

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
Campus Universitário de Florianópolis
Curso Superior de Bacharelado em Design

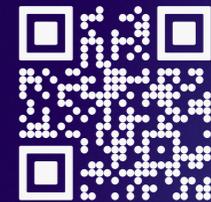
Arcana:

aplicativo de leitura de tarô

Maria Helena Novakoski Costa da Silva

Florianópolis
2021

Acesse o
protótipo!



Maria Helena Novakoski Costa da Silva

Arcana:

aplicativo de leitura de tarô

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.

Orientador: Prof. Dr. Douglas Luiz Menegazzi

Florianópolis
2021

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

Silva, Maria Helena Novakoski Costa da
Arcana : aplicativo de leitura de tarô / Maria Helena
Novakoski Costa da Silva ; orientador, Douglas Luiz
Menegazzi, 2021.
143 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2021.

Inclui referências.

1. Design. 2. UX/UI Design. 3. Interface Digital. 4.
Tarô. 5. Design Digital. I. Menegazzi, Douglas Luiz. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Maria Helena Novakoski Costa da Silva

Arcana:

aplicativo de leitura de tarô

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.

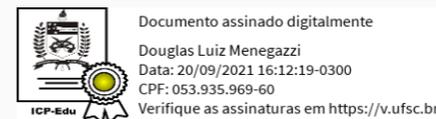
Florianópolis, 15 de setembro de 2021.

Prof. Dr^a. Mary Vonni Meurer de Lima,
coordenadora do curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof^a. Dr^a. Rochelle Cristina dos Santos,
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof^a. Dr^a. Berenice Santos Gonçalves,
Universidade Federal de Santa Catarina



Orientador: Prof. Dr. Douglas Luiz Menegazzi
Universidade Federal de Santa Catarina

**Dedico este trabalho a meu avô,
que se orgulha tanto por ver
suas netas na faculdade.**

Agradecimentos

Este projeto foi realizado em um momento de distanciamento social seguido a rigor devido à pandemia de COVID-19, e, ainda assim, teve a participação de tantas pessoas que enriqueceram o processo e me encheram de força. Agradeço imensamente a cada ser que compartilhou de algum segundo, seja com incentivo, apoio, conhecimento, para fazer esse projeto acontecer e se concretizar.

Agradeço, primeiramente, à minha família, por me apoiar tanto. Aos meus pais, pelo esforço de compreender a minha área de atuação, constante incentivo a cada conquista, e por perceber a importância desses conhecimentos que levo da faculdade. À minha madrinha e minhas primas, por sempre estarem presentes torcendo pelo progresso uma da outra durante todos esses anos.

À minha irmã, por estar literalmente do lado na maior parte do tempo em que produzi, trabalhando, cantando musicais, mostrando memes e reclamando da vida. Com certeza isso tudo deixou mais leve, e eu poderia até adicionar esses momentos como parte secreta da metodologia de tão importantes que foram.

A Nícolás, minha leal companhia de todo esse processo, por partilhar dos mesmos momentos, das mesmas dores, dos mesmos desafios durante esses dois semestres. Por dividir até mesmo o dia da apresentação do PCC. Por ser tão bom em ouvir e participar. Pelos momentos bem aproveitados de procrastinação. Espero ter ajudado tanto quanto eu fui.

A meus amigos Ary, João, May e tantos outros que me ouviram ter ideias e mais ideias, e que tiveram paciência com todas as metamorfoses pelas quais esse projeto passou. O apoio pra cada passo foi essencial para a conclusão desse momento. Ao Carlos, por ter aguentado o meu esforço (maior parte do tempo) excessivo em tudo e pelas piadas ácidas que me acompanharam desde o primeiro semestre e me faziam parecer muito mais extrovertida e alto astral do que eu realmente sou. A Felipe e Betina, que foram grandes pilares da sensatez e se mantêm fortes até hoje na quarentena. E agradeço especialmente a Paulinho, que vai compartilhar comigo mais uma formatura - em cursos diferentes, dessa vez - por permitir esse diálogo entre áreas, pela amizade de tantos anos, e estar sempre ali pra incentivar meu progresso.

Gostaria de agradecer ao meu orientador, Doug, por toda a paciência durante todas as acertadas mudanças que tornaram o projeto mais coeso, e às professoras que aceitaram participar da banca avaliadora. Seus ensinamentos sobre design e sobre ser humano foram de imensa importância e serão levados à frente.

Acho importante agradecer também a Jussie, que me supervisionou durante dois incríveis anos da minha carreira acadêmica, e possibilitou minha primeira experiência profissional atuando com design, me ensinando tanto sobre se valorizar e respeitar limites, como profissional e ser humano.

Por fim, gostaria de agradecer às várias pessoas do grupo do Facebook que responderam ao meu questionário. O incentivo de todos e a resposta positiva foi a fagulha que me fez agir e a âncora que muitas vezes me impediu de desistir.

*“Uma viagem pelas cartas do Tarô,
primeiro de tudo, é uma viagem às
nossas próprias profundezas”*

Sallie Nichols,
Jung e o Tarô

Resumo

A partir do objetivo de difundir a prática da leitura de tarô, o presente Projeto de Conclusão de Curso apresenta o processo de construção de uma interface digital de um *mobile app*, cujas principais funções são realizar tiragens com o tarô de Marselha, visualizar informações das cartas, e ainda ler conteúdos sobre a prática do tarô. Este foi desenvolvido com base na metodologia apresentada por J. J. Garret em Os Elementos da Experiência do Usuário, além de outras ferramentas utilizadas em projetos com enfoque em plataformas digitais. Como resultado, o projeto apresenta um protótipo interativo do aplicativo, bem como um guia de estilo.

Palavras-Chave

Design Digital; Interface Digital; UX/UI Design; Tarô.

Abstract

From the objective of spreading the practice of tarot reading, this Final Project presents the process of building a digital interface of a mobile app, whose main functions are to perform print runs with the Marseille tarot, view card information, and still read content about the practice of tarot. This was developed based on the methodology presented by J. J. Garrett in The Elements of User Experience, in addition to other tools used in projects focusing on digital platforms. As a result, the project features an interactive prototype of the application as well as a style guide.

Keywords

Digital Design; Digital Interface; UX/UI Design; Tarot.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01. Planos da Metodologia de Garret.	21
Figura 02. Planejamento do projeto com base na metodologia de Garret.	21
Figura 03. Todos os arcanos maiores do Tarô de Marselha.	26
Figura 04. Cartas "O Mago" e "O Mundo", da coleção de Nicolas Conver, de 1760.	26
Figura 05. Arcano menor "três de copas" dos Tarôs de Marselha e Rider-Waite, respectivamente.	27
Figura 06. Peças da Spring 2017 Ready-to-Wear.	28
Figura 07. Cartas do Baralho Visconti-Sforza.	28
Figura 08. Peças da coleção Dior Haute Couture 2021.	29
Figura 09. Cartas do Baralho de Salvador Dali.	29
Figura 10. Proporção de participantes por faixa etária.	32
Figura 11. Capturas de tela do app "Meu Tarot"	34
Figura 12. Capturas de tela do app "Tarot Grátis"	36
Figura 13. Capturas de tela do app "Golden Thread Tarot"	38
Figura 14. Persona 1: Cecília	44
Figura 15. Persona 2: Emil	45
Figura 16. Mapeamento das histórias de usuário 01.	50
Figura 17. Mapeamento das histórias de usuário 02.	51
Figura 18. Primeira versão da arquitetura da informação.	56
Figura 19. Wireframes de login e menu principal.	59
Figura 20. Telas de menu lateral, formato da tiragem, concentração, cartas deitadas e cartas reveladas.	60
Figura 21. Telas de leitura revelada salva, perfil da carta, perfil da carta favoritado, zoom da carta e zoom favoritado.	61

Figura 22. Telas de pop up de aviso, lista de artigos, leitura do artigo, dicionário de arcanos maiores e dicionário de copas.	62	Figura 34. Processo de construção da primeira textura.. . . .	78
Figura 23. Telas de favoritos e histórico..	63	Figura 35. Resultado final da primeira textura.	78
Figura 24. Capturas de tela dos apps IFood, Netflix, LinkedIn e Instagram..	65	Figura 36. Processo de construção da segunda textura. 79	
Figura 25. Anatomia das telas.	67	Figura 37. Resultado final da segunda textura..	79
Figura 26. Segunda versão da arquitetura da informação. 69		Figura 38. Ícones de temática de tiragem..	80
Figura 27. Mapa Mental para criação de conceitos-chave . . 71		Figura 39. Ícones de arcanos maiores e menores.. . . .	80
Figura 28. Repertório Visual Cecília.	74	Figura 40. Ícones de botões principais..	81
Figura 29. Repertório Visual Emil	74	Figura 41. Ícones do menu inferior e variações.	81
Figura 30. Painel Visual.	75	Figura 42. Ícones de apoio..	81
Figura 31. Logotipo do app.	76	Figura 43. Costas das cartas: vetor e aplicação sobre fundo escuro.	82
Figura 32. Escolha de cores a partir do baralho de Marselha.	76	Figura 44. Cartas utilizadas no protótipo..	82
Figura 33. Paleta cromática do app Arcana..	77	Figura 45. Demonstração da fonte Montserrat, de Julieta Ulanovsky.	83

LISTA DE QUADROS

Quadro 01. Funcionalidades dos aplicativos analisados. . . .41	
Quadro 02. Aspectos positivos e negativos dos aplicativos analisados. 42	
Quadro 03. Lista de Requisitos53	
Quadro 04. Perfil dos usuários da primeira fase de testes. 64	
Quadro 05. Resultado da primeira fase de testes. 66	
Quadro 06. Perfil dos usuários da segunda fase de testes.96	
Quadro 07. Resultado da segunda fase de testes: Teste 1. 98	
Quadro 08. Resultado da segunda fase de testes: Teste 2. 98	
Quadro 09. Resultado da segunda fase de testes: Teste 3. 99	
Quadro 10. Resultado da segunda fase de testes: Teste 4. 100	
Quadro 11. Resultado da segunda fase de testes: Teste 5. 101	

SUMÁRIO

1. Introdução	17
1.1. Contextualização.	17
1.2. Objetivos	19
1.2.1. Objetivo Geral.	19
1.2.2. Objetivos Específicos.	19
1.3. Justificativa	19
1.4. Delimitação de Projeto	20
1.5. Metodologia de Projeto	20
1.5.1. Plano de Estratégia	22
1.5.2. Plano de Escopo	22
1.5.3. Plano de estrutura.	22
1.5.4. Plano de esqueleto	23
1.5.5. Plano de Superfície	23
2. Plano de Estratégia	25
2.1. Levantamento de Dados	25
2.1.1. O Tarot.	25
2.1.2. As práticas esotéricas nos dias atuais.	27
2.1.3. Fator Estético e influências.	28
2.2. Pesquisa com o usuário	30
2.2.1. Roteiro	30
2.2.2. Resultados.	32
2.2.3. Considerações	32
2.3. Análise de Similares	34
2.3.1. “Meu Tarot”	34
2.3.1.1. Componentes da página inicial	35
2.3.1.2. Componentes do menu lateral.	35
2.3.1.3. Processo de tiragem.	35
2.3.1.4. Respostas da tiragem:.	35
2.3.1.5. Funcionalidades:	35
2.3.1.6. Aspectos positivos e negativos:	36

2.3.1.7. Fatores Estéticos:	36
2.3.2. “Tarot Grátis”	36
2.3.2.1. Componentes da página inicial	36
2.3.2.2. Componentes do menu lateral	37
2.3.2.3. Processo de tiragem.	37
2.3.2.4. Respostas da tiragem:	37
2.3.2.5. Funcionalidades:	37
2.3.2.6. Aspectos positivos e negativos:	38
2.3.2.7. Fatores Estéticos:	38
2.3.3. “Golden Thread Tarot”	38
2.3.3.1. Componentes da página inicial	39
2.3.3.2. Componentes do menu lateral.	39
2.3.3.3. Processo de tiragem.	39
2.3.3.4. Respostas da tiragem:	39
2.3.3.5. Funcionalidades:	39
2.3.3.6. Aspectos positivos e negativos:	40
2.3.3.7. Fatores Estéticos:	40
2.3.4. Considerações	40

2.4. Personas	43
2.5. Cenários de Contexto	46
2.5.1. Persona 1:	46
2.5.2. Persona 2:	46
3. Plano de Escopo	49
3.1. Histórias de usuário	49
3.2. Mapeamento de Histórias de usuário	50
3.3. Lista de requisitos e funcionalidades.	52
4. Plano de Estrutura	55
4.1. Arquitetura da Informação:	55
5. Plano de Esqueleto	58
5.1. Wireframes:	58
5.2. Teste de usabilidade de baixa fidelidade:	63
5.2.1. Cenário	64
5.2.2. Tarefas	64

5.2.2. Resultados e considerações	64	6.4.1. Telas	85
5.3. Estrutura do wireframe.	67	6.4.2. Animações e interações.	93
5.4. Informação textual do protótipo	67	6.5. Teste de Usabilidade de alta fidelidade	96
5.5. Ajustes na Arquitetura da informação	68	6.5.1. Cenário	97
6. Plano de superfície	71	6.5.2. Tarefas	97
6.1. Identidade Conceitual	71	6.5.3. Resultados e Considerações	97
6.2. Naming	72	6.6. Guia de estilo	102
6.3. Diretrizes visuais	73	Considerações Finais	112
6.3.1. Painel Visual.	73	Referências	114
6.3.2. Logotipo	76	Apêndice I - Respostas da Pesquisa com o	
6.3.3. Paleta Cromática	76	Usuário	116
6.3.4. Texturas	77	Apêndice II - Telas da interface do app	
6.3.5. Ícones	80	Arcana	124
6.3.6. Cartas	81		
6.3.7. Tipografia	83		
6.4. Aplicação visual dos wireframes	84		

1. INTRODUÇÃO

1.1. Contextualização

O tarô é um baralho de cartas cuja origem exata é desconhecida. Algumas teorias sobre sua aparição variam “desde sua criação no antigo Egito por um misterioso sacerdote a uma evolução de qualquer um dos jogos já existentes” (FARLEY, 2009). O Tarô de Marselha - baralho clássico - é composto por 78 cartas, divididas em dois grupos: o primeiro possui 22 cartas, chamadas de “trunfos” ou “arcãos maiores”. Estas retratam figuras do imaginário da sociedade medieval como, por exemplo, O Louco, A Imperatriz e O Papa. O outro grupo, de 56 cartas, são os chamados “arcãos menores”, que são distribuídos em quatro naipes conhecidos: Ouros, Espadas, Copas e Paus.

Estudos do pesquisador Michael Dummett (2004) indicam que o primeiro baralho de tarô encontrado é datado do início do século XV, no norte da Itália, e os antecedentes do baralho clássico de Marselha foram introduzidos no sul da França. Estes eram utilizados essencialmente como entretenimento por nobres da Europa. Segundo Farley (2009), a evolução do tarô conta ainda com mais

três períodos significativos: na França do século XVIII, possibilitado pela dificuldade de adaptação da igreja católica a novas circunstâncias políticas e sociais, ocorre o surgimento de doutrinas alternativas. A partir delas, o baralho se torna então uma ferramenta esotérica de caráter adivinatório; No século XIX, a Ordem Hermética da Golden Dawn, através de sua influência na prática da magia e interpretação do tarô, altera a ordem dos trunfos para que seus significados divinatórios se associassem aos vinte e dois caminhos entre as sephiroth na Cabalística Árvore da Vida. Por fim, a última mudança significativa acontece com o advento da New Age, quando o propósito da interpretação das cartas passa a ter um caráter de cura e autoconhecimento.

O tarô foi ainda um dos objetos de análise do psiquiatra suíço C. G. Jung, que formulou o conceito de inconsciente coletivo, definido pela psicologia analítica como uma parte da psique que não deve sua existência à experiência pessoal, não tendo sido adquiridos individualmente, mas devem sua existência apenas à hereditariedade (JUNG, 2000).

Enquanto o inconsciente pessoal consiste em sua maior parte de complexos, o conteúdo do inconsciente coletivo é constituído essencialmente de arquétipos (ibid., p. 53).

Os complexos citados no trecho acima se referem a conteúdos do inconsciente pessoal, cuja origem provém de experiências ou aquisições da intimidade pessoal. Enquanto isso, os arquétipos fazem parte de uma camada mais profunda da psique, que possui conteúdos e modos de comportamento que são os mesmos em todos os indivíduos. Eles são “imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos” (ibid. p. 16). Nesse sentido, as figuras retratadas pelos arcanos maiores do tarô trazem consigo arquétipos, já que carregam essencialmente um conteúdo inconsciente que “se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta” (ibid.).

Para Post (2007):

[Jung] Reconheceu de pronto [...] que o Tarô tinha sua origem e antecipação nos padrões profundos do inconsciente coletivo, com acesso a potenciais de maior percepção à disposição desses padrões. Era outra ponte não-racional sobre o aparente divisor de águas entre o inconsciente e a consciência.

Nos dias atuais, o conhecimento através da investigação científica empírica se faz fundamental na sociedade, mas trabalhos

acadêmicos a respeito do tarô se apresentam de maneira escassa, já que este é, muitas vezes, associado a charlatanismo (FARLEY, 2009). Contudo, nos últimos anos o esoterismo tem ganhado destaque na mídia, sendo pauta frequente nas redes sociais.

Segundo Bernardo, Bertolotto e Dias (2019), a geração mais interessada nesse tema é nascida a partir de 1985 e é conhecida como *millennial*. Estes cresceram inseridos em um contexto de fácil acesso à informação e cenários políticos e socioeconômicos de incerteza. Nesse contexto, a busca por conhecimentos esotéricos ocorre justamente com o propósito de encontrar formas alternativas de autoconhecimento e entendimento do mundo - “Em um mundo tão instável, é natural buscar referências de sabedoria para manter o nosso próprio equilíbrio”, segundo Camiloto, em entrevista a Bernardo *et al* (2019).

Nesse contexto, a internet se mostra uma aliada na aproximação de um público mais ativo nos processos esotéricos com esses conhecimentos, que eram antes restritos a seitas e doutrinas. Existem, no Brasil, algumas plataformas online que permitem essa propagação. Dentre elas, é possível citar a *Personare*, *Astrocentro*, *WeMystic* e *Iquilibrio*, que abordam assuntos de astrologia, numerologia e que oferecem também serviços de cartomancia.

Diante dessas informações, o seguinte projeto visa o desenvolvimento de uma interface de aplicativo *mobile* que aborda conteúdos de cartomancia e a tiragem de tarô, de forma a atender as necessidades do usuário. Este Projeto de Conclusão de Curso busca, então, responder a pergunta: Como tornar mais acessível a leitura e os conhecimentos de tarô no meio digital?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo Geral

Projetar uma interface de aplicativo para smartphone que visa permitir a leitura digital do tarô de Marselha, bem como apresentar conteúdos sobre a prática da cartomancia.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Pesquisar preferências e necessidades do público-alvo para definição das funcionalidades principais do aplicativo e limitações deste.
- Fazer uma análise de aplicativos *mobile* similares.
- Definir as principais funcionalidades oferecidas pelo *app*.

- Reunir informações para a leitura simbólica das cartas e organizá-las no projeto de uma interface de *app*.
- Criar um fluxograma da arquitetura de informação do aplicativo, de modo que seja coerente com as definições de funcionalidade e necessidades do usuário.
- Definir a identidade visual do projeto, englobando paleta cromática, tipografia e ilustrações das cartas do tarô de Marselha.
- Desenvolver o guia de estilo para implementação do aplicativo.
- Dispor sobre possíveis desdobramentos futuros do produto.

1.3. Justificativa

O desenvolvimento deste projeto foi motivado pelo interesse da autora na temática proposta. Utilizou, assim, a disciplina de Projeto de Conclusão de Curso como oportunidade para também estudar e atuar na área de Design Digital - na qual a autora possui experiência, já que elaborou projetos anteriores no decorrer da graduação, acumulando assim uma bagagem que favorece em muito o processo.

A intenção desse trabalho é que o material obtido seja futuramente implementado como um incentivo ao público para estudar o tarô de maneira mais acessível, independente de possuir ou não um baralho.

Além disso, levando em consideração que um dos veículos facilitadores da propagação de conteúdos esotéricos é a internet, a criação de uma plataforma digital para abordar conteúdos referentes à cartomancia, além da leitura, se mostra um produto de consumo que é tendência: “A disponibilidade maior de ver tarô online, aliada a formas emergentes de mídia e arte, inspiraram muitas pessoas a desenvolver um interesse pela arte das cartas e de como lê-las”, de acordo com Graves, em entrevista a Corsato (2020).

1.4. Delimitação de Projeto

Este projeto tem como enfoque a criação de uma interface de aplicativo para celular, e a delimitação deste trabalho será um protótipo de alta fidelidade com os *wireframes* do *app*. Sendo assim, não se aplicam ao escopo do projeto a base de dados, a linguagem de programação e a implementação.

1.5. Metodologia de Projeto

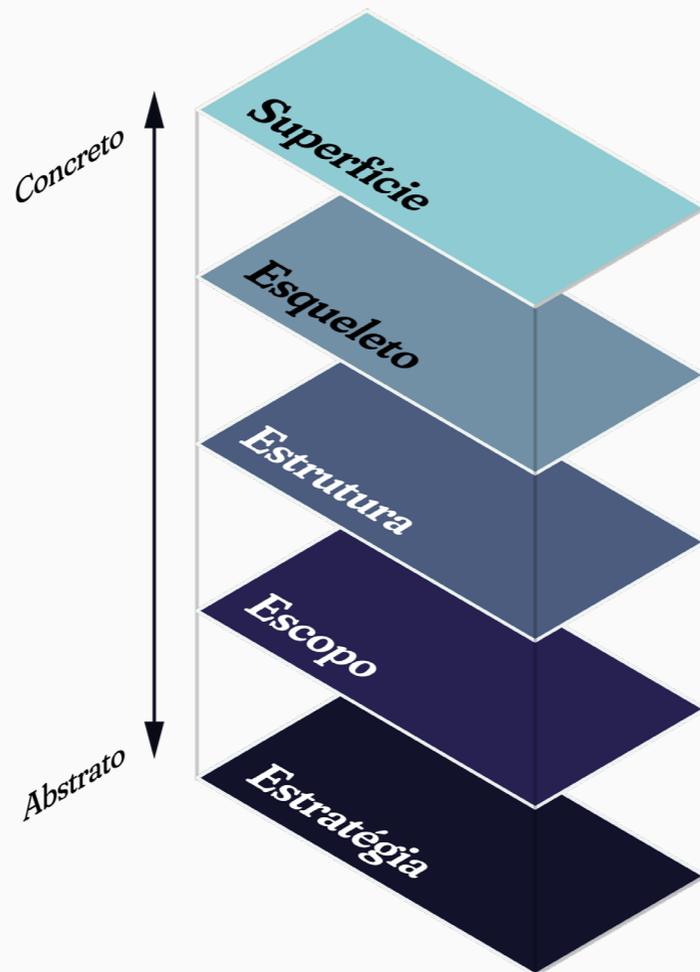
O presente trabalho conta com o uso da metodologia de *framework*, proposta por J. J. Garret (2011), aplicada ao processo de desenvolvimento da arquitetura do aplicativo, e é justificada pelo enfoque do

projeto em priorizar a experiência do usuário. A metodologia, retirada do livro Elementos da Experiência do Usuário, consiste em cinco planos de projeto. São estes, em ordem: estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície. Eles são dispostos de baixo para cima, e cada plano depende das informações dos planos abaixo dele.

Quando as escolhas que fazemos não se alinham com aquelas acima e abaixo, os projetos descarrilam, os prazos são perdidos e os custos começam a disparar conforme a equipe de desenvolvimento tenta juntar os componentes que não se encaixam naturalmente (GARRET, 2011, p. 22. Tradução da autora.).

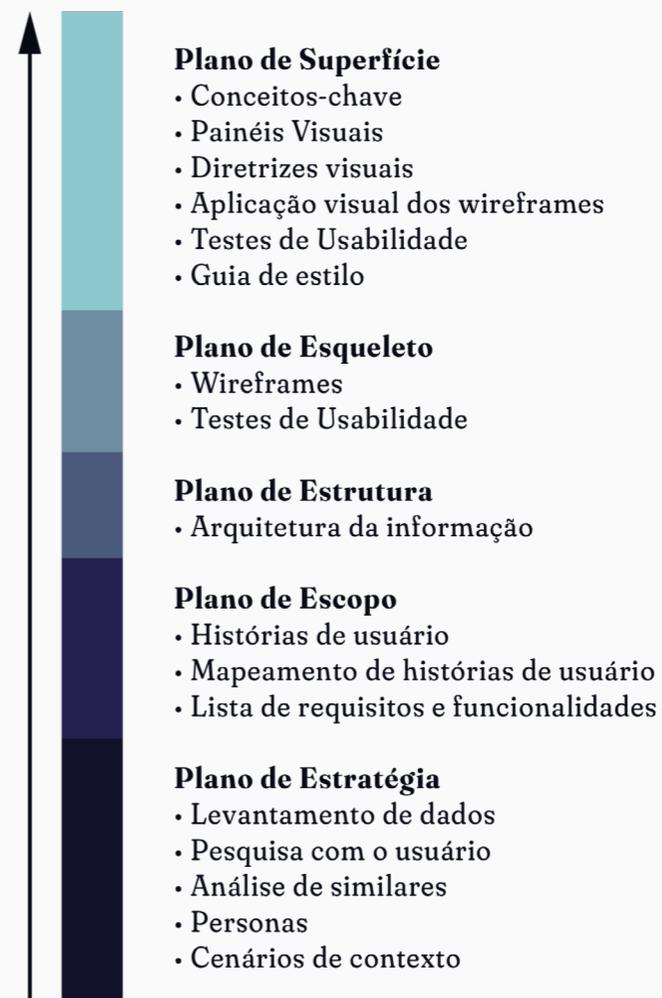
Com base nos cinco planos propostos, foi feita uma esquematização das ferramentas utilizadas no processo de desenvolvimento do projeto. Algumas adaptações foram realizadas, e alguns passos foram repetidos para feedback e ajustes do projeto.

Figura 01. Planos da Metodologia de Garret.



Fonte: adaptado pela autora (2021) a partir de Garret (2011).

Figura 02. Planejamento do projeto com base na metodologia de Garret.



Fonte: adaptado pela autora (2021) a partir de Garret (2011).

1.5.1. Plano de Estratégia

O plano de estratégia é o momento onde se definem os objetivos do produto, e necessidades do usuário. Para isso, foram utilizadas as seguintes ferramentas:

- Levantamento de dados: feita para coletar informações sobre a temática do tarô;
- Pesquisa com o usuário: para compreender as necessidades do possível público-alvo do produto;
- Análise de similares: realizada para conhecer iniciativas semelhantes à do produto, identificando potencialidades e vulnerabilidades.
- Personas: sintetizadas a partir das informações obtidas com a pesquisa.
- Cenários de contexto: visualização de situação hipotética das personas utilizando o aplicativo.

1.5.2. Plano de Escopo

O plano de escopo é a tradução das informações de estratégia em especificações funcionais, através da definição dos recursos oferecidos pelo produto, bem como elementos de conteúdo necessários.

Nessa fase, foram utilizadas as seguintes ferramentas:

- Histórias de usuário: norteamento dos requisitos do aplicativo a partir das situações hipotéticas geradas com os cenários de contexto.
- Mapeamento das histórias de usuário: mapeamento da navegação do aplicativo com base nas funcionalidades fundamentais para as personas;
- Lista de requisitos e funcionalidades: sintetização das informações obtidas através da pesquisa com o usuário e análise de similares.

1.5.3. Plano de estrutura

No plano de estrutura, é definida a navegabilidade do produto de acordo com a definição de suas funcionalidades. As informações dessa fase foram determinadas a partir da seguinte ferramenta:

- Arquitetura da Informação: fluxograma criado para descrever a navegabilidade do *app*.

1.5.4. Plano de esqueleto

É no plano de esqueleto que são definidos os componentes de design de informação, interface e arquitetura, definindo o modo como a informação se apresenta, os elementos do projeto que facilitam a compreensão e a navegação entre as informações.

- Wireframes: consiste em traduzir as informações de navegabilidade e funcionalidades do aplicativo obtidas na arquitetura da informação em telas de aplicativo.
- Teste de usabilidade de baixa fidelidade: testes realizados para avaliar possíveis vulnerabilidades a serem ajustadas na próxima etapa da metodologia.

1.5.5. Plano de Superfície

Por fim, o plano de superfície é onde são feitas as definições a respeito da parte sensorial do produto. São componentes dessa fase:

- Conceitos-Chave: Palavras que definem as impressões que o projeto visa causar. Elas são utilizadas como guia para o desenvolvimento das diretrizes visuais do aplicativo.
- Diretrizes visuais: processo que engloba painéis visuais e geração de alternativas para definição de paleta cromática, tipografia, grid, ícones e ilustrações.

- Aplicação visual dos wireframes: desenvolvimento um protótipo navegável com todas as telas do aplicativo.
- Testes de Usabilidade: testes com o usuário para identificar vulnerabilidades da interface.
- Guia de estilo: guia com os atributos de todos os elementos utilizados na interface para implementação.

2.

**PLANO DE
ESTRATÉGIA**

2. PLANO DE ESTRATÉGIA

Nesse primeiro plano, foi feita uma caracterização inicial do projeto. Nela foram definidas informações a respeito de limitações e requisitos, bem como necessidades do usuário. Para a obtenção dessas informações, foi realizado um levantamento de dados sobre o tarô, que permitiram identificar considerações relevantes para desenvolver um projeto coerente com a temática.

Nessa fase também se realizaram entrevistas preliminares para reconhecer o público-alvo e descobrir suas preferências, permitindo uma definição mais assertiva de conceitos-chave, personas e requisitos do aplicativo.

2.1. Levantamento de Dados

2.1.1. O Tarot

O tarot de Marselha, como é conhecido atualmente, é o resultado da adição de 22 cartas, chamadas de trunfos, às 56 cartas de naipes. Os trunfos são definidos pela prática esotérica como arcanos maiores, e são compostos por imagens arquetípicas da sociedade medieval que carregam consigo significados e possibilidades.

As figuras que compõem os arcanos maiores são, em ordem: O Mago, A Papisa, A Imperatriz, O Imperador, O Papa, O Enamorado, O Carro, A Justiça, O Eremita, Roda da Fortuna, A Força, O Enforcado, Morte, A Temperança, O Diabo, A Torre, A Estrela, A Lua, O Sol, O Julgamento, O Mundo e, por fim, O Louco - que não possui numeração.

Os naipes são chamados, na prática divinatória, de arcanos menores, e são divididos em quatro reinos conhecidos a partir de outros baralhos: ouros, espadas, copas e paus. Cada reino é então composto por dez arcanos numerados, além de quatro arcanos da corte medieval: O Pajem, O Cavaleiro, A Rainha e O Rei.

Figura 03. Todos os arcanos maiores do Tarô de Marselha.



Fonte: Flickr | Le.Mat (2007).

O tarô pode ser utilizado para fins recreativos e esotéricos. Segundo o estudioso de jogos de cartas Michael Dummett, o Tarot de Marselha foi possivelmente concebido no norte da Itália durante o século XV, e existem relatos do período da Renascença que apontam o seu uso como instrumento lúdico utilizado pela nobreza da Europa (FARLEY, 2009).

O termo "tarot" é utilizado pela primeira vez nos escritos de Roman Merlin em "Origem das cartas de jogar", em 1859. e sua aplicação como jogo de cartas com regras oficiais foi inclusive publicada pela Federação Francesa de Tarot (WIKIPEDIA, 2021).

Figura 04. Cartas "O Mago" e "O Mundo", da coleção de Nicolas Conver, de 1760.

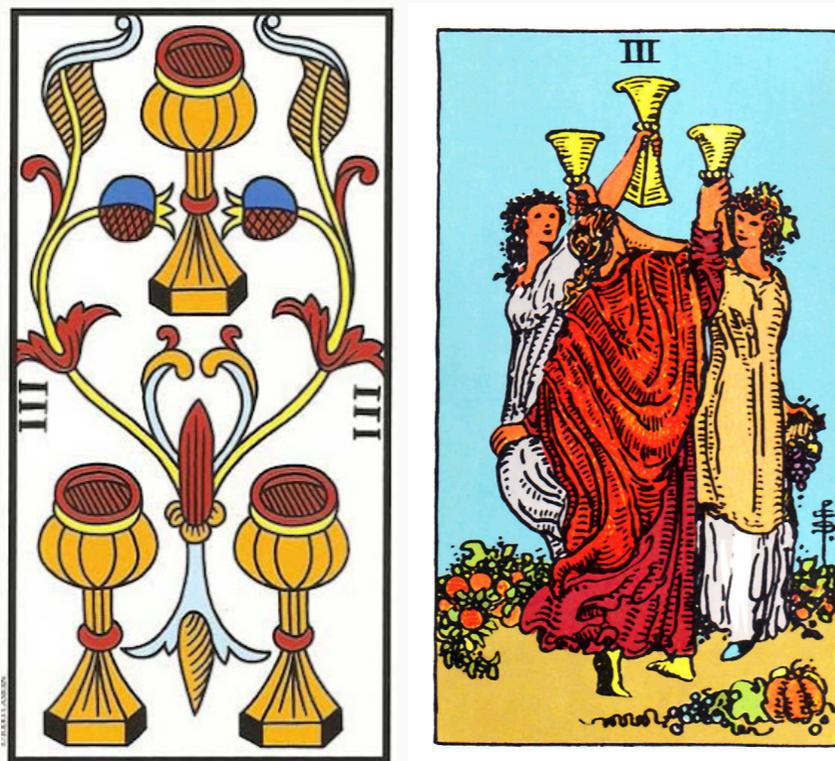


Fonte: Gallica (Acesso em 2021).

Com o passar do tempo, o baralho foi usufruído por sociedades esotéricas, que atuaram difundindo suas doutrinas e criando diferentes interpretações do tarot - o que abriu caminho para estudos divinatórios e de autoconhecimento realizados até os dias atuais (FARLEY, 2009). O baralho Rider-Waite, por exemplo, é um dos tarôs mais conhecidos atualmente, e foi criado por Arthur Edward Waite como uma alternativa ao tarô marseelhês, sendo introduzido

publicamente através do lançamento do livro "The Pictorial Key to the Tarot", em 1910. O baralho se diferencia do tarô de Marselha devido as ilustrações mais representativas, que engloba os arcanos menores, além da mudança na ordem de alguns arcanos maiores.

Figura 05. Arcano menor "três de copas" dos Tarôs de Marselha e Rider-Waite, respectivamente.



Fonte: Clube do Tarô e Tarot Card Meanings (Acesso em 2021).

2.1.2. As práticas esotéricas nos dias atuais

Uma reportagem realizada pela Uol (BERNARDO *et al*, 2019) apontou um forte crescimento no interesse em práticas esotéricas pela geração *millennial*, nascida entre o início da década de 1980 e o fim do século. Inserido em um contexto com fácil acesso à informação e cenários políticos de incerteza, esse grupo gerou um aumento na busca por práticas esotéricas como tentativa de compreender o mundo, identificar problemas e refletir a respeito das circunstâncias em que se insere.

Por possuir uma grande flexibilidade quanto a outras crenças, essas práticas independem de religiões. Em vez de buscar um código de moralidade, os *millennials* buscam esses estudos para fins recreativos, divinatórios, bem como forte ferramenta de autoconhecimento, promovendo até mesmo um aumento da autoestima do usuário, servindo como parte de um processo de autocuidado e equilíbrio.

Esse acesso facilitado à informação incentiva o público a ser mais ativo no processo de estudo, podendo atuar aprendendo sobre os assuntos e fazendo suas próprias interpretações em vez de se limitar a receber uma interpretação vinda de um terceiro, como era feito antigamente.

2.1.3. Fator Estético e influências

Além do seu caráter atualmente reflexivo, o tarô também está presente na sociedade como referência estética, e seus símbolos podem ser observados em marcas de influência como Dior, que criou, em 2017, uma coleção de primavera com 65 peças de forte inspiração no esoterismo. A diretora de criação, Maria Grazia Chiuri, buscou fazer referências ao próprio Dior ao utilizar talismãs em suas criações. O fundador da casa era altamente supersticioso, e lia cartas antes de cada show. Suas crenças resultaram na incorporação da estética esotérica em muitas peças da marca até os dias atuais.

Figura 06. Peças da Spring 2017 Ready-to-Wear.



Fonte: Vogue (2016).

Em 2021, a marca desenvolveu ainda uma nova coleção de alta costura primavera-verão, com a temática da cartomancia, trazendo de volta peças com forte influência dos arquétipos do tarô. A coleção, que conta com 45 peças, foi desenvolvida com a justificativa de trazer ao mundo da moda alguma esperança diante da incerteza do COVID-19 (NEDBAEVA, 2021). O baralho que serviu de inspiração para a produção foi o "Visconti-Sforza", que possui motivos florais e uma dimensão artística em suas cartas.

Figura 07. Cartas do Baralho Visconti-Sforza.



Fonte: Clube do Tarô (2017).

Figura 08. Peças da coleção Dior Haute Couture 2021.



Fonte: Dior (2021).

Outra personalidade que incluiu o tarô em suas produções foi o pintor surrealista Salvador Dali, que criou o seu próprio baralho, recriando-se como o arcano maior do Mago. Ele levou 10 anos para concluir esse trabalho, e o resultado foi reunido em um livro chamado "Tarot Universal Dali", que foi lançado em 1985, contendo as explicações de cada carta.

Figura 09. Cartas do Baralho de Salvador Dali.



Fonte: El País (2021).

2.2. Pesquisa com o usuário

Depois de feito o levantamento de dados, iniciou-se o processo de planejamento e aplicação da pesquisa com o usuário. Esta foi realizada em formato de questionário online via Google Forms, e disponibilizada no Instagram da autora, bem como em um grupo de Tarô do Facebook chamado “Tarot, a máquina de imaginar”, composto por 39,6 mil membros na data de desenvolvimento do relatório. A decisão de utilizar um grupo grande do Facebook para aplicar a pesquisa se deu para que o resultado pudesse englobar um público que vivesse diferentes realidades. O período em que o questionário ficou disponível foi entre 21 de abril e 15 de maio de 2021.

Essa fase do projeto possuiu como objetivo avaliar possíveis funções do aplicativo quanto à importância, e assim definir a principal funcionalidade do *app* de acordo com o escopo do projeto e limitações de tempo. A principal intenção foi analisar se seria mais interessante para o público-alvo utilizar o aplicativo apenas como um dicionário de cartas, ou se a inclusão de um recurso que possibilita a tiragem em um baralho digital seria um atrativo.

O único dado pessoal do público que foi requisitado foi a idade, para um maior enfoque na criação das personas e possíveis abordagens de design. Questões relacionadas a gênero não foram feitas por não ter sido observada relevância para o desenvolvimento do projeto.

2.2.1. Roteiro

As informações pedidas no questionário foram as seguintes:

- a. Qual sua idade?
- b. Qual sua relação com o tarô?
 - Tenho curiosidade/estou começando agora
 - Conheço um pouco, mas não estudo muito
 - Estudo com certa frequência, mas não sou especialista
 - Sou especialista no assunto!
 - Outro (especifique)
- c. Com relação à leitura do tarô, qual nível de interesse você tem nos fatores abaixo?
 - Autoconhecimento: Nenhum | Pouco | Médio | Muito interesse
 - Compreensão das cartas: Nenhum | Pouco | Médio | Muito interesse
 - Compreensão das leituras: Nenhum | Pouco | Médio | Muito interesse
- d. Você utiliza/já utilizou *apps* de tarô?
 - Nunca utilizei
 - Já utilizei
 - Nunca utilizei, mas tenho interesse
 - Utilizo!

e. Quais *apps* de tarô você conhece? Caso não conheça, digite “não conheço”

f. Em um *app* de tarô, o quanto você julga importante as seguintes funções?

- **Função “Carta do Dia!”:** Nada importante | Pouco importante | Importância Média | Muito importante | Essencial | Não sei dizer
- **Função de fazer tiragens:** Nada importante | Pouco importante | Importância Média | Muito importante | Essencial | Não sei dizer
- **Função de dicionário de cartas:** Nada importante | Pouco importante | Importância Média | Muito importante | Essencial | Não sei dizer
- **Função de salvar tiragens feitas:** Nada importante | Pouco importante | Importância Média | Muito importante | Essencial | Não sei dizer
- **Função ativar/desativar a leitura com cartas invertidas:** Nada importante | Pouco importante | Importância Média | Muito importante | Essencial | Não sei dizer

g. Sobre o resultado das leituras, o quanto você julga importante as seguintes funções?

- **Significado das cartas em conjunto:** Nada importante | Pouco importante | Importância Média | Muito importante | Essencial | Não sei dizer

- **Significado de cada carta:** Nada importante | Pouco importante | Importância Média | Muito importante | Essencial | Não sei dizer

- **Palavras-chave da leitura:** Nada importante | Pouco importante | Importância Média | Muito importante | Essencial | Não sei dizer

- **Respostas “sim ou não”:** Nada importante | Pouco importante | Importância Média | Muito importante | Essencial | Não sei dizer

h. Sobre o dicionário de cartas, o quanto você julga importante as seguintes funções?

- **Significados da carta:** Nada importante | Pouco importante | Importância Média | Muito importante | Essencial | Não sei dizer

- **Palavras-chave:** Nada importante | Pouco importante | Importância Média | Muito importante | Essencial | Não sei dizer

- **Significado da cena retratada na carta:** Nada importante | Pouco importante | Importância Média | Muito importante | Essencial | Não sei dizer

i. Existe alguma função que não foi citada que você julga importante? Comenta aqui!

j. Você tem alguma outra coisa sobre tarô ou sobre a vida que gostaria de compartilhar?

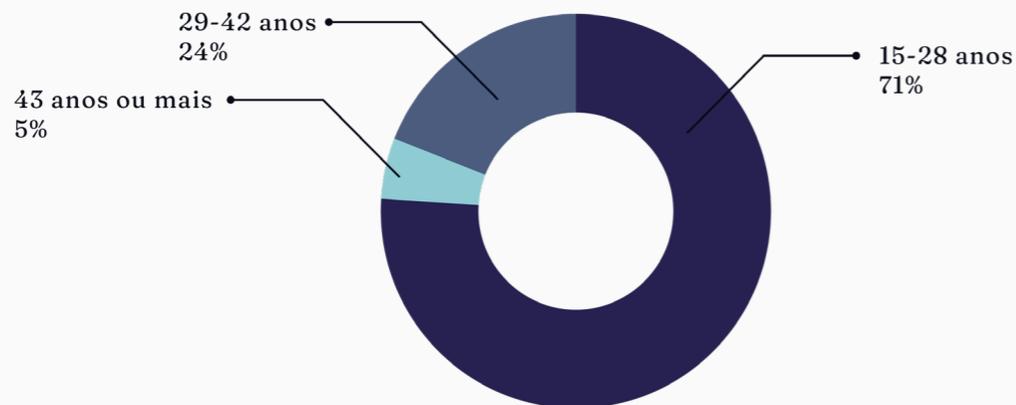
2.2.2. Resultados

A pesquisa recebeu, no total, 129 respostas, gerando assim uma grande quantidade de material. Sendo assim, optou-se por reunir os resultados obtidos no Apêndice I deste documento.

2.2.3. Considerações

De acordo com as respostas, a colaboração consideravelmente maior de um público que tem a faixa etária de 15 até os 28 anos, conforme pode ser visto no gráfico a seguir.

Figura 10. Proporção de participantes por faixa etária.



Fonte: da autora (2021).

Esse resultado expressivo pode ser consequência da escolha de uma plataforma online para realizar a pesquisa. Contudo, esse resultado também expõe a possibilidade de que, se um público mais velho não participou da pesquisa, este potencialmente também não faria uso de um aplicativo *mobile*.

Além disso, a grande participação de pessoas na faixa etária de 15 a 28 também reafirma o interesse da geração *millennial* na temática, o que era um resultado esperado, e colabora em muito com a criação de personas e posteriores desdobramentos de estética e design de superfície.

Quanto à relação dos participantes com o tarô, a maior parte diz estudar com frequência mas não se considera especialista (43%), enquanto a menor parte (13%) indica conhecer um pouco, mas não estuda muito. Dos 7% que especificaram outras respostas, alguns citaram a sua relação com o autoconhecimento, e ainda sobre o constante aprendizado que o tarô proporciona. Sendo assim, um *app* que permite ler tarô poderia servir como complemento para aqueles que já estudam, bem como ser um incentivo aos que não praticam frequentemente, mas têm interesse.

Com relação ao nível de interesse dos participantes nas funções principais, a diferença entre a compreensão das cartas e da leitura é insignificante: a compreensão da leitura 107 votos, enquanto a

leitura recebeu 108. Sendo assim, ambas funções apresentam relevância para o público.

Sobre a utilização de *apps* de tarô, 39,5% das pessoas já fez uso de algum *app*, e 28,8% utiliza ou tem interesse. Há também um número relativamente grande de pessoas que nunca utilizaram um aplicativo com a temática (31,8%), o que apresenta um cenário de desafio. Contudo, a partir de uma análise dos aplicativos disponíveis hoje no mercado, é possível identificar fatores que podem influenciar nesse desuso, e assim criar diferenciais para este projeto que chamem atenção dessa porcentagem.

Foi possível observar, dentre aqueles que já utilizaram ou utilizam, uma grande variedade de aplicativos de referência, com destaque para os *apps* “Meu Tarot” e “Labyrinthos”, que tiveram, cada, 12 citações dentre as respostas. Outro detalhe a ser notado foi que a quantidade de pessoas que não se recordou do nome do aplicativo que costumava usar foi grande (12 respostas) o que aponta para um processo genérico de naming no desenvolvimento destes aplicativos, e a possibilidade de desenvolver com mais personalidade nesse sentido.

Quanto às funcionalidades principais, segundo os participantes, o mais essencial é fazer tiragens no aplicativo, bem como ver o significado de cada carta. No processo de resultado da tiragem, o mais essencial para os participantes é saber o significado de cada carta, seguida do significado das cartas em conjunto. Já no dicionário de cartas, o mais importante para os entrevistados é a interpretação da carta.

Além das informações pedidas, foram recebidas algumas sugestões bem interessantes quanto ao projeto. Muitas informações pedidas pelos participantes poderiam caber dentro de uma área em que fosse possível ler artigos sobre o tarô, expandindo assim possibilidades de conhecimento a respeito da prática. A opção de vários tipos de tiragem, que engloba vários formatos de posicionamento de cartas, também se mostrou interessante para o público.

Algumas das funcionalidades pontuadas para o projeto foram gráficos de média das tiragens feitas com base no histórico, a possibilidade de escrever sobre a tiragem para salvar também a interpretação do consulente, e a inclusão de outras práticas esotéricas. Estas funções, por mais que sejam muito atraentes para o aplicativo, não caberiam dentro da limitação de tempo para desenvolvimento do projeto, mas foram pontuadas como interesse em expandi-lo em uma oportunidade futura.

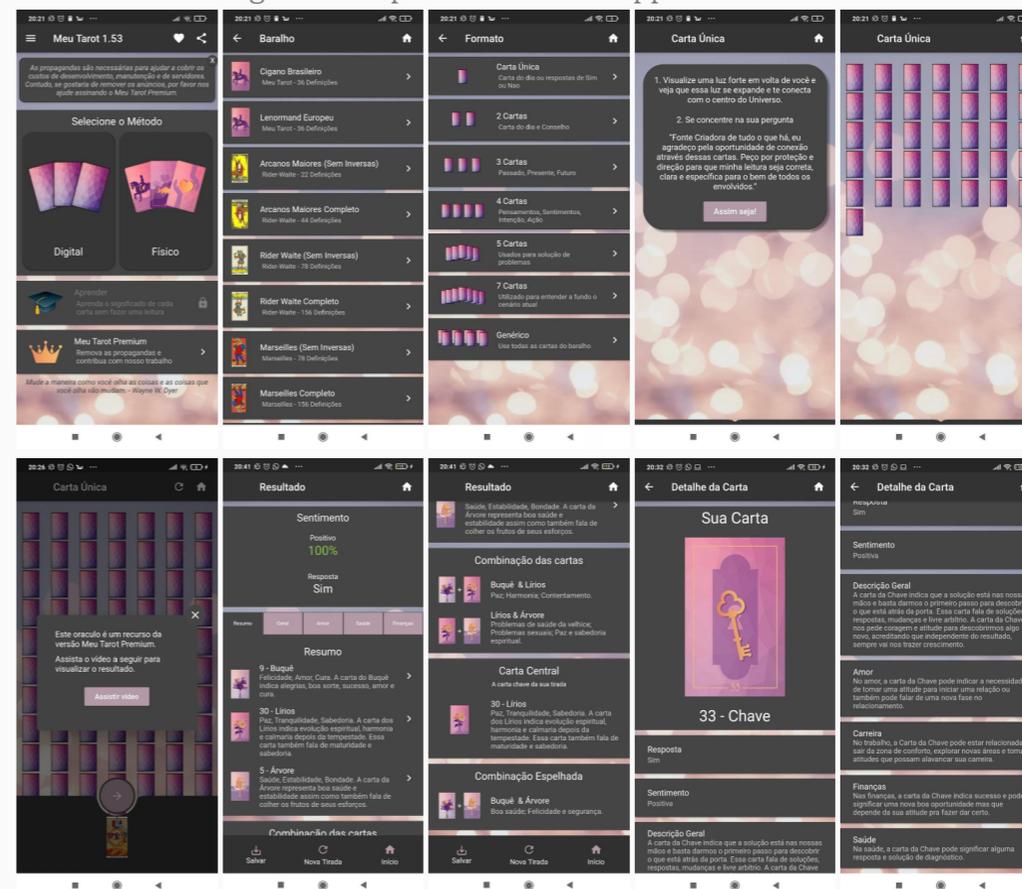
2.3. Análise de Similares

A análise de similares realizada se baseou em três aplicativos com funções similares ao aplicativo a ser elaborado. Foram avaliados aspectos funcionais e de conteúdo, e foram pontuadas algumas observações acerca de fatores estéticos básicos das plataformas. Os aplicativos são o “Meu Tarot”, “Tarot Grátis” e “Golden Thread Tarot”. Estes foram citados na pesquisa 12, 3 e 3 vezes, respectivamente.

2.3.1. “Meu Tarot”

“Meu Tarot” é um aplicativo de tiragem de cartas de tarô, que oferece várias opções de decks e permite salvar tiragens que foram feitas com baralho físico.

Figura 11. Capturas de tela do app “Meu Tarot”



Fonte: app Meu Tarot (Acesso em 2021).

2.3.1.1. Componentes da página inicial

- Métodos digital/físico;
- Aprender (recurso premium);
- Meu Tarot Premium.

2.3.1.2. Componentes do menu lateral

- Página Inicial;
- Assinatura;
- Leituras Salvas;
- Nosso Instagram;
- Idioma.

2.3.1.3. Processo de tiragem

- Método digital > Tipo de Baralho (tema) > Formato > Instruções > Cartas deitadas > (anúncio) > Respostas.
- Método físico > Tipo de Baralho > Formato > Escolha de Carta > Respostas.

2.3.1.4. Respostas da tiragem:

- Resumo (de cada carta);
- Combinações (entre carta principal e secundárias);
- Carta central (principal);

- Combinação Espelhada (entre cartas secundárias).
- Aspectos gerais (de cada carta);
- Amor (de cada carta);
- Saúde (de cada carta);
- Finanças (de cada carta);

2.3.1.5. Funcionalidades:

- Disponível em português: Sim.
- Escolha da carta: Sim.
- Indicação positivo/negativo: Sim.
- Resposta Sim/Não: Sim.
- Opção de salvar tiragem: Sim.
- Indicação do sentimento do consulente com a leitura: Não.
- Tarot de Marselha como recurso gratuito: Não.
- Anúncios: Sim.
- Recursos premium: Sim.
- Função “dicionário/guia” (aprender): bloqueada para uso premium.
- Tem logotipo personalizado? Não.

2.3.1.6. Aspectos positivos e negativos:

Dos aspectos positivos, é pertinente citar a possibilidade de salvar as tiragens realizadas com uma pergunta para identificação. Algumas funcionalidades interessantes são as indicações de positivo e negativo, bem como de sim e não, já que estas conferem ao usuário a possibilidade de fazer perguntas mais objetivas na resposta.

Os pontos negativos são que existem muitas limitações para o uso premium. Não é possível utilizar o aplicativo como guia, já que a função “aprender” está bloqueada para versão gratuita. Há uma grande variedade de tarôs para consulta, mas a opção completa liberada na versão gratuita é apenas o tarot específico do aplicativo. Sendo assim, para leituras dos tarôs de Marselha ou ainda Waite é necessário assistir a anúncios, e as funcionalidades se limitam a resumos da carta. Ainda é interessante citar a funcionalidade de escolha de cartas, que por mais interessante que seja em teoria, acaba se prejudicando devido ao tamanho delas na tela, e acaba sendo uma função substituível por alguma que escolha aleatoriamente.

2.3.1.7. Fatores Estéticos:

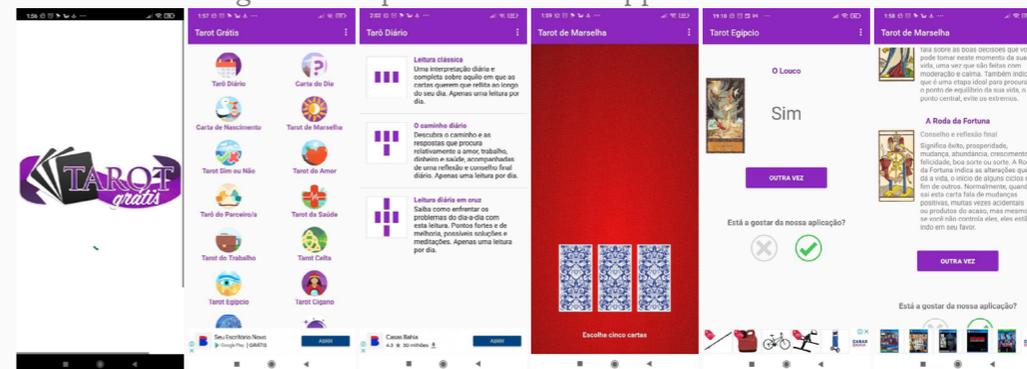
O aplicativo usa tons de roxo e rosa como identidade principal. Apesar disso, sua funcionalidade de menu se dá em cinza e branco, que quebram um pouco o equilíbrio entre as cores. As cartas do tarot exclusivo do *app* utilizam tons de rosa e roxo também, mas

os outros tarôs seguem padrões originais. O aplicativo utiliza um papel de parede no fundo com textura desordenada, o que acaba por adicionar informação às telas.

2.3.2. “Tarot Grátis”

“Meu Tarot” é um aplicativo que permite apenas a tiragem digital de cartas de tarô. Conta com 15 diferentes opções de leitura envolvendo diferentes baralhos e tipos de respostas.

Figura 12. Capturas de tela do app “Tarot Grátis”



Fonte: app Tarot Grátis (Acesso em 2021).

2.3.2.1. Componentes da página inicial

- Tarô diário;
- Carta do Dia;
- Carta de Nascimento;

- Tarot de Marselha;
- Tarot Sim ou Não;
- Tarot do Amor;
- Tarô do Parceiro/a;
- Tarot da Saúde;
- Tarot do Trabalho;
- Tarot Celta;
- Tarot Egípcio;
- Tarot Cigano;
- Horóscopo Grátis *App*;
- Oraculum *App*.

2.3.2.2. Componentes do menu lateral

- Tarô diário;
- Carta do Dia;
- Carta de Nascimento;
- Tarot de Marselha;
- Tarot Sim ou Não;
- Tarot do Amor;
- Tarô do Parceiro/a;
- Tarot da Saúde;

- Tarot do Trabalho;
- Tarot Celta;
- Tarot Egípcio;
- Tarot Cigano;
- Horóscopo Grátis *App*;
- Oraculum *App*.

2.3.2.3. Processo de tiragem

- (anúncio) > Opção de tiragem > Formato > Escolha de cartas deitadas (de três em três) > (anúncio) > Respostas.

2.3.2.4. Respostas da tiragem:

- Interpretação resumida da leitura (genérica);
- Aspectos gerais (de cada carta).

2.3.2.5. Funcionalidades:

- Disponível em português: Sim.
- Escolha da carta: Sim.
- Indicação positivo/negativo: Não.
- Resposta Sim/Não: Sim (tiragem específica).
- Opção de salvar tiragem: Não.
- Indicação do sentimento do consulente com a leitura: Não.

- Tarot de Marselha como recurso gratuito: Sim.
- Anúncios: Sim.
- Recursos premium: Não.
- Função “dicionário/guia” (aprender): Não.
- Tem logotipo personalizado? Sim.

2.3.2.6. Aspectos positivos e negativos:

A variedade de baralhos é um ponto positivo, bem como a variedade de tiragens. Além disso, toda a funcionalidade do *app* está disponível gratuitamente.

O tarô de Marselha disponibiliza apenas os arcanos maiores para consulta. Não existe uma descrição mais detalhada das cartas. Também não existe opção de salvar as tiragens.

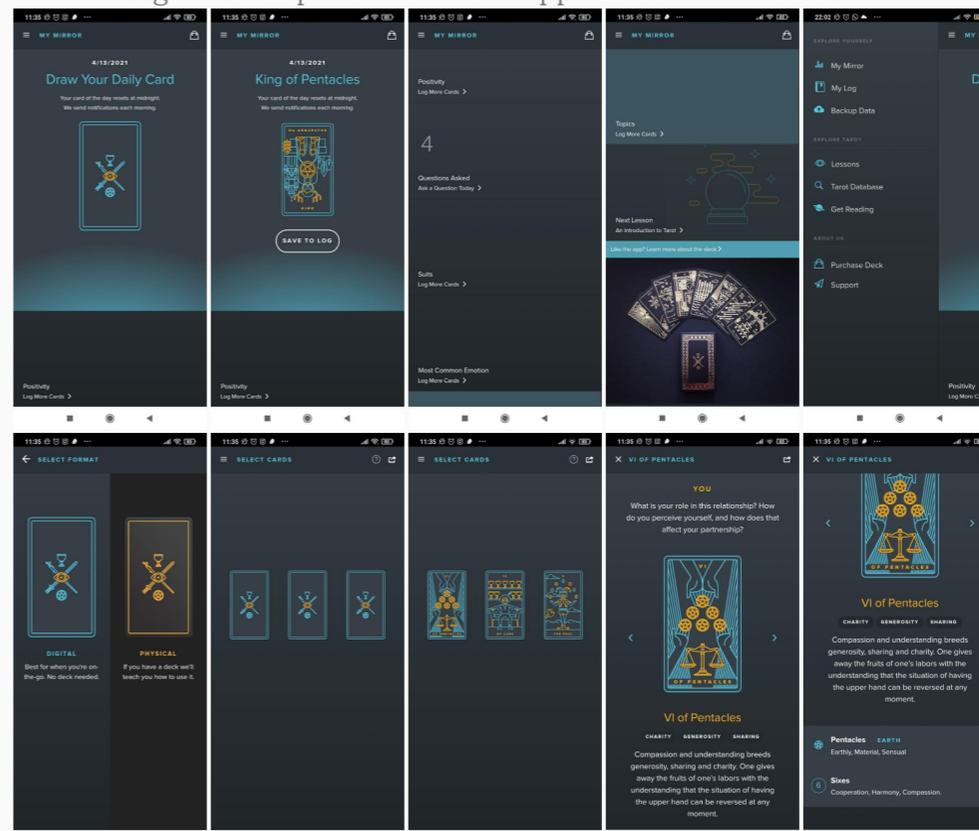
2.3.2.7. Fatores Estéticos:

É feito uso de roxo para os menus, com fundo em cinza claro, conferindo bom contraste. A página de escolha das cartas, por sua vez, utiliza fundo texturizado em vermelho e as cartas com as costas em azul. Essas cores, misturadas com o roxo, acabam conferindo certo desconforto visual. Os ícones utilizados no menu principal não possuem padronização.

2.3.3. “Golden Thread Tarot”

O Golden Thread Tarot é um aplicativo em inglês que oferece função de fazer tiragens digitais e salvar tiragens feitas no baralho físico. Além disso, possui também uma base de dados com o significado das cartas disponível para consulta.

Figura 13. Capturas de tela do app “Golden Thread Tarot”



Fonte: app Golden Thread Tarot (Acesso em 2021).

2.3.3.1. Componentes da página inicial

- Carta diária;
- Positividade;
- Perguntas feitas (quantidade);
- Tiragens (histórico);
- Emoção mais frequente;
- Tópicos (porcentagem de cada tipo de tiragem);
- Próxima lição (artigos sobre tarot);
- Anúncio (propaganda do deck físico disponível na loja).

2.3.3.2. Componentes do menu lateral

- Página Inicial;
- Histórico de tiragens;
- Backup;
- Lições;
- Database (guia);
- Fazer tiragem;
- Comprar o *deck*;
- Ajuda.

2.3.3.3. Processo de tiragem

- Opção de tiragem (tema) > Formato > Método (digital) > Cartas deitadas > Cartas viradas > Significado de cada carta.
- Opção de tiragem (tema) > Formato > Método (físico) > Cronômetro (embaralhar cartas) > Cartas deitadas > Selecionar carta > Significado de cada carta.

2.3.3.4. Respostas da tiragem:

- Relação de cada carta com pergunta feita;
- Aspectos gerais (de cada carta);
- Palavras-chave da carta;
- Tipo de carta (arcano maior, menor);
- Palavras-chave do número e naipe (no caso dos arcanos menores).

2.3.3.5. Funcionalidades:

- Disponível em português: Não.
- Escolha da carta: Sim.
- Indicação positivo/negativo: Sim.
- Resposta Sim/Não: Não.
- Opção de salvar tiragem: Sim.
- Indicação do sentimento do consulente com a leitura: Sim (ao salvar).

- Tarot de Marselha como recurso gratuito: Não (tarot de Waite).
- Anúncios: não (somente do baralho exclusivo).
- Recursos premium: Não.
- Função “dicionário/guia” (aprender): Sim (consulta de cada carta).
- Tem logotipo personalizado? Sim.

2.3.3.6. Aspectos positivos e negativos:

Há uma grande variedade de tiragens, com diferentes temáticas, e cada resposta oferece um resumo a respeito do significado da carta. A principal pontuação diz respeito ao modo como as informações estão dispostas no menu, pois deixa o usuário confuso sobre qual a prioridade de uso do aplicativo.

2.3.3.7. Fatores Estéticos:

A qualidade estética do aplicativo confere uma experiência de usuário bem positiva. O contraste é bom, a legibilidade também. As cartas, por serem exclusivas do aplicativo, fazem parte de uma identidade visual bem definida. Contudo, os ícones utilizados no menu lateral fogem um pouco da estética do resto do aplicativo.

2.3.4. Considerações

Ao fim da análise, foram feitos dois quadros comparativos a respeito das funcionalidades, pontos positivos e negativos de cada um dos três aplicativos analisados, para observar uma relação mais direta.

Com esse estudo de similares, foi possível observar que os três aplicativos apresentaram diferentes arquiteturas ao oferecer o seu processo de tiragem, e algumas funções bem interessantes podem ser adotadas para o projeto, como a função de salvar as tiragens digitais e oferecer uma interface que possibilite salvar tiragens físicas.

Um ponto a ser observado é que o único *app* que oferece uma identidade visual mais coesa não possui opção em português brasileiro. Os aplicativos nacionais encontrados não possuem um trabalho tão desenvolvido de naming e design de superfície, resultando em nomes genéricos envolvendo a palavra "Tarô". Sendo assim, a identidade visual do projeto pode servir como diferencial entre os similares analisados.

Quadro 01. Funcionalidades dos aplicativos analisados.

Apps	Funcionalidades										
	Disponível em português	Escolha da carta	Indicação positivo/negativo	Resposta Sim/Não	Salvar Tiragem	Identificar sentimento ao salvar	Tarô de Marselha Grátis	Anúncios	Recursos Premium	Dicionário	Logotipo
Meu Tarot											
Tarot Grátis											
Golden Thread Tarot											

Fonte: da autora (2021).

Quadro 02. Aspectos positivos e negativos dos aplicativos analisados.

Aplicativo	Aspectos positivos	Aspectos Negativos	Fatores Estéticos
Meu Tarot	<ul style="list-style-type: none"> • Salvamento de tiragens com pergunta de identificação; • Indicação de tiragem positiva ou negativa; • Indicação de "sim" e "não" para perguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Função "aprender" limitada à versão paga; • Possibilidade de leitura de diversos tarôs bloqueada para versão paga; • Leituras gratuitas exigem anúncios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Quebra de equilíbrio entre tons de cinza e tons de lilás e rosa; • Textura de fundo possui muita informação; • Tarô exclusivo do <i>app</i> possui cores da identidade visual.
Tarot Grátis	<ul style="list-style-type: none"> • Variedade de baralhos e tiragens; • App inteiramente gratuito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Não possui opção de salvamento; • O tarô de Marselha só possui descrição dos arcanos maiores; • Descrições resumidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bom contraste entre roxo nos menus e cinza no fundo. • Fundo texturizado em vermelho e cartas com as costas em azul, causando desconforto. • Os ícones utilizados no menu principal não possuem padronização.
Golden Thread Tarot	<ul style="list-style-type: none"> • Grande variedade de tiragens; • Cada resposta oferece um resumo a respeito do significado da carta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Não possui conteúdo em português; • Tela inicial um pouco confusa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ótimo contraste e legibilidade; • Baralho de acordo com identidade visual do <i>app</i>; • Ícones do menu lateral fogem um pouco da identidade.

Fonte: da autora (2021).

2.4. Personas

Com base nas informações obtidas na pesquisa com o usuário, foram desenvolvidas duas personas, de modo a melhor delimitar o público alvo e torná-lo mais humanizado. Este processo ajuda a garantir que o projeto seja realizado mantendo os usuários como foco durante o processo de design (GARRET, 2011). A intenção nessa parte do processo é idear figuras que representam o público-alvo, e dispor sobre possíveis motivações que contribuiriam para o uso do aplicativo.

Figura 14. Persona 1: Cecília



Persona 1
Cecília,
28 anos, redatora

Desafios

- Não conseguir um tempo fixo para estudar tarô.
- Conquistar a tão sonhada estabilidade financeira.

Conquistas

- Tem conseguido um feedback positivo de seus seguidores no Instagram.

Motivação

- Trabalhar em um lugar que não exija muitas horas extras em sua jornada, possibilitando a criação de uma rotina mais tranquila para adotar suas práticas esotéricas.

Mídias:



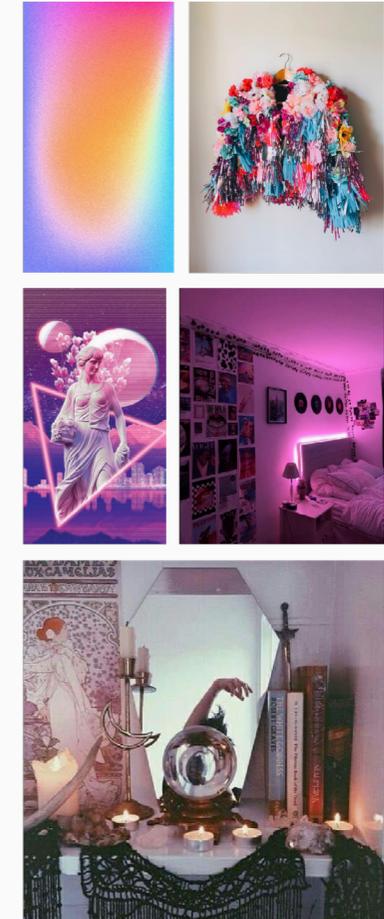
Trabalha como redatora de uma agência de marketing digital há quase um ano. Atua com versatilidade, já que atende a diferentes clientes e precisa entender a linguagem corporativa de cada um.

Mora com a namorada em um apartamento e possui um gatinho preto chamado Salem. Possui um apê pequeno, mas aconchegante com luzes coloridas, para poder adaptá-las ao seu humor.

Nas poucas horas livres que possui, ela gosta muito de ir a festas e eventos e visitar lugares animados. Em casa, costuma assistir séries, e tenta ler conteúdos sobre práticas esotéricas para alimentar sua página no Instagram com a temática.

Gosta muito de tirar cartas, e tenta fazer isso diariamente para compreender os cenários e desafios de cada dia. Contudo, se atrapalha muitas vezes para usar o baralho físico, já que sua vida agitada não permite que ela tenha muitos momentos de concentração.

Repertório visual:



Fonte: da autora (2021).

Figura 15. Persona 2: Emil



Persona 2
Emil,
22 anos, estudante de RH

Desafios

- Insegurança para estudar tarô por não conhecer tão bem sua intuição.
- Conseguir um emprego na área em que deseja atuar.

Conquistas

- Conseguiu guardar dinheiro para fazer seu curso.

Motivação

- Atuar em prol dos operários, de forma a tornar a rotinas de trabalho mais justas.
- Poder possibilitar a entrada de novos profissionais no mercado de trabalho.

Mídias:

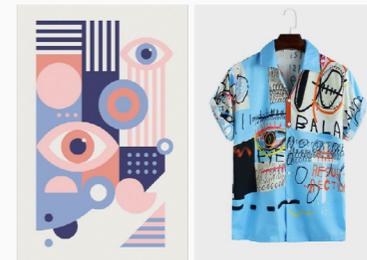


Mora com os pais e se formou recentemente no ensino médio. É muito disciplinado e atualmente trabalha como atendente de telemarketing para conseguir manter seu curso à distância e atividades extracurriculares.

Nas horas vagas, Emil gosta muito de assistir desenhos com o namorado, de estar com os amigos e joga volei aos fins de semana. Ele gosta muito de artes marciais e atividades que promovam consciência corporal.

Gostaria muito de aprender a tirar as cartas pois se identifica muito com o método e sua possibilidade de promover o autoconhecimento, mas ainda se sente inseguro com sua intuição e teme não aprender “do jeito certo”. Por isso, ainda não comprou um baralho de tarô. Por trabalhar lidando diretamente com pessoas, Emil imagina que o aprendizado pode ser algo que influenciará positivamente a sua atuação profissional em RH.

Repertório visual:



Fonte: da autora (2021).

2.5. Cenários de Contexto

Nesse momento do projeto, com as personas definidas, foram então criadas situações hipotéticas que fariam com que estas fizessem seu primeiro contato com o aplicativo, utilizando-o para cumprir diferentes funções.

2.5.1. Persona 1:

É segunda-feira e Cecília está em seu horário de almoço, descansando nos pufes da empresa depois de comer. Ela está navegando pelo Instagram quando sente a necessidade de fazer uma tiragem de tarô sobre sua semana.

Já que não possui seu tarô físico com ela, encontra o aplicativo na *Google Play Store*, realiza uma tiragem sobre o seu trabalho e lê as respostas obtidas.

- **Necessidade:** Cecília quer fazer uma tiragem para poder analisar a situação geral da nova semana de trabalho e os desafios que podem estar por vir.
- **Pesquisa:** Ela então abre o *app* na *Google Play Store* e procura por “tarot”.

- **Acesso:** Ela instala o *app* e, ao acessá-lo, se depara com uma página inicial, onde há um botão para fazer tiragens na tela principal, que ela então toca.
- **Leitura:** Ela então seleciona a seção referente a trabalho e escolhe o formato que melhor lhe convém. Então ela se concentra e escolhe suas cartas para deitar.
- **Final:** Ela visualiza a resposta obtida resumidamente e, tendo experiência para interpretar a leitura a seu modo, se anima. Percebe a opção de salvar a leitura, e cria uma conta para fazê-lo. Por fim, fecha o *app*.

2.5.2. Persona 2:

Emil está no ônibus voltando para a casa após o trabalho. Como tem fila na estrada, ele procura algo no celular para se ocupar enquanto seu ponto não chega. Logo se lembra que pode utilizar esse tempo para explorar o tarô, prática que desperta a curiosidade dele, e procura um aplicativo que permita esse primeiro contato.

- **Necessidade:** Emil quer aproveitar o tempo de viagem para conhecer as práticas do tarô.
- **Pesquisa:** Ele então procura por “aprender tarot” no *Google* e se depara com o *app* disponível para baixar.

- **Acesso:** Ele instala o *app* e, ao acessá-lo, se depara com uma página inicial. Nela, ele observa algumas opções de artigos para leitura, bem como uma opção para fazer tiragens.
- **Leitura:** Ele então escolhe fazer uma tiragem. Ao clicar, se depara com a página de tiragens. Ele então verifica as opções com cuidado e então segue o processo de tiragem com curiosidade.
- **Final:** Ele visualiza a resposta obtida, observa as palavras-chave e analisa suas circunstâncias. Gosta dos significados de uma das cartas tiradas e então salva para consultar posteriormente.

3.

**PLANO DE
ESCOPO**

3. PLANO DE ESCOPO

A partir das informações obtidas na fase anterior, no plano de escopo foram definidas características do projeto com relação à sua funcionalidade, os recursos oferecidos, e estabelecer quais as informações o aplicativo deveria conter para cumprir suas funções.

Nesse momento do projeto, foi feita uma análise se similares para identificar iniciativas semelhantes já existentes no mercado. Esse processo é de grande importância, já que visa abordar “conflitos em potencial e pontos difíceis no produto enquanto a coisa toda ainda é hipotética.” (GARRET, 2011). Utilizaram-se também os dados das personas para gerar cenários de contexto e, por consequência, histórias de usuário. Com essas informações, além das informações da pesquisa com o usuário, foi possível criar uma lista com requisitos e funcionalidades do aplicativo e, por fim, criar o mapeamento da navegação do aplicativo com base nas histórias de usuário.

3.1. Histórias de usuário

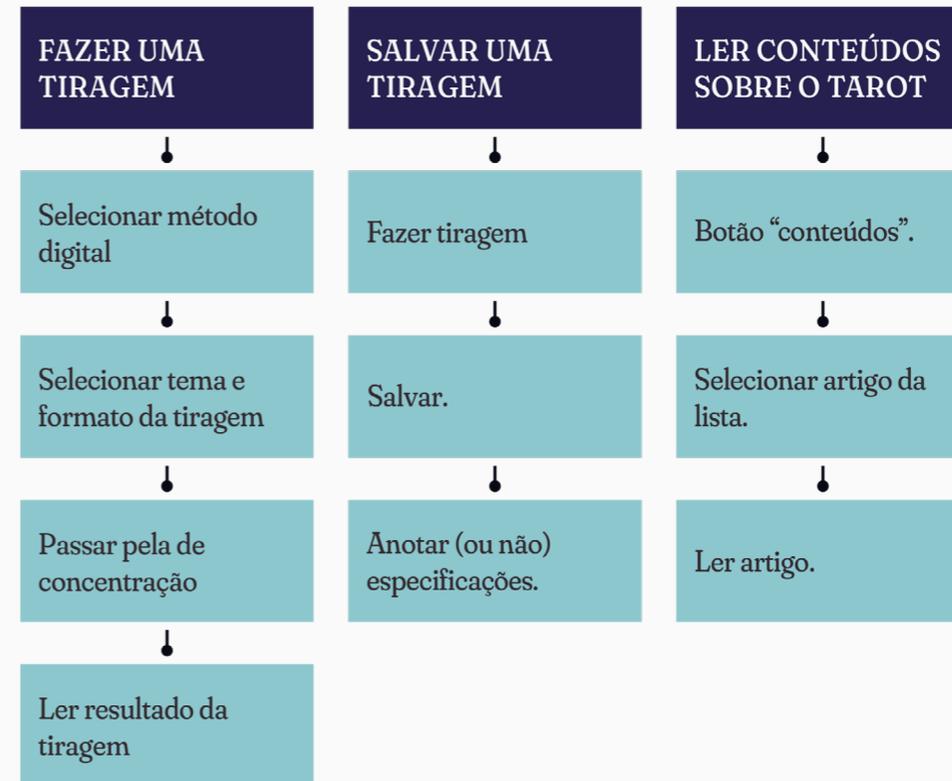
A partir dos cenários estabelecidos para o primeiro contato do aplicativo pelas personas, foi feito então um resumo com os principais objetivos que elas pretendem encontrar ao ter contato com o *app*.

- “Eu, Cecília, quero poder fazer tiragens com objetividade no meu dia a dia, e salvá-las para consultar posteriormente.”
- “Eu, Emil, quero conhecer o processo de tiragem e leitura do tarô, além de aprender conteúdos sobre a prática e ter mais confiança.”

3.2. Mapeamento de Histórias de usuário

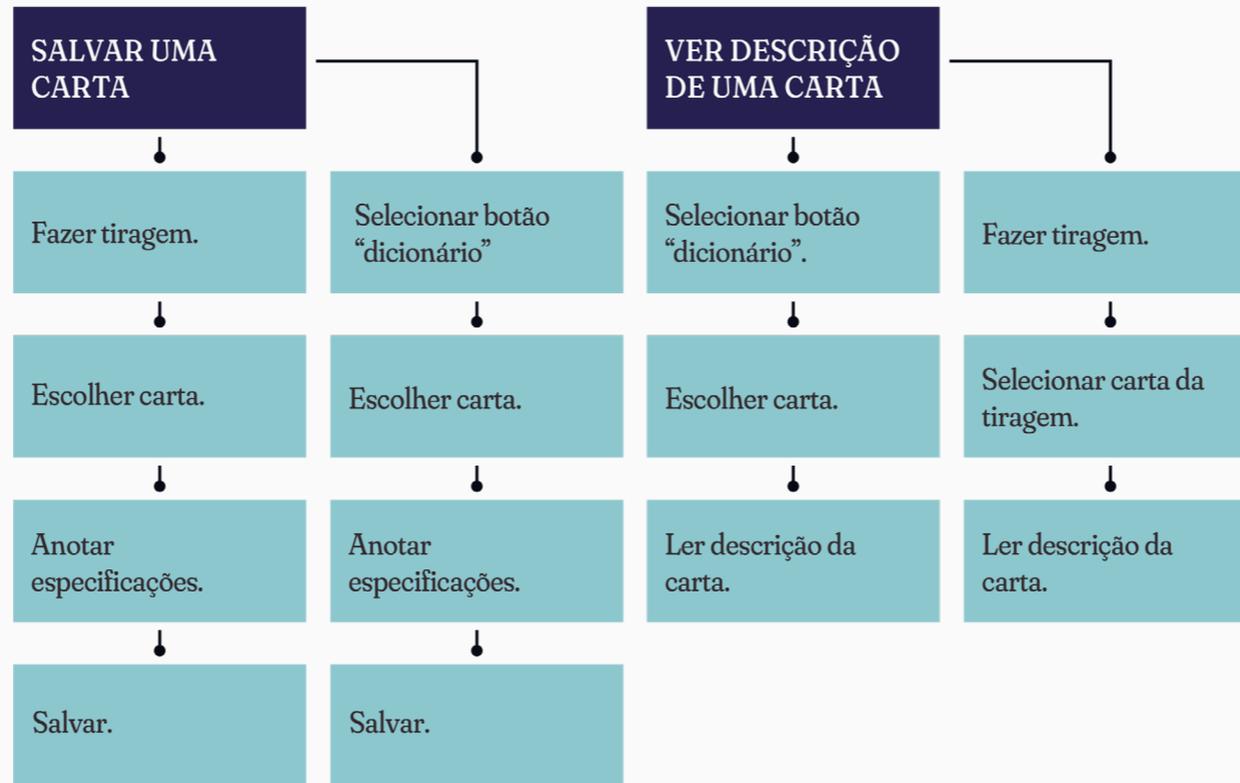
Nessa fase, as histórias do usuário foram analisadas de forma a compreender como os objetivos das personas serão atingidos de acordo com a navegabilidade do *app*.

Figura 16. Mapeamento das histórias de usuário 01.



Fonte: da autora (2021).

Figura 17. Mapeamento das histórias de usuário 02.



Fonte: da autora (2021).

3.3. Lista de requisitos e funcionalidades

A partir das informações obtidas anteriormente, foi feita então uma lista com as funcionalidades do *app*, de acordo com as prioridades do que deve ser oferecido, e o que pode ser dispensável.

Optou-se por utilizar, como funções principais, as opções de fazer tiragem, ver o significado das cartas de tarô, e acessar conteúdos de artigos. Esse último foi escolhido como forma de atender a algumas sugestões recebidas na pesquisa com o usuário, que envolviam conteúdos diferentes sobre a utilização do tarô.

Os requisitos foram reunidos em um quadro, divididos em objetivos, e os requisitos de conteúdo e funcionais para atingi-los.

Quadro 03. Lista de Requisitos

Objetivo	Requisitos de Conteúdo	Requisitos funcionais	Experiência
Tiragens com tarô de Marselha	<ul style="list-style-type: none"> Tipos de tiragem e seus objetivos; Descrição das cartas; Ilustração das cartas. 	<ul style="list-style-type: none"> Ferramenta de tiragem de cartas; Tela de "concentração"; Opção de salvar carta; Telas de descrição de cada carta; Zoom na ilustração das cartas. 	Usuário tem acesso a possibilidades de tiragem e segue um processo que induz à concentração para obter seu resultado.
Salvamento de tiragem e cartas.		<ul style="list-style-type: none"> Botão de salvamento na tela de resultado de tiragem; 	O usuário, ao obter o resultado de sua tiragem, tem a segurança de poder salvar os resultados para consultar posteriormente.
Dicionário de cartas	<ul style="list-style-type: none"> Descrição de cada carta. 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cartas divididas por arcanos maiores e naipes; Zoom na ilustração das cartas. Opção de salvar carta. 	O usuário tem a possibilidade de pesquisar diretamente a carta que for de seu interesse.
Artigos sobre tarô	<ul style="list-style-type: none"> Artigos diversos sobre assuntos relacionados ao universo da cartomancia. 	<ul style="list-style-type: none"> Tela com lista de artigos; Tela de leitura de artigo; 	O usuário pode ler sobre tarô sem, necessariamente, fazer uma tiragem.

Fonte: da autora (2021).

4.

**PLANO DE
ESTRUTURA**

4. PLANO DE ESTRUTURA

Após concluídas as definições e priorizações das funcionalidades do projeto, foi possível observar de maneira mais clara possíveis caminhos a serem traçados no desenvolvimento da interface. Desse modo, foi construída, no plano de escopo, a arquitetura da informação do *app*, de modo que fosse possível entender como todos os requisitos estabelecidos nas fases anteriores funcionam em conjunto. Essa ferramenta é utilizada de modo a melhor categorizar as informações contidas no projeto e estabelecer uma localização mais específica para cada uma dentro da navegação. Assim, elas são apresentadas ao usuário de maneira mais intuitiva.

4.1. Arquitetura da Informação:

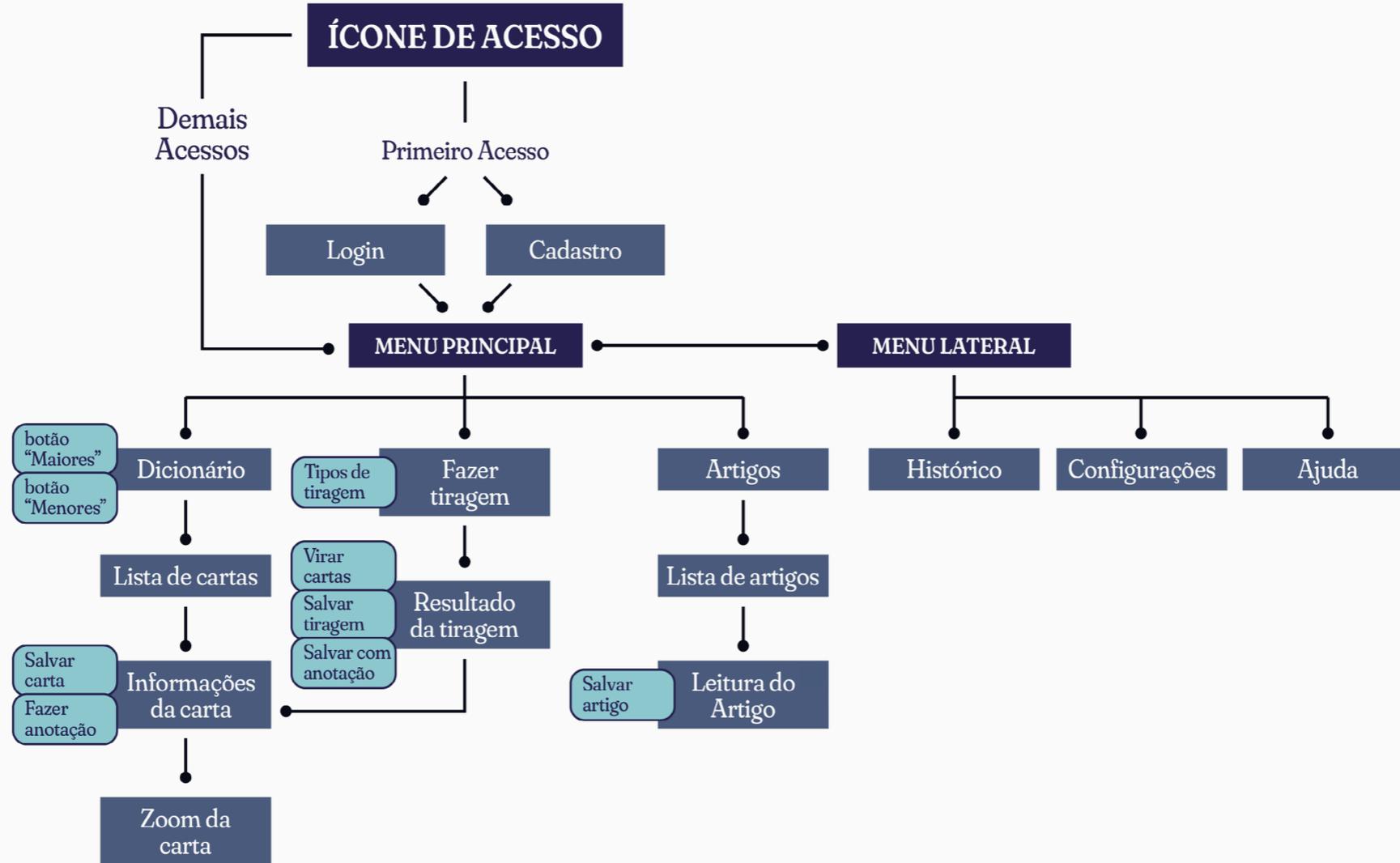
O objetivo dessa etapa do projeto é obter uma estrutura que sirva como guia para a construção dos primeiros *wireframes* do aplicativo.

Na primeira versão gerada do fluxo, o primeiro acesso se inicia com uma tela de *login*/cadastro. Após a entrada, a tela principal possui três ícones principais com texto de apoio: o primeiro oferece a função de “dicionário”, que contém o significado de todas as cartas do tarô de Marselha; o segundo botão possibilita que o usuário faça uma tiragem de cartas; e o terceiro botão direciona para textos e artigos sobre tarô.

A tela de dicionário segue uma lista das cartas que pode ser categorizada, seguindo para a tela de informações gerais da carta, e por fim o zoom na carta, que retorna para a tela anterior.

A função de tiragem simula uma tiragem física, então é feita a escolha da temática buscada, o formato da tiragem, seguido da tiragem com as cartas deitadas, a revelação das cartas e, por fim, a informação de cada carta.

Figura 18. Primeira versão da arquitetura da informação.



Fonte: da autora.

5.

**PLANO DE
ESQUELETO**

5. PLANO DE ESQUELETO

Com a primeira versão da arquitetura desenvolvida, foi iniciado então o plano de esqueleto, onde foram construídos os primeiros *wireframes* do aplicativo. A proposta nesse momento foi construir a hierarquia de informação dentro das telas, e idealizar soluções que conferissem coesão entre as telas.

Após desenvolvidos, foi realizado um teste com usuários para identificar pontos em potencial, corrigir vulnerabilidades e estudar alternativas para melhorar o funcionamento do aplicativo.

5.1. Wireframes:

As primeiras telas do *app* foram esboçadas no programa Adobe Illustrator, e posteriormente transferidas para o *Adobe XD*, de modo a tornar possível uma interação básica entre as telas. A escolha dos programas foi feita devido à conveniência de acesso e experiência prévia com o pacote Adobe. Contudo, é interessante ressaltar que o Figma é atualmente uma grande ferramenta de prototipagem, que permite o uso de modo gratuito. A interação básica foi pensada para permitir testes realizados à distância, respeitando o distanciamento social e a quarentena – limitações da pandemia COVID-19.

Os quadros foram desenvolvidos seguindo a ordem de navegação indicados na arquitetura da informação. Dessa forma, os primeiros *wireframes* criados foram os de página de login. Em seguida, foi feita a página principal, onde ficam posicionados os botões para tiragens, dicionário e leituras de artigos. Como essas são as funções principais do *app*, esses botões foram posicionados como a primeira informação da tela, trazendo a atenção do usuário para eles. Para completar a tela, foram adicionadas linhas com histórico de tiragens, de consultas, bem como de artigos novos.

Foi adicionado também um menu lateral para visualização das informações de perfil, histórico, ajuda e configurações. Ali foram adicionadas também as funções principais do *app*, de modo que ele possa ser consultado de qualquer tela do aplicativo.

A primeira tela do processo de tiragem consistiu em informações para definição do formato da leitura (quantidade de cartas e posicionamento destas). Foi adicionado ainda um *wireframe* de "concentração", para conduzir o usuário a refletir a respeito da questão que o motiva a fazer aquela leitura. Esse *wireframe* se mostrou interessante por lembrá-lo que o processo de leitura digital de tarô é intuitivo, e o aplicativo tem a função de guiá-lo com mais facilidade. Além destas, foi feita ainda uma tela com as cartas deitadas, e uma com as cartas já viradas.

O quadro referente às informações da carta apresentam a miniatura da desta com as informações principais e paravras-chave. A partir deste, é possível ainda dar *zoom* na figura.

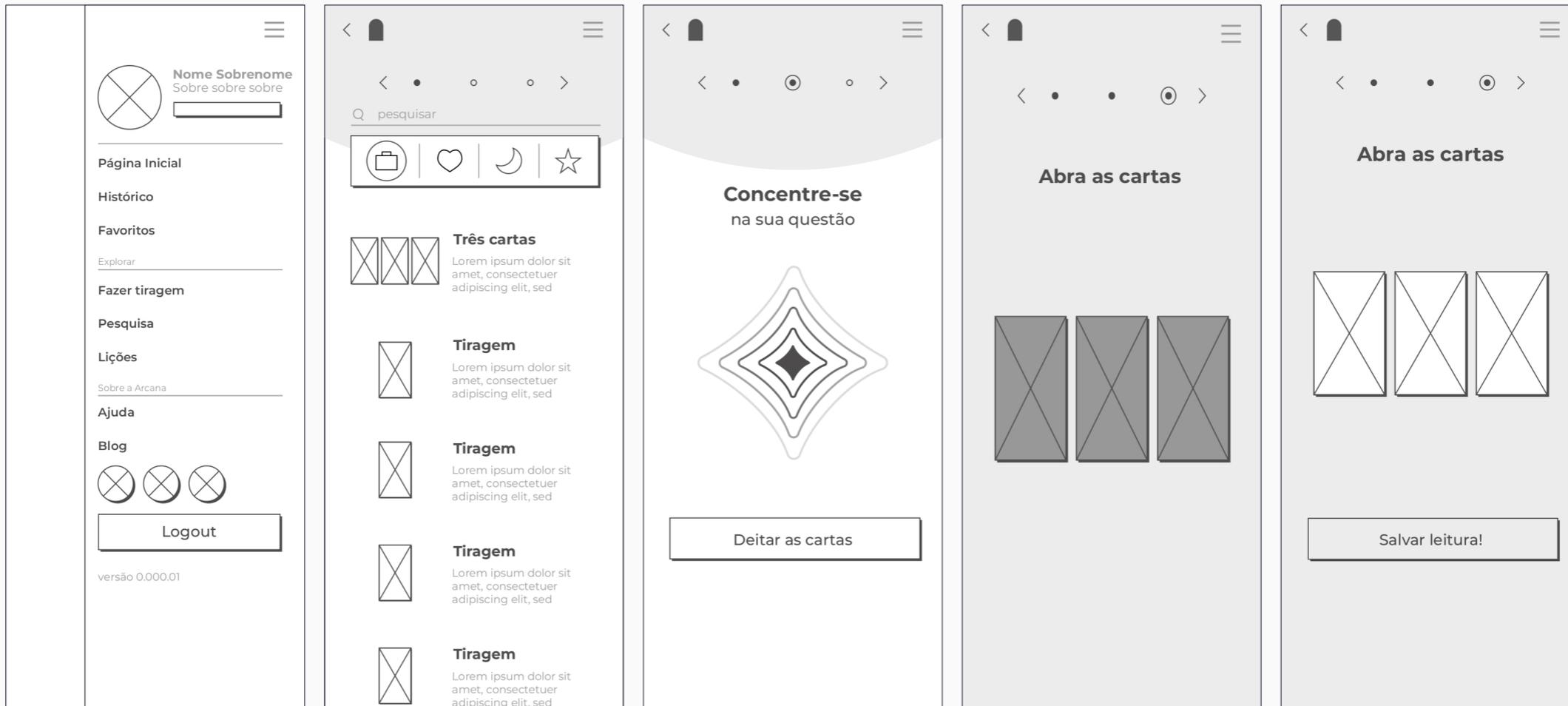
As telas relacionadas ao dicionário, bem como auxiliares, foram desenvolvidas com base nos *wireframes* de tiragem, conferindo coerência e um padrão visual. Para os artigos, foi reservado um espaço para utilização de imagens que ilustrem o texto.

Figura 19. Wireframes de login e menu principal.



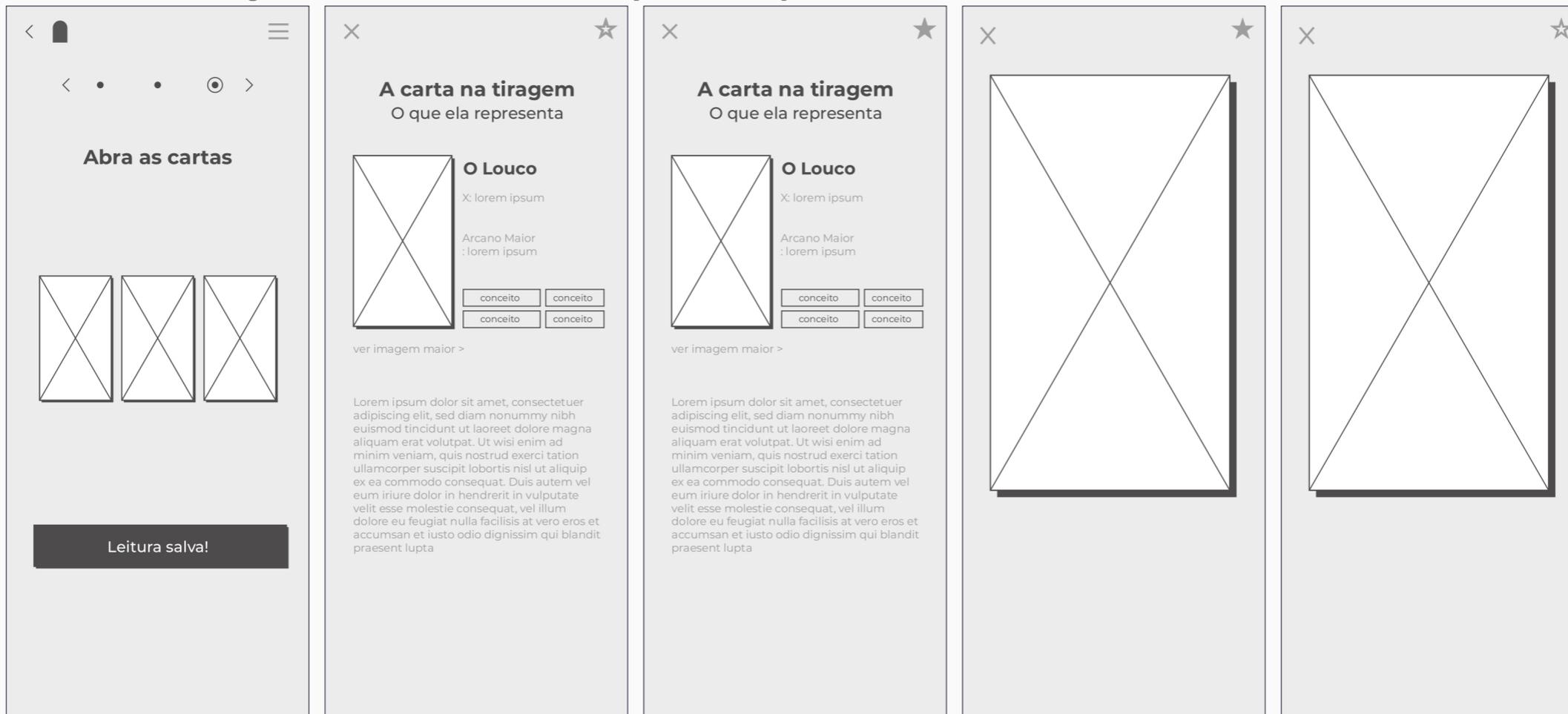
Fonte: da autora (2021).

Figura 20. Telas de menu lateral, formato da tiragem, concentração, cartas deitadas e cartas reveladas.



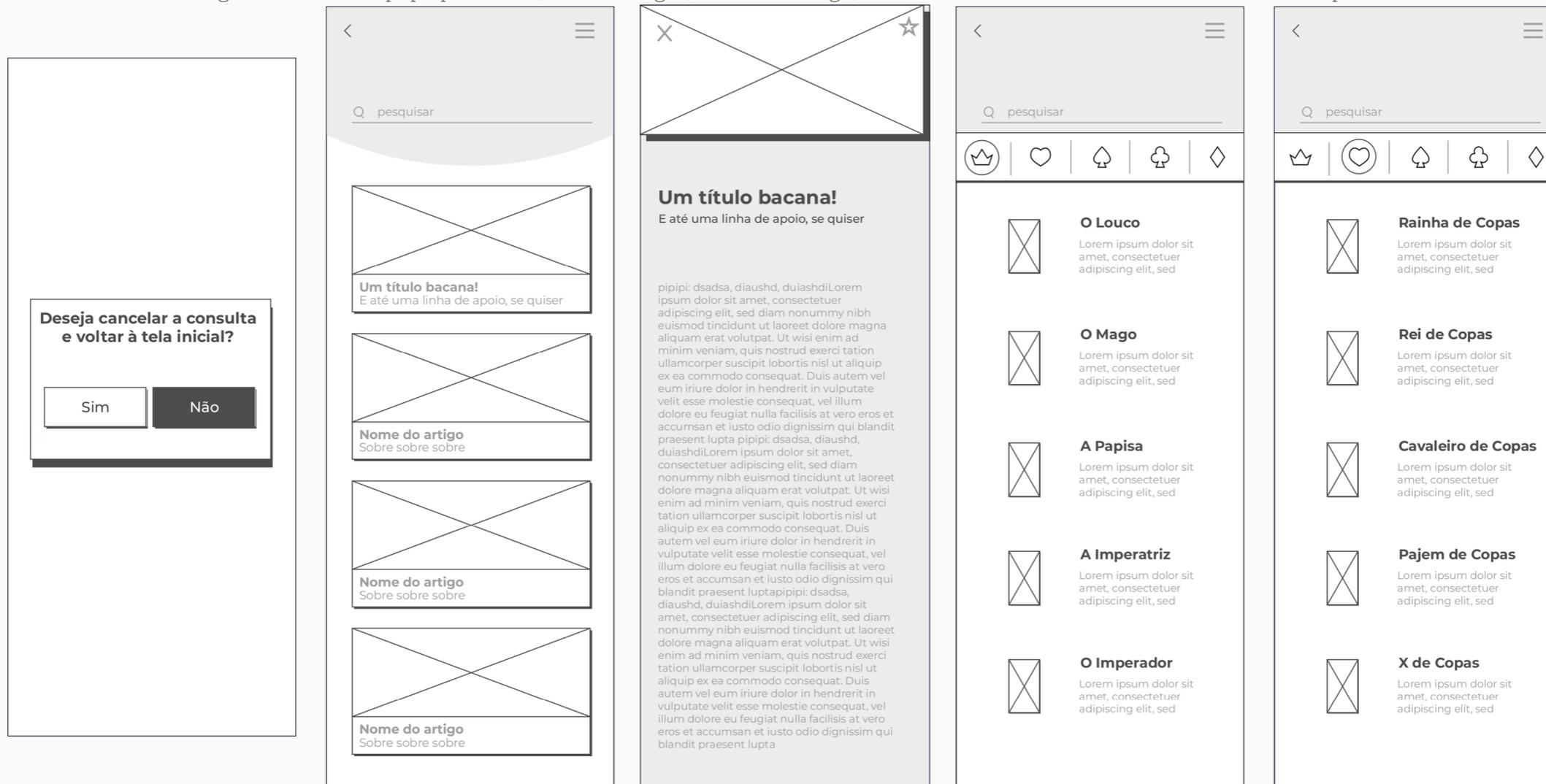
Fonte: da autora (2021).

Figura 21. Telas de leitura revelada salva, perfil da carta, perfil da carta favoritado, zoom da carta e zoom favoritado.



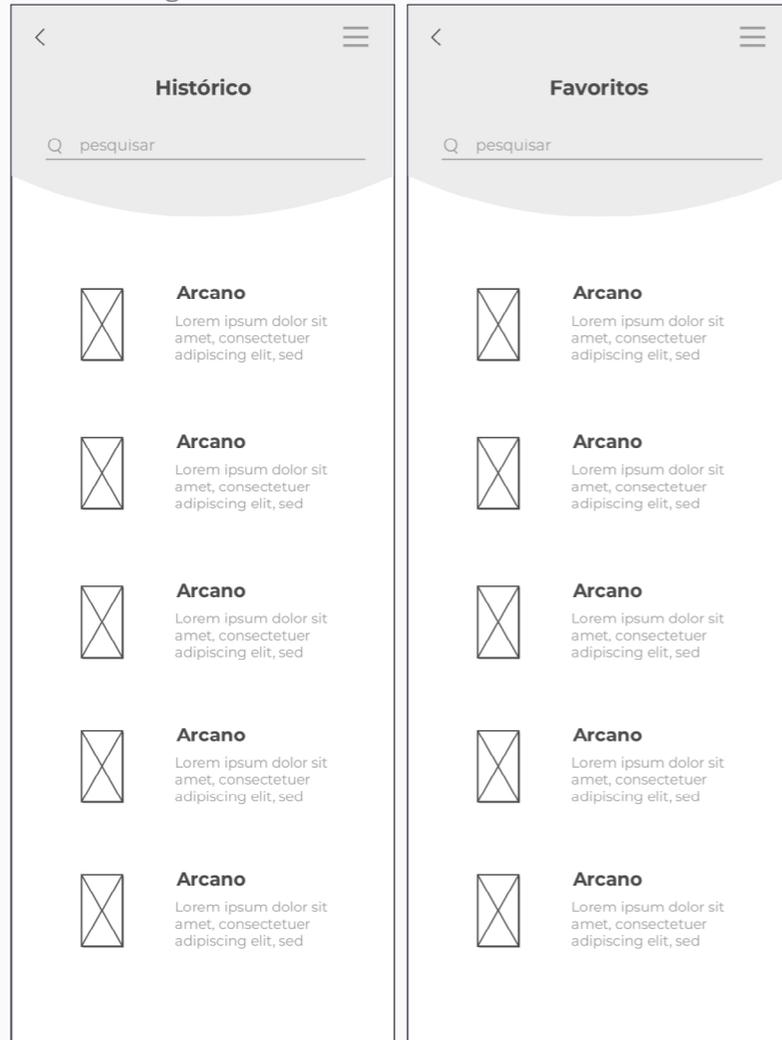
Fonte: da autora (2021).

Figura 22. Telas de pop up de aviso, lista de artigos, leitura do artigo, dicionário de arcanos maiores e dicionário de copas.



Fonte: da autora (2021).

Figura 23. Telas de favoritos e histórico.



Fonte: da autora (2021).

5.2. Teste de usabilidade de baixa fidelidade:

Após finalizadas as versões preliminares dos *wireframes*, foi então feita a primeira avaliação com o usuário. Os testes de usabilidade possuem como objetivo a validação das telas. Através de um roteiro contendo uma série de tarefas, o público-alvo pode verificar as funcionalidades do projeto e avaliar a funcionalidade quanto a hierarquia e navegação, além de sugerir possíveis alterações para melhoria, bem como identificar problemas em potencial.

Desse modo, foram realizados três testes com usuários em potencial do aplicativo, utilizando o protótipo de baixa fidelidade gerado a partir do *Adobe XD*. O processo foi realizado nos celulares pessoais dos usuários, cujos sistemas operacionais são, nos três casos, *Android*. A partir das tarefas propostas, foi conferida uma cor para cada uma, de acordo com a facilidade de cada usuário para completá-las.

Quadro 04. Perfil dos usuários da primeira fase de testes.

	Idade	Formação	Ocupação
Teste 1	19	Superior Incompleto	Estudante de animação
Teste 2	24	Superior Incompleto	Estudante/ Estagiário em design
Teste 3	23	Superior Incompleto/ Técnico em Edificações	Estudante/ Técnico em edificações

Fonte: da autora (2021).

5.2.1. Cenário

Você está em horário de trabalho e decide abrir o *app* para ler sobre o tarô e fazer uma tiragem rápida.

5.2.2. Tarefas

- **Fazer tiragem:** Você deseja fazer uma tiragem rápida com seu *app*.
- **Salvar tiragem:** Após fazer a tiragem, você vai salvá-la.
- **Ver carta:** Você deseja encontrar a descrição da carta O Louco.
- **Ler artigo:** Por fim, você deseja encontrar um conteúdo para ler.

5.2.2. Resultados e considerações

No Teste 1, o usuário não apresentou problemas para utilizar o aplicativo, embora tenha sugerido utilizar outra forma de menu em vez do menu lateral, já que o uso deste acabou causando certa insegurança por não saber previamente quais as informações que ele oferece. Por consequência, a função acabou se tornando repetitiva em muitos momentos no teste. Além disso, julgou a tela de login desnecessária, levando em consideração o desejo de fazer uma leitura com mais objetividade, o que tornou a interação um pouco menos natural. Outro detalhe foi que o usuário leu o artigo através do menu inicial, pois achou o termo "Aprender" pouco conclusivo.

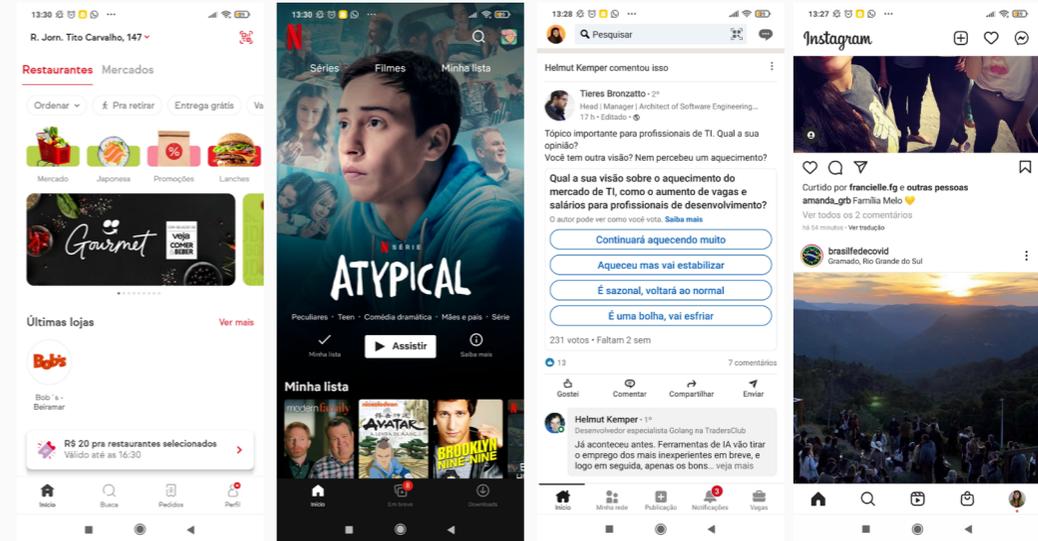
A navegabilidade do Teste 2 fluiu de maneira eficiente. No início foram testados os botões e funcionalidades para explorar a interface, antes de efetivamente ser realizada a primeira tarefa. Foi sugerido que o botão de tiragem fosse maior. Teve facilidade com o processo de tiragem, mas teve problemas com a redundância gerada no menu lateral. Também apresentou problemas com o uso do termo "Aprender" para sinalizar a função de ler artigos.

A navegabilidade do Teste 3 foi tranquila, mas apresentou alguma lentidão quanto a falta de imagens, já que se trata de uma primeira versão das telas, que possui limitação de elementos gráficos. Apesar disso, os principais botões do menu principal foram utilizados de maneira assertiva. Além disso, chamou atenção a falta de uma função de “esqueci a senha” na página de login.

Com base nos testes realizados, foi possível observar que os botões principais da tela de entrada atingiram seu objetivo, e o maior ponto de vulnerabilidade entre eles é o botão de artigos, cujo nome causou certa confusão nos testes.

Outro ponto que chamou atenção foi o menu lateral: como não é possível saber com precisão quais informações constam nele antes de clicá-lo, isso causou certa insegurança, pois o usuário passa mais tempo lendo as funções nele existentes antes de fazer as tarefas. Isso

Figura 24. Capturas de tela dos apps IFood, Netflix, LinkedIn e Instagram.



Fonte: IFood, Netflix, LinkedIn e Instagram (acesso em 2021).

pode ser resolvido com um menu fixo na parte de baixo da tela. Este tipo de menu tem sido muito recorrente em *apps* como Instagram, LinkedIn e Ifood.

A tela de login também poderia ser dispensada, visto que o usuário pode apenas entrar no aplicativo para fazer uma tiragem mais rápida, e a tela de *login* atrapalharia seu fluxo, e poderia até fazê-lo desistir de usar o *app*. Além disso, por se tratar de um protótipo de baixa fidelidade, alguns botões não eram clicáveis e as imagens ainda não foram adicionadas, o que contribuiu para uma possível confusão dos usuários.

Quadro 05. Resultado da primeira fase de testes.

	Fazer tiragem	Salvar tiragem	Ver carta	Ler artigo	Sugestões
Teste 1			Demorou para encontrar a função de pesquisa	Se confundiu com o botão "Aprender".	Aplicar menu inferior em vez do lateral Tirar login da página de entrada
Teste 2	Explorou a interface antes de realizar a tarefa.			Não entendeu o botão "Aprender" como leitura de artigos.	Botão de tiragem maior do que os outros
Teste 3					Adicionar sessão "Esqueci a senha" na página de login

 Realizou sem problemas

 Realizou com alguma dificuldade

 Não conseguiu concluir a tarefa

Fonte: da autora (2021).

5.3. Estrutura do wireframe

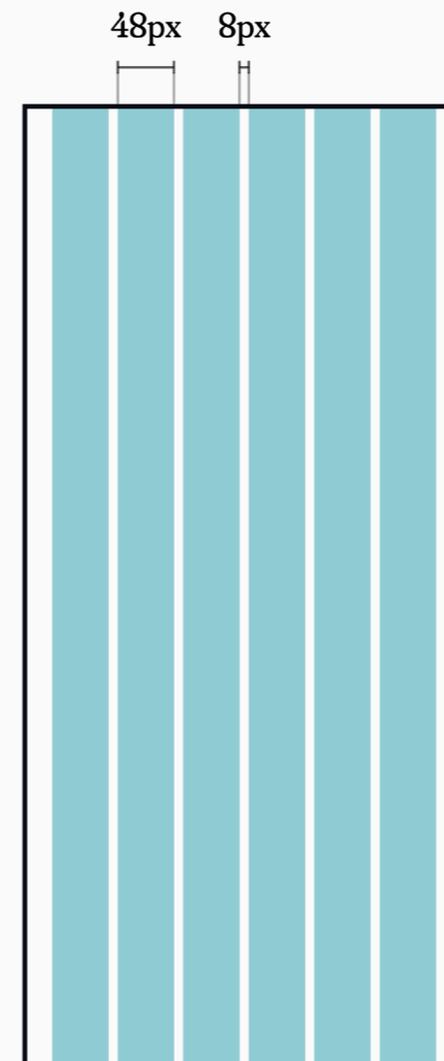
Para a prototipação do aplicativo, foi utilizada a ferramenta *Adobe XD*, por permitir interações animadas entre telas. Sendo assim, após os testes de usabilidade, as telas foram transferidas para o programa, para aplicação do design de superfície. Optou-se por utilizar o dimensionamento 375 x 812 pixels para as pranchetas, por ser um valor padrão encontrado em diversos kits de UI.

Além disso, foi utilizada uma anatomia de seis colunas de 48 pixels e medianiz de 8 pixels, para melhor englobar o posicionamento dos três botões principais na tela e garantir a responsividade do *app*.

5.4. Informação textual do protótipo

Como forma de oferecer uma experiência mais realista, foram utilizados alguns textos de sites com temática esotérica. Para as páginas de descrição das cartas, foram utilizados textos de [Labyrinthos](#) e [Tarot Card Meaning](#), e os artigos foram retirados dos sites [Café com Tarot](#), [WeMystic](#) e [Astrocentro](#).

Figura 25. Anatomia das telas.



Fonte: da autora (2021).

5.5. Ajustes na Arquitetura da informação

A partir dos resultados obtidos no primeiro teste de usabilidade, alguns ajustes da arquitetura foram realizados, de modo a disponibilizar uma melhor organização das informações dispostas na interface.

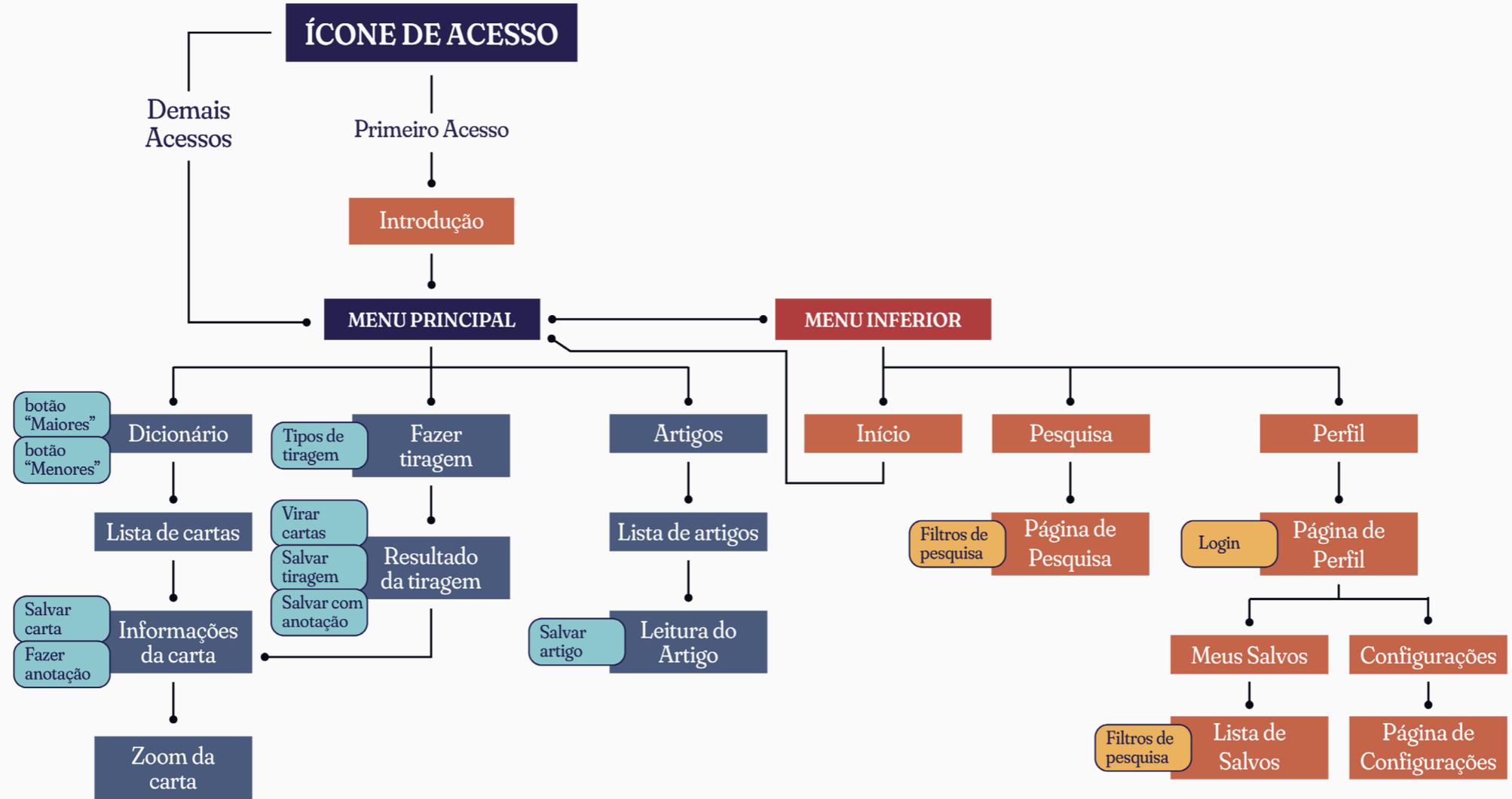
As mudanças envolveram a adição de um função específica de pesquisa, que antes era incorporada para cada tipo de conteúdo (cartas, tiragens e artigos), e a troca do menu hamburguer para um menu inferior. A decisão foi tomada para gerar mais segurança do usuário, reagrupando as funcionalidades. Após a alteração, o menu ficou dividido em "Início": onde se posicionam os botões para fazer tiragens e ler artigos; "Pesquisa", para procurar diretamente por algum termo em específico, englobando informações de artigos, cartas e tiragens; e "Perfil", onde constam as informações de salvamento e configurações.

Outra alteração feita é relativa ao ícone de "favorito", que entrou em conflito com o marca-páginas de salvamento, bem como o modo de "histórico". Para resolver isso, optou-se por utilizar apenas o marca-páginas, correspondendo à função de "salvar". Dessa forma, não haverá um histórico, mas sim uma lista com cartas, tiragens e artigos que o usuário escolheu marcar.

Para registro das nova organização da interface, foi feita então uma nova versão da arquitetura da informação, que apesar de pertencer à etapa anterior da metodologia, se mostrou necessária para manter o processo mais coerente. As modificações realizadas foram retratadas em cores diferentes da versão antiga.

Demais modificações foram realizadas à medida que a identidade visual foi aplicada à interface, por questões estilísticas e de hierarquia. Contudo, estas não alteraram as informações apresentadas no aplicativo.

Figura 26. Segunda versão da arquitetura da informação.



Fonte: da autora.

6.

**PLANO DE
SUPERFÍCIE**

6. PLANO DE SUPERFÍCIE

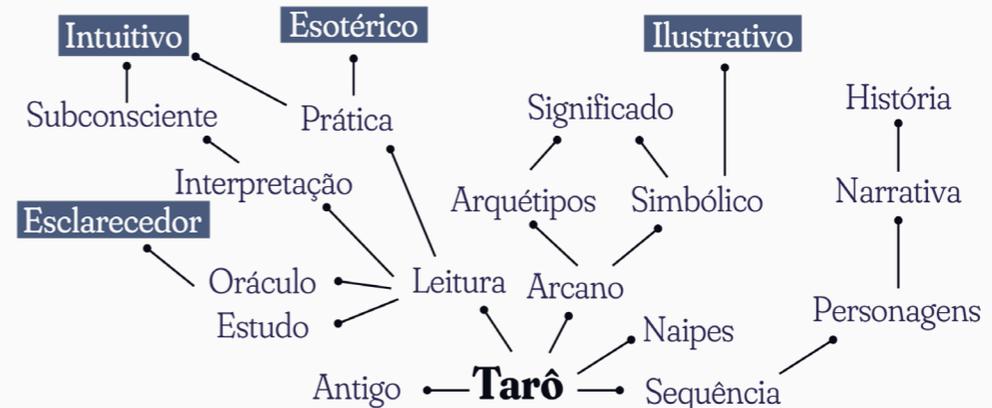
Após realizada a primeira fase de testes com o usuário e feitas as pontuações necessárias, se iniciou o último plano na metodologia. Foram trabalhadas aqui questões relacionadas à identidade e design sensorial do aplicativo. Essa fase é necessária por incorporar a estética à funcionalidade já existente, de modo a tornar a experiência do usuário completa e satisfatória.

6.1. Identidade Conceitual

Para nortear o desenvolvimento da identidade visual do projeto, de forma que sua apresentação fosse coerente com a proposta desejada, se mostrou essencial que se definissem conceitos-chave. O objetivo desses conceitos é alinhar as impressões do usuário final e a experiência emocional proposta pelo projeto.

Desse modo, foi feita a construção de um mapa mental, para criar um processo mais fluido na escolha das palavras, que partiram do conceito principal “tarô”. Como resultado foram obtidos quatro conceitos norteadores.

Figura 27. Mapa Mental para criação de conceitos-chave



Fonte: da autora (2021).

O conceito “**esclarecedor**” foi escolhido com o intuito de expor o objetivo do aplicativo de elucidar possíveis dúvidas do tarólogo, com relação às cartas do baralho e salvar leituras feitas para posterior análise. Essa opção também é uma alusão ao autoconhecimento citado diversas vezes como objetivo principal do público-alvo na pesquisa inicial.

O conceito “**ilustrativo**” faz referência à proposta do projeto de criar um ambiente digital focado nas ilustrações do baralho do tarô de Marselha, bem como desenvolver ícones que agreguem significado ao *app* e sejam coerentes com a identidade visual.

Como terceiro conceito, foi definida a palavra “**esotérico**”, de forma a representar o uso do aplicativo como uma experiência imersiva e que possibilite o usuário a estar mais próximo da prática da leitura de tarot. Também foi escolhida por ser um termo atrativo da geração Millennial em suas práticas, então sua aplicação na identidade do *app* se mostra coerente.

“**Intuitivo**” foi o último conceito escolhido pois, além de refletir o processo de autoconhecimento decorrente da prática da leitura de tarot, o termo exprime a experiência do usuário com o aplicativo, que deve ser desenvolvida como facilitadora para que esses processos ocorram da maneira mais descomplicada possível.

6.2. Naming

Um detalhe observado durante a pesquisa com o usuário e análise de similares foi que os aplicativos voltados para a leitura do tarô possuem, em sua grande maioria, nomes genéricos como “Tarot”, “Meu Tarot”, “Tarot Grátis”, “Tarot Diário”, etc. Por mais que isso facilite que os *apps* sejam encontrados facilmente em uma pesquisa, também faz com que nenhum se destaque dentro dos resultados, excluindo a autenticidade.

A vantagem de ser encontrado facilmente em mecanismos de pesquisa pode ser substituída por um uso eficiente de palavras-chave associadas ao *app*, por exemplo. Isso permite que o desenvolvimento de uma marca diferenciada que chamará mais atenção.

Pensando nisso, foram utilizadas ferramentas de *brainstorming* e seleção no processo de naming do projeto. Foram pensadas palavras que fizessem relação com o tarô, conhecimento, tiragens, etc.

Por fim, optou-se por adotar o nome **Arcana** para o *app*. Este foi escolhido primeiramente devido à sonoridade, e também por fazer uma relação direta com a palavra “arcano”, referente às imagens representadas nas cartas de tarot. É uma correspondência que não

se limita apenas ao tarô de Marselha, possibilitando uma posterior expansão de ofertar leituras com mais tipos de baralho.

Segundo o dicionário Michaelis, a palavra “arcano” significa “aquilo que constitui profundo segredo; mistério”. Além disso, a sua origem etimológica sugere vir do latim “*arcanus*” que significa “secreto, escondido”, de “arcere”, que significa “fechar, conter”, e ainda de “arca”, baú. Desse modo, a escolha da palavra representa a uma plataforma que contém informações além das que são observadas da superfície, e guardadas em um só espaço, como um baú.

6.3. Diretrizes visuais

Nessa parte do processo, foram feitas pesquisas de referências que resultaram em painéis visuais. Estes foram criados para criar um guia imagético das diretrizes estéticas do projeto. A partir destes, foram desenvolvidos os demais atributos referentes ao design de superfície do aplicativo.

6.3.1. Painel Visual

Para os estudos de referenciais imagéticos para aplicação do projeto, foi gerado um painel a partir dos conceitos apresentados anteriormente, de forma que este também fosse correspondente com os repertórios visuais oferecidos pelas personas.

Foram analisadas texturas, cenários, padrões etc., a fim de compreender o universo onde o projeto está inserido e, a partir desse estudo, foram captadas cores dominantes nas imagens para formar uma paleta cromática preliminar.

Figura 28. Repertório Visual Cecília



Fonte: da autora (2021).

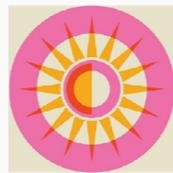
Figura 29. Repertório Visual Emil



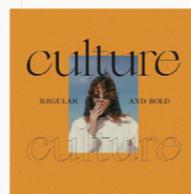
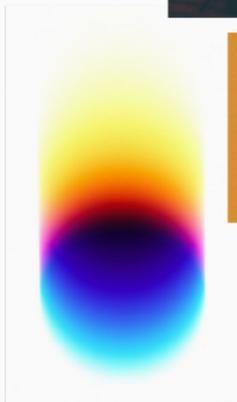
Fonte: da autora (2021).

Figura 30. Painel Visual

Ilustrativo



Esotérico



Esclarecedor



Intuitivo



Fonte: da autora (2021).

6.3.2. Logotipo

O logotipo foi desenvolvido de modo a exprimir os conceitos de esoterismo e intuição. Sendo assim, foi utilizada a tipografia “Frunchy Regular” para a criação do logo. A fonte foi escolhida por ser moderna, possuir elegância, e ao mesmo tempo fazer movimentos curvos e peculiares, conferindo autenticidade ao *app*.

Uma grande vantagem na escolha dessa tipografia foi a presença de caracteres alternativos: as letras com estrelas de quatro pontas abaixo delas são um recurso original da fonte e, ao serem aplicadas no logo, tornaram a estrela um elemento recorrente na identidade visual. Houve, ainda, uma pequena adaptação de peso, para conferir ao logo mais atenção e aumentar sua legibilidade.

Figura 31. Logotipo do app.

The logo for the app 'Arcana' features the word 'Arcana' in a stylized, black, serif font. The letters 'A' and 'a' have small, four-pointed stars positioned below them. The font is elegant and modern, with some unique character variations.

Fonte: da autora (2021).

6.3.3. Paleta Cromática

As cores escolhidas para a identidade visual do projeto foram resultado de uma adaptação da paleta obtida no painel visual com uma análise das cartas do tarô de Marselha. Foi observada, no painel, uma grande presença de cores quentes nas imagens, mas também houve um certo domínio do preto e azuis escuros. Tendo em vista essa informação, percebeu-se que o tarô de Marselha possui cores em comum com a paleta e, pensando nisso, optou-se por utilizar as cores primárias (vermelho, amarelo e azul), além do preto, como paleta do aplicativo.

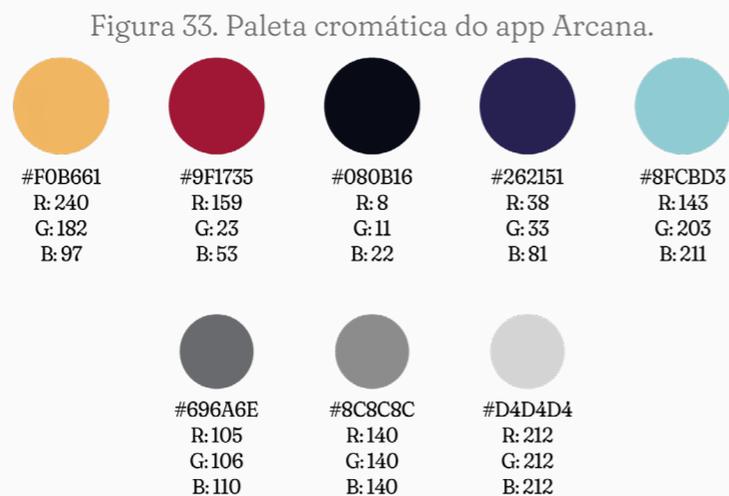
Figura 32. Escolha de cores a partir do baralho de Marselha.



Fonte: da autora (2021).

Uma vez que as cores ainda pareciam um tanto "cruas", se apresentando de modo mais puro, foram feitas mais adaptações até chegar em um resultado mais satisfatório, e que fizesse sentido com os conceitos do projeto. Assim, o tom de vermelho foi alterado para um tom sutilmente mais roxo, o amarelo ficou mais alaranjado, fazendo referência ao pôr do sol, presente no painel visual. Ainda na ambientação de "céu", foram feitas alterações nos tons de azul, e o preto deixou de ser um preto absoluto para ser um tom de azul muito escuro.

Por se tratar de uma interface digital, o projeto necessitou também de cores intermediárias para recursos textuais e outras informações no protótipo. Sendo assim, foram utilizados também alguns tons de cinza no desenvolvimento das telas.



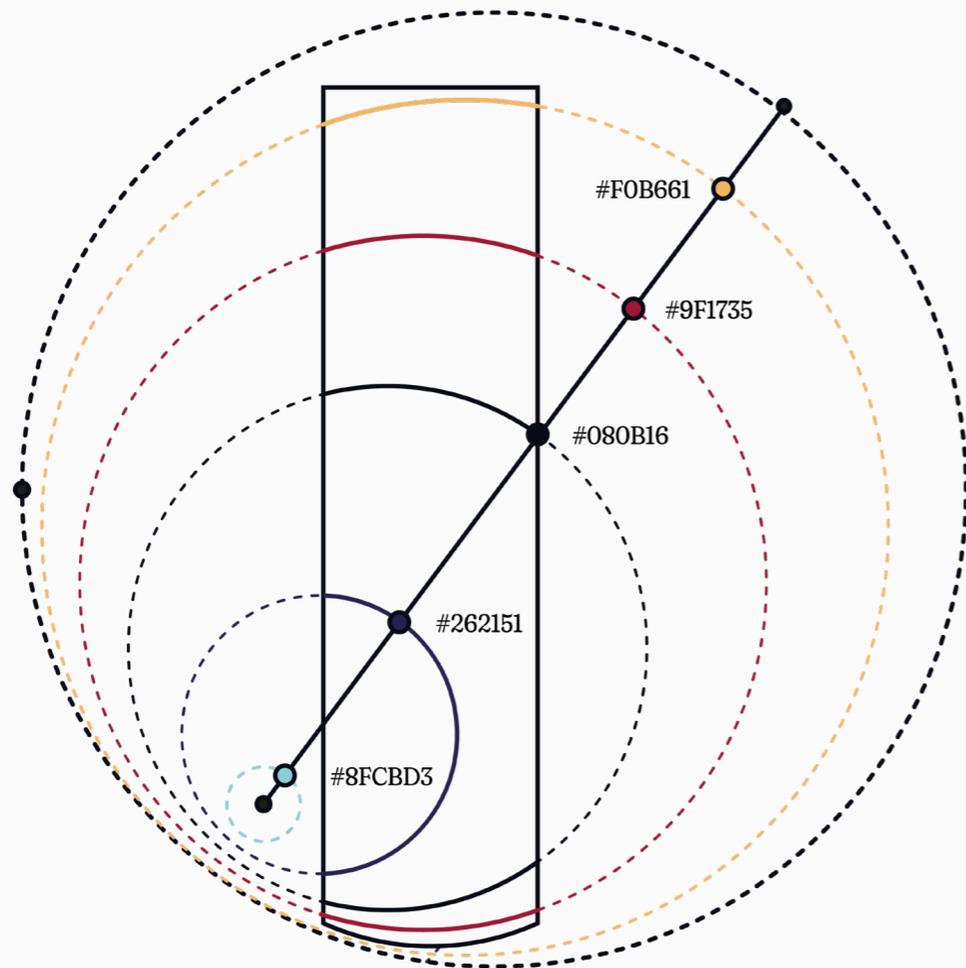
Fonte: da autora (2021).

6.3.4. Texturas

A fim de criar uma "aura" esotérica para tornar a experiência do *app* mais imersiva, foram desenvolvidas duas texturas, posteriormente aplicadas nas telas. A escolha se deu devido a presença de degradês no painel visual, bem como no repertório da persona Cecília, bem como imagens com granulação, que fazem referência a nebulosidade, associando-se com esoterismo e mistério.

Sendo assim, utilizou-se as cores da paleta para a primeira imagem, com gradiente radial e granulação sutil, de forma que o resultado lembrasse um "nascer de sol". Essa imagem de apoio, mais escura e com contraste, foi aplicada por trás dos botões principais, e sobre ela foi adicionado o logo do aplicativo. Ela foi pensada de modo a permitir a rolagem por algumas telas em momentos estratégicos do uso e gerar animações no aplicativo, provocando uma experiência animada.

Figura 34. Processo de construção da primeira textura.



Fonte: da autora (2021).

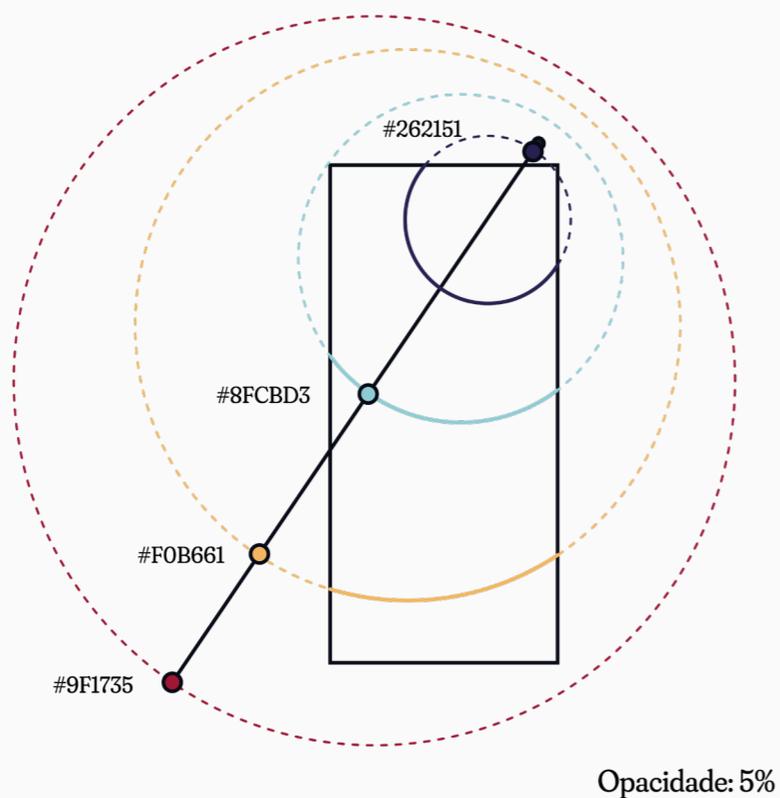
Figura 35. Resultado final da primeira textura.



Fonte: da autora (2021).

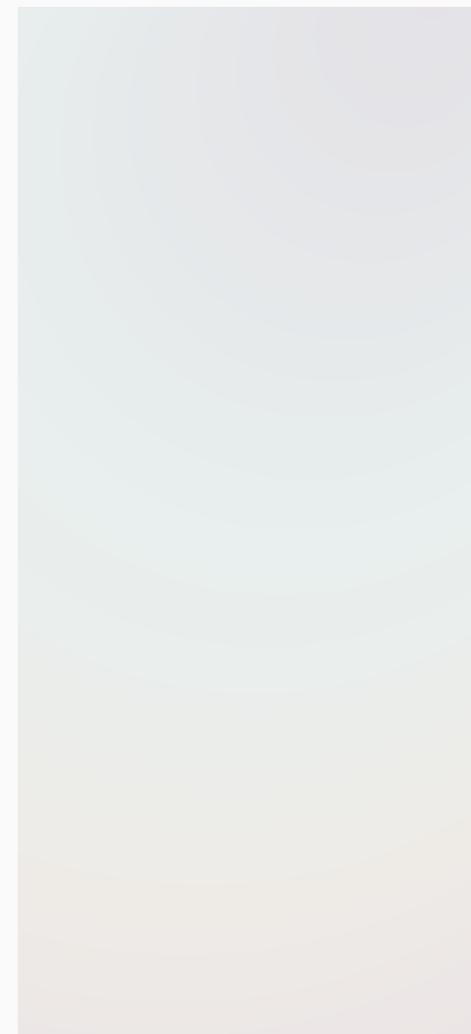
A segunda textura, mais clara, foi feita a partir da anterior, com a localização das cores trocadas, e opacidade baixa e granulação, com o objetivo de ser aplicado de modo fixo ao fundo de algumas telas. Optou-se por utilizar esse degradê em vez de uma cor sólida para provocar mais movimento no *app*, sem adicionar informação visual em excesso.

Figura 36. Processo de construção da segunda textura.



Fonte: da autora (2021).

Figura 37. Resultado final da segunda textura.



Fonte: da autora (2021).

6.3.5. Ícones

Foram desenvolvidos ícones personalizados para o aplicativo, para haver uma conexão mais direta com o conceito "ilustrativo". Optou-se, então, por construir um padrão minimalista de ilustrações para os principais botões da interface, com o programa *Adobe Illustrator*, a partir das cores da paleta. A referência do estilo vetorial veio a partir do repertório visual do Emil (persona 2), e foi utilizado por possibilitar um desenho mais linear que possui boa visibilidade.

O primeiro grupo é composto por quatro ícones, desenvolvidos para ilustrar as temáticas disponíveis para fazer tiragem. Estas se dividiram em "Geral", "Relacionamento", "Carreira", e "Intuição". Por se tratarem de elementos mais estilísticos com objetivo de categorização, foi criado um círculo em torno das ilustrações, de forma que este pudesse aparecer em tom mais escuro quando a categoria fosse ativada, e desaparecer no fundo do menu horizontal quando estivesse inativo.

Figura 38. Ícones de temática de tiragem.



Fonte: da autora (2021).

O segundo grupo de ícones possui uma funcionalidade similar ao primeiro. Por esse motivo, também foi utilizada a função de adicionar uma circunferência ao fundo da ilustração, melhor diferenciando a categoria selecionada das demais. No caso destes, seu objetivo foi ilustrar as categorias de "Arcanos Maiores" e arcanos menores ("Copas", "Espadas", "Ouros" e "Paus") e foram aplicados no menu horizontal da tela de dicionário.

Figura 39. Ícones de arcanos maiores e menores.



Fonte: da autora (2021).

Para as funcionalidades principais foram feitos três ícones, representando "Dicionário", "Pergunte ao Tarô" (funcionalidade de tiragem) e "Conteúdos". Estes ficam dispostos sobre o fundo de textura, e por isso foram encaixados sobre um círculo branco com sombra projetada, conferindo contraste e destaque na tela.

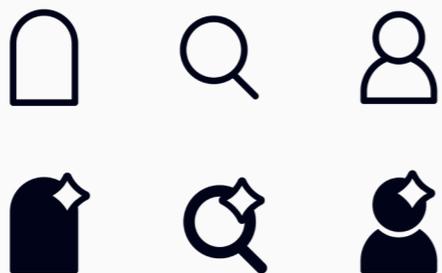
Figura 40. Ícones de botões principais.



Fonte: da autora (2021).

Os três ícones do menu inferior foram elaborados a fim de serem mais funcionais, e por isso foram feitos de modo mais simples, com uma só cor. Ainda assim, para criar uma alternativa adicionou-se o recurso da estrela de quatro pontas da identidade visual, que identifica quando uma das páginas do menu está ativa. A linha dos ícones também engrossou, reforçando essa mesma função.

Figura 41. Ícones do menu inferior e variações.



Fonte: da autora (2021).

Foram feitos, ainda, ícones de apoio, com objetivo mais visual. Estes serviram para funções relacionadas a ajuda, salvar itens, fechar telas, voltar e dar zoom. Nesses casos, o círculo foi utilizado por uma função de legibilidade quando necessário.

Figura 42. Ícones de apoio.



Fonte: da autora (2021).

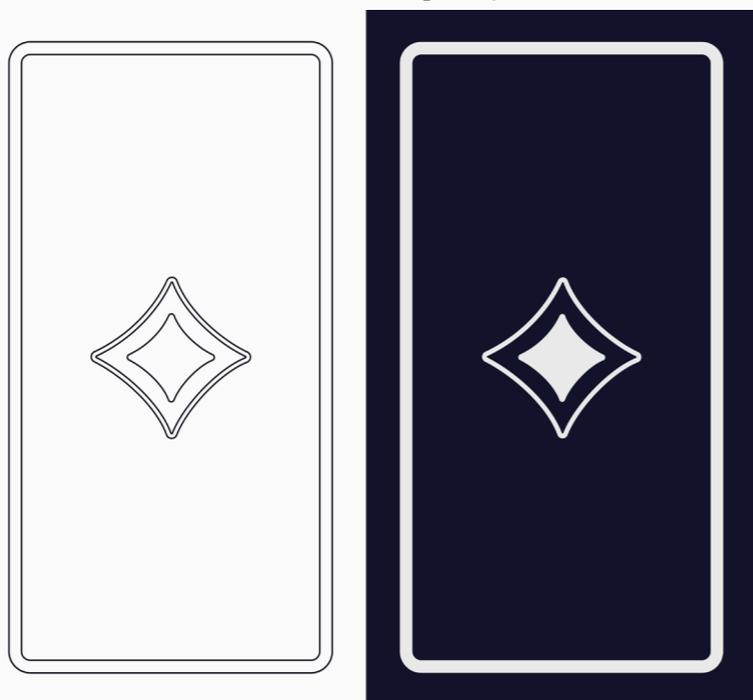
6.3.6. Cartas

Como forma de manter um padrão visual no baralho utilizado no protótipo, as imagens das cartas foram retiradas do baralho pessoal da autora, e escaneadas para manter uma maior qualidade visual.

Após escaneadas, elas foram recortadas digitalmente em um tamanho padrão para encaixe na tela, e então foi feito um tratamento de imagem para adequar as cores à paleta do *app*. Após esse processo, foram aplicados contornos e espaços para adicionar o nome das cartas.

Após feitos vários testes, foi decidido que as "costas" das cartas teriam um fundo transparente, e contorno e grafismo em branco. A escolha foi feita por conferir uma ideia de "magia" ao processo, de conjuramento das cartas, e se mostrou eficaz, já que ela é aplicada sobre a textura desenvolvida.

Figura 43. Costas das cartas: vetor e aplicação sobre fundo escuro.



Fonte: da autora (2021).

Figura 44. Cartas utilizadas no protótipo.



Fonte: da autora (2021).

6.3.7. Tipografia

Além da tipografia utilizada no logotipo, foi escolhida também a fonte utilizada nos textos da interface em si. Para tal, foram estudadas alternativas que tivessem boa legibilidade em aparelhos digitais, e possuísem um bom contraste. Por se tratar de um *app* que faz referências a arcos e objetos arredondados, a fonte deveria seguir também esse padrão para harmonizar com a identidade visual.

Dessa forma, foi elegida para o desenvolvimento da interface a família tipográfica Montserrat, que possui formas suaves, tem uma aplicação muito versátil, e possui a vantagem de ser gratuita, e disponível para uso comercial. Além disso, é uma fonte particularmente adequada para uso em plataformas digitais.

Os pesos da fonte utilizados Regular, Bold, Medium e Semibold.

Figura 45. Demonstração da fonte Montserrat, de Julieta Ulanovsky.

Montserrat

Aa AaBbCcDdEeFfGg
Aa HhIiJjKkLlMmNn
Aa OoPpQqRrSsTtUu
Aa VvWwXxYyZz

Fonte: da autora (2021).

6.4. Aplicação visual dos wireframes

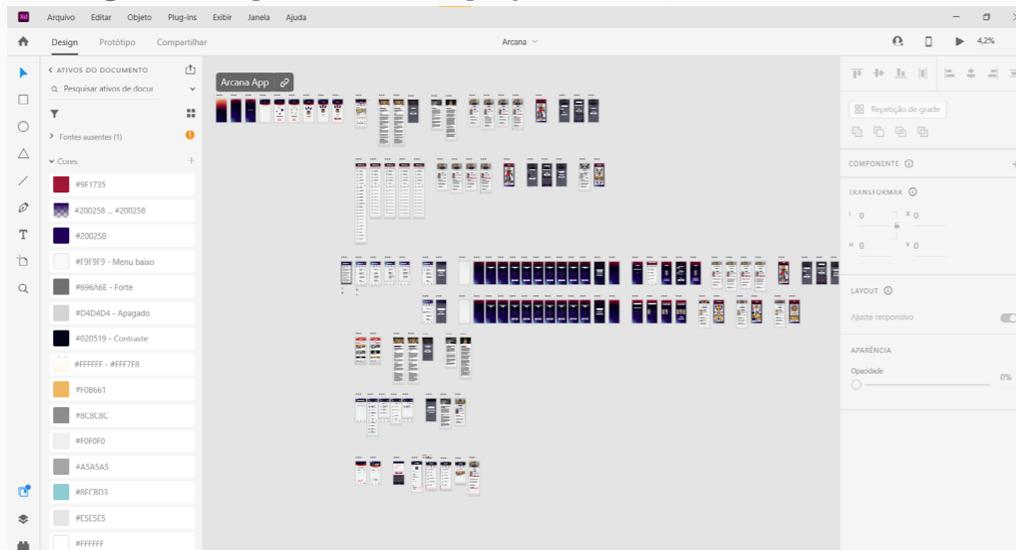
Aplicando as diretrizes visuais propostas na identidade visual, foram obtidos então os *wireframes* do aplicativo, ainda com o Adobe XD. Desde o Plano de Esqueleto, devido a aplicação visual, alguns deles foram aprimorados, para uma experiência mais imersiva.

As telas geradas foram utilizadas ainda para desenvolver o protótipo, avaliado nos testes de usabilidade. O resultado final do protótipo pode ser acessado no link a seguir:

<https://xd.adobe.com/view/65306396-04db-465a-b-278-d2e8cd02b6f2-3063/>

No corpo deste relatório constam as telas principais e suas respectivas defesas. O conjunto completo de telas geradas para o protótipo funcional pode ser encontrado no Apêndice II.

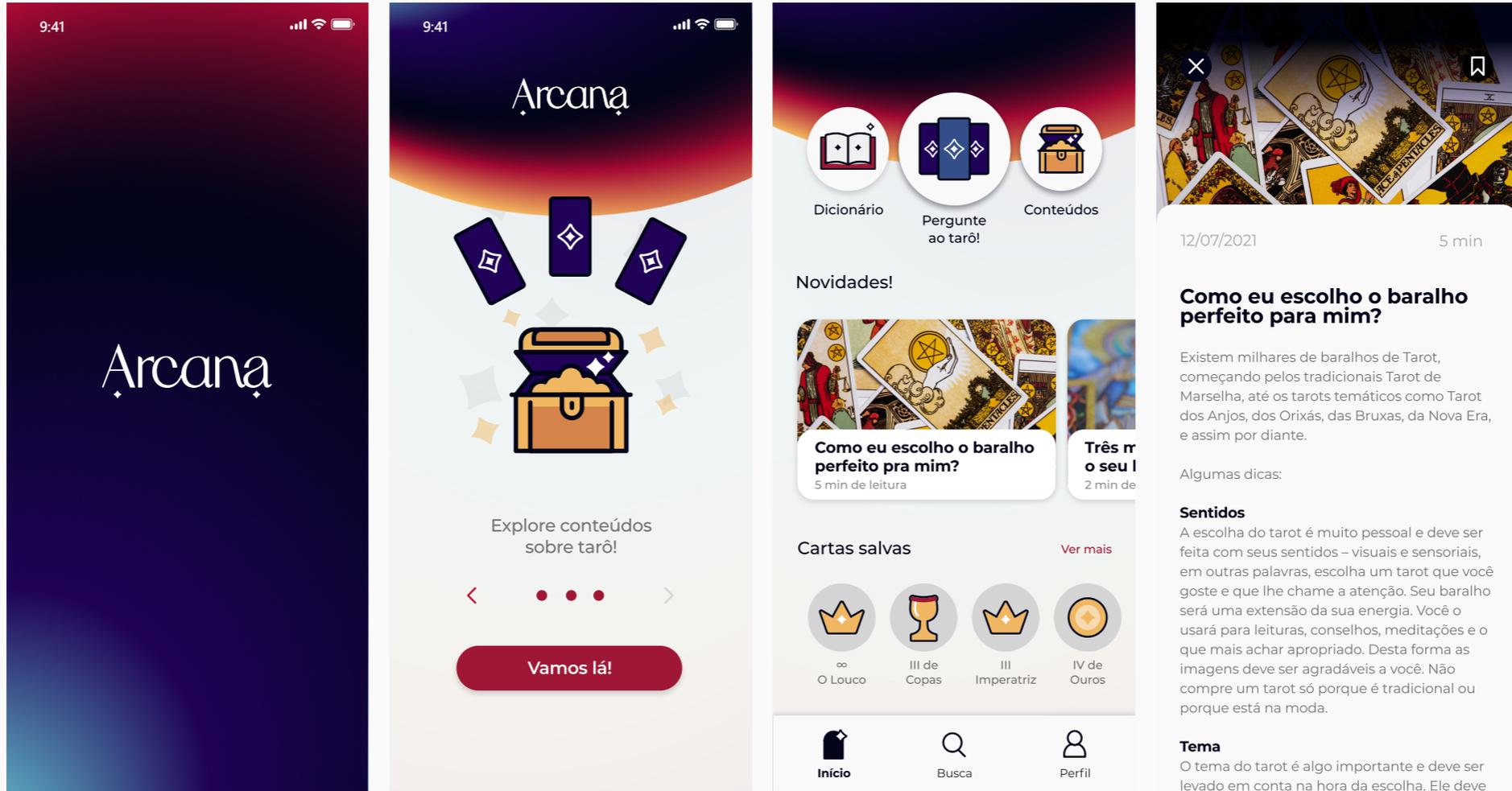
Figura 46. Captura de tela do projeto Arcana, aberto em Adobe XD.



Fonte: da autora (2021).

6.4.1. Telas

Figura 47. Telas de apresentação, página inicial e página de artigo.



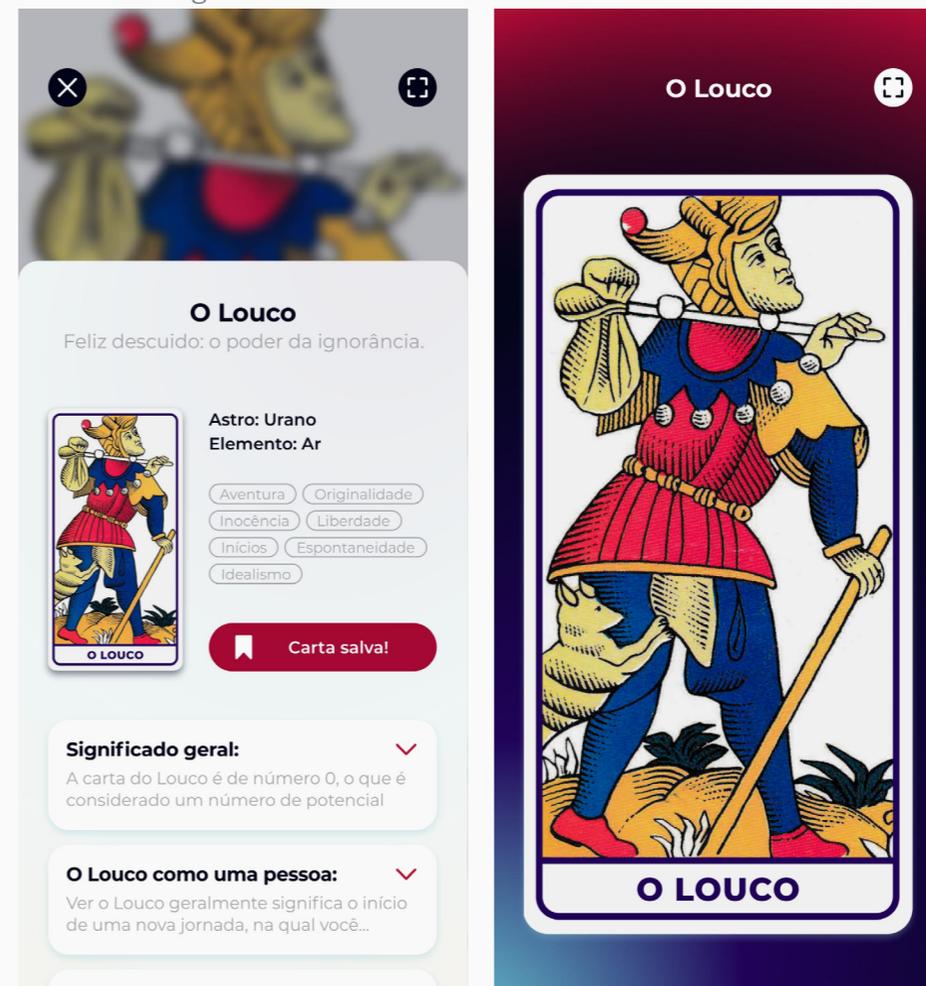
Fonte: da autora (2021).

Com o objetivo de tornar o primeiro contato mais dinâmico, foi desenvolvida uma sequência de telas para criar uma animação de apresentação, com a textura principal da identidade visual e o logotipo. Após isso, há uma sequência de telas que introduz as funcionalidades de maneira amigável. A proposta é que, após o primeiro contato, o usuário abra o aplicativo e entre diretamente na tela principal, onde é possível observar os ícones que levam para as principais funções disponibilizadas. A linha que indica "Novidades!" foi movida para cima para chamar mais atenção para conteúdos novos que forem lançados no aplicativo. A partir dali, é possível abrir estes artigos, que aparecem conforme a tela na página anterior.

Fica disponível na tela principal também as cartas e tiragens salvas, como forma de consultar mais assertivamente um item salvo anteriormente.

A página do artigo permite uma imagem, que fica disposta na parte superior da tela. Sobre ele, constam também os ícones para fechar a página e salvar o artigo. No corpo, é possível encontrar a data e o tempo de leitura, e para ler até o fim basta rolar a página.

Figura 48. Tela de carta e tela de Zoom da carta.



Fonte: da autora (2021).

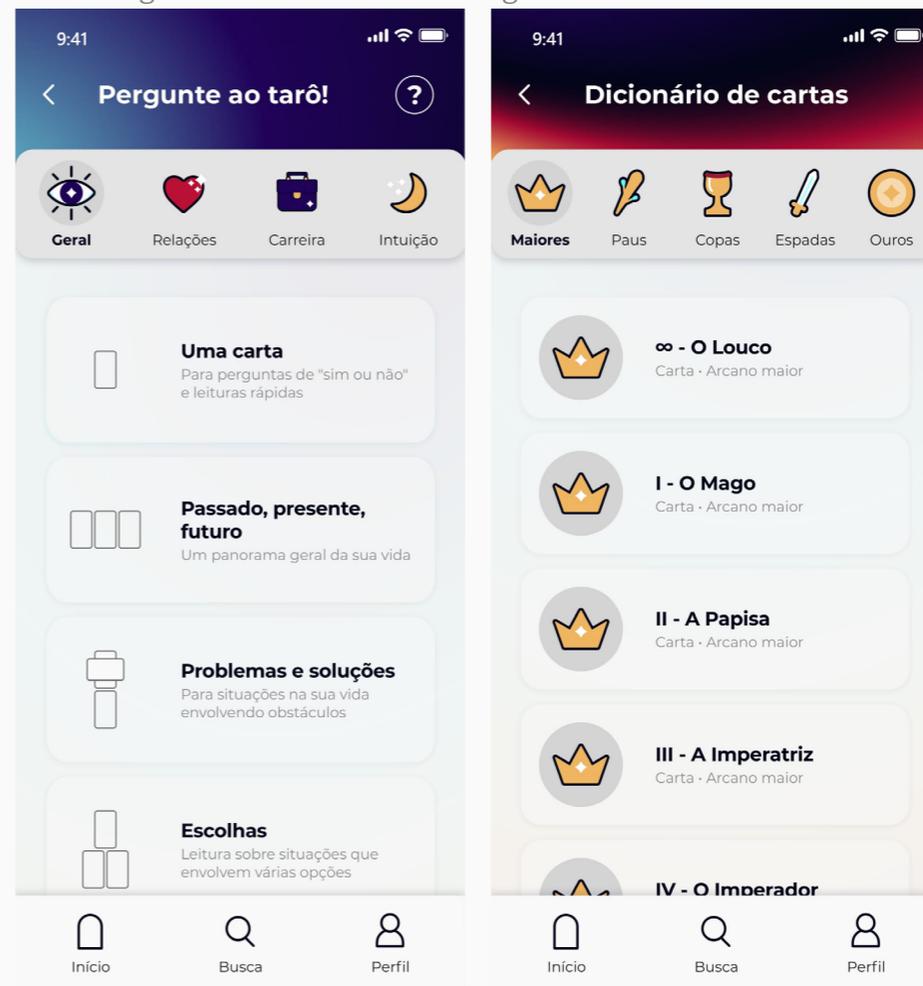
A tela com informações da carta apresenta similaridades com a anterior, mantendo a identidade de Arcana coerente. Ainda são adicionados aqui os significados da carta, associações com a astrologia, elementos e palavras-chave. As informações mais completas foram agrupadas por situação, para que o usuário não precise ler um texto extenso para encontrar uma informação mais pontual.

A partir do ícone na parte superior da tela, é possível visualizar a carta em tamanho maior, possibilitando que o usuário analise a imagem retratada com mais clareza. Como as ilustrações das cartas possuem fundo branco, a tela de zoom foi aplicada com fundo escuro, mantendo forte contraste.

Nas páginas que envolvem o uso de listas, foi utilizada uma barra superior colorida, com uma diferente seção da textura principal para cada uma, de modo que pudesse haver uma distinção entre ambientes do *app*, mantendo ainda um padrão visual.

Foram utilizados retângulos para conter os títulos dos itens e respectivas linhas de apoio. O arredondamento foi utilizado para manter a suavidade proposta com o nome Arcana e a identidade visual. Sua importância se deve ao fato de manter informações mais "agrupadas", passando a sensação de maior organização da página.

Figura 49. Tela de lista de tiragens e Tela de Dicionário.



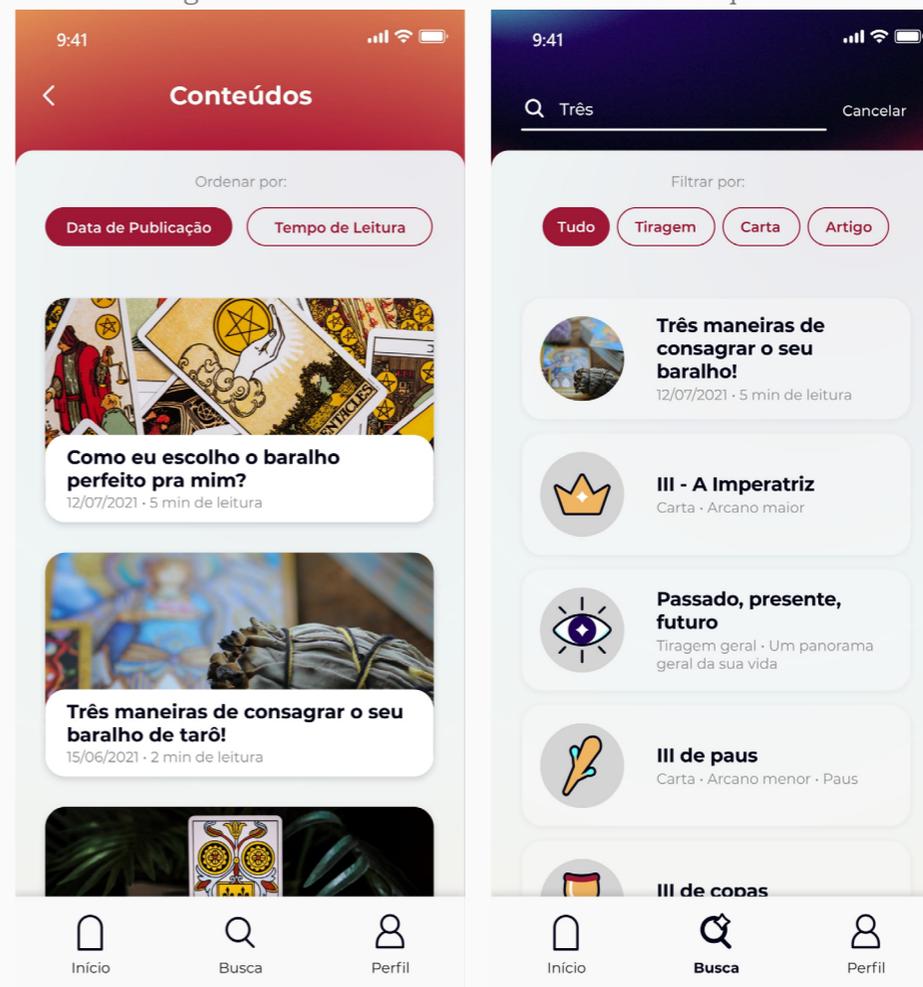
Fonte: da autora (2021).

Nos *wireframes* de tiragens e dicionário, é possível observar o uso dos ícones para categorização. Foi adicionado ainda um texto de reforço abaixo destes que, quando ativado, fica em negrito.

Para as telas de conteúdos e pesquisa, foi utilizado um recurso diferente de filtragem, que dispensou o uso de ícones. Ainda na última, foi adicionada uma caixa de texto para permitir que o usuário escreva o termo que deseja procurar.

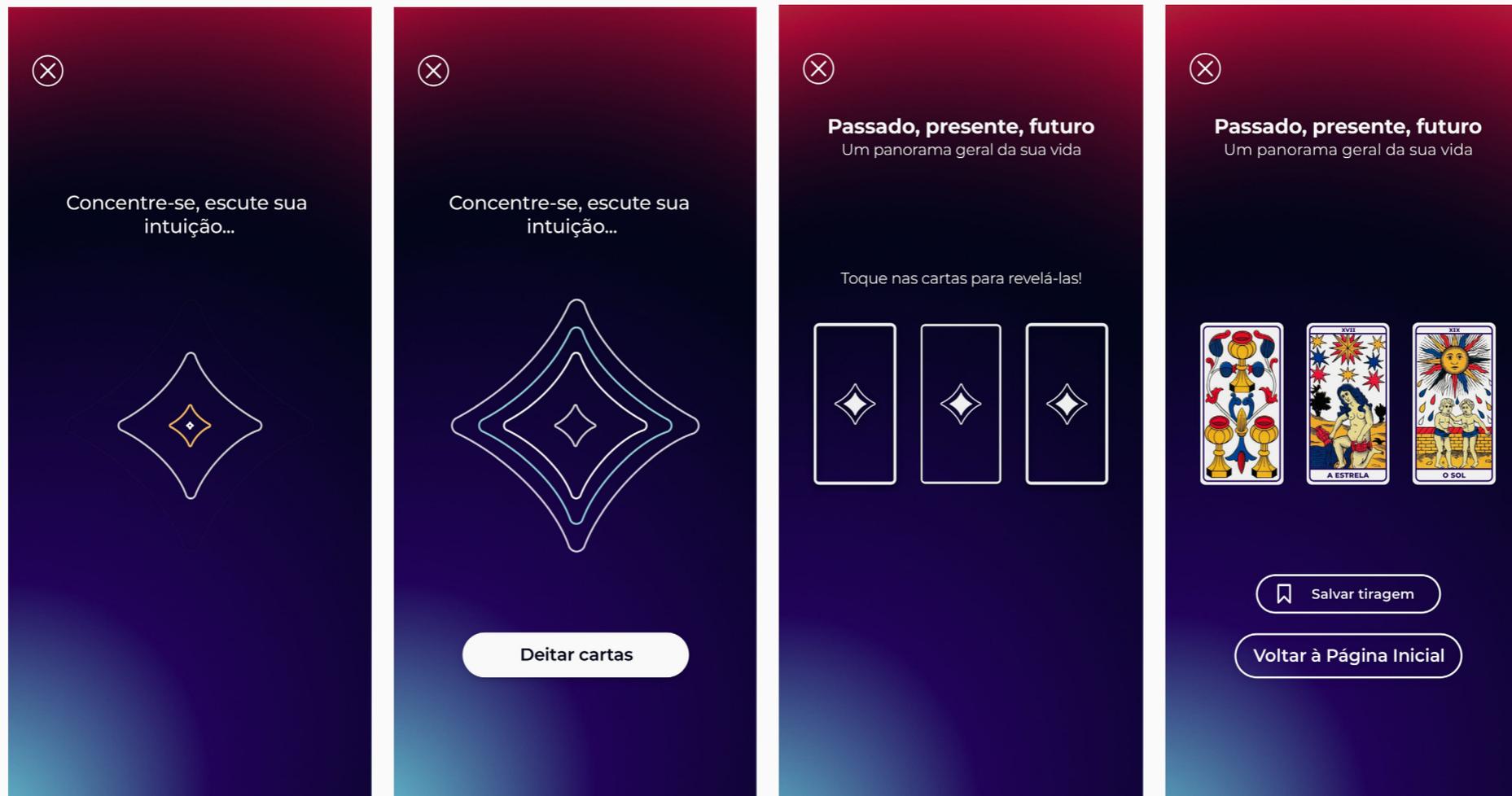
Foi utilizada uma versão alternativa de caixa para os artigos no caso da tela de pesquisa, já que, por se tratar de uma tela com tipos diferentes de itens disponíveis, seria mais coerente manter o mesmo formato para todos os tipos de informações ali contidas.

Figura 50. Tela de Conteúdos e Tela de Pesquisa.



Fonte: da autora (2021).

Figura 51. Tela de concentração, Tela de lista de cartas deitadas e Tela de Cartas reveladas.



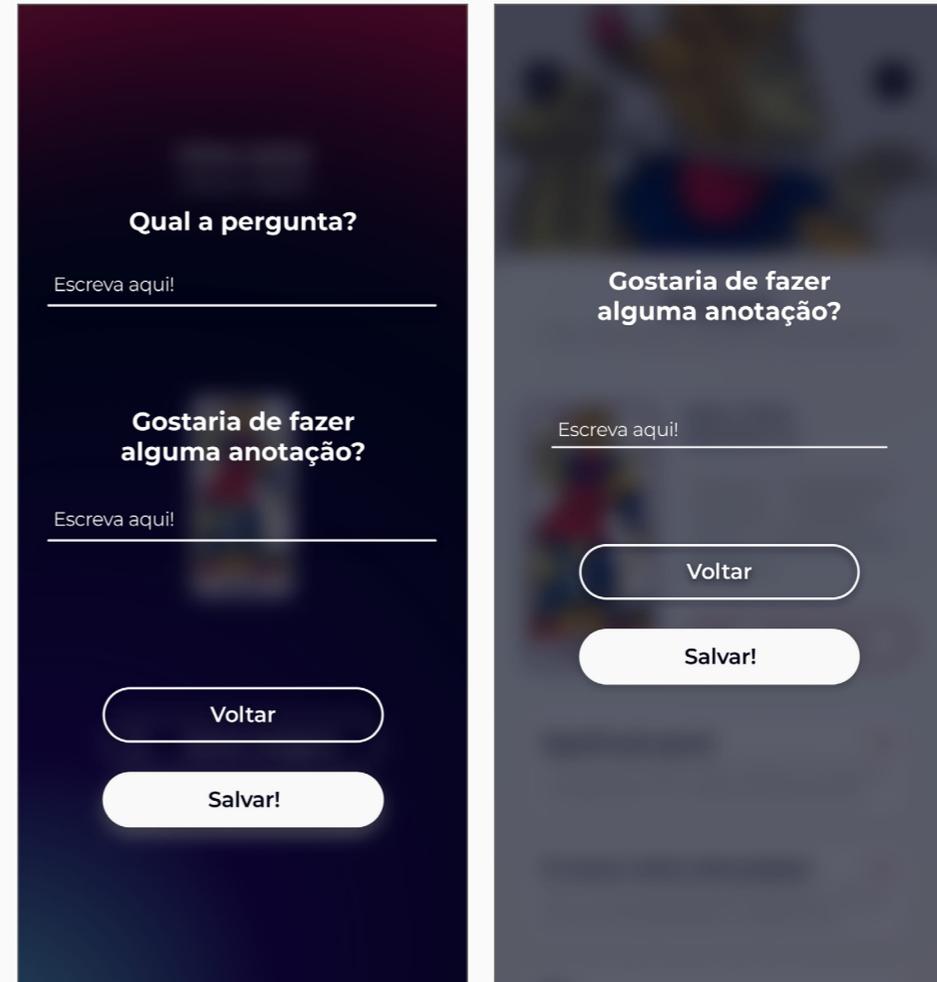
Fonte: da autora (2021).

Os quadros do aplicativo relativos à tiragem, por oferecerem a funcionalidade principal do aplicativo, contém uma aura mais esotérica e, por isso, foi feita a utilização da textura principal como fundo, chamando a atenção para as interações propostas e para a revelação das cartas.

A tela de concentração foi uma tela adicionada especialmente devido às várias respostas da pesquisa com o usuário no primeiro plano da metodologia envolvendo a ênfase de o processo de tiragem se relacionar com a intuição. Sendo assim, foi elaborada uma animação cíclica da estrela de quatro pontas para que a pessoa possa desassociar do processo digital por um momento e se concentrar, reconectando-se com a proposta de que, apesar de o *app* servir como plataforma, a resposta obtida será interpretada pela intuição do usuário.

O uso de transparência na tela das cartas deitadas também serviu para enfatizar o esoterismo envolvido no momento, já que as costas são transparentes e "conjuram" uma carta branca. O tamanho das cartas foi escolhido para ser padronizada em todos os tipos de leitura. Por esse motivo, nas páginas de leitura de apenas uma carta ela pode aparentar ser pequena.

Figura 52. Telas de anotações.



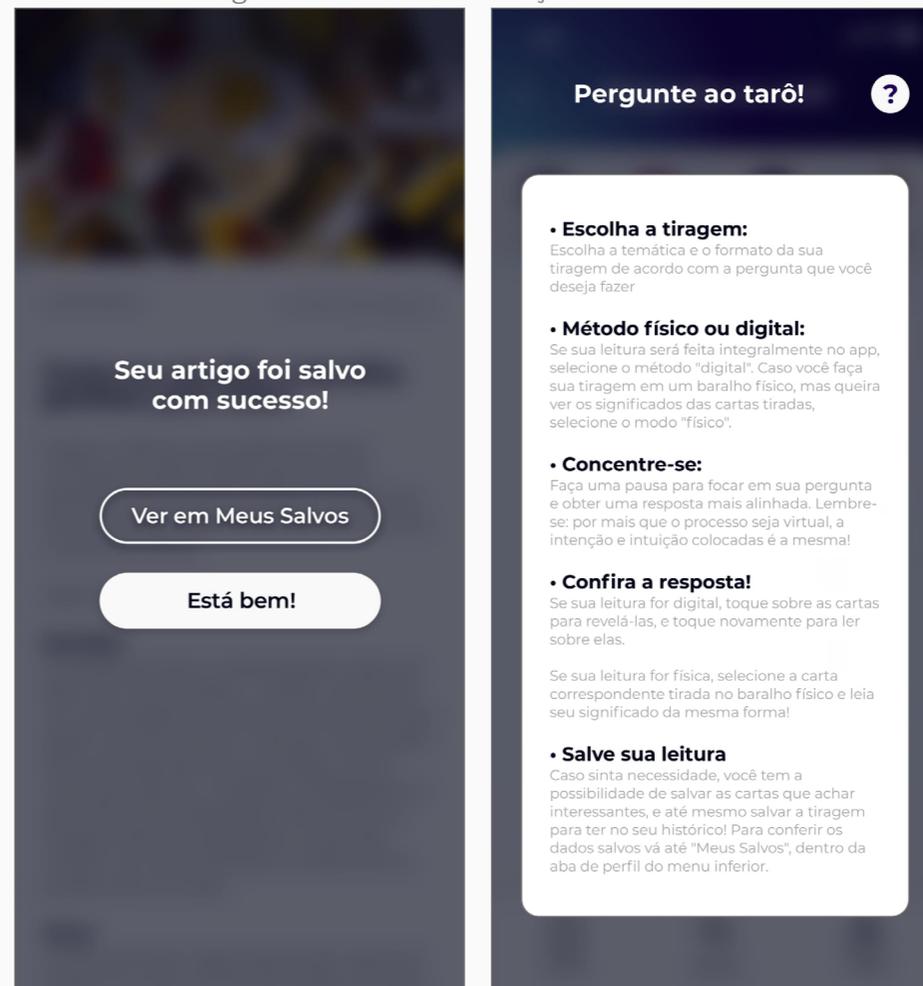
Fonte: da autora (2021).

Com a proposta de ter uma tela simplificada, os pop-ups também sofreram alteração, passando a ser uma tela cheia com uma camada do tom mais escuro da identidade visual e desfoque nas informações abaixo, assegurando maior legibilidade. Desse modo, a atenção fica exclusiva pras informações transmitidas.

Essa solução para telas se estendeu também àquelas que envolvem anotar detalhes de cartas e tiragens, por se tratar de uma funcionalidade secundária, apesar de desejável.

O quadro de ajuda foi feito com um retângulo por se tratar de uma leitura mais longa e que exige mais atenção.

Figura 53. Telas de anotação e feedbacks.

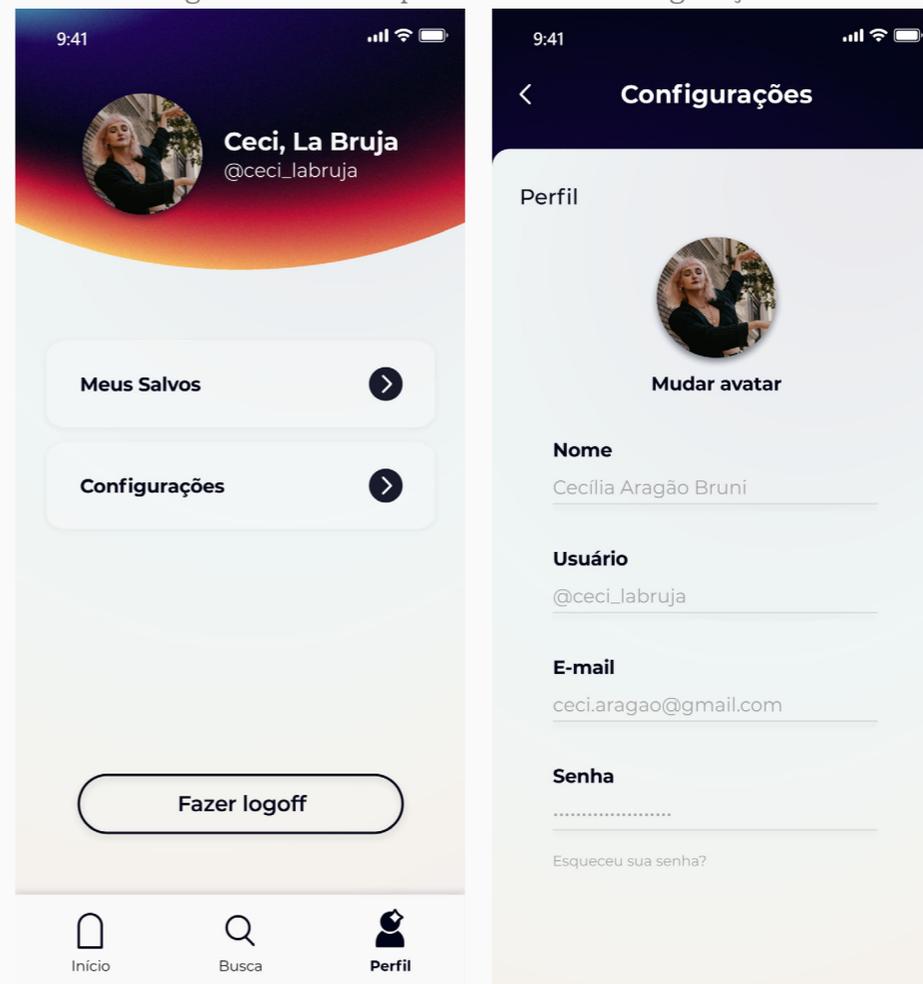


Fonte: da autora (2021).

Para a tela de perfil foi utilizada a curva da textura da identidade visual junto da imagem de perfil e nome do usuário. Ela se apresenta um tanto vazia, mas possibilita que novas informações possam ser adicionadas em um momento futuro.

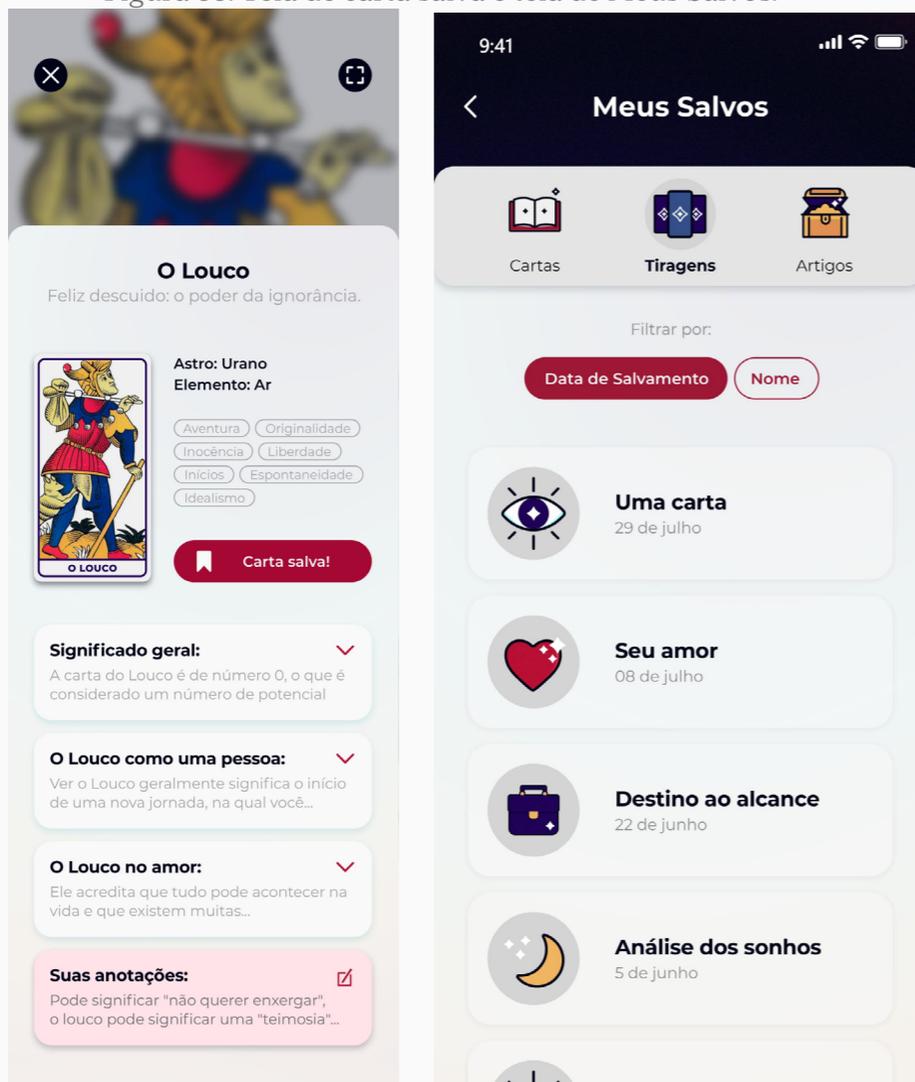
O *wireframe* de configurações segue as mesmas regras de telas anteriores, como barra superior, caixa sobreposta e caixas de texto para atualização de informações pessoais.

Figura 54. Tela de perfil e Tela de configurações.



Fonte: da autora (2021).

Figura 55. Tela de carta salva e tela de Meus Salvos.



Fonte: da autora (2021).

Da mesma forma, a tela de itens salvos segue as regras de telas de lista, com os ícones iniciais para categorizar os salvamentos.

A página que indica a carta salva, se conter uma anotação pessoal do usuário, esta será indicada com um retângulo vermelhado abaixo dos textos já existentes da carta.

6.4.2. Animações e interações

O software onde o protótipo foi desenvolvido permite que sejam escolhidas interações entre telas a partir de uma lista de transições pré-definidas. Dessa forma, buscou-se utilizar essa ferramenta na maioria das transições, deixando o processo de teste mais fluido e realista. Além disso, foram pensadas algumas interações especiais com várias telas, para fazer referência ao conceito "esotérico", e oferecer uma experiência mais envolvente para o *app*.

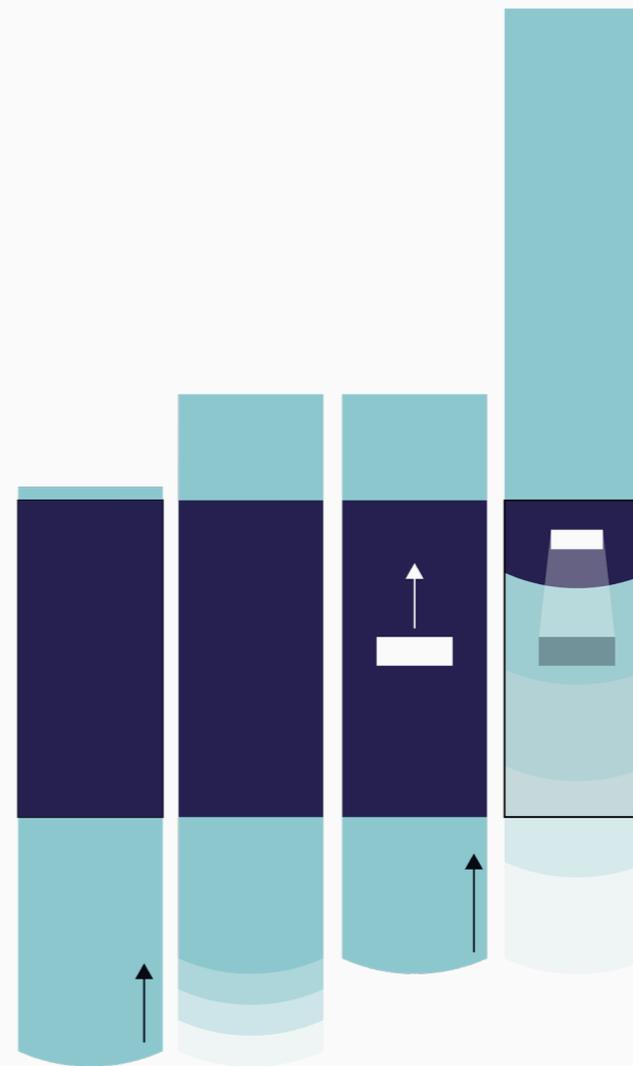
A animação de interação inicial se apresenta a partir da primeira tela do *app*, apresentando o logo do aplicativo, e conta com o movimento deste e do fundo em gradiente. Para realizá-lo, foram utilizadas quatro telas de transição com acionador por tempo, de forma que não exija um toque para ativar. A ação utilizada nessas transições foi "animação automática", e contou com uma construção conforme mostrado na Figura x para obter o efeito de movimento desejado.

Para criar a interação da tela de concentração, foi utilizada a ação "animação automática", de forma a permitir que a barra superior se movimentasse para baixo, em um movimento contrário ao da animação inicial, o texto e o grafismo animado da estrela de quatro pontas surgissem, e após isso, o botão para deitar as cartas aparecesse também.

A decisão de "demorar" para que o botão apareça é proposital, visto que a intenção do processo é, primeiramente, utilizar a intuição. Dessa forma, esse tempo a mais entre as transições foi optado para que o usuário possa dar atenção ao *app*.

A animação da estrela foi resultado de uma experimentação da ferramenta para a construção da tela de "concentração", inclusa no processo de tiragem da carta. A ideia foi ter um grafismo que pudesse se mover constantemente para induzir o usuário a concentrar-se na pergunta feita ao tarô.

Figura 56. Processo de transição da interação inicial.

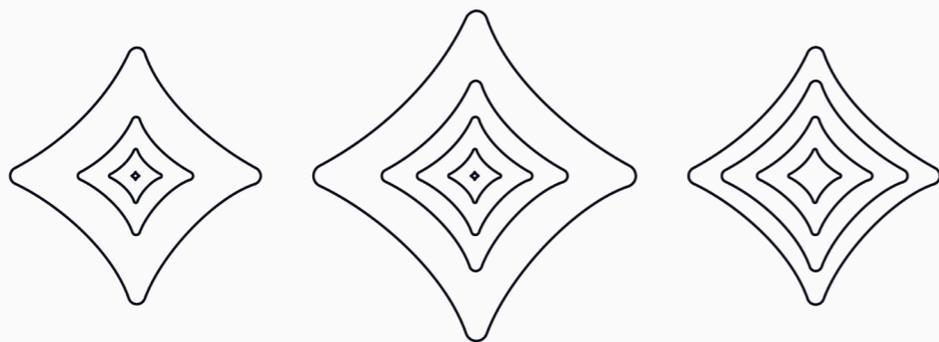


Fonte: da autora (2021).

Para que essa animação pudesse ser feita, foi elaborado primeiramente um "roteiro", em que uma estrela de quatro pontas – forma recorrente da identidade visual – surge, cresce e desaparece em *fade out*. Em cada tela, foram posicionadas estrelas em diferentes fases desse processo.

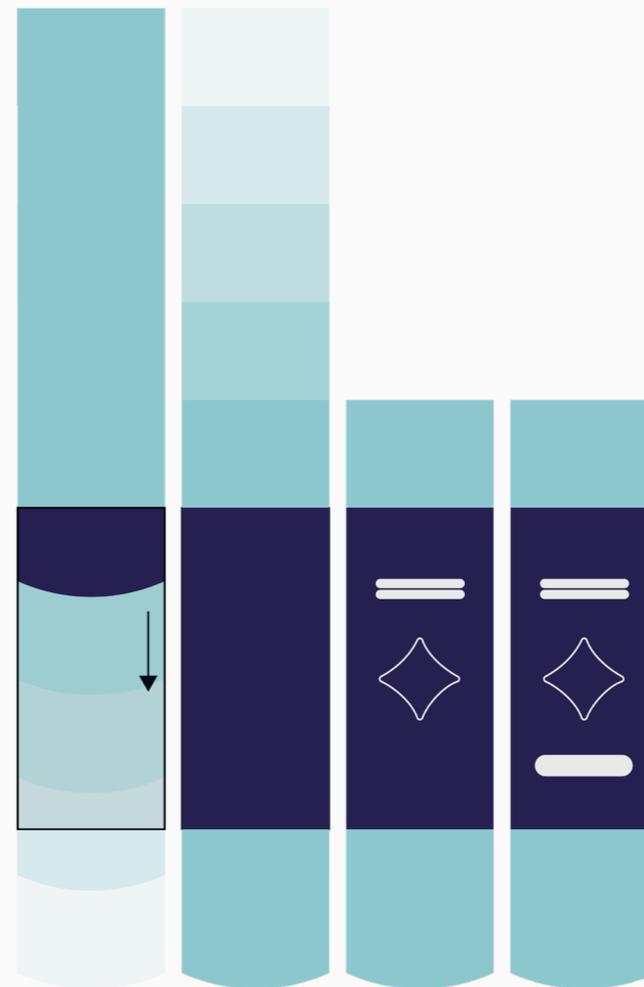
Para finalizar, foram adicionadas algumas telas de forma que o botão para deitar as cartas não aparecesse imediatamente, convidando o usuário a olhar para a animação e texto. Criou-se então uma simulação de animação cíclica da tela de concentração no protótipo, com uso da ação de "animação automática", no tempo de 1,2 segundos, entre cada uma das telas. O resultado pode ser conferido no processo de tiragem do protótipo através do link citado anteriormente no presente relatório.

Figura 57. Exemplos de estrelas a serem aplicadas nos *wireframes*.



Fonte: da autora (2021).

Figura 58. Processo de transição da tela de concentração.



Fonte: da autora (2021).

6.5. Teste de Usabilidade de alta fidelidade

Com as telas e interações finalizadas, foi desenvolvido um roteiro para realizar um novo teste de usuário, de modo a avaliar a funcionalidade do *app*, e alterações feitas a partir das sugestões do teste anterior. Este também foi realizado com um link gerado através do Adobe XD e enviado para os usuários junto com o cenário e as tarefas propostas.

Dessa vez, o teste foi realizado com 5 pessoas pertencentes ao possível público-alvo, de aproximando das duas personas, sendo algumas mais familiarizadas com a temática do tarô, e todas interessadas em esoterismo.

Para o segundo teste, as tarefas propostas foram um pouco mais específicas, afim de manter o usuário dentro dos caminhos elaborados no protótipo. As tarefas foram escritas de modo objetivo para manter o teste fluido, sem que o usuário tente se analisar ao realizar as tarefas.

Devido ao protótipo estar mais completo e com mais informação, optou-se por utilizar um cenário em que o usuário explorará a interface sem pressa.

Quadro 06. Perfil dos usuários da segunda fase de testes.

TESTE COM O PÚBLICO-ALVO			
	Idade	Formação	Ocupação
Teste 1	24	Superior Incompleto	Estudante/ Estagiário em design
Teste 2	19	Superior Incompleto	Estudante de animação
Teste 3	20	Superior Incompleto	Estudante/ Bolsista
Teste 4	23	Superior Incompleto/ Técnico em Edificações	Estudante/ Técnico em edificações
Teste 5	23	Superior Incompleto	Estudante/ Produtor Audiovisual Jr.

Fonte: da autora (2021).

6.5.1. Cenário

É domingo após o almoço, e você está navegando pelo celular, quando decide instalar um *app* de tarô para fazer tiragens digitais, além de ter onde registrar suas tiragens físicas.

6.5.2. Tarefas

- **Página inicial:** Abrindo o *app*, chegue até a página inicial.
- **Procurar carta:** Após chegar à página inicial e analisar as funções disponíveis, você deverá encontrar a página que descreve a carta "O Louco", e em seguida salvá-la.
- **Procurar mais:** Você vai explorar mais um pouco e procurar a página da carta "três de ouros". Não precisa salvá-la.
- **Tiragem digital:** Você vai fazer a tiragem "Passado, presente, futuro" e ler as respostas obtidas.
- **Registrar tiragem física:** Imagine um cenário em que você possui um baralho de tarô e faz uma tiragem, de uma carta apenas, e tira "O Louco". Como você deseja registrar a leitura, você então realiza então o processo de tiragem de "Uma Carta" no *app* para fazer esse registro.

- **Meus Salvos:** Você vai acessar a página de itens salvos do *app*.
- **Ler artigo:** Escolha um artigo para ler.

6.5.3. Resultados e Considerações

O Teste 1 foi realizado com grande facilidade, e o único ponto de atenção foi que, em vez de abrir a carta "O Louco" através da página inicial, o usuário foi direto para a página de "Dicionário", por dizer se sentir mais seguro encontrando a carta dentro desta.

Quadro 07. Resultado da segunda fase de testes: Teste 1.

TESTE 1	
Tarefa	Facilidade para realizá-la e observações
Página inicial (chegar à página inicial)	
Procurar carta (página "O Louco")	Foi direto para o Dicionário
Procurar mais ("Três de ouros")	
Tiragem digital ("Passado, presente, futuro")	
Registrar tiragem física (tiragem de uma carta)	
Meus Salvos (acessar página)	
Ler artigo	

- Realizou sem problemas
- Realizou com alguma dificuldade
- Não conseguiu concluir a tarefa

Fonte: da autora (2021).

O Teste 2 também apresentou resultados positivos, com respostas rápidas para todas as tarefas após uma verificação inicial da página principal.

Quadro 08. Resultado da segunda fase de testes: Teste 2.

TESTE 2	
Tarefa	Facilidade para realizá-la e observações
Página inicial (chegar à página inicial)	
Procurar carta (página "O Louco")	
Procurar mais ("Três de ouros")	
Tiragem digital ("Passado, presente, futuro")	
Registrar tiragem física (tiragem de uma carta)	
Meus Salvos (acessar página)	
Ler artigo	

- Realizou sem problemas
- Realizou com alguma dificuldade
- Não conseguiu concluir a tarefa

Fonte: da autora (2021).

O Teste 3 apresentou alguns problemas de compatibilidade entre o protótipo e o celular onde o teste foi realizado. Por esse motivo, o teste foi reiniciado no computador do usuário. Levando em consideração que este não possui familiaridade com a temática do tarô, o tempo utilizado para realizar os testes foi um pouco maior, já que exigiu uma análise a mais das informações antes de seguir os passos, e também ocasionou certa dificuldade para compreender a função de salvar o baralho digital. Apesar disso, o usuário gostou muito da interface e do logo, e indicou que teria muito interesse de utilizar um *app* com a temática para aprender um pouco mais.

Quadro 09. Resultado da segunda fase de testes: Teste 3.

TESTE 3	
Tarefa	Facilidade para realizá-la e observações
Página inicial (chegar à página inicial)	
Procurar carta (página "O Louco")	
Procurar mais ("Três de ouros")	
Tiragem digital ("Passado, presente, futuro")	
Registrar tiragem física (tiragem de uma carta)	Ficou inseguro sobre o que deveria fazer, mas percorreu o caminho corretamente.
Meus Salvos (acessar página)	
Ler artigo	

- Realizou sem problemas
- Realizou com alguma dificuldade
- Não conseguiu concluir a tarefa

Fonte: da autora (2021).

O Teste 4 foi finalizado com facilidade. O usuário demonstrou muito interesse na proposta do aplicativo, e afirmou que utilizaria, caso fosse implementado, o que foi bem positivo para o caso de uma implementação futura do projeto.

Quadro 10. Resultado da segunda fase de testes: Teste 4.

TESTE 4	
Tarefa	Facilidade para realizá-la e observações
Página inicial (chegar à página inicial)	
Procurar carta (página "O Louco")	
Procurar mais ("Três de ouros")	
Tiragem digital ("Passado, presente, futuro")	
Registrar tiragem física (tiragem de uma carta)	Realizou com facilidade, mas se perguntou se havia terminado a tarefa.
Meus Salvos (acessar página)	
Ler artigo	

- Realizou sem problemas
- Realizou com alguma dificuldade
- Não conseguiu concluir a tarefa

Fonte: da autora (2021).

No Teste 5, também houveram dúvidas com relação à tarefa de realizar a tiragem física, pois não foi compreendido que envolvia um cenário em que o usuário possui um baralho físico. Quanto às outras tarefas, foram realizadas sem problemas.

Com base nesses testes, foi possível observar que a tarefa mais crítica de ser realizada foi a de registrar a tiragem física. Isso pode ter ocorrido devido a falta de um baralho físico para adequar-se à tarefa, bem como a falta de um feedback para o usuário para que ele se assegure de que suas tarefas no *app* foram concluídas. Apesar disso, o resultado do teste foi bem otimista e demonstrou compreensão dos objetivos propostos.

Devido à limitação de tempo para desenvolvimento deste projeto, os pontos de atenção revelados pelo teste não puderam ser corrigidos, e foram, contudo, elencados nas considerações finais do presente relatório.

Quadro 11. Resultado da segunda fase de testes: Teste 5.

TESTE 5	
Tarefa	Facilidade para realizá-la e observações
Página inicial (chegar à página inicial)	
Procurar carta (página "O Louco")	
Procurar mais ("Três de ouros")	
Tiragem digital ("Passado, presente, futuro")	
Registrar tiragem física (tiragem de uma carta)	
Meus Salvos (acessar página)	
Ler artigo	

- Realizou sem problemas
- Realizou com alguma dificuldade
- Não conseguiu concluir a tarefa

Fonte: da autora (2021).

6.6. Guia de estilo

Por mais que os testes houvessem mostrado a necessidade de alguns aperfeiçoamentos pontuais, tais quais a adição de textos para melhor direcionar o usuário no uso da tiragem física, e feedbacks de conclusão de salvamento para todas as etapas, houve uma limitação de tempo pela diminuição do semestre, provocada pela pandemia COVID-19 (o tempo de dois semestres, que em circunstâncias normais corresponderia a aproximadamente 9 meses de produção, em virtude da pandemia, permitiu 7 meses).

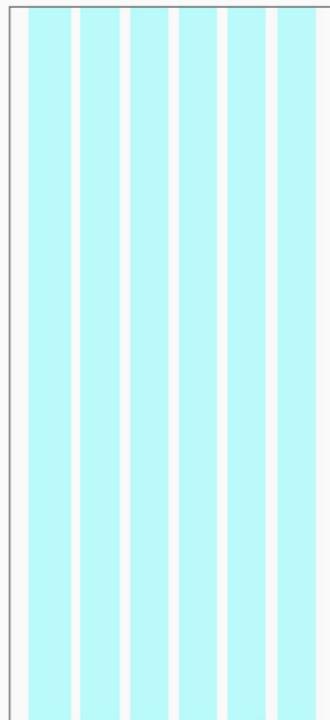
Dessa forma, a partir da interface gerada e testada foram reunidas as informações necessárias para criação do Guia de estilos. Este é um guia feito para permitir a reprodução do projeto e seu aprimoramento e implementação coerentes com o que foi desenvolvido. Nele, foram reunidas informações já citadas anteriormente neste relatório, com relação a tipografia e cores, e contudo com especificações de tamanho e posicionamento das aplicações permitidas pela interface.

A implementação deste projeto será realizada conforme surgirem demandas e necessidades de uso, mas é pertinente reforçar que esta fase não faz parte do escopo deste projeto e objetivos propostos.

Figura 59. Guia de Estilos: grid e plano de fundo.

Colunas

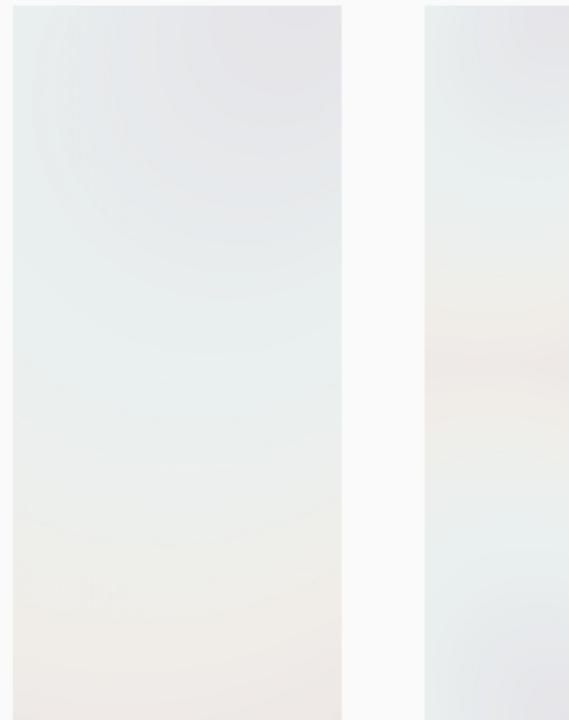
6 colunas de 44 px de largura, e medianiz de 12 px.



Plano de fundo

Imagem utilizada sob as telas de fundo claro do aplicativo.

Na aplicação em telas mais compridas, ele pode ser prolongado com a versão "espelhada", para prolongar a tela sem quebrar a textura.



Fonte: da autora (2021).

Figura 60. Guia de Estilos: cores.

Branding

As cores que compõem a identidade visual da marca são cinco. Estas são utilizadas na textura de apoio utilizada nas partes superiores das telas do aplicativo.

#F0B661
R: 240
G: 182
B: 97

#9F1735
R: 159
G: 23
B: 53

#080B16
R: 8
G: 11
B: 22

#262151
R: 38
G: 33
B: 81

#8FCBD3
R: 143
G: 203
B: 211

Elementos textuais e botões

Os botões principais do aplicativo são aplicados com o uso do vermelho, e cinza claro. Os botões secundários são aplicados em preto.

Para os elementos textuais do aplicativo são utilizados, principalmente, o preto e tons de cinza, a fim de definir uma hierarquia textual na página.

#9F1735
R: 159
G: 23
B: 53

#080B16
R: 8
G: 11
B: 22

#707070
R: 112
G: 112
B: 112

#A5A5A5
R: 165
G: 165
B: 165

#D4D4D4
R: 212
G: 212
B: 212

#F9F9F9
R: 249
G: 249
B: 249

Fonte: da autora (2021).

Figura 61. Guia de Estilos: tipografia.

Montserrat

Disponível no
Google Fonts

Pesos utilizados

Regular
Medium
Semibold
Bold

Por se tratarem de telas com diferentes tipos de informação, foram criadas hierarquias específicas de acordo com as necessidades dos formatos de tela.

PÁGINA INICIAL

Abertura Seções

Montserrat Medium 18 pt
Espaçamento: 120%

Título Artigos

Montserrat Bold 16 pt
Espaçamento: 120%

Título botões primários

Montserrat Medium 14 pt
Espaçamento: 125%

Linha de Apoio Artigos/ Botões secundários

Montserrat Medium 12 pt
Espaçamento: 120%

MENUS HORIZONTAIS

Ícone Ativado

Montserrat Bold 12 pt
Espaçamento: 125%

Ícone Desativado

Montserrat Regular 12 pt
Espaçamento: 125%

LISTAS

Título do Item

Montserrat Bold 16 pt
Espaçamento: 120%

Linha de apoio do Item

Montserrat Regular 12 pt
Espaçamento: 120%

PÁGINAS DE TEXTO

Título 1

Montserrat Bold 21 pt
Espaçamento: 120%

Título 2

Montserrat Bold 15 pt
Espaçamento: 120%

Informações de apoio

Montserrat Regular 16 pt
Espaçamento: 120%

Informação especial

Montserrat Medium 18 pt
Espaçamento: 120%

Corpo de texto

Montserrat Regular 14 pt
Espaçamento: 120%

BOTÕES

Botão grande

Montserrat Semibold 18 pt
Espaçamento: 120%

Botão médio

Montserrat Semibold 14 pt
Espaçamento: 120%

Botão filtros

Montserrat Semibold 12 pt
Espaçamento: 120%

Fonte: da autora (2021).

Figura 62. Guia de Estilos: botões.

Botão Grande

Principal: fundos claros



Secundário: normal



Principal: fundos escuros



Secundário: fundos escuros



Botão Médio

Principal: fundos claros | inativo



Principal: fundos claros | ativo



Principal: fundos escuros | inativo



Principal: fundos escuros | ativo



Botão Filtros

Principal: ativo



Principal: inativo



Botão de Menus Horizontais

Principal: ativo



Principal: inativo



Fonte: da autora (2021).

Figura 63. Guia de Estilos: blocos I.

Blocos

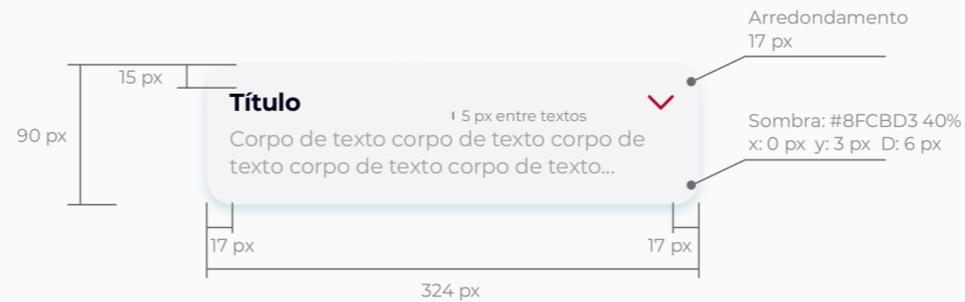
Alguns dos elementos apresentados nas telas são reunidos em "blocos", obtendo uma melhor hierarquia por agrupamento.

Desse modo, estão listados, a seguir, os blocos utilizados nas telas, e suas respectivas especificações.

LISTA DE ARTIGOS



BLOCOS DE TEXTO DAS CARTAS



Fonte: da autora (2021).

Figura 64 Guia de Estilos: blocos II.

Blocos

Alguns dos elementos apresentados nas telas são reunidos em "blocos", obtendo uma melhor hierarquia por agrupamento.

Desse modo, estão listados, a seguir, os blocos utilizados nas telas, e suas respectivas especificações.

BLOCO DE LISTA



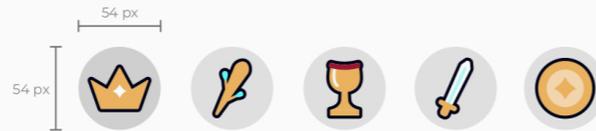
BLOCO DE TIRAGENS



Fonte: da autora (2021).

Figura 65. Guia de Estilos: ícones.

Ícones de Arcanos



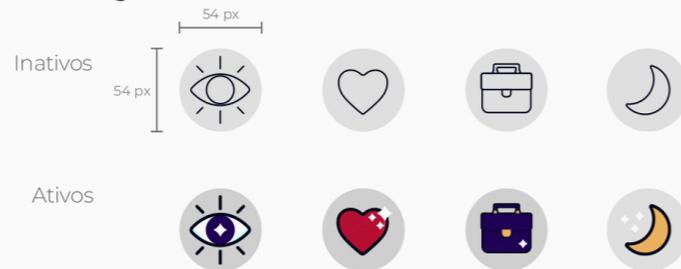
Ícones de Menu Inferior



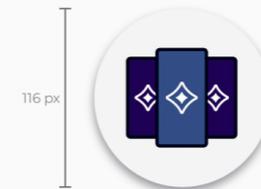
Ícones de Menu Principal



Ícones de Tipos de Tiragem



Ícones de Usabilidade



Fonte: da autora (2021).

Figura 66. Guia de Estilos: cartas.

As cartas são utilizadas em quatro tamanhos, de acordo com as informações necessárias de cada tipo de tela.



Fonte: da autora (2021).

Figura 67. Guia de Estilos: imagem de apoio.

Imagem de apoio

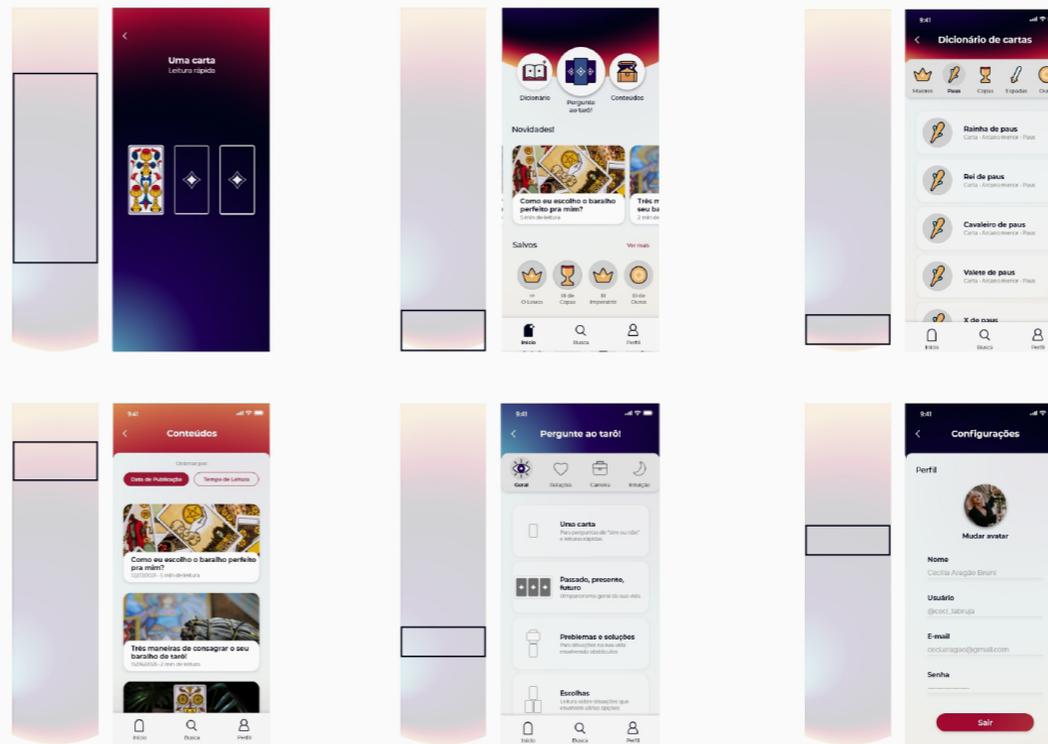
Imagem completa

A imagem de apoio é um recurso de reforço da identidade visual.

A partir dessa imagem são gerados o fundo escuro da tiragem e barras superiores.



Derivações



Fonte: da autora (2021).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando os objetivos propostos, é possível afirmar que o presente projeto atingiu seu propósito, englobando necessidades de usuário mapeadas com a pesquisa de usuário, as personas desenvolvidas, a análise de similares e a lista de requisitos de projeto proposta.

Foi de grande importância aceitar o desafio de realizar este PCC conciliando uma jornada de trabalho de 40 horas semanais, em um período de semestres mais curtos e grande instabilidade como tem sido a pandemia COVID-19.

O principal aprendizado adquirido com esta experiência diz respeito a como traduzir um processo que é, primariamente, analógico para uma navegabilidade em plataforma digital. Além disso, foi muito interessante experimentar meios de combinar referências à intuição de um ponto de vista esotérico com a intuição digital.

Uma observação pertinente a respeito da realização deste projeto diz respeito à metodologia, que possui muitas vantagens, e ilustra de forma satisfatória o processo. Contudo, a linearidade descrita é algo que, na prática, não se realiza com tanta facilidade. Por mais

que o relato feito no presente relatório indique cada fase com certa continuidade, em muitos momentos se fez necessário voltar até planos anteriores, mais baixos, para fazer ajustes, reforçando a fundação para construir o próximo andar com mais firmeza. Houveram alguns passos dentro de um mesmo plano que também foram concluídos paralelamente, e houveram ainda revisões de detalhes para observar o que seguia coerente com a proposta final, e o que já não mais deveria fazer parte. São detalhes como estes que, muitas vezes, fizeram falta como plano "oficial" na metodologia.

A participação do público no projeto foi de imensa relevância, pois serviu como lembrete, durante todo o tempo desses dois últimos semestres, que a função de Arcana App não é substituir o processo tradicional de tiragem. Seu propósito é levar conhecimentos a pessoas que não possuem tanta prática e incentivar seu aprendizado no tarô e o uso da intuição, e ainda servir como complemento para aqueles que já têm a prática presente na sua vida, mas não possuem condições de andar com 78 cartas no bolso diariamente. Por esse motivo, ter um feedback positivo de pessoas não familiarizadas com o tarô durante o último teste de usabilidade, e ver um genuíno interesse dos usuários é um forte incentivo para que o projeto siga evoluindo após sua entrega (eles realmente leram os artigos, e gostaram muito!).

Dessa forma, é pertinente dizer que existe uma intenção de seguir com o aperfeiçoamento desse projeto, e pretende-se torná-lo viável para utilização. Para isso, precisariam ser realizados alguns ajustes de linguagem durante o processo de tiragem física, bem como adicionar recursos de feedback ao usuário, para reforçar a segurança ao utilizar o *app*.

Como proposta de implementação futura, são sugeridas ainda as funcionalidades de apresentar textos próprios sobre a leitura, de modo a combinar e somar significados de todas as cartas presentes na tiragem. Seria muito positiva também a incorporação de outros tipos de baralho para tiragem no *app*, e até mesmo o desenvolvimento de um baralho específico para o aplicativo, de modo que o usuário pudesse escolher entre estilos para leitura, englobando um público ainda mais diverso.

Uma das maiores idealizações para desdobramento desse projeto é tornar o *app* uma interface que permita interação entre tarólogos, abrindo um espaço que possibilira opinar sobre significados, pautas interessantes. Essa expansão tornaria a interface um local de constante aprendizado, crescimento e mudança, tal qual o propósito da própria tiragem do tarô, cujos objetivo seguem mudando com o passar do tempo.

REFERÊNCIAS

GARRET, Jesse James. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond**. New Riders, 2002. 240 p.

NICHOLS, Sallie. **Jung e o tarô: Uma jornada arquetípica**. São Paulo: Cultrix, 2007. 374 p.

JUNG, Carl Gustav. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001. 447 p.

FARLEY, Helen. **A Cultural History of Tarot: From Entertainment to Esotericism**. I.B.Tauris, 2009. 304 p.

MCLEOD, John; DUMMETT, Michael. **A History of Games Played with the Tarot Pack: The Game of Triumphs**. Edwin Mellen Pr, 2004. 401 p.

STENUDD, Stefan. **The Tarot Cards. Tarot Card Meanings**, 2019. Disponível em: <<https://www.tarotcardmeanings.net/tarotcards.htm/>>. Acesso em: 16 fev 2021.

TAROT Card Meanings List. **Labyrinthos**. Disponível em: <<https://labyrinthos.co/blogs/tarot-card-meanings-list/>>. Acesso em: 16 fev 2021.

TARÔ de Marselha. **Wikipedia**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Tar%C3%B4_de_Marselha/>. Acesso em: 27 fev 2021.

ARCANO. **Origem da Palavra**, 2010. Disponível em: <<https://origemdapalavra.com.br/pergunta/arcano/>>. Acesso em: 01 mar 2021.

SIGNIFICADO de Arcano. **Significados**, 2013. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/arcano/>>. Acesso em: 01 mar 2021.

BERNARDO, Kaluan; BERTOLOTTO, Rodrigo; DIAS, Tiago. Misticismo Millennial. **Tab**, 2019. Disponível em: <<https://tab.uol.com.br/edicao/astrologia/#cover/>>. Acesso em: 16 mar 2021.

CORSATO, Bruna. Tarô 2.0: novas gerações recuperam tradição do tarô, redesenhando as cartas. **Tab**, 2020. Disponível em: <<https://tab.uol.com.br/noticias/redacao/2020/09/13/taro-20-novas-geracoes-recuperam-tradicao-do-taro-redesenhando-as-cartas.htm/>>. Acesso em: 12 jun 2021.

DIDERICH, Joelle. Dior Couture Spring 2021. **Yahoo**, 2021. Disponível em: <<https://www.yahoo.com/lifestyle/dior-couture-spring-2021-140318892.html>>. Acesso em: 29 jun 2021.

SAIBA como limpar e consagrar as cartas do tarot. **WeMystic Brasil**. Disponível em: <<https://www.wemystic.com.br/limpar-cartas-tarot/>>. Acesso em: 10 jul. 2021.

FILIPPINI, Fernanda. Como escolher seu baralho de Tarot?. **Café com Tarot**. Disponível em: <<https://www.cafecomtarot.com.br/como-escolher-seu-baralho-de-tarot/>>. Acesso em: 25 jul 2021.

QUATRO de Ouros no Tarot – O que a carta do materialismo tem a dizer?. **Astrocentro**, 2020. Disponível em: <<https://www.astrocentro.com.br/blog/tarot/4-de-ouros-no-tarot/>>. Acesso em: 25 jul 2021.

NEDBAEVA, Olga. Dior, Chanel turn to arthouse directors for online fashion week. **Yahoo**, 2021. Disponível em: <<https://malaysia.news.yahoo.com/dior-chanel-turn-arthouse-directors-120627406.html/>>. Acesso em: 25 ago 2021.

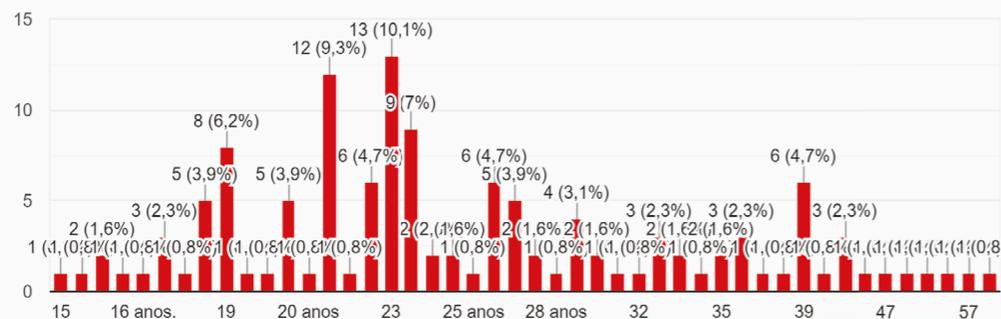
ARCANO. **Michaelis**. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/arcano/>>. Acesso em 26 ago 2021.

Apêndices

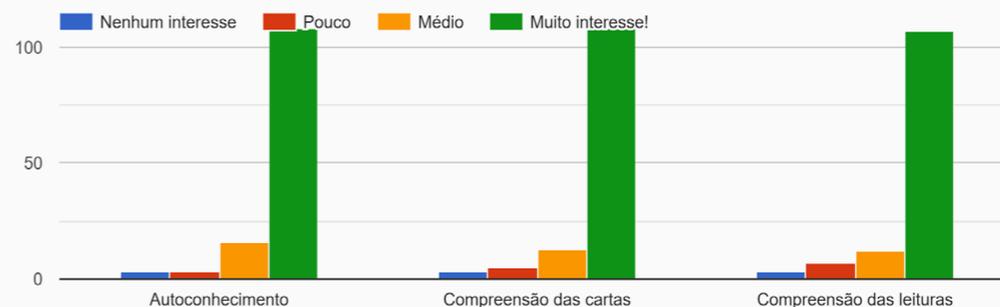
Apêndice I - Respostas da Pesquisa com o Usuário

Qual sua idade?

129 respostas

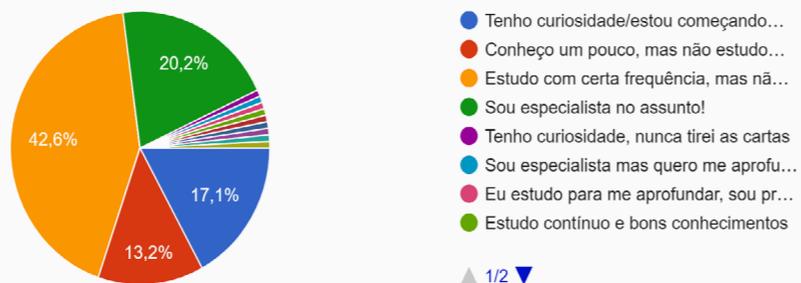


Com relação à leitura do tarô, qual nível de interesse você tem nos fatores abaixo?



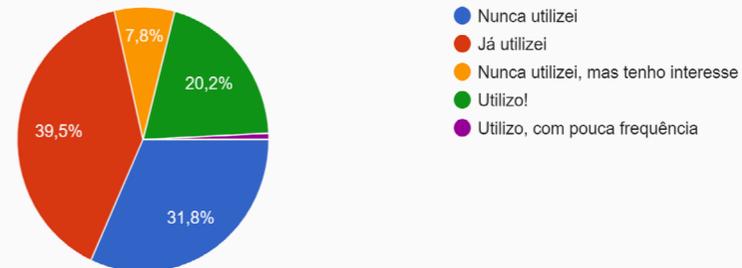
Qual sua relação com o tarô?

129 respostas



Você utiliza/já utilizou apps de tarô?

129 respostas



Quais apps de tarô você conhece? Caso não conheça, digite "não conheço"

128 respostas

Não conheço

Não conheço

Meu tarot

não conheço

Labyrinthos

Personare

Não conheço.

Golden Thread Tarot

nao conheço

Meu tarot

Não

não conheço

Galaxy Tarot

O louco (coringa), o sol, a lua.

Dont know

Personare ,é mais um site

tarot card magic

Uso o 'Tarô', tem um ícone de cartas roxas

Site do Personare

Nenhum

Meu tarot um da estrelinha dourada

Não lembro

Não me recordo

"Tarô" "Gato Preto" "otarot"

Usei há muitos anos não me recordo muito bem.

Tarot- Sua tiragem diária de cartas de tarot.

Tarot (esse é o nome mesmo)

Labyrinthos, Galaxy Tarot...

"Tarot" da Vazquez software

Não me lembro de nomes agora

tarô

Labyrinthos e Galaxy Tarot. Também tem tarot num app de relaxamento chamado #selfcare

"Meu Tarot" e "Tarot Grátis"

Marquei ali que já utilizei, mas não me lembro quais eram especificamente

Tarot

Univers tarot e labyrinthos

Meu tarô

Não lembro o nome

Labyrinthos

Labyrinthos, tarô grátis

Não confio em aplicativos de tarot

Labyrinthos e Rider Waite Tarot

O app tarô

Labyrinthos, Galaxy Tarot, The One Tarot, Meu Tarot

Meu Tarot

nao conheço

Tarot Diário, Kawaii Tarot, Tarot Card Magic

Não conheço.

Tarot Diário; Meu Tarot

Astrolink

Golden thread

"Tarô"

Tarot grátis, todos tipos de tarot

Nao conheço

Utilizo o aplicativo "Meu tarot"

Galaxy Tarot, Rider Waite Tarot, CBD Marseille Tarot

meu tarot

Labyrinthus, Mystic Mondays

NÃO

Astrobot

Meu Tarô, Labirynt

Meu Tarot

não me recordo

Astro guru

Astro

Otarot, é um site

Meu tarot e Tarot Card Magic

alguns sites

Tarot

Conheço um, mas esqueci o nome

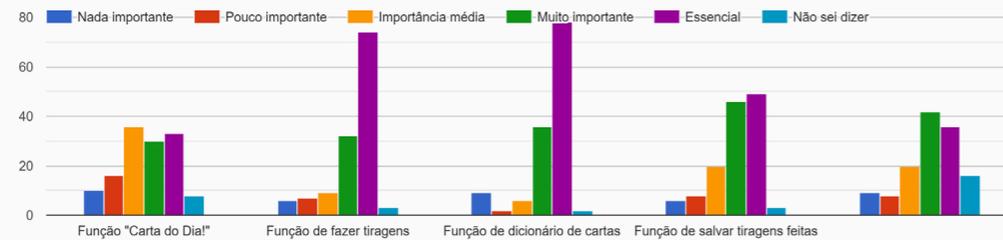
Meu Tarô

Tarot diário

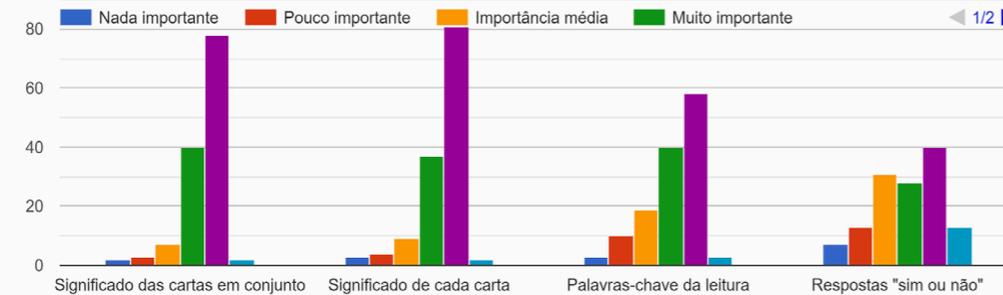
Não me recordo do nome do aplicativo o qual já utilizei

Não me lembro , mas já utilizei.

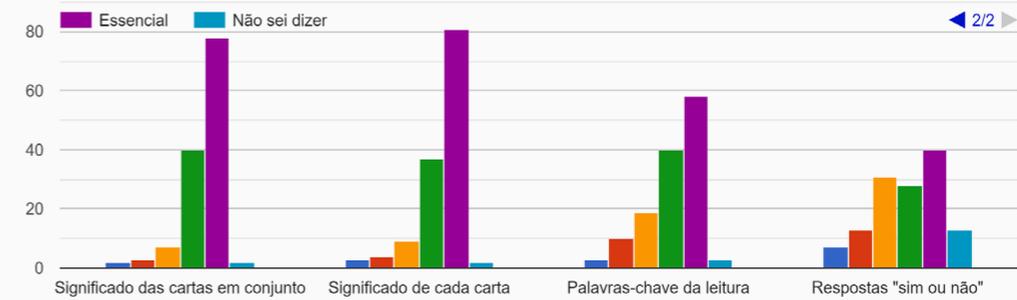
Em um app de tarô, o quanto você julga importante as seguintes funções?



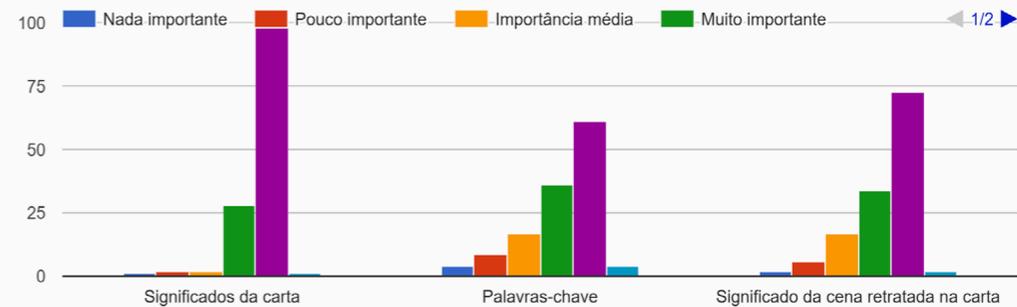
Sobre o resultado das leituras, o quanto você julga importante as seguintes funções?



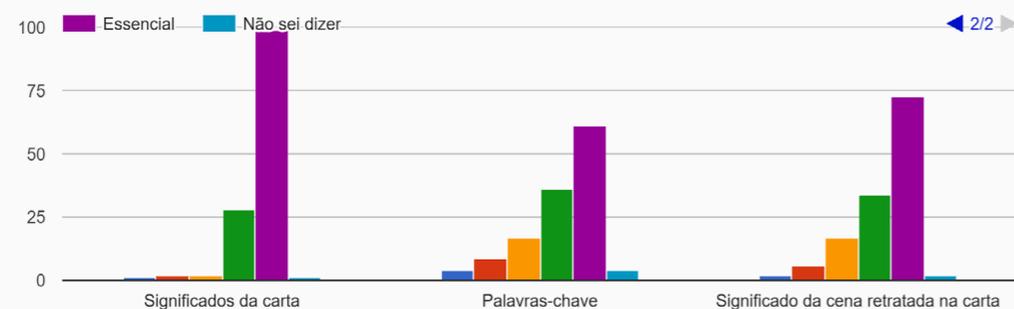
Sobre o resultado das leituras, o quanto você julga importante as seguintes funções?



Sobre o dicionário de cartas, o quanto você julga importante as seguintes funções?



Sobre o dicionário de cartas, o quanto você julga importante as seguintes funções?



Existe alguma função que não foi citada que você julga importante? Comenta aqui!

51 respostas

Não

Não

tarô para iniciantes! e talvez um espaço pra contar a história do tarô

não

No momento não

A data das leituras. Se esperamos algum acontecimento, talvez seja bom saber quando que tivemos aquela leitura. Alguma função de interação em comunidade? Como tirar dúvidas com outros usuários?

Nao

Seria interessante uma parte do app que explica o tarot em geral: questões de arquétipos, inconsciente. Também dicas de como realizar a interpretação de leituras. Também seria interessante uma aba com tipos de leituras pra se inspirar/realizar em casa.

Tiragens hipotéticas para treinar

Como se consagrar um tarot.

Combinações de arcanos maiores sendo positivas ou negativas. Combinações de arcanos menores sendo positivas ou negativas.

Salvar leituras.

Uma função que eu gosto no labyrinths é acho importante é o "espelho", que é o gráfico com todas as suas tiragens anteriores mostrando o que sai mais para você e a função do jogo da memória, para testar se você está realmente entendendo o significado das cartas, como um teste.

Escolher tiragem física ou digital

Simplicidade

Não.

Naipes e números

Correspondências das cartas aos signos e elementos.

Explicação do método

O tarot é uma ferramenta intuitiva. Colocar significados em cartas é uma tragédia, pois elas se alteram em cada circunstância.

Algumas pessoas podem ter curiosidade sobre os elementos que "regem" as cartas, suas relações com os Signos/Asc/Lua, ou com o Mapa Astral, coisas desse tipo. Seria legal um App que também explicasse como agem os elementos de cada naipe, assim talvez haja uma melhor compreensão das tiragens e mais curiosidade em usar o App, visto que as energias sempre estão em constante mudança.

Opção de abrir arcanos maiores e menores separadamente ou misturados, além de diferentes opções de Tarô para utilizar.

Seria muito importante se na carta do dia além de ser salva pudesse ser feito um texto de reflexão, como se fosse um diário, pode ser que alguém não tenha o taro ou não pode mas com seu app pode refletir e anotar sobre sem sair dele mesmo.

Criar tiragens próprias, tiragens diferentes, correlações com outros tipos de assuntos esotéricos, função de escolha manual das cartas pra poder registrar tiragens físicas, variedade de tipos de baralho (1 Marselha, 1 inspirado em Rider-Waite, etc)

Muita gente tem um pouco de dúvida sobre a história do tarot, se tivesse uma seção dessa no app, nem que fosse de forma resumida, ia ser ótimo! E se desse pra usar o app junto com o baralho físico seria ótimo também, as vezes a pessoa fez uma tiragem com seu tarot físico e quer ter uma noção da relação entre essas cartas, seria uma boa ter isso no app!

Sim, diferença entre baralho cigano e os demais oráculos

Tudo parece ser abordado de maneira bem holística.

Os tipos de tiragem

Função: Formato da tiragem

PERGUNTAS DO CONSULENTE

Significado dos naipes

Abundância em métodos, hoje existem mandalas de vida passada, personalidade, caráter, amor, dinheiro, vida em geral desde a infância, momentos marcantes do passado prevendo o futuro, tiragens para um assunto específico, mensal, semanal, arcano pessoal da pessoa e aí vai.

Acho que não é tão completo, tem que ter um estudo preliminar pra poder se encaixar corretamente a situação.

Acho legal disponibilizar vários tipos de tiragens e o que para o que serve. Os apps que eu utilizei não eram bons exatamente por isso

Mais métodos de interpretação

nenhuma.

Achei perfeito!

entender as cartas e incentivar que a pessoa tenha uma interpretação própria, do que uma predefinida pelo app

Período de que vale aquela tiragem, por exemplo: um dia, um mês ou seis meses.

Na realidade acho essencial uma área que explique qual tarot está sendo usado para a leitura, assim como sua história e questões com o destino que podem influenciar. Afinal, quando mexemos com o destino, a depender de cada religião e divindade existem consequências e acho importante para quem for ler o próprio destino saber sobre isso. Também é importante a opção de mudar as cartas de lugar ao bel prazer de quem está fazendo a leitura, é uma forma dele se conectar mais com as cartas e assim ter uma resposta mais certa.

Assim como tem a "carta do dia", acho interessante a "carta do mês", representando as tendências mais fortes para o consulente em determinado mês, visto que é um período mais longo.

Tá bem especificado.

Você tem alguma outra coisa sobre tarô ou sobre a vida que gostaria de compartilhar?

43 respostas

Não

Não

não

Não.

Sim ❤️

Apesar de que as palavras chaves são de grande importância já que ela de uma certa forma "resume" a proposta da cartas,mas o essencial é entender a Energia que a carta transmite para assim ter mais facilidade na interpretação já que caso se prenda nas palavras chaves a tiragem fica um pouco robótica (pelo menos e o que eu acho) e também pode de um branco na hora da leitura pq muita gente se prende em Frases pronta e isso acaba dificultando um pouco

Adorei a ideia !

É que tudo implica perda então saiba o que quer perder.
Assistir palestras de clovis de Barros, leandro karnal ajuda a evolui

Amei a ideia, com certeza baixaria!! Beijinhoss

Siga sua intuição, ela nunca mente!

O Tarot mudou a minha vida, a visão mudou e graças a essa evolução, posso ajudar outras pessoas a se acharem, a se ajudarem e a quererem viver novamente com expectativas incríveis da vida! ♡

Olá! Eu sou tarólogo e gostaria de dar minha humilde opinião. Não é porque eu trabalho com isso que eu acho que sei tudo, muito pelo contrário, mas acho que posso te dar uns conselhos pra cortar um tempo de pesquisa seu.

Na sua pergunta sobre "interesse na leitura de tarô" não tem a opção de tarot adivinatório/divinatório. O tarot é essencialmente uma ferramenta de adivinhação. Ele pode sim ser usado para ler o futuro, a questão é se a pessoa que lê vai ser capaz de interpretar (às vezes a gente erra).

Talvez, para criar um aplicativo sobre tarô seja importante entender que ele vai além do baralho. As 78 cartas são apenas uma ferramenta. O Tarot é a Vida. Quando nós abrimos as cartas para uma pessoa, nós estamos abrindo a vida dela. Quando nós lemos as cartas para uma pessoa, nós estamos lendo a vida dela. Uma sugestão, caso você ainda não tenha encontrado, é entender sobre A Jornada do Louco. Ela pode ser feita de várias formas, não existe uma Jornada correta, mas ao entender como ela pode ser feita, você consegue compreender melhor os arcanos maiores.

Acho que você também deve ter começado a estudar tarot para fazer esse aplicativo, então uma dica que eu tenho é entender que dependendo da fonte que você tiver, talvez alguns significados tenham conflitos, as formas de ver e entender o tarot sejam opostas, mas isso tudo é somente questão de filosofia: como entender o que é o tarot. Diferentes escolas de tarot vão ter visões diferentes.

Outra coisa que talvez corte um tempo da sua pesquisa é a resposta dessas perguntas: porque existem tantos tarots diferentes? Se tarot é uma coisa só, porque tem baralho de Smith-Waite, baralho do Osho, baralho das Bruxas etc? Tarot é uma coisa só. Ele é como se fosse um bolo de casamento enorme. Não dá pra comer o bolo inteiro de uma vez, então você tem que cortar em fatias. O tarot é o bolo e os baralhos são as fatias que cada autor cortou da sua forma, do seu ponto de vista, do seu jeito de entender a vida e o tarot (eu passei um tempão até encontrar essa resposta).

Boa sorte Nena <3

Taro não e só estudo
Se não tiver intuição, não rola

Minha vida de vida depois do Tarot é mais tranquila devido ao autoconhecimento que ele nos ensina.

Acho interessante lembrar que apesar de ser bom se identificar com o design de determinados tarots, o clássico tem mais referências online e é mais simples de se interpretar.

Colocar informações prontas é apenas uma maneira de propagar o tarot excluindo toda a sua essência cabalística. Não existe eficiência de leituras de Tarot automatizadas, pois não passam de opiniões formadas de alguém.

Não existe especialista em tarot, acho um termo meio narcisista, já que tudo na vida necessita de um aprendizado constante.

Meu nome é Fernando Arias (Tarzan) e gostaria de receber o app para baixar qdo estiver disponível.

Não sobre o tarô, mas te desejo sucesso !!

O app precisa ter uma interface intuitiva e gostosa de usar, textos bons e bem elaborados, correlações entre as cartas na tiragem e entre cartas de significados semelhantes, e um bom sistema de cartas aleatórias. E por favor sem propagandas invasivas! A pior coisa dos apps é tirar duas cartas e depois ficar meia hora vendo propaganda do Coin Master 😞

Eu fui de uma pessoa totalmente cética que só se interessou pelas cartas pela questão estética pra uma pessoa super interessada nesses assuntos e espero que o app faça isso com outras pessoas também.

Não que eu lembre

Tarot é uma ferramenta de autoconhecimento e direcionamento que trabalha com a energia pessoal de cada indivíduo, por isso, é sempre importante trabalhar com as cartas com muita consciência e responsabilidade.

O Tarô é um oráculo fabuloso e é preciso estudar muito para conseguir interpreta-lo

O tarô é um recurso para aprimoramento da intuição.

Sim, trabalho com o tarô egípcio e o conteúdo é escasso no Brasil, por isso tenho que fazer cursos com estrangeiros.

Creio que não.

ensinar mais sobre as cartas juntas, de 2/3 cartas juntas ou mais, iria ajudar. E escolher amor/trabalho para ter uma leitura mais afundada.

Nada a declarar.

Nao

Acredito na função terapêutica do tarot, na função de autoconhecimento antes de qualquer função adivinhatória. A maioria, assim como eu, geralmente se aproxima da ferramenta pensando que vai descobrir o futuro. Acredito que a ferramenta é ótima para conversarmos conosco e trazer um pouco de consciência para as nossas aflições.

Para mim Tarot é muito mais que cartas é uma longa história que podemos contar da vida do consulente para ele lá retratamos fielmente o passado presente e conseguimos mostrar suas opções de futuro. Para mim isso é encantador

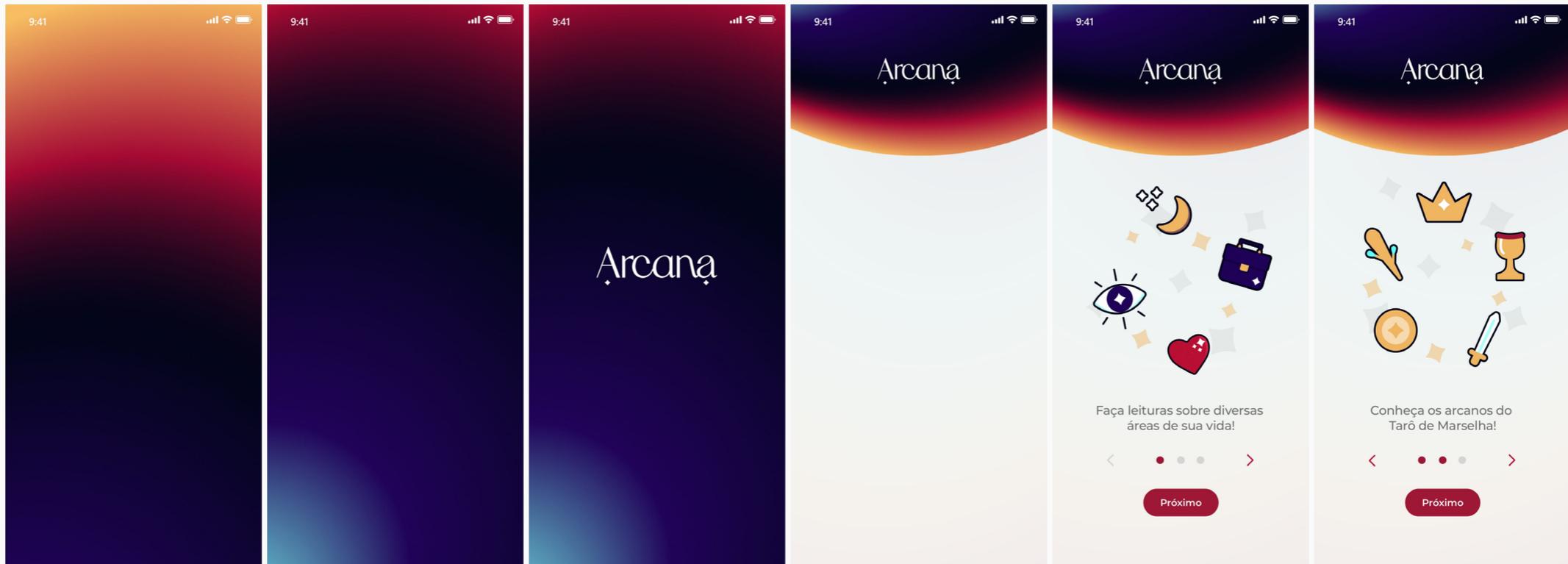
Não tenho nada a dizer

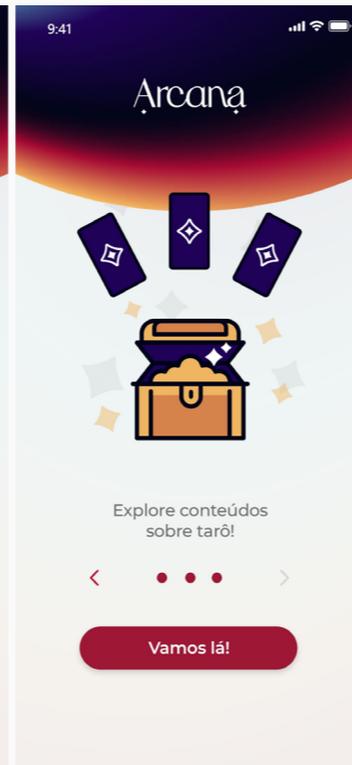
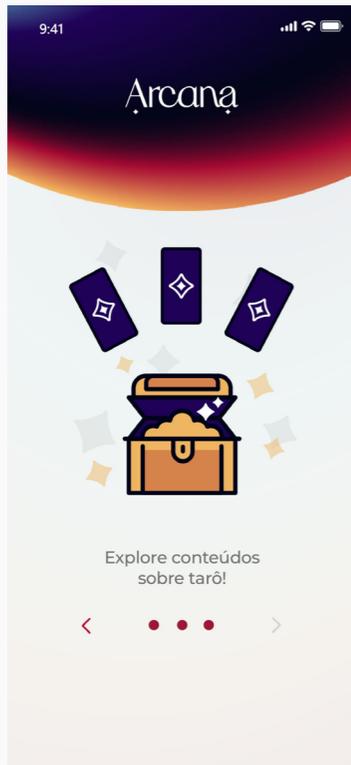
Terapia de tarot

Sim. Cada pessoa se conecta com determinado deck ou decks e acredito que deve ser escolhido o que mais lhe atrai também esteticamente; assim, na minha particularidade percebi que sou mais atraída por decks nos quais as representações das cartas possuem um aspecto mais realista, como se fossem "fotografias" humanas, com expressões quase realistas e onde consigo "sentir" um movimento das representações, exemplo: Tarot das Bruxas. Além disso, me atrai muito os aspectos mitológicos e mágicos, exemplo: Tarot Egípcio.

Sobre a superficialidade com que as pessoas procuram os Oráculos como se eles tivessem a função de resolver tudo

Apêndice II - Telas da interface do app Arcana





12/07/2021 5 min

Como eu escolho o baralho perfeito para mim?

Existem milhares de baralhos de Tarot, começando pelos tradicionais Tarot de Marselha, até os tarots temáticos como Tarot dos Anjos, dos Orixás, das Bruxas, da Nova Era, e assim por diante.

Algumas dicas:

Sentidos
A escolha do tarot é muito pessoal e deve ser feita com seus sentidos – visuais e sensoriais, em outras palavras, escolha um tarot que você goste e que lhe chame a atenção. Seu baralho será uma extensão da sua energia. Você o usará para leituras, conselhos, meditações e o que mais achar apropriado. Desta forma as imagens deve ser agradáveis a você. Não compre um tarot só porque é tradicional ou porque está na moda.

Tema
O tema do tarot é algo importante e deve ser levado em conta na hora da escolha. Ele deve estar alinhado com suas crenças. Não adianta comprar um Tarot dos Anjos se você não acredita em Anjos.

Palavra-chave
Cuidado com baralhos que trazem uma palavra na carta. Por exemplo: numa carta está escrito "Preocupação". Você pode ficar tentado a resumir todo o significado do arcano nesta palavra, e cada carta tem um mundo de possibilidades.

Pesquise
Escolha seu tarot com calma, verifique vários baralhos. Se você gostou de um determinado tarot, mas não conseguiu ver todas as cartas, faça uma pesquisa por imagens no google pelo nome do tarot e vai encontrar todas as cartas.

Economia



12/07/2021 5 min de leitura

Como eu escolho o baralho perfeito para mim?

Existem milhares de baralhos de Tarot, começando pelos tradicionais Tarot de Marselha, até os tarots temáticos como Tarot dos Anjos, dos Orixás, das Bruxas, da Nova Era, e assim por diante.

Algumas dicas:

Sentidos
A escolha do tarot é muito pessoal e deve ser feita com seus sentidos – visuais e sensoriais, em outras palavras, escolha um tarot que você goste e que lhe chame a atenção. Seu baralho será uma extensão da sua energia. Você o usará para leituras, conselhos, meditações e o que mais achar apropriado. Desta forma as imagens deve ser agradáveis a você. Não compre um tarot só porque é tradicional ou porque está na moda.

Tema
O tema do tarot é algo importante e deve ser levado em conta na hora da escolha. Ele deve estar alinhado com suas crenças. Não adianta comprar um Tarot dos Anjos se você não acredita em Anjos.

Palavra-chave
Cuidado com baralhos que trazem uma palavra na carta. Por exemplo: numa carta está escrito "Preocupação". Você pode ficar tentado a resumir todo o significado do arcano nesta palavra, e cada carta tem um mundo de possibilidades.

Pesquise
Escolha seu tarot com calma, verifique vários baralhos. Se você gostou de um determinado tarot, mas não conseguiu ver todas as cartas, faça uma pesquisa por imagens no google pelo nome do tarot e vai encontrar todas as cartas.

Economia

Seu artigo foi salvo com sucesso!

Ver em Meus Salvos

Está bem!



15/06/2021

2 min de leitura

Três maneiras de consagrar o seu baralho!

Para as pessoas que usam o tarot, é muito importante cuidar do baralho e saber como limpar as cartas, como energizá-las e como consagrá-las. Além disso, você deve ter cuidado em geral, pois com tempo e uso frequente, as cartas tendem a amassar nas extremidades ou a ficarem mais curvas. Portanto, também é importante mantê-las limpas e cuidadas.

COMO LIMPAR AS CARTAS DO TAROT - 3 MÉTODOS

A forma mais usada é o sal. Recomenda-se colocar sal em um copo de água e colocar as cartas no copo, sem deixá-las muito tempo em contato com a água. Deve estar lá apenas por alguns minutos, para evitar que se estrague.

Outra maneira de limpar as cartas de tarot é usar cristais, o quartzo é ideal para a limpeza e a ametista, além da limpeza, atrai energias positivas. Coloque as pedras nas cartas por algumas horas, embaralhando ocasionalmente.

Outro método é passar as cartas sobre a chama de uma vela, pois o fogo queima as energias negativas, mas não é altamente recomendável, pois elas podem se sujar com fuligem ou queimar, se você não tomar cuidado.



01/06/2021

3 min de leitura

A energia do mês: quatro de ouros

No Tarot, o Naipes de Ouros está relacionado ao elemento terra e aos aspectos materiais da vida, como trabalho e dinheiro. O Quatro de Ouros, em especial, evidencia a dualidade do oráculo: ainda que simbolize riqueza e estabilidade, a carta também pode indicar materialismo, ganância e insegurança.

Ficou curiosa para descobrir as mensagens desse oráculo trazidas pelo Quatro de Ouros? Então continue lendo e conheça os significados desse Arcano Menor em tiragens sobre amor, trabalho e dinheiro, tanto em posição normal quanto invertida!

Qual é o significado do Quatro de Ouros?

No Tarot, o significado do Quatro de Ouros está relacionado ao dinheiro e às economias. De forma geral, a carta simboliza riquezas adquiridas, principalmente a partir da realização de objetivos, da dedicação no trabalho e de controle nas finanças.

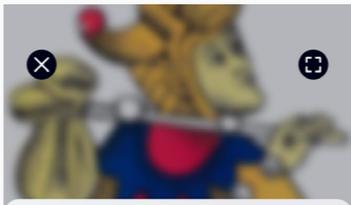
O Quatro de Ouros também transmite uma energia de apego às riquezas materiais, principalmente na tentativa de conseguir segurança e estabilidade para o futuro. Contudo, o apego pode ter uma carga mais negativa, principalmente se suas origens estiverem como justificativa o medo de não ter sustento no amanhã.

A carta também está relacionada à necessidade de ter mais controle sobre diversos aspectos da vida, sejam eles pessoais, profissionais ou amorosos.

Como interpretar o Quatro de Ouros

A presença do Quatro de Ouros em uma tiragem é um pedido do oráculo para que preste mais atenção em como tem sido sua relação com dinheiro. Você encara as economias de forma mais saudável, sem deixar de aproveitar a vida? Ou será que só pensa em economizar e guardar por medo de perder tudo?

A situação financeira indicada por esse Arcano Menor é tranquila, segura, criada a partir de



O Louco

Feliz descuido: o poder da ignorância.



Astro: Urano
Elemento: Ar

Aventura Originalidade
Inocência Liberdade
Inícios Espontaneidade
Idealismo

Salvar carta

Significado geral:

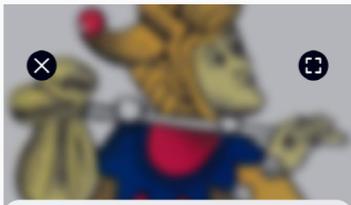
A carta do Louco é de número 0, o que é considerado um número de potencial

O Louco como uma pessoa:

Ver o Louco geralmente significa o início de uma nova jornada, na qual você...

O Louco no amor:

Ele acredita que tudo pode acontecer na vida e que existem muitas...



O Louco

Feliz descuido: o poder da ignorância.



Astro: Urano
Elemento: Ar

Aventura Originalidade
Inocência Liberdade
Inícios Espontaneidade
Idealismo

Salvar carta

Significado geral:

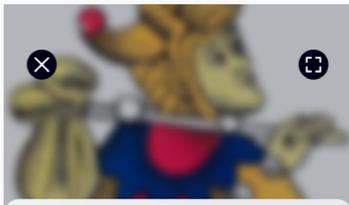
A carta do Louco é de número 0, o que é considerado um número de potencial infinito. Considere-o uma folha em branco, pois O Louco ainda não desenvolveu uma personalidade clara. Ele é o símbolo da inocência - sua jornada por vir moldará seu caráter

O Louco como uma pessoa:

Ver o Louco geralmente significa o início de uma nova jornada, na qual você...

O Louco no amor:

Ele acredita que tudo pode acontecer na vida e que existem muitas...



O Louco

Feliz descuido: o poder da ignorância.



Astro: Urano
Elemento: Ar

Aventura Originalidade
Inocência Liberdade
Inícios Espontaneidade
Idealismo

Carta salva!

Significado geral:

A carta do Louco é de número 0, o que é considerado um número de potencial

O Louco como uma pessoa:

Ver o Louco geralmente significa o início de uma nova jornada, na qual você...

O Louco no amor:

Ele acredita que tudo pode acontecer na vida e que existem muitas...

O Louco
Feliz descuido: o poder da ignorância.

Astro: Urano
Elemento: Ar

Aventura Originalidade
Inocência Liberdade
Inícios Espontaneidade
Idealismo

Carta salva!

Significado geral:
A carta do Louco é de número 0, o que é considerado um número de potencial infinito. Considere-o uma folha em branco, pois O Louco ainda não desenvolveu uma personalidade clara. Ele é o símbolo da inocência - sua jornada por vir moldará seu caráter

O Louco como uma pessoa:
Ver o Louco geralmente significa o início de uma nova jornada, na qual você...

O Louco no amor:
Ele acredita que tudo pode acontecer na vida e que existem muitas...



Gostaria de fazer alguma anotação?

Escreva aqui!

Voltar

Salvar!

Sua carta foi salva com sucesso!

Ver em Meus Salvos

Está bem!

Gostaria de fazer alguma anotação?

Pode significar "não querer ver as..."

Voltar

Salvar!

"Helli" Hello Hellos

Q W E R T Y U I O P
A S D F G H J K L
Z X C V B N M
123 space return

9:41

Dicionário de cartas

Maiores Paus Copas Espadas Ouros

∞ - O Louco
Carta - Arcano maior

I - O Mago
Carta - Arcano maior

II - A Papisa
Carta - Arcano maior

III - A Imperatriz
Carta - Arcano maior

IV - O Imperador

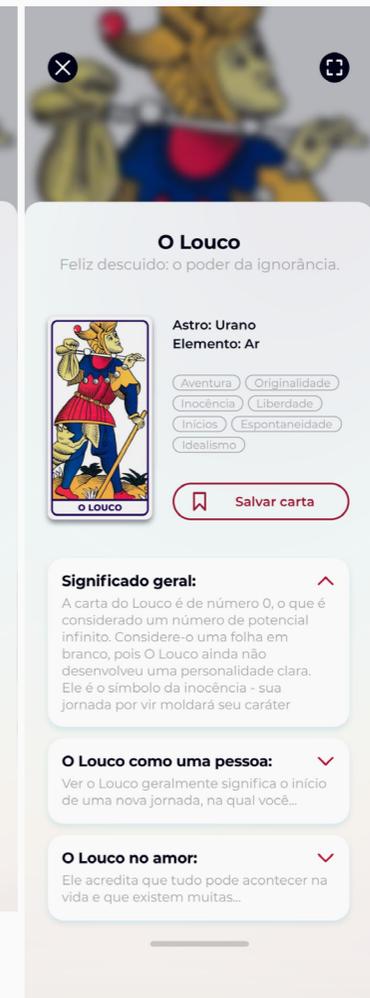
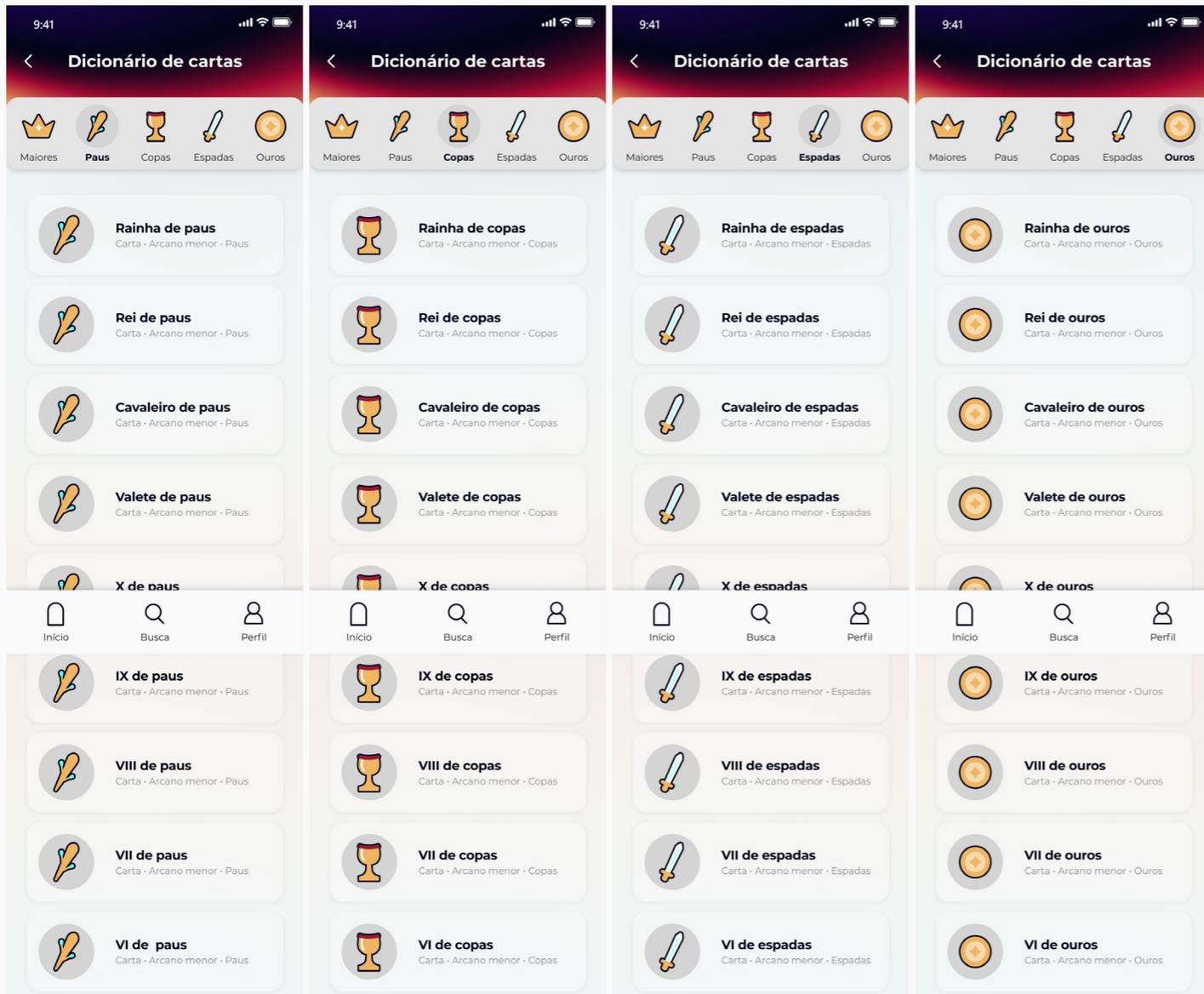
V - O Papa
Carta - Arcano maior

VI - O Enamorado
Carta - Arcano maior

VII - O Carro
Carta - Arcano maior

VIII - A Justiça
Carta - Arcano maior

Início Busca Perfil





O Louco

Feliz descuido: o poder da ignorância.



Astro: Urano
Elemento: Ar

Aventura Originalidade
Inocência Liberdade
Inícios Espontaneidade
Idealismo

 Carta salva!

Significado geral: 
A carta do Louco é de número 0, o que é considerado um número de potencial

O Louco como uma pessoa: 
Ver o Louco geralmente significa o início de uma nova jornada, na qual você...

O Louco no amor: 
Ele acredita que tudo pode acontecer na vida e que existem muitas...



O Louco

Feliz descuido: o poder da ignorância.



Astro: Urano
Elemento: Ar

Aventura Originalidade
Inocência Liberdade
Inícios Espontaneidade
Idealismo

 Carta salva!

Significado geral: 
A carta do Louco é de número 0, o que é considerado um número de potencial infinito. Considere-o uma folha em branco, pois O Louco ainda não desenvolveu uma personalidade clara. Ele é o símbolo da inocência - sua jornada por vir moldar seu caráter

O Louco como uma pessoa: 
Ver o Louco geralmente significa o início de uma nova jornada, na qual você...

O Louco no amor: 
Ele acredita que tudo pode acontecer na vida e que existem muitas...



Gostaria de fazer alguma anotação?

Escreva aqui!

 Voltar

 Salvar!

Gostaria de fazer alguma anotação?

Pode significar "não querer ver as..."

 Voltar

 Salvar!

"Helli" Hello Hellos

Q W E R T Y U I O P
A S D F G H J K L
↑ Z X C V B N M ↵
123 🌐 🎤 space return
😊 🎤

Sua carta foi salva com sucesso!

 Ver em Meus Salvos

 Está bem!



Três de ouros
Hora de unir diferenças por um objetivo maior

Astro: touro, virgem e capricórnio
Elemento: Terra

Colaboração
Aprendizado
Esforço
Trabalho em grupo
Objetivos em comum

Salvar carta

Significado geral:
Os três no tarô representam a conclusão bem-sucedida de um objetivo - ele pega

Três de ouros como uma pessoa:
Neste cenário, o significado dos três de ouros é que há uma realização bem-

Três de ouros no amor:
o Três de Ouros significa que todas as habilidades necessárias estão se



Pergunte ao tarô!

- Escolha a tiragem:**
Escolha a temática e o formato da sua tiragem de acordo com a pergunta que você deseja fazer
- Método físico ou digital:**
Se sua leitura será feita integralmente no app, selecione o método "digital". Caso você faça sua tiragem em um baralho físico, mas queira ver os significados das cartas tiradas, selecione o modo "físico".
- Concentre-se:**
Faça uma pausa para focar em sua pergunta e obter uma resposta mais alinhada. Lembre-se: por mais que o processo seja virtual, a intenção e intuição colocadas é a mesma!
- Confira a resposta!**
Se sua leitura for física, selecione a carta correspondente tirada no baralho físico e leia seu significado da mesma forma!
- Salve sua leitura**
Caso sinta necessidade, você tem a possibilidade de salvar as cartas que achar interessantes, e até mesmo salvar a tiragem para ter no seu histórico! Para conferir os dados salvos vá até "Meus Salvos", dentro da aba de perfil do menu inferior.

Pergunte ao tarô!

9:41

Geral Relações Carreira Intuição

Uma carta
Para perguntas de "sim ou não" e leituras rápidas

Passado, presente, futuro
Um panorama geral da sua vida

Problemas e soluções
Para situações na sua vida envolvendo obstáculos

Escolhas
Leitura sobre situações que envolvem várias opções

Início Busca Perfil

Pergunte ao tarô!

9:41

Geral Relações Carreira Intuição

Seu amor
Dinâmicas do relacionamento

Compatibilidade
Descubra se vai rolar com aquele crush

Templo de Afrodite
Uma análise dos planos mental, afetivo e íntimo do seu relacionamento

Você no amor
Uma leitura mais profunda sobre como você lida com seus afetos

Início Busca Perfil

Pergunte ao tarô!

9:41

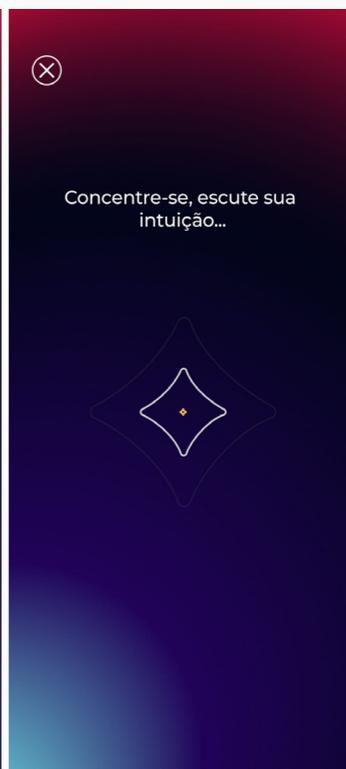
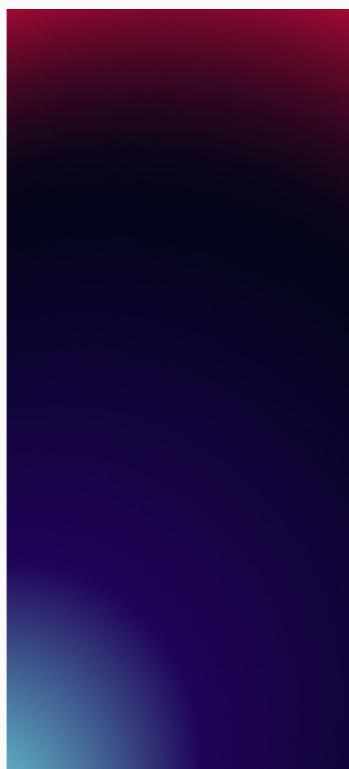
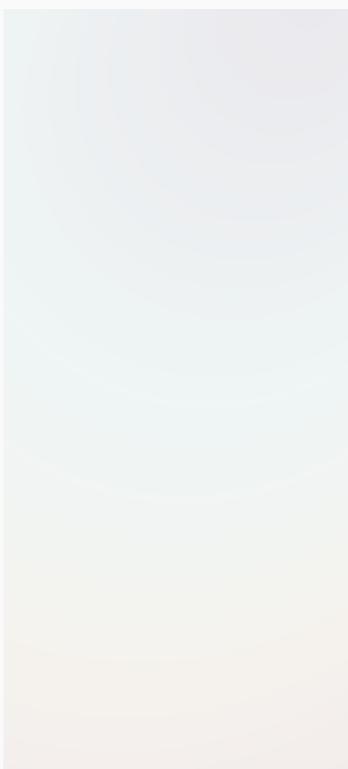
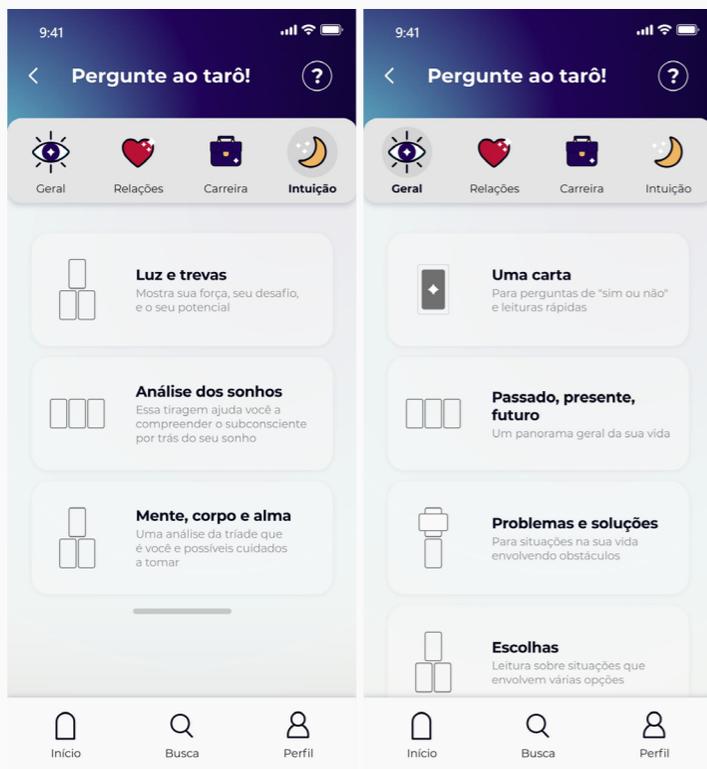
Geral Relações Carreira Intuição

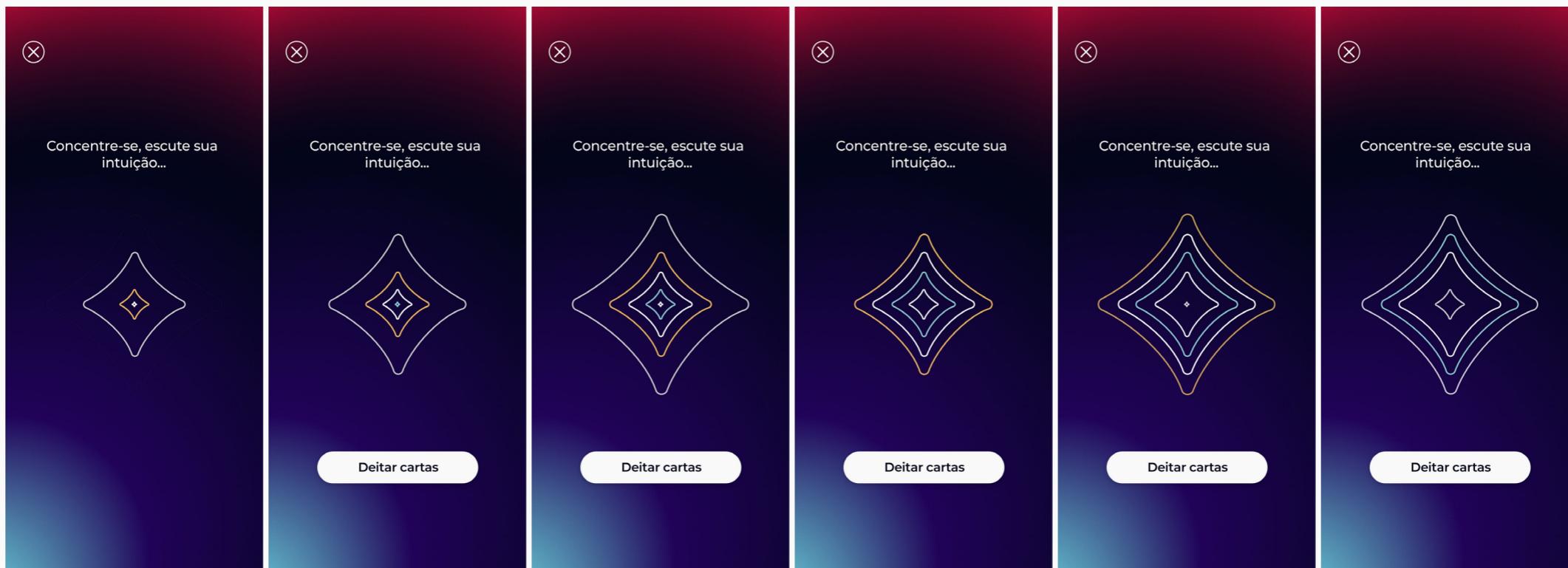
Destino ao alcance
Uma leitura sobre como conquistar o futuro que você almeja

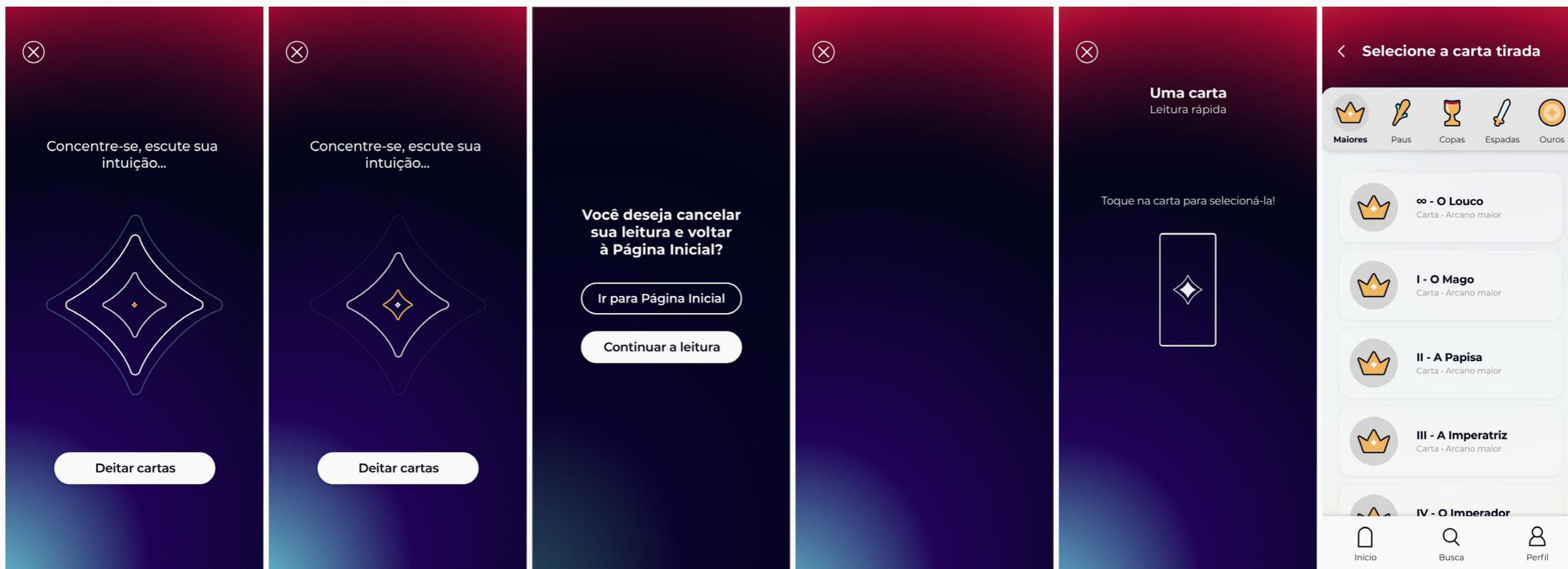
Gerenciamento de crises
Para momentos de tensão em seu trabalho e carreira

Mapa de Oportunidades
Uma análise das vulnerabilidades e potencialidades de sua carreira

Início Busca Perfil







Uma carta
Leitura rápida



Salvar tiragem

Voltar à Página Inicial

Qual a pergunta?

Escreva aqui!

Gostaria de fazer alguma anotação?

Escreva aqui!

Voltar

Salvar!

Uma carta
Leitura rápida



Tiragem salva!

Voltar à Página Inicial

Leitura rápida: respostas para situações pontuais

O Louco
Feliz descuido: o poder da ignorância.



Astro: Urano
Elemento: Ar

Aventura Originalidade
Inocência Liberdade
Inícios Espontaneidade
Idealismo

Salvar carta

Significado geral: ▾
A carta do Louco é de número 0, o que é considerado um número de potencial

O Louco como uma pessoa: ▾
Ver o Louco geralmente significa o início de uma nova jornada, na qual você...

O Louco no amor: ▾
Ele acredita que tudo pode acontecer na vida e que existem muitas...

Leitura rápida: respostas para situações pontuais

O Louco
Feliz descuido: o poder da ignorância.



Astro: Urano
Elemento: Ar

Aventura Originalidade
Inocência Liberdade
Inícios Espontaneidade
Idealismo

Salvar carta

Significado geral: ▴
A carta do Louco é de número 0, o que é considerado um número de potencial infinito. Considere-o uma folha em branco, pois O Louco ainda não desenvolveu uma personalidade clara. Ele é o símbolo da inocência - sua jornada por vir moldará seu caráter

O Louco como uma pessoa: ▾
Ver o Louco geralmente significa o início de uma nova jornada, na qual você...

O Louco no amor: ▾
Ele acredita que tudo pode acontecer na vida e que existem muitas...

Leitura rápida: respostas para situações pontuais

O Louco
Feliz descuido: o poder da ignorância.



Astro: Urano
Elemento: Ar

Aventura Originalidade
Inocência Liberdade
Inícios Espontaneidade
Idealismo

Carta salva!

Significado geral: ▾
A carta do Louco é de número 0, o que é considerado um número de potencial

O Louco como uma pessoa: ▾
Ver o Louco geralmente significa o início de uma nova jornada, na qual você...

O Louco no amor: ▾
Ele acredita que tudo pode acontecer na vida e que existem muitas...

Leitura rápida: respostas para situações pontuais

O Louco
Feliz descuído: o poder da ignorância.

Astro: Urano
Elemento: Ar

Aventura Originalidade
Inocência Liberdade
Inícios Espontaneidade
Idealismo

Carta salva!

Significado geral:
A carta do Louco é de número 0, o que é considerado um número de potencial infinito. Considere-o uma folha em branco, pois O Louco ainda não desenvolveu uma personalidade clara. Ele é o símbolo da inocência - sua jornada por vir moldará seu caráter

O Louco como uma pessoa:
Ver o Louco geralmente significa o início de uma nova jornada, na qual você...

O Louco no amor:
Ele acredita que tudo pode acontecer na vida e que existem muitas...



Gostaria de fazer alguma anotação?

Escreva aqui!

Voltar

Salvar!

Gostaria de fazer alguma anotação?

Podem significar "não querer ver as..."

Voltar

Salvar!

"Helli" Hello Hellos

Q W E R T Y U I O P
A S D F G H J K L
↑ Z X C V B N M ↵
123 🌐 🎤 space return
😊 🎤

Sua carta foi salva com sucesso!

Ver em Meus Salvos

Está bem!

9:41

Pergunte ao tarô!

👁️ **Geral** ❤️ **Relações** 📁 **Carreira** 🌙 **Intuição**

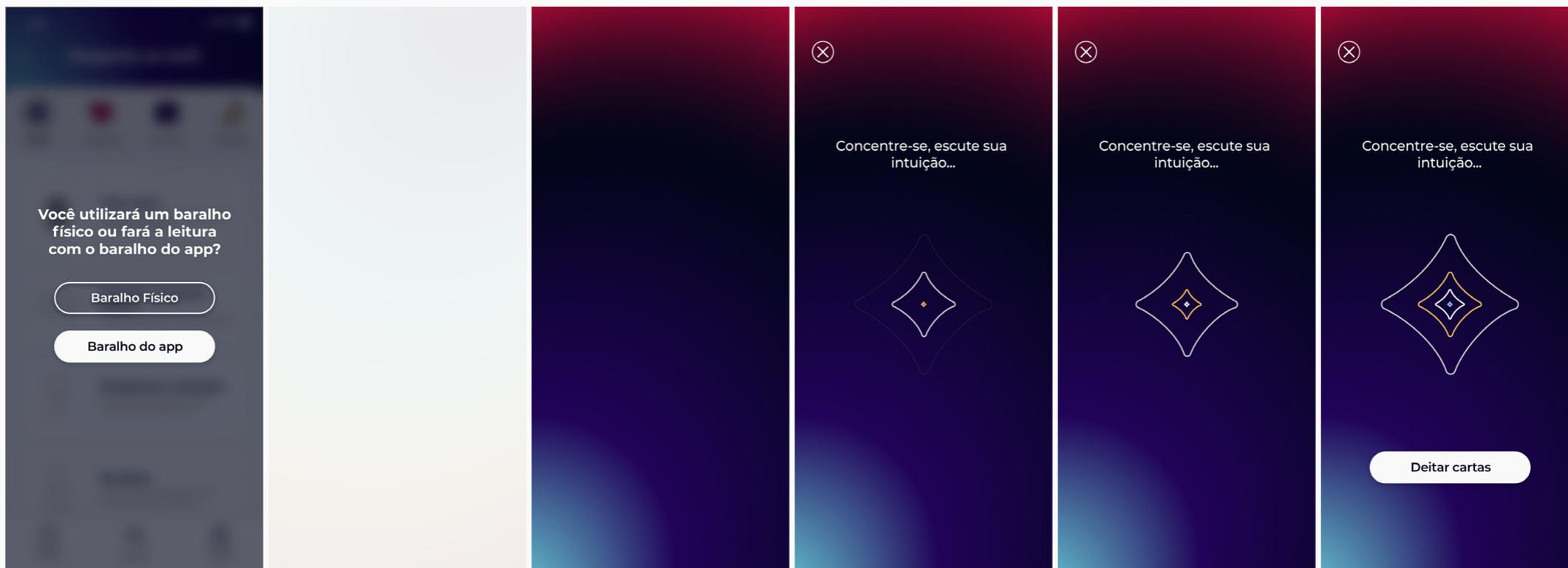
Uma carta
Para perguntas de "sim ou não" e leituras rápidas

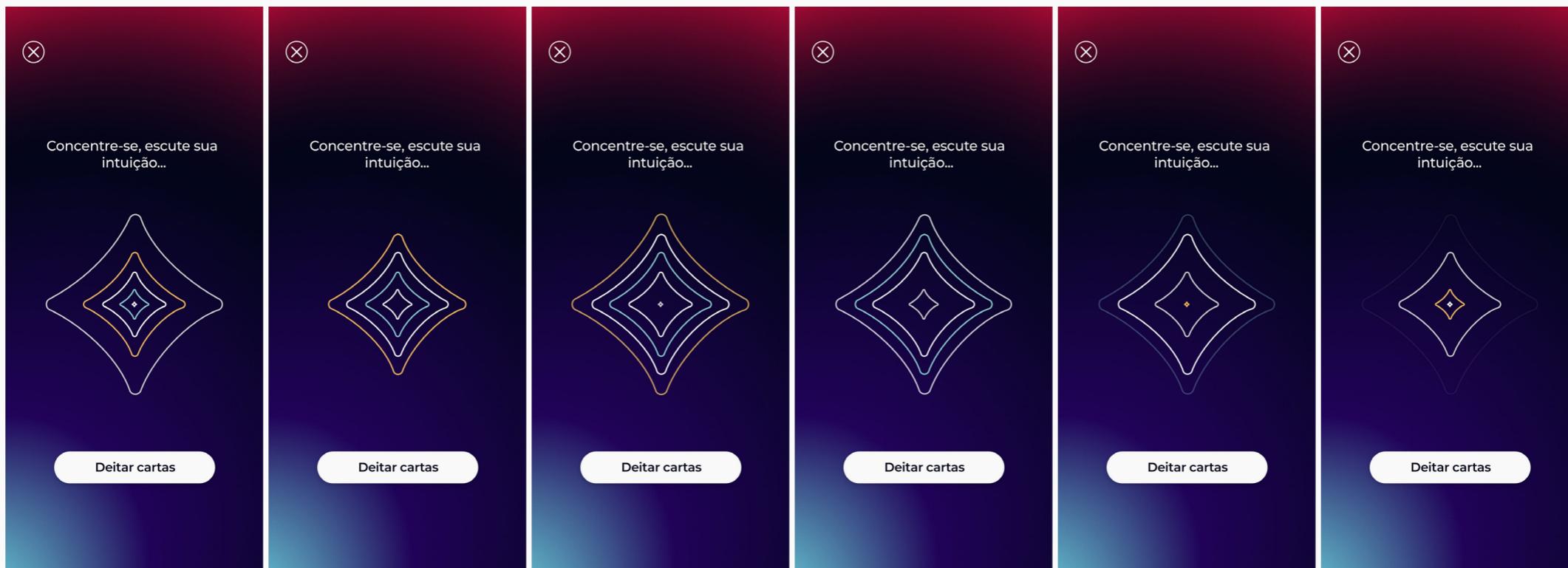
Passado, presente, futuro
Um panorama geral da sua vida

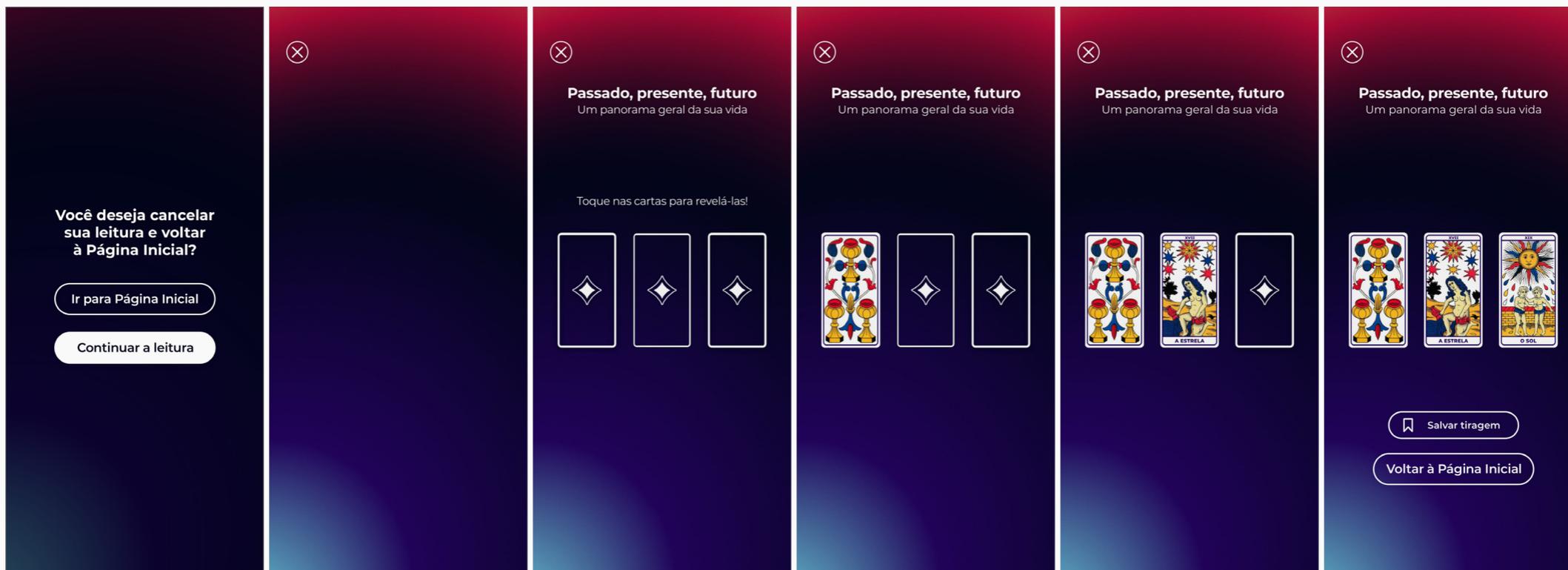
Problemas e soluções
Para situações na sua vida envolvendo obstáculos

Escolhas
Leitura sobre situações que envolvem várias opções

Início 🔍 Perfil







Passado: Quais fatores do passado te trouxeram até aqui?

Três de copas
Tempos de trabalho em equipe



Astro: Urano
Elemento: Ar

Amizade | Comunidade
Celebração | Grupo
Eventos

🔖 Salvar carta

Significado geral: ▼
O significado por trás do Três de Copas representa um período de felicidade.

Três de copas como uma pessoa: ▼
Ver o Três de Copas pode indicar um

Três de copas no amor: ▼
O evento pode ser um aniversário, casamento ou qualquer outra ocasião



Presente: Qual a sua circunstância atual?

XVII - A Estrela
Parar e apreciar para refletir o que é valioso



Astrologia: Aquário
Elemento: Ar

Esperança | Inspiração
Positividade | Renovação
Rejuvenescimento
Fé | Cura

🔖 Salvar carta

Significado geral: ▼
A estrela traz esperança, poder renovado e força para continuar com a vida.

A Estrela como uma pessoa: ▼
Pode não ser diretamente evidente no momento, pois esta carta segue o

Três de copas no amor: ▼
Receber a Estrela em sua leitura significa que você passou por um terrível desafio



Futuro: Onde seus passos te levarão?

XIX - O Sol
Ao ter muito, cuide para não ter demais



Astro: Sol
Elemento: Fogo

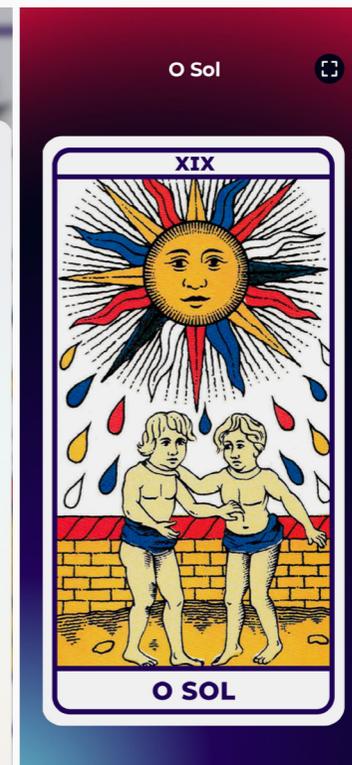
Alegria | Sucesso
Celebração | Otimismo
Vitalidade | Verdade
Confiança

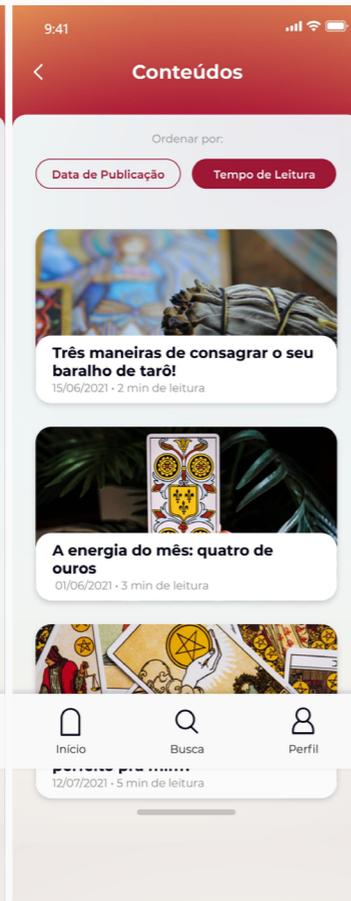
🔖 Salvar carta

Significado geral: ▼
A carta do Sol representa sucesso, abundância e brilho. Como o próprio sol,

O Sol como uma pessoa: ▼
Por causa de sua própria realização pessoal, você também fornece inspiração

O Sol no amor: ▼
Você também está em uma posição em que é capaz de compartilhar suas





12/07/2021 5 min

Como eu escolho o baralho perfeito para mim?

Existem milhares de baralhos de Tarot, começando pelos tradicionais Tarot de Marselha, até os tarots temáticos como Tarot dos Anjos, dos Orixás, das Bruxas, da Nova Era, e assim por diante.

Algumas dicas:

Sentidos

A escolha do tarot é muito pessoal e deve ser feita com seus sentidos – visuais e sensoriais, em outras palavras, escolha um tarot que você goste e que lhe chame a atenção. Seu baralho será uma extensão da sua energia. Você o usará para leituras, conselhos, meditações e o que mais achar apropriado. Desta forma as imagens deve ser agradáveis a você. Não compre um tarot só porque é tradicional ou porque está na moda.

Tema

O tema do tarot é algo importante e deve ser levado em conta na hora da escolha. Ele deve estar alinhado com suas crenças. Não adianta comprar um Tarot dos Anjos se você não acredita em Anjos.

Palavra-chave

Cuidado com baralhos que trazem uma palavra na carta. Por exemplo: numa carta está escrito "Preocupação". Você pode ficar tentado a resumir todo o significado do arcano nesta palavra, e cada carta tem um mundo de possibilidades.

Pesquisa

Escolha seu tarot com calma, verifique vários baralhos. Se você gostou de um determinado tarot, mas não conseguiu ver todas as cartas, faça uma pesquisa por imagens no google pelo nome do tarot e vai encontrar todas as cartas.

Economia



12/07/2021 5 min de leitura

Como eu escolho o baralho perfeito para mim?

Existem milhares de baralhos de Tarot, começando pelos tradicionais Tarot de Marselha, até os tarots temáticos como Tarot dos Anjos, dos Orixás, das Bruxas, da Nova Era, e assim por diante.

Algumas dicas:

Sentidos

A escolha do tarot é muito pessoal e deve ser feita com seus sentidos – visuais e sensoriais, em outras palavras, escolha um tarot que você goste e que lhe chame a atenção. Seu baralho será uma extensão da sua energia. Você o usará para leituras, conselhos, meditações e o que mais achar apropriado. Desta forma as imagens deve ser agradáveis a você. Não compre um tarot só porque é tradicional ou porque está na moda.

Tema

O tema do tarot é algo importante e deve ser levado em conta na hora da escolha. Ele deve estar alinhado com suas crenças. Não adianta comprar um Tarot dos Anjos se você não acredita em Anjos.

Palavra-chave

Cuidado com baralhos que trazem uma palavra na carta. Por exemplo: numa carta está escrito "Preocupação". Você pode ficar tentado a resumir todo o significado do arcano nesta palavra, e cada carta tem um mundo de possibilidades.

Pesquisa

Escolha seu tarot com calma, verifique vários baralhos. Se você gostou de um determinado tarot, mas não conseguiu ver todas as cartas, faça uma pesquisa por imagens no google pelo nome do tarot e vai encontrar todas as cartas.

Economia



15/06/2021 2 min de leitura

Três maneiras de consagrar o seu baralho!

Para as pessoas que usam o tarot, é muito importante cuidar do baralho e saber como limpar as cartas, como energizá-las e como consagrá-las. Além disso, você deve ter cuidado em geral, pois com tempo e uso frequente, as cartas tendem a amassar nas extremidades ou a ficarem mais curvas. Portanto, também é importante mantê-las limpas e cuidadas.

COMO LIMPAR AS CARTAS DO TAROT – 3 MÉTODOS

A forma mais usada é o sal. Recomenda-se colocar sal em um copo de água e colocar as cartas no copo, sem deixá-las muito tempo em contato com a água. Deve estar lá apenas por alguns minutos, para evitar que se estrague.

Outra maneira de limpar as cartas de tarot é usar cristais, o quartzo é ideal para a limpeza e a ametista, além da limpeza, atrai energias positivas. Coloque as pedras nas cartas por algumas horas, embaralhando ocasionalmente.

Outro método é passar as cartas sobre a chama de uma vela, pois o fogo queima as energias negativas, mas não é altamente recomendável, pois elas podem se sujar com fuligem ou queimar, se você não tomar cuidado.



01/06/2021

3 min de leitura

A energia do mês: quatro de ouros

No Tarot, o Naípe de Ouros está relacionado ao elemento terra e aos aspectos materiais da vida, como trabalho e dinheiro. O Quatro de Ouros, em especial, evidencia a dualidade do oráculo: ainda que simbolize riqueza e estabilidade, a carta também pode indicar materialismo, ganância e insegurança.

Ficou curiosa para descobrir as mensagens desse oráculo trazidas pelo Quatro de Ouros? Então continue lendo e conheça os significados desse Arcano Menor em tiragens sobre amor, trabalho e dinheiro, tanto em posição normal quanto invertida!

Qual é o significado do Quatro de Ouros?

No Tarot, o significado do Quatro de Ouros está relacionado ao dinheiro e às economias. De forma geral, a carta simboliza riquezas adquiridas, principalmente a partir da realização de objetivos, da dedicação no trabalho e de controle nas finanças.

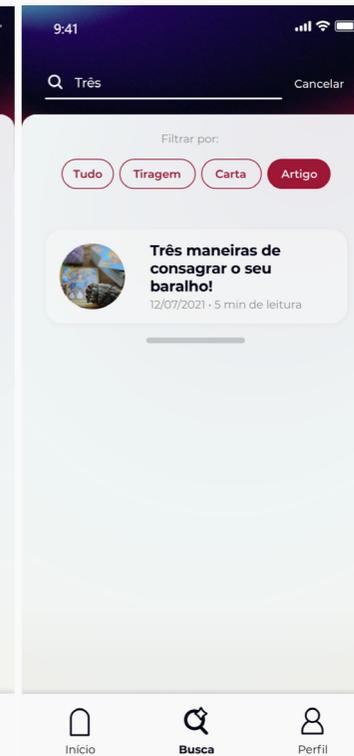
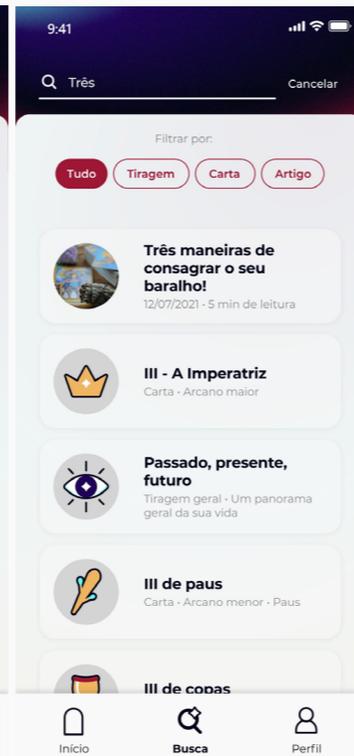
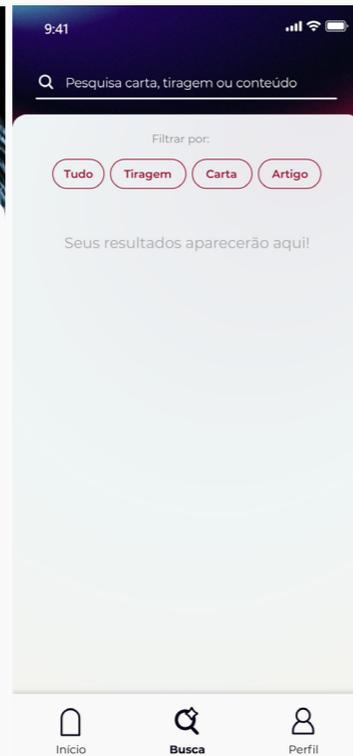
O Quatro de Ouros também transmite uma energia de apego às riquezas materiais, principalmente na tentativa de conseguir segurança e estabilidade para o futuro. Contudo, o apego pode ter uma carga mais negativa, principalmente se suas origens estiverem como justificativa ou medo de não ter sustento no amanhã.

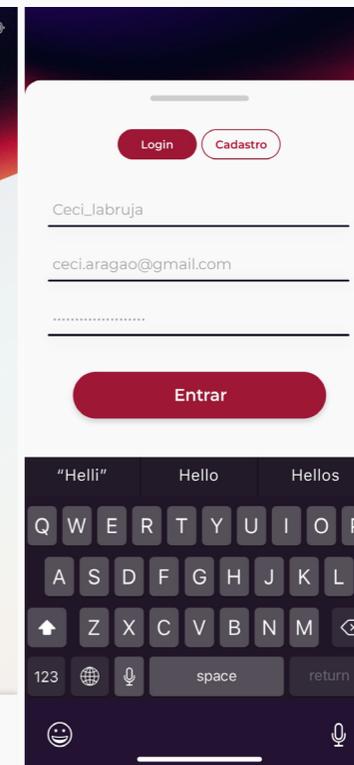
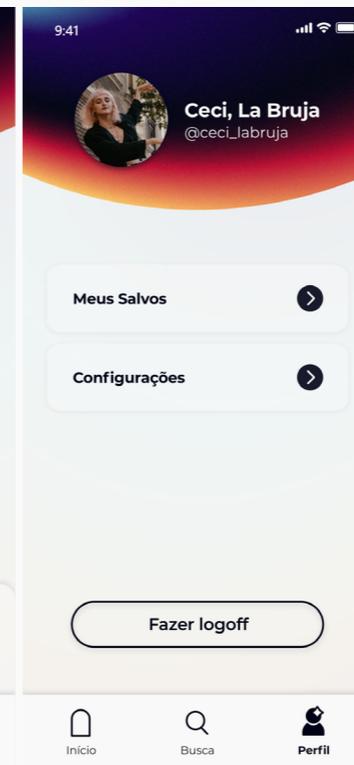
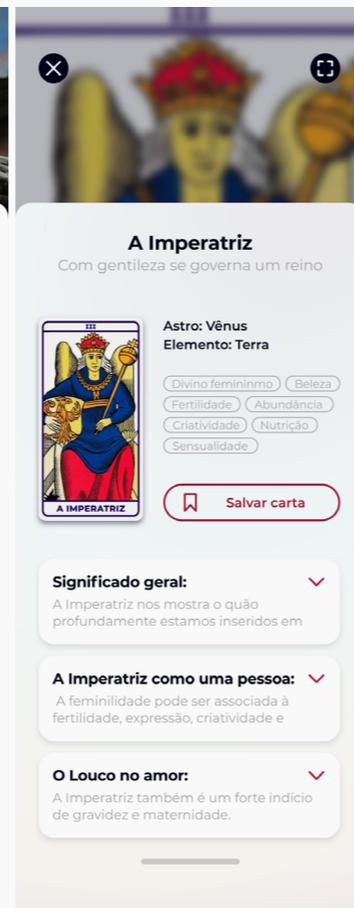
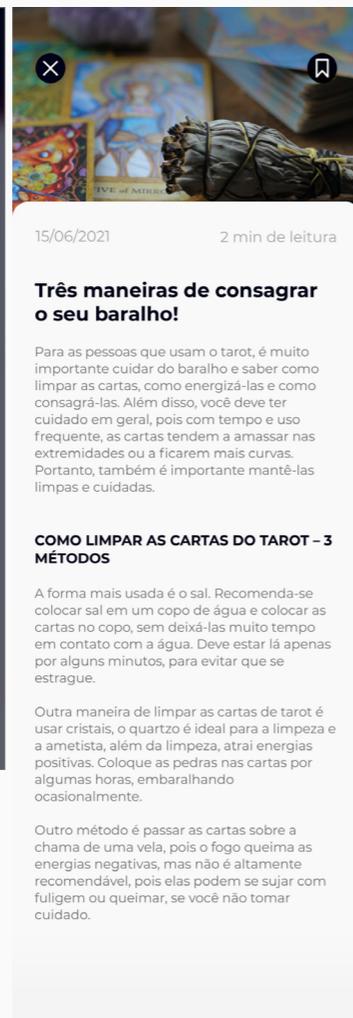
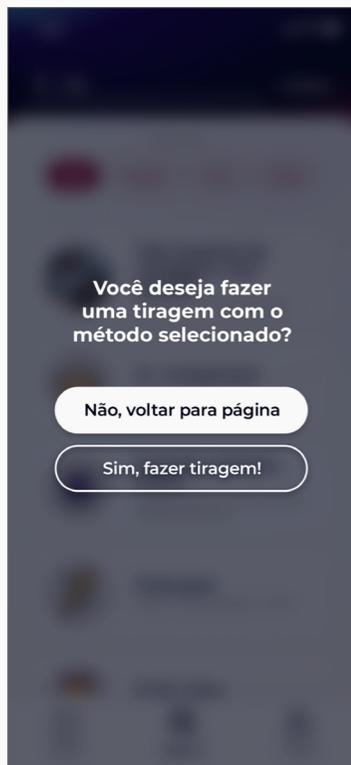
A carta também está relacionada à necessidade de ter mais controle sobre diversos aspectos da vida, sejam eles pessoais, profissionais ou amorosos.

Como interpretar o Quatro de Ouros

A presença do Quatro de Ouros em uma tiragem é um pedido do oráculo para que preste mais atenção em como tem sido sua relação com dinheiro. Você encara as economias de forma mais saudável, sem deixar de aproveitar a vida? Ou será que só pensa em economizar e guardar por medo de perder tudo?

A situação financeira indicada por esse Arcano Menor é tranquila, segura, criada a partir de





9:41

Configurações

Perfil



Mudar avatar

Nome
Cecília Aragão Bruni

Usuário
@ceci_labruja

E-mail
ceci.aragao@gmail.com

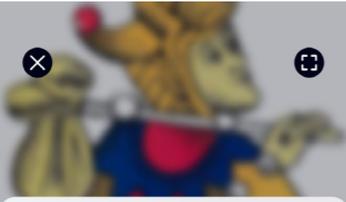
Senha
.....
Esqueceu sua senha?

Gerais

Efeitos Sonoros

Notificações





O Louco
Feliz descuido: o poder da ignorância.



Astro: Urano
Elemento: Ar

Aventura Originalidade
Inocência Liberdade
Inícios Espontaneidade
Idealismo

Carta salva!

Significado geral:
A carta do Louco é de número 0, o que é considerado um número de potencial

O Louco como uma pessoa:
Ver o Louco geralmente significa o início de uma nova jornada, na qual você...

O Louco no amor:
Ele acredita que tudo pode acontecer na vida e que existem muitas...

Suas anotações:
Pode significar "não querer enxergar", o louco pode significar uma "teimosia"...

9:41

Meus Salvos

Cartas Tiragens Artigos

Filtrar por:
Data de Salvamento Nome

Uma carta
29 de julho

Seu amor
08 de julho

Destino ao alcance
22 de junho

Análise dos sonhos
5 de junho

Escolhas
15 de maio

9:41

Meus Salvos

Cartas Tiragens Artigos

Filtrar por:
Data de Salvamento Nome

∞ - O Louco
Carta - Arcano maior

III de copas
Carta - Arcano menor - Copas

III - A Imperatriz
Carta - Arcano maior

IV de ouros
Carta - Arcano menor - Ouros

III de paus
Carta - Arcano menor - Paus

9:41

Meus Salvos

Cartas Tiragens Artigos

Filtrar por:
Data de Salvamento Nome



Como eu escolho o baralho perfeito pra mim?
12/07/2021 - 5 min de leitura