**Briefing**

No dia 22 de julho de 2020, realizou-se uma reunião para discutir a história do bosque e da trilha que resultou na ideia do aplicativo, quais seriam os primeiros passos para começar se desenvolvimento e também foram discutidas algumas ideias do que poderia haver nele.

No ano passado, para um trabalho de TCC dos alunos de Engenharia Ambiental, a Dra. Larissa de Bortolli Chiamolera Sabbi, juntamente com a Dra. Carla Daniela Câmara, trabalharam para montar a trilha dentro do Bosque da UTFPR, Câmpus Medianeira. Portanto, a trilha encontra-se finalizada, com os levantamentos de todas as espécies. Dentro disso, foram selecionadas algumas espécies que serão trabalhadas ao longo da trilha. Também encontra-se o herbário, no qual está localizado do outro lado da Incubadora Tecnológica.

Junto com a trilha e o herbário, a ideia é começar a receber crianças para estarem trabalhando a educação ambiental e agregar a ideia ao aplicativo da trilha.

Num primeiro momento será contada a história do bosque, falando um pouco sobre ele e as espécies. Cada espécie terá uma placa e nelas conterão um QR Code, que feita a leitura estará informando tudo sobre a espécie em questão. Sendo a mensagem passada para os usuários, tanto de forma escrita, quanto falada, para a inclusão dos deficientes físicos.

Já num segundo momento, a ideia é de fazer um Jardim Sensorial (que ativam os cinco sentidos), no qual serão pré-selecionadas algumas espécies. Essas também conterão informações que serão acessadas por meio do QR Code. Sendo assim, para que os sentidos sejam acionados, o aplicativo descreverá as sensações (como o olfato), ou pedirá que ela toque em alguma parte da planta (tato).

Na terceira e quarta etapa, serão os momentos de acrescentar os jogos infantis, ou seja, fazer jogos relacionando as informações contidas nas placas, como por exemplo, jogo da memória, quiz ou caça ao tesouro. e conforme as crianças forem acertando, elas receberão uma certa pontuação, na qual irão desbloquear uma nova fase e assim, com novos conteúdos e novas informações relacionadas às espécies.

Pelo fato do público alvo serem as crianças, é importante que a identidade visual seja extremamente colorida e lúdica, com muitas partes interativas, trabalhando com animações e jogos educacionais. Mas de maneira geral, é importante fazer com que o produto seja marcante para os usuários, como por exemplo, a logomarca e as combinações de cores que estão relacionadas às sensações psicológicas (que o verde passa a sensação de segurança ou o vermelho de movimento).

Mesmo que o público alvo sejam as crianças é importante separar as diferentes faixas etárias de idades, para saber quem utilizará mais essa aplicação. Tentando compreender mais esse universo delas e criando uma identidade visual. Portanto, elas serão mais de:

* 0 a 5 anos;
* 6 a 12 anos;
* 12 até os adolescentes.

Para construir a identidade visual da interface é preciso transpor tudo que foi pensado no primeiro momento, no caso da identidade visual da aplicação. Para depois redistribuir isso na interface de toda a aplicação, então:

* Botões;
* Textos;
* Imagens de fundo;
* E, as cores trabalhadas nos textos e nas caixas.

Por último é interessante pensar nos mockups, isto é, se vai ser em mapa ou mosaico de informações.