

FIXTOOL:

Projeto de plataforma digital de serviços e empréstimos de ferramentas e maquinários de reforma e construção.

Maíra Siqueira Muniz

Universidade Federal de Uberlândia

Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design

Curso de Design | TCC | Uberlândia 2023

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

FIXTOOL:

Projeto de plataforma digital de serviços e empréstimos de ferramentas e maquinários de reforma e construção.

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

Aluna: Maíra Siqueira Muniz

Orientador: Profº. Dr. João Carlos RiccÓ Plácido da Silva

LISTA DE FIGURAS:

Figura 1 : Método Jesse James Garret

Figura 2 : UX Iceberg

Figura 3 : Ícones dos dois aplicativos do GetNinjas: “profissional” e “cliente”

Figura 4: App GetNinjas Profissional; perfil; minha categoria; tela de um pedido de cliente

Figura 5 : App GetNinjas Cliente; home; pedidos; tela de iniciar solicitação

Figura 6 : App OLX; home(anúncios para comprar); menu; tela para anunciar

Figura 7: Gráfico dos entrevistados 1

Figura 8: Gráfico dos entrevistados 2

Figura 9: Gráfico dos entrevistados 3

Figura 10: Gráfico dos entrevistados 4

Figura 11: Gráfico dos entrevistados 5

Figura 12: Gráfico dos entrevistados 6

Figura 13: Gráfico dos entrevistados 7

Figura 14: Gráfico dos entrevistados 8

Figura 15: Gráfico dos entrevistados 9

Figura 16: Gráfico dos entrevistados 10

Figura 17: Gráfico dos entrevistados 11

Figura 18 : Gráfico das entrevistadas 1

Figura 19 : Gráfico das entrevistadas 2

Figura 20 : Gráfico das entrevistadas 3

Figura 21 : Gráfico das entrevistadas 4

Figura 22 : Gráfico das entrevistadas 5

Figura 23 : Ícones e botões

Figura 24 : Logo Fixtool

Figura 25 : Prototipagem final

Figura 26: Wireframe rolagem completa - cadastramento

Figura 27: Wireframe rolagem completa - clicar no anúncio e reservar - pedido pendente

Figura 28: Wireframe rolagem completa - reserva aceita - pedido pedido aceito

Figura 29: Wireframe rolagem completa - reservar recusada e reserva cancelada

Figura 30 : Wireframe rolagem completa - anunciar

Figura 31: Wireframe rolagem completa - delas para elas - solicitar orçamento

RESUMO

Tendo em vista que “Fixtool” é um projeto iniciado na disciplina Design de Sistemas Produto-Serviço (UFU), o presente estudo trata sobre a utilização da economia do compartilhamento por meio de um aplicativo, a fim de desenvolver uma plataforma digital que fomente a prestação de serviço e a locação de maquinários de reforma e construção por meio de uma economia colaborativa, onde os usuários possam alugar as ferramentas contratar serviços e fomentar serviços de mulheres para mulheres, a fim incentivar esse público a consumir essa área do âmbito de ferramentas. Para tanto, foi necessário realizar uma pesquisa de usuários e aplicabilidade, construção de protótipos digitais de wireframes e construção da identidade visual e realizou-se, então, uma pesquisa digital com entrevistas.

ABSTRACT

Considering that “Fixtool” is a project initiated in the Product-Service Systems Design (UFU) discipline, this study deals with the use of the sharing economy through an application, in order to develop a digital platform that encourages provision of services and rental of renovation and construction machinery through a collaborative economy, where users can rent tools, hire services and promote services from women to women, in order to encourage this public to consume this area of the scope of tools. To this end, it was necessary to carry out user and applicability research, construction of digital prototypes of wireframes and construction of the visual identity and then a digital research with interviews was carried out.

SUMÁRIO

7	1.DEFINIÇÃO DO PROJETO DE PESQUISA	24	4.NAVEGAÇÃO E PROTOTIPAGEM
8	1.1 Introdução	25	4.1 Elementos da interface
8	1.2 Natureza e importância do tema	25	4.1.1 Paleta de cores
8	1.3 Justificativa da escolha do tema	25	4.1.2 Paleta de cor “Delas para elas”: O vermelho
9	1.4 Objetivos do Estudo	26	4.1.3 Tipografia
9	1.4.1 Objetivo geral	27	4.1.4 Ícones, botões e seus significados
9	1.4.2 Objetivo específico	27	4.1.5 Logo
10	2.FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA /	27	4.2 Prototipagem
11	METODOLOGIAS		
11	2.1 Delas para elas	34	5.CONSIDERAÇÕES FINAIS E
11	2.2 Metodologias		REFERÊNCIAS
11	2.2.1 Experiência do Usuário	34	5.1 Considerações finais
11	2.2.2 UX Iceberg	35	5.2 Referências
13	2.3 Análise de similares		
13	2.3.1 GetNinjas		
14	2.3.2 OLX		
15	2.3.3 Análise geral dos similares		
16	3.PROJETO: DESENVOLVIMENTO		
17	3.1 Entrevista geral		
20	3.1.2 Entrevistas com público feminino		
21	3.1.3 Análise da entrevista geral		
21	3.1.4 Análise da com público feminino		
22	3.2 Personas		

1.

**DEFINIÇÃO
DO PROJETO
DE PESQUISA**

1.1 Introdução

O século XXI abriu caminho para uma nova era conhecida como economia colaborativa. As práticas de compartilhamento e o foco no coletivo são características dessa nova era. Neste contexto, as plataformas digitais de compartilhamento, que são plataformas online que conectam indivíduos ou organizações interessadas em compartilhar produtos, bens e serviços, desempenham um papel importante. Elas oferecem a infraestrutura necessária para o compartilhamento de recursos, permitindo que os usuários compartilhem itens como carros, bicicletas, hospedagem, habilidades e muito mais. Isso demonstra a capacidade dessas plataformas de oferecer uma alternativa mais econômica e sustentável à posse tradicional de produtos e serviços.

1.2 Natureza e importância do tema

Embora o conceito de compartilhar recursos, bens e serviços não seja algo inédito, a economia do compartilhamento que conhecemos atualmente foi impulsionada pelo progresso da tecnologia digital. Podemos traçar as origens da economia do compartilhamento até o início dos anos 2000, com a criação das primeiras empresas de compartilhamento de carros.

A economia do compartilhamento agora abrange uma ampla gama de serviços, como o compartilhamento de bicicletas e scooters até ferramentas de jardinagem e equipamentos. No entanto, os efeitos da economia do compartilhamento em várias áreas e como ela é regulada continuam a ser discutidos e debatidos.

O compartilhamento de recursos promove conexões sociais, eficiência no uso de recursos, facilidade de acesso, capacidade de inovação e geração de renda. A economia do compartilhamento tem sido criticada e desafiada, mas pode oferecer uma alternativa promissora ao modelo econômico tradicional e desempenhar um papel importante no futuro da sustentabilidade da economia global

1.3 Justificativa da escolha do tema

A economia do compartilhamento, também conhecida como economia colaborativa, é um modelo econômico baseado no compartilhamento de recursos, bens e serviços entre indivíduos por meio de plataformas digitais. As pessoas podem alugá-los, trocá-los ou emprestá-los em vez de comprá-los e possuí-los, o que reduz o custo total para o comprador e aumenta a eficiência no uso dos recursos disponíveis.

Como resultado, o modelo econômico colaborativo, impulsionado pela tecnologia, permite que as pessoas tenham maior acesso a produtos e serviços, bem como otimizar o uso de bens ociosos. Esse modelo pode ser uma alternativa para os problemas econômicos e ambientais que enfrentam o modelo tradicional de consumo.

Com o Fixtool, proporciona aos usuários o uso do aluguel de um produto específico presente no aplicativo, concedendo-os a possibilidade de não comprar novos produtos, e também de contratar a prestação de serviço de outros usuários.

Para mais, a proposta do aplicativo abrange uma questão de gênero importante, de acordo com o Bureau of Labor Statistics

dos EUA (2020), as mulheres representavam apenas 1,2 milhão dos empregados na indústria da construção, ou seja, cerca de 1 em cada 10. Além disso, um relatório da Zippia indica que apenas 6,2% de todos os trabalhadores da construção são mulheres, enquanto 93,8% são homens (BUREAU OF LABOR STATISTICS. Mulheres na indústria da construção. Estados Unidos, 2020. Disponível em: Construction Worker Demographics and Statistics [2023]: Number Of Construction Workers In The US (zippia.com). Acesso em: [05/09/23]). Esses dados sugerem que a indústria da construção é dominada por uma maioria masculina. Dessa forma, o aplicativo visa adentrar mais o público feminino em uma área majoritariamente masculina, dando autonomia ao locar um maquinário ou mais segurança podendo contratar um serviço de uma profissional do gênero feminino.

1.4 Objetivos do Estudo

O presente projeto busca desenvolver um aplicativo que fomente a locação de maquinários de reforma e construção por meio de uma economia colaborativa em centrar o compartilhamento e a sustentabilidade de consumo, realizar uma pesquisa de usuários e uma análise de mercado, construir a identidade visual do aplicativo de compartilhamento e construir os protótipos digitais de wireframes.

1.4.1 Objetivo geral

O estudo buscará entender como a plataforma digital pode fomentar a locação de maquinários e a prestação de serviços de

maneira sustentável e eficiente, proporcionando uma alternativa ao modelo econômico tradicional.

1.4.2 Objetivo específico

Pesquisa:

- Analisar o papel da economia colaborativa na indústria da construção e reforma, e como o aplicativo Fixtool pode facilitar esse modelo.
- Realizar uma pesquisa de usuários para entender suas necessidades e expectativas em relação ao aluguel de maquinários e à contratação de serviços através do aplicativo.
- Examinar exemplos semelhantes para entender suas estruturas.
- Pesquisar as possíveis necessidades dos usuários da plataforma.

Projeto:

- Desenvolver a identidade visual do aplicativo Fixtool, garantindo que seja coerente e fácil de usar para os usuários;
- Construir protótipos digitais de wireframes para o aplicativo Fixtool;
- Empregar métodos de design focados no usuário para testar e validar o protótipo de alta fidelidade, garantindo sua usabilidade e eficácia;
- Avaliar o impacto potencial do Fixtool na sustentabilidade do consumo na indústria da construção e reforma no âmbito econômico e social.

2.

**FUNDAMENTAÇÃO
TEÓRICA /
METODOLOGIAS**

2.1 Delas para elas

Enfrentar obstáculos é uma realidade, e os desafios mais notáveis incluem barreiras culturais, sociais e estruturais que podem impedir que as mulheres se envolvam de forma ativa na economia colaborativa. Para superar esses obstáculos e garantir que as mulheres possam participar plenamente da economia colaborativa, são necessárias abordagens sensíveis ao gênero, políticas de igualdade e estratégias específicas.

O serviço “Delas para elas” no projeto Fixtool tem a intenção de incentivar as mulheres a obterem empoderamento e acabar com os preconceitos de gênero relacionados a atividades específicas e obter independência financeira em trabalhos que são considerados tabus para mulheres desempenharem o papel de profissional. Incluir e amparar a todos os indivíduos deve ser compreendido como uma necessidade ética, uma prerrogativa para o bom convívio social (HABERMAS, 2018).

Por isso, a aba “Delas para elas” da plataforma oferece apenas serviços de profissionais do gênero feminino para clientes também do gênero feminino. Ademais, haverá a isenção da taxa do custo adicional para as profissionais que queiram usar a plataforma para encontrar clientes, assim fomentando a adesão de demais profissionais mulheres no mercado de ferramentas de construção e similares.

2.2 Metodologias

2.2.1 Experiência do Usuário

Neste mundo cada vez mais digital, a experiência do usuário (UX)

torna-se componente crucial para o sucesso de qualquer projeto. Ele permite que as equipes de projeto compreendam melhor as necessidades, desejos e comportamentos dos usuários, resultando em produtos e serviços mais eficazes e agradáveis. É conceito fundamental no design, visando entender e melhorar a interação que os usuários têm com produtos ou sistemas. A criação de experiências que sejam fáceis de entender, eficientes e, acima de tudo, significativas para os usuários é o foco da UX. Envolve considerar cuidadosamente cada vez que um usuário entra em contato com um produto, desde a primeira interação até a conclusão de uma tarefa ou objetivo. A usabilidade, a acessibilidade, o design visual coerente e a capacidade de antecipar as necessidades do usuário são componentes essenciais da experiência do usuário. Com isso em mente, este projeto será conduzido por duas metodologias principais: Jornada do Usuário e UX Iceberg.

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

Whitney Hess

2.2.2 UX Iceberg

Por sua vez, o modelo UX Iceberg é inspirado no livro “The Elements of User Experience” de Jesse James Garrett (2000), sendo a representação visual que ajuda a entender os diferentes

componentes que compõem a experiência do usuário (UX).

O Iceberg de Experiência do Usuário, é uma conceito de metodologia que tem de concepção a inspiração de um Iceberg, onde possui uma menor parte visível acima da água, enquanto uma porção muito maior permanece submersa, enfatizando que a experiência do usuário vai além do que é imediatamente visível.

A porção aparente do Iceberg de UX, que é referida como a "Interface do Usuário", compreende os componentes concretos e visíveis de um produto ou serviço, como a composição da identidade visual, sendo um elemento fundamental para transmitir o conceito e proporcionar uma experiência agradável ao usuário.

Todavia, é fundamental compreender as camadas mais profundas, que também se destacam sendo essenciais no processo por contribuírem para a experiência de qualidade. As camadas ocultas englobam a definição de objetivos, informações, usabilidade, público-alvo e o design de interação.

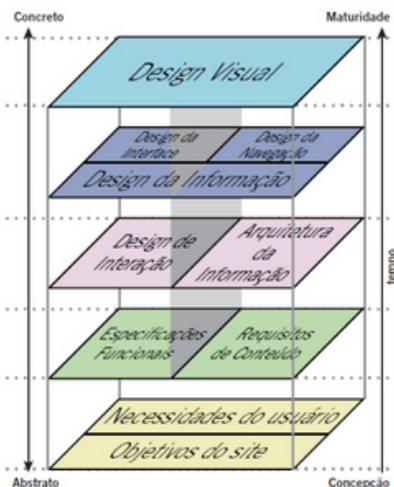


Figura 1 : Método Jesse James Garret
Fonte: The Elements of User Experience

De acordo com Garrett, a experiência do usuário pode ser dividida em cinco camadas:

1. **Estratégia:** A estratégia é a camada mais profunda do iceberg. É necessário entender o público-alvo, os objetivos do negócio e as diretrizes do projeto. É onde a experiência do usuário é construída.
2. **Escopo:** O escopo, a seguir, descreve as funcionalidades e recursos específicos que o produto ou serviço oferecerá. A identificação das necessidades do usuário, bem como a criação de personas e cenários de uso, estão incluídos nesta categoria.
3. **Estrutura:** A organização e arquitetura da informação são abordadas nessa camada. Aqui, as categorias, a navegação e a disposição dos elementos da interface são definidas para que os usuários possam facilmente encontrar o que precisam.
4. **Esqueleto:** A camada do esqueleto cuida do design de interação e da usabilidade. Inclui componentes como a disposição dos controles, a resposta do sistema às ações do usuário e a criação de wireframes.
5. **Superfície:** A superfície onde a interface do usuário ganha forma visual é a camada superior. Isso envolve o design gráfico, a seleção de cores e tipografia, os elementos visuais e a criação de um estilo visual coerente.

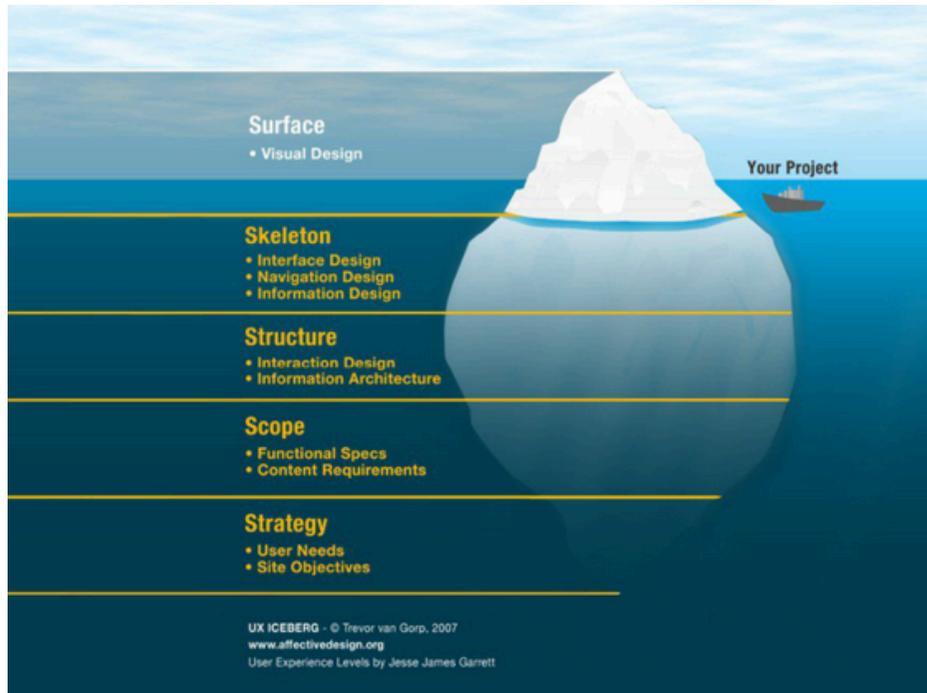


Figura 2 : UX Iceberg
 Fonte: Trevor von Gorp

2.3 Análise de similares

2.3.1 GetNinjas:

O GetNinjas foi fundado em 2011 por Eduardo L'Hotellier, que teve a ideia de criar o site/aplicativo quando teve dificuldade para encontrar um pintor residencial (BOM DE MARCA. GetNinjas é confiável? Disponível em: <https://bomdemarca.com.br/blog/getninjas-confiavel/>. Acesso em: 06/09/23]). A plataforma é um aplicativo que conecta prestadores de serviços a clientes desde 2011, permitindo que os usuários solicitem inúmeros serviços,

desde aulas particulares até assistências técnicas, sendo possível encontrar mais de 500 tipos de serviços. Seu funcionamento é por meio de dois aplicativos: um para profissionais que queiram usar a plataforma para achar clientes, e o outro é para os clientes solicitarem um serviço.

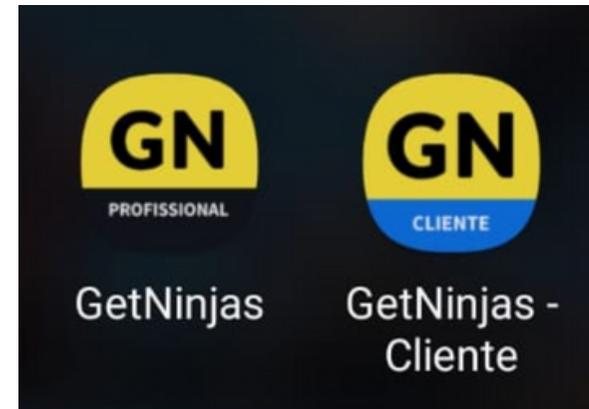


Figura 3 : Ícones dos dois aplicativos do GetNinjas: “profissional” e “cliente”
 Fonte: Elaborada pela autora

No app do Getninjas Profissional, o usuário cria o seu cadastro, podendo escolher as categorias de trabalho que irá oferecer e, após a aprovação, começa a receber pedidos de clientes que procuram por sua categoria escolhida, levando em consideração também a distância entre eles: profissional e cliente. Além disso, o profissional tem a liberdade de escolher qual quais pedidos deseja escolher, dando flexibilidade para conduzir o trabalho, porém, para enviar orçamentos aos clientes é necessário comprar moedas do aplicativo, e isso pode ser visto com uma desvantagem pois representa um custo adicional para os profissionais que investiram na plataforma para poderem se conectar com potenciais clientes.

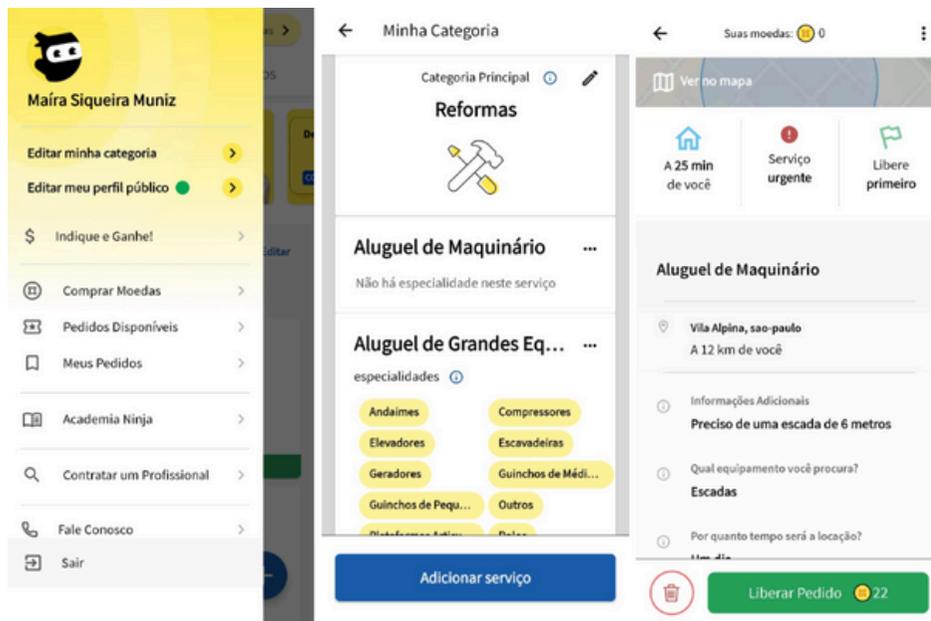


Figura 4: App GetNinjas Profissional; perfil; minha categoria; tela de um pedido de cliente
Fonte: Elaborada pela autora

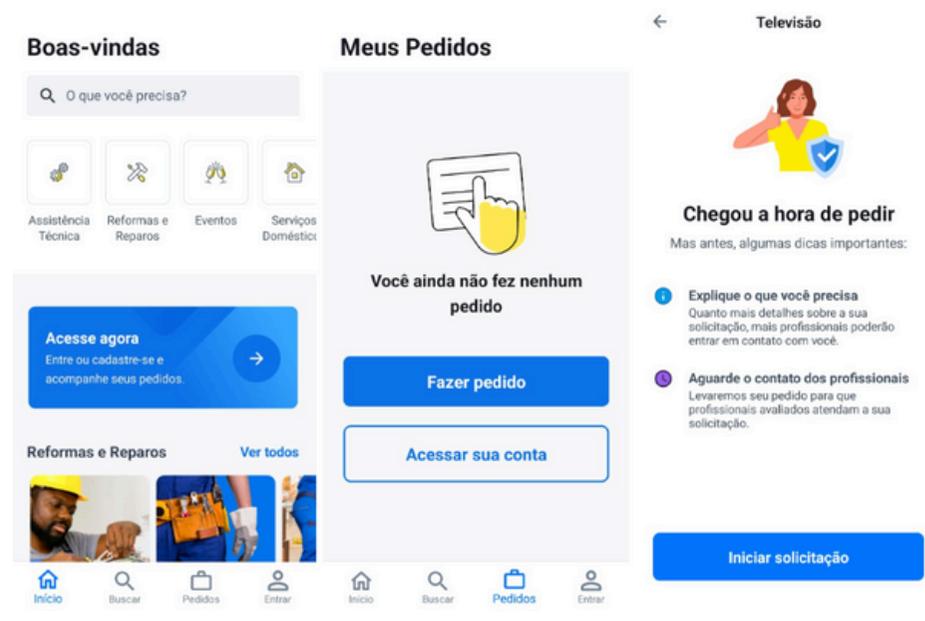


Figura 5 : App GetNinjas Cliente; home; pedidos; tela de iniciar solicitação
Fonte: Elaborada pela autora

Agora no GetNinjas “clientes” é necessário informar seu telefone para prosseguir, em seguida na tela de home é possível escolher qual categoria de serviço o usuário quer, depois é iniciada uma solicitação do profissional a partir dos detalhamentos do serviço desejado. Será enviado para três profissionais cadastrados na região do usuário, e para finalizar, deve confirmar que irá continuar no processo e aguardar o contato.

2.3.2 OLX:

Apesar do aplicativo OLX não ser de empréstimos de bens, a empresa participa da economia colaborativa. A plataforma conecta os usuários para que comprem e vendam produtos usados de maneira fácil. Ele oferece uma plataforma onde os usuários podem anunciar seus produtos gratuitamente, tirando uma foto do produto, adicionando uma breve descrição e publicando o anúncio. Além disso, o aplicativo detecta a localização do usuário e mostra as ofertas disponíveis na área. É encontrado em uma versão só do aplicativo as opções de anunciar um produto ou comprar um produto.

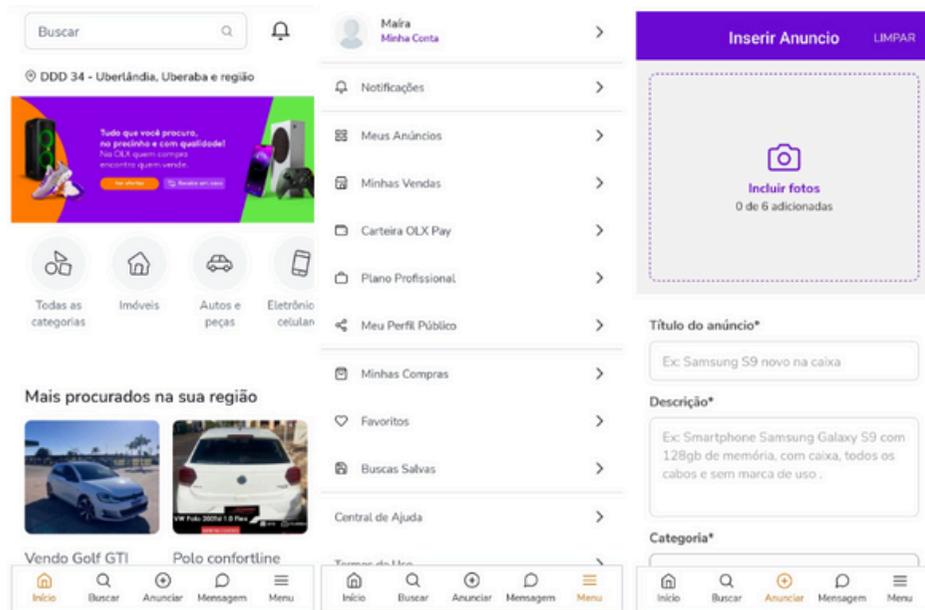


Figura 6 : App OLX; home(anúncios para comprar); menu; tela para anunciar
Fonte: Elaborada pela autora

2.3.3 Análise geral dos similares:

Com base na análise destes dois aplicativos, nota-se uma semelhança maior com o aplicativo GetNinjas para a ideia proposta deste TCC. Ademais, o aplicativo da OLX assemelha-se mais no sentido estrutural do aplicativo em conter todas as funções propostas em uma plataforma só. A partir desta análise, é possível juntar as funcionalidades dos similares e ver os feedbacks de avaliações dos supracitados para garantir uma melhor interação para os usuários.

3.

PROJETO:

DESENVOLVIMENTO

3.1 Entrevista geral

As entrevistas com usuários são uma ferramenta essencial na pesquisa de design e desenvolvimento de produtos. Elas permitem que os pesquisadores entendam as necessidades, desejos e experiências dos usuários, fornecendo insights valiosos que podem informar e orientar o processo de design.

O modelo de entrevista utilizada neste processo foi a estruturada. Foram feitas perguntas predeterminadas, fechadas e pré selecionadas, curtas, claras e objetivas a todos os entrevistados (ALCÂNTARA, 2013).

Foi elaborado um formulário digital com o intuito de obter feedbacks, ao todo foram 40 colaboradores, que responderam a 11 indagações fundamentais para o desenvolvimento do projeto. Essas respostas simplificaram a avaliação de diversos componentes, auxiliando na detecção e solução de desafios, e promovendo melhorias na experiência do usuário.

Qual a sua idade?

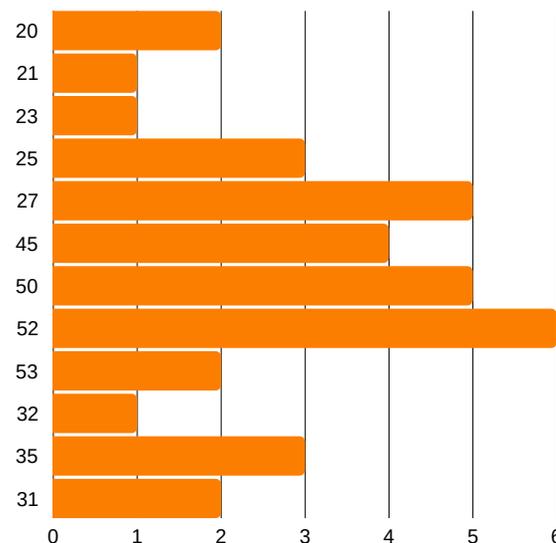


Figura 7: Gráfico dos entrevistados 1
Fonte: Elaborada pela autora

Qual seu gênero?

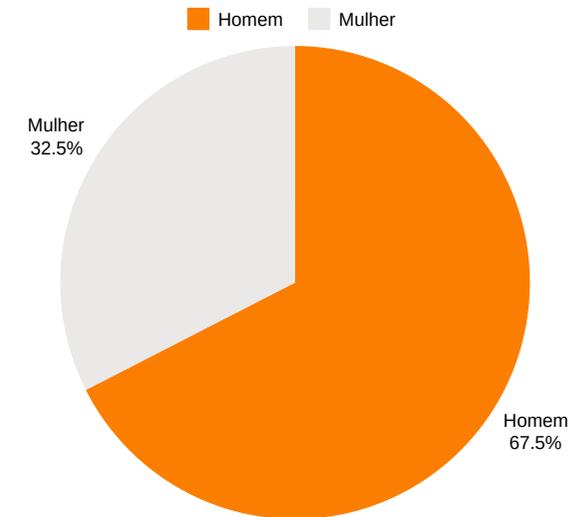


Figura 7: Gráfico dos entrevistados 2
Fonte: Elaborada pela autora

Qual sua profissão?

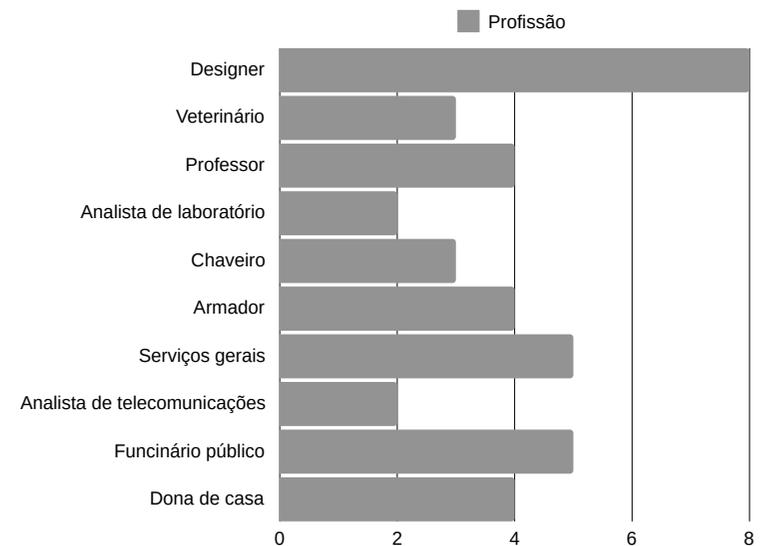


Figura 9: Gráfico dos entrevistados 2
Fonte: Elaborada pela autora

Você nota que no seu dia a dia há problemas que envolvam ferramentas e você mesmo executaria?

Ex.: Medir um cômodo, pendurar uma prateleira na parede, trocar uma lâmpada, etc.

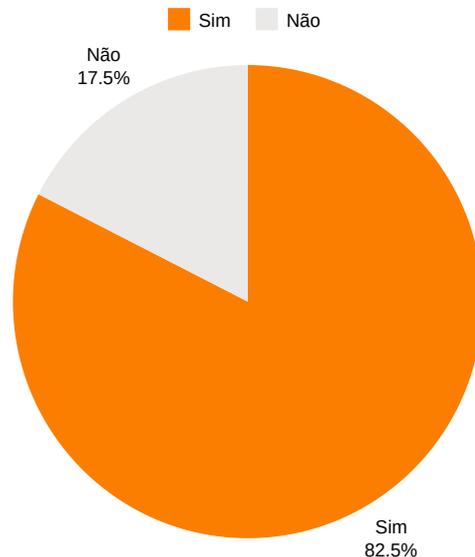


Figura 10 : Gráfico dos entrevistados 4
Fonte: Elaborada pela autora

Você preferiria resolver esses pequenos problemas sozinho, ou solicitar o serviço de um profissional?

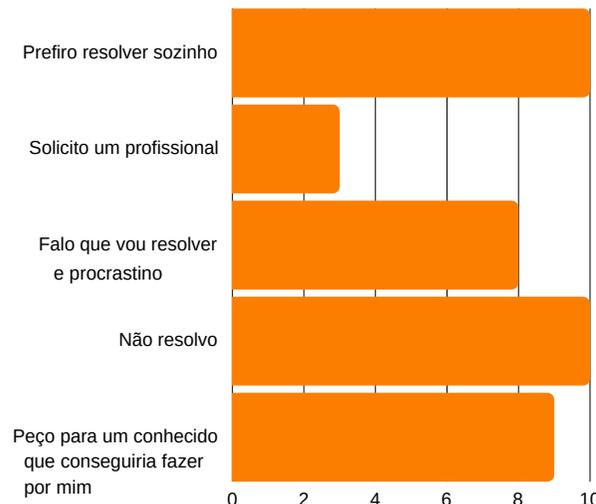


Figura 11 : Gráfico dos entrevistados 5
Fonte: Elaborada pela autora

Você possui ferramentas em casa?

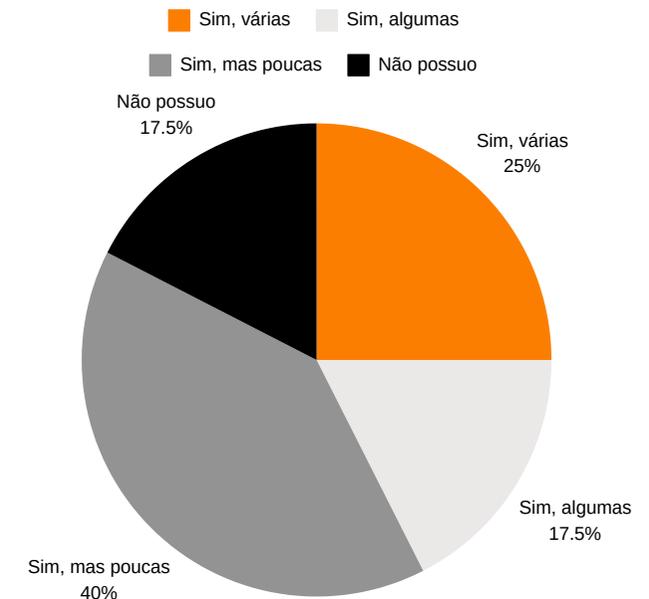


Figura 12: Gráfico dos entrevistados 6
Fonte: Elaborada pela autora

Se você possui ferramentas, quais são elas?

Ferramentas Manuais:
Alicates, chave de fenda, martelo, etc

Ferramentas Elétricas:
Furadeira, parafusadeira, etc

Ferramentas de jardinagem:
tesoura de poda, enxada etc.

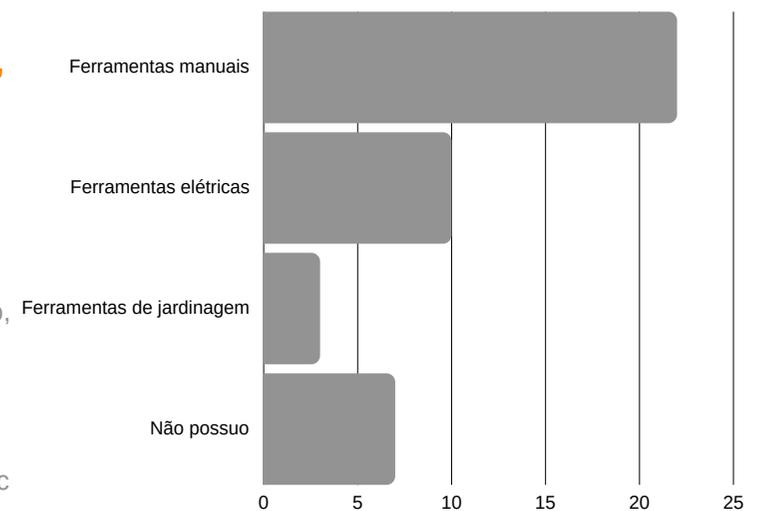


Figura 13 : Gráfico dos entrevistados 7
Fonte: Elaborada pela autora

Se você possui ferramentas, colocaria para alugar em um aplicativo se ele tiver segurança com o seu produto?

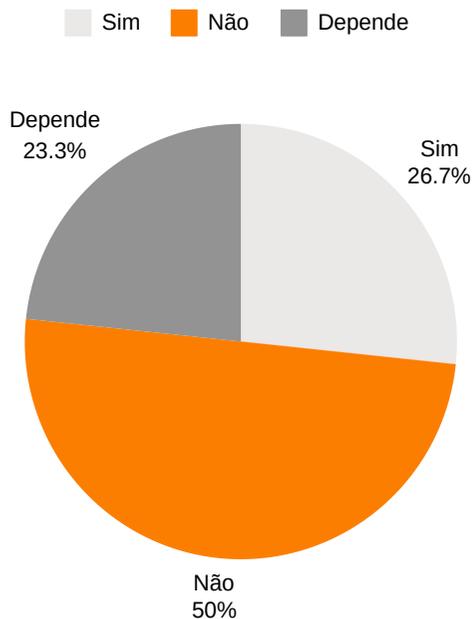


Figura 14: Gráfico dos entrevistados 8
Fonte: Elaborada pela autora

Se você não possui ferramentas, alugaria em um aplicativo de empréstimo de ferramentas?

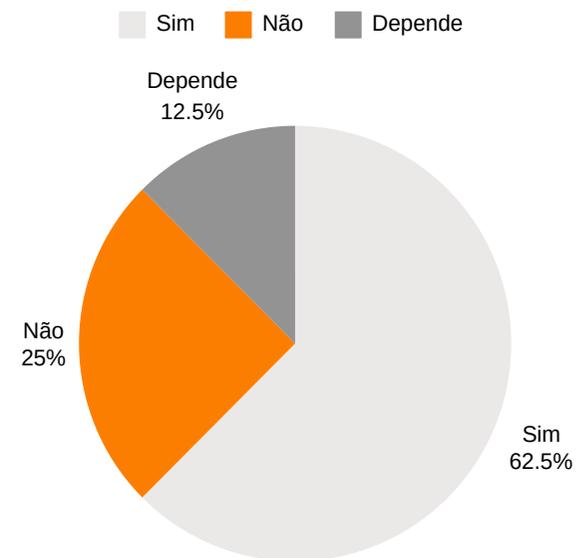


Figura 16 : Gráfico dos entrevistados 10
Fonte: Elaborada pela autora

Caso você tenha respondido não, porque não compartilharia?

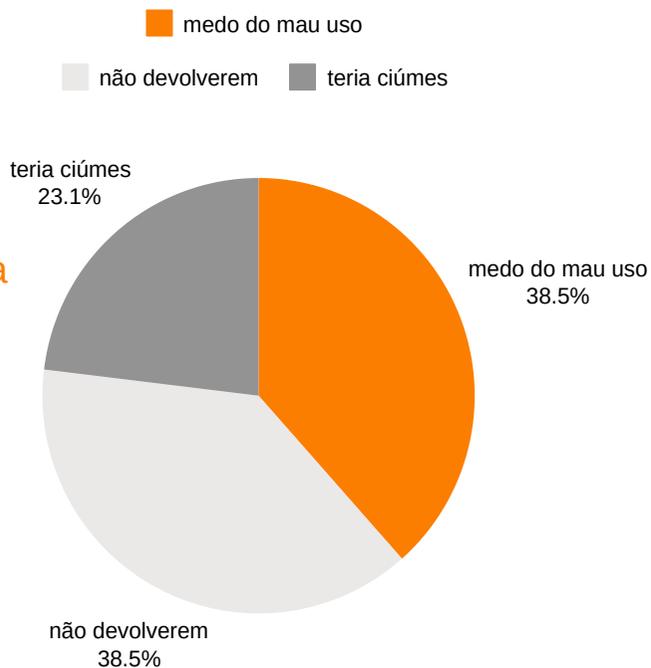


Figura 15: Gráfico dos entrevistados 9
Fonte: Elaborada pela autora

Invés de alugar a ferramenta, você contrataria um profissional pelo aplicativo vindo a reputação dele?

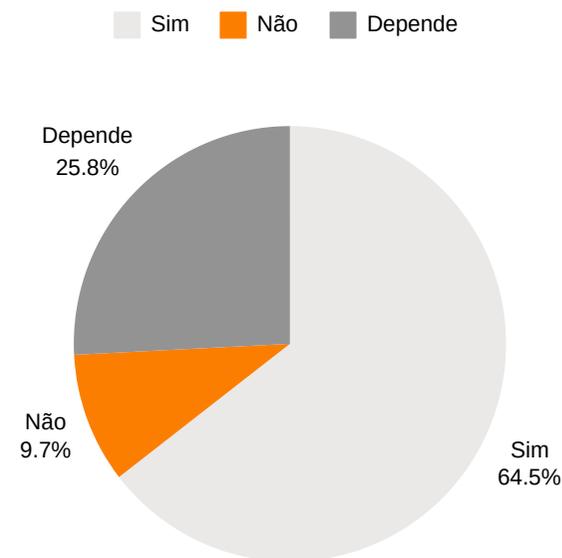


Figura 17: Gráfico dos entrevistados 11
Fonte: Elaborada pela autora

3.1.2 Entrevistas com público feminino

Como supracitado nesta defesa, o projeto tem o intuito de oferecer serviços gerais de construção e afins por profissionais do gênero feminino para clientes também do gênero feminino. A partir destas respostas, foi avaliado a importância sobre as mulheres não se sentirem seguras ou confiantes em atendimentos de serviços gerais. Ao todo 27 mulheres foram entrevistadas com 5 perguntas.

Qual a sua idade?

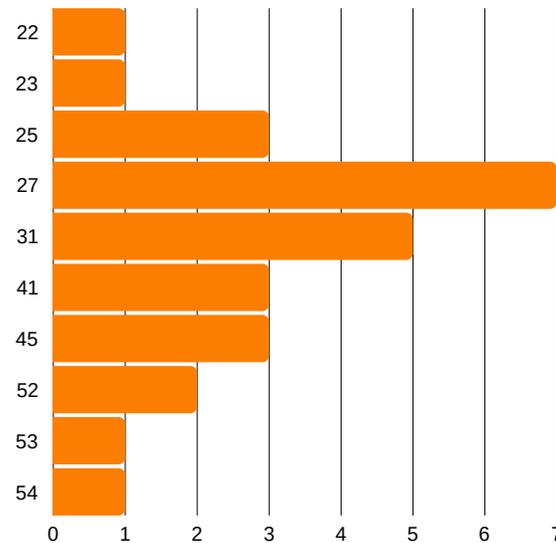


Figura 18 : Gráfico das entrevistadas 1
Fonte: Elaborada pela autora

Você nota que no seu dia a dia há problemas que envolvam ferramentas e você mesmo executaria?

Ex.: Medir um cômodo, pendurar uma prateleira na parede, trocar uma lâmpada, etc.

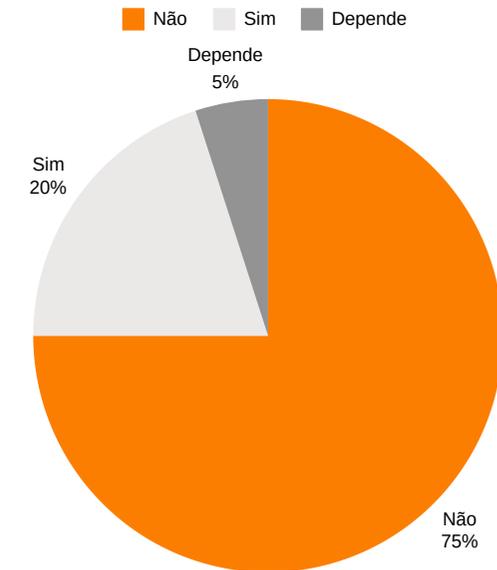


Figura 19 : Gráfico das entrevistadas 2
Fonte: Elaborada pela autora

Já se sentiu desconfortável ou com medo de acontecer algum assédio em um atendimento por um profissional do gênero masculino?

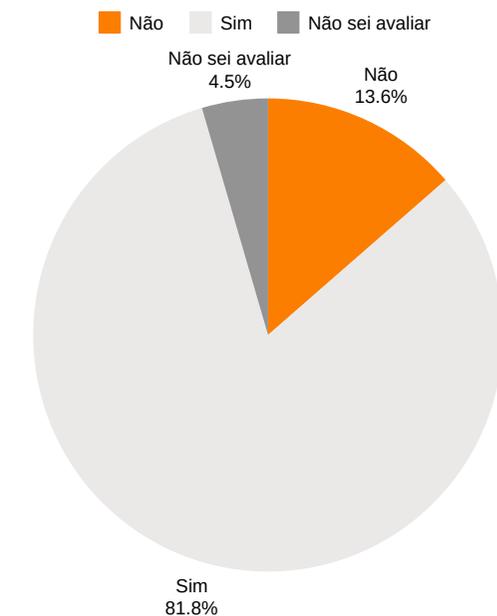


Figura 20 : Gráfico das entrevistadas 3
Fonte: Elaborada pela autora

Já pediu para algum conhecido acompanhá-la em um atendimento de um profissional do gênero masculino por estar sozinha?

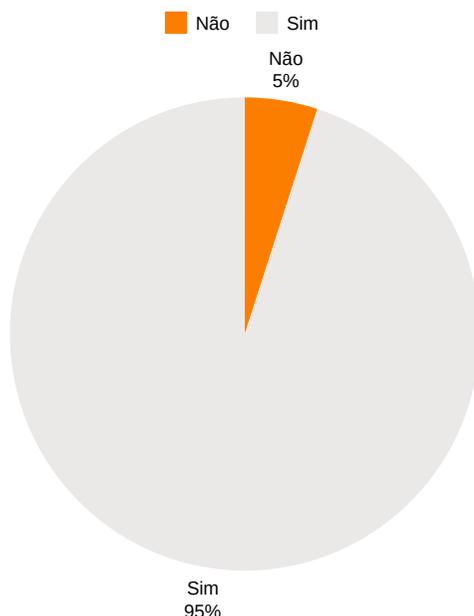


Figura 21 : Gráfico das entrevistadas 5
Fonte: Elaborada pela autora

Daria preferência por uma profissional mulher por um atendimento a domicílio de uma prestação de serviço geral?

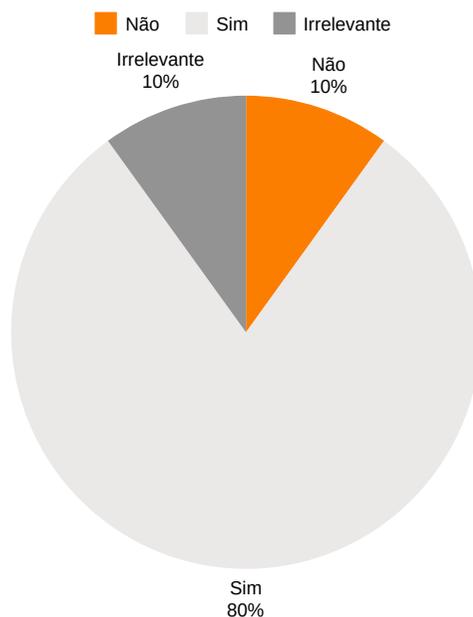


Figura 22 : Gráfico das entrevistadas 5
Fonte: Elaborada pela autora

3.1.3 Análise da entrevista geral

A análise sugere uma demanda significativa para um aplicativo de empréstimo de ferramentas, especialmente entre aqueles que enfrentam problemas cotidianos envolvendo ferramentas. A ênfase nas preocupações com a segurança, confiabilidade e gestão adequada das ferramentas é crucial para atrair usuários. Além disso, considerar a oferta de serviços profissionais no aplicativo pode complementar as necessidades daqueles que preferem a assistência de especialistas. Estratégias de marketing que enfatizam a praticidade, segurança e a confiabilidade do serviço podem ser cruciais para o sucesso do aplicativo.

3.1.4 Análise da com público feminino

As entrevistas com o público feminino destacam a importância da segurança e conforto durante interações com profissionais, influenciando significativamente suas preferências. O "Fixtool" pode capitalizar nessas preocupações ao oferecer uma opção específica para contratação de profissionais mulheres, proporcionando um ambiente mais seguro e alinhado às preferências das usuárias. Novamente, estratégias de marketing que enfatizam a inclusão, diversidade e a presença de profissionais mulheres na plataforma podem atrair esse público específico, promovendo a confiança e a adesão ao aplicativo. Adicionalmente, programas de conscientização e segurança podem ser implementados para abordar as preocupações comuns identificadas nas entrevistas.

3.2 Personas

As personas desempenham um papel crucial na criação e desenvolvimento de produtos e serviços centrados no usuário. Elas representam personagens fictícios que personificam diferentes segmentos do público-alvo, proporcionando uma compreensão mais profunda das necessidades, preferências e comportamentos dos usuários. Ao incorporar personas em projetos, é possível criar soluções mais alinhadas às expectativas dos usuários, resultando em uma experiência mais significativa e eficaz. Cada persona é uma narrativa detalhada, destacando características comportamentais e emocionais específicas, tornando-se uma ferramenta valiosa para orientar decisões de design.



**Lucas, 30 anos,
Aficionado por DIY (Faça Você Mesmo):**

Descrição: Lucas é um homem jovem e entusiasta, com 30 anos, que gosta de resolver pequenos problemas em casa por conta própria. Ele possui várias ferramentas, mas ocasionalmente precisa de algo específico. Lucas está aberto ao compartilhamento de ferramentas, desde que haja segurança. Ele é o principal usuário do aplicativo para empréstimo de ferramentas.



**Camila, 28 anos,
Profissional Independente na
Construção Civil:**

Descrição: Camila é uma mulher de 28 anos que trabalha por conta própria na construção civil. Ela precisa de ferramentas específicas para diferentes projetos, mas não quer investir em todas. Camila está disposta a alugar ferramentas de outros usuários e, ocasionalmente, contratar profissionais pelo aplicativo para serviços mais especializados.



**Rafael, 25 anos,
Estudante Universitário e Iniciante
em Reparos Domésticos:**

Descrição: Rafael é um estudante universitário de 25 anos que está começando a se aventurar em pequenos reparos domésticos. Ele não possui muitas ferramentas e está em busca de uma solução acessível para aluguel temporário. Rafael valoriza a praticidade e a facilidade de uso do aplicativo.



**Gabriel, 35 anos,
Profissional de Serviços Gerais
com Experiência Diversificada:**

Descrição: Gabriel é um profissional de serviços gerais de 35 anos com experiência diversificada em reparos, jardinagem e construção. Ele está interessado em expandir sua clientela e vê o aplicativo como uma oportunidade de alcançar novos clientes. Gabriel valoriza uma plataforma que destaque suas habilidades e confiabilidade.



**Maria, 30 anos,
Busca de Segurança:**

Descrição: Maria, aos 30 anos, é uma profissional liberal preocupada com sua segurança ao contratar serviços. Ela já teve experiências desconfortáveis com profissionais do gênero masculino e, por isso, prefere profissionais mulheres. Maria está disposta a alugar ferramentas quando necessário, mas valoriza a opção de contratar profissionais mulheres para se sentir mais confortável e segura em sua casa.

4.

**NAVEGAÇÃO E
PROTOTIPAGEM**

4.1 Elementos da interface

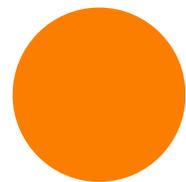
A elaboração do layout da interface de um aplicativo representa uma etapa crucial no processo de desenvolvimento, onde a estética e a usabilidade se entrelaçam para proporcionar uma experiência envolvente aos usuários. De acordo com Garrett (2011), a fase final do desenvolvimento de um aplicativo envolve a elaboração do layout de sua interface. Nesse estágio, são introduzidos os componentes visuais, paletas de cores, ícones e botões que constituem as telas do aplicativo em questão.

4.1.1 Paleta de cores

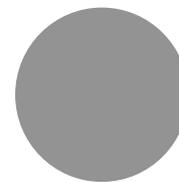
A escolha da paleta de cores para as ferramentas, destacando o laranja vibrante em contraste com o cinza sóbrio, foi projetado com o objetivo de criar uma conexão visual significativa com o mundo das ferramentas. A cor vibrante e atraente laranja transmite energia e destaque, características que refletem a funcionalidade e a presença notável das ferramentas. Além disso, essa tonalidade chama a atenção para a noção de atividade e ação, alinhando-se com o caráter prático do aplicativo. Por outro lado, a cor cinza do metal representa confiabilidade e durabilidade, lembrando o metal que é usado em várias ferramentas. Essa paleta visa construir uma identidade visual coesa e significativa, conectando a proposta do aplicativo de empréstimo de ferramentas ao contexto físico das próprias ferramentas. Ao mesmo tempo, ela oferece aos usuários uma aparência atraente e funcional.

4.1.2 Paleta de cor “Delas para elas”: O vermelho

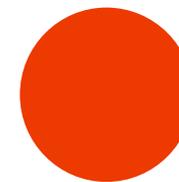
A seleção da cor vermelha impactante para o serviço exclusivo de mulheres para mulheres foi deliberadamente pensada para desafiar estereótipos e afastar-se do tradicional conceito de rosa associado a produtos destinados ao público feminino. O vermelho escolhido evoca uma presença audaciosa e forte, transmitindo uma mensagem de empoderamento e vitalidade. Essa tonalidade vibrante é destinada a quebrar barreiras, oferecendo uma alternativa dinâmica e ousada que se destaca no cenário tradicionalmente dominado por tons mais suaves. A escolha do vermelho busca reforçar a seriedade, competência e força das profissionais mulheres, proporcionando uma identidade visual que destaca a singularidade do serviço oferecido. Ao adotar essa abordagem, o aplicativo reforça o compromisso com a diversidade, desafiando preconceitos de gênero e oferecendo uma experiência visualmente impactante e inclusiva para suas usuárias.



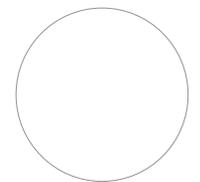
HEX
#FC7E00



HEX
#939393



HEX
#ED3A00



HEX
#FFFFFF

4.1.3 Tipografia

A tipografia escolhida para o projeto foi a Inter. Uma das principais vantagens da fonte Inter é a sua legibilidade. Ela foi projetada com cuidado para garantir que cada letra seja clara e facilmente compreendida. Seus caracteres têm proporções equilibradas e formas distintas, o que facilita a leitura em diferentes tamanhos e contextos. A fonte Inter é especialmente eficaz em projetos de texto longo, como ebooks, artigos e revistas. (AWARI. Tipografia Inter: Utilizando a Fonte Inter em Projetos de Tipografia. Disponível em: <<https://awari.com.br/tipografia-inter-utilizando-a-fonte-inter-em-projetos-de-tipografia>>. Acesso em:[15/11/23].)

A fonte Inter oferece uma grande variedade de pesos e estilos, tornando-a extremamente versátil. É possível encontrar a variação ideal para transmitir a mensagem desejada, desde os pesos mais leves e elegantes até os pesos mais pesados e chamativos. Além disso, a fonte Inter suporta uma ampla gama de caracteres especiais e funciona em vários idiomas. Isso a torna ideal para projetos internacionais e multilíngues.

Inter Light

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

Inter 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

Inter Medium

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

Inter Semi 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

Inter 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

4.1.4 Ícones, botões e seus significados

Para compreender melhor a navegação e torna-la mais coesa, utilizou-se de símbolos de formas vazias (contorno) quando não for um ícone selecionado e cheias (preenchidas) quando selecionados, além de ícones quadrados e retangulares levemente arredondados para simbolizar categorias e botões.



Figura 23 : Ícones e botões
Fonte: Elaborada pela autora

4.1.5 Logo

FIX = consertar TOOL = ferramenta

O intuito de fazer a parte do logo “separado em dois” é no sentido da palavra FIX ser mais flexível, levando um conceito de consertar, de algo maleável, solto. Já na parte TOOL é mais sólido, mais pragmático como uma ferramenta, representada como a cabeça de um parafuso. Isso também se repete na paleta, onde o laranja corresponde a parte descontraída, e o cinza representando a parte mais dura, remetendo ao metal das ferramentas.



Figura 24 : Logo Fixtool
Fonte: Elaborada pela autora

4.2 Prototipagem

Fixtool foi pensado em abranger tanto o anunciante quanto o cliente em um aplicativo apenas. A abertura do aplicativo dá a opção de fazer cadastro, pois só assim é possível fazer algum negócio dentro da plataforma, mas também de navegar dentro do aplicativo para observar os anúncios.

A partir dessa etapa, o home do aplicativo inicia na parte da locação de maquinários, tendo a opção de locar algum produto ou ir na opção de anunciar um produto.

Também no home é anunciado a navegação da página de prestação de serviço, tanto o geral, quanto o “Delas para elas”. Indo para um desses canais, o home muda para adaptar a opção de prestação de serviço, onde começa com categorias do serviços na parte do usuário sendo cliente, e também a opção de cadastrar-se como profissional no botão de navegação.

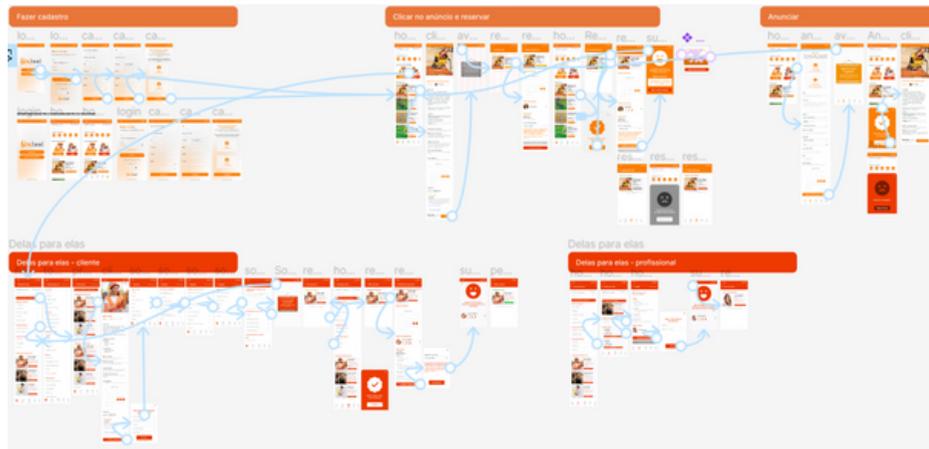


Figura 25 : Prototipagem final

Para visualizar a prototipagem final:

[Twww.figma.com/proto/RDdnUY36R5XK3gHp9Og4re/TCC?page-id=1%253A3&type=design&node-id=322-5532&viewport=-42%252C-486%252C0.08&t=pJFK4h9yR1RvoHzB-1&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=322%253A5532&mode=design](https://www.figma.com/proto/RDdnUY36R5XK3gHp9Og4re/TCC?page-id=1%253A3&type=design&node-id=322-5532&viewport=-42%252C-486%252C0.08&t=pJFK4h9yR1RvoHzB-1&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=322%253A5532&mode=design)

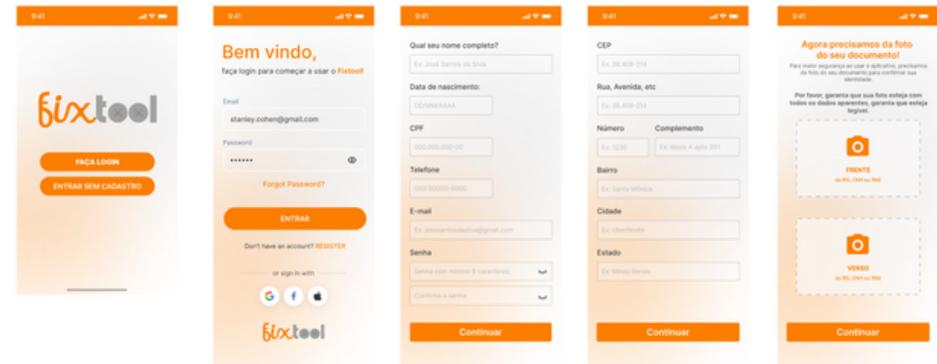


Figura 26: Wireframe rolagem completa - cadastramento

Fonte: Elaborada pela autora

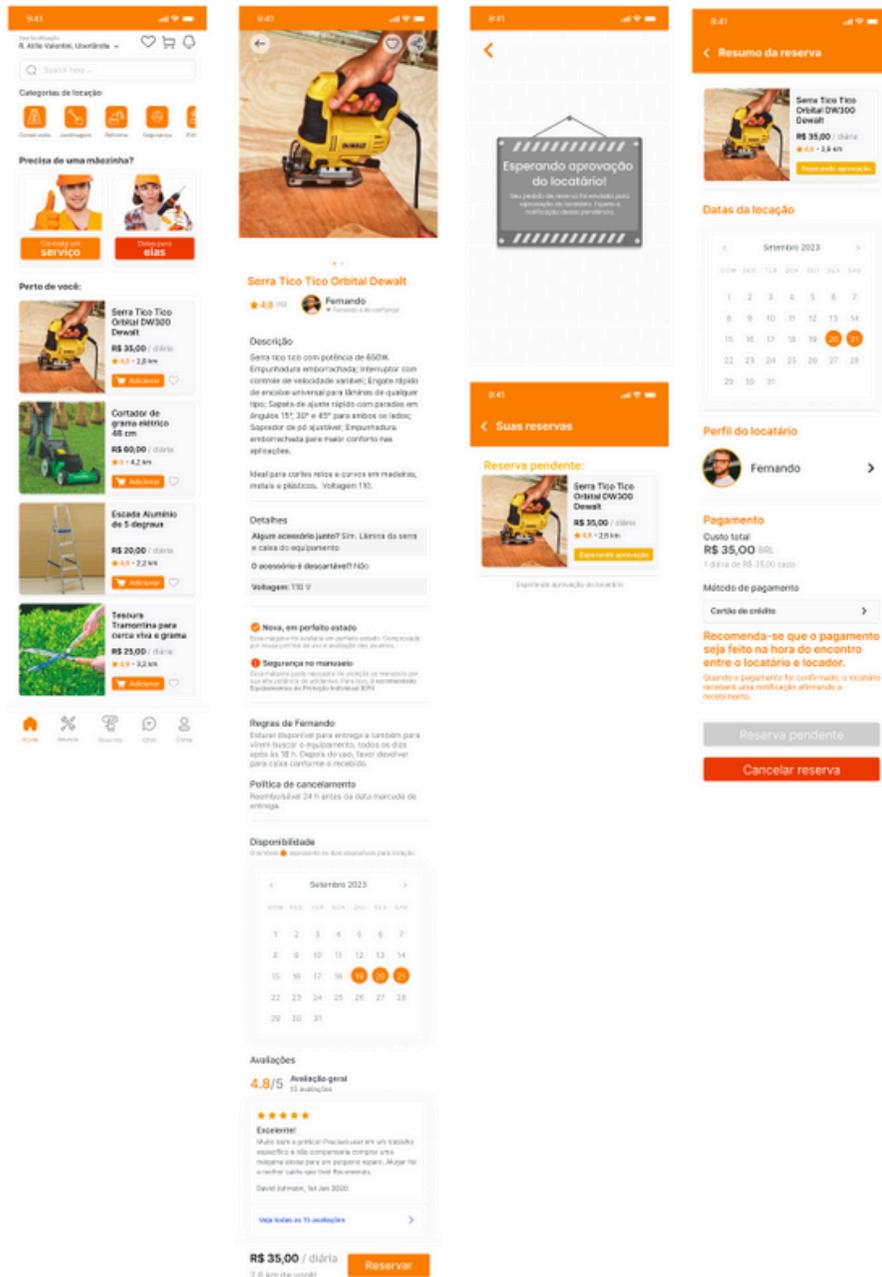


Figura 27: Wireframe rolagem completa - clicar no anúncio e reservar - pedido pendente
 Fonte: Elaborada pela autora

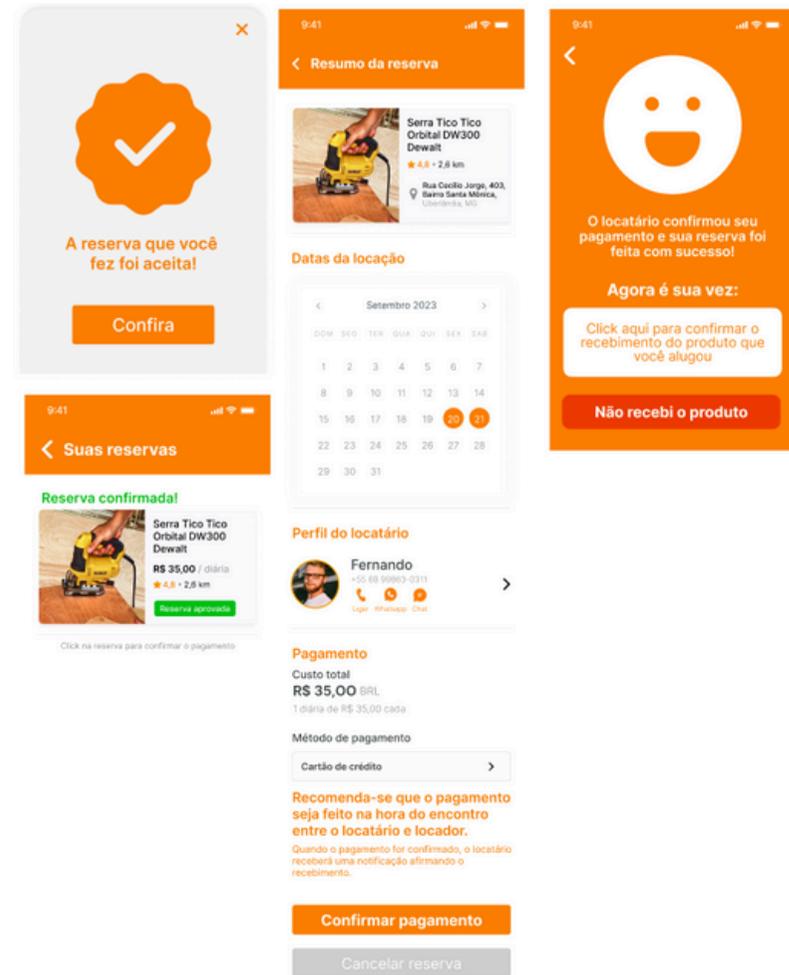


Figura 28: Wireframe rolagem completa - reserva aceita - pedido pedido aceito
 Fonte: Elaborada pela autora

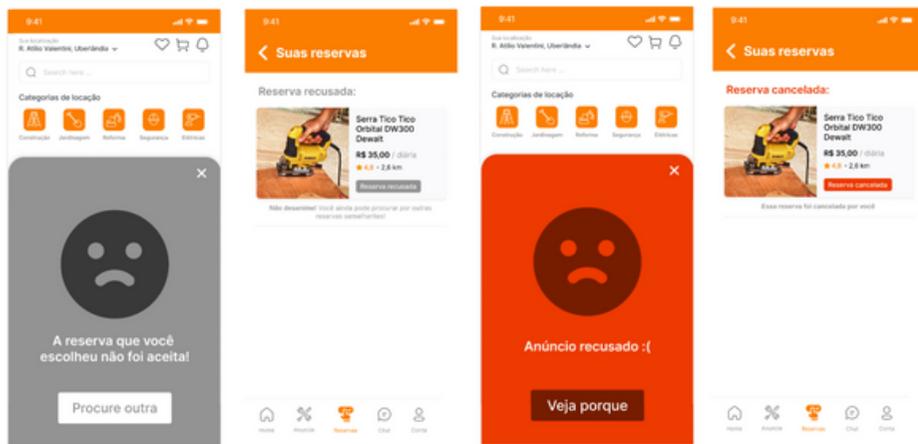


Figura 29: Wireframe rolagem completa - reservar recusada e reserva cancelada
 Fonte: Elaborada pela autora

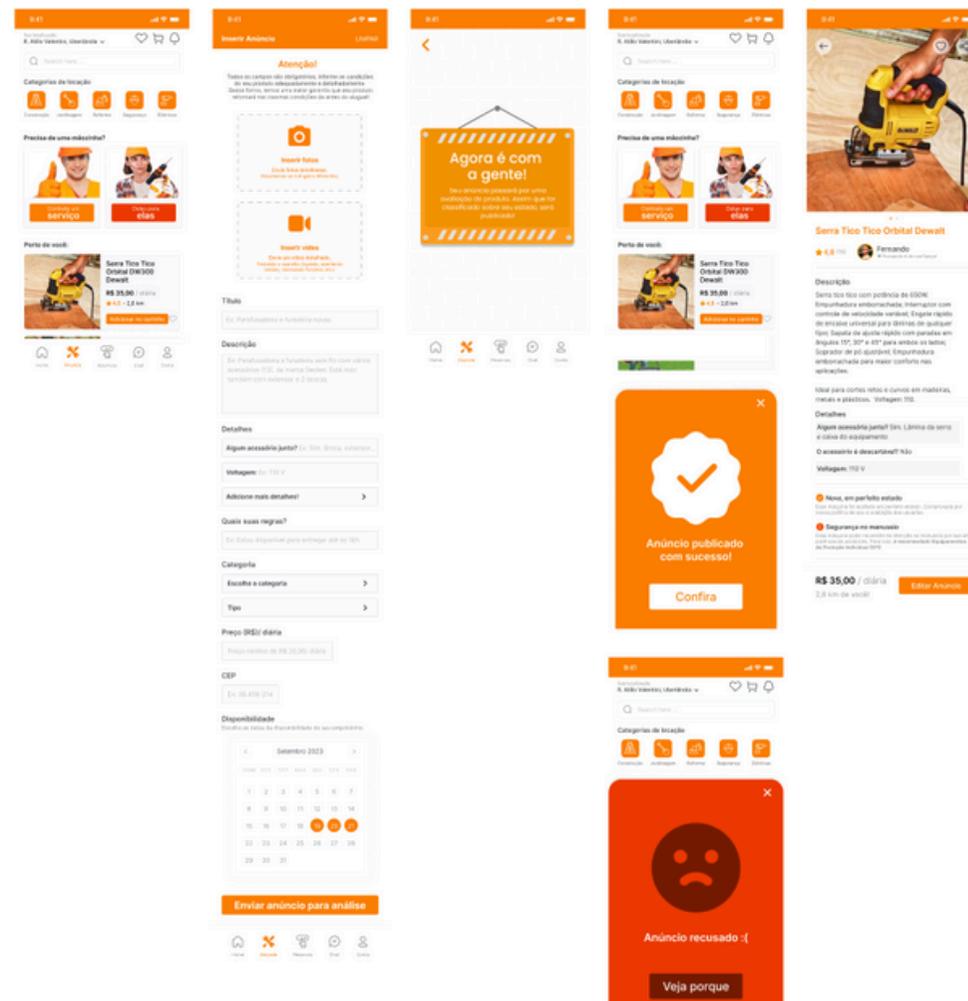


Figura 30 : Wireframe rolagem completa - anunciar
 Fonte: Elaborada pela autora

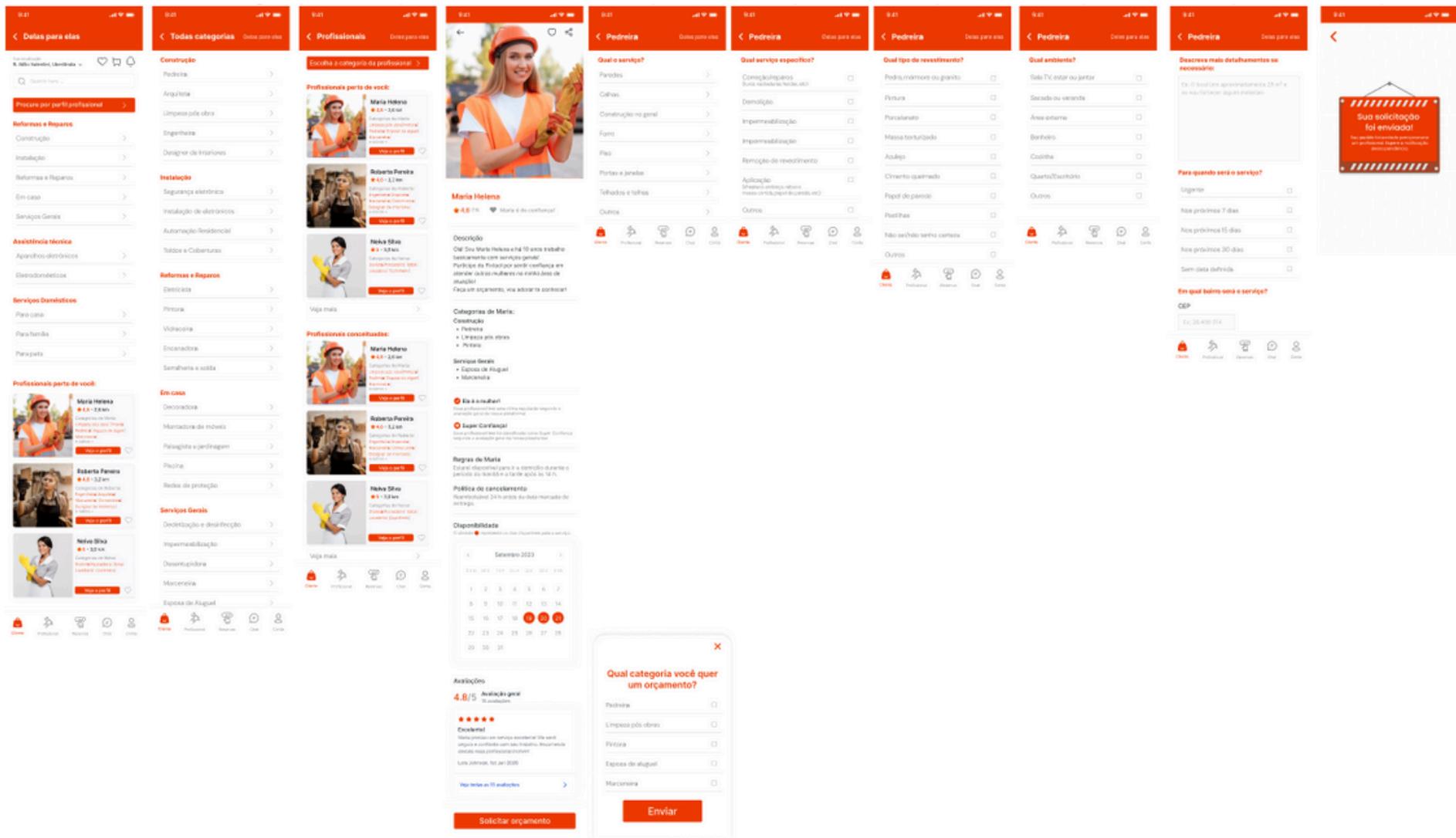


Figura 31: Wireframe rolagem completa - delas para elas - solicitar orçamento
 Fonte: Elaborada pela autora

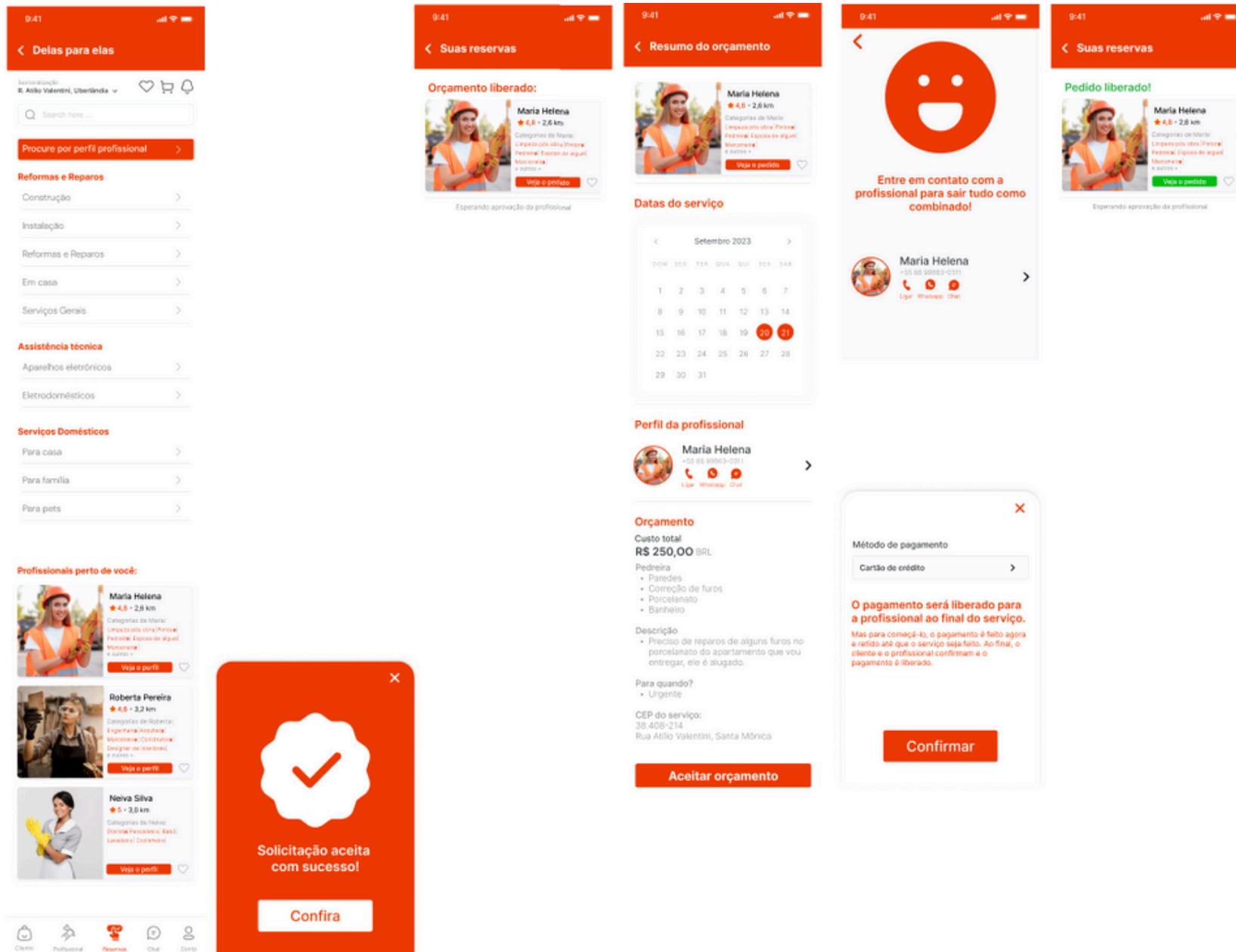


Figura 32 : Wireframe rolagem completa - delas para elas - orçamento liberado e aceito

Fonte: Elaborada pela autora

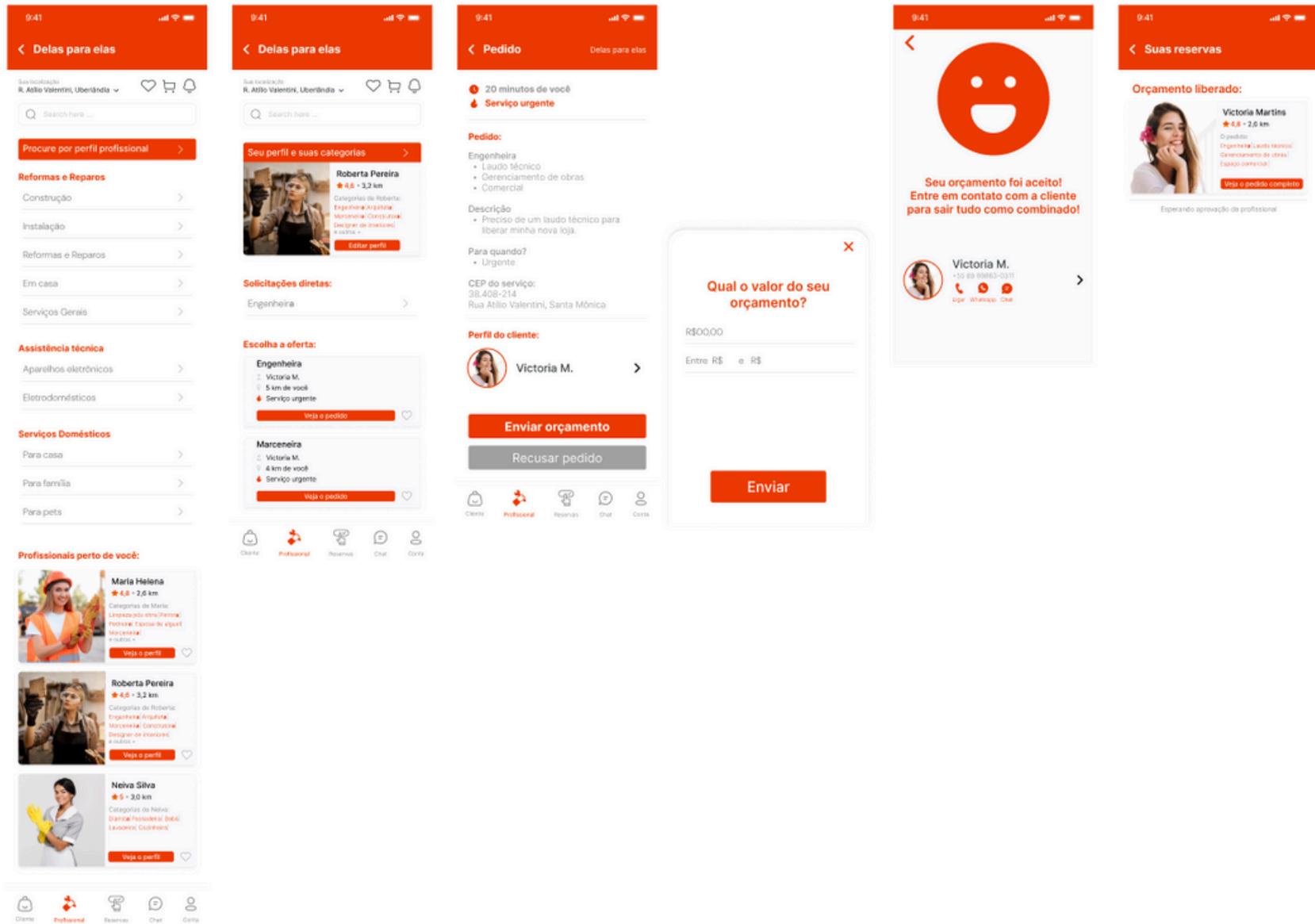


Figura 33: Wireframe rolagem completa - delas para elas - área profissional
 Fonte: Elaborada pela autora

5.

CONSIDERAÇÕES FINAIS E REFERÊNCIAS

5.1 Considerações finais

À medida que exploramos as pesquisas realizadas para o desenvolvimento do aplicativo "Fixtool", fica evidente que o projeto está alinhado com os princípios fundamentais da economia colaborativa. A análise cuidadosa das entrevistas com o público geral e específico revelou insights valiosos sobre as necessidades, preocupações e comportamentos dos usuários em relação ao compartilhamento de ferramentas e serviços. A escolha estratégica de incorporar uma abordagem inclusiva, como no serviço exclusivo para mulheres, destaca o compromisso do aplicativo em atender a diversas demandas e promover a igualdade de acesso.

Ao enfrentar desafios como a aceitação cultural limitada e a necessidade de educar o mercado sobre a proposta única do aplicativo, reconhecemos a importância contínua do envolvimento e da conscientização. Ainda assim, a paleta de cores vibrantes escolhida para transmitir a identidade visual do aplicativo reflete a inovação e a quebra de padrões estabelecidos.

Em resumo, o "Fixtool" não apenas busca transformar a maneira como ferramentas e serviços são compartilhados, mas também representa um compromisso tangível com uma economia mais colaborativa, sustentável e inclusiva. Este projeto reflete a resposta adaptativa às mudanças de paradigma no século XXI, destacando a importância de soluções criativas e centradas no usuário na construção de comunidades mais conectadas e conscientes.

5.2 Referências

AELA CONTENTS. Jornada do Usuário: Entendendo e Melhorando as Interações. Disponível em: <https://medium.com/aela/jornada-do-usu%C3%A1rio-o-que-%C3%A9-e-sua-import%C3%A2ncia-em-ux-design-f8ac0cb025ca>. Acesso em: 20 set. 2023.

LIMA, Karla. 5 elementos de UX: o famoso Iceberg. UX Collective . Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/5-elementos-de-ux-o-famoso-iceberg-b06d6976ccbb>. Acesso em: 25 set. 2023.

SIMÕES, Wesley. O Iceberg da Experiência do Usuário. UX Collective . Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/o-iceberg-de-ux-8e1b7c84ae28>. Acesso em: 31 set. 2023.

PIERACCIANI. Jornada do Usuário: Uma Forma de Entender e Melhorar as Interações. Disponível em: <https://www.pieracciani.com.br/post/jornada-do-usuario-uma-forma-de-entender-e-melhorar-as-interacoes>. Acesso em: 31 set. 2023.

ZIPIA. Construction Worker Demographics and Statistics [2023]: Number Of Construction Workers In The US. Disponível em: <https://www.zippia.com/construction-worker-jobs/demographics/>. Acesso em: 02 nov. 2023.

TEIXEIRA, Fabricio. Introdução e boas práticas em UX Design. São Paulo: Casa do Código, 2015.

MATIOLA, Willian. O que é UI Design e UX Design? 2015. Disponível em: <<https://designculture.com.br/o-que-e-ui-design-e-ux-design/>>. Acesso em: [10/09/23].

Pieracciani. Jornada do usuário: uma forma de entender e melhorar as interações. Disponível em: <<https://www.pieracciani.com.br/post/jornada-do-usuario-uma-forma-de-entender-e-melhorar-as-interacoes>>. Acesso em: [05/09/23].