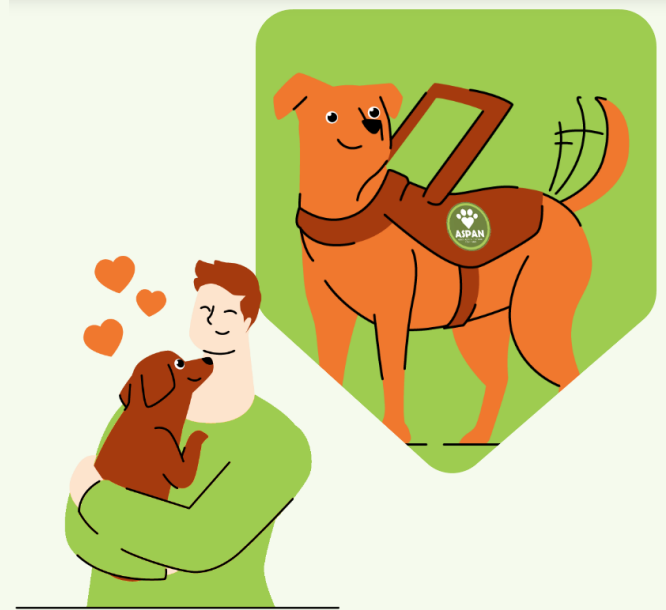
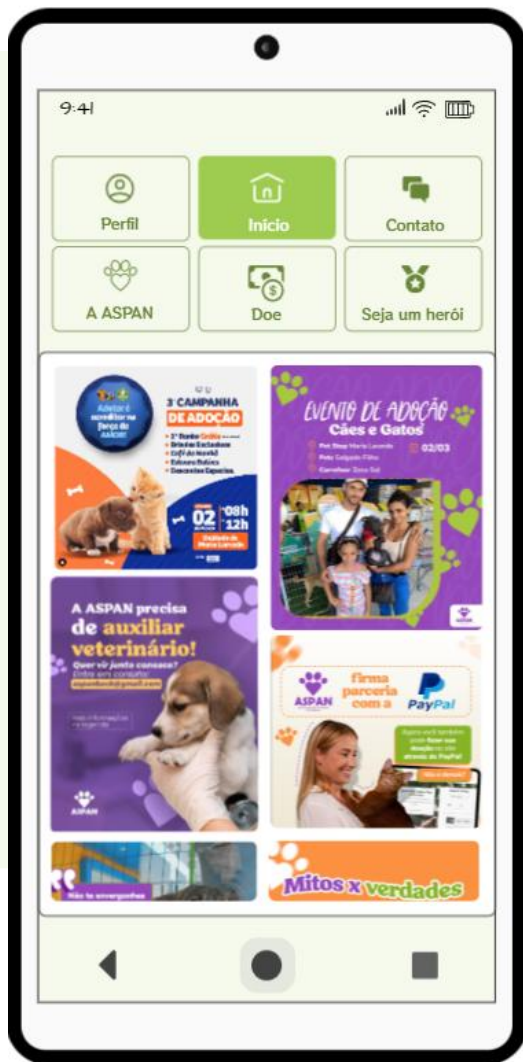


Projeto de UX/UI ASPAN



Tela Principal
(home)



CONTEXTUALIZANDO

Com o objetivo de o exercitar os processos de produção de mídias digitais envolvendo técnicas de UX e UI enquanto fui estudante da faculdade de design gráfico, foi proposto **Desenvolver a interface de um aplicativo de dispositivos móveis para a ONG ASPAN.**

SOBRE A MARCA



A Associação de Proteção aos Animais (ASPAN) é uma ONG voltada para o acolhimento e cuidados de animais em situações de vulnerabilidade, tais como abandono e maus tratos através de vias legais após confirmação de denúncia. Um Abrigo de Animais, Cães e Gatos, que hoje cuidam de aproximadamente 200 animais.

Identidade visual da Marca

Tipografia

1. Título: "RocknRoll One", Helvetica, Arial, Lucida
2. Texto e Subtítulo: Open sans, Arial, Sans-serif

HEX: FFFFFFFF RGB: 255, 255, 255

HEX: F5FAED RGB: 245, 250, 237

HEX: 698538 RGB: 105, 133, 56

HEX: 000000 RGB: 0, 0, 0

HEX: 9ECC50 RGB: 158, 204, 80

HEX: 6D6A7E RGB: 109, 106, 126

OBJETIVOS DO APP

1. *Conectar doadores a donatários.*
2. *Promover o engajamento em projetos sociais.*
3. *Aproximar pessoas com interesses comuns relacionados à proteção de animais.*
4. *Angariar recursos financeiros para manutenção da ONG.*
5. *Conseguir voluntários para atividades da ONG.*

Necessidade dos usuários

Doadores:

- *Possuem recursos e/ou produtos para doar*
- *Desejam ajudar financeiramente*

Donatários:

- *Procuram por recursos e/ou produtos para destinar aos animais atendidos pela ONG*
- *Buscam por voluntários para auxiliar nas diversas tarefas relacionadas à ONG*

Voluntários:

- *Buscam se voluntariar em atividades inerentes ao cuidado e proteção de animais*
- *Querem auxiliar em feiras/eventos de doação de animais*

Requisitos funcionais

- *Cadastrar usuários, seja no login ou em outro momento definido*
- *Mostrar resumidamente as informações da ONG*
- *Possibilitar uma navegação fluída, sem que o usuário necessite retornar à primeira tela*
- *Oferecer um canal de comunicação entre usuário e responsáveis pela ONG*
- *Possibilitar ao usuário oferecer doações no aplicativo*
- *Possibilitar ao usuário se cadastrar como voluntário*
- *Integrar as redes sociais para permitir compartilhamento de conteúdo*
- *Ter opção de efetuar Social login*

Requisitos de conteúdo

- *Exibir anúncios das necessidades da ONG, ordenando das mais urgentes às menos urgentes na tela de splash*
- *Notificar quando houver nova publicação no aplicativo*
- *Exibir imagens em miniatura de forma a caber aproximadamente 4 anúncios verticalmente ou até dois horizontalmente*

PESQUISA

Similares

SIMILAR 2: Aplicativo (app) Tiutiu

PONTOS FORTES

- Navegação simplificada, não precisa de cadastro para visualizar o app
- Permite Social login

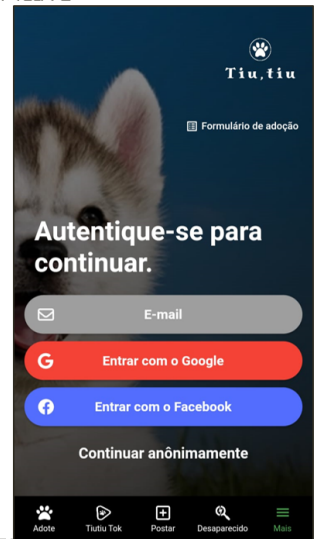
PONTOS FRACOS

- Botões pequenos e sem muito destaque na página principal do app
- Texto pequeno

PRINT TELA 1



PRINT TELA 2



SIMILAR 1: Aplicativo (app) Hyppet

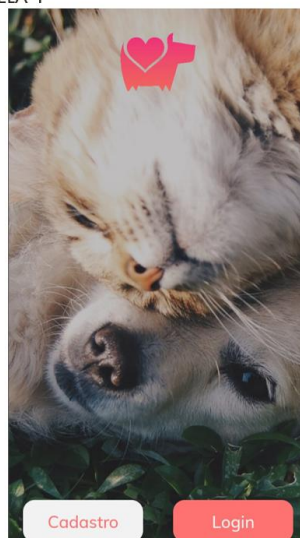
PONTOS FORTES

- botões grandes e acessíveis
- Pouco texto e alta legibilidade
- Bom contraste de cores

PONTOS FRACOS

- Tamanho dos ícones e botões são desproporcionais com a tela do smartphone
- Navegação do app é falha. Só pode acessar o app se fizer cadastro, caso não faça, não há como entrar e visualizar o app.

PRINT TELA 1



PRINT TELA 2



PESQUISA

Personas



FOTO PERSONA 1

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_teenager_with_red_hair.jpg

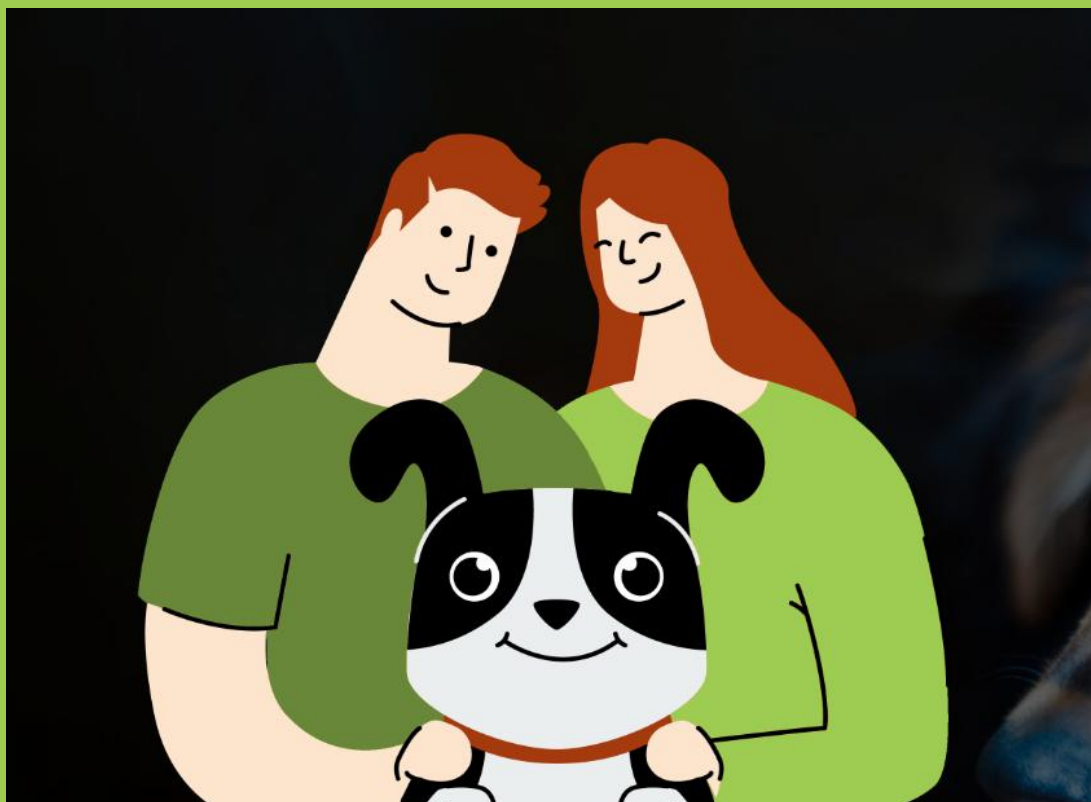
Gabriel Medeiros é um jovem universitário de 18 anos, morador de Caicó, no interior do Rio Grande do Norte. Como estudante, ele passa boa parte do seu tempo conectado, utilizando a tecnologia com facilidade e grande familiaridade, tanto para estudos quanto para entretenimento. Gabriel valoriza a vida social e gosta de aproveitar seu tempo livre em festas universitárias e ouvindo música. Além disso, ele tem interesse em ações sociais, participando de atividades que contribuem para a comunidade local, embora seu envolvimento ainda seja moderado. Gabriel é o filho mais velho da família e mora com seus pais e seu irmão caçula de 10 anos, com quem tem um laço especial.



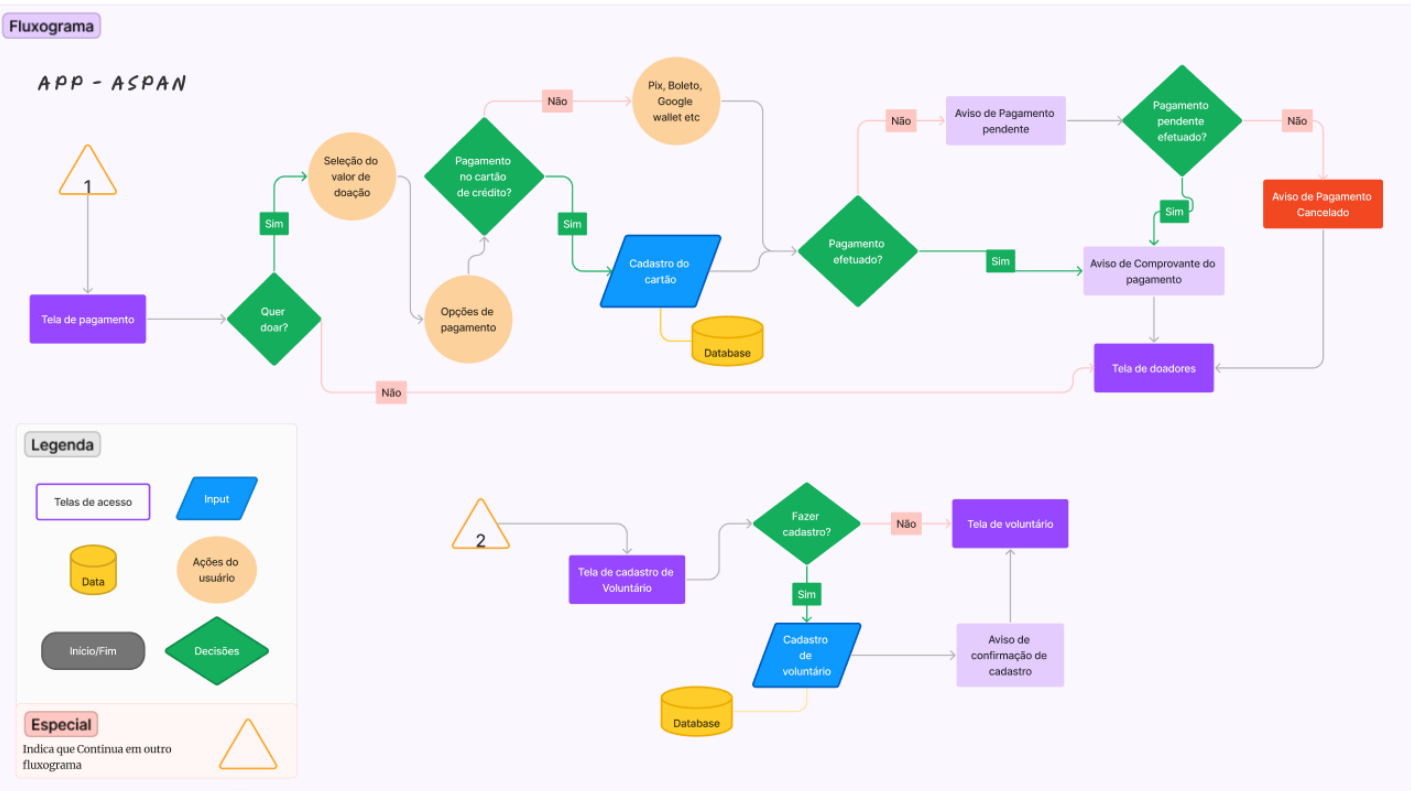
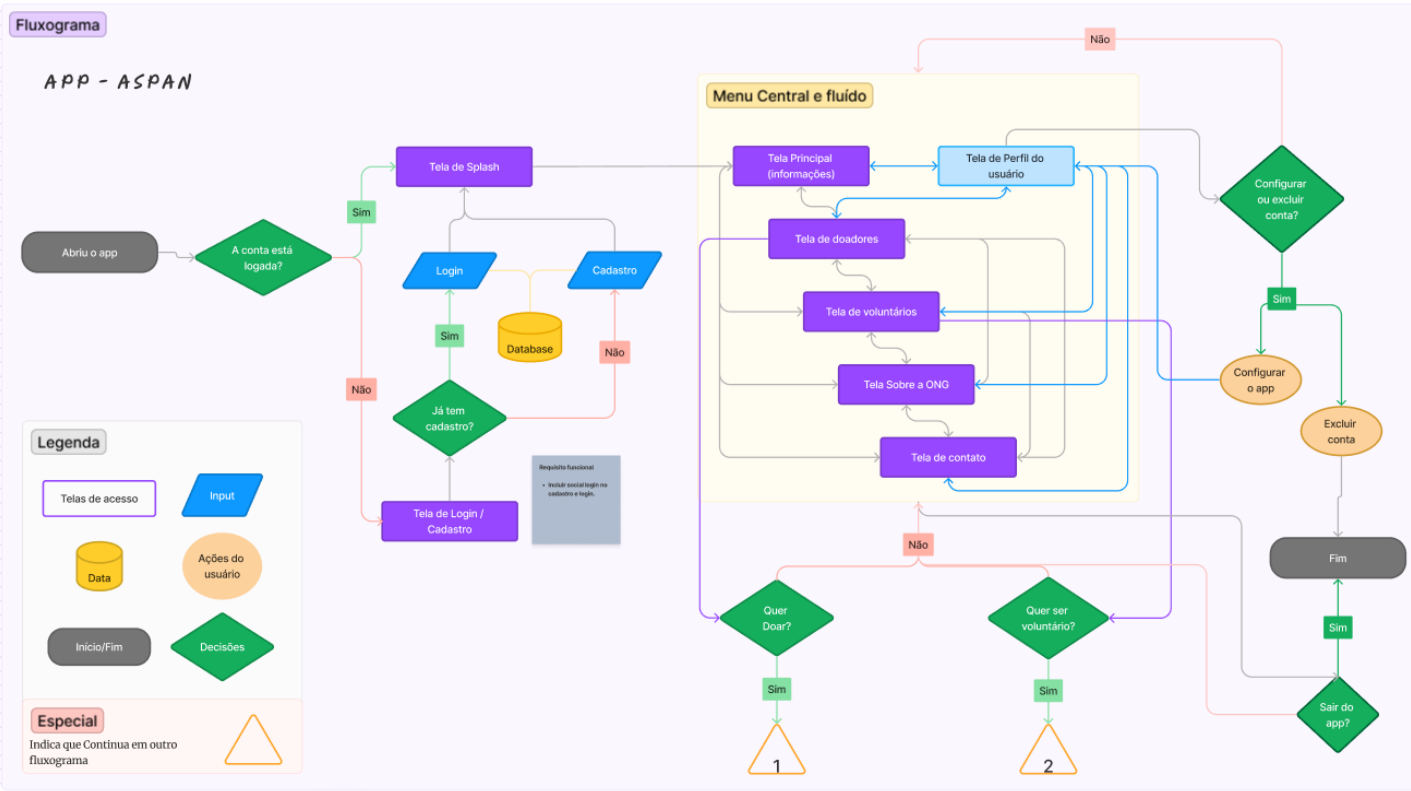
FOTO PERSONA 2

Fonte: Imagem de https://br.freepik.com/fotos-gratis/vista-frontal-mulher-comemorando-aniversario-juntos_49655276.htm#query=idosa&position=0&from_view=search&track=sph&uuid=c16939bb-706b-4d1d-ae61-14b73ed3b7ef Freepik

Silvana Pereira é uma empreendedora de 62 anos que vive em Natal, RN. Embora seu tempo conectada seja moderado, ela utiliza a tecnologia de forma prática, apesar de encontrar algumas dificuldades. No seu tempo livre, Silvana gosta de cuidar das plantas do seu jardim, ler livros de poesia e assistir a doramas, atividades que trazem leveza à sua rotina. Ela é a irmã mais nova de três irmãos e é divorciada, com três filhos adultos: duas filhas, de 41 e 29 anos, e um filho de 33 anos, com os quais mantém uma relação próxima. Silvana tem grande interesse em programas sociais e se sente motivada a participar de projetos que façam diferença na comunidade.



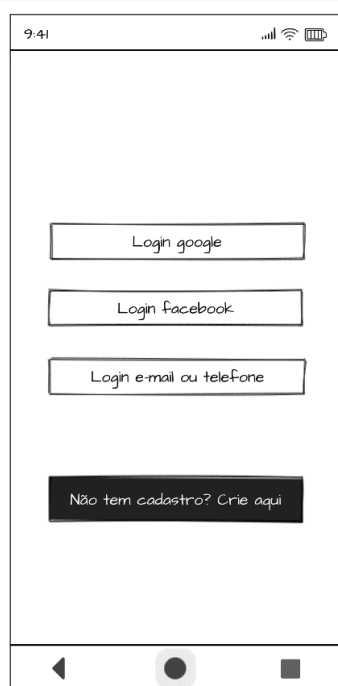
FLUXOGRAMA



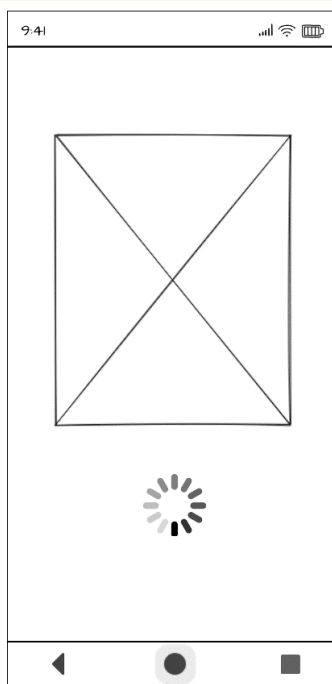
PROTOTIPAÇÃO

Wireframes (baixa fidelidade)

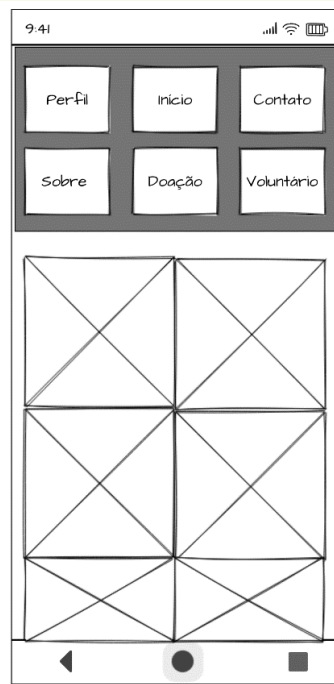
Tela de Cadastro



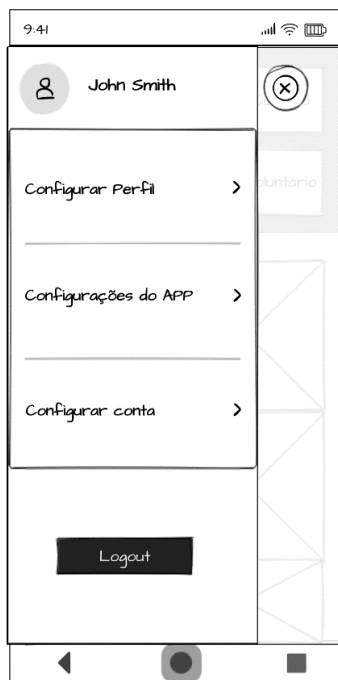
Tela de Splash



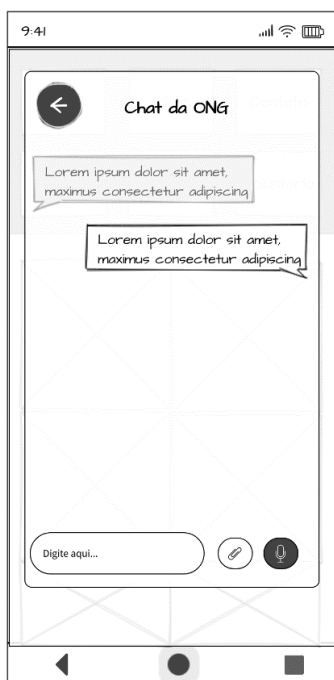
Tela de Principal (informações)



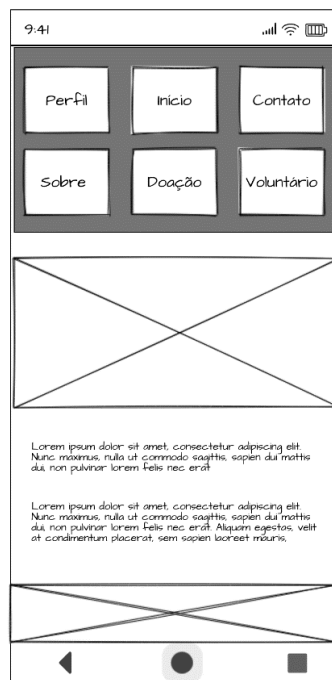
Tela de Perfil



Tela de Contato



Tela Sobre a ONG

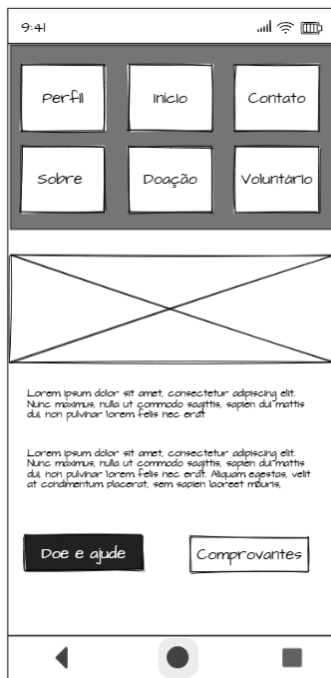


PROTOTIPAÇÃO

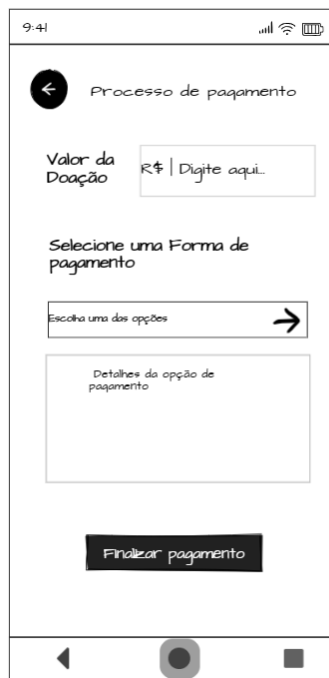


Wireframes (baixa fidelidade)

Tela de Doação



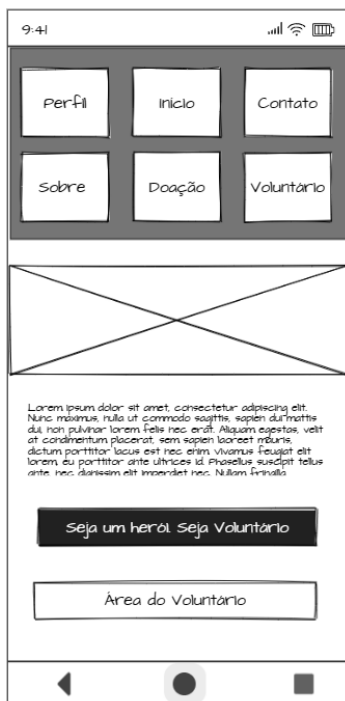
Tela de Pagamento



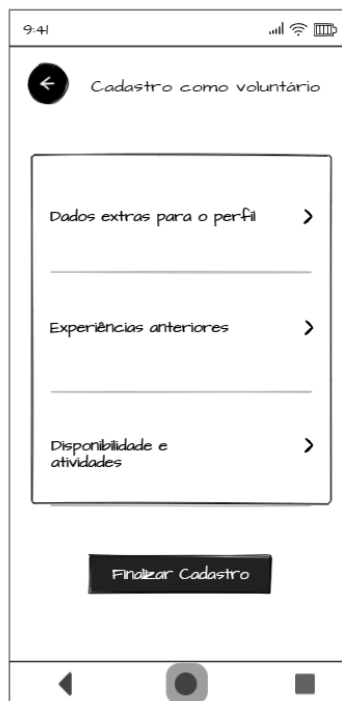
Aviso de pagamento



Tela de Voluntário



Tela de Cadastro de voluntário



Aviso de cadastro

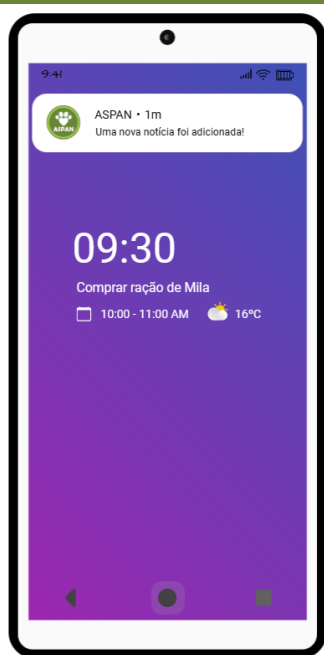


PROTOTIPAÇÃO



Superfície (Alta fidelidade)

Aviso de
notificação



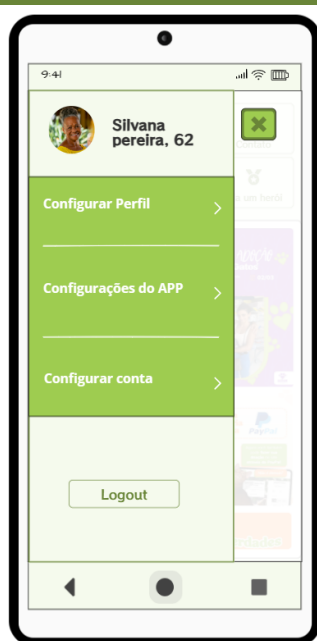
Tela de Cadastro



Tela de Splash



Tela de Perfil



Tela de Contato



Tela Sobre
a ONG



PROTOTIPAÇÃO



Superfície (Alta fidelidade)

Tela de home (início)

Tela de Notícia



PROTOTIPAÇÃO



Superfície (Alta fidelidade)

Tela de
Doação



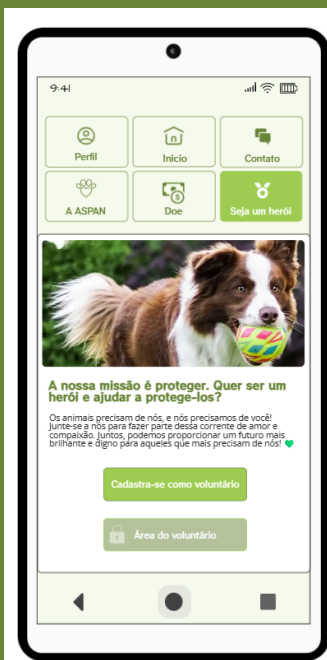
Tela de
Pagamento



Aviso de
pagamento



Tela de
Voluntário



Tela de Cadastro
de voluntário



Aviso de
cadastro

