

VEG  
ANO

Estudo de Caso App Restaurante Vegano



Visão Geral do Projeto e Objetivos

Persona

Jornada do Usuário

Wireframes de Papel

Protótipo de Baixa Fidelidade

Estudo de Usabilidade Protótipo de Baixa Fidelidade / Detalhes do Estudo

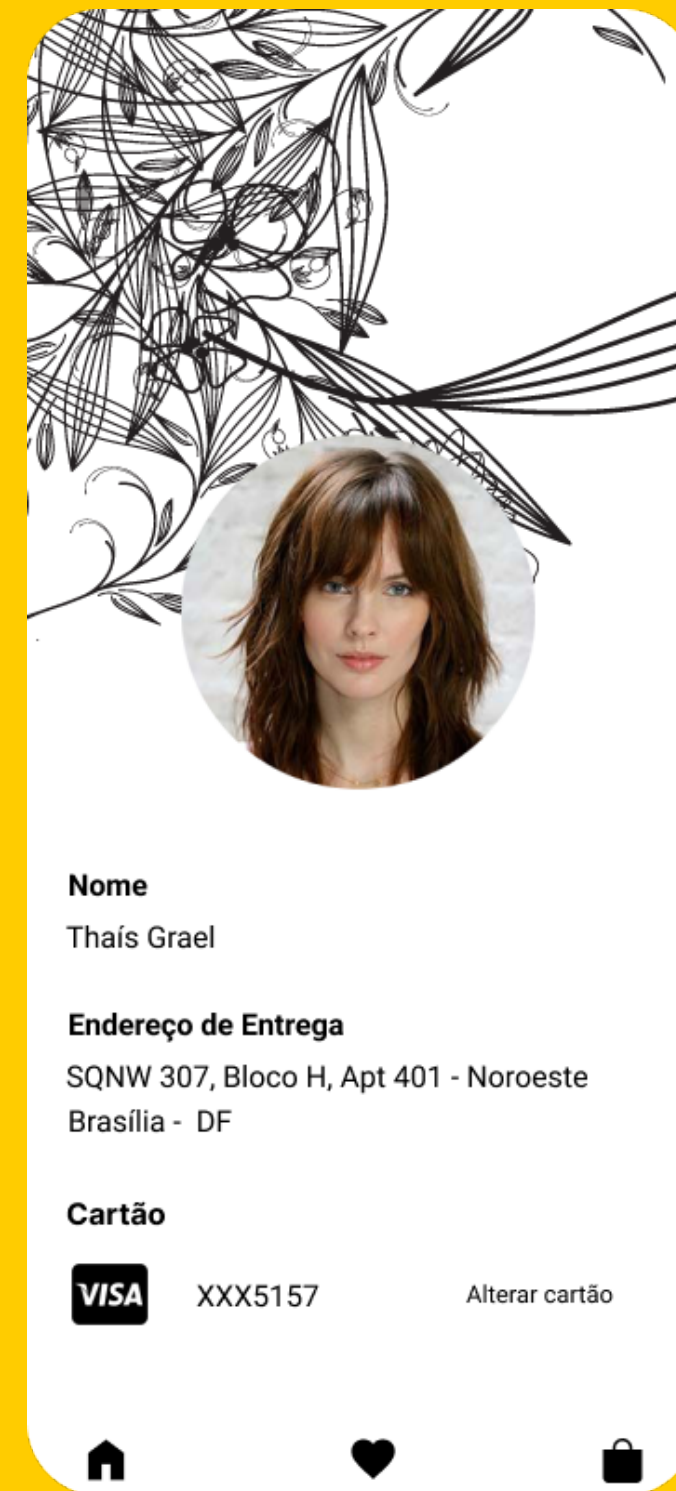
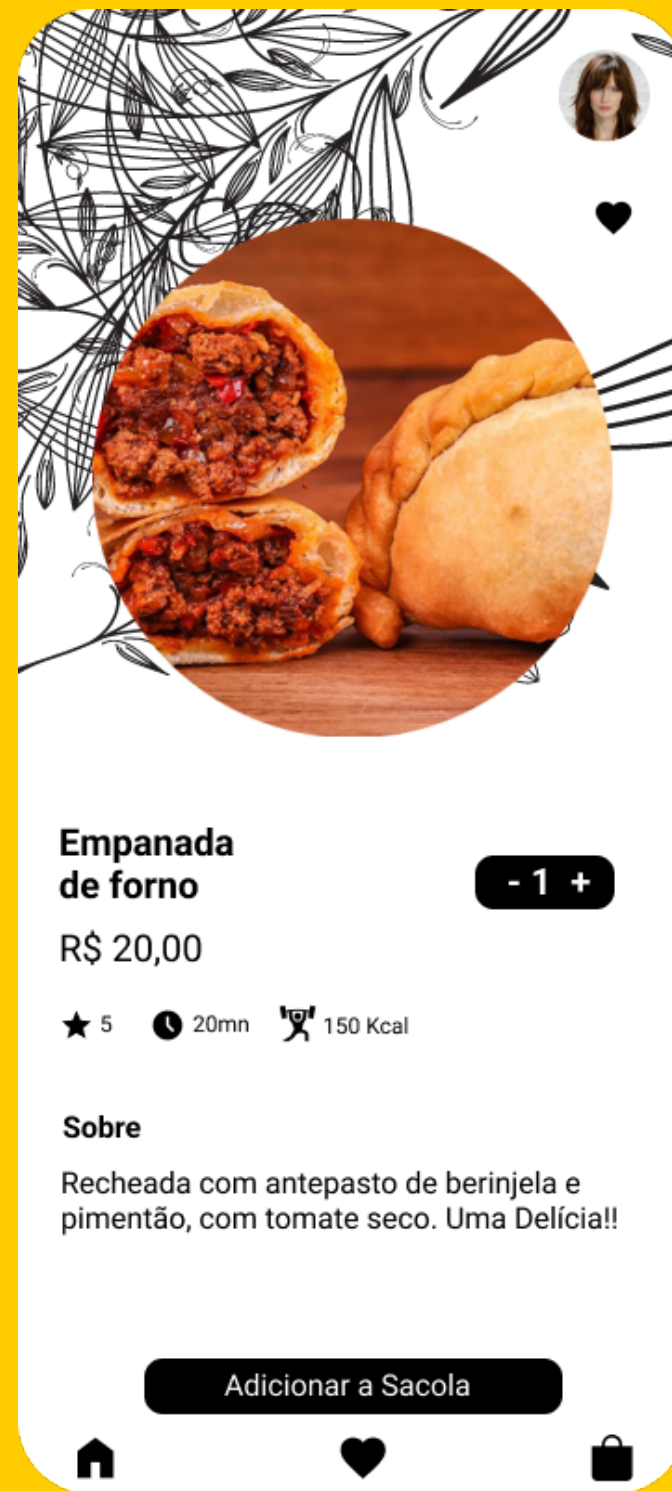
Estudo de Usabilidade Protótipo de Baixa Fidelidade / Insights

Protótipo de Alta Fidelidade

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

A agência de performance Black Shux está desenvolvendo o aplicativo do Restaurante Vegano com o objetivo de ampliar as vendas, fortalecer a marca e migrar, no futuro, toda a operação para o ambiente digital. Trata-se de um movimento estratégico para uma marca que já é referência no modelo físico e agora quer escalar seu impacto. O aplicativo vai permitir que mais pessoas no Distrito Federal tenham acesso a uma alimentação de verdade: saudável, acessível e ética.

A proposta contempla uma arquitetura de informação clara e um design sofisticado, garantindo uma navegação intuitiva e envolvente. Este projeto representa um passo decisivo na transformação digital do Restaurante Vegano — com tecnologia a favor da saúde, da experiência do usuário e de um novo padrão de consumo.



# Persona



**Thaís**

40 anos

Arquiteta

Mora em Brasília

Divide uma casa com seu cachorro

É proprietária de um escritório de arquitetura

## Objetivos

Manter um estilo de vida e visão de mundo saudáveis, ser feliz.  
Entrar para uma ONG em prol da defesa dos animais.

## Frustrações

Na minha cidade são poucas as opções de alimentação vegana, quando vou comer fora, geralmente adapto o que é oferecido, à uma dieta vegana.  
Um delivery 100% vegano é impossível na minha cidade.

Thaís é proprietária de um conceituado escritório de arquitetura, gosta de cozinhar, mas não tem tempo. Gostaria de ir para casa direto quando sai do escritório sem antes passar em um restaurante ou um supermercado. Está ansiosa por um aplicativo 100% comida vegana na cidade

# Persona



**Cristiane**

60 anos

Jornalista

Mora em Brasília

Mora com seu marido

Atualmente está aposentada

## Objetivos

Ter uma rotina diária de academia, e prática de yoga.

Leitura e cinema me distraem.

A primeira opção é comprar tudo que é possível online.

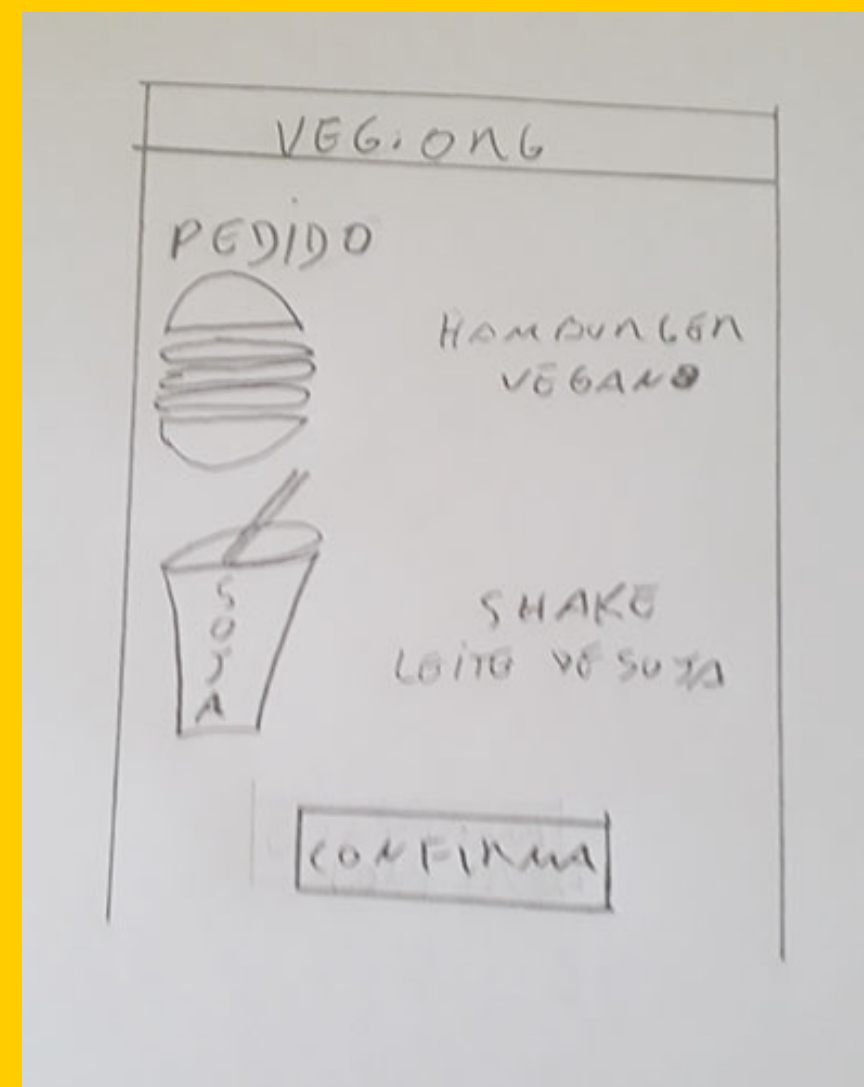
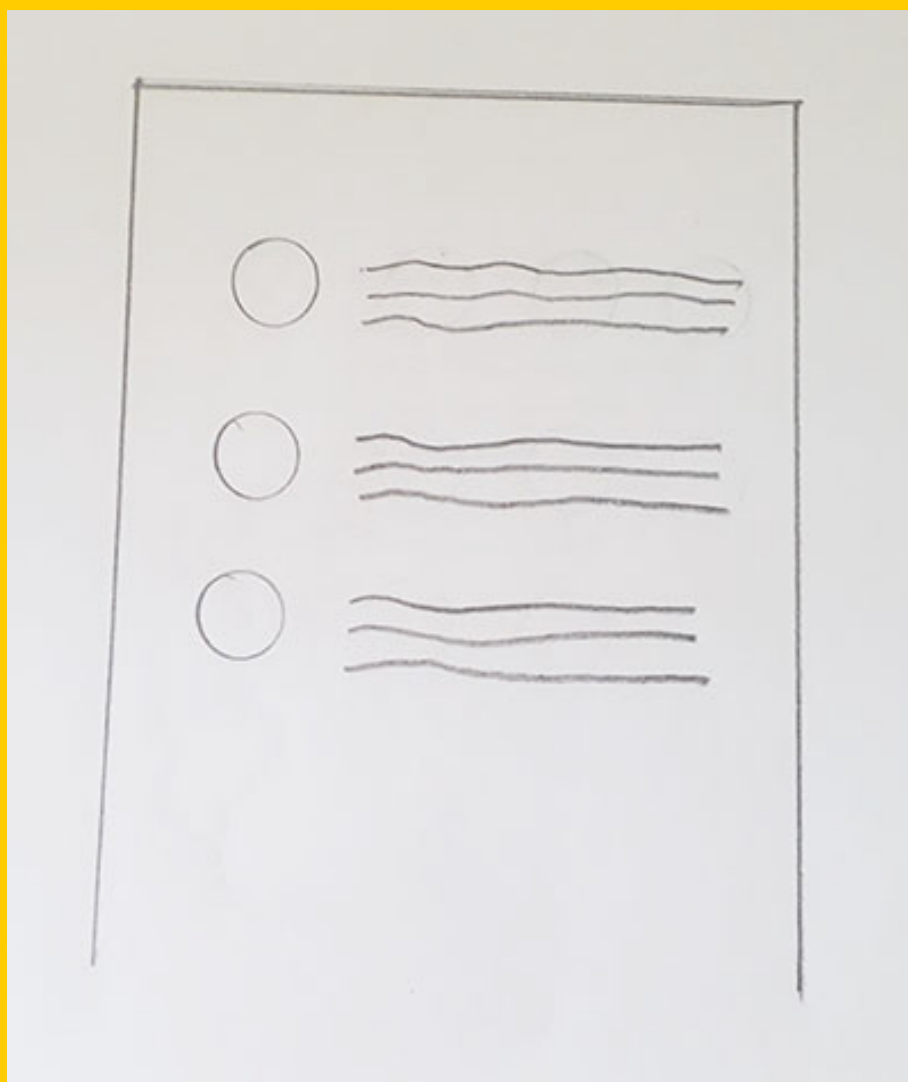
## Frustrações

Tenho receio de câncer, por isso virei vegana, não como carnes nem alimentos transgênicos. Tem dias que não quero sair de casa para me alimentar fora, nem ir para cozinha, sinto falta de um App de comida vegana que seja diverso, como é para não vegano. Esta faltando isso na cidade.

# Jornada do Usuário

AÇÃO	Pesquisar por Apps de Compras	Informações do Produto	Cadastro e Pagamento	Confirmação do Pedido e Entrega
LISTA DE TAREFAS	A. Verificar se os Apps são acessíveis. B. Buscar a marca de comida (usando Pesquisa por Voz). C. Verificar se entrega na região (usando Leitor de Tela).	A. Verificar ingredientes e informações nutricionais (usando Leitor de Tela) B. Verificar preço (usando Leitor de Tela) C. Verificar prazo de entrega (usando Leitor de tela)	A. Preencher formulário com dados pessoais e de Entrega (usando Leitor de Tela) B. Cadastrar cartão de crédito (usando Leitor de tela) C. Efetuar pagamento (usando Leitor de Tela)	A. Receber por mensagem, confirmação do pedido realizado (usando leitor de Tela) B. Receber por mensagem confirmação de entrega (usando Leitor de Tela)
SENTIMENTO	- Ansiosa - Frustrada	- Confusa - Sobrecarregada	- Ansiosa - Atenta	- Aliviada - Alegre
OPORTUNIDADE DE MELHORIA	- Tornar todos os campos do App acessíveis -Colocar o campo de busca mais ao topo da página - Colocar no topo da página, informação entrega para todo país	- Melhora as descrições dos produtos -Melhorar as descrições das imagens dos produtos		- Pelo WhatsApp ser um App muito acessível (segundo pessoa cega), enviar informações de pedido, entrega e atendimento pelo WhatsApp

# Wireframes de Papel



# Protótipo de Baixa Fidelidade



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

## Questões da Pesquisa

1. Quanto tempo leva para um usuário selecionar e pedir uma refeição (incluindo uma comida e uma bebida) no aplicativo?
2. Os usuários conseguem pedir as refeições (para esse estudo uma comida e uma bebida) que desejam?
3. O que podemos aprender com as etapas que os usuários seguiram para pedir uma refeição?
4. Há alguma parte do processo de pedido que os usuários ficam presos?
5. O processo de pagamento é fácil para o cliente?

## Participantes

5 participantes

Participantes com idades entre 18 e 62 anos que residem no Distrito Federal. Os participantes são clientes da loja física Veg Org.

## Metodologia

25 minutos

Distrito Federal, presencial

Estudo de usabilidade moderado

Os usuários foram solicitados a pedir uma comida e uma bebida no aplicativo Veg Org

# Estudo de Usabilidade Protótipo de Baixa Fidelidade / Insights

Os usuários querem mais informações sobre as calorias dos alimentos. Inclusive uma soma total das calorias no carrinho.

Os usuários querem poder cadastrar mais de um cartão. Para escolher a forma mais cômoda de pagar.

Os usuários precisam de aviso, quando o entregador estiver próximo do local de entrega.

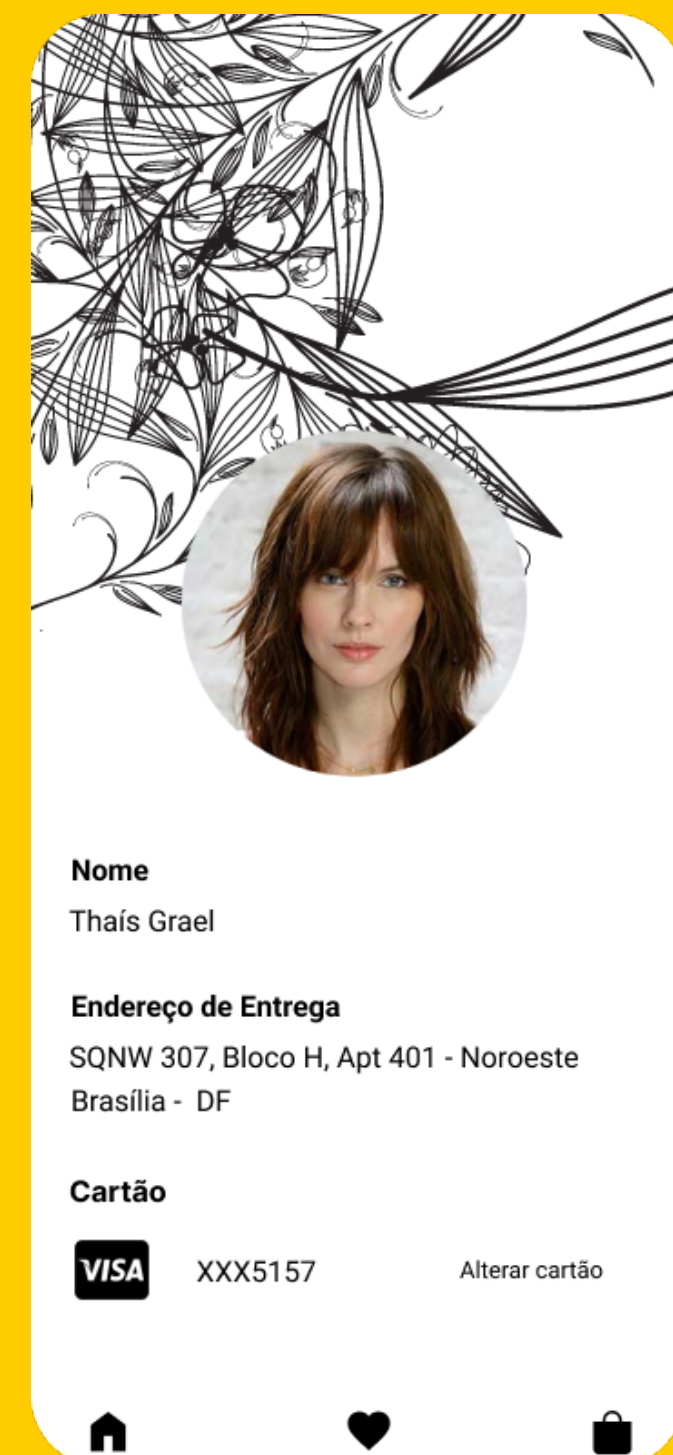
## Recomendações

Adicionar informações de calorias na tela “informações do produto”, e na tela “carrinho”, mostrar novamente as calorias por produto, e uma soma total de calorias do pedido.

Adicione na tela “conta do usuário” a opção de cadastrar dois cartões de pagamento. E na tela “carrinho” dar opção de escolha do cartão para fazer o pagamento.

Adicionar um aviso de entrega. Quando o entregador estiver a 1km do local de entrega, o usuário deve ser avisado.

# Protótipo de Alta Fidelidade





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