

Maria Eduarda de Souza Zimmermann

KANGURUU:
DESENVOLVIMENTO DE INTERFACE PARA APLICATIVO
GUIA PARA PAIS NA CONSTRUÇÃO E GERENCIAMENTO DA ROTINA DOS FILHOS

Projeto de Conclusão de Curso submetido
ao Curso de Design da Universidade Federal
de Santa Catarina para a obtenção do Grau
de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof. Dr. Luciane Maria Fadel

Florianópolis
2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Zimmermann, Maria Eduarda
Desenvolvimento de Interface para Aplicativo Guia para
Pais na Construção e Gerenciamento da Rotina dos Filhos /
Maria Eduarda Zimmermann ; orientadora, Luciane Maria
Fadel, 2019.
101 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2019.

Inclui referências.

1. Design. 2. Interface. 3. Usabilidade. 4. UX/UI. I.
Fadel, Luciane Maria. II. Universidade Federal de Santa
Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Maria Eduarda de Souza Zimmermann

KANGURUU:

**DESENVOLVIMENTO DE INTERFACE PARA APLICATIVO
GUIA PARA PAIS NA CONSTRUÇÃO E GERENCIAMENTO DA ROTINA DOS
FILHOS**

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 04 de julho de 2019.

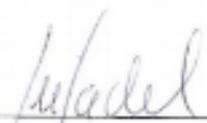
Prof.^a Marília Matos Gonçalves
Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof.^a Dr.^a Luciane Maria Fadel (UFSC)

Prof.^a Dr.^a Berenice Santos Gonçalves (UFSC)

Prof. Patrick Martineli Veiga (UFSC)



Professor/a Orientador/a
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

À minha família pelo suporte.

Aos amigos incríveis que fiz aqui, que me ajudaram a evoluir. E muito.

Aos professores pelo exemplo de dedicação.

À empresa júnior, experiência única que mudou minha relação com o design.

E ao Alexandre, o melhor torcedor que eu poderia ter.

"Go where you feel most alive."
Unknown

RESUMO

Este projeto tem como objetivo desenvolver a prototipação de um sistema interativo no formato de aplicativo destinado aos pais para otimizar o processo de criação e de gerenciamento da rotina dos seus filhos, que atualmente são realizados de forma analógica ou empírica. Quanto aos procedimentos metodológicos, foram aplicadas técnicas relacionadas à abordagem Lean UX e ao design de experiência do usuário, além de entrevistas com os usuários e de levantamento de dados sobre rotina infantil e gerenciamento de tarefas. Como parte do processo de desenvolvimento do aplicativo foram realizadas modelagem de personas, mapeamento de histórias do usuário e a realização de testes de usabilidade. Como resultado do projeto, foi construído um protótipo interativo centrado no usuário.

Palavras-chave: User Experience. Interface. Lean UX. Gerenciamento de Rotina.

ABSTRACT

This project aims to develop the prototyping of an interactive system in the application format intended for parents to optimize the process of creating and managing the routine of their children, which are currently carried out in an analogical or empirical way. As for the methodological procedures, techniques related to the Lean UX approach and the user experience design were applied, as well as user interviews and data collection on child routine and task management. As part of the application development process, people modeling, mapping user histories and performing usability tests were performed. As a result of the project, a user-centered interactive prototype was built.

Keywords: User Experience. Interface. Lean UX. Routine Management.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 - Planos da Metodologia de Garrett
- Figura 2 - Interdependência Entre as Atividades de Projeto Centrado no Ser Humano
- Figura 3 - Ciclo *Lean UX*
- Figura 4 - Método do projeto
- Figura 5 - Mapa mental do que compõe a rotina de uma criança
- Figura 6 - Mapa mental das diversas atividades da rotina da criança
- Figura 7 - Mapa mental rotina dos pais em conjunto com a dos filhos
- Figura 8 - Idade, escolaridade e renda dos respondentes
- Figura 9 - Insegurança e dificuldade dos pais
- Figura 10 - Meios utilizados para o gerenciamento de tarefas
- Figura 11 - Esquecimento das tarefas
- Figura 12 - Horas na internet e sistema e dispositivo operacional mais utilizados
- Figura 13 - Aplicativos mais utilizados pelos pais
- Figura 14 - Conhecimento de um apps que auxiliem
- Figura 15 - Interesse no produto
- Figura 16 - Como visiona o produto
- Figura 17 - Persona
- Figura 18 - Telas iniciais Cozi Family Organizer
- Figura 19 - Telas home, calendar e list Cozi Family Organizer
- Figura 20 - Telas iniciais Apprendendo
- Figura 21 - Telas de atividades Apprendendo
- Figura 22 - Telas do Jujuba
- Figura 23 - Telas do Google Agenda
- Figura 24 - Arquitetura do aplicativo
- Figura 25 - Grid usado para a construção das telas
- Figura 26 - Telas iniciais do aplicativo
- Figura 27 - Telas iniciais de configuração
- Figura 28 - Telas de perfil
- Figura 29 - Telas dos calendários
- Figura 30 - Botão criar novo
- Figura 31 - Telas de criação
- Figura 32 - Telas da home/lista
- Figura 33 - Tela do menu final
- Figura 34 - Tela do calendário final
- Figura 35 - Tela final das listas
- Figura 36 - Tela compartilhar calendários
- Figura 37 - Tela de configurações
- Figura 38 - Telas de tutorial
- Figura 39 - Telas de configuração inicial de perfil
- Figura 40 - Visão geral dos wireframes finais
- Figura 41 - Painel Visual Amigável
- Figura 43 - Painel Visual Simples
- Figura 44 - Painel Visual Prático
- Figura 45 - Painel Visual Persona

Figura 46 - Painel Visual Criança
Figura 47 - Paleta de Cores
Figura 48 - Cores Base
Figura 49 - Fonte do Aplicativo
Figura 51 - Logo *Kanguruu*
Figura 52 - Tela de Abertura
Figura 53 - Tela de Entrar e Cadastrar
Figura 54 - Tela Inicial
Figura 55 - Telas de Configurações Iniciais
Figura 56 - Telas Tutorial
Figura 57 - Telas Perfil
Figura 58 - Tela Conteúdo João
Figura 59 - Telas Configurações Perfil
Figura 60 - Tela Calendários
Figura 61 - Telas Barra Superior Calendário
Figura 62 - Tela Evento
Figura 63 - Tela Listas
Figura 64 - Telas Adicionar — Evento, Lembrete, Lista
Figura 65 - Tamanho da Fonte e Setas do Tutorial Corrigidas
Figura 66 - Tamanho do Espaçamento no Compartilhamento de Calendários Corrigido
Figura 67 - Inclusão de Sugestão de Livros
Figura 68 - Listas Expansíveis

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Funções e conteúdos que mais enquadram-se nas potenciais funcionalidades do produto

Tabela 2 - Requisitos funcionais e de conteúdo

Tabela 3 - Matriz morfológica do painel da persona

Tabela 4 - Matriz morfológica do painel da criança

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Destaque das Entrevistas

Quadro 2 - Funções e conteúdos do app Cozi Family Organizer

Quadro 3 - Funções e conteúdos do app Apprendendo

Quadro 4 - Funções e conteúdos do app Jujuba

Quadro 5 - Funções e conteúdos do app Google Agenda

Quadro 6 - Destaques dos Testes

Quadro 7 - Destaques dos Testes de Alta Fidelidade

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ISO – Organização Internacional de Normalização
iOS – Sistema Operacional Móvel da Apple Inc.
UX - Experiência do Usuário, do inglês User Experience
APP - Apelido dado para o termo aplicativo

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	15
1.1 OBJETIVOS.....	16
1.1.1 Objetivo Geral.....	16
1.1.2 Objetivos Específicos.....	16
1.2 JUSTIFICATIVA.....	16
1.3 DELIMITAÇÃO DO PROJETO.....	16
1.4 METODOLOGIA PROJETUAL.....	17
2 LEVANTAMENTO DE DADOS.....	20
2.1 ENTREVISTAS.....	20
2.1.1 Construção da Rotina.....	22
2.1.2 Gerenciamento da Rotina.....	24
2.2 CARACTERIZAÇÃO DO USUÁRIO.....	25
2.2.1 Questionário e Gráficos de Comportamento.....	25
2.2.2 Persona.....	30
2.2.3 Narrativa.....	30
2.2.4 Cenários de Contexto.....	31
2.3 ANÁLISE DE SIMILARES.....	31
2.3.1 Benchmarking.....	31
2.3.1.1 Cozi Family Organizer.....	32
2.3.1.2 Apprendendo.....	35
2.3.1.3 Jujuba.....	38
2.3.1.4 Google Agenda.....	40
3 DESENVOLVIMENTO.....	43
3.1 REQUISITOS DO PROJETO.....	43
3.2 ESTRUTURAÇÃO.....	45
3.2.1 Arquitetura do Aplicativo.....	45
3.3 PROTOTIPAÇÃO.....	45
3.3.1 Wireframes.....	45
3.3.1.1 Primeira Versão.....	46
3.3.1.2 Versão Final.....	51
3.3.2 Diretrizes Visuais.....	56
3.3.2.1 Conceito do App.....	56

3.3.2.2 Painéis Conceituais.....	56
3.3.2.3 Paineis Persona e Criança.....	58
3.3.2.3 Referências Visuais.....	60
3.3.4 Alternativa Final.....	61
3.3.4.1 Paleta de Cores.....	61
3.3.4.2 Tipografia.....	63
3.3.4.3 Ícones e Estilo.....	63
3.3.4.4 Naming e Logo do Aplicativo.....	64
3.3.4.5 Apresentação do Aplicativo.....	65
3.4 TESTES.....	76
3.4.1 Recrutamento e Participantes.....	76
3.4.2 Recursos Utilizados.....	77
3.4.3 Resultados dos Testes.....	77
3.4.3.1 Primeiro Teste, de Baixa Fidelidade.....	77
3.4.3.2 Segundo Teste, de Alta Fidelidade.....	79
3.5 TELAS FINAIS.....	79
3.5.1 Detalhamento técnico e especificações para Implementação.....	82
4 CONCLUSÃO.....	86
REFERÊNCIAS.....	84
APÊNDICE A – ROTEIRO DAS ENTREVISTAS.....	86
APÊNDICE B - ENTREVISTAS COMPLETAS.....	87
APÊNDICE C - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO.....	91
APÊNDICE D - ROTEIRO TESTES DE USABILIDADE.....	93
APÊNDICE E - RESULTADOS TESTES DE BAIXA FIDELIDADE.....	96
APÊNDICE F - RESULTADOS TESTES DE ALTA FIDELIDADE.....	99

1 INTRODUÇÃO

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 prosperidade econômica, facilidade material e efetivamente em ambientes altamente urbanizados, imediatamente após a instauração do domínio da virtualidade como sistema de interação social e midiática, e em parte, no nível das relações de trabalho. Eles cresceram vivendo em ação, estimulados por atividades, fazendo tarefas múltiplas, ambiciosos desde cedo (AFONSO, 2013).

Cresceram num mundo digital e estão, desde sempre, familiarizados com dispositivos móveis e comunicação em tempo real. Como tal são um tipo de consumidores exigentes, informados e com peso na tomada de decisões de compra. São a primeira geração verdadeiramente globalizada, cresceram com a tecnologia e usam-na desde a primeira infância. A internet é, para eles, uma necessidade essencial e, com base no seu acesso facilitado, desenvolveram uma grande capacidade em estabelecer e manter relações pessoais próximas. A tecnologia e os dispositivos móveis (tablets e smartphones) em particular, criaram condições de comunicação para a geração Y como nenhuma outra geração o tinha feito anteriormente, permitindo partilhar experiências, trocar impressões, comparar, aconselhar, criar e divulgar conteúdos, que são o fundamento das redes sociais (FARRIS, CHONG e DUNNING, 2012).

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 da geração Y, nascidos a partir de 2010 (1 a 9 anos), digitais desde o nascimento, prezam pela espontaneidade e diversidade. São determinadas pessoas muito mais independentes e com um potencial muito maior de resolver problemas do que seus pais e avós.

Para os pais Y que são multidisciplinares, sempre em busca da evolução pessoal e profissional, com suas rotinas corridas e trabalhos que exigem alta dedicação além de outros diversos afazeres, criar e gerenciar uma rotina para os seus filhos que são tão antenados e inteligentes se torna um desafio diário.

Em meio a essa era de globalização, onde as barreiras entre os indivíduos e a conectividade estão cada vez menores, a popularização dos dispositivos móveis e dos aplicativos vem mudando os hábitos dos consumidores, dispondo aos usuários “poder na palma das mãos” para a realização de tarefas, principalmente em relação ao acesso à internet e as facilidades geradas pela mesma com o apoio de novas tecnologias. Esta tendência promete que as pessoas ficarão cada vez mais conectadas a seus dispositivos móveis, uma vez que se tornou mais prático e fácil organizar suas tarefas e resolver questões do seu cotidiano com o auxílio destes dispositivos.

De fato, as pessoas estão cada vez mais conectadas e a interatividade foi um dos fatores que mais distanciou os usuários dos dispositivos *desktop*, devido a boa experiência do consumo *mobile*. Considerando esse aspecto, a progressão para uso de smartphones, onde a interatividade é dada de forma mais simplificada e ágil, pode ser considerada “natural”. Diante deste cenário, chega-se à seguinte pergunta: como auxiliar os pais a criarem e gerenciarem uma rotina para seus filhos que seja facilitadora e eficiente?

Podemos por meio do design intervir com a construção de um produto digital, que os auxilie, se some às suas ferramentas usuais e se encaixe no seu fluxo de rotina, dando autonomia e praticidade na tomada de decisão através de uma ferramenta *mobile*.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

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

1.1.2 Objetivos Específicos

- Levantar as necessidades do usuário em relação à criação e ao gerenciamento de uma rotina para os filhos
- 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

1.2 JUSTIFICATIVA

Analisando o meio social observa-se a dificuldade no dia a dia dos pais e mães na construção de uma rotina para os seus filhos e também no gerenciamento da mesma. Tem-se em questão um conteúdo muito sério, a tomada de decisão do que faz ou não parte da rotina dos seus filhos, juntamente com uma atividade muito chata, o gerenciamento correto dos afazeres e compromissos.

Tendo em vista a popularização dos smartphones somada ao atual comportamento e conectividade da população em relação ao consumo *mobile*, observou-se a oportunidade de contribuir socialmente com a melhoria do dia-a-dia desses pais e mães que tem dificuldade na construção de uma rotina para os seus filhos e gerenciamento da mesma. Por meio de uma ferramenta digital, pode-se oferecer uma forma dos usuários melhorarem esse processo e conseqüentemente seu aproveitamento de tempo e qualidade de vida.

Dentro desse cenário foi-se buscar qual sistema operacional era mais utilizado entre esse público. Foi possível verificar que 61,4% dos usuários que mais fazem uso da internet são iOS (NetMarketShare, 2018).

Dessa maneira, torna-se oportuno que os designers assumam o papel de facilitadores na sociedade. Para tanto, o projeto proposto é relevante pela oportunidade da construção de uma ferramenta que otimize essas funções e proporcione uma melhoria na vida dos usuários. O projeto de um produto digital, constatada a acessibilidade do design pelas ferramentas digitais, segue um caminho lógico na direção de solucionar os problemas levantados.

1.3 DELIMITAÇÃO DO PROJETO

O projeto tem como foco a aplicação de técnicas do design da experiência do usuário na construção da interface *mobile* de um aplicativo web. Não pertencem ao escopo do projeto, portanto, etapas relacionadas à implementação e ao monitoramento do desempenho do produto fora de um

ambiente de testes. Nem tão pouco pertencem a esse escopo os elementos característicos da área de computação, como o banco de dados e a implementação.

Todavia, será buscada a utilização de técnicas que resultem em documentos úteis para a integração do design com outras áreas, dentre elas: metodologia projetual com uso da norma ISO centrada no usuário; personas como ferramenta de caracterização dos usuários; mapa de histórias de usuário para o estabelecimento de uma linguagem comum entre designers e desenvolvedores e um protótipo interativo para a demonstração das funcionalidades.

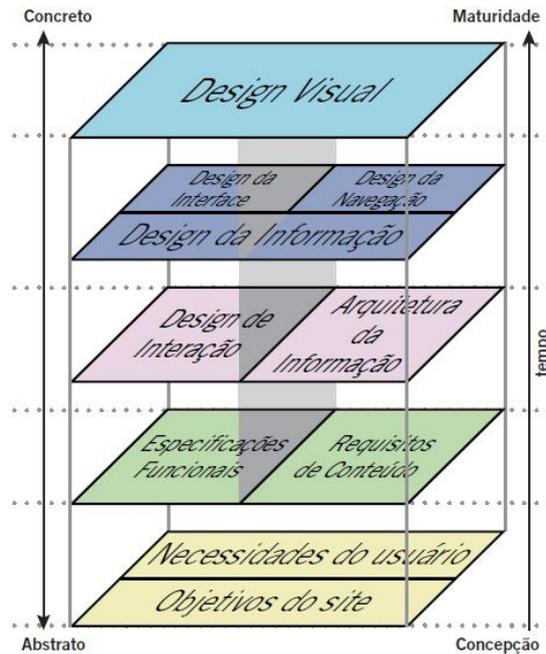
1.4 METODOLOGIA PROJETUAL

Para o desenvolvimento de interfaces que atendam aos objetivos do projeto, parte-se do pressuposto de que a qualidade técnica, estética e de uso do produto, bem como sua eficácia, só podem ser asseguradas se os fatores relativos ao usuário forem considerados no momento de projeção, e não compreendidos separadamente.

Reconhecendo o valor destes fatores, surge a necessidade de utilizar uma metodologia compatível com o produto a ser desenvolvido. Então, para a condução deste projeto será adotada a abordagem de projeto que consiste na junção de três elementos: a metodologia de JJ Garrett (2011) apresentada no livro *"The Elements of User Experience"*, reconhecida mundialmente como referência para o desenvolvimento de interfaces digitais com foco em UX Design. Conjuntamente com a norma ISO 9241 - 2011: "Projeto Centrado no Ser Humano para Sistemas Interativos" e também o método *"Lean UX"*.

A metodologia de Garrett (2011) é "constituída de 5 planos que correspondem às etapas de desenvolvimento de um produto digital com foco no usuário. As cinco etapas, Plano de Estratégia, Plano de Escopo, Plano de Estrutura, Plano de Esqueleto e Plano de Superfície, são ordenadas do abstrato ao concreto e dependem de sua antecedente para serem realizadas. Estes planos apresentam ainda uma subdivisão horizontal que os separa em dois lados, o da funcionalidade, considerando o produto como uma ferramenta de processos e passos para realizar uma ou mais tarefas, e o lado informacional, que considera a experiência do usuário no que concerne a habilidade de encontrar, absorver e entender a informação dada na aplicação" (GARRETT, 2011).

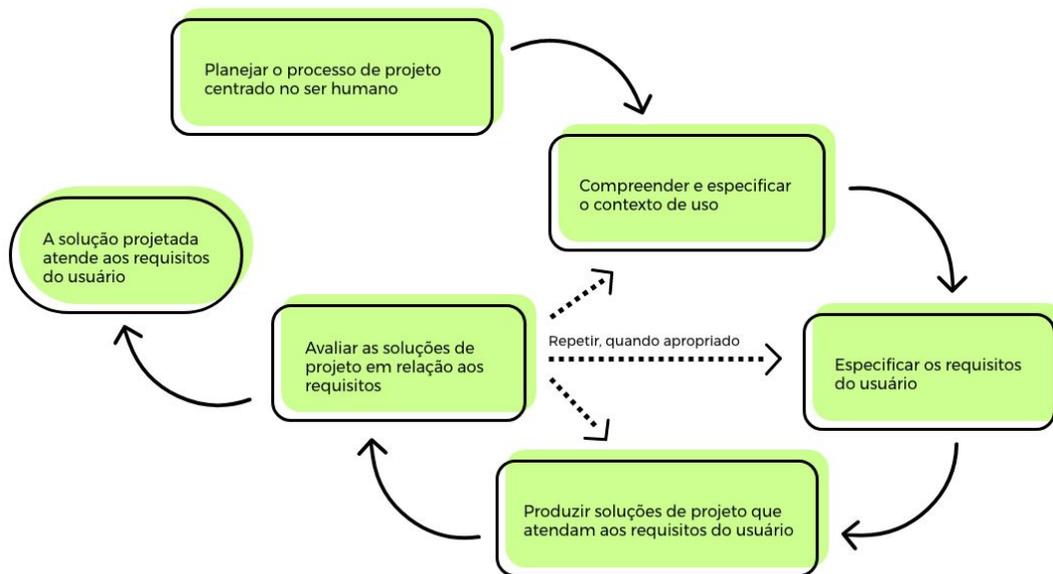
Figura 1 - Planos da Metodologia de Garrett



Fonte: Garrett (2011)

Já o Projeto Centrado no Ser Humano para Sistemas Interativos é "uma abordagem para o desenvolvimento de sistemas interativos que objetiva tornar os sistemas utilizáveis e úteis, dando ênfase aos usuários, suas necessidades e exigências, pela aplicação de conhecimentos e técnicas de usabilidade e fatores humanos/ergonomia. Esta abordagem aumenta a eficácia e a eficiência, aprimora o bem-estar do ser humano, a satisfação do usuário, a acessibilidade e a sustentabilidade; e neutraliza possíveis efeitos adversos do seu uso na saúde, na segurança e no desempenho" (ISO 9241-210, 2011, p.7).

Figura 2 - Interdependência Entre as Atividades de Projeto Centrado no Ser Humano



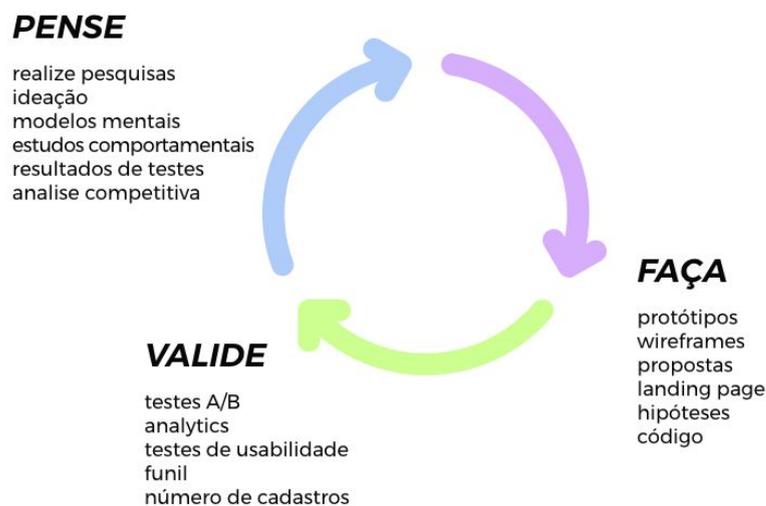
Fonte: Autor, adaptado de ABNT (2011)

Este método aborda a necessidade de entender as demandas, dúvidas e problemas dos usuários para a criação de produtos digitais. Dessa forma eles são incluídos no processo de criação e avaliação da plataforma visando como resultado produtos realmente utilizáveis e inteligíveis.

O método de design da experiência do usuário (ou UX, do inglês User Experience), segundo Gothelf e Seiden (2016, p. 8), é uma área que tem suas raízes no campo dos fatores humanos, na ergonomia e no conjunto de ideias relacionadas ao design centrado no ser humano.

"O Lean UX combina os Princípios Lean de "experimentação rápida" e "tomada de decisão baseada em evidências", com o pensamento sistêmico e uma abordagem Agile focada no desenvolvimento. Como no desenvolvimento Lean, o Lean UX enfatiza o suporte à experiência do usuário, à obtenção de um "produto mínimo viável" (MVP, da sigla em inglês) e ao compartilhamento do MVP ao mesmo tempo que coleta feedback e faz revisões rápidas." (GOTHELF e SEIDEN, 2013)

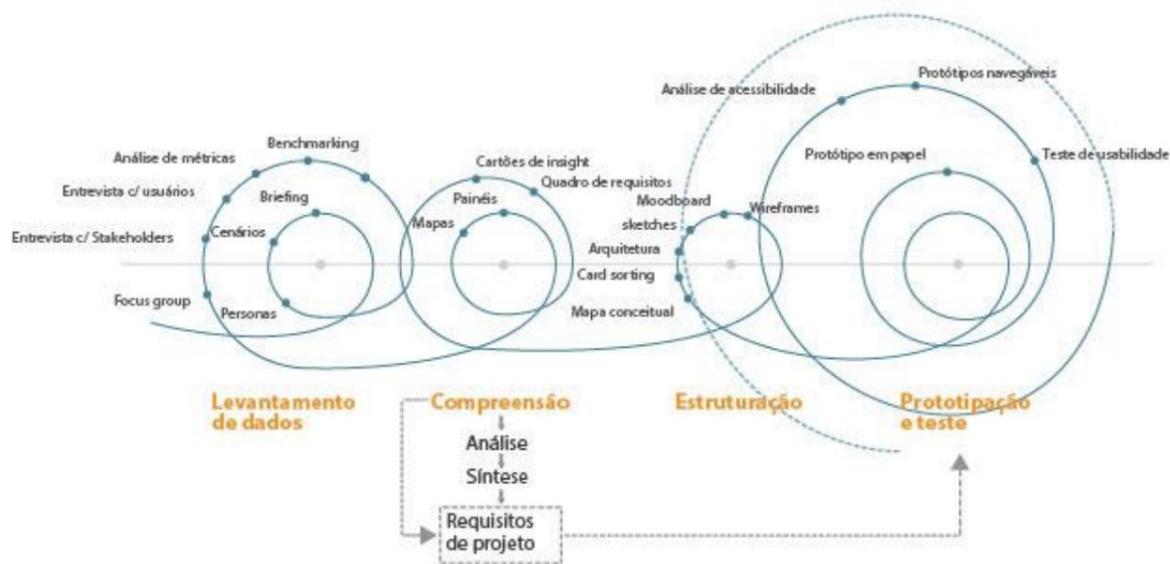
Figura 3 - Ciclo *Lean UX*



Fonte: Autor, adaptado de GOTHELF; SEIDEN, (2016)

Temos assim pela junção dessas três práticas, as quais têm foco no usuário e nas suas necessidades, a metodologia utilizada na realização desse projeto.

Figura 4 - Método do projeto



Fonte: GONÇALVES, FADEL e BATISTA, 2018

2 LEVANTAMENTO DE DADOS

O levantamento de dados do projeto compõe a caracterização de uma visão ampla e de alta qualidade sobre o produto e os usuários. A fim de garantir a centralidade do usuário em todo o processo, decidiu-se iniciar esse levantamento com a aplicação de entrevistas.

2.1 ENTREVISTAS

As entrevistas com caráter qualitativo foram realizadas entre 31 de agosto e 14 de setembro de 2018 (Apêndice B). O público são pais jovens (geração Y, de 21 a 34 anos), de classe A-B, que se interessam em tecnologias e viver de uma forma prática e eficiente. Foram entrevistados 6 pais de crianças de um amplo espectro de idade, de 2 a 10 anos. A intenção foi entender melhor as necessidades de cada uma dessas faixas etárias infantis e definir qual delas tem a maior necessidade nos objetivos do projeto. Além de levantar as necessidades dos usuários em relação a criação e ao gerenciamento de uma rotina para os filhos, e também mapear como essas tarefas são feitas atualmente.

A abordagem adotada na condução das entrevistas baseou-se no que Rogers, Sharp e Preece (2013) classificam como “entrevistas semiestruturadas”. As entrevistas semiestruturadas seguem um roteiro básico de orientação (Apêndice A) e permitem sondagens para aprofundamento das respostas.

As perguntas se dividiam em 3 categorias: perfil das crianças; afinidade dos pais com o tema e suas relações com as tecnologias. O primeiro grupo de perguntas visava identificar o perfil das crianças: seus nomes e idades, se possuem algum diagnóstico diferencial e suas rotinas no geral. O segundo eixo buscou entender a afinidade que os usuários tem com o tema de criação e gerenciamento das rotinas dos filhos, suas tarefas e suas frustrações. O terceiro eixo procurou identificar se o participante utiliza das tecnologias, gerar insights pelo seu uso habitual no seu dia a dia e se ele tem interesse pelo produto.

Quadro 1 - Destaque das Entrevistas

Perfil das Crianças	
1	A maior necessidade ao auxílio na construção da rotina é nos pais das crianças com faixa etária de 5 à 8 anos, visto que é nessa idade que os interesses individuais começam e uma rotina de fato se inicia
2	Todas as crianças dentro dessa faixa etária praticam esportes, tais como: balé, futebol, futsal, natação, surf, atletismo e basquete
3	A grande maioria vai em médicos apenas uma vez ao ano
4	Todas as crianças têm compromissos diversos fora de suas rotinas, festinhas, casa dos amigos, eventos na escola e etc
5	Esses compromissos fora da rotina variam com frequência, tornando ainda mais difícil lembrar

Afinidade com o Tema	
1	A grande maioria dos pais relatou dificuldade para criar uma rotina e mantê-la
2	Há também problema em lembrar das coisas, principalmente porque sempre tem algo fora do costume que precisa ser lembrado, como por exemplo cardápio de lanches da semana para fazer, o que precisa levar na mochila naquele dia, as datas que têm eventos extras das atividades físicas e assim por diante
3	Atualmente o gerenciamento é feito de várias maneiras simultâneas: agenda física, digital, calendário na geladeira, lembretes/alarmes no celular, etc
4	A criação da rotina é feita de maneira empírica, por influência de familiares e amigos, e a tomada de decisão é feita com pesquisa independente

Relação com as Tecnologias	
-----------------------------------	--

- 1 Nenhum deles já procurou ou conhece alguma ferramenta que ajude nessa atividade
- 2 Todos disseram que usariam o app, principalmente se houvesse alguma entrega diferenciada, como por exemplo: se os pais pudessem compartilhar atividades e horários com outros pais, ferramenta de check-list, indicação de matérias de acordo com a idade/fase da criança, integração com sua agenda pessoal, sistema de pontuação/recompensas
- 3 Atualmente o gerenciamento é feito de várias maneiras simultâneas: agenda física, digital, calendário na geladeira, lembretes/alarmes no celular, etc.

Fonte: Autor

Em resumo, os dados qualitativos coletados nas entrevistas trouxeram luz a algumas hipóteses iniciais do projeto:

- A rotina das crianças é algo muito instável e mutável
- Muitas atividades são consideradas difíceis de gerenciar
- Há uma dificuldade em encaixar os compromissos pessoais com a demanda dos filhos
- Há uma dificuldade também em saber qual a melhor hora para inserir novas atividades nas rotinas deles
- A faixa etária com mais necessidade de facilitação na criação dessa rotina é a de 5 a 8 anos
- Ocorre esquecimento de tarefas por falta de lembrete

2.1.1 Construção da Rotina

Trabalhando no contexto do usuário e com base no levantamento de dados das entrevistas, foi feito o mapeamento do que é considerado rotina e o que caracteriza a rotina de uma criança.

As rotinas são definidas por Zollo e Winter (2002) como padrões estáveis de comportamento que caracterizam as reações a estímulos externos e internos. Elas podem assumir as formas de rotinas estáveis, com a função de atender necessidades dos usuários, ou rotinas de busca, destinadas à melhoria ou aperfeiçoamento das próprias rotinas pessoais, e que seriam a otimização da eficiência dessas.

A repetição nas rotinas infantis propicia experiências de continuidade às crianças. Contudo, ela se apoia em momentos e situações do cotidiano, nas quais há ordem e desordem. Portanto, deve-se dar espaço para essa mutação e dinamicidade.

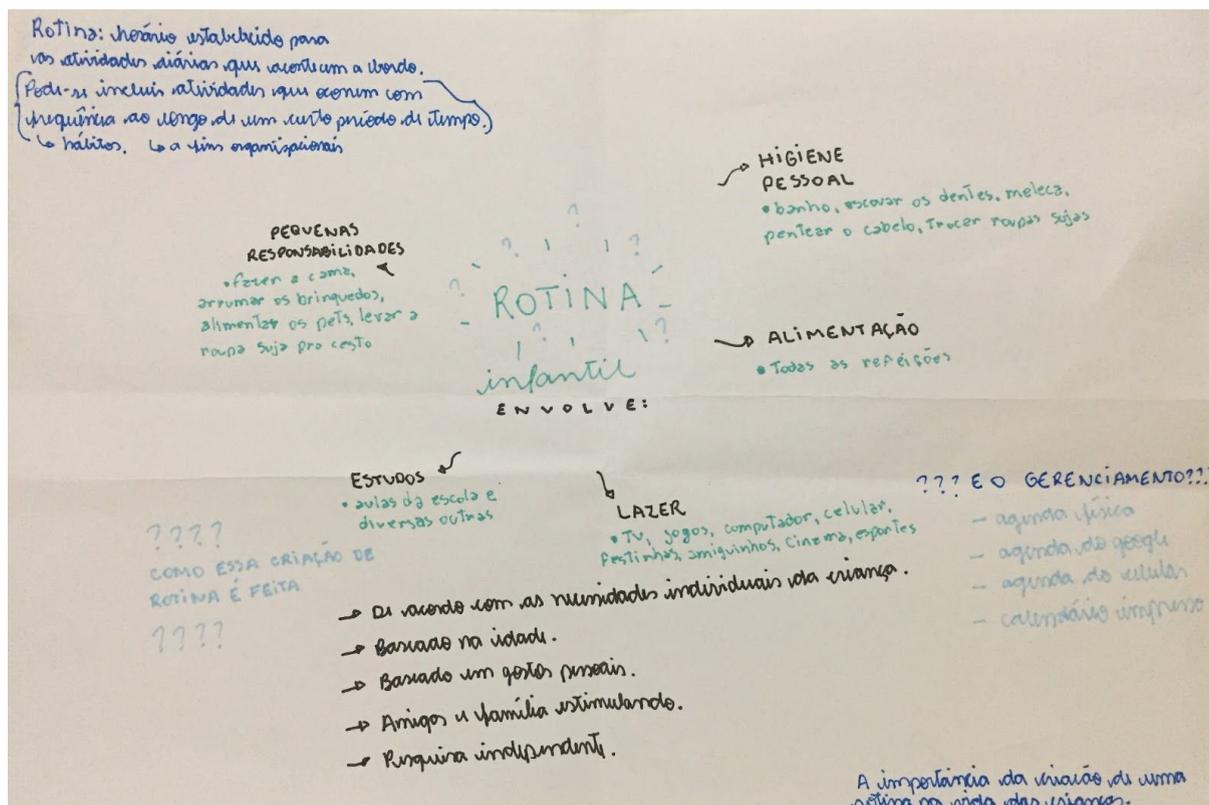
Esquece-se que crianças são diferentes, nascem e crescem com uma cultura específica, e, portanto, é no contato com outras experiências que valorizam e crescem suas ações, conceitos e ideias sobre sua identidade e sobre seu papel neste mundo. Tendo uma rotina padronizada, cria-se um modo de discurso único, não considerando questões como gênero, cultura, classe social e não se dá possibilidades às crianças (PIRES e MORENO, 2015).

Argumenta-se então, a ideia da flexibilidade, onde as rotinas não devem ser repetitivas e monótonas, mas contar com a participação ativa das crianças, respeitar seu tempo e aceitar imprevistos, que é algo que a todo momento acontece na educação infantil. É preciso descartar a ideia autocêntrica e ao senso comum, e mudar a prática, agir reconstruindo valores onde a relação entre adultos e crianças sejam executadas e compartilhadas, tendo em vista que regras devem ser sempre

construídas e reconstruídas, mas executadas de modos diferenciados. Reescrever e criar novas formas de organizar o cotidiano infantil é um dos meios para dar a rotina um novo significado.

De forma geral, essa rotina infantil em sua essência se caracteriza por 6 eixos: alimentação, higiene pessoal, estudos, lazer, compromissos e pequenas responsabilidades. Como mostra a Figura 5.

Figura 5 - Mapa mental do que compõe a rotina de uma criança

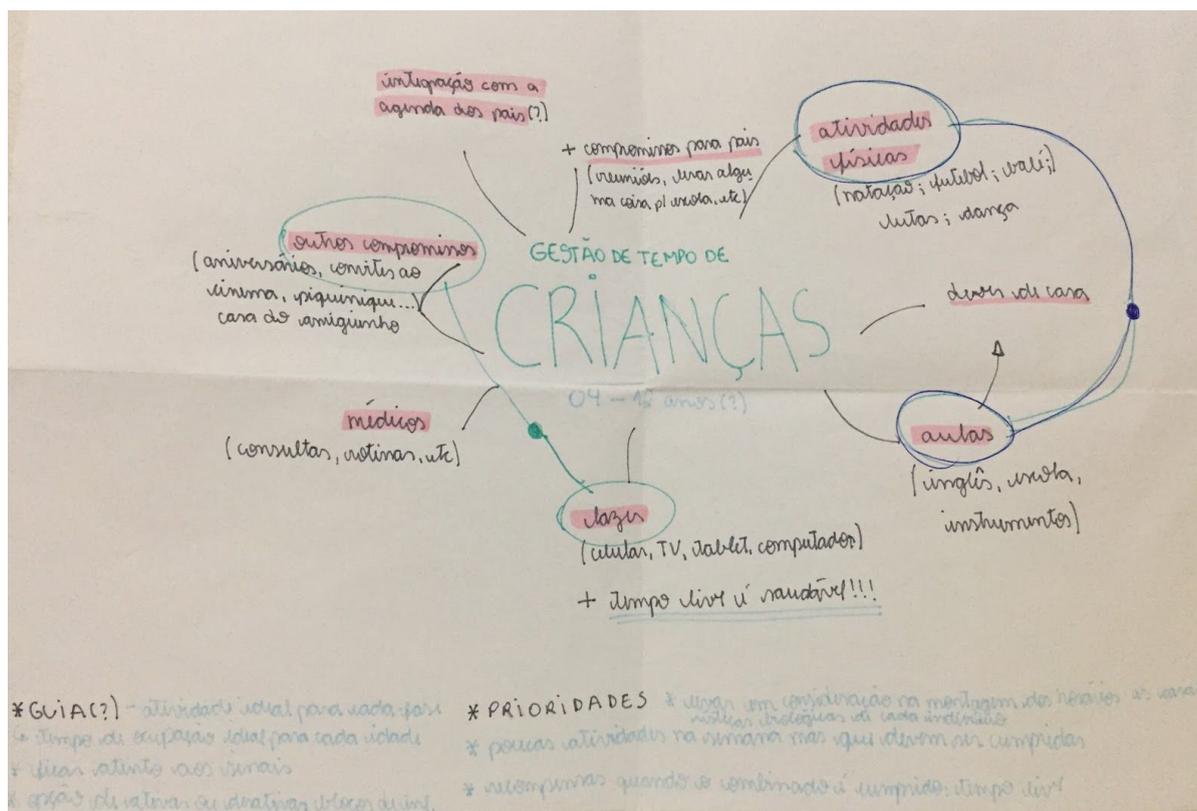


Fonte: Autor

Com base nos dados analisados das entrevistas, a Figura 5 reafirma também como essa criação atualmente é feita de maneira empírica, apoiada em pesquisas independentes e na influência de amigos e familiares.

A seguir é apresentado um segundo mapa mental (Figura 6) com outras questões que podem vir a integrar os tópicos que caracterizam a rotina da criança.

Figura 6 - Mapa mental das diversas atividades da rotina da criança



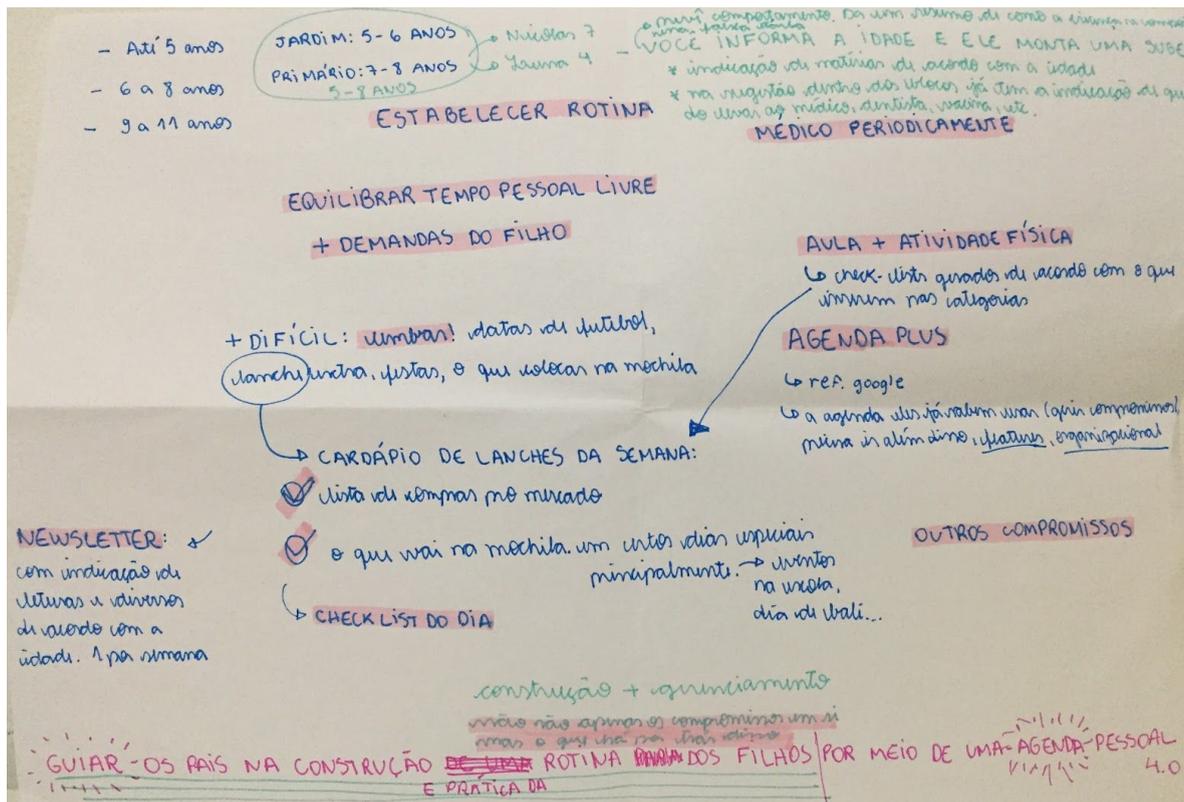
Fonte: Autor

Como apontado pelos entrevistados, além das aulas da escola há aulas de idiomas, atividades físicas, médicos, vacinas, assim como compromissos diversos tais como aniversários, dever de casa, reuniões de pais, levar alguma coisa específica para a escola e etc.

2.1.2 Gerenciamento da Rotina

Além dos compromissos e rotinas dos filhos, os pais têm suas próprias rotinas com seus próprios compromissos e tarefas, como mostra a Figura 7.

Figura 7 - Mapa mental rotina dos pais em conjunto com a dos filhos



Fonte: Autor

Segundo Clegg (2002) as pessoas necessitam de algumas ferramentas que auxiliem nos seus sistemas de administração de tarefas. Esses meios de auxílio podem ser eletrônicos ou tão simples quanto um bloco de anotações.

Isso é o que acontece com o público entrevistado. O gerenciamento das tarefas e lembretes é feito por meio de várias formas diferentes, como por exemplo agenda física, agenda do celular e agenda do google, conforme Figura 5, o que muitas vezes é o motivo da causa da dificuldade no gerenciamento e esquecimento dos compromissos.

A propósito de ter um gerenciamento de sucesso, as rotinas dos pais e dos filhos devem ser consideradas como unidade, acontecer em conjunto e simultaneamente.

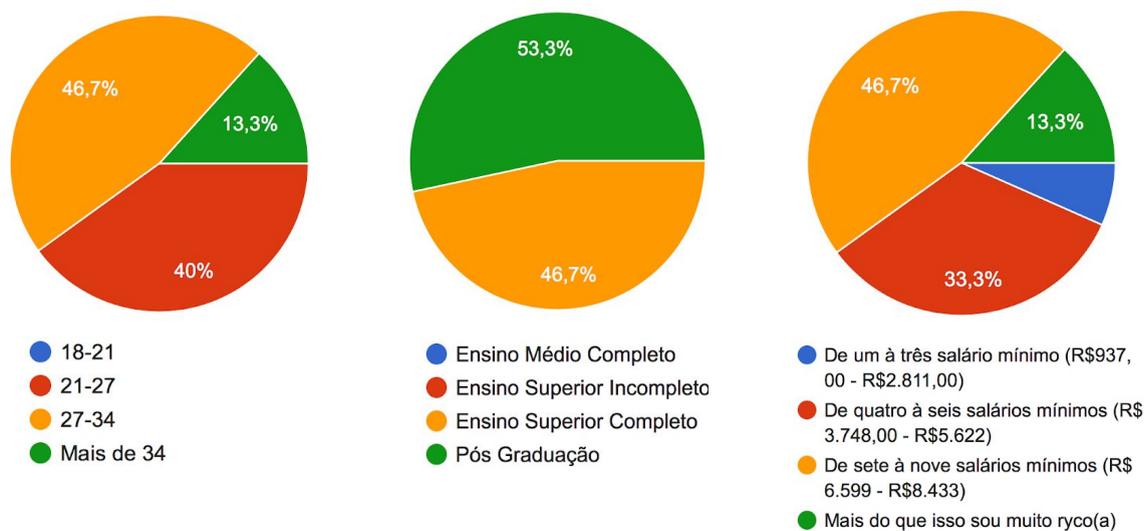
2.2 CARACTERIZAÇÃO DO USUÁRIO

Nesta etapa foram coletados dados quantitativos e qualitativos que, em conjunto com o resultado das entrevistas, basearam a criação de personas.

2.2.1 Questionário e Gráficos de Comportamento

Um questionário online contendo 15 perguntas (Apêndice C) foi aplicado entre os dias 17 e 25 de setembro de 2018. Para aproximar-se do público, o questionário foi divulgado em grupos de pais e mães dos entrevistados, dos quais contribuíram para a pesquisa 15 pessoas. Segundo a amostra do público-alvo que respondeu ao questionário, pode-se confirmar o público-alvo estabelecido previamente de 21 a 34 anos, classe A-B (Figura 8).

Figura 8 - Idade, escolaridade e renda dos respondentes

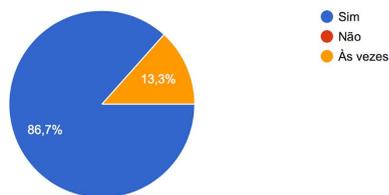


Fonte: Autor

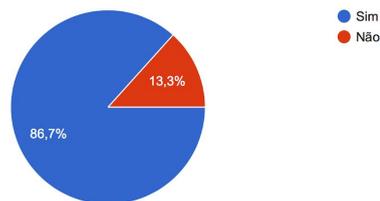
O questionário mostra que a grande maioria dos pais se sentem inseguros na hora de decidir sobre o que deve integrar a rotina dos seus filhos e quando inserir novas tarefas nas mesmas (Figura 9).

Figura 9 - Insegurança e dificuldade dos pais

Você pesquisa frequentemente sobre a idade certa para seu(s) filho(s) realizar alguma tarefa, começar alguma coisa nova ou semelhantes?
15 respostas



Já tomou alguma decisão na rotina do(s) seu(s) filho(s) e se arrependeu depois, achou que era cedo demais? (ou que deveria ter feito antes)
15 respostas



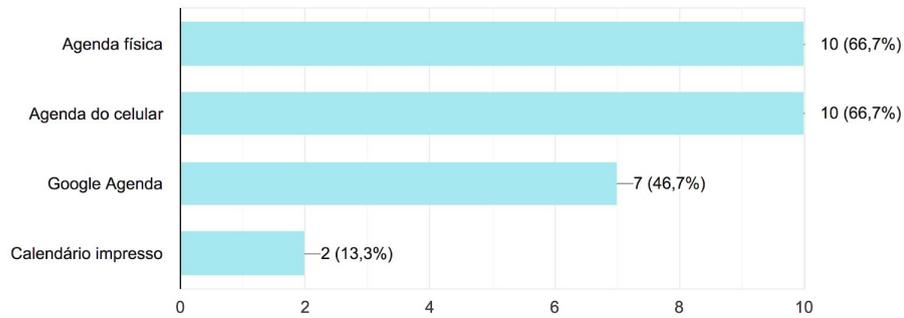
Fonte: Autor

Já na questão do gerenciamento, a grande maioria utiliza do meio digital (Figura 10) e mesmo assim já ocorreu de esquecer compromissos e atividades por falta de lembrete (Figura 11).

Figura 10 - Meios utilizados para o gerenciamento de tarefas

Como você gerencia os compromissos do(s) seu(s) filho(s) hoje em dia?

15 respostas

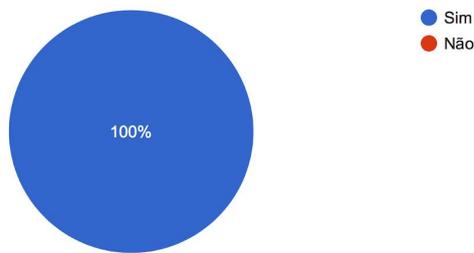


Fonte: Autor

Figura 11 - Esquecimento das tarefas

Já esqueceu de alguma coisa importante por falta de lembrete?

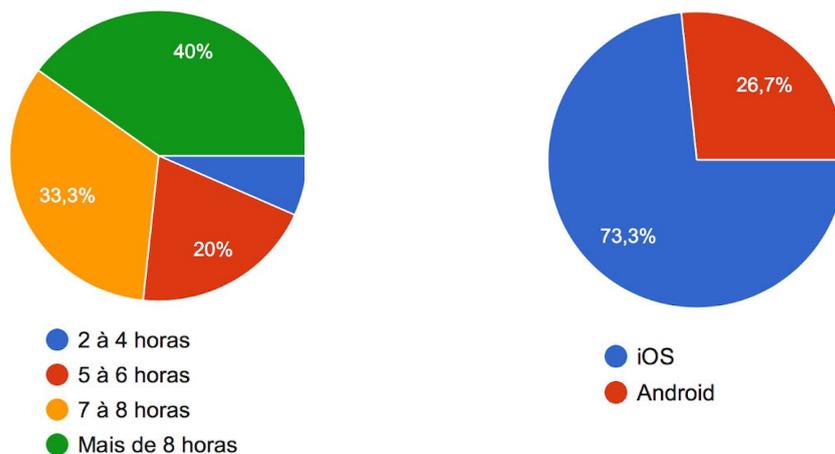
15 respostas

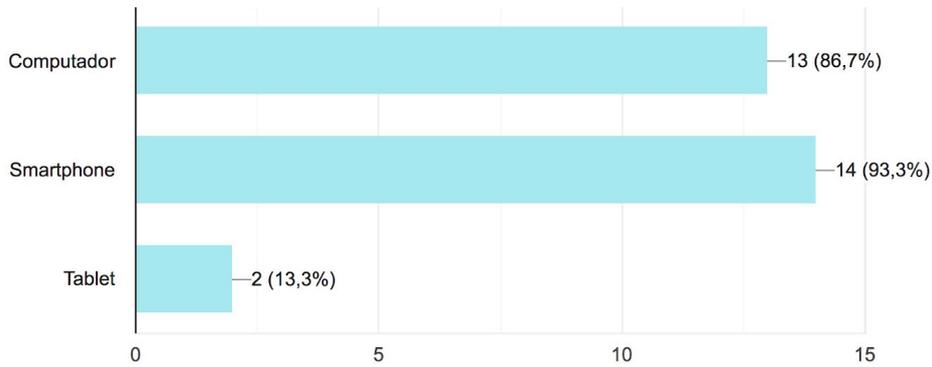


Fonte: Autor

A pesquisa apontou que os entrevistados passam cerca de mais de 7 horas online, sendo o smartphone o dispositivo mais utilizado e iOS o sistema operacional, re-afirmando o público-alvo definido para o produto.

Figura 12 - Horas na internet e sistema e dispositivo operacional mais utilizados

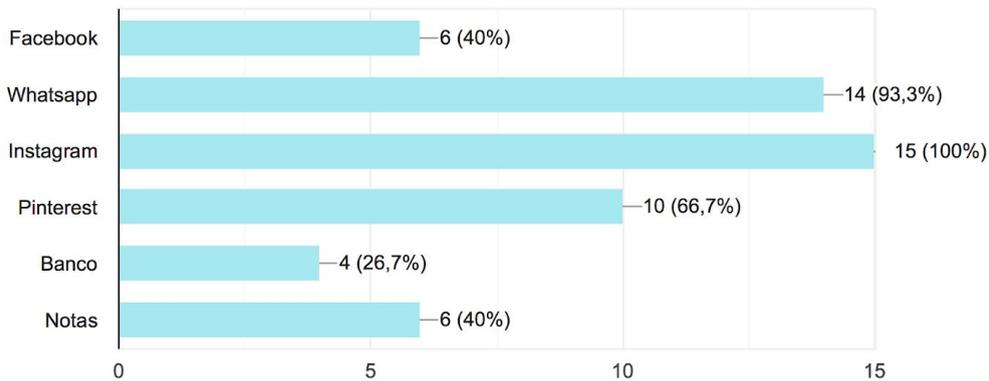




Fonte: Autor

No intuito de compreender melhor as interfaces familiares para o grupo de interesse, foram feitas perguntas relacionadas aos aplicativos que os usuários mais utilizam no geral (Figura 13), e se existe algum app que eles usam mais voltado para o auxílio na criação da rotina pros filhos e gerenciamento da mesma (Figura 14).

Figura 13 - Aplicativos mais utilizados pelos pais



Fonte: Autor

Figura 14 - Conhecimento de apps que auxiliem

Conhece algum aplicativo que auxilie no dia a dia das crianças?
Já usou?

10 respostas

- Não (3)
- não
- Não.
- Não conheço
- Não.
- Não conheço
- Uso outros tipos de app infantis, mas um que ajuda no dia a dia não conheço
- Não conheço.

Usa algum aplicativo que auxilia no gerenciamento das atividades dia além da agenda? Se sim, qual?

10 respostas

- Não (5)
- não
- Não.
- Google agenda.
- Trello
- Trello.

Fonte: Autor

Por fim, procurou-se identificar se o participante tem interesse pelo produto e como visiona o mesmo, conforme Figura 15.

Figura 15 - Interesse no produto

Acha um aplicativo de auxílio na criação e gerenciamento da rotina dos filhos uma boa ideia? Comente.

11 respostas

Sim (2)
não uso aplicativo, mas uso os 7 hábitos de pessoas altamente eficaz
Sim.
sim
Com certeza, seria bom integrar os compromissos e to do lists em um só lugar
Sim!
Sim, mas talvez seja mais interessante para crianças grandes, que já tem mtos compromissos, a ana tem apenas 3 anos.
Sim. Muito.
Sim. Se fosse além disso interessante em outras formas
Sim! Uma ótima ideia.

Fonte: Autor

A grande maioria interpretou a interface como clean e minimalista, com funções que agilizem o processo e que também tornem o app compartilhável (Figura 16).

Figura 16 - Como visiona o produto

Como você imagina esse aplicativo? (Aparência e funcionalidade).

8 respostas

minimalista e intuitivo
Clean e intuitivo
Claro, bem personalizável e atrativo pras crianças terem interesse em participar também
Com layout funcional, de fácil usabilidade. Poderia conter algumas opções já sugeridas, como consultas com pediatra ou dentista, de forma que o responsável só precisasse colocar data e horário.
Fácil de usar.
Fácil de msusear, simples e que seja rápido e prático.
Que desse pra cadastrar mais um filho e se integrasse com a minha agenda pessoal

Acho que deve ser bem clean, mas que tenha um toque "infantil" pra despertar curiosidade da criança tb. Além de tarefas diárias e compromissos acho que seria interessante algo relacionado a alimentação, um habit tracker tb seria demais (quanto de água tomou, quantas horas dormiu, sintomas, idas ao médico, se comeu frutas no dia, um bench seriam os apps de acompanhamento do ciclo menstrual)! Se gameficado com certeza seria mais interessante, acredito q a criança deve ser envolvida no processo de organização da própria vidinha, tendo com o responsável autonomia pra discutir sua "agenda". Me veio na cabeça tb um esquema de dicas diárias, por segmentos, nos fds dicas de brincadeiras, no mes de volta as aulas dicas pra lancheira, economia em material escolar, etc... Funcionalidade de história de ninar (tu viajandona já, rs) com histórias pra ler em 10min... Dicas de psicólogos infantis! Acho que outro bench interessante seria aqueles apps de emagrecimento q na sua versão paga tem até acompanhamento nutricional. Meditação guiada pra criança, desafios com posições de yoga... Talvez pra ser mais simples fazer uma versão limitada por idade em primeiro momento já q tudo muda muito de um ano para o outro já

Fonte: Autor

O questionário confirmou o mais importante das hipóteses iniciais do projeto: todos os pais que responderam sentem dificuldade em criar uma rotina para seus filhos e principalmente em gerenciá-la e nenhum deles conhece ou utiliza uma ferramenta que facilite essa tarefa.

2.2.3 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.

Figura 17 - Persona



Maria Clara Queiroz, 28 anos

Fonte: pexels.com

"As melhores coisas da vida não são coisas. Minha família e meu trabalho são tudo para mim. Gosto tanto de estar em contato com o meio online quanto o offline. Tento equilibrar isso na minha vida e também na criação da minha filha."

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.

2.2.4 Narrativa

"Cada semana é um novo desafio para gerenciar todas as atividades que envolvem o dia a dia da Helena. Na turma de amigos, sempre tem alguma coisa diferente acontecendo... um *playdate* aqui, um aniversário ali... já no balé, de vez em quando é alguma atividade distinta que requer chegar antes ou

levar outro tipo de roupa. Não é diferente na escola, onde além de muitas outras coisas, uma vez por mês acontece o dia das nacionalidades, sendo da responsabilidade de cada pai levar um prato típico da nação escolhida da vez. Esse mês não foi diferente. Quando chegou o dia anterior de levar o famigerado prato típico, minha filha me pergunta se "estava bonito" o prato indiano que eu tinha preparado para ela levar pros coleguinhas. E eu, distraída com uma grande entrega de um projeto no trabalho, esqueci completamente! Eram 10 horas da noite quando, confesso que um pouco desesperada, ligo para Martha, nossa vizinha e mãe da Isabela (coleguinha da Helena), perguntando se ela tinha batatas para me emprestar. Ela diz ter sim batatas para me dar, e ri da situação me perguntando se eu havia esquecido do dia das nacionalidades. Quando eu respondi entristecidamente que sim, ela me contou de um aplicativo essencial na vida dela, que nunca a deixa esquecer dos afazeres e compromissos da Isa."

2.2.5 Cenários de Contexto

Descobriu o aplicativo em uma conversa com uma amiga, fez o download e se cadastrou. Começou preenchendo os dados básicos da sua filha. Em seguida leu as telas de iniciação que o aplicativo indicava, para então montar seu próprio menu de categorias e começar a registrar as atividades e compromissos de Helena. Ela gostou da configuração de categorias sugerida pelo aplicativo então continuou com a mesma. Primeiro entrou na categoria "aulas", que era dividida em escola e esportes. Em seguida entrou na categoria "lazer", a qual era dividida em atividades e compromissos. E por fim em "saúde", o qual era dividido em consultas e remédios. Depois de se familiarizar com as telas, começou o registro dos dados, os quais dependendo da categoria entravam como tarefas em uma *to-do list* que aparecia na tela inicial do app. Ao longo do dia, a medida que ia lembrando, voltava a abrir o app e anotar outras coisas. Fez pesquisas para encontrar informações que já tinha registrado e navegou pelas categorias extras do app, como por exemplo a *newsletter* semanal.

2.3 ANÁLISE DE SIMILARES

A partir dos objetivos relacionados ao projeto, foram levantados aplicativos disponíveis no mercado digital que apresentam relevância e paridade com funcionalidades semelhantes à proposta deste projeto, ou seja, aplicativos que auxiliem os pais na criação e gestão da rotina das crianças.

Cabe ressaltar que atualmente não existe uma solução digital que auxilie na criação da rotina dos filhos nem uma solução de gerenciamento que considere a criação da mesma. Esses dois aspectos são compreendidos separadamente nas soluções presentes no mercado. Portanto, os similares analisados são provenientes de setores correlatos.

Para Jesmond e James (2012), sempre é uma boa ideia selecionar um ou dois concorrentes de setores diferentes da indústria para incluir na análise. Desta maneira, evita-se comparar o mesmo conjunto de competidores repetidamente, trazendo novidades para elaborar novas ideias e comparar com as boas práticas provenientes de outros segmentos. Por exemplo, se seu cliente trabalha no setor financeiro, por que não incluir um concorrente do setor de mídia e gerar uma comparação totalmente nova e atualizada? (ALLEN e CHUDLEY, 2012).

2.3.1 Benchmarking

Benchmarking é uma ferramenta de pesquisa, seleção e análise dos principais concorrentes no mercado ou em setores correlacionados. Com base nessa análise investigativa são coletadas as

informações necessárias para obtenção de *insights*, que podem ser utilizados no produto a ser desenvolvido, gerando inovação ou melhorias nas soluções já existentes.

Dentre as quatro soluções digitais similares analisadas, três são efetivamente ferramentas de gerenciamento de atividades, esses sendo os aplicativos Cozi Family Organizer, Jujuba e o Google Agenda. O aplicativo Apprendendo foi considerado qualificado para integrar o Benchmarking pois sua proposta enquadra-se na funcionalidade de auxílio à criação de uma rotina, mesmo que neste caso seja uma rotina de brincadeiras e não a rotina como um todo.

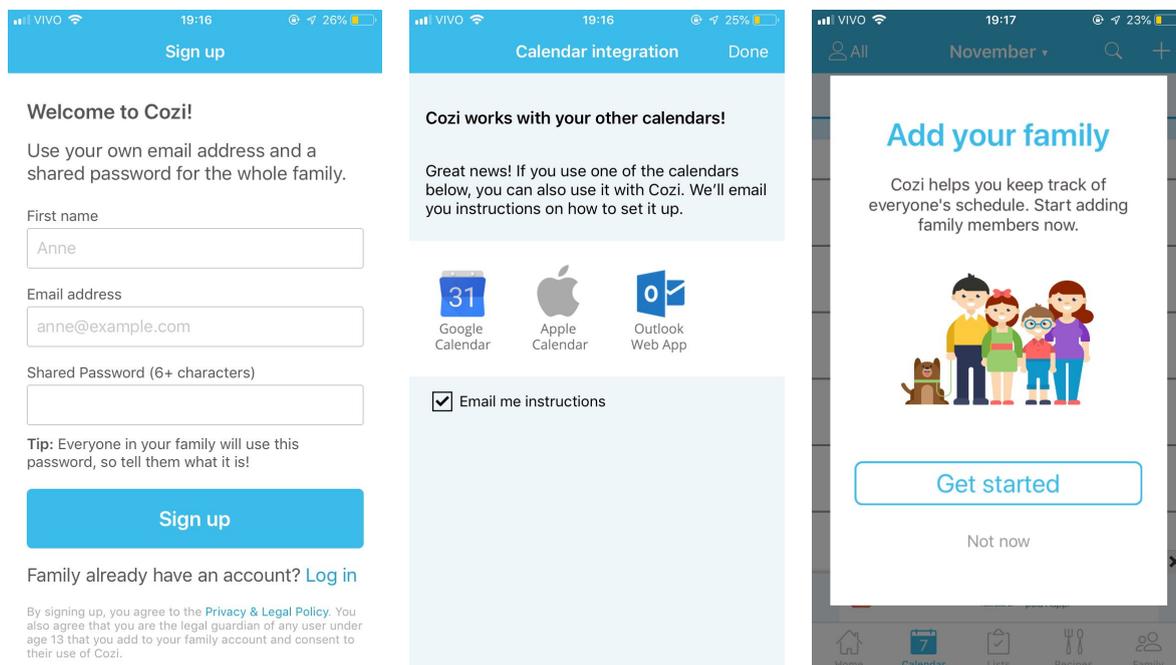


2.3.1.1 Cozi Family Organizer

Indicado para manter a família conectada com a rotina da casa. Programa as atividades, indica compromissos e envia lembretes para que todos fiquem por dentro do planejamento.

Todos da família podem ter acesso por um mesmo e-mail e senha. Há também a possibilidade de importar uma agenda pessoal ao aplicativo, como mostra a figura acima (Figura 18).

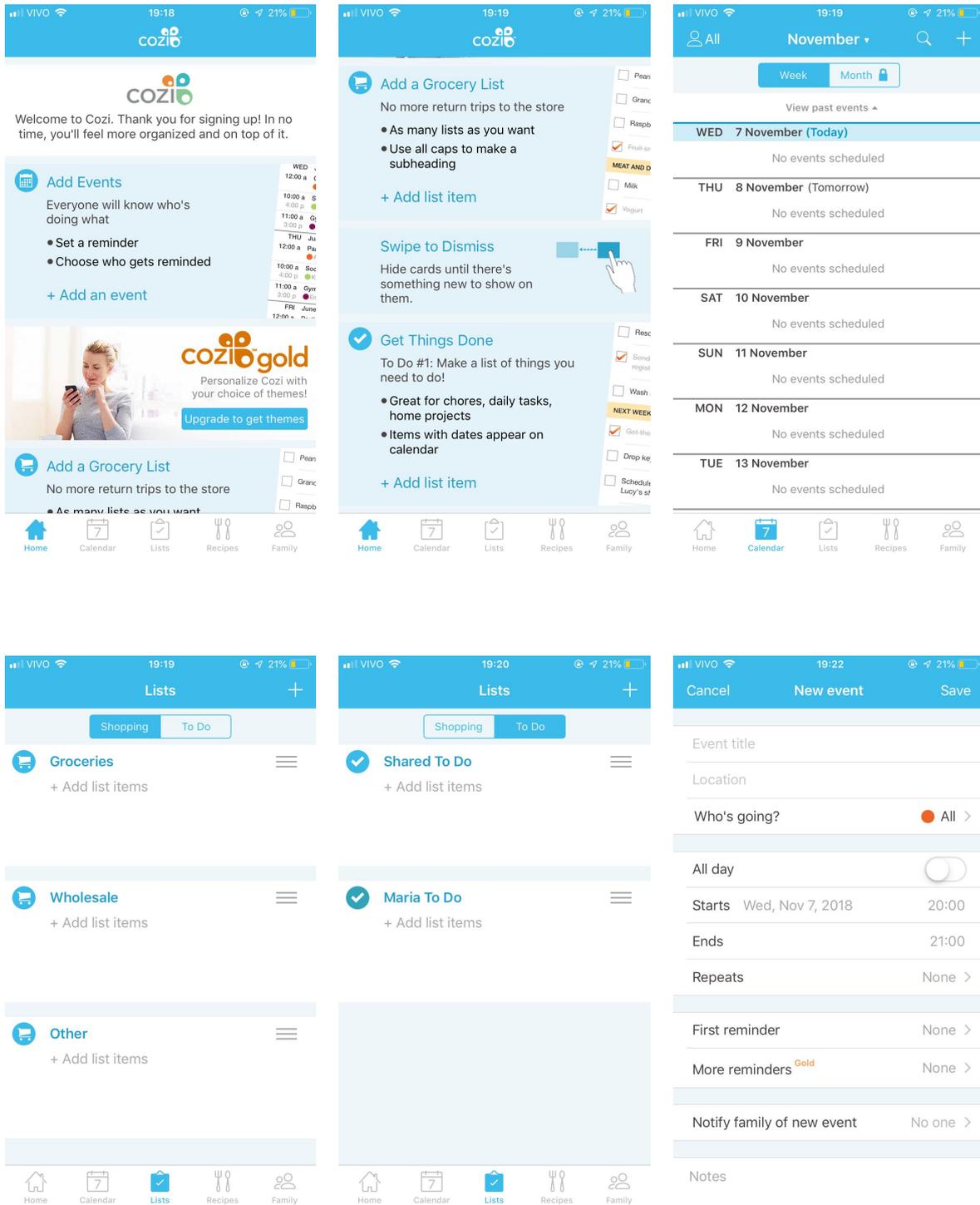
Figura 18 - Telas iniciais Cozi Family Organizer



Fonte: Autor

Além de eventos, na página “Home” o app incentiva o usuário a criar listas, sejam elas de mercado, tarefas a fazer ou qualquer outra lista que o usuário achar necessário (Figura 19).

Figura 19 - Telas “Home”, “Calendar” e “Lists” do app Cozi Family Organizer



Fonte: Fonte: Screenshots das telas do aplicativo capturadas pelo autor

Para analisar as ferramentas com relação aos eixos de conteúdo e funcionalidade, foram feitos quadros identificando cada um desses eixos nos apps.

Quadro 1 - Funções e conteúdos do app Cozi Family Organizer

<i>Funções</i>	<i>Conteúdos</i>
Fazer login/criar conta	Calendário semanal
Adicionar membros da família	Calendário dos integrantes da família
Integrar calendários do google, celular ou outlook	Listas separadas pelas categorias " <i>shopping</i> " e " <i>to do</i> "
Adicionar eventos	Listas organizadas em subcategorias dentro dessas
Adicionar lembrete	Lista de receitas
Notificar pessoas de novo evento	Tela com os membros da família
Adicionar nota ao evento	Contatos (<i>premium</i>)
Ver eventos passados	Aniversários (<i>premium</i>)
Escolher mês para visualização	Configurações
Procurar evento no calendário (<i>premium</i>)	
Criar lista	
Organizar listas	
Adicionar receitas por link (<i>premium</i>)	
Procurar por receitas	
Criar diário (<i>premium</i>)	
Adicionar fotos (<i>premium</i>)	
Adicionar contatos	
Adicionar aniversários (<i>premium</i>)	
Contratar a versão <i>premium</i>	
Indicar a um amigo	
Fale conosco	

Fonte: Autor

Algumas considerações sobre a ergonomia e usabilidade da interface analisada que podem ser destacadas:

- Integrar calendários pessoais ao aplicativo
- Opção de adicionar lembretes aos eventos

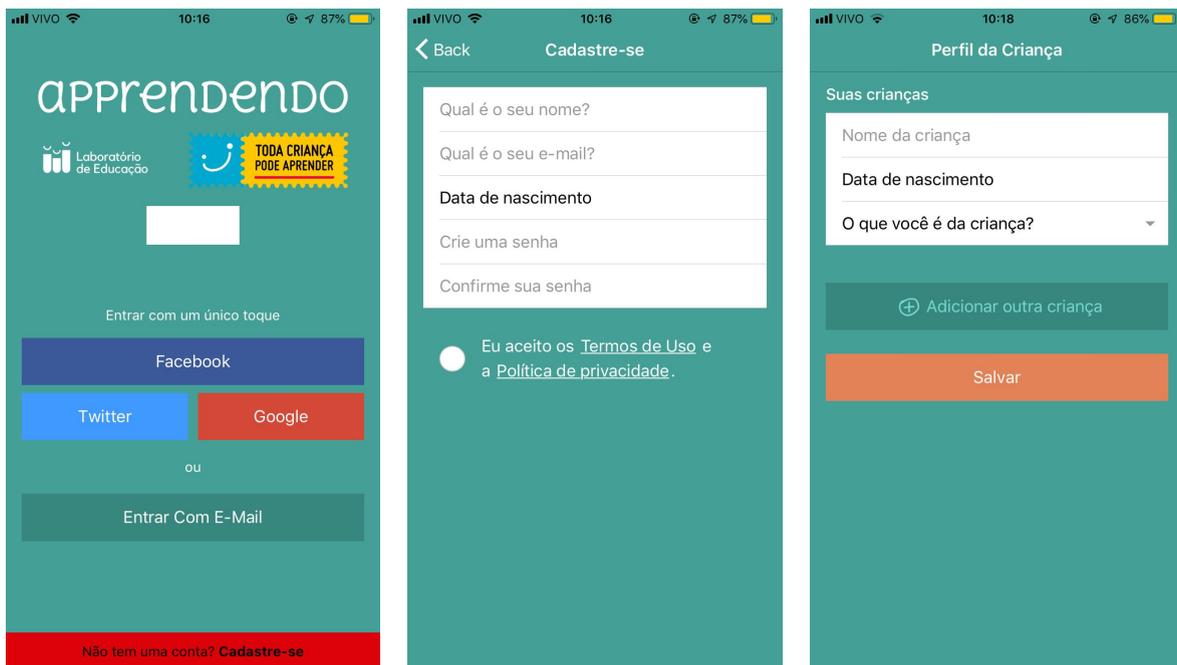
- Poder ver o calendário dos outros membros da família
- Atribuir responsável pelas tarefas das listas
- Procurar por eventos no calendário
- A separação das listas em "compras" e "a fazer"
- Home com fácil acesso a criação de novos eventos e listas
- O aplicativo peca com nomes não tão intuitivos em algumas funções e seções
- A seção de receitas aparenta ser um pouco aleatória em relação ao propósito do app



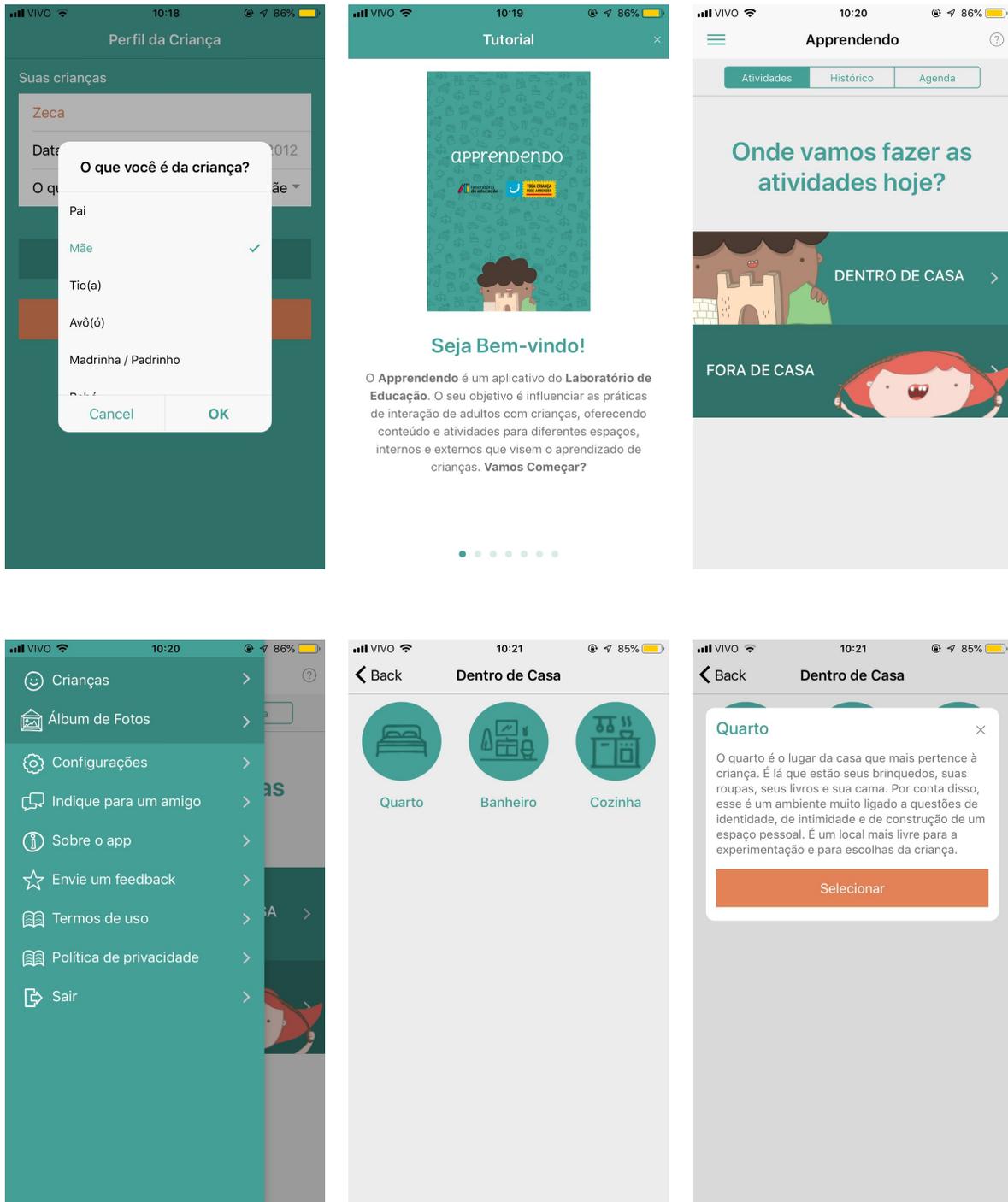
2.3.1.2 Aprendendo

A proposta desse app é transformar cada interação com os pequenos em um momento de aprendizado e percepção do potencial das crianças. Traz uma série de sugestões de atividades que podem ser realizadas com elas, em diferentes ambientes e situações cotidianas. Não se trata de um aplicativo destinado diretamente às crianças, mas sim para os adultos que convivem com elas.

Figura 20 - Telas iniciais do app Aprendendo



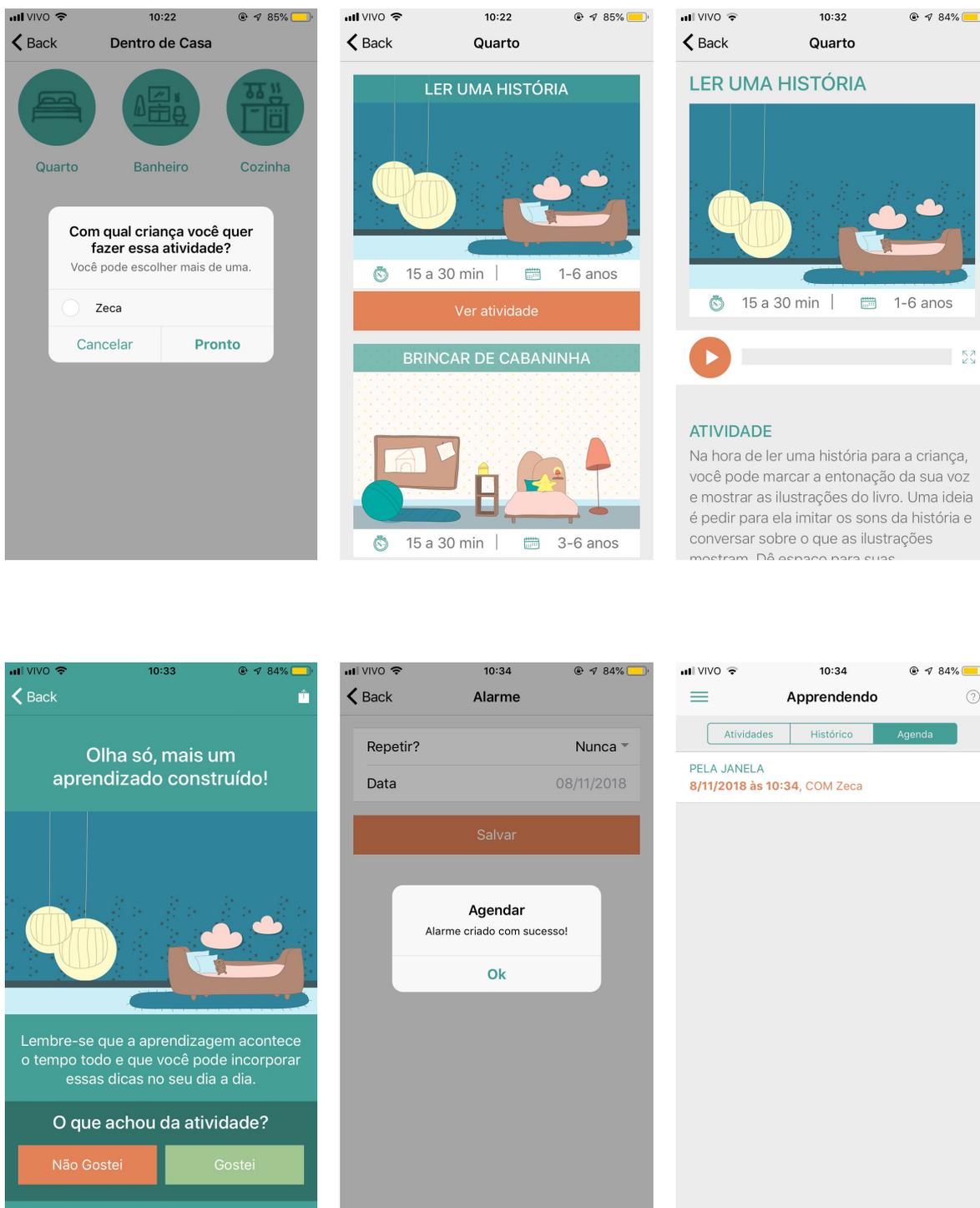
Fonte: Screenshots das telas do aplicativo capturadas pelo autor



Fonte: Fonte: Screenshots das telas do aplicativo capturadas pelo autor

Cada conteúdo foi pensado para determinadas faixas etárias, de um a dez anos de idade. Depois de fazer o seu cadastro, o adulto pode cadastrar a criança com quem deseja interagir – podem ser filhos, sobrinhos, netos, alunos, etc – e ter acesso direto às atividades mais indicadas para cada idade.

Figura 21 - Telas de atividades do app Apprendendo



Fonte: Screenshots das telas do aplicativo capturadas pelo autor

Quadro 2 - Funções e conteúdos do app Aprendendo

Funções

Fazer login/criar conta

Conteúdos

Tutorial

Conectar pelo facebook	Lista de crianças
Conectar pelo twitter	Histórico de atividades feitas
Conectar pelo google	Lista de atividades
Adicionar crianças	Explicação da atividade
Escolher local da atividade	Lista de ambientes
Escolher crianças para realizar atividade	Explicação do ambiente escolhido
Escolher a atividade	Agenda
Agendar a atividade	Álbum de fotos
Realizar a atividade	Sobre o APP
Criar álbum de fotos	Termos de uso
Adicionar fotos	Política de privacidade
Indicar para um amigo	
Enviar feedback	
Fale conosco	

Fonte: Autor

Algumas considerações sobre a ergonomia e usabilidade da interface analisada que podem ser destacadas:

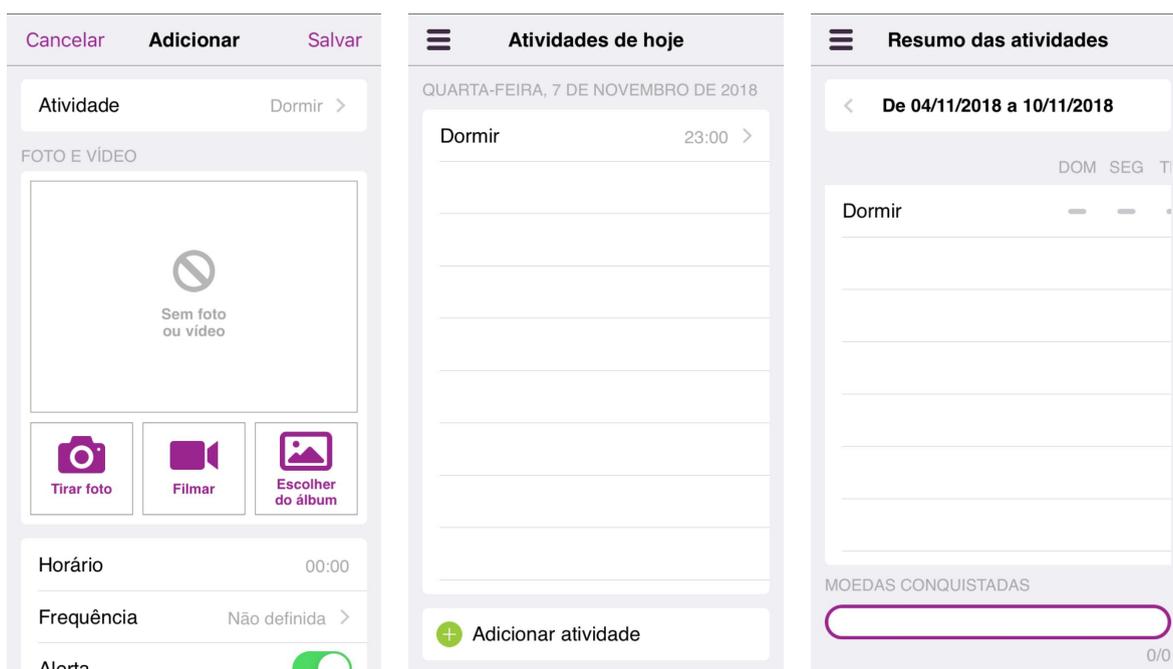
- A funcionalidade de adicionar mais de uma criança é muito importante
- Categoria com lista das crianças cadastradas
- Todas as atividades possuem um áudio-explicativo, além do texto por extenso
- Tutorial disponível nas telas principais
- Ele te mostra qual a idade indicada para cada atividade
- O visual do aplicativo, com elementos infantis (como a aparência dos ícones feito com giz e estilo infantil), casa bem com o conceito.



2.3.1.3 Jujuba

O Jujuba é um aplicativo que funciona como organizador de rotina para crianças, adolescentes e adultos. A maior proposta desse app é reduzir a ansiedade que envolve essa tarefa e proporcionar previsibilidade aos usuários.

Figura 22 - Telas do Jujuba



Fonte: Fonte: Screenshots das telas do aplicativo capturadas pelo autor

Quadro 4 - Funções e conteúdos do app Jujuba

Funções

Adicionar atividade

Conteúdos

Tutorial

Selecionar atividade	Lista de atividades já cadastradas
Criar uma nova atividade	Resumo das atividades
Adicionar foto ou vídeo a atividade	Atividades de hoje
Adicionar alerta para a atividade	Todas as atividades
Adicionar valor para recompensa dessa tarefa	Lista de recompensas
Editar atividade	Sinalizador de moedas conquistadas
Adicionar recompensas	Recompensas conquistadas
Habilitar código de bloqueio	Comunidade Jujuba
Apagar conteúdo e ajustes	Sobre o APP
Acessar as redes sociais do app	Política de privacidade
Assinar o APP	

Fonte: Autor

Algumas considerações sobre a ergonomia e usabilidade da interface analisada que podem ser destacadas:

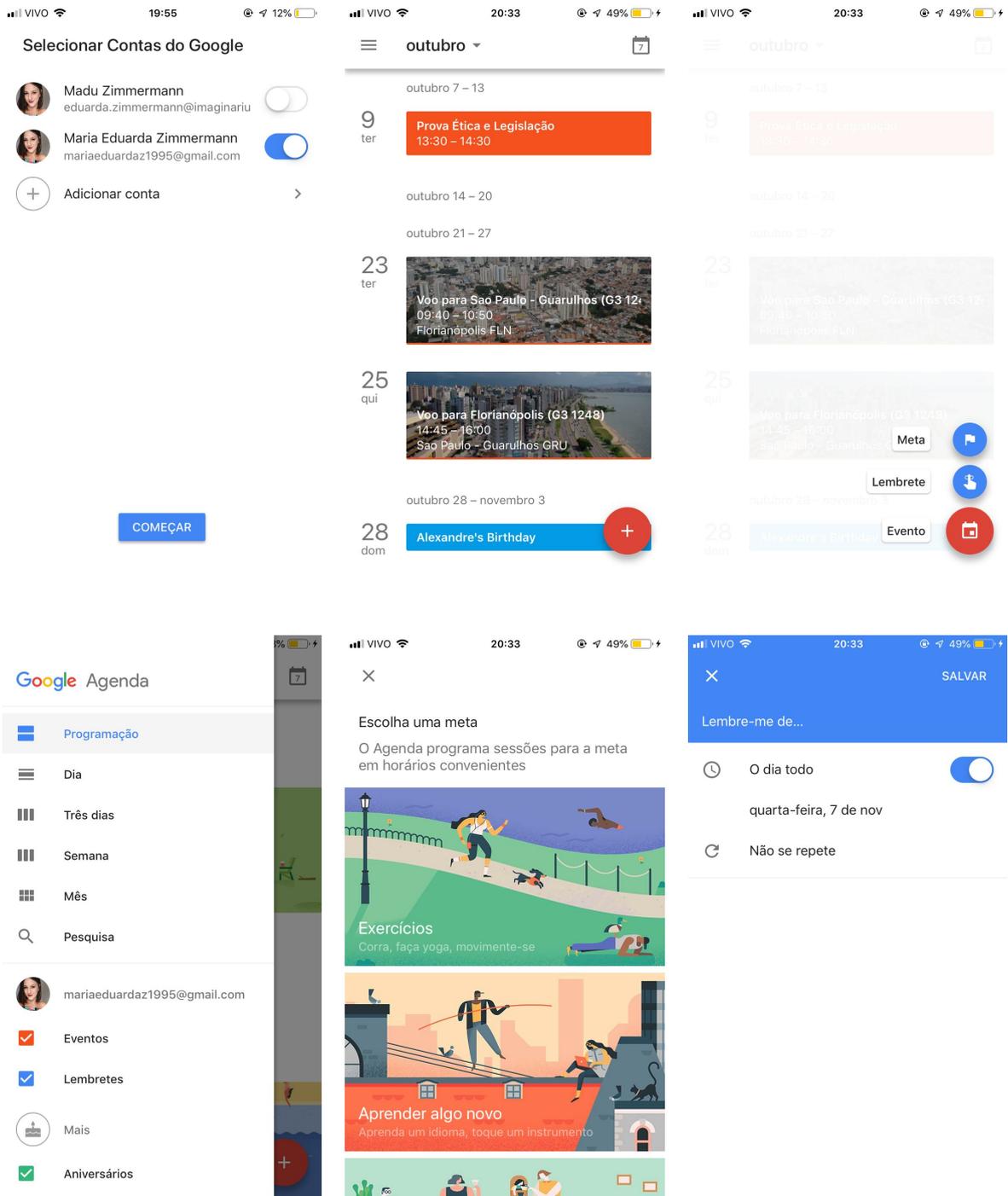
- A versão gratuita só é disponível por 7 dias
- Não é possível navegar pela agenda, mostrando apenas o dia recente
- Todas as telas são muito parecidas, comprometendo a usabilidade
- A escolha dos ícones e disposição dos mesmos não é intuitiva
- O app não instiga o usuário a manter o uso, não havendo incentivos visuais e falta de feedback ao completar as ações



3.2.1.4 Google Agenda

A agenda do Google foi uma ferramenta que apareceu diversas vezes no discurso dos usuários, tanto nas entrevistas quanto nos questionários, por isso a grande importância de analisá-la. É um aplicativo prático, que integra com seus eventos do e-mail, como voos, hotéis, shows, reservas de restaurantes e muitos outros, os quais são adicionados automaticamente à agenda. Além disso, possui as opções de usar lembretes e criar tarefas juntamente com os eventos, e também de adicionar metas.

Figura 23 - Telas do app Google Agenda



Fonte: Fonte: Screenshots das telas do aplicativo capturadas pelo autor

Quadro 5 - Funções e conteúdos do app Google Agenda

Funções

Selecionar conta do google

Selecionar mês

Conteúdos

Programação

Evento

Atalho para o dia atual	Visualização diária
Adicionar meta	Visualização em três dias
Selecionar categoria de meta	Visualização semanal
Selecionar meta	Visualização mensal
Adicionar lembrete	Categorias de metas
Adicionar evento	Política de privacidade
Adicionar local no evento	Termos de uso
Adicionar convidados	
Adicionar nota ao evento	
Adicionar anexo	
Visualizar eventos	
Visualizar lembretes	
Visualizar aniversários	
Visualizar calendários compartilhados	
Pesquisar	
Enviar feedback	
Fale conosco	

Fonte: Autor

Algumas considerações sobre a ergonomia e usabilidade da interface analisada que podem ser destacadas:

- O aplicativo é marcado por múltiplas funções e a centralização de grande parte do conteúdo em uma tela principal
- O estilo gráfico (ilustrações e interações) do Google Agenda é sempre muito baseado em tendências de design
- As informações são agrupadas de forma intuitiva
- A usabilidade do app é muito simples e objetiva

A partir do levantamento das funcionalidades e conteúdos dos aplicativos analisados, foram compilados os itens que se repetem com o intuito de auxiliar na determinação dos requisitos de conteúdo e funcionalidades do aplicativo.

Tabela 1 - Funções e conteúdos que mais enquadram-se nas potenciais funcionalidades do produto

Funções e Conteúdos				
Fazer login/criar conta	■	■		■
Adicionar pessoas (criança) e fotos	■	■		
Indicar faixa etária para a atividade		■		
Adicionar calendário	■			■
Integrar com calendário de terceiros	■			■
Adicionar evento	■	■	■	■
Adicionar lembrete	■	■	■	■
Tutorial e acesso do mesmo nas principais telas	■	■	■	
Diferentes tipos de visualização do calendário	■	■		■
Listas do que comprar e do que fazer	■			
Home com facilidade de criação de ações	■			■
Sugestões de atividades		■	■	
Pesquisar	■	■		■
Sobre o APP e termos de uso	■	■	■	■

Fonte: Autor

3 DESENVOLVIMENTO

A etapa de diagnóstico reuniu um conjunto de informações relevantes sobre o contexto do produto e os usuários. A partir dessa coleta de dados podemos ter uma visão de qualidade sobre a problemática. Na etapa de desenvolvimento, esses dados convergiram para o mapa de histórias de usuário.

3.1 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:

Tabela 2 - Requisitos funcionais e de conteúdo

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 (título, categoria e data); notificações de tarefas próximas ou atrasadas	Identificação da demanda na sociedade, pesquisa com os usuários
Obter ajuda para construir a rotina do meu filho	Guia de acordo com a faixa etária; categorias para os diferentes grupos de atividades; seção com sugestões de matérias de acordo com a idade, período do ano, etc	Organização da agenda conforme as preferências configuradas pelo usuário	Pesquisa com os usuários (entrevistas e questionário)
Gerenciar a minha rotina e a dele numa mesma plataforma	Tela com os membros da família	Importar calendário pessoal (celular, google, e-mail...); visualizar diferentes calendários	Pesquisa com os usuários (entrevistas e questionário)
Me lembrar dos compromissos	Notificações	Criar lembretes	Pesquisa com os usuários (entrevistas e questionário), benchmarking
Quero uma plataforma que integre não só os compromissos como também os afazeres que envolvem aquele evento	Listas: separadas por categorias e subcategorias	Adicionar prazo; adicionar lembrete as tarefas	Pesquisa com os usuários (entrevistas e questionário), benchmarking
Perder menos tempo possível com o gerenciamento dos compromissos quando na correria	Home com facilidade de criação de ações, home com facilidade de acesso às informações; layout clean e funcional	Atalho para o dia atual, pesquisar	Pesquisa com os usuários (entrevistas e questionário)
Quero envolver meu filho na criação da sua própria rotina	Elementos visuais infantis	Personalização	Pesquisa com os usuários (entrevistas e questionário), benchmarking

Fonte: Autor

3.2 ESTRUTURAÇÃO

Com os requisitos definidos, é possível ter uma imagem clara do que será incluído no produto final. Os requisitos, no entanto, não descrevem com precisão a estrutura de fato, por isso, este é o próximo nível acima do escopo: desenvolvimento de uma estrutura conceitual para o site. Tendo isso em vista, é possível afirmar que estruturar a experiência do usuário está relacionado a arquitetura da informação. Este campo baseia-se em uma série de disciplinas que historicamente têm se preocupado com a organização, agrupamento e apresentação de conteúdo, o que nos leva à interação que o usuário terá com o produto. Trata-se então de compreender as pessoas - a maneira como elas se comportam e pensam, garantindo uma experiência bem sucedida para as mesmas (GARRETT, 2011).

3.2.1 Arquitetura do Aplicativo

Figura 24 - Arquitetura do aplicativo



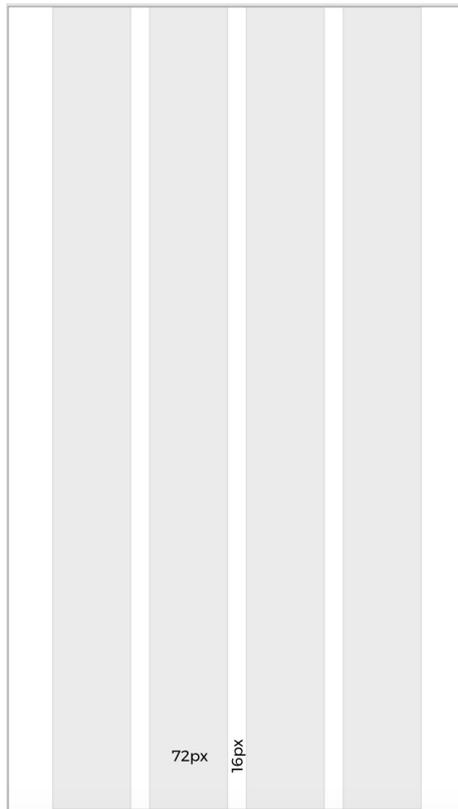
Fonte: Autor

Com essa arquitetura da informação conseguimos atender a todos os requisitos de projeto levantados. Temos a união do conteúdo para auxílio na criação de uma rotina em "perfil", com o gerenciamento da mesma em "calendários" e também o extra de listas de afazeres que faz a junção final da rotina do pai/mãe com a do filho.

3.3 PROTOTIPAÇÃO

Os wireframes e a parte gráfica são construídos com base no grid — malha formada pela interseção de um conjunto de linhas verticais — como base de construção. Neste projeto foi escolhido um grid de 4 colunas, sendo 72px a largura de cada uma delas e 16px o valor do gutter entre elas. E o sistema escolhido para o desenvolvimento do app, como mencionado anteriormente, é o IOS.

Figura 25 - Grid usado para a construção das telas



Fonte: Autor

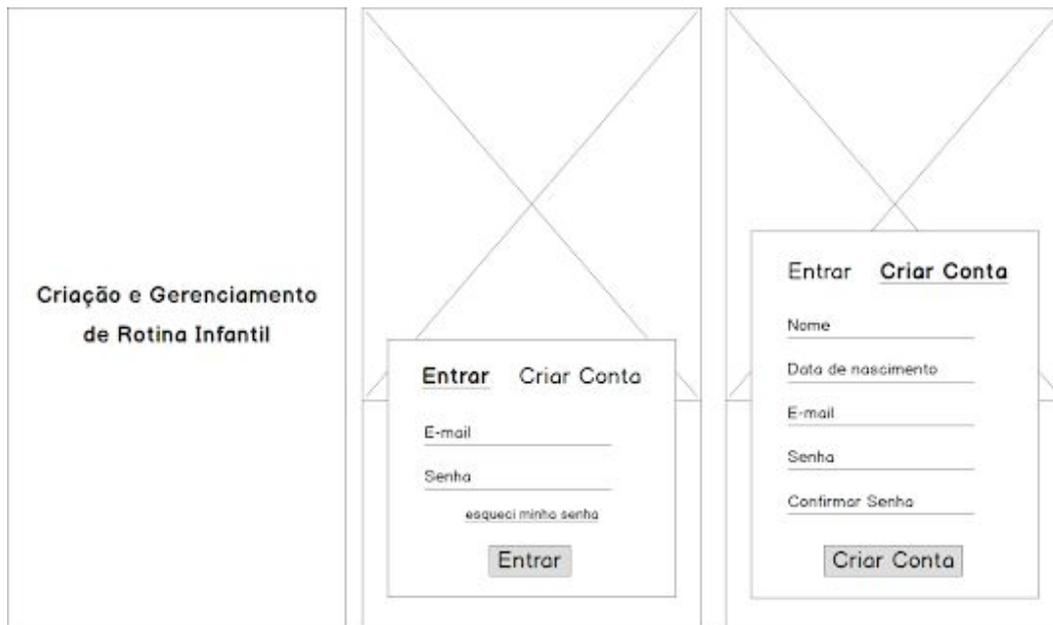
3.3.1 Wireframes

TEIXEIRA (2014) expõe que “Wireframe é um desenho básico da estrutura de determinada interface que demonstra de forma simplificada como o produto final deverá funcionar”. O autor reforça a explicação dizendo os wireframes funcionam com um guia visual que representam a hierarquia das informações, a estrutura do layout página e os principais elementos que deve conter.

3.3.1.1 Primeira Versão

Seguindo a arquitetura da informação e também os requisitos de projeto definidos, foram construídos os wireframes do aplicativo.

Figura 26 - Telas iniciais do aplicativo



Fonte: Autor

A abertura do aplicativo após a criação da conta começa com a configuração da mesma. São 7 perguntas que o aplicativo usará de base para montar a tela do perfil da criança e gerar as sugestões para a rotina dela: seja pelo resumo do que esperar nessa fase da criança ou pela sugestão de conteúdos (podcasts, filmes, livros, músicas) que auxiliam nessa fase de desenvolvimento.

Figura 27 - Telas iniciais de configuração





Fonte: Autor

A tela dos perfis abre diretamente após a configuração inicial do app, indicando os perfis que foram adicionados e as sugestões para a criança conforme nos dados fornecidos.

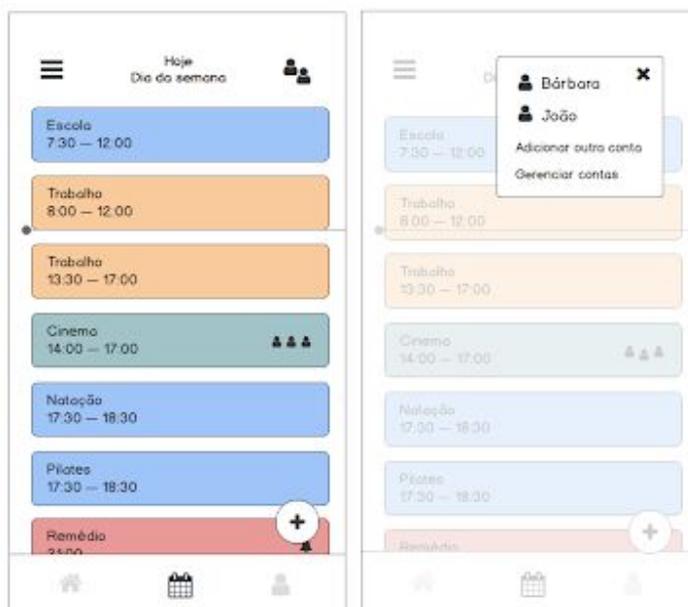
Figura 28 - Telas de perfil



Fonte: Autor

Na tela principal (central) se encontra o calendário integrado da mãe e do filho, que conta com eventos compartilhados e também eventos com alarmes de lembretes.

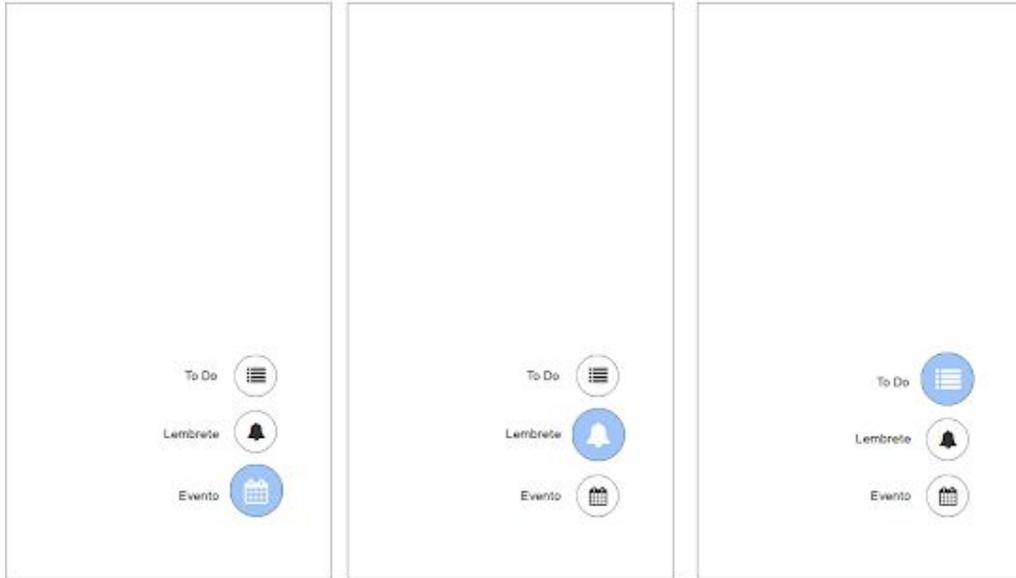
Figura 29 - Telas dos calendários



Fonte: Autor

O botão de "mais/+" concentra as três funções principais de criar: novo evento, lembrete ou lista.

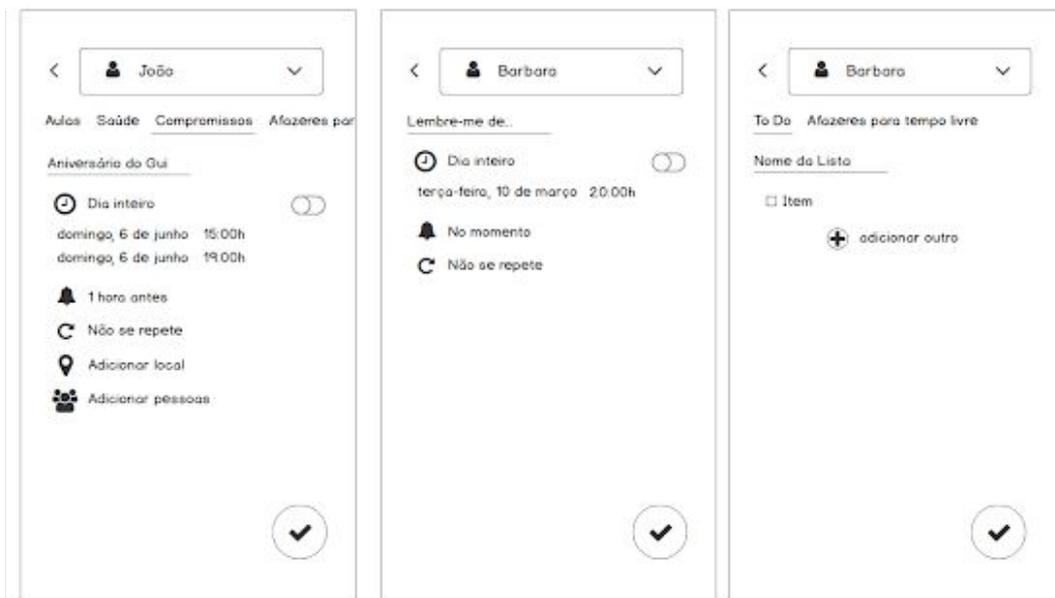
Figura 30 - Botão criar novo



Fonte: Autor

Para criar cada um das três funções: evento, lembrete ou *to do*, foram feitas telas personalizadas que se adaptam pras necessidades dentro de cada uma dessas tarefas.

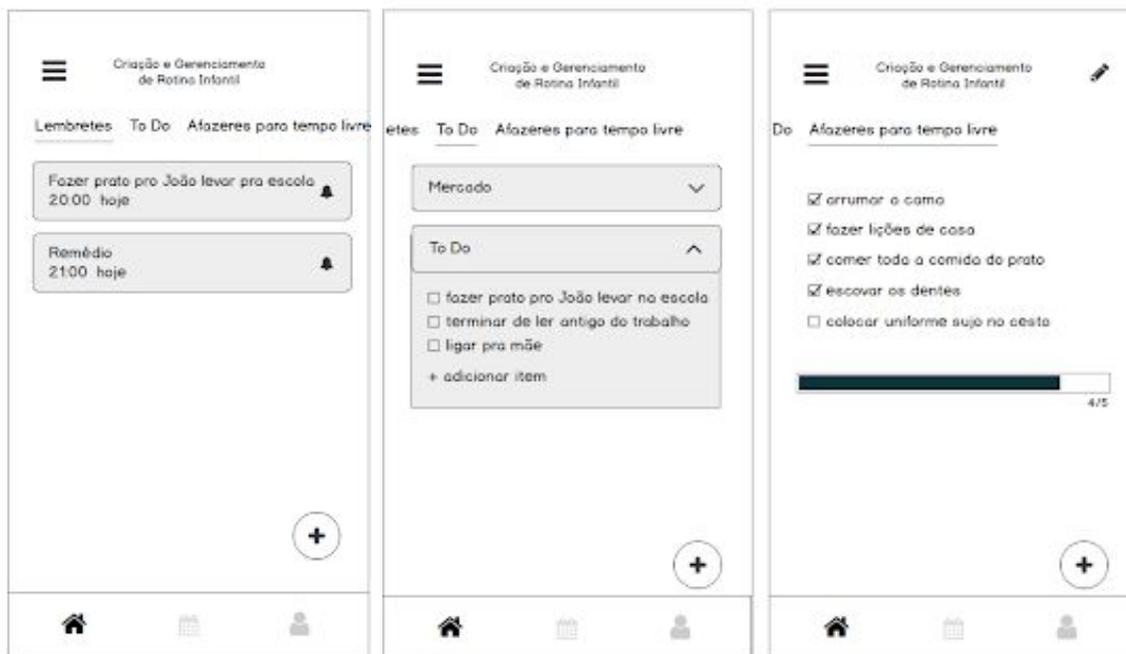
Figura 31 - Telas de criação



Fonte: Autor

Na home do app foram colocados os atalhos para fácil acesso dos próximos lembretes, listas de afazeres e também uma sessão de afazeres para a criança cumprir a fim de ter tempo livre, como poder ir jogar videogames, ver tv, ficar no celular, etc.

Figura 32 - Telas da home/listas



Fonte: Autor

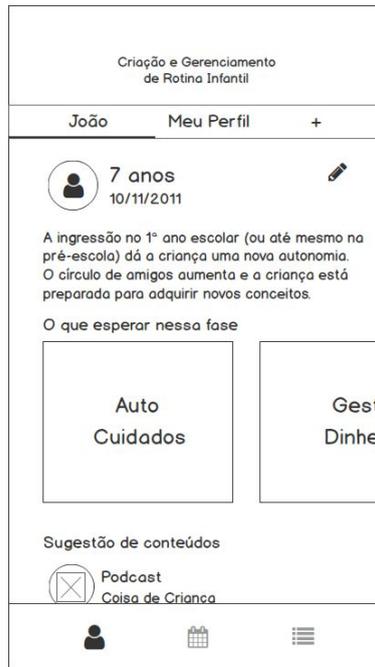
As telas com melhor visualização, com mais detalhes e em full-size estão disponíveis no [link do protótipo interativo](#).

3.3.1.2 Versão Final

Após a realização dos primeiros testes de usabilidade com o público-alvo (pg. tal) ocorreram algumas alterações nos wireframes a fim de evoluir com as interfaces e otimizar a usabilidade do usuário. As alterações foram as seguintes:

A ordem das telas no menu fixo central foi alterada, colocando a tela de "perfil" como a primeira, seguida do "calendário" e por fim as "listas" (como acontece no fluxo de uso).

Figura 33 - Tela do menu final



Fonte: Autor

A linha do tempo do calendário foi dividido entre mãe e filho ao mesmo tempo ao invés de um em cima do outro, gerando uma sensação melhor de integração das rotinas.

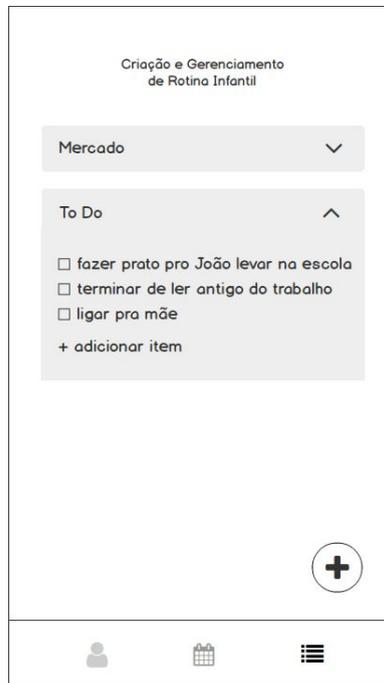
Figura 34 - Tela do calendário final



Fonte: Autor

A parte de gamificação foi tirada da tela das listas e o app concentrado nas entregas principais de criação e gerenciamento da rotina infantil.

Figura 35 - Tela final das listas



Fonte: Autor

O local e ícone da função "compartilhar" foi trocado pelo ícone tradicional de compartilhar e colocado na página do calendário ao invés da página de perfil.

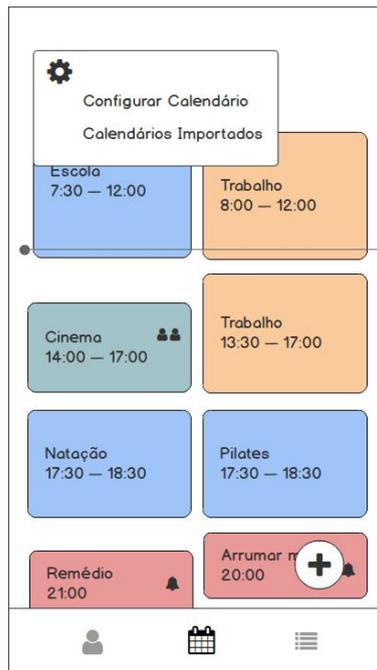
Figura 36 - Tela compartilhar calendários



Fonte: Autor

O ícone de menu hamburger na lateral superior esquerda da tela do calendário foi substituído pelo ícone tradicional de engrenagem para configurações.

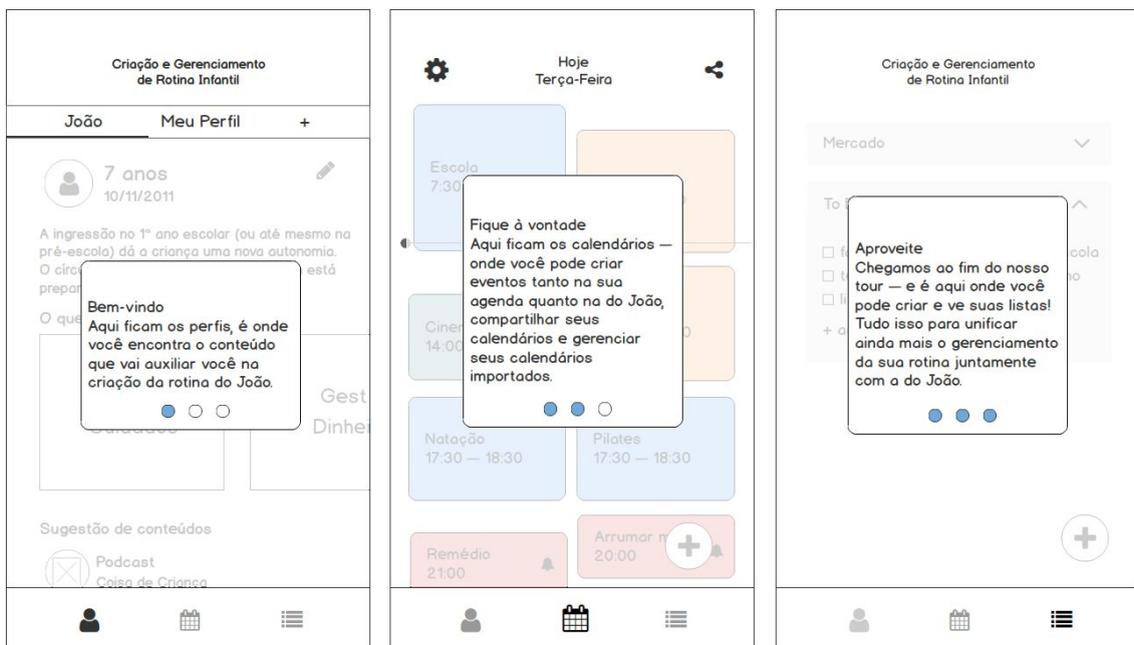
Figura 37 - Tela de configurações



Fonte: Autor

Foi adicionado um pequeno tutorial apresentando as telas principais no primeiro acesso.

Figura 38 - Telas de tutorial



Fonte: Autor

As 11 telas de configuração inicial de perfil foram condensadas para duas com rolagem vertical.

Figura 39 - Telas de configuração inicial de perfil

The image displays two side-by-side wireframe screens for an application titled "Criação e Gerenciamento de Rotina Infantil".

Left Screen (1. Perfil):

- Header: Criação e Gerenciamento de Rotina Infantil
- Progress: 1. Perfil > 2. Calendário
- Question: "Você é o que da criança?" with a dropdown menu showing "Mãe".
- Question: "Qual o nome do(a) seu(sua) filho(a)?" with a text input field and a "+ adicionar outro" button.
- Question: "E a data de nascimento dele?" with a date picker (//) and a calendar icon.
- Buttons: "Próximo" and "configurar depois".

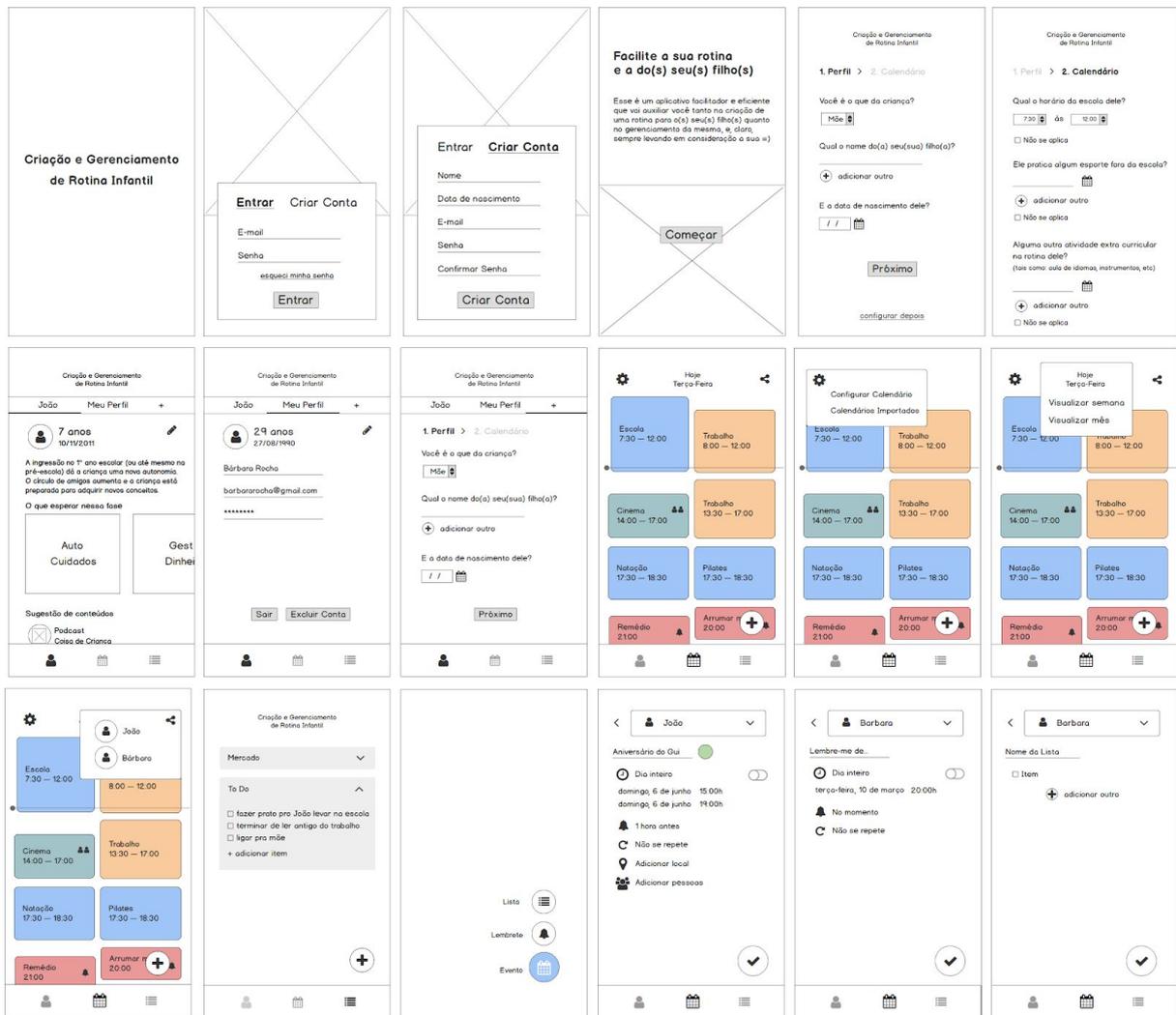
Right Screen (2. Calendário):

- Header: Criação e Gerenciamento de Rotina Infantil
- Progress: 1. Perfil > 2. Calendário
- Question: "Qual o horário da escola dele?" with two time pickers (7:30 and 12:00) and a "Não se aplica" checkbox.
- Question: "Ele pratica algum esporte fora da escola?" with a text input field, a calendar icon, and "+ adicionar outro" and "Não se aplica" options.
- Question: "Alguma outra atividade extra curricular na rotina dele? (tais como: aula de idiomas, instrumentos, etc)" with a text input field, a calendar icon, and "+ adicionar outro" and "Não se aplica" options.
- Question: "Tem algum remédio que ele toma ou esteja tomando?" with a text input field, a calendar icon, and "+ adicionar outro" and "Não se aplica" options.
- Question: "Deseja importar algum calendário?" with "sim" and "não" buttons.
- Buttons: "Concluir" and "configurar depois".

Fonte: Autor

Essas foram todas as alterações nos wireframes baseadas nos testes de usabilidade de baixa fidelidade, e com isso temos os wireframes finais.

Figura 40 - Visão geral dos wireframes finais



Fonte: Autor

3.3.2 Diretrizes Visuais

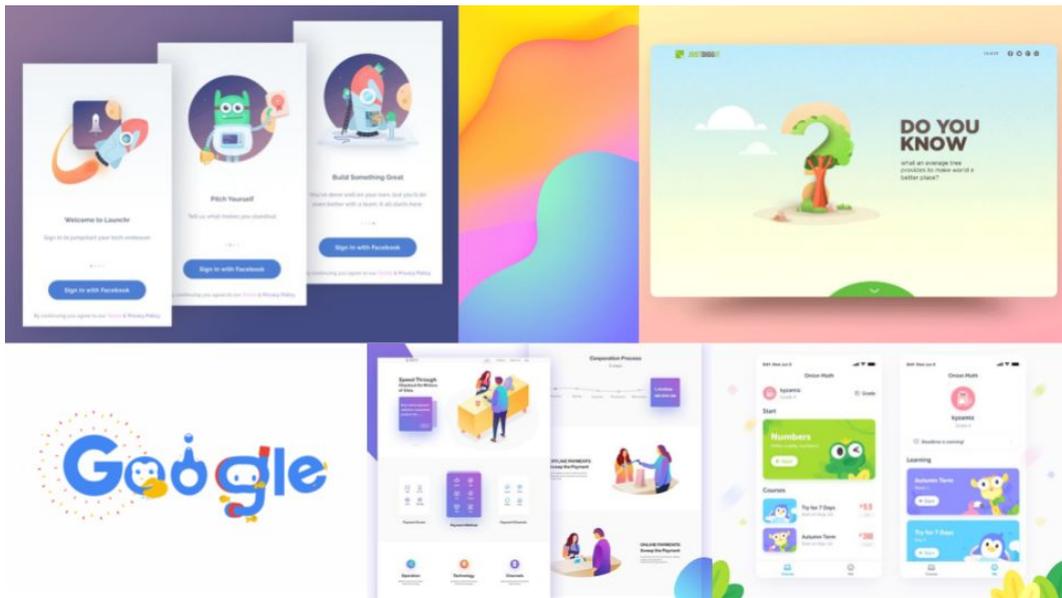
3.3.2.1 Conceito do App

Procurando se adequar ao que o público já é familiarizado atualmente e também a temática de uso do aplicativo, foram elegidos três conceitos que traduzem esses pontos, sendo eles: amigável, simples e prático.

3.3.2.2 Painéis Conceituais

Para que fosse possível traduzir esses conceitos em formas, composições e estilos, foram criados painéis visuais para cada um desses.

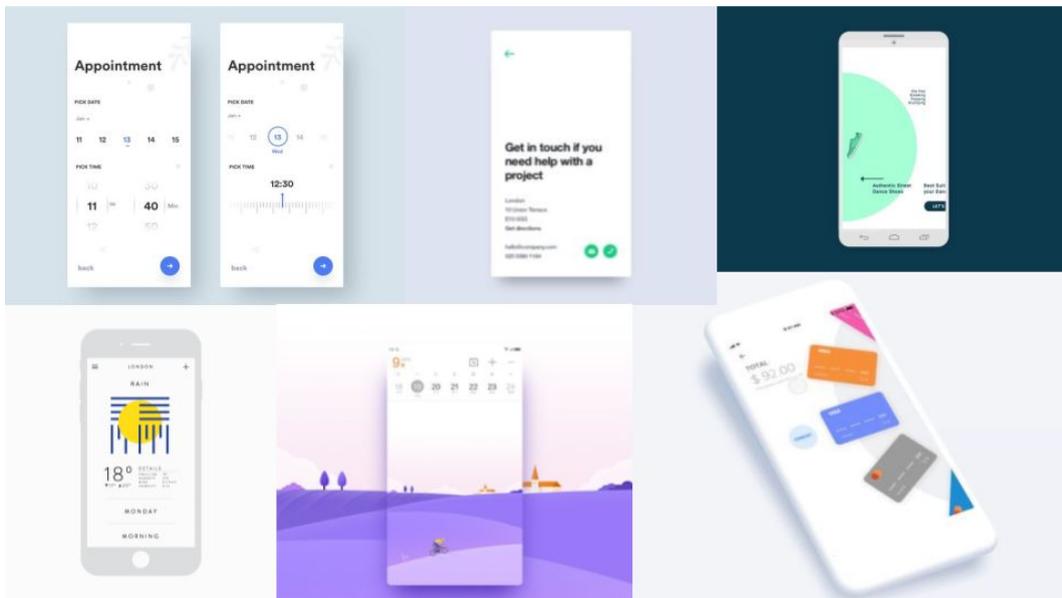
Figura 41 - Painel Visual Amigável



Fonte: Autor

No painel amigável podemos perceber muitos animais, cores vibrantes e formas arredondadas.

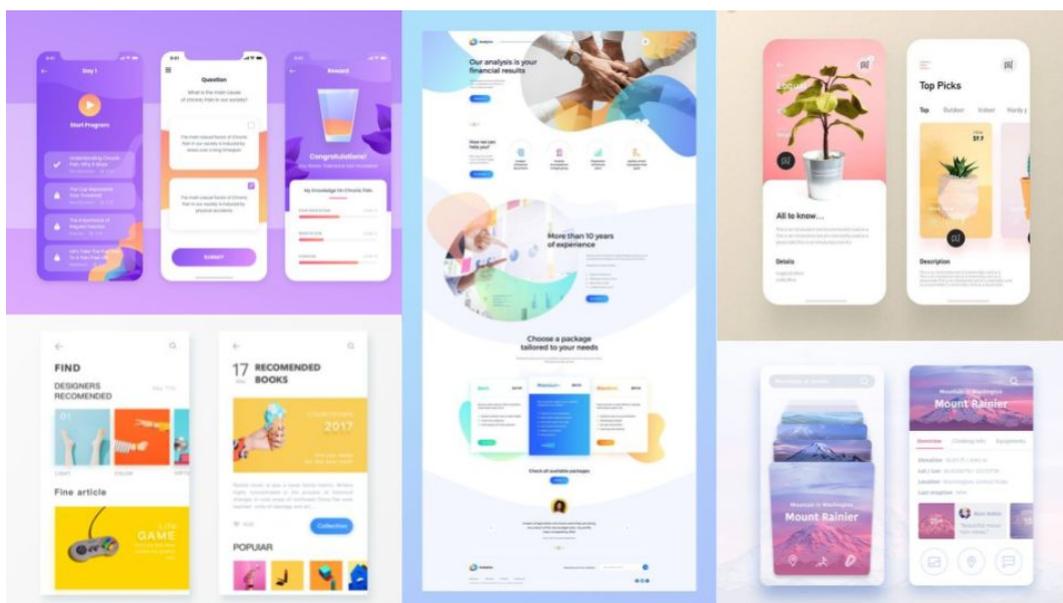
Figura 42 - Painel Visual Simples



Fonte: Autor

No painel do conceito simples o que mais chama a atenção é as áreas de branco existentes, em todas as telas. Dá-se foco para o conteúdo principal em equilíbrio com esse espaço livre.

Figura 43 - Painel Visual Prático



Fonte: Autor

Já no painel que traz interfaces práticas observa-se o constante movimento nas telas, as cores vibrantes e muitas formas orgânicas sobrepostas e com cantos arredondados.

Diretrizes visuais mais consistentes nos painéis conceituais:

- Presença de animais
- Cores vibrantes
- Equilíbrio de composição com espaços em branco
- Tipografia sem serifa com forma arredondada
- Formas orgânicas e com cantos arredondados
- Muitos botões e interação

3.3.2.3 Painel Persona e Criança

A fim de extrair insights visuais e poder assimilar visualmente o estilo de vida da Maria Clara (persona) e da Helena (criança) foram criados painéis visuais para as mesmas.

Figura 44 - Painel Visual Persona



Fonte: Autor

Podemos ver que a Maria Clara procura equilibrar sua vida familiar (Helena e Gui) com sua vida profissional e social. Tudo isso se mantendo ativa e organizada, suas características principais.

Tabela 3 - Matriz morfológica do painel da persona

Forma	Cor	Tipografia	Composição
Formas orgânicas e sobrepostas, sem pontas, com cantos arredondados	Cores base neutras (bege, branco, cinza e preto) com cores chave de contraste (vermelho, verde, azul)	Tipografia em itálico, que dê a sensação de movimento, sem-serifa, com forma arredondada	Mãos, contato, estilo vintage com contraste moderno, bem iluminado, assimétrico

Fonte: Autor

Figura 45 - Painel Visual Criança



No painel da criança conseguimos perceber o movimento, a ação, a experimentação. A ligação com os humanos e com os animais. Diversidade de interesses e atividades: desenhar, andar de skate, ir a escola, aula de balé.

Tabela 4 - Matriz morfológica do painel da criança

Forma	Cor	Tipografia	Composição
Formas orgânicas, curvadas e sobrepostas, muitos animais, sem pontas, com cantos arredondados	Tons pastéis (rosa bebê, verde claro, amarelo não saturado) com cores contrastantes (verde, azul, roxo, amarelo)	Tipografia em itálico, que dê a sensação de movimento, sem-serifa, com forma arredondada	Contato, interação, bem iluminado, assimétrico

Fonte: Autor

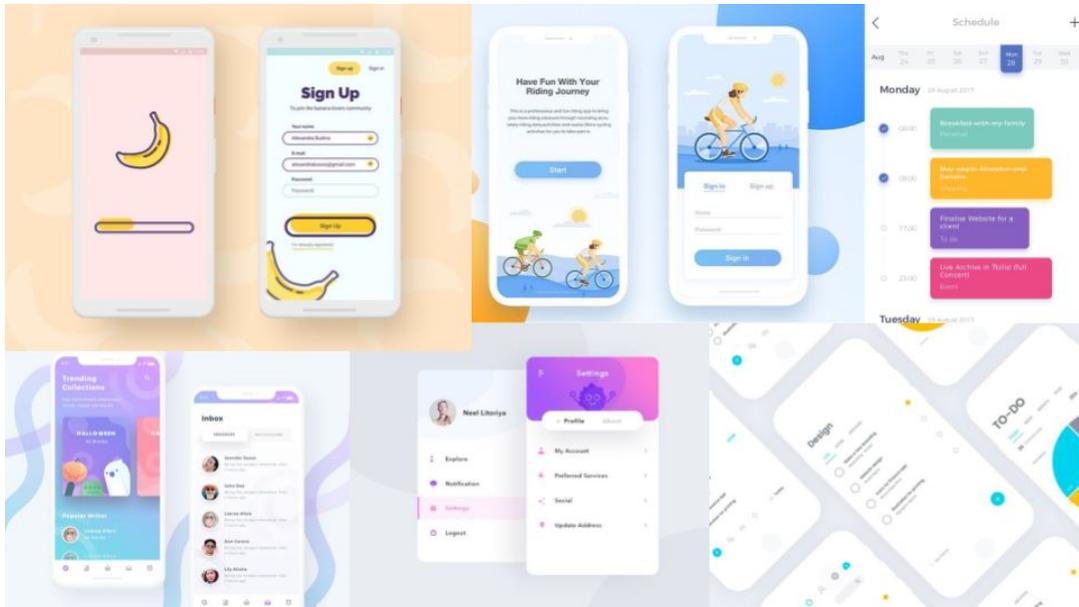
Diretrizes visuais mais consistentes nos painéis das personas:

- Presença de animais
- Formas orgânicas e sobrepostas, com cantos arredondados
- Contraste de cores neutras com cores saturadas
- Tipografia sem serifa com forma arredondada

3.3.2.3 Referências Visuais

As referências visuais serviram de apoio para tomada de decisão sobre containers, posicionamentos, alinhamentos e composição.

Figura 45 - Painel Referências Visuais



Fonte: Autor

No painel de referências tem-se o equilíbrio entre o que foi visto até agora: o amigável, o simples e prático. Muitos espaços em branco combinados de cores vibrantes e telas interativas, um mix do que com mais constância apareceu nos painéis anteriores.

Combinando as diretrizes visuais mais consistentes nos painéis conceituais com as mais consistentes nos painéis das personas 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

3.3.4 Alternativa Final

3.3.4.1 Paleta de Cores

FARINA (1982), defende que as cores atuam sobre a emotividade das pessoas sendo capazes de provocar diversas sensações. O autor afirma que embora não estejam bem definidos cientificamente, experimentos psicológicos comprovam que existe uma reação física do indivíduo perante a cor. Desta forma, as cores utilizadas nas interfaces do aplicativo *Kanguruu* foram propositalmente escolhidas para criar composições equilibradas, que representem os conceitos definidos e que juntamente com outros elementos, tornem o projeto atrativo ao público alvo.

Como presente nos painéis visuais e definido nas diretrizes visuais, as cores escolhidas para compor a paleta são cores vibrantes. Essas trazem os conceitos para a interface e despertam o interesse das crianças, ponto importante levantado nas pesquisas com o público-alvo.

A primeira cor escolhida foi o Azul, que é considerada uma cor universal, cujo impacto visual comunica equilíbrio, tranquilidade e segurança. É também uma cor muito familiarizada para o público-alvo, pelas interfaces citadas nos questionários e entrevistas, como google agenda e trello. Para compor juntamente com o azul, optou-se por uma cor análoga, o Violeta. Associada a criatividade, o Violeta causa encantamento. Juntos eles formam uma composição harmônica e agradável, trazendo a sensação do amigável. Como o contraste entre essas é baixo, para elevar a vibração da paleta foram escolhidas duas cores Análogas combinadas com uma Complementar — o Verde, Amarelo e Rosa. Juntos eles formam o equilíbrio necessário para a paleta, tendo tons de grande destaque em contraste com os tons mais plenos, como definido nas diretrizes visuais.

Figura 47 - Paleta de Cores



Fonte: Autor

Essas cores foram utilizadas em formas, botões e containers, sempre quando necessário dar destaque e trabalhar o contraste da tela, sendo a estrutura do aplicativo baseada nos tons de preto, cinza e branco. Estrutura essa tal como: fundo, menu, ícones e títulos e textos.

Figura 48 - Cores Base



Fonte: Autor

3.3.4.2 Tipografia

As fontes não serifadas, também chamadas de sem serifa ou sans serif, são utilizadas largamente tanto em meios digitais como impressos. Por possuírem uma construção mais simples e direta que as fontes serifadas, conferem uma transmissão de ideias mais rápida e direta. As fontes sem serifa vieram para representar precisão e objetividade, sendo consideradas como a “tipografia do nosso tempo” (LINOTYPE, 2013). Portanto, para priorizar o conceitos de simples e prático, se adaptar às rotinas corridas do público-alvo e acompanhar as tendências de design atuais, optou-se por utilizar tipos sem serifa em todo o projeto.

Foi escolhida a fonte Montserrat por ser uma free-typeface, sem-serifa, com forma arredondada e ótima legibilidade em telas.

Figura 49 - Fonte do Aplicativo

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*

Fonte: Autor

3.3.4.3 Ícones e Estilo

Para que um ícone seja considerado eficiente, é necessário conter as seguintes características: compressibilidade; não-ambiguidade; informativo; distinção; memorabilidade; coerência; familiaridade; legibilidade; número; simplicidade; atratividade; extensibilidade. (HORTON, 1994).

Os ícones foram todos construídos do zero, respeitando as diretrizes definidas pelo "Google Material Design" que garante uma boa usabilidade e legibilidade dos ícones pelas suas definições em relação a altura, largura, e espaço do frame. O estilo flat-design traduz os conceitos simples e prático do app. Como definido nas diretrizes visuais, as formas do aplicativo devem seguir cantos arredondados, sem pontas. Assim, todos os ícones foram construídos com a mesma espessura de 3px e com bordas levemente arredondadas.

Figura 50 - Ícones



Fonte: Autor

3.3.4.4 Naming e Logo do Aplicativo

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).

O método canguru, que integra a Atenção Humanizada ao Recém-Nascido de Baixo Peso, busca melhorar a qualidade da atenção prestada à gestante, ao recém-nascido e sua família, promovendo, a partir de uma abordagem humanizada e segura, o contato pele a pele (posição canguru) precoce entre a mãe/pai e o bebê, de forma gradual e progressiva, favorecendo vínculo afetivo, estabilidade térmica, estímulo à amamentação e o desenvolvimento do bebê. (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2011).

Para criar uma ligação fácil e instantânea com o público-alvo, o canguru foi escolhido como elemento visual e "mascote" por assim se dizer do aplicativo. O nome também leva uma homenagem a ele, com uma desconstrução de escrita e sonoridade para uma memória associativa mais forte.

O logo segue quatro das cinco diretrizes visuais definidas para as interfaces do *Kanguruu*:

- Presença de animais
- Formas orgânicas e sobrepostas, com cantos arredondados
- Equilíbrio de cores vibrantes com espaços em branco
- Tipografia sem serifa com forma arredondada

Figura 51 - Logo *Kanguruu*

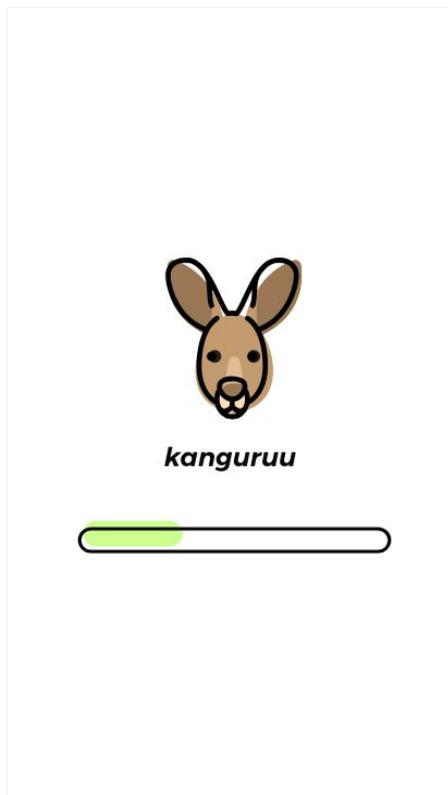


Fonte: Autor

A forma segue a mesma espessura dos outros ícones do aplicativo, de 3px. O elemento não possui pontas e tem naturalmente todos os cantos arredondados, conforme definido pelas diretrizes. A tipografia usada é a Montserrat, a mesma definida para o app, no peso semibold italic tamanho 24px.

3.3.4.5 Apresentação do Aplicativo

Figura 52 - Tela de Abertura



Fonte: Autor

Figura 53 - Tela de Entrar e Cadastrar

The image displays two side-by-side screenshots of the 'kanguruu' app interface, both featuring a background pattern of small kangaroo icons and the app's logo and tagline: "kanguruu criação e gerenciamento de rotina infantil".

The left screenshot shows the login screen. It has two tabs: "Entrar" (selected) and "Cadastrar". Below the tabs are two input fields: "E-mail" and "Senha". A blue button labeled "Entrar" is positioned at the bottom of the form.

The right screenshot shows the registration screen. It has two tabs: "Entrar" and "Cadastrar" (selected). Below the tabs are four input fields: "Nome", "Data de nascimento", "E-mail", and "Senha". A fifth input field labeled "Confirmar senha" is located below the "Senha" field. A blue button labeled "Cadastrar" is positioned at the bottom of the form.

Fonte: Autor

Figura 54 - Tela Inicial



Fonte: Autor

Figura 55 - Telas de Configurações Iniciais

kanguruu

1. Perfil 2. Calendário

Você é o quê da criança?

Mãe ▾

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

_____ +

E a data de nascimento dele?

__ / __ / __

Enviar foto de perfil

Próximo

configurar depois

kanguruu

1. Perfil **2. Calendário**

Qual é o horário da escola dele?

00:00 ▾ às 00:00 ▾

não se aplica

Ele pratica algum esporte fora da escola?

_____ 📅 +

não se aplica

Alguma outra atividade extra curricular?
tais como: aula de idiomas, instrumentos, etc

_____ 📅 +

não se aplica

Tem algum remédio que ele toma?

_____ 📅 +

não se aplica

Deseja importar algum calendário?

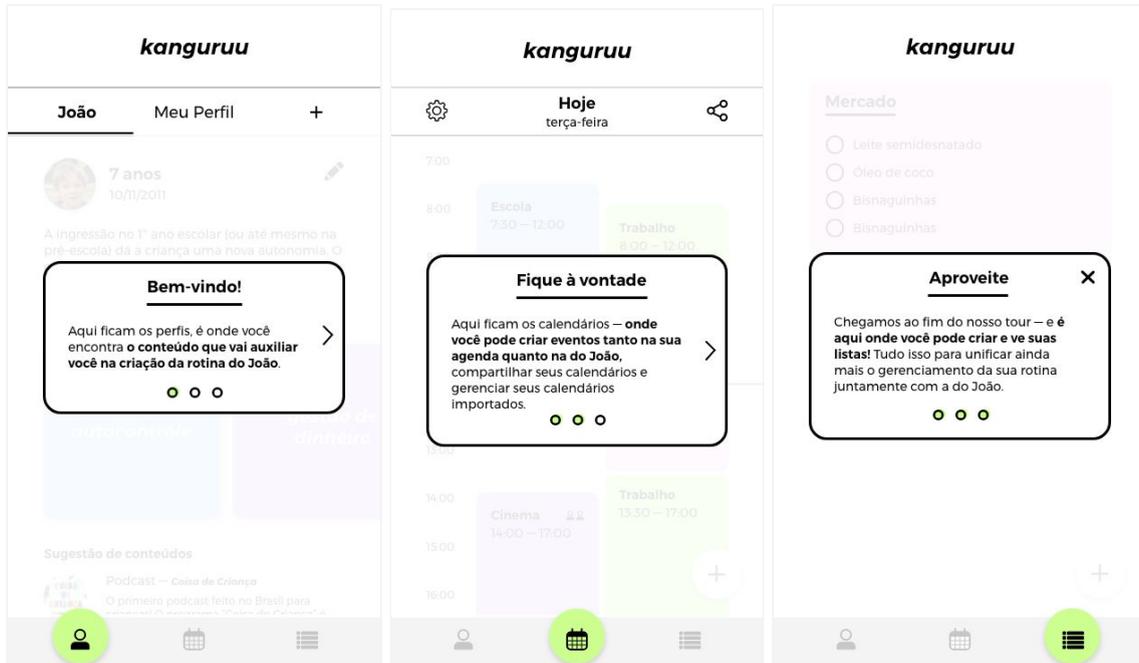
Sim Não

Concluir

configurar depois

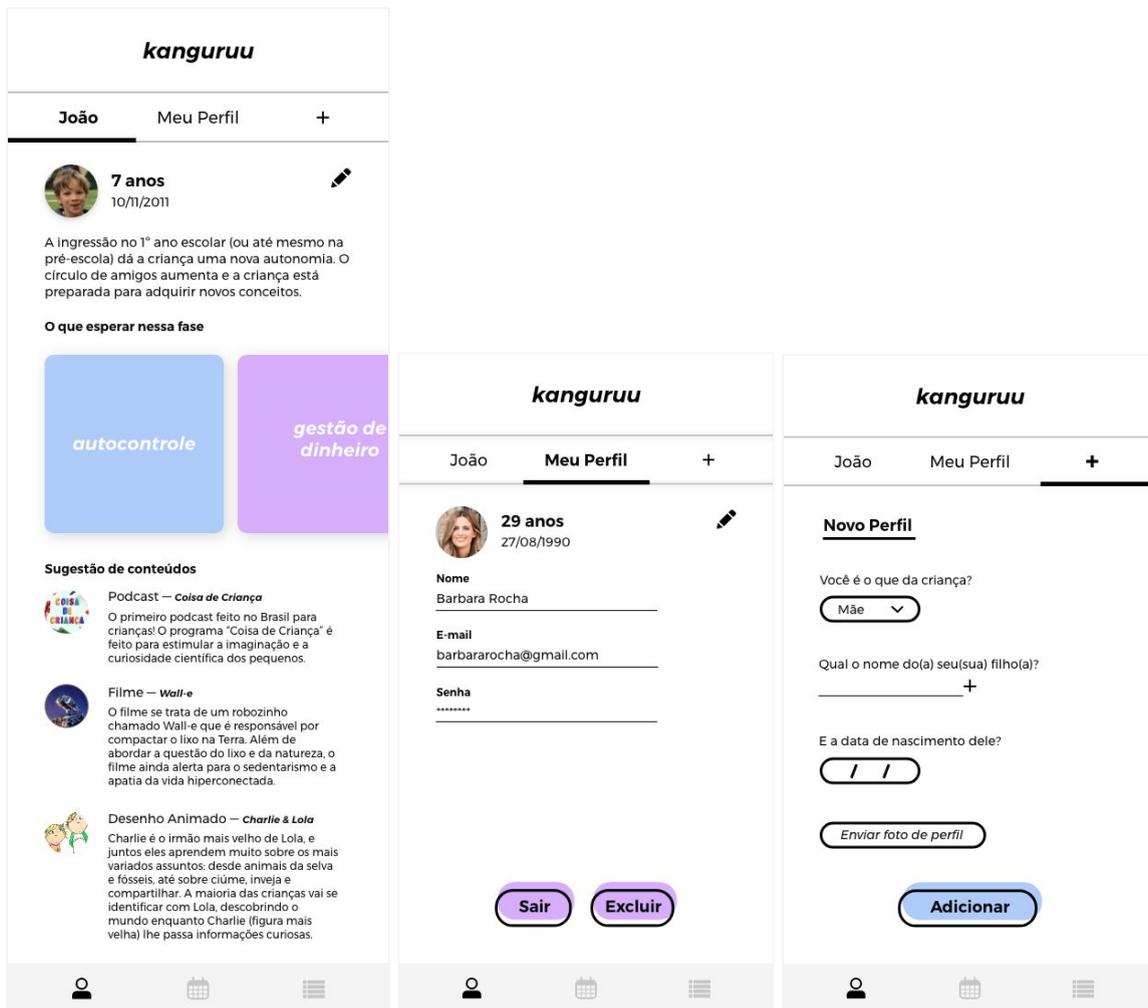
Fonte: Autor

Figura 56 - Telas Tutorial



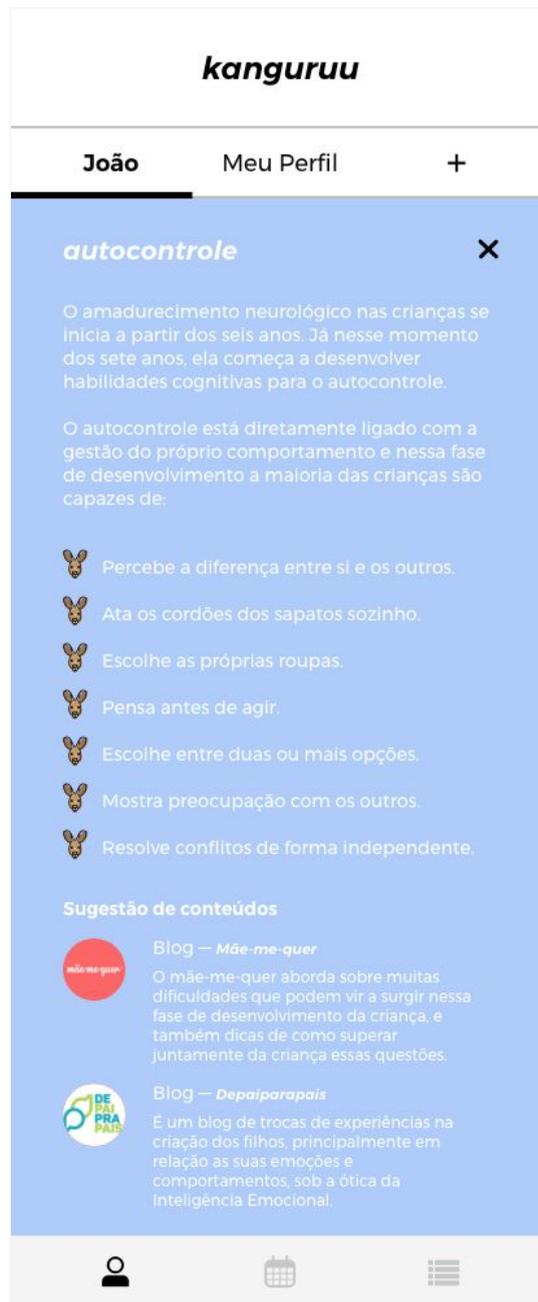
Fonte: Autor

Figura 57 - Telas Perfil



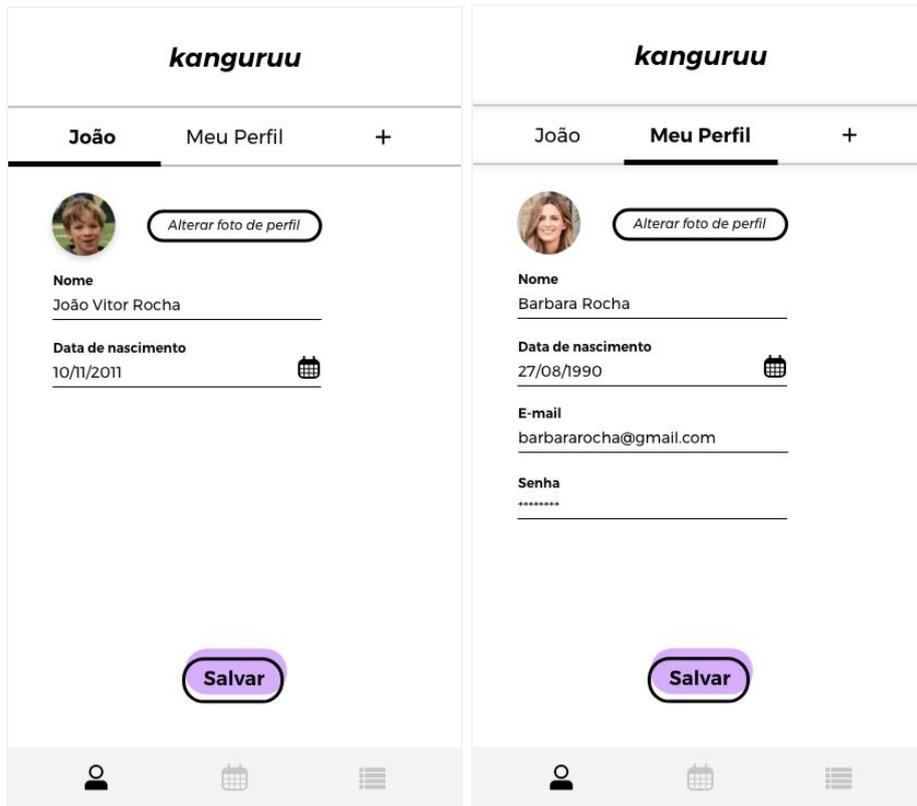
Fonte: Autor

Figura 58 - Tela Conteúdo João



Fonte: Autor

Figura 59 - Telas Configurações Perfil



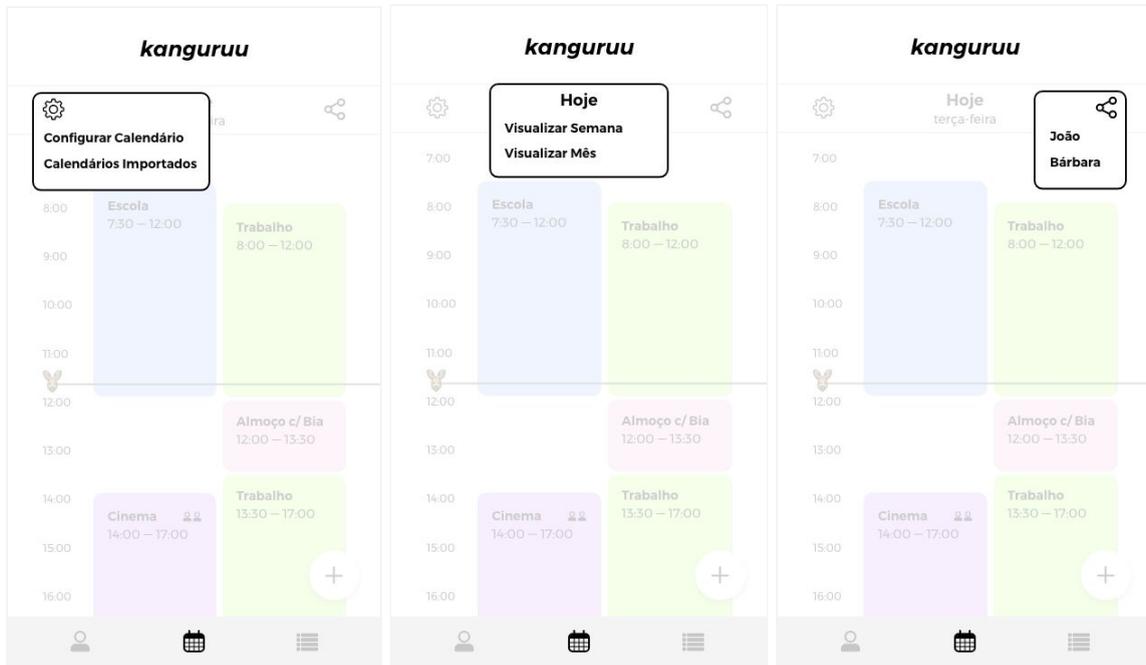
Fonte: Autor

Figura 60 - Tela Calendários



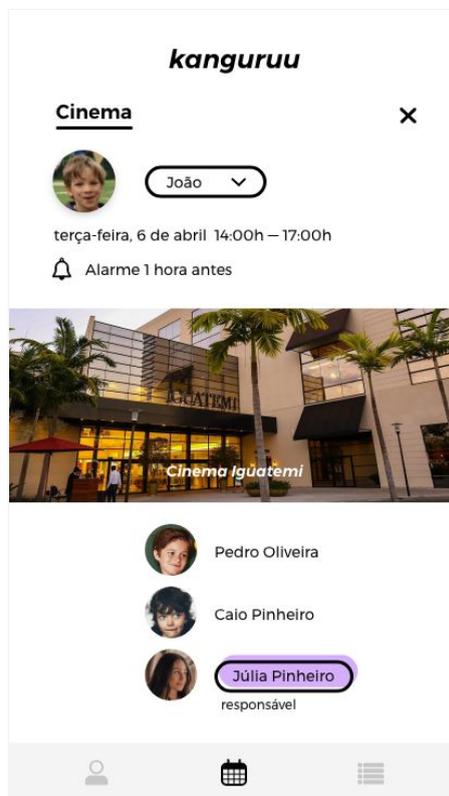
Fonte: Autor

Figura 61 - Telas Barra Superior Calendário



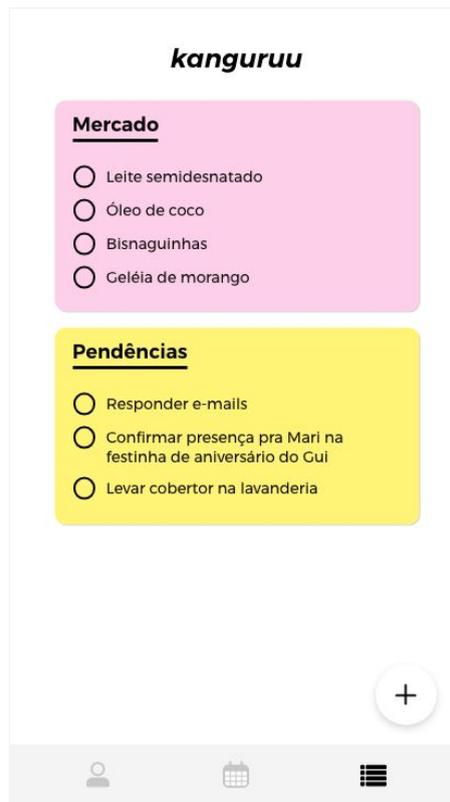
Fonte: Autor

Figura 62 - Tela Evento



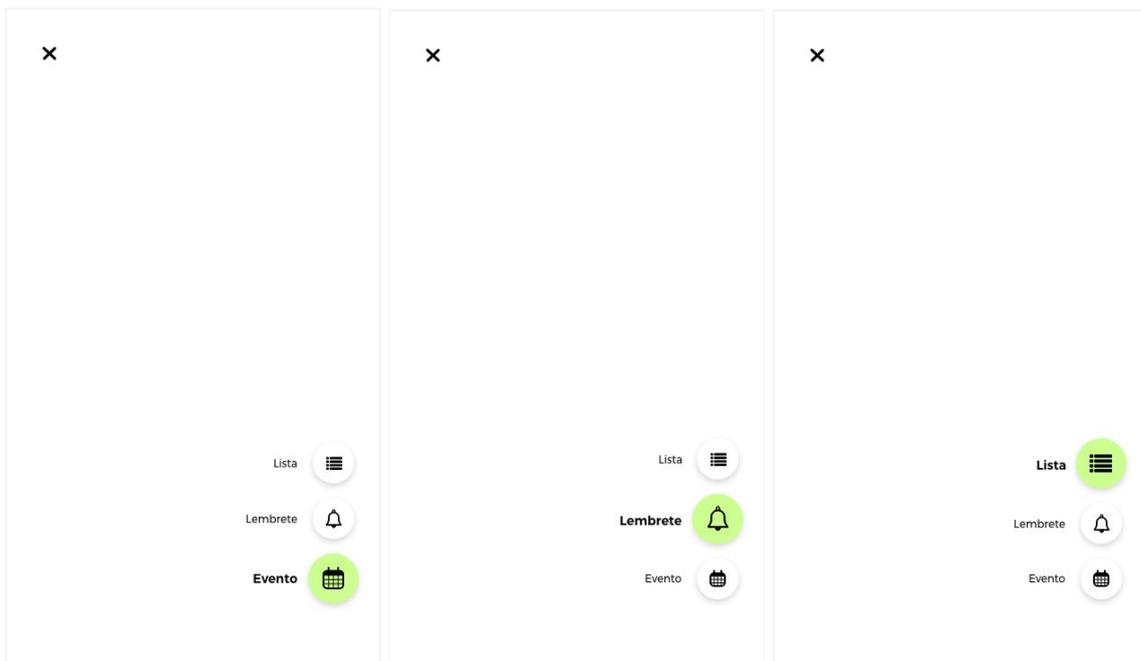
Fonte: Autor

Figura 63 - Tela Listas



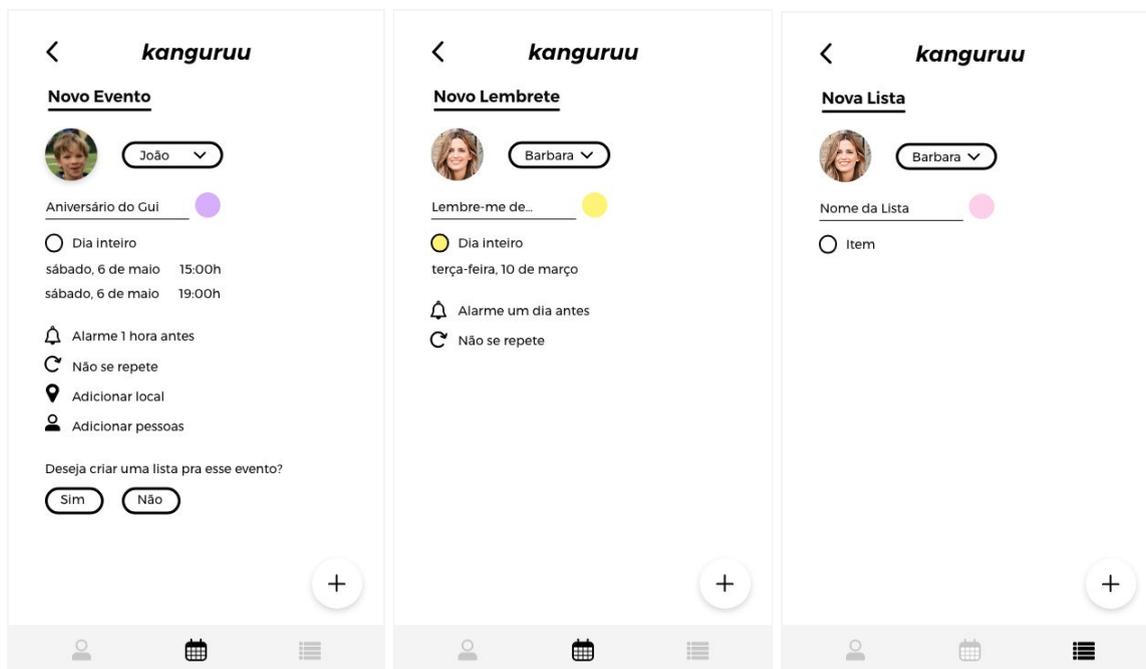
Fonte: Autor

Figura 64 - Telas Adicionar — Evento, Lembrete, Lista



Fonte: Autor

Figura 65 - Telas Criar — Evento, Lembrete, Lista



Fonte: Autor

3.4 TESTES

Esta etapa é destinada a avaliar as interfaces com um protótipo interativo para verificar a usabilidade e identificar se os componentes proporcionam uma interação eficaz. A partir dos resultados da avaliação, torna-se possível compreender como foi o desempenho dos participantes e as necessidades de ajustes nas interfaces para aprimorá-las.

Para os testes foi utilizado de um roteiro (Apêndice D), onde foi estruturado o cenário e as atividades quais o usuário precisava exercer. Além disso, seguir o roteiro serviu para coletar informações sobre o perfil dos usuários e por fim conduzir uma entrevista para gerar insumos.

3.4.1 Recrutamento e Participantes

Foram escolhidas pessoas dentro do perfil do público-alvo, geração Y, de 21 à 34 anos, de classe A-B. Os escolhidos fazem parte do meu círculo de contatos, pois dessa forma eu tinha um pré conhecimento do perfil delas e como as mesmas se encaixavam dentro do público-alvo. Dessa forma também, foi possível marcar encontros físicos para os testes.

Maria Clara - mulher, de 27 anos, classe média-baixa, mãe de primeira viagem do Eduardo (8 anos). Está sempre em busca de novos meios e aplicativos para gerenciar sua rotina caótica. Primeiro contato com o aplicativo.

Luiza - mulher, de 32 anos, classe média-alta, girlboss, mãe de primeira viagem da Flora (5 anos). Usa muito o google agenda e gosta de organização de rotina. Primeiro contato com o aplicativo.

Ingrid - mulher, 29 anos, classe média, mãe de primeira viagem do Kalu (3 anos). Pela idade do seu filho, ainda não tem uma rotina estruturada com ele por assim se dizer. É uma pessoa bem prática e que não mantêm muitos aplicativos além dos essenciais. Primeiro contato com o aplicativo.

Thiago - homem, 27 anos, classe média, pai de primeira viagem do Francisco (7 anos). Divide todas as tarefas com sua esposa e está sempre buscando meios de organizar melhor essa tarefa. Primeiro contato com o aplicativo.

3.4.2 Recursos Utilizados

- Sala de reuniões;
- Smartphone;
- Protótipo digital (invision);
- Computador com bloco de notas.

3.4.3 Resultados dos Testes

3.4.3.1 Primeiro Teste, de Baixa Fidelidade

Primeiramente foi realizado com as três participantes (Maria Clara, Luiza e Ingrid) o teste de baixa fidelidade com os wireframes do aplicativo. A partir dos insights coletados durante o teste e com as entrevistas (Apêndice E), pode-se gerar listas de melhorias para a interface e usabilidade do app.

Quadro 6 - Destaques dos Testes de Baixa Fidelidade

Maria Clara	
1	Na linha do tempo do calendário dividir e colocar a mãe e o filho ao mesmo tempo, do jeito que está não passa muito a sensação de integração das rotinas
2	Focar o aplicativo apenas na criação e gerenciamento de rotina, era isso o que ela esperava dele. Todo o sistema de gamificação (afazeres para que a criança tenha tempo livre) é muito complexo para ter ali dentro, deveria ser um aplicativo todo apenas voltado para isso
3	"Compartilhar agenda" dentro dos três pontinhos no perfil da pessoa não ficou claro e ela teve dificuldade para encontrar, sugeriu em usar o ícone tradicional de compartilhar e colocar em um local mais acessível
4	Ícone de menu hamburger no canto superior esquerdo dá a ideia de que tem funções importantes ali dentro, quando na verdade só tem configurações — trocar o ícone pela engrenagem tradicional

Luiza

- 1 Ficou muito confusa com a ordem das telas no menu fixo central, sugeriu que a primeira fosse o perfil com as sugestões, seguida pelo calendário e por fim as listas
- 2 Dificuldade com os três pontinhos no perfil da pessoa, onde dentro tinha o "compartilhar" e editar", sugeriu em usar o ícone tradicional de compartilhar
- 3 Com o perfil como "home" e posicionado como primeiro ícone do menu fixo central, inserir um pequeno tutorial na primeira vez que você acessa o aplicativo explicando brevemente o que você encontra em cada uma das três telas
- 4 Caminho do protótipo após adicionar um evento, lembrete ou lista não estava levando o usuário para a tela do mesmo que ele criou

Ingrid

- 1 Ficou muito confusa com a ordem das telas no menu fixo central, sugeriu que a primeira fosse o perfil com as sugestões, seguida pelo calendário e por fim as listas
- 2 Não usaria a parte de gamificação do aplicativo, apenas as funções principais de criar e gerenciar as rotinas
- 3 Achou muito cansativo as telas de configurações serem uma página por pergunta e pulou, disse que se fosse todas as perguntas em uma página só com rolagem daria menos preguiça
- 4 Confirmou que o público-alvo do app são pais de crianças acima de 5 anos, disse que pelo Kalu ter apenas três aninhos não se vê usando o app porque ele ainda não tem nada parecido com uma rotina ainda

Fonte: Autor

Como consequência desse primeiro teste, essas foram as principais modificações nos wireframes:

- Na linha do tempo do calendário foi dividido entre mãe e filho ao mesmo tempo;
- 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 primeira, seguida do "calendário" e por fim as "listas" (como acontece no fluxo de uso);
- O local e ícone da função "compartilhar" foi trocado pelo ícone tradicional de compartilhar e colocado na página do calendário ao invés da página de perfil;
- O ícone de menu hamburger na lateral superior esquerda da tela do calendário foi substituído pelo ícone tradicional de engrenagem para configurações;
- 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.

3.4.3.2 Segundo Teste, de Alta Fidelidade

Após os ajustes listados acima foram desenvolvidas as telas com os estilos e conceitos do aplicativo aplicados na interface. Assim então foi realizado o segundo teste de usabilidade com dois participantes (Maria Clara e Thiago). A partir dos insights coletados durante o teste e com as entrevistas (Apêndice F), pode-se gerar listas de melhorias para a interface e usabilidade do app.

Quadro 7 - Destaques dos Testes de Alta Fidelidade

Maria Clara	
1	Legibilidade da fonte no tutorial de início ruim, fonte muito pequena
2	Lista dos calendários para compartilhar muito pequeno
3	Além de indicações fixas de podcasts, filmes e desenho animado poderia ter também indicações de livros

Thiago	
1	Flecha para navegar no tutorial muito pequena
2	Área de clique dos eventos na tela do calendário estão em cima do menu fixo central, o que atrapalha o uso
3	As listas deveriam dar para "esconder" e deixar só o título, serem expansíveis, porque uma lista de mercado por exemplo pode ser muito longa e a usabilidade na tela ser prejudicada

Fonte: Autor

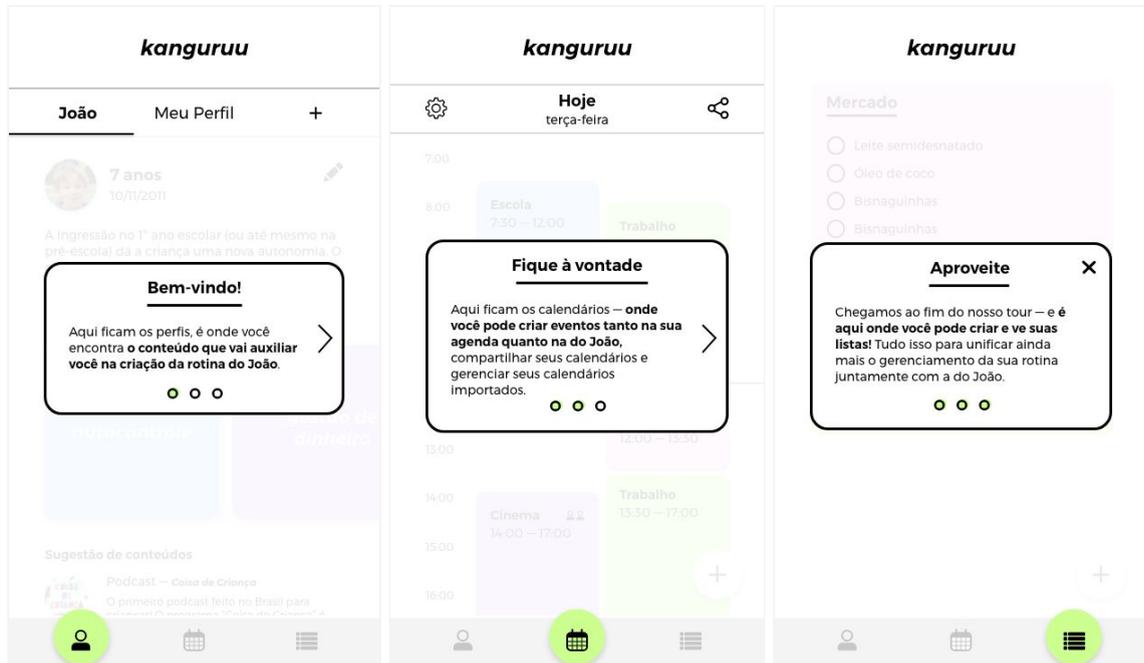
Como consequência do segundo teste, essas foram as principais modificações na interface:

- O tamanho da fonte no tutorial foi aumentada;
- O espaçamento no compartilhamento de calendário foi aumentado;
- 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.

3.5 TELAS FINAIS

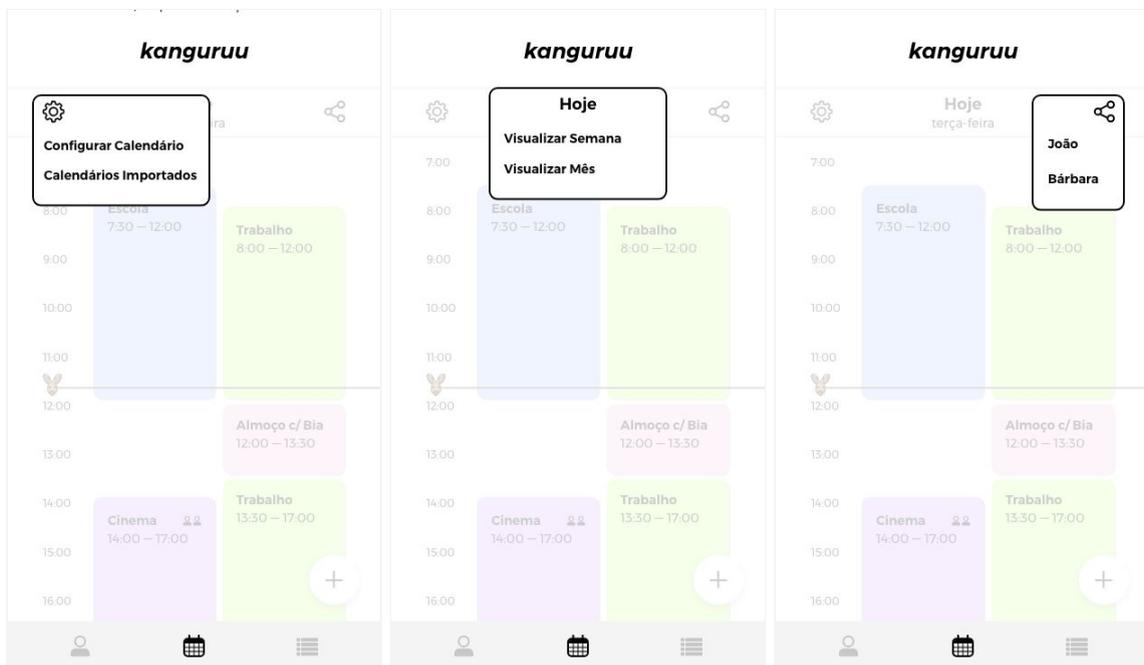
Após os testes foram feitos os ajustes nas listas com base na lista de alterações mencionada anteriormente. Esses são os resultados:

Figura 65 - Tamanho da Fonte e Setas do Tutorial Corrigidas



Fonte: Autor

Figura 66 - Tamanho do Espaçamento no Compartilhamento de Calendários Corrigido



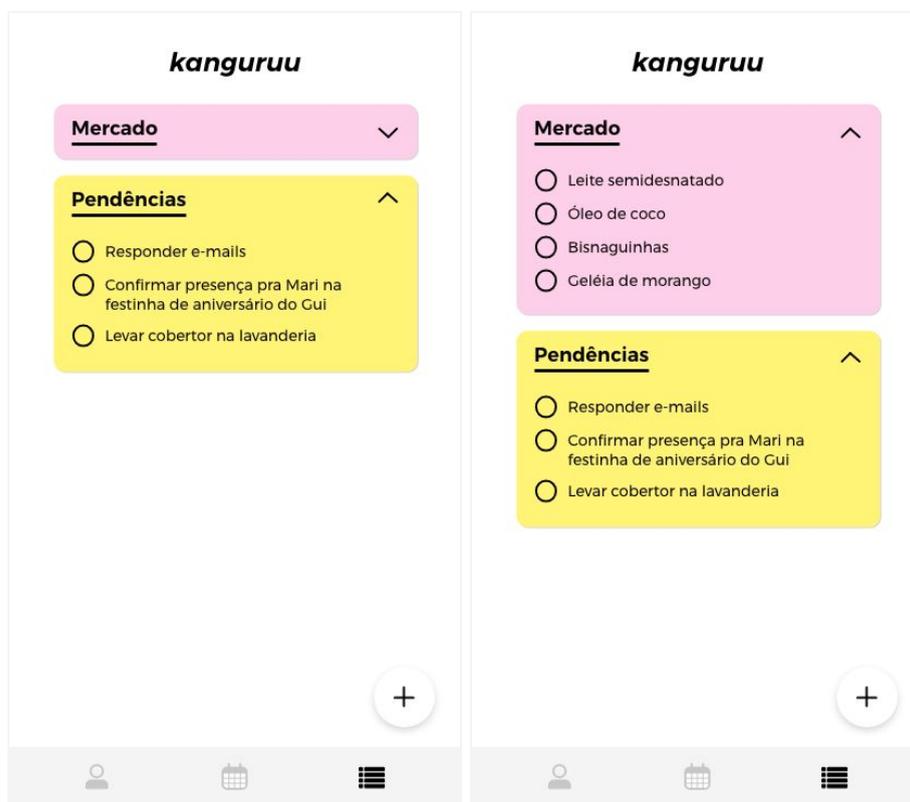
Fonte: Autor

Figura 67 - Inclusão de Sugestão de Livros



Fonte: Autor

Figura 68 - Listas Expansíveis



Fonte: Autor

As telas finais estão disponíveis no [link do protótipo interativo](#).

3.5.1 Detalhamento técnico e especificações para Implementação

O software usado para a criação da interface foi o Adobe XD, o qual gera o arquivo com especificações de implementação para desenvolvedores.

O detalhamento técnico e especificações para implementação podem ser conferidos [aqui](#).

4 CONCLUSÃO

Esse projeto teve como objetivo projetar um sistema de aplicativo interativo para gerenciamento e criação da rotina de crianças, uma necessidade recorrendo no mundo da parentalidade. Por meio da pesquisa bibliográfica e da metodologia de design (Design Centrado no Usuário) aplicada, pôde-se extrair o conteúdo necessário para a criação do *Kanguruu*. Para isso, buscou-se primeiramente entender o contexto no qual essa atividade está inserida e quais necessidades precisavam ser supridas. Ainda como parte do diagnóstico, a análise de concorrentes e similares trouxe para o processo informações relevantes a respeito não só de como funciona o gerenciamento atual, mas também quais eram as brechas e espaços para melhoramentos.

A identificação do público e suas características na forma da persona contribuíram na fabricação de um resultado coerente com as exigências dos usuários. Além da participação dos mesmos em todo o processo e em diferentes etapas, como nos questionários, entrevistas, cenários de contexto e testes de usabilidade, o que trouxe pro projeto um processo cocriativo e possibilitou validações imediatas a respeito do desenvolvimento do produto.

A estruturação da arquitetura da informação e wireframes tornaram possível uma melhor compreensão e organização das atividades e conteúdos expostos ao usuário. Viabilizando também a realização de ajustes e correções necessárias ao projeto. E por fim, foi desenvolvida a interface utilizando o design experiencial e emocional, tendo sempre o usuário como centro de todas as trocas.

Com base em todo o processo e nos resultados da validação, considera-se que os objetivos propostos foram efetivamente cumpridos. A plataforma final proporciona uma interação intuitiva, integradora, facilitadora e inovadora, que consegue suprir as necessidades levantadas pelo público-alvo.

REFERÊNCIAS

ALLEN, Jesmond J.; CHUDLEY, James J., **Smashing UX Design: Foundations for Designing Online User Experiences**. John Wiley & Sons, 2012. Disponível em: <goo.gl/hvWqfJcontent_copy>. Acesso em: 14 out 2018.

BORGES, Afonso, C., L. **Social Target**, Barreiro, Top Books. 2013.

CLEGG, Brian. **Administração do Tempo: Método prático**. Rio de Janeiro: QualityMark, 2002.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores na comunicação**. 2 ed. São Paulo: Edgar Blücher, 1982.

FARRIS, Roy; CHONG, Frank; DUNNING, Darlene, **Generation Y: purchasing power and implications for marketing**. Academy of Marketing Studies Journal, Vol.6, N°2. 2002.

GARRETT, Jesse, J., **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond**, Second Edition. Berkeley: New Riders. 2011.

GOTHELF, Jeff, SEIDEN, Josh., **Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience**. Eric Ries, Series Editor. 2016.

LINOTYPE. **The Sans Serif Typefaces**. 2013. Disponível em: <<https://www.linotype.com/79512612/thesansserifsprovethemselves.ht>> Acesso em: 1 de jun. 2019.

ISO 9241, Parte 210. ABNT, **Projeto centrado no ser humano para sistemas interativos**. Associação Brasileira de Normas Técnicas. 2011.

_____. Ministério da Saúde. Secretaria de Políticas de Saúde. Área de Saúde da Criança. **Atenção humanizada ao recém-nascido de baixo peso: Método Canguru**. 2ª edição. Brasília: Editora do Ministério da Saúde, 2011.

MORENO, Ana Carolina. G1 Globo. **Só 14,4% das jovens de 15 a 29 anos que trabalham e estudam têm filhos**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/educacao/noticia/2014/12/so-144-das-jovens-de-15-29-anos-que-trabalham-e-estudam-tem-filhos.html>>. Acesso em: 30 ago. 2018.

NOWAK, R. **Walker's Mammals of the World**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press. 1991.

PIRES, Adriane, R. S.; MORENO, Gilmar, L. **Rotina e Escola Infantil: Organizando o Cotidiano de Crianças de 0 a 5 anos**. In: EDUCERE - XII Congresso Nacional de Educação. Curitiba, Paraná. 2015.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer., **Design da Interação: Além da interação humano-computador**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman. 585 p. 2013.

TEIXEIRA, Fabrício. **Introdução e boas práticas em UX Design**. 2014. Disponível em: <http://www.ereading.club/bookreader.php/1041207/Teixeira_Introducao_e_boas_praticas_em_UX_Design.html> Acesso em: 30 ago. 2018.

VELASCO, Clara. G1 Globo. **Em 10 anos, Brasil ganha mais de 1 milhão de famílias formadas por mães solteiras**. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/noticia/em-10-anos-brasil-ganha-mais-de-1-milhao-de-familias-formadas-por-maes-solteiras.ghtml>>. Acesso em: 30 ago. 2018.

ZOLLO, Mauricio; WINTER, Sidney, G., **Deliberate learning and the evolution of dynamic capabilities**. *Organization Science*, v.13, n.3, p.339-35. 2002.

APÊNDICE A – Roteiro das Entrevistas

[PERFIL]

1. Qual o nome do(a) seu(sua) filho(a)? E a idade?
2. Ele(a) tem algum diagnóstico diferencial? Se sim, qual(is)?
3. Pratica alguma atividade física? E aulas (além da escola)?
4. Tem o costume de ir a médicos? Se sim, com qual frequência?
5. Com que frequência ele tem compromissos diversos que estão fora da rotina? Como casa dos amiguinhos, ida ao cinema, alguma festinha..

[AFINIDADE COM O TEMA]

6. Você tem dificuldades em montar uma rotina para seu(sua) filho(a)?
7. Você tem dificuldades em lembrar os compromissos e atividades dele(a)?
8. Como você gerencia os compromissos e atividades dele(a) hoje em dia?
9. Qual atividade é mais difícil de gerenciar? E porquê?

[RELAÇÃO COM AS TECNOLOGIAS]

10. Já procurou por alguma ferramenta que auxiliasse nesse gerenciamento?
11. Usaria um aplicativo que auxiliasse na criação e gerenciamento das rotina do(a) seu(sua) filho(a)?
Se sim, o que você acha que deveria conter nesse aplicativo?

APÊNDICE B – Entrevistas Completas

[PERFIL]

1. Qual o nome do(a) seu(sua) filhote(a)? E a idade?

E1: Amora, 2.

E2: Luna, 4.

E3: Nicolas, 7.

E4: Helena, 7.

E5: Eduardo, 8.

E6: Enzo, 10. Franco, 6.

2. Ele(a) tem algum diagnóstico diferencial? Se sim, qual(is)?

E1: Não.

E2: Não.

E3: Não.

E4: Não.

E5: Não.

E6: Não.

3. Pratica alguma atividade física? E aulas (além da escola)?

E1: Nenhuma atividade física específica (destacada das atividades da escola). Frequenta escola desde os 8 meses. Hoje, período integral (das 7h30 às 18h30).

E2: Sim, balé. Vai à escola das 10 as 19.

E3: Faz futebol, estuda pela manhã e fica no turno estendido durante a tarde.

E4: Sim, faz ballet e natação duas vezes por semana. Está no primeiro ano do fundamental.

E5: Surf, natação e vai para um contra turno 3 vezes por semana.

E6: O Enzo, atletismo (terças e quartas das 17:45 as 18:30), futsal (quartas 13:20 as 15:00) e basquete (quartas e sextas 16:05 as 17:30). Franco ainda não.

4. Tem o costume de ir a médicos? Se sim, com qual frequência?

E1: Sim. Hoje está acompanhada por tratamento homeopático. Retorno de dois em dois meses, em geral.

E2: Sim, a cada 3 meses.

E3: A cada 6 meses.

E4: Sim, a cada 6 meses (+ou-).

E5: Raramente vai a médicos.

E6: Raramente, só quando necessário.

5. Com que frequência ele tem compromissos diversos que estão fora da rotina? Como casa dos amiguinhos, ida ao cinema, alguma festinha..

E1: A Amora ainda é muito pequena, então passa a maior parte do tempo com a mãe.

E2: Não muitos, mais relacionados a escola.

E3: Frequentemente, toda semana.

E4: Não tem uma frequência, as vezes uma vez por semana e as vezes mais que isso e as vezes nenhuma vez por semana.

E5: É beem variado, tem meses que tem umas 3 festinhas, já outros que não tem nenhum. Costuma ir a cada 15 dias mais ou menos em casa de amigos.

E6: Máximo 2 vezes na semana, geralmente segundas e quintas, porque são dias livres.

[AFINIDADE COM O TEMA]

6. Você tem dificuldades em montar uma rotina para seu(sua) filho(a)?

E1: Muita.

E2: A rotina em si é tranquilo, o pior são as outras coisas, consultas, extras, que tem que se lembrar.

E3: Sim. No momento não tem uma rotina muito bem estabelecida, e temos que ir nos ajustando conforme necessário.

E4: Dificuldade em lembrar das coisas.

E5: A rotina dele é mais fácil de montar as outras coisas que eu tenho (trabalho, vida pessoal, dona de casa) que é difícil conciliar.

E6: Tenho dificuldade em mantê-las, lembrar de anotar o que foi feito ou não.

7. Você tem dificuldades em lembrar os compromissos e atividades dele(a)?

E1: Sim. Pela idade, ainda não existem grandes demandas de atividades fora do período da escola. A maior dificuldade/desafio está em equilibrar o meu tempo livre com as demandas da Amora.

E2: Não.

E3: Muito, esse é o problema maior, acompanhar quando tem e lembrar de fazer, já que não tem uma rotina estabelecida.

E4: Mais se tiver fora da rotina, as aulas frequentes já estamos acostumados.

E5: Sim.

E6: Não, raramente esqueço.

8. Como você gerencia os compromissos e atividades dele(a) hoje em dia?

E1: Como eu disse, não existem grandes demandas por atividades extra escola (nem tarefas de casa, nem compromissos extra). O gerenciamento está mais no equilíbrio entre as demandas do meu trabalho e o tempo livre que preciso me dedicar à ela.

E2: Com minha agenda particular do google.

E3: Preciso agendar, se não esqueço até das festas de aniversário.

E4: Eu e meu companheiro dividimos todas as tarefas, deste modo fica um pouco mais fácil. A minha filha fica 3 dias em turno integral na escola.

E5: Anoto na agenda.

E6: Tenho despertadores programados para despertarem 15 min antes do compromisso.

9. Qual atividade é mais difícil de gerenciar? E porquê?

E1: Hoje a maior dificuldade está em estabelecer atividades de rotina (horários padrão de alimentação, banho, lazer, sono) e cumpri-las de modo que não prejudique a qualidade do tempo em que estamos juntos. Isso acontece geralmente à noite e finais de semana.

E2: Não sinto dificuldade de gerenciar as atividades dela. Sinto dificuldade com algumas coisas da rotina, por exemplo, checklist do que deve ter na mochila, cardápio de lanches da semana para fazer a lista de compras do supermercado do final de semana...

E3: Lembrar das datas que tem futebol, lanche extra, festas.

E4: As tarefas pra casa e o horário da escola. Por que temos pouco tempo livre, eu e o pai trabalhamos muito :(.

E5: A maior dificuldade na rotina dele é lembrar de coisas para a escola, como quando precisa levar um material especial, até que dia tem que pagar uma saída de escola, livro da biblioteca na mochila. Porque são coisas bem fora da rotina, e normalmente vejo rápido a agenda dele e acabo não anotando na minha agenda pessoal de me lembrar (porque eu sempre acho que vou lembrar haha)

E6: As atividades obrigatórias do colégio, porque ou eles arranjam atividades mais confortáveis para fazer (ver televisão, jogar video game ou brincar com brinquedos) ou tem atividades fora de casa, e para mim como trabalho a noite, preciso que eles estejam com as atividades concluídas até as 18h, principalmente essas que precisam da minha ajuda.

[RELAÇÃO COM AS TECNOLOGIAS]

10. Já procurou por alguma ferramenta que auxiliasse nesse gerenciamento?

E1: Nenhuma ajuda específica.

E2: Não.

E3: Não.

E4: Não.

E5: Específica pra rotina dele não, mas na minha rotina geral sim.

E6: Ferramenta não. Já criamos uma rotina em conjunto, eu e eles, e imprimimos com as regras.

11. Usaria um aplicativo que auxiliasse a gerenciar e organizar as tarefas do(a) seu(sua) filho(a)? Se sim, o que você acha que deveria conter nesse aplicativo?

E1: Não sou muito adepto a aplicativos em geral, mas acredito que se encontrasse algo com interface interessante, que não fosse invasivo e me entregasse algum tipo de conteúdo útil eu usaria sim.

Acredito que algum facilitador de agenda, onde os pais pudessem compartilhar atividades e horários, além de possível troca de experiências entre uma comunidade poderia ser interessante.

E2: Poderia usar sim. Agenda para atividades, médico, vacina, aniversários...

Ferramenta de checklist para algumas coisas como: o que tem na mochila, na bolsa do balé...

Lembretes em geral: marcar médico, comprar material escolar...

E3: Se fosse fácil e prático de manipular sim. Agenda, Conexão com a professora, indicação de matérias de acordo com a idade/fase da criança. Vc fala a idade e já diz quando levar ao dentista, médico, dar vacina, etc.

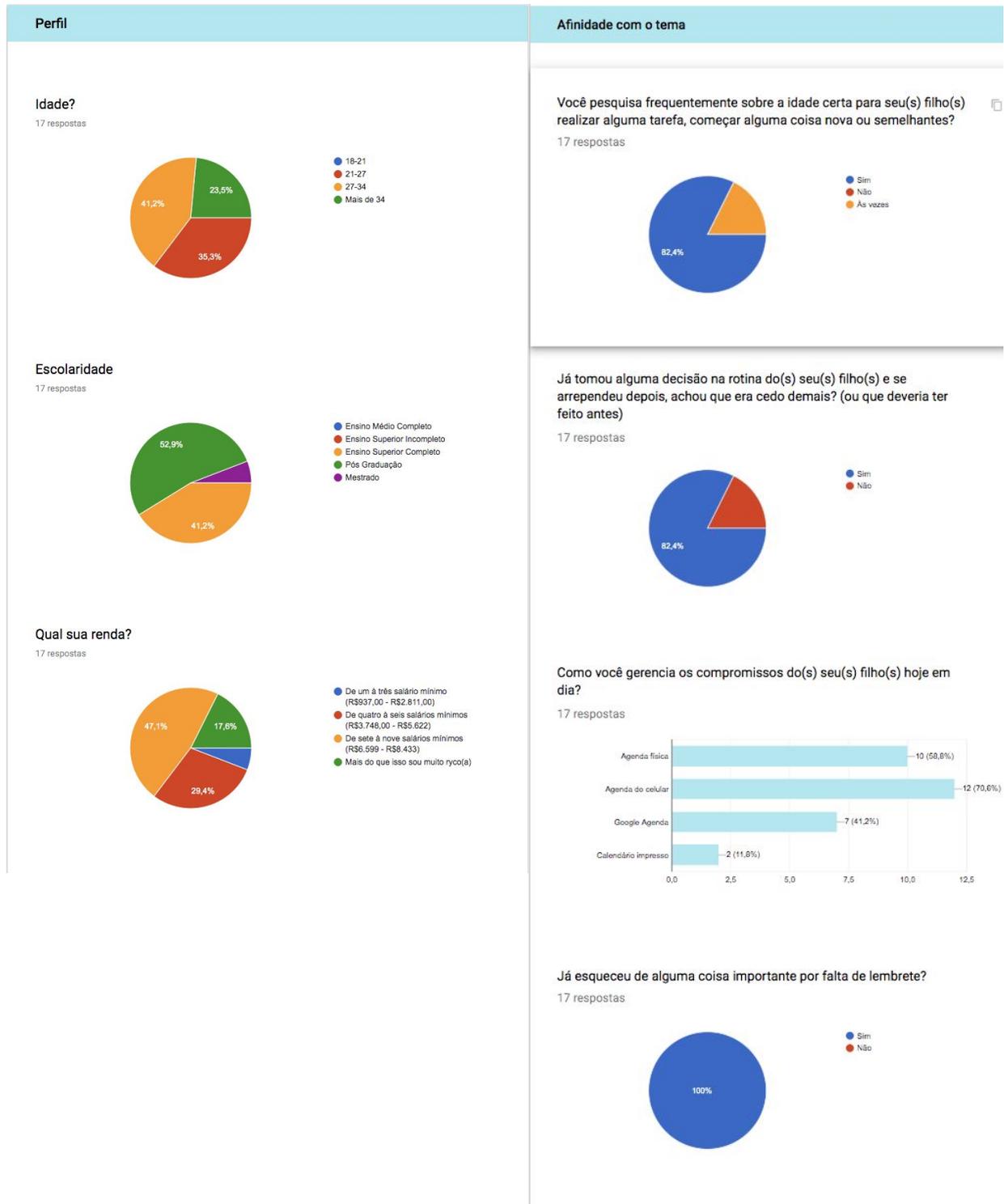
E4: Acredito que usaria, mas no meu caso não sei se faria diferença.

E5: Sim, mas precisaria também de alguma forma ter como colocar espaços breves da minha rotina pessoal/trabalho porque a minha maior dificuldade é organizar tudo junto. Deveria conter calendário da semana, com a rotina normal do meu filho e espaços preenchidos que eu estaria em outra atividade. Alarmes como: dar remédios/vitaminas; olhar a agenda escolar e particular para o meu filho: 23h levar meu filho para fazer xixi - ele dorme as 20h, mas ainda tem problema de xixi na cama então todos os dias eu preciso às 23h levar ele para o banheiro assim tem menos chances dele fazer xixi na cama - e isso é algo que eu acabo me esquecendo. Seria interessante tb ter uns check list de coisas diárias

como: olhar a agenda, olhar a tarefa, limpar a lancheira (fazer o lanche), arrumar o uniforme. Apenas um diferencial: poderia também ter um gerenciador de humor, que vc colocava todos os dias como vc sentiu que o seu filho estava: preocupado, feliz, triste, doente. É uma forma dos pais depois terem uma noção como estão os filhos mais frequentemente, a rotina hoje é tão frenética que às vezes não vemos o tempo passar. Da mesma forma desse gerenciador de humor pode ter também a opção de se você brigou ou não com o seu filho.

E6: Usaria sim. Acho que seria bem legal um aplicativo ajudasse na questão da rotina, mas que não fosse de uso exclusivo para os pais e uso só para a rotina. Eu quando montei com os meus filhos a nossa rotina, montamos também um quadro de obrigações na qual eles perdem pontos quando não cumpridos, e um quadro onde tem atividades extras que dão pontos extras para as crianças.

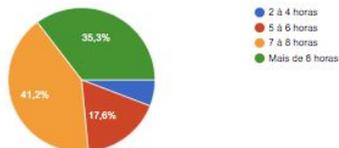
APÊNDICE C – Resultado do Questionário



Relação com as tecnologias

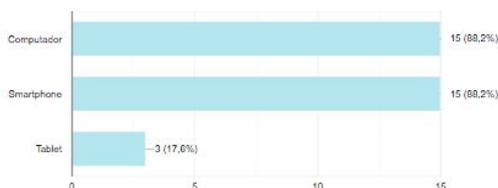
Quanto tempo por dia você passa na internet?

17 respostas



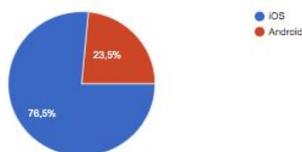
Em quais dispositivos você acessa?

17 respostas



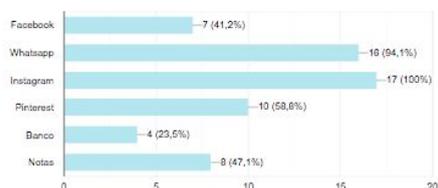
Qual sistema operacional você usa? (iOS ou Android)

17 respostas



Quais os aplicativos que você mais usa?

17 respostas



Conhece algum aplicativo que auxilie no dia a dia das crianças? Se sim, qual? Já usou?

12 respostas

Não

não

Não.

Não conheço

Não.

Não conheço

Uso outros tipos de app infantis, mas um que ajuda no dia a dia não conheço

Não conheço.

Nao

Usa algum aplicativo que auxilia no gerenciamento das atividades do dia a dia além da agenda? Se sim, qual?

12 respostas

Não

não

Não.

Google agenda.

Trello

Trello.

Nao

Acha um aplicativo de auxílio na criação e gerenciamento da rotina dos filhos uma boa ideia? Comente.

13 respostas

Sim

não uso aplicativo, mas uso os 7 hábitos de pessoas altamente eficaz

Sim.

sim

Com certeza, seria bom integrar os compromissos e to do lists em um só lugar

Sim!

Sim, mas talvez seja mais interessante para crianças grandes, que já tem mtos compromissos, a ana tem apenas 3 anos.

Sim. Muito.

Sim. Se fosse além disso interessante em outras formas

Como você imagina esse aplicativo? (Aparência e funcionalidade).

10 respostas

minimalista e intuitivo

Clean e intuitivo

Claro, bem personalizável e atrativo pras crianças terem interesse em participar também

Com layout funcional, de fácil usabilidade. Poderia conter algumas opções já sugeridas, como consultas com pediatra ou dentista, de forma que o responsável só precisasse colocar data e horário.

Fácil de usar.

Fácil de msnusear, simples e que seja rápido e prático.

Que desse pra cadastrar mais um filho e se integrasse com a minha agenda pessoal

Acho que deve ser bem clean, mas que tenha um toque "infantil" pra despertar

APÊNDICE D - ROTEIRO TESTES DE USABILIDADE

ETAPA 1 - Perfil do público participante do teste

Participantes

Maria Clara

Mulher, de 27 anos, classe média-baixa, mãe de primeira viagem do Eduardo (8 anos). Está sempre em busca de novos meios e aplicativos para gerenciar sua rotina. Primeiro contato com o aplicativo.

Luiza

Mulher, de 32 anos, classe média-alta, mãe de primeira viagem da Flora (5 anos). Usa muito o google agenda e gosta de organização de rotina. Primeiro contato com o aplicativo.

Ingrid

Mulher, 29 anos, classe média, mãe de primeira viagem do . Pela idade do seu filho, ainda não tem uma rotina estruturada com ele por assim se dizer. É uma pessoa bem prática e que não mantém muitos aplicativos além dos essenciais. Primeiro contato com o aplicativo.

Recrutamento

Foram escolhidas mulheres dentro do perfil do público-alvo, de 21 à 34 anos, de classe A-B. As escolhidas fazem parte do meu círculo de contatos, pois dessa forma eu tinha um pré conhecimento do perfil delas e como as mesmas se encaixavam dentro do público-alvo. Dessa forma também, foi possível marcar encontros físicos para os testes.

A forma de contato foi por meio de skype, as datas agendadas foram:

Terça-feira (07/05)

11:00 - Maria Clara

13:30 - Luisa

14:00 - Ingrid

Em uma sala de reunião no escritório da empresa onde trabalhamos.

Ambiente de teste

Sala com mesas e cadeiras e outras pessoas trabalhando no ambiente.

Equipe de avaliação

Eu fui a responsável por interagir com os usuários, conduzir os testes, fazer as anotações e gravar.

Registro de dados

Os testes foram gravados com o gravador de tela e gravador de voz do celular, e os feedbacks anotados em um documento online.

ETAPA 2 - Montagem do teste em si

Termo de Consentimento livre e esclarecido

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
CURSO DE DESIGN**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está participando de uma pesquisa realizada junto a meu projeto de conclusão de curso (PCC) no curso de Design da UFSC, que tem por objetivo avaliar aplicativos do segmento de gestão de rotina e também de criação de rotina infantil. Esta pesquisa tem como objetivo gerar informações e subsídios para o desenvolvimento de futuros sistemas interativos do mesmo setor. Evidenciamos que o processo de interação e os dados observados serão mantidos em sigilo assim como a sua identidade. É importante ressaltar que esta pesquisa tem por objetivo avaliar o sistema de funcionamento do aplicativo e não você.

No caso de dúvidas ou necessidade de maiores informações, você pode entrar em contato a qualquer momento com os responsáveis pelo estudo através do e-mail: mariaeduardaz1995@gmail.com.

Eu, _____, após ler e receber explicações sobre esta pesquisa, afirmo que foram esclarecidos os objetivos desta pesquisa, os procedimentos a serem realizados, as garantias de confidencialidade e de Esclarecimentos permanentes e que concordo em participar voluntariamente deste estudo.

Data: 11/05/2019

Assinatura:

Apresentação

Esse é meu projeto de conclusão de curso no Design UFSC, um aplicativo que tem como objetivo auxiliar pais e mães a criar a rotina dos filhos deles e também gerir a mesma, juntamente com as suas próprias rotinas. Esse teste é um teste de baixa fidelidade, portanto não é um aplicativo de fato funcionando, são apenas imagens estáticas onde você pode interagir.

ETAPA 3 - Questionamento

Parte 1 - Perfil

Nome; idade; escolaridade.

Afinidade com o tema do projeto e tecnologias: você usaria um aplicativo para gerenciar e criar a rotina dos seus filhos?

Parte 2 - Cenário e atividades

Cenário 1. Você descobre um aplicativo de gerenciamento de rotina infantil que diz facilitar tanto sua rotina quanto te auxiliar a criar e gerenciar a rotina do seu filho. Você baixou ele em seu celular.

Atividade 1: Faça seu cadastro.

Atividade 2: Veja as sugestões para a criação da rotina do seu filho.

Atividade 3: Crie um evento.

Atividade 4: Crie uma lista.

Atividade 5: Compartilhe sua agenda com alguém. Agora, compartilhe a do seu filho.

Parte 3 - Entrevista

Os ícones remetem facilmente a função deles?

Você teve alguma dificuldade para cumprir alguma coisa dentro do aplicativo?

Achou a posição das funções intuitivas? Porque?

Os textos estavam confortáveis e de fácil leitura? Quais eram mais fáceis de ler e menos?

Tem alguma sugestão?

APÊNDICE E - RESULTADOS TESTE DE BAIXA FIDELIDADE

Teste 1

Parte 1 - Perfil

Maria Clara Reschke, 27 anos, ensino superior completo, mãe do Eduardo (8 anos)

P: Afinidade com o tema do projeto e tecnologias: você usaria um aplicativo para gerenciar e criar a rotina dos seus filhos?

R: Sim, muito! Sou seu público. Lança logo esse app. (risadas)

Parte 2 - Cenário e atividades

Cenário 1. Você descobre um aplicativo de gerenciamento de rotina infantil que diz facilitar tanto sua rotina quanto te auxiliar a criar e gerenciar a rotina do seu filho. Você baixou ele em seu celular.

Atividade 1: Faça seu cadastro.

Atividade 2: Veja as sugestões para a criação da rotina do seu filho.

Atividade 3: Crie um evento.

Atividade 4: Crie uma lista.

Atividade 5: Compartilhe sua agenda com alguém. Agora, compartilhe a do seu filho.

Parte 3 - Entrevista

P: Os ícones remetem facilmente a função deles?

R: Sim, só o de compartilhar que eu achei difícil e trocaria os três pontinhos pelo ícone clássico.

P: Você teve alguma dificuldade para cumprir alguma coisa dentro do aplicativo?

R: Compartilhar.

P: Achou a posição das funções intuitivas? Porque?

R: Sim. Mas aquele menu no canto superior esquerdo me dava a ideia de que teriam informações importantes lá dentro e não tinha nada praticamente.

P: Os textos estavam confortáveis e de fácil leitura? Quais eram mais fáceis de ler e menos?

R: Sim.

P: Tem alguma sugestão?

R: Na linha do tempo do calendário dividir e colocar a mãe e o filho ao mesmo tempo, não um embaixo do outro, pra saber exatamente quem ta fazendo o que naquele momento. Do jeito que ta não

passa muito a sensação de integração das rotinas. Acho que deveria focar no aplicativo apenas na criação e gerenciamento das rotinas, e não em todo aquele sistema de recompensa Só as que já citei.

Teste 2 - Luiza

Parte 1 - Perfil

Luiza de Oliveira Sequeira Arrivabene, 32 anos, superior completo, mãe da Flora (5 anos)

P: Afinidade com o tema do projeto e tecnologias: você usaria um aplicativo para gerenciar e criar a rotina dos seus filhos?

R: Sim, com adição do calendário pessoal.

Parte 2 - Cenário e atividades

Cenário 1. Você descobre um aplicativo de gerenciamento de rotina infantil que diz facilitar tanto sua rotina quanto te auxiliar a criar e gerenciar a rotina do seu filho. Você baixou ele em seu celular.

Atividade 1: Faça seu cadastro.

Atividade 2: Veja as sugestões para a criação da rotina do seu filho.

Atividade 3: Crie um evento.

Atividade 4: Crie uma lista.

Atividade 5: Compartilhe sua agenda com alguém. Agora, compartilhe a do seu filho.

Parte 3 - Entrevista

P: Os ícones remetem facilmente a função deles?

R: Sim, só a questão do cinza que deveria ser menos apagado.

P: Você teve alguma dificuldade para cumprir alguma coisa dentro do aplicativo?

R: Me achar na barra do menu.

P: Achou a posição das funções intuitivas? Porque?

R: Sim.

P: Os textos estavam confortáveis e de fácil leitura? Quais eram mais fáceis de ler e menos?

R: Sim.

P: Tem alguma sugestão?

R: Só as que já citei.

Teste 3 - Ingrid

Parte 1 - Perfil

Ingrid Mayumi Leffer, 29 anos, superior completo, mãe do Kalu (3 anos)

P: Afinidade com o tema do projeto e tecnologias: você usaria um aplicativo para gerenciar e criar a rotina dos seus filhos?

Se tiver mais de um filho ou se eles tiverem muitas atividades sim. No momento com o

Parte 2 - Cenário e atividades

Cenário 1. Você descobre um aplicativo de gerenciamento de rotina infantil que diz facilitar tanto sua rotina quanto te auxiliar a criar e gerenciar a rotina do seu filho. Você baixou ele em seu celular.

Atividade 1: Faça seu cadastro.

Atividade 2: Veja as sugestões para a criação da rotina do seu filho.

Atividade 3: Crie um evento.

Atividade 4: Crie uma lista.

Atividade 5: Compartilhe sua agenda com alguém. Agora, compartilhe a do seu filho.

Parte 3 - Entrevista

P: Os ícones remetem facilmente a função deles?

R: Sim, é o que estamos acostumados.

P: Você teve alguma dificuldade para cumprir alguma coisa dentro do aplicativo?

R: Não encontrava onde adicionava um perfil.

P: Achou a posição das funções intuitivas? Porque?

R: Achou difícil a ordem das coisas no menu. Se tivesse começado pela página inicial/home ficava mais fluído na hora de continuar explorando o aplicativo. Com a página inicial na terceira posição ficou confuso.

P: Os textos estavam confortáveis e de fácil leitura? Quais eram mais fáceis de ler e menos?

R: Muitos textos não lê, adora botões.

P: Tem alguma sugestão?

R: Não, tá bem prático, só não acho que no momento com o Kalu com três aninhos eu consiga usar muito por ele ainda não ter nada parecido com uma rotina. Mas a ideia é ótima! Daqui alguns anos eu quero.

APÊNDICE F - RESULTADOS DOS TESTES DE ALTA FIDELIDADE

Teste 1

Parte 1 - Perfil

Maria Clara Reschke, 27 anos, ensino superior completo

P: Afinidade com o tema do projeto e tecnologias: você usaria um aplicativo para gerenciar e criar a rotina dos seus filhos?

R: Sim, muito! Sou seu público. Lança logo esse app. (risadas)

Parte 2 - Cenário e atividades

Cenário 1. Você descobre um aplicativo de gerenciamento de rotina infantil que diz facilitar tanto sua rotina quanto te auxiliar a criar e gerenciar a rotina do seu filho. Você baixou ele em seu celular.

Atividade 1: Faça seu cadastro.

Atividade 2: Veja as sugestões para a criação da rotina do seu filho.

Atividade 3: Crie um evento.

Atividade 4: Crie uma lista.

Atividade 5: Compartilhe sua agenda com alguém. Agora, compartilhe a do seu filho.

Parte 3 - Entrevista

P: Os ícones remetem facilmente a função deles?

R: Sim, todos.

P: Você teve alguma dificuldade para cumprir alguma coisa dentro do aplicativo?

R: Não, tudo muito fácil e intuitivo.

P: Achou a posição das funções intuitivas? Porque?

R: Sim! Consegui executar todas as atividades que você me passou de primeira.

P: Os textos estavam confortáveis e de fácil leitura? Quais eram mais fáceis de ler e menos?

R: Estavam, só o do tutorial que precisei forçar um pouquinho os olhos.

P: Tem alguma sugestão?

R: Indicar livros além de podcasts, filmes e desenhos.

Teste 2

Parte 1 - Perfil

Thiago Debatin, 27 anos, ensino superior completo

P: Afinidade com o tema do projeto e tecnologias: você usaria um aplicativo para gerenciar e criar a rotina dos seus filhos?

R: Usaria.

Parte 2 - Cenário e atividades

Cenário 1. Você descobre um aplicativo de gerenciamento de rotina infantil que diz facilitar tanto sua rotina quanto te auxiliar a criar e gerenciar a rotina do seu filho. Você baixou ele em seu celular.

Atividade 1: Faça seu cadastro.

Atividade 2: Veja as sugestões para a criação da rotina do seu filho.

Atividade 3: Crie um evento.

Atividade 4: Crie uma lista.

Atividade 5: Compartilhe sua agenda com alguém. Agora, compartilhe a do seu filho.

Parte 3 - Entrevista

P: Os ícones remetem facilmente a função deles?

R: Sim, é bem didático.

P: Você teve alguma dificuldade para cumprir alguma coisa dentro do aplicativo?

R: Não, não tive dificuldades.

P: Achou a posição das funções intuitivas? Porque?

R: Sim! Gostei do posicionamento.

P: Os textos estavam confortáveis e de fácil leitura? Quais eram mais fáceis de ler e menos?

R: Estavam.

P: Tem alguma sugestão?

R: As setas no tutorial eram muito pequenas e as listas poderiam ser expansíveis.