

Projeto de Conclusão de Curso
Design UFSC

kanguruu

Desenvolvimento de Interface para
Aplicativo Guia para Pais na Criação e
Gerenciamento de Rotina Infantil

Maria Eduarda de Souza Zimmermann

01

Introdução

02

Método

03

***Levantamento
de Dados***

04

***Compreensão &
Estruturação***

05

***Prototipação &
Testes***

06

Conclusão

01

Introdução

02

Método

03

*Levantamento
de Dados*

04

*Compreensão &
Estruturação*

05

*Prototipação &
Testes*

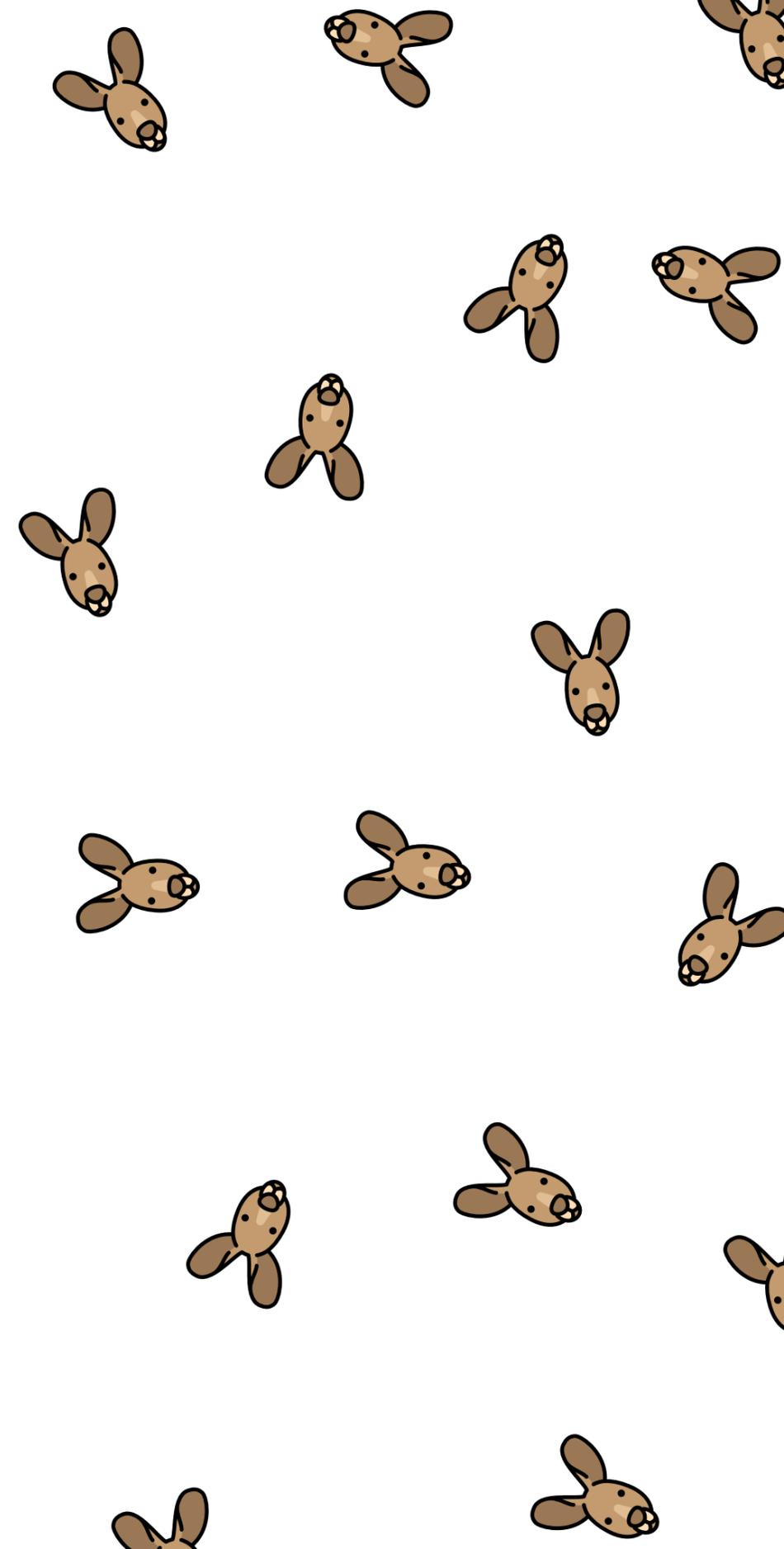
06

Conclusão

Contextualização

A **geração Y** é um conceito em sociologia que se refere aos nascidos do início da década de 1980 até meados da década de 1990 (**21 a 34 anos**). Essa geração desenvolveu-se numa época de grandes avanços tecnológicos e cresceram num mundo digital e estão desde muito cedo familiarizados com dispositivos móveis e comunicação em tempo real.

Quando essa geração estimulada e multidisciplinar decide por começar uma família e ter filhos, temos a então chamada **geração alpha**. A geração alpha são os filhos dessa geração y, nascidos a partir de 2010 (**1 a 9 anos**), digitais desde o nascimento, prezam pela espontaneidade e diversidade.



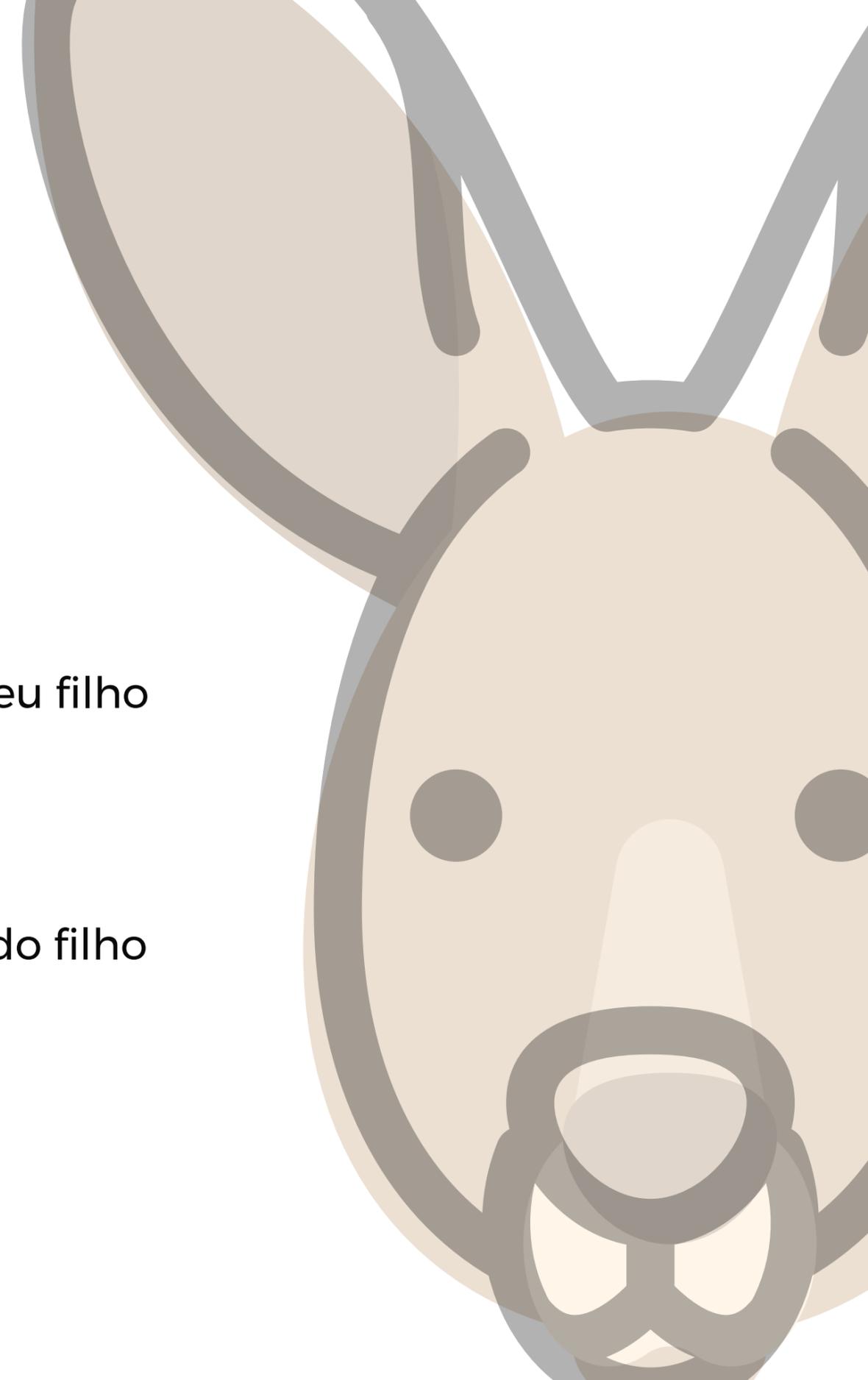
Problemática

Dia a dia corrido dos pais e mães

Tomada de decisão do que faz ou não parte da rotina do seu filho

Gerenciamento dos afazeres e compromissos do filho

Dificuldade em integrar sua rotina com os compromissos do filho



Objetivo

Projetar as interfaces de um aplicativo interativo para gerenciamento e criação da rotina de crianças.

Objetivos Específicos

Levantar as necessidades do usuário em relação às tarefas;

Caracterizar a rotina de uma criança;

Mapear como essa criação de rotina é feita;

Mapear como o gerenciamento dessa rotina é feito;

Analisar interfaces familiares para o grupo de interesse;

Prototipar as interfaces de um aplicativo.

01

Introdução

02

Método

03

*Levantamento
de Dados*

04

*Compreensão &
Estruturação*

05

*Prototipação &
Testes*

06

Conclusão

Levantamento de Dados

Entrevistas, questionários, análise de métricas, benchmarking

Compreensão

Personas, mapas, painéis, quadro de requisitos

Estruturação

Mapa conceitual, arquitetura, moodboard, sketches, wireframes

Prototipação & Testes

Prototipação, análise de acessibilidade, teste de usabilidade

01

Introdução

02

Método

03

***Levantamento
de Dados***

04

*Compreensão &
Estruturação*

05

*Prototipação &
Testes*

06

Conclusão

Entrevistas & Questionários

A fim de garantir a centralidade do usuário em todo o processo, o levantamento de dados iniciou-se com entrevistas qualitativas e questionários online.

Perfil

Pais e mães de 21 à 34 anos (geração Y), que se interessam em tecnologias e viver de uma forma prática e eficiente.

Participantes

Ao total foram **15 pais de crianças de um amplo espectro de idade**, de 2 a 10 anos.

Rotina & Gerenciamento

87%

pesquisam a
idade certa

87%

já tomou uma decisão
e se arrependeu

97%

necessidade com
crianças acima de 5 anos

66%

usam agenda física
+ agenda do celular
(46% google agenda)

100%

já esqueceu algo por
falta de lembrete

100%

disse que usaria o
aplicativo principalmente
com entrega diferenciada

Perfil

86%

21 à 34 anos

54%

pós-graduados

56%

renda acima de 7
salários mínimos

40%

passa mais de 8h/
dia na internet

63%

usam sistema IOS

93%

usam mais o
dispositivo móvel

Como Imaginam o App

clean

prático

simples

*elementos
infantis*

personalizável

Público

Pais e mães de 21 à 34 anos,
com filhos a partir de 5 anos

Dispositivo

Móvel e em formato de
aplicativo, pelo comportamento
e conectividade da população
em relação ao consumo mobile

Sistema

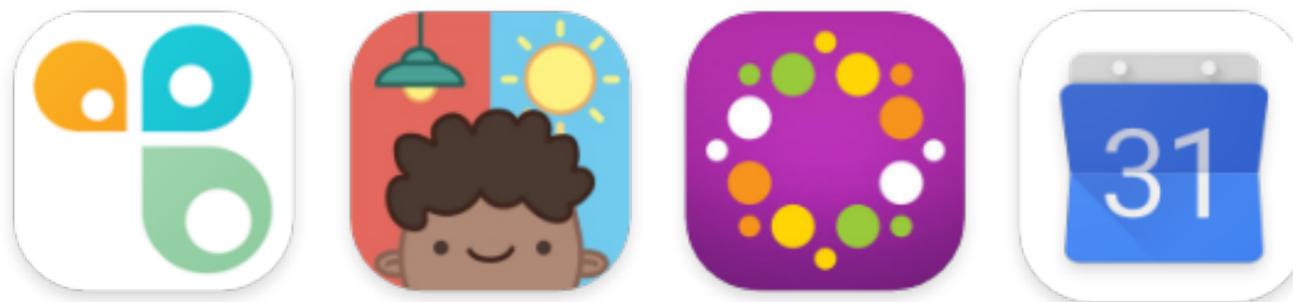
IOS, com base em estudos que
apontam que esse é o sistema
operacional mais utilizado por
esse perfil (NetMarketShare)



Benchmarking

Foram analisados **aplicativos que auxiliam os pais na criação e gestão da rotina das crianças** para levantar diferenciais, características a serem melhoradas e ideias a serem aproveitadas.

Atualmente **não existe no mercado digital uma solução que auxilie na criação da rotina dos filhos e ao mesmo tempo gerencie essa**, as duas coisas são compreendidas separadamente nas soluções disponíveis.



Funções e Conteúdos



Fazer login/criar conta	X	X	X	X
Adicionar pessoas e fotos	X	X		
Indicar atividades por faixa etária		X		
Importar calendário	X			X
Compartilhar calendário	X			X
Adicionar evento	X	X	X	X
Adicionar lembrete	X	X	X	X
Adicionar listas	X			
Visualização diversa do calendário	X	X		X
Tutorial ao entrar	X	X	X	
Home com facilidade para ações	X		X	X

01

Introdução

02

Método

03

*Levantamento
de Dados*

04

***Compreensão &
Estruturação***

05

*Prototipação &
Testes*

06

Conclusão

Persona

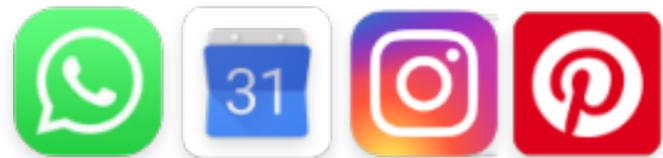
Com base nos **levantamentos de dados sobre o público-alvo**, por meio das **entrevistas e das respostas dos questionários**, foi criado um personagem fictício que agrupa e padroniza características, comportamentos e hábitos, e **representa o principal público consumidor que o aplicativo deverá atender.**

Maria Clara Queiroz, 29



Formada em arquitetura, Maria **tem uma filha de 7 anos chamada Helena**. É casada com o Guilherme, tem um trabalho em tempo integral pelo qual é apaixonada e batalha muito para dar conta da sua rotina corrida entre o profissional/família e pessoal. É uma pessoa muito organizada e ativa.

Objetivos: conseguir equilibrar a vida corrida com a vida pessoal; perder menos tempo possível com atividades corriqueiras e se lembrar dos compromissos.



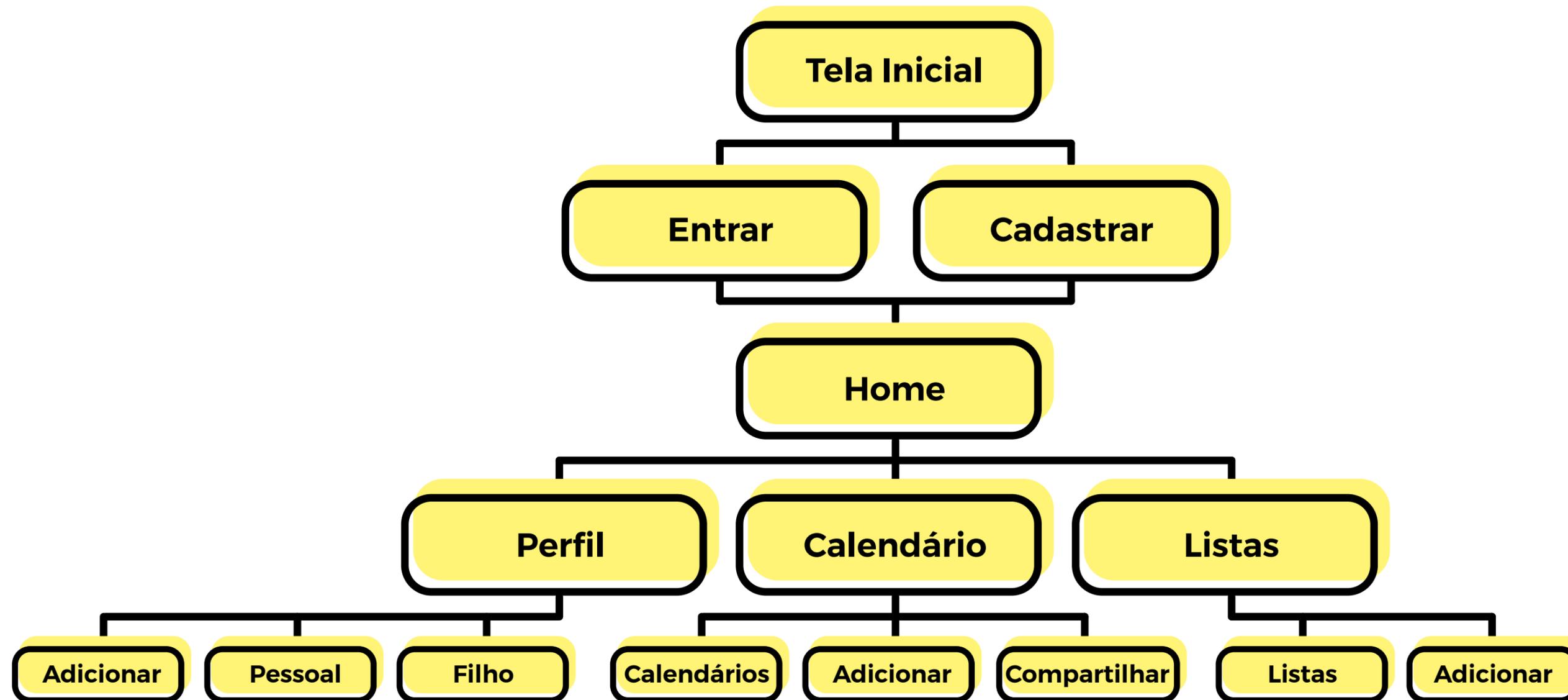
Requisitos do Projeto

A partir da análise das informações levantadas e resultados obtidos através das ferramentas, foram definidos os seguintes requisitos e funcionalidades, com ordem de prioridade de cima para baixo:



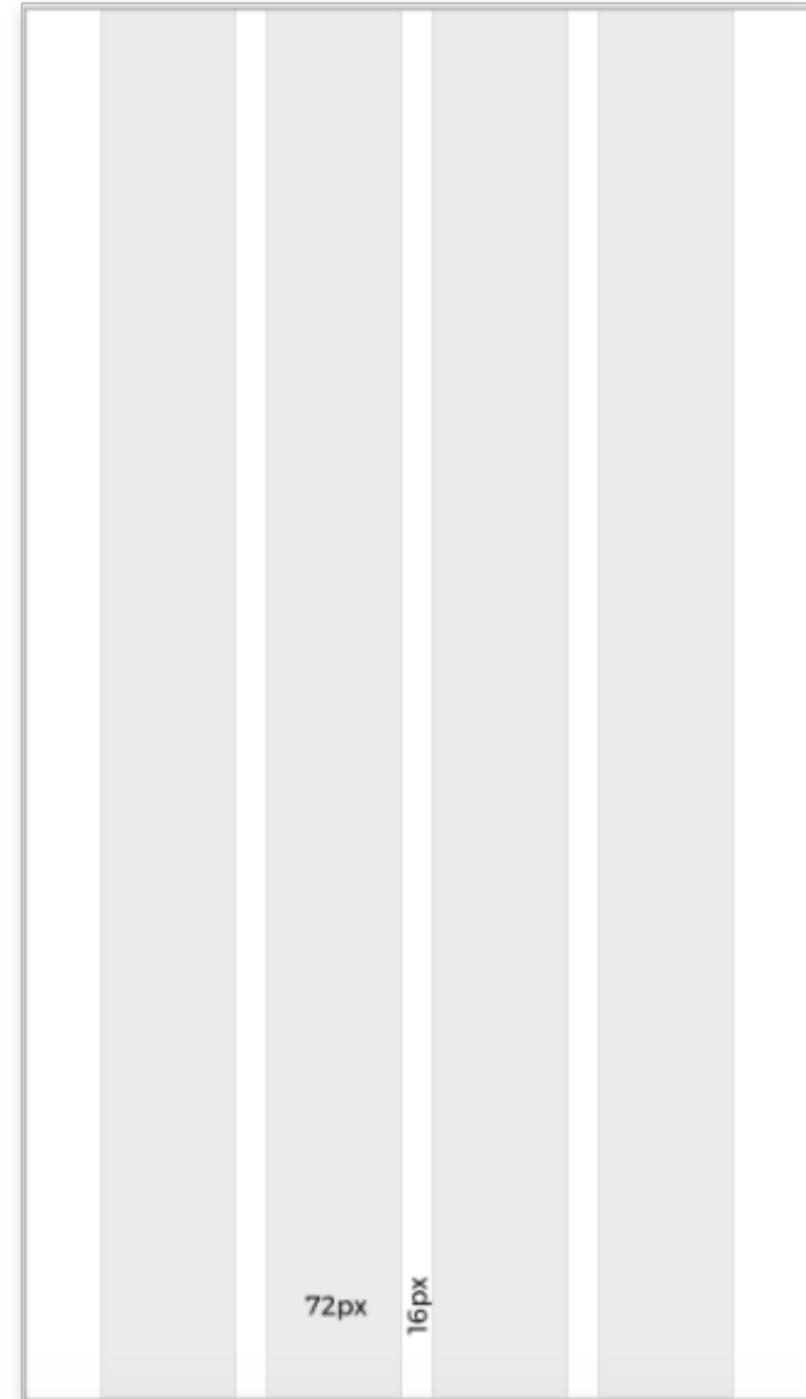
Objetivos	Requisitos de Conteúdo	Requisitos de Funcionalidade	Origem
Gerenciar os compromissos do meu filho	Lista de atividades; calendário de atividades	Adicionar, editar ou excluir tarefas; descrever cada tarefa; notificações de tarefas próximas ou atrasadas	Pesquisa com os usuários
Obter ajuda para construir a rotina do meu filho	Guia de acordo com a faixa etária, seção com sugestões de matérias de acordo com a idade, etc	Organização da agenda conforme as preferências do usuário	Pesquisa com os usuários
Gerenciar a minha rotina e a dele numa mesma plataforma	Tela com os membros da família	Importar calendário pessoal; visualizar diferentes calendários	Pesquisa com os usuários
Me lembrar dos compromissos	Notificações	Criar lembretes	Pesquisa com os usuários e benchmarking
Uma plataforma que entregue compromissos com afazeres	Listas: separadas por categorias e subcategorias	Adicionar prazos e lembretes das tarefas	Pesquisa com os usuários e benchmarking
Perder menos tempo com o gerenciamento	Home com facilidade de criação de ações, layout clean e funcional	Botões atalhos para criação de eventos, listas e lembretes	Pesquisa com os usuários
Envolver meu filho na criação da rotina dele	Elementos visuais infantis	Personalização por cores atrativas	Pesquisa com os usuários e benchmarking

Arquitetura do Aplicativo



Wireframes

Os wireframes e os elementos gráficos são construídos com base no grid. Neste projeto foi escolhido um **grid de 4 colunas, com 72px de largura e 16px o valor do gutter entre elas.**



Criação e Gerenciamento de Rotina Infantil

Entrar Criar Conta

Email

Senha

esqueci minha senha

Entrar

Entrar Criar Conta

Nome

Data de nascimento

E-mail

Senha

Confirmar Senha

Criar Conta

Facilite a sua rotina e a do(s) seu(s) filho(s)

Esse é um aplicativo facilitador e eficiente que vai auxiliar você tanto na criação de uma rotina para o(s) seu(s) filho(s) quanto no gerenciamento da mesma, e, claro, sempre levando em consideração a sua =)

Começar

Você é o que da criança? =)

Mãe

configurar depois 1/7

Qual o nome do(a) seu(sua) filho(s)?

adicionar outro

configurar depois 1/7

E a data de nascimento dele?

configurar depois 2/7

Qual o horário da escola do João?

7:30 às 12:00

Não se aplica

configurar depois 3/7

O João pratica algum esporte fora da escola?

sim não

configurar depois 4/7

Tem algum remédio que o João toma sempre ou esteja tomando?

sim não

configurar depois 4/7

Qual é em quais dias/horários?

medicinas

de 04/05 à 18/05 diariamente às 8:00h

adicionar outro

configurar depois 4/7

Criação e Gerenciamento de Rotina Infantil

Barbara mãe

João filho

adicionar

Criação e Gerenciamento de Rotina Infantil

João, 7 anos 10/11/2011

Perfil Configurações

A ingresso no 1º ano escolar (ou até mesmo na pré-escola) dá o começo uma nova categoria. O círculo de amigos aumenta e a criança está preparada para adquirir novos conceitos.

O que esperar nessa fase

Auto Cuidados

Gestão Dinheiro

Sugestão de conteúdos

Podcast Casa de Criança

Criação e Gerenciamento de Rotina Infantil

João, 7 anos 10/11/2011

Perfil Configurações

Aulas Saúde Compromissos Afazeres por

SEG - SEX 7:30 - 12:00	Escola
SEG & QUA 13:30 - 15:00	Natação
TER & QUI 17:30 - 18:30	Natação

configurar depois 5/7

Criação e Gerenciamento de Rotina Infantil

Barbara, 29 anos 27/05/1990

Perfil Configurações Importados

Trabalho Aulas Saúde Compromissos

SEG - SEX 8:00 - 12:00	Trabalho
13:30 - 17:00	

configurar depois 5/7

Hoje Dia da semana

Escola 7:30 - 12:00

Trabalho 8:00 - 12:00

Trabalho 13:30 - 17:00

Cinema 14:00 - 17:00

Natação 17:30 - 18:30

Pratos 17:30 - 18:30

Remédio 21:00

Hoje Dia da semana

Escola 7:30 - 12:00

Trabalho 8:00 - 12:00

Trabalho 13:30 - 17:00

Cinema 14:00 - 17:00

Natação 17:30 - 18:30

Pratos 17:30 - 18:30

Remédio 21:00

Barbara

To Do

Lembrete

Evento

To Do

Lembrete

Evento

João

Aulas Saúde Compromissos Afazeres por

Aniversário do Pai

Diário

1 hora antes

Não se repete

Adicionar local

Adicionar pessoas

configurar depois 4/7

Barbara

Lembre-me de...

Diário

No momento

Não se repete

configurar depois 4/7

Barbara

To Do Afazeres para tempo livre

Nome da Lista

adicionar outro

configurar depois 4/7

Aniversário do Pai

domingo, 6 de junho 15:00h - 19:00

1 hora antes

Cinema Iguaçu

Pedro Oliveira

Caio Pinheiro

Júlio Pinheiro

configurar depois 4/7

Criação e Gerenciamento de Rotina Infantil

Lembretes To Do Afazeres para tempo livre

Fazer prato pro João levar pra escola 20:00 hoje

Remédio 21:00 hoje

configurar depois 4/7

Criação e Gerenciamento de Rotina Infantil

afazeres To Do Afazeres para tempo livre

Mercado

To Do

fazer prato pro João levar na escola

terminar de ler antigo do trabalho

ligar pro mãe

adicionar item

configurar depois 4/7

Criação e Gerenciamento de Rotina Infantil

afazeres To Do Afazeres para tempo livre

afazer para tempo livre

afazer a cama

fazer lições de casa

comer toda a comida do prato

escovar os dentes

colocar uniforme sujo no cesto

configurar depois 4/7

Visualizar semana

Visualizar mês

Notificações

Sobre o APP

Conceitos do App

Procurando se comunicar com o público de maneira mais próxima e instantânea, três conceitos que traduzem esses sentimentos foram escolhidos para o aplicativo.

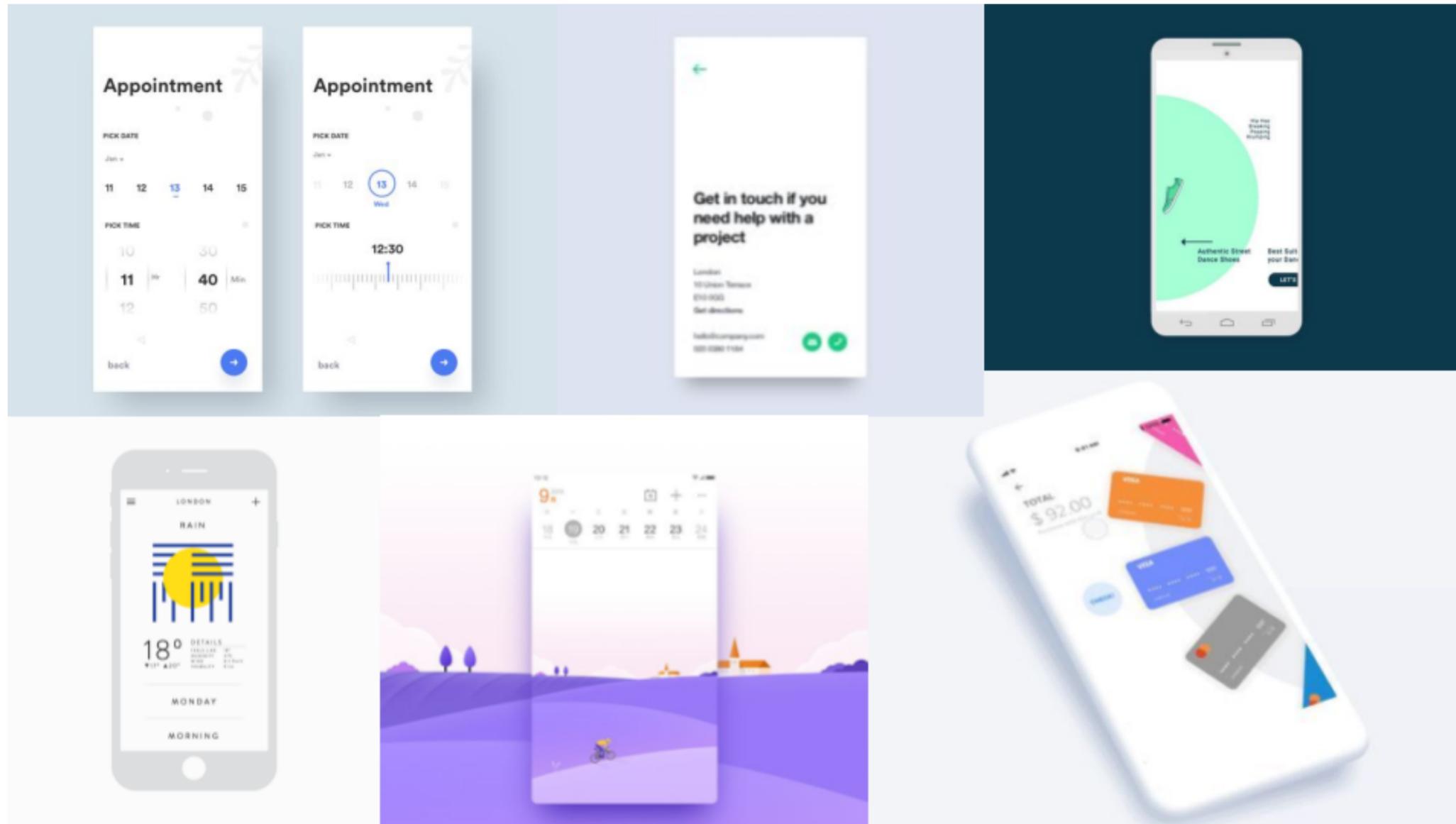
simples

prático

amigável

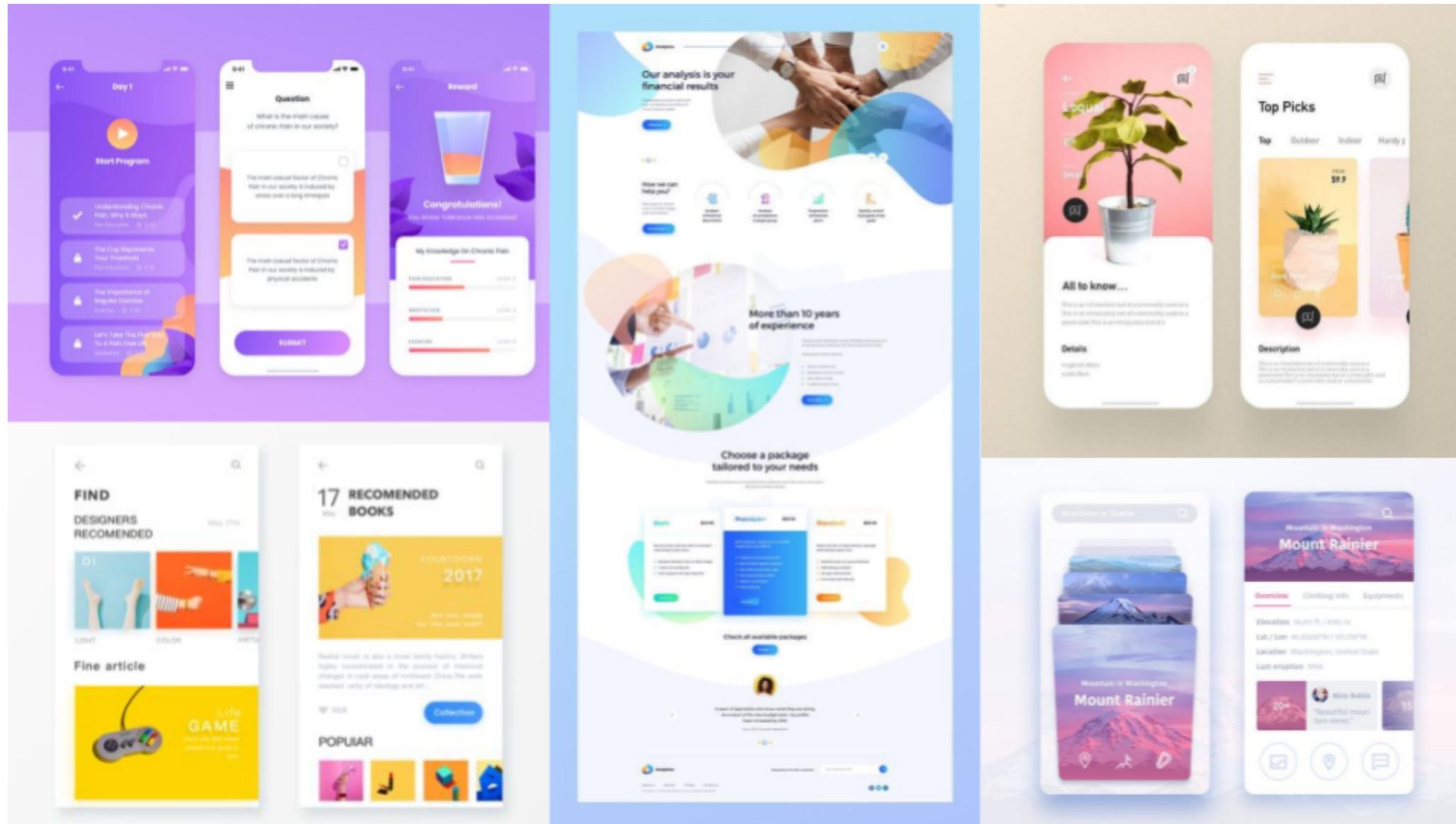
Painel Visual Simples

áreas de branco — foco no conteúdo — equilíbrio entre branco e conteúdo — tipografia sem serifa



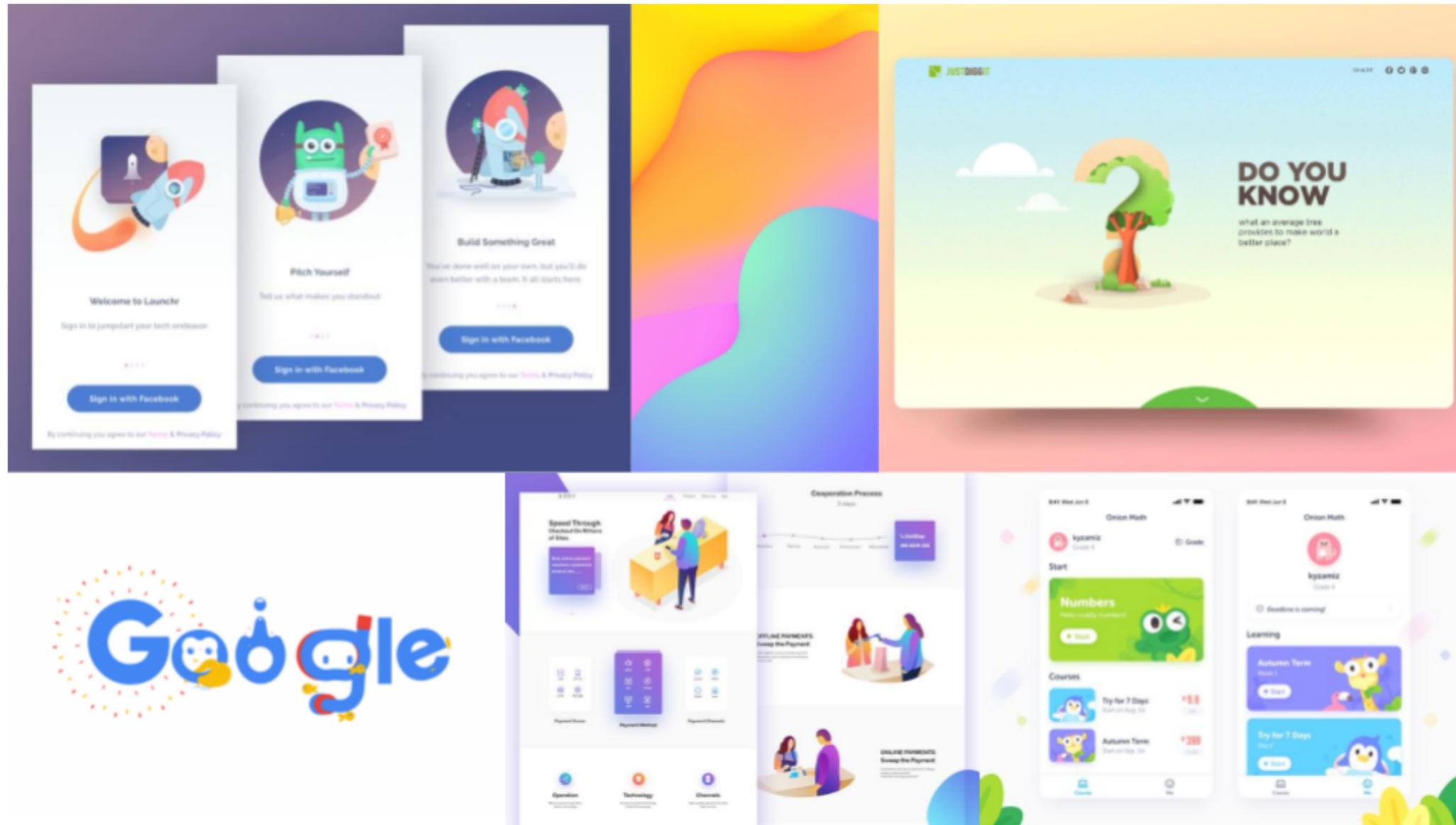
Painel Visual Prático

*movimento e interfaces dinâmicas – cores vibrantes –
formas orgânicas sobrepostas com cantos arredondados – tipografia sem serifa*



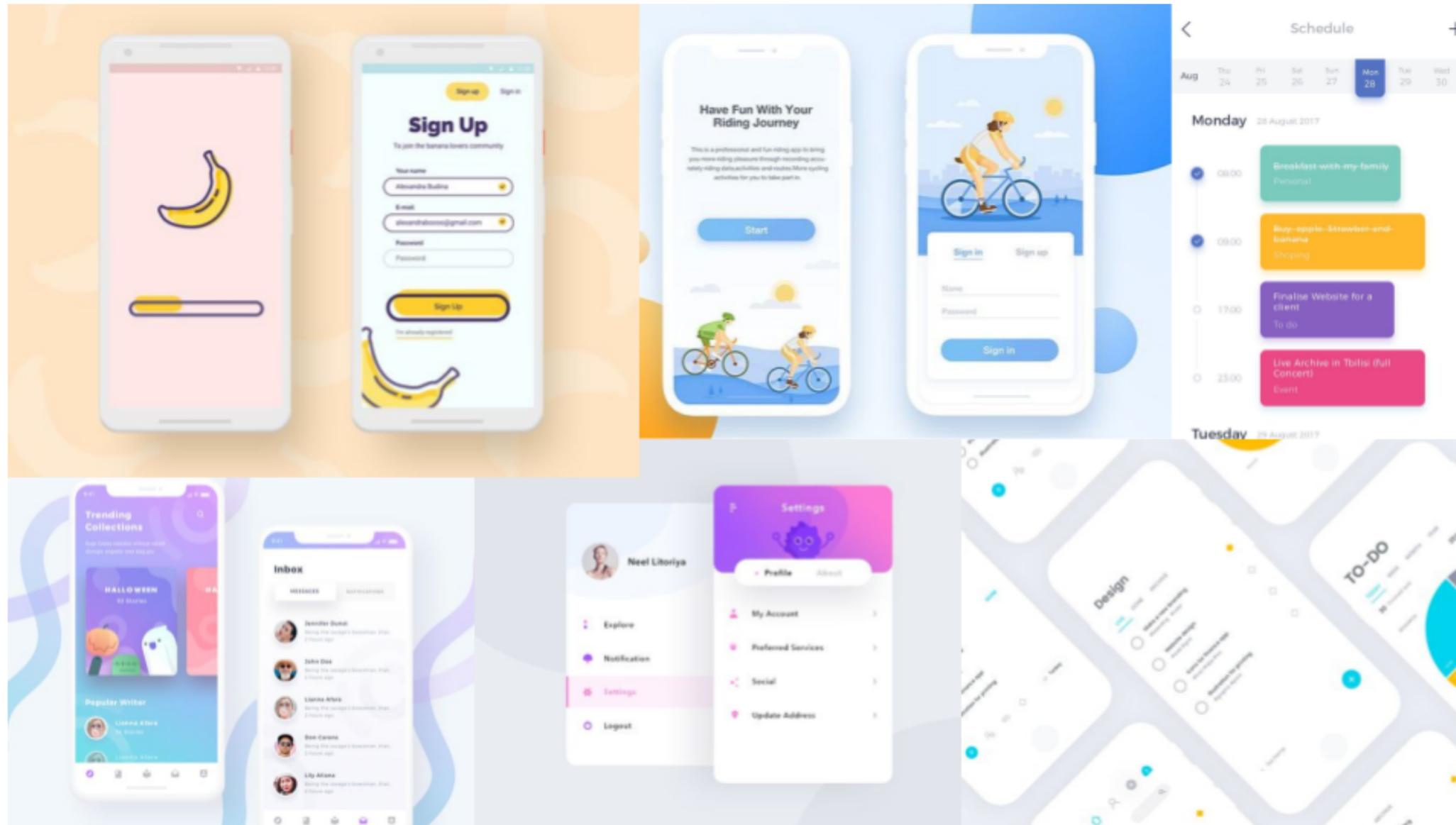
Painel Visual Amigável

muitos animais – cores vibrantes – formas orgânicas com cantos arredondados – tipografia sem serifa



Painel Referências Visuais

*movimento e interfaces dinâmicas – espaços de branco e cores vibrantes –
formas orgânicas com cantos arredondados – animais – tipografia sem serifa*



Diretrizes Visuais

Combinando as diretrizes visuais mais consistentes nos painéis conceituais e painel de referências temos então a definição das diretrizes visuais para as interfaces:

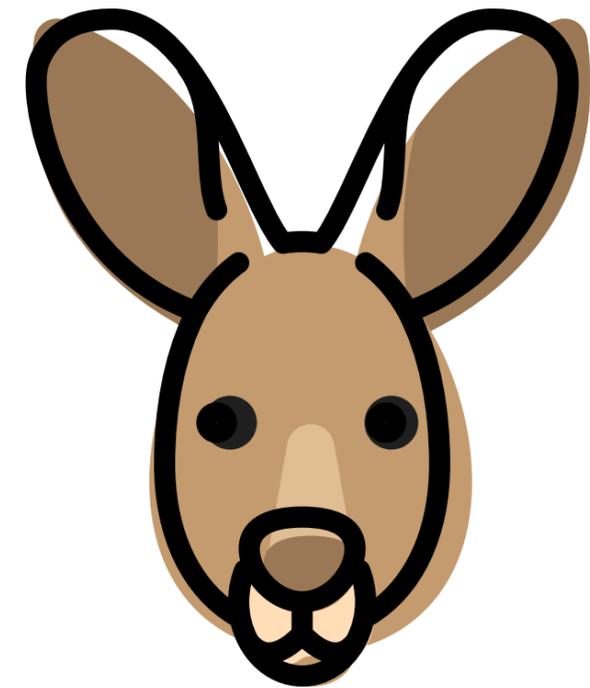
- + Presença de animais;
- + Formas orgânicas e sobrepostas, com cantos arredondados;
- + Equilíbrio de cores vibrantes com espaços em branco;
- + Tipografia sem serifa com forma arredondada;
- + Muitos botões e interfaces dinâmicas.

Naming & Logo

“O canguru é considerado o animal mais materno do mundo. A mãe é muito protetora com o seu filhote, depois que nascem, eles ficam em uma bolsa, na barriga da fêmea. Ali, são amamentados até se desenvolverem completamente, o que demora uns 2 meses. Depois disso, eles continuam na bolsa até completar 1 ano de vida.” (NOWAK, 1991)

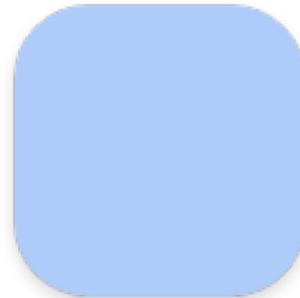
Para criar uma ligação próxima e amigável com o público, o canguru foi escolhido como a figura visual representativa do aplicativo.

O nome também é um desdobramento disso, com desconstrução da escrita e sonoridade para uma **memória associativa mais forte e internacionalidade da palavra**.



kanguruu

Paleta de Cores & Tipografia & Ícones



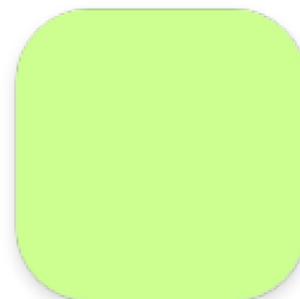
#AECBFA
R174 G203 B250



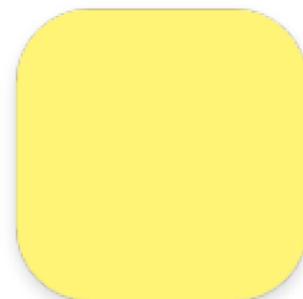
#D7AEFB
R215 G174 B251



#FDCFE8
R253 G207 B232



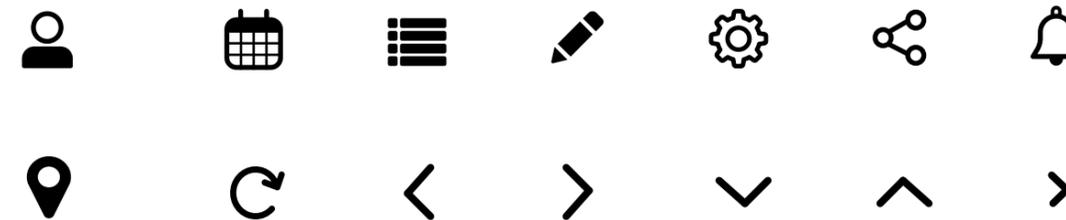
#CCFF90
R204 G255 B144



#FFF475
R255 G244 B117

Montserrat Regular
Montserrat Itálico
Montserrat Semibold
Montserrat Semibold Itálico

Logo ***SemiBold Itálico 24 pt***
Títulos **SemiBold 20 pt**
Subtítulos **SemiBold 18 pt**
Texto Botões **SemiBold 18 pt**
Corpo de Texto Regular 14 pt
Legendas *Italic 12 pt*



01

Introdução

02

Método

03

*Levantamento
de Dados*

04

*Compreensão &
Estruturação*

05

***Prototipação &
Testes***

06

Conclusão

Testes de Usabilidade

As interfaces foram avaliadas com protótipos interativos para verificar a usabilidade. **A partir dos resultados da avaliação, foram feitos ajustes e aprimorações.** Foram escolhidas pessoas dentro do perfil do público-alvo, geração Y, de 21 à 34 anos, de classe A-B.

Maria Clara, 27

Mãe de primeira viagem do **Eduardo (8 anos)**. Está sempre em busca de novos meios e aplicativos para gerenciar sua rotina caótica.

Luiza, 32

Mãe de primeira viagem da **Flora (5 anos)**. Usa muito o google agenda e gosta de organização de rotina.

Ingrid, 29

Mãe de primeira viagem do **Kalu (3 anos)**. É uma pessoa bem prática e não mantém muitos aplicativos no celular além dos essenciais.

Thiago, 27

Pai de primeira viagem do **Francisco (7 anos)**. Busca ajuda para gerenciar sua agenda juntamente com a do seu filho.

Primeiro Teste: Baixa Fidelidade

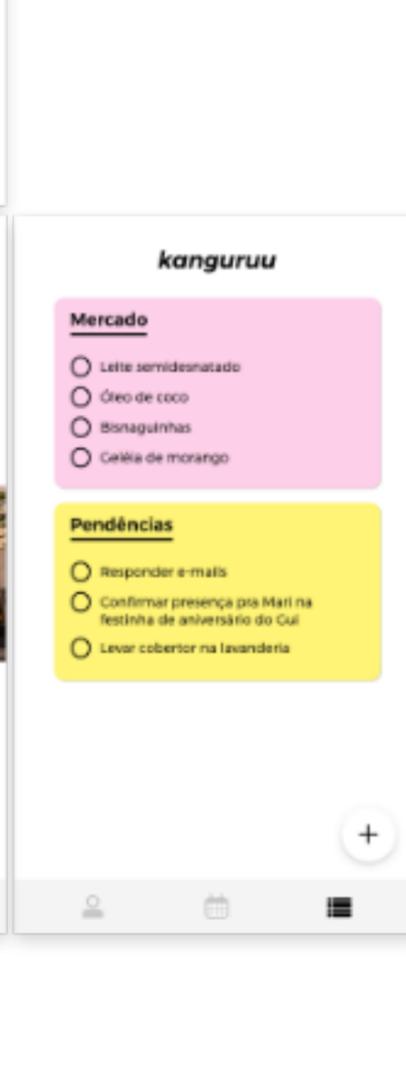
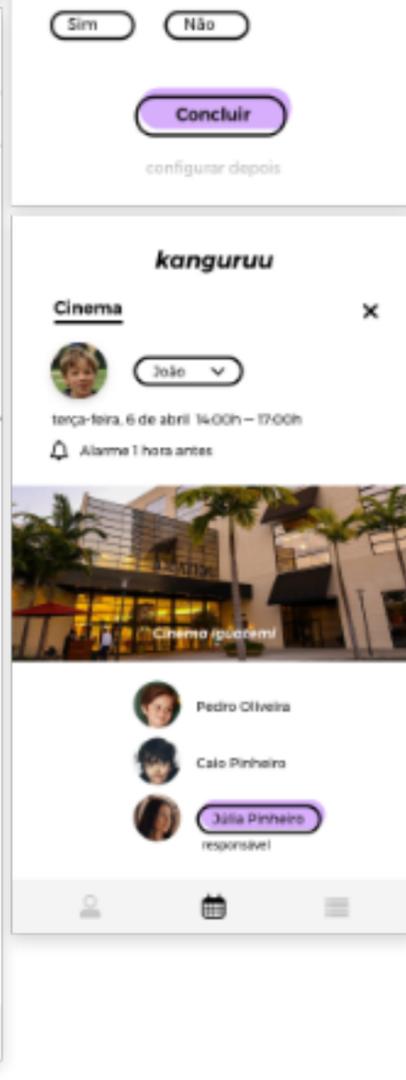
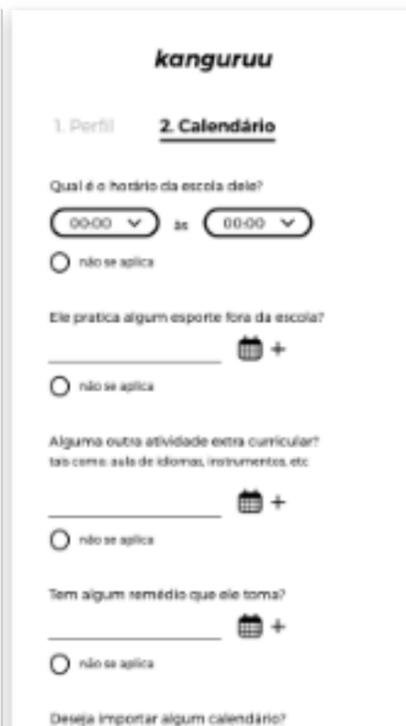
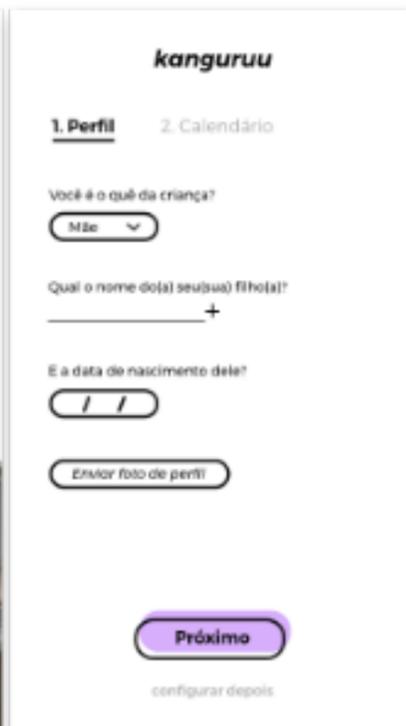
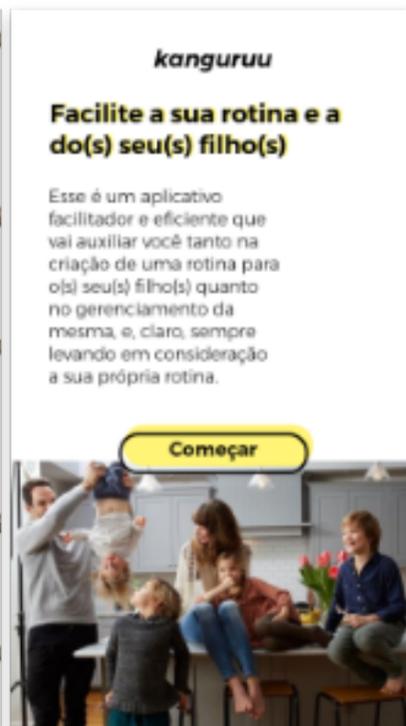
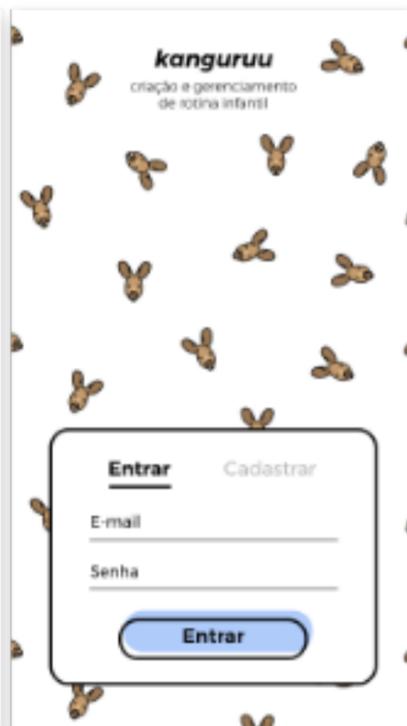
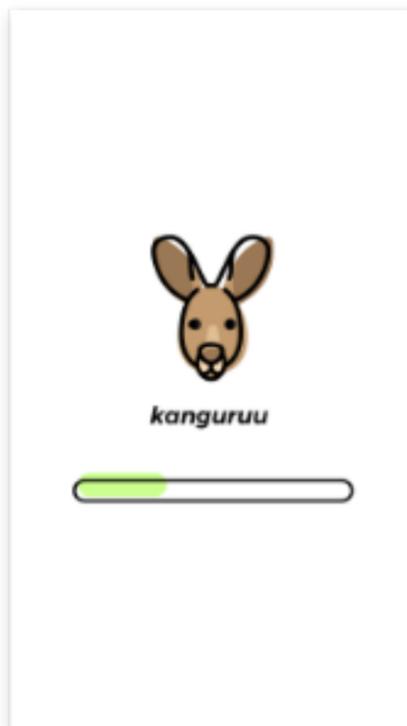
Feito com os **primeiros wireframes**.

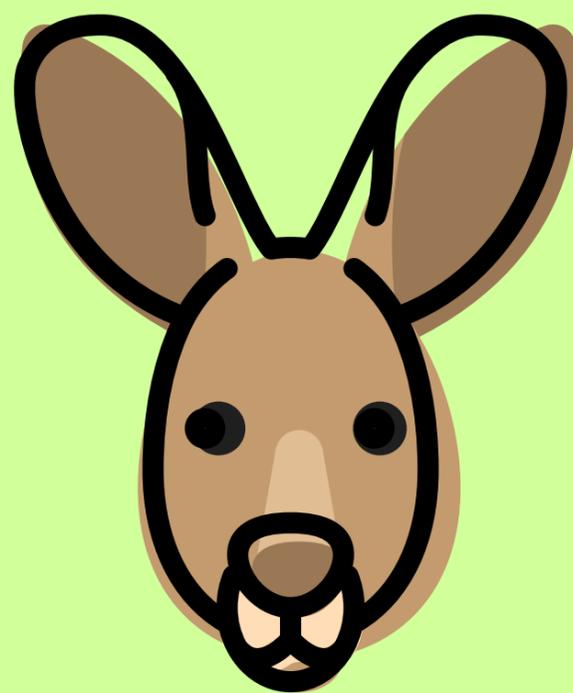
- + A parte de gamificação foi tirada e o app concentrado nas entregas principais de criação e gerenciamento da rotina infantil;
- + A ordem das telas no menu fixo central foi alterada, colocando a tela de “perfil” como a home ao invés da tela “listas”, seguida de “calendário” e por fim as “listas”;
- + Foi adicionado um pequeno tutorial apresentando as telas principais no primeiro acesso;
- + As 11 telas de configuração inicial de perfil foram condensadas para duas com rolagem vertical.

Segundo Teste: Alta Fidelidade

Feito com as **interfaces já com os estilos e conceitos aplicados.**

- + O tamanho da fonte no tutorial foi aumentada;
- + Foi incluído a indicação de livros juntamente com podcasts, filmes e desenhos animados;
- + As setas de navegação no tutorial foram aumentadas;
- + A área de clique dos eventos no protótipo foi corrigida;
- + As listas são agora expansíveis.





kanguruu

criação e gerenciamento
de rotina infantil

Objetivos Específicos

Levantar as necessidades do usuário em relação às tarefas;

Caracterizar a rotina de uma criança;

Mapear como essa criação de rotina é feita;

Mapear como o gerenciamento dessa rotina é feito;

Analisar interfaces familiares para o grupo de interesse;

Prototipar as interfaces de um aplicativo.



Obrigada