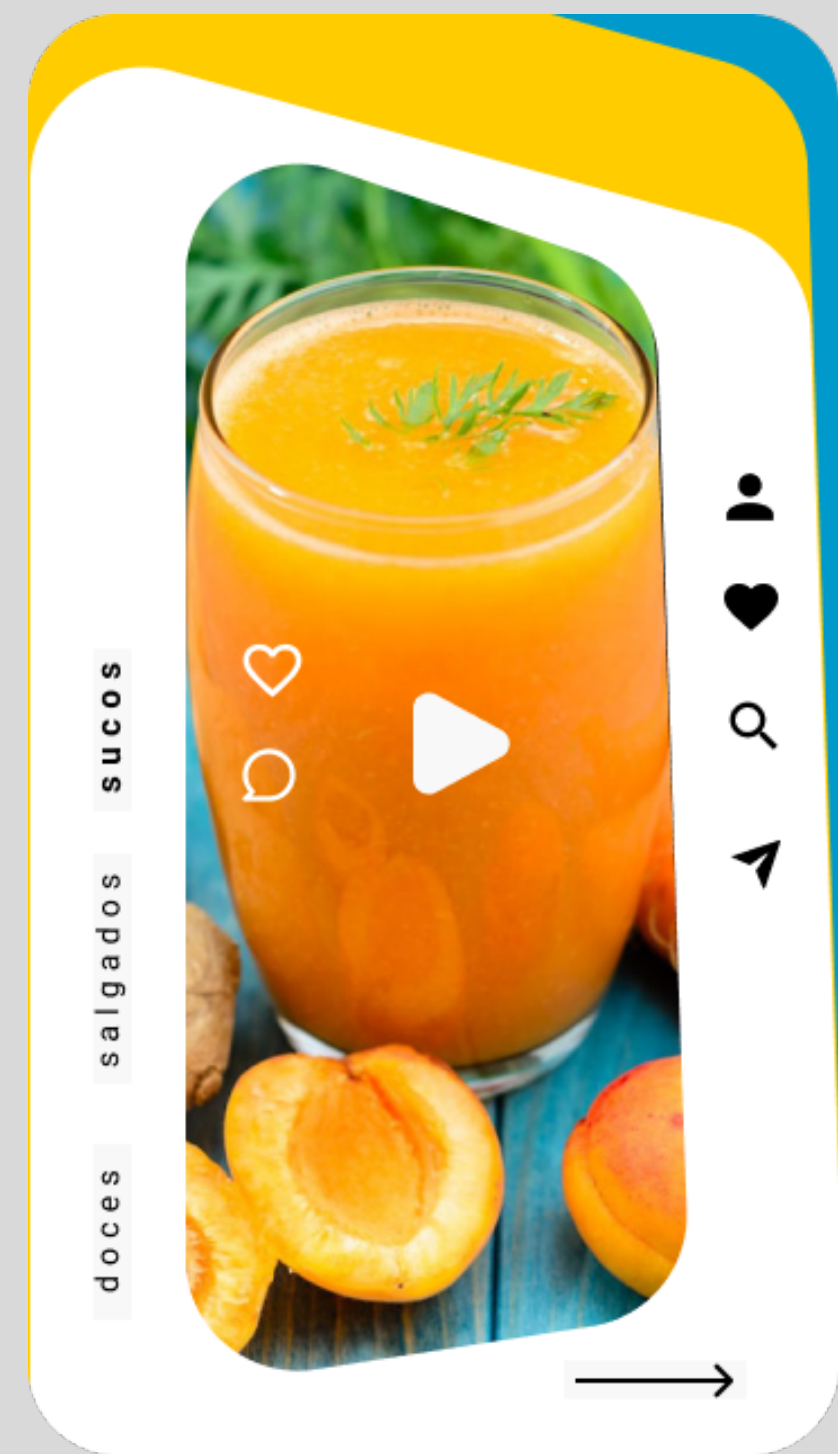
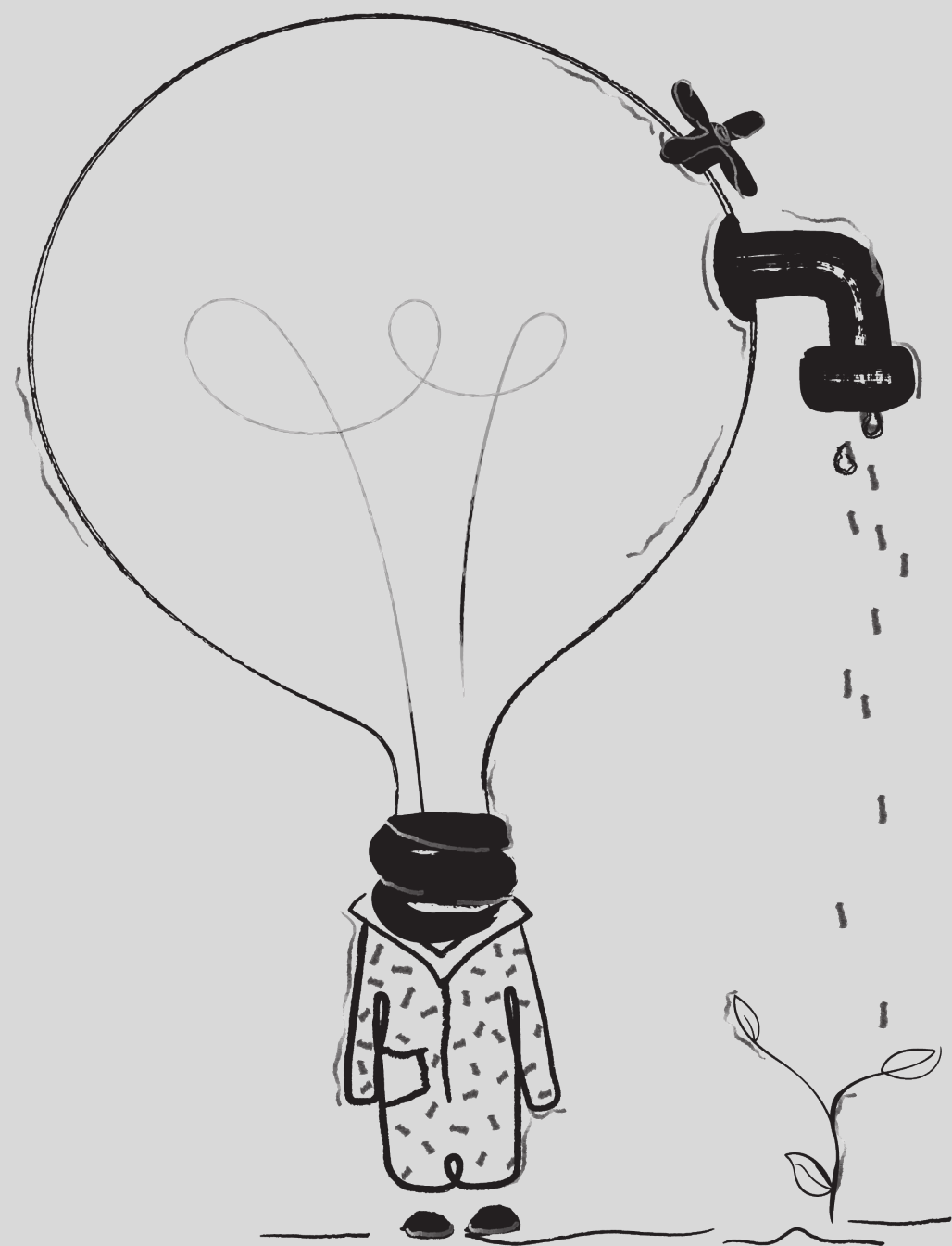


Estudo de Caso de App e Site Responsivo para ONG Tuto Sabor



Visão Geral do Projeto e Objetivos

Persona

Jornada do Usuário

Protótipo de Baixa Fidelidade

Estudo de Usabilidade Protótipo de Baixa Fidelidade / Detalhes do Estudo

Estudo de Usabilidade Protótipo de Baixa Fidelidade / Insights

Protótipo de Alta Fidelidade

## **Visão Geral do Projeto e Objetivos**

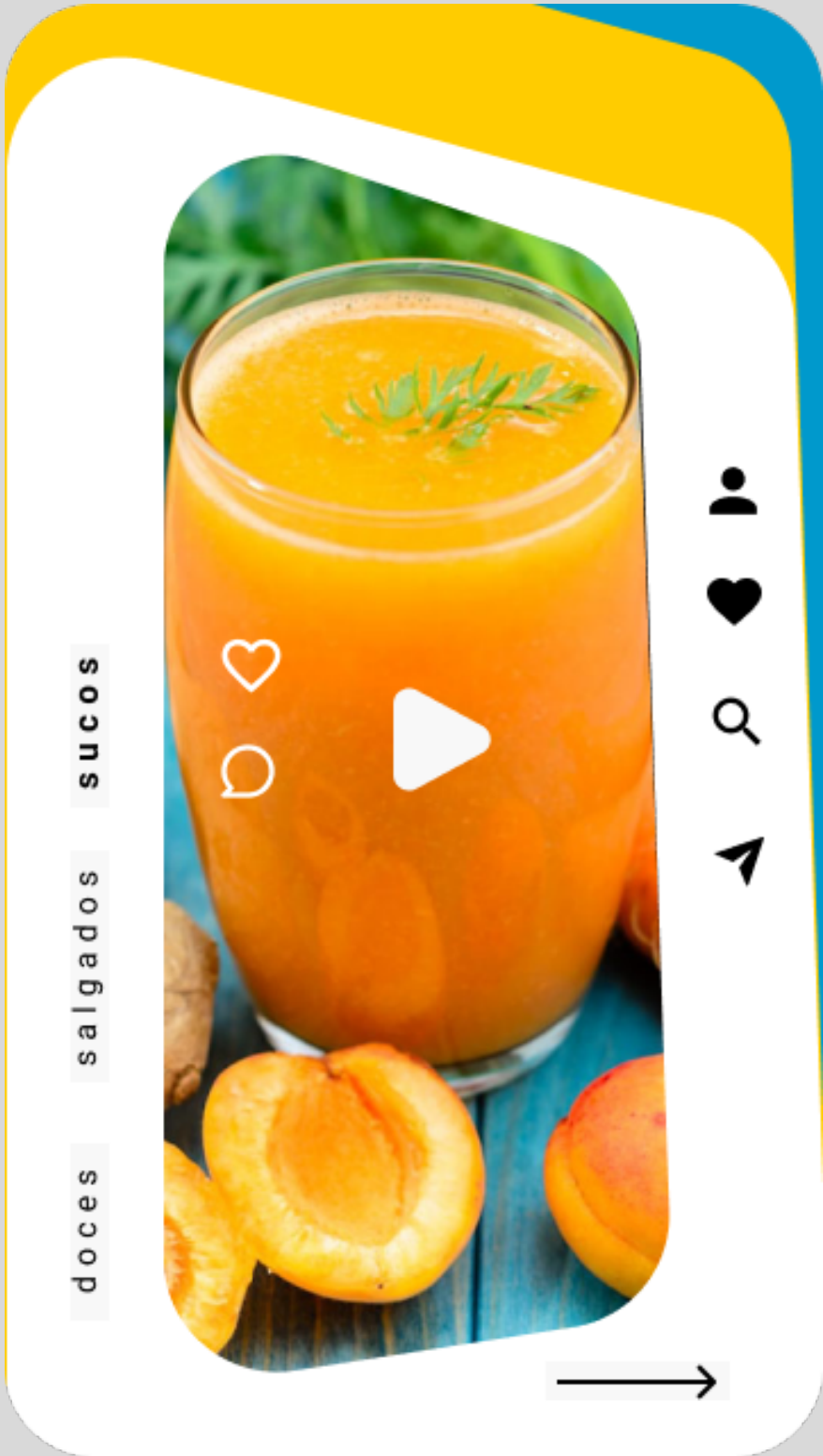
### **Tuto Sabor – Alimentação Consciente, Impacto Real**

Descubra como uma alimentação consciente pode transformar sua saúde e o mundo ao seu redor. O app e site da ONG Tuto Sabor reúnem receitas em vídeos curtos – de até 5 minutos – que mostram como aproveitar integralmente os alimentos naturais, incluindo partes que geralmente vão para o lixo: cascas, talos, sementes e folhas.

Com uma interface intuitiva e visual moderno, você encontra ideias práticas para o dia a dia, reduzindo o desperdício e valorizando o que a natureza oferece. Enquanto milhões passam fome no mundo, cerca de 1/3 dos alimentos produzidos é desperdiçado. Nossa proposta é simples: mudar esse cenário com informação, sabor e consciência.

Ao adotar hábitos mais sustentáveis, você contribui para a regeneração do meio ambiente, reduz a necessidade de áreas plantadas e colabora com o ressurgimento de florestas.

Alimente-se melhor. Desperdice menos. Inspire mudanças.





# Persona



**Suzana**

27 anos

Bailarina

Mora em Brasília

Divide um apartamento com amigas

É professora em uma academia de balé

## Objetivos

Inspirar seus alunos através da dança, aperfeiçoar sua técnica continuamente e manter um estilo de vida equilibrado que promova saúde e bem-estar.

## Frustrações

Suzana sempre se orgulhou de ser uma pessoa consciente, cuidando para que sua alimentação fosse cada vez mais baseada em vegetais. No entanto, algo a incomodava profundamente: a quantidade de partes de alimentos que ela acabava descartando. Cascas, talos e folhas iam parar no lixo, e ela sentia que estava desperdiçando não apenas comida, mas também recursos preciosos do planeta.

Apesar de buscar receitas e dicas, nunca parecia encontrar uma solução prática para aproveitar tudo. Essa frustração crescia toda vez que ela olhava para a lixeira cheia. Suzana sabia que podia fazer melhor, mas se sentia perdida, sem saber como transformar o que era descartado em algo saboroso e nutritivo.

# Persona



## Jaqueline

58 anos

Bióloga

Mora em Brasília

Mora com seu marido e filhos

É Funcionária Pública

## Objetivos

Adotar hábitos saudáveis para prevenir doenças, especialmente o câncer, promover a preservação ambiental, equilibrar a estabilidade como funcionária pública com momentos de qualidade em família e cuidar da saúde e bem-estar de seus entes queridos.

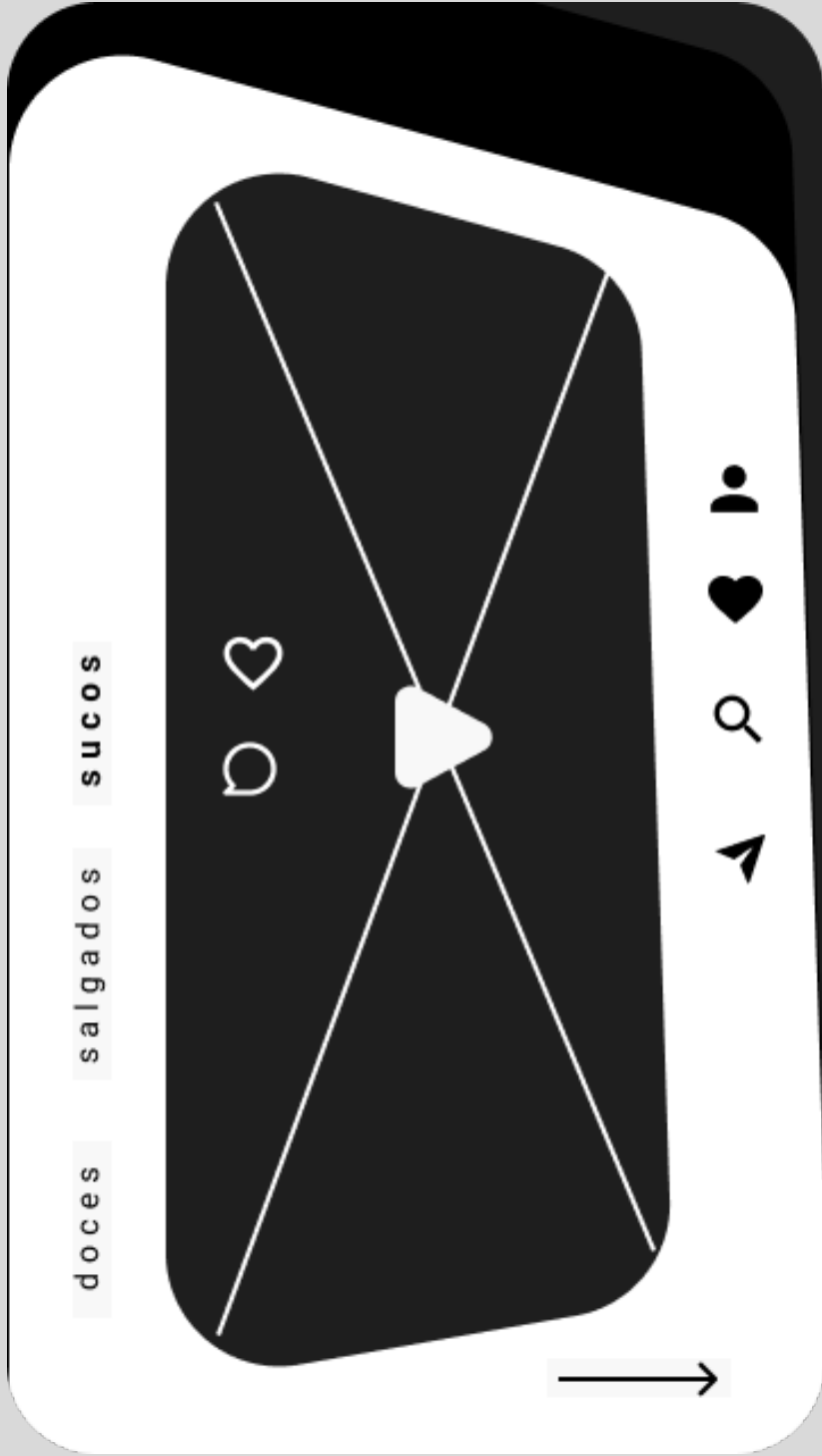
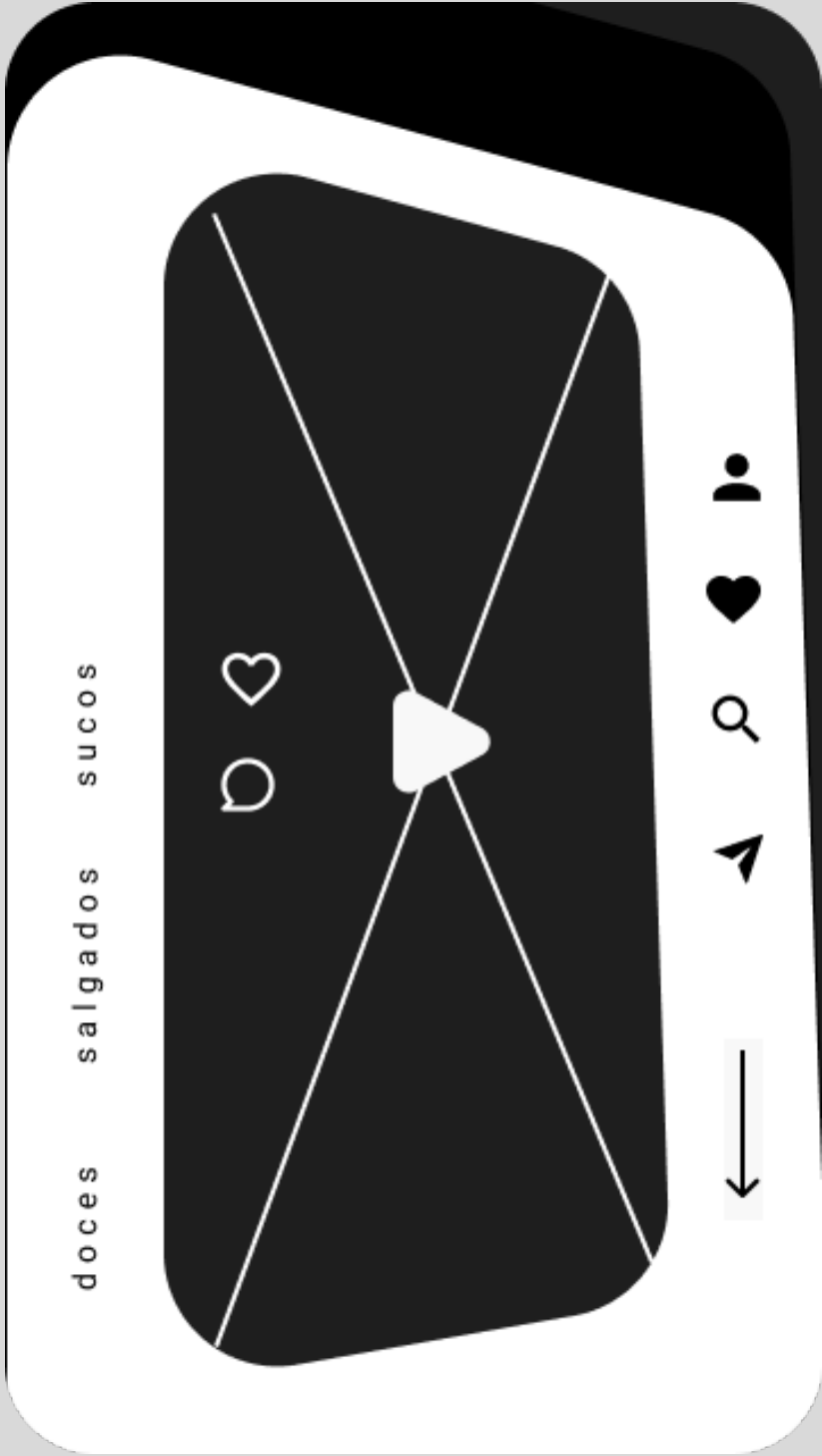
## Frustrações

Jaqueline é uma entusiasta do universo digital. Adorava a praticidade de aprender online, desde novas receitas até técnicas de organização doméstica. Mas havia algo que sempre a deixava inquieta: o desperdício de alimentos vegetais em sua cozinha. Por mais que procurasse tutoriais e aulas virtuais, sentia que faltava algo prático e direto para ajudá-la a transformar cascas, talos e folhas em pratos deliciosos. A cada compra no mercado, ela se perguntava como poderia fazer melhor. Ela queria uma maneira simples e eficiente de aprender, algo que conectasse sua paixão por tecnologia ao desejo de aproveitar os alimentos por completo.

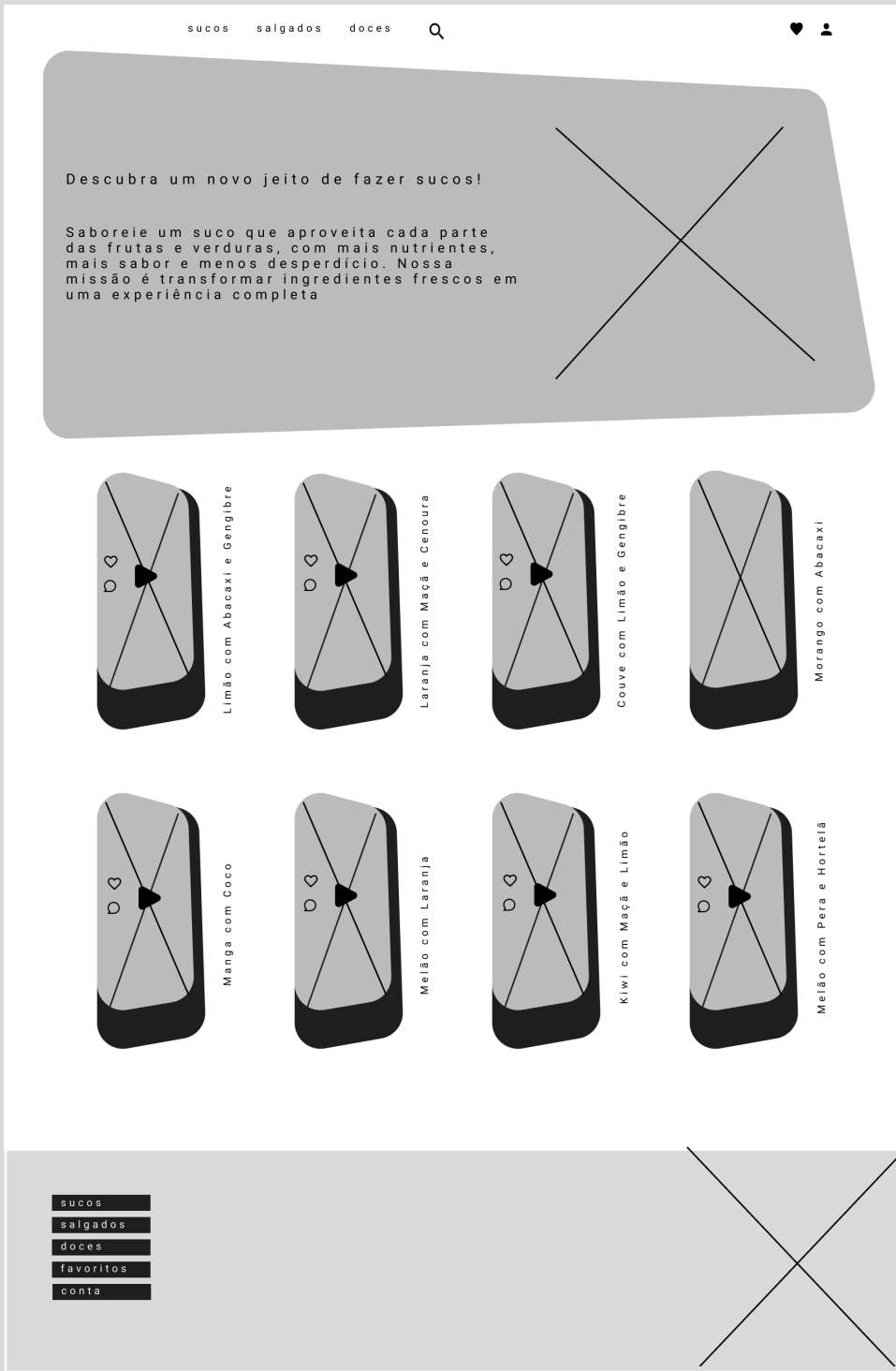
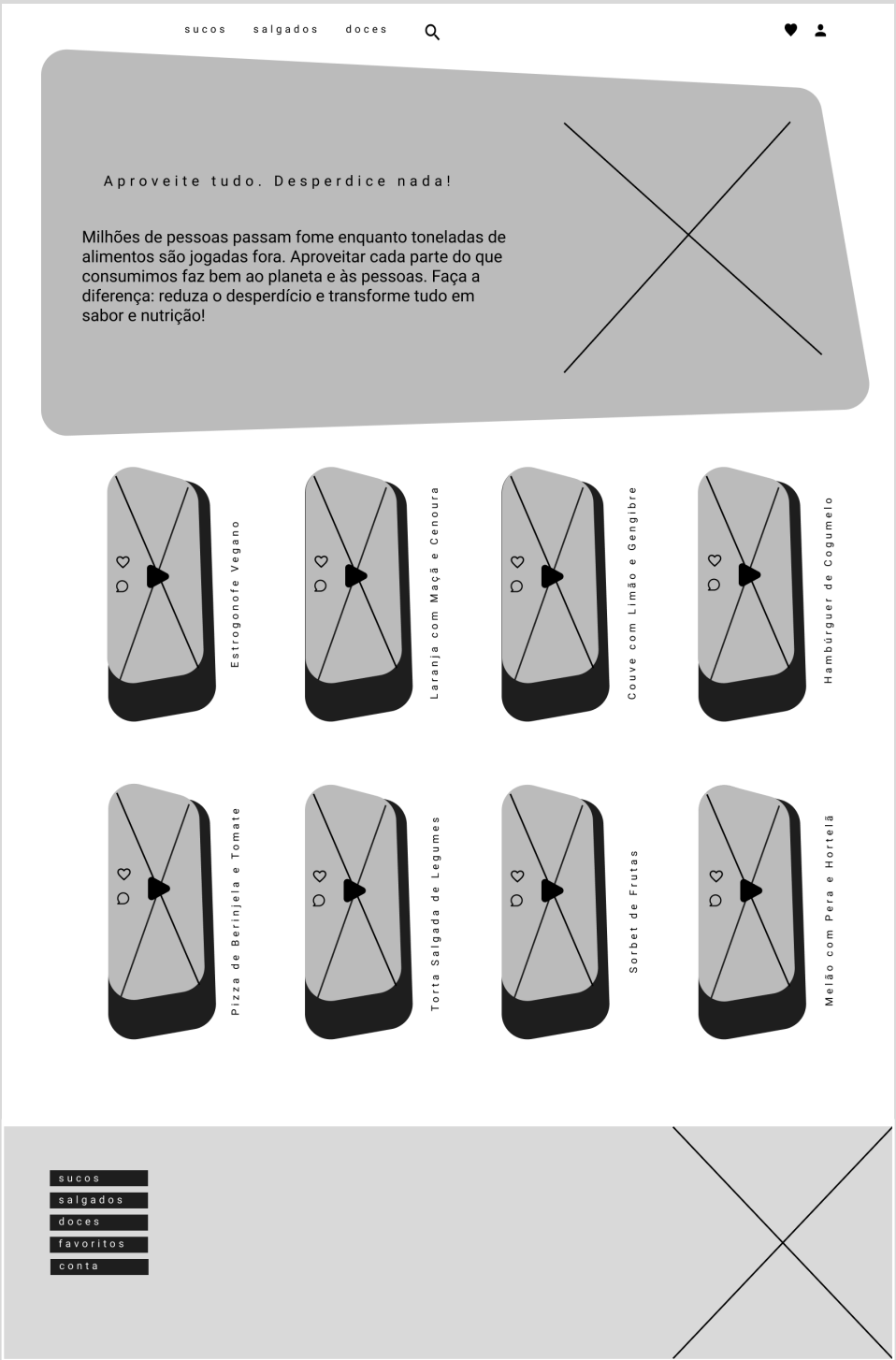
# Jornada do Usuário

AÇÃO	O usuário encontra o app ou site através de redes sociais, busca no Google ou recomendação	O usuário procura receitas específicas ou explora o conteúdo	O usuário prepara a receita na cozinha	O usuário compartilha sua experiência com outras pessoas
LISTA DE TAREFAS	A. Clicar no link ou baixar o app. B. Criar uma conta ou navegar sem login para explorar C. Ver exemplos de receitas e como o app funciona	A. Usar a barra de busca ou filtros (ex.: "aproveitamento de cascas", "receitas com talos") B. Salvar receitas ou criar uma lista de favoritas	A. Seguir o passo a passo B. Conferir o resultado final	A. Tirar uma foto ou gravar um vídeo do prato finalizado B. Postar nas redes sociais ou enviar a amigos C. Deixar feedback no app ou site
SENTIMENTO	A. Curiosidade B. Entusiasmo	A. Entusiasmo B. Aprendizado C. Curiosidade	A. Empolgação B. Satisfação ou frustração (se algo der errado).	A. Satisfação B. Orgulho C. Conexão
OPORTUNIDADE DE MELHORIA	A. Facilitar o acesso inicial com login simplificado ou navegação como convidado B. Apresentar uma página inicial atraente com vídeos chamativos	A. Sugestões personalizadas com base em preferências ou navegação anterior	A. Criar uma seção de suporte ou FAQ para dúvidas rápidas B. Mostrar alternativas para adaptar a receita	A. Criar uma comunidade dentro do app para troca de experiências B. Facilitar o envio de feedback diretamente pelo app

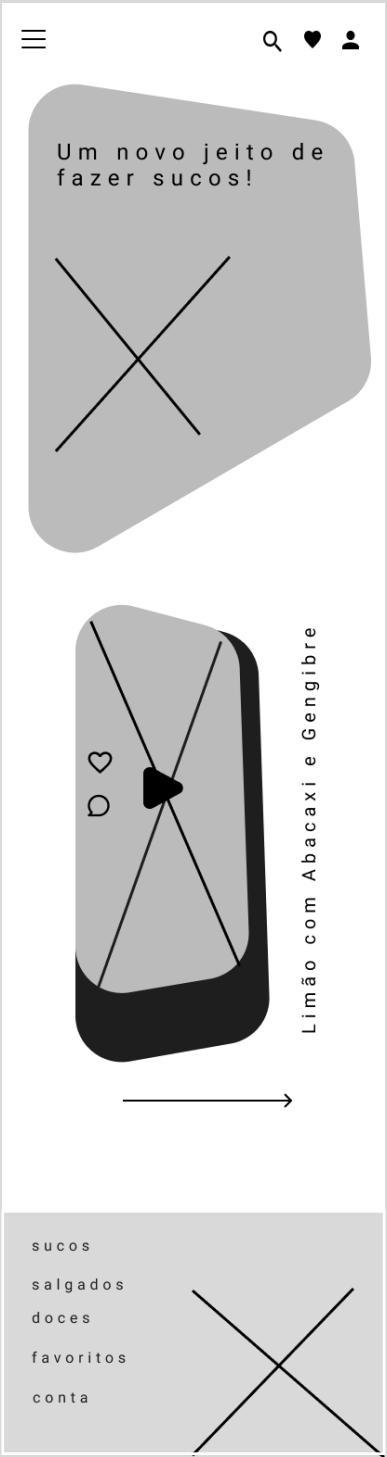
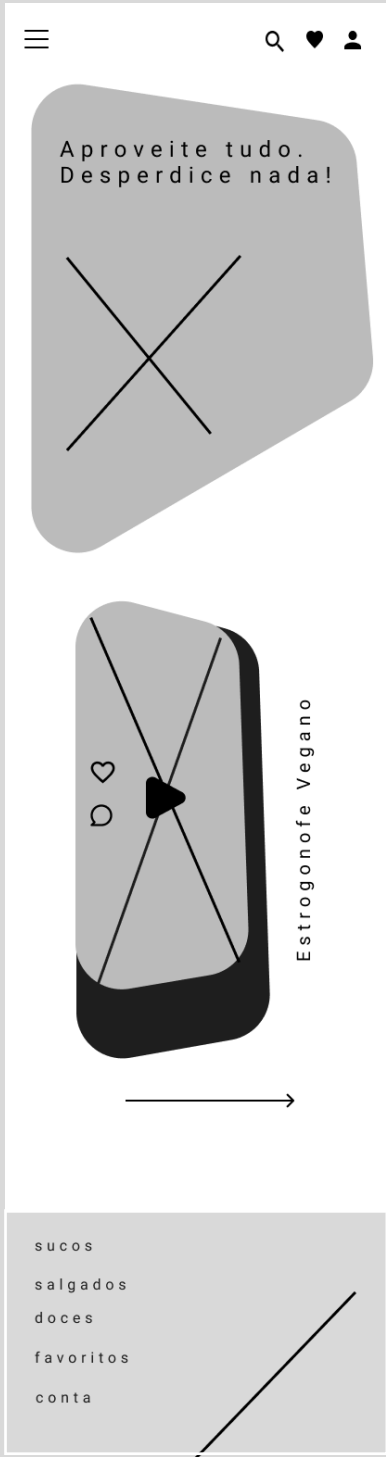
Protótipo de Baixa Fidelidade, App



# Protótipo de Baixa Fidelidade, Site



Protótipo de Baixa Fidelidade, Site Mobile/Tablet





# Estudo de Usabilidade Protótipo de Baixa Fidelidade / Detalhes do Estudo

## Questões da Pesquisa

O objetivo deste estudo é avaliar a eficácia e a experiência do usuário ao interagir com o protótipo de baixa fidelidade do aplicativo e site responsivo sobre aproveitamento integral de alimentos vegetais. As principais questões a serem investigadas são:

1.1. O usuário consegue navegar pelo protótipo de maneira intuitiva? 1.2. As funcionalidades principais (visualização de vídeos curtos, busca de receitas, e acesso a dicas de aproveitamento de alimentos) são claras? 1.3. Os usuários conseguem entender rapidamente o propósito do aplicativo e site? 1.4. O design inicial incentiva o aprendizado sobre aproveitamento integral de alimentos? 1.5. Existem barreiras ou dificuldades que prejudicam a experiência do usuário durante a interação?

## Participantes

Para obter uma análise abrangente, selecionamos um grupo diversificado de participantes, considerando os seguintes perfis:

2.1. Usuários veganos ou vegetarianos, familiarizados com o conceito de aproveitamento integral de alimentos. 2.2. Pessoas interessadas em sustentabilidade e redução de desperdício, mas sem experiência prévia em aplicativos similares. 2.3. Pessoas que utilizam aplicativos de receitas e/ou redes sociais voltadas para conteúdo culinário (ex.: TikTok, Pinterest). 2.4. Idade variando entre 18 e 50 anos, para incluir diferentes gerações e níveis de familiaridade com tecnologia.

# Estudo de Usabilidade Protótipo de Baixa Fidelidade / Detalhes do Estudo

## Metodologia

### 3.1. Formato do Estudo

Testes moderados e remotos ou presenciais, dependendo da disponibilidade dos participantes.

Duração estimada: 30 a 45 minutos por sessão.

### 3.2. Etapas do Estudo

#### 3.2.1. Introdução

Apresentar aos participantes o objetivo do estudo.

Esclarecer que o protótipo é de baixa fidelidade e que o foco é avaliar a experiência, não o design visual.

#### 3.2.2. Tarefas Práticas

Os participantes serão solicitados a completar as seguintes tarefas:

Localizar e assistir a um vídeo curto sobre como aproveitar uma parte específica de um alimento (ex.: casca de banana).

Buscar receitas relacionadas a um ingrediente específico (ex.: talos de brócolis).

Navegar para a seção de dicas gerais sobre redução de desperdício.

#### 3.2.3. Questionário e Entrevista

Após a execução das tarefas, os participantes responderão a um questionário curto e participarão de uma entrevista para coletar feedback qualitativo.

Exemplos de perguntas:

Como foi sua experiência geral com o protótipo?

Houve algo que você achou confuso ou difícil de usar?

O que você mudaria ou adicionaria ao protótipo?

### 3.3. Análise dos Resultados

Os dados serão analisados para identificar padrões de comportamento, pontos de fricção e oportunidades de melhoria.

A análise considerará tanto o desempenho nas tarefas quanto o feedback subjetivo dos participantes.

# Estudo de Usabilidade Protótipo de Baixa Fidelidade / Insights

## **1. Personalização do Conteúdo**

Implementação de Perfis de Usuário: Permita que os usuários criem perfis para personalizar o conteúdo com base em suas preferências alimentares, restrições dietéticas e objetivos (ex.: sustentabilidade, economia).

## **2. Acessibilidade e Inclusão**

Melhoria da Acessibilidade: Certifique-se de que o site e o aplicativo sejam totalmente acessíveis a pessoas com deficiências visuais e motoras, com opções como leitores de tela e navegação por teclado.

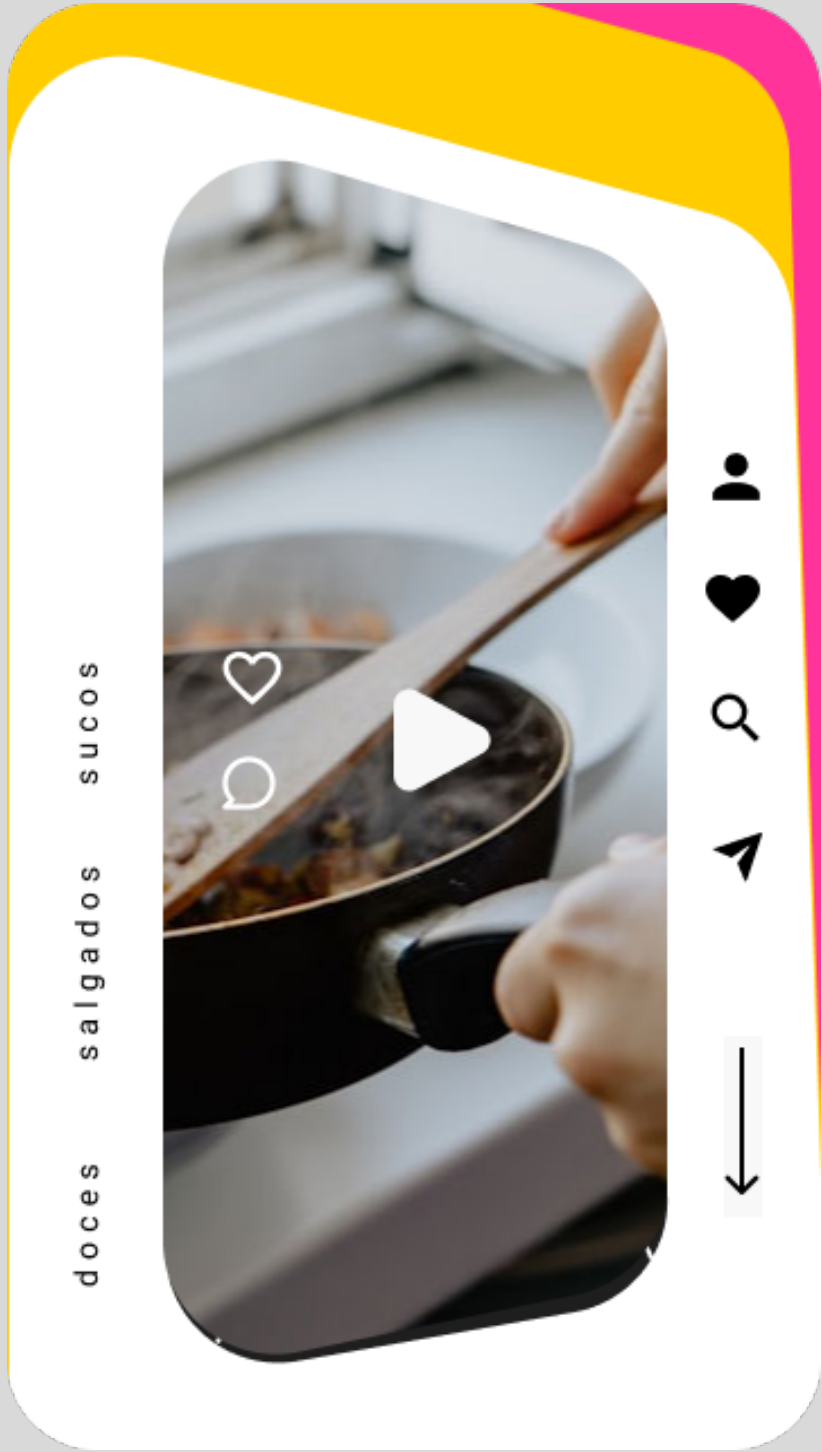
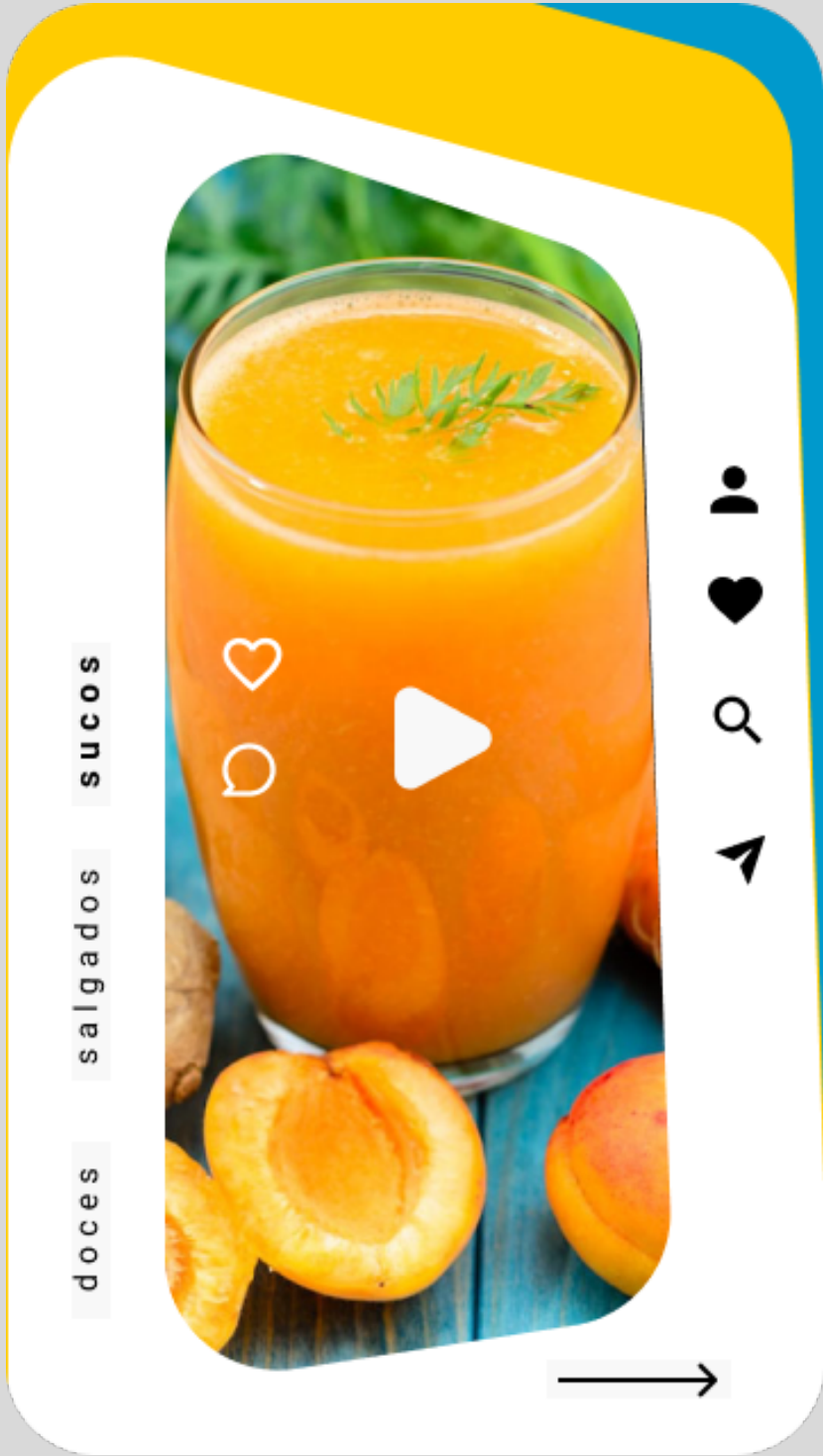
## **3. Funcionalidades de Comunidade**

Funcionalidade de Compartilhamento: Facilite o compartilhamento de vídeos ou receitas diretamente nas redes sociais.

## **4. Recursos Educativos Adicionais**

Estatísticas Ambientais: Mostre aos usuários o impacto ambiental positivo ao utilizar receitas que aproveitam integralmente os alimentos.

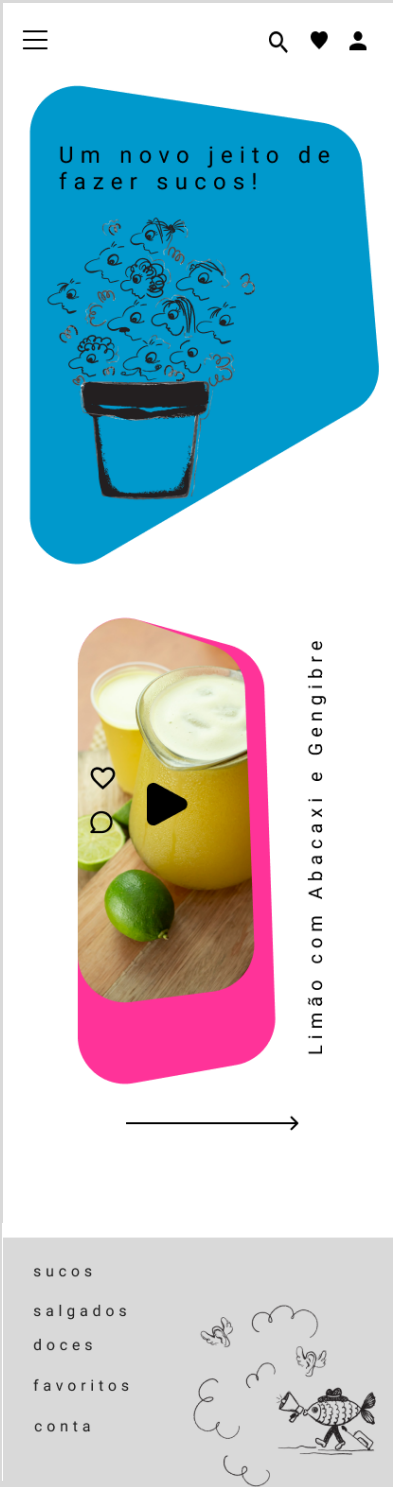
Protótipo de Alta Fidelidade, App



# Protótipo de Alta Fidelidade, Site



# Protótipo de Alta Fidelidade, Site Mobile/Tablet







Estudo de Caso desenvolvido por Black Shux [www.blackshux.com.br](http://www.blackshux.com.br)