

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA  
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

Renan Martinho Bernardo

**Interface de aplicativo para gerenciamento administrativo do Espaço Cultural 605**

Florianópolis

2019

Renan Martinho Bernardo

**Interface de aplicativo para gerenciamento administrativo do Espaço Cultural 605**

Projeto de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Bacharel em Design  
Orientadora: Prof. M. E. Maíra Woloszyn.

Florianópolis

2019

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

Bernardo, Renan Martinho  
Interface de aplicativo para gerenciamento  
administrativo do Espaço Cultural 605 / Renan Martinho  
Bernardo ; orientador, Máira Woloszyn, 2019.  
91 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 Digital. 3. Gestão Empresarial.  
4. Aplicativos. 5. Design Visual. I. Woloszyn, Máira. II.  
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em  
Design. III. Título.

Renan Martinho Bernardo

**INTERFACE DE APLICATIVO PARA GERENCIAMENTO ADMINISTRATIVO DO  
ESPAÇO CULTURAL 605**

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, 21 de Novembro de 2019.

Prof.<sup>a</sup> Mary Vonni Meürer, Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

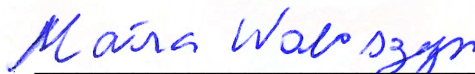
**Banca Examinadora:**

Prof.<sup>a</sup> Maíra Wolożyn, Me. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof.<sup>a</sup> Berenice Santos Gonçalves, Dr.<sup>a</sup> (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof.<sup>a</sup> Daniela Estaregue, Me. (Instituto Federal de Santa Catarina)

Ana Letícia Oliveira do Amaral, Me. (Universidade Federal de Santa Catarina)



Prof.<sup>a</sup> Me. Maíra Wolożyn  
Professora Orientadora  
Universidade Federal de Santa Catarina

A minha mãe, que nunca mediu esforços para que eu pudesse alcançar os meus objetivos e sempre me fez acreditar que meus sonhos são possíveis.



## AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente a minha mãe e meu irmão, as duas pessoas com maior influência positiva na minha vida, duas referências importantes para a pessoa que pretendo me tornar futuramente. Sempre me apoiando, aconselhando e acreditando no meu potencial.

Agradeço a minha orientadora, Máira Woloszyn, pela orientação, pela paciência durante o processo. Sem essa ajuda, este resultado não seria possível. Agradeço a todos os meus professores e colegas de graduação que de alguma forma contribuíram para que eu adquirisse conhecimento, relacionado ao curso ou não.

Agradeço a todos os meus amigos e conhecidos que fizeram passarem por minha vida durante a graduação. Sinto que todos contribuíram de diferentes formas, para o meu crescimento pessoal e profissional, meu amadurecimento, para a mudança na forma como eu enxergo o mundo de forma geral e na forma como eu em enxergo. Gostaria de agradecer em especial a Derick Ho, Gabriel Rosa, Rafaella Oliveira, Tales Ledra e Michael Rosa, foram algumas as pessoas mais próximas a mim ao longo desses cinco anos e não poderia deixar de citá-los.

Quando eu entrei na Universidade, tinha 17 anos, era um adolescente imaturo, não sabia quais eram meus objetivos de vida e tinha uma visão de mundo pequena. Hoje, cinco anos depois, chego ao fim de um ciclo que me tornou mais maduro e independente, ampliou minha visão de mundo, que continuo trabalhando para seguir ampliando. Me fez descobrir meus objetivos, mas também fez com que eu me descobrisse, me reinventasse como pessoa, afetando diretamente o profissional que vai se formar. Por fim agradeço não só pelo conhecimento adquirido, mas pela transformação que sofri, que em partes foi proporcionada pelo ambiente acadêmico.

## RESUMO

A popularização e aumento na facilidade de acesso a smartphones juntamente com a praticidade no uso de aplicativos mobile tornou possível a rápida obtenção de informações necessárias para gestão de pequenas empresas. O Brasil está em terceiro lugar no ranking de downloads de aplicativos por países desde de 2018, ainda é possível destacar a presença de países emergentes entre os cinco com mais número de downloads de aplicativos.

Devido à necessidade de gerenciamento das atividades administrativas do ambiente, sendo o objeto de pesquisa, Espaço Cultural 605, que oferece diversos serviços, geridos de forma unificada e sob o mesmo CNPJ, e a tomada de decisões baseada em dados coletados pelo próprio estabelecimento, tornando assim, mais seguro, dinâmico e prático as atividades de gestão do local através do uso de um aplicativo mobile.

O projeto atende os quesitos levantados na etapa de análise de requisitos, utilizando a metodologia de Garrett, a qual propõe que o projeto desenvolvido deixa de ter características abstratas para ter características mais concretas, foram utilizadas também técnicas como briefing, levantamento de personas, card sorting, plano de requisitos, mapas conceituais e wireframes para mapear os requisitos de forma mais ágil com o usuário, o que tornou possível propor uma interface e a construção de um protótipo.

**Palavras-chave:** Interface Digital. Gestão Empresarial. Aplicativo.



## ABSTRACT

The popularization and increased ease of access of smartphones coupled with the practicality of using mobile applications has made it possible to quickly obtain the information needed for small business management. Brazil is in third place in the ranking of app downloads by country since 2018, it is still possible to highlight the presence of emerging countries among the five with the most number of app downloads.

Due to the need to manage the administrative activities of the environment, being the object of research, Cultural Space 605, which offers several services, managed unified and under the same CNPJ, and decision-making based on data collected by the establishment itself, making thus, safer, more dynamic and practical site management activities through the use of a mobile application.

The project meets the requirements raised in the requirements analysis stage, using Garrett's methodology, which proposes that the developed project no longer has abstract characteristics to have more concrete characteristics, were also used techniques such as briefing, personas survey, card sorting , requirements plan, concept maps, and wireframes to map requirements more quickly with the user, making it possible to propose an interface and build a prototype.

**Keywords:** Digital Interface. Management. App.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Gráfico dos países com mais downloads de aplicativos em 2017 .....	16
Figura 2 - Adaptação da estrutura metodológica proposta por J.J. Garrett .....	19
Figura 3 - Logo do Espaço Cultural 605 .....	26
Figura 4 - Instagram do Espaço Cultural 605 .....	26
Figura 5 - Card de informações pessoais da Persona 1 .....	27
Figura 6 - Card de informações pessoais da Persona 2 .....	28
Figura 7 - Card de Jornada do usuário da Persona 1 .....	30
Figura 8 - Card de Jornada do usuário da Persona 2 .....	31
Figura 9 - Telas de carregamento, login e principal do app SGO .....	33
Figura 10 - Síntese da Análise Estética do aplicativo Sistema Gestor Online .....	34
Figura 11 - Telas do app Controle de Estoque, Vendas e Fluxo de Caixa .....	35
Figura 12 - Síntese da Análise Estética do aplicativo Controle de Estoque .....	36
Figura 13 - Prints das telas do app NEXapp .....	38
Figura 14 - Síntese da Análise Estética do aplicativo NEXapp .....	40
Figura 15 - Mapa Conceitual do Aplicativo .....	47
Figura 16 - Mapa do Aplicativo .....	51
Figura 17 - Wireframes das telas: Inicial, Login, Cadastro e Menu Principal .....	54
Figura 18 - Wireframes das telas: Vendas e Adicionar Vendas .....	55
Figura 19 - Wireframes das telas: Produtos/Serviços, Adicionar Produtos/Serviços, Relatórios, Estoque, Adicionar Estoque e Gerenciamentos .....	56
Figura 20 - Wireframes das telas de: Permissões, Funcionários, Adicionar Funcionários, Estabelecimentos e Adicionar Estabelecimentos .....	57
Figura 21 - Grid .....	59
Figura 22 - Painel Conceitual .....	60
Figura 23 - Painel Visual .....	61
Figura 24 - Paleta de Cores do Aplicativo .....	62
Figura 25 - Fontes testadas .....	63
Figura 26 - Tipos de Ícones oferecidos .....	64
Figura 27 - Ícones do Material Design .....	65
Figura 28 - Tela Inicial .....	66
Figura 29 - Tela de Login .....	67
Figura 30 - Tela de Cadastro .....	68

Figura 31 - Tela do Menu Principal.....	69
Figura 32 - Tela de Edição de Perfil.....	70
Figura 33 - Tela de Vendas.....	71
Figura 34 - Tela de Adição de Vendas .....	72
Figura 35 - Tela de Produtos / Serviços .....	73
Figura 36 - Tela de Adição de Produtos / Serviços .....	74
Figura 37 - Tela de Relatórios .....	75
Figura 38 - Tela de Estoque e Adicionar Item.....	76
Figura 39 - Tela de Gerenciamentos.....	77
Figura 40 - Tela de Estabelecimentos e Adicionar Estabelecimentos.....	78
Figura 41 – Tela de Funcionários .....	79
Figura 42 - Tela de Adição de Funcionários .....	80
Figura 43 – Tela de Permissões.....	81

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Comparativo de funções dos similares.....	41
Quadro 2 – Quadro de Requisitos.....	45
Quadro 3 - Card Sorting .....	49
Quadro 4 - Resultado do Card Sorting .....	50
Quadro 5 - Matriz de Seleção (MEÛRER, 2017).....	63

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>15</b>
1.1	OBJETIVOS .....	17
<b>1.1.1</b>	<b>Objetivo Geral.....</b>	<b>17</b>
<b>1.1.2</b>	<b>Objetivos Específicos .....</b>	<b>17</b>
1.2	JUSTIFICATIVA .....	17
1.3	DELIMITAÇÃO DO PROJETO .....	18
1.4	METODOLOGIA DE PROJETO .....	18
<b>2</b>	<b>PLANO DE ESTRATÉGIA.....</b>	<b>23</b>
2.1	BRIEFING .....	23
<b>2.1.1</b>	<b>O Cliente .....</b>	<b>25</b>
2.2	PERSONAS.....	27
2.3	JORNADA DO USUÁRIO .....	29
2.4	BENCHMARKING.....	31
<b>2.4.1</b>	<b>Sistema Gestor Online – SGO .....</b>	<b>32</b>
<b>2.4.2</b>	<b>Controle de Estoque, Vendas e Fluxo de Caixa .....</b>	<b>34</b>
<b>2.4.3</b>	<b>NEXapp .....</b>	<b>37</b>
<b>2.4.4</b>	<b>Comparação dos Similares.....</b>	<b>41</b>
<b>3</b>	<b>PLANO DE ESCOPO .....</b>	<b>43</b>
3.1	JORNADA DO CLIENTE .....	43
3.2	REQUISITOS .....	45
<b>4</b>	<b>PLANO DE ESTRUTURA .....</b>	<b>47</b>
4.1	ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO .....	47
<b>4.1.1</b>	<b>Mapa Conceitual.....</b>	<b>47</b>
4.2	CARD SORTING .....	48
4.3	MAPA DO APLICATIVO .....	50
<b>5</b>	<b>PLANO DE ESQUELETO .....</b>	<b>53</b>

5.1	WIREFRAMES .....	53
<b>6</b>	<b>PLANO DE SUPERFÍCIE.....</b>	<b>58</b>
6.1	DESIGN VISUAL .....	58
6.1.1	<b>Grid .....</b>	<b>58</b>
6.1.2	<b>Painel Conceitual .....</b>	<b>59</b>
6.1.3	<b>Painel Visual.....</b>	<b>60</b>
6.1.4	<b>Paleta Cromática .....</b>	<b>61</b>
6.1.5	<b>Tipografia .....</b>	<b>62</b>
6.1.6	<b>Ícones .....</b>	<b>64</b>
6.2	TELAS .....	65
<b>7</b>	<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>82</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>84</b>
	<b>ANEXO .....</b>	<b>85</b>
<b>1</b>	<b>Style Guide .....</b>	<b>85</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A sociedade atual tem como principal característica a presença da tecnologia na organização das práticas sociais, das situações mais simples até as mais complexas (BENAKOUCHE, 1999). Assim como com as práticas sociais, as organizações e o mercado em que elas estão inseridas, se transformaram e foram impactados de forma profunda.

Tornou-se comum encontrar profissionais trabalhando com tablets, smartphones, em restaurantes, bares, praças, transporte coletivo ou qualquer outro lugar que permita conexão rápida com seu empregado, chefe ou sócio.

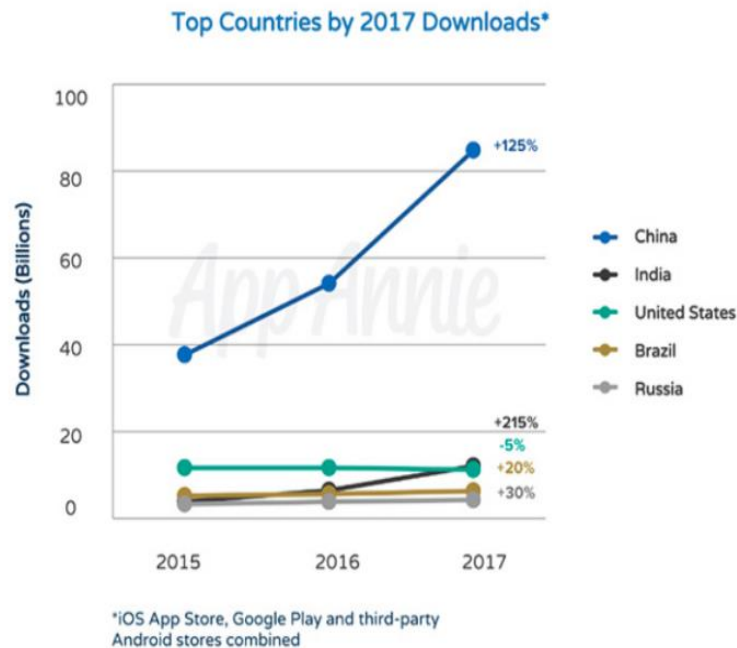
Para além da comunicação, a evolução tecnológica possibilitou que a informação fosse adquirida e transmitida com maior facilidade. Segundo Carvalho (2001) a informação é um elemento fundamental para a existência de organizações, que são alimentadas e guiadas por ela ao mesmo tempo. Funcionam como um elemento de ligação para cada decisão, podendo vir de fontes internas ou externas. Segundo Miranda (1999) a informação é um subsídio útil para a tomada de decisões. Sendo assim, importante para a gestão de uma empresa.

O desenvolvimento de softwares e ferramentas para auxiliar a gestão de negócio se tornou algo comum. Atualmente os dispositivos mobile têm sido inseridos no ambiente das empresas e mais aplicativos são desenvolvidos para serem utilizados neste meio. Segundo o portal americano *App Annie*<sup>1</sup>, o Brasil ficou em quarto lugar em 2017 em número downloads de apps, considerando todos os tipos de aplicativos, e a expectativa era de que aumentasse ainda mais em 2018.

---

<sup>1</sup> Link para matéria do portal: <https://www.appannie.com/en/insights/market-data/app-annie-2017-retrospective/>

Figura 1 - Gráfico dos países com mais downloads de aplicativos em 2017



Fonte: App Annie (2017)

O portal ainda menciona, como pode ser visto na Figura 1, que o Brasil em 2017 estava atrás apenas da China, Índia e Estados Unidos, sendo que os EUA sofreram uma redução de 5% no número de downloads. O Brasil subiu para o terceiro lugar no ranking de downloads por países de 2018 e vem mantendo-o em 2019, segundo App Annie. A previsão para 2020 é de 8 bilhões de downloads em todo o mundo. Cabe ainda destacar, a presença de países emergentes entre os cinco com mais número de downloads de aplicativos.

Considerando o crescimento do número de aplicativos sendo desenvolvidos e testados, a importância da informação e a presença da tecnologia na sociedade atual, percebe-se que a tecnologia tem sido aliada das empresas em seus negócios, e vem modificando diversos fatores, como comunicação, organização, produção e como o foco deste projeto, a gestão.

No mercado hoje há diversos aplicativos e softwares para computador de gestão empresarial que auxiliam no controle de estoque, controle financeiro, frente de caixa, orçamentos, atendimentos, controle de compras e oferecem muitos outros recursos. No entanto, algumas necessidades mais específicas do modelo de negócio ou alguma especificidade da empresa, podem não ser atendidas pelos recursos oferecidos.

A partir do exposto, o presente Projeto de Conclusão de Curso visa contribuir com o mercado em ascensão, desenvolvendo uma interface de um aplicativo para smartphone que atenda às necessidades administrativas do Espaço Cultural 605.



O Espaço Cultural 605 é um espaço de coworking onde serviços de diferentes segmentos são oferecidos, mas também tem como foco principal movimentar a cultura da região, com eventos e projetos relacionados a arte. O 605 atua com uma estrutura de gerência única, onde todos os serviços são geridos por equipe única. Também não apresenta um segmento específico, tendo no mesmo espaço bar/café, barbearia, estúdio de tatuagem, casa de festas, espaço para oficinas e para ensaios de peças de teatro ou bandas.

## 1.1 OBJETIVOS

### 1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver a interface de um aplicativo para smartphone que atenda às necessidades administrativas do Espaço Cultural 605.

### 1.1.2 Objetivos Específicos

- Identificar as necessidades de gestão do Espaço Cultural a partir do levantamento dos dados sobre a empresa.
- Propor recursos que possam atender as necessidades identificadas.
- Desenvolver um protótipo de interface digital de aplicativo para smartphone.

## 1.2 JUSTIFICATIVA

A escolha deste tema para o Projeto de Conclusão de Curso se deu a partir da necessidade de fornecer ao gerente do Espaço Cultural 605 e seus funcionários, uma ferramenta que pudesse auxiliá-los em relação às questões administrativas básicas e também questões mais específicas para este modelo de negócio. Apesar de já existirem ferramentas para a área de gestão administrativa disponíveis na *App Store* e na *GooglePlay*<sup>2</sup>, essas ferramentas buscam atender questões mais básicas e gerais, desenvolvidas para atender diferentes tipos de negócios.

---

<sup>2</sup>[https://play.google.com/store/?utm\\_source=latam\\_Med&utm\\_medium=hasem&utm\\_content=Feb0217&utm\\_campaign=Evergreen&pcampaignid=MKT-DR-latam-br-1002290-Med-hasem-py-Evergreen-Feb0217-Text-Institucional&gclid=CjwKCAiAzanuBRAZEiwA5yf4upYJM6Evc7h-YsXZ4TPsk\\_ijy7lq22Ab5pEBVjeGavBp10op60FIHBoCfSUQAvD\\_BwE&gelsrc=aw.ds](https://play.google.com/store/?utm_source=latam_Med&utm_medium=hasem&utm_content=Feb0217&utm_campaign=Evergreen&pcampaignid=MKT-DR-latam-br-1002290-Med-hasem-py-Evergreen-Feb0217-Text-Institucional&gclid=CjwKCAiAzanuBRAZEiwA5yf4upYJM6Evc7h-YsXZ4TPsk_ijy7lq22Ab5pEBVjeGavBp10op60FIHBoCfSUQAvD_BwE&gelsrc=aw.ds)

Portanto, a execução deste projeto visa contribuir para o processo administrativo da empresa 605, a fim de atender necessidades específicas da empresa em questão. Dessa maneira, a proposta consiste em desenvolver a interface de um aplicativo mobile seguindo as premissas da experiência do usuário propostas por Garrett.

### 1.3 DELIMITAÇÃO DO PROJETO

O projeto consiste em desenvolver a interface de um aplicativo para o Espaço Cultural 605, buscando atender às necessidades administrativas da empresa, tanto as mais básicas, como controlar estoque, caixa e fluxo de clientes, quanto questões mais específicas relacionadas ao modelo de negócio, como: relatórios detalhados sobre funcionários, formas de pagamento, horários de vendas, entre outros.

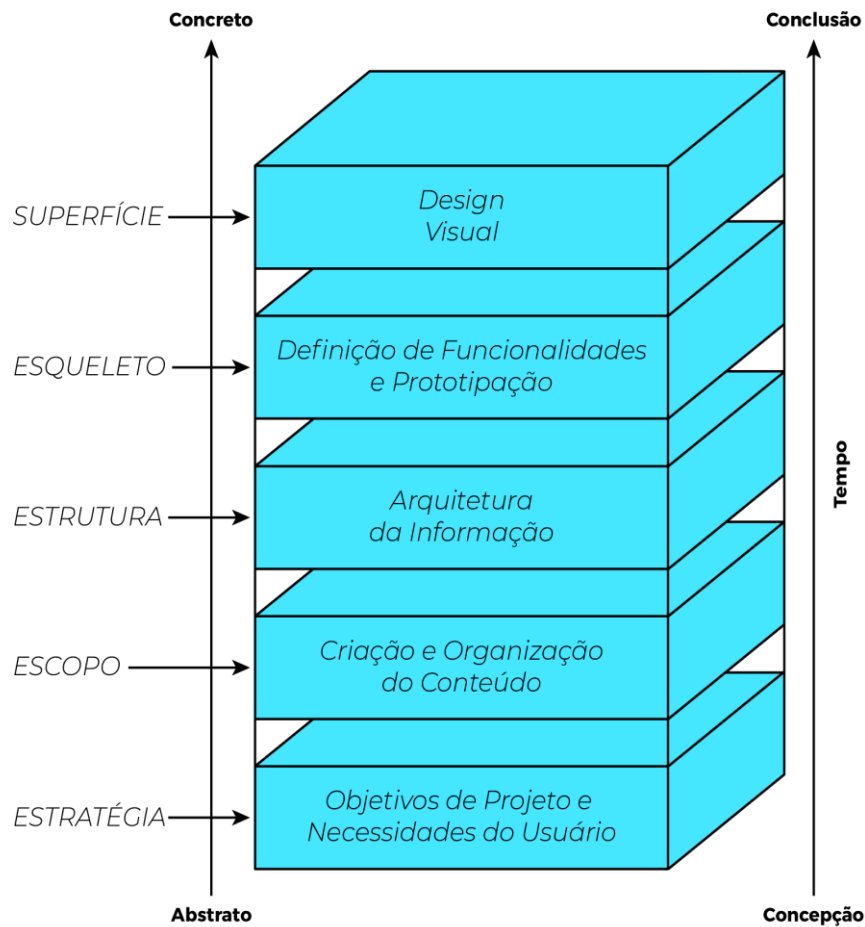
Em relação ao design, o projeto possui foco nos temas de interface e a usabilidade do usuário com o sistema. Dessa forma, não compõe o panorama do projeto a programação e o desenvolvimento do banco de dados.

### 1.4 METODOLOGIA DE PROJETO

Por se tratar de um projeto que propõe o desenvolvimento de uma interface digital, será utilizado a metodologia proposta por J. J. Garrett em seu livro “The Elements of User Experience” (2002). Segundo Garrett (2002), o projeto deve mapear e caracterizar todas as interações do usuário com a interface. Dessa forma, a metodologia proposta pelo autor é organizada em cinco planos: Estratégia, Escopo, Estrutura, Esqueleto e Superfície. A medida que o projeto é desenvolvido deixa de ter características abstratas e assume características mais concretas.

Na figura 2 mostra como será feita a construção do projeto, da base para o topo, indo do campo ideal e abstrato para o concreto, a medida que ganha maturidade. Na base estão as necessidades do usuário e objetivos do projeto, seguindo até topo encontra-se o Design Visual. Este plano, sustentado pelos outros quatro abaixo dele é o plano com o qual o usuário vai interagir.

Figura 2 - Adaptação da estrutura metodológica proposta por J.J. Garrett



Fonte: Adaptado de Garrett (2002) pelo autor

Na sequência dos planos, começando de baixo para cima, encontra-se o plano da estratégia, onde as necessidades do usuário e os objetivos do projeto são definidos. Neste plano as ferramentas utilizadas foram:

- **Briefing:**

O briefing é uma ferramenta que define o início do projeto, a base onde todo o restante vai ser construído. Durante todo o processo, o resultado desta etapa é utilizado para validar ou invalidar decisões e mudanças. Segundo Phillips (2004) o briefing é parte do processo de desenvolvimento de produtos e serviços, em busca de inovações ou melhorias das organizações. O autor entende que as pessoas envolvidas em um projeto devem tratar o briefing como uma combinação entre um plano de negócios e uma

estratégia criativa de projeto e utiliza uma metáfora de uma consulta entre médico e paciente para argumentar. “O paciente de um tratamento médico, é a maior autoridade para descrever o que está sentindo, e seu médico é a maior autoridade na solução do problema. Assim, ambos são responsáveis pelo resultado do tratamento.” (PHILLIPS, 2004, p.75). Nesta metáfora o cliente apontando suas necessidades é como o paciente, e o designer desenvolvendo uma solução é como o médico. Isso implica na troca de informações significativas e confiança mútua. Ambos devem entender que fazem parte do mesmo problema.

- **Personas:**

“Persona é uma ferramenta utilizada no design que busca descrever de forma mais eficiente o público-alvo” (PAZMINO, 2015, p.). Para tanto, cria-se uma pessoa imaginária que agrupa características, objetivos e interesses em comum do consumidor. A quantidade de personas varia de acordo com a necessidade do projeto e a diversidade dos usuários. Assim, é possível obter uma maior proximidade do contexto de uso, objetivos e personalidade do usuário abordado no projeto, bem como definições estéticas e de funcionalidade.

- **Jornada do Usuário:**

Consiste no mapeamento dos objetivos que fazem o usuário utilizar o sistema, além de outros que podem surgir durante o uso do mesmo, para entender melhor as interações e necessidades das personas. Este mapeamento é realizado do início da interação até a conclusão da tarefa e normalmente é dividido por etapas. Esta ferramenta é usada de forma sinérgica com a ferramenta personas, por tanto os usuários que terão suas jornadas mapeadas são as personas criadas anteriormente. Cada persona tem suas interações e cenários de uso definidas.

- **Análise de Similares ou Benchmarking:**

Segundo Araújo (2000) Benchmark é um processo de comparação entre os concorrentes para identificar vantagens competitivas e poder aperfeiçoar os próprios métodos.

O uso desta ferramenta propõe aprender com o estudo da concorrência através da observação e comparação das melhores práticas. A principal intenção é mostrar

algumas oportunidades que talvez tenham passado despercebidas para poder então incorporá-las em sua estratégia.

Em seguida, encontra-se o plano de escopo, neste plano o conteúdo do aplicativo é reunido, organizado e categorizado. São apresentados os requisitos funcionais do projeto, seções, informações e suas relevâncias.

O plano seguinte é o de estrutura, onde a informação é arquitetada, a interação e as ações do usuário são mapeadas e estruturadas, de maneira lógica e que ele possa concluir seu objetivo de forma satisfatória e dentro de um tempo aceitável. Nesta etapa são utilizados os mapas conceituais de processos cognitivos, Card Sorting e mapa do aplicativo.

- **Arquitetura da Informação:**

Possibilita que todo conteúdo e toda informação de um site ou software possa ser encontrada por quem procura, de forma eficiente. É então a organização desse conteúdo e informação.

Segundo Agner (2003) o termo foi cunhado nos anos de 1960, por Richard Saul Wurman, sua preocupação era com o modo com que a informação era agrupada, organizada e apresentada para expressar um significado.

- **Mapa Conceitual:**

Mapas conceituais são utilizados para representar ideias e conceitos, feitos de modos que a informação seja apresentada de forma mais clara e sintética, são feitas de forma a compreensão de seu idealizador. São representações gráficas que geralmente indicam relações entre palavras e conceitos. Servem também para ordenar e hierarquizar os conteúdos a serem abordados, facilitando o entendimento (SILVA,2017).

- **Card Sorting:**

É utilizado para validar o conjunto das categorias em que será classificado cada conteúdo do aplicativo. De acordo com Nielsen (2004) é uma ferramenta utilizada para verificar como os usuários veem a informação e onde cada item deve ser colocado.

Pode ser aplicado com cartões impressos ou ferramentas online, os participantes

organizam tópicos em categorias que fazem sentido para eles. Existem três tipos de aplicação, *Card Sorting* aberto, fechado ou híbrido. A escolha do tipo se dá de acordo com a fase ou o objetivo do projeto.

No Card Sorting Aberto, os participantes agrupam tópicos dentro de categorias criadas por eles próprios. No Fechado, as categorias são pré-definidas. No Híbrido, as categorias pré-definidas podem ser alteradas, ou substituídas por outras pelos participantes.

- **Mapa do Aplicativo:**

Um sistema, criado por Garrett (2002), para diagramar estruturas de sites chamado “O Vocabulário Visual”. “Representar a estrutura visualmente é a maneira mais eficiente de comunicar as ramificações, grupos e inter-relações entre os componentes de nosso site.” Garret (2002, p.141).

Seguindo para o quarto plano, o plano de esqueleto, como o nome sugere, o esqueleto do aplicativo é desenvolvido com prototipação de baixa fidelidade das telas, definição de como as funcionalidades irão se manifestar, de modo que seja coerente para o usuário, a disposição dos componentes. Os Wireframes das principais telas são desenvolvidos nesta fase do projeto.

- **Wireframes:**

Segundo Unger e Chandler (2009), Wireframes são protótipos de baixa qualidade, utilizados para identificar e organizar o que vai ser exibido na interface, normalmente são feitos em escala de cinza e não apresentam elementos gráficos ou conteúdo.

Por fim, encontra-se o último e quinto plano, o plano de superfície. São desenvolvidos protótipos de média e alta fidelidade do aplicativo, os detalhes mais concretos e acabamentos visuais e interativos são construídos nesta etapa. Cores, tipografia e composição são definidas.

## 2 PLANO DE ESTRATÉGIA

O plano de estratégia visa identificar as necessidades do usuário e definir os objetivos do projeto. Para tanto, foram utilizadas quatro ferramentas no Plano de Estratégia, sendo elas: briefing, personas, jornada do usuário e análise de similares. A seguir, encontram-se os resultados da aplicação das mesmas.

### 2.1 BRIEFING

A partir de uma reunião presencial foi realizado o briefing com Jaques Vargas, gerente e proprietário do Espaço Cultural 605 no dia 8 de julho de 2019. O encontro foi previamente roteirizado (Apêndice A) com a elaboração de perguntas que levassem para um entendimento sobre a Empresa e o projeto, entretanto houve certa flexibilidade no direcionamento dos tópicos no decorrer do briefing. A seguir é apresentado o que foi extraído do briefing:

- **O que é o Espaço Cultural 605?**

É um espaço cultural e colaborativo, que oferece diversos serviços, geridos de forma unificada e sob o mesmo CNPJ, ou seja, diferente de outros espaços onde cada serviço é gerido de forma isolada, o 605 trabalha com uma gerência única, algo que facilita a implementação de novos projetos e até a realização de atividades conjuntas entre os estabelecimentos, como por exemplo as festas em que estúdio de tatuagem também é aberto para os clientes. Em outros espaços este tipo de parceria seria mais difícil de acontecer, pois o essencial é que todas as partes saiam lucrando. No 605 mesmo que o estúdio não lucre durante um evento, ainda receberá parte dos lucros do evento.

- **Serviços que o Espaço oferece:**

Atualmente são oferecidos 4 serviços, barbearia e estúdio de tatuagem funcionando de manhã até de tarde de forma diária. O bar abre apenas para os clientes da barbearia e estúdio durante o dia, durante a noite abre para o público geral. A casa de festas funciona de acordo com o calendário de eventos, sendo eles privados ou produzidos pela casa, o único evento fixo no calendário chama “Experimento” é um evento de

música eletrônica underground. Durante os eventos o bar funciona única e exclusivamente para o público do evento.

- **Projetos de expansão da lista de serviços:**

Existem diversos projetos em negociação e desenvolvimento, mas na visão de Jaques, todas as ideias necessitam de tempo de maturação e enfrentam dificuldades durante esse processo, por serem em sua maioria projetos voltados a arte e cultura, contam com pouco apoio, por isso demoram para serem efetivadas. Entre os projetos estão: em breve ter o bar funcionando como uma lanchonete/café durante o dia, instalar oficinas de desenho, teatro e dança, locar o espaço para bandas ensaiarem, um projeto já implementado, mas teve que ser suspenso. Além destes, há um projeto para abrir uma agência de publicidade voltada para pequenos negócios, ela irá funcionar no segundo andar do prédio. A empresa tem um espaço muito grande que ainda não é utilizado, logo mais projetos podem surgir. Todos os citados ainda estão em negociação.

- **Qual o público da empresa?**

É difícil definir de forma geral, mas pode-se dividir em dois tipos, os que frequentam o Espaço durante o dia e os que vão às festas ou ao bar durante a noite. De dia o público é diverso, de crianças a idosos de todos os gêneros, a noite os clientes tem entre 18 e 38 anos, já que os eventos realizados são para maiores de idade. Uma das diretrizes da empresa é ser um lugar acessível e acolhedor para todos, e para Jaques a melhor forma de alcançar esse objetivo no nosso modelo de sociedade atual é cobrando preços baixos, pois em seu ponto de vista a principal forma de divisão da sociedade é por meio das classes sociais. Sendo assim, em sua maioria o público dos dois turnos pertence à classe C.

- **O que fez surgir a necessidade do projeto?**

A necessidade de utilizar um software ou programa que oferecesse um suporte administrativo sempre existiu. Porém Jaques não gosta de utilizar computadores, ele prefere utilizar smartphones, mas nunca encontrou apps que se encaixam em seu modelo de negócio, onde diversos serviços são oferecidos e há uma gerência única.



Outro problema era que os relatórios gerados não continham todas as informações que ele considerava necessária e seus funcionários poderiam ter acessos aos dados.

- **Como você imagina o aplicativo?**

Um app onde os funcionários podem registrar atividades como vendas, baixas em itens de estoque e seja possível registrar produtos. O gerente possa gerar relatórios detalhados, como por exemplo tipos de tatuagens que mais foram vendidos ou que tipos de cerveja mais foi comprada. Outro ponto importante é que o gerente possa decidir quais dados os funcionários podem acessar.

- **Como esses dados são colhidos atualmente? E qual a utilidade deles?**

Atualmente Jaques anota todos os dados da empresa em um caderno, esses dados são úteis para saber quais investimentos fazer, quais eventos dão mais lucro, quais tipos de tatuagem vendem mais. Mensalmente ele analisa os dados, mas é um processo lento que poderia ser otimizado com o aplicativo.

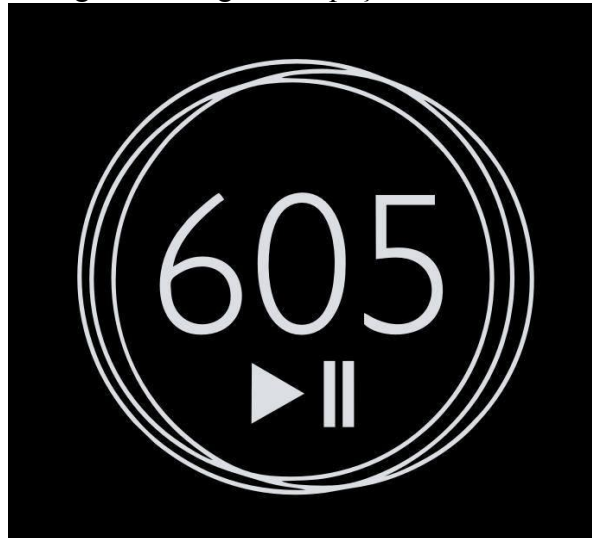
- **O 605 conta com quantos colaboradores?**

Hoje o 605 conta com 10 colaboradores, sendo 3 barbeiros, 3 tatuadores, 2 barmans, 1 secretário e Jaques na gerência. Durante os eventos os seguranças são contratados como freelancers e dependendo do tamanho do evento, mais barmans são contratados.

### **2.1.1 O Cliente**

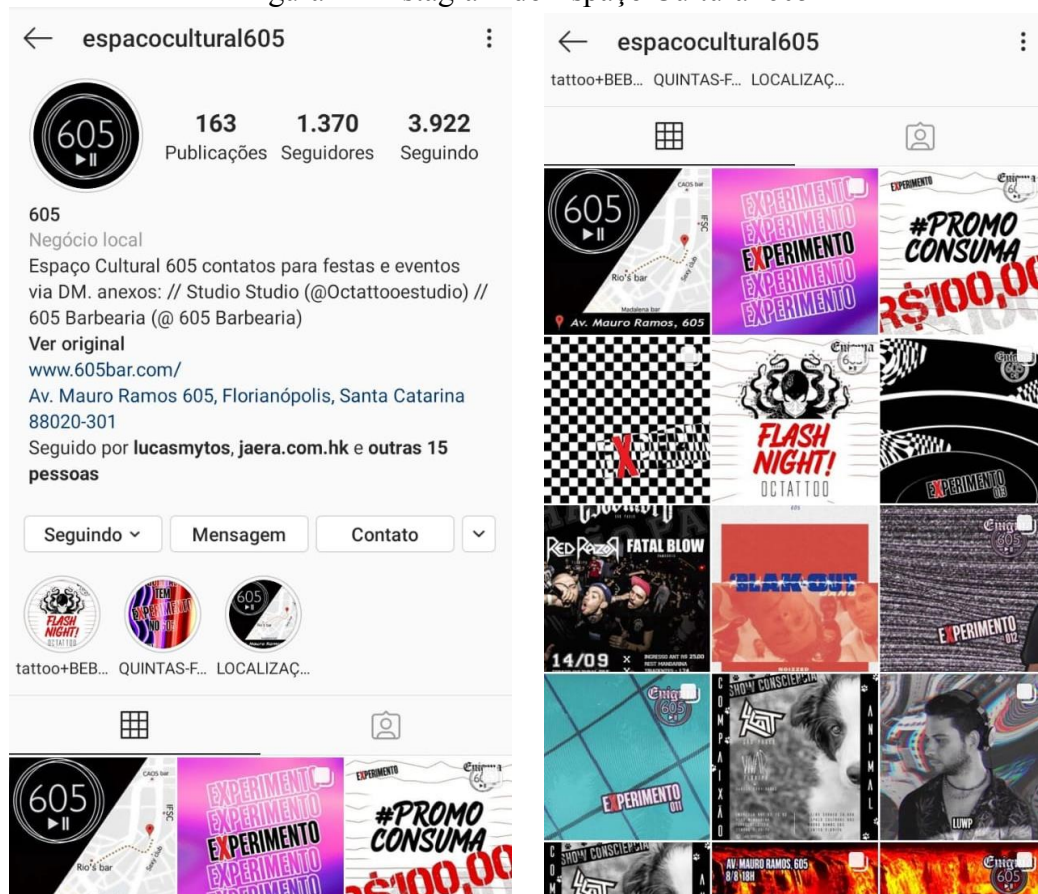
Este projeto está sendo desenvolvido para o Espaço Cultural 605, que é um espaço onde serviços de diferentes segmentos são oferecidos, mas que também tem como foco principal movimentar a cultura da região, seja com eventos ou projetos relacionados a arte. Localizado na Avenida Mauro Ramos, no Centro de Florianópolis, o espaço oferece diversos serviços como bar/café, barbearia, estúdio de tatuagem, casa de festas, e locação de espaço. A locação é gratuita e geralmente utilizada para realização de oficinas, ensaios de bandas e eventos privados. O 605 ainda recebe shows de todos os portes, nacionais e regionais, e realiza eventos de diversos gêneros musicais. Seu principal canal de comunicação é Instagram, onde são divulgados os eventos futuros e disponibilizadas agendas.

Figura 3 - Logo do Espaço Cultural 605



Fonte: [www.605bar.com](http://www.605bar.com).

Figura 4 - Instagram do Espaço Cultural 605



Fonte: [instagram.com/espacocultural605/](https://instagram.com/espacocultural605/).

## 2.2 PERSONAS

A partir das informações obtidas na etapa anterior (briefing), duas personas foram consideradas para o projeto. As personas são usuários de computadores e mobile, além de habituais navegadores da internet. Para definir as personas, foram utilizados cards onde são descritos o nome da persona, ocupação, idade, cidade, formação, objetivo principal de uso, nível de habilidade com os dispositivos, personalidade, arquétipo, expectativa com o produto, sites e aplicativos que mais utiliza, narrativa, motivação e cenário do uso do aplicativo.

Figura 5 - Card de informações pessoais da Persona 1

**PERSONA 1**  
**Alan Ventura**  
*Gerente Administrativo / Empresário*

**Idade:** 44 anos  
**Mora em:** Florianópolis  
**Formação:** Formado em Administração

**Objetivo Principal:**  
Coletar e filtrar dados, que ajudem nas tomadas de decisões administrativas, de forma mais prática e rápida em relação a atual.

**Nível de Habilidade com dispositivos**

Tablets e Smartphones	Computadores e Notebooks
<div style="width: 20%;"></div>	<div style="width: 80%;"></div>

**Personalidade**

Comunicador Extrovertido Calmo Analítico

**Arquétipos**

Governante Prestativo

**Expectativas com o App**

Intuitivo Organizado Confiável Prático

**Marcas que consome, Sites e aplicativos que utiliza**

WhatsApp, globo.com, Google, YouTube, Uber, Instagram, Facebook, HEINEKEN

**PERSONA 1**  
**Alan Ventura**  
*Gerente Administrativo / Empresário*

**Narrativa:**  
Alan é dono e gerente de uma empresa, ele não utiliza nenhum sistema ou plataforma para ajudar nesse processo, tendo que gerar esses dados manualmente, algo que demanda certo tempo que ele não tem disponível.

Seus funcionários já aconselharam ele a procurar alguma plataforma que fizesse isso, mas ele não encontrou nenhuma que atendesse todas as necessidades de sua empresa. Por não gostar de computador e ter um domínio médio desta tecnologia, ele prefere que essa plataforma seja para mobile, além disso por ser uma pessoa ocupada, tem sempre o celular em mãos.

**Motivação:**  
Alan tem consciência de que apenas reunindo dados sobre o funcionamento de sua empresa ele pode atingir seus objetivos empresariais e fazer com que ela cresça. Para tornar esse processo mais rápido e dinâmico, ele procura algum sistema que possa ajudá-lo.

**Cenário de Uso:**  
O sistema será acessado constantemente durante o horário de funcionamento da empresa. Seja para gerar relatórios ou atualizar dados.

Fonte: Autor.

Conforme ilustra a figura 10, a Persona 1 se chama Alan Ventura e é dono e gerente da sua empresa. Alan tem 44 anos, mora em Florianópolis e é formado em Administração. Ele tem como objetivo e motivação principal tornar mais rápido e dinâmico o processo de registro e levantamento de dados sobre a sua empresa, para ajudar na tomada de decisões.

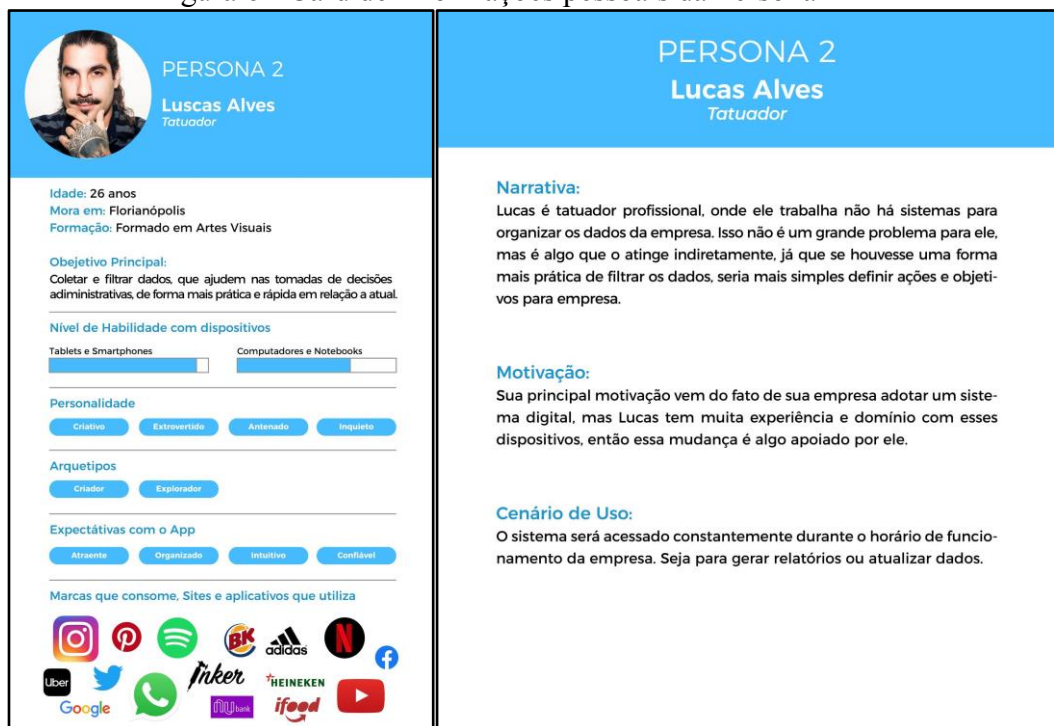
É um usuário experiente no uso de dispositivos móveis e mediano com computadores, ele utiliza para o básico já que não gosta do dispositivo. Tem como características da personalidade ser comunicador, extrovertido, calmo e analítico. Seus arquétipos são os do Governante por ser um bom líder e ter características que o ajudam, e do Prestativo por ser uma pessoa que gosta de fazer o que está ao seu alcance para ajudar os outros.

Dentre suas expectativas para o uso do aplicativo, as principais são de que ele seja intuitivo, organizado e confiável. Além dessas ele busca praticidade, a questão estética não é tão importante para ele, mas entende a importância.

Ele não é um consumidor fidelizado a muitas marcas, sites ou aplicativos. Utiliza mais as redes sociais, *Google* como mecanismo de busca e *Globo.com* para se informar, no seu tempo livre costuma tomar cerveja com amigos e utiliza *Uber* para visitá-los.

No cenário de uso, é apresentado o mais comum, sendo ele o utilizando durante o horário de funcionamento da empresa.

Figura 6 - Card de informações pessoais da Persona 2



Fonte: Autor.

A segunda persona, “Persona 2” que é apresentada na figura 11, se chama Lucas Alves é um funcionário da empresa gerenciada por Alan, e é um tatuador formado em Artes Visuais, tem 26 anos e é natural de Florianópolis. Lucas está acostumado com tecnologia e gostaria de

que a empresa onde trabalha adotasse uma forma mais prática de coletar e filtrar dados. É alguém com senso estético e que preza pela qualidade visual dos sites que acessa e aplicativos que utiliza.

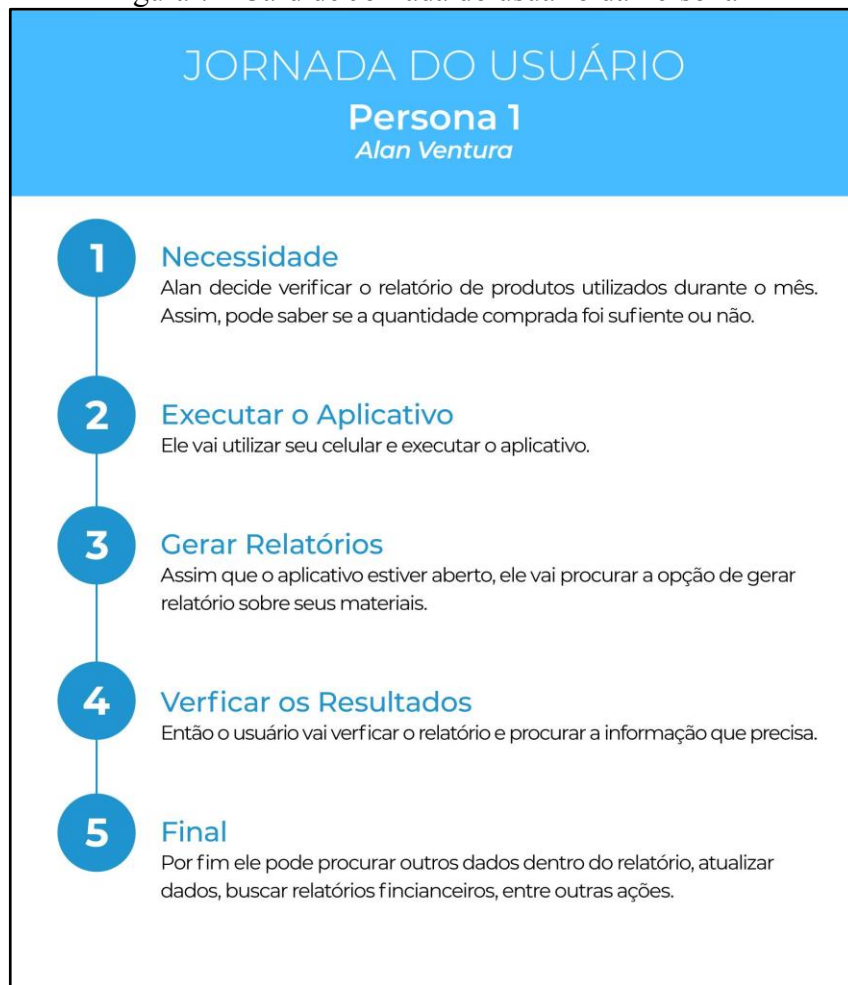
Lucas é usuário experiente no uso de dispositivos móveis e computadores. Tem como características da personalidade ser criativo, extrovertido, antenado e inquieto. Seus arquétipos são os do Criador por ser criativo, gostar de inovação e tecnologia e do Explorador por não gostar de rotina, e querer sempre conhecer lugares e coisas novas. Dentre suas expectativas para o uso do aplicativo, as principais são de que ele seja atraente esteticamente, organizado, intuitivo e confiável.

É um consumidor fidelizado a muitas marcas, sites e aplicativos. Utiliza frequentemente as redes sociais e plataformas de streaming, bem como aplicativos de delivery como *Ifood* e *Uber Eats*. Por ser uma pessoa antenada, está sempre utilizando o *Pinterest* para buscar referências para seus desenhos e ilustrações e acessando o *Inker*, um blog com conteúdo diverso sobre tatuagem, tanto para tatuadores quanto para pessoas que pretendem se tatuar. Lucas é um dos incentivadores dessa mudança e da inserção de uma tecnologia que pode ajudar. No cenário de uso, é apresentado o mais comum, sendo ele o utilizando durante o horário de funcionamento da empresa.

### 2.3 JORNADA DO USUÁRIO

A jornada do usuário apresenta o mapeamento das interações do usuário com o sistema, baseado na sua necessidade e seu objetivo final. Para tanto, foram consideradas as personas descritas anteriormente para o levantamento. Os cards de jornada de usuário das personas são apresentados a seguir.

Figura 7 - Card de Jornada do usuário da Persona 1

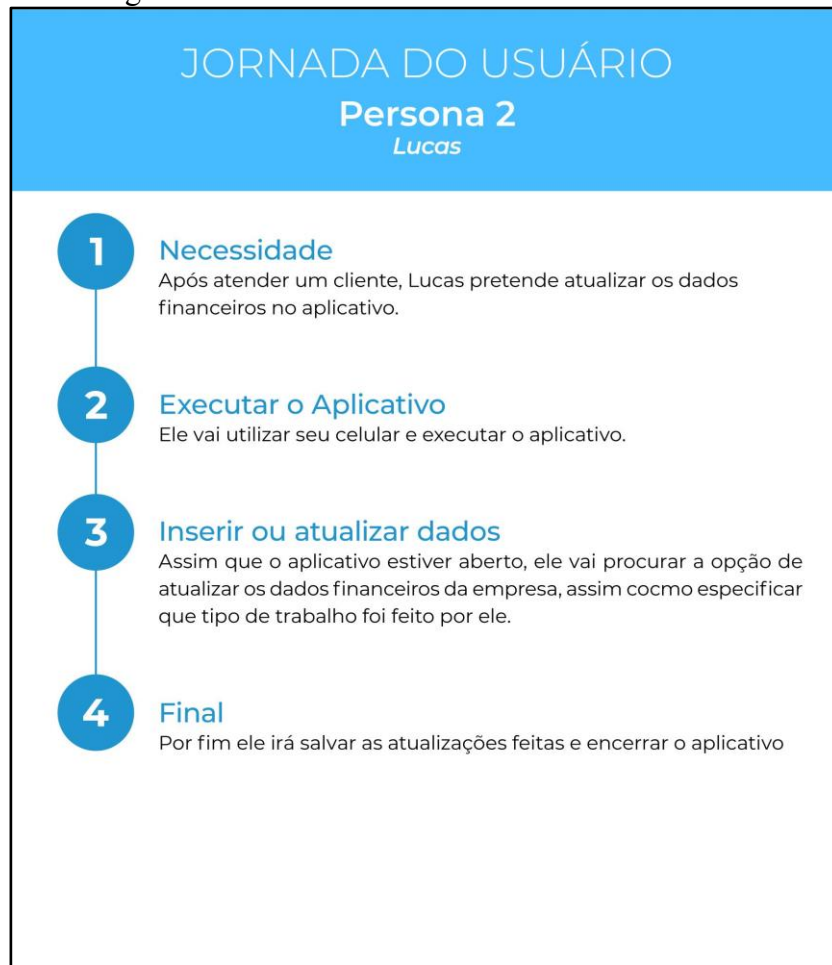


Fonte: Autor.

As informações do mapeamento das etapas para conclusão da tarefa principal no aplicativo da Persona 1, foram organizadas no Card, na figura 14. O objetivo principal do usuário neste cenário é verificar os dados da empresa relativos ao uso de produtos dentro de um intervalo de um mês. Estes dados se encontram na sessão de relatórios. Na primeira etapa o usuário toma a decisão de verificar o relatório mensal. Na segunda etapa, ele executa o aplicativo em seu celular. Em seguida ele procura as opções de gerar relatórios dentro do aplicativo.

Seguida da verificação do resultado, a partir desta etapa, ele pode seguir para etapa final onde o aplicativo é encerrado.

Figura 8 - Card de Jornada do usuário da Persona 2



Fonte: Autor.

O objetivo principal da Persona 2 é registrar a venda de uma tatuagem no aplicativo. Na primeira etapa, ele acaba de terminar seu atendimento ao cliente e precisa registrar esta venda. Na segunda etapa, ele executa o aplicativo em seu celular. Em seguida ele procura a opção de atualizar a entrada do caixa dentro do aplicativo e por fim irá salvar as alterações e encerrar o aplicativo.

## 2.4 BENCHMARKING

Foram levantados três aplicativos com objetivos e conteúdos semelhantes ao do projeto em construção. A busca foi feita através da plataforma para downloads de aplicativos do sistema Android, o Google Play. Foram escolhidos os aplicativos que mais se aproximavam do conceito do projeto e que possuíam número significativo de downloads.

Analisando os aplicativos encontrados, percebem-se padrões neste tipo de aplicativo para gestão de negócios. Todos têm um grande foco no financeiro, é possível gerar relatórios mensais, diários, cadastrar fornecedores e cliente. Tudo direcionando para o impacto financeiro dos mesmos no negócio.

Sendo assim, os aplicativos<sup>3</sup> escolhidos foram: “*Sistema Gestor Online*”, “*Controle de Estoque, Vendas e Fluxo de Caixa*”, “*Nexapp*”. Os aplicativos foram avaliados a partir das funcionalidades e conteúdo. Para a análise estética, ainda foram considerados: tipografia, cores, composição.

De forma geral, foram encontrados aplicativos com um foco maior na parte financeira e com poucas funcionalidades para gerar dados. As análises individuais e comparativa dos similares selecionados são apresentadas a seguir.

#### **2.4.1 Sistema Gestor Online – SGO**

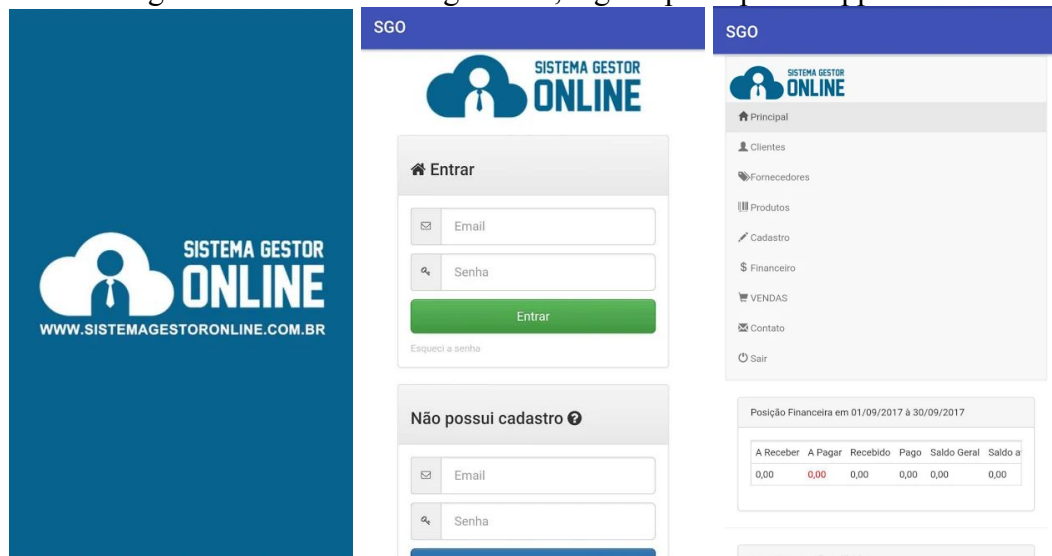
O primeiro aplicativo analisado foi o “Sistema Gestor Online” (SGO). A figura 16 apresenta sua interface. Sistema Gestor Online é um programa de gestão financeira empresarial. É um software online para micro e pequenas empresas, sem custo de implantação. O app foi desenvolvido pela *Site On Criações*, uma agência de marketing digital e desenvolvimento de softwares, sites, especializada em assessoria e consultoria na gestão de marketing digital de pequenas empresas, médias empresas e profissionais liberais em Fortaleza, no Ceará.

---

<sup>3</sup> Todos os aplicativos foram baixados e acessados pela última vez em julho de 2019 e podem ter sofrido alterações após esta data.



Figura 9 - Telas de carregamento, login e principal do app SGO



Fonte: Screenshot do aplicativo "Sistema Gestor Online"

O aplicativo Sistema Gestor Online, ou SGO, é intuitivo, com menu principal, onde o usuário pode selecionar algumas opções como, fornecedores, clientes, cadastro de produtos, entre outros. Identifica-se como pontos negativos, não permitir que mais de um usuário edite as informações ao mesmo tempo, além de não oferecer uma opção de gerar relatório sobre produtos ou finanças.

As telas seguem o mesmo padrão com blocos cinzas que contêm as opções para o usuário editar as informações. As tipografias utilizadas pertencem a família Roboto, sendo Roboto Regular para o texto e Roboto Bold para cabeçalhos. Contudo ainda é um aplicativo fácil de utilizar e a estética é simples.

Figura 10 - Síntese da Análise Estética do aplicativo Sistema Gestor Online

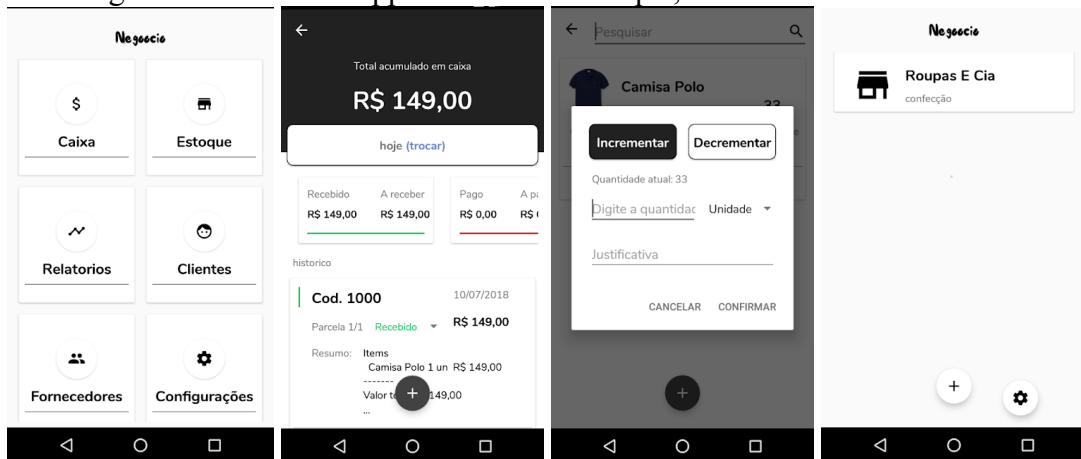


Fonte: Autor

### 2.4.2 Controle de Estoque, Vendas e Fluxo de Caixa

O segundo aplicativo analisado foi o "Controle de Estoque, Vendas e Fluxo de Caixa". Um app gratuito de gestão empresarial desenvolvido pela MSS Developer.

Figura 11 - Telas do app Controle de Estoque, Vendas e Fluxo de Caixa



Fonte: Screen Shot do Aplicativo “Controle de Estoque, Vendas e Fluxo de Caixa”.

O aplicativo é intuitivo e possui um menu principal e apresenta as mesmas funções em relação a produto, caixa, estoque e clientes. Como ponto positivo, tem-se a opção de configurar as funções para que elas atendam às necessidades do negócio, o que mostra versatilidade. Além disso, o aplicativo permite adicionar mais de um estabelecimento para gerenciar. O aplicativo é offline, entretanto não permite que outros celulares acessem a mesma conta.

A interface deste aplicativo possui uma estética contemporânea. As tipografias utilizadas foram, Avenir Next Rounded Std Demi para o menu principal, e Clarina Sans para textos e subtítulos. Tem como cor principal o preto e como complementares branco e cinza, essas utilizadas em textos e informações importantes. Utiliza as cores verde e o vermelho para as mesmas funções e com os mesmos significados, a saber: verde para confirmações e saldos positivos e vermelho para saldos negativos.

Figura 12 - Síntese da Análise Estética do aplicativo Controle de Estoque

## ANÁLISE ESTÉTICA

---



### Tipografia

<p><b>Corpo de Texto</b>  <b>Fonte:</b> Clarina Sans  <b>Tamanho:</b> 13 px</p>	<p><b>Títulos</b>  <b>Fonte:</b> Avenir Next Rounded  <b>Tamanho:</b> 16 px</p>
---	---

### Cores

Tem como cor principal o preto e se utiliza do branco e do cinza para para textos e informações importantes.

### Telas Principais





Fonte: Autor

### 2.4.3 NEXapp

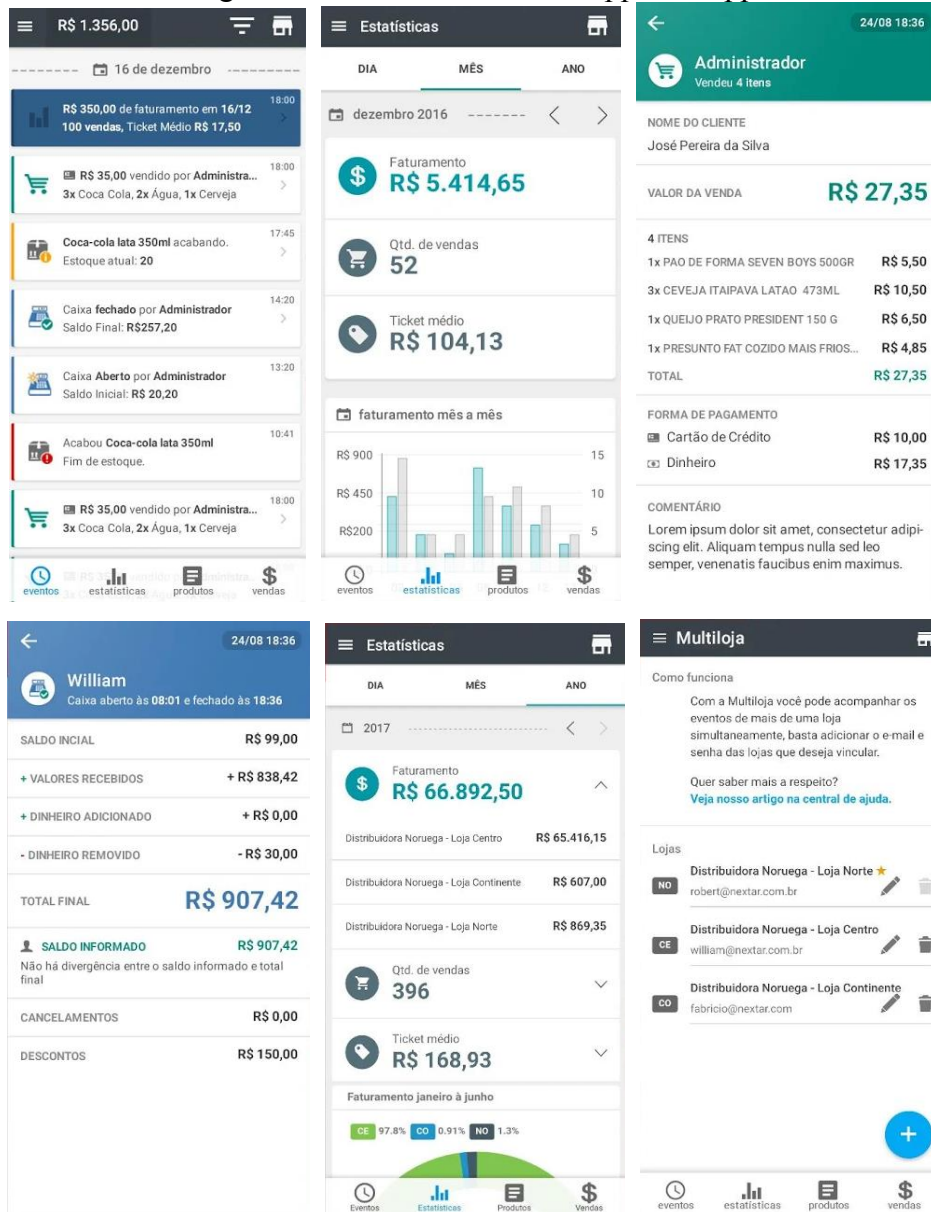
O aplicativo “NEXapp” pertence ao Programa NEX<sup>4</sup>, que permite o acompanhamento das principais informações de um estabelecimento pelo celular em tempo real. Ele apresenta os principais eventos do negócio em uma linha do tempo fácil de visualizar. É possível acompanhar e receber notificações no celular sempre que acontecer uma venda, abertura ou fechamento de caixa, orçamento, devolução e também sempre que um produto ficar abaixo do estoque mínimo.

Oferece um resumo financeiro de vendas, com dados de volume de vendas, faturamento e ticket médio, por hora, dia, mês e ano. Também é possível acompanhar mais de uma loja ao mesmo tempo, sem precisar trocar de login e senha. Após cadastrar as lojas, o acesso a todas as informações disponíveis fica disponível no NEXapp, individualmente ou totalizadas. Ou seja, na parte de Estatísticas, pode-se ver o Faturamento total de todas as lojas, ou filtrar só de uma. O aplicativo foi desenvolvido pela *Nextar*, uma empresa que desenvolve softwares para gestão do comércio, com foco em pequenos negócios.

---

<sup>4</sup> O Programa NEX é um sistema de gestão comercial gratuito. O Programa foi desenvolvido para atender o comércio, auxiliando na gestão de lojas.

Figura 13 - Prints das telas do app NEXapp



Fonte: Autor

As telas contêm diversas informações e muitas cores com significados diferentes, desta forma, é preciso certo tempo de uso para se adaptar ao aplicativo. O NEXapp conta com as funções de relatório, que exhibe dados específicos e utiliza gráficos para facilitar a interpretação, registro de vendas, cadastro de produtos, situação de caixa, múltiplos estabelecimentos. Seu diferencial é a possibilidade de múltiplos usuários, permitindo que mais de um usuário acesse e edite as informações dentro do aplicativo, mas com um perfil de administrador, que define quais informações esses usuários podem editar, o perfil de administrador tem o maior nível de hierarquia.

O aplicativo possui um estilo estético contemporâneo. As tipografias utilizadas pertencem a família Roboto. Mostra todas as informações em uma tela, e utiliza de diversas cores para filtrar as informações, também é possível filtrar para que apenas um tipo de informação apareça.

Figura 14 - Síntese da Análise Estética do aplicativo NEXapp

## ANÁLISE ESTÉTICA



### Tipografia

#### Corpo de Texto

Fonte: Roboto Regular  
Tamanho: 13 px

#### Títulos

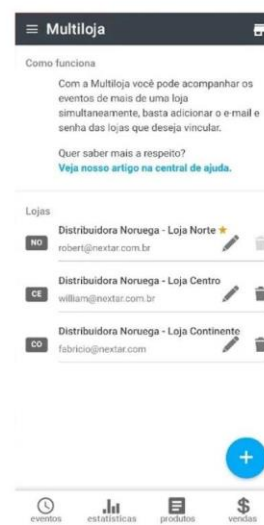
Fonte: Roboto Bold  
Tamanho: 16 px

### Cores



Mostra todas as informações em uma tela, e utiliza de diversas cores para filtrar as informações, também é possível filtrar para que apenas um tipo de informação apareça. Tem como cores principais tons de azul.

### Telas Principais



Fonte: Autor



#### 2.4.4 Comparação dos Similares

A seguir é apresentado uma tabela comparativa entre os aplicativos analisados (Quadro 1). Neste quadro é indicado quais funções os aplicativos possuem e sua pontuação total baseada nas funções listadas. O “X” indica se o aplicativo possui a função.

Quadro 1 - Comparativo de funções dos similares

	Análises		
	Sistema Gestor Online (SGO)	Controle de estoque, vendas e fluxo de caixa	NEXapp
Perfil	x		x
Cadastro de Clientes	x	x	
Cadastro de Fornecedores	x	x	
Cadastro de Produtos	x	x	x
Estoque		x	x
Vendas	x	x	x
Situação do Caixa	x	x	x
Contatos	x		
Relatório		x	x
Função Multilojas		x	x
Multi Usuário			x
Hierarquia entre usuários (adm, usuário comum)			x
Filtro de Dados			x
Conexão com a Internet	x		x
Layout Atrativo		x	x
<b>Pontuação Total</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>12</b>

Fonte: Autor

Ao fim da análise foi possível notar que três apps tem diversas similaridades, mas apresentam deficiências diferentes. O primeiro aplicativo não gera relatórios, o segundo não oferece a criação de um perfil e terceiro não cadastra clientes e fornecedores. As funções que um dos apps não oferece, estão presentes nos outros dois.

NEXapp é o aplicativo mais completo, no comparativo de funções ele obteve 12 de pontuação, a maior entre os três. Tem como destaque os relatórios detalhados, múltiplos usuários, gestão de múltiplos estabelecimentos e definição de cargo de cada usuário. Sua forma de apresentar o conteúdo é diferente em relação ao SGO e Controle de Vendas, sua tela principal consiste em uma linha do tempo que é atualizada em tempo real a medida que ocorre alguma ativação, seja venda, estoque ou cadastro de produtos. Os outros dois similares possuem um menu onde estas informações são acessadas separadamente. Todos são Intuitivos e fáceis de usar, e, com exceção de SGO, possuem um layout atrativo.

Desta análise é possível, definir um nível de relevância para as funcionalidades mais importantes para o projeto, dentre as mais importantes é possível destacar a criação de perfil,

Controle de vendas e Situação do caixa, Relatórios, Multiusuários, gerenciamento de múltiplos estabelecimentos e Conexão com a Internet.

### 3 PLANO DE ESCOPO

A partir das necessidades dos usuários levantadas no plano de estratégia, se estabeleceu os requisitos do sistema. Sendo assim, a fim de atender os objetivos do projeto, será determinado como os mesmos serão alcançados no plano de escopo. Este plano tem como objetivo simular todas as possíveis interações do usuário com o sistema e criar requisitos funcionais e estéticos.

#### 3.1 JORNADA DO CLIENTE

É criada uma conversa, simulando uma visita de um cliente a uma empresa física na qual vai prestar um serviço ao mesmo. Sendo assim, o aplicativo é a empresa e o usuário o cliente. Portanto a conversa representa a interação do usuário o aplicativo, passo a passo até chegar em seu objetivo. Segue abaixo a simulação:

1) Olá, seja bem-vindo. Já tem cadastro conosco?

Possível resposta do cliente: Não:

- Forneça por favor seus dados para que possamos para cadastrá-lo em nosso sistema. Caso você não seja administrador pedimos para que, a pessoa que ocupa este cargo realize o seu cadastro.

Possível resposta do cliente: Sim:

- Por favor, nos diga seu nome e digite sua senha para que possamos fazer a verificação.

2) Prezado cliente, como podemos ajudar?

a. Possível resposta do cliente: Eu quero ver o registro de vendas:

- Esses são os registros de vendas. Pretende registrar alguma venda feita?

- Possível resposta do Cliente: Sim:

- Atualizar item existente
- Excluir item existente
- Adicionar novo item

- Possível resposta do Cliente: Não:

- Processo encerrado, tenha um bom dia.
- b. Possível resposta do cliente: Eu quero ver a relação de itens do meu estoque/produtos:
- Essa é a relação de itens em seu estoque. Deseja atualizar?
    - Possível resposta do Cliente: Sim:
      - Atualizar item existente
      - Excluir item existente
      - Adicionar novo item
    - Possível resposta do Cliente: Não:
      - Processo encerrado, tenha um bom dia.
- c. Possível resposta do cliente: Gostaria de ver os relatórios deste mês:
- Esse é o relatório deste mês. Deseja atualizar ver outros relatórios/situação do caixa?
    - Possível resposta do Cliente: Sim:
      - Relatório de um mês em específico
      - Relatório Anual
      - Relatório Semanal
    - Possível resposta do Cliente: Não:
      - Processo encerrado, tenha um bom dia.
- d. Possível resposta do cliente: Gostaria de ver os dados dos meus fornecedores/clientes:
- Possível resposta do Cliente: Sim:
    - Estes são seus fornecedores. Deseja entrar em contato com algum?
      - Resposta: Sim
        - Qual Cliente?
      - Resposta: Não
  - Possível resposta do Cliente: Não:
    - Processo encerrado, tenha um bom dia.

e. Possível resposta do cliente: Gostaria de adicionar um funcionário:

Forneça por favor os dados de seu funcionário para que possamos cadastrá-lo em nosso sistema, além das informações você deve definir quais as permissões que seu funcionário tem dentro de sua empresa.

Observando a simulação realizada é possível perceber o grau de importância do perfil do gerente dentro do aplicativo, além de ter o nível mais alto dentro da hierarquia e poder editar qualquer informação dentro do app. Ainda é responsável pela adição de outros usuários com níveis de hierarquia menor, podendo decidir quais itens os mesmos podem alterar e quais dados eles podem visualizar.

### 3.2 REQUISITOS

Os requisitos de conteúdo e de funcionalidades, identificados nas etapas anteriores, foram organizados em um quadro, apresentado a seguir (Quadro 2), indicando qual o seu grau de importância (alto, médio ou baixo). A coluna "fonte" indica em que etapa do projeto o requisito foi identificado, podendo ser do Benchmark, das necessidades das personas, do Briefing, da Pesquisa Referencial ou da Jornada do usuário.

Quadro 2 – Quadro de Requisitos

Objetivos do Usuário	Fonte	Requisitos de Conteúdo	Requisitos de Funcionalidade	Relevância
Realizar Cadastro	Benchmarking	Dados da empresa ou de um funcionário	Campos de texto para inserir dados, para a criação de um perfil de usuário	Alta
Registrar vendas	Benchmarking	---	Espaço / formulário para registro dos dados da venda	Alta
Acessar vendas	Briefing e Benchmarking	Lista / espaço / gráficos / imagens com o registro de vendas realizadas contendo data e produtos vendidos	Pesquisa por data e produto vendido	Alta
Verificar estoque	Benchmarking	Lista de itens em estoque	Campo para registro de saídas, entradas e atualização de produtos	Alta

Gerar relatórios	Briefing e Benchmarking	Tela com dados financeiros e gráficos, comparativos mensais	Botão que levará para tela com relatórios	Alta
Incluir informações de cada funcionário	Briefing e Benchmarking	---	Campo para inserir foto, informações pessoais e registrar as ações	Alta
Pesquisar dados dentro do app	Briefing	---	Botão de filtro, com opções de quais informações filtrar	Alta
Permitir que mais de um usuário utilize o app	Briefing e Benchmarking	---	Sistema de multiusuários online	Alta
Cadastrar produtos	Benchmarking	---	Campo para registro de produtos	Média
Funcionar offline	Benchmarking	--	Ser possível visualizar o conteúdo de modo offline	Baixa

Fonte: Autor.

## 4 PLANO DE ESTRUTURA

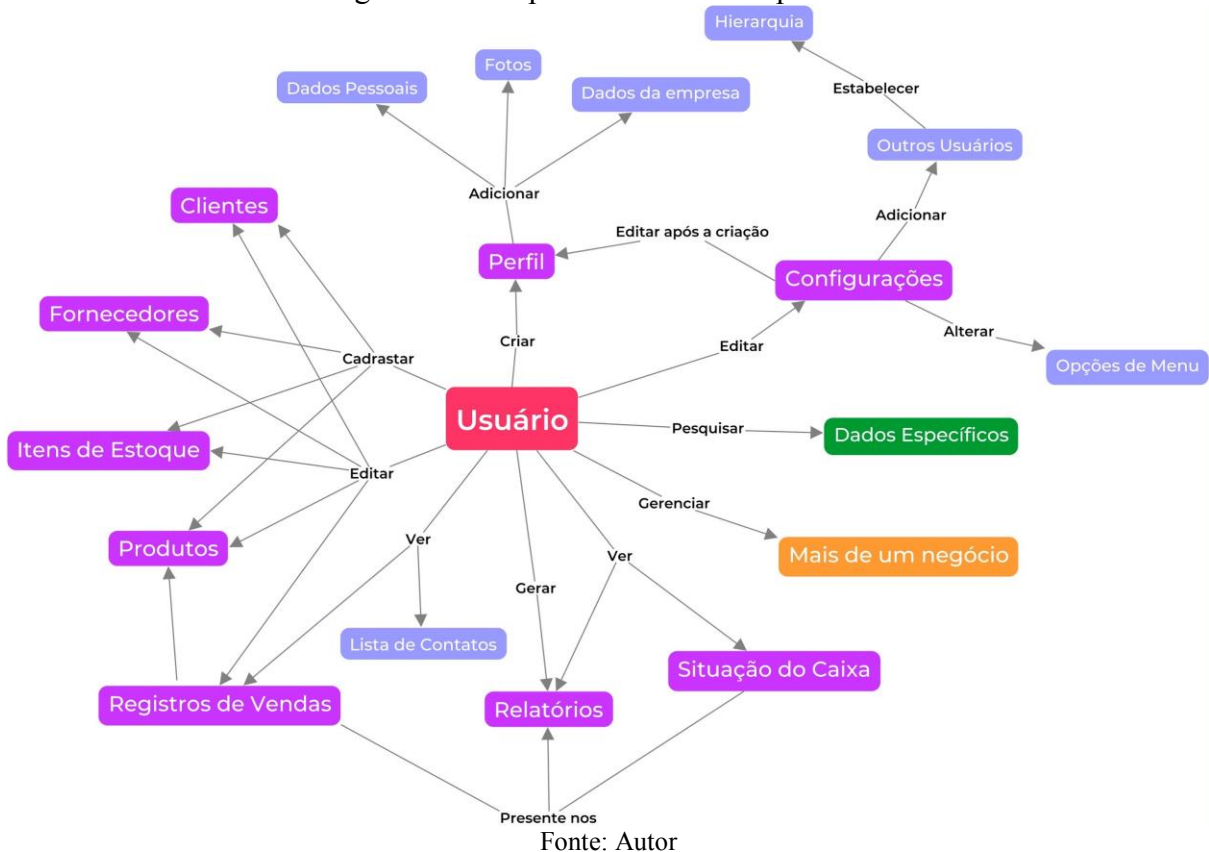
No plano de estrutura será definido como o usuário navega pelo aplicativo e as telas que o leva para seu objetivo. Este plano é composto pela Arquitetura da Informação, Card Sorting e Mapa do Site. É o terceiro dos cinco planos e onde o projeto deixa de abordar temas mais abstratos, para focar em questões mais concretas que vão influenciar na experiência do usuário.

### 4.1 ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO

#### 4.1.1 Mapa Conceitual

A figura 26 é um mapa conceitual do aplicativo criado para representar as relações que as páginas do aplicativo terão.

Figura 15 - Mapa Conceitual do Aplicativo



## 4.2 CARD SORTING

Neste projeto foi realizado o Card Sorting Híbrido, que consiste em levar categorias e tópicos pré-definidos, porém permitir que estes sejam substituídos ou alterados e novos sejam propostos. A escolha se deu devido a flexibilidade que esta forma de aplicação oferece, permitindo aos os usuários criarem novos nomes e agrupar os tópicos da forma que acharem mais coerente.

A ferramenta foi aplicada com a participação de cinco pessoas, ao todo o encontro durou cerca de uma hora e meia. O perfil de um de um dos participantes se encaixava com o da primeira persona, os participantes restantes tinham perfil similar com o da segunda persona. O teste foi feito com cartões de papel e caneta. O objetivo é entender como os participantes veem as funções do aplicativo e a ordem lógica de agrupamento do conteúdo, para que a arquitetura da informação fosse construída de forma coerente em relação ao raciocínio dos mesmos.

A princípio foram apresentadas as seguintes categorias:

- Configurações
- Clientes
- Fornecedores
- Estoque
- Produtos
- Vendas
- Relatório
- Situação de Caixa
- Estabelecimentos
- Contatos
- Configurar Menu
- Adicionar Funcionários

Estas foram pré-definidas com base nos dados apontados no briefing e benchmarking e refinadas com base no que foi desenvolvido no quadro de requisitos (Quadro 2) e Mapa Conceitual (Figura 15). Durante o teste foram sugeridas as seguintes mudanças nas categorias:

- Mudar o nome de “Configurações” para “Gerenciamento”;
- Mudar o nome de “Adicionar Funcionários” para “Funcionários”;



- Mudar o nome de “Configurar Menu” para “Menu”;
- Mudar o nome de “Produtos” para “Produtos / Serviços”, por se encaixar melhor com o modelo de negócio;
- Tornar “Clientes”, “Fornecedores”, “Estabelecimentos”, “Configurar Menu” e Funcionários em uma subcategoria da categoria “Gerenciamento”;
- Retirar a categoria “Contatos”

Dentre essas propostas, apenas a mudança de nome em “Configurar Menu” não foi considerada, visto que não era uma opinião unânime que apenas “Menu” seria um nome claro para a função. Com essas mudanças as categorias se tornaram as seguintes:

- Vendas
- Situação de Caixa
- Produtos / Serviços
- Relatórios
- Estoque
- Gerenciamentos
  - Clientes
  - Fornecedores
  - Configurar Menu
  - Funcionários
  - Estabelecimentos

No quadro em seguida (Quadro 3), são apresentados os resultados do teste com os participantes. Os números indicam a quantidade de participantes que associaram o conteúdo a categoria e a opção marcada com as cores mais escuras indicam a opção mais votada.

Quadro 3 - Card Sorting

CONTEÚDO	VENDAS	SITUAÇÃO DE CAIXA	PRODUTOS / SERVIÇOS	RELATÓRIOS	ESTOQUE	GERENCIAMENTOS				
						CLIENTES	FORNECEDORE	CONFIGURAR MENU	FUNCIONÁRIOS	ESTABELECEMENTOS
Adicionar Funcionários									5	
Registrar Vendas	4	1								
Controlar Estoque				1	4					
Gerar Relatórios				5						
Ver situação de caixa		5								
Gerenciar Estabelecimentos										5
Configurar Menu								5		
Editar Produtos / Serviços			5							
Hierarquizar Perfis								2	3	
Editar Fornecedores							5			
Editar Clientes						5				

Fonte: Autor.

Observando o Quadro 3, é possível notar que houve certa uniformidade na escolha das categorias para grande parte dos conteúdos, sendo apenas a definição de hierarquia dos perfis um conteúdo que teve votos divididos. Assim, o Quadro 4 mostra como ficou a organização dos conteúdos nas categorias de acordo com o Card Sorting realizado.

Quadro 4 - Resultado do Card Sorting

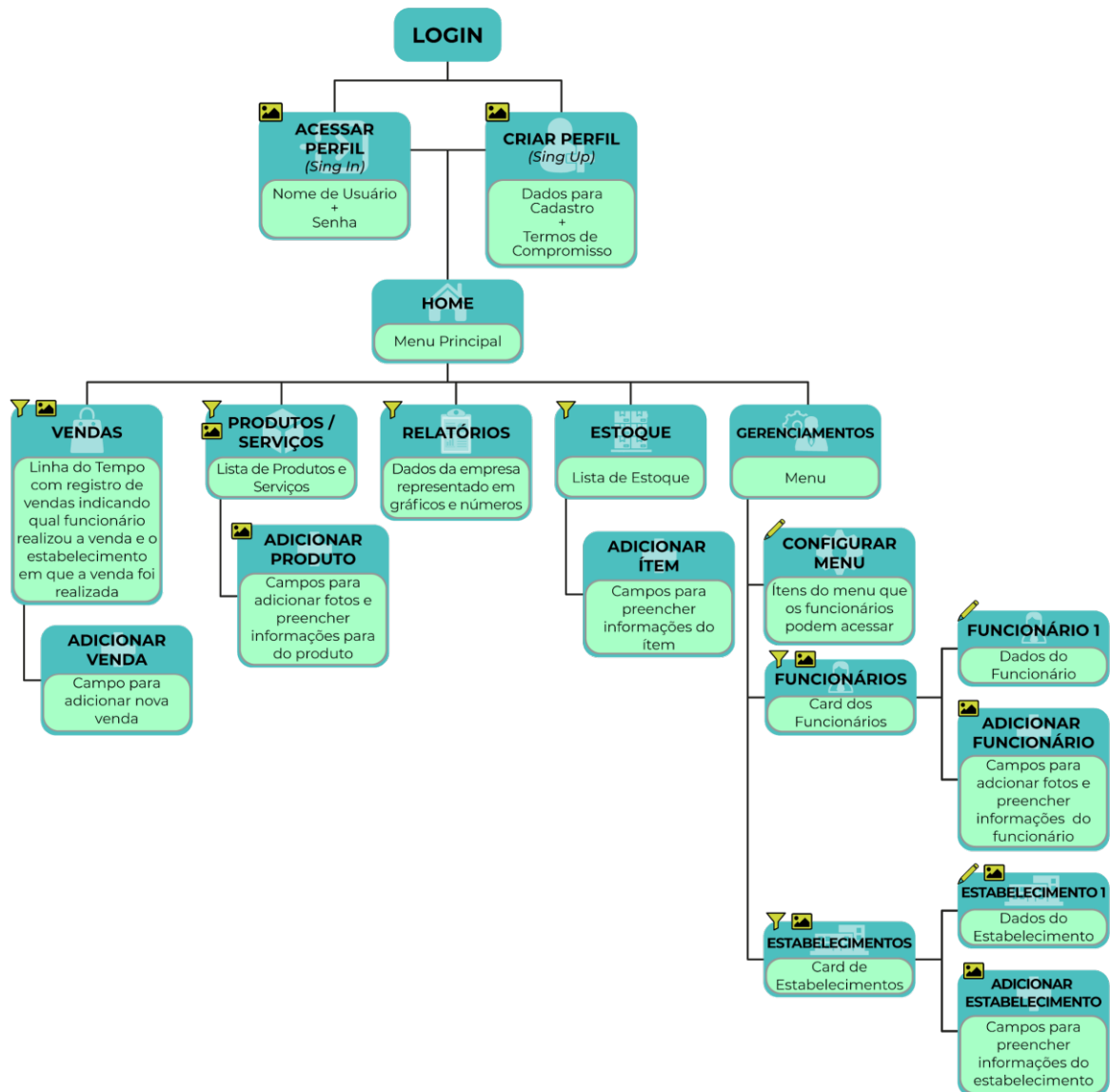
Página Principal									
VENDAS	SITUAÇÃO DE CAIXA	PRODUTOS / SERVIÇOS	RELATÓRIOS	ESTOQUE	GERENCIAMENTOS				
					CLIENTES	FORNECEDORES	CONFIGURAR MENU	FUNCIONÁRIOS	ESTABELECIMENTOS
Registrar Vendas	Ver situação de caixa	Editar Produtos / Serviços	Gerar Relatórios	Controlar Estoque	Editar Fornecedores	Editar Clientes	Configurar Menu	Adicionar Funcionários	Gerenciar Estabelecimentos
			Ver situação de caixa					Hierarquizar Perfis	

Fonte: Autor.

### 4.3 MAPA DO APLICATIVO

Nesta etapa o Mapa do Aplicativo foi desenvolvido (Figura 16). Os quadrados azuis representam as páginas principais do aplicativo, nos verdes estão descritos os conteúdos das telas e em amarelo apresenta-se algumas funções em certas páginas, como filtro representado pelo ícone do funil, edição pelo lápis e itens multimídia representados pela fotografia.

Figura 16 - Mapa do Aplicativo



Fonte: Autor.

Durante o desenvolvimento do Mapa do Aplicativo, percebeu-se que o conteúdo da de Situação de Caixa poderia ser incorporado aos Relatórios. Portanto a esta tela foi retirada da navegação. E após outra conversa com o cliente, as sessões de clientes e fornecedores foram retiradas. E a sessão Configurar Menu terá seu nome trocado para Permissões, por se encaixar ao melhor com seu conteúdo.

A página inicial, será uma tela de Login, onde o usuário poderá iniciar sua sessão ou criar um perfil, ambas direcionam o usuário a Home. O acesso destas telas ocorre apenas na primeira vez em que o usuário utiliza o aplicativo, a sessão é mantida ativa para visitas

futuras. Sendo assim, para visitar novamente estas páginas é preciso que a sessão seja encerrada dentro da tela principal.

A home contém o menu principal e por ela o usuário poderá acessar, Vendas, Produtos/Serviços, Estoque. O conteúdo destas consiste em listas com itens que podem ser visualizados e/ou editados. Também contém Relatórios que apresenta os dados financeiros da empresa. A única categoria que tem subitens é Gerenciamento, sendo eles, Estabelecimentos e Funcionários, este último que tem a funcionalidade de adicionar permissões.

Com esta ferramenta é possível entender e definir o fluxo de navegação do aplicativo, as funções e os conteúdos presentes em cada página. Com estas questões definidas, a próxima etapa consiste em desenvolver o Plano de Esqueleto.

## **5 PLANO DE ESQUELETO**

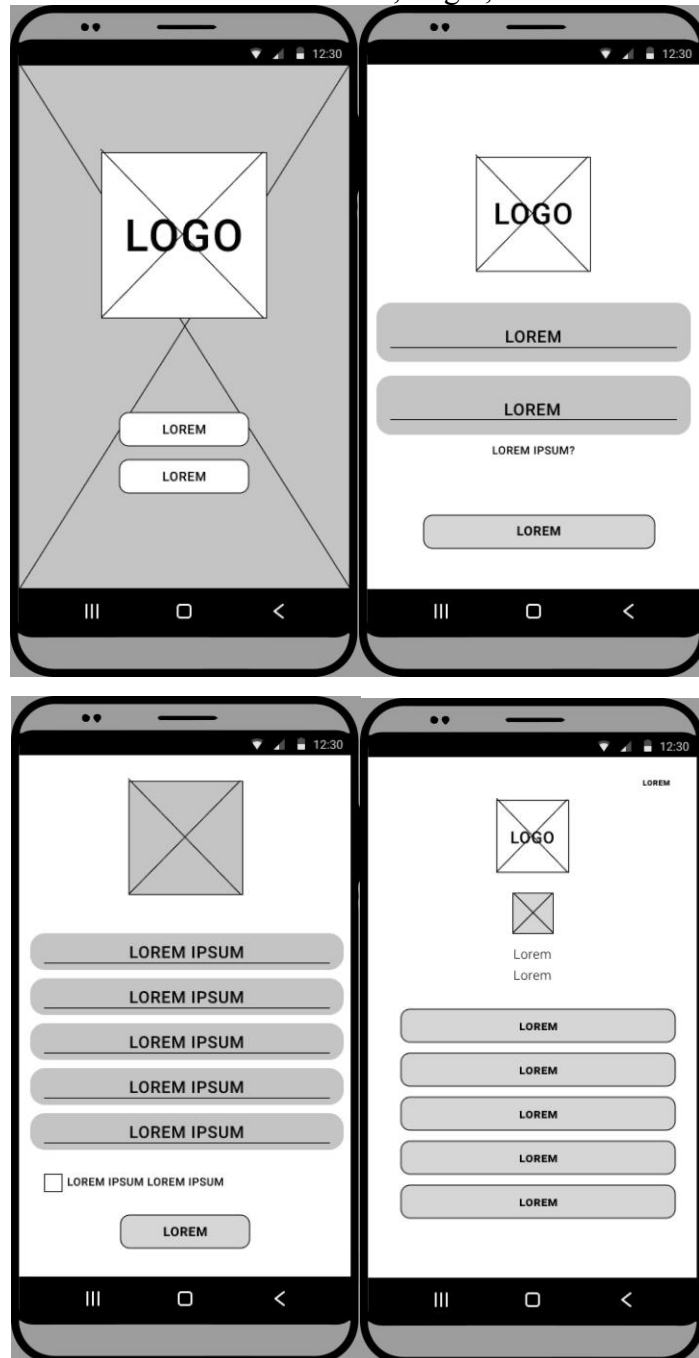
Neste plano a estrutura conceitual começa a ganhar forma. São desenvolvidos esboços das telas do aplicativo, identificando aspectos da interface, navegação e o design e informações.

### **5.1 WIREFRAMES**

Segundo Unger e Chandler (2009), Wireframes são protótipos de baixa qualidade, utilizados para identificar e organizar o que vai ser exibido na interface, normalmente são feitos em escala de cinza e não apresentam elementos gráficos ou conteúdo.

A partir da construção da arquitetura da informação foram criados os wireframes, protótipos de baixa fidelidade das telas.

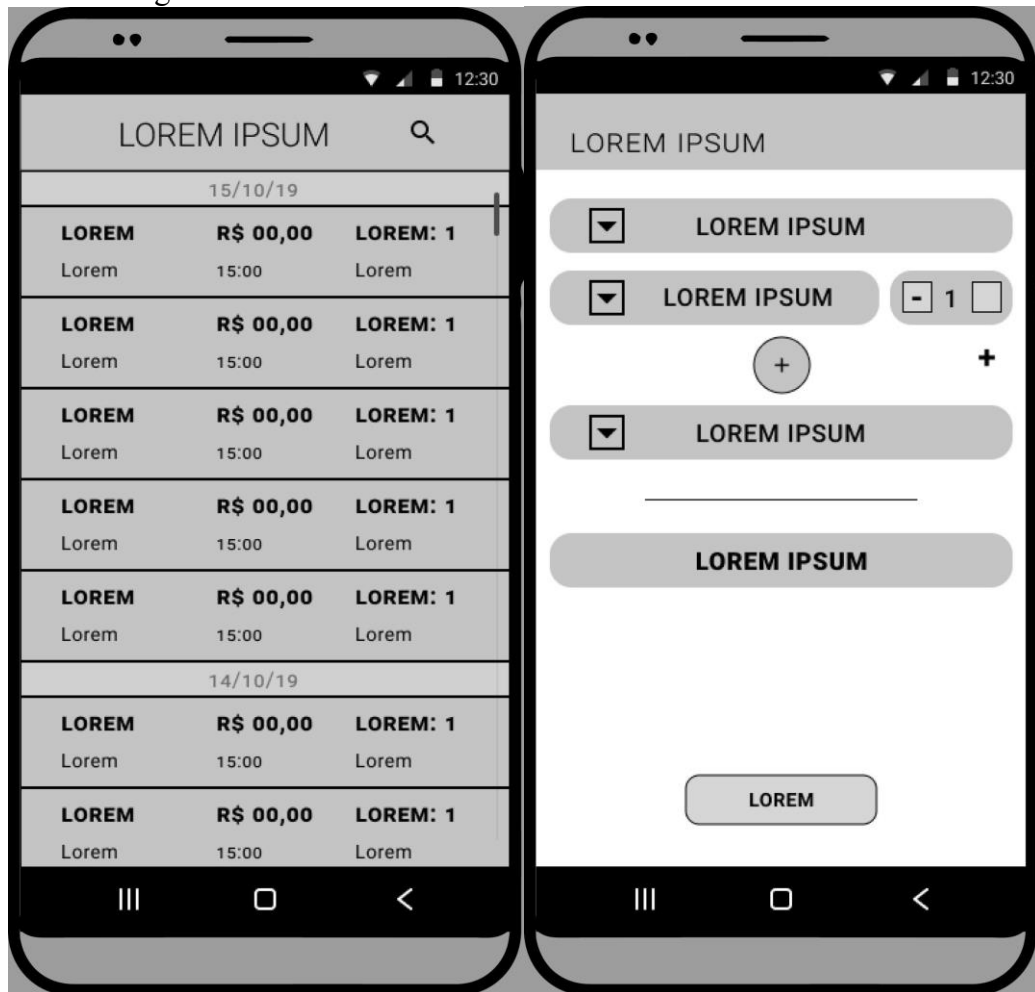
Figura 17 - Wireframes das telas: Inicial, Login, Cadastro e Menu Principal



Fonte: Autor.

O aplicativo inicia em uma tela com a logo e dois botões, um para iniciar a sessão e outro para fazer cadastro (Figura 17). Sendo assim, as telas seguintes são possíveis caminhos que o usuário pode tomar na navegação, a Tela de Login para um usuário que já possui conta ou de Cadastro para um usuário novo. Por fim, ao logar o usuário é direcionado a tela do Menu Principal, onde ele pode ver suas informações de usuário e as opções de Menu.

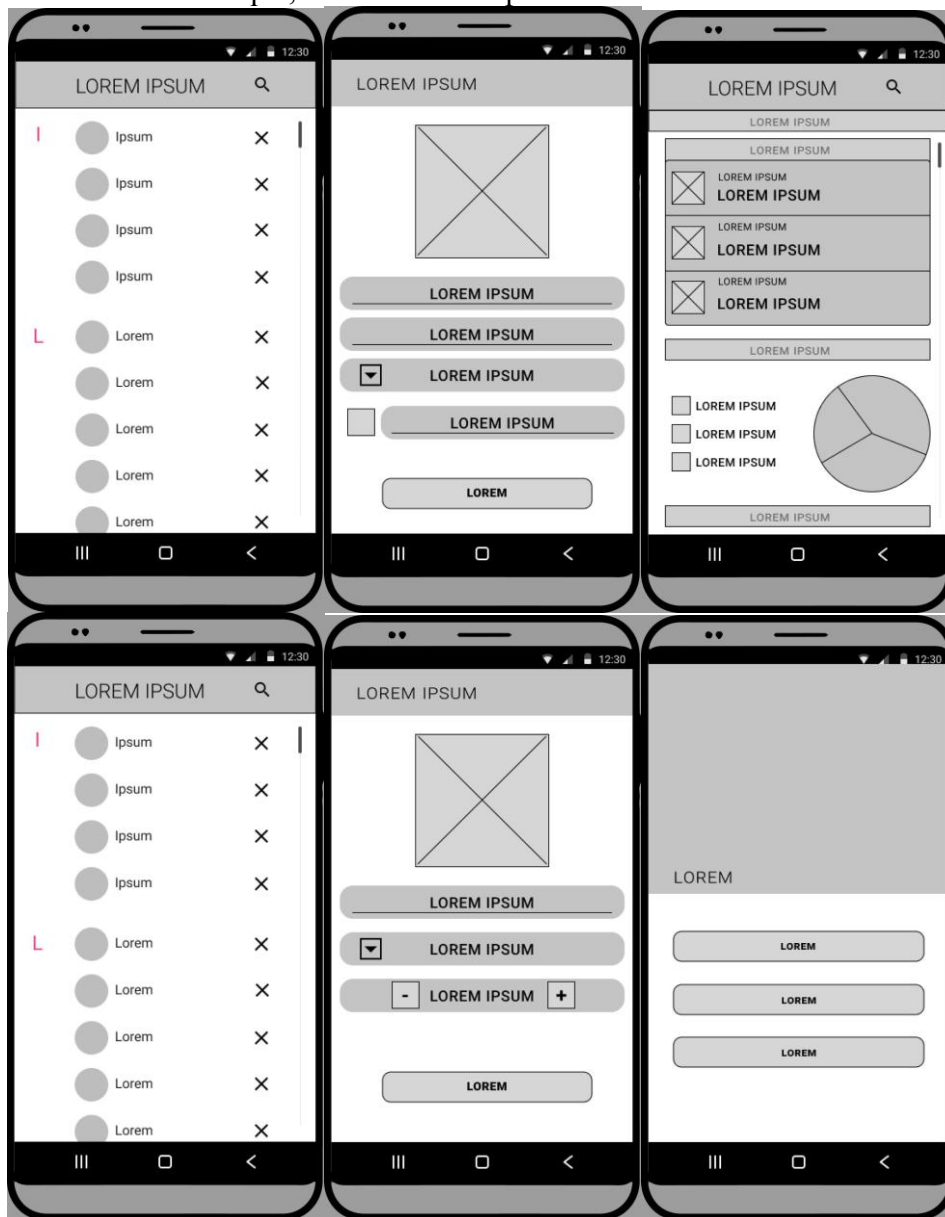
Figura 18 - Wireframes das telas: Vendas e Adicionar Vendas



Fonte: Autor.

Um dos itens do Menu principal é Vendas, a primeira tela, funciona como uma linha do tempo atualizada em tempo real. A partir desta tela é possível acessar a sessão para adicionar vendas (Figura 18).

Figura 19 - Wireframes das telas: Produtos/Serviços, Adicionar Produtos/Serviços, Relatórios, Estoque, Adicionar Estoque e Gerenciamentos

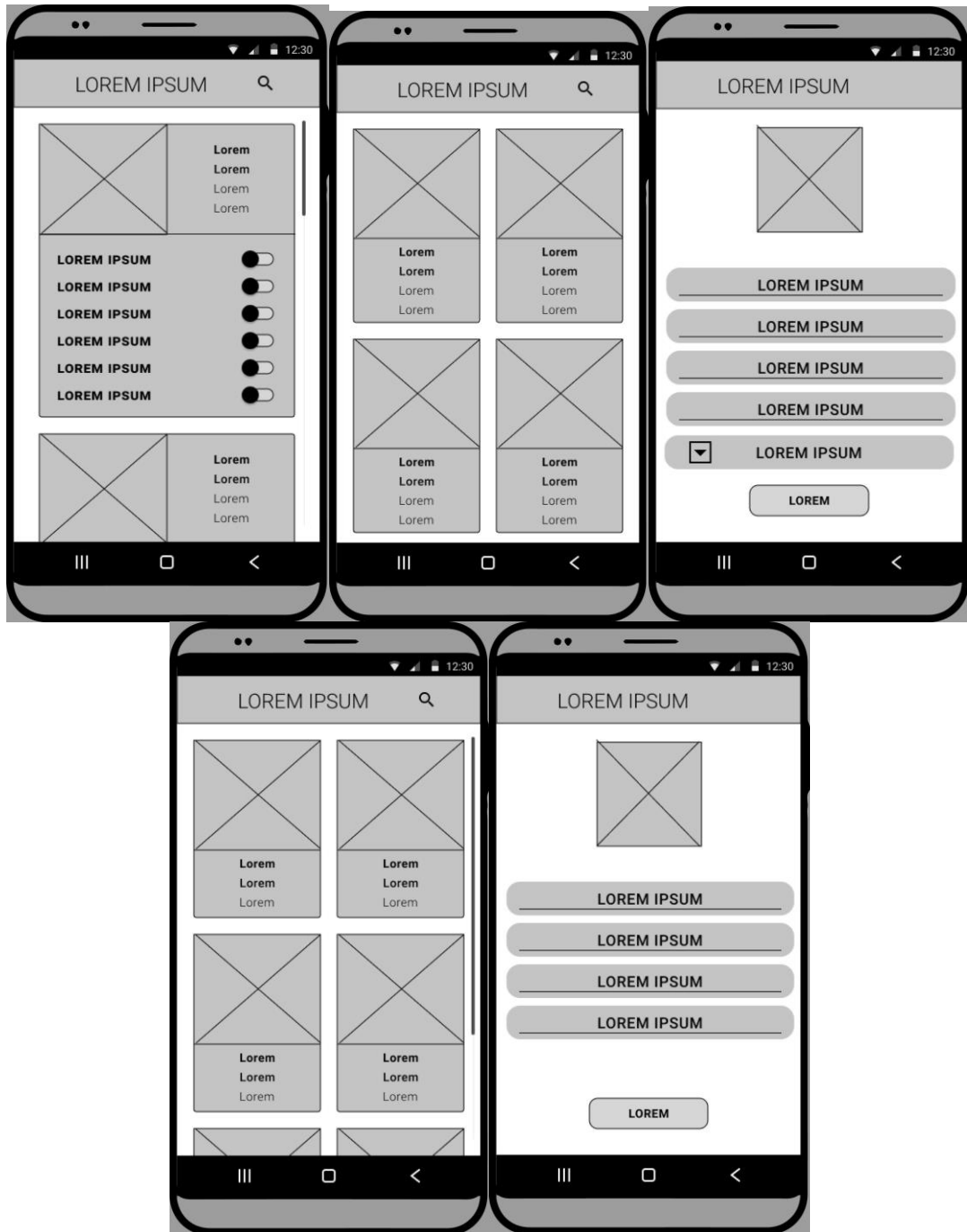


Fonte: Autor.

A tela de Gerenciamentos (Figura 19) e todas sessões do app acessadas a partir dela, Permissões (Figura 20), Funcionários (Figura 21) e Estabelecimentos (Figura 23), podem ser acessadas apenas pelo gerente do estabelecimento que dentro do aplicativo tem o status de administrador. Em Permissões é possível definir quais ações os outros usuários estão autorizados a fazer. Outras contas podem ser criadas apenas a partir de Funcionários, nela o Administrador pode definir a senha e login das novas contas.



Figura 20 - Wireframes das telas de: Permissões, Funcionários, Adicionar Funcionários, Estabelecimentos e Adicionar Estabelecimentos



Fonte: Autor.

## **6 PLANO DE SUPERFÍCIE**

No plano final do projeto os detalhes mais concretos e acabamentos visuais e interativos são construídos. Portanto será apresentado o Design Visual com a elaboração de um Painel Conceitual, Painel Visual e a com definição de Grid, Paleta Cromática, Tipografia e Ícones. Serão apresentados também as telas finais.

### **6.1 DESIGN VISUAL**

A estética da interface é definida pelo conjunto de elementos visuais do projeto. Em sua construção são utilizadas as ferramentas painéis de referências conceituais e visuais e são escolhidos as cores, tipografia e ícones do aplicativo.

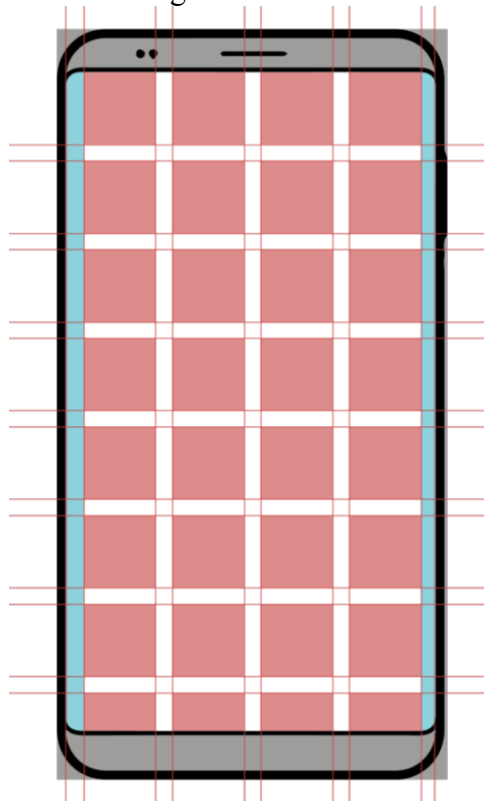
#### **6.1.1 Grid**

Segundo Maybury (1998), Grid-based layout é uma técnica utilizada para dividir o espaço de layout, no qual as linhas são posicionadas em proporções baseadas no tamanho do espaço. Os elementos da página são alinhados as linhas do Grid.

A resolução escolhida para a interface do aplicativo é de 360 x 640 pixels (270 x 480 pontos) por ser a mais comum para aplicativos Android. Devido a grande variação de tamanhos das telas dos smartphones nos dias atuais é necessário escolher a configuração que se encaixe melhor no maior número de celulares possível.

O Grid escolhido (Figura 25) foi de 70 pixels para cada coluna com 16 pixels de intervalo e 16 pixels de margem (faixa azul). Formando assim 4 colunas.

Figura 21 – Grid



Fonte: Autor.

### 6.1.2 Painel Conceitual

O painel conceitual é uma ferramenta utilizada para determinar uma perspectiva mais abrangente do que é o produto (PAZMINO, 2015). Para ordenar quais tipos de imagens seriam pesquisadas, foram definidas três palavras conceitos que caracterizam o aplicativo, são elas: confiável, prático e intuitivo. Essas palavras foram retiradas das expectativas para o produto do cliente no Briefing e na construção das Personas.

Figura 22 - Painel Conceitual



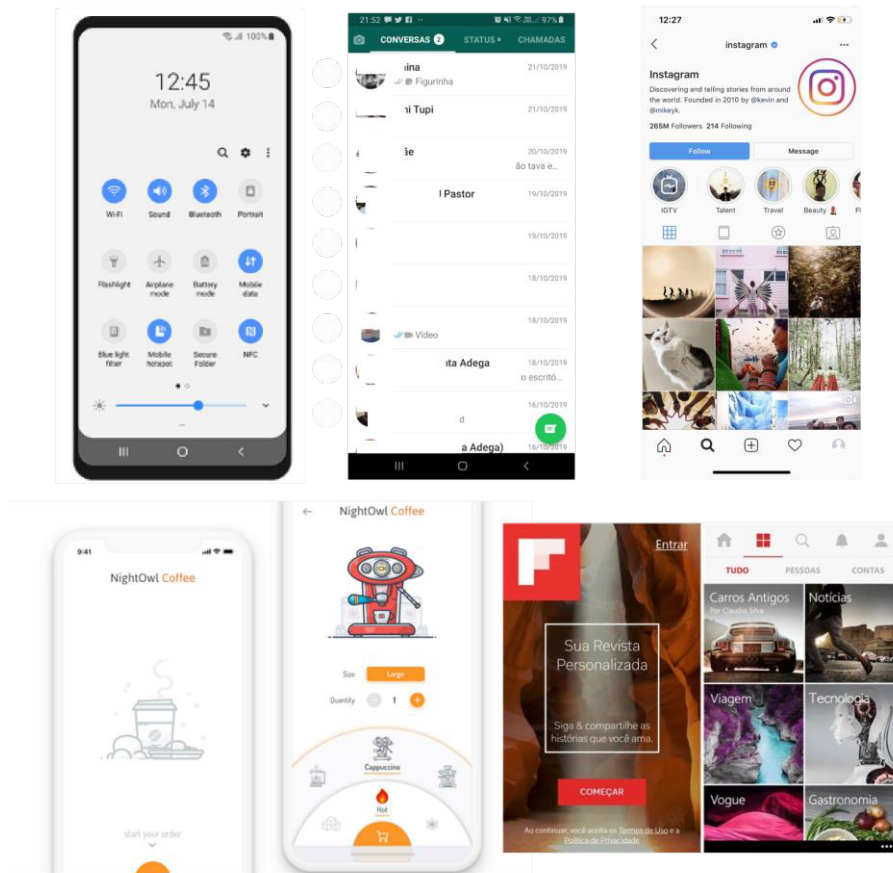
Fonte: Autor.

Com o objetivo de registrar as atividades da empresa e coletar dados de forma segura, os funcionários da 605 buscam por uma ferramenta que seja **confiável**. Um aplicativo para smartphone pode oferecer a **praticidade** que eles desejam, e por estarem lidando com dados importantes para o futuro da empresa é preciso que a forma de registro e coleta dos mesmos deva ser **intuitiva**.

### 6.1.3 Painel Visual

Com base no Painel Conceito, foi construído um painel visual. Feito com imagens de interfaces similares e não similares, conforme a percepção que se buscava criar para aplicativo. Com esta ferramenta é possível visualizar e analisar soluções existentes, que podem servir de inspiração e referência para o desenvolvimento final da interface.

Figura 23 - Painel Visual



Fonte: Autor.

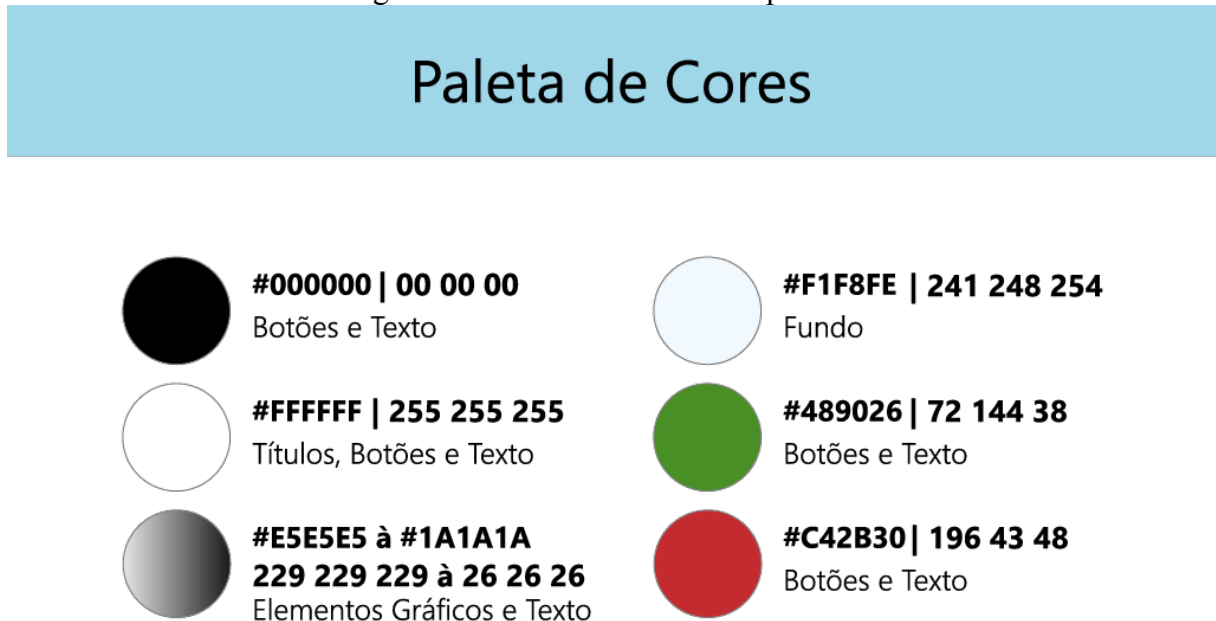
Para construir o painel, foram buscadas interfaces de aplicativos para smartphones. O resultado foram imagens de interfaces que utilizam formas retangulares para organizar o conteúdo. Também se encontram formas circulares para detalhes ou botões. As cores que mais aparecem são cores neutras, relacionadas a marca aparecem em detalhes ou elementos interativos. As tipografias não apresentam serifa.

#### 6.1.4 Paleta Cromática

As principais cores utilizadas para no aplicativo serão o branco, preto e a escala do cinza (Figura 28). Além destas cores principais, outras cores serão utilizadas como cores complementares: o verde para botões de confirmação e para texto, o vermelho para botões de exclusão e texto.

Segundo Farina (2006), o uso da cor está em relação direta com as exigências do campo em que ela está sendo utilizada. As regras do contexto onde ela está sendo aplicada e a familiaridade do leitor com os significados devem ser respeitadas.

Figura 24 - Paleta de Cores do Aplicativo



Fonte: Autor.

### 6.1.5 Tipografia

A tipografia escolhida foi feita por meio da ferramenta Matriz de Seleção (MEÜRER, 2017) (Quadro 5), uma tabela onde são dadas notas de 1 a 5 para aspectos das fontes, cada aspecto recebe um peso de acordo com a necessidade do projeto. Ao final a família tipográfica que tiver mais pontos é a validada como a mais adequada ao projeto. As fontes testadas foram: Montserrat, Open Sans, Roboto e Segoe UI (Figura 38).

Figura 25 - Fontes testadas

MONTERRAT REGULAR	OPEN SANS REGULAR
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890/?°´`[]{}ªº~^:;,.-+=§()*& %\$#@!'"<>\/	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890/?°´`[]{}ªº~^:;,.-+=§()*& %\$#@!'"<>\/
ROBOTO REGULAR	SEGOE UI REGULAR
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890/?°´`[]{}ªº~^:;,.-+=§()*& \$#@!'"<>\/	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890/?°´`[]{}ªº~^:;,.-+=§()*& \$#@!'"<>\/

Fontes: Autor.

Quadro 5 - Matriz de Seleção (MEÜRER, 2017)

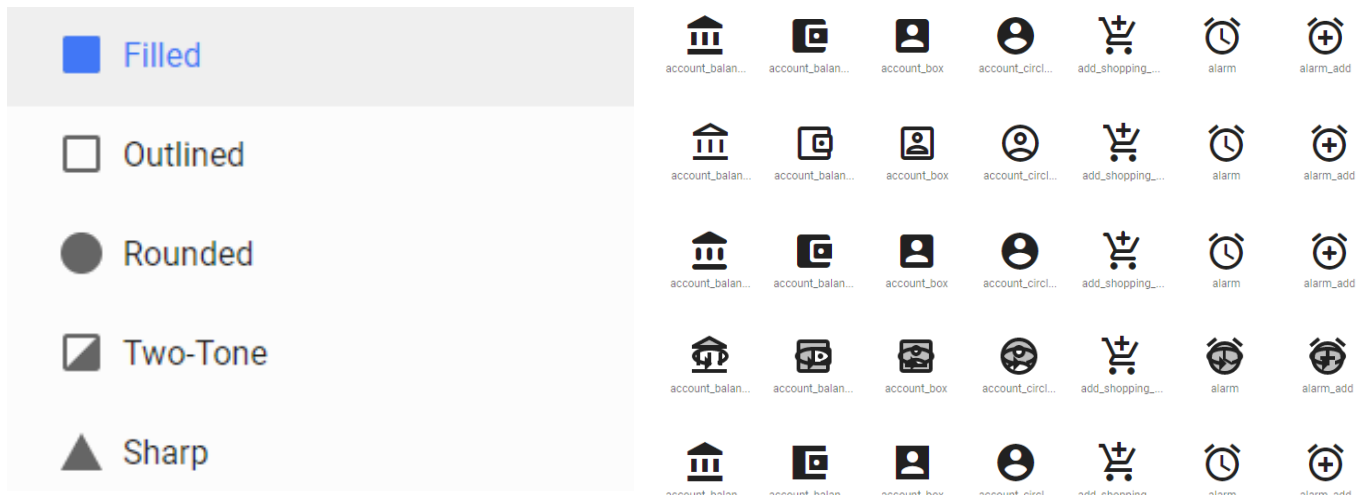
Fontes												
FONTE	LEGIBILIDADE	EXPRESSÃO			FAMÍLIA		QUALIDADE			DIREITO DE USO		RESULTADO
		emoção	histórico/cultural	simbólico	variações	conjunto	desenho	métricas	recursos	licença	webfont	
<b>PESOS</b>	3	1	0	1	3	3	2	2	2	2	2	-
Avaliação												
<b>Montserrat</b>	4	1	0	3	5	4	3	4	5	5	3	<b>83</b>
<b>Open Sans</b>	4	1	0	2	5	4	3	4	5	5	2	<b>80</b>
<b>Roboto</b>	4	1	0	2	5	4	4	4	5	5	5	<b>88</b>
<b>Segoe UI</b>	5	1	0	2	5	5	5	4	5	5	5	<b>96</b>
<b>Pesos</b>	Atribua um peso para cada critério de acordo com sua relevância para o projeto   de 0 (anula o critério) a 3 (muito importante para o projeto)											
<b>Avaliação</b>	Atribua uma nota para cada fonte para definir o quanto ela atende ou não a cada critério   de 0 (não atende) a 5 (atende completamente)											

Fonte: Autor.

### 6.1.6 Ícones

Os ícones utilizados serão os ícones disponibilizados pelo Guia de Estilo Material Design<sup>5</sup> da Google. O guia conta com um acervo de cerca de 4 mil ícones, todos gratuitos.

Figura 26 – Tipos de Ícones oferecidos



Fonte: <https://material.io/resources/icons/>

Como mostra a Figura 26, os ícones oferecidos são divididos em cinco tipos:

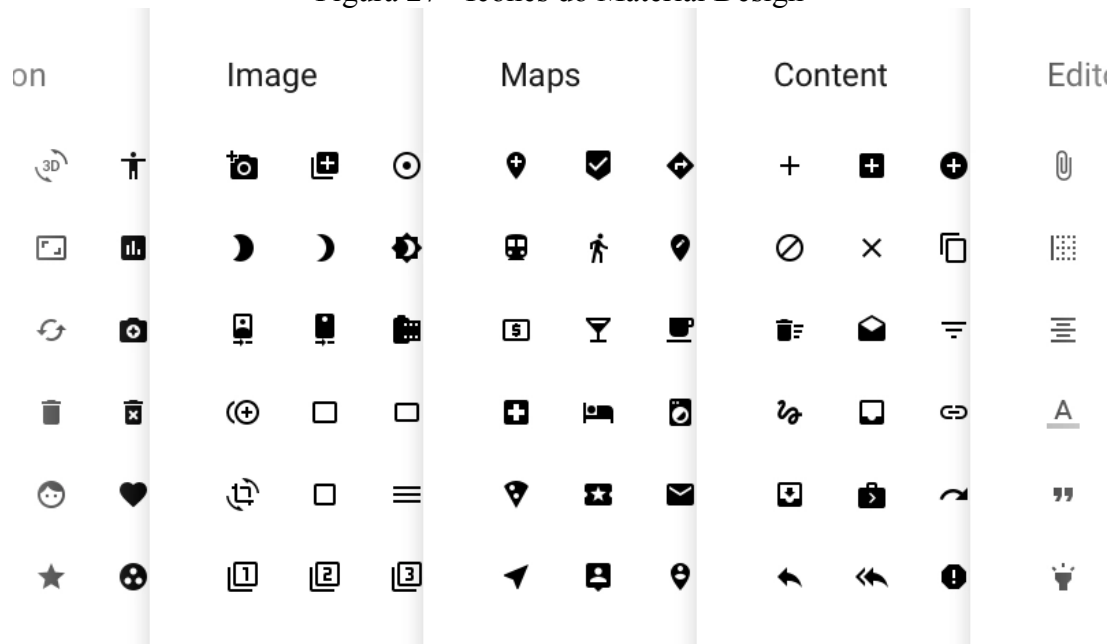
- **Filled:** são os ícones com contornos preenchidos por cores (preto ou branco).
- **Outlined:** são ícones feitos apenas de contornos.
- **Rounded:** ícones com forma circular e cantos arredondados.
- **Two-Tone:** ícones preenchidos por dois tons (preto e cinza)
- **Sharp:** ícones com os cantos formados por ângulos retos. A tradução da palavra para o português pode significar pontiagudo ou afiado.

Alguns ícones podem ser os mesmo em todas as categorias, algo mais comum com os ícones que são feitos apenas por contornos, eles tendem a se repetir.

<sup>5</sup> <https://material.io/resources/icons/>



Figura 27 - Ícones do Material Design



Fonte: Material Design Google.

## 6.2 TELAS

Após as definições de Design Visual, apresentadas no Style Guide do aplicativo, que se encontra no anexo 1 deste documento, foram desenvolvidas as telas do aplicativo, que foram geradas através da ferramenta Figma<sup>6</sup>.

<sup>6</sup> <https://www.figma.com/>

Figura 28 - Tela Inicial



Fonte: Autor.

A tela inicial do aplicativo, caso seja um usuário sem perfil, optará por criar um. Caso já possua uma conta o usuário poderá fazer o login diretamente.

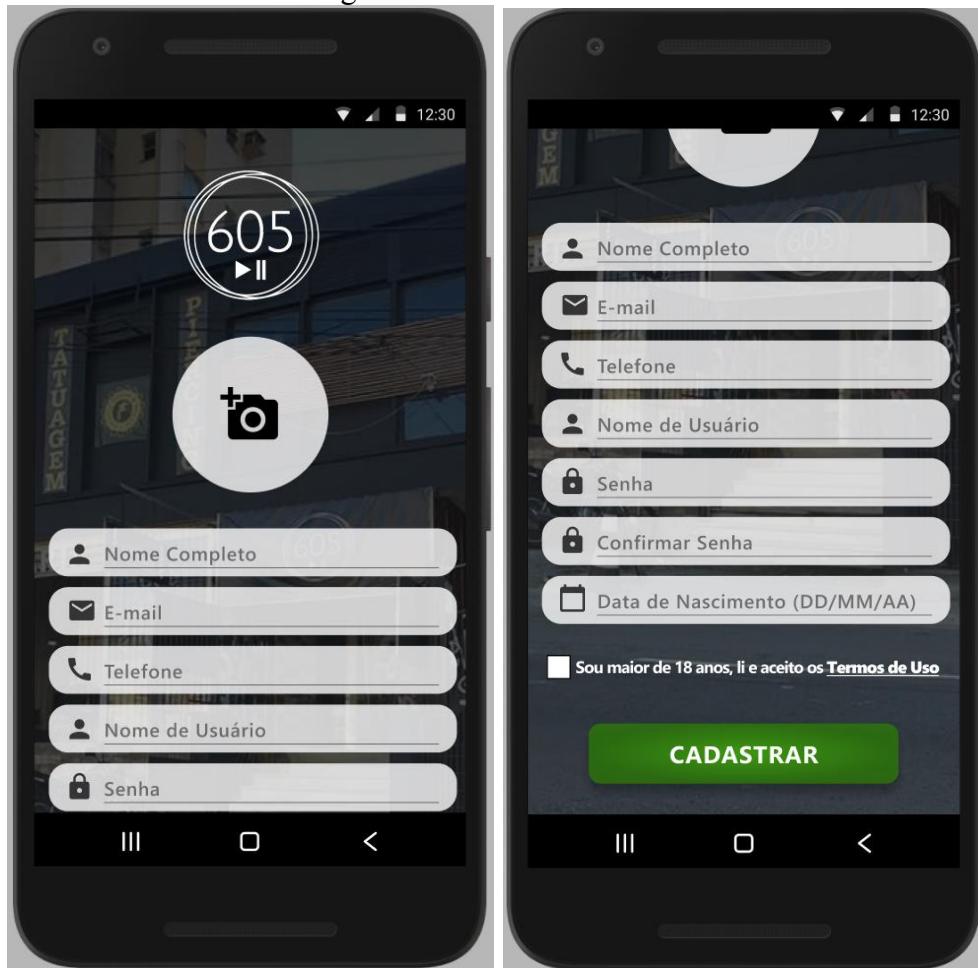
Figura 29 - Tela de Login



Fonte: Autor.

Na tela de login, o usuário deverá inserir seu nome de usuário e senha. Caso seja um funcionário esses dados são criados pela conta do gerente.

Figura 30 - Tela de Cadastro



Fonte: Autor.

Apenas o administrador do estabelecimento deverá criar um perfil, tendo em vista que os perfis destinados aos seus funcionários serão criados posteriormente pelo mesmo dentro do aplicativo.

Figura 31 - Tela do Menu Principal



Fonte: Autor

Ao efetuar o login, o usuário será direcionado para a tela do Menu Principal, esta é a tela central da navegação. Por meio desta é possível acessar todas as sessões restantes do app, caso a conta seja de um administrador é possível editar o perfil clicando na foto de perfil que é exibida. Para fazer logout é preciso clicar em sair, retornando assim para a tela inicial, se o usuário não o fizer, sua conta permanecerá logada no aplicativo.

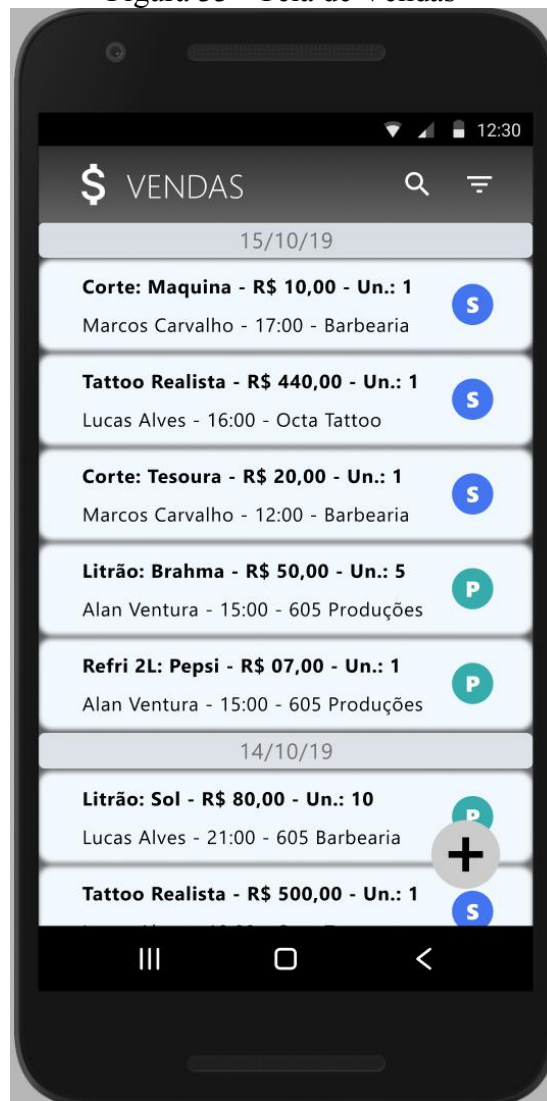
Figura 32 - Tela de Edição de Perfil



Fonte: Autor.

Tela de edição de perfil, disponível apenas para o administrador, nesta tela é possível alterar os dados inseridos ao realizar seu cadastro, bem como a foto de perfil.

Figura 33 - Tela de Vendas



Fonte: Autor.

Na tela de vendas, é exibida uma linha do tempo das vendas realizadas, onde as saídas mais recentes aparecem na parte superior da tela. Além do produto vendido, é exibido o valor da venda, quantas unidades foram vendidas, a qual estabelecimento pertence a venda, quem a realizou, que horas ela aconteceu e se foi um produto ou serviço vendido. A diferenciação é feita pelo ícone com Azul com S para serviços e Verde com P para Produtos. Para adicionar venda, é preciso clicar no botão com o símbolo de soma.

Figura 34 - Tela de Adição de Vendas

The image shows a smartphone screen with a form titled "ADICIONAR VENDA" (Add Sale). The form is overlaid on a background that displays a list of items. The form fields are:

- Estabelecimento**: A dropdown menu with a downward arrow.
- Produto**: A dropdown menu with a downward arrow, followed by the label **Quant.**.
- Item de Estoque Utilizado**: A dropdown menu with a downward arrow.
- Forma de Pagamento**: A dropdown menu with a downward arrow, followed by the label **Valor**.

Below each dropdown menu is a small circular button with a plus sign (+). At the bottom of the form is a large green button labeled **ADICIONAR**.

The background shows a list of items with the following details:

- Corte: Maquina** R\$ 10,00 Un.: 1
- Tattoo Realista** R\$ 500,00 Un.: 1

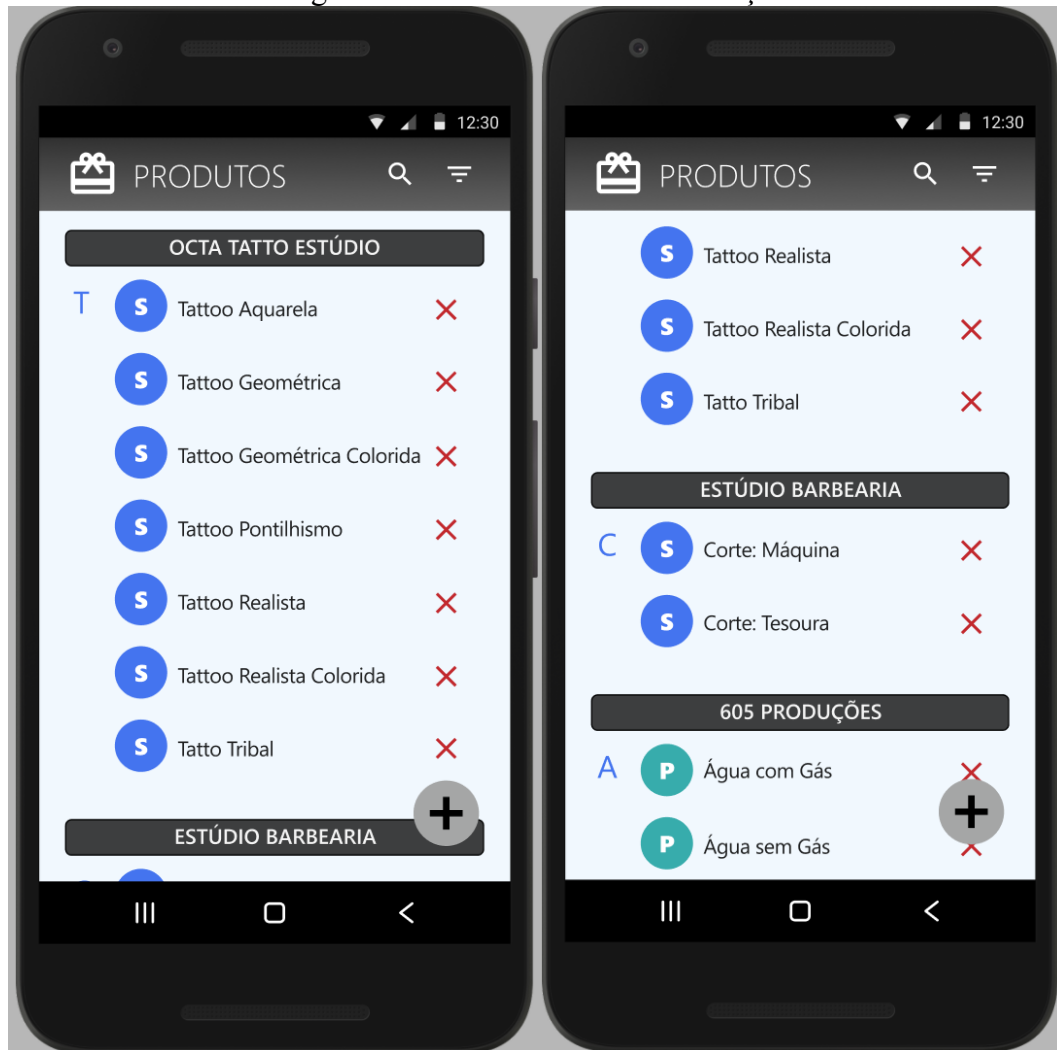
The top of the screen shows the status bar with the time 12:30 and various icons. The bottom of the screen shows the Android navigation bar with the home, app, and back buttons.

Fonte: Autor.

A tela de Adição de Venda é possível definir o estabelecimento, produto, quantidade vendida, item de estoque utilizado durante a venda, podendo acrescentar outros e a forma de pagamento utilizada também com a opção de acrescentar mais de uma forma.



Figura 35 - Tela de Produtos / Serviços



Fonte: Autor.

A lista de produtos é dividida por estabelecimento e ordenada por ordem alfabética. Os ícones ao lado esquerdo indicam se o item em questão é um produto ou serviço, conforme as indicações adotadas na tela de vendas.

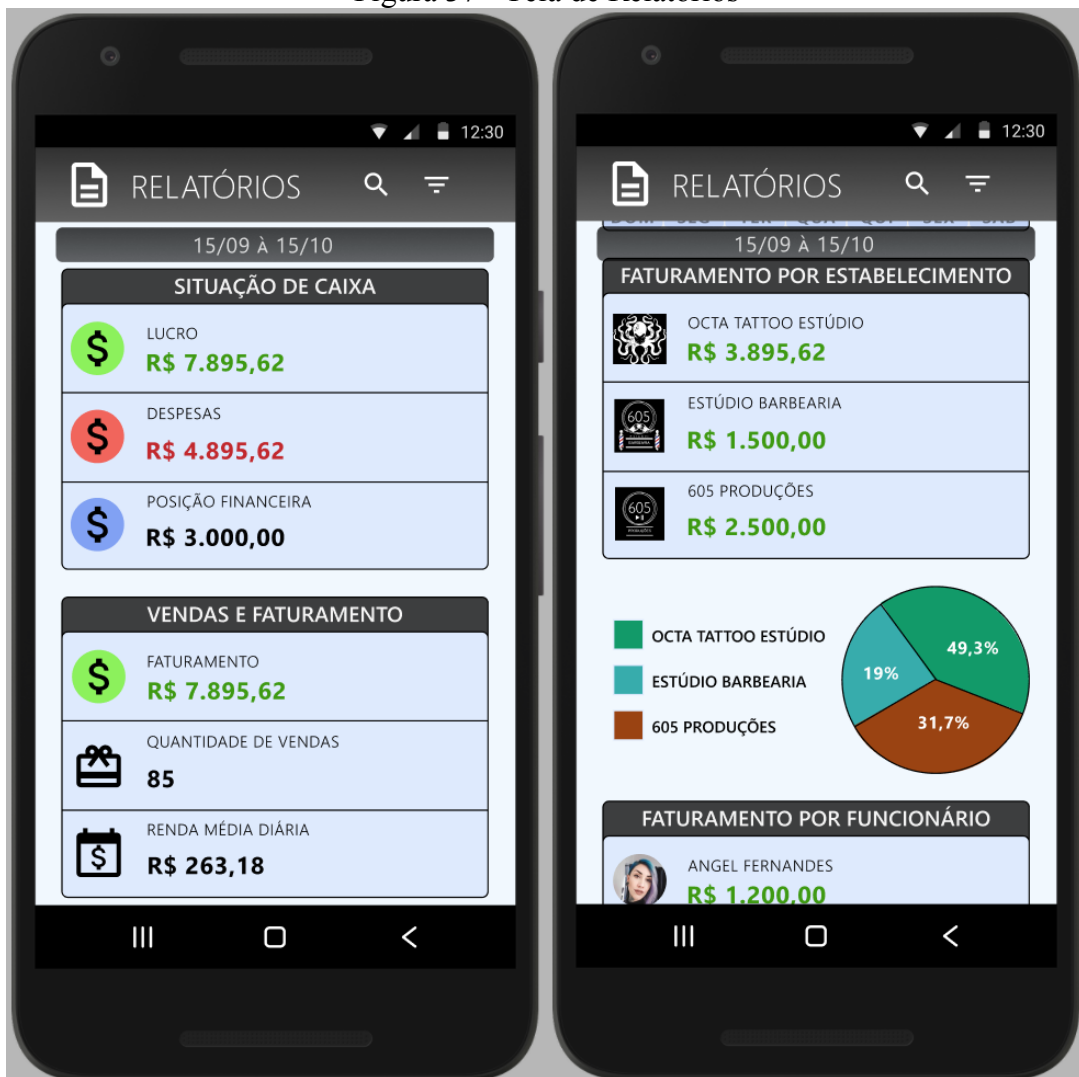
Figura 36 - Tela de Adição de Produtos / Serviços



Fonte: Autor.

Na tela de adição é possível definir valor, adicionar uma imagem do produto e definir a qual estabelecimento ela pertence. Clicando na caixa de seleção é possível indicar se é um produto ou serviço que está sendo adicionado e a quantidade do produto em estoque.

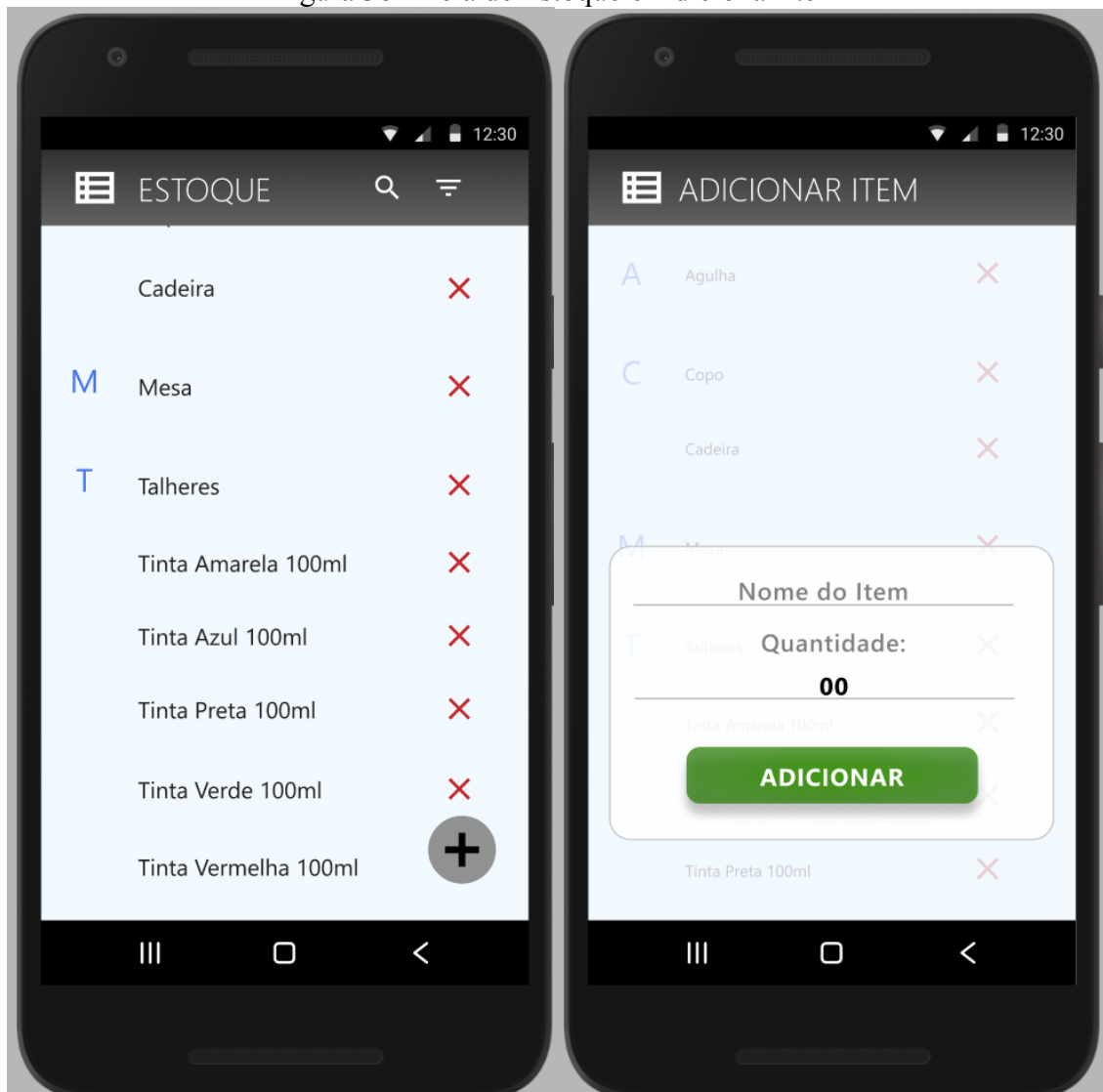
Figura 37 - Tela de Relatórios



Fonte: Autor.

A tela de Relatórios está entre as mais importantes do aplicativo, nela o usuário tem acesso aos dados da empresa como: desempenho dos funcionários, popularidade de produtos, faturamento de cada estabelecimento, situação geral de caixa e entre outros.

Figura 38 - Tela de Estoque e Adicionar Item



Fonte: Autor.

Na tela que apresenta a lista de itens de estoque da empresa, os produtos e serviços são organizados por ordem alfabética. São itens que podem ou não precisar de reposição mensal, está mais relacionado a quantidade de ferramentas para os funcionários trabalharem. Nesta tela o usuário pode adicionar algum item, escrevendo seu nome e a quantidade dele presente no estoque.

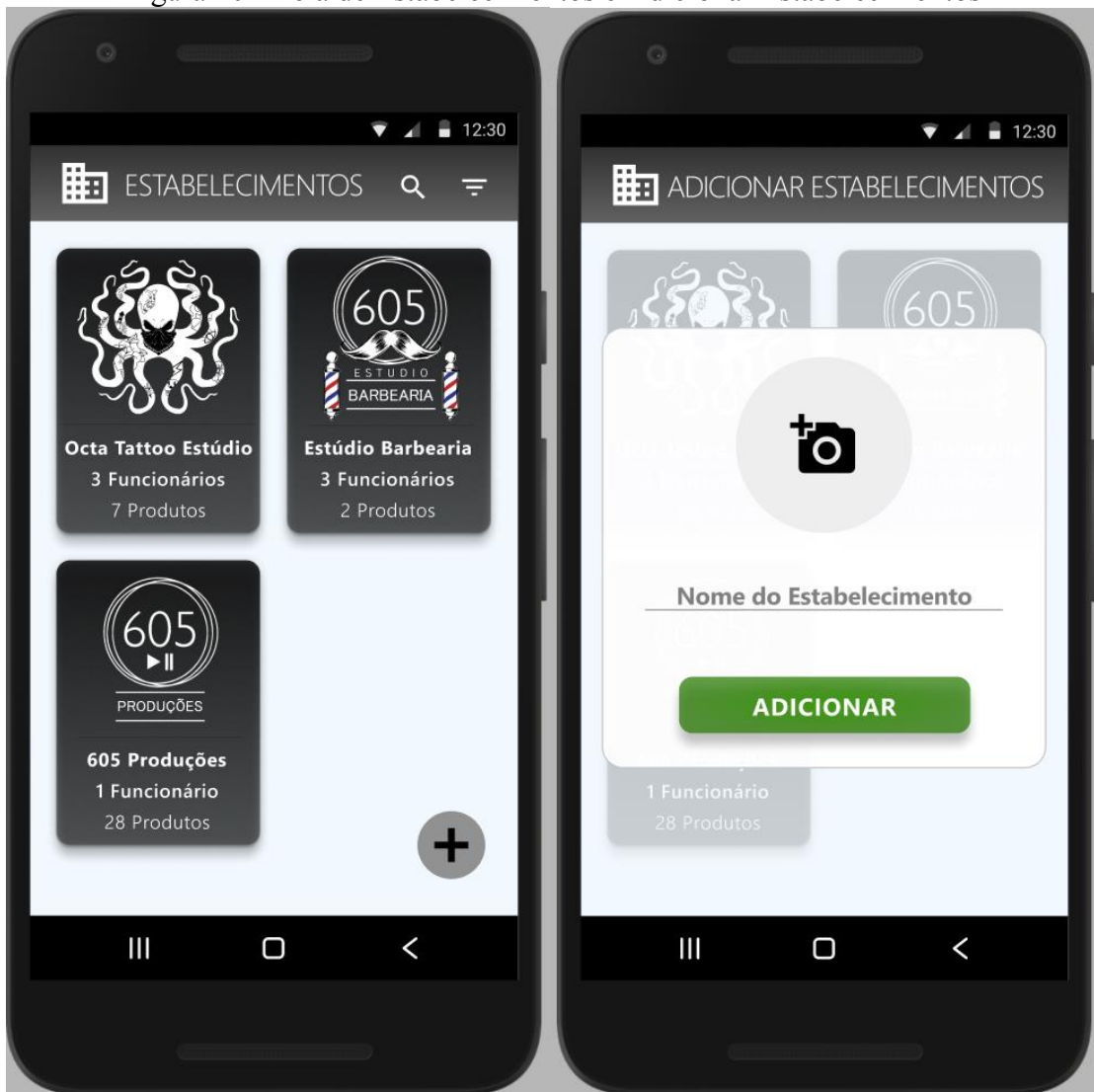
Figura 39 - Tela de Gerenciamentos



Fonte: Autor.

A tela de gerenciamentos só pode ser acessada pelo administrador. Nela é possível adicionar estabelecimentos, funcionários e definir quais as permissões dos funcionários dentro do aplicativo.

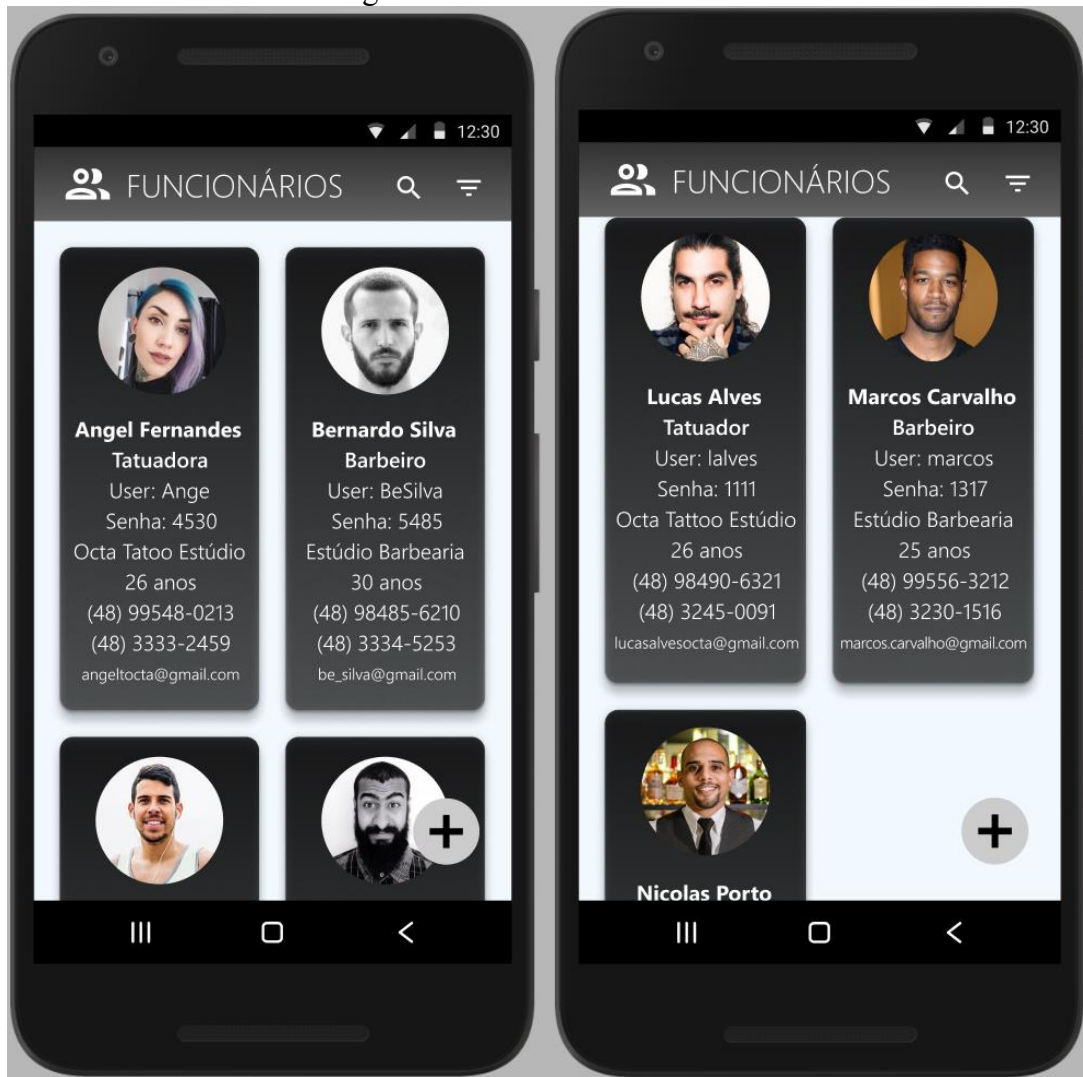
Figura 40 - Tela de Estabelecimentos e Adicionar Estabelecimentos



Fonte: Autor.

A sessão dos estabelecimentos apresenta todos os estabelecimentos da empresa, ordenado por data de criação. Os cards informam o número de funcionários e produtos registrados no estabelecimento. Para adicionar um novo estabelecimento é preciso apenas adicionar o nome e uma foto.

Figura 41 – Tela de Funcionários



Fonte: Autor.

A tela de funcionários apresenta todos os perfis cadastrados em ordem alfabética. O card de cada funcionário mostra o estabelecimento no qual trabalha, a idade e formas de contato. Apenas o administrador pode ver os usuários e suas senhas.

Figura 42 - Tela de Adição de Funcionários



The image shows a smartphone screen with the title "ADICIONAR FUNCIONÁRIOS" at the top. The screen displays a form for adding a new employee. The form includes a camera icon for a profile picture, followed by input fields for "Nome" and "Idade". Below these are a dropdown menu for "Estabelecimento", a field for "Cargo", a field for "User:", a field for "Senha", a field for "Telefone 1", a field for "Telefone 2", and a field for "E-mail". At the bottom of the form is a green button labeled "ADICIONAR". The smartphone's status bar at the top shows the time as 12:30 and various icons. The bottom of the screen shows the standard Android navigation bar with three icons: a square, a circle, and a triangle.

Fonte: Autor.

Na tela Adição de Funcionários o administrador pode adicionar as informações de seus funcionários, preenchendo os campos que aparecem na tela.



Figura 43 – Tela de Permissões



Fonte: Autor.

Outra sessão importante do aplicativo, é a tela das permissões. Nela o administrador define quais as permissões de cada funcionário dentro do aplicativo. Quando os botões estiverem verdes, significa que o funcionário terá permissão para realizar a determinada ação quando acessar seu perfil.

## 7 CONCLUSÃO

Este projeto foi desenvolvido como Projeto de Conclusão de Curso (PCC) do curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Ele constituiu na idealização e desenvolvimento da estrutura, organização de conteúdo, layout e design visual de um aplicativo que propõe servir como uma ferramenta de suporte administrativo para a empresa Espaço Cultural 605.

É possível constatar que todas as etapas foram realizadas com êxito, da mesma maneira que buscou-se entender e resolvê-las. Os dois planos iniciais foram importantes para entender o que referente ao conteúdo era importante para o projeto, assim como para quem se estava projetando. O terceiro plano, foi importante para definir como este conteúdo seria organizado, baseado em como os usuários iriam interagir com a interface. Os planos finais, foram importantes para tornar o projeto concreto e validar o que foi construído anteriormente.

As ferramentas propostas na metodologia, para colher informações e desenvolver o aplicativo, tiveram papel substancial no projeto, as informações obtidas através do Briefing e Benchmarking e transformadas em dados por meio das Personas e Jornada do Usuário, serviram de base para a Definição dos Requisitos e desenvolvimento da Arquitetura da Informação. Utilizando o Card Sorting, foi possível definir junto ao cliente a estrutura de navegação final do Aplicativo, representada no Mapa do Aplicativo. Por fim com os Wireframes, foram geradas telas que serviram de base para o aplicativo após a definição do Design Visual, todas estas ferramentas foram serviram como complementos às outras.

Ainda que os objetivos específicos e o objetivo de projeto tenham sido cumpridos, é importante salientar que o protótipo de alta fidelidade desenvolvido ao fim processo, garante apenas a base necessária para a construção de um aplicativo em definitivo, com um funcionamento pleno.

Neste período de desenvolvimento, partindo de uma ideia abstrata para a construção de um produto concreto foi perceptível que alguns pontos propostos no início, como cadastrar clientes e fornecedores, foram revistos à medida que as circunstâncias apontavam para esta necessidade. É natural que com o andamento e maturação de uma ideia, novas perspectivas e abordagens são construídas, podendo ou não serem contrapostas, assim como as anteriores.

Para uma futura implementação deste projeto, é necessário que algumas etapas sejam realizadas, sendo elas, a validação dos ícones utilizados no projeto com e testes de usabilidade, ambas realizadas com usuários que se encaixem nos perfis traçados. Também a

realização de teste em situação de uso real, para que seja possível confirmar se é preciso rever alguma funcionalidade ou se é necessário pensar em novas.

## REFERÊNCIAS

- ARAUJO, Luis César G. De. Benchmarking: ser o melhor entre os melhores. In.: Organização, sistemas e métodos e as tecnologias de gestão organizacional. São Paulo: Atlas, 2001.
- BENAKOUCHE, Tamara. Tecnologia é sociedade: contra a noção de impacto tecnológico. Cadernos de Pesquisa do PPGSP, v. 1, n. 17, set. 1999.
- CARVALHO, G. M. R. de; TAVARES, M. da S. Informação & conhecimento: uma abordagem organizacional. 1. ed. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2001. 127p
- FARINA, M.; PEREZ, C.; BASTOS, D. Psicodinâmica Das Cores Em Comunicação. 5 ed. São Paulo-SP: Blucher, 2006
- GARRET, J.J. The elements of user experience. Indianapolis: New Riders, 2002.
- MIRANDA, Roberto Campos da Rocha. Informações estratégicas: estudo de caso aplicado à ECT. Brasília: UnB, 1999.
- NIELSEN, J. Avaliação heurística. In: NIELSEN, J.; MACK, R.L. (Eds.). Métodos de Usabilidade de Inspeção, New York: John Wiley & Sons, 2004.
- PAZMINO, Ana Veronica. Como se cria: 40 métodos para design de produtos. São Paulo: Blucher, 2015.
- PHILIPS, Peter L. Briefing: A gestão do projeto de design. São Paulo: Blucher, 2008.
- UNGER, R., CHANDLER, C. (2009). A project guide to UX Design for user

## ANEXO

### 1 STYLE GUIDE

#### APLICATIVO DE GERENCIAMENTO ADMINISTRATIVO DO ESPAÇO CULTURAL 605

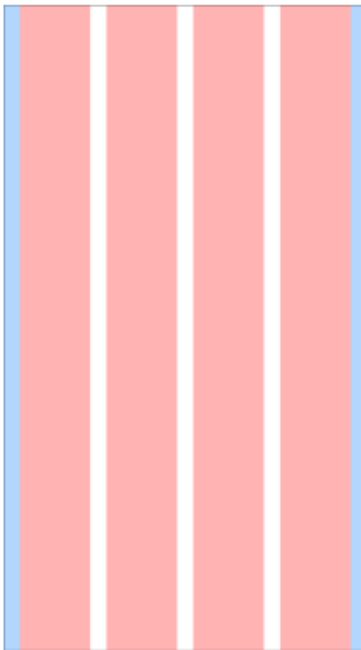
*O Espaço Cultural 605 é um espaço de coworking onde serviços de diferentes segmentos são oferecidos, mas também tem como foco principal movimentar a cultura da região, seja com eventos ou projetos relacionados a arte.*

### Style Guide

*Um guia visual que ajuda a manter toda a equipe na mesma página. Isso oferece um ponto de partida flexível para ajudar a definir como um estilo visual será aplicado em uma interfaces de usuário orientadas para desktop e/ou celulares, tudo isso em uma maneira acessível que os clientes possam compreender.*

### 1. GRID

*Grid-based layout é uma técnica utilizada para dividir o espaço de layout, no qual as linhas são posicionadas em proporções baseadas no tamanho do espaço. Os elementos da página são alinhados as linhas do Grid.*



**Lagura Total:** 360px = 100%

**Colunas:** 4

**Largura das Colunas:** 70px = 19,4%

**Intervalo:** 16 px = 4,4%

**Margem:** 16 px = 4,4%

## 2. PALETA CROMÁTICA

*A cor é um elemento de auxílio na busca visual, mas a leitura ocorre em um campo visual de leitura restrito. Se um leitor está familiarizado com o significado das cores, elas ajudam a localizar a informação desejada rapidamente, mas o reconhecimento da palavra ou símbolo depende da legibilidade dos caracteres e, não de sua cor.*

### CORES PRINCIPAIS



**RGB:** 0 0 0

**HSB:** 0 0 0

**Hex:** 000000



**RGB:** 255 255 255

**HSB:** 0 0 100

**Hex:** FFFFFFFF



**RGB:** 26 26 26 -> 229 229 229

**HSB:** 0 0 10 -> 0 0 90

**Hex:** 1A1A1A -> E5E5E5

### CORES COMPLEMENTARES



**RGB:** 241 248 254

**HSB:** 208 5 100

**Hex:** F1F8FE



**RGB:** 72 144 38

**HSB:** 101 74 56

**Hex:** 489026



**RGB:** 196 43 48

**HSB:** 358 78 77

**Hex:** C42B30

### 3. TIPOGRAFIA

A arte e o processo de criação na composição de um texto, física ou digitalmente. Assim como no design gráfico em geral, o objetivo principal da tipografia é dar ordem estrutural e forma à comunicação.

# Aa

#### SEGUO UI

























Light	<i>Light Italic</i>
Semilight	<i>Semilight Italic</i>
Regular	<i>Regular Italic</i>
Semibold	<b><i>Semibold Italic</i></b>
<b>Bold</b>	<b><i>Bold Italic</i></b>

ESTILO	TAMANHO	PESO	COR
H1	24	LIGHT	○
H2	20	REGULAR	○
H3	16	SEMIBOLD	○ ● ● ● ●
H4	14	BOLD	○ ●
H5	14	REGULAR	○ ●
BODY	17	REGULAR	○ ●

## 4. ÍCONE

*Ícone é um signo visual que representa um objeto através da semelhança. Os ícones podem substituir o objeto que representa, assim, quando se quer mostrar uma paisagem para alguém, não precisa levar essa pessoa até o local, pode-se usar um ícone da paisagem: uma foto.*

### ÍCONES UTILIZADOS

 Nome Completo	 E-mail	 Telefone	 Nome Completo	 Senha	 Confirmar Senha
 Data de Nascimento	 Vendas	 Produtos / Serviços	 Relatórios	 Estoque	 Gerenciamentos
 Adicionar	 Serviço	 Produto	 Lucro	 Despesa	 Saldo
 Renda Mensal	 Estabelecimento	 Funcionários	 Permissões	 Procura	 Filtro



## 5. ELEMENTOS

*É o termo utilizado para descrever o elemento de software que encapsula uma série de funcionalidades. Um componente é uma unidade independente, que pode ser utilizado com outros componentes para formar um sistema mais complexo.*



**LOGAR**

180 x 36 px | Segoe UI Bold 18 pts



Nome de Usuário

340 x 45 px | Segoe UI Semibold 18 pts



**ENTRAR**

180 x 36 px | Segoe UI Bold 20 pts



**CADASTRAR**

180 x 36 px | Segoe UI Bold 20 pts

145 x 90 px | Segoe UI Bold 14 pts

## 5. ELEMENTOS

É o termo utilizado para descrever o elemento de software que encapsula uma série de funcionalidades. Um componente é uma unidade independente, que pode ser utilizado com outros componentes para formar um sistema mais complexo.

330 x 390 px

Estabelecimento ▼

Produto ▼ **Quant.**

Item de Estoque Utilizado ▼

+

Forma de Pagamento ▼ **Valor**

+

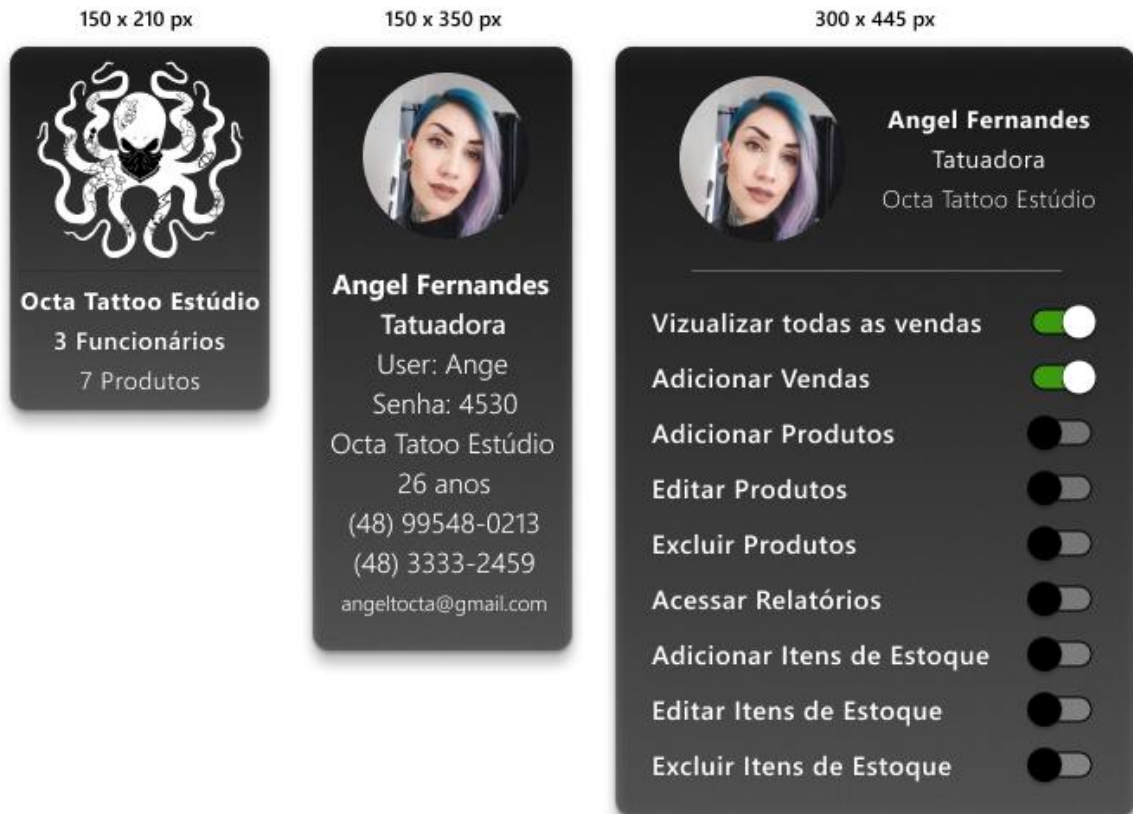
**ADICIONAR**

320 x 226 px

SITUAÇÃO DE CAIXA	
\$ LUCRO	<b>R\$ 7.895,62</b>
\$ DESPESAS	<b>R\$ 4.895,62</b>
\$ SALDO	<b>R\$ 3.000,00</b>

## 5. ELEMENTOS

É o termo utilizado para descrever o elemento de software que encapsula uma série de funcionalidades. Um componente é uma unidade independente, que pode ser utilizado com outros componentes para formar um sistema mais complexo.



Fonte: Autor