



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS VII – GOVERNADOR ANTÔNIO MARIZ
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E SOCIAIS APLICADAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM COMPUTAÇÃO**

THIAGO FÉLIX DOS SANTOS

**CARDAPIX: UMA PROPOSTA DE APLICAÇÃO DE CARDAPIO DIGITAL
PARA BARES E RESTAURANTES**

**PATOS-PB
2022**

THIAGO FÉLIX DOS SANTOS

**CARDAPIX: UMA PROPOSTA DE APLICAÇÃO DE CARDAPIO DIGITAL
PARA BARES E RESTAURANTES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Graduação em Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de graduado em Computação.

Área de concentração: Figma,
Miro, Protótipo

Orientador: Prof. Me. Raul Renner Martins de Sá

**PATOS-PB
2022**

S237c Santos, Thiago Felix dos.
Cardapix [manuscrito] : uma proposta de aplicação de cardápio digital para bares e restaurantes / Thiago Felix dos Santos. - 2022.
26 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Computação) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas , 2022.

"Orientação : Prof. Me. Raul Renner Martins de Sá ,
Especialização em Educação Matemática."

1. Cardápio digital. 2. Sistema de pedidos. 3. Aplicação web. I. Título

21. ed. CDD 005.3

THIAGO FÉLIX DOS SANTOS

APLICAÇÃO DE CARDAPIO DIGITAL PARA BARES E RESTAURANTES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Bacharelado em Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Bacharel em Ciência da Computação.

Aprovado em 30/11/2022

BANCA EXAMINADORA



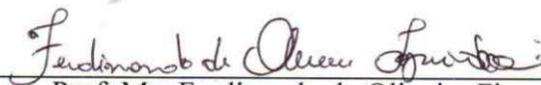
Prof. Me. Raul Renner Martins de Sá

(Orientador)



Prof. Dr. Arlandson Matheus Silva Oliveira

(Examinador)



Prof. Me. Ferdinando de Oliveira Figueirêdo

(Examinador)

Dedico o presente trabalho aos meus pais, a minha esposa, aos professores do curso, ao orientador do trabalho, aos meus familiares, amigos e a todos aqueles que de certa forma contribuíram para a realização deste trabalho.

RESUMO

Devido ao grande avanço tecnológico e a preocupação de conseguir equilibrar a tecnologia com às necessidades dos clientes, o Cardápio Digital vem se torna cada vez mais presente no segmento de bares, restaurantes e lanchonetes. Ao analisar o cenário atual brasileiro é possível notar que o número de aplicações web voltadas para esse mercado ainda é pequeno, com um amplo espaço para melhorias. Luiz Henrique (2012) buscou encontrar o equilíbrio entre o cardápio digital e o garçom propondo o uso do sistema nomeado como MM+ que visava reduzir a dependência do consumidor com o garçom, porém devido à baixa adesão da população na época em que a tecnologia proposta foi apresentada e os custos elevados para sua utilização, não houve êxito na execução do objetivo proposto. Diante do exposto, o propósito desse trabalho é conseguir desenvolver um protótipo que consiga unir o mundo digital com o atendimento ao cliente, assim como auxiliar os estabelecimentos que trabalham com esse segmento para que ofereçam um atendimento com qualidade e agilidade para os seus consumidores. Esse projeto tem como público alvo aproximadamente mais de um terço da população brasileira, tendo em vista que segundo o IBGE (2020) cerca de 36,5% dos brasileiros tem o hábito de realizar refeições fora de casa. O artigo em questão trata-se de um estudo classificado como uma pesquisa aplicada com abordagem qualitativa e conta com uma revisão bibliográfica sobre a temática, identificando soluções viáveis para problemática, visando esta resolução, foi desenvolvido um protótipo, denominado pelo autor como CardaPIX, utilizando o figma para demonstrar com clareza as resoluções para as problemáticas descritas durante o artigo.

Palavras-chave: Figma. Protótipo. Aplicação Web. Cardápio Digital.

ABSTRACT

Due to the great technological advances and the concern to be able to balance technology with the needs of customers, the Digital Menu has become increasingly present in the segment of bars, restaurants and pubs. When analyzing the current Brazilian scenario, it is possible to notice that the number of web applications in this market is still small, with ample room for improvement. Luiz Henrique (2012) sought to find a balance between the digital menu and the waiter, proposing the use of the system named MM+, which aimed to reduce the consumer's dependence on the waiter, but due to the low adherence of the population at the time the proposed technology was presented and the high costs for its use, there was no success in the execution of the proposed objective. Given the above, the purpose of this work is to manage to develop a prototype that can unite the digital world with customer service, as well as helping establishments that work with this segment to offer quality and agile service to their consumers. This project is aimed at approximately one third of the Brazilian population, considering that according to the IBGE (2020) about 36.5% of Brazilians have the habit of eating out. The article in question is a study classified as an applied research with a qualitative approach and has a bibliographical review on the subject, identifying viable solutions to the problem, aiming at this resolution, a prototype was developed, called by the author as CardaPIX, using figma to demonstrate the resolutions to the problems described throughout the article.

Keywords: Figma. Prototpe. Web Application. Digital Menu.

Sumário

1 INTRODUÇÃO.....	7
1.1 Cenário Técnico.....	7
1.2 Motivação e Objetivo.....	7
1.3 Estrutura e organização do documento	8
2. METODOLOGIA.....	9
3 REFERENCIAL TEÓRICO	10
3.1 Sistemas de pedidos.....	10
3.2 Miro	12
3.3 Figma.....	14
4 PROTÓTIPO DO CARDÁPIO DIGITAL	15
4.1 QR Code	15
4.2 Tela cliente.....	15
4.3 Tela garçom.....	21
5. CONCLUSÃO	24
REFERÊNCIAS	26

1 INTRODUÇÃO

O objetivo desse capítulo é apresentar os aspectos iniciais deste trabalho de forma resumida, desde a motivação e o objetivo e por fim como será estruturado.

1.1 Cenário Técnico

De acordo com Teixeira (2020) em pesquisa do IBGE, 36,5% dos brasileiros realizam refeições fora de casa. Este número está relacionado apenas as pessoas que realizam suas refeições dentro de estabelecimentos de venda de produtos alimentícios, e não engloba, dessa forma os consumidores que compram por delivery. Com base nesse dado, pode-se observar que o número de pessoas que utilizam os serviços de bares, restaurantes, lanchonetes e afins, é elevado, o que faz com que os estabelecimentos necessitem de um grande número de recursos pessoais para garantir uma experiência agradável para os seus clientes.

Dados de uma pesquisa do IBGE (2020) acerca da inflação sobre os produtos alimentícios apresentaram um aumento de 11,8% para alimentos no domicílio até julho de 2022, enquanto que a alimentação fora de casa teve aumento de 4,6%, o que demonstra vantagem de 7,2% para os consumidores que optam por realizar suas refeições fora de casa. (DYNIEWICZ, 2022)

Ao considerar que o nível de qualidade de serviço de um estabelecimento, este é medido desde a chegada dos clientes até o pagamento, e é de extrema importância que, nesse período, o cliente consiga realizar os pedidos de forma rápida, ter informações sobre sua comanda, assim como o fácil acesso ao cardápio, caso o mesmo deseje consumir/verificar algum produto que a empresa disponibiliza.

1.2 Motivação e Objetivo

A temática foi escolhida com base em experiências pessoais do autor, que conseguiu observar a existência de uma fragilidade no atendimento de clientes

em bares, restaurantes e lanchonetes, que, por vezes, causava insatisfação nos clientes por possuírem atendimentos com longos períodos de espera. Devido ao baixo número de profissionais e a alta demanda existente nos estabelecimentos. Desta forma, muitos clientes esperam por muito tempo até que os garçons consigam atendê-los, e desta forma o pedido e a produção chegam atrasado.

Vale destacar que esse trabalho não é o pioneiro nessa temática, podemos observar que Luiz Henrique (2012) e Victor Henrique (2019) já realizaram pesquisas visando aprimorar o sistema de pedidos existente. Neste artigo iremos percorrer por tentativas de trazer essa realidade para o cotidiano. Uma notícia relevante para o tema foi publicado nos anos de 2008, onde restaurantes nos Estados Unidos, Europa e Japão, já testavam tecnologias que permitiam que os clientes finalizassem seus pedidos a partir de telas instaladas em suas mesas, ao invés de depender de um garçom que anote o pedido (G1 TECNOLOGIA, 2008).

Logo, este artigo tem como objetivo geral proporcionar melhorias da experiência de clientes em estabelecimentos comerciais de venda de alimentos, como bares restaurantes e afins, com um oferecimento de serviços ágeis e eficientes.

Os objetivos específicos são:

- Substituir os cardápios tradicionais por cardápios digitais;
- Reduzir custos para o estabelecimento;
- Reduzir erros nos pedidos

1.3 Estrutura e organização do documento

Podemos observar que o trabalho é organizado em cinco seções: a primeira consiste na introdução, onde se aborda resumidamente os assuntos que serão vistos no decorrer do artigo; a segunda seção trata do referencial teórico, com menção de trabalhos de outros pesquisadores para embasar a construção da pesquisa em questão; posteriormente, apresenta-se a metodologia, onde compreende-se o que foi utilizado para alcançar os objetivos traçados no início do projeto; com relação à quarta seção, descrevem-se as

etapas necessárias para elaboração da aplicação final de forma sistemática; e, por último, as referências, onde é possível conceder créditos aos autores que contribuíram através de suas pesquisas e proporcionar melhores resultados através de experiências do autor.

Com base no exposto as questões utilizadas para nortear a pesquisa foram: Quais são os problemas no atual sistema de pedidos? Quais soluções seriam viáveis para proporcionar agilidade e transparência para o consumidor final?

2. METODOLOGIA

Segundo Lakatos Marconi (2003), metodologia é o alicerce da pesquisa científica podendo ser definida como um conjunto de atividades lógicas e sistemáticas que irão delinear o caminho a ser seguido durante o estudo, detectar falhas e auxiliar na tomada de decisões do pesquisador.

Para responder ao objetivo proposto, foi utilizado o Miro como forma de organizar os pensamentos e os passos que devem ser seguidos e realizados, além da criação de um fluxograma para auxiliar durante todo o processo de prototipagem.

Após o termino de organização das ideias na plataforma do Miro, o próximo passo realizado foi iniciar o protótipo com o uso do Figma. Nessa etapa, os maiores problemas enfrentados foram de afinidades com o uso da ferramenta, bem como a preocupação de entregar um protótipo próximo da realidade de um sistema comercializável.

O artigo descrito está classificado quanto a natureza como uma pesquisa aplicada, em vista de que esta visa resolver problemas específicos para a sociedade, e com abordagem qualitativa por buscar compreender a necessidade do desenvolvimento digital para melhoria da satisfação dos consumidores, assim como aprimorar os serviços prestados por bares, restaurantes e lanchonetes. Possui também, um caráter exploratório devido à proximidade do autor com o problema em questão.

Para embasamento teórico fez se necessário a realização de uma revisão bibliográfica de artigos que abordam sobre a temática da utilização de cardápios digitais e perfil de consumo de usuários em bares, restaurantes e lanchonetes, foram considerados como critérios de inclusão os artigos que abordassem da temática proposta e estivessem nos idiomas português, inglês e espanhol, e que estivessem disponíveis de forma gratuita. Assim foi necessário realizar a leitura de 30 artigos, e destes, foram selecionados nove, considerados como relevantes para o autor, e excluídos os trabalhos que se encontravam repetidos ou que não estavam disponíveis na íntegra gratuitamente.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

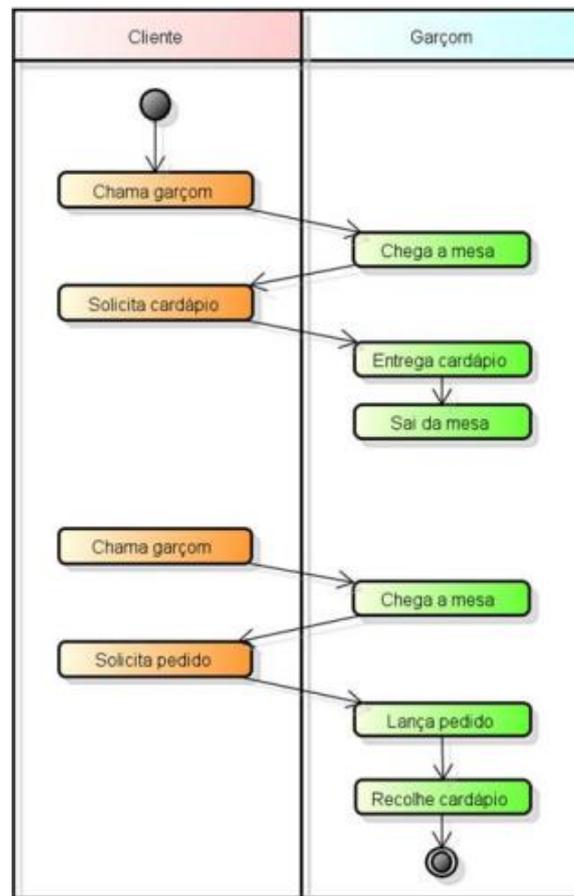
Para reunir as informações necessárias para esse documento, foi realizado pesquisas utilizando os seguintes termos: cardápio, cardápio digital, nível de serviço de bares e restaurantes, javascript, html, css, figma e miro.

3.1 Sistemas de pedidos

Atualmente existe um enorme número de sistemas de cardápios ou de pedidos disponíveis no mercado, onde, a maioria deles, exige que o funcionário da empresa em que adquiriu o aplicativo/aplicação realize o uso completo, são poucos os ambientes que entregam esse poder ao cliente.

Segundo Luiz Henrique (2012), existem dois métodos mais utilizados por esses sistemas para retirar os pedidos.

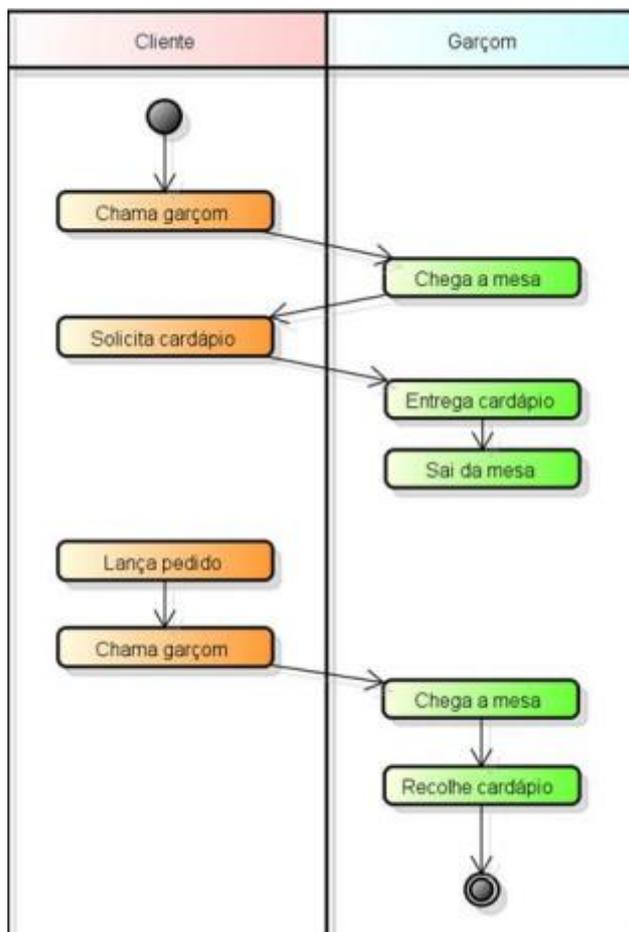
Figura 1: Diagrama de Atividades 01



Fonte: LUIZ HENRIQUE(2012)

No primeiro tipo de sistema, o garçon é o fator atento no serviço ao cliente. Assim, o consumidor terá um bom atendimento. Os passos da figura 01 se repetem para os momentos em que o cliente almeja realizar um novo pedido. Após o cliente decidir o que deseja, o garçon oficializa o pedido no sistema.

Figura 2: Diagrama de atividades 02



Fonte: LUIZ HENRIQUE(2012)

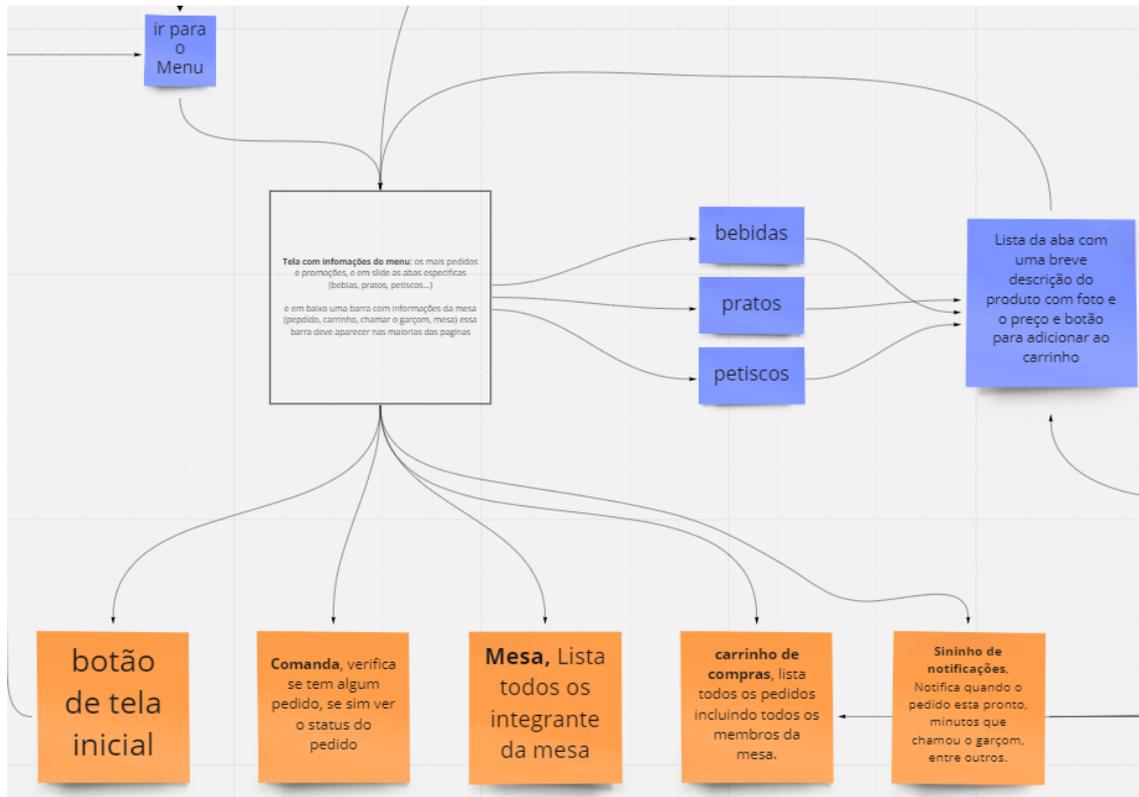
O segundo método considerado por Luiz Henrique (2012) ocorre no fato do cliente receber um dispositivo do garçom, seja um tablete ou celular, e o comprador só necessitar do garçom para receber/entregar o dispositivo. Esse método foi pensado como solução em 2012 por ausência da popularização dos smartphones. Há uma evolução tecnológica na atualidade, o que será apresentado é o próximo passo de melhorar as condições de atendimento em bares e restaurantes.

3.2 Miro

Rocha (2022) explica o Miro como uma lousa digital utilizada para ajudar na colaboração com outras pessoas de forma online, a qualquer momento, em qualquer lugar, com a integração de um quadro branco infinito e interativo.

É um método utilizado na área digital para conduzir a Sprint de forma mais visível e fácil de acompanhar, pois, através dessa plataforma, conseguiu-se identificar quais tarefas foram finalizadas e o que ainda falta realizar.

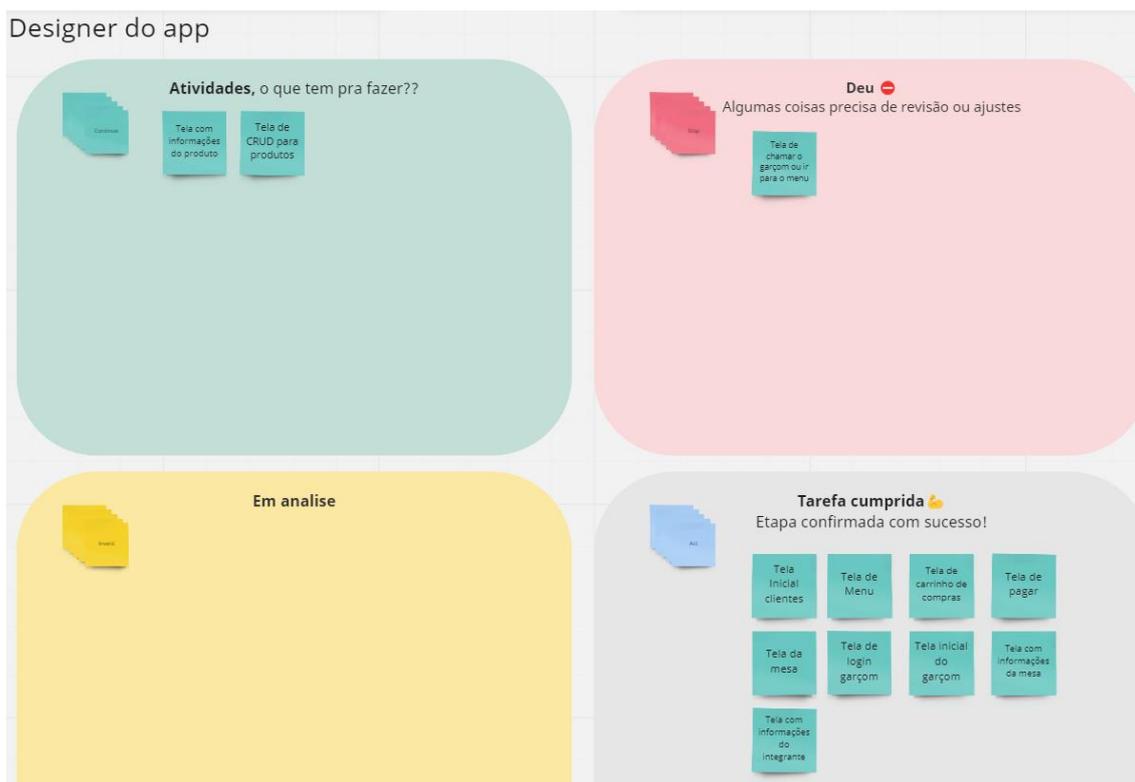
Figura 3: Miro



Fonte: Elaborado pelo autor

O miro foi utilizado também como forma de acompanhamento para as atividades que estavam pendentes, sejam as que ocorreram problema, as tarefas em análises e, por fim, as que foram concluídas. Na Figura 04 pode-se observar o estado das tarefas até o final do projeto.

Figura 4: Tarefas no miro



Fonte: Elaborado pelo autor

3.3 Figma

De acordo com Martínez (2022), o figma é uma ferramenta de desenho de interfaces colaborativa e, na atualidade, é a ferramenta mais valorizada entre os designers, a ponto de se destacar entre *Adobe XD*, *InVision* ou *Sketch*.

O figma é uma aplicação poderosa que pode acelerar o processo do projeto. Através dessa ferramenta é possível realizar o protótipo de todo o projeto que deseja, além de ser uma ferramenta que toda a equipe pode acompanhar.

Essa ferramenta possibilita o link entre os botões, e torna, assim, o protótipo dinâmico. Nele é possível navegar entre a aplicação do projeto, o que possibilita a sensação do projeto estar finalizado e pronto para ser lançado.

4 PROTÓTIPO DO CARDÁPIO DIGITAL

Nesse capítulo, o autor ira demonstrar as telas criadas com esta ferramenta, desde o QR Code, que será a entrada para a aplicação, até o uso do garçom.

4.1 QR Code

Figura 5: QR Code



Fonte: Elaborado pelo autor

Em consideração de que essa é uma abordagem que visa possibilitar um avanço tecnológico para os bares, restaurantes e lanchonetes, foi confeccionado o QR Code que, após scaneado, será levado a aplicação. Este ficará exposto em todas as mesas dos estabelecimentos que possuem o CardaPIX.

4.2 Tela cliente

Depois de scanear o QR Code, o usuário será levado à página inicial, onde o sistema solicitará o nome do integrante, conforme mostrado na Figura 6. Esse é o contato inicial do cliente com a aplicação.

Figura 6: Tela inicial



Fonte: Elaborado pelo autor

O usuário vai preencher o campo e ser direcionado para a tela do cardápio, apresentada na figura 7. Essa é a etapa em que o cliente vai conseguir adicionar os itens desejados para consumo no carrinho. É possível observar, ainda nessa tela, os atalhos padrões do sistema.

Figura 7: Tela do cardápio



Fonte: Elaborado pelo autor

A tela de comanda demonstra todos os pedidos realizados por todos os participantes, o que visa, assim manter a transparência para os usuários. Ainda permanecem armazenado os pedidos solicitados e quem é o solicitante de cada item adicionado através da tela do cardápio, assim como o valor total da comanda.

Figura 8: Tela comanda



Fonte: Elaborado pelo autor

Essa tela tem como objetivo, também, conduzir à tela de pagamento após o botão de “fechar comanda” ser pressionado. Desse modo, a única forma de pagamento aceita pelo projeto para versão inicial será PIX.

Figura 9: Tela de pagamento



Fonte: Elaborado pelo autor

A tela de integrantes é importante para que as pessoas que compõem a mesa consigam identificar quais os usuários cadastrados na mesa, assim como conseguir analisar detalhadamente os pedidos e o valor de cada participante, conforme mostrado na figura 11.

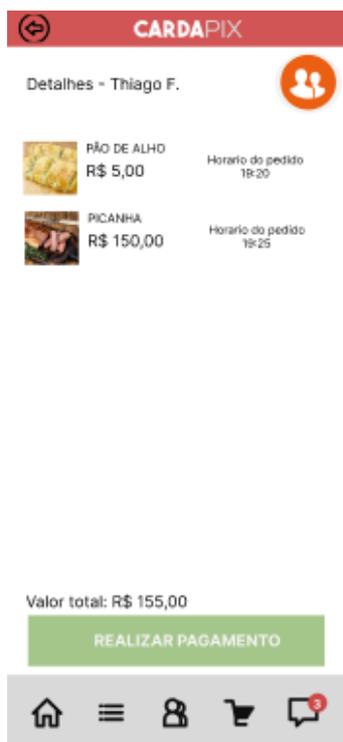
Figura 10: Tela integrantes



Fonte: Elaborado pelo autor

A tela a seguir tem como finalidade, além do descrito, apresentar o horário do pedido e o *status* do integrante na mesa, e os *status* disponíveis: são “Amarelo” e “Verde”, onde o *status* “amarelo” indica que o usuário não realizou o pagamento, e “verde” que o valor do usuário já foi descontado no valor dos outros integrantes da mesa em questão.

Figura 11: Detalhes do integrante

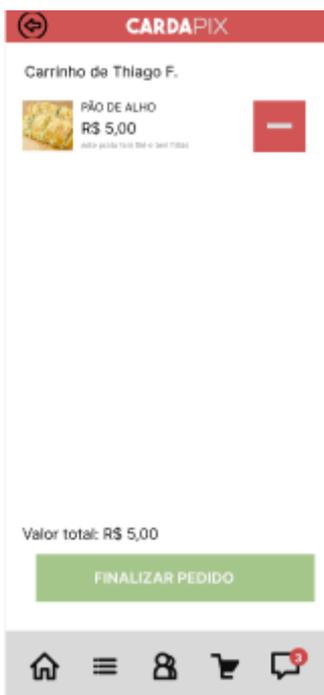


Fonte: Elaborado pelo autor

A tela de carrinho tem como objetivo mostrar quais foram os itens adicionados pelo participante durante a seleção na tela de cardápio, de modo que o usuário revise e consiga excluir itens que não deseje adicionar ao pedido.

Após a finalização do pedido, este será impresso na cozinha do estabelecimento em questão para que os funcionários deste setor consigam preparar o pedido de forma ágil.

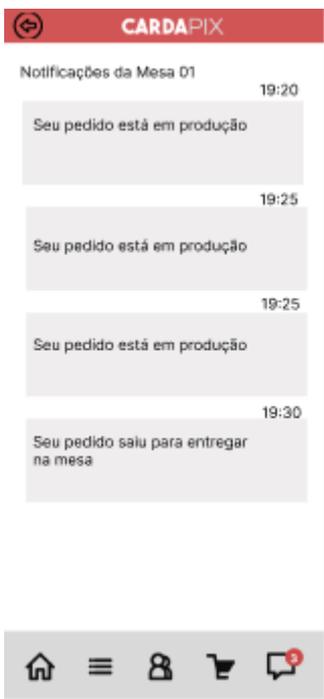
Figura 12: Tela carrinho



Fonte: Elaborado pelo autor

A página apresentada pela figura 13 armazena as notificações da mesa, com a amostra do *status* do pedido e o horário realizado.

Figura 13: Notificações

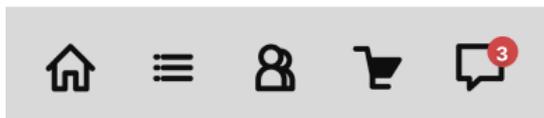


Fonte: Elaborado pelo autor

Os ícones de atalho para a aplicação apresentadas em todas as telas do usuário possui diferentes finalidades, que são descritas a seguir:

- A casa representa o atalho para retornar à tela do cardápio;
- O ícone com três traços direciona para os itens adicionados na comanda pelo usuário, tela representada pela figura 8;
- Logo em seguida, há o símbolo de pessoas, relacionado à figura 10, que descreve os integrantes da mesa;
- A imagem do carrinho é o atalho que direciona o usuário para a tela da figura 12;
- E, por último, o atalho representado pelo balão de notificações que está diretamente conectado à figura 13.

Figura 14: Atalhos do menu



Fonte: Elaborado pelo autor

4.3 Tela garçom

O objetivo do garçom é auxiliar o usuário a utilizar o CardaPIX, de modo que se saiba que podem ocorrer casos em que o cliente recuse o uso do sistema. Dessa forma o garçom tem acesso a todas as telas já apresentadas nesse documento e ele exerce, de fato, o papel como responsável por realizar os pedidos da mesa.

Outro trabalho executado pelo garçom é fiscalizar as mesas que estão disponíveis, sejam aquelas em uso ou que aguardam limpeza, assim como exercer o papel de realizar o intercâmbio entre a cozinha e o cliente. Desse modo, foram adicionados telas que facilitem o trabalho do colaborador do estabelecimento usuário do CardaPIX.

Para conseguir realizar qualquer atividade no sistema, é necessário que o colaborador utilize seu login e senha para se conectar à aplicação.

Figura 15: Login garçom

The screenshot shows a mobile application interface for the 'garçom' (waiter) user. At the top, there is a red header with the text 'CARDAPIX'. Below the header, the text 'Fazer login' is displayed. There are two input fields: the first is labeled 'E-mail ou usuário' and the second is labeled 'Senha'. At the bottom of the screen, there is a navigation bar with five icons: a home icon, a menu icon, a user profile icon, a shopping cart icon, and a chat icon with a red notification bubble.

Fonte: Elaborado pelo autor

Diferente da página inicial do usuário “cliente”, o nosso usuário “garçom” terá, como tela principal a situação que as mesas se encontram no momento, representados por três cores diferentes: “Verde”, “vermelho” e “laranja”, onde o verde representa que a mesa está disponível para receber novos clientes; vermelho sinaliza que a mesa realizou o pagamento e aguarda a confirmação de limpeza do colaborador e, por último, laranja que indica que a mesa em questão está em uso.

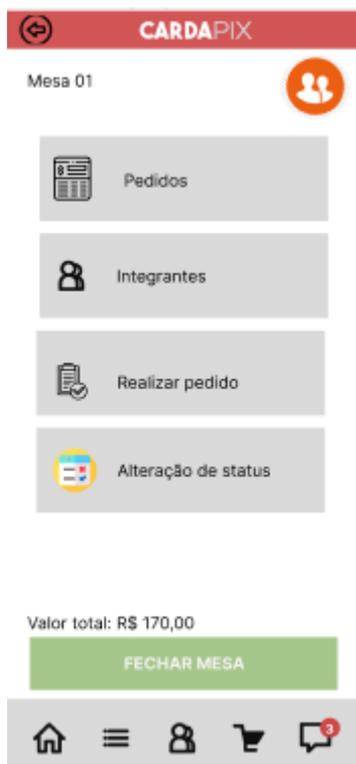
Figura 16: Mesas



Fonte: Elaborado pelo autor

A figura 17 a seguir, apresenta as informações da mesa após o garçom selecionar alguma das mesas apresentadas na figura 16. Essa tela possui três funções para que o colaborador consiga realizar um bom auxílio do usuário cliente, que são: visão dos pedidos realizados, visualização dos integrantes que compõem a mesa e a realização do pedido para os clientes que não desejem utilizar a aplicação.

Figura 17: Mesa específica



Fonte: Elaborado pelo autor

Além das funções descritas, a tela também possuirá a opção de alteração do *status*, que será utilizado quando a mesa estiver com o *status* vermelho, ou seja, caso precise de limpeza, o garçom terá a responsabilidade de alterá-lo após finalizar o serviço.

5. CONCLUSÃO

Dessa forma conclui-se que atualmente o número de pessoas que realizam refeições fora de casa é significativo, o que representa, aproximadamente, 36,5% da população. Ao saber disso, os estabelecimentos que trabalham com esse segmento precisam oferecer um atendimento com qualidade e agilidade para os seus consumidores.

Logo, a aplicação apresentada consegue unir o atendimento ao cliente com a tecnologia, assim, é uma ferramenta bastante atrativa para as novas gerações que estão cada vez mais habituadas com o mundo digital. Além disso, a aplicação possibilita que o consumidor consiga ter mais transparência e segurança em seus pedidos, em vista de que, com a utilização do aplicativo, o

cliente poderá acompanhar em tempo real quais pedidos foram realizados na mesa, o tempo de espera e o preparo de suas refeições, o que evita assim, a ocorrência de constrangimentos durante a entrega da comanda com valores que não coincidem com o consumo realizado.

Nesse artigo, conseguiu-se obter um protótipo com o uso do FIGMA, para expor com maior clareza, todas as ideias que se pretende utilizar em uma aplicação web que será desenvolvida posteriormente para comercialização e possibilitar a melhoria do funcionamento de estabelecimentos diversos.

REFERÊNCIAS

ALCARAZ MARTÍNEZ, R. Guía de uso de Figma: Aplicaciones y Dispositivos móviles. 2022, disponível em: <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/189524/1/guia_uso_figma.pdf>. Acesso em: 6 nov. 2022b.

AKATOS, E. M.; MACONI, M. de A. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5. Ed. São Paulo: Atlas, 2003.

DYNIEWICZ, L. **Refeição fora de casa subiu menos do que comprar comida no supermercado, aponta IBGE**. Disponível em: <<https://www.bol.uol.com.br/noticias/2022/08/29/refeicao-fora-de-casa-subiu-menos-do-que-comida-no-supermercado.htm>>. Acesso em: 10 oct. 2022.

ROCHA, Rayane Mendes. **Análise da aplicação da metodologia SCRUM para gerenciamento de projetos de software de forma remota em uma instituição de ciência e tecnologia de Fortaleza, durante a Pandemia do COVID-19**. 2022. 53 f. Monografia (Graduação em Engenharia Metalúrgica) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022.

LUIZ, H. **UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO WEB**. Disponível em: <http://riut.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/20141/3/LD_WEB_I_2013_12.pdf>. Acesso em: 02 oct. 2022.

PEREIRA, H.; CUNHA, D. A. **UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ COINT -TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET CURSO DE TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET**. Disponível em: <https://tcc.tsi.pro.br/uploads/academic_activity/pdf/25/GP_COINT_2019_2_VICTOR_HENRIQUE_PEREIRA_DA_CUNHA_PROJETO.pdf>. Acesso em: 22 set. 2022.

PAULA, T. O. DE. Cardápio virtual: design da experiência do usuário. 2017.

TEIXEIRA, L. B. **IBGE: Brasileiro passa a comer menos fora de casa, mesmo antes de pandemia**. Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2020/08/21/brasileiro-come-menos-fora-de-casa-desde-antes-da-pandemia-diz-ibge.htm>>. Acesso em: 10 oct. 2022.

MARTÍN, R. N.; OLLÉ, G. N. **Agilizando los cambios de UI-UX sobre el ambiente productivo mediante Figma**. [s.l.] Universidad Nacional de La Plata, 2020.