	2 anos.

Local onde trabalha	Consultório particular e clínica alugada.	Serviço público, em uma unidade de saúde.	Clínica de estética e consultório alugado.
Percebe padrão entre seus pacientes?	Entre 20 e 40 anos, que buscam reeducação alimentar, emagrecimento e tratamento de doenças.	Muito variável, mas grande parte tem obesidade, hipertensão, diabetes ou busca emagrecimento.	80% mulheres que buscam emagrecimento. Geralmente já tentou seguir alguma dieta, mas se frustrou.
Maior dificuldade entre os pacientes?	Falta compreensão de que aquilo é uma mudança de hábito, não uma regra. E também falta de organização.	Falta conhecimento na cozinha, só sabem cozinhar o básico. Também falta motivação para mudança de hábito, principalmente os que têm doenças crônicas.	Saber lidar com exceções, e que elas não precisam atrapalhar o processo inteiro. É preciso criar um hábito.
Se comunica com pacientes fora do horário de consulta?	Sim, por e-mail e Whatsapp.	Não.	Sim, por e-mail e Whatsapp
Por qual motivo te procuram fora da consulta?	Tirar dúvida do plano ou de algum produto que viu no mercado. Também para pedir dicas de receitas.	Não procuram.	Tirar dúvida do plano ou de algum produto que viu no mercado. Também para pedir dicas de receitas.
Maior dificuldade de se comunicar com pacientes fora de consultas	Delimitar horário e manter uma conversa.	Não se comunica fora do horário.	Não ter uma política de cancelamento.
Como busca conquistar novos clientes	Google Meu Negócio, Instagram e no “boca a boca”	Antes usava Instagram, mas agora está no serviço público.	Instagram
Quais as vantagens dos meios citados	Visibilidade	-	Gera conteúdo de boa qualidade e de

acima?			forma rápida. Tem grande visibilidade. E também serve de inspiração.
Quais as desvantagens dos meios citados acima?	No Instagram não filtra bem o público. No Google Meu Negócio não permite muita comunicação com as pessoas.	-	Dependendo do formato do conteúdo, não tem grande alcance. Poderia ter a mesma visibilidade independente disso.
Compartilha receitas em algum meio de comunicação?	Sim, Instagram.	Nas próprias consultas, por meio de materiais impressos.	Sim, Instagram.
Como se sente ao compartilhar receitas com pessoas que não são seus pacientes?	É um desafio saber até que ponto compartilho uma receita com todo mundo ou só com os pacientes.	Compartilha apenas com pacientes.	Se sente feliz.
Usa algum aplicativo no trabalho?	Webdiet.	Atualmente não.	Dietbox.
Gosta do aplicativo citado acima? Como poderia melhorar?	Sim. Poderia melhorar permitindo mais personalização.	-	Sim, mas poderia melhorar sua "estética" e usabilidade.
Usaria um aplicativo de compartilhamento de receitas fornecidas por nutricionistas?	Sim.	Sim.	Sim.
Quais cuidados e funcionalidades esse aplicativo deveria ter?	Receitas possuírem identificação do autor. Poder filtrar por tipo de receitas. Informações nutricionais na receita. Feedbacks	Não veio nada em mente.	Poderia vir com links de estabelecimentos que possuem os ingredientes da receita. Incluir lembrete de ligar o forno antes da

	nas receitas pelo próprio grupo de nutricionistas. E que viessem com um valor para saber se é caro realizá-la.		preparação. Receitas possuem <i>feedbacks</i> .
--	--	--	---

Fonte: A autora (2021)

Após a entrevista, percebeu-se uma semelhança entre as entrevistadas, principalmente entre as nutricionistas que trabalham no setor privado. De forma geral, todas relataram que o grande desafio dos pacientes durante um acompanhamento, é entender que a alimentação saudável não é algo extremista, e sim uma mudança de hábito. Foi citado também, que a falta de prática na cozinha também ajuda a desmotivar os pacientes.

Todas as participantes veem a importância em compartilhar receitas - seja com pacientes, ou não. As entrevistadas que trabalham no setor particular e utilizam das receitas como forma de se promover, relataram ter consciência que compartilhamento de receitas é algo que traz muita visibilidade, e que utilizam muito do Instagram para isso. Este, inclusive, também foi criticado por não filtrar muito bem o público das pacientes, ou não possuir um alcance tão grande dependendo do formato do conteúdo.

Grupo Entusiastas:

As entrevistas dos entusiastas foram feitas com pessoas que têm o hábito de cozinhar a partir de receitas da internet, seja um *hobby* ou não. Para melhor análise, foi criado um comparativo entre as respostas dos entrevistados no Quadro 5.

Quadro 5 - Resumo entrevista Entusiastas

	Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Gênero	Feminino.	Feminino.	Feminino.
Idade	21.	34.	24.
Já fez acompanhamento	Sim, três vezes.	Já fez uma consulta longa, mas nunca	Sim.

com nutricionista?		acompanhamento.	
Por quanto tempo?	Não seguiu consultando por muito tempo.	-	1 ano e meio.
Possui restrição alimentar?	Sim, não come nada de origem animal.	Sim, não come carne vermelha e de frango. Tem alergia a damasco.	Não.
Como considera o perfil alimentar?	Se alimenta de forma saudável, mas não restringe suas vontades.	Se alimenta de forma saudável, mas não restringe suas vontades.	Se alimenta de forma saudável, mas não restringe suas vontades.
Com que frequência busca receitas na internet?	O tempo inteiro.	Uma vez por mês.	Duas ou três vezes por mês.
Onde busca as receitas na internet?	Instagram e Google.	No Google, mas normalmente é redirecionada para o Tudo Gostoso.	Tudo Gostoso e Ana Maria Braga.
Que tipo de receita?	Maioria doces.	Maioria massas.	Todas.
Encontra com facilidade?	Sim.	Mais ou menos.	Sim.
Tem sites/apps favoritos?	Instagram e Youtube.	Não.	Tudo Gostoso e Ana Maria.
Diferencial desses apps/sites?	Mais informal e interativo.	-	Grande quantidade de receitas e por explicar bem.
Quais recursos são essenciais para um app/site de receita?	Fotos e medidas equivalentes.	Fotos, porções, tempo de preparo e opção de filtros.	Tempo de preparo e foto.
Maior dificuldade de seguir uma receita?	Falta de substitutos de ingredientes, falta de medida caseira ou quando a receita é muito longa.	Falta de substitutos de ingredientes, falta de medida caseira, quando a receita é muito longa e não listam todos os ingredientes.	Pular etapas ou não ser tão claro no passo a passo.

Se atenta ao autor da receita?	Só se já conhece a pessoa.	Não.	Não.
Probabilidade de usar filtros de pesquisa numa receita num app	Muito alta.	Muito alta.	Muito baixa, já que não tem restrições
Probabilidade de criar uma agenda semanal de receitas num app	Mediana.	Muito alta.	Mediana.
Probabilidade de usar um gerador de lista de compras num app	Muito alta.	Muito alta.	Muito alta.
Probabilidade de conversar com o autor da receita num app	Alta.	Mediana.	Alta.

Fonte: A autora (2021)

A partir das entrevistas ficou claro que, mesmo sendo perfis distintos, possuem características em comum, como por exemplo, o fato de todas já terem se consultado com um nutricionista pelo menos uma vez na vida, mas nenhuma seguiu o acompanhamento por muito tempo. O estilo de vida saudável também é algo em comum entre as entrevistadas, porém com a ressalva de que não se restringem quando estão com algum desejo específico.

Em relação às receitas da internet, todas elas fazem uma busca pelo menos uma vez por mês, e o site mais citado foi o Tudo Gostoso. As receitas mais procuradas são aquelas que dependem de proporções, pois são as mais fáceis de errar.

Quanto às maiores dificuldades de seguir uma receita de internet, foram citadas: não colocarem substitutos de alimentos ou medidas de equivalências, a falta de especificação do tempo de preparo ou o “passo a passo” da receita, e quando a receita é muito grande ou complexa.

3.3 Personas:

A partir das entrevistas foram levantados dados suficientes para identificar padrões de comportamento e com isso criar a persona do projeto, representada pela Figura 28.

Figura 28 - Persona, Taís



Fonte: A autora (2021)

Taís é natural de Florianópolis, tem 25 anos e atua como nutricionista num consultório em que aluga no centro da cidade. É apaixonada pela sua profissão, a qual atua com muito gosto há 2 anos.

Antes mesmo de se formar, já sabia da importância de ter um espaço nas redes sociais, principalmente no Instagram. Todas suas colegas investiam um bom tempo para isso e era sabido que o aplicativo virou um portfólio para os profissionais da nutrição.

Já formada e atuando na área, Taís sempre sentiu uma cobrança muito forte para estar presente na rede social, e isso somado a sua timidez com câmeras causava mais resistência de criar conteúdos. Acreditava que aquilo tomaria um tempo precioso da sua vida, e sua rotina era extremamente tumultuada, fruto do seu zelo com os pacientes. Inclusive, era uma de suas maiores armas para se promover, sabia que o “marketing boca-a-boca” ainda tinha espaço na modernidade atual. E apesar da timidez em público, Taís era muito calorosa em seus atendimentos. Isso trazia um retorno direto, era frequentemente recomendada por amigos, familiares e pacientes.

Seu sucesso fora das telas a desmotivava de se promover dentro delas. Um grande erro, visto que não havia tanta constância dentro do consultório. E passava por grandes períodos em que sua tumultuada rotina virava um marasmo.

Era preciso buscar novas maneiras de se promover, contudo tinha muita dificuldade de atingir seu público no Instagram. Alguns *posts* tinham um alcance gigantesco, outros não. Se sentia frustrada pela falta de seguidores ou interações. Parecia que aqueles que a seguiam estavam ali apenas pelo apoio moral, e que faltava um interesse autêntico.

No entanto, carregava consigo um “coringa”: *posts* de receitas. Era o que mais gerava interação. Sabia que aquilo os encantava, e ao mesmo tempo não precisava se expor para criá-lo. Para sua timidez, era perfeito. Contudo, caía na mesma armadilha dos algoritmos misteriosos do *Instagram*. Era constantemente questionada pelos seus pacientes do porquê não publicava em sua página suas receitas. E na verdade estava lá, em algum lugar perdido.

Queria poder organizar suas receitas em um só lugar, para facilitar a vida daqueles realmente interessados. Nesse caso, provavelmente se encorajaria a fazer pelo menos duas receitas por semana. Mas não, continua enxergando o *Instagram* como aquela rede social que a causa desânimo só de pensar. E além do mais, que oculta ou dificulta o alcance dos *posts* que mais geram interações.

Certo dia, uma colega de profissão disse que marcou uma consulta por meio do Nutrir. Se tratava de um aplicativo de compartilhamento de receitas, em que só nutricionistas poderiam escrevê-las. Sua amiga contou que estava recebendo muitos *feedbacks* e muitos usuários entraram em contato com ela. Taís logo se cadastrou. Viu que aquilo era uma forma de se promover sem ser um fardo em sua rotina. Aqueles que estavam ali, tinham um único objetivo: procurar receitas. E sua tarefa era publicá-las. A possibilidade de incluir filtros, conseguia aproximá-la ainda mais de seu público. O bolinho de chuva vegano poderia ser facilmente encontrado por veganos. E sua coxinha *fit* nem seria exibida para eles.

Seu público era quase automaticamente segmentado, e seu esforço, aproveitado. Conseguia categorizar suas receitas e deixá-las organizadas do jeito que queria. Contribuía com outros profissionais da área e descobria novas receitas para colocar

em prática em seus atendimentos. A criação de conteúdo virou algo leve e agradável, e sua dedicação era restituída por meio de novas conexões “

Objetivos:

- Se promover por meio de compartilhamento de receitas, buscando novos pacientes;
- Aprender novas receitas para aplicá-las com seus pacientes;
- Receber feedbacks em suas receitas a fim de aprimorá-las.

3.3 Histórias do Usuário e Mapeamento:

Através das etapas anteriores, foi possível a criação de diversas histórias de usuários, que demonstram os principais desejos e necessidades a serem atendidos pela plataforma. As histórias encontram-se em ordem de prioridade decrescente.

- Eu, como nutricionista, quero cadastrar as minhas receitas, para que eu ganhe visibilidade dentro do aplicativo.
- Eu, como nutricionista, quero alcançar possíveis pacientes dentro da plataforma, para que eu marque novas consultas.
- Eu, como nutricionista, quero interagir com outros nutricionistas, para que eu possa aprender e repassar novos conhecimentos.
- Eu, como nutricionista, quero receber *feedbacks* das minhas receitas, para que eu possa me aprimorar nelas.

Mapeamento das Histórias do Usuário:

Para estabelecer uma relação entre os objetivos dos usuários e as funcionalidades da plataforma, foi criado um mapeamento das histórias do usuário, representado na Quadro 6.

Quadro 6 - Mapeamento das histórias do usuário

Cadastrar minhas receitas	Alcançar possíveis pacientes dentro da plataforma	Interagir com outros nutricionistas	Receber <i>feedbacks</i> em minhas receitas
---------------------------	---	-------------------------------------	---

Incluir fotos e/ou vídeos	Marcar consultas dentro da plataforma	Contatar outros nutricionistas	Ler comentários
Incluir lista de ingredientes	Incluir informações pessoas em minha conta	Avaliar receitas de outros nutricionistas	Visualizar fotos de outros usuários que fizeram minhas receitas
Incluir passo a passo, em que cada etapa é mostrada separadamente	Categorizar receitas criar por mim na minha conta	Sugerir sugestão de melhoria em outras receitas	Visualizar avaliações de outros nutricionistas
Cadastrar dificuldade da receita	Compartilhar as receitas com outros aplicativos		
Incluir tempo de preparo	Acessar agenda de pacientes dentro da plataforma		
Incluir quantidade de porções			
Incluir lista de utensílios			
Incluir substitutos de ingredientes			
Incluir mais de uma opção de medida			

Fonte: A autora (2021)

3.4 Requisitos:

A partir do desenvolvimento das etapas anteriores, neste momento foi possível mapear os requisitos do projeto e as funcionalidades necessárias para o funcionamento. A síntese pode ser visualizada na Quadro 7.

Quadro 7 - Requisitos

Objetivo do usuário	Requisitos	Requisitos de	Prioridade
---------------------	------------	---------------	------------

	funcionais	conteúdo	
Cadastrar minhas receitas	Adicionar ingredientes existentes no sistema ou não	Campo autocomplete de ingrediente, com a opção de criar novo	Alta
	Formulário de cadastro de receitas	<ul style="list-style-type: none"> • Nome da receita • Foto • Passo a passo • Ingredientes da receita • Quantidade de porções • Dificuldade da receita • Tempo de preparo • Lista de utensílios • Lista de <i>tags</i> 	Alta
	Além da medida caseira, adicionar medida em gramas	Medida caseira como campo obrigatório, gramas não obrigatório	Alta
	Lista de substitutos de alimentos	-	Média
Alcançar possíveis pacientes dentro da plataforma	Cadastrar informações pessoais	<ul style="list-style-type: none"> • Nome • Telefone • E-mail • Cidade • Descrição • Formação e cursos • Especialidade 	Alta
	Marcar consulta via aplicativo	Botão "marcar consulta"	Alta
	Criar categorias para	<i>Cards</i> com o nome	Alta

	minhas receitas	de cada categoria	
	Chat com usuários da plataforma	-	Alta
Interagir com outros nutricionistas	Avaliar/denunciar receitas de outros nutricionistas	<ul style="list-style-type: none"> • Avaliar: nota (obrigatório) e comentário (não obrigatório) • Denúncia: pequeno formulário para explicar o que está incoerente 	Alta
	Descobrir receitas de outros nutricionistas	Utilizando a pesquisa ou a visualização na página inicial	Alta
	Chat com outros nutricionistas	-	Alta
Receber feedbacks das minhas receitas	Visualizar comentários e avaliações por todos os usuários da plataforma na receita	-	Alta
	Visualizar denúncias feitas por outros nutricionistas na receita, a fim de uma possível correção na incoerência	Em forma de notificação	Alta
	Resposta em comentário	Abaixo do comentário respondido	Alta

Fonte: A autora (2021)

Com a análise dos similares e a compreensão das necessidades e frustrações do público alvo, foi possível realizar um levantamento de dados que guiou as etapas seguintes do projeto

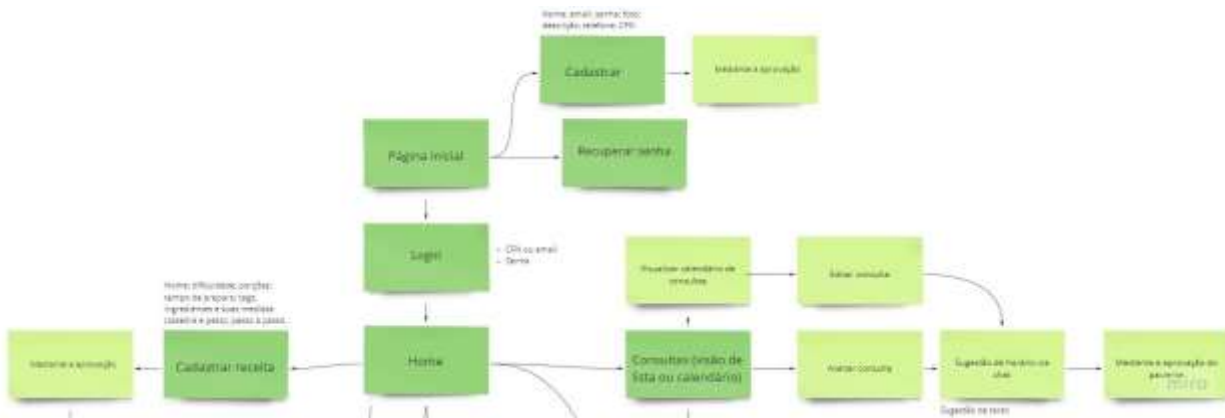
CAPÍTULO 4 - ETAPA MATERIALIZAR

Com o objetivo de materializar as informações obtidas em soluções tangíveis, deu início a etapa Materializar. Para sua realização, foram utilizadas as ferramentas de arquitetura de informação, *wireframes*, teste de usabilidade com *wireframes* e, por fim, design visual.

4.1 Arquitetura da Informação

A partir da definição das histórias dos usuários e dos requisitos do projeto, foi desenvolvida a arquitetura da informação para a compreensão do fluxo do aplicativo, demonstrada na Figura 29 e 30. Para a realização dessa ferramenta, foi utilizada a plataforma Miro⁵.

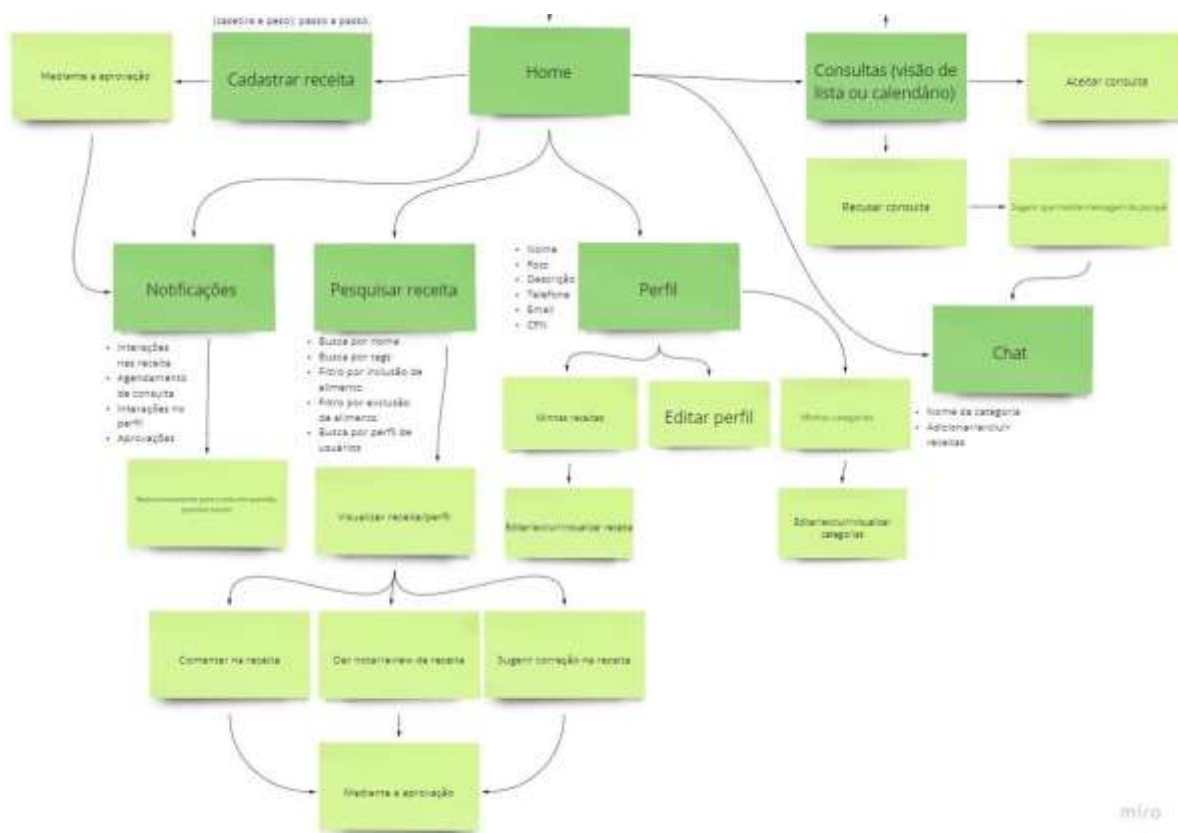
Figura 29 - Arquitetura da informação parte 1



Fonte: A autora (2021)

⁵ <<https://miro.com/>> Acessado em 26/08/2021.

Figura 30 - Arquitetura da informação parte 2



Fonte: A autora (2021)

4.2 Wireframes

A partir da arquitetura da informação, foram criados os *wireframes* com o objetivo de começar a materializar cada etapa do aplicativo. Para a sua construção, foi utilizada a plataforma Figma⁶.

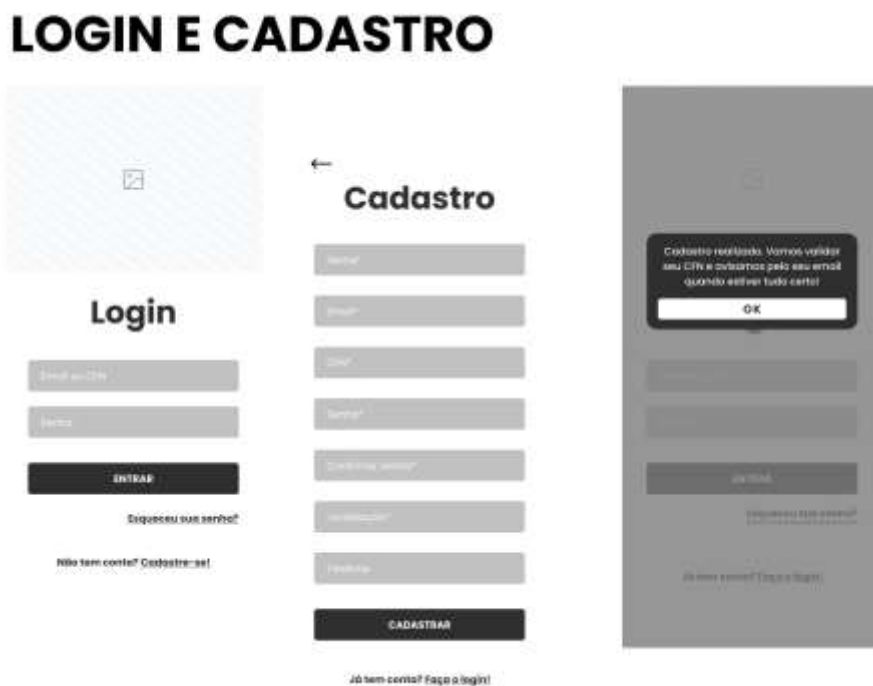
O aplicativo começa na tela de login e cadastro - Figura 31 -. Dessa forma, ao acessar o aplicativo, a nutricionista tem a opção de entrar em seu perfil caso já possua uma conta, ou então criar uma. No caso de cadastrar uma conta, é obrigatório o preenchimento do CFN - conselho federal de nutricionistas -, a fim de validar se o

⁶ Disponível em

<<https://www.figma.com/proto/y9Xa4whbTNQlr5dhV3TgSL/Nutricionistas?node-id=0%3A1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=206%3A15977>> Acessado em 26/08/2021.

usuário realmente é um profissional ativo. No final, é necessário aguardar a resposta do sistema, o qual irá fazer essa validação.

Figura 31 - Wireframe de login e cadastro



Fonte: A autora (2021)

A página inicial – ou home -, como é mostrada na Figura 32 reúne as principais informações para o nutricionista em forma de *cards*: próximos agendamentos feitos via aplicativo e receitas recentes de outros nutricionistas que seguem. O menu central foi escolhido para dispor das funcionalidades do sistema, o qual é amplamente usado em aplicativos e, portanto, familiar. Além disso, o sino de notificação e o chat de também ficam disponíveis na parte superior da tela.

Figura 32 - Wireframe da página inicial

PÁGINA INICIAL



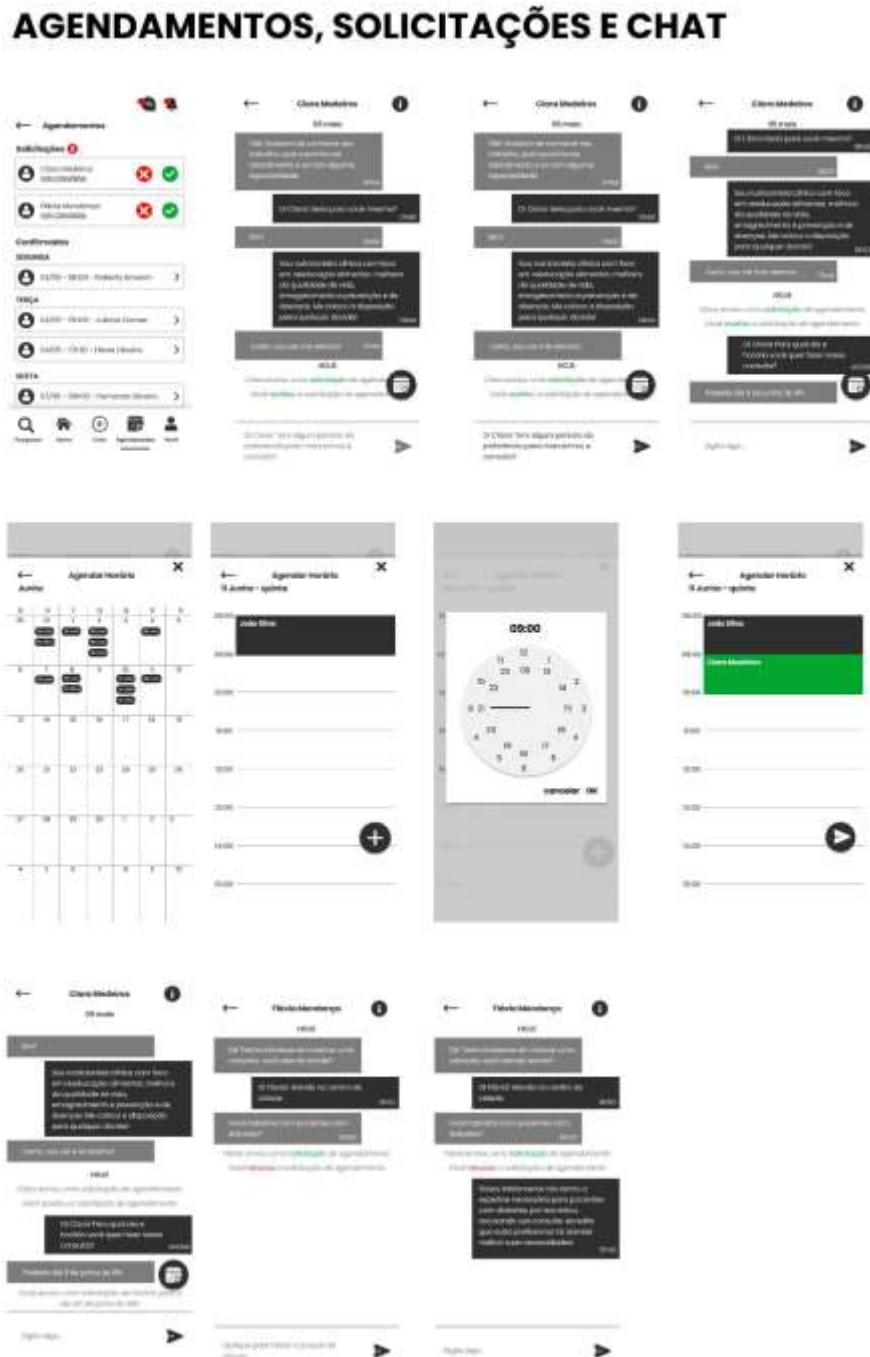
Fonte: A autora (2021)

“Agendamentos” - Figura 33 - pode ser acessado via menu, página inicial - *card* de agendamentos - ou notificações, se for o caso. A tela é dividida entre solicitações e confirmados, onde se aceita e recusa consultas, e visualiza a conversa com o possível paciente, caso haja. Em solicitações, mensagens automáticas e personalizadas pelo próprio nutricionista são disponibilizadas para facilitar a conversa. Em caso de aceitar uma solicitação, um botão FAB⁷ é disponibilizado na conversa para o agendamento

⁷ O botão FAB significa “*floating action button*” (botão de ação flutuante). Ele é amplamente utilizado para promover a ação primária na interface naquele momento. Disponível em: <<https://material.io/components/buttons-floating-action-button/>> Acesso em: 15 de jun. 2021

da consulta no calendário. Após o preenchimento de data e horário, é enviada uma solicitação para o paciente, a qual deve ser aceita para ficar registrada no sistema.

Figura 33 - Wireframe de agendamentos, solicitações e chat



Fonte: A autora (2021)

Acessada pelo menu, a tela do perfil do usuário - Figura 34 - agrupa as informações pessoais do usuário, suas receitas, categorias e também a quantidade e quais são seus seguidores. Novamente foi utilizado o botão FAB para criação de novas receitas e categorias, de forma que, por ser a funcionalidade mais importante da tela, ela esteja sempre disponível.

Figura 34 - Wireframe do perfil do usuário

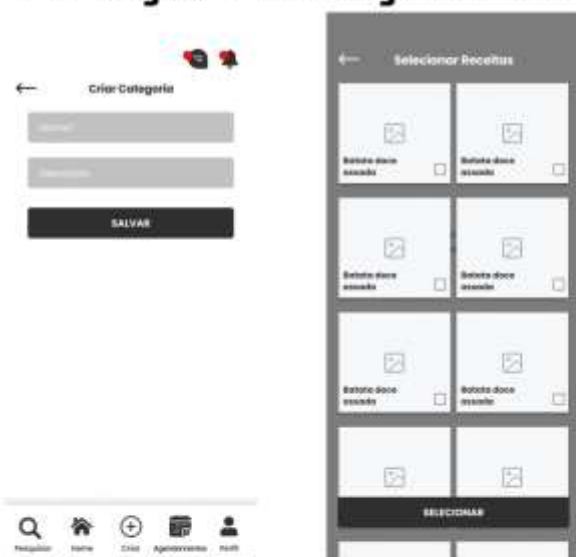


Fonte: A autora (2021)

As categorias - Figura 35 - servem para agrupar receitas de autoria própria que são semelhantes de alguma forma. Elas ficam dispostas no perfil do usuário e podem ser criadas pelo botão FAB também nessa tela. Dentro de uma categoria, além das receitas, é possível verificar qual foi a última atualização ali feita.

Figura 35 - Wireframe da criação e edição de categoria

CRIAÇÃO E EDIÇÃO DE CATEGORIA



Fonte: A autora (2021)

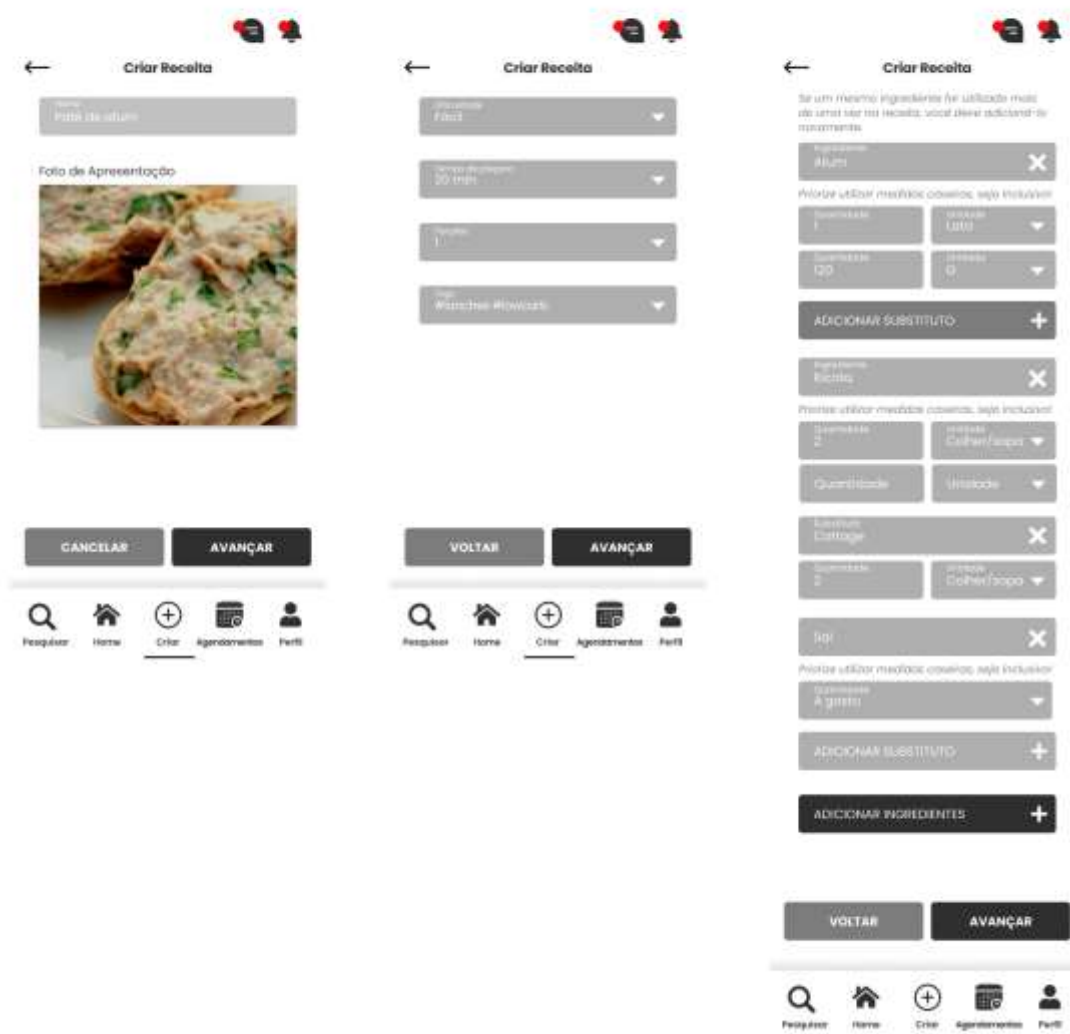
A criação de uma receita pode ser acessada via menu central, ou no perfil do usuário ao clicar no botão FAB "+". Por possuir muitos campos, o formulário é dividido em etapas, onde o nível de detalhamento vai aumentando.

Nas primeiras duas etapas - Figura 36 -, as informações mais primordiais da receita são cadastradas, enquanto na etapa 3, um maior nível de complexidade, em que campos não obrigatórios são disponibilizados para uma maior personalização da receita. Por exemplo, duas opções de campos de quantidades, para incluir medidas caseiras e sua equivalência (em gramas, litros etc.), e também a opção de adicionar quantos substitutos de alimentos forem necessários. Ambos os campos foram mencionados na entrevista com os entusiastas da gastronomia. Para o formulário foram utilizados *hint labels*⁸, que tem como objetivo orientar o usuário em campos que não sejam tão intuitivos e melhorar a compreensão do que deve ser feito.

⁸ Textos descritivos adicionais que aparecem próximos ao campo de formulário em questão. Disponível em: <<https://material.angular.io/components/form-field/overview>> Acesso em: 17 de jun. 2021

Figura 36 - Wireframe de criação de receita parte 1

CRIAÇÃO DE RECEITA 1

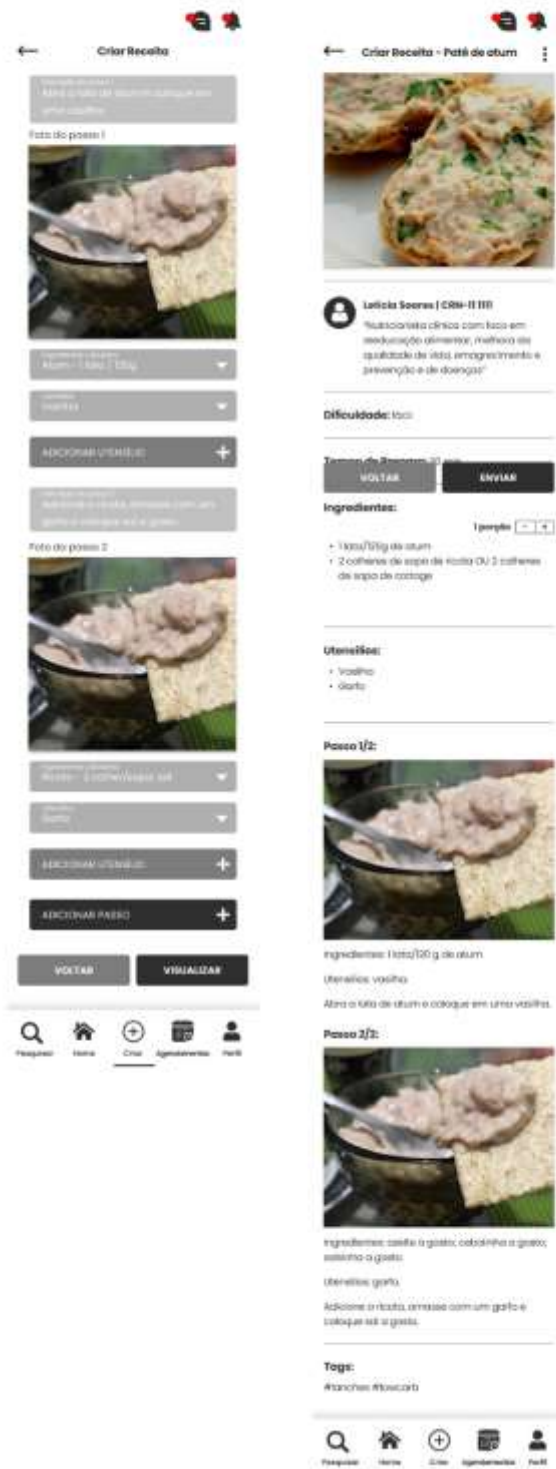


Fonte: A autora (2021)

Nas últimas etapas de criação da receita - Figura 37 -, é possível adicionar quantos passos necessários. Em cada um deles, o usuário pode adicionar uma imagem ilustrativa e também selecionar quais ingredientes da etapa anterior foram utilizados e adicionar utensílios. No final, uma apresentação da receita é disponibilizada para o usuário, de forma que ele consiga visualizar como será apresentada aos usuários.

Figura 37 - Wireframe de criação de receita parte 2

CRIAÇÃO DE RECEITA 2



Fonte: A autora (2021)

Após enviada, a receita passará por uma validação do sistema e estará disponível na tela de perfil do usuário, em “minhas receitas”, com a tag “aguardando aprovação”. A funcionalidade descrita pode ser observada na Figura 38.

Figura 38 - Wireframe criação de receita parte 3

CRIAÇÃO DE RECEITA 3

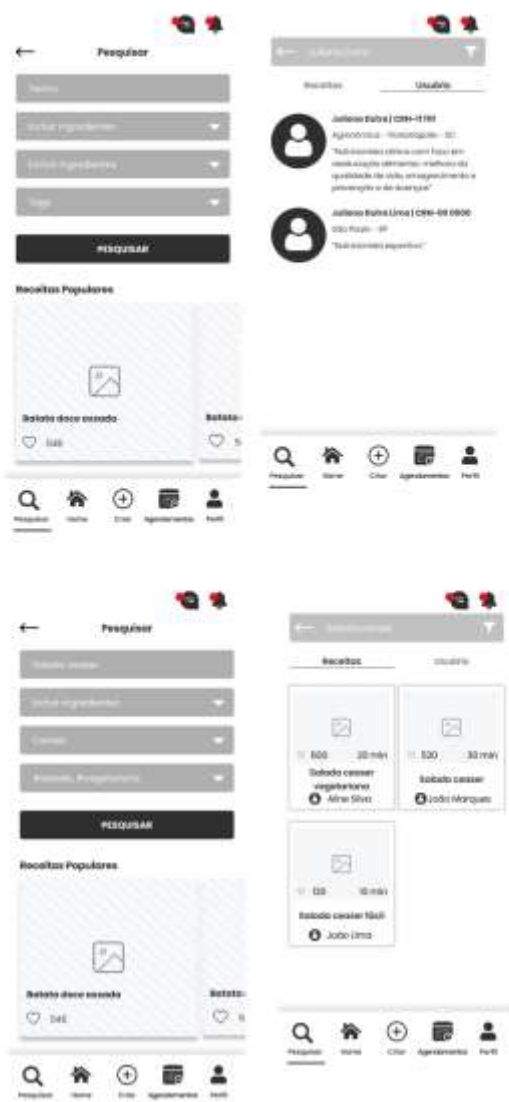


Fonte: A autora (2021)

A funcionalidade “pesquisar” - Figura 39 - permite a busca de dois tipos de conteúdo: perfis - seja nutricionistas ou entusiastas - ou receitas, e o usuário pode navegar pelas duas abas após fazer a pesquisa. O campo “termo” é o único em comum entre os dois tipos de conteúdo, enquanto “incluir alimentos”, “excluir alimentos” e “tags” pertencem apenas às receitas. A opção de incluir ou excluir alimentos serve para uma maior filtragem de receitas e também agilidade de busca, visto que o usuário não perde tempo analisando receitas que não são do seu interesse.

Figura 39 - Wireframe de pesquisar e filtrar

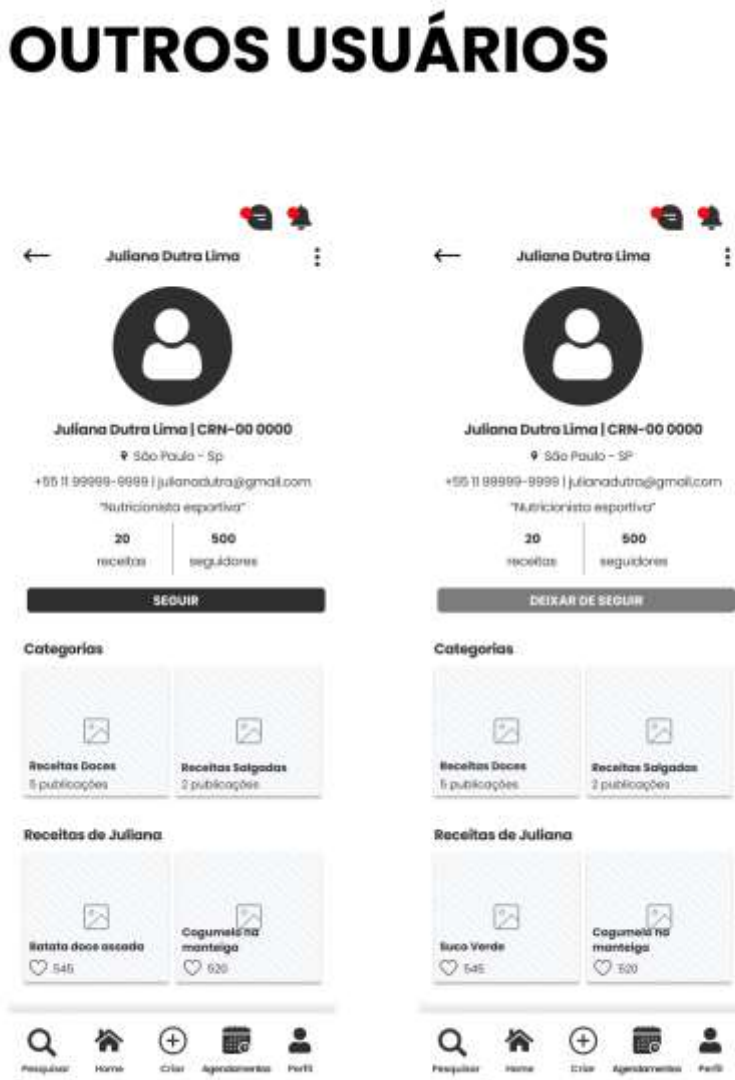
PESQUISAR E FILTRAR



Fonte: A autora (2021)

A visualização do perfil de outros usuários - Figura 40 - é semelhante à do perfil pessoal, porém sem a opção de edição de informações e com a possibilidade de seguir ou deixar de seguir aquele usuário

Figura 40 - Wireframe de outros usuários



Fonte: A autora (2021)

A receita possui duas formas de visualização. A primeira é uma visão geral - Figura 41 -, em que o “passo a passo” é mostrado em conjunto com todo o restante das informações.

Figura 41 – Wireframe visualização da receita 1

VISUALIZAÇÃO RECEITA 1

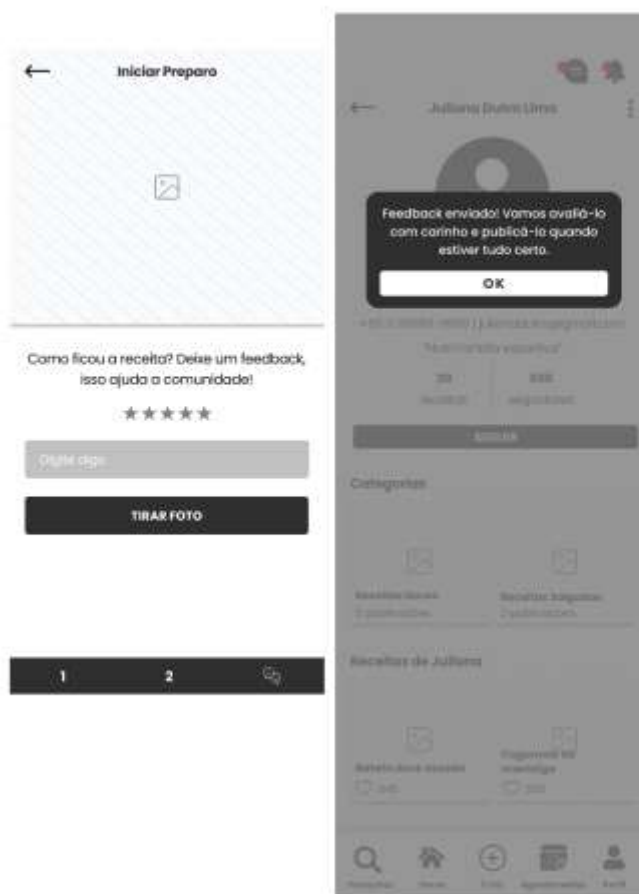


Fonte: A autora

Já o “iniciar preparo” - Figura 42 -, é voltado para aqueles usuários que querem iniciar a preparação da receita naquele momento, de forma que cada passo é mostrado separadamente, assim como os ingredientes e utensílios.

Figura 42 - Wireframe de visualização da receita 2

VISUALIZAÇÃO RECEITA 2

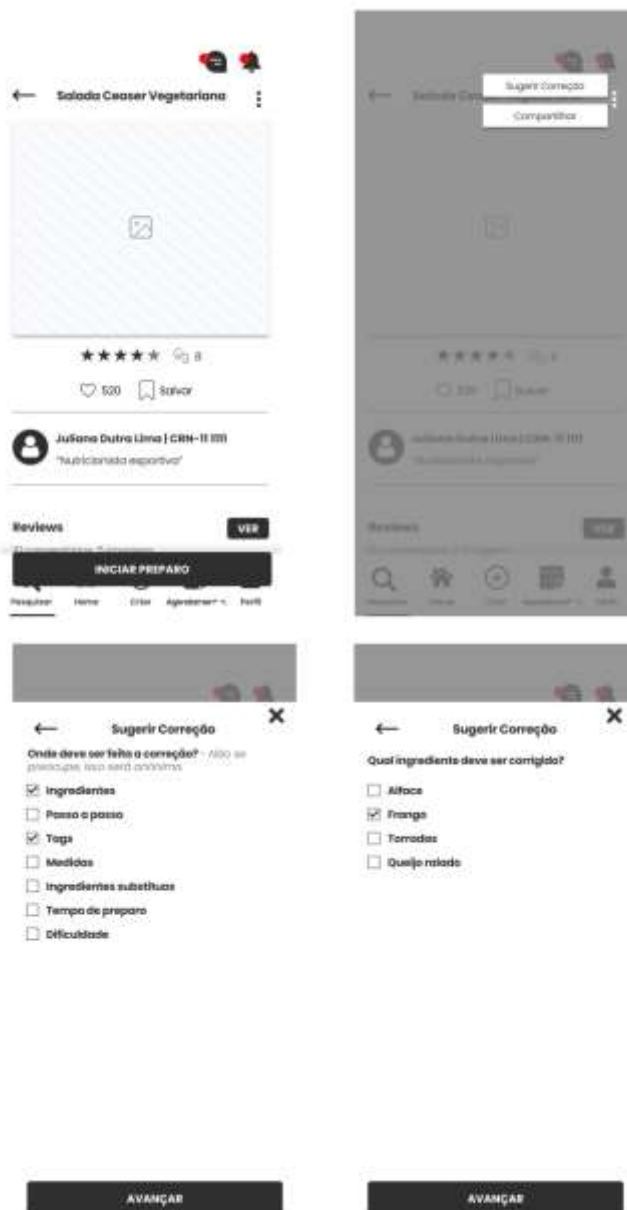


Fonte: A autora (2021)

A sugestão de correção em receitas - Figura 43 e 44 - serve para que o aplicativo mantenha as informações sempre verdadeiras e confiáveis. Dessa forma, cada profissional da nutrição tem a responsabilidade de verificar não só as suas receitas, como as de seus colegas também. Essa funcionalidade foi disponível apenas para os profissionais, e passa por uma validação antes de notificar o autor da receita.

Figura 43 - Wireframe de sugestão de correção parte 1

SUGESTÃO DE CORREÇÃO 1



Fonte: A autora (2021)

Figura 44 - Wireframe de sugestão de correção 2

SUGESTÃO DE CORREÇÃO 2



Fonte: A autora (2021)

Por fim, as notificações - Figura 45 - servem para alertar o usuário de novas interações, aprovações e solicitações.

Figura 45 - Wireframe de notificação

NOTIFICAÇÃO



Fonte: A autora (2021)

4.3 Teste de Usabilidade com *Wireframes*

O teste de usabilidade nesse momento do projeto tem o objetivo de validar os *wireframes* desenvolvidos, além de descobrir problemas e pontos de melhoria.

Foi desenvolvido um protótipo navegável para a realização do teste na plataforma Figma. Três testes foram realizados com o público-alvo do aplicativo - profissionais ou estudantes de nutrição -, um com uma estudante de nutrição e um teste piloto. Os participantes deveriam realizar três cenários que abrangem os principais requisitos do projeto:

- Cenário 1: você está há 1 mês no aplicativo e já conquistou vários pacientes por ali! Para gerar mais conteúdo, gostaria de compartilhar uma receita de patê de atum com seus seguidores.
[Tarefa: Compartilhar uma receita.]
- Cenário 2: navegando na tela inicial, a receita “Salada Ceaser” te chamou atenção e você quis colocá-la em prática. Porém, encontrou uma incoerência, já que havia a *tag* “vegetariana” e um dos ingredientes era frango. Então você gostaria de sugerir uma correção para o autor da receita.
[Tarefa: Sugerir a correção da *tag* “vegetariana” da receita “Salada Ceaser”.]
- Cenário 3: Clara Medeiros encontrou seu perfil por conta de uma receita deliciosa que você postou, e entrou em contato interessada em marcar uma consulta. Você gostaria de aceitar a consulta de Clara, ver com ela o melhor dia e horário para agendamento, e agendar.
[Tarefa: Aceitar a consulta da Clara Medeiros, perguntar qual dia e horário do agendamento e agendar a consulta.]

Teste 1 - Piloto:

O teste foi realizado pela plataforma Google Meet, onde o usuário abriu o protótipo via link do Figma e compartilhou sua tela. O participante é um homem de 30 anos, assistente em administração.

No primeiro cenário foi observado um atraso no fluxo. Após o preenchimento dos campos, sua identificação sumia, fazendo com que o usuário tivesse que voltar uma tela para reconhecê-lo. Para evitar que o usuário tivesse que retornar à tela anterior para identificar um campo, foram adicionados *floating labels*⁹, conforme mostra a Figura 46.

Figura 46 - Inclusão de *floating labels*

ALTERAÇÃO - INCLUSÃO DE IDENTIFICAÇÃO NOS CAMPOS

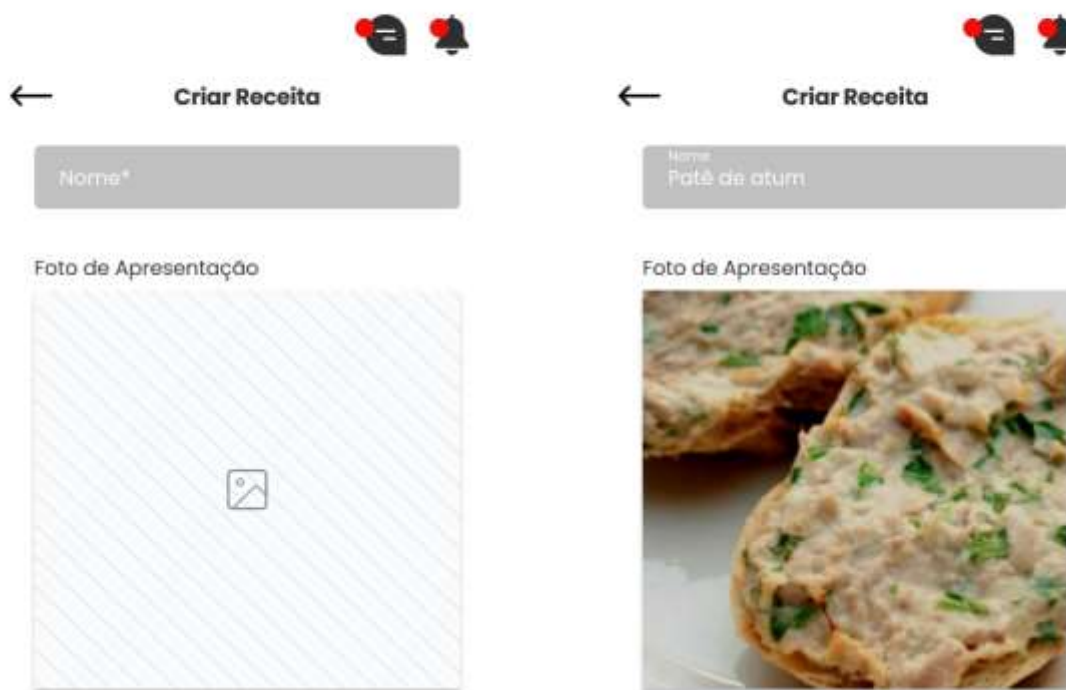


Fonte: A autora (2021)

Os campos para upload de imagens também foram um problema, visto que o participante não identificou a diferença do mesmo preenchido ou não. Para que seja notável a atualização do formulário com o upload de uma foto, foram adicionadas imagens reais para a representação da receita, conforme mostra a Figura 47.

⁹ Campos que, quando preenchidos, exibem o texto de identificação flutuando.
<<https://material.io/develop/web/supporting/floating-label>> Acessado em 22/06/2021.

Figura 47 - Inclusão de imagens em campos preenchidos

ALTERAÇÃO - INCLUSÃO DE IMAGENS

Fonte: A autora (2021)

O segundo cenário foi alcançado com sucesso sem grandes dificuldades. Já o cenário três apresentou redirecionamentos errados de tela, que inutilizariam os próximos testes. Isso foi facilmente corrigido na parte de interações do Figma. Além disso, o texto foi alterado para um melhor entendimento da tarefa, trocando *“aceitar e agendar a consulta da Clara Medeiros.”* para *“aceitar a consulta da Clara Medeiros, perguntar qual dia e horário do agendamento e agendar a consulta.”*

Teste 2:

O segundo teste foi realizado presencialmente por meio do smartphone da usuária, a qual acessou o link do protótipo via Figma. A participante tem 25 anos e atua como nutricionista há dois anos e meio.

O primeiro cenário foi realizado sem nenhum empecilho ou dificuldades. Porém, a usuária sugeriu que para um melhor entendimento do formulário, fossem adicionados o número de passos além do título da página “*criar receita*”, considerando que é um formulário extenso composto por quatro telas.

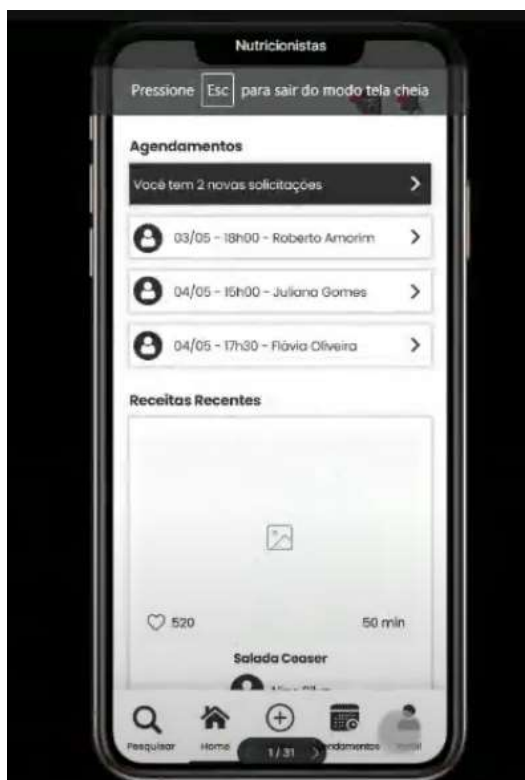
O segundo cenário foi realizado e concluído rapidamente, assim como o terceiro.

Teste 3:

O teste foi realizado pela plataforma Google Meet, onde o usuário abriu o protótipo via link do Figma e compartilhou sua tela. A participante tem 24 anos e é graduanda de nutrição da 8ª fase.

Durante o primeiro cenário, além de problemas de conexão com a internet, a participante teve dificuldades de iniciá-lo por conta do estranhamento com a plataforma Figma e também por não encontrar o botão “criar”, que estava coberto pelo número do *frame* como mostra a Figura 48.

Figura 48 - Captura de tela durante o teste de usabilidade com *wireframe*



Fonte: A autora (2021)

Já no formulário, a tarefa seguiu o fluxo normalmente e conseguiu ser finalizada sem novas dificuldades. No final, a participante sugeriu que o botão “criar” ficasse no menu superior, da mesma forma que o aplicativo Instagram.

O segundo cenário foi finalizado com agilidade e sem nenhuma dificuldade, assim como o terceiro. Contudo, a participante fez uma ressalva no final do cenário 3 para deixar a mensagem de “*solicitação enviada*” com mais destaque, já que a mesma passou despercebida num primeiro momento, como mostra a Figura 49.

Figura 49 - Texto com pouco destaque relatado durante o teste de usabilidade



Fonte: A autora (2021)

Teste 4:

Assim como o anterior, o teste foi realizado pela plataforma Google Meet. A participante tem 25 anos e atua como nutricionista há 1 mês.

O primeiro cenário foi completado sem nenhuma dificuldade.

O segundo também foi alcançado, porém com a ressalva de que pergunta *“qual tag deve ser corrigida?”* tinha pouco destaque na tela, como mostra a Figura 50.

Figura 50 - Texto com pouco destaque relatado durante o teste de usabilidade 2



Fonte: A autora (2021)

Além do mais, a participante comentou que se alguma receita tivesse um erro, ela tentaria entrar em contato direto com o autor ao invés de buscar a opção de *“sugerir correção”*, e que para isso acontecer, seria interessante que o aplicativo fizesse uma introdução com as funcionalidades existentes.

O terceiro cenário foi finalizado com rapidez ao agendar a consulta, porém a mensagem de confirmação *“você enviou uma solicitação”* passou despercebida pela participante. Mesmo assim, isso não afetou a conclusão do cenário, visto que era a parte final dele, mas serviu como um ponto de aprimoramento. Além disso, a participante sugeriu que tivesse a possibilidade do redirecionamento da conversa para o aplicativo WhatsApp.

Teste 5:

Assim como o anterior, o teste foi realizado pela plataforma Google Meet. A participante tem 24 anos e atua como nutricionista há 3 anos.

A tarefa 1 foi completada sem dificuldades. Entretanto, a participante sugeriu como aprimoramento a inserção de informações nutricionais da receita.

As últimas tarefas foram finalizadas de forma rápida e direta.

Considerações gerais sobre o teste:

Com o teste de usabilidade foi possível validar que o fluxo da plataforma funciona, e também trazer algumas melhorias. De forma geral, os resultados foram positivos e as tarefas facilmente concluídas, podendo analisar caso a caso com a média de tempo de cada uma, como mostra o Quadro 8. Desta forma, foram necessárias apenas pequenas mudanças para um melhor aproveitamento da ferramenta.

Quadro 8 - Tempo para realização dos cenários do teste de usabilidade 1

	Teste 1	Teste 2	Teste 3	Teste 4	Tempo médio
Cenário 1	1min50s	3min22s	2min08s	2min12s	2min22s
Cenário 2	55s	52s	51s	1min31s	1min02
Cenário 3	46s	40s	42s	1min36s	1min10s
Tempo total	3min31s	4min54s	3min41s	5min19	4min21s

Fonte: A autora (2021)

Assim, a partir dos resultados dos testes de usabilidade, destaca-se os principais pontos que devem ser aprimorados no projeto:

- Incluir número de passos no formulário de “criar receita”;
- Dar mais destaque para a mensagem de confirmação, ao enviar uma solicitação de horário para um possível paciente;

- Dar mais destaque para as perguntas relacionadas a sugestão de correção em uma receita;
- Incluir uma introdução com as funcionalidades do aplicativo na primeira vez que um usuário acessar;
- Estudar a possibilidade de haver um redirecionamento do chat do aplicativo para o Whatsapp;
- Estudar a possibilidade de incluir uma base de dados de alimentos para trazer informações nutricionais de cada receita.

4.4 Design Visual

Conceitos:

Para a definição do design visual, o primeiro passo foi a decisão dos conceitos do aplicativo, os quais representaram toda sua essência e, portanto, deveriam estar visíveis na interface. Levou-se em consideração desde as pesquisas até as características do público-alvo do projeto, bem como a definição da persona. Apesar do enfoque do projeto ser na interface dos nutricionistas, foram definidos conceitos que abrangessem os dois públicos distintos do aplicativo.

Os conceitos adotados para o projeto foram: atrativo, saudável, confiável e facilitador.

Atrativo:

“O que chama a atenção ou tem capacidade de atrair e encantar”.

O conceito “atrativo” reflete o desejo dos nutricionistas de conquistar novos pacientes por meio de receitas atrativas, e também do entusiasta de colocá-las em prática. Além disso, ao pensar no conceito “gastronomia”, pensamos num prato que nos instiga e apetece. Na Figura 50 é possível visualizar o painel visual do conceito.

Figura 51 - Painel visual de “Atrativo”



Fonte: A autora (2021)

Saudável:

“Que satisfaz a uma necessidade ou melhora uma situação”.

O profissional mais indicado para orientar uma alimentação saudável – intuito do Entusiasta com o aplicativo – é o nutricionista. Dessa forma, todos os usuários presentes no aplicativo atuam para uma vida mais saudável, seja de forma a proporcionar ou buscar. Na Figura 52 é possível visualizar o painel visual do conceito.

Figura 52 - Painel visual de “Saudável”



Fonte: A autora (2021)

Confiável:

“Em que se consegue estar tranquilo sobre; diz-se daquilo que sustenta ou oferece segurança a (alguma coisa)”.

O conceito “confiável” remete a capacidade do Nutricionista de inserir informações confiáveis a respeito da alimentação saudável no aplicativo, e também do Entusiasta de consumi-las. Na Figura 53 é possível visualizar o painel visual do conceito.

Figura 53 - Painel visual de “Confiável”



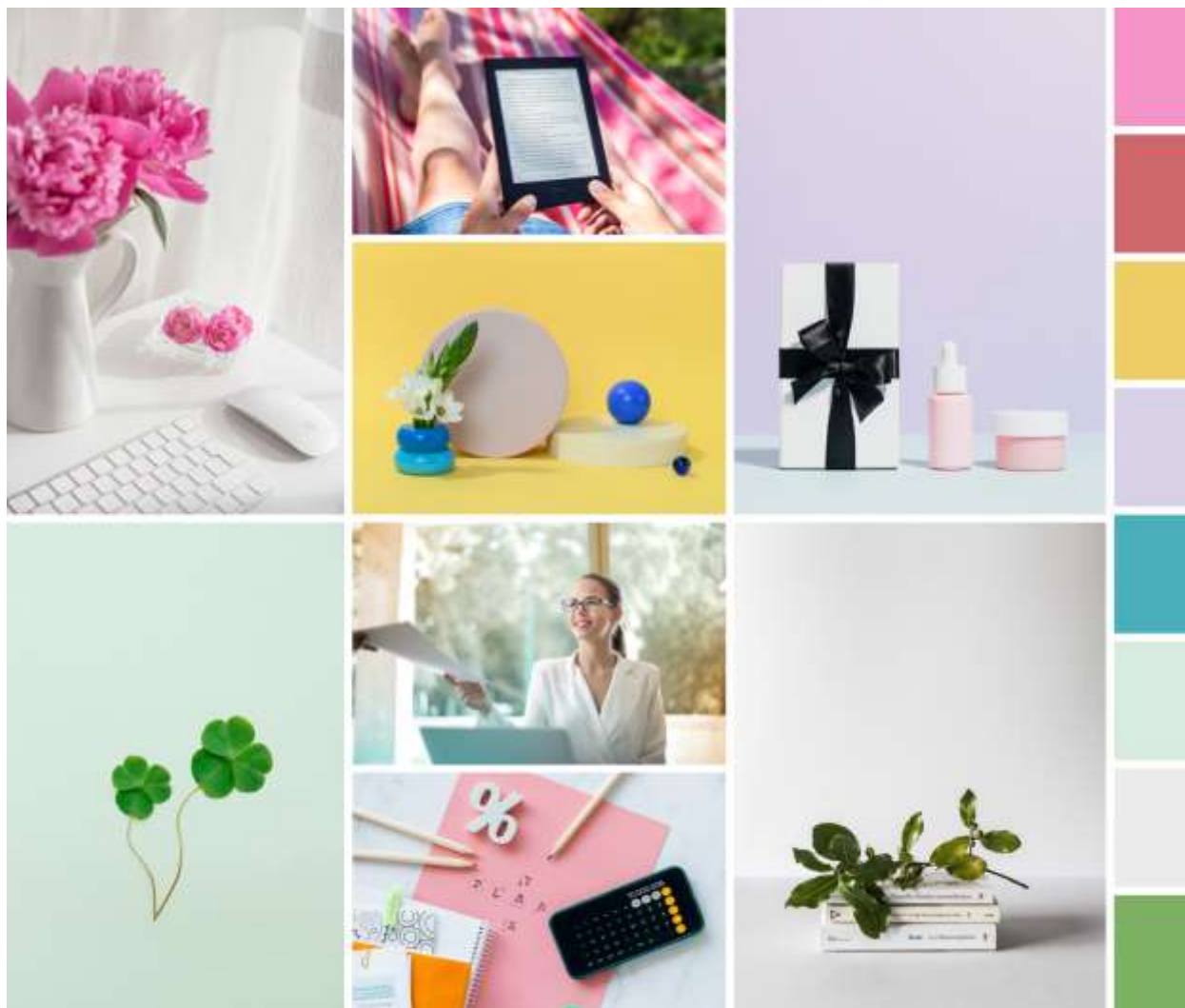
Fonte: A autora (2021)

Facilitador:

“Característica daquele que torna as coisas mais fáceis; que facilita.”

“Facilitador” vêm para sanar algumas queixas feitas pelos nutricionistas durante a entrevista, de que os aplicativos utilizados para o marketing pessoal certas vezes geram incompreensão. Além disso, o aplicativo busca facilitar a vida do entusiasta oferecendo de forma prática receitas saudáveis. Na Figura 54 é possível visualizar o painel visual do conceito.

Figura 54 - Painel visual de “Facilitador”



Fonte: A autora (2021)

Considerações sobre o resultado dos painéis:

A partir os painéis visuais, foi possível traçar algumas semelhanças e padrões dos conceitos em relação às suas cores e formas, os quais foram representados no Quadro 9.

Quadro 9 - Considerações gerais dos painéis visuais

CONCEITO	CORES	FORMAS
Atrativo	Quentes e escuras	Orgânicas, que remetem a

		curvas, e também pontudas.
Saudável	Grande variedade de cores, saturadas e vivas.	Formas naturais, suaves, com fluxo e orgânicas.
Confiável	Cores pastéis e suaves, com baixa saturação.	Curvas e orgânicas, dando a ideia de fechamento.
Facilitador	Cores suaves e claras.	Poucos elementos, remetendo ao minimalismo.

Tipografia:

A escolha da tipografia partiu do escopo do Google Fonts¹⁰, por não possuir restrições complexas de licenciamento e também por ter popularidade no segmento da web. Dessa forma, duas tipografias foram selecionadas de acordo com os conceitos e requisitos do projeto: Nunito¹¹ e Poppins¹². Para a decisão final, as fontes foram testadas num protótipo - Figura 55 - a fim de criar uma mancha gráfica e, posteriormente, validadas pela Matriz de Seleção - Figura 56 -, que tem como objetivo orientar o processo de decisão da tipografia a partir de pontuações por critério e peso (MEÜRER, 2017).

¹⁰ <https://fonts.google.com/> Acessado em 20/07/2021

¹¹ <https://fonts.google.com/specimen/Nunito> Acessado em 20/07/2021.

¹² <https://fonts.google.com/specimen/Poppins> Acessado em 20/07/2021.

Figura 55 - Mancha gráfica das tipografias



Fonte: A autora (2021)

Figura 56 - Matriz de Seleção tipográfica

	Aspectos Formais e Funcionais		Aspectos Conceituais		Aspectos Técnicos		Aspectos Econômicos e Legais		RESULTADO
	LEGIBILIDADE	VARIAÇÕES e RECURSOS	HISTÓRIA e CULTURA	EXPRESSÃO	QUALIDADE	SUPORTE	LICENCIAMENTO	INVESTIMENTO	
atribuir pesos	5	5	0	2	3	3	0	0	
Avaliação									
Nunito	4	5		5	4	3			75
Poppins	3	5		5	5	4			77
Notas: Atribua um peso para cada critério de acordo com sua relevância para o projeto de 0 (nenhum critério) a 5 (muito importante para o projeto)									
Avaliação: Atribua uma nota para cada fonte para definir o quanto ela atende ou não a cada critério de 0 (não atende) a 5 (atende completamente)									

Fonte: (MEÜRER, 2017)

Nos critérios de qualidade e suporte, a Nunito recebeu menor pontuação, por possuir pontos de distorção, *kerning* inadequado – fica visível na junção de dois “t’s” – e por possuir baixa legibilidade dependendo do tamanho da fonte. Portanto a Poppins foi a escolhida para realização do projeto.

Naming:

Ao iniciar o projeto a autora já tinha um nome em mente, Nutrir. Além de fazer referência ao público das nutricionistas, o verbo nutrir vai além do seu significado literal, em que nutrir-se de algo significa manter esse algo vivo em si. Dessa forma, a nutrição não engloba apenas alimentação saudável, e sim o bem-estar de maneira geral.

Logo e paleta cromática:

Para a construção do logo - Figura 57 -, formas orgânicas foram utilizadas representando os conceitos da marca, que em conjunto com o garfo fazem referências a um prato de alimento de forma lúdica. A fonte escolhida para o logotipo foi a Maxwell, com cantos arredondados, linhas retas, e um visual limpo, unindo os quatro conceitos da marca em suas características.

Figura 57 - Logo



Fonte: A autora (2021)

A paleta cromática escolhida - Figura 58 - têm como origem os painéis visuais em conjunto com a temática do aplicativo, alimentação saudável. Percebeu-se formar dois grupos com os quatro conceitos, em que “confiável” e “facilitador” remetem às cores pastéis e claras, enquanto “atrativo” e “saudável” às cores escuras, saturadas e vibrantes. Assim, a paleta foi definida pensando na junção de todos os grupos.

Figura 58 - Paleta cromática



Fonte: A autora

O verde representa o conceito “saudável” e é a cor da natureza, portanto, remete a alimentos naturais, bem-estar e segurança. Além disso, está presente no Conselho Federal de Nutricionistas, público-alvo do aplicativo.

O laranja remete ao conceito “atraente”, representando as cores quentes, mas de forma não tão agressiva. Ele em conjunto com o verde, dentro do tema alimentação, representa a mistura de temperos e diversidade de alimentos ricos nutricionalmente.

Por último, o verde pastel representa o outro grupo de conceitos, “confiável” e “facilitador”. É acolhedor e faz um bom contraste com as cores anteriores, que são destaque.

CAPÍTULO 5 - ETAPA AVALIAR

A última etapa tem o objetivo de validar os resultados do projeto e, se necessário, fazer refinamentos. Para sua execução, foram realizados testes de usabilidade com as telas finais do aplicativo.

5.1 Teste de Usabilidade Final.

Assim como os *wireframes*, o protótipo navegável também foi realizado pela plataforma Figma¹³. Foram realizados dois testes com o público-alvo do aplicativo - profissionais de nutrição -, e um com uma estudante de nutrição nas fases finais do curso. Os participantes deveriam realizar três cenários que abrangem os principais requisitos do projeto:

- Cenário 1: a falta de criatividade bateu na hora de montar um plano alimentar, e você quer usar o aplicativo Nutrir para se inspirar! Você gostaria de incluir uma refeição para uma paciente que faz questão de comer peixe e tem intolerância à lactose.

¹³ Disponível em

<<https://www.figma.com/proto/y9Xa4whbTNQlr5dhV3TgSL/Nutricionistas?node-id=729%3A26640&scaling=scale-down&page-id=403%3A25727&starting-point-node-id=729%3A26640>> Acessado em 22/06/2021.

[Tarefa: Buscar receitas com peixe para uma pessoa com intolerância à lactose.]

- Cenário 2: seu paciente do dia 14 de agosto pediu para remarcar a consulta. Você gostaria de reagendá-lo, de acordo com o melhor dia e horário que ele solicitou via chat.

[Tarefa: Reagendar a consulta do paciente do dia 14 de agosto, de acordo com o melhor dia e horário falado via *chat*.]

- Cenário 3: sua receita de bolo de cacau já faz bastante sucesso em seu perfil, mas você descobriu como deixar ela ainda melhor: colocar 2 colheres de café de fermento no momento de bater os ingredientes no liquidificador. Então, você quer adicionar essa nova informação na sua receita

[Tarefa: Em sua receita “Bolo de Cacau”, adicionar a informação de incluir 2 colheres de café de fermento no momento de bater os ingredientes no liquidificador.]

Todos os testes foram realizados pela plataforma Google Meet, onde o usuário abriu o protótipo via link do Figma e compartilhou sua tela.

Teste 1:

A participante atua como nutricionista há dois anos e meio e tem 25 anos.

No primeiro cenário, a participante optou por um fluxo diferente do previsto - “ver últimas receitas” ao invés de “pesquisar” -, porém rapidamente reparou que era um engano e conseguiu finalizar o teste sem problemas. Como o primeiro caminho fazia sentido, foi considerado incluir um filtro de pesquisa na seção “ver todas últimas receitas”.

O segundo e terceiro cenários foram realizados sem empecilhos.

Teste 2:

A participante tem 24 anos e é graduanda de nutrição da 8ª fase.

Durante o primeiro cenário, ao invés de fazer a filtragem pelo campo “inclusão de alimentos”, a participante tentou preencher o campo “termo”. O que não estaria errado, mas a tela referente a esse cenário não foi feita. Após algumas tentativas, preencheu os campos planejados e finalizou a tarefa.

No segundo cenário, a participante tentou acessar a funcionalidade esperada pelo “chat” ao invés de “consultas”, entretanto essa tela não havia sido executada. Em todo caso, o caminho não estaria errado, apesar de mais longo. Após a tentativa sem sucesso, encontrou o fluxo esperado e concluiu a tarefa.

O último cenário foi o que mais apresentou dificuldades para a participante. O esperado era que a usuária adicionasse o fermento na terceira etapa do formulário - ingredientes -, e na quarta etapa - passo a passo com os devidos ingredientes -. Porém, a participante achou que tudo deveria ser feito em uma única etapa do formulário. Após algumas tentativas falhas de incluir a informação na terceira etapa, a participante avançou no formulário e conseguiu finalizar a tarefa. Quando questionada sobre como melhorar essa tela, a participante sugeriu que cada etapa tivesse um título.

Teste 3:

A participante tem 25 anos e atua como nutricionista há 3 anos.

O primeiro cenário gerou dúvidas em relação ao roteiro, mas não em relação a usabilidade, sendo concluído apenas com a ressalva de que o botão “ok” possuía pouco destaque - Figura 56 -. O segundo teste foi finalizado sem nenhuma dificuldade.

Na terceira tarefa, houve a mesma dificuldade que a participante anterior: o que era para ser feito em duas etapas, foi feito em uma. A participante gastou algum tempo tentando entender a terceira etapa do formulário - ingredientes -, e adicionar a informação ali. Depois, seguiu o fluxo esperado e conseguiu concluir a tarefa sem nenhuma ajuda. Quando questionada sobre como melhorar, a participante disse que o formulário estava intuitivo e organizado e que, apesar de ter dificuldades com a tarefa, bastava errar uma vez para aprender numa próxima.

Após a finalização dos três cenários, a participante sugeriu que ao entrar no aplicativo, tivesse uma espécie de *onboarding* - telas de tutorial para o primeiro acesso ao aplicativo - para as funcionalidades mais complexas.

Considerações gerais sobre o teste:

O resultado dos testes, de forma geral, foi positivo, demonstrando que o fluxo estava claro e intuitivo, sendo necessário apenas pequenas alterações e inclusão de telas como caminhos alternativos. No Quadro 10 é possível observar com mais detalhes a duração de cada cenário com cada participante.

Quadro 10 - Tempo para realização dos cenários do teste de usabilidade 2

	Teste 1	Teste 2	Teste 3	Tempo médio
Cenário 1	1min05s	1min35s	3min25s	2min12s
Cenário 2	2min15s	1min	50s	1min36s
Cenário 3	1min55s	2min10s	3min15s	2min24s
Tempo total	5min15s	4min45s	7min30s	5min50s

Fonte: A autora (2021)

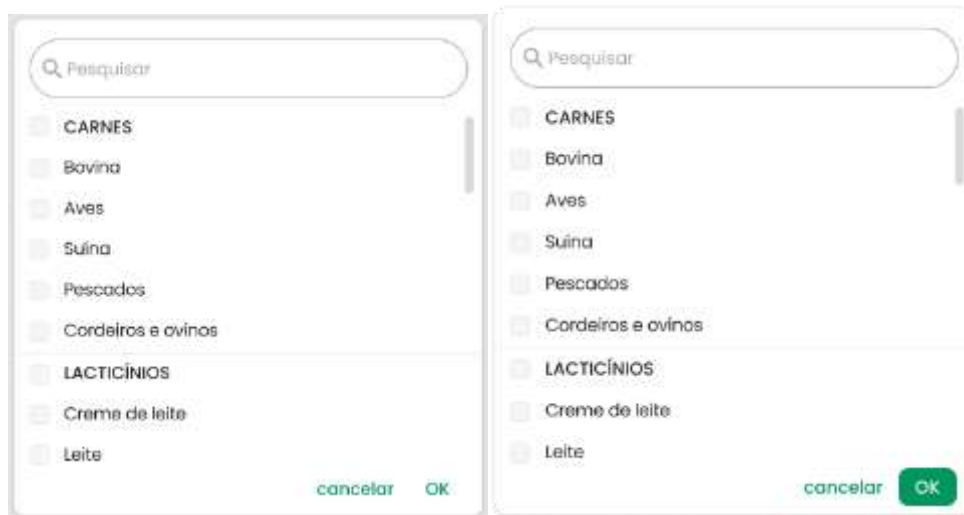
Assim, a partir dos resultados dos testes de usabilidade, destaca-se os principais pontos de melhoria:

- Ao filtrar uma informação, dar mais destaques aos botões “ok” e “cancelar”.
- Criação das telas de *onboarding* e *chat*.
- Dar instruções em telas mais complexas, como a de criar receita.

5.2 Ajustes e Telas Finais

Com base nos resultados obtidos a partir do teste de usabilidade, foram realizadas algumas mudanças no aplicativo. A começar pela Figura 59, em que o botão “ok” não tinha o contraste necessário para prender a atenção do usuário.

Figura 59 - Antes e depois - botão "ok"



Fonte: A autora (2021)

Além disso, a inclusão de textos de apoio na tela de criação de receita - Figura 60 -, tem como objetivo guiar o usuário e evitar confusões.

Figura 60 - Antes e depois do texto de apoio de Criar Receita



Fonte: A autora (2021)

Terminados os ajustes, os resultados finais das telas ¹⁴podem ser vistos nas figuras a seguir:

¹⁴ Disponível em:

<<https://www.figma.com/proto/y9Xa4whbTNOlr5dhV3TgSL/Nutricionistas?node-id=729%3A26640&scaling=scale-down&page-id=403%3A25727&starting-point-node-id=729%3A26640>> Acesso em 17/09/2021

Figura 61 - Onboarding

ONBOARDING

nutrir

Bem vindo ao Nutrir!

O aplicativo mais completo e confiável de receitas, onde elas são fornecidas pelo profissional que mais entende de alimentação saudável: os nutricionistas!

Pular ● ● ● ● ● →

Cadastre suas receitas e crie categorias personalizadas

De forma rápida e prática, você adiciona ingredientes e substitutos, inclui mais de um tipo de medida, cria grupo de receitas semelhantes... você é quem mandar!

Pular ● ● ● ● ● →

Encante novos pacientes

Você fica visível para todos os usuários do Nutrir, e eles podem solicitar um agendamento com você pelo próprio aplicativo!

Pular ● ● ● ● ● →

Inspire-se com novas receitas

Faltou criatividade na hora de montar um plano alimentar? Dê uma olhada nas receitas que nossa comunidade de nutricionistas oferece!

Pular ● ● ● ● ● →

Ajude a manter nossa plataforma confiável

Seja criterioso ao criar uma receita de um colega, se algo estiver errado, sugira uma correção, só assim podemos manter o aplicativo de receitas mais confiável!

Pular ● ● ● ● ● →

E vamos juntos distribuir conhecimento para um mundo mais saudável

... e gostoso!

● ● ● ● ● →

Fonte: A autora (2021)¹⁵

¹⁵ <https://www.figma.com/proto/y9Xa4whbTNOlr5dhV3TgSL/Nutricionistas?node-id=737%3A30034&scaling=min-zoom&page-id=736%3A26949&starting-point-node-id=741%3A26708&show-proto-sidebar=1>. Acessado em 01/09/2021

Figura 62 - 1º acesso, criar conta e login

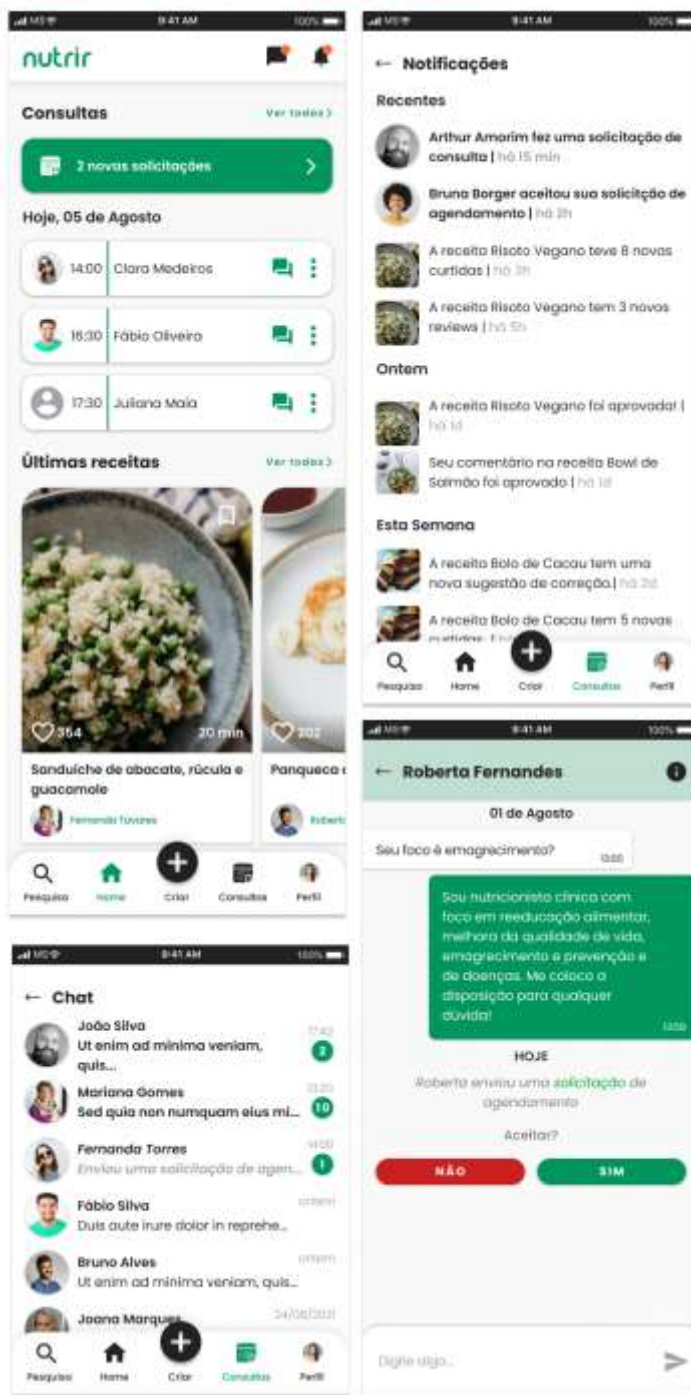
1º ACESSO, CRIAR CONTA E LOGIN

The figure displays four screenshots of the Nutrir mobile application interface, arranged in a 2x2 grid. The top-left screenshot shows the home screen with the Nutrir logo (a green circle containing a white fork and a green leaf) and the text "Bem vindo ao Nutrir!". Below the logo are two buttons: "Criar conta" (green) and "Login" (light green). The top-right screenshot is the "Criar conta" (Create account) screen, featuring a back arrow, the title "Criar conta", and several input fields: "Nome*" (with example "Ex: Maria Silva"), "Email*" (with example "Ex: mariasilva@gmail.com"), "Cidade*" (with example "Ex: São Paulo"), "Senha*" (with placeholder "Digite algo..."), "Confirmar senha*" (with placeholder "Digite algo..."), "Localização*" (with example "Ex: São Paulo" and a dropdown arrow), and "Telefone" (with example "Ex: (11) 00000-00"). At the bottom are "Cancelar" and "Criar conta" buttons, and a link "Já tem conta? Faça o login!". The bottom-left screenshot shows a confirmation dialog box with a green checkmark and the text "Cadastro enviado! Vamos validar seu CRN e avisamos pelo seu email quando estiver tudo certo!". Below the dialog are "Log" and "Login" buttons. The bottom-right screenshot is the "Login" screen, with the Nutrir logo at the top, followed by "Email" and "Senha" input fields (with the same example email as the registration screen), an "Esqueceu sua senha?" link, a "Login" button, and social media icons for Google and Facebook at the bottom. A link "Não tem conta? Cadastre-se!" is also present.

Fonte: A autora (2021)

Figura 63 - Home, notificações e chat

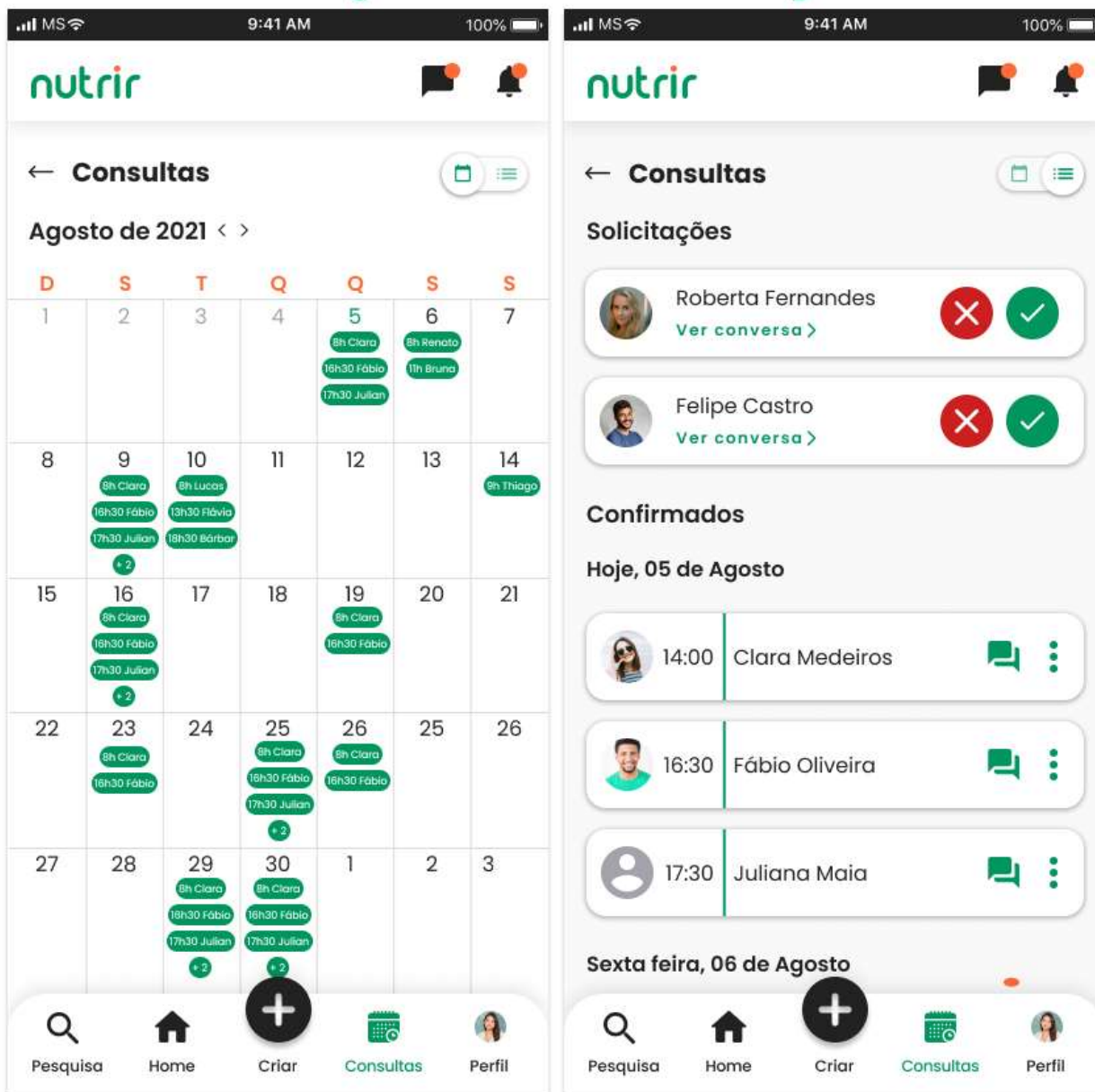
HOME, NOTIFICAÇÕES E CHAT



Fonte: A autora (2021)

Figura 64 - Consultas (agenda e lista)

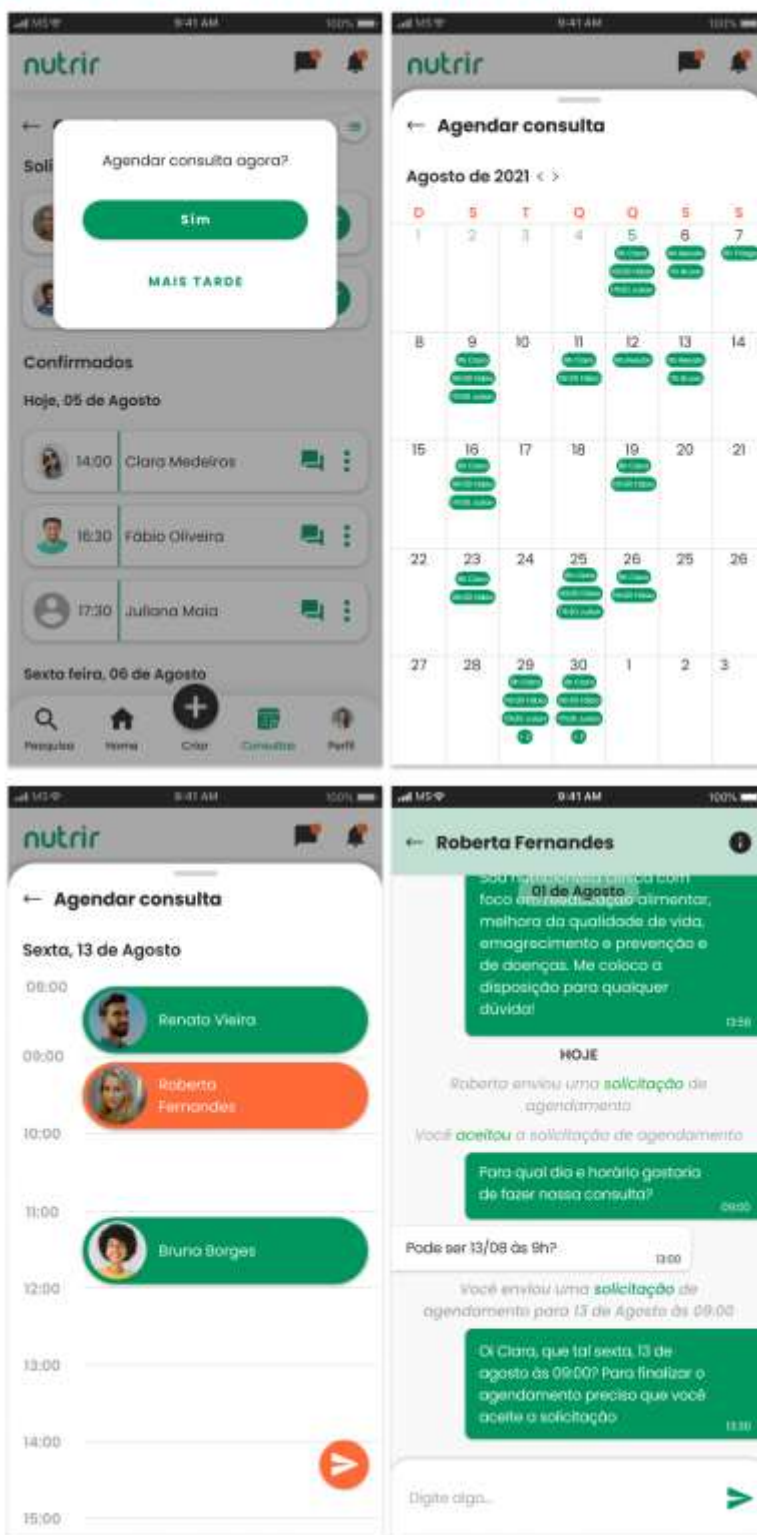
CONSULTAS (AGENDA E LISTA)



Fonte: A autora (2021)

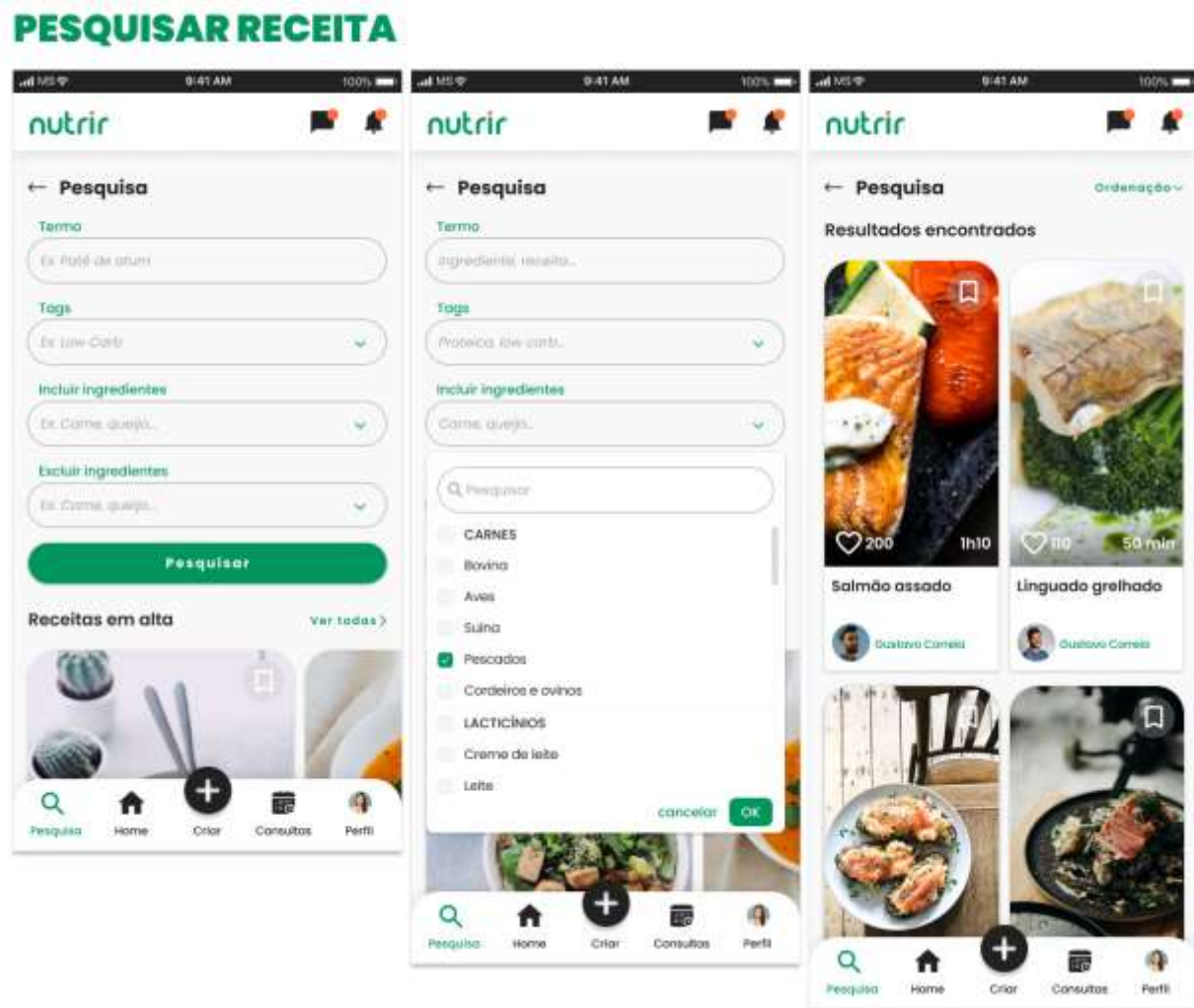
Figura 65 - Aceitar e agendar consulta

ACEITAR E AGENDAR CONSULTA



Fonte: A autora (2021)

Figura 66 - Pesquisar receita



Fonte: A autora (2021)

Figura 67 - Criar receita

CRIAR RECEITA

nutrir

← Criar receita

Nome*

Dois de cacau

Foto de apresentação*

Avançar

nutrir

← Criar receita

Dificuldade*

FÁCIL

Porções*

12

Tempo de preparo*

40 min

Tempo para cozinhar*

30 min

Tags

lanche, lanche, docas, sobremesa

Voltar Avançar

nutrir

← Criar receita

Porção: 12 porções. Cada porção contém 100 kcal e 10g de carboidrato.

Ingredientes*

Ovo

Quantidade*

1

Unidade*

colher de sopa

Quantidade*

10 g

Unidade*

g

+ Adicionar substituto

Ingredientes

Água em flocos

Quantidade*

1

Unidade*

colcha de café

Quantidade*

100

Unidade*

g

+ Adicionar substituto

+ Adicionar ingrediente

Voltar Avançar

nutrir

← Criar receita

Passo 1*

Preaqueça o forno a 230° C

Foto do passo 1

Faça upload de uma foto

Ingredientes utilizados

1 colher de sopa

+ Adicionar utensílio

Passo 2

Bata no liquidificador os ingredientes

Foto do passo 2

Ingredientes utilizados

1 ovo, açúcar demerara ou açúcar mascavo e 1/2 xícara de chá de cacau em pó

Unidade*

Liquidificador

+ Adicionar utensílio

+ Adicionar passo

Voltar Próximo

nutrir

Receita enviada! Vamos avisá-la com carinho e te avisamos quando estiver tudo certo.

Ok

+55 48 98888-9999 | fernandotava@igmail.com

"Nutricionista clínica com foco em reeducação alimentar, melhoria da qualidade de vida, emagrecimento e prevenção e de doenças"

30 receitas | 500 seguidores

Editar perfil

Categorias

Profil

Fonte: A autora (2021)

Figura 68 -Visualizar receita

VISUALIZAR RECEITA (PADRÃO E "COMEÇAR A COZINHAR")

The image shows a mobile application interface for a recipe. The main screen displays the recipe for 'Bolo de Cacau' (Chocolate Cake) by Fernando Tavares. It includes a list of ingredients, a difficulty level of 'fácil', and preparation time. A 'Começar a Cozinhar' button is visible. An overlay titled 'Começar a Cozinhar' shows a sequence of four steps: 1. 'Bata no liquidificador os ingredientes.' (Beat the ingredients in the blender). 2. 'Transfira a massa para uma forma untada com óleo e enfarinhada com cacau.' (Transfer the batter to an oiled and cocoa-dusted pan). 3. 'Leve ao forno por 30 min.' (Bake for 30 minutes). 4. 'Leve ao forno por 30 min.' (Bake for 30 minutes).

nutrir

← Bolo de Cacau

Bolo de Cacau

154

Fernando Tavares | CRN-11111
"Nutricionista clínica com foco em redução alimentar, melhora da qualidade de vida, emagrecimento e prevenção e de doenças"

Começar a cozinhar!

12 comentários, 504 imagens

Dificuldade: fácil

Tempo de preparo: 40 min

Tempo para assar: 30 min

Tags: lanches, lanches, doces, sobremesas

Ingredientes: 12 porções

- 3 ovos
- 2 xícaras de café/140g de aveia em flocos
- 1/2 xícara de café de açúcar demerara ou açúcar mascavo
- 1/2 xícara de chá/80g de cacau em pó
- 5 colheres de sopa de cacau em pó
- 1/2 xícara de café/35ml de óleo de coco
- 2 colheres de café de fermento

Utensílios:

- 1 liquidificador
- 1 forma

Passo 1/4
Preaqueça o forno a 210° C.

Passo 2/4

Bata no liquidificador os ingredientes.

Ingredientes: 3 ovos, 1/2 xícara de café de açúcar demerara ou açúcar mascavo e 1/2 xícara de chá de cacau em pó e fermento.

Utensílios: liquidificador.

Passo 3/4

Transfira a massa para uma forma untada com óleo e enfarinhada com cacau.

Ingredientes: 1/2 xícara de café/35ml de óleo de coco e 2 colheres de café de fermento.

Utensílios: Forma.

Passo 4/4

Leve ao forno por 30 min.

Começar a cozinhar

Começar a cozinhar

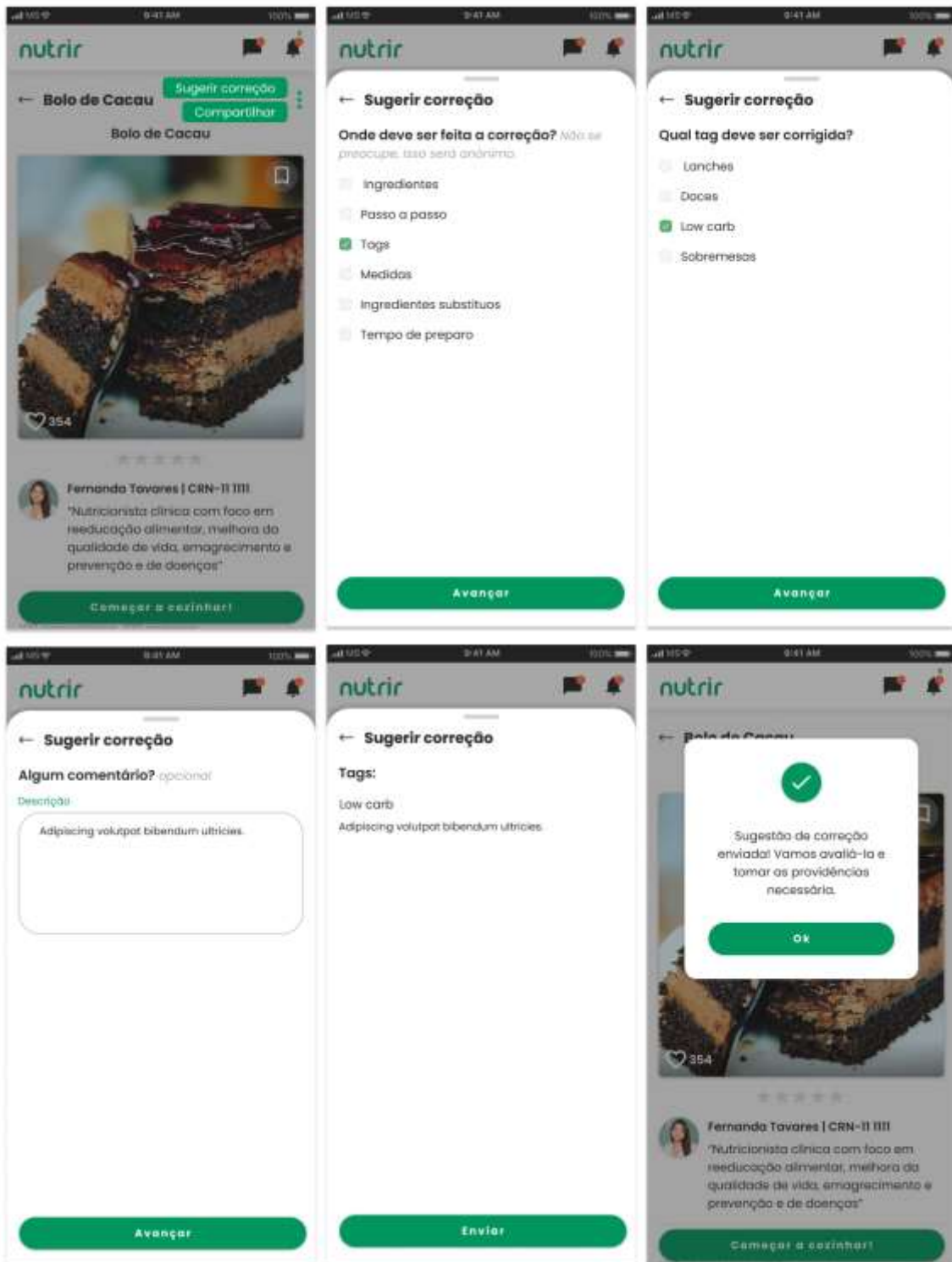
Começar a cozinhar

Começar a cozinhar

Fonte: A autora (2021)

Figura 69 - Sugerir correção

SUGERIR CORREÇÃO

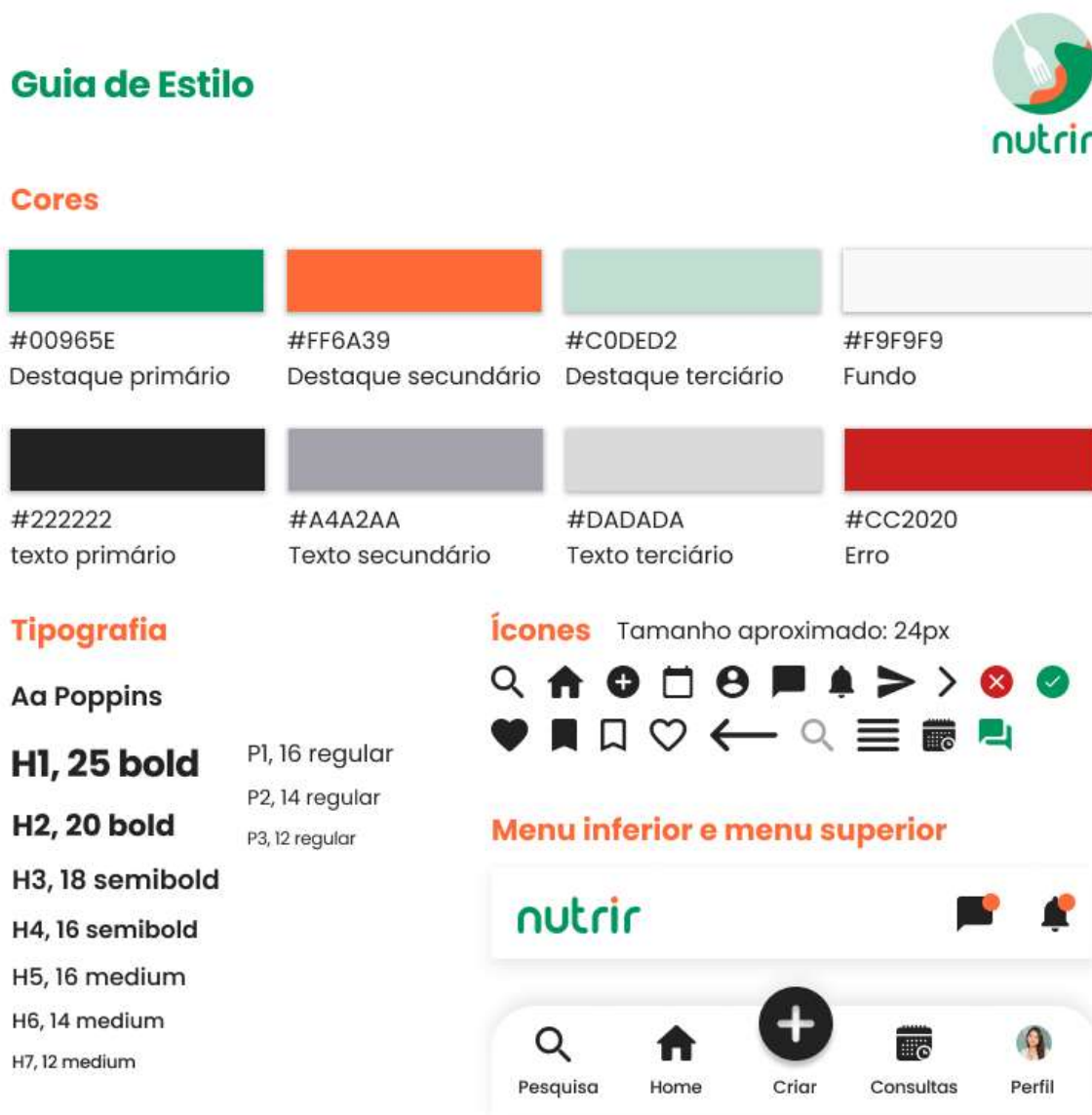


Fonte: A autora (2021)

5.3 Guia de Estilo

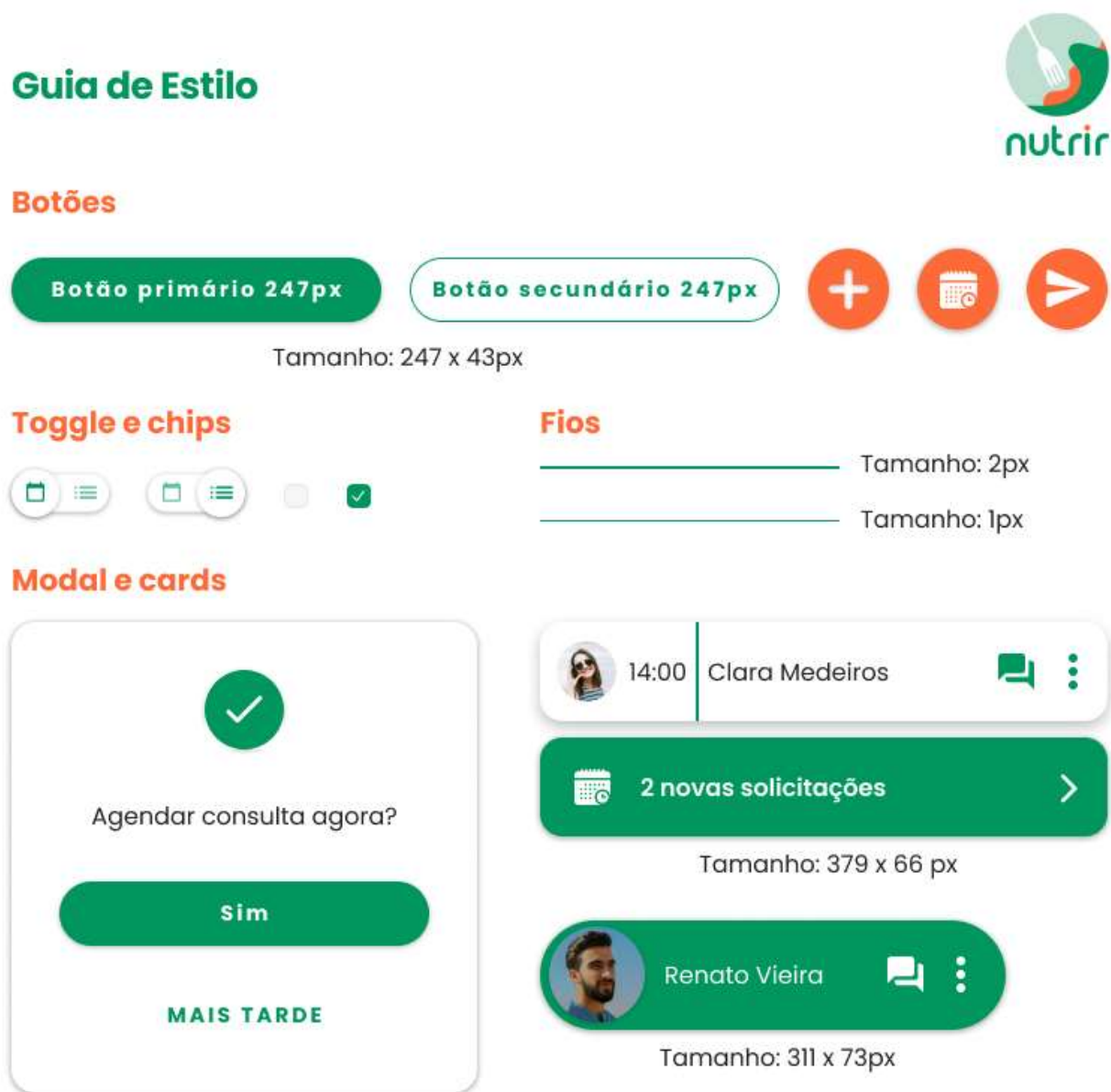
O guia de estilo tem como objetivo organizar os elementos de interação da interface, de forma a padronizá-los e facilitar a implementação. Ele pode ser visualizado nas Figuras 70 e 71.

Figura 70 - Guia de estilo parte 1



Fonte: A autora (2021)

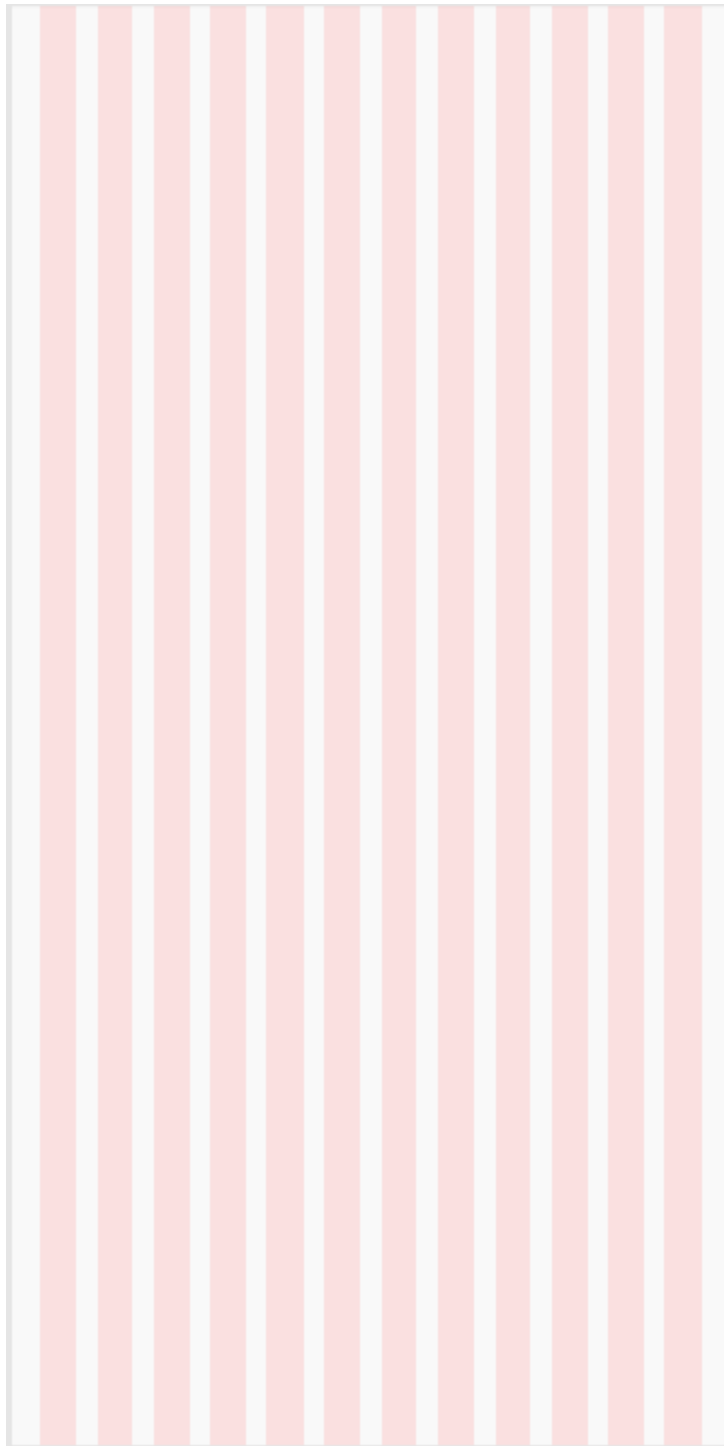
Figura 71 - Guia de estilo parte 1



Fonte: A autora (2021)

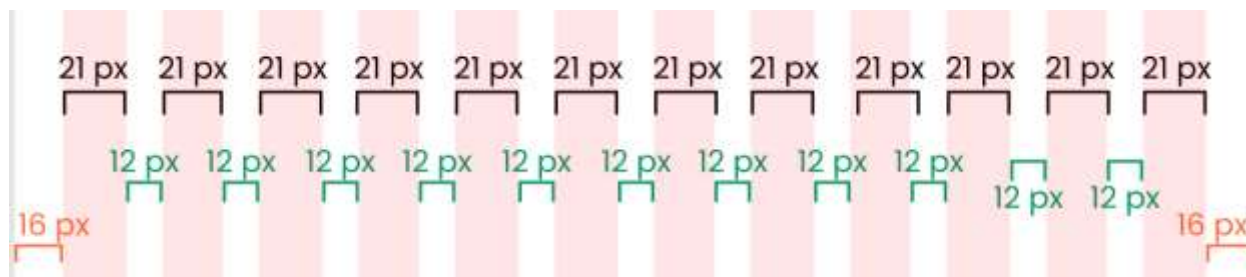
Com o intuito de deixar a plataforma mais fluida, foram utilizados grids, isto é, colunas que tem como objetivo alocar o conteúdo dentro de uma página, facilitando o ajuste de proporção de elementos e alinhamento. O grid utilizado foi de 12 colunas, com espaçamento entre si de 12px e margens laterais de 16px, como mostra as Figuras 72 e 73.

Figura 72 - Grid parte 1



Fonte: A autora (2021)

Figura 73 - Grid parte 2



Fonte: A autora (2021)

Conclusão

Este projeto teve como objetivo desenvolver o projeto de um aplicativo para compartilhamento de receitas fornecidas por nutricionistas, a fim de estimular pessoas a cozinhareem, com base em informações confiáveis, tendo em vista restrições alimentares e desejos individuais. Além disso, o projeto teve o propósito de mostrar a perspectiva do design de interfaces como construtor de uma solução.

A união da metodologia de Garret (2011) e o framework ICH desenvolvido por Cardoso (2012) guiaram o projeto para que fosse ágil e com foco no usuário, permitindo iterações em seu desenvolvimento evitando possíveis problemas. Dessa forma, foi realizado um projeto consistente e claro.

Um ponto fundamental do trabalho foi o contato próximo com o público-alvo do aplicativo - as nutricionistas -, que trouxeram sua visão de forma clara, gerando informações que guiaram o projeto do início ao fim. Percebeu-se também muito interesse da parte desse público para a real implementação do aplicativo.

Um detalhe interessante, foi a colaboração de programadores experientes, sinalizando a viabilidade de algumas funcionalidades do aplicativo. Além disso, minha familiaridade com a plataforma Figma contribuiu para que as telas fossem feitas de forma ágil, para isso é necessária a utilização das funcionalidades como componentização de elementos e criação de uma biblioteca de fontes e cores.

Todavia, o grande escopo do projeto se tornou uma fragilidade e gerou atrasos no processo. Até parte da etapa Materializar, a interface dos Entusiastas foi desenvolvida,

porém percebeu-se não haver tempo hábil para a conclusão das duas interfaces. Dessa forma, o tempo usado para os Entusiastas poderia ter sido revertido em mais estudos dos Nutricionistas

Quanto ao futuro do projeto, pretende-se buscar uma forma de implementação, mas para isso acontecer, torna-se necessário um estudo mais minucioso em relação a sua identidade visual e marca. Assim como, o desenvolvimento da interface dos Entusiastas e a geração de novas telas para a interface dos Nutricionistas.

Além disso, observa-se a oportunidade de realizar uma cobrança por consultas realizadas pelo aplicativo, de forma a incentivar o engajamento das nutricionistas por meio de receitas, e também gerar lucro para a equipe de desenvolvimento do aplicativo.

De forma geral, o resultado final do projeto foi positivo, assim como seu desenvolvimento.

REFERÊNCIAS:

ANNIE, App. The State of Mobile 2020 report. 2020. Disponível em: <https://www.appannie.com/en/go/state-of-mobile-2020/>. Acesso em: 12 ago. 2021.

BRASIL. INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Pesquisa de Orçamentos Familiares 2017-2018: avaliação nutricional da disponibilidade domiciliar de alimentos no Brasil. Rio de Janeiro, 2020. 65 p. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101704.pdf>. Acesso em: 1 out. 2020.

BRASIL. MINISTÉRIO DA SAÚDE. VIGITEL Brasil 2018 Vigilância de Fatores de Risco e Proteção para Doenças Crônicas por Inquérito Telefônico: estimativas sobre frequência e distribuição sociodemográfica de fatores de risco e proteção para doenças crônicas nas capitais dos 26 estados brasileiros e no Distrito Federal em 2018. Brasília: Ms/Cgdi, 2019a. 131 p. Disponível em: <http://portalarquivos2.saude.gov.br/images/pdf/2019/julho/25/vigitel-brasil-2018.pdf>. Acesso em: 1 out. 2020.

BRASIL. INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua: acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal – 2019b. Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101794_informativo.pdf. Acesso em: 12 ago. 2021.

BRASIL. MINISTÉRIO DA SAÚDE. Guia Alimentar para a População Brasileira. 2. ed. Brasília: Ms/Cgd, 2014. 158 p. Disponível em: https://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/guia_alimentar_populacao_brasileira_2e_d.pdf. Acesso em: 05 out. 2020.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Alimentação Saudável e Sustentável: técnico em alimentação escolar. Brasília, 2007. 92 p. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/alimet_saud.pdf. Acesso em: 16 abr. 2021.

BRASIL. Lei nº 8.080, de 19 de setembro de 1990. Dispõe sobre as condições para a promoção, proteção e recuperação da saúde, a organização e o funcionamento dos

serviços correspondentes e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8080.htm. Acesso em: 05 out. 2020.

CARDOSO, G. C.; MARTINS, I. L.; GONÇALVES, B. S. O Design Centrado no Usuário.

DAU, Gabriel. O Aumento Dos Gastos Em Aplicativos De Delivery Com A Pandemia. 2021. Rede Jornal Contábil. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/economia/2020/07/16/internas_economia,1167568/mobilis-gastos-com-aplicativos-de-delivery-crescem-103-de-janeiro-a.shtml.

Acesso em: 22 ago. 2021.

GARRET, Jesse James. The Elements of User Experience: User centered design for the web and beyond. Berkeley: New Riders, 2011.

Instagram faz 10 anos como uma das maiores redes sociais do mundo e de olho no TikTok... 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2020/10/06/instagram-faz-10-anos-como-uma-das-maiores-redes-sociais-do-mundo-e-de-olho-no-tiktok-para-nao-envelhecer.ghtml>. Acesso em: 05 jan. 2021.

Integrado ao Desenvolvimento Ágil de Software. In: CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE INTEGRAÇÃO DO DESIGN, ENGENHARIA E GESTÃO PARA A INOVAÇÃO, 2., 2012, Florianópolis. Anais... Florianópolis, 2012.

KITCHEN STORIES. Our Story. Disponível em: <https://www.kitchenstories.com/en/about-us>. Acesso em: 05 fev. 2021.

MEÜRER, Mary Vonni. Seleção tipográfica no contexto do design editorial: um modelo de apoio à tomada de decisão. 2017. 1 v. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Design, Florianópolis, 2017.

Organização Mundial da Saúde. Relatório Mundial da Saúde: saúde mental: nova concepção, nova esperança. Lisboa: Climpesi Editores, 2002. Disponível em: https://www.who.int/whr/2001/en/whr01_po.pdf. Acesso em: 01 out. 2020.

PARREIRA, Suzana. Alimentação, comida e design. Lisboa: Faculdade de Belas Artes, 2013.

PAZMINO, Ana Veronica; Como se cria: 40 métodos para design de produtos. Blucher, 2015.

SABBAGH, Rafael. Scrum Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. [S. L.]: Casa do Código, 2013.

TEIXEIRA, Fabrício. Introdução e Boas Práticas em UX Design. Editora Casa do Código, 2014.

TUDO GOSTOSO. Quem Somos. Disponível em: <https://www.tudogostoso.com.br/quem-somos>. Acesso em: 05 fev. 2021.

WIKIPEDIA. Grupo NZN. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Grupo_NZN. Acesso em: 05 jan. 2021.

WIKIPEDIA. Instagram. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Grupo_NZN. Acesso em: 05 jan. 2021.

APÊNDICE

APÊNDICE A – Roteiro entrevistas do grupo dos Entusiastas

1. Qual sua idade?
2. Faz ou já fez acompanhamento com um nutricionista? Se sim, por quanto tempo?
3. Você tem alguma restrição alimentar? Se sim, qual?
4. Como você considera seu perfil alimentar?
5. Com que frequência você busca receitas na internet?
6. Onde você costuma buscar receitas na internet?
7. Que tipo de receitas você costuma buscar na internet?
8. Você encontra receitas para o seu perfil alimentar com facilidade?
9. Se não, qual a maior dificuldade?
10. Você tem sites/aplicativos de receitas favoritos? Se sim, quais?
11. Quais os pontos fortes desse aplicativo? Qual o diferencial dele?
12. Quais recursos você acha essencial para um site/app de receitas? Por exemplo, foto, porções...
13. Qual a maior dificuldade de seguir uma receita pela internet?
14. O que torna um site/app de receitas ruim, na sua opinião?
15. Você se atenta ao autor da receita? quão isso é importante para você?

16. O que você acharia de um aplicativo de receitas providas apenas de nutricionistas?

As próximas perguntas podem ser respondidas com números de 1 a 5 em que 5 é “muito alto” e 1 “nulo”

17. Se um site disponibilizasse pesquisa por filtros (por exemplo “vegan”, “low carb” etc), qual a probabilidade de você utilizar essa funcionalidade?

18. Se um site disponibilizasse a opção de criar uma agenda semanal de receitas, qual a probabilidade de você utilizar essa funcionalidade?

19. Se um site gerasse uma lista de compras automática com as receitas que você favorita, qual a probabilidade de você utilizar essa funcionalidade?

20. Se um site disponibilizasse a opção de conversar com o autor da receita, qual a probabilidade de você utilizar essa funcionalidade?

APÊNDICE B – Roteiro entrevistas do grupo dos Nutricionistas.

1. Quanto tempo atua como nutricionista?
2. Atende em consultório, empresa ou serviço público? Pode descrever brevemente seu trabalho?
3. Consegue ver algum padrão de perfil dos seus pacientes? Pode descrever?
4. Qual o problema ou dificuldade mais recorrente entre os pacientes que querem mudar os hábitos alimentares?
5. Você se comunica com seus pacientes fora do horário da consulta? Se sim, de que forma? (app, telefone, email...)

6. Os pacientes normalmente te procuram por qual motivo?

7. Qual sua maior dificuldade de se comunicar com os pacientes?

Delimitar horario, colocar limite, e também criar frequencia de comunicação, ela esquece de mandar mensagem.

8. Como você busca conquistar novos pacientes?

9. Você utiliza algum meio para se promover? Se sim, qual?

10. Quais as vantagens desse meio e o que poderia melhorar?

11. Você costuma compartilhar receitas em meios de comunicação? Se sim, qual meio?

12. Quais as vantagens desse meio e o que poderia melhorar?

13. Como você se sente de compartilhar receitas com pessoas que não são seus pacientes?

14. Você usa algum aplicativo no seu trabalho? Se sim, qual?

15. Você gosta deste aplicativo? como ele poderia melhorar?

16. Você usaria um aplicativo exclusivamente para compartilhamento de receitas feitas por nutricionistas para o público?

17. Se não, porquê?

18. Se sim, quais funcionalidade o aplicativo deveria ter? E quais os cuidados?