



Trabalho de Conclusão de Curso
Maio de 2023

Jônathas Barros Santana de Souza,
orientado por Prof. Dr. André Neves

Mani

*(ou uma investigação
sobre comida e memória)*

Memorial descritivo para apresentação ao Departamento de Design da Universidade Federal de Pernambuco
como requisito para obtenção do Grau de Bacharel em Design.

Recife, Maio de 2023.

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

Souza, Jônathas Barros Santana de.
Mani: ou uma investigação sobre comida e memória /
Jônathas Barros Santana de Souza. - Recife, 2023.
71p : il.

Orientador(a): André Menezes Marques das Neves Trabalho
de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design -
Bacharelado, 2023.

1. Design de Produto. 2. Aplicativos Móveis. 3. Comida. 4.
Memória. 5. Receitas. I. Neves, André Menezes Marques das.
(Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

Agradecimentos

A **Deus**, o responsável por tudo o que tenho e o que sou: obrigado por não desistir de mim. Pelo cuidado e sustento nas horas mais complicadas e pelos presentes ao longo do caminho. **Jeani**, olha onde a gente chegou!? Se eu estou aqui é porque você esteve comigo durante esse caminho todo. Nada no mundo vai conseguir descrever o quanto eu te amo, te admiro, te quero. Obrigado por nunca ter desistido de mim, que tantas vezes desisti do amor que move tudo aqui; ter jogado bola (ou God of War), cantado uma canção e apertado minha mão nesses anos. Amo-te demais. **Manuela e Júlia**, minhas filhas, boa parte das melhores memórias que guardo sobre comida foram com vocês. Vocês são tudo o que eu tenho, meu orgulho, meu futuro, meu legado. **João e Hilma**, eu literalmente não seria ninguém sem vocês. Vocês estão comigo na saúde e na doença, riqueza e pobreza, nos vestibulares passados e nos cursos abandonados, no caos da minha cabeça e nas horas que eu progredi. Não sei nem onde estaria sem vocês por perto, me educando, exortando, cuidando, patrocinando, incentivando. Esse é mais um passo que dou que não existiria sem vocês por perto. **Caio**, meu orgulho, minha alegria, obrigado por cuidar de mim e me forjar um

irmão e um profissional. Pelos 30 anos de parceria, pela consultoria 24/7 em assuntos tecnológicos, por ser abrigo e refúgio. **Gabi**, minha médica particular, obrigado por ter adotado a gente! **Eric**, quem diria que depois de 10 anos, essa brincadeira de design daria certo (?). Meu irmão de adoção, padrinho das minhas filhas, sócio, parceiro de carreira, esse oceano que nos separa não permite que meu amor por você acabe. Obrigado por ter acreditado e cuidado de mim desde sempre. **Lídia; Robinho, Pedro e Ítalo; Rafael e Murilo, Ianny, Ian e Yuri, Kézia, Ismael e Iolanda, Neo e Cris; Hilca, Darlan, Paula, Danilo e Livia:** vocês não são parentes, são família. **Maninha, Hilda, David, Iago:** vocês não sabem a falta que fazem nesse exato momento. **Poli e Daniel, Rodrigo e May:** vocês são os compadres e comadres que eu nunca esperaria ter. Obrigado pelo cuidado com a minha família e por ter dividido essa jornada comigo. **Lari**, minha madrinha postiça e irmã: teu incentivo e ajuda foram essenciais. **Tiago e Kyriale**, nem 3mil km conseguiram tirar vocês do meu coração. **Rodrigo, Paloma e todos da Mosaico:** obrigado pelo cuidado, pelas orações e pela oportunidade de aprender mais de Deus com vocês. Queridos e queridas da

Design 2017.1: minha passagem pelo dDesign foi muito mais divertida, feliz, proveitosa e satisfatória por conta de vocês! **Amanda, Ane, Olívia:** o que a Chinesa uniu, a Chinesa não separou. Vocês são extremamente especiais para mim. **Davi**, obrigado por ter o compromisso extraordinário de me tornar o melhor designer que posso ser (e me deixar fazer o mesmo com você). **Aos professores e professoras do dDesign**, muito obrigado, especialmente a Hans Waechter, Silvio Campello, Isabella Aragão e Josie Vasconcelos. **André**, foi Design Contemporâneo que me jogou nesse mundo de interfaces, concepções e experiência do usuário. Obrigado pela orientação e direcionamento. Aos que, de alguma forma, contribuíram com entrevistas, formulários, materiais e indicações para este trabalho, muito obrigado.

Aos que eu esqueci, mil perdões.

A todos, o meu muitíssimo obrigado.

Sumário

1. <u>Introdução</u>	<i>06</i>
2. <u>Metodologia</u>	<i>09</i>
3. <u>Cenário</u>	<i>12</i>
4. <u>Descoberta</u>	<i>19</i>
5. <u>Definição</u>	<i>25</i>
6. <u>Design</u>	<i>39</i>
7. <u>Entrega</u>	<i>55</i>
8. <u>Considerações finais</u>	<i>69</i>

1 Introdução

Justificativa

meu interesse no uso do design como resposta aos interesses genuínos dos usuários, presentes em um contexto atípico, alavancando-se de sentimentos e memórias comuns.

No contexto pós-pandemia, muitos indivíduos têm enfrentado desafios e mudanças significativas em suas vidas. A alimentação é um aspecto da vida que sempre esteve presente e que pode continuar a ser uma fonte de conexão emocional e cultural. É importante encontrar maneiras de atender às necessidades das pessoas de forma sensível e criativa, levando em consideração as mudanças e tendências que surgiram durante o período de pandemia.

O uso de sentimentos e memórias comuns como fonte de inspiração para o design é uma maneira poderosa de criar conexões emocionais entre os usuários e as

soluções propostas. A comida é uma parte fundamental da nossa cultura e identidade, e muitas vezes carrega significado simbólico e emocional. Ao incorporar essas referências em um projeto de design, é possível criar experiências mais profundas e significativas para os usuários, que se conectam com suas histórias pessoais e experiências compartilhadas.

A comida e as memórias associadas a ela podem continuar a ser uma fonte de conforto e conexão para as pessoas. Com a possibilidade de voltar a interagir socialmente de maneira usual, muitos indivíduos podem

se reunir em torno da mesa para compartilhar refeições e memórias afetivas.

Por fim, é importante destacar que essas soluções propostas devem ser criadas com sensibilidade e empatia, levando em consideração as necessidades e desafios únicos de cada indivíduo. Ao usar o design como resposta aos interesses genuínos dos usuários, é possível criar soluções relevantes e personalizadas que atendam às necessidades específicas das pessoas, em um momento em que a conexão e o cuidado emocional continuam sendo importantes.

Objetivos

Geral

produzir uma solução de design que responda o mais adequado possível ao cenário de pandemia, a partir das relações entre comida e memória

Específicos

- entender o impacto da pandemia no comportamento dos usuários em relação ao cozinhar
- compreender as necessidades dos usuários voltados ao registro e compartilhamento de receitas
- determinar as formas mais acertadas de atender às necessidades encontradas
- tangibilizar e testar soluções de design que atendam às necessidades encontradas.



Metodologia

Escolhendo uma metodologia

Por que Double Diamond?

Uma boa metodologia de design é essencial para criar soluções criativas e inovadoras que atendam às necessidades e desejos dos usuários. Uma metodologia sólida garante que o processo de design seja organizado e eficiente, permitindo que os designers identifiquem os problemas do usuário, gerem ideias, prototipem e testem soluções de forma estruturada e iterativa.

A metodologia é essencial para designers poderem trabalhar de forma mais colaborativa e eficaz, alcançando melhores resultados.

O Double Diamond é uma metodologia especialmente vinculada à construção de produtos digitais, e como essa é uma de nossas premissas, resolvemos utilizá-la.

Antes de qualquer coisa, decidimos investigar o cenário da pandemia para identificar oportunidades de entrega de valor. Definido o tema, partimos para o Double Diamond, que se concentra em quatro etapas principais: **Descoberta, Definição, Design e Entrega.**

Entendendo o Double Diamond

Descoberta

Aqui, procuramos compreender o problema do usuário, identificando as necessidades, desejos e comportamentos dos usuários por meio de pesquisas, entrevistas e análises de dados.

Definição

Nesse passo, queremos usar as informações coletadas na etapa anterior para definir um problema claro e específico que precisa ser resolvido

Design

O foco aqui é gerar ideias e protótipos de soluções para o problema definido.

Entrega

Por fim, queremos gerar e testar soluções com usuários reais e implementar as melhores ideias na solução final.

5 Cenário

Um mundo em suspensão

A pandemia da COVID-19 teve um impacto profundo no mundo inteiro. De repente, as pessoas se viram forçadas a ficar em casa, com muitos países adotando medidas de isolamento social para tentar conter a disseminação do vírus. Esse isolamento não apenas afetou as interações sociais, mas também mudou a maneira como as pessoas compartilhavam momentos e refeições com suas famílias. Muitas pessoas perderam a oportunidade de se reunir ao redor da mesa, comemorar ocasiões especiais e simplesmente compartilhar uma refeição juntos.

As relações familiares foram especialmente afetadas pela pandemia, já que as pessoas foram forçadas a passar mais tempo em casa com seus entes queridos. Embora isso tenha proporcionado mais tempo de convivência em alguns casos, também criou novos desafios para as famílias. Com as escolas e escritórios

fechados, muitos pais precisaram equilibrar o trabalho em casa com as responsabilidades familiares, enquanto as crianças tiveram que se adaptar à nova rotina de aprendizado online. Isso deixou menos tempo para preparar refeições juntos e compartilhar momentos em família.

Mesmo com a diminuição do número de casos em muitas partes do mundo, as consequências da pandemia ainda são sentidas em muitos aspectos da vida cotidiana. Muitas pessoas ainda preferem evitar encontros sociais e jantares em restaurantes, optando por refeições em casa. Além disso, a crise econômica gerada pela pandemia pode ter afetado a capacidade das famílias de desfrutarem de refeições juntos, com muitas pessoas enfrentando dificuldades financeiras. O impacto da pandemia na comida e nas relações familiares pode continuar a ser sentido por um longo

tempo, mesmo com a retomada gradual das atividades cotidianas.

No entanto, a pandemia também mostrou a importância da comida e das refeições em momentos de crise. A comida pode ser uma fonte de conforto e conexão emocional, e muitas pessoas encontraram maneiras criativas de compartilhar refeições e momentos especiais com suas famílias durante a pandemia. Algumas pessoas fizeram jantares virtuais, enquanto outras prepararam refeições especiais em casa. Embora a pandemia tenha mudado a maneira como as pessoas compartilham momentos e refeições com suas famílias, ela também criou novas oportunidades para a conexão e o cuidado mútuo.

Desk research

Antes de qualquer coisa, o foco em projetos de escopo aberto é descobrir o que fazer. Que oportunidades estão disponíveis? Que temas são relevantes? Onde podemos entregar valor de forma não-óbvia? O foco dessa fase, portanto, é responder essas perguntas e gerar as primeiras hipóteses que serão aprofundadas e validadas no discovery.

Para isso, escolhi o método de **Desk research** como ferramenta para mergulhar no tema escolhido — comida e memória —, e trazer as primeiras perspectivas e oportunidades.

Desk Research — ou pesquisa secundária — é um método no qual procuramos e reunimos informações de documentos já existentes para adquirir conhecimento sobre um determinado tópico.

Para isso, a Desk Research baseia-se em **dados secundários**: informações que são coletadas a partir de pesquisas feitas para outros projetos, por outras pessoas.

Portanto, a Desk Research consiste em efetuar pesquisas sobre pesquisas, ao invés de conduzir um estudo próprio com observação de campo, entrevistas, testes e etc.

Isso permite que consigamos mais informações num curto espaço de tempo, especialmente em casos onde não possuímos um bom conhecimento do contexto e expectativas do cenário em que queremos entregar valor.

Desk research

Cozinhando na Pandemia

Com os restaurantes fechados e com a imposição do distanciamento social nos mantendo em casa a maior parte do tempo, a forma como nos alimentamos se transformou significativamente durante a pandemia do novo coronavírus.

“Em toda a série histórica do Google, que se inicia em 2004, nunca se buscou tanto “receita de pão” como em abril deste ano (2020). O termo “receita” atingiu seu ponto mais alto das buscas em abril e maio de 2020, e “cozinha” teve seu pico em junho.”

Júlia Moura, *FSP 07 nov 2020*

“Cozinhar foi uma das principais formas que as pessoas encontraram de se sentirem produtivas neste período de confinamento, e muitas passaram bastante tempo cozinhando. Não temos dúvida de que isso vai transformar essa relação com o alimento com efeitos mais abrangentes do que a pandemia

Cláudio Queiroz, *Liga Pesquisa*

Desk research

O distanciamento social e o compartilhar de momentos

Ao se ver distribuídos em cada casa, as pessoas buscaram encontrar novas oportunidades de encontro, encontrando uma única alternativa em experiências online. Mesmo após a diminuição das restrições, as interações online continuaram como uma alternativa válida por trazerem benefícios que o encontro físico não possuía.

“ Social networks are also adaptive and responsive to change, in that a disruption to usual ways of interacting can be replaced by new ways of engaging. [...] Emerging evidence suggests that online ways of relating cannot simply replace physical interactions. [...] But online interaction has many benefits and for some it offers connections that did not exist previously.

Long et al., 2021

Desk research

Cozinha & memória

Cozinhar está diretamente relacionado à memória, seja de uma família específica e seu compartilhar de momentos, seja de uma comunidade que expressa e mantém viva uma identidade a partir do que come.

“Exatamente como a linguagem, a cozinha contém e expressa a cultura de quem a pratica, é depositária das tradições e das identidades de grupo.

“A relação que estabelecemos entre comida e memória está fundamentada na ideia de que se a comida tem uma dimensão comunicativa, como a fala, ela pode contar histórias

Amon & Menache, 2018

Desk research

Em resumo...

**Existe oportunidade em
entregar melhores
experiências de preparar e
consumir alimentos em
comunidade, gerando
memórias duradouras.**



Pessoas



Paula, 33

mora em casa sozinha e quer cozinhar o que comia na casa dos pais e avós



Júlia, 27

mora com o namorado e gostaria de comer mais saudável



Manuela, 59

avó de Paula, tinha o costume de cozinhar para família toda, mas com a distância, perdeu a oportunidade



Luiz, 18

influencer que ensina a cozinhar em casa

Nós achamos quatro perfis diferentes ao investigar o cenário.

Pessoas



Paula, 33

mora em casa sozinha e quer cozinhar o que comia na casa dos pais e avós



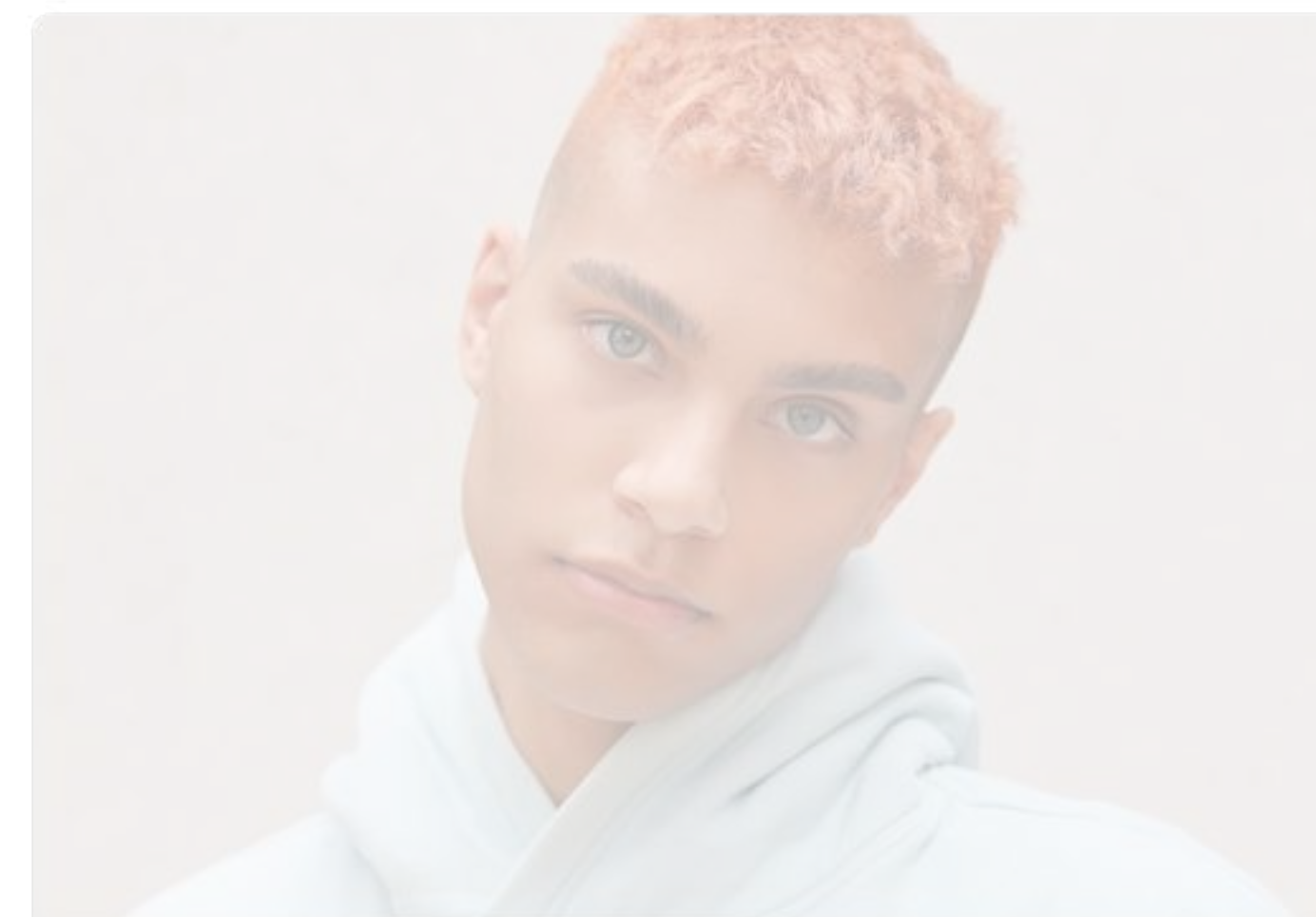
Júlia, 27

mora com o namorado e gostaria de comer mais saudável



Manuela, 59

avó de Paula, tinha o costume de cozinhar para família toda, mas com a distância, perdeu a oportunidade



Luiz, 18

influencer que ensina a cozinhar em casa

Nós achamos quatro perfis diferentes ao investigar o cenário.

Acreditamos que Paula era a pessoa com a jornada com mais oportunidades de entrega de valor.

Questionário

De forma a entender melhor as dores e oportunidades de pessoas como Paula, decidimos usar um questionário estruturado.

O questionário consistiu de 10 questões abertas, e foi preenchido de forma remota via Google Forms. As questões focaram na experiência de compartilhar refeições e na reprodução de receitas.

O questionário foi respondido por 14 pessoas com perfis similares à persona escolhida.

Questionários com perguntas abertas são uma ferramenta comum no design de produto para entender as necessidades e expectativas dos usuários. Eles consistem em perguntas abertas, que não têm opções de resposta pré-determinadas, permitindo que os usuários se expressem livremente. Essas respostas podem ser analisadas para identificar padrões, tendências e oportunidades de design. Os questionários com perguntas abertas ajudam a obter insights profundos e ricos sobre as necessidades e desejos dos usuários, permitindo que as empresas projetem produtos que atendam às suas necessidades de forma mais eficaz.

Esses questionários também permitiram que pudesse entrevistar uma grande quantidade de pessoas num contexto de pandemia.

Questionário

O que descobrimos?

Família como fonte de informação

Boa parte não guarda receitas, e quando quer saber de uma receita específica, pergunta à avós, pais e mães

Ferramentas genéricas salvando o dia

Alguns sistemas como Google Docs, Bloco de notas ou apps de mensagens foram mencionados como ferramentas de registro e compartilhamento de receitas, como qualquer outro documento.

O compartilhar do dia-a-dia

Com a pandemia, aumentou a presença e compartilhamento da família nos apps de mensagem instantânea. Fotos, vídeos, memes e mensagens de bom-dia (além das discussões políticas em tempos de eleição) dão a tônica dos grupos.

Questio- nário

Em resumo...

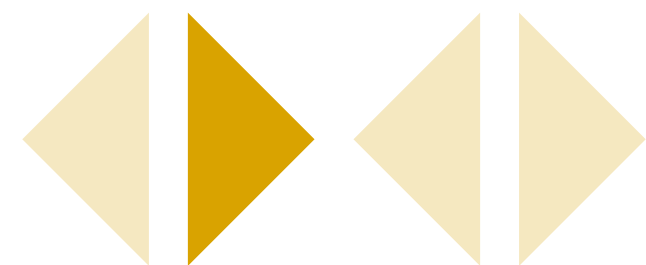
**As receitas familiares ainda são
extremamente importantes na geração de
memórias, principalmente quando
“comidas” junto**

**Pessoas ainda confiam nessas relações
pra guardar conhecimentos sobre comida**

**Existe espaço para pessoas guardarem
melhor essas receitas**



Definição



Mapa de Empatia

Para mergulhar no contexto de Paula, resolvemos usar o mapa de empatia, desenhando o que está em seu entorno e o que ela pensa.

Essas informações foram compiladas a partir dos questionários e da Desk Research, e são apenas uma aproximação que facilita o processo de ideação, ajudando o designer a validar se as ideias que está desenhando realmente estão relacionadas às dores e oportunidades do usuário.

O Mapa de Empatia é uma ferramenta utilizada no design de produto para compreender e representar as necessidades, desejos, emoções, comportamentos e características dos usuários de um produto ou serviço. É uma técnica que consiste em preencher um modelo visual com informações sobre o usuário, incluindo o que ele vê, pensa, fala, ouve, sente e faz. O objetivo do Mapa de Empatia é ajudar as equipes de design a entender profundamente os usuários e a projetar produtos que atendam às suas necessidades e desejos de maneira mais efetiva.

Ao preencher o Mapa de Empatia, as equipes podem identificar oportunidades de design e validar suas suposições sobre os usuários. O Mapa de Empatia é uma ferramenta valiosa para ajudar as equipes de design a se concentrar nas necessidades do usuário durante o processo de desenvolvimento do produto.

Mapa de empatia



Mapa de empatia

Dores

Que sentimentos e situações Paula gostaria de reduzir no seu dia-a-dia?

- Dificuldade em replicar o sabor e a experiência da comida de família.
- Falta de acesso fácil às receitas e histórias de família.
- Frustração em não saber como fazer algumas receitas sem ajuda.
- Nostalgia e saudade da comida de família e das memórias relacionadas a elas.
- Dificuldade em manter as tradições culinárias familiares vivas e passá-las adiante.

Ganhos

O que Paula gostaria de aumentar ou passar a experienciar no seu dia-a-dia?

- Ter acesso fácil e organizado às receitas e histórias de família para replicar as comidas e experiências que ela ama.
- Sentir-se mais próxima da sua família e das suas raízes culturais, ao recriar as receitas familiares e compartilhar essas experiências com outras pessoas.
- Aprender novas técnicas e truques culinários para melhorar suas habilidades na cozinha e poder compartilhar essas dicas com outras pessoas.
- Sentir-se mais confiante na cozinha, sabendo que pode reproduzir as receitas de família e criar novas memórias com as pessoas que ama.
- Preservar as tradições culinárias de sua família e passá-las adiante para as próximas gerações, mantendo viva a história e cultura da sua família.

Geração de Alternativas

A partir dos achados da pesquisa e do mapa de empatia, partimos para a geração de alternativas.

O foco é tanto gerar o máximo de possibilidades possível e ter clareza nos princípios que serão levados em consideração na hora de selecionar a ideia mais alinhada com a oportunidade encontrada.

O Brainwriting é uma técnica de geração de ideias usada no design de produto que envolve a colaboração de toda a equipe de design. É uma técnica muito eficaz para gerar uma grande quantidade de ideias em um curto período de tempo, permitindo que a equipe explore uma ampla variedade de alternativas de design.

O Brainwriting envolve a escrita de ideias em um pedaço de papel por cada membro da equipe, que depois passa para o próximo colega, que adiciona suas próprias ideias.

Dessa forma, a equipe pode construir e expandir ideias uns dos outros, gerando novas perspectivas e possibilidades para o design. O Brainwriting é uma ferramenta valiosa para o processo de design de produto, pois ajuda a equipe a explorar diferentes alternativas e soluções de design e a identificar as melhores opções a serem desenvolvidas.

Brainwritting

Foram geradas 15 ideias, a partir de três rodadas de geração de alternativas.

Um aplicativo que permite que Paula digitalize as receitas da sua família e as organize em uma biblioteca pessoal.	Um serviço de assinatura que envia para Paula kits de ingredientes e receitas exclusivas da região em que sua família nasceu.	Um site que conecta Paula a cozinheiros locais que podem ensiná-la a preparar as receitas tradicionais de sua região.	Uma comunidade online onde Paula possa se conectar com outras pessoas que compartilham as receitas da sua família e trocar dicas e sugestões.	Um aplicativo que permite que Paula crie um livro de receitas digital personalizado com as receitas de sua família, que pode ser compartilhado com outros membros da família.
Um serviço de catering que prepara pratos tradicionais da família de Paula para serem entregues em sua casa.	Um aplicativo que ensina a história e a origem das receitas tradicionais da família de Paula, bem como dicas para preservá-las para futuras gerações.	Um site que oferece a possibilidade de pesquisar por receitas por região e por ingrediente, permitindo que Paula encontre novas variações de receitas de sua família.	Um serviço que oferece a impressão personalizada de um livro de receitas com as receitas de família de Paula.	Um aplicativo que permite que Paula convide seus familiares para uma plataforma de compartilhamento de receitas privada, onde eles possam compartilhar e discutir suas receitas favoritas.
Um aplicativo de chatbot que permite que Paula converse com membros da sua família e peça ajuda com a preparação de suas receitas favoritas.	Um serviço que oferece a digitalização de receitas de família de Paula e as transcreve em um formato moderno e fácil de usar.	Um aplicativo que permite que Paula grave as histórias e memórias associadas às receitas de sua família e as compartilhe com outros membros da família.	Um serviço que oferece aulas online de culinária, com a opção de personalizar as aulas com as receitas de família de Paula.	Um aplicativo que permite que Paula grave vídeos de si mesma cozinhando suas receitas favoritas de família e compartilhe-os com outros membros da família.

Brainwritting

Um aplicativo que permite que Paula digitalize as receitas da sua família e as organize em uma biblioteca pessoal.

Um aplicativo que permite que Paula grave as histórias e memórias associadas às receitas de sua família e as compartilhe com outros membros da família.

Um aplicativo que permite que Paula crie um livro de receitas digital personalizado com as receitas de sua família, que pode ser compartilhado com outros membros da família.

Escolhemos três ideias que acreditamos ser:

- Melhor alinhadas com os problemas e oportunidades encontradas
- Com uma entrega de valor diferente e não encontrada no mercado
- Factível de ser construída.

Unimos as três em uma só ideia, aproveitando pontos que diferenciasssem o produto e aprofundando a entrega de valor.

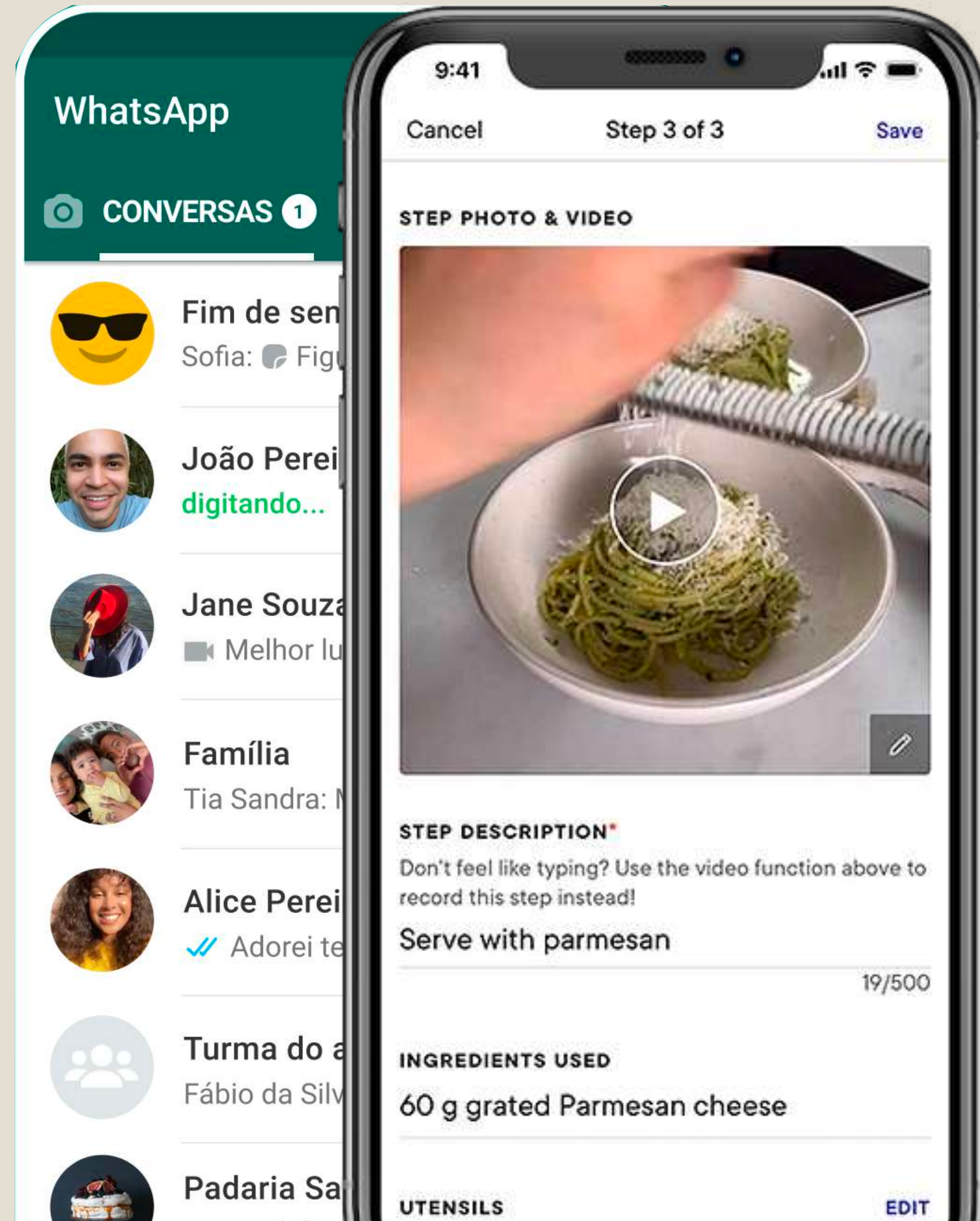
Ideia escolhida

**Um aplicativo *mobile* que
permite a digitalização de
receitas, bem como possibilita
vinculá-las à histórias e
memórias da família**

Benchmarking

Para entendermos melhor o mercado e como as pessoas tem resolvido seus problemas hoje, escolhemos fazer um benchmarking de quatro ferramentas que apareceram nos questionários e pesquisa.

Para tornar acionável, utilizamos a matriz eliminar-diminuir-aumentar-adicionar para entender como nosso produto pode ser melhor.



Tudo Gostoso

Consulta de Receitas

plataforma

Web

como funciona?

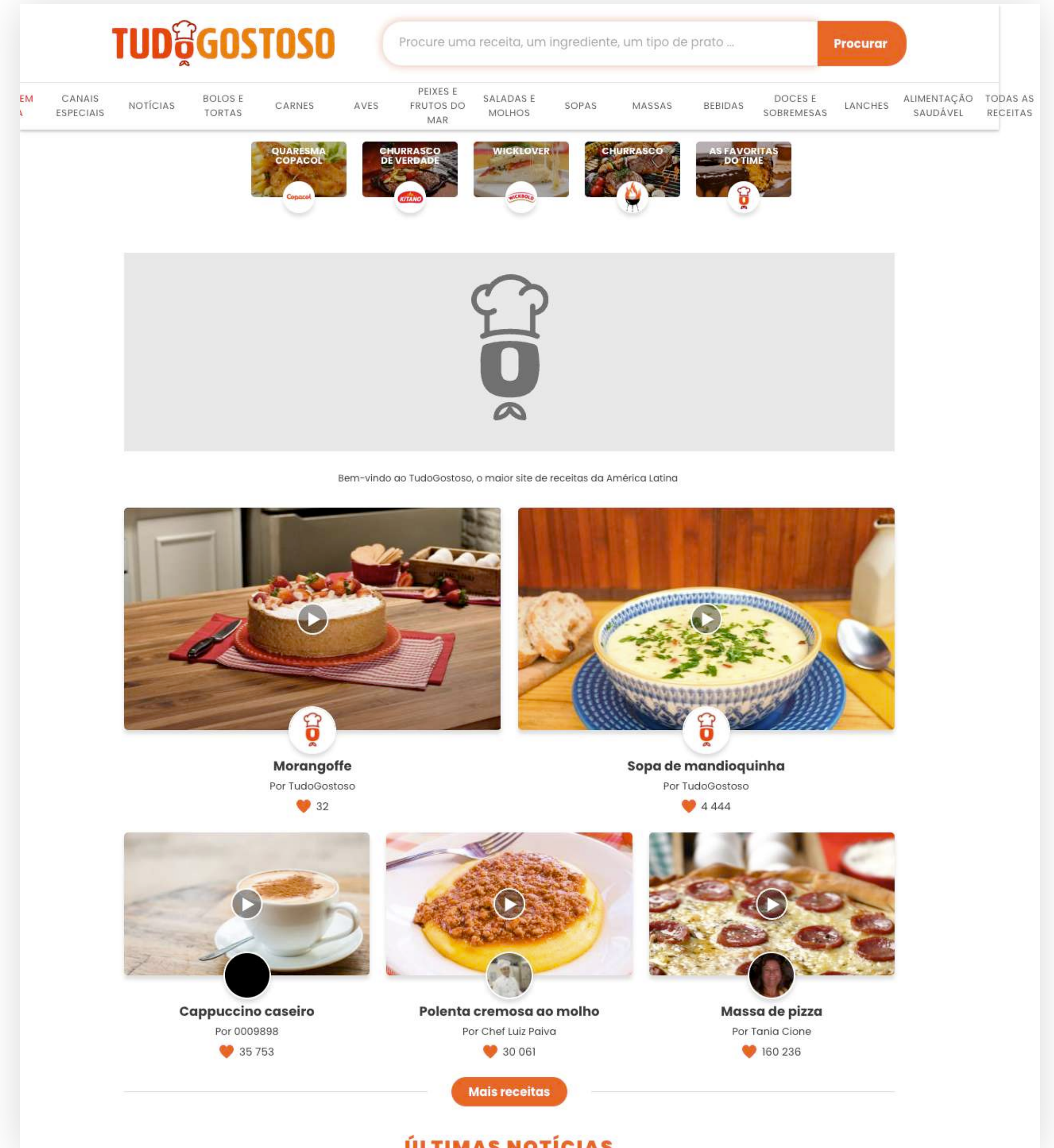
Qualquer pessoa pode cadastrar uma receita, e anexar imagens do resultado final

pontos fortes

Disponibilidade enorme de receitas, com comentários e avaliação tanto da receita quanto da dificuldade

pontos fracos

Pela variedade de receitas, não é possível saber sempre se vai dar certo; nem todas são escritas de forma entendível; a validação depende bastante dos comentários



Kitchen Stories

Consulta de Receitas

plataforma

App

como funciona?

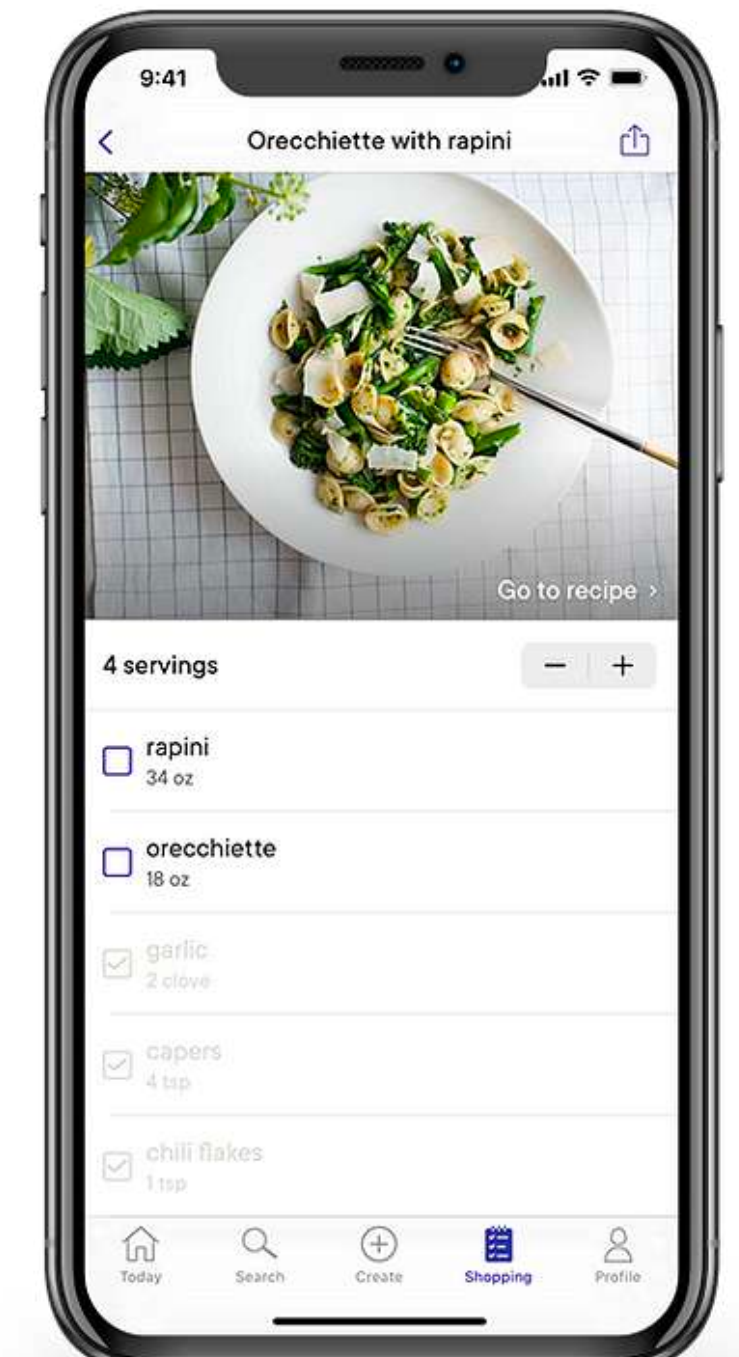
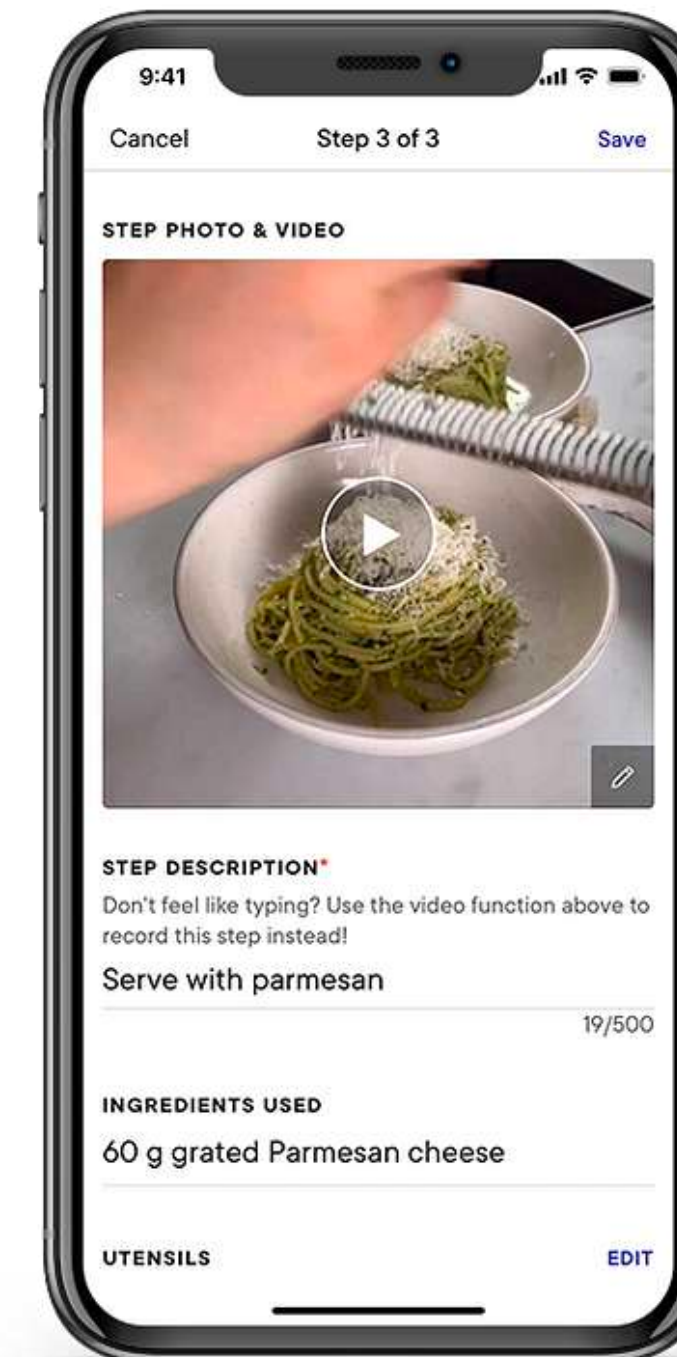
App que permite você achar novas receitas ou cadastrar as suas

pontos fortes

Apelo visual; Passo-a-passo de cada receita

pontos fracos

Disponibilidade apenas em inglês; o processo de criação de receitas é longo e complexo



Google Photos

Registro de fotos

plataforma

App e Web

como funciona?

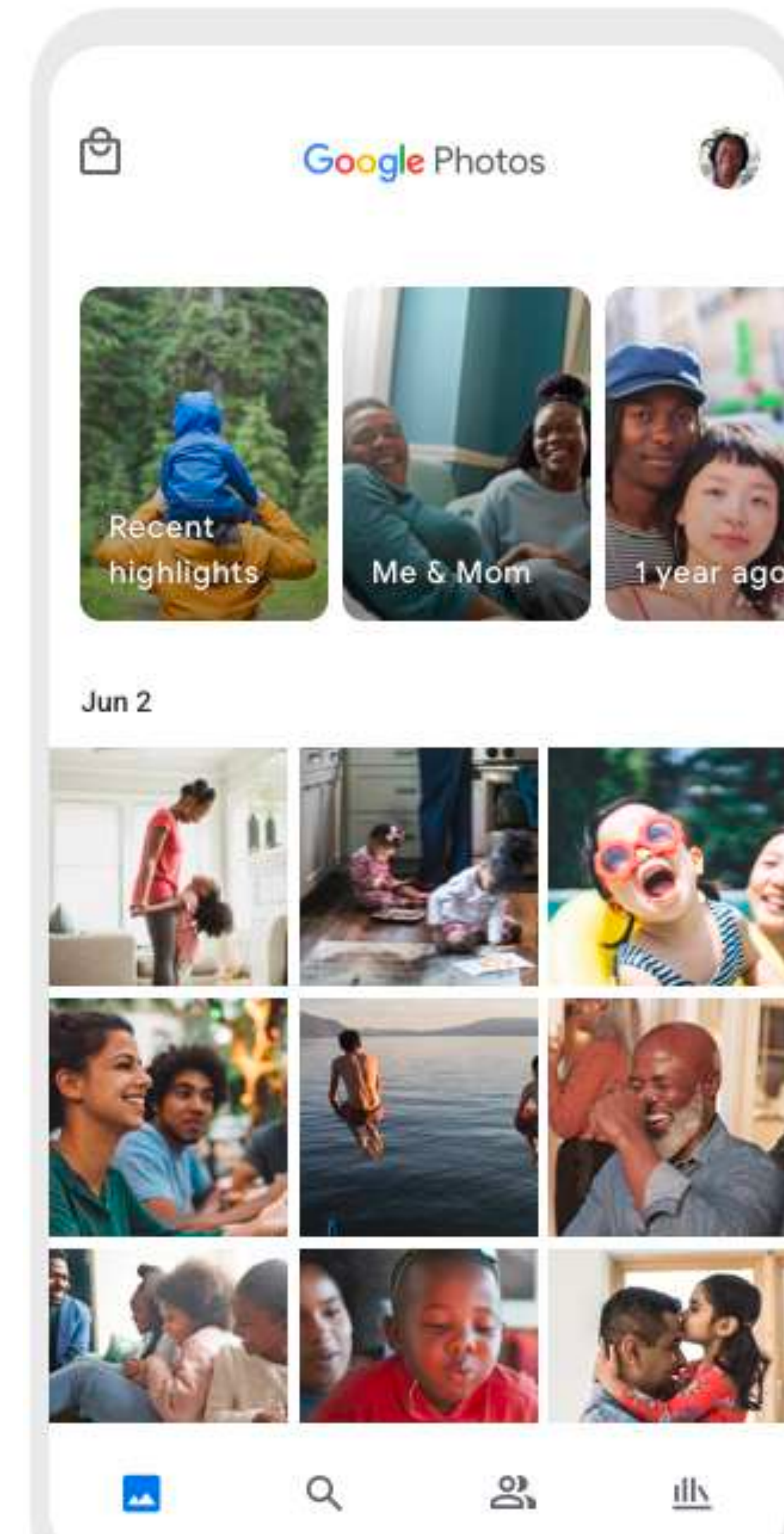
A pessoa pode subir fotos para a nuvem, e essas fotos são organizadas automaticamente

pontos fortes

Busca potente reconhecendo pessoas nas fotos, sugestão de memórias, upload automático, pode compartilhar com outros

pontos fracos

Espaço limitado, em dispositivos iOS o upload é problemático, Questões de privacidade referente às fotos, o compartilhamento não permite upload coletivo



WhatsApp

Compartilhamento de mensagens

plataforma

App e Web

como funciona?

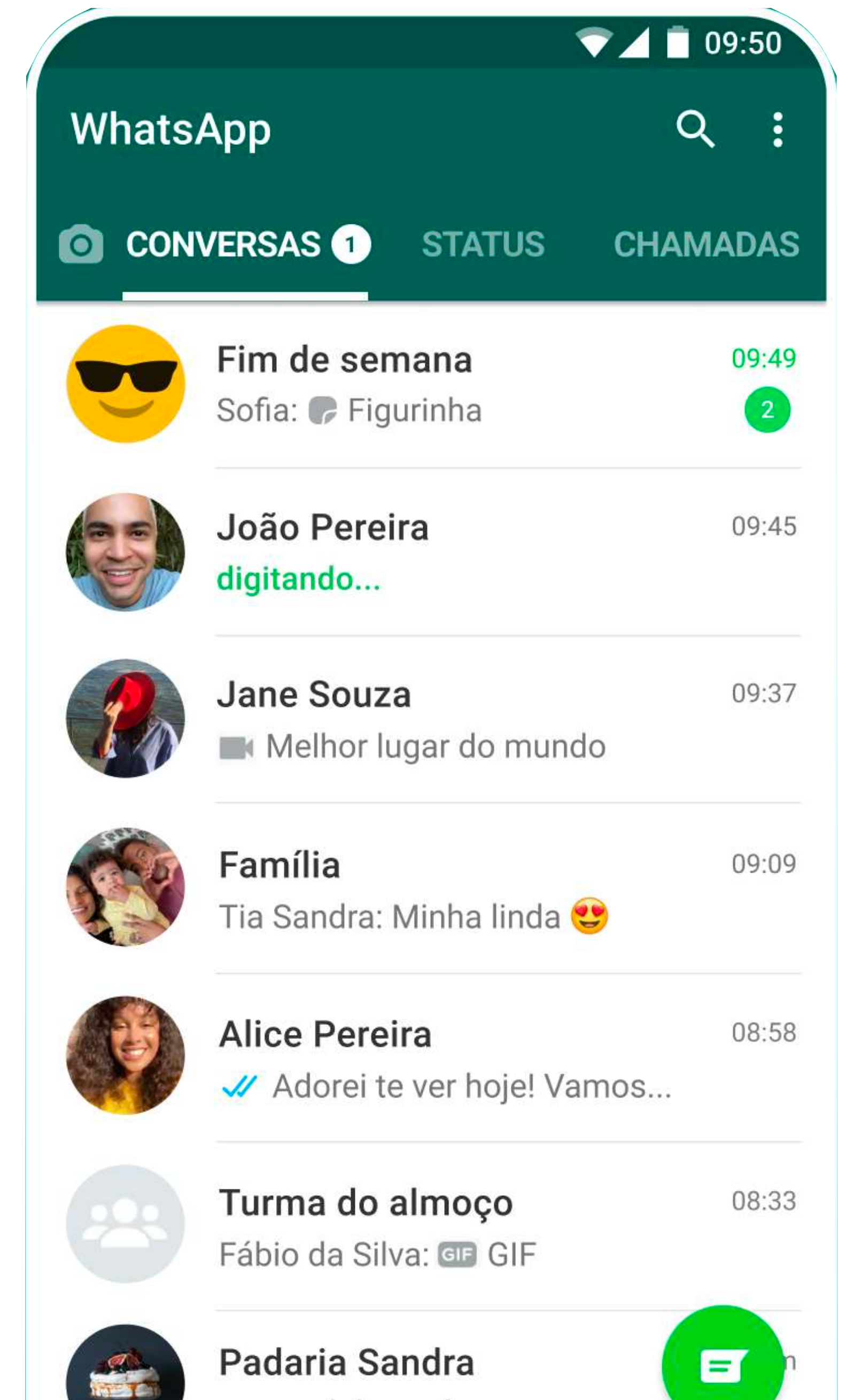
Um app de mensagens instantâneas, onde você pode conversar com pessoas específicas ou com grupos

pontos fortes

Alta penetração em diferentes públicos; facilidade de envio de mensagens; pesquisa de mensagens específicas; privacidade (end-to-end encryption, soluções de segurança)

pontos fracos

Não é possível vincular determinadas imagens, vídeos e mensagens a um evento específico; o feed de uma conversa tende a ser caótico se vários assuntos são discutidos ao mesmo tempo.



Inglês

Acesso indevido ao conteúdo de um usuário

Restrições de espaço

Eliminar

Complexidade na criação de receitas

Múltiplas discussões simultâneas sem contexto

Diminuir

Aumentar

facilidade de envio de mensagens

Facilidade de entendimento das receitas

Facilidade de compartilhamento

Apelo visual

Adicionar

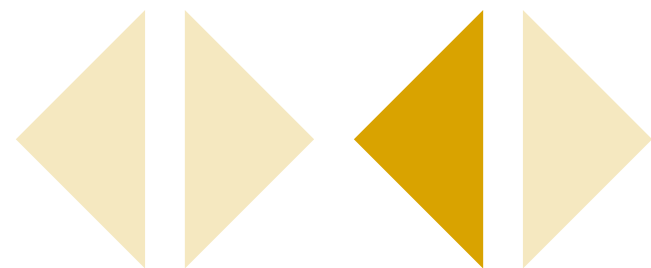
Possibilidade de vincular determinadas imagens, vídeos e mensagens a um evento específico;

Automatizar o processo de criação

Criação de livros de receita colaborativos

Avaliação de receitas por pessoas que conhecemos

6 Design



Features

De acordo com o que encontramos até agora, nos questionários e benchmarks, entendemos que as seguintes features eram necessárias:

- **Criar um livro de receitas**
- **Escanear e digitalizar automaticamente uma receita**
- **Compartilhar uma receita com outras pessoas da família**
- **Anexar memórias à uma receita**

User Flow

A partir dos fluxos escolhidos, pudemos construir como os usuários vão executar cada uma das tarefas, como criar um livro ou compartilhar uma receita.

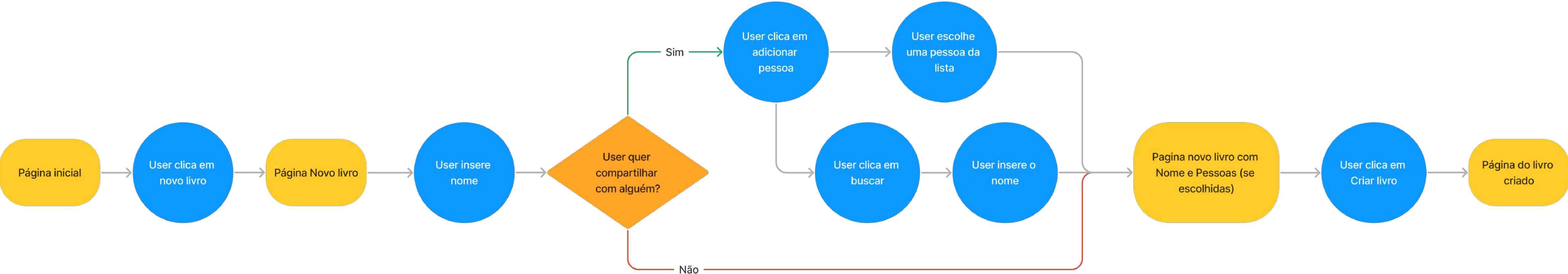
Para isso, utilizamos o método de user flow chart, dando melhor visibilidade do que acreditamos ser a melhor experiência possível para cada um dos fluxos.

O User Flow Chart é uma ferramenta visual que mapeia o caminho que o usuário faz dentro de um produto, permitindo que a equipe de design entenda melhor como o usuário interage com o produto e quais são suas necessidades e objetivos.

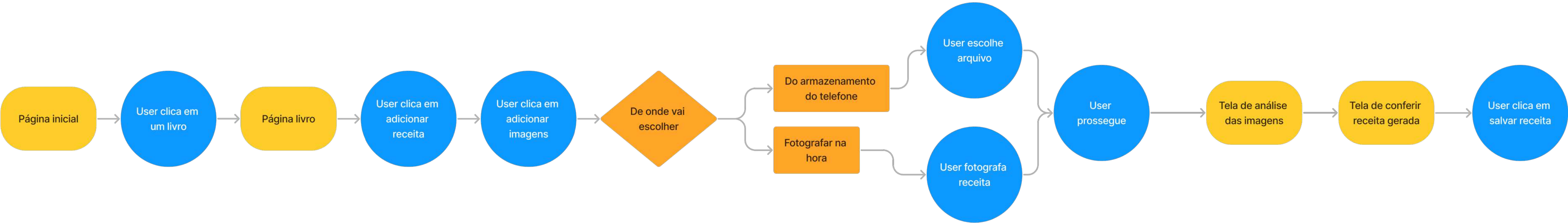
Ele é utilizado no processo de design de produto para planejar e desenvolver a estrutura da interface do usuário e identificar possíveis problemas de usabilidade e fluxo de navegação. Além disso, o User Flow Chart ajuda a equipe de design a entender melhor as relações entre as diferentes páginas e funcionalidades do produto, bem como a criar uma experiência mais intuitiva e satisfatória para o usuário.

Em resumo, o User Flow Chart é uma ferramenta importante no processo de design de produto para criar um produto que atenda às necessidades do usuário e ofereça uma experiência de uso agradável e eficaz.

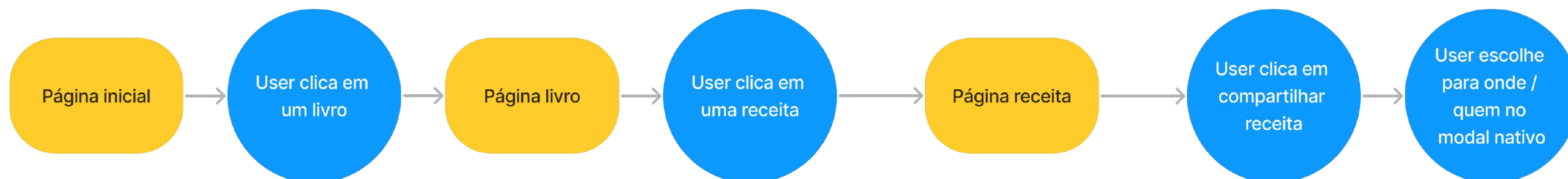
Criar um livro



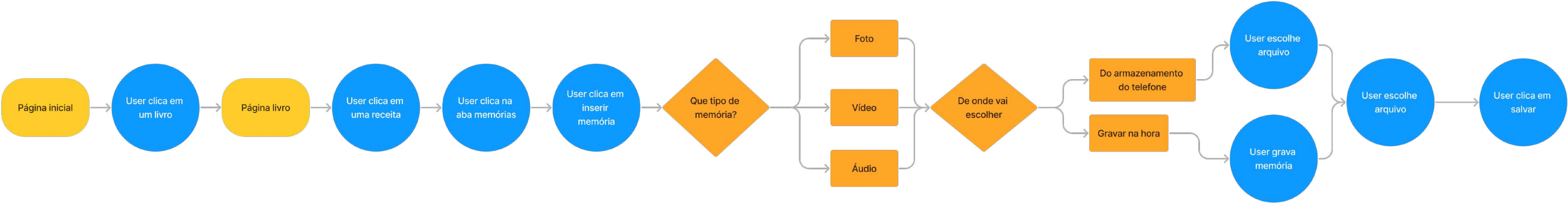
Digitalizar uma receita



Compartilhar uma receita



Anexar memória



Wireframes

Após a definição dos fluxos, partimos para o wireframe. O wireframe é uma etapa importante na transição entre o design de baixa fidelidade (lo-fi) e o de alta fidelidade (hi-fi). Ele ajuda a visualizar a estrutura e o layout geral do produto, incluindo a disposição dos elementos da interface, como botões e campos de entrada.

Ao permitir que os designers avaliem a estrutura do produto em um nível mais detalhado, o wireframe ajuda a identificar quaisquer problemas de usabilidade ou design antes que o protótipo de alta fidelidade seja criado.

Meus livros

Configurações

Família Souza

140 receitas

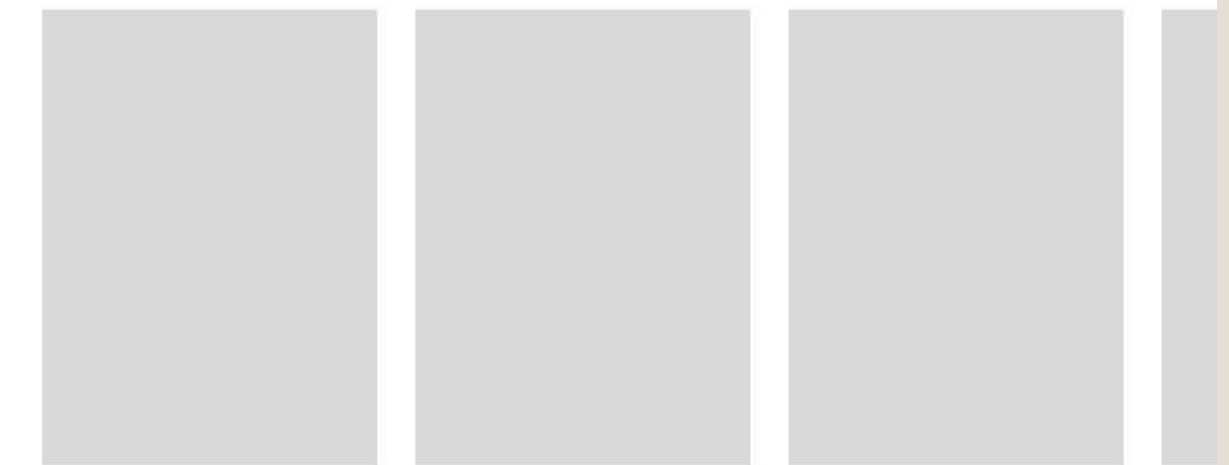


Receita #0001

Pudim de leite

Como fazer

Memórias



Ingredientes

Calda

- 1 xícara (chá) de açúcar

Pudim

- 1 lata de leite condensado
- 2 latas de leite (medida da lata de leite condensado)
- 3 ovos

Modo de fazer

Calda:

Em uma panela de fundo largo, derreta o açúcar até ficar dourado.

Junte 1/2 xícara (chá) de água quente e mexa com uma colher.

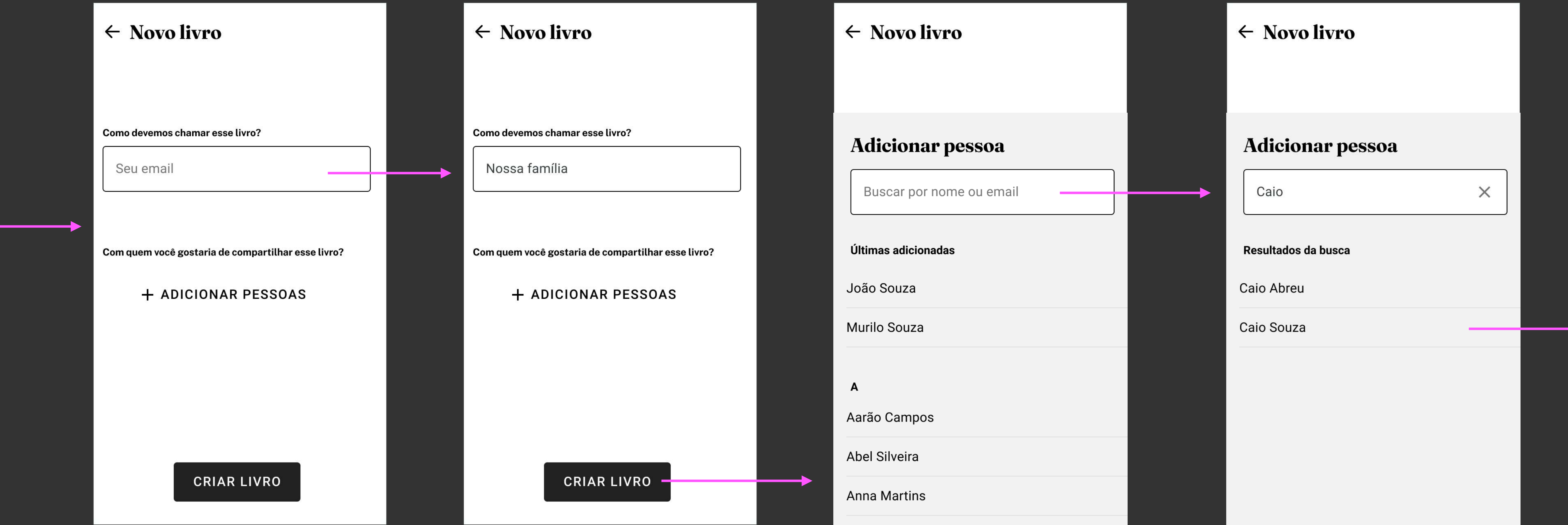
Deixe ferver até dissolver os torrões de açúcar e a calda engrossar.

Ferva com o caldo uma forma com furo

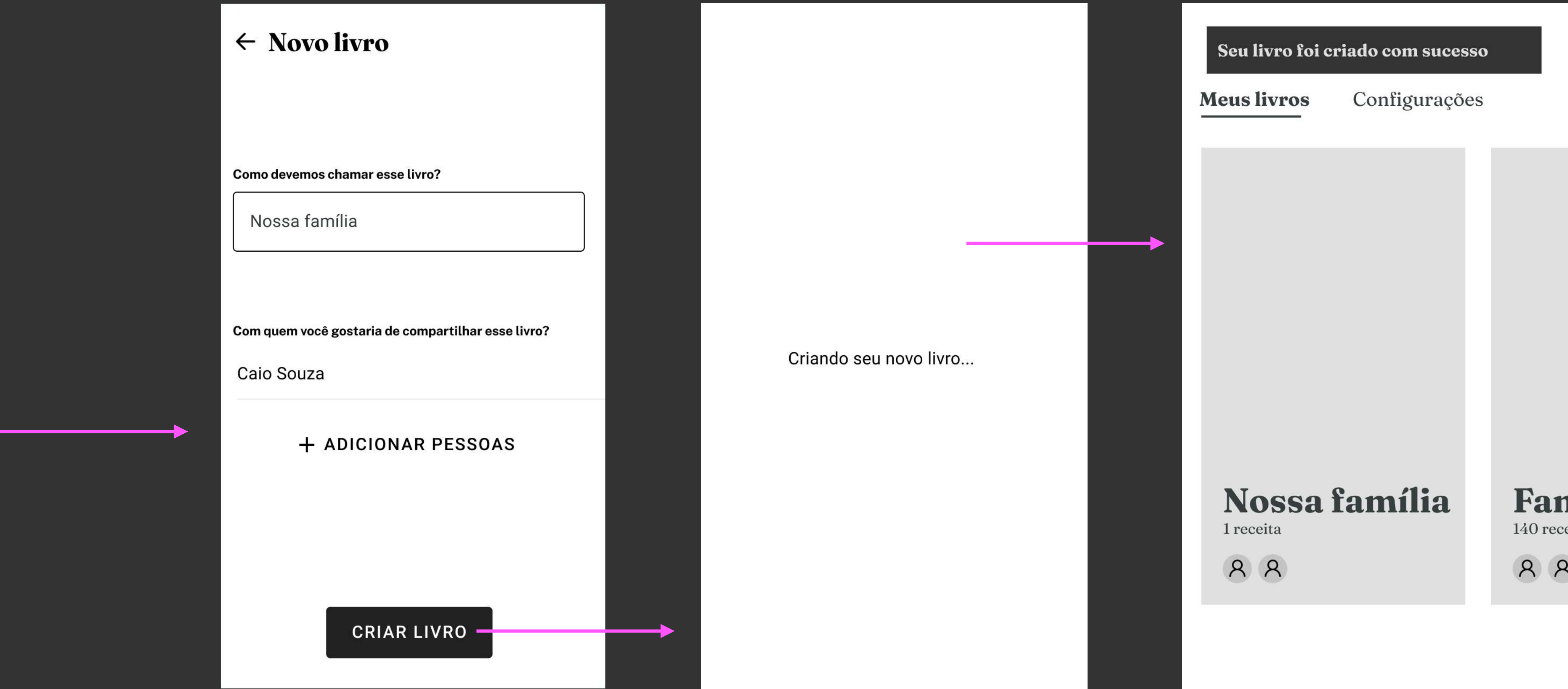
Home



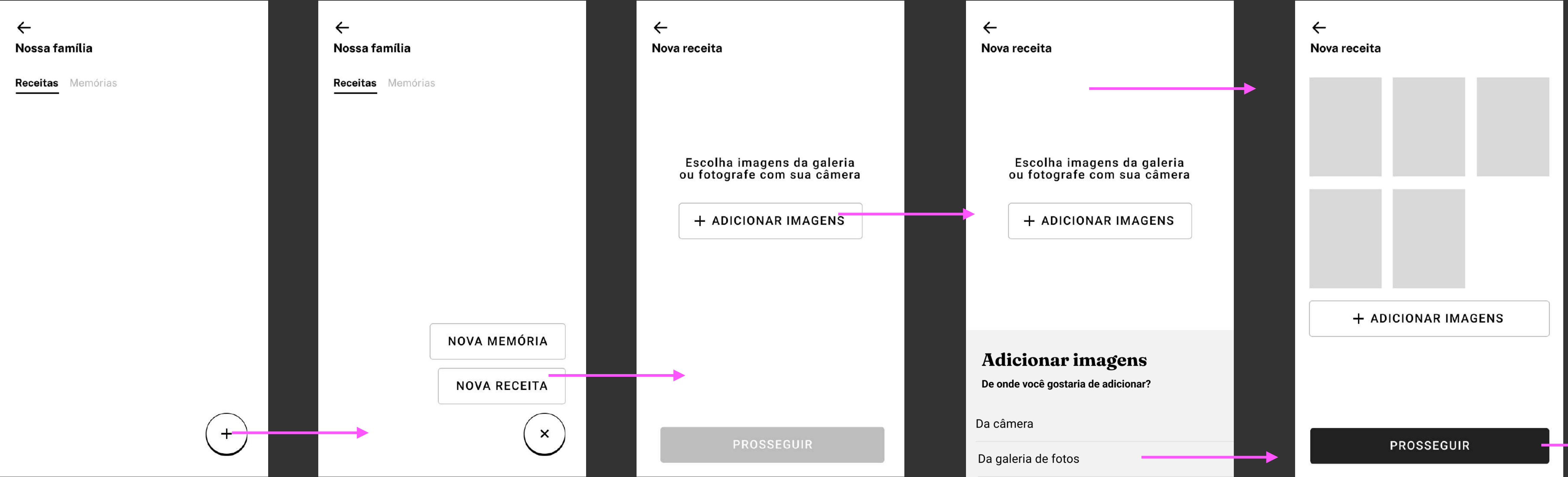
Criar um livro



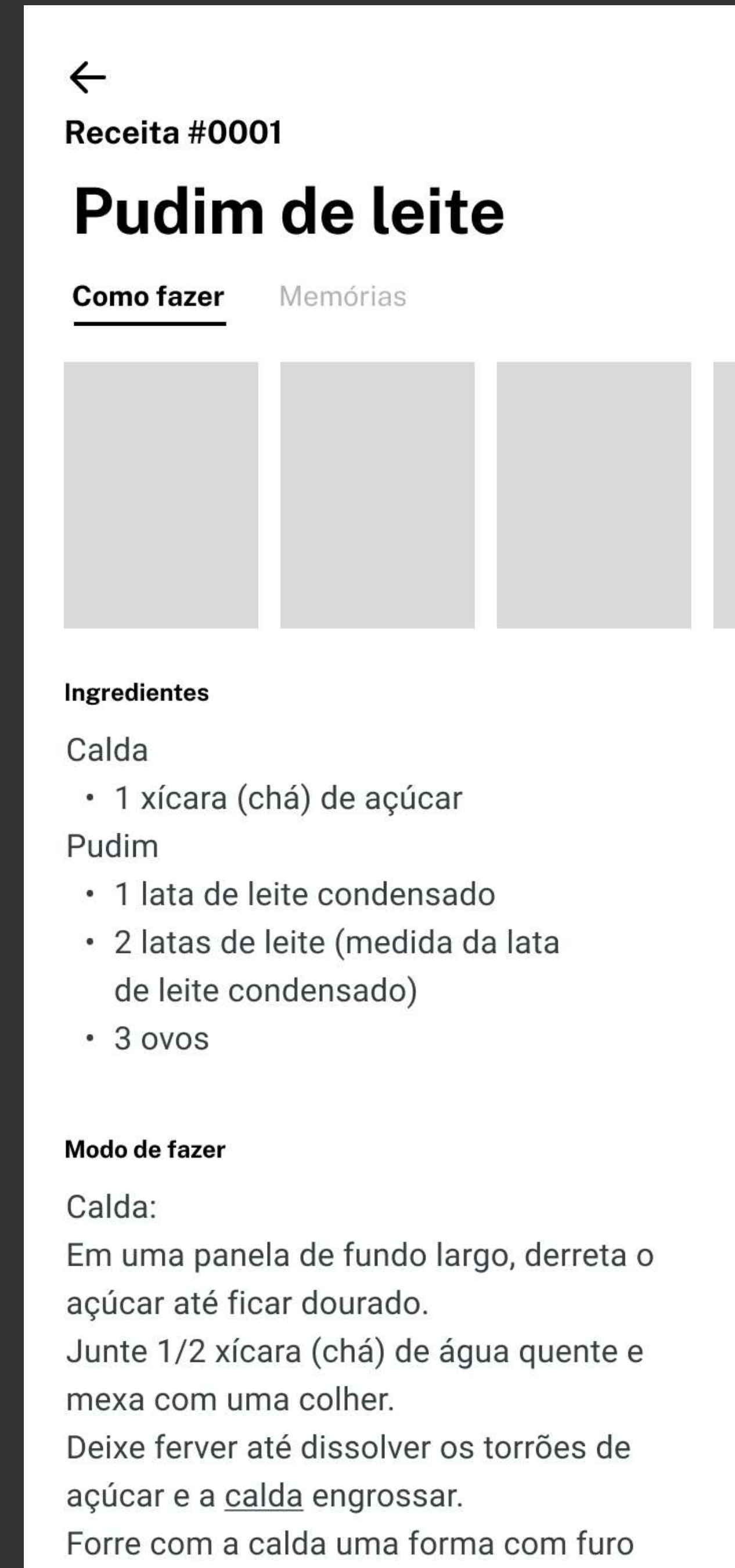
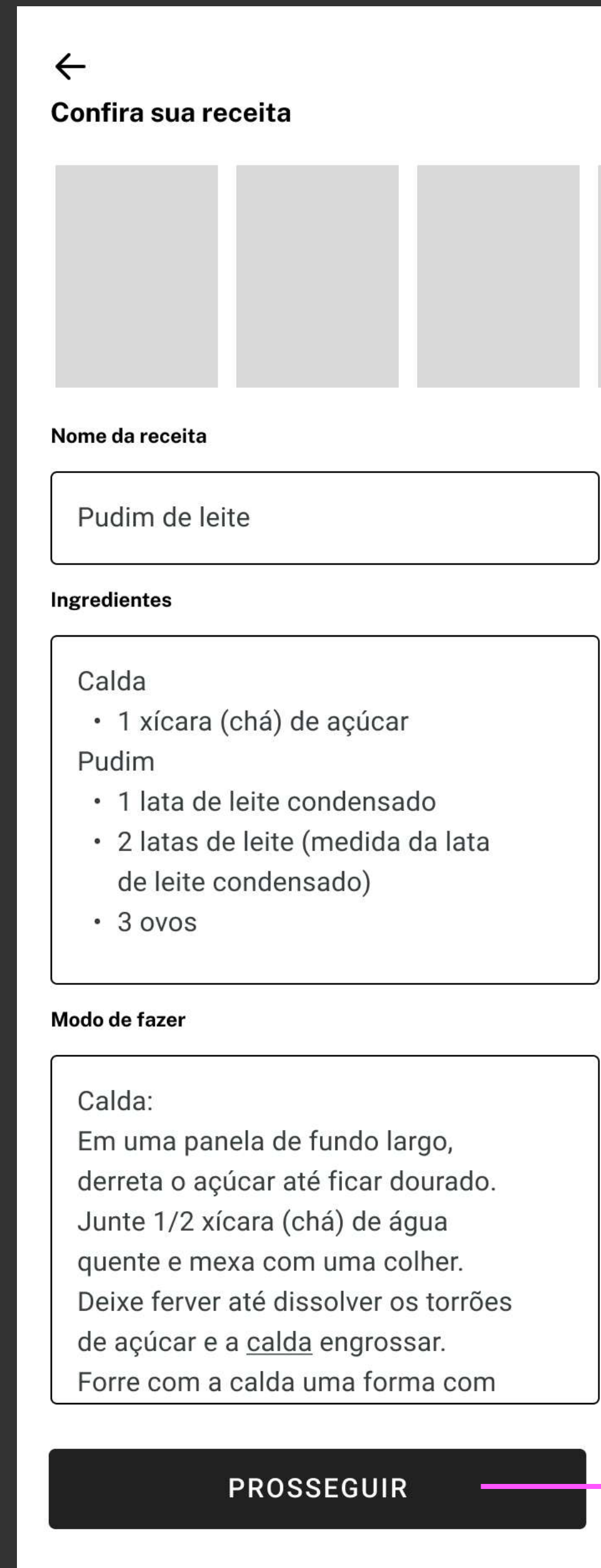
Criar um livro



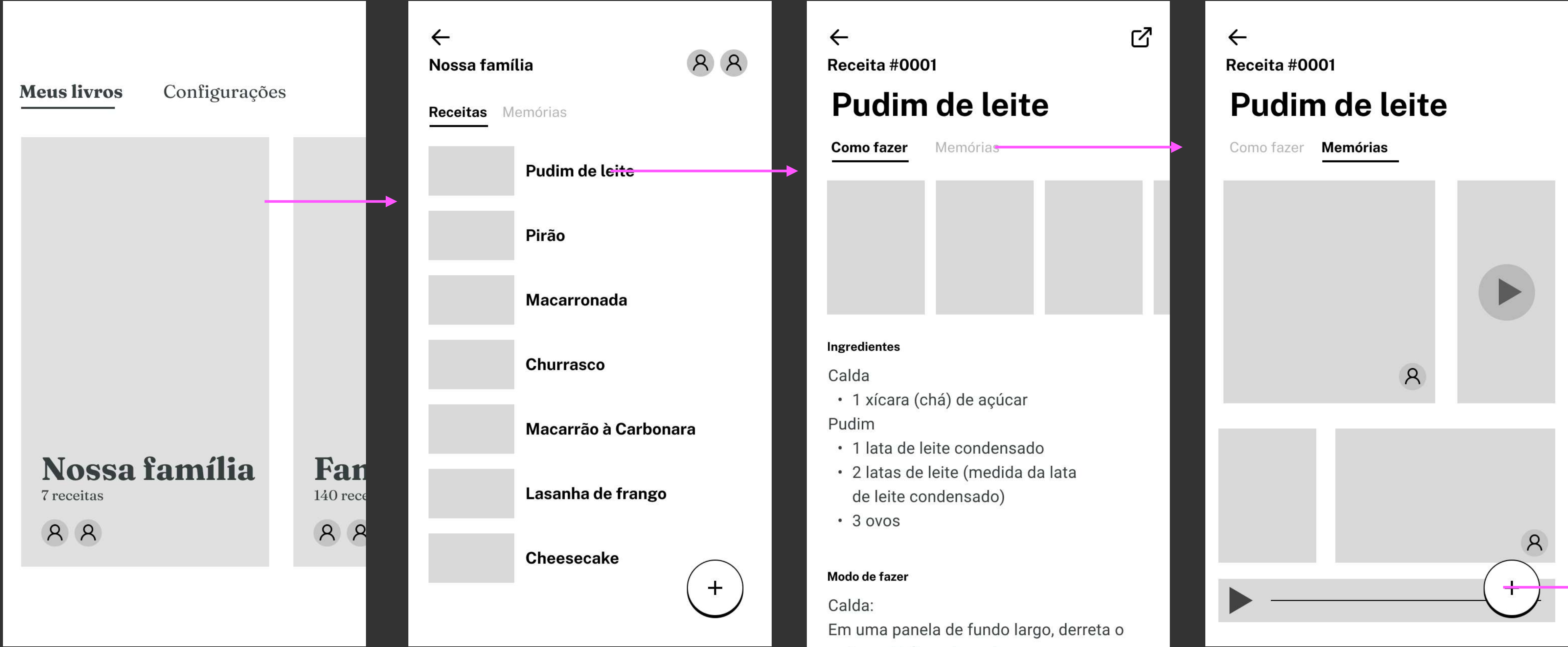
Digitalizar uma receita



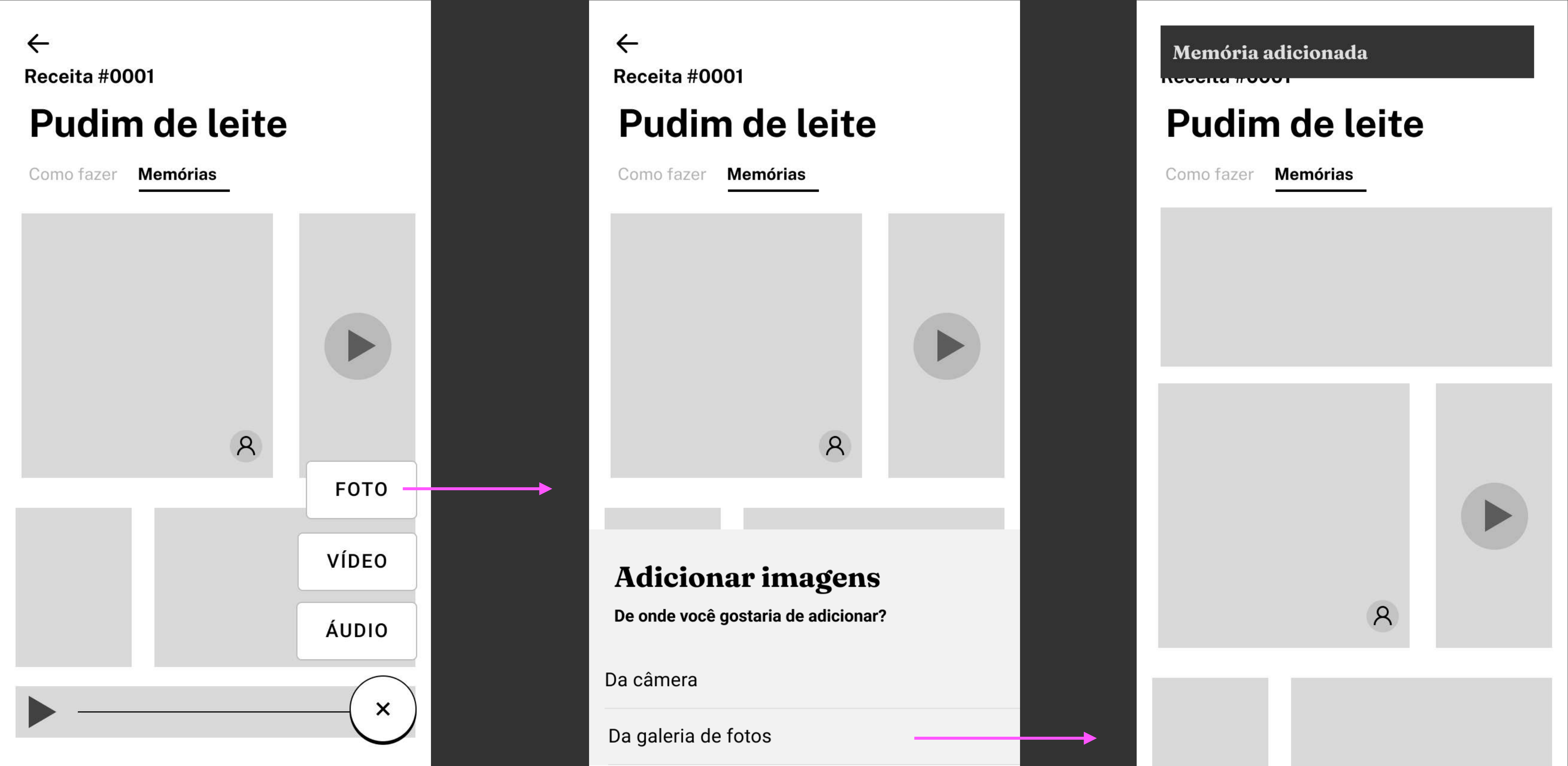
Digitalizar uma receita



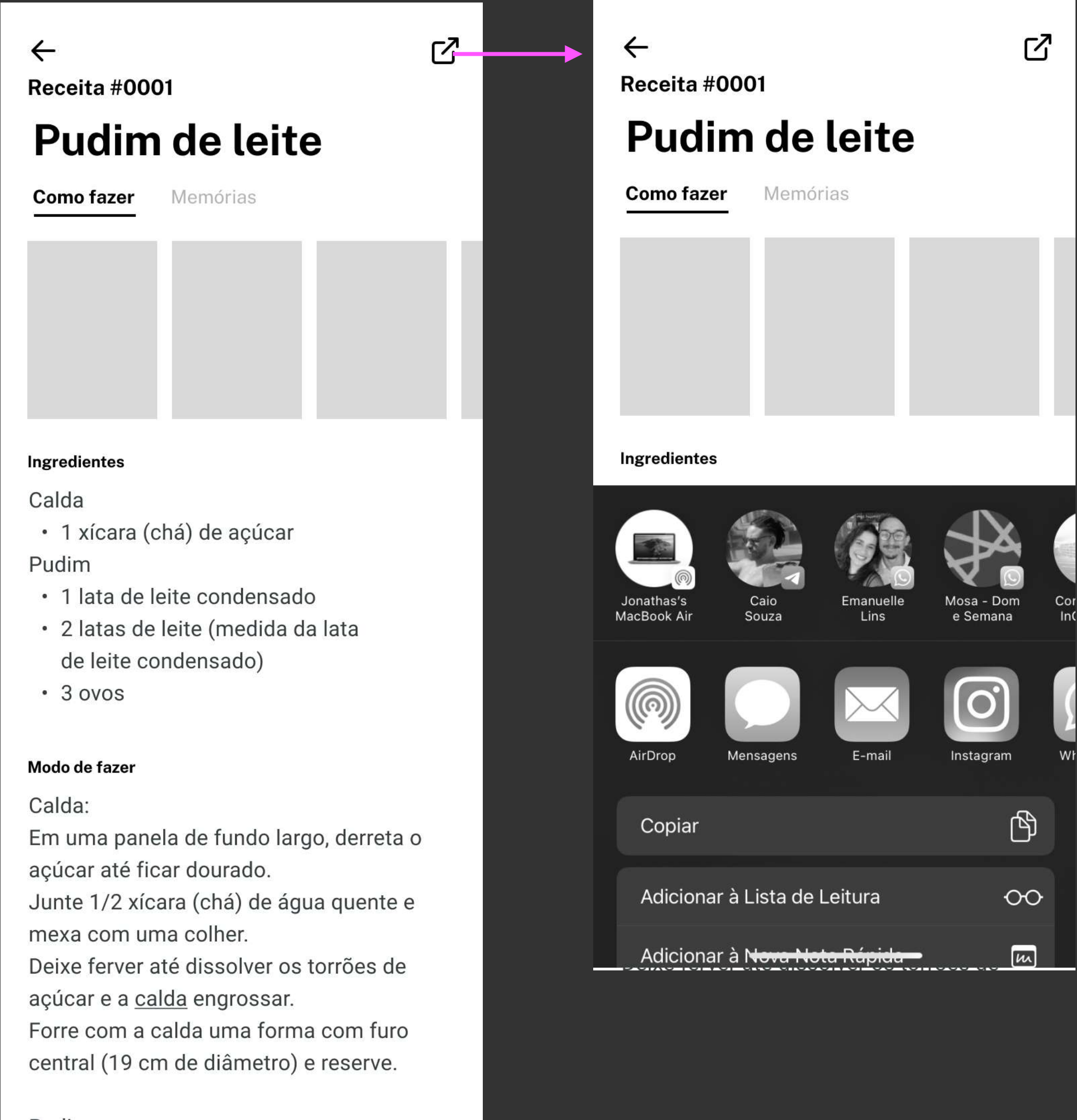
Vincular memória



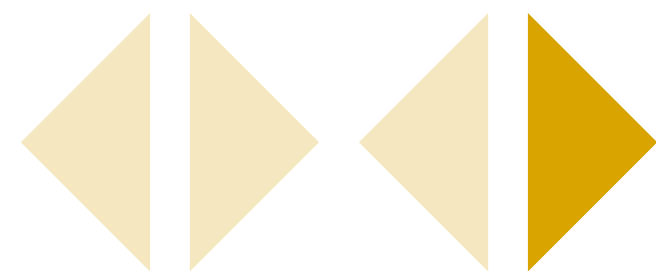
Vincular memória



Compartilhar uma receita



7 Entrega



Styleguide & Marca



Tipografia

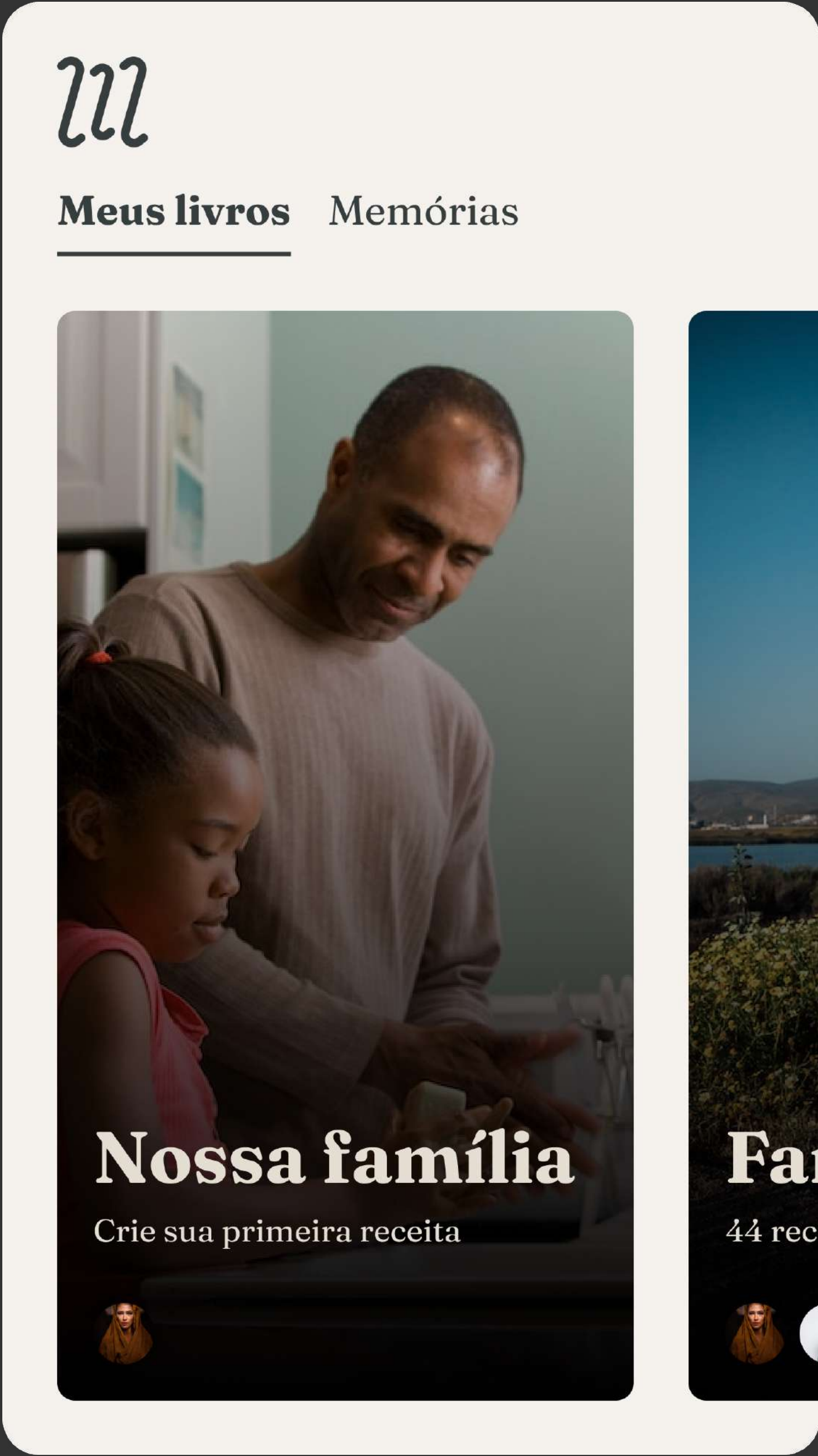
Fraunces
Public Sans

Grid

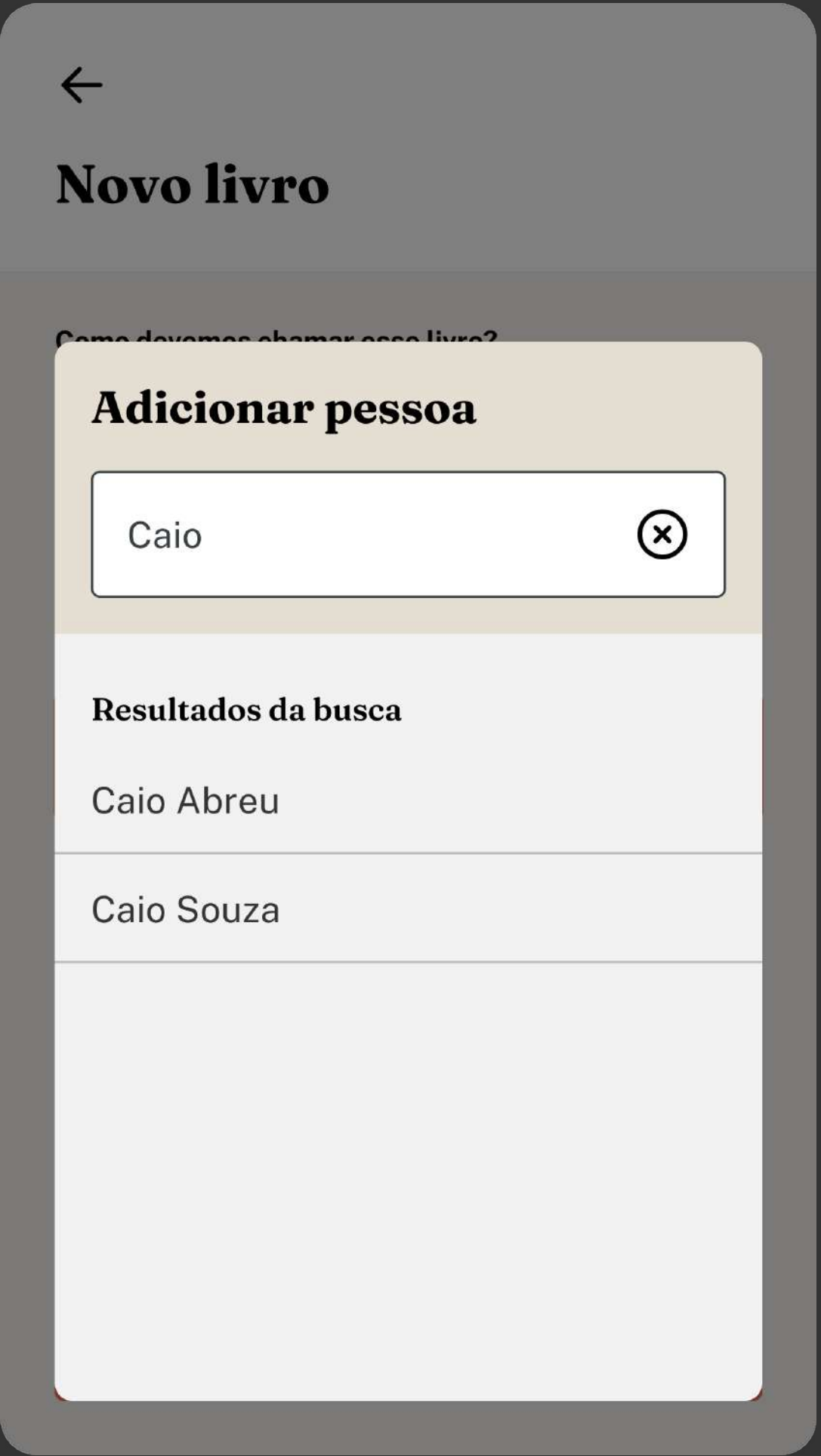
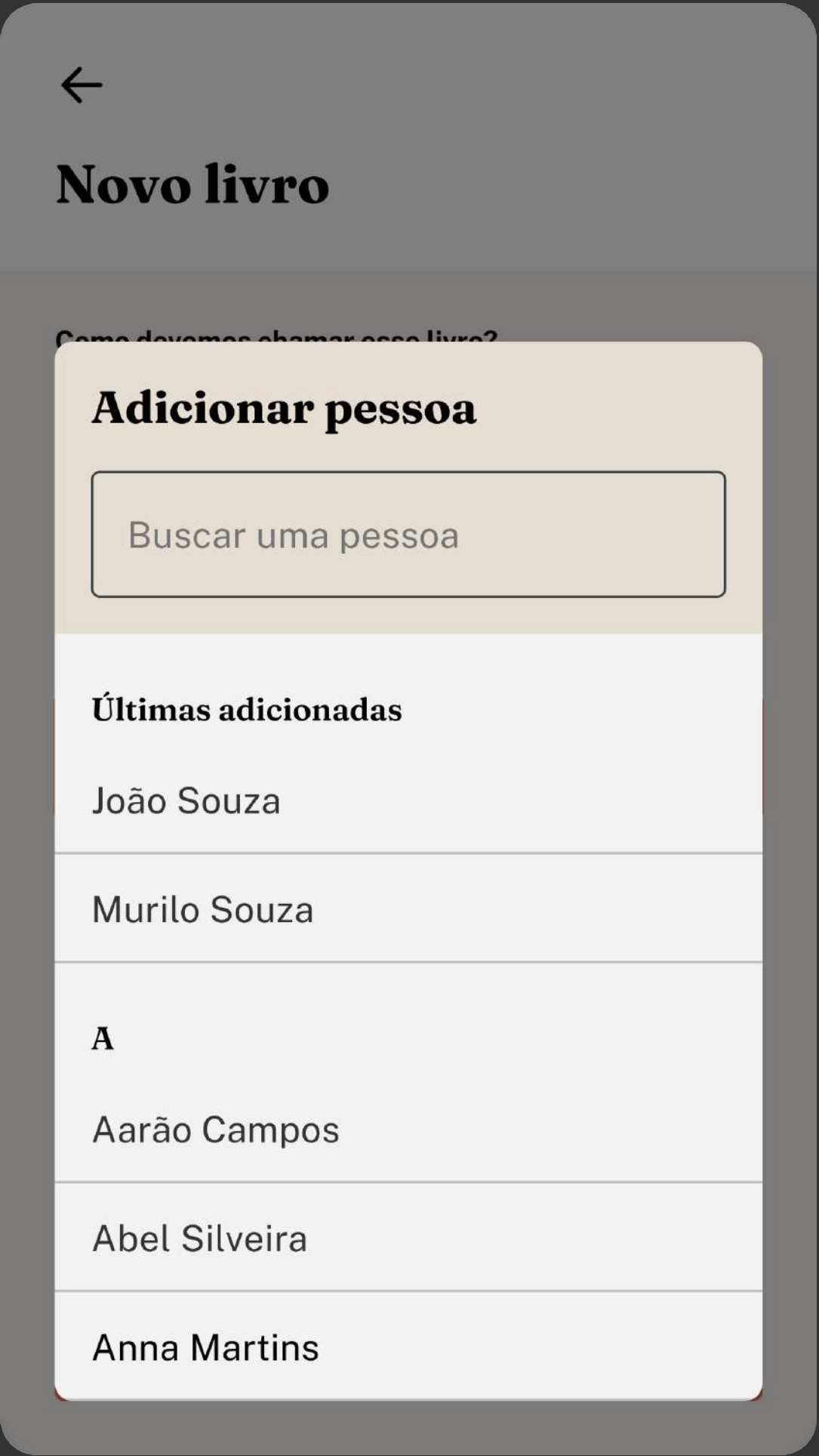
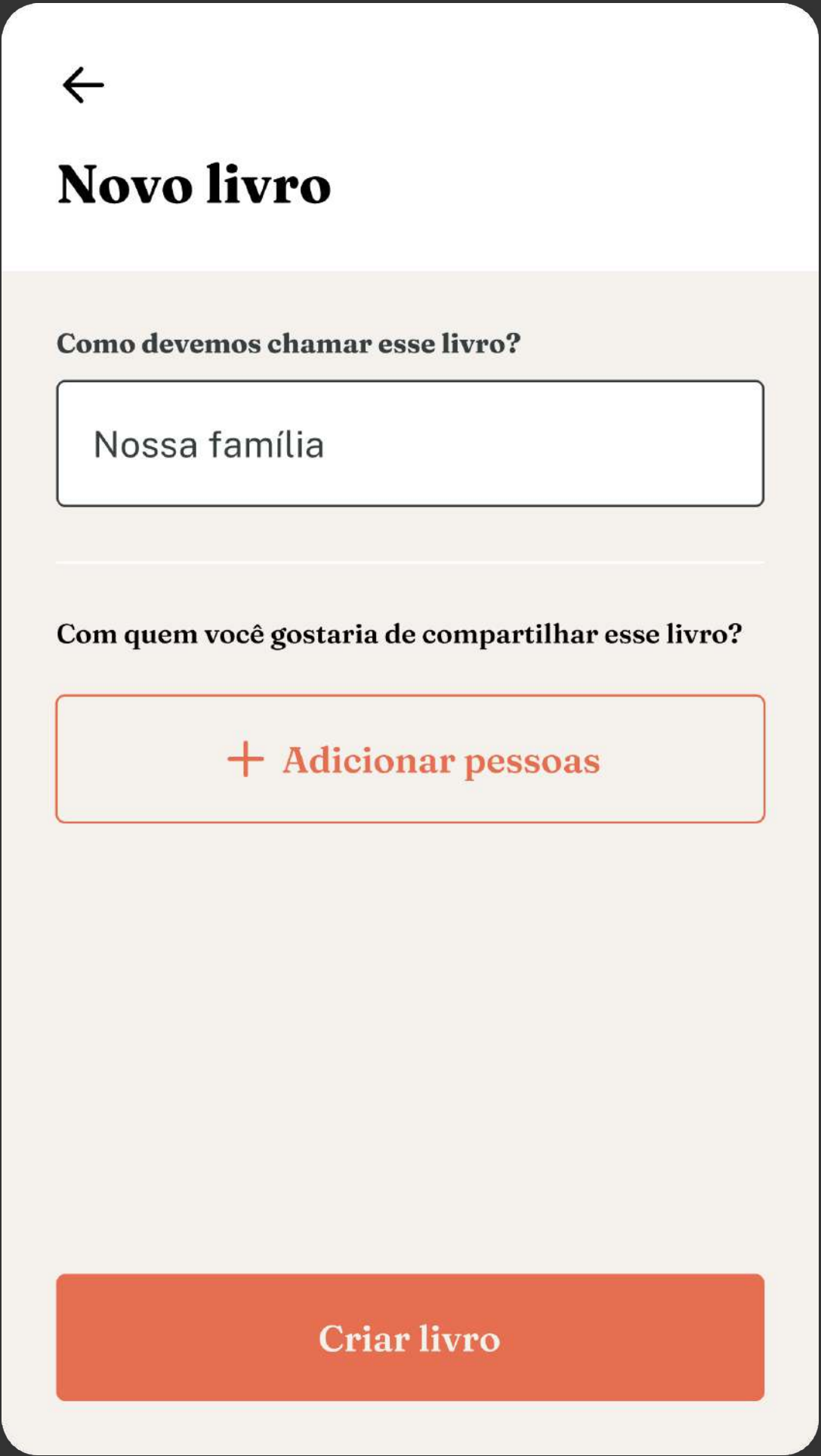
Voltado para mobile; 4 colunas com 16px de
margem; sempre usando múltiplos de 4px

Telas em alta fidelidade

Login & Home



Criar um livro



Criar um livro

←

Novo livro

Como devemos chamar esse livro?

Nossa família

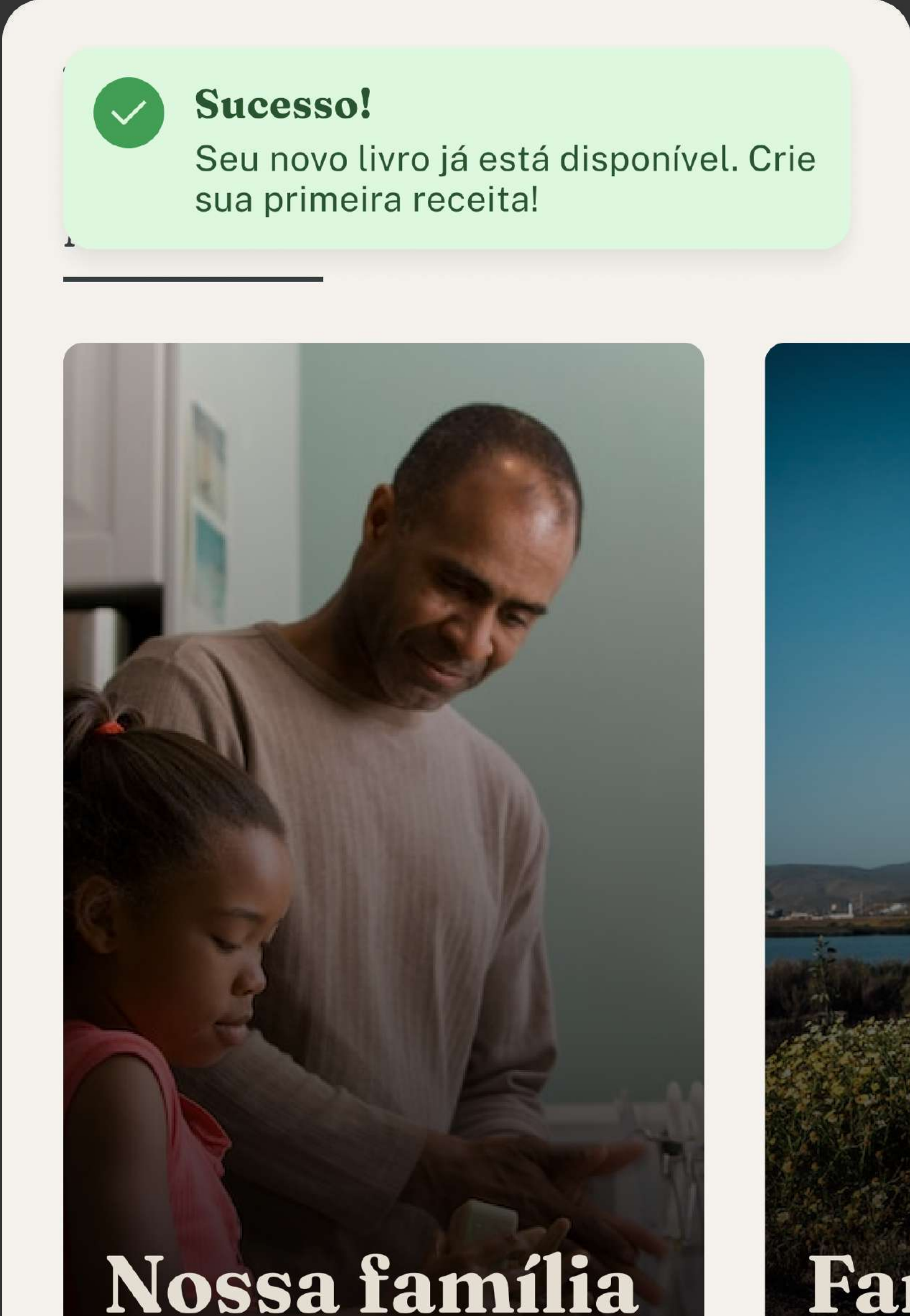
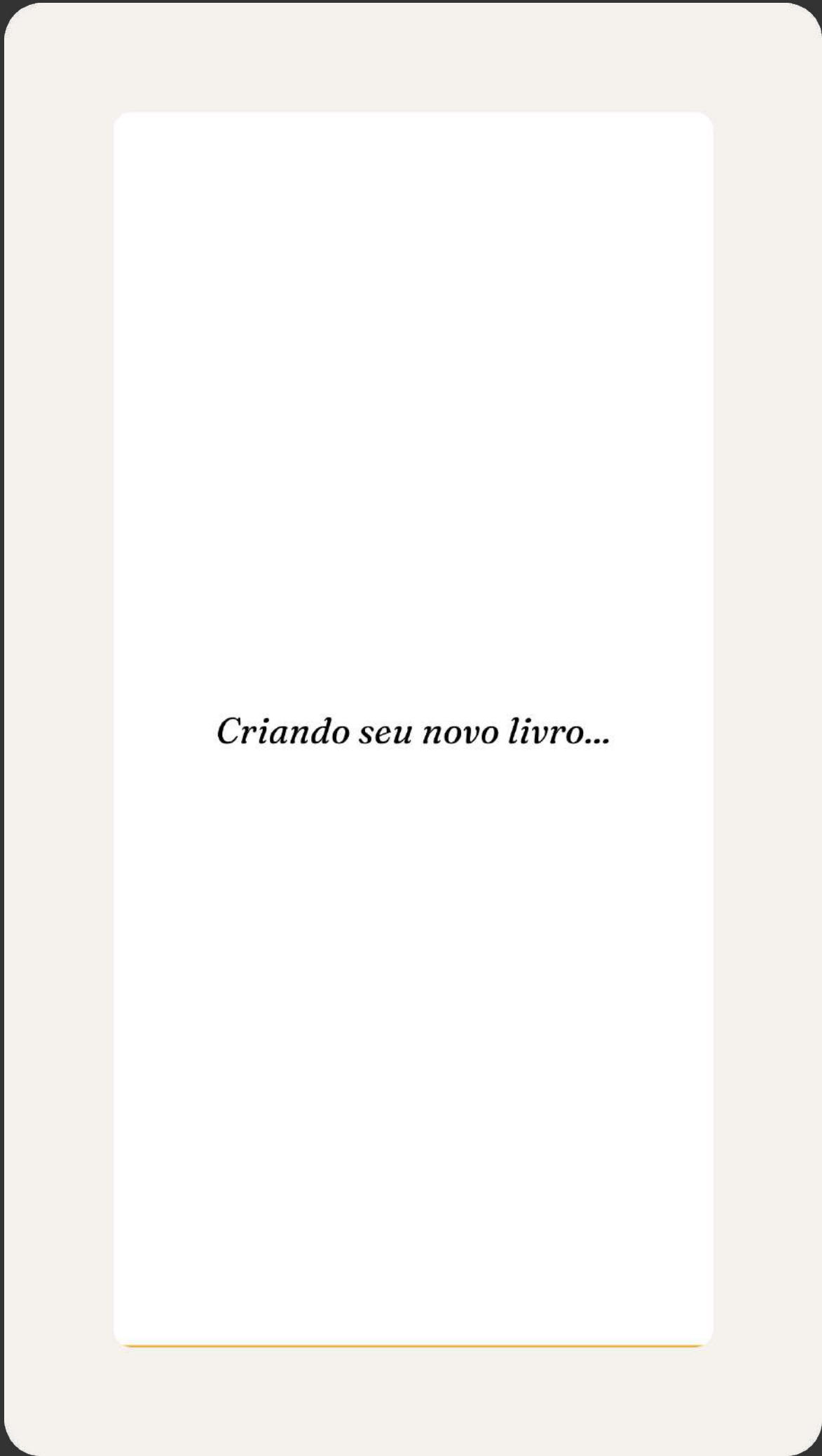
Com quem você gostaria de compartilhar esse livro?

Caio Souza

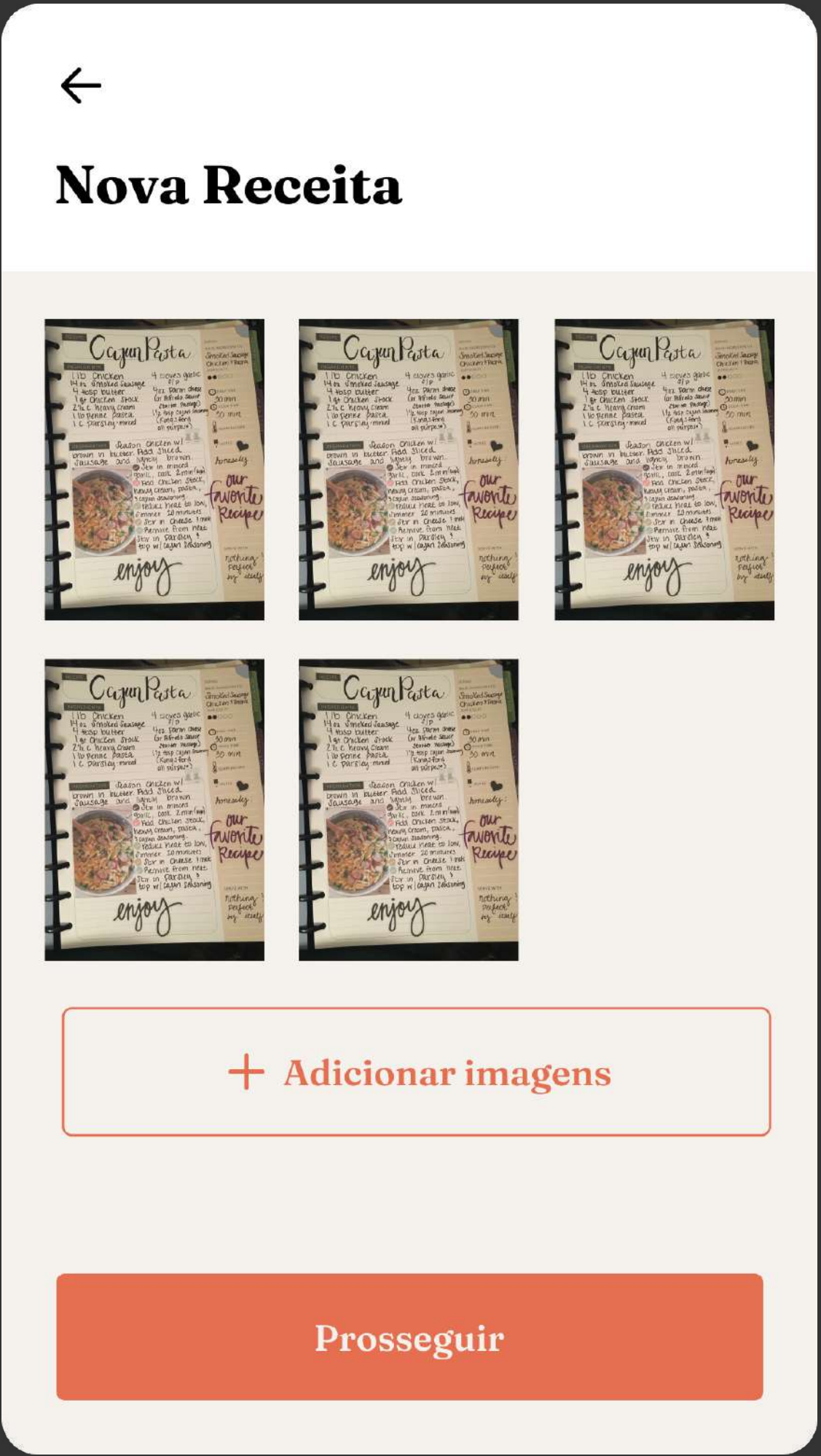
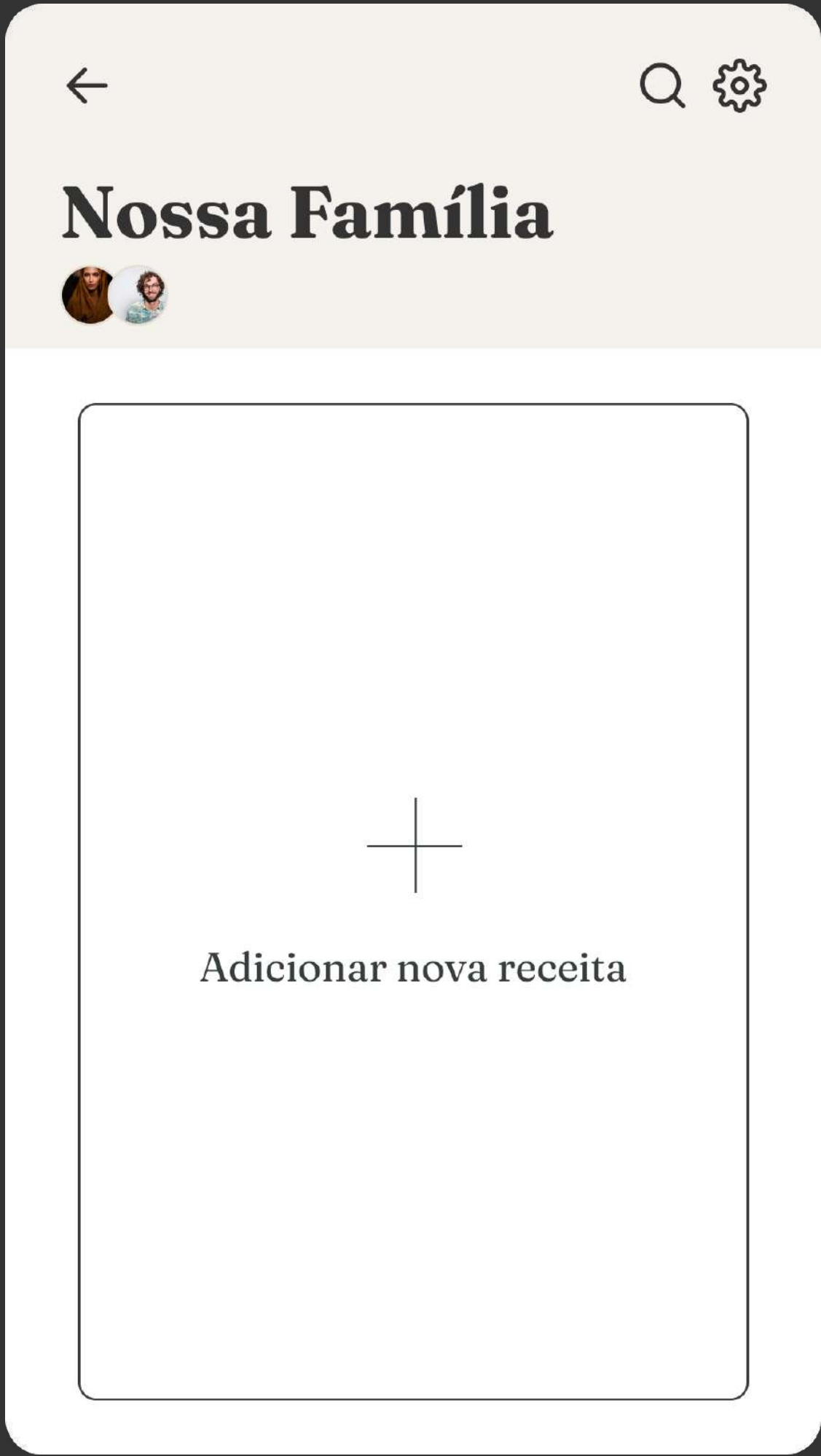
🗑

+ Adicionar pessoas

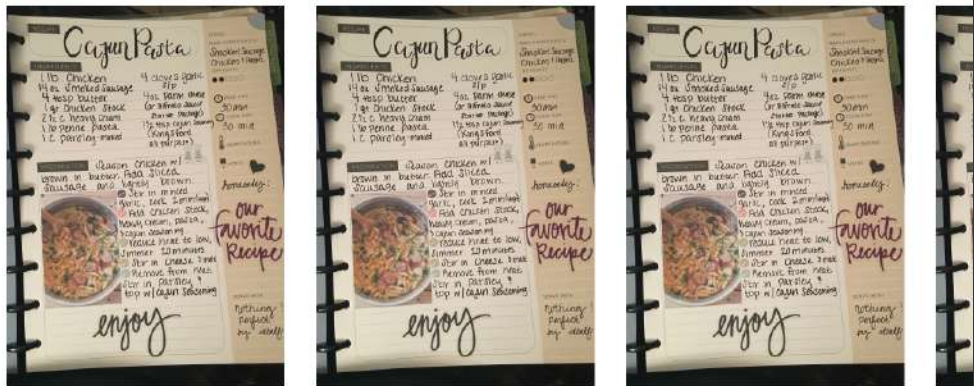
Criar livro



Digitalizar uma receita



The image shows a mobile application screen with a clean, modern design. At the top, a white header bar contains a black back arrow on the left and the title "Nova Receita" in a bold, black, sans-serif font. Below the header, the screen is divided into two main sections. The upper section is a large white rectangle with rounded corners, which is currently empty. The lower section is a solid orange rectangle, also with rounded corners. Centered within the orange rectangle is the text "Analisando imagens" in a black, italicized serif font. The overall layout is simple and focused on the content area below the title.



Pudim de leite

Calda

- 1 xícara (chá) de açúcar

Pudim

- 1 lata de leite condensado
- 2 latas de leite (medida da lata de leite condensado)
- 3 ovos

Calda:

Em uma panela de fundo largo, derreta o açúcar até ficar dourado. Junte 1/2 xícara (chá) de água quente e mexa com uma colher. Deixe ferver até dissolver os torrões de açúcar e a calda engrossar. Forre com a calda uma forma com

Criar receita



Receitas Memórias

Ingredientes

- 1 xícara (chá) de açúcar
- 1 lata de leite condensado
- 2 latas de leite (medida da lata de leite condensado)
- 3 ovos

Modo de fazer

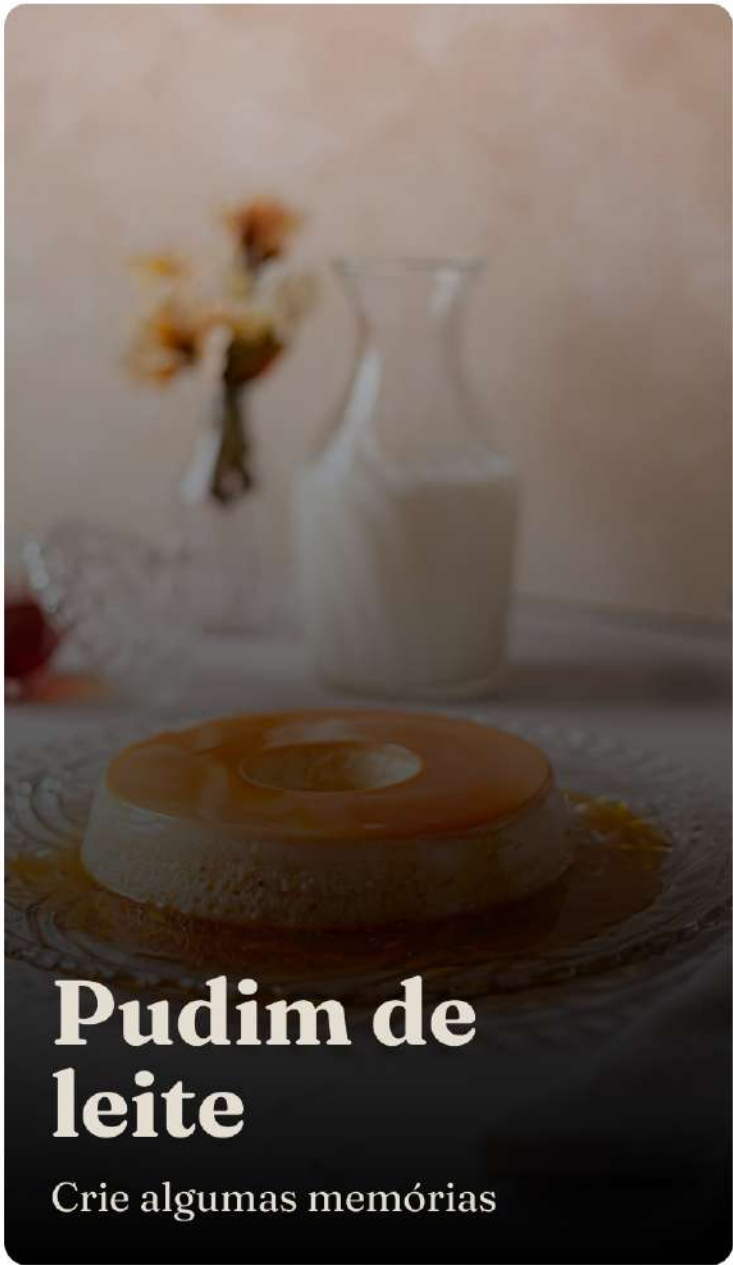
Calda:

Em uma panela de fundo largo, derreta o açúcar até ficar dourado.

Junte 1/2 xícara (chá) de água quente e mexa com uma colher.

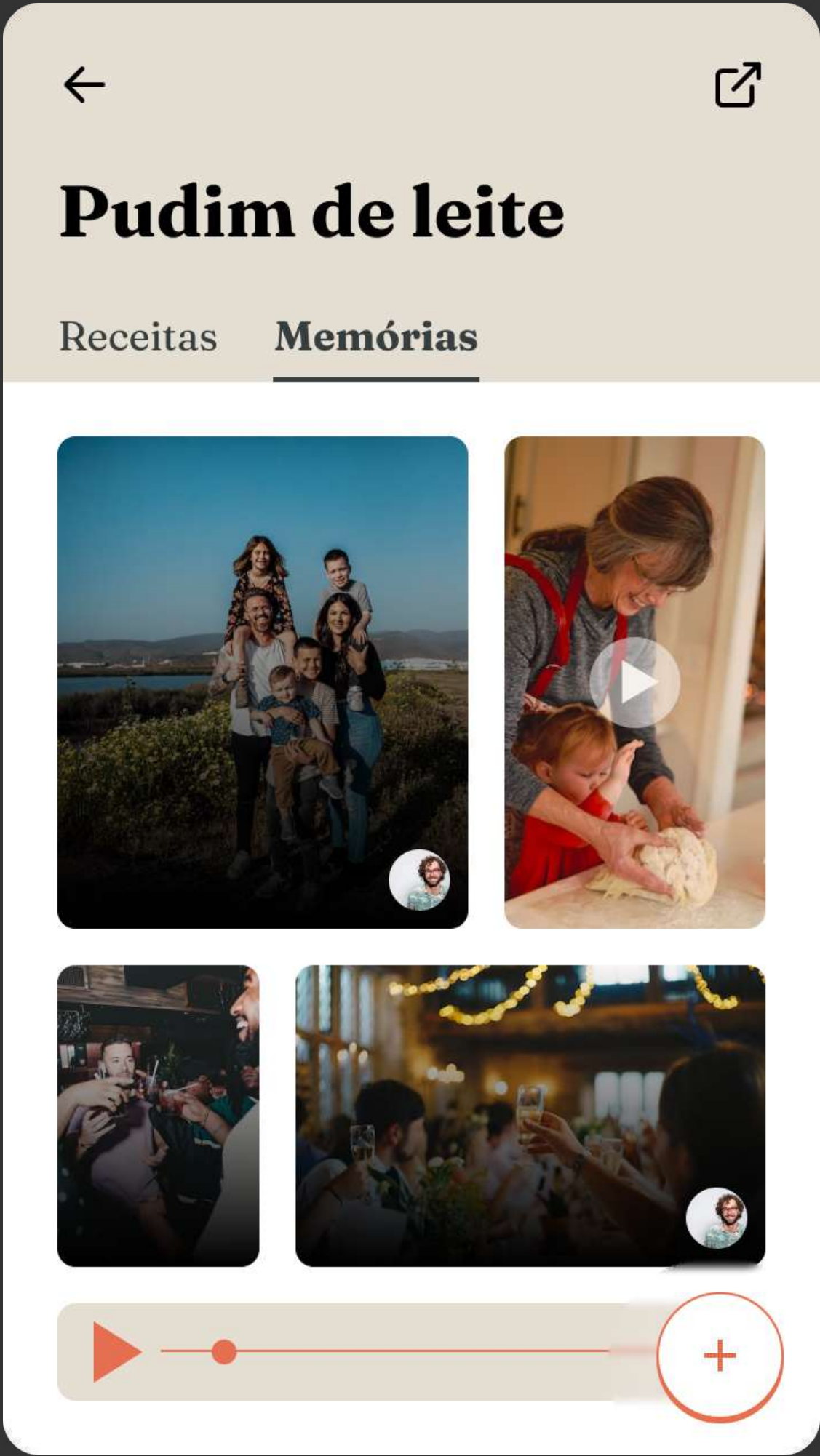
Deixe ferver até dissolver os torrões de açúcar e a calda engrossar.

Forre com a calda uma forma com furo central (19 cm de diâmetro) e reserve.



Crie algumas memórias

Anexar memórias



Telas de Alta fidelidade

Protótipo — Figma
Acesso via QR Code

Validação

O que fizemos?

Com quem foi validado?

O protótipo foi validado com 5 pessoas que se encaixavam no perfil que estávamos buscando impactar com o produto.

Onde foi validado?

A validação foi remota, via Google Meets.

Como foi validado?

Testamos um protótipo preparado no Figma, com todas as interações e fluxos, similar à que vimos previamente. O link foi enviado aos testadores na hora da chamada de vídeo, para que fosse possível observar a interação com a tela, ouvir os questionamentos e as ideias. Além disso, existiram alguns objetivos para serem cumpridos, e um formulário para calcular o System Usability Scale.

Validação

Tarefa	Descrição da tarefa	Objetivo
Criar um livro	Conseguir criar um novo livro de receitas	Criar o livro com o nome a sua escolha, e conseguir compartilhá-lo com outras pessoas
Criar uma receita	Criar uma receita dentro de um livro	Entrar em um livro, escanear algumas fotos e automaticamente criar uma nova receita
Anexar uma memória	Anexar uma memória a uma receita já existente	Entrar em uma receita e anexar uma nova memória em formato de imagem
Compartilhar uma receita	Compartilhar uma receita existente com alguém	Entrar em uma receita e compartilhá-la via modal nativo de compartilhamento

Validação

Em resumo...

Tarefa	Melhorias apontadas
Criar um livro	Conseguir vincular as mesmas pessoas em novos livros, sem precisar procurar manualmente; Permitir o envio da foto de capa; Definir a permissão de quem escreve e de quem apenas lê o livro
Criar uma receita	Identificar melhor os ingredientes; ter a possibilidade de adicionar manualmente a receita nos casos onde não há um documento físico
Vincular uma memória	Ter um atalho no app que permita criar logo a memória em vez de precisar entrar dentro de uma receita para fazê-lo
Compartilhar uma receita	Como uma pessoa que não tem o app pode ver essa receita?

Próximos passos

A partir do encontrado nos testes de usabilidade, os próximos passos poderiam ser:

- **Avaliar a viabilidade das sugestões**
- **Alterar os fluxos que acreditamos ser necessário**
- **Aprofundar os fluxos para dar conta dos cenários de erro e exceção**
- **Refazer o teste a partir dos ajustes realizados**

8

Considerações Finais

Resultados

produzir uma solução de design que responda o mais adequado possível ao cenário de pandemia, a partir das relações entre comida e memória

Acreditamos que a partir do trabalho realizado nesse projeto conseguimos responder adequadamente ao objetivo geral definido inicialmente.

Ao final desse trabalho, nós conseguimos:

- Entender melhor o cenário proposto, identificando as relações entre comida e memória e como elas foram impactadas pela pandemia
- Identificar melhor quem eram os usuários presentes nesse cenário
- Achar novas oportunidades de entrega de valor para esses usuários
- Projetar e testar uma ideia previamente priorizada, validando se de fato respondia às necessidades encontradas.

Referências Bibliográficas

AMON, Denise & MENASCHE, Renata. **Comida como narrativa da memória social**. Sociedade e Cultura, v.11, n.1, jan/jun. 2008. p. 13 a 21

A culinária doméstica na quarentena. Disponível em: <https://gente.globo.com/chefes-do-lar-a-culinaria-domestica-na-quarentena/>

Alimentos: o que muda nos hábitos alimentares depois da pandemia. Disponível em: <https://gente.globo.com/alimentos-o-que-muda-nos-habitos-alimentares-depois-da-pandemia/>

Brasileiro urbano redescobre fogão na pandemia e renova cozinha para novos tempos. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2020/11/brasileiro-urbano-redescobre-fogao-na-pandemia-e-renova-cozinha-para-novos-tempos.shtml>

BULEY, L. **The User Experience Team of One: A Research and Design Survival Guide**. Estados Unidos: Rosenfeld Media, 2013.

Dubberly, Hugh. **How do you design?** Disponível em: <https://www.dubberly.com/articles/how-do-you-design.html>

HALL, Erica. **Just Enough Research**. Estados Unidos: A Book Apart, 2013.

Long et al. **COVID-19 pandemic and its impact on social relationships and health**. J Epidemiol Community Health. 2022 Feb; 76(2): 128–132.

Reinvenção à mesa: como o coronavírus vai transformar nossa relação com a comida. Disponível em: <https://www.uol.com.br/nossa/reportagens-especiais/como-o-coronavirus-vai-transformar-nossa-relacao-com-a-comida>

57% aumentaram o consumo de vegetais e 44% mudaram hábitos alimentares na pandemia, aponta pesquisa. Disponível em: <https://www.hypeness.com.br/2020/09/57-aumentaram-o-consumo-de-vegetais-e-44-mudaram-habitos-alimentares-na-pandemia-aponta-pesquisa/>