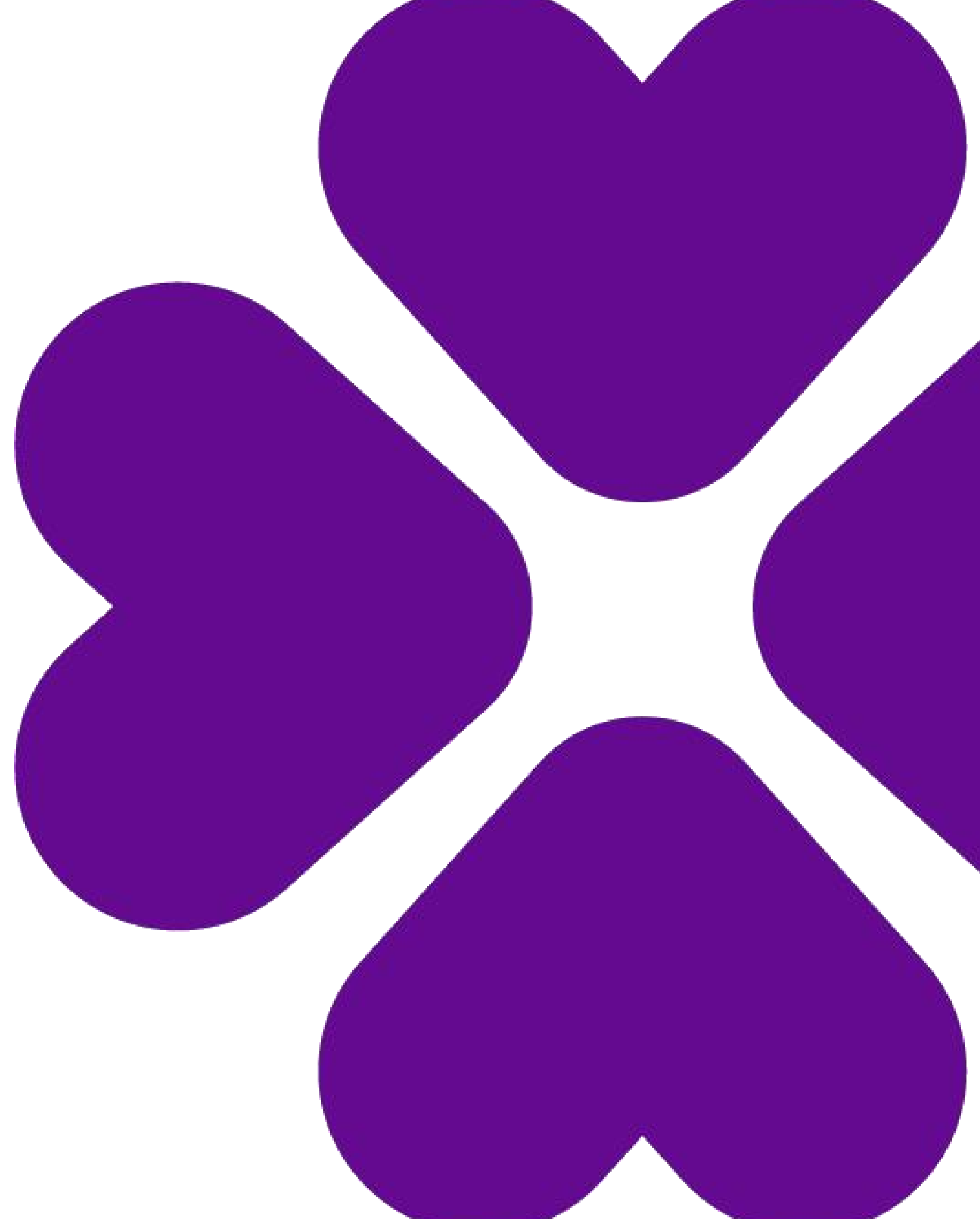


CRIAÇÃO DE APLICATIVO QUE DÊ SUPORTE ÀS ATIVIDADES E PROJETOS DA ONG PONTES DE AMOR

Gabriel Mendes Gramuglia

Universidade Federal de Uberlândia
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design
Curso de Design / TCC / 2023



Universidade Federal de Uberlândia
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design
Curso de Design / TCC / 2023

**CRIAÇÃO DE APLICATIVO QUE
DÊ SUPORTE ÀS ATIVIDADES E
PROJETOS DA ONG PONTES DE AMOR**

Trabalho de Conclusão de Curso de
graduação em Design apresentado à Faculdade
de Arquitetura e Urbanismo e Design, da
Universidade Federal de Uberlândia.
Aluno: Gabriel Mendes Gramuglia
Orientadora: Prof^a. Dra. Gabriela Pereira Carneiro

LISTA DE ABREVIACÕES

SNA - Sistema Nacional de Adoção e Acolhimento

CNJ - Conselho Nacional de Justiça

TCC - Trabalho de Conclusão de Curso

App - Aplicativo

FAQ - Frequently Asked Questions (Perguntas Frequentes)

OSC - Organização da Sociedade Civil

ONG - Organização não governamental

UI - User Interface

UX - User Experience

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Fachada da ONG Pontes de Amor

Figura 2: Método Jesse James Garret

Figura 3: UX Iceberg

Figura 4: Mural interno da ONG

Figura 5: Logo antigo

Figura 6: Membros da ONG

Figura 7: Análise SWOT

Figura 8: Fluxograma organização da ONG

Figura 9: Card Sorting

Figura 10: Análise de formulários

Figura 11: Novo Logo Pontes de Amor

Figura 12: Elementos Identidade Visual

Figura 13: Templates para redes sociais

Figura 14: Cronograma de projeto

Figura 15: Tabela síntese de entrevista 1

Figura 16: Tabela síntese de entrevista 2

Figura 17: Atores em contato com a ONG

Figura 18: Tabela de interação

Figura 19: Aplicativo Adoção Brasil

Figura 20: Aplicativo Adoção

Figura 21: Aplicativo A.dot

Figura 22: Aplicativo Caixa

Figura 23: Aplicativo Escola Paraná

Figura 24: Site Map

Figura 25: Fluxo de telas

Figura 26: Ícones aplicativo

Figura 27: Prototipagem do projeto

Figura 28: Grid do projeto

Figura 29: Protótipos de alta fidelidade

Figura 30: Menu lateral

Figura 31: Protótipos de alta fidelidade

Figura 32: Mockup do aplicativo

Figura 33: Style Guide

RESUMO

O objetivo deste trabalho é criar um aplicativo para gerenciar as informações e os serviços realizados pela ONG Pontes de Amor, de forma a atuar como meio de comunicação entre os atores envolvidos com a instituição.

A ONG Pontes de Amor realiza um trabalho qualificado e consistente gerenciando todo o processo de adoção e pós-adoção, dando suporte às famílias em diversos âmbitos. São uma referência nacional entre as ONGs desse setor e ainda assim possuem muita dificuldade de comunicação – existe a necessidade de uma intervenção que melhore a conexão com o público, facilitando o entendimento de questões burocráticas, organizando suas atividades e divulgando com mais eficiência os eventos e ações propostas.

A partir dos conceitos de UX Design (design de experiência do usuário) e UI Design (design de interface do usuário) foram utilizadas ferramentas e estratégias para entender o funcionamento da ONG, o processo de adoção e as necessidades dos usuários para desenvolver um protótipo de alta fidelidade de um aplicativo que possa solucionar as questões identificadas e proporcionar uma melhor experiência para todos os envolvidos.

SUMÁRIO

07	1 DEFINIÇÃO DO PROJETO DE PESQUISA	30	3 PROJETO: DESENVOLVIMENTO DE APP
08	1.1 Introdução	31	3.1 Estrutura geral do processo
09	1.2 Justificativa	33	3.2 Entrevista
10	1.3 Objetivos	37	3.3 Proto-personas
11	1.4 Metodologia	40	3.4 Análise de similares
13	2 FUNDAMENTAÇÃO	45	3.5 Site Map e fluxo de telas.
14	2.1 UX/UI Design	48	3.6 Elementos da interface
16	2.2 ONG Pontes de Amor	50	3.7 Protótipo 1
16	2.2.1 Adoção infantil no Brasil: processos, desafios e dados	52	3.8 Teste de usabilidade 1
20	2.2.2 Apresentação da ONG	53	3.9 Protótipo 2
21	2.2.3 História e organização	55	3.10 Teste de usabilidade 2
23	2.2.4 Desafios e prioridades levantadas por meio do design participativo	56	3.11 Protótipo final
		58	4 CONSIDERAÇÕES FINAIS
		61	REFERÊNCIAS

1. DEFINIÇÃO DO PROJETO DE PESQUISA



1.1 INTRODUÇÃO

Durante a graduação, na disciplina de Projeto VII, tive a oportunidade de trabalhar com a ONG Pontes de Amor. Esse projeto tinha como base o design participativo com pesquisas focadas no usuário. Meu grupo de trabalho criou uma nova identidade visual para a ONG com um acervo de todos os elementos gráficos utilizados, instruções de uso e templates prontos para que fossem atualizados o site e as redes sociais. Essa foi uma das soluções que encontramos após identificarmos as demandas que os processos da instituição tinham sobre os membros e o público geral.

Ao longo das pesquisas realizadas, a questão que mais chamou atenção foram os diversos aspectos relacionados à comunicação: a forma de divulgar eventos, agendar atendimentos, captar voluntários, marcar reuniões. Somado a isso, a enorme quantidade de informações que a ONG gerencia, dificulta ainda mais a organização dessas atividades. Essa necessidade de uma maior conexão entre os atores envolvidos nos processos será explorada de maneira mais profunda neste projeto.

Além da vontade de ajudar essa instituição, existe também o desejo de me especializar nas áreas de UX Design (design de experiência do usuário) e UI Design (design de interface do usuário).

Disciplinas focadas nesses campos do design foram acrescentadas ao currículo do curso de Design na UFU desde de 2021 e despertaram em mim o interesse de me aprofundar para ingressar nesse mercado, além de demonstrarem ser áreas muito promissoras e relevantes na era digital em que vivemos.

Para este TCC novas pesquisas serão feitas com um novo olhar sobre as problemáticas observadas e utilizando os conceitos de UX e UI design para buscar uma solução eficiente e tecnológica, acompanhando as tendências da atualidade.



Figura 1: Fachada da ONG Pontes de Amor
Fonte: Portal de notícias G1

1.2 JUSTIFICATIVA

A tecnologia tem avançado rapidamente nas últimas décadas, proporcionando inúmeras possibilidades de inovação e transformação nos mais diversos setores da sociedade (CARLINI, 2022). A incorporação de dispositivos tecnológicos no cotidiano das pessoas é uma realidade cada vez mais presente e consolidada, e os aplicativos se tornaram uma das principais ferramentas para isso. Segundo pesquisa realizada pela consultoria App Annie, os usuários de smartphones gastaram mais de 4 trilhões de horas em aplicativos em 2022, e o mercado de aplicativos móveis movimentou mais de US \$167 bilhões no mesmo período (App Annie, 2023). Esses dados mostram a importância e a relevância dos aplicativos na atualidade, que se tornaram não apenas uma ferramenta de entretenimento, mas também uma forma de trabalho, estudo, comunicação e acesso a serviços diversos.

A Pontes de Amor tem tentado se movimentar conforme essas tendências. Recentemente atualizaram o site com informações relevantes sobre a ONG, formas de doar e se voluntariar e até produtos personalizados à venda.

Contudo, por gerenciarem uma grande quantidade de informações e procedimentos, eles ainda encontram diversos obstáculos. A comunicação, tanto entre os membros da ONG como com o público externo; a organização e divulgação de eventos; a elaboração de novos cursos que eles desejam oferecer; a captação e preparo de novos voluntários; o agendamento de atendimentos às famílias. Estas são algumas demandas administradas pela instituição através do site, e-mails, WhatsApp, telefone e atendimento presencial. Um aplicativo seria uma solução adequada para ordenar e agilizar todas essas questões.

Além de questões internas pontuais, a instituição também depende do sistema brasileiro de adoção. Dados do Sistema Nacional de Adoção e Acolhimento (SNA), do Conselho Nacional de Justiça (CNJ), de 2020, indicam que mais de 30 mil crianças e adolescentes estão em situação de acolhimento em mais 4.533 unidades em todo o país. Deste total, 5.154 mil estão aptas a serem adotadas. Esses números revelam uma necessidade de um sistema mais ágil e menos burocrático. O aplicativo proposto neste TCC poderá ajudar a centralizar os processos da ONG, tornando a comunicação mais eficiente e organizada, e podendo atingir um maior público com uma boa experiência de interface.

1.3 OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL:

Criar um protótipo de alta fidelidade de um aplicativo que possa dar suporte às atividades e projetos da ONG Pontes de Amor.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Pesquisa:

- Identificar as etapas do processo de adoção e serviços oferecidos pela ONG;
- Compreender as oportunidades de melhorias que um aplicativo pode oferecer a ONG;
- Investigar necessidades que os usuários da plataforma possam ter.

Projeto:

- Informar o público sobre todo o processo de adoção, atividades e serviços propostos pela ONG;
- Estabelecer um meio de comunicação entre a ONG e as famílias proporcionando maior eficiência das atividades e maior proximidade entre as duas partes.

1.4 METODOLOGIA

UX ICEBERG

Este projeto será conduzido através do “UX Iceberg”, elaborado por Van Gorp em 2007, que faz referência ao método de Jesse James Garrett (2000), autor do livro *The Elements of User Experience*, onde o processo de design é dividido em etapas para que se obtenha uma boa experiência do usuário.

O UX Iceberg, também conhecido como Iceberg de Experiência do Usuário, é um conceito que representa as camadas visíveis e invisíveis da experiência do usuário. Inspirado na estrutura de um iceberg, que tem uma pequena porção visível acima da água e uma porção muito maior abaixo da superfície, o UX Iceberg destaca que a experiência do usuário vai além do que é imediatamente perceptível.

A parte visível do UX Iceberg é conhecida como "Interface do Usuário" e engloba os elementos tangíveis e visíveis de um produto ou serviço, como design visual, layout, tipografia, cores e ícones. Esses elementos são essenciais para transmitir a identidade e proporcionar uma experiência agradável ao usuário.

No entanto, o método destaca que há camadas mais profundas e fundamentais para uma boa experiência. Essas camadas invisíveis abrangem a compreensão do público-alvo, a definição de objetivos, a organização da informação, a usabilidade e o design de interação.

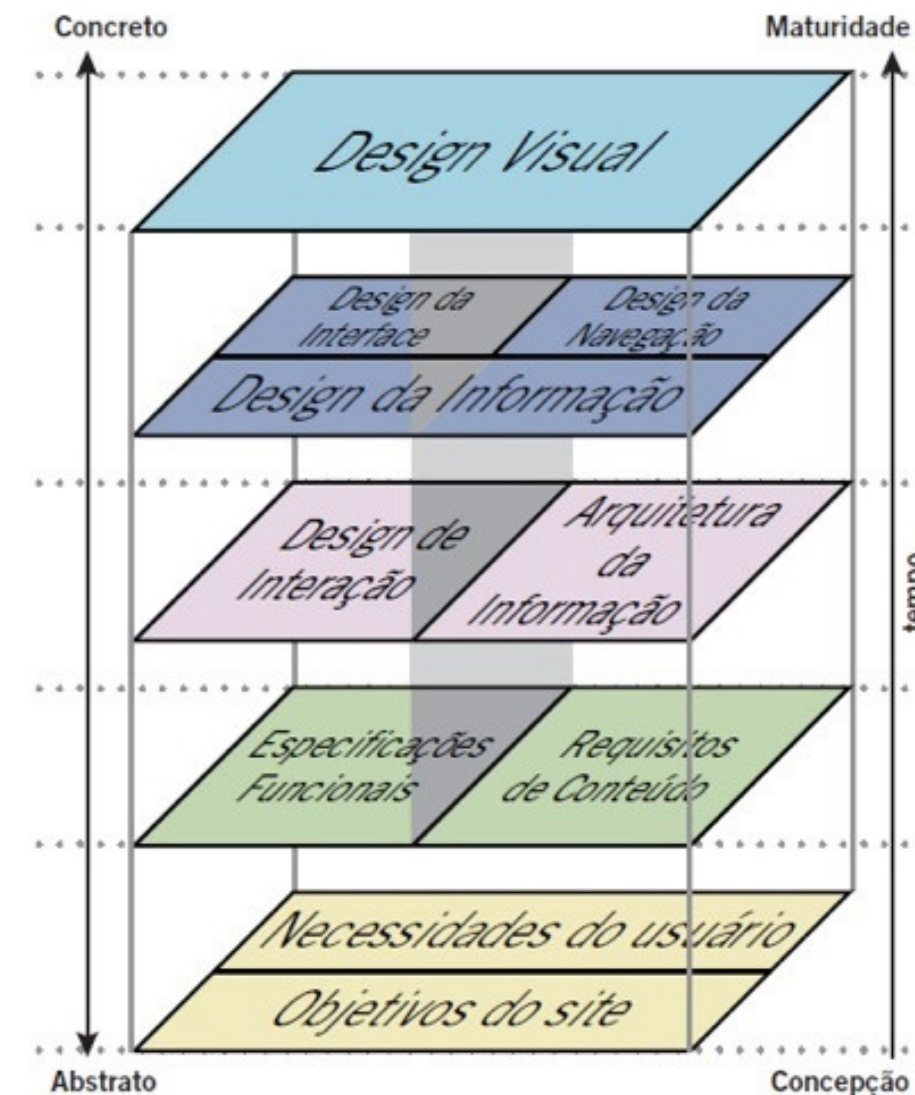


Figura 2: Método Jesse James Garret
Fonte: *The Elements of User Experience*

Segundo Garrett, a experiência do usuário pode ser dividida em cinco camadas:



Figura 3: UX Iceberg
Fonte: Trevor von Gorp

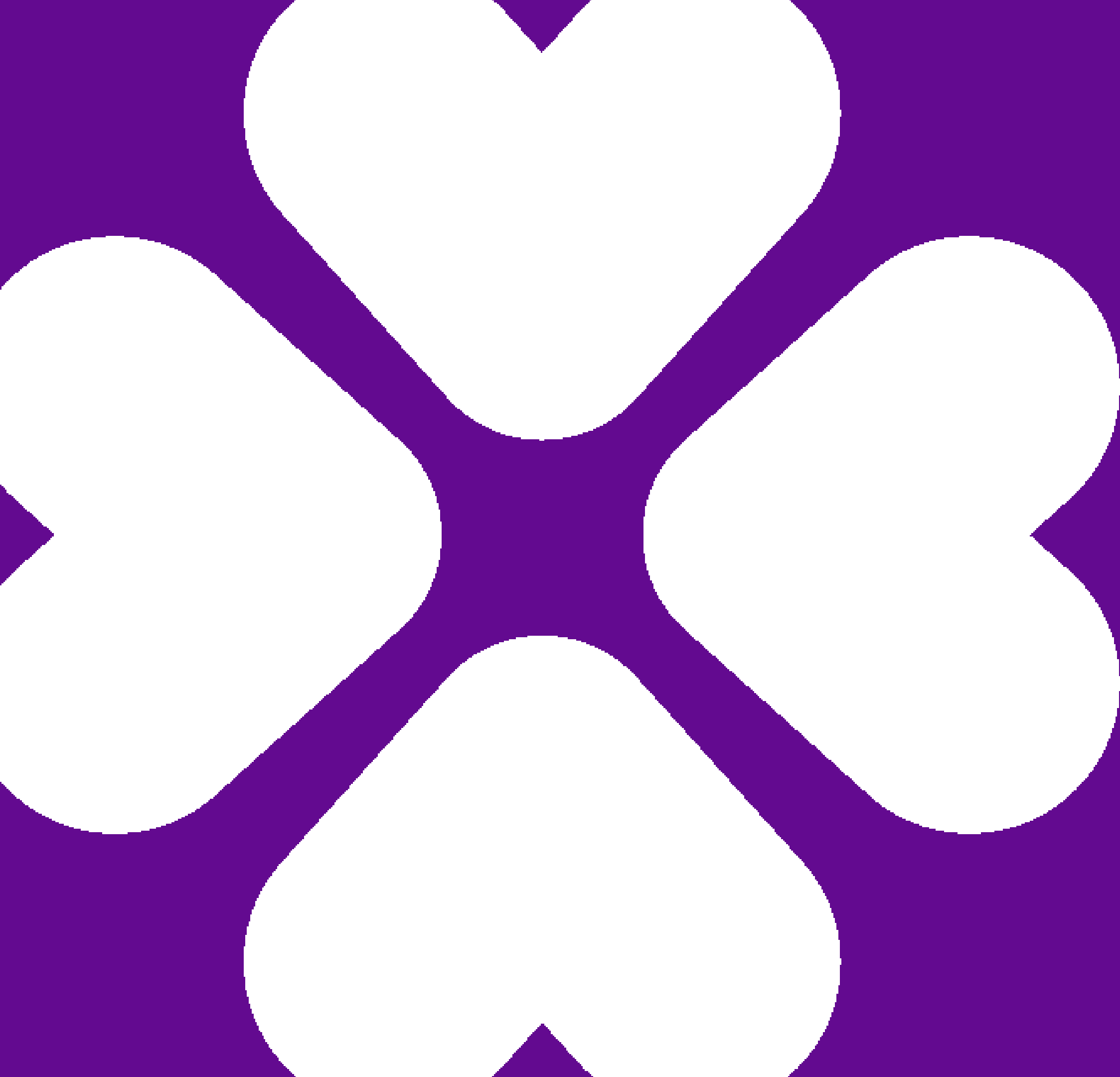
1.Estratégia: A camada mais profunda do iceberg é a estratégia. Envolve a compreensão do público-alvo, dos objetivos do negócio e da definição de diretrizes para o projeto. É a base sobre a qual a experiência do usuário é construída.

2.Escopo: A camada seguinte é o escopo, onde são definidas as funcionalidades e recursos específicos que o produto ou serviço oferecerá. Isso inclui a identificação das necessidades do usuário e a criação de personas e cenários de uso.

3.Estrutura: A camada de estrutura aborda a organização e a arquitetura da informação. Aqui, são definidas as categorias, a navegação e a disposição dos elementos na interface para garantir que os usuários encontrem o que precisam de maneira intuitiva.

4.Esqueleto: A camada do esqueleto lida com o design de interação e a usabilidade. Inclui elementos como a disposição dos controles, a resposta do sistema às ações do usuário e a criação de wireframes.

5.Superfície: A camada superior é a superfície, onde a interface do usuário ganha forma visualmente. Isso envolve o design gráfico, a seleção de cores, os elementos visuais e a criação de um estilo visual coerente.



2. FUNDAMENTAÇÃO

Para desenvolver este TCC é essencial definir os conceitos de UX e UI Design com o objetivo de situar as técnicas e ferramentas empregadas tanto na elaboração da pesquisa como na criação do protótipo. Além disso, para entender o contexto para qual o projeto será desenvolvido, é necessário trazer dados das etapas e entraves que envolvem o sistema de adoção no Brasil e compreender em quais processos a ONG se insere.

2.1 UX/UI DESIGN

User Experience (UX) design e User Interface (UI) design são duas áreas inter-relacionadas e fundamentais no processo de design de produtos e serviços digitais. Cada uma delas aborda diferentes aspectos do design centrado no usuário.

O UX design se concentra em criar experiências significativas e satisfatórias para os usuários. Envolve compreender as necessidades, comportamentos e expectativas dos usuários, a fim de projetar produtos que sejam úteis, usáveis e desejáveis (ALVES, 2021).

O UX designer trabalha na concepção da jornada do usuário, desde a pesquisa inicial até o uso do produto, considerando aspectos como arquitetura da informação, fluxo de interação, testes de usabilidade e análise de métricas. O objetivo é garantir que o produto atenda às necessidades do usuário e proporcione uma experiência agradável e eficiente.

Don Norman em seu livro "Design emocional" ("Emotional Design") explora como as experiências emocionais impactam a usabilidade e a satisfação do usuário. Norman destaca a importância de considerar as respostas emocionais dos usuários ao projetar produtos e serviços.

Por outro lado, o UI design está mais relacionado à aparência visual e à interação da interface do usuário. São esses conceitos que guiam a criação de layouts, elementos visuais, cores, tipografia e ícones, entre outros aspectos. Há a preocupação em tornar a interface atraente, intuitiva e fácil de usar, considerando aspectos como a consistência visual, a acessibilidade e a resposta aos comandos do usuário. O objetivo é criar uma interface visualmente agradável e eficaz, que facilite a compreensão e a interação do usuário com o produto.

“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)

No processo de design, o UX e o UI design estão interligados. O UX design fornece a estrutura e a base conceitual, garantindo que o produto atenda às necessidades e expectativas do usuário. O UI design, por sua vez, dá forma visual a essa estrutura, tornando a interface atraente, amigável e fácil de usar. Trabalhando em conjunto, eles podem criar produtos que ofereçam uma experiência do usuário excepcional, equilibrando a funcionalidade, a estética e a usabilidade.

A partir desses conceitos e da metodologia do UX Iceberg este projeto será conduzido visando compreender o conteúdo em questão, os possíveis usuários e os princípios do design de interação a fim de desenvolver um design visual adequado.

2.2 ONG PONTES DO AMOR

Neste tópico serão contextualizados os processos e desafios do sistema de adoção brasileiro para entender como a ONG se insere nele. Além disso, a Pontes de Amor será apresentada como objeto de pesquisa deste trabalho assim como todos os aspectos levantados na disciplina de Projeto VII em 2021. A partir disso será descrito o processo para o desenvolvimento desta nova pesquisa e do protótipo do aplicativo.



Figura 4: Mural interno da ONG
Fonte: Acervo pessoal

2.2.1 ADOÇÃO INFANTIL NO BRASIL: PROCESSOS, DESAFIOS E DADOS

A Pontes de Amor auxilia no preparo para adoção e acompanhamento durante e após todo o processo. É importante analisar as fases que abrangem os órgãos governamentais competentes e as limitações desse sistema para compreender como a ONG contribui no apoio às famílias.

O passo a passo

O processo de adoção no Brasil pode ser demorado, e atualmente há uma discrepância entre o número de crianças aptas para adoção e as famílias na fila de espera. Muitas famílias preferem adotar crianças brancas, menores de quatro anos e sem doenças crônicas ou deficiências. Além disso, o processo de adoção envolve várias etapas, e infelizmente, há casos em que as crianças são devolvidas, causando traumas emocionais. (Instituto Legado, 2022)

Aqui está um resumo do passo a passo para adotar uma criança no Brasil, disponível no site do Conselho Nacional de Justiça:

1. Decisão de adotar: Os interessados devem procurar a Vara de Infância e Juventude mais próxima, levando os documentos necessários, como certidões de nascimento ou casamento, identidade, CPF, comprovante de renda e residência, atestados de saúde e certidões negativas.

2. Análise de documentos: Os documentos serão analisados pelo Ministério Público, que pode solicitar documentos adicionais, se necessário.

3. Avaliação da equipe interprofissional: Uma equipe técnica multidisciplinar do Poder Judiciário avaliará os candidatos à adoção, considerando suas motivações, expectativas, situação sociofamiliar e capacidade de receber uma criança como filho.

4. Participação em programa de preparação para adoção: É obrigatório participar de um programa que oferece informações sobre adoção, prepara os pretendentes para possíveis desafios e incentiva a adoção de crianças de diferentes perfis.

5. Análise do requerimento pela autoridade judiciária: Com base no estudo psicossocial, na participação no programa de preparação e no parecer do Ministério Público, o juiz decidirá se aprova ou não a habilitação à adoção. Se não aprovado, é possível buscar os motivos e fazer ajustes para iniciar novamente o processo.

6. Ingresso no Sistema Nacional de Adoção e Acolhimento: Com a habilitação à adoção deferida, os dados do pretendente são inseridos no sistema nacional, seguindo a ordem cronológica da decisão judicial.

7. Busca por uma família para a criança/adolescente: Quando uma criança ou adolescente com o perfil desejado pelos pretendentes estiver disponível, o Poder Judiciário entrará em contato para apresentar informações sobre a criança/adolescente e permitir a aproximação.

8. Estágio de convivência: Se a aproximação for bem-sucedida, a criança/adolescente passará a morar com a família adotiva por um período de até 90 dias, com acompanhamento da equipe técnica do Poder Judiciário.

9. Ação de adoção: Após o estágio de convivência, os pretendentes têm 15 dias para propor a ação de adoção. O juiz avaliará a adaptação e o vínculo socioafetivo da criança/adolescente com a família. Se todas as condições forem favoráveis, o juiz proferirá a sentença de adoção e determinará a confecção do novo registro de nascimento, concedendo à criança/adolescente os direitos de um filho.

O prazo máximo para concluir a habilitação à adoção e a ação de adoção é de 120 dias cada, podendo ser prorrogado uma vez por igual período, se necessário.

Os desafios

A Câmara dos Deputados disponibilizou um vídeo em seu canal no Youtube que aborda questões relacionadas aos processos de adoção no Brasil. O vídeo traz relatos e reflexões de diferentes pessoas envolvidas diretamente nesses processos, incluindo profissionais, especialistas em direito e família, adotantes e pessoas afetadas pela falta de adoção.

O objetivo é discutir as razões pelas quais os processos são tão burocráticos, por que as crianças muitas vezes chegam à maioria vivendo em instituições e como tornar os processos de adoção mais rápidos e seguros no país.

A implementação das leis relacionadas aos direitos das crianças e adolescentes, contidas no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), possui deficiências práticas, resultando em insegurança emocional para as crianças acolhidas (Instituto Geração Amanhã, 2021). Os processos de adoção são retardados por alguns aspectos e decisões, comprometendo o futuro dessas crianças. A demora na destituição do poder familiar e a permanência prolongada em instituições são problemas conhecidos. É necessário ouvir a criança e considerar suas preferências na definição do seu futuro, levando em conta sua capacidade de discernimento.

No vídeo citado, em reunião da Câmara dos Deputados, é destacado que no Brasil ainda não temos varas especializadas em infância em todas as capitais. Isso resulta em atrasos nos procedimentos e, muitas vezes, na decisão de retirar uma criança de sua família de origem sem o apoio das equipes psicossociais responsáveis por conduzir estudos essenciais para o processo.

Além disso, ampliar os serviços de família acolhedora e garantir que as etapas do processo ocorram no tempo certo são fundamentais. Famílias acolhedoras são voluntários que abrem suas casas para fornecer cuidados temporários a crianças e adolescentes afastados de suas famílias biológicas por determinação judicial (CNJ, 2017). Essas famílias oferecem um ambiente seguro e amoroso enquanto medidas são tomadas para proteger a criança e encontrar soluções adequadas para sua situação. O acolhimento familiar é uma alternativa ao acolhimento institucional, visando o bem-estar e o desenvolvimento saudável da criança até que seja possível sua reintegração familiar ou uma solução permanente, como a adoção.

Práticas inadequadas, como adoções ilegais e a preferência por perfis específicos de crianças, limitam as oportunidades de adoção. A família acolhedora tem se mostrado uma opção para crianças em situação de vulnerabilidade. É necessário que o Judiciário e o Ministério Público priorizem o bem-estar das crianças, evitando longas esperas por uma família. A busca ativa na adoção, por meio da divulgação de informações e histórias das crianças, é uma alternativa.

A efetiva implementação das leis é essencial para que todas as crianças e adolescentes tenham a chance de crescer e viver em uma família, quando não for possível em suas próprias famílias, garantindo seus direitos e promovendo adoções seguras e duradouras, com foco no melhor interesse da criança (Instituto Geração Amanhã, 2021).

Analisando as etapas de adoção e os trabalhos da Pontes de Amor é possível observar como a ONG atua no apoio às famílias, não apenas durante todo esse processo, mas também no preparo e no pós-adoção. Eles podem acompanhar e orientar os pretendentes sobre o funcionamento do Sistema Nacional de Adoção e a documentação necessária; ministram o curso habilitante obrigatório para postulantes à adoção e outros cursos relevantes a esse universo; desempenham o procedimento de busca ativa; promovem encontros, palestras e outros eventos relacionados à parentalidade e ao desenvolvimento infantil; oferecem suporte psicológico e pedagógico. Para este projeto é necessário levar em conta todas essas atividades e os desafios enfrentados pela ONG e pelos pretendentes à adoção para buscar soluções que melhorem o processo e a experiência de todos envolvidos.

2.2.2 APRESENTAÇÃO DA ONG

Criada em 2012, a Pontes de Amor é uma Organização Filantrópica sem fins lucrativos filiada à Associação Nacional dos Grupos de Apoio à Adoção (ANGAAD), que atua em Uberlândia e no Triângulo Mineiro em sintonia com a Vara da Infância e da Juventude, Órgãos e Conselhos de Direito da Criança e do Adolescente. Surgiu diante da necessidade de promover o direito de crianças/adolescentes à convivência familiar e comunitária.

A Pontes de Amor foi escolhida como objeto de estudo na disciplina de Projeto VII a fim de oferecer soluções que possam auxiliar a instituição e seus integrantes a desempenharem seus objetivos da melhor forma possível. Neste TCC a pesquisa desenvolvida foi aprofundada e focada na área de UX/UI Design para a concepção do aplicativo.



Figura 5: Logo antigo
Fonte: Acervo pessoal

Segundo o site, a ONG tem como principais objetivos:

- facilitar o desenvolvimento integral da criança/adolescente acolhido, adotado ou reintegrado;
- apoiar famílias adotivas e pretendentes à adoção para adoções legais, seguras e para sempre;
- contribuir na construção de senso de identidade, valor e propósito das crianças/adolescentes cooperando com o desenvolvimento de suas habilidades e potencialidades, atendendo a individualidade e necessidades específicas de cada um, em especial dos vulneráveis;
- preparar e oferecer acompanhamento jurídico e psicossocial a famílias adotivas no pré/pós-adoção;
- favorecer e promover a convivência familiar e comunitária nas famílias biológicas, extensas e adotivas, empoderando estas famílias ao exercício de seus papéis e relações familiares funcionais;
- cooperar com a formação continuada dos profissionais da rede de garantia dos direitos da criança e adolescente, compartilhando novas tecnologias sociais e abordagens cientificamente comprovadas como eficazes.

Entende-se assim que todo o desenvolvimento das crianças e suas famílias e as relações estabelecidas entre si e com a sociedade são pilares importantes para a ONG. Estas questões também aparecem na missão, visão e valores da instituição, as quais dizem:

Visão

Sua visão é que toda criança e adolescente se desenvolva integralmente e exerça o direito de crescer no seio de uma família que cuida, nutre, protege e potencializa o desenvolvimento e a aprendizagem.

Missão

A missão da Pontes de Amor é apoiar e incentivar a adoção legal, assim como a convivência familiar e comunitária, promovendo saúde intra e inter relacional de crianças, adolescentes com suas famílias e com a sociedade.

Valores

Amor, fé, excelência, trabalho em rede, inovação, conhecimento, convivência familiar e comunitária, empoderamento, atitude adotiva, ética, respeito, desenvolvimento integral e compromisso.

O aplicativo proposto neste projeto pode informar ao público em relação às atividades e eventos da Pontes de Amor, agilizar e facilitar processos para os voluntários integrantes da ONG e criar um meio de comunicação direta entre as duas partes. Portanto o produto criado seria de grande utilidade no apoio à missão e aos objetivos da instituição.

2.2.3 HISTÓRIA E ORGANIZAÇÃO

Segundo matéria publicada no site do Instituto Legado, em 2022, a criação da Pontes de Amor foi motivada pela necessidade de preparação de todos os envolvidos no processo de adoção. Sara Vargas e Rodrigo Rangel, pais de quatro jovens, sendo três deles filhos adotivos, reconheceram a importância desse preparo. Em 2012, eles decidiram fundar a organização com o objetivo de oferecer apoio às pessoas interessadas em adoção e às crianças, além de defender diversas questões relacionadas à causa.

O que começou como uma ideia de pais adotivos logo se transformou em algo muito maior. No mesmo ano, o casal reuniu amigos para apresentar sua proposta, e assim, começaram a realizar encontros mensais. Nessas reuniões, um facilitador abordava temas diversos, como adoção, a realidade das crianças e adolescentes institucionalizados e as relações familiares, entre outros.

Na primeira reunião, ficou claro que o projeto deveria se tornar uma Organização da Sociedade Civil (OSC), então, eles redigiram uma ata e constituíram a diretoria. Com o sucesso do projeto, eles divulgaram nas redes sociais o surgimento da Pontes de Amor em Uberlândia-MG, um grupo de apoio à adoção e à convivência familiar e comunitária. Logo, muitas pessoas demonstraram interesse em participar do projeto.

O trabalho da Pontes parte do princípio de que toda criança tem e deve exercer o direito de crescer e se desenvolver numa família que cuida, nutre, protege e potencializa o desenvolvimento integral. Em entrevista com membros da ONG, foi explicado que para atingir esses objetivos a organização atua em três eixos.

O primeiro eixo é o conhecimento, que envolve a realização de cursos, treinamentos, eventos e congressos. Essas atividades têm o propósito de fornecer informações para que as famílias e profissionais compreendam a realidade das crianças e adolescentes que sofreram abuso, negligência, violência ou abandono. Todo o processo de formação é direcionado para capacitar os adultos a desempenharem seu papel de forma mais eficaz, garantindo o direito dessas crianças e adolescentes a uma convivência familiar adequada.

O segundo eixo é o da convivência familiar, no qual a Pontes de Amor prepara as famílias interessadas em adoção, oferecendo apoio psicológico, social e jurídico. Além disso, a organização realiza a busca ativa por famílias que já estão habilitadas para adoção e que possuem um perfil adequado para acolher as crianças. Esse trabalho visa dar visibilidade às crianças que estão em regime de acolhimento institucional promovendo a união com famílias aptas.

O terceiro e último eixo é focado na criança e no adolescente. Nesta etapa, a organização desenvolve projetos educativos e de desenvolvimento, tanto para crianças e adolescentes que estão em situação de acolhimento, quanto para aqueles que já foram adotados e estão integrados em suas famílias. Esses projetos visam proporcionar oportunidades de aprendizado, crescimento e apoio emocional, com o objetivo de promover o bem-estar e o desenvolvimento saudável desses jovens.

Através desses três eixos de atuação, a Pontes de Amor busca promover a importância da convivência familiar adequada, proporcionando conhecimento, suporte e projetos educativos que contribuam para o desenvolvimento integral das crianças e adolescentes, garantindo-lhes um ambiente seguro, acolhedor e propício ao seu crescimento.



Figura 6: Membros da ONG

Fonte: <https://institutolegado.org/blog/pontes-de-amor/>

2.2.4 DESAFIOS E PRIORIDADES LEVANTADAS POR MEIO DO DESIGN PARTICIPATIVO

O projeto foi iniciado em 2021 na disciplina de Projeto VII, que tinha como foco a utilização do design participativo aplicado a uma instituição sem fins lucrativos. A seguir temos um resumo do desenvolvimento e conclusões desse projeto que ajudaram a compor a pesquisa para a criação do aplicativo.

Tema e Briefing

Identificar e selecionar uma instituição sem fins lucrativos com atuação ativa na sociedade e abordar suas demandas por meio do design participativo.

OBJETIVO / Identificar as necessidades emergentes e projetar uma solução

CONTEXTO / Instituição sem fins lucrativos

USUÁRIOS / Atores envolvidos nos processos da instituição

Processo de Projeto

Para desenvolver o projeto junto à Pontes de Amor, o grupo optou pelo Design Thinking como metodologia norteadora do processo, que foi dividido em 4 etapas: Imersão; Ideação; Prototipação e análise; e Correção e implementação final.

Etapa 1: Imersão

Essa etapa foi marcada por uma pesquisa mais aprofundada por parte do grupo e também pelos primeiros contatos com a Pontes de Amor, buscando um melhor conhecimento e entendimento da ONG, seu trabalho e o contexto em que ela está inserida. Foram utilizadas as seguintes ferramentas: Matriz CSD; Entrevista; e Análise SWOT.



Figura 7: Análise SWOT
Fonte: Elaborado pelos autores

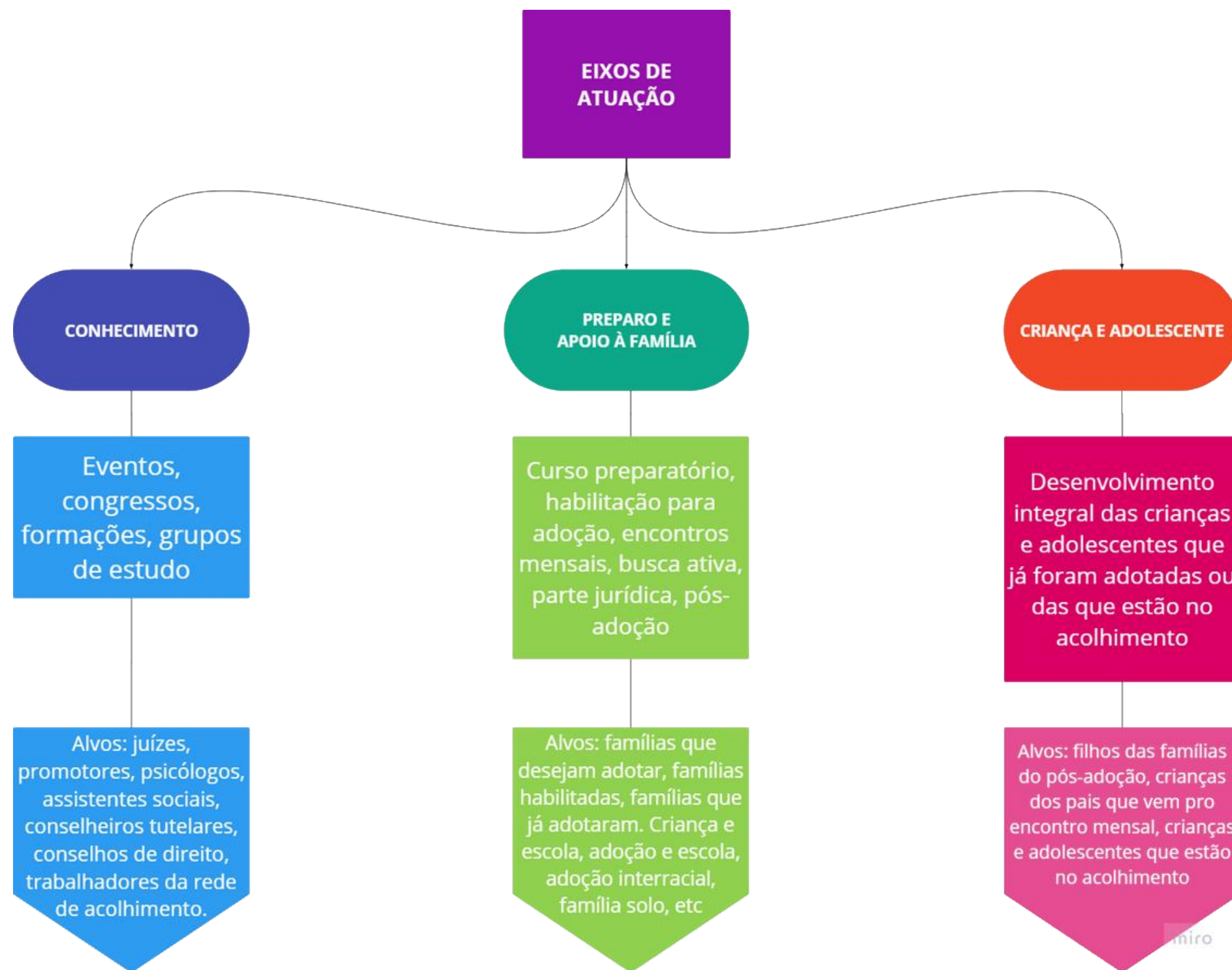


Figura 8: Fluxograma organização da ONG
 Fonte: Elaborado pelos autores

Etapa 2: Ideação

A fase de ideação foi iniciada com a transcrição dos áudios das entrevistas, presenciais e online, para que as informações passadas pelos participantes da ONG pudessem ser classificadas e analisadas. Após isso, houve uma seleção de prioridades, e classificação conforme a repetição dos temas durante as entrevistas, com intuito de identificar possíveis dores, conflitos e pontos de atenção. Para melhor entendimento do funcionamento da ONG e suas áreas de atuação, foi criado um fluxograma institucional, organizado por “eixo de conhecimento”, “eixo de preparo e apoio à família” e “eixo da criança e do adolescente”.

Para conseguir definir o ponto de atuação do projeto, o grupo decidiu utilizar a ferramenta de Card Sorting de maneira aberta, em que os participantes pudessem adicionar cards a qualquer momento. Essa ferramenta foi escolhida pois possibilita ver todas as áreas de atuação da ONG, ver as relações das atividades e também definir prioridades.

Etapa 3: Prototipação e Análise

Para a fase de prototipação e análise, as respostas do card sorting foram transcritas para o Miro e foi feita uma segunda análise de repetição para notar possíveis conflitos em comum. Percebeu-se que os resultados da primeira fase condiziam com a ordem de priorização que aconteceu no final da segunda etapa. Assim, foi estabelecido que o grupo iria trabalhar em um redesign da marca, soluções para redes sociais e um cronograma de postagens para o instagram.

Foi montado um formulário com diversas questões e opções a respeito de símbolos, cores, significados, etc. Os membros da ONG responderam o formulário com suas preferências. A partir das informações reunidas foi possível iniciar a criação da nova identidade visual.

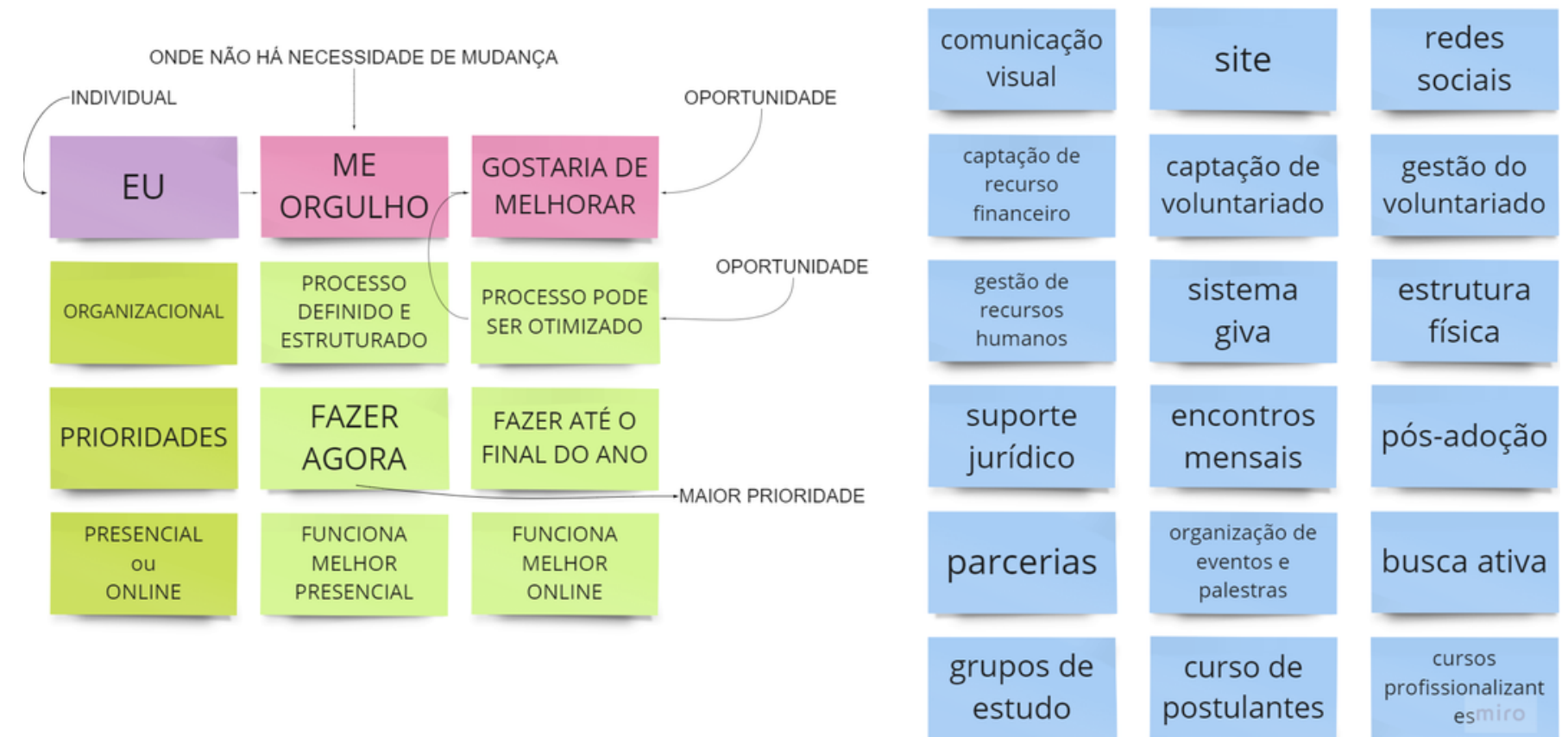


Figura 9: Card Sorting
Fonte: Elaborado pelos autores

BRIEFING - RESPOSTAS

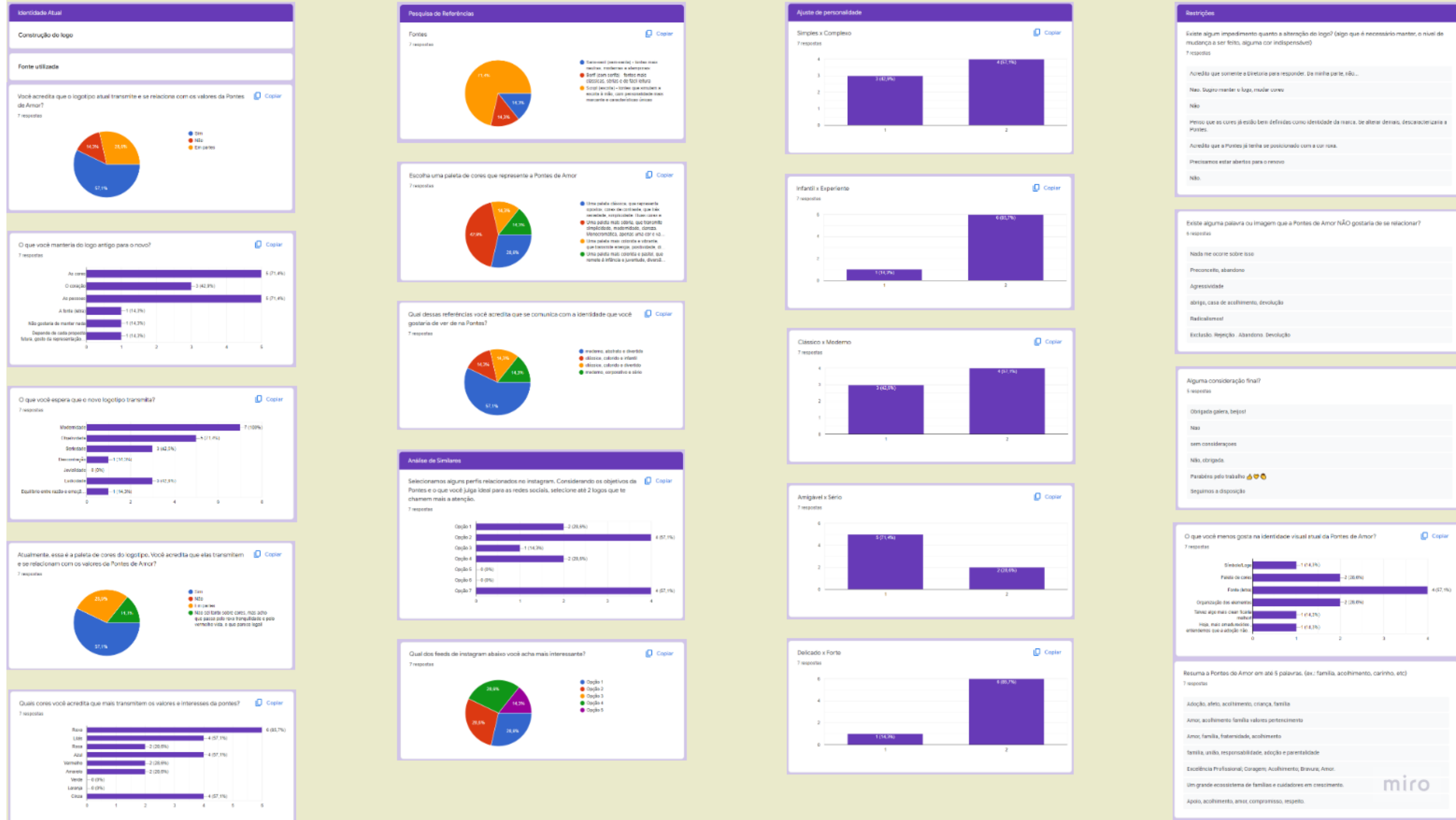


Figura 10: Análise de formulários
Fonte: Elaborado pelos autores

Etapa 4: Correção e implementação final

A última etapa tinha o objetivo de refinar as ideias e concluir o projeto tentando atender as expectativas do pessoal da ONG de uma forma que também se encaixasse dentro do cronograma e das limitações deles. O grupo se reuniu novamente para analisar as respostas do formulário. Foi concluído como ficaria o logo e dado início a criação dos templates e elementos que seriam usados no Instagram. O grupo também realizou uma pesquisa de como funcionam planilhas de cronograma de postagens para poder elaborar uma estratégia de organização.

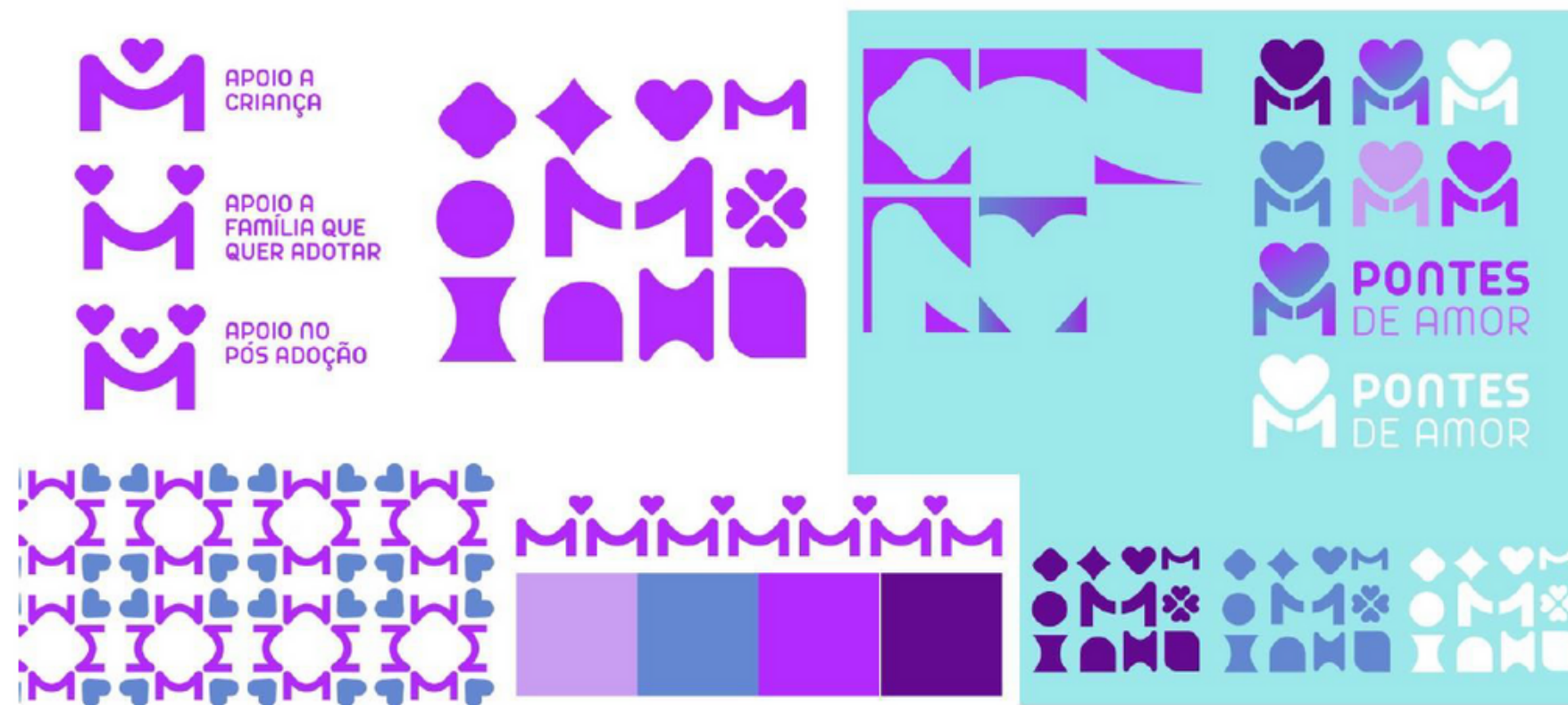


Figura 12: Elementos Identidade Visual
Fonte: Elaborado pelos autores



Figura 11: Novo Logo Pontes de Amor
Fonte: Elaborado pelos autores

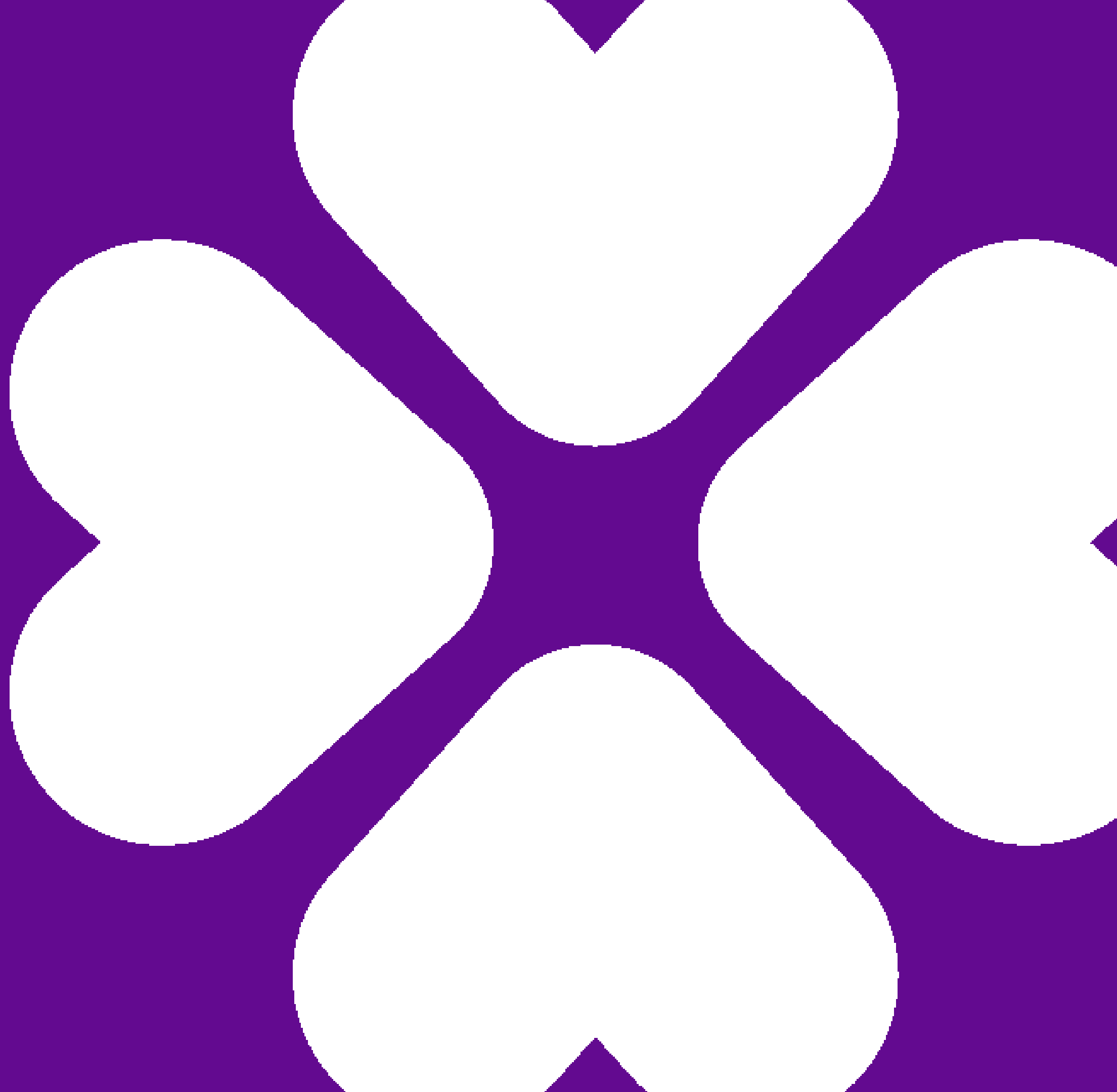


Figura 13: Templates para redes sociais
Fonte: Elaborado pelos autores

Após cerca de um ano da entrega do Projeto VII, retornei à ONG e pude ver bons resultados. O site e o instagram da Pontes de Amor foram atualizados e cresceram em número de seguidores. Agora eles têm uma pessoa responsável pelas postagens e também estão colocando em prática outros projetos que tinham o desejo de iniciar.

Neste TCC o intuito era utilizar a identidade criada em um produto digital que poderia solucionar mais problemáticas encontradas durante a pesquisa. No projeto anterior foram identificadas diversas oportunidades de intervenção. Para este trabalho novas pesquisas foram feitas para concluir porque um aplicativo poderia ajudar em muitas questões e quais funcionalidades seriam úteis. Posteriormente foi desenvolvido um protótipo de alta fidelidade que mostrasse o funcionamento básico do aplicativo. Este processo está descrito no próximo tópico.

3.
PROJETO:
DESENVOLVIMENTO
DE APP



O projeto foi orientado com base nas fases descritas pelo UX Iceberg, considerando as pesquisas e insights já levantados anteriormente na disciplina de Projeto VII. A partir disso nas fases de estratégia e escopo foi feita uma nova entrevista, criação de proto-personas e análises de similares para compreender o funcionamento da ONG e o conteúdo relevante para o aplicativo. Na fase de estrutura esse conteúdo foi mapeado para estabelecer como seria a apresentação nas telas e a interação com o usuário. Por fim, nas etapas de esqueleto e superfície foram desenvolvidas as telas e todo o design visual.

3.1 ESTRUTURA GERAL DO PROCESSO

Inicialmente foi montado um cronograma de projeto em ciclos. Cada etapa gerava conteúdo e respostas para uma etapa seguinte, porém todas elas poderiam ser acessadas quando necessário para complementação.

Em cada uma das fases foram descritas metas específicas e um tempo delimitado para a organização do projeto. Mesmo que tenha recebido algumas mudanças ao longo do processo, o cronograma foi importante para situar a duração e o objetivo de cada etapa.

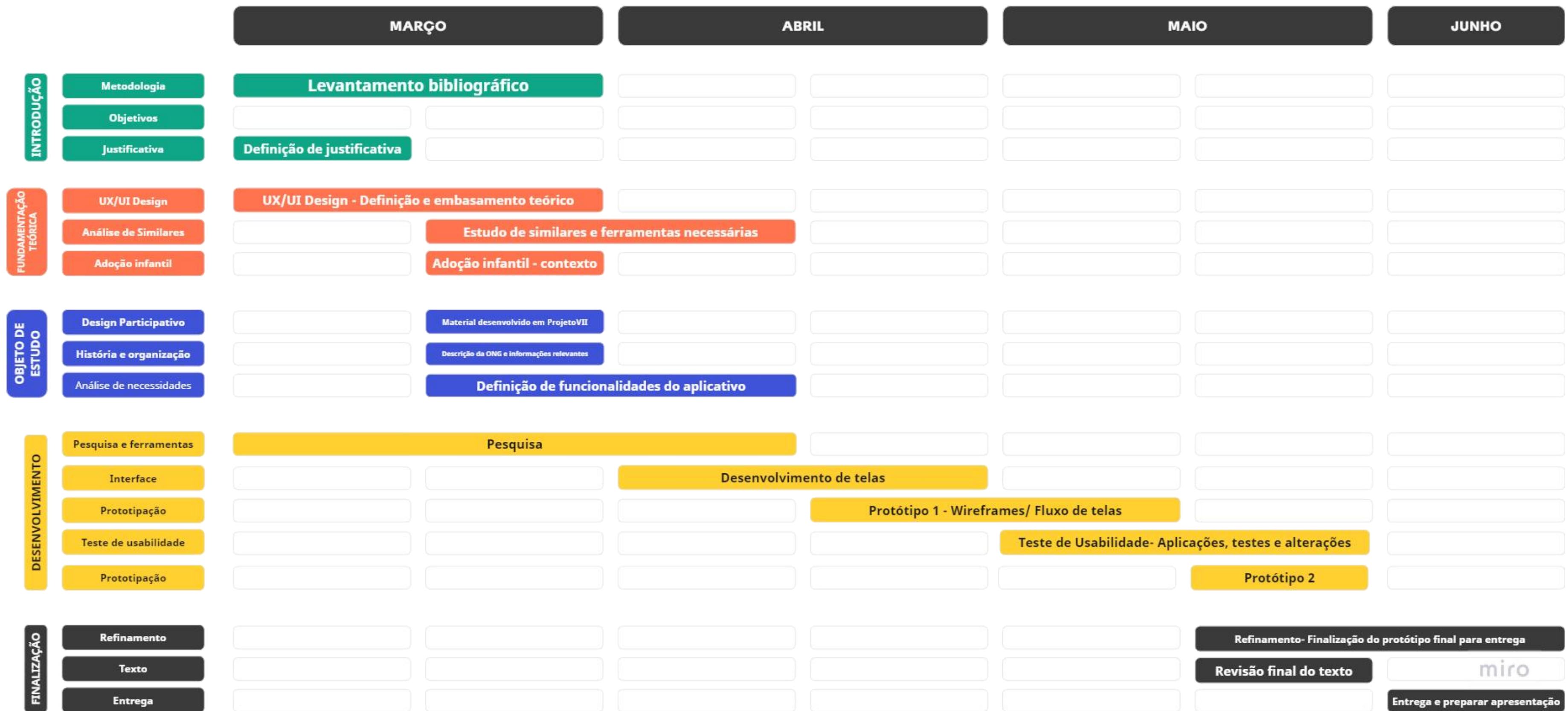


Figura 14: Cronograma de projeto
 Fonte: Elaborado pelo autor

3.2 ENTREVISTA

Dando início a pesquisa deste projeto, foi marcada uma entrevista presencial com Natália de Castro, responsável pelo setor jurídico da Pontes de Amor. Ela era a única com disponibilidade no dia, mas já trabalha com a ONG há muitos anos, conhece todos os processos da instituição, os membros voluntários e também esteve presente durante as reuniões anteriores relacionadas a disciplina de Projeto VII. O objetivo desta entrevista era entender melhor todas as atividades da ONG e seu funcionamento interno. A entrevista foi gravada e os dados foram transcritos para o Miro. Em seguida, uma tabela foi elaborada para que todas as informações fossem analisadas.

SETOR	DEFINIÇÃO/CARACTERÍSTICAS	ATORES	CONTATO	FORMA DE CONTATO
Curso de Postulantes (online)	Curso online para todos, se encontra em site do tribunal de justiça(escola judicial)	Disponível para todos no site.	<ul style="list-style-type: none"> Apenas acervo. 	Site: Direcionamento
Curso habilitante (obrigatório)	Curso presencial, obrigatório para postulantes à adoção. Sete encontros na ONG.	-	<ul style="list-style-type: none"> ONG ---> Postulantes à adoção 	<ul style="list-style-type: none"> Presencial E-mail(?)
Encontro mensal	Encontros uma vez por mês na ONG, aberto para todos. Debates de assuntos relacionados a adoção.	<ul style="list-style-type: none"> Voluntários. 	<ul style="list-style-type: none"> ONG ---> Público geral 	Redes Sociais : Divulgação
Projeto ninho	Encontros que ocorrem junto ao Encontro mensal, em sala separada, destinados às crianças e adolescentes. Espaço de construção de identidade, valor e propósito,	<ul style="list-style-type: none"> Voluntários. 	<ul style="list-style-type: none"> Idem a Encontro Mensal 	
Encontro pós-adoção	Encontros uma vez por mês na ONG, fechado para famílias que já adotaram. Debates de assuntos relacionados a adoção.	<ul style="list-style-type: none"> Coordenadora contratada. 	<ul style="list-style-type: none"> Coordenadora ---> Famílias que adotaram 	Whatsapp: Comunicação através de grupo. 

Figura 15: Tabela síntese de entrevista 1

Fonte: Elaborado pelo autor


SETOR	DEFINIÇÃO/CARACTERÍSTICAS	ATORES	CONTATO	FORMA DE CONTATO
Setor jurídico	Atendimentos a cada 15 dias destinados a assuntos jurídicos.	<ul style="list-style-type: none"> Natália 	<ul style="list-style-type: none"> Natália ---> Famílias que necessitam do serviço 	E-mail: Marcar atendimento.
Setor de Serviço Social	Atendimento ocorre junto ao atendimento jurídico, setor responsável pela busca ativa.	<ul style="list-style-type: none"> Profissional contratada. 	<ul style="list-style-type: none"> Profissional da ONG ---> Famílias que necessitam do serviço 	E-mail: Marcar atendimento.
Setor de Psicologia	Atendimento psicológico individual.	<ul style="list-style-type: none"> Profissional contratada. 	<ul style="list-style-type: none"> Profissionais da ONG ---> Responsáveis pelas crianças 	E-mail: Marcar atendimento.
Setor de Psicopedagogia	Atendimento psicopedagógico para demandas específicas relacionadas ao aprendizado da criança.	<ul style="list-style-type: none"> Coordenadora contratada. 	<ul style="list-style-type: none"> Coordenadora ---> Famílias que necessitam do serviço 	Whatsapp: Maracar diretamente com responsável pela criança.
Criança em Foco	Curso disponibilizado online para lidar com impactos do trauma na vida da criança.	Disponível para todos.	<ul style="list-style-type: none"> Apenas acervo. 	<ul style="list-style-type: none"> Site: Cadastro Plataforma do Moodle
Eventos	Eventos com parcerias para a captação de recursos.	<ul style="list-style-type: none"> Voluntários da ONG (organização) Empresa SERIFA (divulgação) 	<ul style="list-style-type: none"> Voluntários da ONG --> Parceiros (organização) Empresa ---> Público (divulgação) 	<ul style="list-style-type: none"> Whatsapp : Organização interna Redes Sociais : Divulgação
Voluntariado/ Doações	Voluntários que ajudam na gestão da ONG e arrecadação de verba.	<ul style="list-style-type: none"> Divulgação pelas redes sociais 	<ul style="list-style-type: none"> Pessoas que querem se voluntariar ---> ONG 	Site : Preencher formulário/ meios de doação.
Blog	Textos aprofundados relacionados a história, projetos e ações da ONG.	Textos sendo produzidos por alunos da UFU como projeto de faculdade.	<ul style="list-style-type: none"> Apenas acervo. 	Site
Loja	Produtos da ONG sob encomenda.	Era gerenciada por pessoa contratada, mas estão sem ninguém agora.	<ul style="list-style-type: none"> Público ---> Encomenda 	Site : Encomenda de produtos. 

Figura 16: Tabela síntese de entrevista 2

Fonte: Elaborado pelo autor

A tabela descreve cada operação da instituição, revelando os agentes envolvidos e como é a forma de comunicação entre eles. Foi observado que várias das ações eram conduzidas através de plataformas diferentes. Algumas podem ser feitas pelo site; outras pelo Whatsapp, e-mail ou até telefone. O aplicativo projetado poderia centralizar esses processos.

Com esse conteúdo recolhido, foi repensado que tipos de atores poderiam estar em contato com a ONG. Essa etapa foi importante para reconhecer os possíveis usuários do projeto.

Foi montada uma nova tabela conectando os atores às atividades da ONG e possíveis funcionalidades do aplicativo. Na tabela da próxima página foram colocadas possíveis funções do aplicativo na horizontal e atores na vertical. Os círculos verdes indicam que pode haver uma interação e os vermelhos que não. Foi possível observar quais atores se conectam com cada atividade e a relevância de cada uma.

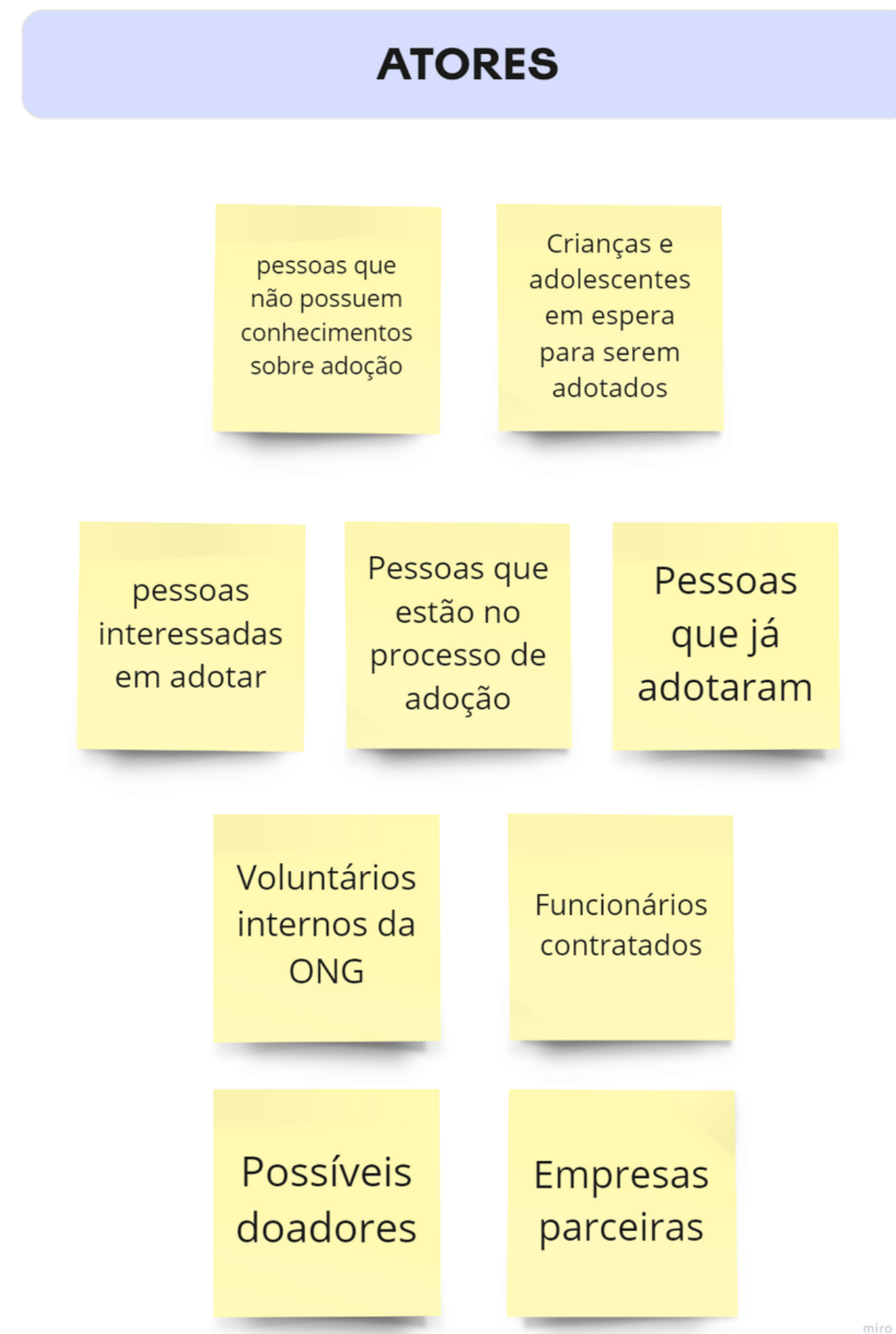


Figura 17: Atores em contato com a ONG
Fonte: Elaborado pelo autor

	cadastro	login	marcar atendimento	mandar mensagens	receber notificações	FAQ	encomendar produtos	adicionar evento	doar	voluntariar	curso online	curso habilitante	blog
usuario nao cadastrado	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Red	Green
interessados	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green
familias que ja adotaram	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green
crianças	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green
parcerias	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green
jurídico	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Green	Red	Green	Red	Red
serviço social	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Green	Red	Green	Red	Red
psicológico	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Green	Red	Green	Red	Red
pedagógico	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Green	Red	Green	Red	Red

Figura 18: Tabela de interação
 Fonte: Elaborado pelo autor

3.3 PROTO-PERSONAS

Uma proto-persona é uma representação inicial e simplificada de um usuário fictício, criada no início de um projeto de design com base em suposições e informações limitadas. Diferente das personas tradicionais, as proto-personas são desenvolvidas rapidamente e não são baseadas em pesquisas aprofundadas. Elas servem como uma ferramenta inicial para ajudar o designer a ter uma compreensão preliminar dos usuários e suas necessidades, e são usadas para orientar o processo de design inicialmente. (MERGO,2022)

Neste TCC, o protótipo do aplicativo foi criado com base na jornada de um dos usuários, que será mostrado posteriormente. Nesta fase, foram criadas 4 proto-personas para direcionar o conteúdo e as funcionalidades conforme a necessidade de cada uma. São elas:



Maria Silva

Idade: 35 anos

Profissão: Professora

Contexto: Maria é uma mulher solteira, independente e com estabilidade financeira. Ela sempre sonhou em ser mãe e está considerando a adoção como uma opção. Maria deseja um aplicativo que forneça informações claras e confiáveis sobre o processo de adoção, requisitos legais e apoio emocional durante sua jornada de adoção. Ela também gostaria de receber notificações sobre crianças disponíveis para adoção que correspondam ao perfil que ela está buscando.



Lucas Oliveira

Idade: 28 anos

Profissão: Designer de interação

Contexto: Lucas e seu marido estão em um relacionamento estável há alguns anos e desejam adotar uma criança. Como profissional da área de design, Lucas está interessado em um aplicativo que seja intuitivo, moderno e que facilite a busca por informações sobre o processo de adoção, bem como o contato com a ONG. Ele também valoriza a possibilidade de interagir com outras famílias adotivas por meio do aplicativo para compartilhar experiências e obter apoio mútuo.



Ana Costa

Idade: 42 anos

Profissão: Assistente social

Contexto: Ana é uma assistente social que trabalha diretamente com crianças e adolescentes em situação de acolhimento. Ela está interessada em um aplicativo que facilite a divulgação de informações sobre as crianças disponíveis para adoção, incluindo seus perfis, histórico e necessidades especiais. Além disso, Ana gostaria de poder compartilhar atualizações e progresso das crianças com as famílias interessadas. Para ela, é essencial que o aplicativo seja seguro e confidencial, respeitando a privacidade das crianças envolvidas.



Carlos Mendes

Idade: 45 anos

Profissão: Engenheiro

Contexto: Carlos é um homem casado e bem-sucedido profissionalmente. Ele e sua esposa adotaram uma criança há cinco anos e tiveram uma experiência positiva com o processo de adoção. Agora, Carlos está interessado em um aplicativo que possa oferecer suporte contínuo para famílias adotivas. Ele busca um aplicativo que forneça recursos para ajudar no desenvolvimento e bem-estar da criança, como orientações sobre educação, saúde e atividades familiares. Além disso, Carlos gostaria de ter acesso a uma rede de apoio de outras famílias adotivas, onde eles possam compartilhar suas experiências e oferecer suporte mútuo. Ele também valoriza recursos que possam auxiliá-lo a acompanhar o progresso da criança, como marcar marcos importantes e registrar memórias da jornada de adoção.

Concluiu-se que no universo da parentalidade é sempre interessante que haja uma rede de apoio. Uma forma segura das famílias compartilharem informações, experiências e manterem o contato entre si. Foi a partir desta rede que a Pontes de Amor foi fundada e continua atuando na área. O foco deste projeto é facilitar esta forma de comunicação, dando suporte às atividades da ONG.

3.4 ANÁLISE DE SIMILARES

Inicialmente foi planejado um estudo de casos selecionando aplicativos relacionados à adoção para investigar o conteúdo contido nas plataformas e a forma de funcionamento. Contudo, os aplicativos encontrados não permitem acesso ao público geral, apenas para pessoas já habilitadas no Sistema Nacional de Adoção e Acolhimento (SNA). Além disso, eles possuem objetivos diferentes do aplicativo pretendido para este TCC.

O primeiro selecionado foi o Adoção Brasil. Esta plataforma está desatualizada e não funciona. Por isso, não foi possível recolher nenhum conteúdo relevante.



Figura 19: Aplicativo Adoção Brasil
Fonte: Acervo pessoal

Em seguida, foi encontrado o aplicativo Adoção. Neste foi possível navegar sem fazer o cadastro e nem ser habilitado no SNA. Em seu menu lateral, existem algumas páginas relacionadas à adoção com informações sobre o processo, vídeos de notícias referentes ao assunto e respostas para perguntas frequentes que as pessoas costumam ter. Porém esta plataforma também parece estar desatualizada uma vez que algumas funcionalidades não são possíveis de ser acessadas ou fazem o sistema travar. Além disso, a principal função deste aplicativo é a busca ativa. Ele possui perfis de crianças na fila de adoção com informações básicas sobre elas para que os pretendentes possam se conectar. Para conseguir informações mais detalhadas é necessário ser habilitado no SNA e fazer o cadastro. A busca ativa especificamente não é o foco deste TCC.

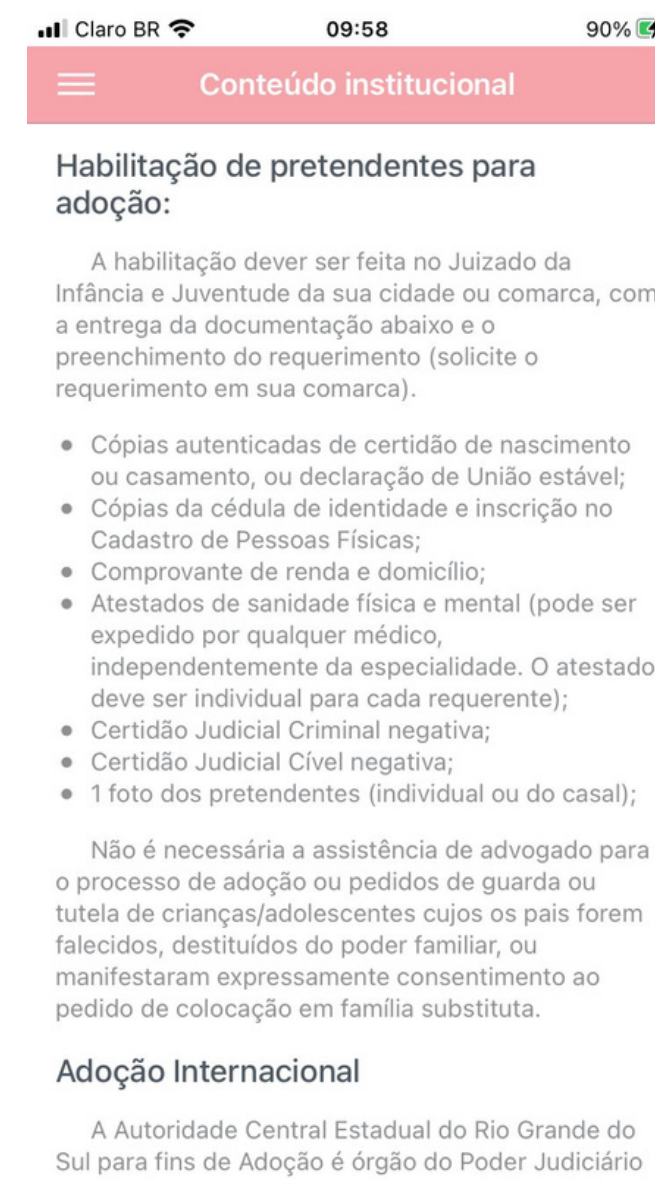
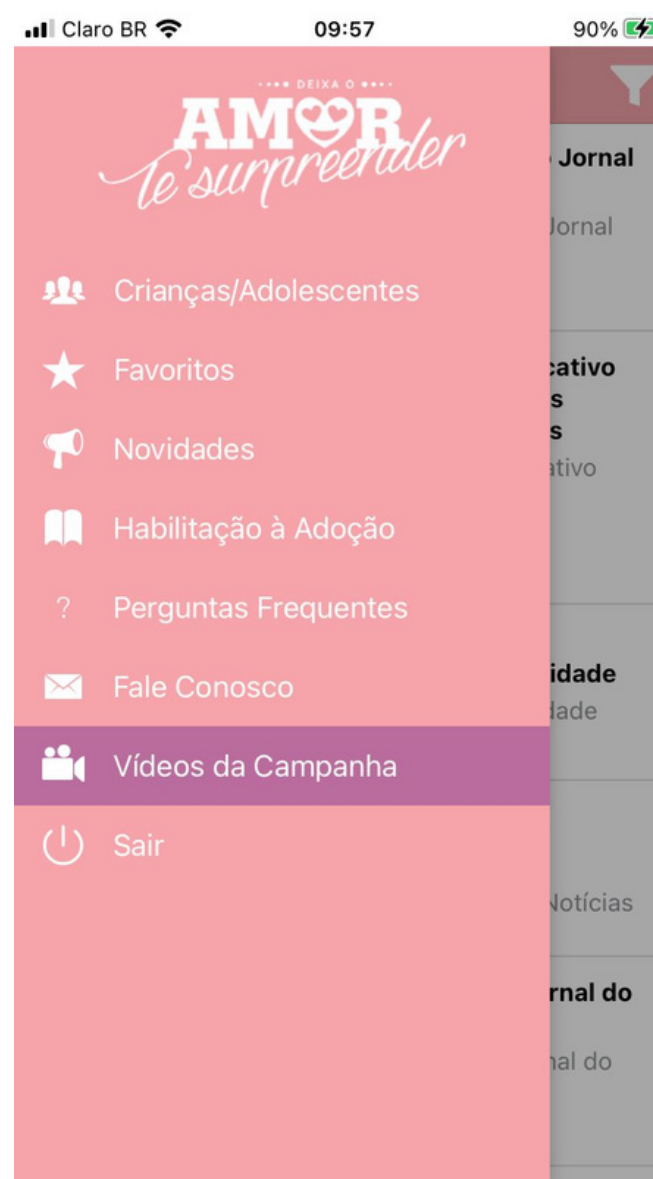
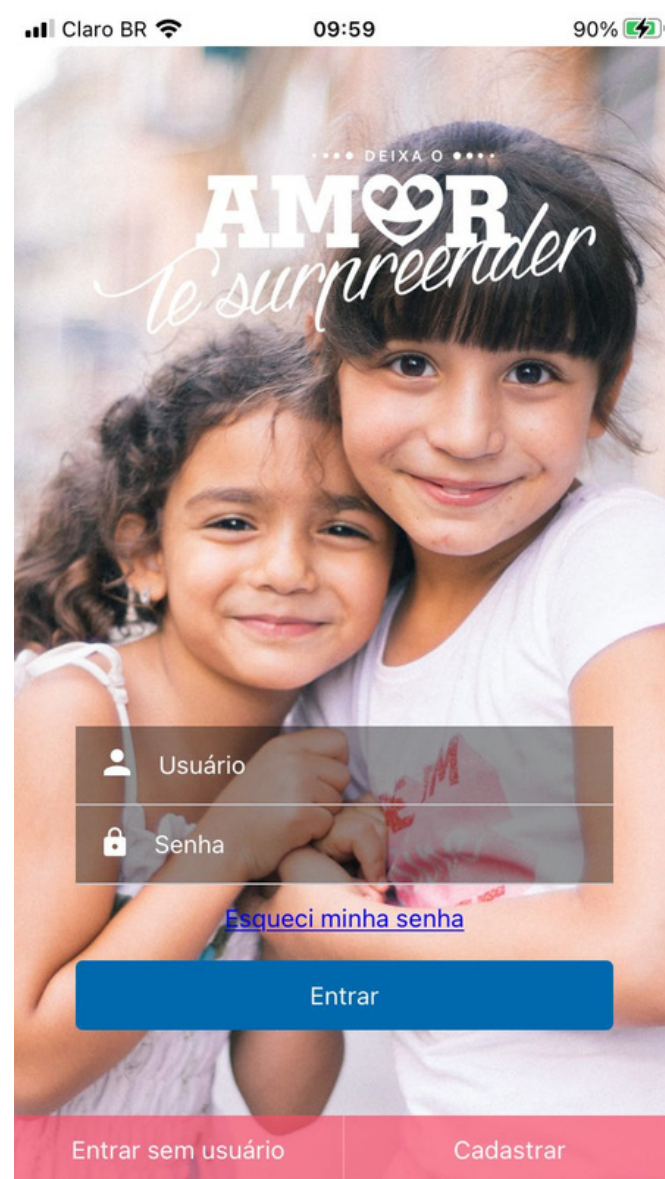


Figura 20: Aplicativo Adoção
Fonte: Acervo pessoal

O último aplicativo encontrado foi o A.dot. Este só pode ser acessado por pessoas e instituições que sejam habilitadas no SNA ou façam parte de um dos órgãos que compõem o sistema. A plataforma também é voltada para a busca ativa.

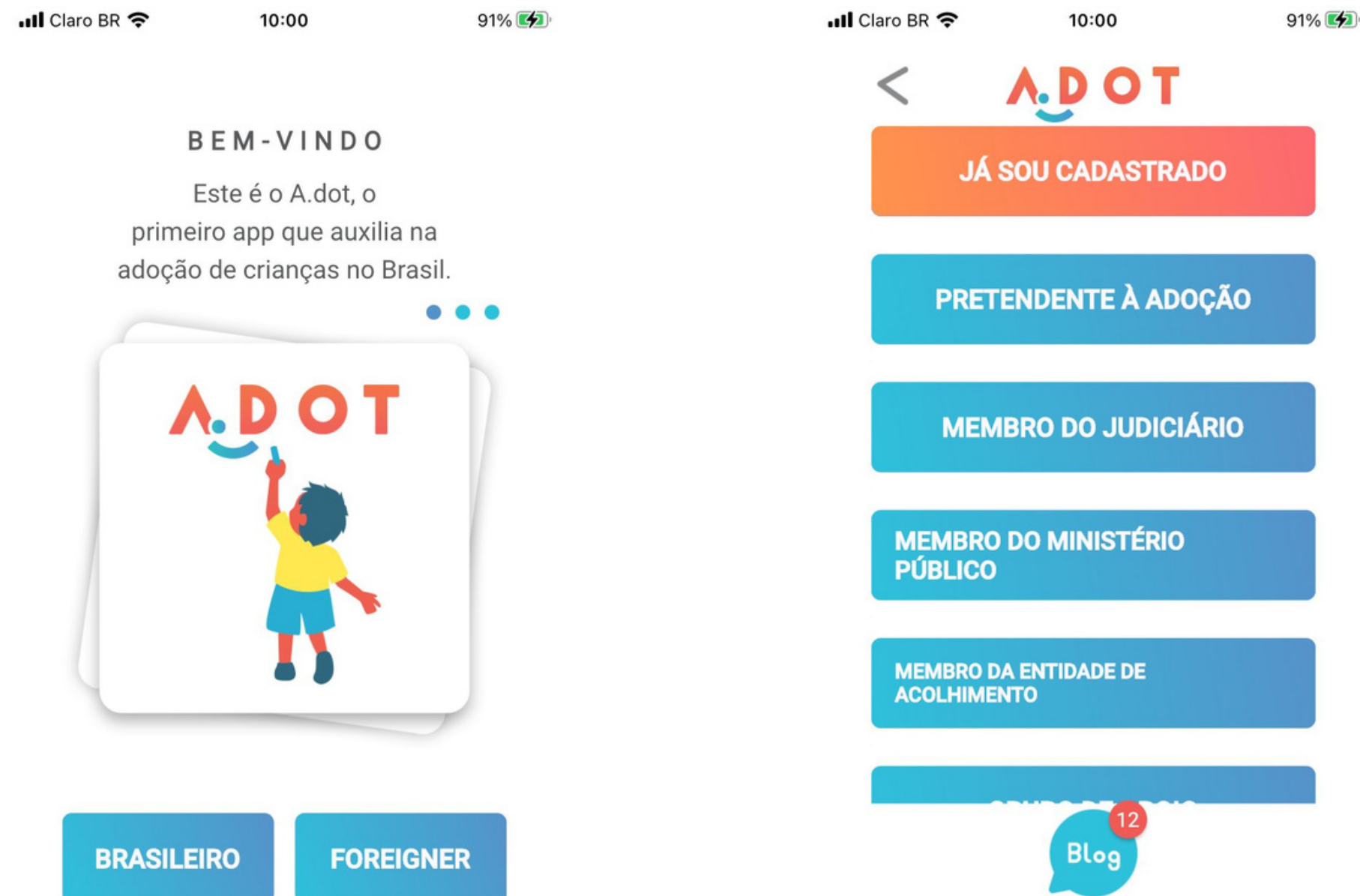


Figura 21: Aplicativo A.dot
Fonte: Acervo pessoal

Estes foram os únicos aplicativos brasileiros encontrados relacionados à adoção de crianças e adolescentes. Eles estão desatualizados e são focados somente em uma função específica, a busca ativa. Isso mostra a necessidade de se explorar mais soluções que deem suporte ao processo de adoção. Foi possível absorver alguns conteúdos importantes, presentes no aplicativo Adoção, e as formas de navegação e cadastro para diferentes usuários, presentes no Adoção e no A.dot.

Para complementar a análise de similares foram observadas algumas telas do menu principal e cadastro dos aplicativos do banco Caixa e da Escola Paraná. Apesar de não serem relacionados à adoção, esses aplicativos foram selecionados por pertencerem a instituições que gerenciam grande quantidade de informações e serviços. Eles também permitem o cadastro para diferentes perfis de usuários. Essas atribuições se relacionam aos desafios da Pontes de Amor e à proposta de aplicativo deste projeto.

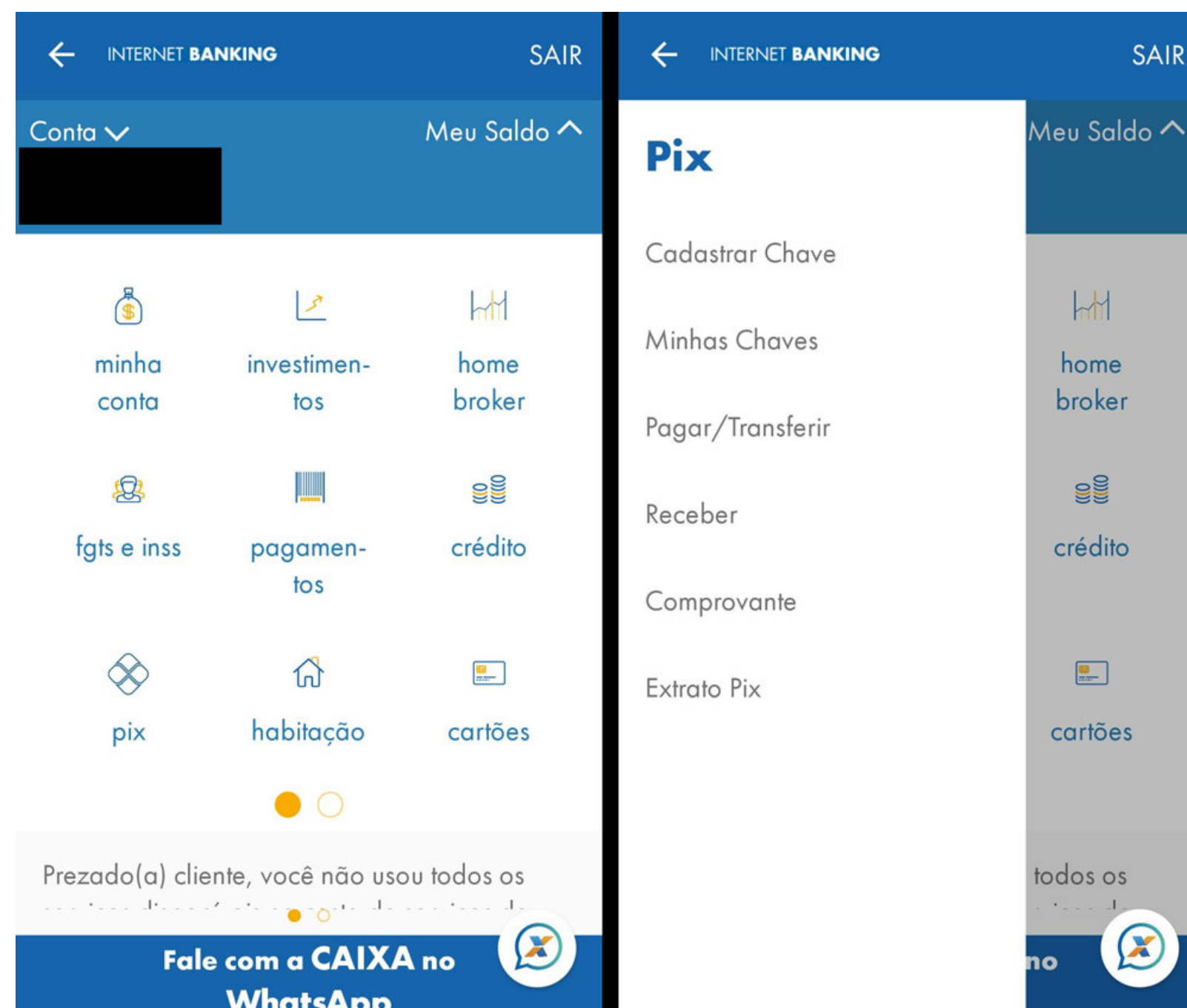
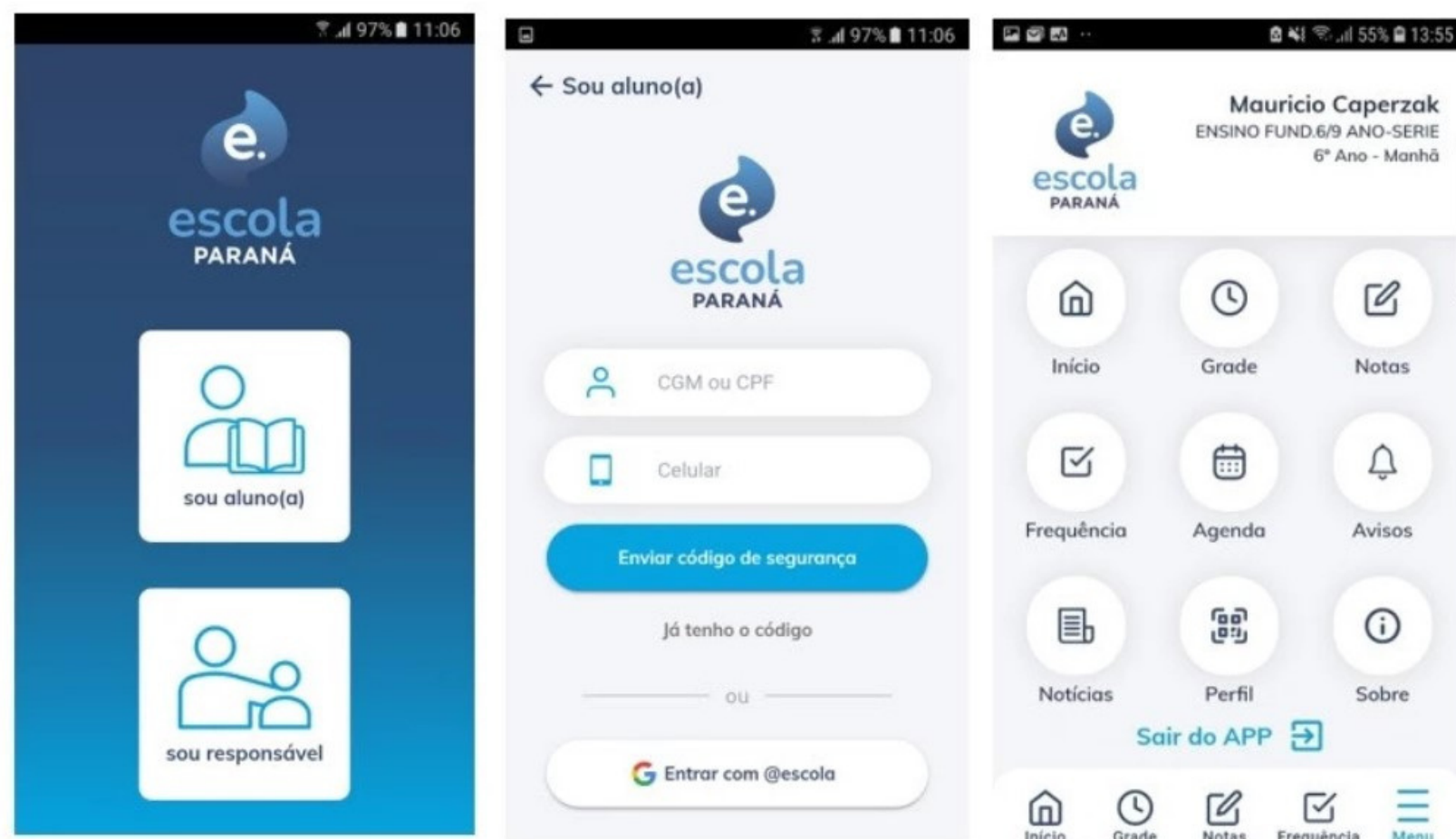


Figura 22: Aplicativo Caixa

Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/mercado/211595-fazer-pix-caixa.htm>



Tela de Login

Possibilidade de Login
com @escola do aluno

Menu do Aplicativo

Em todos os aplicativos analisados foi possível observar como o conteúdo e os elementos da interface são apresentados, incluindo o contraste de cores, tamanhos de textos e ícones, diferentes botões e as formas de navegação. Todos esses aspectos serviram de referência na tomada de decisões nos próximos tópicos e, por consequência, na concepção do aplicativo da Pontes de Amor.

Figura 23: Aplicativo Escola Paraná

Fonte: <https://www.educacao.pr.gov.br/Noticia/Atualizacao-do-aplicativo-Escola-Parana-traz-novas-funcionalidades-para-estudantes-e-pais>

3.5 SITE MAP E FLUXO DE TELAS

Nesta fase, o conteúdo recolhido foi mapeado com base nas análises feitas. O objetivo era estudar como as informações seriam apresentadas no aplicativo e como seriam as interações com o usuário.

O site map é definido como um diagrama das páginas de um produto ou serviço digital, organizadas hierarquicamente, auxiliando na visualização da estrutura básica e da navegação entre as partes do sistema (TEIXEIRA, 2015). Um modelo de site map foi elaborado com o intuito de definir os tipos de navegação no aplicativo, considerando diferentes perfis de usuários, e as possíveis páginas, levando em conta as atividades da ONG.

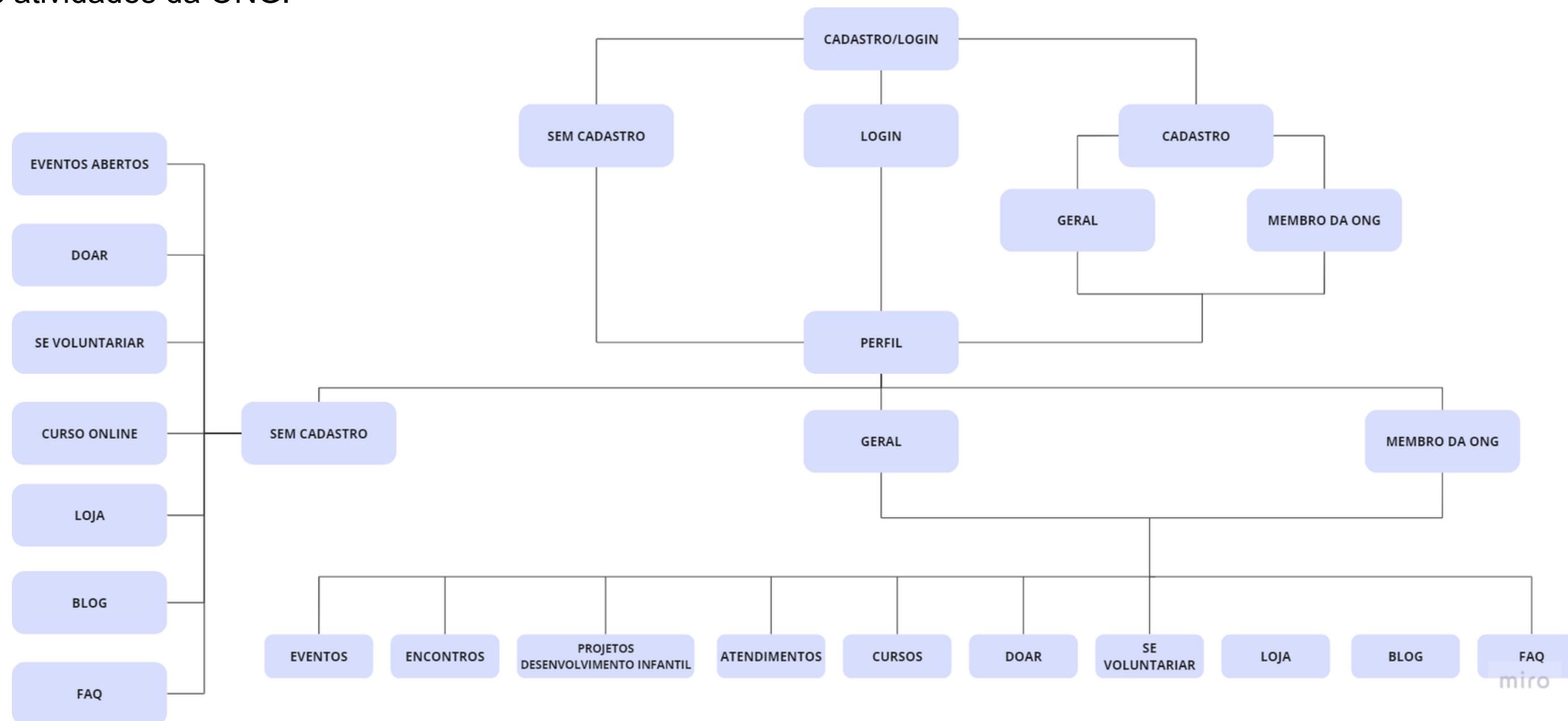


Figura 24: Site Map
Fonte: Elaborado pelo autor

Foram identificados 3 perfis principais de usuários que usariam a plataforma: pessoas não cadastradas, público externo e os membros voluntários da ONG. As pessoas não cadastradas não teriam acesso a todas as funcionalidades. O público externo e os membros da ONG teriam funções diferentes dentro das mesmas páginas.

Para compreender melhor a forma de navegação de cada perfil e as interações realizadas, um fluxo de telas foi estruturado utilizando o FigJam, ferramenta disponível dentro do Figma.



Figura 25: Fluxo de telas
Fonte: Elaborado pelo autor

Cada uma das telas inseridas contém os botões que levariam a uma tela seguinte e/ou a descrição das informações que estariam contidas nela. Foi possível observar os diferentes tipos de navegação mencionados e os fluxos de interação necessários para os processos do aplicativo.

Para visualização dos detalhes, utilize o link a seguir para acessar o quadro:

<https://www.figma.com/file/spt2DIvoaXVZH9dv4gGJvS/Fluxo-de-telas-Pontes-de-Amor?type=whiteboard&node-id=0%3A1&t=x432GgIBuj6kUMZD-1>

Nesta etapa ficou definido que o protótipo desenvolvido neste TCC iria seguir a navegação geral para o público externo cadastrado. A plataforma também teria como foco, além de apresentar todas as atividades da ONG, a possibilidade de marcar atendimento e mandar mensagens para a instituição. Essas funções são necessárias para solucionar as principais problemáticas identificadas desde a entrevista inicial.

3.6 ELEMENTOS DA INTERFACE

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 das telas que constituem o aplicativo desenvolvido. Os elementos visuais foram selecionados conforme a identidade criada para a ONG. Após os testes de usabilidade e alterações para o protótipo final deste projeto, foi construído um style guide para a visualização de todos os elementos.

3.6.1 TIPOGRAFIA

A fonte escolhida para o projeto é a Poppins, fonte sans serif, que possui um espaçamento quase monolinear com curvas e um aspecto arredondado. Ela também foi escolhida para ser utilizada nas redes sociais no projeto de identidade visual por possuir esses aspectos que se assemelham ao logo criado e por ter uma boa legibilidade.

A fonte foi usada nas suas versões regular, semibold, bold e extrabold, conforme o nível de destaque do texto. Com relação aos tamanhos, variou-se entre 12, 14 , 16 e 24.

Poppins ExtraBold

**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**

Poppins 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**

Poppins SemiBold

**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**

Poppins Regular

**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**

3.6.2 PALETA DE CORES

Foram utilizadas variações das cores da identidade nas telas do aplicativo. O roxo mais escuro foi a cor principal, dando contraste com o branco e as versões mais claras do azul e lilás. O gradiente utilizado no logo (gradiente linear, ângulo de 60°) entre o roxo e o azul, também foi trabalhado nos ícones do menu principal.



3.6.3 ÍCONES E BOTÕES

Decidiu-se utilizar ícones com o objetivo de simplificar a navegação e compreensão do usuário, proporcionando uma execução mais ágil das tarefas. Foram escolhidos ícones e botões com formas arredondadas e aplicados nas cores da paleta. Os botões variam em 3 tamanhos principais e uma variação de apoio.

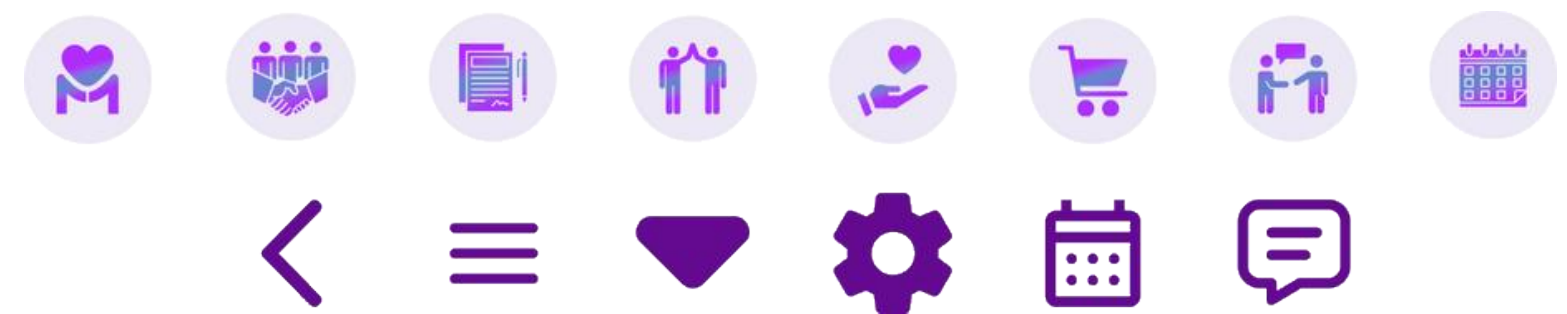
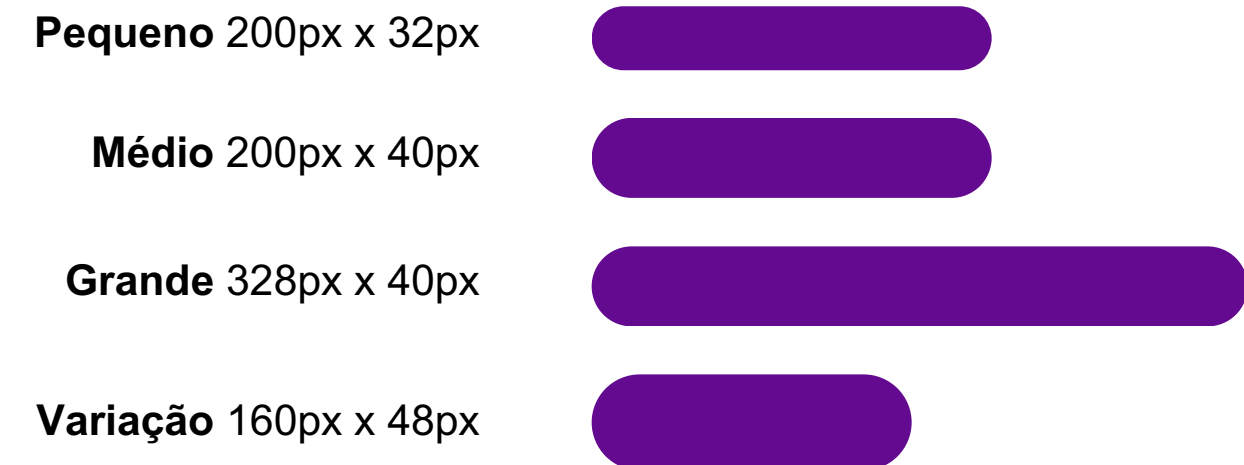


Figura 26: Ícones aplicativo
Fonte: Elaborado pelo autor



3.7 PROTÓTIPO 1

Um protótipo de alta fidelidade de um aplicativo é uma representação visual e interativa altamente detalhada do design e da funcionalidade de um aplicativo em desenvolvimento. Ele utiliza recursos como layouts precisos, gráficos, animações e simulações de interação para fornecer uma experiência próxima do real. O objetivo é permitir que os designers e desenvolvedores avaliem a usabilidade e a experiência do usuário antes de investir recursos no desenvolvimento completo do aplicativo, facilitando a identificação de melhorias e problemas de usabilidade (TERA,2020). A primeira versão do protótipo foi focada em construir a navegação para cadastro e login e criar um menu que comportasse todas as atividades e informações da ONG.

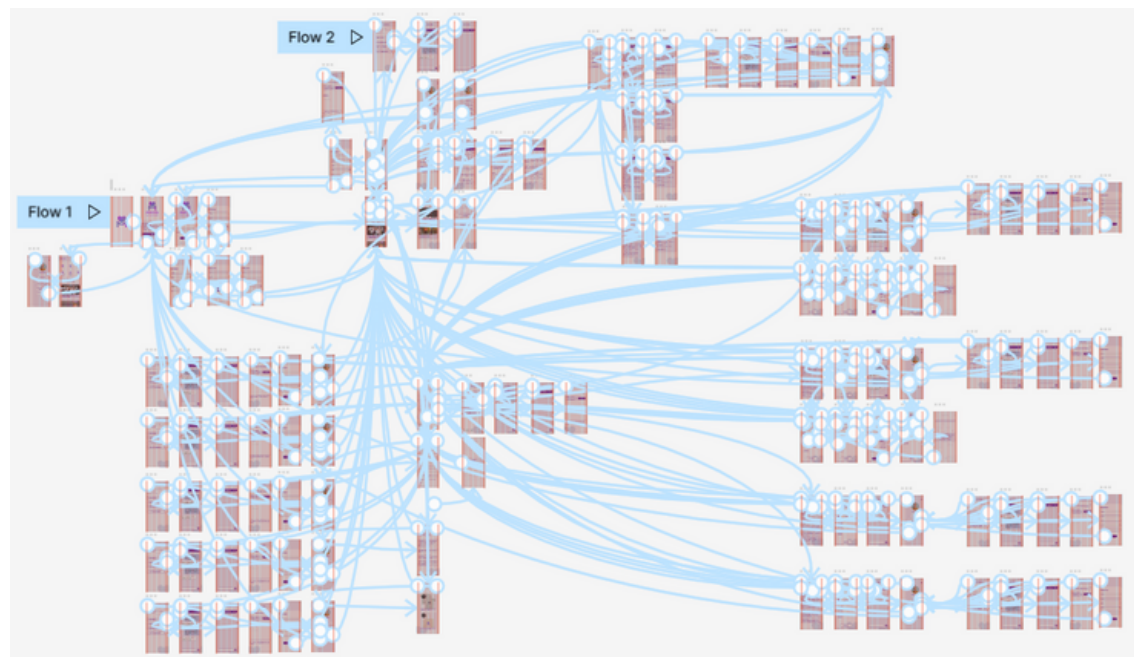


Figura 27: Prototipagem do projeto
Fonte: Elaborado pelo autor

Todo o processo de prototipação foi desenvolvido na plataforma Figma. Para a composição das telas se estabeleceu um grid de 8px x 8px em 4 colunas e uma régua de margem a 24px das bordas. Desta forma é possível manter um padrão estético e uma organização do layout.

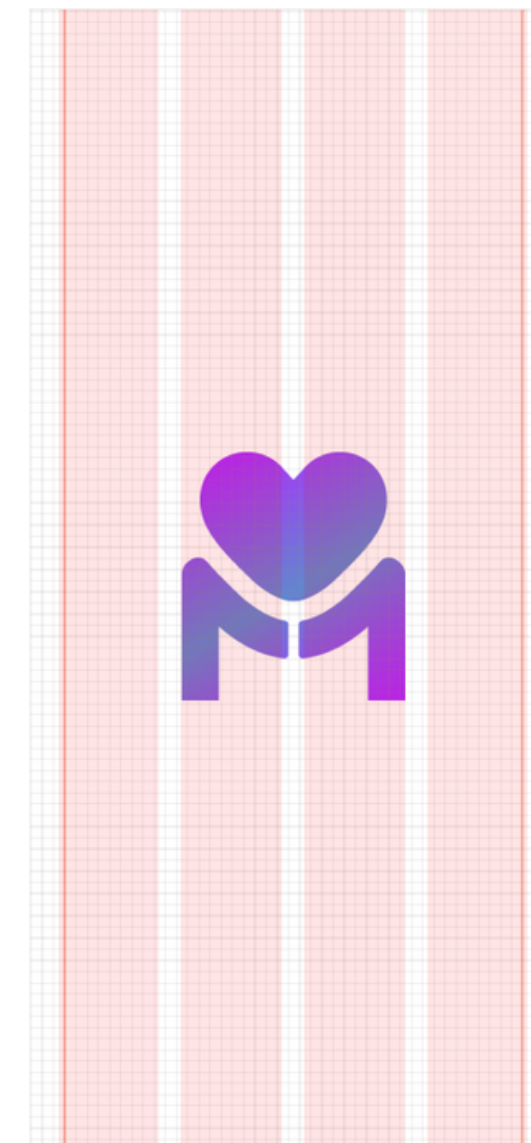


Figura 28: Grid do projeto
Fonte: Elaborado pelo autor

Foi produzida uma tela de boas vindas com as opções de login e cadastro. Para o menu principal, optou-se por um feed onde todas as atividades da ONG poderiam ser exploradas no topo e a página poderia ser rolada para acompanhar o Blog da Pontes. O blog é um dos desejos de criação dos membros da ONG onde seriam encontradas notícias, atualizações e textos sobre os trabalhos da instituição, conquistas, ocasiões especiais , etc. A partir deste primeiro modelo era necessário aplicar um teste de usabilidade.



Figura 29: Protótipos de alta fidelidade
Fonte: Elaborado pelo autor

3.8 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.

Para o primeiro teste de avaliação foi montado um roteiro com tarefas e questões a respeito do aplicativo. Três candidatos foram submetidos ao teste. Primeiramente eles tentavam seguir as instruções do roteiro proposto, navegando no app de forma livre. Depois respondiam as questões dando sua opinião sobre o protótipo.

ROTEIRO DE TESTE

Tarefas:

1. Acesse o sistema fazendo o login normalmente;
2. Retorne para alterar os dados de cadastro;
3. Como você procuraria informações sobre a ONG e adoção no geral?

Questões:

- O que mais te chamou a atenção no sistema?
- Quais aspectos incomodaram ou poderiam ser melhorados?
- Após navegar no menu, sentiu falta de alguma função importante?

Todos os participantes do teste conseguiram navegar no aplicativo sem grandes dificuldades. Questões foram levantadas em relação ao tamanho de alguns textos e o espaçamento dos botões. Além disso, o fato do menu ter muitas funções e botões que levavam a páginas diferentes a cada clique, gerava uma quebra na fluidez do conteúdo. Estes ajustes são necessários para melhorar a navegabilidade.

3.9 PROTÓTIPO 2

No protótipo 2 foram feitas alterações seguindo as sugestões dos participantes do teste 1. Também foram acrescentadas novas seções ao aplicativo, podendo demonstrar a navegação de maneira completa. Agora o aplicativo conta com um menu lateral que pode ser acessado em todas as telas. A partir deste menu, o usuário pode sair da conta, voltar ao menu principal, alterar os dados de cadastro e acessar seus atendimentos e caixas de mensagens.

Para solucionar o problema de fluidez observado no teste 1, alguns botões foram transformados em abas que podiam ser abertas e fechadas conforme a necessidade do usuário. Desta forma, é possível navegar por diferentes setores em uma mesma página.

Neste protótipo o usuário já poderia agendar um atendimento e enviar mensagens. Apenas algumas opções de datas foram geradas e não é possível escrever textos. Porém, as funções incluídas seriam suficientes para demonstrar o funcionamento do aplicativo. Desta maneira, foi aplicado um segundo teste de usabilidade.



Figura 30: Menu lateral
Fonte: Elaborado pelo autor

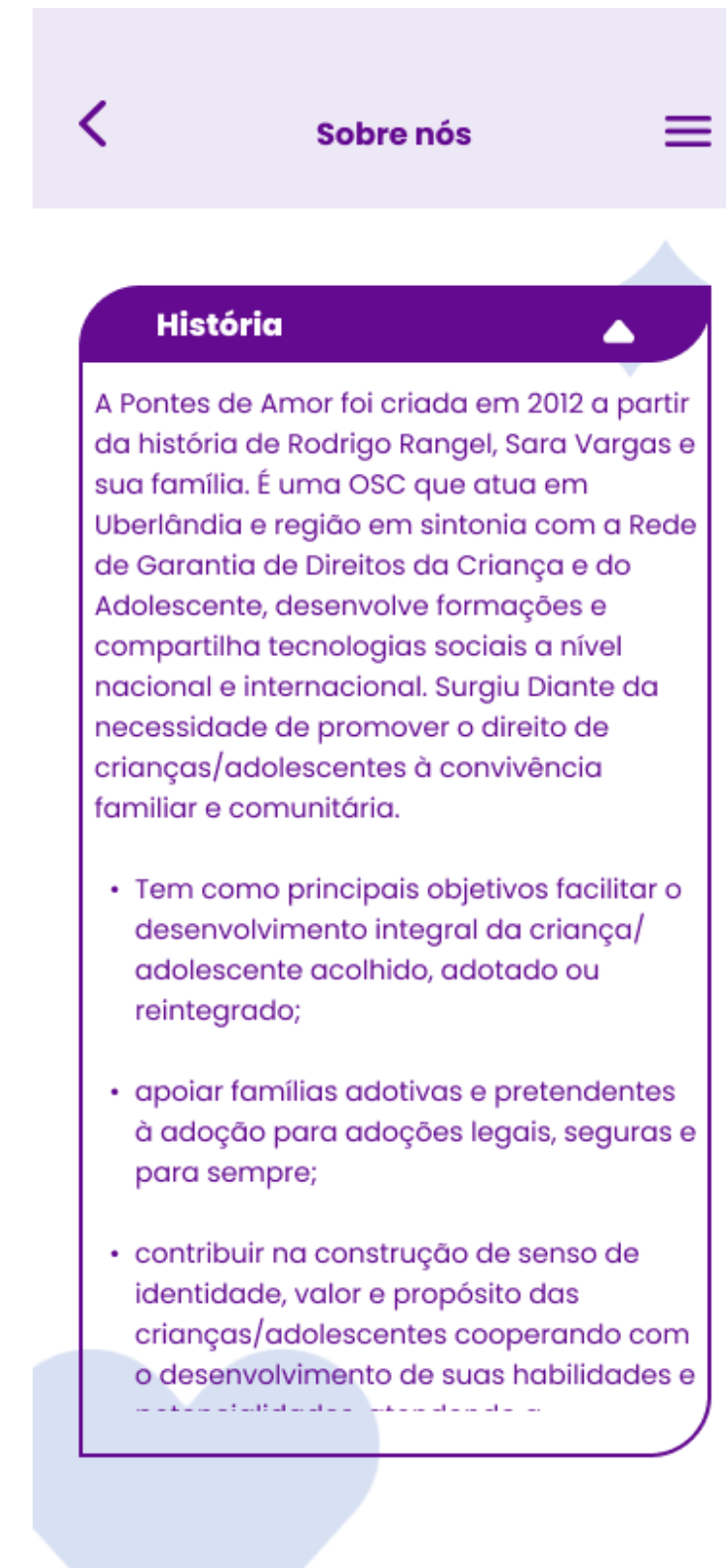
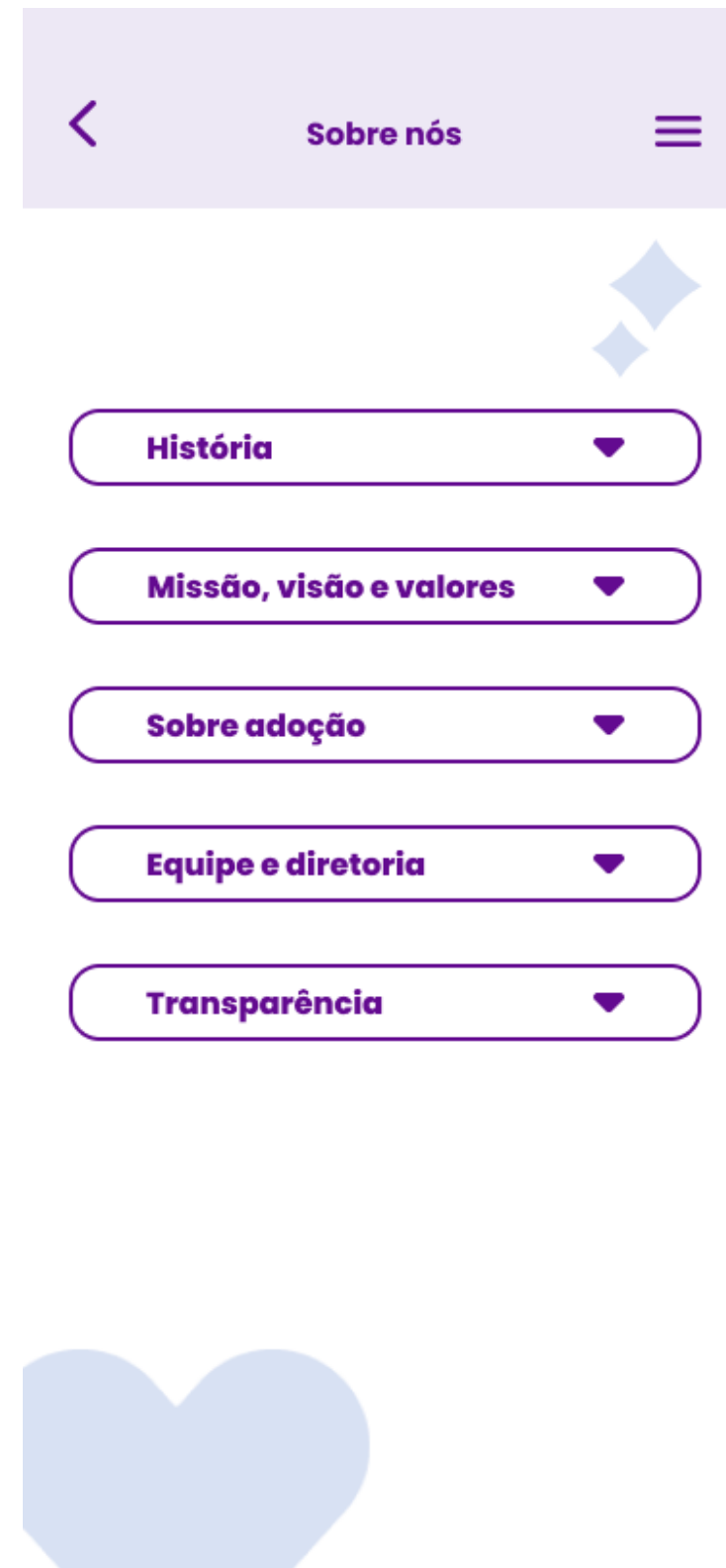
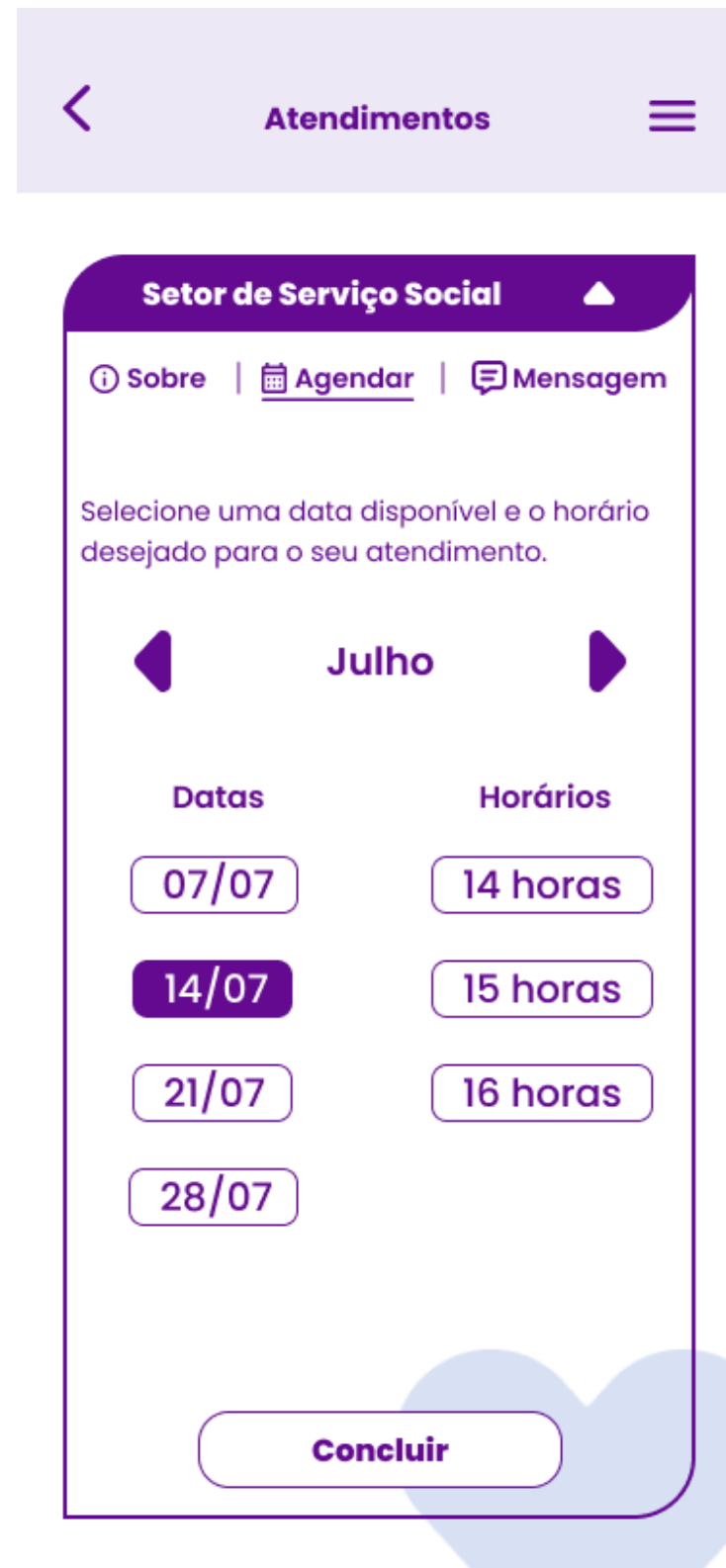


Figura 31: Protótipos de alta fidelidade
 Fonte: Elaborado pelo autor

3.10 TESTE DE USABILIDADE 2

No teste 2, outro roteiro foi apresentado a mais 2 candidatos a fim de observar a navegação dentro das principais áreas do aplicativo.

ROTEIRO DE TESTE

Tarefas:

1. Checar se você possui novas mensagens ou atendimentos marcados;
2. Retorne ao menu principal e procure sobre a história da ONG;
3. Marque um atendimento no setor jurídico, dia 14/06 às 14h;
4. A partir do formulário de voluntariado, saia da sua conta no sistema;

Os integrantes do teste concluíram as tarefas com facilidade e puderam navegar pelas novas telas intuitivamente. Com a última análise e conferência nos aspectos estéticos que poderiam ser ajustados, foi definido o protótipo final deste projeto. O teste 2 foi gravado em vídeos. Os links para acessar estão a seguir:

<https://vimeo.com/835668978>

<https://vimeo.com/835670479>



Figura 32: Mockup do aplicativo
Fonte: Elaborado pelo autor

3.11 PROTÓTIPO FINAL

A versão final do protótipo de alta fidelidade do aplicativo Pontes de Amor possui um menu principal em formato de feed. Utilizando a rolagem para baixo é possível encontrar as matérias do Blog da Pontes. Na parte superior deste menu, existem 8 botões de ícones que levam às atividades da ONG:

1.Sobre nós : informações relacionadas à adoção e à ONG, incluindo história, princípios, equipe e transparência.

2.Eventos: menu com os próximos eventos abertos que a ONG estará envolvida

3.Ações e Projetos: conteúdo sobre encontros e projetos relacionados ao apoio parental e desenvolvimento infantil, podendo verificar a descrição geral, assim como detalhes do próximo encontro.

4.Cursos: menu com os cursos disponíveis. Aqui poderiam ser adicionados outros cursos com informações detalhadas sobre o assunto e como participar. Essa é uma das pretensões dos membros da ONG.

5.Atendimentos: Nesta página é possível acessar os setores da ONG, entendendo as funções de cada um e com a possibilidade de agendar atendimento e mandar mensagem.

6.Seja um voluntário: formulário para se tornar um voluntário da ONG.

7.Seja um doador: formas de doações possíveis.

8.Loja: exposição de produtos disponíveis para compra.

Além dessas funcionalidades, o aplicativo possui o menu lateral e páginas específicas com histórico de atendimentos e caixas de mensagens. Com a proposta final do protótipo, os elementos visuais foram reunidos em um guia de estilos.

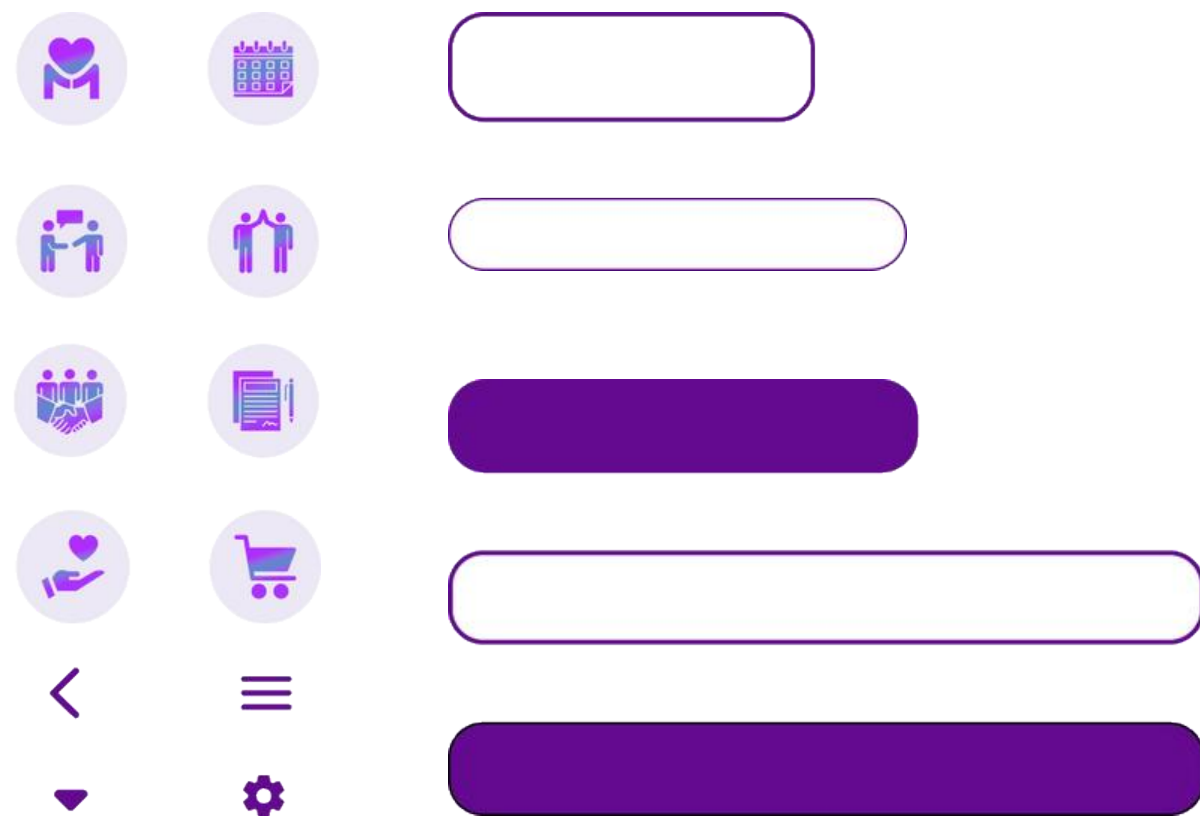
Para visualizar e interagir com o aplicativo Pontes de Amor, acesse o link:

<https://www.figma.com/proto/KkjrUPffZicMH1XDLBGoiY/Pontes-de-amor-prot%C3%B3tipo?type=design&node-id=136-257&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=136%3A257&show-prot-sidebar=1>

As telas do protótipo final também estão disponíveis no Anexo I.

STYLE GUIDE

Ícones e botões



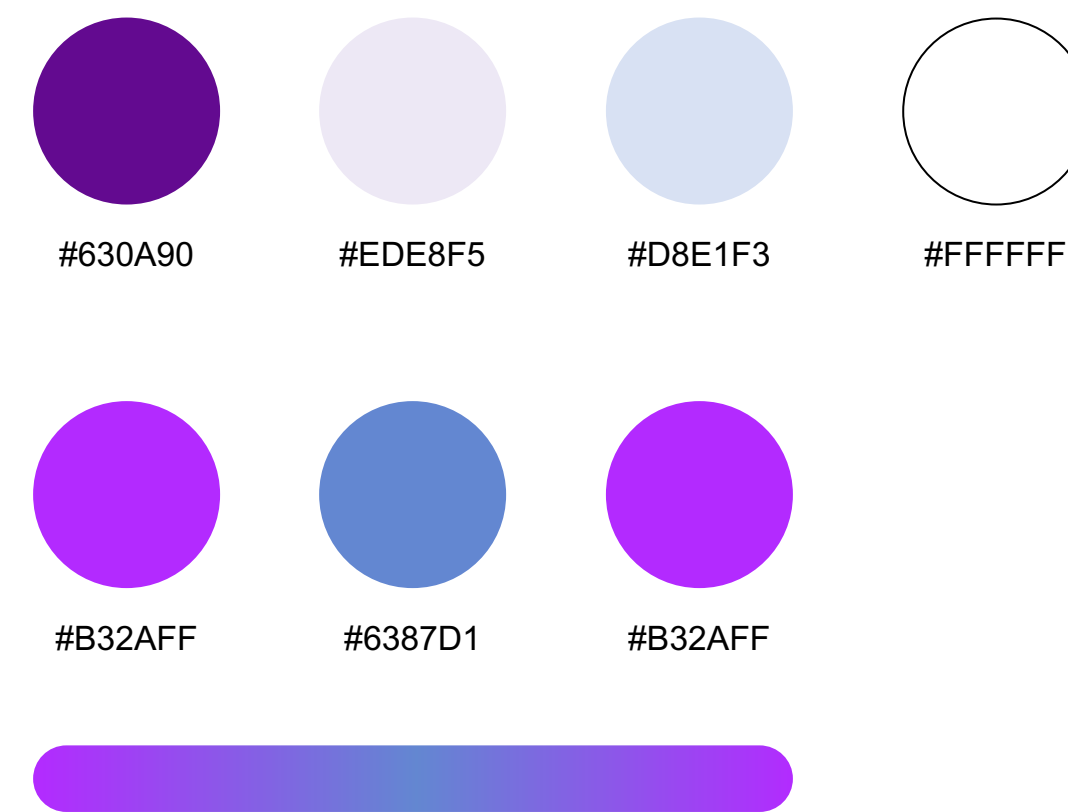
Formas



Tipografia

Poppins - 12 - Regular
Poppins - 12 - Semibold
Poppins - 14 - Regular
Poppins - 14 - Bold
Poppins - 16 - Semibold
Poppins - 16 - Bold
Poppins - 16 - Extrabold
Poppins - 24 - Bold

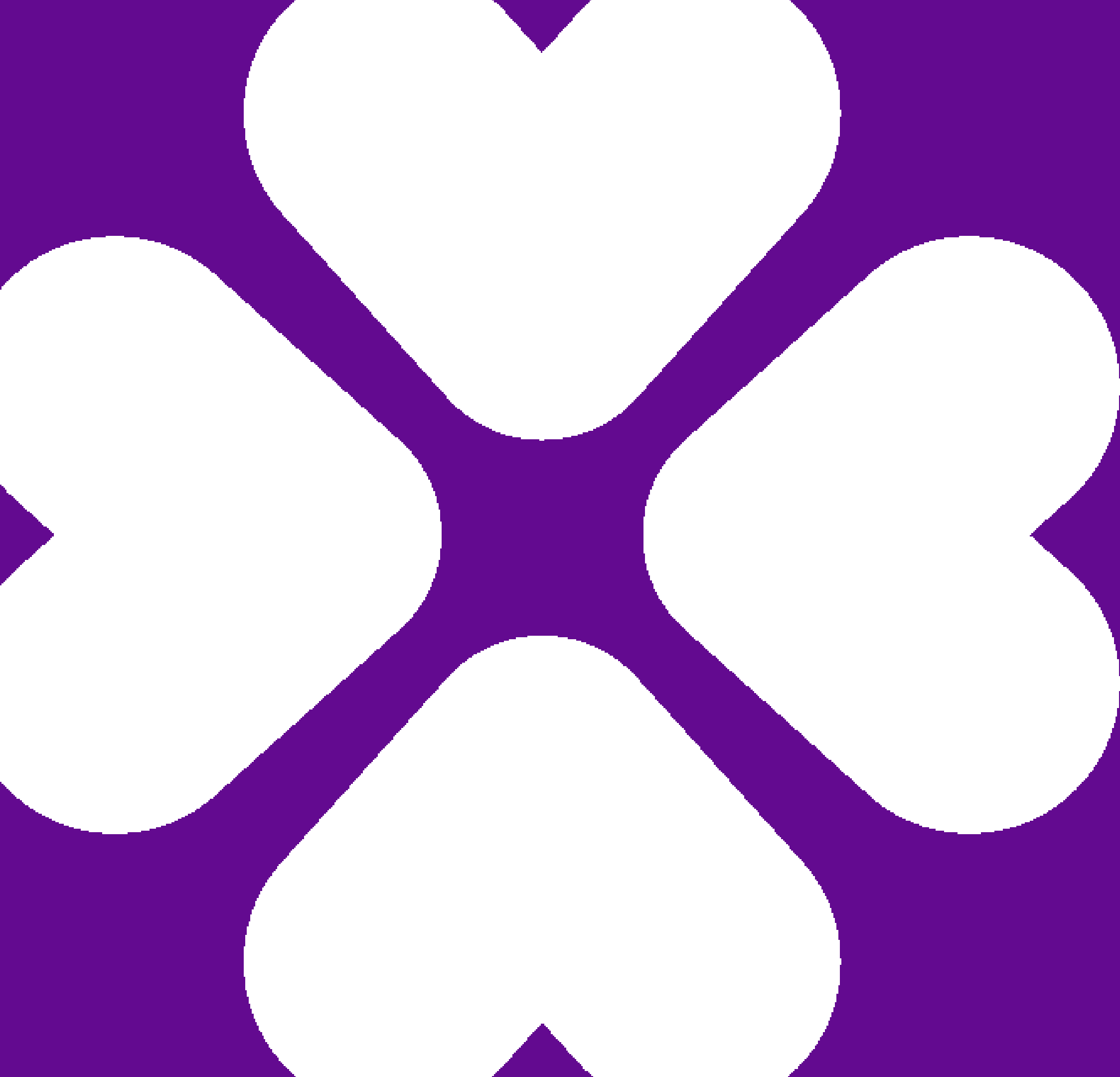
Cores



Logo



Figura 33: Style Guide
Fonte: Elaborado pelo autor



4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a apresentação da pesquisa realizada neste projeto, fica evidente que o trabalho realizado pela ONG desempenha um papel crucial na sociedade, oferecendo suporte às famílias e crianças em todo o processo de adoção e no desenvolvimento de relacionamentos duradouros. Essas ações contribuem para conscientizar a população sobre a importância de respeitar os direitos das crianças e adolescentes. No entanto, para que esse trabalho continue, as instituições dependem das doações da comunidade, patrocínios em eventos beneficentes e, principalmente, do envolvimento voluntário, o qual necessita de uma maior organização para aprimorar os processos.

Dessa forma, definiu-se a temática deste trabalho com o objetivo de promover um impacto social por meio do design de interfaces e da experiência do usuário, áreas de interesse do autor, na ONG Pontes de Amor. Desde 2012, essa instituição busca apoiar e incentivar a adoção legal, a convivência familiar e comunitária, promovendo a saúde emocional e os vínculos entre crianças, adolescentes, suas famílias e a sociedade. No entanto, após uma análise mais aprofundada, identificou-se que a necessidade de melhor organização das atividades gerais e uma conexão mais próxima com o público são os principais desafios.

Com base nisso, surgiu o resultado deste trabalho: o desenvolvimento de um aplicativo institucional para centralizar essas atividades e estabelecer um canal de comunicação direta.

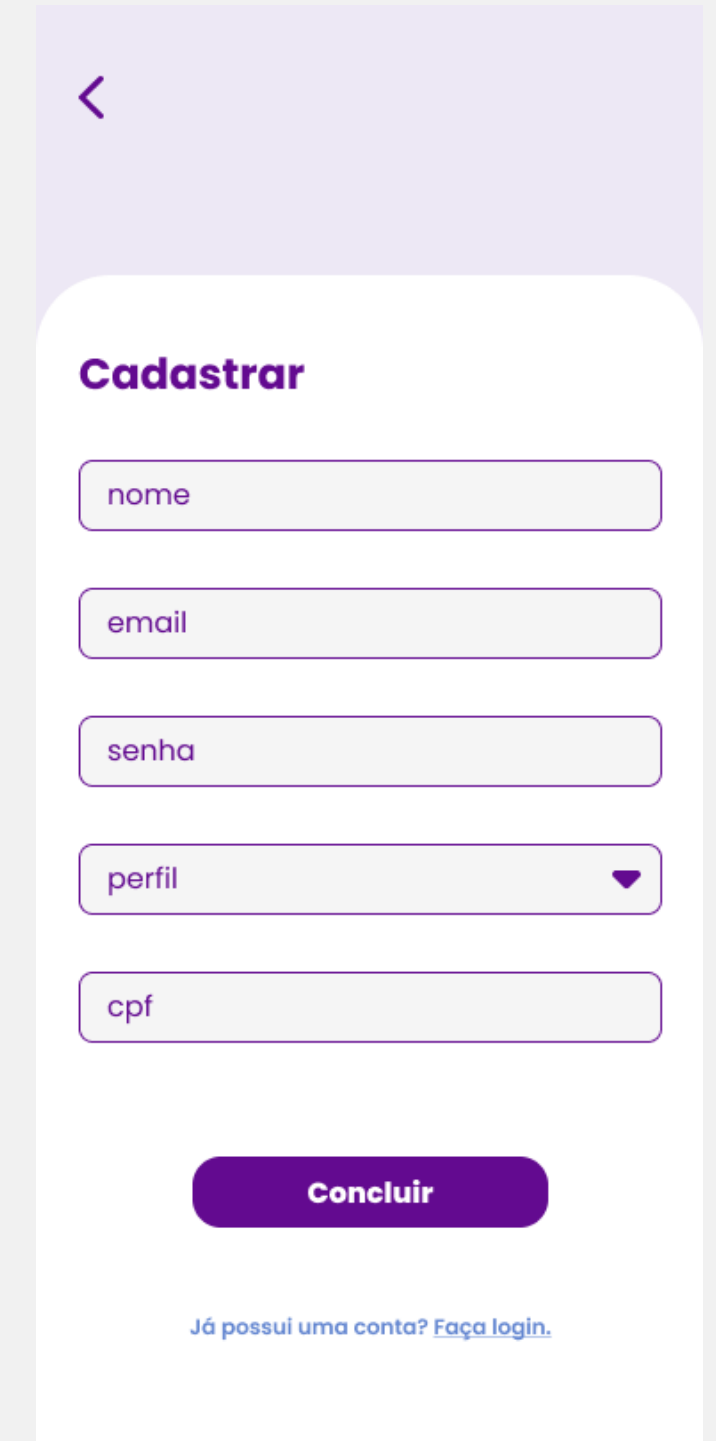
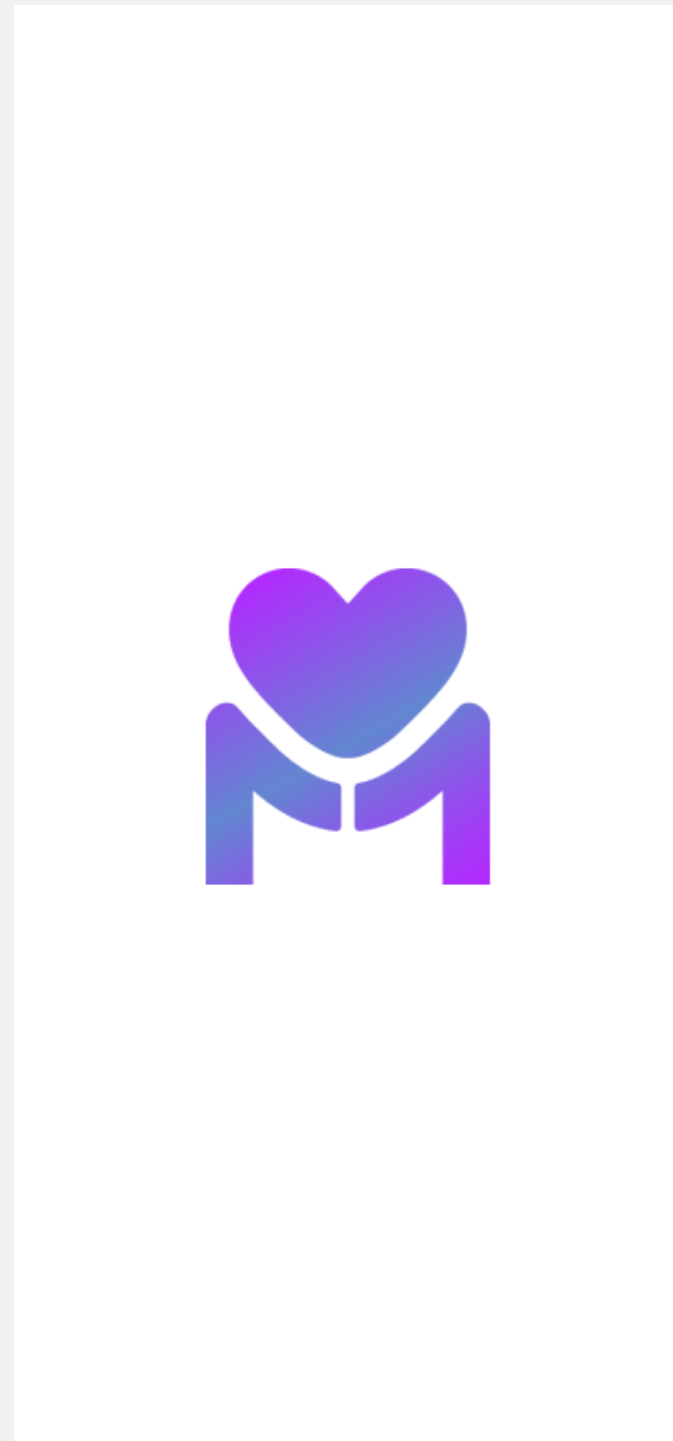
O processo de desenvolvimento do aplicativo contou com uma pesquisa já realizada anteriormente, na disciplina de Projeto VII, na qual foram aplicadas técnicas de design participativo que resultaram na nova identidade visual da ONG. Além disso, foram utilizadas novas ferramentas, ligadas às áreas de UX e UI, para a criação das telas do protótipo, de forma a solucionar as problemáticas e proporcionar uma boa experiência do usuário.

Portanto, o projeto conseguiu atingir o seu objetivo de entregar uma solução para a Pontes de Amor que poderá melhorar a organização das suas atividades, além de possibilitar que possíveis postulantes à adoção conheçam a instituição e os trabalhos que ela realiza.

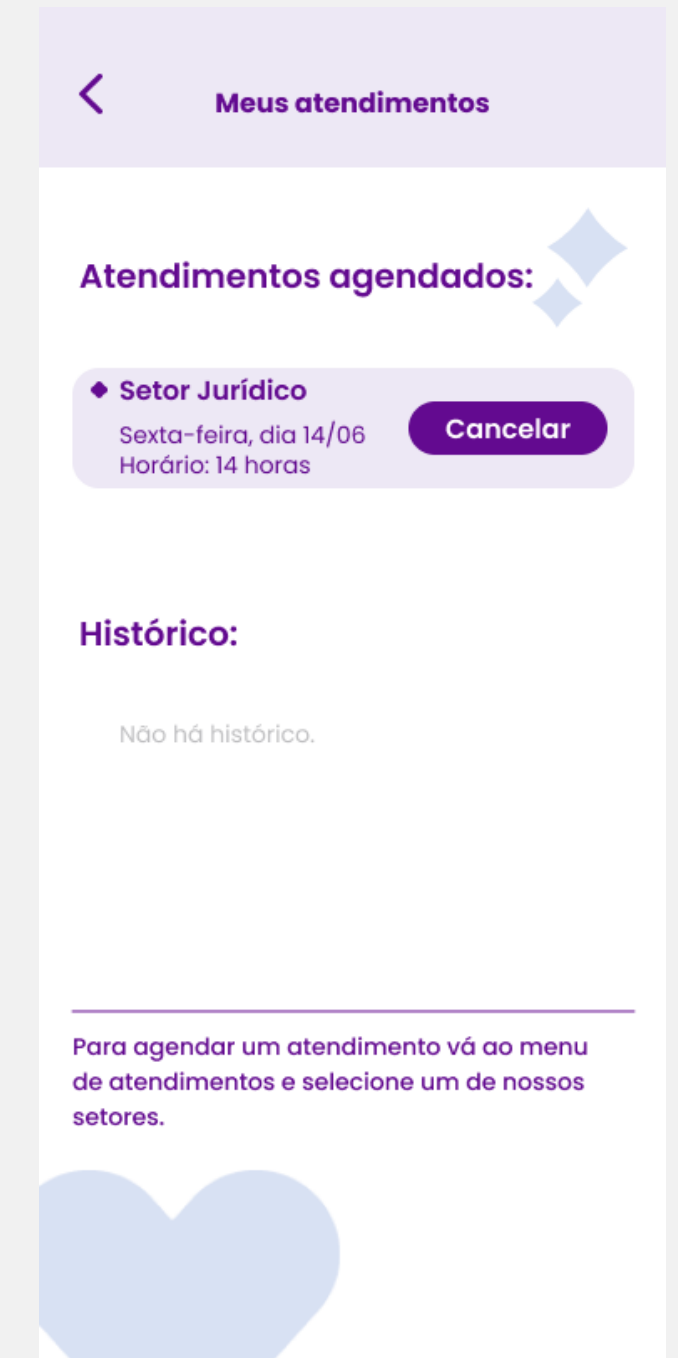
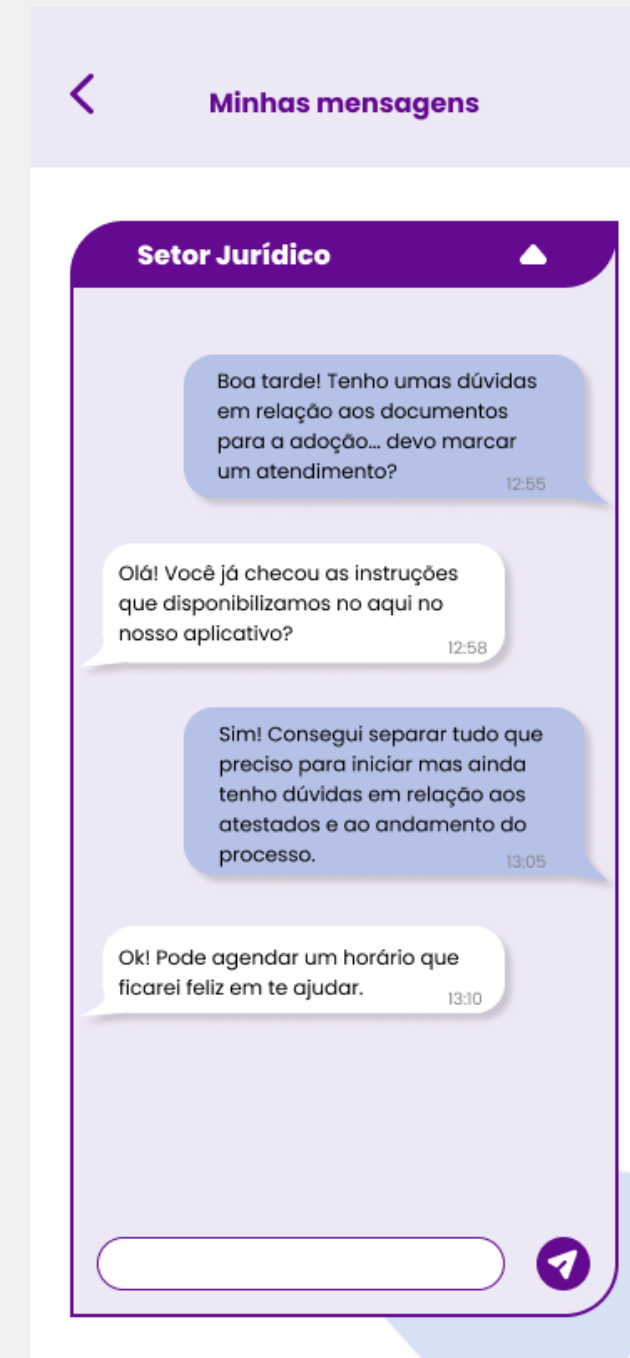
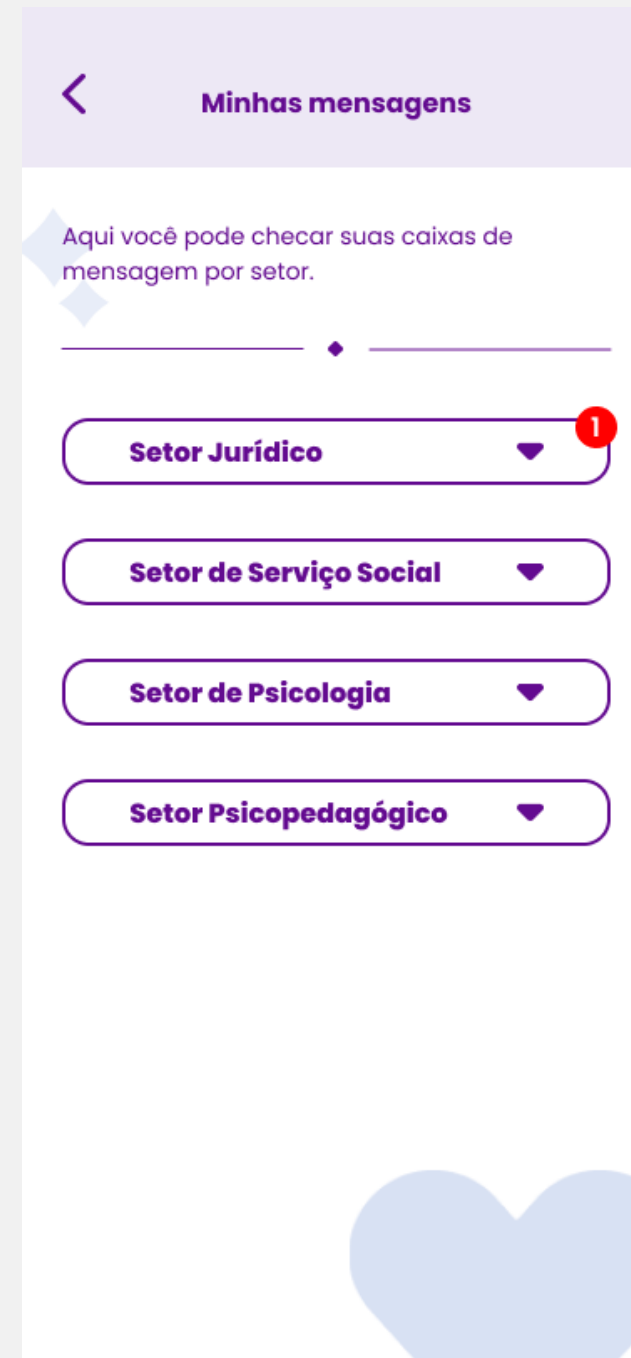
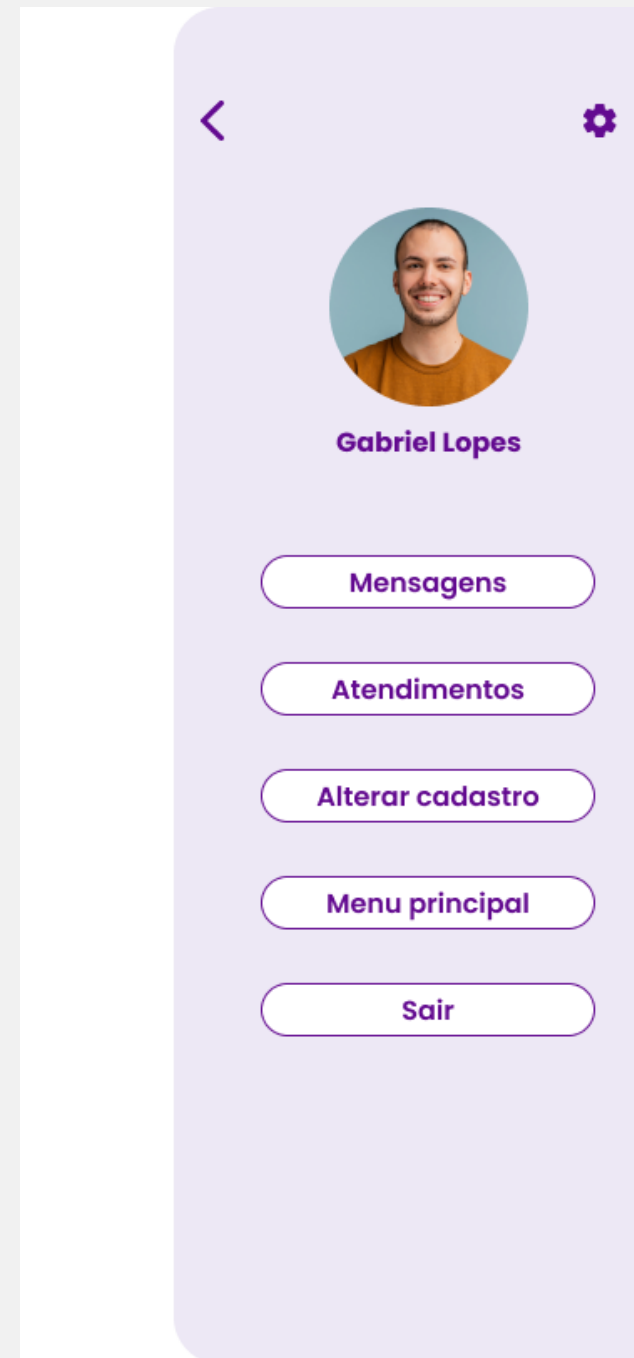
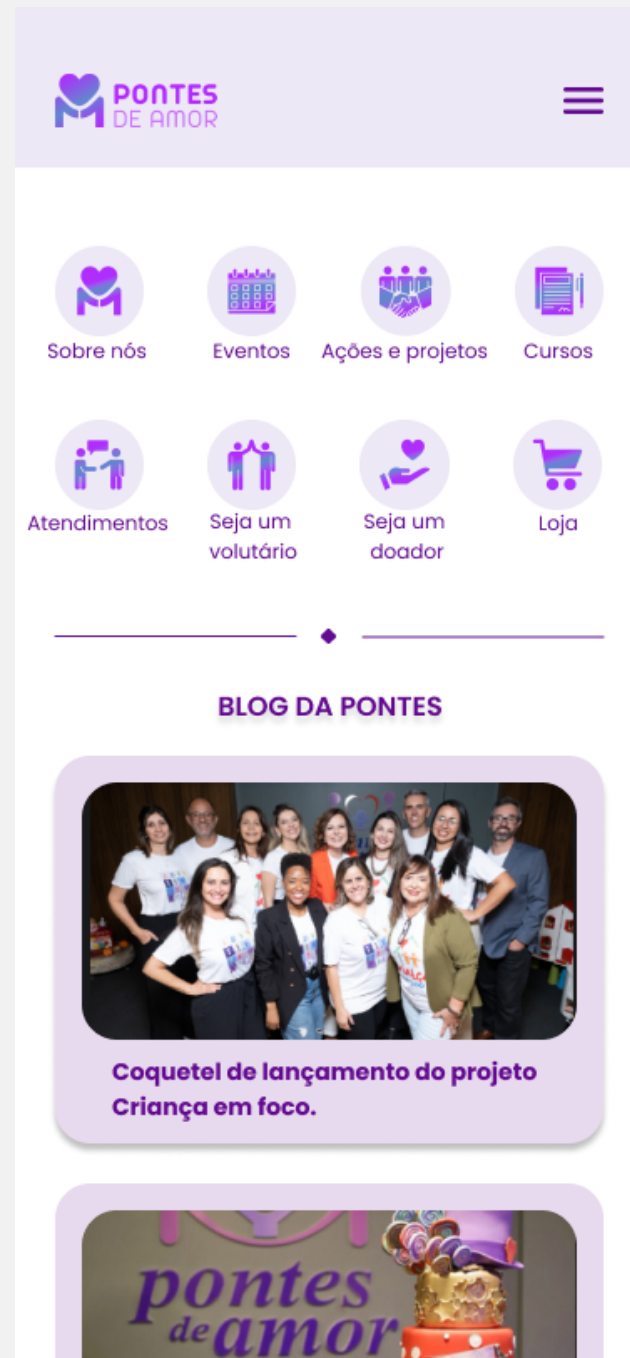
A partir de uma análise crítica, comparando as idéias e insights gerados durante a pesquisa com as que foram executadas no protótipo final, fica evidente que há a possibilidade de continuar o desenvolvimento da plataforma. O protótipo desenvolvido ainda não possibilita a navegação completa para todas as funcionalidades e os membros da ONG poderiam atualizar a plataforma com novos conteúdos.

Por fim, por meio deste projeto, pude adquirir conhecimentos sobre design de interface e experiência do usuário, áreas que sempre despertaram meu interesse como estudante de design, mas que não puderam ser aprofundadas anteriormente. Além disso, pude aplicar meus conhecimentos em design gráfico, uma área na qual já atuava, e que se mostrou essencial para o sucesso do projeto. A partir da pesquisa bibliográfica e da aplicação de metodologias adequadas, obteve-se como resultado um aplicativo de grande relevância para a organização das atividades da ONG, que também desempenha um papel importante no estímulo à adoção e na divulgação dos trabalhos da instituição.

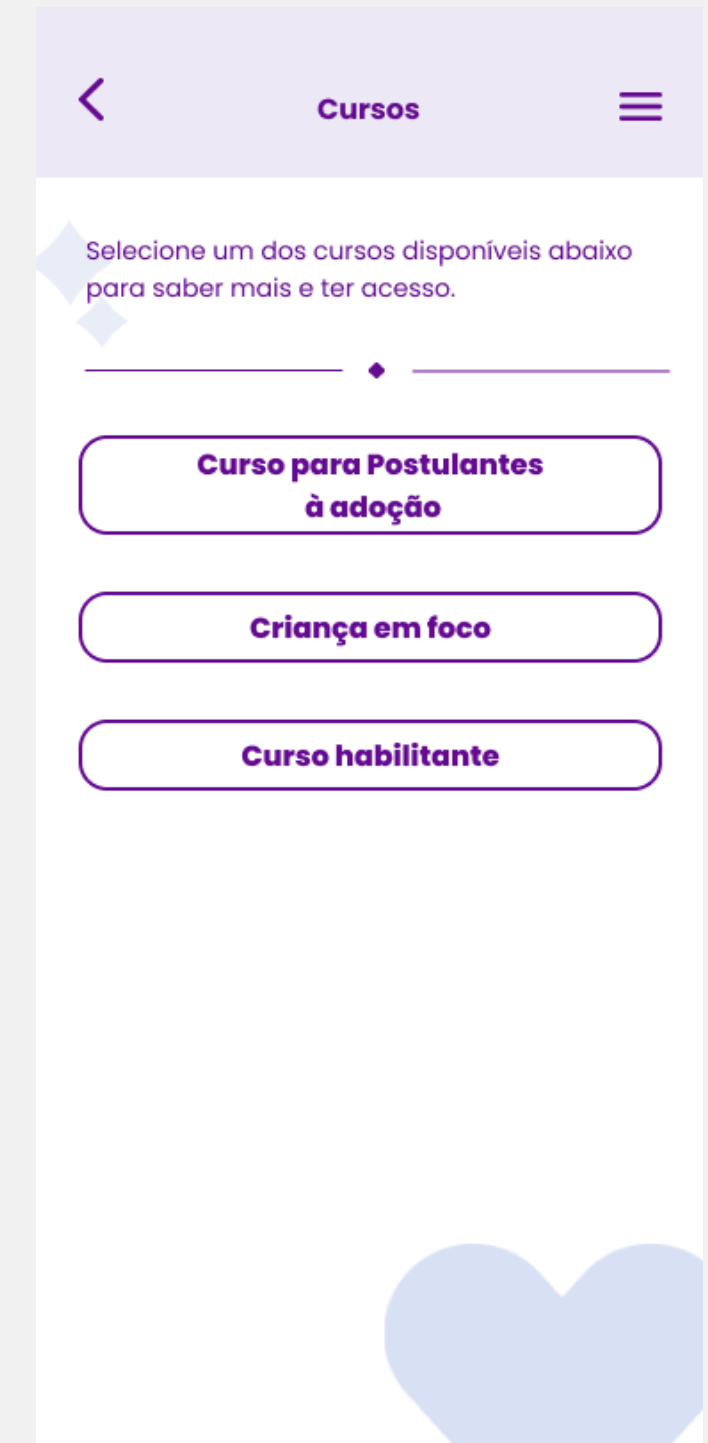
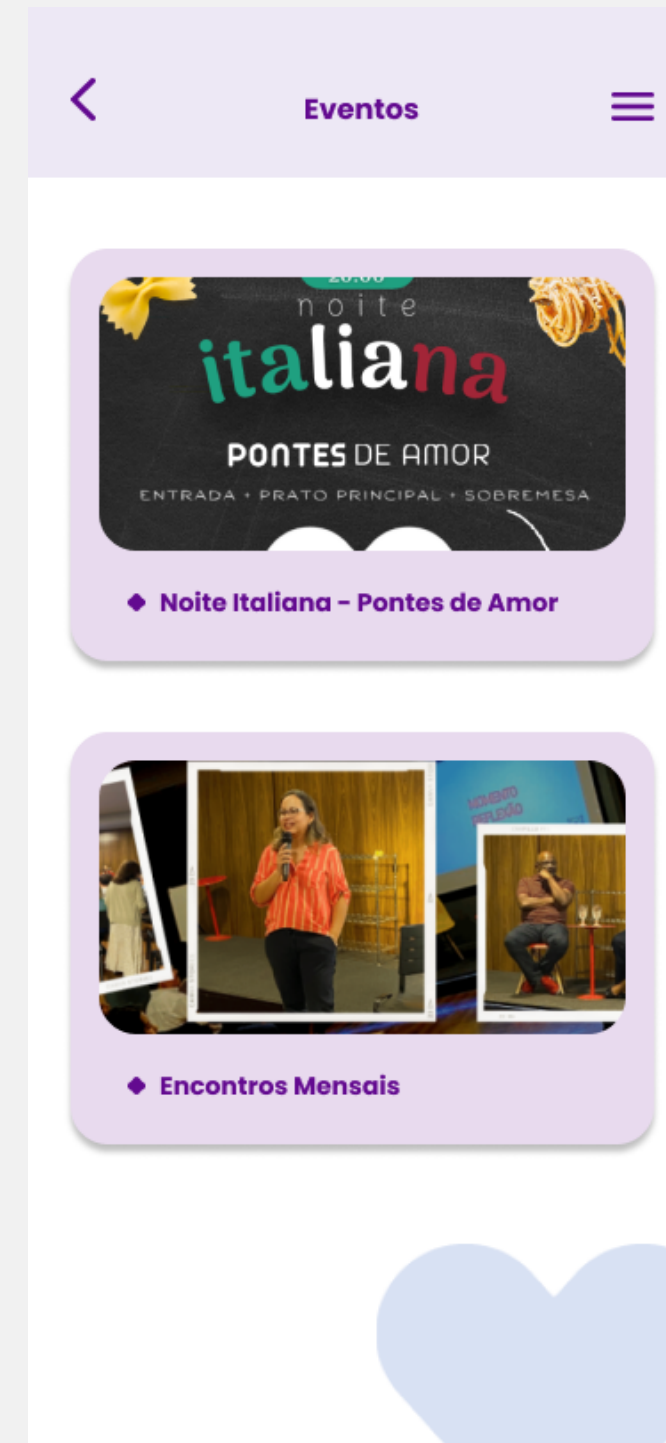
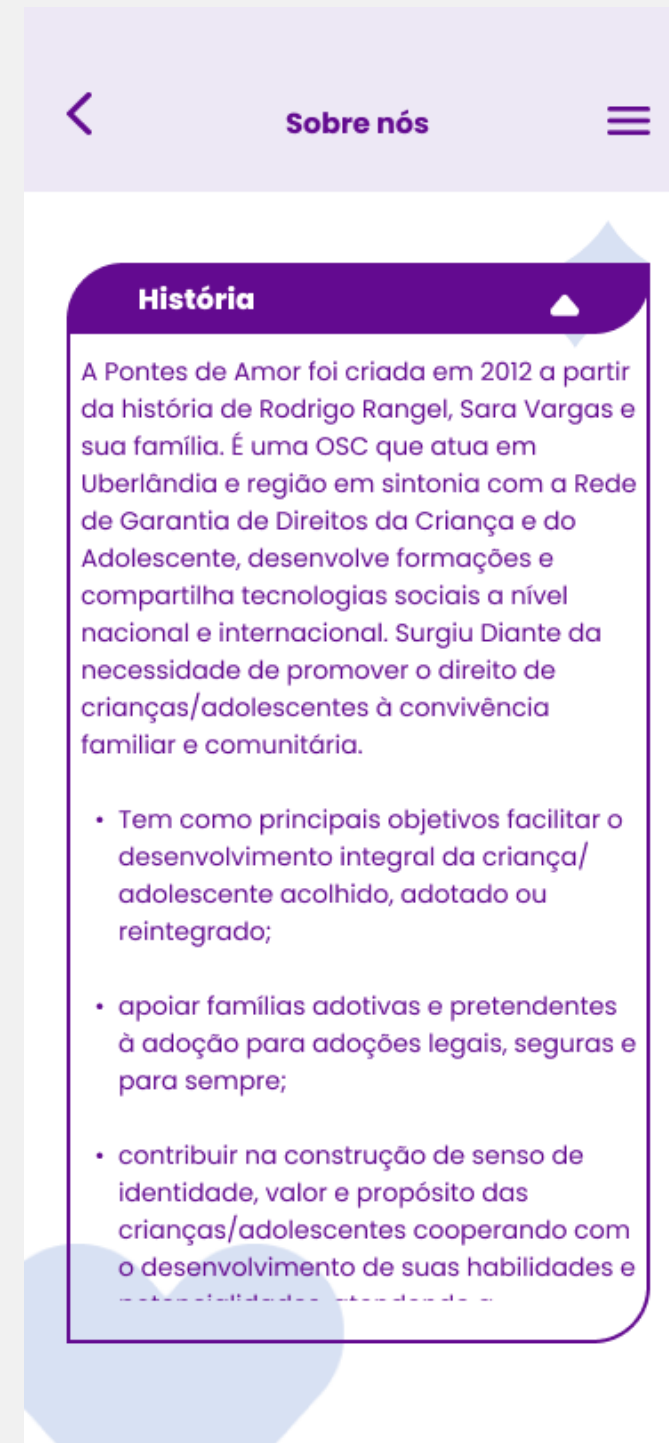
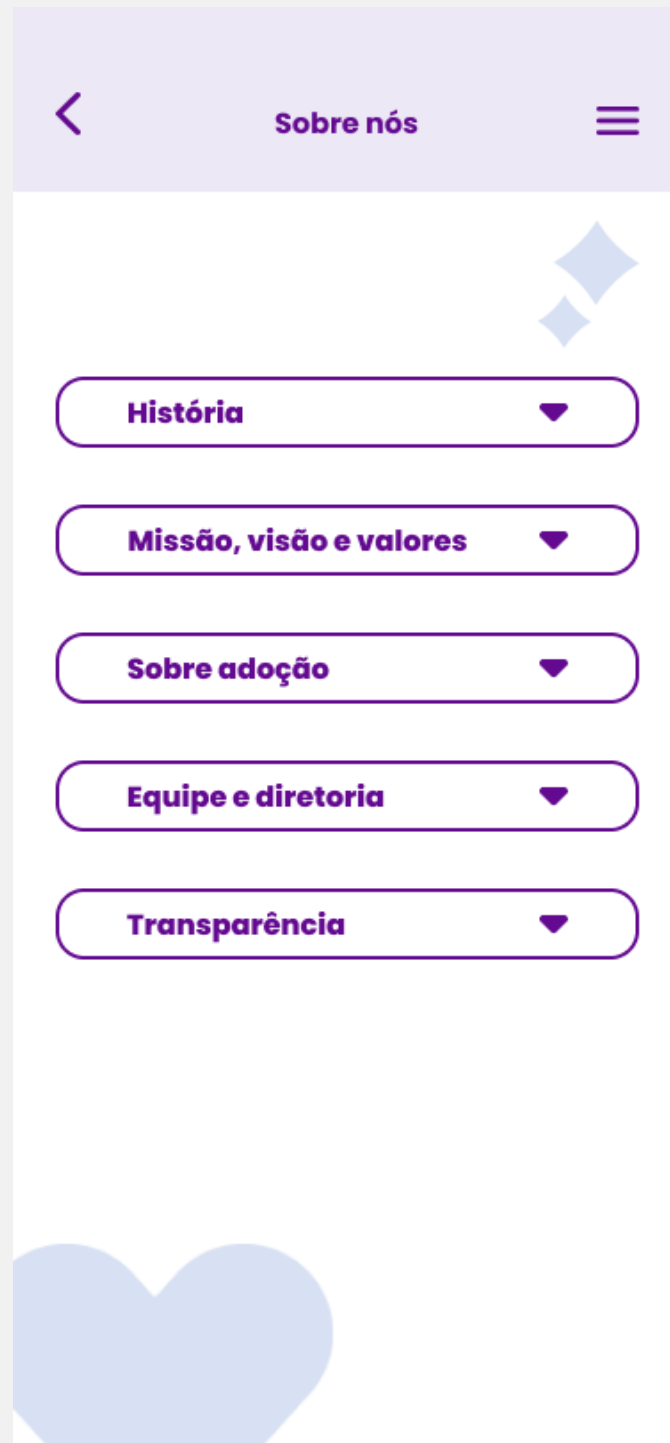
ANEXO I



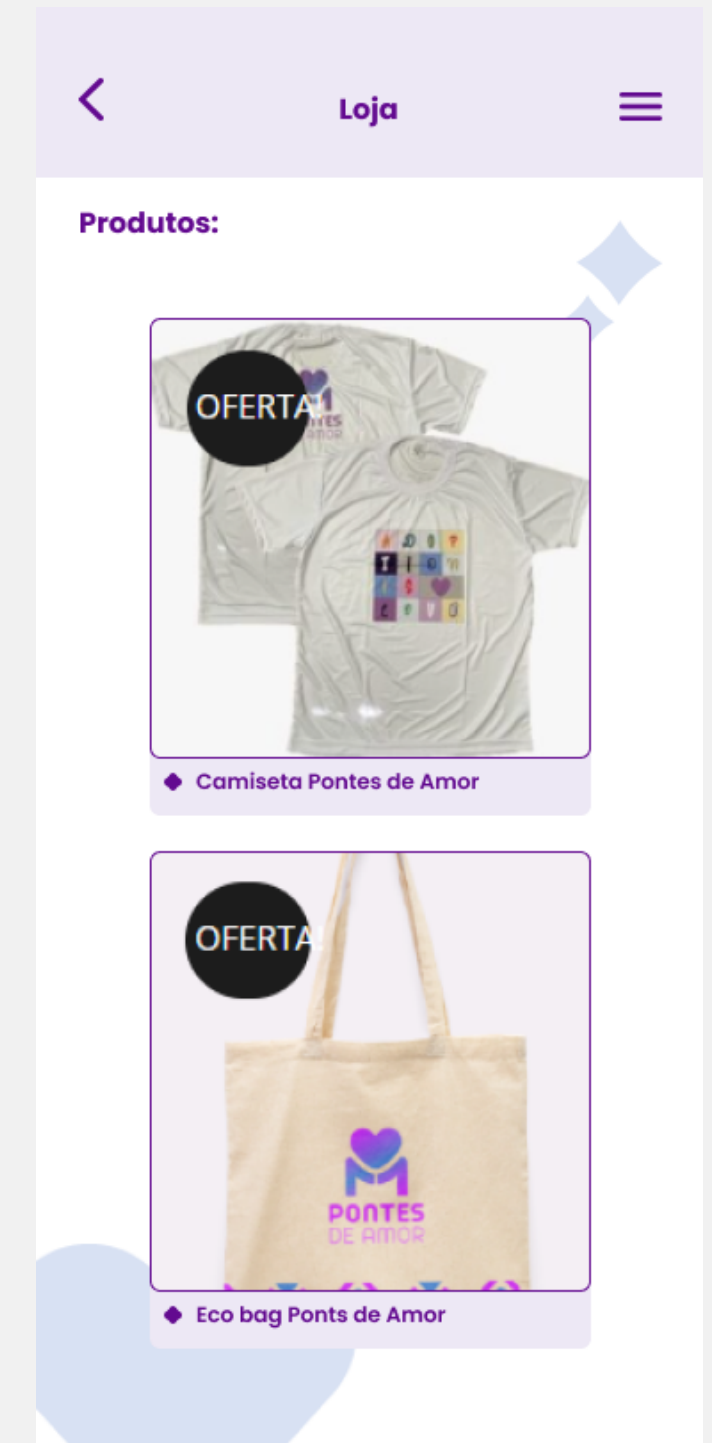
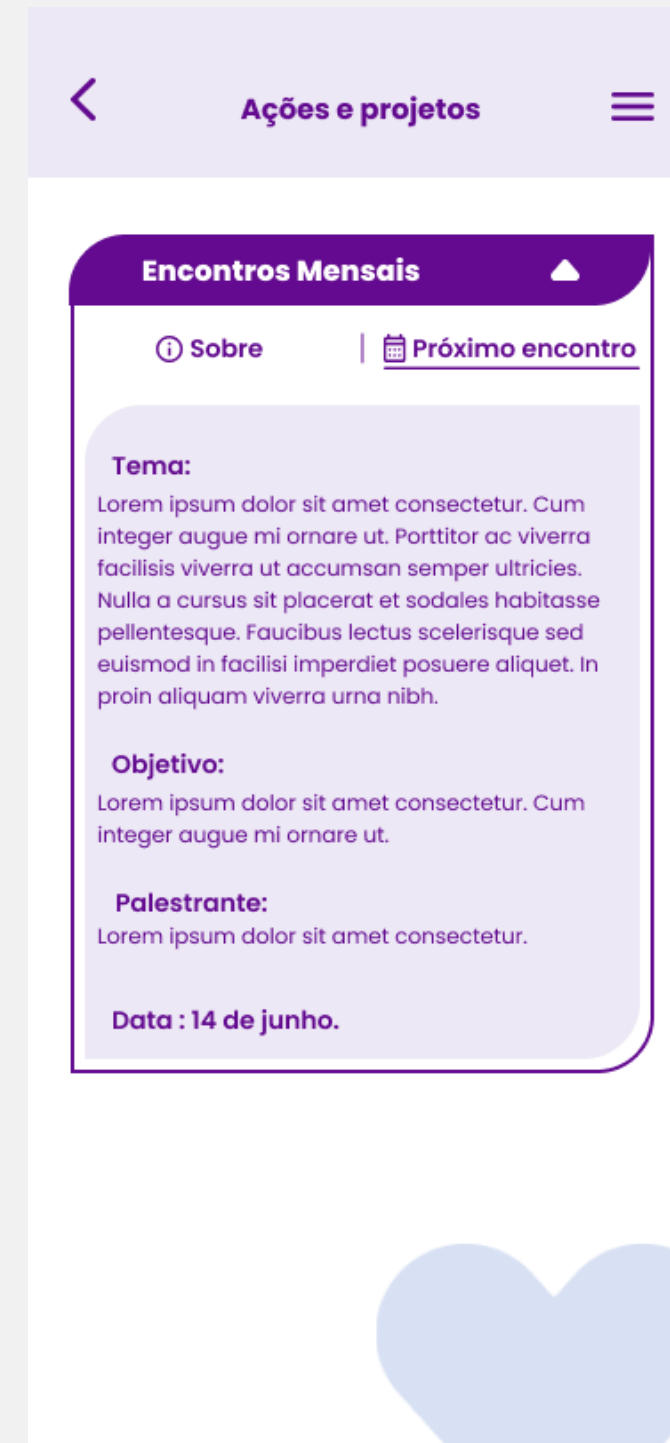
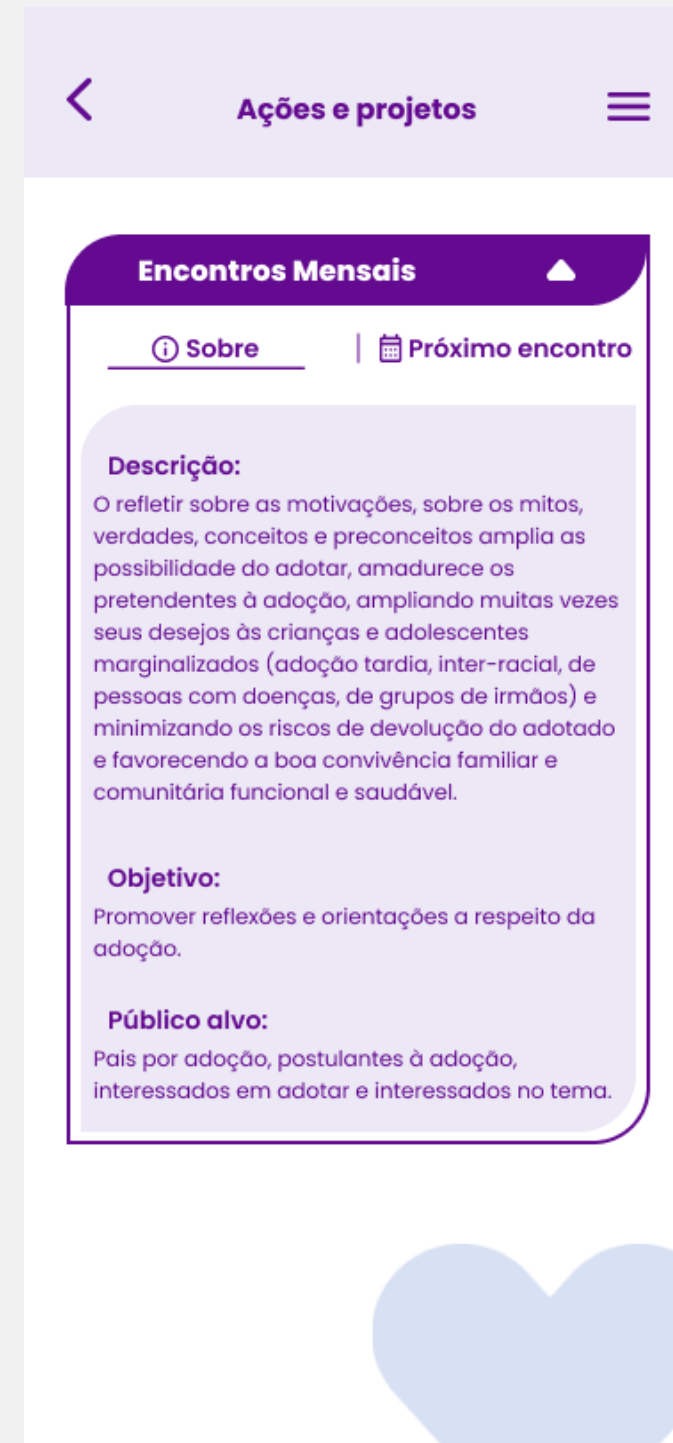
ANEXO I



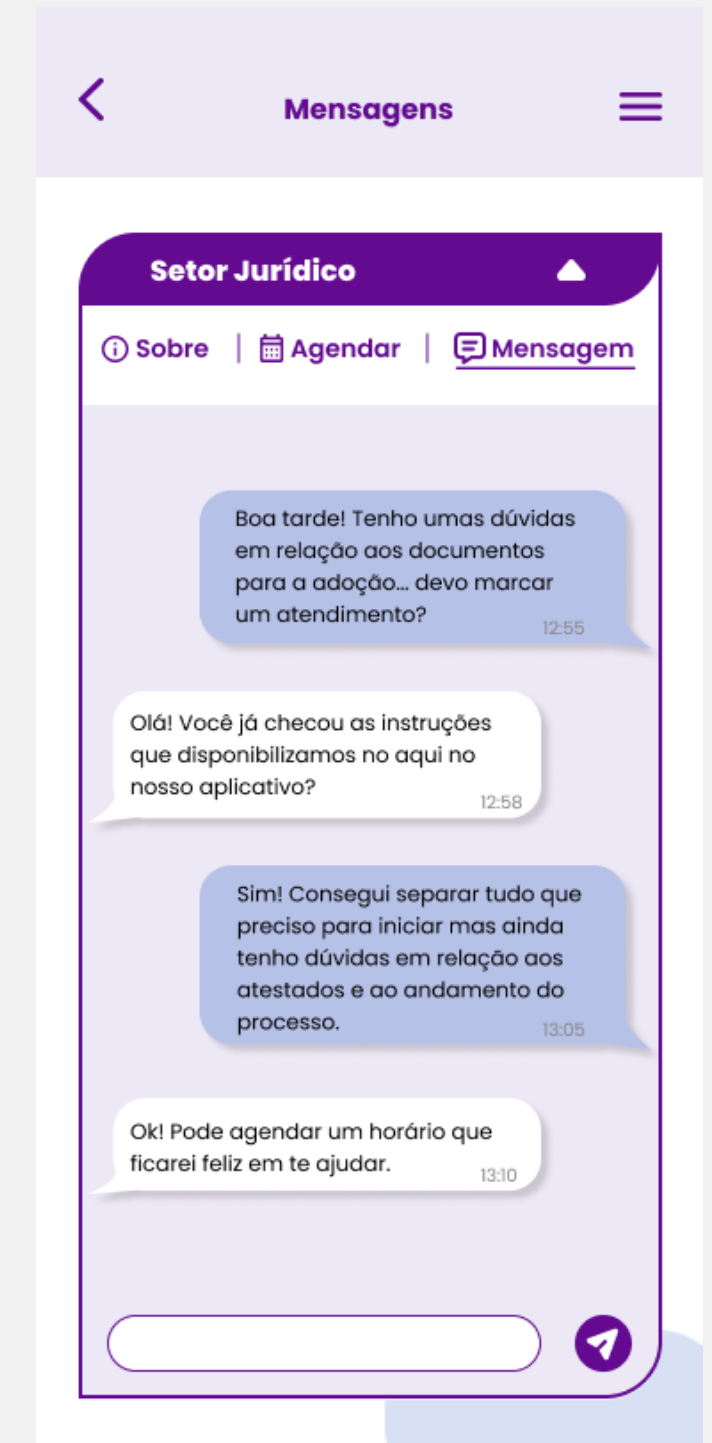
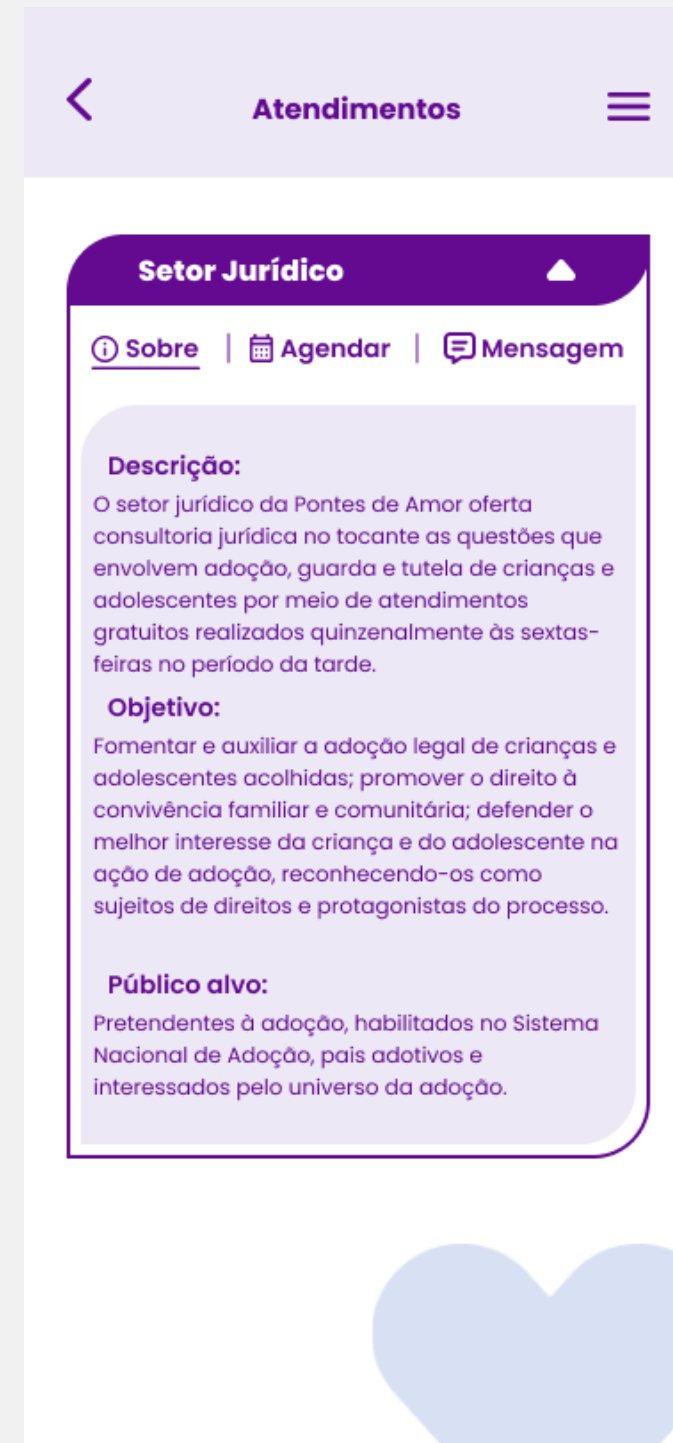
ANEXO I



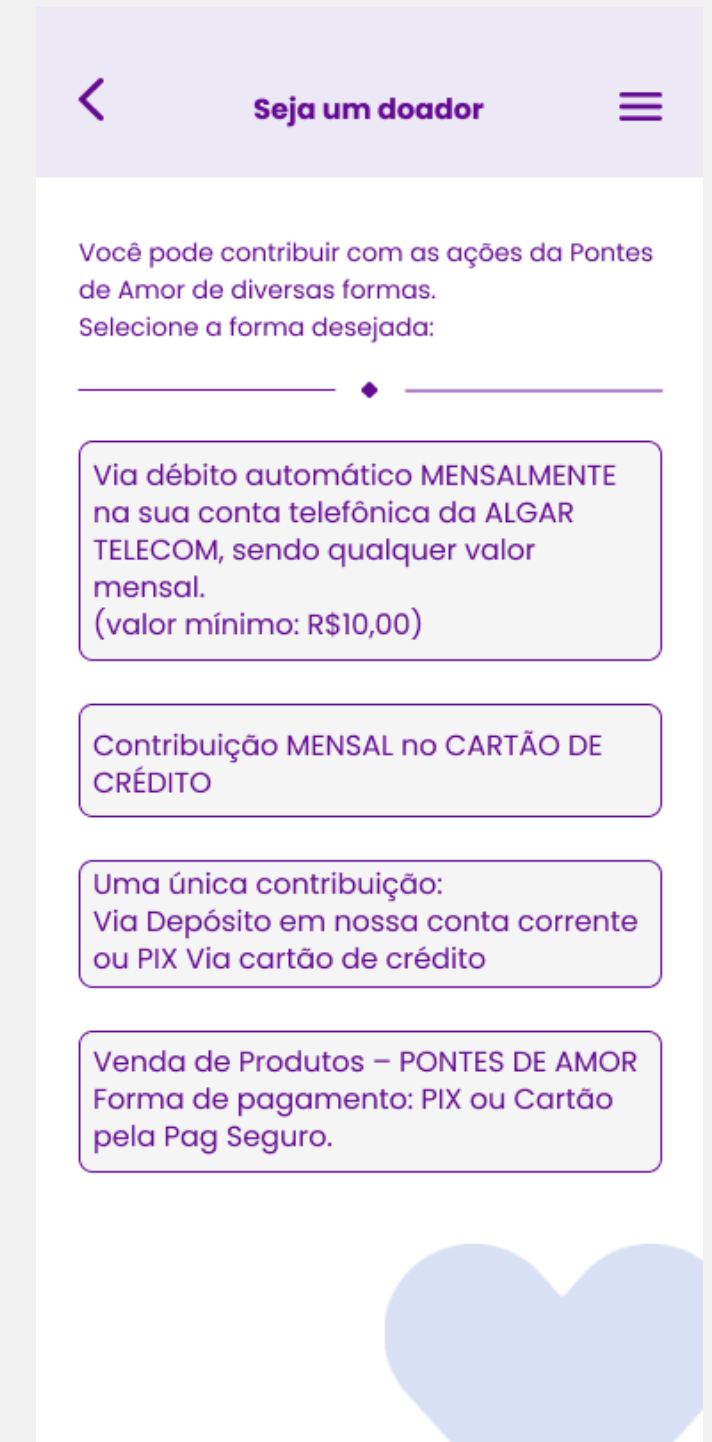
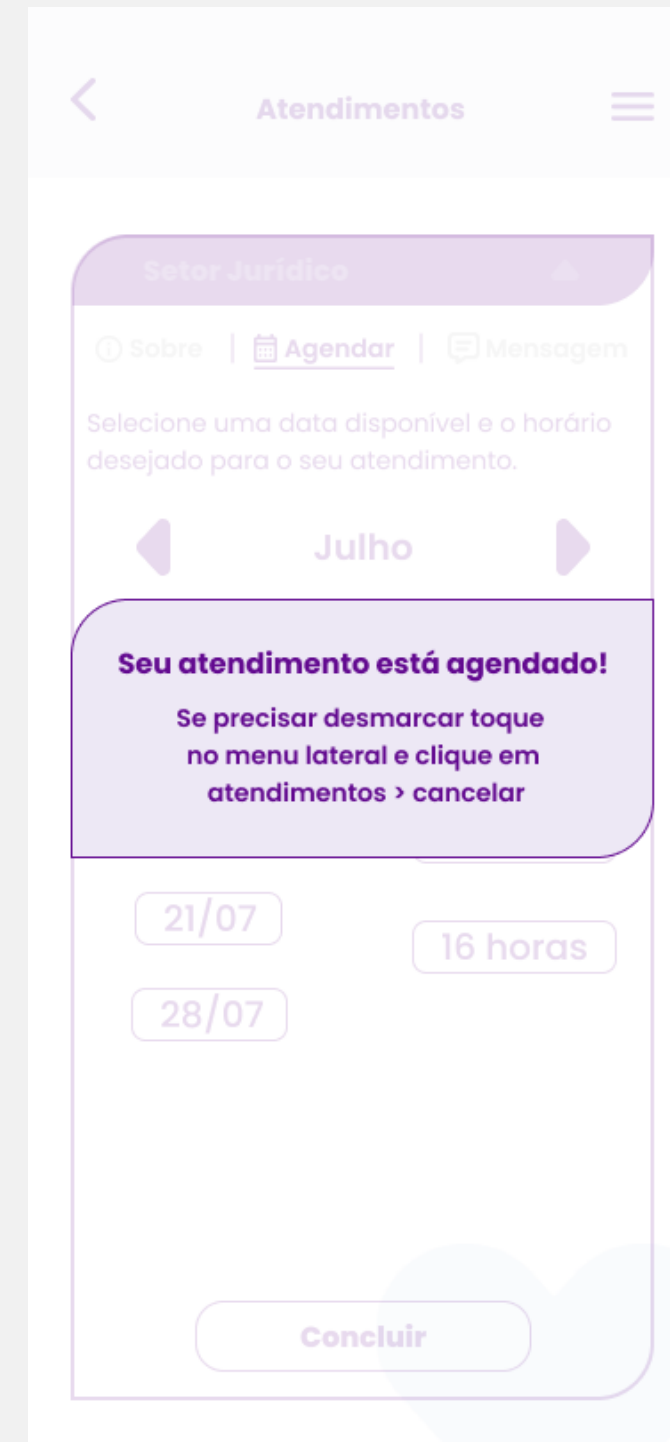
ANEXO I



ANEXO I



ANEXO I



ANEXO I

< **Seja um voluntário** ≡

Preencha o formulário abaixo. Nossa equipe entrará em contato e passará mais informações acerca de nosso programa de voluntariado.
Venha fazer parte de nossa família.

nome

telefone

email

endereço

data de nascimento cpf

■ Concorda em fazer parte do nosso grupo de Whatsapp?
 Sim
 Não

■ Qual sua disponibilidade?

< **Seja um voluntário** ≡

Preencha o formulário abaixo. Nossa equipe entrará em contato e passará mais informações acerca de nosso programa de voluntariado.
Venha fazer parte de nossa família.

nome

Enviado!
Muito obrigado!
Entraremos em contato em breve.

endereço

data de nascimento cpf

■ Concorda em fazer parte do nosso grupo de Whatsapp?
 Sim
 Não

■ Qual sua disponibilidade?

REFERÊNCIAS

CARLINI, Rafael. Conheça os principais avanços tecnológicos e sua influência no dia a dia!. 05 de agosto de 2022. Disponível em: <https://blog.uninassau.edu.br/principais-avancos-tecnologicos/> . Acesso em : 28 de maio de 2023.

State of Mobile 2023. Disponível em: <https://www.data.ai/en/go/state-of-mobile-2023/>. Acesso em : 28 de maio de 2023.

RODRIGUES, Alex. Mais de 5 mil crianças estão disponíveis para adoção no Brasil. 10 de outubro de 2020. Disponível em: <https://www.cnj.jus.br/mais-de-5-mil-criancas-estao-disponiveis-para-adoacao-no-brasil/>. Acesso em : 30 de maio de 2023.

GARRET, Jesse James. The Elements of User Experience. Berkley: New Riders, 2011.

INSTITUTO LEGADO. Iniciativa de Uberlândia (MG) muda a vida de crianças e adolescentes que vivem em casas de acolhimento. 25 de maio de 2022. Disponível em: https://institutolegado.org/blog/pontes-de-amor/?gclid=Cj0KCQiA4OybBhCzARIsAlcfn9I6c7Fj0V4AZpaRXK7NQ57AbVjZTUU1Leosw8BiU-ICwKu241oZ0TUaAs7LEALw_wcB. Acesso em : 10 de maio de 2023.

CORREGEDORIA NACIONAL DE JUSTIÇA. Como adotar uma criança no Brasil: passo a passo. 07 de junho de 2019. Disponível em: <https://www.cnj.jus.br/programas-e-acoes/adoacao/passo-a-passo-da-adoacao/#:~:text=O%20processo%20de%20ado%C3%A7%C3%A3o%20%C3%A9,a%20crian%C3%A7a%20a%20ser%20acolhida>. Acesso em : 22 de março de 2023.

CONSELHO NACIONAL DE JUSTIÇA. Adoção. Disponível em: <https://www.cnj.jus.br/programas-e-acoes/adocao/>. Acesso em : 30 de maio de 2023.

INSTITUTO GERAÇÃO AMANHÃ. Desafios da adoção. 12 de novembro de 2021 Disponível em: <https://geracaoamanha.org.br/desafios-da-adocao-no-brasil/> . Acesso em : 30 de maio de 2023.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. Comissão de Políticas para a Primeira Infância - Famílias acolhedoras e adoção. Youtube, 05 de abril de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Wq473L24jzc> . Acesso em : 31 de maio de 2023.

CONSELHO NACIONAL DE JUSTIÇA. CNJ Serviço: o que são “famílias acolhedoras” para crianças e adolescentes. 26 de julho de 2017. Disponível em: <https://www.cnj.jus.br/cnj-servico-o-que-sao-familias-acolhedoras/> . Acesso em : 28 de maio de 2023.

ALVES, Raphael. O que faz um UX Designer? Conheça os processos. 06 de dezembro de 2021. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/talent-blog/processo-de-ux-design/> . Acesso em : 03 de junho de 2023.

SAFFER, Dan. Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices. 1.ed. Berkeley, New Riders 2006.

MERGO. Proto-persona: o que é e como criar a sua. 05 de janeiro de 2022. Disponível em: <https://uxdesign.blog.br/proto-persona-o-que-%C3%A9-e-como-criar-a-sua-e4ae0a5c23b8> . Acesso em : 05 de junho de 2023.

TERA. Prototipagem de alta fidelidade: o que é, quando, por que e como usar?. 23 de março de 2020. Disponível em: <https://medium.com/somos-tera/prototipagem-de-alta-fidelidade-635d745b662b> . Acesso em : 07 de junho de 2023.

TEIXEIRA, Fabrício. Introdução e boas práticas em UX Design. São Paulo: Casa do Código, 2020.

HALL, Erika. Just Enough Research. 1. ed. Nova Iorque: A Book Apart, 2013.

