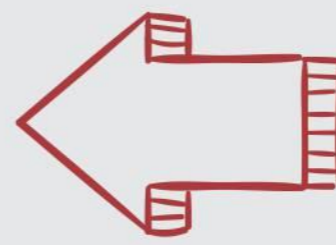


4ª JIIC



JORNADA DE INTEGRAÇÃO
E INICIAÇÃO CIENTÍFICA

PROTOTIPAGEM DO APLICATIVO MOBILE “GERMINA”

Christian Berkenbrock 1
Isadora Fragundes Gonçalves 2
Sérgio Murilo Schütz 3
Simone Hering de Queiroz Yunes 4

INTRODUÇÃO

A constante busca por qualidade e assertividade em qualquer elaboração de projeto fez com que, nesta etapa do Projeto Multidisciplinar, procurássemos alternativas para validar hipóteses levantadas durante o desenvolvimento do aplicativo “Germina”, o qual tem como objetivo alinhar a procura por alimentação e serviços mais éticos e com valores transparentes e sustentáveis em uma plataforma móvel e dinâmica. A utilização da abordagem de *Design Thinking* com a finalidade de auxiliar a criar um perfil dos usuários e entender o problema dos mesmos, além do entendimento de sua jornada, foi fundamental para conseguirmos traçar uma estratégia mais focada no usuário do aplicativo.

OBJETIVO

Elaborar a prototipagem de um aplicativo móvel com informações fundamentais e geolocalização de estabelecimento com ideologia vegetarianana, vegana e orgânica.

METODOLOGIA

A metodologia de trabalho se divide em diversas fases, e tem por base a abordagem de *Design Thinking*, o qual se estrutura nas seguintes fases: “Imersão”, “Análise/Síntese”, “Ideação” e “Prototipagem”. Na etapa de Imersão foram feitas pesquisas e entrevistas referentes ao aplicativo “Germina”, e as informações coletadas foram analisadas e sintetizadas. Na etapa de ideação, foram criadas propostas para solucionar o problema levantado na etapa anterior e foram criadas as personas e as jornadas do usuário. Por fim, foram feitas prototipagens e validações referente ao projeto (VIANNA ET AL, 2012).

DESENVOLVIMENTO

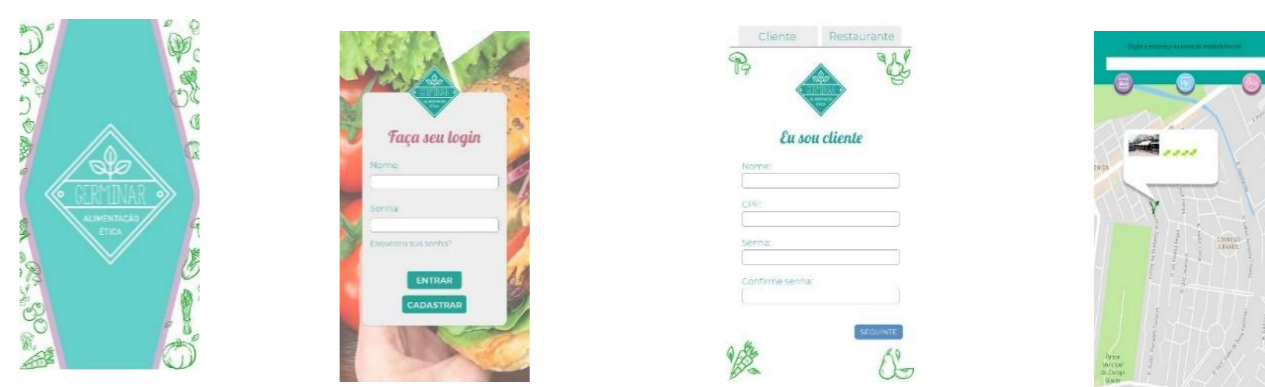
Na primeira etapa, de imersão, foram elaboradas pesquisas com veganos e vegetarianos usuários do Facebook. Esta rede social permite a criação de grupos, que facilitam compartilhamento de informações entre pessoas específicas. A direção da pesquisa dentro de grupos de vegetarianos e veganos proporcionou maior especificidade em relação ao público-alvo. Como resultado da primeira pergunta de múltipla escolha, obteve-se um resultado de que 63% dos pesquisados usam de forma constante ferramentas de pesquisa oferecidas pela internet, 27% dos entrevistados usam de forma moderada, já os outros 10% usam raramente qualquer tipo de ferramenta de pesquisa. Para a segunda pergunta sobre o conhecimento dos usuários em relação aos estabelecimentos veganos, vegetarianos e orgânicos oferecidos em seu bairro, 45% dos pesquisados conhecem uma boa parte dos estabelecimentos oferecidos pelo seu bairro, 34% tem conhecimento de todos e 21% não tem conhecimento dos estabelecimentos. Conhecer e entender os possíveis usuários do aplicativo é fundamental para otimizar os resultados e criar um conteúdo assertivo, sendo assim, a partir das pesquisas realizadas foram criadas as personas, conforme ilustrado na Figura 1. Na sequência, foram elaboradas as Jornadas dos Usuários e partiu-se para a prototipagem. Optou-se pelo desenvolvimento das telas em alta fidelidade. Todas as escolhas dos elementos que compõem a interface foram feitas a partir do logotipo do aplicativo, portanto foi recorrente o uso de cores e fontes que remetem ao mesmo. A Figura 2 apresenta algumas telas elaboradas, e que foram validadas com possíveis usuários, os quais aprovaram o aplicativo e apresentaram sugestões de melhorias nas interfaces.

Figura 1 – Personas



Fonte: Elaborado pelos Autores (2018)

Figura 2 – Telas prototipadas



Fonte: Elaborado pelos Autores (2018)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao fim de todas as análises e da prototipagem, foi possível contemplar o futuro para o desenvolvimento do aplicativo, a partir de uma avaliação prévia com futuros usuários, e dessa forma será possível, na próxima etapa, iniciar a programação do aplicativo.

1 Graduando CST Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / christian.agostinho@gmail.com
2 Graduanda CST Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / isaa.fg@gmail.com
3 Mestre e Coordenador do CST em Análise de Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / sergio.schutz@cesusc.edu.br
4 Doutora Professora do CST em Análise de Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / simoney@hotmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

VIANNA, M. ; VIANNA, Y.; ADLER, I. K.; LUCENA, B.; RUSSO, B. **Design Thinking**: inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.