

Aretê: aplicativo gerenciador de tarefas e de bem-estar universitário
Aretê: task manager and college student's well-being app

Bernardo Gazal & Raquel Ponte

interface, tarefas, saúde mental, calendário

O déficit da saúde mental, principalmente em meio aos jovens, é um problema crescente que resulta em diversos casos de desistências e quedas no desempenho na faculdade. Tendo em vista essa questão, foi desenvolvido um aplicativo gerenciador de tarefas que, através da melhor gerência do tempo, terá um impacto positivo na saúde mental dos universitários. Para o desenvolvimento do projeto, foi utilizada a metodologia de Jesse James Garrett em seu livro *The Elements of User Experience* (2011). Nele, o autor divide a elaboração de interfaces digitais em 5 planos: Estratégia, Escopo, Estrutura, Esqueleto e Superfície. No Plano Estratégia definimos o objetivo do aplicativo, o público-alvo e realizamos pesquisas quantitativas para entender as necessidades do usuário. No Plano Escopo temos a listagem das funções do aplicativo que atenderão a essas, os requisitos técnicos para suas aplicações e uma análise de similares que não apontou nenhum aplicativo com esse perfil no mercado. Em Estrutura, desenvolvemos o fluxo de navegação que definirá o funcionamento da interface. No Plano Esqueleto esboçamos um protótipo da ferramenta onde definimos a distribuição espacial dos elementos na interface. Por fim, no Plano Superfície, aplicamos os elementos visuais à interface de forma a atender os objetivos do aplicativo e manter o usuário relaxado durante a navegação, através do uso de cores frias e um visual minimalista. Ao final, espera-se que a interface crie um senso de organização nos universitários a fim de que consigam se manter a par de seus compromissos, diminuir o estresse e cuidar da saúde mental.

interface, tasks, mental health, calendar

*The mental health deficit, especially among young people, is a growing problem that results in many cases of dropouts and declines in college performance. With this in mind, a task manager app has been developed that, through better time management, will have a positive impact on the mental health of college students. For the development of the project, it was used Jesse James Garrett's methodology in his book *The Elements of User Experience* (2011). In it, the author divides the elaboration of digital interfaces into 5 planes: Strategy, Scope, Structure, Skeleton and Surface. In the Strategy Plane we define the purpose of the app, the target audience and we conduct quantitative researches to understand the user needs. In the Scope Plane we list the functional specifications that will attend the audience needs and the technical requirements for its application along with an analysis of similar interfaces that did not point any application with the same profile in the market. In Structure, we develop the navigation flow that will define the operation of the interface. In the Skeleton Plane we sketch a prototype of the tool and define the spatial distribution of the elements. At last, at the Surface Plane, we apply all the visual elements to the digital interface to meet the app's goals and to keep the user relaxed through the use of cold colours and a minimalist look. In the end, is expected to create a sense of organization in college students so that they can keep track of their commitments, reduce stress and take care of their mental health.*

1 Introdução

O progresso das relações humanas e a expansão das redes sociais trazem à tona diversas questões nunca antes pensadas ou evidenciadas pelo público geral. Uma que se destaca, principalmente na realidade brasileira, é o crescente grito de socorro dado pelos universitários que denunciam casos de negligência por parte dos professores, sobrecarga de trabalhos, altíssimos custos com materiais, falta de tempo hábil para estudo e responsabilidades em estágios que, somados, acarretam em déficit da saúde mental, desistências, terapias, drogas, vícios e traumas.

A faculdade é um período de muitas mudanças na vida do jovem. Ele se redescobre, se desconstrói, amadurece e vive experiências completamente diferentes do padrão que estava

Anais do 9º CIDI e 9º CONGICLuciane Maria Fadel, Carla Spinillo, Anderson Horta,
Cristina Portugal (orgs.)**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**

Belo Horizonte | Brasil | 2019

ISBN 978-85-212-1728-2

Proceedings of the 9th CIDI and 9th CONGICLuciane Maria Fadel, Carla Spinillo, Anderson Horta,
Cristina Portugal (orgs.)**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**

Belo Horizonte | Brazil | 2019

ISBN 978-85-212-1728-2

acostumado até então. Porém, todas essas metamorfoses, juntas às questões citadas acima, acontecem em um período muito curto, podendo causar um baque emocional e agravar as consequências.

Segundo dados da *Organização Mundial da Saúde (OMS)* de 2018, mais de 800 mil pessoas cometem suicídio por ano, esta tida como a segunda maior causa de mortes entre a faixa etária dos 15 aos 29 anos. O mesmo estudo aponta que cerca de 20% dos jovens sofrem com algum distúrbio mental.

Uma outra pesquisa realizada pelo órgão britânico *Royal Society for Public Health (RSPH)* apurou, em 2017, que os casos de depressão e ansiedade aumentaram em 70% nos últimos 25 anos.

A Síndrome de *Burnout*, classificada pela OMS como uma síndrome crônica ocupacional relacionado ao estresse decorrente do trabalho, é um outro problema muito comum encontrado tanto no meio universitário quanto no mercado de trabalho.

Tendo em vista os crescentes e constantes casos de problemas psicológicos dentro do meio universitário, surgiu a possibilidade de desenvolver um aplicativo focado em atender este público. Uma ferramenta capaz de ajudar os estudantes a se organizar e cuidar da saúde mental.

O projeto consiste na criação de um aplicativo para as plataformas Android e IOS que auxilie o usuário tanto a organizar seus trabalhos, tarefas, objetivos e aulas, quanto a sugerir momentos do dia para relaxar e cuidar da saúde mental. Todos esses problemas que estimularam a criação do aplicativo estão associados à concepção da sociedade pós-moderna segundo Jean-François Lyotard e necessitam de planos a longo prazo para resolvê-los. Entretanto, o aplicativo pretende ser um aliado dos universitários e tornar a experiência da faculdade mais fácil, agradável e saudável.

Para o desenvolvimento do projeto, foi utilizada a metodologia de Jesse James Garrett em seu livro *The Elements of User Experience* (2011). Nele, o autor divide a elaboração de interfaces digitais em 5 planos: Estratégia, Escopo, Estrutura, Esqueleto e Superfície.

No Plano Estratégia são definidos os objetivos do aplicativo, as necessidades do usuário e por meio de quais maneiras a plataforma vai atender a essas necessidades. Nessa etapa, são realizadas, também, pesquisas e entrevistas com o público alvo para coleta de dados e para a criação das Personas, que, como o próprio nome sugere, personifica os tipos de usuários observados, guiando todas as decisões subsequentes a fim de proporcionar a melhor experiência possível para essas figuras.

Já no Plano Escopo, cria-se uma lista de requisitos a fim de moldar os objetivos do aplicativo e as necessidades dos usuários, estabelecidos no Plano Estratégico, em funcionalidades e conteúdo para o produto final.

Na terceira etapa, no Plano Estrutura, se estabelecem os caminhos que os usuários podem percorrer no aplicativo. Aqui, é desenvolvido um fluxo de navegação para entender como cada tarefa será organizada e como deve se portar diante das ações dos usuários. Pensar em todas as possibilidades é a chave de uma interface intuitiva e dinâmica.

No Plano Esqueleto, cria-se o protótipo da estrutura, o *wireframe*, definindo onde os elementos da interface serão posicionados, tendo em mente o fluxo de navegação estabelecido e a devida hierarquia das funcionalidades.

A etapa final, o Plano Superfície, aborda toda a frente visual do projeto. Estabelece-se a iconografia, a tipografia e a paleta de cores para transmitir todo conceito e a identidade do aplicativo.

2 Plano Estratégia

Os objetivos que o projeto visa cumprir e que atuarão como base para seu desenvolvimento são o aumento na noção administrativa de responsabilidades e a diminuição dos casos de problemas psicológicos derivados da sobrecarga universitária. Porém, para realmente entender quais são as necessidades dos usuários e de quais maneiras o aplicativo pode atuar para

atendê-los, foi realizado um questionário direcionado para o público-alvo em questão, os universitários, de cursos, períodos e instituições variados com 79 respostas obtidas no total.

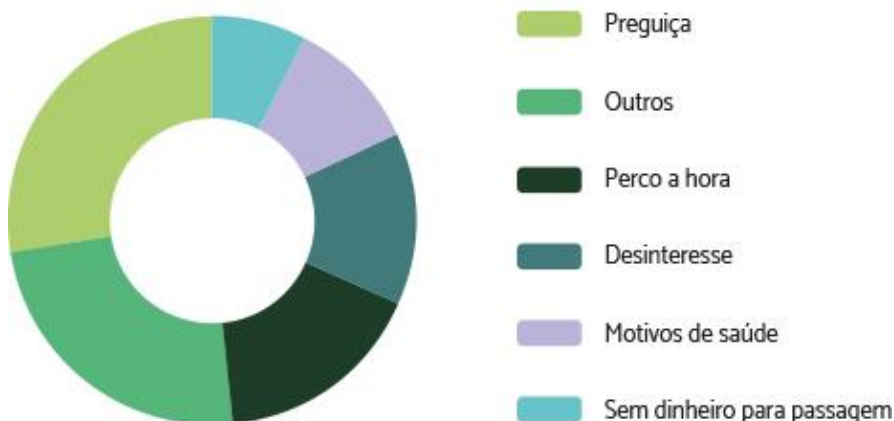
Questionário

Gráfico 1: Você consegue estar presente em todas as suas aulas?



Apesar de termos um resultado majoritariamente positivo, no qual os alunos conseguem estar presentes na maioria das aulas, ainda temos grandes números de abstenções e frequências mínimas que, somados, ultrapassam o resultado ideal, que é a presença em todas as aulas.

Gráfico 2: Qual seria a maior justificativa para as suas faltas?



A fatia de 'Outros' corresponde a 24% do gráfico e, dentro dessa porcentagem, metade equivale a questões de trabalho/estágio enquanto que a outra metade corresponde a questões de entregar e adiantar trabalhos de outras matérias, estas sendo consequências de uma carência na gestão do tempo e das tarefas.

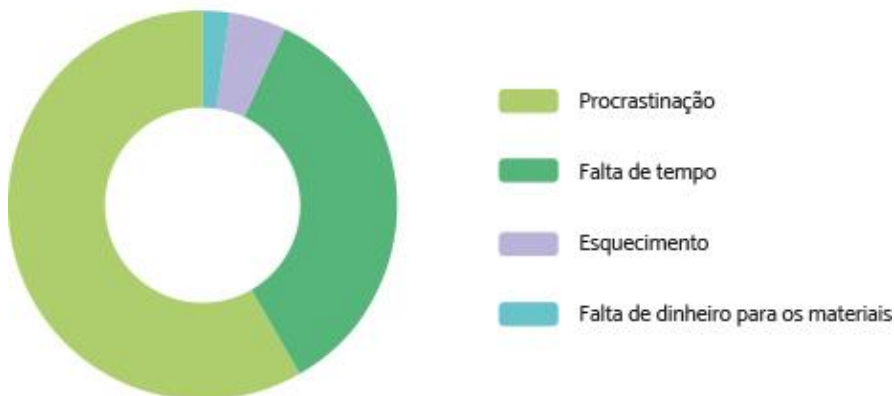
Observando as justificativas, podemos elencar dois grandes protagonistas nessas abstenções: a falta de organização, representada pelas fatias de 'Outros' e 'Perco a hora', e a precariedade da saúde mental, representada por 'Preguiça', 'Desinteresse', e, dependendo, 'Motivos de saúde'.

Gráfico 3: Você consegue fazer seus trabalhos dentro do prazo?



Assim como no caso das frequências em sala de aula, temos um resultado em sua maioria “positivo”, isto é, alunos cumprindo suas responsabilidades, porém de maneira pouco saudável e prática. Já é bastante comum da cultura universitária, fazer os trabalhos na véspera da entrega, porém isso só contribui para a queda na qualidade do produto final e para o cansaço físico e psicológico.

Gráfico 4: Qual seria a maior justificativa para atrasar ou não fazer seus trabalhos?



Como esperado, a procrastinação, seguida pela falta de tempo, é o maior fator por trás desses atrasos nas entregas. Ambas são consequência da má gestão do tempo hábil.

Gráfico 5: Você enfrenta ou já enfrentou algum desses problemas ao longo dos períodos: Ansiedade, insônia, estresse, desânimo?



Como esperado, cerca de 95% dos estudantes entrevistados já sofreu com algum desses problemas e, atualmente, a tendência é que sejam afetados novamente, pois não existe nenhuma medida eficaz das próprias instituições que combatam isso. Sendo assim, o controle desses distúrbios depende única e exclusivamente do próprio estudante.

Gráfico 6: Como você costuma lidar com essas questões?



Infelizmente, cerca da metade dos universitários se encontra em uma situação delicada na qual não sabem como lidar com esses distúrbios ainda, ficando suscetíveis às crises e se martirizando cada vez mais. Em resposta aberta no questionário, constatou-se que existem também aqueles que apelam a métodos poucos saudáveis como o álcool, drogas e outras substâncias, que se tornam um sedativo temporário e evoluem para um novo problema de vício e dependência.

Contudo, muitos alunos conseguem buscar ajuda de profissionais que auxiliam no controle desses distúrbios e aconselham novos métodos para se viver melhor. Dentre esses, nós temos a prática de exercícios físicos que atuam como uma forma de distrair a mente, ao mesmo tempo que fortalecem o corpo e liberam endorfina, um analgésico natural que alivia dores e aumenta a sensação de bem-estar.

Temos também a meditação, uma prática crescente que fortalece o controle sobre os pensamentos e a respiração, melhorando o autocontrole e evitando futuras crises.

Naming

Para a criação do nome, foi preciso retomar os valores do projeto e identificar qual seria o objetivo do aplicativo de uma maneira geral. Guiar o estudante até a graduação de maneira saudável é a essência da ferramenta. Esse caminho trilhado de forma equilibrada remete à teoria do Justo meio de Aristóteles.

A nossa natureza, desde o início, não se afasta igualmente do termo médio, seja em que caso for. Contudo, o facto é que somos menos dados ao gosto pelo esforço e muito mais ao gozo dos prazeres, e o mesmo se passa relativamente à alma. (Aristóteles, *Ética a Eudemo*, II, 5, 1222 a 35).

A capacidade de atingir a felicidade ou seu objetivo, evitando seus vícios por falta ou por excesso é o que define, de acordo com Aristóteles, um ser virtuoso. A virtude foi um tema abordado também por seus predecessores Platão e Sócrates.

Para Sócrates, virtude é fazer aquilo que cada um se destina a fazer, sua essência. Como o projeto está inserido em um meio universitário no qual os jovens anseiam por se especializar naquilo que tem paixão e aptidão, a virtude de Sócrates conversa com a proposta do aplicativo.

Para Platão, virtude é um conjunto de características que contribuem para que o indivíduo tenha uma vida boa. Proporcionar um bem-estar para o usuário é a premissa da ferramenta tal qual a virtude de Platão.

Virtude é a palavra e o conceito que envelopa os valores do aplicativo. Uma plataforma interativa que irá guiar o usuário até a graduação de seu curso, o objetivo pelo qual anseia e se destina a fazer, de forma a balancear seus excessos e obter assim um bem-estar, uma vida boa.

Aretê é a palavra de origem grega que pode ser traduzida tanto como virtude quanto excelência. Expressa, também, uma noção de cumprimento de propósito. Aretê é o nome escolhido para batizar o projeto.

3 Plano Escopo

Após fundarmos a base do projeto com a etapa estratégica por meio do mapeamento das necessidades dos usuários, do desenvolvimento das Personas e da escolha do nome, foi preciso pensar em alternativas possíveis em um aplicativo para que essas necessidades fossem atendidas. Para isso foi necessário pensar nos requisitos, ou em outras palavras, nas suas funcionalidades.

Para compreender melhor os padrões e abordagens de aplicativos com propostas similares ao do projeto, realizou-se uma pesquisa a fim de analisar seus requisitos, entender como foram apresentados aos usuários e averiguar os pontos fortes e fracos de cada um.

Análise de similares

Tabela 1: Interface analisadas com seus respectivos pontos fortes e fracos.

Interface	Pontos fortes	Pontos fracos
Fantastical2	Criação inteligente dos alertas; Calendário e lista de lembretes bem integrada; Fácil navegação.	Exclusivo para sistemas IOS; Serviço pago.
Wunderlist	Compartilhamento de tarefas; Listas inteligentes (o conceito); Compatível com diversas plataformas.	Fluxo de criação de tarefas mal arquitetado; Listas inteligentes (implementação); Paleta de cores pouca atrativa; Interface poluída.
CARROT To Do	Sistemas de recompensa; Layout minimalista; I.A.	Recompensas pouco apelativas; Ausência de alertas e lembretes; Carência de definição de prazos e horários.
Personal Zen	Cientificamente testado;	Repetitivo; Exclusivo para

	Exercício simples, Paleta de cor apropriada (fria).	sistemas IOS.
Projeto Constellation	Exercícios simples e práticos; Sites responsivos	Acesso exclusivo através do site; Poucos exercícios.

Funcionalidades

Com base nessa análise, foi possível elencar quais especificações funcionais serão implementadas na primeira versão do aplicativo a fim de atender as propostas do projeto para solucionar as necessidades dos usuários. Levando em conta apenas os requisitos essenciais para o funcionamento básico do aplicativo.

Tabela 2: Relação entre as funções da interface e como serão aplicadas.

Funções	Especificações técnicas
Auxiliar os estudantes no gerenciamento de suas aulas ao longo do período letivo.	O usuário pode inserir a data do próximo período e as informações das aulas como dias da semana, horário e o local de cada disciplina. O sistema irá automaticamente adicionar essas matérias no calendário do usuário no intervalo de tempo especificado.
Controle de presença nas aulas.	O aplicativo emitirá alertas antes de cada compromisso/tarefa. Ao final de cada aula será perguntado ao usuário se ele conseguiu comparecer à aula. Em caso negativo, a falta será contabilizada na página de 'Aulas'. O usuário pode editar o número de abstenções, caso tenha conseguido o abono.
Ajudar na gestão do tempo e no preparo para as provas e entregas de trabalho.	O usuário pode inserir quanto tempo precisa para estudar para uma prova, considerando quantos dias e quantas horas por dia leva em média. Também pode informar o tempo necessário para a feitura de um trabalho. O usuário, após o início das aulas, pode marcar as datas de provas e/ou entregas de trabalho. O sistema irá automaticamente puxar os dados do banco e adicionar no calendário horas dedicadas ao estudo e à realização dos trabalhos com base na resposta do formulário.
Prezar pelo cuidado da saúde mental.	O usuário pode definir o que costuma fazer para relaxar e desestressar. O aplicativo vai sugerir momentos no calendário voltados à esse relaxamento.
Atuar como uma agenda para o estudante.	O usuário pode atribuir tarefas e compromissos no próprio calendário, definindo o dia, a hora com sua respectiva duração, o local e sua repetição (caso necessária).

4 Plano Estrutura

Saber como organizar e conectar todas essas funcionalidades juntas da melhor maneira possível faz parte do Plano Estrutura. Definindo todas as especificações do aplicativo, é preciso saber como agrupá-las e inseri-las dentro da interface de forma lógica para que se torne intuitivo ao usuário.

Para isso, foi realizado o *Card Sorting*, um exercício que consiste na entrega de tiras de papel (*cards*) com todas as funcionalidades a um grupo de teste composto por 9 pessoas a fim de que cada indivíduo organize e crie hierarquias da maneira que acharem mais coerente. Ao final, foi criado um fluxo de navegação com base no padrão observado nos resultados do *Card Sorting*.

Figura 1: Fluxo de navegação.

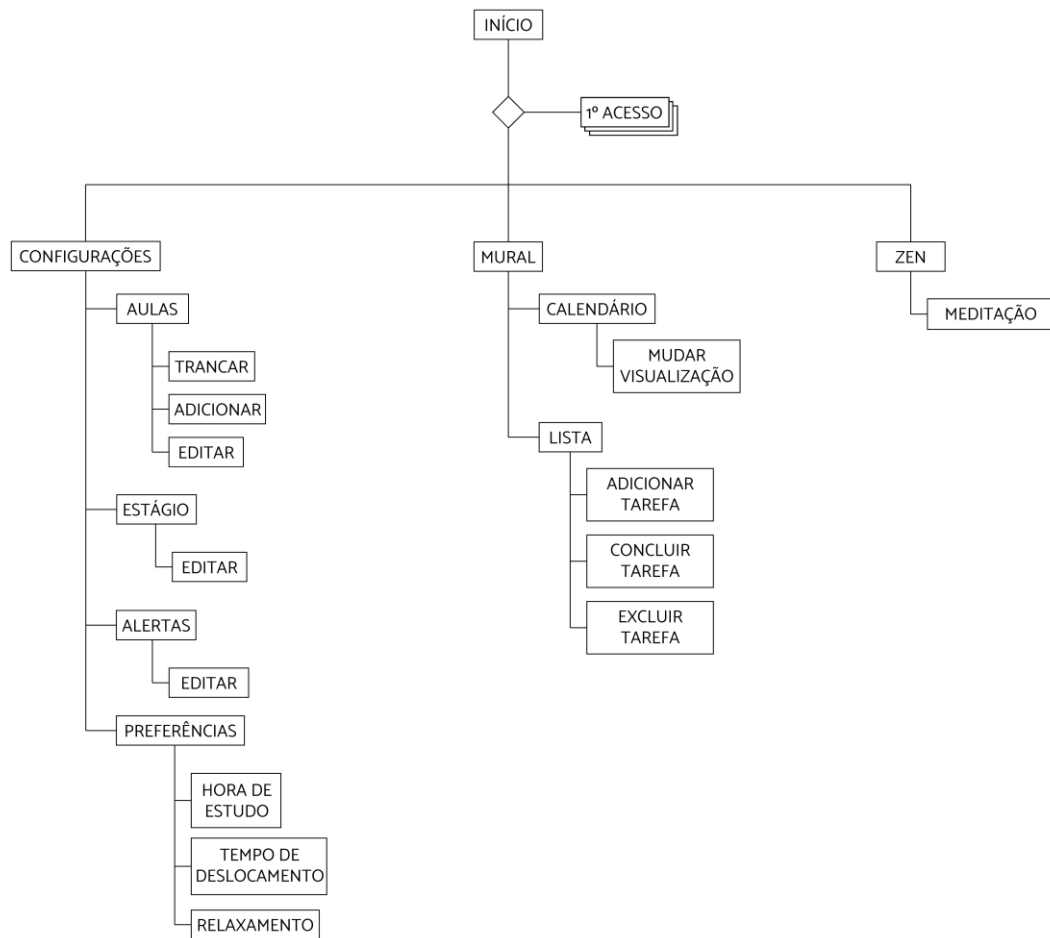
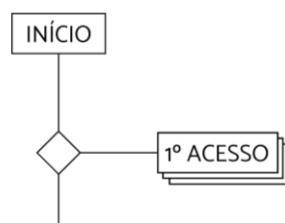
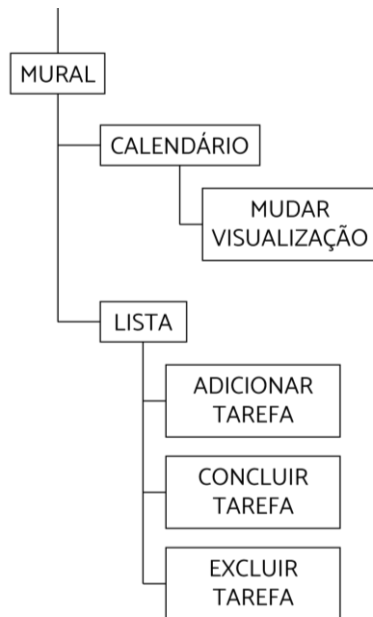


Figura 2: Fluxo de navegação. (Início e Primeiro acesso).



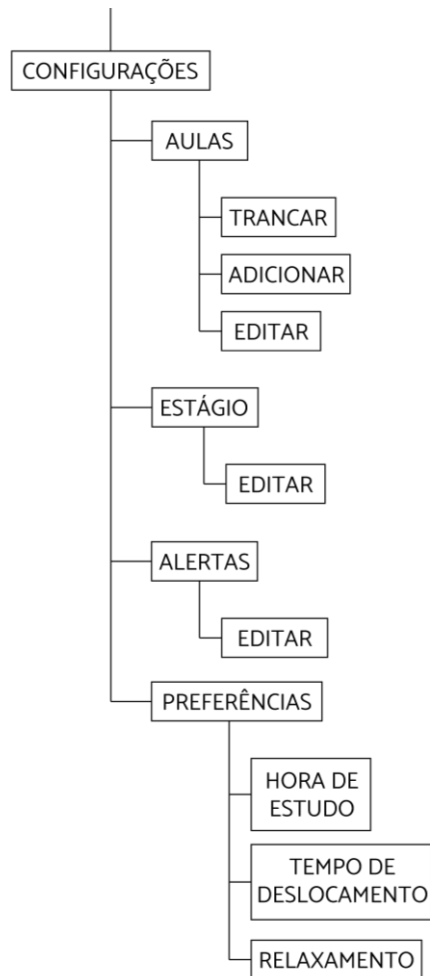
Ao acessar pela primeira vez o aplicativo, o usuário será automaticamente conduzido através de um pequeno cadastro no qual ele informará algumas informações simples para que o sistema consiga definir as melhores configurações para atendê-lo.

Figura 3: Fluxo de navegação. (Mural).



Após o cadastro de primeiro acesso, o usuário será redirecionado para a tela de 'Mural' que contém o calendário, que pode ser visualizado de três maneiras distintas (diariamente, semanalmente ou mensalmente), e a lista de tarefas com todos os compromissos e afazeres referentes às aulas, tempo de estudo e momentos de lazer do usuário.

Figura 4: Fluxo de navegação. (Configurações).



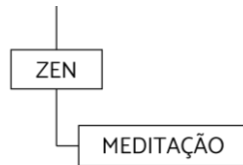
Na tela de 'Configurações', o usuário pode editar as informações fornecidas durante o cadastro caso haja necessidade.

Na aba de 'Aulas', ele poderá gerenciar todas as aulas registradas no momento, podendo adicionar uma nova matéria para que seja incluída no calendário, trancar alguma das disciplinas, ocultando-a no mural, ou editar as informações de alguma das aulas, inclusive a quantidade de abstenções, caso tenha ocorrido algum engano. No início de cada novo período, o registro de disciplinas deverá ser realizado através dessa aba.

Em 'Estágio', o usuário poderá definir se está trabalhando ou não e editar as informações de dias e horários. 'Alertas' permite configurar como será o tipo de lembrete emitido pelo aplicativo (Apenas uma notificação ou um alarme realmente) e em quais ocasiões ele deverá ocorrer.

Em 'Preferências' será possível alterar as informações mais pessoais do usuário fornecidas durante o cadastro, como o tempo de estudo, de deslocamento e as atividades desejadas para relaxar.

Figura 5: Fluxo de navegação. (Zen).



Por fim, na tela 'Zen', será possível acessar o conteúdo relacionado à meditação nos momentos indicados pelo aplicativo ou quando o usuário achar necessário.

5 Plano Esqueleto

Com as hierarquias estabelecidas e o fluxo de navegação criado, chegou o momento de desenvolver o rascunho da ferramenta, ou o *wireframe*. O objetivo do Plano Esqueleto é prever e diagramar as telas do aplicativo e seus devidos componentes utilizando-se apenas de cores e formas básicas sem nenhuma preocupação estética. O foco é completamente voltado para a usabilidade e funcionalidade da ferramenta.

Primeiro acesso

Figura 6: *Wireframe* da tela de apresentação.



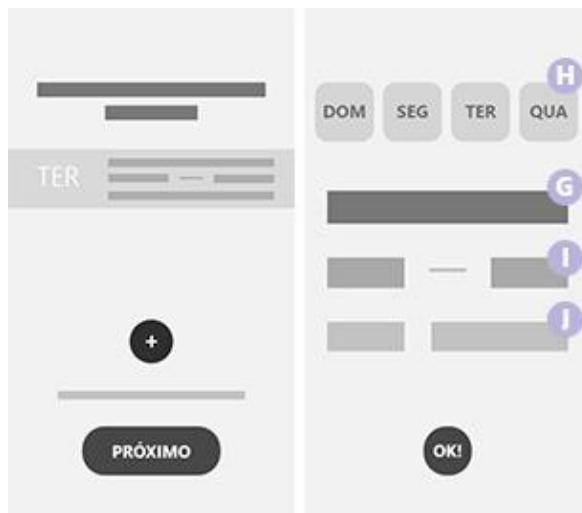
Assim que o usuário abrir o aplicativo pela primeira vez, ele será impactado com uma tela de apresentação com uma função tanto informativa quanto emotiva, pois irá criar um vínculo inicial entre o usuário e a interface. Nela há o logo seguido logo após por um pequeno texto explicativo acerca da própria ferramenta e qual seu propósito.

Figura 7: *Wireframe* das telas de primeiro acesso.



Após a tela de apresentação, o usuário será redirecionado para o cadastro. Nesse primeiro instante, ele preencherá algumas informações básicas como nome (A), data de nascimento (B) período atual (C), curso (D), instituição de ensino (E) e quais as datas de início e fim do período letivo (F). Caso seja necessário, as informações de datas podem ser puladas e adicionadas posteriormente nas configurações.

Figura 8: *Wireframe* das telas de primeiro acesso.

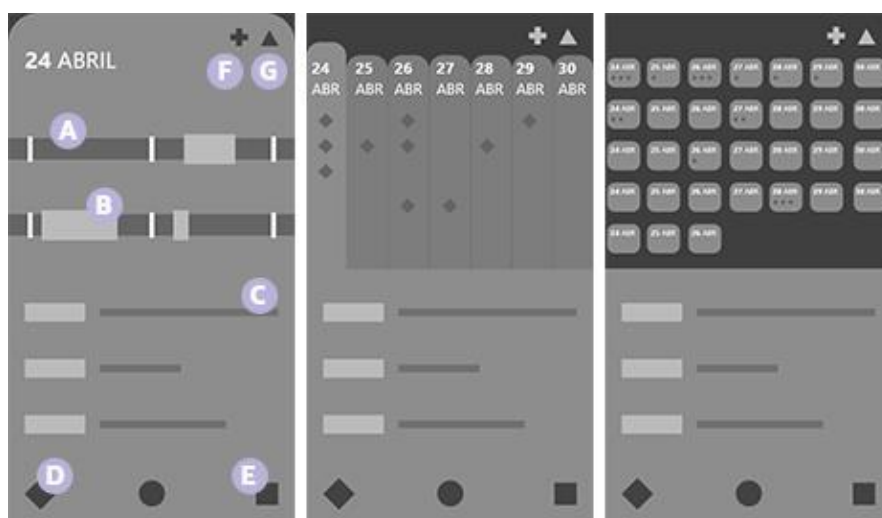


Em seguida, ele será convidado a inserir as aulas que está cursando (Figura 3). Preenchendo informações de nome da disciplina (G), dia da semana (H), horário (I) e a localidade na qual a aula é ministrada (J). Essas informações também poderão ser adicionadas depois na tela de configurações.

Figura 9: *Wireframe* das telas de primeiro acesso.

A seguir o usuário informará quanto tempo, em média, costuma se dedicar para fazer um trabalho de pouca (K) e alta complexidade (L) e estudando para uma prova complicada (M) e fácil (N) por meio de barras *sliders*. Em seguida, ele poderá escolher quais atividades faz ou gostaria de fazer para relaxar em seu tempo livre (O) e em qual momento do dia (P). Por fim, o usuário informará se está estagiando (Q) e qual seu turno no trabalho (R), podendo ser configurada para horários flexíveis e não-flexíveis (S).

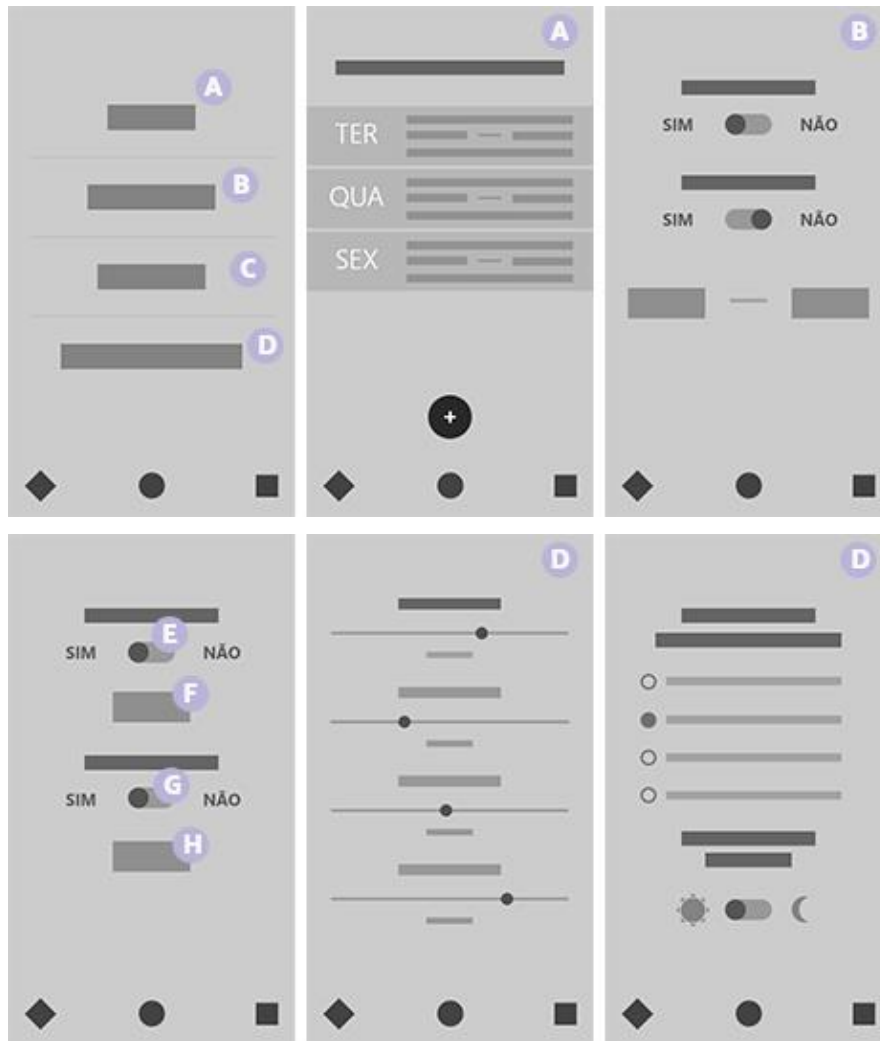
Mural

Figura 10: *Wireframe* das telas do mural.

Ao finalizar o cadastro, o usuário será redirecionado para o 'Mural', tela da ferramenta na qual ocorrem as principais interações do aplicativo. O calendário, na visualização diária (Figura 1), se divide entre manhã e tarde (A) e nessas linhas temporais temos as tarefas e os compromissos designados às horas correspondentes do dia (B). Logo abaixo, há uma versão mais detalhada dos afazeres presentes no calendário montada em forma de lista, na qual o usuário poderá ver com mais detalhes o que deve ser feito ao longo do dia (C). Na parte inferior da interface, temos a barra de navegação que dará acesso às outras abas do aplicativo: 'Configurações' (D) e 'Zen' (E). Na parte superior direita há os ícones de adicionar tarefa (F) e mudança de visualização (G) para os modos semanal e mensal.

Configurações

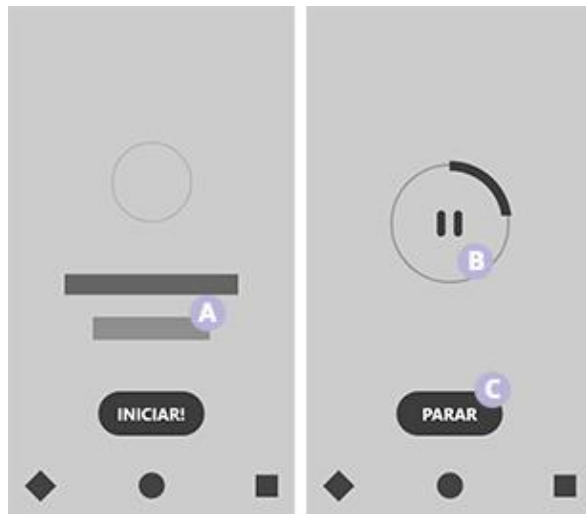
Figura 11: Wireframe das telas de configurações.



O usuário, ao navegar para a tela de 'Configurações', poderá realizar qualquer tipo de edição que achar necessária. Em 'Aulas' (A) e em 'Estágio' (B) pode-se editar as informações em relação às disciplinas registradas e ao trabalho, respectivamente. Em 'Alertas' (C), é possível habilitar os alarmes para as aulas (E), para as tarefas (G) e com quanto tempo de antecedência os alertas devem ser emitidos (F e H), e em 'Preferências' (D) pode-se alterar os dados acerca do tempo de estudo e das atividades desejadas para relaxar.

Zen

Figura 12: *Wireframe* das telas do 'Espaço Zen'.



Por fim, o usuário pode acessar a tela Zen (Figura 1) por recomendação do calendário ou por vontade própria através da barra de navegação. Nessa parte da interface, pode-se aproveitar de sessões de meditação guiada para relaxar e controlar a ansiedade. Basta escolher o tempo de duração desejado para a sessão (A) e apertar 'Iniciar'. É possível pausar (B) e até mesmo interromper meditação, caso seja necessário (C).

6 Plano Superfície

Após ter todas as etapas anteriores amarradas e bem consolidadas, podemos, por fim, pensar no Plano Superfície da ferramenta, ou seja, como ela será mostrada ao mundo, com suas cores, tipografia e aparência final.

Marca

Para o processo de desenvolvimento da logo, foi retomado, novamente, a essência do projeto que é guiar o estudante até a graduação de maneira saudável. Para alcançar essa meta, o usuário deve gerenciar e concluir suas tarefas a fim de obter um bem-estar e um estilo de vida equilibrado.

Como primeira parte do conceito, foi pensado em possíveis signos atribuídos a essa ideia de conclusão e o resultado obtido foi o símbolo de *check*, um dos mais associados com a ação.

Figura 13: Símbolo de *check*



Para a segunda parte do conceito, a questão filosófica por trás do nome do aplicativo foi novamente retomada através das figuras de Platão e Aristóteles, porém, através de uma linha de pensamento diferente.

Figura 14: Escola de Atenas (Pintura de Rafael Sanzio)



Na clássica obra de Rafael Sanzio, Escola de Atenas, podemos observar os dois filósofos posicionados bem no centro da composição. Porém, o ponto chave se dá na justaposição de suas mãos. Platão aponta para os céus e remete a algo divino, uma verdade, uma busca pelo saber, enquanto Aristóteles repousa sua mão sobre o chão e faz menção a algo terreno, um mundo dos prazeres. Ambos andando lado a lado em equilíbrio.

Por fim, na terceira parte, foi pensado num signo que remetesse ao objetivo a ser alcançado por todos os usuários da ferramenta, esse sendo a graduação. Para representar tal momento, foi escolhido a imagem do capelo, um chapéu usado pelos universitários durante a cerimônia de colação de grau.

Juntando todas as partes, conseguimos criar um símbolo que representa simultaneamente a graduação, que é o objetivo a ser alcançado, o cumprimento de tarefas, o meio pelo qual essa meta será alcançada, e o equilíbrio, a forma pela qual será alcançada.

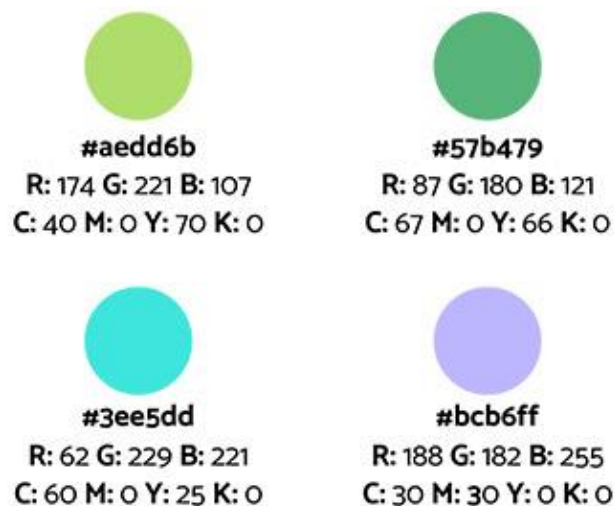
Figura 16: Logo do projeto.



Paleta de cor

Para a paleta de cor, foi levado em conta a missão de manter o usuário calmo e relaxado durante a navegação pelo aplicativo. Para isso foi imprescindível o uso de cores frias como tons de verde e azul. Caso contrário, se fossem utilizadas cores quentes, essas acabariam criando certa agitação no usuário e poderiam acarretar em mais ansiedade e estresse.

Figura 17: Paleta de cor utilizada.



Tipografia

A tipografia escolhida para ser usada em todos os textos corridos foi a *Catamaran* e sua família com 9 pesos distintos. É uma fonte sem serifa, com boa legibilidade e funciona bem para leituras em telas.

Figura 19: Tipografia *Catamaran*.

Catamaran | CATAMARAN

Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes
1234567890

UM PEQUENO JABUTI XERETA VIU DEZ CEGONHAS FELIZES

Já para o tipo gráfico usado no logo, foi usada a fonte *Righteous* com alguns ajustes em sua composição original.

Figura 20: Tipografia *Righteous*.

Righteous | RIGHTEOUS

um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes
1234567890

UM PEQUENO JABUTI XERETA VIU DEZ CEGONHAS FELIZES

Interface

Figura 21: Telas do primeiro acesso.

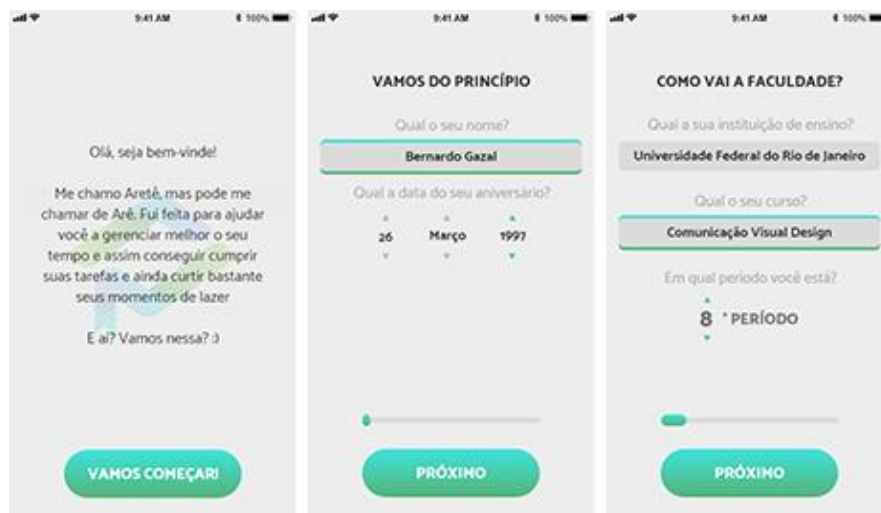


Figura 22: Telas do primeiro acesso.

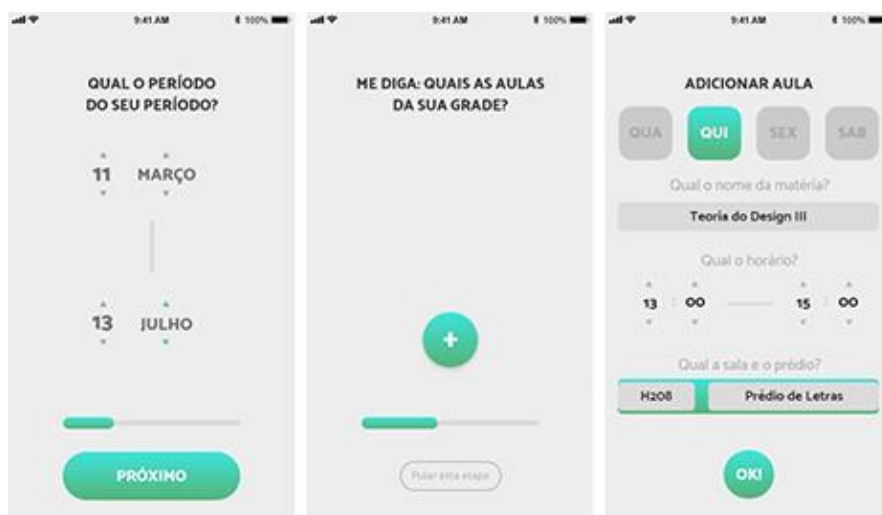


Figura 23: Telas do primeiro acesso.

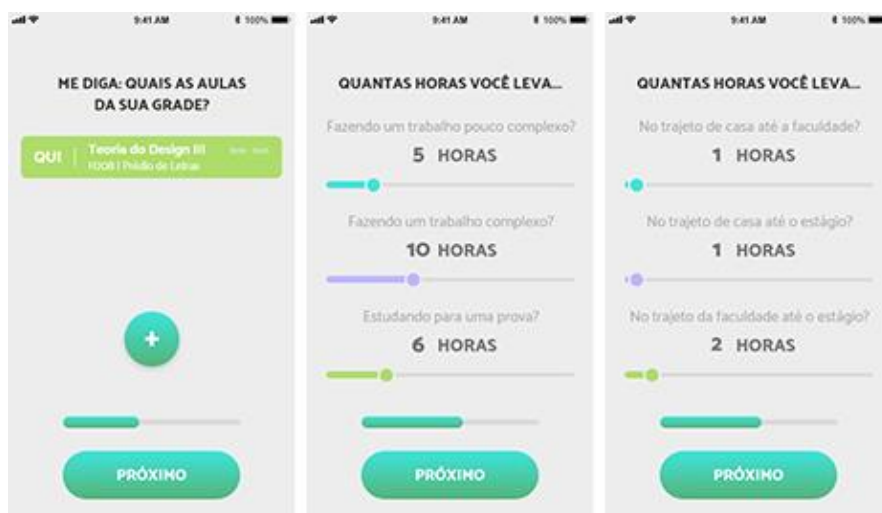


Figura 24: Telas do primeiro acesso.

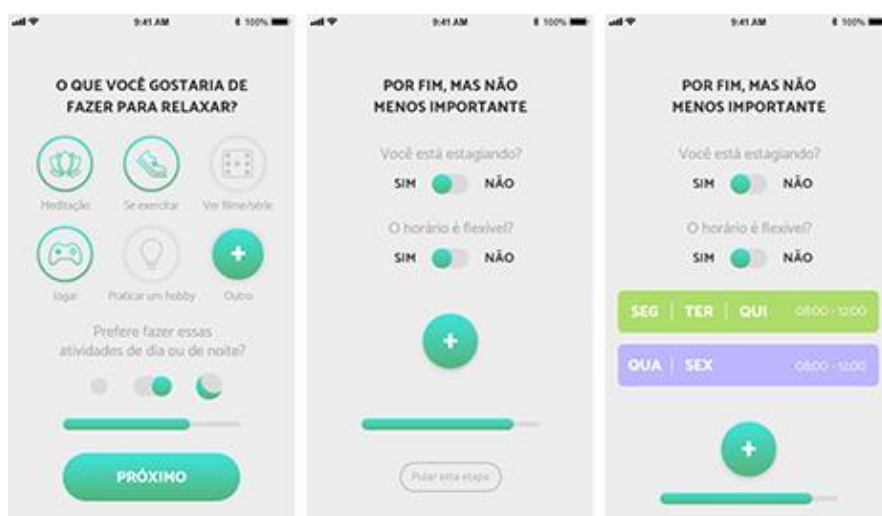


Figura 25: Telas do mural.

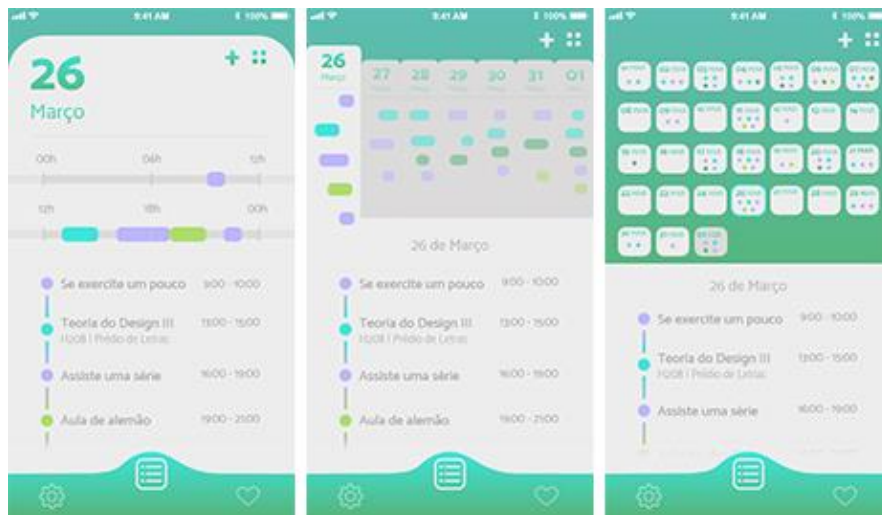


Figura 26: Telas de primeiro acesso.

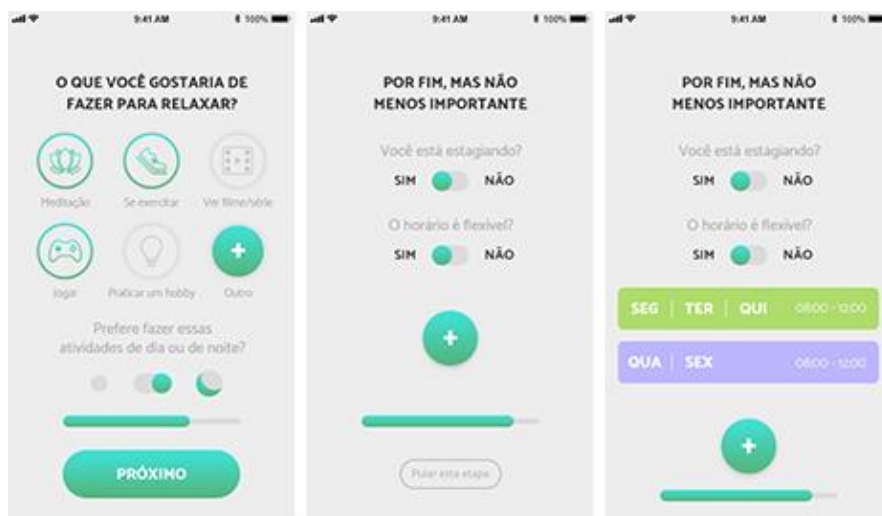


Figura 27: Telas de configurações.

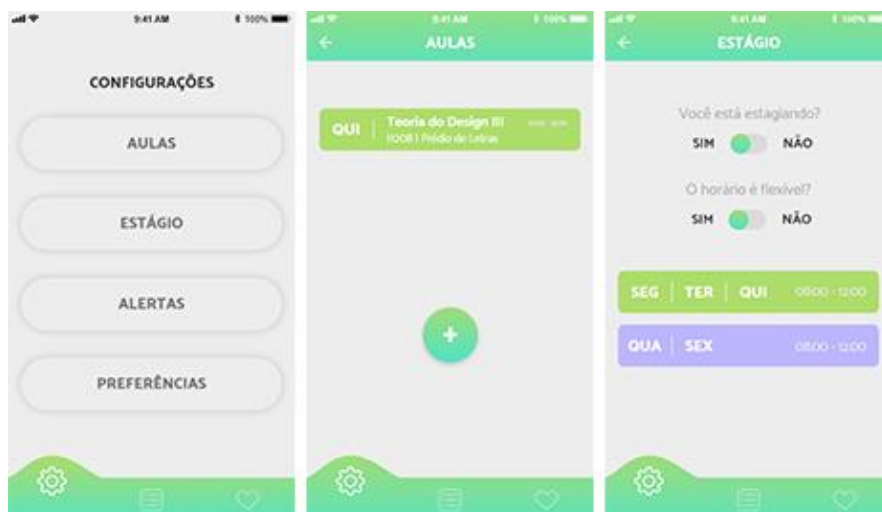
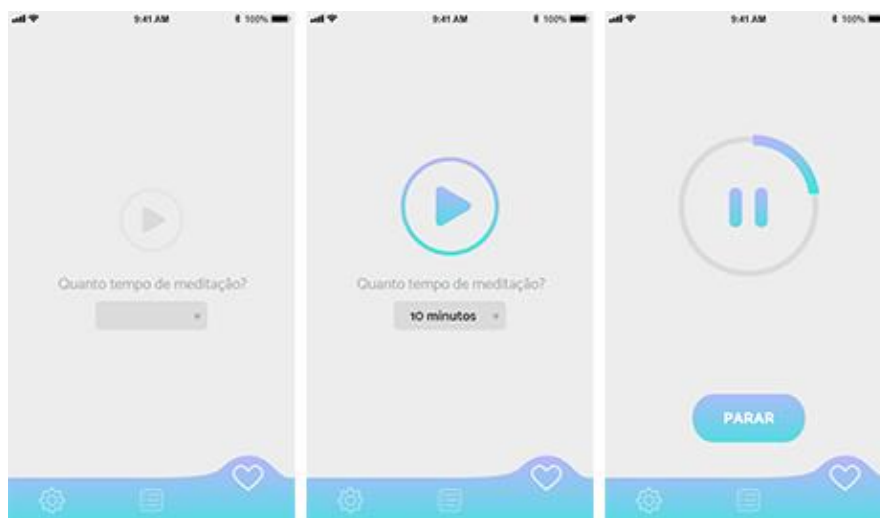


Figura 28: Telas de configurações.



Figura 29: Telas de 'Espaço Zen'.



7 Conclusão

Tendo em vista todas as etapas desenvolvidas para se conceber uma interface digital completa, percebe-se que a pesquisa e o planejamento são os pontos mais importantes para o desfecho de um projeto bem estruturado.

A metodologia de Garrett se mostrou um guia essencial no desenvolvimento de qualquer plataforma de interação. A forma como cada plano é apresentado e a maneira como propõe soluções para todas as questões a serem trabalhadas reforça ainda mais a importância da construção de uma base forte e bem estruturada para suportar um projeto

Com base em toda a pesquisa de arquitetura de informação envolvida e nos feedbacks recebidos, acredita-se que o projeto tenha continuidade e seja desenvolvido e, então, lançado ao mercado.

Espera-se que a interface proporcione uma ótima experiência do usuário, tanto no aplicativo em si quanto na própria faculdade, desenvolvendo um senso de organização e controle a fim de que, com a melhor gerência de seu tempo, os universitários, consigam se manter a par de seus compromissos sem ficarem sobrecarregados, diminuindo o estresse e abrindo espaço para o cuidado da saúde mental.

Referências

Anais do 9º Congresso Internacional de Design da Informação | CIDI 2019
Proceedings of the 9th Information Design International Conference
 Anais do 9º Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação | CONGIC 2019
Proceedings of the 9th Information Design Student Conference

Aristóteles. *Ética a Eudemo* [Éthique à Eudème. Trad. Vianney Décarie. Paris: Vrin, 1987].

A Ética Socrática (2018). Disponível em: <<https://www.sabedoriapolitica.com.br/products/a-etica-socratica/>>. Acesso em 26 jun 2019.

A Justiça e a constituição do Estado na República de Platão (2014). Disponível em: <<https://www.sabedoriapolitica.com.br/products/ajusti%C3%A7a-e-a-constitui%C3%A7%C3%A3o-do-estado-na-republica-deplat%C3%A3o/>>. Acesso em 26 jun 2019.

Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: user-centered design for the Web and beyond*. Berkeley: New Riders.

Instagram, Snapchat detrimental to mental health, may drive feelings of inadequacy and anxiety (2017). Disponível em: <<https://economictimes.indiatimes.com/magazines/panache/instagram-snapchatdetrimental-to-mental-health-may-drive-feelings-of-inadequacy-and-anxiety/articleshow/58750159.cms>>. Acesso em 05 fev 2019.

Marcondes, D. (1997) *Iniciação à História da Filosofia: Dos pré-socráticos a Wittgenstein*. Rio de Janeiro: Zahar.

Síndrome de Burnout entra na lista de doenças da OMS (2019). Disponível em: <<https://pebmed.com.br/sindrome-de-burnout-entra-na-lista-de-doencas-da-oms/>>. Acesso em 20 jun 2019.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. Mental health atlas 2017. 2018.

Sobre o(a/s) autor(a/es)

Bernardo Gazal, Bacharel, UFRJ, Brasil <begazal@gmail.com>

Raquel Ponte, PhD, UFRJ, Brasil <raquelponete@eba.ufrj.br>