INTERFACE DE APLICATIVO MOBILE PARA DESIGN DE INTERIORES





PROBLEMA

Como a presença do design em um aplicativo mobile para interiores pode auxiliar o público no planejamento de seus ambientes?





OBJETIVO GERAL

Desenvolver um aplicativo *mobile* de design de interiores ajudando o usuário no planejamento de seu ambiente.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Conceituar design e suas ramificações;
- ✓ Analisar o que o mercado tem a oferecer em relação a aplicativo de interiores;
- ✓ Desenvolver a interface gráfica do aplicativo de design de interiores.



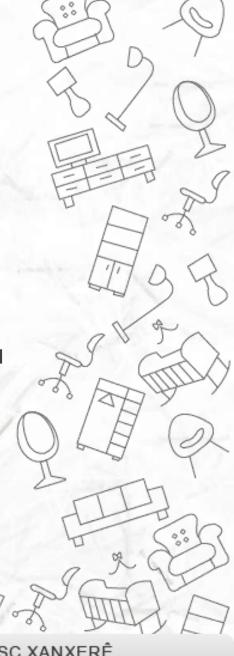
JUSTIFICATIVA

- ✓ Celulares e Tablets tornaram os aparelhos exclusivos de 11,5% dos domicílios;
- ✓ São aparelhos de fácil manuseio, prático e possível de se levar em qualquer lugar;
- ✓ Com o desenvolvimento e avanço tecnológico os aplicativos estão cada vez mais em alta, indiferente do conteúdo;



 Existem diversos aplicativos, sendo o mais conhecido o Whatsapp;

✓ Dentre os aplicativos existem aqueles para decorações de interiores;



BASES DE CONHECIMENTO

DESIGN

DESIGN GRÁFICO

DESIGN DE INTERFACE Usabilidade

DESIGN DE INTERAÇÃO

Cores

Tipografia

DESIGN EMOCIONAL

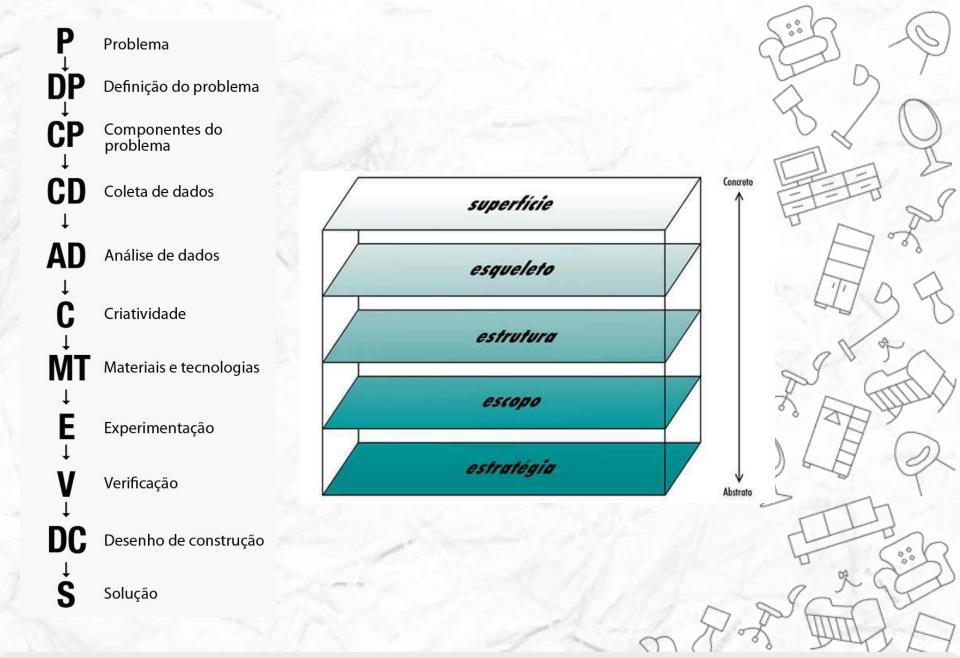




METODOLOGIA

As metodologias escolhidas para auxiliarem no desenvolvimento do projeto foram a de Munari (2008) com o desdobramento das doze etapas e a de Garrett(2002) com os cinco níveis.







ADAPTAÇÃO DAS METODOLOGIAS



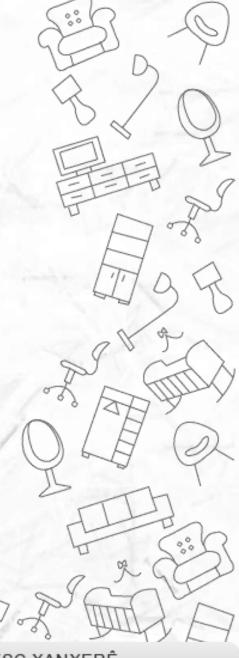


000



PROBLEMA

Desenvolvimento de interface de aplicativo mobile para design de interiores.





DEFINIÇÃO DO PROBLEMA/ESTRATÉGIA

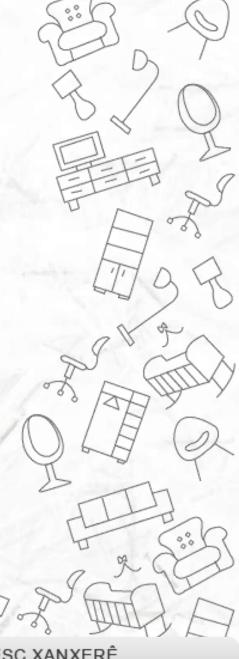
✓ Realizar um planejamento do que se pretende colocar dentro do imóvel;

- ✓ Realizar medidas dos ambientes;
- ✓ Fazer com que o usuário do aplicativo sinta-se confortável para manuseá-lo;





- ✓ Deixar o layout de forma agradável, fácil entendimento e agilidade.
- ✓ Trazer rentabilidade em parcerias com empresas na venda dos móveis.



COMPONENTES DO PROBLEMA

Nesta etapa serão pesquisados aplicativos similares, público, grids, conceito.





COLETA E ANÁLISE DE DADOS

PÚBLICO ALVO

O público alvo a ser atingido, são pessoas de classe C e D, que gostam de conforto, sofisticação mas que preferem móveis mais baratos.







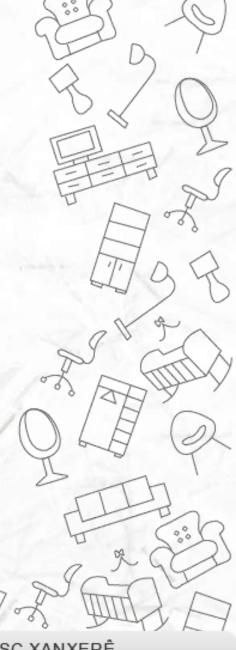


COLETA E ANÁLISE DE DADOS

APLICATIVO

✓ Aplicativo nada mais é do que um dispositivo e interatividade com o usuário;

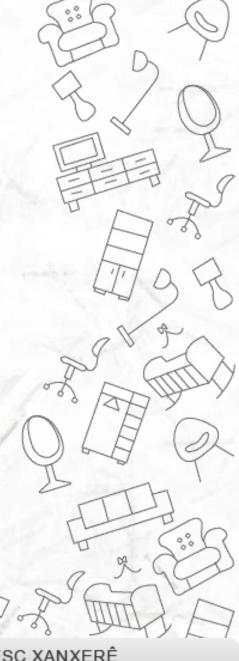
✓ Interatividade é a capacidade de troca entre o usuário de um sistema informático e a máquina, através de um terminal possuidor de uma tela de visualização;





✓ Segundo o site telefones celulares, hoje o mercado de aplicativos é tão grande que só para *Android* são mais de 400 mil aplicativos;

✓ Ter um smartphone está se tornando cada vez mais popular, por isso que estão inventando diversos aplicativos diferentes.

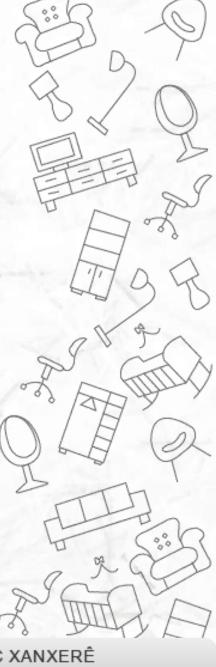




SIMILARES









SIMILARES







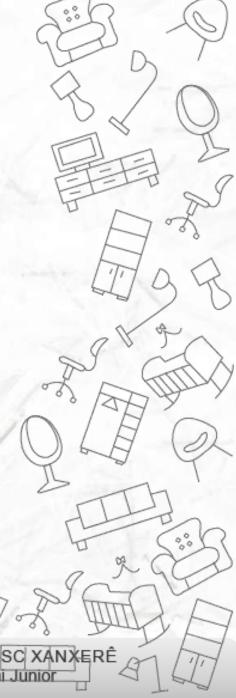
UNIVERSIDADE DO OESTE DE SANTA CATARINA - UNO ESC XANXERÊ Curso: Design - Ano 2015 - TCC - Orientador: Aleteonir Tomasoni Junior

Acadêmica: Anelize Rigotti

SIMILARES

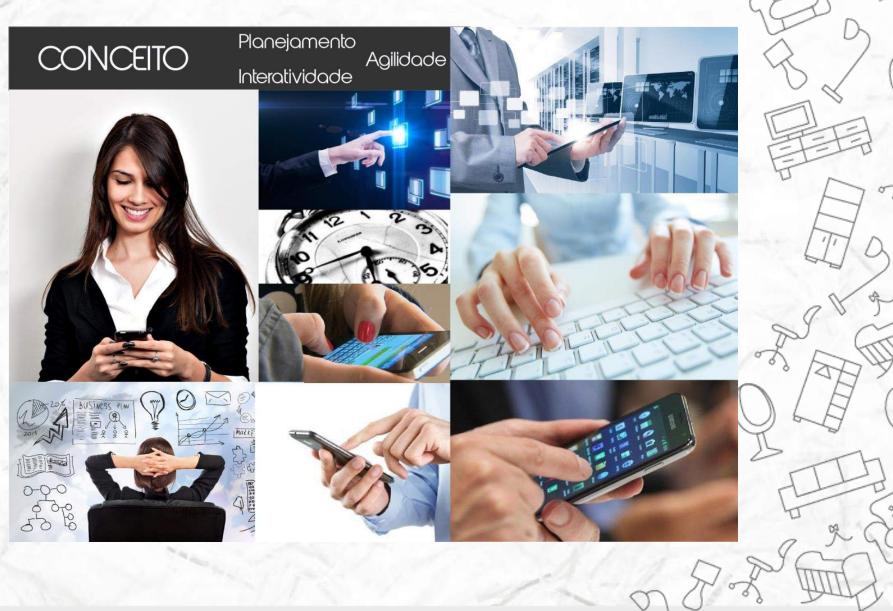


Acadêmica: Anelize Rigotti





UNIVERSIDADE DO OESTE DE SANTA CATARINA - UNO ESC XANXERÊ
Curso: Design - Ano 2015 - TCC - Orientador: Aleteonir Tomasoni Junior





ABSTRAÇÃO DE CORES E FORMAS





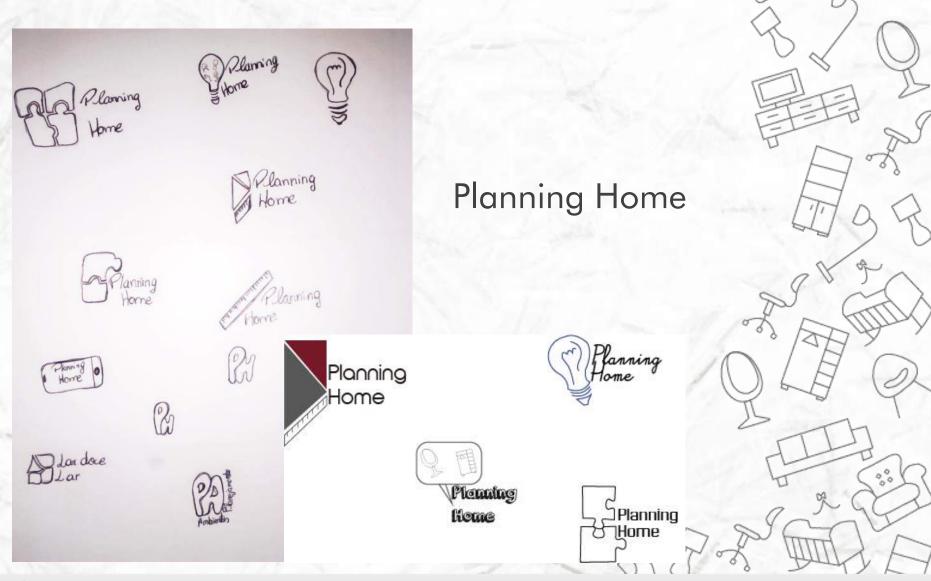
ESCOPO

| Planejamento de | Câmera | Twiter | Tela de |
|------------------|---------------|---------------|---------------|
| Interiores | | | inicialização |
| Medir Ambiente | Medidas/Mensu | Watshapp | Setas |
| | rar medidas | | avançar/rec |
| | | | uar |
| Seleciona Móveis | Compartilhar | Salvar | Zoom + ou |
| de Parceiros | | | - 23 |
| Banco de Dados | Facebook | Personalizar/ | W. Jan |
| | | cores | |
| Criar Paredes | E-mail | Excluir | |





GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS MARCA





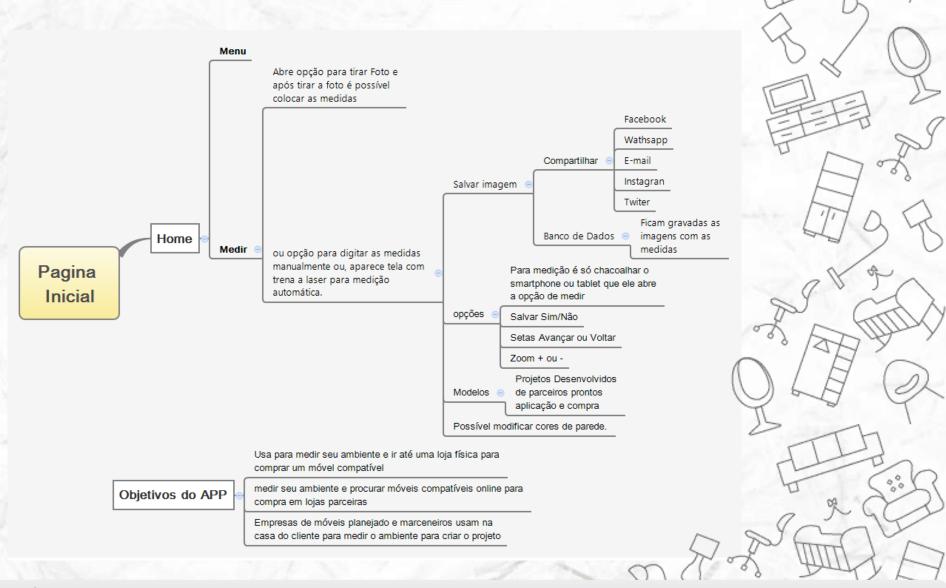
MARCA

Planning Home





FLUXOGRAMA

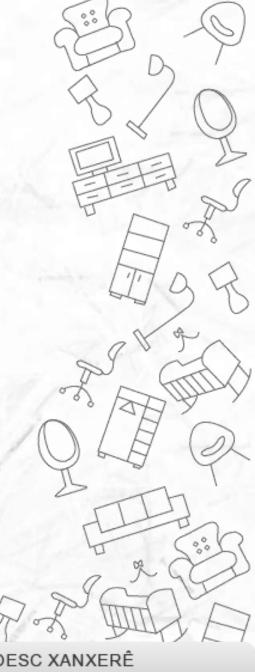




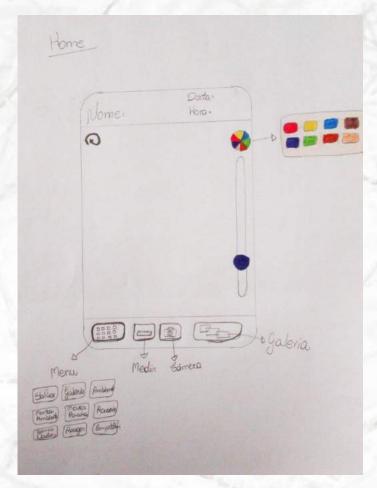
ÍCONE



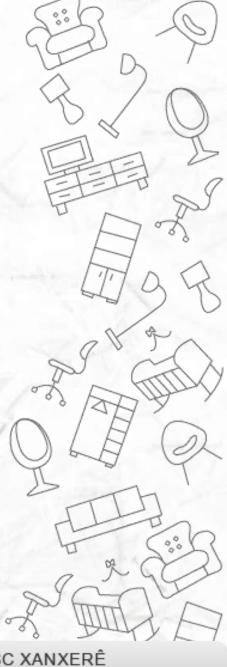




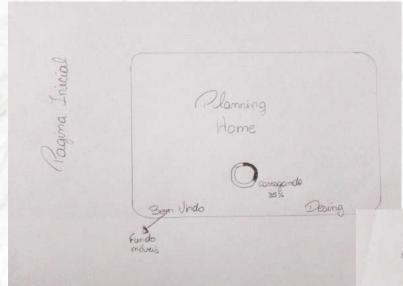


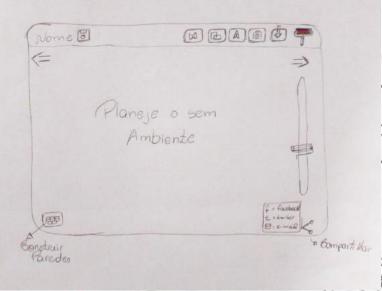








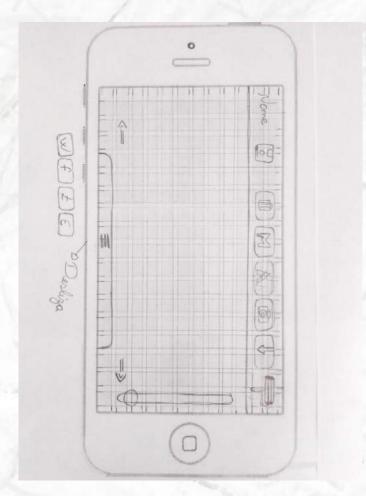


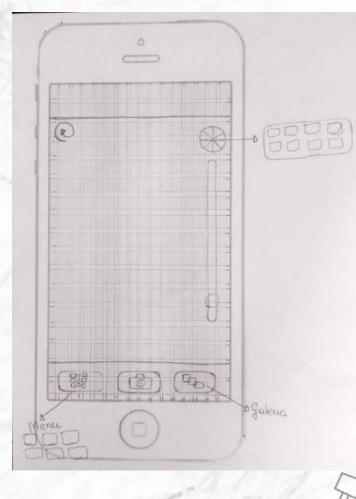


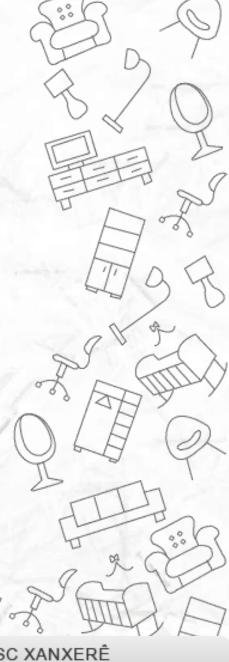
000



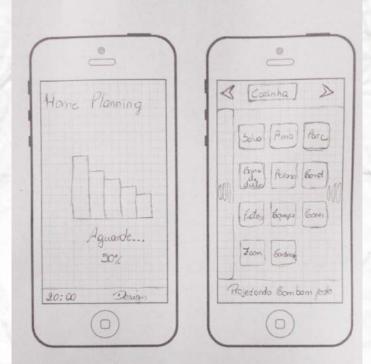


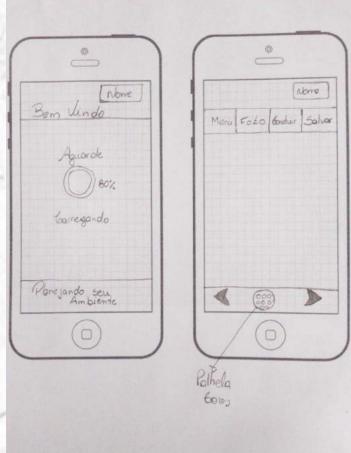


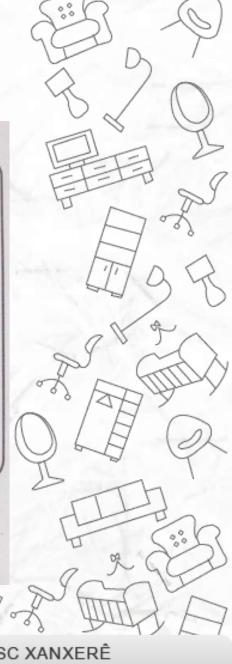






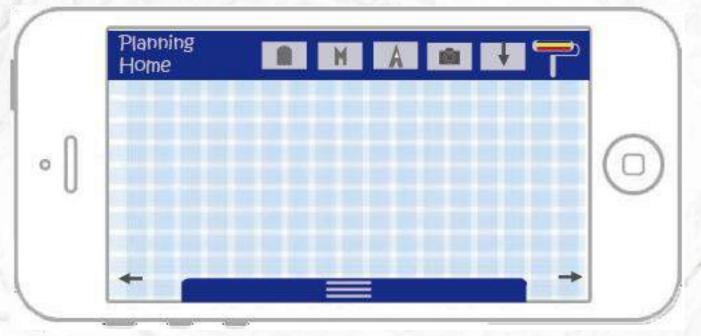


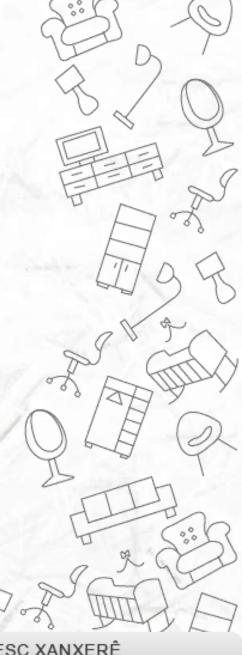






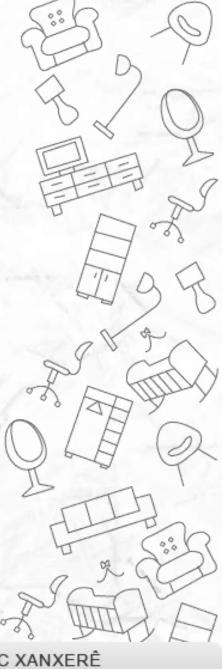






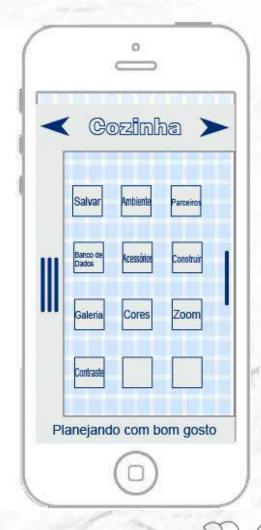














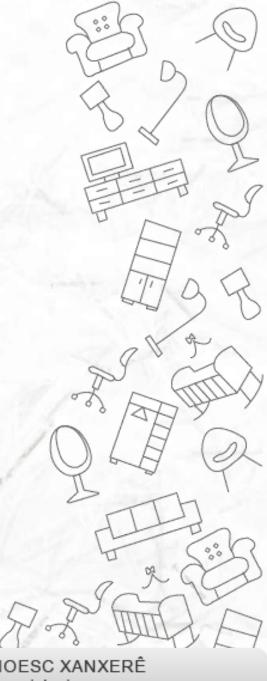
000



GERAÇÃO DE ALTERNATIVA









GERAÇÃO DE ALTERNATIVA









GERAÇÃO DE ALTERNATIVA



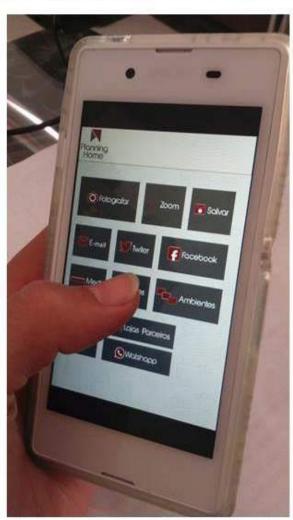


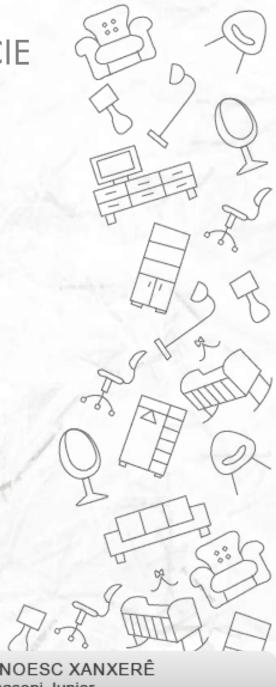




EXPERIMENTAÇÃO/ESQUELETO/SUPERFÍCIE

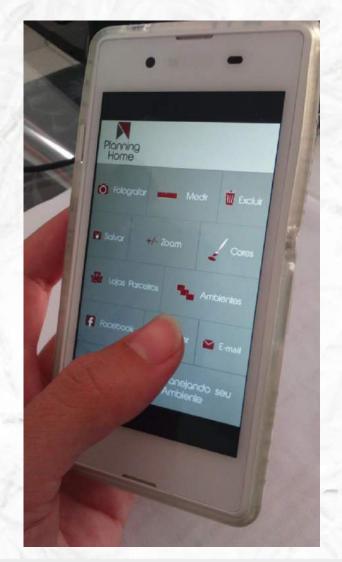


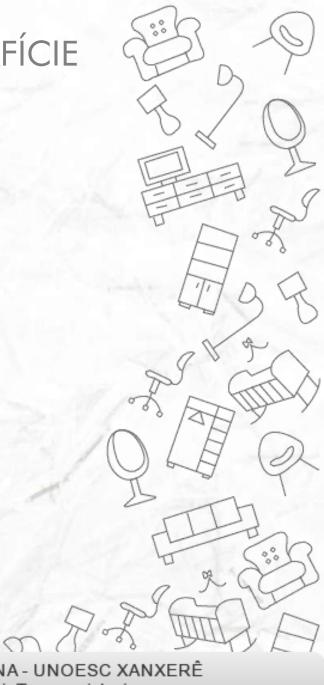






EXPERIMENTAÇÃO/ESQUELETO/SUPERFÍCIE



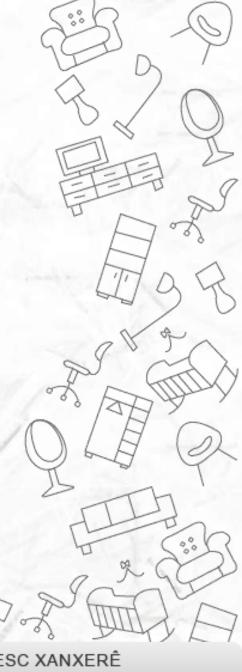




VERIFICAÇÃO









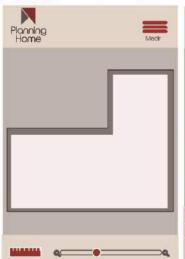


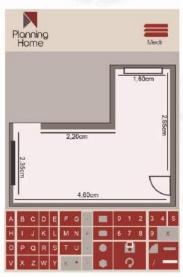


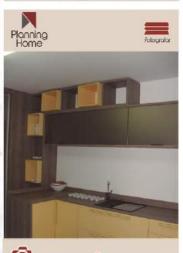
FLUXOGRAMA



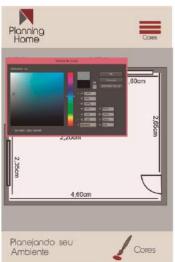


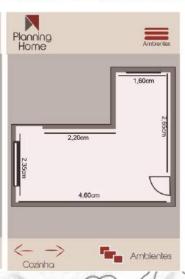














000



FLUXOGRAMA

















000







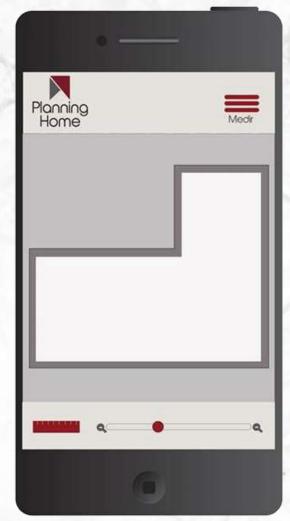


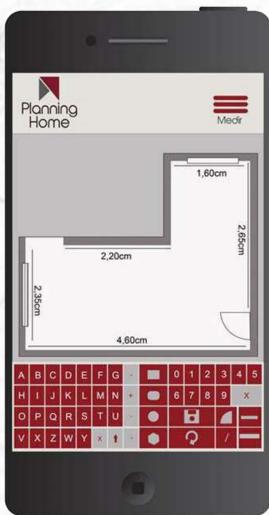


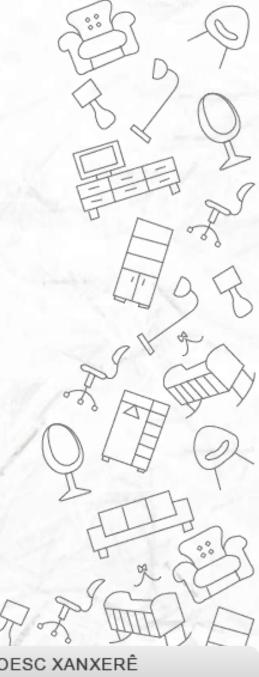






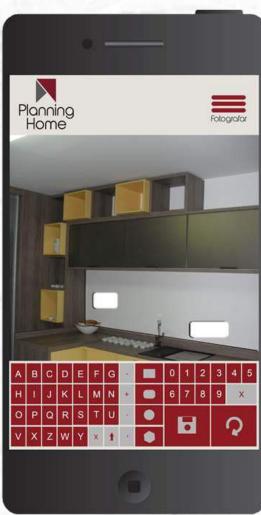


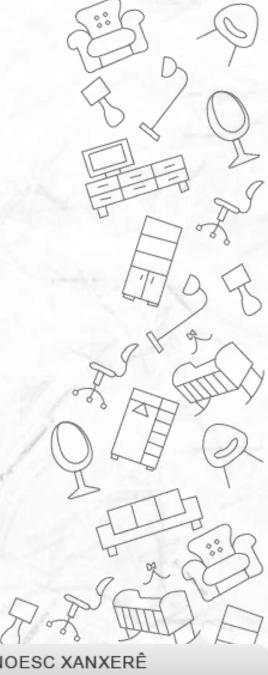








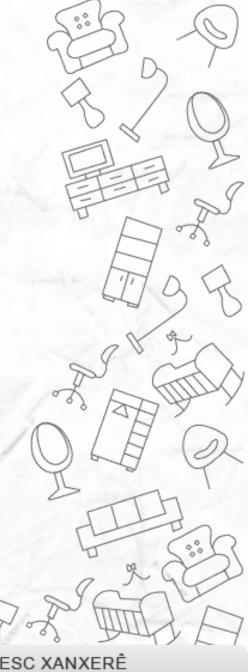






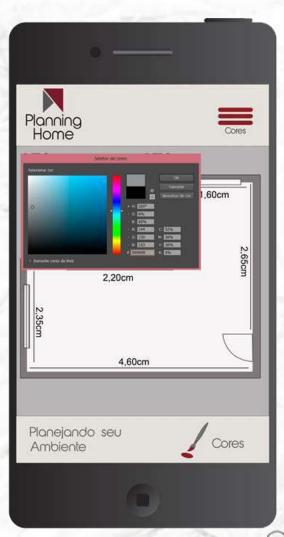


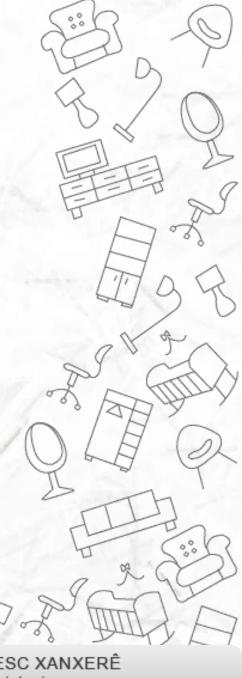








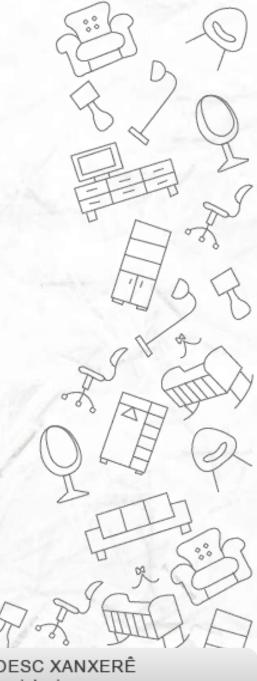






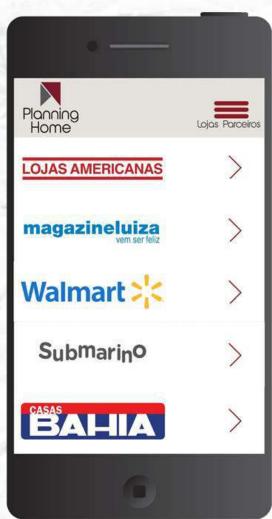


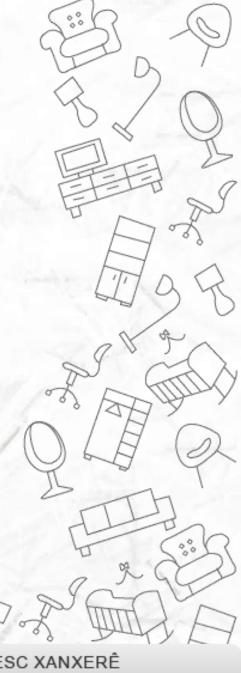








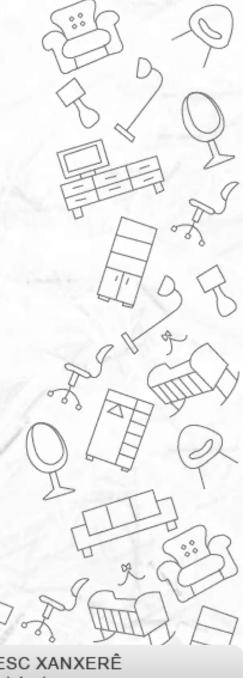
























MUITO OBRIGADA

