

Relatorio

APLICATIVO CRIANÇAS CONECTADAS
À NATUREZA PELA INTERNET DAS COISAS

FRANCISCO FERRACUTTI
PROF^a DR^a DÉBORA AITA GASPARETTO

01. **Ideação**

01.1 Briefing

Falta de conexão das crianças com a natureza e excesso de telas na vida dos pais.

PROBLEMA

Que os pais ocupem-se de seus dispositivos móveis enquanto estão com seus filhos.

PORQUÊ

Uma app gamificado que vai unir pais e filhos para uma experiência sensorial e hiperconectada com a natureza.

O QUÊ

Potencialidades das tecnologias para engajar e aproximar pais e filhos pode ter impacto futuro no meio ambiente.

Propondo brincadeiras sensoriais no meio da natureza.

COMO

01.2 Mapa mental

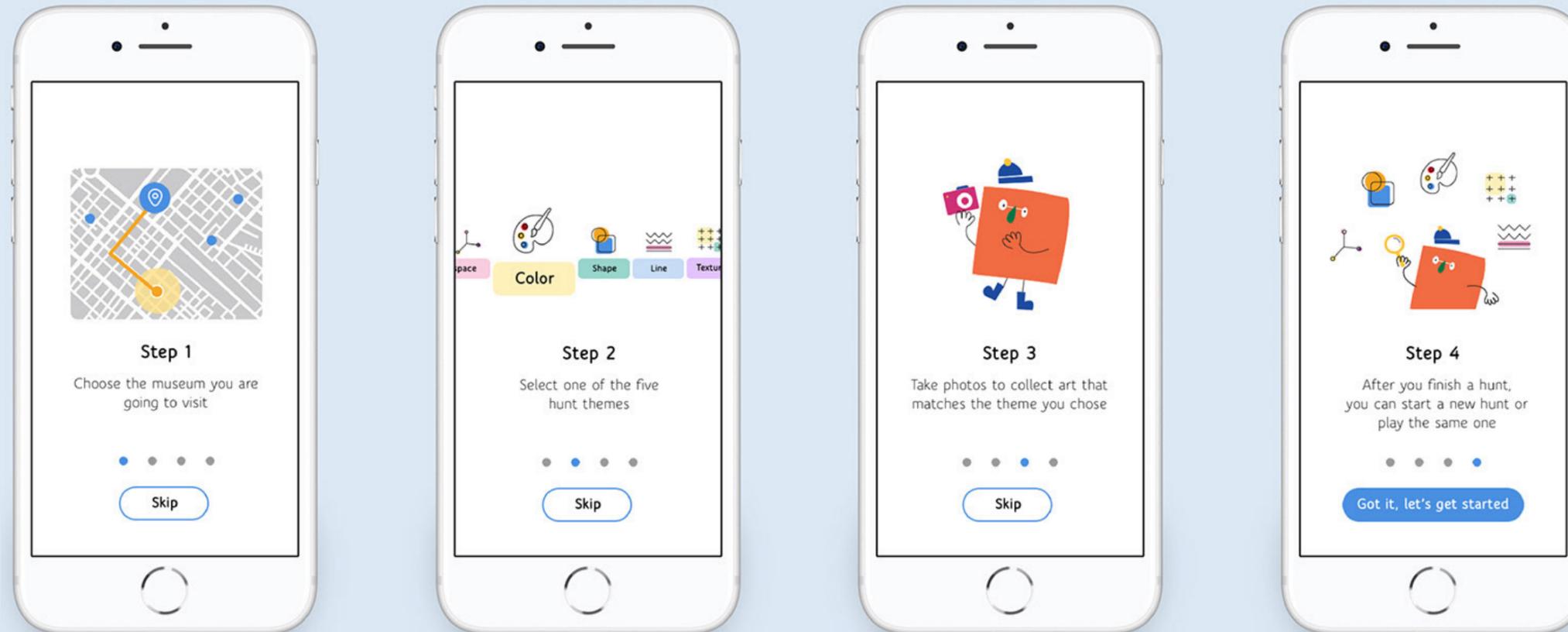


01.3 Referências de aplicativos



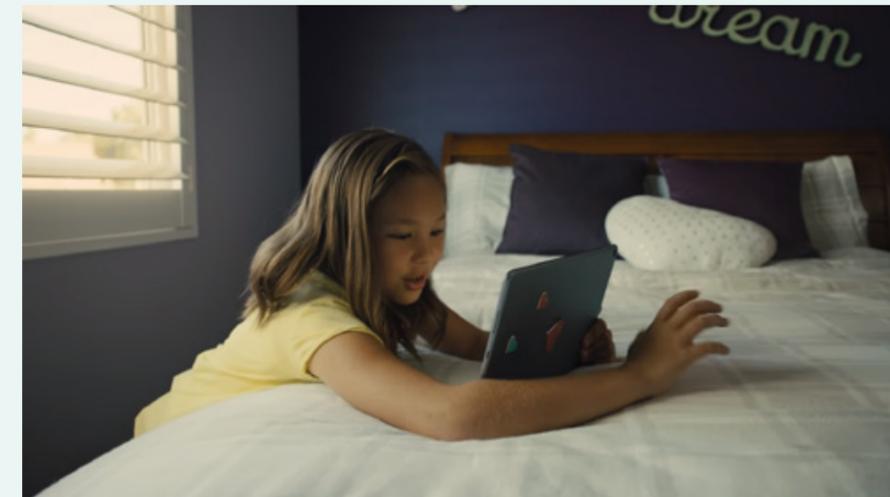
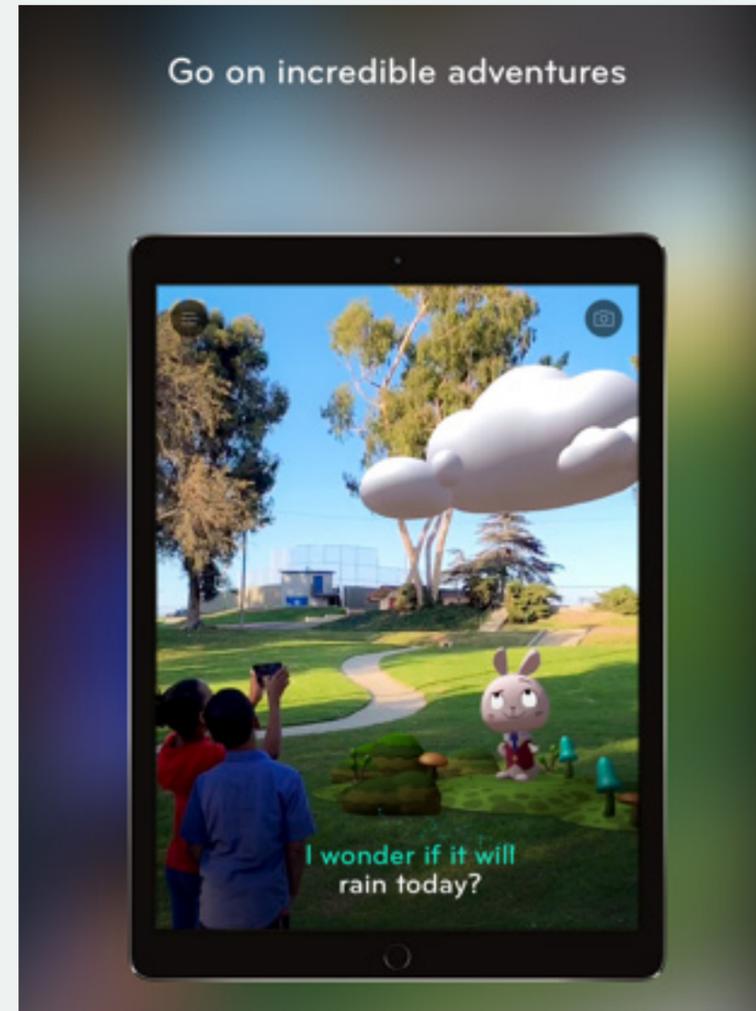
01.4 Referências de aplicativos

FUNCIONAIS | Mr.C's Museum Scavenger Hunt



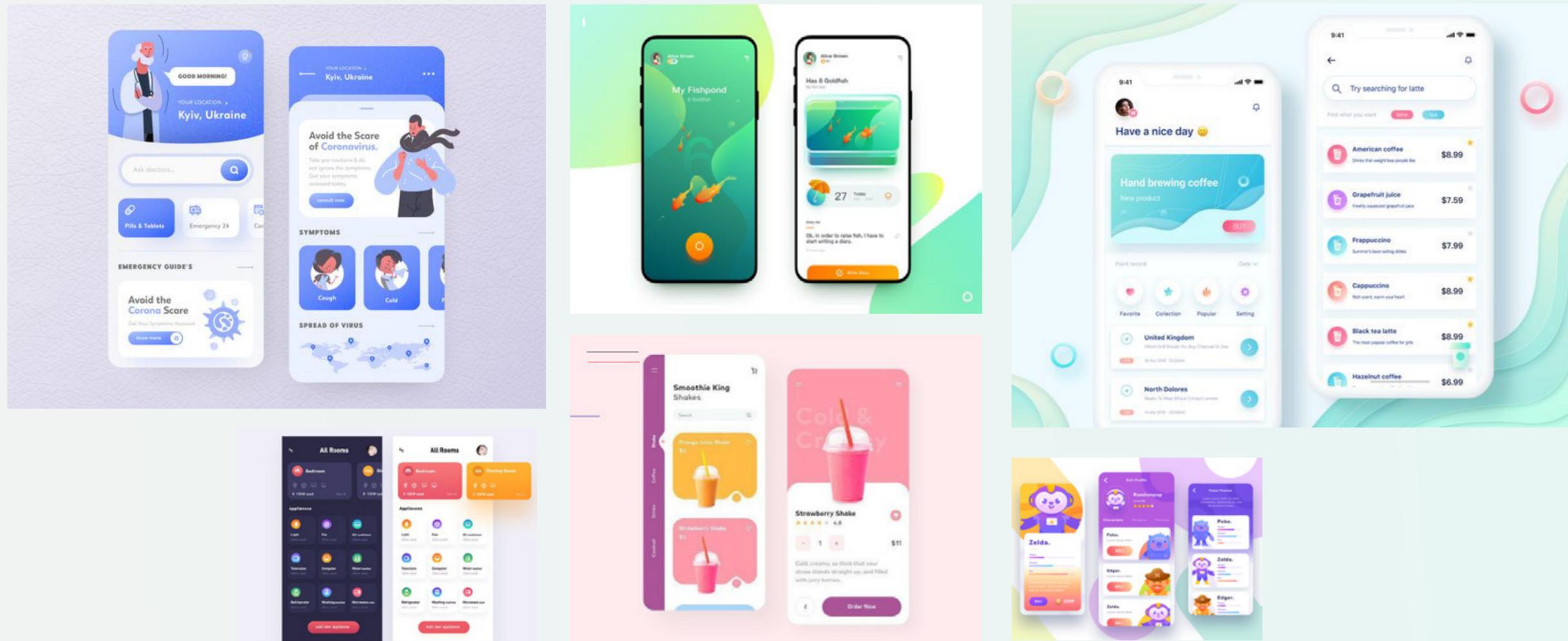
01.4 Referências de aplicativos

FUNCIONAIS | Wonderscope



01.4 Referências de aplicativos

ESTETICAS



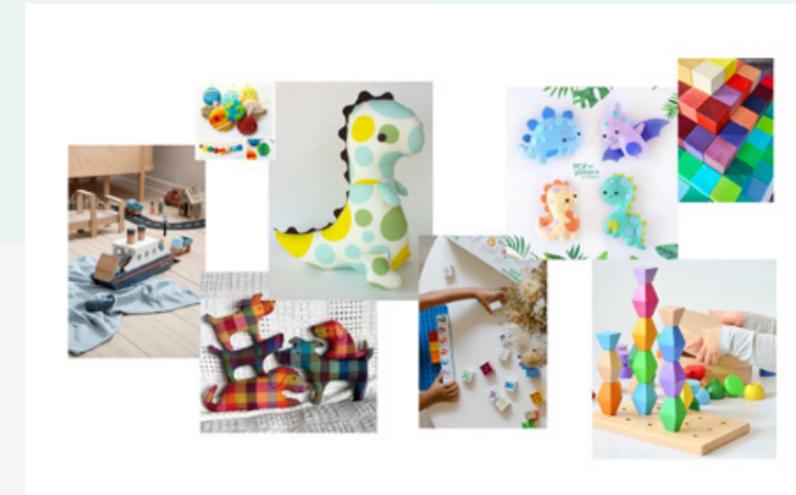
01.5 Atlas Mnemosyene



01.5 Atlas Mnemosyene

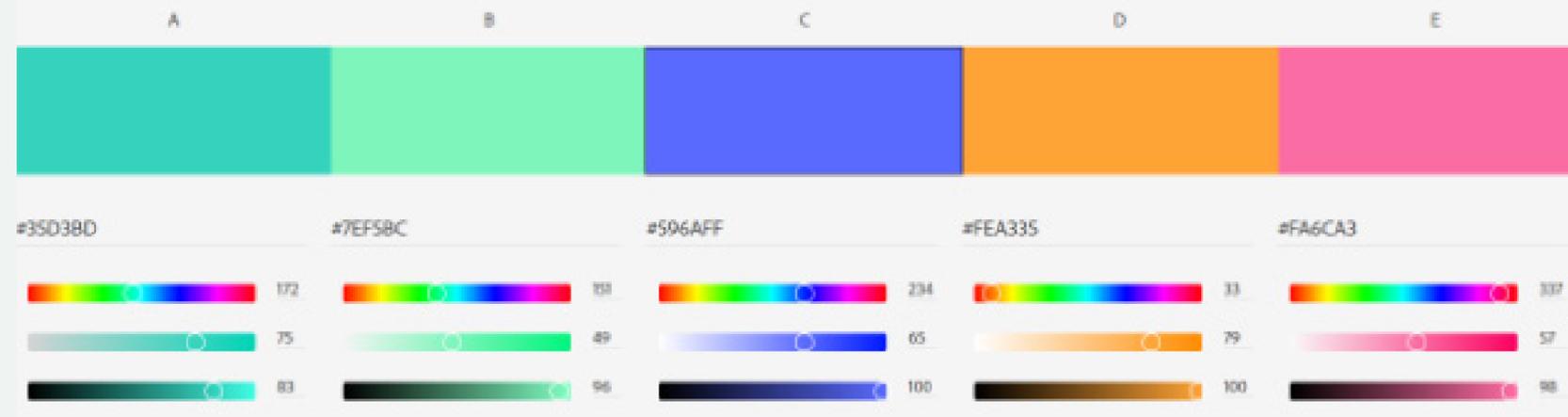
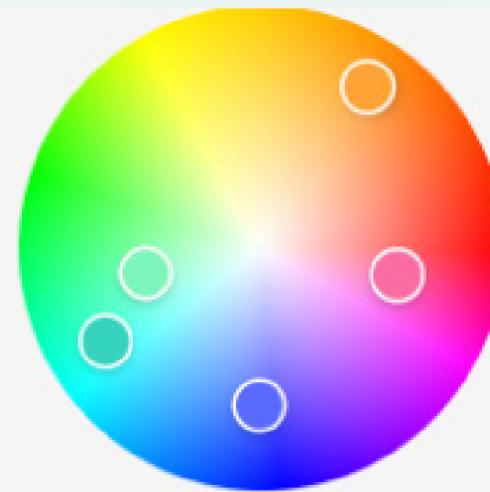


01.5 Atlas Mnemosyene



Conflicto de color ?

✓ No se han encontrado conflictos. Las muestras son seguras para daltónicos.



01.6 Personas



MATHIAS
DA SILVA SAURO

1 ANO E 9 MESES

Se conecta é pelo iPhone do pai ou o pelo Motorola acabado da mãe

Menos de uma hora por dia em frente a telas

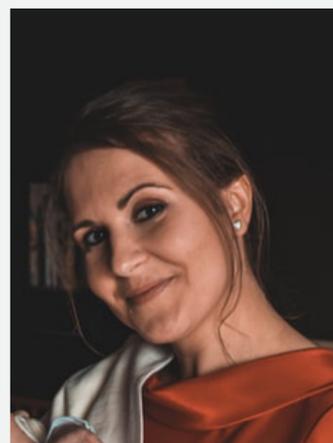
Trabalha fora e usa todos os sistemas operacionais.

Tarefas

Usa o app com seus pais

Interação analógica

01.6 Personas



DIVANIRA AMARO
DA SILVA SAURO

Baixou dezenas de aplicativos tentando entender cada fase do desenvolvimento do filho

Pesquisada super conectada que detesta perder tempo em redes sociais ou distrações fúteis.

Trabalha fora e usa todos os sistemas operacionais.

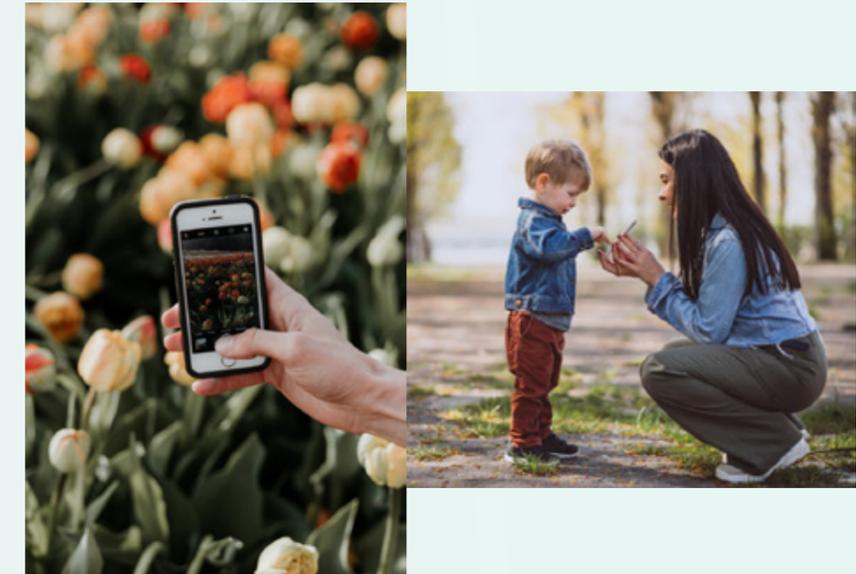
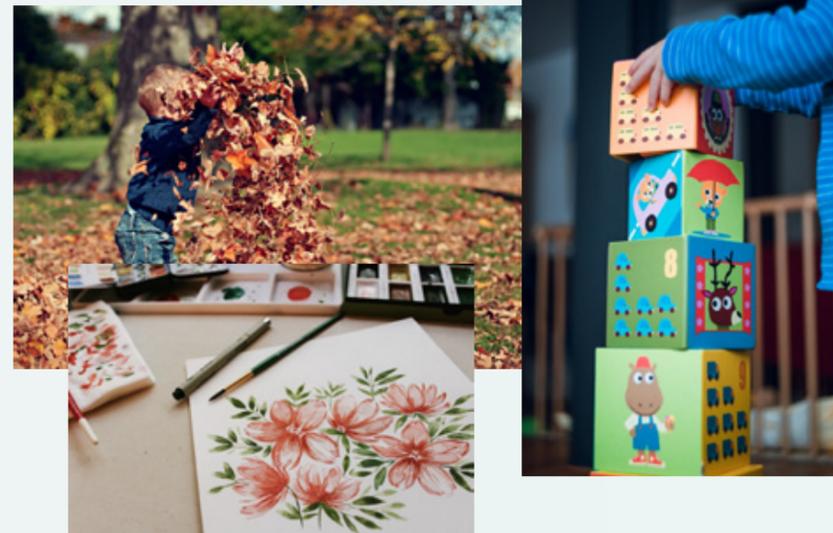
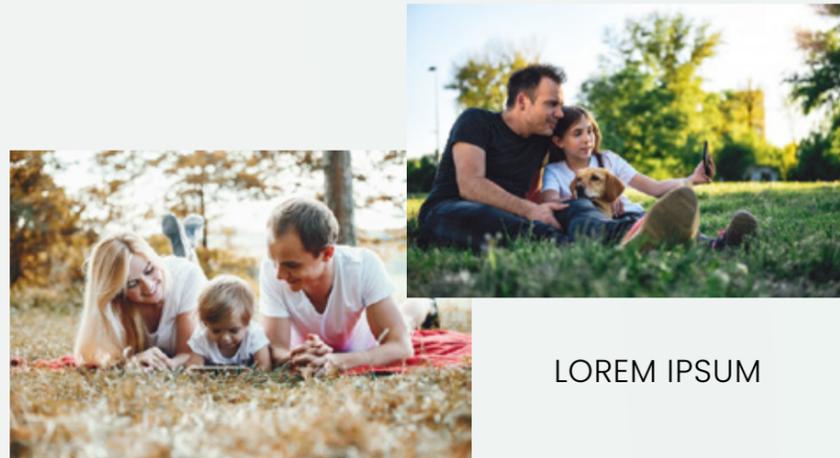
Tarefas

Gerenciar o app de colecionador do filho

Brincar junto com ele

Acessar Brincadeiras

01.7 Pontos de contato & Golden Moments



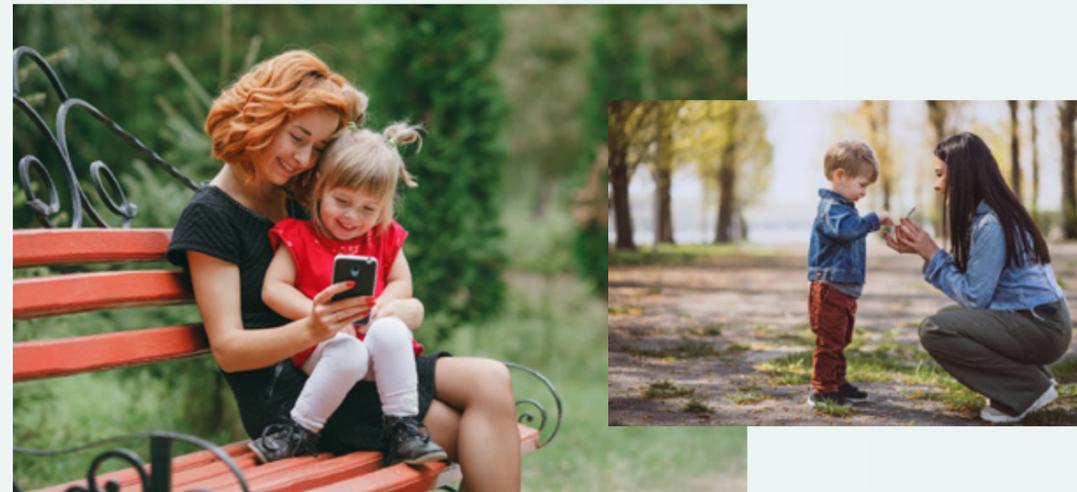
PROPOR

JOGAR

REGISTRAR



01.7 Pontos de contato & Golden Moments



LEMBRAR



02.

Inambulação

02.1 Requisitos



MATHIAS
DA SILVA SAURO

1 ANO E 9 MESES

Simple para que ele possa se familiarizar

Ser fácil de reconhecer ao invés de lembrar

Manter engajado na brincadeira

Manter os pais inseridos

Dar autonomia ao menino

Ser fácil de colecionar

02.2 Requisitos



DIVANIRA AMARO
DA SILVA SAURO

Oferecer jogos relacionadas ao clima e ao horário.

Oferecer brincadeiras/coleccionismo também em casa

Mapa com os parquinhos e espaços de lazer

Manter o marido inserido

Criar um ambiente saudável

Mostrar a progressão do filho

Ter como usar o app nos próximos 4 anos

02.2 Funcionalidades



02.3 **Análise heurística**

INTERFACE AFIM



02.3 Análise heurística

INTERFACE AFIM

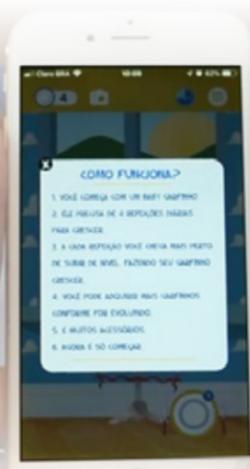
INSTRUÇÕES



●●●●●○	FEEDBACK
●●●●●○	LINGUAGEM
●●●●●○	LIBERDADE E CONTROLE
●●●●●○	CONSISTÊNCIA
●●●●●○	PREVENIR ERROS
●●●●●○	RECONHECER AO INVÉS DE LEMBRAR
●●●●●○	ATALHOS
●●●●●○	DIAGOS NATURAIS E SIMPLES
●●●●●○	BOAS MENSAGENS DE ERROR
●●●●●○	AJUDA NA DOCUMENTAÇÃO
●●●●●○	ACESSIBILIDADE
●●●●●○	IMPACTO AMBIENTAL

Mantenha o problema do texto. Mas as instruções são claras e concretas, focadas na tarefa do usuário. O ponto negativo é que eles são exibidos apenas ao abrir o aplicativo pela primeira vez, o que força o usuário a lembrar da lógica de operação.

INSTRUÇÕES



●●●●●○	FEEDBACK
●●●●●○	LINGUAGEM
●●●●●○	LIBERDADE E CONTROLE
●●●●●○	CONSISTÊNCIA
●●●●●○	PREVENIR ERROS
●●●●●○	RECONHECER AO INVÉS DE LEMBRAR
●●●●●○	ATALHOS
●●●●●○	DIAGOS NATURAIS E SIMPLES
●●●●●○	BOAS MENSAGENS DE ERROR
●●●●●○	AJUDA NA DOCUMENTAÇÃO
●●●●●○	ACESSIBILIDADE
●●●●●○	IMPACTO AMBIENTAL

Mantenha o problema do texto. Mas as instruções são claras e concretas, focadas na tarefa do usuário. O ponto negativo é que eles são exibidos apenas ao abrir o aplicativo pela primeira vez, o que força o usuário a lembrar da lógica de operação.

ANÁLISE HEURÍSTICA DE INTERFACES AFINS "Hora do Garfinho"

HOME



●●●●●○	FEEDBACK
●●●●●○	LINGUAGEM
●●●●●○	LIBERDADE E CONTROLE
●●●●●○	CONSISTÊNCIA
●●●●●○	PREVENIR ERROS
●●●●●○	RECONHECER AO INVÉS DE LEMBRAR
●●●●●○	ATALHOS
●●●●●○	DIAGOS NATURAIS E SIMPLES
●●●●●○	BOAS MENSAGENS DE ERROR
●●●●●○	AJUDA NA DOCUMENTAÇÃO
●●●●●○	ACESSIBILIDADE
●●●●●○	IMPACTO AMBIENTAL

De acordo com pesquisas anteriores, pouco texto é recomendado para meninos e a comunicação de diferentes funções com ícones. Aqui você pode ver que as imagens funcionam como um complemento e a ação principal é destacada e bem localizada na parte central, mas ainda é texto.

ANÁLISE HEURÍSTICA DE INTERFACES AFINS "Hora do Garfinho"

FRAME APLICAR PRATINHO DA VIDA



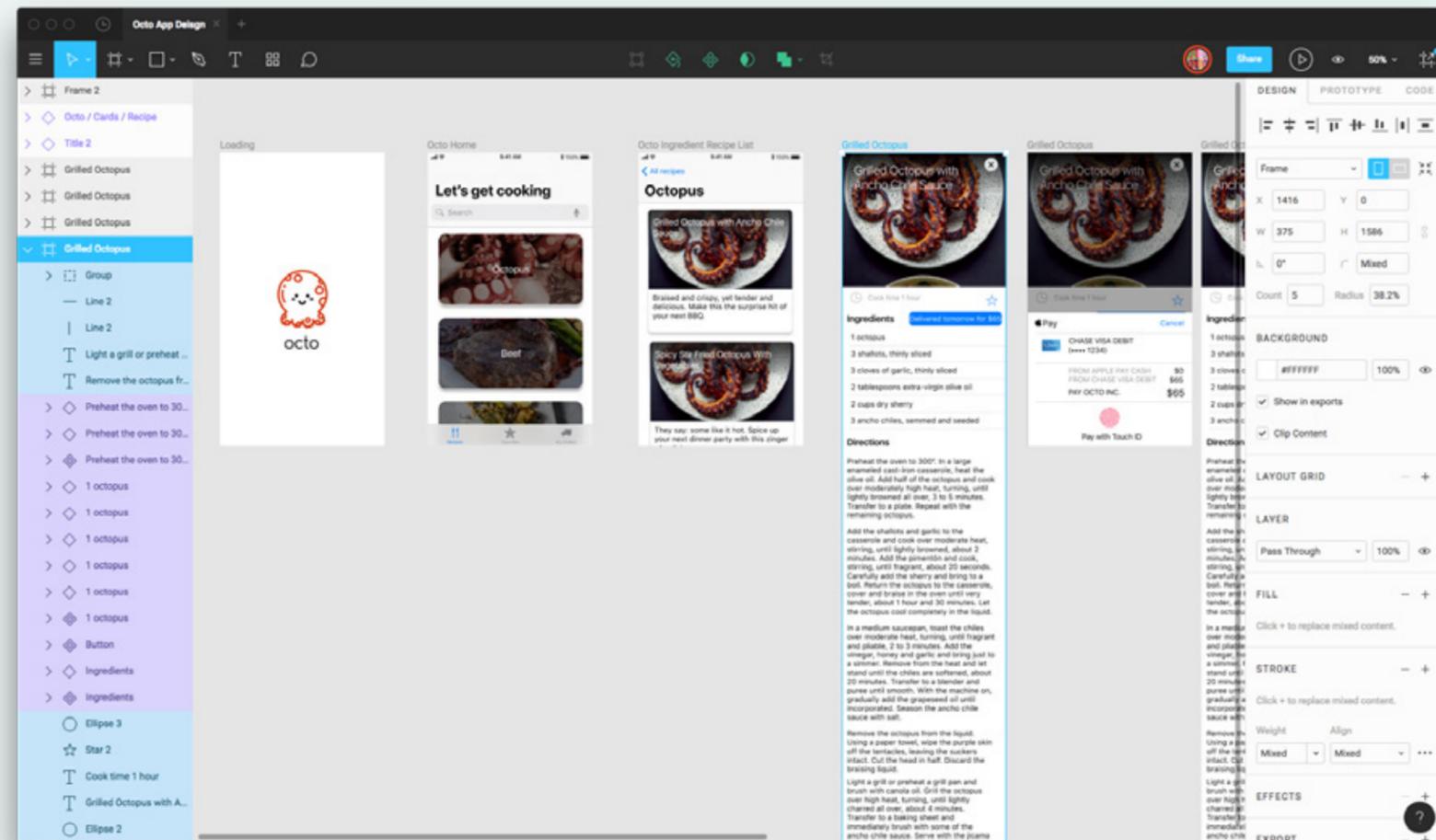
●●●●●○	FEEDBACK
●●●●●○	LINGUAGEM
●●●●●○	LIBERDADE E CONTROLE
●●●●●○	CONSISTÊNCIA
●●●●●○	PREVENIR ERROS
●●●●●○	RECONHECER AO INVÉS DE LEMBRAR
●●●●●○	ATALHOS
●●●●●○	DIAGOS NATURAIS E SIMPLES
●●●●●○	BOAS MENSAGENS DE ERROR
●●●●●○	AJUDA NA DOCUMENTAÇÃO
●●●●●○	ACESSIBILIDADE
●●●●●○	IMPACTO AMBIENTAL

Nesta tabela, a Heurística é muito aprimorada, pois mostra claramente sua função e o status de visibilidade do sistema, indicando o nível atual do usuário e a alteração ao adicionar um pratinho que dá vida. Entende-se com qual objeto é interagido (o botão Fechar e o botão Usar). Ele também mantém uma consistência interna com o restante do aplicativo.

02.4 Tecnologia de prototipagem

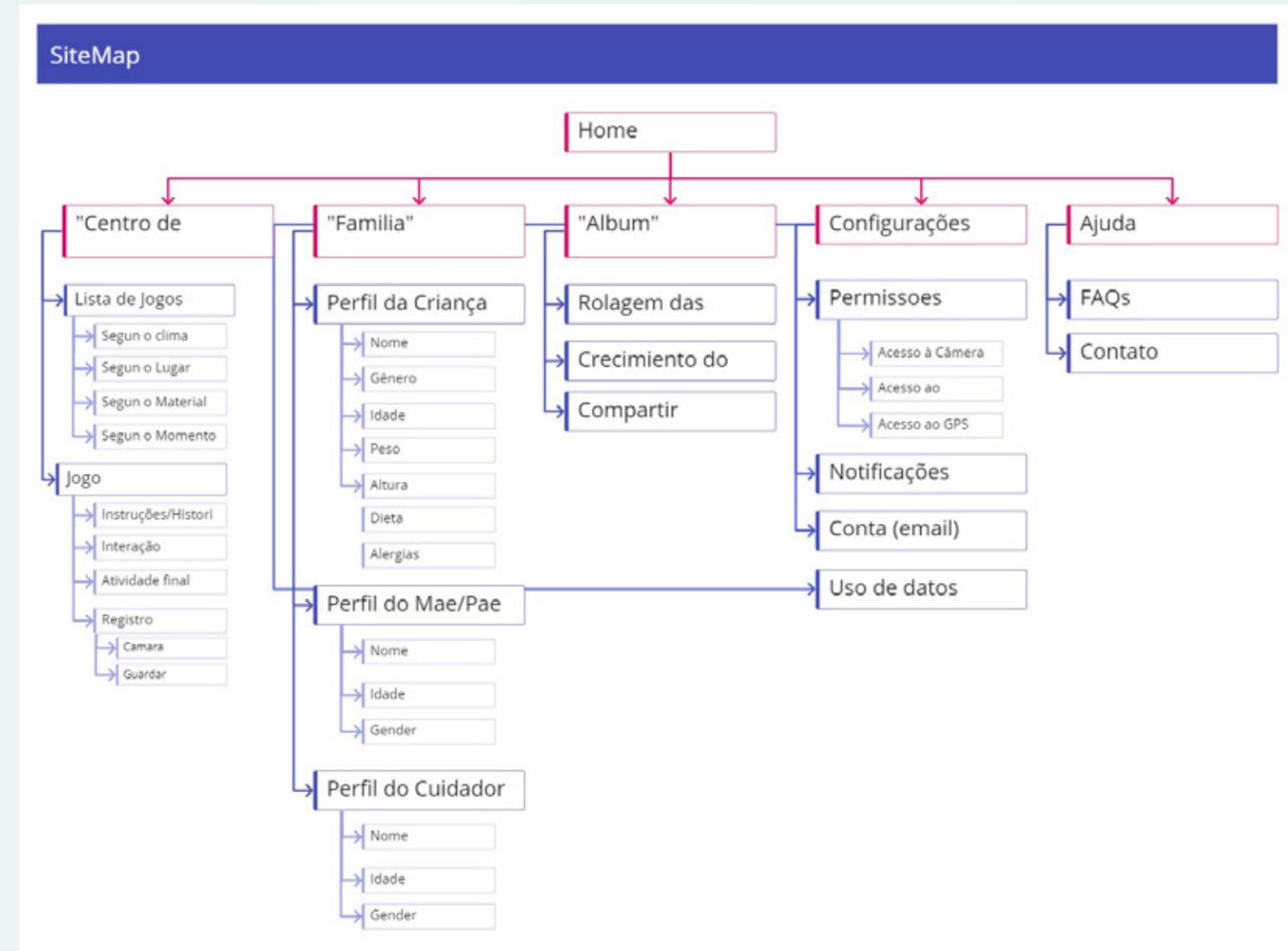
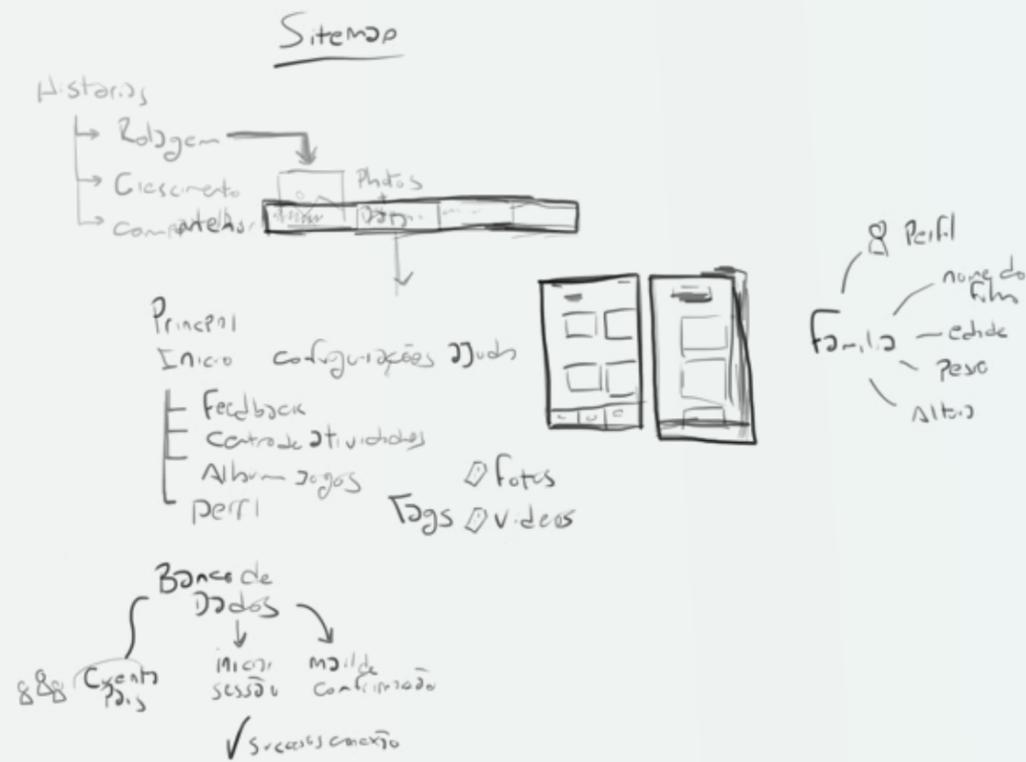


Figma

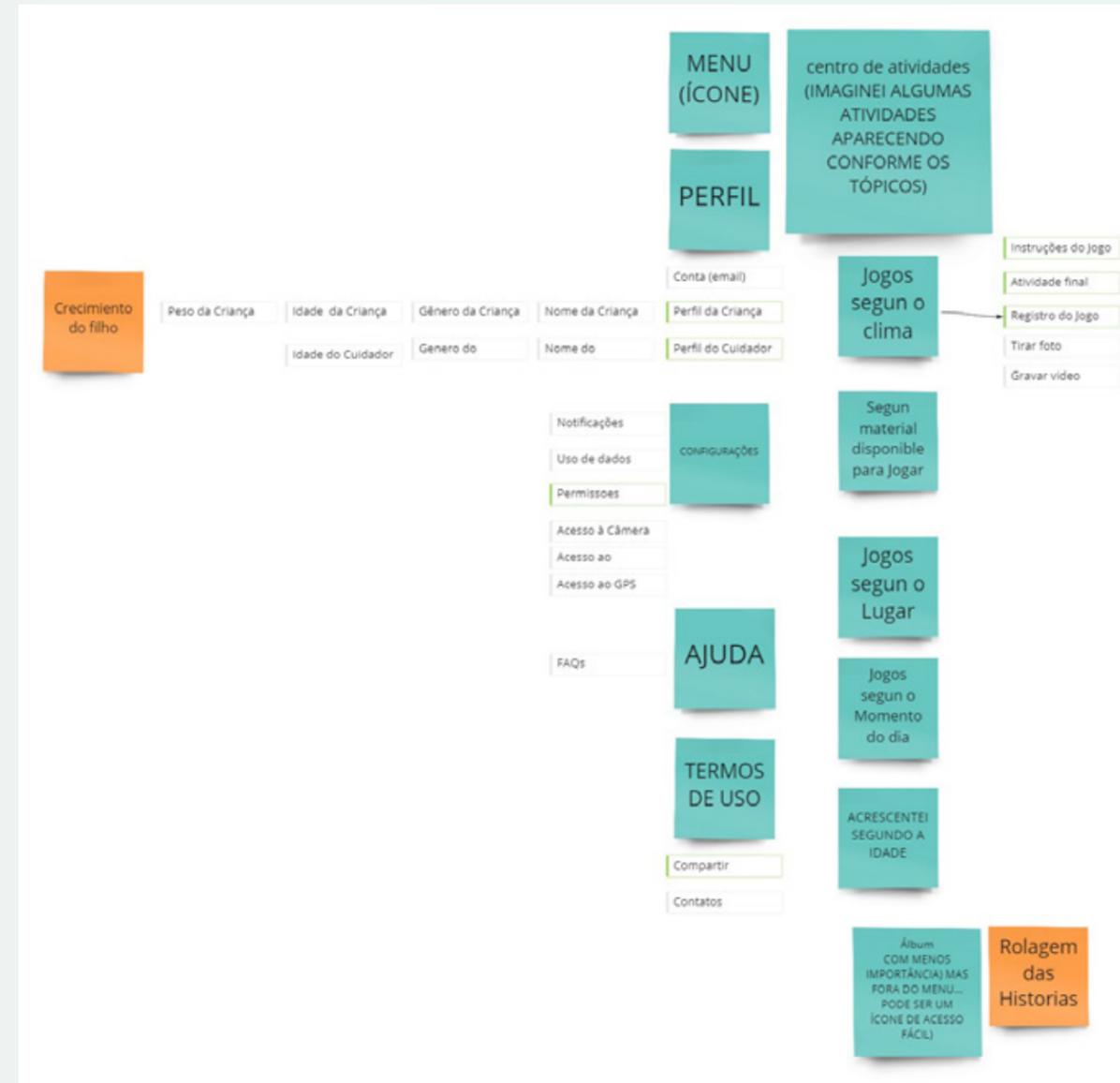


03. **Instauração**

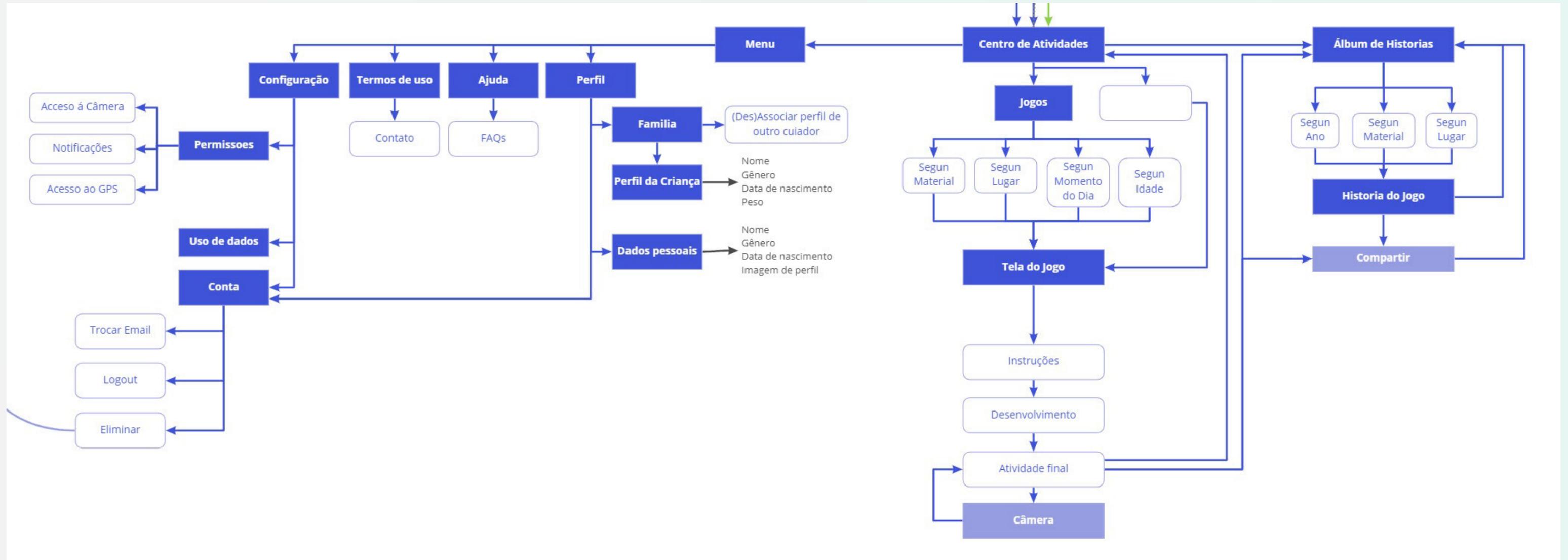
03.1 Sitemap



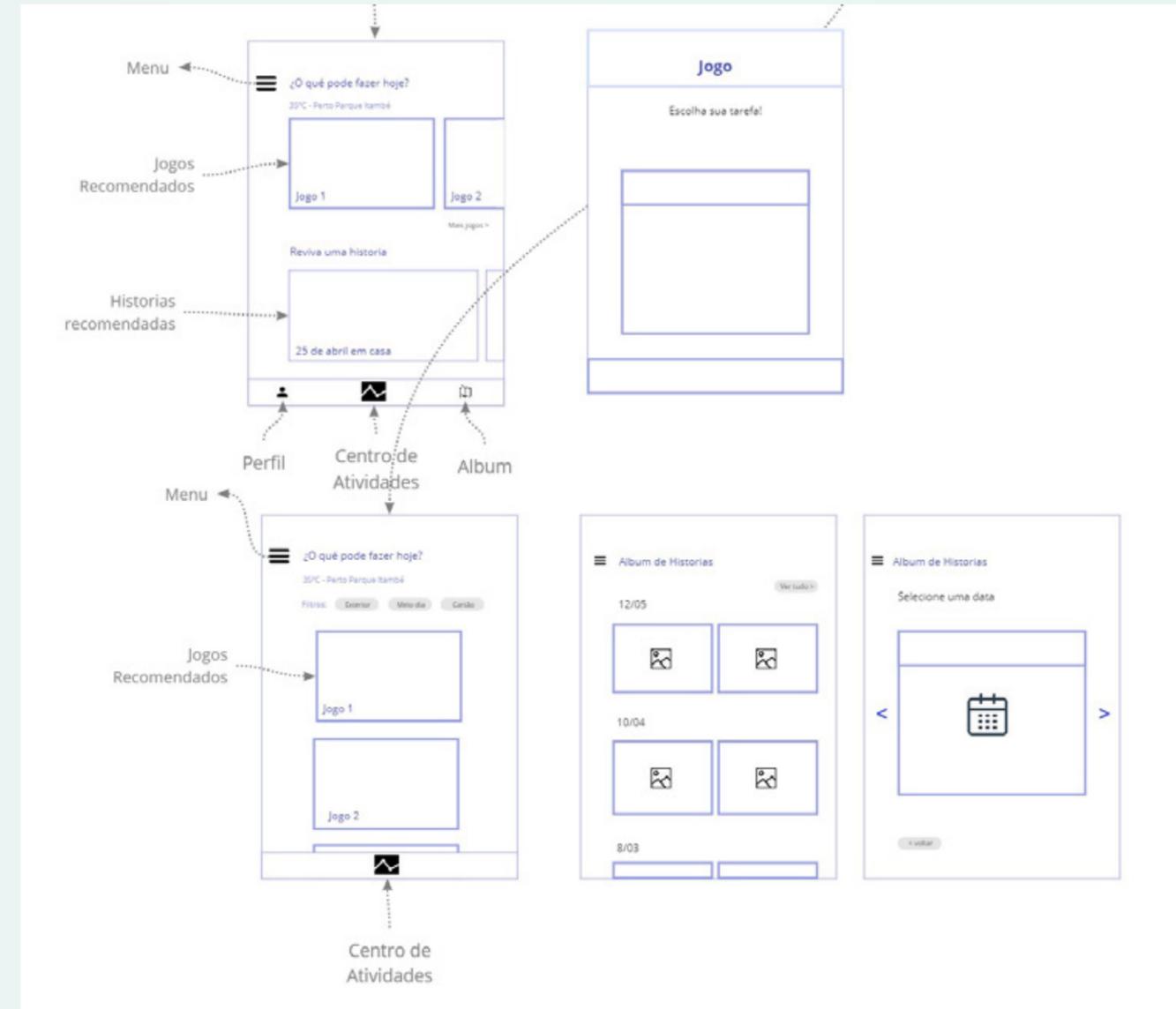
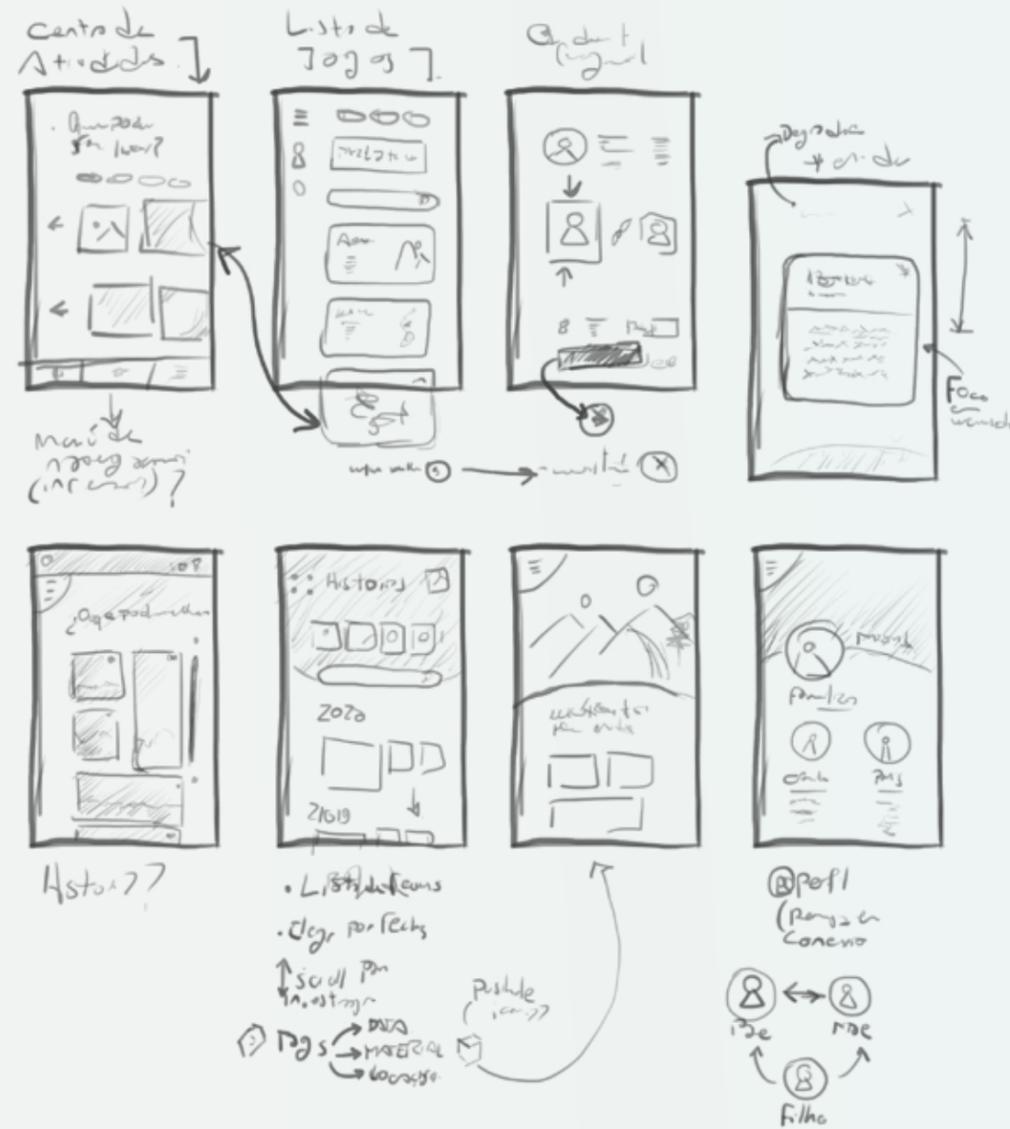
03.2 CardSorting



03.3 Fluxo de interação



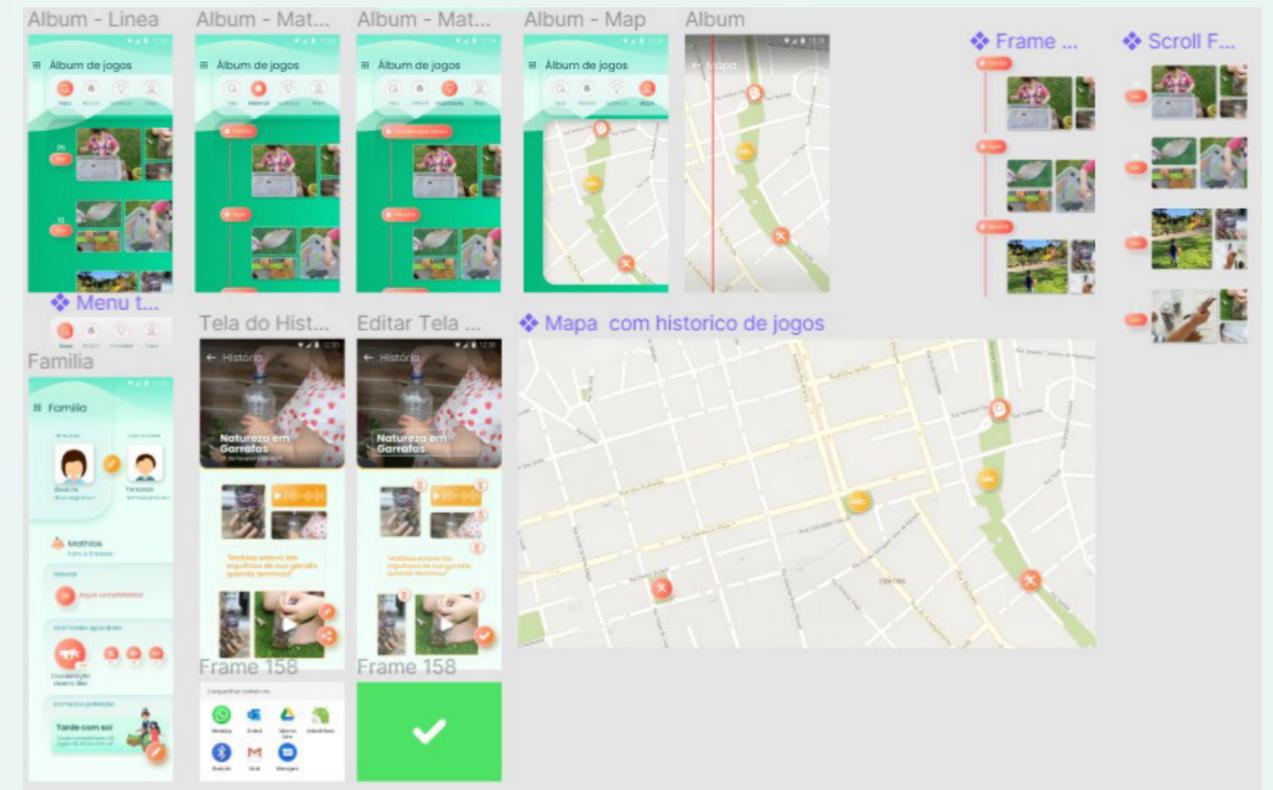
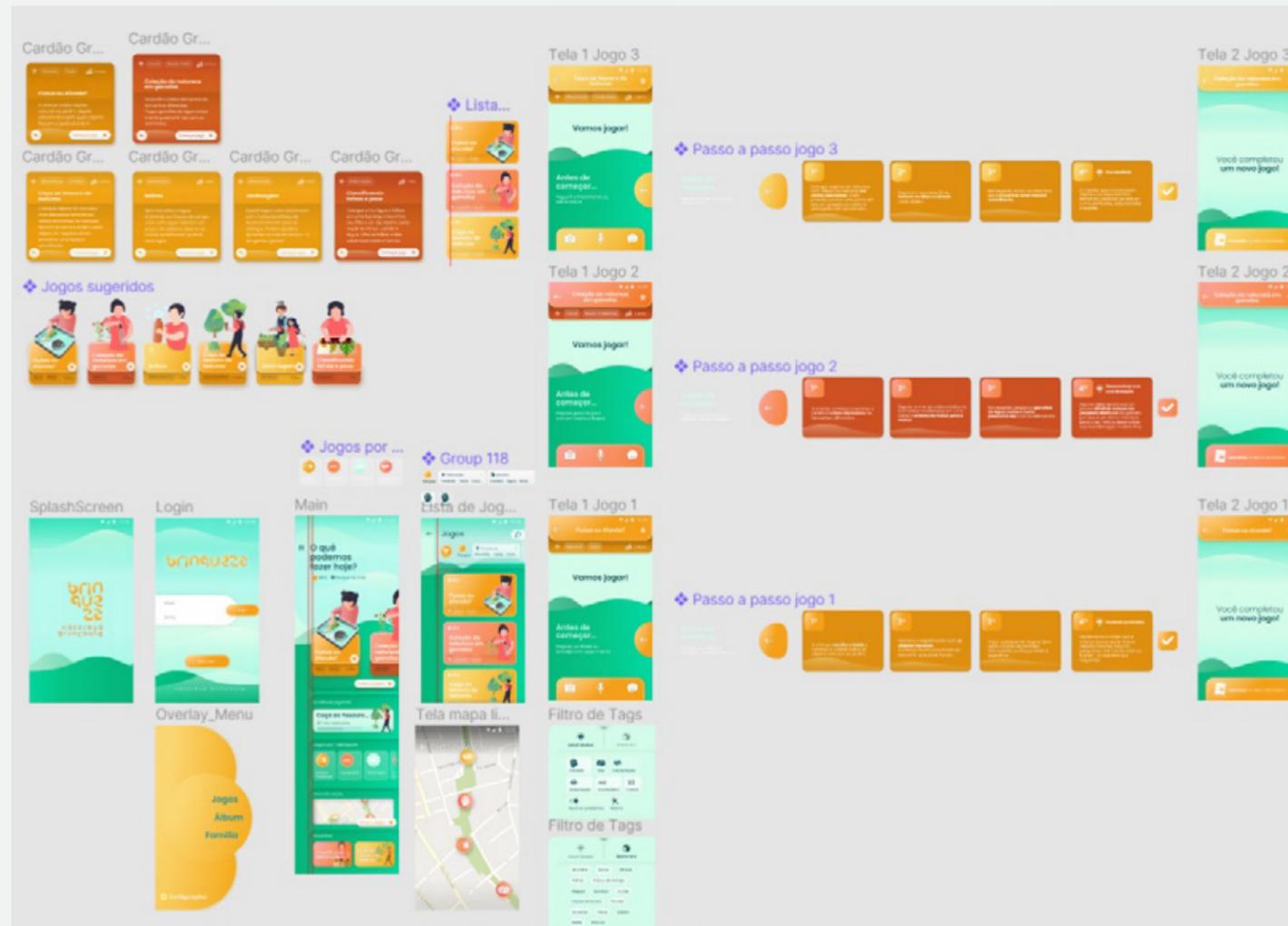
03.4 Rabiscoframes



03.5 Wireframes



03.6 Protótipo Interativo



03.6 Protótipo Interativo

DESIGN SENSORIAL

Poppins

Aa a Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 3 4 5 6 6 7 8 9 9 ? * ! (%) [#] { @ } / & & \ < - +

Familia Tipografica

Texto de lectura

TIPOGRAFIA

Frses destacadas

34pt **O quê podemos fazer hoje?**

21pt **O quê podemos fazer hoje?**

16pt O quê podemos fazer hoje?

12pt O quê podemos fazer hoje?

10pt O QUÊ PODEMOS FAZER HOJE?

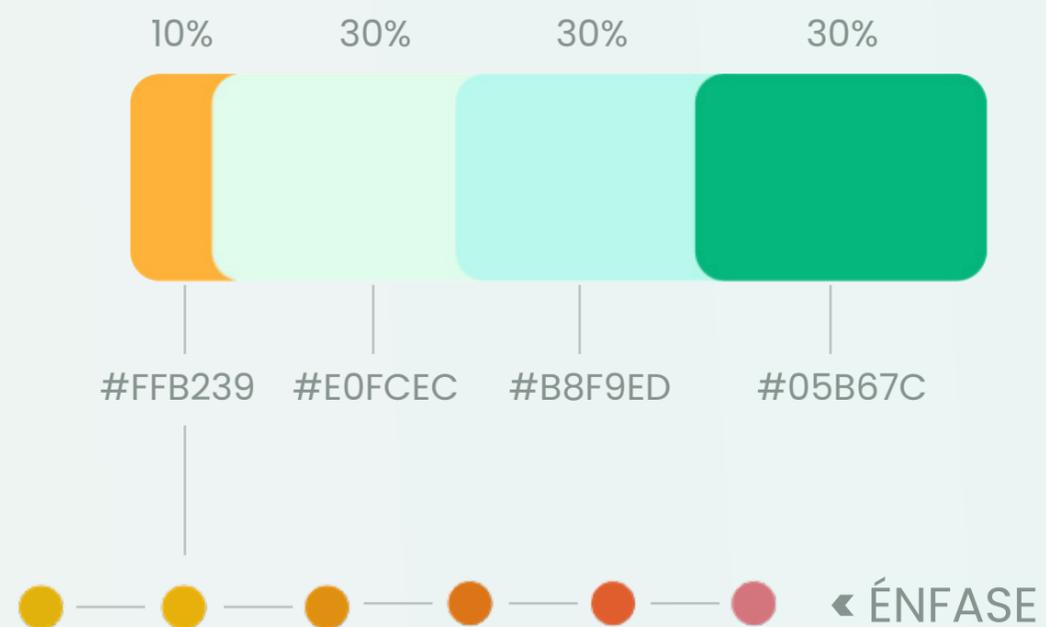
Tamanos

Aprenda sobre a água enchendo um frasco de xampu vazio com água. Adicione um pouco de sabão e observe as bolhas se formarem quando você agita

03.6 Protótipo Interativo

DESIGN SENSORIAL

PALETA DE CORES



03.6 Protótipo Interativo

DESIGN SENSORIAL

ICONES E COMPONENTES

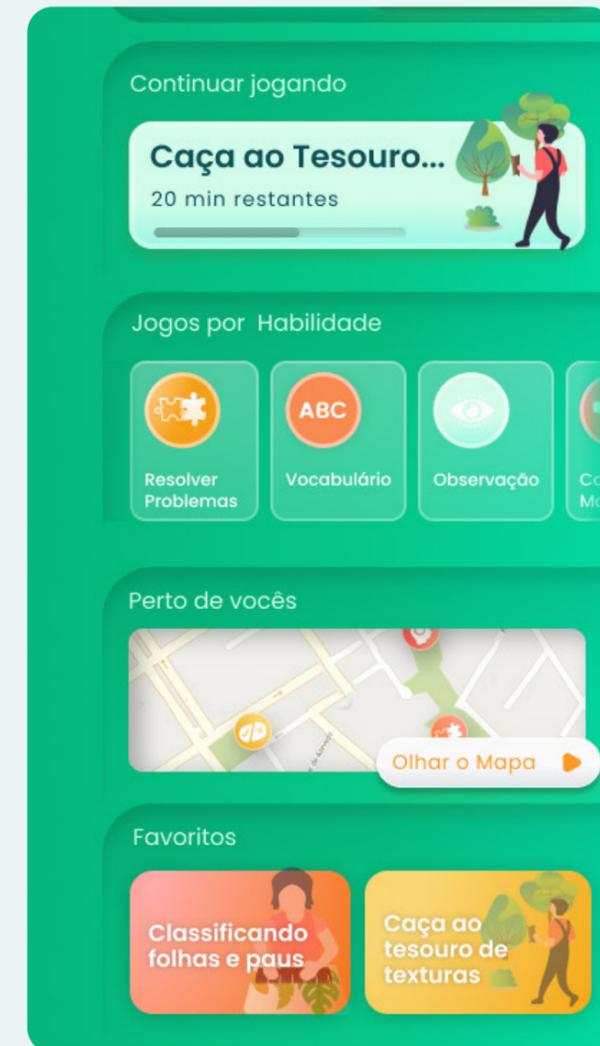
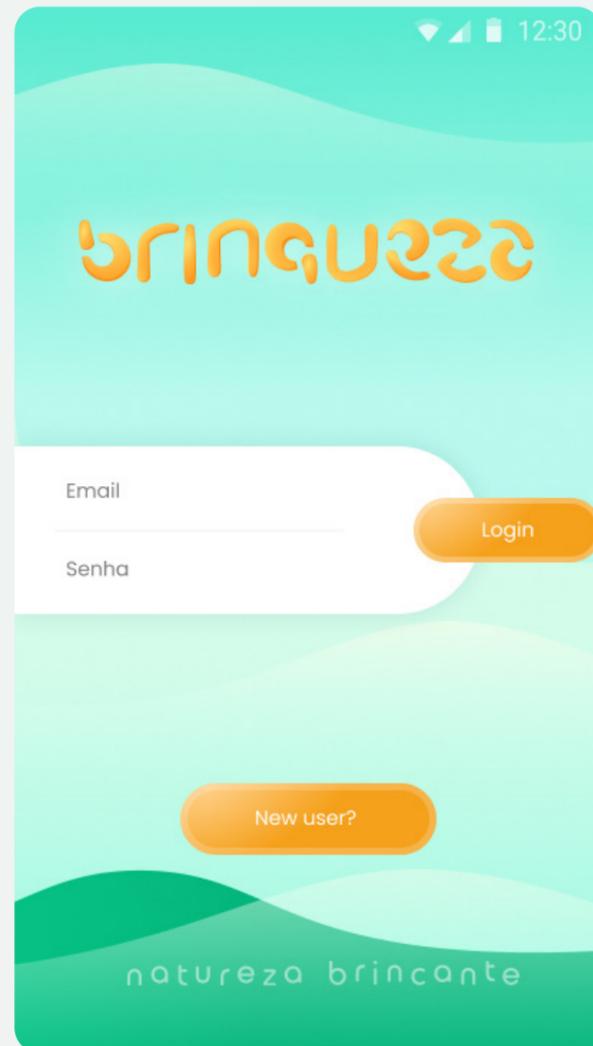


03.6 Protótipo Interativo

MARCARIO / NOME



03.7 Protótipo de alta fidelidade



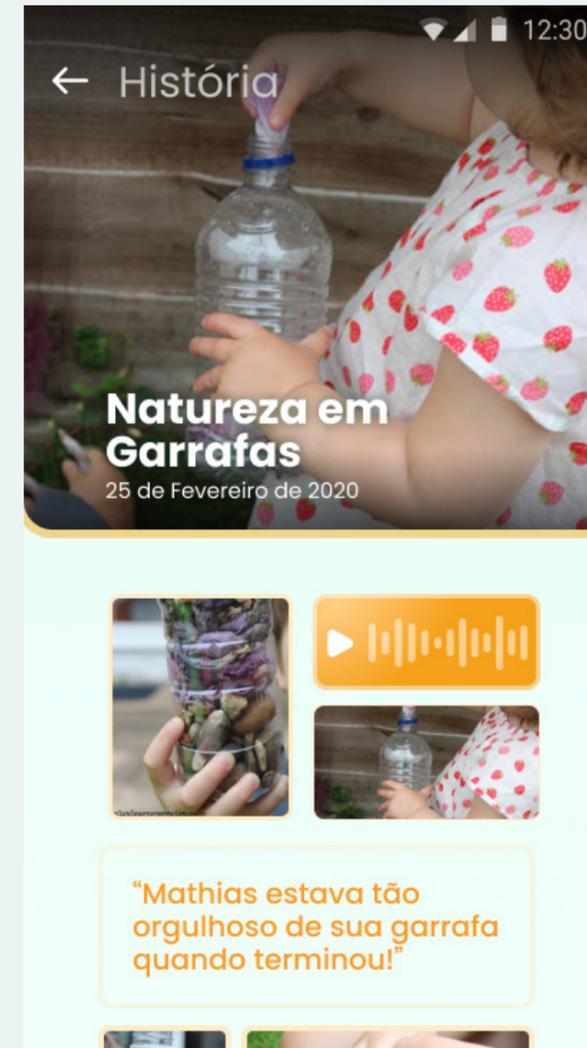
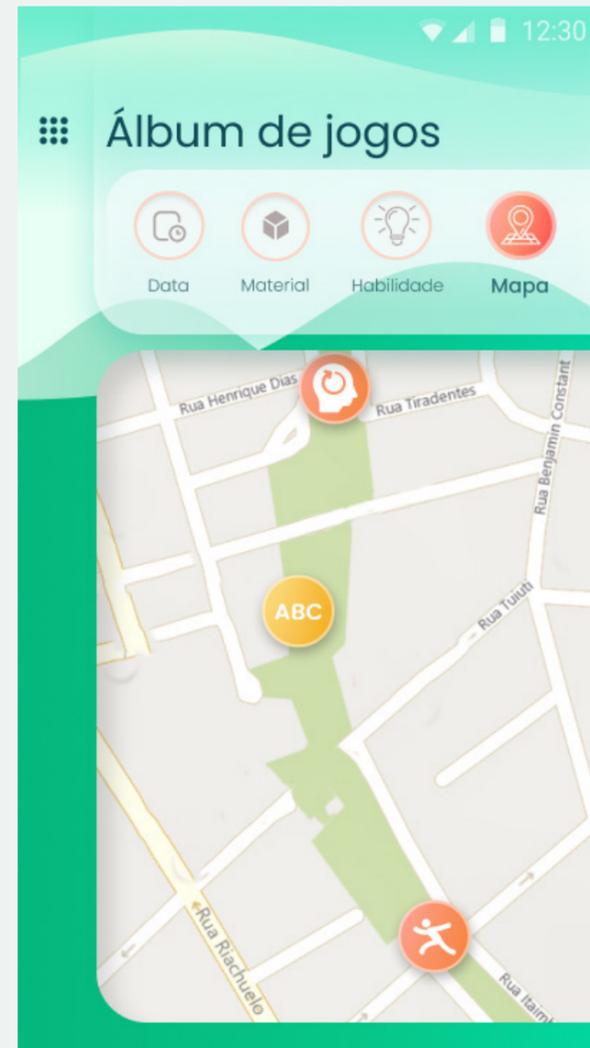
03.7 Protótipo de alta fidelidade



03.7 Protótipo de alta fidelidade



03.7 Protótipo de alta fidelidade



04. **Inspeção**

04.1 Teste de usabilidade



Aplicativo Brinqueza

Acceder ao aplicativo

Por favor, abra e siga este link: <https://www.brinqueza.com/instalação>

Com o perfil aberto, leia e responda às seguintes perguntas:

É um dia lindo. Imagine que você tem tempo livre e gostaria de brincar com seu filho lá fora. Abra o aplicativo e deseje jogar um jogo que ele oferece. Quão difícil foi chegar à tela inicial do jogo? ("Vamos Jogar!")

Muito Fácil ○ ○ ○ ○ ○ Muito Difícil

Está pensando que é uma boa hora para sair e brincar em algum lugar da cidade. Você abre o aplicativo para escolher para onde deseja ir. Quanto custou você escolher um lugar?

Pouco (Muito Fácil) ○ ○ ○ ○ ○ Muito (Difícil)

Foi mais fácil ou mais difícil escolher qual atividade fazer? Comente à tarefa da pergunta 1

Mais fácil
 Igual
 Mais difícil

Está conversando com um parente e quer mostrar a ele um dos jogos que você jogou com seu filho na semana passada. Quanto custou para você obter a memória guardada no álbum?

Muito Fácil ○ ○ ○ ○ ○ Muito Difícil

Você se perdeu na interface em algum momento?

Sim
 Não

Em caso afirmativo, em qual tela?

Tela requisita: _____

Você deseja ver quantos jogos foram jogados com seu filho desde a instalação do aplicativo. Quão difícil foi encontrar o número?

1 2 3 4 5

Muito Fácil ○ ○ ○ ○ ○ Muito Difícil

Você encontrou rapidamente a tela "Família"?

Sim
 Não

Finalmente, você está conversando com um membro da família, mas no WhatsApp. E você quer compartilhar as fotos de um dos jogos que você fez com seu filho na semana passada. Tente compartilhá-las! Você se lembrou rapidamente onde a história foi armazenada?

Sim
 Não

Você encontrou rapidamente o botão específico para compartilhar?

Sim
 Não

Finalmente, se eu quisesse ver todos os jogos que joguei num mapa com a localização de cada um deles, onde poderia encontrar essa informação?

na tela "Família"
 na tela "Lista de Jogos"
 no "Álbum de Histórias"
 Outro: _____

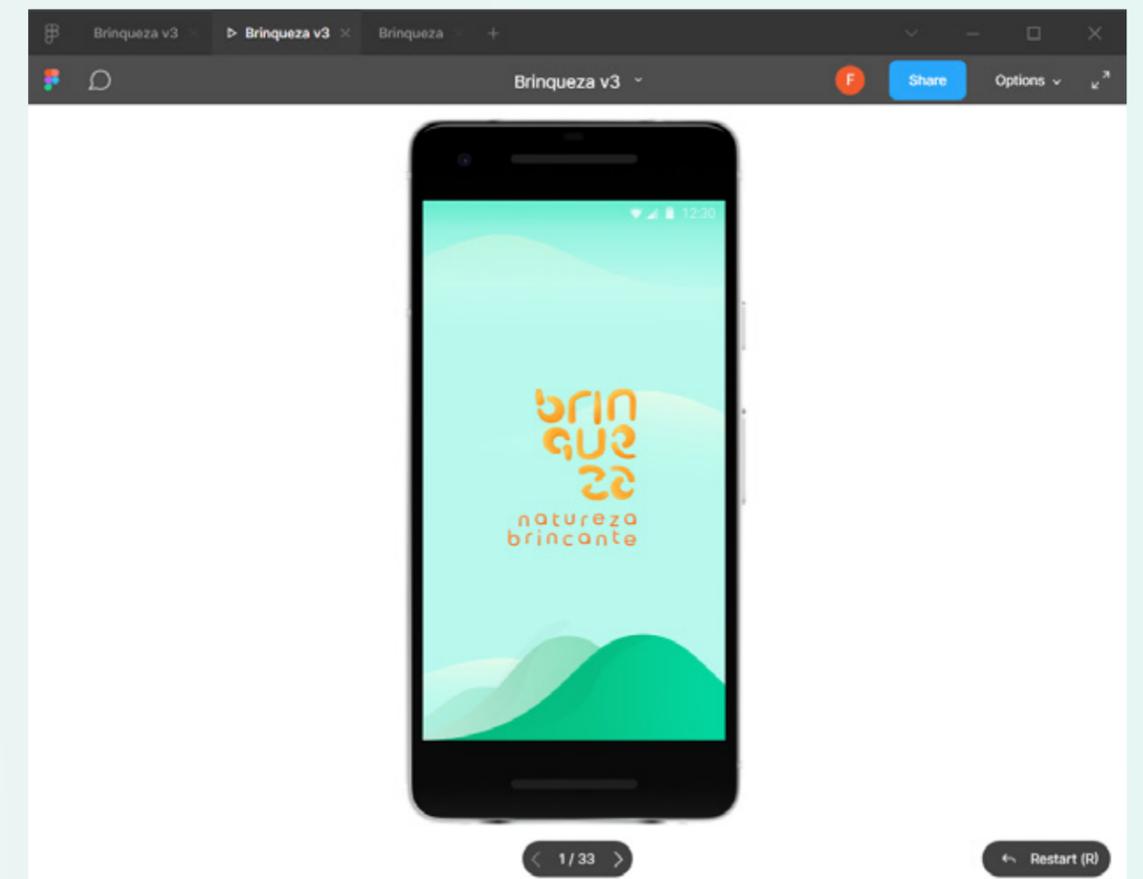
[Antes](#) [Seguinte](#) Página 3 de 4

Notícia enviada automaticamente a través de Formulários de Google

Google no Brasil: [Ajuda](#) [Política de Privacidade](#) [Condições de Serviço](#) [Política de Privacidade](#)

Google Formulários

“ Está conversando com um parente e quer mostrar a ele um dos jogos que você jogou com seu filho na semana passada. Quanto custou para você obter a memória guardada no álbum?”



04.1 Teste de usabilidade

DESIGN SENSORIAL



05. **Conclusões**

05.1 Implementação e Considerações

Contato com os Desenvolvedores

- Validar funcionalidades
- Restrições técnicas

RFID

- Interactuassem com objetos

Interface escalable

- Adicionar funcionalidades

Especialistas em educação

- Objetivos pedagogicos

BRUNO
GUS
ZU
natureza
brincante