



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE DESIGN

MATHEUS HENRIQUE BENTO DOS SANTOS MEDEIROS

**REDESIGN DO APLICATIVO CIRCO BURGER COM BASE NA USABILIDADE**

Caruaru

2024

MATHEUS HENRIQUE BENTO DOS SANTOS MEDEIROS

**REDESIGN DO APLICATIVO CIRCO BURGER COM BASE NA USABILIDADE**

Memorial descritivo de projeto apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Campus do Agreste, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Design.

**Orientador(a):** Profº. Fábio Caparica de Luna.

Caruaru

2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Medeiros, Matheus Henrique Bento dos Santos.  
Redesign do aplicativo Circo Burguer com base na usabilidade / Matheus  
Henrique Bento dos Santos Medeiros. - Caruaru, 2024.  
78 : il., tab.

Orientador(a): Fábio Caparica de Luna  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de  
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2024.  
Inclui referências, apêndices.

1. Design de Interface (UI). 2. Experiência do Usuário (UX). 3.  
Usabilidade em Aplicativos Digitais. 4. Design Centrado no Usuário. 5.  
Redesign de Interfaces Digitais. 6. Design de Aplicativos Mobile. I. Luna,  
Fábio Caparica de. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

MATHEUS HENRIQUE BENTO DOS SANTOS MEDEIROS

**Redesign do aplicativo Circo Burguer com base na usabilidade**

Projeto de Graduação em Design apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Campus do Agreste, como requisito para obtenção do título de bacharel em Design.

Aprovado em: 17/10/2024.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Me. Fábio Caparica de Luna (orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Lucas José Garcia  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dra. Verônica Emília Campos Freire.  
Universidade Federal de Pernambuco



Dedico esse trabalho a todos que acreditaram  
em mim em todos esses anos acadêmicos, e  
contribuíram para eu ser uma pessoa melhor  
para mim mesmo

## **AGRADECIMENTOS**

Nesta página, gostaria de expressar meus sinceros agradecimentos às pessoas mais importantes que estiveram ao meu lado nesta jornada acadêmica. Com palavras cheias de gratidão, dedico este espaço especial para homenagear aqueles que foram fundamentais em minha vida.

Primeiramente, minha querida mãe, você é minha maior inspiração e minha fortaleza. Seu amor incondicional, apoio constante e confiança em mim foram essenciais para que eu chegasse até aqui. Agradeço do fundo do meu coração por acreditar em meus sonhos, por me encorajar nos momentos de dúvida e por ser meu porto seguro em todos os momentos. Sua presença é um presente que valorizo mais do que palavras podem expressar.

Aos meus amados avós, especialmente ao meu avô Pedro, que nos deixou fisicamente, mas cujo amor e apoio continuam vivos em meu coração. Você sempre acreditou em mim e em meus sonhos, incentivando-me a persistir mesmo diante dos obstáculos. Suas palavras sábias e seu exemplo de determinação moldaram a pessoa que sou hoje. Sinto sua falta a cada dia, mas carrego seu legado comigo e sou grato por ter tido você como um grande apoiador.

Não posso deixar de mencionar meus amigos que estiveram comigo todo esse tempo, não só os de Recife mas o que Caruaru também, que se tornaram uma verdadeira família para mim. Vocês estiveram ao meu lado durante essa jornada desafiadora, compartilhando sorrisos, lágrimas e momentos inesquecíveis. A amizade de vocês, suporte mútuo e encorajamento foram fundamentais para minha motivação e crescimento pessoal. Cada um de vocês tem um lugar especial em meu coração, e sou grato pela força e união que encontramos juntos.

À minha mãe, avós e amigos, meu amor e gratidão transbordam em cada palavra escrita aqui. Vocês são os pilares que me sustentaram, os motivos pelos quais persisti e os abraços que me confortaram nos momentos difíceis. Este trabalho não seria possível sem o amor e o apoio de vocês. Vocês são minha base, minha família escolhida, e sou eternamente grato por ter cada um de vocês em minha vida.

Com amor e alguma saudades, Matheus.

“A vida, como metáfora de um rio, tudo traz, tudo leva, tudo lava. O amor é uma verdade à prova do tempo. Deguste. Cris Guerra, ela me perguntou o quanto eu a amava. Reuni em vidro todos os humores vertidos: sangue, semen, lágrimas. Amo você tantos rios.”

(MADEIRA, CARLA; **TUDO É RIO**, 2014.)

## RESUMO

Redesign do aplicativo de delivery do restaurante Circo Burguer, utilizando a metodologia do livro "Design Centrado no Usuário" de Travis Lowdermilk e as seis metas de usabilidade de "Design de Interação: Além da Interação Humano-Computador" de Rogers, Sharp e Preece. Com base nos resultados obtidos, foram propostas soluções de design que visam otimizar a jornada do usuário e proporcionar uma experiência mais satisfatória. Espera-se que o redesign do aplicativo do Circo Burguer resulte em uma interface mais amigável, facilitando a interação do usuário e aumentando a eficiência no processo de compra. Isso não apenas beneficiará os clientes do restaurante, mas também contribuirá para a fidelização e satisfação dos usuários.

Palavras-chave: Redesign, Usabilidade, Experiência do usuário, Design Centrado no Usuário, Metas de usabilidade, Restaurante, Entrevistas, Testes, Interface.

## ABSTRACT

Redesign of the Circo Burguer restaurant's delivery application, using the methodology from the book *User-Centered Design* by Travis Lowdermilk and the six usability goals from *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* by Rogers, Sharp, and Preece. Based on the results obtained, design solutions were proposed to optimize the user journey and provide a more satisfying experience. It is expected that the redesign of the Circo Burguer application will result in a more user-friendly interface, facilitating user interaction and increasing efficiency in the purchasing process. This will not only benefit the restaurant's customers but also contribute to user loyalty and satisfaction.

Keywords: Redesign, Delivery application, Usability, User experience, User-Centered Design, Usability goals, Interaction Design, User interviews, Usability tests, Interface optimization.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>Metodologia</b>	<b>14</b>
2.1	Entendimento do contexto	18
2.2	Análise de competidores	30
2.3	Brainstorming	32
2.4	Userflow	33
<b>3</b>	<b>Geração de alternativas</b>	<b>34</b>
<b>4</b>	<b>Desenvolvimento projetual</b>	<b>35</b>
4.1	Wireframes	36
<b>5</b>	<b>Detalhamento técnicos e especificações</b>	<b>47</b>
<b>6</b>	<b>Resultados e discussões</b>	<b>50</b>
	<b>Referências</b>	<b>57</b>
	<b>APÊNDICE A - Userflow</b>	<b>58</b>
	<b>APÊNDICES B - Tela de protótipo final</b>	<b>59</b>

## 1. Introdução

O design é frequentemente visto como um processo puramente artístico, valorizado pela estética e não pelo seu potencial em resolver problemas. Estes podem não ser necessariamente grandes ou complexos, mas ainda assim requerem a expertise de um designer para serem solucionados. Nesse sentido, o designer é também um solucionador de problemas que, a partir do seu processo de trabalho, contribui com serviços, produtos e experiências diversas.

Essa característica é aprimorada durante seu processo de formação, haja vista que o profissional desenvolve um olhar crítico mediante a análise de produções/projetos que despertem o questionamento “o que pode ser feito para aprimorar esta peça?”. Este questionamento pode levar a resultados diversos, como o aprimoramento de uma interface não intuitiva ou mesmo de uma cadeira na qual o usuário enfrenta dificuldades de uso por conta da sua construção não ergonômica.

Outro exemplo emblemático é do tênis *Air Jordan*, desenvolvido em 1984. À época, a Converse, empresa estadunidense, detinha total domínio dos calçados utilizados pelos jogadores de basquete famosos. No entanto, uma queixa frequente destes era a falta de ergonomia dos sapatos apresentados pela marca. Assim, a Nike, que queria seu lugar no mercado, juntou-se ao designer Tinker Hatfield para criar a linha de sapatos Air Jordan, que proporcionaram melhor desempenho nas quadras para os atletas que precisam estar sempre correndo e saltando. O projeto foi um sucesso e tinha como representante, e um dos seus desenvolvedores, o jovem negro e estrela do basquete Michael Jordan (FARFETCH, 2020).

De acordo com o *Nielsen Norman Group*, ou NNGroup, empresa norte americana que presta consultoria na área de Design UX (do inglês, *User Experience*) e UI (do inglês, *User Interface*), o Design UX considera todos os aspectos de interação do usuário no desenvolvimento de produtos, identificando e criando soluções através do design que vão atender às necessidades do consumidor. Como exemplo, pode-se citar desde a forma que o usuário recebe uma informação a como navega da melhor forma dentro de um aplicativo ou sistema. Este termo ganhou notoriedade nos últimos anos, uma vez que há uma demanda crescente no mercado de trabalho. (NNGroup, 1998)

Este trabalho se propõe a trabalhar o design UX dentro do aplicativo de *delivery* Circo Burguer, possibilitando que o usuário tenha sua necessidade suprida e gerando uma melhor experiência em seu uso.

O Circo Burguer é um restaurante situado em Igarassu (PE), cidade da região metropolitana de Recife cujo nome deriva do termo tupi para “Canoa Grande”. Localizado no bairro de Cruz de Rebouças, o Circo Burguer é um restaurante que atende todo o público da cidade. Embora seja conhecido pelas opções de hambúrgueres, como seu nome sugere, o restaurante também oferece opções de almoços comerciais e sobremesas (*milkshakes*, tortas, churros, etc.) (Figura 1).

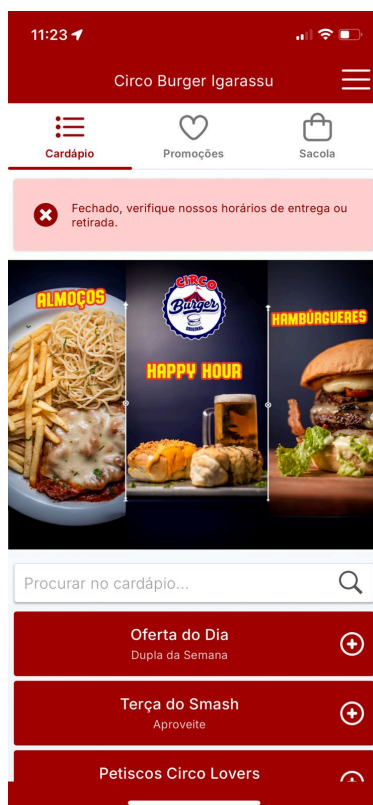


**Figura 1.** Logotipo do restaurante Circo Burguer.

Fonte: <https://circoburger.onpedido.com.br/>

Após experiência pessoal do autor com o aplicativo e contato com relatos de outros usuários, presumiu-se a existência de problemas de design a serem resolvidos, além de problemas de uso do aplicativo e falta de identidade visual.





**Figura 2.** Home aplicativo Circo Burguer original.

Fonte: <https://cincoburger.onpedido.com.br/>

**Objetivos geral:** Realizar o redesign do aplicativo de *delivery* do restaurante Circo Burguer, com base na usabilidade do usuário, estudando a melhor forma de utilização do aplicativo para compras, desde a abertura do aplicativo, a escolha dos produtos, navegação pelas telas e melhoria da experiência na recuperação de senha ou login.

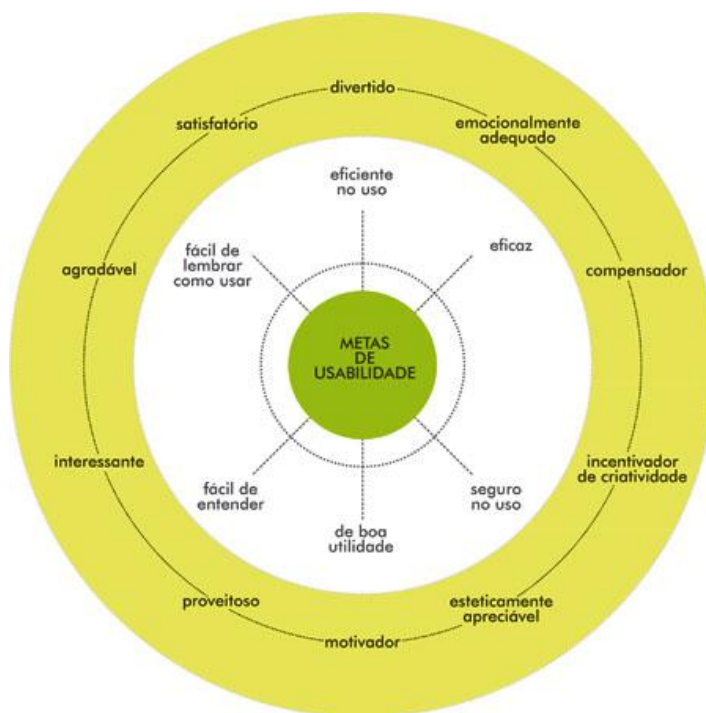
### **Objetivos específicos:**

- Desenvolver uma interface intuitiva que possa ser rapidamente apreendida pelos novos usuários;
- Implementar funcionalidades que atendam às necessidades e expectativas dos usuários de forma útil e eficiente;

- Aprimorar as medidas de segurança do aplicativo (autenticação por SMS ou e-mail, proteção de dados pessoais, entre outras);
- Desenvolver um layout fácil de ser lembrado, facilitando a experiência do usuário em retornos futuros;
- Alinhar o design do aplicativo à identidade visual do restaurante a partir da integração de elementos visuais característicos do Circo Burger; com que o aplicativo seja fácil de aprender.

## 2. Metodologia

Trata-se de um memorial descritivo que utilizou como base os conceitos presentes no livro "Design de Interação: Além da Interação Humano-Computador" de Rogers, Sharp e Preece (3ª ed.). Na biografia mencionada, os autores definem "metas de usabilidade", que são essenciais para melhorar o uso do aplicativo. Essas metas de usabilidade incluem:



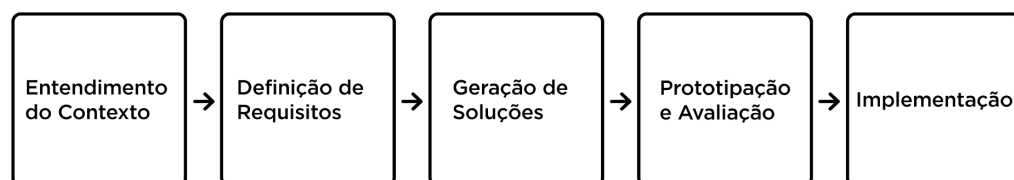
**Figura 3.** Gráficos de Meta de Usabilidade.

Fonte: Rogers, Sharp e Preece (2013).

1. **Eficácia:** este é considerado o ponto principal no uso do aplicativo. Em síntese, reflete o quanto ele é adequado em desempenhar as funções para as quais foi projetado. No caso em questão, se o aplicativo realiza corretamente suas funções de *delivery* de forma satisfatória.
2. **Eficiência:** consiste na maneira que o produto auxilia os usuários na realização de tarefas. Neste caso, se ele facilita o processo de pedidos para o público de Igarassu.
3. **Learnability** (Facilidade de aprendizado): significa garantir que o aplicativo tenha telas intuitivas e fáceis de navegar, permitindo que tanto usuários experientes quanto novatos aprendam a utilizá-lo rapidamente.

4. **Segurança:** inclui proteger o usuário de cometer erros indesejados, implementando telas de confirmações de ações, bem como de recuperação de senhas e dados, de modo a garantir que o usuário possa ter certeza de suas ações dentro do aplicativo.
5. **Utilidade:** representa que o aplicativo é útil para os usuários. No caso em destaque, se ele serve efetivamente como uma plataforma de *delivery* para pedidos de hambúrgueres e outros itens no restaurante Circo Burger.
6. **Memorability** (Facilidade de lembrança): consiste na facilidade de recordação do uso do aplicativo, para que os usuários possam utilizá-lo novamente sem dificuldade, mesmo após um período sem utilizá-lo.

Baseando-se nessas metas de usabilidade, foi utilizada, para a criação deste trabalho, a metodologia apresentada no livro "Design Centrado no Usuário" de Travis Lowdermilk (1ª ed.). O livro apresenta uma metodologia que coloca o usuário como o centro do processo de design, garantindo que suas necessidades, desejos e habilidades sejam considerados em todas as etapas. A metodologia é composta por cinco fases principais (Figura 2), sendo elas:



**Figura 4.** Etapas da metodologia.

Fonte: Adaptado de Lowdermilk (2013). Cedido por Fábio Caparica de Luna.

- **Entendimento do Contexto:** A primeira fase consiste em compreender o contexto no qual o produto será utilizado. Isso envolve a realização de pesquisas, como entrevistas e observação de usuários, para identificar suas características demográficas, comportamentos, necessidades e desafios.

Também são analisados fatores externos, como concorrência e tendências do mercado.

- **Definição de Requisitos:** Com base nas informações coletadas na fase anterior, os requisitos são definidos. Nessa etapa, são estabelecidos os objetivos do produto, as funcionalidades desejadas e os critérios de sucesso. Esses requisitos servem como guia para o restante do processo de design.
- **Geração de Soluções:** Nesta fase, várias alternativas de design são geradas e exploradas. São utilizadas técnicas como brainstorming, sketches e prototipação para desenvolver diferentes conceitos e abordagens. A diversidade de ideias é encorajada, permitindo a avaliação de diferentes perspectivas e possibilidades.
- **Prototipação e Avaliação:** Os conceitos gerados na fase anterior são transformados em protótipos tangíveis, que podem variar em níveis de fidelidade. Esses protótipos são testados com usuários reais, que fornecem feedback valioso sobre sua usabilidade, eficácia e adequação às suas necessidades. A avaliação dos protótipos permite a identificação de melhorias e ajustes antes da implementação final.
- **Implementação:** Nesta última fase, com base no *feedback* dos usuários e nas conclusões da fase de avaliação, o produto final é desenvolvido. Isso inclui a criação das interfaces, a implementação das funcionalidades e a realização de testes finais para garantir que o produto atenda aos requisitos estabelecidos anteriormente.

Vale ressaltar que a metodologia apresentada é iterativa, ou seja, as fases são repetidas e refinadas ao longo do processo de design, buscando constantemente melhorar a experiência do usuário. O envolvimento dos usuários é essencial em todas as etapas, desde a coleta de informações até a avaliação dos protótipos, para garantir que o produto final atenda às suas necessidades de forma eficaz e satisfatória.

Além disso, foram seguidas técnicas apresentadas na disciplina *Human-Computer Interaction* (HCI) do Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco Campus Acadêmico do Agreste (CAA), Caruaru (PE), para assim melhor alcançar as metas de usabilidade.

Através do cumprimento das seis metas de usabilidade - ser eficiente no uso, ser eficaz, fácil de lembrar como usar, fácil de entender, de boa utilidade e seguro no uso - reforça-se a qualidade do aplicativo. Além disso, o impacto no usuário é significativo, uma vez que desperta sentimentos que incentivam o uso contínuo deste produto digital.

## 2.1 Entendimento do contexto

Para o entendimento do contexto, foi utilizada a técnica observação com cinco usuários cujas metas era navegar pelas interfaces e funções do aplicativo, após terem sido apresentados aos objetivos da pesquisa e consentiram com a gravação do procedimento. Os participantes do estudo já eram consumidores habituais do restaurante e todos foram estimulados a falar livremente sobre sua experiência de uso em entrevistas conduzidas de forma presencial ou virtual. A partir destas entrevistas, foi observado que vários pontos levantados pelos usuários vão ao encontro das 6 metas de usabilidade presentes no livro “Design de Interação: Além da Interação Humano-Computador” de Rogers, Sharp e Preece. (3.ed.).

Durante a observação do usuário em relação ao aplicativo de delivery do Circo Burger, foram identificados alguns pontos que podem ser aprimorados para proporcionar uma experiência mais satisfatória aos usuários. Os resultados obtidos revelam as seguintes considerações:

### Usuário 1

1. Falta de temática circense: O aplicativo não contempla a temática circense, o que compromete a entrega da proposta prometida pelo estabelecimento. Enquanto no local físico do restaurante é possível vivenciar a atmosfera do circo, no aplicativo não há informações relevantes além da logo.
2. Limitação de cores: O restaurante em si é caracterizado por ser um ambiente cheio de cores vibrantes. No entanto, o aplicativo utiliza apenas as cores vermelha e branca, o que pode ser considerado monótono. Seria interessante adicionar mais cores para tornar a interface mais atrativa e chamar a atenção dos usuários.
3. Organização dos adicionais e acompanhamentos: O usuário aponta que seria mais conveniente se todos os adicionais e acompanhamentos estivessem em uma única página. Isso facilitaria a visualização e a seleção dos itens desejados, proporcionando uma experiência mais fluida durante o processo de pedido.

4. Tamanho e qualidade das imagens dos hambúrgueres: O usuário menciona que as imagens dos hambúrgueres no aplicativo não estão em um tamanho adequado para visualização. Em comparação com outras plataformas, como a da rede de fast-food Burger King, as imagens dos hambúrgueres no Circo Burguer são menores e menos nítidas, dificultando a identificação dos ingredientes presentes nos lanches.
5. Design dos botões do cardápio: O usuário sugere que os botões do cardápio sejam apresentados em formato arredondado, pois isso poderia conferir um aspecto visual mais agradável e moderno à interface do aplicativo.
6. Classificação dos hambúrgueres por tipo de proteína: O usuário propõe que os hambúrgueres sejam separados por tipo de proteína, criando abas específicas para cada categoria, como frango e carne. Essa organização facilitaria a busca por opções específicas e melhoraria a experiência de navegação no aplicativo.
7. Remoção da aba de promoções: O usuário observou que a aba de promoções frequentemente se encontra vazia, sem nenhum conteúdo. Sendo assim, sugere-se a remoção desta seção até que sejam disponibilizadas promoções relevantes aos clientes.

## **Usuário 2**

1. Tipografias desagradáveis: O usuário considera as tipografias utilizadas no aplicativo como pouco atrativas. Sugere-se a adoção de fontes mais modernas e esteticamente agradáveis para melhorar a aparência textual do aplicativo.
2. Tela de carregamento estranha: A tela de carregamento do aplicativo é considerada estranha pelo usuário. Seria interessante reformulá-la para que transmita uma sensação de agilidade e eficiência durante o processo de carregamento.
3. Interfaces antigas e datadas: O usuário percebeu que as interfaces do aplicativo apresentam um aspecto antigo e desatualizado. Recomenda-se a adoção de um design mais contemporâneo, utilizando elementos visuais mais modernos e intuitivos.
4. Falha na aba de promoções: O usuário relata que a aba de promoções não funciona adequadamente, pois nunca há promoções disponíveis. Sugere-se a remoção dessa aba até que sejam oferecidas promoções reais aos clientes.



5. Ícone incorreto para o carrinho: O usuário menciona que o ícone utilizado para representar o carrinho de compras é uma sacola, o que pode gerar confusão. Seria mais adequado substituí-lo por um ícone que representa claramente um carrinho.
6. Transição entre telas não é atrativa: O usuário considera a transição entre as telas do aplicativo feia e datada, o que não contribui para uma experiência atraente e fluida. Sugere-se a reformulação dessas transições para torná-las mais agradáveis visualmente.
7. Desativação da função de almoço após as 15 horas: O usuário sugere que a função de almoço seja desativada após as 15 horas, pois não faz sentido disponibilizá-la em um horário em que normalmente não é mais relevante.
8. Utilização de caracteres com acento: O usuário ressalta a importância de utilizar caracteres com acento corretamente no aplicativo, garantindo uma comunicação clara e precisa.
9. Inclusão de fotos nos itens do menu em falta: O usuário sugere que sejam adicionadas fotos aos itens do menu que estão temporariamente indisponíveis. Isso ajudaria os usuários a terem uma ideia visual do produto, mesmo que não possam comprá-lo naquele momento.
10. Adição de foto na aba de molho: O usuário considera importante incluir uma foto na aba de molhos, permitindo aos usuários visualizar melhor as opções disponíveis.
11. Exibição de fotos dos combos: O usuário sugere que seja mostrada uma foto do combo para que os clientes possam ter uma referência visual do que estão selecionando.
12. Especificações do combo kids: O usuário recomenda que as especificações do combo kids sejam colocadas abaixo do título do item, em vez de incluí-las no próprio título. Isso tornaria a visualização mais clara e organizada.
13. Agrupamento de todos os combos em um só lugar: O usuário sugere que todos os combos, sejam eles naturais, kids ou normais, sejam agrupados em um único local, facilitando a busca e seleção dessas opções.
14. Redução da quantidade de opções no cardápio: O usuário sugere a redução da quantidade de opções no cardápio, tornando-o mais conciso e fácil de ser navegado.

15. Retirada da aba de promoções que não funciona: O usuário recomenda a remoção da aba de promoções que não está funcionando corretamente, evitando a frustração dos usuários.
16. Melhoria na área de respiro e animação nas telas de adicionais do pedido: O usuário sugere melhorar o espaçamento e a animação nessas telas, proporcionando uma experiência mais agradável e evitando a sensação de excesso de informação.
17. Exemplo na tela de observação: O usuário propõe a inclusão de um exemplo na tela de observação, tornando-o mais compreensível e fácil de ser utilizado.
18. Melhoria no design do pedido na tela de carrinho: O usuário considera que o design atual do pedido na tela de carrinho pode ser aprimorado, sugerindo uma reformulação para torná-lo mais atraente e intuitivo.
19. Substituição do nome Circo Burguer Igarassu pela logo: O usuário sugere remover o nome Circo Burguer Igarassu no topo das telas e substituí-lo pela logo do estabelecimento, proporcionando uma identidade visual mais consistente.
20. Melhoria na visibilidade do botão de login: O usuário destaca que o botão de login está "invisível" e sugere torná-lo mais visível, facilitando o acesso dos usuários à funcionalidade.
21. Remoção do emoji de "esqueceu a senha": O usuário considera desnecessário o uso de um emoji na opção "esqueceu a senha" e sugere que seja utilizado um hiperlink para melhorar a clareza dessa funcionalidade.
22. Utilização de botões e caixas de texto arredondados: O usuário recomenda a adoção de elementos de design arredondados para os botões e caixas de texto, conferindo uma aparência mais moderna e esteticamente agradável.
23. Eliminação de uma tela exclusiva com horários de funcionamento: O usuário considera desnecessária a existência de uma tela exclusiva com os horários de funcionamento do estabelecimento, sugerindo que essas informações possam ser visualizadas em um local mais conveniente dentro do aplicativo.
24. Inclusão dos logos dos meios de pagamento: O usuário sugere a adição dos logos dos meios de pagamento aceitos pelo aplicativo, proporcionando maior confiança e familiaridade aos usuários.

25. Inclusão de WhatsApp e Instagram no canal de comunicação: O usuário propõe adicionar o WhatsApp e Instagram como opções de contato no canal de comunicação "fale conosco", facilitando o acesso aos clientes.
26. Remoção da aba "menu" dentro do menu de hambúrgueres: O usuário considera desnecessária a existência da aba "menu" dentro do menu de hambúrgueres e sugere que ela seja retirada para simplificar a navegação.
27. Clique na logo para retornar à tela principal: O usuário sugere que seja implementada a funcionalidade de clique na logo do aplicativo para retornar à tela principal, proporcionando uma navegação mais intuitiva.

### **Usuário 3**

1. Melhoria na tela de início: O usuário sugere melhorar a tela de início do aplicativo para torná-la mais atrativa e destacar a marca, de forma a capturar a atenção do cliente logo no início da experiência.
2. Problemas na tela de carregamento: O usuário observou que a tela de carregamento é demorada e não oferece uma experiência fluida. Recomenda-se otimizar o desempenho dessa tela para proporcionar uma transição mais suave para os usuários.
3. Manter as opções em foto no cardápio: O usuário aprecia a presença de fotos das opções no cardápio e sugere que essa abordagem seja mantida, pois ajuda a visualizar os produtos e torna a escolha mais fácil.
4. Aplicativo demorado e pouco atrativo: O usuário considera o aplicativo lento e pouco atraente. Recomenda-se aprimorar a velocidade de carregamento e adotar um design mais atrativo para melhorar a experiência geral do usuário.
5. Recuperação de senha: O usuário relata dificuldades na recuperação da senha. Ele menciona que não pôde escolher uma nova senha e que a opção de recuperação por e-mail não funcionou, pois não recebeu o e-mail correspondente. Recomenda-se oferecer uma opção adicional de recuperação de senha por SMS e permitir que o usuário escolha sua própria senha durante o processo de recuperação, pois ele não consegue escolher a nova senha, ela é gerada pelo aplicativo e não pode ser alterada.

6. Botão de login ausente: O usuário menciona que o botão de login ficou indisponível ou "sumiu" em algum momento, o que dificultou o acesso à funcionalidade de login. É importante garantir que o botão de login esteja sempre visível e acessível aos usuários.
7. Tela de promoções vazia: O usuário observou que a tela de promoções não apresenta nenhuma promoção disponível. Recomenda-se oferecer promoções de forma regular para incentivar o engajamento dos usuários.
8. Melhoria na função de duplicar lanche no carrinho: O usuário destaca a necessidade de melhorar a função de duplicar lanche no carrinho, tornando-a mais intuitiva e fácil de usar.
9. Problemas de acesso a telas devido à falha na recuperação de senha: O usuário não consegue acessar todas as telas do aplicativo devido à falha na recuperação de sua senha, o que impediu sua entrada no sistema. É fundamental solucionar esse problema para garantir que todos os usuários possam acessar todas as funcionalidades do aplicativo.

#### **Usuário 4**

1. Ocultar a senha quando digitada: O usuário sugere a implementação da funcionalidade de ocultar a senha enquanto é digitada, proporcionando maior segurança e privacidade ao usuário.
2. Tela de promoções sempre vazia: O usuário observou que a tela de promoções está sempre vazia, sem nenhuma promoção disponível. Recomenda-se atualizar essa seção regularmente com ofertas e descontos para atrair e engajar os usuários.
3. Opção vegetariana sem foto: O usuário menciona que a opção vegetariana no cardápio não possui foto, dificultando a visualização do prato. É importante adicionar fotos para todas as opções do cardápio, incluindo as opções vegetarianas.
4. Falta de fotos em todos os itens do cardápio: O usuário ressalta que nem todos os itens do cardápio possuem fotos, o que pode dificultar a escolha dos usuários. Recomenda-se adicionar fotos para todos os itens do cardápio, fornecendo uma experiência visual completa.

5. Ausência da opção de não adicionar extras ou acompanhamentos: O usuário aponta a falta de uma opção para não adicionar extras ou acompanhamentos aos pedidos, o que pode causar a impressão de que é obrigatório adicioná-los. É importante oferecer a opção de não incluir extras ou acompanhamentos para atender às preferências individuais dos usuários.
6. Falta de fotos ou ícones para os meios de entrega: O usuário observa a ausência de fotos ou ícones representativos para os meios de entrega disponíveis. Recomenda-se adicionar imagens ou ícones que facilitem a identificação e a compreensão dos diferentes métodos de entrega.
7. Dificuldade de sair da tela de finalização de entrega pelo menu hambúrguer: O usuário menciona que não há uma opção clara para sair da tela de finalização de entrega ao acessar o menu hambúrguer. Recomenda-se adicionar uma opção para voltar à tela anterior diretamente pelo menu hambúrguer, proporcionando uma navegação mais intuitiva.
8. Falta de informação sobre as bandeiras de cartão aceitas: O usuário destaca a importância de fornecer informações claras sobre as bandeiras de cartão de crédito aceitas no aplicativo. É fundamental incluir essa informação para orientar os usuários na hora de realizar o pagamento.
9. Falta de hiperlinks nos meios de contato: O usuário observa que os meios de contato disponíveis no aplicativo não possuem hiperlinks funcionais. Recomenda-se adicionar os hiperlinks necessários para facilitar o acesso aos meios de contato, como o WhatsApp ou e-mail.
10. Animação demorada no menu hambúrguer: O usuário percebe que a animação ao abrir o menu hambúrguer é demorada, o que pode gerar uma sensação de lentidão no aplicativo. Recomenda-se otimizar a velocidade da animação para melhorar a fluidez e a experiência de navegação.
11. Estranheza na direção de abertura do menu hambúrguer: O usuário considera estranha a direção de abertura do menu hambúrguer, que sai da esquerda para a direita. Sugere-se avaliar a possibilidade de ajustar a direção de abertura para uma abordagem mais intuitiva e familiar aos usuários.
12. Fechamento automático de abas no menu hambúrguer: O usuário destaca como ponto positivo o fechamento automático de abas anteriores ao acessar uma nova aba

dentro do menu hambúrguer. Esse comportamento contribui para uma navegação mais organizada e evita a sobrecarga de informações.

## **Usuário 5**

1. Localização intuitiva: O usuário sugere que o aplicativo seja capaz de identificar automaticamente a localização do usuário, em vez de solicitar essa informação logo na primeira tela. Isso tornaria a experiência mais intuitiva e conveniente para o usuário.
2. Tutorial de iniciação: O usuário considera útil a presença de um tutorial que oriente os usuários sobre como utilizar o aplicativo de forma eficiente. Essa função pode ajudar os usuários a se familiarizarem com as funcionalidades e recursos disponíveis.
3. Layout antigo: O usuário observa que o layout do aplicativo possui um estilo antigo, sugerindo a necessidade de uma atualização para um design mais moderno e atraente.
4. Informação dos valores na tela de adicionais: O usuário aprecia a presença de informações claras sobre os valores na tela de adicionais. Isso facilita a compreensão dos custos adicionais ao fazer um pedido.
5. Opção de não selecionar adicionais: O usuário sugere incluir uma opção para que os usuários possam escolher não selecionar adicionais ao fazer um pedido. Isso ofereceria maior flexibilidade de personalização dos pedidos.
6. Avançar mesmo sem selecionar adicionais ou acompanhamentos: O usuário propõe habilitar a opção de avançar mesmo que o usuário tenha escolhido não adicionar extras ou acompanhamentos ao pedido. Isso agilizaria o processo de finalização do pedido para aqueles que não desejam incluir essas opções.
7. Melhoria na aparência e animação do *pop-up*: O usuário sugere tornar o *pop-up* mais amigável visualmente e melhorar a animação para torná-lo mais agradável e atraente.
8. Exibição do preço total em todas as telas: O usuário destaca a importância de mostrar o preço total em todas as telas, caso haja algo no carrinho, sem a necessidade de acessar a tela do carrinho repetidamente. Isso facilitaria a visualização do preço total do pedido.

9. Redução das telas de acompanhamentos, adicionais e milk-shake: O usuário sugere reduzir o número de telas necessárias para selecionar acompanhamentos, adicionais e milk-shakes. Isso otimizaria a navegação do usuário e tornaria o processo de customização mais ágil.
10. Função de exclusão de pedido: O usuário aprecia a função que permite excluir um pedido em vez de ter que reduzir a quantidade para zero. Essa opção simplifica o gerenciamento dos pedidos no carrinho.
11. Restringir a adição de pedidos apenas para usuários logados: O usuário sugere que a adição de pedidos seja permitida somente para usuários que estejam logados em sua conta, a fim de evitar o risco de perder todo o conteúdo do carrinho.
12. Possibilidade de cadastrar o endereço sem finalizar a compra: O usuário considera útil a opção de cadastrar um endereço de entrega sem a necessidade de finalizar a compra. Isso ofereceria maior conveniência ao usuário ao permitir que ele salve o endereço para futuras compras.
13. Funcionamento efetivo da aba de promoções: O usuário expressa o desejo de que a aba de promoções esteja realmente em funcionamento, oferecendo ofertas e descontos aos usuários. Essa função atrairia mais interesse e engajamento por parte dos usuários.

Essas são as principais considerações levantadas pelos cinco usuários durante a observação do aplicativo de delivery Circo Burger. Esses pontos identificados foram filtrados e assim utilizados para aprimorar a usabilidade, a funcionalidade e o design do aplicativo, proporcionando uma experiência que mais se encaixe nas seis metas de usabilidade apresentada no livro “Design de Interação: Além da Interação Humano-Computador” de Rogers, Sharp e Preece (3.ed.).

Após toda análise dos vídeos e anotações importantes de feedback, sendo respostas boas e sendo negativas, o projeto partiu para a parte de análise de mercado, para conseguir dados e ter uma noção maior dos aplicativos de delivery, suas funções, sua navegação, sua usabilidade e sua interface, para entendimento de como está funcionando nesses aplicativos e o mais importante, compreender mais ainda o nosso problema de design.

Para análise de mercado, foram identificados três aplicativos. Dois destes de gigantes do fast-food com alcance mundial e um terceiro que integra restaurantes diversos em uma única plataforma. Esses aplicativos foram escolhidos como comparativo pelo número superior de usuários utilizando os serviços de delivery, em especial, de hambúrgueres, que é também o carro-chefe do Circo Burguer.



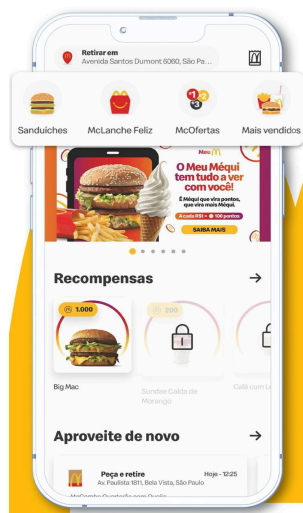
**Figura 5.** Apresentação Aplicativo Burger King.

Fonte: <https://apps.apple.com/br/app/burger-king-brasil/id1295116265>

O primeiro é o Burger King, que apresenta um catálogo diversificado, um aplicativo que cumpre com as metas de usabilidade e uma interface que apresenta as opções com fotos e detalhes de cada lanche.



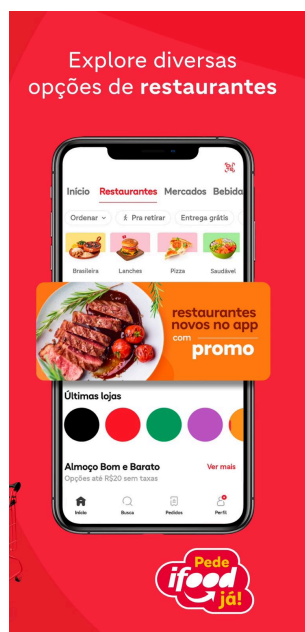
**Encontre** o seu  
produto favorito do  
Méqui



**Figura 6.** Apresentação Aplicativo Mcdonalds.

Fonte: <https://apps.apple.com/br/app/mcdonalds-cupons-e-delivery/id1114009187>

O segundo aplicativo, relevante para a pesquisa de mercado e compreensão do problema de design, é o McDonald's. Ele apresenta uma interface com mais cores e segue todas as seis metas de usabilidade descritas anteriormente. Além disso, possui um menu com aba de promoções bastante atrativo, um ponto que muitos usuários relataram problemas no aplicativo do Circo Burger. Essas comparações forneceram mais referências e inspiração para a construção de um novo aplicativo.



**Figura 7.** Apresentação Aplicativo Ifood.

Fonte: <https://apps.apple.com/br/app/ifood-pedir-delivery-em-casa/id483017239>

O terceiro aplicativo é o iFood, que não se limita apenas ao delivery de hambúrgueres, mas integra os mais variados restaurantes. O iFood apresenta os itens de forma atrativa e de fácil compreensão, além de seguir bem as seis metas de usabilidade e proporcionar uma ótima fluidez entre as telas, além de interfaces que tenham o produto como o destaque, deixando ele num formato mais atrativo.

Através disso o projeto segue para uma análise de competidores mais específica entre esses aplicativos.

## 2.2 Análise de competidores

Esta análise de competidores examina as funções de uso nos aplicativos do Burger King, McDonald's e iFood em Igarassu, com foco em:

Funcionalidades: Pedidos, cardápio, personalização, ofertas, promoções, geolocalização, favoritos, histórico, pagamentos, avaliações, etc.

Usabilidade: Interface, navegação, fluidez, intuitividade, clareza, tempo de resposta, etc.

Experiência do Usuário: Layout, design, atratividade, personalização, engajamento, etc.

Diferenciais: Recursos exclusivos, inovações, vantagens competitivas, fidelização, etc.

Quadro 1 - Análise comparativa de aplicativos concorrentes

Aplicativo	Burger King	McDonald's	iFood
<b>Funcionalidade</b>	<p>Pedidos: Rápido e intuitivo, com sugestões personalizadas e histórico de pedidos.</p> <p>Cardápio: Completo e organizado por categorias, com imagens e descrições detalhadas.</p> <p>Personalização: Ampla variedade de opções para customizar burgers, acompanhamentos e bebidas.</p> <p>Ofertas e Promoções: Frequentes e personalizadas, com notificações push.</p> <p>Geolocalização: Encontrar lojas próximas e informar o tempo de entrega.</p> <p>Favoritos: Salva itens para pedidos futuros.</p> <p>Histórico: Permite acompanhar pedidos anteriores.</p>	<p>Pedidos: Semelhante ao Burger King, com opção de retirada no balcão ou drive-thru.</p> <p>Cardápio: Completo e organizado por categorias, com imagens e informações nutricionais.</p> <p>Personalização: Opções limitadas para customizar pedidos.</p> <p>Ofertas e Promoções: Frequentes, mas menos personalizadas que no Burger King.</p> <p>Geolocalização: Encontra lojas próximas e informa tempo de espera.</p> <p>Favoritos: Salva itens para pedidos futuros.</p> <p>Histórico: Permite acompanhar pedidos anteriores.</p> <p>Pagamentos: Diversas opções, incluindo cartão</p>	<p>Pedidos: Plataforma abrangente com diversos restaurantes, incluindo Burger King e McDonald's.</p> <p>Cardápio: Completo e organizado por restaurantes, categorias e filtros.</p> <p>Personalização: Opções para customizar pedidos variam de acordo com o restaurante.</p> <p>Ofertas e Promoções: Frequentes e personalizadas, com notificações push.</p> <p>Geolocalização: Encontra restaurantes próximos e informa tempo de entrega.</p> <p>Favoritos: Salva restaurantes e itens para pedidos futuros.</p> <p>Histórico: Permite acompanhar pedidos</p>

	<p>Pagamentos: Diversas opções, incluindo cartão de crédito, débito, pix e dinheiro.</p> <p>Avaliações: Permite avaliar pedidos e lojas.</p>	<p>de crédito, débito, pix e dinheiro.</p> <p>Avaliações: Permite avaliar pedidos e lojas.</p>	<p>anteriores.</p> <p>Pagamentos: Diversas opções, incluindo cartão de crédito, débito, pix e dinheiro.</p> <p>Avaliações: Permite avaliar restaurantes e pedidos.</p>
<b>Usabilidade</b>	<p>Interface amigável e intuitiva, com navegação fluida e tempo de resposta rápido.</p> <p>Layout organizado e de fácil compreensão.</p>	<p>Interface similar ao Burger King, com navegação fluida e tempo de resposta rápido.</p>	<p>Interface intuitiva e navegação fluida, com filtros e buscas eficientes.</p> <p>Layout organizado e de fácil compreensão.</p>
<b>Experiência do Usuário</b>	<p>Design moderno e atraente, com cores vibrantes e imagens de alta qualidade.</p> <p>Possibilidade de personalizar a interface com temas e avatares.</p> <p>Integração com redes sociais.</p>	<p>Design mais tradicional e menos personalizável que o Burger King.</p> <p>Integração com o programa de fidelidade McDonald's Rewards.</p>	<p>Design moderno e personalizável, com cores vibrantes e imagens de alta qualidade.</p> <p>Integração com redes sociais e programas de fidelidade.</p>
<b>Diferenciais</b>	<p>Programa de fidelidade com recompensas exclusivas.</p> <p>Realidade aumentada para visualizar produtos em 3D.</p> <p>Jogos e desafios interativos com prêmios.</p>	<p>Happy Meal personalizado com jogos e atividades para crianças.</p> <p>Opção de McDelivery para entrega em domicílio.</p>	<p>Ampla variedade de restaurantes e opções gastronômicas.</p> <p>Sistema de rastreamento de pedidos em tempo real.</p> <p>Suporte ao usuário.</p>

## 2.3 Brainstorming



**Figura 8.** Brainstorming Redesign Circo Burger.

Fonte: o autor, 2024.

Essa metodologia para busca de ideias, para o melhor entendimento, nesse memorial de projeto, vem para a análise de todos os dados recebidos através da entrevista de usuário e análise de competidores. Para que venham como uma ferramenta para clarear todas as ideias, e saber por onde começar no redesign do aplicativo de delivery Circo Burger.

Com base nisso, foi decidido que o redesign iria começar através do *userflow*, tentando manter a usabilidade do mesmo, dentro de todas as etapas de uso.

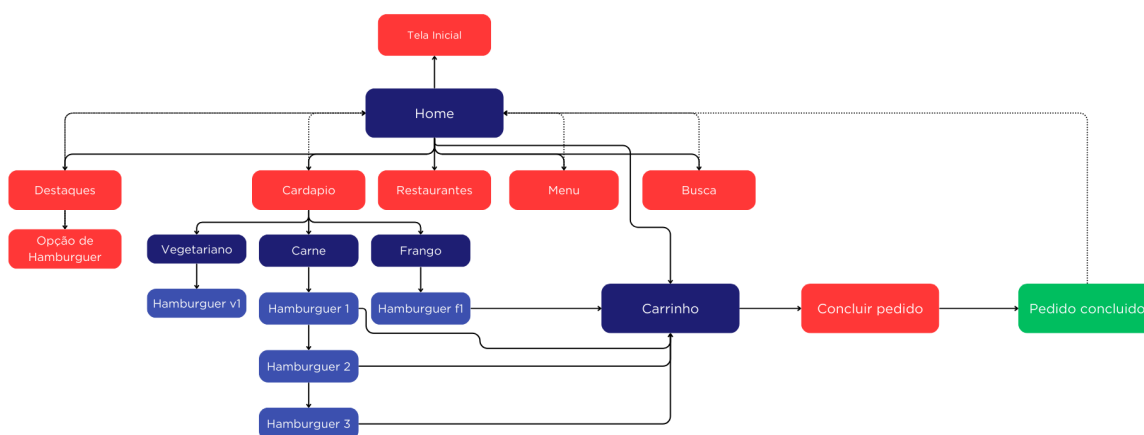
Após isso, fazer todos os botões e construções do aplicativo, utilizando o manual do IOS 17, onde vai ser analisado o padrão de tamanho e formato de todos os itens dentro da interface desse sistema, pois é nele que o aplicativo está sendo realizado o redesign.

Também com isso, trazer toda a identidade visual para o aplicativo, com cores, tipografia e toda a temática circense.

## 2.4 UserFlow

O desenvolvimento do *Userflow* no projeto foi fundamentado nas seis metas de usabilidade, visando proporcionar uma navegação eficiente e agradável para os usuários. Essas metas, já citadas anteriormente, orientaram o processo de criação para assegurar que cada etapa da interação do usuário com o sistema fosse otimizada.

Este enfoque metodológico fundamentado contribui significativamente para uma experiência de usuário positiva e consistente, alinhando-se aos melhores padrões e práticas da área de usabilidade.



**Figura 9.** Userflow do Redesign Circo Burger.

Fonte: o autor, 2024.

### **3. Geração de alternativas**

A fase de geração de alternativas para o redesign do aplicativo Circo Burger é uma etapa crucial no desenvolvimento, onde diferentes soluções e abordagens são exploradas para a melhor experiência no aplicativo. Com base na análise realizada a partir das entrevistas com usuários, foi possível identificar e retirar os melhores pontos que funcionam bem para o público, garantindo que o redesign atenda às seis metas de usabilidade: eficácia, eficiência, segurança, utilidade, facilidade de aprendizado e satisfação. Cada alternativa proposta será validada com o objetivo de melhorar a navegabilidade, a clareza das informações e a interação com o usuário, resultando em um aplicativo mais funcional e intuitivo.

Um dos pontos a serem trabalhados nesse redesign será também a valorização da identidade visual do Circo Burger, que foi mais explorada e aprimorada. A temática circense, característica da marca, ganhará maior destaque através de um trabalho cuidadoso com as cores, os ícones e as marcas. O objetivo é reforçar o reconhecimento da identidade visual, proporcionando uma experiência imersiva e envolvente. Para isso, ícones personalizados que remetem ao universo do circo serão incorporados à interface, como o uso de ícones, da tenda na barra de menu e uma das inovações propostas é transformar o botão de "concluir pedido" em um ingresso temático, reforçando a ideia de que o usuário está participando de uma verdadeira "experiência de circo" ao finalizar seu pedido.

Essas alternativas serão testadas e refinadas com base no feedback contínuo dos usuários, assegurando que o redesign não apenas resolva os problemas existentes, mas também eleve a experiência do usuário a um novo patamar, ao combinar funcionalidade com um apelo visual marcante e lúdico, em sintonia com a essência da marca Circo Burger.

#### **4. Desenvolvimento Projetual**

A etapa de desenvolvimento do projeto foi estruturada com base nas informações coletadas durante as entrevistas. Foram observadas questões recorrentes como a complexidade dos menus, a falta de clareza nas instruções, e a disposição confusa dos elementos visuais. Diante desse cenário, o redesign se propõe a solucionar esses problemas, visando criar uma interface e uma navegação mais intuitiva e funcional. O objetivo principal é melhorar a navegabilidade e, conseqüentemente, proporcionar uma experiência mais agradável e eficiente aos usuários do aplicativo Circo Burger.

Este desenvolvimento será pautado em princípios de design centrado no usuário, garantindo que cada alteração proposta seja validada através de testes de usabilidade e feedback contínuo dos usuários. Dessa forma, espera-se não apenas resolver os problemas identificados, mas também criar uma plataforma que atenda às expectativas e necessidades dos seus usuários de forma eficaz e inovadora.



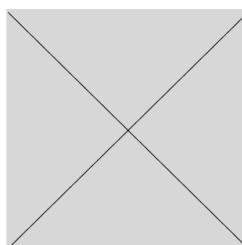
## 4.1 Wireframes

O processo de desenvolvimento começou com a criação dos wireframes, que foram baseados no próprio aplicativo do Circo Burguer e inspirados em pontos positivos observados nos aplicativos do McDonald's, Burger King e iFood. Através das entrevistas com os usuários, identificou-se que certos elementos desses aplicativos funcionam muito bem e foram, portanto, incorporados no redesign.

Estes wireframes iniciais serviram como um modelo para refinar a interface e garantir que as soluções propostas fossem direcionadas a melhorar os aspectos críticos apontados pelos usuários durante as entrevistas. A integração dessas melhores práticas visa assegurar que o novo design não só atenda às necessidades identificadas, mas também eleve a experiência do usuário a um novo patamar de satisfação e eficiência."

A criação dos wireframes iniciou-se com o desenvolvimento da tela inicial, que apresenta a logo do Circo Burguer de forma destacada. Mantendo-se fiel ao aplicativo base, essa escolha visa preservar a identidade visual da marca, reforçando seu reconhecimento e familiaridade entre os usuários. A tela inicial foi projetada para ser limpa e objetiva, com um design intuitivo que facilita a navegação desde o primeiro acesso.

A logo centralizada e os elementos visuais da marca garantem um aspecto acolhedor e profissional, preparando o usuário para uma experiência de uso fluida e agradável. Este cuidado inicial é fundamental para estabelecer uma conexão positiva com o usuário, promovendo uma primeira impressão sólida e confiável no redesign do aplicativo.



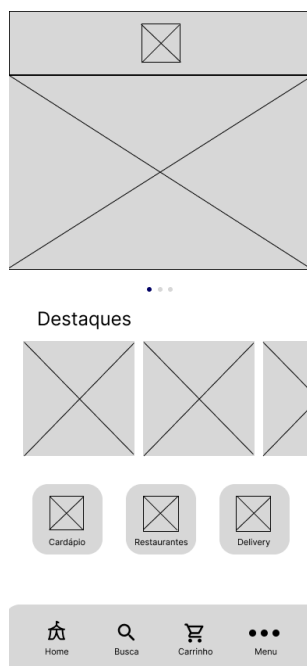
**Figura 10.** Primeira tela Wireframe do Redesign Circo Burguer.

Fonte: o autor, 2024.

A tela principal do wireframe, a home, foi projetada para ser o ponto de partida central do usuário, reunindo de forma clara e acessível as informações mais relevantes do aplicativo. Logo no topo, estão as promoções da semana ou do dia, oferecendo aos usuários uma visão rápida dos melhores descontos disponíveis. Abaixo, haverá a seção dos pratos mais pedidos da semana, os destaques, uma lista dinâmica dos itens do cardápio que estão em alta, incentivando os usuários a explorar as opções mais populares.

Além dessas informações, a tela terá botões de acesso rápidos para as funcionalidades mais importantes, como o acesso ao cardápio completo, onde o usuário poderá explorar todas as opções disponíveis.

O botão de restaurantes, servirá para facilitar a busca pela unidade do Circo Burguer mais próxima, e o botão de delivery, que fornecerá informações sobre a área de cobertura e as taxas de frete para cada bairro, permitindo que o usuário saiba com antecedência o valor do serviço de entrega. Essa organização foi pensada para garantir que o usuário tenha acesso rápido a essas informações essenciais logo de primeira tela.

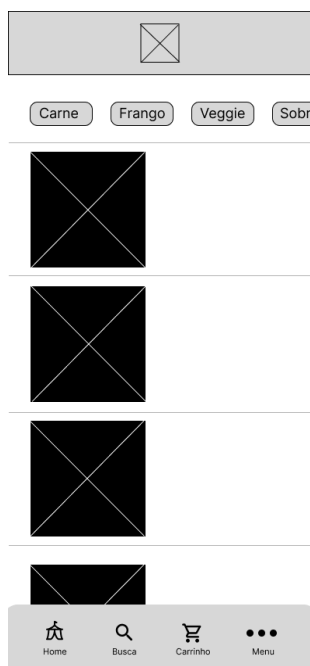


**Figura 11.** Home segunda tela Wireframe do Redesign Circo Burguer.

Fonte: o autor, 2024.

A tela de cardápio foi projetada para oferecer uma navegação prática, permitindo que o usuário encontre rapidamente os itens que deseja. Na parte superior da tela, há uma barra de botões que rola horizontalmente, destacando os diferentes tipos de carne disponíveis, como hambúrguer de carne bovina, frango e vegetariano. Ao clicar em qualquer um desses botões, o usuário será automaticamente redirecionado para a seção correspondente, onde poderá visualizar as opções específicas de sua escolha.

Além das carnes, o cardápio também inclui seções para acompanhamentos, sobremesas e bebidas, garantindo uma experiência de pedido completa. A organização visual desta tela permite que o usuário explore todas as opções com facilidade e monte o pedido de forma personalizada, conforme suas preferências.



**Figura 12.** Cardápio terceira tela Wireframe do Redesign Circo Burger.

Fonte: o autor, 2024.

O wireframe da tela de menu foi projetado para oferecer ao usuário um acesso simplificado e organizado funcionalidades de configuração do aplicativo Circo Burger. Nesta tela, o usuário terá a opção de acessar sua conta pessoal ou criar uma nova, caso ainda não tenha cadastro, facilitando a gestão de seus dados.

Além disso, o menu inclui seções dedicadas ao uso e privacidade do aplicativo, proporcionando transparência sobre o tratamento de informações pessoais e garantindo que o usuário esteja ciente de suas políticas. Outro ponto de destaque é a inclusão de um acesso direto ao contato do restaurante, permitindo que o usuário tire dúvidas, faça sugestões ou entre em contato de maneira rápida e fácil.

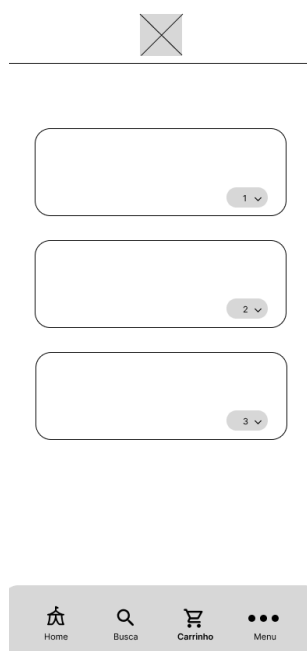
A disposição clara desses elementos visa garantir uma navegação fluida e intuitiva, oferecendo ao usuário uma experiência prática e sem complicações.



**Figura 13.** Tela menu no Wireframe do Redesign Circo Burguer.

Fonte: o autor, 2024.

Das outras telas principais da estrutura, do wireframe, é o carrinho, onde vai ter os produtos que os clientes vão adicionar para finalizar o pedido, a tela do menu onde vai ter o ícone de acesso pela barra principal inferior, que vai ficar todo o tempo, na base do aplicativo, no menu, o usuário vai poder logar na sua conta, criar uma nova conta, ler os termos de uso do aplicativo, ver as preferências, e acessar a página de contatos da empresa Circo Burguer.



**Figura 14.** Tela de carrinho no Wireframe do Redesign Circo Burguer.

Fonte: o autor, 2024.

A última página principal no desenvolvimento das 6 principais telas do wireframe, foi a página de busca, onde vai ter acesso pela barra principal fixa na base do aplicativo, nela o usuário vai poder procurar seus itens específicos, de fácil acesso, para a realização da compra.



**Figura 15.** Tela de busca no Wireframe do Redesign Circo Burger.

Fonte: o autor, 2024.

Após as seis principais estruturas das telas principais, foi pensado através da análise das metas de usabilidade e das observações com usuário, quais seriam as telas de extrema importância, para assim cumprir todas as etapas, e a pessoa que for usar o aplicativo sinta a segurança, a eficácia, que ele seja entendido, tendo um uso que é fácil de ser lembrado e que além de tudo ele também seja de uma boa utilidade para o usuário, do aplicativo e para os clientes do restaurante que não fazem o uso dele.

As outras telas foi, uma informando o endereço do restaurante, pois ele tem duas unidades, a de Igarassu que está sendo o foco do meu projeto e a unidade da cidade de paulista, a segunda tela que foi criada além das seis telas vistas como principais, foi a tela que o delivery do restaurante atende na cidade de Igarassu, nela contendo todos os bairros para qual o aplicativo faz suas entregas, juntamente com as taxas de entregas para cada bairro dentro da cidade.



**Figura 16.** Tela de endereço no Wireframe do Redesign Circo Burger.

Fonte: o autor, 2024.



Unidade Igarassu	
📍 Agamenom Magalhães	R\$ 6,00
📍 Alto Bela Vista	R\$ 6,00
📍 Alto do Céu	R\$ 8,00
📍 Alto São Miguel	R\$ 6,00
📍 Caetés 3 e Velho	R\$ 6,00
📍 Centro - Abreu e Lima	R\$ 6,00
📍 Cortegada / Tabatinga	R\$ 6,00
📍 Cruz de Rebouças	R\$ 4,00
📍 Desterro	R\$ 6,00
📍 Encanto Igarassu	R\$ 5,00
📍 Engenho Novo	R\$ 7,00

 Home
  Busca
  Carrinho
  Menu

**Figura 17.** Tela de delivery no Wireframe do Redesign Circo Burguer.

Fonte: o autor, 2024.

Com isso partimos para a terceira tela de estrutura, wireframe, além das seis estruturas bases, principais, sendo ela a tela de número nove dentro do projeto. Essa tela tem como função mostrar o menu, assim que o cliente loga em sua conta, nela os botões de endereços, para quando se clicado, poder adicionar seu endereço de entrega ou até mesmo editar os que já existem, outra função é o botão das formas de pagamento, nele você clica pra se informar de todas as formas de pagamento que o restaurante aceita, sendo elas, todas em pagamento na entrega e nenhuma diretamente pelo aplicativo, também tendo nessa página a parte que mostra o seu usuário, com seu nome, email e sua foto, as outras funções nessa tela são funções que já existem na tela do menu, antes mesmo de você fazer o login, sendo elas as do termo de uso, preferências de configuração e o botão para acessar as partes com os contatos da empresa Circo Burguer.





**Figura 18.** Tela de menu logado no Wireframe do Redesign Circo Burger.

Fonte: o autor, 2024.

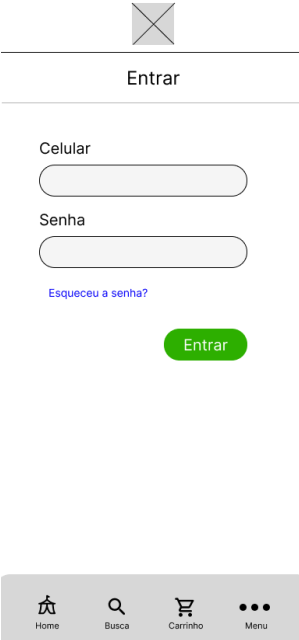
Seguindo para a construção das outras telas que foram vistas como necessárias, temos a tela “meus endereços”, nela mostra seus endereços já cadastrados, podendo fazer a edição deles e observando se a entrega vai ser enviada para o endereço correto.



**Figura 19.** Tela de endereços no Wireframe do Redesign Circo Burguer.

Fonte: o autor, 2024.

Por último, para a visualização completa, da estrutura do aplicativo, o wireframe, foi desenvolvido o esqueleto da tela “entrar”, onde o usuário vai poder fazer seu login, podendo utilizar email ou número de telefone cadastrado, como o nome de usuário para conseguir acessar sua conta, juntamente com a senha, criada pelo próprio consumidor do aplicativo.



The wireframe shows a login interface. At the top center is a square icon with an 'X'. Below it is a horizontal line, followed by the word 'Entrar'. Another horizontal line follows. Below this are two input fields: the first is labeled 'Celular' and the second is labeled 'Senha'. Below the 'Senha' field is a blue hyperlink text 'Esqueceu a senha?'. Below that is a green rounded rectangular button with the word 'Entrar'. At the bottom of the screen is a grey navigation bar containing four icons with labels: a house icon for 'Home', a magnifying glass for 'Busca', a shopping cart for 'Carrinho', and three dots for 'Menu'.

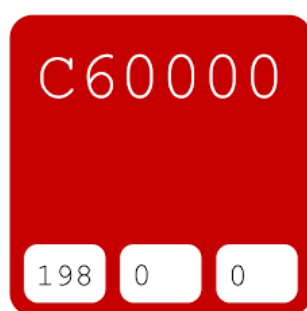
**Figura 20.** Tela login no Wireframe do Redesign Circo Burguer.

Fonte: o autor, 2024.

Além disso a tela conta com um dos pontos da meta de usabilidade, o aplicativo ser seguro, tendo a função de recuperação da sua senha ou conta como um todo através do botão em hiperlink “Esqueceu a senha?”, o botão hiperlink é o nome em azul sublinhado.

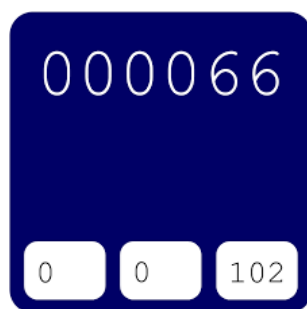
## 5. Detalhamento técnico e especificações

O redesign do aplicativo de delivery Circo Burguer foi desenvolvido com foco na usabilidade, otimização visual e na integração dos elementos da identidade da marca. Na primeira tela de apresentação do aplicativo, foi inserido o logo com tamanho de 289x289 pixels, adaptado para o formato da tela de um iPhone 14 rodando o sistema operacional iOS 17.



**Figura 21.** Tom de vermelho usado no protótipo final.

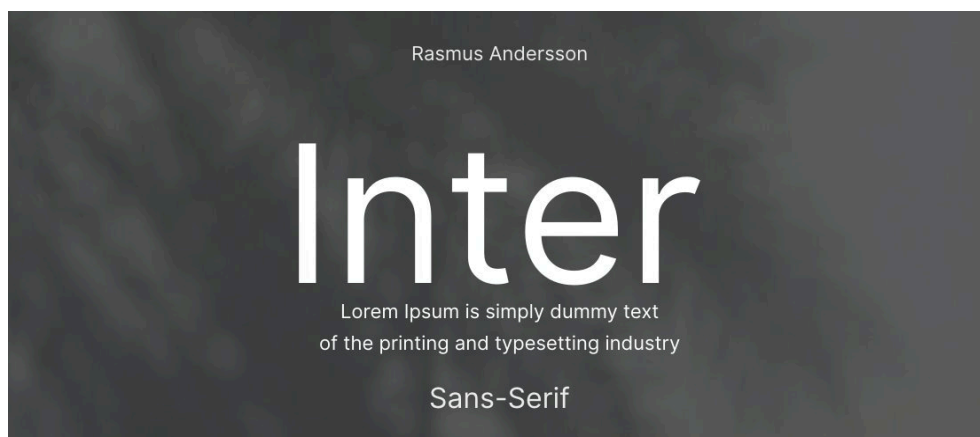
Fonte: <https://encycolorpedia.pt/c60000>



**Figura 22.** Tom de azul usado no protótipo final.

Fonte: <https://encycolorpedia.pt/000066>

A escolha de cores foi uma parte essencial no processo de redesign, pois buscou manter a identidade visual já estabelecida da marca. O tom de vermelho utilizado nas interfaces do aplicativo é o #C90000, presente tanto no aplicativo base quanto no site. Já o tom de azul, utilizado no logotipo e em elementos de destaque na interface, é o #000066. Essas cores foram selecionadas para garantir a consistência visual entre o aplicativo e os demais pontos de contato da marca.



**Figura 23.** Tipografia usada no protótipo final.

Fonte: [https://font.download/font/inter#google\\_vignette](https://font.download/font/inter#google_vignette).

A tipografia adotada no aplicativo foi a Inter, utilizada em todos os textos presentes nas interfaces. Na tela inicial, o nome "Circo Burguer" e os destaques aparecem com tamanho de fonte 24. Os botões principais da tela inicial – "Cardápio", "Restaurante" e "Delivery" – que possuem dimensões de 90x90 pixels, utilizam a fonte em tamanho 11. Ainda na tela principal, os botões dos hambúrgueres, que estão dentro da seção de destaques, apresentam a fonte em tamanho 14. Na seção de ofertas, o nome do lanche é exibido com a fonte em tamanho 15, o texto "por apenas" aparece em tamanho 16, o cifrão que indica o valor em 14 e o valor final do produto em 24. Esses tamanhos foram definidos para assegurar a hierarquia visual e a clareza na comunicação dos preços e ofertas, respeitando as boas práticas de design de interface de usuário.

Os elementos interativos da interface foram projetados com foco na responsividade e facilidade de toque. Os botões que indicam as opções de proteínas possuem tamanho de 81x31 pixels, enquanto os botões relacionados às sobremesas têm dimensões de 123x31 pixels. As caixas que apresentam os títulos dos hambúrgueres foram configuradas com 156x21 pixels, com a tipografia Inter em tamanho 14, garantindo a legibilidade e clareza da informação.

As imagens dos produtos desempenham um papel fundamental na experiência do usuário, por isso, as imagens dos lanches foram configuradas em 148x148 pixels, para que fossem apresentadas de maneira nítida e atrativa. Além disso, os botões de "Concluir

Pedido" possuem o tamanho de 235x47 pixels, para facilitar a interação durante a finalização da compra.

Na etapa de visualização do carrinho, o redesign também contemplou o tamanho e disposição dos elementos. A caixa de pedido no carrinho foi desenhada com dimensões de 346x178 pixels, com borda vermelha para destacar o item. O título do hambúrguer é exibido em azul, mantendo a identidade visual. A descrição do lanche está em fonte tamanho 12, enquanto o nome do hambúrguer é apresentado em tamanho 14. Os valores relacionados ao frete e ao total da compra são exibidos com a fonte em tamanho 16, destacando as informações essenciais para o usuário no momento da confirmação do pedido.

## 6. Resultados e discussões

Após a realização do teste final com os usuários, o protótipo do aplicativo **Circo Burguer** foi finalizado. A seguir, será descrita a navegação pelas telas principais do aplicativo, detalhando o fluxo de compra.

Ao abrir o aplicativo, o usuário é recebido com uma tela de carregamento que exibe o logotipo do restaurante. O fundo desta tela possui listras vermelhas, simulando a lona de um circo, elemento visual que reforça a identidade da marca e proporciona uma experiência imersiva logo de início. Esse carregamento breve prepara o usuário para entrar na interface principal.

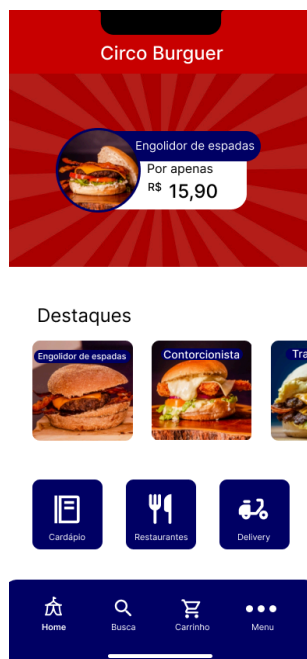


**Figura 24.** Tela de carregamento protótipo final.

Fonte: o autor, 2024.

Logo após a tela de carregamento, o usuário é direcionado para a tela inicial, ou Home, onde são destacados os principais produtos e funcionalidades. No topo da tela, há uma oferta especial intitulada "Engolidor de Espadas", um hambúrguer exclusivo que chama a atenção pela sua promoção. Abaixo da oferta, são apresentados os hambúrgueres em destaque da semana, que correspondem aos sanduíches mais vendidos. Além disso, a Home

conta com três botões principais: Cardápio, Restaurantes e Delivery, que facilitam o acesso rápido a essas funcionalidades. Na parte inferior da tela, há uma barra de navegação fixa com quatro botões: Home, Buscar, Carrinho e Menu, que aparecem em todas as telas do aplicativo, garantindo uma navegação contínua e fácil



**Figura 25.** Tela principal do protótipo final.

Fonte: o autor, 2024.

Na sequência, o usuário pode selecionar a oferta "Engolidor de Espadas" diretamente da Home. Isso pode ser feito ao clicar na oferta principal, na seção de destaques ou navegando até o item através do botão de Cardápio, que leva a uma outra tela de seleção de produtos. Caso o usuário selecione a oferta diretamente pela Home, ele é levado à tela específica do hambúrguer "Engolidor de Espadas".





**Figura 26.** Tela do engolidor de espadas do protótipo final.

Fonte: o autor, 2024.

Na tela do hambúrguer, o foco é a imagem ampliada do lanche, proporcionando uma visão clara e atrativa do produto. Logo abaixo, encontra-se a descrição detalhada do lanche e, em destaque, o botão com o valor do produto, que permite adicionar o item ao carrinho. Ao clicar em "Adicionar", o usuário é redirecionado para a tela de carrinho, onde o produto é exibido com o valor total e frete, também na tela de carrinho, tendo o botão de concluir pedido, que simula um ingresso para o circo.



**Figura 27.** Tela do carrinho com o engolidor de espadas do protótipo final.

Fonte: o autor, 2024.

Ao clicar no botão "Concluir Pedido", é redirecionado para a próxima fase do processo de compra. A próxima tela, a de acompanhamentos, apresenta opções que o usuário pode adicionar à compra do hambúrguer, proporcionando uma experiência mais completa e personalizada.



**Figura 28.** Tela de acompanhamentos do protótipo final.

Fonte: o autor, 2024.

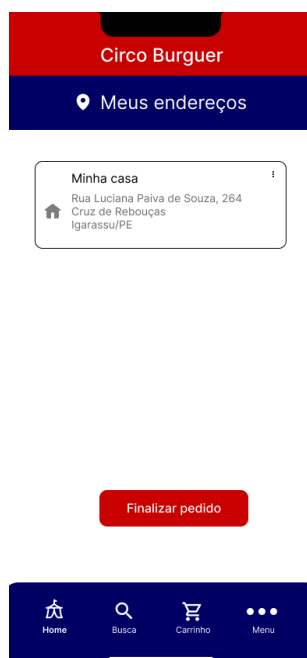
Após escolher ou pular as opções de acompanhamentos, ao clicar no botão "Próximo", o usuário chega à tela de endereços. Nesta tela, ele pode escolher um endereço já cadastrado ou adicionar um novo. A tela oferece uma interface clara e direta para facilitar a escolha do local de entrega.



**Figura 29.** Tela de endereços do protótipo final.

Fonte: o autor, 2024.

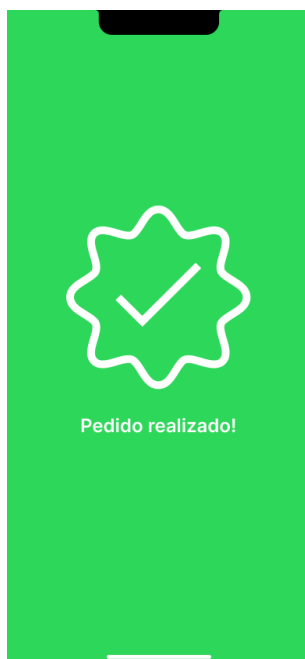
Após selecionar o endereço desejado, o usuário é levado para uma tela de confirmação, onde apenas o endereço escolhido é exibido junto ao botão "Finalizar Pedido".



**Figura 30.** Tela para finalizar pedido do protótipo final.

Fonte: o autor, 2024.

Ao confirmar o pedido, o usuário é redirecionado para uma tela verde de confirmação de que o pedido foi concluído com sucesso. Nessa tela, ele tem a opção de clicar em uma confirmação central, que o levará de volta à tela principal, permitindo que ele inicie uma nova compra, caso deseje.



**Figura 31.** Tela de confirmação protótipo final.

Fonte: o autor, 2024.

Essa navegação simples e direta foi desenvolvida com base nos feedbacks coletados durante os testes, garantindo que o usuário possa realizar sua compra de maneira rápida e intuitiva, com poucas etapas e sempre com acesso às principais funcionalidades do aplicativo.

O projeto completo de redesign do aplicativo Circo Burguer foi desenvolvido e finalizado, abrangendo toda a navegação necessária para garantir uma experiência de compra intuitiva e funcional. O protótipo conta com um total de 41 telas, que foram cuidadosamente projetadas para otimizar o processo de compra, desde a entrada no aplicativo até a finalização do pedido.

Todo o projeto, incluindo as 41 telas, está disponível no link do Figma abaixo:

<https://www.figma.com/proto/4hHB7nRibAX74nv5EGFB7Q/TCC?node-id=1-2&node-type=canvas&t=kqpS9TX4ZfUysIOA-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A2&show-proto-sidebar=1>

Além disso, um QR code foi gerado e está disponível abaixo, oferecendo acesso rápido e direto ao protótipo para testes e navegação.



**Figura 32.** QR code protótipo final.

Fonte: o autor, 2024.

## REFERÊNCIAS

FARFETCH. *História dos Tênis Nike Air Jordan*. Disponível em: <https://www.farfetch.com/br/style-guide/icones-de-estilo-e-influenciadores/historia-tenis-nike-air-jordan>. Acesso em: 13 Jun. 2024.

CIRCO BURGER. *Aplicativo Circo Burger*. Disponível em: <https://circoburger.com.br/app/>. Acesso em: 10 out. 2023.

NIELSEN NORMAN GROUP. *Definition of User Experience (UX)*. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>. Acesso em: 18 Jun. 2024.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jenny. *Design de interação: além da interação humano-computador*. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

LOWDERMILK, Trevis. *Design centrado no usuário: um guia para o desenvolvimento de aplicativos amigáveis*. Tradução de Lúcia Ayako Kinoshita. São Paulo: Novatec Editora, 2013.

INTER. Font Download, s.d. Disponível em: <[https://font.download/font/inter#google\\_vignette](https://font.download/font/inter#google_vignette)>. Acesso em: 10 Set. 2024.

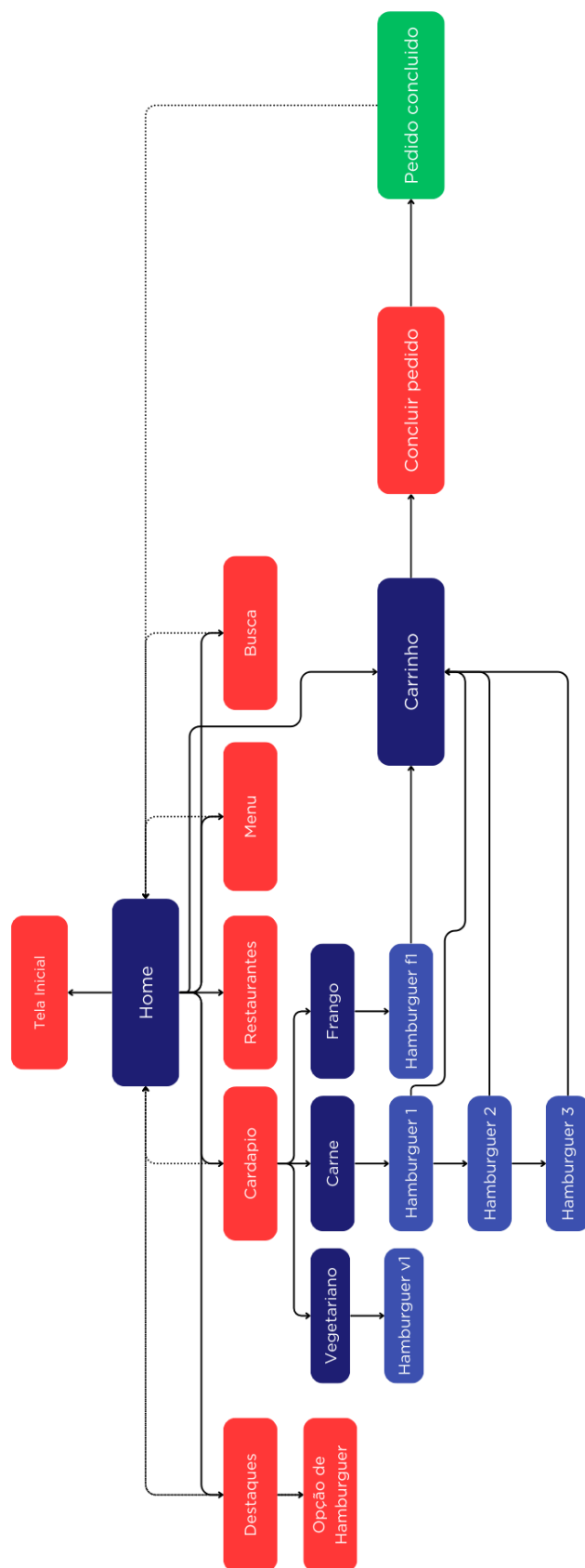
BURGER KING Brasil. App Store, s.d. Disponível em: <<https://apps.apple.com/br/app/burger-king-brasil/id1295116265>>. Acesso em: 17 Set. 2024.

MCDONALD'S – Cupons e Delivery. App Store, s.d. Disponível em: <<https://apps.apple.com/br/app/mcdonalds-cupons-e-delivery/id1114009187>>. Acesso em: 17 Set. 2024.

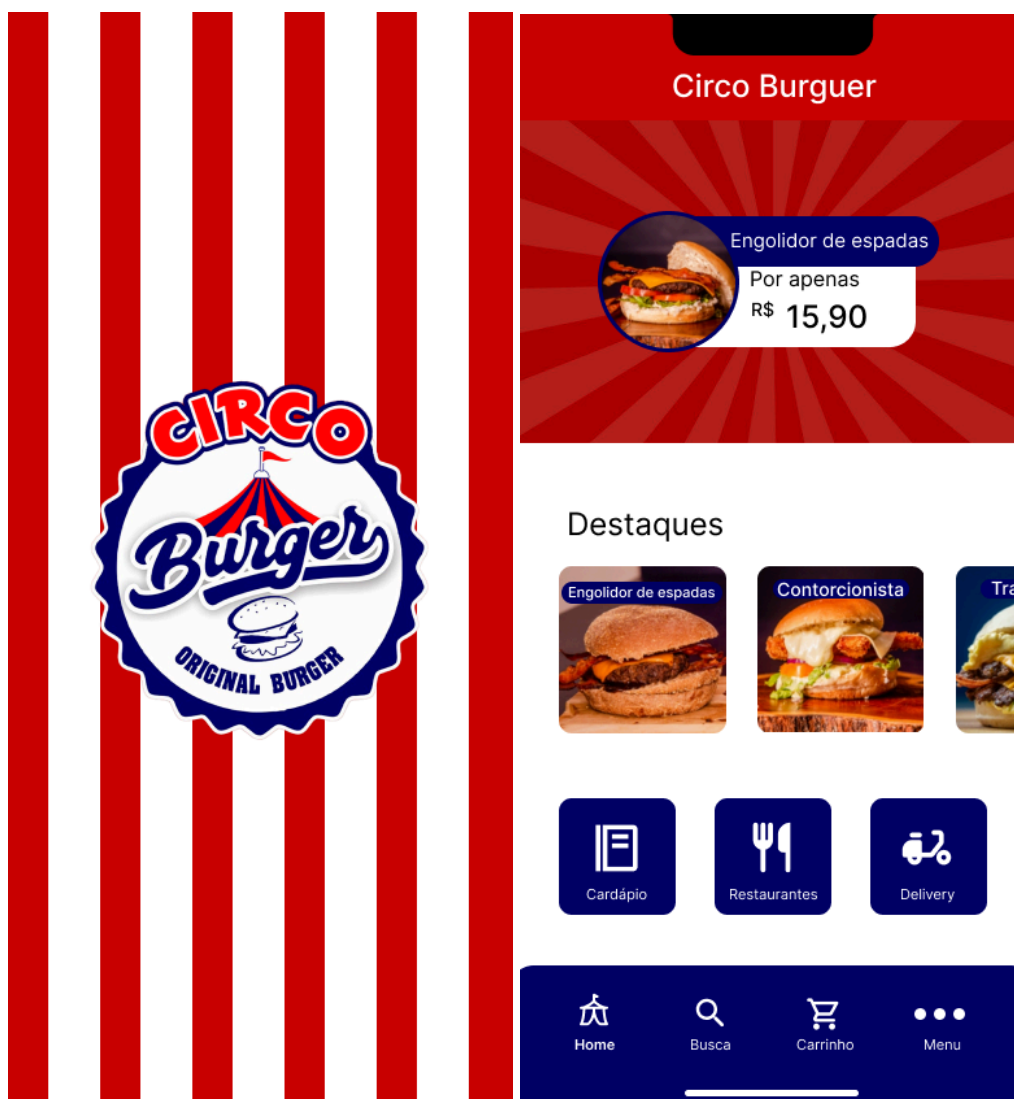
IFOOD – Pedir delivery em casa. App Store, s.d. Disponível em: <<https://apps.apple.com/br/app/ifood-pedir-delivery-em-casa/id483017239>>. Acesso em: 17 Set. 2024.

#000066 Hex Color Code. Encycolorpedia, s.d. Disponível em: <<https://encycolorpedia.pt/000066>>. Acesso em: 03 out. 2024.

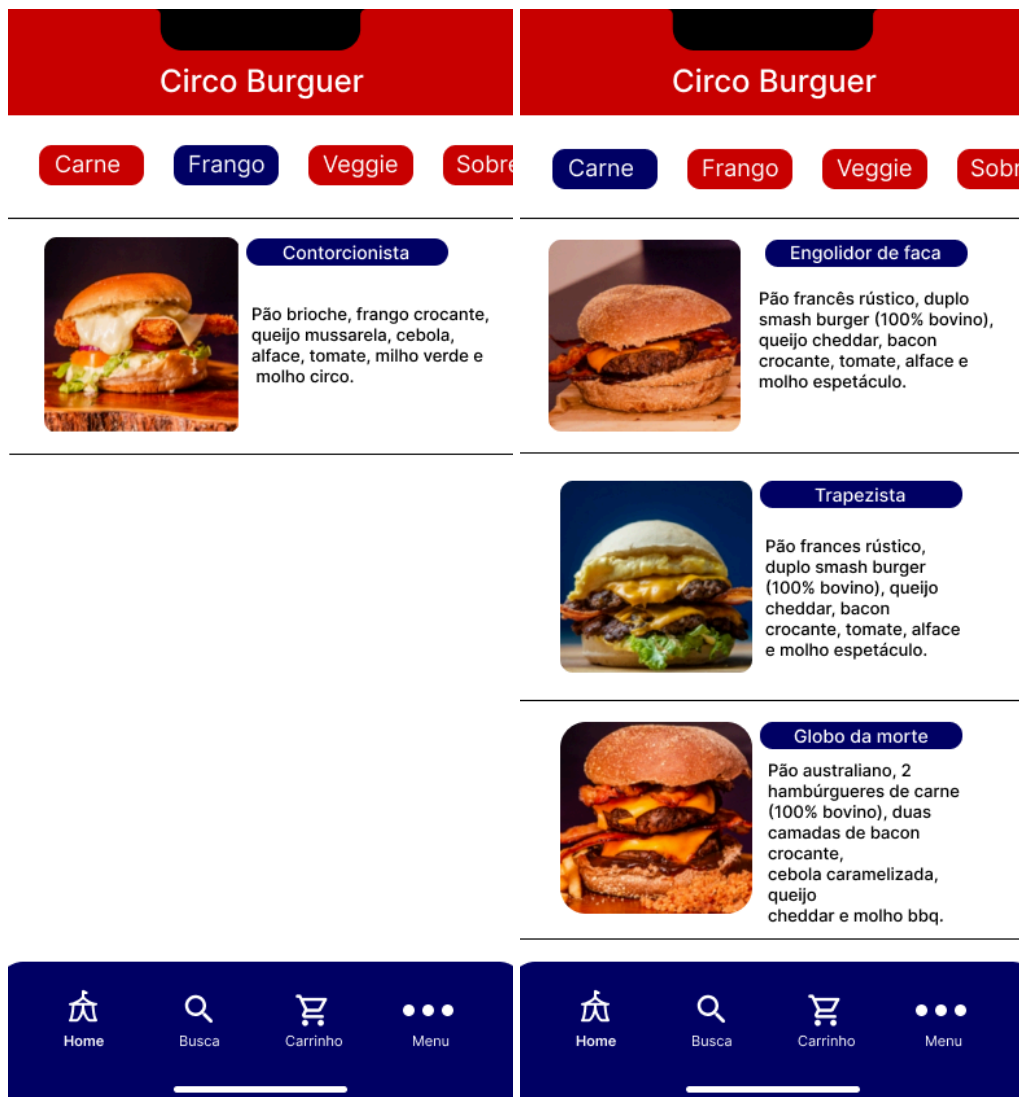
#C60000 Hex Color Code. Encycolorpedia, s.d. Disponível em: <<https://encycolorpedia.pt/c60000>>. Acesso em: 03 out. 2024.

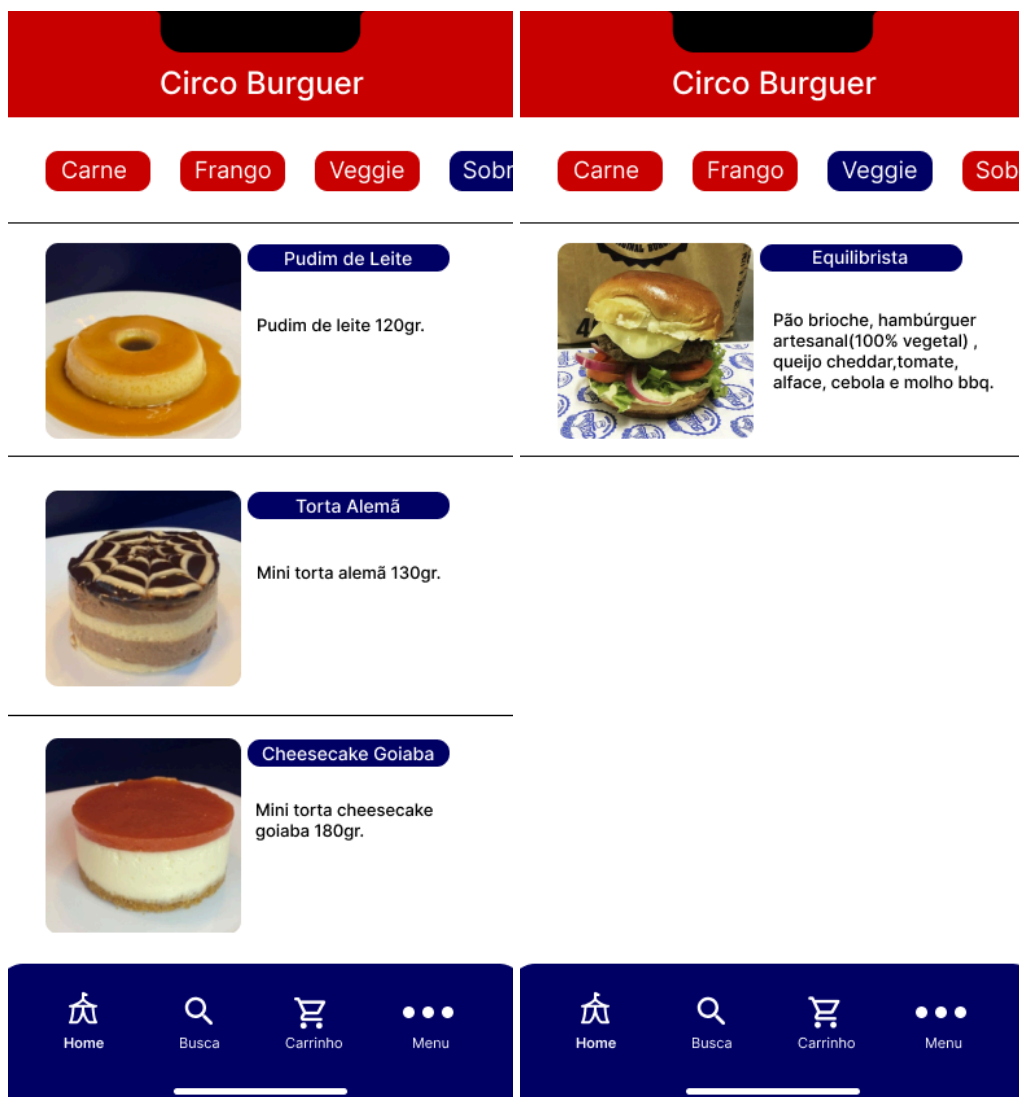
APÊNDICE A - *Userflow*

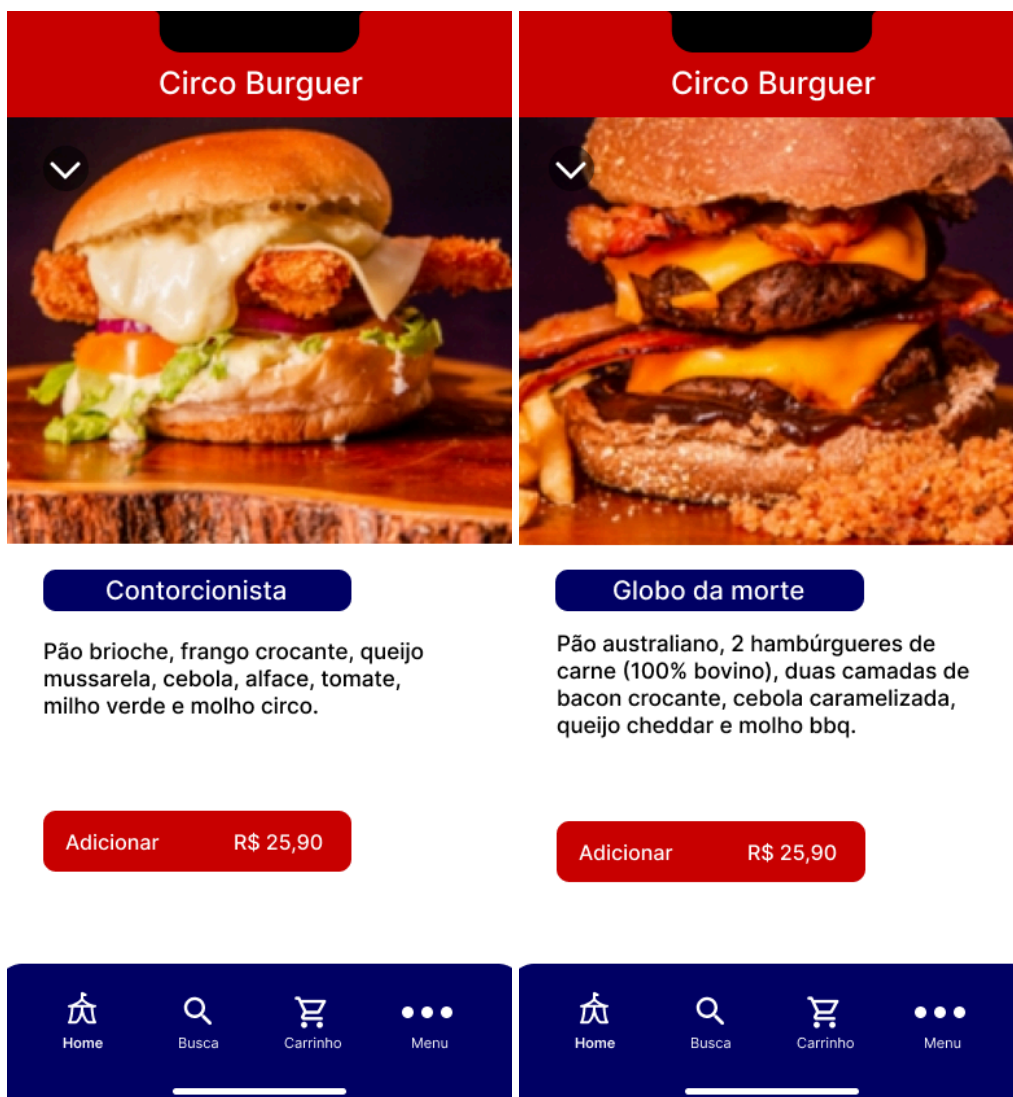
## APÊNDICES B - Telas do protótipo final





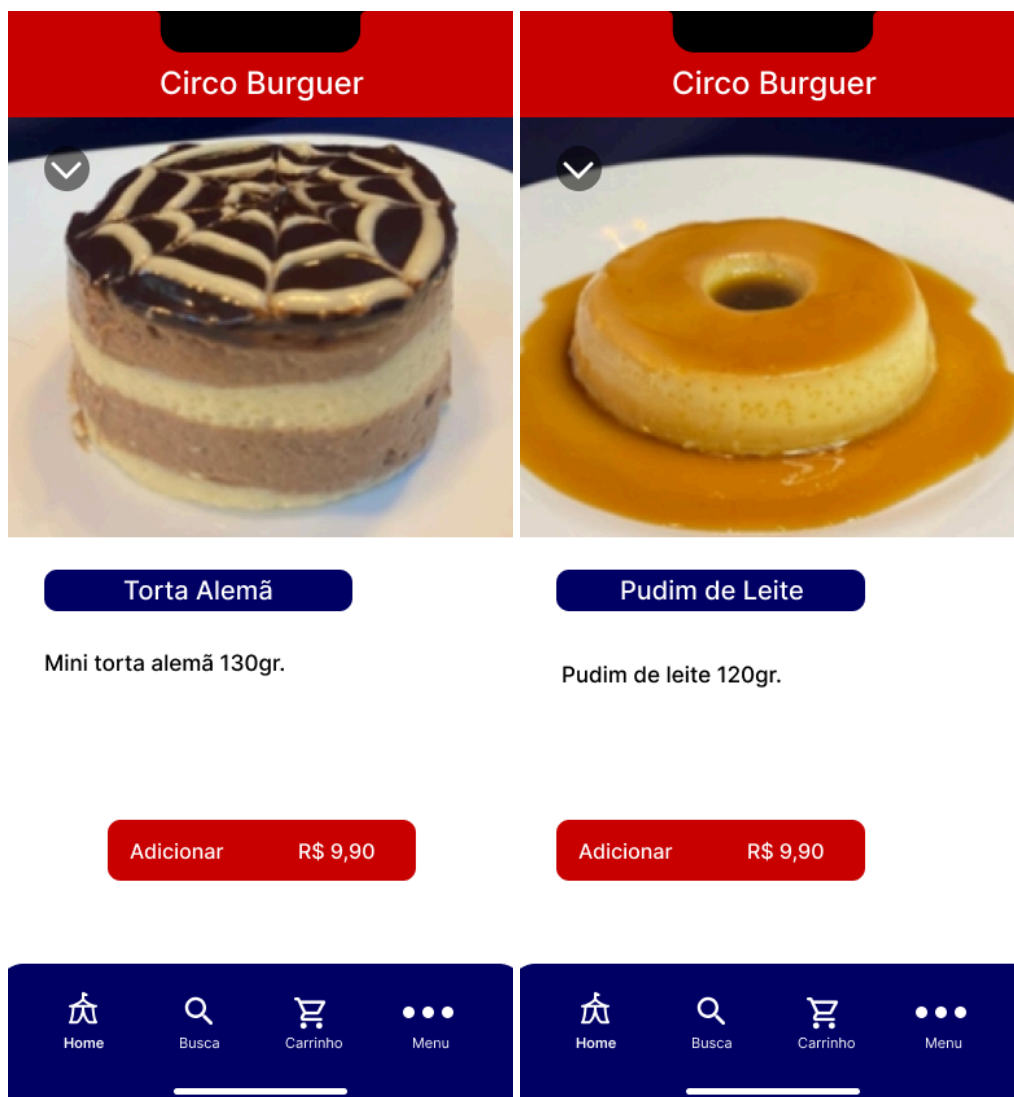


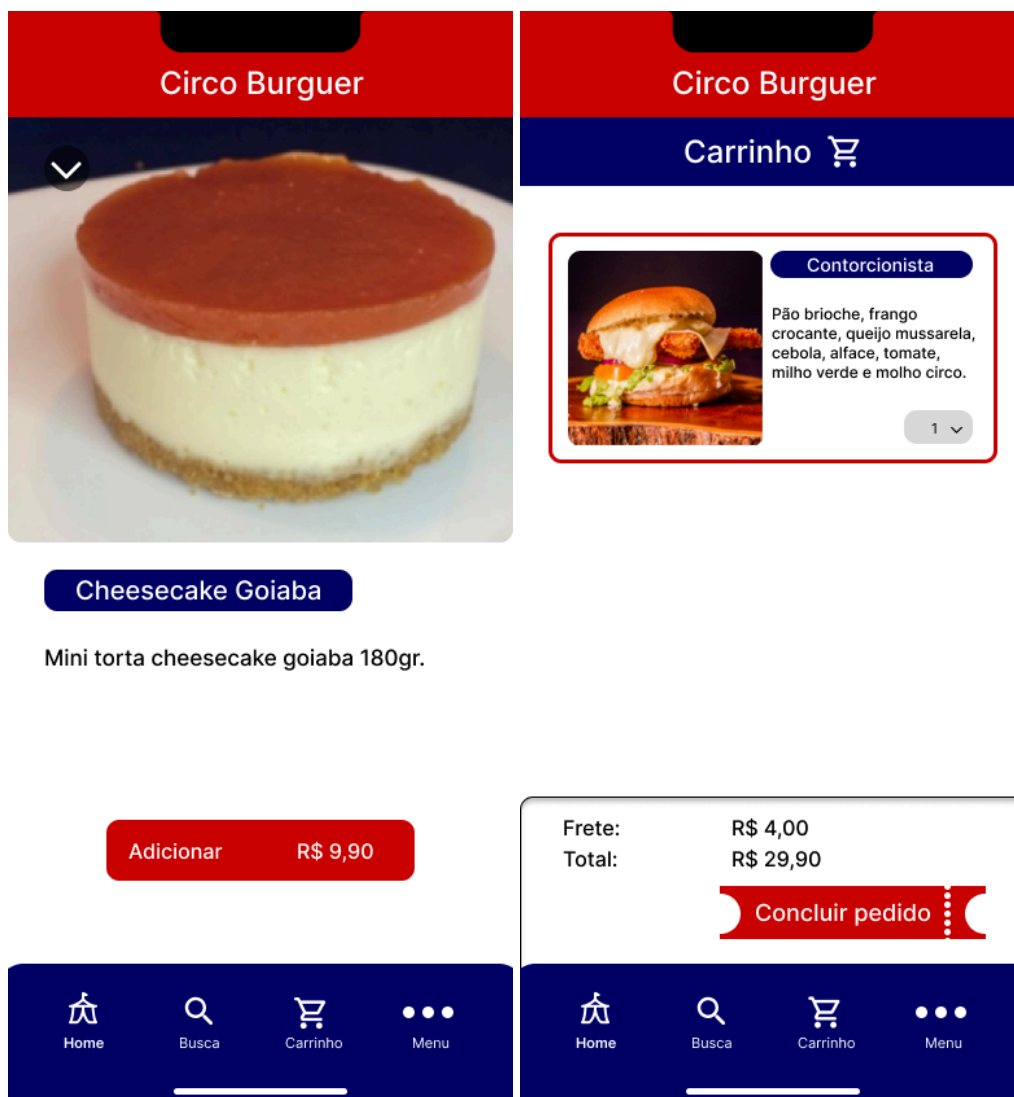


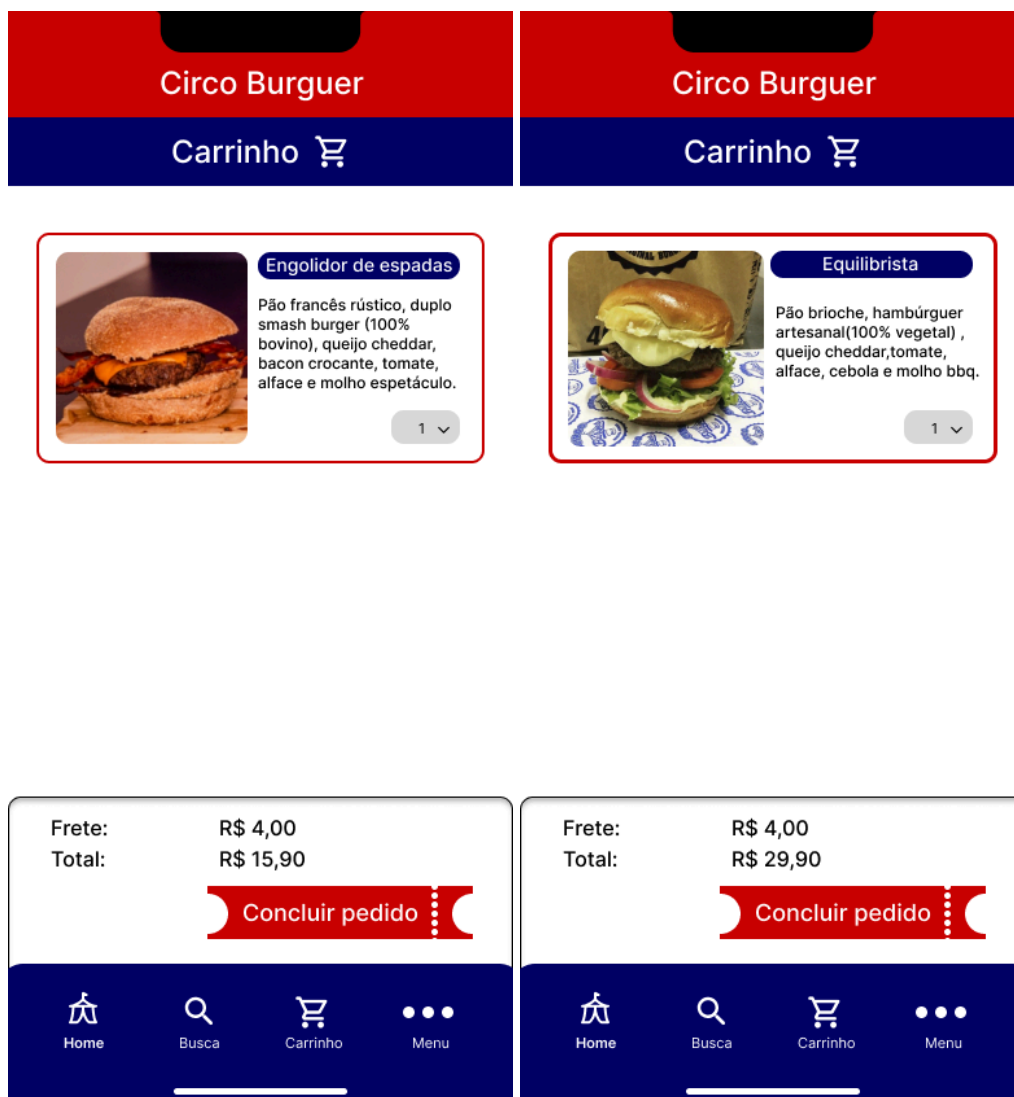


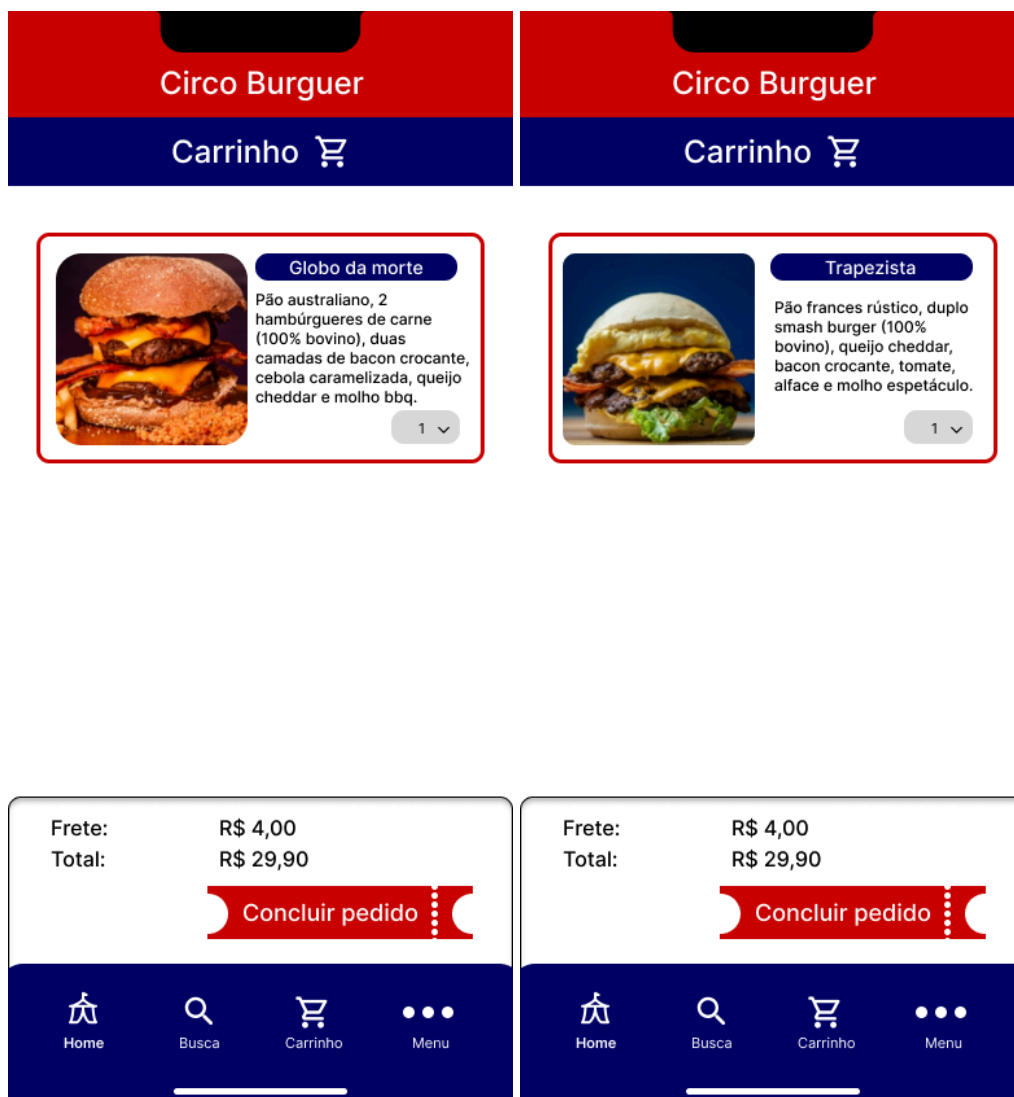


<div>Circo Burguer</div> <div></div> <div>Equilibrista</div> <div>Pão brioche, hambúrguer artesanal (100% vegetal) , queijo cheddar, tomate, alface, cebola e molho bbq.</div> <div>Adicionar R\$ 25,90</div>	<div>Circo Burguer</div> <div></div> <div>Engolidor de espadas</div> <div>Pão francês rústico, duplo smash burger (100% bovino), queijo cheddar, bacon crocante, tomate, alface e molho espetáculo.</div> <div>Adicionar R\$ 15,90</div>
<div>Home Busca Carrinho Menu</div>	<div>Home Busca Carrinho Menu</div>

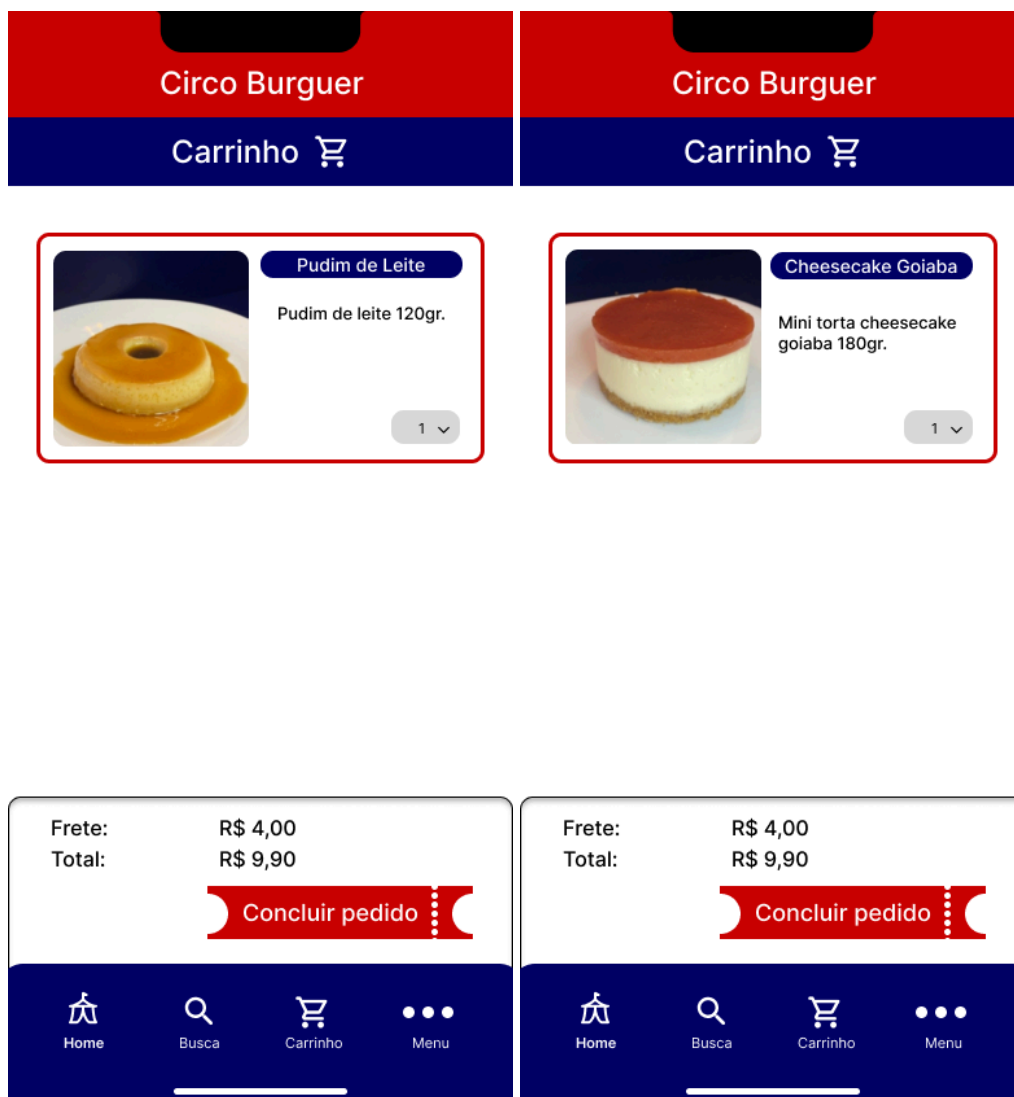


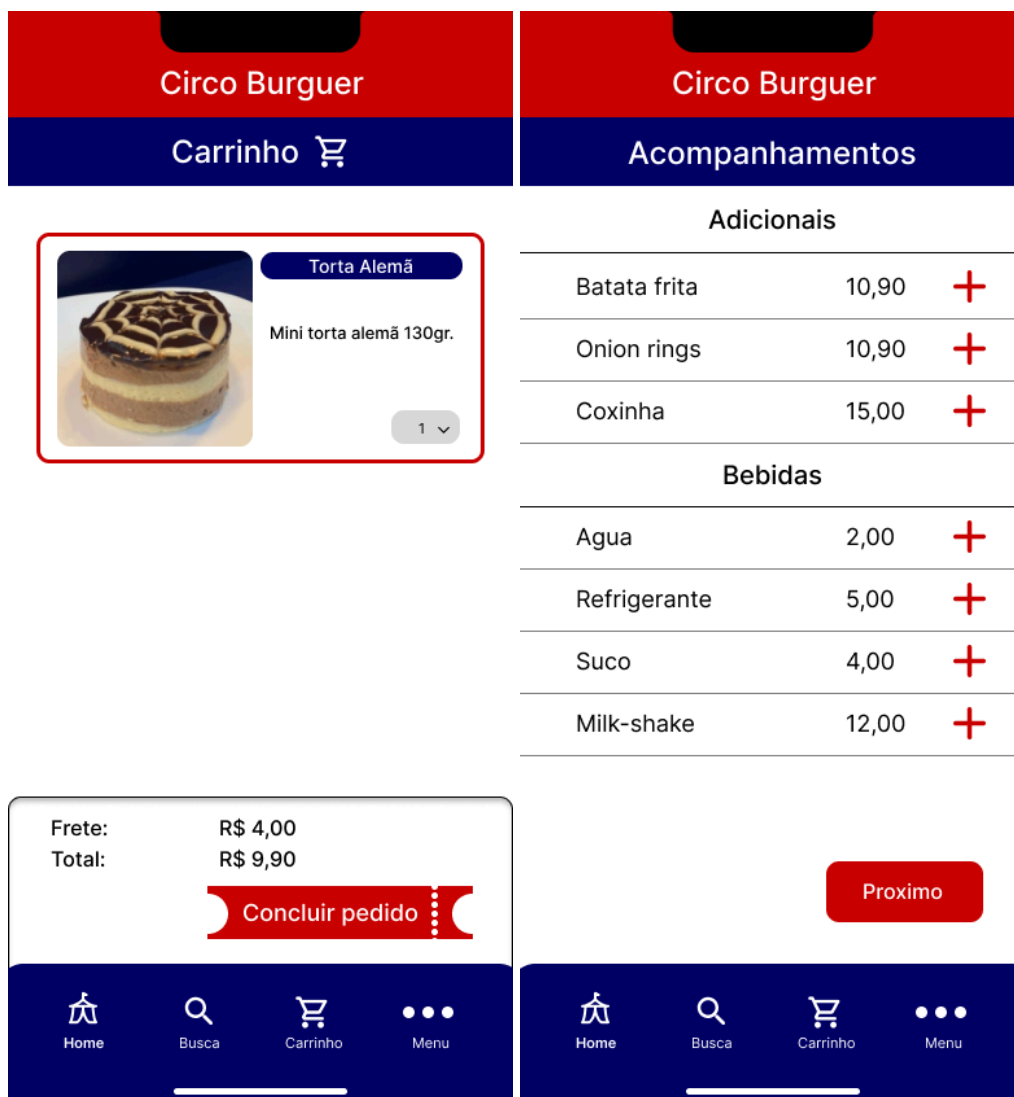












<div>Circo Burguer</div> <div>Entrar</div>	<div>Circo Burguer</div> <div>Esqueci minha senha</div>
<div>Celular</div> <div><input type="text"/></div> <div>Senha</div> <div><input type="password"/></div> <div><a href="#">Esqueceu a senha?</a></div> <div>Entrar</div>	<div>Para recuperar sua senha digite seu celular ou seu e-mail</div> <div>Celular</div> <div>E-mail</div>
<div><div>Home</div><div>Busca</div><div>Carrinho</div><div>Menu</div></div>	<div><div>Home</div><div>Busca</div><div>Carrinho</div><div>Menu</div></div>

<div>Circo Burguer</div> <div>Esqueci minha senha</div>	<div>Circo Burguer</div> <div>Esqueci minha senha</div>
<p>Um código foi enviado para o e-mail abaixo:</p> <p>mathe*****@icloud.com</p> <p>Digite o código abaixo para realizar a recuperação</p> <p>Insira o código:</p> <div><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/></div> <div>Entrar</div>	<p>Um código foi enviado para numero de celular abaixo:</p> <p>(81) 99519-****</p> <p>Digite o código abaixo para realizar a recuperação</p> <p>Insira o código:</p> <div><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/></div> <div>Entrar</div>
<div><div>Home</div><div>Busca</div><div>Carrinho</div><div>Menu</div></div>	<div><div>Home</div><div>Busca</div><div>Carrinho</div><div>Menu</div></div>

<div>Circo Burguer</div> <div>Esqueci minha senha</div>	<div>Circo Burguer</div> <div>Cadastro</div>
<p>Crie sua nova senha do aplicativo</p> <p>Nova senha:</p> <input data-bbox="352 616 702 669" type="text"/> <p>Digite novamente:</p> <input data-bbox="352 734 702 788" type="text"/> <p><input data-bbox="395 875 660 929" type="button" value="Entrar"/></p>	<p>Nome</p> <input data-bbox="860 519 1240 575" type="text"/> <p>E-mail</p> <input data-bbox="860 647 1240 703" type="text"/> <p>Celular</p> <input data-bbox="860 775 1240 831" type="text"/> <p>Senha</p> <input data-bbox="860 902 1240 958" type="text"/> <p><input data-bbox="1082 1028 1232 1084" type="button" value="Cadastrar"/></p>

Home

Busca

Carrinho

Menu

Home

Busca

Carrinho

Menu

Circo Burguer

Unidade Igarassu

📍 Agamenom Magalhães	R\$ 6,00
📍 Alto Bela Vista	R\$ 6,00
📍 Alto do Céu	R\$ 8,00
📍 Alto São Miguel	R\$ 6,00
📍 Caetés 3 e Velho	R\$ 6,00
📍 Centro - Abreu e Lima	R\$ 6,00
📍 Cortegada / Tabatinga	R\$ 6,00
📍 Cruz de Rebouças	R\$ 4,00
📍 Desterro	R\$ 6,00
📍 Encanto Igarassu	R\$ 5,00

🏠 Home

🔍 Busca

🛒 Carrinho

☰ Menu

Circo Burguer

Igarassu

☎ (81) 4040-4505

✉ circoburger@gmail.com

📍 Cruz de Rebouças, 53635-165

Paulista

☎ (81) 4040-4505

✉ circoburger@gmail.com

📍 R. Santa Tereza, 306 - Centro, Paulista

🏠 Home

🔍 Busca

🛒 Carrinho

☰ Menu

Circo Burguer

Endereço

Cidade

Bairro

Rua

Complemento


Ponto de referencia

Finalizar


Circo Burguer

Meus endereços

Minha casa

 Rua Luciana Paiva de Souza, 264  
Cruz de Rebouças  
Igarassu/PE

Trabalho

 Rua Rodrigues Sete, 377  
Casa Amarela  
Recife/PE

Adicionar novo endereço +

Home

Busca

Carrinho

Menu

Home

Busca

Carrinho

Menu

