

Estudo de caso - iFit

Camila Andrade

Visão Geral do Projeto



O produto:

Um aplicativo de entrega de marmitas saudáveis, personalizadas, com contagem de macros e calorias.



Duração do projeto:

Início do projeto: 12/02/2024

Final do projeto: 19/05/2024



Visão Geral do Projeto



O problema:

- Falta de tempo para cozinhar e se alimentar de forma mais saudável.
- Não ter muitas opções de restaurantes que fazem marmitas personalizadas com todos os alimentos pesados, com a contagem de macros e calorias.



O objetivo:

- Oferecer opções de restaurantes que tem a disponibilidade de oferecer marmitas personalizadas de acordo com os objetivos nutricionais do usuário.
- Preços mais acessíveis e mais baratos que comidas congeladas ou fast foods.

Visão Geral do Projeto



Minha função:

Pesquisadora e Design de UX.



Responsabilidades:

- Pesquisa de UX.
- Auditoria competitiva.
- Estudo de usabilidade.
- Wireframes de baixa fidelidade.
- Mockups.
- Prototipagem de baixa fidelidade.
- Prototipagem de alta fidelidade.

Entendendo o usuário

- Pesquisa de usuário.
- Personas.
- Declarações de problemas.
- Mapas de jornada do usuário.

Pesquisa do usuário: resumo



Realizei entrevistas com pessoas que buscam um estilo de vida mais saudável treinando e fazendo dieta. Primeiro eu escolhi algumas pessoas que eu já conhecia. Depois fui atrás de novas pessoas em um grupo de academia no facebook.

Pesquisa do usuário: pontos problemáticos

1

Ponto de dor

Falta de opções de comidas saudáveis com um preço mais acessível.

2

Ponto de dor

Não ter tempo de cozinhar uma refeição saudável.

3

Ponto de dor

Falta de opções de doces e sobremesas saudáveis sem adição de açúcar.

Persona: Paulo

Declaração do problema:

Paulo é um médico ocupado que precisa de marmitas personalizadas com contagem de macros, porque ele quer seguir a dieta e se alimentar bem, mas não tem tempo.



Nome: Paulo.

Idade: 32 anos.

Educação: Unidavi.

Cidade Natal: São Paulo.

Família: Casado, 3 filhos.

Ocupação: Médico.

“Faça do seu alimento o seu remédio.”

Metas

- Se alimentar de forma saudável pedindo refeições prontas de qualidade.
- Achar marmitas personalizadas.

Frustrações

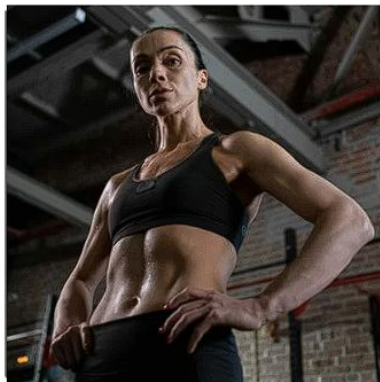
- Não conseguir achar bons restaurantes com marmitas prontas que contabilizem os macros e calorias.
- Perder muito tempo pensando a própria comida.

Paulo tem 32 anos, mora em São Paulo, tem três filhos e é casado. Ele é médico e sua esposa é socorrista e os dois tem uma rotina corrida e atarefada. Os dois não tem tempo para cozinhar suas próprias refeições e preferem pedir comida pronta. Paulo e sua esposa fazem uma dieta bem rígida em que os alimentos tem que ser pesados e monitorados.

Persona: **Grazi**

Declaração do problema:

Grazi é uma professora que precisa de opções de alimentos saudáveis e acessíveis, porque ela quer comer de forma saudável gastando pouco.



Nome: Grazi.

Idade: 28 anos.
Educação: Univali.
Cidade Natal: Brasília.
Família: Solteira.
Ocupação: Professora.

“Mente forte só é sustentada por um corpo saudável.”

Metas

- Se alimentar de forma saudável gastando pouco.
- Ter boas opções focadas no emagrecimento.

Frustrações

- Não conseguir achar restaurantes com preços mais acessíveis.
- Sente falta de mais opções de doces saudáveis.

Grazi tem 28 anos, mora em Brasília e é professora. Seu salário não é muito alto e ela mora sozinha. Por ser professora, sua rotina de trabalho é bem corrida e muitas vezes ela tem que trabalhar em casa, corrigindo provas e fazendo exercícios. Não sobra muito tempo para cozinhar e ela acaba optando por comidas prontas congeladas. Grazi se sente muito frustrada com isso e gostaria de uma solução para resolver esse problema.

Mapa da jornada do usuário

A meta do Paulo é achar um bom restaurante que entrega marmitas personalizadas.

Persona: Paulo

Meta: Achar um bom restaurante que entrega marmitas personalizadas.

AÇÃO	Abrir o aplicativo de entregas.	Achar um restaurante.	Colocar os itens no carrinho.	Preencher seus dados.	Finalizar a compra.
LISTA DE TAREFAS	A. Pegar o celular. B. Baixar o aplicativo. C. Fazer uma conta.	A. Procurar um restaurante ideal. B. Ver as avaliações. C. Analisar preços.	A. Escolher o que pedir. B. Comparar os preços e avaliações.	A. Escrever todos os dados no formulário.	A. Conferir os dados. B. Finalizar o pedido.
ADJETIVO DE SENTIMENTO	<ul style="list-style-type: none">• Fome.• Esperança.	<ul style="list-style-type: none">• Felicidade.• Esperança de achar uma boa comida.	<ul style="list-style-type: none">• Dúvida.• Análise.• Comparação.	<ul style="list-style-type: none">• Pressa para preencher os dados, por causa da fome.	<ul style="list-style-type: none">• Satisfação.• Alegria.
OPORTUNIDADES DE MELHORIA	<ul style="list-style-type: none">• Disponibilidade de login automático (gmail ou facebook).	<ul style="list-style-type: none">• Usabilidade fácil e intuitiva.• Opção de escolher dieta (bulking ou cutting).	<ul style="list-style-type: none">• Facilidade para comparar um restaurante com o outro.	<ul style="list-style-type: none">• Usabilidade fácil e objetiva na hora de completar os dados para agilizar o processo.	

Mapa da jornada do usuário

A meta da Grazi é achar um restaurante que entrega marmitas saudáveis com preços acessíveis.

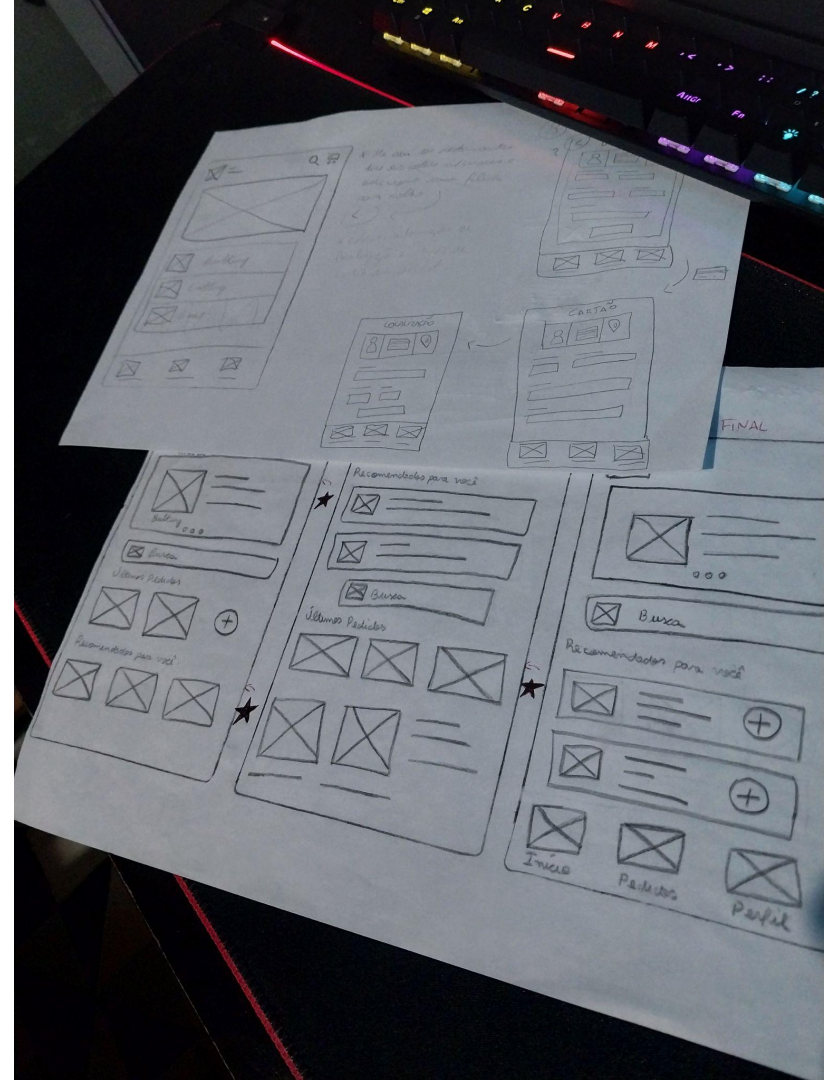
Persona: Grazi

Meta: Achar um restaurante que entrega marmitas saudáveis com preços mais acessíveis.

AÇÃO	Abrir o aplicativo de entregas.	Achar um restaurante.	Colocar os itens no carrinho.	Preencher seus dados.	Finalizar a compra.
LISTA DE TAREFAS	A. Pegar o celular. B. Baixar o aplicativo. C. Fazer uma conta.	A. Procurar um restaurante. B. Procurar preços acessíveis. C. Buscar por doces saudáveis.	A. Escolher o que pedir. B. Comparar os preços e avaliações.	A. Escrever todos os dados no formulário.	A. Conferir os dados. B. Finalizar o pedido.
ADJETIVO DE SENTIMENTO	<ul style="list-style-type: none">• Animação.• Fome.	<ul style="list-style-type: none">• Tensão.• Esperança.	<ul style="list-style-type: none">• Dúvida.• Comparação.		<ul style="list-style-type: none">• Satisfação.• Alegria.
OPORTUNIDADES DE MELHORIA	<ul style="list-style-type: none">• Disponibilidade de login automático (gmail ou facebook).	<ul style="list-style-type: none">• Uma opção que permite colocar preços mais baixos.• Boas opções de sobremesas.	<ul style="list-style-type: none">• Facilidade para comparar um restaurante com o outro.	<ul style="list-style-type: none">• Usabilidade fácil e objetiva na hora de completar os dados para agilizar o processo.	<ul style="list-style-type: none">• Disponibilidade de usar cupons de desconto.

Wireframes de papel

Primeiros wireframes de como seria a página inicial. Wireframe da página inicial modificada e algumas ideias para uma nova página de perfil.



Wireframes digitais

Na página de informações de perfil inclui uma opção de dieta pro usuário selecionar. Depois de salvar, vai aparecer restaurantes focados pra dieta que o usuário selecionou, facilitando a busca.

Uma opção pro usuário escolher seu objetivo dieta



Adicione suas informações perfil

Carregar uma foto

Nome

Idade Altura Peso

Gênero

Qual seu objetivo de dieta?

Ganho de massa Emagrecimento

Bulking Cutting

Salvar

Wireframes digitais

Adicionei uma página com as informações nutricionais de cada alimento e bebida adicionado. Ideal para pessoas que fazem dietas restritivas com contagem de macros e calorias.

Informações nutricionais de cada alimento e bebida.



Wireframes digitais

No carrinho coloquei uma opção pro usuário escolher se deseja fazer um agendamento daquele mesmo pedido. Se o agendamento for selecionado o usuário receberá o mesmo pedido na hora e no dia que ele selecionar.

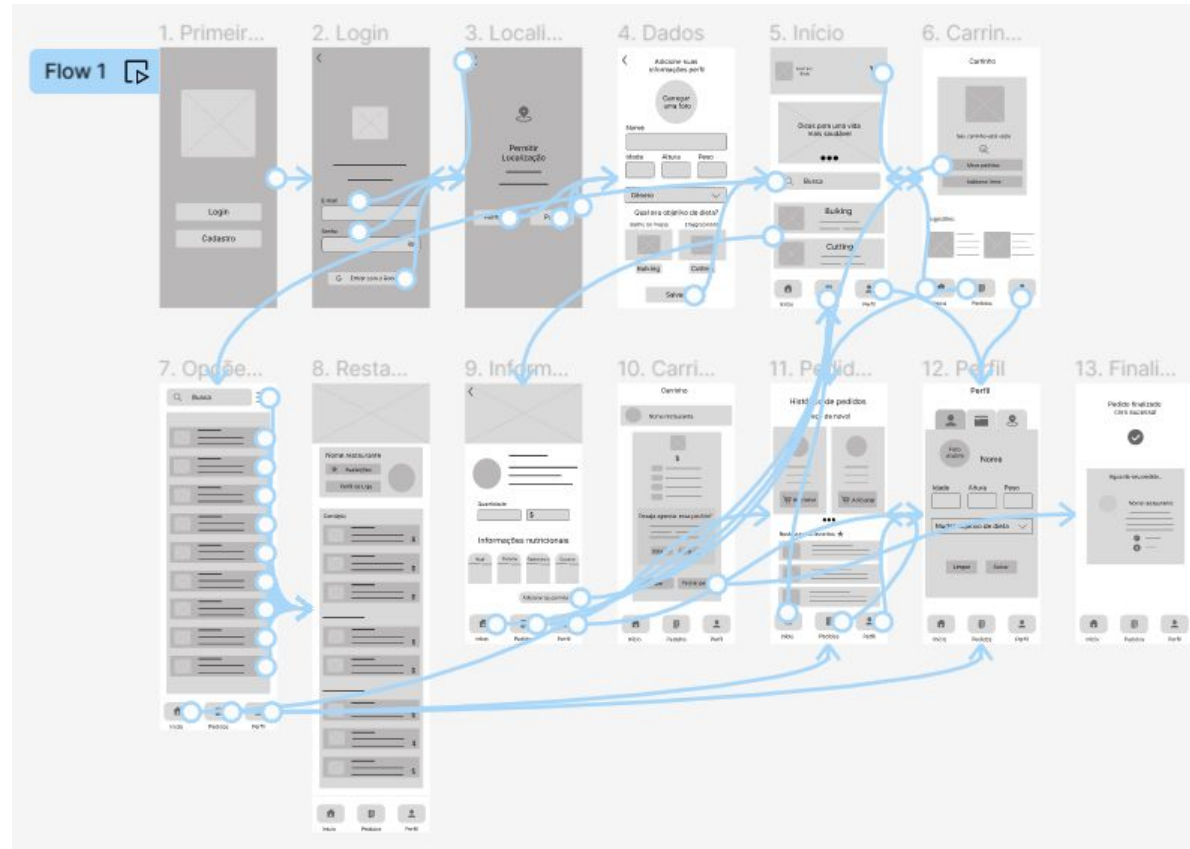
Uma opção para agendar os pedidos.



Protótipo de baixa fidelidade

[Link](#) do protótipo de baixa fidelidade completo.

O usuário abre o aplicativo, faz o login, coloca os dados pessoais, procura um restaurante, define as quantidades e finaliza o pedido.



Estudo de usabilidade: descobertas

Resultados da primeira rodada

- 1 Os usuários querem informações nutricionais dos alimentos.
- 2 Os usuários querem uma página de agendamentos menos confusa.
- 3 Os usuários gostariam de uma página de perfil mais completa.

Resultados da segunda rodada

- 1 A maioria dos usuários não acharam o botão de agendamento.
- 2 Gostariam de uma ter uma forma de entrar em contato com o restaurante.
- 3 Sentiram falta de uma página de ajuda com perguntas frequentes.

Design refinado

- Mockups.
- Protótipo de alta fidelidade.
- Acessibilidade.

Mockups

Retirei o botão de busca e
coloquei mais uma categoria.
A de restaurantes.

Antes do
estudo de usabilidade



Após o
estudo de usabilidade



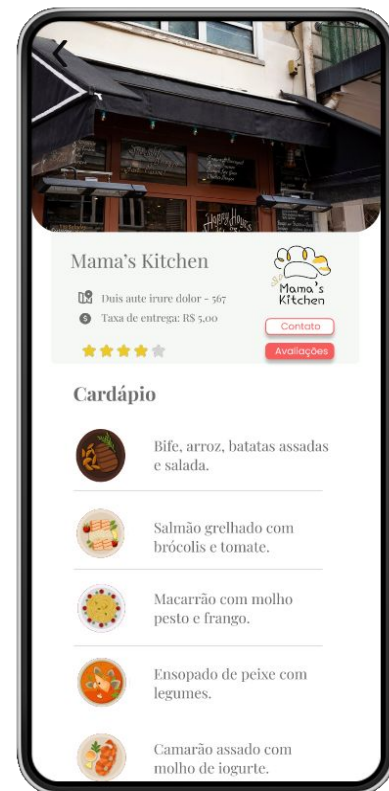
Mockups

Adicionei um botão pro usuário entrar em contato com o restaurante que vai direto para uma página de chat.

Antes do estudo de usabilidade



Após o estudo de usabilidade



Mockups

Na página de pedido finalizado adicionei um botão pro usuário acompanhar o status do pedido, que é direcionada para uma página com todas as etapas.

Antes do estudo de usabilidade



Após o estudo de usabilidade



Página nova



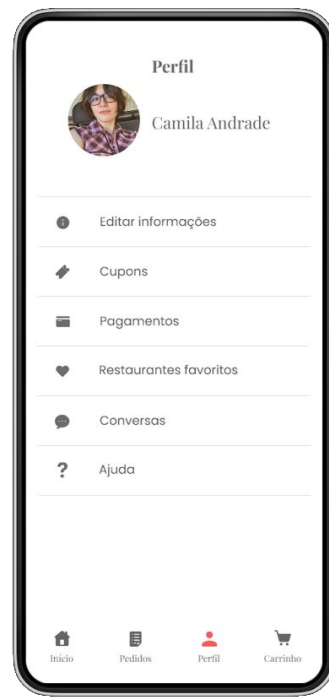
Mockups

Adicionei uma página de perfil nova com mais informações importantes. Como sugerido, adicionei um botão de ajuda para auxiliar o usuário quando tiver dúvidas.

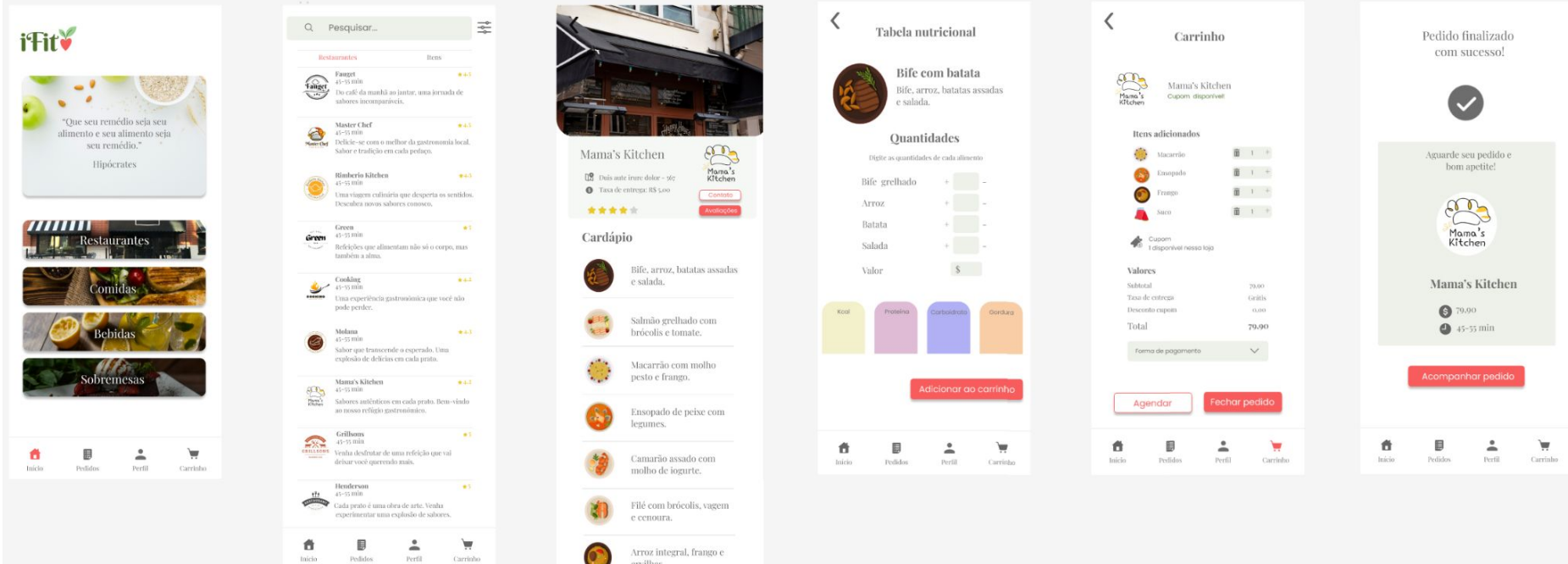
Antes do estudo de usabilidade



Após o estudo de usabilidade

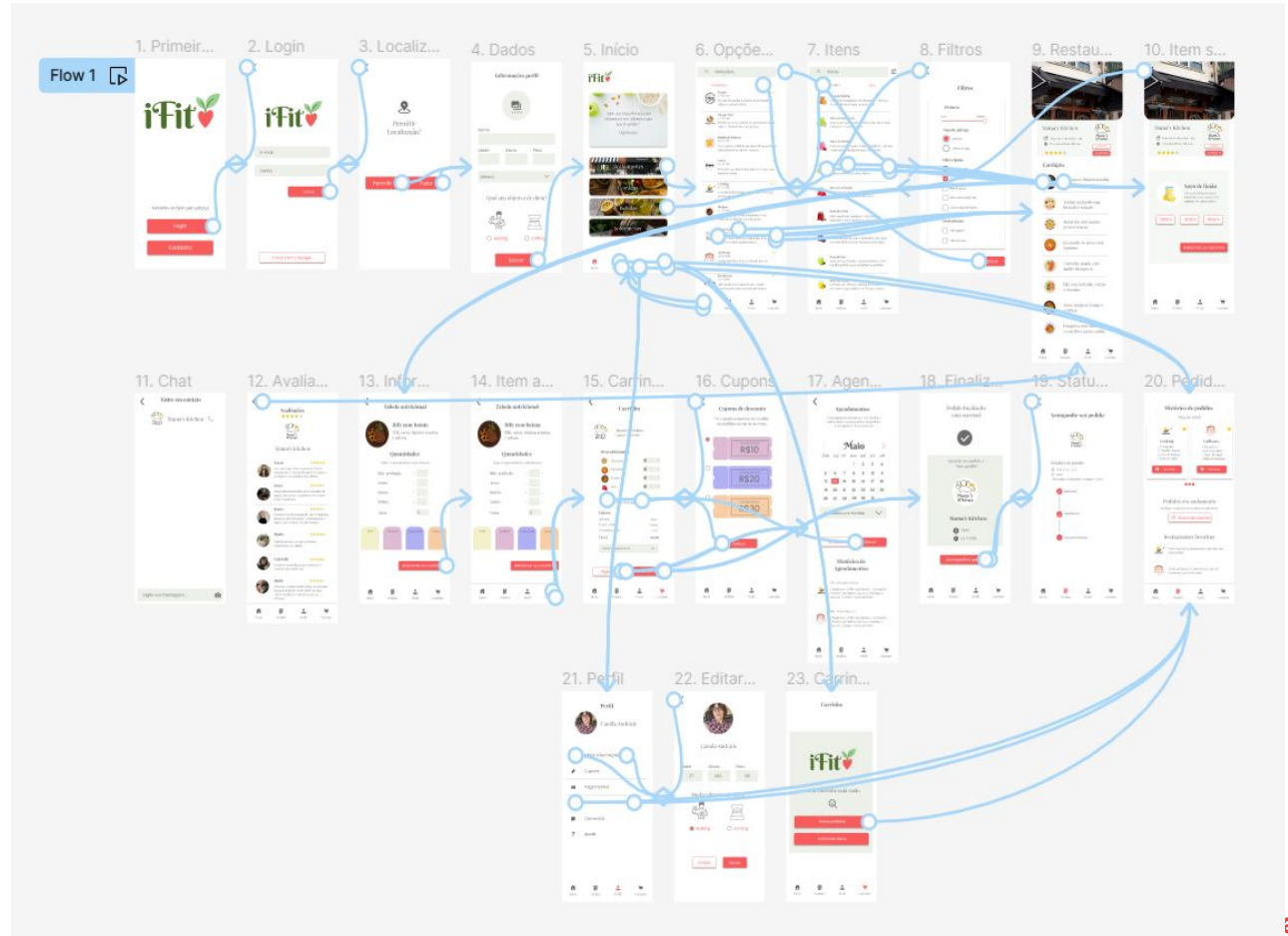


Mockups principais



Protótipo de alta fidelidade

[Link](#) do protótipo de alta fidelidade completo.



Considerações de acessibilidade

1

Coloquei um texto abaixo de cada ícone para facilitar a navegação de usuários com deficiência visual que usam leitores de telas.

2

Utilizei cores que seguem o padrão da WCAG, um documento que estipula os padrões de acessibilidade digital que devem ser seguidos pelos sites e aplicativos.

3

Mantive uma certa constância no uso das cores para ajudar a navegação de pessoas neurodiversas.

Daqui para frente

- Aprendizado.
- Próximos passos.
- Entre em contato.

Aprendizado



Impacto:

Um app de entregas de marmitas fitness facilita o acesso a refeições balanceadas, ajudando as pessoas que não tem tempo de cozinhar a manterem uma alimentação equilibrada. Isso pode contribuir para a redução de doenças relacionadas à má alimentação e também pode ajudar a reduzir o desperdício de alimentos ao oferecer porções controladas e planejadas.



O que eu aprendi:

Concluir um projeto de um app de entregas de marmitas fitness foi uma experiência muito agradável. Cada etapa do projeto ofereceu lições valiosas, desde a importância de uma alimentação mais saudável, até a necessidade de um foco constante no cliente e na sustentabilidade.

Próximos passos

1

Fazer mais estudos de pesquisas para coletar mais feedbacks e deixar meu projeto cada vez melhor!

2

Iterar e fazer mudanças no meu protótipo com base nos feedbacks novos que coletei com os estudos de pesquisa.

3

Começar outro projeto para aumentar minhas habilidades de pesquisa e UX design.

Entre em contato



Sinta-se à vontade para entrar em contato comigo em caso de dúvidas ou para networking.

