
DUO

APLICATIVO PARA INTERAÇÃO DE
ALUNOS DE DESIGN COM A SOCIEDADE

UBERLÂNDIA/MG
2018

Universidade Federal de Uberlândia
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design
Curso de Design

DUO:
Aplicativo para Interação de Alunos de Design com a Sociedade.

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação em Design apresentado à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design, a Universidade Federal de Uberlândia.

Aluna: Karine Andrade Pacheco
Orientador(a): prof^ª. Dr^ª. Sabrina Maia

Uberlândia/MG
2018

Karine Andrade Pacheco

DUO:
Aplicativo para Interação de Alunos de Design com a Sociedade.

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação em Design apresentado à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design, a Universidade Federal de Uberlândia.

Aluna: Karine Andrade Pacheco
Orientador(a): profª. Drª. Sabrina Maia

Banca de Avaliação:

Mário Nilcaim

Profª. Drª. Viviane dos Guimarães Alvim Nunes

Profª. Drª. Cristiane Alcântara

RESUMO

Considerando a falta de conhecimento da sociedade sobre o que é design, suas diversas especializações e sua importância no meio social, surgiu a ideia de facilitar a comunicação entre a comunidade/sociedade e os designers, por meio de um aplicativo, com o intuito de proporcionar soluções para problemas sociais no âmbito do design usando UX (User Experience), UI (User Interface) e Design de Interação como ferramentas para entregar ao usuário uma boa experiência.

A proposta é criar uma relação entre os usuários, proporcionando um contato simultâneo entre entidades de natureza privada sem fins lucrativos (associações e fundações) e alunos de design, a fim de solucionar problemas reais, valorizando assim, tanto a profissão, quanto as necessidades sociais.

Palavras-Chaves: Aplicativo; UX; UI; Design de Interação; Usuários; Instituições; ONGs.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - The Elements Of User Experience	11
Figura 02 - UX Iceberg	11
Figura 03 - Etapas Iceberg	13
Figura 04 - Logos aplicativo “Colab”	18
Figura 05 - Processos aplicativo “Colab”	19
Figura 06 - Processos aplicativo “Colab”	20
Figura 07 - Logos aplicativo “Pelas Ruas”	21
Figura 08 - Processos aplicativo “Pelas Ruas”	22
Figura 09 - Processos aplicativo “Pelas Ruas”	23
Figura 10 - Site “Sustainability Maker”	24
Figura 11 - Quadro síntese dos similares	25
Figura 12 - Mind Map	28
Figura 13 - Aplicação Mind Map	29
Figura 14 - Mind Map	29
Figura 15 - Mind Map	30
Figura 16 - User Stories	31
Figura 17 - Aplicação User Stories	32
Figura 18 - Aplicação User Stories	32
Figura 19 - User Stories	32
Figura 20 - User Stories	33
Figura 21 - Gráfico Questionário	35
Figura 22 - Personas	45
Figura 23 - Persona Luísa	46
Figura 24 - Persona Pedro	47
Figura 25 - Persona Cecília	48
Figura 26 - Persona Sônia	49
Figura 27 - Conclusão Personas	50
Figura 28 - Conclusão Personas	51
Figura 29 - Swot Analysis	52
Figura 30 - Aplicação Swot Analysis	52
Figura 31 - Aplicação Swot Analysis	52

LISTA DE FIGURAS

Figura 32 - Quadro Swot Analysis	53
Figura 33 - Quadro Swot Analysis	54
Figura 34 - Estratégia Swot Analysis	55
Figura 35 - Card Sorting	59
Figura 36 - Aplicação Card Sorting Equipe	60
Figura 37 - Aplicação Card Sorting Equipe	60
Figura 38 - Aplicação Card Sorting Equipe	60
Figura 39 - Aplicação Card Sorting Equipe	60
Figura 40 - Card Sorting Equipe	61
Figura 41 - Aplicação Card Sorting Participante Usuária 1	62
Figura 42 - Aplicação Card Sorting Participante Usuária 1	62
Figura 43 - Aplicação Card Sorting Participante Usuária 2	62
Figura 44 - Aplicação Card Sorting Participante Usuária 2	62
Figura 45 - Aplicação Card Sorting Participante Usuária 3	63
Figura 46 - Aplicação Card Sorting Participante Usuária 3	63
Figura 47 - Card Sorting Usuária 1	64
Figura 48 - Card Sorting Usuária 2	65
Figura 49 - Card Sorting Usuária 3	66
Figura 50 - Site Map	78
Figura 51 - Site Map	79
Figura 52 - Wireframe	82
Figura 53 - Wireframe	82
Figura 54 - Wireframe	83
Figura 55 - Wireframe	83
Figura 56 - Wireframe	83
Figura 57 - Wireframe	84
Figura 58 - Protótipo	84
Figura 59 - Teste de Usabilidade	85
Figura 60 - Tarefa 1 - Instituição	86
Figura 61 - Tarefa 2 - Instituição	86

Figura 62 - Tarefa 3 - Instituição	86
Figura 63 - Tarefa 4 - Instituição	86
Figura 64 - Teste de Usabilidade	87
Figura 65 - Teste de Usabilidade	87
Figura 66 - Teste de Usabilidade	87
Figura 67 - Teste de Usabilidade	87
Figura 68 - Moodboard	90
Figura 69 - Moodboard	91
Figura 70 - Style Guide	92
Figura 71 - Style Guide	93
Figura 72 - Logo	94
Figura 73 - Tela Inicial	95
Figura 74 - Tela Login	95
Figura 75 - Tela Perfil	95
Figura 76 - Tela de Mensagens	95
Figura 77 - Avaliação Heurística	98

SUMÁRIO

1

DEFINIÇÃO | PROJETO DE PESQUISA

- Resumo 4
- Introdução 9
- Justificativa 10
- Objetivos 10
- Fundamentação Teórica e Metodologia 11

1.2

ANÁLISE DE CASES | SIMILARES

- Colab 18
- Pelas Ruas 21
- Sustainability Maker 24
- Quadro Síntese 25

2

ESTRATÉGIA DE UX

- Mind Map 28
- User stories 31
- Stakeholders interview 34
- Personas 45
- Swot analysis 52

3

CONTEÚDO E ESPECIFICAÇÕES ESPECIAIS

- Card Sorting 59

4

ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO

- Site Map

5

NAVEGAÇÃO E PROTOTIPAGEM

- Wireframes
- Prototypes
- Testes de Usabilidade

6

UI DESIGN

- Moodboards
- Style guides
- Logo
- UI Design

7

PESQUISA E VALIDAÇÃO

- Avaliação Heurística

REFERÊNCIAS



78

82
84
85

90
92
94
95

98

1

DEFINIÇÃO | PROJETO DE PESQUISA

INTRODUÇÃO

O design, com o passar do tempo, vem ganhando mais espaço no mercado e aumentando suas áreas de atuação. Na contemporaneidade podemos observar que entre tantas opções de trabalho, existem os profissionais que se empenham em utilizar aquilo que sabem para impactar de alguma forma o mundo, utilizando-o para cooperar com a sociedade. Esta por sua vez apresenta inúmeros problemas e questões não resolvidas, sabemos que muitas pessoas que tem o mesmo propósito se juntam para ajudar de alguma forma a sociedade, e em sua maioria não estão amparadas pelo governo e precisam contar com a ajuda de voluntários e doadores para conseguirem cumprir com seus propósitos sem fins lucrativos. Conhecidas como Ongs (Organização não Governamental), estas estão presentes em várias vertentes da sociedade e tem como objetivo suprir as deficiências dos governos em resolver os problemas sociais. As áreas de atuação dessas organizações podem ser: assistência social, cultura, saúde, meio ambiente, desenvolvimento e defesa de direitos, habitação, educação e pesquisa.

Observa-se que atualmente as faculdades de design estão incluindo matérias e pesquisas de cunho social, incentivando os alunos a terem um contato mais direto com a comunidade. Porém muitas vezes existe uma dificuldade em encontrar e estabelecer um contato com essas instituições e por outro lado na maioria das vezes as instituições também tem dificuldades em encontrar pessoas que estejam em-

penhadas em ajudar voluntariamente. O foco desse projeto está em unir vontades, determinação, cooperação e conhecimento da parte do design, com as necessidades de instituições em uma única plataforma.

Com a popularização da tecnologia o contato das pessoas com ela ocorre desde a infância, fato este que promove a criação de usuários fiéis e abertos a novos aplicativos. Além disso, esta é a era da informação e da tecnologia, em que os próprios usuários já procuram por soluções para seus problemas diretamente em seus celulares. Analisando e colocando em pauta todas essas questões, foi desenvolvida uma interface, onde seus usuários principais serão entidades de natureza privada sem fins lucrativos (associações e fundações) e alunos de design. Através da tecnologia e dos conceitos de design de interface, UX (User Experience), UI (User Interface), busca-se unir esses dois públicos criando um canal de comunicação entre eles e, assim, resolver problemas que irão beneficiar ambas as partes.

JUSTIFICATIVA

O interesse em contribuir de alguma forma com sociedade é decorrente de um desejo já pertinente desde antes da inserção no curso de Design|UFU, entretanto foi durante a graduação que se compreendeu que através do Design era possível desenvolver soluções pertinentes que auxiliam diversos contextos. Foi possível entender que o designer e suas preposições poderiam ser importantes se inseridos na resolução de problemáticas ou deficiências encontradas inclusive em questões de caráter social, nesse sentido o profissional também colaborar de forma filantrópica com suas aptidões.

Essa percepção ficou evidente principalmente após o projeto final da disciplina de Ateliê de Tópicos Especiais: Projeto Social, que compreendia na readequação do parquinho infantil de um orfanato em Uberlândia-MG, no qual foi realizado um projeto de intervenção e pequenas reformas com uso de materiais reciclados e doações. Após essa experiência de trabalho voluntário como estudante de Design dentro de um orfanato, foi possível refletir sobre a questão de que outras instituições também sofrem com problemas de espaço, mobiliário e/ou comunicação, e que os responsáveis buscam resolvê-los, porém não tem aptidões ou condições para tal e quando tentam solucioná-los podem não alcançar resultados de sucesso.

Considerando estas questões, surgiu a ideia de se criar uma plataforma que aproximasse a comunidade e os designers através de seus problemas e dificul-

dades. Tendo em mente que a sociedade em geral utiliza a tecnologia no seu cotidiano, esta seria uma interface que cooperaria em atingir mais facilmente todos os interessados em participar e ajudar.

Outra questão que precisa ser pontuada refere-se a procura por estágio e trabalho pelos alunos de graduação do curso de design, esses possuem uma carência no conteúdo dos portfólios, por esses não serem expressivos pois em sua maioria contemplam os trabalhos realizados nas disciplinas, geralmente fictícios. Nesse contexto, os alunos se prontificam em resolver as questões o que propiciaria a eles retornos no sentido de cumprir uma necessidade social dele como futuro profissional, mas também o auxilia a aprimorar sua experiência e possibilitar um maior número de produção para amostragem.

Assim a plataforma proporia um serviço que aproximaria a sociedade e os alunos de design, no sentido da construção de um canal que, de um lado, há um cadastro de problemas da sociedade através de ONGs, instituições e afins. E de outro, o cadastro e disponibilização de alunos dispostos a resolverem tais problemas. A interface gráfica pode atingir grupos leigos no assunto que diz respeito ao design e suas atribuições e irá atrair comunidades interessadas em ideias e soluções, e também designers comprometidos em promover mudanças, desse modo uma inclusão do profissional em um âmbito mais amplo da sociedade.

OBJETIVOS

GERAL

O objetivo desse projeto é projetar uma interface que facilite a interação entre sociedade e alunos de design, a fim de potenciaizar soluções para problemas sociais, usando UX como ferramenta chave para garantir aos usuários uma boa experiência.

ESPECÍFICO

- Fundamentar teoricamente design, design gráfico, UX, UI design e interatividade;
- Analisar problemas e dificuldades da sociedade, em que o designer pode intervir;
- Pesquisar quais as principais características de um aplicativo;
- Desenvolver a interface gráfica.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E METODOLOGIA

A base desta pesquisa está fundamentada no teorema do iceberg da experiência do usuário, desenvolvido por Trevor Van Gorp em 2007, quando percebeu que o gráfico feito por Jesse James Garrett em 2000 para o livro “The Elements of User Experience” (Figura - 1) focava mais no design visual e não tanto na experiência do usuário.

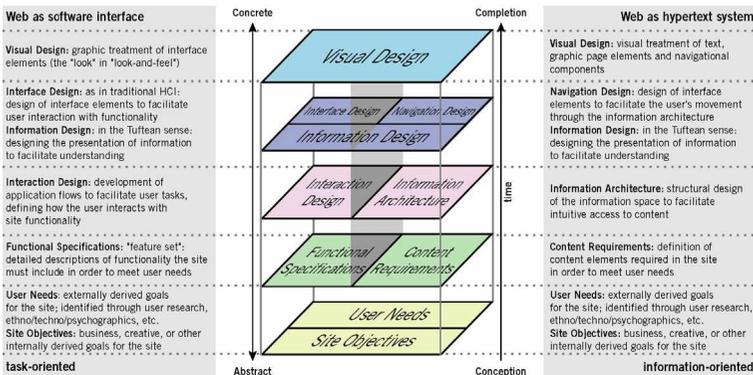
O que Trevor fez foi montar um gráfico baseado em um iceberg (Figura - 2), no qual o design visual é apenas a sua extremidade e todas as outras etapas a serem desenvolvidas possuem um grau de importância diferente, mostrando que a experiência do usuário precisa ser estudada com mais profundidade.

The Elements of User Experience

Jesse James Garrett
jig@jig.net

30 March 2000

A basic duality. The Web was originally conceived as a hypertextual information space; but the development of increasingly sophisticated front- and back-end technologies has fostered its use as a remote software interface. This dual nature has led to much confusion, as user experience practitioners have attempted to adapt their terminology to cases beyond the scope of its original application. The goal of this document is to define some of these terms within their appropriate contexts, and to clarify the underlying relationships among these various elements.



This picture is incomplete. The model outlined here does not account for secondary considerations (such as those arising during technical or content development) that may influence decisions during user experience development. Also, this model does not describe a development process, nor does it define roles within a user experience development team. Rather, it seeks to define the key considerations that go into the development of user experience on the Web today.

© 2000 Jesse James Garrett

<http://www.jig.net/>

Figura 01: The Elements of User Experience

Fonte: Garrett, 2000 www.jig.net

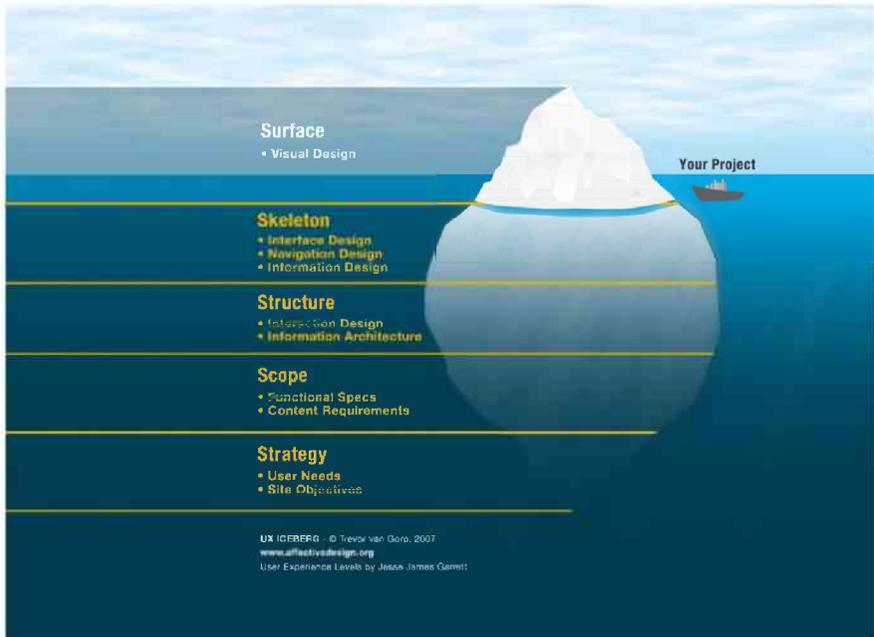


Figura 02: Ux Iceberg.

Fonte: by Trevor van Gorp, 2007 www.affectivedesign.com

Será usado também como parte da fundamentação teórica o livro “Introdução e Boas Práticas em Ux Design” de Fabrício Teixeira, no qual o autor explica o que é o UX, seus métodos e entregáveis, auxiliando de uma forma mais prática como aplicar tais métodos e a entender quão importante é a relação homem-máquina.

Como citado pela UX Designer Whitney Hess (apud TEIXEIRA, 2014, p.24).

“A maioria das pessoas acredita que User Experience é somente encontrar a melhor solução para os seus usuários - mas não é. UX se trata sobre definir o problema que precisa ser resolvido (o porquê), definir para quem esse problema precisa ser resolvido (o quem), e definir o caminho que deve ser percorrido para resolvê-lo (o como).”

Isso faz com que o UX una diversas disciplinas, fazendo todas seguirem um foco similar. Entre essas, está o Design de Interação, uma das que mais anda lado a lado com o User Experience, trabalhando com o comportamento das interfaces ao interagir com elas, caminhando perto das ações do usuário e observando o passo a passo da experiência. Como ao analisar quais informações precisam estar na tela para que o usuário não se perca enquanto realiza o processo, qual função tem determinado botão e outras diversas questões que são colocadas para que a interatividade seja simples e prática.

O Design de Interação é o processo que se envolve com o principal foco, o usuário. Vai além de algo apenas usual, ele trabalha com aspectos emocionais, que envolvam o usuário, levando a experiência para fora da tela, criando ações e reações. O que leva a estudos, uma maior aproximação e criando interações que faça daquela experiência única. Como mencionado por Rogers, Sharp, Preece (2013, p34) no Design de Interação:

“É preciso assegurar que o produto é usável. A avaliação é geralmente realizada com uma abordagem centrada no usuário, isto é, - como o nome sugere - procurando envolver usuários em todo o processo de design. Existem muitas maneiras diferentes de atingir esse objetivo: por exemplo, observando os usuários, conversando com eles, entrevistando-os, testando-os utilizando tarefas de desempenho, modelando sua performance, pedindo que preencham questionários e até mesmo pedindo que se tornem co-designers.”

É importante notar, que em todo momento é a palavra usuário que está no centro, e não cliente, pois a real preocupação deve ser com quem usa o aplicativo, não com a pessoa para quem se está cumprindo serviços, uma vez que a importância está na experiência de quem usa, gerando conseqüentemente um bom trabalho.

Será usado também neste projeto o UI (User Interface), aquela extremidade do iceberg, o ponto que atinge a experiência visual do consumidor em que a preocupação é ter uma interface com elementos que proporcionem essa boa experiência, que atinja visualmente. Porém, isso não significa que o foco principal de User Interface seja a estética do app. Assim como em todos os processos, a usabilidade não pode ser esquecida, e design será decorrente disso.

O UX não é apenas entregar a solução, mas gerar um produto que seja fácil de usar e que o

usuário sinta prazer em utilizá-lo novamente. Quando toda a trajetória no serviço for bem-sucedida e a experiência final satisfatória, é porque houve preocupação além da apresentação visual, mas em gerar também satisfação ao usuário, buscando todos os possíveis erros e estresses, e assim eliminá-los através de estudos, pesquisas, testes e outros processos, cumpridos com sucesso.

M E T O D O L O G I A

A metodologia de um projeto de UX é dividida em diversas fases que farão parte deste trabalho. Métodos que serão realizados em equipe e outros junto aos consumidores/usuários, como entrevistas e questionários. Todas as etapas irão auxiliar a pesquisa a desenvolver estratégias para a melhoria, arquivar ideias e a entender o que realmente é o projeto.

Através da estrutura do iceberg (GORP,2007), os métodos apresentados e explicados por Teixeira (2014) e demais ferramentas pertinentes encontradas pelo grupo de pesquisa foi feito um índice para se seguir durante toda a pesquisa (Figura - 3), o que auxiliou também na definição do sumário deste trabalho (página 7 e 8). Essa organização foi dividida por etapas como a definição do projeto e estratégias de UX as quais auxiliam na definição do que a plataforma irá se tornar. Outras etapas são as de conteúdo e especificações, arquitetura da informação, navegação e prototipagem. Por fim, é iniciado o pro-

cesso de UI design para definir o design do app (aplicativo).

Segue a divisão de etapas com base no iceberg de (GORP,2007), no qual é descrito em cada etapa os métodos e procedimentos que serão realizados, sendo que esses serão descritos posteriormente em cada capítulo.

8 REDESIGN

7 CONTEÚDO E ESPECIFICAÇÕES ESPECIAIS

- Usability testing
- Heuristic evaluation

6 UI DESIGN

- Moodboards
- Style guides

5 NAVEGAÇÃO E PROTOTIPAGEM

- Wireframes
- Prototypes

4 ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO

- Site Map

3 CONTEÚDO E ESPECIFICAÇÕES ESPECIAIS

- Card Sorting

2 ESTRATÉGIA DE UX

- Mind Map
- User stories
- Swot analysis
- Stakeholders interview
- Personas

1 DEFINIÇÃO/ PROJETO DE PESQUISA

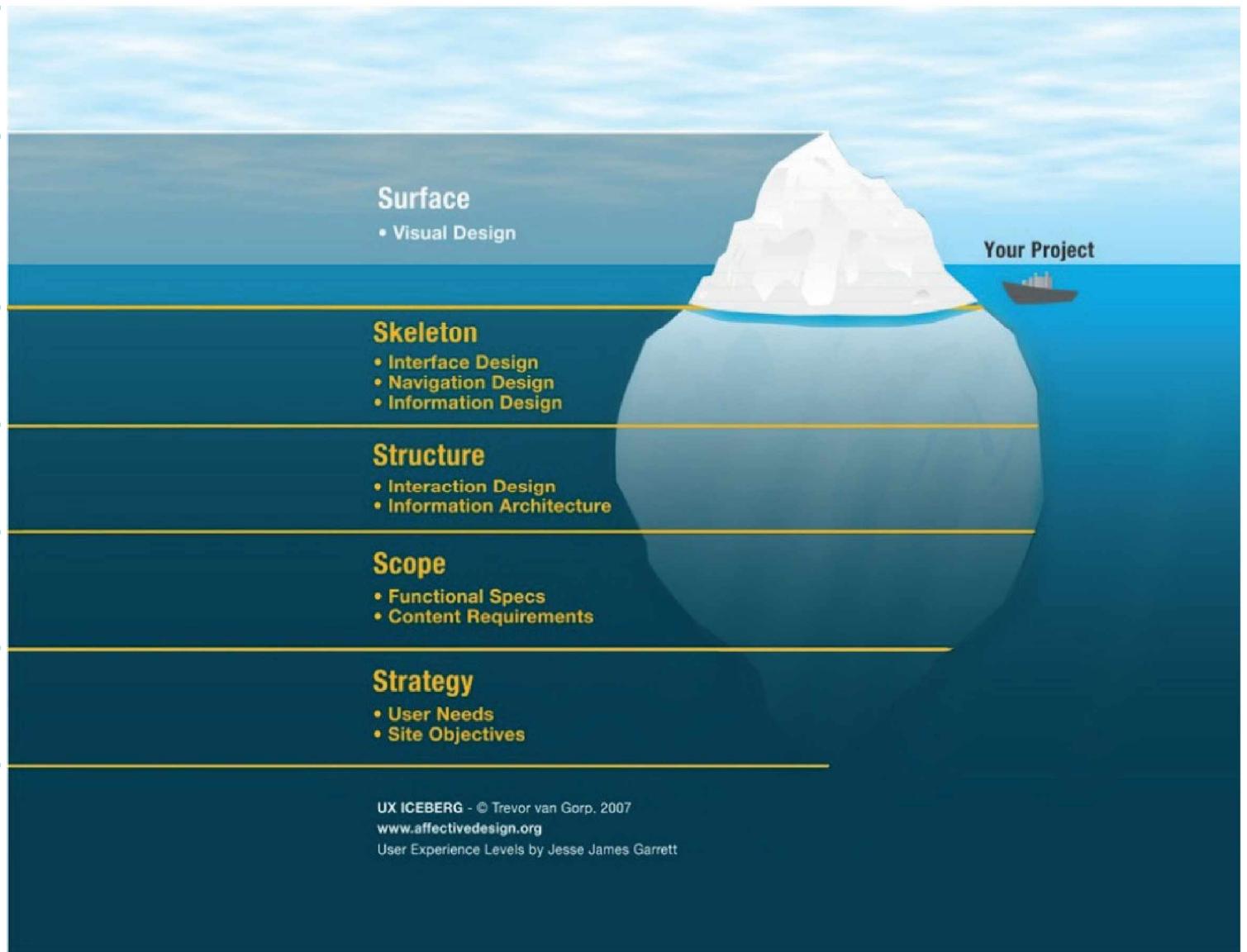
- Título
- Resumo
- Introdução
- Justificativa
- Objetivos
- Fundamentação Teórica e Metodologia

1.2

ANÁLISE DE CASES/ SIMILARES

- Escopo dos apps
- Especificações técnicas
- Site map

- Usabilidade
- UI elements



1.2 ANÁLISE DE CASES SIMILARES



COLAB

PELAS RUAS

SUSTAINABILITY MAKERS

ANÁLISE DE CASES |

A análise de cases, é um método mais conhecido como “estudo de caso” ou “estudo de similares”. Esse método trata-se de uma investigação aprimorada de um ou mais objetos para compreender de forma abrangente e precisa sobre um especificado assunto, com o intuito de favorecer uma visão geral e identificar fatores que possam inspirar ou que possa sofrer intervenção pelo pesquisador (GIL,2008).

Foi feita uma busca online por projetos similares ao que será executado, pesquisando por palavras-chaves como: design, faculdade, sociedade, resolução de problemas. Foi encontrado alguns com objetivos parecidos, que seria o de ajudar a sociedade na solução de problemas, entre esses dois nacionais, o “Colab” e o “Pelas Ruas”, e um internacional o “*Sustainability Makers*”. Após a busca e seleção dos aplicativos com o mesmo segmento, foi realizada a análise das suas especificações técnicas, site map, usabilidade e o UI *elements* das interfaces.

COLAB

O aplicativo Colab funciona através da interação com a cidadania e é disponibilizado para todas as cidades do Brasil, onde os usuários contribuem trazendo problemas da sua cidade para a plataforma, tornando-se, assim, colaboradores. No entanto utilizam como canal oficial de relacionamento até então 27

SIMILARES

cidades brasileiras, Curitiba, Niterói e Porto Alegre são alguma delas (COLAB, 2016).

Os usuários registram problemas através de imagens, sejam eles sobre asfalto, calçadas, mato alto, veículos estacionados irregularmente e entre outros. O app consegue estabelecer uma conexão com a prefeitura de cada cidade, para que assim as solicitações cheguem com mais facilidade.

Para se ter uma boa visualização do aplicativo, foi feita uma tentativa de cadastro seguindo as instruções dadas logo que se inicia o programa, tendo também a opção de *login* pelo Facebook, mas a mesma não se concluiu, pela demora do sistema em finalizar a tarefa de confirmação de dados. Realizou-se então o cadastramento através de email e alguns dados pessoais.

Pode-se observar que seu layout segue uma linha visual limpa, onde a cor principal é o roxo e o fundo permanecendo sempre branco. A tipografia também segue com fontes limpas e sem serifas, dando um visual minimalista e organizado.

O seu logo tem duas versões (Figura - 4). As duas caminham junto com o layout, destacando-se a inicial do nome da interface, com uma tipografia limpa com espessura mais grossa e cores fortes.

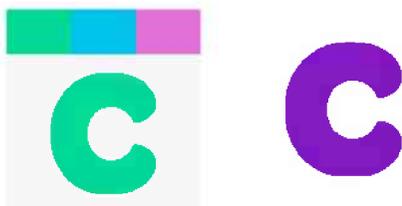


Figura 04: Logos Aplicativo Colab

Fonte: Aplicativo Colab

A interface é formada basicamente por processos como o cadastramento do usuário, no qual se coletam dados para a criação do seu perfil. Dado o primeiro passo, o cliente terá um espaço onde poderá capturar imagens e postá-las com a identificação do problema e a sua localização. As publicações poderão ser vistas, apoiadas e respondidas por todos cadastrados no app, como podem ser constatadas nas figura 5 e 6.

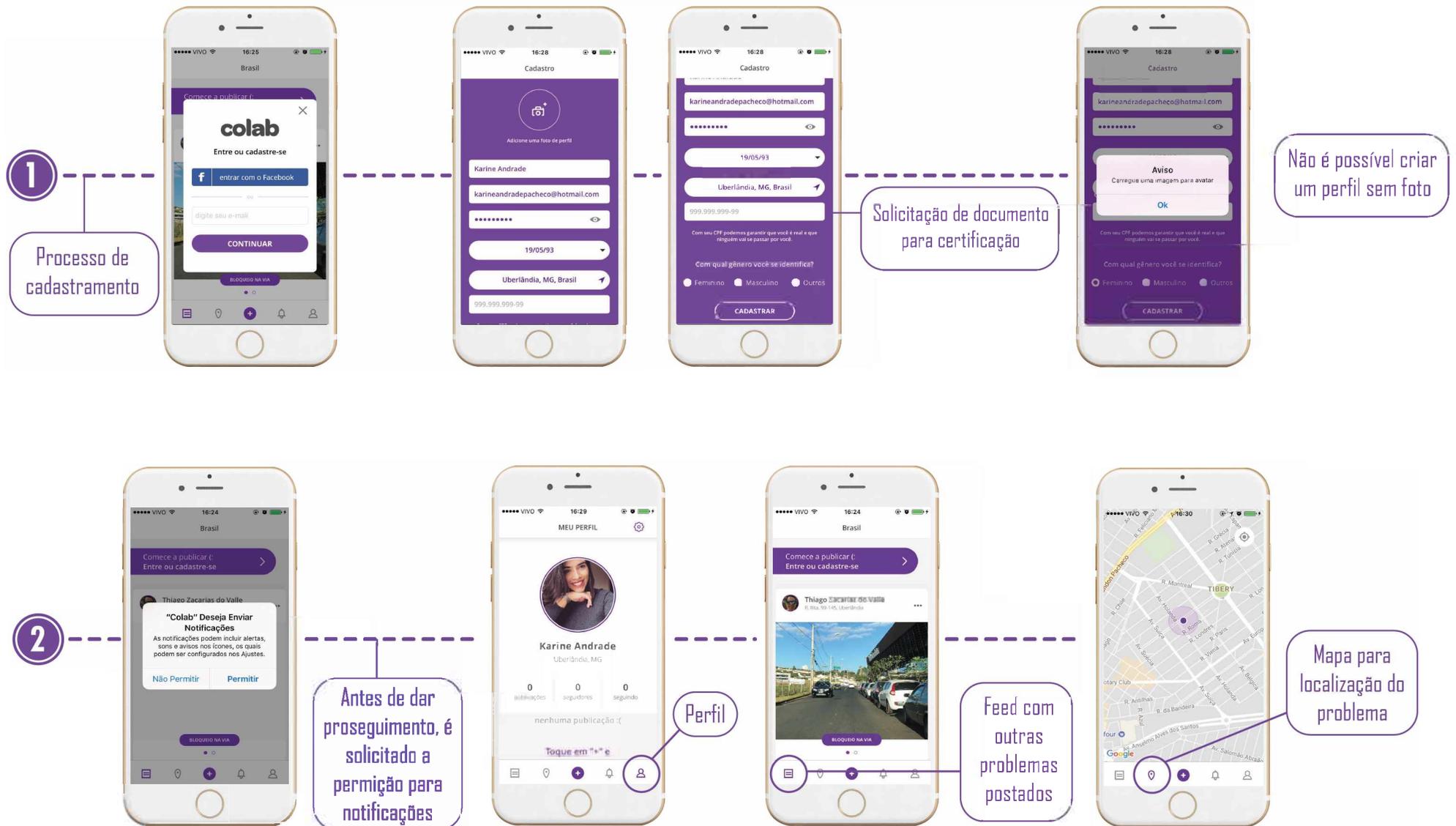
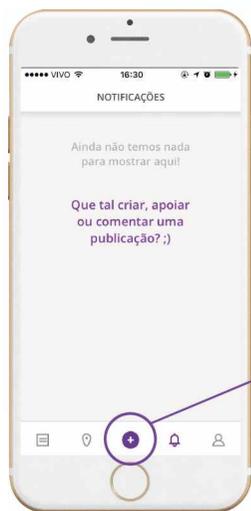
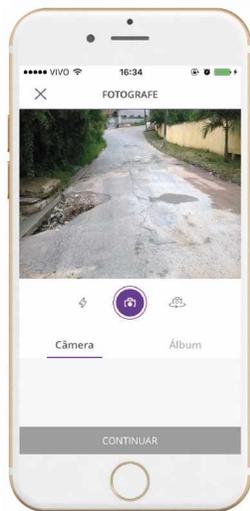


Figura 05: Processo app Colab
 Fonte: Organizado pelo autor

3



Fazer postagem!



Tire a foto



Selecione a categoria



Descreva o caso e publique

4

Sair do aplicativo

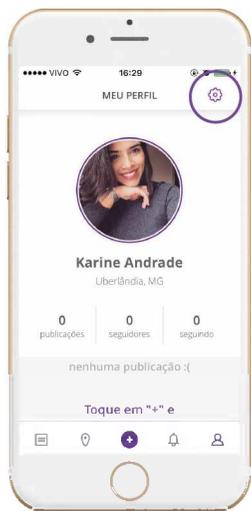


Figura 06: Processo app Colab
Fonte: Organizado pelo autor

PELAS RUAS

O aplicativo “Pelás Ruas” segue os mesmos objetivos que o “Colab”, ajudar a sociedade a partilhar e debater problemas, porém é disponibilizado apenas em Porto Alegre e região metropolitana e está conectada diretamente com equipes de jornalismo responsáveis pela interface. Foi criado pelo Grupo de TV RBS em parceria com o jornal Zero Hora e a Rádio Gaúcha em 2017, com intuito de mapear os problemas do município e exigir soluções das entidades públicas responsáveis (GAUCHAZH,2017).

Realizou-se a tentativa de cadastro no mesmo, que foi concluída com sucesso e rapidez, dando a opção de cadastro através de rede social (Figura - 8). Assim que se inicia o app, ele segue dando boas-vindas ao usuário e com um pequeno tutorial dá instruções de como deve ser o processo de registro dos problemas e mostrando que também se pode interagir com os outros usuários do programa.

Sua interface também possui um layout bastante minimalista, tanto em questão de fontes, quando de tonalidades; porém, sem cores fortes em seus ícones e fundo, deixando o destaque para as imagens postadas pelos clientes. Apenas em alguns poucos itens aparece a cor amarela, dando ênfase em alguma informação importante.

O logo é trabalhado com cores mais quentes com um símbolo de localização (Figura - 7). Sua tipografia é limpa, com uma hierarquia entre as pa-

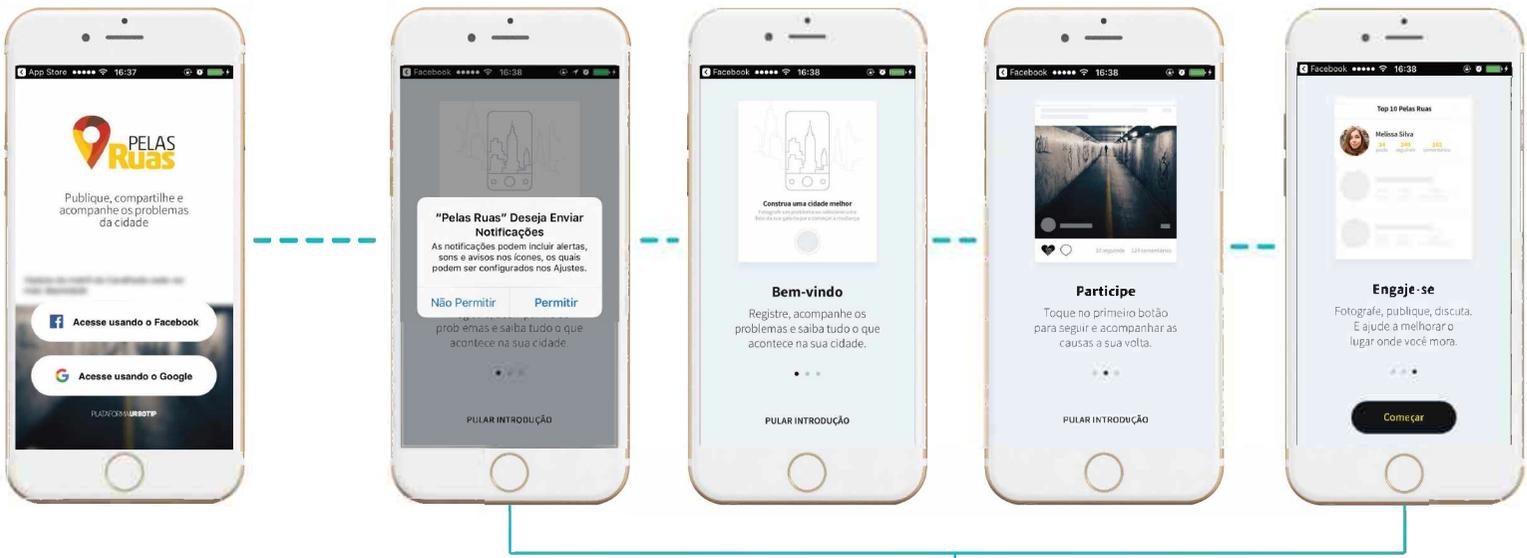
lavras, dando destaque a “Ruas” em amarelo. Esse também possui duas versões, mas é observado que uma é usada como ícone na tela inicial do celular e a outra quando se inicia o aplicativo. Na versão de ícone, é tirado o símbolo de localização e o nome é inserido no centro.



Figura 07: Logos Aplicativo Pelas Ruas

Fonte: Aplicativo Pelas Ruas

1
 Processo de cadastramento via email ou Facebook



Tutorial simples de uso

2
 Perfil



Figura 08: Processos app Pelas Ruas
 Fonte: Organizado pelo autor

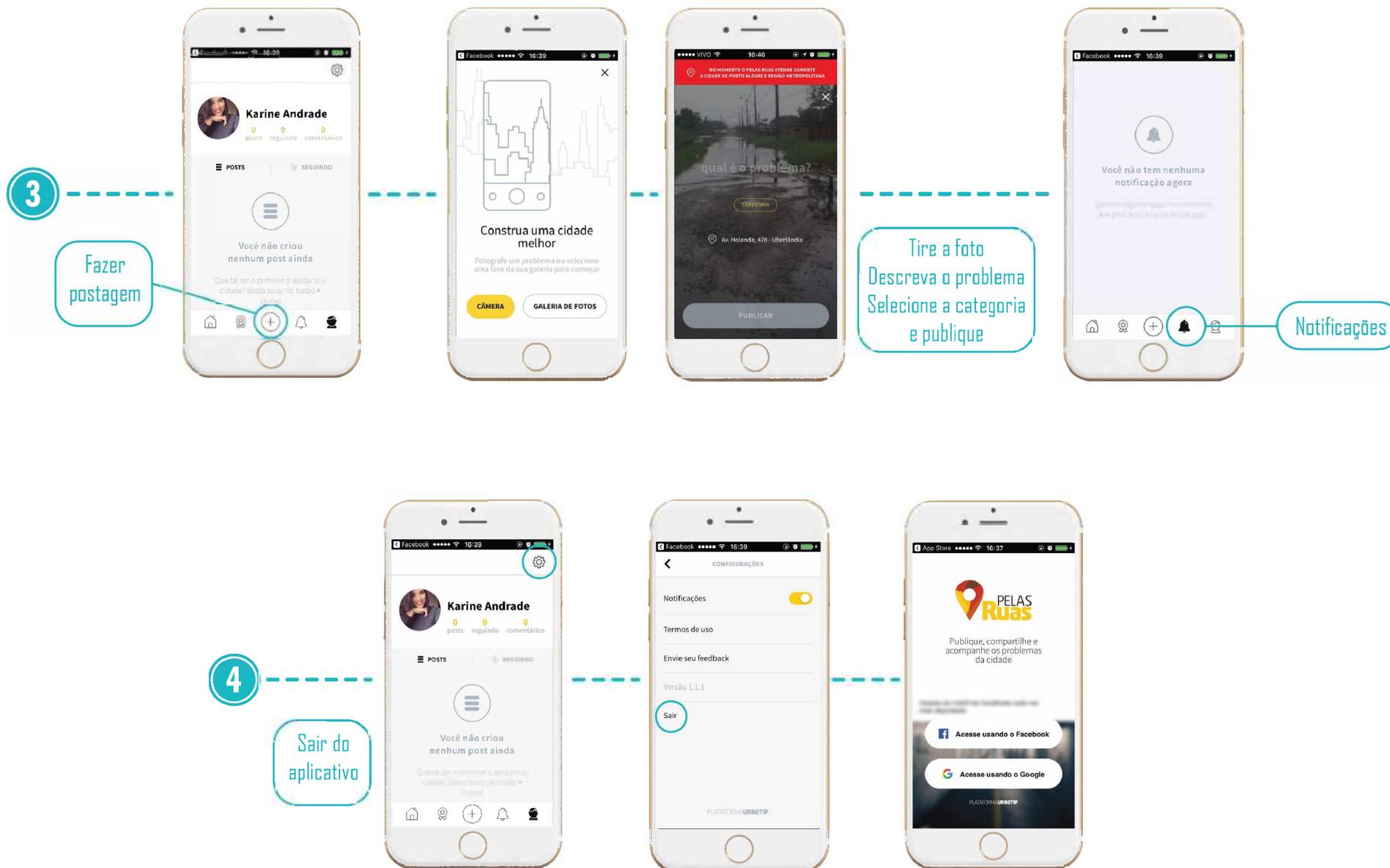


Figura 09: Processo app Pel as Ruas
Fonte: Organizado pelo autor

SUSTAINABILITY MAKER

Outro similar encontrado é o site “Sustainability Maker”, um projeto que trabalha com a inovação e sustentabilidade. Ele também não possui conceitos totalmente iguais ao do aplicativo que está sendo trabalhado, mas tem como objetivo geral elaborar uma plataforma que será a junção de um website e um aplicativo, com a iniciativa de solucionar problemas de sustentabilidade através de estratégias inovadoras. O site foi criado por colaboradores que possuem afinidade com sustentabilidade e problemas sociais, gerando soluções criativas para a política ambiental e social europeia.

Até o momento, foi desenvolvido apenas o website (Figura - 10), onde são postados projetos em desenvolvimento e seus resultados, assim como é feita também a inscrição dos colaboradores.

Ele se divide em um menu simples composto por *home*, onde são mostrados todos os trabalhos executados até o momento e eventos que participaram; *project*, que apresenta seus antecedentes e objetivos; *partner*, mostrando suas parcerias; *results*, com todos os projetos finalizados até agora; e *contact*, por onde se faz a inscrição, caso queira ser um dos colaboradores dos projetos.

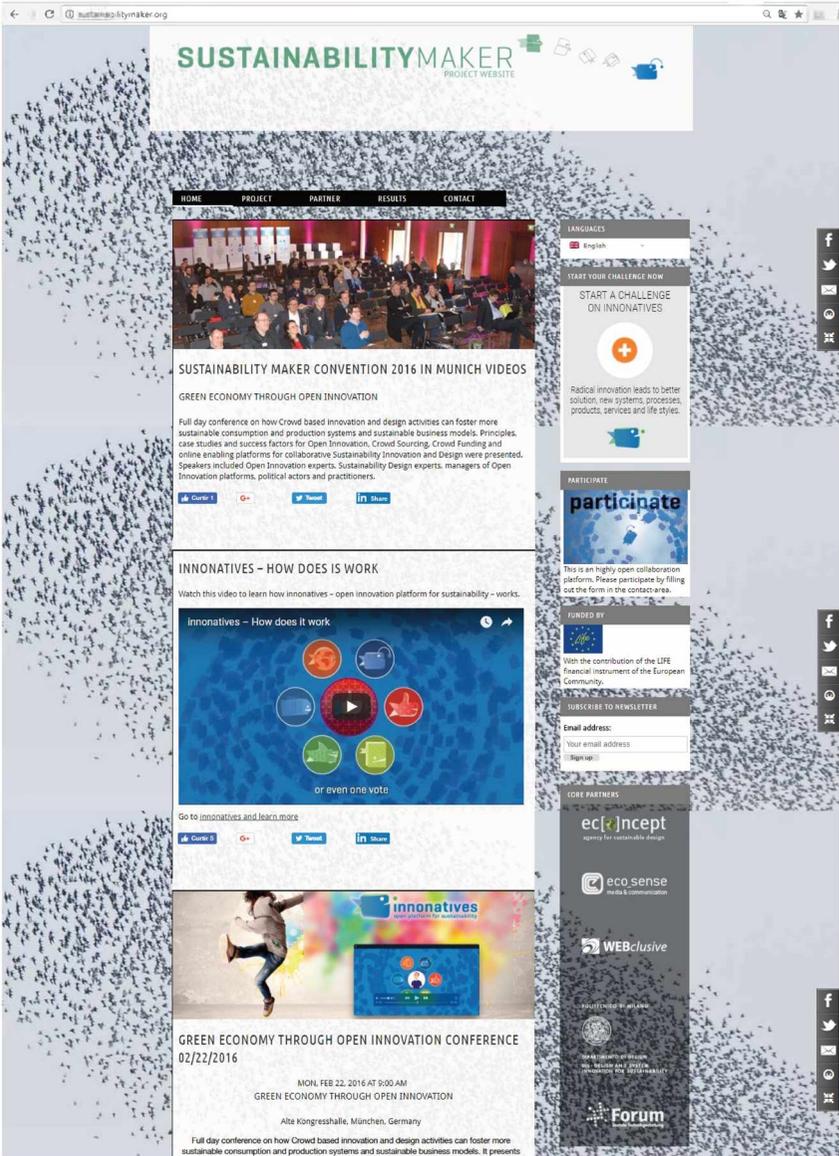
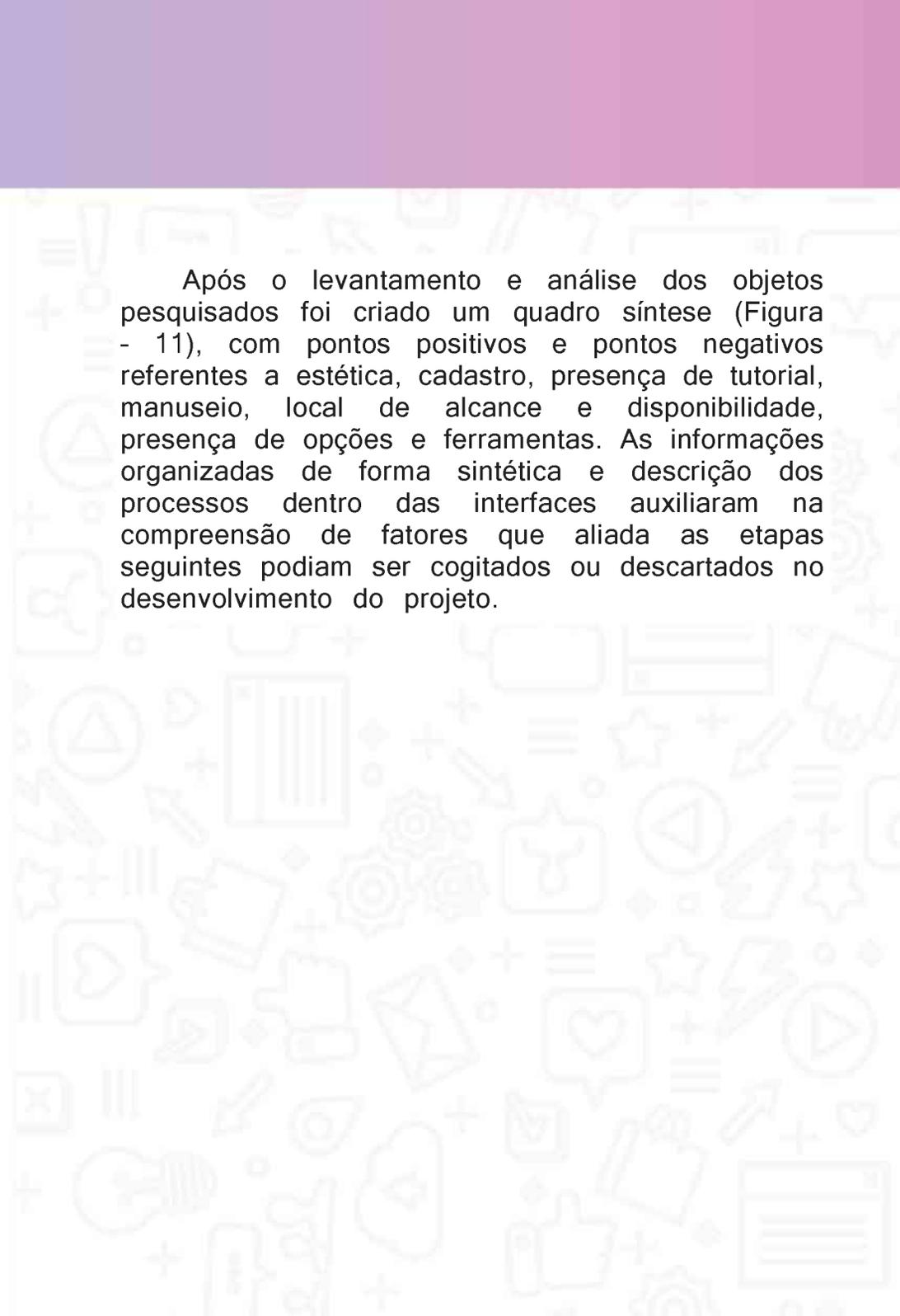


Figura 10: Site Sustainability Maker
 Fonte: <http://sustainabilitymaker.org/>



Após o levantamento e análise dos objetos pesquisados foi criado um quadro síntese (Figura - 11), com pontos positivos e pontos negativos referentes a estética, cadastro, presença de tutorial, manuseio, local de alcance e disponibilidade, presença de opções e ferramentas. As informações organizadas de forma sintética e descrição dos processos dentro das interfaces auxiliaram na compreensão de fatores que aliada as etapas seguintes podiam ser cogitados ou descartados no desenvolvimento do projeto.



SIMILAR	PONTOS POSITIVOS	PONTOS NEGATIVOS
COLAB	<ul style="list-style-type: none"> - Apresenta uma estética atrativa, identidade visual coerente e harmonia no layout (cores, layout). - De fácil manuseio; - Aberto para qualquer estado; - Solicita permissão para mandar notificações e opção de sair. 	<ul style="list-style-type: none"> - Possui cadastramento via rede social, mas depois de várias tentativas não foi concluído; - O cadastro teve que ser efetuado pelo modo mais complexo, o que também leva mais tempo.
PELAS RUAS	<ul style="list-style-type: none"> - Apresenta uma estética atrativa, identidade visual coerente e harmonia no layout (cores, layout). - O cadastramento via rede social foi feito facilmente; - Solicita permissão para mandar notificações; - Possui tutorial; - Possui uma lista de top 10 para quem utiliza bastante o app; - De fácil manuseio; - Opção de sair. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aberto apenas para Porto Alegre e região.
SUSTAINABILITY MAKER	<ul style="list-style-type: none"> - O cadastro no site é feito facilmente; - Possui uma aba para os resultados dos projetos; - Na página inicial apresenta eventos e projetos que participaram; - De fácil manuseio; 	<ul style="list-style-type: none"> - Não possui o aplicativo ainda; - Não apresenta uma estética atrativa. Falta de uma identidade coerente e harmonia no layout. (cores, fontes)

Figura 11: Quadro síntese dos similares
 Fonte: Organizado pelo autor

2 ESTRATÉGIAS DE UX



MIND MAP

USER STORIES

SWOT ANALYSIS

STAKEHOLDERS INTERVIEW

PERSONAS

Para dar início ao projeto, foi criado um grupo de estudos pois, através de leituras e pesquisas, percebeu-se que em equipe a construção de ideias e visões distintas cooperaria para se ter melhores resultados na aplicação dos métodos.

Como citado no livro “Introdução e Boas Práticas em UX Design”, TEIXEIRA deixa claro que todo projeto é feito em equipe por profissionais de diversas áreas.

“Definir a estratégia de design, gerar ideias através de brainstorms, planejar as funcionalidades e a evolução de um produto, testá-lo com usuários e capturar insights por meio de pesquisas - esses são alguns exemplos de métodos que ajudam não apenas o UX designer, mas todos os membros do time, a desenhar produtos que sejam realmente relevante para as pessoas.”
(2015, P 43)

O trabalho foi realizado em equipe nas etapas iniciais (até o capítulo 3 - Conteúdo e Especificações Funcionais), dentro disso o grupo definiu dentro das estratégias de UX alguns métodos para serem utilizados e assim desenvolvidos, entre eles alguns citados por Teixeira (2015) (User Stories e Personas), assim quanto outros que foram identificados como pertinentes para desenvolvimento dessa etapa. Esses foram apresentados seguindo uma ordem de realização: Mind Map, User Stories, Swot Analyses, Stakeholders Interview e Personas.

MIND MAP

Com base em Shedd (2013), o Mind Map, também chamado de “Mapa Mental” é uma técnica usada para organizar as ideias que ainda não foram passadas para o papel, dando forma às notas mentais e organizando por tópicos através de um tema central.

Os mapas mentais são diagramas que ilustram visualmente como palavras, frases, ideias ou conceitos se relacionam com uma palavra ou frase chave central. Eles são uma ferramenta de pensamento visual que ajuda a estruturar informações e identificar conexões entre itens (Disponível em: < <http://www.inspireux.com/2013/02/10/using-mind-maps-for-ux-design-part-sketch-mapping/>> Acesso em: 15 de Março de 2017).

Um Mapa mental inicia com um tema central que se desdobra como ramos de árvores e em cada ponta está um item que relaciona a palavra inicial (Figura -12). Sub-itens podem ser criados em vários níveis (SHEED,2013). Esse panorama sobre um tema pode colaborar na percepção de pontos similares e nesse caso também compreender melhor a relação das propostas e atores.

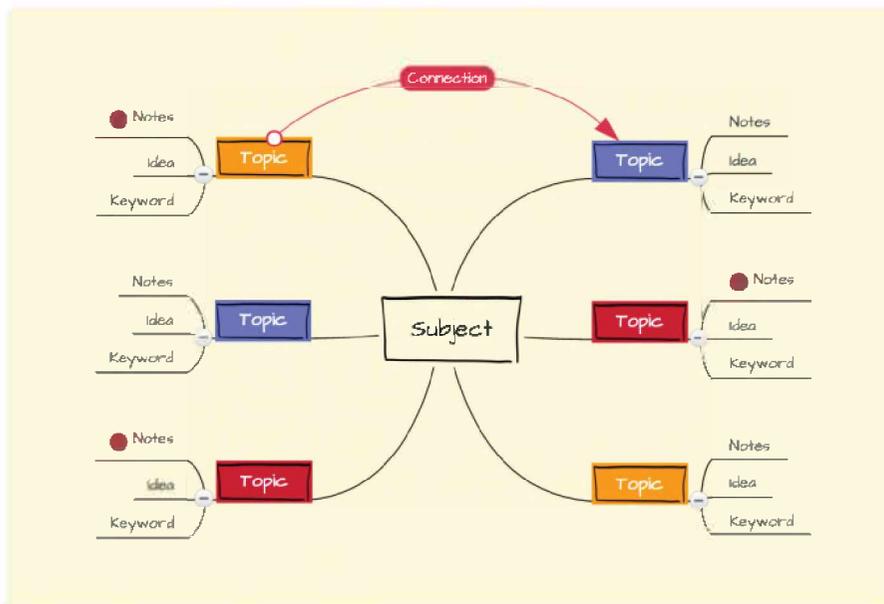


Figura 12: Mind Map

Fonte: <https://www.mindmeister.com/blog/mind-maps-essay-writing/>

Nessa etapa inicial as reuniões em equipe foram de grande importância assim como as discussões de quais seriam os principais usuários da interface e se seria necessário a presença de interlocutores para auxiliar em funções que o app sozinho não conseguiria executar (Figura - 13).

Como ideia inicial, o aplicativo seria aberto tanto para designers quanto para alunos de design. Mas, analisando a proposta e entendendo que estaria se trabalhando com instituições, esses profissionais teriam que oferecer seus trabalhos sem fins lucrativos. Portanto, levando em conta, que nem todos os profissionais da área teriam interesse em apenas

colaborar, foi definido que o aplicativo será aberto por enquanto apenas para alunos de design, projetos de pesquisas, empresas juniores e professores de design.



Figura 13: Aplicação Mind Map

Fonte: Banco de dados do autor

O outro grupo de usuários será de entidades de natureza privada sem fins lucrativos (associações e fundações), sendo a forma encontrada de se unir o design com a sociedade, e como consequência trazendo benefício para ambas as partes.



Figura 14: Mind Map
Fonte: Banco de dados do autor

A partir do Mind Map desenvolvido junto ao grupo (Figura- 14), foi possível construir um outro mais detalhado em forma de infográfico (Figura - 15), identificando os diferentes atores I e II e a presença de interlocutores e moderadores, esses para agirem em algumas funções fora da interface, pois também se discutiu como o app alcançaria os usuários.

ATOR I

INTERLOCUTOR

- Fazer a ponte entre o app e os atores I;
- Fazer a ponte entre o app e os atores II.

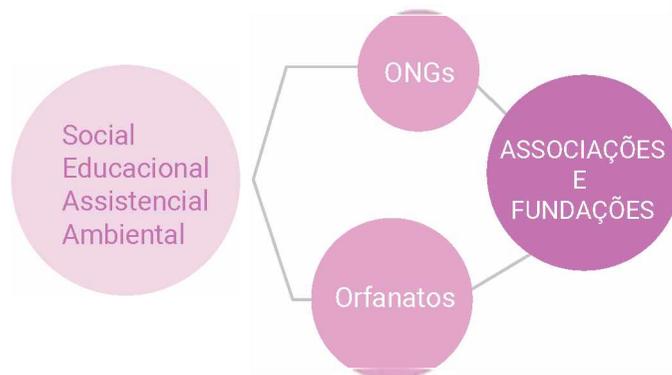
ATOR II

GRUPOS DE PESQUISA (DESIGN)

ALUNOS DE DESIGN

PROFESSORES DE DESIGN

EMPRESAS JÚNIOR



MODERADOR

- Checagem de cadastros;
- Checagem de projetos.

Figura 15: Mind Map
Fonte: Organizado pelo autor

Foi dada então ao interlocutor a função de criar a ponte entre os usuários e o aplicativo, até que este tenha um reconhecimento maior. E ao moderador, a função de análise de cadastro de cada ator, se todos os documentos das fundações estão corretos e se os alunos e professores estão devidamente ligados a faculdade.

Ao final desta etapa, concluiu-se os usuários principais e surgiu também diversas outras questões durante o mapeamento para serem discutidas nas próximas etapas.

USER STORIES

Neste próximo passo, foram estudados quais seriam os desejos de cada ator, o que os levou a usar o aplicativo e, assim como no método anterior, surgiram questões como: quais eram as necessidades deles e o que o app ofereceria para que isso fosse atendido.

Segundo Fabrício Teixeira (2015, p 46), o user stories é usado para se ter uma visão mais ampla do propósito que leva os usuários a usarem todas as funcionalidades do produto e o trajeto que vão percorrer (Figura-16). Conseqüentemente, ajuda a equipe a ter uma visão de qual caminho será percorrido por eles.

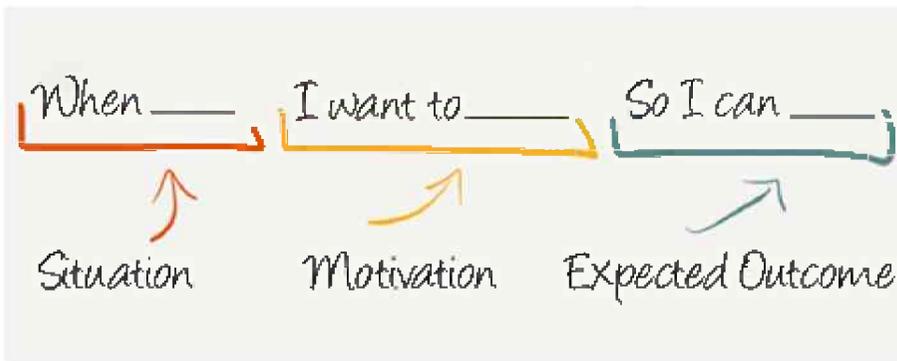


Figura 16: User Stories

Fonte: <https://www.productmanagerhq.com/2014/10/what-is-a-user-story/>

Nas atividades em grupo (Figura - 17 e 18) foi elaborado o User Stories dos dois atores (Figura - 19 e 20), para isso o grupo de pesquisa se colocou dentro do panorama de cada usuário e respondeu as questões como: “Porque procuraria ao aplicativo?”, “O que espera com o uso do aplicativo?”, assim foi possível com uso de post-its responder para os diferentes atores a essas perguntas de forma sintética, esse processo possibilitou compreender as motivações e expectativas de forma clara das Associações e Fundações - Ator I e das Faculdade de Design, dos Grupos de pesquisa(IC/P;E), dos Alunos Professores e Empresas Juniores.



Figura 17: Aplicação User Stories
Fonte: Banco de dados do autor



Figura 18: Aplicação User Stories
Fonte: Banco de dados do autor

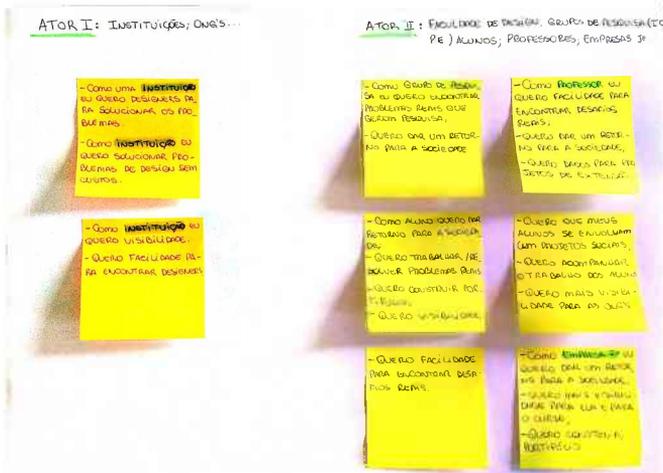


Figura 19: User Stories
Fonte: Banco de dados do autor

ATOR I: Associações e Fundações

- Como uma INSTITUIÇÃO eu quero designers para solucionar os problemas;
- Quero solucionar problemas de design sem custos

- Como uma instituição eu quero visibilidade;
- Quero facilidade para encontrar designers.

ATOR II: Faculdade de Design; Grupos de pesquisa(IC/PE); Alunos; Professores; Empresas Jº

- Como GRUPO DE PESQUISA eu quero encontrar problemas reais que gerem pesquisa;
- Quero dar um retorno para a sociedade.

- Como PROFESSOR eu quero facilidade para encontrar desafios reais;
- Quero dar um retorno para a sociedade;
- Quero dados para projetos de extensão;

- Quero que meus alunos se envolvam com projetos sociais;
- Quero acompanhar o trabalho dos alunos;
- Quero mais visibilidade para as Ong's.

- Como ALUNO quero dar retorno para a sociedade;
- Quero trabalhar/resolver problemas reais;
- Quero construir portfólio;

- Quero visibilidade;
- Quero facilidade para encontrar desafios reais.

- Como EMPRESA Jº eu quero dar um retorno para a sociedade;
- Quero mais visibilidade para ela e para o curso;
- Quero contruir portfólio.

Figura 20: User Stories
Fonte: Organizado pelo autor

Foi observado durante aplicação do método que os atores I possuem o desejo de soluções de problemas, por profissionais afim de resolvê-los e visibilidade. E os atores II buscam problemas reais na sociedade, um reconhecimento maior da profissão, e consequentemente mais trabalhos no portfólio.

É interessante citar como em cada método aplicado o projeto fica mais claro e mais real. Por meio do User Stories, foi possível ter uma visão um pouco mais clara do que os usuários fariam quando usassem o aplicativo.

STAKEHOLDERS INTERVIEW

Ajudando a definir boas medidas para o projeto e priorizar suas funções, o método auxilia na criação de roteiros de entrevistas, feitas com as principais partes envolvidas (stakeholders) de um projeto, sendo estes internos ou externos, tendo como resultado uma coleta de insights de seus objetivos.

Segundo a designer de interação Priscila Alcântara (2013), existem alguns modelos de entrevistas, os quais são divididos em não-estruturada, estruturada, semi-estruturada e entrevistas em grupo. A escolha é livre, devendo ser selecionada aquela que mais se encaixa na situação ou ao projeto que se está fazendo.

NÃO-ESTRUTURADA é aquela feita pessoalmente e abertamente, dando total liberdade para o entrevistado expor sua opinião e argumentar sua resposta. É feita geralmente com perguntas abertas, fazendo com que a entrevista se pareça mais com uma conversa sobre determinado assunto.

ESTRUTURADA é a entrevista fechada, simulando questionários, com perguntas diretas e que levam a respostas objetivas, com um conteúdo padrão para todos os entrevistados.

SEMI-ESTRUTURADA é a junção da não-estruturada com a estruturada, dispondo de perguntas abertas e fechadas. Inicia-se com uma pergunta direta e, se houver necessidade de uma justificativa mais ampla, é feita a pergunta abertamente.

ENTREVISTA EM GRUPO é aquela feita com diversas pessoas ao mesmo tempo, alcançando circunstâncias sociais sobre o assunto abordado com perguntas simples e aprofundadas.

Devido ao pouco tempo e por ser necessário respostas mais diretas, foi escolhido o modelo de entrevista semi-estruturada para aplicar inicialmente em um questionário online, aberto para alunos e professores da faculdade de design, buscando obter uma visão geral sobre o que pensam quanto a sociedade.

O questionário foi respondido por 18 pessoas no total, sendo 76,5% alunos e 23,5% professores, conforme o gráfico a baixo.

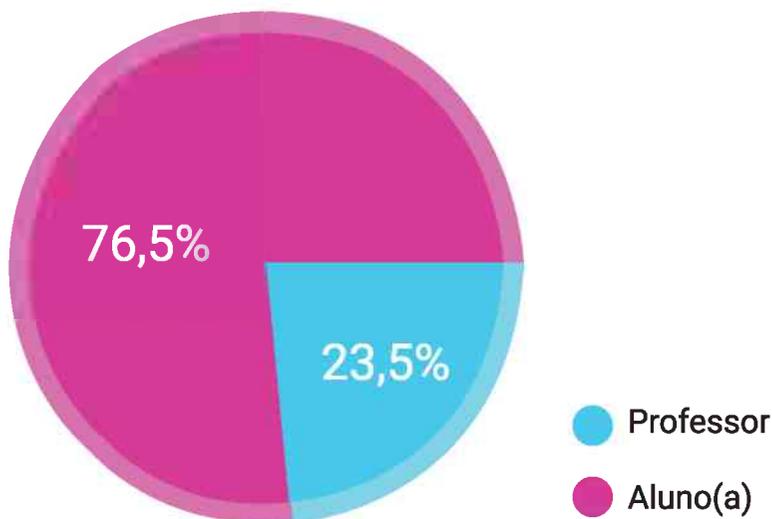


Figura 21. Gráfico questionário

01

Você já desenvolveu ou desenvolve projetos de design para a comunidade?

Sim (14)

Não (3)

02

Como você faz ou faria para encontrar demandas reais para esses projetos?

Pesquisas com o próprio cliente ou público alvo. (2)

Geralmente os clientes entram em contato.

Redes sociais e indicação.

Tentaria procurar pelo Google.

A colaboração direta daqueles que se encontram no lugar.

Analisando o cenário correspondente atual; estudando o público-alvo, realizando entrevistas com ele, investigando as suas reais necessidades e correlacionando tudo isso com os meios e possibilidades de tornar viável o projeto.

Entro em contato com ONGs.

Pesquisa.

Pesquisar, fazendo entrevistas com membros da sociedade.

03

Se houvesse um aplicativo que conectasse a comunidade com a faculdade de design, com o objetivo de facilitar a interação entre ambos e promover soluções para problemas sociais no âmbito do design, você utilizaria para disciplinas e projetos de pesquisa? Por quê?

Com certeza, porque o design hoje em dia é muito importante para a melhoria de alguns ou todos os problemas possíveis existentes. (2)

Mas é claro, a utilização de aplicativos para aproximar as relações interpessoais tem crescido exponencialmente nos últimos cinco anos.

Sim, facilitaria a comunicacao entre faculdade, docentes e dicentes.

Sim, pois facilitaria a procura e o contato, funcionaria até como um atrativo para tal, já que pela facilidade você fica bem mais motivado a fazer essa interação.

Sim, porque facilitaria o contato e aumentando nossa experiência real com o espaço e as pessoas que ali se encontram, podendo fazer projetos mais bem elaborados e que condizem com o real e principalmente com as pessoas reais.

Com certeza. Porque, sendo estudante do curso, pude notar ao longo dos 3 últimos anos uma carência em estudos de caso reais e próximos de nós, o que provavelmente tornariam mais palpável e animadora as nossas atividades dentro dos projetos, além de sentirmos que podemos realmente entregar resultados proveitosos para alguém.

Sim. Porque viabiliza a investigação em relação ao tempo e favorece o contato direto.

Sim, pela facilidade e maior alcance.

Sim, porque ajudaria na hora de projetar algum produto/serviço.

Acredito que o aplicativo não seja o melhor canal para tal interação, visto que não iria abranger a população a ponto de conhecimento do próprio meio.

Depende do tipo do projeto e de como essa comunidade será assistida. Projetos grandes têm que ser não só melhor distribuídos e acessados pela faculdade (que é o caso do aplicativo, e eu concordo), como melhor administrados pelos professores para que sejam melhor desenvolvidos pelos alunos e tenham qualidade o suficiente para oferecer à comunidade.

Talvez, dependendo do rumo que as demandas apontarão. O Design já foi explorado demais pra ressaltar projetos que em nada consideram os problemas sociais tão urgentes.

Sim.

Claro. Porque poderia facilitar e ampliar os canais de comunicação entre os atores, e viabilizar a identificação das necessidades da comunidade em geral.

Utilizaria, porque devido a facilidade de comunicação seria mais fácil analisar os problemas da comunidade.

Sim, pois facilitaria no desenvolvimento de novas ideias e soluções.

Sim, seria uma forma de observar as reais necessidades, necessidades do público, já identificadas.

Por colher informações e interpretações de várias pessoas ao mesmo tempo, o questionário foi favorável ao oferecer a visão que cada um possui referente ao assunto abordado.

A próxima etapa foi feita através de entrevistas estruturadas enviadas separadamente para três tipos de entrevistados, sendo esses os usuários da interface, que são alunos, professores e fundações.

Foi feito o primeiro contato, explicando rapidamente o projeto e a importância da participação, mesmo que indiretamente, dos entrevistados, e logo em seguida, após a confirmação do interesse desses em responder, foi enviada a entrevista.

E a seguir pode ser visto as entrevistas feitas com os alunos, professores e ONGs.

ENTREVISTA ESTRUTURADA

ALUNO

1º ALUNO

Nome: Entrevistado 1

Idade: 23 anos

Faculdade: UFU

Você mora sozinho(a)?

Não.

O que faz no dia-a-dia?

Estudo, participo de projetos sociais, faço frelas,leio e cozinho.

Você usa bastante o celular? Se sim, para o que?

Sim, para conversar com amigos, família, clientes; ler e-mails.

Gosta de projetos sociais?

Sim!

Como você enxerga o Design na sociedade?

Enxergo o design como meio de transformação. Ele provoca impacto em públicos específicos através da real intenção em solucionar problemas e facilitar o dia a dia. O design é capaz de valorizar bens e serviços de modo criativo, dando sempre um sentido as coisas.

Você acredita que o Design pode impactar o mundo?

Sim!

Quais matérias costuma se interessar mais?

Semiótica, Inovação, Sustentabilidade, Métodos e ferramentas do design.

Você participa de alguma IC, PE ou Empresa J^o?

Sim! Enactus e já fiz IC.

Qual área pretende seguir no Design?

Design de Serviços, Design estratégico, marketing, inovação social.

Se existisse um app que unisse os alunos de Design com a sociedade, através de instituições, para colaborar com trabalhos de cunho social, você usaria? Porquê?

Apesar de não ter costume de baixar app, acho que sim, pois seria uma maneira de aprender de forma filtrada e eficaz.

2º ALUNO

Nome: Entrevistado 2

Idade: 24 anos

Faculdade: UFU

Você mora sozinho(a)?

Não, divido apartamento com uma colega.

O que faz no dia-a-dia?

No dia a dia eu trabalho, estudo e pratico atividade física.

Você usa bastante o celular? Se sim, para o que?

Uso muito o celular, para redes sociais e email.

Gosta de projetos sociais?

Sim.

Como você enxerga o Design na sociedade?

O design é fundamental para a sociedade, é ele que ajuda na melhoria da vida da população, independente da classe social.

Você acredita que o Design pode impactar o mundo?

Acedito que o design pode e deve impactar o mundo.

Quais matérias costuma se interessar mais?

Me interessa por matérias com projetos sociais (de interiores).

Você participa de alguma IC, PE ou Empresa Jº?

Não.

Qual área pretende seguir no Design?

Quero seguir a área de design de interiores.

Se existisse um app que unisse os alunos de Design com a sociedade, através de instituições, para colaborar com trabalhos de cunho social, você usaria? Porque?

Usaria o app sim, pois ajudaria muito a sociedade a conhecer o método de ensino de outras instituições.

3º ALUNO

Nome: Entrevistado 3

Idade: 24 anos

Faculdade: UFU

Você mora sozinho(a)?

Sim.

O que faz no dia-a-dia?

Atualmente faço estágio dentro da própria faculdade durante o dia, como estou me formando já concluí todas as disciplinas, então não tenho mais contato direto com a faculdade e o curso.

Você usa bastante o celular? Se sim, para o que?

Sim, uso o celular continuamente no meu dia-a-dia. Para me comunicar com meus familiares e amigos, sou muito conectada com redes sociais e novidades dentro do mundo tecnológico.

Gosta de projetos sociais?

Sim, tenho muito interesse nessa área, acho muito interessante associar o design para ajudar a comunidade, uma vez que um dos objetivos da nossa profissão é a resolução de problemas.

Como você enxerga o Design na sociedade?

O design hoje na sociedade ainda está em construção, principalmente quando se trata da sociedade brasileira. Ainda é uma profissão muito distante do conhecimento da comunidade, penso que nós como designers temos o dever de promover a profissão e mostrar para a sociedade/comunidade os benefícios da profissão.

Você acredita que o Design pode impactar o mundo?

Sim, acho o design é um ramo muito versátil e pode ajudar o planeta em diversas áreas e formas, principalmente quando aliado a desenvolvimento de novas tecnologias e novas pesquisas. Design pode desenvolver dentro de suas amplas áreas novas pesquisas e descobertas que podem mudar o estilo de vida do ser humano ao longo dos anos.

Quais matérias costuma se interessar mais?

Dentro do design, a área que mais me interessa é a de design gráfico e suas ramificações.

Você participa de alguma IC, PE ou Empresa Jº?

Não.

Qual área pretende seguir no Design?

Pretendo seguir a área de design gráfico, porém ainda não sei em qual ramo me especializar dentro dessa área.

Se existisse um app que unisse os alunos de Design com a sociedade, através de instituições, para colaborar com trabalhos de cunho social, você usaria? Porque?

Sim, pois tenho interesse em aplicar meu conhecimento dentro do design em prol de algo positivo para a comunidade, além de ser uma ferramenta para aumentar meu portfólio trabalhando e adquirindo experiência com problemas reais além de ser uma ótima oportunidade de mostrar e divulgar para a sociedade o papel do designer.

ENTREVISTA ESTRUTURADA

PROFESSOR

1º PROFESSOR

Nome: Entrevistado 4

Faculdade: Universidade Federal de Uberlândia

Você orienta algum projeto de iniciação científica ou de extensão? Se sim, qual?

Sim. Dois projetos de iniciação científica.

1) na área de sistemas produtos serviços sustentáveis, cujo título é: DESIGN PARA A SUSTENTABILIDADE: projetar Sistemas Produto-Serviço Sustentáveis (S.PSS) em economias distribuídas (DE). (atualmente, dois alunos. Já concluíram também dois alunos).

2) na área de produção moveleira em madeira, aprovado pelo CNPq, cujo título é: Design e Sustentabilidade no Setor Moveleiro: diagnóstico e proposição de soluções estratégicas para o controle de resíduos nas MPEs de Uberlândia/MG. (atualmente, dois alunos. Sobre o tema, mas outro projeto, já concluíram 5 alunos).

Suas matérias são voltadas para qual área dentro do design?

Sustentabilidade, Design Estratégico e Inovação (incluindo inovação social), Design de Mobiliário.

Você tem afinidade por projetos sociais?

Sim.

Como você enxerga o design na sociedade?

O Design hoje pode ser visto como um elemento fundamental de articulação entre vários setores, principalmente considerando a visão sistêmica e integrada que pode ser explorada para gerar maiores impactos positivos para os problemas da contemporaneidade, a partir dos estudos sobre serviços e experiências de usuários. Ressalta-se, porém, que essa visão ainda é bastante incipiente no Brasil, e adotada por poucas escolas de design no país. Nesse sentido, é fundamental que as atividades, dentro e fora da universidade, possam estimular a participação de designers em discussões relevantes, que contribuam para despertar novos campos de atuação com serviços e experiências, incluindo a participação para a formulação de políticas públicas de design, que vão além das áreas já consolidadas de interiores, gráfico e produto.

Acredita que o design pode impactar o mundo?

Sim. Tanto positiva quanto negativamente. Caso os designers continuem a projetar produtos que desconsiderem os princípios sustentáveis, por ex. escolha correta de materiais não poluentes, sistemas produtivos, ciclo de vida, sistemas de montagem/desmontagem que propiciem a separação de materiais visando a reciclagem, dentre outros, o impacto do

ciclo de produção/consumo/descarte será cada vez mais prejudicial. Com relação às possibilidades de impacto positivo, os designers têm que se envolver, cada vez mais, em questões fundamentais do mundo contemporâneo e futuro, respeitando a diversidade, e buscando soluções que visam à eco-eficiência, a equidade social, viabilidade tecnológica e econômica.

Como professor (a), como vê a relação dos alunos com projetos reais?

Acredito que os alunos tenham muito interesse em estudos associados à situações reais. No entanto, na grande maioria das vezes, percebo também que, quando a complexidade dos projetos é muito alta, o desinteresse também cresce. Ou seja, existe o interesse em participar de projetos reais desde que eles não demandem muito esforço, reflexão e tempo de dedicação para atingir seus resultados.

O que acha que falta dentro do curso de design, no sentido de comunicação entre sociedade e faculdade?

Acredito que falte uma “linha direta” que possa coletar as necessidades da sociedade, como por ex. um grande observatório de demandas, que possa canalizar informações e orientar ações do curso. Talvez uma plataforma digital com via de mão dupla: ao mesmo tempo em que coleta solicitações, apresenta resultados de pesquisas/estudos e projetos realizados para atender as demandas da própria sociedade. Creio que isso poderia enriquecer os resultados de projetos, aumentar as oportunidades de envolver novos alunos, professores, comunidade interna e externa, outros membros institucionais como por ex. governo local, órgãos de fomento, instituições de suporte às empresas, ONGs, entre outros.

Você usa bastante o celular? Se sim, para o que?

Você usa bastante o celular? Se sim, para o que?

Uso. Para ligações, mensagens via whatsapp e redes sociais, calculadora, fotografias.

Se existisse um aplicativo que unisse os alunos de design com a sociedade, através de instituições, para colaborar com trabalhos de cunho social, e você participasse como telespectador dos trabalhos desenvolvidos por seus alunos o usaria? Por quê?

Talvez. A ideia do aplicativo é ótima e a proposta de colaboração com trabalhos de cunhos social também. A minha restrição é pela dimensão do celular. Se o aplicativo pudesse ser também utilizado com o tablet, seria mais atrativo no meu caso, em função da facilidade de manuseio do equipamento (pela dimensão).

2º PROFESSOR

Nome: Entrevistado 5

Faculdade: UFU - Universidade Federal de Uberlândia

Você orienta algum projeto de iniciação científica ou de extensão? Se sim, qual?

Não.

Suas matérias são voltadas para qual área dentro do design?

Projeto / Prática e Teórico (Ateliê / Oficina de Modelos II, Ergonomia, Sustentabilidade de Produto e Serviço)

Você tem afinidade por projetos sociais?

Sim.

Como você enxerga o design na sociedade?

O design pode contribuir com diversos fatores na sociedade, como a criação de projetos mais sustentáveis tanto no nível ambiental quanto social, econômico e cultural.

Acredita que o design pode impactar o mundo?

Sim.

Como professor (a), como vê a relação dos alunos com projetos reais?

Acredito que em algum momento da formação do aluno ele deve se envolver em projetos com usuários reais, pra conseguir aplicar a teoria na prática, ou seja, compreender como se dá o processo de projeto em design.

O que acha que falta dentro do curso de design, no sentido de comunicação entre sociedade e faculdade?

Projetos que envolvam a sociedade, até mesmo para que esta compreenda como o design pode atuar em prol da mesma.

Você usa bastante o celular? Se sim, para o que?

Sim, para comunicação, ligar, mandar msg via WhatsApp e navegar na internet.

Se existisse um aplicativo que unisse os alunos de design com a sociedade, através de instituições, para colaborar com trabalhos de cunho social, e você participasse como telespectador dos trabalhos desenvolvidos por seus alunos o usaria? Por quê?

Sim, para facilitar a comunicação e maior integração instituição/sociedade.

1º ONG

Nome: Entrevistado 6

Tipo: Educacional

Onde buscam ajuda quando precisam resolver algum problema?

Pesquisa científica (bibliografia); Câmara dos vereadores e órgãos relacionados a educação; Parceiros.

Pode relatar um pouco como é o funcionamento da Ong?

A ong atual na Educação por meio de palestras, workshops, assistência ao professor, desenvolvimento de jogos educacionais, publicação de livros, revista e jogos. Atualmente nosso foco maior esta na coleta de fundos para reforma da antiga E.E. Felisberto Alves Carrejo no bairro Lagoinha.

Vocês usam redes sociais, sites, apps e outros meios que podem ajudar a instituição de alguma forma?

Usamos sociais e sites, que ajudam na divulgação e atuação da instituição.

Vocês sabem o que é Design?

Compreendemos design como o estudo e prática de formas mais eficientes para determinado fim.

Você acha que o Design pode contribuir para a melhoria das Ong's?

Sim, temos um setor de marketing com 2 designers, e precisamos de mais.

Se existisse um app que unisse os alunos de Design com a sociedade, através de instituições, para colaborar com trabalhos de cunho social, você usaria? Porque?

Sim, usaria pois é muito difícil encontrar designers que façam um bom trabalho, a maioria não entrega no prazo ou entrega pela metade (experiência própria).

2º ONG

Nome: Entrevistado 7

Tipo: OSC – Organização da Sociedade Civil (Terceiro Setor)

Onde buscam ajuda quando precisam resolver algum problema?

Quando o problema é detectado, é colocado em discussão para uma possível solução pela diretoria da instituição. No caso da pergunta se referir a buscar informações, utilizamos sites de busca.

Pode relatar um pouco como é o funcionamento da Ong?

A instituição atende crianças e adolescentes dos 06 aos 16 anos no horário oposto ao escolar, atende cerca de 130 crianças atualmente, mas têm capacidade para atender até

150 crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social. Atualmente, conta com uma equipe de funcionários (instrutores, cozinheira, auxiliar de cozinha, auxiliar de limpeza, hortelão, coordenadora, gestora de projetos e secretaria), oficinairos (professores que ministram oficinas de música, capoeira, dança) e voluntários. As atividades que são desenvolvidas na instituição: apoio escolar, esportes (handebol, futsal e vôlei), criação e contação de histórias, horta mandala orgânica, aulas de violão, flauta, percussão, aulas de dança (Balé), artesanato, valores humanos.

Vocês usam redes sociais, sites, apps e outros meios que podem ajudar a instituição de alguma forma?

Sim. Utilizamos o app whatsapp como comunicação interna, Facebook e site como comunicação externa para comprovar as atividades desenvolvidas, bem como para atrair novo público. O pagamento de contas é feito bankline, portanto a utilização da internet é muito importante para o funcionamento das nossas atividades.

Vocês sabem o que é Design?

É uma área relacionada à criação, desenvolvimento e elaboração de produtos (embalagens, comunicação visual e etc).

Você acha que o Design pode contribuir para a melhoria das Ong's?

Sim. Acredito que o Design tem muito a contribuir na comunicação visual das instituições, divulgação de eventos, criação de rótulos e embalagens para os produtos desenvolvidos pelas instituições.

desenvolvidos pelas instituições .

Se existisse um app que unisse os alunos de Design com a sociedade, através de instituições, para colaborar com trabalhos de cunho social, você usaria? Porque?

Sim. Seria muito útil um app para colaborar com os trabalhos de cunho social, na divulgação de eventos a partir do design voltado a comunicação visual ou desenvolvimento de rótulos para embalagens de produtos produzidos por essas instituições que muitas vezes não têm condições financeiras para pagar um profissional dessa área para desenvolver tais produtos.

PERSONAS

Segundo TEIXEIRA (2015, p.46), personas é uma forma dos designers desenvolverem afinidade com os usuários, destacando os dados demográficos, comportamentais e as suas necessidades.

Para se entender com mais facilidade, é construído um perfil ficcional baseando-se em insights notados através de pesquisas, geralmente é construído como demonstrado na figura 22.

BRANDI TYLER



PROFILE	Narrow Feet
GENDER	Female
AGE	36
LOCATION	Los Angeles, CA
OCCUPATION	Receptionist; \$38k



“It’s SO difficult to buy shoes that fit my feet.”

MOTIVATIONS

Brandi gets very emotional about shopping for shoes in retail stores because she rarely can find a pair that fits her narrow feet. Recently, she’s turned to online shopping to avoid the hassle of shopping in stores. Brandi found Munro after Googling “narrow width shoes” and reading other reviews online about the company.

GOALS

- Needs an SS (4A) width shoe
- Would like to purchase several pairs to fit occasion, style, and color
- Hoping to find that she doesn’t have to sacrifice style or options when searching by fit

FRUSTRATIONS

- Not being able to filter available shoes by width
- Getting far fewer options when she applies width filter
- No other recommended shoes when she’s looking at a pair she particularly likes

REAL MUNRO CUSTOMERS

“My whole life has been a choice between fit and style - when I was younger, I went for style & my feet killed me. As an adult, I tried for fit & the styles were for 95 year olds. This shoe is the 1st time I could get both.”

“I wear a 4A and I have struggled my entire life finding shoes narrow enough for my feet and more so in recent years. I stumbled onto this Munro brand sandal and was shocked to find it comes in up to a 4A width and it actually fit and is like wearing a glove! I now have two pairs in different colors.”

“Love these slides so much I went out and bought two more pairs. I have very narrow feet and they fit perfectly. They’re very stylish and I get compliments whenever I wear them.”

Figura 22: Personas

Fonte: <https://adpearance.com/blog/using-personas-in-web-design>

“Sem uma persona definida, é possível que em alguns casos sua estratégia se perca e você acabe falando português para quem só entende grego. Ou promovendo cortes de carnes para quem é vegetariano. Ou oferecendo um produto destinado à classe A para a classe C.”(SIQUEIRA,2018. Disponível em:< <https://resultadosdigitais.com.br/blog/persona-o-que-e/>>. Acesso dia 01 de Dez. de 2018).

A criação da persona é baseada em informações sobre hábitos e atributos demográficas dos seus usuários. A possibilidade de se basear em entrevistas com atores reais, para construção desses perfis fictícios contribuem para que não se baseem em “achismos” (SIQUEIRA, 2018) e que não seja um personagem inventado e sim um retrato de características comuns dos possíveis usuários. Neste projeto utilizou como base as entrevistas realizadas no método anterior (Stakeholders Interview), que apesar de possuir um número pequeno de entrevistas, elas são informações reais que possibilitaram a averiguar padrões para elaboração das personas.

É fundamental em qualquer projeto que tenha ligação com o comportamento humano a interação mesmo que fictícia com os envolvidos. Esta gera a preocupação em entregar um serviço com usabilidade e que ofereça aos usuários aquilo que eles desejam.

Assim foram criados, então, quatro tipos de personas baseados nos usuários do projeto, sendo esses, um aluno (Figura - 23), dois professores (Figuras -24 e 25) e uma responsável por uma ONG (Figura - 26), sendo descrito um perfil, a rotina, interesses, ocupação e até mesmo foi selecionado uma imagem de representação, para maior familiaridade e empatia com esse usuário fictício.



ROTINA

Luísa procura manter um estilo de vida o mais natural possível e que não prejudique o meio ambiente. Gosta de animais, natureza e se preocupa com o mundo e com as pessoas a sua volta.

Nos momentos de lazer, consegue ler e ficar antenada com suas redes sociais, além de participar de uma Ong que leva alegria por hospitais em alguns dias da semana.

INTERESSES

Possui sensibilidade com o sofrimento do outro e por isso tem interesse em coisas que a matém envolvida com a sociedade. Sempre esta pesquisando no que pode ajudar através daquilo que esta estudando.



Luísa

22 anos

Uberlândia - MG

Estudante de Design

Luísa é estudante e filha única, seus pais moram em uma fazenda no interior de São Paulo. Ela mora com uma colega em Uberlândia, e visita os pais uma vez no mês.

FACULDADE



Na faculdade ela se esforça para ser uma boa aluna e tenta aproveitar o máximo daquilo que é oferecido pelo curso.

Faz parte de um grupo de pesquisa, onde se envolve com Ongs, com o objetivo de ajuda-las através do Design. Assim como nas disciplinas, onde ela sempre busca por oportunidades para estudar e desenvolver projetos dentro da área que mais tem afinidade.



ROTINA

Como boa parte do seus dias são na faculdade onde trabalha, Pedro procura sempre que possível, e star com sua filha e a esposa. Eles possuem uma vida saudável e se preocupam com o mundo em um modo geral. Sua esposa é formada em Ciências Sociais e juntos conseguem ter várias ideias. São pessoas atualizadas, e estão sempre pesquisando por novidades.

INTERESSES

Pedro leva muito a sério sua vida profissional e o quanto o Design pode transformar o mundo em que vive, então sempre busca por oportunidades que ele possa passar seu conhecimento adiante, tanto para seus alunos, quanto para os que estão a sua volta.



Pedro

40 anos

Uberlândia - MG

Professor de Design

Pedro é casado e tem uma filha de 3 anos. Mora em um apartamento em Uberlândia, onde sempre se reúne com a família e amigos.



FACULDADE

Ele é um dos professores da faculdade de Design, onde passa boa parte do seu dia dando aulas, corrigindo trabalhos e orientando a alunos. É orientador em um grupo de pesquisa, onde ele e os alunos estudam maneiras e métodos para contribuir com a sociedade a través do Design, trazendo a inovação e ao mesmo tempo um diálogo entre a comunidade e o Design. Preocupa-se com o desempenho de seus alunos e está sempre disposto a tirar dúvidas ou ajudá-los em algum projeto.

Figura 24: Persona Pedro
Fonte: Organizado pelo autor



ROTINA

Cecília tem uma rotina corrida, onde se ocupa com cursos e trabalho, mas sempre que possível, procura momentos para ficar sozinha em casa ou com amigos. Não é super antenada em redes sociais, prefere uma boa conversa pessoalmente e ler seus livros quando tem um tempinho sobrando.

INTERESSES

Seus interesses são voltados mais para sua área de atuação, procura sempre por cursos, palestras e viagens que a façam adquirir mais conhecimento.



Cecília

35 anos

Uberlândia - MG

Professora de Design

Cecília mora sozinha em um apartamento, é uma pessoa focada e atenciosa. Gosta de estar com os amigos e as vezes visita sua família que mora em outra cidade.

FACULDADE



Cecília é professora de Design, onde suas disciplinas são voltadas para o Design de Serviços e Design Estratégico.

Está sempre em rodas de conversas, tanto de professores quanto de alunos, tendo troca de ideias e conhecimentos.

É uma professora atenciosa e gosta de acompanhar os trabalhos de seus alunos de perto, pra poder ver seu desempenho e se tudo que foi explicado está sendo aplicado corretamente.

Figura 25 : Persona Cecília
Fonte: Organizado pelo autor



ROTINA

O dia-a-dia de Sônia é corrido e agitado, quando esta em casa procura curtir a família e dar conta de alguns afazeres domésticos, tentando sempre conciliar com os deveres da ONG onde é presidente. Esta a todo momento com o celular por perto, mas para ligações e mensagens, não é muito interessada em redes sociais, mas quando tem um tempinho sobrando, gosta de ler artigos e textos que falem sobre o que esta acontecendo atualmente.

INTERESSES

Se interessa por tudo que envolva sociedade e cooperação com o próximo, corre atrás de aprender sempre mais e também passar aquilo que sabe.



Sônia

50 anos

Uberlândia - MG

Presidente da ONG

Sônia é casada e mãe de 3 filhos, dois meninos e uma menina. É uma mulher focada e amorosa, que tenta sempre se dividir entre a família e a ONG.

ONG



Sônia é presidente de uma ONG sem fins lucrativos, que apoia e incentiva a adoção legal e a convivência familiar e comunitária. Estão sempre buscando por trabalhos voluntários que os ajudem a resolver problemas encontrados diariamente.

Figura 26: Persona Sônia
Fonte: Organizado pelo autor

Após a definição das personas foi possível associá-las ao método de user storie e assim aprimora-lo e associar as situações em que esses perfis se encontram com o que eles esperam e o que o aplicativo pode possibilitar a cada um (Figuras - 27 e 28).



Figura 27: Conclusão Personas
 Fonte: Organizado pelo autor



PEDRO



SÔNIA

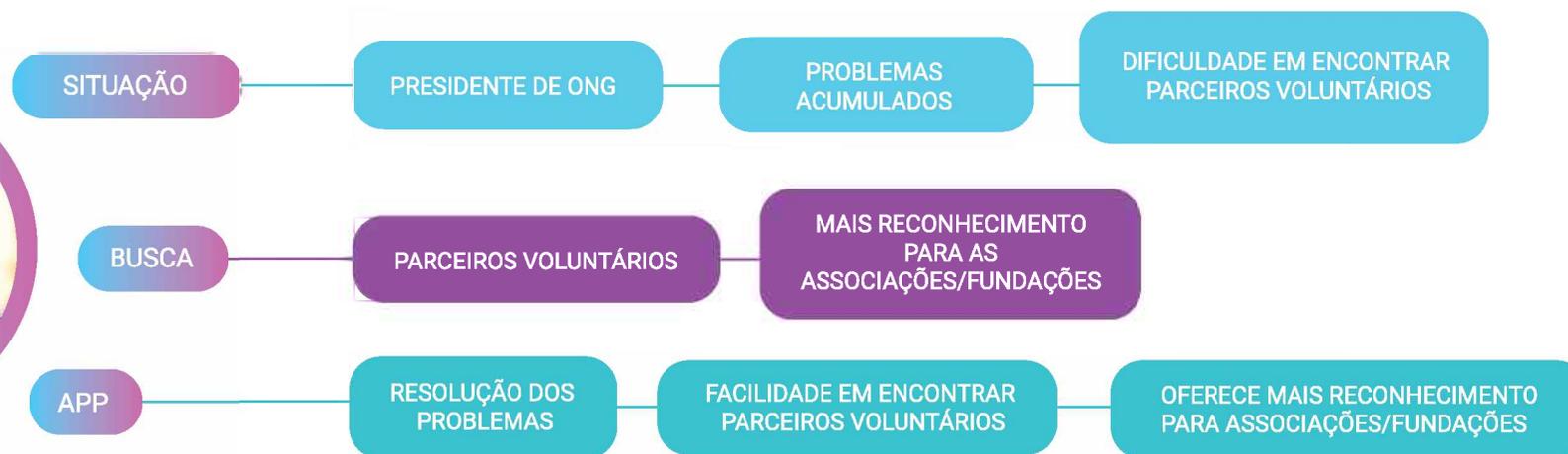


Figura 28: Conclusão Personas
Fonte: Organizado pelo autor

SWOT ANALYSIS

De acordo com Grando (2011), Swot Analysis (Análise SWOT) é o método aplicado nas etapas iniciais do projeto que avalia os pontos fracos e fortes internos e as oportunidades e ameaças externas, trabalhando para identificar e construir esses pontos fortes, descobrir as oportunidades e eliminar essas possíveis ameaças, para sua elaboração geralmente identifica tais pontos em um quadro (Figura-29).

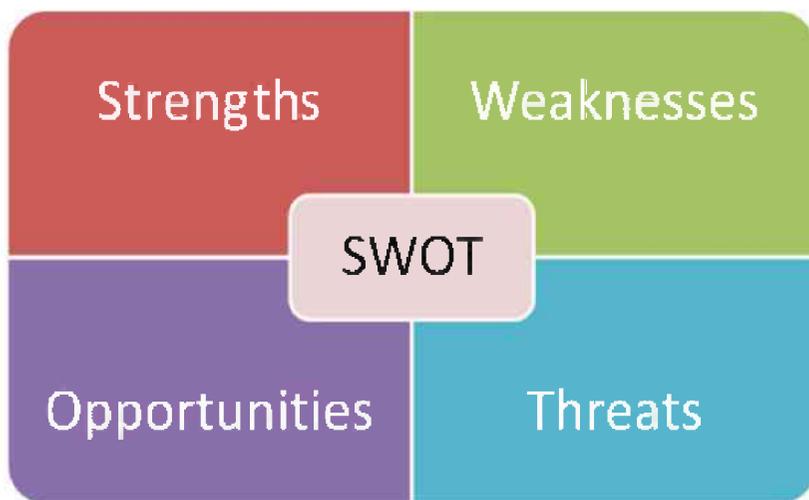


Figura 29: Swot Analysis

Fonte: <https://research-methodology.net/theory/strategy/swot-analysis/>

Com o método, foi possível analisar todos esses pontos, colocando-se sempre no lugar dos usuários, usando as personas como perfil para ter uma visão maior do que poderiam ser os possíveis erros, pontos fracos e os pontos fortes. Esse método foi realizado inicialmente com post-its sobre um quadro (Figura - 30), possibilitando uma dinâmica de adição, substituição e alteração das constatações de forma clara e inclusiva pelo grupo. Assim chegou a um resultado ao fim da aplicação do método (Figura - 31), esses foram organizados em formato digital e podem ser melhor observados os fatores positivos na figura 32 e os fatores negativos na figura 33.

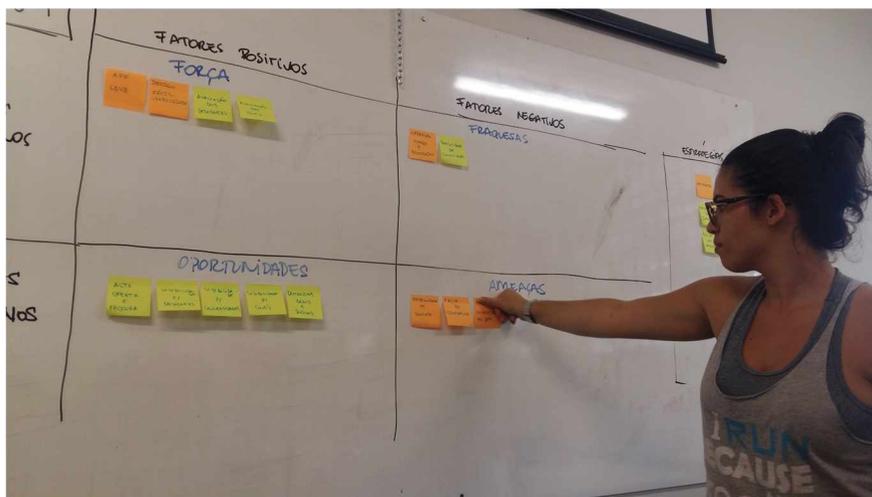


Figura 30: Aplicação Swot Analysis
Fonte: Banco de dados do autor



Figura 31: Aplicação Swot Analysis
Fonte: Banco de dados do autor



FATORES POSITIVOS

FATORES INTERNOS

FORÇA

APP
LEVE

DESIGN
FÁCIL
USABILIDADE

AVALIAÇÃO
DOS
DESIGNERS

AVALIAÇÃO
DAS
ONG'S

FATORES EXTERNOS

OPORTUNIDADES

ALTA
OFERTA
E
PROCURA

VISIBILIDADE
PARA
DESIGNERS

VISIBILIDADE
PARA
UNIVERSIDADE

VISIBILIDADE
PARA
ONG'S

DEMANDAS
REAIS
E
SOCIAIS

RELEVÂNCIA
ACADÊMICA

RELEVÂNCIA
SOCIAL

AMPLIAÇÃO
DE
ACESSO A
INTERNET

APP
PIONEIRO

Figura 32: Quadro Swot Analysis
Fonte: Organizado pelo autor

FATORES NEGATIVOS

FRAQUEZAS

CADASTRO
LONGO
E
DEMORADO

DIFICULDADE
DE
COMUNICAÇÃO

DIFICULDADE
DE
ACESSO AO
BANCO DE DADOS
DA
UNIVERSIDADE

TEMPO DE
PERMANÊNCIA
NO
APP

DIFICULDADE
DE
TAXONOMIA

FATORES
INTERNOS

AMEAÇAS

DIFICULDADE
DE
CONTATO

FALTA
DE
CONFIANÇA

FALTA DE
INVESTIMENTO
NO APP

DESISTÊNCIA
DE
USO

USUÁRIOS
DIFERENTES

FATORES
EXTERNOS

Ao mesmo tempo em que se pensava nos pontos, foram surgindo estratégias para corrigir os supostos sinais negativos do app e as possíveis ameaças, assim foi pensado para cada um, uma estratégia de solução, sendo realizado suas descrições (Figura - 34). Porém, é provável que no decorrer do trabalho surjam mais pontos que agora no início não foram considerados, devido às próximas aplicações e vendo que em cada método se descobre mais sobre o aplicativo.

ESTRATÉGIAS FRAQUEZAS/AMEAÇAS ESTRATÉGIAS

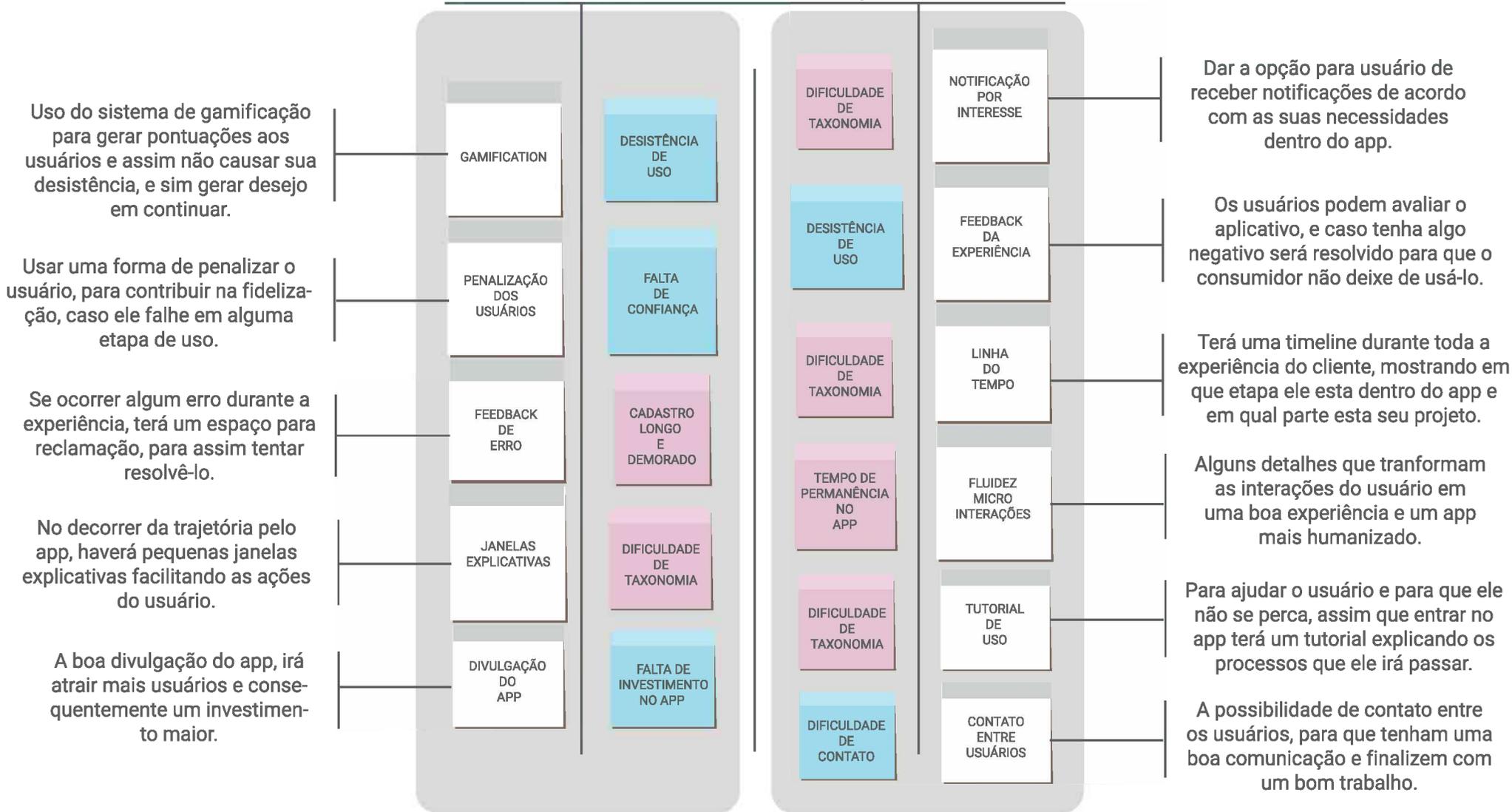


Figura 34: Estratégias Swot Analysis
 Fonte: Organizado pelo autor

3

CONTEÚDO E ESPECIFICAÇÕES FUNCIONAIS



CARD SORTING

Nesta etapa foi definido pelo grupo de pesquisa como necessário, baseado no iceberg de Gorp (2007), estabelecer o escopo do projeto, definir as especificações funcionais e considerar as exigências de conteúdo (GORP,2007), para tais ações, o método definido para alcançar os resultados que contribuiram para as próximas etapas é o “Card Sorting”, esse será descrito, apresentado seu processo de aplicação e o resultado alcançado.

CARD SORTING

Esse método ajuda a entender como o usuário enxerga as funções do aplicativo, qual classificação ele dá para cada ação. O usuário recebe uma série de cartões com as diversas ações e categorias que ele mesmo irá organizar da forma como ele achar melhor. (Figura - 35)



Figura 35: Card Sorting

Fonte: <http://www.fostermilo.com/articles/card-sorting-with-creative-albuquerque>

Assim como o método Stakeholders Interview possui vários modelos, o Card Sorting também, dividindo-se em dois tipos de aplicação, entre aberto e fechado, como explicado pela jornalista e user experience Ana Coli (2016).

O card sorting ABERTO dá a oportunidade para os participantes organizarem os cartões em grupos da forma como eles considerarem melhor, sem terem um título já definido para cada grupo, dando a liberdade para eles mesmos nomeá-los. Esse modelo oferece uma visão melhor daquilo que os participantes pensam quando nomeiam cada grupo.

Já o card sorting FECHADO é exatamente o contrário, dando nomes já definidos e a partir deles os participantes criam os grupos. Através desse modelo a equipe pode observar se os títulos dados por eles são relacionados ao conteúdo facilmente pelos participantes.

Para aplicação do método, foi feita uma reunião em equipe e cada um dos presentes fez uma sequência de ações em post-its. Depois, esses cartões foram espalhados sobre uma mesa e organizados conforme o grupo considerou mais adequado (Figura - 36,37,38,39 e 40). A partir da dinâmica optou-se para a aplicação junto aos participantes pelo o procedimento FECHADO, com títulos já definidos.



Figura 38: Aplicação Card Sorting Equipe
Fonte: Banco de dados do autor

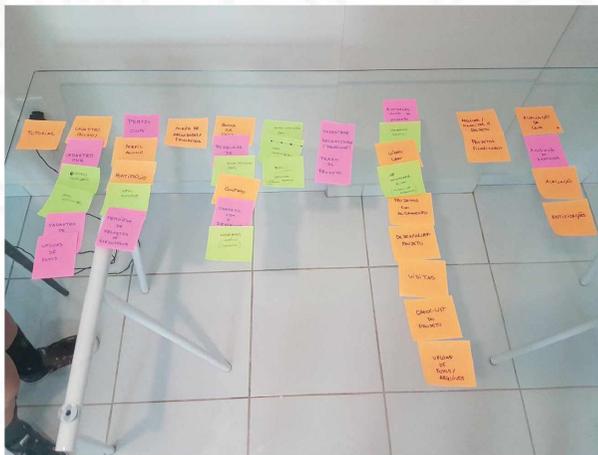


Figura 39: Aplicação Card Sorting Equipe
Fonte: Banco de dados do autor

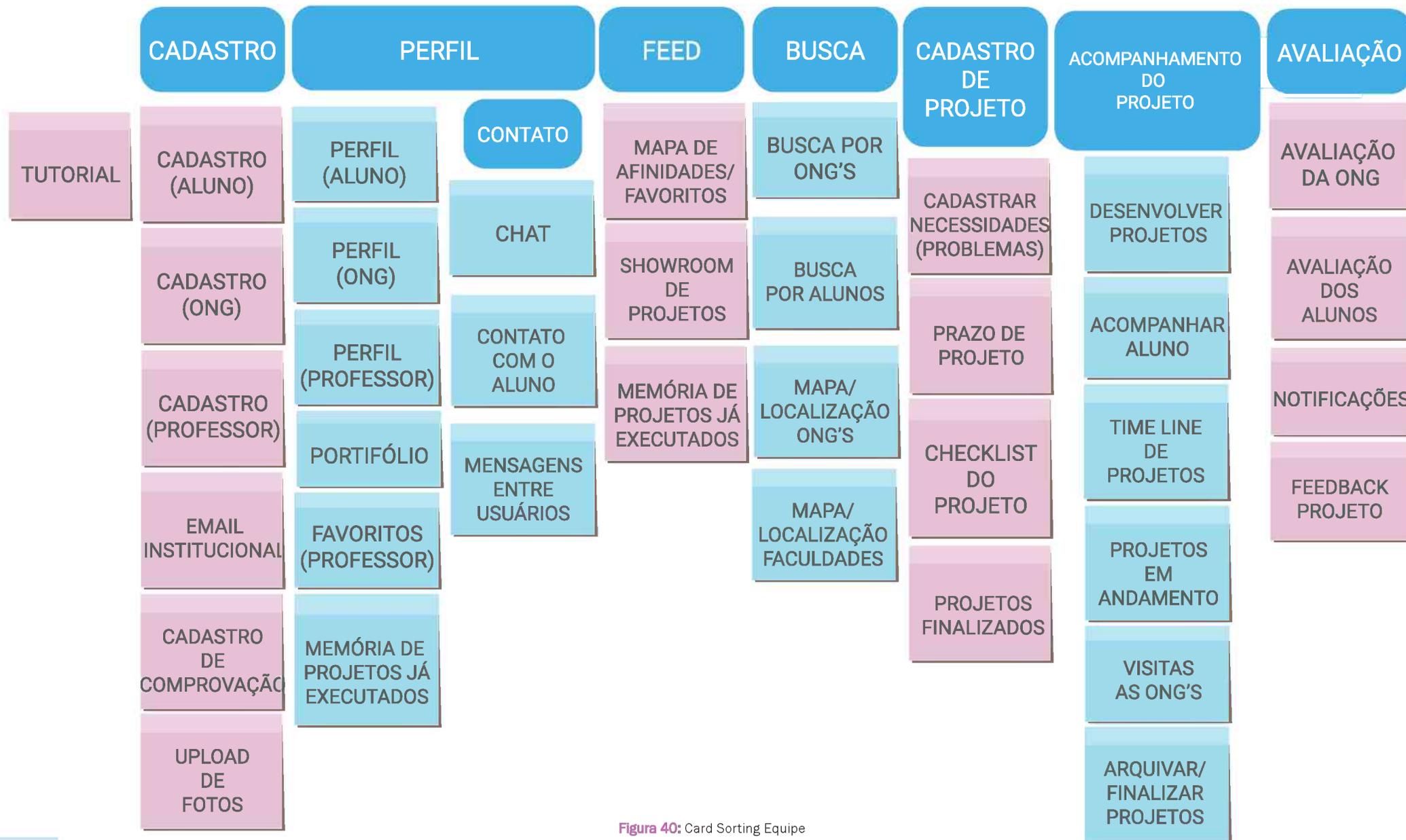


Figura 40: Card Sorting Equipe
 Fonte: Organizado pelo autor

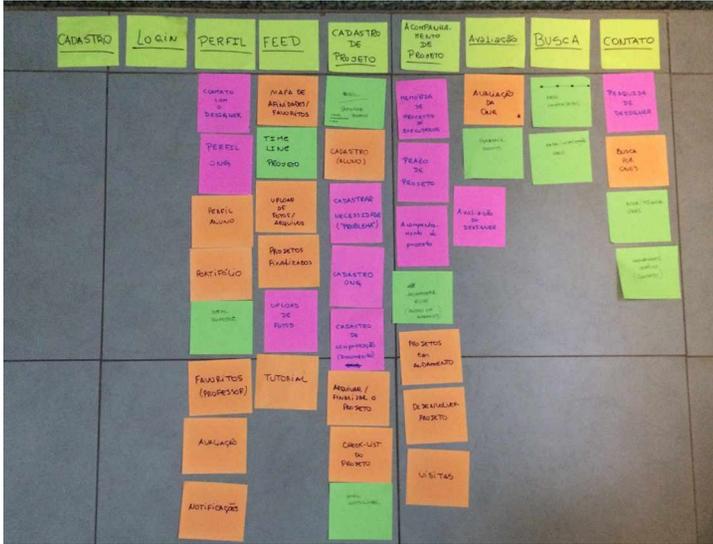


Figura 42: Aplicação Card Sorting Usuário 1
Fonte: Banco de dados do autor



Figura 43: Aplicação Card Sorting Usuária 2
Fonte: Banco de dados do autor



Figura 46: Aplicação Card Sorting Usuário 3
Fonte: Banco de dados do autor

Com o intuito de atender do público jovem ao adulto, o método foi aplicado com participantes de idades diferentes. Durante a aplicação houve dúvidas quanto ao significado de algumas palavras, mas a atividade foi executada muito bem pelas três participantes.

O interessante da etapa é observar a forma como cada pessoa possui raciocínios e comportamentos diferentes, como pode ser visto nos Card Sortings de cada uma (Figura -47,48 e 49) e que o aplicativo precisa atender com excelência cada uma delas. Levando também novamente a importância de cada método aplicado, ao analisar, estudar e conhecer o comportamento dos usuários.

1º Aplicação: Usuária 1 - 23 anos

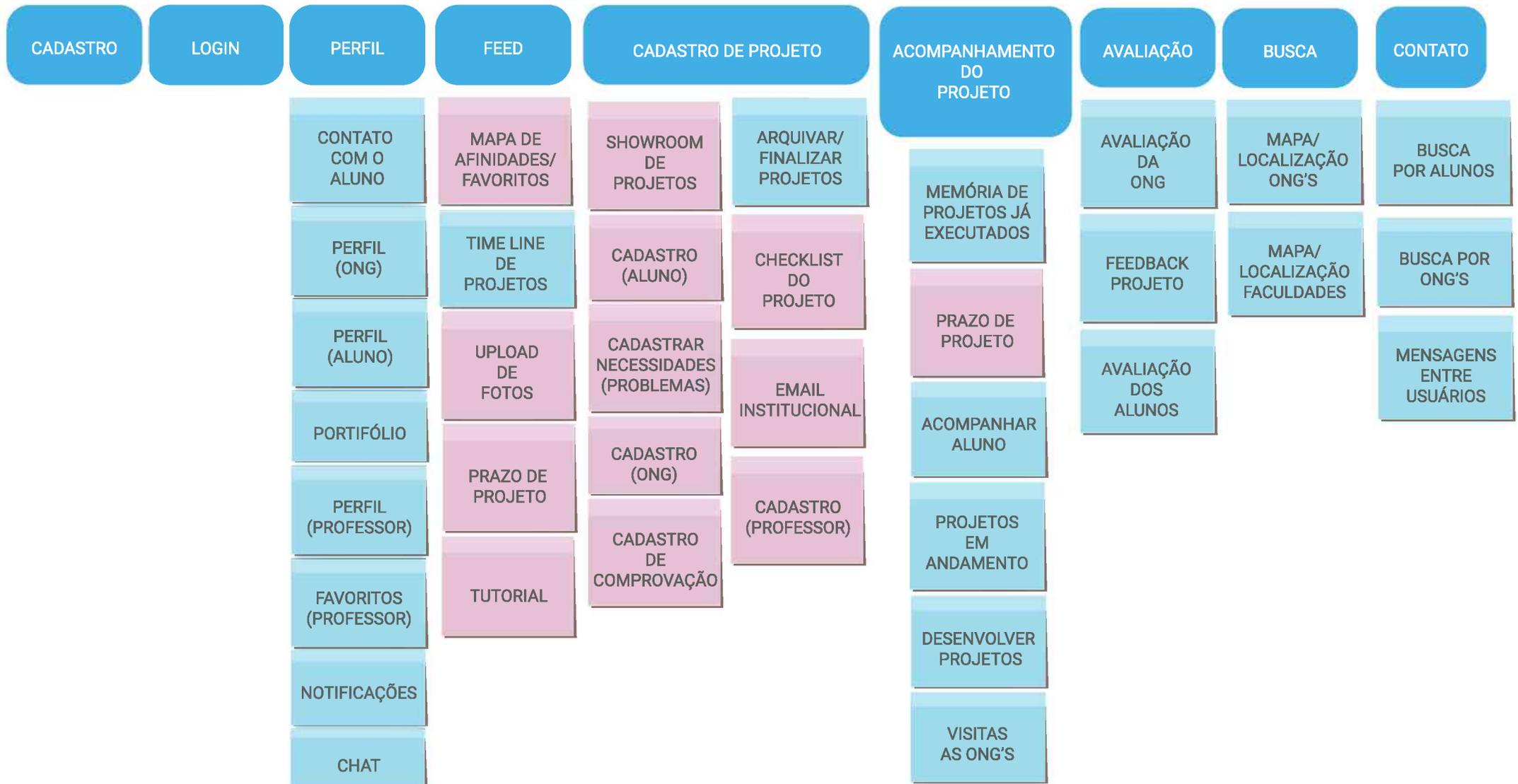


Figura 47: Card Sorting Brenda
 Fonte: Organizado pelo autor

2º Aplicação: Usuária 2 - 27 anos

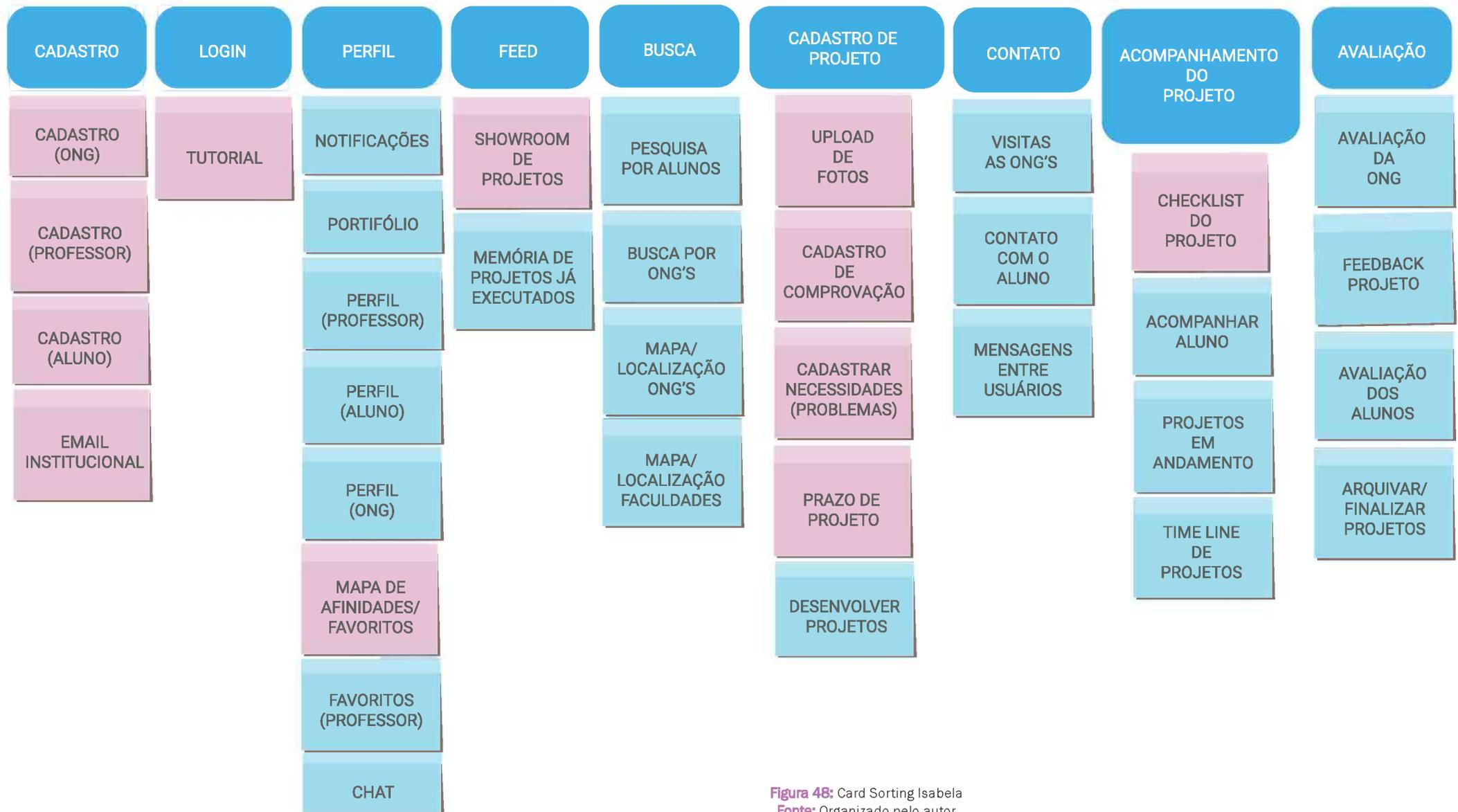


Figura 48: Card Sorting Isabela
 Fonte: Organizado pelo autor

3º Aplicação: Usuária 3 - 60 anos

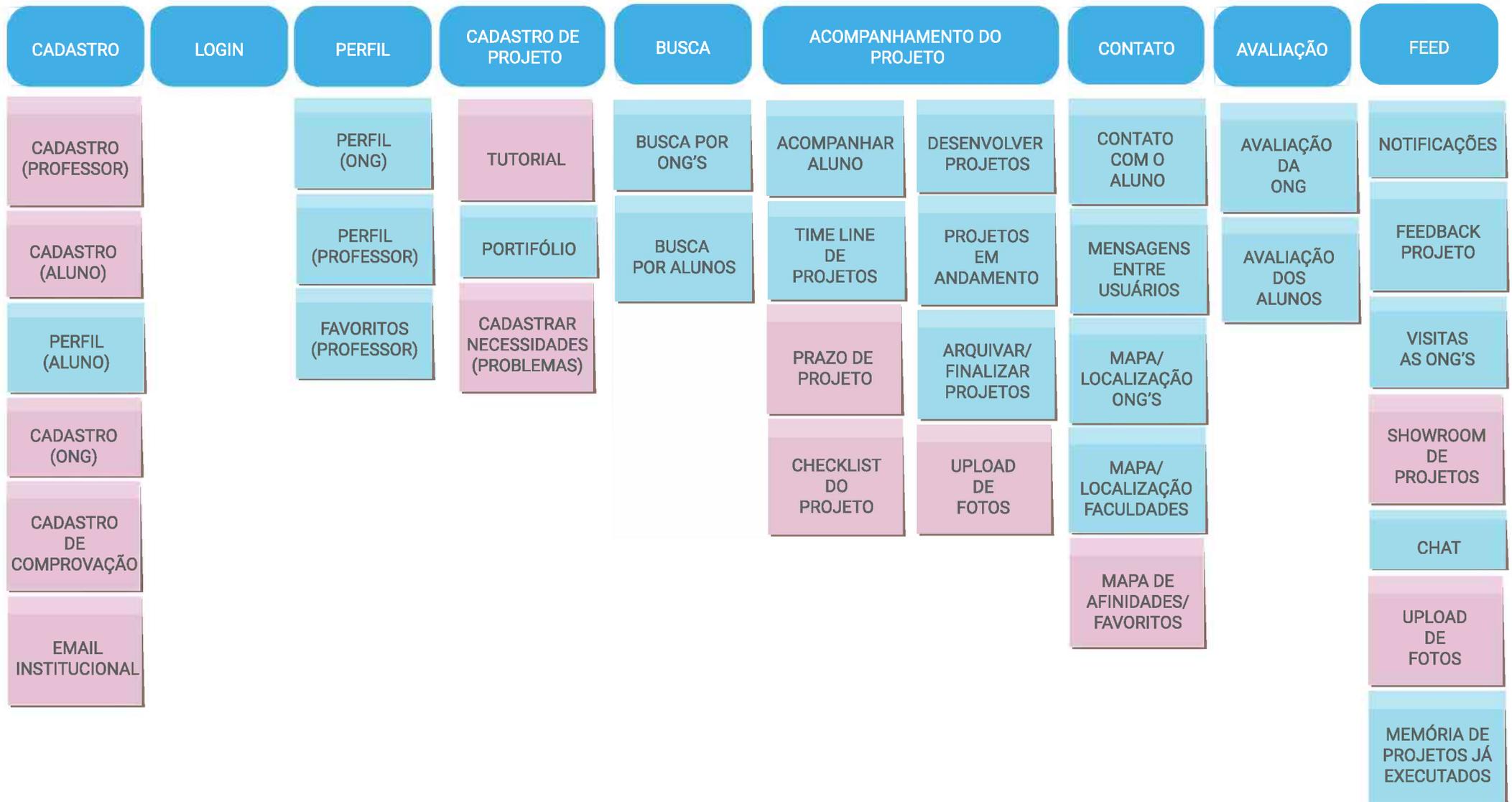


Figura 49: Card Sorting Janete
 Fonte: Organizado pelo autor

4

ARQUITETURA
DA INFORMAÇÃO

S I T E M A P

Como explicado por TEIXEIRA (2015, p.57) Sitemap é um método bem conhecido e que basicamente estrutura as possíveis telas do aplicativo, auxiliando na etapa inicial de criação da navegação.

“É um dos métodos mais conhecidos do UX. Consiste em um diagrama das páginas de um site organizadas hierarquicamente. Ajuda a visualizar a estrutura básica e a navegação entre as diferentes partes do sistema.” (2015, p.57)

Site Map

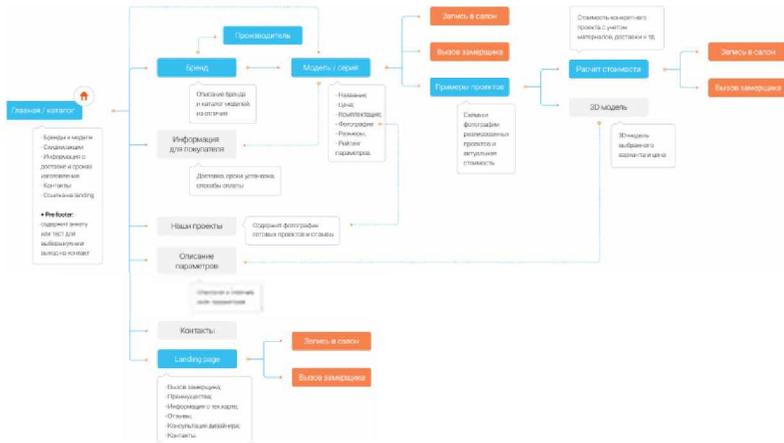


Figura 50: Site Map

Fonte: <https://dribbble.com/shots/4817685-Site-map-for-a-store-of-kitchens>

Após o Card Sorting e a partir das ações definidas nele, o Sitemap as coloca em ordem através de um mapa (Figura - 50), determinando quais serão as primárias e secundárias e mostrando qual o caminho certo para seguir dentro da interface. Pode ocorrer de surgir outras ações no decorrer da aplicação, pois quanto mais detalhado o mapa, melhor a visualização do caminho que usuário irá percorrer.

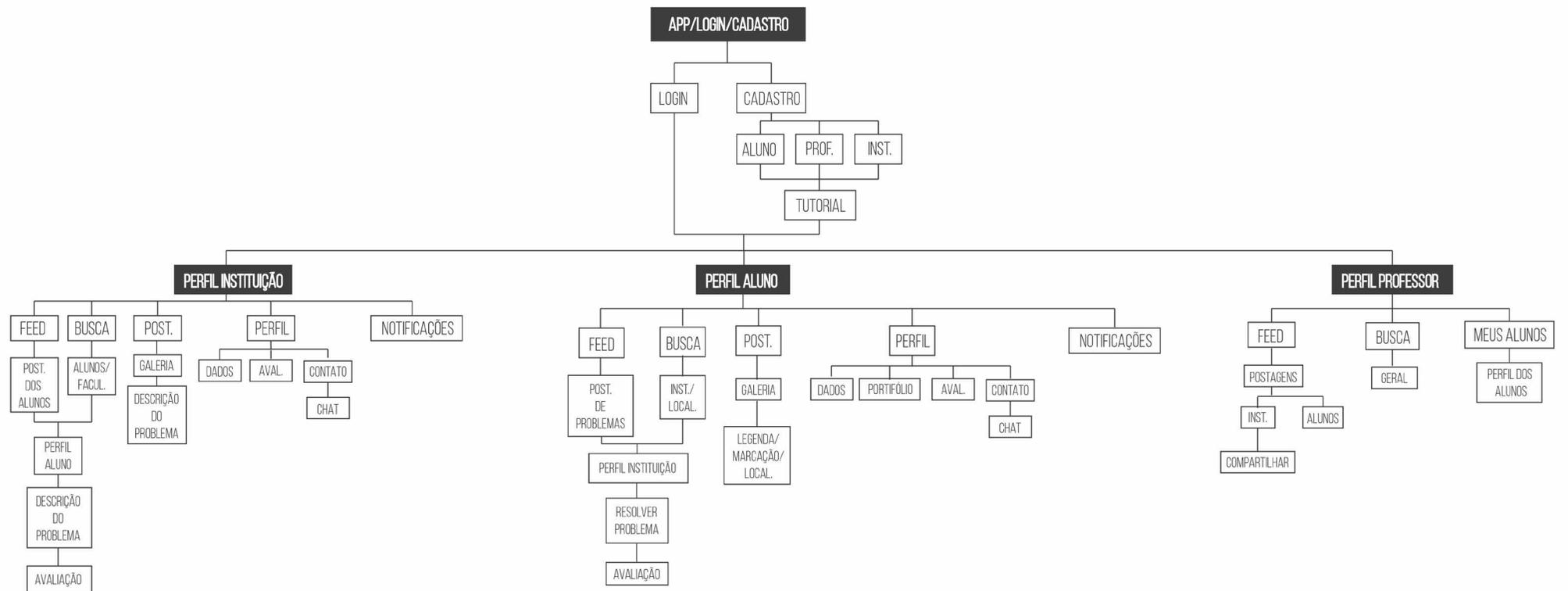


Figura 51 : Site Map
 Fonte: Organizado pelo autor

5

NAVEGAÇÃO E PROTOTIPAGEM



WIREFRAME

PROTOTYPE

TESTE DE USABILIDADE

WIREFRAME

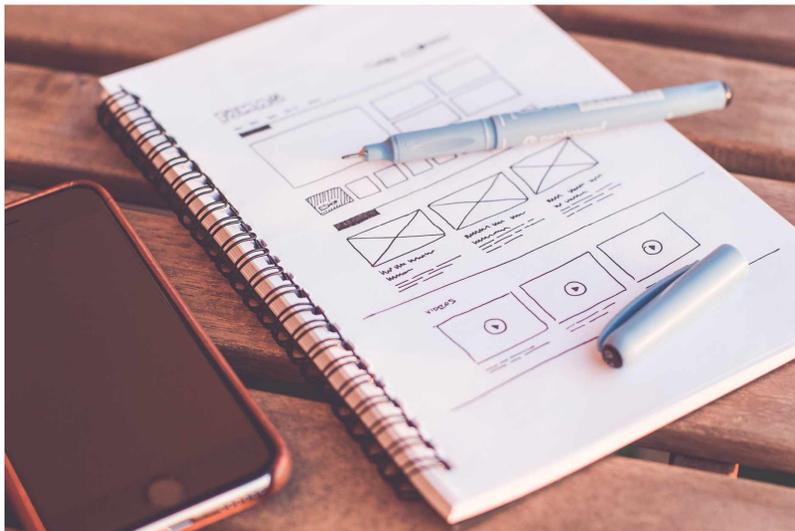


Figura 52 : Wireframe

Fonte: <https://www.pexels.com/photo/notebook-beside-the-iphone-on-table-196644/>

Nessa etapa é iniciado o momento de se por em prática tudo que foi coletado até o momento. O wireframe surge através de rascunhos de telas no papel (Figura - 52), discutindo ideias sobre a disposição dos elementos e informações para simular como a interface irá funcionar. Como citado por Teixeira (2015, p.77).

“Como todo rascunho, é criado para que as pessoas consigam dar feedback sobre ele, para que ele então possa ser ajustado e ir para outras áreas envolvidas do projeto.”

Teixeira (2015) também cita que o Wireframe é como a planta baixa de uma casa no processo de construção. Sendo necessário, primeiramente entender onde o usuário irá circular, o objetivo de cada ação e então criar um ambiente onde os menus serão dispostos na interface para que assim a navegação seja clara.

Sendo assim foi desenvolvido o processo de rascunho (Figuras - 53, 54 e 55), desenhando as telas e suas funções de acordo com o Sitemap, mas com um detalhamento maior e já aplicando os devidos elementos.

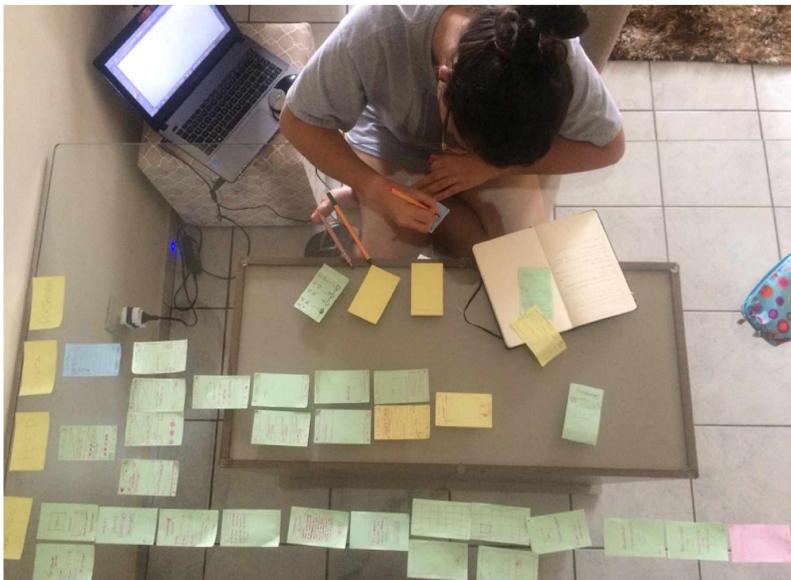


Figura 53 : Wireframe
Fonte: Banco de dados do autor



Figura 54 : Wireframe
Fonte: Banco de dados do autor



Figura 55 : Wireframe
Fonte: Banco de dados do autor

Após rabiscar e encontrar uma forma hierárquica com uma disposição clara das informações na tela, é a hora de passar para o computador usando uma plataforma digital (Adobe XD).



Figura 56 : Wireframe

Fonte: <https://www.uplabs.com/posts/block-cryptocurrency-exchange-wireframes>

Quase sempre feito com tons de cinza ou cores mais neutras e sem adição de imagens, essa fase do Wireframe vem também para auxiliar toda a equipe envolvida no projeto a ter uma noção do esforço que será necessário para desenvolver a interface.

O processo nem sempre irá estar totalmente finalizado, mas é necessário considerar alguns fatores importantes para se colher um resultado bom. Alguns desses fatores são: os objetivos do cliente, usabilidade, público alvo e interações. Estar sempre se colocando no lugar do usuário, fazendo perguntas que te auxiliem nesse momento a ter uma visão maior do que seria melhor para ele.

São a partir dos resultados definidas durante os métodos de card sorting e site map que se desenvolve os wiframes, nesse as informações já definidas são coordenadas e ganham aspectos visuais. Neste app a atividade primária a ser realizada é a interação dos atores, no sentido de que o ator I(Instituições) apresenta um problema, buscando um solucionador e o encontrando confirma a participação, o ator II(alunos de design), são quem se candidatam a resolver o problema. Considerando essa premissa as ações de cadastro, notificação, acompanhamento e avaliação são secundárias.

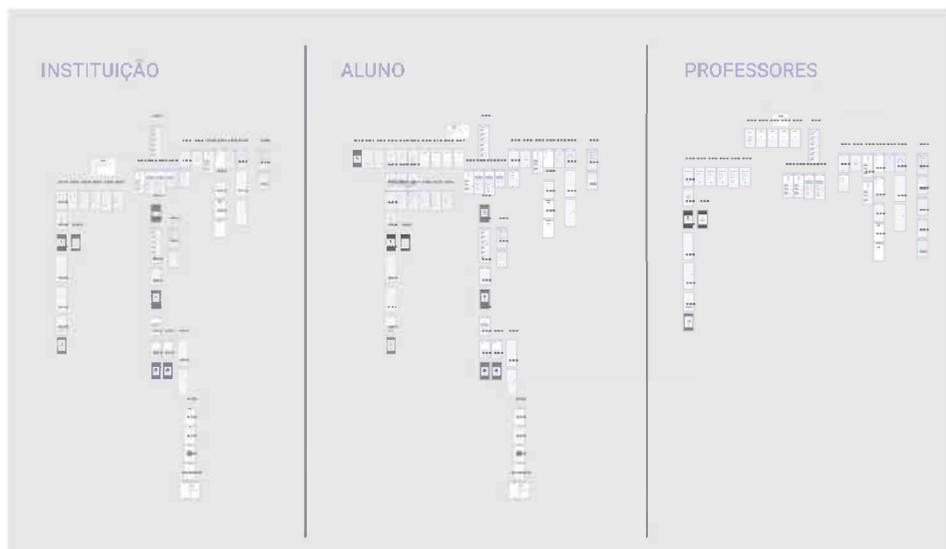


Figura 57 : Wireframe
Fonte: Banco de dados do autor

PROTOTYPE

O protótipo nada mais é que uma simulação do wireframe permitindo fazer a ligação de uma tela na outra (Figura - 58), conforme o seu fluxo, dentro da plataforma Adobe XD. Tem como objetivo facilitar a visualização delas e de suas interações antes de se dar início ao desenvolvimento da interface.

Com essa ferramenta é possível ter uma navegação clicável e interagir com algumas ações da tela, que simulam suas funcionalidades, demonstrando como será a interação final do aplicativo.

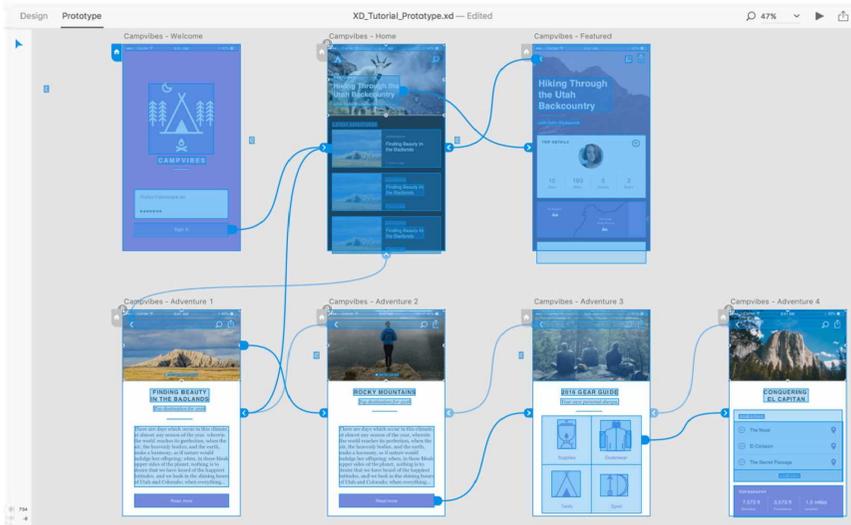


Figura 58 : Protótipo

Fonte: <https://medium.com/@louise.gabriela/figma-vs-adobe-xd-9639b8fc5e1e>

Foi feito nessa primeira parte do Wireframe a prototipagem das telas do projeto, e mesmo sendo uma ferramenta clicável e com possibilidades de interação, ela não permitiu digitação e nem seleção. O protótipo já está feito com todas as funções digitadas e selecionadas. Por questão de atualização da plataforma (Adobe XD) pode existir algumas falhas, porém não interfere na visualização do processo.

Segue o protótipo do Wireframe:

Protótipo Wireframe: <https://xd.adobe.com/view/cf6f653e-18b0-4112-4624-e4f3ed38232d-b95e/>

TESTE DE USABILIDADE



Figura 59: Teste de Usabilidade

Fonte: <https://uxdesign.cc/asking-the-right-questions-on-user-research-interviews-and-testing-427261742a67>

“Uma entrevista um-a-um com o consumidor, na qual se pede a ele que realize uma série de tarefas em um protótipo ou mesmo no produto final. À medida que o consumidor interage com o produto, o pesquisador faz anotações sobre seu comportamento e suas opiniões. Ajuda a validar fluxos, layouts e funcionalidades.” (Fabrício Teixeira, 2015, p . 52)

O Teste de Usabilidade tem como propósito testar se uma interface possui clareza e facilidade quando manipulado pelo usuário, qualificando a usabilidade, colhendo opiniões de melhoras e avaliando o desempenho do produto e podendo ser testado com quantos usuários forem necessários.

Normalmente são feitos ainda na fase do Wireframe para que os problemas encontrados já

sejam solucionados no produto final.

O Teste de Usabilidade é feito em uma sala isolada com somente a companhia do pesquisador ou UX Designer (Figura - 59) para que o usuário não se sinta constrangido e fique a vontade para testar a interface. O pesquisador estará ali para ser um facilitador que auxiliará o usuário, caso este se sinta perdido e também para estimulá-lo a verbalizar seus problemas e desconfortos.

Durante o teste são apresentadas algumas tarefas as quais são criadas de acordo com as funções e objetivos do produto. Estas facilitam o caminho do usuário, e também coloca em teste as principais ações a serem executadas. Se possível, é interessante que essas tarefas seja gravadas, para colher impressões faciais e ações que podem passar despercebidas pelo pesquisador.

Depois de terem decorrido os testes, são analisados em equipe os pontos que foram levantados para estudar as possíveis soluções dos problemas.

Os testes do aplicativo em questão, foram feitos com seus principais usuários, sendo esses: dois alunos de design, dois representantes de instituição e um professor de design. Foram elaboradas também tarefas (Figuras - 60,61,62 e 63) para auxiliarem de acordo com as ações de cada usuário dentro do aplicativo.

1° Tarefa

Você encontra um aplicativo que proporciona uma conexão entre instituições e alunos de design para solução de problemas. Acha interessante e vê uma oportunidade de ter auxílio com algumas dificuldades da ONG.

Realize então, o cadastro no aplicativo.



Figura 60 : Tarefa 1 - Instituição
Fonte: Organizado pelo autor

2° Tarefa

Seu cadastro é aprovado e você dá início a sua trajetória dentro do aplicativo.

Faça um tour pelo aplicativo.



Figura 61 : Tarefa 2 - Instituição
Fonte: Organizado pelo autor

3° Tarefa

Após ter realizado o cadastro e ter feito uma tour pelo o aplicativo, você pretende cadastrar um projeto para solucionar seu problema.

Cadastre um projeto.



Figura 62 : Tarefa 3 - Instituição
Fonte: Organizado pelo autor

4° Tarefa

Você conclui o que queria ter feito dentro do aplicativo, e deseja sair dele .

Faça logoff.



Figura 63 : Tarefa 4 - Instituição
Fonte: Organizado pelo autor

Durante a aplicação dos testes (Figuras - 64,65,66 e 67) foi possível gravar a interação do usuário com as telas e também suas reações e falas, coletando informações adicionais para o projeto, notando que nem todas as reações foram positivas e tendo ações com o desempenho negativo. Foi possível após as avaliações corrigir erros de interação e adicionar elementos que acrescentaram na funcionalidade e usabilidade do aplicativo.



Figura 64 : Teste de Usabilidade - Instituição
Fonte: Banco de dados do autor



Figura 65: Teste de Usabilidade - Instituição
Fonte: Banco de dados do autor



Figura 66 : Teste de Usabilidade - Instituição
Fonte: Banco de dados do autor



Figura 67: Teste de Usabilidade - Instituição
Fonte: Banco de dados do autor

Seguem os testes feitos com estudantes, instituição e professor:

Teste Estudande 1: <https://drive.google.com/open?id=1S4UOXIImfNn8AHZfQcZoqSXT7JENTlan>

Teste Estudande 2: <https://drive.google.com/open?id=1GkT3ib6ypKSpqWmph3Hv28lIefsJ2Nk0>

Instituição 1: https://drive.google.com/open?id=1a76p_Cm3rnsPpPkVKhcrihYMhaBBBiFS

Instituição 2: https://drive.google.com/open?id=1P_KnygqO3Voi2YQpkQbrxi4Rz6r2Sv-p

Professor: <https://drive.google.com/open?id=1oKuuvzVC2lddVhgd8OP1CPmYI9dBr5Ak>

6

UI DESIGN



MOODBOARD
STYLE GUIDE
LOGO
UI DESIGN

MOODBOARDS

Moodboard também conhecido como Painel Semântico, é a união de fotos, cores, frases e qualquer outra coisa que consiga representar a visão estética de algum serviço ou projeto, para facilitar a criação do visual design e manter um padrão estético.

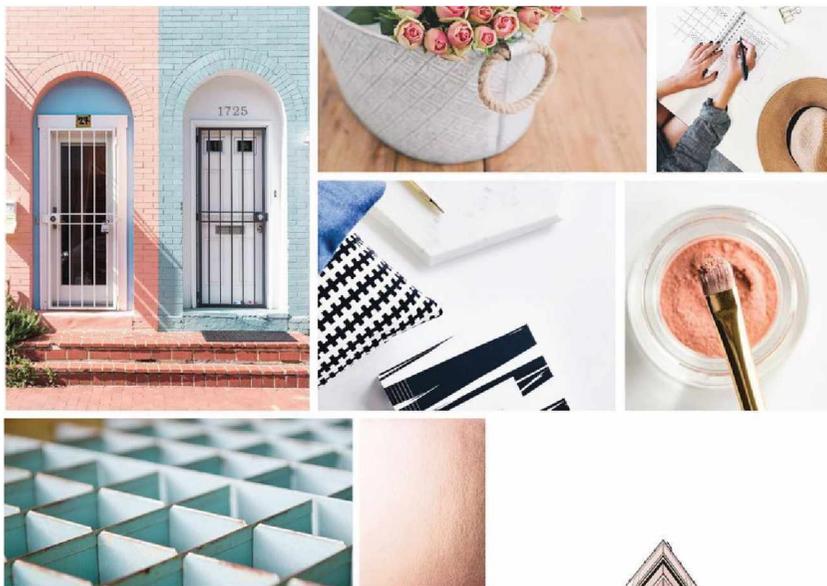


Figura 68 : Moodboard

Fonte: <https://agorasoumae.com.br/moodboard-minhas-inspiracoes/>

Nem sempre os Moodboards são criados digitalmente (Figura - 68), mas também pode-se criá-lo usando papéis, canetas, tintas ou outros elementos que te faça ter criatividade e imaginação. Sem regras, o importante é ter no final uma ideia conjunta do visual para o seu projeto.

Na elaboração do Moodboard deste projeto foram realizadas pesquisas de paleta de cores, composições, elementos, estilos de foto e até mesmo de palavras, seus significados, associações e possíveis combinações que poderiam auxiliar no nome do aplicativo. Para essas pesquisas considerou-se as características, propostas e os usuários da interface para assim obter como resultado uma seleção coerente simplificada do estilo visual que o app irá apresentar. Desse modo foi construído o moodboard do projeto (Figura - 69).

Design e Instituições

Desafios	Ajuda
Criatividade	Instituições
Auxílio	Problemas
Portfólio	Soluções
Ideias	Experiência
Parcerias	Interação
Faculdade	União
Universitários	Troca
Design Social	

Nome da Marca

Duo	Mescla	Troca + Elo: Trelo
Troca	Permuta	Troca + Dupla: Trula
Dupla Troca	Trama	Troca + Dupla: Tropla
Topa	Complô	Escambo + Troca: Trambo
Lupa	Câmbio	
Dopla	Liga	
Conecta	Escambo	
Ponte	Nexo	
Elo		

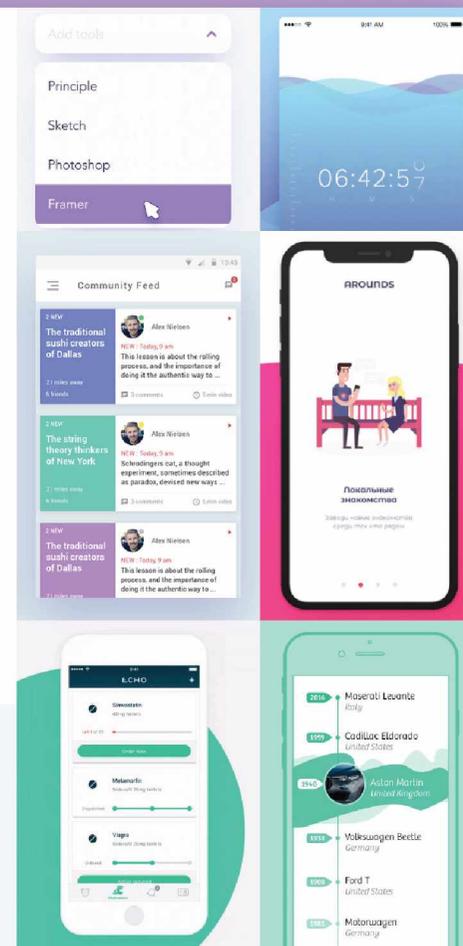


Figura 69 : Moodboards
Fonte: Organizado pelo o autor

STYLE GUIDE

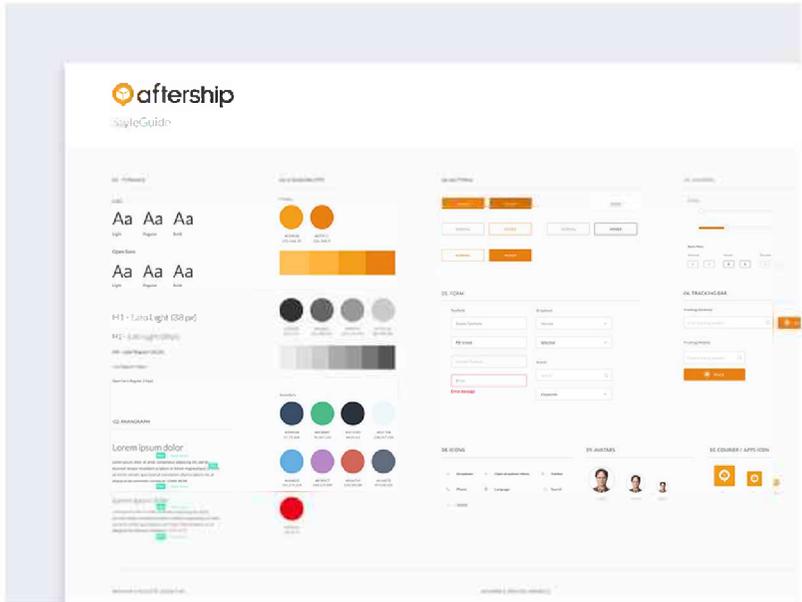


Figura 70: Style Guide

Fonte: <https://www.behance.net/gallery/50809349/Adobe-XD-Freebie-UI-Style-Guide>

“O UI Style Guide (também conhecido como Style Tiles) serve como um guia visual e ajuda a manter toda a equipe na mesma página. Isso oferece um ponto de partida flexível para ajudar a definir como um estilo visual será aplicado em um site, incluindo interfaces de usuário orientadas para desktop e celulares, tudo isso em uma maneira acessível que os clientes possam compreender.” (Disponível em: <https://medium.com/ui-lab-school/ui-style-guide-definindo-a-abordagem-visual-fb8c682b2c7e> > Acesso em: 29 de Novembro de 2018)

O processo de Style Guide se assemelha com o manual de uma marca, onde são inseridas regras e definições que precisam ser seguidas para uma boa aplicação. A consistência de uma interface vem através do Style Guide, onde se definiu como ela deve se comportar, o que facilita altamente no trabalho dos desenvolvedores.

Dividido por setores de elementos que serão utilizados no aplicativo, através desse método pode-se especificar os detalhes de cada componente (botões, inputs, modais, fotos e etc), e também cores e tipografia.

Diante disso foi visto a necessidade de definir tais tópicos para este projeto. Sendo estabelecido primeiramente a paleta de cores e para a escolha desta foi preciso o estudo das mesmas. Assim definiu-se a cor predominante sendo o roxo, por representar criatividade e imaginação, estimulando a resolução de problemas de acordo com Carvalho(2013).

No intuito de criar um aplicativo mais neutro e com um visual design mais simples, foi feita a escolha de uma tipografia moderna, sem serifas e com boa legibilidade. Os componentes também seguindo o mesmo padrão de escolha, possuem um design neutro e que não poluem a interface quando esses forem necessários na tela.

Seguindo todas essas especificações foi criado o Style Guide do projeto (Figura - 71)

01 - Paleta de Cores



02 - Tipografia

Roboto

1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
?!%#@&<-+x=>\$;

Light
Light Italic
Regular
Regular Italic
Bold
Bold Italic
Black
Black Italic

03 - Botões



04 - Botões Diversos



05 - Ícones



06 - Modais



Figura 71 : Style Guide
Fonte: Organizado pelo autor

LOGO

A representação visual de uma marca vem à partir de um logotipo, que tem como funcionalidade a identificação de um projeto/produto. Um logo bem aplicado, com uma composição de cores, tipografia e símbolo que geram significado, é capaz de criar uma relação com seus usuários construindo uma fidelização de imagem.

Foi realizado primeiramente no Moodboard um brainstorming com palavras que poderiam se tornar o nome do app e entre as diversas propostas ficou pertinente a escolha do nome “DUO”, por representar melhor o conceito do projeto e ser um nome mais simples, curto e de fácil memorização. E à partir desse foi elaborado a marca (Figura - 72).



Figura 72: Logo

Fonte: Banco de dados do autor

Para uma melhor explicação do logo do aplicativo em questão, foi criado um manual da marca que apresenta a identidade visual, especificando elementos básicos, aplicações, reduções, área de proteção, paleta de cores, tipografia e seus usos incorretos.

Segue o Manual do Logo:

Manual do Logo: <https://drive.google.com/file/d/141-BT4iYhhyJZXblRRPrkOjFwl2dcvrN/view>

UI DESIGN

A partir de todos os estudos envolvendo Moodboard, Style Guide e logo, deu-se início a etapa final do projeto, sendo desenvolvido o UI Design do aplicativo.

Baseando-se nas telas do Wireframe, do logo, das cores, botões e ícones apresentados no Style Guide, foi criado o visual design da interface, a partir de ferramentas de interação com o usuário, o qual irá facilitar sua trajetória dentro do app.



Figura 73 :Tela Inicial

Fonte: Banco de dados do autor



Figura 74 :Tela de Login

Fonte: Banco de dados do autor

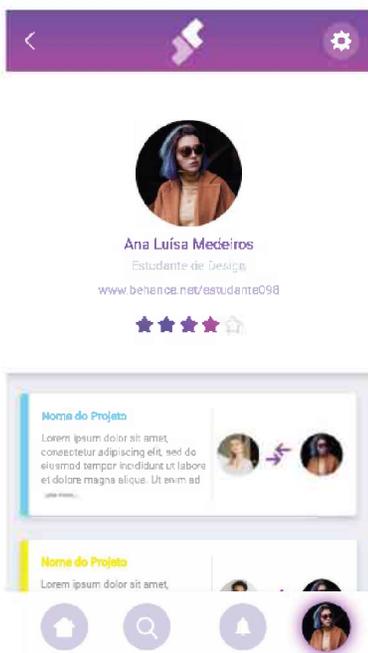


Figura 75 :Tela Perfil
Fonte: Banco de dados do autor



Figura 76 :Tela de Mensagens
Fonte: Banco de dados do autor

Procurou-se também trabalhar com uma combinação de cores fortes e neutras, trazendo um design chamativo, mas ao mesmo tempo limpo e dinâmico. Algumas telas do visual design do aplicativo pode ser vistas nas figuras 73, 74, 75 e 76. Foi feito assim como no Wireframe um protótipo navegável para se ter uma melhor visualização do visual design do aplicativo.

Segue o protótipo do visual design do app:

Visual Design: <https://xd.adobe.com/view/be130957-6a30-476c-76bd-72b032ca8c67-c822/?fullscreen>

7

PESQUISA E
VALIDAÇÃO



AVALIAÇÃO HEURÍSTICA

10 Usability Heuristics

-  Visibility of system status
-  Match between system and the real world
-  User control and freedom
-  Consistency and standards
-  Error prevention
-  Recognition rather than recall
-  Flexibility and efficiency of use
-  Aesthetic and minimalist design
-  Helps users recognise, diagnose, and recover from errors
-  Help and documentation

Figura 77 : Avaliação Heurística

Fonte: <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation-for-usability-in-hci-and-information-visualization>

“Avaliação Heurística (originalmente proposta por Nielsen e Molich em 1990) é uma técnica de inspeção que ajuda a identificar problemas de usabilidade em uma interface. Em outras palavras, uma avaliação heurística pode ser definida como uma revisão da sua interface, levando em consideração os aspectos da experiência do usuário.” (Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/> > 01 de Dezembro de 2018)

A Avaliação Heurística é um termo que foi criado por Jakob Nielsen e Rolf Molich em 1990, é um método que uni grupos de avaliadores para analisar um produto com base em 10 heurísticas

que auxiliam a prevenir erros de usabilidade nas interfaces.

O Teste de Usabilidade também é um método de avaliação para encontrar possíveis problemas, mas o que o diferencia da Avaliação Heurística é que nele os testes são feitos com os usuários do produto, já a Heurística é feita com pessoas que possuem uma base de conhecimento em usabilidade, sendo assim, um não substitui o outro.

Os benefícios de se aplicar a Avaliação Heurística é que é um método simples, rápido e barato. Fornece uma visão específica sobre os prováveis problemas de usabilidade.

Neste projeto foi feita uma avaliação com base nas 10 heurísticas de Nielsen(1990), e com apenas um avaliador, o que pode ser uma desvantagem, pois podem existir problemas que só uma pessoa não conseguirá encontrar, e que com um grupo maior seja mais provável que as avaliações tenham pontos diferentes, como é citado por Nielsen(1990).

“Em geral, a avaliação heurística é difícil para um único indivíduo, porque uma pessoa nunca conseguirá encontrar todos os problemas de usabilidade em uma interface. Felizmente, a experiência de muitos projetos diferentes mostrou que pessoas diferentes encontram diferentes problemas de usabilidade. Portanto, é possível melhorar significativamente a eficácia do método envolvendo múltiplos avaliadores.” (Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/> > 01 de Dezembro de 2018)

01 - Visibilidade do status do sistema

O sistema deve sempre manter os usuários informados sobre o que está acontecendo, através de feedback apropriado dentro de um prazo razoável.



Obs. do avaliador: após entrar em detalhes dentro de cada seleção ele não indica mais em qual seção estou. Em vez de exibir sempre o logo do app no topo das seções, talvez seria mais interessante um título que contextualizasse o usuário. Por exemplo, na seção de notificações, no topo ser exibido “minhas notificações”

02 - Correspondência entre o sistema e o mundo real

O sistema deve falar a linguagem dos usuários, com palavras, frase e conceitos familiares ao usuário, em vez de termos orientados pelo sistema. Siga as convenções do mundo real, fazendo as informações aparecerem em uma ordem natural e lógica.



Obs. do avaliador: Único caso em que me gerou dúvida foi esse do print ao lado, talvez como o visual design aplicado eu consiga entender melhor.

03 - Controle do usuário e liberdade

Os usuários geralmente escolhem as funções do sistema por engano e precisarão de uma “saída de emergência” claramente marcada para deixar o estado indesejado sem ter que passar por um diálogo extenso. Suporte desfazer e refazer.



04 - Consistência e padrões

Os usuários não devem se perguntar se palavras, situações ou ações diferentes significam a mesma coisa. Ainda melhor do que boas mensagens de erro é um projeto cuidadoso que impede que um problema ocorra em primeiro lugar.



05 - Prevenção de erros

Melhor do que mensagens dizendo que o usuário cometeu algum erro é prevenir que o mesmo não cometa esse erro. Caixas de confirmação, como as que aparecem quando você deleta um arquivo, são um exemplo de como evitar erros.



Obs. do avaliador: Principalmente nas telas de configurações, tem uma falta de opções para confirmar ações, por exemplo, uma confirmação para deslogar do app, ou outro caso, por exemplo eu termino de editar o meu perfil, e ao invés de clicar no 'check' eu clico em voltar, não existe nada que me avise que fazendo isso todo o progresso de edição será perdido.

06 - Reconhecimento ao invés de lembrar

Minimize a carga de memória do usuário, tornando os objetos, ações e opções visíveis. O usuário não deve ter que lembrar informações de uma parte do diálogo para outra. As instruções de uso do sistema devem ser visíveis ou facilmente recuperáveis sempre que apropriado.



Obs. do avaliador: Quando abro o chat não aparece com quem eu estou falando, então por exemplo, eu teria que voltar, fechar o chat pra ver com quem estou falando.

07 - Flexibilidade e eficiência de uso

Os aceleradores - nunca vistos pelo usuário iniciante - podem acelerar a interação do usuário especialista, de modo que o sistema possa atender a usuários inexperientes e experientes. Permitir que os usuários personalizem ações frequentes.



08 - Design estético e minimalista

Os diálogos não devem conter informações irrelevantes ou raramente necessárias. Cada unidade extra de informação em um diálogo compete com as unidades relevantes de informação e diminui sua visibilidade relativa.



09 - Ajude os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros.

As mensagens de erro devem ser expressas em linguagem simples (sem códigos), indicar precisamente o problema e sugerir construtivamente uma solução.



Obs. do avaliador: mexendo não cheguei a nenhuma mensagem de erro, mas se seguir o padrão das de sucesso, ta top.

10 - Ajuda e documentação

Mesmo que seja melhor se o sistema puder ser usado sem documentação, pode ser necessário fornecer ajuda e documentação. Qualquer informação desse tipo deve ser fácil de pesquisar, focada na tarefa do usuário, listar etapas concretas a serem executadas e não ser muito grande.



Obs. do avaliador: Não é uma área navegável, mas existindo ta ok.

Após a Avaliação Heurística foi possível ver que mesmo depois da aplicação do Teste de Usabilidade foram encontrados erros que possivelmente atrapalhem os usuários quanto a usabilidade. Entendendo assim, que será necessário diversas outras avaliações no decorrer do projeto até o seu desenvolvimento ou após ele.

CONCLUSÃO

Após um longo tempo de estudo seguindo a lógica do Teorema do Iceberg, buscando entender e aplicar os métodos propostos em cada etapa, foi possível concluir que o UX foi fundamental para a entrega de um projeto embasado. Isso porque a aplicação dos métodos foi essencial para alcançar resultados baseado em usuários reais, cada método com seu nível de dificuldade sendo executados tanto em equipe, quanto individualmente e com os principais possíveis usuários do aplicativo

A partir dos testes e avaliações o projeto final conseguiu alcançar uma interação visual clara e dinâmica com uma linguagem de fácil compreensão. Percebesse que mesmo após a aplicação das diversas fases, testes, o aplicativo ainda pode precisar sofrer alterações, visto que até mesmo durante as fases de desenvolvimento foram surgindo novas ideias e soluções de melhoria.

Através do contato pessoal com duas ONGs em específico, foi possível ver que o trabalho das pessoas envolvidas é árduo e importante, além disso perceber a carência de auxílio, e entender que todo apoio é “bem-vindo”, principalmente se forem pessoas com ideias inovadoras. Dentro disso um ponto importante que gostaria de ressaltar e enfatizar é a importância da coletividade e cooperação com fundações e associações.

Seguido disto e de todo o conhecimento que foi adquirido ao longo desse projeto, conclui-se que seu desenvolvimento, que envolveu Design, UX, UI e a sociedade foi satisfatório e enriquecedor. Demonstrou oportunidades, desafios e conhecimento para uma área de estudo antes não conhecida, mas que à partir desse trabalho se seguirá pesquisando e até mesmo sendo um novo foco de atuação profissional.

REFERÊNCIAS

TEIXEIRA, Fabrício. Introdução e Boas Práticas em UX Design. São Paulo: Casa do Código, 2015. 270 p. v. 01.

MATIOLA, Willian. O que é UI design e UX design?. Disponível em: < <http://designculture.com.br/o-que-e-ui-design-e-ux-design/>> Acesso em: 01 de Fevereiro de 2017

JÚNIOR, Edson Aprígio Espíndola. Ux Design - Um estudo sobre a criação de interfaces centradas na experiência do usuário. 106 f. Tese(Bacharel) Curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda da Faculdade Estácio de Sá de Santa Catarina. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/diegomoreau/ux-design-37927516>> Acesso em: 02 de Fevereiro de 2017

AGNI, Edu. O Iceberg da Experiência do Usuário. Disponível em: < <https://uxdesign.blog.br/o-iceberg-da-experi%C3%Aancia-do-usu%C3%A1rio-7206ea61e75d>> Acesso em: 12 de Agosto de 2017

GARRET, Jesse James. The Elements of User Experience. Disponível em: < http://www.jjg.net/elements/pdf/elements_ch02.pdf> Acesso em: 12 de Agosto de 2017

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. O que é Design de Interação?. Disponível em: < http://www.univasf.edu.br/~jorge.cavalcanti/cap_01_design_interacao.pdf> Acesso em: 18 de Agosto de 2017

SHEDD, Catriona. Using Mind Maps for UX Design: Part 1 - Sketch Mapping. Disponível em: < <http://www.inspireux.com/2013/02/10/using-mind-maps-for-ux-design-part-sketch-mapping/>> Acesso em: 15 de Março de 2017

ALCÂNTARA, Priscila. 4 técnicas de coletas de dados através de entrevistas. Disponível em: < <https://julianaconstantino.wordpress.com/tag/entrevista/>> Acesso em: 23 de Setembro de 2017

MACIEL, Gabriel Pinheiro. Como tenho utilizado métricas na UX. Disponível em: < <https://brasil.uxdesign.cc/como-tenho-utilizado-m%C3%A9tricas-na-ux-4d247202fd3d>> Acesso em: 20 de Abril de 2017

SITE UX LADY. DIY User Personas. Disponível em: < <http://www.ux-lady.com/diy-user-personas/>> Acesso em: 27 de Setembro de 2017

SIANG, Teo. What is Interaction Design?. Disponível em: < <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-interaction-design>> Acesso em: 30 de Setembro de 2017

AMSTEL, Frederick Van. Afinal, o que é Design de Interação?. Disponível em: < http://www.usabilidoido.com.br/afinal_o_que_e_design_de_interacao.html> Acesso em: 17 de Outubro de 2017

GONZALEZ, Guilherme. Qual a diferença entre Design de Interação e UX Design?. Disponível em: <<https://brasil.uxdesign.cc/qual-a-diferenca-entre-design-de-interacao-e-ux-design-66f8a4f140f>> Acesso em: 17 de Outubro de 2017

LOVI, Rafael. O QUE É UI - USER INTERFACE?. Disponível em: <<http://www.raffcom.com.br/blog/o-que-e-ui/>> Acesso em: 17 de Setembro de 2017

SITE EUAX. O que são e como identificar os stakeholders do seu projeto?. Disponível em: < <http://www.euax.com.br/2017/02/o-que-sao-e-como-identificar-os-stakeholders-do-seu-projeto/>> Acesso em: 26 de Outubro de 2017

ALMEIDA, Neves de. Mind Maps - 5 Coisas que deve saber sobre esta poderosa ferramenta. Disponível em: < <http://nevesdealmeida.pt/2015/09/18/mind-maps-5-coisas-que-deve-saber-sobre-esta-poderosa-ferramenta/>> Acesso em: 28 de Outubro de 2017

BRANDNER, Raphaela. What Is a Mind Map?. Disponível em: <<https://www.mindmeister.com/blog/mind-maps-essay-writing/>> Acesso em: 28 de Outubro de 2017

SITE RESEARCH METHODOGY. SWOT Analysis: Theory. Disponível em: < <https://research-methodology.net/theory/strategy/swot-analysis/>> Acesso em: 28 de Outubro de 2017

WÓJCICKA, Doris. 10 most interesting examples of Customer Journey Maps. Disponível em: < <http://blog.uxeria.com/en/10-most-interesting-examples-of-customer-journey-maps/>> Acesso em: 28 de Outubro de 2017

COLI, Ana. O que é o card sorting. Disponível em: <<http://www.saiba-mais.com/2016/04/25/card-sorting/>> Acesso em: 29 de Outubro de 2017

MOULIN, Robson. Aplicando a Técnica de Card-sorting em projetos de AI. Disponível em: < <http://www.designinterativo.etc.br/usabilidade/aplicando-a-tecnica-de-card-sorting-em-projetos-de-ai>> Acesso em: 29 de Outubro de 2017

GRANDO, Nei. A Ferramenta Estratégica de Análise SWOT é FOFA. Disponível em: < <https://neigrando.wordpress.com/2011/11/24/a-ferramenta-estrategica-de-analise-swot-e-fofa/>> Acesso em: 29 de Outubro de 2017

ANDRADE, Luiza. ANÁLISE SWOT PARA PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO: QUAIS SEUS PONTOS FORTES E PONTOS FRACOS?. Disponível em: < <https://www.siteware.com.br/metodologias/planejamento-estrategico-analise-matriz-swot/>> Acesso em: 29 de Outubro de 2017

CARVALHO, Henrique. AS PSICOLOGIA DAS CORES NO MARKETING E NO DIA-A-DIA. Disponível em: < <https://viverdeblog.com/psicologia-das-cores/>> Acesso em: 12 de Setembro de 2018

SOUZA, Thales. O QUE É E PORQUE VOCÊ DEVE CRIAR O SEU AGORA MESMO. Disponível em: < <https://marketingdeconteudo.com/sitemaps/>> Acesso em: 23 de Setembro de 2018

SAUER, Gabriel. WIREFRAMES, O QUE SÃO E POR QUE O UTILIZAMOS? Disponível em: < <https://www.organicadigital.com/seeds/wireframes-o-que-sao-e-por-que-os-utilizamos/>> Acesso em: 23 de Setembro de 2018

VOLPATO, Elisa. 5 DICAS PARA CRIAR ROTEIROS DE TESTE DE USABILIDADE. Disponível em: < <https://brasil.uxdesign.cc/5-dicas-para-criar-roteiros-de-teste-de-usabilidade-b8fe20b82253>> Acesso em: 16 de Outubro de 2018

CHENG, Brita. INSTACART APP: A GUERRILHA USABILITY TEST. Disponível em: < <https://uxdesign.cc/instacart-app-a-guerrilha-usability-test-a6025e6c9fe6>> Acesso em: 16 de Outubro de 2018

LOPES, Rafaela. MOOD BOARD OU PAINEL SEMÂNTICO: SAIBA O QUE É E COMO USAR. Disponível em: <<https://blog.trakto.io/painel-semantico-moodboard/>> Acesso em: 18 de Outubro de 2018

NUNES, Mark. UI STYLE GUIDE - DEFININDO A ABORDAGEM. Disponível em: <<https://medium.com/ui-lab-school/ui-style-guide-definindo-a-abordagem-visual-fb8c682b2c7e>> Acesso em: 18 de Outubro de 2018

DO VALE, Ju. COMO CRIAR UM STYLE GUIDE PARA O SEU PRODUTO. Disponível em: < <https://medium.com/skillsweb/como-criar-um-style-guide-para-o-seu-produto-c211210fdfd>> Acesso em: 18 de Outubro de 2018

CHAGAS, Zuk. COMO CRIAR UM LOGOTIPO: O GUIA COMPLETO. Disponível em: < <https://marketingdeconteudo.com/como-criar-um-logotipo/>> Acesso em: 26 de Outubro de 2018

NIELSEN, Jakob. 10 USABILITY HEURISTICS FOR USER INTERFACE DESIGN. Disponível em: < <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>> Acesso em: 01 de Dezembro de 2018

AGNI, Edu. AVALIAÇÃO HEURÍSTICA NA ANÁLISE DE INTERFACES. Disponível em: < <https://uxdesign.blog.br/avalia%C3%A7%C3%A3o-heur%C3%ADstica-na-an%C3%A1lise-de-interfaces-218c2dd46164>> Acesso em: 1 de Dezembro de 2018