

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN

ANNA CLARA MAGLIO CAUHY

**CRIAÇÃO DE UM APLICATIVO PARA
AUXILIAR NA ORGANIZAÇÃO INTERNA
DA ONG SOS PET UBERLÂNDIA**

2020/2



ANNA CLARA MAGLIO CAUHY
ORIENTADORA: PROF^a. DR^a.GABRIELA PEREIRA CARNEIRO

Criação de um aplicativo para auxiliar na organização interna da ONG SOS Pet Uberlândia

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação
em Design apresentado à Faculdade de
Arquitetura e Urbanismo e Design (FauED)
da Universidade Federal de Uberlândia (UFU),
como requisito para obtenção do
título de Bacharel(a) em Design.

LISTA DE ABREVIACÕES

CCZ - Centro de Controle de Zoonoses
FAQ - Frequently Asked Questions (Perguntas Frequentes)
HOV-UFU - Hospital Veterinário da Universidade Federal de Uberlândia
IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
MVP - Produto Mínimo Viável
ONG - Organização não governamental
UI - User Interface
Uipa - União Internacional Protetora dos Animais
UX - User Experience

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 - Telas das redes sociais de ONGs
- Figura 2 - Cronograma de Projeto
- Figura 3 - Iceberg do UX
- Figura 4 - Exemplo de botão twist
- Figura 5 - Tela de adoção no site do Instituto Luisa Mell
- Figura 6 - Fachada da ONG SOS Pet Uberlândia
- Figura 7 - Primeiro logo da ONG
- Figura 8 - Logo SOS Pet Uberlândia
- Figura 9 - Síntese Entrevista
- Figura 10 - Síntese Questionários
- Figura 11 - Fluxo de telas do aplicativo Beep Saúde
- Figura 12 - Fluxo de telas do aplicativo 11 Pets: Cuidado Animal
- Figura 13 - Telas onboarding aplicativo Memorigi
- Figura 14 - Fluxo de telas do aplicativo Memorigi
- Figura 15 - Síntese para a criação das personas
- Figura 16 - Persona 1: voluntário veterinário
- Figura 17 - Persona 2: voluntário frequente
- Figura 18 - Persona 3: voluntário esporádico
- Figura 19 - Brainstorm para a definição de funções
- Figura 20 - Card Sorting para o aplicativo
- Figura 21 - Wireframes 1
- Figura 22 - Wireframes 2
- Figura 23 - Ícones aplicativo
- Figura 24 - Protótipo 1: Fluxo de telas
- Figura 25 - Teste de usabilidade 1
- Figura 26 - Protótipo 2: Fluxo de telas seção "Nossos Pets"
- Figura 27 - Protótipo 2: Fluxo de telas seção "Sobre a ONG"
- Figura 28 - Protótipo 2: Fluxo de telas seção "Login"
- Figura 29 - Teste de usabilidade 2
- Figura 30 - Protótipo de alta fidelidade

RESUMO

O Design de Interface e da Experiência do Usuário (UI e UX) estão por trás do desenvolvimento de aplicativos e websites. A partir de suas metodologias, é possível conhecer os desejos e as necessidades dos usuários, e projetar soluções acessíveis. Uma plataforma precisa transmitir a mensagem de forma clara e permitir que as ações planejadas sejam executadas da maneira mais ágil. Visto a importância das metodologias de UI e UX design, propõe-se que estas sejam utilizadas no meio social. A temática deste projeto é a causa animal, voltada para ONGs protetoras, em específico a SOS Pet Uberlândia. Considerando que estas instituições estão constantemente necessitando de ajuda, buscou-se entender o seu ecossistema e funcionamento para a definição da problemática. Há uma má organização das atividades de voluntariado que, por meio da criação de um aplicativo, pode ser solucionada. Foram feitas entrevistas e questionários, personas, brainstorm, wireframes, protótipos e testes de usabilidade para alcançar um resultado satisfatório. O produto deste trabalho é um aplicativo institucional, que possibilita aos voluntários da ONG acessarem informações sobre eventos, avisos, adoções e tarefas a serem realizadas. Além disso, apresenta também a instituição para possíveis tutores, e o perfil dos animais disponíveis para adoção. Por meio dos estudos acerca do UI e UX Design, e através da plataforma Figma, foi possível construir o protótipo de alta fidelidade, aqui apresentado.

Palavras-chave: Interface; UX/UI; Design de interface; Experiência do usuário; Animais;

SUMÁRIO

08	1. INTRODUÇÃO	59	4.11 Teste de usabilidade 2
12	2. O PRODUTO DIGITAL	60	4.12 Protótipo de alta fidelidade
15	2.1 UX Design	62	5. CONSIDERAÇÕES FINAIS
18	2.2 UI Design	64	REFERÊNCIAS
22	3. APLICAÇÃO PARA PETS	67	ANEXO I - Entrevista realizada com o presidente da ONG
23	3.1 A ONG (história)	74	ANEXO II - Questionários com os voluntários
25	3.1.1 Identidade visual	84	ANEXO III- Testes de usabilidade
26	3.2 A ONG hoje	85	ANEXO IV- Protótipo de alta fidelidade
27	3.3 Problemática	86	ANEXO V- Screenflow protótipo de alta fidelidade
29	4. DESENVOLVIMENTO		
29	4.1 Pesquisa Inicial		
34	4.2 Estudos de Caso		
42	4.3 Personas		
46	4.4 Brainstorm		
47	4.5 Card Sorting		
48	4.6 Wireframes		
51	4.7 Elementos da interface		
51	4.7.1 Tipografia		
52	4.7.2 Cores		
52	4.7.3 Ícones		
52	4.7.4 Botões		
53	4.8 Protótipo 1		
54	4.9 Teste de usabilidade 1		
55	4.10 Protótipo 2		

1.

Introdução



INTRODUÇÃO



Desde pequena convivi com cachorros e sempre tive um carinho muito grande pelos animais. Nessa trajetória, acompanhando o desenvolvimento de cada um, vivenciei diversos desafios, desde fugas à doenças, e assim, pude compreender a necessidade das ONGs e protetores na missão de prestar atendimento a esses em diversas esferas possíveis. Afinal, os animais de estimação demandam muita responsabilidade e inúmeros cuidados.

Entretanto, nem todos os tutores têm essa consciência, e muitas vezes abandonam ou maltratam-os. Como destaca o G1, em acesso aos dados coletados pelo Instituto Pet Brasil, em 2019 contabilizava-se mais de 170 mil animais sob os cuidados de ONGs e, grande parte destes já adultos.

Em 2020 vivi uma situação de bastante angústia, quando meu cachorro escapou e eu não sabia o que poderia fazer para ajudar na busca. Em um primeiro momento, imprimi cartazes e liguei nos comércios locais para que, caso alguém soubesse de algo, entrassem em contato. Até que algumas pessoas próximas indicaram perfis de ONGs que compartilhavam fotos de animais perdidos e afins, e por meio dessas postagens que reencontrei o meu cachorro. Foi assim que me aproximei de algumas instituições da cidade e passei a acompanhar o trabalho delas pelas redes sociais.

Nesses perfis são divulgados pedidos de ajuda para encontrar gatos e cachorros, feiras de adoção, e, o principal, pedidos de doação para a continuidade do trabalho realizado pelos voluntários. Afinal, sem a ajuda da população, as organizações não governamentais enfrentariam ainda mais dificuldades como falta de ração, medicamentos, precariedade da infraestrutura, que

atrapalhariam sua contribuição para a sociedade. Ao ver um dos locais correr o risco de encerrar as atividades, percebi que, além de doações, eu poderia contribuir para a divulgação e gerar um maior conhecimento da população sobre a causa.

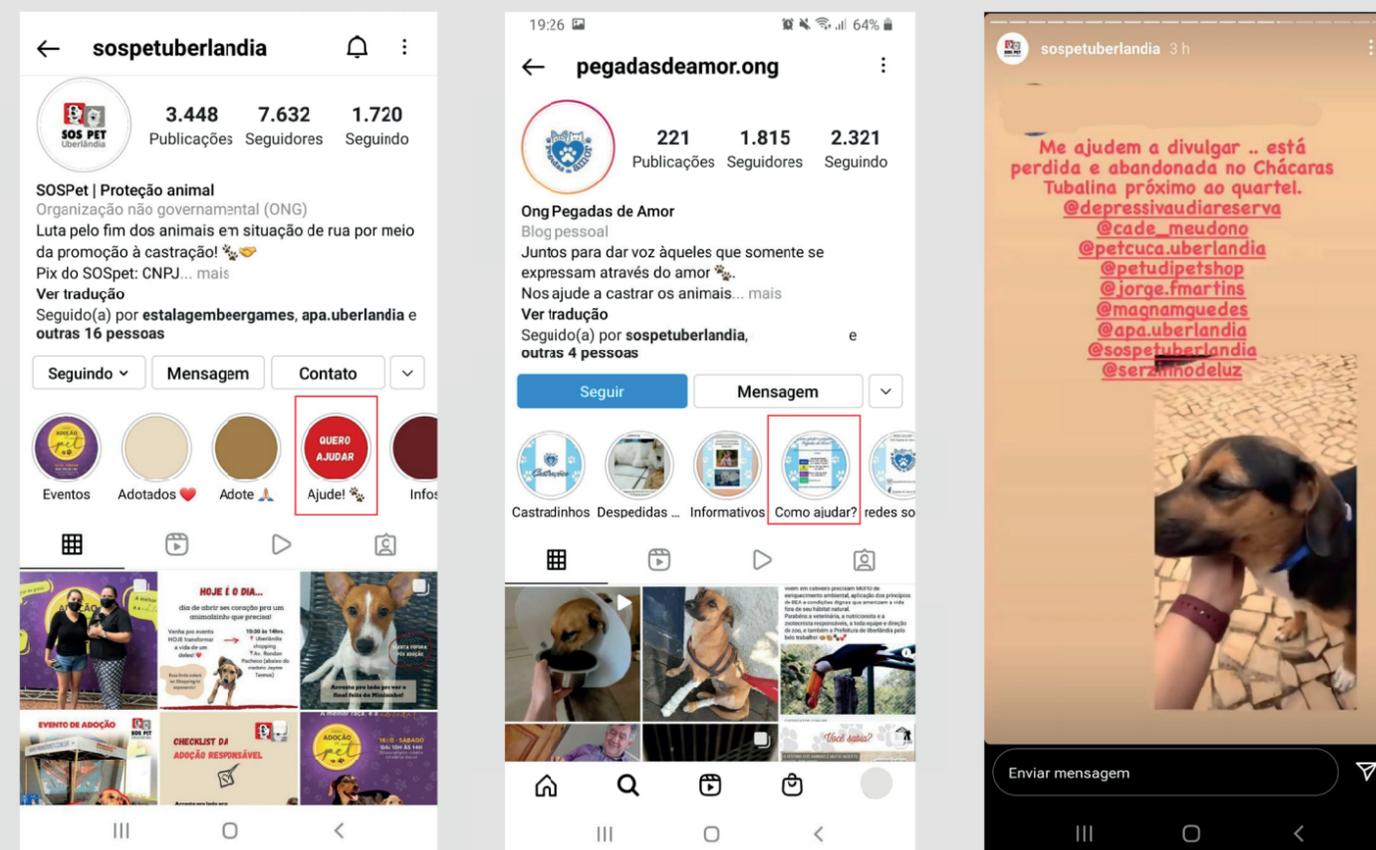


Figura 1 - Telas das redes sociais de ONGs
Fonte: Acervo Pessoal

Atrelado a esse contexto, se faz pertinente relatar que o abandono de animais tem aumentado muito na pandemia, de acordo com a União Internacional Protetora dos Animais (Uipa). Esses atos impactam diretamente no aumento da população de animais de rua, e a falta de controle populacional também contribui. Segundo os números levantados pelo IBGE e atualizados pela inteligência comercial do Instituto Pet Brasil, em 2018 foram contabilizados no país 54,2 milhões de cães e 23,9 milhões de gatos, constando-se cerca de 4 milhões de animais nas ruas (Instituto PET Brasil, 2021). Na cidade de Uberlândia, há programas que visam diminuir esses números, cadastrando tutores de baixa renda para a castração de seus animais no Hospital Veterinário da Universidade Federal de Uberlândia (HOV-UFU). Entretanto, considerando esta uma situação emergente e de grande importância, a ONG SOS Pet viu a necessidade de contribuir no município para o aumento de procedimentos e de animais atendidos. Seus trabalhos começaram com mutirões de castração em cachorros e gatos, e hoje possui clínica própria para a realização dos procedimentos e promove a adoção e ações de voluntariado. (SILVA, 2021).

A partir disso, foi escolhido o tema de pets para este trabalho, e após pesquisar as instituições protetoras de animais da cidade, foi selecionada a ONG SOS Pet Uberlândia. As organizações protetoras dos animais, incluindo a escolhida para o desenvolvimento deste trabalho, estão constantemente precisando de ajuda, e, por isso, acredita-se que a proposta a ser apresentada contribuirá com a instituição e com a causa

animal, além de complementar a minha formação ao abordar o UX e o UI design.

Além da vontade de ajudar instituições protetoras dos animais, havia também um desejo de ingressar na área de UX Design (User experience design/ design de experiência do usuário) e UI design (user interface design/ design de interface), que vem demonstrando ser promissora na era digital em que vivemos. Segundo a pesquisa “The Top Skills Companies Need Most In 2020 - And How to Learn Them”, feita pelo LinkedIn, o cargo para UX designer encontra-se na quinta posição dentre os mais buscados. A justificativa para isso é a diminuição do tempo médio de atenção dos usuários, que facilmente perdem a paciência com produtos que não são intuitivos. (PATE, 2020)

Nesse sentido, vale a pena destacar que, durante a graduação, tive alguns momentos de contato com pesquisas focadas no usuário, como na disciplina de Projeto VII, e, no estágio em uma agência de marketing, onde conheci um pouco sobre Design de Interface. Tive contato com algumas plataformas de hospedagem de websites e programas para o desenvolvimento de interfaces, oportunidades que me fizeram despertar interesses para além do design gráfico.

Segundo no contexto tecnológico atual, o design de produtos digitais começou a se popularizar, visto que o uso de dispositivos é cada vez maior pela população. O design de interface está presente na estrutura dos aplicativos que usamos no cotidiano, como Instagram, Twitter, Facebook, dentre outros. Por trás de cada um existe um estudo da interação do usuário,

que resulta nos botões que já estamos acostumados, ícones.

Entretanto, são lançadas novas aplicações todos os dias, e em muitas, provavelmente, não foram usadas técnicas de design da experiência do usuário, visto que a navegação não traz satisfação. Ao iniciar os estudos na área, lembrei de experiências não satisfatórias que tive com websites e aplicativos, o que foi um incentivo ainda maior para contribuir com as pesquisas de experiência do usuário e para o desenvolvimento de uma boa solução para a ONG SOS Pet. Afinal, o meio digital é de fluxo rápido, ou seja, o usuário, ao acessar determinada plataforma, quer que todas as informações contidas sejam simples e descomplicadas, de forma que não precise de um longo tempo para realizar uma tarefa.

Tendo em vista as ações realizadas pela ONG SOS Pet e analisando os voluntários e parceiros, foram encontradas problemáticas para as quais o design de interface pode proporcionar soluções, como um website que mostre a trajetória da instituição, um aplicativo que auxilie na distribuição e organização de tarefas ou até um aplicativo para adoção de animais. Logo, o objetivo deste trabalho é criar um aplicativo que melhore a organização e distribuição das atividades de voluntariado da instituição citada. A plataforma possui diferentes funções para auxiliar aqueles que participam dos eventos (cadastro de adoções, lista de atividades), os veterinários (agendamento, cronograma de atendimentos), o presidente da ONG e possíveis adotantes que querem conhecer os animais disponíveis e um pouco da instituição.

Para isso, o trabalho é dividido em cinco capítulos, sendo o primeiro de caráter introdutório, abordando a escolha do tema e a área de desenvolvimento. Já o segundo é voltado para o produto digital, englobando a pesquisa bibliográfica feita para entender conceitos, métodos e organizar o desenvolvimento do projeto. O capítulo três traz a contextualização da ONG SOS Pet e as problemáticas que serão colocadas em destaque para a resolução por meio de uma aplicação. No quarto capítulo tem-se todo o processo de desenvolvimento, envolvendo pesquisas, os métodos utilizados, wireframes, protótipos e testes de usabilidade com os usuários. Por último, encontram-se as considerações finais, apresentando o resultado do desenvolvimento deste trabalho e análise da solução atingida.



2.

O Produto Digital

O PRODUTO DIGITAL



O Design possui as mais diversas frentes de atuação, como por exemplo: interiores, gráfico, editorial, de produto, de serviço, para web, de experiência do usuário, e muitas outras. E dentre tantas soluções possíveis, tem-se o produto digital. Mas qual a sua diferença com um produto de mobiliário, por exemplo?

Inicialmente, é comum pensar que um produto é algo físico, tangível e possível de vender. Entretanto, segundo Buley (2013), “Hoje, entendemos que um produto digital geralmente é uma experiência completa e multicanal, e que nosso trabalho é fornecer às pessoas uma experiência de produto perfeita, mesmo quando elas passam do PC para o celular, para o tablet e vice-versa.” (p.226) Ou seja, não há um produto físico, mas sim um conjunto de experiências do usuário a partir de uma plataforma. E as diferenças também estão presentes no processo projetual.

Pichler (2016) cita as principais diferenças entre o projeto e o produto digital. Segundo ele, um projeto obtém sucesso quando é finalizado dentro do tempo e orçamento determinados. Já o produto, atinge seu objetivo somente quando cria o valor desejado para o usuário, para os clientes e para a empresa. Sendo assim, o design de interface torna-se aliado do design de experiência do usuário pela necessidade de estudar as expectativas e desejos do público para que ele as encontre no uso do website ou aplicativo. Os estudos nas áreas de UI e UX são de longa data, mas com as metodologias ágeis ganharam um maior reconhecimento.

Como descrito no [Manifesto, 2001], é preciso utilizar métodos ágeis para o desenvolvimento de softwares, visto que estão em constante mudança e que a participação do usuário, de forma direta ou indireta, é imprescindível para alcançar o objetivo final. As metodologias ágeis nada mais são do que um conjunto de técnicas para gestão de projeto que proporciona rapidez e eficiência. Um desses métodos foi fundamental para a organização deste trabalho.

Foi necessário, para esta pesquisa, o entendimento das metodologias ágeis, dentre elas o Scrum. O autor Sutherland (2014) aponta que o “Scrum tem como base uma ideia simples: ao começar um projeto, por que não fazer paradas regulares para verificar se o que está sendo feito está seguindo na direção certa, e se, na verdade, os resultados são os que as pessoas desejam?” (p.12) Assim, o cronograma do projeto, representado na Figura 1, foi organizado em ciclos, sendo possível acessar todas as etapas quando necessário e complementá-las.

CRONOGRAMA TCC

TÍTULO DO PROJETO _____

DATA 07/06/2021 _____

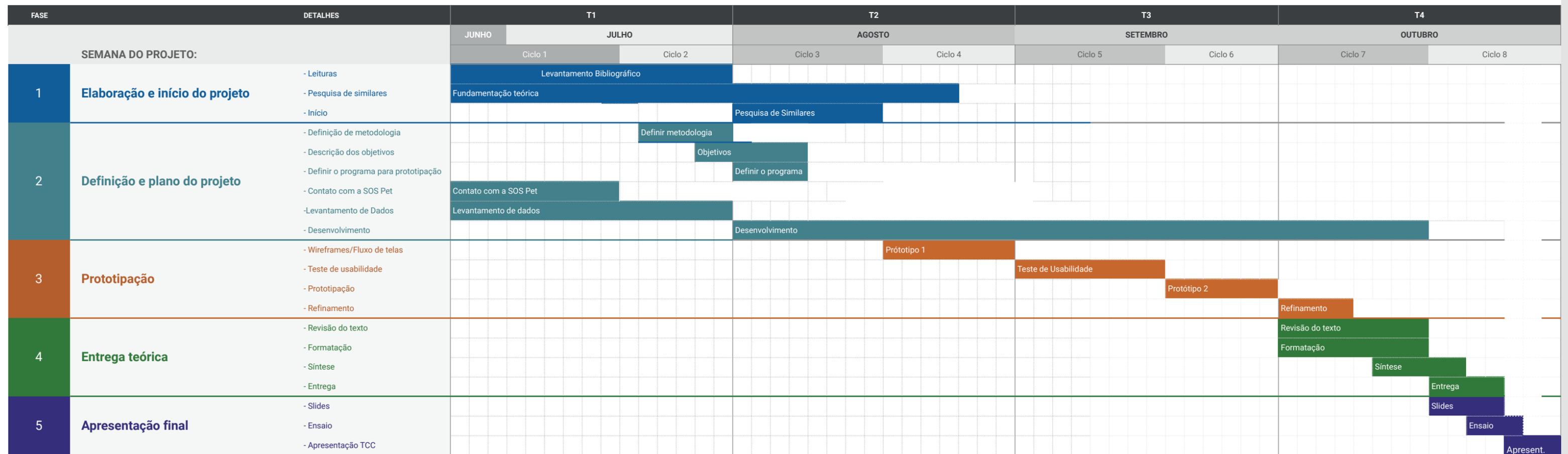


Figura 2 - Cromograma de Projeto
Fonte: Elaborado pela autora

Além dos aplicativos passarem por diversas mudanças, mesmo após seu lançamento, o seu processo de projeto tem que apresentar o protótipo do que pretende-se alcançar. Esse modelo é o chamado Produto Mínimo Viável (Minimum Valuable Product - MVP), abordado por Sutherland (2014).

“Sempre que estiver fazendo algo, você quer colocar seu produto nas mãos de quem vai realmente usá-lo o mais rápido possível. Você quer fazer isso mesmo antes de ter 20% das funcionalidades. Você quer fazer isso com algo que entregue, pelo menos, um pouquinho do valor. Chamo isso de Produto Mínimo Viável (Minimum Viable Product — MVP).” - (SUTHERLAND, 2014, p.127)

Entende-se assim, que é preciso realizar diversos testes com o usuário para obter o produto final conjunto à consciência de que o mesmo passe por transformações. Portanto, de acordo com as afirmações citadas, compreende-se que um produto digital é baseado no desejo e nas expectativas do futuro usuário, colocando-o como parte da pesquisa no desenvolvimento do projeto.

2.1 UX Design



Para alcançar o objetivo desta pesquisa, que é a criação da interface para um aplicativo, é preciso compreender as especificidades do UI Design e do UX Design. Segundo Buley (2013), o design de interface é a tela por meio da qual uma pessoa interage com um computador ou um dispositivo; enquanto o design de experiência do usuário é intangível e seu conceito abrange além do UI, considerando o contexto do usuário, suas motivações e objetivos. Além desta distinção, é também importante compreender o processo por trás do desenvolvimento deste tipo de produto.

Segundo Sutherland (2014), as metodologias ágeis são uma forma mais rápida, eficaz e confiável de criar softwares para o setor de tecnologia. Estas são baseadas no Manifesto Ágil para desenvolvimento de produtos digitais, [Manifesto, 2001], resultado de uma reunião de profissionais, na qual criaram os 12 princípios para o desenvolvimento de softwares, baseados nos pontos de sucesso de cada método utilizado. Por meio delas, a intenção é que haja menos burocracias e as equipes consigam trabalhar de forma integrada para obter melhores resultados. (VINAL, 2018)

Os quatro princípios do Manifesto (2001) que se destacam para o desenvolvimento do projeto, são:

- Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas;
- Software em funcionamento mais que documentação abrangente;
- Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos;
- Responder a mudanças mais que seguir um plano.

Entende-se por meio dos princípios apresentados a necessidade de incluir o usuário no processo, focando nas suas necessidades ao invés de seguir um cronograma e prolongar o lançamento de um produto digital, com o risco de não atender às necessidades do público alvo.

“Pense nos diversos projetos que você faz. Aposto que raramente você recebe um feedback até que eles estejam concluídos — e isso pode levar meses, até anos. Você pode estar seguindo na direção completamente errada durante muito tempo, sem suspeitar de nada, e isso vai acabar subtraindo uma grande parte da sua vida.” (SUTHERLAND, 2014, p. 52)

Quando se coloca o usuário como parte da pesquisa, são aplicados diversos métodos para compreender a sua necessidade e seu desejo. Afinal, a funcionalidade está por trás de todo layout. Garret (2011) exemplifica que, se você marcar o tempo que um usuário leva para apertar um botão fora do padrão em um telefone, é provável que dê uns 3 segundos, mas serão segundos de frustração. O autor também apresenta os elementos que compõem a interface, sendo eles estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície. É a partir deles que o usuário interage e constrói a sua experiência. Esses elementos são conhecidos pela ilustração de Trevor van Gorp, como Iceberg do UX. Para um bom projeto, Garret afirma que é ideal seguir de baixo para cima, ou seja, da estratégia até a superfície.

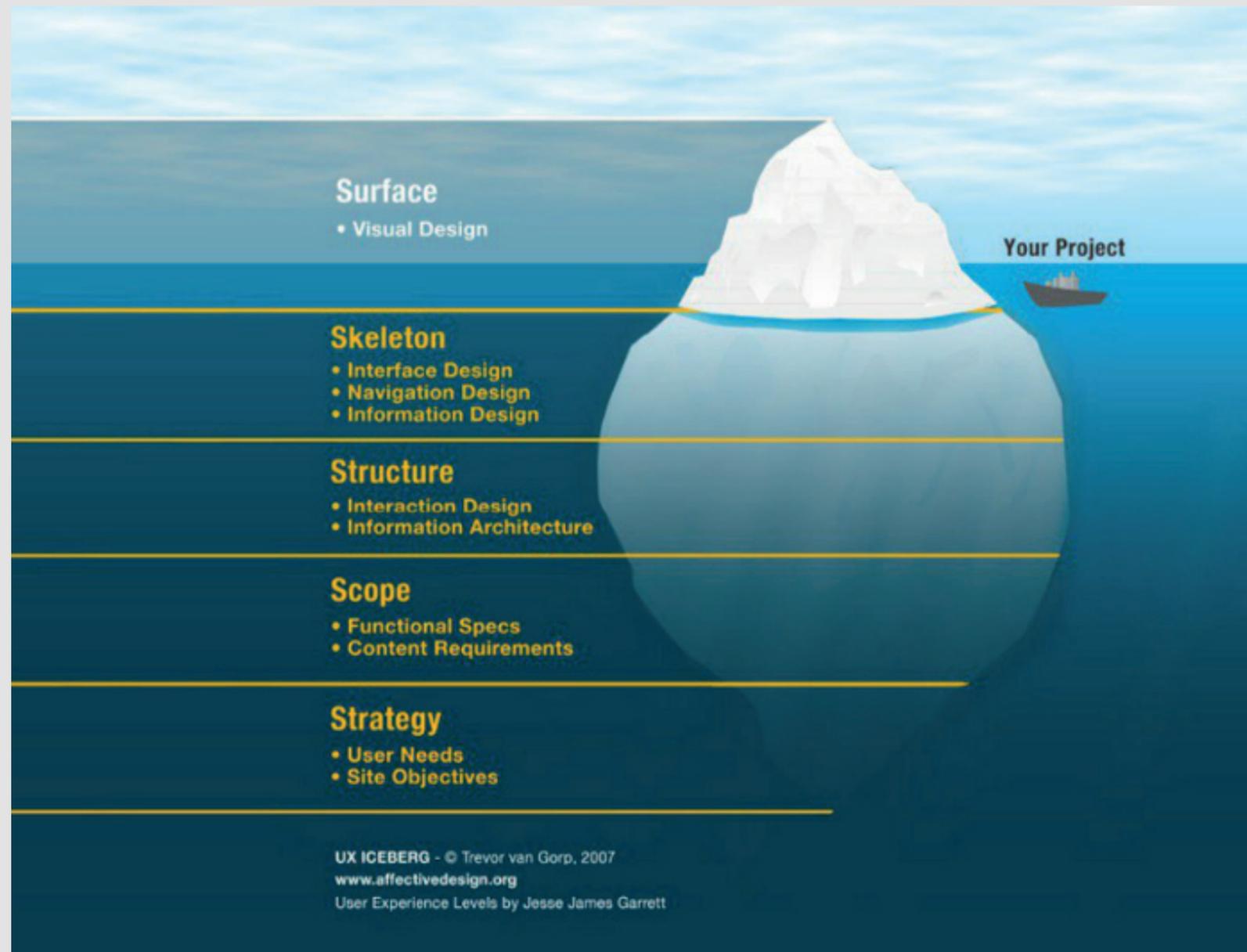


Figura 3 - Iceberg do UX

Fonte: Trevor von Gorp, Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/o-iceberg-de-ux-8e-1b7c84ae28> Acesso em: 21 de setembro de 2021.

Dessa forma, o projeto de UX e UI inicia-se com a definição da estratégia. Nesta primeira etapa deve-se compreender as necessidades do usuário e o que ele espera da plataforma, como também definir os objetivos do desenvolvimento da interface. Para chegar no resultado, Garrett coloca uma pergunta para cada: “o que os usuários querem ganhar com isso?” e quanto aos objetivos, “o que nós queremos ganhar com esse produto?”. Nesta fase podem ser utilizadas ferramentas como testes de usabilidade, criação de personas e card sorting.

Na segunda etapa de desenvolvimento, o escopo, a estratégia se transforma em funcionalidades que a aplicação deverá ter. São os requisitos a serem cumpridos para que o usuário tenha a melhor experiência. Enquanto na estrutura, idealiza-se a interação que o usuário terá com o produto ao organizar os quesitos definidos em algo coeso. São definidas as opções a serem oferecidas para cliques, preenchimento, que transmitirão a informação ao usuário.

O esqueleto, quarta etapa, abrange três componentes: design da informação, em que se é responsável por apresentar a informação de maneira que facilite o entendimento; design de interface, em que os componentes são organizados para que o usuário consiga interagir com o sistema; e, design de navegação, que é o conjunto de elementos que permitem ao usuário utilizar a aplicação. Nesta etapa é que são feitos os wireframes. A última etapa é a superfície, meio pelo qual o usuário interage e constitui a experiência sensorial, criada pelo produto final.

Esses elementos apresentados como etapas de construção

da interface e experiência do usuário são complementados por Buley (2013) no seguinte trecho: “A pesquisa de design é sobre como identificar a melhor forma de alcançar o que as pessoas desejam, ou seja, o quê e como. Na pesquisa de design, você procura evidências de hábitos, preconceitos, necessidades e visões de mundo nativas.” Para entender quais as necessidades do usuário é preciso pesquisar. Quando forem feitas as perguntas difíceis, o trabalho ficará muito mais fácil (HALL, 2013). A melhor maneira para extrair informações em um primeiro contato é a entrevista, pois ela levará ideias e também contribuirá para a definição do problema.

Uma entrevista pode ser de caráter quantitativo (questionários) ou qualitativo (perguntas abertas). Nesse sentido, para entender melhor o contexto da ONG, foi escolhida a entrevista aberta semi-estruturada, como primeiro contato, com o intuito de gerar uma maior aproximação e futura aplicação dessa pesquisa na ONG SOS Pet . Foram elaboradas várias perguntas para o presidente da instituição, e, durante, novas perguntas surgiram, tendo-se um bate-papo fluido e muito produtivo. Esta entrevista encontra-se transcrita no Anexo I.

Desta forma, para esta pesquisa, diversas foram as abordagens de UX. Considerando a importância da definição da estratégia, além da entrevista citada, foi aplicado um questionário para o entendimento das necessidades dos usuários e do objetivo da aplicação. Já durante o desenvolvimento, para o feedback, foram feitos testes de usabilidade com os voluntários da ONG que guiaram a construção da interface do aplicativo.

2.2 UI Design



Além de projetar a experiência do produto, a interface é de fundamental importância para que o usuário consiga realizar as tarefas desejadas de forma eficiente. Neste sentido, entra o design de interface na definição do escopo, do esqueleto e compondo a superfície da aplicação, de acordo com Garret (2011). Para o desenvolvimento dessas etapas, o ideal é seguir alguns princípios importantes do design.

Um dos principais autores que tratam das boas práticas de design é Donald Norman. Entre outros escritos, ele elenca os 6 princípios para o bom design, que estão ligados à interface e à experiência do usuário, pois prezam pela rápida compreensão das informações. São eles:

1. Visibilidade;
2. Feedback;
3. Restrições;
4. Mapeamento;
5. Consistência;
6. Affordance.

A visibilidade (1) é importante para que, ao olhar, o usuário consiga definir o estado do produto e quais as opções de ação. Já o feedback (2) é necessário para obter-se um retorno se há algum erro, tanto para o usuário quanto para quem desenvolve. E, uma das formas de evitar erros, é colocando restrições (3), ou seja, impossibilitar que o acesso à determinada seção aconteça de mais de um modo, sendo mais fácil de evitar erros.

Outra forma de evitar falhas é por meio de um bom mapeamento das ações e resultados (4), analisando a interação entre os controles e seus efeitos, por exemplo. Ao navegar em uma interface, pode-se encontrar um botão que foi colocado para direcionar para duas novas páginas, mas ele só leva a uma, isso é uma falha. Para que toda essa experiência aconteça, a interface conta com um layout (5).

Segundo Norman (2006), “Um designer fornece um bom modelo conceitual para o usuário, com consistência na apresentação de operações e resultados, e um sistema coerente e consistente de imagens.” Quando o aplicativo apresenta essas características, o entendimento das informações torna-se mais fácil e intuitivo. O último princípio (6), affordance, não possui tradução para o português. Entretanto, está presente em toda aplicação, pois são os atributos de um objeto que viabilizam uma ação, como o fato de o vidro ser transparente e podermos enxergar o exterior. Esses seis princípios fazem parte da experiência do usuário e constroem a interação.

O design de interfaces é parte do design de interação, afinal, só é possível nos envolvermos com os produtos digitais por meio de uma interface (SAFFER, 2006). Os seus componentes incluem botões, posição de itens na tela, a posição da tela no dispositivo, dentre vários outros que auxiliam na navegabilidade e criam uma identidade para o aplicativo. Ainda segundo o autor,

“O design de interface é apenas a representação experiente do design de interação, não o design de interação em si. A interface é apenas o que as pessoas veem, ouvem ou sentem e, embora seja extremamente importante, é apenas uma parte do design de interação.” (SAFFER, 2006, p.169)

Independente de quem venha a ser o usuário do seu aplicativo ou website, deve-se prezar pelo caminho mais “fácil”. Segundo Hall (2013) “No design, “intuitivo” é sinônimo de “corresponde ao modelo mental do usuário”. Quanto mais perto uma interface se ajustar a essa imagem, mais fácil será aprender, usar e navegar.” (p. 127) Ou seja, além de compreender as necessidades do público, é preciso transmiti-las na interface.

Alguns conceitos importantes são citados por Dan Saffer (2006) para um bom desenvolvimento de interfaces, os quais podem ser associados aos princípios básicos de Robin Williams (2015). Seguindo os quatro princípios tem-se: contraste, repetição, alinhamento e proximidade. Estes, quase sempre estão interligados e têm como objetivo organizar as informações para o melhor entendimento do leitor/usuário.

Já segundo Saffer (2006), tem-se o layout, tipografia, cores e formas que também buscam passar a informação da melhor forma. Ele divide o layout em sistemas de grade que estão diretamente ligados ao alinhamento e proximidade citados por Williams (2015). O objetivo desta divisão é definir a hierarquia das informações dispostas na tela, de forma que o usuário consiga definir o grau de importância de cada elemento. Nos

elementos, estão inclusos os textos apresentados no aplicativo.

As tipografias se associam ao contraste, pois é por meio da diferenciação de peso, tamanho, estilo que conseguimos distinguir a mensagem passada. É importante ter atenção a fontes muito parecidas, pois, mesmo que passem a sensação de uniformidade, elas não irão definir a hierarquia. Dos apontamentos de Saffer (2006), destacam-se o tamanho, alinhamento e não deixar palavras viúvas, aquelas que ficam sozinhas em uma linha ou em outra página.

O contraste, além de estar presente na diferenciação tipográfica, também aborda as cores. Ao colocar um botão vermelho, por exemplo, o usuário pode entender que ocorreu um erro, enquanto um verde representaria sucesso. E as formas também se encaixam no contraste, pois ao mudar o formato de um botão ele pode ser mais atrativo, além de contribuir para a identidade visual da interface. Para que essa interação aconteça, são atribuídos controles aos botões.

Os controles fornecem os recursos necessários para o entendimento do que o produto é capaz e o poder de concretizar essa capacidade (SAFFER, 2006). Dentre os controles básicos estão os botões, checkboxes, *twists* (itens que se movem para cima ou para baixo, e revelam conteúdos), representado na figura 4, e caixas de texto para preenchimento. Estas funções citadas são consideradas fundamentais para o funcionamento do protótipo deste trabalho.

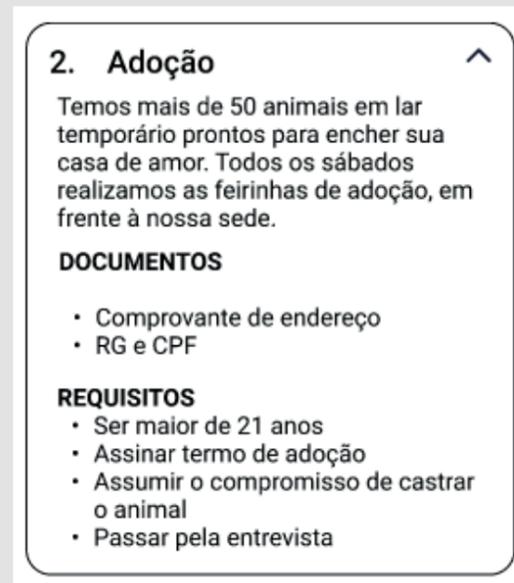
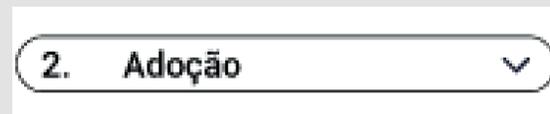


Figura 4 - Exemplo de botão *twist*
Fonte: Elaborado pela autora

Assim, compreende-se que o design de interfaces é essencial no desenvolvimento de aplicativos, e está associado à experiência do usuário por meio de seus elementos, como os botões. Para este trabalho, foram utilizados ícones para representar as seções disponíveis na navegação e facilitar seu acesso. As áreas principais são o menu inicial, a área nossos pets, sobre a ONG e a área do login. Além disso, há diferentes botões e controles que guiam as ações do usuário.

os botões. Para este trabalho, foram utilizados ícones para representar as seções disponíveis na navegação e facilitar seu acesso. As áreas principais são o menu inicial, a área nossos pets, sobre a ONG e a área do login. Além disso, há diferentes botões e controles que guiam as ações do usuário.



3.

**Aplicação
para pets**

Aplicação para pets



A partir da temática escolhida para o trabalho, foram analisadas algumas instituições protetoras dos animais. Grande parte destas apresentam seu trabalho por meio de sites estilo portfólio, como por exemplo o Instituto Luisa Mell mostrado na figura 5. São colocadas informações sobre a história e os valores, galeria de fotos, informações sobre como ajudar e contatar. Há também aplicativos para a adoção de animais, que direcionam os futuros tutores para as ONGs próximas ao seu local, e apresentam o perfil de cada animal. Considerando estes exemplos, deu-se a pesquisa por instituições na cidade de Uberlândia.



Figura 5 - Tela de adoção no site do Instituto Luisa Mell
Fonte: <https://ilm.org.br/adote> Acesso em 21 de setembro de 2021

Após a realização da pesquisa, a ONG SOS Pet foi escolhida para o desenvolvimento deste trabalho. Foi feita uma análise das suas redes sociais, e era notável que faltava uma melhor comunicação das informações, pois a instituição contava com espaços limitados para explicar o seu propósito, e, a princípio pensou-se que um website pudesse ser a solução proposta.

O website funcionaria como um portfólio, apresentando a missão e os objetivos da ONG, quantitativos de atendimentos, as atividades e eventos já realizados, alguns animais que foram adotados, comentários de tutores, dentre outras funções básicas. Entretanto, durante o processo de UX, diversas problemáticas foram notadas. Além de precisar de melhorias na comunicação, problemas internos de organização entre os voluntários atrapalhavam a realização de algumas atividades. Outrossim, os possíveis adotantes só obtinham maiores informações sobre os animais ao visitarem as feiras de adoção.

Com esse novo olhar, o website já não seria a solução mais completa para atender à instituição, visto que as informações precisariam ser acessadas rapidamente durante os eventos, e que cada voluntário teria um login.. Assim, propõe-se o desenvolvimento de uma aplicação para contribuir com a organização das atividades de voluntariado, incentivar a adoção e promover os trabalhos da ONG. Além de apresentar as informações da instituição, o aplicativo conta com uma área dos pets disponíveis para adoção onde é possível deixar seu contato, e uma área para os voluntários gerenciarem adoções, eventos, tarefas e receberem comunicados.

3.1 A ONG (história)



A ONG SOS Pet Uberlândia iniciou os seus trabalhos em dezembro de 2017 com o casal Henrique e Lyara à frente, ambos já com experiência de voluntariado em outras ONGs e apaixonados pelos animais. Eles pesquisaram qual poderia ser a contribuição social que a instituição proporcionaria, e visto que o controle populacional de animais necessitava de melhorias na cidade, escolheram adotar a causa. A instituição foi reconhecida como entidade de utilidade pública municipal de Uberlândia MG LEI MUNICIPAL 13.236 em 16/10/2019. (Mol Editora, 2021)

A cidade de Uberlândia possui um programa desde 2009 em convênio entre Prefeitura Municipal de Uberlândia / Centro de Controle de Zoonoses (CCZ), e a Universidade Federal de Uberlândia / Hospital Veterinário (HOVET-UFU), no qual famílias que possuem renda de até 3 salários mínimos, são residentes fixos em Uberlândia; tenha cadastrado o animal no CCZ; o animal esteja com no mínimo 5 meses; (Hospital Veterinário UFU, 2021) são contempladas com a castração dos animais de estimação de forma gratuita. Por haver essa limitação, muitos animais ainda não são castrados devido ao alto valor cobrado em clínicas particulares, que acaba deixando de ser uma prioridade para os tutores. (SILVA, 2021)

A castração ou esterilização é muito importante, visando diminuir a quantidade de animais em situação de rua e de abandonos, já que muitas vezes o tutor doa os filhotes de uma ninhada sem saber sobre o adotante, e torna-se um ciclo repetitivo.

Tendo em vista essa situação, Henrique e Lyara conversaram

com veterinários para descobrir qual o menor valor possível para se fazer uma castração, e conseguiram chegar no valor de 150 reais, aproximadamente quatro vezes menor do que em clínicas particulares.

A primeira atividade da ONG foi um mutirão de castração, feito com pouquíssimos recursos em uma sala de cirurgias de uma clínica particular. 15 pessoas se juntaram e, no final do dia, 27 animais haviam sido beneficiados. Tendo em vista o sucesso do evento improvisado, começaram a realizar eventos para arrecadar fundos para a instituição. Foram realizados bazares, galinhadas, macarronada, todos com o objetivo de adquirir equipamentos e materiais para as cirurgias.

Em janeiro de 2021, a Prefeitura de Uberlândia cedeu um imóvel à instituição para que pudessem ampliar os atendimentos. Localizada na Rua Duque de Caxias, nº1320, a fachada é fácil de reconhecer com um belo grafite de um cãozinho, como indica na Figura 5. No espaço há o centro cirúrgico com duas salas e todos os equipamentos necessários, sala para exames e preparo dos animais e uma ampla área externa para os bichinhos em lar temporário. (SILVA, 2021)



Figura 6 - Fachada da ONG SOS Pet Uberlândia
Fonte: Acervo da ONG

Lyara já resgatava animais antes, e hoje a ONG oferece lar temporário a 50 animais, dentre eles alguns ficam na sede da instituição, outros em uma chácara e há também os que estão com voluntários. Para cuidar de toda essa rede, existe um time de mais de trinta voluntários, em que cada um exerce a função na qual possui mais habilidade. Inicialmente amigos se juntaram à causa, e com o crescimento da SOS Pet novas pessoas se candidataram.

Além do objetivo de promover o controle populacional de cães e gatos por meio da castração, a ONG também busca estimular e incentivar a adoção de animais adultos e filhotes. Todos os sábados é realizada a feirinha de adoção, em frente a sede, onde são colocados os animais em lar temporário abrigados na ONG e também resgatados por protetores. No caso em que

a pessoa leva um animal, ela deve permanecer no evento até o final. Existem diversos critérios para a participação dos animais na feirinha. Os filhotes precisam ter 45 dias de vida, estar com a primeira dose da vacina e vermifugados, além de estar de banho tomado. Já para cães e gatos adultos, devem ser castrados, apresentar cartão de vacinas e estarem vermifugados. Antes da pandemia, as feiras de adoção eram realizadas no centro da cidade, na praça Tubal Vilela. Um local de bastante movimento e que resultava em cerca de 20 adoções por sábado. Atualmente, são adotados cerca de 10 animais por sábado.

Há ainda um programa em parceria com a rede Petz, no qual são selecionados animais para ir à loja na esperança de serem adotados. O programa possui diversos requisitos, sendo eles: podem ser colocados quatro animais por mês; as vacinas precisam estar em dia; deve ser implantado um microchip de identificação; se o animal já tiver quatro meses, deve estar castrado e com a primeira dose da vacina antirrábica. Caso o animal passe 21 dias na loja sem ser adotado, deverá voltar para a ONG. A parceria resulta também em 5kg de ração doados para a instituição a cada adoção.

E, para manter todas essas ações, o time de voluntários mantém-se presente. São diversas funções, desde auxiliar no preenchimento de formulários para adoção, dar banho nos animais, realizar as castrações até gerenciar as redes sociais. Eles também são essenciais na divulgação e participação de eventos para arrecadar doações. Com as informações do ecossistema da ONG, foi possível analisar problemáticas existentes e aprofundar na sua situação atual.

3.1.1 Identidade Visual



A SOS Pet utilizava um mesmo logo desde o início de suas atividades, representado por um cachorro e um gato com as cores preta e vermelha, apresentado na figura 7. Entretanto, havia uma necessidade de atualizá-lo, mas sem perder os mascotes.



Figura 7 - Primeiro logo da ONG
Fonte: Acervo da ONG

Como parte das atividades de voluntariado da autora, foram elaboradas cinco novas propostas de logo, votadas entre os voluntários e entre os seguidores da instituição nas redes sociais. A opção escolhida está representada na figura 8. Foram mantidas as cores principais já utilizadas, adotando também uma escala de cinza para auxiliar nos seus demais usos. Os animais ficaram mais amigáveis e em destaque.



Figura 8 - Logo SOS Pet Uberlândia
Fonte: Acervo da autora

3.2 A ONG hoje



Atualmente a ONG possui uma equipe de 30 voluntários que desenvolvem as seguintes tarefas: castração, agendamento, gerenciamento de redes sociais, serviço de SAC, banho nos pets, montagem da feira de adoção, divulgação, limpeza, passeios com os animais. Todas estas voltadas para ajudar os 50 animais adultos em lar temporário sob sua tutela a conseguirem uma nova família. Além disso, contribuem diretamente para o principal objetivo da instituição, o fim dos animais de rua por meio da promoção à castração.

As atividades de voluntariado são divididas pelas áreas de maior afinidade de cada pessoa, mas há também funções gerais em que todos podem auxiliar. Houve a possibilidade de acompanhar a distribuição das tarefas entre os voluntários da feira de adoção, pelo grupo que possuem no Whatsapp. A princípio, apenas mandavam mensagens comunicando quem iria ou não, o que não era muito eficaz pois muitos não compareciam e era preciso remanejar as tarefas.

Em um determinado dia, uma das voluntárias sugeriu criar uma lista de presença pautada nos horários que cada um deveria permanecer trabalhando. Assim, foi possível ter uma melhor visão de quais voluntários estariam presentes e quais as atividades para cada. Além disso, tem-se também a divisão para o funcionamento da clínica. Os veterinários e auxiliares agendam os procedimentos, fazem a preparação das salas de cirurgia e são os responsáveis pelas castrações. Por ser uma equipe menor, as tarefas são divididas entre eles e não há queixas quanto à organização, segundo os voluntários que

responderam o questionário.

A partir desse levantamento, e com as respostas obtidas no questionário feito com os colaboradores, surgem as problemáticas que serão abordadas neste trabalho.

3.3 Problemática



A problemática na qual este trabalho se baseia tem como destaque a má organização e distribuição das atividades de voluntariado da ONG SOS Pet Uberlândia. Nesse sentido, a partir dela e, com um olhar ampliado para a realidade da instituição, observa-se a necessidade de uma aplicação que possibilite auxiliar nos trabalhos realizados para dar continuidade aos quase quatro anos de contribuição para a sociedade. Esta conclusão se dá pela pesquisa investigativa realizada.

Analisando a entrevista feita com o presidente da instituição e as respostas obtidas no questionário dos voluntários, há indícios de um conjunto de problemas em torno de uma efetiva e eficiente estratégia para divulgação, bem como comunicação entre os membros da ONG. Como forma de solucionar essas dificuldades, propõe-se um aplicativo institucional.

O aplicativo, além de auxiliar na organização das atividades internas, também conta com funções para os futuros tutores conhecerem mais sobre a ONG, a causa animal e os pets que estão em busca do novo lar. Sendo assim, o objetivo é amplificado para ajudar a diminuir a população de animais de rua com o incentivo à adoção e castração de animais.

Para o desenvolvimento do produto digital e compreensão da problemática, foi preciso realizar uma entrevista que auxiliou no entendimento do contexto da instituição, além de questionários, criação de personas, para conhecer os usuários e, enfim, prototipar. Logo, foi possível realizar um projeto inicial dessa magnitude e neste momento, realizá-lo em um aplicativo envolvendo todas as questões apontadas.



4.

Desenvolvimento do projeto

Desenvolvimento do Projeto



O projeto foi desenvolvido levando em conta diversas problemáticas em torno de uma comunicação efetiva entre os colaboradores da ONG SOS Pet. Logo, foi possível, através dos princípios de UI e UX design apresentados, efetuar um diálogo com o usuário para proporcionar a melhor experiência no aplicativo. Dentre as etapas presentes neste processo criativo, estão: estudos de caso, personas, brainstorm, wireframes, testes de usabilidade e prototipagem.

4.1 Pesquisa Inicial

Para iniciar a pesquisa foi elaborada uma entrevista semi-estruturada para ser realizada presencialmente com o presidente da SOS Pet, Henrique Silva, que tinha por finalidade criar um entendimento quanto às práticas sociais da ONG. Logo, compreender o funcionamento como um todo do ecossistema colaboradores, veterinários, empresas parceiras, adotantes. Desta forma, as respostas foram organizadas em post-its na plataforma Miro e divididas em categorias. Assim, foi possível detectar as problemáticas.

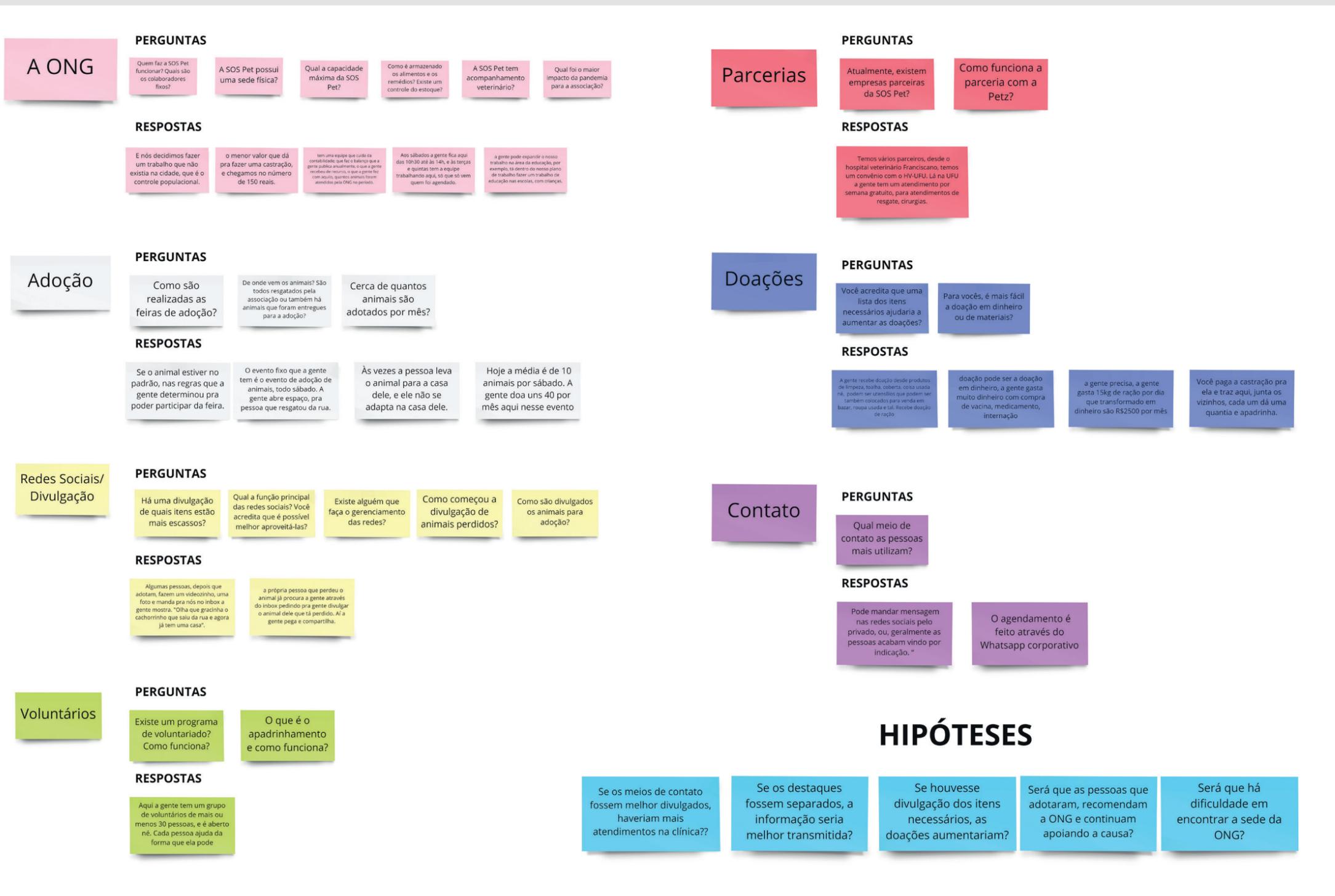


Figura 9 - Síntese entrevista
Fonte: Elaborado pela autora

Com a síntese das respostas, foram levantadas as primeiras hipóteses. É possível notar que estas estavam relacionadas à atividade da ONG nas redes sociais, apontando problemas como stories desorganizados no Instagram e falta de informações sobre as castrações. Tal problema não estava inserido em uma sondagem inicial e, a partir deste momento, se torna algo a ser solucionado com essa pesquisa, proporcionando um novo olhar.

Para compreender as reais necessidades, buscou-se uma nova abordagem a partir do ponto de vista dos voluntários, além do presidente da instituição. Para isso, foi elaborado um questionário no Google Forms (que encontra-se no Anexo II deste trabalho) para ser encaminhado por mensagem. O principal objetivo desta etapa é compreender a relação da ONG com cada colaborador; quanto tempo as atividades consomem semanalmente; quais as atividades realizadas; a divisão das tarefas e como um aplicativo pode contribuir para melhorias dos trabalhos realizados.

Como resultado disso, foram obtidas 10 respostas, sendo 6 de voluntários participantes da adoção e 4 veterinários/auxiliar veterinário, que foram anexadas, novamente, no Miro para síntese.



Figura 10 - Síntese Questionários
Fonte: Elaborado pela autora

Observando as respostas, é possível concluir que não há uma faixa etária específica, entretanto quanto ao gênero, a maioria dos participantes são mulheres. Na perspectiva profissional dos veterinários, observa-se semelhanças nas idades. Todos estão ali por afinidade com a causa animal, alguns chegaram por meio de conhecidos e outros, descobriram a ONG pelas redes sociais e fizeram contato.

Quando perguntado sobre a organização das atividades, foram dadas as mais diversas respostas. Alguns não souberam dizer, outros citaram as atividades de voluntariado e uns que a organização se dava por meio de conversa entre a equipe. Assim, conclui-se a necessidade de uma melhor estruturação entre os mesmos, confirmando uma das problemáticas apontadas.

Com o início da pesquisa, fui adicionada ao grupo dos voluntários no WhatsApp, e acompanhei como eram distribuídas as funções de cada evento e a confirmação de presença. Na véspera perguntavam quem iria ou não, e não se tinha um controle de horários. Assim, uma das voluntárias sugeriu que fosse feita uma lista de presença com as atividades e horários para que pudessem se organizar melhor. Ainda assim, alguns faltavam e era preciso redistribuir as funções, sendo este um dos obstáculos.

Outros problemas também foram apontados nas respostas, relacionados à distribuição das tarefas. Relataram a falta de treinamento para novos voluntários, a dependência do presidente para organizar o que deve ser feito nos eventos, e a sobrecarga de atividades quando alguém falta. Houve

também sugestões de funções para o aplicativo, como escala dos voluntários, eventos anuais, avisos, respostas para dúvidas frequentes, agendamento de castração e informações sobre os cachorros.

A partir disso, iniciou-se os estudos para o desenvolvimento da aplicação. Foram feitos estudos de caso, personas, brainstorm e card sorting para a definição das funções e organização de fluxo de telas. E ainda, wireframes para estudo de layout antes da prototipagem. Para a validação da proposta, foram feitos dois testes de usabilidade. Estas etapas são apresentadas de forma detalhada nos próximos tópicos.

4.2 Estudos de Caso



Para entender um pouco mais do universo UX/UI, é essencial ver aplicações funcionando para então compreender sua arquitetura. Nos estudos de caso a seguir, foram consideradas as funções dos aplicativos semelhantes às desejadas para o projeto. São aplicações completas, de diferentes áreas, sendo apenas uma relacionada aos animais de estimação.

Em cada estudo observou-se também a construção do layout, seus botões, controles e a disposição dos elementos. Foram escolhidos para esta etapa os aplicativos Beep Saúde, 11Pets e Memorigi.

Beep Saúde

A Beep Saúde é uma empresa de saúde domiciliar, fundada em 2016, que oferece o agendamento de exames e vacinas na residência do paciente. A tecnologia está presente nos exames realizados pelos profissionais, como também na relação com os pacientes. Ao baixar o aplicativo da empresa, é possível agendar coleta de exames em casa e aplicação de vacinas em até 3 minutos. O objetivo principal é facilitar a realização de exames laboratoriais e oferecer maior conforto aos clientes.

O aplicativo inicia dando a opção para o usuário de fazer login e acessar os serviços disponíveis a partir do preenchimento de um endereço. São dois botões principais, o de vacina e o de exame domiciliar. Ambos levam para a opção de utilizar o plano de saúde ou de pagamento particular. O catálogo de vacinas pode ser acessado sem cadastro e é possível também visualizar os valores.

Ao selecionar uma vacina, é possível avançar algumas telas sem estar cadastrado. Primeiro deve-se adicionar ao “carrinho” e, depois escolher uma data e horário. Após esse processo, chegamos ao pagamento, onde então o login/cadastro é solicitado. Já na área de exames, não é possível explorar sem estar logado.

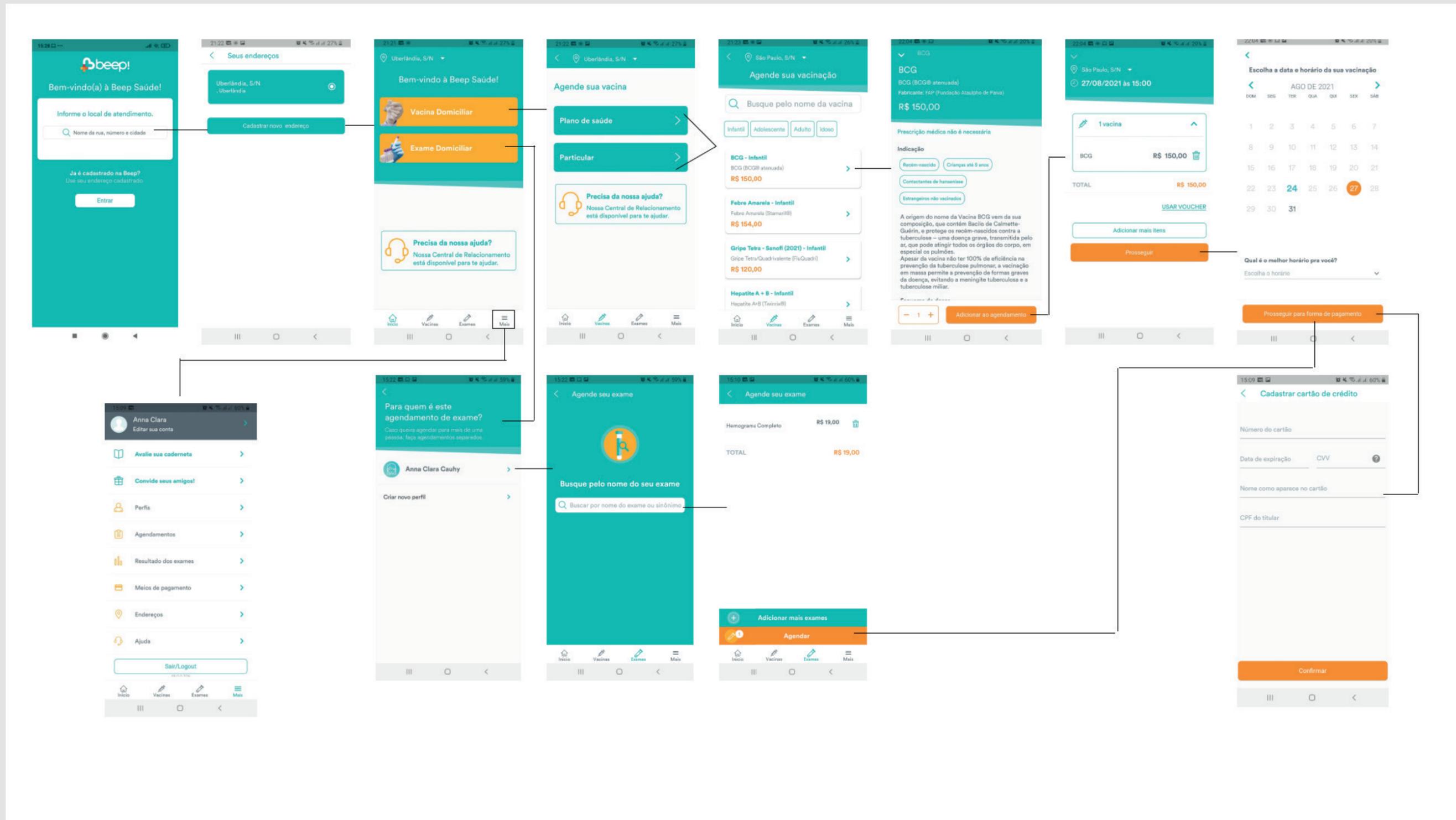


Figura 11 - Fluxo de telas do aplicativo Beep Saúde
 Fonte: Elaborado pela autora

A aplicação oferece também o cadastro da caderneta de vacinação, possibilitando fácil acesso ao paciente. Ao fazer login, novas funções aparecem. São elas: resultados de exames, perfis, meios de pagamento e logout. As principais etapas de navegação são: cadastro de endereço; login ou cadastro; escolha de vacina/exame; adicionar ao carrinho; escolher o horário e data; selecionar a forma de pagamento. Já as outras funções, é possível acessar pelo menu, sendo carteira de vacinação; perfis; agendamentos; resultados dos exames; meios de pagamento; endereços e ajuda.

A navegação é bastante intuitiva, com o sistema semelhante a aplicativos de compra online. Ao selecionar um exame ou uma vacina, automaticamente é criado um carrinho que será depois finalizado com o pagamento. O agendamento chama a atenção por ser bem simples: abre-se uma tela com o calendário e o paciente seleciona o dia e abaixo tem uma lista com os horários disponíveis. Além disso, há uma boa divisão e representação das categorias presentes, facilitando o uso para o usuário.

Analisando os elementos de design da interface, tem-se as cores do logo presentes por todo o aplicativo. São elas: branco, vermelho, laranja e verde. O layout é fluído e as bordas arredondadas nos botões tornam a visualização melhor.

Sendo assim, por meio desta análise a função que mais se destaca é a de agendamento, que será aplicada no produto deste trabalho para facilitar o controle das castrações e de tarefas a serem executadas.

11Pets: Cuidado Animal

11Pets é uma aplicação cujo principal objetivo é auxiliar tutores no cuidado com seus animais. No aplicativo é feito um cadastro do animal onde ficam disponíveis os mais diversos lembretes. Há uma área para medicação, uma de higiene, alimentação, vacinas, e assim por diante. O usuário pode acrescentar uma foto do pet, se desejar, e ativar lembretes. Há também um cronograma com as atividades diárias, como colocar comida e água; e atividades futuras. Não é necessário se cadastrar para utilizar os serviços básicos.

Cada função oferecida é bastante completa, e possui uma tela própria com as opções. É possível compartilhar os dados dos animais com o veterinário, cadastrar o passaporte e a carteira de vacinação, e o usuário pode também personalizar a tela inicial com os lembretes que considerar mais relevantes. No calendário, as atividades são apresentadas em forma de lista e o usuário pode marcar que foi concluída segurando-a.

Quando abrimos o aplicativo demais vezes, a tela inicial não é o perfil do pet. Nela tem-se a área dos pets, cronograma, profissionais e animais para adoção. É possível conhecer novos animais por meio dos perfis, que contém raça, tamanho, idade, data de entrada no abrigo, cor, país, localização, número de registro, descrição e contato.

Percebe-se que o público alvo da aplicação são adultos tutores de cachorros e gatos que buscam cuidar melhor dos animais e controlar medicamentos, vacinas, banho, etc. O

que mais chama a atenção é o perfil do pet, que possibilita acrescentar foto, idade e dados de vacinação. Além de ter um controle de datas para a realização das tarefas.

Desta forma, as funções do aplicativo 11 Pets que farão parte deste projeto são o perfil dos animais e a configuração do calendário em lista, que possibilitam divulgar os pets para adoção e uma melhor visualização das tarefas de cada voluntário.

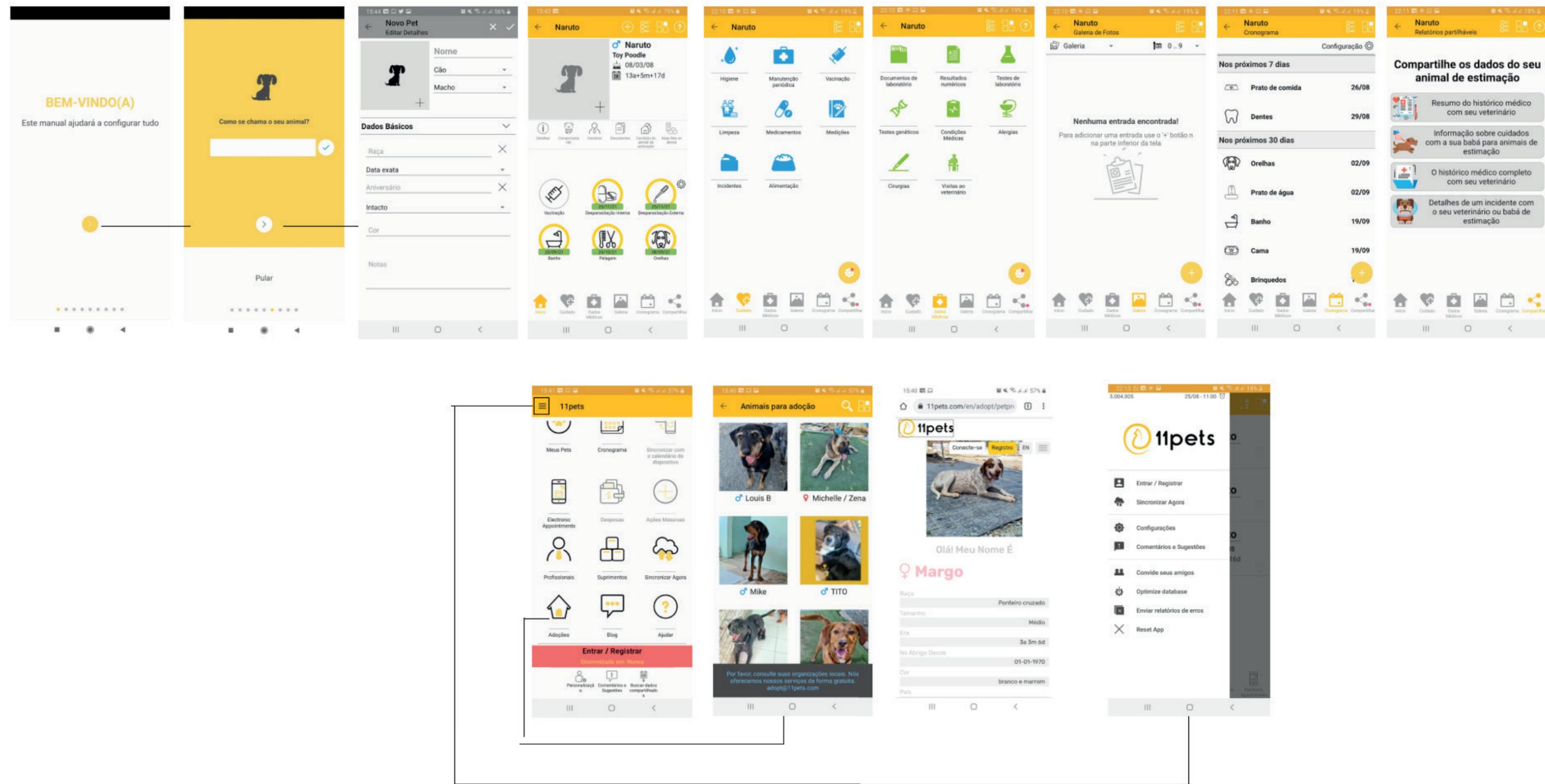


Figura 12 - Fluxo de telas do aplicativo 11 Pets
Fonte: Elaborado pela autora

Memorigi

Memorigi é um aplicativo de lista de tarefas, onde o usuário pode planejar afazeres, categorizá-los e acessá-los no calendário. Essas funções foram responsáveis pela sua escolha dentre os estudos de caso, visto que o objetivo principal deste trabalho é colaborar com a organização e distribuição de atividades.

A tela inicial do aplicativo já solicita o login do usuário, o que pode ser um ponto negativo já que nem sempre queremos fazer novos cadastros. Logo após, ele oferece um tutorial bem simples e didático do funcionamento da interface (onboarding). As funções oferecidas são a de listas, calendário, diário e uma parte para o despejo de atividades.

É possível criar várias listas de afazeres e nelas acrescentar prazos e lembretes para os itens. O calendário ajuda no planejamento de períodos mais longos, mostrando todas as atividades que devem ser cumpridas em forma de lista. Já o diário de bordo é uma espécie de histórico do dia, arquivando todas as atividades concluídas. Ao criar uma lista você pode personalizá-la escolhendo o ícone e cor, o que deixa a interface mais pessoal.

O logo traz três cores: laranja, vermelho e azul que estão presentes por todas as telas. Há ainda a opção de tema claro e escuro, proporcionando um maior conforto ao usuário. As formas são arredondadas e a navegação é intuitiva, sendo usado bastante o movimento de arrastar.

As funções que chamam a atenção são a marcação dos afazeres e o histórico diário. Estas estarão presentes nos perfis dos voluntários com o objetivo de facilitar a divisão de tarefas e visualizar o desempenho de cada membro.

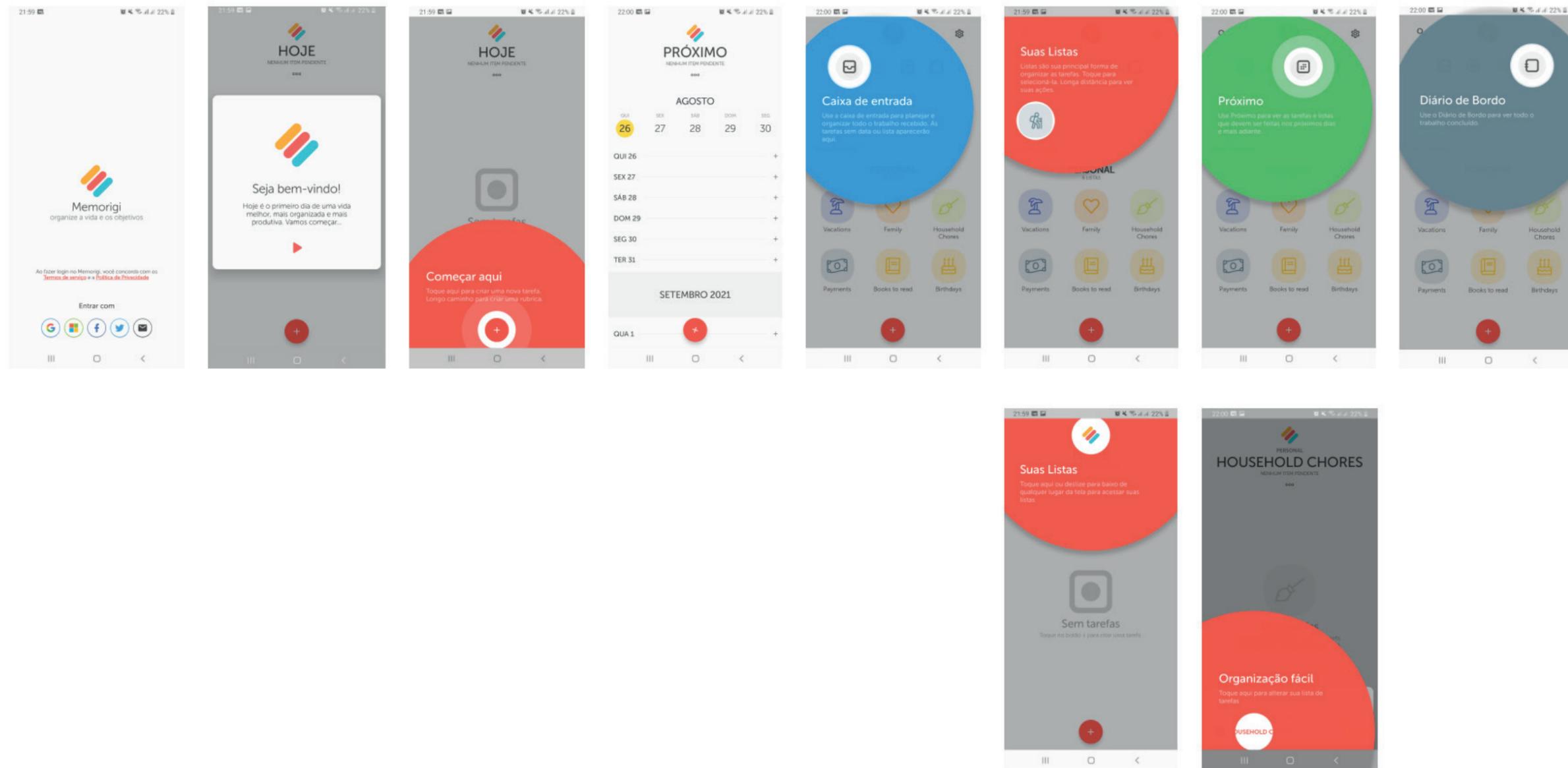


Figura 13 - Telas onboarding do aplicativo Memorigi
 Fonte: Elaborado pela autora

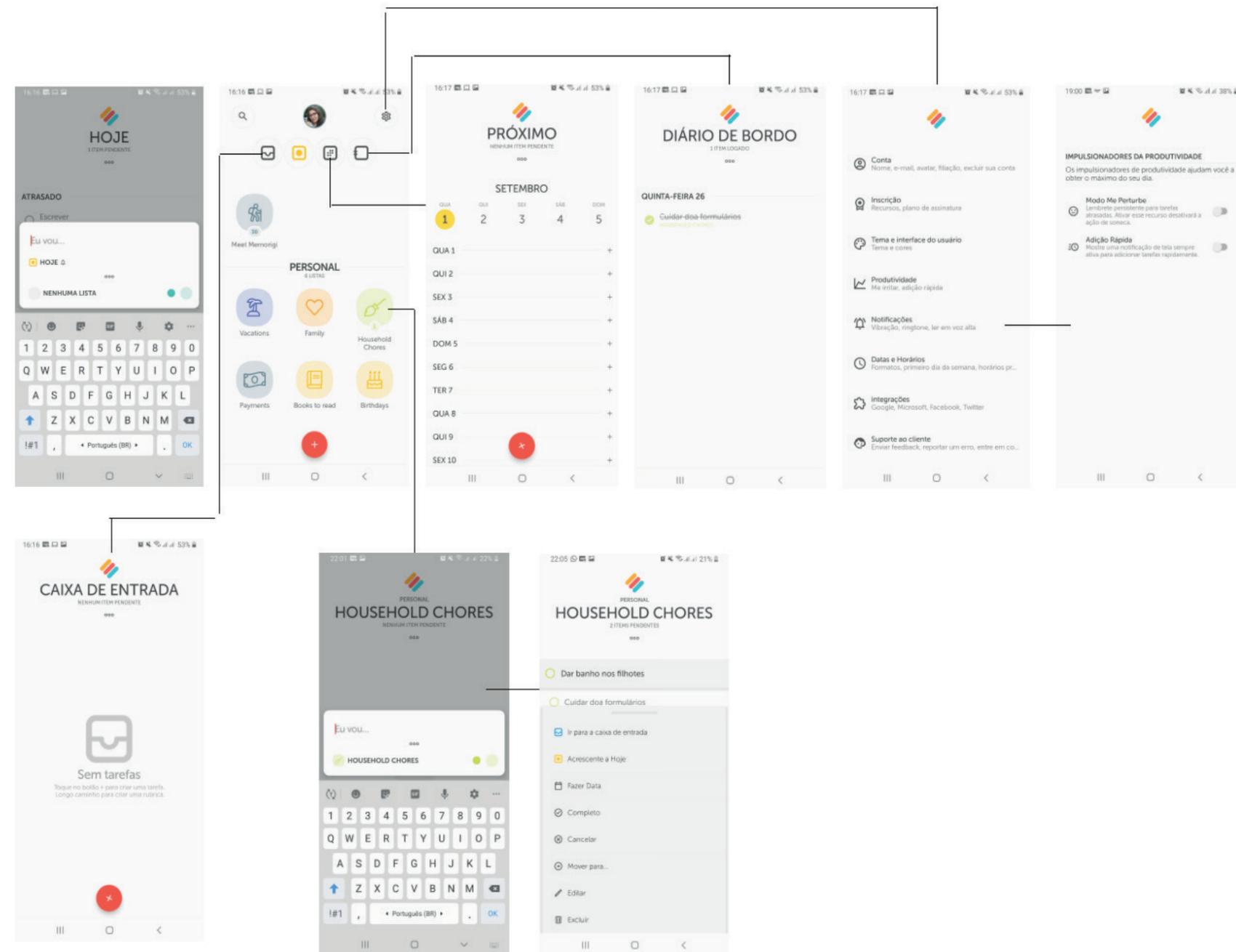


Figura 14 - Fluxo de telas do aplicativo Memorigi
 Fonte: Elaborado pela autora

4.3 Personas



Para dar continuidade ao desenvolvimento da aplicação, com foco no usuário, foram desenvolvidas personas baseadas nas respostas obtidas nos questionários dos voluntários. Assim, foi feita uma síntese das respostas para formar os perfis.

Segundo Buley (2013, p.119), persona é um arquétipo de usuário fictício - um modelo composto que você cria a partir dos dados que reuniu conversando com pessoas reais - que representa um grupo de necessidades e comportamentos. Por esse método, é mais fácil manter o olhar empático e lembrar que há um usuário para o qual se está projetando. A autora ainda cita as informações mais importantes na construção dos arquétipos, sendo elas nome, dados demográficos (gênero, idade, educação, trabalho, localização e estado civil), papel, metas e habilidades.

Para este trabalho, foram desenvolvidas três personas. Por meio das respostas do questionário e da vivência com os voluntários, notou-se que há tipos de colaboradores, sendo uma delas o voluntário frequente que participa dos eventos de adoção, outra o voluntário esporádico e o voluntário veterinário. É a partir dos perfis desenvolvidos que inicia-se o projeto voltado para o usuário.

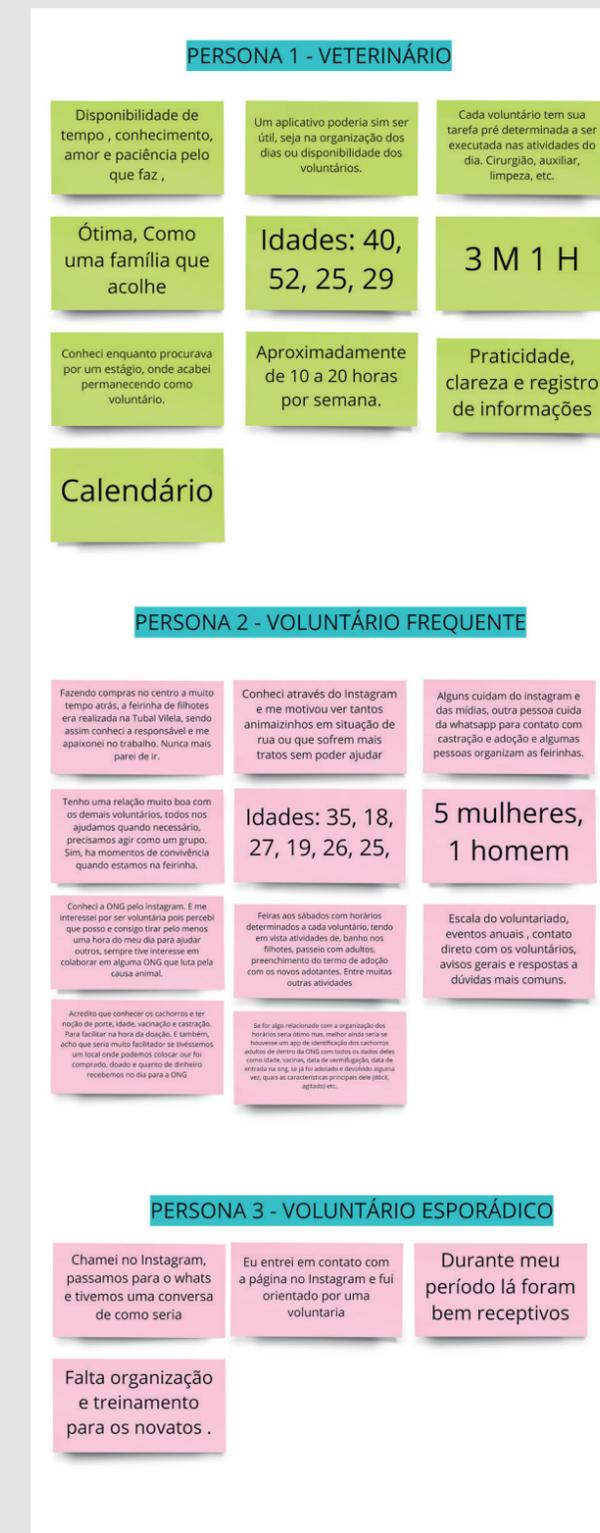


Figura 15 - Síntese para a criação das personas
Fonte: Elaborado pela autora

Fernanda é veterinária há mais de 10 anos, formada na UFU, especializada em animais de pequeno porte. Ela realiza atendimentos 24h à domicílio. Sua rotina é bastante intensa, pois realiza também os serviços domésticos de sua casa e possui 2 cachorros e 1 gato. Ela é divorciada, e tem dois filhos. No seu tempo livre, gosta de descansar viajando. Em um encontro com colegas de profissão, comentaram sobre a ONG com ela, e já são 3 anos realizando procedimentos e ajudando a diminuir a quantidade de animais nas ruas.



Fernanda Silva

Idade: 42 anos
Profissão: Médica Veterinária
Localidade: Uberlândia

Prática - Proativa - Responsável

Hobbies



Perfil de Telas

☀️ Para trabalho; 8h

🌙 30min

Figura 16 - Persona 1: voluntário veterinário
Fonte: Elaborado pela autora

Julia se formou há alguns anos em Publicidade e Propaganda, e atualmente trabalha em uma agência na cidade. Sua rotina é um pouco corrida, pois além de trabalhar 8h por dia, ainda está cursando uma pós-graduação. Ela almeja se tornar uma influenciadora digital. Quando ela e seu namorado decidiram que queriam adotar um animal, começaram a procurar ONGs na cidade. E, pelo instagram, conheceu a SOS Pet e se encantou pelo trabalho. Hoje, está presente nas feirinhas aos sábados e ajuda a administrar as redes sociais.



Julia Faria

Idade: 28 anos
Profissão: Publicitária
Localidade: Uberlândia

Animada - Ambiciosa - Dinâmica

Hobbies



Perfil de Telas

☀️ *Para trabalho; 8h*

🌙 *2 horas*

Figura 17 - Persona 2: voluntário frequente
Fonte: Elaborado pela autora

Murilo se mudou para a cidade de Uberlândia assim que ingressou na UFU. Gosta bastante de sair com seus amigos, mas sempre que tem a oportunidade **viaja para a sua cidade nos finais de semana**. Murilo gostaria muito de ter um animalzinho para lhe fazer companhia, mas por morar em um pensionato, ele não pode. Em um sábado, ele se **deparou com uma feira de adoção de animais**, e aproveitou a oportunidade para brincar com os animais. Um dos voluntários comentou sobre como funcionava a ONG e ele se interessou muito.



Murilo Lima

Idade: 22 anos
Profissão: Estudante de direito
Localidade: Piracicaba

Carinhoso - Falante - Empático

Hobbies



Perfil de Telas

☀️ *6 horas*

🌙 *3 horas*

Figura 18 - Persona 3: voluntário esporádico
Fonte: Elaborado pela autora

4.4 Brainstorm



Com base no questionário aplicado e nos estudos de caso, viu-se a necessidade de definir quais funções o aplicativo deveria ter para atender aos voluntários e à ONG SOS Pet. Para isso, foi feito um brainstorm, apresentado abaixo, com o uso de post-its representando as ideias de requisitos para a aplicação.



Figura 19 - Brainstorm para a definição de funções
Fonte: Elaborado pela autora

Um brainstorm é uma boa ferramenta para listar palavras-chave que você gostaria que seu produto incorporasse (BULEY, 2013). Esse método é comumente conhecido como “tempestade de ideias”, por ser um momento de despejo da criatividade e ideação.

Foi pensado, a princípio, um aplicativo que atenda aos possíveis tutores e aos voluntários, de forma que a divisão entre os grupos seja o login. Para aqueles que desejam apenas conhecer mais sobre a ONG e os animais para adoção, não haveria obrigatoriedade de cadastrar. Já para os voluntários, todos seriam cadastrados e as funções seriam segmentadas de acordo com as atividades exercidas. Ou seja, a área do voluntário da feira de adoção seria diferente da do veterinário e do administrador.

A tela de login contaria com cinco botões: nossos pets, institucional, FAQ, login e cadastro. As outras funções colocadas estariam presentes no acesso com login, sendo o cronograma de castrações, *to do list* diário, eventos, controle de doações, cadastro das adoções, fórum de comunicação, calendário de vacinação e quadro de avisos. Para o melhor entendimento da integração do aplicativo, sentiu-se que era necessário organizar as funções com as possíveis telas, assim foi feito um card sorting.

4.5 Card Sorting



Um card sorting é uma técnica em que pede-se aos usuários para agrupar conteúdos e funcionalidades em categorias, com a finalidade de obter inputs sobre hierarquia (TEIXEIRA, 2015). Este método tem como finalidade definir a estruturação das interfaces a partir de categorias e funções.

Aqui ele foi feito pela autora na intenção de melhor organizar como seriam as telas da aplicação e quais funções estariam ligadas entre si ou se repetiriam. Para isso, usou-se post-its no Miro para acrescentar, dentro de quatro categorias, as funções pensadas no brainstorm. Essas categorias seriam as telas principais: tela de login, área do voluntário, área do veterinário e área do administrador.

A partir dessa organização, foi possível idealizar os primeiros esboços para a montagem dos wireframes. Acredita-se que o aplicativo apresenta funções completas para o gerenciamento das atividades da ONG.



Figura 20 - Card Sorting para o aplicativo
Fonte: Elaborado pela autora

4.6 Wireframes



Wireframes são geralmente esquemas ou renderizações em preto e branco de todas as peças e partes do produto ou serviço. Em um produto digital, eles representam as partes do produto tela por tela (BULEY, 2013). Ainda de acordo com a autora, o foco dos wireframes é definir qual informação deve aparecer na tela, como ela será disposta, quais detalhes aparecerão e qual o tipo de navegação. Assim, com base nas funções obtidas no brainstorm, organizou-se as telas.

Para esta etapa, foi escolhida a ferramenta Figma para a montagem dos wireframes. Foram utilizados tons de cinza para representar as telas e as informações como botões, imagens e caixas de texto foram dispostas.

A tela inicial apresenta seis botões, que guiam para diferentes seções, além de ter uma área de login diferente para cada tipo de voluntariado (feira de adoção, veterinário e o presidente da ONG). Com os esboços da disposição e organização das funções, iniciou-se o processo de desenvolvimento da identidade e layout da interface.

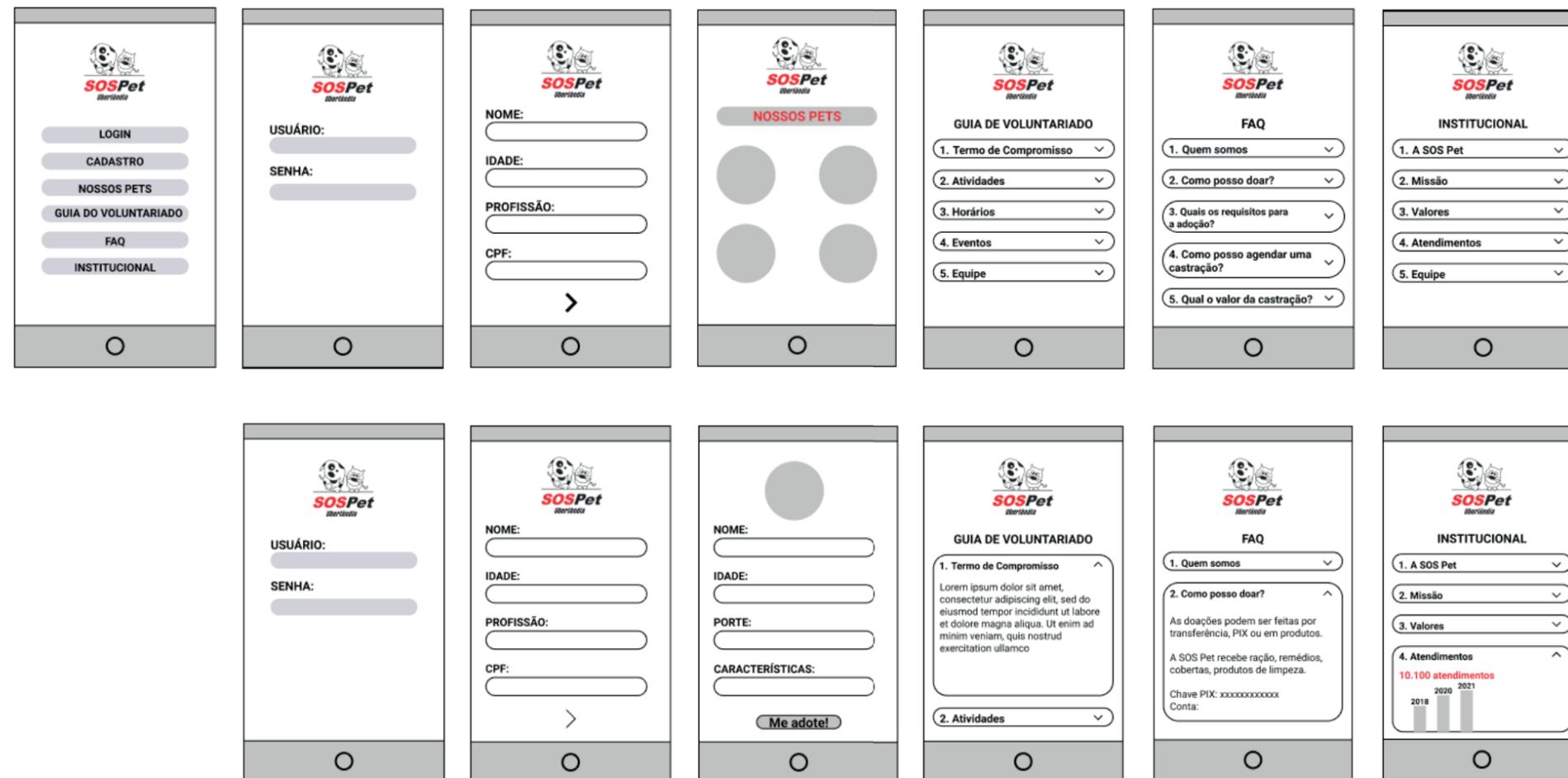
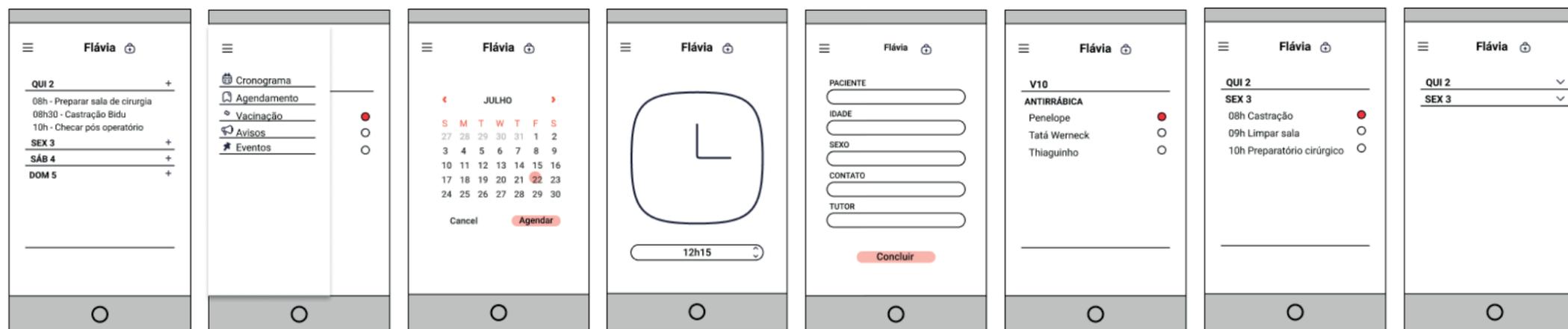
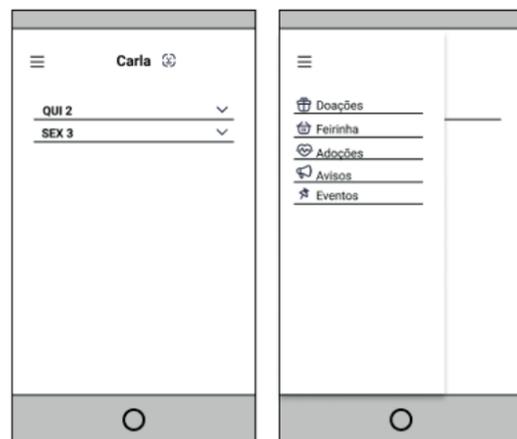


Figura 21 - Wireframes 1
 Fonte: Elaborado pela autora

Veterinário



Feirinha



Administrador



Figura 22 - Wireframes 2
Fonte: Elaborado pela autora

4.7 Elementos da Interface



Roboto Light

Segundo Garret(2011), a última etapa de desenvolvimento de uma aplicação é o layout da sua interface. Aqui são apresentadas a tipografia, cores, ícones e botões que constituem o protótipo desenvolvido como produto final deste trabalho.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 « 1 @ # \$ % ^ & * ()

4.7.1 Tipografia

Roboto Regular

A tipografia foi escolhida pela boa legibilidade e visualização que apresenta. A fonte utilizada em todo o projeto da interface é a Roboto, ela é sem serifa, e carrega a geometria consigo. Foram utilizadas as versões Light, Regular e Bold.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 « 1 @ # \$ % ^ & * ()

A variação Light foi utilizada em informações com menor grau de relevância e em contraste com a Bold. Já a Regular foi a escolhida para os campos de preenchimento de texto e também para os campos com muito texto (na área institucional). A fonte em sua variação Bold está presente nos títulos das telas e nos botões de direcionamento de ações. Com relação aos tamanhos, varia-se entre 14, 16, 18 e 24.

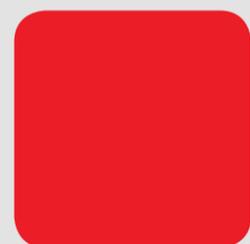
Roboto Bold

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 « 1 @ # \$ % ^ & * ()**

4.7.2 Paleta de Cores

Foram mantidas como cores principais as presentes no logotipo da instituição, sendo estas o vermelho e o cinza. A primeira é utilizada para destaque, seja textual ou quando algo é selecionado. Já o cinza está presente nos botões, campos de preenchimento, no menu inferior e em detalhes.

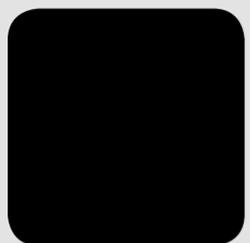
Cores Principais



#E20613
RGB
(226, 6, 9)
CMYK
(1, 100, 98, 0)



#918b85
RGB
(145, 139, 134)
CMYK
(42, 36, 39, 17)



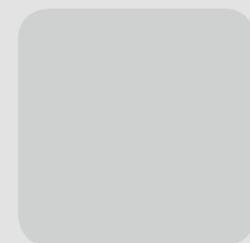
#000000
RGB
(0,0,0)
CMYK
(0,0,0,0)



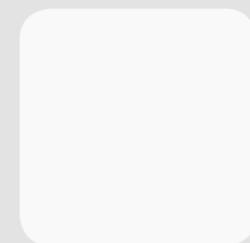
#4d4c4c
RGB
(78,76,76)
CMYK
(62, 53, 51, 48)



#918b85
RGB
(145, 139, 134)
CMYK
(42, 36, 39, 17)



#d8d8d8
RGB
(217, 216, 216)
CMYK
(18, 13, 14, 0)



#fbf9f9
RGB
(251, 250, 250)
CMYK
(2, 2, 2, 0)

4.7.3 Ícones

Optou-se pelo uso de ícones para facilitar a navegação e o entendimento do usuário, tornando a realização de tarefas mais rápida. Foram selecionados ícones arredondados e aplicados nas cores preta e vermelha (quando clicados).

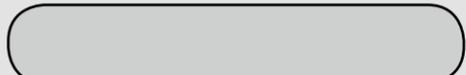


Figura 23 - Ícones aplicativo
Fonte: Iconify - Figma

4.7.4 Botões

Para os botões, foi escolhido a forma retangular com as bordas arredondadas, mantendo a identidade presente no logotipo. A cor utilizada é o cinza. São utilizados três tamanhos: pequeno, médio e grande.

 Pequeno 126px x 21px

 Médio 176px x 31px

 Grande 249px x 41px

4.8 Protótipo 1



A primeira versão do protótipo foi focada na seção dos pets, apresentando como seria o perfil de cada animal e a interação do possível tutor. Foram colocados 4 perfis como exemplo, todos com a opção de demonstrar interesse em adotar, que encaminham para um rápido formulário de contato. Além disso, foi feita uma aba com o registro daqueles que já foram adotados, mostrando a diferença que um lar com amor pode fazer na vida dos animais. Comparando as telas obtidas aqui com os wireframes, é possível notar algumas mudanças.

Ao organizar o layout da tela inicial, notou-se que haviam muitos botões e ela poderia não ser bem aproveitada. Assim, as seções escolhidas foram divididas em três principais: nossos pets, sobre a ong e login. As informações sobre voluntariado, dúvidas e institucional foram inseridas na seção Sobre a ONG; enquanto o cadastro foi integrado à tela de login. A partir dessa nova organização, viu-se a necessidade de aplicar um teste de usabilidade.

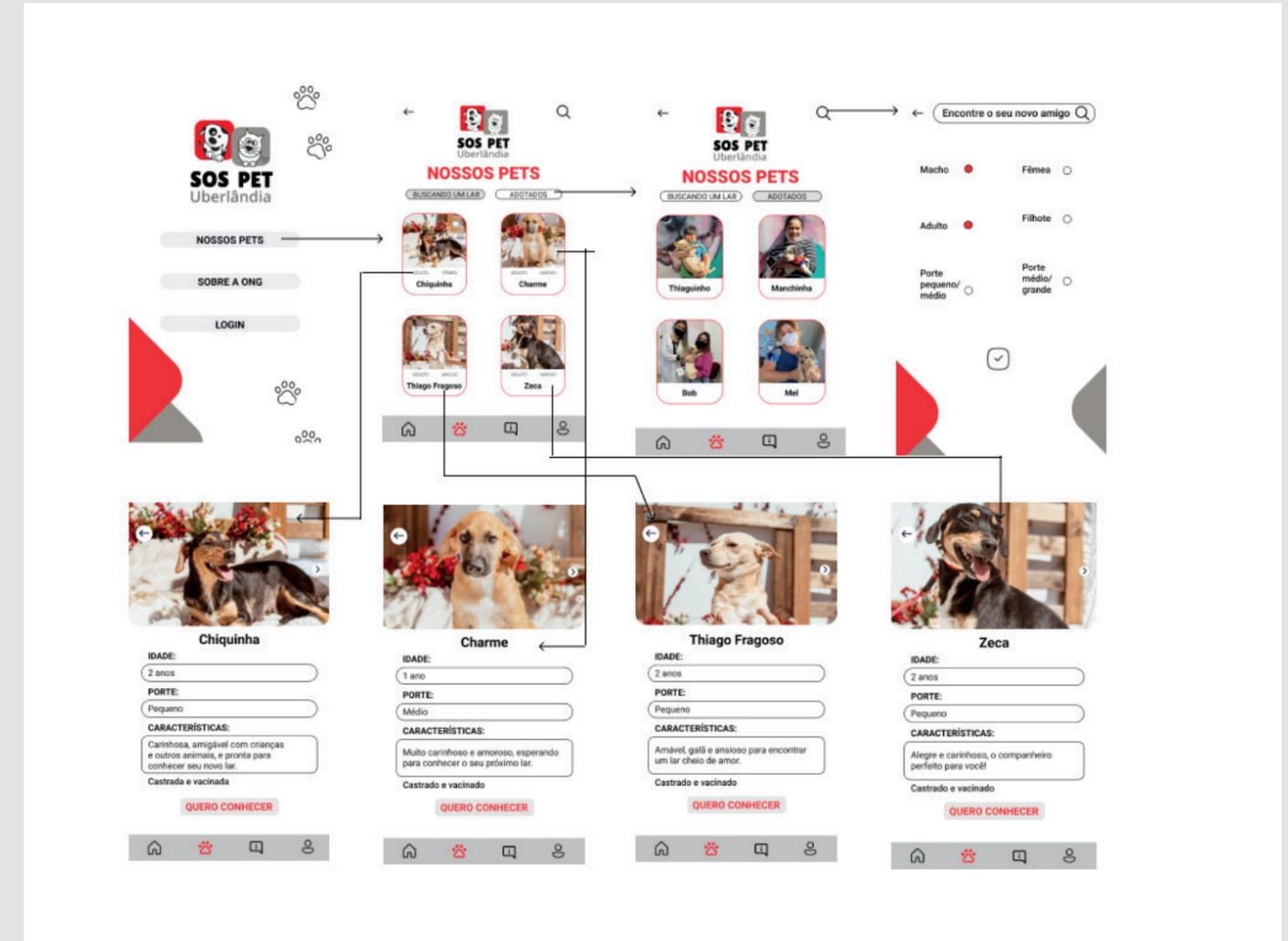


Figura 24 - Protótipo 1
Fonte:Elaborado pela autora

4.9 Teste de Usabilidade 1



O objetivo dos testes de usabilidade é identificar problemas para corrigi-los. A autora Hall (2013), apresenta algumas maneiras para se fazer o teste. Ela sugere que se crie um processo de teste e lista de verificação que inclua todas as informações e equipamentos necessários.

Nesta etapa, com o primeiro protótipo em funcionamento, foram feitos testes com duas pessoas. Todos aconteceram presencialmente, durante um dos eventos de adoção, e foram gravadas imagens das mãos navegando pela plataforma. Esses vídeos encontram-se no Anexo III deste trabalho. Seguindo o proposto por Hall (2013), foi dada uma tarefa para os voluntários.

Pediu-se para os usuários que realizassem a seguinte tarefa: “Você está na feirinha e precisa consultar as informações sobre um dos animais. Como você usaria o aplicativo?” A partir deste questionamento, a navegação foi feita de forma livre.

As sugestões dos voluntários foram acrescentar mais fotos de cada animal e colocar a data de adoção nos perfis dos animais adotados. Não foram relatados problemas quanto à navegação, entretanto, observando as gravações, é possível notar que as áreas clicáveis estão pequenas e houve dificuldade no uso do protótipo. Este é um ajuste necessário para melhorar a navegabilidade.

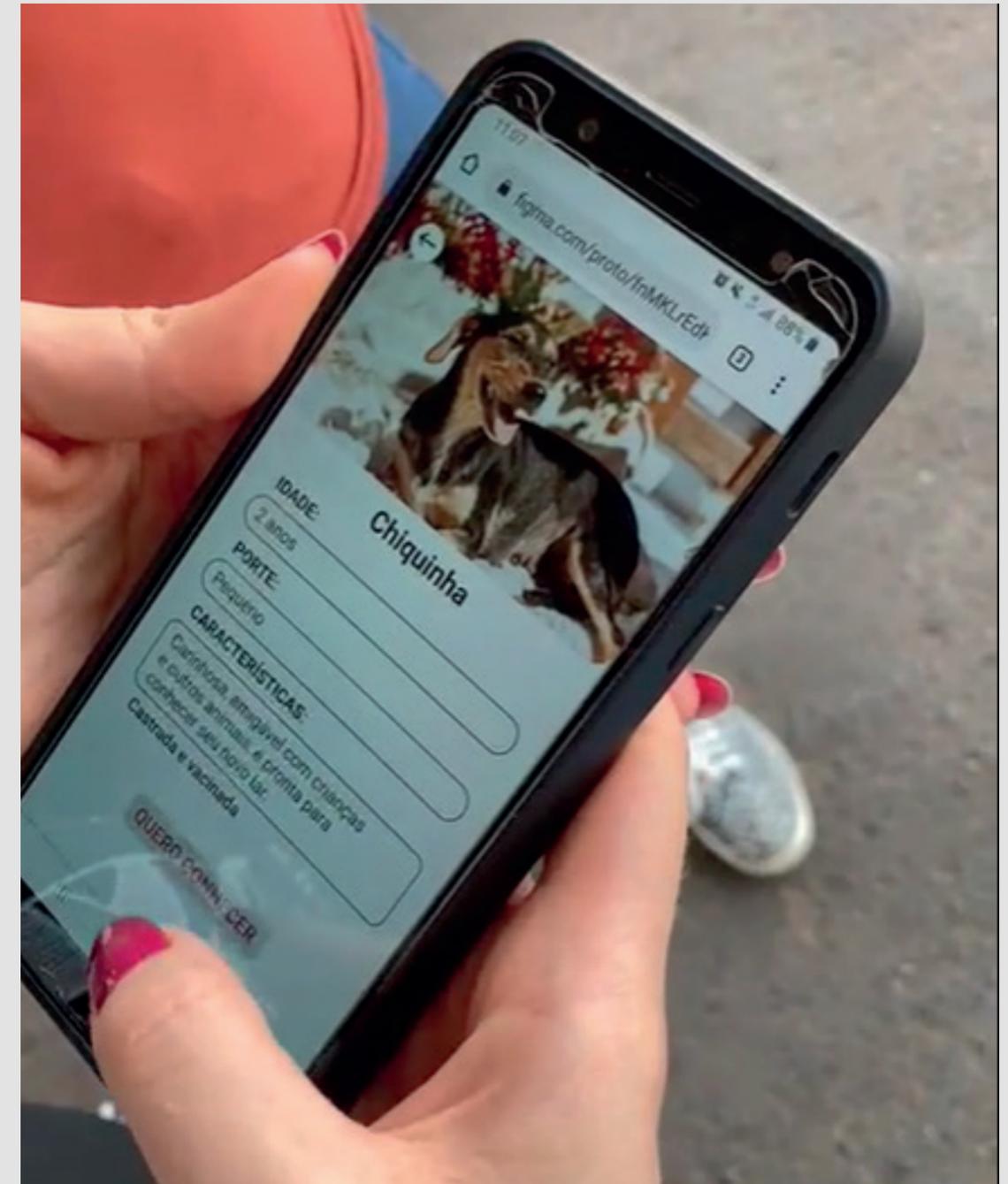


Figura 25 - Teste de usabilidade 1
Fonte: Arquivo da autora

4.10 Protótipo 2



O protótipo 2 incorpora, além das sugestões dos voluntários, as demais seções da aplicação. Seguindo os conceitos apresentados no item 2.2, foram desenvolvidas a área sobre a ONG e a área de acesso com login. A seção sobre a ONG contém as principais informações para quem é recém-chegado, contando a história da instituição, sua missão e objetivos, o que é preciso para adotar um animal, um guia do voluntariado e as dúvidas mais frequentes.

Já a seção para acesso com login foi desenvolvida, nessa versão, apenas para os voluntários da feira de adoção. Ao logar, o usuário se depara com quatro botões: tarefas, eventos, adoções e avisos. Nas tarefas é possível montar um checklist de afazeres individual; nos eventos, são anunciadas as datas e há um botão para a confirmação de presença, que possibilita organizar quem irá ou não; e, ainda em eventos, há um checklist das tarefas necessárias para a realização, que mostra apenas as que ainda não foram designadas. Nos avisos, são colocados comunicados gerais, e há um botão para confirmar a leitura e ter-se um controle se todos estão cientes ou não.

O layout das telas foi pensado de forma que a identidade da ONG se mantivesse forte. As cores principais são o vermelho e o cinza, e as formas losangos e retângulos arredondados. Pelo aumento considerável do número de telas, foi desenvolvido um menu inferior, para facilitar a navegabilidade. E, na área de login, um menu lateral com as configurações do aplicativo, do perfil e o botão para logout. Esta versão se aproxima do produto final, e, por isso, é necessário que seja testada com os usuários.



Figura 26 - Protótipo 2: Fluxo de telas seção "Nossos Pets"
 Fonte: Elaborado pela autora

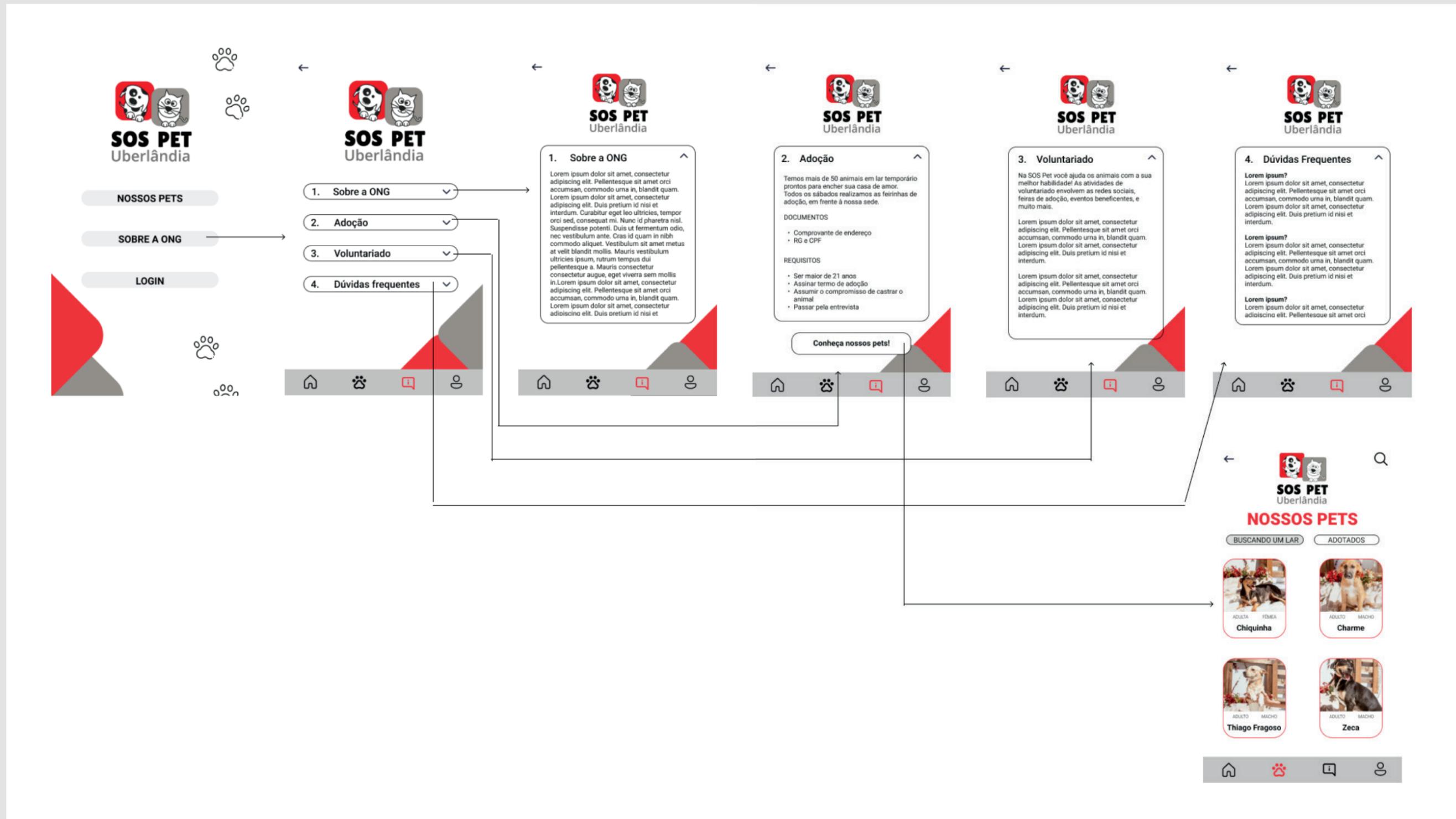


Figura 27 - Protótipo 2: Fluxo de telas seção "Sobre a ONG"
 Fonte: Elaborado pela autora

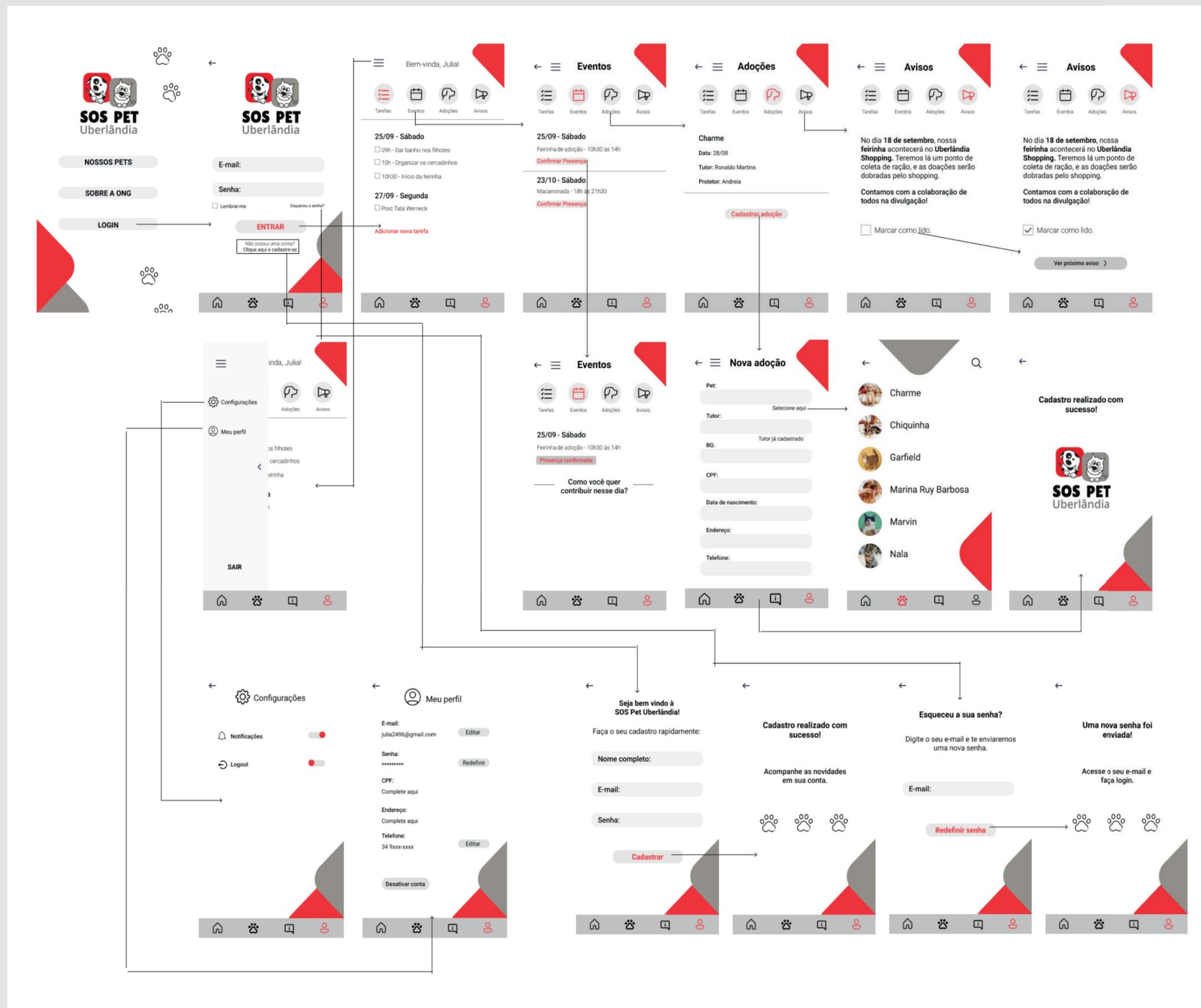


Figura 28 - Protótipo 2: Fluxo de telas seção "Login"
 Fonte: Elaborado pela autora

4.11 Teste de Usabilidade 2



O segundo teste de usabilidade também foi feito presencialmente, com dois voluntários diferentes. Foram dadas 3 tarefas, apresentadas a seguir, cujo intuito é observar a navegação dentro das principais áreas do aplicativo.

TAREFA 1

Suponhamos que você viu a ONG e quer conhecer mais. Onde iria?

TAREFA 2

Você está na feira de adoção e precisa consultar as informações sobre um dos animais. Como você usaria o aplicativo?

TAREFA 3

Considere que você é um usuário já cadastrado. Faça o login e cadastre um novo animal adotado.

Todas as tarefas foram concluídas sem intercorrências, entretanto notou-se que o menu inferior não foi utilizado durante os testes. Um dos usuários relatou ter ficado confuso na parte do login por haver um menu lateral e um inferior. Além disso, foi sugerido que, junto da prévia dos cachorros, já pudesse ser visualizado se o animal é castrado e vacinado. E também, como sugestão para a seção de dúvidas, incluir quais vacinas devem ser dadas e as datas/intervalos, informações sobre vermifugação

e castração. Com estas observações e a partir da análise das gravações, foram feitos ajustes no protótipo.

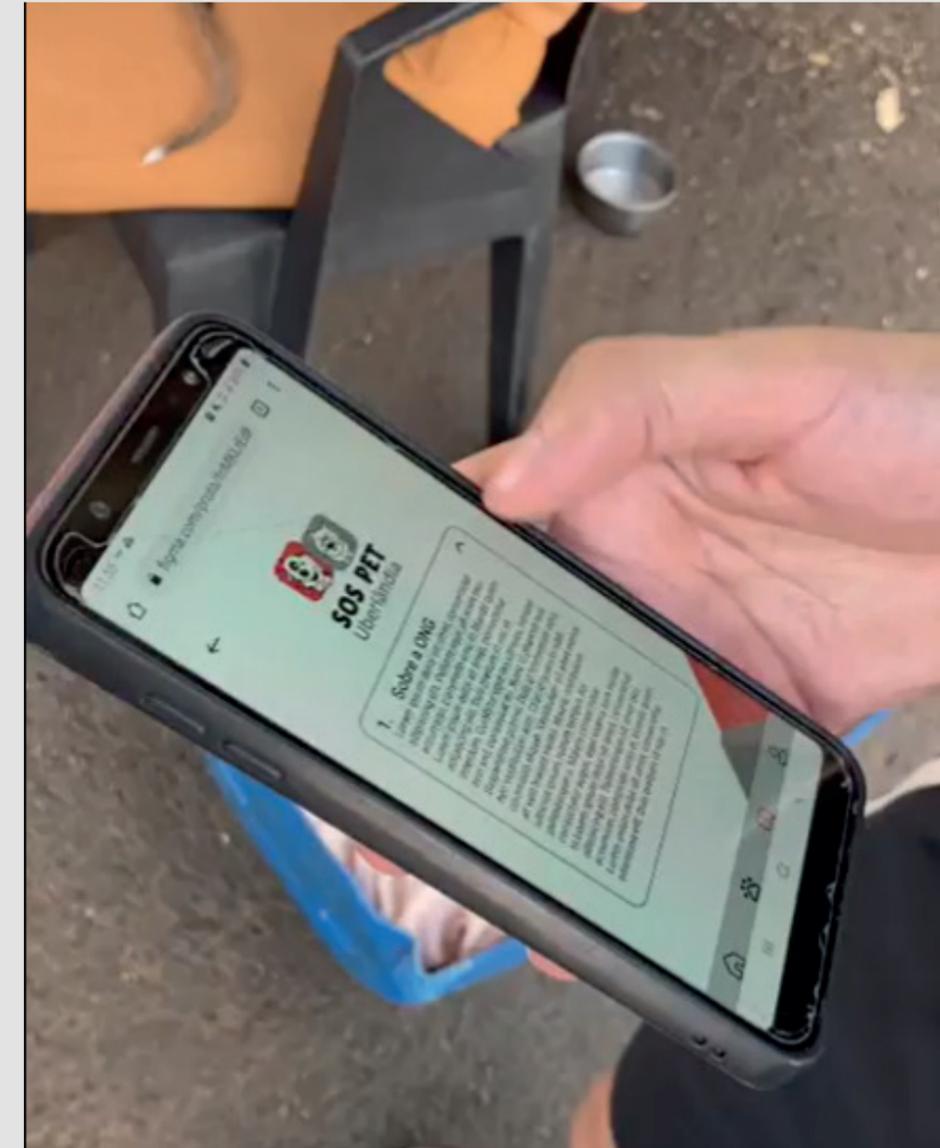


Figura 29 - Teste de usabilidade 2
Fonte: Arquivo da autora

4.12 Protótipo Final

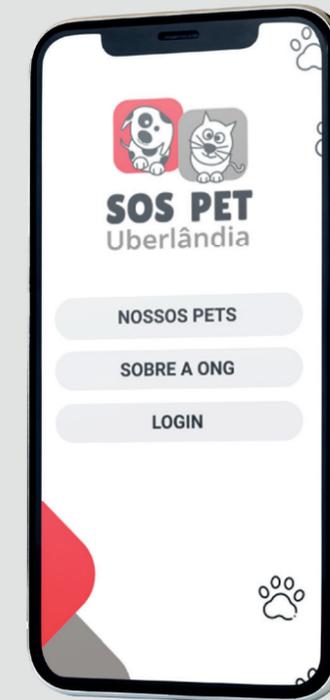


A versão 1.0 do aplicativo SOS Pet Uberlândia possui as seguintes funcionalidades:

- Perfis dos animais disponíveis para adoção, com botão para demonstração de interesse. É possível deixar o contato para que a ONG considere uma entrevista e dê continuidade à adoção.
- Mural dos animais que já foram adotados, com fotos e a data que foram para um novo lar.
- Ferramenta de busca por categorias dos animais, e também por nome.
- Seção informativa sobre a ONG com a história da instituição, quais as regras para a adoção, como funcionam as atividades de voluntariado, dúvidas frequentes, informações sobre o procedimento de castração e informações sobre a vacinação dos pets.
- Área exclusiva do voluntário, acessada por meio de login. Ao entrar, o colaborador tem acesso à lista de tarefas, a qual pode editar e adicionar atividades. Em seguida, tem-se os eventos, onde é possível confirmar presença ou não e, selecionar as atividades nas quais deseja colaborar na data. A terceira seção é a de adoções, para o cadastro e controle dos animais adotados nas feirinhas. E, por último, estão os avisos postados pelo presidente da instituição, em que deve-se confirmar a leitura para o controle interno.

Em relação aos detalhes, ao acessar os pets, a navegação é feita com rolagem, e há telas seguintes para confirmar o envio dos dados de possíveis novos tutores. Já no institucional, as informações são dispostas com o controle twist, ou seja, são exibidas quando o usuário clica na seta. Já na área do voluntário, tem-se as funções de lembrar usuário e senha, esqueci minha senha e de se cadastrar. Além disso, após logado é possível editar o perfil e configurar as preferências do aplicativo, além de fazer o logout.

Para melhor representar o resultado do protótipo de alta fidelidade, foi feito um screenflow, representado no Anexo V. Por meio dele, é possível acompanhar os diversos caminhos a serem percorridos na aplicação.



Acesse o link para interagir:
<https://bit.ly/3aNeNJe>

Figura 30 - Protótipo de alta fidelidade
Fonte: Elaborado pela autora



5.

Considerações Finais

Considerações Finais



Após a exposição da pesquisa feita neste projeto, fica evidente que o trabalho realizado pelas ONGs, em específico a SOS Pet Uberlândia, é de grande importância para a sociedade, desde o resgate de animais em situação de vulnerabilidade até o incentivo à adoção. São essas ações que contribuem para a conscientização da população quanto à garantia do respeito aos direitos dos animais. Entretanto, para que esse trabalho continue, as instituições contam com as doações da comunidade, patrocínios em eventos beneficentes e, principalmente, com a prática do voluntariado, que necessita de uma maior organização interna para melhoria dos processos. A partir disso, fica clara a necessidade da contribuição da sociedade com a instituição, seja pelas adoções, doações e até mesmo a criação de um aplicativo como esse para auxiliá-los.

Assim, foi definida a temática deste trabalho com o objetivo de contribuir de forma social por meio do design de interfaces e da experiência do usuário, áreas de interesse da autora, na ONG SOS Pet Uberlândia. A instituição busca, desde 2017, diminuir a população de animais de rua por meio da castração e incentivando à adoção. Entretanto, após esclarecimentos, a problemática que se destacou é a má organização e gestão das atividades de voluntariado. A partir disso, surge o produto deste trabalho: um aplicativo institucional para facilitar a distribuição de tarefas entre os colaboradores.

Para que fosse possível construir o aplicativo, foram executadas diversas etapas de pesquisa, primeiramente sobre o design de interfaces e da experiência do usuário. O projeto iniciou-se por uma entrevista cujo objetivo era conhecer a ONG e compreender o seu funcionamento a partir da rede de voluntariado. Como também, foi preciso enxergar

a visão dos voluntários sobre a instituição para definir a problemática. A partir da análise dos colaboradores, foram criadas as personas para representar o veterinário, o voluntário frequente e o esporádico, os quais são impactados diretamente pela organização das atividades.

Com a problemática apurada, realizou-se um brainstorm de quais funções seriam necessárias para que o aplicativo atendesse à ONG e seus voluntários. E, para que essas funções pudessem ser incorporadas aos primeiros esboços, foram categorizadas por meio de um card sorting. Desse modo, a partir das telas, foi preciso designar as funções. Para isso, foram feitos wireframes como forma de esquematizar a distribuição das informações.

Quanto aos wireframes, foi possível definir a aplicação da identidade da ONG nas telas do aplicativo com os elementos da interface (cores, tipografia, ícones e botões). E, desse modo, foram construídos os protótipos na plataforma Figma para que os usuários pudessem testá-la. Ao todo, foram apresentados aos voluntários dois protótipos e foram feitos dois testes de usabilidade. Com as observações e sugestões propostas, o aplicativo foi ajustado para a sua versão 1.0, a qual o produto final do projeto, um protótipo de alta fidelidade.

Portanto, o presente trabalho conseguiu atingir o seu objetivo de entregar uma solução para a SOS Pet que poderá melhorar a distribuição de suas atividades, além de possibilitar que possíveis tutores conheçam a instituição e os animais disponíveis para a adoção. Este produto final apresenta acesso a área do voluntário das feiras de adoção e disponibiliza o gerenciamento de tarefas, eventos, adoções e avisos. Ademais, disponibiliza a história da ONG, projetos e mostra ao usuário como ele pode contribuir para esse meio.

Assim, a partir de uma análise crítica, comparando as ideias propostas nos wireframes e as que foram executadas no protótipo final, fica evidente que há a possibilidade de continuar o desenvolvimento da plataforma. Uma vez que, com o lançamento de novas versões, podem ser incorporados os perfis dos veterinários e do administrador, como também, um botão para doação simples e prático.

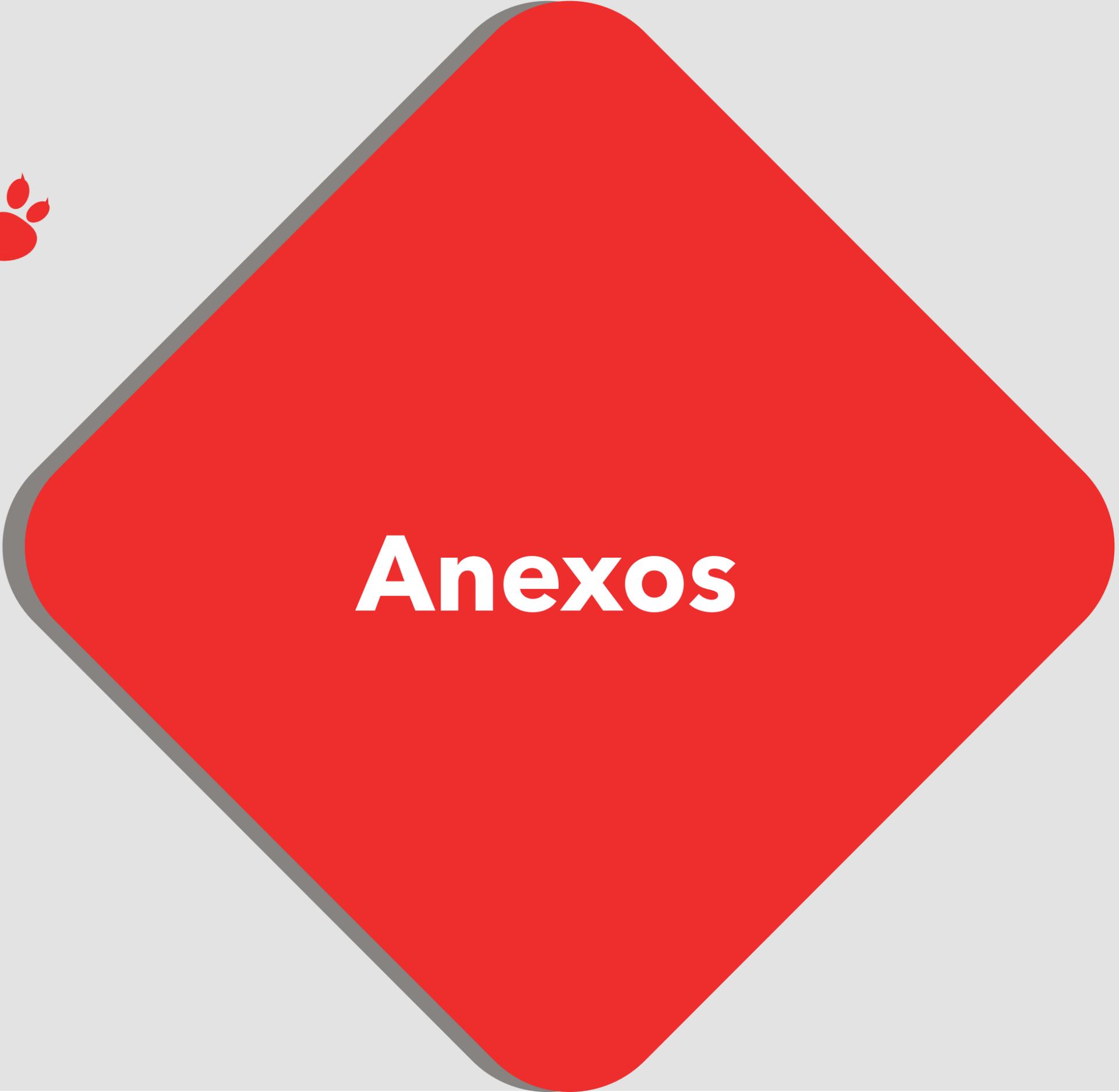
Por fim, por meio deste projeto, foi possível adquirir conhecimentos sobre o design de interface e experiência do usuário, temáticas que sempre foram de grande interesse enquanto estudante de design, mas não puderam ser aprofundadas. Além disso, foi aplicado também o design gráfico, área com a qual a aluna atuava, e se apresenta consolidada no projeto. A partir da pesquisa bibliográfica e da aplicação das metodologias, tem-se como resultado do trabalho um aplicativo de relevância para a organização das atividades de voluntariado da ONG, cuja função se expande para o incentivo à adoção e divulgação dos trabalhos da instituição.

REFERÊNCIAS

- BULEY, Leah. The User experience team of one: A research and survival design guide. 1. ed. Nova Iorque: Rosenfeld Media, 2013.
- GARRET, Jesse James. The Elements of User Experience. Berkley: New Riders, 2011.
- HALL, Erika. Just Enough Research. 1. ed. Nova Iorque: A Book Apart, 2013.
- Hospital Veterinário da Universidade Federal de Uberlândia. Projeto de Castração. Uberlândia, MG. Disponível em: <http://www.hospitalveterinario.ufu.br/node/95> Acesso em: 20 de setembro de 2021
- Instituto Pet Brasil. Censo Pet: 139,3 milhões de animais de estimação no Brasil. São Paulo, SP. Disponível em: <http://institutopetbrasil.com/imprensa/cento-pet-1393-milhoes-de-animais-de-estimacao-no-brasil/>. Acesso em: 15 de setembro de 2021
- [Manifesto, 2001] Manifesto for Agile Software Development, 2001. Disponível em: <https://agilemanifesto.org/iso/ptbr/manifesto.html>. Acesso em 10 de setembro de 2021.
- Mol Editora. Sos Pet Uberlândia. São Paulo, SP. Disponível em: <https://editoramol.com.br/impacto/ong/108-sospet-uberlandia->. Acesso em: 20 de setembro de 2021
- NORMAN, Donald. O design do dia a dia. 2 ed. Rio de Janeiro, Rocco 2006.
- PATE, Deanna. The Top Skills Companies Need Most In 2020 - And How to Learn Them. Bellevue, 13 Jan. 2020. Disponível em: <https://www.linkedin.com/business/learning/blog/top-skills-and-courses/the-skills-companies-need-most-in-2020and-how-to-learn-them> Acesso em: 12 de outubro de 2021
- PICHLER, Roman. What is a digital product?. Wendover, 14 jun 2016. Disponível em: <https://www.romanpichler.com/blog/what-is-a-digital-product/> Acesso em: 26 de setembro de 2021.
- SAFFER, Dan. Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices. 1.ed. Berkeley, New Riders 2006.



- SILVA, Henrique. Entrevista I. [julho. 2021]. Entrevistador: Anna Clara Maglio Cauhy. Uberlândia, 2021. 1 arquivo .mp3 (50 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Anexo I deste trabalho.
- SIMÕES, Wesley. O Iceberg da Experiência do Usuário – O Que é e como funciona?. Belo Horizonte, 12 Jun. 2018. Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/o-iceberg-de-ux-8e1b7c84ae28> Acesso em: 21 de setembro de 2021.
- SUTHERLAND, Jeff. Scrum: A arte de fazer o dobro na metade do tempo. 1.ed. Crown Business, 2014.
- TEIXEIRA, Fabricio. Introdução e Boas práticas em UX Design. São Paulo: Casa do Código, 2015.
- VELASCO, Clara. Brasil tem mais de 170 mil animais abandonados sob cuidado de ONGs, aponta instituto. São Paulo, 18 Ago. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2019/08/18/brasil-tem-mais-de-170-mil-animais-abandonados-sob-cuidado-de-ongs-aponta-instituto.ghtml> Acesso em: 12 de outubro de 2021
- VINAL, Victor. Metodologias Ágeis: o que são, como implementar as 4 principais. São Paulo, 24 Dez. 2018. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/metodologias-ageis/> Acesso em: 20 de setembro de 2021
- WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer. 4 ed. Callis Editora, 2015



Anexos



Anexo I - Entrevista com o presidente da ONG



A seguir está a transcrição da entrevista realizada com o presidente da ONG SOS Pet.

A: Autora/ E: Entrevistado

E: Aqui a gente tem um grupo de voluntários de mais ou menos 30 pessoas, e é aberto né. Cada pessoa ajuda da forma que ela pode. Tem pessoas que tem habilidade com rede social, vai ajudar na rede social; tem pessoas que gostam de ter contato com o animal, que gostam de dar banho, de ajudar na limpeza; tem quem gosta de preencher formulário, vai ajudar a preencher formulário. Geralmente a gente não obriga a pessoa a firmar o compromisso, mas nós temos os eventos que são fixos e a gente conversa muito bem com os voluntários. “Você quer ser voluntário?” “Quer ajudar?” “Quero” Então é o seguinte, nós temos os eventos fixos, você tem que se comprometer a vir ajudar a gente.

A: Quais tipos de eventos que vocês fazem?

E: O evento fixo que a gente tem é o evento de adoção de animais, todo sábado. A gente abre espaço, igual eu comentei com vocês, pra pessoa que resgatou da rua. Se o animal estiver no padrão, nas regras que a gente determinou pra poder participar da feira. A pessoa que é tutora do animal tem que fazer parte do evento, ela tem que ficar aqui durante todo o período do evento na responsabilidade do animal. Se não doar, ela leva de volta para casa o animal junto com ele. Aí no outro sábado ele traz de novo. Filhotes, por exemplo, quando resgata ninhada, o filhote ele tem que estar com pelo menos 45

dias de vida, tem que estar já com a primeira dose de vacina, tem que trazer o cartão de vacina dele pra poder participar do evento. Nós temos um contrato de adoção que é feito, quando a pessoa adota o animal, no contrato tem o espaço onde o adotante vai colocar os dados dele, se comprometendo com o cuidado do animal, e tem o espaço onde coloca o nome da pessoa que é o tutor, quem resgatou. Caso vier a ter uma devolução, alguma coisa, a pessoa já vai entrar em contato direto com o responsável.

A: E acontece caso de ter devolução? Por quê?

E: Acontece. Às vezes a pessoa leva o animal para a casa dele, e ele não se adapta na casa dele. Não dá certo por algum motivo. Aí ele tem o direito de devolver, até 15 dias depois da adoção.

A: Tem esse prazo então, até quinze dias.

E: Nós determinamos um prazo porque se o animal fica na casa da pessoa por mais de 15 dias, ele já se acostumou lá. Se ele for devolvido, já vai ter a dificuldade de adaptação de novo. Pode ser que ele não se dá bem na casa, teve uma cachorrinha que foi devolvida por exemplo. Aqui ela se deu bem, tava ótima, tudo certinho. A família tinha uma criança de 6 anos, o pai a mãe e a criança, a cachorra se deu muito bem com a criança. Hora que veio uma priminha visitar ela, a cachorra queria atacar a prima, não deu certo. Passou dois dias, a cachorra queria atacar o pai da menina, aí ele falou “Olha, Henrique, pra não correr risco na minha família de acidente e tudo mais, eu vou

ter que devolver ela”, Eu falei claro, pode trazer de volta. Então foi um caso que não foi a família que não se adaptou, foi a cachorra que não se adaptou à casa. Pra nós é traumático, toda vez que tem uma devolução é muito ruim. Porque por exemplo, uma pessoa que tem um espaço na casa dela, por exemplo, você pode ter 3 cachorros na sua casa como lar temporário, você vai e doa um aí você fala beleza posso pegar mais um e por, você vai e pega. Passa 15/20 dias a pessoa vem e te devolve, aí você já tá com o número máximo. É traumático pra todo mundo quando tem devolução, mas acontece.

A: Como começou o seu interesse por animais?

E: Na verdade, começou mais pela minha esposa do que por mim. Ela gosta de animais né, ela tem um carinho assim acima do normal por eles e ela começou mais pelos indefesos né, pelos filhotinhos. Você tem um filhote por exemplo que nasceu num quintal, num mato desse aqui, na hora que ele começa a crescer e começa a vir pra rua, ele não tem noção. O carro passa por cima dele e mata. Aí assim ela falou, “nossa uma cadelinha tadinha pariu ali tá com os filhotinhos no frio, tá na chuva como que vai fazer né, eu vou pegar.” Aí ela pegou pra cuidar, aí cuidou e tal, começou assim. Aí a gente foi lá na APA na época, eu fui na APA pra adotar um animal, e a gente adotou uma cadelinha pra nós e eu comecei a ver a dificuldade que eles enfrentavam lá na administração da instituição. Tava o caos na época, até a água da APA tava cortada porque

eles não conseguiam pagar uma conta de água. Então a administração deles era muito deficitária. Eu sou administrador de empresas de formação, trabalho numa empresa multinacional, e eu falei olha eu acho que eu posso ajudar, igual eu te falei da questão do voluntário né cada um ajuda da forma que ele tem habilidade pra ajudar. Aí eu comecei a ser voluntário, eu e minha esposa, e a gente começou a ver que a gente podia dar a nossa contribuição né, ajudar naquele espaço. E foi indo, como essas instituições elas têm os prazos né de gestão da diretoria. Cada instituição tem o seu prazo né, pra renovar. Lá na APA é 2 anos, aqui na nossa ONG é 3 anos, tem instituição que é 4, cada um define um prazo.

Eu sou presidente da ONG, essa ONG aqui começou em 2017 e aí foi eu que fundei, eu minha esposa e alguns amigos nossos, eu estudei bastante antes de redigir o estatuto da ONG, fiz pesquisa, pensei o que que seria a nossa contribuição social que a gente queria dar. E nós decidimos fazer um trabalho que não existia na cidade, que é o controle populacional. Existia o controle através da prefeitura, a prefeitura tem um convênio através do Centro de Controle de Zoonoses com o Hospital Veterinário da UFU para fazer as castrações. Quem são beneficiários: famílias que têm renda de até 3 salários mínimos, quem é beneficiário do bolsa família, é baixa renda. Você faz o cadastro e ganha uma ficha para castrar de graça o animal. Mas, ao mesmo tempo, quem não está nesse padrão, nesse perfil, vamos supor que sua família ganha 4 salários mínimos, tá fora, aí

você tem que pagar a castração numa clínica particular. Pode ser de 500 a 1.000 a 2000, dependendo do animal, do tamanho, da Clínica cada um tem um . Mas a tabela do CRMV - Conselho Regional de Medicina Veterinária - é em torno de r\$ 500 aproximadamente, então muita gente, mesmo que às vezes a pessoa tem condição financeira não é a prioridade dela castrar o animal, às vezes ela prefere trocar o celular dela, prefere fazer uma viagem, comprar uma roupa nova, do que castrar o animal. E aí acaba que esses animais se reproduzem dentro das casas das pessoas, e nós falamos “cara, o que nós podemos fazer para ajudar?” Nós vamos fazer um trabalho social, porque a ONG não tem fins lucrativos, então tudo o que arrecada é pra fazer isso, não tem lucro pra entidade. E a gente falou vamos fazer uma conta de qual que é o menor valor que dá pra fazer uma castração, e chegamos no número de 150 reais. Então quem quer castrar um animal e não tem condição de ir em uma clínica particular, procura a gente, faz a inscrição, e tendo vaga ele traz o animal para castrar e paga 150 reais. Esse valor é o mesmo para cachorros, cadelas e gatos e gatas.

A: Em média são feitas quantas castrações em um dia?

E: A gente não atende todos os dias, aqui não é aberto ao público, é só com horário agendado. Aos sábados a gente fica aqui das 10h30 até às 14h, e às terças e quintas tem a equipe trabalhando aqui, só que só vem quem foi agendado. Não pode trazer o animal, tem que agendar com antecedência.

A: E por onde é feito o agendamento?

E: O agendamento é feito através do Whatsapp corporativo, que é o da ONG, pode mandar mensagem por lá. Pode mandar mensagem nas redes sociais pelo privado, ou, geralmente as pessoas acabam vindo por indicação. “Olha eu falei com você e castrei meu animal, minha irmã também quer castrar o dela” aí ele já passa o meu telefone pra aquela pessoa e a pessoa me liga, ou da minha esposa ou de qualquer outro voluntário. A gente tem 30 voluntários que trabalham com a gente. Aí é uma rede de contatos que acaba um falando com o outro. Mas a gente não divulga, não divulga em televisão, não divulga em jornal porque por enquanto a gente não tem estrutura para receber um grande número de animais.

A: Como você conseguiu formar essa equipe?

E: Os veterinários recebem, a equipe que trabalha recebe e os outros são voluntários né, por exemplo todo mundo que está aqui hoje não ganha nada. Nós desenvolvemos uma rede de parceria, amizade e de contatos ao longo dos anos né. Igual eu falei pra você, eu fui presidente da APA , quando você administra uma instituição dessa você tem contato com desde políticos, pessoas que trabalham no segmento - veterinários, estudantes - você tem contato com diretor de faculdade, com donos de clínicas, com profissionais liberais que querem desenvolver um trabalho social, voluntário (advogado, professor,

dentista, psicólogo, etc). E ao longo desses anos a gente foi catalogando algumas pessoas que tinham um pensamento igual ao nosso, queria fazer um trabalho mais ou menos igual ao que a gente quer. E a gente foi reunindo esse grupo, trazendo para perto. E aí, na primeira vez que a gente fez um evento, nós não tínhamos nada. Nós não tínhamos instrumento cirúrgico, nós não tínhamos espaço físico, nós só tínhamos a vontade de fazer. Conversamos com os nossos amigos que são veterinários, falamos “pessoal vamos fazer um dia de voluntário com a gente, nós queremos fazer castrações de animais, e nós temos um plano de castrar 25 animais no dia. Aí nós montamos um plano, procuramos parceiros, aqui do outro lado da rua tem um hospital veterinário que chama Hospital Veterinário Franciscano, vem cá pra você ver. Ele é nosso parceiro, quando a gente foi lá em dezembro de 2017 eu conversei com o dono, falei “Você pode emprestar o seu centro cirúrgico pra nós? Eu vou trazer a minha equipe, nós vamos vir aqui pra dentro com tudo que precisa, você só vai emprestar o espaço.” Ele falou claro, e abriu as portas para nós. Entramos lá dentro com 15 pessoas, fizemos 27 castrações. Aí a gente foi aprimorando, nessa primeira castração nós pegamos emprestado tudo, os instrumentos cirúrgicos, pano de campo, tudo que é utilizado para fazer uma cirurgia foi emprestado de outra ONG que era parceira nossa. Ela já tinha um trabalho de castração, só que ela tinha parado de fazer e aí eu falei “Ah você me empresta o seu material?”, ele me emprestou, a gente usou e a gente falou cara dá certo. Começamos a fazer eventos, galinhada,

caldo, macarronada, bazar de roupa usada, reunimos pessoas que pudessem fazer doação e começamos a comprar o nosso material, pra gente trabalhar. E hoje a gente tem tudo o que precisa, só de estrutura e de material a gente deve ter mais ou menos uns R\$4000,00, material que faz parte do centro cirúrgico. E aí hoje nós somos independentes, pode se dizer assim. Porque nós trabalhamos um tempão usando o espaço dele, só que dependia da agenda dele. quando ele não tinha atendimento lá ele cedia o espaço para nós. Aí teve um dia que não deu certo a nossa agenda com a dele, e aí eu falei e agora nós não podemos parar o serviço. Na época, um ex-diretor do hospital veterinário da UFU estava como diretor da faculdade de veterinária na Unipac. Aí eu procurei ele, falei que precisávamos de um espaço pra nossa equipe, ele já conhecia o nosso trabalho, já era nosso amigo e falei “você pode emprestar o hospital” aí ele falou posso, e levamos nossa equipe para lá. Montamos uma agenda, fizemos quase 2 mil castrações lá, várias semanas, meses, foi mais de um ano trabalhando lá. Aí depois veio esse espaço aqui. Mas antes disso, quando a Unipac fechou, nós alugamos um centro cirúrgico, a clínica tinha fechado, aí eu falei “você me aluga o seu centro cirúrgico”, então levamos nossa equipe pra lá. Pagávamos aluguel, e enquanto isso a gente tava reformando aqui, aí eu fiz convênio com outra clínica particular e lá ela é um braço nosso também, quando eu não tenho vaga aqui eu mando fazer lá. Paga o mesmo valor, tudo a mesma coisa. A dona da clínica, cirurgiã, também é voluntária nossa, e ela é super parceira. Esse ano ela já fez

200 castrações na clínica dela. Então é isso, basicamente você perguntou como tudo começou eu fiz um overview aqui para você entender como que a gente fez pra chegar aqui. A gente recebe ajuda do promotor do meio ambiente, que quando acontece o pagamento de uma multa ele pode direcionar o recurso para nós; a gente recebeu 90 mil reais dele para ajudar na reforma. Agora nós estamos homologados na prefeitura, a nossa ONG, em 2019, nós apresentamos um projeto de lei através de um vereador amigo nosso, pra entidade ser reconhecida como entidade de utilidade pública municipal. Nós fomos reconhecidos pela prefeitura e pela câmara dos vereadores depois da votação. E estamos já também com o cadastro da ONG na prefeitura, para poder firmar convênio com o município. Já apresentamos um projeto para a prefeitura, que está em tramitação, pra gente poder firmar o convênio e atender aqui gratuitamente as pessoas. Vai ser uma extensão do projeto que já tem na prefeitura, quem faz o cadastro na prefeitura vai poder trazer o animal aqui sem pagar nada, só que vai ter que preencher aqueles requisitos que eu te falei. Mas aí quem vai administrar isso vai ser a prefeitura, nós vamos ser os executores, da mesma forma que é o hospital veterinário da UFU.

A: Que tipo de doações vocês recebem? É só em dinheiro, remédios?

E: A gente recebe doação desde produtos de limpeza, toalha,

coberta, coisa usada né, podem ser utensílios que podem ser também colocados para venda em bazar, roupa usada e tal. Recebe doação de ração. A pergunta sua é, o que nós podemos receber ou o que a gente recebe?

A: O que vocês podem.

E: Nós podemos receber então tudo o que eu to te falando. Quem tem animal em casa sabe tudo o que gasta com o animal, desde um xampu para dar banho, um condicionador, é.. um remédio que a pessoa usou e sobrou um pouco pode doar, ração que é o que mais a gente precisa, a gente gasta 15kg de ração por dia que transformado em dinheiro são R\$2500 por mês que a gente gasta só de ração. E aí a gente vacina todos os animais que vão ser doados.

A: Essa ração é pros animais que estão aqui?

E: Que estão aqui e tem animais também nossos que estão em uma chácara de uma pessoa que faz hotelzinho. Além desses aqui tem mais.

A: E se um dia vocês conseguirem doar todos os que estão aqui, vocês vão receber mais?

E: Eu não tenho vontade de ter abrigo de animais, já falei para todo mundo da ONG que não é o meu objetivo. O meu objeti-

vo é empreender todos os esforços para castração de animais. Aí a gente pode expandir o nosso trabalho na área da educação, por exemplo, tá dentro do nosso plano de trabalho fazer um trabalho de educação nas escolas, com crianças. Educação no sentido da posse responsável de animais, que envolve desde a proteção do animal, vacinação, castração, cuidados gerais com o animal. Porque muita gente tem o animal como coisa, mas existem regras pra você ter um animal.

Então assim, doação pode ser a doação em dinheiro, a gente gasta muito dinheiro com compra de vacina, medicamento, internação. Porque, o que acontece, apesar de a gente não ter o abrigo de animais, a gente recebe um pedido de ajuda todo dia. Olha eu peguei um animalzinho na rua e não tenho condição de levar ele no veterinário, como é que eu faço. Se a gente puder ajudar a pessoa, a pessoa vai levar no veterinário, vai ter um custo, e a gente vai ajudar ela a custear a despesa. Aí, essas doações que a gente recebe, todas são revertidas cem por cento nas atividades da entidade, porque a gente tem nossa vida pessoal e a entidade tem a vida dela. E aqui a gente segue um padrão de transparência, então tem uma equipe que cuida da contabilidade, um escritório que presta serviço pra gente, que faz o balanço que a gente publica anualmente, o que a gente recebeu de recurso, o que a gente fez com aquilo, quantos animais foram atendidos pela ONG no período. Uma prestação de contas. Basicamente é isso que a gente faz e precisa dessa ajuda de doação.

A: Como funciona o apadrinhamento que eu vi no Instagram que vocês têm?

E: O apadrinhamento funciona assim, por exemplo, vamos supor que lá no seu bairro tem uma praça tipo essa e aí vamos supor que lá tem um cachorro /cadela que mora lá. Aí você viu que aquele cachorro e a cadela podem reproduzir, você não pode colocar eles pra dentro da sua casa mas quer ajudar a cuidar deles lá na pracinha. Aí você vai apadrinhar a castração da cadelinha. Você paga a castração pra ela e traz aqui, junta os vizinhos, cada um dá uma quantia e apadrinha. Ou se você falar, por exemplo, que quer pagar a castração de um animal lá da periferia da cidade. Você pode fazer uma doação, não precisa ser os 150 reais, e fala que quer ajudar no apadrinhamento da castração de um animal de rua.

A: Tem alguma média de quantos animais são adotados por mês?

E: Tem. Antes da pandemia, já teve dia de a gente doar num sábado 25 animais. Depois que começou a pandemia e tal, as pessoas pararam de circular como antes, diminuiu bastante. Nós fazíamos as feiras de adoção lá na praça Tubal Vilela, e teve alguns períodos em que a prefeitura fechou o centro da cidade. Como a nossa sede é aqui, a gente tinha que montar toda uma estrutura de tenda, cercadinho, mesa, e levar tudo lá

pra praça, era muito trabalhoso. Aí eu convenci os voluntários a tentar fazer aqui, falei olha aqui passa gente caminhando, é uma avenida que tem bastante movimento, é fácil de estacionar, já tá do lado da nossa sede. Aí foi assim, no primeiro doou só 1 falamos “nossa, lá na praça eu doava 10”. Aos pouquinhos foi melhorando. Hoje a média é de 10 animais por sábado. A gente doa uns 40 por mês aqui nesse evento, só que assim, além desse evento, tem um espaço na loja da Petz que é para a adoção de animais. Lá é todos os dias. A nossa ONG foi a única que conseguiu preencher os requisitos exigidos pela loja, para ser homologada pra colocar os nossos animais lá dentro. Os animais podem ficar lá, por no máximo 21 dias para não gerar estresse.

A: E lá (na Petz) chega a doar quantos animais?

E: Lá a adoção é baixa. É um público um pouco diferente, as pessoas que frequentam lá tem um poder aquisitivo melhor, e querem animais de pequeno porte, peludinhos, um animal que parece de raça. Lá a gente chega a doar uns 5 animais por mês, 1 por semana. Aqui é uma média de 10 por sábado, e o espaço é aberto para protetores.

A: Existem outras empresas parceiras?

E: Temos vários parceiros, desde o hospital veterinário Franciscano, temos um convênio com o HV-UFU. Lá na UFU a gente

tem um atendimento por semana gratuito, para atendimentos de resgate, cirurgias. A gente precisaria de umas 10 vagas por semana. Quando a gente não tem um animal nosso, damos a vaga pra uma fila de espera.

A: Vocês divulgam os animais que estão pra adoção no Instagram também?

E: Sim, divulgamos. Depois dá uma corrida lá no nosso instagram, você vai ver os que estão pra adoção.

A: E como que vocês começaram a divulgar os animais perdidos? Eu vi que vocês postam.

E: Acaba sendo o seguinte: a própria pessoa que perdeu o animal já procura a gente através do inbox pedindo pra gente divulgar o animal dele que tá perdido. Aí a gente pega e compartilha. Ou às vezes nós mesmos vemos um cachorro que parece que tá perdido e tiramos foto.

A: E tem um espaço de agradecimento, de quem adota por exemplo?

E: Algumas pessoas, depois que adotam, fazem um videozinho, uma foto e manda pra nós no inbox a gente mostra. “Olha que gracinha o cachorrinho que saiu da rua e agora já tem uma casa”.

Anexo II - Questionários com os voluntários



A seguir estão as respostas recebidas do questionário enviado aos voluntários, que, ao todo, são dez.

Sexo: Masculino

Idade: 35

Profissão: Eng Elétrico

Função que exerce na ONG: Voluntário

Como você conheceu a ONG e o que te motivou a ser voluntário?
Conheci a ong em uma visita à feirinha dos sábados

Quais foram as etapas necessárias para se tornar voluntário?
Já havia feito outros trabalhos como voluntário.

Como são organizadas/divididas as atividades da ONG?
Não sei responder.

Em relação às suas atividades, quanto tempo do seu dia ou semana elas ocupam?
Sábado sim e sábado não 09:00 as 14:00

Como é a sua relação com os demais voluntários? Há momentos de convivência?
Somente quando em atividades voluntárias .

Quais vantagens você vê em ter um aplicativo interno da ONG que organize as atividades de voluntariado?
Melhor eficiência e organização nos trabalhos envolvidos.

E quais funções você considera importante para a aplicação?
Escala do voluntariado, eventos anuais , contato direto com os voluntários, avisos gerais e respostas a dúvidas mais comuns.

Quais problemas estão presentes na divisão/organização das atividades?
Falta organização e treinamento para os novatos .

Sexo: Feminino
Idade: 18
Profissão: Estudante

Função que exerce na ONG: Trabalho na feirinha de adoção e nos eventos

Como você conheceu a ONG e o que te motivou a ser voluntário?

Conheci a ONG pelo instagram. E me interessei por ser voluntária pois percebi que posso e consigo tirar pelo menos uma hora do meu dia para ajudar outros, sempre tive interesse em colaborar em alguma ONG que luta pela causa animal.

Quais foram as etapas necessárias para se tornar voluntário?

Entrei em contato com instagram da ONG e me direcionaram para o whatsapp, onde pude escolher qual função gostaria de desempenhar na sos pet .

Como são organizadas/divididas as atividades da ONG?
Alguns cuidam do instagram e das mídias, outra pessoa cuida do whatsapp para contato com castração e adoção e algumas pessoas organizam as feirinhas.

Em relação às suas atividades, quanto tempo do seu dia ou semana elas ocupam?

As minhas atividades ocupam mais ou menos 4 horas do meu dia.

Como é a sua relação com os demais voluntários? Há momentos de convivência?

Tenho uma relação muito boa com os demais voluntários, todos nos ajudamos quando necessário, precisamos agir como um grupo. Sim, há momentos de convivência quando estamos na feirinha.

Quais vantagens você vê em ter um aplicativo interno da ONG que organize as atividades de voluntariado?

Eu acho muito interessante pois às vezes não temos controle de quem vai poder ir ou não , o que causa falta de pessoas e às vezes dificuldade no trabalho, pois fica muito puxado.

E quais funções você considera importante para a aplicação?

Acredito que conhecer os cachorros e ter noção de porte, idade, vacinação e castração. Para facilitar na hora da doação. E também, acho que seria muito facilitador se tivéssemos um local onde podemos colocar o que foi comprado, doado e quanto de dinheiro recebemos no dia para a ONG.

Quais problemas estão presentes na divisão/organização das atividades?

Acredito que dependemos muito do Henrique, pois geralmente não sabemos muito bem o que fazer primeiro, quais cachorros podemos dar banho ou quais cachorros estão aptos ou não para a adoção.

Sexo: Feminino
Idade: 40
Profissão: Médica veterinária

Função que exerce na ONG: Cirurgia de castração

Como você conheceu a ONG e o que te motivou a ser voluntário?
Conheci através do professor Leandro. A importância que a ONG representa para o controle e bem estar da população de animais.

Quais foram as etapas necessárias para se tornar voluntário?
Disponibilidade de tempo , conhecimento, amor e paciência pelo que faz.

Como são organizadas/divididas as atividades da ONG?
De acordo com o conhecimento e domínio da atividade exercida ou onde houver maior necessidade de apoio no momento.

Em relação às suas atividades, quanto tempo do seu dia ou semana elas ocupam?
De 2 à 3 tardes na semana

Como é a sua relação com os demais voluntários? Há

momentos de convivência?
Ótima, como uma família que acolhe

Quais vantagens você vê em ter um aplicativo interno da ONG que organize as atividades de voluntariado?
Não consigo opinar sobre o assunto

E quais funções você considera importante para a aplicação?
Sem opinião

Quais problemas estão presentes na divisão/organização das atividades?
Como somos um grupo pequeno, não observei problemas na organização das atividades .

Sexo: Feminino

Idade: 52 anos

Profissão: Assistente de veterinária

Função que exerce na ONG: Assistente de veterinária

Como você conheceu a ONG e o que te motivou a ser voluntário?

Fazíamos feiras de adoções de animais.

Quais foram as etapas necessárias para se tornar voluntário?

Ajudando o Luciano e o Plínio.

Como são organizadas/divididas as atividades da ONG?
Falando com a equipe.

Em relação às suas atividades, quanto tempo do seu dia ou semana elas ocupam?

Depende, duas, três e quatro

Como é a sua relação com os demais voluntários? Há momentos de convivência?

Só na hora dos projetos

Quais vantagens você vê em ter um aplicativo interno

da ONG que organize as atividades de voluntariado?
Conhecimentos

E quais funções você considera importante para a aplicação?

Todas que eu trabalho

Quais problemas estão presentes na divisão/organização das atividades?

Não resolvemos lá mesmo.

Sexo: Masculino

Idade: 25.

Profissão: Estudante de Medicina Veterinária.

Função que exerce na ONG: Funções gerais (preparação/aplicação de anestésias/medicamentos, além de acompanhamento/monitoramento dos animais no pós-operatório).

Como você conheceu a ONG e o que te motivou a ser voluntário?

Conheci enquanto procurava por um estágio, onde acabei permanecendo como voluntário.

Quais foram as etapas necessárias para se tornar voluntário?

Eu já tinha uma amiga que fazia parte da ong, que acabou me incentivando e introduzindo a participar do projeto.

Como são organizadas/divididas as atividades da ONG? Cada um têm sua função meio que estabelecida, contudo isso não impede que seja possível auxiliar nas demais atividades quando necessário.

Em relação às suas atividades, quanto tempo do seu dia ou semana elas ocupam?

Aproximadamente de 10 a 20 horas por semana.

Como é a sua relação com os demais voluntários? Há momentos de convivência?

A relação entre os voluntários é amigável. Com uma boa convivência entre todos.

Quais vantagens você vê em ter um aplicativo interno da ONG que organize as atividades de voluntariado?

Um aplicativo poderia sim ser útil, seja na organização dos dias ou disponibilidade dos voluntários.

E quais funções você considera importante para a aplicação?

Talvez algo que possa ajudar a organizar melhor as funções, disponibilidade de dias e horários.

Quais problemas estão presentes na divisão/organização das atividades?

Não existem muitos problemas, já que não há uma divisão especificada, dessa forma cada um têm a possibilidade de exercer as diversas funções necessárias.

Sexo: Feminino
Idade: 27 anos
Profissão: Assistente Administrativa

Função que exerce na ONG: Feirinha de adoção e SAC

Como você conheceu a ONG e o que te motivou a ser voluntário?
Conheci através de uma amiga e depois acompanhei pelo Instagram

Quais foram as etapas necessárias para se tornar voluntário?
Chamei no Instagram, passamos para o whats e tivemos uma conversa de como seria

Como são organizadas/divididas as atividades da ONG?
Na feirinha no dividimos por horários e no SAC trabalhamos todos juntos para gerir o Instagram

Em relação às suas atividades, quanto tempo do seu dia ou semana elas ocupam?
Ocupam mais ou menos 5 horas semanais

Como é a sua relação com os demais voluntários? Há momentos de convivência?
Criamos uma ótima amizade

Quais vantagens você vê em ter um aplicativo interno da ONG que organize as atividades de voluntariado?
Se for algo relacionado com a organização dos horários seria ótimo mas, melhor ainda seria se houvesse um app de identificação dos cachorros adultos de dentro da ONG com todos os dados deles como idade, vacinas, data de vermifugação, data de entrada na ong, se já foi adotado e devolvido alguma vez, quais as características principais dele (dócil, agitado) etc.

E quais funções você considera importante para a aplicação?
Organizações internas da ong

Quais problemas estão presentes na divisão/organização das atividades?
Por enquanto a falta de comprometimento com os horários, pois às vezes faltam voluntários suficientes em alguns horários.

Sexo: Feminino
Idade: 19 anos
Profissão: Estudante de medicina veterinária

Função que exerce na ONG: Responsável pelo WhatsApp institucional, feirinha aos sábados

Como você conheceu a ONG e o que te motivou a ser voluntário?
Fazendo compras no centro a muito tempo atrás, a feirinha de filhotes era realizada na Tubal Vilela, sendo assim conheci a responsável e me apaixonei no trabalho. Nunca mais parei de ir.

Quais foram as etapas necessárias para se tornar voluntário?
Preenchimento de um termo

Como são organizadas/divididas as atividades da ONG?
Feiras aos sábados com horários determinados a cada voluntário, tendo em vista atividades de, banho nos filhotes, passeio com adultos, preenchimento do termo de adoção com os novos adotantes. Entre muitas outras atividades

Em relação às suas atividades, quanto tempo do seu dia ou semana elas ocupam?
Por volta de 4 horas

Como é a sua relação com os demais voluntários? Há momentos de convivência?
Claro, acabei fazendo muitas amizades

Quais vantagens você vê em ter um aplicativo interno da ONG que organize as atividades de voluntariado?
Ganha de tempo

E quais funções você considera importante para a aplicação?
Desde o primeiro horário da feirinha, até o desmonte das coisas

Quais problemas estão presentes na divisão/organização das atividades?
Ao meu ver, nenhum

Sexo: Feminino
Idade: 26
Profissão: Advogada

Função que exerce na ONG: Feirinha de Adoção

Como você conheceu a ONG e o que te motivou a ser voluntário?
Através de resgates que conheci a ONG. Sempre quis ajudar a causa

Quais foram as etapas necessárias para se tornar voluntário?
Diálogo com os responsáveis

Como são organizadas/divididas as atividades da ONG?
Redes Sociais/Feirinha de Adoção/Busca de patrocinadores

Em relação às suas atividades, quanto tempo do seu dia ou semana elas ocupam?
2 horas semanais, aos sábados

Como é a sua relação com os demais voluntários? Há momentos de convivência?
Não. Só convivo na ONG

Quais vantagens você vê em ter um aplicativo interno da

ONG que organize as atividades de voluntariado?
Seria prático, fácil de visualizar com exatidão quem estaria presente nas atividades/quem não estaria presente

E quais funções você considera importante para a aplicação?
Nas castrações, o primordial da ONG. Talvez ficaria mais fácil o controle de horários/agenda

Quais problemas estão presentes na divisão/organização das atividades?
Num aspecto geral, quando se fala em atividades de grupo e de auxílio, acho que não deve haver extrema centralização de atividades. Quando todos fazem tudo tem um resultado mais positivo. Lógico que há atividades que demandam divisão, porém, outras seria coerente que todos fizessem tudo, até como meio para otimizar tempo e não sobrecarregar outros com tarefas específicas

Sexo: Feminino
Idade: 25
Profissão: Estagiária

Função que exerce na ONG: Voluntária

Como você conheceu a ONG e o que te motivou a ser voluntário?
Conheci através do Instagram e me motivou ver tantos animaizinhos em situação de rua ou que sofrem maus tratos sem poder ajudar

Quais foram as etapas necessárias para se tornar voluntário?
Eu entrei em contato com a página no Instagram e fui orientado por uma voluntária

Como são organizadas/divididas as atividades da ONG? -

Em relação às suas atividades, quanto tempo do seu dia ou semana elas ocupam?
Cerca de 3 a 4 horas

Como é a sua relação com os demais voluntários? Há momentos de convivência?
Durante meu período lá foram bem receptivos

Quais vantagens você vê em ter um aplicativo interno da ONG que organize as atividades de voluntariado?
Maior controle de atividades e quem participará

E quais funções você considera importante para a aplicação?
Ter datas, horários, atividades, quem irá participar, os animais que irão participar

Quais problemas estão presentes na divisão/organização das atividades? -

Sexo: Masculino
Idade: 29
Profissão: Médico veterinário

Função que exerce na ONG: Cirurgião

Como você conheceu a ONG e o que te motivou a ser voluntário?
Através de colegas de profissão e o motivo, ajudar animais de Uberlândia.

Quais foram as etapas necessárias para se tornar voluntário?
Capacitação profissional e período de adaptação a rotina do projeto

Como são organizadas/divididas as atividades da ONG?
Cada voluntário tem sua tarefa pré determinada a ser executada nas atividades do dia. Cirurgião, auxiliar, limpeza, etc.

Em relação às suas atividades, quanto tempo do seu dia ou semana elas ocupam?
6h

Como é a sua relação com os demais voluntários? Há momentos de convivência?

Relação harmoniosa

Quais vantagens você vê em ter um aplicativo interno da ONG que organize as atividades de voluntariado?
Praticidade, clareza e registro de informações

E quais funções você considera importante para a aplicação?
Calendário

Quais problemas estão presentes na divisão/organização das atividades?
Nenhum

Anexo III - Testes de usabilidade



A seguir encontram-se os links para as gravações dos testes de usabilidade realizados ao longo deste trabalho.

Teste 1 - Usuário 1: <https://vimeo.com/627889547>

Teste 1 - Usuário 2: <https://vimeo.com/627886908>

Teste 2 - Usuário 1: <https://vimeo.com/627891103>

Teste 2 - Usuário 2: <https://vimeo.com/627891245>

Anexo IV - Protótipo de alta fidelidade



Abaixo está o link para acessar o protótipo final.

<https://bit.ly/3aNeNJe>

