

CURSO DESENHO INDUSTRIAL
UFSM

LABORATORIO DE INTERFACES | 2020

Relatorio

APLICATIVO CRIANÇAS CONECTADAS
À NATUREZA PELA INTERNET DAS COISAS

FRANCISCO FERRACUTTI
PROF^a DR^a DÉBORA AITA GASPERETTO

01.

Ideação

01.1 Briefing

Falta de conexão das crianças com a natureza e excesso de telas na vida dos pais.

PROBLEMA

Que os pais ocupem-se de seus dispositivos móveis enquanto estão com seus filhos.

PORQUÊ

Uma app gamificado que vai unir pais e filhos para uma experiência sensorial e hiperconectada com a natureza.

O QUÊ

Potencialidades das tecnologias para engajar e aproximar pais e filhos pode ter impacto futuro no meio ambiente.

Propondo brincadeiras sensoriais no meio da natureza.

COMO

01.2 Mapa mental

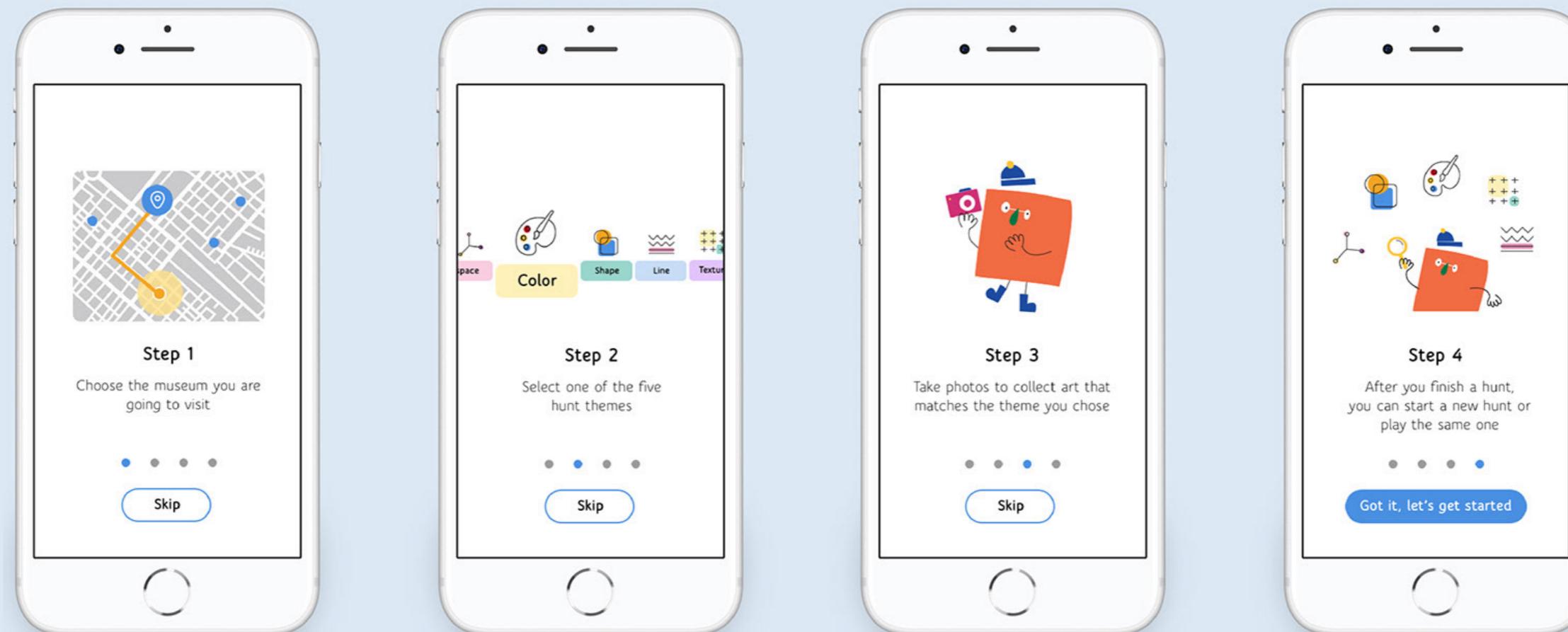


01.3 Referências de aplicativos



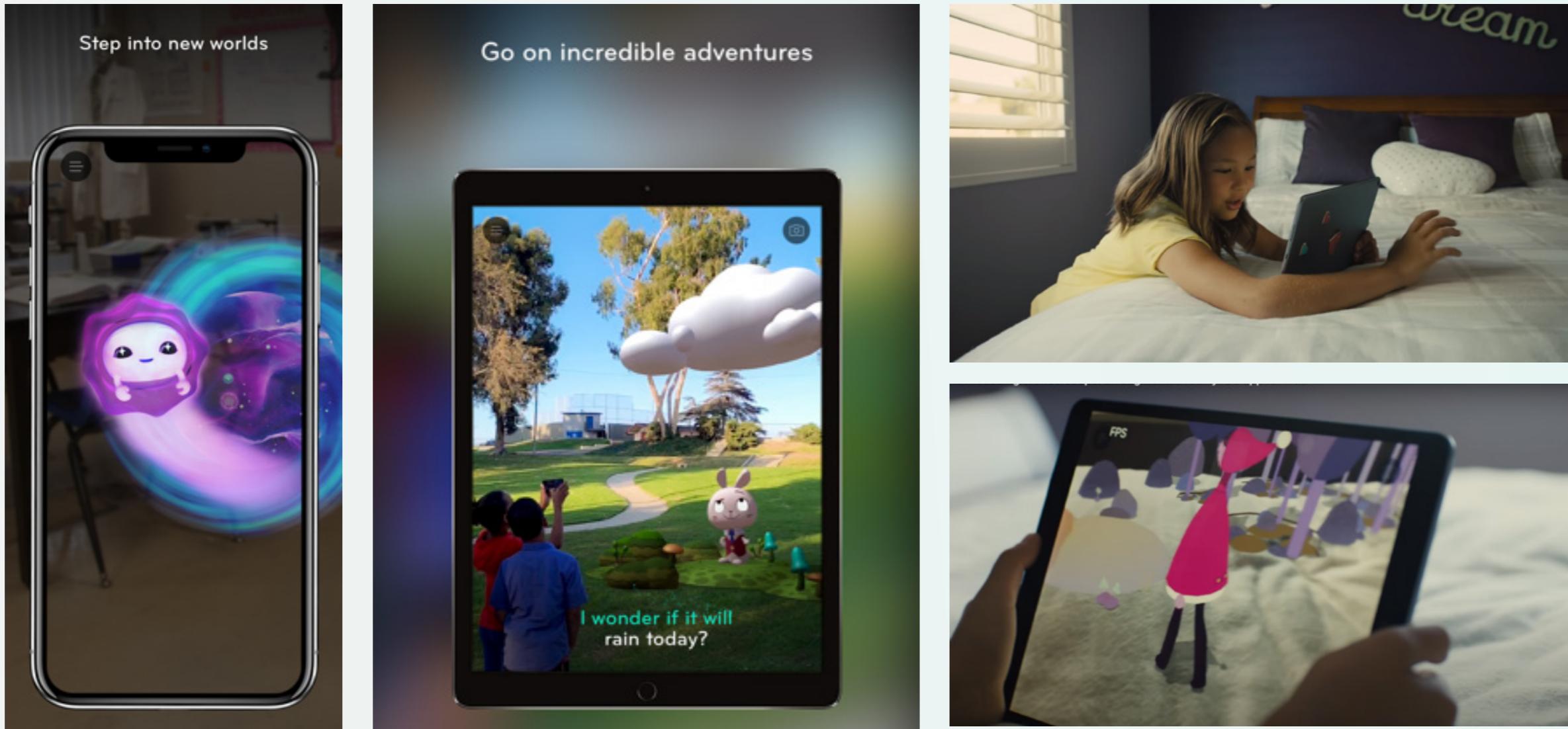
01.4 Referências de aplicativos

FUNCIONAIS | Mr.C's Museum Scavenger Hunt



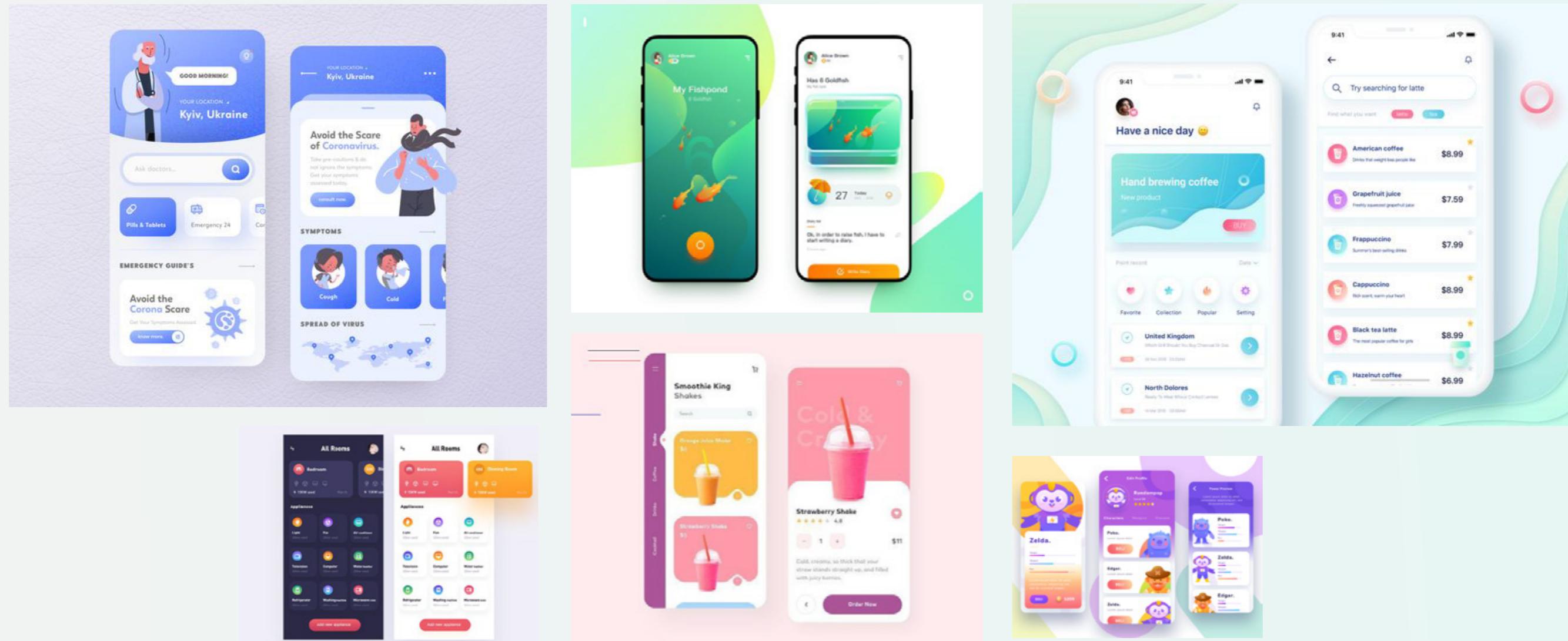
01.4 Referências de aplicativos

FUNCIONAIS | Wonderscope



01.4 Referências de aplicativos

ESTÉTICAS



01.5 Atlas Mnemosyene



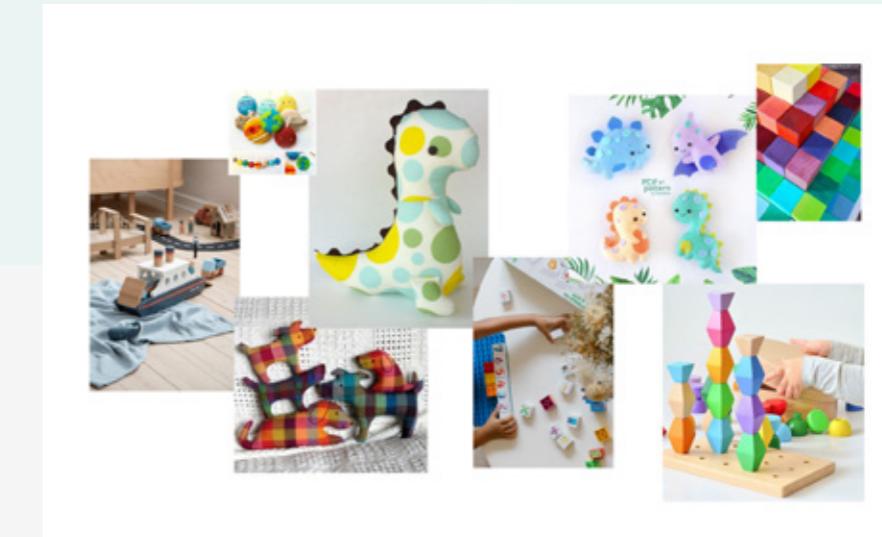
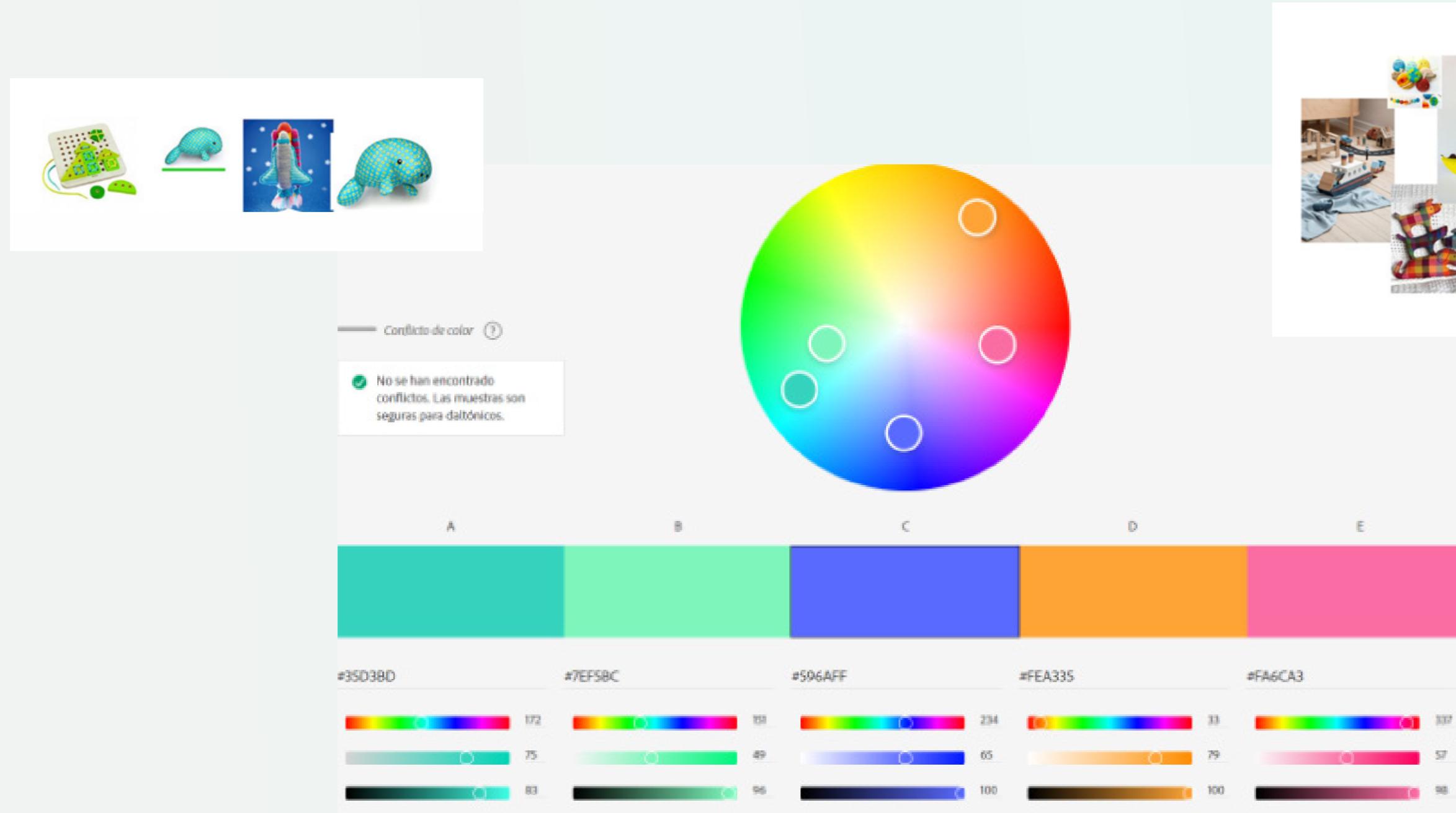
01.5 Atlas Mnemosyene



01.5 **Atlas Mnemosyene**



01.5 Atlas Mnemosyene



01.6 Personas



MATHIAS
DA SILVA SAURO
1 ANO E 9 MESES

Tarefas

Se conecta é pelo iPhone do pai ou o pelo Motorola acabado da mãe

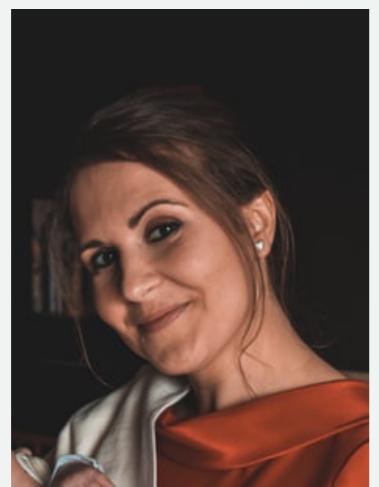
Menos de uma hora por dia em frente a telas

Trabalha fora e usa todos os sistemas operacionais.

Usa o app com seus pais

Interação analógica

01.6 Personas



DIVANIRA AMARO
DA SILVA SAURO

Tarefas

Baixou dezenas de aplicativos tentando entender cada fase do desenvolvimento do filho

Pesquisada super conectada que detesta perder tempo em redes sociais ou distrações fúteis.

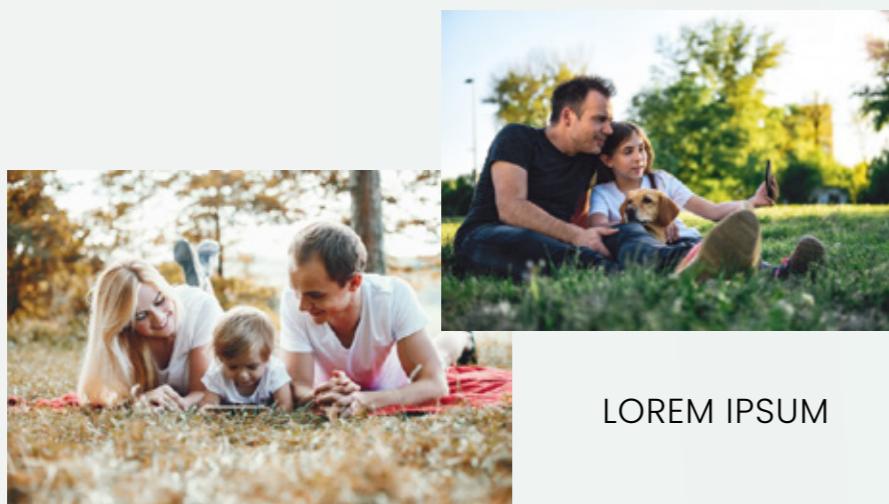
Trabalha fora e usa todos os sistemas operacionais.

Gerenciar o app de colecionador do filho

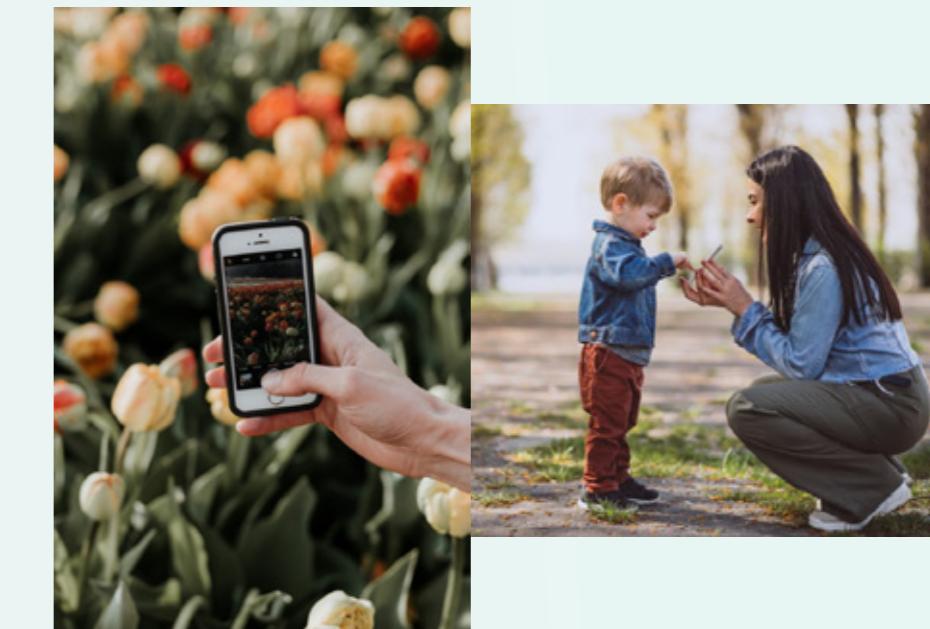
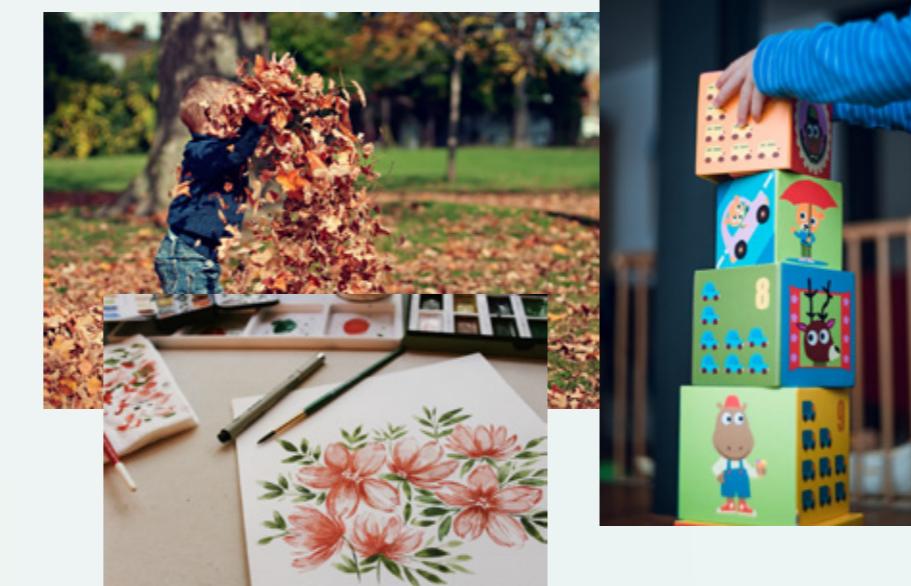
Brincar junto com ele

Acessar Brincadeiras

01.7 Pontos de contato & Golden Moments



LOREM IPSUM



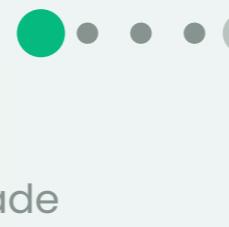
PROPOR



Abrir
o app

escolher entre as
atividades proposta
pelo aplicativo

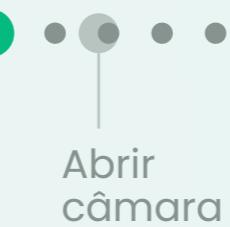
JOGAR



Ler as instruções entender o atividad

Iniciar
atividad

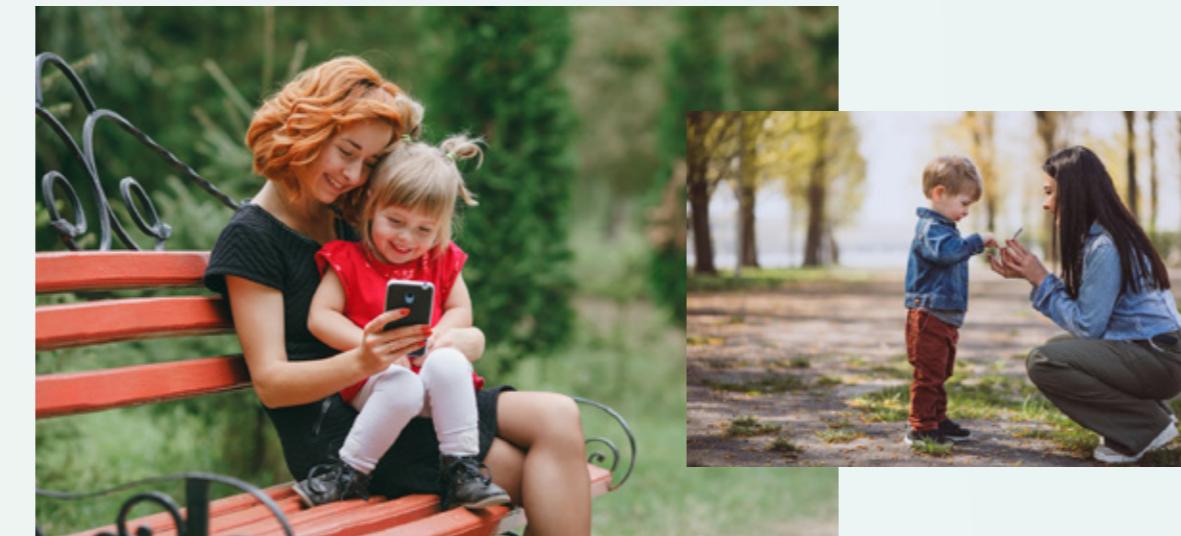
REGISTRAR



Abrir câmaras

Registra jogo

01.7 Pontos de contato & Golden Moments



LEMBRAR



02.

Inambulação

02.1 Requisitos



MATHIAS
DA SILVA SAURO

1 ANO E 9 MESES

Simples para que ele possa se familiarizar

Ser fácil de reconhecer ao invés de lembrar

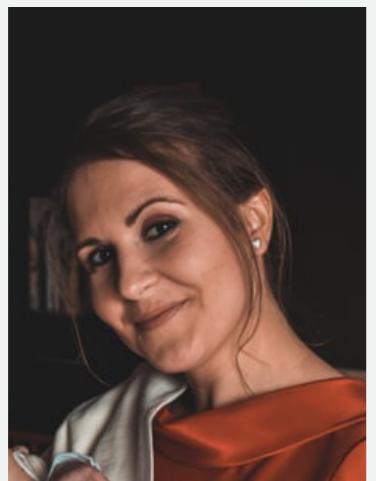
Manter engajado na brincadeira

Manter os pais inseridos

Dar autonomia ao menino

Ser fácil de colecionar

02.2 Requisitos



DIVANIRA AMARO
DA SILVA SAURO

Oferecer jogos relacionadas ao clima e ao horário.

Oferecer brincadeiras/colecionismo também em casa

Mapa com os parquinhos e espaços de lazer

Manter o marido inserido

Criar um ambiente saudável

Mostrar a progressão do filho

Ter como usar o app nos próximos 4 anos

02.2 Funcionalidades

Propor atividades diferentes

O aplicativo usará a função GPS

Perfil das crianças

propor melhores atividades personalizadas

ATIVIDADES PRINCIPAIS

Banco de dados classificado por tags

Permitirão o filtro e a eleição

ALBUM

Usará câmera e do microfone

O aplicativo fará um armazenamento de fotos

Tornará histórias em um álbum de fotos

Compartilhar com outros membros da família.

Imagem pequena como um resumo da história

02.3 Análise heuristica

INTERFACE AFIM



02.3 Análise heuristica

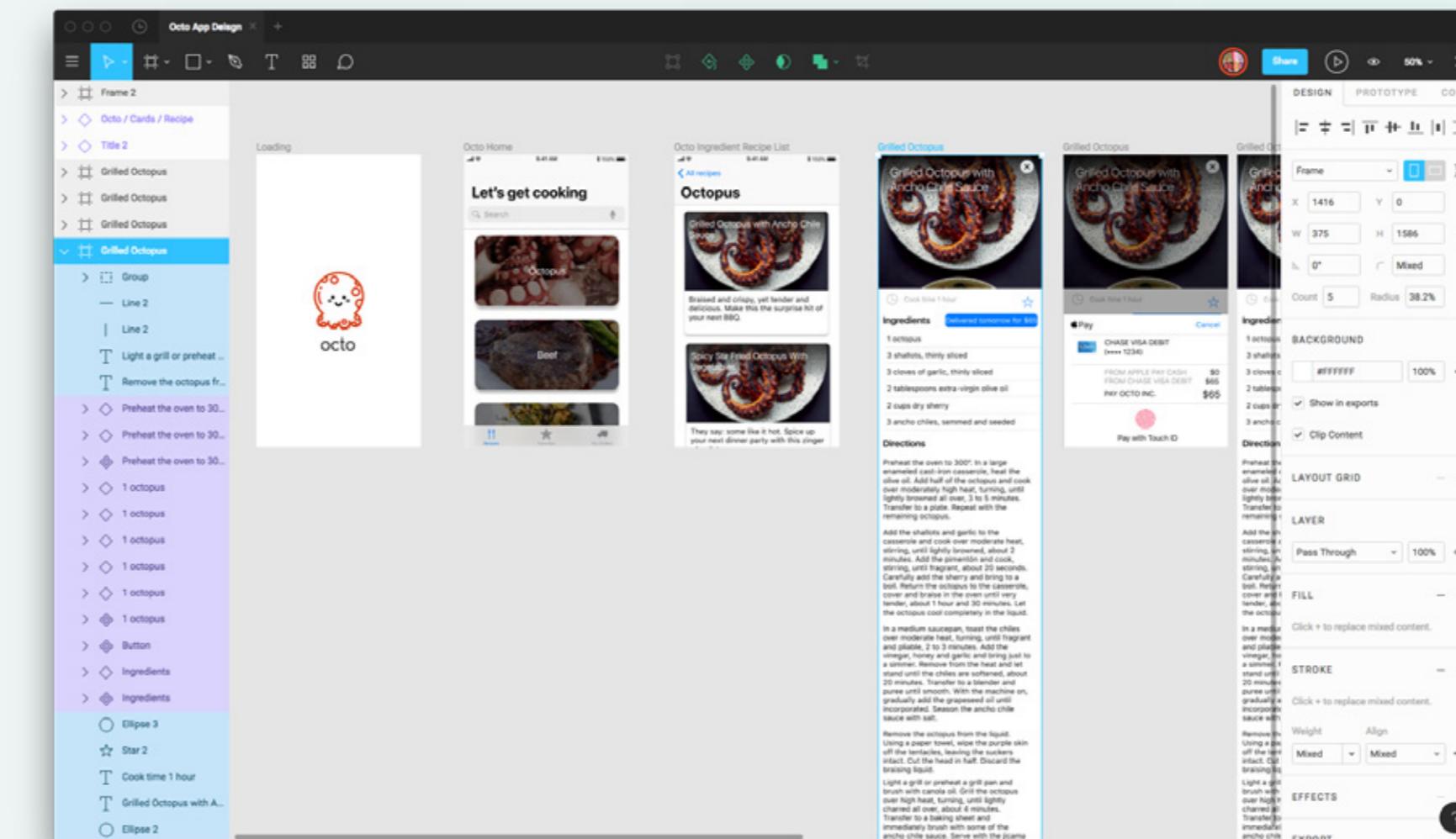
INTERFACE AFIM

ANÁLISE HEURISTICA DE INTERFACES AFINS "Hora do Garfinho"	ANÁLISE HEURISTICA DE INTERFACES AFINS "Hora do Garfinho"																								
<p>INSTRUÇÕES</p>  <p>Mantenha o problema do texto. Mas as instruções são claras e concretas, focadas na tarefa do usuário. O ponto negativo é que eles são exibidos apenas ao abrir o aplicativo pela primeira vez, o que força o usuário a lembrar da lógica de operação.</p> <p>ANÁLISE HEURISTICA DE INTERFACES AFINS "Hora do Garfinho"</p>  <p>De acordo com pesquisas anteriores, pouco texto é recomendado para meninos e a comunicação de diferentes funções com ícones. Aqui você pode ver que as imagens funcionam como um complemento e a ação principal é destacada e bem localizada na parte central, mas ainda é texto.</p>	<p>INSTRUÇÕES</p>  <p>Mantenha o problema do texto. Mas as instruções são claras e concretas, focadas na tarefa do usuário. O ponto negativo é que eles são exibidos apenas ao abrir o aplicativo pela primeira vez, o que força o usuário a lembrar da lógica de operação.</p> <p>ANÁLISE HEURISTICA DE INTERFACES AFINS "Hora do Garfinho"</p> <p>FRAME APPLICAR PRATINHO DA VIDA</p>  <p>Nesta tabela, a Heurística é muito aprimorada, pois mostra claramente sua função e o status de visibilidade do sistema, indicando o nível atual do usuário e a alteração ao adicionar um pratinho que dá vida. Entende-se com qual objeto é interagido (o botão Fechar e o botão Usar). Ele também mantém uma consistência interna com o restante do aplicativo.</p>																								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>FEEDBACK</th> <th>LINGUAGEM</th> <th>LIBERDADE E CONTROLE</th> <th>CONSISTÊNCIA</th> <th>PREVENIR ERROS</th> <th>RECONHECER AO INVÉS DE LEMBRAR</th> <th>ATALHOS</th> <th>DIAGOS NATURAIS E SIMPLES</th> <th>BOAS MENSAGENS DE ERROR</th> <th>AJUDA NA DOCUMENTAÇÃO</th> <th>ACESSIBILIDADE</th> <th>IMPACTO AMBIENTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>●</td> </tr> </tbody> </table>		FEEDBACK	LINGUAGEM	LIBERDADE E CONTROLE	CONSISTÊNCIA	PREVENIR ERROS	RECONHECER AO INVÉS DE LEMBRAR	ATALHOS	DIAGOS NATURAIS E SIMPLES	BOAS MENSAGENS DE ERROR	AJUDA NA DOCUMENTAÇÃO	ACESSIBILIDADE	IMPACTO AMBIENTAL	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
FEEDBACK	LINGUAGEM	LIBERDADE E CONTROLE	CONSISTÊNCIA	PREVENIR ERROS	RECONHECER AO INVÉS DE LEMBRAR	ATALHOS	DIAGOS NATURAIS E SIMPLES	BOAS MENSAGENS DE ERROR	AJUDA NA DOCUMENTAÇÃO	ACESSIBILIDADE	IMPACTO AMBIENTAL														
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●														

02.4 Tecnología de prototipagem



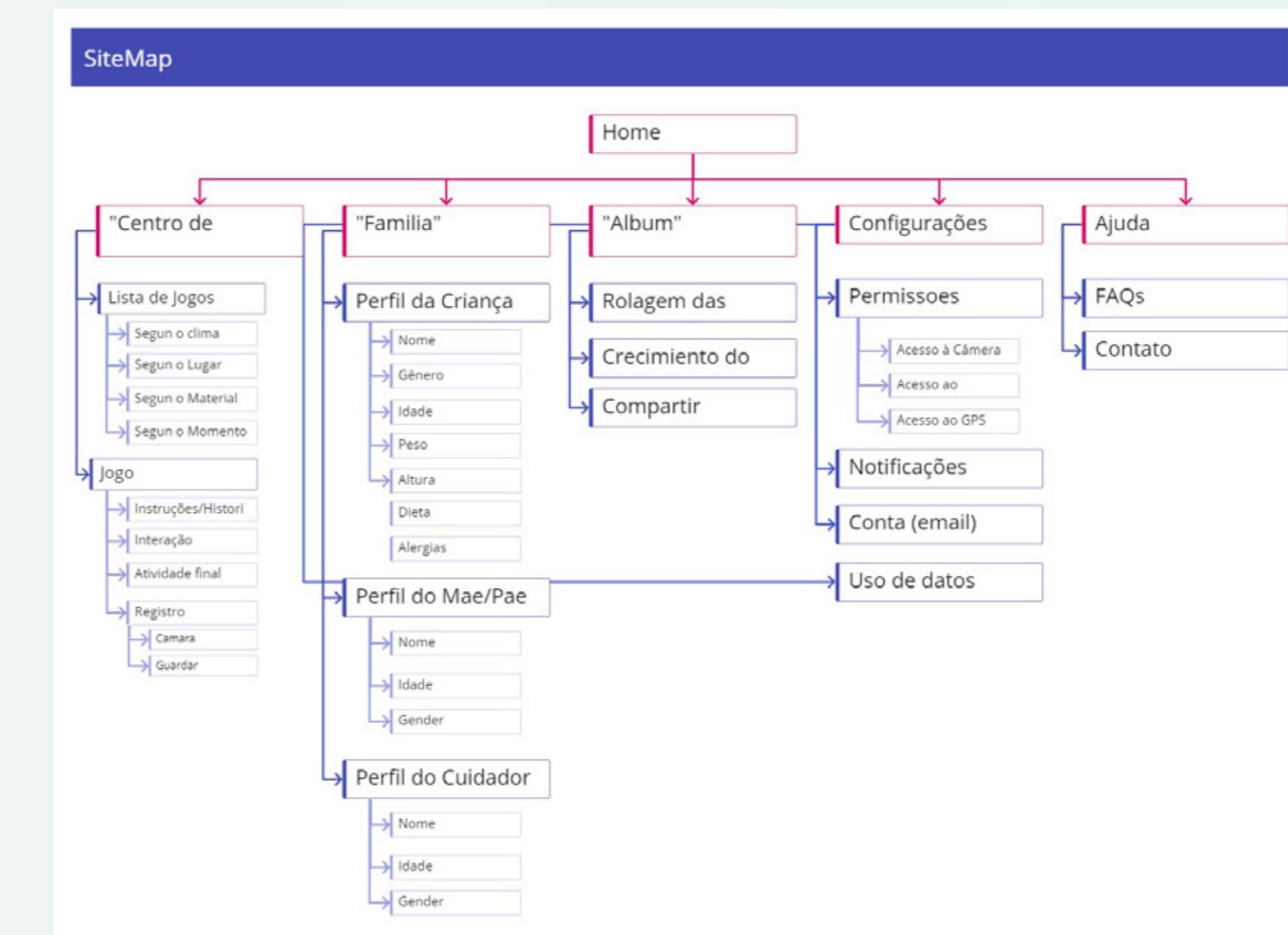
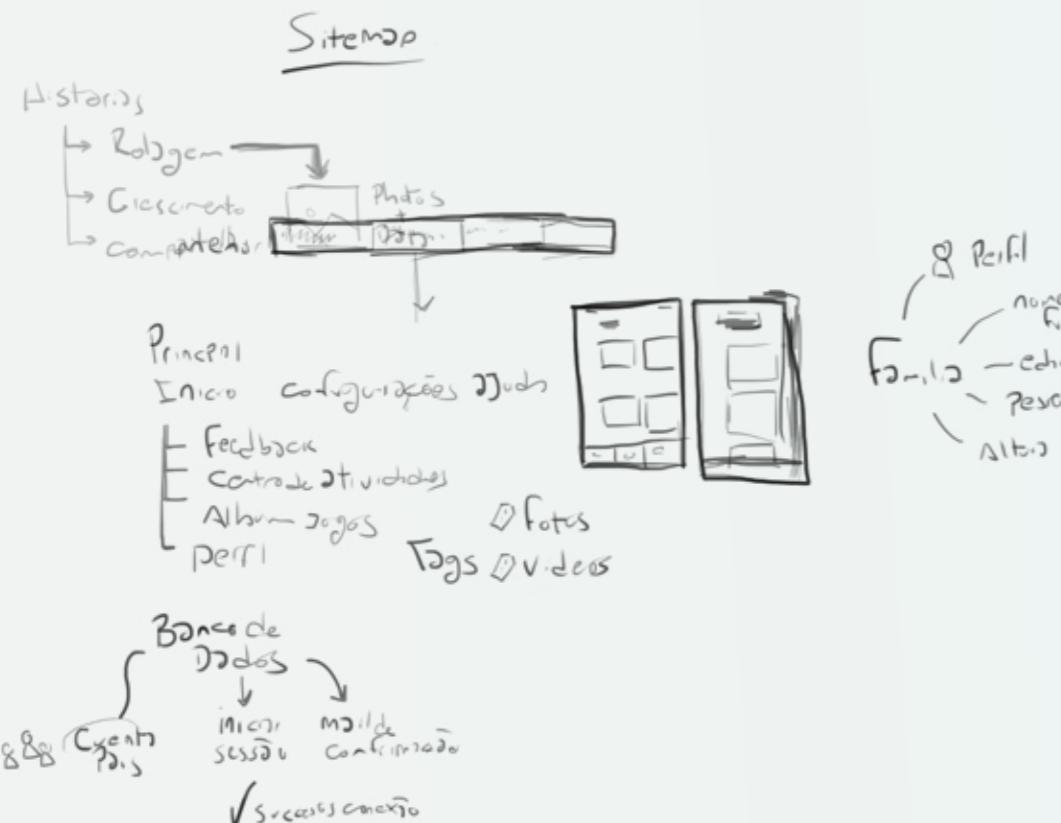
Figma



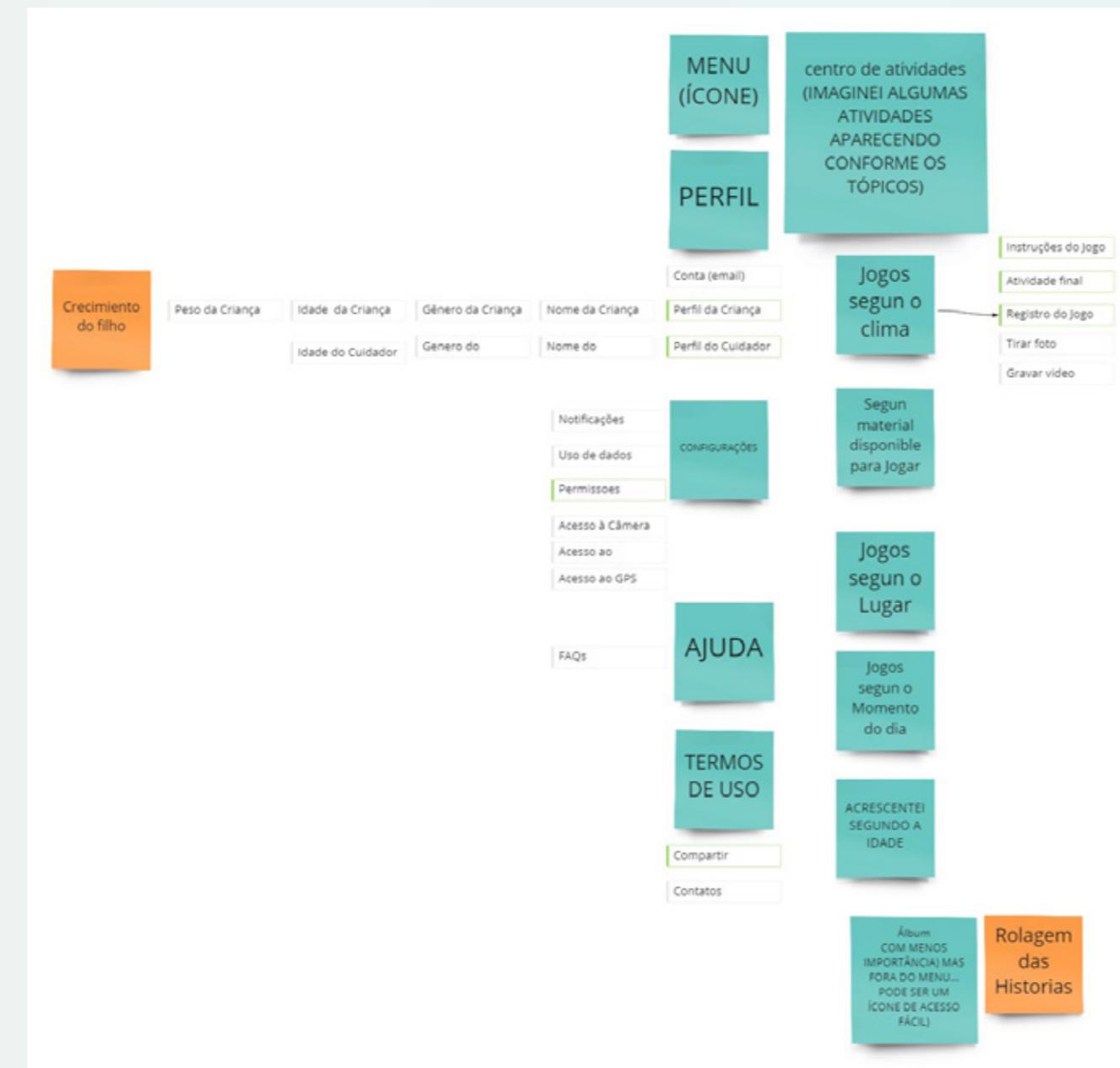
03.

Instauração

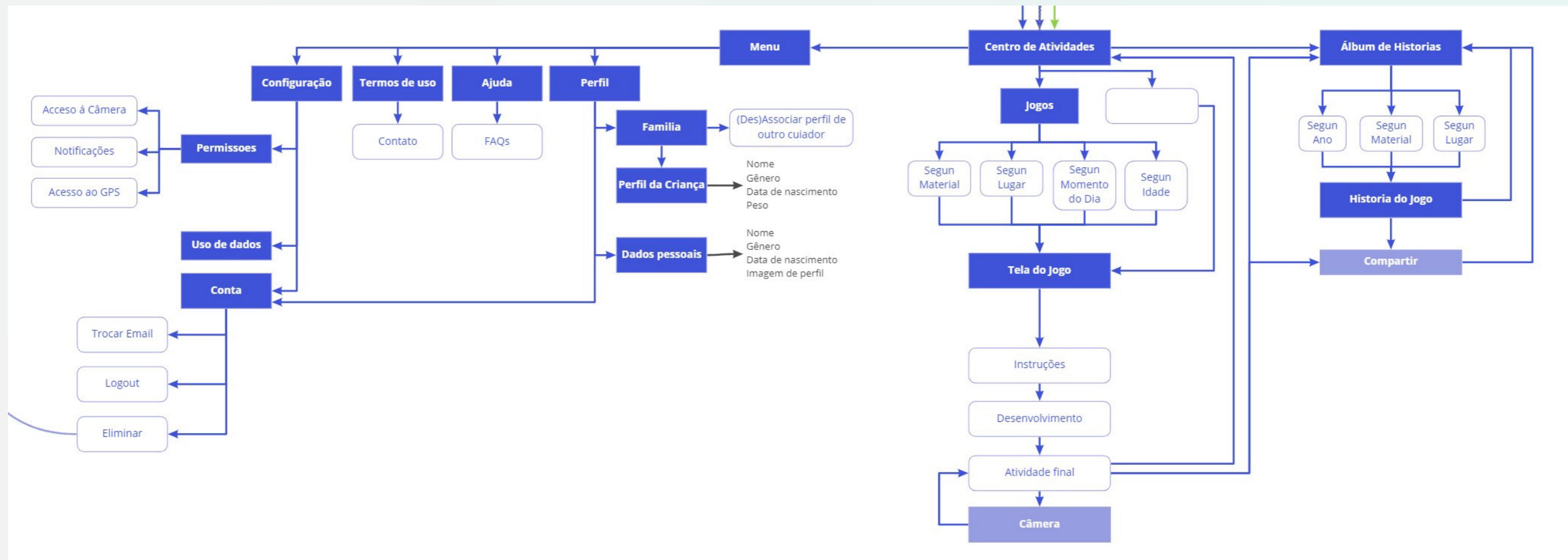
03.1 Sitemap



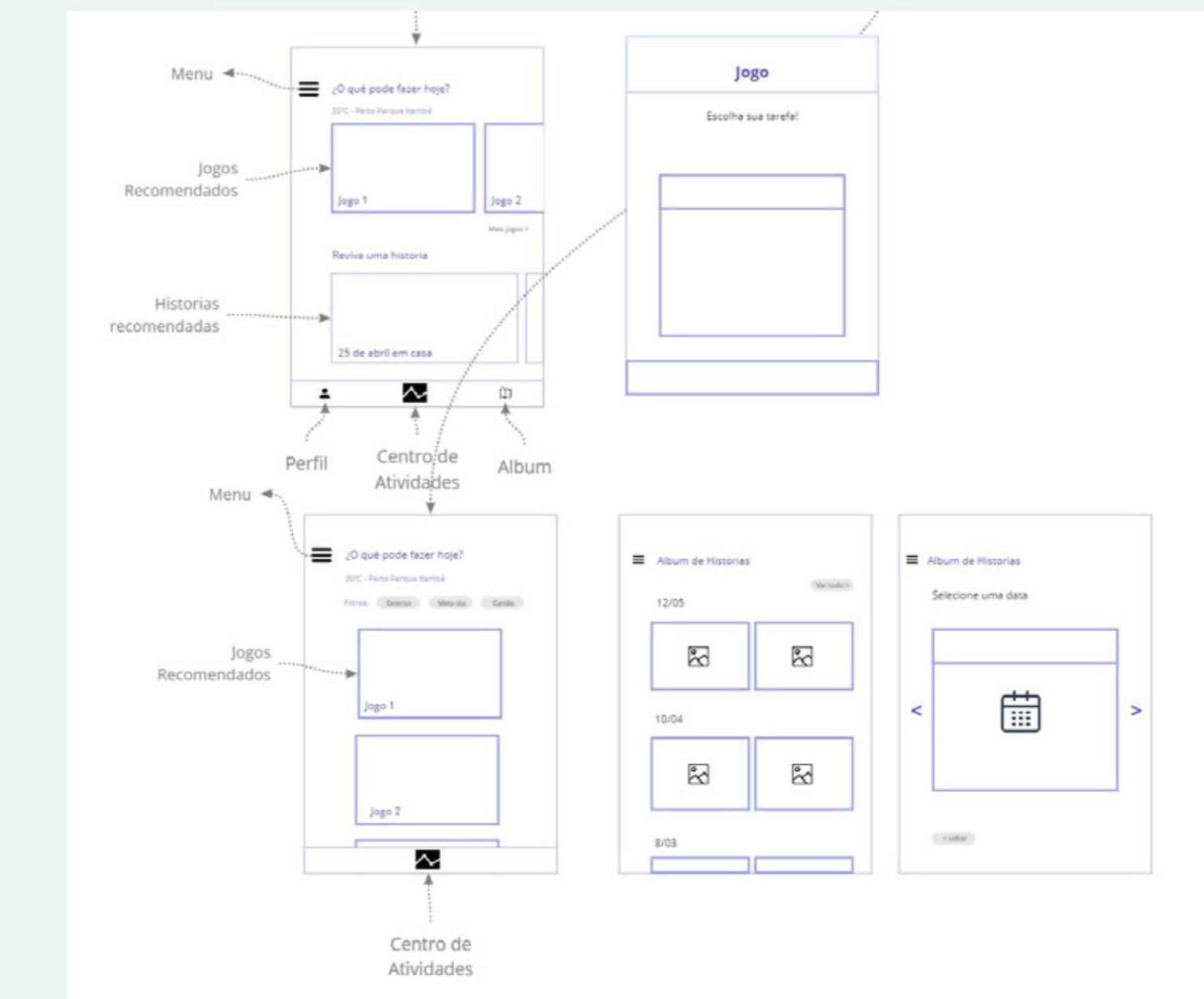
03.2 CardSorting



03.3 Fluxo de interação



03.4 Rabiscoframes

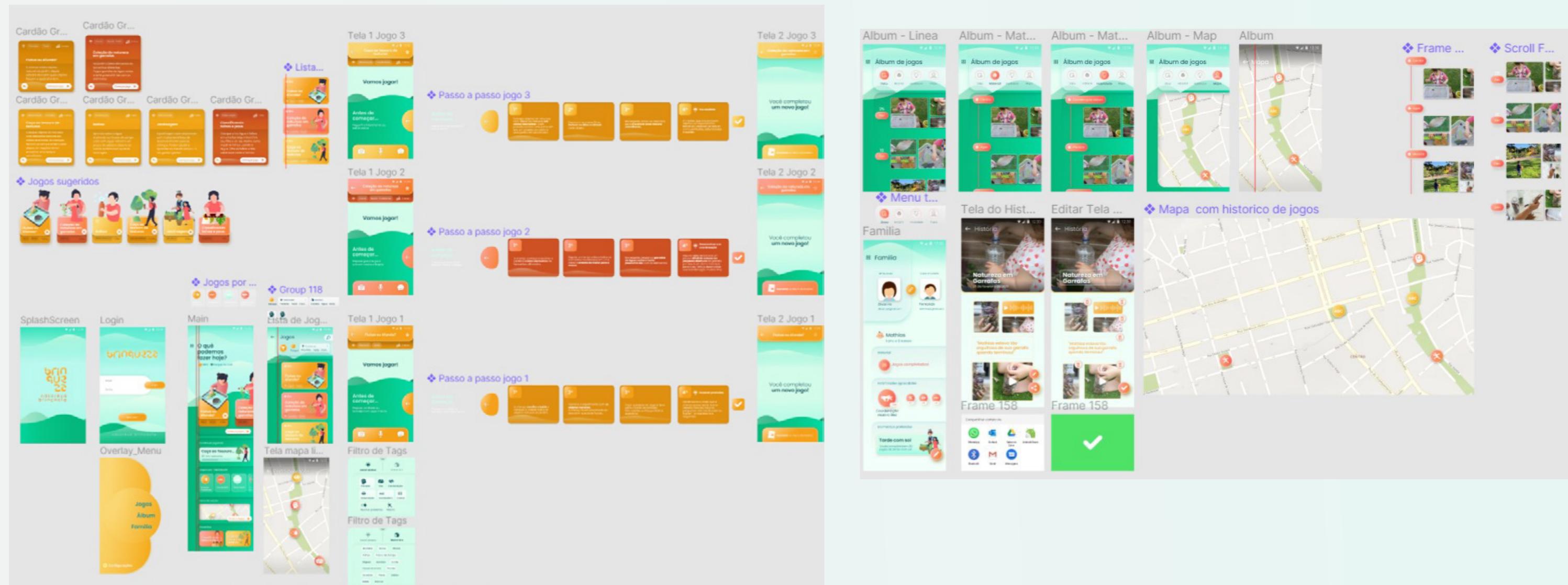


03.5 Wireframes

The image displays six wireframe prototypes for a mobile application, arranged horizontally. On the far left is a vertical navigation bar with icons for 'Jogos', 'Histórias', 'Família', and 'Configuração'. The other five wireframes represent different screens:

- Home Screen:** Shows a title 'O que podemos fazer hoje?' with weather information '32°' and 'Parte Itambé'. Below are sections for 'Jogos favoritos' and a large central area for 'Continuar jogando'.
- Game Catalog Screen:** Titled 'Jogos', it lists categories: 'Cartão', 'de Tarde', and 'Manipulação'. It features a back arrow and a star icon.
- Game Details Screen:** Shows a star icon, a title 'Experiência de afundar ou flutuar', and details like 'Cartao' and '3-5min'. It includes a back arrow and placeholder text.
- Album Screen:** Titled 'Álbum', it displays a message 'Esta semana você jogou 4 jogos!' and a grid of four placeholder cards. A legend on the right defines 'Key elements', 'Lugar', 'Material', and 'Duración'.
- Family Screen:** Titled 'Família', it shows a grid of three placeholder cards. It includes a 'Cuenta asociada' section with 'Fernando' and a card for 'Juan' with '4 años' and '25/10/2016'.

03.6 Protótipo Interativo



03.6 Protótipo Interativo

DESIGN SENSORIAL

Poppins

Aa a Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
12 3 3 4 5 6 6 7 8 9 9 ‘?’‘!’‘%’‘#[#]{@}{/}& & \<-+

Familia Tipografica

Texto de lectura

TIPOGRAFIA

Frases destacadas

34pt **O quê podemos fazer hoje?**

21pt **O quê podemos fazer hoje?**

16pt O quê podemos fazer hoje?

12pt O quê podemos fazer hoje?

10pt O QUÊ PODEMOS FAZER HOJE?

Tamanhos

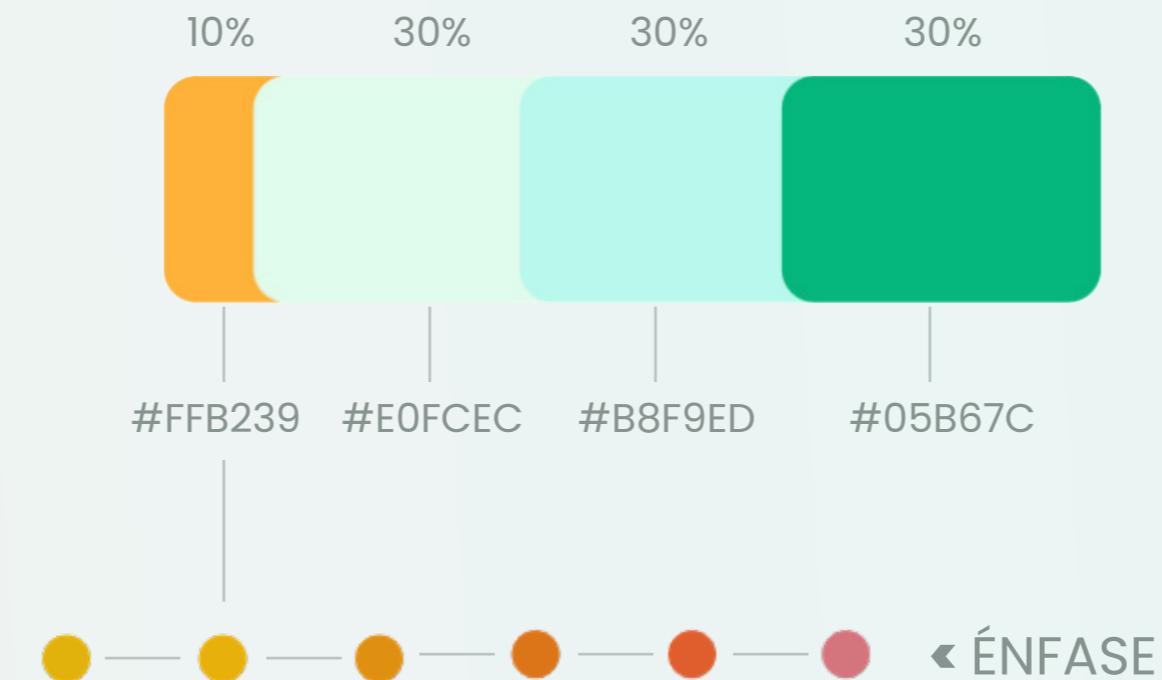
Aprenda sobre a água enchendo um frasco de xampu vazio com água. Adicione um pouco de sabão e observe as bolhas se formarem quando você agita



03.6 Protótipo Interativo

DESIGN SENSORIAL

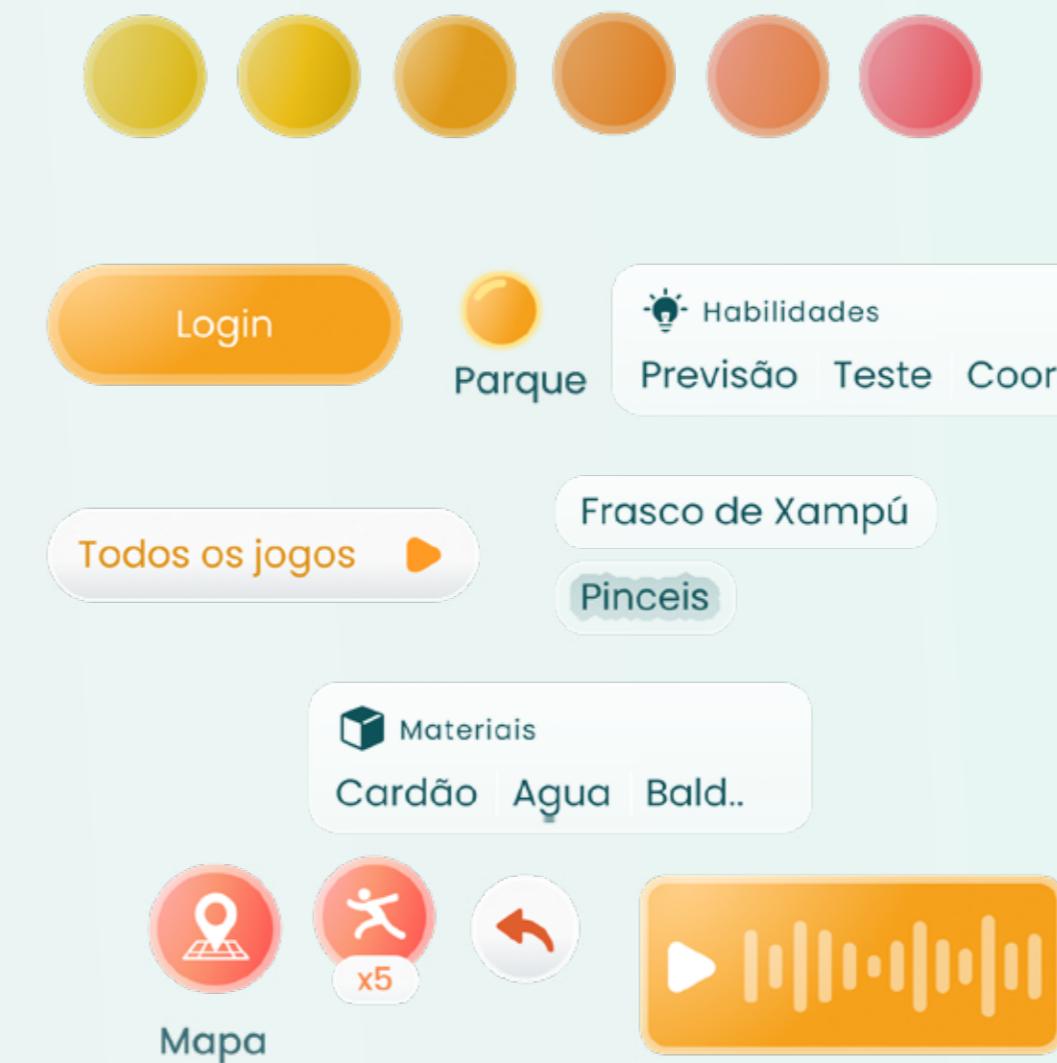
PALETA DE CORES



03.6 Protótipo Interativo

DESIGN SENSORIAL

ICONES E COMPONENTES



03.6 Protótipo Interativo

MARCARIO / NOME



03.7 Protótipo de alta fidelidade



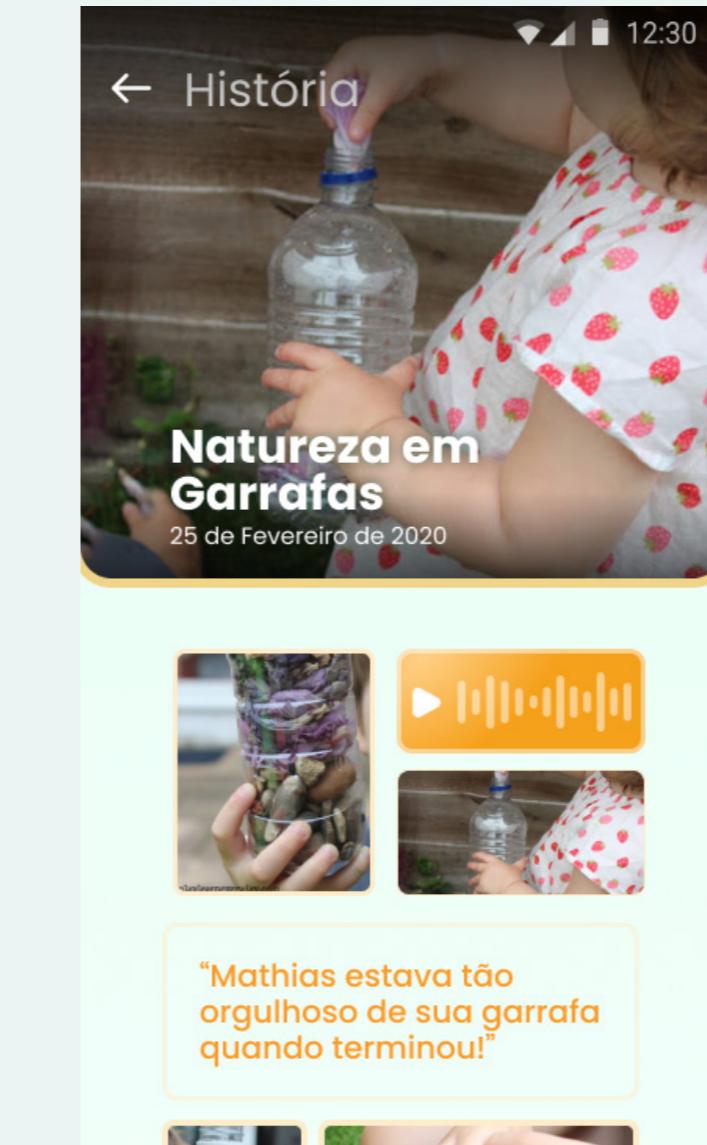
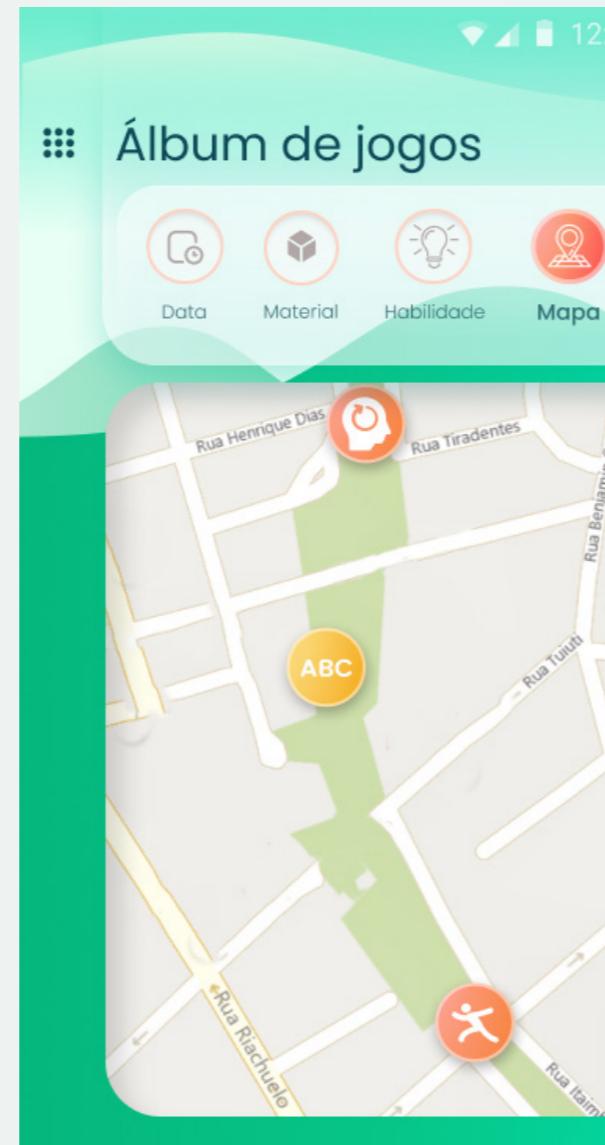
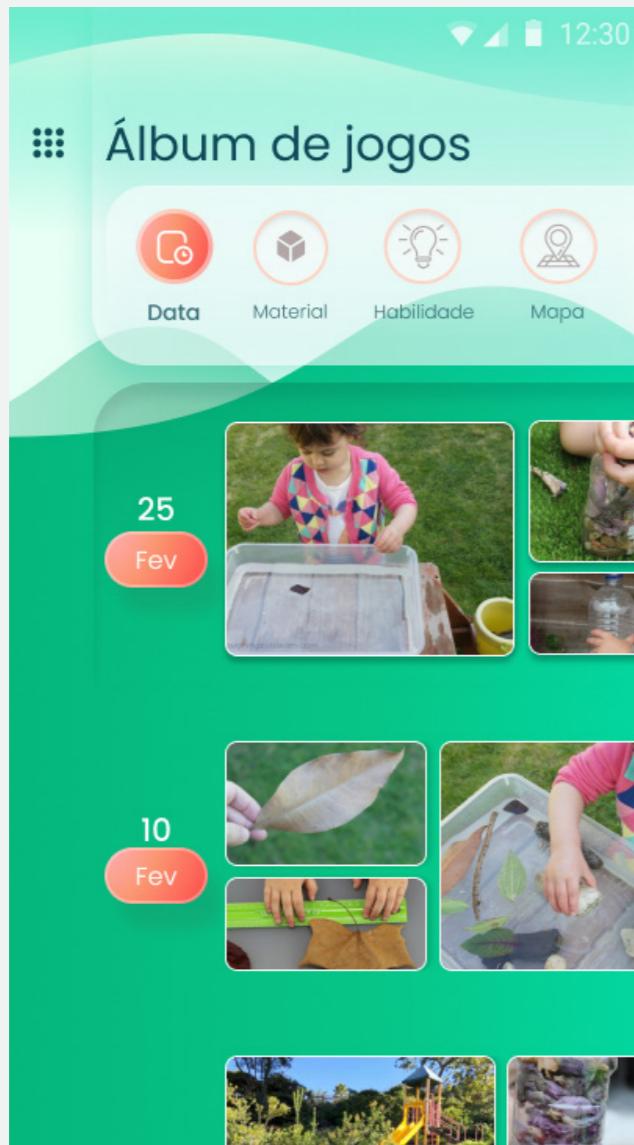
03.7 Protótipo de alta fidelidade



03.7 Protótipo de alta fidelidade



03.7 Protótipo de alta fidelidade



04. **Inspeção**

04.1 Teste de usabilidade

Aplicativo Brinqueza

Acceder ao aplicativo
Por favor,abra o seguinte link
https://www.formularios.com.br/brinqueza-v3/index.html?node_id=15752&ref=linkshare_2021

Com o protótipo aberto, leia e responda às seguintes perguntas.

É um dia lindo. Imagine que você tem tempo livre e gostaria de brincar com seu filho lá fora. Abre o aplicativo e deseja jogar um jogo que ele oferece. Quão difícil foi chegar à tela inicial do jogo? ("Vamos Jogar")?

Muito Fácil 1 2 3 4 5 Muito Difícil

Está pensando que é uma boa hora para sair e brincar em algum lugar da cidade. Você abre o aplicativo para escolher para onde deseja ir. Quanto custou você escolher um lugar?

Pouco (Muito Fácil) 1 2 3 4 5 Muito (Difícil)

Foi mais fácil ou mais difícil escolher qual atividade fazer?
Compreende 3 tarefas de pergunta 1

Mais Fácil Igual Mais-difícil

Está conversando com um parente e quer mostrar a ele um dos jogos que você jogou com seu filho na semana passada. Quanto custou para você obter a memória guardada no álbum?

Muito Fácil 1 2 3 4 5 Muito Difícil

Você se perdeu na interface em algum momento?

Sim
 Não

Em caso afirmativo, em qual tela?

Você deseja ver quantos jogos foram jogados com seu filho desde a instalação do aplicativo. Quão difícil foi encontrar o número?

1 2 3 4 5
Muito Fácil Muito Difícil

Você encontrou rapidamente a tela "Família"?

Sim
 Não

Finalmente, você está conversando com um membro da família, mas no WhatsApp. Ele quer compartilhar as fotos de um dos jogos que você fez com seu filho na semana passada. Tente compartilhar. Você se lembrou rapidamente onde a história foi armazenada?

Sim
 Não

Você encontrou rapidamente o botão específico para compartilhar?

Sim
 Não

Finalmente, se eu quisesse ver todos os jogos que joguei num mapa com a localização de cada um deles, onde poderia encontrar essa informação?

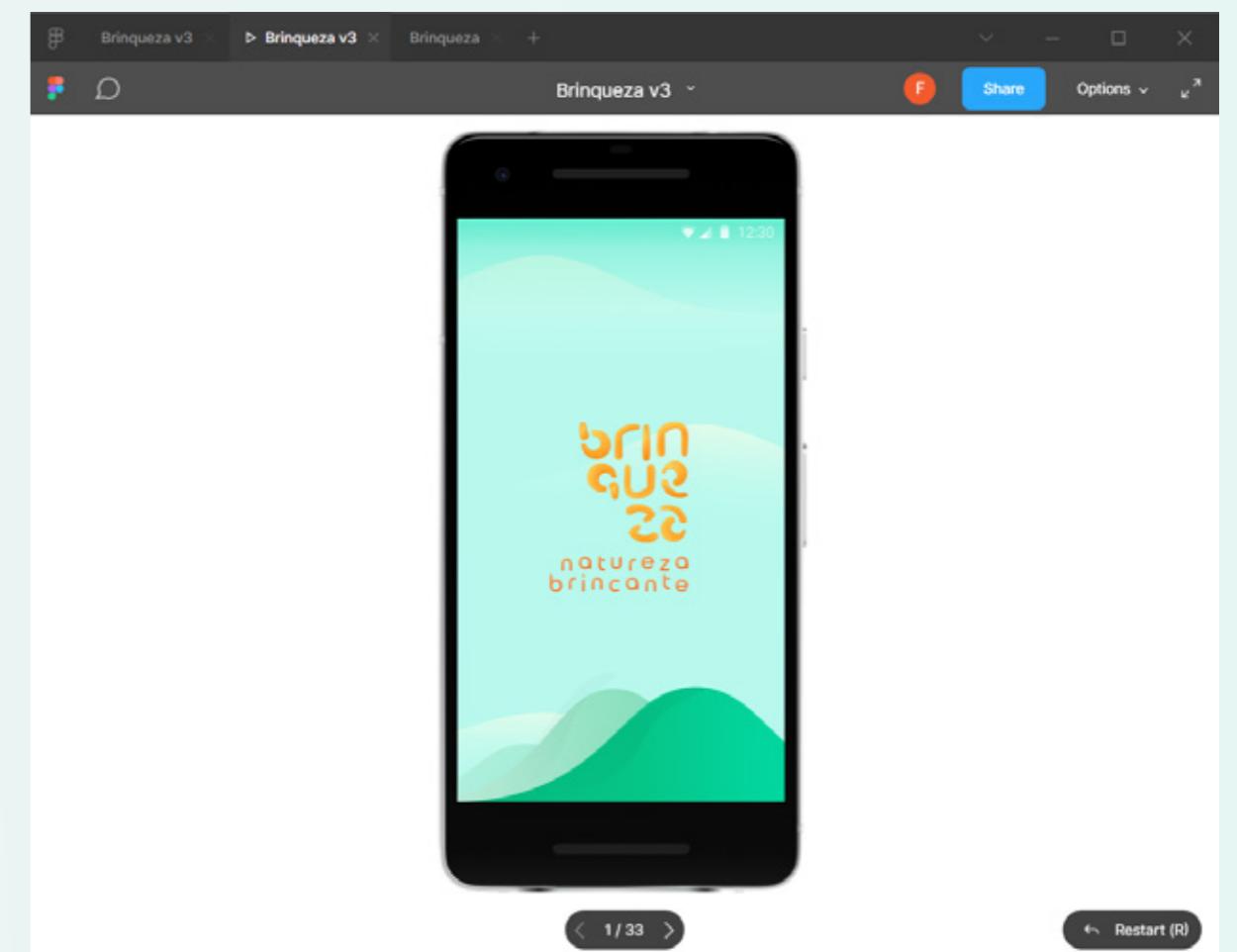
na tela "Família"
 na tela "Lista de Jogos"
 no "Álbum de Histórias"
 Outra:

Atrás Siguiente

Página 3 de 4

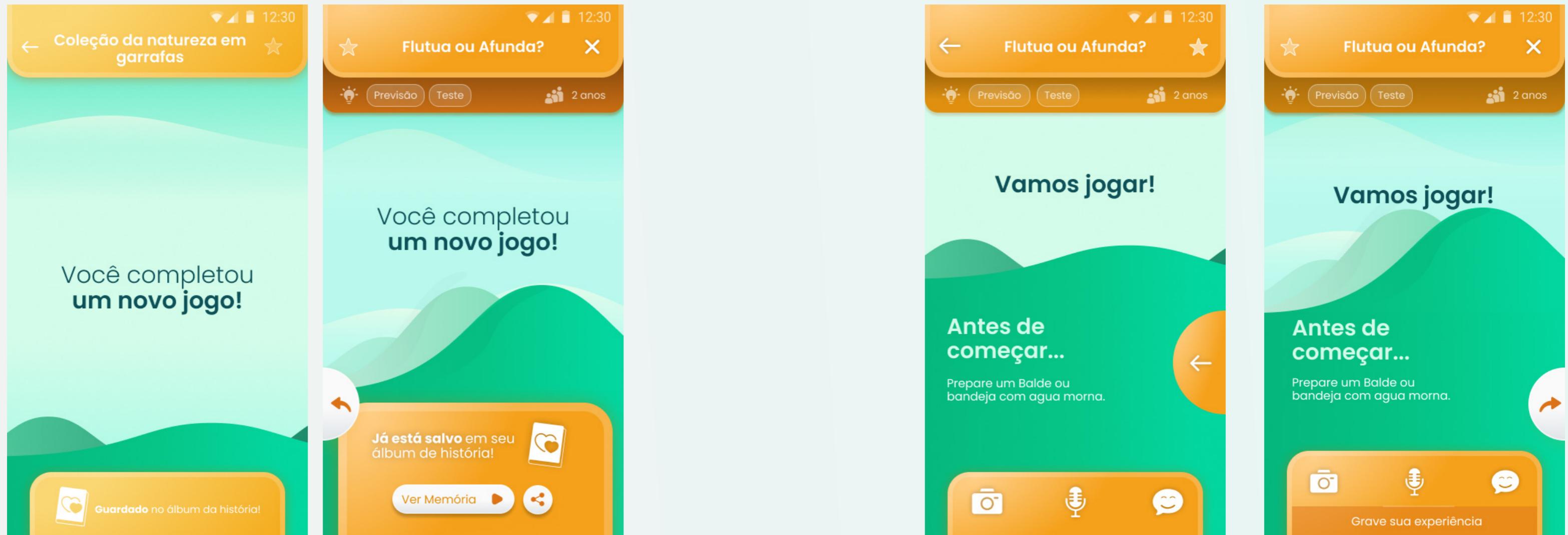
Google Formularios

“ Está conversando com um parente e quer mostrar a ele um dos jogos que você jogou com seu filho na semana passada. Quanto custou para você obter a memória guardada no álbum?



04.1 Teste de usabilidade

DESIGN SENSORIAL



05.

Conclusões

05.1 Implementação e Considerações

Contato com os Desenvolvedores

- Validar funcionalidades
- Restrições técnicas

RFID

- Interactuassem com objetos

Especialistas em educação

- Objetivos pedagógicos

Interface escalável

- Adicionar funcionalidades

