



Departamento de Desenho Industrial
Programação Visual 4
Professora Virgínia Tiradentes
2/2016

Relatório de Projeto

Aplicativo Meau

Alunos:

Emille Catarine, 13/0108774

Gabriela Maciel, 13/0111881

Lucas Corá, 12/0126117

Natália Bernardes Queiroz, 13/0127892

Brasília, 11 de novembro de 2016

Resumo

Esse relatório foi feito com o intuito de descrever e explicar o projeto do aplicativo Meau, desenvolvido na disciplina de Programação Visual 4, na Universidade de Brasília. O aplicativo tem como principal funcionalidade a adoção e doação de animais domésticos (especificamente cães e gatos) e visa facilitar o intermédio dos protetores com possíveis adotantes, padrinhos e ajudantes. A ideia surgiu a partir da presença de diversos grupos em redes sociais que visam o mesmo objetivo, porém sem a organização necessária e com uma plataforma que não foi pensada especialmente para este contexto, como os grupos do facebook, por exemplo. O aplicativo foi desenvolvido com 4 principais funções: adotar, apadrinhar, ajudar ou cadastrar um animal na plataforma, visto que é uma função que poucos aplicativos do mercado possuem. Toda a identidade visual foi pensada para ser o mais amigável possível, com cores alegres e ilustrações divertidas.

Sumário

1. Introdução
2. Análise dos concorrentes
3. Pesquisa com o público-alvo
4. Arquitetura de Informação
5. Identidade Visual
6. Protótipo final
7. Conclusão

Índice de Figuras

- Figura 1. Telas do aplicativo 101 Viralatas;
- Figura 2. Telas do aplicativo Au.Dote;
- Figura 3. Telas do aplicativo Ventura County Animal Service;
- Figura 4. Telas do aplicativo Patinhas;
- Figura 5. Gráficos das respostas do primeiro questionário.
- Figura 6. Gráficos das respostas do segundo questionário
- Figura 7. Fotografia de um dos *cardsortings* realizados pelo grupo;
- Figura 8. Parte 1 da arquitetura final do aplicativo;
- Figura 9. Parte 2 da arquitetura final do aplicativo;
- Figura 10. Rascunhos de *wireframe* produzido por um dos integrantes do grupo;
- Figura 11. Wireframes preliminares desenvolvidos por um dos integrantes do grupo
- Figura 12. Marca, ícone e tipografia do sistema de identidade visual do aplicativo;
- Figura 13. Paleta de cores da identidade visual estabelecida para o aplicativo;
- Figura 14. Padrão desenvolvido para aplicações no aplicativo;
- Figura 15. Grid e Proporções do Material Design;
- Figura 16. Grid e Proporções do Material Design aplicado às telas do Meau.
- Figura 17. Páginas relativas ao leiaute final do aplicativo;
- Figura 18. Tela com informações detalhadas para o trabalho dos programadores.
- Figura 19. Algumas telas da versão final do aplicativo.

1 Introdução

Tendo como proposta da disciplina de projeto a criação de um aplicativo *mobile* que visasse solucionar algum tipo de problema, o grupo, depois de intensa ideação, optou por trabalhar com a temática de adoção e doação de cães e gatos.

1.1 Contexto

A expansão da consciência de muitas pessoas a respeito da valorização da vida animal, trouxe diversos estilos de vida que estão cada vez mais em evidência como o vegetarianismo/veganismo, consumo consciente, proteção à vida de animais silvestres e a adoção de animais domésticos como forma de combater o abandono, além de salvar vidas, por isso o presente projeto foi criado tendo em vista este contexto.

1.2 Objetivos

O principal objetivo do projeto é desenvolver um aplicativo que atenda a crescente demanda por adoção de cães e gatos. A intenção foi a criação uma plataforma simples que atendesse a alguns requisitos, como por exemplo: facilitar a adoção/doação de animais e permitir que os usuários ajudem/apadrinhem animais, possibilitando um contato direto entre protetores e adotantes, padrinhos e ajudantes.

1.3 Metodologia

O projeto foi dividido em 9 etapas principais de desenvolvimento, a saber:

1. Definição do Tema;
2. Pesquisa e análise de concorrentes e similares;
3. Definição e coleta de dados do público alvo;
4. Arquitetura de informação;
5. Testes com a metodologia de *cardsorting*;
6. Wireframes;
7. Criação de sistema de Identidade Visual;
8. Produção de *leiaute*;
9. Desenvolvimento de roteiro com informações detalhadas para a programação.

2 Análise de Concorrentes e Similares

Antes de se iniciar o desenvolvimento do projeto, foi necessário pesquisar os concorrentes e similares com o objetivo de compreender o que já vem sendo criado no âmbito de aplicativos de adoção animais e o que ainda carece esse meio. Foram analisados 4 aplicativos diferentes disponibilizados em plataforma *android* e *iOS*. Durante

a pesquisa, foram considerados 3 pontos chaves: funcionalidades, usabilidade e identidade visual.

2.1 101 Viralatas

Funcionalidades

A função principal do aplicativo é a de adotar animais. Porém, por meio do menu lateral, é possível acessar diversas funções secundárias do *aplicativo*. Essas funções são: Eventos, venda de produtos (copos, camisetas personalizadas), função de doação (Itens, doações em dinheiro e disponibilizar um lar temporário), apadrinhar e tornar-se voluntário. O *aplicativo* promove um grande infraestrutura para pessoas que querem ajudar os animais, sendo que além da doação o usuário tem várias outras opções para ajudar. Figura 1 mostra as telas do aplicativo 101 Viralatas, disponibilizado na plataforma android.

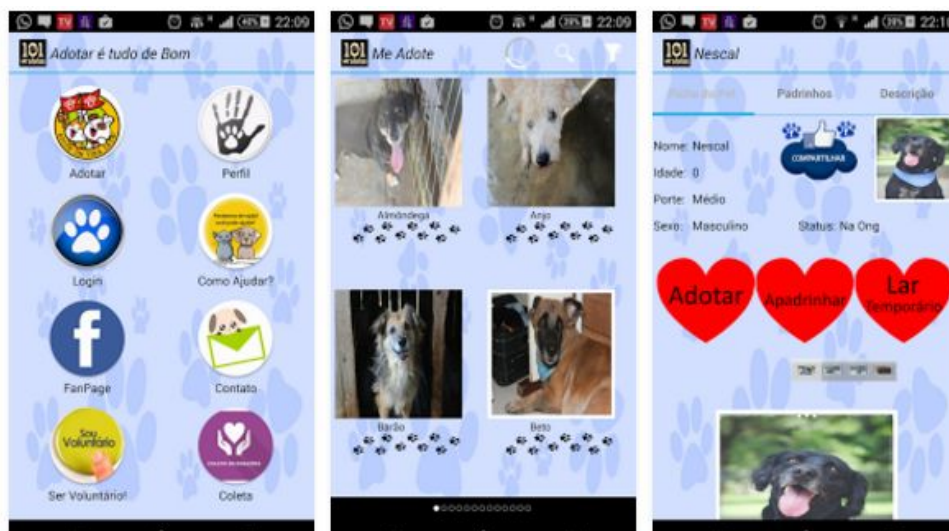


Figura 1. Telas do aplicativo 101 Viralatas (versão *android*)

Fonte: https://play.google.com/store/search?q=101%20viralatas&hl=pt_BR

Usabilidade

O aplicativo é intuitivo e vai direto ao ponto. Quando o usuário o abre, ele mostra uma mensagem que explica a sua função, bem como informações sobre a ONG.

A partir daí tem-se duas opções de navegação: o acionamento do menu lateral ou seguir para adoção via o botão “peludinhos para adoção”. No menu lateral o usuário pode acessar as outras funções do aplicativo como “faça uma doação” ou “seja um voluntário”. Já através do botão peludinhos para adoção, o usuário vai direto para a

“página de adoção”, podendo escolher os filhotes por meio dos filtros ou pela rolagem sortida dos cachorros que fica logo abaixo dos filtros.

Identidade Visual

A assinatura do aplicativo é tipográfica e monocromática, fazendo uma simples alusão simbólica a pata de um cachorro.

A paleta de cores é composta por 4 cores: laranja para pontuar barra de títulos e botões importantes, cinza para contraste do fundo da tela com os outros elementos como botões títulos, preto para tipografia e ícones do menu e branco para espaços e botões que tenham conteúdo escrito.

A identidade do aplicativo é simples e concisa, porém tem elementos arbitrários como as cores, um logotipo genérico (pelo uso do símbolo da pata do cachorro) fazendo com que o aplicativo tenha pouca ou quase nenhuma expressão gráfica da sua identidade e posicionamento em relação a similares.

2.2 Au.Dote

Funcionalidades

Basicamente, o Au.Dote se resume à uma funcionalidade: adotar um cachorro. Todos os animais encontrados no aplicativo são cadastrados por alguma ONG, impedindo pessoas físicas de colocar bichinhos para adoção. O aplicativo também se resume a cachorros, não havendo nenhum outro tipo de animal doméstico disponível.

Ao entrar na plataforma nos deparamos com uma foto de um cachorrinho simpático e informações básicas como nome, raça, ONG e distância. Navegando para baixo (no movimento *scroll down*) é possível encontrar mais animais disponíveis para adoção. Existe também a possibilidade de filtrar a busca, com os parâmetros de localização como: nome de ONG, raça, idade e porte. Ao selecionar um animal, tem-se algumas informações relevantes sobre ele. A partir disto, existem quatro opções disponíveis: favoritar o animal (que o deixa em uma lista especial para consulta posterior), compartilhar o aplicativo, ligar para a ONG e mandar e-mail.

No menu lateral apenas existem 4 opções: login com Facebook, lista de animais, lista de favoritos e configurações. Também é possível, por meio dos cachorrinhos, visualizar as páginas com informações das ONG's. A figura 2 mostra algumas telas do aplicativo Au.dote, disponibilizado na plataforma android.

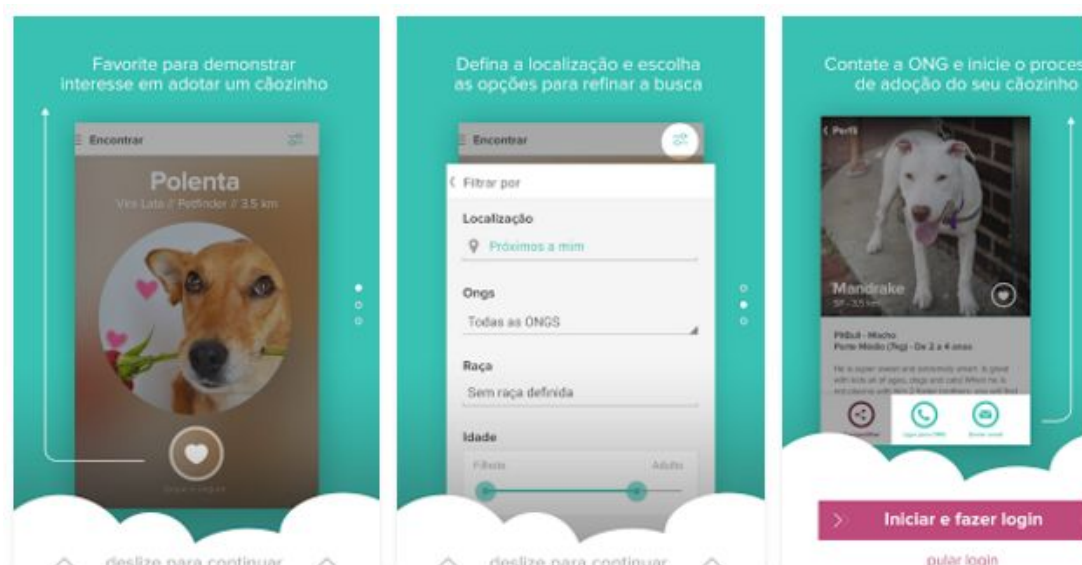


Figura 2. Telas do aplicativo Au.Dote (versão *android*).

Fonte: https://play.google.com/store/aplicativos/details?id=aplicativo.mobilife.AuDote&hl=pt_BR

Usabilidade

O aplicativo é bastante simples e minimalista. A interface *clean* é de fácil navegação e facilita a interação do usuário com a plataforma.

O aplicativo possui pouca quantidade de informações e funções sendo difícil se perder ou não saber como utilizá-lo. A concisão e a objetividade nas informações apresentadas é um ponto positivo na usabilidade, demandando pouco tempo do usuário para analisar as opções de animais para a adoção.

Identidade Visual

O aplicativo possui uma identidade amigável composta pela ilustração minimalista de um cachorrinho, usando as cores rosa e marrom. O focinho do animal tem formato de coração reforçando ainda mais o conceito de adoção com amor.

Dentro do Au.Dote verificamos uma paleta aleatória de cores como fundo das fotos dos bichinhos (azul, verde, amarelo, rosa, roxo). Todo o aplicativo utiliza o recurso visual de gradiente, tanto no logotipo quanto nas aplicações dentro da plataforma mas não faz isso de forma cansativa ou esteticamente desagradável.

A identidade do aplicativo, embora não muito forte e original, acaba sendo agradável e amigável ao usuário.

2.3 Ventura County Animal Services (VCAS)

Funcionalidades

O Ventura County Animal Services tem o objetivo central de adoção de animais por meio da instituição com o mesmo nome. A instituição inclui dois abrigos de animais, e ainda é possível realizar doações pelo aplicativo.

Além dessas funções principais, o aplicativo permite o registro de animais perdidos. Caso se encontre um animal perdido, uma foto deste e informações podem ser enviados, ou, como o aplicativo sugere, o animal pode ser levado ao abrigo. Também estão disponíveis guias de raças de cães e gatos como função secundária. A figura 3 mostra algumas telas do aplicativo Ventura County Animal Services, disponibilizado na plataforma android.

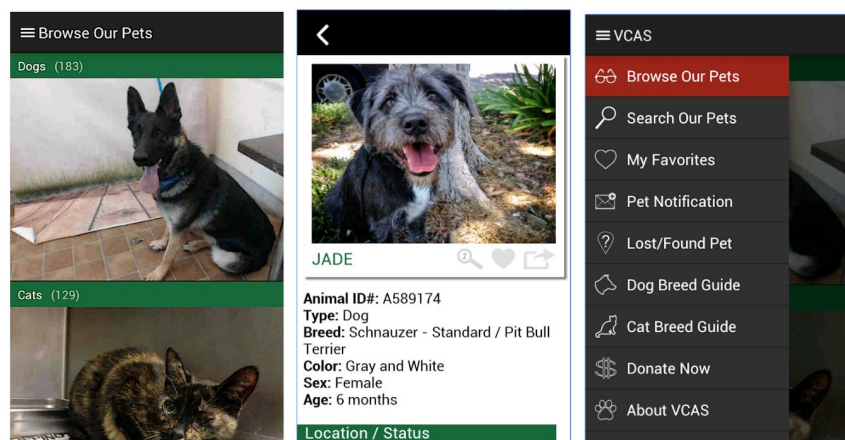


Figura 3. Telas do aplicativo Ventura County Animal Service (versão android)

Fonte: https://play.google.com/store/aplicativos/details?id=org.venturacounty.vcas&hl=pt_BR

Usabilidade

Ao começar a utilizar o aplicativo, são apresentadas três opções ao usuário: assistir ao vídeo tutorial do aplicativo (link para o youtube), começar a usar o aplicativo ou fazer uma doação à instituição.

Iniciando o uso do aplicativo é aberta a página de navegação de busca por animais. São indicadas as opções cada tipo de animal que pode ser adotado (cachorros, gatos, coelhos ou outros animais), e clicando numa dessas opções já é aberta uma página com uma foto de um animal disponível para adoção. Para ver outros animais basta ir passando as fotos para a esquerda ou ainda clicar na opção “ver todos” que mostra uma galeria com fotos de todos os pets. Ao clicar em uma das fotos, é disponibilizado um perfil do animal com nome, espécie, raça, cor, sexo (indicando se é castrado ou não), idade, porte e peso.

Também são disponibilizadas informações sobre a localização e status do animal (se está ou quando estará disponível para adoção) e informações de contato. Em uma opção do menu superior é possível ainda buscar animais por meio de filtros por espécie, raça, tamanho, idade e etc. O aplicativo no geral é de fácil utilização, com exceção de algumas etapas que não são muito intuitivas.

Identidade Visual

O VCAS possui uma identidade visual simples, com poucos elementos gráficos e uma paleta de cores pouco variada, baseada no branco, preto, verde e cinza. Os ícones também são simples, possuem unidade entre si, mas não são utilizados com muita frequência pelo aplicativo.

A tipografia utilizada é infantil, mas o aplicativo não possui outros elementos que apoiem essa característica.

A assinatura aparece somente quando o aplicativo está iniciando e não possui muita unidade com a identidade no geral.

Sendo assim, a identidade como um todo é “fria” para em contraposição com a proposta do aplicativo que é de cuidado com os animais.

2.4 Patinhas

Funcionalidades

O aplicativo tem o objetivo de facilitar a comunicação entre adotante e ONG's que permitem a adoção de cães e gatos. Assim como o Au.Dote, não é permitido que pessoas físicas disponibilizem animais para a adoção.

Além da escolha entre espécie (no caso, cães e gatos), o usuário pode também escolher sexo, porte (tamanho), idade (filhote, adulto e idoso) e personalidade do animal que deseja adotar. O raio de busca se estende até 160 km a partir da localização em que se encontra a pessoa, de forma que se não houver nenhum animal sendo doado nesse raio, o aplicativo perde sua funcionalidade. A figura 4 mostra algumas telas do aplicativo Patinhas, disponibilizado na plataforma IOS.

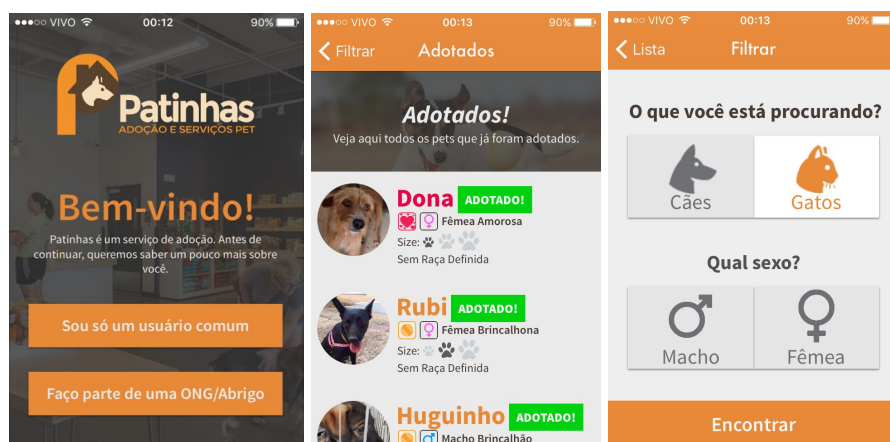


Figura 4. Telas do aplicativo Patinhas (versão iOS)

Fonte: <https://itunes.apple.com/br/app/patinhas/id1064975729?mt=8>

Usabilidade

Assim que abre o aplicativo, o usuário tem a opção de se identificar como um "usuário comum" (adotante) ou como um "parte de uma ONG/abrigo" (doador). Escolhendo a opção de usuário comum, o aplicativo pede a permissão de utilizar a localização atual a fim de encontrar cães e gatos que estejam sendo adotados em um raio de até 160km (raio este que pode ser ajustado pelo próprio usuário).

Além disso, o usuário deve escolher entre cães ou gatos para efetuar sua pesquisa, além de características físicas do bichinho que pretende adotar.

Se não houver nenhum animal sendo doado no raio de até 160km disponibilizado pelo aplicativo, é informado que "nenhum latido é ouvi aqui" e o usuário se encontra sem opções. A partir disso, o máximo de informação que ele consegue receber são de animais que já foram adotados através do aplicativo.

É possível concluir, então, que se não houver nenhum animal sendo doado nesse raio a partir da localização do usuário, o aplicativo perde totalmente sua finalidade e não consegue fornecer mais nenhuma informação e/ou ajuda para o usuário.

Para realizar a adoção, o usuário precisa conectar-se no aplicativo através de sua conta no facebook, e pode acompanhar através da tela "perfil" como estão os processos de adoção de bichinhos que o usuário está tentando adotar.

Identidade Visual

A identidade visual do aplicativo Patinhas relaciona três elementos principais: a letra P, uma casa e o perfil de um cão. O conceito, então, provavelmente se refere à capacidade de o aplicativo de facilitar o usuário a encontrar um cão para seu lar (e vice-versa).

Na paleta de cores, destacam-se o cinza e o amarelo, porém algumas cores diferenciadas (roxo, verde, rosa e azul) prejudicam a identidade da marca. Essas cores mais destoantes relacionam-se com a personalidade do bichinho (que pode ser brincalhão, tímido, calmo, guarda, amoroso ou preguiçoso), de forma facilitar a diferenciação por parte do usuário em relação à essas características.

2.5 Conclusão da Análise

Em geral, os aplicativos analisados possuem as mesmas funções, nenhum deles oferece a opção de cadastrar animais no aplicativo para adoção, apadrinhamento ou para receber ajuda de outros usuários, sendo assim, este seria um dos principais diferenciais do projeto.

Nos aplicativos analisados, apenas a metade se preocupou com a parte visual, como por exemplo: identidade, logotipo, elementos auxiliares e paleta de cores.

Generalizando, a maioria dos aplicativos disponibilizados no mercado não possuem um rigor quanto à aparência e usabilidade, sendo esses aspectos um diferencial para o aplicativo desenvolvido na matéria.

3. Pesquisa com o público alvo

Além da análise dos aplicativos concorrentes, também se fez necessário um estudo direto do público alvo e suas necessidades. O público foi delimitado a amantes de animais (principalmente gatos e cachorros) em geral. Tanto aqueles que precisam doar, quanto os que gostariam de adotar ou ajudar.

Quanto aos doadores, definimos três perfis principais. São eles:

- "Não posso mais cuidar": trata-se do usuário que, por algum motivo (mudança, alergia, etc.), não pode mais ficar com seu animal de estimação;
- "Filhotinhos!": é o usuário que teve uma ninhada em casa, porém não tem condições e/ou não quer se comprometer a cuidar dos filhotes;
- "Encontrei um bichinho": este é o usuário que encontrou algum animal na rua e resolveu resgatá-lo para tentar dar a possibilidade de uma vida melhor ao animal.

Quanto aos adotantes, delimitamos também três perfis. São eles:

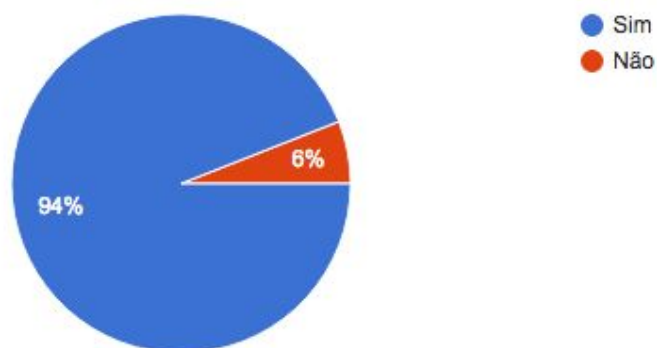
- "Sempre quis ter um pet": trata-se do usuário que nunca teve um animal, mas deseja tentar viver essa experiência pela primeira vez. É importante ressaltar que é o usuário que provavelmente terá maior interação com a área "dicas" do aplicativo, que será maior detalhada em breve neste relatório;

- "Quero um bichinho outra vez": este é o usuário que já teve um animal, porém não tem mais. Este é um usuário que provavelmente já tem uma boa noção de qual tipo de animal quer e de como cuidar dele;
- "Quero uma companhia para o meu pet": mapeamos este terceiro tipo de usuário como um importante foco para o nosso aplicativo já que, uma vez que ele já possui um animal, provavelmente será exigente na escolha de um segundo animal que possa ter algum tipo de afinidade com o pet que ele já tem em casa.

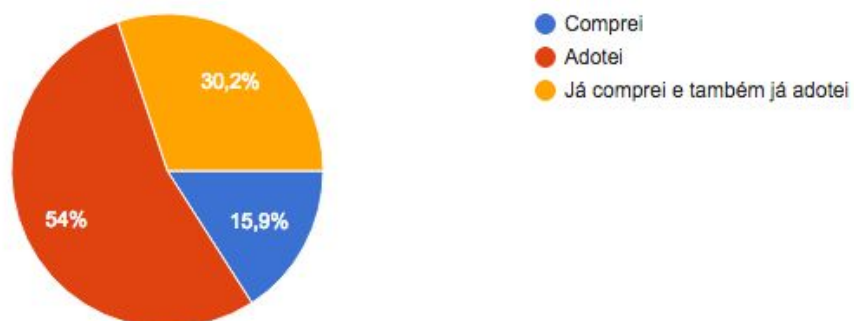
3.1 Questionários com o público-alvo

Dessa forma, foram feitos dois questionários para melhor compreensão desse grupo de pessoas. O primeiro questionário buscava informações mais gerais sobre o próprio público e sua relação com animais e sua relação com os meios e processos de adoção e doação. O principal objetivo era descobrir se haveria demanda por adoção por meio de aplicativo e assim saber se o projeto seria desejável ou não. As figuras abaixo demonstram algum gráfico com o resultado das perguntas do questionário.

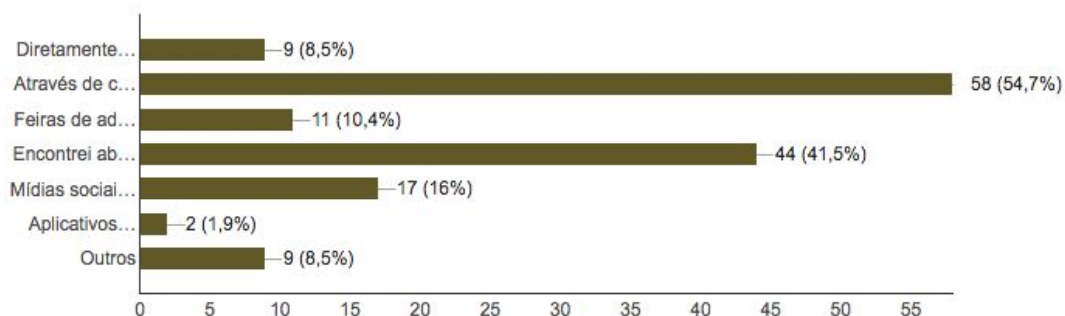
Você tem ou já teve cachorro(s) ou gato(s)? (134 respostas)



Você comprou ou adotou o(s) animal(is)? (126 respostas)



Por qual(is) meio(s) você realizou a adoção? (106 respostas)



Por qual(is) meio(s) você realizaria a adoção? (24 respostas)

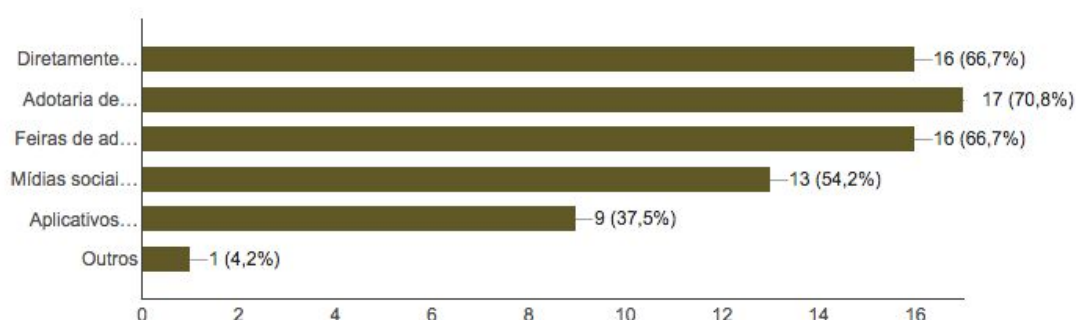
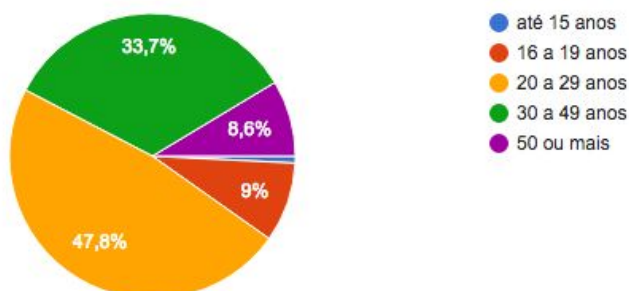


Figura 5: Gráficos das respostas do primeiro questionário.

Fonte: https://docs.google.com/forms/d/1FKGeCOuUYJ2Lg4HLuiegMT9ufew4_TaJ8nSloFES1vY/edit

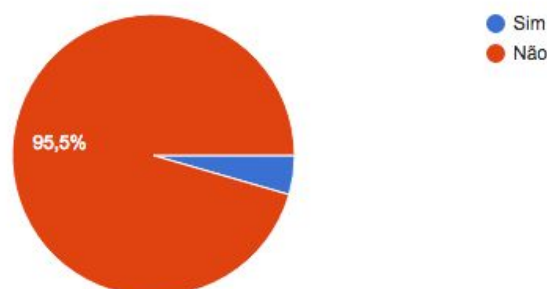
O segundo questionário foi mais detalhado, buscando descobrir o perfil dos usuários quanto à utilização dos usuários de smartphones, se , de aplicativos de adoção de animais e quanto à funcionalidades mais desejadas.

Qual sua idade? (510 respostas)



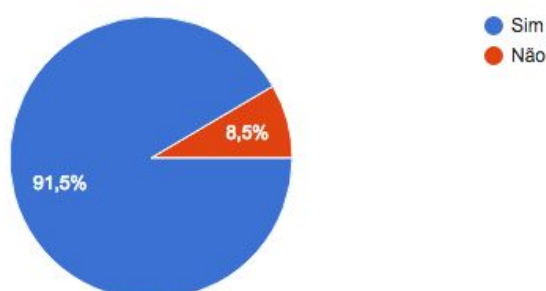
Você conhece algum aplicativo de adoção e/ou doação de animais?

(491 respostas)



Você usaria um aplicativo de adoção e/ou doação de animais?

(484 respostas)



Para finalizar: das seguintes funções, quais você utilizaria no aplicativo em questão?

(443 respostas)

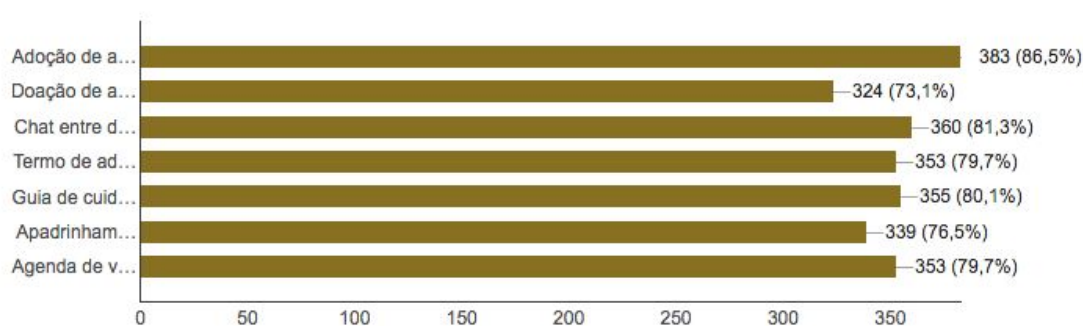


Figura 6: Gráficos das respostas do segundo questionário.

Fonte: https://docs.google.com/forms/d/1tR6_ajWRITsFLzxFRthNT3OWg_VV122T90K2ZL2A9Uw/edit

Ambos os questionários foram compartilhados em páginas de resgate e proteção de animais no Facebook onde se poderia ter um alcance maior do público alvo desejado.

Com centenas de respostas (especificamente 134 no primeiro questionário e 517 no segundo), a pesquisa trouxe informações vitais para o encaminhamento do projeto. Um ponto esclarecido pelas respostas foi a preferência que as pessoas possuem de realizar o processo de adoção/doação com pessoas conhecidas, das quais elas possam e possam manter contato, além de confiar na origem e destino do animal. Também ficou claro que poucas pessoas já haviam utilizado aplicativos de adoção por variados motivos, seja oportunidade ou falta de familiaridade. As funcionalidades para um possível aplicativo sugeridas pelo questionário foram bem recebidas e percebeu-se que também existe uma forte demanda para a ajuda e a proteção de animais, não necessariamente envolvendo um processo de adoção.

4. Arquitetura de informação

A partir da definição do objetivo e dos resultados da pesquisa, foi definido que o projeto visa garantir maior facilidade de interação entre o usuário que quer doar e o que quer adotar, essa interação aconteceria em diversos níveis, iniciando-se no momento de interesse (de adoção do animal), podendo se estender até meses depois, nos quais o doador poderá se manter disponível para tirar dúvidas e acompanhar a adaptação do bichinho em seu novo lar. O aplicativo também participaria desses primeiros meses de adaptação fornecendo valiosas informações e dicas para que o dono saiba como se portar diante da nova responsabilidade. Tendo isto em vista, foram estabelecidas as principais funções do *aplicativo*.

4.1 Principais funções

Doar pets: no primeiro momento, o usuário que deseja doar um pet se cadastra no aplicativo e expõe fotos e informações principais do animal em questão (espécie, porte, raça, sexo, idade, nome);

Adotar pets: o usuário que se interessar por algum dos animais que estão cadastrados no site para doação pode entrar em contato com o doador para negociar a possibilidade de adoção, tirar dúvidas e, caso mantenha o interesse, marcar um encontro para receber o animal;

Ajudar pets: aqueles usuários que não podem adotar um animal também podem ajudar com doações monetárias, ração, remédios e outros, ou apadrinhar um dos pets cadastrados no aplicativo.

Acompanhamento: uma vez adquirido o animal, o doador poderá continuar mantendo contato com o novo dono, a fim de tirar dúvidas pontuais e acompanhar a adaptação do animal no novo lar, garantindo que o animal esteja sendo bem tratado;

Aprendizado: o novo dono, por sua vez, poderá se utilizar também do aplicativo para se guiar nos primeiros meses da adoção. Se não tiver experiência em como cuidar de pets, o aplicativo daria a base inicial para que o animal fosse bem cuidado e pudesse ser estabelecida uma relação positiva entre o novo dono e o bicho de estimação, além de facilitar o bom tratamento do pet. Alertas em relação à como cuidar da saúde, higiene e alimentação do animal também ajudariam a prevenir doenças e promover o bem estar do pet. Além disso, o usuário também poderia se informar em relação à legislação e termo de adoção nestas áreas específicas do aplicativo.

4.2 Card sorting

Por meio da técnica de *cardsorting* é possível identificar como o público-alvo de um projeto interativo espera que o conteúdo seja organizado. Para tanto, usuários são convidados a participar de sessões de aplicação desse método, que podem ser realizadas em grupo ou individualmente. Nessas ocasiões, os participantes recebem uma quantidade de cartões que representam os conteúdos únicos do projeto e devem agrupá-los da forma que considerem mais lógicas e apropriadas. O resultado dessas sessões serve de insumo para a construção do mapa de arquitetura.

Após a definição das funções básicas do aplicativo, o grupo prospectou 4 pessoas para realizar a metodologia de *cardsorting* individualmente, além de um grupo com 3 pessoas. Foram entregues todas as funcionalidades em pequenos papéis e foi solicitado que organizassem a informação. A figura 7 mostra um participante durante o teste com o *cardsorting*.



Figura 7. Fotografia de um dos *cardsortings* realizados pelo grupo.

Fonte: Imagem do acervo dos autores.

Os usuários que estavam envolvidos no contexto de adoção de animais sanaram dúvidas pertinentes e trouxeram contribuições bem interessantes, como nomenclaturas diferentes, exigência do doador (e.g. fotos, apto telado, visitas, acompanhamento pós-adoção), necessidade de visitas, histórico de doenças, vermífugo, apadrinhamento, termo de adoção e etc.

Além disso, foi possível notar a falta de familiaridade com alguns termos específicos, como "protetores" e "termo de adoção", o que levou o grupo à alterar alguns termos na construção das telas ou deixá-los claros para que todos os usuários pudessem entendê-los com facilidade.

No mais, observando os grupos do facebook de resgate de animais, analisando as informações recebidas nos questionários e coletando informações dos usuários durante o *cardsorting*, percebemos que muitos protetores necessitam de ajuda com recursos financeiros, remédios e ração. Para suprir essa necessidade foi acrescentado à estrutura de informação uma nova funcionalidade de **ajudar**.

4.3 Arquitetura Final

A partir das pesquisas com o público-alvo, análise dos concorrentes e similares e o teste com o card-sorting, foi definida arquitetura de informação final para o aplicativo. Ela foi dividida em duas partes como mostra as figuras 8 e 9 abaixo:

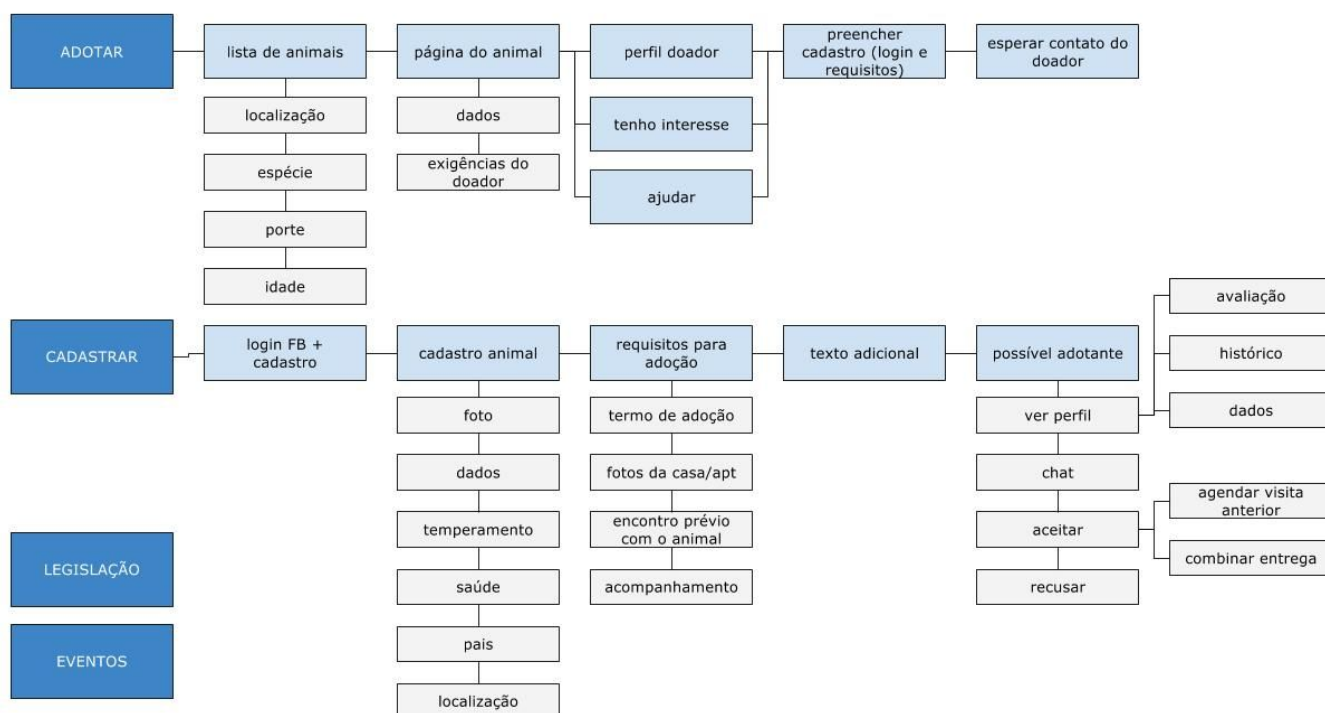


Figura 8. Parte 1 da arquitetura final do aplicativo

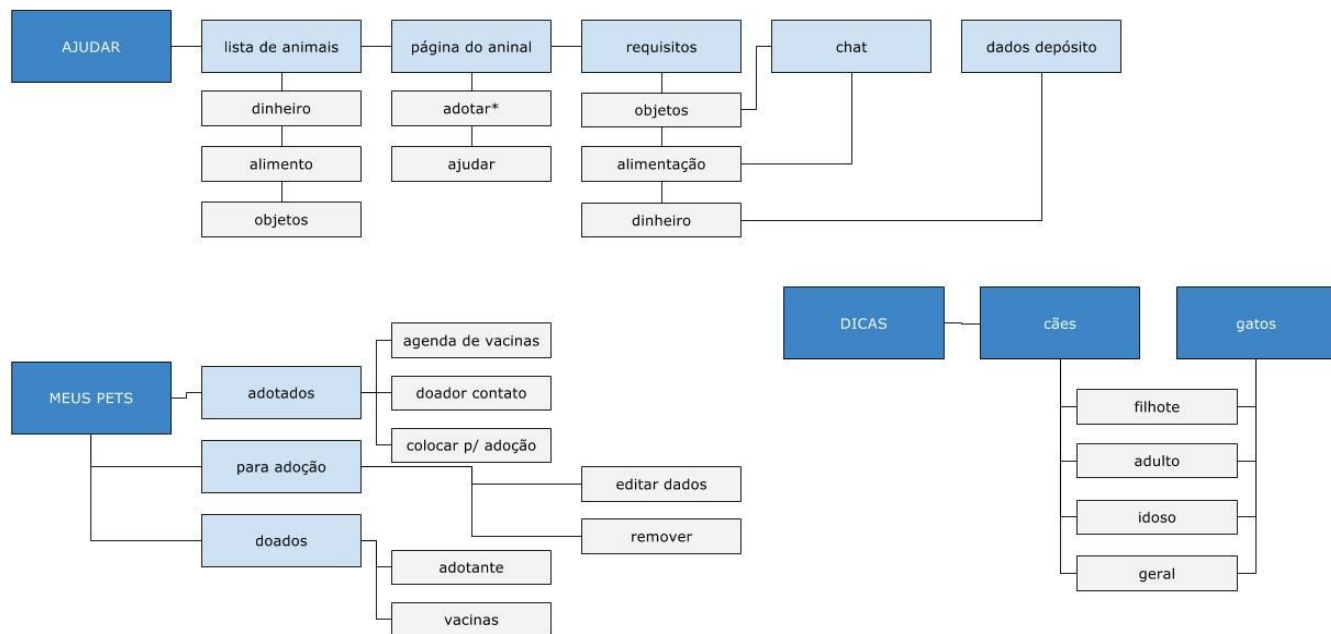


Figura 9. Parte 2 da arquitetura final do aplicativo

4.4 Wireframes

A partir da definição da arquitetura de informação, todos os integrantes do grupo passaram uma semana trabalhando na estrutura básica antes da construção do layout final. Esta estrutura conhecida como wireframe é importante para a tangibilização visual do que será desenvolvido, servindo como guia. Cada integrante rascunhou uma proposta de wireframes, seguindo as guidelines do *Material Design*. A figura 10 mostra um exemplo de wireframe desenvolvido por um dos integrantes do grupo.

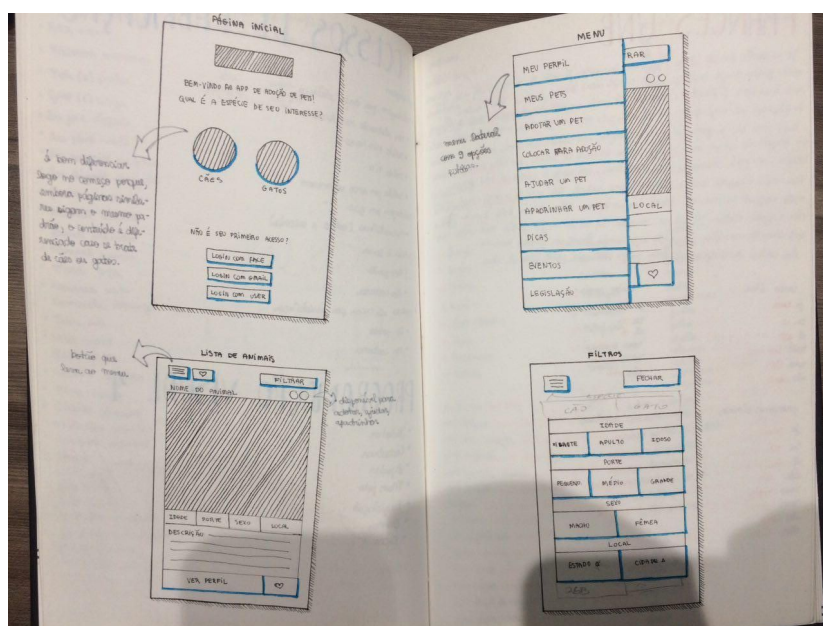


Figura 10. Rascunhos de *wireframe* produzido por um dos integrantes do grupo

Após a geração de alternativas de wireframes de baixa fidelidade, as ideias foram apresentadas para os alunos da computação e para a professora. O objetivo era discutir as ideias de cada um, ressaltando pontos positivos a fim de se chegar a uma conclusão final que atendesse os objetivos gerais do projeto. A figura 11 mostra um dos wireframes preliminares desenvolvidos por um dos integrantes do grupo.

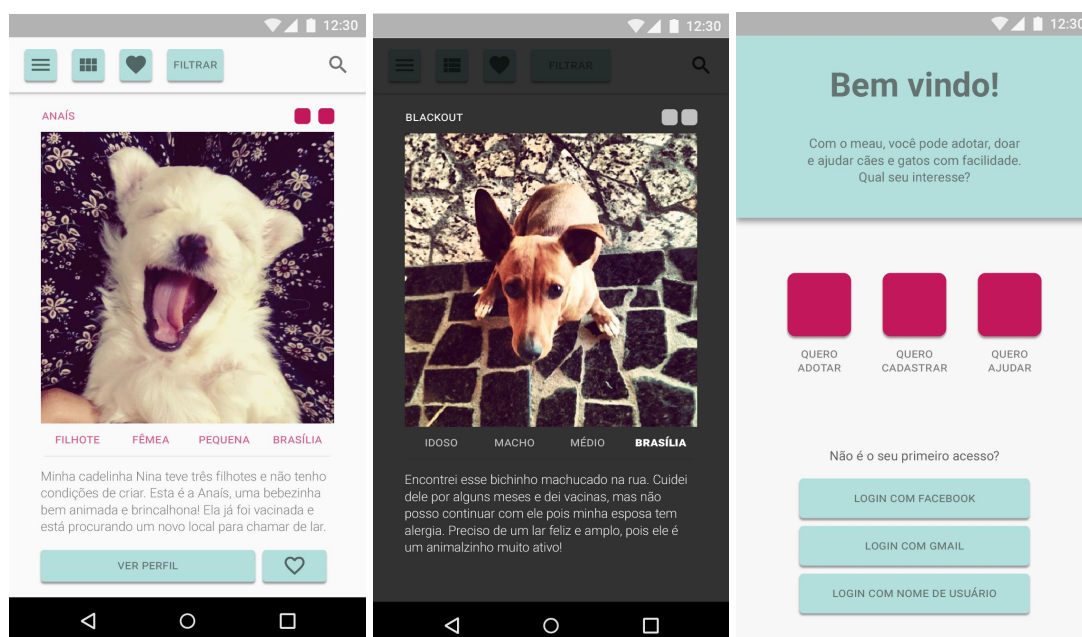


Figura 11. Wireframes preliminares desenvolvidos por um dos integrantes do grupo

5. Identidade Visual

5.1 Naming

A primeira etapa da criação do naming do aplicativo foi a análise dos nomes já existentes dos concorrentes e similares, para se ter uma visão do contexto em que o presente aplicativo estaria inserido e, assim, ter noção de como o naming poderia ajudá-lo a se diferenciar perante a concorrência.

Em seguida à análise, foram definidos alguns conceitos que pudessem nortear a escolha do nome, sendo eles: Carinho, Comprometimento e Proteção.

A partir da definição dos conceitos, foi feito um *brainstorming* de ideias até que chegou-se na palavra MEAU. Além de características como brevidade, pregnância e facilidade de pronúncia, o naming possui diversos significados diferentes a serem interpretados.

MEAU = miau = gato

MEau = me = eu = pessoa

meAU = cachorro

O nome também foi pensado no sentido de: “Me adote”, “Me ame”, “Me ajude”, “Me apadrinhe”, como se os animais estivessem conversando com os humanos. Essa fala em primeira pessoa reforça a ideia de carinho, comprometimento e proteção, trazendo uma abordagem mais sensível para um assunto tão importante.

5.2 Sistema de Identidade Visual

A assinatura criada para representar o aplicativo Meau, foi pensada basicamente para ser amigável e divertida. Ela consiste em um *lettering* cursivo que dá enfoque a letra “e” com a “trema” (Mëau), com o intuito de ilustrar um focinho de um animal, deixando a identidade mais lúdica e remetendo claramente ao conteúdo do aplicativo. Além da assinatura principal, decidiu-se isolar a letra “e” do *lettering* e usar como símbolo o focinho do animal em uma assinatura secundária, que é usada no ícone do aplicativo.

A tipografia básica do corpo de texto escolhida foi a Roboto (desenvolvida por Christian Robertson, designer de interface da Google), por ter sido criada especificamente para aplicação em projetos web e por estar nas recomendações do Material Design do Google, também houve a necessidade da escolha de uma tipografia *script* que se assemelha aos conceitos da marca e que pudesse ser utilizada em momentos específicos dentro do aplicativo que necessitam atrair a atenção do usuário para avisos importantes e feedbacks das ações feitas no aplicativo. Para tal objetivo optou-se pela fonte *script* Courgette, por ter características caligráficas e por ser amigável, se adequa ao logotipo do aplicativo ao mesmo tempo que contrasta com a tipografia do corpo de texto.

As cores azul e amarelo foram escolhidas por sintonizarem-se com os conceitos do projeto, sendo calorosas e amigáveis. Duas escolhas contrastantes e harmoniosas que têm objetivos bem específicos dentro do aplicativo. O amarelo é mais utilizado para funções “core” do aplicativo, como adotar, ajudar, cadastrar e apadrinhar um pet. Enquanto o azul foi utilizado em todas as outras funções do aplicativo, como dicas, eventos, legislação e etc.

Assinaturas/Tipografia

PRINCIPAL



ROBOTO

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z

SECUNDÁRIA/ÍCONE



COURGETTE

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z

Figura 12. Marca, ícone e tipografia do sistema de identidade visual do aplicativo

Cores

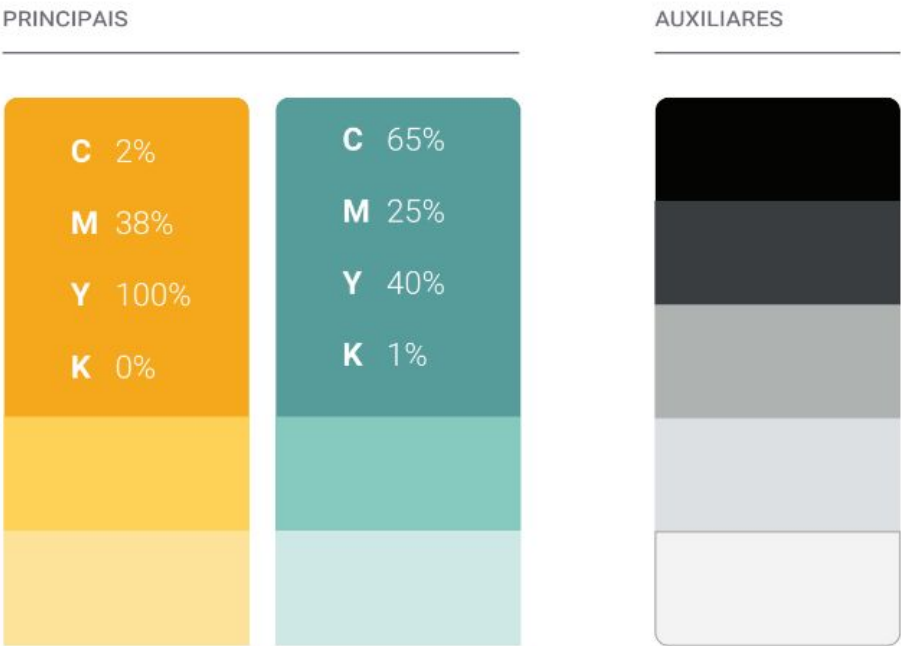


Figura 13. Paleta de cores da identidade visual estabelecida para o aplicativo



Figura 14. Padrão desenvolvido para aplicações no aplicativo

5.3 Leiaute

Por ser uma exigência do mercado atual, as medidas utilizadas para o desenvolvimento do aplicativo como por exemplo: o grid, as proporções, as métricas e a tipografia de texto foram retiradas do *Material Design* desenvolvido pela Google.

O material design busca unificar os aplicativos da plataforma android, com base em regras de usos e aplicações. Atualmente todos os novos aplicativos do mercado são desenvolvidos com base nas *guidelines* da Google.

Esta escolha também facilitou o desenvolvimento da programação, visto que o material existente da Google agiliza o processo de codificação dos aplicativos, sendo uma demanda existente dos desenvolvedores de plataformas android.

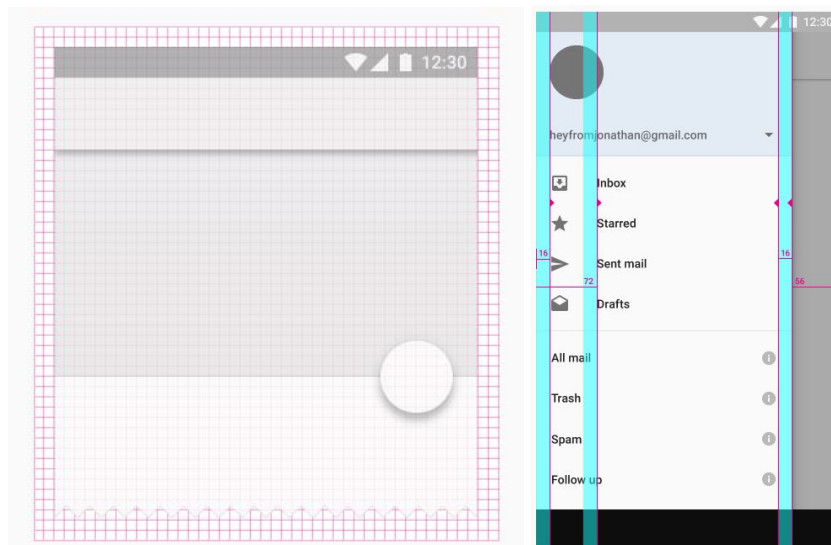


Figura 15. Grid e Proporções do Material Design. Fonte: <https://material.google.com/layout/>

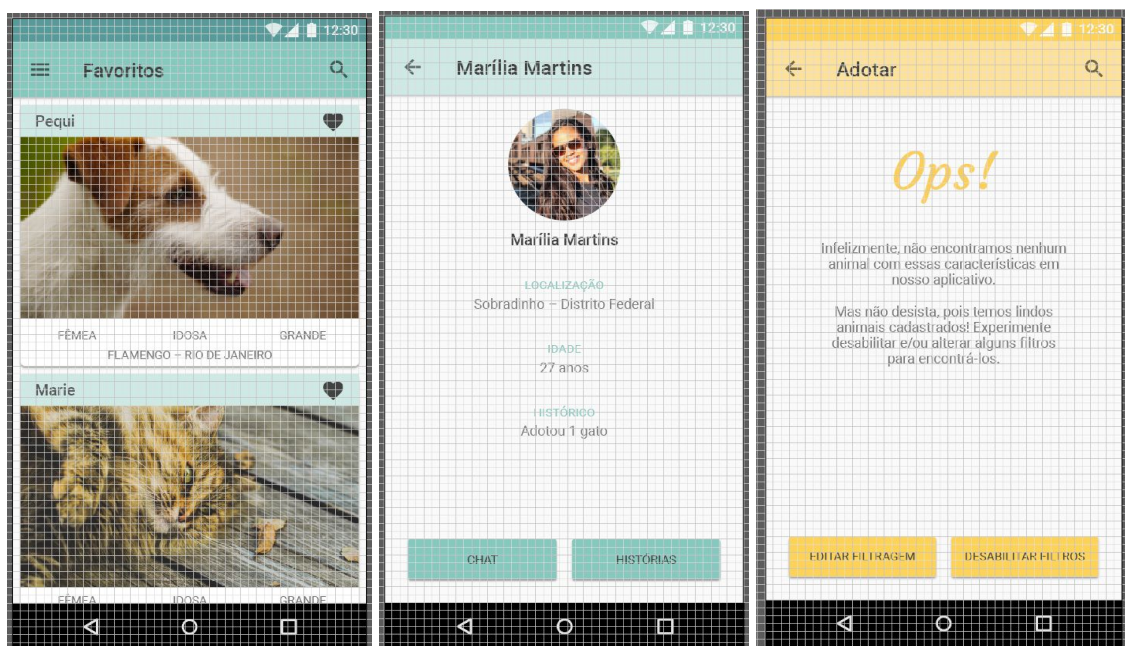


Figura 16. Grid e Proporções do Material Design aplicado às telas do Meau.

6. Protótipo Final

Para a entrega do projeto, foi desenvolvido um protótipo com as telas finais do aplicativo na plataforma do Marvel App, que é uma plataforma responsável pela criação de protótipos digitais formato mobile, tablet e desktop. O protótipo facilita a visualização do funcionamento do aplicativo, ajudando também os programadores a entenderem como ele se comporta e assim tendo uma visão geral de tudo. Para o protótipo foram desenvolvidas 64 telas, simulando todas as interações possíveis. Em anexo ao relatório, pode-se encontrar um arquivo com todas as telas desenvolvidas.

Na figura 16, pode-se ter uma ideia da identidade do Meau no aplicativo. O protótipo do aplicativo com todas as telas desenvolvidas está disponível e pode ser acessado pela url: <https://marvelapp.com/484hegj>.

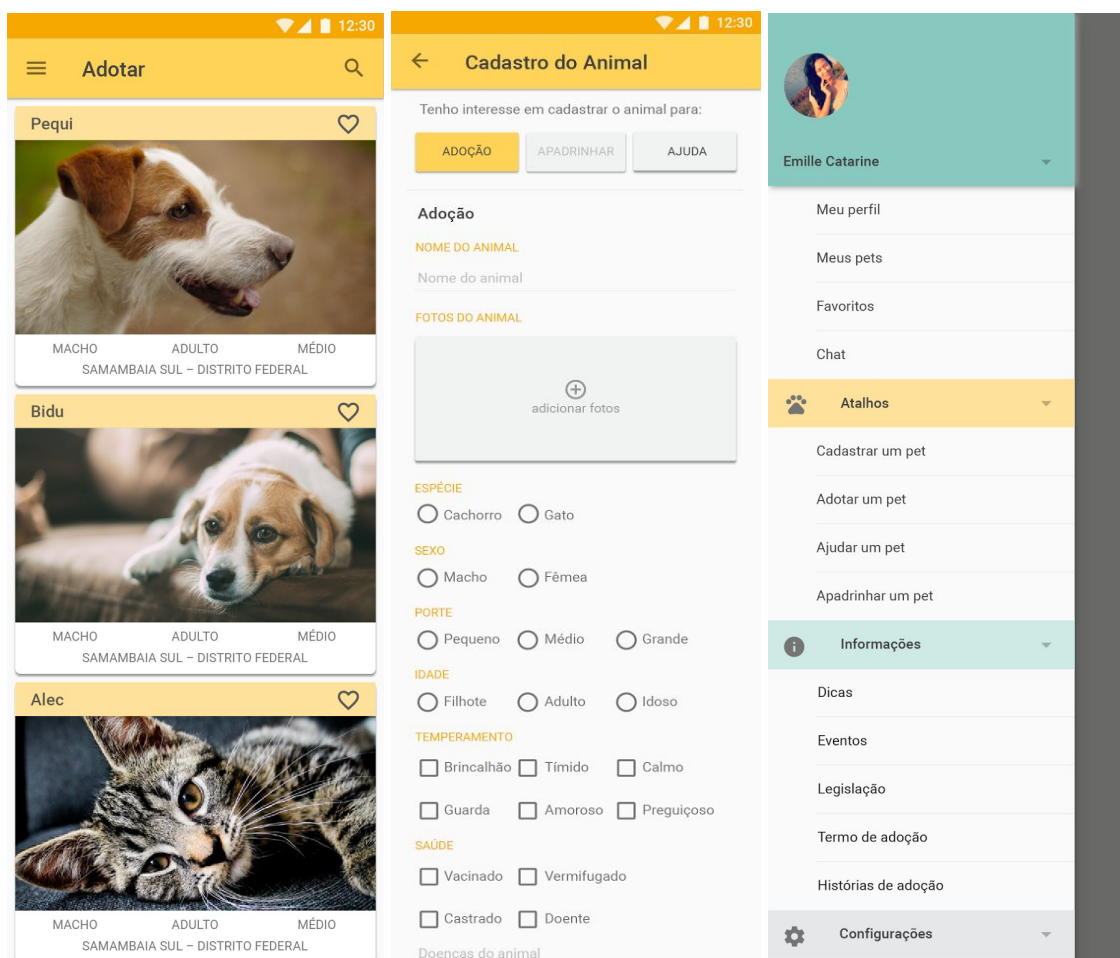


Figura 17. Páginas relativas ao leiaute final do aplicativo

7. Preparação para a programação

Para facilitar a programação, o grupo preparou arquivos bem detalhados de todas as páginas. A intenção é que os programadores encontrem facilidade em programar todas as telas de forma mais fiel possível à concepção original. Dados como cores, espaçamentos, tamanho de fontes e larguras são fornecidos em arquivos detalhados e claros, onde os programadores podem encontrar com rapidez e precisão a informação desejada.

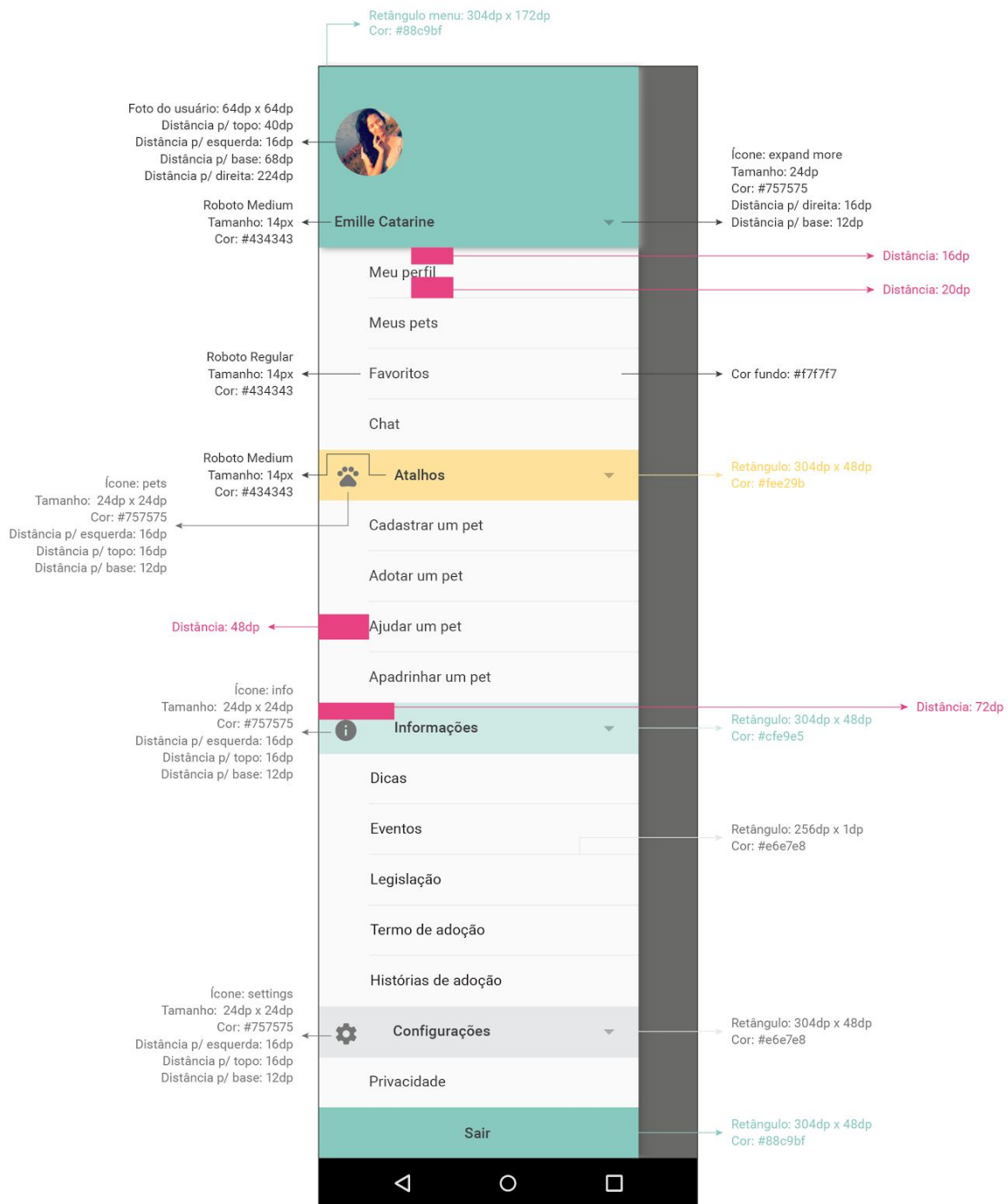


Figura 18. Tela com informações detalhadas para o trabalho dos programadores

8. Conclusão

Para projetar o aplicativo Meau foi preciso lançar um olhar atento a cada etapa do projeto, conhecendo as necessidades e exigências dos usuários e os pormenores dos processos de adoção e proteção de animais, de modo que cada descoberta nesse âmbito acrescentou muito ao projeto e por vezes alterou seu rumo.

Foi vital não se prender a conceitos pré-definidos sobre adoção e proteção de animais, fazendo-se necessário buscar informações diretamente com o público-alvo a respeito da realidade do contexto vivido. Em cada ponto do aplicativo foi considerada tanto a responsabilidade com esse público quanto com os animais. A garantia da segurança e bem estar dos animais para adoção foi um dos principais pilares na construção do aplicativo.

Durante várias etapas do projeto, desde o *cardsorting* à produção das telas, tornou-se evidente que criar um caminho claro para alguém que utiliza o aplicativo pela primeira vez é uma tarefa árdua e complexa. Foi necessário não apenas se colocar no lugar do usuário, mas também realizar testes, conversar, questionar e ponderar diferentes feedbacks. A construção coletiva acrescentou muito ao projeto a fim de torná-lo o mais real e desejável possível. Ficou claro que a comunidade de amantes/protetores dos animais é muito engajada e que a ideia do aplicativo foi amplamente aceita.

A respeito do desenvolvimento gráfico, desde o início, houve uma preocupação quanto ao seguimento das guidelines do Material Design, que em muitos casos deixa os leiautes dos novos aplicativos com a mesma aparência genérica. Mesmo optando por seguir essas *guidelines*, o grupo se esforçou por manter forte e irreverente a identidade do aplicativo a fim de mantê-lo atraente e diferenciado para os usuários.

O resultado final, na opinião do grupo, foi extremamente satisfatório. Na figura 19, é possível observar a identidade do aplicativo em algumas telas principais.

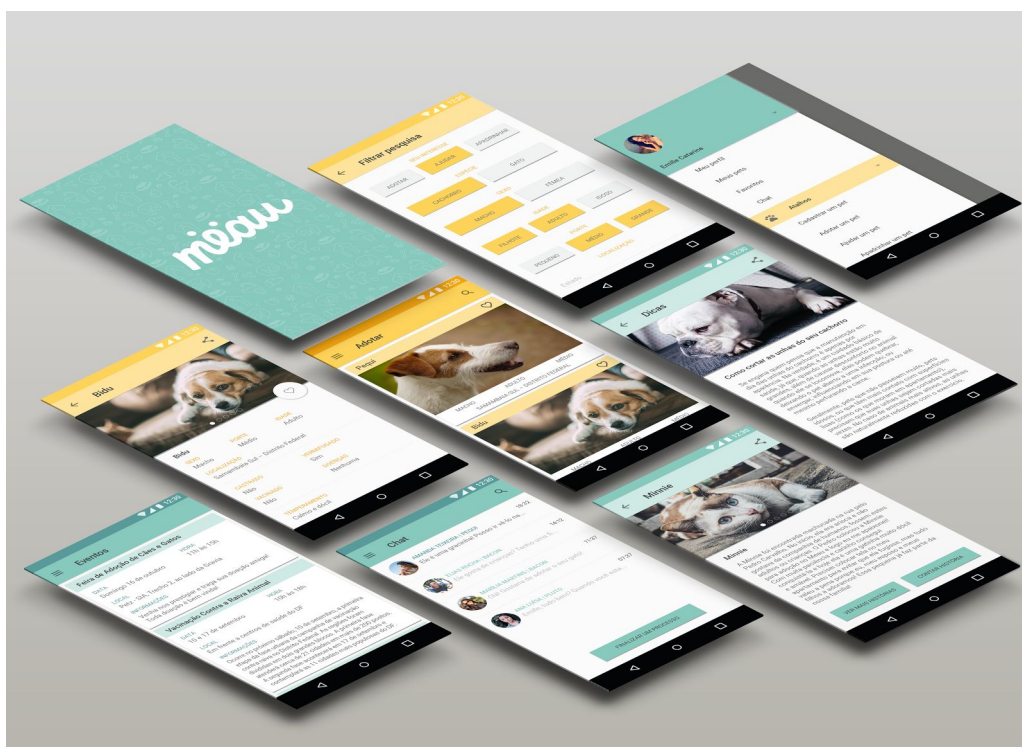


Figura 19. Algumas telas da versão final do aplicativo.