



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

Vinícius Leão da Silva

Design de interface para aplicativo de exploração cultural:
História da arte e geolocalização em Florianópolis

Florianópolis

2024

Vinícius Leão da Silva

Design de interface para aplicativo de exploração cultural:
História da arte e geolocalização em Florianópolis

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

Orientador: Profa. Dra. Cristina Colombo Nunes

Florianópolis

2024

Ficha catalográfica gerada por meio de sistema automatizado gerenciado pela BU/UFSC.
Dados inseridos pelo próprio autor.

Leão da Silva, Vinícius
DESIGN DE INTERFACE PARA APLICATIVO DE EXPLORAÇÃO
CULTURAL : HISTÓRIA DA ARTE E GEOLOCALIZAÇÃO EM
FLORIANÓPOLIS / Vinícius Leão da Silva ; orientadora,
Cristina Colombo Nunes, 2024.
92 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2024.

Inclui referências.

1. Design. 2. Arte. 3. História. 4. UX/UI design. 5.
Geolocalização. I. Colombo Nunes, Cristina . II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Vinícius Leão da Silva

Design de interface para aplicativo de exploração cultural:

História da arte e geolocalização em Florianópolis

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de "Bacharel em Design", e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Design.

Florianópolis, 04 de Dezembro de 2024.



Documento assinado digitalmente

Marília Matos Gonçalves

Data: 15/12/2024 16:36:13-0300

CPF: ***.625.909-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Profa. Dra. Marília Matos Gonçalves

Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Profa. Cristina Colombo Nunes (UFSC)

Profa. Luciane Maria Fadel (UFSC)

Profa. Maíra Woloszyn (UFSC)



Documento assinado digitalmente

Cristina Colombo Nunes

Data: 16/12/2024 06:31:31-0300

CPF: ***.759.569-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Prof. Cristina Colombo Nunes
Orientador(a)

RESUMO

Este relatório de Projeto de Conclusão de curso aborda o desenvolvimento de um aplicativo de exploração cultural focado na história da arte e geolocalização em Florianópolis. Utilizando a metodologia Iterato, o projeto visa promover a valorização do patrimônio artístico e histórico da cidade. As etapas incluem pesquisa e análise, síntese e conceito, estruturação, design sensorial e avaliação. O público-alvo abrange moradores e turistas interessados em arte e história. A pesquisa quantitativa revelou um interesse significativo em arte, mas pouco conhecimento sobre a história artística local. Com base nessas informações, o aplicativo foi projetado para oferecer rotas guiadas e informações detalhadas sobre obras de arte locais.

Palavras-chave: Arte, História, UX/UI design, Geolocalização.

ABSTRACT

This Final Project report addresses the development of a cultural exploration app focused on art history and geolocation in Florianópolis. Using the Iterato methodology, the project aims to promote the appreciation of the city's artistic and historical heritage. The stages include research and analysis, synthesis and concept, structuring, sensory design, and evaluation. The target audience includes residents and tourists interested in art and history. Quantitative research revealed a significant interest in art but little knowledge about the local artistic history. Based on this information, the application was designed to offer guided routes and detailed information about local artworks.

Keywords: Art, History, UX/UI design, Geolocation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - Vista Parcial da Cidade de Nossa Senhora do Desterro	14
Figura 02 - Panorama de Florianópolis, Martinho de Haro	15
Figura 03 - Representação do método Iterato	18
Figura 04 - Gráficos do bloco de perfil	22
Figura 05 - Gráficos do bloco de Relação com a arte e turismo.	23
Figura 06 - Gráficos do bloco de Trajetos.	25
Figura 07 - Gráficos do bloco de Familiaridade com aplicativos.	27
Figura 08 - Capturas de tela do aplicativo Izi.Travel.	29
Figura 09 - Capturas de tela do aplicativo Explorer.	31
Figura 10 - Capturas de tela do aplicativo DailyArt.	32
Figura 11 - Geração de ideias para o aplicativo.	35
Figura 12 - Perfil Persona Mariana.	37
Figura 13 - Perfil Persona Lucas.	38
Figura 14 - Brainstorming de conceitos-chave.	42
Figura 15 - Telas Iniciais.	44
Figura 16 - Menu Inferior.	44
Figura 17 - Arquitetura de informação	45
Figura 18 - Telas iniciais Onboarding.	47
Figura 19 - Telas iniciais de login e cadastro.	48
Figura 20 - Telas iniciais da página Inicial.	49
Figura 21 - Telas iniciais da página rota e perfil de rotas.	50
Figura 22 - Telas iniciais da página Mapa.	51
Figura 23 - Telas iniciais de Rota em andamento.	52
Figura 24 - Telas perfil de obras.	53
Figura 25 - Telas perfil de artistas.	54
Figura 26 - Telas iniciais do perfil do usuário.	55

Figura 27 - Painel visual artístico.	61
Figura 28 - Painel visual conectado.	62
Figura 29 - Painel visual explorador.	63
Figura 30 - Painel de referências visuais.	64
Figura 31 - Matriz de seleção tipográfica.	65
Figura 32 - Tipografia Display e texto.	65
Figura 33 - Paleta de cores.	67
Figura 34 - Biblioteca de Ícones.	68
Figura 35 - Grids.	69
Figura 36 - Cores.	69
Figura 37 - Ícones.	70
Figura 38 - Sombra.	70
Figura 39 - Botões.	70
Figura 40 - Estilos e textos.	71
Figura 41 - Telas finais Onboarding.	72
Figura 42 - Telas finais Login e cadastro.	73
Figura 43 - Telas finais tela Inicial.	74
Figura 44 - Telas finais Telas rotas e Perfis das rotas.	75
Figura 45 - Telas finais Tela mapa.	76
Figura 46 - Telas finais Rota em andamento.	77
Figura 47 - Telas finais Perfis Obras e Artistas.	78
Figura 48 - Telas finais Perfil usuário.	79

LISTA DE QUADROS

Quadro 01 - Quadro comparativo de funcionalidades.	33
Quadro 02 - Quadro comparativo de conteúdos.	34
Quadro 03 - Quadro de Requisitos.	40
Quadro 04 - Dados dos usuários participantes do Teste de Usabilidade.	56
Quadro 05 - Compilação e análise do cenário 01 do Teste de Usabilidade.	56
Quadro 06 - Compilação e análise do cenário 02 do Teste de Usabilidade.	57
Quadro 07 - Compilação e análise do cenário 03 do Teste de Usabilidade.	58
Quadro 08 - Compilação e análise do cenário 04 do Teste de Usabilidade.	58
Quadro 09 - Compilação e análise do cenário 05 do Teste de Usabilidade.	59

LISTA DE ABREVIATURAS

UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina

APP - Aplicativo/*Application*

MASC - Museu de Arte de Santa Catarina

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1. APRESENTAÇÃO DO TEMA E DA PROBLEMÁTICA DE PROJETO	11
1.2. OBJETIVOS	13
1.2.1. Objetivo geral	13
1.2.2. Objetivos Específicos	14
1.3. JUSTIFICATIVA	14
1.4. DELIMITAÇÃO	15
1.5. METODOLOGIA DE PROJETO ADOTADA	15
2. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	16
2.1. PESQUISA E ANÁLISE	16
2.1.1. Público-Alvo	17
2.1.2. Pesquisa quantitativa	18
2.1.3. Análise da Pesquisa Quantitativa	19
2.1.4. Análise de Similares	26
2.2. SÍNTESE E CONCEITO	33
2.2.1. Personas	34
2.2.2. História dos usuários	37
2.2.3. Quadro de requisitos	38
2.2.4. Conceitos-Chaves do projeto	39
2.3. ESTRUTURAÇÃO	41
2.3.1. Arquitetura do Sistema e Design de Navegação	41
2.3.2. Estruturação das primeiras telas	44
2.3.3. Teste de usabilidade	53
2.4. DESIGN SENSORIAL	58
2.4.1. Design visual	58
2.4.2. Guia de estilo	66

2.4.3. Interface final	69
3. CONCLUSÃO	77
REFERÊNCIAS	79
APÊNDICE A - ROTEIRO DA PESQUISA QUANTITATIVA	82
APÊNDICE B - ROTEIRO DO TESTE DE USABILIDADE	85
MEIO DE REPRESENTAÇÃO “TRIDIMENSIONAL”	90

1. INTRODUÇÃO

1.1. APRESENTAÇÃO DO TEMA E DA PROBLEMÁTICA DE PROJETO

A arte visual desempenha um papel fundamental na representação histórica e cultural de um determinado local, sendo frequentemente reconhecida como patrimônio turístico. Essa relação entre arte e memória cultural é evidenciada como monumentos, obras e expressões artísticas e traduzem valores sociais, estéticos e históricos, contribuindo para a construção de narrativas identitárias. Segundo o Departamento de Estruturação, Articulação e Ordenamento Turístico (2010), a arte visual não apenas reflete a história de uma sociedade, mas também se torna um elemento essencial para o turismo cultural, ao atrair visitantes interessados em compreender aspectos únicos de uma região.

Florianópolis é detentora de um vasto acervo de obras de arte que refletem sua rica diversidade cultural e histórica. Exemplos como o Centro Histórico de Florianópolis destacam-se por abrigar importantes instituições culturais, como o Museu Histórico de Santa Catarina e o Museu Victor Meirelles, que promovem a valorização da memória coletiva por meio da preservação de objetos, documentos e obras de arte representativas da história local (SILVA, 2004). Além disso, alguns bairros na cidade ainda apresentam vestígios históricos em suas arquiteturas, como o bairro do Ribeirão da Ilha, um dos primeiros povoados por portugueses em Florianópolis. A localidade preserva tradições culturais únicas, como a arquitetura açoriana e a produção artesanal de ostras, que são promovidas tanto por moradores quanto por iniciativas públicas e privadas voltadas ao turismo. Essa valorização do patrimônio cultural não apenas atrai visitantes interessados em experiências autênticas, mas também reforça os laços comunitários e a identidade local (SILVEIRA, 2013).

A cidade frequentemente sedia e promove projetos/eventos voltados à divulgação e celebração das representações artísticas, culturais e históricas. Eventos como a Feira de Cascaes e a Maratona Cultural (CULTURAL, 2024) são alguns exemplos destas iniciativas que fomentam a arte e a cultura em Florianópolis, revitalizando e dinamizando espaços históricos. Nesses eventos é comum ver manifestações artísticas, referências de diversos artistas consagrados e contemporâneos de

Florianópolis, como Victor Meirelles (1832–1903) e Martinho de Haro (1907–1985) que, ao longo de suas carreiras, usaram a capital de Santa Catarina como inspiração para suas obras, desempenhando um papel crucial na representação histórica e cultural de Florianópolis, evidenciando aspectos visuais e sociais da cidade em diferentes momentos de sua evolução.

A obra “Vista parcial da cidade de Nossa Senhora do Desterro (atual Florianópolis)” (Figura 01) de Meirelles tem uma representação marcante da Florianópolis do século XIX, quando a cidade ainda era conhecida como Nossa Senhora do Desterro. A obra tem registrada a Rua Trajano e seus arredores por volta do ano de 1851, marcada por traços coloniais e em processo inicial de urbanização. Por outro lado, as obras de Martinho de Haro representam uma Florianópolis do século XX em transição para uma urbanização mais moderna, evidenciando o contraste entre o tradicional e o moderno (MARTINHO DE HARO, 2024). Um exemplo disso é a obra “Panorama de Florianópolis” (Figura 02) de 1975, onde retrata uma parte do centro de Florianópolis com um olhar que combina elementos históricos e contemporâneos, destacando tanto as construções tradicionais quanto os sinais do avanço urbano.

Figura 01 - Vista Parcial da Cidade de Nossa Senhora do Desterro – Atual Florianópolis, Victor Meirelles de Lima



Fonte: Museu Victor Meirelles

Figura 02 - Panorama de Florianópolis, Martinho de Haro



Fonte: MASC

Pensando nas questões apresentadas, este projeto buscou trazer uma solução para promover a História da Arte de Florianópolis, relacionando a sua história evolutiva, focando nas mudanças que a cidade sofreu ao longo dos séculos. Assim, foi idealizado o ExplorArte, que através do UX/UI design, suas interfaces foram desenvolvidas para que com ele o usuário tenha na palma da mão um mapa de obras de arte que representam os cantos de Florianópolis ao longo dos séculos passados. Utilizando da geolocalização para conectar a arte através da história, promovendo iniciativas que visem à valorização e divulgação do patrimônio artístico e histórico de Florianópolis, contribuindo para uma compreensão mais abrangente e inclusiva.

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. Objetivo geral

Desenvolver o protótipo de um aplicativo de exploração cultural, onde o uso da geolocalização possibilita a relação e análise da evolução ao longo dos séculos de locais de Florianópolis registrados em obras de artes.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Mapear obras de artes que registram cenários de Florianópolis.
- Desenvolver circuitos/rotas de tour a céu aberto.
- Promover uma plataforma acessível que vise à valorização e divulgação do patrimônio artístico e histórico de Florianópolis.

1.3. JUSTIFICATIVA

Visando à história de Florianópolis e o vínculo que o autor deste projeto tem com a cidade, levando em consideração sua vivência e formação, foi pensado em desenvolver um projeto que não só impactasse como também contribuísse para a visibilidade da arte e história de Florianópolis, as quais são ricas em informações culturais e históricas, como mencionado na seção 1.1 deste relatório.

Este projeto busca trazer uma solução para a conservação da Arte, História e do patrimônio cultural edificado da cidade visto que o mesmo enfrenta desafios significativos devido à ausência de políticas públicas sustentáveis e eficazes (PATISSI; NEVES, 2023). Para isso, foi pensado em uma solução que ofereça uma experiência mais interativa e atrativa, cultivando a história, arte e consequentemente a cultura de Florianópolis de uma forma casual e acessível - estando junto ao usuário onde ele estiver - através de um aplicativo.

Para o desenvolvimento do aplicativo, optou-se utilizar uma metodologia focada em desenvolvimento de projetos de UX/UI, utilizando os conhecimentos e técnicas adquiridas durante a graduação em design e em estágios realizados pelo autor deste projeto.

Logo, este projeto busca desenvolver um protótipo de aplicativo que contribua para a formação e conhecimento cultural de moradores e visitantes da capital de Santa Catarina, Florianópolis, através do design.

1.4. DELIMITAÇÃO

O projeto prevê a criação das telas de funcionamento para as principais funções do aplicativo. Não foi prevista, no escopo, a implementação do mesmo. Em um primeiro momento, este projeto limita o conteúdo às expressões artísticas que representam a cidade de Florianópolis, logo as obras devem estar ligadas a locais específicos da cidade pois visa provocar conhecimento artístico e histórico através da vivência, e também a experiência do usuário no momento em que ele está em determinado local que tenha sido representada em alguma obra artística.

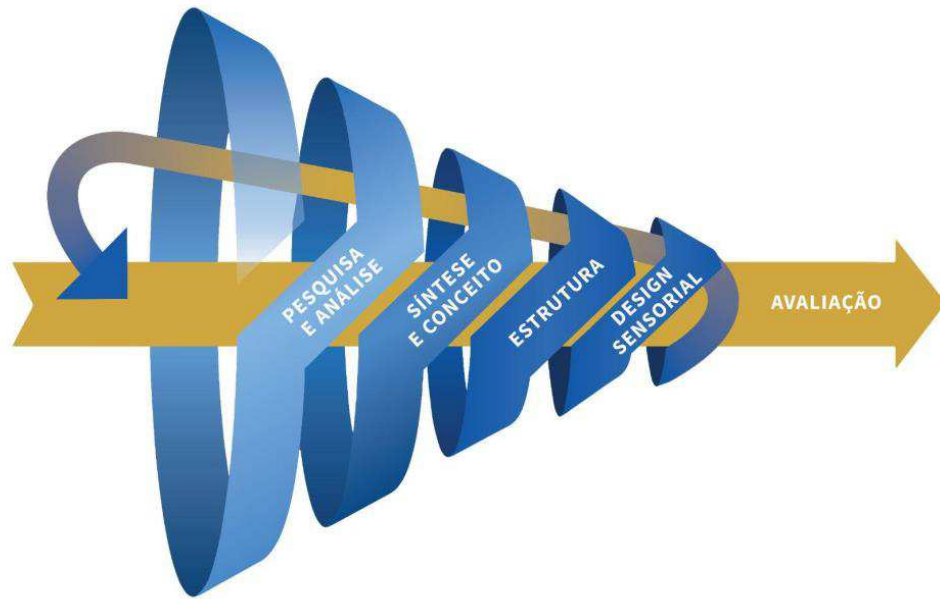
Trata-se de uma versão inicial do aplicativo, por este motivo muitos artistas relevantes na construção da memória cultural de Florianópolis não puderam ser incluídos neste ponto de desenvolvimento do projeto.

1.5. METODOLOGIA DE PROJETO ADOTADA

Este projeto é construído através da Metodologia Iterato (GONÇALVES; FADEL; BATISTA; WOLOSZYN, 2022). O Método propõe um processo iterativo de avaliação e projeto, permitindo revisões, ajustes e confirmações dos achados ao longo de novos ciclos durante suas 5 fases, compostas por Pesquisa e análise, Síntese e conceito, estrutura, design sensorial e por fim a avaliação de cada fase. O termo "Iterato" enfatiza esse caráter iterativo, além de fazer alusão ao conceito de "interator", essencial para o método.

Com base no design centrado no humano (DCH), o método envolve o interator (usuário) em todas as fases do projeto, valorizando o uso de técnicas e instrumentos que promovem a narrativa e a criação de significados em cada etapa. As técnicas geram entregáveis, que são sínteses concretas de cada etapa do método na forma de texto e/ou imagem, direcionando os esforços e soluções do projeto e facilitando a comunicação entre os membros da equipe.

Figura 03 - Representação do método Iterato



Fonte: (Gonçalves et. al, 2022)

2. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

2.1. PESQUISA E ANÁLISE

A primeira fase do projeto consiste em pesquisa e análise para compreender a problemática em questão, considerando os sujeitos envolvidos, o contexto e a tecnologia. Nesta etapa, são definidas estratégias do sistema com base nas necessidades dos públicos-alvo, nos objetivos do produto, nos stakeholders e em produtos similares.

Portanto, esta etapa marca o momento em que o público-alvo será delineado, orientando a elaboração do questionário a ser aplicado. Através da análise das respostas obtidas, será possível obter uma compreensão mais aprofundada das necessidades e preferências do público-alvo. Além disso, será conduzida uma análise dos concorrentes, visando identificar suas similaridades e disparidades, bem como as funcionalidades e conteúdos oferecidos, a fim de embasar ainda mais o planejamento e aprimoramento da aplicação.

2.1.1. Público-Alvo

Para a construção do perfil do público-alvo, foram identificadas características fundamentais dos potenciais usuários do aplicativo, considerando o contexto de uso, os interesses que motivariam a interação com a plataforma e a faixa etária. São estas:

- **Usuários com interesse em arte e história.**

O objetivo principal do aplicativo reside em divulgar a arte e história de uma determinada região, consequentemente se estabelece como público-alvo pessoas com o mínimo de interesse em arte.

- **Moradores e turistas de Florianópolis.**

Em um primeiro momento, o aplicativo tem Florianópolis como seu primeiro cenário, onde um dos propósitos consiste em trazer mais visibilidade a história da arte da cidade. Portanto, tanto os residentes quanto os visitantes da cidade se inserem no âmbito do público-alvo.

- **Usuários que gostam de viajar.**

Alguns dos potenciais usuários englobam aqueles que viajam com o propósito não apenas de explorar o destino fisicamente, mas também de imergir em sua cultura e expressões artísticas. O aplicativo se configura como um meio através do qual esse público pode aprofundar seu conhecimento sobre a arte e história local e suas nuances.

- **Usuários que se deslocam com frequência.**

Um dos diferenciais do aplicativo é a forma em que ele disponibiliza seu conteúdo, a qual se dá por meio de uma rota pré-definida e com o uso da geolocalização identifica os pontos importantes na arte e história referenciando esses pontos a obras de arte. Um dos principais objetivos é tornar esse deslocamento mais interessante para o usuário através destes conteúdos disponibilizados. Consequentemente, os indivíduos que se deslocam com regularidade passam a constituir-se como público-alvo.

- **Faixa etária ampla, a partir de 14 anos.**

A abrangência etária contemplada é significativa, englobando principalmente as gerações X, Y e Z. Novaes (2018), em sua pesquisa bibliográfica, classifica grupos geracionais e algumas de suas características com base em estudos e artigos disponibilizados entre os anos de 2008 e 2016. A pesquisa indica que a geração X corresponde aos nascidos entre 1965 e 1978. Segundo Paiva e Alves (2018), esses indivíduos foram os primeiros a crescer com a televisão e testemunharam o surgimento e crescimento dos computadores pessoais, da internet, dos celulares, entre outros. A geração Y, por sua vez, compreende os nascidos entre 1980 e 2000. Essa geração cresceu com a tecnologia da informação e foi a primeira a vivenciar um mundo globalizado. Por fim, a geração Z, segundo Novaes (2018), não possui uma data de início definida em algumas pesquisas, mas a maioria dos autores sugere que esses indivíduos nasceram entre o final de 1990 até 2010. As pessoas desta geração são nativas digitais, cresceram em um ambiente onde a internet já existia e são expostas a informações com muito mais frequência.

As pessoas dessas gerações tornam-se o foco como público-alvo deste projeto, pois estão situadas entre a geração mais velha que presenciou o surgimento e crescimento da tecnologia e internet antes de atingir a terceira idade, e a geração mais nova, na qual nasceu em um mundo com estas tecnologias e internet já desenvolvida. Essas gerações têm familiaridade com a internet e dispositivos eletrônicos. Além disso, o aplicativo visa oferecer um design inclusivo, concebido para atender a todos aqueles que desejam explorar os aspectos históricos da arte em Florianópolis em múltiplos contextos. Seja para enriquecer seus estudos acadêmicos, familiarizar-se com a cidade de residência ou usufruir de atividades turísticas, o aplicativo se apresenta como uma ferramenta versátil e acessível.

2.1.2. Pesquisa quantitativa

Com base no público-alvo estabelecido, foi elaborado um questionário quantitativo (Apêndice A) com o propósito de compreender e coletar informações relevantes sobre os usuários. O questionário foi gerado através de um roteiro produzido e disponibilizado por meio da plataforma Google Forms. O mesmo foi divulgado

através de grupos de whatsapp, nos quais contiam membros que se encaixavam no público-alvo deste projeto, além disso, o formulário foi encaminhado diretamente para algumas pessoas nas quais se encaixam no público-alvo. O formulário teve um total de 14 perguntas, organizadas em 4 blocos distintos:

- **Perfil**

Aqui buscou compreender o perfil social do usuário através de perguntas relacionadas a faixa etária, educação e local de moradia.

- **Relação com a arte e turismo**

As questões neste bloco se limitam à relação que o usuário tem com a arte e o turismo, trazendo respostas a respeito da frequência a museus, viagens e conhecimento sobre a história da arte de Florianópolis.

- **Trajetos**

Já neste bloco as questões são voltadas aos trajetos realizados pelo usuário, este bloco é fundamental para entender a frequência que o usuário realiza deslocamentos e de que forma ele realiza.

- **Familiaridade com Aplicativos**

Este bloco é fundamental para entender as necessidades do público-alvo, levantando questões que estimulam a opinião a respeito de funcionalidades principais do aplicativo.

2.1.3. Análise da Pesquisa Quantitativa

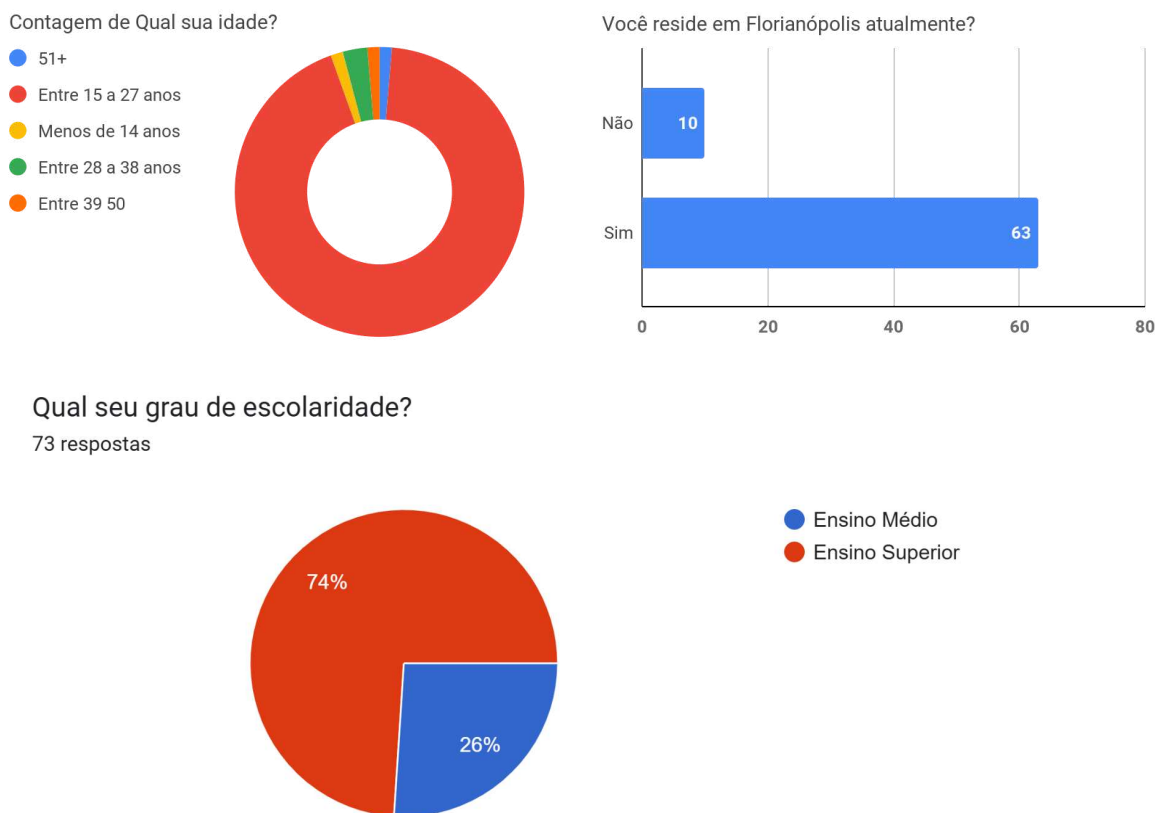
A pesquisa contou com a participação de 73 indivíduos, o que possibilitou a obtenção de resultados quantitativos significativos para o desenvolvimento deste projeto.

Perfil

A maioria dos entrevistados são jovens entre 15 e 27 anos, pertencentes à geração Z, residentes em Florianópolis e com ensino superior. Estes indivíduos demonstram

familiaridade com a tecnologia e a internet, predominando entre aqueles que residem na capital de Santa Catarina.

Figura 04 - Gráficos do bloco de perfil



Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Relação com Arte e Turismo

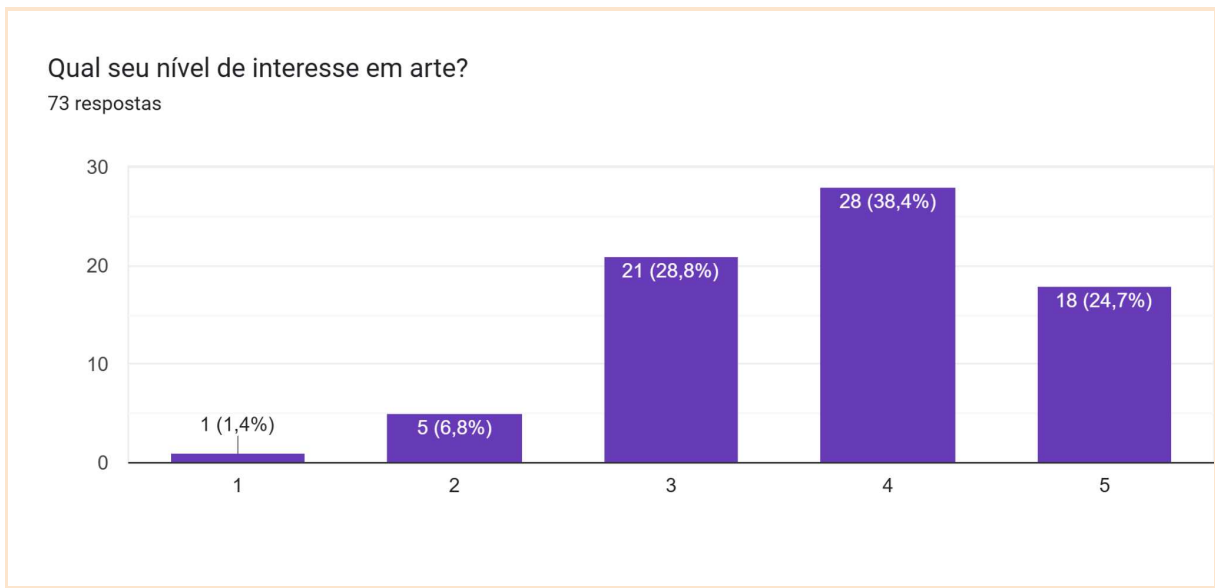
A relação dos entrevistados com a arte revelou-se bastante positiva, a maioria afirmando ter considerável interesse em arte (48 dos 73 participantes). Destes, 30 frequentam espaços culturais de 2 a 4 vezes ao ano e 14 não frequentam tais espaços. Quanto às ocasiões de visita a esses locais, 60 participantes relataram frequentá-los quando estão visitando algum lugar, e 54 durante eventos culturais. Apenas 13 participantes frequentam esses espaços no dia a dia e por iniciativa própria.

Buscou-se também avaliar o grau de familiaridade dos entrevistados com a história da arte de Florianópolis. Os resultados indicaram que a maioria (51 dos 73

participantes) possui pouco ou nenhum conhecimento sobre a história artística da cidade.

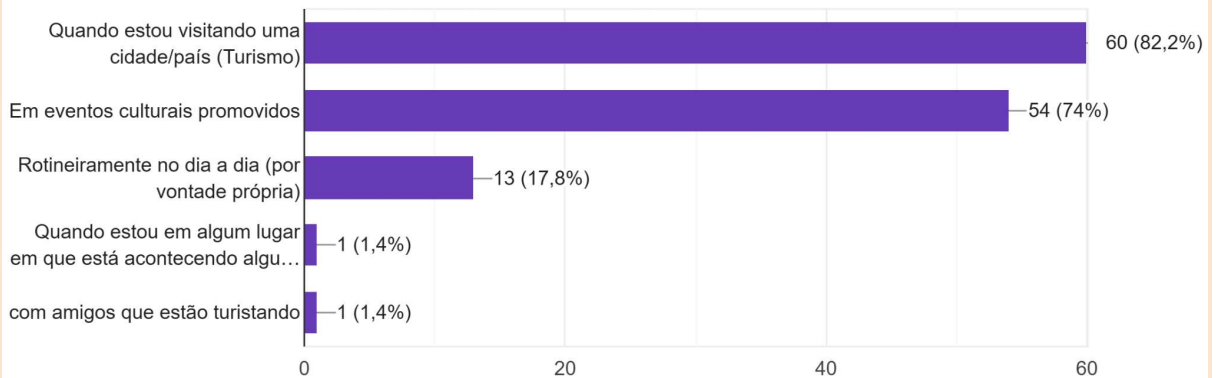
Quando questionados sobre o conhecimento de pontos ou locais de Florianópolis que inspiraram alguma obra de arte, 58 participantes afirmaram não conhecer nenhum, enquanto 15 indicaram conhecer alguns. Entre os pontos mais mencionados estão a Ponte Hercílio Luz, o Centro Histórico e a Praça XV.

Figura 05 - Gráficos do bloco de Relação com a arte e turismo.



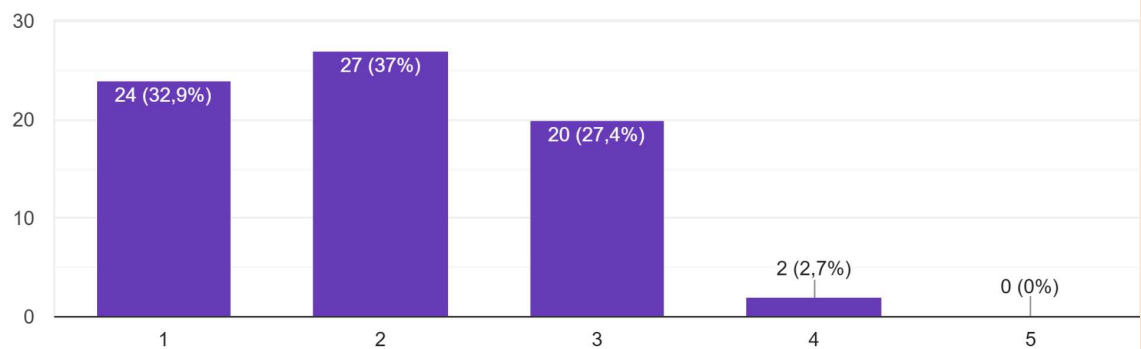
Em que momentos você frequenta espaços culturais?

73 respostas



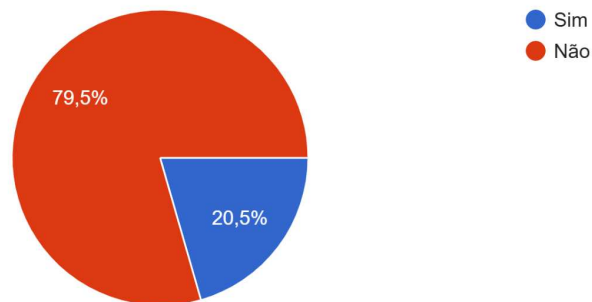
Quão familiarizado você está com a história da arte de Florianópolis?

73 respostas



Você conhece algum ponto de Florianópolis que foi inspiração para alguma obra de arte?

73 respostas



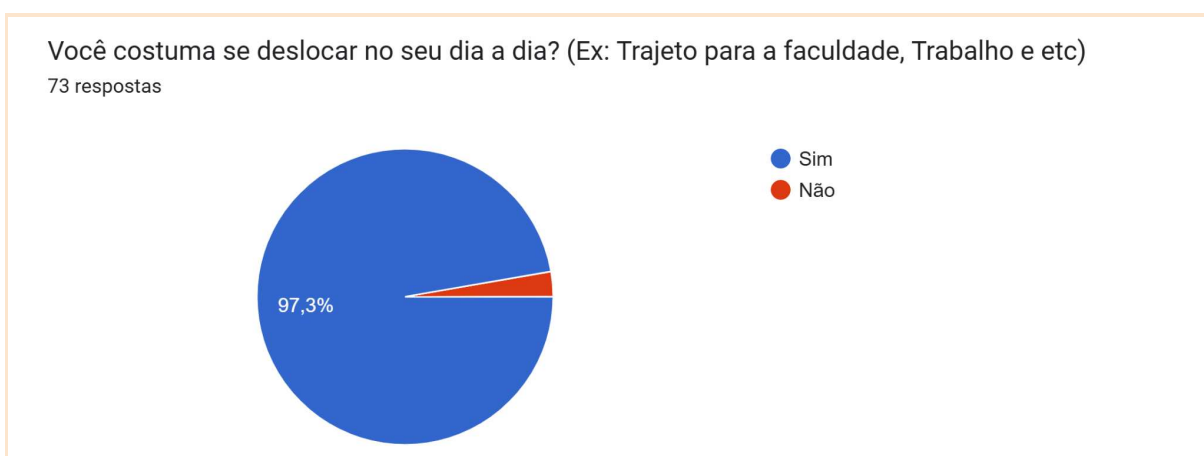
Fonte: Desenvolvido pelo Autor

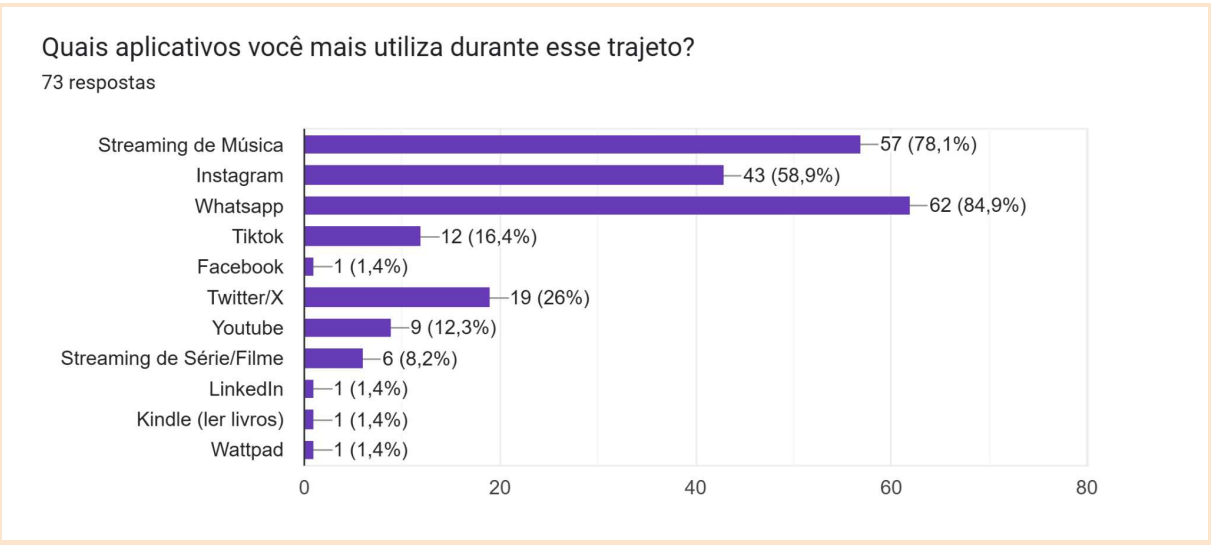
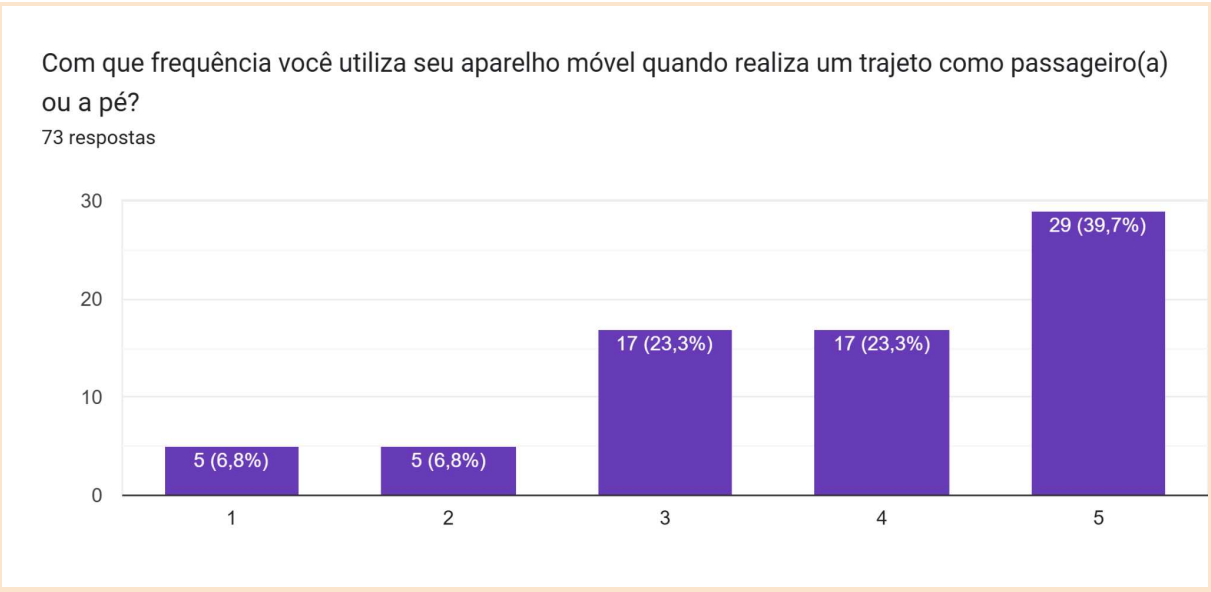
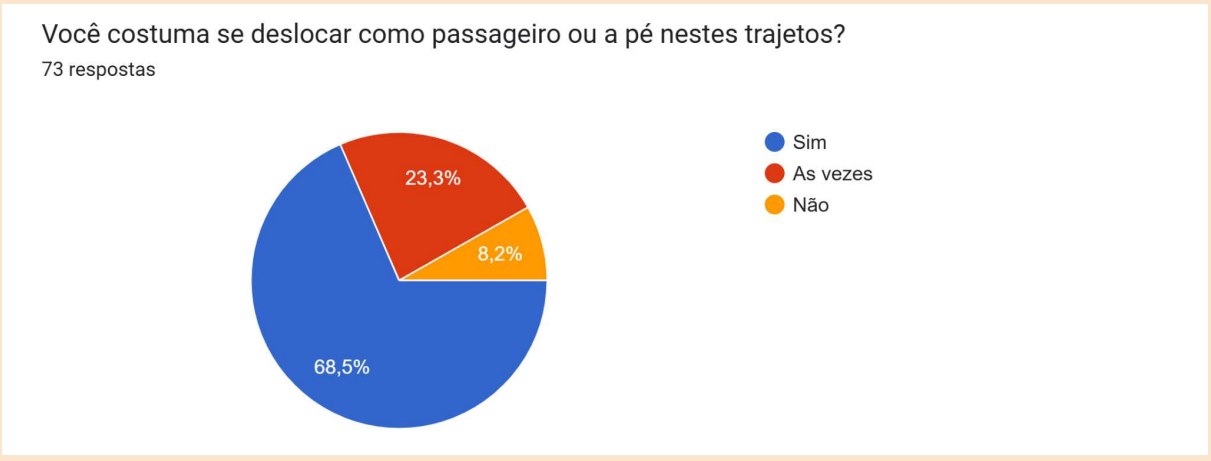
Diante dos dados obtidos, foi possível observar a relevância de uma das funções do aplicativo, que é promover a visibilidade da arte histórica de Florianópolis. Foi identificado um considerável interesse em arte entre os entrevistados, embora haja pouco conhecimento sobre a história artística local, o que reforça a importância do projeto para a disseminação e valorização da cultura local.

Trajetos

Os hábitos de deslocamento dos participantes foram analisados para entender como eles poderiam interagir com o aplicativo durante seus trajetos diários. Muitos se deslocam como passageiros em veículos ou a pé (50 dos 73 participantes), o que oferece oportunidades ideais para o uso do aplicativo durante o trânsito. A pesquisa também revelou que a maioria dos participantes utilizam seus dispositivos móveis enquanto se deslocam, cerca de 46 participantes utilizam com bastante frequência, acessando uma variedade de aplicativos como streaming de música, redes sociais (Instagram, WhatsApp, TikTok), e plataformas de vídeo (YouTube, Netflix). Esta tendência sugere que há uma predisposição favorável ao uso de um aplicativo que ofereça conteúdo interessante e relevante durante esses momentos de deslocamento.

Figura 06 - Gráficos do bloco de Trajetos.



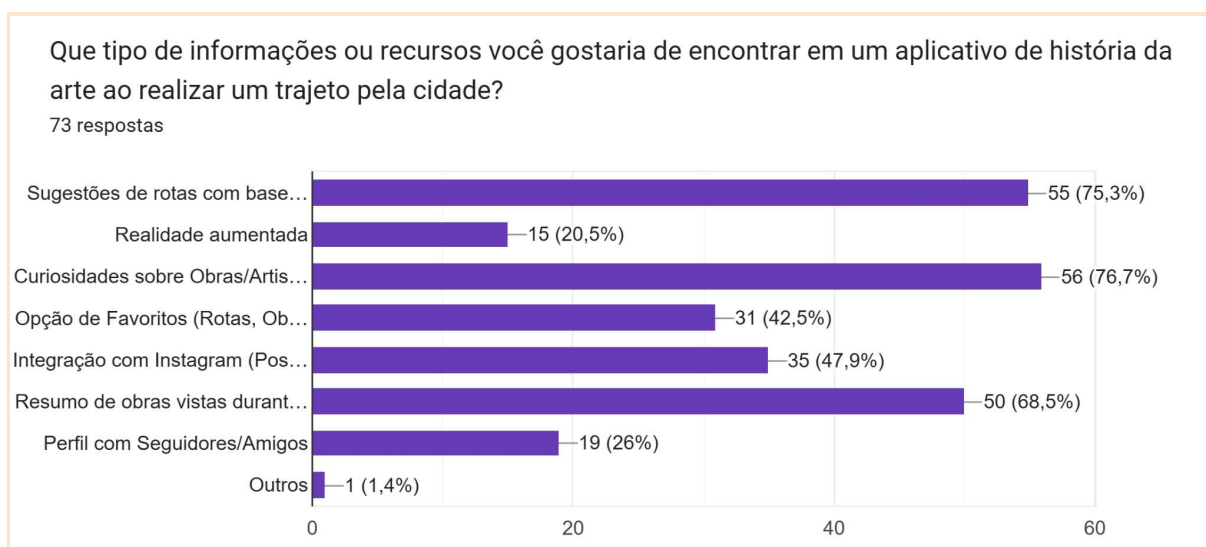


Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Familiaridade com Aplicativos

Em relação ao uso de aplicativos digitais relacionados à arte, alguns participantes já tiveram experiências com plataformas semelhantes. Houve um interesse considerável em recursos que pudessem ser incorporados ao novo aplicativo, como sugestões de rotas baseadas em interesses pessoais, realidade aumentada para enriquecer a experiência visual, informações detalhadas sobre obras de arte e artistas locais, além de integração com redes sociais para compartilhar descobertas e experiências. Esses recursos foram vistos como formas valiosas de tornar a exploração da história da arte mais envolvente e acessível, atendendo às necessidades de um público diversificado e tecnicamente engajado.

Figura 07 - Gráficos do bloco de Familiaridade com aplicativos.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Sugestões finais coletadas

Ao final do questionário, foi disponibilizada uma seção para que os participantes pudessem escrever sugestões. Foram recebidos três comentários. O primeiro sugere a inclusão de uma funcionalidade no aplicativo que mostre uma obra de arte diferente a cada dia para o usuário, similar ao Google Art & Culture. A segunda sugestão propõe a opção de comentar e indicar rotas e/ou pontos do aplicativo. A terceira e última refere-se à possibilidade de coletar obras de arte ao longo das rotas

percorridas, permitindo que o usuário tenha uma aba de coleção das artes coletadas durante o uso do aplicativo.

2.1.4. Análise de Similares

Foi realizada uma análise comparativa de três aplicativos com diferentes graus de semelhança em relação ao aplicativo a ser desenvolvido neste projeto, todos com o mesmo objetivo: fornecer conteúdos de história da arte e história aos usuários. Esta análise visa identificar similaridades e disparidades entre os conteúdos e funcionalidades dos aplicativos, com o objetivo de usar esses dados para desenvolver um aplicativo mais eficaz e aprimorado. Além de uma análise geral dos aplicativos, foi também focado em analisar as tipografias, cores, diagramação, estilos visuais e funções.

Izi.Travel

Entre os três aplicativos selecionados para esta análise, o Izi.Travel destaca-se como o mais alinhado à proposta deste projeto, visto que utiliza a geolocalização para divulgar conteúdos relacionados à história da arte, museus e atrações nas proximidades do usuário. A principal forma de disponibilização desses conteúdos é por meio de audioguias.

O aplicativo oferece uma quantidade substancial de dados sobre Florianópolis, incluindo conteúdos textuais e audioguias fornecidos pelo projeto Floripa Áudio Guiada, desenvolvido pelo grupo Garage: Arte - Cultura - Arquitetura, sob a coordenação da arquiteta Maria Gabriela Cherem Luft.

Tipografia e Cores

- Tipografia: Fontes claras e diretas que facilitam a leitura rápida durante tours guiados.
- Cores: Predominância do branco na interface, proporcionando um visual limpo que destaca mapas e imagens.

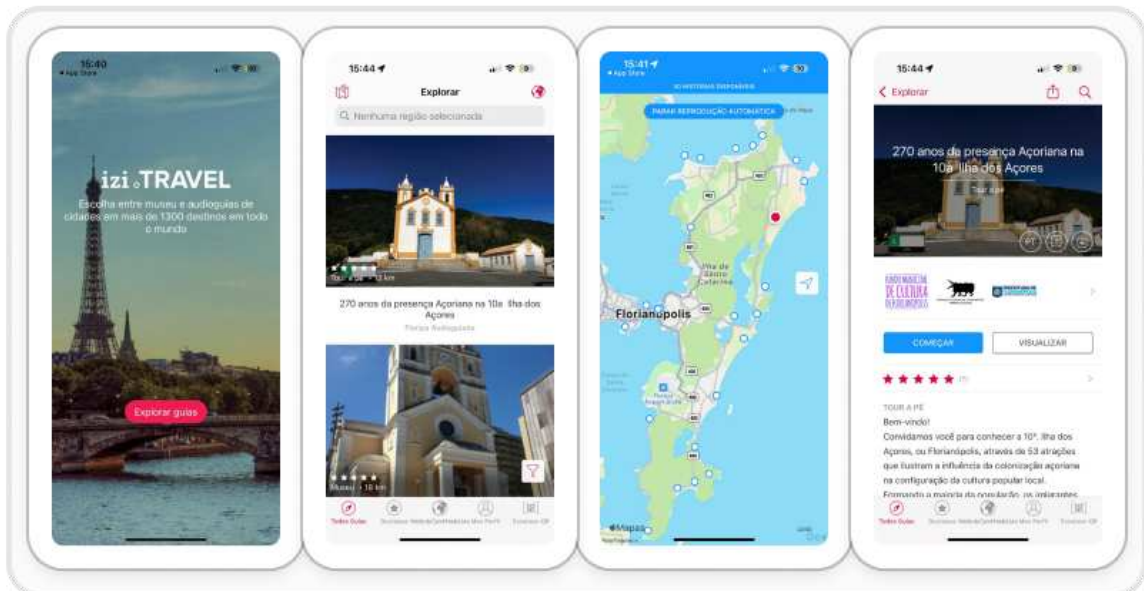
Diagramação e Estilo Visual

- Diagramação: Organizada por imagens grandes e títulos que diferenciam tours guiados. Oferece uma navegação fácil entre diferentes opções de áudio guias.
- Estilo Visual: Minimalista, focado em funcionalidade prática para turistas.

Funções

- Guias de áudio em múltiplos idiomas.
- Modo offline para economizar dados móveis.
- Tours guiados baseados em geolocalização.
- Avaliações e resenhas dos guias disponíveis.

Figura 08 - Capturas de tela do aplicativo Izi.Travel.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Explorer - Museu Americano da História Natural

O Explorer é o aplicativo de guia do Museu Americano de História Natural e, embora seja o que menos se assemelha ao projeto proposto, sua análise é relevante devido às suas funcionalidades e interfaces, que podem contribuir para o desenvolvimento do projeto. O Explorer fornece mapas, conteúdos, instruções e informações sobre o museu, funcionando como um guia para os visitantes.

Tipografia e Cores

- Tipografia: Fontes simples e legíveis que contrastam com o fundo escuro, destacando informações importantes.
- Cores: Uso de um tema escuro para criar contraste com textos brancos, facilitando a leitura em ambientes internos do museu.

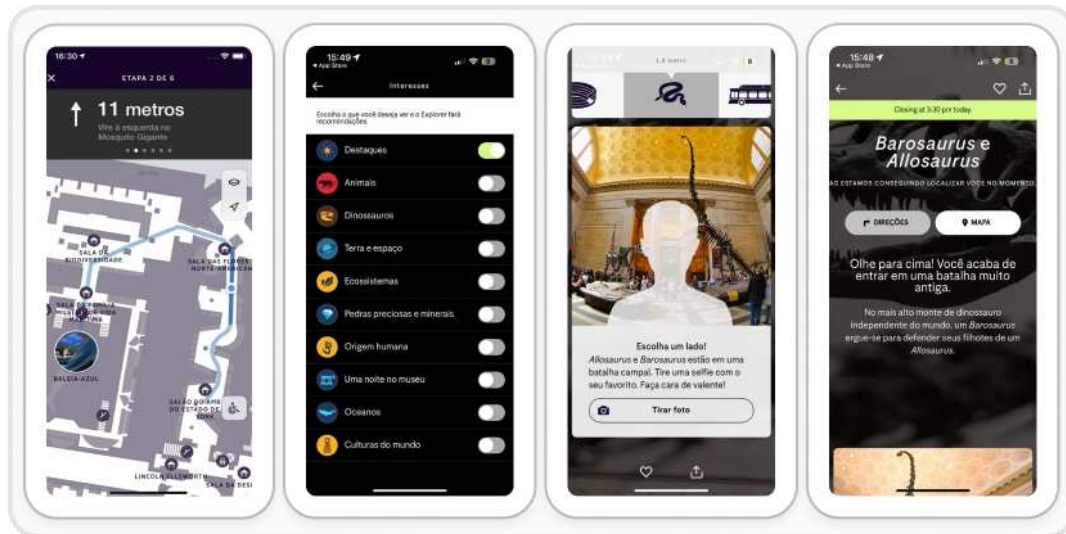
Diagramação e Estilo Visual

- Diagramação: Mapas interativos que guiam os usuários pelo museu, com ícones grandes para exposições principais.
- Estilo Visual: Moderno e interativo, com uso de tecnologia de localização para personalizar a experiência do visitante.

Funções

- Mapas detalhados com direções passo a passo.
- Quiz interativos sobre exposições.
- Personalização de rotas baseadas em interesses do usuário.
- Recomendações sobre exposições próximas.

Figura 09 - Capturas de tela do aplicativo Explorer.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor

DailyArt

O DailyArt é um dos aplicativos mais renomados sobre história da arte, destacando-se pela vasta quantidade de conteúdos e pela forma eficaz como os disponibiliza. A plataforma possui uma interface altamente intuitiva e coesa com o tema "História da Arte".

Tipografia e Cores

- **Tipografia:** Utiliza uma tipografia serifada e contrastante para títulos, enquanto textos comuns usam fontes arredondadas e retangulares, proporcionando clareza e elegância.
- **Cores:** Predominância de cores claras com destaque para imagens de obras de arte, criando um ambiente visualmente agradável e focado no conteúdo artístico.

Diagramação e Estilo Visual

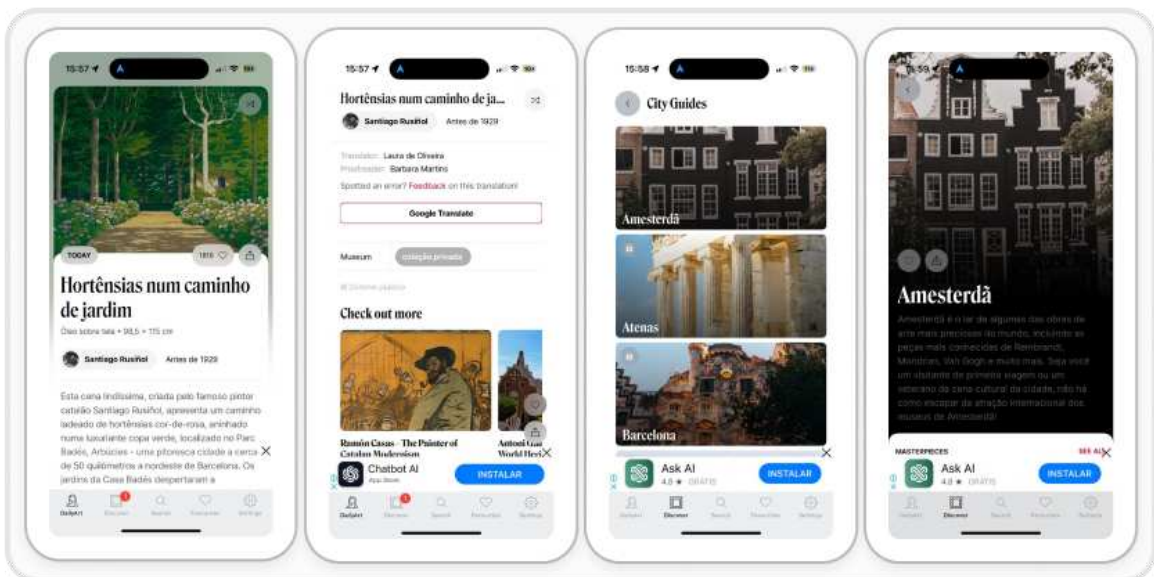
- **Diagramação:** Interface intuitiva com foco em obras individuais. Cada obra é destacada com informações adicionais acessíveis por botões.

- Estilo Visual: Minimalista e limpo, permitindo que o conteúdo artístico seja o centro das atenções.

Funções

- Quiz sobre artistas e movimentos.
- Favoritar obras e artistas.
- Guia de história da arte por países.
- Integração com Google Translate para flexibilidade linguística.

Figura 10 - Capturas de tela do aplicativo DailyArt.






























Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Por fim, cada aplicativo aqui apresentado possui um design adaptado ao seu propósito específico. O DailyArt foca em uma experiência educativa visualmente rica, o Explorer oferece uma navegação interativa dentro do museu, enquanto o Izi.Travel se concentra em fornecer tours guiados eficientes através da geolocalização. As escolhas de tipografia, cores e funcionalidades refletem as necessidades dos usuários-alvo de cada aplicativo.



















Em seguida, foi elaborado um quadro comparativo de funcionalidades (Quadro 01) e conteúdos (Quadro 02) para analisar as semelhanças e diferenças entre os aplicativos.

Quadro 01 - Quadro comparativo de funcionalidades.

	Izi.Travel	Explorer	DailyArt
Perfil			
Notificações			
Pesquisa			
Favoritos/Salvar			
Compartilhamento			
Percurso em tempo real			
Quiz			
Interesses			
Idiomas diferentes			

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Quadro 02 - Quadro comparativo de conteúdos.

	Izi.Travel	Explorer	DailyArt
Mapas			
Imagens			
Textos explicativos			
Comentários de usuários			
Audios			
Ícones de apoio			

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Com base na análise dos quadros comparativos e nos resultados das pesquisas, foi possível identificar as necessidades dos usuários do aplicativo. A partir dessas informações, desenvolveu-se ideias de funcionalidades iniciais que o aplicativo poderá incorporar.

Figura 11 - Geração de ideias para o aplicativo.



Legenda



Dados coletados da pesquisa quantitativa



Dados coletados da pesquisa de similares

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

2.2. SÍNTESE E CONCEITO

Conforme Gonçalves et al. (2022) a etapa de síntese e conceito organiza e interpreta as informações dos dados da fase anterior para criar o conceito do produto interativo. Técnicas como mapas conceituais, personas, mapas de empatia e histórias de usuário são utilizadas para estruturar os requisitos funcionais, de conteúdo e experiência. Porém neste projeto, optou-se por focar no desenvolvimento de personas, história dos usuários, quadro de requisitos e conceitos chaves que guiarão o design do produto.

2.2.1. Personas

O uso de personas em projetos de design centrados no humano (DCH) é uma ferramenta essencial para compreender e representar as necessidades, objetivos e comportamentos dos usuários reais. Com base nas pesquisas quantitativas direcionadas ao público-alvo (Seção 2.1.2), foram desenvolvidas duas personas primárias que irão aprimorar soluções mais eficazes e alinhadas às expectativas do público-alvo. Para cada perfil, foi pensado em desenvolver os seguintes tópicos para que a síntese e compreensão da pesquisa qualitativa fosse mais eficaz:


- **Nome fictício e foto.**
- **Narrativa:** Descrição do dia a dia desta persona, trazendo contexto da essência da mesma.
- **Cenário de Uso:** Cenários específicos que detalham como a persona usaria o sistema para alcançar seus objetivos.
- **Objetivos principais:** O que a persona deseja alcançar com o produto ou serviço.
- **Dores e frustrações:** Os problemas ou barreiras enfrentados no contexto do projeto.
- **Necessidades:** As demandas específicas da persona para resolver seus problemas ou atingir seus objetivos.
- **Motivações:** Os fatores emocionais ou racionais que impulsionam a persona a agir.

Figura 12 - Perfil Persona Mariana.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Figura 13 - Perfil Persona Lucas.



Lucas Oliveira
Desenvolvedor de Software

- **Idade:** 26 anos
- **Residência:** São Paulo, SP
- **Hobbies:** Fotografia, viagens, tecnologia, visita a locais históricos

Bio

Lucas é um desenvolvedor de software que adora viajar e explorar novas cidades. Em suas férias, ele decidiu visitar Florianópolis para conhecer suas belas paisagens e a cultura local. Lucas tem um interesse particular em arte e história, e sempre busca aplicativos que enriqueçam suas viagens com informações e experiências imersivas. Ele é bastante familiarizado com tecnologia e gosta de compartilhar suas viagens nas redes sociais.

Cenário de uso do aplicativo

Lucas utiliza o aplicativo enquanto **explora Florianópolis a pé e em trajetos longos no carro ou transporte público**, especialmente em áreas turísticas e culturais. Ele usa o aplicativo para **descobrir pontos históricos e artísticos**, além de **receber notificações quando passa por um local importante na história da arte**.

Objetivos

- Explorar pontos históricos e artísticos de Florianópolis de forma interativa.
- Tirar fotos e aprender sobre os lugares que visita.
- Compartilhar suas descobertas e experiências com amigos e seguidores nas redes sociais.

Dores e Frustrações

- Falta de conhecimento prévio sobre os pontos artísticos e históricos da cidade.
- Dificuldade em encontrar informações detalhadas e confiáveis durante seus passeios.
- Desejo de uma experiência turística que vá além do tradicional, com conteúdos mais profundos e interativos.

Necessidades

- Informação rica e detalhada sobre pontos de interesse artístico e histórico.
- Opção de comentar e indicar pontos e rotas no aplicativo.
- Ferramentas para compartilhar suas experiências nas redes sociais.

Motivações

- Descobrir e vivenciar a cultura de Florianópolis de forma autêntica e educativa.
- Interesse em descobrir novas culturas e histórias durante suas viagens.
- Documentar e compartilhar suas experiências de viagem de maneira interessante.

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Mariana e Lucas representam dois perfis distintos de usuários do aplicativo. Mariana, estudante e nativa de Florianópolis, busca aprofundar seu conhecimento e enriquecer sua vivência cultural cotidiana. Lucas, um turista, procura uma experiência interativa e informativa que o conecte com a arte e história de Florianópolis de uma maneira única. Ambos compartilham o interesse em arte e tecnologia, tornando-os ideais para o uso do aplicativo.

2.2.2. História dos usuários

As histórias de usuário são ferramentas essenciais no design centrado no humano, especialmente em metodologias como o método Iterato. Elas representam a decomposição dos objetivos principais de uma persona em objetivos específicos relacionados à interface do produto. Cada história é redigida de forma simples e objetiva, seguindo a estrutura: "**Como** <persona>, **eu quero** <algo>, **para que** <objetivo/razão>." Essa abordagem irá permitir compreender o que o usuário deste aplicativo deseja realizar, o por que isso é importante e como a interface pode atender a essas necessidades. Para isso foram elaboradas 7 histórias de usuário que irão ajudar a priorizar as funcionalidades e guiar o desenvolvimento deste projeto.

História do usuário: Marina Silva

- Como moradora, **gostaria de explorar a história da arte de forma interativa através do GPS**, para que facilite a minha experiência.
- Como moradora, **gostaria de saber detalhes sobre as obras**, para que agregue minha experiência pessoal.
- Como moradora, **gostaria de salvar as minhas obras e lugares favoritos**, para que minha experiência seja mais agradável.

História do usuário: Lucas Oliveira

- Como turista, **gostaria de explorar a cidade através de uma rota pré-determinada**, para que facilite a minha experiência.
- Como turista, **gostaria de receber notificações quando passo por locais importantes da história da arte de Florianópolis**, para que me possibilite uma experiência completa.
- Como turista, **gostaria de comentar e indicar pontos no qual achei interessante**, para que eu possa compartilhar minha experiência com outros usuários.

- Como turista, **gostaria de compartilhar nas redes sociais as obras que mais gostei**, para que eu possa compartilhar com meus amigos a minha experiência.

2.2.3. Quadro de requisitos

A partir das histórias de usuário, é feito um mapeamento das interações específicas que permitirão ao usuário alcançar seus objetivos, detalhando os requisitos do produto em ordem de prioridade, o que define o escopo do produto.

Quadro 03 - Quadro de Requisitos

Objetivos	Sub-Objetivos	Funcionalidades	Conteúdo	Prioridade
Explorar a história da arte de forma interativa através do GPS	Acessar o mapa e acompanhar em tempo real minha localização, ver o que tem ao redor com imagens e textos.	Mapa; Perfil de obras	Mapa; Imagens; Texto	Alta
Encontrar detalhes sobre as obras	Acessar o perfil das obras para ter as informações detalhadas como: história, curiosidades, artistas...	Barra de pesquisa; Mapa; Perfil de obras	Imagens; Texto	Alta
Salvar as minhas obras e lugares favoritos	Salvar as obras para ter acesso facilitado novamente.	Perfil pessoal; Perfil de obras; Botão de ação	Imagens; Texto; Ícones	Média
Explorar a cidade através de uma rota pré-determinada	Acessar opções de rotas programadas com imagens, resumos, tempo, avaliação e comentários.	Mapa; GPS;	Mapa; Imagens; Texto	Alta

Comentar sobre obras e rotas no qual achei interessante	Acessar perfil de obras, rotas e interagir em espaços para comentário e avaliação da obra.	Barra de pesquisa; mapa; Perfil de obras; Avaliação;	Imagens; Texto	Média
Compartilhar nas redes sociais as obras que mais gostei	Acessar a obra e clicar na opção de compartilhamento, acessar modelos de template com as informações das obras.	Perfil pessoal; Perfil de obras; Botão de ação	Imagens; Texto; Ícones	Média
Receber notificações de quando passo por pontos importantes da história da arte		Notificação	Texto; Ícone	Alta

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

2.2.4. Conceitos-Chaves do projeto

Foram desenvolvidos três conceitos-chave que servirão como diretrizes para as futuras decisões relacionadas ao design de navegação, interação e design sensorial do aplicativo. A formulação desses conceitos resultou de um processo de brainstorming, no qual foram sugeridas palavras que representassem o aplicativo.

Figura 14 - Brainstorming de conceitos-chave.

Brainstorming de Conceitos-Chave



Fonte: Desenvolvido pelo Autor

A escolha final dos conceitos-chave foi fundamentada em três critérios principais: o **propósito central** do aplicativo -conectar e divulgar a história e arte de Florianópolis-, a **análise de aplicativos similares** e os resultados obtidos por meio das **pesquisas quantitativas** junto ao público-alvo. Logo, dentre as palavras obtidas no brainstorm, as três que tiveram uma maior relação com os critérios citados foram:

Conceito 01: Artístico

A arte é o principal pilar deste aplicativo, representando o conteúdo essencial a ser divulgado. Por esse motivo, o conceito Artístico foi incorporado como um dos conceitos-chave que orientará diversas escolhas de design e funcionalidade no desenvolvimento do aplicativo.

Conceito 02: Conectado

O objetivo do aplicativo é criar conexões entre a história, arte e o local, bem como entre o usuário e esses elementos. Este conceito foi selecionado para simbolizar essa interligação, refletindo a missão do aplicativo de unir a arte e a história de Florianópolis com seus usuários.

Conceito 01: Explorador

O conceito explorador foi escolhido para expressar a experiência que o aplicativo pretende proporcionar ao usuário: a sensação de descoberta ao percorrer locais históricos onde a arte aconteceu, permitindo uma imersão profunda na história e história da arte.

2.3. ESTRUTURAÇÃO

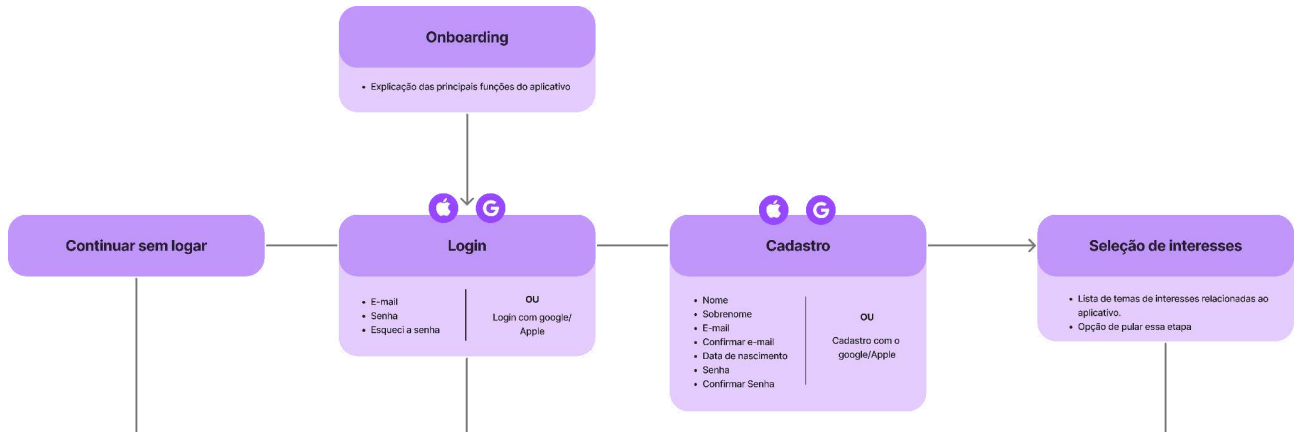
2.3.1. Arquitetura do Sistema e Design de Navegação

A Arquitetura do Sistema é uma etapa central no design de objetos digitais interativos, pois organiza e estrutura as informações de forma hierárquica, garantindo que os usuários possam acessá-las de maneira eficiente e com uma navegação intuitiva. Nesta fase do projeto, os conteúdos foram agrupados e categorizados com base nos objetivos do aplicativo e nas necessidades identificadas dos usuários nas etapas anteriores do relatório, resultando em um diagrama hierárquico que representa a estrutura do sistema. A hierarquia desempenha um papel fundamental ao permitir que os usuários compreendam sua localização dentro do sistema e como os diferentes elementos se conectam entre si. Essa abordagem facilita a navegação e assegura a usabilidade e a coerência do design, alinhando-se aos princípios do Design Centrado no Humano (ABNT NBR ISO 9241-210) e às melhores práticas de experiência do usuário, como proposto por Garrett (2011). Assim, o desenvolvimento da Arquitetura do Sistema e do Design de Navegação neste projeto atua como base para as próximas etapas, como a interação, promovendo uma experiência digital clara e funcional.

Para este projeto, buscou-se segregar os principais conteúdos que o aplicativo terá em um menu de navegação global, facilitando o acesso e alinhando-se às necessidades dos usuários identificadas anteriormente. Antes de acessar esses principais conteúdos, o usuário interage com as primeiras telas de acesso (Figura 15), que apresentam a essência e as principais funcionalidades do aplicativo, como as telas de *onboarding*. As telas de *login* e cadastro também fazem parte desse primeiro grupo, pois é através do *login*/cadastro que a etapa de seleção de

interesses relacionados ao aplicativo é incluída, moldando uma experiência mais personalizada para o usuário.

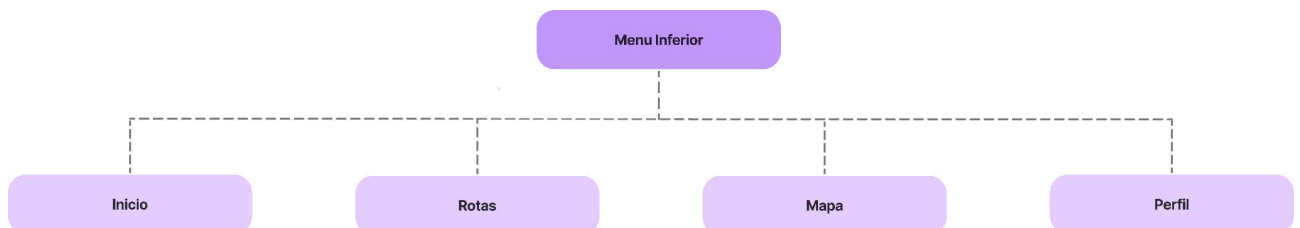
Figura 15 - Telas Iniciais.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Após essas telas iniciais, o usuário acessa o menu de navegação global, projetado para oferecer um fluxo intuitivo e fluido. Neste menu estão disponíveis as seguintes telas: Início, Rotas, Mapa Principal e Perfil. Durante os testes de usabilidade — detalhados posteriormente — foi realizada uma alteração no menu inferior: inicialmente havia uma página dedicada às configurações que foi removida e agregada a página de perfil.

Figura 16 - Menu Inferior.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Na Figura 17 é possível visualizar a arquitetura completa dos conteúdos de cada página do menu:

Essa estrutura hierárquica reflete um planejamento cuidadoso para atender às necessidades e objetivos dos usuários enquanto promove uma navegação eficiente e uma experiência consistente em todo o sistema.

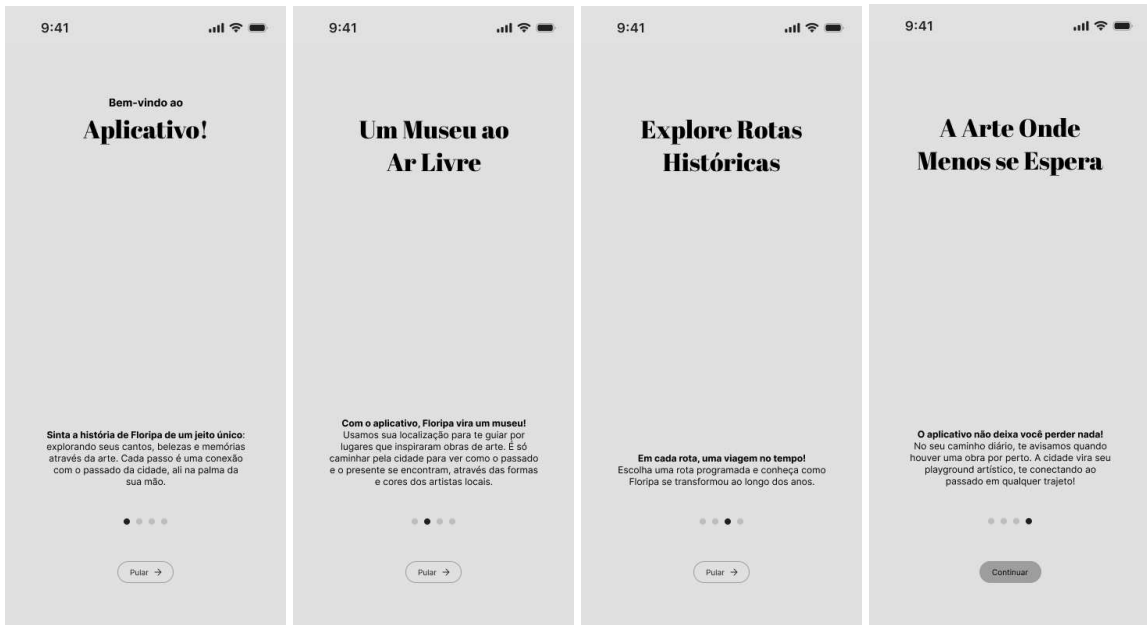
2.3.2. Estruturação das primeiras telas

Na etapa de estruturação das primeiras telas, todas as informações e requisitos apresentados anteriormente são traduzidos visualmente. A estruturação dos *wireframes* tem como objetivo principal criar um modelo funcional que permita validar a organização do sistema, o fluxo de navegação e a experiência do usuário antes da aplicação de elementos visuais mais refinados.

Para este projeto buscou-se desenvolver uma primeira versão do aplicativo ao invés dos *wireframes*, visto que ao longo do desenvolvimento e pesquisa de similares, notou-se que aplicativos que oferecem funções similares às deste seguem um padrão definido de design. Assim optou-se por essa primeira versão de protótipo, onde conteúdos textuais, imagens e formas foram aplicados de maneira mais desenvolvida em relação a um protótipo de *wireframe*. A paleta de cores e tipografias finais não foram aplicadas nesta fase, pois foram desenvolvidas em uma etapa posterior onde houve uma pesquisa conceitual visual para seu desenvolvimento.

Onboarding

As telas de onboarding foram projetadas para oferecer ao usuário um contexto de uso, apresentando as principais funcionalidades do aplicativo de forma clara e objetiva. A navegação ocorre por meio da ação de deslizar a tela lateralmente, acompanhada por uma barra de progresso na parte inferior, que indica a posição atual e quantas telas ainda restam para concluir o processo. Além disso, foi incluído um botão que permite ao usuário pular essa etapa e ir diretamente para as telas de login e cadastro. Caso o onboarding seja concluído, o fluxo também direciona o usuário para essas telas, proporcionando uma experiência personalizada para aqueles que já conhecem o aplicativo.

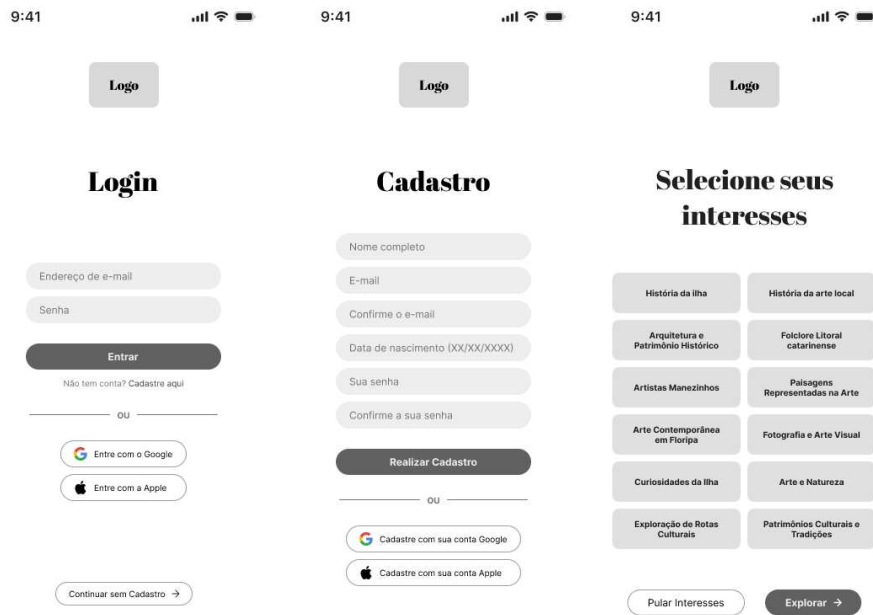
Figura 18 - Telas iniciais *Onboarding*.

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Login e cadastro

As telas de *login* e cadastro seguem um padrão convencional de solicitação de informações básicas. Contudo, também é possível realizar o *login* ou cadastro utilizando uma conta de e-mail ou acessar o aplicativo sem a necessidade de registro inicial, permitindo que novos usuários experimentem suas funcionalidades antes de se comprometerem com um cadastro completo.

Figura 19 - Telas iniciais de login e cadastro.

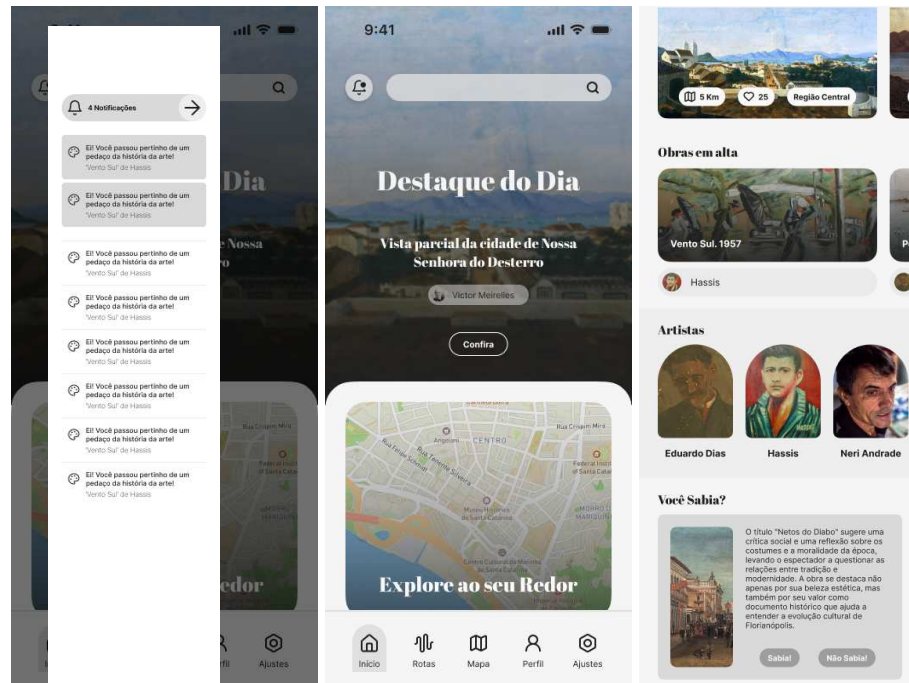


Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Página Inicial

Na tela de início, foram considerados os principais objetivos dos usuários identificados nas etapas iniciais do projeto. Esses objetivos foram organizados para facilitar o acesso às funcionalidades mais relevantes. Optou-se por um design que dá destaque às imagens, apresentando obras de arte que representam Florianópolis em diferentes décadas. No topo da tela, foi incluído um espaço dedicado a uma obra em destaque, que muda diariamente, ampliando a visibilidade dessas peças artísticas. Além disso, a barra de pesquisa foi integrada à tela inicial para garantir fácil acesso a essa funcionalidade essencial.

Figura 20 - Telas iniciais da página Inicial.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Página Rotas e Perfil de rotas

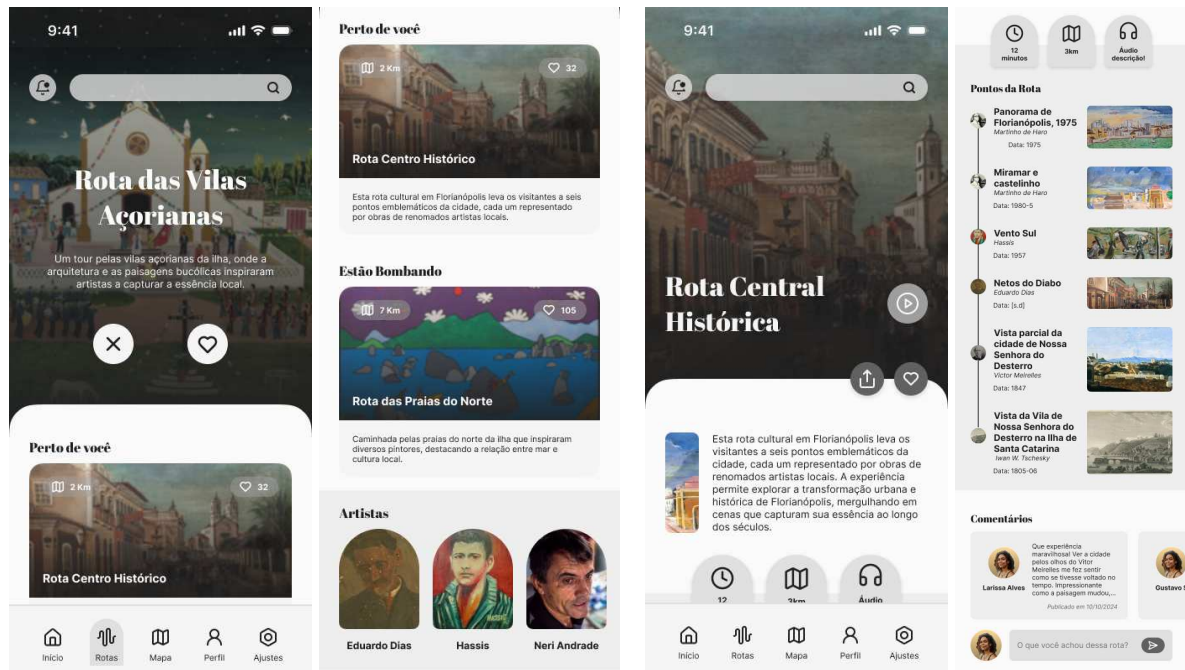
As telas de rotas e perfis de rotas foram desenvolvidas com uma interface semelhante à da tela inicial pois, segundo Garrett (2011), manter uma uniformidade visual e funcional entre diferentes telas de um sistema digital contribui para a criação de uma experiência coesa, reduzindo a carga cognitiva do usuário ao navegar entre as seções. Além disso, foram adicionados botões como "Compartilhar", "Favoritar" e "Comentar", ampliando as possibilidades de interação do usuário com as rotas disponíveis.

Os cartões de rotas foram criados para fornecer um resumo rápido e visual das opções disponíveis. Ao clicar em um cartão, o usuário é direcionado ao perfil detalhado da rota, onde encontrará informações adicionais e a opção de iniciar o trajeto. Para tornar a experiência mais dinâmica e interativa, foi incluída uma seção na tela de rotas onde os usuários podem avaliar obras com as opções "Tenho interesse" (ícone de coração) ou "Não tenho interesse" (ícone de X).

Por fim, na tela perfil da rota, foi estruturada uma ordem lógica para os pontos das obras que compõem cada trajeto. Essa organização permite ao usuário ter uma

visão geral da rota antes mesmo de iniciá-la, garantindo clareza no fluxo informacional e facilitando a navegação pelo aplicativo. Essa abordagem está alinhada aos princípios do Design Centrado no Humano (ABNT NBR ISO 9241-210), que prioriza a usabilidade e a experiência do usuário em todas as etapas do desenvolvimento do sistema.

Figura 21 - Telas iniciais da página rota e perfil de rotas.



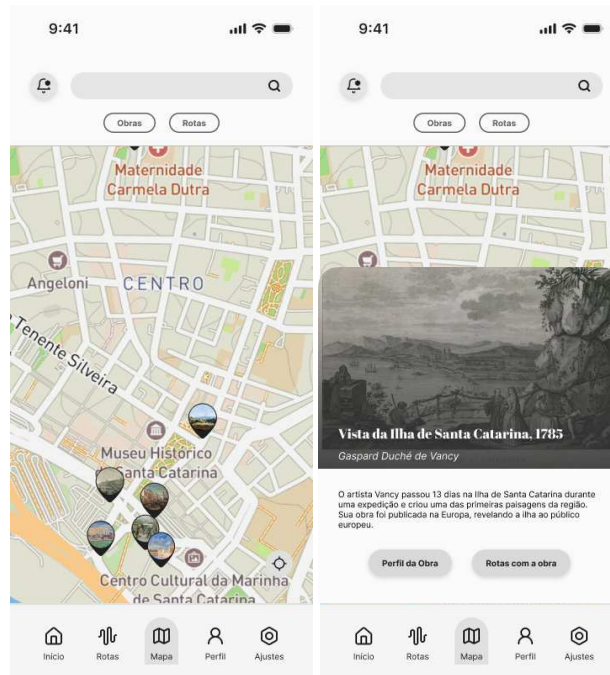
Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Página do Mapa

As telas de navegação com geolocalização foram projetadas para apresentar informações e elementos de forma visualmente coesa, utilizando o contraste entre os *pins* das obras e o mapa como estratégia de destaque. A interação com os *pins* ocorre por meio de um clique que exibe um *pop-up* contendo um card resumo da obra ou rota. Esse além de disponibilizar informações contextuais sucintas sem sobrecarregar o usuário ou interromper o fluxo da navegação, como sugerido por Garrett, (2011), também apresenta dois botões de ação: o primeiro direciona o usuário ao perfil detalhado da obra ou rota; já o segundo botão — exclusivo para obras — leva a uma página com opções de rotas relacionadas à obra selecionada.

Para facilitar a busca por conteúdos específicos no sistema interativo, foi incluída uma barra de pesquisa e filtros diretos representados por botões como "Obras" e "Rotas", promovendo acessibilidade e eficiência na filtragem dos conteúdos e seguindo os princípios da orientação espacial (*wayfinding*) descritos por Padovani e Moura (2008).

Figura 22 - Telas iniciais da página Mapa.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

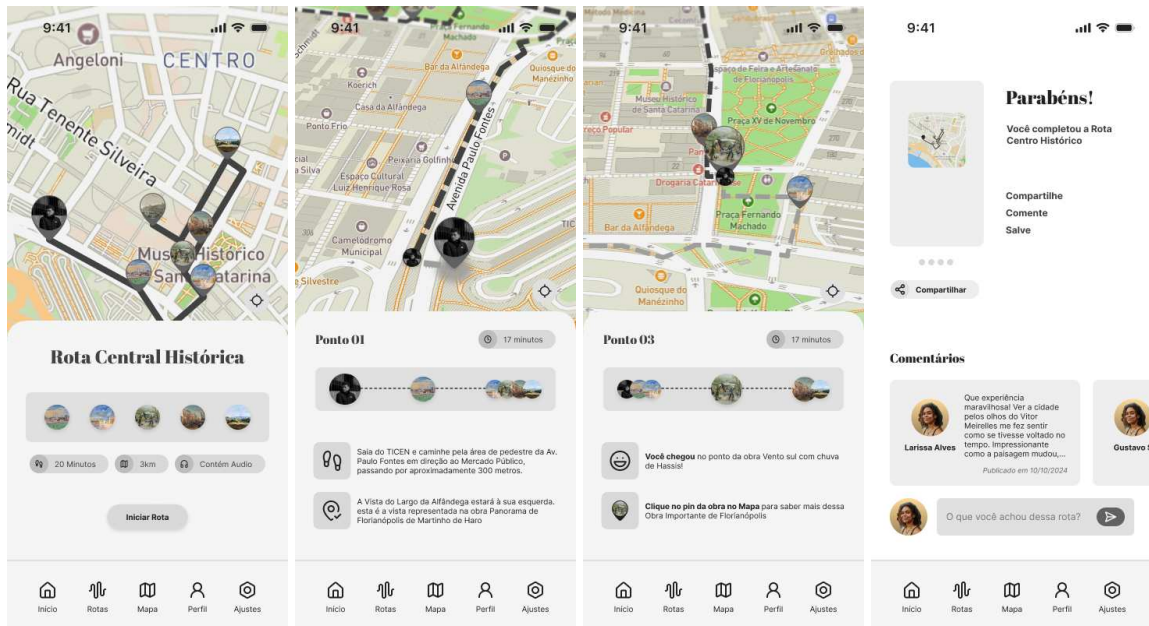
Rota em andamento

Ao iniciar uma rota, o usuário interage com as telas de "Rotas em andamento", que apresentam o mesmo mapa como plano de fundo principal, organizado em uma sequência lógica de informações. Inicialmente, é exibida uma tela de confirmação da rota, onde um resumo breve e as obras integrantes do trajeto são apresentados. Após a confirmação pelo botão "Iniciar Rota", as telas de deslocamento são ativadas.

As telas de deslocamento foram desenvolvidas para guiar o usuário durante o trajeto, fornecendo instruções claras de locomoção e acesso aos perfis detalhados de cada ponto ou obra. Esses perfis contêm informações específicas que aprofundam o conhecimento do usuário sobre os locais visitados. Além disso, uma

tag indica o tempo restante para completar a rota, mantendo o usuário informado sobre seu progresso. Ao final do percurso, é exibida uma tela de conclusão que permite ao usuário deixar comentários sobre a experiência e compartilhar um resumo da rota nas redes sociais por meio de um template personalizado.

Figura 23 - Telas iniciais de Rota em andamento.

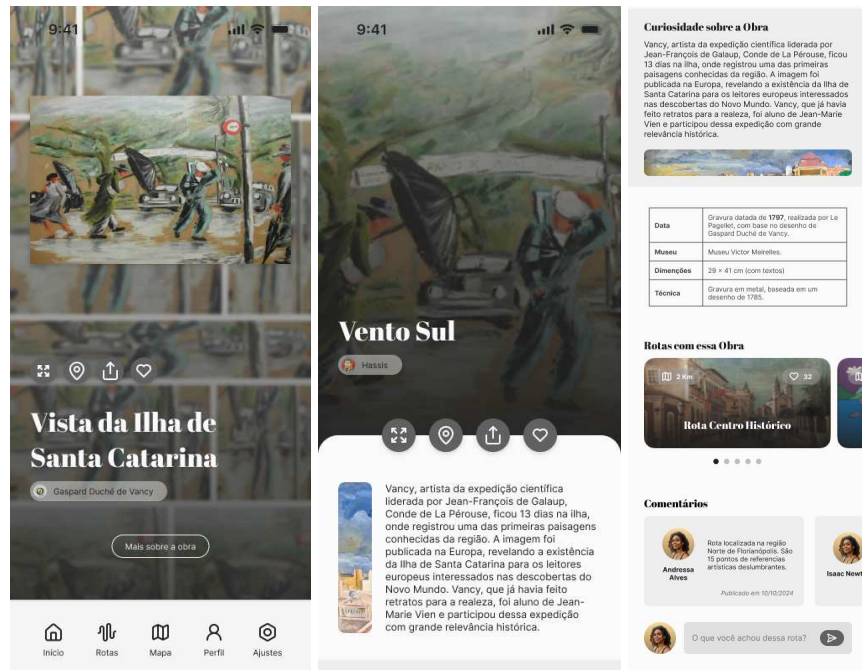


Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Perfil das obras

As telas de perfis das obras destacam visualmente cada peça artística, reforçando seu protagonismo no aplicativo. Na primeira tela desta seção, são apresentados detalhes gerais da obra. Caso o usuário deseje mais informações, pode clicar no botão "Mais sobre a Obra", que redireciona para uma página com informações completas, incluindo história da produção, curiosidades, dados técnicos, rotas relacionadas e uma seção para comentários.

Figura 24 - Telas perfil de obras.

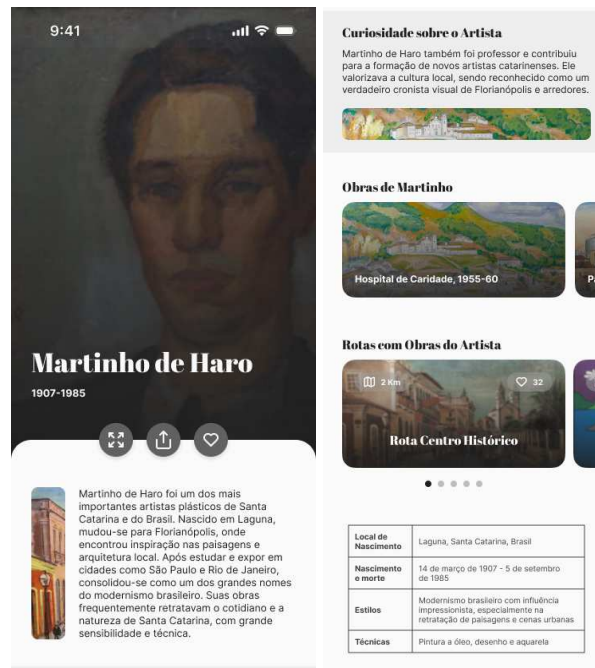


Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Perfil dos artistas

De forma semelhante às telas das obras, os perfis dos artistas oferecem acesso direto às informações completas sobre cada criador. Essas telas incluem dados como biografia do artista, curiosidades sobre sua trajetória criativa e associações com outras obras ou rotas disponíveis no aplicativo.

Figura 25 - Telas perfil de artistas.

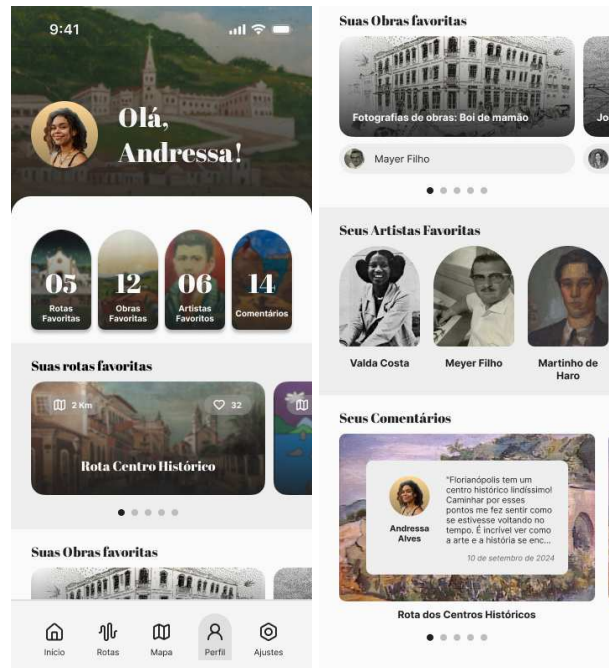


Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Perfil do usuário

Por fim, a tela de perfil do usuário centraliza todas as informações relacionadas às interações pessoais no aplicativo. Dado que este permite ações como salvar e comentar obras ou rotas, foi desenvolvida uma área específica para exibir dados sobre essas interações — como a quantidade de rotas realizadas, obras e artistas favoritos e comentários feitos ao longo do uso. Além disso, é possível acessar o histórico completo dessas interações diretamente na tela.

Figura 26 - Telas iniciais do perfil do usuário.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

2.3.3. Teste de usabilidade

Os testes de usabilidade são uma etapa crucial no processo de design centrado no humano, pois permitem avaliar a eficácia, eficiência e satisfação dos usuários ao interagir com um sistema digital. Estes testes ajudam a identificar problemas na interface, navegação e interação, fornecendo dados valiosos para ajustes iterativos. De acordo com Norman (1988), o mapeamento e o feedback são essenciais para garantir que as ações do usuário sejam compreendidas pelo sistema e vice-versa. No contexto do método Iterato, os testes são realizados em diferentes níveis de fidelidade, promovendo um processo contínuo de refinamento com base no feedback dos interatores (Gonçalves et al., 2023).

Porém, dado o contexto deste projeto, foi definido a realização de um teste, sendo este da primeira versão do protótipo do aplicativo e então realizado alguns ajustes nas telas finais. Os testes foram realizados com dois usuários distintos, abordando cinco cenários específicos para avaliar diferentes funcionalidades do sistema. Cada cenário contou com algumas perguntas - incluindo perguntas em que os usuário teriam que avaliar o processo de 0 a 5, 0 sendo uma experiência negativa e 5 uma

experiência positiva- focadas nas experiências, eficiência e funcionalidades do aplicativo. A seguir foi realizada a compilação e análise das respostas obtidas.

Quadro 04 - Dados dos usuários participantes do Teste de Usabilidade.

Usuário	Idade	Gênero	Frequência de Uso de Apps de Navegação/Turismo	Experiência com Apps Similares	Formato do Teste
Usuário 01	25 anos	Masculino	Alta	Pouca	Presencial, celular
Usuário 02	23 anos	Feminino	Alta	Nenhuma	Remoto, computador

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Cenários Avaliados e Análise das Respostas

Cenário 01: Primeira Abertura e Cadastro

Descrição: O usuário instala o aplicativo e realiza o cadastro pela primeira vez.

Quadro 05 - Compilação e análise do cenário 01 do Teste de Usabilidade.

Pergunta	Usuário 01	Usuário 02	Análise
Quão fácil foi encontrar o botão de cadastro?	Nota 5 - Achou fácil.	Nota 4 - Não encontrou de primeira.	O botão foi bem localizado pelo Usuário 01, mas o Usuário 02 teve dificuldade inicial. Sugere-se aumentar o destaque visual do botão na tela inicial.
O processo foi claro e intuitivo?	Nota 5 - Intuitivo.	Nota 4 - Ficou na dúvida sobre a quantidade mínima/máxima de seleção de interesses.	Ambos consideraram o processo claro, mas houve dúvidas quanto à seleção de interesses. Melhorar instruções pode reduzir confusões futuras.

Pergunta	Usuário 01	Usuário 02	Análise
Dúvidas ou confusões?	Não entendeu o objetivo da seleção de interesses ao final do cadastro.	Questionou o número mínimo de interesses necessários para avançar.	Ambos levantaram dúvidas sobre a funcionalidade da seleção de interesses, indicando a necessidade de explicitar seu propósito no fluxo de cadastro.

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Cenário 02: Notificação de Ponto Histórico Durante o Trajeto

Descrição: O usuário recebe uma notificação ao passar por um ponto histórico e deve acessá-la para visualizar e favoritar a obra.

Quadro 06 - Compilação e análise do cenário 02 do Teste de Usabilidade.

Pergunta	Usuário 01	Usuário 02	Análise
Quão fácil foi perceber a notificação?	Nota 4 - Procurou no menu global antes de encontrar.	Nota 4 - Não chamou atenção devido ao contraste visual da notificação.	Ambos tiveram dificuldade inicial em localizar a notificação. Sugere-se revisar contraste visual e posicionamento para maior visibilidade.
Navegação até o perfil da obra	Nota 4 - Considerou desnecessária a tela com foco na obra antes da tela com informações detalhadas.	Nota 5 - Intuitivo e funcional.	O Usuário 01 sugeriu eliminar a tela intermediária, enquanto o Usuário 02 navegou sem problemas. Revisar se a tela intermediária é essencial.

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Cenário 03: Seleção de Rota Programada

Descrição: O usuário busca uma rota programada no aplicativo e inicia o trajeto.

Quadro 07 - Compilação e análise do cenário 03 do Teste de Usabilidade.

Pergunta	Usuário 01	Usuário 02	Análise
Quão fácil foi encontrar as rotas?	Nota 5 - Achou bem fácil.	Nota 5 - Tranquilo.	Ambas as respostas indicam que a localização das rotas programadas é clara e funcional para os usuários.
Interface do perfil da rota	Nota 4 - Sentiu falta dos endereços antes de iniciar a rota.	Nota 5 - Funcional, mas também sentiu falta dos endereços antes do início.	Ambos mencionaram a ausência de informações completas no perfil da rota antes do início, sugerindo que esses dados sejam adicionados na próxima etapa.

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Cenário 04: Conclusão de Rota Programada.

Descrição: O usuário segue uma rota programada, acessa perfis das obras durante o trajeto e conclui a rota.

Quadro 08 - Compilação e análise do cenário 04 do Teste de Usabilidade.

Pergunta	Usuário 01	Usuário 02	Análise
Quão fácil foi seguir o trajeto?	Nota 5 - Fácil.	Nota 5 - Tranquilo.	Ambos consideraram o trajeto claro e fácil de seguir, indicando que essa funcionalidade está bem implementada.
Clareza ao acessar perfis das obras?	Nota 3 - Inicialmente clicou no botão errado; achou confuso o botão "voltar".	Nota 4 - Tentou clicar na linha do tempo ao invés do mapa inicialmente.	Ambos enfrentaram dificuldades iniciais para acessar os perfis das obras, sugerindo melhorias nos indicadores visuais nessa interação específica.

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Cenário 05: Acessar Obras Favoritas

Descrição: O usuário acessa as obras previamente favoritadas no aplicativo.

Quadro 09 - Compilação e análise do cenário 05 do Teste de Usabilidade.

Pergunta	Usuário 01	Usuário 02	Análise
Quão fácil foi encontrar favoritos?	Nota 5 - Fácil; foi o primeiro lugar onde procurou.	Nota 5 - Fácil; já tinha costume com essa funcionalidade em outros aplicativos semelhantes.	Ambas as respostas indicam que a funcionalidade está bem posicionada e alinhada às expectativas dos usuários finais.

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Considerações Finais

- **Pontos Fortes:**

- As funcionalidades principais (como seleção de rotas programadas e acesso às obras favoritas) foram bem avaliadas.
- A interface geral foi considerada organizada.
- A navegação por rotas programadas foi intuitiva para ambos os usuários.

- **Áreas para Melhoria:**

- Melhorar o contraste visual e posicionamento das notificações para facilitar sua percepção.
- Adicionar informações mais completas nas telas iniciais das rotas programadas (endereços dos pontos).
- Revisar indicadores visuais nas telas iniciais dos perfis das obras para melhorar a clareza na navegação.
- Ajustar botões como "Iniciar Rota" ou "Ver Mais" para torná-los mais evidentes.

2.4. DESIGN SENSORIAL

A etapa de Design Sensorial no método Iterato é responsável por definir os elementos sensoriais que compõem a identidade do produto digital, como cores, tipografia, formas, sons e texturas visuais. Na aplicação deste projeto, a aplicação de sons não ocorre por questões de limitações do protótipo, logo o desenvolvimento nesta etapa se dá através do restante citado.

Essa fase busca criar uma experiência imersiva e coerente, conectando os aspectos visuais e funcionais do design às emoções e percepções dos usuários. De acordo com o método Iterato, o design sensorial deve ser fundamentado nos conceitos-chave definidos na fase de síntese e conceito (Artístico, Conectar e Explorar), garantindo que a comunicação visual e sensorial esteja alinhada aos objetivos do produto e às expectativas dos usuários (GONÇALVES et al., 2024)

2.4.1. Design visual

Painel visual conceitos-chave

Para uma melhor extração visual dos conceitos-chave do projeto, foi feito um painel visual de cada conceito-chave, obtendo uma compilação de imagens que representam cada um dos conceitos. A partir deste painel foi feita uma análise visual, onde será possível extrair formas e cores que irão embasar elementos visuais.

Conceito Artístico

Figura 27 - Painel visual artístico.

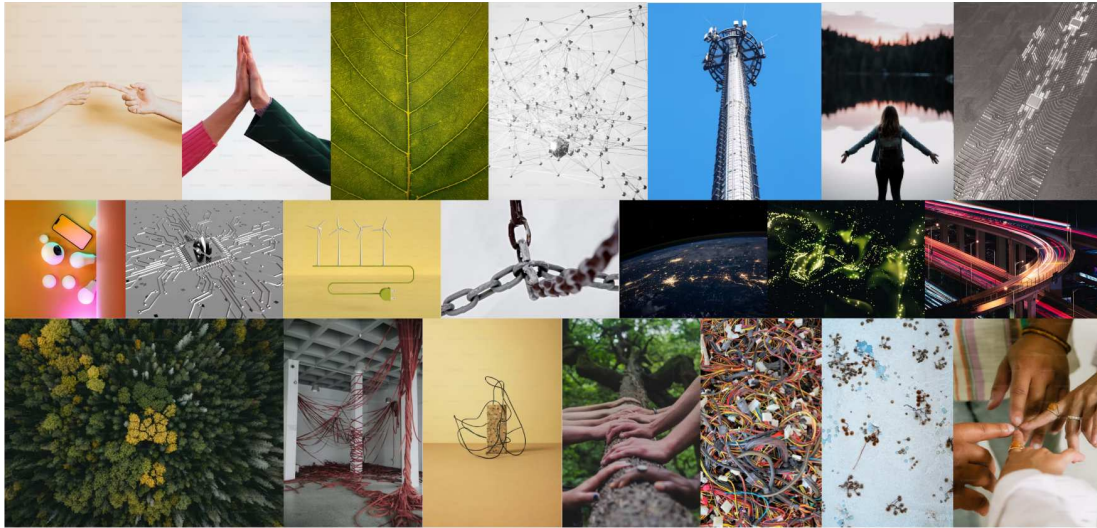


Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Este painel apresenta ateliês de artistas, obras icônicas (como "O Grito"), pinturas locais que retratam paisagens urbanas ou históricas, além de materiais artísticos como pincéis e tintas. É dominado por formas orgânicas e irregulares presentes nas pinceladas das pinturas. Também há composições estruturadas em obras arquitetônicas ou murais urbanos. Em relação às cores predominantes se destacam aquelas com tons vibrantes (vermelho, amarelo, azul), criando um impacto visual forte. Essas cores são equilibradas por tons neutros em algumas obras mais clássicas.

Conceito Conectado

Figura 28 - Painel visual conectado.

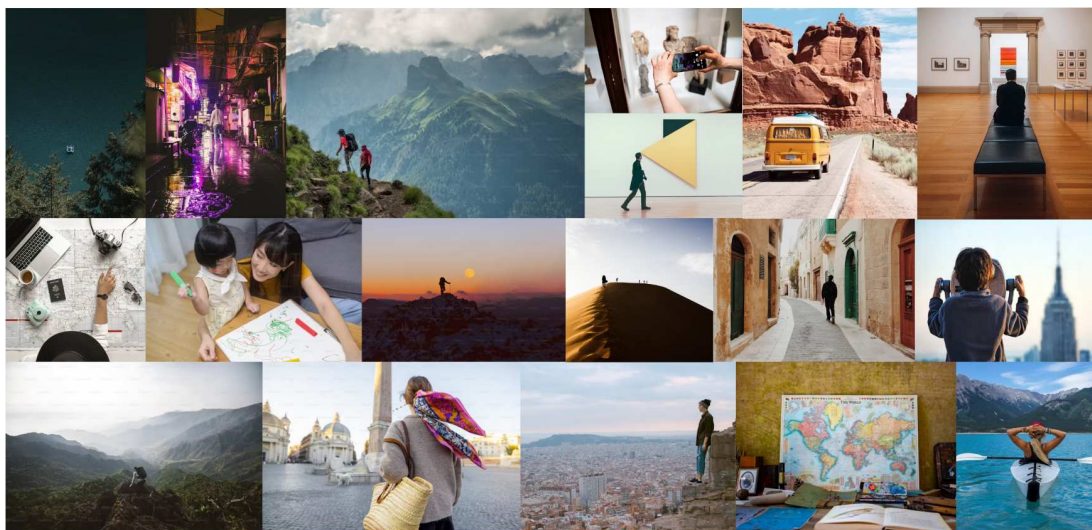


Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

O painel de conectado é composto por imagens que representam interações humanas (mãos se tocando ou colaborando), redes tecnológicas (circuitos ou estruturas) e elementos naturais (árvores e folhas). Possui tons verdes predominantes, simbolizando sustentabilidade e natureza, combinados com cores metálicas que remetem à tecnologia. Há também um uso pontual de luzes para criar contraste. Em relação às formas, o painel utiliza elementos orgânicos (como folhas e mãos) e estruturais (como redes e conexões digitais), criando uma harmonia entre o natural e o tecnológico.

Conceito Explorador

Figura 29 - Painel visual explorador.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Por fim, este painel apresenta uma variedade de composições fotográficas, com linhas horizontais e verticais que sugerem movimento e dinamismo. As imagens incluem paisagens naturais, urbanas e momentos de exploração pessoal. Tons naturais (verde, azul e marrom) que evocam tranquilidade e conexão com a natureza, são predominantes no painel, contrastando com tons vibrantes em cenas urbanas noturnas.

Painel de referências visuais

Para complementar o embasamento de soluções visuais para o aplicativo, foi realizada uma pesquisa visual com aplicativos relacionados ao mesmo segmento deste projeto, abrangendo os temas de Arte, História e Geolocalização. Além das referências visuais dos aplicativos similares analisados no subcapítulo 2.1.4, foram adicionadas outras inspirações que compõem o painel visual. Essa coleta de referências tem como objetivo enriquecer o repertório criativo e oferecer suporte ao desenvolvimento das soluções visuais, garantindo que estejam alinhadas aos conceitos centrais do projeto.

Figura 31 - Matriz de seleção tipográfica.

Matriz de Seleção Tipográfica*									
Contexto do Problema: registre as principais informações (conteúdo, perfil do leitor e suporte) que deverão orientar a seleção tipográfica. Defina os pesos dos critérios a partir destas informações.									
	Aspectos Formais e Funcionais		Aspectos Conceituais		Aspectos Técnicos		Aspectos Econômicos e Legais		RESULTADO
	LEGIBILIDADE	VARIAÇÕES e RECURSOS	HISTÓRIA e CULTURA	EXPRESSÃO	QUALIDADE	SUPORTE	LICENCIAMENTO	INVESTIMENTO	
atribuir pesos	5	5	4	5	5	0	4	5	
Avaliação									
Museo Sans	5	5	4	5	5		3	2	138
Nunito Sans	5	5	4	5	5		5	5	161
Acumin Pro	5	5	4	4	5		4	3	142
Fonte 4									0
Fonte 5									0
Fonte 6									0
Fonte 7									0
Fonte 8									0
Fonte 9									0
Fonte ...									0
Pesos: Atribua um peso para cada critério de acordo com sua relevância para o projeto de 0 (anula o critério) a 5 (muito importante para o projeto)									
Avaliação: Atribua uma nota para cada fonte para definir o quanto ela atende ou não a cada critério de 0 (não atende) a 5 (atende completamente)									
* Esta matriz compõe o material complementar do Modelo de Apoio à Seleção Tipográfica, desenvolvido pela Profª Mary Meurer em sua pesquisa de doutorado no PósDesign UFSC. Não deve ser distribuída sem autorização da autora.									

Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Por fim, a escolha da fonte display para o projeto foi fundamentada nos conceitos apresentados nos painéis visuais dos conceitos-chave, para atender às necessidades do projeto, buscou-se uma fonte que contrastava com a tipografia de texto, destacando-se visualmente em títulos e elementos de destaque.

Após análise das referências visuais, a fonte Abril Fatface foi escolhida. Essa tipografia apresenta características expressivas e um contraste elevado entre traços grossos e finos, o que a torna ideal para títulos e chamadas impactantes. Além disso, sua estética remete aos conceitos artísticos explorados no painel visual, como formas orgânicas e tons vibrantes que refletem criatividade e expressão (MEÜRER, 2017).

Figura 32 - Tipografia Display e texto.

Abril Fatface
Aa Bb Cc Dd Ee Ff

Explore seus cantos, belezas e memórias através da arte. Cada passo é uma conexão com o passado da cidade, ali na palma da sua mão.

Nunito Sans
Aa Bb Cc Dd Ee Ff

Explore seus cantos, belezas e memórias através da arte. Cada passo é uma conexão com o passado da cidade, ali na palma da sua mão.

Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Paleta de cor

O desenvolvimento e validação da paleta de cores se deu através dos painéis visual dos conceito-chaves do projeto, apresentados anteriormente, sendo composta por três categorias principais: Cores Principais, Cores Secundárias e Preto & Branco (P&B).

As **cores principais** são representadas por tons de verde e laranja, que refletem diretamente os conceitos de Explorar e Artístico:

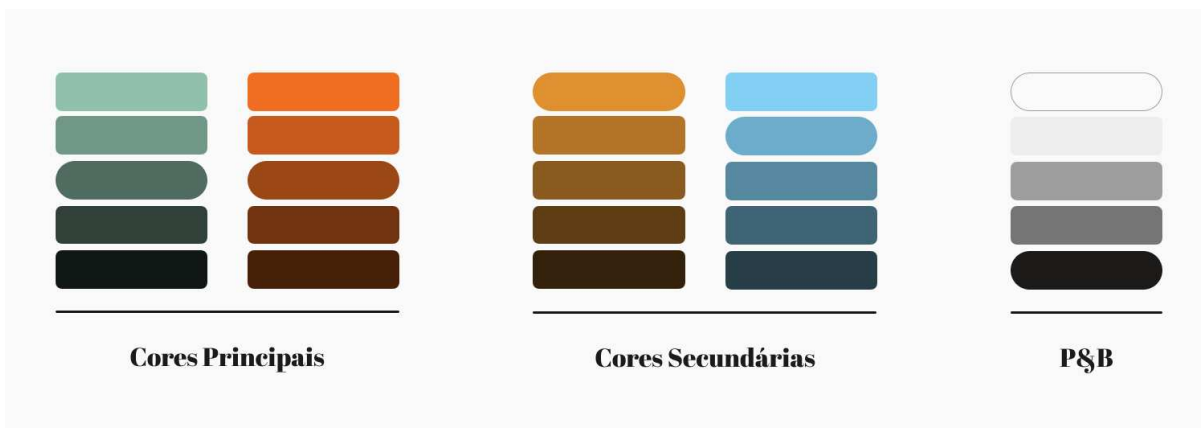
- O verde remete à natureza, descoberta e tranquilidade, alinhando-se ao conceito de "Explorar". Ele evoca sensações de frescor e conexão com o ambiente, características essenciais para a experiência do usuário em um aplicativo voltado à história e geolocalização.
- O laranja, por sua vez, é uma cor vibrante que transmite energia, criatividade e entusiasmo, reforçando o conceito "Artístico". Sua presença cria um contraste visual que atrai a atenção para elementos importantes da interface.

Já as **cores secundárias** incluem variações de azul e amarelo queimado, que complementam as cores principais:

- O azul está associado à confiança e estabilidade, conectando-se ao conceito "Conectar". Ele reforça a ideia de comunicação entre usuários e o conteúdo histórico apresentado no aplicativo.
- O amarelo queimado adiciona calor à paleta, contribuindo para um equilíbrio visual harmônico entre os tons frios e quentes.

Por fim, a **escala em preto e branco** é utilizada para garantir contraste adequado e acessibilidade. Esses tons são essenciais para criar hierarquias visuais claras, destacando textos e elementos funcionais na interface. Segundo a norma ABNT NBR ISO 9241-210:2011, o uso eficaz de contrastes é importante para melhorar a usabilidade em interfaces digitais.

Figura 33 - Paleta de cores.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

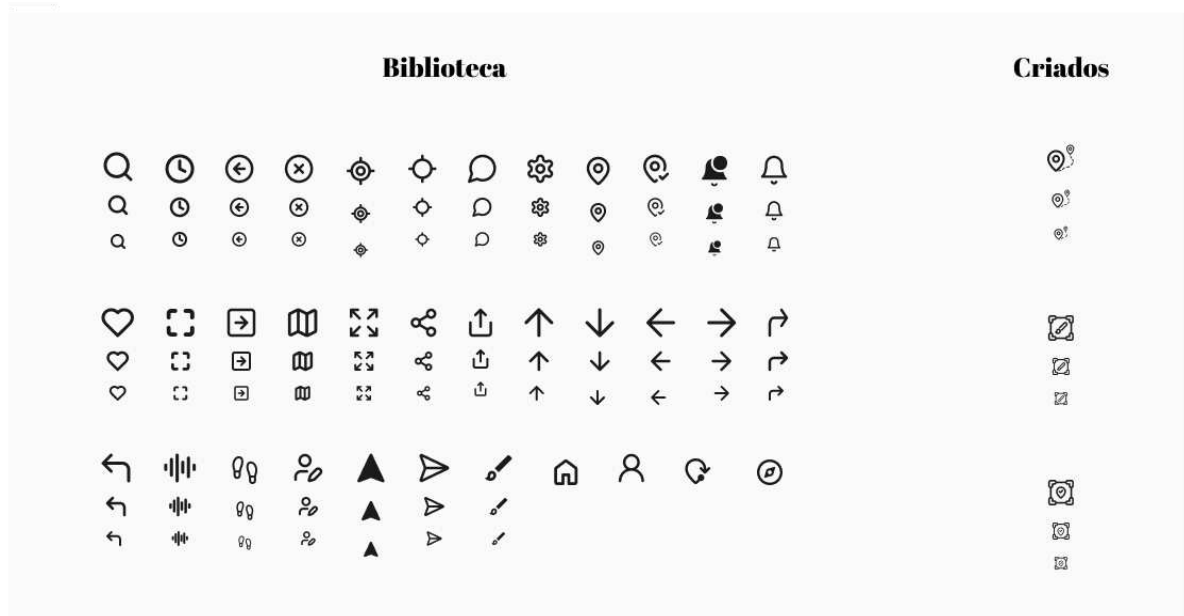
Iconografia

A escolha dos ícones para o projeto foi baseada na biblioteca Lucide Icons, que oferece uma variação de ícones gratuitos. Essa biblioteca foi selecionada por sua flexibilidade e consistência visual, características fundamentais para interfaces mobile. Além disso, a tipografia de texto definida anteriormente influenciou na definição destes ícones, visto que os ícones e a nunito sans se complementam por sua legibilidade em tamanhos pequenos e sua estética moderna e amigável.

Foi necessário criar três ícones personalizados para representar os conteúdos específicos do aplicativo: Rotas, Notificações de Obra e Notificações de Rotas, pois para estes conteúdos a biblioteca não oferece uma opção legível e consistente com os conteúdos citados. Esses ícones foram desenvolvidos para manter a coerência visual com o restante da interface.

Por fim, houve a necessidade de definir tamanhos padrões para estes ícones. No contexto do aplicativo analisado, foram estabelecidos três tamanhos padrões para o uso de ícones e textos, baseados no grid utilizado no design da interface (que será visto no próximo subcapítulo). Esses tamanhos foram projetados considerando a funcionalidade, a legibilidade e a estética em dispositivos móveis.

Figura 34 - Biblioteca de Ícones.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

2.4.2. Guia de estilo

Com a conclusão do desenvolvimento das telas e diretrizes estéticas do aplicativo, foi desenvolvido um guia de estilo, no qual é um documento essencial para garantir a consistência visual e funcional de um projeto digital, estabelecendo padrões claros para elementos como cores, tipografia, ícones e outros componentes da interface. A seguir, são apresentados os principais componentes do guia de estilos deste projeto:

Grid

Figura 35 - Grids.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Cores

Figura 36 - Cores.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Ícones

Figura 37 - Ícones.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Sombras

Figura 38 - Sombra.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Botões

Figura 39 - Botões.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Estilo de Textos

Figura 40 - Estilos e textos.

H0 Abril Fatface 32px	Texto		Nunito Sans regular 12px
H1 Abril Fatface 24px	Texto Destaque		Nunito Sans bold 12px
H2 Abril Fatface 16px	Texto Menor		Nunito Sans Regular 10px
H3 Nunito Sans Bold 16px	Texto Menor Destaque		Nunito Sans bold 10px
	Data		Nunito Sans Regular Italic 08px

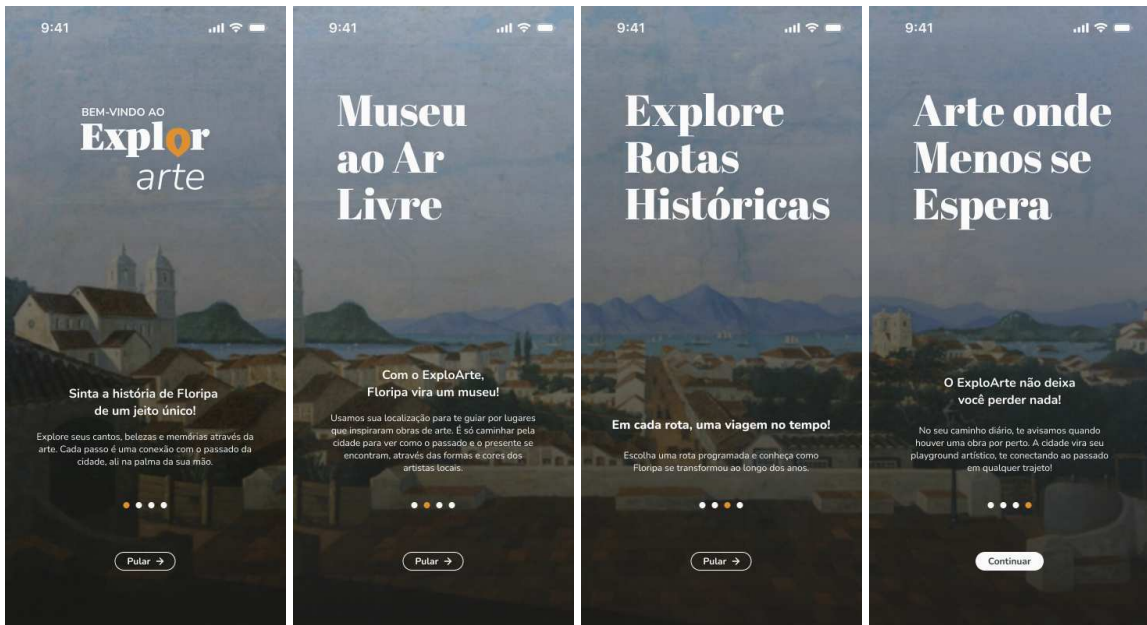
Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

2.4.3. Interface final

As telas finais deste projeto representam o resultado de um processo iterativo que envolveu várias etapas fundamentais, desde a pesquisa inicial até os testes de usabilidade como apresentados anteriormente neste relatório. Cada fase contribuiu de maneira significativa para o desenvolvimento de uma interface funcional, visualmente atraente e alinhada aos conceitos-chave do projeto: **Explorador, Conectado e Artístico.**

Onboarding

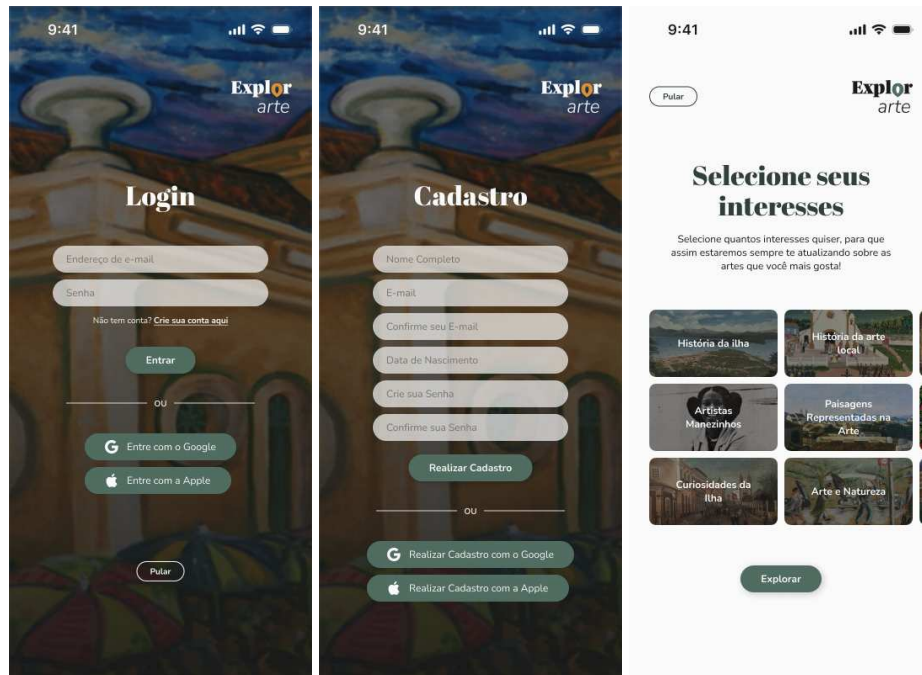
As telas de *onboarding* passaram por alterações estéticas significativas após os testes de usabilidade. Foi incorporada uma obra de arte em destaque no fundo, alinhada ao conceito artístico, para incentivar o usuário a explorar mais obras dentro do aplicativo. Além disso, o contraste entre os botões e o fundo foi aprimorado, garantindo maior visibilidade e acessibilidade.

Figura 41 - Telas finais *Onboarding*.

Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Login/Cadastro

As telas de *login* e cadastro também receberam melhorias baseadas nos resultados dos testes de usabilidade. Assim como no *onboarding*, foi utilizado um fundo com uma obra artística para manter a identidade visual consistente. Um dos principais ajustes foi realizado na área de "Criar Conta" na tela de *Login*, que apresentou dificuldades de identificação por alguns usuários. Para solucionar isso, foi aplicado um peso *bold* à tipografia do botão, utilizando a fonte Nunito Sans, que possui alta legibilidade em tamanhos menores (MEÜRER, 2017). O contraste entre o texto branco e o fundo artístico também foi intensificado para facilitar a visualização. Além disso, na tela de interesse, foram adicionadas informações relacionadas ao objetivo da coleta destas informações.

Figura 42 - Telas finais *Login* e cadastro.

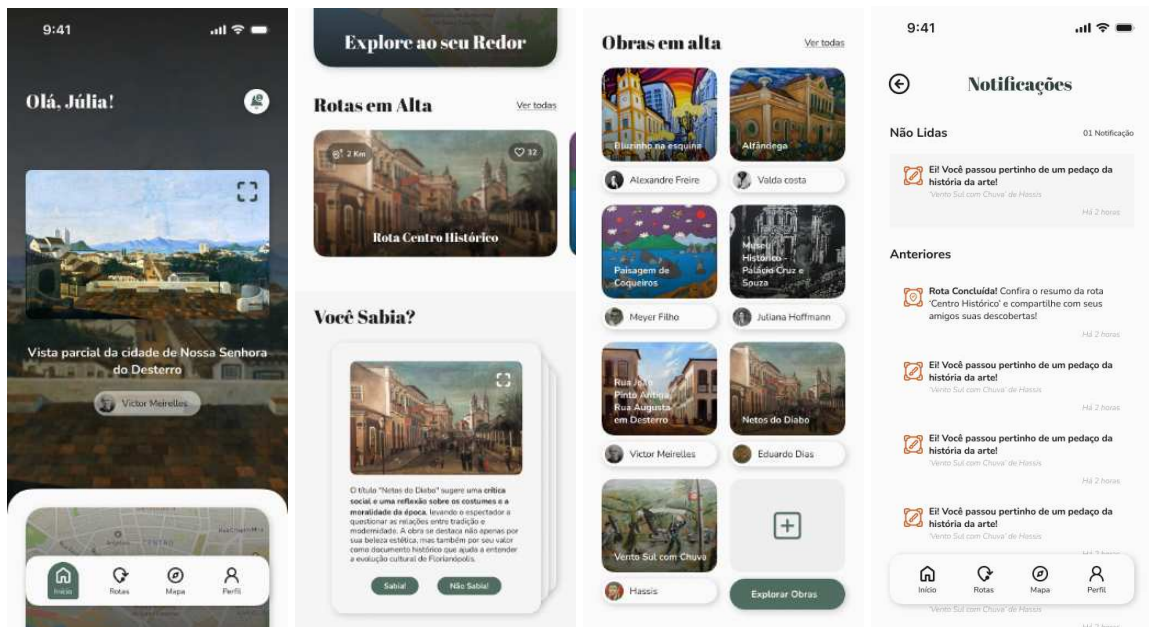
Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Tela inicial

A tela inicial foi projetada para ser visualmente impactante, destacando imagens de obras artísticas logo na primeira interação do usuário. Essa abordagem visa despertar curiosidade e tornar a navegação mais dinâmica. Com base nos testes de usabilidade, algumas melhorias foram implementadas:

- **Notificações:** O botão de notificações recebeu um contraste maior para aumentar sua visibilidade.
- **Informações Adicionais:** Na tela de notificações, foram incluídas informações como a data de recebimento e ícones auxiliares, otimizando a leitura e organização das mensagens.

Figura 43 - Telas finais tela Inicial.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

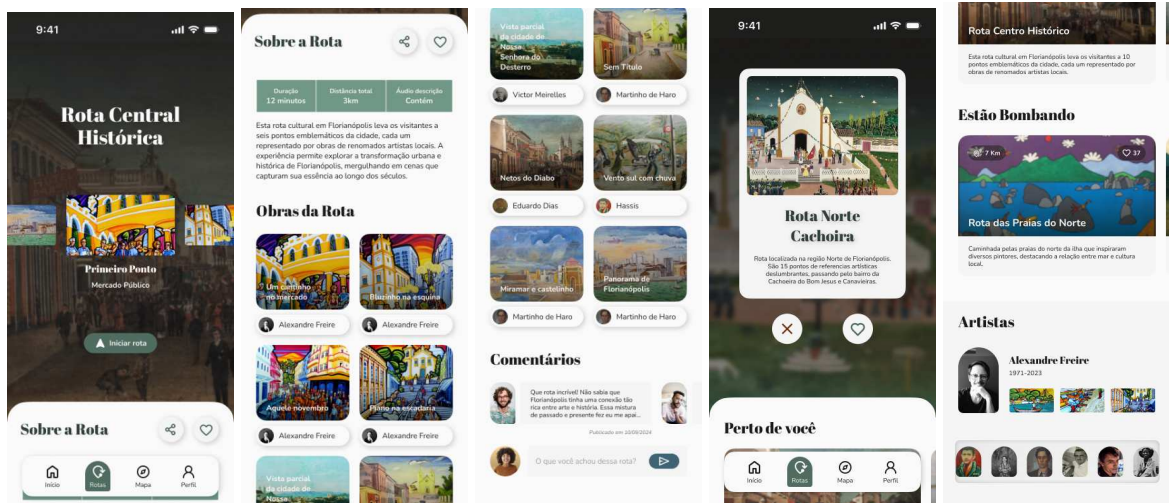
Tela de Rotas e Perfil de Rota

As telas relacionadas às rotas foram ajustadas para oferecer uma experiência mais intuitiva e informativa:

- **Perfil da Rota:** Foi dado maior destaque às obras presentes no trajeto, permitindo que o usuário visualize essa informação de forma acessível. Além disso, foram adicionados os endereços físicos das obras para facilitar o planejamento do trajeto.
- **Interação nas Rotas:** Nas telas gerais de rotas, os botões "Curtir" e "Descurtir" ganharam maior destaque visual. Essa mudança não apenas melhora a usabilidade, mas também torna a interação mais descontraída e engajante.

Essas alterações foram realizadas com base no feedback dos usuários durante os testes e reforçam o compromisso com uma experiência digital funcional e agradável.

Figura 44 - Telas finais Telas rotas e Perfis das rotas.

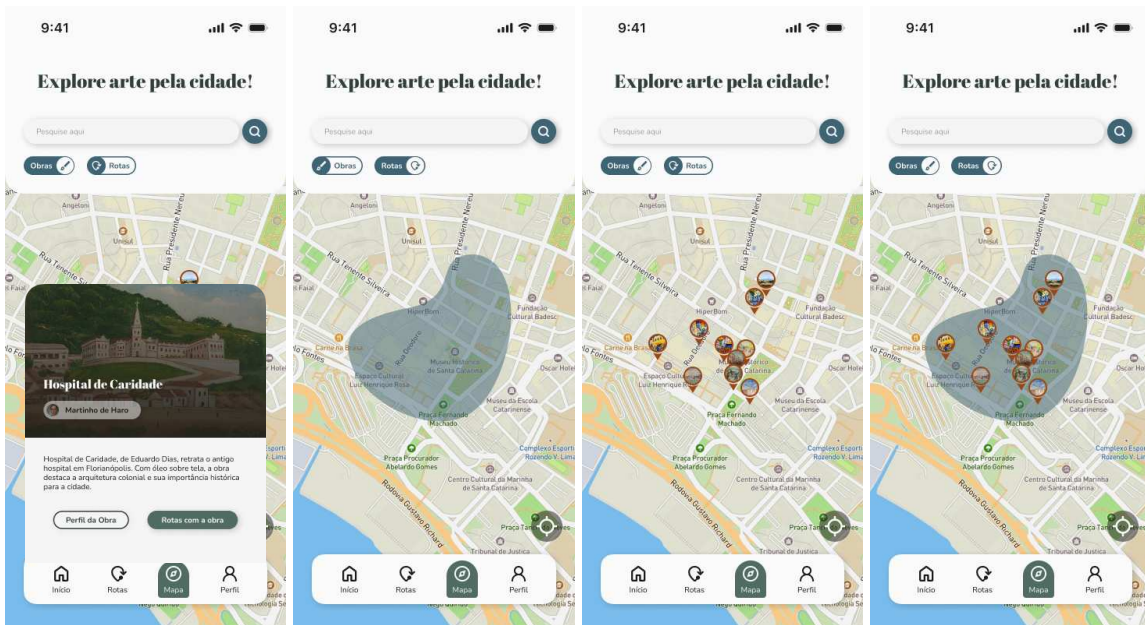


Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Mapa

As telas do mapa passaram por alterações significativas para melhorar a experiência do usuário, principalmente na área de pesquisa. Foi desenvolvida uma interface mais direta e acessível, permitindo que os usuários encontrem informações de forma rápida e eficiente. Além disso, as visualizações das rotas e obras no mapa foram otimizadas, com a implementação de um sistema mais claro para exibição desses elementos. O pop-up que aparece ao clicar nos pins de obras ou áreas de rotas foi ajustado para apresentar informações sucintas, alinhando-se aos princípios de usabilidade descritos na ABNT NBR ISO 9241-210:2011, que enfatiza a importância da clareza e da eficiência na apresentação de informações em interfaces digitais.

Figura 45 - Telas finais Tela mapa.

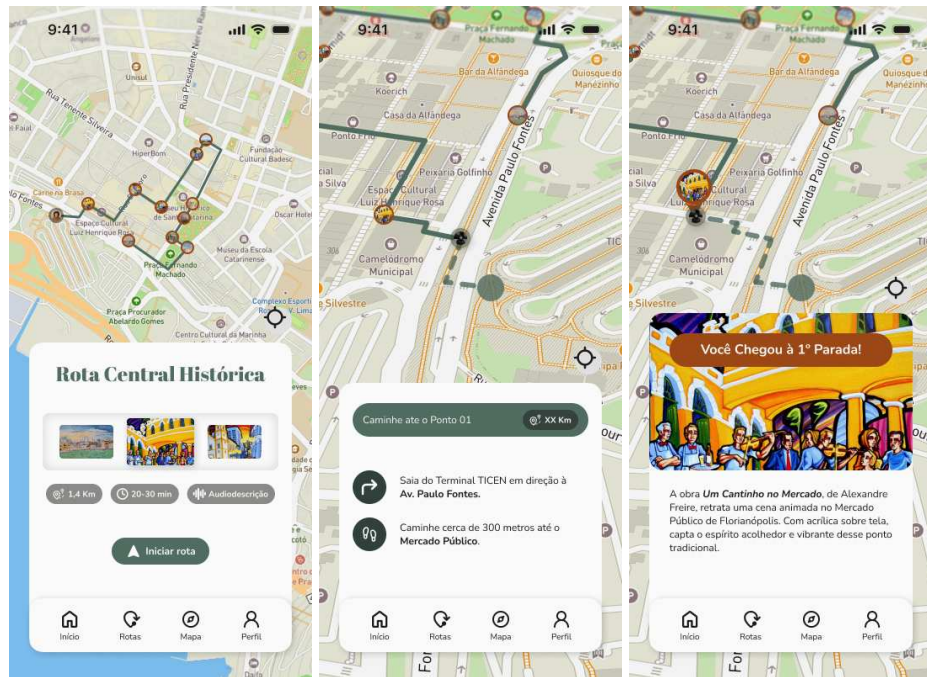


Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Rota Iniciada

Nas telas de rota iniciadas, mudanças foram realizadas nos *pop-ups* de informações e orientações com base nos resultados dos testes de usabilidade. Foi decidido remover a linha do tempo que mostrava o andamento da rota com as obras, pois os usuários relataram que esse elemento gerava confusão e não agregava valor à navegação. Em vez disso, optou-se por manter apenas as informações essenciais, como pontos relevantes do trajeto e instruções claras. Essa simplificação trouxe maior clareza e funcionalidade às telas, reduzindo a sobrecarga cognitiva dos usuários (NORMAN; DRAPER, 1986).

Figura 46 - Telas finais Rota em andamento.

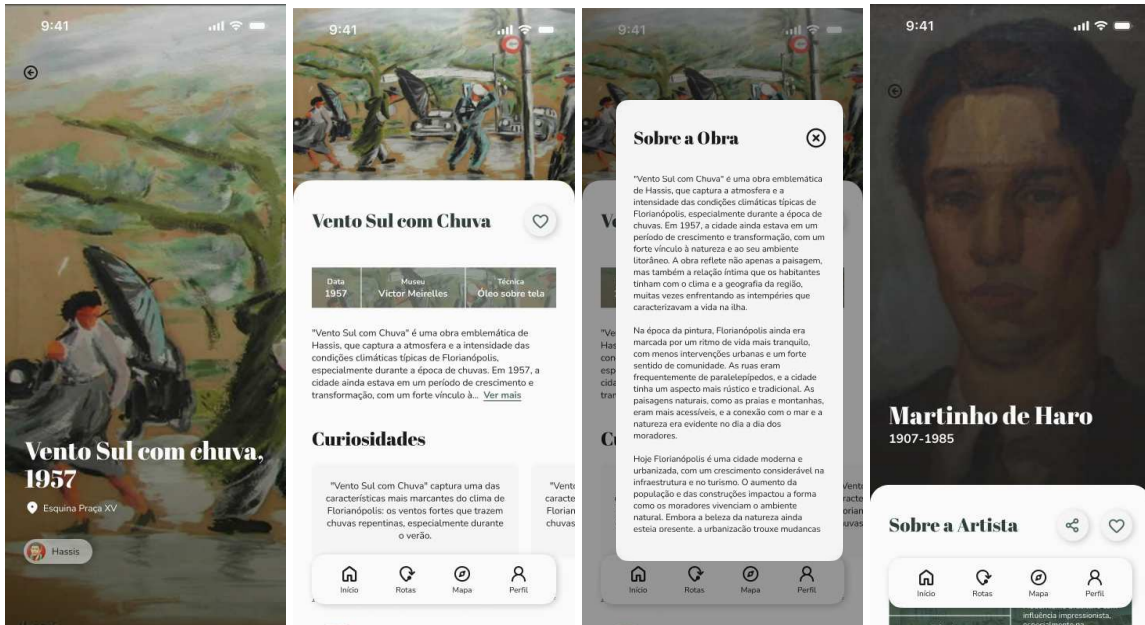


Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Perfil Obra e Artista

As telas de perfis de obras e artistas sofreram alterações pontuais, mantendo a disposição geral dos conteúdos. No perfil das obras, a principal mudança foi na tela que destaca a obra em questão. Após os feedbacks dos testes de usabilidade, decidiu-se apresentar as informações de forma mais sucinta, com a obra ocupando o plano de fundo da tela. Nessa nova configuração, o usuário pode interagir com a obra arrastando-a para o lado, visualizando seus detalhes gradualmente. Além disso, foi adicionada a opção "Ver mais" para textos longos. Ao clicar nessa opção, um pop-up é aberto exibindo o texto completo, reduzindo a poluição visual e melhorando a organização da interface.

Figura 47 - Telas finais Perfis Obras e Artistas.

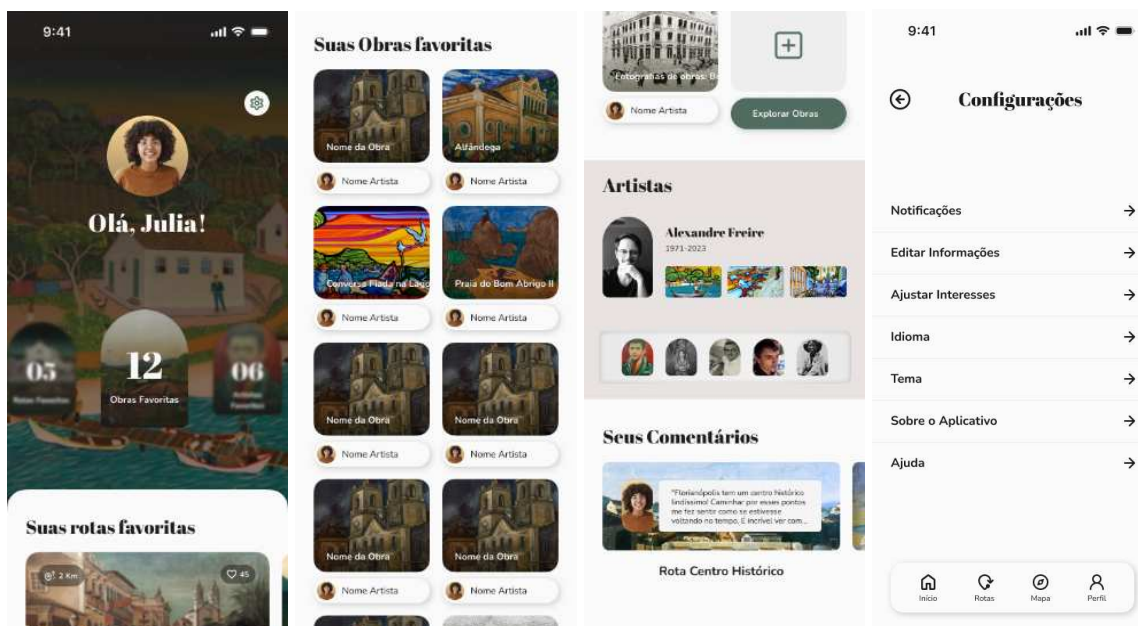


Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

Perfil usuário

A principal alteração na tela de perfil do usuário foi na disposição dos dados pessoais. Antes localizados logo abaixo da capa da aba, esses dados agora foram reposicionados para ganhar maior destaque. Essa mudança tornou as informações mais acessíveis e intuitivas. Além disso, foi implementado um carrossel interativo que permite ao usuário navegar pelos dados de forma fluida e agradável.

Figura 48 - Telas finais Perfil usuário.



Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2024)

3. CONCLUSÃO

Este projeto, desenvolvido com o apoio da metodologia iterativa, buscou trazer visibilidade à cultura, história e arte de Florianópolis. Através de uma pesquisa inicial sobre o tema e da análise do público-alvo, foi possível identificar uma série de soluções que este aplicativo poderia oferecer. Durante o desenvolvimento, o foco foi gerar uma experiência interativa e acessível, utilizando a geolocalização para conectar usuários a obras de arte e pontos históricos da cidade.

O desenvolvimento deste projeto proporcionou um aprendizado significativo sobre a rica história e arte catarinense, destacando a complexidade de traduzir obras de arte para interfaces digitais. Durante este período, enfrentei desafios ao representar visualmente a arte em telas, respeitando suas nuances e detalhes. A utilização de mapas e geolocalização revelou-se essencial para conectar os usuários aos locais históricos de Florianópolis, evidenciando como o contexto espacial e o caminhar pela cidade influenciam a experiência do usuário.

Os testes de usabilidade tiveram grandes feedbacks que levaram a ajustes significativos nas interfaces, garantindo que o aplicativo atenda às necessidades dos

usuários de forma clara e intuitiva. Embora muitos desafios tenham sido superados, reconheço que ainda há espaço para melhorias e inovações futuras. Espero que este projeto não só enriqueça e chame atenção às experiências culturais que a cidade oferece, mas também inspire novas iniciativas para preservar e divulgar o rico patrimônio artístico de Florianópolis.

REFERÊNCIAS

AMANDA.OLIVEIRA (Santa Catarina). Museu Victor Meirelles. **Vista parcial da cidade de Nossa Senhora do Desterro (atual Florianópolis)**. 2019.

Disponível em:

[tps://museuvictormeirelles.acervos.museus.gov.br/mvm-acervo/vista-parcial-da-cidade-de-nossa-senhora-do-desterro-atual-florianopolis-8/](https://museuvictormeirelles.acervos.museus.gov.br/mvm-acervo/vista-parcial-da-cidade-de-nossa-senhora-do-desterro-atual-florianopolis-8/). Acesso em: 20 nov. 2024.

APLICADOS NO BRASIL E ESPANHA. **Mix Sustentável**, Florianópolis, v. 4, n. 9, p. 157-169, ago. 2023.. DOI:

10.29183/2447-3073.MIX2023.v9.n4.157-169. Disponível em:

<https://ojs.sites.ufsc.br/index.php/mixsustentavel/article/view/6258>. Acesso em: 22 nov. 2024

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR ISO 9241 – Parte 210: Ergonomia da interação humano-sistema: Projeto centrado no ser humano para sistemas interativos. Rio de Janeiro, 2011.

CATARINA, Museu de Arte de Santa. **Acervo MASC**. Disponível em:

<https://aplicacoes.fcc.sc.gov.br/wpmasc/>. Acesso em: 08 ago. 2024.

CULTURA, Fundação Catarinense de. **Acervo do Museu Histórico de Santa Catarina**. Disponível em: <https://cultura.sc.gov.br/espacos/mhsc/acervo>.

Acesso em: 08 ago. 2024.

DEPARTAMENTO DE ESTRUTURAÇÃO, ARTICULAÇÃO E

ORDENAMENTO TURÍSTICO, 3., 2010, Brasília. **TURISMO CULTURAL:**

Orientações Básicas. Brasília: Ministério do Turismo, 2010. Disponível em:

https://repositorio.ifs.edu.br/biblioteca/bitstream/123456789/1068/1/Turismo_Cultural.pdf. Acesso em: 08 ago. 2024.

Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2004.

Disponível em:

<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/87480/224648.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 22 nov. 2024.

KRUPAHTZ, Juliana; GASPARETTO, Débora Aita. REDESENHO DA INTERFACE DIGITAL DA REVISTA ARCO: o design centrado no usuário com a utilização do método 5 i's. **Human Factors In Design**, [S.L.], v. 7, n. 14, p. 02-18, 15 out. 2018. Universidade do Estado de Santa Catarina.

<http://dx.doi.org/10.5965/2316796307142018002>.

MARTINHO DE HARO. Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. **Martinho de Haro**. São Paulo: Enciclopédia Itaú Cultural, 2024. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa9945/martinho-de-haro>. Acesso em: 22 nov. 2024.

MEÜRER, Mary Vonni. **Modelo de apoio à seleção tipográfica**. PósDesign UFSC, 2017

NORMAN, Donald A.; DRAPER, Stephen W. User Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1986.

PADOVANI S.; MOURA M.L.S.C. Orientação espacial na hipermídia: navegabilidade em interfaces digitais. Revista Brasileira de Design, v. 6(2), 2008.

PATISSI, Eliezer; NEVES, Rafael Burlani. POLÍTICAS PÚBLICAS SUSTENTÁVEIS PARA O PATRIMÔNIO CULTURAL EDIFICADO, ESTUDO DAS CONTRIBUIÇÕES DE MODELOS DE CONSERVAÇÃO PREVENTIVA SESC. **Museu de Florianópolis**. Disponível em: <https://www.sesc-sc.com.br/museudeflorianopolis/sobre/o-museu-de-florianopolis>. Acesso em: 08 ago. 2024.

SILVA, Tathianni Cristini da. **O Patrimônio Cultural do Centro Histórico de Florianópolis**: um estudo do papel dos museus histórico de santa catarina e victor meirelles na preservação e produção da cultura.. 2004. 148 f.

SILVEIRA, Mariela Felisbino da. O campo do patrimônio cultural nas sociedades complexas: estudo de caso na localidade do ribeirão da ilha/florianópolis/sc.. In: JORNADAS DE SOCIOLOGÍA, 5., 2013, Buenos Aires. **O campo do patrimônio cultural nas sociedades complexas: estudo de caso na localidade do ribeirão da ilha/Florianópolis/sc..** Buenos Aires: Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, 2013. p. 01-16. Disponível em: <https://cdsa.aacademica.org/000-038/307.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2024.

APÊNDICE A - ROTEIRO DA PESQUISA QUANTITATIVA

Caro participante,

Agradeço por se dispor a participar desta pesquisa, a qual está sendo conduzida no âmbito acadêmico para um projeto de conclusão de curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina. O objetivo é o desenvolvimento de um aplicativo que utiliza a geolocalização para relacionar a história da arte em pontos específicos de trajetos, conectando os usuários com a arte ao redor deles e proporcionando uma jornada única que une história, cultura e localização geográfica.

É importante ressaltar que esta pesquisa é regida pela Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), garantindo total segurança e confidencialidade das informações fornecidas por você. Todas as suas respostas serão utilizadas estritamente para fins acadêmicos e de desenvolvimento do aplicativo, sendo mantidas em sigilo absoluto.

Sua participação neste estudo é de suma importância, pois suas percepções e opiniões serão fundamentais para o desenvolvimento do projeto. Sem mais delongas, gostaríamos de solicitar seu tempo para responder às perguntas a seguir, as quais abordarão diversos aspectos relacionados à sua experiência, conhecimento e hábitos em relação à história da arte.

QUESTIONÁRIO

Perfil

1. Qual sua idade?
 - a. Entre 15 a 27
 - b. Entre 28 a 38
 - c. 39+
2. Você reside em Florianópolis atualmente? (EX: Florianópolis-SC)
3. Qual seu grau de escolaridade?
 - a. Ensino Médio
 - b. Ensino Superior

Relação com a arte e turismo

4. Com que frequência você visita espaços culturais, como museus, galerias de arte ou centros culturais?
 - a. Não frequento
 - b. 1 vez ao ano
 - c. 2 a 4 vezes ao ano
 - d. Mais de 5 vezes ao ano
5. Em que momentos você frequenta espaços culturais?
 - a. Quando estou visitando uma cidade/país (Turismo)
 - b. Em eventos culturais
 - c. Rotineiramente no dia a dia (por vontade própria)
6. Qual seu nível de interesse em arte? (escala de 1 a 5)
7. Quão familiarizado você está com a arte de Florianópolis?
8. Você conhece algum ponto de Florianópolis que foi inspiração para alguma obra de arte? (sim/não)

Trajetos

9. Você costuma se deslocar no seu dia a dia? Ex: Trajeto para a faculdade, Trabalho e etc (Sim/não)
10. Você costuma se deslocar como passageiro ou a pé em trajetos diários ou como turista? (sim/as vezes/não)
11. Se sim, com que frequência você utiliza seu aparelho móvel durante o trajeto?
12. Quais aplicativos você mais utiliza durante esse trajeto? (Ex: Spotify, Instagram, Whatsapp, Tiktok etc)

Sobre Aplicativos

13. Você já utilizou algum aplicativo ou plataforma digital relacionado à história da arte? Se sim, qual?
14. Que tipo de informações ou recursos você gostaria de encontrar em um aplicativo de história da arte ao realizar um trajeto pela cidade?
 - a. Sugestões de rotas com base nos seus interesses

- b. Realidade aumentada
- c. Curiosidades sobre Obras/Artistas
- d. Opção de Favoritos (Rotas, Obras, Artistas e etc)
- e. Integração com Instagram (Post/Stories de realização de rotas)
- f. Resumo de obras vistas durante um trajeto
- g. Perfil com Seguidores/Amigos
- h. Outros

Agradeço imensamente pela sua colaboração e valiosas contribuições para o desenvolvimento deste projeto. Suas respostas serão analisadas com cuidado e utilizadas para aprimorar a experiência do usuário do aplicativo. Se tiver mais algum comentário ou sugestão que gostaria de compartilhar, sinta-se à vontade para fazê-lo ao final desta pesquisa.

APÊNDICE B - ROTEIRO DO TESTE DE USABILIDADE

Idade		Frequência de uso de aplicativos de navegação ou turismo	Nenhuma, baixa, alta
Gênero		Formato do teste	
Experiência com aplicativos similares (Mapeamento, história, Turismo)	(Nenhuma, pouca, bastante)	Tempo total	

INTRODUÇÃO

Olá! Muito obrigado por participar deste teste de usabilidade. Eu sou o Vinícius, estudo design na UFSC e estou desenvolvendo meu Projeto de Conclusão de curso, onde estou produzindo a interface de um aplicativo que conecta a geolocalização e a história da arte, ajudando você a descobrir obras artísticas em locais históricos de Florianópolis!

O objetivo deste teste é entender como o aplicativo pode melhorar a experiência do usuário. Não estamos testando você, mas sim a interface e as funcionalidades do aplicativo, por tanto não há certo ou errado.

O teste deve levar aproximadamente 30-45 minutos. Caso precise de uma pausa, avise a qualquer momento.

Quero lembrar que suas respostas serão mantidas em sigilo. Suas informações pessoais não serão compartilhadas, e você pode encerrar sua participação a qualquer momento, sem qualquer prejuízo.

Se concordar, vamos gravar a tela e o áudio para poder revisar e entender melhor o uso do aplicativo. **Você autoriza essa gravação?**

Resposta:

INSTRUÇÕES

Antes de começarmos, algumas orientações:

- Gostaria que você verbalizasse o que está pensando durante as tarefas, ou seja, nos diga em voz alta o que espera que aconteça e o que está achando. Isso nos ajuda a entender melhor suas ações e suas impressões.
- Se algo não fizer sentido ou se sentir dificuldades, fique à vontade para me avisar

Escala de 0 a 5

- 0 sendo negativo e 5 positivo

CENÁRIOS

Cenário 01: Primeira Abertura e Cadastro

Instrução: “Você acabou de instalar o aplicativo e deseja utilizá-lo pela primeira vez. Por favor, abra o aplicativo e realize seu cadastro.”

Perguntas:

1. De 0 a 5, o quão fácil foi encontrar o botão de cadastro?
2. De 0 a 5, o processo de cadastro foi claro e intuitivo?
3. Há alguma dúvida ou confusão com as informações solicitadas?
4. Algumas observações extra?

DADOS

Tempo	
Ações Inesperadas	
Observações	

Cenário 02: Notificação de Ponto Histórico Durante o Trajeto

Instrução: “Imagine que você está indo para o trabalho ou para a faculdade e recebe uma notificação do aplicativo informando que você acabou de passar por um ponto importante da história da arte em Floripa. Por favor, acesse essa notificação, visualize o perfil da obra e a favorite.”

Perguntas:

De 0 a 5, o quão fácil foi perceber a área da notificação?

De 0 a 5, o quão intuitivo foi a navegação até o perfil da obra

De 0 a 5, o quão claro foi o processo de favoritar a obra?

Algumas observações extra?

DADOS

Tempo	
Ações Inesperadas	
Observações	

Cenário 03: Seleção de Rota Programada

Instrução: “Agora, você deseja realizar uma rota programada. Por favor, procure uma rota para explorar e clique em começar.”

Perguntas:

1. De 0 a 5, o quão fácil foi encontrar as rotas programadas?
2. De 0 a 5, o quão clara e funcional é a interface do perfil de rota?
3. De 0 a 5, o quão intuitivo e fácil foi encontrar o botão para iniciar a rota?
4. Há informações suficientes sobre a rota antes de iniciá-la?
5. Algumas observações extra?

DADOS

Tempo	
Ações Inesperadas	
Observações	

Cenário 04: Conclusão de Rota Programada

Instrução: “Você está realizando uma rota no aplicativo. Siga o trajeto e acesse o perfil das obras dos pontos por onde você passar. Ao final, conclua a rota.”

Perguntas:

1. De 0 a 5, o quão fácil foi seguir o trajeto sugerido?
2. De 0 a 5, o quão clara e funcional foi acessar os perfis das obras de cada ponto?
3. Há clareza no processo para finalizar a rota?
4. Algumas observações extra?

DADOS

Tempo	
Ações Inesperadas	
Observações	

Cenário 05: Acessar Obras Favoritas

Instrução: “Agora que você já favoritou algumas obras, acesse onde estão essas obras salvas no aplicativo.”

Perguntas:

1. De 0 a 5, o quão fácil foi encontrar a área de obras favoritas?
2. De 0 a 5, o quão intuitivo foi o processo de acessar a área de obras favoritas?
3. A organização e exibição das obras salvas fazem sentido para o usuário?
4. Algumas observações extra?

DADOS

Tempo	
Ações Inesperadas	
Observações	

PERGUNTAS FINAIS

1. Como foi sua experiência geral com o aplicativo?
2. Teve algum momento que você sentiu dificuldade ou ficou confuso?
3. O que mais gostou e o que menos gostou na interface e nas funcionalidades?
4. Há alguma funcionalidade ou melhoria que você gostaria de ver no aplicativo?

AGRADECIMENTOS

Obrigado por participar do teste! Seu feedback é muito importante para tornar o aplicativo mais intuitivo e útil para todos.

MEIO DE REPRESENTAÇÃO “TRIDIMENSIONAL”

- [Mídias do Projeto \(Protótipo, Vídeo, behance\)](#)