



partiu!

Plano Executivo

Design Digital | Manhã  
Trabalho de Conclusão de Curso

Autores:

Caio Paschoa  
Diego Zago  
Gustavo Almeida  
Jefferson Leal  
Lucas Ferreira  
Vitor Videira  
Yago Melani

Orientador:

Carlos Alberto Barbosa

# Sumário

---

---

**6.** Introdução

**30.** Projeto de Navegação

**8.** Problematização

**34.** Projeto de Interação

**10.** Público-Alvo

**36.** Projeto de Interfaces

**12.** Personas

**44.** Paniéis Semânticos

**16.** Mercado e Concorrência

**50.** Pesquisa Iconográfica

**20.** Definição do Conceito de Criação

**52.** Tecnologias utilizadas

**22.** Estratégia de Comunicação

**54.** Referências

**26.** Projeto de Informação

# Introdução

---

---

**P**artiu! foi pensado para incentivar pessoas a aprenderem a usar Internet e redes sociais de uma forma saudável, tendo em vista que ambientes físicos e virtuais já não existem mais separadamente e é necessário então conciliar a vivência entre eles.

O projeto surge de uma observação a respeito dos elementos de Design e a sua influência, quando inseridos em redes, na criação ou agravamento de sintomas que caracterizam a dependência tecnológica (ABREU; YOUNG, 2011) e o fenômeno recente conhecido como bolha social (FAVA, 2015).

O Partiu! é um aplicativo de localização de eventos de gêneros diversos, que utiliza como base a geolocalização do usuário e as suas opções de gostos pré-definidas para melhor indicar um evento à esse usuário, de maneira personalizada e pessoal. Assim, a proposta se faz presente ao incentivar cada usuário, dentro primeiramente das bolhas em que eles estão inseridos, a ocuparem os espaços urbanos físicos ao seu redor, para que possam conciliar a existência entre planos físicos e virtuais, ao mesmo tempo que o contato feito com a cidade expanda a sua zona de conforto, a sua bolha social.

# Problematização

---

**A**tualmente estamos cercados de diversas novidades tecnológicas e cada uma sempre apresenta uma mudança, por mais que pequena, em nossas vidas.

Sem dúvidas, a grande mudança na última década foi o surgimento das redes sociais, alterando hábitos e causando até complicações aos seus usuários. Com o passar do tempo, diversos pesquisadores perceberam e, posteriormente, evidenciaram problemas de dependência causadas por estas mesmas redes. Indo mais além, outro fenômeno tecnológico que tem impactado a sociedade, inclusive negativamente, é conhecido por bolha

social. Efeito que, através de algoritmos feitos com o propósito de entender melhor e prever o que os usuários das redes estão pensando, os mantém alienados nas redomas de conteúdo que já estão habituados, sendo vendados por um filtro que dificulta seu acesso à novos conteúdos.

Tendo tais efeitos como foco, buscamos analisar especificamente a forma como elementos de Design colaboram para estes fenômenos, a bolha social e a dependência tecnológica. Desta forma, é interessante trabalhar esses dois problemas de uma forma que pelo menos os minimize, se não os elimine, na vida das pessoas.

## **Público-Alvo**

---

O público-alvo sobre o qual Partiu! se projeta é bastante diversificado por fazer uso de diversas categorias de evento, que consequentemente atraem públicos variados. Apesar disso, foi delimitado um foco em pessoas que, além de utilizar smartphone, mantém contato com as redes sociais, pois caracterizam o público conectado que se encaixa na nossa proposta.

Ainda existe um outro público, como falaremos mais à frente, formado por empresas que poderão se tornar parceiras do projeto, então é preciso

pensar na comunicação com esse grupo também. Portanto, delimitamos o público secundário como formado por empresas que trabalham direta ou indiretamente com eventos, podendo ser aqueles que criam e organizam, como Airbnb, apenas divulgam, como Catraca Livre ou até mesmo pequenas empresas e estabelecimentos sem veículos de divulgação fortes, e, por fim, as empresas de serviços prestados relacionados mas não ligados diretamente, como Uber (serviço de transporte) e TIM (serviço de comunicação e conexão à Internet).

# Personas

---



---

## Igor - 37 anos

Publicitário

**Conhecimento tecnológico:** Como um profissional de comunicação e de um espírito jovem, está sempre próximo das novas tecnologias e tendências das redes. Ex: Instagram e Facebook.

**Gostos:** Música no geral, Igor adora ouvir e ir a festivais de música, desde festivais grandes e bastante conhecidos como o Lollapalooza a raves, sempre com seus amigos.

---

## Edson - 43 anos

Professor de História

**Conhecimento tecnológico:** Sendo professor está sempre em contato com alunos e suas tendências, por isso mantém contas em redes sociais e utiliza seu smartphone vorazmente como uma ferramenta.

**Gostos:** Edson gosta bastante de passear pela cidade, principalmente em parques como o Ibirapuera, mas seu principal interesse são museus e exposições, que refletem sua profissão, em especial os eventos gratuitos como os feitos pelo Itaú Cultural.



---

## Larissa - 18 anos

Estudante

**Conhecimento tecnológico:** Larissa é jovem e já nasceu conhecendo as novas tecnologias, passa boa parte do seu tempo nas redes sociais através de seu smartphone ou com sua câmera fotográfica semi-profissional.

**Gostos:** Larissa gosta muito de sair pela cidade, principalmente pela Avenida Paulista onde gosta de tirar suas fotos, mas as vezes também faz passeios à parques e eventos que tenham food trucks com novidades para experimentar.

## Helena - 24 anos

Redatora

**Conhecimento tecnológico:** Uma usuária de redes sociais e aplicativos para smartphone, como Uber e iFood, mas que não se aprofunda muito na tecnologia.

**Gostos:** Tatuações artísticas pelo corpo refletem seu gosto e interesse pela arte. Adora e frequenta bares e pubs de diversos estilos na Vila Madalena. Helena é uma pessoa que você nunca sabe o que está fazendo em seu tempo livre pois sempre está se atualizando e procurando alguma coisa nova para fazer.



---

## Rafael - 20 anos

### Desempregado

**Conhecimento Tecnológico:** Um conhecimento bastante básico na área tecnológica, uma vivência curta com computadores mas que tem se aprofundado com smartphones. Usuário de redes sociais como Facebook e Instagram, curte canais específicos no YouTube, como de esporte e tutoriais.

**Gostos:** Rafael adora esportes no geral, pratica musculação e joga futebol com os amigos. Possui um gosto musical mais amplo, quase eclético, vai pouco a eventos musicais como shows, mas frequenta bastante baladas como Wood's e Villa MIX.

---

## Mônica - 30 anos

### Desenvolvedora Full Stack

**Conhecimento Tecnológico:** Mônica possui um conhecimento mais que avançado nesta área, além de trabalhar na área ela possui uma vivência desde pequena com computadores e agora smartphones.

**Gostos:** Fora o gosto por tecnologia e seu interesse em participar de feiras e encontros de tecnologia (Hackathons, Campus Party, etc.), ela possui o hobby de cozinhar, o que a leva a se interessar por quaisquer assuntos que abordem gastronomia. Em seu tempo livre, Mônica busca sempre por alguma comida ou restaurante novo em São Paulo.

## Mercado e Concorrência

---

---

O mercado de serviços relacionados à eventos já conta com diversas ferramentas que podem mostrar aos seus usuários os mais variados eventos, podendo ser dividido em algumas categorias, de acordo com a concorrência que apresentam ao Partiu!.

---

Existem as plataformas que oferecem eventos locais e buscando valores razoáveis para o usuário, como o Catraca Livre, Meu Ibira e Gira SP.

---

Existem também as empresas, geralmente relacionadas à viagens, que podem oferecer produtos e serviços muito parecidos com os presentes na nossa peça produzida, focando na experiência para o usuário e no retorno que ele dá (as avaliações dos eventos são importantes pois representam o sucesso ou não daquele evento para os próximos usuários), como o Airbnb e o TripAdvisor.

---



### Meu Ibira

Aplicativo que apresenta todas as atividades acontecendo ou que estão para acontecer no Ibirapuera, o mais importante parque urbano do país. Foi anunciado que o aplicativo será descontinuado no ano de 2018.



### Airbnb

Contém um catálogo imensamente variado de programas de viagem, hospedagens e experiências únicas. Se destaca por ser uma plataforma colaborativa, onde serve como mediador entre pessoas que querem contratar os serviços e as que querem prestá-lo.

De qualquer modo, o nicho onde o Partiu! está, que além de conter esses elementos, se baseia nos gostos dos seus usuários para apresentar os produtos que melhor se adequem ao seu perfil, ainda não foi abrangido de forma satisfatória.

Outro ponto forte do projeto, de um ponto de vista mercadológico, é que, apesar de serem concorrentes em um primeiro momento, a maioria das empresas citadas podem também fazer parte do nosso público secundário, com o potencial até de se tornarem futuras aliadas do projeto, uma vez que nosso objetivo não é criar ou organizar eventos, mas sim divulgá-los, incluindo os eventos já presentes nas plataformas concorrentes, podendo ser então um meio de divulgação adicional para elas.

Além disso, o mercado ao redor não diretamente ligado ao trabalho feito pelo Partiu! é bastante interessante para o projeto. Qualquer marca relacionada às funcionalidades do aplicativo, indo desde empresas de telefonia, uma vez que o app precisa estar conectado à Internet, até aplicativos de carona ou táxi, para locomoção até o evento e vice-versa, possuem o potencial de se tornarem futuros parceiros, como já acontece em outras ferramentas. Por exemplo: o Uber que, na época do Lollapalooza, oferecia cupons de desconto para os usuários que fossem ao evento.

# Definição do Conceito de Criação

---

Ao relacionar a pesquisa teórica, que fundamenta os objetivos do projeto, e juntá-la à conteúdos vistos durante a produção do mesmo como gamificação, experiência do usuário, ergonomia e o conceito da frase “pense globalmente, aja localmente” (DUBOS, 1980), foi possível então delimitar um projeto prático com peças que fossem eficientes na resolução do problema pressuposto. Para isso, a peça possui formato bastante semelhante ao de uma rede social, contudo utilizando os elementos sensoriais de Design de modo que evitem colaborar para problemas de dependência e formação de bolhas sociais, algo que acontece comumente em outras redes.

Juntamos isso à proposta de tirar os usuários do ambiente virtual e inseri-los novamente em ambientes físicos, e foi possível definir então o modo como isso seria feito: através de eventos físicos que possam ser de interesse dos usuários num primeiro momento, e já pensando futuramente em eventos que não aqueles considerados pelo usuário como atrativos, mas que a sua experiência ao utilizar o aplicativo demonstrou que eles possam sim ser interessantes, o que levou, por fim, à escolha do sistema de mapas, bastante utilizado por outras plataformas semelhantes por ser o melhor meio de demonstrar visualmente a posição dos eventos em relação à cidade e a cada usuário.

# Estratégia de Comunicação

---

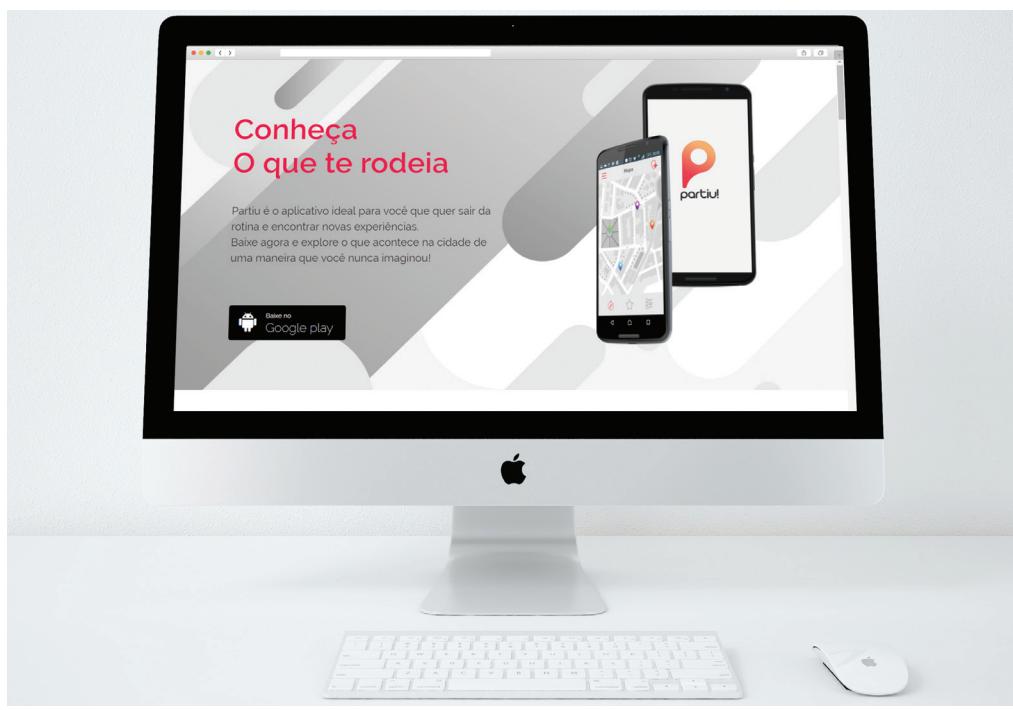
---

A linguagem adotada pelo aplicativo precisa ser direta e clara, para guiar o usuário corretamente pelas telas. Já a linguagem das peças secundárias precisa ser convidativa e atraente, que faça com que o público se interesse pela proposta, além de estar sempre evidenciando e enaltecendo os diferenciais da projeto em relação aos seus concorrentes.

A divulgação do projeto se dará por:

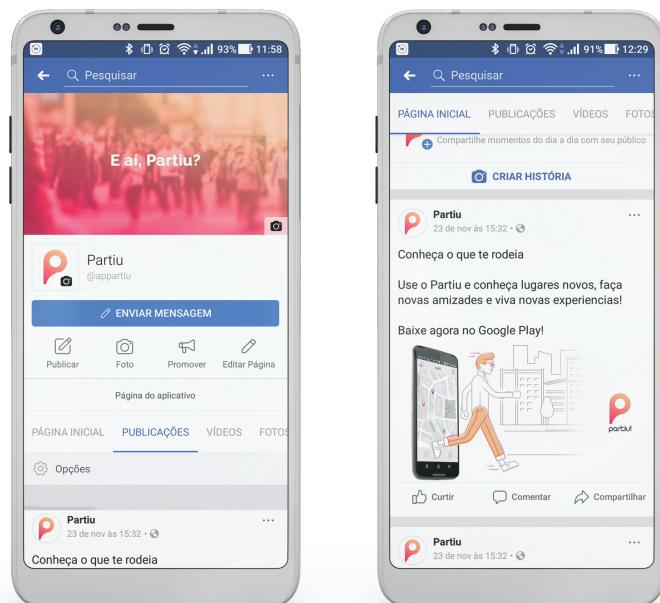
## Hotsite

Hotsite que apresenta todo o projeto, além de direcionar o usuário para o link de download do aplicativo.



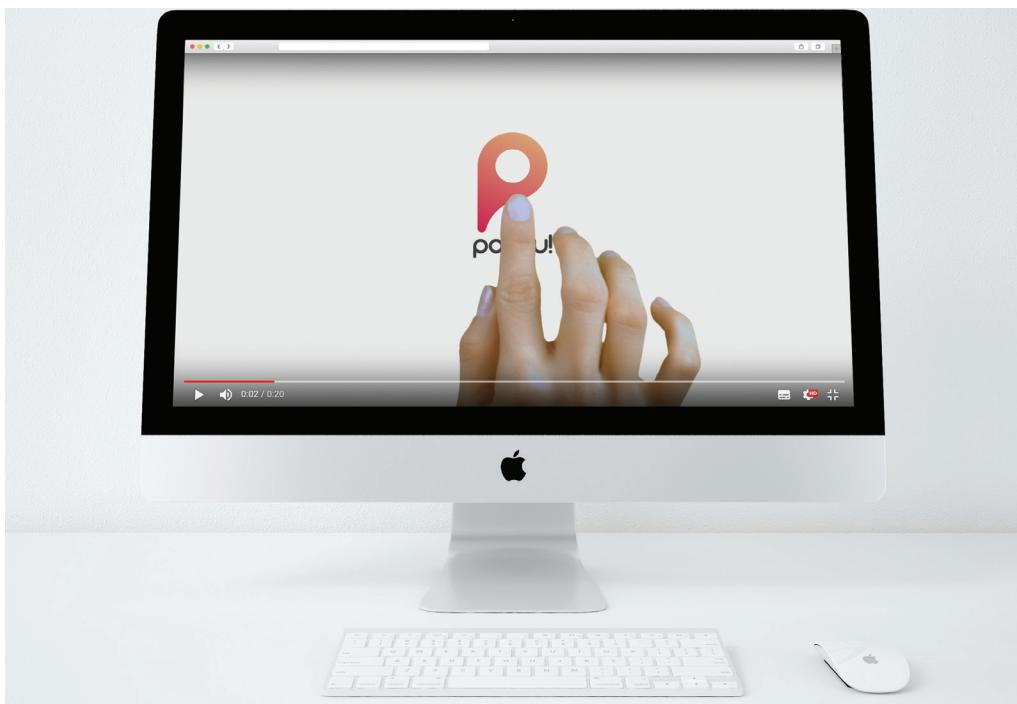
## Redes Sociais

A rede social Facebook foi a escolhida pela sua praticidade na divulgação da página do aplicativo.



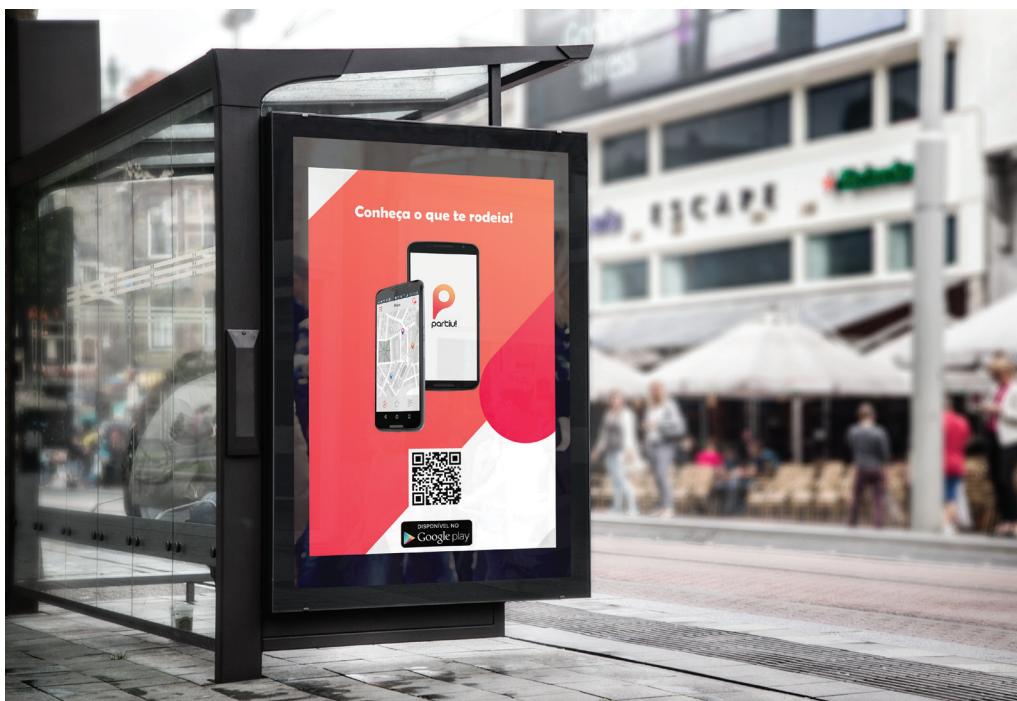
## Vídeo conceitual

Vídeo conceitual para divulgar o projeto, seu conceito e o aplicativo produzido com suas principais funcionalidades.



## Cartazes

Cartazes impressos com QR Code direcionando para link de download do aplicativo.



# Projeto de Informação

---

## Primeiros passos no aplicativo:

Ao acessar o aplicativo pela primeira vez, o usuário é recebido com uma sequência de quatro slides que introduzem o projeto e que explicam as três principais interações características do Partiu!, sendo elas:

- 1 - Escolha de categorias para delimitar os eventos de que o usuário será informado;
- 2 - Visualização de eventos e o botão Partiu!;
- 3 - Indicação e divulgação de um novo evento.

### Logando no aplicativo:

Ao finalizar a introdução o usuário chega na tela de login, podendo inserir suas credenciais para logar (caso as tenha) ou então criar uma nova conta.

Para criar uma conta, o sistema pede que o usuário forneça um nome, e-mail, e senha (que precisa ser inserida duas vezes para confirmação). Esses dados podem ser alterados posteriormente (com exceção da senha). Por fim, caso o usuário já tenha uma conta mas esqueceu sua senha, ele tem a opção de recuperá-la em uma tela específica, fornecendo o e-mail utilizado no cadastro.

Caso o usuário já tenha definidos seus gostos, ele pulará a próxima etapa e irá direto para o mapa (Home).

### Seleção de gostos:

A tela de gostos é a responsável por definir o perfil do usuário, configurada para aparecer apenas no primeiro acesso. As escolhas feitas nela delimitarão os tipos de evento que cada usuário terá notícia, através dos seus gostos e interesses sinalizados.

Estes gostos e interesses estão divididos em quatro bases, cada uma com duas subcategorias, sendo possível escolher de nenhuma até as duas. Porém, o usuário precisa escolher pelo menos uma subcategoria dentre as oito no total para avançar no aplicativo.

As categorias base e suas sub opções são:

---

#### Música

Shows e Festivais,  
Festas e Baladas.

---

#### Arte e Educação

Cinema e Teatro,  
Exposições e Eventos.

---

#### Gastronomia

Eventos gastronômicos,  
Restaurantes e Bares.

---

#### Estilo de Vida

Saúde e Esporte,  
Tecnologia e Inovação.

---

#### Home:

A tela onde o mapa com os eventos está. É considerada a home do aplicativo pois é a primeira tela que o usuário vê quando está logado com sua conta ao entrar no aplicativo.

---

#### Cadastrar, Validar e Classificar dos eventos:

Os eventos presentes no Partiu! são cadastrados pelos próprios usuários, mas entram no mapa desfocados em relação aos demais, precisando ser validados para poderem ser considerados reais e confiáveis. Isso se dá por meio de outros usuários, que tem conhecimento daquele evento, e dão uma Curtida no mesmo.

#### Mapa e eventos:

No mapa é possível visualizar os eventos disponíveis ao seu redor (com base no GPS) e, caso se interesse por um evento específico, clicar no ícone que corresponde à ele no mapa faz subir uma janela com informações sobre ele: Nome do evento, Endereço, Horário de funcionamento, Data e número de Curtidas (contagem que serve de parâmetro entre eventos, etc).

---

Ao atingir um número fixo de curtidas, o evento então é considerado confiável e passa a aparecer normalmente no mapa. Além disso, as curtidas também servem para definir a qualidade de um evento, pois tem o objetivo claro de representar a satisfação do usuário com aquele evento, uma vez que eventos com maior número de curtidas representam maior número de pessoas satisfeitas com ele.

---

## Check-In e Favoritar eventos:

Outra interação do aplicativo é a possibilidade de favoritar um evento. Ativar essa opção em um evento faz com que ele apareça na lista pessoal de favoritos do usuário, assim é mais fácil manter uma organização a respeito dos eventos que mais chamaram atenção.

Além disso, uma vez confirmado a presença em determinado evento, ao chegar nele, obedecendo um delay de até 15 minutos, o usuário é surpreendido com uma solicitação do aplicativo para avaliar aquele evento, dizendo quais as suas primeiras impressões. Nessa tela o usuário pode dar ao evento até três medalhas, que representam os pontos fortes que o usuário percebeu até o momento.

Por fim, ao ir embora o usuário tem a oportunidade de confirmar seu feedback, desta vez respondendo duas perguntas randômicas sobre o evento, e podendo confirmar as medalhas que ele havia dado previamente, adicionando medalhas, retirando ou as substituindo por outras.

## Outras funcionalidades:

O perfil do usuário pode ser acessado através do menu, e nele é possível ver as informações básicas preenchidas no cadastro (e alterá-las, se desejado), além das medalhas, tanto as que o usuário já desbloqueou quanto as que ele ainda precisa desbloquear. Também existe a interface de Configuração, que conta com opções de configuração do aplicativo, como alterar notificações e etc, bem como as informações legais do aplicativo, e por fim, a possibilidade de se deslogar.

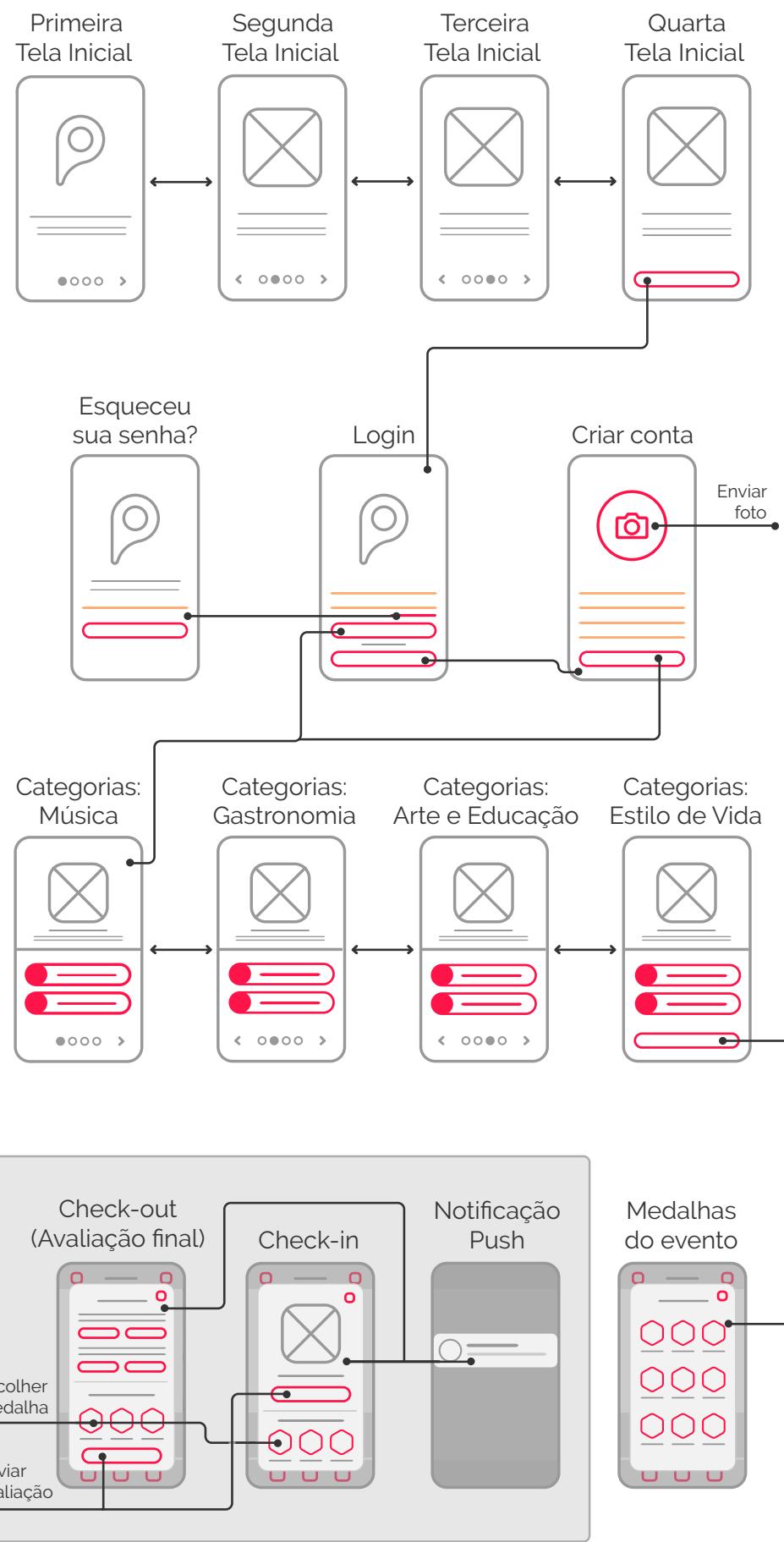
# Projeto de Navegação

---

Ao acessar o aplicativo pela primeira vez, o usuário terá acesso às Telas Iniciais, e ao passar por todas será redirecionado para a tela de Login. A partir dessa tela, ele pode ir até as telas "Esqueceu sua senha?" e Cadastro, que o trazem de volta assim que as interações nelas forem feitas. Assim que o usuário inserir as suas credencias, caso aquela seja a sua primeira vez no aplicativo, ele será levado para a tela de seleção de gostos. Caso contrário, ele irá direto ao Mapa. A partir da tela de Mapa, o usuário tem acesso ao Menu que liga diversas telas do aplicativo. As telas acessíveis através deste menu são: Mapa, Eventos Favoritos, Lista de Eventos, Indicar Evento, Perfil, Promoções, Configurações. Além disso, nas 3 primeiras telas (Mapa, Favoritos e Lista)

há um menu no rodapé da tela que permite a navegação rápida por entre elas. Os eventos acessíveis através do mapa permitem que o usuário acesse a tela de Medalhas do evento, e ao sinalizar que irá participar de um evento, ele habilita a possibilidade de acessar as telas de Check-in e Check-out, quando chegar e sair do evento, respectivamente. A tela Perfil possui uma conexão com a tela de Editar Perfil, onde ao completar as interações presentes, o usuário é automaticamente redirecionado ao Perfil. A tela de Configurações permite o acesso à outras duas novas telas, com as Configurações de notificação do aplicativo, e outra com as Informações do aplicativo (sua versão, termos legais, etc). Além disso, a tela de Configurações permite que o usuário deslogue sua conta.

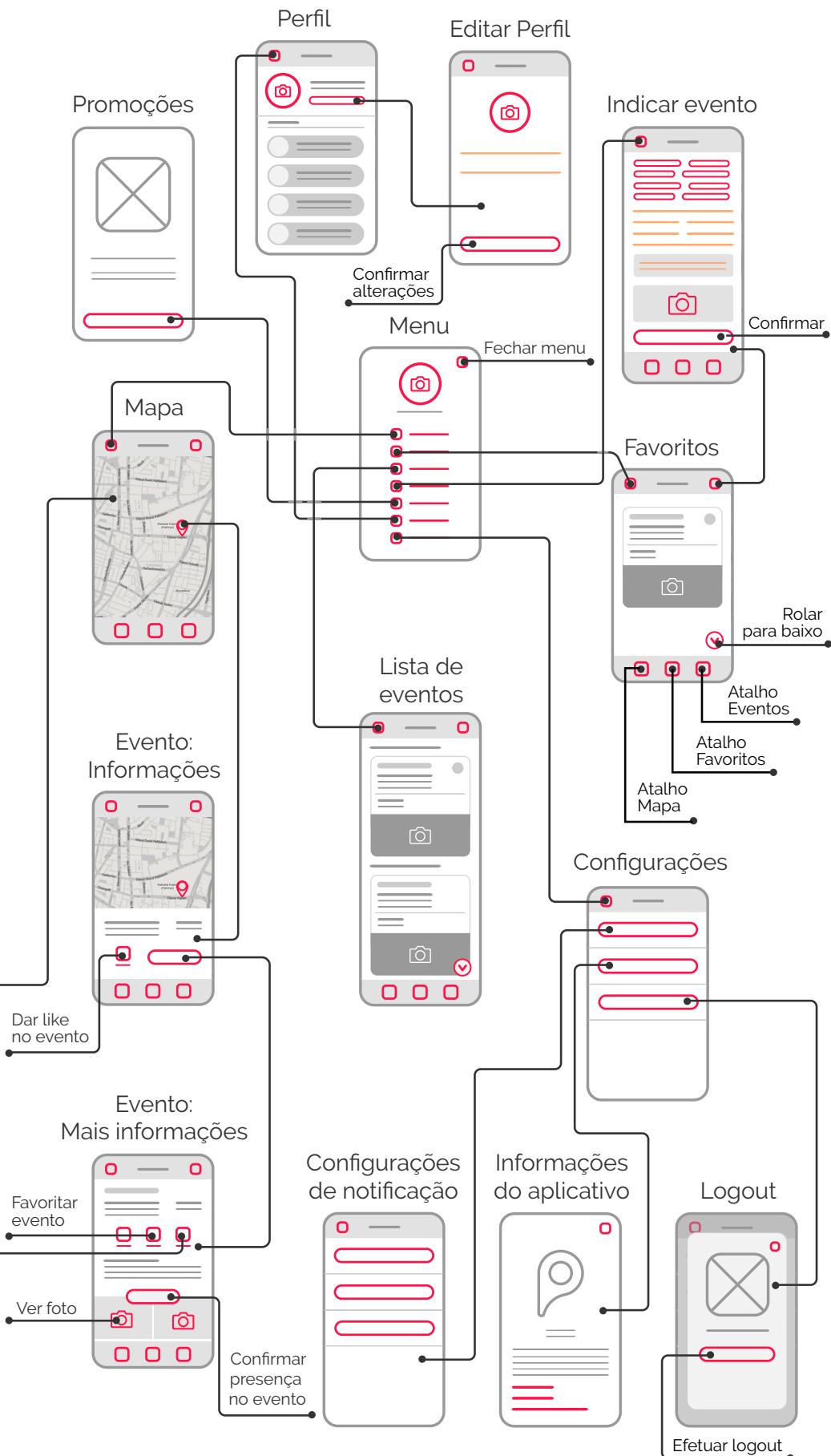
# Diagrama do Aplicativo



Navegação por toque → Navegação por gesto

Campos de texto

Objetos interativos



# Projeto de Interação

---

---

A principal interação feita pelo usuário se dá através do toque, com os movimentos de “clique” básicos. Porém, em telas específicas o usuário pode também se movimentar através de gestos, como nas telas que formam um carrossel, e também no mapa, utilizando esse comando para deslizar por ele e ver as partes que até então estavam escondidas.

O gesto também se faz presente nas telas que trazem informações dos eventos, mais especificamente na galeria de fotos, onde o usuário precisa deslizar com o dedo para a esquerda ou direita para ver mais fotos.

A última interação do usuário com o aplicativo é feita através do preenchimento de campos, existindo em várias telas, sendo elas as de: login, cadastro, editar perfil e indicar evento.

# Projeto de Interfaces

---

---

As interfaces do Partiu! seguem as definições do nosso Manual de Identidade Visual (MIV), com fontes da família Raleway e Arista, uma paleta de cores definida como base em cores harmoniosas entre si (cada gradiente), mas que formam pares complementares quando sobrepostas (verde e roxo/rosa, azul e laranja).

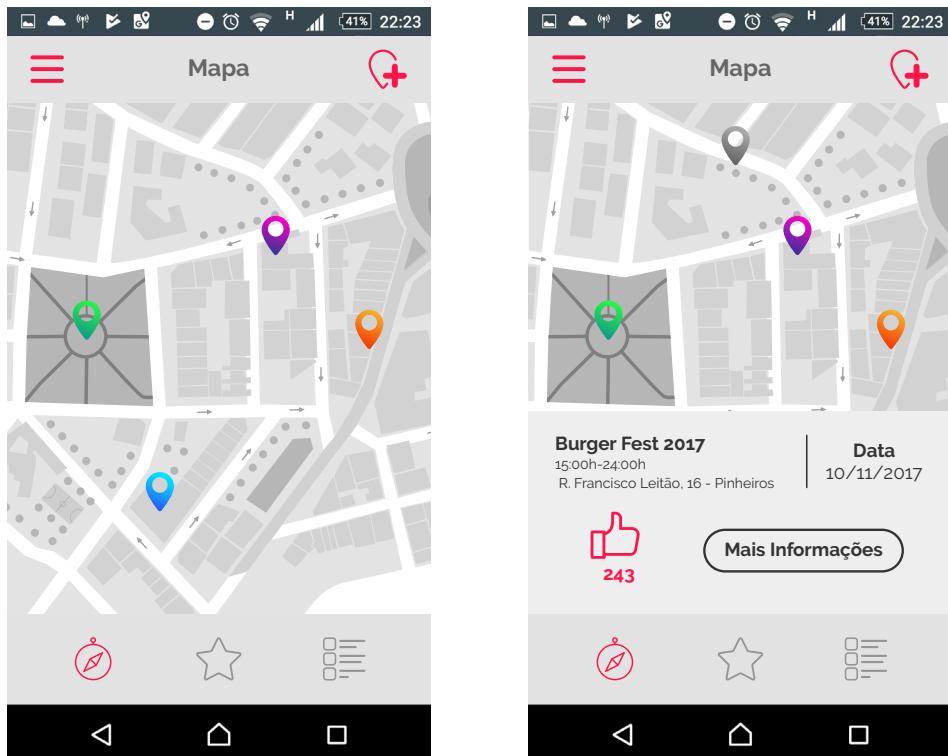
## Tela de Gostos:

Nas telas de escolha de gostos predominam as cores dos seus respectivos degradês, onde o degradê representa o movimento e as cores escolhidas as categorias às quais foram atribuídas.



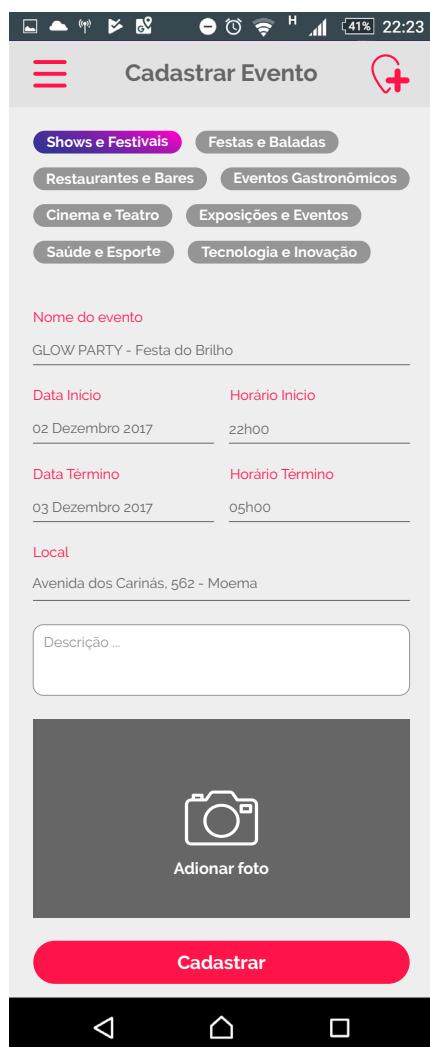
## Mapa e Eventos:

Interface com tons de cinza buscam dar ênfase no mapa e nos eventos presentes nele, que aparecerão no mapa com a cor de sua categoria. Ícones simplificados remetem a ação que executam e informações de cada evento bem se dispõe bem na tela de qualquer smartphone.



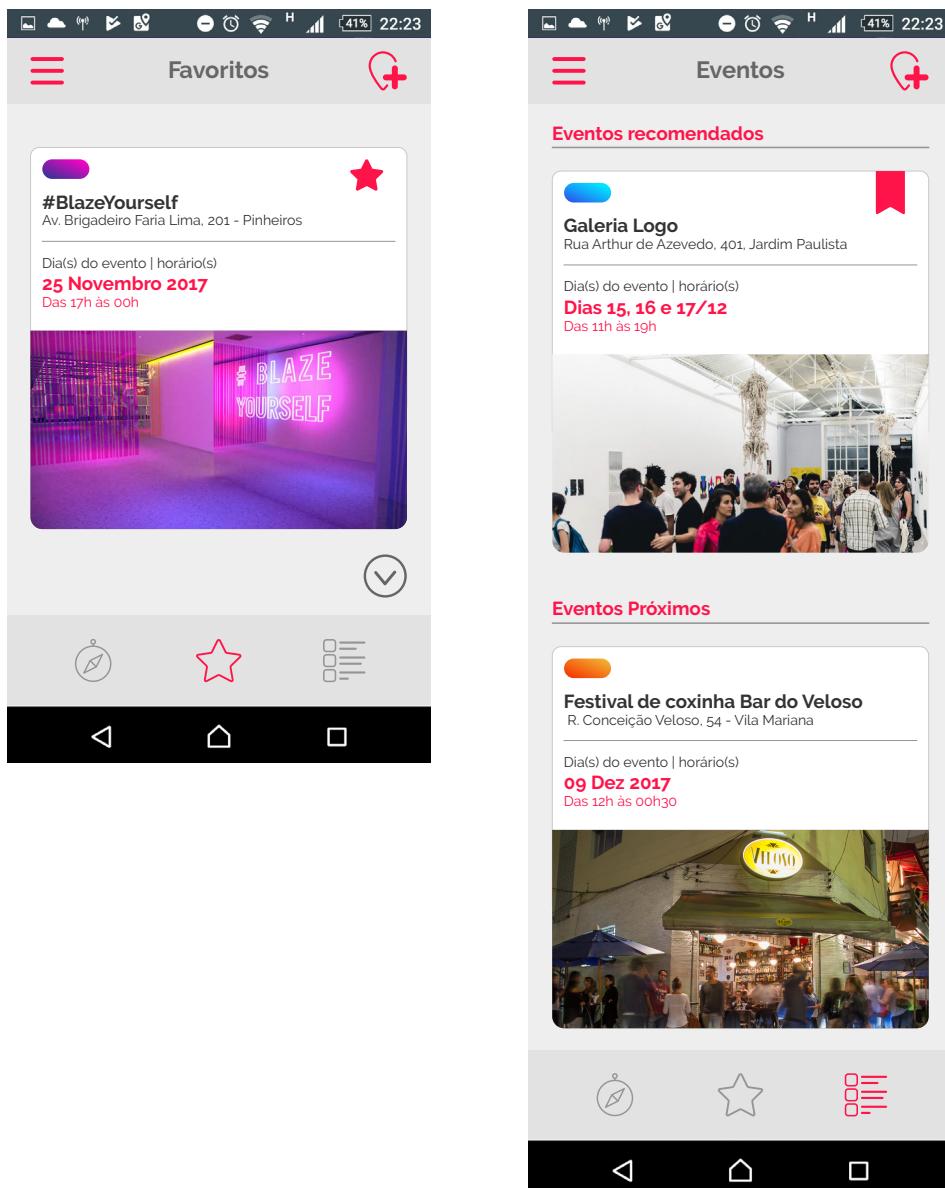
## Cadastrar Eventos:

Interface intuitiva, com os campos de informações bem definidos, facilitando a inserção dos dados.



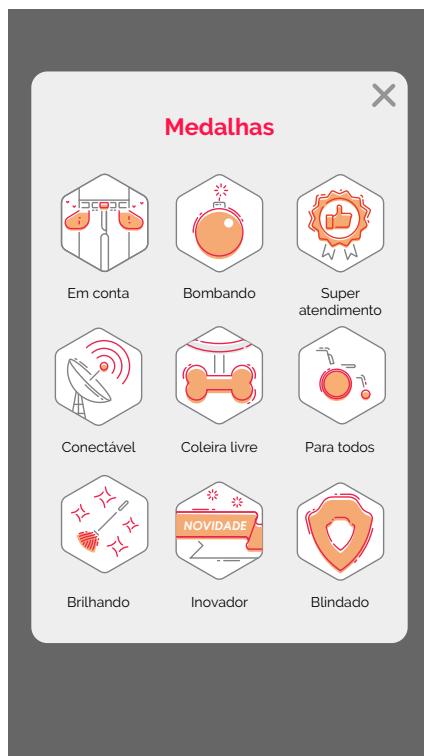
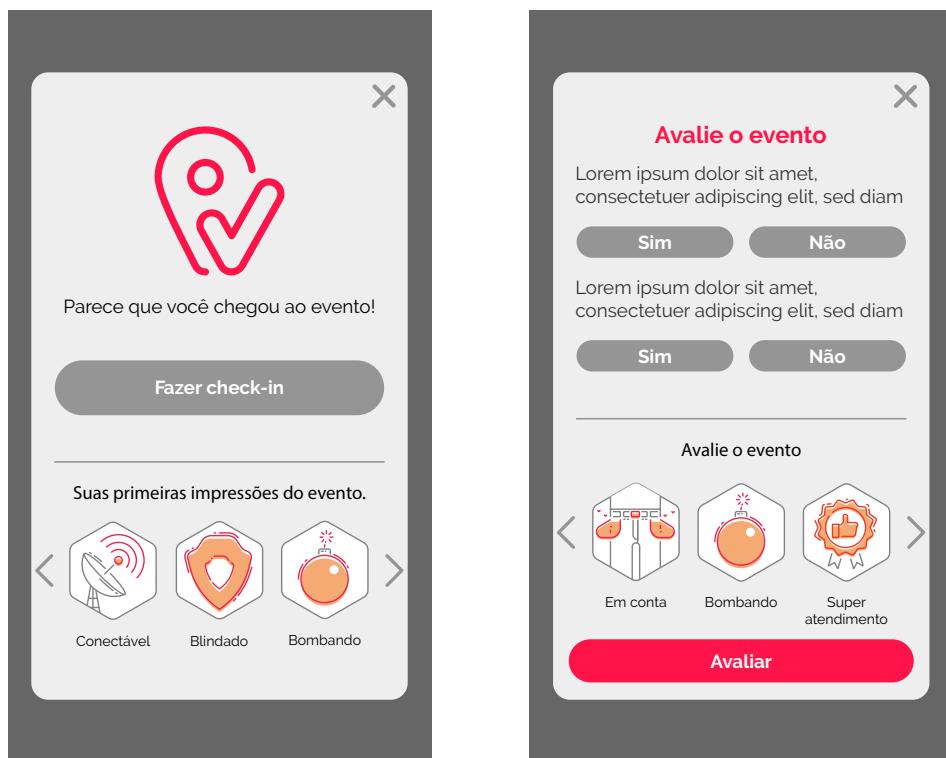
## Favoritos e Recomendados:

Os eventos favoritados ficam dispostos nos atalhos do aplicativo e sempre que o mesmo estiver próximo de acontecer, notificações serão exibidas ao usuário. Já os eventos recomendados serão eventos posicionados ao redor do usuário, com base no seu GPS, que serão indicados com base nos gostos definidos no primeiro acesso. A proposta de tirar os usuários da bolha se faz presente aqui, uma vez que a partir de certo momento, eventos que não foram classificados como de interesse do usuário, mas que são bastante parecidos com outros que ele tenha participado, podem aparecer nessa mesma lista.



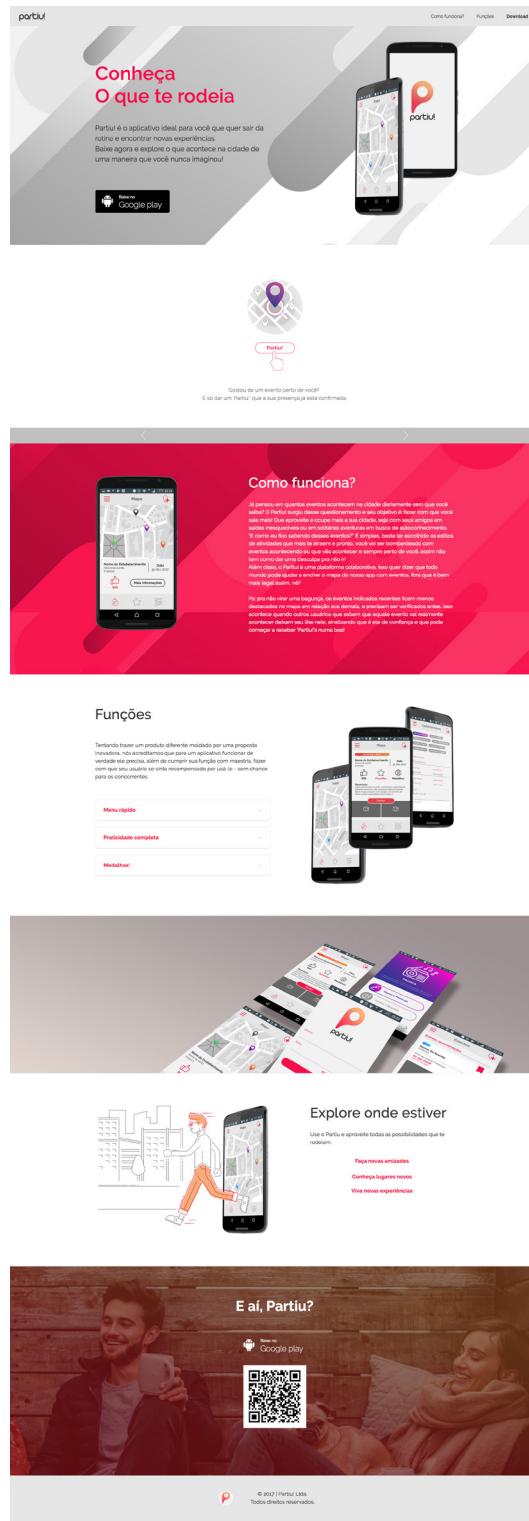
## Check-In e Check-Out (Avaliação):

São as interações que ativam com base na posição do usuário em relação ao evento, onde ele pode deixar suas primeiras impressões sobre o local através de medalhas. O check-out funciona de forma parecida, mas é feito após o evento, e nele o usuário responderá perguntas que deixam o feedback mais preciso, além de dar a oportunidade dele confirmar as medalhas que havia dado para o evento.

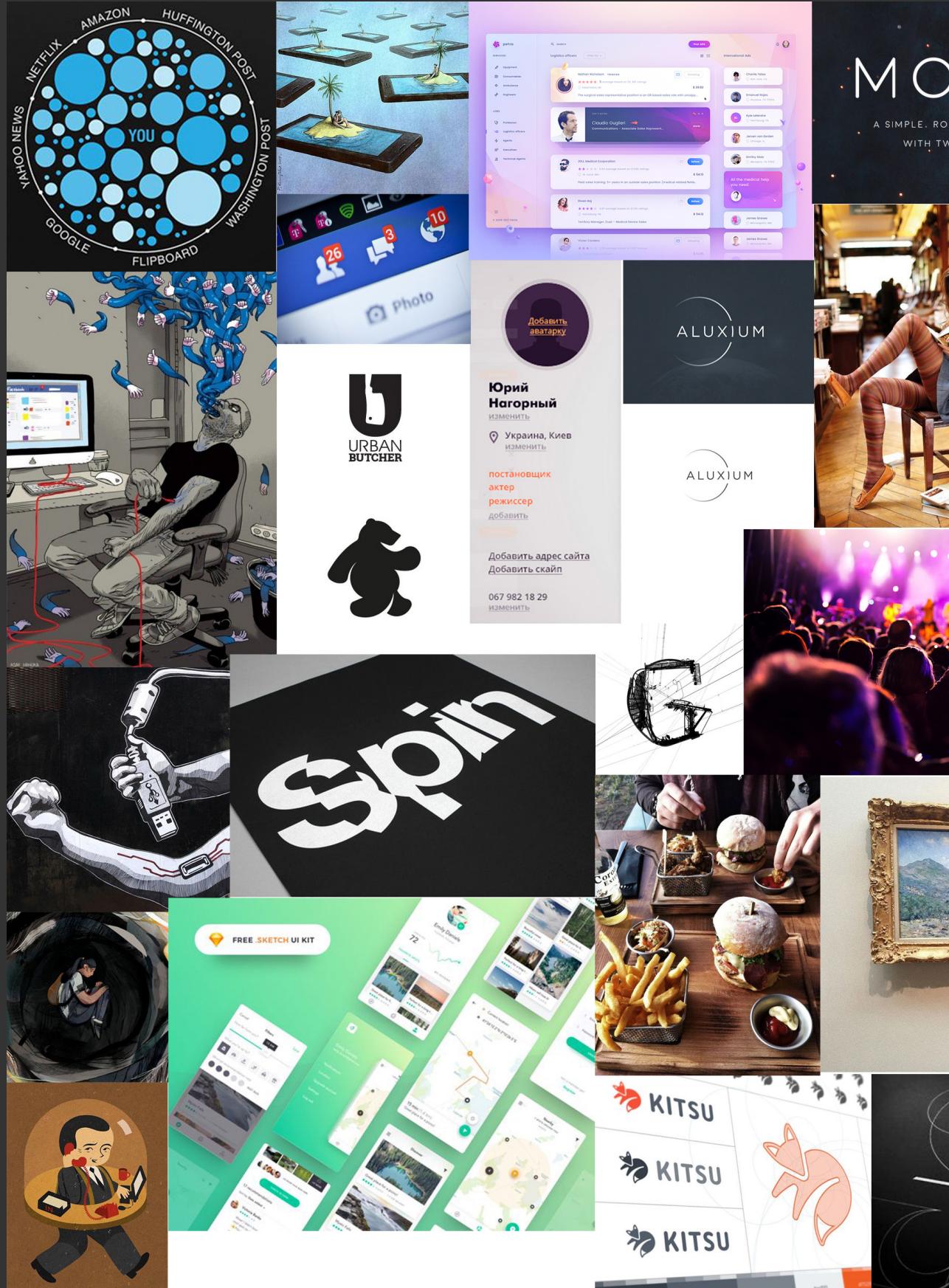


HotSite de divulgação do aplicativo (Landing page):

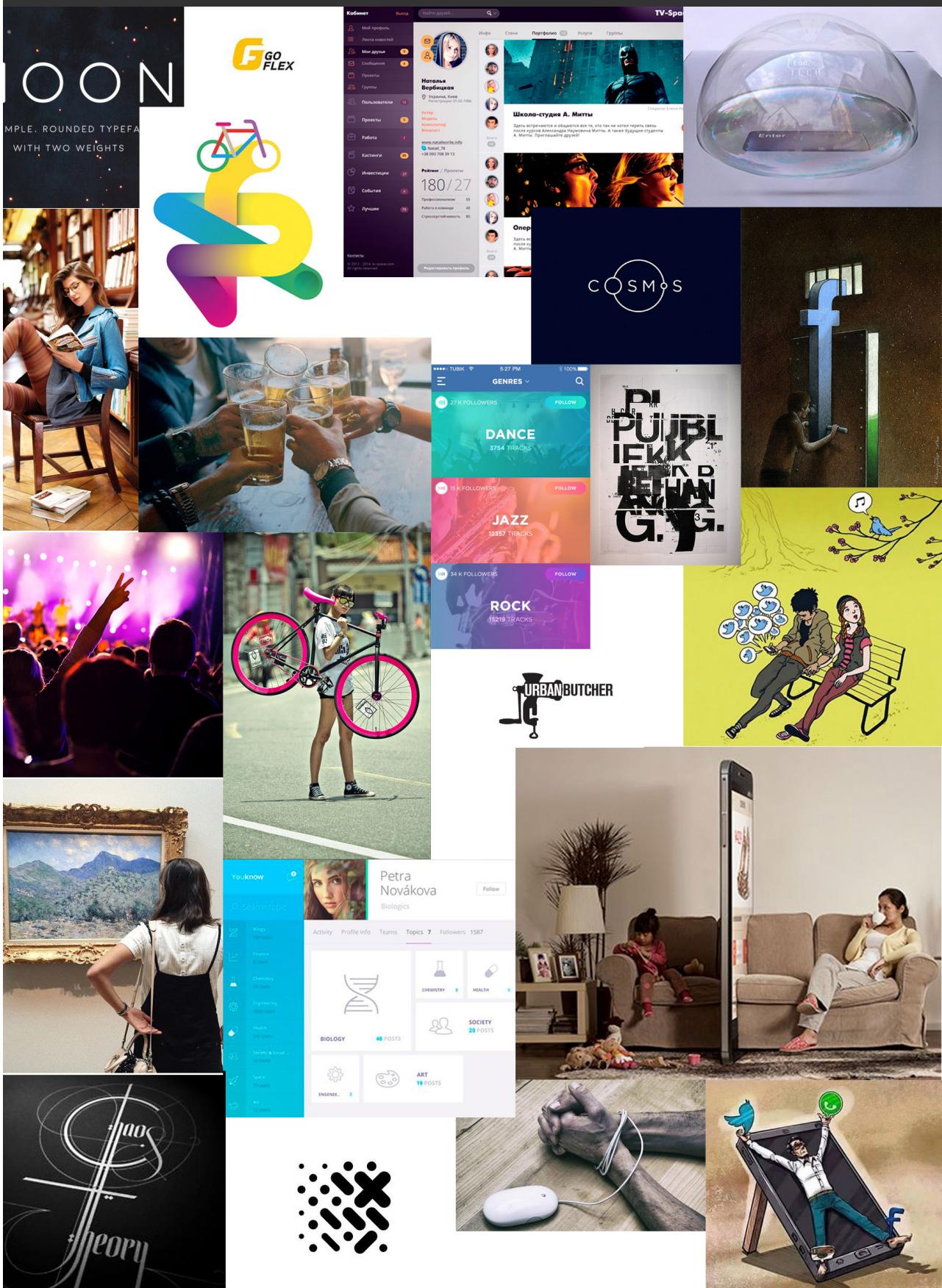
Dentro do hotsite o interator poderá descer e subir através da página única que está dividida em seções. No começo e no fim da landing page estão posicionados botões para o interator chegar até a loja onde o aplicativo então poderá ser baixado, além de um QR Code próximo ao botão do final, que faz o mesmo redirecionamento, mas prático para usuários que estão acessando a página através de um computador. As demais seções da página falam sobre o aplicativo, explicando seu funcionamento e também algumas das funções que ele possui, para que o usuário chegue ao aplicativo já sabendo como utilizá-lo.



# Painel Semântico



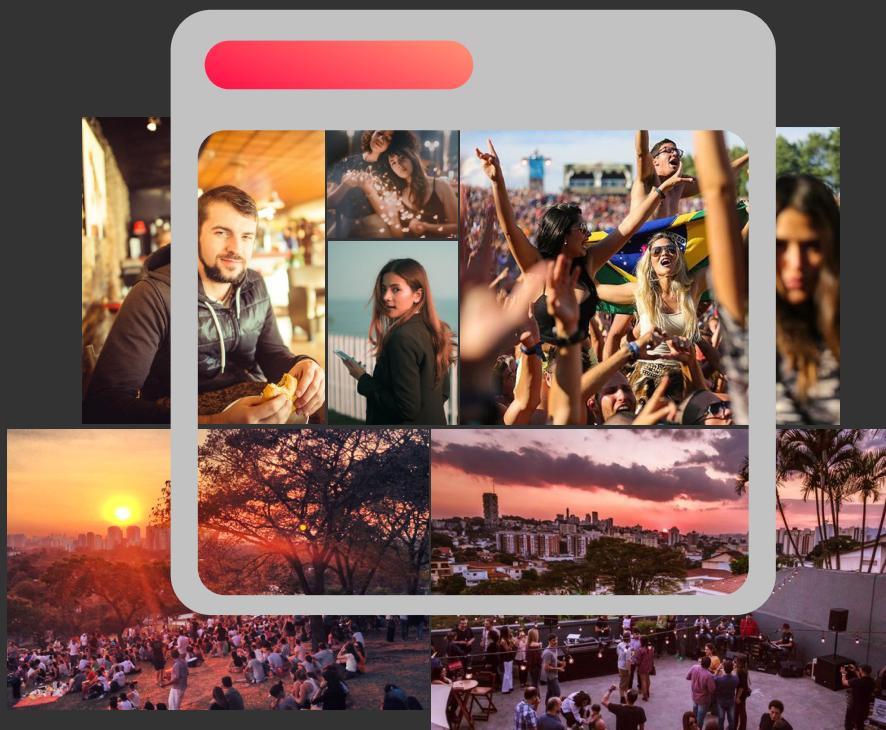
Nosso painel semântico relaciona a problematização feita a respeito de dependência tecnológica e redes sociais com as ideias e conceitos que criamos para o projeto, baseados em movimento, diversidade e interação, junto de construções práticas, como interfaces, marcas e elementos visuais em geral.



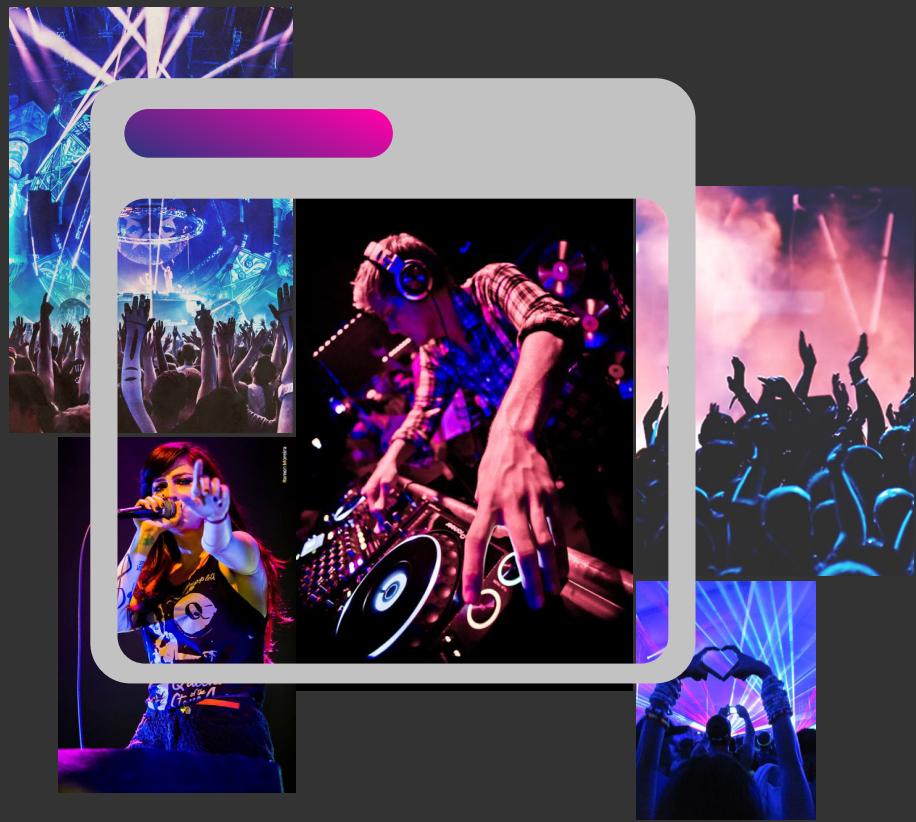
# Painel Semântico de Degradês

---

Pensando na marca, foram escolhidas cores fortes que representem jovialidade, unidas então em um degradê que tem como objetivo representar o movimento que o projeto propõe. A partir disso, para as Categorias que ordenam os eventos presentes no aplicativo, definimos as cores com base na sua relação com os conteúdos a que se referem, bem como a harmonia que existe entre elas. Assim, os gradientes secundários são formados por cores harmônicas entre si, geralmente do mesmo tom, mas que também funcionam quando sobrepostas, formando dois pares de cores complementares (verde e roxo/rosa, azul e laranja).



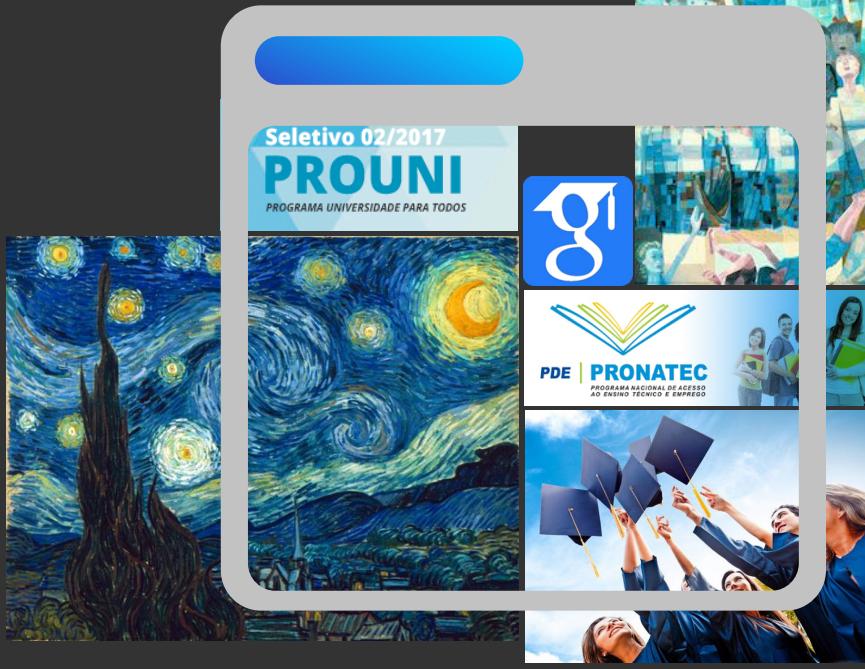
Painel semântico das cores institucionais



Painel semântico das cores para categoria música



Painel semântico das cores para categoria gastronomia



Painel semântico das cores para categoria arte e educação



Painel semântico das cores para estilo de vida

# Pesquisa Iconográfica

---



在线约课

在线搜索附近的教练，随约随学

跳过

注册

Discover

Great place for a picnic!

Mystic Falls

Add to favorite

Save this place

Kiwitech Technologies

27 km nearest distance from your current location

Call

Website

Reviews

Add to favorite

Save this place

Marion Larson

Home

Feed

Messages

Photos

Places

Notifications

Settings

Dinosaur Coffee

TODAY'S HOURS: 7:00AM - 7:00PM

4.9/5.0 • 0.5 MI NEARBY

Wi-Fi  
Currently Open  
Work Friendly  
Parking Lot  
Indoor Seating  
Outdoor Seating  
Power Outlets  
Pet Friendly

Add Photo

Save to Favorites

Review

510 N Coast Hwy 101, Encinitas, CA 92024

HOURS  
Sunday - Saturday: 7:00am - 7:00pm

ALL QUESTIONS

NEWEST

FEATURED

FREQUENT

VOTE

Curtis Poole 8 mins

Can I use a netcoreapp1.1 library in a netcoreapp2.0 app?

I'm trying to upgrade to ASP.NET Core 2.0 (netcoreapp2.0), but I can't because I use a library (RazorLight) which hasn't been upgraded to 2.0 yet. I remember reading that it is now possible to ...

.net asp.net-core .net-core core2.0

1658 129 351

Jerome Payne 2 hours ago

# Tecnologias Digitais

---



## FireBase

O FireBase é um serviço em nuvem para desenvolvedores móveis é um back-end completo para aplicações mobile (Android e iOS) e aplicações web. Foi utilizado para a criação do aplicativo.



Adobe  
PhoneGap

## Adobe PhoneGap

O PhoneGap é um framework para desenvolvimento de aplicativos móveis em código aberto. Foi utilizado para a criação do aplicativo.



## Node.js

Node.js é uma plataforma para desenvolvimento de aplicações server-side baseadas em rede utilizando JavaScript e o V8 JavaScript Engine. Foi utilizado para a criação do aplicativo.



## Sass

SASS é uma linguagem de extensão ao CSS que dá um controle mais profissional e dinâmico, utilizado como um framework para compor o design de uma página. Foi utilizado para a criação do aplicativo.



Adobe® Creative Cloud™

## Softwares do Adobe CC

Quase todos os softwares da Adobe CC foram utilizados para a produção das peças gráficas e digitais, desde a video com o After Effects até a criação do Manual de identidade visual com o InDesign.

## Referências

---

ABREU, C. N. de.; YOUNG, K. S. (Org.). Dependência de Internet: Manual e Guia de Avaliação e Tratamento. Porto Alegre: ARTMED, 2011. 344 p.

Disponível em: <[https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=8avU3ygQ7ToC&oi=fnd&pg=PA6&dq=depend%C3%A3cia+internet&ots=vYt86pmfZ4&sig=cKGTDhohkKdXf3Od7XRxq1RTloA#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=8avU3ygQ7ToC&oi=fnd&pg=PA6&dq=depend%C3%A3ncia+internet&ots=vYt86pmfZ4&sig=cKGTDhohkKdXf3Od7XRxq1RTloA#v=onepage&q&f=false)>. Acesso em: 31 mar. 2017.

FAVA, G. P. O efeito filtro bolha: como dispositivos de vigilância digital convertem usuários em produtos. 2015. 159 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Faculdade de Comunicação Social, Universidade Federal de Juiz de Fora, Minas Gerais.

Disponível em: <<https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/1512>>. Acesso em: 31 mar. 2017.

REVKIN, A. C. A 'Despairing Optimist' Considered Anew. The New York Times site, 6 jun. 2011.

Disponível em: <<https://dotearth.blogs.nytimes.com/2011/06/06/a-despairing-optimist-considered-anew/>>. Acesso em: 22 nov. 2017.

TRIPP, N. Think Globally, Act Locally: Getting Your Students to Become Good Citizens of Earth. RHI: Promoting Active Citizenship.

Disponível em: <[https://www.randomhouse.com/highschool/RHI\\_magazine/pdf/tripp.pdf](https://www.randomhouse.com/highschool/RHI_magazine/pdf/tripp.pdf)>. Acesso em: 22 nov. 2017.

