

Luiza Dezotti

FLAMA: Aplicativo de trocas e conexões sáficas

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

Orientador: Prof^a. Dr^a. Berenice Santos Gonçalves.
Co orientador: Prof^a.Dr^a. Rochelle Cristina dos Santos

Florianópolis
2022

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

Dezotti, Luiza

Flama: aplicativo de troca e conexão sáfica / Luiza
Dezotti ; orientador, Berenice Santos Gonçalves,
coorientador, Rochelle Cristina dos Santos, 2022.
147 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2022.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design de interface. 3. Aplicativo
mobile. 4. Sáficas. I. Santos Gonçalves, Berenice. II.
Cristina dos Santos, Rochelle. III. Universidade Federal
de Santa Catarina. Graduação em Design. IV. Título.

Luiza Dezotti

FLAMA: Aplicativo de trocas e conexão sáfica

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, 20 de julho de 2022.

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

Banca Examinadora:

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

Prof^a. Cristina Colombo Nunes, Dr^a. (UFSC)

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

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer aos meus pais que sempre me apoiaram, incentivaram a correr atrás dos meus sonhos e me deram todos os auxílios necessários para que eu pudesse realizar minha graduação em Florianópolis.

Agradeço aos meus grandes amigos, Leonardo e Erichk. A Leonardo por todos nossos momentos de parceria durante a graduação na UFSC, em que surtamos juntos, mas também vibramos juntos com nossas conquistas e realizações. Ao Erichk por todos nossos momentos de trocas sobre a universidade, a vida LGBTQIA+ e vivências, em que encontrei muito apoio e inspiração. Eles foram o presente que a graduação na UFSC me trouxe. Ao lado de vocês a vida com certeza é mais leve, e cheia de memes que eu não entendo, mas que amo.

Quero agradecer também meus amigos que divido apartamento. Ao Leonardo por todas nossas trocas, momentos de cafezinhos e conversas sobre faculdade, trabalho e vida. A Vanessa por me mostrar direções na vida profissional e acreditar no meu potencial, e ser para mim uma grande referência no design. Uma amiga mentora que constantemente está me mostrando coisas novas, auxiliando e acreditando na minha evolução. Sou muito grata por te ter na minha vida, esse projeto não seria o mesmo sem sua ajuda e parceria.

Ao meu grupo de amigos, que proporcionaram diversos momentos de respiro, felicidade e alegria. A todas nossas idas a praia, bares e churrascos, em que pude me desligar das questões da vida para curtir com pessoas que gosto tanto. Vocês me mostraram e provaram que a vida é uma equação, em que é necessário trabalhar e estudar, mas igualmente se divertir e compartilhar momentos. Obrigada Fran, Beatriz, Caru, Erichk, Paulo, Vanessa e Thiago por formarem esse grupo tão especial.

Em um trabalho que fala sobre redes, conexões, trocas sáficas e espaços de identificação gostaria de agradecer as minhas queridas amigas sapatonas Amanda, Paule e Jaqueline por compartilharem dos mais diversos momentos e situações da vida. E a todas outras pessoas sáficas que se dispuseram a ajudar nos momentos de participação e colaboração deste trabalho. Também gostaria de agradecer a

todas que já escreveram ou pesquisaram sobre pessoas e vivências sáficas, foram grande fonte de inspiração para realização deste projeto.

Agradeço também a minha amiga Lara por tantas conversas, fofocas e momentos de trocas e parceria dentro e fora do ambiente universitário. Sua visão de design e percepções da vida me trouxeram muitos momentos de inspiração e reflexão. Agradeço também aos meus colegas de trabalho que estiveram comigo durante minha jornada acadêmica, em especial a Juliana por ter me ensinado tanto sobre design, e oferecido apoio e ferramentas necessárias para que eu pudesse me desenvolver.

Também gostaria de agradecer a minha orientadora Prof. Berenice, que foi tão presente na realização desse projeto, e que admiro como profissional. Me ensinou muito no decorrer deste trabalho com vários insights e direcionamentos. Obrigada por toda paciência, disponibilidade, carinho e atenção.

A minha co orientadora Prof. Rochelle por acreditar nas minhas ideias de projeto durante a graduação, e ajudar a construir projetos tão significativos para mim, como o Cine LGBTQIA+ e este PCC. Rochelle me inspirou a me desenvolver não só como designer, mas como uma pessoa estudante. Obrigada pela atenção e carinho.

Esse projeto que fala sobre comunidade, e se sentir pertencente é fruto de muitas reflexões e conversas pessoais da autora. Assim gostaria de agradecer a minha psicóloga Juliana, que nesses anos me auxiliou na autorreflexão e percepção de mim e do meu entorno.

Por fim, agradeço a UFSC por ter colocado pessoas tão maravilhosas no meu caminho durante minha jornada da graduação. E a todas as pessoas que colaboraram de alguma forma a me ajudar chegar aonde estou hoje.

RESUMO

Este trabalho aborda o projeto e desenvolvimento de um protótipo *mobile* voltado para a conexão de pessoas sáficas. Buscou construir uma interface que atendesse as necessidades levantadas nas pesquisas semiestruturadas realizadas com pessoas sáficas de diferentes regiões do Brasil, em que se observou a falta de espaços para trocas de vivências, histórias e construção de redes de apoio entre essas pessoas. O percurso projetual foi orientado a partir da união de duas abordagens: O Design Centrado no Humano (HCD) da IDEO, e o método Iterato, apoiando-se ainda nas ideias trazidas por Portinari (2014) em *Queerizar o Design*. A partir de um breve levantamento da luta da comunidade sáfica e LGBTQIA+ e da adoção de ferramentas do design que visavam a compreensão do problema, análise e síntese, foi estruturada uma interface que busca promover o acolhimento, segurança e identificação por parte das usuárias-alvo. A interface, portanto, consiste em um protótipo navegável feito a partir da ferramenta Figma, onde foram configuradas as seguintes principais funções: entrar em grupos de tópicos de interesse, realizar conversas por chat, publicar reflexões pessoais e escolher avatares para representação pessoal das pessoas usuárias.

Palavras-chave: Design de interface; aplicativo mobile; Sáficas.

ABSTRACT

This academic work addresses the design and development of a mobile prototype aimed to connect Sapphic people. It sought to build an interface that would meet the needs raised in semi-structured research carried out with Sapphic people from different regions of Brazil. It was identified a lack of spaces for exchanging experiences, stories and building support networks among Sapphic people. The design path was guided by the union of two approaches: IDEO's Human-Centered Design (HCD) and the Iterato method, still relying on the ideas brought by Portinari (2014) in "Queerizar o Design". From a brief survey of the struggle of the Sapphic and LGBTQIA+ community and the adoption of design tools aimed at understanding the problem, analysis and synthesis, it was structured an interface that seeks to promote acceptance, security and identification by the target users. The interface, therefore, consists of a navigable prototype made from the Figma tool, where the following main functions were configured: entering topics of interest, carrying out chat conversations, publishing personal reflections and choosing avatars for the personal representation of the users.

Keywords: Interface design; Mobile Application; Sapphic.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Jornal The Ladder	14
Figura 2 Jornal Chanacomchana	15
Figura 3 Processo HCD (Human Centered Design) de IDEO	20
Figura 4 Método Projeto Digital	20
Figura 5 Método adaptado	22
Figura 6 Nuvem de palavras recorrentes no quadro 1	30
Figura 7 Aplicativo LEX.....	36
Figura 8 Lex análise de usabilidade Fonte: LEX (acesso em 10 de abril de 2022).....	37
Figura 9 Análise ergonômica de interfaces a partir da ferramenta match	38
Figura 10 Aplicativo Slowly	39
Figura 11 Análise ergonômica de interfaces a partir da ferramenta Match	40
Figura 12 Representação das participantes entrevistadas.....	43
Figura 13 Persona primária	49
Figura 14 Persona secundária	50
Figura 15 Arquitetura de informações e páginas do aplicativo	56
Figura 16 Fluxo de onboarding.....	57
Figura 17 Fluxo da página inicial do aplicativo	58
Figura 18 Fluxo da seção "Amigas"	59
Figura 19 Onboarding	60
Figura 20 Wireframes Cadastro	61
Figura 21 Home	62
Figura 22 Fluxo de primeira publicação	63
Figura 23 Telas de comunidades	64
Figura 24 Publicações e interações	65
Figura 25 Visualizar perfil e adicionar como amiga	66
Figura 26 Perfil das participantes	67
Figura 27 Painel de conceitos: afeto, rede de apoio, segurança	74
Figura 28 Painel de sensações: conexão, bem-estar, calor	75
Figura 29 Painel de texturas e ilustrações	76
Figura 30 Painel de produto	77
Figura 31 Dinâmica de cocriação- Chuva de palavras.....	78
Figura 32 Dinâmica de co criação- Chuva de palavras 2.....	79
Figura 33 Estudos iniciais de cores.....	81
Figura 34 Estudos iniciais de cores 2.....	81
Figura 35 Paleta de cor escolhida.....	81
Figura 36 Fontes utilizadas no aplicativo	82
Figura 37 Estudos iniciais de ilustrações.....	83
Figura 38 Ilustrações escolhidas.....	84
Figura 39 Alternativas geradas para home.....	85
Figura 40 Alternativa escolhida	86
Figura 41 Participantes do segundo teste de usabilidade.....	88

Figura 42 Onboarding	95
Figura 43 Onboarding	96
Figura 44 Cadastro.....	98
Figura 45 Home	99
Figura 46 Grupos	100
Figura 47 Publicações e interações	102
Figura 48 Publicações e interações	103
Figura 49 Onboarding de texto.....	104
Figura 50 Adicionar publicação.....	105
Figura 51 Adicionar publicação.....	106
Figura 52 Visualizar perfil.....	107
Figura 53 Meu espaço	108
Figura 54 Meu espaço	109
Figura 55 Meu espaço	110
Figura 56 Grid	112
Figura 57 Cores	113
Figura 58 Estilo de texto	114
Figura 59 Botões	115
Figura 60 Elementos.....	116
Figura 61 Componentes.....	117
Figura 62 Menu	118
Figura 63 Cards.....	119
Figura 64 Elevação	120

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 Publicações periódicas para o público sáfico no Brasil de 1981-2022	28
Quadro 2 Plataformas digitais destinadas ao público sáfico em 2022.....	32
Quadro 3 : Comparativo de funcionalidades.....	42
Quadro 4 Job Stories	51
Quadro 5 Requisitos do projeto	53
Quadro 6 Síntese dos resultados do primeiro teste de usabilidade da participante Isabela	68
Quadro 7 Síntese dos resultados do primeiro teste de usabilidade da participante Giovanna	69
Quadro 8 Síntese dos resultados do primeiro teste de usabilidade da participante Eduarda.....	70
Quadro 9 Síntese dos resultados do primeiro teste de usabilidade da participante Nic	71
Quadro 10 Síntese dos resultados do segundo teste de usabilidade da participante Giovana	90
Quadro 11 Síntese dos resultados do segundo teste de usabilidade da participante Isadora	91
Quadro 12 Síntese dos resultados do segundo teste de usabilidade da participante Bruna	92

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	13
1.1 OBJETIVOS.....	17
1.2.1 OBJETIVO GERAL.....	17
1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	17
1.2 JUSTIFICATIVA E MOTIVAÇÃO.....	17
1.3 DELIMITAÇÃO E ESCOPO.....	19
1.3 EXPOSIÇÃO DA METODOLOGIA	19
1.4.1 MOMENTO OUVIR	22
1.4.2 MOMENTO CRIAR E <i>QUEERIZAR</i>	23
1.4.3 MOMENTO CONFIGURAR.....	24
1.4.4 MOMENTO IMPLEMENTAR E AVALIAR	25
2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	27
2.1 MOMENTO OUVIR	27
2.1.1 ANÁLISE DIACRÔNICA.....	27
2.1.2 ANÁLISE SINCRÔNICA.....	31
2.1.3 ANÁLISE DE SIMILARES DIRETOS	35
2.1.3.1 CONSIDERAÇÕES	41
2.1.4 ANÁLISE DAS ENTREVISTAS SEMI ESTRUTURADA REALIZADAS COM O PÚBLICO SÁFICO.....	43
2.2 MOMENTO CRIAR E <i>QUEERIZAR</i>	48
2.2.1 PERSONAS.....	48
2.2.2 JOB STORIES	51
2.2.3 REQUISITOS	52
2.3 MOMENTO CONFIGURAR	55
2.3.1 ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO.....	55
2.3.2 WIREFRAMES	59
2.3.3 TESTE DE USABILIDADE COM WIREFRAMES	66
2.3.4 DESIGN VISUAL	73
2.3.4.1 PAINÉIS VISUAIS.....	73
2.3.4.2 IDENTIDADE VISUAL.....	77
2.3.5 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS.....	84
2.4 IMPLEMENTAR E AVALIAR	88
2.4.1 SEGUNDO TESTE DE USABILIDADE	88
2.4.2 PROTÓTIPO FINAL.....	93
2.4.3 DESIGN SYSTEM	111
3 CONCLUSÃO.....	121

4 REFERÊNCIAS	123
APÊNDICE A: RECORTE DO BOLETIM UM OUTRO OLHAR	125
APÊNDICE B: ROTEIRO DE ENTREVISTA.....	130
APÊNDICE C: SÍNTESE DOS DADOS DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA.....	132
APÊNDICE D: DINÂMICA BRAINSTORMING.....	145

1. INTRODUÇÃO

Historicamente, pessoas LGBTQIA+¹ criaram grupos de resistência e espaços seguros para se fortalecerem e sobreviverem (QUINALHA, 2022). As interações desses grupos se davam desde ambientes de diversão, como bares e baladas, a espaços de lutas políticas como universidades e jornais. Nesses espaços, foram criadas diversas formas de uniões e associações, desde encontros casuais, até a criação de redes de afetos e acolhimentos constituindo verdadeiras famílias. (QUINALHA, 2022).

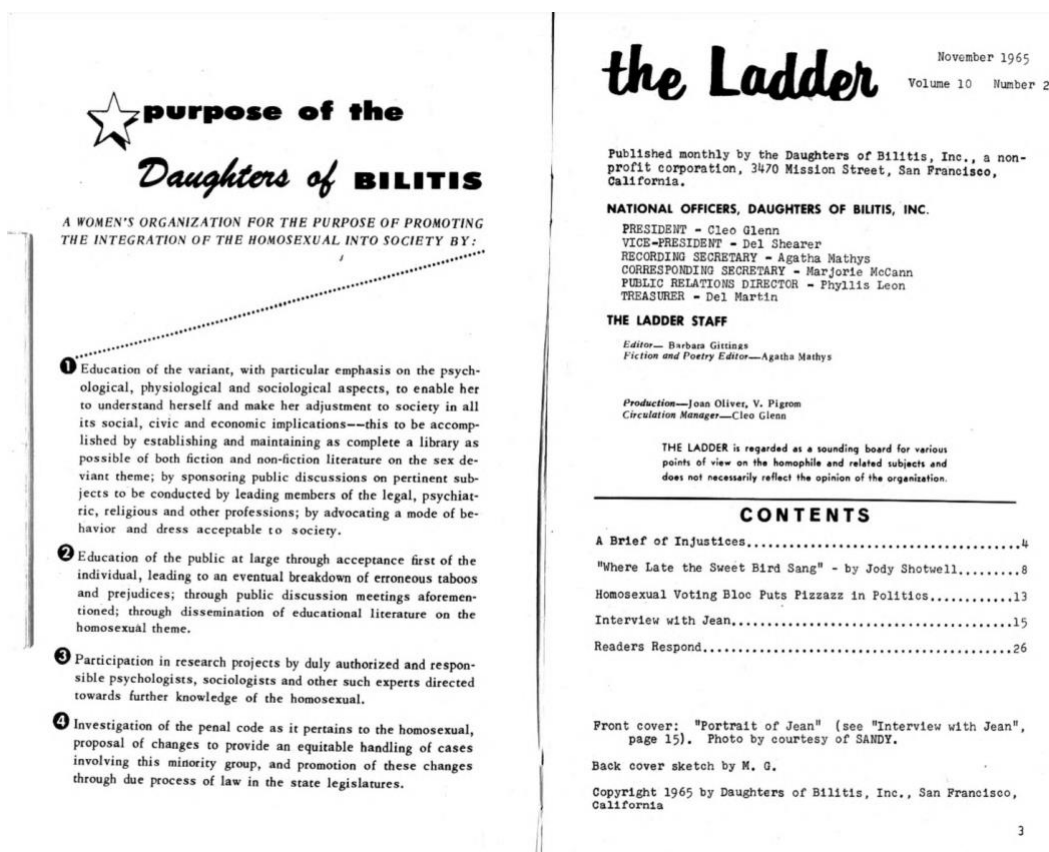
Nesse contexto, este projeto se dá a partir da população sáfica² dentro da comunidade LGBTQIA+, que corresponde ao grupo de mulheres cis ou transgêneras, que se relacionam afetiva e/ou sexualmente com outras mulheres. Fazendo este recorte, é possível identificar que o design tem atuado como instrumento para tangibilizar os anseios e interesses das sáficas e auxiliar na manutenção da comunicação e fortalecimento desse grupo.

Em 1965, o design foi uma forma de conectar e levar informações para grupos sáficos, através da distribuição de jornais e boletins que eram produzidos de forma artesanal. Aqui, destaca-se o jornal *The Ladder*, organizado pelas *Daughters of Bilitis (DOB)*, uma organização independente dos Estados Unidos, que tinha como propósito levar informações e integrar mulheres homossexuais na sociedade (Figura 01). Sua distribuição era realizada através da assinatura mensal do jornal, e, para que o jornal fosse conhecido sem colocar em risco essas mulheres, eram distribuídos para outras sáficas através de sua própria rede de contato, com objetivo atrair assinantes. A seguir é possível visualizar uma página desse jornal.

¹ Sigla de Lésbicas, Gays, Bissexuais e Transgênero, incluem as pessoas intersexo e + para incluir assexuais, aromânticos, pansexuais, polisssexuais e simpatizantes ou aliados ao movimento, comunidade cujo movimento promove a diversidade nas culturas baseadas em identidade sexual e gênero, e é usada para quem não se considera heterossexual ou cisgênero. (LGBT. In: DICIO, Dicionário Online de Português.) <<https://www.dicio.com.br/lgbt/>> Acesso em: 10 de junho, 2022.

² Trata-se de um termo guarda-chuva criado para englobar todas as mulheres que tenham atração, exclusiva ou não, por outras mulheres. <<https://medium.com/@asvioletas/quem-s%C3%A3o-as-s%C3%A1ficas-1d85d30979ab#:~:text=S%C3%A1fica%20%C3%A9%20na%20verdade%20um,independente%20da%20orienta%C3%A7%C3%A3o%20sexual%20delas>> Acesso em: 10 de junho, 2022.

Figura 1 Jornal The Ladder



Fonte: Digital Assets³ acessado em 24 de junho

Nesses jornais eram publicadas críticas de livros, poesias, pequenas histórias, bibliografias de literatura lésbica, cartas de leitores e notícias das reuniões da DOB.

Esse movimento ocorreu também no Brasil, em 1985, de forma similar com os jornais *Chanacomchana* e *Um outro olhar*. Os boletins tinham carácter informativo e possuíam conteúdos diversos, como poesias, críticas literárias e notícias. Uma de suas seções famosas era a troca de cartas e a troca de vivências. Abaixo observe prints realizados desse jornal de vivências que eram retratados:

³ Digital Assets

<https://digitalassets.lib.berkeley.edu/sfbagals/The_Ladder/1965_Ladder_Vol10_No02_Nov.pdf>

Figura 2 Jornal Chanacomchana.



CHANA COM CHANA

10

SAO PAULO JUNHO SET 1986 CZ\$10 00



poesia
troca-
cartas

assumindo...

homossexuali-
dade nas
leis

TROC A-CARTAS

PARA UM PAPO, UMA AMIZADE, UMA TRAN-
SA, ESCREVA PARA :

Ana Maria Rodrigues Caraca
Caixa Postal 9340
cep 01051 SP

Ana Maria
Caixa Postal 317
Ag. Central
cep 20001 RJ

Beatriz Romanzini
Júlio de Castilhos, 1603/02
Farroupilha
cep 95180 RS

Edna Maria S. Urban
Praça Ramos de Azevedo, 206,
26º andar, Edifício Esplanada, Centro
cep 01049 SP

Edneide Maciel Carneiro
Caminho Lage 05, Cidade Nova
cep 44.100 Feira BA

Elisete
Av. Fernandes Bastos, nº 2035 (fun-
dos)
Bairro São José, Tramandaí
cep 95590 RS

Eloísa Helena de Andrade
R. Jesuino Maciel, 190
cep 04615 SP

Leda Matias Ferreira
Caixa Postal 0117, Ag. Central
cep 01051 SP

Léia Loreto Lacerda
Saldanha Marinho, nº 1319 (fundos)
Cachoeira do Sul, Centro
cep 96500 RS

Maria Gessi
Caixa Postal 139
cep 94900 Cachoeirinha RS

Maria Lúcia de Oliveira
SHCE - Q1203 - Bloco B, apto. 102
cep 70000 Brasília DF

Mara
Caixa Postal 606
cep 40000 Salvador BA

Marina
R. Antero Gomes Leite, 159, Belvedere
cep 30330 BH MG

32 CHANACOMCHANA 10 - 1986

*Quando nós nos vimos
pela 1ª vez, eu ouvi o
som de violinos tocando*



Maristela Cordeiro da Silva
R. Valdemar F. da Silva, 46
Cidade Tiradentes Itaquera
cep 08400 SP

Neide Pereira de Carvalho
R. Nova América da Colina, 30 C
Praça 8 de dezembro, Guarulhos
cep 07000 SP

Rosária Admiral
Rua Pernambuco 144, apto 101
Higienópolis
cep 01202 SP

S. N.
Caixa Postal 16435
cep 02599 SP

Tatiana
901 North Dodge
Iowa City
Iowa 52240 USA

**Tatiana fala português*

OS ENDEREÇOS ACIMA TRANSCRITOS SÃO DE
PESSOAS QUE NOS ESCREVERAM SOLICITAÇÃO
DO CORRESPONDÊNCIA. ESCREVA TAMBÉM

CONFERÊNCIA
LÉSBICA EM GENEBRA



Fonte: Acervo Bajuba⁴, acesso em 24 de junho

Assim como o design e a imprensa na década de 1980 acompanharam os movimentos e necessidades referentes a comunidade sáfica da época, atualmente, pode-se observar a atuação do design para atender as demandas da comunidade através de produtos e serviços digitais, além da presença crescente de pessoas sáficas retratadas na mídia. Observa-se que há diversos aplicativos para a comunidade LGBT que abrangem o público sáfico.

Alguns outros exemplos se referem a grupos nas redes sociais como Facebook, Telegram e Tiktok. Uma busca realizada em 10 de junho na rede social Facebook, encontrou 32 grupos lésbicos e bissexuais e 32 grupos apenas para lésbicas, sendo que nem todos estavam ativos.

Embora a existência desses espaços tenha crescido de forma significativa, a vivência sáfica é, muitas vezes, relatada como solitária e com pouca rede de apoio,

⁴ <https://acervobajuba.com.br/wp-content/uploads/2018/11/ChanacomChana10md.pdf>

trocas e referências. Esta solidão pode ser observada a partir de relatos do próprio boletim Um Outro Olhar, já citado anteriormente, como no trecho que segue:

Nesses anos, recebemos perto de 4000 cartas de mulheres de todo Brasil, das quais muitas, mas muitas mesmas, nos falam da solidão, não só de amores, mas também de amizades.

Há uma unanimidade num ponto: todas as mulheres que nos escrevem contando da sua solidão se acham as únicas a padecer dessa dor. Cria-se um círculo vicioso, perverso. (Um Outro Olhar, n. 17, 1992, p. 9).

Para Rich (2010), “A existência lésbica inclui tanto a ruptura de um tabu quanto a rejeição de um modo compulsório de vida. [...] Ela inclui, certamente, isolamento, ódio pessoal, colapso, alcoolismo, suicídio e violência entre mulheres”. Essa perspectiva fortalece as evidências e relatos do boletim Um Outro Olhar sobre o sentimento de solidão e outras violências acerca da existência como pessoa sáfica. Maia (2016) apresenta uma alternativa para romper esta realidade a partir de uma rede de solidariedade e a construção de vínculos não só amorosos e sexuais, como também de amizade e outros afetos, que possam “possibilitar diálogos e o fortalecimento da luta por direitos e em especial por uma maior aceitação social da homossexualidade feminina”.

A partir do resgate da prática dos boletins, jornais, e troca de cartas da imprensa lésbica dos anos 1980; em paralelo a vivência sáfica dentro da comunidade LGBTQIA+ atual e; do uso das ferramentas de design como recursos para auxiliar o estreitamento e união deste grupo; surge o seguinte questionamento: como o design da interface de uma aplicação digital pode apoiar o fortalecimento da rede sáfica⁵ através da priorização de conexões e trocas de vivências entre essas pessoas?

⁵ Para este projeto pessoas sáficas refere-se amplamente a mulheres cisgenero, transgênero e não-binárias que se relacionam de forma afetiva e/ou sexual com outras mulheres.

1.1 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo geral

Desenvolver o protótipo de um aplicativo que auxilie a troca de referências, vivências e histórias entre pessoas sáficas, buscando assim promover o sentimento de pertencimento a essa comunidade.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Mapear as necessidades, vivências e dores de pessoas sáficas em relação ao sentimento de pertencimento a uma comunidade;
- Abrir espaço para relatos de vivência de pessoas sáficas, a partir de recursos interativos para trocas e conexões.;
- Estruturar uma interface que proponha uma estética acolhedora, oportunizando, a partir da identidade visual do aplicativo, o sentimento de acolhimento durante o uso da plataforma.

1.2 JUSTIFICATIVA E MOTIVAÇÃO

A justificativa inicial para este projeto e tema surgiu, principalmente, pela vivência e necessidade da autora, e por contato com outros relatos de pessoas sáficas em que observou não ser a única a se sentir sozinha na comunidade e com vontade de criar vínculos de amizade com outras pessoas sáficas. A partir dessa percepção a autora buscou mapear esses sentimentos com o objetivo de pensar em uma solução que fizesse sentido as necessidades dessa comunidade.

Cabe destacar que, em algumas redes sociais, tem sido possível observar publicações referentes ao sentimento de solidão e de pertencimento à comunidade. Tais observações reforçam a percepção da autora sobre a temática.

Como referência, cita-se no dia 10 de junho de 2022 às 07:42 horas da manhã foi publicado no *twitter* por uma usuária da plataforma a seguinte frase "Ser lésbica é a coisa mais solitária do mundo", tendo 4.261 *retweets*, 834 comentários e 32,4 mil curtidas. Entre as respostas deste tuíte, destacou-se o relato com 371 curtidas:

"É solitário, porque em tudo que é comunidade seja no Facebook ou seja até em aplicativos, quando você vai conversar com outra garota poucas querem falar, tive situações em que algumas mulheres lésbicas não quiserem amizade comigo (mano era só amizade) porque eu visto roupas masculinas."

Dado este cenário, é necessário olhar para essa necessidade dentro da comunidade em que há a busca por pertencimento, trocas e afetos. Relatos como esse mostram que, embora existam grupos no *facebook*, *telegram*, e aplicativos voltados para pessoas sáficas, muitas ainda possuem dificuldade em criar laços e estabelecer amizades nos meios digitais vigentes atualmente, e pessoalmente no dia a dia. Na mesma conversa do *twitter* se destacaram outras respostas incentivando a criação e união entre as pessoas que estavam naquela conversa, destaca-se aqui outro tuíte: "as lésbicas que estão vindo aqui comentar podiam tudo se seguir já vira um grupinho de união, precisamos!" Assim, é possível perceber que os meios atuais não abrangem todas as necessidades e pessoas, sendo necessária uma solução que atue nessa falta.

Para a autora a motivação deste projeto é pensar em uma solução que torne mais tangível a conexão entre essas pessoas, visando aumentar e fortalecer os laços e sentimento de pertencimento.

Este trabalho também buscou aproximar o público em seus processos de criação, a partir da perspectiva de *Queerizar o Design*⁶ Apresentado por Denise Portinari (2017), a autora busca a partir dos movimentos LGBTs problematizar a heteronormatividade na reprodução e materialização normativas de identidades.

Com isso, *Queerizar o design* é trazer as práticas e ferramentas do design uma perspectiva queer, contendo nela as subjetividades e individualidades da comunidade LGBTQIA+. Se propõe neste trabalho a partir dessa perspectiva levar

⁶ "Queerizar" o design seria sensibilizar o campo para os aspectos e os efeitos políticos, éticos, estéticos e subjetivos do design na contemporaneidade, abordando-o enquanto processo social de configuração do sensível compartilhado, do espaço comum. (PORTINARI, 2017)

em conta a pluralidade dentro da comunidade sáfica, sendo necessário uma abordagem humana e próxima do público em questão.

1.3 DELIMITAÇÃO E ESCOPO

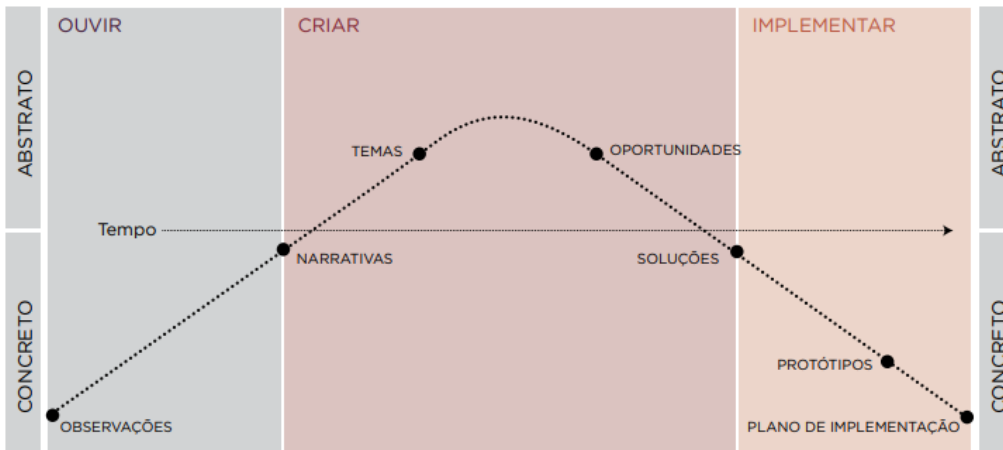
O projeto delimita-se a partir do propósito de desenvolver um protótipo de aplicativo direcionado a trocas e conexões entre as pessoas sáficas. O estudo realizado acerca de publicações e meios de comunicações utilizados pelo público sáfico, e pesquisas realizadas, a fim de gerar insumos para a produção de uma interface que seja coerente com as necessidades do público-alvo. Voltando-se ao sentimento de pertencimento, e comunidade entre pessoas sáficas, através de uma comunicação e identidade visual amigável e acolhedora.

Para que o projeto tivesse uma coerência entre a inspiração histórica e o presente, foram realizados três tipos diferentes de análises. A análise diacrônica, com o objetivo de trazer como a imprensa lésbica mudou a partir dos anos, e como está atualmente. A análise sincrônica, pincelando os diferentes tipos de conteúdos nos digitais de conteúdo e trocas entre essa comunidade atualmente. E por fim, a análise de similares, buscando no mercado aplicativos que se assemelhavam com a proposta deste projeto.

1.3 EXPOSIÇÃO DA METODOLOGIA

O método adotado para o desenvolvimento deste projeto foi estruturado a partir da abordagem do Design Centrado no ser Humano (*Human-Centered Design*) desenvolvido pela IDEO, na qual sua metodologia (Figura 3) busca olhar o problema por meio de 3 fases principais: ouvir, criar e implementar. Onde a fase inicial OUVIR está dedicada a observações concretas, levando em conta a coleta de histórias, empatia e determinação de quem será abordado buscando entender o contexto e as profundidades dos problemas. A fase CRIAR onde são levantadas narrativas que passam do pensamento concreto ao abstrato identificando temas e oportunidades a fim de levantar soluções para serem trabalhadas na fase IMPLEMENTAR, sendo ela o processo final da metodologia em que são desenvolvidos planos protótipos e criações de soluções.

Figura 3 Processo HCD (Human Centered Design) de IDEO

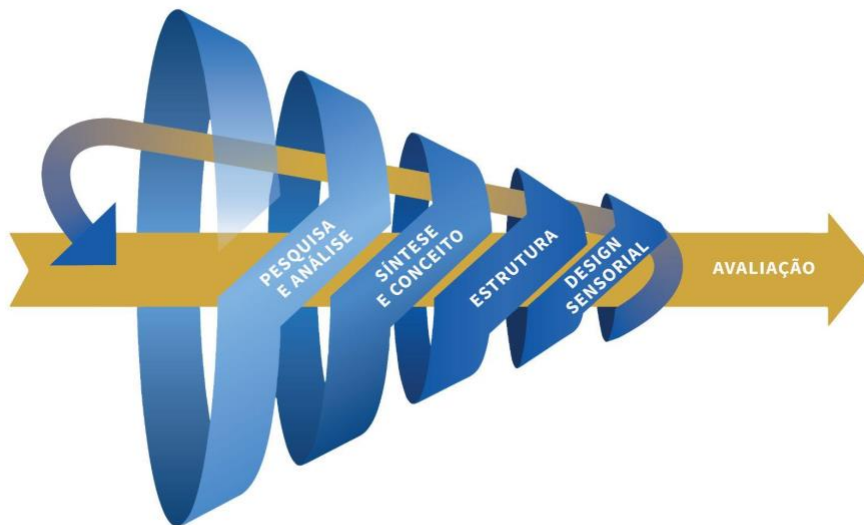


Fonte: Field Guide to Human Centered Design (IDEO)

Com relação às ferramentas adotadas em cada grande fase buscou-se detalhar a partir da abordagem do método "Iterato" adotado no Módulo de projeto Digital UFSC (figura 4), que organiza e detalha cada técnica.

O método é dividido em cinco fases que se interseccionam. Sendo elas: pesquisa e análise; síntese e conceito; estruturação; design visual: identidade e mídias e avaliação: prototipação e teste.

Figura 4 Método Projeto Digital



Fonte: Iterato - Método Projeto Digital do Design UFSC

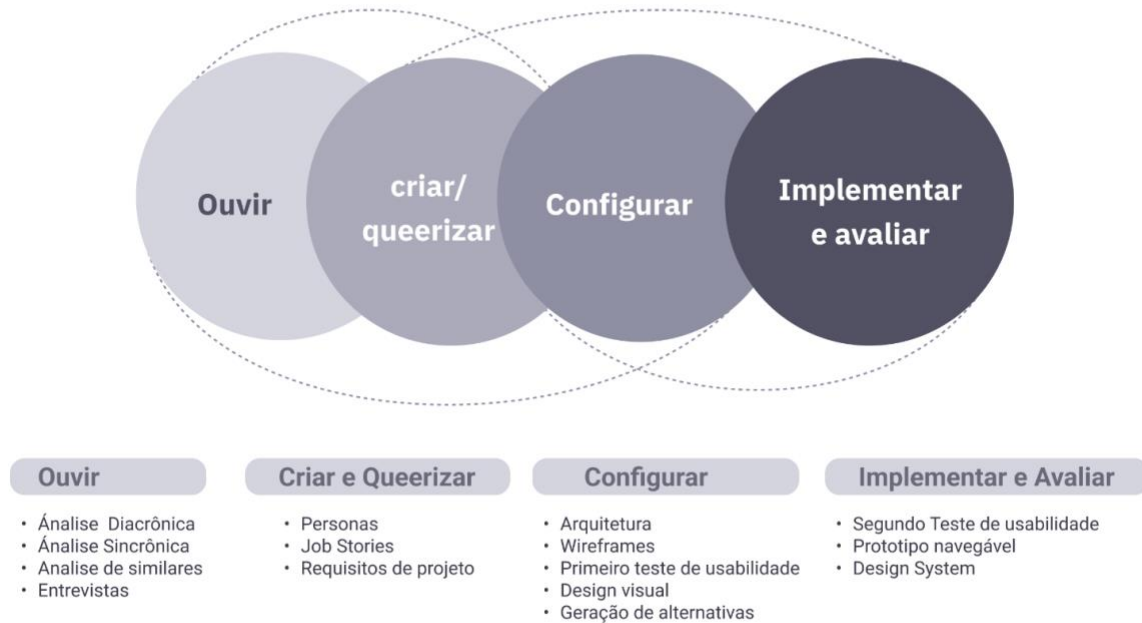
O método em questão se baseia nos fundamentos da ISO 9241-2011, em que as atividades do projeto possuem uma interdependência, um processo não linear em que cada fase deve ser voltada à experiência do ser humano. Sendo assim, se caracteriza como um processo mais interativo e dinâmico em que as etapas se complementam e são revisitadas e podem ser novamente avaliadas ao longo do projeto.

Por se tratar de um projeto voltado para o público de pessoas sáficas, aproximar as vivências e as particularidades da comunidade é essencial no pensamento e criação deste projeto. Para a autora Denise Portinari (2017) *queerizar* o design é problematizar a normatividade e potencializar a diferença. Assim, trazer a abordagem queer para o design é produzir materiais que possam potencializar novas possibilidades de existências.

Desta forma o método adaptado para este PCC traz quatro etapas essenciais voltadas para o ser humano encontradas no processo (HCD) da IDEO e as ferramentas básicas e detalhamento de cada fase da metodologia do Projeto Digital, que também tem objetivo levar o usuário ao centro do projeto trazendo etapas essenciais para o desenvolvimento de uma interface. A metodologia aplicada neste projeto é dividida em quatro etapas: Ouvir; Criar e *Queerizar*; Configurar; Implementar e Avaliar. Sendo a sua última fase destinada à ação de desenvolver o protótipo navegável do aplicativo.

Figura 5 Método adaptado

Método adaptado



Fonte: Elaborado pela autora.

1.4.1 Momento Ouvir

O Momento Ouvir é caracterizado pela escuta, coletas de histórias e pesquisas sobre a temática em questão. Sendo uma das principais partes do projeto teve como objetivo ouvir pessoas sáficas a fim de buscar entender suas sutilezas, contextos, barreiras e restrições para dar sentido aos futuros objetivos do projeto.

Tendo em vista esse momento inicial, foi realizada uma análise sincrônica, diacrônica e análise de similares. Essas análises mostram como as mídias de cada época se desenvolveram e abordaram temas dentro da temática sáfica, contendo observações históricas e atuais sobre a temática em questão. Para esse momento foram utilizadas as seguintes ferramentas:

- **Análise Diacrônica:** Ferramenta que tem como finalidade entender as mudanças ao longo do tempo de um determinado objeto ou tema. No caso do presente projeto foi utilizada para entender os contextos culturais e

sociais da comunicação sáfica, sendo boletins e jornais na década de 1981 a 2016 e observação da evolução das temáticas ao longo do tempo.

- **Análise Sincrônica:** Consiste na análise sincrônica que busca organizar as informações de produtos similares. A ferramenta foi usada com o objetivo de analisar plataformas digitais que são usadas atualmente pelo público sáfico.
- **Análise de similares:** Ferramenta que tem como finalidade identificar e organizar funcionalidades similares em produtos já existentes. Teixeira (2015) caracteriza a análise de similares como momento para estudo acerca do que já está em prática no ambiente digital como forma de identificação de padrões já difundidos bem como aberturas para inovação no desenvolvimento projetual. Assim, como esse projeto já busca fazer uma análise sincrônica voltada para a análise de como os conteúdos sáficos estão sendo abordados na atualidade, a análise de similar busca analisar aplicativos que se assemelham na funcionalidade, interações e propósito.
- **Entrevistas Semi Estruturadas:** A entrevista consiste em coletar informações e relatos para compreender as necessidades do possível público-alvo. Auxilia na identificação de padrões de comportamentos dos usuários de maneira mais rápida do que entrevistas quantitativas, ajudando a compreender o domínio, contexto e restrições de um produto (Cooper, Reimann e Cronin 2007). As análises das entrevistas subsidiaram insights e oportunidades para o momento de *criar/Queerizar*, ajudando a clarear quais seriam os requisitos de projetos.

1.4.2 Momento Criar e *Queerizar*

Neste momento os dados coletados anteriormente são organizados, sintetizados e interpretados. Se caracteriza por uma fase mais abstrata do processo, as necessidades e dores encontradas na etapa anterior são analisadas com a finalidade de obter insights e oportunidades para o projeto. O *queerizar* é dar forma ao momento Ouvir, transformando os dados e pesquisas em personas, job stories e requisitos de projeto, que fazem sentido e aproximam a solução em questão a comunidade. Foram utilizadas as seguintes ferramentas:

- **Personas:** Para Cooper, Reimann e Cronin (2007) personas são usuários modelos que representam o público-alvo, com suas próprias necessidades e especificidades. A partir da etapa de pesquisa e entrevista com o público-alvo, as personas são desenvolvidas com a finalidade de guiar o projeto fazendo com que os requisitos e objetivos estejam espelhados nas necessidades e motivações e personalidade desses perfis.
- **Job Stories:** Ferramenta que se propõe a colocar em evidência as necessidades dos usuários levando em consideração as pesquisas realizadas com o público-alvo e colocando como objetivo as motivações das tarefas feitas pelo usuário. Busca focar na causalidade da história, focando na motivação e contexto do usuário (KLEMENT, 2020). O autor separa em três momentos, as tarefas (jobs), a situação (quando), a motivação (eu quero); e o resultado esperado (para que eu possa), fazendo com que cada job storie ofereça tanto contexto e motivação.
- **Requisitos de projeto:** Os requisitos de projeto funcionam como um guia para que as necessidades e objetivos dos usuários não sejam esquecidas durante a produção do projeto, sendo atendidas em suas funcionalidades. Os requisitos que possuem relação com as necessidades dos usuários passaram a decidir as principais características do produto (P AZMINO, 2015). Assim, os requisitos foram constituídos com insumos gerados tanto nas job stories quanto nas personas, e pesquisas realizadas anteriormente na etapa ouvir.

1.4.3 Momento Configurar

O momento configurar consiste em iniciar o processo de criação da identidade do projeto, e convergir as informações levantadas nos momentos anteriores dando início às diretrizes e escopo do projeto.

- **Arquitetura da informação:** "Fluxo de usuário é uma técnica que te permite mapear todo fluxo de telas do seu site ou aplicativo de forma rápida." (FARIAS, 2018). Na arquitetura é possível definir a estrutura e a hierarquia das funcionalidades e informações.

- **Wireframes:** São utilizados para iniciar o projeto visual a partir da arquitetura da informação estabelecida. São desenhos iniciais da interface do projeto que demonstra de maneira simplificada como deverá ser seu funcionamento, normalmente é feito em tons de cinza com o objetivo de organizar as informações. (Teixeira, 2015).
- **Primeiro teste de usabilidade:** Os testes de usabilidade com wireframes tem o intuito de validar a interface e gerar um feedback rápido sobre as funcionalidades e demonstrar seu funcionamento e informações contidas nela para validação com usuário, com intuito de encontrar oportunidades para melhorar (Teixeira, 2015).
- **Painéis visuais:** Ferramenta para estabelecer visualmente um tema ou conceito, é composto por imagens e elementos visuais que representam os conceitos do projeto e se transformaram no estilo visual do produto.
- **Identidade visual:** É caracterizada pela definição e direcionamento visual e estético que o aplicativo irá seguir.
- **Geração de alternativas:** A geração de alternativas consiste na realização de testes visuais a partir dos conceitos trabalhados nas etapas anteriores, com o objetivo de quais elementos, cores e hierarquias fazem mais sentido com as diretrizes do projeto.

1.4.4 Momento Implementar e Avaliar

O momento de implementar e avaliar consiste no refinamento das interfaces trabalhadas na etapa anterior, validação através dos testes de usabilidade e detalhamento técnico dos elementos implementados na interface.

- **Segundo teste de usabilidade:** Na segunda etapa de realização dos testes, o objetivo principal é validar o design final da interface com os usuários.
- **Protótipo navegável:** É uma simulação da navegação das funcionalidades de um aplicativo, composto por wireframes de alta fidelidade. É uma forma rápida de validar e testar o produto (Teixeira, 2018).

- **Design System:** Documentação das decisões de design realizadas na interface, em que são definidas as diretrizes de comportamentos de componentes, grids, cores, botões, cores e as demais composições do produto.

2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

O desenvolvimento deste trabalho consiste na utilização da metodologia explanada no tópico anterior. As aplicações das ferramentas em cada momento serão detalhadas a seguir:

2.1 MOMENTO OUVIR

Nessa primeira fase do projeto foram realizadas pesquisas e análises com objetivo de entender e se aprofundar na temática sáfica, buscando sintetizar e coletar as necessidades, dores e contextos dessa comunidade.

2.1.1 Análise Diacrônica

A análise diacrônica buscou explorar o como as temáticas sáficas eram abordadas nos jornais, revistas e boletins entre o período de 1981-2022 no Brasil. O quadro 1 a seguir, é uma adaptação do quadro “- Publicações periódicas feitas por e para lésbicas no Brasil, 1981-2016” da tese da Maia (2016). Foram acrescentados ao quadro informações sobre o conteúdo das publicações periódicas com o objetivo de sintetizar dentro desse recorte de 1981 a 2016 quais eram os assuntos mais abordados no movimento lésbico no Brasil. O Quadro 1 a seguir traz os periódicos de época selecionados por maior popularidade, temáticas e importância na história do movimento lésbico no Brasil.

Quadro 1 Publicações periódicas para o público sáfico no Brasil de 1981-2022

Nome	Tipo de mídia	Tempo	Conteúdo	Responsável
ChanaComChana	Jornal e Boletim	1981 (jornal); 1982-1987 (boletim)	<ul style="list-style-type: none"> • Poesias • Cartas enviadas por leitoras; • Referências de livros acadêmicos • Debates inerentes a vivência lesbica • Eventos de encontros de mulheres • Lesbianidade e feminismo • Sexualidade • Humor <p>Fonte: https://www.seer.ufrgs.br/aedos/article/viewFile/93003/53709</p>	Grupo de Ação Lésbica-Feminista
Amazonas	Boletim	1983-1985	<ul style="list-style-type: none"> • Literatura Homossexual • Troca e interação entre grupos • Divulgar ideias <p>Fonte: https://1library.org/article/amazonas-publica%C3%A7%C3%B5es-da-primeira-fase.zlr5on6z</p>	Grupo Libertário Homossexual da Bahia
Xerereca	Boletim	1987	<ul style="list-style-type: none"> • Direitos • Política • Feminismo e costumes • Drogas e sexualidade • Poesias sobre amor. <p>Fonte: https://1library.org/article/xerereca-publica%C3%A7%C3%B5es-da-primeira-fase.zlr5on6z</p>	Rita de Cássia Colaço Rodrigues e Ana Lugon

Um Outro Olhar	Boletim	1987-1995	<ul style="list-style-type: none"> • Poesias • Troca de cartas • Histórias de Heteror • Em movimento • Deu no jornal • Publicações ou materiais recebidos <p>Fonte: http://www.umoutroolhar.com.br/2021/07/memoria-lesbiana-um-raio-x-dos-boletins.html</p>	Grupo de Ação Lésbica Feminista/Rede de Informação Lésbica Um Outro Olhar
Femme	Revista	1993-1996**	<ul style="list-style-type: none"> • Trocas de correspondência • Notícias sobre a comunidade lésbica • Artigos sobre cultura • Literatura • Entrevista • Correio sentimental • Espaço aberto (espaço para elaboração narrativa de experiências vividas) <p>Fonte: http://www.en.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1499506051_ARQUIVO_CarolinaMaia-UmaanalisadarevistaFemme.pdf</p>	Afins - Grupo de Conscientização e Emancipação Lésbica de Santos
Um Outro Olhar	Revista	1995-2002	<ul style="list-style-type: none"> • Trocas de correspondência • Notícias sobre a comunidade lésbica • Artigos sobre cultura • Literatura • Entrevista • Correio sentimental <p>Fonte: https://drive.google.com/drive/folders/1JFc3DPNn1frSSOn5WkBgdPMUj-zo0BLO</p>	Rede de Informação Lésbica Um Outro Olhar

Fonte: Maia (2016), pesquisa da autora.

Como exposto no quadro, os periódicos dialogam com as necessidades que estavam latentes no período de suas publicações. No início deles, na década de 80, as publicações surgem como espaços de criação de redes, entre as colaboradoras e as leitoras dos jornais, como forma de manifestar suas existências e retroalimentar as pautas dos movimentos, que estavam na luta em contra a HIV/AIDS e despatologização da homossexualidade como doença (MAIA, 2016).

Podemos observar que quase todos jornais e boletins possuem seções para trocas de cartas, história, poesias e informações sobre encontros e eventos. Nesses jornais temas como: autodescoberta; encontros com outras mulheres; “saída do armário”; sexualidade; e informativos sobre a comunidade eram recorrentes. Ao fim desse trabalho, no Apêndice A, pode ser encontrado alguns recortes selecionados pela autora que foram fonte de inspiração e referência para a realização deste trabalho retirados do Boletim Um Outro Olhar. A seguir foi sintetizado em uma nuvem de palavras com os temas mais recorrentes aparecidos no quadro 1.

Figura 6 Nuvem de palavras recorrentes no quadro 1

Entrevistas Compartilhamento
POESIAS de histórias
CARTAS ENVIADAS Vivências Notícias
POR LEITORAS Trocas de correspondência
Política CULTURA E LAZER curso de cartas
DIVULGAÇÕES EVENTOS

Fonte: Elaborado pela autora.

Na análise foi interessante observar a disposição gráfica dos boletins e revistas, como os estilos gráficos, texturas, formas e ilustrações foram mudando e se atualizando com o tempo. Outro ponto de atenção foi a organização realizada

pelos boletins para separar e dar nome às matérias nos jornais e os temas recorrentes, podendo ser inspirações para a realização da solução deste projeto.

A leitura dos textos de cartas e poesias também ofereceram fortes insights para reflexões sobre o projeto e as necessidades e dores das pessoas dessas épocas, e como ressoam atualmente. Pelo maior acervo encontrado e disponibilizado para o público ser o Acervo Um Outro Olhar⁷, o Boletim Um Outro Olhar foi a maior fonte de inspiração gráfica para este trabalho.

2.1.2 Análise Sincrônica

Para a análise sincrônica foram escolhidas plataformas digitais de diferentes formatos que produzem conteúdo sáfico na atualidade. O objetivo desta análise foi entender e visualizar como essas diferentes plataformas atuais entregam seus conteúdos, e quais suas diferenças e similaridades com os boletins e revistas analisados na análise diacrônica. É importante para este projeto demarcar como a comunidade está e se comporta atualmente, e quais assuntos e temáticas são mais presentes nessas plataformas, levando em conta suas peculiaridades. Para isto foram selecionadas cinco plataformas digitais: Grupo do Facebook - Lésbicas do Brasil com 11,3 mil membros; a página do Instagram Arquivo Lésbico Brasileiro com 4.760 mil seguidores; o blog Lesbicarias; o portal de notícias Lesbocine e o aplicativo LEX com mais de 100.000 mil downloads. O critério de escolha utilizado foram plataformas digitais populares dentro da comunidade sáfica e similaridade de produção de conteúdo com os boletins da análise diacrônica

⁷ Acesso em: <<http://www.umoutroolhar.com.br/>>

Quadro 2 Plataformas digitais destinadas ao público sáfico em 2022

Nome	Tipo de mídia	Tempo	Conteúdo	Responsável
<i>Lésbicas do Brasil</i>	Grupo do facebook com 11,3 mil membros	22 de novembro de 2020 - atualmente	<ul style="list-style-type: none"> • Trocas de experiência • Namoros • Conhecer novas pessoas • Publicações feitas pelos membros integrantes • Bate papos 	Anônimo
<i>Arquivo Lésbico Brasileiro</i>	Instagram/Site	23 de dezembro, 2020 - atualmente	<ul style="list-style-type: none"> • Preservação de registros históricos e culturais sobre lesbianidades • Cultura • Acervo • Lives • Minicursos • Lesbocenso <p>Fonte: Acesso em 26/01. Print do Instagram.</p>	Voluntárias
<i>Lesbicarias</i>	Site/Blog	- atualmente	<ul style="list-style-type: none"> • Reviews de filmes e séries • Catálogos de filmes sáficos • Divulgação de filmes 	Lesbicarias /Voluntárias

			<ul style="list-style-type: none"> E-books <p>Fonte: Acesso em 26/01. Print do Instagram.</p>	
<i>Lesbocine</i>	Site	2022 atualmente -	<ul style="list-style-type: none"> Divulgação de filmes Críticas de filmes Catálogos de filmes sáficos Notícias sobre a comunidade sáfica <p>Fonte: Acesso em 26/01. Print do Instagram.</p>	Autônomas
LEX	Aplicativo	- Atualmente	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer outras pessoas LGBTQ+ e Queers com interesses em comum Bate papo Se conhecer através de mensagens de texto <p>Fonte: Acesso em 26/01. Print do Instagram.</p>	Personal Best Inc

Fonte: Elaborado pela autora.

Para análise do quadro foi necessário dividir os similares em dois grupos de observação: o *Lex*, um aplicativo e o Grupo do Facebook Lésbicas do Brasil, em que ambas as plataformas os usuários podem fazer publicações sendo os principais geradores de conteúdo. E o *lesbocine*, *lésbicarias* e *arquivo lésbico* que se comportam como páginas produtoras de conteúdo, em que o público-alvo não tem autonomia para publicações.

Assim, referente ao primeiro grupo de análise observa-se que a maioria do conteúdo gerado é referente à procura de encontros românticos. A dinâmica de participação no grupo do *facebook* se dá através de postagens com fotos de pessoas e pequenas descrições contendo informações como cidade, idade e o que procura, que as usuárias publicam com o intuito de acharem pares para conversar. No aplicativo *Lex* as publicações assemelham a anúncios, sendo utilizado apenas um título e corpo de texto para comunicar o que os usuários desejam. Nessa plataforma o publicado pelos usuários varia, tendo pedidos de conversas sobre séries e filmes, indicações de lugares LGBTQIA+ e busca por encontros e pequenos desabafos. O aplicativo tem como funcionalidade a opção de filtrar por diferentes temas, localização e idade.

Referente aos blogs *Lesbocine* e *Lesbicarias*, os assuntos mais comentados são as divulgações de séries e filmes sáficos e notícias gerais relacionadas a conteúdos midiáticos LGBTQIA + e a comunidade sáfica. Resenhas e críticas também são disponibilizadas possuindo uma área para comentário dos leitores das páginas. Já a plataforma *Arquivo Lesbico Brasileiro* tem como foco conteúdos mais políticos e voltados para a história da comunidade lésbica, que tem como o intuito catalogar e ter uma biblioteca de documentos, memórias e notícias. Também oferecem palestras e cursos com temáticas referentes as lutas e movimentos da comunidade lésbica.

A análise sincrônica se torna relevante para o projeto sendo uma forma de sintetizar as informações, temas e modos que conteúdos estão sendo compartilhados nos meios digitais de hoje. Quais temas são abordados, quais são as dinâmicas entre as plataformas e os usuários e quais as funcionalidades disponíveis. Por serem plataformas conhecidas atualmente, foi para este projeto uma grande referência.

2.1.3 Análise de Similares Diretos

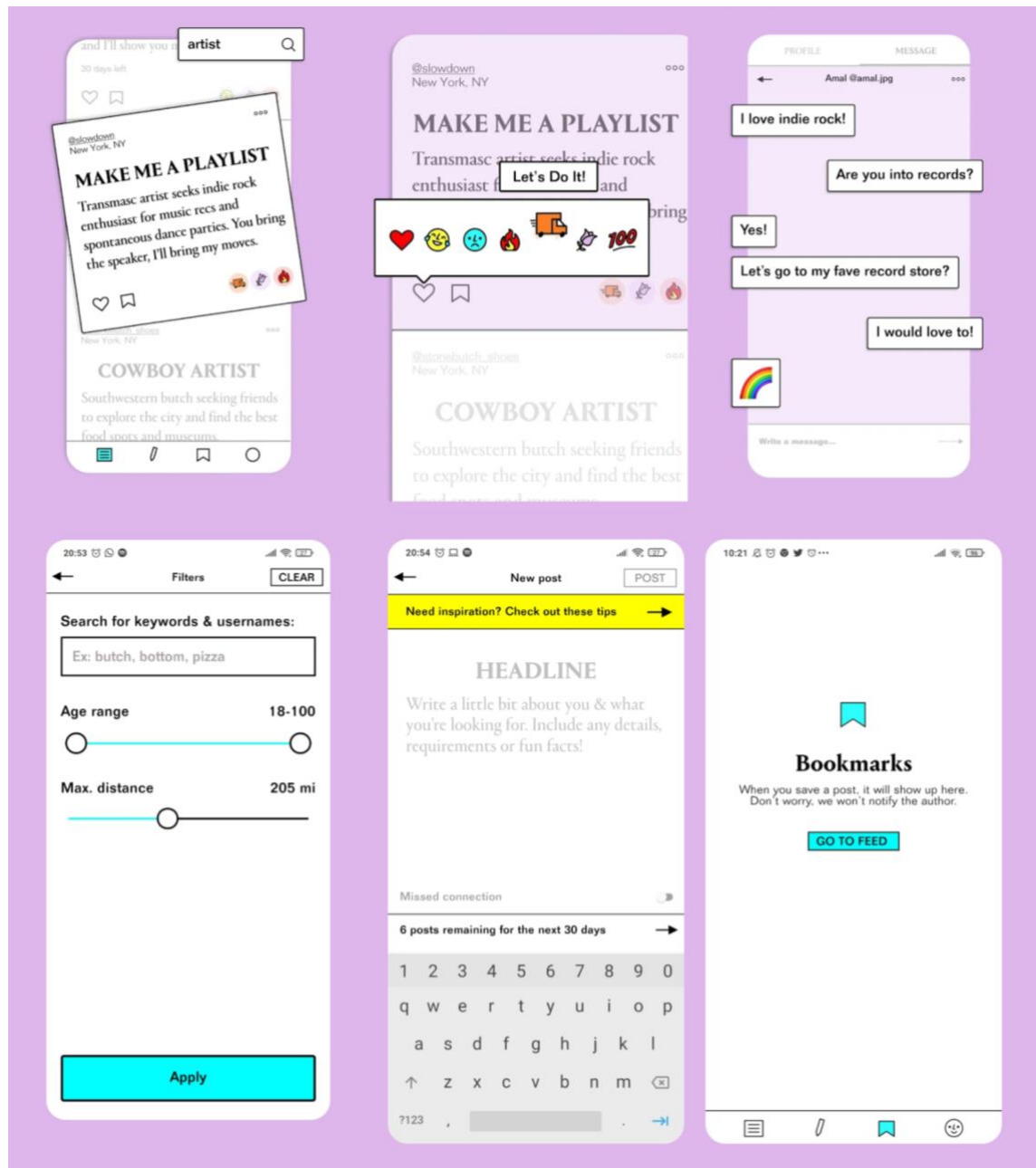
Os dois aplicativos selecionados para análise foram descobertos através de buscas na google store pela categoria de aplicativos de relacionamentos, e por recomendações de entrevistadas desse projeto. A escolha desses aplicativos se deve pela correlação direta destes com o objetivo de conectar pessoas com interesses em comum provendo um espaço para que haja uma conexão entre elas.

Os similares analisados foram: *“Lex - Queer, Lesbian Trans LGBT Friends & Dating”*, escolhido por ter uma proposta e público semelhante a este projeto; e o *“Slowly - Conecte-se ao mundo!”* por sua popularidade e proposta singular. O último citado propõe conectar pessoas no meio digital simulando a troca de cartas tradicionais, lembrando a prática realizada nos boletins e jornais analisados anteriormente no quadro de Análise Diacrônica.

A análise de similares diretos se deu em dois níveis. O primeiro a partir das proposições das autoras Schlatter e Levinson (2013) que definem hierarquia como um sistema visual que consiste em decisões sobre onde os elementos de uma interface estão, suas cores, comportamentos e interações baseadas no nível de relevância para o usuário e personalidade como impressões formadas a partir do que os usuários experienciam através de um layout, interação e reflexão de um aplicativo. O segundo nível se deu a partir da utilização da ferramenta MATch, um checklist para Avaliação da Usabilidade de Aplicativo, feito a partir das 10 heurísticas de Nielsen.

- *Lex - Queer, Lesbian, Trans LGBT Friends & Dating*

Figura 7 Aplicativo LEX



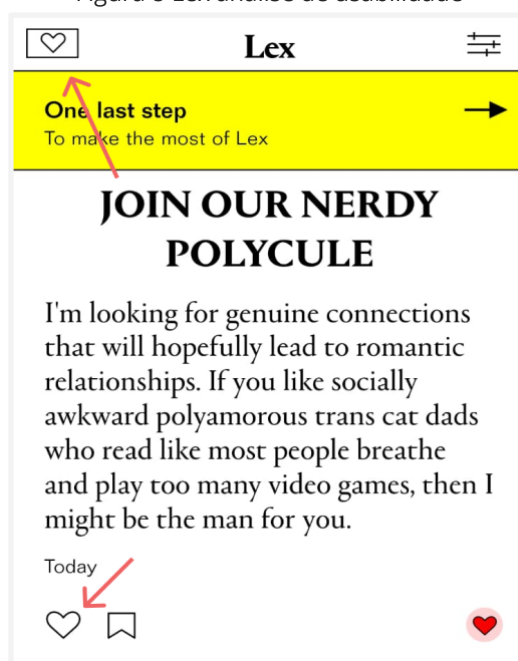
Fonte: LEX (acesso em 10 de abril de 2022).

Lex é um aplicativo de encontros para pessoas dentro da comunidade queer LGBTQIA+, desenvolvido pela *Personal Best Inc.* Diferente dos aplicativos de encontro mais famosos atualmente, o LEX tem como proposta ser uma rede social em que as pessoas se conectam primeiramente através de palavras e publicações.

O tema do aplicativo é "*Words first, selfies second*" na tradução literal para o português "Palavras primeiro, fotos depois".

O conteúdo do aplicativo se dá por anúncios feitos por usuários que possuem interesse de conversar ou encontrar pessoas dentro de uma temática específica, ou querem externalizar algum pensamento. As funcionalidades do aplicativo são voltadas para o feed de publicações e anúncios, o usuário pode filtrar as publicações por temas, distâncias ou regiões, favoritar e reagir e iniciar conversas em um chat de conversa privada. A interação é feita por meio das publicações dos próprios usuários. O aplicativo dispõe de algumas dicas de guias para comunicações que podem auxiliar os novos usuários. Durante o uso do aplicativo algumas mensagens aparecem dicas e avisos em amarelo na timeline falando sobre como denunciar usuários que não respeitam o código de conduta do aplicativo, e dicas para manter a segurança de informações durante conversas.

Figura 8 Lex análise de usabilidade



Fonte: LEX (acesso em 10 de abril de 2022).

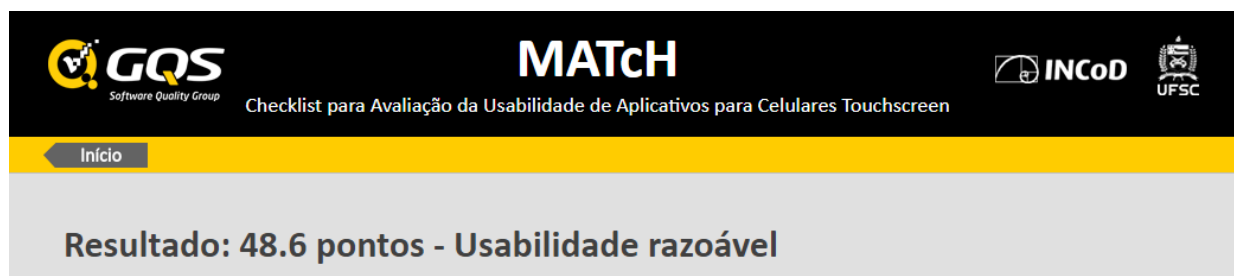
O aplicativo possui algumas inconsistências em relação aos ícones e interação com a interface, o ícone de coração é utilizado para acessar tanto as mensagens privadas quanto para reagir a publicações, gerando confusão ao usuário que busca encontrar suas publicações curtidas e é redirecionado para suas mensagens privadas. Essa inconsistência pode ser entendida como uma falha de

impressão formada a partir do layout apresentado ao usuário, faltando em atender a consistência de hierarquia e personalidade apresentadas por Schlatter e Levinson.

A cor amarela é comumente utilizada para chamar atenção para botões e links com informações importantes ao usuário, a cor provoca um sentimento de atenção a quem está navegando no aplicativo, atendendo a impressão que é transmitida pelo layout. O aplicativo também utiliza caixas pretas de texto para chamar a atenção do usuário com dicas e regras de uso do aplicativo, o componente pode ser passado despercebido por se assemelhar a um divisor de publicações.

A seguir é apresentado o resultado de análise ergonômica realizado pela ferramenta Match:

Figura 9 Análise ergonômica de interfaces a partir da ferramenta match

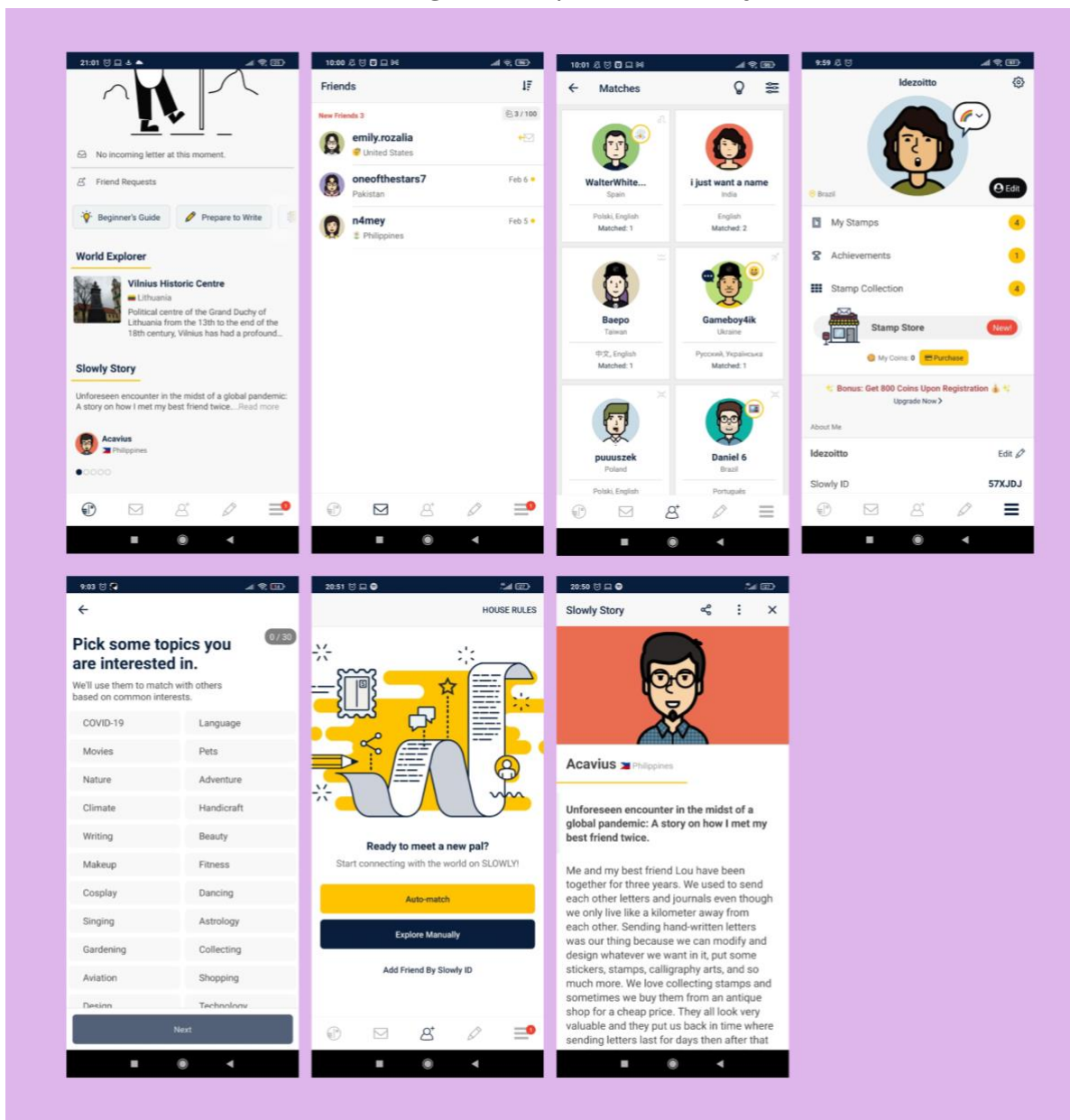


Fonte: Match

Com a análise foi possível chegar ao resultado de 48.6 pontos, sendo essa nota correspondente a uma usabilidade razoável. A partir da análise foi possível concluir que o aplicativo possui uma navegação intuitiva, e suas informações são dispostas em uma ordem lógica e natural. Por mais que tenha pequenos problemas de consistência na utilização de ícones, como citado anteriormente, o aplicativo se mostra simples e claro em sua proposta de navegação.

- *Slowly* - Conecte-se ao mundo!

Figura 10 Aplicativo Slowly



Fonte: *Slowly* (Acesso em 10 de abril, 2022)

O aplicativo tem como objetivo conectar pessoas ao redor do mundo, de maneira que elas troquem cartas virtuais, com intenção de deixar as trocas mais lentas e significativas. Traz a experiência tradicional de um amigo postal, porém de forma digital. O tempo de envio das cartas depende da distância entre os correspondentes, variando entre horas e dias. O aplicativo também tem a

proposta de trocar cartas com pessoas de outros idiomas, incentivando a troca de culturas e conhecimento.

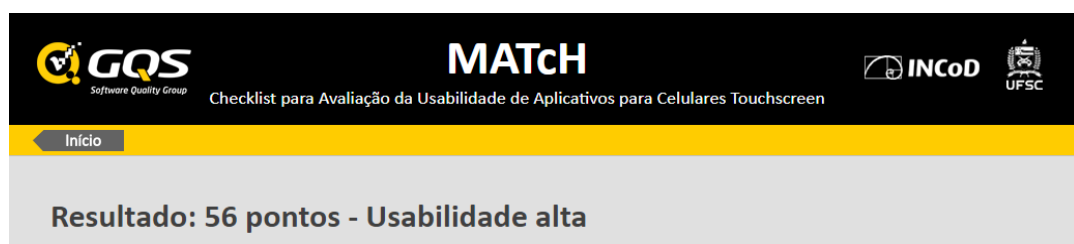
As fotos de perfil no aplicativo são representadas por avatares, que logo nos primeiros momentos de *onboarding* do aplicativo o usuário é convidado a criar um seu. A troca de cartas pode ser feita a partir de interesses em comum pré-selecionados, ou um match automático do aplicativo. Além da troca de cartas, o aplicativo conta com um sistema de gamificação e ranking dos usuários, em que é oferecido selos colecionáveis como recompensa a partir da quantidade de cartas trocadas pelo usuário.

O aplicativo faz uso também de uma loja de selos que é possível comprar a partir de dinheiros conquistados durante as trocas de cartas. Na página inicial do aplicativo há uma seção sobre o aplicativo, guia de uso, e cartas abertas de usuários que estão tendo uma boa experiência no aplicativo.

A interface do aplicativo proporciona uma boa experiência, oferecendo um bom contraste entre o plano de fundo e os textos, tendo uma boa legibilidade. O aplicativo utiliza de diferentes hierarquias para as informações de forma padronizada e coerente. O uso da cor amarela é utilizado para chamar atenção em botões e informações importantes, e o azul escuro para títulos e informações secundárias.

A estética possui uma coerência visual que faz parte de uma identidade visual bem definida, com ícones padronizados em uma mesma linha estética e os botões e interações seguindo uma mesma coerência de interatividade. A seguir é apresentada o resultado da avaliação de usabilidade realizada pela ferramenta MATcH:

Figura 11 Análise ergonômica de interfaces a partir da ferramenta Match



Fonte: Match



O aplicativo apresentou uma usabilidade alta, exibindo quantidade de informações e padrões coerentes em cada tela do aplicativo. Os números de passos, e feedbacks em cada ação são coerentes direcionando o usuário para as realizações das publicações e envios de carta dentro do aplicativo. Não possuindo grandes problemas em usabilidade, o aplicativo se mostra intuitivo e agradável de usar.

2.1.3.1 Considerações

A partir da análise foi observado as diferentes abordagens dos aplicativos para oferecer experiências e conexões diferentes aos usuários, foi possível observar que tanto o *“Lex”* quanto o *“Slowly”* apostam em uma interface mais limpa e em ferramentas de textos como sua forma principal de comunicação. É interessante observar que em ambos os aplicativos os usuários não mostram sua foto, e sim, são representados por seu nome ou um avatar personalizado, como no aplicativo *“Slowly”*. Os dois aplicativos têm como objetivo conectar pessoas e criar uma comunidade entre elas, são de origem estrangeira, e apenas o *“Slowly”* possui tradução para o português. Contudo, como são os usuários responsáveis por gerar conteúdo, ainda é possível usar a rede social *“Lex”* e encontrar publicações em português.

Ao fim foi feito um quadro comparativo dos similares diretos a respeito dos pontos negativos e positivos de usabilidade junto com a pontuação da ferramenta MATch com o objetivo de comparar os principais pontos de cada similar apresentado. Apresentado no quadro 3:

Quadro 3 : Comparativo de funcionalidades

Quadro comparativo das funcionalidades		
Aplicativos		
Ações que podem ser realizadas nos aplicativos	<ul style="list-style-type: none"> • Gamificação • Encontrar amigos com base em interesses em comum • Receber e enviar cartas ilimitadas • Criar um avatar personalizado • Denunciar ou bloquear outros usuários • Enviar convites de amizade • Salvar rascunhos • Última vez online no aplicativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Filtrar postagens por localização, idade e palavras-chave • Conectar com Instagram • Denunciar ou bloquear outros usuários • Ler e escrever publicações • Enviar convites de amizade • Reagir a publicações de outras pessoas • Conversar com pessoas individualmente
Aspectos positivos quanto à usabilidade	<ul style="list-style-type: none"> • Bom contraste e leitura dos textos • conteúdos de apoio sobre escrita e possíveis assuntos • Lembrete para responder às cartas • Consistência visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Alternativa a aplicativos de encontros comuns com funcionalidades diferenciadas • Bom contraste e leitura dos textos
Aspectos negativos quanto à usabilidade	<ul style="list-style-type: none"> • Por haver muitas informações e ações nas telas do aplicativo o usuário pode ficar confuso ou perder alguma ação • Recurso como lembrete, selos e recompensas não são claros 	<ul style="list-style-type: none"> • Não possui outras ferramentas de incentivo ao uso • Não possui lembretes para responder posteriormente as mensagens • Não mostra se o usuário está ativo ou não na rede • Os componentes interativos selecionados não são claramente distintos dos demais • Funcionalidades não claras • Controles e botões não se distinguem do restante do layout
Avaliação heurística a partir da ferramenta MATch	<p>56 Pontos Usabilidade alta</p>	<p>48.6 Pontos Usabilidade razoável</p>

Fonte: Elaborado pela autora.

2.1.4 Análise das Entrevistas Semi estruturada realizadas com o público sáfico

As entrevistas ocorreram ao fim do segundo semestre de 2021, individualmente e de forma online e assíncrona pela plataforma de vídeo chamadas *Google Meet*. Tiveram o objetivo de entender quais eram as dores, interesses e faltas relacionadas a conteúdos, acessos e vínculos dentro do grupo de pessoas sáficas para assim obter possíveis oportunidades para este projeto. Para isso foram selecionadas 5 participantes que se identificavam como pessoas sáficas, sendo elas lésbicas e bissexuais entre a faixa etária de 20 a 30 anos e usuárias ativas de redes sociais. Buscou-se também selecionar pessoas que fossem de diferentes regiões do Brasil.

Cabe destacar que o roteiro das entrevistas se baseou nas análises e descobertas geradas na etapa anterior de análise sincrônica e diacrônica. Segue abaixo o esquema visual do perfil das entrevistadas, foi utilizado nomes fictícios para representar as participantes:

Figura 12 Representação das participantes entrevistadas



Fonte: Elaborado pela autora.

O roteiro das entrevistas realizadas foi estruturado em quatro partes: conteúdos buscados, sentimento de pertencimento à comunidade sáfica e LGBTQIA+, trajetória pessoal das participantes e hábitos digitais. O roteiro da entrevista íntegra, e as respostas tabuladas encontram-se no apêndice B.

Com o objetivo de organizar as principais descobertas e insights foi realizada uma síntese de respostas para que os pontos e questões mais relevantes das entrevistas pudessem ser destacados.

Nas perguntas referentes a se descobrir e se assumir LGBTQIA+ cabe apontar que fazer faculdade, ou participar de eventos fora das suas realidades comuns permitiu que as entrevistadas conhecessem outras realidades e sexualidades, abrindo um caminho e possibilitando que as mesmas se descobrissem e se identificassem como sáficas. Além disso, cabe ressaltar que quatro das cinco entrevistadas começaram a descobrir e ter consciência da sua sexualidade entre os 18 e 19 anos.

Em relação a sua infância e adolescência as entrevistadas em unânime relatam que por não haver referências de outras mulheres sáficas não entendiam o relacionamento de uma mulher com outra mulher como possibilidade. Também foi destacado por 3 das 5 participantes a falta de conversa sobre temas relacionados à sexualidade com seus familiares ou amigos durante sua adolescência.

Ainda sobre o processo de autodescoberta, se entender e identificar como LGBTQIA+, as entrevistadas Laura e Manuela contam que ainda é um processo solitário e não conversado dentro da comunidade, frequentemente há um sentimento de solidão e falta de empatia por quem não se descobriu como alguma letra do LGBTQIA+ ou não se assumiu para família. As entrevistadas ainda contam que não se assumiram para seus familiares por não terem tido um relacionamento com outra mulher e, por falta de abertura por parte da família em relação ao tema.

Em relação a acessar o conteúdo, foi unânime o interesse das participantes em ler e descobrir mais sobre a história LGBTQIA+. E 3 das 5 participantes ressaltaram a importância de abordar a interseccionalidade⁸ na história, e ter acesso a conteúdos que geram identificação e aproximação da realidade e que não sejam apenas sobre sua orientação sexual.

Dos temas de interesse apontados pelas entrevistadas destaca-se a busca por conteúdos sobre pessoas reais e suas histórias, e produzidos por pessoas sáficas

⁸ A interseccionalidade pode ser entendida como uma ferramenta de análise que consegue dar conta de mais de uma forma de opressão simultânea. (Kyrillos. 2020)

que tenham os mesmos interesses e hobbies que as entrevistadas. Destaca-se aqui a fala da Laura:

Sinto falta de conteúdos que falem sobre mulheres reais, sobre histórias reais. Quero ver professoras, trabalhadoras e senhoras mais velhas em relacionamentos, pois me dá perspectiva de futuro.

Literatura e produções audiovisuais que contam histórias parecidas com as delas também são um ponto de consumo entre as entrevistadas. Júlia, Alice e Manuela também comentaram sobre a falta de acesso a conteúdos sobre relação sexual e troca de experiências sobre o tema.

Em relação ao uso de redes sociais, e participações em grupos online, apenas 2 entrevistadas participam de grupos sáficos atualmente. As outras contaram que já entraram em grupos de mulheres no Facebook em que havia publicações como trocas de serviços, desabafos e pedidos de ajudas. Foi unânime o apontamento que os conteúdos de seus interesses chegam em sua maioria pelo algoritmo das redes sociais, e só buscam efetivamente quando há o interesse por um conteúdo específico.

Nas questões relativas à rede social e vínculo com a comunidade sáfica, a entrevistada Júlia, conta que para ela o Twitter teve um papel central na sua conexão com outras pessoas sáficas. A rede social se tornou um espaço seguro na época em que sua conta era destinada a um fã clube pois permitia não expor sua real identidade. Para ela, o senso de comunidade foi criado e fortalecido quando uma desconhecida, com conta destinada a um ídolo, a acolheu e deu o apoio que outra pessoa na vida fora da internet não pode dar, fortalecendo os vínculos entre elas. A entrevistada um relatou também que muitos de seus amigos do dia a dia não entendem certas situações e sentimentos em relação a personagens e séries que gosta e que muitas vezes se sente julgada, diferentemente de suas amigas que conheceu no twitter que compartilham dos meus interesses e reações vendo as séries e filmes sáficos.

Laura relata uma vivência similar em relação ao uso do Twitter ter possibilitado criar vínculos e amizades virtuais, conta que em sua adolescência a conversa sobre

assuntos em comum com pessoas online permitia se conectar de outras maneiras e conhecer pessoas de outros lugares que não conheceria sem a internet.

Ainda sobre sentimento de pertencimento à comunidade, 3 das 5 entrevistadas comentaram sobre não se sentir parte de uma comunidade sáfica, e sim de uma comunidade LGBTQIA+. Em geral, sobre a questão de pertencimento à comunidade, foi apontado a vontade de conhecer outras pessoas sáficas em outros formatos de redes sociais, pois acreditam que os formatos atuais são desenvolvidos de uma maneira heteronormativa não correspondendo a maneira que mulheres se relacionam entre elas.

Ressaltaram que o momento em que sentiram mais falta de uma rede de apoio, ou comunidade, foi durante seu processo de identificação como LGBTQIA+, em que possuíam muitas dúvidas e incertezas e não haviam pessoas ao seu redor para aconselhá-las, porém ainda em relação a assuntos específicos sentem falta de ter mais proximidade com outras pessoas sáficas.

As entrevistadas também foram perguntadas sobre seus hábitos digitais. Dentre as respostas se destacaram os seguintes pontos:

- As redes sociais mais usadas são: TikTok, Twitter e Instagram;
- A permanência de aplicativos baixados no celular é pela sua frequência de uso;
- O uso do celular é maior em momentos de lazer.

Funcionalidades que as entrevistadas comentaram como positivas em uma rede social:

- Salvar conteúdos e organizar pastas e tags (Laura e Manuela);
- Aplicativos que possuem um bom algoritmo e redireciona conteúdos de sua preferência (todas);
- Colocar os pronomes em um campo específico não ocupando o espaço da descrição do perfil (Julia);
- Poder integrar ir e ver os stories de outros amigos e conhecidos (Sophia e Alice).

Assim, a realização das entrevistas permitiu identificar interesses comuns, similaridades e necessidades entre os perfis entrevistados. Sendo as principais descobertas o sentimento em comum pela busca de referências de relações sáficas, vontade de trocas sobre assuntos que possuem interesses, e a busca por afeto, união e rede de apoio entre pessoas sáficas.

Os insights para o desenvolvimento desse PCC se derem a partir das experiências e sugestões das entrevistadas em relação ao como gostariam de criar vínculo e se envolver com outras sáficas a partir de uma identificação de temas em comum. Também foi levantada a ideia de ser um ambiente de resgate nostálgico do modo que as entrevistadas costumam usar as redes sociais em sua adolescência para fazer amigas virtuais. Assim pode-se trazer para o projeto recursos que fomentem através de textos, e espaços comunitários a troca de relatos e possibilidade de conexão em chats privados com as outras usuárias.

2.2 MOMENTO CRIAR E QUEERIZAR

Neste momento foi utilizada algumas ferramentas com o objetivo de definir as diretrizes que guiarão o projeto a partir dos dados levantados e analisados anteriormente.

2.2.1 Personas

A elaboração da persona foi construída com o intuito de auxiliar no entendimento das características e dores das potenciais pessoas usuárias deste projeto, fundamentadas a partir do entendimento dos dados sintetizados nas entrevistas semiestruturadas no momento anterior.

Baseado nas entrevistas e pesquisas levantadas pretendeu-se focar em pessoas sáficas que não estão inseridas em um círculo social em que há outras identidades com quem se identifiquem, e que por conta disso buscam em meios digitais outras maneiras de fazer amizades, se conectar e se sentirem parte dessa comunidade.

A partir da síntese das entrevistas foi observado que há dois perfis diferentes entre as personas. Um que consiste na pessoa sáfica que tem familiaridade com relacionamentos virtuais, e busca suprir a necessidade de trocar sobre suas experiências e vivências passadas a fim de se sentir mais apoiada e acolhida, e a segunda persona sáfica que descobriu sua sexualidade a pouco tempo, possui um comportamento mais curioso sobre a comunidade LGBTQIA+ e busca tirar suas dúvidas e conhecer referências de pessoa sáficas reais.

Apresenta-se a seguir a ilustração das personas que guiarão as próximas etapas deste projeto.

Figura 13 Persona primária



Gabriela Pereira

Fanfiqueira amante de literatura

28/Mulher Salvador, Bahia

Redatora e escritora

Tags

Fics sáficas

Amizades online

Dicas de livros

Séries

História

Canais



Na época do Orkut, uma coisa muito legal era a função de comunidades, eu encontrava fóruns de discussão e fazia amizades virtuais com muita facilidade. Hoje me frustro, pois não possuo tantas amigas para conversar sobre a vivência sáfica.

Bio

Escrever está 100% no meu dia a dia, tanto como passatempo, quanto como trabalho, já que hoje crio conteúdo para redes sociais em uma empresa. Por isso passo a maior parte do tempo no computador, lendo recomendações de conteúdos e mídias sáficas. Tenho o hábito de seguir tags e influencers que falam sobre filme e livros LGBTQIA+ para estar atualizada das novidades.

Hoje sou voluntária de uma plataforma de conteúdo LGBTQIA+ e, embora eu esteja no círculo, não tenho muitas amigas sáficas para conversar e trocar opiniões. Me descobri LGBTQIA+ depois dos 20 e sempre foi um conforto para mim me comunicar virtualmente, quando eu era mais nova tinha varias amigas virtuais e hoje sinto falta disso. Minha vontade é cada vez mais conhecer outras mulheres que possuem os mesmos interesses que eu para podermos trocar opiniões, conteúdos, ajudas e histórias.

Motivações

Para entrar em uma app para sáficas

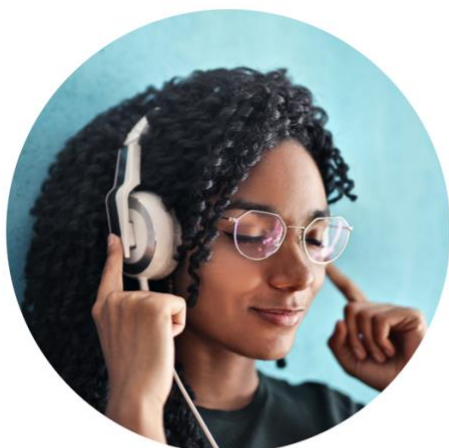
- Ler o que outras mulheres estão postando
- Compartilhar suas vivências
- Se sentir apoiada pela comunidade
- Conhecer outras mulheres sáficas

Frustrações

- Os aplicativos que existem hoje não são voltados para relações entre mulheres.
- Sente falta de um espaço seguro, moderado, personalizável sem anúncios e venda de produtos.
- Não se sente motivada para compartilhar suas opiniões e histórias nas redes sociais que usa hoje.

Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 14 Persona secundária



Luana Tereza

Louca dos conteúdos sáfcicos

18/Mulher Uberlândia, Minas Gerais

Estudante do Ensino Médio

Tags

Música e dança

Conhecer pessoas novas

Dicas de filmes e eventos

Ter experiências

Canais



Faz pouco tempo que me assumi LGBTQIA+ para meus amigos e tenho um milhão de dúvidas e curiosidades sobre a comunidade sáfica. Eu adoro isso porque, quando pesquiso e interajo com outras sáficas, descubro novos universos!

Bio

Sou uma pessoa muito comunicativa e adoro usar redes sociais para seguir pessoas de diferentes lugares e consumir os mais diversos conteúdos. Quando tinha 13 anos, assisti a um filme sobre um casal de mulheres, e, desde então, comecei a seguir e procurar por mais conteúdos que me representassem de alguma forma. Meus amigos me chamam de A louca dos conteúdos sáfcicos. Em minha volta, muitos amigos são LGBTQIA+ que estudaram comigo e me ajudam a achar eventos da comunidade Queer para participar.

Me formei no ensino médio e estou estudando para ingressar no curso de Engenharia na Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Moro em uma cidade relativamente grande, mas, apesar disso, conheço poucas mulheres sáficas e gostaria muito de poder acompanhar outras histórias que me deem perspectivas de futuro.

Para preencher essa lacuna, costumo desenhar e acompanhar também quadrinhos LGBTS e sáficos no instagram, mas gostaria de poder trocar recomendações e opiniões com outras sáficas mais facilmente.

Motivações

Para entrar em uma app para sáficas

- Poder tirar suas dúvidas e pedir conselhos
- Acessar conteúdos que não encontraria facilmente
- Conhecer pessoas experientes
- Saber mais da história LGBTQIA+

Frustrações

- Suas referências de mulheres sáficas serem influencers no Tiktok e personagens fictícios
- Não ter com quem conversar sobre os seus sentimentos.
- Não encontrar conteúdos confiáveis na intrnet sobre saúde, locais seguros e outros tópicos que tem dúvidas

Fonte: Elaborado pela autora.

Em resumo, as duas personas possuem pontos em comum em relação à busca por um espaço sáfico seguro em que possam se conectar e conhecer com outras pessoas, trocar sobre interesses em comum e trocar informações.

Primária e secundária se diferenciam por Gabriela já ter vivido experiências e buscar um espaço de apoio e trocas mais profundas e significativas, tendo assim um comportamento mais ativo no aplicativo, e por Luana ainda estar experimentando e se descobrindo dentro do universo sáfico possui diversas dúvidas, curiosidades e uma busca por conselhos e referências de outras pessoas mais experientes se sente mais como observadora do que produtora de conteúdo.

2.2.2 Job Stories

A fim de mapear as principais funcionalidades do aplicativo, buscou-se, a partir da criação das personas, criar um quadro com as três etapas das job stories (quando, eu quero, e para quê) para pensar no contexto de uso das pessoas sáficas e quais seriam suas principais situações de uso a partir das dores e motivações levantados na etapa anterior. Com a elaboração das Jobs stories as funcionalidades e interações começaram a se tornar mais palpáveis, pôde-se perceber quais seriam as motivações de uso e contextos para o público-alvo ao entrar no aplicativo. Cada job stories abaixo foi pensada a partir de uma necessidade sintetizada nas personas.

Quaro 4 Job Stories

	Quando <i>(Situação)</i>	Eu quero <i>(Motivação)</i>	Para quê <i>(Resultado esperado)</i>
01	Quando vejo um relato interessante e quero reler posteriormente	Eu quero poder salvar em uma pasta	Para que eu possa, ler em outro momento
02	Quando estou passando por algum problema na minha vida pessoal	Eu quero poder contar com uma rede de apoio e espaço seguro	Para que eu receba conselhos e diretrizes e nao me sinta sozinha

	Quando <i>(Situação)</i>	Eu quero <i>(Motivação)</i>	Para quê <i>(Resultado esperado)</i>
03	Quando eu encontro conteúdos que me fazem refletir e pensar sobre eu mesma	Eu quero elaborar o que estou sentindo escrevendo em bloco de notas privado	Para que eu possa registrar o que estou sentindo naquele momento
04	Quando estou fazendo meu perfil no aplicativo	Eu quero poder ter um avatar personalizado	Para quê eu me sinta segura para me representar como desejo
05	Quando eu não conheço outras pessoas sáficas para comentar sobre assuntos que gosto	Eu quero poder encontrar outras pessoas que também estão consumindo o mesmo conteúdo os similares	Para que a gente possa trocar opiniões e conversas sobre
06	Quando estou com dúvidas sobre ser uma mulher sáfica	Eu quero fazer uma pergunta a um grupo	Para quê eu possa ter respostas e referências diferentes

Fonte: Elaborado pela autora.

2.2.3 Requisitos

A partir da elaboração das job stories, foi desenvolvido o quadro a seguir (quadro 5) que possui cinco colunas contendo os objetivos do usuário ao usar o aplicativo, os requisitos funcionais que definem as funções e recursos que estão sendo desenvolvidas no projeto, requisitos de conteúdo que se referem às informações que serão oferecidas para gerar valor ao usuário. Requisitos de experiência que busca sintetizar o como o usuário espera sentir ao usar a funcionalidade, e por último a origem de onde foram retratados esses requisitos. O quadro pode ser observado a seguir:

Quadro 5 Requisitos do projeto

Objetivos do usuário	Requisitos Funcionais	Requisitos de conteúdo	Requisitos de experiência	Origem
Ser iniciado no aplicativo	Onboarding dinâmico	Texto e representação ilustrada	Sentir-se acolhida e contextualizada ao entrar no aplicativo	Entrevistas, similares
Fazer anotações sobre seus sentimentos e leituras dentro do app	Ferramenta de edição de texto, link para publicações dentro do app	Texto informativo sobre o uso da ferramenta	Poder mapear seus sentimentos em relação a comunidade, e anotar os pensamentos durante o uso	Similares, Entrevistas, Personas
Buscar por uma tag dentro de uma categoria	Ferramenta de busca com utilização de filtro	-	Identificar os temas abordados na publicação	Entrevistas, similares
Salvar publicações	Opção para salvar e criar pastas	-	Salvar publicações para consultar posteriormente	Entrevistas
Interagir com outras pessoas usuárias do aplicativo	Comentários	-	Trocar opiniões com outras pessoas nas publicações	Entrevistas
Não precisar usar uma foto pessoal	Avatar de perfil customizável	Ilustrações de personagens	Se sentir seguro para ser quem é	Entrevistas, similares
Adicionar pessoas dentro do aplicativo	Opção de adicionar pessoas à sua rede de conexão	Ícone de adicionar amigos	Criar vínculos particulares no aplicativo	Entrevistas, Personas
Saber como pode usar a plataforma, que tipo de texto, e conteúdo pode ser compartilhado	Card clicável	Guia de uso com dicas e diretrizes para interagir no aplicativo	-	Similares
Visualizar minhas publicações	Lista de publicações do usuário	-	Visualizar e acompanhar suas publicações postadas ou enviadas	Personas
Se sentir acolhido durante o uso do aplicativo	Chamadas de texto	Tom de voz acolhedor	Sentir que está em um espaço seguro	Entrevistas

Fonte: Elaborado pela autora.

Por se tratar de uma rede de trocas, as funcionalidades mais importantes do aplicativo estão focadas em publicar, comentar e interagir com outras usuárias. Um requisito importante para o aplicativo é a comunicação acolhedora em suas interações e páginas, para que se cumpra o objetivo de ser um aplicativo seguro e confortável para as usuárias compartilharem e comentarem em publicações.

O uso de avatares ilustrados com ícones, e não com fotos reais, foi definido a partir das entrevistas em que foi relatado o conforto e segurança de não precisar usar uma foto própria, podendo criar e externar traços de suas personalidades pelo avatar também.

2.3 MOMENTO CONFIGURAR

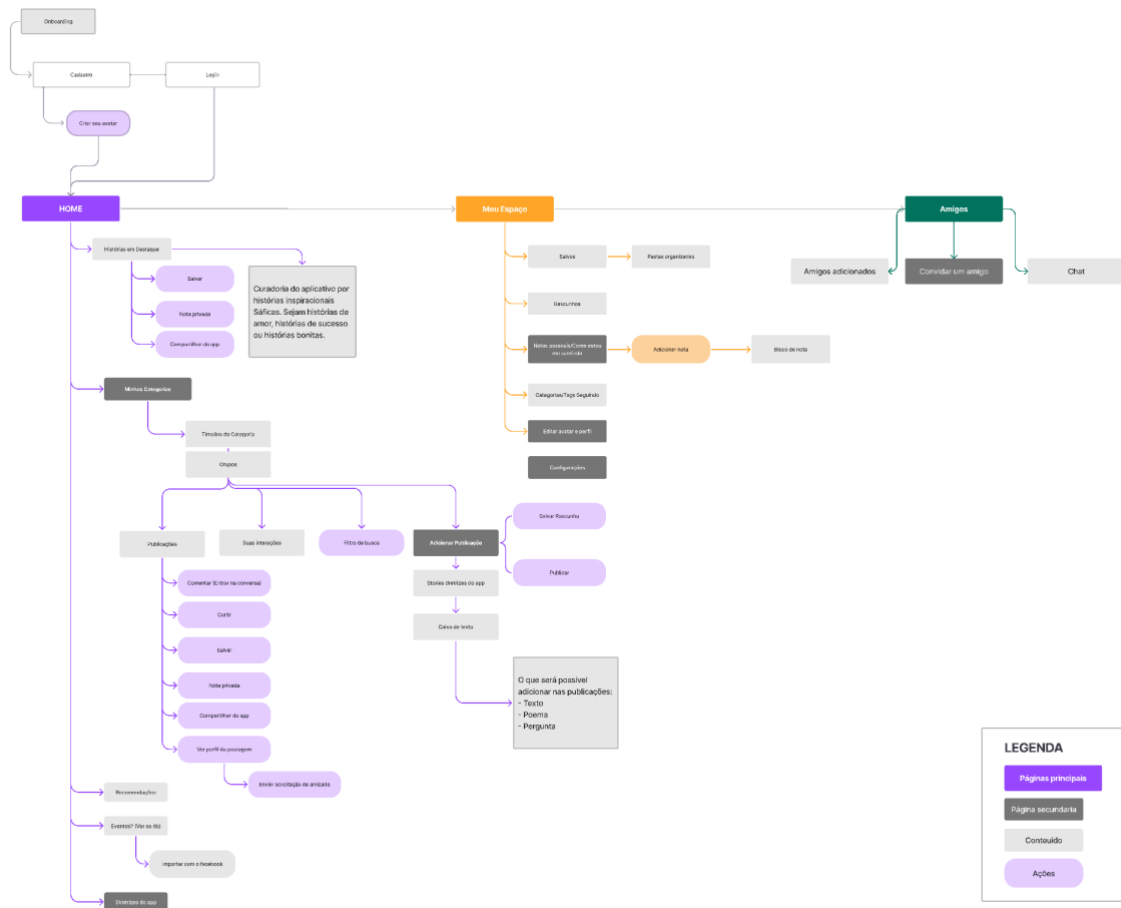
Com a aplicação das técnicas utilizadas anteriormente, foi possível iniciar o momento configurar. Realizou-se a construção da arquitetura da informação, e dos wireframes do aplicativo em questão. Foram desenvolvidos os primeiros wireframes, e a identidade visual do aplicativo em questão, ao final deste momento há a escolha da alternativa gerada para os protótipos finais.

2.3.1 Arquitetura da informação

Após a criação e conceitualização das principais funcionalidades estabelecidas no momento anterior, foi possível desenvolver a arquitetura da informação, com o objetivo de visualizar com facilidade os principais fluxos e caminhos que serão realizados pelas pessoas usuárias dentro da interface.

A arquitetura se dividiu em quatro secções principais, sendo elas o onboarding e cadastro, home, meu espaço e amigas. A seguir é possível visualizar a arquitetura geral do aplicativo:

Figura 15 Arquitetura de informações e páginas do aplicativo



Fonte: Elaborado pela autora.

O primeiro fluxo do projeto inicia-se no onboarding, seguido do cadastro. O aplicativo é apresentado nas telas iniciais junto com as suas principais características e funcionalidades, que após finalizado o usuário é levado a página de cadastro e em seguida instruído a escolher temas para participar dentro do aplicativo. O fluxo pode ser observado a seguir:

Figura 16 Fluxo de onboarding



Fonte: Elaborado pela autora.

Ao finalizar o momento inicial de onboarding e cadastro, o usuário é direcionado para a home do aplicativo, sendo a home o principal fluxo do projeto é possível acessar histórias em destaques, suas categorias de interesse, recomendações e diretrizes do aplicativo. No fluxo há duas formas de a pessoa usuária fazer uma publicação, pela home, ou entrando em uma categoria de interesse.

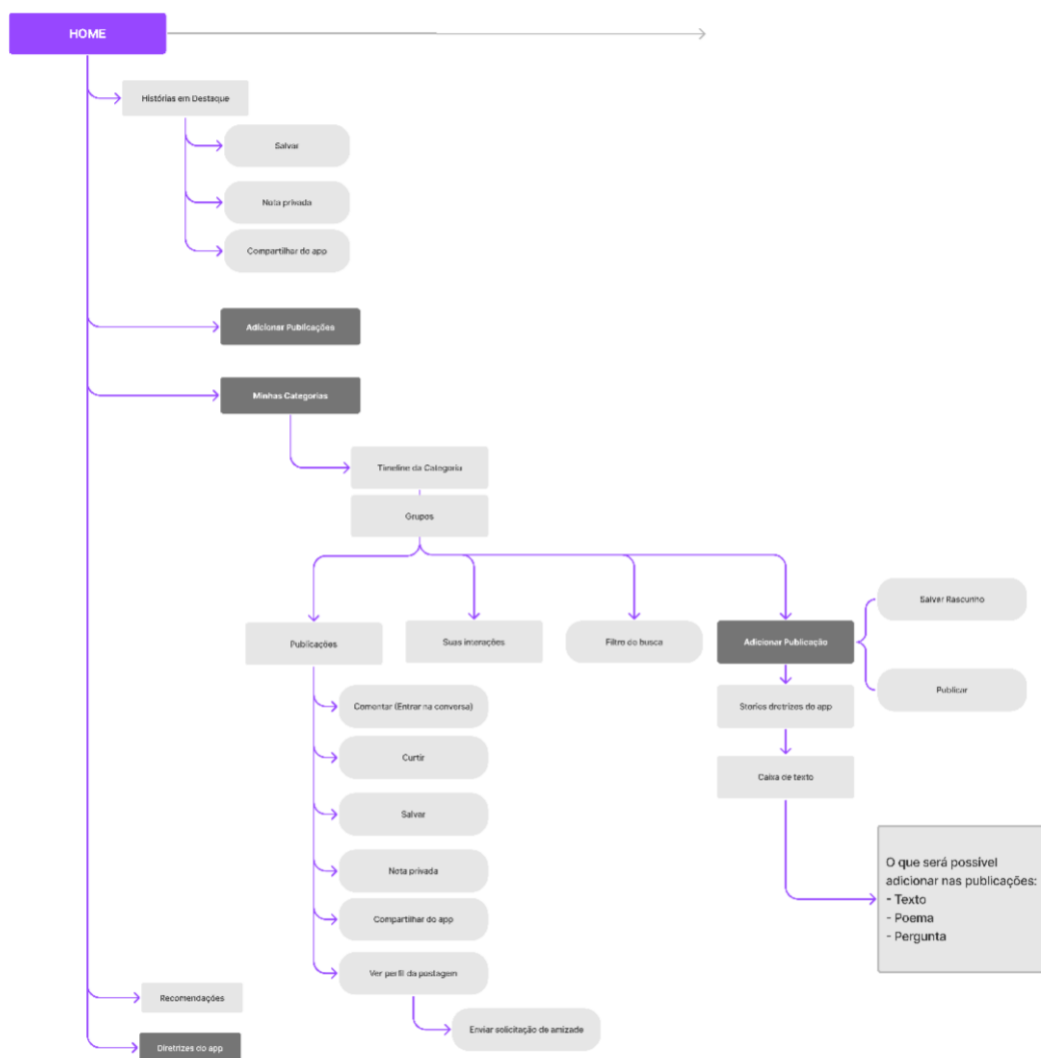
Com intuito facilitar o encontro de publicações dentro do aplicativo, nos destaques o usuário poderá visualizar as publicações com maiores engajamentos dentro do aplicativo.

O acesso das "Minhas categorias" é realizado através de uma página secundária em que há uma timeline com todas as categorias de interesse do usuário, a partir dela o usuário tem acesso às categorias e espaços com as publicações da

comunidade. Dentro dos grupos é possível fazer buscas filtradas através de tags pré-selecionadas.

Com intuito de trazer narrativas inspiracionais para o aplicativo, a seção de recomendações traz histórias de pessoas sáficas a fim de motivar e trazer outras referências de vivências além das publicadas no aplicativo. Por último encontra-se às diretrizes do aplicativo. Na figura abaixo, observa-se o fluxo da home:

Figura 17 Fluxo da página inicial do aplicativo

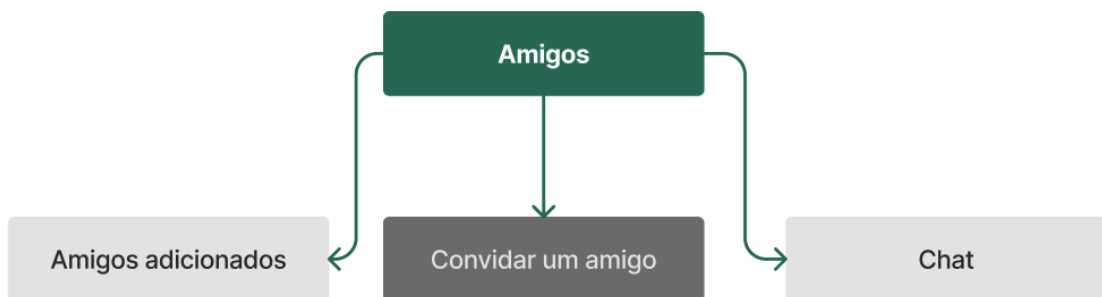


Fonte: Elaborado pela autora.

No "meu espaço" é possível a visualização das publicações salvas pelo usuário, seus rascunhos e suas categorias de interesse. As "notas pessoais/como estou me sentindo" surgiu como insight na job stories, como uma necessidade da pessoa usuária anotar, e refletir sobre seus sentimentos de forma privada. Assim, essa funcionalidade também possui um bloco de notas e ferramentas de texto. Ainda na seção o usuário pode editar as informações relacionadas ao seu perfil no aplicativo, como nome, descrição e categorias. O acesso para configurações e acesso para logoff também se encontra na página.

No último fluxo, a seção "Amigas" é onde o usuário pode visualizar as amigas adicionadas no aplicativo, conversar ou convidar um amigo de fora.

Figura 18 Fluxo da seção "Amigas"



Fonte: Elaborado pela autora.

2.3.2 Wireframes

Dando sequência a elaboração do projeto, iniciou-se a etapa de materialização das informações e fluxos definidos na arquitetura da informação para os wireframes. Nesta etapa foi esboçado em tons de cinza as soluções que entraram na composição final do aplicativo.

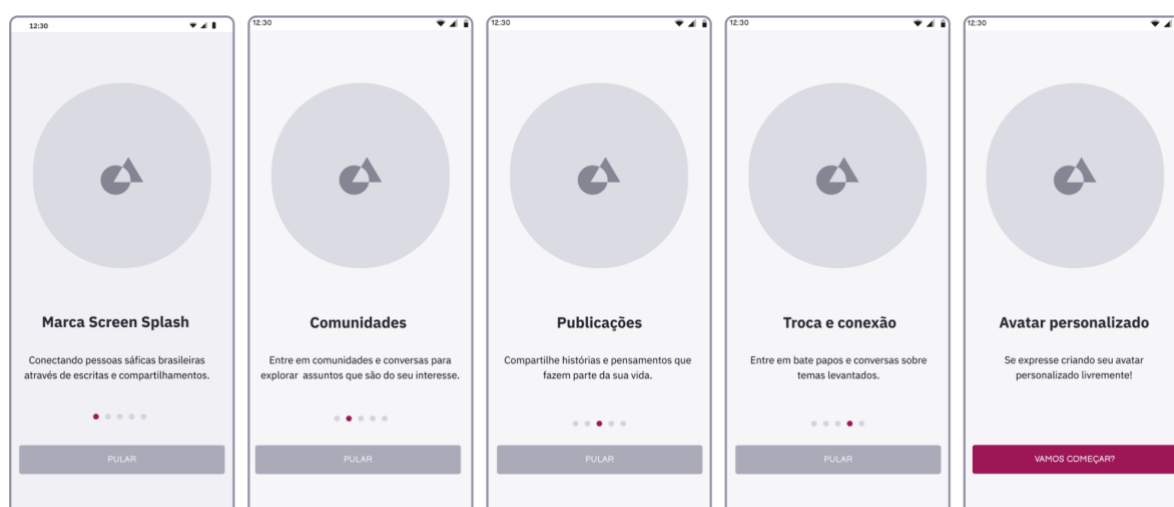
O objetivo foi delimitar formas e esboçar como as funções e arquitetura seriam mostradas na interface visual. A partir dos primeiros wireframes foi realizado um refino nas telas para realização dos testes iniciais, que validaram as decisões tomadas na continuidade do projeto.

Levando em consideração o tempo do projeto optou-se por realizar os testes com apenas o fluxo de *onboarding* e *home*, e categorias de interesses, sendo essas as partes mais relevantes do projeto. Seguindo o mesmo modelo da etapa anterior, os *wireframes* foram divididos em tópicos para facilitar a explicação:

Onboarding

O fluxo inicia-se na tela de onboarding onde é apresentado as funcionalidades do aplicativo. Os textos explicam as funcionalidades e o contexto de uso. O usuário pode passar para o lado do carrossel para seguir no onboarding.

Figura 19 Onboarding

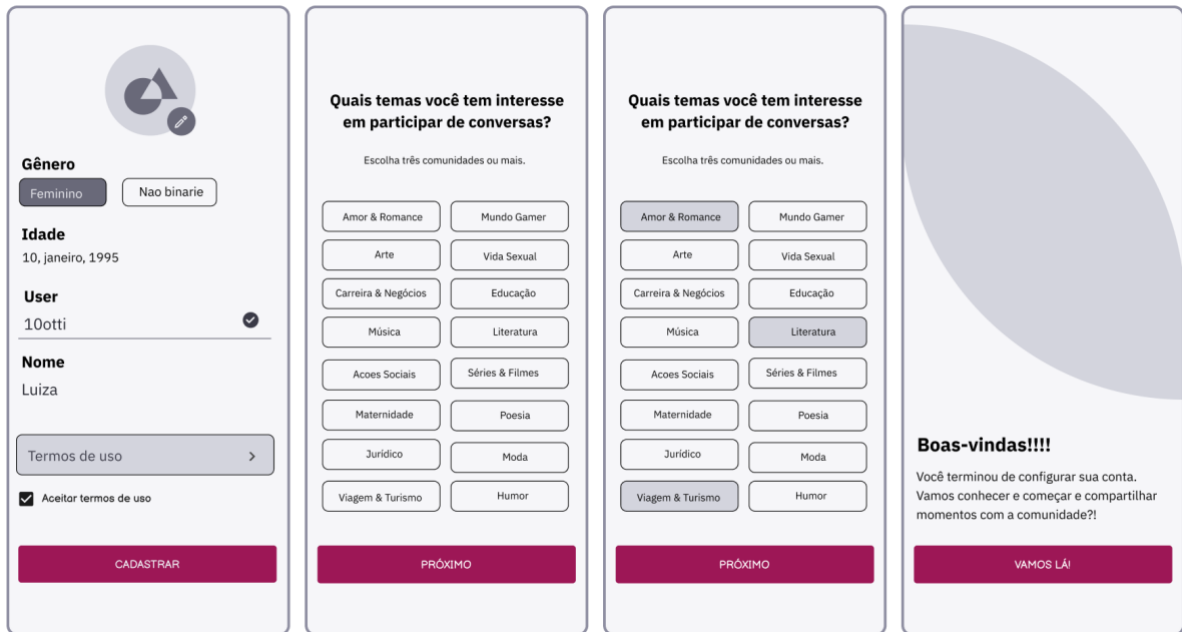


Fonte: Elaborado pela autora.

Cadastro

Após o onboarding e inicialização no aplicativo, o usuário passa pelas páginas de cadastro, criando sua conta, escolhendo seu nome de usuário e selecionando os temas que têm interesse em participar de conversas. Após esse fluxo o usuário é direcionado para home do aplicativo.

Figura 20 Wireframes Cadastro

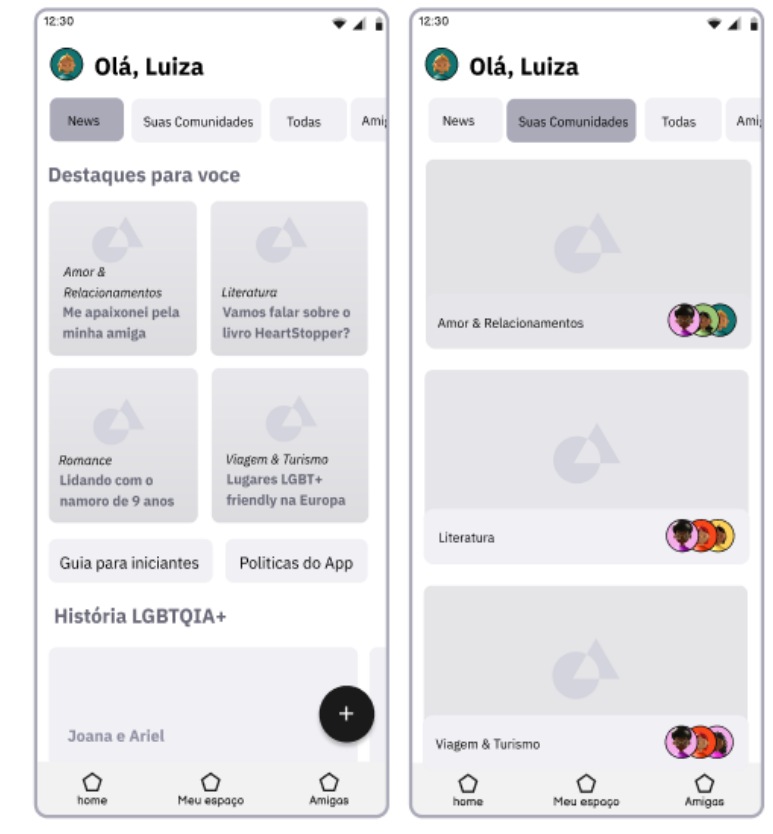


Fonte: Elaborado pela autora.

Home

No fluxo da home assim que os interesses foram selecionados no fluxo de cadastro, destaques e chamadas já aparecem para direcionar o usuário a entrar em publicações e navegar pelo aplicativo. A home é dividida em três partes: tags, destaques e histórias LGBTQIA +. A tag Suas comunidades leva o usuário às comunidades de seu interesse.

Figura 21 Home

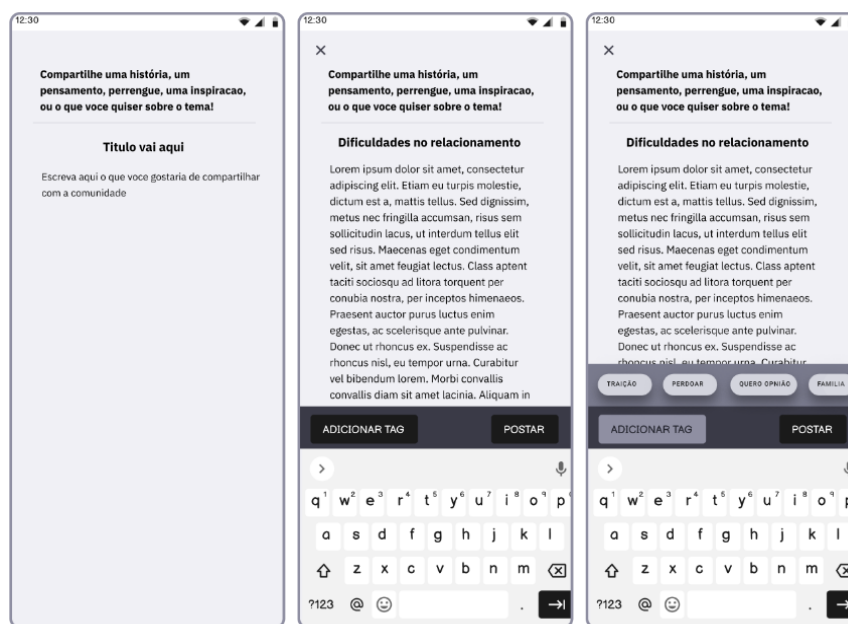


Fonte: Elaborado pela autora.

Primeira publicação

Na primeira publicação no aplicativo, após selecionar em qual categoria a publicação será feita o usuário é guiado por um onboarding dinâmico, em que são apresentadas algumas diretrizes para realização de publicações no aplicativo. Após o onboarding da publicação, o usuário é direcionado a tela da publicação. É usado o texto auxiliar para demarcar o título e texto. Em adicionar tag o usuário pode usar tags pré-selecionadas, que apareceram nas publicações e nos filtros e facilitam a procura dos usuários por publicações de seus interesses.

Figura 22 Figura 22: Fluxo de primeira publicação



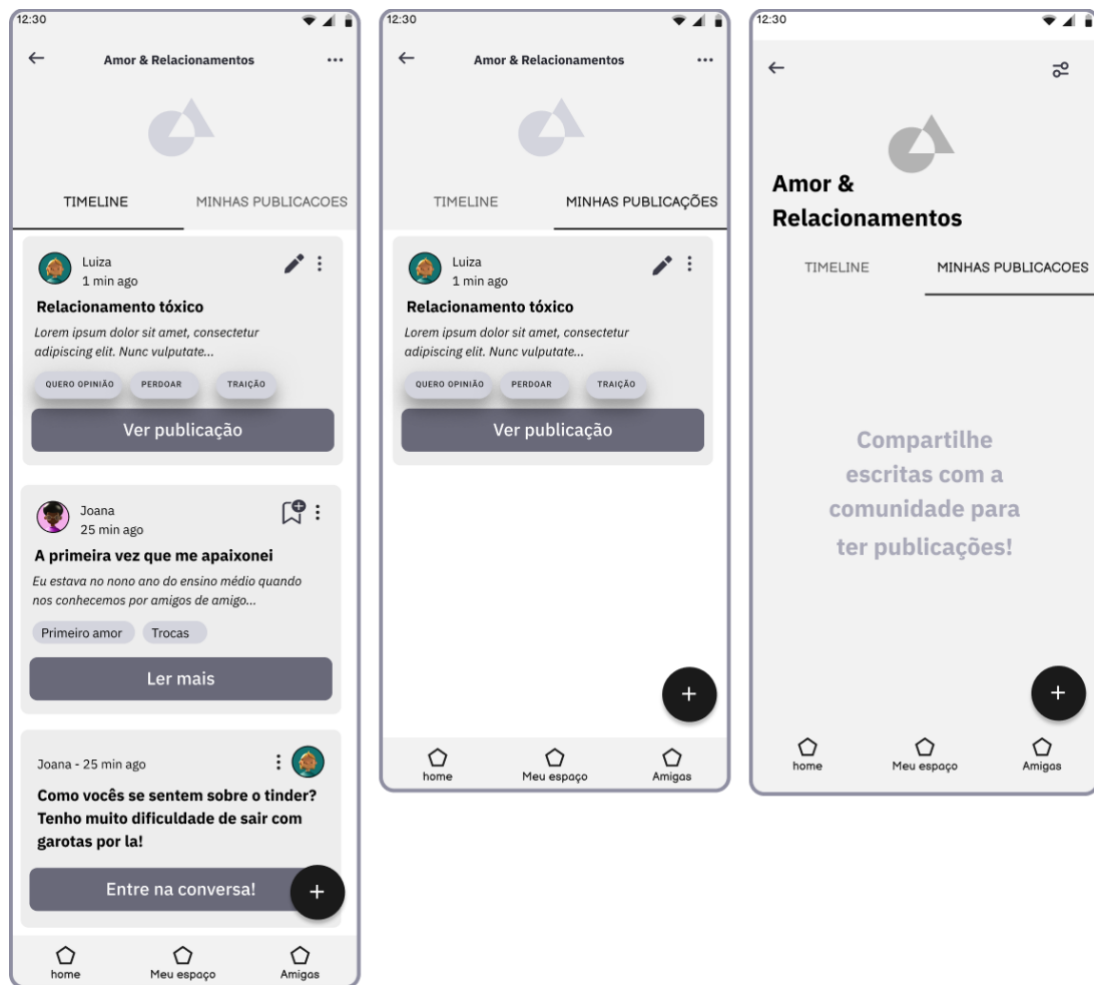
Fonte: Elaborado pela autora.

Comunidades

A área das comunidades é destinada para a troca de publicações e interações dos usuários. É separada em duas abas, uma destinada às publicações das

peças que estão na comunidade e outra para publicações que a pessoa usuária fez na comunidade. As publicações podem ser salvas diretamente do feed.

Figura 23 Telas de comunidades



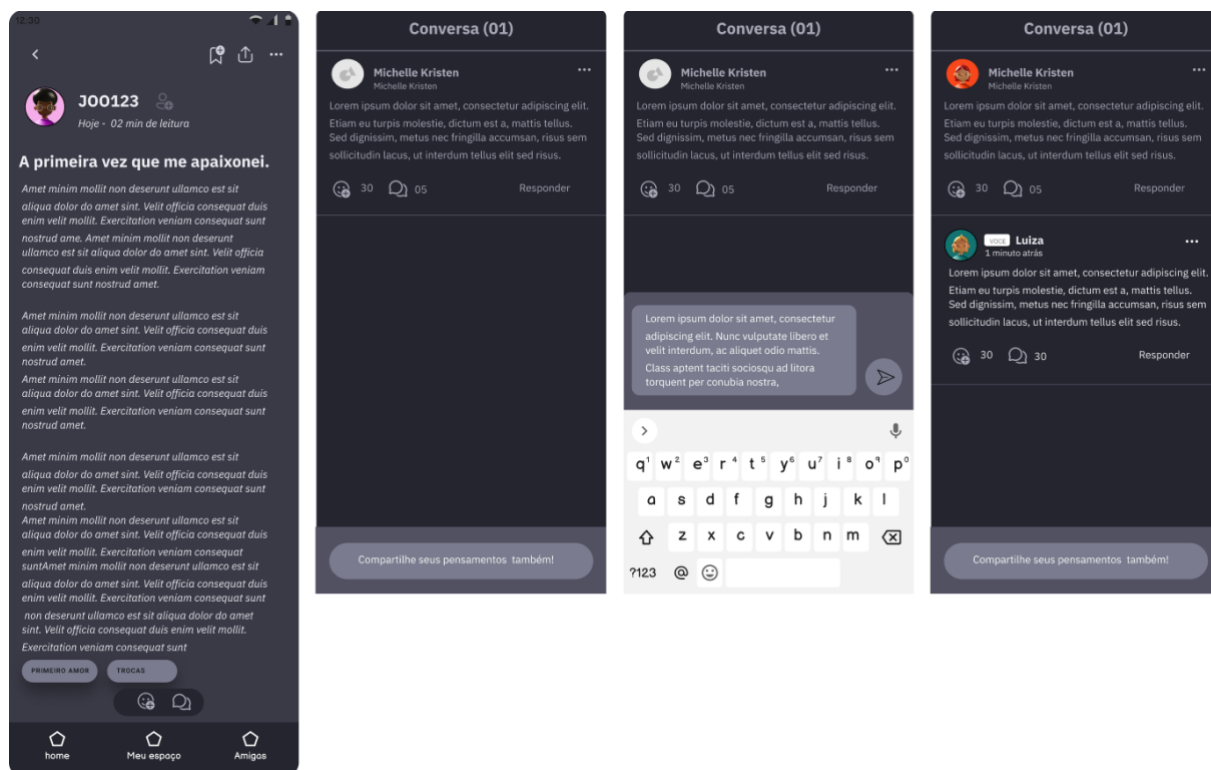
Fonte: Elaborado pela autora.

Publicações e interações

Ao abrir as publicações são expostas as informações referentes a pessoa que está publicando aquele texto, tempo de leitura e data da publicação. Os textos possuem título, corpo de texto e tags que dão pistas sobre que tipo de assunto a publicação irá falar. As reações e os comentários se encontram fixados e flutuantes na parte de baixo da tela. Para ler e comentar o usuário poderá clicar nos ícones que o levarão para a área de comentários. O uso da cor preta foi utilizado com o intuito de melhorar a leitura.

A funcionalidade de "salvar" foi planejada para que pessoas usuárias possam salvar publicações com que se identificam para refletir, ou consultar posteriormente.

Figura 24 Publicações e interações

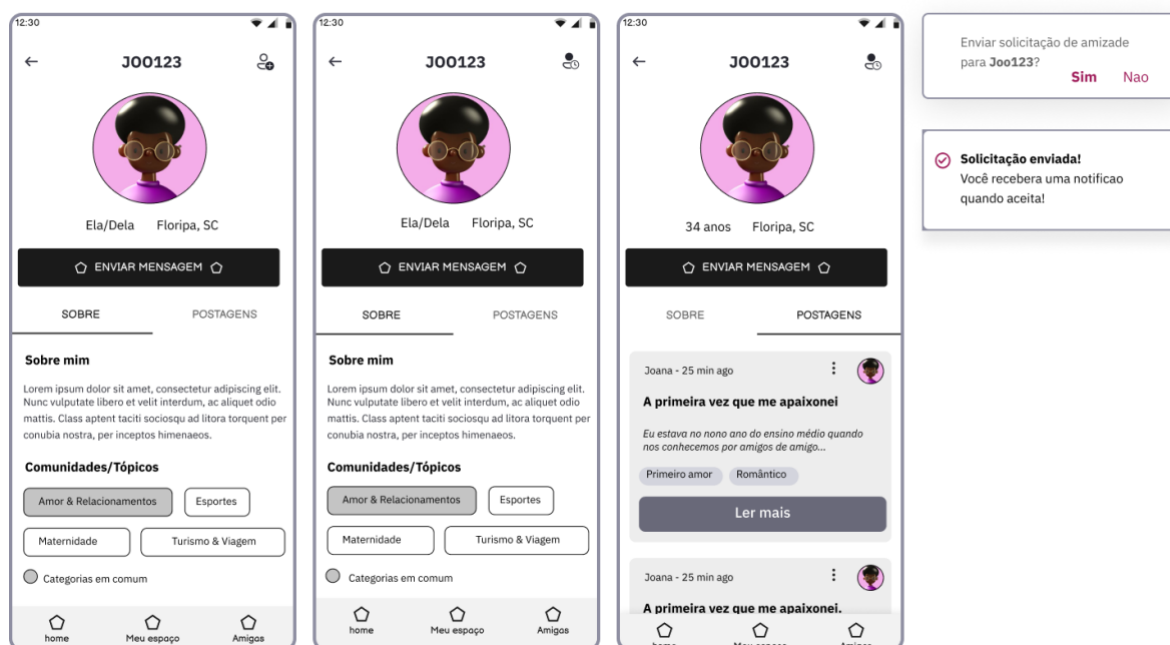


Fonte: Elaborado pela autora.

Visualizar perfil e adicionar como amiga

Nos perfis ficam localizados a foto e os dados do usuário, bem como sua descrição, publicações e comunidades em comum. Além disso, na visualização do perfil de outros usuários é possível mandar uma mensagem, e enviar um pedido de amizade, para que este seja adicionado às suas redes de conexão.

Figura 25 Visualizar perfil e adicionar como amiga



Fonte: Elaborado pela autora.

2.3.3 Teste de usabilidade com wireframes

Os testes iniciais foram realizados com o protótipo de média fidelidade. Buscou-se avaliar se a proposta do aplicativo estava clara e se os termos utilizados, as segmentações de categorias e o fluxo de postagens estava fazendo sentido para o usuário.

Foram selecionadas participantes de diferentes perfis e orientações sexuais dentro do recorte de pessoas sáficas. Foram adotadas 7 tarefas para guiar as pessoas participantes do teste. O teste foi dividido em 5 fluxos: onboarding e cadastro; acesso às categorias de interesse; realização de comentários em uma publicação; envio de solicitação de amizade; e publicação de uma história utilizando tags. A seguir é apresentado os perfis das participantes, cabe destacar que já possuem um conhecimento considerável no uso de interfaces:

Figura 26 Perfil das participantes



Fonte: Elaborado pela autora.

Os testes foram realizados pela plataforma do Google Meet (aplicativo de chamada de vídeo), onde foi apresentado o contexto do aplicativo e projeto. Foi explicado o que eram wireframes, e que o teste de usabilidade iria ser realizado com um protótipo de média fidelidade a fim de obter feedbacks e melhorias na solução apresentada. O teste foi guiado a partir das realizações das tarefas e os comentários e pontuações feitas pelas entrevistadas à medida que fomos avançando nas tarefas e fluxos.

A síntese dos testes foi categorizadas em "concluiu com facilidade" e "concluiu com dificuldade" e "Não conseguiu concluir a tarefa". A seguir é possível visualizar os resultados de cada teste realizado:

Quadro 6 Síntese dos resultados do primeiro teste de usabilidade da participante Isabela

Nome: Isabela Profissão: Designer Idade: 24 anos		
Tarefa	Concluiu a tarefa?	Observações/sugestões
Fazer o onboarding e finalizar o cadastro.	 Conclui com facilidade	Em cada página, colocaria um ícone ou um demonstração da própria tela minimalista
Selecionar as categorias Amor & Relacionamentos, Livros, Viagem & cultura. Selecione como áreas de seu interesse.	 Conclui com facilidade	Conseguiu desempenhar a tarefa, sem observações.
Visualizar o que as pessoas estão postando na categoria Amor e Relacionamentos.	 Conclui com dificuldade	<ul style="list-style-type: none"> • Clicou na home primeiro • Chamou de minhas comunidades • Os destaques na news chamou sua atenção primeiro.
Voce quer ler e comentar em uma publicação, como você faria isso?	 Conclui com facilidade	<p>Entendeu a tarefa e realizou com facilidade.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colocaria um texto como "Contribua com a discussão" algo mais direto ao ponto ao entrar na publicação para comentar • Sentiu falta de uma diferenciação de cor entre o seu comentário e o comentário já existente na publicação. • O botão de comentar foi facilmente identificado mas como o "+" de adicionar publicações fica a esquerda esperou que fosse a esquerda também
Adicionar a pessoa da publicação aos seus amigos.	 Conclui com facilidade	<p>Sentiu dificuldade ao encontrar o botão de adicionar o perfil da pessoa, como o botão de mensagem esta evidenciado foi percebido antes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sugeriu que colocasse o botão de mensagem e de adicionar o perfil lado a lado • Gostaria de ver primeiro as postagens da pessoa, pois é o que tem maior interesse ao ir no perfil. Atualmente esta a bio da pessoa.
Publicar uma história para pedir opiniões em Amor e Relacionamentos.	 Conclui com dificuldade	<p>A participante ficou em dúvida se para publicar algo clicaria em Home ou em Meu Espaço. Achou redundante a parte dos stories, sente que poderia ter sido mais sucinto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ter a opção das outras categorias que não faz parte de publicar e entrar por lá. • Colocar um balão de dica para ensinar o usuário onde ele publicaria. • Deixar claro que a pessoa pode criar diferentes tipos de conteúdos. Por exemplo, perguntas, enquetes.
Usar tags em sua publicação.	 Conclui com dificuldade	<p>Houve dúvidas em relação a como se dá o corpo do texto da publicação e a utilização da tag.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Onde fica o título e onde fica o corpo. Achou repetitivo repetir o último story no campo de criação da postagem. • Em relação a tag teve dificuldade em entender se poderia adicionar outras, ou se seriam aquelas pré selecionadas. Gostaria de ver todas as opções. • Sugeriu ver o linkedin que usam #e embaixo já aparecem as sugestões. • Sentiu falta de um destaque mostrando que a publicação tinha acabado de ser postada.

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 7 Síntese dos resultados do primeiro teste de usabilidade da participante Giovanna

Nome: Giovanna	Profissão: Designer	Idade: 29 anos
Tarefa	Concluiu a tarefa?	Observações/sugestões
Fazer o onboarding e finalizar o cadastro.	 Conclui com facilidade	<ul style="list-style-type: none"> • Talvez no cadastro colocar o user e o nome antes da idade. • Bom ter uma limitação de interesses na relação de comunidades. no max 5.
Selecionar as categorias Amor & Relacionamentos, Livros, Viagem & cultura. Seleccione como áreas de seu interesse.	 Conclui com facilidade	Primeiro iria em destaques para ir depois em comunidade.
Visualizar o que as pessoas estão postando na categoria Amor e Relacionamentos.	 Conclui com facilidade	A participante quando clicou achou que iria para tela já de texto. Comentou "Acho que quando entrar no tipo é legal já ver os comentários embaixo, pra dar mais vontade de comentar."
Você quer ler e comentar em uma publicação, como você faria isso?	 Conclui com facilidade	Entendeu a tarefa e realizou com facilidade. Sem observações.
Adicionar a pessoa da publicação aos seus amigos.	 Conclui com dificuldade	A participante não conseguiu ler o feedback após a solicitação. "Não entendi onde estou no passo de solicitação de amizade."
Publicar uma história para pedir opiniões em Amor e Relacionamentos.	 Conclui com facilidade	Achou bem sucinto o onboarding, não teve dúvidas.
Usar tags em sua publicação.	 Conclui com dificuldade	<p>Não teve dificuldade. Em relação à escolha da tag comentou "Querida ver todas as tags (abrisse para cima) e que eu fosse passando pra baixo, para ter uma visão geral das tags que eu selecionei e as que eu poderia selecionar."</p> <p>Colocar no "meu espaço" uma aba com suas publicações.</p> <p>Sugeri "e se a home fosse já as comunidades"?</p>

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 8 Síntese dos resultados do primeiro teste de usabilidade da participante Eduarda

Nome: Eduarda	Profissão: Designer	Idade: 30 anos
Tarefa	Concluiu a tarefa?	Observações/sugestões
Fazer o onboarding e finalizar o cadastro.	 Conclui com facilidade	"O que eu estreeinhei é que veio idade, e apareceu uma data. O rotulo ser data de nascimento. Talvez criar um campo de n se sentir a vontade de compartilhar. Em relacao a ordem mais intuitivo se viesse primeir onome e depois user."
Selecionar as categorias Amor & Relacionamentos, Livros, Viagem & cultura. Selecione como áreas de seu interesse.	 Conclui com dificuldade	"Entrearia no destaque intuitivamente e rolaria para baixo a home para ver as coisas que estao disponiveis. A ultima coisa que clicaria seria em comunidades."
Visualizar o que as pessoas estao postando na categoria Amor e Relacioanemntos.	 Concluiu com facilidade	<ul style="list-style-type: none"> Sem observacoes, a participante conclui com facilidade.
Voce quer ler e comentar em uma publicacao, como você faria isso?	 Conclui com facilidade	A unica observação feita foi em relação ao engajamento com os comentarios na publicação. "No twitter eu leio primeiro os comentarios depois se eu quiser eu engajo, entao talvez seria interessante aparecer embaixo ja os comentarios."
Adicionar a pessoa da publicacao ao seus amigos.	 Conclui com facilidade	Quase clicou no botão "não"na solicitação.
Publicar uma história para pedir opinioes em Amor e Relacionamentos.	 Conclui com dificuldade	"Quando fala de "escrito" me vem emily dickin, escrever um conto. " Perguntou: "esse onboarding é so pela primeira vez??".
Usar tags em sua publicacao.	 Conclui com dificuldade	<p>Conseguiu selecionar as tags sem dificuldade, contudo comentou que sentiu que a tag poderia ser em um momento diferente de postar.</p> <p>Ao voltar a home sugeriu, que tivesse uma opcao fora da tela para conviver com essas pessoas.</p>

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 9 Síntese dos resultados do primeiro teste de usabilidade da participante Nic

Nome: Nic

Profissão: Designer

Idade: 25 anos

Tarefa	Concluiu a tarefa?	Observações/sugestões
Fazer o onboarding e finalizar o cadastro.	 Conclui com facilidade	<ul style="list-style-type: none"> • “Texto pequeno no onboarding da vontade de ler. O termo pessoas já deixa mais inclusivo.” • Achou interesse não ter foto, segundo a participante da uma sensação de segurança.
Selecionar as categorias Amor & Relacionamentos, Livros, Viagem & cultura. Seleccione como áreas de seu interesse.	 Conclui com facilidade	Gostou dos temas. “Me senti cadastrando em uma rede social.”
Visualizar o que as pessoas estão postando na categoria Amor e Relacionamentos.	 Não conseguiu	“Clicaria em “Amor e relacionamentos” por chamar a atenção. Gostei muito dessas chamadinhas queria que existisse. “ Não conseguiu clicar.
Você quer ler e comentar em uma publicação, como você faria isso?	 Com dificuldade	<ul style="list-style-type: none"> • Ficou um pouco confusa onde clicar para fazer um comentário. Ficou com a impressão de que se poderia responder o primeiro comentário. Confusão entre ícones de responde e conversa. • • Eu adoro ler comentários de tudo, colocaria embaixo os comentários.
Adicionar a pessoa da publicação aos seus amigos.	 Conclui com dificuldade	<p>Ficou em dúvida. Demorou para achar onde seria. “Uma coisa que estou sentindo eu gosto do modo escuro, mas estou sentindo falta de ter cor de link. Para saber onde clicar. Diferença entre clicado e não.”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Achou o feedback rápido. • Opção todos os pronomes ela/edela/ elu/delu qualquer pronome.
Publicar uma história para pedir opiniões em Amor e Relacionamentos.	 Conclui com facilidade	“Achei legal, confirma se to na categoria certa e o textinho. Adorei a parte da tag, Eu como usuaria não faço nada só gosto de ler. “
Usar tags em sua publicação.	 Conclui com dificuldade	“Eu depois de postar iria em minhas publicações e ficar vendo se alguém comentou. “Eu seria notificada”. “

Fonte: Elaborado pela autora.

No primeiro teste realizado a entrevistada passou pelo onboarding e cadastro sem dificuldades, contudo na home não identificou com clareza onde seria o local certo para ir à comunidade de "Amor e relacionamentos". Seu primeiro impulso foi clicar em destaques, e não na tag "Suas comunidades". Outro ponto de dificuldade

levantado pela entrevistada foi não entender com clareza onde poderia publicar uma história, também houve dificuldades em relação em que clicar para colocar o título, e onde seria o texto. Em relação às tags a entrevistada conseguiu concluir a tarefa, porém fez algumas observações e melhorias.

No segundo teste foi observado que a entrevistada teve facilidade em concluir a maioria das tarefas, mas teve dificuldades pontuais em alguns fluxos. Como, ao clicar em amor e relacionamentos, a participante achou que seria redirecionada para página de texto, e não para a *timeline* de publicações. Outro ponto de atenção foi na ação de adicionar a pessoa como amiga, em que a entrevistada comentou que o feedback apareceu rapidamente e não passou clareza sobre em que passo estava na solicitação de amizade. Foram feitas algumas observações durante o teste, e sugestões de melhorias pela entrevistada.

A entrevistada do terceiro teste teve facilidade na maioria das tarefas, trouxe alguns comentários e sugestões de melhorias, como uma opção para não mostrar a idade caso o usuário não se sinta à vontade de compartilhar esta informação. Assim como a participante anterior, sugeriu que os comentários estivessem na mesma tela que da publicação. Confundiu onde seria o lugar para ir às suas categorias previamente selecionadas, assim como as outras entrevistadas clicaram primeiramente em destaques.

A última pessoa entrevistada também teve facilidade na maioria das tarefas, verbalizou alguns elogios e pontos positivos como a não utilização de foto pessoal, e o uso do termo “pessoas” para maior inclusão ao aplicativo. Também ressaltou que colocaria os comentários logo abaixo da publicação. Além disso, gostou do onboarding de telas para a primeira publicação, por dar a sensação de confirmação que o texto está sendo publicado no lugar certo. Assim como as outras entrevistadas, também clicou primeiramente nas chamadas e destaques, e depois, após não receber um feedback da ação procurou onde seriam suas comunidades. Outro ponto de atenção foi ao adicionar a pessoa, onde a entrevistada demorou para identificar o ícone, e achou o feedback rápido.

Assim, ao final de todos os testes foi possível identificar as tarefas que apresentaram maior grau de dificuldade para as participantes, e os pontos de maior satisfação.

Em relação às dificuldades foi levantado os seguintes tópicos:

- Dificuldade em entrar nas categorias pré-selecionadas no onboarding;
- Visualização e interação com os comentários;
- Feedback rápido da ação de adicionar;
- Clareza sobre qual etapa de solicitação de amizade está após adicionar outra pessoa da comunidade;
- Os destaques chamam mais atenção que o resto da tela na home.

A partir dos ajustes e melhorias expostos foi observado que o ponto mais grave explicitados nas entrevistas foi a não identificação das categorias e comunidades onde ocorrem os espaços de trocas, assim por ser uma das funcionalidades mais importantes do aplicativo foi repensado a arquitetura da informação mudando o fluxo da home com o intuito de simplificar a solução proposta.

2.3.4 Design Visual

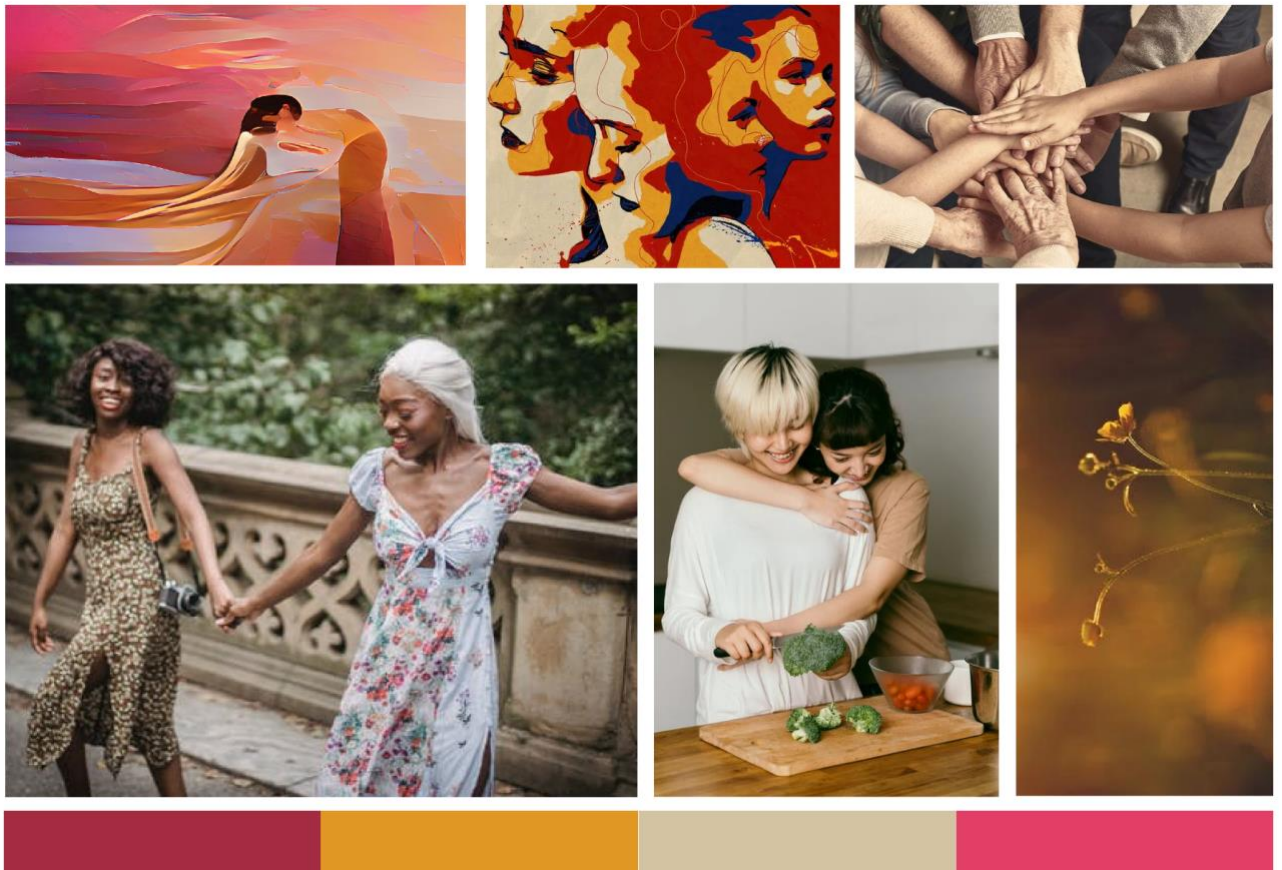
2.3.4.1 Painéis visuais

Os painéis visuais correspondem ao momento de diretrizes visuais que o aplicativo irá seguir em sua forma. Para definição deste tópico foi considerado as entrevistas, painéis de similares e feedbacks recebidos nos testes da etapa anterior. Entendendo que o projeto se propõe a ser uma rede social com o objetivo de experiência acolhedora, sendo esse um diferencial do projeto, foram elencados os conceitos de Segurança, Afeto e Rede de apoio.

Sendo Segurança por se colocar como um aplicativo seguro para a comunidade trocar vivências e momentos. Rede de apoio por ser um aplicativo que tem como um dos seus objetivos fortalecer os laços da comunidade aproximando diálogos e conversas. E por fim Afeto, por tentar trazer uma esfera de ambiente seguro e acolhedor.

A fim de traduzir os conceitos e objetivos do aplicativo para uma forma visual mais tangível, foram utilizados 4 painéis com diferentes objetivos. Sendo o painel de conceitos, o painel de sensações, o painel de texturas e o painel de produtos.

Figura 27 Painel de conceitos: afeto, rede de apoio, segurança



Fonte: Elaborado pela autora.

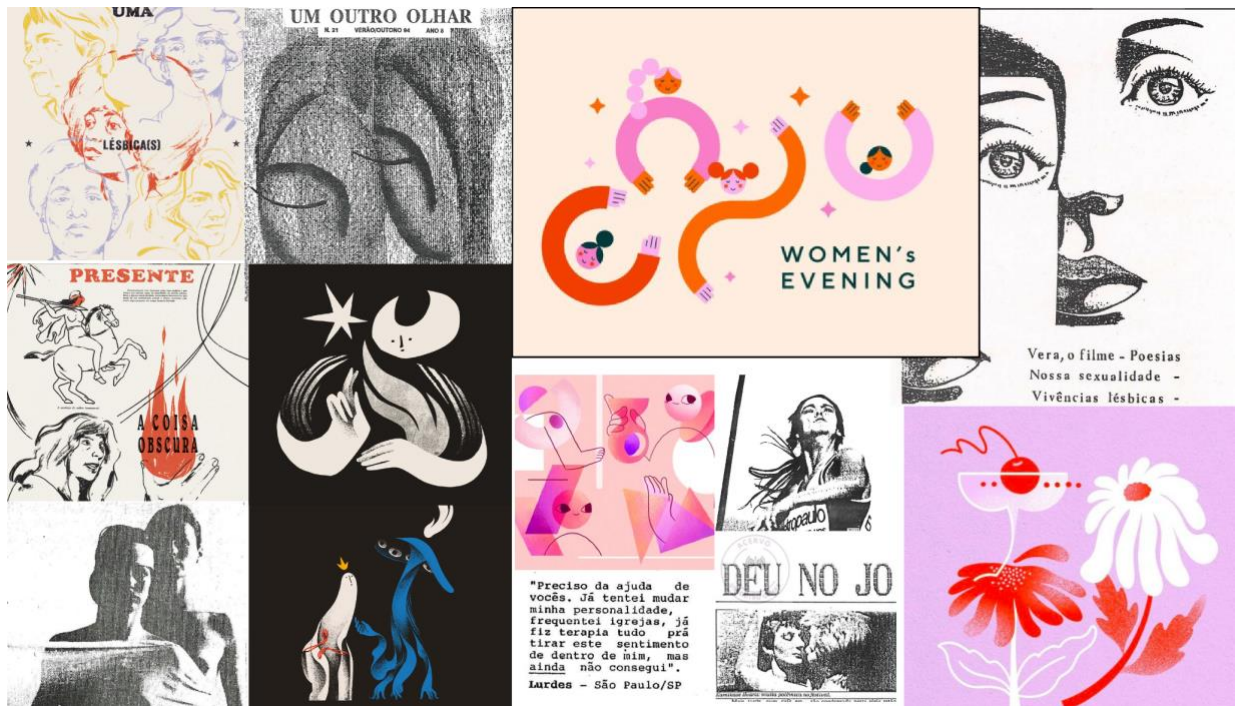
Figura 28 Painel de sensações: conexão, bem-estar, calor



Fonte: Elaborado pela autora.

O painel de sensações se faz necessário para trazer clareza a quais sensações e emoções pretendem-se trazer na identidade visual do aplicativo. Foi importante para trazer o como as formas e o aplicativo se comunicar com o público.

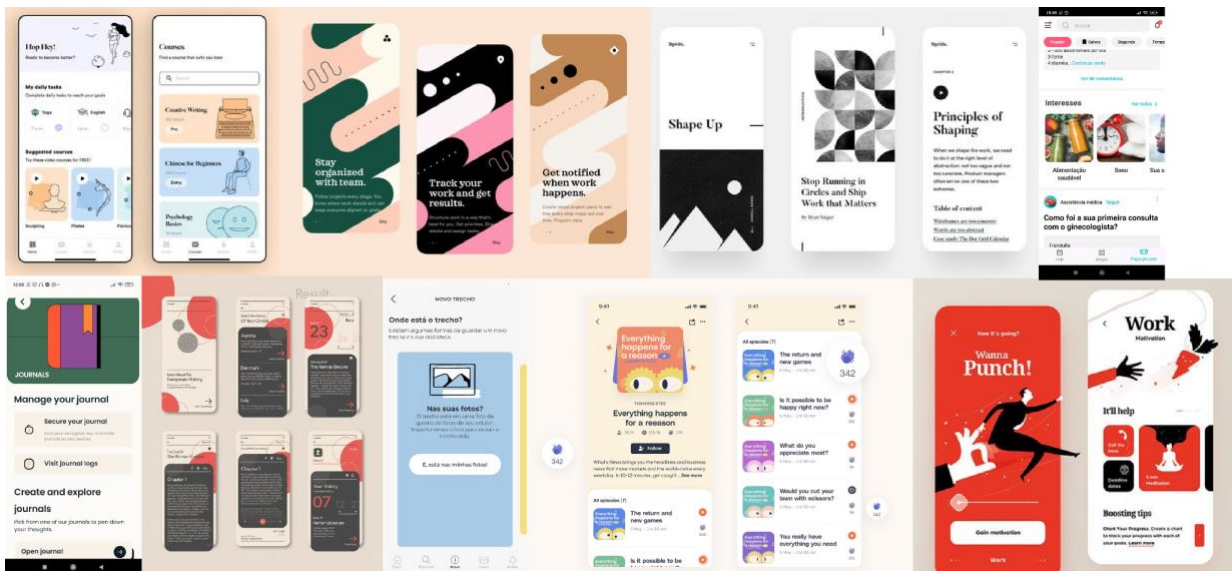
Figura 29 Painel de texturas e ilustrações



Fonte: Elaborado pela autora.

Para a realização do painel de texturas foram retiradas as fotografias e ilustrações do boletim Um Outro Olhar citado anteriormente na análise diacrônica deste projeto. As demais ilustrações foram captadas na internet buscando formas que se assemelhavam às do boletim e que trouxessem outros elementos possíveis para uso no projeto. O objetivo desse painel era auxiliar na criação de uma identidade sáfica para o projeto que tivesse coerência com as produções passadas.

Figura 30 Painel de produto



Fonte: Elaborado pela autora.

Por fim, com o painel visual de produtos foi realizada uma pesquisa por aplicativos que se assemelhavam aos conceitos elencados anteriormente nesta etapa, levando em conta que alguns deles não estão relacionados diretamente com o estudo, mas sim com tendências e experiência. Foi observado quais formas, cores, ilustrações e hierarquia são utilizadas.

2.3.4.2 Identidade visual

Com o objetivo de trazer o projeto próximo ao público-alvo, foi realizada uma dinâmica com pessoas sáficas. A fim de exercitar a criatividade foi utilizada a dinâmica de *brainstorming*⁹ com o grupo, as participantes foram instruídas a colocar palavras que se relacionam a perguntas em cada quadro proposto. A partir desse momento de cocriação foi possível pensar em elementos visuais da marca, na comunicação e no nome do aplicativo. A seguir o quadro da dinâmica pode ser observado. A partir dessa dinâmica, foi possível definir opções para o *namings*, aspectos para a escolha da tipografia, cores, iconografia e ilustrações do aplicativo. Os quadros ampliados podem ser encontrados no apêndice D.

⁹ *Brainstorming* é um “método individual ou em grupo para gerar ideias, aumentar a eficácia criativa ou achar soluções para problemas”. (Wilson, 2013)

Figura 31 Dinâmica de cocriação- Chuva de palavras

Tord de ideias

Instruções

Como vai funcionar o Tord de ideias?

1. Cada participante recebe um cartão com um conceito a ser desenvolvido.

2. Cada participante desenvolve o seu conceito a partir do cartão recebido.

3. Cada participante apresenta o seu trabalho para o grupo.

4. O grupo discute e avalia o trabalho de cada participante.

5. O grupo escolhe o melhor trabalho para ser desenvolvido.

sobre o app

De um conceito específico de comunicação, crie um aplicativo de comunicação. O aplicativo deve ser desenvolvido para um sistema operacional específico (Android ou iOS).

Conceitos 1

Qual o conceito a ser desenvolvido?

Conceitos 2

Qual o conceito a ser desenvolvido? Como o aplicativo será desenvolvido? Qual o nome do aplicativo? Qual o público-alvo do aplicativo? Qual o objetivo do aplicativo? Qual o diferencial do aplicativo? Qual o valor agregado do aplicativo? Qual o impacto do aplicativo? Qual o retorno do aplicativo? Qual o custo do aplicativo? Qual o prazo do aplicativo? Qual o risco do aplicativo? Qual a oportunidade do aplicativo? Qual a inovação do aplicativo? Qual a sustentabilidade do aplicativo? Qual a ética do aplicativo? Qual a transparência do aplicativo? Qual a responsabilidade do aplicativo? Qual a inclusão do aplicativo? Qual a diversidade do aplicativo? Qual a acessibilidade do aplicativo? Qual a segurança do aplicativo? Qual a privacidade do aplicativo? Qual a proteção do aplicativo? Qual a integridade do aplicativo? Qual a confiabilidade do aplicativo? Qual a credibilidade do aplicativo? Qual a autoridade do aplicativo? Qual a expertise do aplicativo? Qual a reputação do aplicativo? Qual a imagem do aplicativo? Qual a percepção do aplicativo? Qual a opinião do aplicativo? Qual a avaliação do aplicativo? Qual a recomendação do aplicativo? Qual a indicação do aplicativo? Qual a sugestão do aplicativo? Qual a proposta do aplicativo? Qual a oferta do aplicativo? Qual a prestação do aplicativo? Qual a entrega do aplicativo? Qual a conclusão do aplicativo? Qual a finalização do aplicativo? Qual a conclusão do aplicativo? Qual a finalização do aplicativo?

Design visual 1

De qual forma será desenvolvido o aplicativo?

Design visual 2

De qual forma será desenvolvido o aplicativo?

Naming - Que nome você daria para esse aplicativo?

FLOR QUE AMA
Inspirada
flama
cañir

SUAS
SAFICA
SAFLORA

conchinha SAFARE MARUCLUXANA + VERSA +
Safara AFAGOIAL* TESOURARIA CARTERA
cafuné + SA CONTA SAFRI FLOR SAFICA

ROMANTICARRAS SAFRI tesouradas
sairinho BELINHO pele tesouraria
SELOS* MANAS MACIO suave ROSÁ

Viscose MANAS BELJUNHO MACIO SAUNA
SAFARINHO

Conceitos 3

Qual o conceito a ser desenvolvido? Como o aplicativo será desenvolvido? Qual o nome do aplicativo? Qual o público-alvo do aplicativo? Qual o objetivo do aplicativo? Qual o diferencial do aplicativo? Qual o valor agregado do aplicativo? Qual o impacto do aplicativo? Qual o retorno do aplicativo? Qual o custo do aplicativo? Qual o prazo do aplicativo? Qual o risco do aplicativo? Qual a oportunidade do aplicativo? Qual a inovação do aplicativo? Qual a sustentabilidade do aplicativo? Qual a ética do aplicativo? Qual a transparência do aplicativo? Qual a responsabilidade do aplicativo? Qual a inclusão do aplicativo? Qual a diversidade do aplicativo? Qual a acessibilidade do aplicativo? Qual a segurança do aplicativo? Qual a privacidade do aplicativo? Qual a proteção do aplicativo? Qual a integridade do aplicativo? Qual a confiabilidade do aplicativo? Qual a credibilidade do aplicativo? Qual a autoridade do aplicativo? Qual a expertise do aplicativo? Qual a reputação do aplicativo? Qual a imagem do aplicativo? Qual a percepção do aplicativo? Qual a opinião do aplicativo? Qual a avaliação do aplicativo? Qual a recomendação do aplicativo? Qual a indicação do aplicativo? Qual a sugestão do aplicativo? Qual a proposta do aplicativo? Qual a oferta do aplicativo? Qual a prestação do aplicativo? Qual a entrega do aplicativo? Qual a conclusão do aplicativo? Qual a finalização do aplicativo? Qual a conclusão do aplicativo? Qual a finalização do aplicativo?

Conceitos 4

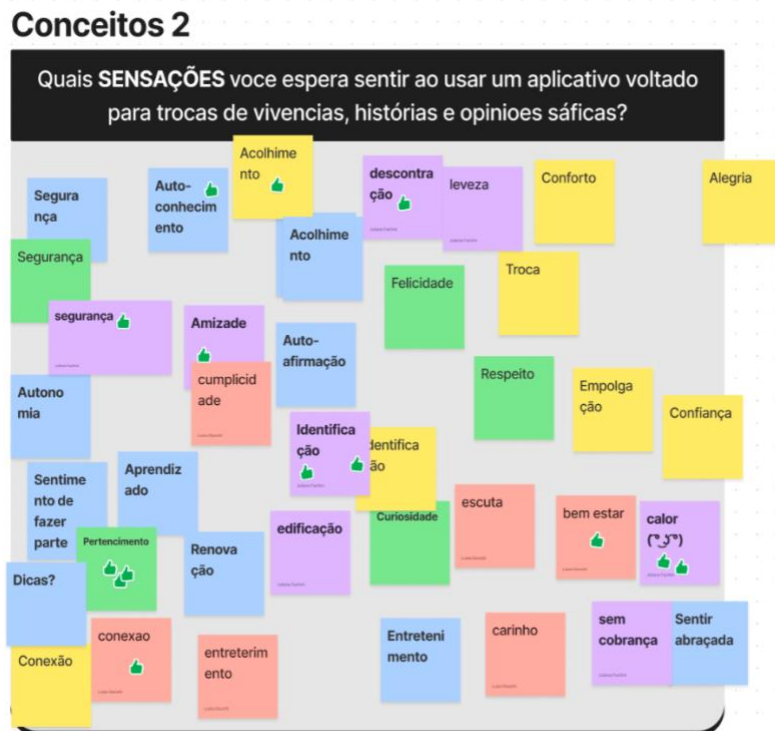
Qual o conceito a ser desenvolvido? Como o aplicativo será desenvolvido? Qual o nome do aplicativo? Qual o público-alvo do aplicativo? Qual o objetivo do aplicativo? Qual o diferencial do aplicativo? Qual o valor agregado do aplicativo? Qual o impacto do aplicativo? Qual o retorno do aplicativo? Qual o custo do aplicativo? Qual o prazo do aplicativo? Qual o risco do aplicativo? Qual a oportunidade do aplicativo? Qual a inovação do aplicativo? Qual a sustentabilidade do aplicativo? Qual a ética do aplicativo? Qual a transparência do aplicativo? Qual a responsabilidade do aplicativo? Qual a inclusão do aplicativo? Qual a diversidade do aplicativo? Qual a acessibilidade do aplicativo? Qual a segurança do aplicativo? Qual a privacidade do aplicativo? Qual a proteção do aplicativo? Qual a integridade do aplicativo? Qual a confiabilidade do aplicativo? Qual a credibilidade do aplicativo? Qual a autoridade do aplicativo? Qual a expertise do aplicativo? Qual a reputação do aplicativo? Qual a imagem do aplicativo? Qual a percepção do aplicativo? Qual a opinião do aplicativo? Qual a avaliação do aplicativo? Qual a recomendação do aplicativo? Qual a indicação do aplicativo? Qual a sugestão do aplicativo? Qual a proposta do aplicativo? Qual a oferta do aplicativo? Qual a prestação do aplicativo? Qual a entrega do aplicativo? Qual a conclusão do aplicativo? Qual a finalização do aplicativo? Qual a conclusão do aplicativo? Qual a finalização do aplicativo?

Conceitos 5

Qual o conceito a ser desenvolvido? Como o aplicativo será desenvolvido? Qual o nome do aplicativo? Qual o público-alvo do aplicativo? Qual o objetivo do aplicativo? Qual o diferencial do aplicativo? Qual o valor agregado do aplicativo? Qual o impacto do aplicativo? Qual o retorno do aplicativo? Qual o custo do aplicativo? Qual o prazo do aplicativo? Qual o risco do aplicativo? Qual a oportunidade do aplicativo? Qual a inovação do aplicativo? Qual a sustentabilidade do aplicativo? Qual a ética do aplicativo? Qual a transparência do aplicativo? Qual a responsabilidade do aplicativo? Qual a inclusão do aplicativo? Qual a diversidade do aplicativo? Qual a acessibilidade do aplicativo? Qual a segurança do aplicativo? Qual a privacidade do aplicativo? Qual a proteção do aplicativo? Qual a integridade do aplicativo? Qual a confiabilidade do aplicativo? Qual a credibilidade do aplicativo? Qual a autoridade do aplicativo? Qual a expertise do aplicativo? Qual a reputação do aplicativo? Qual a imagem do aplicativo? Qual a percepção do aplicativo? Qual a opinião do aplicativo? Qual a avaliação do aplicativo? Qual a recomendação do aplicativo? Qual a indicação do aplicativo? Qual a sugestão do aplicativo? Qual a proposta do aplicativo? Qual a oferta do aplicativo? Qual a prestação do aplicativo? Qual a entrega do aplicativo? Qual a conclusão do aplicativo? Qual a finalização do aplicativo? Qual a conclusão do aplicativo? Qual a finalização do aplicativo?

Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 32 Dinâmica de co criação- Chuva de palavras 2



Fonte: Elaborado pela autora.

Foram propostos 5 quadros relacionados aos conceitos, sendo eles:

- Quadro 1: O que te lembra a palavra sáfica?
- Quadro 2: Quais sensações você espera sentir ao usar um aplicativo voltado para trocas de vivências, histórias e opiniões sáficas?
- Quadro 3: Que palavra você usaria para descrever um aplicativo que busca conectar pessoas sáficas?
- Quadro 4: Se o aplicativo fosse uma pessoa, como ela seria?
- Quadro 5: Que palavras te remetem a pessoas sáficas?

Após o preenchimento dos quadros relacionados aos conceitos, foram feitas votações com as participantes para entender quais respostas para cada quadro fazia mais sentido. Foram levantadas como relevantes palavras como: rede de mulheres, identificação, calor, laços e conexão.

Em seguida foram preenchidos dois quadros referentes ao design visual, sendo eles:

- Quadro 1: Se sáfica fosse uma cor, qual seria?
- Quadro 2: Se sáfica fosse uma forma, qual seria?

A partir desses quadros, as cores roxo, lilás e laranja foram votadas como mais relevantes. Já as formas mais citadas pelas participantes foram flores, frutos e partes do corpo.

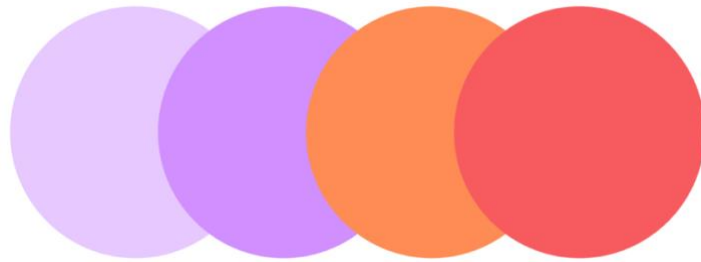
Por último foi preenchido o quadro de *naming*, em que as sugestões mais votadas foram: Flama, Versa e Safi. A palavra Flama foi escolhida como nome do projeto por se assemelhar mais aos conceitos e sensações buscados no projeto.

Paleta de cores

As paletas de cores foram escolhidas a partir dos painéis visuais, foi observado a predominância de cores quentes com cores pastéis que expressavam os conceitos do aplicativo. Por se tratar de um aplicativo voltado para a parte textual, as tonalidades de cinza foram priorizadas, utilizando a cor coral para botões, links e ilustrações e títulos.

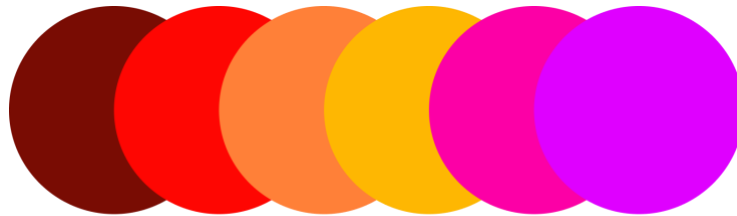
Antes de chegar à paleta de cores final do aplicativo, houve um estudo de outras cores que se mostravam interessante para a aplicação. Segue abaixo:

Figura 33 Estudos iniciais de cores



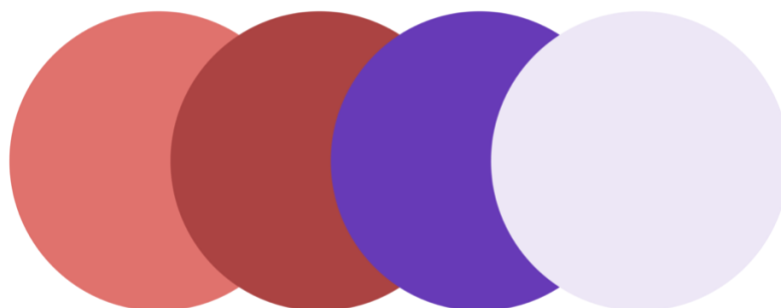
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 34 Estudos iniciais de cores 2



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 35 Paleta de cor escolhida



Fonte: Elaborado pela autora.

Tipografia

Como o projeto consiste em um aplicativo que tem como objetivo a troca escrita, a escolha da tipografia foi planejada a partir das inspirações de jornais e boletins citados anteriormente. Com intuito de trazer mais personalidade para o projeto, e ao mesmo tempo oferecer uma boa legibilidade foram escolhidas duas fontes. Uma para títulos, sendo ela a P22 Mackinac, com 22 variações de peso, sendo uma fonte com serifa. A segunda fonte utilizada para o corpo do texto, foi a Open Sans, uma fonte sem serifa e com uma família variável. A combinação dessas duas fontes auxiliou na hierarquia das informações na interface. Houve um estudo e testes para ver qual ilustrações e tipos de imagens combinavam, abaixo algumas dessas alternativas são demonstradas.

Figura 36 Fontes utilizadas no aplicativo

P22 Mackinac ExtraBold



Flama ExtraBold

Flama Bold

Flama Medium Bold

Flama Regular Bold

Open Sans Regular



Flama ExtraBold

Flama Bold

Flama Medium

Flama Regular

Fonte: Elaborado pela autora.

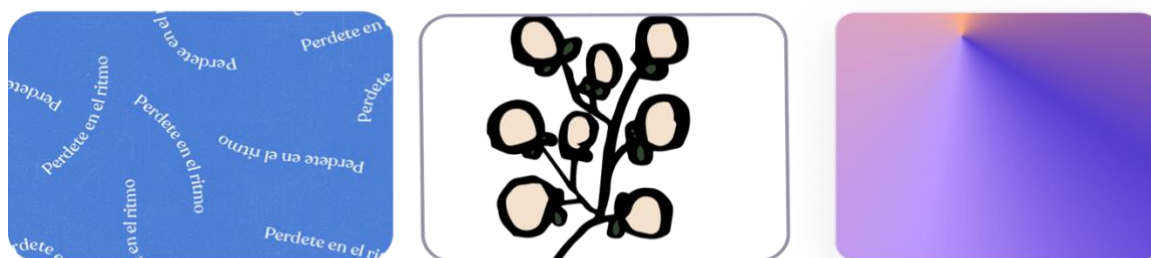
Ilustrações e iconografia

A iconografia foi escolhida a partir das formas arredondadas do aplicativo, optando por ícones arredondados e com linhas leves.

As ilustrações foram desenvolvidas pela autora, buscando trazer um caráter afetivo para o aplicativo. Foram utilizadas formas que se entrelaçam como redes, mas que dependendo do seu posicionamento e uso podem passar a ideia de chamadas.

As texturas utilizadas nas formas foram pensadas para trazer o efeito da xilogravura, e pontilhados nas imagens e texturas dos boletins lésbicos. Também foram utilizados na diferenciação dos cards de grupos, podendo cada grupo ter sua própria marca visual, facilitando o usuário no reconhecimento e reforço de cada grupo. Abaixo, é possível conferir as outras possibilidades foram testadas até a escolha final.

Figura 37 Estudos iniciais de ilustrações



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 38 Ilustrações escolhidas

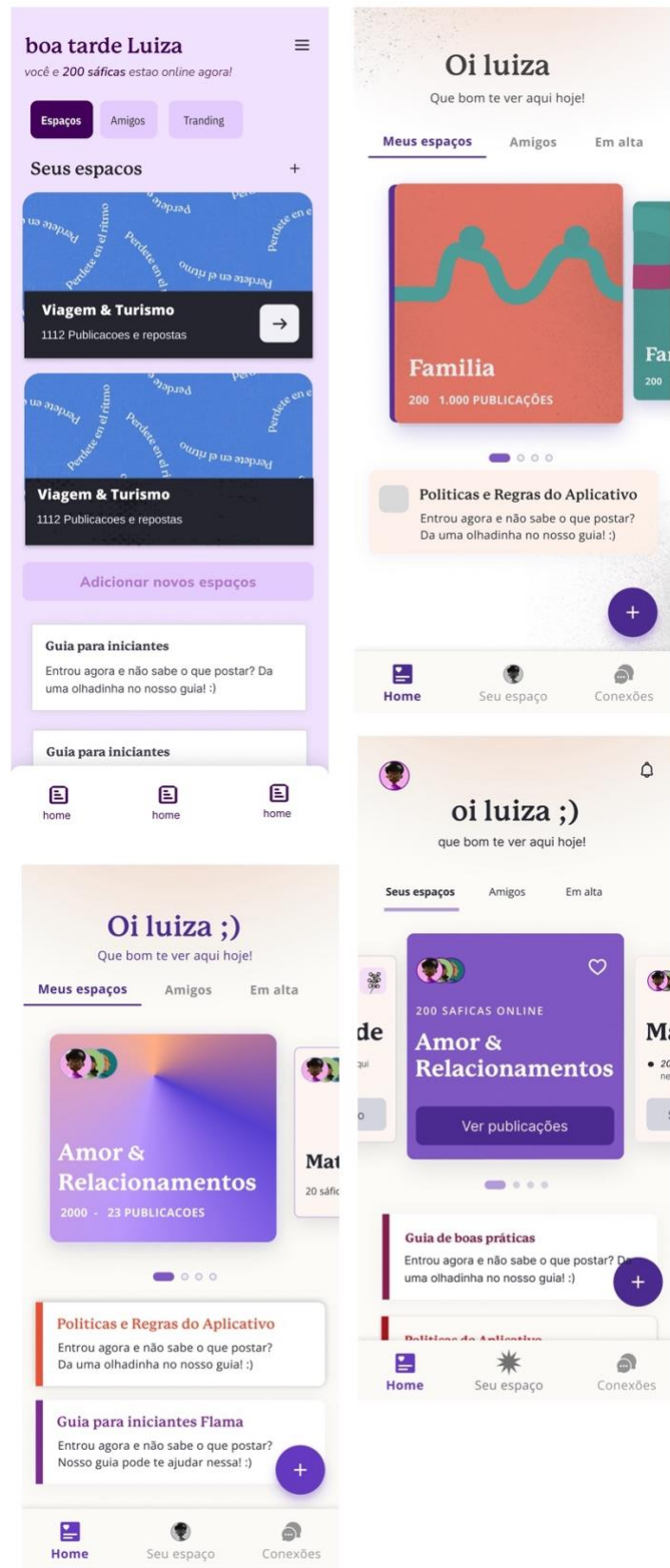


Fonte: Elaborado pela autora.

2.3.5 Geração de alternativas

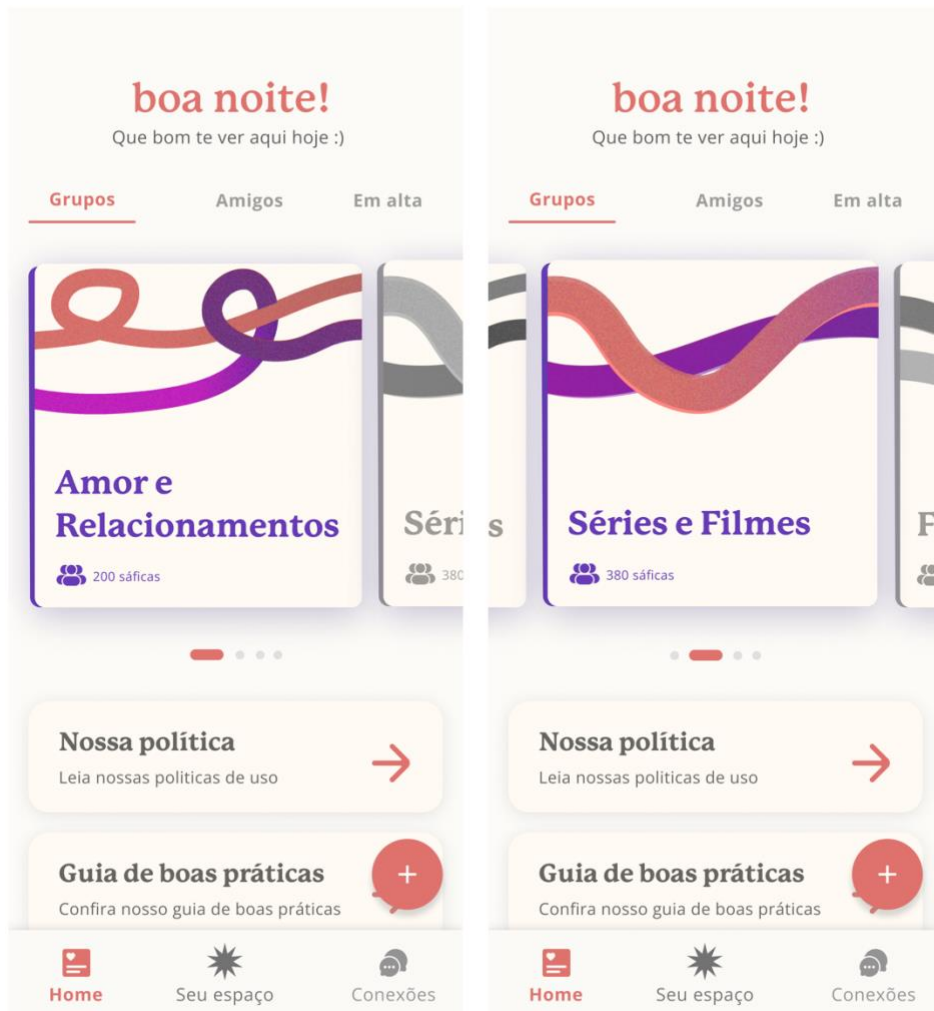
Após a etapa de conceitualização da identidade visual, e diretrizes bem definidas iniciou-se a geração de alternativas. Para a geração de alternativas foi explorada a interface da home, por ser uma das telas mais importantes do aplicativo e com mais elementos a partir da sua definição as outras telas seguiram os mesmos princípios visuais. Segue abaixo as alternativas geradas, e a alternativa escolhida Figura (40).

Figura 39 Alternativas geradas para home



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 40 Alternativa escolhida



Fonte: Elaborado pela autora.

Nas primeiras alternativas, o roxo foi adotado como cor principal da interface por ter sido uma das cores mais mencionadas na dinâmica da chuva de palavras e por ser utilizada na bandeira sáfica. Foram utilizadas também formas arredondadas com a utilização de linhas nas bordas de cards não selecionados. O vinho, vermelho e cores pasteis foram utilizados como cores secundárias.

Na alternativa escolhida, a cor coral, e a cor vinho foram utilizadas como cores principais. A escolha das cores fora proveniente do painel visual, e das cores retiradas a partir deles. Buscou suavizar os elementos trazendo mais leveza para a interface, como por exemplo nesta alternativa não se faz uso de linhas ao redor dos *cards*.

Outro ponto da segunda alternativa foi o uso de ilustrações para demarcar a diferença de um card para outro.

A alternativa dois foi escolhida por se assemelhar mais aos conceitos apresentados nos painéis, a partir desta tela definida como diretriz da interface do aplicativo as outras telas foram desenvolvidas seguindo o mesmo padrão de cores e formas. Foram realizados refinamentos nos botões, textos, cards e ilustrações para realização do segundo teste de usabilidade.

2.4 IMPLEMENTAR E AVALIAR

Nesta etapa buscou realizar o segundo teste de usabilidade, após sua aplicação foram levantados possíveis melhorias e refinamentos a serem trabalhados para entrega do protótipo final. Também foi realizado o detalhamento técnico dos elementos e componentes implementados na interface.

2.4.1 Segundo teste de usabilidade

O segundo teste de usabilidade teve como objetivo avaliar o design proposto para o protótipo final. O teste foi realizado com os três principais fluxos, tendo apenas interações com o grupo de "Amor e Relacionamentos", possuindo telas e interações desenvolvidas.

Foram entrevistadas três pessoas para essa última etapa, sendo todas pessoas sáficas e que não haviam participado até então dos testes e dinâmicas propostas nesse projeto. O teste foi realizado a partir do protótipo navegável elaborado na ferramenta de prototipação do Figma. Junto a esse programa foi utilizada a ferramenta Meet para captura da interação do usuário com as telas. Abaixo segue o perfil das três participantes.

Figura 41 Participantes do segundo teste de usabilidade



Fonte: Elaborado pela autora.

O roteiro dividiu-se em seis partes, sendo elas tarefas direcionadas às pessoas usuárias. Foi utilizada a mesma estrutura da tabela do primeiro teste de usabilidade, porém com a adição de outros fluxos. Tendo agora o fluxo de onboarding e cadastro, grupos, nova publicação, comentário, pedido de amizade,

reflexão em meu espaço e visualização de mensagens. Foi apresentado um contexto inicial as participantes.

Cenário para interação: Você é uma pessoa sáfica que sente falta de ter um grupo de pessoas sáficas para trocar sobre suas experiências e vivências. Embora você tenha pessoas no seu ciclo de amigos que sejam LGBTQIA+ você gostaria de ter mais referências, e descobrir se outras pessoas sáficas já passaram por situações similares às suas e como foi esse processo para elas. O seu objetivo no aplicativo é entrar em grupos, interagir com as publicações e fazer novas amizades.

A seguir os resultados dos testes são apresentados:

Quadro 10 Síntese dos resultados do segundo teste de usabilidade da participante Giovana

Nome: Giovana

Profissão: Designer

Idade: 24 anos

Tarefa	Concluiu a tarefa?	Observações/sugestões
Voce acabou de baixar o aplicativo e você vai fazer seu cadastro.	 Conclui com facilidade	<ul style="list-style-type: none"> Elogio referente a ilustração de onboarding Completo tarefa sem dificuldades
Entrar no grupo Amor e relacionamentos e fazer um comentario em publicacao	 Conclui com facilidade	<ul style="list-style-type: none"> Me deu vontade de clicar no icone de comentarios para comentar. Duvida em relacao a quais emojis as pessoas comentaram, so aparece o emoji com ação
Adicionar a pessoa que publicou na sua rede de amizades	 Conclui com dificuldade	<ul style="list-style-type: none"> Conclui com facilidade. Observação em relacao ao posicionamento do botao salvar, e adicionar pessoa. Nao ficou claro.
Fazer um publicacao em Amor e relacionamentos	 Conclui com facilidade	<ul style="list-style-type: none"> Sentiu falta de ter uma sinalizacao de confirmado. Um feedback da acao concluida. Concluiu com facilidade
Agora voce quer escrever uma coisa pessoas, para salvar como um bloco de notas.	 Conclui com facilidade	<ul style="list-style-type: none"> Achou "meu espaco" com facilidade. Sentiu falta da sinalizacao que estava nessa página. Sugeriu colocar o editar em outro lugar. Repeteindo muito a palavra reflexao, o que deixa um pouco confunso. Colocaria o cadeado no tag Colocar o mesmo componente do comentário Feddback de reflexao feita
Pensando que você já usa o aplicativo a um tempo, você quer visualizar as mensagens com Nic.	 Conclui com facilidade	Notificacao que tem mensagem.

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 11 Síntese dos resultados do segundo teste de usabilidade da participante Isadora

Nome: Isadora

Profissão: Designer

Idade: 25 anos

Tarefa	Concluiu a tarefa?	Observações/sugestões
Voce acabou de baixar o aplicativo e você vai fazer seu cadastro.	 Conclui com facilidade	<ul style="list-style-type: none"> • Clicou em pronomes primeiro, e nao clicou em foto. • A usuária entraria com o Google. • Fácil ,ma ficou confusa com a foto. Geralmente se cadastra primeiro e dps pensa em editar o perfil.
Entrar no grupo Amor e relacionamentos e fazer um comentario em publicacao	 Conclui com facilidade	<ul style="list-style-type: none"> • Usuária ficou com vontade de explorar a home e ver o que tinha. • A usuária se divertiu clicando. Deu vontade de clicar no emojizinho. • Gostou de ver uma previsao da publicacao, como se fosse um blog bost.
Adicionar a pessoa que publicou na sua rede de amizades	 Conclui com facilidade	<ul style="list-style-type: none"> • Clicou no icone de adicionar • Depois foi no perfil. • Sugestao, que se clicasse, na pessoa aparecesse icone de pendente e nao clicasse no perfil. • Prestou logo de cara no adicionar, sugeriu mudança nos botoes de adicionar e mensagem pois estao parecidos com os tags.
Fazer um publicacao em Amor e relacionamentos	 Conclui com facilidade	<ul style="list-style-type: none"> • Se tivesse no perfil iria direto na tag amor e relacionamentos. • Voltou para amor e relacionamentos. • Acho legal a tela de onboarding. • Parece que é para selecionadar todas as tags, colocar o aviso de quantaspodem ser selecionadas.
Agora voce quer escrever uma coisa pessoas, para salvar como um bloco de notas.	 Conclui com facilidade	Se identificou com o texto escrito em reflexoes Achou fácil, seu primeiro impulso foi ir em meu espaço.
Pensando que você já usa o aplicativo a um tempo, você quer visualizar as mensagens com Nic.	 Conclui com facilidade	Se divertiu com o aplicativo. Ficou curiosa para clicar as coisas.

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 12 Síntese dos resultados do segundo teste de usabilidade da participante Bruna

Nome: Bruna	Profissão: Designer	Idade: 25 anos
Tarefa	Concluiu a tarefa?	Observações/sugestões
Voce acabou de baixar o aplicativo e você vai fazer seu cadastro.	 Conclui com facilidade	<ul style="list-style-type: none"> • Passou despercebido o icone do avatar • Iria conectar com o facebook ou com o google. • Realizou o cadastro sem dificuldades
Entrar no grupo Amor e relacionamentos e fazer um comentario em publicacao	 Conclui com facilidade	<ul style="list-style-type: none"> • Ficou brincando com o prototipo de arrastar os cards. • Clicou primeiro em comentar no card de amor e relacionamentos • Achou que a tela ficou muito clara.
Adicionar a pessoa que publicou na sua rede de amizades	 Conclui com dificuldade	<ul style="list-style-type: none"> • Clicou no botao de adicionar
Fazer um publicacao em Amor e relacionamentos	 Conclui com facilidade	<ul style="list-style-type: none"> • Foi em amor e e ralcionamentos para publicar • Ficou em duvida na diferenca entre escrever e perguntar • Clicou no teclado
Agora voce quer escrever uma coisa pessoas, para salvar como um bloco de notas.	 Conclui com facilidade	<p>Iria direto em meu espaco. e escreveria. Falou que fica claro que esta privado, e parece que ;e um diario. O texto esta bem legal. Poder fazer uma publicacao na aba do meu espaco, em publicacoes.</p>
Pensando que você já usa o aplicativo a um tempo, você quer visualizar as mensagens com Nic.	 Conclui com facilidade	Achou facil. Nao teve dificuldade.

Fonte: Elaborado pela autora.

Nos três testes, os resultados foram positivos, as participantes que já havia familiaridade com design, realizaram todas as tarefas sem dificuldades. Algumas observações foram feitas em relação a melhorias e sugestões.

A participante Giovana não teve dificuldades em realizar as tarefas, mas sentiu falta dos feedbacks na interface. Após publicar não é sinalizado nenhum tipo de feedback ao usuário. Comentou também sobre o posicionamento do botão salvar, e adicionar pessoas, por estarem em cima da tela não fica clara a relação com o perfil de quem publicou a postagem.

A participante Bruna também não apresentou dificuldades na realização das tarefas, elogiou e se divertiu ao ver a interface do protótipo. Contudo, alguns pontos foram observados, durante o teste o avatar de perfil no momento do cadastro foi passado de forma despercebida. Achou que as tags de grupos do perfil do perfil eram clicáveis, sugeriu mudar a estética dos botões e das tags por estarem similares. Outro ponto interessante foi que a participante se identificou com o texto na tela em que há um espaço para "reflexões sáficas".

A terceira participante também conseguiu completar as tarefas sem dificuldades. Mas assim como a participante anterior passou despercebida pela troca do avatar na etapa de cadastro. Levantou dúvida em relação a diferença entre escrever e perguntar. Mas de forma geral gostou do aplicativo, e dos cards iniciais.

Assim, após a coleta dos feedbacks do segundo teste de usabilidade foram sistematizados os pontos mais importantes, e possíveis modificações para a entrega deste trabalho. A home foi alterada após o teste, pois observou-se que as abas sugeridas não foram exploradas pelos usuários, passando assim despercebida.

As alterações realizadas após a aplicação do teste foram:

- Adição de um texto auxiliar lateralmente do avatar no cadastro;
- Mudança das tags para a cor cinza;
- Troca dos botões de editar, mandar mensagem e adicionar;
- Alteração da disposição dos conteúdos da home;
- Feedback foi adicionado após as ações;
- Indicação de quantas tags são permitidas adicionar na publicação.

Assim, esta etapa contribuiu na validação da solução apresentada e na realização na etapa posterior de ajustes em relação a usabilidade que não haviam sido percebidos pela autora do projeto.

2.4.2 Protótipo final

A partir do desenvolvimento da identidade visual e aplicações dos testes, foi realizado o refinamento das telas para o desenvolvimento do protótipo final.

Pensando em desenvolver uma interface amigável, os textos, ilustrações e cores foram pensados com o objetivo de se aproximar dos conceitos e diretrizes do projeto. Para otimização da visualização, o protótipo focou em apenas um segmento de publicações, o de Amor e Relacionamentos.

Os textos utilizados nas telas de publicações foram gerados através da plataforma OpenAI Api¹⁰, sendo uma ferramenta de texto gerados por inteligência artificial a partir de uma premissa. Foi realizada uma mudança nos textos, como abreviações de palavras e gírias com o objetivo de se aproximar a linguagem do público alvo.

Com o objetivo de fortalecer a diversidade dentro do aplicativo, foram utilizadas ilustrações para os avatares retiradas do texto Inclusive Design¹¹, que teve como propósito criar ilustrações que fossem acessíveis e inclusivas.

A seguir é possível visualizar o design e os fluxos da aplicação deste projeto:

[Acesso para visualização do protótipo navegável.](#)

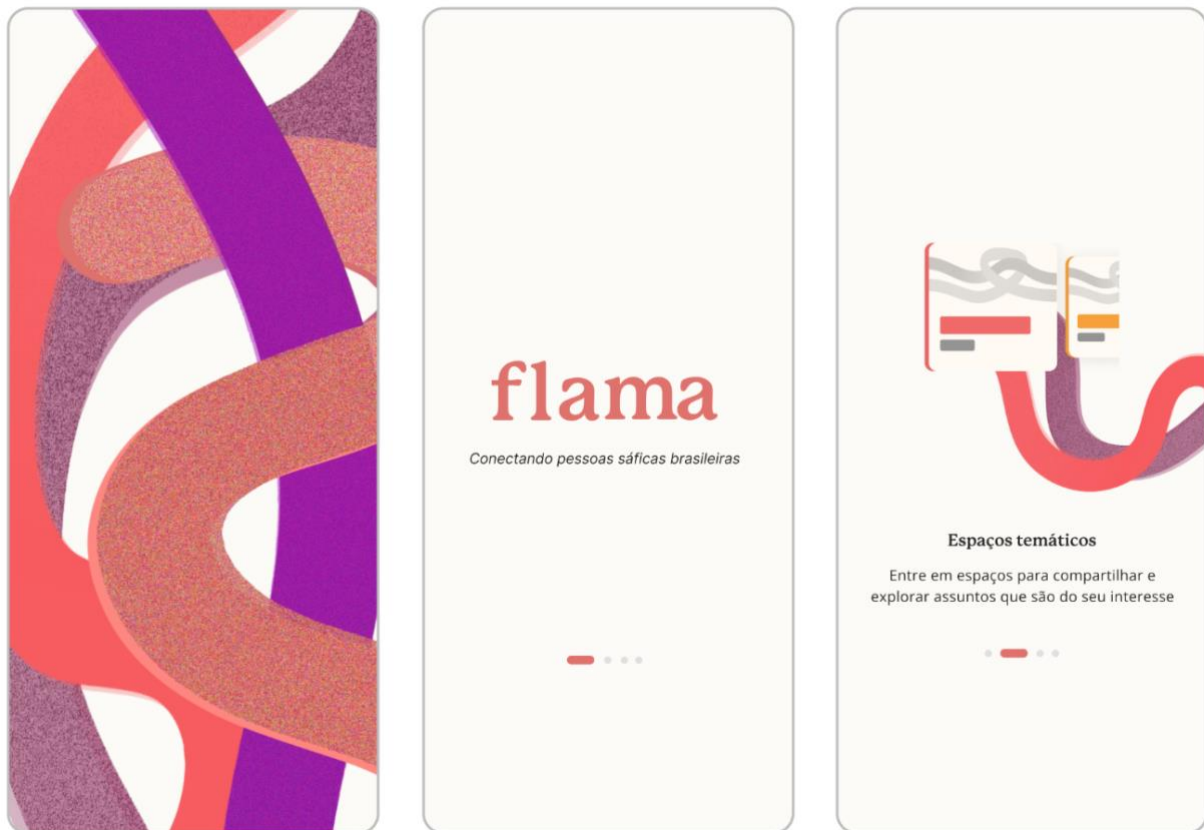
¹⁰ Acesso em: <https://beta.openai.com/playground> As ilustrações utilizadas foram retiradas da Inclusive Design.

¹¹ Acesso em: <https://www.netguru.com/blog/inclusive-design-how-to-start>

Onboarding

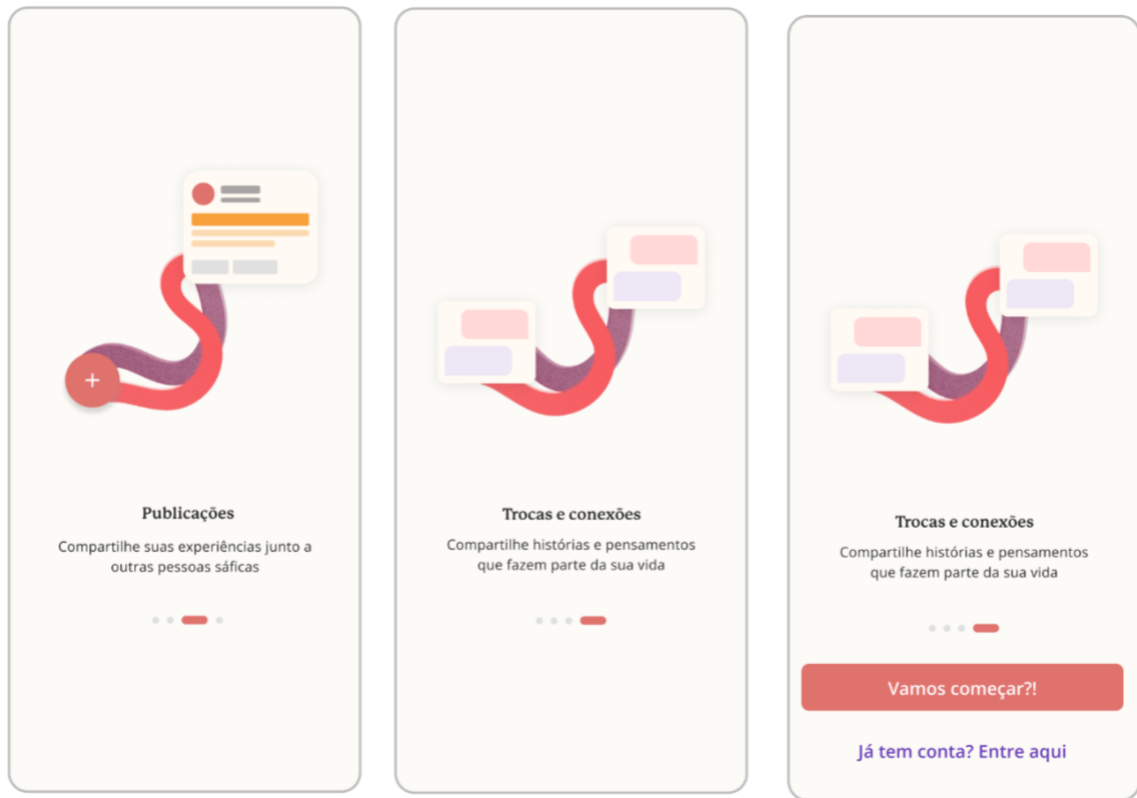
O onboarding busca apresentar as funcionalidades e objetivo geral do aplicativo de maneira rápida e dinâmica. De forma rápida e dinâmica através de ilustrações e texto curtos para que a pessoa usuária seja incentivada a usar o aplicativo e seja contextualizado do uso do aplicativo. São 5 telas iniciais, sendo a primeira uma animação remetendo a flamas, a *splashscreen* e o texto explicativo.

Figura 42 Onboarding



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 43 Onboarding



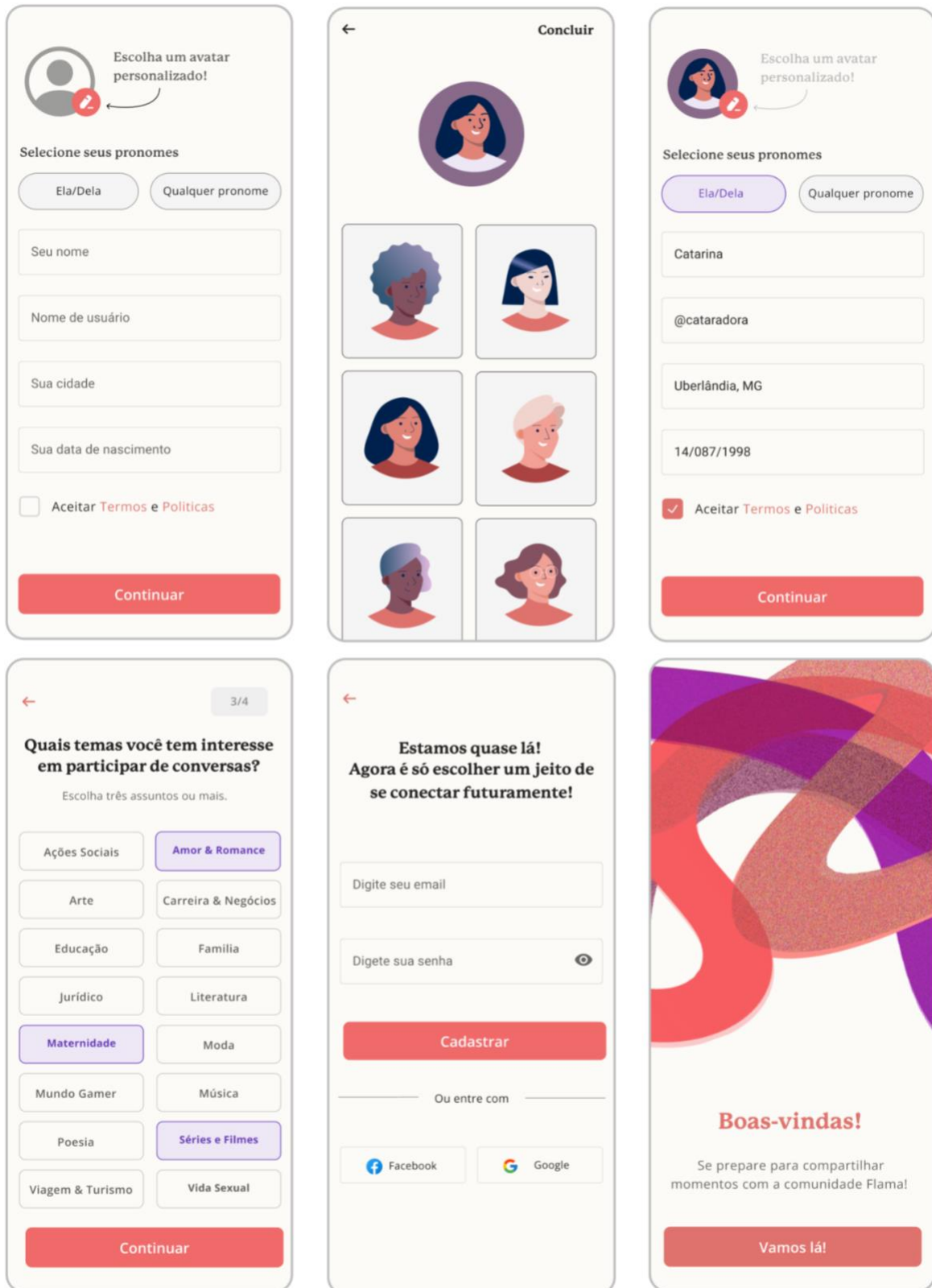
Fonte: Elaborado pela autora.

Cadastro

As telas de cadastro foram pensadas na inicialização da pessoa usuária no aplicativo. Como uma das propostas do aplicativo é ter avatar customizado, já no início do cadastro a pessoa usuária é direcionada a escolher um avatar.

No cadastro também há um campo de políticas e termos, tendo como objetivo reforçar a segurança na plataforma. E na etapa final é realizado o cadastro de login para acesso futuro. Para simplificar o acesso foi adicionada a opção de entrar com o Google ou facebook.

Figura 44 Cadastro



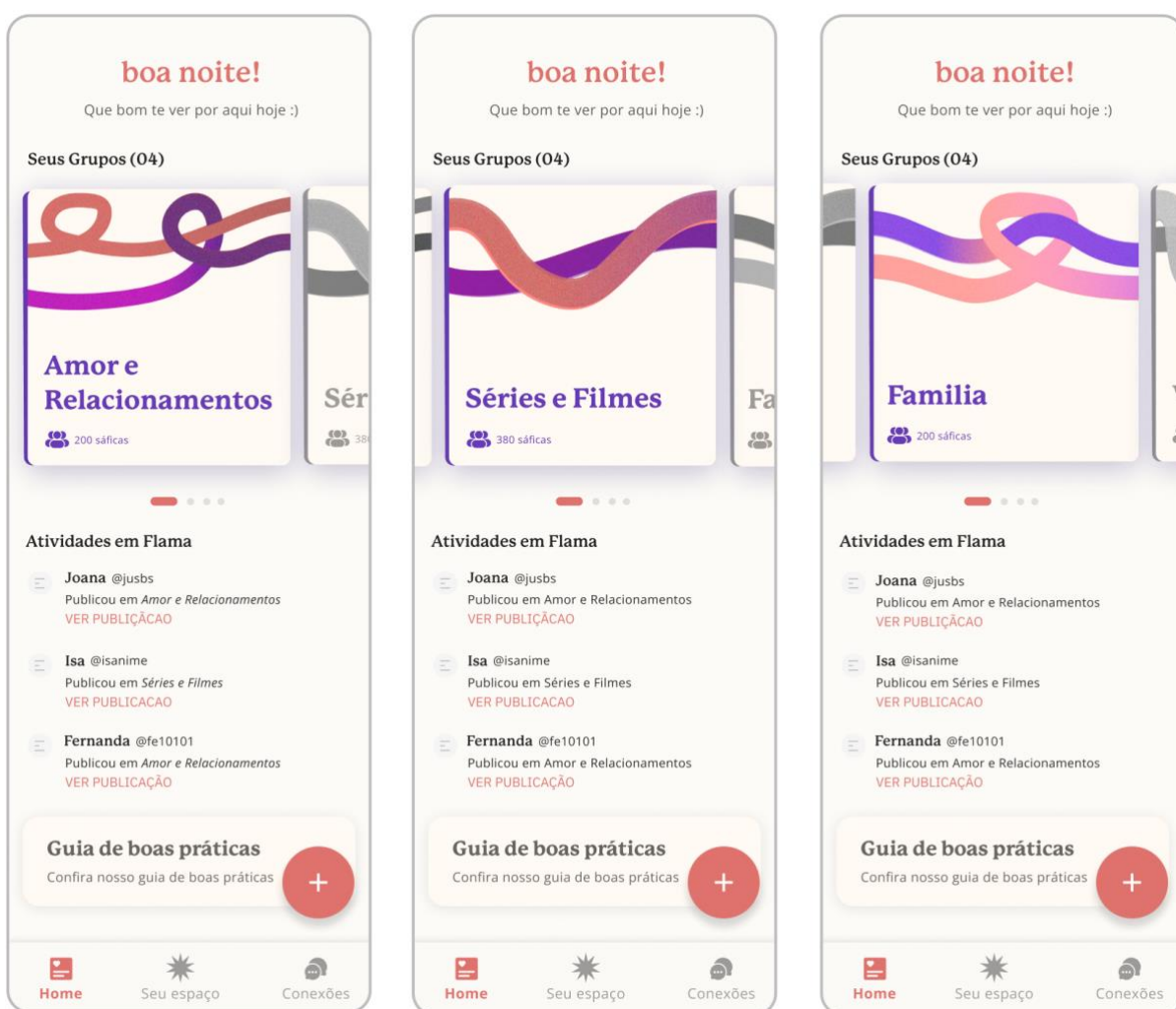
Fonte: Elaborado pela autora.

Home

Os grupos e as atividades dentro do aplicativo possuem destaque dentro da home. Os grupos foram organizados em um carrossel em que ao arrastar o dedo para a lado os cards desabilitados se habilitam. A atividade dos amigos dentro do aplicativo foi a solução pensada para instigar a pessoa usuária a entrar nas publicações e se atualizar das movimentações dentro do aplicativo.

A home também conta com um Guia de boas práticas, que tem como objetivo direcionar e ajudar a pessoa usuária a fazer publicações. E reforçar as diretrizes do aplicativo.

Figura 45 Home



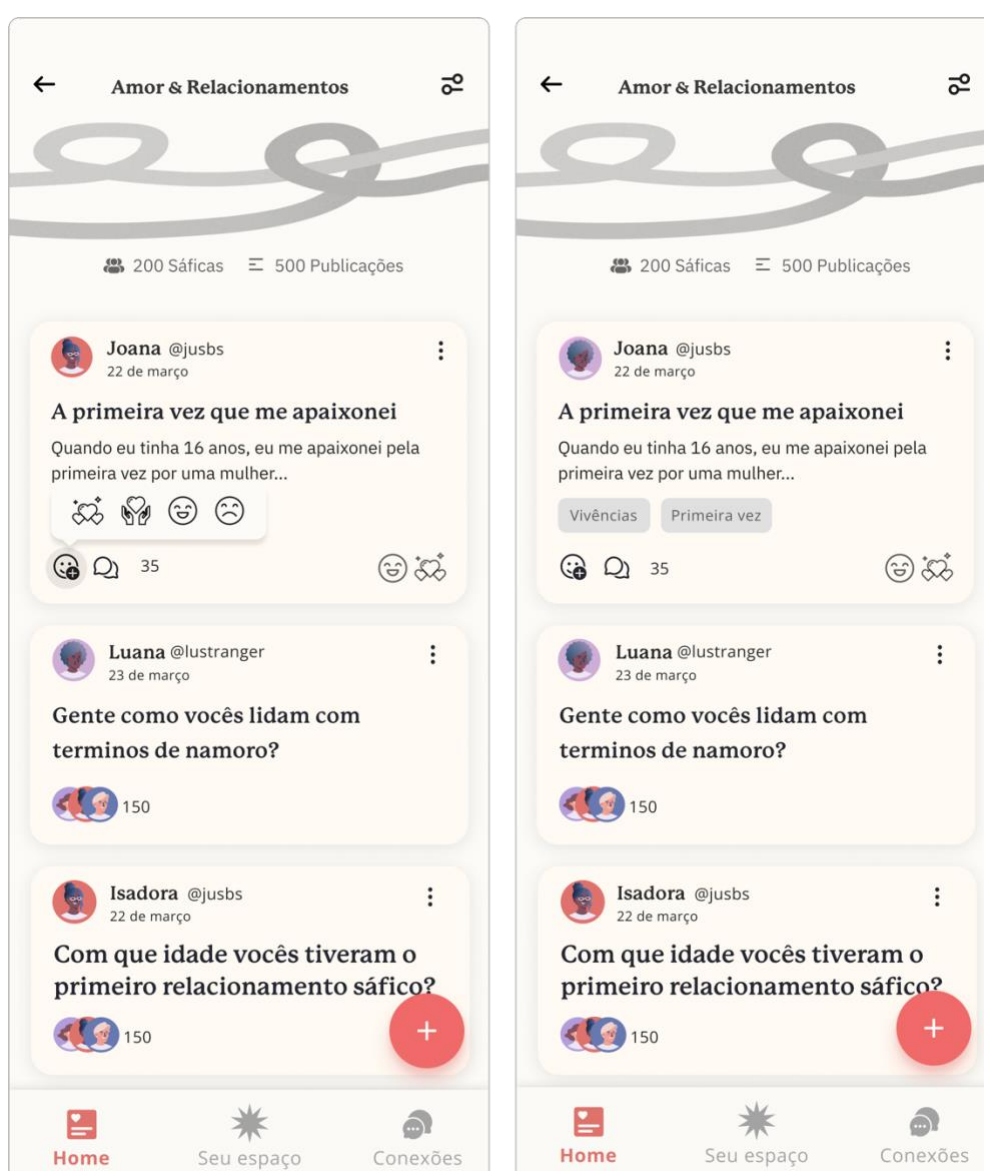
Fonte: Elaborado pela autora.

Grupos

Nos grupos as ilustrações de são visualizadas em cinza, sem sua saturação com o objetivo de ajudar na usabilidade e dar foco no texto. Há a possibilidade de usar o filtro para busca de tags.

Na timeline tanto os textos escritos quanto as perguntas são mostradas. Os textos fazendo uso das tags para apresentar previamente o contexto, e as perguntas contendo apenas o número de respostas.

Figura 46 Grupos

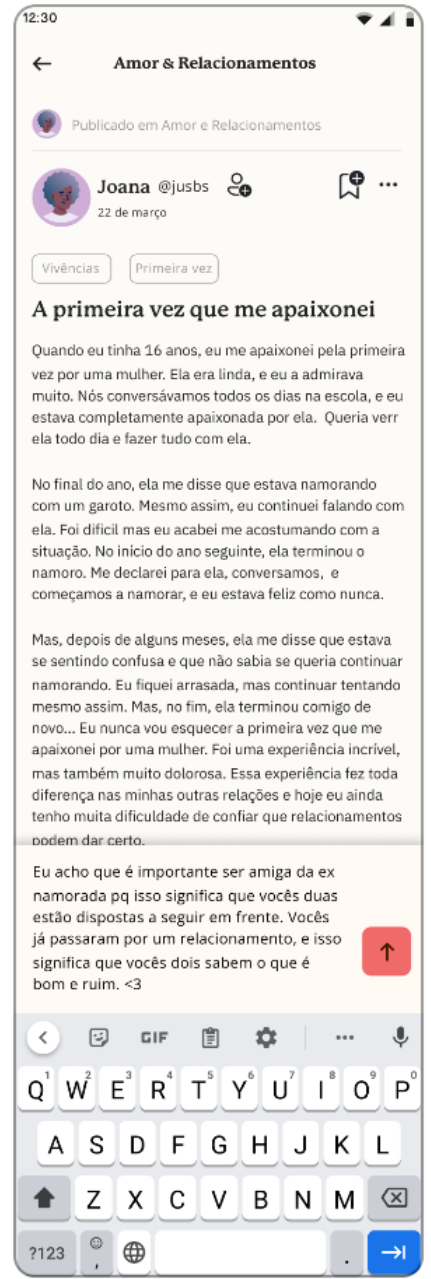
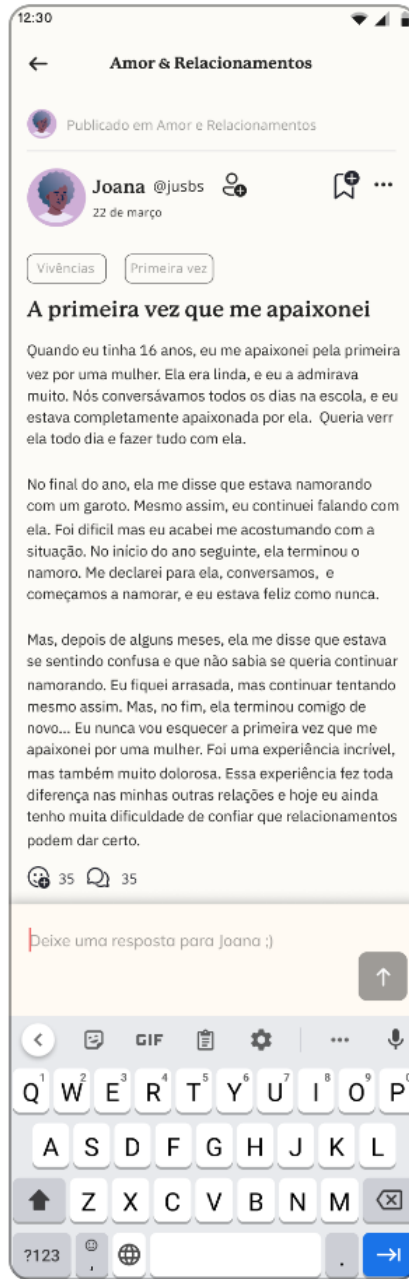
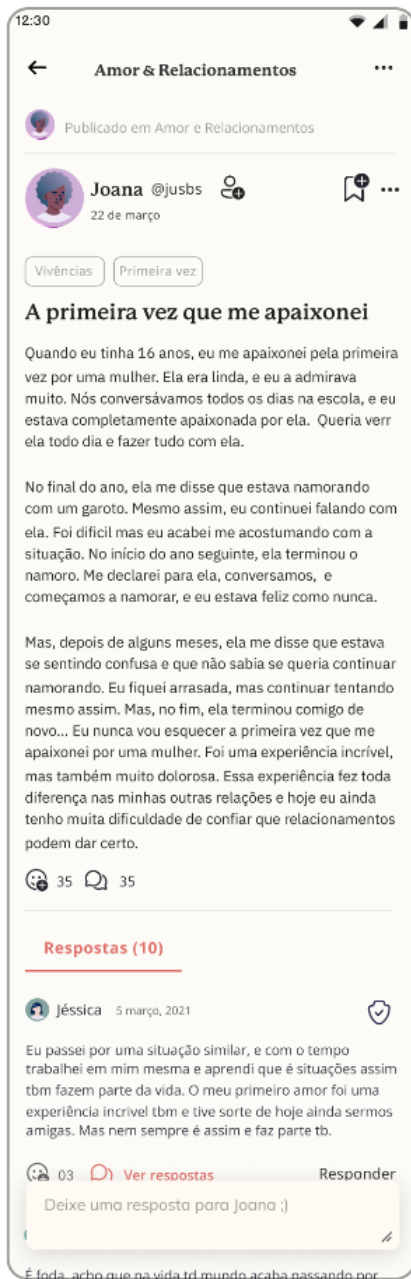


Fonte: Elaborado pela autora.

Publicação e interações

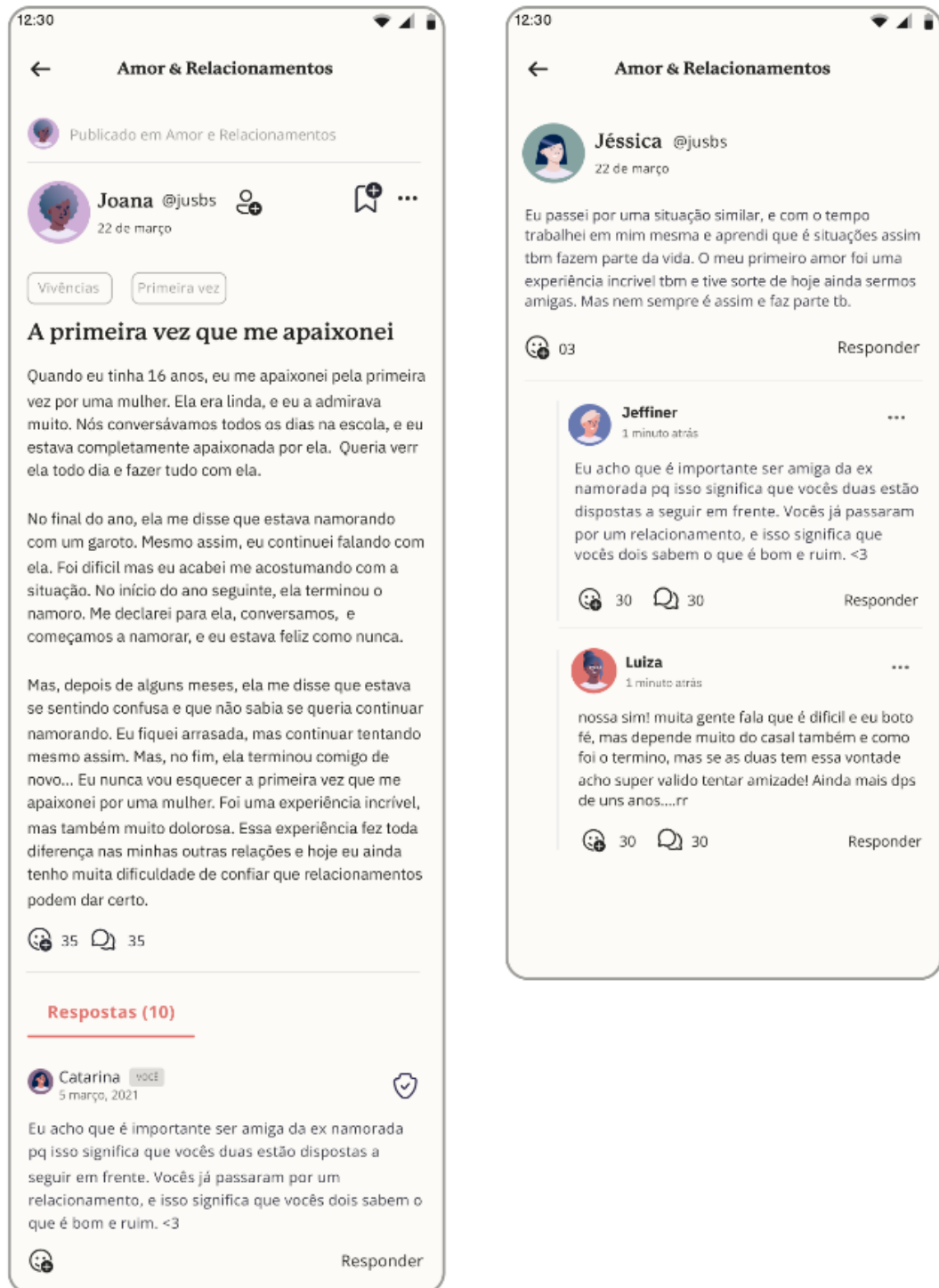
Nas publicações as tags dão indicações gerais sobre qual o foco do texto. Essas tags são escolhidas pela pessoa usuária no momento da criação da publicação. Com intuito de facilitar a interação dos comentários na publicação, o box de texto para comentar se encontra fixada flutuante na parte de baixo da tela. A partir dessa tela também é possível adicionar outras pessoas, salvar o texto ou denunciar um comentário.

Figura 47 Publicações e interações



Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 48 Publicações e interações

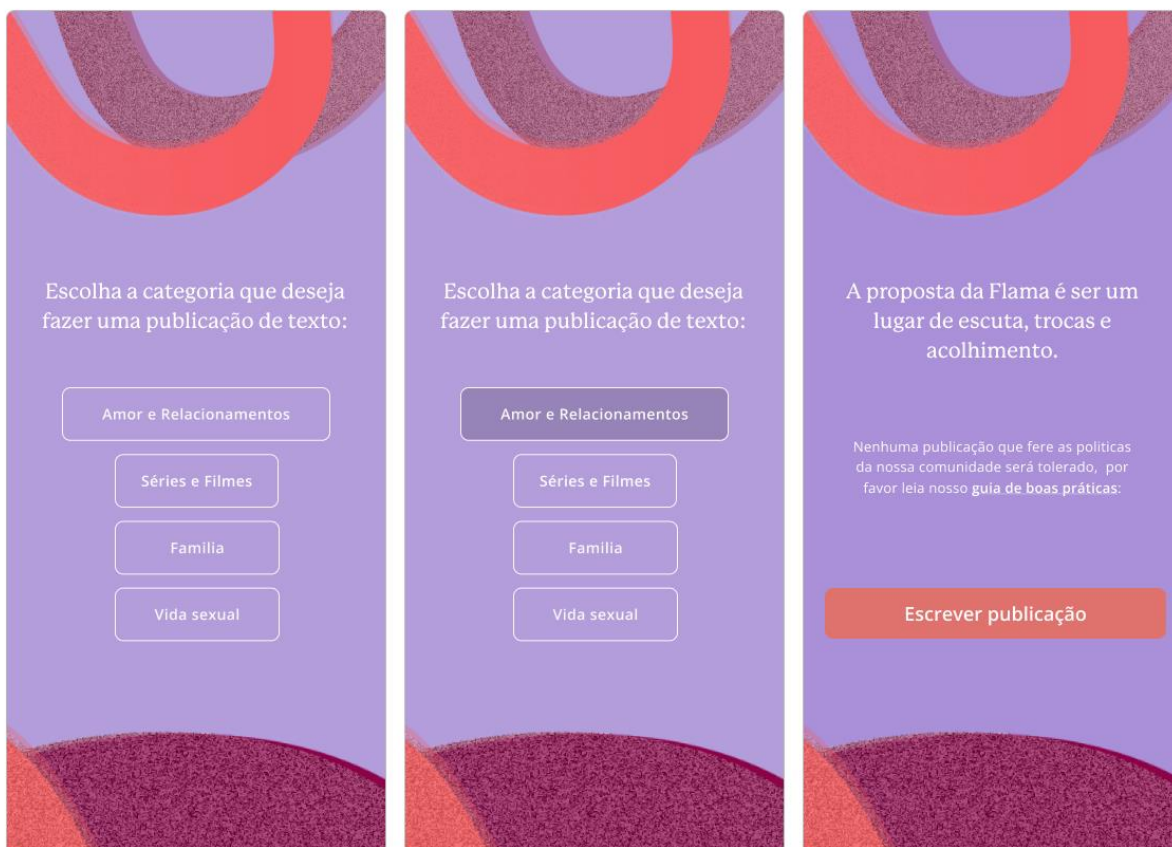


Fonte: Elaborado pela autora.

Onboarding de texto

Tem como objetivo inicializar a pessoa usuária no momento de publicação do aplicativo, buscando reforçar as diretrizes da Flama. O onboarding com as categorias a serem selecionadas é feito a partir da home, quando o usuário não inicia a publicação de dentro de um grupo para publicar.

Figura 49 Onboarding de texto

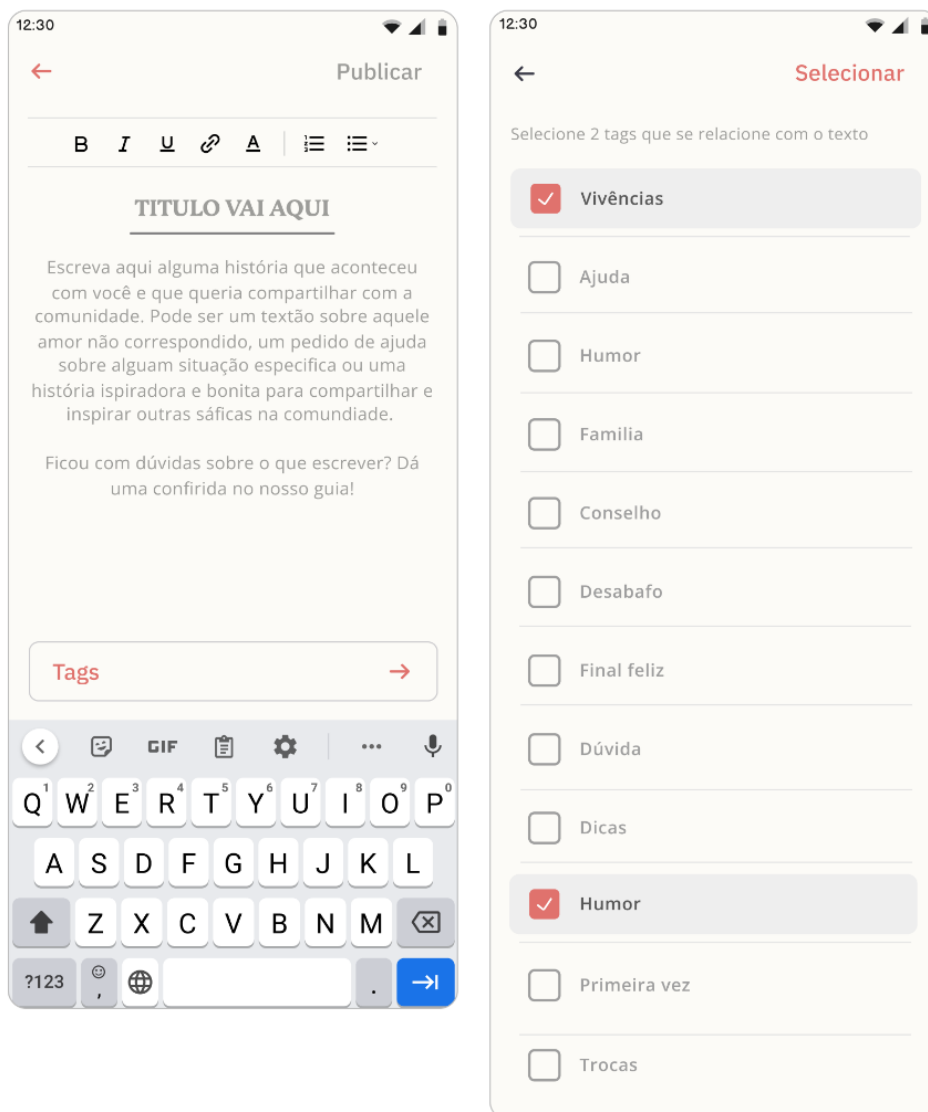


Fonte: Elaborado pela autora.

Adicionar publicação

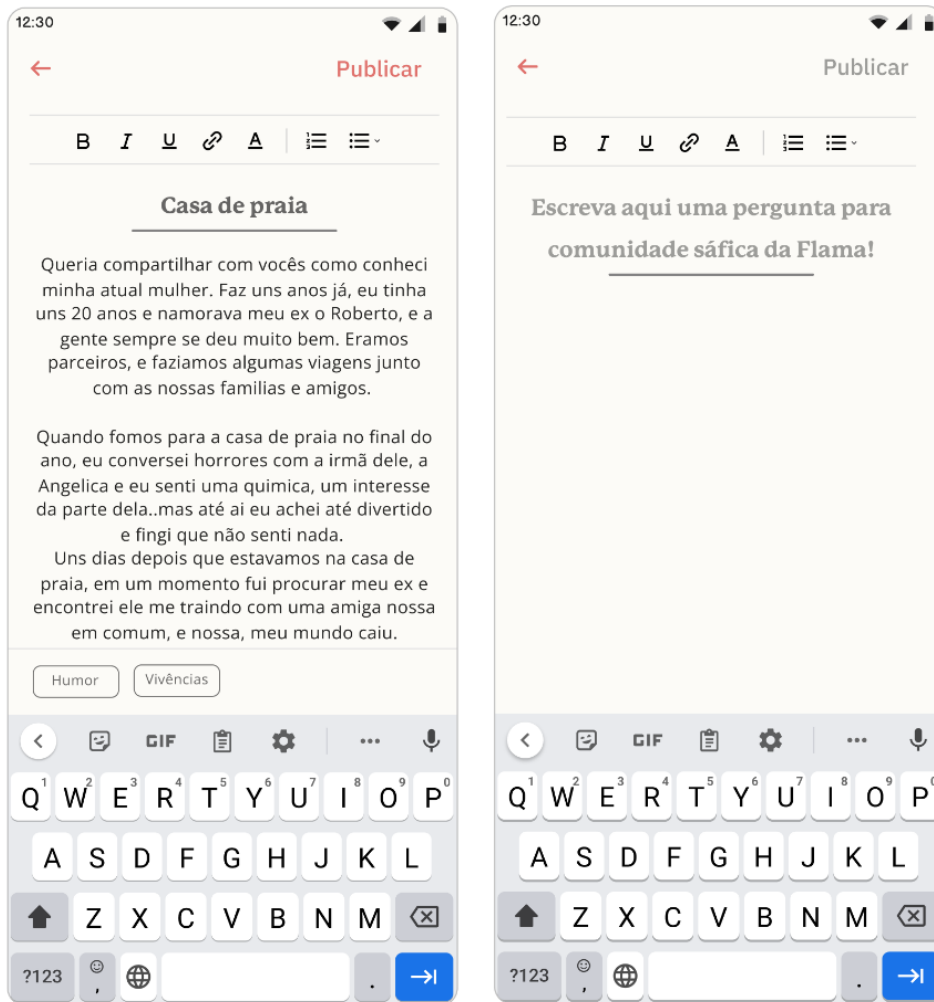
As telas contam com ferramentas de texto para edição, e com um texto guia voltado para os usuários com o objetivo de guiá-los em suas escritas. As tags são selecionadas com o objetivo de darem indícios sobre o conteúdo escrito. Elas se mantêm as mesmas para todos os grupos, as pessoas usuárias podem optar por sugerir novas tags ao aplicativo.

Figura 50 Adicionar publicação



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 51 Adicionar publicação



Fonte: Elaborado pela autora.

Visualizar perfil

Ao visualizar um o perfil de uma outra pessoa usuária é possível enviar mensagem, adicionar a pessoa e ver os grupos em comum, assim como suas publicações no aplicativo.

Figura 52 Visualizar perfil

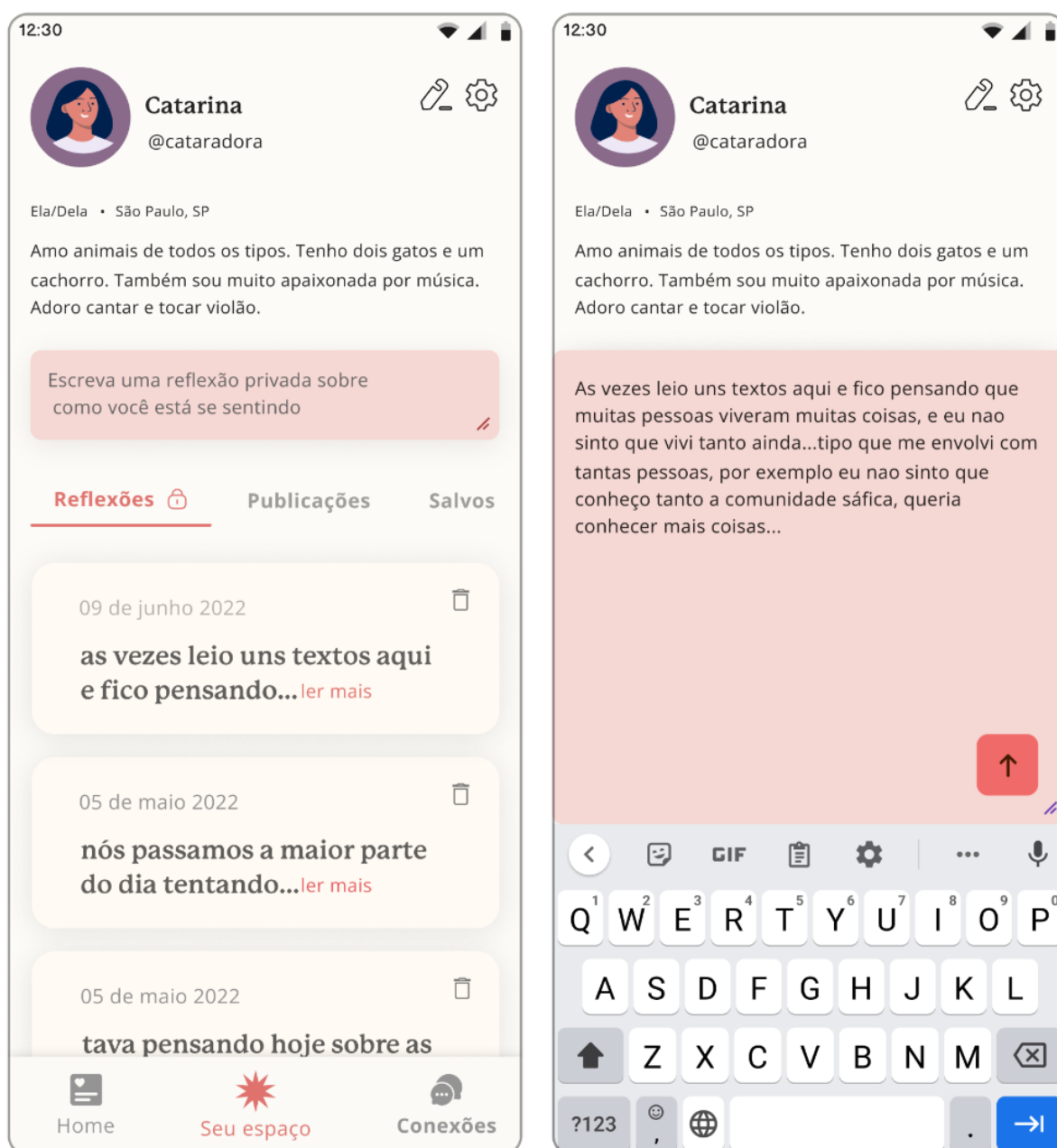


Fonte: Elaborado pela autora.

Meu espaço

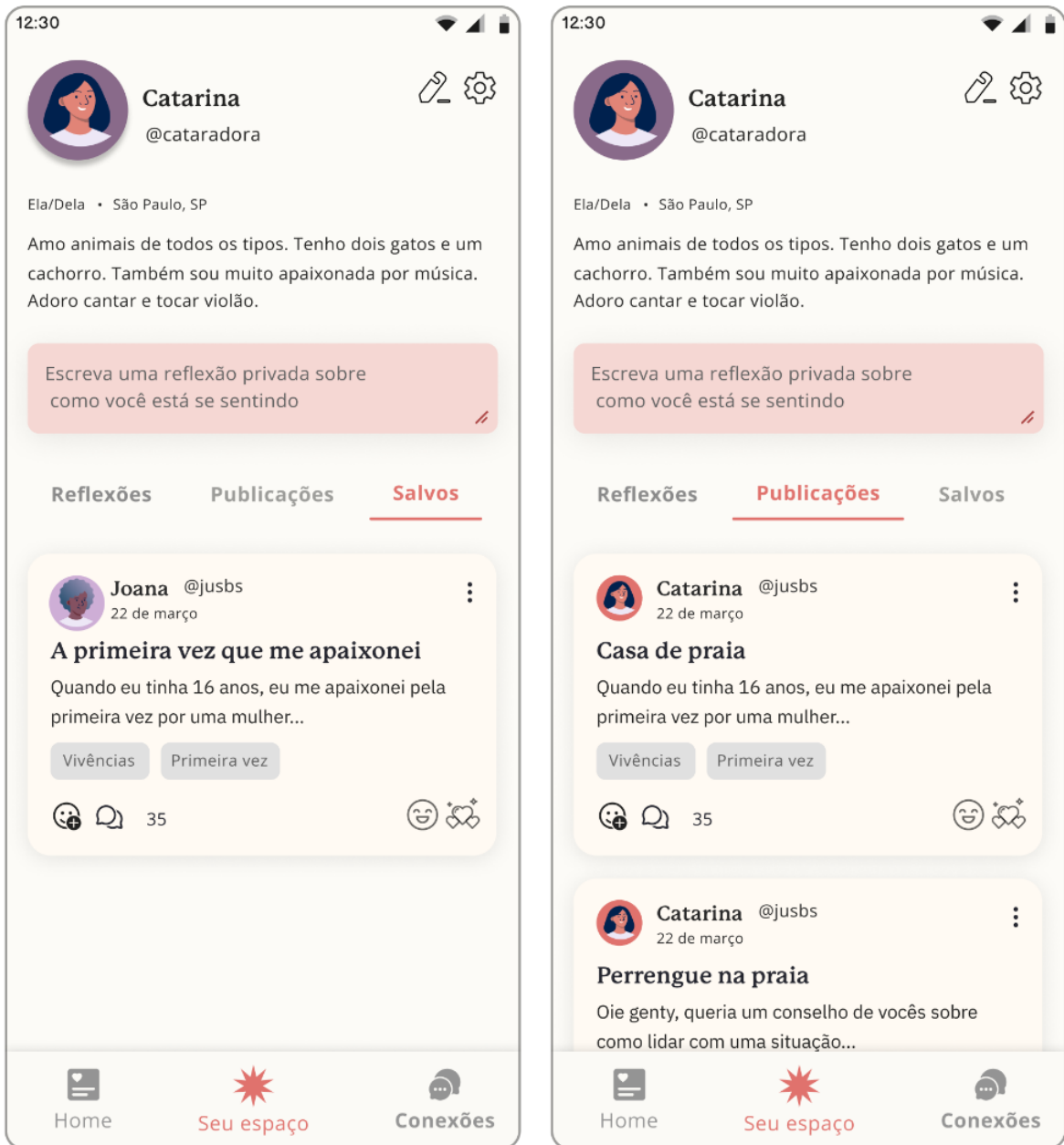
Conta com um bloco de notas privado em que é possível fazer reflexões e registrar pensamentos e sentimentos sobre a comunidade sáfica. A partir da navegação das abas também é possível visualizar as próprias publicações e conteúdos salvos dentro do aplicativo.

Figura 53 Meu espaço



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 54 Meu espaço

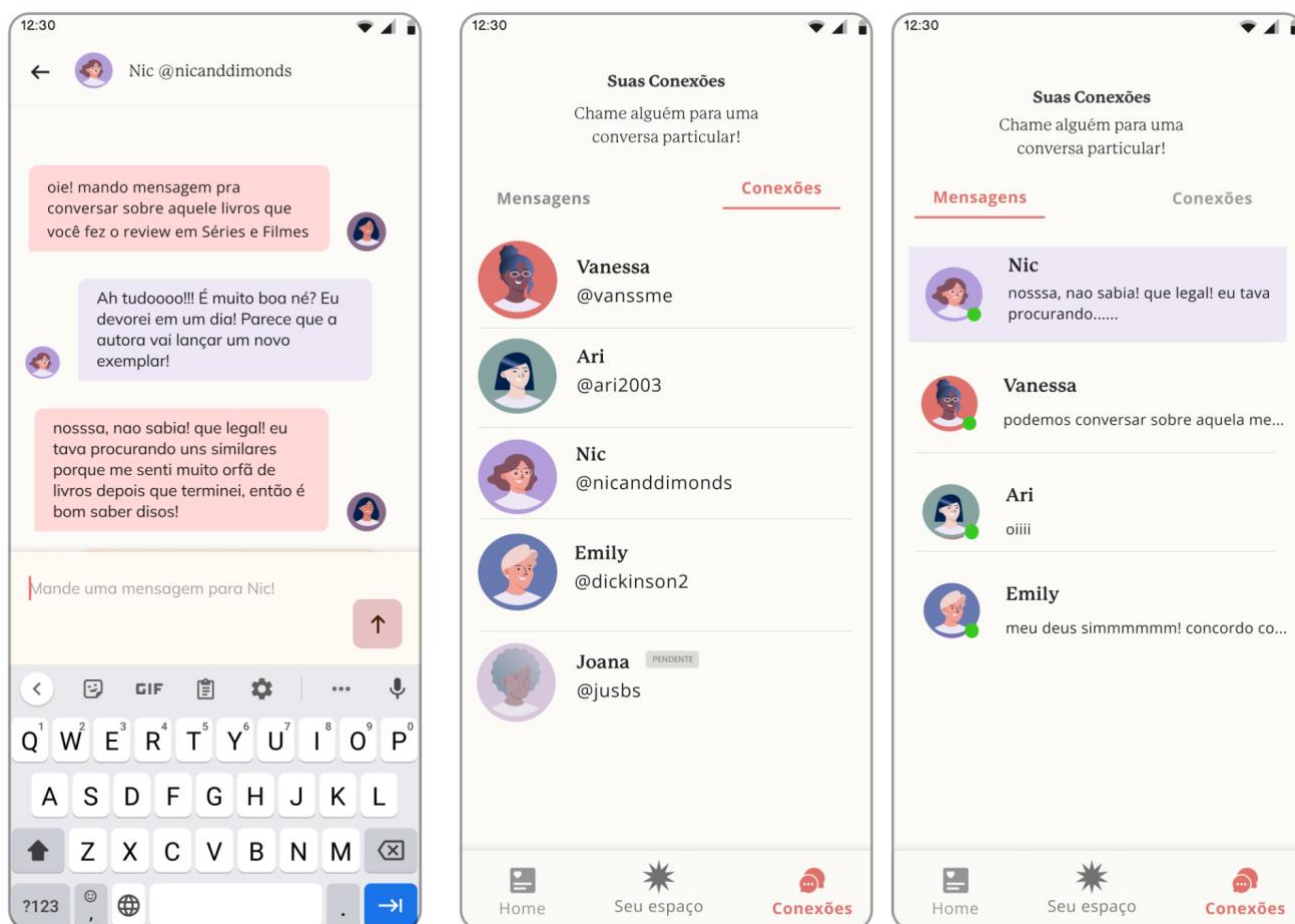


Fonte: Elaborado pela autora.

Conexões

A tela de conexões conta com as conexões e amizades realizadas pela pessoa usuária durante seu uso no aplicativo, contendo uma aba para enviar mensagens de texto privadas. As pessoas adicionadas aparecem em conexões com a tag de pendente após seu nome.

Figura 55 Meu espaço



Fonte: Elaborado pela autora.

2.4.3 Design System

Após a definição da identidade visual foi possível desenvolver o design system aplicativo Flama, que tem como objetivo detalhar os aspectos técnicos durante o processo de criação da interface. Foram utilizados arquivos de design aberto encontrados na comunidade do figma, ferramenta utilizada para prototipação e ideação do aplicativo. A seguir é possível visualizar os componentes e especificações técnicas trabalhadas neste projeto:

Figura 56 Grid

Grid

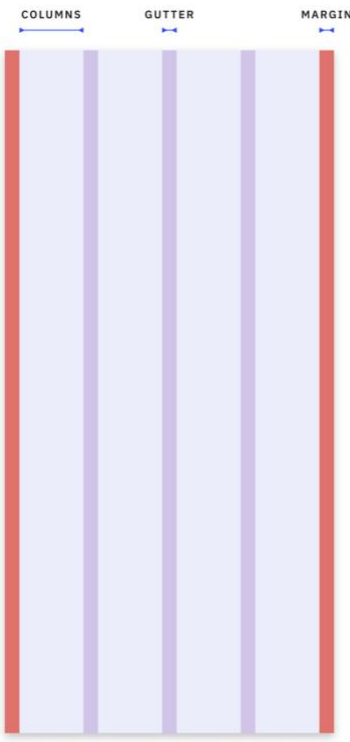
flama
design system

Breakpoints


Screen size	Margin	Body	Layout columns
Phone			
360 x 800	16dp	Scaling	4

Android Large 360 X 800

COLUMNS GUTTER MARGIN




Specs
Columns: 4 (flexible)
Gutter: 16dp
Margins: 16dp
Body: flexible



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 57 Cores

Cores



General

Primária Coral #E0726D 1	Primária Coral #AB4342 2
Secundária Deep Purple A100 #EDE7F6 3	Secundária Deep Purple A100 Light #673AB7 2
Background #F5F5F5 5	Surface #FFFFFF 6
Erro #B71C1C 7	

Typography & Iconography

On primary #FFFFFF 8	On secondary #212121 9
On background #212121 10	On surface #E0726D 11
On error #FFFFFF 12	

States e Overlays

Blacks

High emphasis #000000 87%	Medium emphasis #000000 60%	Disabled #000000 38%	Inactive #000000 54%
Surface #202020 100%	Focus overlay #000000 12%	Pressed overlay #000000 16%	Hover overlay #000000 8%

Whites

High emphasis #FFFFFF 100%	Medium emphasis #FFFFFF 70%	Disabled #FFFFFF 50%	Inactive #FFFFFF 54%
Surface #FAFAFA 100%	Focus overlay #FFFFFF 12%	Pressed overlay #FFFFFF 16%	Hover overlay #FFFFFF 8%

Fonte: Elaborado pela autora.

Estilos de textos

flama
design system

Títulos

H1 / P22 Mackinac Regular / 32dp

H1 / P22 Mackinac ExtraBold / 32dp

H2 / P22 Mackinac Extrabold / 28dp

H3 / P22 Mackinac Extrabold / 24dp

H3 / P22 Mackinac Medium / 24dp

H4 / P22 Mackinac Extrabold / 20dp

H5 / P22 Mackinac Medium / 18dp

Sub títulos

Subtitle 1 / P22 Mackinac Bold / 16dp

Subtitle 2 / P22 Mackinac Regular / 16dp

Subtitle 3 / IBM Plex Sans Regular / 14 dp

Corpo do texto

Body 1 / Open Sans Regular / 16dp

Body 1 / Open Sans Regular / italic / 16dp

Body 2 / Open Sans Regular / 14dp

Body 2 / Open Sans Regular / Italic / 14dp

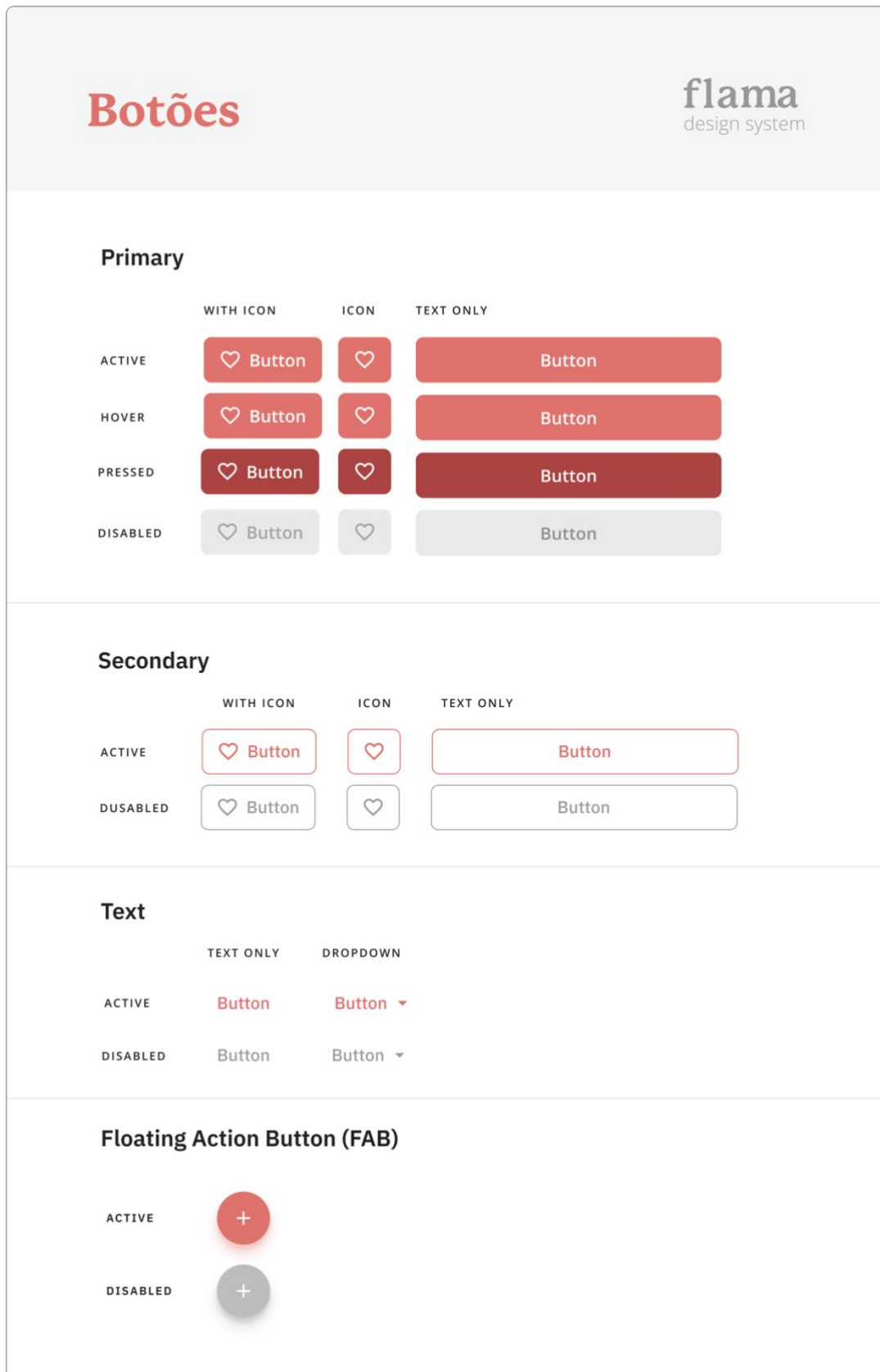
Botões

Button / Open Sans Semi Bold / 18dp

Caption / IBM Plex Sans Regular / 14dp

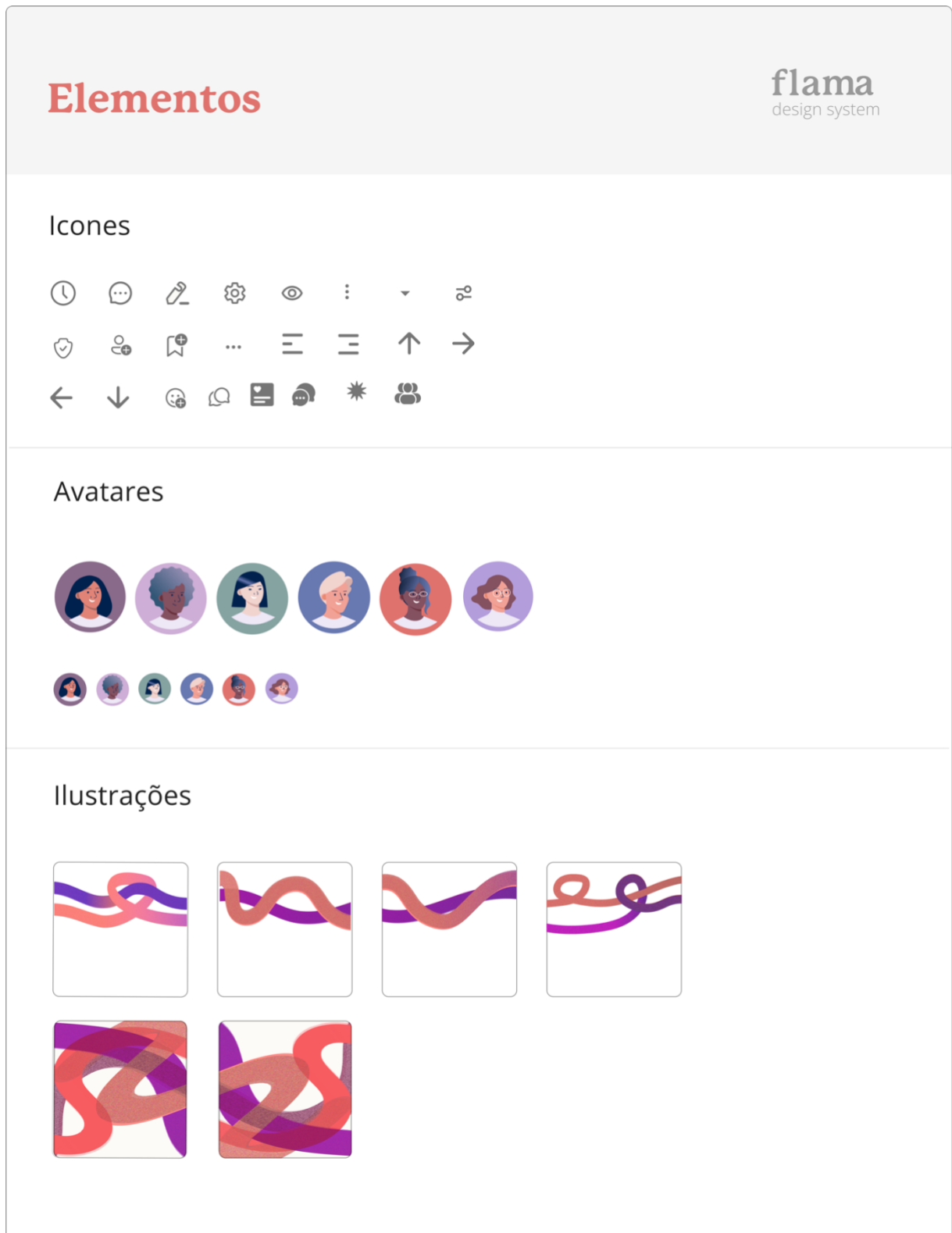
OVERLINE / IBM PLEX SANS SEMIBOLD / 12DP

Figura 59 Botões



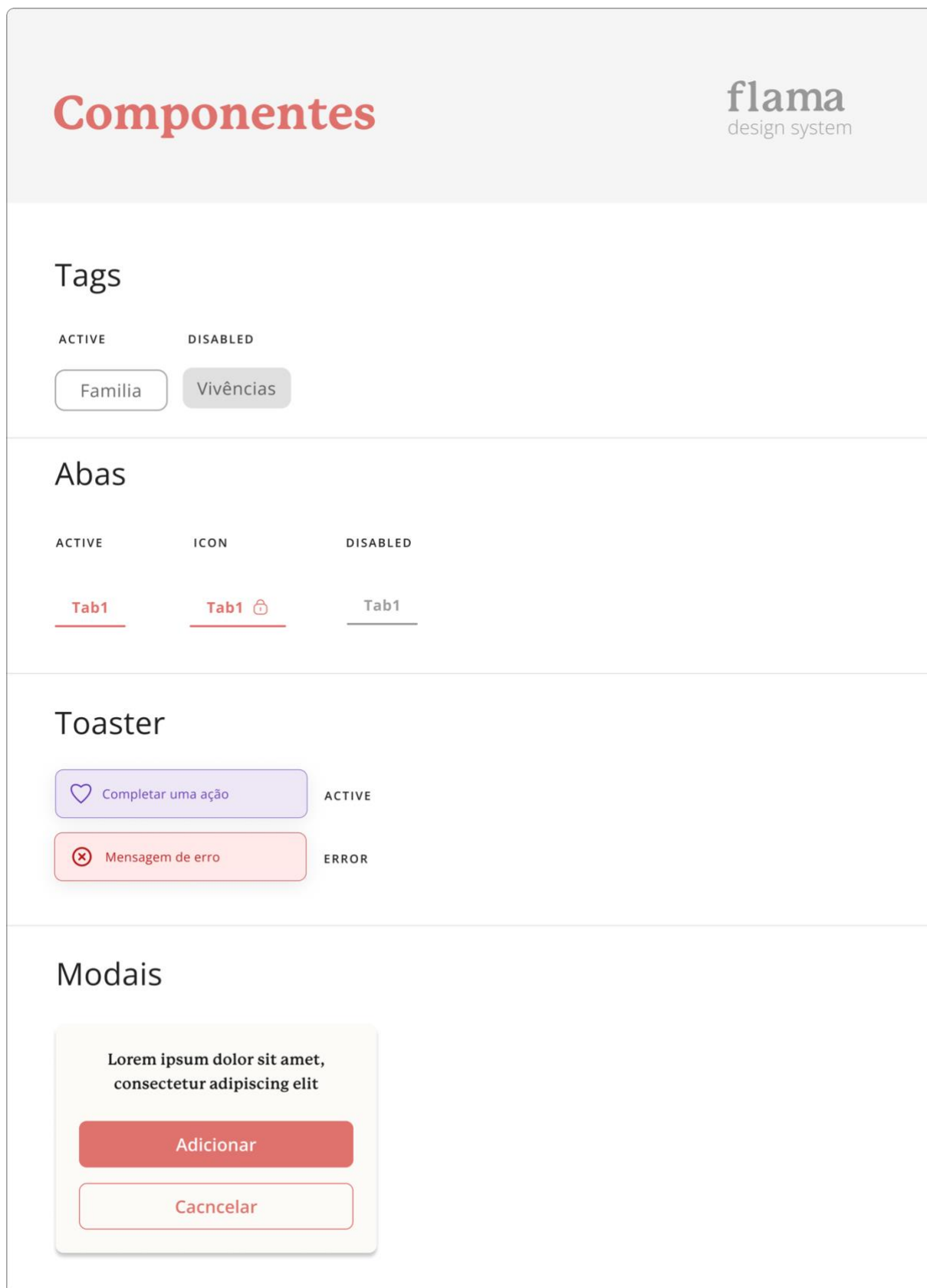
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 60 Elementos



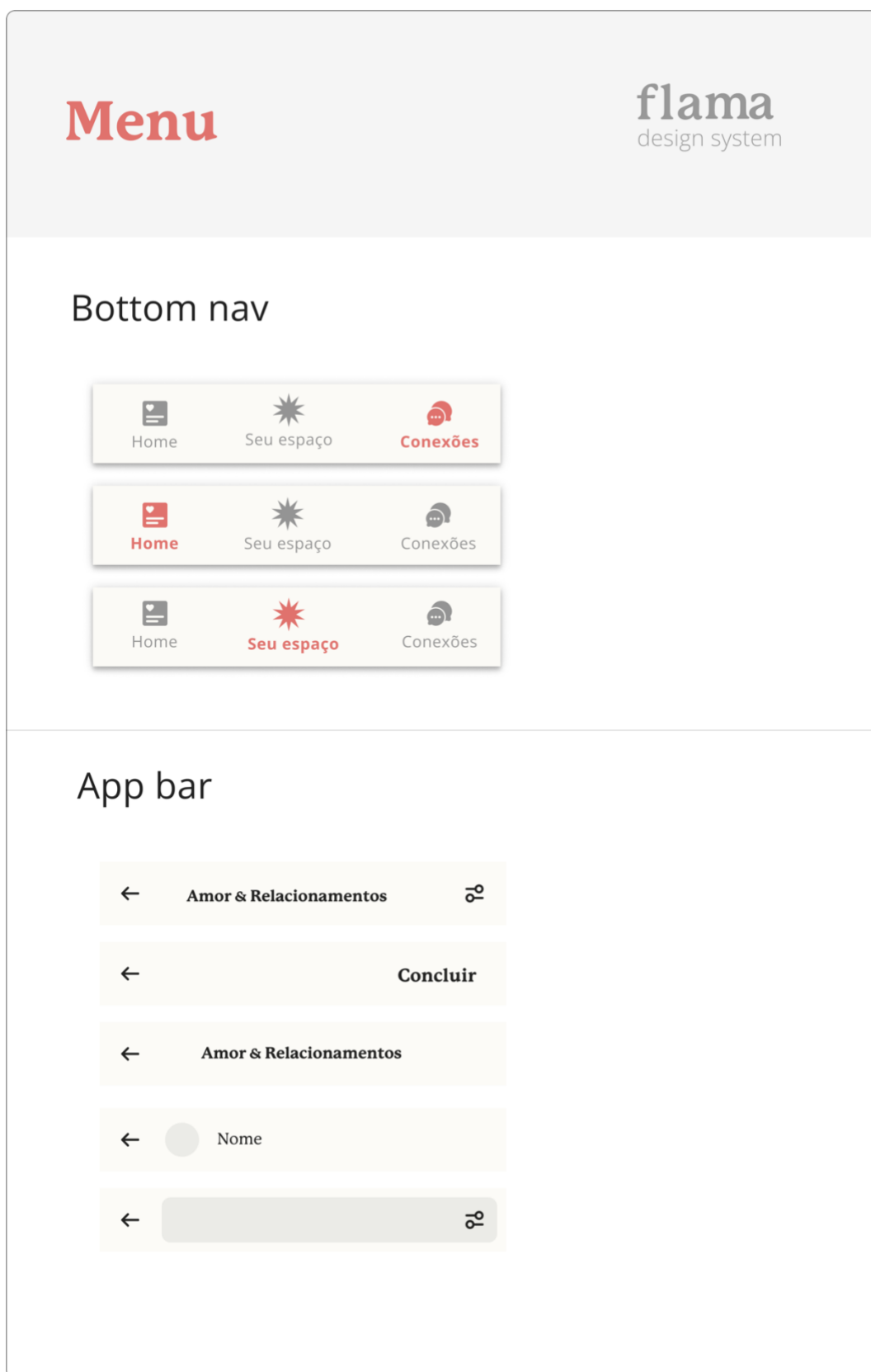
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 61 Componentes



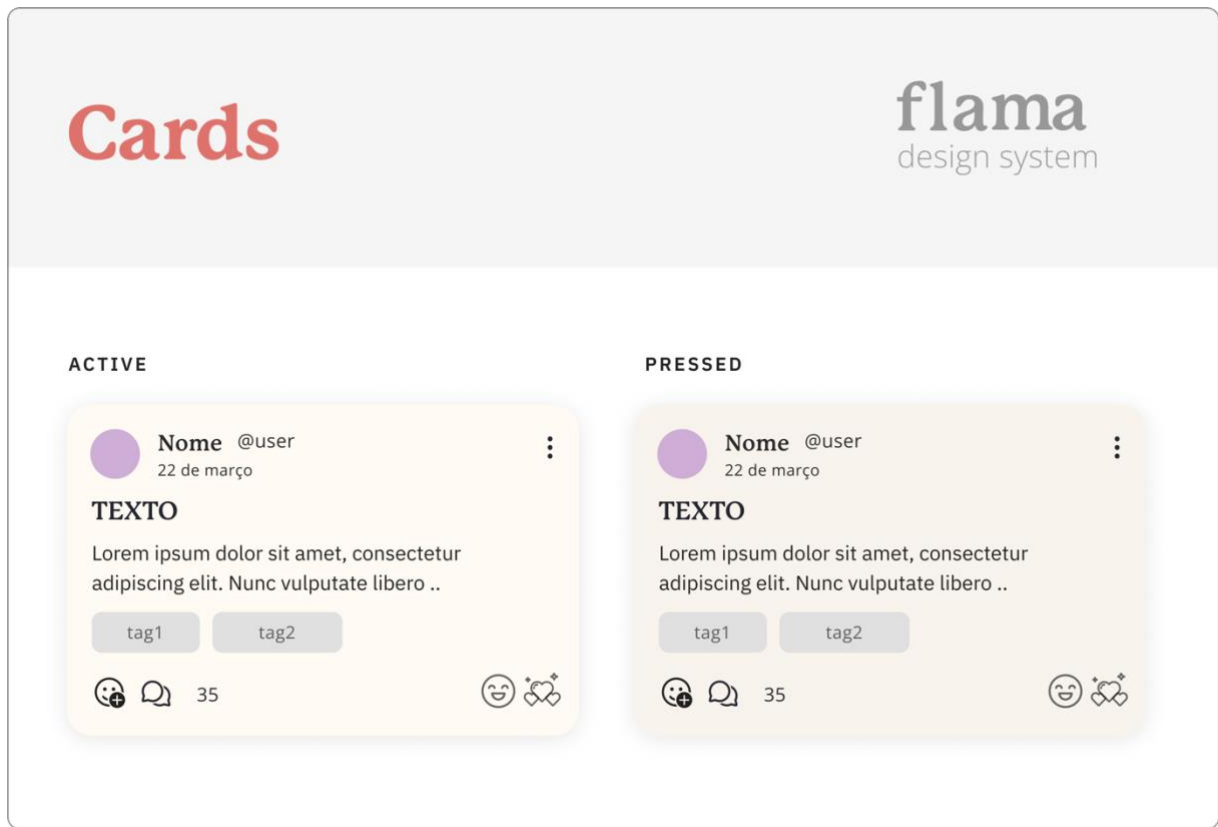
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 62 Menu



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 63 Cards



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 64 Elevação



Fonte: Elaborado pela autora.

3 CONCLUSÃO

Unindo a abordagem do Design Centrado no ser humano com a metodologia Iterato, este projeto teve como objetivo o desenvolvimento de uma interface digital voltada para o público sáfico, para estreitar a troca de vivências dentro de grupos, disponibilizando diferentes temáticas para discussões e relatos.

A adaptação do método a partir da união das duas abordagens, o direcionamento das ideias trazidas por Portinari (2014) em *Queerizar o Design*, foram essenciais para aproximar a solução às reais necessidades e peculiaridades da comunidade sáfica.

Nas entrevistas com o público foi possível validar a relevância do projeto e mapear as dores e vivências trazidas por pessoas sáficas, que auxiliaram posteriormente na materialização de soluções. Além disso, na realização dos testes de usabilidade foi possível checar o sentido da solução, e entender quais funcionalidades eram válidas no contexto da aplicação. Neste momento foi observado que as ideias iniciais referentes a curadoria de Histórias LGBTQIA+ no aplicativo não estavam alinhadas à proposta do projeto, e procurou-se melhor delimitar as funcionalidades e recursos que seriam desenvolvidas na solução final. A opção final contou com o foco em ferramentas que fortalecem o objetivo principal, que é a troca de relatos e interações entre as pessoas usuárias da plataforma e o uso como diário particular das usuárias.

No que diz respeito às dificuldades observadas durante o projeto, cabe ressaltar a de projetar uma solução que comunicasse visualmente a ideia de pertencimento, acolhimento e apoio entre sáficas, o que gerou diversas alternativas e experimentações no protótipo até atingir sua forma final. A partir da realização do segundo teste de usabilidade com o protótipo final e dos feedbacks realizados pelas participantes, foi possível validar que os elementos da interface e da identidade visual do aplicativo transmitiam o aspecto afetivo e acolhedor, validando este objetivo.

Além do aspecto visual apresentado como uma dificuldade inicial, o teste também pôde elucidar sobre outras possíveis funcionalidades caso este projeto seja

implementado no futuro, como, por exemplo, o reforço da segurança e preservação da identidade das usuárias dentro do aplicativo, evitando casos de assédio e/ou discurso de ódio; a criação de moderação para os grupos temáticos; a possibilidade de organizar e convidar pessoas usuárias para eventos presenciais ou online fora da plataforma como uma maneira de aproximá-las para além do seu uso virtual.

As ferramentas de pesquisas e dinâmicas realizadas com as pessoas sáficas entrevistadas colaborou com o entendimento das dores do público-alvo, como se sentiam em relação à própria comunidade, e quais seriam os caminhos possíveis para facilitar a troca de histórias, narrativas e conexão entre eles. Tendo um direcionamento para pensar em quais soluções e funcionalidades poderiam ser implementadas para que fosse possível a aplicação de uma interface digital que atingisse o objetivo de aproximar pessoas sáficas, e criar um espaço seguro para que pudessem criar laços e conexões em comunidade.

Assim, ao final de dois semestres do desenvolvimento deste projeto, foi possível elaborar um protótipo interativo que possui funcionalidades como grupos de trocas sobre temas específicos relacionados à vivência sáfica, avatares personalizados, chats privados e espaços para reflexões privadas acerca da comunidade. Estes atributos cumprem os objetivos delimitados ao início do desenvolvimento do projeto e, para a autora.

Foi possível compreender que esta pode ser uma aplicação de design que aproxima e fortalece redes de pessoas sáfica, colaborando para romper com espaços de solidão e ausência de trocas identificados na própria vivência e nas bibliografias utilizadas. Um caminho para trabalhos futuros é trazer recursos que fortaleçam a segurança no aplicativo, e funcionalidades que ajudem na integração entre os grupos e possibilidade de encontros presenciais da comunidade.

4 REFERÊNCIAS

TERA. **Substituindo User Stories por Job Stories**. 2020. Disponível em: <https://medium.com/somos-tera/substituindo-user-stories-por-job-stories-82ff4f9bdd8b>. Acesso em: 26 abr. 2022.

KLEMENT, Alan. **Designing features using Job Stories**. Disponível em: <https://www.intercom.com/blog/using-job-stories-design-features-ui-ux/>. Acesso em: 26 maio 2022.

FARIAS, Gabriel Sá e. **Fluxo de usuário (User Flow): o que é? como fazer?**. 2018. Disponível em: <https://7bits.cc/post/fluxo-usuario-user-flow-como-fazer>. Acesso em: 27 maio 2022.

RICH, Adrienne. Heterossexualidade compulsória e existência lésbica. Tradução: Carlos Guilherme do Valle. N.05, 2010, p. 17-44.

LGBT. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/lgbt/>. Acesso em: 20 abr. 2022.

VIOLETAS, As. **Quem são as sáficas?** 2019. Disponível em: <https://medium.com/@asvioletas/quem-s%C3%A3o-as-s%C3%A1ficas-1d85d30979ab#:~:text=S%C3%A1fica%20%C3%A9%20na%20verdade%20%20um,independente%20da%20orienta%C3%A7%C3%A3o%20sexual%20delas>. Acesso em: 10 jun. 2022.

LADDER, The. **The ladder**: a lesbian review. A lesbian review. 1965. Disponível em: https://digitalassets.lib.berkeley.edu/sfbagals/The_Ladder/1965_Ladder_Vol10_N002_Nov.pdf. Acesso em: 10 jun. 2022.

AGUIAR, Caio Carolina Maia de. **ENTRE ARMÁRIOS E CAIXAS POSTAIS: escritas de si, correspondências e constituição de redes na imprensa lésbica brasileira**. 2017. 197 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Antropologia Social, Ufrj, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: https://www.academia.edu/35354742/ENTRE_ARM%C3%81RIOS_E_CAIXAS_POSTAIS_escritas_de_si_correspond%C3%A2ncias_e_constitui%C3%A7%C3%A3o_de_redes_na_imprensa_l%C3%A9sbica_brasileira. Acesso em: 10 out. 2021.

IDEO. **HCD: Human Centered Design – Kit de Ferramentas**. 2. ed. São Paulo: IDEO, 2011. Disponível em: http://brazil.enactusglobal.org/wp-content/uploads/sites/2/2017/01/Field-Guide-to-Human-Centered-Design_IDEOorg_Portuguese-73079ef0d58c8ba42995722f1463bf4b.pdf. Acesso em: 02 fev. 2022.

PORTINARI, Denise. **Queerizar o design**. Arcos Design, v. 10, n. 1, p. 1-19, 2017. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign/article/download/30937/21913>. Acesso em: 01 abr. 2022.

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria: 40 métodos de design de produtos**. Ed. Blucher. São Paulo, 2015.

SCHLATTER, Tania; LEVINSON, Deborah. **Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications**. Waltham: Morgan Kaufmann, 2013.

GRUPO DE QUALIDADE DE SOFTWARE - GQS (Santa Catarina). Universidade Federal de Santa Catarina. **MATcH: Checklist para avaliação da usabilidade de aplicativos para celulares touchscreen**. 2022. Disponível em: <http://match.inf.ufsc.br:90/index.html>. Acesso em: 03 maio 2022.

TEIXEIRA, Fabrício. **Os entregáveis da Arquitetura de Informação**. UX Collective, 2011. Disponível em: <<https://brasil.uxdesign.cc/os-entreg%C3%A1veis-da-arquitetura-de-informa%C3%A7%C3%A3o-ff03baf3ba45>>. Acesso em: 13 de fev. 2022.

COOPER, Alan; REIMANN, Robert; CRONIN, David; NOESSE, Christopher. **About Face 3: The Essentials of Interaction Design**. Indianapolis (USA): Wiley Publishing Inc., 2007. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/dp/B00MFPZ9UY/ref=dp-kindle-redi-rect?_encoding=UTF8&btkr=1>. Acesso em: 06 de fev. 2022.

KLEMENT, Alan. **Substituindo User Stories por Job Stories**. Medium, 2020. Disponível em: <<https://medium.com/somos-tera/substituindo-user-stories-por-job-stories-82ff4f9bdd8b>>. Acesso em: 13 de fev. 2022.



ANA MACDOWELL

Posta restante APT Had dock Lobo cep.01499 SP. SP. 28a. 1.59m 45k bca. solt. Tradutora e Professora. PP: escrever poesias e contos, compor canções, ir ao cinema, ouvir música, conversar muito com as pessoas, pensar em mulher pelo menos 8 vezes por dia. Quero me corresponder com quem sinta arrepios só por mulher e que tenha um sorriso gostoso. Com mulheres da grande SP e de todo o Brasil.

APARECIDA FREITAS SOUZA
Rua 1-B, No.81 apto.51-B cep.08408 Iiradentes Guianases SP. 35a. 1.65m 75k bca. solt. Aux. Adm. Ensino. PP: jogar cartas, música sertaneja e MPB, conversar. Quero me corresponder p/amizade com pessoa que realmente seja homossexual feminino, solteira, c/idade acima de 35 anos.

BRANCA
Cx. Postal 77 cep.09088 Sto. Andre' SP. 23a. 1.64 52k bca. solt. Func. Publ. PP: gosto de tudo. Quero me corresponder p/amizade e/ou compromisso com mulheres livres e todas as idades.

DADA
Cx. Postal 2721 cep.59022 Natal RN. 38a. 1.57m 68k negra solt. Func. Pública. PP: ouvir música, passear e ler. Quero me cor-

responder p/amizade e/ou transa com mulheres de qualquer cor, estatura ou profissão.

ESTER
R. S. João da Bocaina, 54 casa 85 V. Diva cep.03373 SP/SP. 24a. 1.38m 47k bca. solt. Aux. Escritório. PP: ouvir musica, praticar esportes, caminhar. Quero me corresponder p/amizade.

GERALDA JOSE SOUZA
R. Maria Borba, 75 ap.14 Vila Buarque SP/SP. cep. 01221 42a. 1.51m 47k. bca. solt. massagista do in/shiatsu. PP: cinema, teatro e passeios em geral. Quero me corresponder p/amizade e/ou transa c/algum sincera e c/ rinhosa que curta amizade.

GINA
Cx. Postal 9814 cep.22260 RJ/RJ. 43a. 1.65 37k bca solt. Adm. Empr. PP: viajar, ler, música e gente. Procuro uma amiga, s/ limite de idade, sensível, liberta, sofrida, feminina, loba e colibri.

LUCY
Cx. Postal 569 cep.06001 Londrina PR. 35a. 1.60m. 58k bca. solt. Secretária. PP: cinema, leitura, música. Quero me corresponder p/amizade com mulheres não importando a raça ou a idade.

MAGNA APARECIDA FERREIRA
R. Etelvino Pedro dos Santos, 211 cep.05863 SP/SP 24a. 1.55m 44k negra solt. Rjud. Produção. PP: música, barzinho, viagens. Quero me corresponder p/amizade c/algum sincera e carinhosa. Sem preferência de idade, cor ou altura.

MALU
Rua Alfredo Backer, 989 bl.11/584 Alicantara cep. 24748 São Gonçalo RJ. 27a. 1.72m 88k bca. solt. Assist. Social/Professora PP: esporte (pratico hanebol), poesia (sou poeta), amor, natureza, curtir música, literatura,

política, gente que converse, escreva, sem compromisso algum que não seja o da amizade.

MARA
Cx. Postal 807 cep.10100 Sorocaba SP. 45a. 1.56m 59k bca. solt. Escriturária. PP: viajar, leitura cinema e música. Quero me corresponder p/amizade c/mulheres sinceras e carinhosas para trocar idéias em geral.

MARCIA MACEDO
R. Fernando A. de Barros, 122 Pirituba cep.05165 SP/SP. 28a. 1.67m 52k mul. solt. Escriturária. PP: ouvir música, passear, curtir cinema, bares e boates. Quero me corresponder p/amizade e/ou compromisso c/pessoas inteligentes, que queiram fazer novas amizades e trocar idéias.

MARCIA REGINA J. OLIVEIRA
Praça Benedito Calisto, 129/133 Pinheiros cep. 05406 SP/SP. 28a. 1.67m 52k bca. solt. Aux. Escritório. PP: cinema, dança, teatros, ficar a sós c/a gata que eu gostar. Quero me corresponder p/amizade e/ou compromisso c/mulheres c/características semelhantes as minhas. O mais importante é que me aceite do jeito que eu sou.

Ma. FÁTIMA R. NASCIMENTO
Cx. Postal 100 cep.06300 Carapicuíba SP. 28anos. 1.68m 59k mul. solt. Aux. Mont. Met. PP: ouvir música e passear. Quero me corresponder para amizade c/mulheres legais para uma boa amizade e troca de idéias.

MAURA RIBEIRO
Rua Hugo Vitor da Silva, 411 cep.04740 Americana SP. 35a. 1.58m 54k bca. solt. Gerente de doceria. Quero me corresponder p/amizade, transa e/ou compromisso com quem goste de música e tenha mais ou menos a minha idade.



Figura 10: Anúncios pessoais na seção "Troca-Cartas" (Um Outro Olhar, n. 8, 1989)

VIVÊNCIAS

M. Luiza

Quando nos propusemos a elaborar este artigo pensamos em fazê-lo de maneira simples. Iríamos, nada mais nada menos, escolher três depoimentos dos muitos e muitos que nos chegam e apenas transcrevê-los. Deixaríamos que eles próprios fizessem o papel de mensagem de identificação com nossa vivência.

Entretanto ao lermos tantas cartas, sentir-mos tantas emoções, a través de suas palavras, simplesmente o trabalho de escolhermos só três depoimentos nos pareceu impossível.

Deparamos com frases e significados tão fortes, com vidas, com lutas valiosas que não poderíamos restringi-las a número tão pequeno.

Resolvemos então, deixar frases de vários depoimentos, indicando e mantendo inalterado o nome da cidade de onde eles vieram. Quanto aos nomes das mulheres a maioria é fictício, permanecendo com seus verdadeiros somente a aquelas que nos deram autorização para fazê-lo.

Talvez, você que este ja nos lendo neste momento, possa se deparar com uma frase de sua própria autoria. Tenha certeza que esta

rã cooperando - e muito - com outras mulheres em situações semelhantes às que você passou e/ou passa.

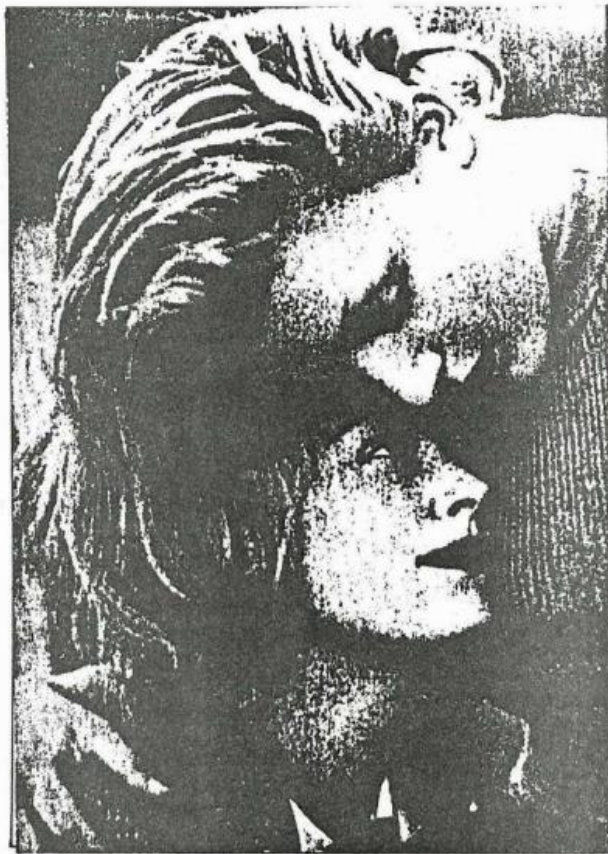
Devo alertar que, infelizmente, a grande maioria dos depoimentos que recebemos contém a margura, tristeza, solidão, desânimo, desamparo, desespero, depressão, bem como sentimentos de rejeição, medo, vergonha e culpa

- muita culpa - que as mulheres sentem por se sentirem atraídas por outras mulheres e não, como a nossa "tão perfeita" sociedade o quer, por homens.

Assustador? Desestimulante?

Você deve estar pensando que usei todos os sinônimos que conheço para me expressar de forma tão pessimista, mas eu arriscaria dizer que eles realmente traduzem 90% do conteúdo dos depoimentos que recebemos. Embora a maioria das cartas que o GALT recebe são pedindo informações sobre o grupo e querendo se corresponder. Dos depoimentos, 90% são como os citados.

Portanto, dá para imaginar que o tema deste artigo deva prosseguir, mesmo porque o espaço deste número seria pouco para assunto tão vasto.





POESIAS

SAFO DE LESBOS
-fragmentos-



PARA
ALÉM DO
MAR

...em Sardis
agora vive,
mas a alma
encontra-se
entre nós.

.....
.....
.....

Eras para ela tal uma Deusa,
o teu canto acalmava os seus caprichos.

Agora, na Lídia, deslumbra entre
as mulheres. Assim, a Lua,
posto o sol, rósea
empalidece as estrelas, inunda, em
subido fulgor,
as águas do mar salgado
e a planície toda em flor:

um manto luzente de orvalho, viçoso
de rosas, tenras madressilvas e trevos
perfumados.

Entre um passo e outro passo,
Áttis suaviza-lhe a memória:
liquefaz-lhe o anseio na leve
urdidura do coração. - Embora
a angústia
como angústia lhe pese.



O TESOURO

Tenho uma bela menina
tão gêmea, tão!, das flores
de ouro: amor só meu
e chama-se Cleis.
Não a daria nunca
por toda a Lídia
e nunca por Lesbos
a daria também.

UM DIA

De ti Áttis, me enamorei um dia
no amor que passa
- e tão criança me eras,
tão pequena,
e tão sem graça!

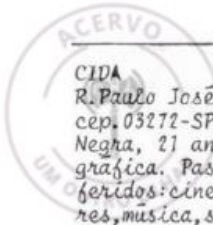
CONSELHO

Possas tu dormir
sobre o peito
da tua amiga terna.

*

De uma erva de rara essência
o corpo (que aroma!) te ungi
e teus longos cabelos perfumei!

E terna a meu lado deitada
num leito macio, como tu em mim
não mitigavas tua sede e fome!



CIDA
R. Paulo José da Costa, 233
cep. 03272-SPaulo-SP.
Negra, 21 anos, 50 kg, solt
gráfica. Passatempos pre-
feridos: cinema, teatro, ba-
res, música, shows, camping,
Quer se corresponder p/
amizade com garotas entre
18 e 28 anos, independen-
te da cor, que estejam a
fins de novas amizades.

EDNA RODRIGUES
R. Antonio Cubas, 206-cep.
09000-Santo André-SP.
Branca, 41 anos, 60 kg, solt
aux. enfermagem. Passatem-
pos preferidos: música, ci-
nema, leitura, passeio em
contato com a natureza.
Quer se corresponder p/
transa e/ou compromisso
com qualquer pessoa que
tenha uma cuca legal e
que adorem a vida e suas
belezas. Seu signo é sa-
gitário e é assumida pe-
rante a família a socieda-
de e Deus.

ELLEN SCHURT
Vitihof, 14-cep 4500
Osnabruck-Alemanha Ociden-
tal (West Germany) Branca,
31 anos, 1,63, 55kg, solt.
professora/orientadora
educacional. Passatempos
Preferidos: Passeios, ci-
nema, música. Quer se cor-
responder p/ amizade, tro-
ca de experiências e ide-
ias. Deseja contato com mu-
lheres de qualquer parte
do Brasil. (fala português)

GERALDA JOSÉ DE SOUZA
R. Maria Borba, 75-apto. 24
cep. 01221-SP. SP.
Branca, 42 anos, 1,52m, 47kg
solt. massagista, do-in,
shiatsu. Passatempos Pre-
feridos: cinema, teatro e
passeios em geral. Quer
se corresponder p/amizade
ou transa com alguém sin-
cera carinhosa e queira
curtir uma amizade.

MARA
Caixa postal 1413-ag. cen-
tral. cep. 40001-salvador-
BA. morena, 32 anos, 1,56m
50 kg, desquitada, funcioná-
ria pública. Passatempos
Preferidos: Leitura, cinema
música, praia. Quer se cor-
responder com mulheres de
qualquer cor instrução e
idade.

Troca-cartas



MARA
R. Angelo D. Durigan, 1461-
cep. 82000-Curitiba-PR.
Branca, 32 anos, 1,60m, 49kg
casada, professora. Passa-
tempos Preferidos: Leitura,
natação, música, cinema, tea-
tro. Quer se corresponder
p/amizade com pessoas com
abertura, maturidade e res-
peito pela luta das mulhe-
res feministas, sem discrí-
minações.

NANI TOBI
R. Dr. Sales malheiros, 160
J. Peri-Cep. 02649-SP. SP.
mulata, 22 anos, 1,56m, 52kg
solt. Aux. Administrativa.
Passatempos Preferidos: to-
car violão, acampamentos
selvagens, dança. Quer se
corresponder p/ transa com
mulheres de 20/25 anos que
já saibam exatamente o que
querem da vida e saibam ví-
ver e amar, dentro dessa
escolha com toda plenitude

NILZA CÂNDIDO
R. Pedro de Toledo, 1800
cep. 04029 - SP. SP. - Negra
29 anos, 1,69m, 59 kg, ofi-
cial adiminstrativa. Passa-
tempos Preferidos: Ler,
ouvir música, canta e dan-
çar. Quer se corresponder
p/amizade com todas as mu-
lheres que creem que o ser
humano é a obra prima de
Deus.

NÍVIA Ma. S. SGARBI
R. Dona Zulmira, 112-c/3-
apto. 201-maracanã-CEP.
20550-RJ. RJ. -Branca, 21
anos, 1,56m, 43kg, solt.
telefonista internacional
Passatempos Preferidos:
ouvir música, ler e prati-
car alpinismo. Quer se cor-
responder p/amizade c/qual-
quer mulher com a qual te-

nha afinidades, seja do
Brasil ou exterior.

NANÁ MENDONÇA
Hotel Jocemel II
Av. Capitão Silvio, 1058
setor 2-Ariquemes-RO. cep.
78920-Coloca-se a disposi-
ção p/ trocar correspon-
dência com mulheres lés-
bicas que estejam neces-
sitando de uma "força" do
apoio moral e do afeto de
uma amiga.

PERPÉTUA
caixa postal 606-cep.
40001-Salvador-BA. - Negra
34 anos, 1,57m, 56kg, solt.
bancária. Quer se corres-
ponder p/ amizade com mu-
lheres lésbicas de qual-
quer cor, idade ou instru-
ção.

SORAYA ARAÚJO
AV. 5 nº 869- Centro-Cep.
13500-Rio Claro-SP.
Branca, 29 anos, 1,66m
70kg, solteira, radialis-
ta FM. Passatempos Prefe-
ridos: música, cinema, lei-
tura, boates, lanchonete.
Quer se corresponder p/
transa e/ou compromisso
com pessoas equilibradas
responsáveis de boa for-
mação, de 20 a 45 anos,
não importando a cor, de
preferência um pouco fe-
mininas.

SUELI AP. HORÁCIO
Viela da Amoreiras, 66
cep. 06650-Itapevi-SP.
Negra, 21 anos, 1,61m,
60 kg, solt. telefonis-
ta. Passatempos preferi-
dos: cinema, shows, ler, es-
tudar, passear. Quer se cor-
responder p/ amizade (e
o princípio de tudo o res-
to são consequências) com
qualquer pessoa. Novas
amizades nunca são de-
mais.

**ZINÉLIA Ma. GOMES
NELINHA**
CX. Postal 1107 cep.
50.000 -recife - PE.
branca, 26 anos, 1,60m,
46kg, solt. funcionária
pública. Passatempos pre-
feridos: ler, caminhar,
ouvir música. Quer se
corresponder p/ amizade
com qualquer pessoa.



À PRIMEIRA VISTA

Ela me aparece
toda seda e perfume
no esplendor de seu lume
entre a carne tépida
e a tez pálida.

A intenção é ávida
da prata do meu gume:
testa o ciúme,
mede a ansiedade.

O desejo invade
a boca sôfrega
e minh'alma bêbada
e trôpega
toma seu seio e
brinda a liberdade.

Ela me aparece
toda sexo e perfume
no esplendor de seu gume
entre as teias de seda
e as mãos de porcelana.

Ela pensa que me engana,
mas tenho mais anos de amor.
Ela bem que me engana
com seus poucos anos de amor.

Quando sai de madrugada,
deixa a casa calada
e meu coração sem cobertor.
Ela deixa os beijos-flor
com que me leva pra cama
e eu os guardo dentro do pijama
para que brotem enquanto adormeço.

Miriam-Sampa/12.88

PELO CHEIRO

Muitas escondem.
Só percebem o cheiro,
gostam de estar
envolvidas com ele.
Muitas não admitem,
mas percebem nas outras
e apontam
e se amedrontam
e negam em si mesmas
o desejo de tocar
essa outra carne
tão parecida com as delas

Malu-Rio/12.88

XIV

Primeiro a arca fútil do desejo.
e lampejos, que estremecer é o
melhor dos movimentos.
depois os olhos,
uma cantilena antiga
e uma mulher negra
não, morena,
me alvejando os pensamentos.
era assim o viver:
uma vitrine de monumentos

Marinês-Belô/9.86

APÊNDICE B: ROTEIRO DE ENTREVISTA

Roteiro Etapa Ouvir

- **Dados Pessoais**

- i. Me conta um pouco sobre você? Onde mora atualmente; quantos anos tem; hobbies; o que faz da vida, etc
- ii. Você é LGBTQIA +? Se sim (e se você se sentir confortável para falar) com qual sigla você se identifica?

- **Vivência pessoal**

- i. Com quantos anos você se descobriu LGBTQIA +?
Compreender o período em que se descobriu e entendeu LGBTQIA+.
- ii. Se você se sentir confortável, pode contar um pouco como foi seu processo até se assumir LGBTQIA? *Entender quais eram os cenários presentes nesse processo e para quem ela se assumiu se famílias e/ou amigos.*

- **Dados sobre interesse e relação com conteúdos LGBTQIA+**

- i. Você costuma buscar conteúdos LGBT'S? Que tipo de conteúdo e em quais plataformas? *Entender se há a busca de conteúdo, se sim quais conteúdos? Livros? Internet? Fan fic? Conteúdo de fãs?*
- ii. Quais são os temas que você se interessa dentro da comunidade sáfica e LGBTQIA+?

- iii. Sobre a história LGBTQIA +, você tem interesse em ler e descobrir mais sobre?
- iv. Tem alguma plataforma LGBTQIA+ que você gosta de acessar? Qual é a frequência de uso?
- v. Você tem interesse em conhecer/se conectar com outras mulheres da comunidade LGBTQIA + que tenham interesses parecidos com o seu?
- vi. Quem são referências em assuntos LGBTQIA+?
- vii. Você faz parte de algum grupo de mulheres LGBTQIA+ no whatsapp ou telegram ou facebook?

○ **Comunidade**

- i. Como você conhece outras mulheres dentro do meio LGBTQIA +? Usa tinder ou outras plataformas?
- ii. Como é hoje sua proximidade com a comunidade sáfica?
- iii. Você já sentiu falta de ter apoio da comunidade sáfica em algum momento da sua trajetória? se sim pode contar um pouco sobre
- iv. Você gostaria de conhecer mais mulheres sáficas? Se sim, poderia me contar por quê?
- v. Você sente falta de ter acesso a algum tipo de conteúdo sobre mulheres sáficas? Se sim qual
- vi. No seu ponto de vista, quais são os problemas hoje enfrentados pela comunidade lesbica/bissexuais?
- vii. Você se sente pertencente a comunidade sáfica?

- viii. Como você acha que esse pertencimento poderia aumentar com ajuda do meio digital?
- ix. Você usaria um aplicativo de rede social que fosse desenvolvido apenas para mulheres sáficas. Se sim pq?

- o **Hábitos no ambiente digital**

Poderia comentar um pouco do seu uso de dispositivos como computador e smartphone. O que costuma acessar, quanto tempo usa para isso diariamente, uso para lazer e para trabalho etc.

APÊNDICE C: SÍNTESE DOS DADOS DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA

Entrevistada 1

Designer

22 anos

Bissexual

Mulher cis

Região Sul do Brasil

Se assumir e se descobrir como LGBTQIA

Se descobriu com 16 anos após beijar uma garota que estudava junto no colégio e que tinha muita admiração por ela.

A entrevistada cogitou por um tempo ser lésbica, mas com o tempo percebeu que gostava de homens também.

Se assumiu somente para os amigos.

<p>Relação com conteúdos LGBTQIA+</p>	<p>Canal das Bee, e Louie Ponto foi uma das primeiras mídias informativas com assuntos LGBTs que acessou.</p> <p>Costuma buscar informações através de conversas com amigos, e conhecidos LGBTs. Também gosta de assistir séries que retratam a bissexualidade. Assisto e acompanho alguns conteúdos de tiktok, e suas referências de pessoas da comunidade são: Nátaly Neri, Pablo Vittar, Gloria Groove, Luisa Sonza. Sente falta de pessoas que se posicionam abertamente sobre a sexualidade e performa feminilidade.</p> <p>Tem interesse em ler e descobrir mais sobre a história LGBTQIA + voltada para mulheres bissexuais pretas.</p> <p>Acha que conhecer outras mulheres dentro da comunidade LGBTQIA + que tenha os mesmos interesses que ela validaria suas dores.</p>
<p>Proximidade com comunidade LGBTQIA+ e sáfica</p>	<p>Costuma conhecer outras mulheres sáficas através de festas, pelo instagram e pelo tinder. Para a entrevistada o instagram é feito de uma maneira que as relações entre mulheres fazem mais sentido pois quando quer puxar assunto ela responde a um story ou foto.</p> <p>A maioria das suas amigas são mulheres bissexuais, e homens gays.</p> <p>Conversa com frequência com seus amigos LGBTs sobre seus relacionamentos, e sente que tem liberdade para conversar sobre esses assuntos.</p> <p>Gostaria de conhecer outras mulheres sáficas</p>
<p>Redes sociais e comunidade sáfica</p>	<p>Aponta que não costuma ir atrás de procurar conteúdo LGTQIA, pois o algoritmo das redes sociais já direciona as informações a ela.</p> <p>Não faz parte de um grupo de comunidade de mulheres LGBTQIAS ou apenas de mulheres sáficas.</p>
<p>Sentimento de pertencimento à comunidade sáfica</p>	<p>Aponta que gostaria de conhecer outras mulheres sáficas pois hoje acredita que é muito difícil se comunicar com outras mulheres em redes sociais, pelas redes sociais atuais serem feitas para homens de uma maneira heteronormativa.</p> <p>Conta que enquanto esteve na escola se sentia muito sozinha por não conhecer outras garotas bissexuais, e na época só conhecia homens gays. Conta que quando falava com as amigas sobre seus relacionamentos sentia um desconforto por parte dos amigos e só voltou a falar sobre relacionamentos depois que entrou na faculdade que havia muitas outras pessoas LGBTs.</p>

	<p>Para a entrevistada um dos problemas enfrentados pela comunidade lesbica/bissexual é a pauta LGBTQIA+ não incluir muitas vezes outros recortes, como de classe e raça.</p> <p>A entrevistada não se sente parte da comunidade sáfica em sim, e sim mais pertencente a comunidade bissexual, pois conta que as mulheres lésbicas que conhece são muito mais fechadas para relações.</p> <p>Acredita que plataformas digitais poderiam ajudar a tirar os estigmas que existem hoje em relação à comunidade, e que nas relações entre mulheres é esperado o acolhimento.</p>
<p>Hábitos no ambiente digital</p>	<p>No computador usa youtube e aplicativos de streaming.</p> <p>Usa o celular para redes sociais e momentos de lazer. Seus aplicativos de mais uso diário são: twitter, instagram, tiktok, netflix, aplicativo do banco e Whatsapp.</p> <p>No instagram gosta muito da funcionalidade de stories, acredita que isso facilita muito o contato entre as pessoas.</p> <p>Gosta de aplicativos que têm interação com outras pessoas.</p> <p>A entrevista conta que hoje é muito difícil manter um aplicativo instalado no celular que não seja para interagir e se comunicar com outras pessoas.</p>

Entrevistada 2

Designer

22 anos

Bissexual | Mulher cis

Região sul

Sobre

23 anos, seu hobbie é fazer croche, ver filmes, ficar na rede social, spotify e youtube para conteúdos de lazer.

Se assumir e se descobrir como LGBTQIA+

Se descobriu com 18 anos quando entrou na faculdade. Na sua cidade o assunto de sexualidade era bem reprimido tanto na sua família, quanto na cidade em si. Conta que não se envolvia nem com garotos nem com garotas, não tinha muitas relações amorosas na adolescência e sente que demorou para aflorar esse lado.

Na sua cidade natal apenas sua melhor amiga sabe, e foi incentivada pela sua psicóloga a contar. Como perdeu contato com os amigos da cidade natal, nunca sentiu que houvesse algum momento para contar.

Aponta que relacionamentos e sexualidade é um assunto tabu na família e nunca teve abertura para conversar sobre sua sexualidade.

Fez faculdade em outra cidade que não era sua cidade natal, e não houve um momento de saída do armário porque as coisas foram acontecendo e era um meio mais LGBTQIA +.

Seu primeiro beijo com uma garota foi em uma brincadeira e ao longo do tempo foi virando algo mais romântico para ela. Menciona que suas experimentações começaram dentro de um relacionamento aberto.

Relação com conteúdos LGBTQIA+

Busca bastante no youtube, acompanhe alguns canais que se identifica no youtube.

Às vezes procura conteúdos pontuais em alguma temática específica. Gosta de ver séries e filmes, participou de um clube de cinema lgbt.

Conta também que já participou de grupos do Facebook de feminismo, que também havia trocas sobre gênero e sexualidade. Segundo ela, era muito legal ter essa troca em que uma ajudava a outra. Hoje faz parte do grupo mulherio no facebook, que tem informações sobre serviços como advogados médicos etc, e às vezes aparecem situações de abuso em que pedem indicações de advogados.

A entrevistada conta que procurou muito sobre saúde, sexualidade, eventos e filmes LGBTs. Cursos voltados para comunidade específica.

Aponta que depois de assumir um cargo de supervisão de equipe no trabalho buscou mais se informar sobre diversidade dentro de empresas também.

Tem interesse em saber mais sobre a história LGBTQIA, e por ser designer também tem vontade de ver mais sobre posts e artes que são importantes para história do movimento.

Acompanhava o portal catarinas, o UOL, Nexo e New Yorker que às vezes pipocam conteúdos LGBTs.

Aponta que muitos espaços de integração da comunidade são sexualizados, e como mulher bi as pessoas tem a ideia de que ela vai ficar com todo mundo, então sente falta de espaços não sexualizados para se conectar com outras mulheres mais para conversar sobre interesses, musicais, séries etc.

	<p>Suas referências em assuntos LGBTQIA+ são a dona do canal <i>Contrapoints</i>, Nathalia Nery e de mídia Euphoria e Jonas;</p> <p>Sente falta de conteúdos sobre educação e prevenção sexual, e questões de história que não são vinculados a <i>Stone Wall</i> apenas.</p>
<p>Proximidade com comunidade LGBTQIA+ e sáfica</p>	<p>Conhece mulheres sáficas por amigos de amigos, e pela faculdade, eventos culturais, e Happy Hours da universidade. O Tinder ajuda a saber quem são as mulheres sáficas.</p> <p>Conta que sente bastante falta da funcionalidade do facebook que mostravam os eventos que iriam acontecer, porque nele podia perceber qual era o tipo de público que frequentava.</p> <p>Segunda a entrevistada ela não tem um envolvimento com a comunidade tão forte, conta que nunca teve isso e seus melhores amigos são homens gays eu acho que as mulheres não são pessoas tão próximas me sinto mais próximo do lgbt em geral.</p> <p>Gostaria de conhecer outras mulheres sáficas, acredito que seja importante para não cair em alguns estereótipos e enxergar as pessoas com as nuances delas.</p>
<p>Participação em grupos ou comunidades</p>	<p>Participa de grupos de mulheres no facebook</p>
<p>Sentimento de pertencimento à comunidade sáfica</p>	<p>Conta que sentiu falta do apoio da comunidade em relação a desvincular da heteronormatividade, e de poder se perguntar e estar com dúvidas. Hoje para ela a comunidade diz muito sobre ninguém ter dúvida da sexualidade como um “nasci assim sempre fui assim” e que para ela não foi assim, pois tinha varias duvidas e buscou terapia pra conversar sobre sexualidade pois tinha medo de não ser bissexual e sim lesbica, e estar presa em uma heteronormatividade e que para ela foi todo um processo que sente que a comunidade não conversa muito sobre isso.</p> <p>Para entrevistada um dos problemas enfrentados pela comunidade sáfica é a estereotipização, sexualização bissexual e toda questão relacionada a preconceitos, violências e espaços que não são seguros. A falta de pessoas lgbts em cargos mais altos em ambientes realmente acolhedores.</p> <p>A entrevistada se sente mais pertencente da comunidade lgbtqia como um todo, devido suas dúvidas e inseguranças e círculo de amizade do que pertencendo tente a comunidade sáfica em si.</p> <p>Acredita que o meio digital pode ajudar, pois em espaços como facebook</p>

	<p>eram espaços para trocar ideias e identificações, e isso faz sentir próxima a comunidade no geral. A troca de ideias, avisos e divulgação é importante para as pessoas não passarem pelos mesmos perrengues que a gente passou.</p> <p>Usaria um aplicativo de rede social para mulheres se fosse no sentido de criar uma comunidade e grupo. Conta que já teve web amizades de outros estados diferentes, e eram amizades muito fortes porque gostava das mesmas músicas, e sente falta desse sentimento de web amizade por interesse.</p>
<p>Hábitos no ambiente digital</p>	<p>Usa bastante o computador para trabalhar remotamente, e o que acessa são aplicações do google.</p> <p>Vejo bastante séries e youtube no celular. Usa o spotify o dia todo.</p> <p>Nos aplicativos como instagram gosta de ver as influenciadoras que segue, e ver stories de indicações.</p> <p>Ressalta que uma coisa que gosta muito é de poder salvar as coisas, e organizar em pastinhas.</p> <p>Aplicativos que usa no celular são o twitter, youtube, netflix, instagram e facebook.</p>

Entrevistada 3

Mestre em Cinema, Doutoranda em cultura e sociedade

29 anos

Lésbica | Mulher cis

Região Nordeste

Se assumir e se descobrir como LGBTQIA+

Se descobriu entre 18/19 anos, quando estava na faculdade. Conta que beijou uma garota com 16 anos mas achou super errado.

Na sua adolescência a sexualidade não era um assunto muito falado ou pensado pois além de trabalhar desde muito nova e cuidar de seus irmãos, também era religiosa e pensava que seria freira quando terminasse a faculdade.

Saiu da sua cidade natal para fazer faculdade, e teve seu primeiro namorado logo no início do curso. Ainda enquanto estava no seu relacionamento, observou que não se comportava de forma similar a outros casais heterossexuais e foi quando começou a se descobrir gostando de mulheres.

Quando ainda estava namorando foi para um festival de cinema, e lá

	<p>se relacionou com outras mulheres e foi quando se assumiu lesbica.</p> <p>Se assumiu para familiares e amigos entre 21 e 22 anos, primeiro aos amigos e posteriormente a familiares.</p> <p>Conheceu sua esposa durante esse tempo.</p>
<p>Relação com conteúdos LGBTQIA+</p>	<p>Costuma consumir muitas séries e filmes.</p> <p>Conta que além de ser lesbica também é uma mulher negra, e várias outras coisas, então procura achar conteúdos que se aproximem com a sua realidade, e que não a faça sofrer.</p> <p>Além de procurar conteúdos lgbts também costuma procurar mídias que trazem narrativas secundárias, ou que seja produzido por roteiristas/diretores lesbicas negras.</p> <p>Procura sobre coisas cotidianas feitas por casais LGBTs, como por exemplo achar coisas sobre reformas de casa, ou avaliações de viagens e lugares. Ou que são mulheres lésbicas falando de conteúdos cotidianos que ela também tem interesse.</p> <p>Conta que histórias passadas lgbts mexem bastante com ela. E acha importante o resgate dessas histórias.</p> <p>Atualmente os conteúdos chegam mais até ela, pelo feed de suas redes sociais do que ela ativamente procura.</p> <p>Suas referências em assuntos lgbts são as organizadoras do Arquivo Lésbico, influencer como gabo.leoa, cereja. E pessoas engraçadas que a fazem rir.</p>
<p>Proximidade com comunidade LGBTQIA+ e sáfica</p>	<p>Geralmente conhece outras mulheres por grupos de amigos, instagram ou eventos como cursos e palestras dentro do meio acadêmico.</p> <p>No passado sua participação foi maior, hoje não se vê mais com tanta energia para estar em ciclos sáficos. Conta que um dos motivos do afastamento foi a pandemia COVID-19, mas também o contato com pensamentos transfobia, biofóbicos e racistas de pessoas do meio que a entrevistada não concorda.</p> <p>Hoje em dia mantém poucas relações dentro do meio sáfico. Acha interessante conhecer e se conectar com outras mulheres sáficas, mas conta que hoje está um pouco de saco cheio e usa das redes sociais para se atualizar ou conhecer alguém nova por meio de uma publicação, por exemplo.</p>

<p>Participação em grupos ou comunidades</p>	<p>Hoje faz parte do grupo do arquivo lésbico. Participação em grupos do facebook com objetivo de prestação de serviços, discussões sobre assuntos levados por integrantes que precisavam de ajuda ou opiniões.</p>
<p>Sentimento de pertencimento à comunidade sáfica</p>	<p>Conta que sentiu mais falta da comunidade sáfica quando não era assumida. Ela foi a primeira pessoa a se assumir no círculo de amizades de sua cidade, o que facilitou para outras pessoas se assumirem também. Relata que nessa época foi quando sentiu mais falta de não ter um apoio de comunidade, outros momentos que sentiu falta foram após sofrer violências e querer pessoas que entendessem sua dor e estivessem ao lado dela.</p> <p>Sempre estive em grupos de amigas, e ia todo final de semana em algum bar sapatão.</p> <p>Para ela um dos problemas enfrentados pela comunidade sáfica é a falta de política pública, e o desemprego de mulheres periféricas porque quando se pensa em LGBT é pensado nas pessoas da capital, e não na área rural ou periférica. Hoje para ela sair do armário já não é uma questão como foi antigamente, mas sim a permanência e sobrevivência.</p> <p>Se sente pertencente à comunidade sáfica, e acredita que o meio digital pode ajudar de diversas maneiras por meio de podcasts, influencer no instagram, filmes, vídeos.</p> <p>Gosta de podcasts e histórias engraçadas como se fosse uma mesa de bar.</p>
<p>Hábitos no ambiente digital</p>	<p>Usa bastante o computador para trabalhar remotamente.</p> <p>No celular usa o twitter, instagram, whatsapp, telegram, facebook e jogos.</p> <p>Nos aplicativos gosta de funcionalidades como o instagram de ver stories, porque acaba dialogando com outras pessoas a partir deles.</p> <p>Gosta dos aplicativos que tem um bom algoritmo que já redireciona conteúdos de sua preferência.</p> <p>No twitter gosta de ver besteiras e notícias.</p>

Entrevistada 4

24

anos

Designer

Bissexual | Mulher cis

Região Sul

Se assumir e se descobrir como LGBTQIA+

Se assumiu LGBTQIA+ aos 19 anos, conta que durante seu processo de descoberta atrelou mulheres a apenas desejo sexual, e demorou muito tempo para entender que poderia desenvolver um afeto romântico por elas. Por não ter tido referência na adolescência e na infância de mulheres que se relacionam com mulheres, não entendia que poderia se relacionar com homens da mesma forma que se relacionava com mulheres. Antes de se assumir, beijou mulheres.

Conta que até hoje não assumiu a família. E em relação a seus amigos se assumiu gradualmente.

Hoje sua dificuldade maior está em se relacionar com mulheres lésbicas por sentir uma trava para se relacionar com mulheres. Conta que durante seu processo já achou que fosse lésbica por ter tido muitos crushs* em mulheres.

Teve mais contato com mulheres sáficas ao entrar na faculdade e sair da sua cidade para estudar.

Relação com conteúdos LGBTQIA+

Conta que gosta de assistir filmes no geral, mas que possui dificuldade em assistir filmes de romance, prefere livros que tem casais LGBTQIA+ porque a permite estar mais perto da narrativa e construir um personagem e o que eles estão pensando. Para ela é um diferencial consumir conteúdos lgbs quando o ator ou atriz fazem parte da comunidade.

Suas referências estão em artistas mulheres que fazem músicas falando sobre outras mulheres e pessoas LGTBs influentes no twitter.

Já participou de grupo de facebook de indicações de lugares para mulheres, mas não era necessariamente um grupo lgbt e hoje já não usa mais a plataforma.

Gostaria de ver mais conteúdo de mulheres em relacionamentos não heteronormativos, e relacionamentos bissexuais. Conta que gosta de conversar com outras pessoas sobre como é ser lgbt e entender como é diferente para cada pessoa.

Procura ler e se informar sobre saúde sexual e gostaria que tivesse mais acesso a esse tipo de conteúdo.

	<p>Aponta que gostaria de entender mais dos movimentos sociais LGBTs, e a importância das interseccionalidades.</p>
<p>Proximidade com comunidade LGBTQIA+ e sáfica</p>	<p>Conhece outras mulheres sáficas por pessoas que já conhece, ou espaços de convivência em comum. Não gosta muito do tinder, mas usa e conhece ou tem um primeiro contato com uma pessoa que já havia conhecido.</p> <p>Sente que poderia ser mais próxima da comunidade hoje do que é, pois não achou um grupo de amigas que é próxima e tem um troca de conversa mais profunda. Hoje tem muitas amigas bissexuais que procuram se aconselhar, mas não tem muitas amigas lésbicas.</p> <p>Gostaria de conhecer outras mulheres sáficas, ter mais aberturas e referências de outros relacionamentos entre mulheres. Sente que não teve essa chance na sua adolescência e infância, e que hoje conhecer outras mulheres sáficas ajudaria a tirar muito da culpa cristã que tem na cabeça.</p> <p>Conhecer e naturalizar as relações ajudaria a lidar com a sua sexualidade.</p>
<p>Sentimento de pertencimento à comunidade sáfica</p>	<p>Conta que quando conviveu com um grupo de mulheres lésbicas desfem brancas de Florianópolis, sentia que precisava se encaixar naquele padrão para ser aceita como uma mulher que gosta de mulheres e que passou por algumas situações de julgamento e não validação da sua sexualidade.</p> <p>A entrevistada conta que sente que mulheres lésbicas já deixaram de ficar ou se relacionar com ela por ela ser bissexual. E para ela, um dos problemas enfrentados pela comunidade é a expectativa de um desempenho sexual fantasioso na relação entre mulheres, e um comparativo com as relações com homens.</p> <p>Conta também que sente que existe uma falta de acolhimento com quem não se assume para família, e que não é criada uma comunidade e sim panelinhas de mulheres que se relacionam entre mulheres.</p> <p>Aponta que se sente pertencente a comunidade LGBT como uma pessoa sáfica mas não sente que existe uma comunidade e uma identidade.</p> <p>Acredita que o meio digital pode ajudar a aumentar o acesso de conteúdos como mulheres sáficas famosas, profissionais da saúde sáficas, bares, podcasts e DJS. Conta que gostaria de ter um lugar para tirar dúvidas, ou falar como está se sentindo e se alguém já se sentiu da mesma maneira, podendo normalizar a conversa sobre assuntos sexuais entre mulheres. Usaria um aplicativo para mulheres que fosse nesse</p>

	sentido.
Hábitos no ambiente digital	<p>Usa o computador para trabalhar e ver séries e filmes e o celular para usar antes de dormir ou em momentos de lazer.</p> <p>Acha muito legal aplicativos que possuem ferramentas de buscas por nichos, e alertar sobre o assunto. E possui a opção de salvar coisas e organizar pastas ou tags.</p> <p>Mantém um aplicativo baixado no celular pela frequência de uso.</p> <p>Aplicativos que usa no celular são o twitter,instagram e spotify.</p>

Entrevistada 5

Turismo e tecnologia de multimídia

29 anos

Bissexual Mulher cis

Região Norte

Se assumir e se descobrir como LGBTQIA+

Se descobriu aos 19 anos após uma amiga sua da faculdade se assumir para ela. A entrevistada apenas aos 25 anos conseguiu falar tranquilamente sobre sua sexualidade e assumir quem é.

Se assumiu para a família aos 19 anos e foi bem recebida e apoiada pelos seus familiares.

Conta que demorou para descobrir por que não via conversas sobre, nem tinha referências. Depois que começou a ver filmes começou a entender que tinham comportamentos que eram normais, e que a afeição por uma amiga anteriormente na adolescência era um interesse romântico.

Relação com conteúdos LGBTQIA+

Conta que gosta muito de assistir conteúdos audiovisuais, e o twitter é sua maior fonte para encontrar os temas que têm interesse.

Gosta muito de procurar conteúdos sobre a história LGBTQIA, e entender como a representatividade nos filmes evolui até os dias atuais.

A maioria dos conteúdos chegam até ela pelo twitter sendo sua maior fonte de informação. Também usa o youtube para ver reviews e se atualizar das informações.

Sente falta de ter acesso a conteúdos sobre saúde sexual, hoje em dia comenta que chega poucos conteúdos sobre o assunto para ela e suas amigas.

Também sente falta de conteúdos que falem sobre mulheres reais, sobre histórias. Para ela, faz diferença ver professoras, trabalhadoras e senhoras mais velhas em relacionamentos, pois da perspectiva de futuro.

Proximidade com comunidade LGBTQIA+ e sáfica

Sua fonte de encontrar mulheres iguais a ela é no twitter e sempre foi no twitter. Já usou o tinder mas não gostava pois procurava um vínculo com alguém que quisesse conversar e não um relacionamento. Também conhece outras mulheres sáficas por amigos de amigos.

Conta que boa parte das suas amigas sáficas são de outros estados, e que conheceu através de uma convenção de fãs de uma série com casal sáfico. Elas têm a dinâmica de sentar, bater papo e fazer coisas juntas .

Aponta que muitos de seus amigos do dia a dia não entendem certas coisas, ou alguns de seus sentimentos em relação a personagens e séries que gosta e que muitas vezes se sente julgada, diferentemente de suas amigas que conheceu no twitter que compartilham dos meus interesses e reações vendo as séries e filmes sáficos. Diz que embora sejam de estados diferentes elas riem e se veem com frequência por chamadas de vídeo.

Conheceu suas amigas sáficas pelo twitter, e foi lá que teve sua primeira relação amorosa à distância e apenas na internet, conheceu sua atual namorada através dessa rede social.

Para ela pelo twitter dar a oportunidade de você não usar uma foto pessoal, e não expor sua identidade faz disso um espaço seguro.

	<p>Para ela, o senso de comunidade é criado e fortalecido quando uma desconhecida com conta destinada a um ídolo, suporta e dá o apoio que outra pessoa na vida fora da internet não dá fortalece os vínculos entre eles.</p> <p>Para ela o twitter é um exemplo, e uma realidade de como as pessoas se aproximam e se conectam com outras que possuem os mesmos interesses.</p>
<p>Sentimento de pertencimento à comunidade sáfica</p>	<p>Conta que sente falta de ter uma outra referência sáfica quando estava se descobrindo e havia perguntas sobre relações sexuais com outra mulheres, e que não tinha ninguém para pedir conselhos e se tivesse alguma amiga na época talvez esse processo teria sido mais fácil.</p> <p>Sente pertencente a comunidade, e sempre que pode divulgar e fala sobre o assunto. A entrevistada se dispõe a ajudar, conversar e desmistificar ao máximo algumas coisas em relação ao universo lgbt.</p> <p>Acredita que os maiores problemas da comunidade são a falta de informação sobre saúde sexual, e relação entre mulheres. Também a desinformação de profissionais da saúde e a fetichização e segurança de casais em lugares públicos.</p> <p>Já usou vários aplicativos para conhecer outras mulheres, mas sente falta de algum que seja focado em criar vínculo com outras mulheres, pois tem essa vontade de ter amizade com pessoas parecidas com ela.</p>
<p>Hábitos no ambiente digital</p>	<p>Usa prioritariamente o celular no seu dia a dia. Os aplicativos que mais usa são o tikok, twitter, instagram e facebook.</p> <p>Usa o computador apenas para trabalhar, ler artigos e documentos mais elaborados que exigem mais atenção.</p> <p>Para ela é importante que a plataforma entenda seu gosto e preferências e redirecione conteúdos automaticamente. Uma funcionalidade que gosta bastante no tiktok é que consegue colocar seu pronome sem usar o espaço da bio.</p>

APENDICE D: DINÂMICA DE BRAINSTORMING

Conceitos 3

Que **PALAVRA** voce usaria para descrever um aplicativo que busca conectar pessoas sáficas?

The image shows a brainstorming board with a black header containing the question: "Que PALAVRA voce usaria para descrever um aplicativo que busca conectar pessoas sáficas?". Below the header, numerous sticky notes of various colors (blue, purple, green, yellow, orange) are arranged on a light gray background. Each sticky note contains a word or phrase related to social connection. Some notes include small green thumbs-up icons or a yellow star icon. The words include: "De mulher pra mulher marisa" (with a star), "Espelho", "bando", "tribo", "SAPATARIA / SAFICARIA", "Mãos dadas", "Abraço", "circulo", "Acolhimento", "Amizade", "Comunidade", "coletivo", "pertencimento", "Troca", "TROCA", "Encontro", "Conversa", "UNICO", "Conexão", "Conexão", "espaço para conectar", "Unidas", "União", "laços", "nião", "Novidade", "Leve", "MATCH", "CONCETOR", "grupo", "centro de fofoca", "Fofoca rs", "Grupão", "FICZONA", "Fluidez/ água", "FANFIC", "Descoberta", and "Diálogo".

Conceitos 4

Se o aplicativo fosse uma PESSOA como ela seria?

PESSOA EMPATIA,
COMUNICATIVA,
CURIOSA.

cabelao cacheado
cheirinho de
amaciante

roupas confortaveis
que vai com o vento

usando o fone de
ouvido

piercing

tuitera fanfiquera ,
cheia de grupinho
do zap bem libriana

brejeira- gosta de ir
em bar e é de
humanas

apoia a putaria sem
julgar.

Lúcia Duarte

nao seria tao
escrachado nos
termos, nao seria
tao esteriotipo nos
termos e sim mais
identificavel.

Uma pessoa que
guarda bastante
segredo/confidente.

pessoas falam
coisas pra ela

pessoa que sabe
dar conselho

imagino ela bem
parecida com a
menina do pole
(entende de cerveja,
bem piranha mas n
parece, piranha
responsavel)

cuida da saude

Lúcia Duarte