

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO GRADUAÇÃO DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

KARINA PEREIRA ROCHA

Breeze: Redesign do aplicativo edição brasileira

Volta Redonda
2023

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Breeze: Redesign do aplicativo edição brasileira

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado ao Curso de Design do
UNIFOA como requisito para obtenção do
título de Bacharel em Design.

Aluna: Karina Pereira Rocha

Orientadora: Prof^a Mestra Patrícia Soares
Rocha Alves

Volta Redonda
2023



Construindo o futuro **com você.**

FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado, BREEZE: REDESIGN DO APLICATIVO EDIÇÃO BRASILEIRA. Elaborado por KARINA PEREIRA ROCHA apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design.

Aprovado em 01 de dezembro de 2023

Banca Avaliadora


Patricia Soares Rocha Alves
Professora Orientadora
Mestre - UniFOA


Marcos Kazuiti Mitsuyasu
Professor Avaliador
Doutor - UniFOA


Moacyr Ennes Amorym
Professor Avaliador
Mestre - UniFOA

Sede Administrativa:

 Campus Universitário
Olezio Galotti Av. Duuro Peixoto Aragão, 1325, Três Poços | Volta Redonda - RJ
T (24) 3340-8400 | Cep. 27240-560

DEDICATÓRIA

Dedico a minha força de vontade de concluir um curso de graduação e aos meus pais por me ajudarem nessa etapa da minha vida.

AGRADECIMENTO

Este trabalho representa uma jornada desafiadora e gratificante, e não poderia ter sido realizada sem o apoio e o auxílio de muitas pessoas que desempenharam papéis significativos ao longo do caminho.

Obrigada a todos os envolvidos durante es longos 4 anos!

Resumo

O objetivo deste trabalho é criar um aplicativo para o festival de música específico para o público de heavy metal o Summer Breeze Brasil, que acontece em São Paulo todo mês de abril. Para o desenvolvimento desse aplicativo foi seguida a metodologia Design Thinking de Maurício Vianna, Ysmar Vianna, Sabel K. Adler, Brenda F. Lucena, Beatriz Russo, com o intuito de melhorar a comunicação entre o cliente e o festival, com uma interface mais limpa e fácil de ser usada. A ideia surgiu quando eles estavam usando somente o aplicativo da versão do festival da Alemanha, com isso surgiu a ideia de fazer o aplicativo somente do Brasil para simplificar o processo de aquisição de ingressos para indivíduos que não possuem acesso a um computador, mas que dependem principalmente do uso de dispositivos móveis no cotidiano, permitindo-lhes adquirir ingressos sem a necessidade de utilizar o site.

Palavras-Chaves: Festival, Summer, Aplicativo

ABSTRACT

The objective of this work is to create an application for the music festival specifically for the heavy metal audience, Summer Breeze Brasil, which takes place in São Paulo every April. For the development of this application, the Design Thinking methodology of Maurício Vianna, Ysmar Vianna, Isabel K. Adler, Brenda F. Lucena, Beatriz Russo was followed, with the aim of improving communication between the client and the festival, with a cleaner and easier interface. to be used. The idea came up when they were only using the application for the German version of the festival, and with that came the idea of making the application only for Brazil to simplify the process of purchasing tickets for individuals who do not have access to a computer, but who They mainly rely on the use of mobile devices in their daily lives, allowing them to purchase tickets without needing to use the website.

Keyword: Festival, Summer, Application

Sumário

1. INTRODUÇÃO	15
1.1 Problema	18
1.2.1 Objetivos	18
1.2.2 Objetivo geral	18
1.2.4 Objetivo específico	19
1.2.5 Justificativas	19
2. Estudo de Métodos	19
3. Imersão	23
3.1 Imersão Preliminar	23
3.1.2 Pesquisa exploratória	23
3.1.3 Pesquisa desk	27
3.1.4 Aplicativos nativos e híbridos	28
3.1.5 Aplicativos de música	29
3.1.6 Design de interfaces	29
3.2 Imersão em profundidade	30
3.2.1 Design de interface mobile	30
3.2.3 Wireframe	32
3.2.4 Sobre festivais	34
3.2.5 Summer breeze open air	36
3.2.6 Aplicativo do festival	44
3.2.7. UI & UX	50
3.2.8. Ergonomia tátil	54
3.2.9. Estratégias humanizadas	56
3.3 Estudo de cores	58
3.3.1 Cores e seus significados	59
3.3.2 Cores	60
3.3.3 Sistema RGB	62
3.3.5 Tipografia	64
3.3.6 Anatomia dos tipos:	66
4 Síntese	76
4.1 Personas	76

4.1.2Análise de similares	83
4.2Painel semântico	78
4.3Sombras	80
4.4Cartões de insights	81
4.5 Mapa Conceitual	83
4.6 Critérios Norteadores	83
4.7 Requisitos e Restrições	97
5. Ideação	99
5.1. Brainstorming	99
5.1.2 Cardápio de ideias	99
5.1.3 Matriz de posicionamento	100
5.1.4 Prototipagem	112
5.2PROTÓTIPO	116
5.2.1TESTE DO USUÁRIO	125
5.2.2CONCLUSÃO	126
REFERÊNCIAS	127

LISTA DE IMAGENS

Imagem1:Pessoa segurando o telefone.....79

LISTA DE QUADROS

Quadro1: Fontes para web.....	72
-------------------------------	----

LISTA DE FIGURAS

Figura 1:Fases do processo do desing thinking	22
Figura 2: Pesquisa para saber a idade do público (2023)	23
Figura 3: Pesquisa para saber se teve alguma dificuldade em acessar algum aplicativo (2023)	24
Figura 4: Pesquisa para saber se teve alguma dificuldade em acessar algum aplicativo (2023)	24
Figura 5:Nível de dificuldade com aplicativo (2023)	25
Figura 6:Nível de dificuldade de usar um aplicativo	25
Figura 7:O que acha que tem que ter em um aplicativo (2023)	25
Figura 8: Uso de aplicativo (2023).....	26
Figura 9: Se a pessoa já foi ao festival e avaliação sobre o aplicativo summer breeze(2023)	26
Figura 10: Dificuldades sobre o aplicativo sobre o aplicativo summer breeze(2023)	27
Figura 11: Aplicativos em geral	27
Figura 12: Ideia de aplicativo	31
Figura 13: Wireframe de baixa qualidade.....	33
Figura 14: Wireframe de alta qualidade	34
Figura 15: Show da Tarja no Wacken Open Air 2022.....	36
Figura 16: Mapa do evento localizado no meio da página logo abaixo do line up	38
Figura 17: página final do site contendo os dias do evento	39
Figura 18: Line up e mapa do evento.....	39
Figura 19: Line up e mapa do evento.....	40
Figura 20: Tipo de ingressos.....	40
Figura 21:Cabeçalho do site	41
Figura 22:Página inicial do site atualizado para 2024 com feed de notícias	41
Figura 23:Final da página inicial do site atualizado para o evento em 2024	42
Figura 24:Página para efetuar compras do site.....	42
Figura 25:Continuação das páginas de compras	43
Figura 26:Abas iniciais	43
Figura 27: Login da página de compras	44
Figura 28:Aba de sacola	44
Figura 29: Página inicial do aplicativo	45
Figura 30: Página inicial do aplicativo	46
Figura 31: Página de termos de privacidade aplicativo	47
Figura 32: Sincronização de contas	48
Figura 33:Buscador de bandas	49
Figura 34:Agenda do aplicativo.....	50
Figura 35: Separando ux/ui.....	51
Figura 36: como que funciona o aplicativo responsivo	53
Figura 37: Como que funciona o mobile first	54
Figura 38:Zona do Polegar	56
Figura 39:Ergonomia tátil	56
Figura 40:As Dez Heurísticas de Nielsen	58
Figura 41: Cores primárias.....	61
Figura 42:Círculo Cromático	61

Figura 43:Triângulo rgb.....	62
Figura 44: Elementos <p> serão estilizados e serão coloridos de azul e negrito.	63
Figura 45:Anatomia tipográfica	64
Figura 46:Helvetica	65
Figura 47:Família tipográfica e caracteres	66
Figura 48: Anatomia dos tipos.....	68
Figura 49:Corpo da tipografia.....	69
Figura 50:Ascendentes e descendentes	69
Figura 51: Eixo.....	70
Figura 52: Ligaduras	70
Figura 53: Aprenda mais sobre serifas.....	71
Figura 54:Old Style	71
Figura 55: Linign	72
Figura 56: Small Caps.....	72
Figura 57:Caixa baixa	73
Figura 58: Caixa alta	73
Figura 60: Versalete.....	73
Figura 61:Fontes para dispositivos móveis	74
Figura 62:Fontes para web-Courier new	75
Figura 63:Gráfico de legibilidade das fontes	76
Figura 64:Persona 1	77
Figura 65 :Persona 2.....	77
Figura 66:persona 3.....	78
Figura 67:Painel semântico Summer Breeze Brasil	79
Figura 68: Painel semântico do Summer Breeze na Alemanha.....	79
Figura 69:Painel semântico tipográfico	80
Figura 70: Cartões de insights	82
Figura 71: Cartões de insights	82
Figura 72:Mapa Conceitual	83
Figura 73:Página inicial do aplicativo do wacken	84
Figura 74:Página do menu do aplicativo do wacken 2.....	85
Figura 75:Wacken wallpapers	86
Figura 76:Playlist do aplicativo do wacken	87
Figura 77:Área de toque ergonomicamente funcional de aparelhos móveis: mão esquerda, combinação e mão direita.	88
Figura 78:Estudo ergonômico 1: aplicativo Wacken open air	89
Figura 79: Wireframes do aplicativo:wacken open air.	89
Figura 80:Página de entrada Rock In rio	90
Figura 81: Lineup e menu aplicativo do rock in rio	91
Figura 82:Estudo ergonômico do aplicativo Rock In Rio.	92
Figura 83:Wireframes do aplicativo Rock in rio	93
Figura 84: Interface dos aplicativos rock fest	94
Figura 85:Interface dos aplicativos rock fest	95
Figura 86:Estudos ergonômico do aplicativo Rock fest	95
Figura 87:Wireframes do aplicativo Rock fest	96
Figura 88: Brainstorming.....	99
Figura 89:Cardápio de ideias	100
Figura 90:Wireframe de baixa qualidade ideia 1	101

Figura 91:Wireframe de baixa qualidade ideia 2	102
Figura 92:Wireframe de baixa qualidade ideia 3	103
Figura 93:Wireframe de baixa qualidade ideia 4	104
Figura 94:Wireframe de baixa qualidade 5.....	105
Figura 95:Matriz de posicionamento	106
Figura 96:Wireframe de média qualidade aplicativo 1	107
Figura 97:Wireframe de média qualidade aplicativo 2.....	108
Figura 98:Wireframe de média qualidade aplicativo 3.....	109
Figura 99:Wireframe de média qualidade aplicativo 4.....	110
Figura 100:Wireframe de média qualidade aplicativo 5.....	111
Figura 101:Wireframe de média qualidade aplicativo 6.....	112
Figura 102:Wireframe de baixa qualidade aplicativo final.....	113
Figura 103:Wireframe de média qualidade tela inicial e login.....	114
Figura 104:Wireframe de média qualidade das Telas de bandas e de comida.....	115
Figura 105:Tela de menu e login.....	116
Figura 106:Página inicial do aplicativo	117
Figura 107: Página de login	118
Figura 108: Página de bandas	119
Figura 109: Perfil e link de compras	120
Figura 110:Barra de favoritos.....	121
Figura 111:Página de Fast food	122
Figura 112: Calendário.....	123
Figura 113: Mapa.....	124
Figura 114:Menu.....	125

LISTA DE SIGLAS

AWD: Melhorias Progressivas

IA: Inteligência artificial

Et al: Vários autores

UX: User Experience (Experiência de usuário)

UI: User Interface

1.INTRODUÇÃO

Ao denominar um evento como festival, os organizadores devem considerar cuidadosamente se ele realmente oferece benefícios à comunidade local. Eventos que não proporcionam tais benefícios não deveriam ser classificados como festivais, mas sim como outro tipo de evento. Segundo Getz, (2001), “Todo festival deve ser considerado um evento especial, mas nem todo evento especial é um festival, já que pode ser uma competição esportiva, um encontro, um show ou uma promoção comercial. Esta posição deveria ser levada em consideração pelos organizadores ao denominar seu evento como festival, até porque, de acordo com os estudos sobre festivais, entende-se que eles devem agregar benefícios junto à comunidade em que estão inseridos. Aqueles que não contemplem tais benefícios não deveriam ser caracterizados como festivais e sim algum outro tipo de evento.”

“O festival também pode ser caracterizado como um evento em que pese fatores artístico-culturais, composto de apresentações previamente selecionadas, com o objetivo de competição, divulgação ou promoção comercial. Tem frequência variável e pode acontecer em ambientes abertos ou fechados” Tenan, (2002).

O Summer Breeze Open Air deu início na década de 90, originalmente sediado no município de Abtsgmünd, e hoje acontece na cidade de Dinkelsbühl, na Alemanha. E agora o festival está no Brasil, na cidade de São Paulo, no bairro Barra Funda. Segundo Dallal,2023 “Escolhemos trazer o Summer Breeze justamente por sua qualidade e por prestar um serviço pautado pela excelência tanto para os artistas quanto para o público. E assim será no Brasil também. Além de uma estrutura para que os presentes tenham atividades o dia todo enquanto esperam aquele show (ou aqueles shows) preferido(s), também entregaremos um serviço rápido e eficiente de alimentos e bebidas, por exemplo”,

Com a chegada do festival Alemão ao Brasil que teve a sua primeira edição em Abril de 2023, foram informadas 15 mil pessoas por dia.Segundo Bueno,(2023) “Uma semana antes cerca de 50 mil pessoas foram ao estádio da Barra Funda (local bem próximo ao Memorial da América Latina, por sinal) para ver grandes nomes do rock e

metal.”Para o Summer Breeze, apesar de não ser uma informação oficial, foi informado que 15 mil pessoas compareceram por dia. Em um primeiro momento a comparação desses. Com o crescimento de festivais foram feitos levantamentos de dado Segundo Costa, (2018):

Nos últimos 3 anos foram registrados quase 2.000 festivais de música acontecendo no Brasil. A plataforma de eventos Sympla apresentou um levantamento durante a Semana Internacional de Música (SIM) para apresentar quantos festivais de música existem no Brasil. (COSTA, 2018a)

Esse trabalho está sendo destinado para a melhoria da interface do aplicativo, para uma melhor comunicação entre o usuário(cliente) e o aplicativo não é só envolvendo uma questão estética, a aparência e o design são as primeiras coisas que a pessoa analisa. Para que o público do evento tenha uma melhor experiência antes e depois do evento, deste da retirada do ingresso a atração do evento.

Nos últimos anos testemunhamos um crescimento exponencial no uso de aplicativos móveis para acesso a uma variedade de informações e serviços. Essa tendência tem sido particularmente evidente no contexto de eventos, festivais e atividades culturais, onde aplicativos desempenham um papel fundamental na divulgação, organização e experiência geral dos participantes. Neste cenário, o presente trabalho busca explorar e aplicar o método de Design Thinking desenvolvido por Maurício Viana para realizar o redesign do aplicativo da edição brasileira de um evento de destaque.

O acesso facilitado à informação e a interação dinâmica oferecida pelos aplicativos móveis transformaram a maneira como as pessoas se engajam com eventos de diferentes naturezas. Festivais, exposições, conferências e outras atividades culturais se beneficiam da tecnologia para criar experiências personalizadas, aumentar a participação do público e proporcionar uma maior conexão entre organizadores e participantes. Através desses aplicativos, os usuários podem explorar programações, receber atualizações em tempo real, planejar sua agenda, interagir com outros participantes e acessar recursos exclusivos, melhorando assim sua compreensão e aproveitamento dos eventos.

Com a função de conectar várias pessoas do mundo todo, surgiu o aplicativo, as variedades de aplicativos crescem à medida que a tecnologia avança. Segundo, Lima, (2016) Do Inglês, Applications, os Apps surgiram pela necessidade de se criar

aplicações ou softwares para os smartphones. Esses celulares inteligentes além de conseguir conectar pessoas através de sua função primária, que é realizar uma ligação, conseguem conectar várias pessoas através dos inúmeros Apps disponíveis no mercado. Além disso, o usuário consegue realizar tarefas nas quais antes precisava se deslocar para tal. Isso não apenas simplifica a comunicação, mas também permite que os usuários realizem tarefas que antes exigiam deslocamento.

Com o avanço da modernidade nesses últimos anos aonde tudo é voltado para as telas dos smartphones ou notebooks, onde fazemos basicamente tudo, deste do despertar ao dormir.

Aonde as compras pelo celular viraram um hábito para a maioria das pessoas no mundo, desta comida a ingressos, mas, nem tudo são flores, a falta de segurança eletrônica nos dispositivos gera uma insegurança ao comprar os ingressos onde que deveriam ficarem salvos e sem se reocupar com roubos.

Segundo Souza, (2022) “Organizar um evento é um processo complexo que envolve muitos desafios, e um dos mais importantes é a venda de ingressos. Para garantir o sucesso do evento, é fundamental que os ingressos sejam vendidos em quantidade suficiente para cobrir os custos e gerar lucro”.

1.1 Problema

Qual o problema que os clientes do festival estão reclamando e como resolver isso?

Como melhorar as condições do back end para reembolsar ingressos?

Qual a importância do desenvolvimento das tecnologias para o design?

1.2.1 Objetivos

Uma interface mobile responsiva, com clareza, compreensão, eficiência e objetividade.

1.2.2 Objetivo geral

Criar uma interface exclusiva para o festival Summer Breeze Open Air no Brasil.

1.2.4 Objetivo específico

- Melhorar a forma de comunicar o cliente com a empresa;
 - Fazer a melhoria da interface;
 - Criar uma versão mais leve do aplicativo;
- Inserir o modo de comprar ingresso dentro do aplicativo;

1.2.5 Justificativas

É a primeira vez que o festival de música europeu, Summer Breeze destinado ao público do heavy metal, ganha uma versão brasileira e os outros festivais que teve versão brasileira foram o Tomorrowland e o mais recente o Primavera Sound. Segundo Brito, (2023),” O festival alemão Summer Breeze ganhou uma segunda casa no mundo e ela fica no Brasil. Mais precisamente no Memorial da América Latina, em São Paulo, onde o festival estreou em abril de 2023”. Os festivais se dividem de acordo com o tamanho do público:

Festivais de pequeno porte: que possuem um público médio de 300 pessoas.

Festivais de médio porte: que possuem um público médio de 1.000 pessoas ou mais (até 9.999 pessoas).

Festivais de grande porte: acima de 10 mil pessoas. Do mesmo site, vale afirmar aqui que a grande maioria dos festivais levantados na pesquisa encontram-se na categoria de pequeno porte. (COSTA, 2018b)

2. Estudo de Métodos

A metodologia escolhida para fins deste trabalho foi o Design Thinking de Viana et al. (2011), pela inovação em negócios, no caso seria a necessidade da criação de um aplicativo para um festival musical brasileiro que aconteceu no Brasil em abril de 2023.

Design Thinking é uma abordagem criativa para resolver problemas complexos e encontrar soluções inovadoras. As etapas do Design Thinking de Viana et al. (2011), são divididas em cinco etapas:

Na fase de Imersão do processo de Design Thinking, a equipe de projeto se aproxima do contexto do problema, procurando entender as necessidades e expectativas tanto da empresa (o cliente) quanto dos usuários finais (o cliente do cliente).

Imersão é um processo que envolve duas etapas. A primeira etapa serve para entender e enquadrar o problema que será resolvido. Já a segunda etapa tem como objetivo identificar necessidades e oportunidades que vão ajudar a gerar soluções para o problema. Isso tudo acontece antes da fase de Ideação, que é onde se começa a pensar em soluções.

Imersão Preliminar é uma etapa que ajuda a definir o escopo do projeto e identificar os usuários e outros atores-chave que precisam ser considerados. É possível levantar as áreas de interesse para ajudar a elaborar os temas que serão investigados na próxima fase que é a pesquisa Desk; é uma pesquisa que fornece informações sobre as tendências e temas relacionados à área estudada, tanto no Brasil como no exterior, pode ser uma parte importante dessa fase, pois envolve a revisão de literatura, análise de dados secundários e outras fontes de informação que podem ajudar a orientar a pesquisa.

Imersão em Profundidade começa com a elaboração de um plano de pesquisa, que inclui protocolos de pesquisa primária, lista de usuários e atores-chave para recrutamento e mapeamento dos contextos que serão estudados. Há muitas técnicas utilizadas nessa etapa.

Depois de imergir no universo dos produtos/serviços e investigar as tendências de mercado, os dados coletados são analisados para identificar padrões e oportunidades. Esses dados são então sintetizados visualmente para fornecer informações úteis para a fase de Ideação. Na fase de Imersão, os dados das pesquisas preliminares e em profundidade são compilados e seus principais achados são capturados em cartões de insights. Esses insights são traduzidos em ferramentas como Personas, Cartões de Insights e Mapas Conceituais, que serão usados para gerar soluções.

A pesquisa exploratória é uma etapa inicial em projetos de desenvolvimento de produtos ou serviços, que tem como objetivo ajudar a equipe a entender o contexto em que atuará. Essa pesquisa fornece informações importantes para definir perfis de usuários, atores e ambientes que serão explorados na fase de Imersão em

Profundidade, além de auxiliar na elaboração dos temas a serem investigados na pesquisa de mesa.

Essa pesquisa é realizada por meio da observação participante, que consiste em sair às ruas e interagir com pessoas envolvidas no contexto do projeto, buscando locais relevantes para entender o assunto em questão e conversar com usuários, indivíduos que atuam no ambiente de comercialização, uso ou suporte. Dessa forma, a equipe pode se familiarizar com as realidades de uso dos produtos e serviços que serão explorados ao longo do projeto e capturar insights relevantes para a fase de Imersão em Profundidade.

A pesquisa desk é uma busca de informações sobre um tema de projeto em diversas fontes confiáveis, principalmente na internet. As informações relevantes são registradas em Cartões de Insights, que são impressos e organizados para posterior análise.

A pesquisa de imersão em profundidade é uma abordagem qualitativa que busca entender o contexto de vida dos usuários de um produto ou serviço. O objetivo é identificar comportamentos extremos e mapear padrões e necessidades latentes, a fim de criar soluções específicas que atendam a diferentes grupos. Para isso, a equipe de projeto interage com o cliente/usuário para entender seus pontos de vista e descobrir o que eles falam, como agem, o que pensam e como se sentem. Para a criação do projeto utilizaremos a técnica de "sombra" consiste em acompanhar um usuário ou outro ator envolvido em um processo, durante um tempo, enquanto interage com um produto ou serviço que está sendo estudado.

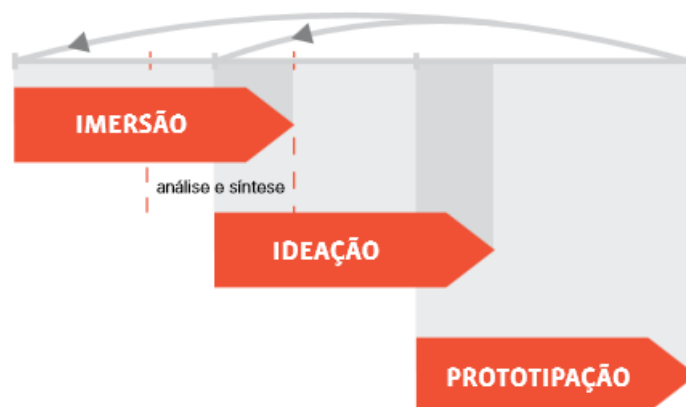
São criadas a partir da síntese de informações coletadas durante a fase de imersão, como comportamentos, motivações, desejos, expectativas e necessidades, ajudam a compreender melhor o público-alvo de um produto ou serviço, permitindo que as equipes de desenvolvimento e marketing possam criar soluções mais efetivas e personalizadas. São personagens criados a partir de perfis extremos de consumidores, que representam as motivações, desejos e necessidades de um grupo mais abrangente.

Na fase de ideação, a equipe se reúne para gerar muitas ideias diferentes através de técnicas como brainstorming. Depois, são realizadas sessões de cocriação com usuários ou a equipe da empresa para aprimorar essas ideias. Essas ideias são registradas em um cardápio de ideias e validadas em reuniões com o cliente, utilizando ferramentas como a matriz de posicionamento ou protótipos.

A matriz de posicionamento é uma ferramenta que ajuda a avaliar as ideias geradas durante a fase de ideação. Ela serve para validar as ideias com base em critérios estabelecidos previamente, como as necessidades das Personas criadas no projeto. O objetivo é comunicar de forma clara os benefícios e desafios de cada solução, para que a equipe possa tomar uma decisão estratégica e selecionar as ideias mais promissoras para serem prototipadas. Matriz de Posicionamento te ajuda a escolher as ideias que têm mais potencial de sucesso. Escolhi o melhor desenho feito para o aplicativo.

Prototipagem: Criar protótipos tangíveis e concretos das soluções concebidas durante a etapa de ideação, testando e refinando as soluções para torná-las mais eficazes. Dentro da prototipagem existem níveis de fidelidade de um protótipo, gerada sobre o início de uma ideia a uma solução mais perto da original. Baixa, média e alta: Baixa: uma ideia de um pequeno rabisco, média: uma ideia memorada da versão anterior com mais coisas, alta: que é a mais próxima da original.

Fases do processo do desing thinking



Esquema representativo das etapas do processo de Design Thinking.

Figura 1:Fases do processo do desing thinking

Fonte:Viana et al

3.Imersão

3.1 Imersão Preliminar

Captura

O público-alvo é o grupo de pessoas que consomem aplicativo de festival para ficar por dentro das novidades de um festival específico, retirar ingresso, fazer pagamentos do fast food dentro do festival etc.

Transformação

Esse aplicativo é um redesign do original. Um aplicativo organizado, com tipografia legível, fácil acesso para os leigos, motoristas disponíveis, preços dos alimentos, locais do show e mapa do evento.

3.1.2 Pesquisa exploratória

De acordo com essa pesquisa exploratória feita para saber no que as pessoas tinham dificuldade quando manuseava um aplicativo. A maioria reclamou sobre baixar ingressos de um certo aplicativo de um festival específico, a minoria nunca foi a um festival e nunca usou esse tipo de aplicativo e os dados foram esse:

Começamos a pesquisar as idades para ter uma noção de público.



Figura 2: Pesquisa para saber a idade do público (2023)
Fonte: Pesquisa exploratória

33% das pessoas têm dificuldade em acessar aplicativos

2. Teve dificuldade em acessar algum aplicativo de festival de música?

[Mais Detalhes](#)



Figura 3: Pesquisa para saber se teve alguma dificuldade em acessar algum aplicativo (2023)

Fonte: Pesquisa exploratória

As maiores dificuldades dos usuários foram com o aplicativo do rock in rio, por ser uma interface desorganizada.

3. Se na questão 2, você respondeu que teve alguma dificuldade em usar algum aplicativo de festival de música. Quais foram as suas dificuldades?

[Mais Detalhes](#)

[Insights](#)

70
Respostas

Respostas Mais Recentes

"Não gosto de ter muita coisa no celular"

": "

"O app do rock in rio, achei desorganizado"

Figura 4: Pesquisa para saber se teve alguma dificuldade em acessar algum aplicativo (2023)

Fonte: Pesquisa exploratória

Qual o nível dos usuários com uso de aplicativos, 8% das pessoas responderam Alto: "High" para esta pergunta, a maioria respondeu Baixo: "Low" para a Pergunta 4.

4. Qual é seu nível de dificuldade com o uso de aplicativos

[Mais Detalhes](#) [Insights](#)

2.29
Classificação Média

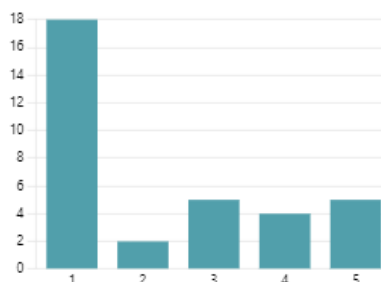


Figura 5: Nível de dificuldade com aplicativo (2023)

Fonte: Pesquisa exploratória

4. Qual é seu nível de dificuldade com o uso de aplicativos

[Mais Detalhes](#) [Insights](#)

2.29
Classificação Média

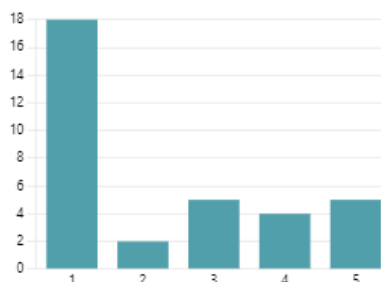


Figura 6: Nível de dificuldade de usar um aplicativo

Fonte: Pesquisa exploratória

A opinião de usuário para o que tem que ter em um aplicativo

5. Na sua opinião, o que você acha que tem que ter em um aplicativo de festival de música?

[Mais Detalhes](#) [Insights](#)

70
Respostas

Respostas Mais Recentes
 "Ser bem intuitivo"
 "a set list completa do evento"

Figura 7: O que acha que tem que ter em um aplicativo (2023)

Fonte: Pesquisa exploratória

Se o público por curiosidade já usou algum aplicativo de música para ficar dentro das novidades

6. Já usou aplicativos de festivais de música para ficar por dentro das novidades?

[Mais Detalhes](#)



Figura 8: Uso de aplicativo (2023)

Fonte: Pesquisa exploratória

Se o usuário já foi ao festival e opinião do aplicativo do summer breeze

7. Se você foi ao summer breeze e usou o aplicativo, qual sua avaliação sobre ele.

[Mais Detalhes](#)

[Insights](#)

2.88
Classificação Média

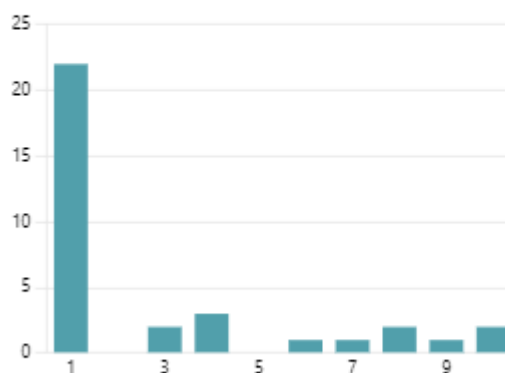


Figura 9: Se a pessoa já foi ao festival e avaliação sobre o aplicativo summer breeze(2023)

Fonte: Pesquisa exploratória (2023)

Qual dificuldade com o aplicativo do festival

8. Qual foi sua dificuldade no aplicativo do Festival Summer Breeze ?

[Mais Detalhes](#)

Insights

34

Respostas

Respostas Mais Recentes

"É festival novo?"

"Usei só o site para comprar o ingresso"

"Só conheço de nome"

Figura 10: Dificuldades sobre o aplicativo sobre o aplicativo summer breeze(2023)

Fonte: Pesquisa exploratória (2023)

3.1.3 Pesquisa desk

Aplicativos

Um aplicativo, abreviado como "app", é um programa de software projetado para ser executado em dispositivos eletrônicos, como smartphones, tablets, computadores e smart TVs. Os aplicativos são desenvolvidos para executar tarefas específicas e fornecer funcionalidades específicas aos usuários. Segundo Dâmaso, (2019), Aplicativos são programas de software presentes em celulares Android, iPhone (iOS), e em outros diversos dispositivos inteligentes, como smart TVs.

Aplicativos em geral



Figura 11: Aplicativos em geral

Fonte: <https://www.b9.com.br/100623/os-melhores-apps-de-2018-para-android-e-ios/>

Os apps podem ser gratuitos ou pagos e desempenham diversas funções: mensageiros online, streaming, gerenciadores, editores de fotos e vídeos etc. Alguns

já vêm instalados de fábrica, enquanto outros podem ser obtidos na Apple Store ou Play Store. Os aplicativos facilitam a vida do usuário e se tornaram indispensáveis no dia a dia, a ponto de "app" ter sido selecionada a palavra de 2010 pelo American Dialect Society.

“Um aplicativo pode ser definido como um software para computadores e aparelhos móveis, que permite o desempenho de uma tarefa específica. Após a chegada sobretudo dos smartphones, eles ganharam novos contornos e possibilidades e podem ser úteis de diversas maneiras, ajudando a resolver problemas simples do cotidiano.” Anon,(2023).

Aplicativos móveis: São desenvolvidos para dispositivos móveis, como smartphones e tablets, e podem ser instalados a partir das lojas de aplicativos, como a App Store para dispositivos iOS ou o Google Play para dispositivos Android. Esses aplicativos podem ser jogos, utilitários, redes sociais, aplicativos de produtividade, entre outros.

3.1.4 Aplicativos nativos e híbridos

Um app nativo costuma a ser desenvolvido para uma plataforma específica, explorando assim todas as potencialidades daquele sistema operacional. O híbrido, no entanto, consegue unir o nativo com a linguagem da web, podendo ser utilizado tanto em um como no outro.

Segundo Borcad,(2021),”Aplicativos nativos, aqueles criados exclusivamente para uma plataforma sob uma linguagem de programação específica. Há também os aplicativos híbridos, cujos códigos, ao fim do desenvolvimento, são compilados e exportados para que sejam compatíveis tanto com o Android quanto o iOS.”

“Um aplicativo nativo é aquele que é desenvolvido através de uma linguagem específica e para um determinado sistema operacional. Ou seja, são apps desenvolvidos especificamente para iOS ou Android e que são comumente encontrados nas lojas de aplicativos.” Cunha, (2023).

Para ambos, a usabilidade é bastante similar, visto que a linguagem é bem próxima. Os de tipo híbrido em sua composição tem metade da codificação usada para a criação do nativo, então dá para entender por que eles apresentam uma funcionalidade tão próxima.

“Como seu desenvolvimento é feito exclusivamente para determinado sistema operacional, as linguagens nativas reduzem as falhas de segurança “Ferroni, (2021).

3.1.5 Aplicativos de música

Os aplicativos de música, ou stream, são programas de computador ou aplicativo de celular que permitem que os usuários escutem música, descubram novos artistas que qualquer estilo musical ou que compartilhem seus sons. Esses são alguns dos aplicativos de música mais conhecidos do mundo no momento: Spotify, Apple Music, Deezer, Tidal e Amazon Music.

“A base global de assinantes de música continua a crescer fortemente, com 523,9 milhões de assinantes de música no final do segundo trimestre de 2021, um aumento de 109,5 milhões (26,4%) em relação ao ano anterior. Crucialmente, este foi um crescimento mais rápido do que no ano anterior. Há uma diferença entre receitas e assinantes – com deflatores de ARPU, como o aumento de planos multiusuários e o crescimento de mercados emergentes com menores gastos – mas o crescimento de usuários monetizados representa a pedra fundamental do streaming do provedor de serviços digitais (DSP). mercado. Assim, acelerar o crescimento nesta fase relativamente tardia da evolução do mercado de streaming é claramente positivo.” Mulligan,(2022).

Segundo Lisboa e Ciriaco,(2022) “No mundo inteiro, a pesquisa mostra que a quantidade de usuários no mundo continua a crescer a passos largos. No segundo trimestre de 2021, foram mais de 523,9 milhões de inscritos em serviços de streaming musical, expansão de 26,4% em relação ao mesmo período de 2020”.

Em geral, os aplicativos de música têm mudado significante a forma como as pessoas consomem e descobrem música e, com o tempo, eles se tornam cada vez mais fáceis para que os usuários escutem música a qualquer momento e em todo lugar.

3.1.6 Design de interfaces

Para criar um bom Design de Interface, os designers utilizam ferramentas como wireframes e protótipos, que são representações visuais do produto em diferentes estágios de desenvolvimento. Isso permite que eles testem a usabilidade, façam ajustes e reflitam o design antes de ser implementado. Segundo Maia, (2016):

Design de interface é a prática responsável pelo planejamento, desenvolvimento e aplicação de uma solução com o objetivo de facilitar a experiência do usuário e estimular sua interação com um objeto físico ou digital. (Maia, 2016).

O design de interface tem o papel fundamental de oferecer soluções amigáveis e intuitivas para o usuário final. Não é de hoje que estamos cercados pela tecnologia. Seja na tela de computadores ou celulares, o mundo está cada vez mais baseado na interação entre homens e máquinas.

Nesse sentido, a experiência do usuário, ou User Experience (UX), deve ser o centro das atenções no desenvolvimento de um produto, serviço ou sistema. Um bom projeto, seja grande ou pequeno, deve passar por uma etapa de antecipação do pensamento e necessidades do usuário.

Segundo Gomes, (2023) " De acordo com um relatório da indústria da International Music Summit, o Spotify é o rei do mundo do streaming de música. Em 2022, a base de assinantes do Spotify representava quase 31% da participação no mercado mundial, um número que deve ter subido ainda mais até o final de 2023. Isso é seguido pela Apple Music, com 13,7% de participação, e Tencent Music, com 13,4%."

Design de Interface é sobre criar a aparência visual e a disposição dos elementos em um produto digital para tornar a interação fácil, intuitiva e agradável. É a parte do design que os usuários veem e com a qual interagem, visando proporcionar uma experiência positiva e eficiente.

3.2 Imersão em profundidade

3.2.1 Design de interface mobile

Ideia de aplicativo

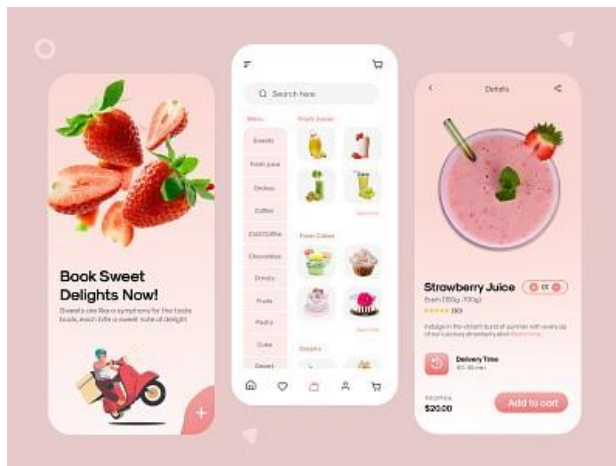


Figura 12: Ideia de aplicativo

Fonte: <https://dribbble.com/shots/22508697-Food-Mobile-App-Design>

O design de interface para dispositivos móveis, ou design de interface móvel, é uma disciplina do design que se concentra na criação de interfaces de usuário eficazes e agradáveis para aplicativos e sites acessados em dispositivos móveis, como smartphones e tablets.

“A empresa também deve dar atenção especial à usabilidade de seus sistemas em dispositivos móveis. O uso de Internet pelo celular tem crescido exponencialmente, já superando o de computadores. Isso impacta diretamente a demanda por aplicativos de smartphones e tablets, bem como por sites responsivos ou mobile” (Maia, 2016).

O wireframe pode ser criado de várias maneiras, desde esboços à mão até ferramentas online de design, e serve como uma representação inicial das ideias de design. Segundo Galante, (2022) “Um wireframe é como um esqueleto de seu aplicativo, fornecendo uma estrutura em forma visual por meio de esboços simples de linhas. Você pode abordar o wireframing de várias maneiras de um sketch com caneta e papel a um desenho com uma ferramenta on-line”

Segundo Xavier, (2018) “A arquitetura da informação é um importante conceito em UX e que tem implicações fundamentais em marketing e no negócio: “A arquitetura da informação é a prática de decidir como organizar as partes de alguma coisa de modo a torná-la compreensível.” A arquitetura da informação lida com a organização, estrutura e navegação de um sistema, site ou aplicativo. Ela influencia como os usuários acessam e interagem com a informação apresentada.

Segundo Furtado, (2021) “Wireframe é o esqueleto de um site, sistema ou aplicativo. E ele serve para ilustrar, de maneira simplificada, onde a informação fica

numa página, qual a posição da navegação, conteúdo e outros elementos importantes para uma boa Arquitetura de Informação.”

Uma característica fundamental de um wireframe é que ele aparenta ser algo incompleto. Isso pro- posital! Assim, é possível focar a discussão na função e organização do conteúdo e não em sua aparência. Um wireframe serve para auxiliar o seu projeto de maneiras principais: entendimento, comunicação e documentação. (Furtado,2021)

Se formos desenvolver essa descrição, podemos dizer que a IA tem a função de auxiliar as pessoas a encontrar o que elas estão procurando. Para criar uma boa interface, é preciso pensar no contexto em que o aplicativo ou site será usado e nas necessidades do usuário.

3.2.3 Wireframe

O wireframe é utilizado para definir a organização e a hierarquia visual do conteúdo, como menus, textos, imagens e botões. Ele permite que os desenvolvedores tenham uma visão clara da estrutura do projeto antes de investir tempo e recursos na criação do design final.

Geralmente, os wireframes são esboçados em papel ou criados digitalmente com ferramentas específicas. Eles podem ser simples, usando apenas caixas e linhas para representar os elementos, ou mais detalhados, adicionando notas e descrições.

“É muito mais barato e leva menos tempo para desenvolver um wireframe, se comparado a um layout em alta fidelidade ou algo já programado. Invista em fazer um wireframe e aprender com ele antes de ir aos próximos passos do desenvolvimento de um produto ou serviço digital” Furtado,(2021)

“Podemos definir wireframe como um esqueleto, um protótipo ou uma versão bastante primitiva do visual de um projeto. Ele consiste na representação da diagramação e das estruturas macro do site, ou seja, apresentamos por meio de formas geométricas e linhas como pensamos a divisão da interface em seções” Becker, (2022)

“Wireframes,” são “ilustrações básicas” da estrutura e componentes de uma página web. Geralmente são os primeiros passos no processo de design (depois da concepção mental, obviamente)” Zemel, (2011).

Wireframe de baixa qualidade

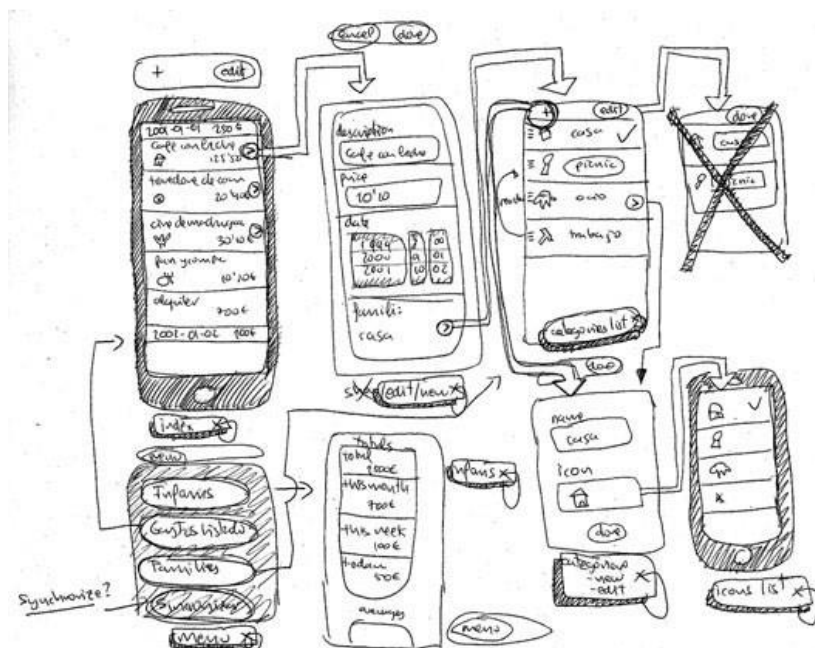


Figura 13: Wireframe de baixa qualidade

Fonte: desenvolvimento para web

Wireframe de alta qualidade

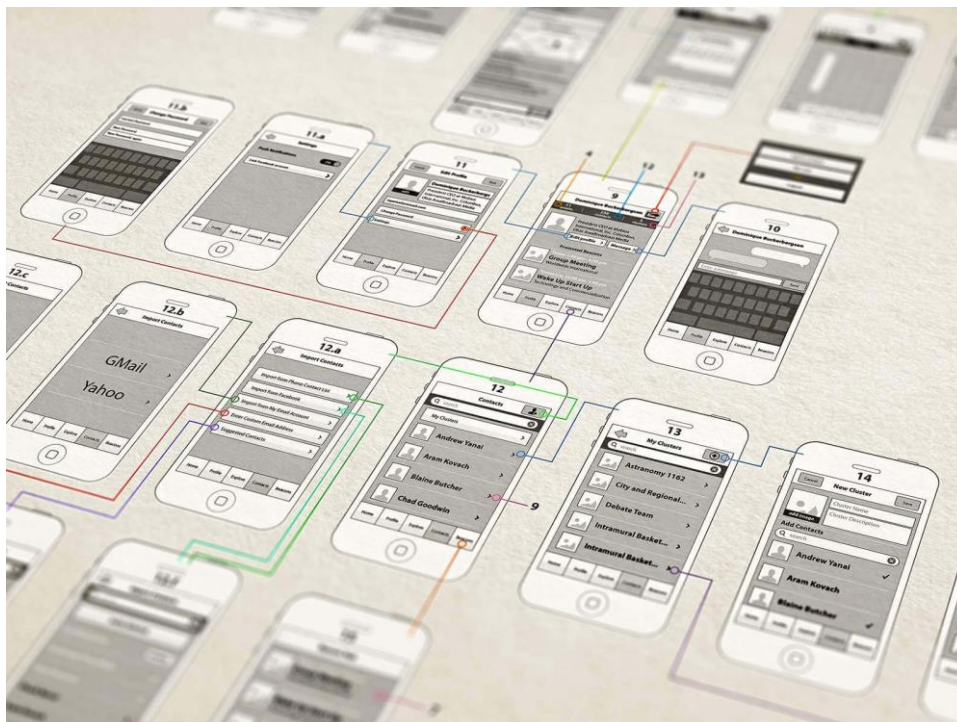


Figura 14: Wireframe de alta qualidade

Fonte: <https://desenvolvimentoparaweb.com>

3.2.4 Sobre festivais

Festivais são eventos comemorativos que geralmente ocorrem em datas específicas ou épocas do ano e são caracterizados por uma série de atividades, como música, dança, arte, comida, celebrações religiosas ou culturais, entre outros.

Podem ser tanto de comida, cinema, música, cultura, religião etc. E podem trazer um benefício a circulação da economia da cidade de onde o evento está ocorrendo, trazendo oportunidade de emprego para o cidadão. Alguns festivais tendem trazer tendências inovadoras para o mercado, sejam elas em música, lançando novos artistas, mercado de trabalho, na moda.

Os festivais são um encontro que se destaca pelos aspectos artísticos e culturais, reunindo apresentações cuidadosamente escolhidas para participar em competições, serem divulgadas ou promoverem interesses comerciais Segundo Tenan,(2002)“O festival também pode ser caracterizado como um evento em que pese fatores artístico-culturais, composto de apresentações previamente

selecionadas, com o objetivo de competição, divulgação ou promoção comercial. Tem frequência variável e pode acontecer em ambientes abertos ou fechados”

Qual é a importância dos festivais de música Segundo Soares, (2021) “É nos festivais que muitas pessoas descobrem novas músicas e artistas. Eles cumprem papel importantíssimo na revelação e impulsionamento de artistas e cenas culturais inteiras”

Esses eventos já vêm lá dos tempos grego antigo, Segundo Brito, (2015) “A história dos festivais bem antes não. Bem antes. Junto com a filosofia, a geometria e as Olimpíadas, a Grécia Antiga também deixou como legado para as civilizações posteriores um embrião dos festivais de música. Seis séculos antes do início da era cristã, os gregos começaram a realizar a cada quatro anos os Jogos Píticos, em honra a Apolo”.

Os festivais são eventos que desempenham um papel significativo na nossa cultura e sociedade. Eles proporcionam uma oportunidade única para as pessoas se reunirem, celebrarem, e se divertirem juntas, criando memórias duradouras. Além disso, os festivais são uma vitrine para diversas formas de arte, música e cultura, promovendo a diversidade e o intercâmbio cultural.

Rock

O rock é um gênero musical que se originou nos Estados Unidos na década de 1950 e se espalhou rapidamente para outros países. Ele é conhecido por suas características distintas, como a utilização de guitarras elétricas, baixo, bateria e vocais vigorosos. É um gênero musical diversificado e influente que abrange uma ampla variedade de estilos e temas, e sua importância cultural e musical perdura até hoje.

Nos anos 1960 o rock já era um caminho sem volta. Os Beatles levaram sete anos para pôr em curso toda uma revolução, seus compatriotas Stones, Who, Kinks cruzavam o Atlântico para um rolê na América no que ficou conhecido como invasão britânica, ao mesmo tempo em que as bandas dos Estados Unidos respondiam com rock à altura. Uma enxurrada de rock atingia o hemisfério norte e era preciso represar essa música:

Foi aí que os festivais de rock também se tornaram um caminho sem volta. Boooooom! Em dois anos, só nos Estados Unidos, uma meia dúzia de festivais gigantescos atraíram mais de um milhão de pessoas. O Festival de Monterey, na Califórnia, deu o pontapé inicial em 1967. Janis Joplin, Otis Redding, The Who e Jimi Hendrix se apresentaram para um público total estimado em 90 mil pessoas. (Brito,2015)

O rock é um tipo de música que nos ajuda a olhar para a sociedade e pensar de forma crítica sobre como as coisas estão. Segundo Mesquita,(2020) “O rock é uma forma de reflexão crítica da realidade social e que as diversas bandas, sejam brasileiras ou estrangeiras, produzem canções que permitem pensar o cotidiano, especialmente as contradições e desigualdades da sociedade brasileira”



Figura 15: Show da Tarja no Wacken Open Air 2022

Fonte: osgarotosdeliverpool.com.br

3.2.5 Summer breeze open air

O Summer Breeze Open Air Festival é um festival de música que acontece em diferentes países, incluindo o Brasil. No Brasil, o festival foi realizado pela primeira vez em 2019 e é organizado pela 4U Produções.

“O festival ocorreu em São Paulo e conta com a presença de diversas bandas de metal e rock. Algumas das bandas que já se apresentaram no festival incluem: Dimmu Borgir, Korpiklaani, Epica, Saxon, Sonata Arctica, entre outras.”(Brazil,2023)

Além dos shows, o festival também oferece outras atividades para os participantes, como áreas de alimentação e bebidas, lojas de merchandising das bandas, áreas de camping e outras atividades recreativas, é conhecido por atrair fãs de metal e rock de diferentes partes do Brasil e de outros países da América do Sul.

“O festival tem como objetivo proporcionar uma experiência única e inesquecível para os participantes, reunindo música, cultura e diversão em um só lugar.” (Brazil,2023)

Segundo Guerra, (2023)“A versão brasileira do Summer Breeze conta com diversas outras experiências para além do heavy metal, de feira gastronômica a feira geek, passando por espaço para tatuagens, encontro com artistas e até um espaço kids para as famílias ficarem mais confortáveis. Essa edição está sendo uma aposta dos realizadores Rick Dallal, Claudio Vicentin e Rodolpho Tourinho. Além deles, o projeto conta com direção executiva de Bruno Gomes, VP de Booking e Eventos da Free Pass e que conta com uma carreira de cerca de vinte anos, com mais de 500 eventos produzidos em três continentes e 16 países, seja no mercado corporativo ou shows.”

Mapa do local do evento no Brasil

SUMMER BREEZE

Memorial da América Latina São Paulo SP Brasil

29 e 30
ABRIL
2023

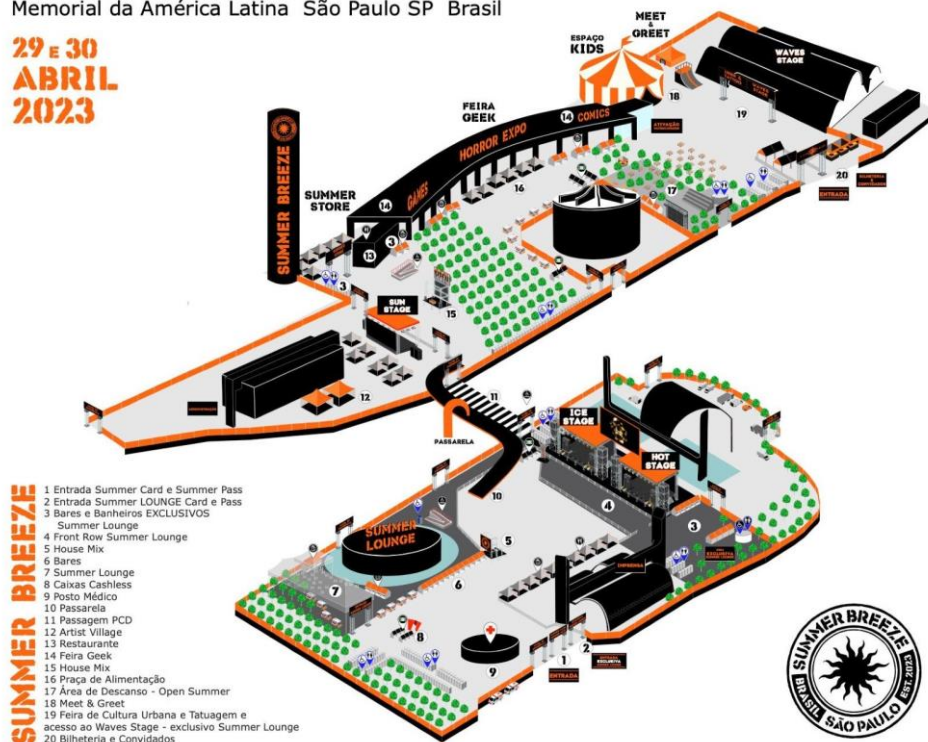


Figura 16: Mapa do evento localizado no meio da página logo abaixo do line up

Fonte: <https://summerbreezebrasil.com/>

Abaixo uma amostra do site e aplicativo

Com base nas informações coletadas, é desenvolvido um novo conceito de design para o aplicativo Breeze, incluindo uma interface mais intuitiva e localizada, que leva em consideração a linguagem, os costumes e as características estéticas do público brasileiro. O novo design busca equilibrar a estética moderna com elementos que evocam familiaridade cultural.

Uma amostra do site e do aplicativo do festival

Tela inicial, onde o usuário tem todas as informações com abas para onde ele quer navegar, mostrando quantos dias e horas faltam para começar.

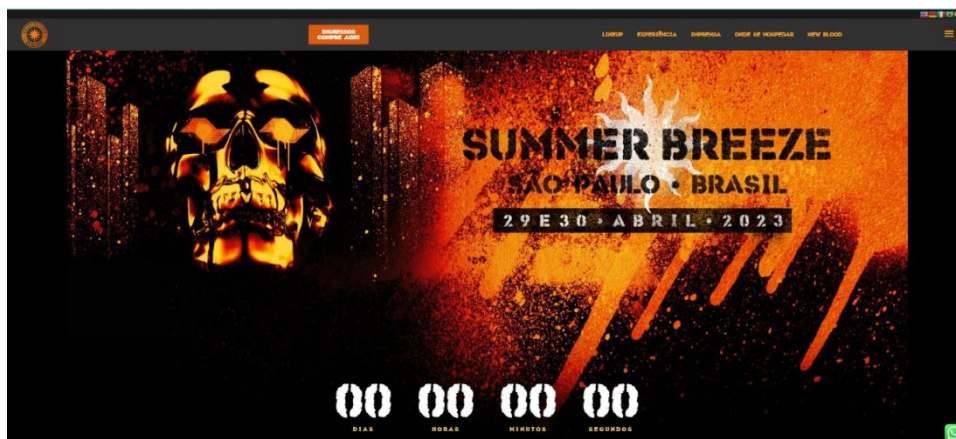


Figura 17: página final do site contendo os dias do evento

Fonte: <https://summerbreezebrasil.com/>

Logo em seguida ainda na página inicial, temos o lineup e o mapa do local



Figura 18: Line up e mapa do evento

Fonte: <https://summerbreezebrasil.com/>

Aba sobre ingressos.

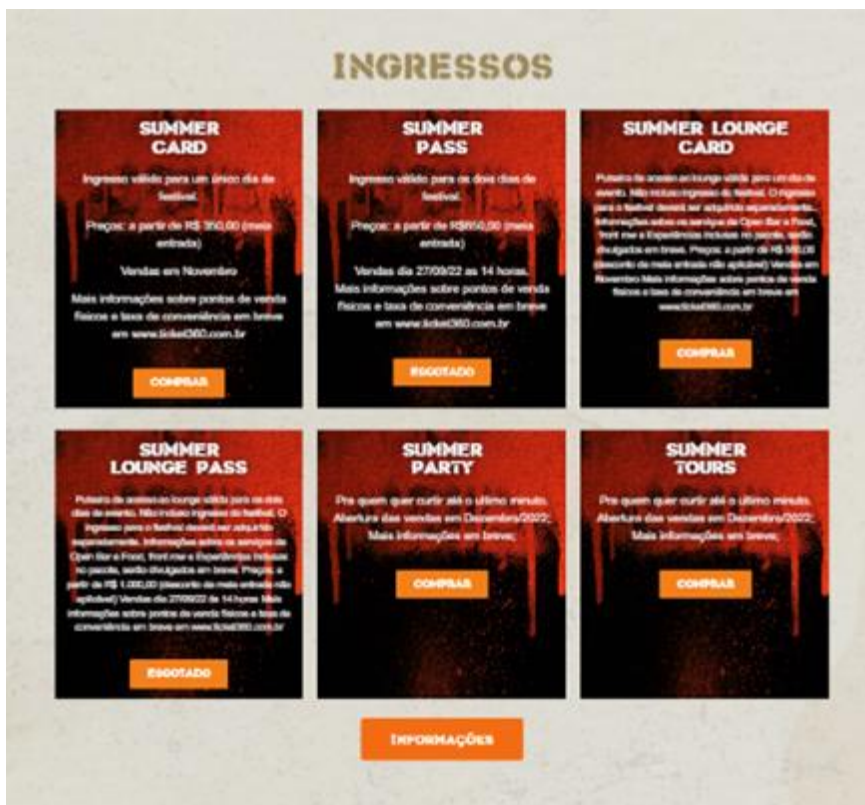


Figura 19: Line up e mapa do evento

Fonte: <https://summerbreezebrasil.com/>

Aba onde as pessoas irão comprar os ingressos e em baixo a loja oficial do evento.



Figura 20: Tipo de ingressos

Fonte: <https://summerbreezebrasil.com/>

Essa é a tela final no site mostrando onde será o evento.



Figura 21:Cabeçalho do site

Fonte:<https://summerbreezebrasil.com/>

Site atual do summer Breeze 2024

Página inicial do site atual com o cabeçalho com as datas, logo abaixo o feed de notícias, uma parte para enviar as sugestões para o evento. No canto superior direita contém uma aba para comprar os blind tickets.

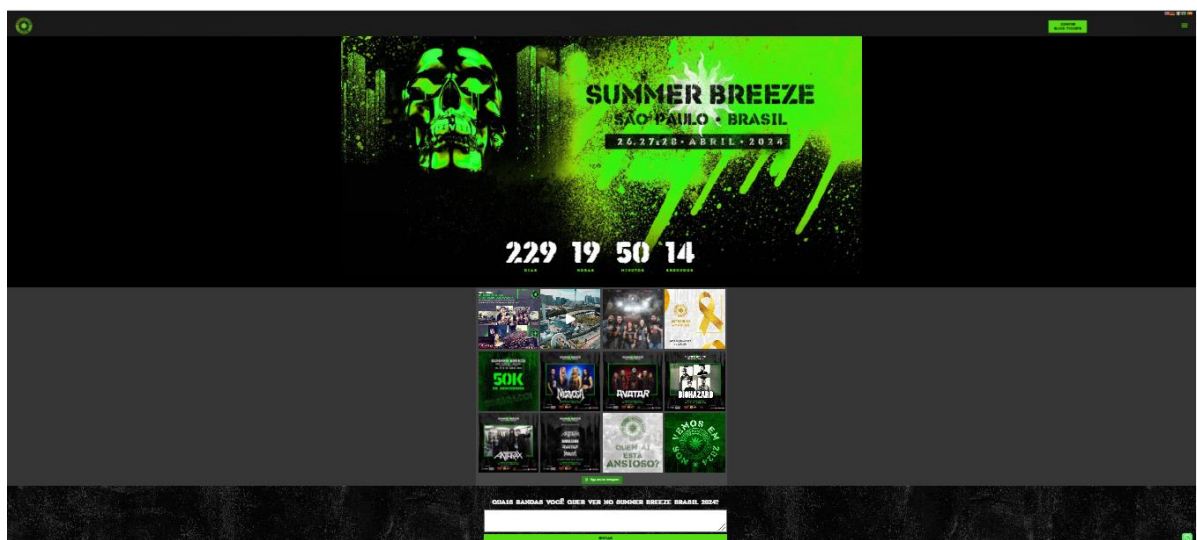


Figura 22:Página inicial do site atualizado para 2024 com feed de notícias

Fonte:<https://summerbreezebrasil.com/>

Seguindo a barra de rolagem contém o merchandising com os produtos oficial do evento, os organizadores do evento, e as redes sociais

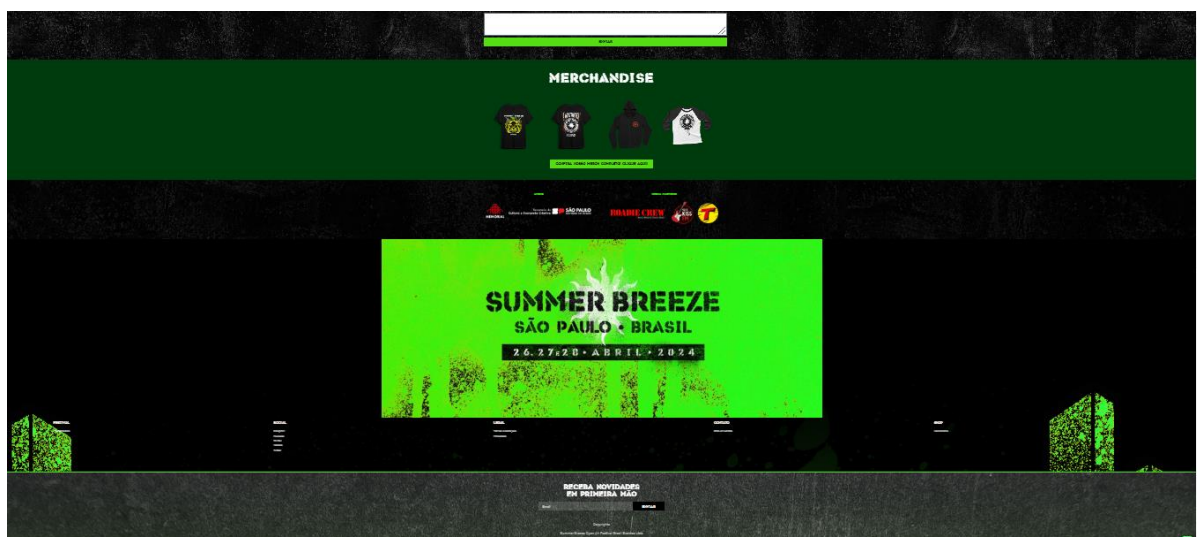


Figura 23: Final da página inicial do site atualizado para o evento em 2024

Fonte: Summer breeze.com

Loja do evento

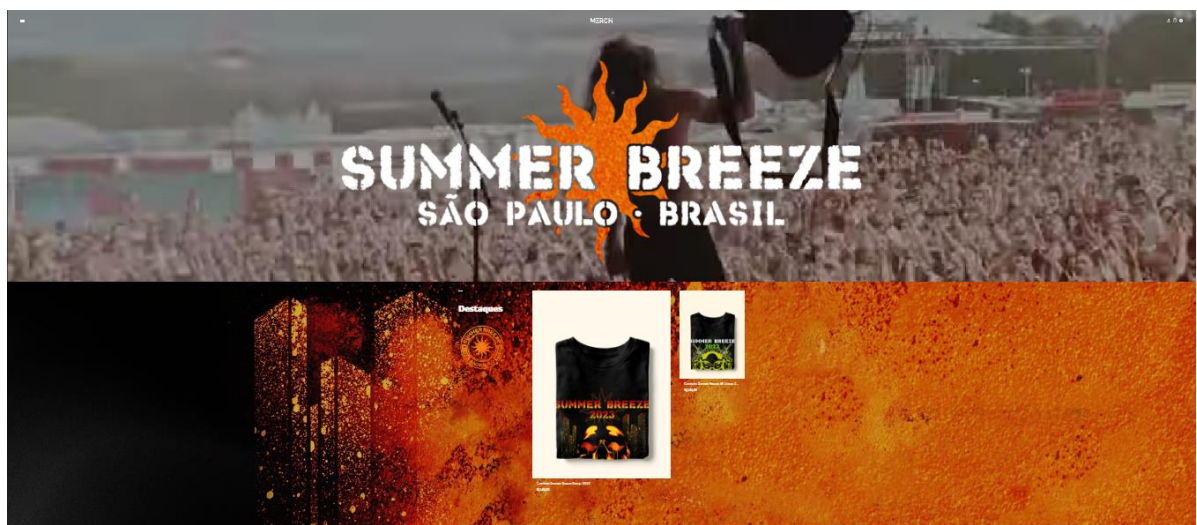


Figura 24: Página para efetuar compras do site

Fonte: Summer breeze.com

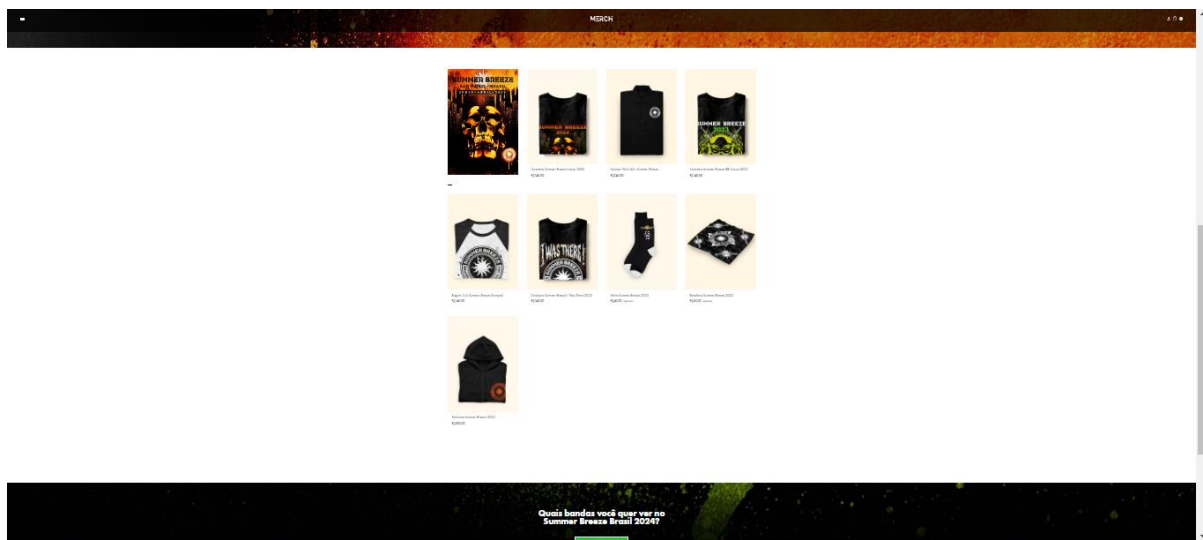


Figura 25: Continuação das páginas de compras

Fonte: Summer breeze.com

Aba no lado esquerdo da página de produtos

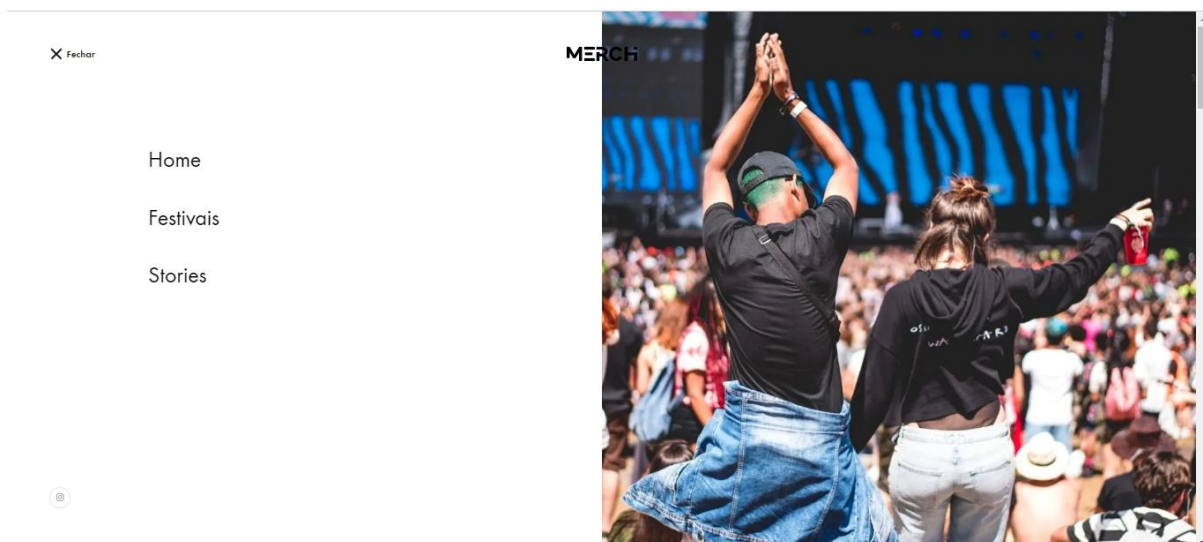


Figura 26: Abas iniciais

Fonte: Summer breeze.com

Aba no canto direito do site, criar conta no site para comprar os produtos

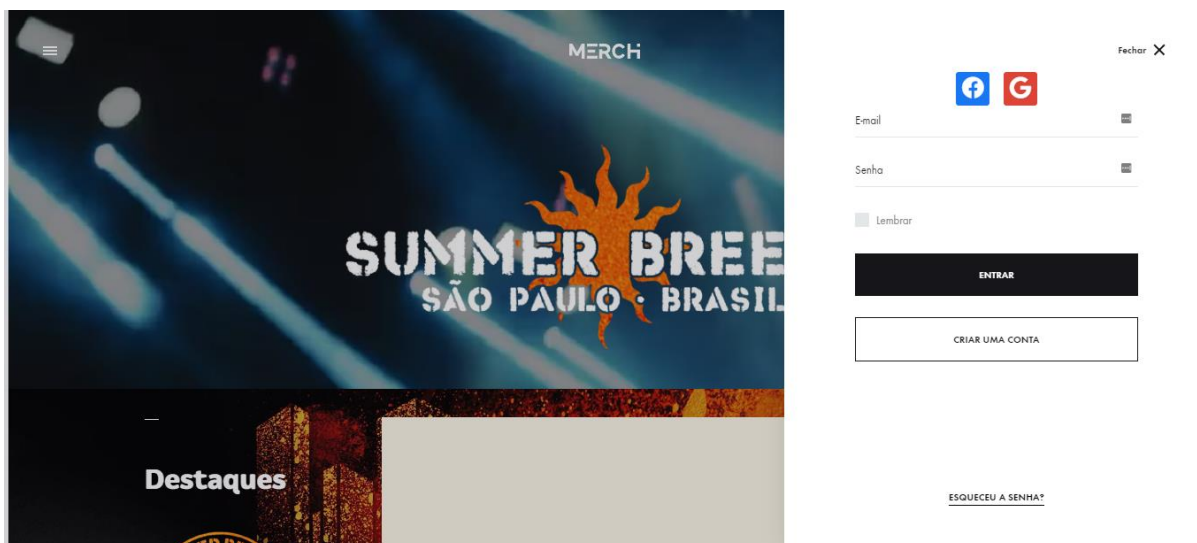


Figura 27: Login da página de compras

Fonte: Summer breeze.com

Continuando no canto superior à direita ao lado do ícone login a sacola de compras

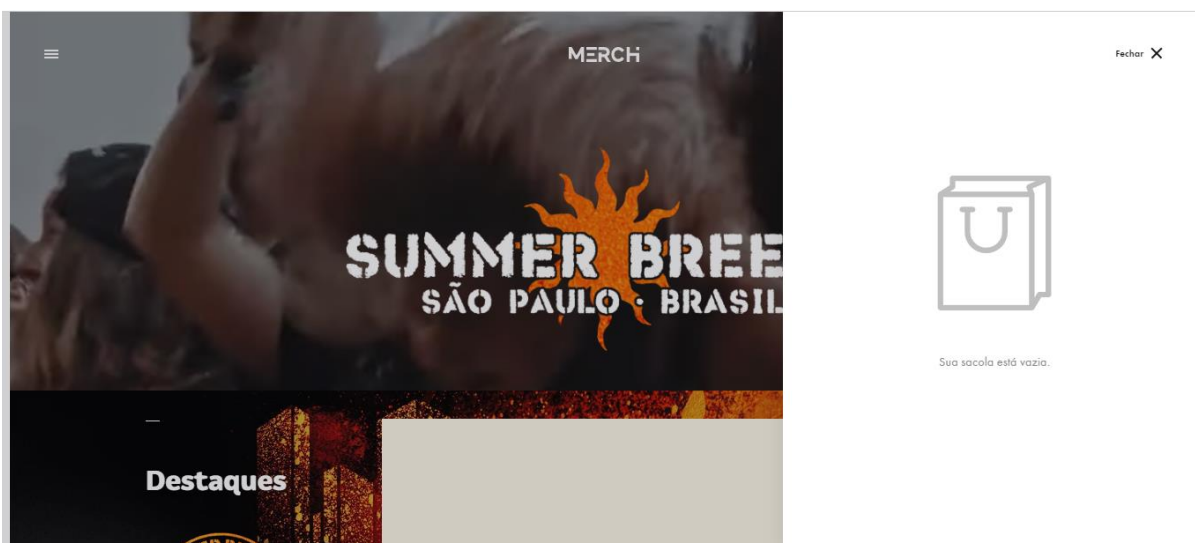


Figura 28: Aba de sacola

Fonte: Summer breeze.com

3.2.6 Aplicativo do festival

Página inicial do aplicativo após autorização de localização

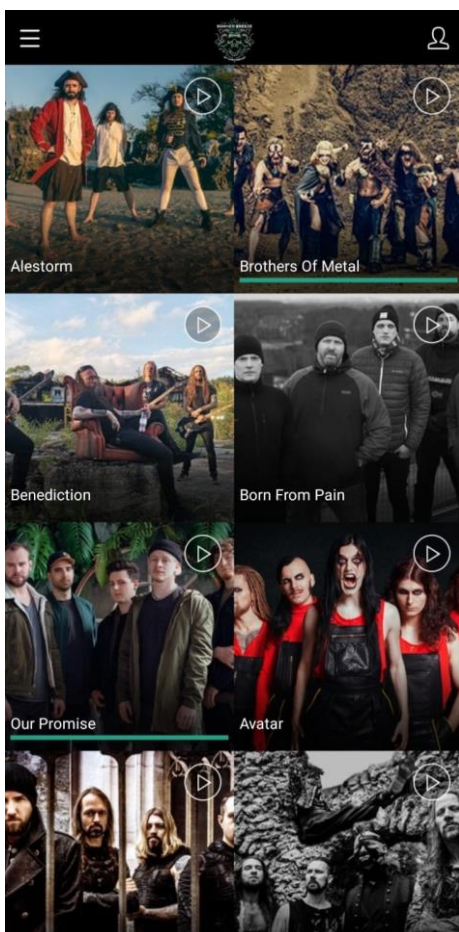


Figura 29: Página inicial do aplicativo

Fonte: Aplicativo oficial

Área de Favoritos e Notificações.

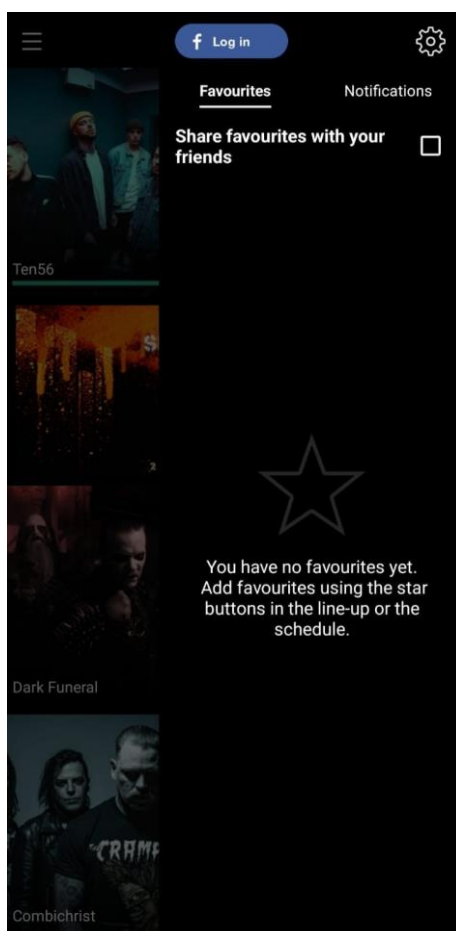


Figura 30: Página inicial do aplicativo

Fonte: Aplicativo oficial

Página de política de privacidade.

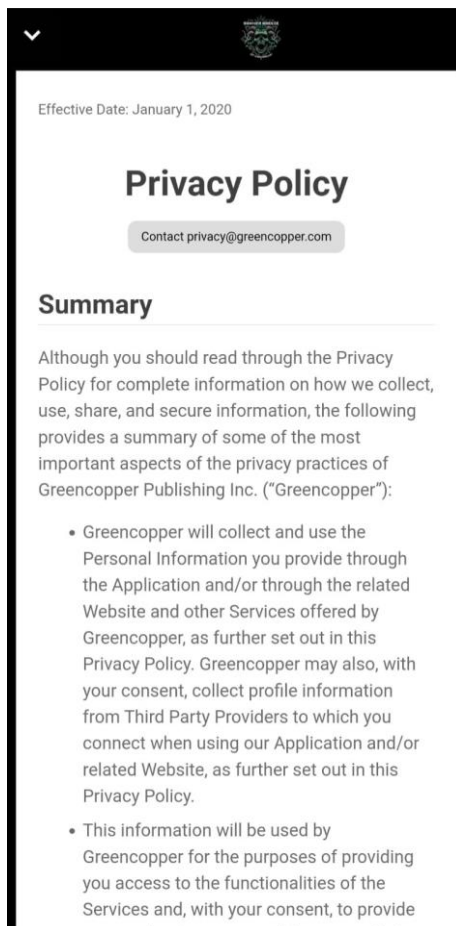


Figura 31: Página de termos de privacidade aplicativo

Fonte: Aplicativo oficial

Sincronização com o Facebook e outra rede social.

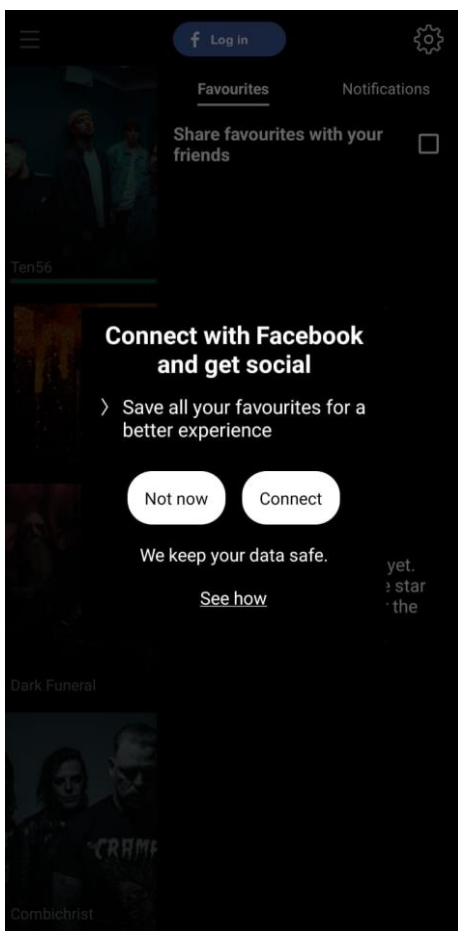


Figura 32: Sincronização de contas

Fonte: Aplicativo oficial

Buscador de bandas.

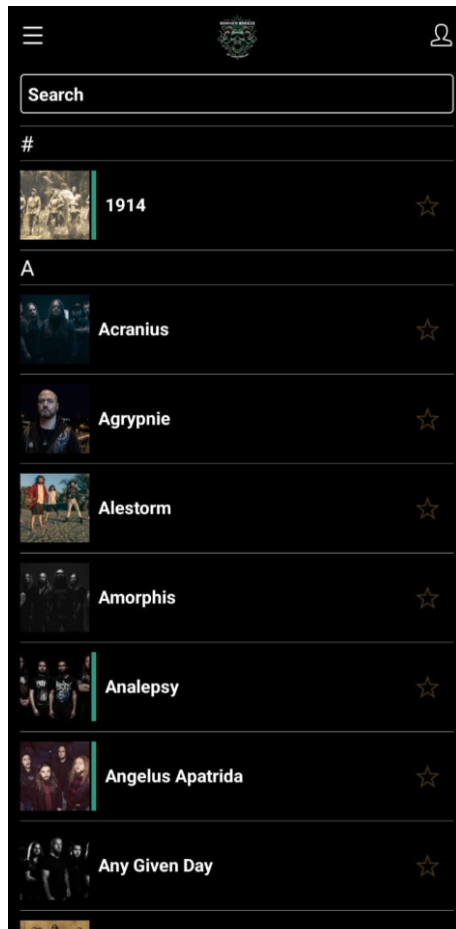


Figura 33: Buscador de bandas
Fuente: Aplicativo oficial

Agenda do aplicativo Summer breeze

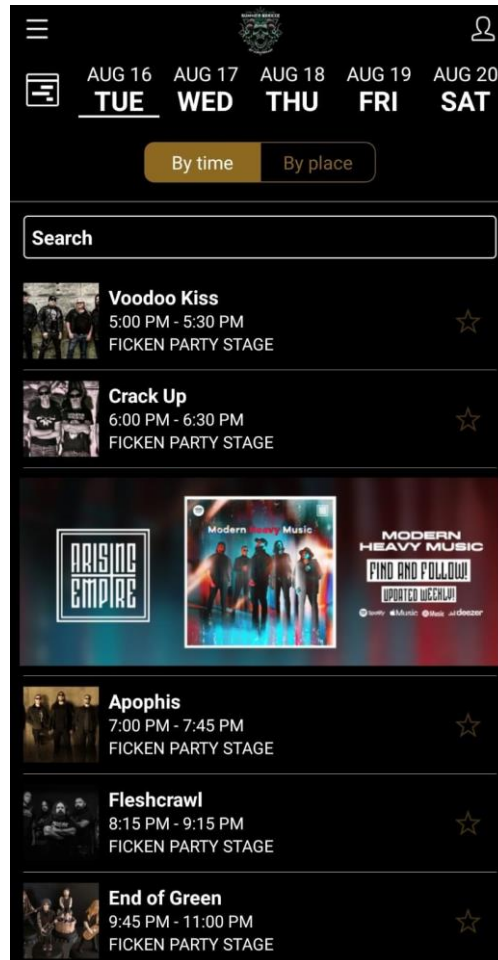


Figura 34: Agenda do aplicativo

Fonte: Aplicativo oficial

- **Pontos Positivos:** Bem-organizado os horários de tudo que acontecerá nos eventos, o usuário não perde nada do evento.
- **Pontos negativos:** Não contém tema modo claro, fontes pequenas, não contém o idioma português do brasil, e só uma opção de login.
- **Pontos interessantes:** Ele é um pouco mais atualizado do que os aplicativos semelhantes dos demais festivais. Todo ano muda o modelo do site, isso acaba confundindo a mente de quem usa .

3.2.7 UI & UX

UX Design é sobre criar produtos digitais que sejam fáceis de usar, eficientes e que proporcionem uma experiência agradável para os usuários. Isso envolve entender as necessidades dos usuários, criar designs intuitivos e testar constantemente para garantir a melhor experiência possível, é sobre o que as pessoas percebem, usam e se beneficiam do que estão usando, o objetivo é tornar mais fácil as interações dos usuários. UI serve para uma construção de uma interface, seja ela no computador ou mobile, nelas existem a responsivo que cabe em todos os dispositivos móveis e aquelas que são criadas para um único sistema mobile.

“UI design (*user interface design*, ou design de interface do usuário) é o processo de construção de interfaces (como sites e aplicativos) que podem ser utilizadas de maneira fácil, eficiente e agradável. Para atingir esse objetivo, o designer de UI estuda as interações do usuário com o produto, segue boas práticas e faz testes.” (Resultadosdigitais,2022).

Separando ux/ui

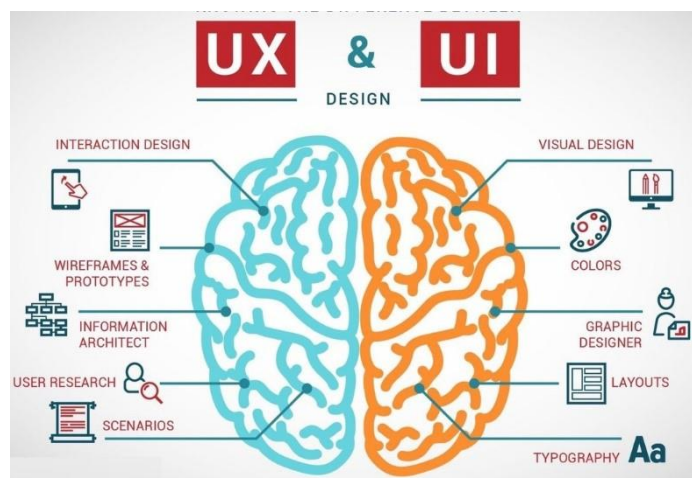


Figura 35: Separando ux/ui

Fonte: <https://www.zup.com.br/blog/ux-vs-ui-diferencas>

o AWD visa criar interfaces que sejam adaptáveis e inclusivas, levando em conta as capacidades e necessidades variadas dos usuários, garantindo uma experiência satisfatória independentemente do dispositivo utilizado ou das habilidades específicas de cada pessoa.

AWD diz respeito `a criação de interfaces que se adaptam a capacidades de usuário, seja nas suas funções”, e o autor segue dizendo “AWD é um outro termo para ‘Progressive enhancement’- Melhorias progressivas, mas que considera o modo como funcionalidades individuais daquelas capacidades interagem entre si para determinar o comportamento do todo, uma vez que leva em conta variados níveis de marcação HTML CSS e Java Script bem como suporte para tecnologia assistivas.(Silva,2014 cap. 1.1.4)

“UX Design é a área que desenha a experiência de usuários (user experience design) considerando negócios, tecnologia e pessoas. Essa experiência não se restringe apenas à jornada em produtos digitais. Por englobar todos os aspectos da interação do usuário final com a empresa e seus produtos, ele é importante para todo e qualquer serviço.” (Nascimento, 2021).

UX Design se refere a uma área que se concentra em criar experiências positivas para pessoas que utilizam produtos ou serviços. Isso não se limita apenas a produtos digitais, como aplicativos ou sites, mas também engloba qualquer interação entre o usuário e uma empresa ou seus produtos

Segundo Souza,(2017) “Como esses dois conceitos são aplicados: “UX e UI são utilizados juntos para melhorar os efeitos do design sobre quem tem contato com ele. Assim, uma forma didática de encarar suas diferenças seria pensando que você melhora a interface do usuário (UI) e, com isso, tenta criar uma melhor experiência do usuário (UX).”

Mobile First

Mobile first é um projeto que faz a criação do projeto primeiro em dispositivos móveis, para depois fazer a adaptação para o desktop e demais plataformas. Por isso o nome: Móvel primeiro

“O conceito de mobile first se refere à criação de qualquer projeto web que prioriza a experiência em dispositivos móveis, enquanto são feitas adaptações para o desktop e outras plataformas. Nas empresas, o que normalmente acontece é o contrário: o desktop é priorizado como tela principal e as estratégias digitais acabam sendo menos eficientes”. Dinamize, (2023)

como que funciona o aplicativo responsivo

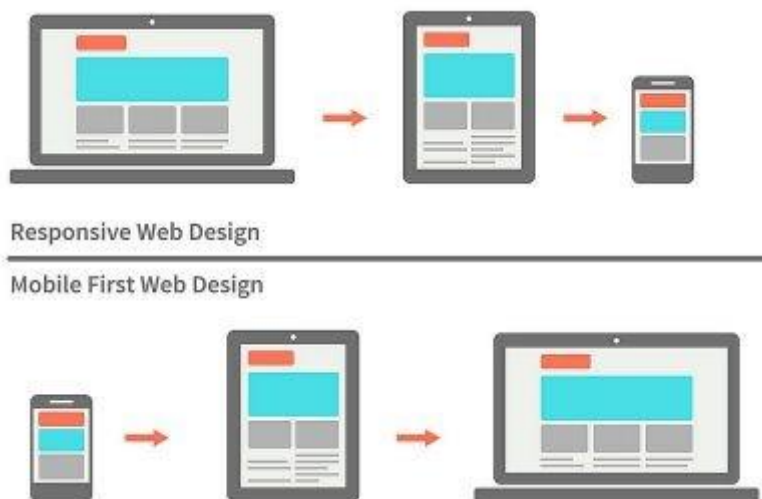


Figura 36: como que funciona o aplicativo responsivo

Fonte: <https://www.initcoms.com/que-es-mobile-first-posicionamiento/>

Segundo Delavy, (2022) “Sobre mobile first, trata-se de qualquer projeto web que leve em consideração a usabilidade em dispositivos móveis primeiro. Portanto, desde o design até o desenvolvimento das funcionalidades, tudo é pensado para o mobile e depois adaptado para o desktop. Isso porque, cada vez mais, as pessoas acessam sites e a internet de modo geral, por meio de smartphones. *Mobile First* (em uma tradução livre: “Dispositivos móveis em primeiro lugar”). Ele propôs criar um site pensado primeiro em mobile e depois ajustá-lo para o computador”

Vantagens do Mobile First

“Quando está planejando um site, lá na parte de prototipagem, os desenvolvedores planejam um jeito de fazer com que todos os aplicativos cabem dentro do sistema. Quando um site é inicialmente desenvolvido para desktop, a versão mobile precisa de muitas adequações nos elementos para que tudo funcione no espaço reduzido do celular.”Delavy, (2022)

Tudo isso para melhorar uma navegação no celular. Segundo Munhoz, (2018), "Explicita que as páginas de mobile first são criadas a partir de uma realidade de tela muito menor. Os conteúdos precisam ser disponibilizados de forma mais otimizada e não há espaço para informações irrelevantes. Assim, a tendência é que os sites para dispositivos móveis sejam cada vez mais limpos, funcionais e visualmente agradáveis."

Como que funciona o mobile first



Figura 37: Como que funciona o mobile first

Fonte: Smartz

Second Screen

O nome já diz, segunda tela, que uma tela se interaja com a outra, rodando em 2 telas o mesmo conteúdo.

"Faz parte do Mobile First o conceito de Second Screen (segunda tela), que envolve um dispositivo eletrônico adicional, seja smartphone ou tablet, que permite que o usuário interaja com um conteúdo. Pode ser aplicado aos projetos web, que levam em consideração as diversas possibilidades que o usuário tem de interagir com o conteúdo, seja pela smart TV, pelo celular, tablet ou até smartwatch". Delavy, (2022).

3.2.8 Ergonomia tátil

Uso do polegar

A ergonomia tátil refere-se ao design de interfaces digitais levando em consideração a forma como os usuários interagem fisicamente com os dispositivos por meio do toque. É a aplicação dos princípios da ergonomia para garantir uma interação confortável, eficiente e sem esforço físico desnecessário.

Do Inglês “Thumb Zone”, a Zona do Polegar é um termo cunhado pelo norte-americano especialista em interfaces móveis, (Hoover “Designing Mobile Interfaces” (2011), para nomear a região da tela dos dispositivos móveis mais confortável ou alcançável para o toque do polegar.

De acordo Hoover, (2011) com o modelo Thumb Zone conta com três regiões específicas

Verde: Área fácil de alcançar com o polegar,

Amarela: Área intermediária,

Vermelha: área difícil de alcançar.

O truque é projetar pensando no fluxo da zona polegar, pensando em fornecer uma estrutura amigável, melhores elementos de design, criação de experiências fluídas e tendo menos dores de cabeça no decorrer da navegação do usuário. Através de testes com usuários e experimentação, foi descoberto algumas maneiras de usar esse conhecimento no desenvolvimento dos projetos de interface.

Polegares são também fundamentais para a forma como interagimos com nossos dispositivos móveis. A pesquisa de Hoover mostra que 49% das pessoas usam seus smartphones com uma mão, contando com os polegares para fazer o trabalho pesado. Clark levou ainda mais longe e determinou que 75% das interações são feitas pelo polegar.

Zona do Polegar

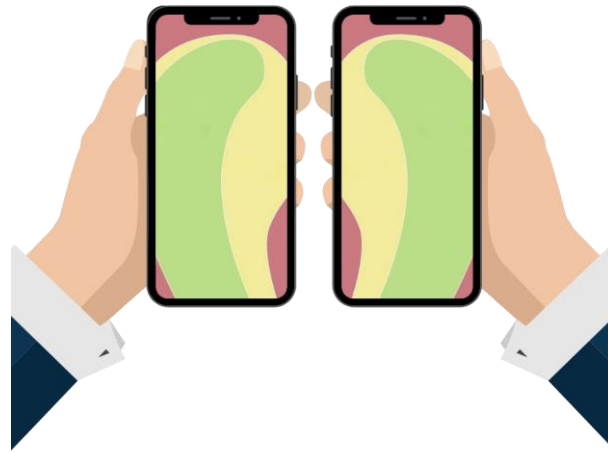


Figura 38:Zona do Polegar

Fonte: Ecommercebrasil.

Ergonomia tátil

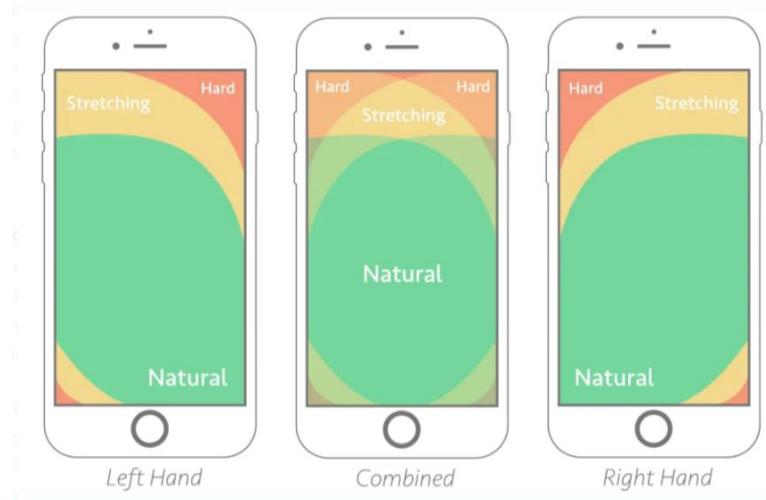


Figura 39:Ergonomia tátil

Fonte:Designing for touch, Josh Clark

Ao considerar, a ergonomia tátil os designers buscam proporcionar uma interação tátil intuitiva, confortável e eficiente, adaptada às capacidades físicas e às preferências dos usuários.

3.2.9 Estratégias humanizadas

As Dez Heurísticas de Nielsen tornam nossos produtos e serviços digitais menos mecânicos e mais humanos. Afinal, aplicativos, plataformas e sistemas

existem para simplificar o dia a dia das pessoas e, quanto mais agradável e fluída for sua usabilidade (experiência de uso), maior será a sua eficiência.

Elas nos mostram quais são os principais pontos que devemos considerar no momento da interação do usuário com a plataforma. Ao cuidar desses pontos, diminuimos a carga cognitiva do usuário e permitimos que ele se foque apenas no necessário durante a navegação”Rossetti, (2020).

As Dez Heurísticas de Nielsen :

1 Visibilidade do status do sistema: O sistema deve manter os usuários informados sobre o que está acontecendo, fornecendo feedback adequado dentro de um tempo razoável.

2 Correspondência entre o sistema e o mundo real: O sistema deve falar a linguagem dos usuários, usando termos familiares e conceitos que eles já conhecem.

3 Controle e liberdade do usuário: Os usuários devem ser capazes de voltar atrás e desfazer ações, bem como ter a capacidade de sair do sistema sem medo de perder dados ou causar danos.

4 Consistência e padrões: Os usuários devem ser capazes de prever o que acontecerá com base em experiências anteriores, portanto, os padrões devem ser consistentes e seguir convenções estabelecidas.

5 Prevenção de erros: Sistema deve evitar situações em que os usuários possam cometer erros, bem como fornece maneiras claras de corrigir erros quando ocorrerem.

6 Reconhecimento em vez de memorização: Os usuários não devem ser obrigados a lembrar informações desnecessárias, em vez disso, o sistema deve fornecer informações relevantes quando necessário.

7 Flexibilidade e eficiência de uso: O sistema deve permitir que usuários com diferentes níveis de experiência o utilizem de maneira eficiente, por meio de recursos como atalhos e outras ferramentas.

8 Estética e design minimalista: O design deve ser simples, limpo e esteticamente agradável, sem distrações desnecessárias.

9 Ajuda aos usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar de erros: O sistema deve fornecer feedback claro sobre erros, bem como oferecer soluções para que os usuários possam corrigi-los.

10 Ajuda e documentação: O sistema deve fornecer recursos de ajuda e documentação para ajudar os usuários a realizarem tarefas e entender o funcionamento do sistema.

As Dez Heurísticas de Nielsen



Figura 40:As Dez Heurísticas de Nielsen

Fonte: <https://softdesign.com.br/>

3.3 Estudo de cores

As cores têm um impacto psicológico significativo nas pessoas. Os estudos mostram que diferentes cores podem influenciar o humor, as emoções e até mesmo o comportamento humano.

Segundo Menezes, (2020a) “A psicologia das cores é o estudo que mostra a forma como nosso cérebro identifica e transforma as cores em sensações. Apesar da falta de pesquisas nessa área e de algumas discordâncias, especialistas fizeram algumas descobertas e observações importantes sobre a psicologia das cores e o efeito dela sobre nosso comportamento.”

O Papel das cores no design, é fundamental para a composição de um layout e, se bem aplicada, torna-se um atrativo e proporciona maior eficácia ao material. É importante ressaltar que os estímulos proporcionados sofrem alteração de acordo com sua aplicação e combinação. O conceito de contraste é muito bem utilizado pelos profissionais, enriquecendo ainda mais as peças de comunicação. Porém, para que as cores sejam trabalhadas de forma eficiente, é necessário observar: a relação da cor com o tema; a ordem de leitura da página; o perfil do público-alvo; os objetivos da comunicação; entre outros. Menezes, (2020b).

3.3.1 Cores e seus significados



Vermelho: Muitas vezes associado a emoções fortes, como paixão, energia e raiva. Pode aumentar a frequência cardíaca e criar uma sensação de urgência



Azul: Geralmente associado a sensações de tranquilidade, calma e confiança. Pode ter um efeito relaxante.



Verde: Associado à natureza, crescimento e renovação. Também pode ser visto como calmante e equilibrado.



Amarelo: Tendência a evocar sentimentos de alegria, otimismo e energia. No entanto, em excesso, pode ser agitante.



Laranja: Pode transmitir entusiasmo, criatividade e energia. É considerado uma cor estimulante.



Roxo: Muitas vezes associado a sofisticação, criatividade e espiritualidade. Pode ser visto como uma cor que desperta a imaginação.



Preto: É frequentemente associado a elegância, formalidade e mistério.

Também pode transmitir sensações de poder.



Branco: Representa pureza, simplicidade e limpeza. É frequentemente usado para criar uma sensação de espaço e abertura.



Marrom: Pode evocar sentimentos de estabilidade, segurança e conexão com a terra.



Rosa: Associado a delicadeza, romance e ternura. Pode ter um efeito calmante.

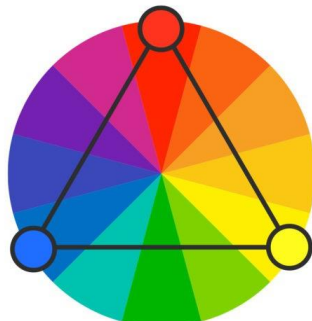
3.3.2 Cores

A luz de diferentes cores primárias é combinada para criar uma ampla variedade de tons e cores quando se trata de dispositivo quando se usam o modelo de cor aditiva o RGB. Segundo Banks et al, (2012) "A luz de cada cor primária é adicionada para produzir tons progressivamente mais claros, variando a proporção para criar diferentes cores."

Segundo Banks et al., (2007) "As cores primárias não são únicas que podem ser misturadas. Podemos ter ideia de cores primárias e mistura com base nessas citações, cores primárias são as cores básicas que não podem ser criadas através da mistura de outras cores."

Cores primárias

Cores Primárias



Fonte: geekpublicitario.com.br

Figura 41: Cores primárias

Fonte: <https://gkpb.com.br/49416/circulo-cromatico/>

As cores complementares têm uma relação visualmente contrastante e, quando colocadas lado a lado, tendem a realçar e intensificar a aparência uma da outra. Quando misturadas, as cores complementares podem neutralizar uma à outra, resultando em uma mistura de tons acinzentados ou acromáticos. Segundo Santos, (2016) "Cores complementares (conhecidas também como suplementares ou de contraste), são tons que estão em lados opostos uns aos outros no círculo cromático."

Círculo Cromático



Figura 42: Círculo Cromático

Fonte: <https://www.publicitarioscriativos.com>

3.3.3 Sistema RGB

Vermelho (Red), Verde (Green) e Azul (Blue). Essas três cores básicas são usadas no sistema RGB para criar uma ampla gama de cores através da combinação de diferentes intensidades dessas cores primárias.

“RGB é a abreviatura do sistema de cores aditivas formado por Vermelho (Red), Verde (Green) e Azul (Blue). O propósito principal do sistema RGB é a reprodução de cores em dispositivos eletrônicos como monitores de TV e computador, "datashows", scanners e câmeras digitais, assim como na fotografia tradicional.” Pizzotti ([s.d])

Para Banks *et al.*, (2007) “O RGB é um espaço cromático rgb é definido como um como um triângulo desenhado com três pontos(primários), dentro do diagrama CIE do espectro visível.”

Triângulo rgb

Triângulo RGB

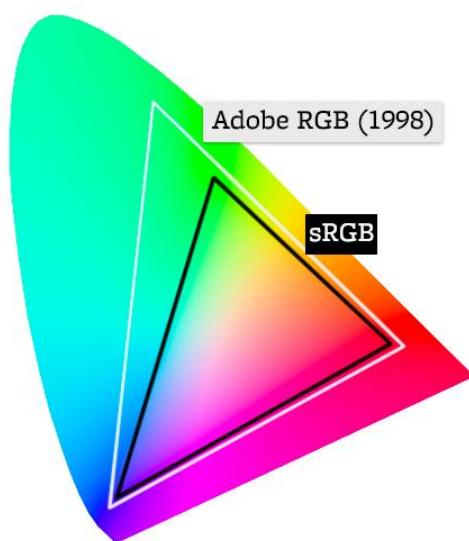


Figura 43:Triângulo rgb

Fonte:<https://marcellocavalcanti.com.br/desvendando-o-misterio-srgb-adobe-rgb-photo-rgb-quarentenatalks/>

A cor na web

As cores têm um impacto significativo na percepção e na experiência dos usuários em um site. Escolher cores apropriadas e harmoniosas pode melhorar a legibilidade do conteúdo, a organização dos elementos e a estética geral. Contrastes adequados entre texto e fundo, por exemplo, são essenciais para garantir que o conteúdo seja facilmente legível e acessível. Segundo Lima, (2023) "Na programação em HTML, cada vez que se usa uma cor é importante informá-la de maneira detalhada com esses códigos, mas essa não é a única requisição. Isso porque, em muitos momentos, as cores podem ter algum efeito visual" Esses detalhes ajudam a dar maior legibilidade e visualização a elementos dentro do site.

"As cores têm influências subconscientes nos usuários; isso implica que as cores podem despertar certos sentimentos e sensações nas pessoas e o uso correto delas pode ajudar no sucesso da página web." (Fontenelle,2021).

Aplicar cores na web envolve o uso de linguagens de marcação (HTML) e folhas de estilo em cascata (CSS) para definir a aparência visual de elementos em uma página da web. Aqui estão os passos básicos para aplicar cores na web.

Elementos <p> serão estilizados e serão coloridos de azul e negrito

```
<style>
p {
  color: blue;
  text-weight: bold;
}
</style>
```

Figura 44: Elementos <p> serão estilizados e serão coloridos de azul e negrito.

Fonte: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css>

O uso cuidadoso das cores pode contribuir para o sucesso de uma página web. Cores apropriadas podem melhorar o envolvimento do usuário, criar uma identidade visual marcante e até mesmo influenciar as decisões dos usuários, como ações de compra ou interações com o conteúdo.

3.3.5 Tipografia

A tipografia requer um estudo bem analisado antes de sair criando uma fonte, não é igual no lettering, que nós “brincamos” de criar letras. Na tipografia é um estudo de legibilidade da fonte.

Na nomenclatura correta, é a impressão dos tipos (como são conhecidas as fontes). Porém, como a maior parte da escrita hoje é feita digitalmente, esse significado caiu em desuso e passou a abranger todo o estudo, criação e aplicação dos caracteres, estilos, formatos e arranjos visuais das palavras. Por serem a base da comunicação escrita. Os tipos precisam ser muito bem trabalhados para serem adequados à mensagem que você deseja passar, o modo como você deseja passar essa mensagem, à sua disposição com os demais elementos gráficos e, claro, à sua boa legibilidade.”A tipografia é, sem dúvidas, uma das áreas mais importantes do design gráfico. A sua aplicação possui uma abrangência enorme.” Rallo, (2018).

Segundo Niemeyer, (2003), “A tipografia tem a função de: I contribuir com os aspectos da transmissão de mensagens em linguagem verbal escrita; I guiar o leitor à leitura, de forma a promover estímulos “a sua percepção da estrutura subjacente ao texto”; facilitar a compreensão da informação e aprofundar seu entendimento.

Anatomia tipográfica

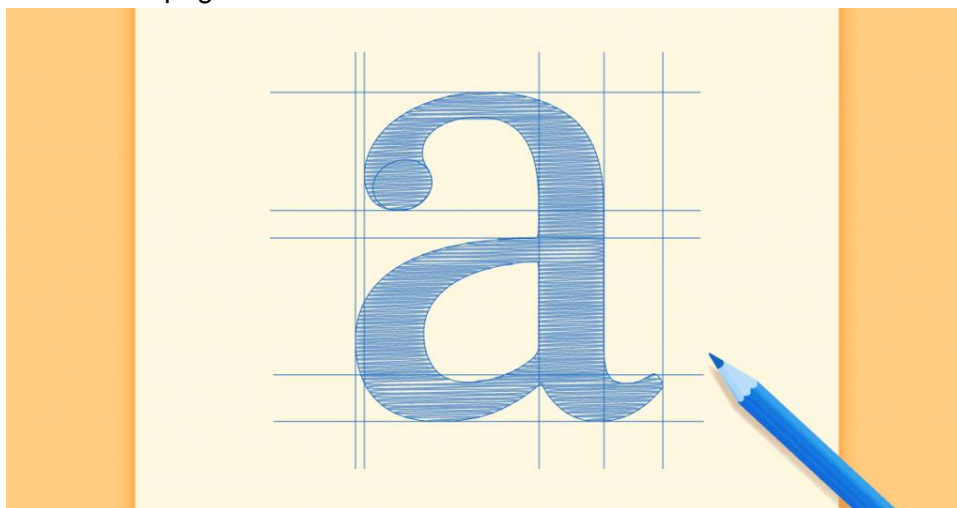


Figura 45:Anatomia tipográfica

Fonte:<https://rockcontent.com/br/blog/typografia/>

Glifos

a b c d e f g h

Figura49:Glifos

Fonte <https://chiefdesign.com.br/tipografia/>

Uma família tipográfica refere-se a um conjunto de fontes tipográficas que compartilham características de desenho semelhantes, mas podem variar em atributos como peso, inclinação (itálico), largura e outras variações.

Helvetica

Helvetica Neue 25 Ultra Light
Helvetica Neue 35 Thin
Helvetica Neue 45 Light
Helvetica Neue 55 Roman
Helvetica Neue 65 Medium
Helvetica Neue 75 Bold
Helvetica Neue 85 Heavy
Helvetica Neue 95 Black

Figura 46:Helvetica

Fonte <https://chiefdesign.com.br/tipografia/>

Uma família tipográfica é composta por várias variações de uma mesma fonte, todas compartilhando um desenho de caracteres similar, mas com diferenças em atributos como peso, inclinação, largura e mais

3.3.6 Anatomia dos tipos

Família tipográfica e caracteres

A 65	B 66	C 67	D 68	E 69	F 70	G 71	H 72	I 73	J 74	K 75	L 76	M 77
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N 78	O 79	P 80	Q 81	R 82	S 83	T 84	U 85	V 86	W 87	X 88	Y 89	Z 90
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a 97	b 98	c 99	d 100	e 101	f 102	g 103	h 104	i 105	j 106	k 107	l 108	m 109
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
n 110	o 111	p 112	q 113	r 114	s 115	t 116	u 117	v 118	w 119	x 120	y 121	z 122
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
0 48	1 66	2 67	3 68	4 69	5 70	6 71	7 72	8 73	9 74			
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
\$ 36	* 42	+ 43	- 45	/ 47	& 38	~ 71	= 61	% 37	" 34	' 39	Ø 157	# 35
\$	*	+	-	/	&	~	=	%	"	'	Ø	#
@ 64	_ 66	(40)) 41	, 44	. 46	; 59	: 58	? 63	! 33	\ 92	124	{ 123
@	_	()	,	.	;	:	?	!	\		{
} 125	< 60	> 62	[91] 93	^ 96	^ 94	° 166	° 167	¼ 171	¾ 172	µ 230	Ø 157
}	<	>	[]	^	™	°	°	¼	¾	µ	Ø
À 183	Á 181	Â 182	Ã 199	ä 133	å 160	â 131	ã 198	É 144	Ê 210	Í 214	í 161	Ó 224
À	Á	Â	Ã	ä	å	â	ã	É	Ê	Í	í	Ó
ô 226	õ 229	ö 162	ø 147	ö 228	ú 233	Û 154	ü 165	ñ 164	ç 128	ç 135		
ô	õ	ö	ø	ö	ú	Û	ü	ñ	ç	ç		
'	÷	ı	^	~	€	>	“	Û	«	Ë		
'	÷	ı	^	~	€	>	“	Û	«	Ë		

Figura 47:Família tipográfica e caracteres

Fonte <https://chiefdesign.com.br/tipografia/>

Os tipos são compostos por um conjunto de elementos: bojo, haste, barra, perna, serifa, oco, cauda, terminal, ombro, vértice, ligação, orelha, gancho, junção, espora, incisão, abertura, espinha e braço. Confira a imagem a seguir para ver cada parte da anatomia

Anatomia dos tipos



Figura 48: Anatomia dos tipos

Fonte <https://chiefofdesign.com.br/tipografia/>

O corpo de uma fonte tipográfica refere-se à altura total dos caracteres, desde o ponto mais alto (geralmente o topo das versais ou letras maiúsculas) até o ponto mais baixo (geralmente a base das letras minúsculas ou caracteres com descendentes, como "g", "j" e "y").

Corpo da tipografia

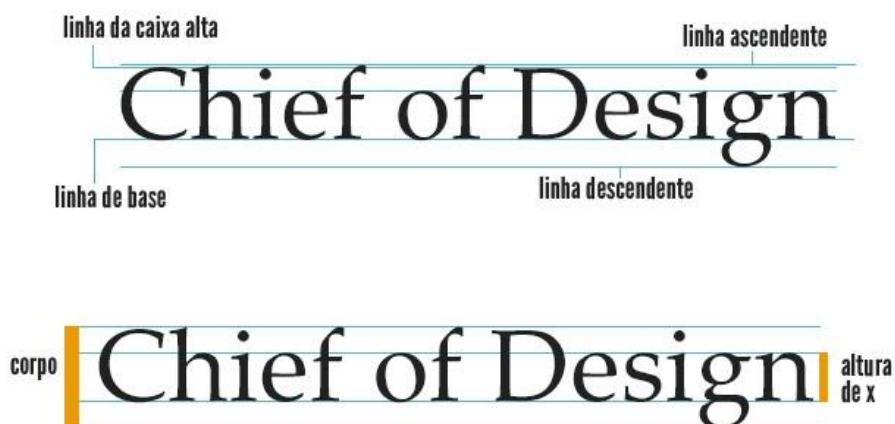


Figura 49:Corpo da tipografia

Fonte <https://chiefofdesign.com.br/tipografia/>

Ascendentes: É a parte das letras b, d, f, k, h, l e t que se estendem acima da altura de x. Descendentes: É a parte das letras g, j, p, q, y e por vezes a letra J (caixa alta), que se estendem abaixo da altura de x. Eixo é a angulação do traço. Diz respeito ao eixo de inclinação principalmente das letras b, c, e, g, o, p e q. Eixo humanista: é o eixo oblíquo e que condiz com a inclinação da escrita manual. Eixo racionalista: é o eixo vertical. Condiz com as formas neoclássicas e românticas.

Ascendentes e descendentes



Figura 50:Ascendentes e descendentes

Fonte <https://chiefofdesign.com.br/tipografia/>

Eixo



Figura 51: Eixo

Fonte <https://chiefdesign.com.br/tipografia/>

Ligaduras são as conexões de dois ou mais caracteres. Em português, a mais funcional é a FI, mas existem várias ligaduras (st, ae, oe, ff, ij, etc). Ela pode ajudar na legibilidade e estética da palavra.

Ligaduras



Figura 52: Ligaduras

Fonte <https://chiefdesign.com.br/tipografia/>

A Serifa é o elemento, da anatomia dos tipos. Existem tipos com e sem serifa (ou sans-serif, do francês) e a classificação dos tipos, em serifados e sem serifa, é a principal forma de diferenciação das letras. Serifas são os pequenos traços, ou prolongamentos, que existem no final das hastes dos glifos. Mas de antemão saiba que os tipos serifados são os mais adequados para as caixas de textos “corrido” em

trabalhos gráficos (em livros, por exemplo), pois a serifa tem a função de auxiliar a leitura, proporcionando continuidade para o texto e tornando-o menos cansativo para os olhos. Enquanto os tipos sem serifa são mais indicados para títulos, chamadas para textos em geral nas aplicações digitais (em websites, por exemplo), pois as serifas acabam se tornando “borrões” no digital, prejudicando, assim, a leitura e o entendimento. Mas isso não é uma regra, ainda mais em tempos de telas de retinas, por isso o bom senso deve sempre prevalecer.

Estilo de serifas



Figura 53: Aprenda mais sobre serifas

Fonte: <https://www.graficariomega.com.br>

Os algarismos (ou numerais) podem ser classificados em três grupos principais: old style, lining e small caps, cada um com características tipográficas distintas

Old Style



Figura 54: Old Style

Fonte: <https://chiefofdesign.com.br/tipografia/>

Lining são os numerais com o mesmo tamanho de uma versal (caixa alta) e não possuem ascendentes e descendentes.

Linign

LINING

ABC1234567890

Figura 55: Linign

Fonte <https://chiefofdesign.com.br/tipografia/>

Small Caps são os numerais com o mesmo tamanho de um versalete e não possuem ascendentes e descendentes.

Small Caps

SMALL CAPS

ABC1234567890

Figura 56: Small Caps

Fonte <https://chiefofdesign.com.br/tipografia/>

Caixa de tipos: as letras possuem três tipos de tamanhos: caixa baixa, caixa alta e versalete. Caixa baixa: é o conjunto de caracteres em letras minúsculas. Caixa Alta (capitais ou versais) é o conjunto de caracteres em letras maiúsculas.

Caixa alta e baixa derivam da organização dos tipos em caixas de madeira sobre um cavalete, nas oficinas tipográficas, onde as letras maiúsculas ficavam na parte superior (caixa alta) e as minúsculas na inferior (caixa baixa), já que eram mais utilizadas e assim era mais fácil de pegá-las. Versalete (small caps) é o conjunto de caracteres em letras maiúsculas com a altura de minúsculas (altura de x).

Caixa baixa

CAIXA BAIXA
 chief of design

Figura 57: Caixa baixa

Fonte <https://chiefofdesign.com.br/tipografia/>

Caixa alta

CAIXA ALTA
 CHIEF OF DESIGN

Figura 58: Caixa alta

Versalete

VERSALETE
 CHIEF OF DESIGN

Figura 59: Versalete

Fonte <https://chiefofdesign.com.br/tipografia/>

Tipografia para Interfaces Web

Fontes Seguras para Web Cada sistema operacional tem um estilo diferente de fontes. Há inúmeras fontes do Windows que não são suportadas pelo Mac ou Linux. Se um website contém uma fonte não pertencente ao sistema operacional adotado pelo usuário, ela será substituída por uma fonte padrão (default). Consequência é o layout do website será alterado. O usuário poderá ter uma visualização prejudicada. “É SEGURO utilizar fontes suportadas por todos os

sistemas operacionais, preservando a interface web, tal como ela foi projetada.” (VISUAL et al., [s.d.]

Na imagem abaixo estão citadas as melhores fontes para ser usada na web de padrão comum

Fontes para web

Fontes Seguras para Web

São as fontes padrão em comum no Windows, Mac e Linux.

MacOSX	Windows	Linux (equivalentes)	Tipo
Helvetica	Arial	Arial / Garuda	Sem Serifa
Lucida Grande	Lucida Sans Unicode	Garuda	
Verdana	Verdana	Deja Vu / Bitstream Vera Sans	
Geneva	Tahoma	Kalimati	
Monaco	Lucida Console	Garuda	
Trebuchet MS	Trebuchet MS	Garuda	
Charcoal	Impact	Rekha	
Times New Roman	Times New Roman	Times / FreeSerif	Serifada
Georgia	Georgia	Nimbus Roman No9 L	
Courier New	Courier New	FreeMono	Monoes- paçada
Comic Sans MS	Comic Sans MS	TSCu Comic	Fantasia

Quadro1: Fontes para web

Fonte: Material de aula Comunicação Visual para Web (Batista,s.d)

Fontes para dispositivos móveis.

Há pouca escolha de fontes para websites para dispositivos móveis. As fontes comuns para iPhone, iPod e iPad são:

Fontes para dispositivos móveis

Arial
 Helvetica
 Trebuchet MS
 Verdana
 Georgia
 Palatino
 Times New Roman
 Courier
 Courier New

Figura 60:Fontes para dispositivos móveis

Fonte: Material de aula Comunicação Visual para Web (Batista,s.d)

Legibilidade do texto na Web

O uso apropriado de famílias tipográficas aumenta a legibilidade dos textos online não só em computadores, mas em dispositivos móveis. Por isto, as fontes e outros atributos de texto, como tamanho, estilo, cores devem ser aplicados de maneira consistente. É indiscutível: o texto na web deve ser LEGÍVEL. A legibilidade está associada ao reconhecimento dos caracteres individualmente e a sua posição relativa aos outros caracteres na formação das palavras. Os elementos que influenciam na legibilidade do texto são: a tipografia, a diagramação e o contraste das cores.

Fontes para web-Courier new

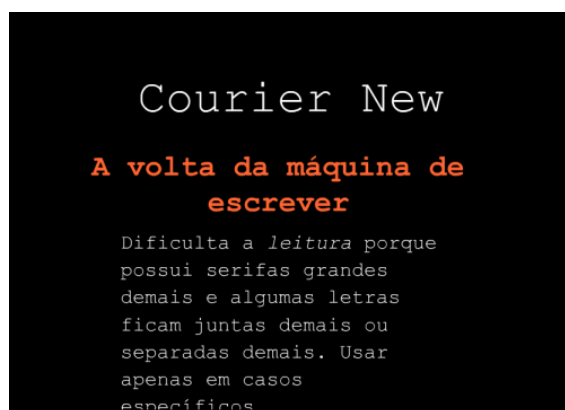


Figura 61:Fontes para web-Courier new

Fonte: Material de aula Comunicação Visual para Web (Batista,s.d)

Aqui se encontra um gráfico do ano de 2002 sobre a legibilidade das fontes.

Legibilidade e leitura na *World Wide Web*

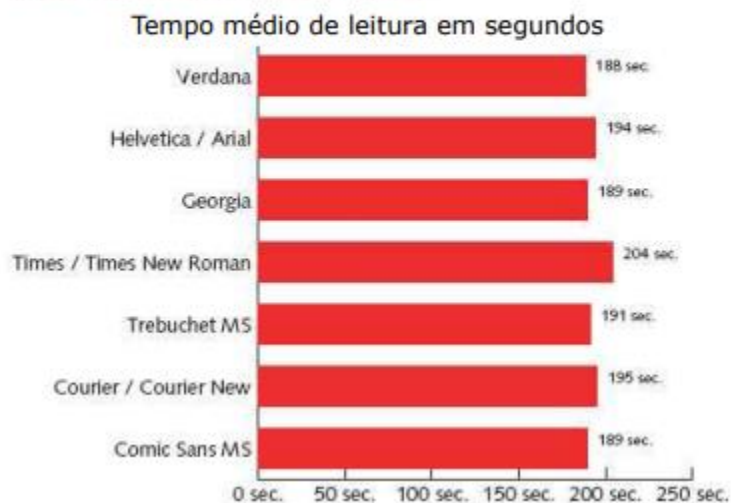


Figura 62: Gráfico de legibilidade das fontes

Fonte: (FERRARI; SHORT, 2002).

A tipografia é a arte e técnica de selecionar e arranjar tipos (letras) para criar um design visualmente atraente e comunicar uma mensagem de forma eficaz. Existem vários estilos de tipografia, desde serifas clássicas até sans serifs modernas, além de uma ampla variedade de fontes decorativas e manuscritas.

4 Síntese

4.1.1 Personas

Pessoas que tem o perfil do público que pretende atingir. Pessoas que consomem internet, para que a pessoa use a internet, se ela gosta de música. Qual seu ritmo preferido, se gosta de heavy metal ou outros gêneros do rock, se gosta de ir em festivais de música, quais suas dificuldades em um app de festival de música, se tem dificuldade em retirar o ingresso e o que elas querem ter em um aplicativo de festival de música.

Persona 1 Anderson



Figura 63: Persona 1

Fonte: Autor

Persona 2 Clark

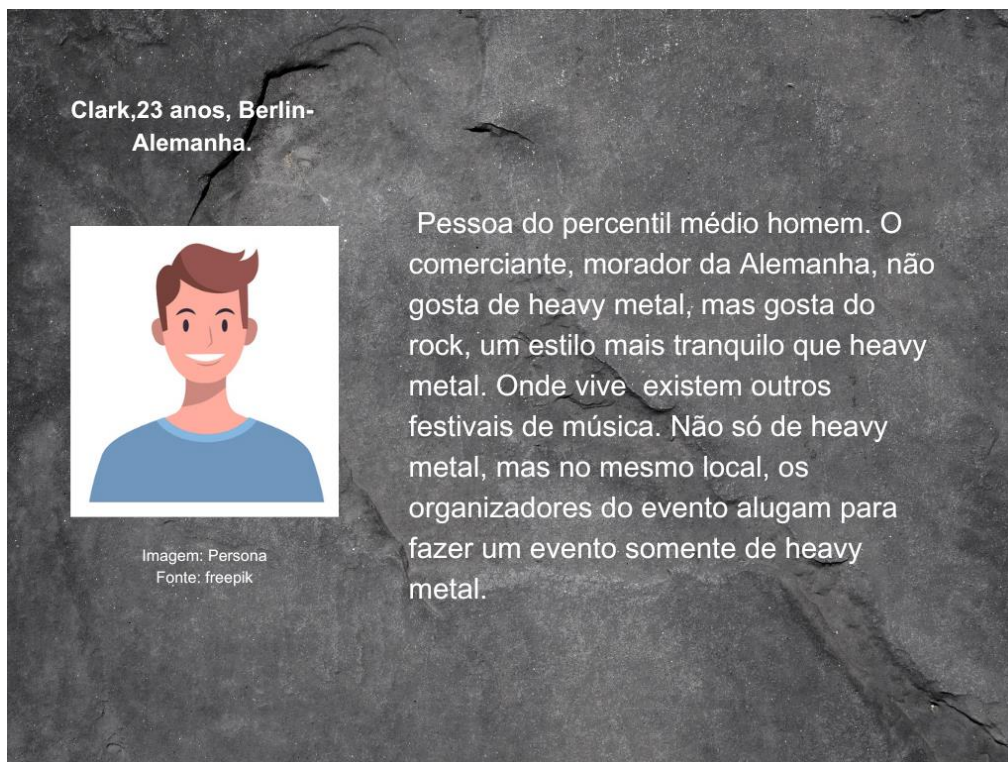


Figura 64 :Persona 2

Fonte: Autor

Persona 3 Luna

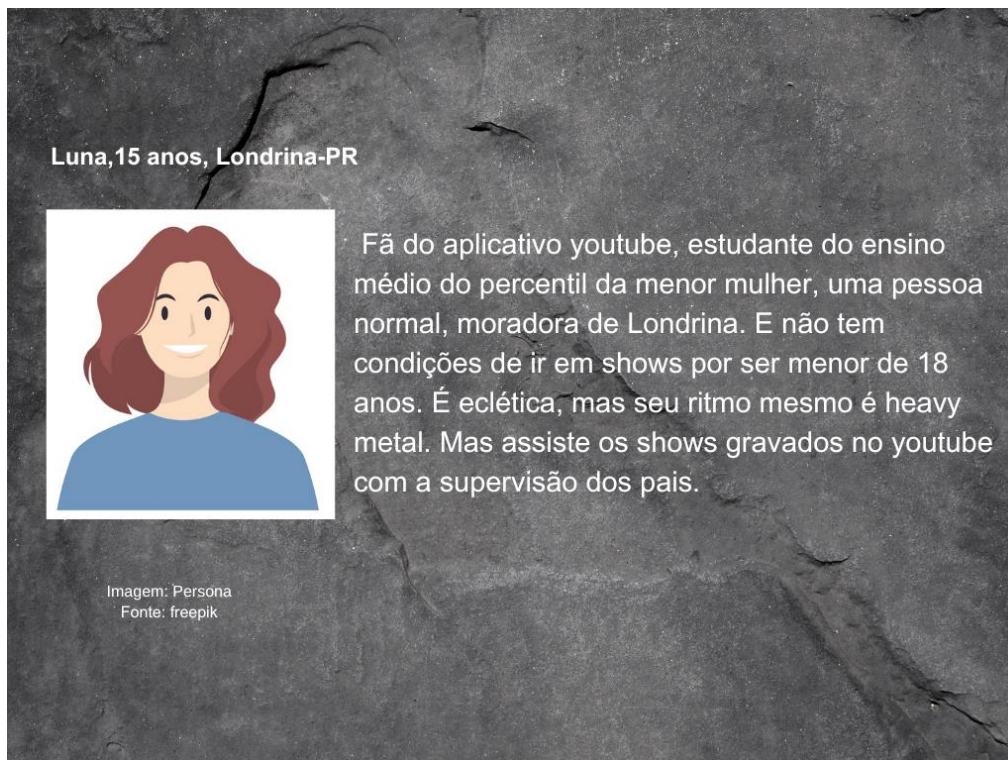


Figura 65:persona 3

Fonte: O Autor

4.1.2 Painel semântico

O uso de um painel semântico, também conhecido como mood board ou quadro de inspiração, é uma excelente estratégia no processo de design para definir a paleta de cores e tipografias. Abaixo, painel semântico do festival no Brasil e da Alemanha.

Painel semântico Summer Breeze Brasil



Figura 66: Painel semântico Summer Breeze Brasil

Fonte: O autor

Painel semântico do Summer Breeze na Alemanha

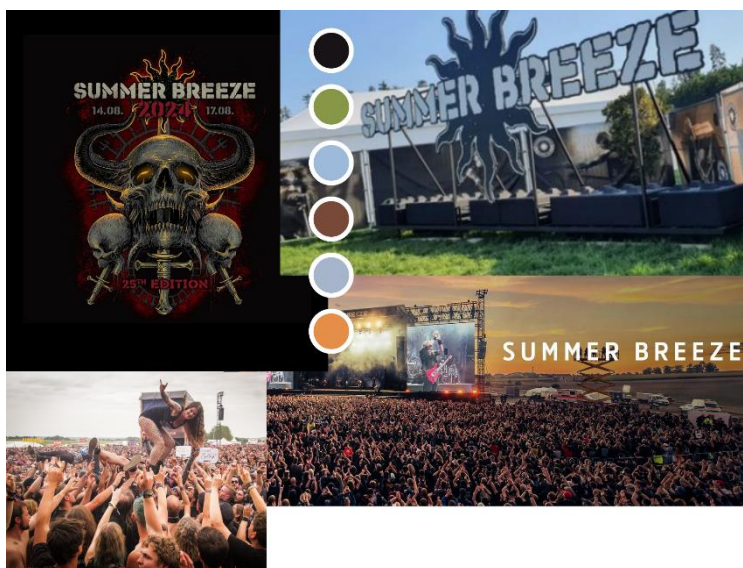


Figura 67: Painel semântico do Summer Breeze na Alemanha

Fonte: O autor

Tipografia escolhida

Brocades Sans Rough uma fonte fantasia semelhante a fonte original mais legível, para criar os títulos dos ícones. E a os demais textos a família tipográfica Arial.

Pessoa segurando o telefone

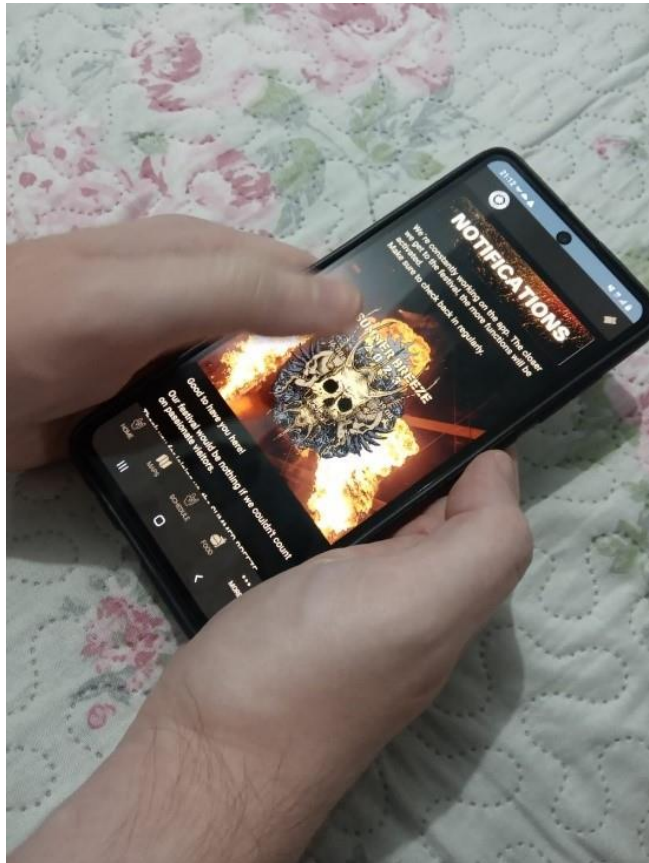


Imagem1: Pessoa segurando o telefone
Fonte:Autor

4.4 Análise

4.5 Cartões de insights

Uma ferramenta útil para ajudar empreendedores a encontrar ideias criativas para inovar em seus negócios. Cada cartão apresenta uma ideia ou conceito empreendedor de forma concisa e clara.

Cartões de insights



Figura 69: Cartões de insights

Fonte: Autor

Cartões de insights

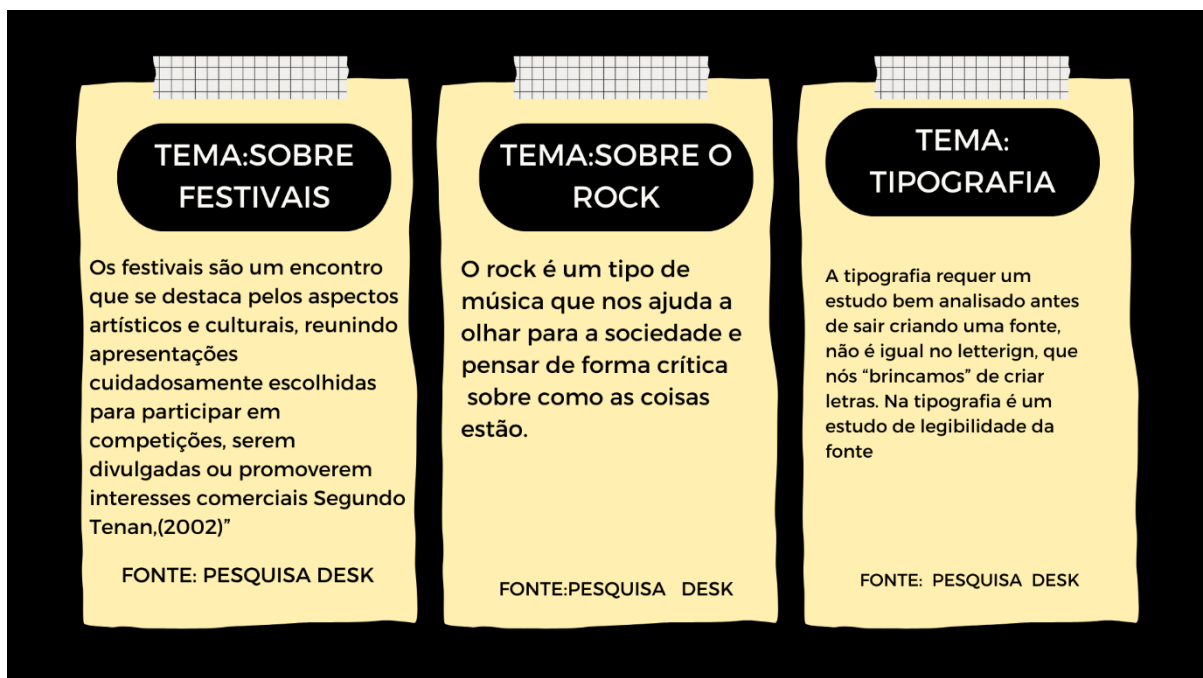


Figura 70: Cartões de insights

Fonte: autor

4.6 Mapa Conceitual

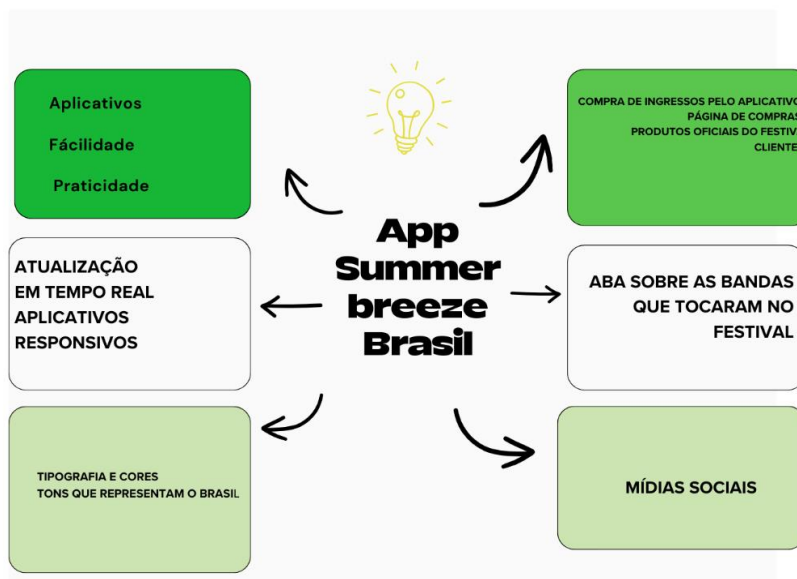


Figura 71: Mapa Conceitual
Fonte: Autor

4.7 Análise de similares

W.O.A

O aplicativo tem uma interface muito bem legível, uma apresentação muito boa. Na página inicial temos a parte de conectar com e-mail ou facebook, tem as opções de conectar agora com o e-mail ou mais tarde, na próxima aba temos de acessar localização podendo escolher agora ou depois. Um aplicativo simples bem leve e disponível para todos os dispositivos: android ou ios. Tem disponibilidade para celulares e tablets.

Descrição da área do aplicativo:

“Obtenha o aplicativo oficial do Wacken Open Air 2022! Nosso aplicativo é o companheiro perfeito para todos os visitantes do Wacken Open Air. Integramos diversos recursos para facilitar o seu dia a dia no festival - tanto durante o evento quanto no resto do ano.” Wacken, (2012)

Entrando no aplicativo, temos de cara uma galeria de bandas que tocará no evento, clicando nas fotos de uma das bandas, nessa aba tem informações sobre a

banda, qual horário ela tocará e local do palco. Tendo a opção de favorita para ficar mais fácil os acessos.

Clicando no ícone superior do lado esquerdo, terá o menu, onde que terá todas as informações do evento, clicando no lado direito, vemos o ícone para poder fazer o login do facebook e o ícone de configurações. Abaixo dessa aba temos a parte de favoritos e de notificações. O aplicativo na parte de idiomas no momento só existe a tradução de inglês e alemão.

Página inicial do aplicativo de wacken open air



Figura 72: Página inicial do aplicativo do wacken

Fonte: Google Play



Figura 73:Página do menu do aplicativo do wacken 2

Fonte:Google play

Página de wallpaper do aplicativo wacken



Figura 74:Wacken wallpapers

Fonte:Google Play

Página de playlist wacken

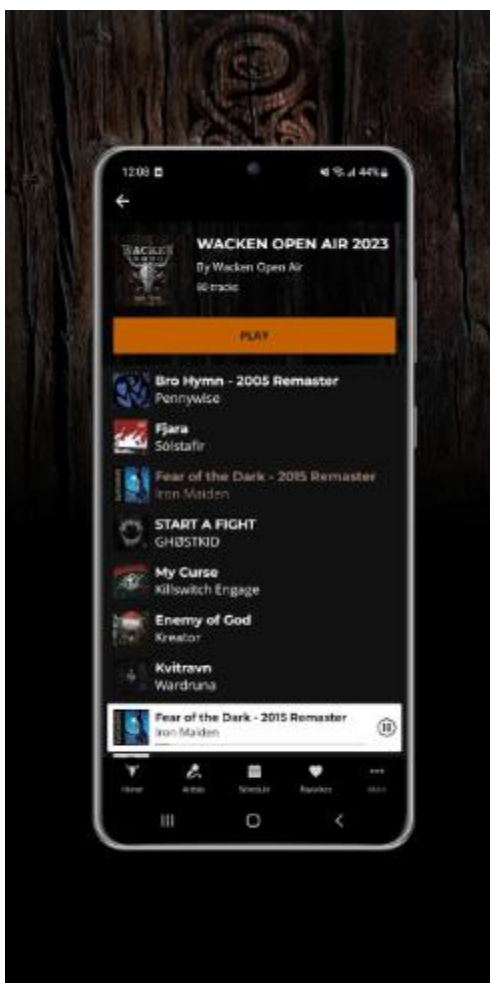


Figura 75:Playlist do aplicativo do wacken

Fonte: Google play

- **Pontos Positivos:** O aplicativo foi eleito pelo público o melhor aplicativo de show pela facilidade de acesso e os horários dos eventos estão corretos, eles avisam a hora certa de começar as bandas.
- **Pontos negativos:** Não tem o como escolher o idioma português
- **Pontos interessantes:** Ele não é invasivo à privacidade do usuário

Estudos ergonômicos

A figura abaixo contém um esqueleto, um protótipo ou uma versão bastante primitiva do visual de um projeto. Abaixo um estudo do WireFrame do aplicativo do Wacken, quadrado com 'x' significa ícone com imagem, retângulo laranja é aonde que vai o texto e que é clicável, somente o retângulo é onde que fica somente o texto. Segundo Moraes, (2021), "Do Inglês "Thumb Zone", a Zona do Polegar é um termo cunhado pelo norte-americano especialista em interfaces móveis, Steven Hooper, em seu livro "Designing Mobile Interfaces" (2011) para nomear a região da tela dos dispositivos móveis mais confortável ou alcançável para o toque do polegar.

Área de toque ergonomicamente funcional de aparelhos móveis: mão esquerda, combinação e mão direita.

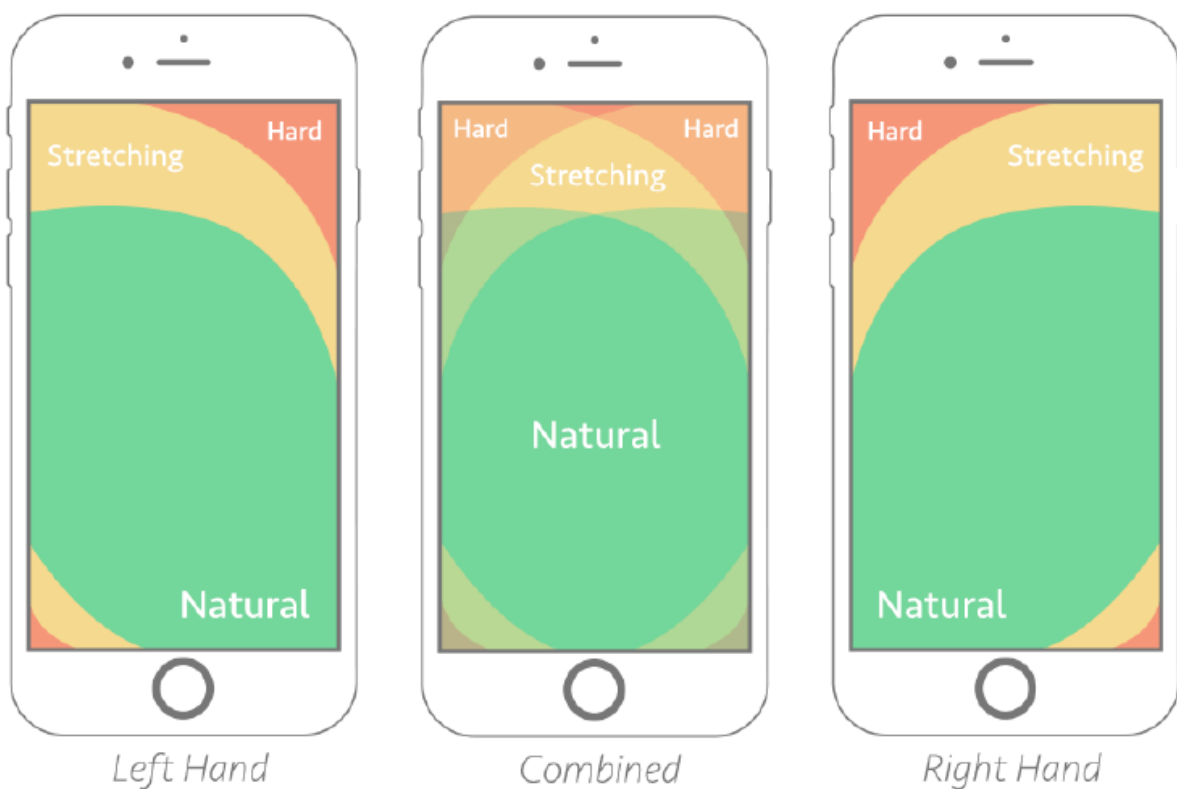


Figura 76:Área de toque ergonomicamente funcional de aparelhos móveis: mão esquerda, combinação e mão direita.

Fonte: <https://medium.com/>

Estudo ergonômico 1: aplicativo Wacken open air

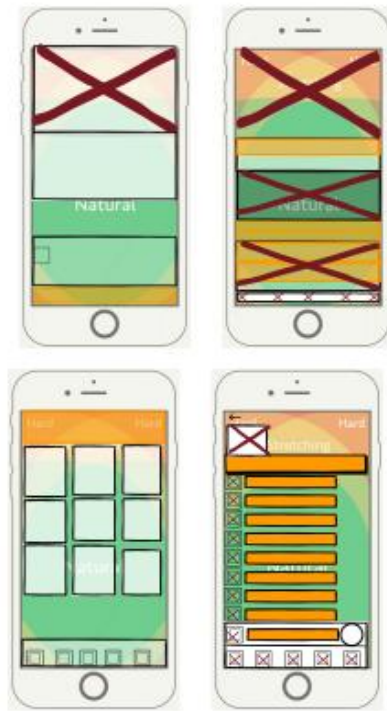


Figura 77: Estudo ergonômico 1: aplicativo Wacken open air
Fonte: O autor

Wireframes

Abaixo um estudo de wireframes do aplicativo wacken open air



Figura 78: Wireframes do aplicativo: wacken open air.

Fonte: Autor

Rock in Rio

Existem dois aplicativos, para o rock in rio Lisboa e o rock in rio no Brasil, aqui citaremos o rock in rio Brasil. Contendo versões para android e ios, design expansivos para tablets e celulares.

Assim que abrimos o app temos logo o botão de entrar e explorar, fontes bem legíveis. Clicando em entrar o usuário poderá escolher entrar com o facebook ou criar uma conta com seu e-mail e senha.

Página de entrada Rock In rio

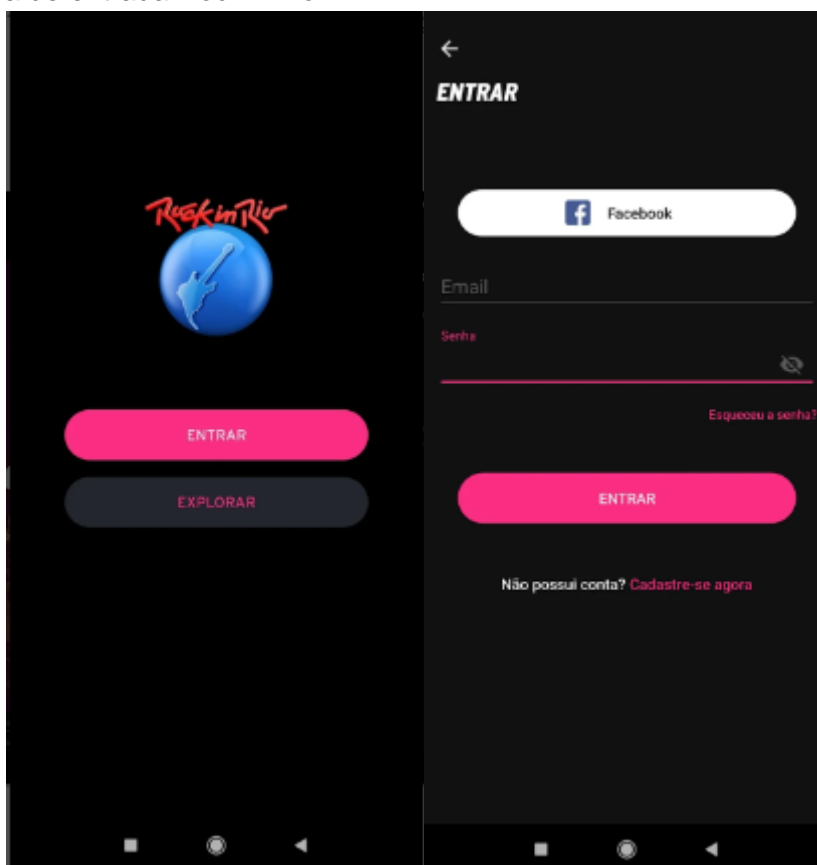


Figura 79:Página de entrada Rock In rio

Fonte: Google play

Clicando no menu da área direita do aplicativo teremos os menus line up, minha agenda, informações, configurações. Abrindo uma das abas do line up, lá fica

todas as informações do dia. Abrindo a aba notícias para saber tudo que está acontecendo lá dentro do festival.

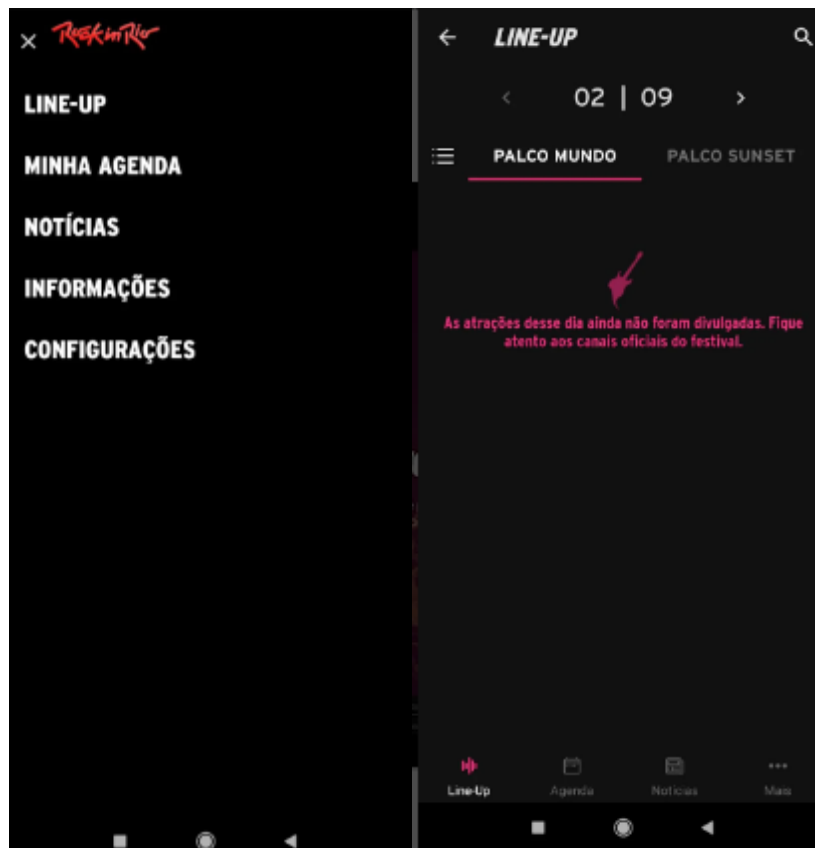


Figura 80: Lineup e menu aplicativo do rock in rio

Fonte: Google Play

- **Pontos Positivos:** Uma informação bem completa das atrações
- **Pontos negativos:** Demora muito para abrir, a funcionalidade “encontrar amigos” não funciona direito, página de agendar brinquedos confusa.
- **Pontos interessantes:** Design bem interativo e bem detalhado.

Estudo ergonômico do aplicativo rock in rio



Figura 81:Estudo ergonômico do aplicativo Rock In Rio.

Fonte:Autor

Wireframes do rock in rio

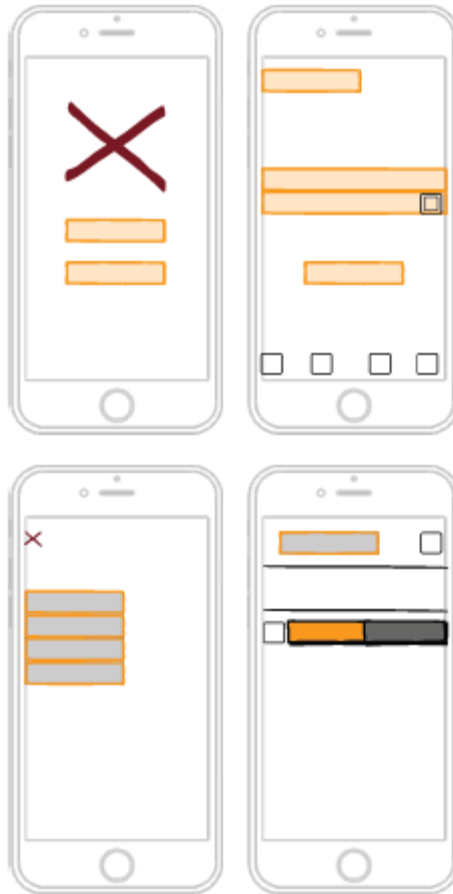


Figura 82: Wireframes do aplicativo Rock in rio

Fonte: Autor

Rock Fest

Com isso, esse foi o aplicativo mais completo entre esses avaliados acima.

Uma programação personalizada: veja quando e onde cada artista está se apresentando. Estrela seus favoritos e compartilhe com os amigos. Notificações push: opte por atualizações de shows em tempo real, alterações de programação, informações de emergência, atualizações meteorológicas e muito mais Perguntas frequentes: acampar, renovar VIPs, localizar a estação de carregamento de telefone mais próxima - acesse respostas para perguntas comuns. Food Finder: localize rapidamente sua comida favorita do festival! Tem uma dieta especial ou alergia? Tudo no Food Finder! Merch: dê uma olhada nas roupas, chapéus e outros produtos vendidos no local. Mapa: uma visão panorâmica do terreno para referência rápida durante todo o festival. (Rock fest,2023)

- **Pontos Positivos:** Fácil acesso, bem explicado, tudo que queira saber do festival para não esquecer nada.
- **Pontos negativos:** Mesmo com as fontes legíveis, os menus ficaram muito apertados por ter mais informações.

- **Pontos interessantes:** usaram para criar o design do aplicativo as cores complementares.

Interface dos aplicativos rock fest

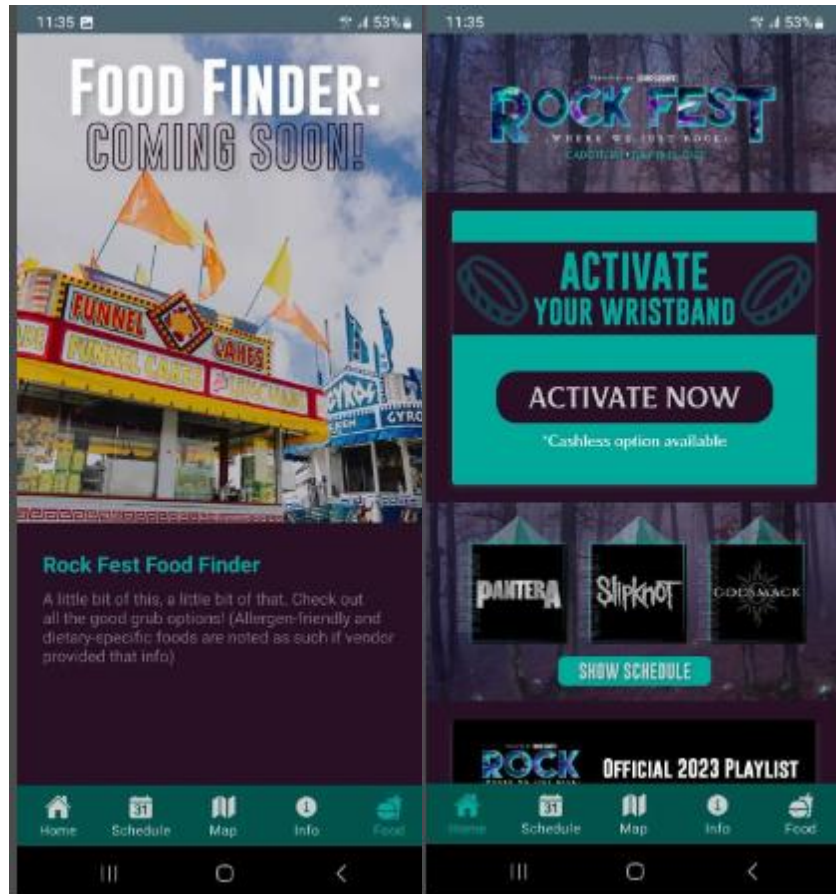


Figura 83: Interface dos aplicativos rock fest

Fonte:Google play

Interface dos aplicativos rock fest



Figura 84:Interface dos aplicativos rock fest

Fonte: Google play

Estudos ergonômicos

Estudos ergonômico do aplicativo Rock fest

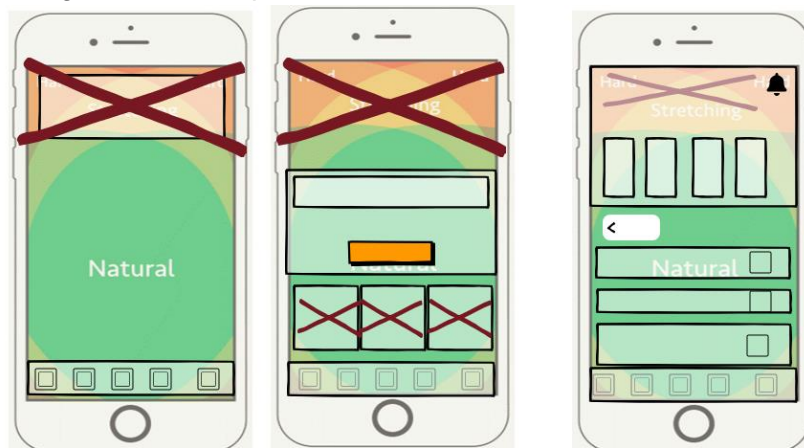


Figura 85:Estudos ergonômico do aplicativo Rock fest

Fonte: Autor

Wireframes do aplicativo Rock fest

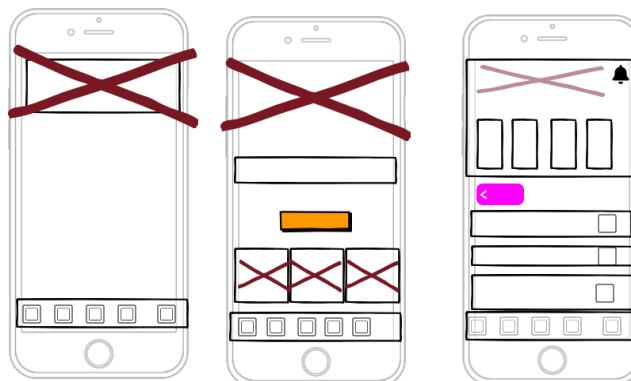


Figura 86: Wireframes do aplicativo Rock fest

Fonte: Autor

4.8 Critérios Norteadores

Identidade Visual Coerente: O redesign deve manter uma identidade visual coerente com o tema "Summer Breeze" e, ao mesmo tempo, incorporar elementos que representem a cultura e a vibração brasileira. Cores, tipografia e ícones devem transmitir a atmosfera do evento e sua conexão com o Brasil.

Integração de Culturas: O aplicativo deve ser projetado de forma a unir a essência do "Summer Breeze" com elementos culturais brasileiros. O design deve ser capaz de transmitir a fusão dessas duas influências de maneira harmoniosa.

Navegação Intuitiva e Acessibilidade: A usabilidade do aplicativo é fundamental. A navegação deve ser intuitiva, permitindo que os usuários encontrem facilmente informações sobre artistas, programação, locais e outros detalhes do evento. Além disso, é importante considerar a acessibilidade para garantir que todos os públicos possam aproveitar o aplicativo.

Destaque para Programação e Artistas: O redesign deve priorizar a apresentação clara da programação do evento, destacando os artistas e suas apresentações. As informações devem ser organizadas de forma que os usuários possam rapidamente identificar os horários e locais de cada atração.

Interação Social e Compartilhamento: O aplicativo deve incentivar a interação entre os participantes, permitindo que eles se conectem antes, durante e após o evento. Recursos como compartilhamento de fotos, comentários e conexões via redes sociais podem ser integrados para enriquecer a experiência.

Notificações e Atualizações em Tempo Real: O aplicativo deve oferecer notificações relevantes e atualizações em tempo real, como mudanças na programação, lembretes de eventos iminentes e informações de última hora.

Facilidade de Compra de Ingressos e Ativações: Se houver vendas de ingressos ou ativações exclusivas dentro do aplicativo, o processo de compra deve ser simplificado e seguro.

Feedback dos Usuários e Melhorias Contínuas: O aplicativo deve incluir uma maneira de coletar feedback dos usuários durante e após o evento, a fim de identificar áreas de melhoria para futuras edições.

Compatibilidade e Plataformas Múltiplas: O redesign deve garantir que o aplicativo seja compatível com uma variedade de dispositivos e plataformas, como smartphones e tablets em sistemas Android e iOS.

As cores a serem usadas

Tons de Verde: Esses tons podem ser usados para transmitir a ideia de tranquilidade, harmonia e conexão com a natureza. Eles representam a brisa suave do verão e a cultura brasileira. Essas cores podem ser usadas como fundo para criar uma sensação de calma e facilitar a leitura das informações.

. **Tons de Marrom Terra:** Esses tons podem ser empregados para representar a integração com elementos culturais brasileiros e a conexão com a terra. Eles podem ser usados em detalhes de design ou em áreas que destacam a personalização da agenda e o feedback dos usuários.

Branco Espaçoso: O branco pode ser usado como base para criar espaços em branco e permitir uma leitura fácil das informações. Ele também pode ser empregado em áreas de feedback dos usuários e melhorias contínuas, simbolizando simplicidade e pureza.

4.9 Requisitos e Restrições

REQUISITOS:

- **Performance Aprimorada:** Garantir que o aplicativo seja responsivo e rápido, mesmo ao lidar com imagens de alta resolução e aplicação de efeitos intensivos.
- **Compatibilidade Multidispositivo:** O aplicativo deve ser projetado para funcionar de maneira consistente em uma variedade de dispositivos, incluindo smartphones, tablets e computadores
- **Localização de Ferramentas:** As ferramentas de edição devem ser organizadas de forma lógica e eficiente, permitindo que os usuários encontrem e utilizem as funcionalidades facilmente.
- **Preservação da Qualidade:** As edições realizadas não devem comprometer a qualidade da imagem original, garantindo que não haja perda significativa de detalhes ou resolução
- **Design Visual Coerente:** A interface deve seguir um design visual coerente com a identidade da marca "Breeze", incorporando cores, tipografia e elementos gráficos apropriados.
- **Feedback do Usuário:** Implementar um sistema de feedback que permita aos usuários relatarem problemas, sugerir melhorias e influenciar o desenvolvimento contínuo do aplicativo.

RESTRICÇÕES

- **Orçamento e Recursos:** O projeto deve ser executado dentro dos limites orçamentários e de recursos definidos, otimizando o uso dos recursos disponíveis.
- **Segurança:** O Aplicativo deve ser seguro ao ataque cibernético, colocando senha de no máximo 8 caracteres.
- **Login:** O usuário terá que fazer login em sua conta (Google, facebook, ou criação de email) para poder salvar as informações do aplicativo.
- **Privacidade e Segurança:** Garantir a proteção dos dados dos usuários é fundamental. O aplicativo deve seguir as leis de proteção de dados e implementar medidas de segurança robustas para proteger informações sensíveis.
- **Anúncios e Monetização:** Se o aplicativo incluir anúncios ou recursos de compra, eles devem ser transparentes e estar em conformidade com as políticas das lojas de aplicativos.

5. Ideação

5.1. Brainstorming

O objetivo do brainstorming na criação do aplicativo do Festival Summer Breeze Brasil é gerar uma grande quantidade de ideias criativas e inovadoras que possam contribuir para o desenvolvimento do aplicativo. O brainstorming visa estimular a criatividade e a colaboração da equipe envolvida no projeto, permitindo a geração de insights e soluções para diversos aspectos do aplicativo, como funcionalidades, design, experiência do usuário e muito mais.



Figura 87: Brainstorming

Fonte: Autor

5.1.2 Cardápio de ideias

O "Cardápio de Ideias" é uma ferramenta essencial para o processo de criação do aplicativo Summer Breeze Brasil. Ele desempenha um papel importante na organização e documentação das ideias geradas durante o processo de brainstorming, tornando mais fácil a tomada de decisões.

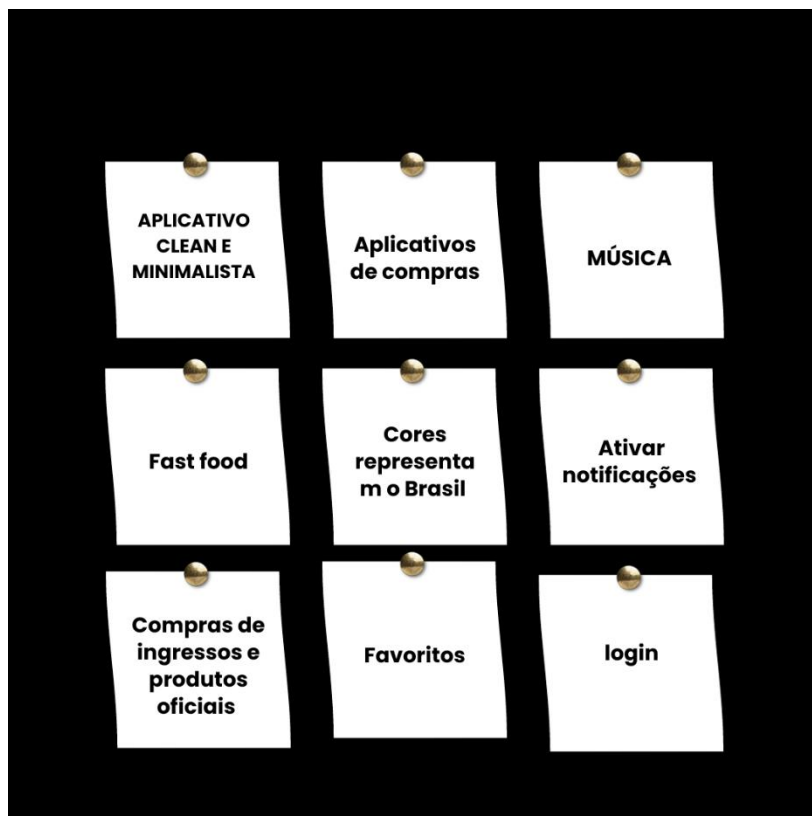


Figura 88:Cardápio de ideias

Fonte: Autor

5.1.3 Matriz de posicionamento

Nessa fase, foram criados protótipos de baixa e média fidelidade com os critérios citados nos requisitos e restrições.

Na busca por aprimorar o aplicativo Summer Breeze Brasil, foram exploradas diversas propostas de redesign durante um processo colaborativo. Após um Workshop de Cocriação, que envolveu o Summer Breeze Brasil, as ideias iniciais foram refinadas e avaliadas com base em critérios norteadores.

Essas ideias passaram por uma análise detalhada para avaliar sua aderência ao escopo e às necessidades, análise de similares representativas dos usuários do aplicativo. Esse processo permitiu uma avaliação precisa da aceitação das propostas junto ao público-alvo do serviço.

Ao cruzar as ideias de redesign com os Critérios Norteadores, pudemos determinar quais delas eram mais indicadas para serem implementadas. Esse método auxiliou na tomada de decisão, garantindo que as melhorias no aplicativo

atendessem às expectativas e necessidades dos usuários, proporcionando uma experiência aprimorada no Summer Breeze Brasil. Com isso, os critérios serão:

1-Identidade Visual Coerente ,**2-Integração de Culturas**,**3-Navegação Intuitiva e Acessibilidade**,**4-Destaque para Programação e Artistas**,**5-Interação Social e Compartilhamento**,**6-Notificações e Atualizações em Tempo Real**,**7-Facilidade de Compra de Ingressos e Ativações**,**8-Compatibilidade e Plataformas Múltiplas**

A pontuação foi de 1 ponto a cada item, a que vencer dentro dos critérios é a ganhadora.

Wireframe de baixa qualidade ideia

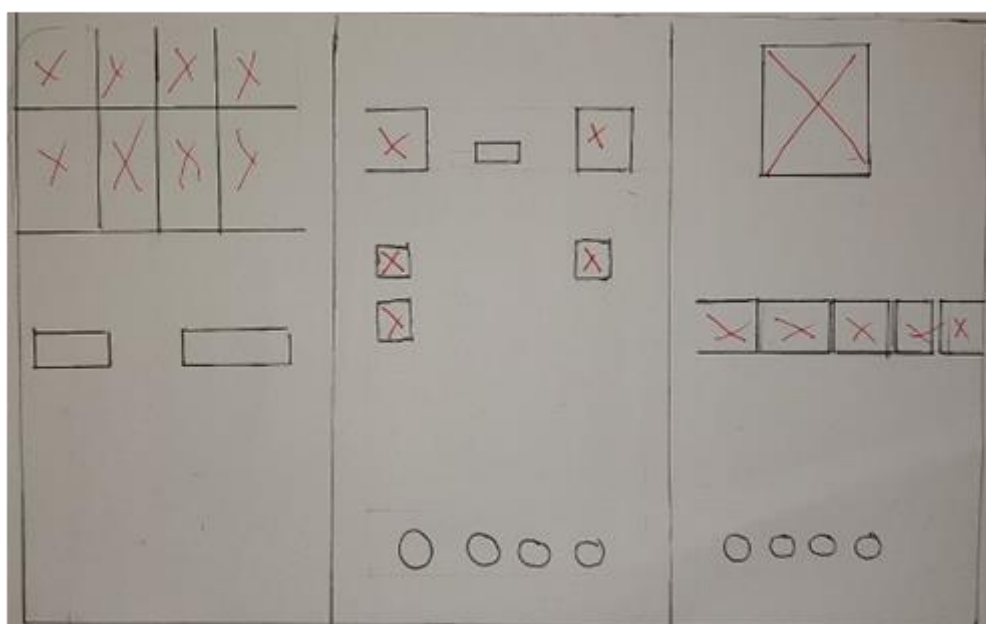


Figura 89:Wireframe de baixa qualidade ideia 1

Fonte: O Autor

Wireframe de baixa qualidade ideia 2

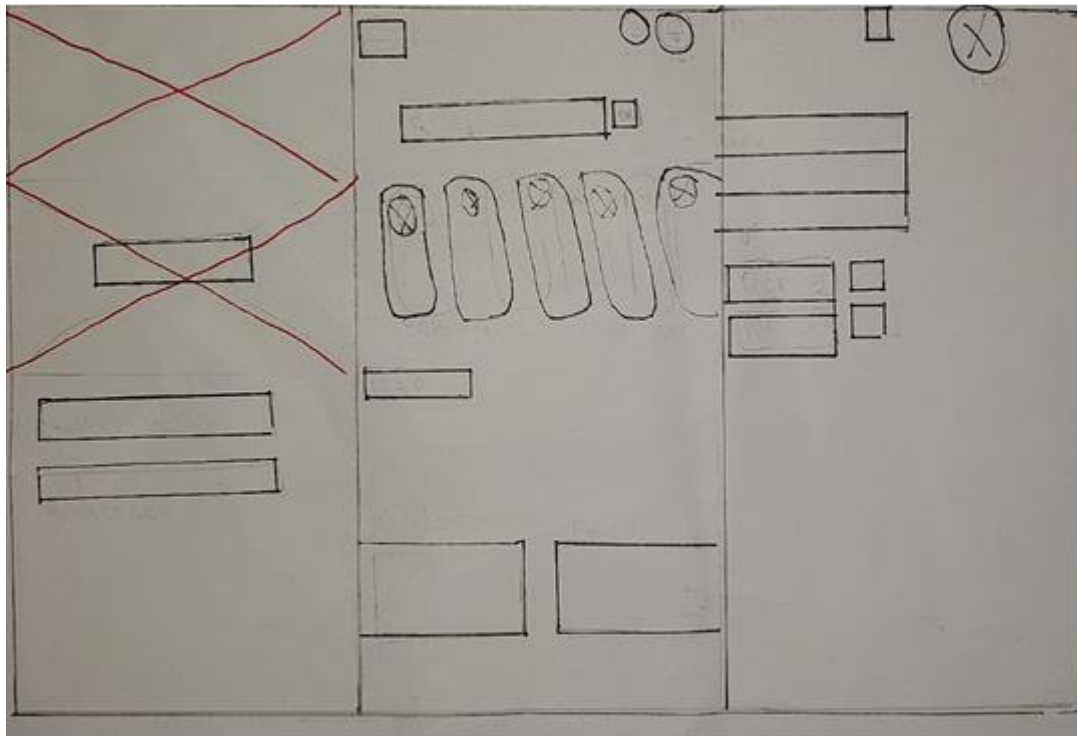


Figura 90: Wireframe de baixa qualidade ideia 2

Fonte: Autor

Wireframe de baixa qualidade ideia

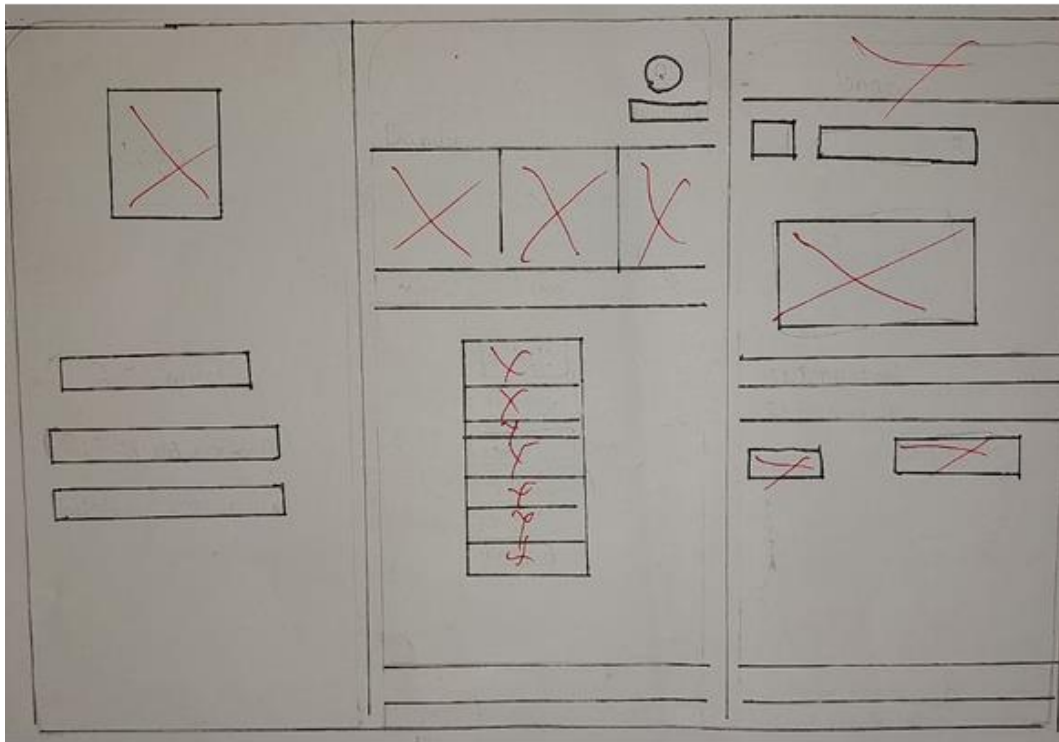


Figura 91: Wireframe de baixa qualidade ideia 3

Fonte: Autor

Wireframe de baixa qualidade ideia 4

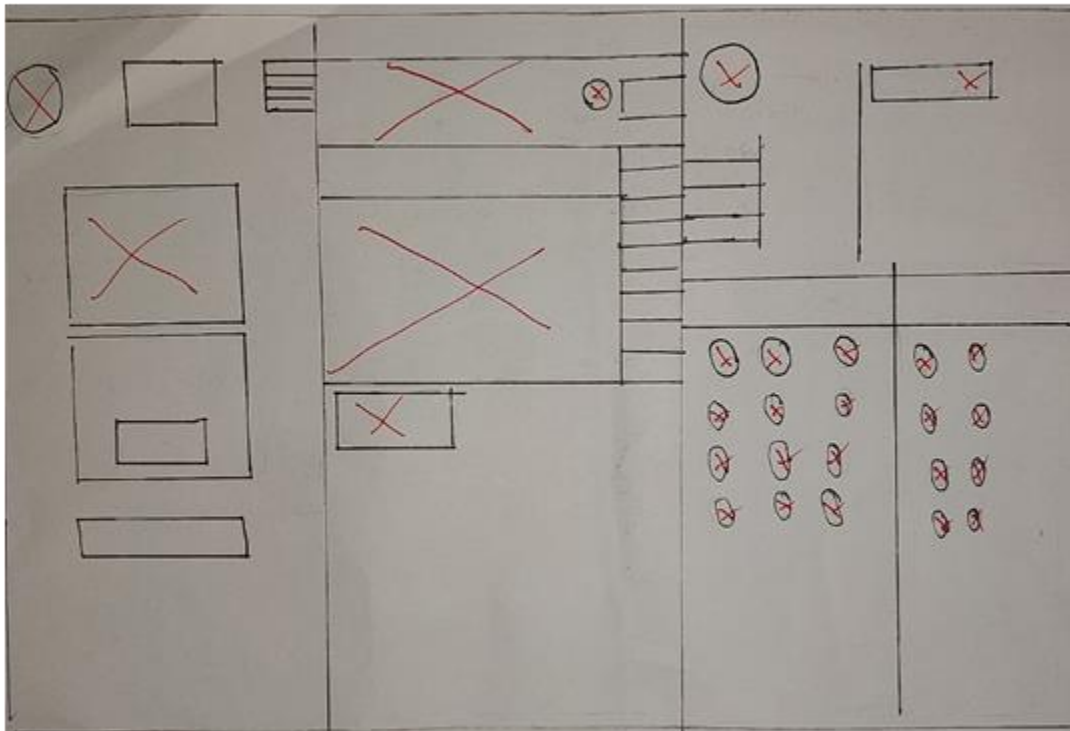


Figura 92: Wireframe de baixa qualidade ideia 4

Fonte: Autor

Wireframe de baixa qualidade 5

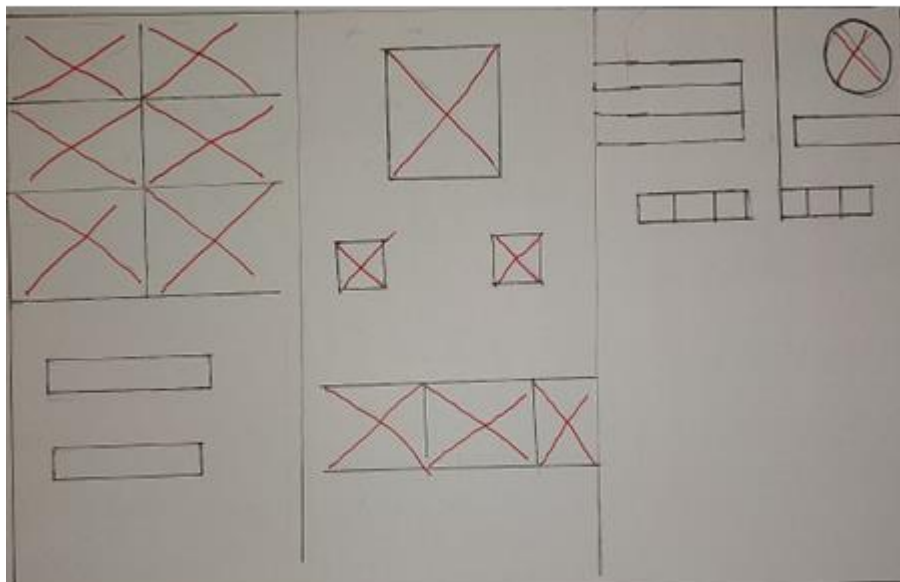


Figura 93: Wireframe de baixa qualidade 5

Fonte: Autor

Matriz de posicionamento

CRITÉRIO NORTEADORES	IDEIA 1	IDEIA 2	IDEIA 3	IDEIA4	IDEIA5
CRITÉRIO 1	✓	✓	✗	✓	✓
CRITÉRIO 2	✓	✓	✓	✓	✓
CRITÉRIO 3	✓	✗	✓	✓	✗
CRITÉRIO 4	✓	✗	✓	✗	✓
CRITÉRIO 5	✗	✗	✗	✗	✗
CRITÉRIO 6	✓	✓	✓	✓	✓
CRITÉRIO 7	✓	✓	✓	✓	✓
CRITÉRIO 8	✓	✓	✓	✓	✓
	7	5	6	6	6

Figura 94:Matriz de posicionamento

Fonte:Autor

Abaixo as alternativas que foram geradas para a Matriz, no total foram feitas 5 alternativas dos aplicativos e 3 telas de cada.

Páginas de média fidelidade do aplicativo 1

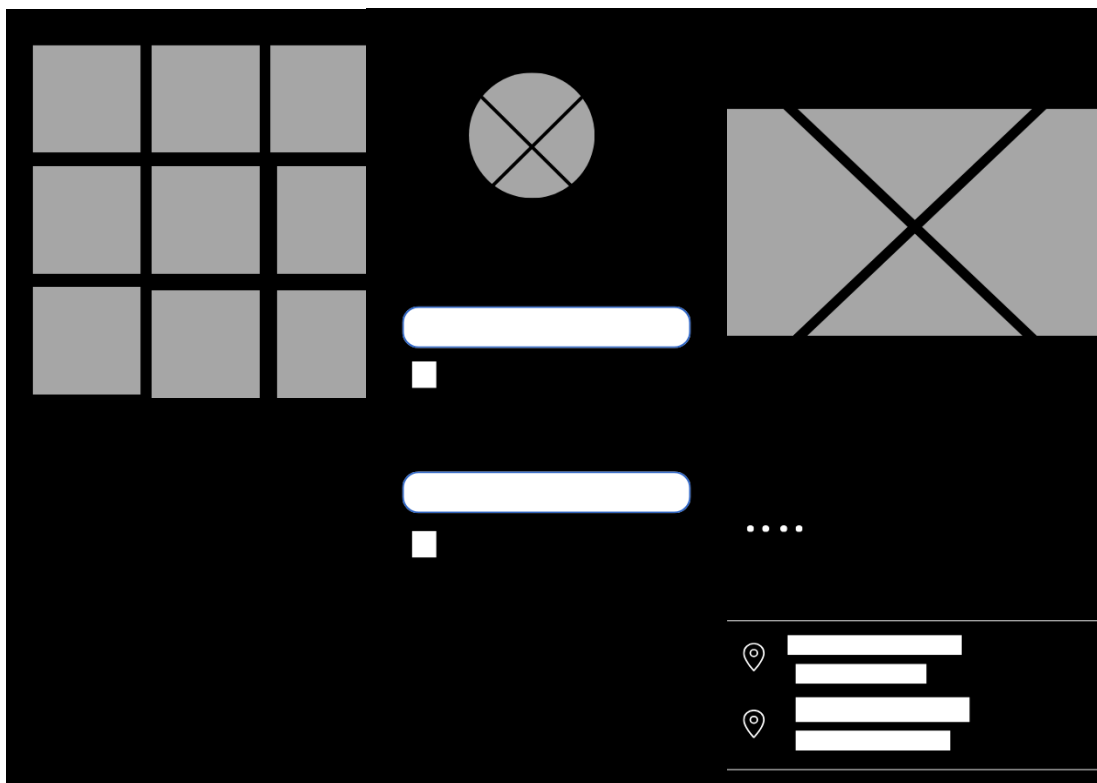


Figura 95: Wireframe de média qualidade aplicativo 1

Fonte: Autor

Páginas de média fidelidade do aplicativo 2

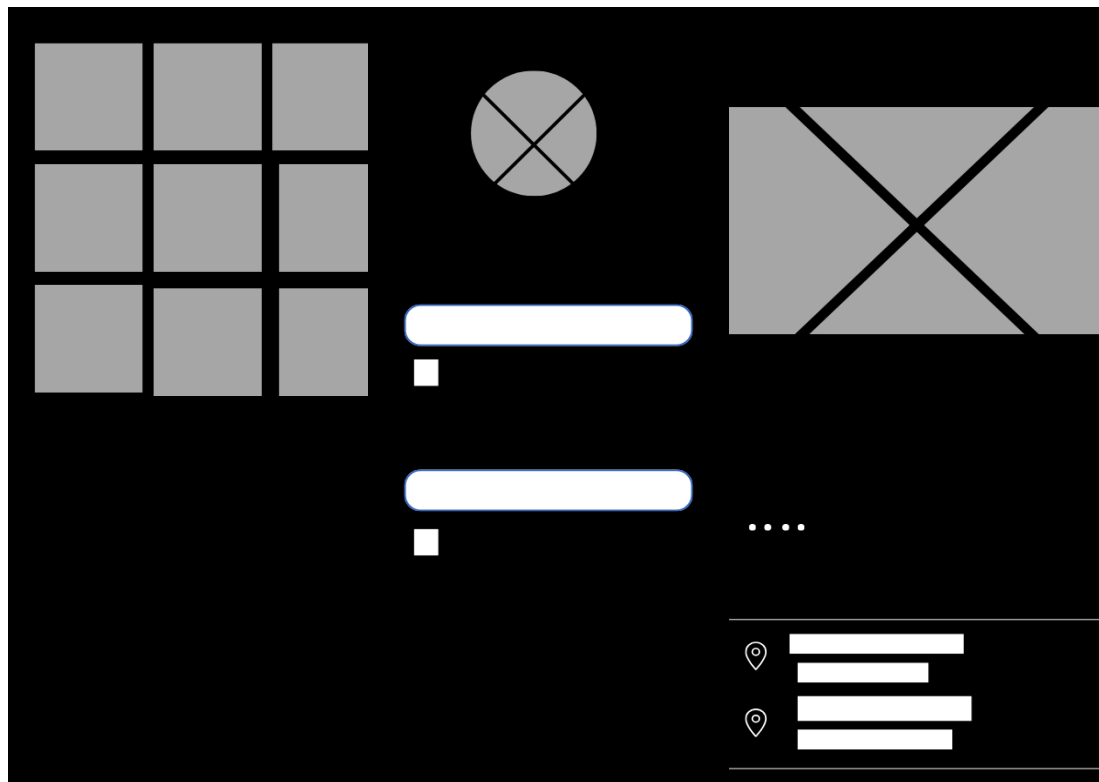


Figura 96: Wireframe de média qualidade aplicativo 2

Fonte: Autor

Wireframe de média fidelidade do aplicativo 3

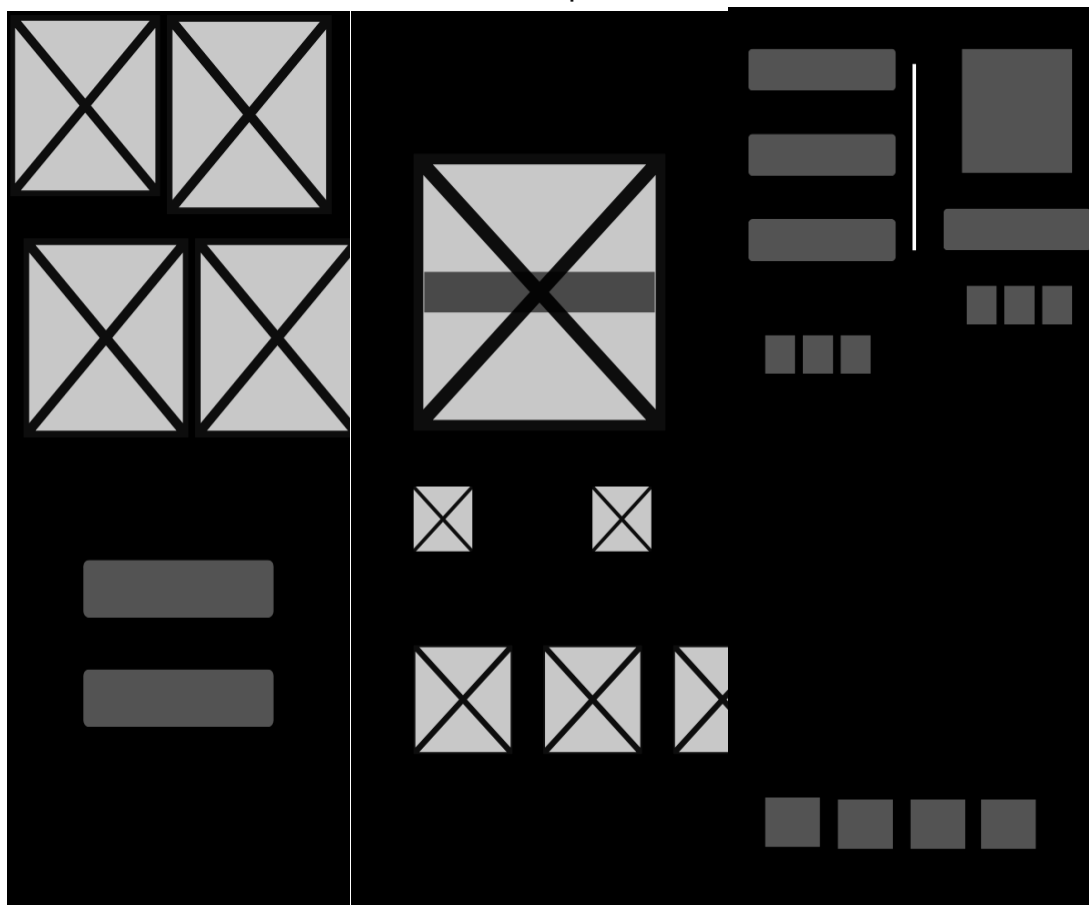


Figura 97: Wireframe de média qualidade aplicativo 3

Fonte: Autor

Wireframes de média fidelidade do aplicativo 4

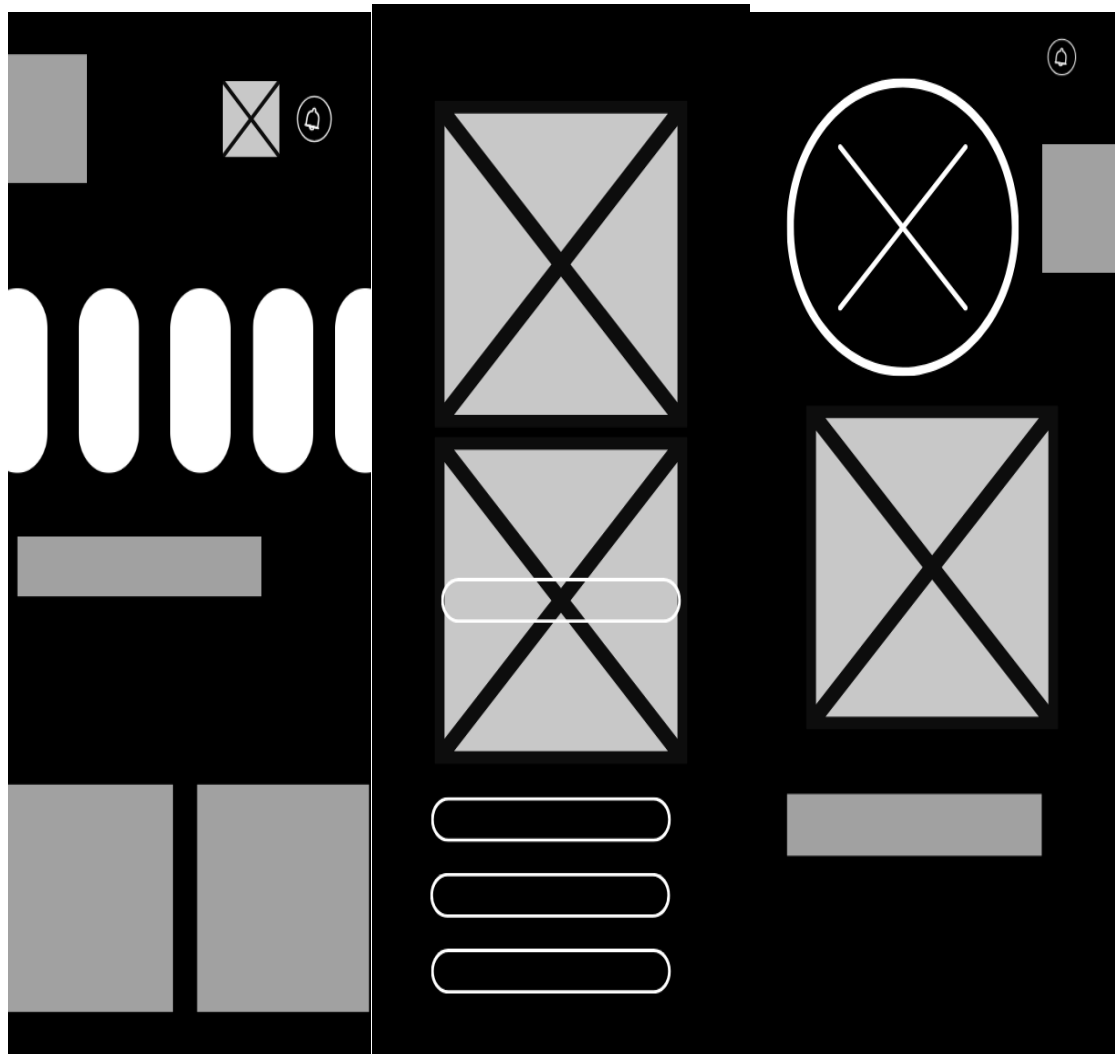


Figura 98: Wireframe de média qualidade aplicativo 4

Fonte: Autor

Wireframe de média qualidade aplicativo 5

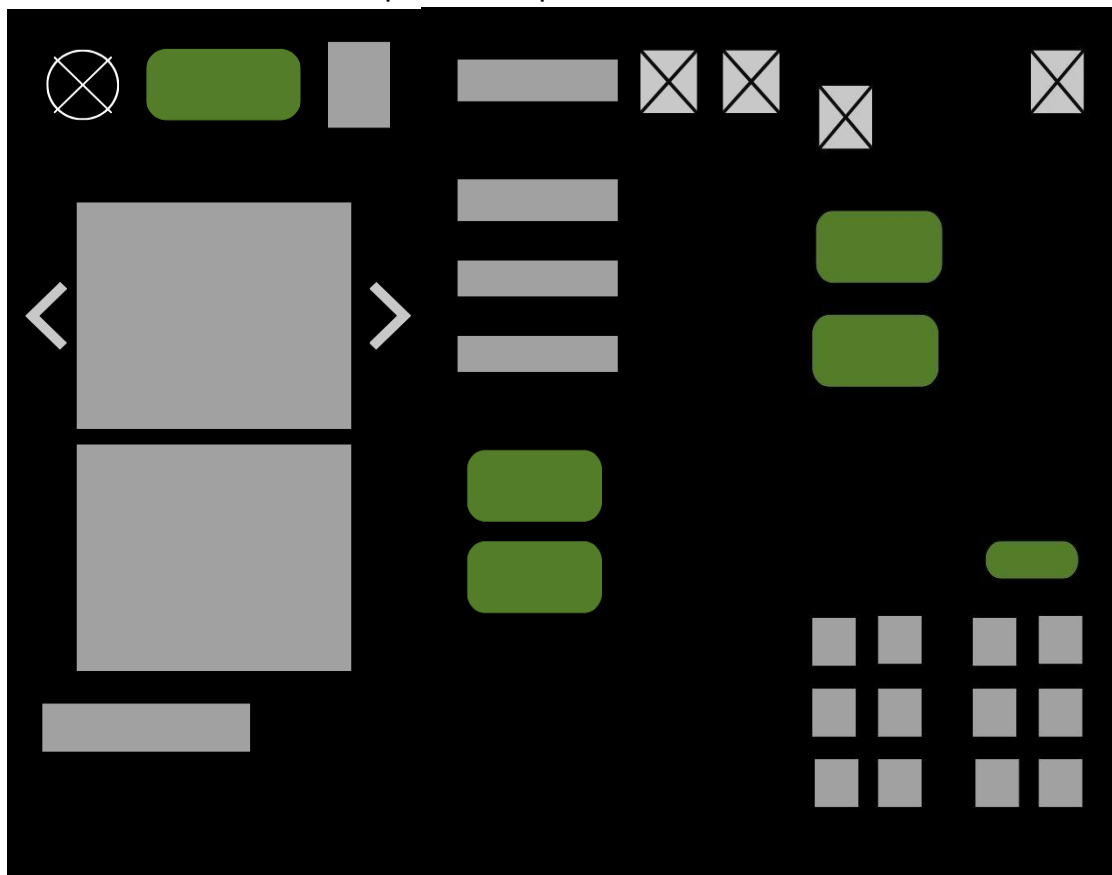


Figura 99: Wireframe de média qualidade aplicativo 5

Fonte: Autor

Wireframe de média qualidade aplicativo 6

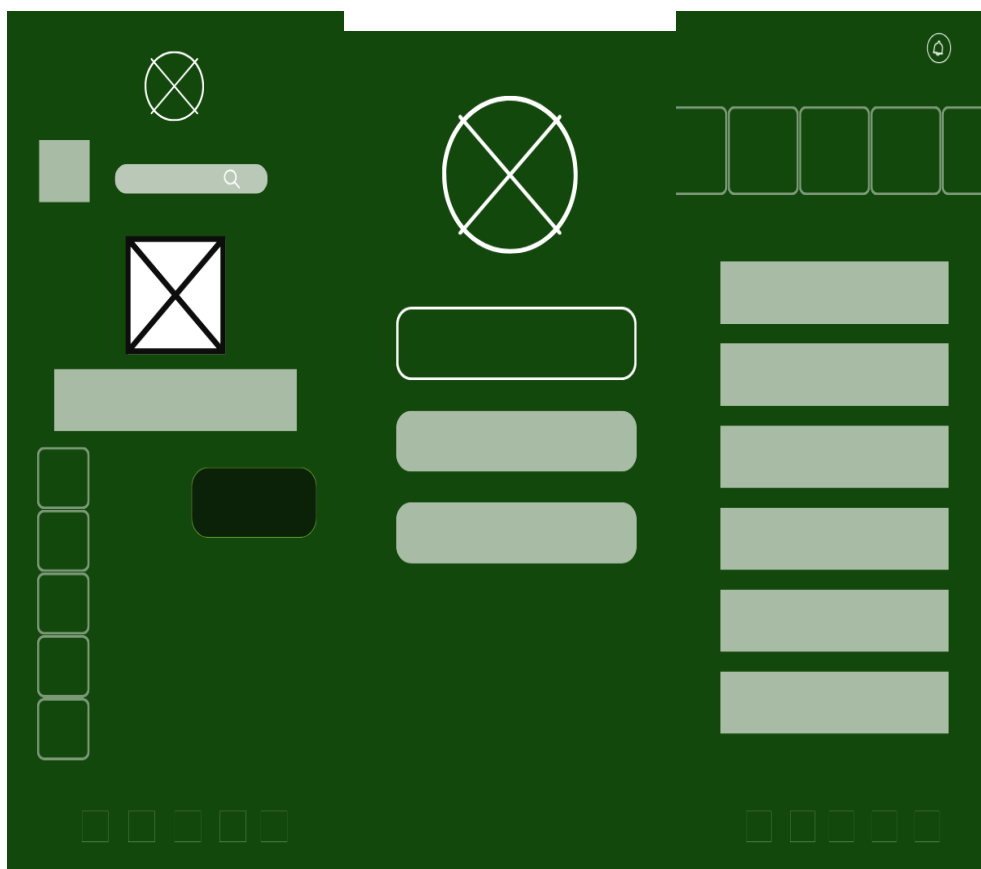


Figura 100:Wireframe de média qualidade aplicativo 6

Fonte: Autor

5.1.4 Prototipagem

A prototipagem é uma técnica que ajuda a transformar ideias em algo palpável e funcional, permitindo aprender com a prática e aperfeiçoar o projeto com base nas experiências e feedbacks obtidos. E existe sob 2 aspectos:

1-Da perspectiva da equipe de projeto: Conforme a equipe de projeto desenvolve uma ideia, é importante aprimorá-la progressivamente, tornando a representação do conceito mais detalhada e precisa à medida que avança no processo. Isso envolve aumentar a fidelidade da solução para garantir que ela reflita com precisão o que está sendo planejado.

2-Do ponto de vista do usuário: À medida que os usuários interagem com o modelo ou protótipo criado em diferentes níveis de contexto e uso, eles têm a oportunidade de avaliá-lo e fornecer feedback. Essas interações permitem que os usuários contribuam para a evolução e o aperfeiçoamento da solução, compartilhando insights e sugestões que ajudam a refinar o projeto.

Para isso, foram criados wireframes do projeto.

Wireframes

Nas figuras abaixo, há uma representação do que seria o aplicativo e, em baixo e média qualidade, estabelecendo suas estruturas de uma área tátil.

Wireframe de baixa qualidade aplicativo final

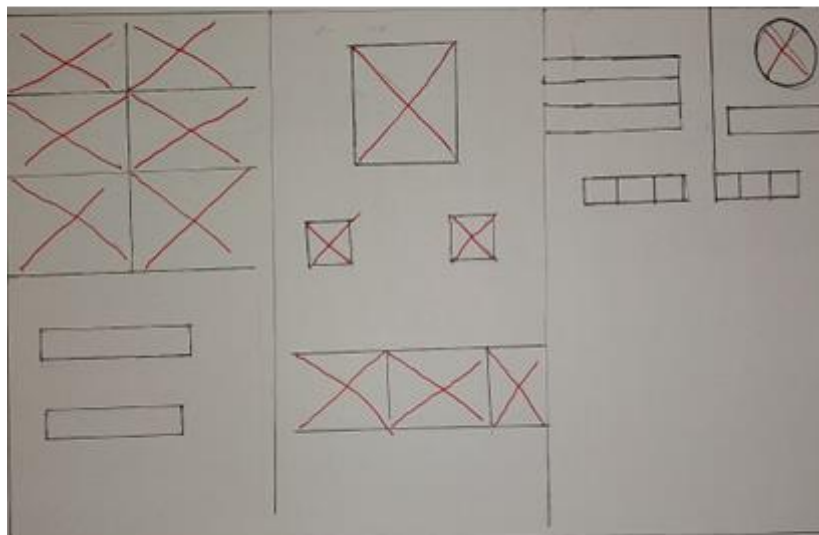


Figura 101:Wireframe de baixa qualidade aplicativo final

Fonte: Autor

Wireframe de média qualidade tela inicial e login

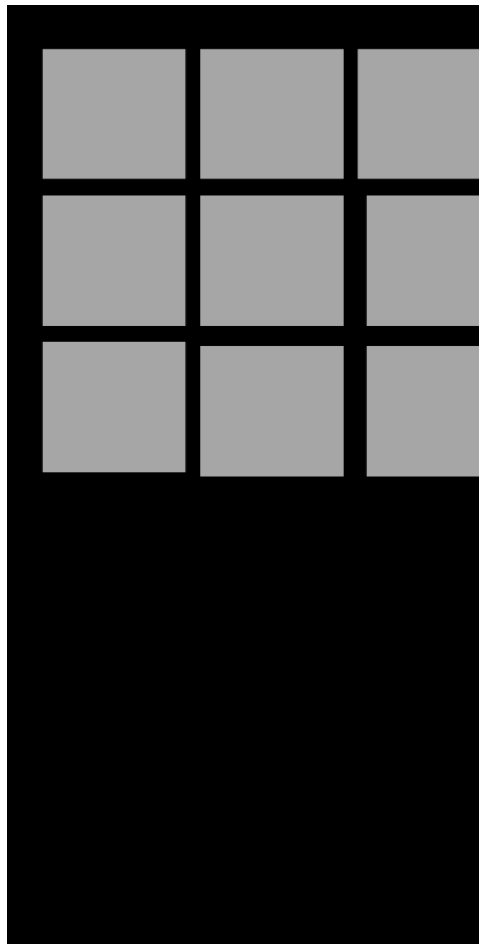


Figura 102: Wireframe de média qualidade tela inicial e login

Fonte: Autor

Wireframe de média qualidade das Telas de bandas e de comida

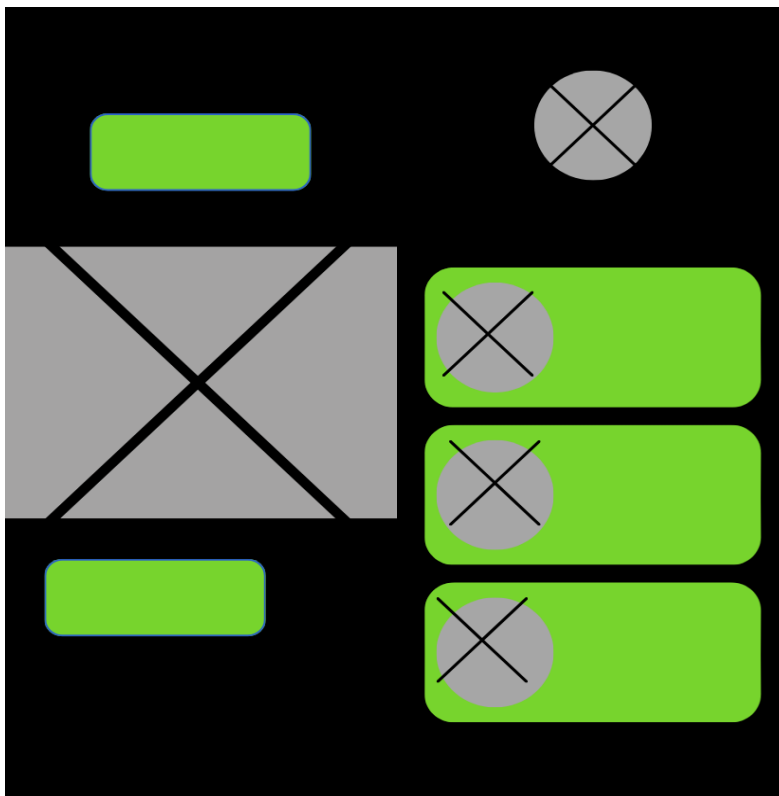


Figura 103: Wireframe de média qualidade das Telas de bandas e de comida

Fonte: Autor

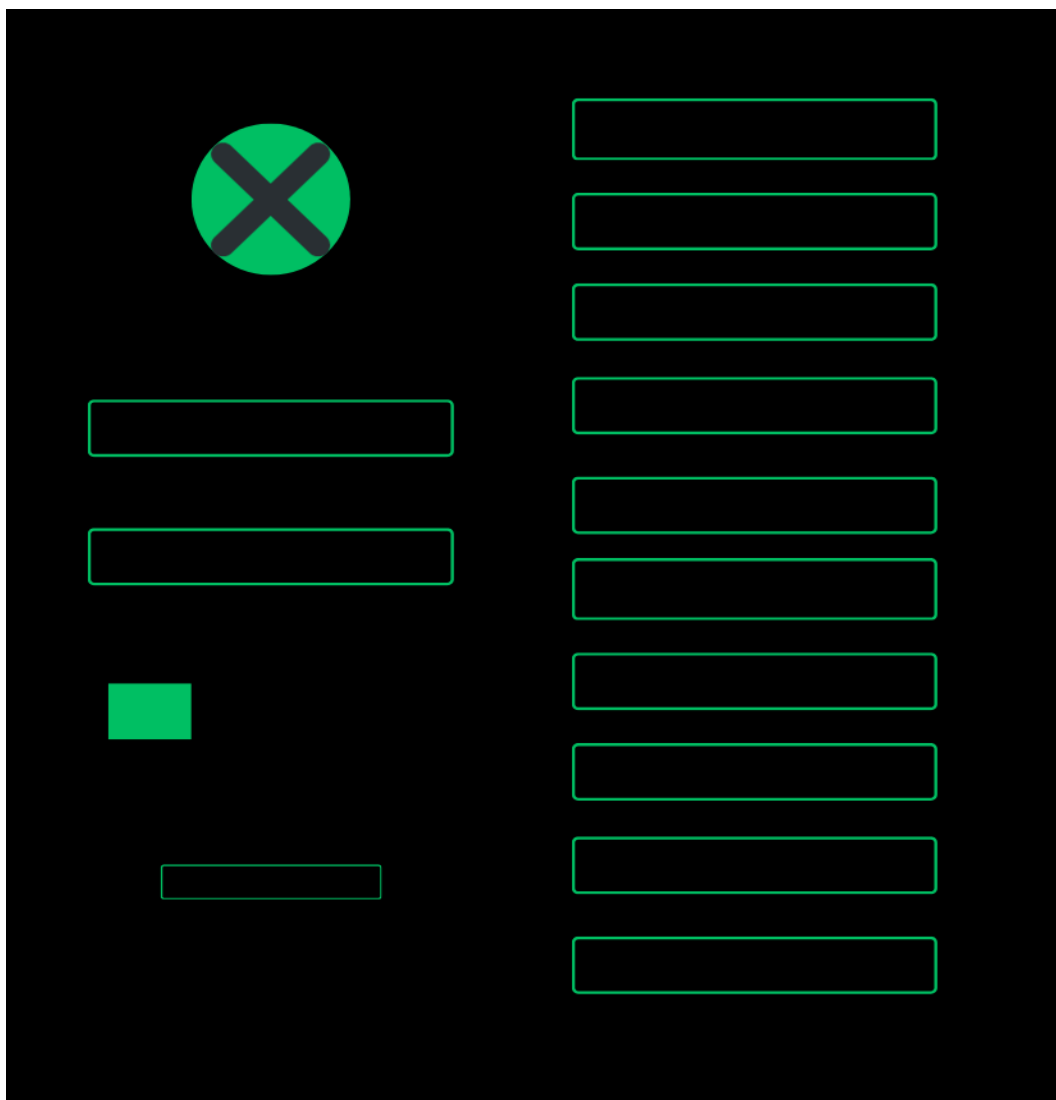


Figura 104:Tela de menu e login

Fonte: Autor

5.2PROTÓTIPO

Nas figuras abaixo, foram criadas um protótipo levado ao longo do projeto, após as definições dos dados levantados ao longo do projeto, foram desenvolvidas as telas abaixo da navegação dos aplicativos

Página inicial do aplicativo



Figura 105: Página inicial do aplicativo

Fonte: Autor

Página de login



Figura 106: Página de login

Fonte: Autor

Página de bandas

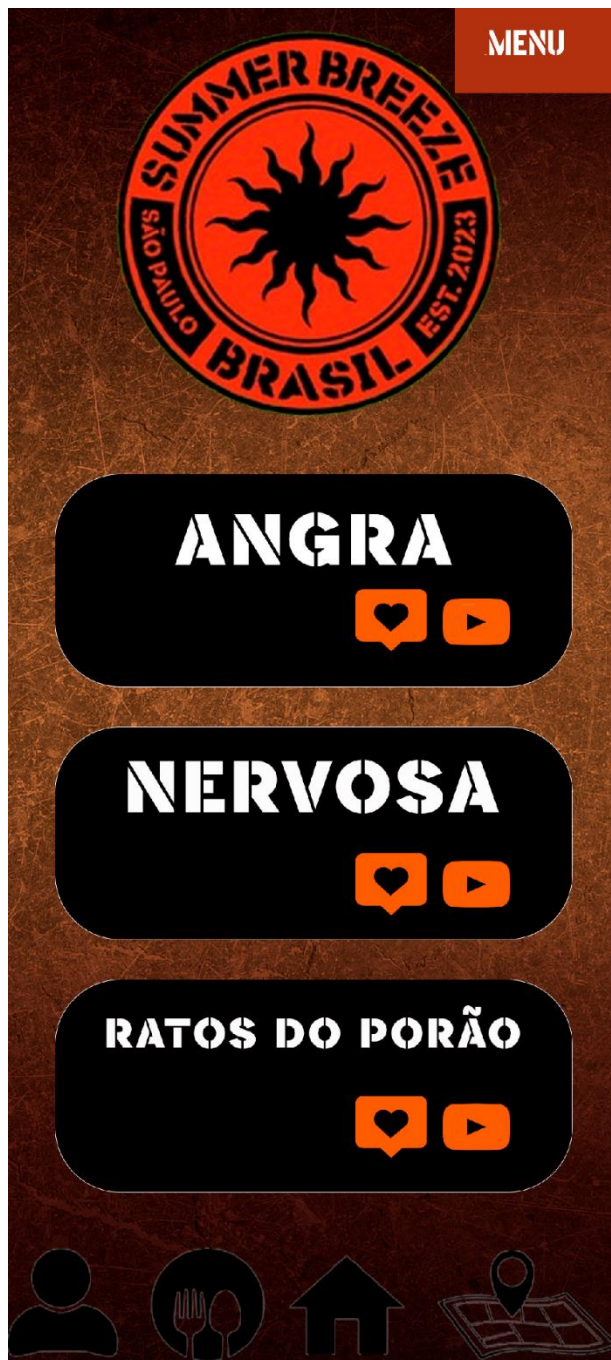


Figura 107: Página de bandas

Fonte:Autor

Perfil e link de compras

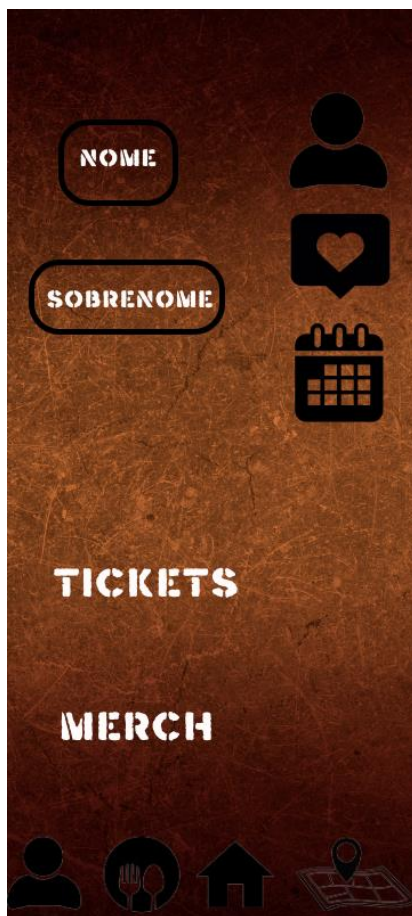


Figura 108: Perfil e link de compras

Fonte: Autor

Página de favoritos

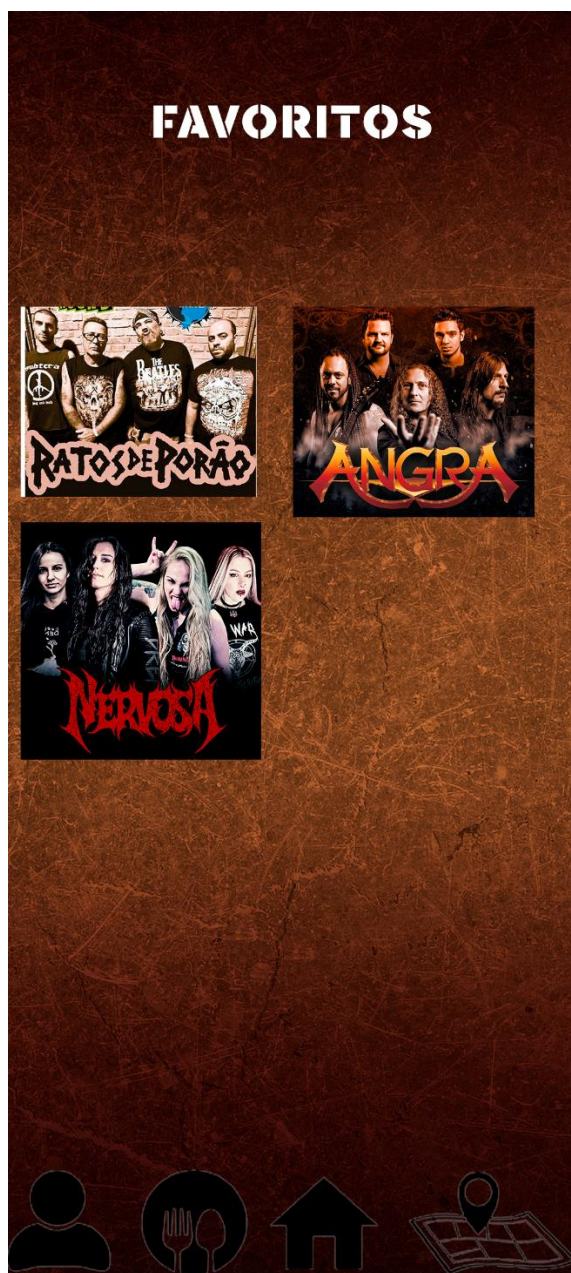


Figura 109: Barra de favoritos

Fonte: Autor

Página de Fast food



Figura 110:Página de Fast food

Fonte:Autor

Calendário



Figura 111: Calendário

Fonte: Autor

Mapa

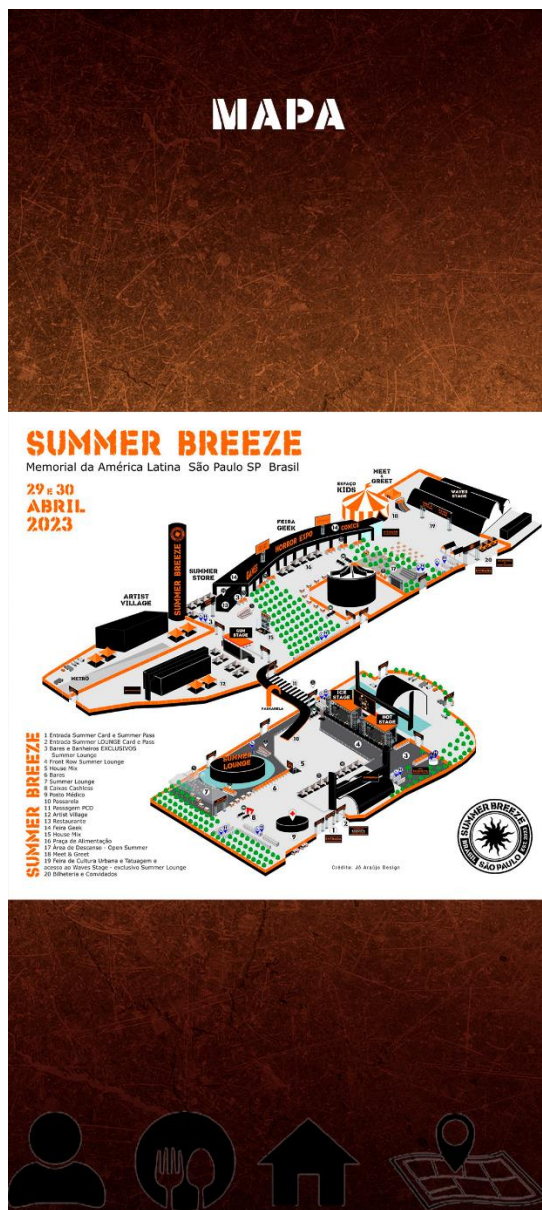


Figura 112: Mapa

Fonte: Autor

Menu



Figura 113:Menu

Fonte: Autor

5.2.1TESTE DO USUÁRIO

Constatamos que o aplicativo projetado não é responsivo em computadores desktop, demonstrando problemas de adaptação e funcionamento inadequado. Apesar de sua funcionalidade em dispositivos móveis, verificamos que a interface não se ajusta adequadamente a tamanhos maiores de tela, resultando em dificuldades de navegação e usabilidade limitada em computadores.

<https://www.figma.com/file/aMfApNpuw9i69pjygKiWd/Untitled?type=design&node-id=4%3A85&mode=design&t=csVBboCVqt0B4AIG-1>

5.2.2 CONCLUSÃO

Na contemporaneidade, a sociedade está imersa na era digital, onde dispositivos como smartphones e notebooks desempenham um papel central na vida cotidiana. Mesmo as residências mais modernas são controladas por meio de aplicativos em celulares, refletindo a crescente dependência dessa tecnologia. Com a digitalização de serviços como pagamento de contas e compras online, o celular se tornou uma ferramenta indispensável.

A ascensão desses serviços foi impulsionada ainda mais durante a pandemia de COVID-19, quando o distanciamento social limitou o contato pessoal e restringiu atividades presenciais, incluindo eventos sociais. Com o retorno gradual à normalidade após a diminuição dos casos de COVID-19, festivais e eventos ressurgiram, e a aquisição de ingressos passou a ocorrer predominantemente de forma digital.

Nesse contexto, o propósito deste projeto é desenvolver um aplicativo exclusivo para facilitar a compra de ingressos para o festival Summer Breeze Brasil. O foco é atender usuários que dependem exclusivamente de seus dispositivos móveis para realizar transações, permitindo a compra de ingressos e a possibilidade de marcar bandas favoritas diretamente pelo celular.

A expectativa deste projeto, satisfaça as necessidades identificadas ao longo das pesquisas realizadas, simplificando o processo de aquisição de ingressos para o festival e proporcionando maior comodidade aos usuários.

REFERÊNCIAS

ALVES, J. R. **Porque o Summer Breeze Brasil tem ingressos caros, segundoempresário.** Disponível em: <<https://igormiranda.com.br/2022/10/summer-breeze-brasil-ingressos-caros-explicacao/>>. Acesso em: 23 maio. 2023.

Aplicativo nativo x aplicativo híbrido: quais as diferenças? Disponível em: <<https://madeinweb.com.br/aplicativo-nativo-aplicativo-hibrido-quais-as-diferencas/#:~:text=Diferen%C3%A7as%20entre%20os%20dois%20tipos>>. Acesso em: 19 maio. 2023.

Aplicativo Nativo: o que é qual o seu diferencial? Disponível em: <<https://www.mestresdawe.com.br/tecnologias/aplicativo-nativo-o-que-e-e-qual-o-seu-diferencial>>. Acesso em: 24 maio. 2023.

Aprenda mais sobre serifas. Disponível em: <<https://www.graficariomega.com.br/blog/aprenda-mais-sobre-serifas/>>. Acesso em: 16 maio. 2023.

ARTY, D. **Tipografia: Guia Sobre Tipos - Escolhendo a fonte certa [parte 01].** Disponível em: <<https://chiefofdesign.com.br/tipografia/#:~:text=Anatomia%20dos%20tipos%3A>>. Acesso em: 05 maio. 2023.

Banks et all., **o essencial da cor do design,[tradução Luís Carlos Borges]-** São Paulo: Editora senac São Paulo,2012 Acesso em:16 agosto.2023

Banks et all., O guia completo da cor - Livro - Editora Senac São Paulo. Disponível em: <<https://www.editorasenacsp.com.br/livro/o-guia-completo-da-cor-2-edicao>>. Acesso em: 18 ago. 2023.

BECKER,L.**Wireframes, o que são e por que os utilizamos?** Disponível em: <<https://www.organicadigital.com/blog/o-que-sao-wireframes-e-por-que-os->

Do Wacken Open Air ao Open The Road Festival. Disponível em: <<https://almalondrina.com.br/do-wacken-open-air-ao-open-the-road-festival/>>. Acesso em: 24 maio. 2023.

FERRONI.C. **Híbrido ou nativo: pontos positivos, negativos e POR ONDE COMEÇAR.** Disponível em: <<https://blog.tecnospeed.com.br/aplicativo-hibrido-ou-nativo/>>.

FONTENELLE, R. **Cores em telas Web.** Disponível em: <<https://blog.cod3r.com.br/cores-em-telas-web/>>. Acesso em: 18 ago. 2023.

GALANTE, V. R. **6 dicas de como criar um wireframe para aplicativos .Usemobile.** Disponível em: <<https://usemobile.com.br/dicas-para-criar-wireframe-aplicativos/>>. Acesso em: 04 maio. 2023.

GOMES, D. **Comparando apps de música: preço, catálogos, privacidade.** Disponível em: <<https://www.expressvpn.com/pt/blog/comparando-aplicativos-de-musica-preco-catalogos-privacidade/#:~:text=Spotify%C3%A9%20o%20servi%C3%A7o%20de%20streaming%20de%20m%C3%BAlica%20mais%20popular&text=Em%202022%2C%20a%20base%20de>>. Acesso em: 9 out. 2023.

GETZ, Donald. **O evento turístico e o dilema da autenticidade.** In: THEOBALD, William (org). Turismo Global. São Paulo: editora SENAC São Paulo, 200

GUERRA,R **Entrevista: Festival alemão Summer Breeze chega ao Brasil e seu diretor fala sobre o evento e o mercado heavy metal no país – SCREAM & YELL.** Disponível em: <<http://screamyell.com.br/site/2023/04/27/entrevista-festival-alemao-summer-breeze-chega-ao-brasil-e-seu-diretor-fala-sobre-o-evento-e-o-mercado-heavy-metal-no-pais/#:~:text=A%20ideia%20de%20trazer%20o>>. Acesso em: 9 out. 2023.

HELLER, E. **A Psicologia das cores.** [s.l.] Editora Olhares, 2022. Acesso em: 16 maio. 2023.

How to Develop and Test a Mobile-First Design in 2021. Disponível em: <<https://css-tricks.com/how-to-develop-and-test-a-mobile-first-design-in-2021/>>. Acesso em: 23 maio. 2023.

INSCRIÇÕES, M. **Como criar um festival: 10 dicas para organizar um de qualidade.** Disponível em: <<https://blog.minhasinscricoes.com.br/como-criar-um-festival-10-dicas-para-organizar-um-de-qualidade/>>. Acesso em: 28 maio. 2023.

LIMA, F. **Tabela de cores HTML: códigos para aplicar cores.** Disponível em: <<https://www.remessaonline.com.br/blog/tabela-de-cores-html-veja-os-codigos-para-aplicar-cores-nas-tags-html/>>. Acesso em: 22 ago. 2023.

LIMA, M. **O mundo dos apps.** Disponível em: <<https://administradores.com.br/artigos/o-mundo-dos-apps>>. Acesso em: 3 set. 2023.

LINK, G. et al. **Summer Breeze: as dores e delícias de um festival.** Disponível em: <<https://www.collectorsroom.com.br/2023/05/summer-breeze-as-dores-e-delicias-de-um.html>>. Acesso em: 28 maio. 2023.

MAIA, L. **Design de interface: você sabe o que é e qual a importância?** Disponível em: <<https://agenciaduo.me/design-de-interface-voce-sabe-o-que-e-e-qual-a-importancia/#:~:text=Design%20de%20interface%20%C3%A9%20a>>. Acesso em: 28 maio. 2023.

Mar, J. **confirma a cobertura de um dos maiores festivais da Europa.** Disponível em: <<https://www.osgarotosdeliverpool.com.br/2022/08/wacken-open-air-2022-confirma-cobertura.html#:~:text=Por%20dois%20anos%2C%20o%20maior>>. Acesso em: 2 jun. 2023.

MESQUITA, M: **UM OLHAR SOCIOLÓGICO SOBRE O ROCK'N'ROLL.2020** Disponível em:<<https://publicacoes.ifc.edu.br/index.php/RevExt/article/download/1241/1333/5702>> Acesso em:10 de setembro 2023

MORAES, P **Entenda a “Zona do Polegar” e a usabilidade no mobile commerce.** Disponível em: <<https://www.ecommercebrasil.com.br/artigos/zona-do-polegar-mobile-commerce>>. Acesso em: 8 set. 2023.

MULLIGAN, M. **Music subscriber market shares Q2 2021.** Disponível em: <<https://www.midiaresearch.com/blog/music-subscriber-market-shares-q2-2021>>.

MUNHOZ, J. **Mobile first: entenda o que é e conheça todas as vantagens.** Disponível em: <<https://www.moblee.com.br/blog/mobile-first-principais-vantagens/>>. Acesso em :11 de setembro 2023

NASCIMENTO, R. **UX Design: o que é, salários e como atuar na área| Blog da Tera.** Disponível em: <<https://blog.somostera.com/ux-design/o-que-e-ux-design-guia-completo>>. Acesso em: 04 maio. 2023.

Os apps de música por streaming mais usados no mundo. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/apps/os-apps-de-musica-por-streaming-mais-usados-no-mundo-207147/>>. Acesso em: 02 maio. 2023.

SANTOS, A. **Descubra de uma vez por todas como utilizar o círculo cromático.** Disponível em: <https://www.publicitarioscriativos.com/descubra-de-uma-vez-por-todas-como-utilizar-o-circulo-cromatico/#google_vignette>. Acesso em: 23 ago. 2023.

SIGAKI, O. **6 vantagens de investir em uma estratégia mobile first.** Disponível em: <<https://hubify.com.br/gestao-e-negocios/mobile-first/#:~:text=O%20mobile%20first%20%C3%A9%20importante>>. Acesso em: 23 maio. 2023.

SILVA, M. S. **Web Design Responsivo: Aprenda a criar sites que se adaptam automaticamente a qualquer dispositivo, desde desktops até telefones celulares.** [s.l.] Novatec Editora, 2018. Acesso em: 1 maio. 2023.

SILVEIRA, M. **Introdução à teoria da cor.** Curitiba: Editora Utfpr, 2015 .Acesso em:16 agosto.2023

SOUZA, N. **UX e UI: conheça as semelhanças e diferenças entre ambos.** Disponível em: <<https://www.alura.com.br/artigos/ux-e-ui-conheca-as-semelhancas-e-diferencas-entre-ambos>>. Acesso em: 13 maio. 2023.

SOUZA, DE J. **Venda de ingressos: principais desafios e como superá-los!** Disponível em: <<https://doity.com.br/blog/venda-de-ingressos/>>. Acesso em: 13 nov. 2023.

VISUAL, C. et al. Unidade 2: **Tipografia Digital Fundamentos da Tipografia.** [s.l: s.n.]. Disponível em: <https://moodle.ufsc.br/pluginfile.php/4330220/mod_resource/content/1/Aula_TipografiaDigital.pdf>. Acesso em: 29 maio. 2023.

TENAN, Ilka. Eventos. São Paulo: Aleph, 2002.Acesso em:09 outubro.2023

ZEMEL,T **.Wireframes para web: guia completo de desenvolvimento.** Disponível em: <<https://desenvolvimentoparaweb.com/ux/wireframe-web-guia-completo/>>. Acesso em: 04 maio. 2023.

