

## **1) INTRODUÇÃO**

Os aplicativos podem desempenhar um papel importantíssimo ao proporcionar soluções práticas e funcionais para auxiliar os tutores de animais de estimação, ou comumente conhecidos como "pais de pet" em suas responsabilidades diárias. A plataforma digital a ser desenvolvida visa fornecer acesso a informações relevantes sobre cuidados específicos, lembretes para vacinação e administração de medicamentos.

Por meio de uma análise cuidadosa das necessidades e demandas dos tutores de animais de estimação, busca-se fornecer uma solução tecnológica que otimize a rotina desses usuários, promovendo o bem-estar dos animais e contribuindo para uma relação harmoniosa e saudável entre humanos e seus pets.

### **1.2 PROBLEMA**

Como auxiliar os donos de animais de estimação na organização de informações importantes sobre seus pets, facilitando o monitoramento de sua saúde e bem-estar?

### **1.3 OBJETIVO GERAL**

Desenvolver um protótipo de interface interativa de um aplicativo para smartphone que facilite a gestão de informações relacionadas à saúde e bem-estar de animais de estimação, de forma organizada, prática e eficiente.

### **1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- a) Analisar o público-alvo do aplicativo de gerenciamento de animais de estimação, a partir da coleta de dados por meio de um questionário online;
- b) Utilizar a metodologia Double Diamond, para o desenvolvimento da ferramenta, que atenda às necessidades e expectativas dos usuários;
- c) Criar uma identidade visual para o aplicativo, incluindo logotipo, paleta de

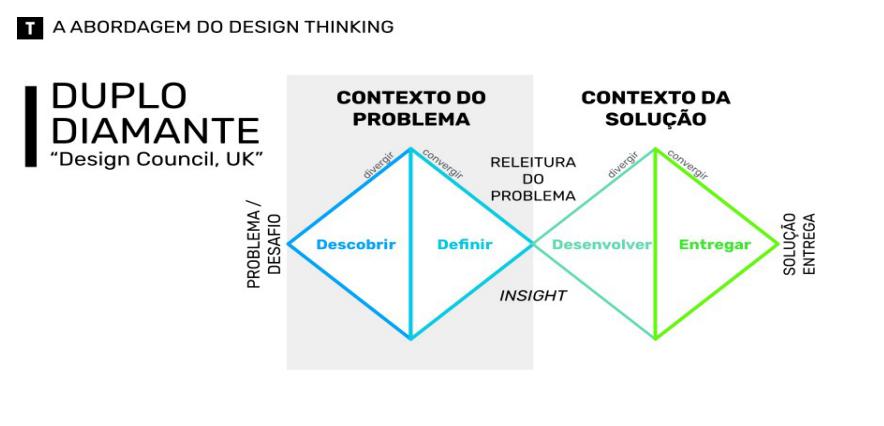
- cores, a fim de transmitir a personalidade e os valores da marca;
- d) Desenvolver uma interface amigável e intuitiva que permita ao usuário visualizar todas as informações importantes sobre seu animal de estimação em um só lugar.
  - e) Implementar e testar o protótipo do aplicativo com usuários para avaliar a usabilidade e eficácia do produto final;
  - f) Realizar uma avaliação de impacto para determinar se o aplicativo atingiu os objetivos propostos e se foi bem-sucedido em atender às necessidades dos usuários.

## 1.5 JUSTIFICATIVA

Os cuidados com os animais de estimação envolvem diversas atividades que podem ser desafiadoras para os donos, como a gestão de informações relacionadas a vacinas, medicamentos, consultas, alimentação e outras necessidades. Nesse contexto, um aplicativo que concentre todas essas informações em um só lugar pode ser uma solução prática e eficiente para que os donos possam cuidar de seus pets de forma organizada e tranquila. Segundo uma pesquisa publicada pela App Annie em 2021, o Brasil é o país do mundo com maior a média em tempo de uso de aplicativos, com uma média de 5h por dia. Essa alta utilização de aplicativos é um indicativo de que as pessoas estão cada vez mais dispostas a utilizar tecnologia para facilitar suas tarefas cotidianas.

O uso de um aplicativo de gerenciamento da vida do pet pode ser uma solução eficaz para auxiliar os tutores nesse cuidado, permitindo que eles monitorem mais facilmente a saúde de seus pets, e tenham um conjunto completo de recursos, lembretes de vacinação, organização de dados médicos e marcação de consultas veterinárias, por exemplo. Assim, é possível garantir uma vida mais saudável e feliz para os animais de estimação e seus tutores.

## 1.6 METODOLOGIA



A metodologia Double Diamond, desenvolvida pelo Design Council em 2004, é uma abordagem estruturada para o processo de design que pode ser aplicada em diversas áreas, incluindo a experiência do usuário (UX) e no design de interface de usuário (UI). Essa metodologia consiste em quatro fases: descoberta, definição, desenvolvimento e entrega. Essas são as 4 etapas do processo:

- Descoberta: é onde ocorre a imersão no problema e coleta de informações para identificar as necessidades dos usuários. Essa fase busca compreender o problema em questão de forma ampla, utilizando-se de técnicas como entrevistas, observações, questionários e análise de dados secundários.
- Definição: consiste na síntese das informações coletadas na etapa anterior e na definição clara do problema a ser resolvido. Nesta fase, ocorre a priorização das necessidades dos usuários e a definição dos requisitos do projeto.
- Desenvolvimento: é a fase em que são geradas ideias e protótipos para a solução do problema identificado. Nesta fase, a equipe busca criar soluções inovadoras e criativas para atender às necessidades dos usuários.
- Entrega: é a fase em que a solução é finalizada e entregue aos usuários finais. Nesta fase, a solução é testada e aprimorada, de forma a garantir sua eficácia e eficiência na resolução do problema.

## 2) DESENVOLVIMENTO

### 2.1 BOA EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

Para alcançar uma boa experiência do usuário, é necessário compreender profundamente as necessidades, desejos e comportamentos dos usuários. Isso envolve a realização de pesquisas, como entrevistas, observação de usuários e análise de dados, para identificar as metas e os desafios enfrentados pelos usuários. Com base nessas informações, pode-se criar personas, que são representações fictícias dos usuários, para orientar o processo de design. Por conta disso se torna cada vez mais importante, que ao projetar a interface do usuário se considere princípios de design como a hierarquia visual, a consistência, a legibilidade e a acessibilidade, além da atenção a responsividade.

## 2.2 NAMING: BOAS PRÁTICAS PARA A ESCOLHA DE UM NOME

O *naming* no design é um processo crucial que envolve a criação de um nome distintivo e memorável para um produto, serviço, empresa ou evento. Este nome, sendo a primeira e mais difundida mensagem sobre um negócio, é um elemento central na estratégia de branding. O nome escolhido deve refletir a personalidade da marca, seus valores e sua proposta de valor. Deve ser fácil de lembrar e pronunciar, e deve se destacar entre os nomes dos concorrentes. Além disso, deve ser capaz de transmitir a mensagem da marca de forma eficaz.

## 2.3 PESQUISA DE SIMILARES

### 2.3.1 Aplicativo 11pets

O aplicativo 11Pets é uma plataforma para proprietários de animais de estimação gerenciarem a saúde e o bem-estar de seus animais. Ele inclui recursos como acompanhamento de vacinação, agendamento de consultas veterinárias, registro de histórico médico, gerenciamento de peso e dieta, entre outros. A plataforma também permite que os usuários encontrem serviços como tosa e banho e compartilhem informações com amigos e familiares.

Pontos Positivos:

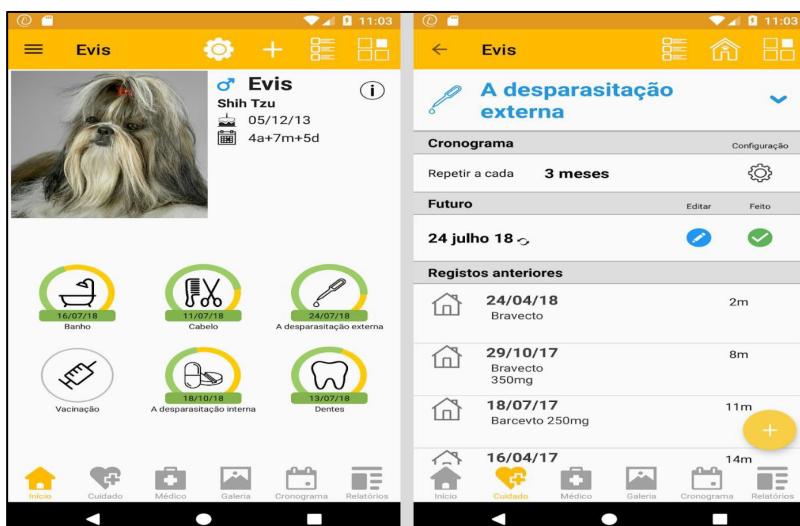
- Registro Detalhado de Saúde: O 11pets permite o armazenamento de informações detalhadas sobre a saúde dos pets, incluindo histórico médico, vacinas, alergias e mais, auxiliando no acompanhamento completo das necessidades de saúde dos animais.
- Lembretes e Agendamentos: Oferece lembretes personalizáveis para

administração de medicamentos e agendamento de consultas, garantindo que os tutores estejam sempre atualizados com os cuidados necessários.

- Compartilhamento de Informações: Facilita o compartilhamento de registros de saúde com veterinários ou cuidadores, assegurando que todos os envolvidos no cuidado do pet tenham acesso às informações necessárias.

#### Possibilidades de Melhoria:

- Modelo de Negócio: Alguns usuários expressaram insatisfação com mudanças no modelo de negócios, como a introdução de assinaturas pagas. Manter uma versão gratuita com funcionalidades básicas pode ajudar a reter usuários que não desejam pagar por uma assinatura.
- Exportação de Dados: Implementar uma funcionalidade que permita aos usuários exportar os dados dos seus pets pode proporcionar maior flexibilidade e segurança em relação às informações armazenadas.
- Suporte e Atendimento ao Cliente: Melhorar o suporte ao cliente, oferecendo respostas rápidas e soluções eficazes, pode aumentar a satisfação dos usuários.



Fonte: Aplicativo 11pets

A seguir uma lista de prós e contras, que foi feita de acordo com comentários nas avaliações do aplicativo na Google Play Store:

#### Prós:

- a) Muito completo e funcional;
- b) Permite manter o histórico de vacinas, banho, visitas ao veterinário, receituário, exames de cada animal;

- c) Possui tutoriais para ajudar na utilização do aplicativo;;
- d) Fornece informações sobre clínicas veterinárias e raças de cães
- e) Possui opção de personalização de lembretes e notificações;
- f) Há um espaço para divulgação de bichinhos para adoção responsável;
- g) Tem suporte por e-mail com retorno rápido e claro.

Contras:

- a) Dificuldade em configurar algumas funções;
- b) Não possui opção de colocar quando há o falecimento do animal;
- c) Não possui unidades de peso, altura e temperatura nas unidades brasileiras;
- d) Muitos relatos de problemas com notificações e lembretes;
- e) Dificuldade em encontrar algumas opções no aplicativo;
- f) Alguns usuários relataram problemas com a interface pouco intuitiva e navegação confusa;
- g) Não é intuitivo para alimentar dados, principalmente de medicações.

### **2.3.2 Aplicativo MeuPet**

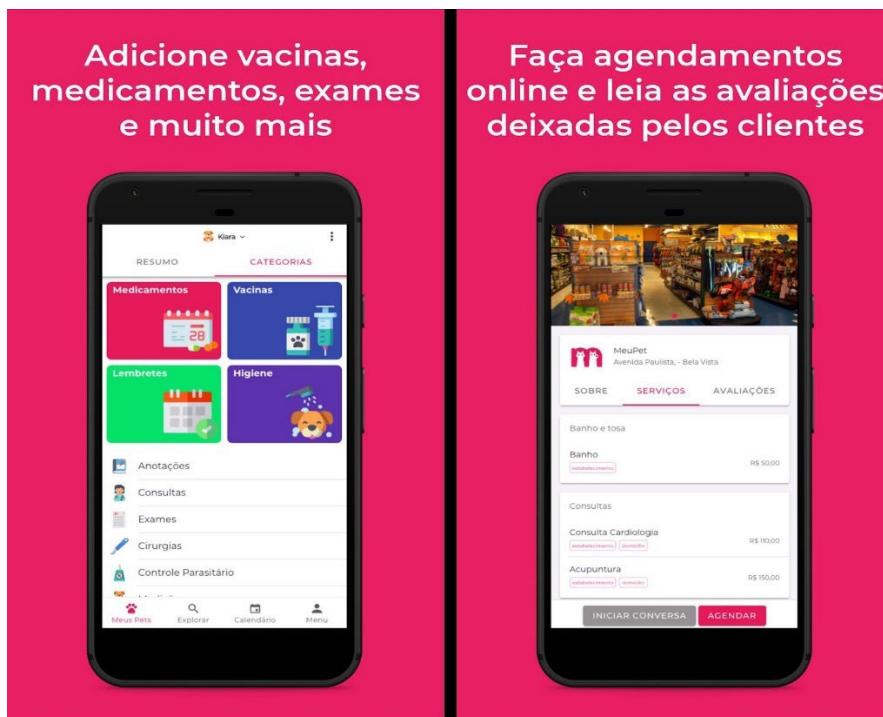
O MeuPet é um aplicativo para tutores de animais de estimação. Ele oferece diversas funcionalidades para ajudar os donos a cuidarem melhor de seus pets. O objetivo do aplicativo é facilitar a vida dos tutores, oferecendo uma plataforma completa para gerenciar todas as necessidades de seus animais de estimação.

Pontos Positivos:

- Gestão Abrangente de Informações: O MeuPet permite que os tutores armazenem dados médicos completos dos pets, incluindo resultados de exames, histórico de vacinas e tratamentos, facilitando o acesso rápido a essas informações.
- Lembretes Personalizados: O aplicativo envia notificações para administração de medicamentos, agendamentos de consultas e outros cuidados essenciais, auxiliando os tutores a manterem a rotina de cuidados em dia.
- Integração com Serviços Locais: Possibilita agendamentos em clínicas e pet shops próximos, utilizando geolocalização, o que facilita o acesso a serviços necessários.

Possibilidades de Melhoria:

- Interface do Usuário: A usabilidade pode ser aprimorada para tornar a navegação mais intuitiva, especialmente para usuários menos familiarizados com tecnologia.
- Suporte Multilíngue: Expandir o suporte para múltiplos idiomas pode tornar o aplicativo mais acessível a uma audiência global.
- Recursos Adicionais: Incorporar funcionalidades como monitoramento de atividades físicas e dieta dos pets pode oferecer uma visão mais holística do bem-estar animal.



Fonte: Aplicativo MeuPet

A seguir uma lista de prós e contras, que foi feita de acordo com os comentários nas avaliações do aplicativo na Google Play Store:

Prós:

- a) Útil para o controle da vida do pet
- b) Controle de vacinação, banho, tosa etc. é excelente quando bem cadastrado
- c) Permite cadastro de consultas e medicamentos
- d) Possui lembretes para medicação
- e) Permite acompanhar os dados e o crescimento dos animais em um único lugar
- f) Aplicativo excelente para gerenciar a saúde de vários tipos de animais, não só cães e gatos.
- g) Ajuda a organizar e lembrar de datas importantes do animal de estimação.

Contras:

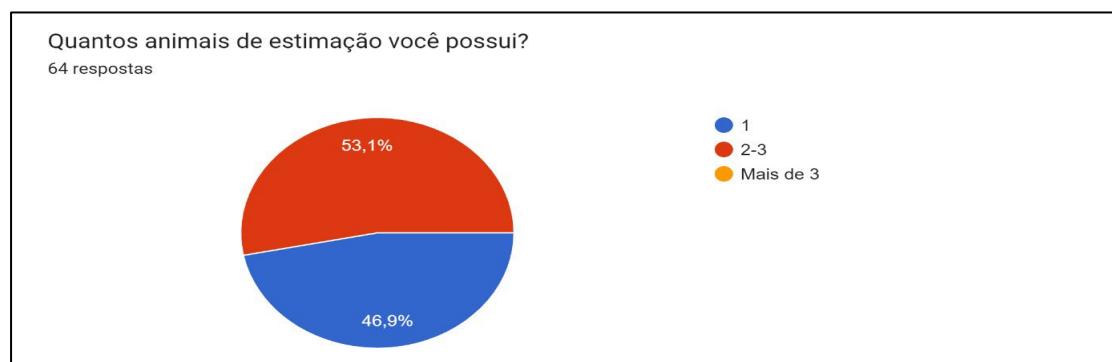
- a) Não possui um calendário interativo, o que ajudaria bastante na medicação e seria útil durante as consultas veterinárias.
- b) Pouca intuitividade e organização, com muitas entradas
- c) Falta de área específica para vermifugação
- d) Dificuldade em ordenar a listagem de remédios
- e) Falta de opção para enviar arquivos de vídeo
- f) Problemas com notificações em excesso ou que não podem ser desativadas.
- g) As notificações do aplicativo não funcionam corretamente e ele não gerencia bem quando é necessário alterar a frequência do medicamento.
- h) Falta a opção de deletar as informações de um pet

## 2.4 IDENTIFICAR AS NECESSIDADES DO USUÁRIO OU CONSUMIDOR

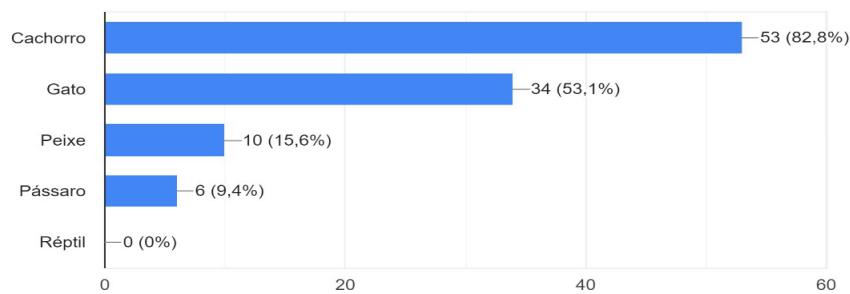
Para direcionar essa pesquisa definiu-se um recorte de pessoas com os seguintes perfis:

- a) Possuir pelo menos um (1) animal de estimação;
- b) Ter interesse em fornecer uma melhor qualidade de vida ao seu pet.

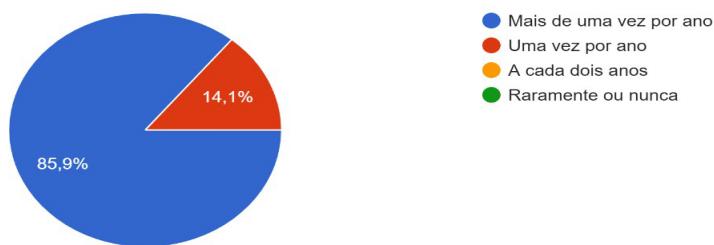
Nessa etapa foi feita uma pesquisa quantitativa através da plataforma online de formulários Google, em formato de questionário, contendo 14 perguntas. O questionário foi compartilhado em grupos de tutores de Pet, nas redes sociais e ficou disponível para preenchimento do dia 22/11/2024 até 30/11/2024. O objetivo era conseguir de 50 a 75 respostas, e obteve um total 64 repostas no período em que ficou disponível. Não era necessária a identificação do respondente. As perguntas foram essas a seguir:



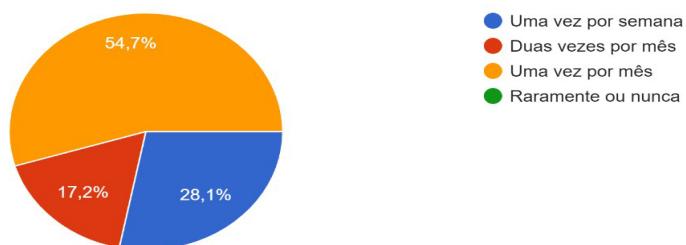
Qual o tipo de animal de estimação que você possui? (Caso possua mais de um tipo, marque todos que possui)  
64 respostas



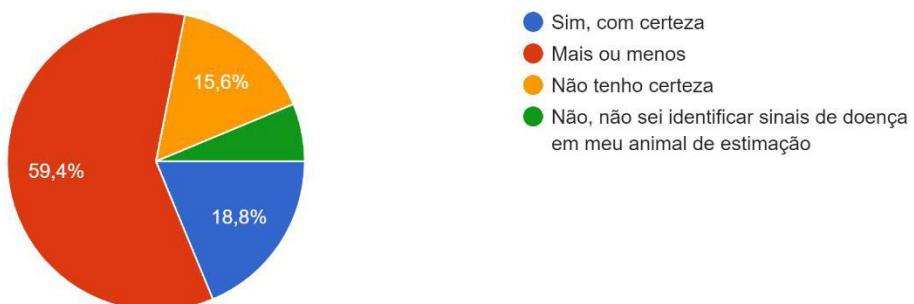
Com que frequência você leva seu animal de estimação ao veterinário?  
64 respostas



Com que frequência você dá banho em seu animal de estimação?  
64 respostas



Você sabe identificar sinais de doença em seu animal de estimação?  
64 respostas



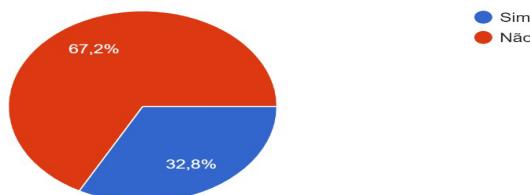
Em quais momentos você costuma buscar informações sobre o cuidado com o seu animal de estimação?

64 respostas



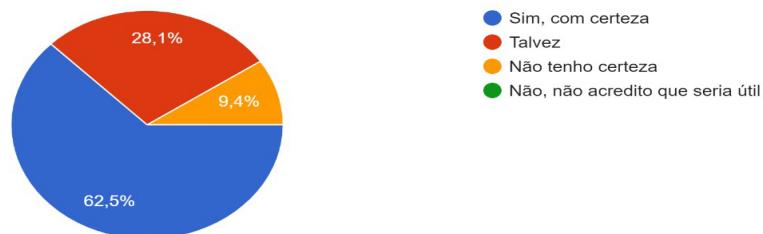
Você já utiliza algum aplicativo relacionado a saúde e bem-estar do seu animal de estimação?

64 respostas



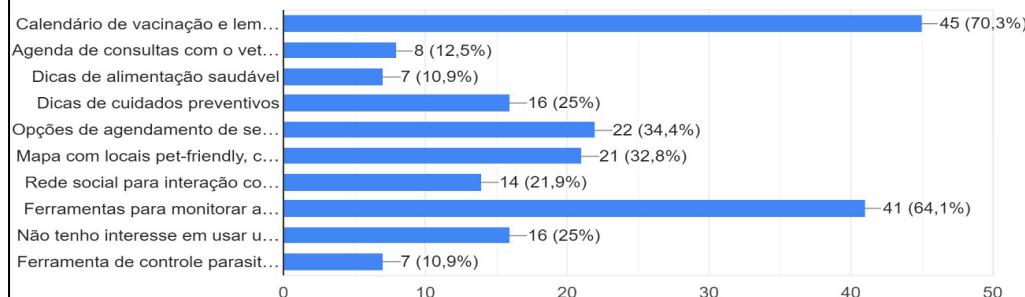
Você acredita que um aplicativo que auxilie na saúde e bem-estar de seu animal de estimação seria útil?

64 respostas



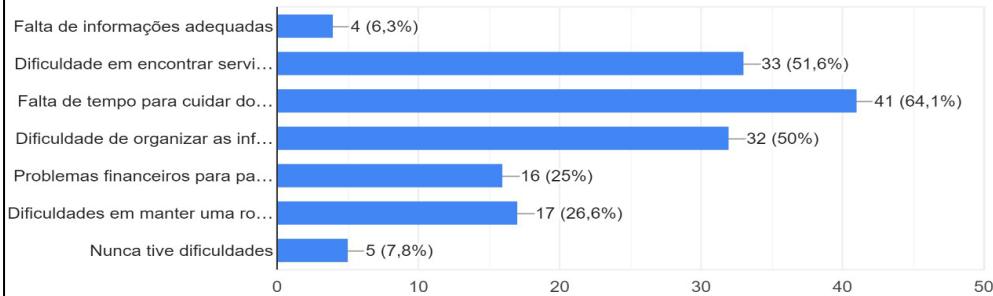
Se você fosse um possível usuário: Qual/Quais informações e funcionalidades você gostaria de ter disponíveis em um aplicativo voltado para a saúde e bem-estar dos animais de estimação?

64 respostas



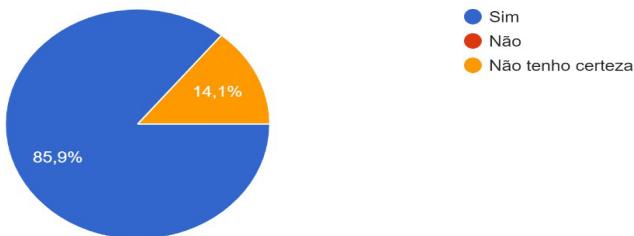
Qual é a principal dificuldade que você enfrenta ao cuidar da saúde e bem-estar do seu animal de estimação? (Pode marcar mais de uma se for o caso)

64 respostas



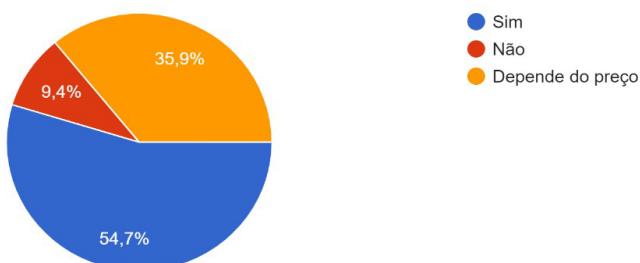
Você acredita que um aplicativo voltado para a saúde e bem-estar dos animais de estimação poderia facilitar sua rotina de cuidados com o pet?

64 respostas



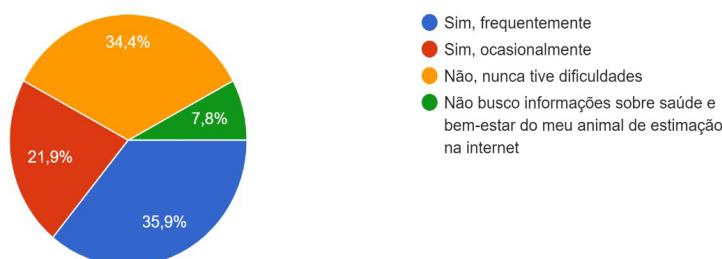
Você estaria disposto a pagar por um aplicativo que oferecesse recursos para cuidar da saúde e bem-estar do seu animal de estimação?

64 respostas



Você já teve dificuldade em encontrar informações relevantes sobre a saúde e bem-estar do seu animal de estimação na internet?

64 respostas

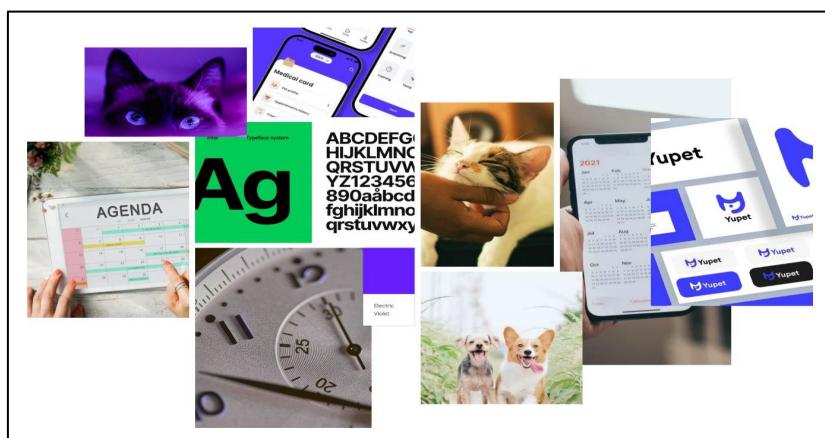


Você se considera bem informado sobre a saúde e bem-estar dos animais de estimação?

64 respostas

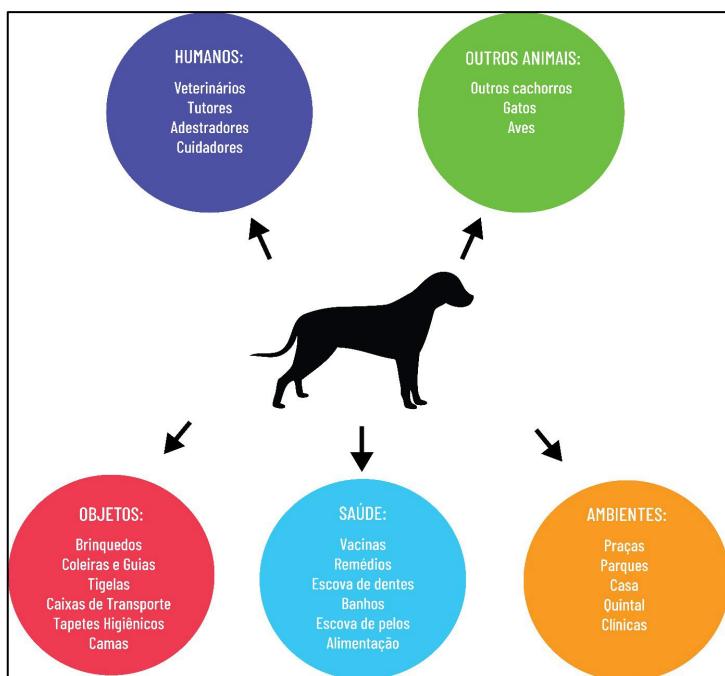


## 2.1 PAINEL SEMÂNTICO DO PRODUTO OU MOODBOARD



### 3) DEFINIÇÃO

#### a) ANÁLISE DAS RELAÇÕES



Para entender melhor o contexto em que os animais, que são o foco do aplicativo, estão inseridos foi feita uma análise com as possíveis relações que esses animais podem ter durante a sua vida. Essa análise permitirá identificar associações e relações entre essas variáveis, destacando possíveis correlações que podem ser exploradas para personalizar a experiência do usuário, e fornecer recomendações mais adequadas às necessidades de cada animal de estimação.

## b) PERSONAS

Persona 1: Letícia - A Tutora Cuidadosa

- Idade: 37 anos
- Ocupação: Enfermeira
- Perfil: Letícia é mãe de dois cachorros, Bella e Max. Ela é extremamente organizada e valoriza ferramentas que a ajudem a monitorar a saúde dos seus pets. Com a rotina agitada no trabalho, ela depende de lembretes automáticos para consultas veterinárias e vacinação.
- Necessidades:
  - Acesso rápido ao histórico médico dos pets para consultas e emergências.
  - Notificações confiáveis para agendamentos e administração de medicamentos.
  - Uma interface amigável que permita adicionar informações sem complicações.
- Frustrações:
  - Falta de confiabilidade em notificações de outros aplicativos.
  - Sistemas confusos que exigem muitos cliques para acessar as informações.
- Comportamento no App Zunne:
  - Utiliza o app diariamente para registrar compromissos e revisar o histórico médico.
  - Confia no app para centralizar todas as informações dos seus pets.

Persona 2: Gabriel - O Tutor Inseguro

- Idade: 24 anos
- Ocupação: Estudante de Administração

- Perfil: Gabriel adotou recentemente um gato chamado Simba e é tutor de primeira viagem. Ele busca orientação para aprender a cuidar do animal e quer um app que ofereça lembretes para vacinação e dicas sobre alimentação e cuidados gerais.
- Necessidades:
  - Um sistema que explique passo a passo como registrar informações e utilizar os recursos.
  - Dicas e tutoriais para ajudar na rotina de cuidados com o pet.
  - Lembretes claros e simples para evitar esquecimentos.
- Frustrações:
  - Não saber quais informações são relevantes para registrar no aplicativo.
  - Apps complexos que não oferecem orientações claras para iniciantes.
- Comportamento no App Zunne:
  - Explora cada funcionalidade e depende de sugestões automáticas para organizar os cuidados.

### c) PROTOPERSONAS

#### Protopersona 1: Marina - A Gestora de Multiespécies

- Idade: 45 anos
- Ocupação: Autônoma
- Perfil: Marina é tutora de quatro animais de estimação (dois gatos, um cachorro e uma calopsita). Ela precisa de um app que permita registrar informações de forma separada para cada animal e deseja gerenciar todas as rotinas sem confusão.
- Hipóteses sobre Marina:
  - Marina valoriza a personalização no app, permitindo alternar rapidamente entre perfis dos pets.
  - Ela busca uma interface que organize claramente os compromissos e vacinas de cada animal.
- Necessidades Hipotéticas:
  - Um calendário integrado que permita visualizar todos os eventos por pet ou por dia.
  - Recursos como filtros para encontrar rapidamente informações específicas.

## Protopersona 2: Lucas - O Tutor Tecnológico

- Idade: 32 anos
- Ocupação: Engenheiro de Software
- Perfil: Lucas adora tecnologia e busca um app que automatize tarefas e use inteligência artificial para sugerir melhorias na rotina de seus dois cães, Thor e Maia. Ele utiliza dispositivos para monitorar os hábitos dos pets e espera que o app ofereça insights baseados nesses dados.
- Hipóteses sobre Lucas:
  - Lucas valoriza integração com dispositivos inteligentes, como rastreadores de saúde ou monitores de atividade física.
  - Ele busca inovação e prefere um app que mostre gráficos e relatórios interativos.
- Necessidades Hipotéticas:
  - Relatórios personalizados sobre a saúde e atividades dos pets.
  - Sugestões automáticas baseadas no comportamento registrado, como ajustes na dieta ou exercícios.

### d) CENÁRIO PROBLEMA

#### Cenário-Problema 1: Falta de Organização no Gerenciamento de Pets

Contexto:

Marina, uma tutora com múltiplos pets (dois gatos, um cachorro e uma calopsita), frequentemente esquece compromissos veterinários e administra medicamentos fora dos horários corretos. Ela já tentou usar planilhas e calendários, mas se sente sobrecarregada porque as informações dos pets não estão centralizadas e organizadas.

Problema:

A falta de uma ferramenta eficiente para gerenciar múltiplos animais de diferentes espécies está comprometendo a qualidade dos cuidados. Marina sente que perde muito tempo tentando controlar tudo manualmente, e isso gera estresse.

Impacto:

Os pets podem perder consultas importantes ou receber doses erradas de

medicamentos, prejudicando a saúde deles. Marina, por sua vez, sente-se frustrada e culpada por não conseguir acompanhar as necessidades.

#### Oportunidade de Solução:

O Zunne pode oferecer perfis individuais para cada pet, notificações automatizadas para compromissos e um painel unificado que exiba todos os eventos organizados por data ou por animal.

#### Cenário-Problema 2: Dificuldade em Lembrar Vacinas e Histórico Médico

##### Contexto:

Gabriel, um tutor de primeira viagem, levou Simba, seu gato, ao veterinário, mas não conseguiu lembrar qual foi a última vacina aplicada. Ele mantém as informações no papel entregue pelo veterinário, mas frequentemente perde ou esquece onde guardou esses registros.

##### Problema:

A falta de um local centralizado para registrar e acessar rapidamente informações médicas dos pets dificulta a consulta com o veterinário.

##### Impacto:

O veterinário precisa repetir perguntas e pode ser necessário refazer vacinas ou exames devido à ausência de dados confiáveis, resultando em custos adicionais para Gabriel e desconforto para o animal.

#### Oportunidade de Solução:

O Zunne pode permitir que o tutor registre todas as vacinas e tratamentos com datas e detalhes importantes. Um histórico acessível com poucos toques no app pode solucionar o problema de forma eficaz.

#### Cenário-Problema 3: Desconhecimento de Novos Tutores sobre Cuidados Básicos

##### Contexto:

João, que recentemente adotou um cachorro chamado Bob, sente-se inseguro sobre como cuidar adequadamente do animal. Ele não sabe quais vacinas são necessárias, como administrar medicamentos ou até mesmo qual é a dieta ideal.

**Problema:**

A falta de orientação para tutores inexperientes os deixa vulneráveis a cometer erros nos cuidados básicos, como atrasos em vacinas ou uso de alimentos inadequados.

**Impacto:**

A saúde de Bob pode ser comprometida, e João sente-se frustrado e ansioso por não saber se está cuidando corretamente do seu novo amigo.

**Oportunidade de Solução:**

O Zunne pode incluir tutoriais básicos, listas de tarefas automáticas e dicas práticas para novos tutores. A integração de notificações para vacinas e orientações sobre a saúde animal ajudaria João a se sentir mais confiante.

#### e) DEFINIÇÃO DAS DIRETRIZES PROJETUAIS

##### 1) Nome do aplicativo:

- a definição do nome deverá estar diretamente relacionada ao setor ou área de atuação do projeto, no caso os de pets, e transmitir de forma clara e direta sua essência e propósito.
- será priorizada a escolha de um nome simples, que seja breve, curto e de fácil pronúncia, evitando termos complexos que possam dificultar a comunicação e a memorização.
- o objetivo será criar um nome único e marcante, capaz de se destacar entre os concorrentes e permanecer na mente dos consumidores por um longo período.
- será realizada uma pesquisa detalhada para garantir que o nome selecionado não infrinja direitos autorais ou marcas registradas de outras empresas, assegurando a originalidade do nome escolhido.
- o nome deverá estar alinhado com a identidade visual e os valores da marca, refletindo sua personalidade e posicionamento, e transmitindo os atributos desejados.

##### 2) Com relação ao logotipo:

- será desenvolvido um logotipo com símbolo ou imagotipo, o que significa que ambos os signos são independentes e têm capacidade de identificação tanto em conjunto como separadamente, o que ajuda na aplicação em diferentes formatos na web.

### 3) Tipografia:

- deverá ser utilizada uma fonte que transmita personalidade, tenha diferentes pesos, e que seja variável contendo vários eixos para permitir uma variação de estilos e personalização.
  - ela não deverá conter serifas, pois a ideia é proporcionar uma aparência moderna, limpa e de fácil legibilidade. A ideia é ter letras mais nítidas e claras em telas de baixa resolução, garantindo uma melhor legibilidade e evitando problemas de visualização. Os cantos deverão ser suaves e arredondados, trazendo certo aconchego e conforto visual, visando criar uma relação mais intimista com os tutores dos animais de estimação.
  - deve ser feita a escolha de uma fonte que seja facilmente legível em tamanhos variados, tanto em telas pequenas como em dispositivos maiores. A clareza das letras e a distinção entre caracteres individuais são essenciais para uma leitura confortável.
  - ter a opção de diferentes variações da família tipográfica, como peso, tamanho e estilo, para criar uma hierarquia visual eficaz. Será utilizada para destaque de elementos importantes, como títulos e botões, utilizando variações na fonte para indicar sua importância e atrair a atenção do usuário.
  - manter a consistência na escolha da fonte ao longo de todo o aplicativo. Isso contribui para a identidade visual coesa e facilita a familiaridade do usuário com a interface. Será definida apenas uma família tipográfica para toda a interface, para que não crie uma aparência desorganizada e confusa.
  - verificar se a família tipográfica selecionada é suportada por diferentes dispositivos. Isso garante que a fonte seja exibida corretamente e mantenha sua integridade visual.
  - será definida uma família tipográfica que ofereça um bom contraste entre o texto e o fundo para facilitar a leitura, especialmente para usuários com dificuldades visuais.
  - Também serão realizados pesquisas para avaliar a legibilidade e a experiência de leitura da fonte escolhida. Com base nos resultados, serão feitas iterações e ajustes necessários para melhorar a legibilidade e a experiência geral do usuário.

### 4) Cores

- a cor primária será a #651FFF. Um tom de roxo intenso, que transmite uma sensação de originalidade e criatividade. Essa cor pode despertar a atenção do usuário, tornando-a ideal para elementos-chave e chamadas de destaque no

aplicativo.

- a cor secundária será a #B9FF1F. Um tom de verde vibrante, que cria um contraste interessante com o roxo. O verde está associado à natureza, frescor e renovação, trazendo uma sensação de vitalidade e energia positiva.

- a decisão foi por adotar um esquema de cores complementares e obter variações harmoniosas e equilibradas das cores da marca.

- serão definidas 5 variações de tons para as cores principais, secundárias, e cores de validação como sucesso, atenção e erro. Serão definidos também, 9 tons de cores neutras que serão usados em textos, ícones e background. As cores deverão atender as Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo Web (WCAG 2.1), atendendo no mínimo um nível de conformidade AA, que é o intermediário entre os 3 níveis de graus de acessibilidade de contraste.

#### 5) Criação do Design system:

- identificar e definir os principais elementos de design que serão utilizados no sistema, como tipografia, cores, ícones, espaçamento e grid. Estabelecer diretrizes específicas para cada elemento, incluindo detalhes como família de fontes, tamanhos, pesos, paleta de cores, formatos de ícones e proporções de espaçamento.

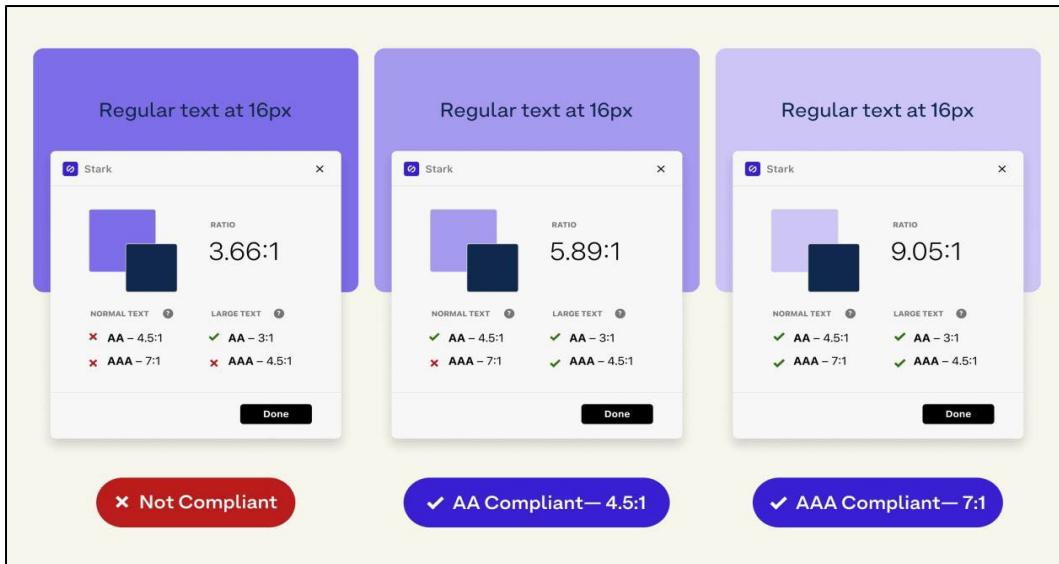
- será criada uma biblioteca de componentes reutilizáveis que representem os elementos de interface comuns no projeto. Será definida a estrutura, o comportamento e o estilo de cada componente, incluindo botões, formulários, barras de navegação, cards e outros elementos de interface. Especificações devem ser fornecidas, indicando as variações de estilo e os estados de interação.

- será desenvolvido um mapa do site, para mostrar um fluxo de navegação consistente para todas as telas e páginas do aplicativo. Serão definidas as principais seções, a hierarquia de informações e as transições entre as telas. Isso ajudará os usuários a navegarem pelo aplicativo de forma intuitiva e eficiente.

- como já foi estabelecido na etapa de cores e tipografia, será certificado de que as cores tenham contraste adequado, que o texto seja legível, e que a estrutura do conteúdo seja semanticamente correta. Siga as diretrizes de acessibilidade, como as estabelecidas pelo WCAG (*Web Content Accessibility Guidelines*).

#### 6) Acessibilidade

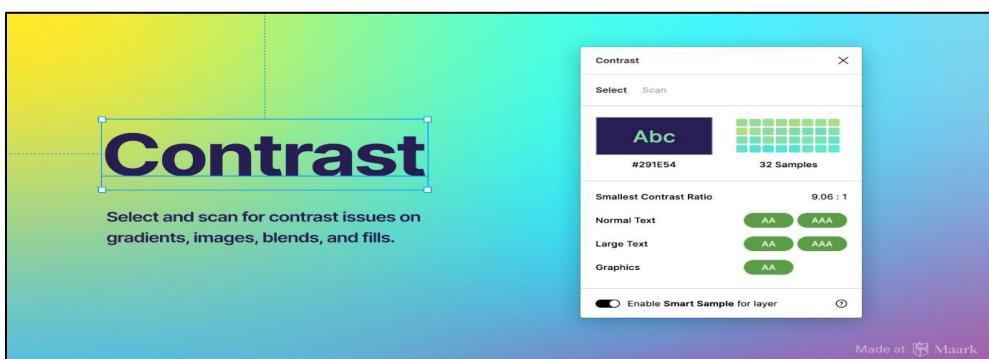
Comparação entre os níveis de contraste baseado nas regras das WCAG's



Fonte: Getstark.co (2021).

Um dos aspectos mais importantes da acessibilidade no design digital é o uso adequado de cores e contrastes. É fundamental escolher cores que proporcionem contraste suficiente para garantir a legibilidade do texto e a compreensão das informações visuais, é essencial verificar se o contraste entre o texto e o plano de fundo é maior ou igual a 4,5:1 para texto pequeno e 3:1 para texto grande. Além disso, é muito importante que junto ao uso das cores corretas, utilizar ícones e conteúdo escrito para destacar informações importantes, pois se restringir apenas as cores pode ser problemático para usuários com daltonismo ou outras deficiências visuais. Para fazer essa análise de acordo com as WCAG 2.1, utilizou-se o plugin “Contrast” do Figma, que realiza essa avaliação do nível de contraste entre as cores e tamanho da fonte, e será de suma importância para o desenvolvimento do protótipo do aplicativo do projeto.

Fonte: Figma (2024).



Outro aspecto crucial da acessibilidade no design digital é a organização do layout e da hierarquia das informações. Um layout bem estruturado e uma hierarquia

clara facilitam a navegação e a compreensão do conteúdo pelos usuários. Isso inclui o uso de cabeçalhos e marcadores semânticos, a organização lógica das informações e a disponibilização de alternativas de navegação, como menus e mapas do site.

A tipografia também desempenha um papel importante na acessibilidade. A escolha de fontes legíveis e o uso adequado de tamanhos, espaçamentos e estilos de texto são essenciais para garantir que os usuários possam ler e compreender o conteúdo com facilidade. De acordo com site de Acessibilidade para equipes, do governo dos EUA, que tem como objetivo fornecer um guia com as melhores práticas para melhorar a acessibilidade da web, e esses são os fatores a serem considerados para a escolha das famílias tipográficas para UI (interfaces do usuário):

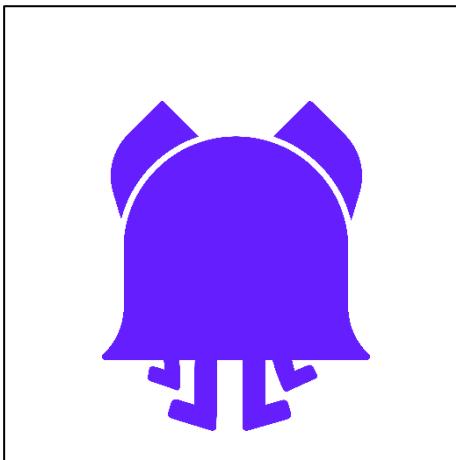
- Ele funciona bem quando é pequeno ou grande
- Tem uma grande altura x.
- O personagem é grande para seu tamanho de ponto.
- As métricas (como x-height) são consistentes entre formas de letra.
- As formas de letras individuais são distintas em forma e não podem ser confundidas com outras. Por exemplo: I, l e 1 são distintos. 0 e O são distintos.
- O tipo de letra suporta todos os caracteres e estilos de fonte necessários.

## 4) DESENVOLVIMENTO

### 4.1.2 Definição do nome do aplicativo

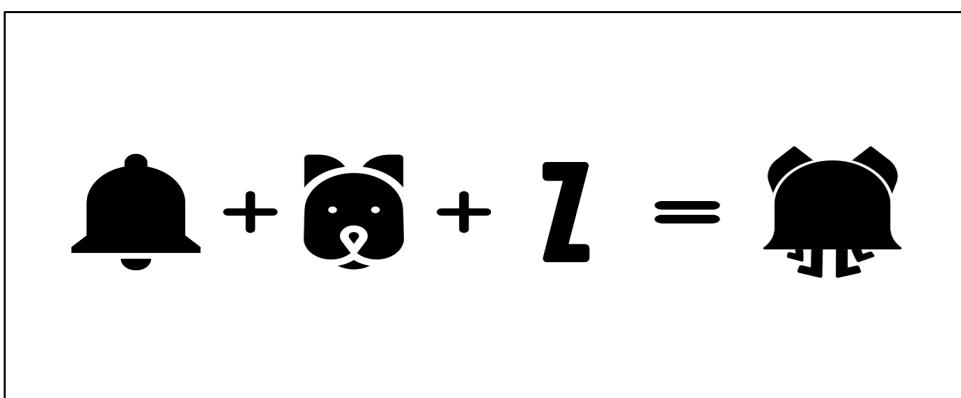
A definição do nome "Zunne" foi baseada em uma combinação cuidadosa de considerações estratégicas, sonoridade agradável, conexão com a temática da saúde dos pets, originalidade e facilidade de pronúncia. Esses fatores contribuem para criar uma identidade de marca forte e memorável para o aplicativo de organização da saúde do pet, proporcionando uma base sólida para sua presença no mercado.

### 4.1.3 Conceito



O conceito por trás do desenvolvimento do símbolo envolveu a criação de uma representação visual que relacionasse a ideia de notificação, com as orelhas do pet, e a letra Z, da inicial do nome da marca. Esse conceito buscava transmitir de forma intuitiva e visualmente atrativa a funcionalidade do aplicativo, que é ajudar os tutores a lembrarem de seus compromissos com seus pets, compromissos esses relacionados à saúde e bem-estar do animal de estimação. Posteriormente veio um *insight* de dar mais personalidade ao símbolo, fazendo com que vários Z's se transformassem em pernas e braços do símbolo, e dessa forma, vira quase que um "mascote" da marca.

Signos visuais combinados para formar o símbolo:



Fonte: Elaborado pelo autor

Durante o processo de criação, explorou diferentes abordagens para expressar essa conexão entre notificação e orelhas do pet. Foram considerados aspectos como a forma das orelhas, sua posição e a integração com o elemento do sino.

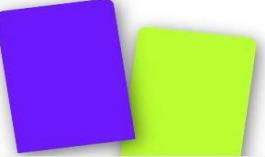
O resultado foi um símbolo que incorpora de maneira harmoniosa a representação das orelhas do pet e o conceito de notificação. As orelhas foram

estilizadas de forma elegante e distintiva, conferindo ao símbolo uma identidade única e facilmente identificável.

## Variações de Cor do imagotipo

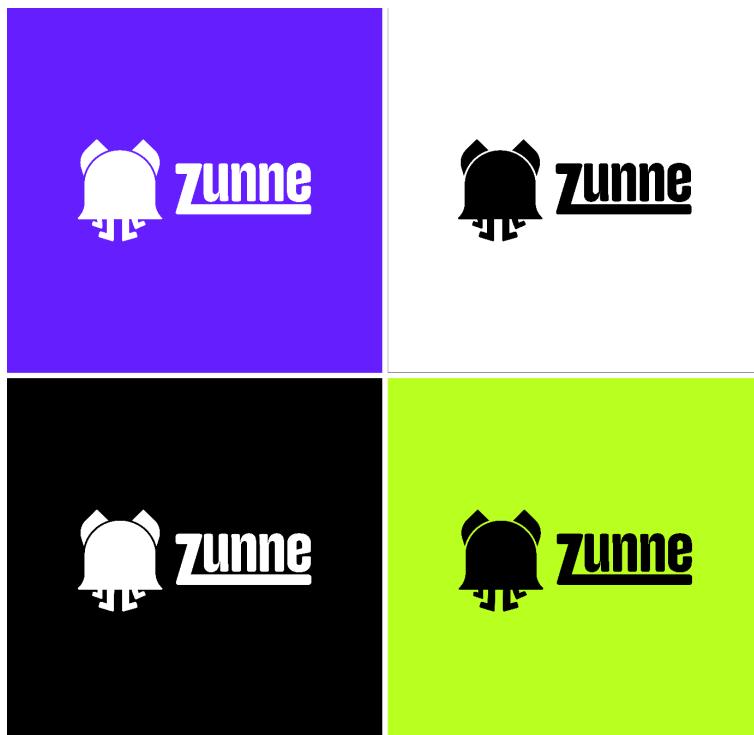
As cores definidas para o imagotipo foram o roxo e o verde. São cores que estão no esquema complementar no círculo cromático. Um tom de roxo intenso, que transmite uma sensação de originalidade e criatividade. Essa cor pode despertar a atenção do usuário, tornando-a ideal para elementos-chave e chamadas de destaque no aplicativo. A cor secundária é #B9FF1F. É um tom de verde forte, que cria um contraste interessante com o roxo. O verde está associado à natureza, frescor e renovação, trazendo uma sensação de vitalidade e energia positiva.

Esquema de cores



| HEX             |  | RGB       |           |           | CMYK     |          |          |
|-----------------|--|-----------|-----------|-----------|----------|----------|----------|
| HEX:<br>#651fff |  | R:<br>101 | G:<br>31  | B:<br>255 | C:<br>60 | M:<br>88 | Y:<br>0  |
| HEX:<br>#b9ff1f |  | R:<br>184 | G:<br>255 | B:<br>31  | C:<br>28 | M:<br>0  | Y:<br>88 |

Abaixo seguem as variações de cores que o imagotipo permite juntamente com suas versões em preto e branco:



## TIPOGRAFIA

Nas diretrizes projetuais decidiu-se por conta das pesquisas realizadas na primeira fase do Double Diamond, que a família tipográfica que deveria ser usada no design da interface do aplicativo deveria atender os requisitos de ter boa legibilidade, ter escalabilidade, compatibilidade com diversos sistemas, estilo e personalidade, variedade de estilos, suporte a caracteres, licenciamento e uso pessoal e comercial. Dentre todos esses parâmetros estabelecidos chegamos em algumas famílias tipográficas que faziam sentido com o projeto, dentre elas a Space Grotesk, Poppins, Roboto mas ao final a escolha foi de usar a "Inter".

# The Inter typeface family

Inter is a typeface carefully crafted & designed for computer screens.

Inter features a tall x-height to aid in readability of mixed-case and lower-case text. Several OpenType features are provided as well, like contextual alternates that adjusts punctuation depending on the shape of surrounding glyphs, slashed zero for when you need to disambiguate "0" from "o", tabular numbers, etc.

2.5k Glyphs 18 Styles 33 Features

Altura do X-Height da Inter é de exatamente 3/4 da altura do Cap Height



Fonte: <https://www.figma.com/blog/the-birth-of-inter/>

A "Inter" é versátil, com uma ampla gama de pesos e estilos, 18 no total (de Thin a Black). Isso permite uma grande flexibilidade no design da interface do usuário, pois a fonte pode ser adaptada para se adequar a diferentes contextos e propósitos dentro do aplicativo. Isso permite criar uma hierarquia e ênfase visual sem ter que recorrer a diferentes famílias de fontes.

## Weights & Styles

There are nine weights, each with italic counterparts, making a total of 18 styles.

### Thin

AaBbDdEeGgMmOoRrSs  
1234567890 !?()[]{}@\$#%  
AaBbDdEeGgMmOoRrSs  
1234567890 !?()[]{}@\$#%

### Extra Light

AaBbDdEeGgMmOoRrSs  
1234567890 !?()[]{}@\$#%  
AaBbDdEeGgMmOoRrSs  
1234567890 !?()[]{}@\$#%

### Light

AaBbDdEeGgMmOoRrSs  
1234567890 !?()[]{}@\$#%  
AaBbDdEeGgMmOoRrSs  
1234567890 !?()[]{}@\$#%

### Regular

AaBbDdEeGgMmOoRrSs  
1234567890 !?()[]{}@\$#%  
AaBbDdEeGgMmOoRrSs  
1234567890 !?()[]{}@\$#%

### Medium

AaBbDdEeGgMmOoRrSs  
1234567890 !?()[]{}@\$#%  
AaBbDdEeGgMmOoRrSs  
1234567890 !?()[]{}@\$#%

### Semi Bold

AaBbDdEeGgMmOoRrSs  
1234567890 !?()[]{}@\$#%  
AaBbDdEeGgMmOoRrSs  
1234567890 !?()[]{}@\$#%

### Bold

AaBbDdEeGgMmOoRrSs  
1234567890 !?()[]{}@\$#%  
AaBbDdEeGgMmOoRrSs  
1234567890 !?()[]{}@\$#%

### Extra Bold

AaBbDdEeGgMmOoRrSs  
1234567890 !?()[]{}@\$#%  
AaBbDdEeGgMmOoRrSs  
1234567890 !?()[]{}@\$#%

### Black

AaBbDdEeGgMmOoRrSs  
1234567890 !?()[]{}@\$#%  
AaBbDdEeGgMmOoRrSs  
1234567890 !?()[]{}@\$#%

Fonte: <https://rsms.me/inter/>

A "Inter" também suporta uma ampla gama de idiomas, o que é uma consideração importante caso tenha o projeto venha a ter intenção de alcançar um público global. Ela também é uma fonte de código aberto, o que significa que ela pode ser usada gratuitamente em projetos comerciais e não comerciais.

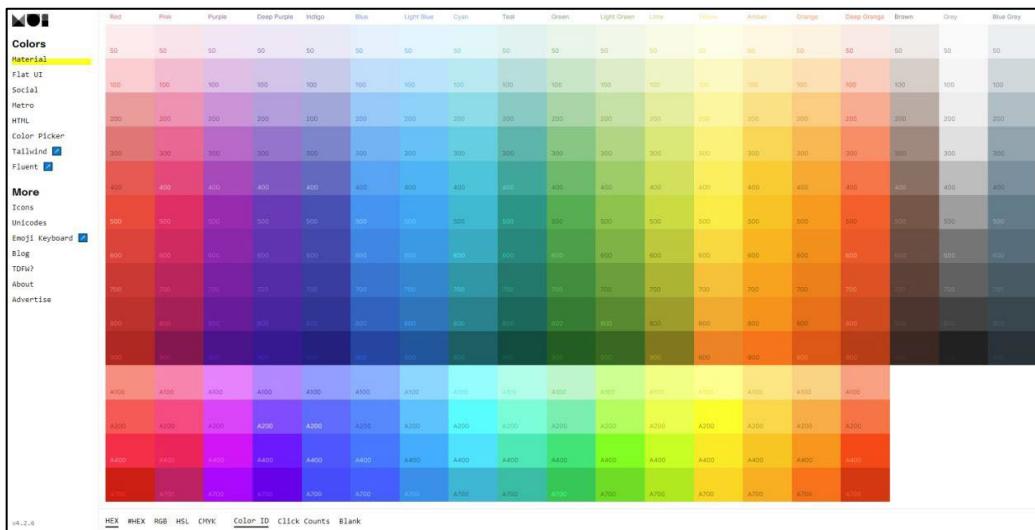
## Language support

|             |                 |                   |                 |
|-------------|-----------------|-------------------|-----------------|
| Cyrillic    | Duala           | Lakota            | Rundi           |
| Azerbaijani | Dutch           | Langi             | Rwa             |
| Belarusian  | Elfalian        | Latvian           | Samburu         |
| Bosnian     | Embu            | Lingala           | Sango           |
| Bulgarian   | English         | Lithuanian        | Sangu           |
| Chechen     | Esperanto       | Lower Sorbian     | Scottish Gaelic |
| Macedonian  | Estonian        | Luba-Katanga      | Sena            |
| Ossetic     | Ewe             | Luo               | Serbian         |
| Russian     | Ewondo          | Luxembourgish     | Shambala        |
| Sakha       | Faroese         | Luyia             | Shona           |
| Serbian     | Filipino        | Machame           | Slovak          |
| Ukrainian   | Finnish         | Makhuwa-Meetto    | Slovenian       |
| Uzbek       | French          | Makonde           | Soga            |
| Greek       | Friulian        | Malagasy          | Somali          |
|             | Fulah           | Maltese           | Spanish         |
| Greek       | Galician        | Manx              | Swahili         |
|             | Ganda           | Mâori             | Swedish         |
| Latin       | German          | Masai             | Swiss German    |
| Afrikaans   | Gusi            | Meru              | Tachelhit       |
| Aghem       | Hawaiian        | Meta'             | Taita           |
| Akan        | Hungarian       | Morisyen          | Tasawaq         |
| Albanian    | Icelandic       | Mundang           | Teso            |
| Asturian    | Igbo            | Nama              | Tongan          |
| Asu         | Inari Sami      | Ngiemboon         | Turkish         |
| Bafia       | Indonesian      | Ngomba            | Upper Sorbian   |
| Basaa       | Irish           | North Ndebele     | Uzbek           |
| Basque      | Italian         | Northern Sami     | Vai             |
| Bemba       | Jola-Fonyi      | Norwegian Bokmål  | Vietnamese      |
| Bena        | Kabverdianu     | Norwegian Nynorsk | Volapük         |
| Breton      | Kabyle          | Nuer              | Vunjo           |
| Catalan     | Kako            | Nyankole          | Walser          |
| Chiga       | Kalaallisut     | Oromo             | Welsh           |
| Colognian   | Kalenjin        | Polish            | Western Frisian |
| Cornish     | Kamba           | Portuguese        | Yangben         |
| Croatian    | Kikuyu          | Prussian          | Yoruba          |
| Czech       | Kinyarwanda     | Quechua           | Zarma           |
| Danish      | Koyra Chiini    | Romanian          | Zulu            |
|             | Koyraboro Senni | Romansh           |                 |
|             | Kwasio          | Rombo             |                 |

Fonte: <https://rsms.me/inter/>

## CORES

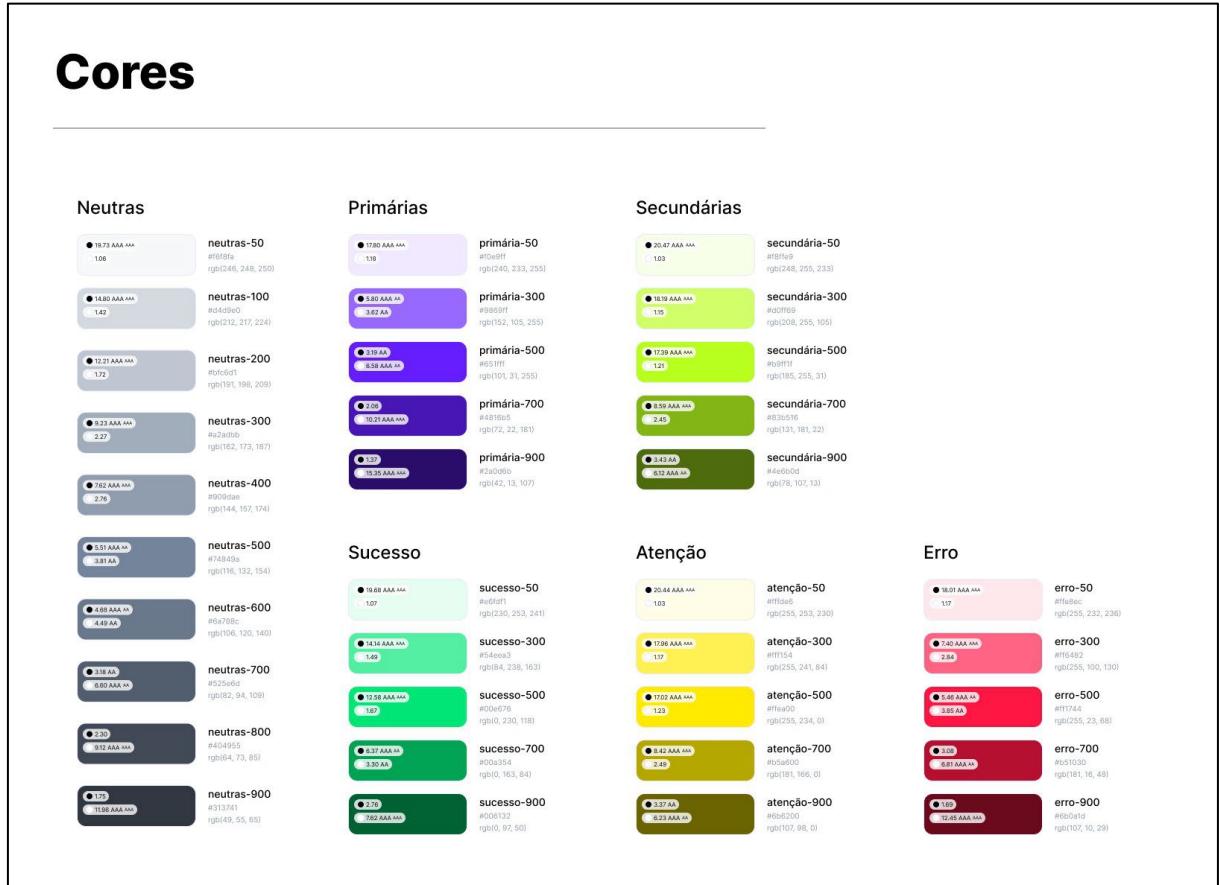
Para essa definição, foram conduzidas análises de cores baseadas em teorias de percepção visual, psicologia das cores e estudos de design. O objetivo era criar uma paleta que transmitisse os valores e características desejadas para o aplicativo, ao mesmo tempo em que proporcionasse uma experiência visual agradável e harmoniosa. Durante o processo de definição, foram considerados vários aspectos, como a associação emocional das cores, a legibilidade dos elementos de texto, o contraste entre as cores utilizadas e a consistência com a identidade da marca. Além disso, também foi levado em conta o contexto de uso do aplicativo, como o ambiente em que ele seria utilizado e o perfil do possível usuário. Para isso foi utilizado o site Material UI que foi desenvolvido por um grupo de designers e desenvolvedores, chamados 7span, que lá disponibilizam uma paleta 254 cores que melhor atendem o design de interfaces, e que também estão de acordo com as diretrizes de acessibilidades estabelecidas.



Fonte: <https://materialui.co/colors>

Foram selecionadas cores que transmitissem uma sensação de tranquilidade, equilíbrio e harmonia. Essa paleta foi elaborada levando-se em consideração as tendências atuais de design, diretrizes de acessibilidade, mas também buscando uma abordagem atemporal que não se tornasse rapidamente obsoleta. Após uma cuidadosa avaliação, foi estabelecida uma paleta de cores consistente, composta por 5 cores principais, 5 cores secundárias, 9 cores neutras, 5 cores de sucesso, 5 de atenção e 5 de erro (Figura xx). Nem todas as cores definidas foram usadas na construção da interface, mas foram colocadas a disposição as variações de brilho e saturação para caso houvesse a necessidade de uso.

## Paleta de cores definidas para o aplicativo



Fonte: Elaboração do autor

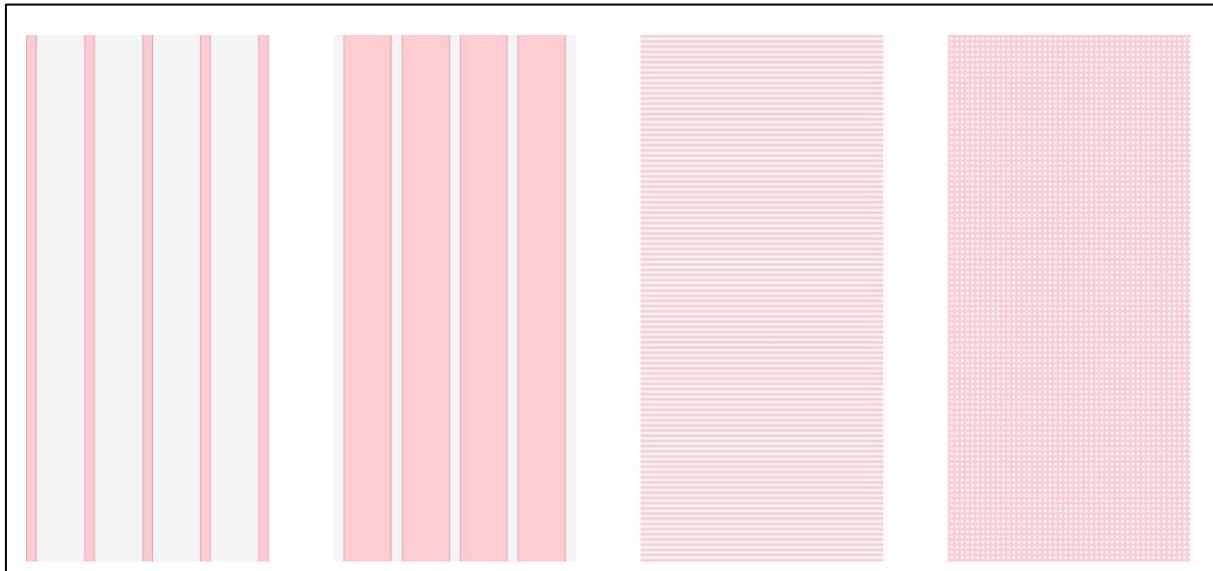
É importante ressaltar que a escolha das cores não foi baseada apenas em preferências pessoais, mas sim embasada em princípios de design e nas necessidades e expectativas dos usuários. Por meio de pesquisas, testes de usabilidade, foi possível validar a eficácia das cores selecionadas e verificar sua adequação à proposta do aplicativo.

## GRIDS

Para a construção da interface do Zunne, o grid de linha de base de 4 pixels. Esse grid utiliza uma unidade de medida de 4 pixels, e é especialmente útil para garantir a precisão e a consistência do design, pois a maioria dos dispositivos móveis tem uma resolução de tela que é um múltiplo de 4. Ao utilizar um grid de 4 pixels, evita-se problemas de alinhamento e garante que os elementos da interface sejam organizados de forma clara. Já para o grid de layout foram definidas as seguintes configurações:

- a) 4 colunas em modo stretch (preenchem todo o espaço disponível no layout);
- b) 16 pixels de gutter;
- c) 20 pixels de margem.

Grids usados no layout das telas



Fonte: Elaborado pelo autor

Para aplicar o grid de 4 pixels, deve-se definir uma unidade de medida de 4 pixels e utilizar essa unidade para determinar o tamanho e a posição de todos os elementos da interface. Por exemplo, um ícone pode ter um tamanho de 24x24 pixels (6 unidades) e ser posicionado a 8 pixels (2 unidades) da borda da tela. Além disso, o espaçamento entre os elementos também segue o grid de 4 pixels, garantindo uma distribuição uniforme e equilibrada.

Além do tamanho e da posição dos elementos, o grid de 4 pixels também pode influenciar outros aspectos do design, como a tipografia e a iconografia. Por exemplo, o tamanho da fonte e o espaçamento entre as linhas de texto podem ser definidos com base no grid de 4 pixels, garantindo a legibilidade e a harmonia visual do texto. Da mesma forma, o design dos ícones pode ser orientado pelo grid de 4 pixels, garantindo a consistência visual no uso dos ícones.

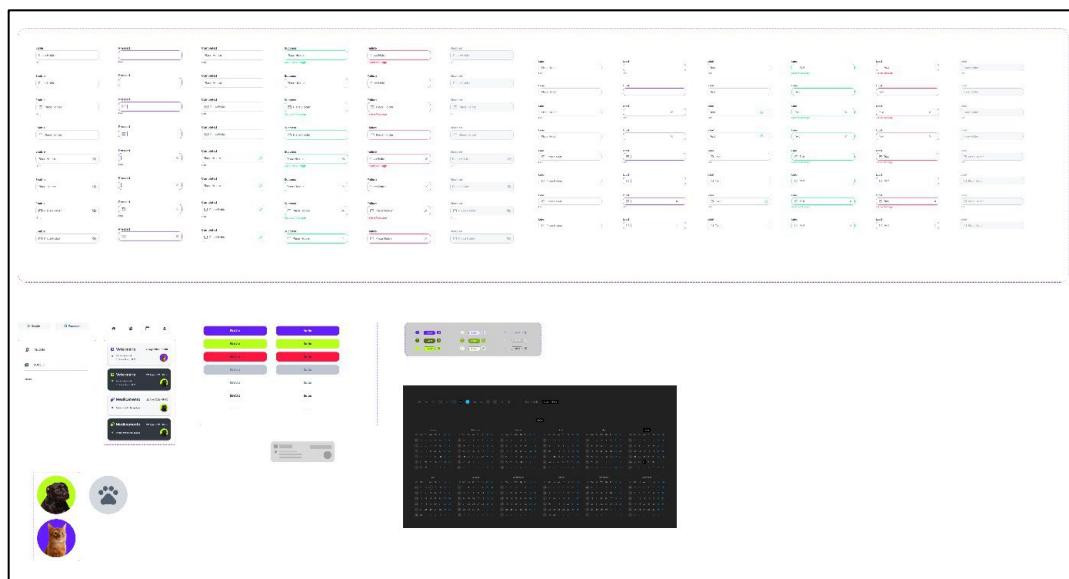
Por tudo que foi apresentado, fica evidente que o grid é uma ferramenta essencial no design de interfaces, que ajuda a criar designs consistentes, coerentes e harmoniosos, e é uma prática recomendada, devido à sua precisão e adaptabilidade.

Componentes são elementos fundamentais que compõem a estrutura e a funcionalidade de uma interface de usuário. Eles são os blocos de construção que os

designers de interface do usuário (UI) usam para criar a experiência do usuário (UX) em um site ou aplicativo. Também podem ser entendidos como blocos de construção modulares que podem ser reutilizados em diferentes partes de um sistema ou aplicativo.

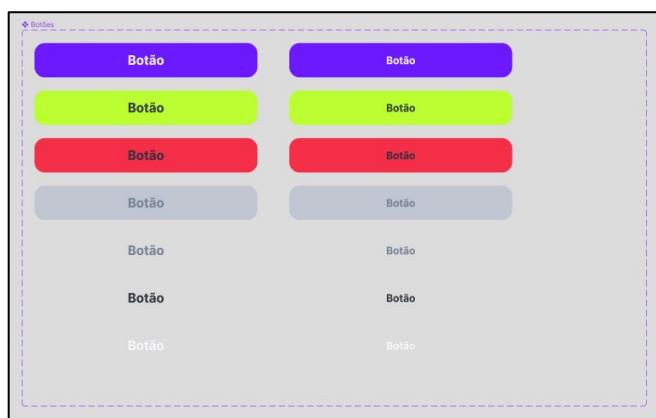
Os componentes de design de interface são usados, melhorar a usabilidade, aprimorar a estética de um produto digital e fornecem uma consistência visual, estrutural e interativa, garantindo uma experiência coesa para o usuário. Eles podem variar de botões simples e ícones a menus complexos e barras de navegação.

Biblioteca de componentes da interface do Zunne:



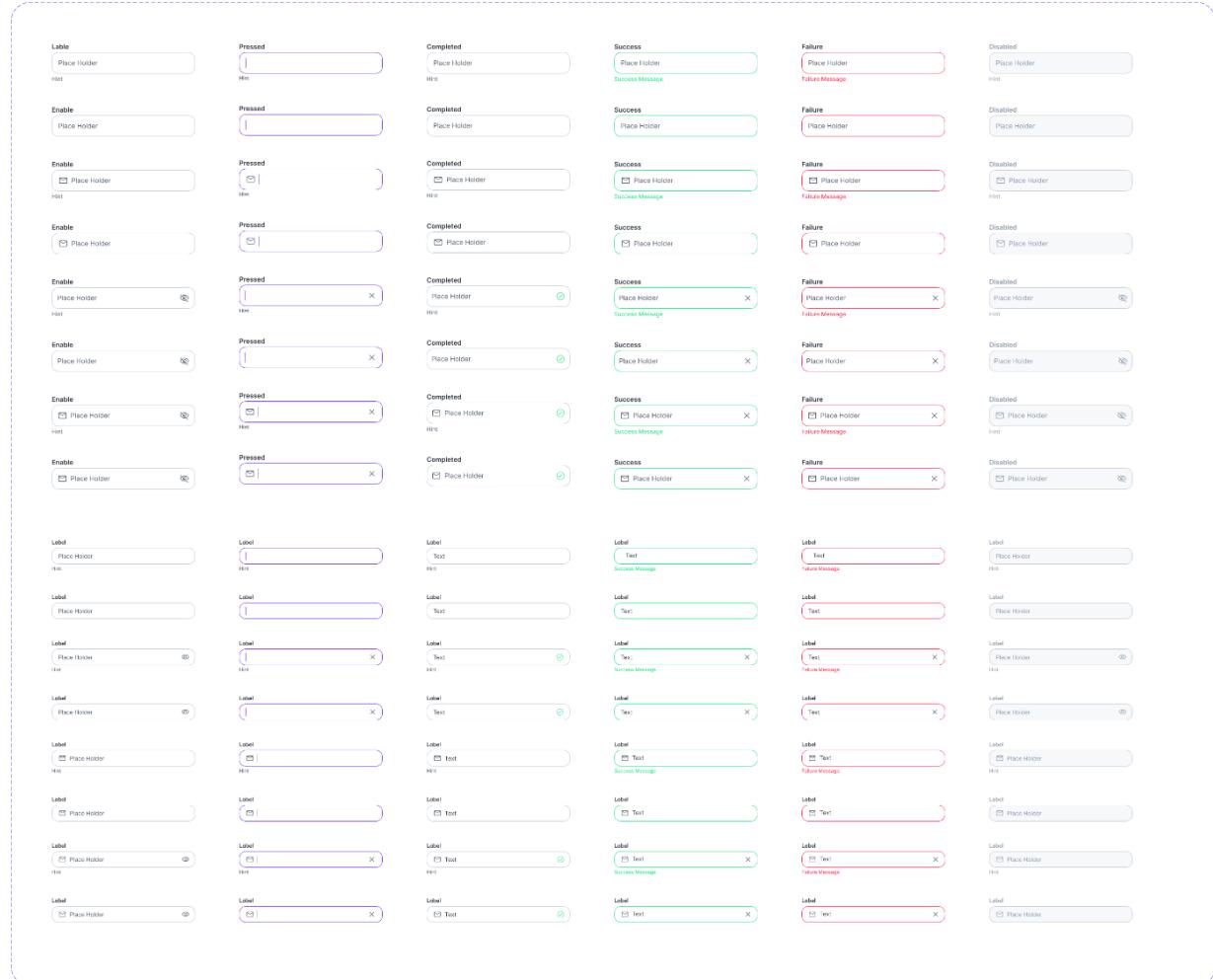
Botões:

Foram definidos 7 variações de botões ao todo, com dimensões de 350 x 52, e com tamanhos de fonte H3 - 20 pixels, e H4 - 16 pixels.



## Campos de Formulário:

Na biblioteca foram desenvolvidos 96 variantes, de tamanho grande e médio, e incluindo 6 estados diferentes para os campos.



## Barras de Navegação:

A barra de navegação fica na parte inferior da tela de forma fixa, e foi desenvolvida para a interface conténdo 4 ícones que correspondem respectivamente as telas de: Início, Área do pet, Agenda e Meu perfil.

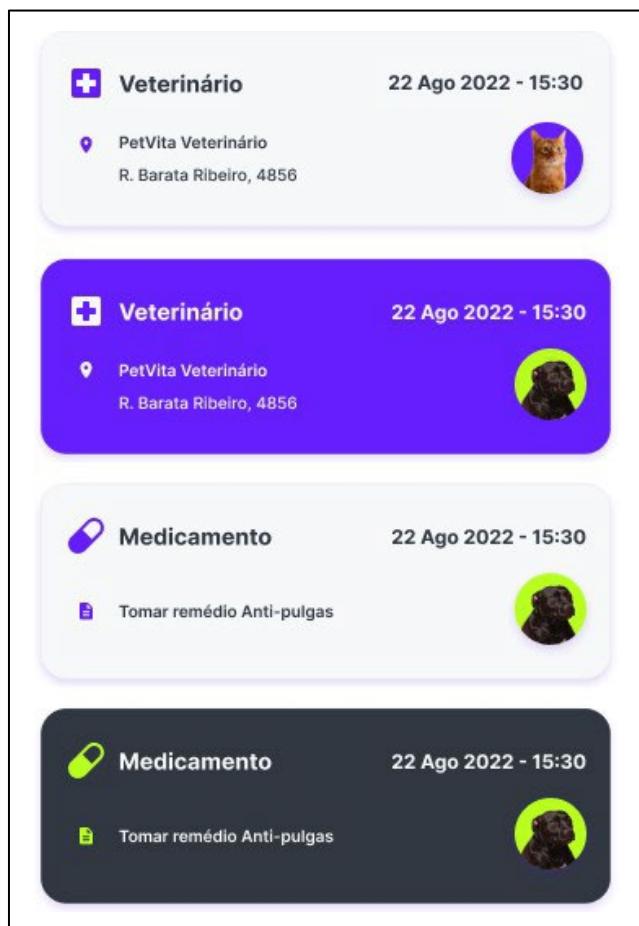
## Barra inferior de navegação:



Cards:

Os cards são elementos retangulares que exibem informações concisas e acionáveis. Eles são amplamente utilizados para apresentar conteúdo de forma organizada e atraente, e são flexíveis e se adaptam de acordo com as informações nele inseridas. Para a interface foi desenvolvido cards que contém as informações dos eventos e rotinas dos pets, contendo data, hora, local, categoria, e o animal de estimação em questão.

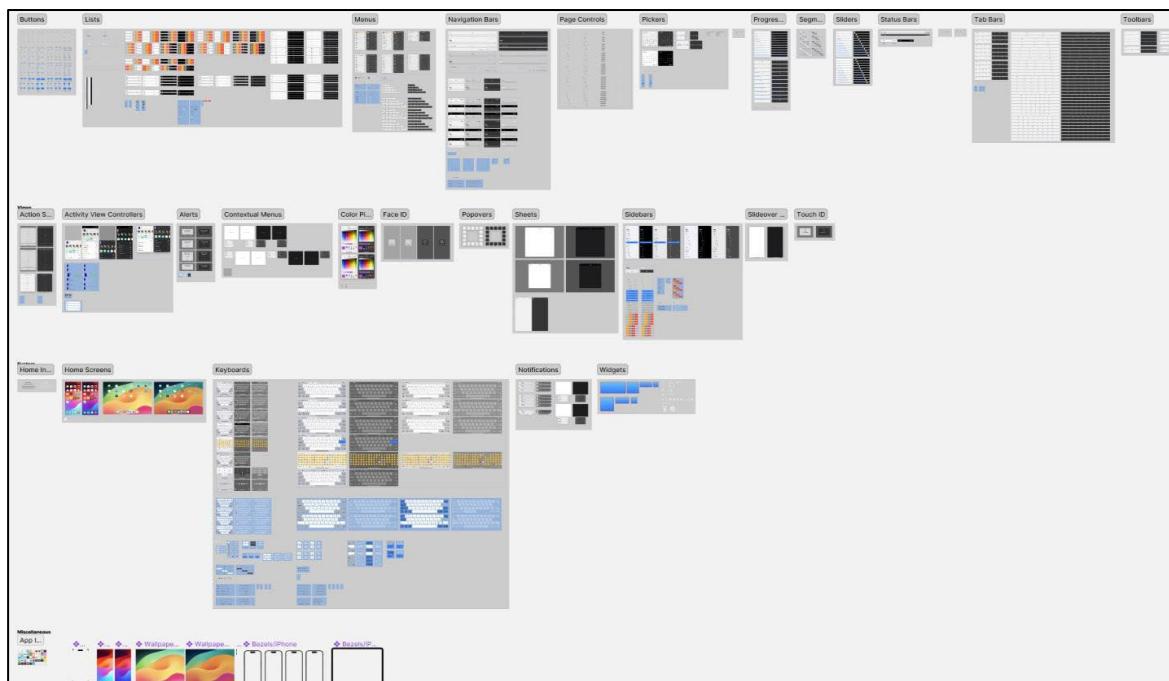
### Cards da interface



Recursos de Design da Apple na Comunidade do Figma:

Componentes são elementos fundamentais que compõem a estrutura e a funcionalidade de uma interface de usuário e encapsulam funcionalidades e características específicas. Eles são projetados para serem reutilizáveis e podem ser arrastados e soltos nas telas, permitindo uma montagem rápida e consistente do layout. Ao usar componentes da biblioteca da Apple, os todos que estão na comunidade têm acesso a uma variedade de elementos pré-definidos que seguem as diretrizes de design da empresa. Isso garante uma experiência de usuário consistente e familiar aos usuários dos dispositivos Apple.

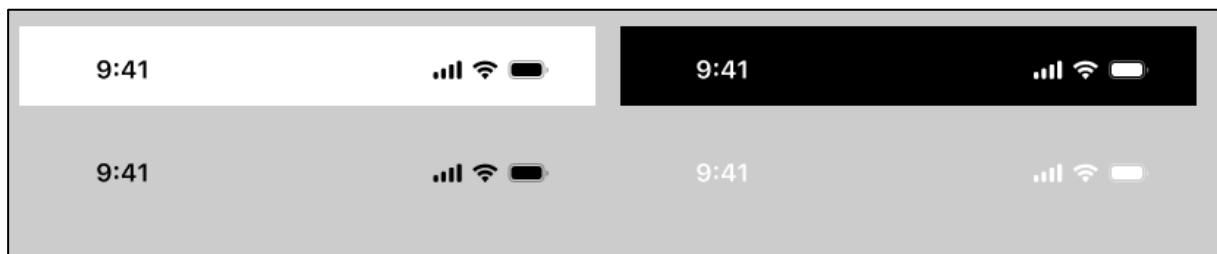
Biblioteca de componentes disponibilizada oficialmente pela Apple:



Fonte: <https://www.figma.com/community/file/1248375255495415511>

Para o projeto foram utilizados apenas os recursos que a interface do protótipo do aplicativo demandavam, como a Barra de status que fica na parte superior da tela mostrando a hora, sinal, internet e bateria, e a Home Indicator que no sistema serve para ir para a home do sistema operacional.

Componentes da Barra de status disponibilizadas oficialmente pela Apple:



Fonte: <https://www.figma.com/community/file/1248375255495415511>

## Componentes da Home Indicator disponibilizadas oficialmente pela Apple

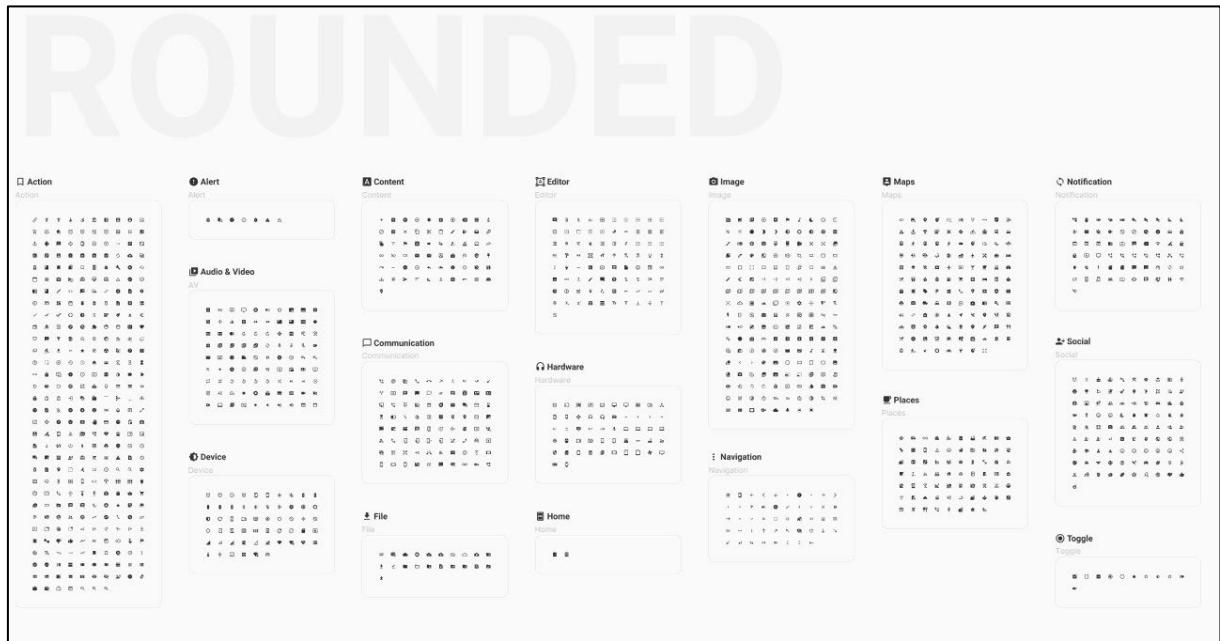


Fonte: <https://www.figma.com/community/file/1248375255495415511>

### Ícones:

Depois de avaliar diversas coleções de ícones, a escolha foi por utilizar a biblioteca da Material Design, que é um sistema de design de interface do usuário que oferece diretrizes, componentes e ferramentas para facilitar a colaboração entre designers e desenvolvedores na criação rápida de produtos visualmente atraentes. A escolha por essa biblioteca se deu por conta da variedade de estilos dos ícones dispostos, contendo 5 variedades de temas ao total, ícones filled, outlined, rounded, two tone e sharp. Dentre essa opções, a que melhor se encaixava com a interface proposta ícones foram os ícones rounded, pois tem a características de terem suas bordas arredondadas, assim mantendo uma consistência visual, com os outros elementos que também tem suas bordas arredondadas.

### Biblioteca de ícones "Rounded"

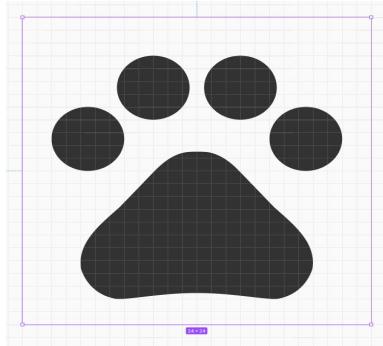


Fonte: <https://www.figma.com/community/file/878585965681562011/Material-Design-Icons>

Devido a escolha de estruturar os layouts das telas com o grid de 4 pixels, houve a necessidade, de definir um tamanho para os ícones manterem um consistência visual, definiu-se o tamanho de 20x20 pixels e uma área de 24x24 pixels para área clicável, e em casos muito específicos ícones de 12x12 pixels, mas não clicáveis,

somente para informação complementar nesse caso.

### Ícone de Pet com 24x24 pixels



Fonte: <https://www.figma.com/community/file/878585965681562011/Material-Design-Icons>

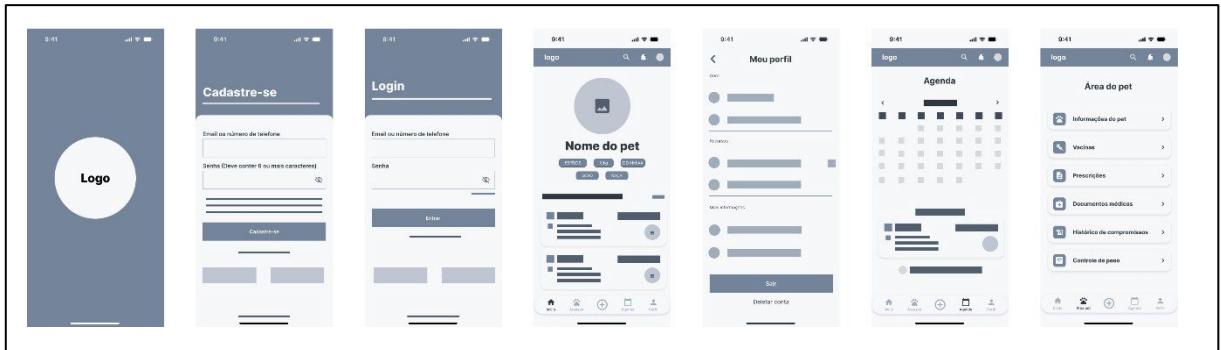
A ampliação da área clicável também é importante, em casos de design de interface para dispositivos móveis, pois garante que área seja grande o bastante para permitir o toque de forma fácil, e se torna mais útil ainda na questão da acessibilidade, como por exemplo, pessoas com deficiência motora. De acordo com o site Web.dev (2020) a recomendação é de que a área clicável tenha a partir de 48x48 pixels, que corresponde a 9 milímetros, que é aproximadamente a espessura da almofada do dedo. Com essa recomendação, foi atribuída a área do toque na Tab Bar da interface, de 93x64 pixels que é tamanho do frame que cada ícone ocupam.

## WIREFRAMES

### i. Wireframe de baixa fidelidade

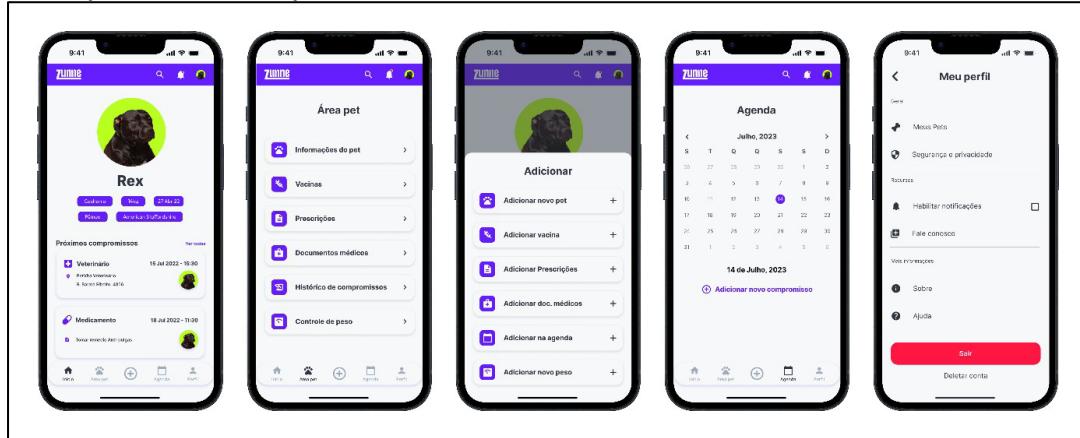


## ii. Wireframe de média fidelidade



## iii. Wireframe de alta fidelidade

Principais telas do aplicativo:



Fonte: Elaborado pelo autor.

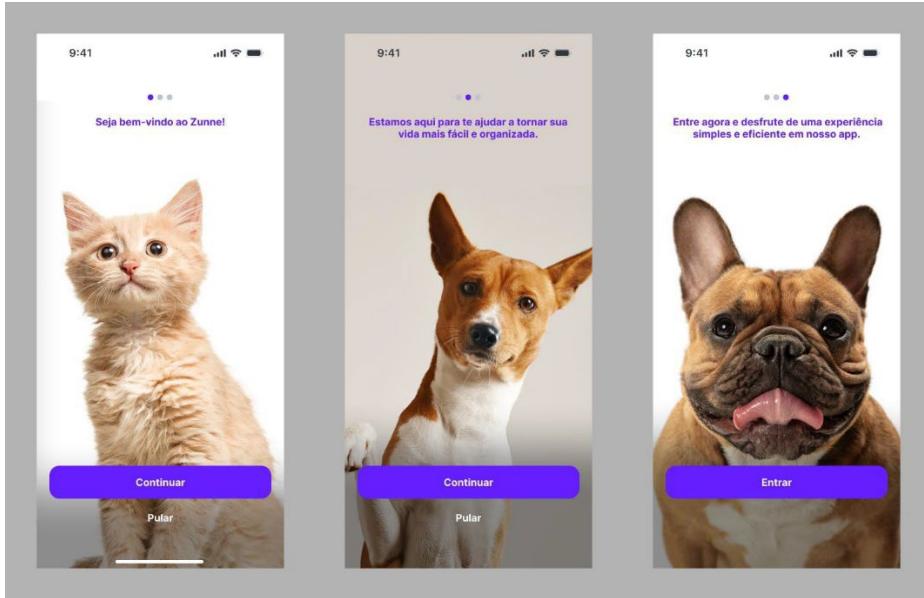
Tela de Splash Screen:

A splash screen é uma tela exibida no início do aplicativo, geralmente contém o logotipo da marca ou uma imagem relacionada ao aplicativo. Ela serve como uma tela de carregamento visualmente atraente, que pode transmitir a identidade da marca e criar uma primeira impressão positiva para o usuário.



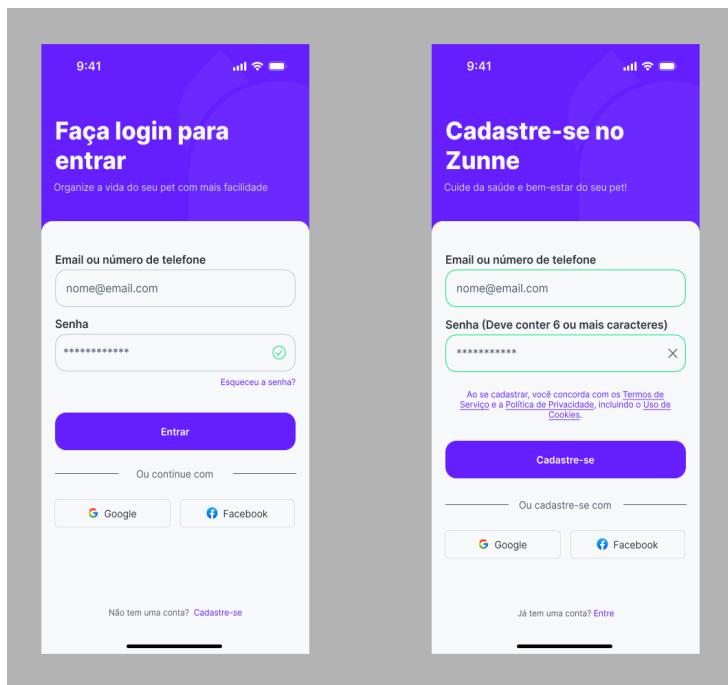
Telas de Onboarding

O onboarding, por sua vez, é uma etapa inicial do uso do aplicativo, projetada para familiarizar e orientar os usuários sobre como utilizar as principais funcionalidades e recursos, e assim entenderem rapidamente o propósito e a utilidade do aplicativo.



## Telas de Login e Cadastro

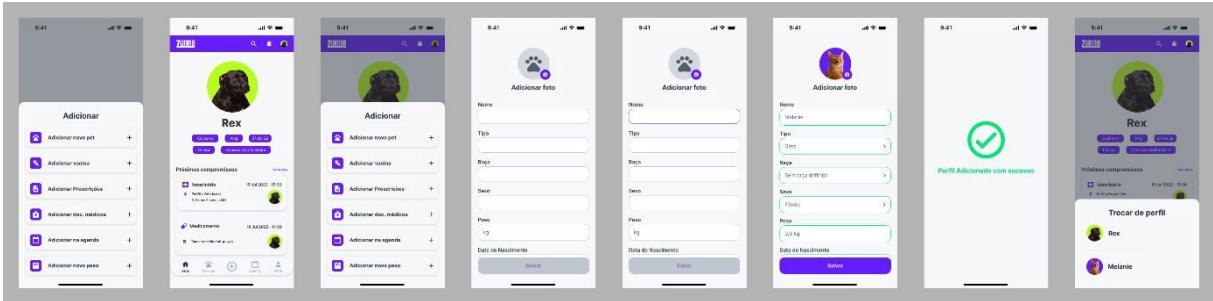
Essas telas tem como objetivo fazer o usuário, ou entrar na sua conta já existente, ou se cadastrar para poder usar os recursos do aplicativo.



## Telas de Início e Adicionar novo

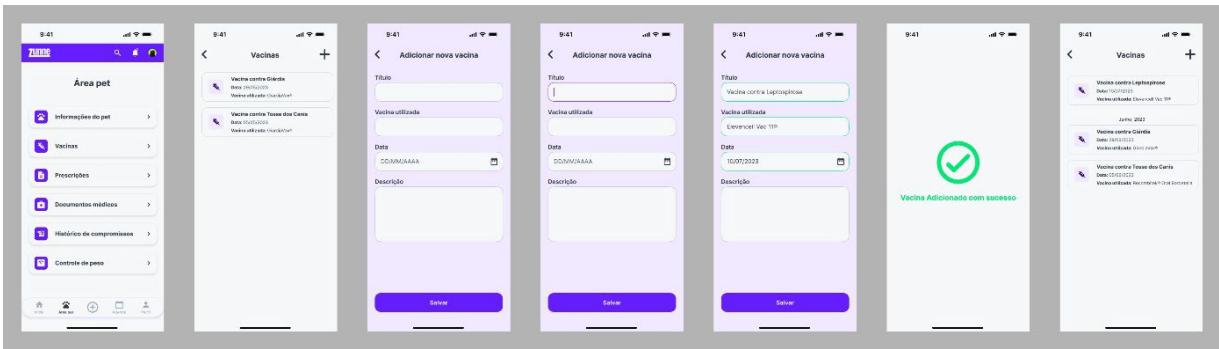
A tela de início é a página inicial do aplicativo, onde vão aparecer as principais informações nos cards, para se ter uma visão clara e objetiva de tudo de que é

importante. O ícone de “adicionar novo”, que se encontra no meio da barra de navegação foi pensado para servir de atalho, para chegar mais rapidamente as telas das tarefas mais importantes, como adicionar vacinas, compromissos e medicamentos, colaborando assim para uma melhor experiência do usuário.



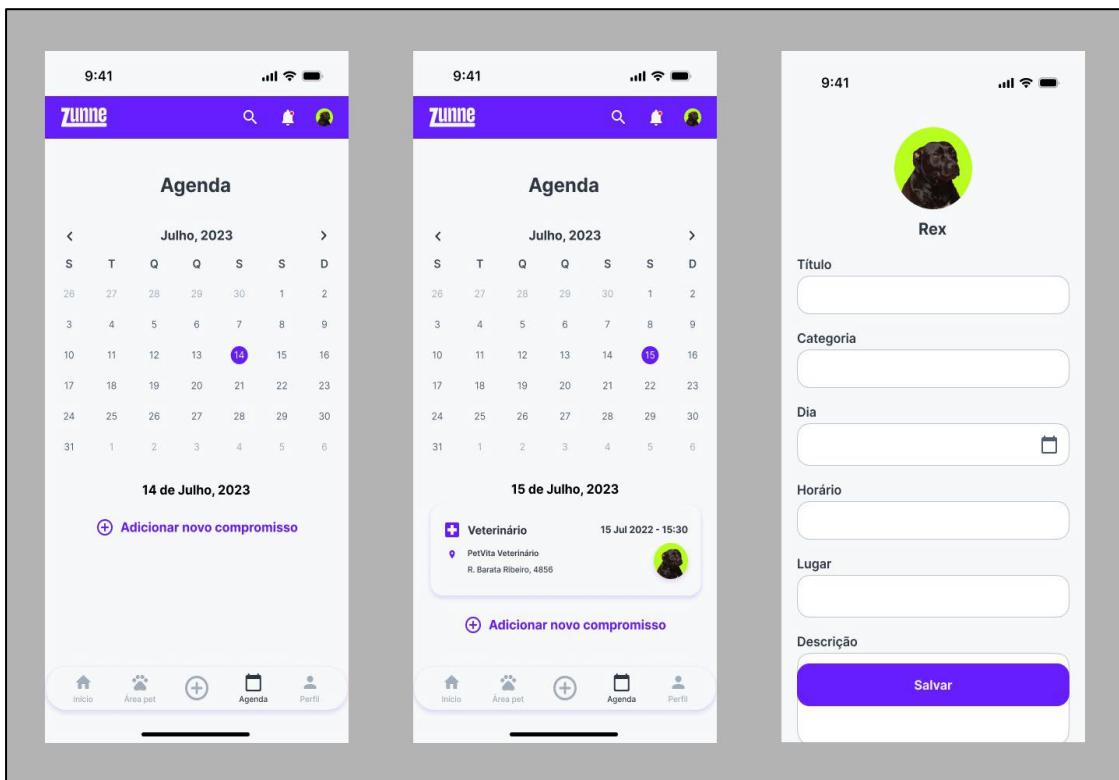
### Telas da Área Pet:

A Área Pet é uma parte do aplicativo que foi pensada para servir como uma pasta, podendo assim adicionar e guardar documentos, entre tantas outras coisas importantes do animal de estimação.



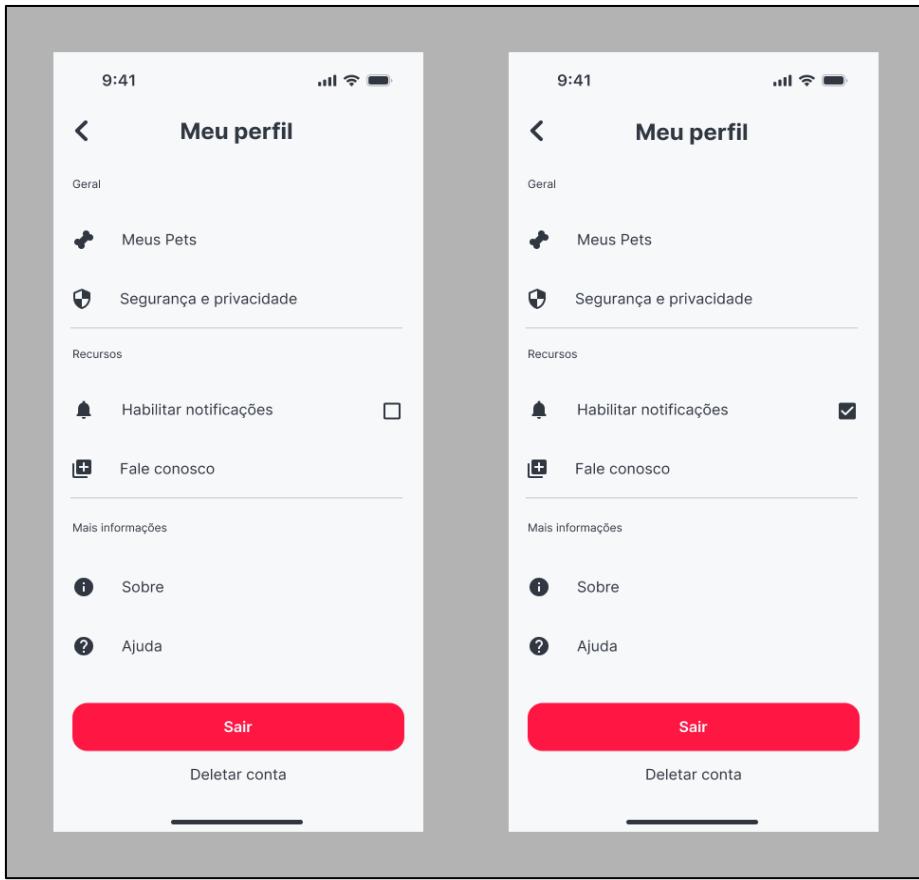
### Telas da Agenda:

Essa parte é essencial para o aplicativo, aqui podem ser marcados todos os compromissos que pet venha a ter, como consultas ao veterinário, horários de medicação, tosas e banhos, tudo deve colocado na agenda para manter uma rotina de cuidados do pet organizada.



## Tela de Meu Perfil

A última e não menos importante tela de Meu perfil, aqui é aonde podem ser alteradas diversas configurações do aplicativo, como habilitar as notificações, parte de segurança e privacidade, dentre outras opções importantes para o funcionamento do aplicativo.



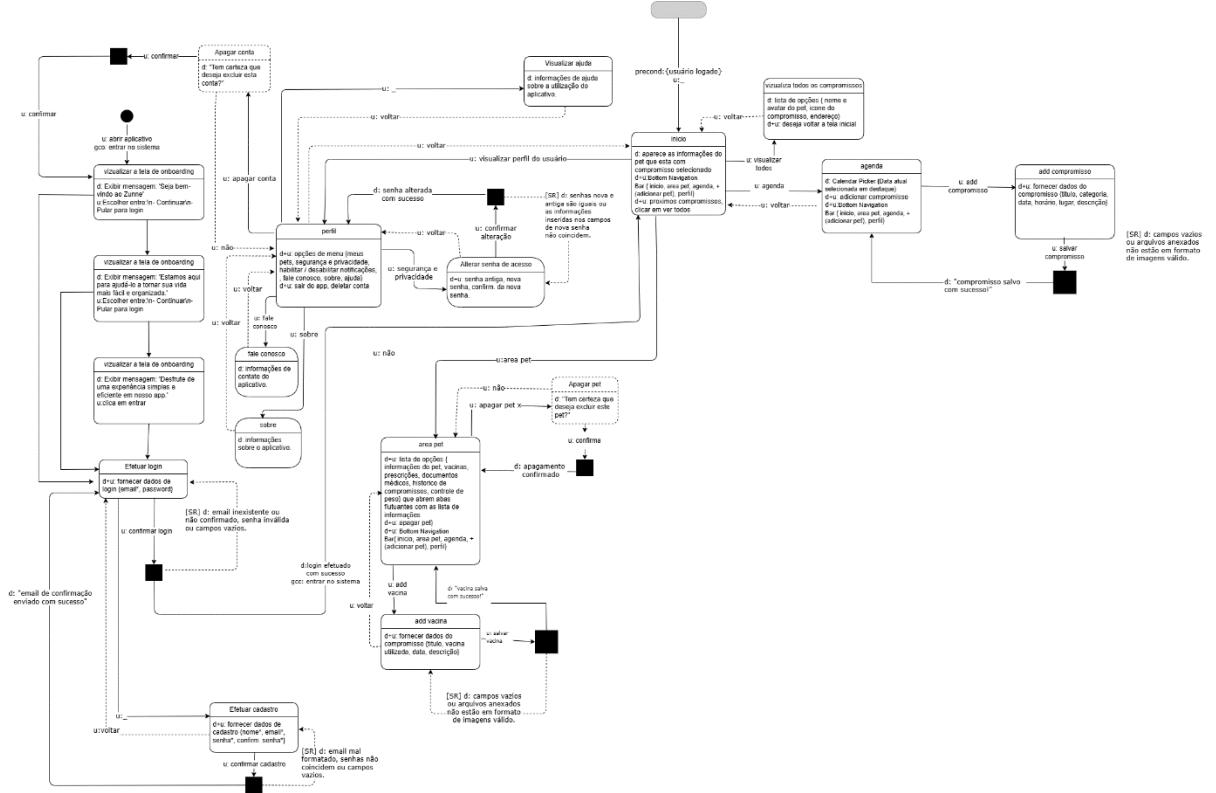
## 5) PROTOTIPAGEM

A etapa de prototipagem é uma parte essencial do processo de design, permitindo que ideias e conceitos ganhem vida de forma tangível. Nessa etapa, criase representações interativas e navegáveis do produto final, proporcionando uma visão clara de como será a experiência do usuário.

O objetivo da prototipagem é testar e validar as funcionalidades, fluxos de interação e a usabilidade do projeto, identificando possíveis problemas e refinando o design antes da fase de implementação, caso venha ser desenvolvido de fato. Com um protótipo em mãos, é possível obter feedback valioso dos usuários, stakeholders e equipe de desenvolvimento, possibilitando ajustes e melhorias antes do lançamento do produto final.

Essa é a antepenúltima etapa do projeto, pois não haverá desenvolvimento futuro de uma versão funcional, o projeto seguirá até a etapa de testagem do protótipo. Nessa fase usou-se a ferramenta de prototipagem do Figma, que tem variados recursos de navegação e animação, fazendo com que os fluxos possam ser testados e avaliados.

### 5.1 MOLIC



## 5.2 LINK DO FIGMA

<https://www.figma.com/design/JrpZr1pPgB7CnRvOgxLEsd/zunne?node-id=1-10600&t=M4W3Qpq85Bge3Blk-1>

## 5.3 COMPONENTES UTILIZADOS

Lista base de componentes gerais:

Página 1 - Tela Inicial de Boas-Vindas

Componentes Utilizados:

- Títulos: Mensagem de boas-vindas no topo da tela.
- Botões (Flat Buttons):
  - "Continuar".
  - "Pular".
- Imagen: Logotipo ou elemento gráfico decorativo.
- Feedback Visual: Indicação de ação ao pressionar o botão.

Página 2 - Tela de Login

Componentes Utilizados:

- Campo de Formulário (Text Field):
  - "Email ou número de telefone".
  - "Senha".
- Botões (Raised Buttons):
  - "Entrar".

- "Facebook".
- "Google".
- Link de Navegação (Links):
  - "Esqueceu a senha?".
  - "Não tem uma conta? Cadastre-se".
- Títulos: Mensagem para instruir os usuários sobre login.

#### Página 3 - Tela de Cadastro

##### Componentes Utilizados:

- Campo de Formulário (Text Field):
  - "Email ou número de telefone".
  - "Senha".
- Botões (Raised Buttons):
  - "Cadastre-se".
  - "Facebook".
  - "Google".
- Link de Navegação (Links): "Já tem uma conta? Entre".
- Texto Informativo: Termos de serviço e política de privacidade.

#### Página 4 - Perfil do Pet

##### Componentes Utilizados:

- Campo de Imagem (Image Field): Para adicionar foto do pet.
- Campo de Formulário (Text Field):
  - Nome.
  - Tipo.
  - Raça.
  - Sexo.
  - Peso.
  - Data de Nascimento.
- Botão (Raised Button): "Salvar".

#### Página 5 - Informações do Pet

##### Componentes Utilizados:

- Títulos: Nome e informações do pet no topo da tela.
- Listas (Lists):
  - Vacinas.
  - Prescrições.
  - Documentos médicos.
  - Histórico de compromissos.
  - Controle de peso.
- Barra de Navegação (Bottom Navigation):
  - "Início".
  - "Área Pet".
  - "Agenda".
  - "Perfil".

## Página 6 - Histórico de Vacinas

Componentes Utilizados:

- Lista (List): Vacinas com nome, data e tipo.
- Botão de Ação Flutuante (Floating Action Button): "Adicionar nova vacina".

## Página 7 - Cadastro de Vacina

Componentes Utilizados:

- Campo de Formulário (Text Field):
  - Título.
  - Vacina utilizada.
  - Descrição.
  - Data.
- Botão (Raised Button): "Salvar".

## Página 8 - Agenda

Componentes Utilizados:

- Calendário (Date Picker): Datas organizadas por mês.
- Botão de Ação Flutuante (Floating Action Button): "Adicionar novo compromisso".
- Lista (List): Compromissos com título, data, hora e local.

## Página 9 - Cadastro de Compromisso

Componentes Utilizados:

- Campo de Formulário (Text Field):
  - Título.
  - Categoria.
  - Dia.
  - Horário.
  - Lugar.
  - Descrição.
- Botão (Raised Button): "Salvar".

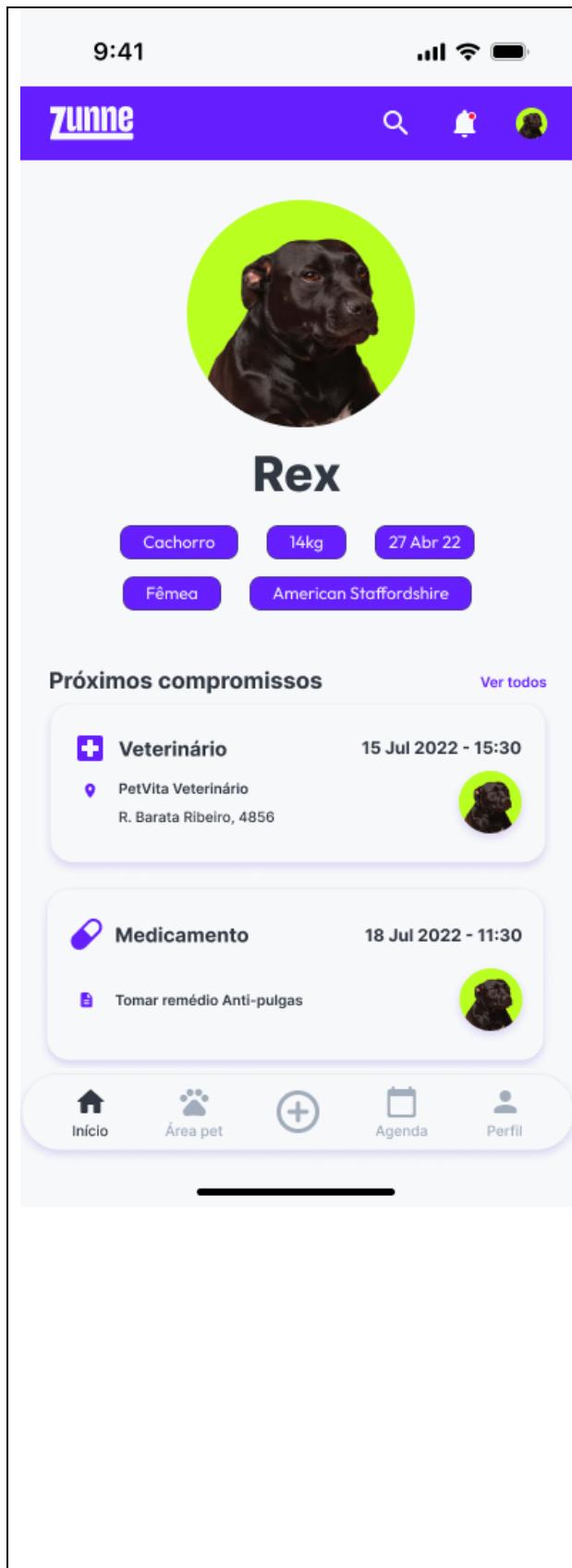
## Página 10 - Configurações Gerais

Componentes Utilizados:

- Lista de Opções (Menu Drawer):
  - Segurança e privacidade.
  - Habilitar notificações.
  - Meus Pets.
  - Fale Conosco.
  - Sobre.
  - Ajuda.
  - Sair.

- Deletar conta.

Componentes detalhados em algumas páginas:



#### App Bar (Barra Superior):

- Logotipo do Zunne.
- Ícone de Pesquisa.
- Ícone de Notificação.
- Ícone de Perfil (Imagem do tutor).

**Avatar:** Foto do pet

**Título (Heading):** Nome do pet.

**Chips:**

- "Espécie".
- "Peso".
- "Nascimento".
- "Gênero".
- "Raça".

#### Seção de Próximos Compromissos:

- **Título da Seção:** "Próximos compromissos".
- **Link de Navegação:** "Ver todos".

#### Card 1 (Veterinário):

- Ícone de compromisso (cruz médica).
- Nome do compromisso: "Veterinário".
- Data e horário
- Local.
- Avatar do pet (miniatura circular).

#### Card 2 (Medicamento):

- Ícone de compromisso (pílula).
- Nome do compromisso
- Data e horário
- Descrição
- Avatar do pet (miniatura circular).

#### Bottom Navigation Bar:

- "Início".
- "Área Pet".
- "Agenda"
- "+
- "Perfil".

The screenshot shows a mobile application interface for adding a pet profile. At the top, there is an App Bar (Barra Superior) displaying the time (9:41), signal strength, and battery level. Below the app bar is a circular Avatar containing a photo of an orange cat. To the right of the photo is a blue button labeled "Adicionar foto".

The main form consists of several input fields:

- Nome:** Text input field containing "Melanie".
- Tipo:** Selection input field showing "Gato" with a dropdown arrow.
- Raça:** Selection input field showing "Sem raça definida" with a dropdown arrow.
- Sexo:** Selection input field showing "Fêmea" with a dropdown arrow.
- Peso:** Text input field showing "3,6 kg".
- Data de Nascimento:** Text input field.

At the bottom of the form is a large blue "Salvar" (Save) button.

**App Bar (Barra Superior):**

- Indicação de horário e status do dispositivo (padrão iOS).

**Avatar:**

- Foto do pet (círculo central com fundo colorido).
- Ícone de Ação:** Ícone de câmera para adicionar/editar a foto.

**Título (Heading):**

- "Adicionar foto".

**Formulário (Form):**

**Campo de Entrada com Label:**

- Nome:** Campo de texto editável.
- Tipo:** Campo de seleção (com seta indicando ação de escolha).
- Raça:** Campo de seleção (com seta indicando ação de escolha).
- Sexo:** Campo de seleção (com seta indicando ação de escolha).
- Peso:** Campo de texto numérico editável.
- Data de Nascimento:** Campo de data (formato numérico).

**Botão de Ação Principal (Raised Button):**

- Texto:** "Salvar".
- Cor:** Roxo com contraste branco.

**Indicador de Progresso (Horizontal Divider):**

- Linha horizontal na parte inferior da tela.

**App Bar:**

- Logotipo do Zunne.
- Ícone de Pesquisa.
- Ícone de Notificação.
- Ícone de Perfil (Imagem do tutor).

**Heading:** "Agenda" (centralizado, estilo de cabeçalho principal).

**Calendar Picker:**

- **Datas:** Exibição de um mês com as datas organizadas em linhas e colunas.
- **Destaque:** Data atual selecionada ("15" com destaque roxo).
- **Navegação no Calendário:** Ícones de seta (esquerda e direita) para alternar entre meses.

**Subheading:** "15 de Julho, 2023" (abaixo do calendário, centralizado).

**Card de Compromisso (Card):**

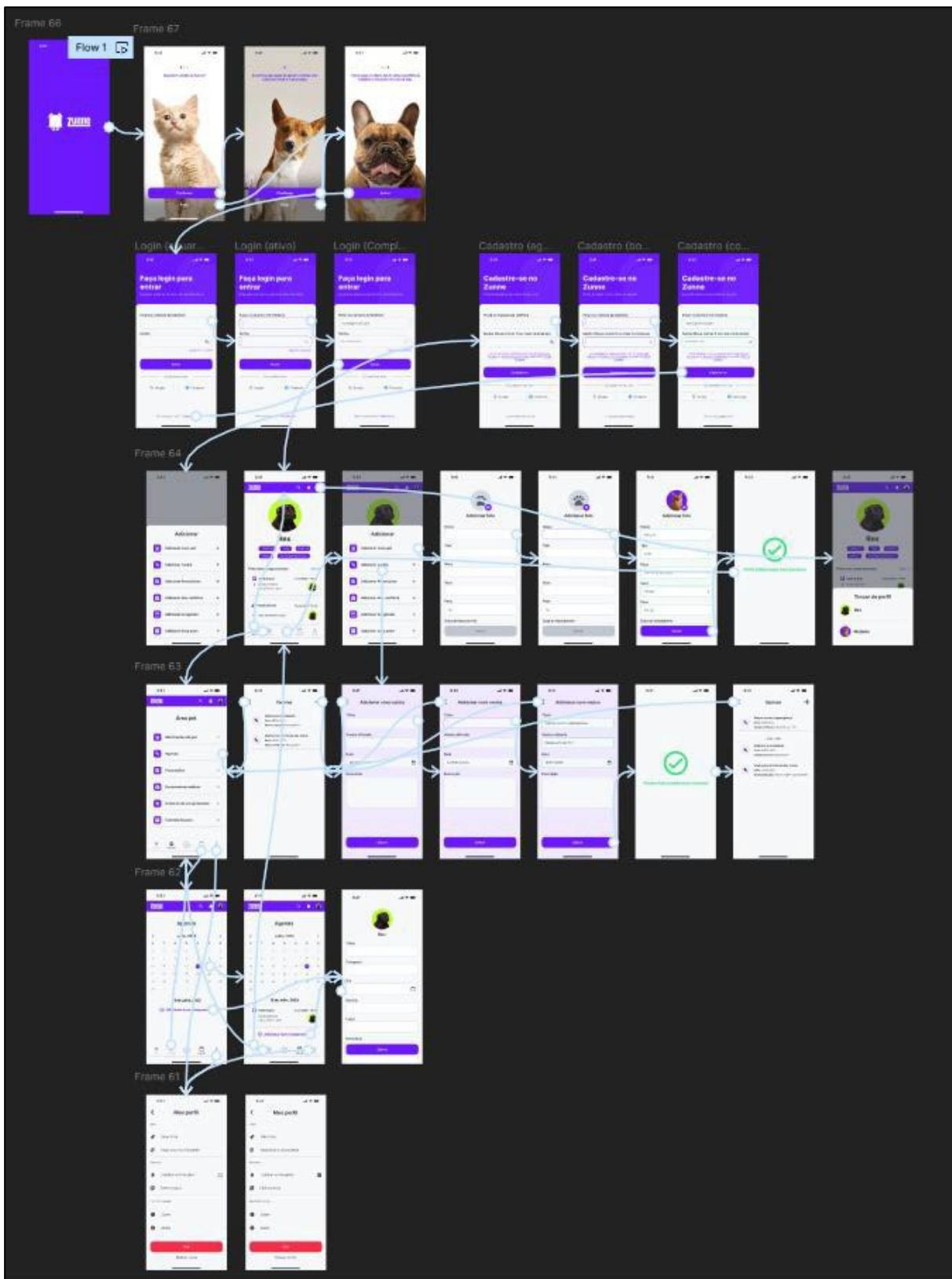
- **Ícone:** Cruz médica (representando compromisso veterinário).
- **Título:** "Veterinário".
- **Informações Detalhadas:** Local, Endereço, Horário.
- **Avatar (Miniatura):** Foto do pet

**Floating Action Button:**

- **Texto:** "Adicionar novo compromisso".
- **Ícone:** Sinal de "+" (indica adição).
- **Cor:** Roxo.

**Bottom Navigation Bar:**

- "Início".
- "Área Pet".
- "Agenda" (seção selecionada com destaque).
- "Perfil".
- +



## 6) TESTAGEM / ENTREGA

Durante a etapa de testagem do aplicativo, foram realizados testes por usuários representativos, visando obter um feedback valioso para aprimorar a experiência do usuário. As participantes Deborah Lobianco, de 31 anos e Maria de Fátima testaram o aplicativo e forneceram um feedback importante.

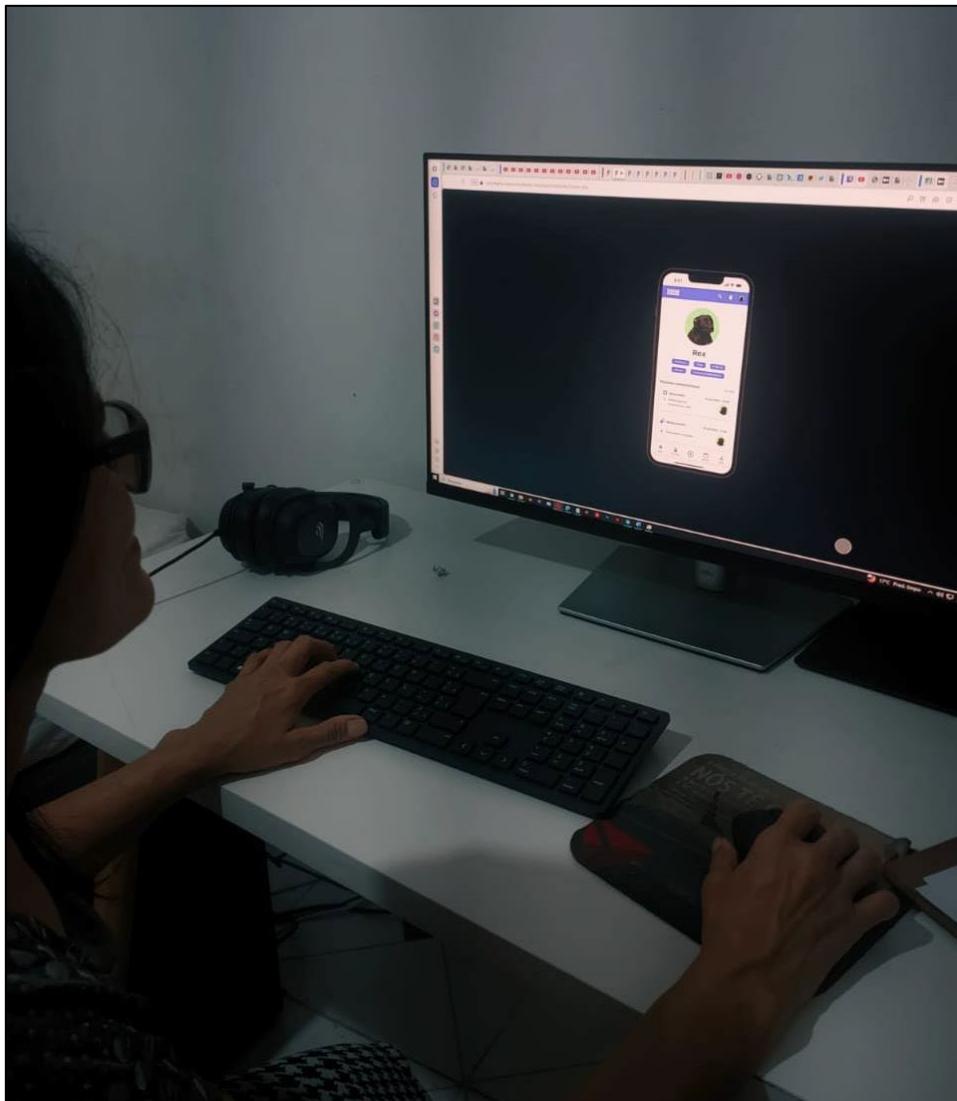
Deborah é jovem, possui facilidade com aparelhos eletrônicos e não encontrou dificuldades ao testar o protótipo. A testagem do protótipo foi realizada no iPhone 14. Ela elogiou a interface intuitiva e amigável do aplicativo, destacando a facilidade de navegação e a clareza das funcionalidades. Ela também apreciou a variedade de recursos disponíveis, como o controle de rotina diária do animal de estimação, o gerenciamento de prescrições médicas e o calendário interativo.

Deborah testando o protótipo:



Por outro lado, Maria de Fátima, de 55 anos tem menos experiência e facilidade com o uso de aplicativos de fora de seu cotidiano. Ela testou o protótipo no computador e apresentou algumas dificuldades. Mencionou que, inicialmente, teve dificuldades em entender a estrutura e a navegação do protótipo. No entanto, com um pouco de orientação, conseguiu se adaptar e explorar as funcionalidades oferecidas.

Maria de Fátima testando o protótipo:



Esses feedbacks foram valiosos permitindo a identificação de pontos fortes e áreas que precisavam ser aprimoradas no aplicativo. Com base nas sugestões e críticas recebidas, foram realizadas melhorias na interface, inclusão de instruções mais claras e ajustes na navegação, visando proporcionar uma experiência mais satisfatória para todos os usuários, independentemente do seu nível de familiaridade com aplicativos móveis.

Essa fase de testagem e coleta de feedback contribuiu significativamente para o refinamento do protótipo do aplicativo, garantindo que ele atenda às necessidades e expectativas dos usuários, proporcionando uma experiência completa e satisfatória no cuidado com os animais.

## 7) MOCKUP

