



Fatec Rubens Lara - Faculdade de Tecnologia Rubens Lara

Sistemas para Internet

Práticas de Design

Prof.^o Luiz Alexandre da Costa Araujo

Aluna: Bruna Costa Pinheiro de Souza

Aluna: Nathália Regina Vieira Teixeira

Aluna: Fernanda de Souza Batista Santos

Santos

2022

1. Introdução

Abraccii (Associação Brasileira de Apoio e Combate ao Câncer Infanto-juvenil) é uma instituição sem fins lucrativos que apoia crianças e adolescentes, de 0 a 18 anos de idade, portadoras de câncer, prestando assistência a elas e suas famílias. Preza por oferecer a atenção e o apoio necessários para a continuidade do tratamento contra o câncer até a sua cura, prestando assistência através de doações de cestas básicas, medicamentos e suplementos; proporcionando o aumento da expectativa de vida das crianças com câncer do Litoral Paulista. Está localizada na cidade de Santos/SP.

Em conversa com Kelly Vieira, sócia e uma das responsáveis pela Abraccii, foi pedido que fosse criada uma versão do site da instituição, já existente, de maneira que o mesmo ficasse moderno, objetivo e com informações atualizadas, mas não fugindo muito do design já criado para a marca.

Os elementos da página, e sua paleta de cores, foram sugeridos de se manter nas cores rosa e lilás, remetendo a algo fofo e infantil, uma vez que o público-alvo da instituição são, principalmente, crianças e adolescentes.

O logotipo, por sua vez, poderia ser modificado por completo, desde que continuasse passando uma imagem de proteção, carinho e cuidado, valores essenciais para a Abraccii e que estão representados no logotipo original.

2. Estratégias

2.1 Ferramentas

As ferramentas utilizadas foram o Visual Studio Code, Figma e Photoshop.

2.2 Tempo de desenvolvimento

O projeto foi desenvolvido no período de, aproximadamente, um mês. Com o começo no mês de outubro, e sendo finalizado nos últimos dias de novembro.

2.3 Funcionalidades

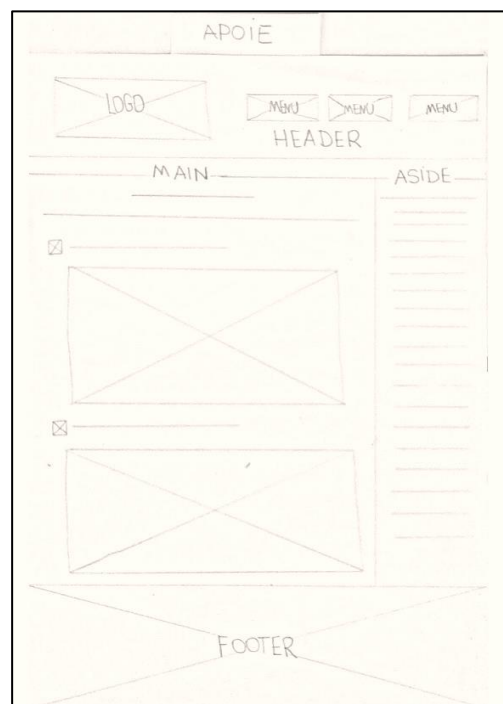
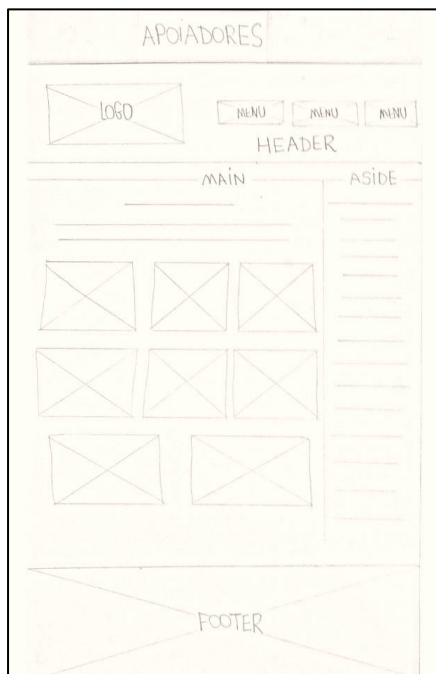
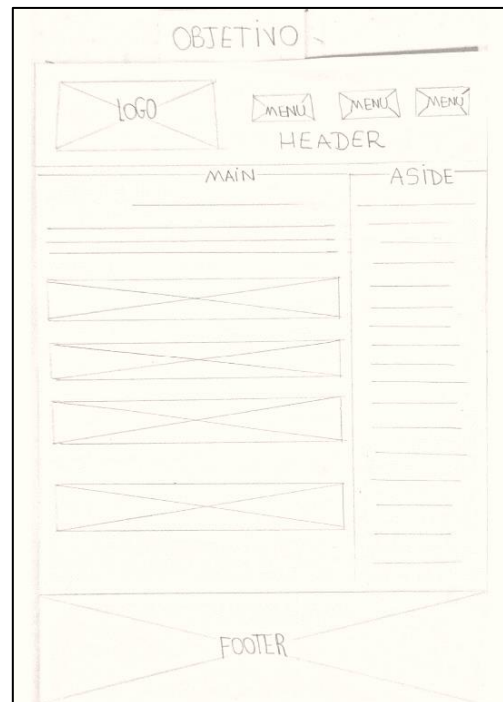
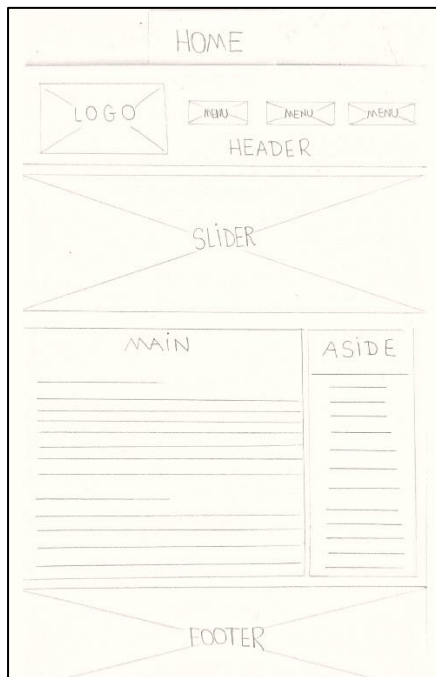
O projeto foi inteiramente realizado pelas três integrantes do grupo: Bruna Costa, Fernanda de Souza e Nathália Regina; sendo que cada uma ficou responsável pelas seguintes partes;

- Bruna – Pré produção do site (Wireframe, Prototipação e Mockup);
- Fernanda – Logotipo e Identidade Visual do Projeto;
- Nathália – Produção do site (HTML e CSS).

3. Design

3.1 Wireframe

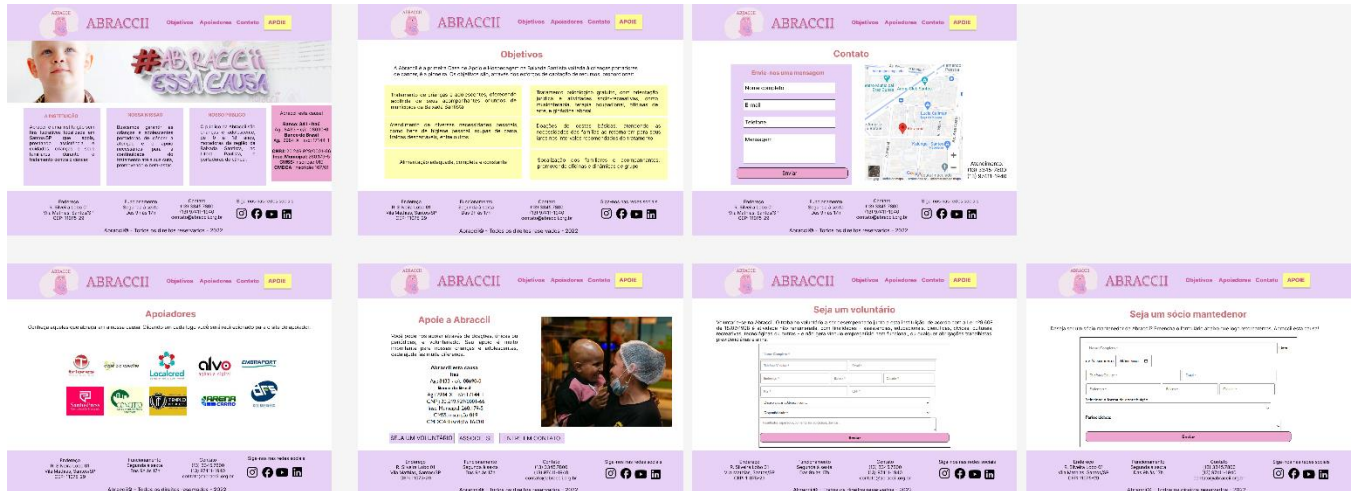
Segue abaixo o Wireframe desenvolvido para o site que ilustra a interface inicialmente sugerida para cada uma das páginas:



3.2 Prototipação

Segue abaixo o protótipo de alta fidelidade desenvolvido na ferramenta Figma a fim de conectar o usuário à interface do site e possibilitar a experiência do usuário.

Layout adaptado para Desktop:



Link para navegação: <https://www.figma.com/proto/AdhYhrD2hIAI6CcRaD2IVr/Projeto-2---PD?node-id=1%3A2&scaling=min-zoom&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A2>

Layout Adaptado para dispositivo móvel:



Link para navegação: <https://www.figma.com/proto/0Kz47hL5SboGrux2eUyW8B/Projeto-2---PD-MOBILE?node-id=4%3A4&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=4%3A4>

3.3 Mockup

Segue abaixo os mockups desenvolvidos como forma de representação do projeto aplicado em tela de computador, celular e tablet.

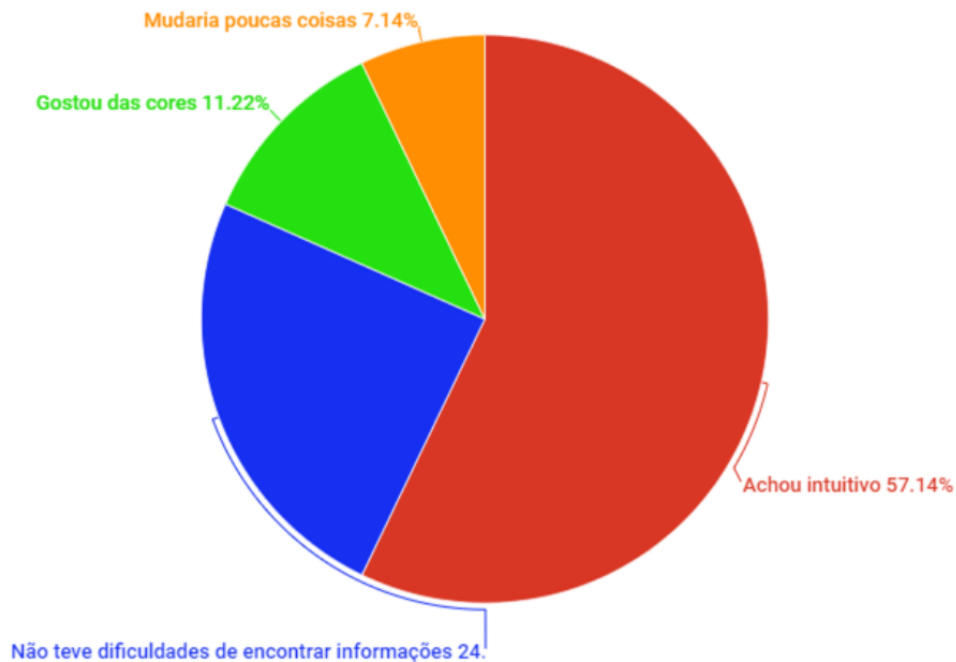


4. Teste da experiência do usuário

Para os testes de experiência do usuário, disponibilizamos o site para alguns familiares e amigos próximos do grupo, de diferentes faixas etárias, e pedimos que realizassem ações simples e específicas neles, como se inscrever para ser voluntário na instituição, conhecer os apoiadores, encontrar as redes sociais, navegar entre as páginas, entre outros. Além disso, também avaliou-se o design e responsividade do produto.

O IHC (Iteração Homem Computador) do projeto foi calculado fornecendo 4 opções de respostas para o usuário, a fim dele poder classificar o site de acordo com a experiência de navegabilidade e usabilidade adquirida.

Segue abaixo o gráfico com os respectivos dados coletados:



5. Conclusão

Nesse projeto foi possível aplicar a ideia do produto ideal proposta por Richard Wurman, com todas as suas etapas de produção, de modo a garantir um produto final com qualidade e seguindo as necessidades do cliente. O *Wire frame*, o protótipo e o *Mockup*, ambos foram partes fundamentais no desenvolvimento do projeto, contribuindo, também, com o trabalho em grupo realizado.

Conversar com o cliente e documentar as suas ideias foram essenciais para garantir que erros não ocorressem no decorrer do desenvolvimento, ou que o trabalho precisasse ser refeito no final.

Conclui-se então, que, para realizar um trabalho de qualidade, é necessário seguir todas as etapas de desenvolvimento, mantendo as ideias claras com o grupo e o cliente, de maneira objetivo e não permitindo erros.