

Brio: um canal de informações sobre saúde e sexualidade para meninas adolescentes

Brio: a health and sexuality information channel for adolescent girls

VIEGAS, Tamara do Couto; Bacharel em Design Visual; Universidade Federal do Rio Grande do Sul; tamardcv@gmail.com

CURTIS, Maria do Carmo Gonçalves; Doutora em Design; Universidade Federal do Rio Grande do Sul; maria.curtis@ufrgs.br

Este artigo apresenta o desenvolvimento do projeto Brio, o qual propõe um canal de difusão de informações sobre saúde e sexualidade como ferramenta de aprendizado para meninas adolescentes. Atualmente, dados do Ministério da Saúde (BRASIL, 2020) mostram que o maior percentual de infecção por HIV está entre jovens na faixa etária de “20 a 34 anos (52,7%)” e o Brasil tem um alto índice de gravidez na adolescência. Este projeto se fundamenta nos direitos humanos e nas políticas públicas de saúde para mulheres, crianças e adolescentes sendo composto por uma interface digital, identidade visual e ilustrações relacionadas ao tema. O projeto tem como objetivo contribuir à equidade de gênero enfrentando o preconceito e aproximando jovens dos serviços da rede pública de saúde, incentivando a prevenção de doenças, o cuidado e a autoestima. O projeto também trata de questões de diversidade sexual e valorização das diferenças corporais de maneira positiva.

Palavras-chave: Design Social; Saúde para adolescentes; Direitos Humanos.

This article presents the Brio development, which is a project for the dissemination of information on health and sexuality as a learning tool for adolescent girls. Currently, data from the Ministry of Health (2020) show that the highest percentage of HIV infection is in the age group “20 to 34 years (52.7%)” and Brazil has a high rate of teenage pregnancy. This project is fundamental to human rights and public health policies for women, children, and adolescents, being composed of a digital interface, visual identity, and illustrations related to the theme. The project aims to protect public health, encouraging public health care and protection, encouraging care and protection. The project also addresses issues of sexual diversity and valuing positive differences.

Keywords: Social Design; Health for teenagers; Human rights.

1 Introdução

O projeto Brio propõe um site responsivo para tratar assuntos relacionados a saúde e sexualidade para meninas adolescentes. Ele deriva de outro trabalho da autora: o projeto "Direito de ser Humano" que foi realizado em 2018 e teve como objetivo levar informação e incentivar a reflexão sobre a Declaração dos Direitos Humanos para o público em geral. O trabalho consistia em difundir os artigos da Declaração dos Direitos Humanos através de cartazes e histórias de ativistas relacionados ao tema. O trabalho foi selecionado como finalista à primeira edição do Concurso de Design Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin, na cidade de São Paulo (PRÊMIO DESIGN, 2019). Desse modo, dando continuidade ao projeto anterior, Brio enfoca assuntos relacionados ao acesso à saúde, equidade de gênero, respeito à diversidade e adolescência por meio dos direitos humanos.

No projeto Brio, os direitos humanos foram abordados pela perspectiva da igualdade de gênero, dos direitos dos jovens, do direito à saúde e do respeito à diversidade, observando o potencial e a insuficiência de ações relacionadas a estes temas e amparando-se nos documentos que fundamentam as ações do Estado brasileiro como as Políticas Públicas de Saúde. Esse trabalho trata dessas questões a partir do empoderamento de adolescentes por meio de questões de saúde física e psíquica. A Equidade de Gênero está prevista nos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da agenda de 2030, elaborada em 2015. A relevância do assunto já havia sido abordada em outros tratados como o de Pequim, assinado em 1995 por 189 países, segundo a Organização das Nações Unidas (NAÇÕES UNIDAS BRASIL, 2020). A igualdade de gênero está prevista na Declaração dos Direitos Humanos desde 1948 e na Constituição Brasileira de 1988. Apesar das campanhas e das políticas públicas do Estado, muitas mulheres não têm conhecimento de seus direitos. Assim, possibilitar esse contato oferece ferramentas para a reflexão sobre estratégias que contribuam para alcançar a equidade de gênero.

O direito à saúde também está previsto na Constituição brasileira (BRASIL, 1988) e no Estatuto da Criança e do Adolescente de (BRASIL, 1990). A saúde está relacionada a muitos outros fatores que afetam a qualidade de vida do indivíduo, por isso foi identificado como origem de outros problemas sociais (SENNA; DESSEN, 2012). O projeto Brio desenvolveu uma ferramenta de difusão de informações confiáveis e acessíveis sobre questões básicas de saúde e direitos que ainda são deficitárias à maioria da população. Por meio de pesquisas documentais se percebeu a necessidade de tratar questões relacionadas principalmente à saúde sexual e reprodutiva por ser um assunto considerado "tabu" por grande parte da população. A falta de diálogo sobre o assunto gera equívocos que podem acarretar em consequências de caráter físico como doenças, e de caráter psicológico, como a depressão. Dados epidemiológicos mostram que apesar das campanhas do governo, os números de infecções sexualmente transmissíveis não está diminuindo, muitas dessas doenças podem ser curadas, mas sem o devido tratamento podem "levar a efeitos graves e crônicos à saúde, dentre os quais doenças neurológicas e cardiovasculares, infertilidade, gravidez ectópica, natimortos e aumento do risco de infecção por HIV (Human Immunodeficiency virus)", vírus que gera a AIDS (Acquired Immunodeficiency Syndrome) (ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DA SAÚDE, 2020). "De acordo com o Boletim Epidemiológico de Sífilis de 2019, foram notificados 158.051 casos de sífilis adquirida em todo o país em 2018" isso representou o aumento de 28,3% em relação ao ano de 2017. Em gestantes, o aumento foi de 25,7% no mesmo período, já em bebês, o aumento da sífilis congênita foi de 5,2%. O diálogo com jovens objetivando a prevenção se mostra ainda mais urgente. Em relação ao contágio de HIV, dados do Ministério da Saúde (BRASIL, 2020), mostram que o maior percentual de infecção está na faixa etária de "20 a 34 anos (52,7%)". Já em relação a gravidez na adolescência, o índice vem diminuindo, mas ainda não é o ideal, "em

2018, 21.154 bebês nasceram de mães com menos de 15 anos de idade”. A gravidez na adolescência, pode trazer futuras consequências emocionais, sociais e econômicas para a saúde da mãe, do pai e do recém-nascido”. Na maioria dos casos a gravidez resulta no abandono escolar, “cerca de 20% das mães adolescentes que engravidaram deixaram de estudar, segundo pesquisa do EducaCenso 2019 que contemplou cerca de metade das escolas públicas e privadas do país”. Além disso, o maior índice de mortalidade infantil acontece com filhos de mães de até 19 anos, “15,3 óbitos para cada mil nascidos vivos”. A gravidez na adolescência também representa risco de vida para a mãe, constitui uma das faixas etárias com mais mortalidade materna (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2020).

Assim, além dos dados apontados, a adolescência delimita o público-alvo porque é um período importante do desenvolvimento humano no qual se definem vários aspectos da personalidade do indivíduo. A auto compreensão das mudanças que ocorrem nesta faixa etária pode contribuir para a prevenção de problemas de saúde físicos, mentais e emocionais na vida adulta. Nessa fase o ser humano passa por transformações de caráter físico e emocional responsáveis pelo seu amadurecimento. Essa fase se caracteriza pela flexibilidade de opiniões, o que resulta na melhor absorção de novas ideias, se tornando o melhor período para se trabalhar assuntos relevantes com mais profundidade e exercitar o pensamento crítico (SENNA; DESSEN, 2012). Desta forma, este trabalho busca explorar os potenciais aspectos dessa fase do desenvolvimento humano para aprimorar assuntos como consciência de pertencimento, empoderamento e igualdade de gênero como agentes para a saúde mental desses adolescentes.

O público-alvo principal do projeto foram adolescentes de 14 a 19 anos, que utilizam o sistema de saúde pública de Porto Alegre, RS, ou que sejam atendidos pelos Centros da Juventude e Escolas Públicas. Estas adolescentes compõem o público primário envolvido no projeto juntamente com os agentes de saúde e educadores que poderão utilizar a interface em aulas e dinâmicas de grupo. Como público secundário estão as famílias e outros adolescentes que também podem alterar suas atitudes pelo contato com essas informações. Todos são considerados possíveis fontes de propagação dessas informações.

Desta forma, este trabalho buscou empoderar pessoas jovens por meio de informações sobre saúde física, mental e emocional, com enfoque em assuntos relacionados a direitos femininos, equidade de gênero e diversidade. Essas pessoas foram tratadas neste trabalho com o termo “meninas adolescentes” por corresponderem ao principal público do trabalho, mas se entende que esses assuntos podem ser interessantes, também, para outros públicos que sofrem preconceitos relacionados a algum aspecto de sua sexualidade. A delimitação do público-alvo está relacionada à abrangência dos assuntos abordados neste trabalho que se referiram principalmente à fisiologia feminina. Acredita-se que através do Design se pode criar acesso à informação que favorece o engajamento dessas pessoas em multiplicar ações semelhantes e o interesse por assuntos pertinentes à manutenção da sua saúde e a garantia de seus direitos.

O Design visa o desenvolvimento humano e social e está associado ao bem estar e a melhoria da qualidade de vida por estar em contato com as pessoas de forma integral, seja por meio de objetos ou de sinais. Essa convivência influencia a maneira como as pessoas interagem e interpretam o meio que estão inseridas (NORMAN, 2004). Seja uma informação transmitida com clareza ou com um sistema que otimiza o tempo, essas percepções modificam a maneira como as pessoas se comportam em sociedade. O design é feito para pessoas e deve ser projetado com esse propósito presente durante todo o processo de criação (CYBIS, BETIOL, FAUST, 2010).

O Design tem por objetivo atender a uma necessidade. De modo geral, o Design cria mecanismos para resolver ou minimizar as consequências de algum problema. Essa solução pode visar prioritariamente retorno financeiro, como Design para Mercado, ou empoderar os usuários, como é o caso do Design Social. Nos dois casos, o produto gerado será desenvolvido para um público que está inserido em um cenário, logo, todo projeto de design tem efeitos sobre as pessoas e causa algum impacto na sociedade (MARGOLIN E MARGOLIN, 2004). Visando utilizar estratégias adequadas de aproximação com esse público, neste trabalho foi utilizada uma metodologia adaptada baseada no Design Centrado no Ser Humano (IDEO, 2009) que tem como objetivo uma abordagem mais alinhada com as características de projetos sociais. Como complemento, para alinhar a metodologia aos requisitos técnicos do desenvolvimento de projetos de interfaces digitais, as etapas do processo foram organizadas pelos Planos de Experiência do Usuário de Garrett (2011). No início do desenvolvimento do projeto foram utilizadas algumas ferramentas do Design Participativo com o objetivo de facilitar a contribuição das usuárias à proposta final (SANTA ROSA e MORAES, 2012; SANDERS e STAPPERS, 2008).

Como resultado, foi desenvolvida uma interface intuitiva que pode receber assuntos relacionados à saúde e sexualidade e proporcionar um espaço propício a discussões sobre o tema através de perguntas e respostas. O projeto também oferece um espaço de consulta por localização de atendimento e exames na rede pública de saúde visando o incentivo do uso desses recursos por adolescentes na cidade de Porto Alegre. Em 2020, *Brio: um canal de informações sobre saúde e sexualidade para meninas adolescentes* foi selecionado como finalista no 8º Prêmio Bornancini, na categoria Impacto Positivo, Porto Alegre, RS.

2 Fundamentação Teórica- Metodológica

Para fundamentar o desenvolvimento do trabalho sobre o tema escolhido, foram explorados assuntos que fornecem embasamento teórico-metodológico ao desenvolvimento do projeto de design. Os assuntos foram divididos em dois eixos. O primeiro está relacionado aos direitos humanos, tratando questões de equidade, saúde, educação, sexualidade, adolescência e o segundo eixo aborda questões relacionadas ao Design, utilizadas para o desenvolvimento da interface.

2.1 Sexualidade, Saúde e Educação

A sexualidade está relacionada com várias dimensões da vida humana, como física, psicológica, social, econômica, política e cultural. Portanto, a sexualidade não está relacionada apenas com os aspectos sexuais como a reprodução, mas também ao comportamento, às relações interpessoais e às singularidades dos indivíduos (PROMUNDO, 2011). A sexualidade envolve, além do nosso corpo, nossa história, nossos costumes, nossas relações afetivas e nossa cultura” (GARCIA CASTRO, ABRAMOVAY E DA SILVA, 2004). Portanto, a sexualidade pode interferir positiva ou negativamente na autoestima e até em aspectos econômicos da vida das pessoas, sendo um constituinte fundamental do ser humano (PROMUNDO, 2011).

Por estar ligada a vários aspectos da vida, a sexualidade se torna um fator importante da garantia de direitos, influenciando a saúde das pessoas. Segundo o Ministério da Saúde, saúde reprodutiva é um estado de bem-estar “físico, mental e social e não somente a ausência de doenças”. Sendo assim, a saúde reprodutiva compreende uma vida sexual satisfatória, sem riscos à saúde física e com a livre decisão de ter ou não filhos, no momento que desejar. Já a saúde sexual se refere ao direito de desfrutar e expressar sua sexualidade, sem riscos de violência, discriminação de qualquer tipo, livre de imposições ou riscos de saúde. Ter saúde sexual se refere a ter acesso a informações confiáveis e de qualidade sobre sexualidade, e

desfrutar dela de forma agradável e segura, fundamentando-se na autoestima. Para que isso aconteça é importante tratar a sexualidade por uma abordagem positiva, estimulando o respeito. “A saúde sexual valoriza a vida, as relações pessoais e a expressão da identidade própria de cada pessoa” (BRASIL, 2009).

A partir desta visão, a sexualidade deve ser abordada em uma perspectiva educacional e preventiva. Neste sentido, o setor da saúde é considerado privilegiado para a promoção e garantia destes direitos, sendo um setor estratégico para a implantação de ações que visem aperfeiçoar políticas de atenção à população (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2016). A educação também se mostra um ambiente propício à implantação de atividades com o objetivo de mudança social pela aproximação do público jovem (GARCIA CASTRO, ABRAMOVAY E DA SILVA, 2004).

2.2 As transformações da adolescência na construção do adulto

A adolescência pode ser compreendida como um período de transição entre a infância e a idade adulta. Ela se caracteriza pelo desenvolvimento “físico, mental, emocional, sexual e social” do ser humano. Essa fase apresenta um grande potencial ao desenvolvimento positivo do adulto, boas experiências nessa fase podem contribuir para o melhor preparo para enfrentar desafios (GARCIA CASTRO, ABRAMOVAY E DA SILVA, 2004).

A adolescência é caracterizada por transformações físicas e o amadurecimento da cognição e do pensamento crítico, o que resulta em uma maior independência intelectual. Nesta fase existe uma maior propensão a experimentações, o jovem começa a participar dos acontecimentos, o que permite que ele comece a se posicionar em relação a opiniões. Essas mudanças são influenciadas pelo meio que o adolescente está inserido (GARCIA CASTRO, ABRAMOVAY E DA SILVA, 2004).

Além das transformações de caráter psicológico presentes nesta fase, o ser humano passa pelo amadurecimento do corpo (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2016). Esta fase se caracteriza como “um momento de experimentação da sexualidade” que faz parte do processo de “estruturação da identidade” do ser humano. Nesta fase os preconceitos e crenças influenciam diretamente nas relações que estes jovens desenvolvem com outros indivíduos e com seu próprio corpo. Esta fase é um “ciclo decisivo para demarcação de diferenças de gênero”, elas defendem que esse processo pode potencializar a criatividade e a singularidade dos indivíduos, assim como pode gerar assimetrias e desigualdade (GARCIA CASTRO, ABRAMOVAY E DA SILVA, 2004).

2.3 A influência do design na sociedade

O Design tem por objetivo atender a uma necessidade. De modo geral, o Design cria mecanismos para resolver ou minimizar as consequências de algum problema e é um meio pelo qual se transmite uma mensagem, configurando um meio de comunicação para o público. Frascara (2000) defende que a comunicação deve concentrar-se no efeito que causará no público receptor da mensagem, fazendo da produção e distribuição parte do processo para alcançar esse objetivo. Assim, o designer deve considerar a reação das pessoas ao receber a mensagem contida na comunicação visual e não se restringir apenas ao formato e à estética.

Quando se trata de mudança de atitude em relação à saúde, segurança e outras preocupações sociais, o objetivo do design não deve ser a comunicação visual, mas sim o impacto que ela gera nessas atitudes, no conhecimento e no comportamento. A eficácia da mensagem será influenciada pelas características específicas do público, sendo necessário reunir informações sobre os valores culturais do ambiente que se deseja trabalhar. Para que se gere mudanças relevantes, a mensagem não deve proibir um comportamento, ela deve mudar os valores

percebidos pelo público alvo. Se alcançada, a mudança de atitude iniciará um ciclo positivo na comunidade enfocada (FRASCARA,2000). A credibilidade de uma mensagem é afetada pela relação entre os valores culturais e o meio que aparece, portanto, esses fatores devem estar em acordo com o que se deseja transmitir para que o público entenda e aceite o que está sendo comunicado. O design deve ser constituído a partir da cultura e por sua vez contribuirá para a construção cultural da comunidade. Todo produto de design carrega uma mensagem, logo, todo designer é construtor do cotidiano e da cultura (FRASCARA, 2000).

Norman (2004) defende que “tudo o que fazemos tem, ao mesmo tempo, um componente cognitivo e um componente afetivo”, se positivo, esse afeto influencia a criatividade, a curiosidade e o aprendizado. Em suas pesquisas, o autor afirma que o valor de um produto está relacionado à satisfação das funções às quais foi projetado. Essa perspectiva diz respeito à usabilidade, ela se configura pela facilidade e a rapidez com que o usuário entende como o produto funciona e se ele consegue fazer funcionar (NORMAN,2004).

Segundo Cybis, Betiol e Faust (2010), as emoções que as interfaces provocam estão diretamente relacionadas à sua facilidade de uso. Eles mostram que quanto mais clara a intenção do designer, mais rapidamente o usuário irá se adaptar à interface, isso confere a percepção de maior usabilidade ao usuário. Podemos concluir que a experiência depende das expectativas do usuário em relação a interação, como ela acontece e como ele interpreta o que aconteceu. Portanto, a experiência acontece no usuário e não no produto, não sendo possível projetar uma experiência, mas sim, conduzir o usuário no processo (CYBIS, BETIOL, FAUST, 2010).

Ao encerrar essa etapa do artigo salienta-se que as pesquisas realizadas sobre os principais eixos temáticos relacionados ao projeto contribuíram na estrutura de uma proposta de site responsivo que pode atender às necessidades do público alvo.

A fundamentação sobre sexualidade forneceu o conhecimento necessário para entender como o assunto poderia ser abordado dentro do projeto da interface do site responsivo. Esse processo ajudou a entender a dimensão do assunto e quais mecanismos poderiam contribuir à facilitação da transmissão da mensagem de maneira fluída e amigável, convidando ao diálogo.

A pesquisa relacionada a adolescência possibilitou o entendimento desta fase do desenvolvimento humano e como ela contribui para o estabelecimento da personalidade e do pensamento crítico do adulto. Esses conhecimentos guiaram a escolha de uma linguagem visual adequada para a comunicação com a faixa etária delimitada no projeto.

Os conhecimentos técnicos acerca do papel do Design Social de Frascara (2000) e como a mensagem exerce influência no público receptor possibilitou a criação de uma estratégia adequada para a transmissão dos assuntos. Já os conhecimentos sobre Design Emocional de Norman (2004) e de Cybis, Betiol e Faust (2010) contribuíram para o entendimento de como o Design pode ser utilizado para gerar persuasão no público receptor a partir das emoções geradas a partir da linguagem visual empregada no projeto.

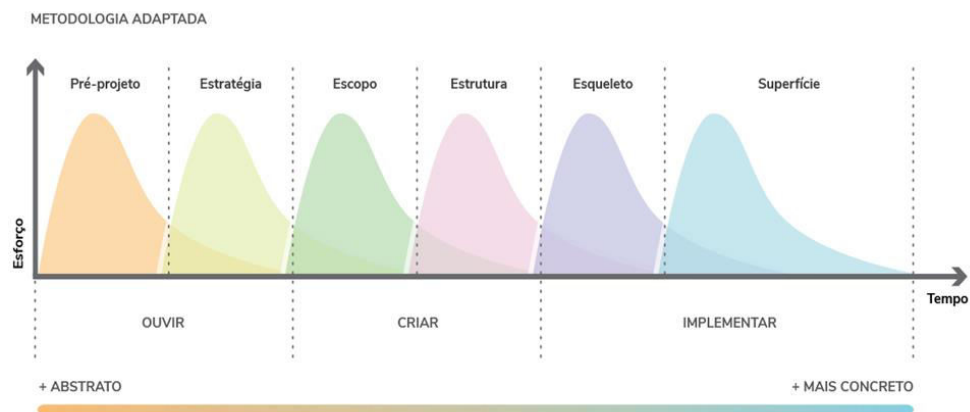
A integração desses fundamentos teóricos em perspectiva ao público e o tema enfocado, demonstrou a necessidade do uso de uma linguagem mais gentil, que transmitisse a ideia de segurança e descontração para que a comunicação da mensagem ocorra sem tornar o assunto desconfortável por se tratar de um tema de difícil abordagem com jovens. Outro ponto observado com a metodologia de Garret (2011) foi o progresso entre as sessões que estruturam as páginas do site que necessitava aprofundar de modo gradual os assuntos, começando pelos mais leves e direcionando o usuário a assuntos mais distantes da sua zona de conforto.

3 Metodologia adaptada

A metodologia adaptada do projeto é composta pelas abordagens propostas na metodologia Human Centered Design da IDEO (2009), utilizando algumas ferramentas do design participativo e estruturada pelos planos da Experiência do Usuário de Garret (2011).

A metodologia HCD foi pensada para auxiliar designers a desenvolver projetos inovadores para impactar causas sociais. Idealizada pela IDEO, ela é baseada em métodos de sucesso utilizados durante anos para a criação de produtos com foco no mercado. A metodologia propõe maneiras de ouvir o público para entender o problema, criar propostas para melhorar a condição existente e implementar soluções financeiramente sustentáveis. Não se propõe a mostrar as soluções para os problemas, mas a usar técnicas e métodos concretos para encontrar a solução que gerará mais resultados positivos (IDEO, 2009).

Figura 1 – Fluxo metodológico adaptado para o desenvolvimento da interface deste trabalho.



Fonte: Adaptado pela autora (2020).

Garret (2011) propõe a divisão das decisões feitas durante o processo de desenvolvimento de uma interface em cinco planos: Estratégia, Escopo, Estrutura, Esqueleto e Superfície. Essa divisão facilita a compreensão do processo e garante que todas as etapas sejam intencionais e planejadas, mantendo o controle sobre o processo (GARRET, 2011).

Durante a primeira fase do projeto, foram utilizadas abordagens do design participativo para complementar as demais metodologias utilizadas. Durante o restante do processo, assumiu-se uma participação mais consultiva dos usuários, contribuindo apenas no direcionamento do desenvolvimento da interface. Nas metodologias participativas, o usuário cria juntamente com o designer, ele gera ideias, avalia quais alternativas são viáveis e quais podem gerar resultados mais concretos. Desta forma, o usuário sai da posição passiva, que deve apenas testar o que o especialista desenvolveu e o coloca como especialista no assunto abordado. Portanto, o usuário participa do processo de criação desde as primeiras fases do projeto e não somente no final como fornecedor de feedback (SANDERS e STAPPERS, 2008).

O processo de desenvolvimento foi dividido em seis etapas que contemplam o processo de "Ouvir", "Criar" e "Implementar", do "Design Centrado no Ser Humano", que norteou a aproximação com o público-alvo. Para adequar as duas metodologias, adicionou-se uma fase antes do início da "Estratégia", o "Pré-projeto", que consistiu na investigação por assuntos relevantes para o desenvolvimento do projeto, delimitação do público alvo e das possíveis soluções.

Figura 2 –Etapas do projeto.

METODOLOGIA ADAPTADA: ETAPAS

5 SUPERFÍCIE	24. Escolha tipográfica 25. Escolha das cores 26. Identidade Visual 27. Grafismos	28. Ilustrações 29. Interface visual 30. Prototipação 31. Validação com o usu.	IMPLEMENTAR
4 ESQUELETO	21. Definição do Grid 22. Esboços em papel 23. Wireframes		
3 ESTRUTURA	19. Mapa da jornada do usuário 20. Arquitetura de informação		CRIAR
2 ESCOPO	11. Definição das necessidades dos usuários 12. Requisitos do projeto 13. Definição do conceito 14. Análise de similares	15. Geração de alternativas 16. Avaliação das altern. 17. Funcionalidades 18. Definição do conteúdo	
1 ESTRATÉGIA	5. Entrevistas com especialistas 6. Questionário com adolescentes 7. Diagrama de afinidades	8. Personas 9. Mapa de empatia 10. Cenários de uso	OUVIR
PRÉ-PROJETO	1. Delimitação do tema; 2. Imersão em contexto 3. Pesquisa documental 4. Definição do Produto		

Fonte: Autora, adaptado de Garrett (2011).

O desenvolvimento do projeto seguiu a metodologia adaptada o que contribuiu para a adequada participação do público durante o processo e estruturou a sequência necessária das etapas técnicas para a criação da proposta da interface.

4 Desenvolvimento do Projeto

Na etapa de Pré-projeto foram analisados temas relevantes ao público alvo e a análise apontou assuntos relacionados à sexualidade por ser considerado um tabu. Postura que resulta em desinformação e, conseqüentemente, não há prevenção, não se realiza tratamento, e causa disseminação de infecções, além de reforçar preconceitos na sociedade. Durante esta fase do trabalho, foram utilizadas as ferramentas previstas na metodologia a fim de coletar dados relacionados ao tema. Na Imersão em Contexto a autora participou de eventos relacionados ao tema e conversas com especialistas da área da saúde. Essa fase ajudou a entender melhor como é o cotidiano das pessoas que trabalham com temas relacionados à saúde e educação de jovens, além de propiciar a aproximação com o público alvo. Foi feita uma visita de observação no Centro da Juventude de Viamão¹ quando avaliou-se a estrutura e as possíveis alternativas projetuais que poderiam ser aplicadas no espaço desta instituição.

¹ Organização de Serviço Social do Estado do Rio Grande do Sul, espaço de convivência para atividades de lazer, esportes, cultura e qualificação profissional para adolescentes e jovens de 15 a 24 anos que vivem em áreas de grande vulnerabilidade e altos índices de criminalidade com o objetivo de criar oportunidades para essas pessoas. Disponível em <https://www.viamao.rs.gov.br/porta1/noticias/0/3/3473/centro-da-juventude-viamao-iniciou-suas-atividades-nesta-segunda-feira> Acesso em 18/04/2022.

Na fase de estratégia buscou-se identificar as características do público-alvo e as suas necessidades utilizando-se a abordagem de aproximação prevista na metodologia HCD (IDEO, 2009). Nesta etapa foram feitas entrevistas com especialistas da área da saúde e da educação para entender os desafios de trabalhar temas relacionados à saúde com jovens e os potenciais assuntos que poderiam ser abordados no projeto. Depois foi aplicado um questionário com jovens do Centro da Juventude de Viamão para entender os interesses do público alvo e o seu conhecimento sobre o tema abordado. A partir dos resultados, foram geradas Personas, que consiste em criar perfis fictícios de usuários baseados nos dados coletados na fase de imersão, e um diagrama de afinidades que originou o conceito, as necessidades e os requisitos do projeto. As principais personas utilizadas no projeto correspondem a de uma adolescente que deseja se informar sobre questões relacionadas à saúde e uma pedagoga que deseja melhorar as suas aulas com adolescentes a partir de uma ferramenta digital.

A partir das informações levantadas na etapa de Estratégia, na fase de Escopo se definiu quais eram as necessidades dos usuários. Essas necessidades foram transformadas em Especificações do Projeto (BACK et al, 2008). As necessidades foram transformadas em requisitos dos usuários, passando para uma linguagem mais técnica. Os requisitos do projeto enfatizaram como a linguagem deve ser transmitida, como se aproximar do público jovem, a durabilidade e usabilidade do produto.

Seguindo os requisitos do projeto, a linguagem utilizada precisaria ser jovem, gerar interesse e curiosidade no público alvo, mas manter a seriedade e importância do assunto e demonstrar credibilidade. O conteúdo deve ser comunicado de forma leve, cativante, natural e clara para proporcionar um ambiente seguro no qual o jovem não se sinta intimidado ao fazer perguntas. Para definir o conceito do projeto foi feita uma seleção de palavras que melhor definiriam os aspectos considerados mais relevantes: Confiabilidade, Naturalidade e Envolvimento. Confiabilidade porque o conteúdo deve estar correto, do ponto de vista científico, e o adolescente precisa se sentir à vontade com o produto. Naturalidade pois o projeto deve proporcionar uma interação agradável com o produto e tornar o assunto mais compreensível ao jovem. Envolvimento porque é importante que o jovem sinta interesse em obter conhecimento sobre o assunto e dedique sua atenção à interação. A partir do conceito se analisou produtos similares buscando-se características estético-formais interessantes como referência para o projeto e pontos fracos que não deveriam ser replicados. Nessa fase se iniciou a geração de alternativas para o produto baseadas nos gostos e interesses do público alvo e nos cenários possíveis para utilização. Foram exploradas possibilidades de jogos com perguntas e respostas para dinâmicas de grupo e interfaces informativas sobre o conteúdo abordado. Para escolher qual alternativa seria mais adequada, foram feitos protótipos rápidos e realizados testes com os usuários. A avaliação de alternativas foi baseada nas três lentes do desejo da metodologia HCD: analisou-se quais produtos seriam mais atrativos ao público-alvo, a viabilidade técnica e a viabilidade econômica das alternativas (IDEO, 2009) e optou-se pelo desenvolvimento de um site responsivo informativo. Após as interações com o Centro da Juventude, pode-se inferir que um produto digital seria melhor aceito pelos jovens e mais simples de ser utilizado pelos profissionais em aulas já que um produto físico geraria um custo de produção que talvez não estivesse disponível. A interface digital também apresenta mais vantagens em relação ao físico, como durabilidade, acesso a informações em qualquer local com internet e privacidade durante as buscas. Se escolheu desenvolver um site por exigir menos requisitos de sistema e por ter custo mais baixo em relação a um aplicativo.

Após a definição das necessidades dos usuários e dos requisitos do projeto foram analisadas as funcionalidades que deveriam estar presentes na interface do site responsivo para que os objetivos do projeto fossem atendidos:

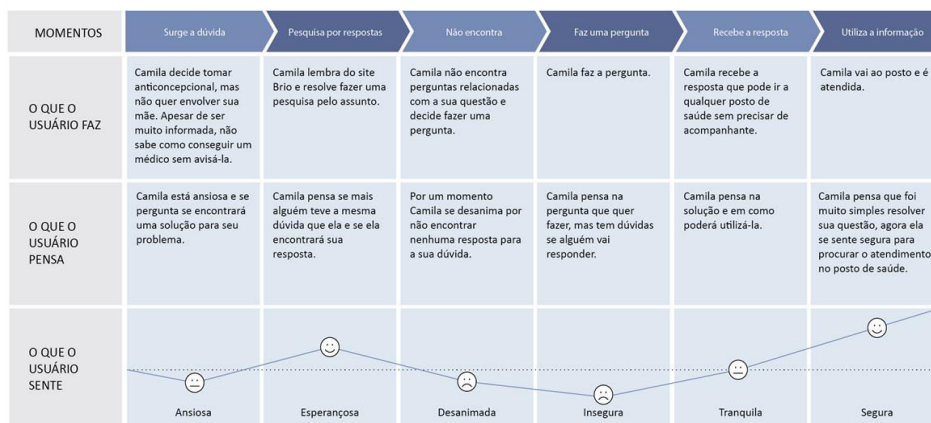
- Disponibilizar conteúdos de maneira intuitiva e fácil;
- Possibilitar ao jovem fazer perguntas de forma anônima aos profissionais da saúde;
- Ter a possibilidade de salvar conteúdos importantes para acessar mais tarde;
- Fazer login;
- Exercitar o conteúdo com “quiz”;
- Localizar postos de saúde próximos;
- Gerar lembretes de atualizações;
- Possibilitar o envio de sugestões e contatar com o suporte da interface do site;
- Possibilitar a usuários qualificados se oferecer como voluntários para responder perguntas;
- Oferecer acesso a partir de diversos dispositivos

As funcionalidades foram decididas com foco nos requisitos do projeto e nas necessidades do usuário. Assim como defende Garret (2011), a definição das funcionalidades deve ser clara e objetiva, servindo como um guia do que deve ser desenvolvido.

Segundo Garret (2011), a fase de Estrutura detém aspectos mais abstratos, levantados durante a Estratégia e o Escopo, começam a se estruturar como algo concreto. Nesta fase, foram definidas a Arquitetura de Informação da Interface e o Design de Interação. O design de interação corresponde a projetar uma interface que, além de funcional no aspecto técnico, seja funcional para o usuário, isto é, uma interface intuitiva, projetada para que o usuário entenda como e onde encontrar o que precisa. A Arquitetura de Informação concerne ao sistema de hierarquias e “links” em que o conteúdo estará disposto pela interface. Com o objetivo de entender melhor como deve acontecer a interação do usuário com o site, foram criados Mapas da Jornada do Usuário com as personas primárias. Os mapas proporcionaram uma compreensão de possíveis situações em que o usuário poderia utilizar o site tornando mais clara a maneira como o fluxo de navegação deve acontecer para que o usuário encontre as informações que mais utiliza com facilidade.

Figura 3 – Mapa da jornada do usuário (Camila).

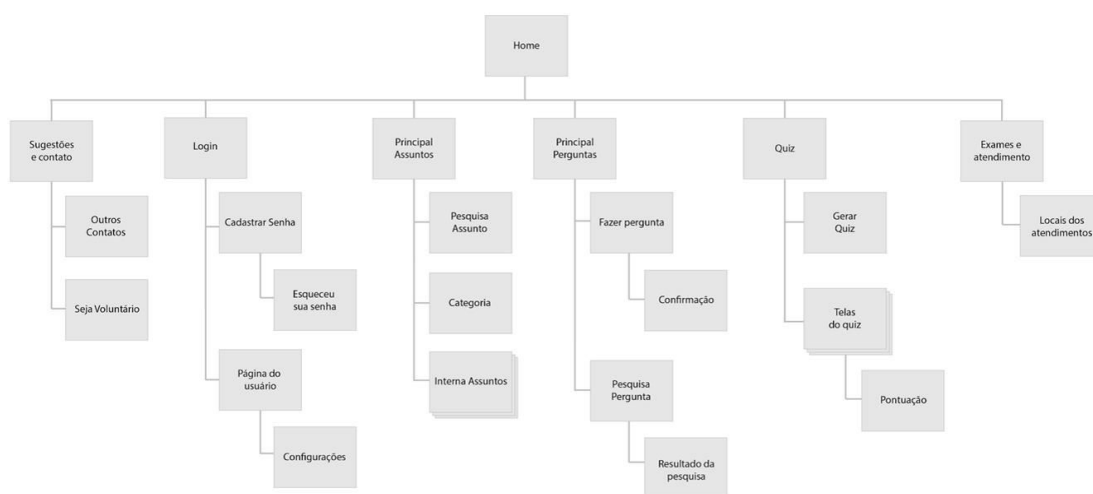
Mapa da jornada do usuário: Camila



Fonte: Autora (2020).

A arquitetura de informação se refere à organização do percurso do usuário para chegar à informação que procura. Segundo Garret (2011), essa estrutura organizacional deve ser clara e fazer sentido para o usuário, ou seja, não se trata de quantos passos o usuário terá que percorrer para chegar a informação, mas sim a maneira que ele faz esse caminho. O esquema escolhido para representar a arquitetura de informação da interface foi o de hierarquia organizando as informações e funcionalidades com o objetivo de criar um fluxo de navegação intuitivo.

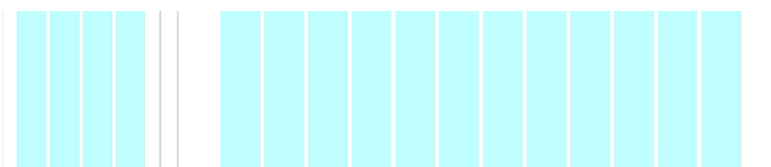
Figura 4 – Arquitetura de informação da interface.



Fonte: a autora (2020).

Na fase de Esqueleto se refina a estrutura e se decide como será a navegação e as informações que começarão a concretizar a interface. Nesta etapa se estabelece a forma que as funcionalidades anteriormente definidas terão e como serão distribuídas no espaço disponível (GARRET, 2011). O grid utilizado neste trabalho foi composto com colunas, que são os locais onde o conteúdo do site é organizado, calhas ou gutters, que compõem os espaços entre os elementos, e margens que são espaços externos às colunas, nos limites da interface (GOOGLE, s.d.). O grid para tamanhos de telas de computadores contém 12 colunas e o grid para smartphones contém 4 colunas. Esta configuração foi escolhida por ser utilizada em sistemas de grids como Bootstrap, CSS Grid e Material Design, padrões já consolidados na construção de interfaces para WEB.

Figura 5 – Grid utilizado para a criação da interface do site responsivo.

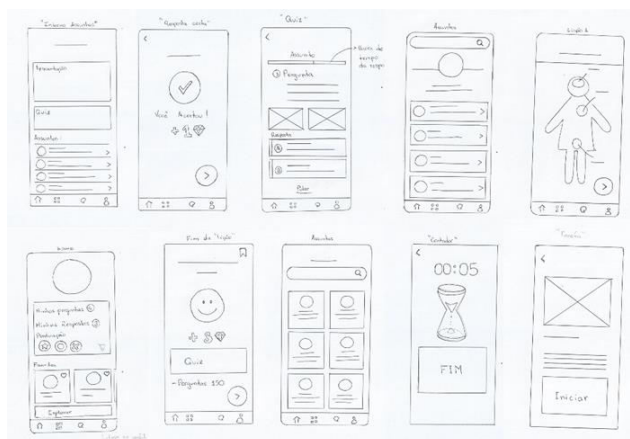


Fonte: Autora (adaptado de Material Design, s/d).

Os Wireframes são representações de baixa fidelidade das telas da interface. Sua principal função é tornar visível a organização e estrutura das páginas. Os wireframes possibilitam o teste de possibilidades de configuração da tela e a disposição dos componentes de maneira

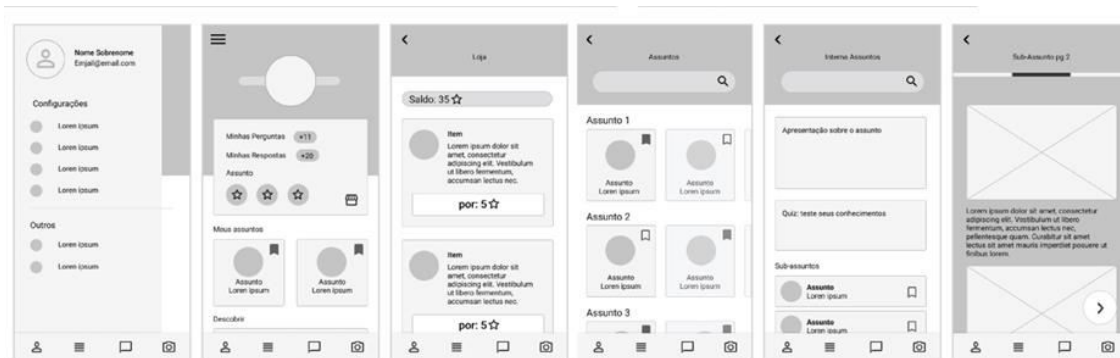
que não seja necessário detalhar os elementos visuais como cores, tipografia, imagens etc. Assim, nos wireframes são especificados os espaços que os componentes e as informações ocuparão na interface, atuando como um guia para a etapa da "superfície". Este trabalho propõe um site responsivo, por este motivo foram projetados wireframes para dois tamanhos de tela: um com padrão para telas de computadores e outro com telas de smartphones.

Figura 6 – Esboços em papel das telas do site em telas de dispositivos móveis.



Fonte: Autora (2020).

Figura 7 – Wireframe para telas pequenas.



Fonte: Autora (2020).

Com os elementos das etapas mais abstratas definidos, pode-se iniciar a fase da Superfície. Nela são definidos os aspectos mais concretos da interface, conteúdo, funcionalidade e estética se unem formando a composição final do site (GARRET, 2011).

A identidade visual foi baseada nas personas criadas com as informações coletadas durante as entrevistas e no conceito definido na fase de Estratégia: Confiabilidade, Naturalidade e Envolvimento. O nome escolhido foi Brio por ser uma palavra fácil de ser pronunciada na língua portuguesa, não ser tão conhecida dando oportunidade para uma ressignificação pelo usuário, não ser uma gíria que poderia estar muito ligada a uma tendência temporal e acabar sendo classificada como “datada” e por ter como significado “dignidade e amor próprio”, palavras que transmitem o que o trabalho se propõe a reforçar no público alvo (BUENO, 2000). O logotipo foi inspirado em tipografias geométricas, refletem simplicidade e tem boa diferenciação das letras. Foram usadas formas arredondadas nas extremidades para obter um

aspecto “amigável” ao logotipo. O resultado apresenta boa legibilidade e pregnância que tem como objetivo transmitir a ideia de clareza, sinceridade e compreensão. O logotipo é acompanhado por um símbolo composto por duas formas orgânicas diferentes que se encaixam. O propósito de incluir o símbolo é incrementar a diferenciação da marca, ao acompanhar o nome, e proporcionar a percepção de complementaridade, suavidade, diversidade e proximidade.

Figura 8 – Assinatura Principal, Assinatura Secundária e Assinaturas monocromáticas.



Fonte: Autora (2020).

Como tipografia, se decidiu utilizar Nutito Sans para títulos e Nunito para corpo de texto pela boa leitura em monitores e telas de computadores. A Nunito Sans transmite força e clareza ao ser utilizada em tamanhos maiores como os utilizados nos títulos. A Nunito tem as finalizações arredondadas o que proporciona boa leitura em corpos de texto menores e compõe uma mancha gráfica leve que funciona bem com a Nunito Sans. Ambas são fontes da biblioteca digital Google Fonts, gratuitas e licenciadas para o uso na web, facilitando sua implementação no site.

A paleta de cores escolhida para a interface é composta pelo azul que transmite a ideia de confiança, o violeta que pode ser interpretado como autenticidade e o vermelho que comunica o conceito de coragem e força. Como cores secundárias foram definidas variações destas cores e de tons de cinza e branco (FRASER e BANKS, 2007). A paleta de cores segue predominantemente cores menos saturadas com o objetivo de tornar o conteúdo do site mais receptivo, já que trata de um tema que a maioria das pessoas não se sente confortável em expor (FRASER e BANKS, 2007).

Figura 9 – Cores principais e auxiliares da interface.



Fonte: Autora (2020).

Para integrar a composição visual das ilustrações foram utilizadas formas orgânicas por proporcionarem um pano de fundo aos desenhos dos personagens. Assim, os desenhos não estão soltos no espaço, e ao mesmo tempo não estão presos num plano concreto. Foram utilizados grafismos de planetas e estrelas para algumas composições para enfatizar a ideia de leveza e liberdade. Eles foram incluídos a partir da ideia de que cada ser humano tem seu

próprio universo particular de pensamentos e possibilidades e cada um entende o mundo por uma visão diferente. Já como iconografia foram utilizados ícones da biblioteca do Google Material para facilitar a interação do usuário com as ações possíveis no site. Essa decisão investe na familiaridade que os usuários possuem com os ícones devido a sua ampla utilização em interfaces digitais.

Figura 10 – Grafismos utilizados no projeto.



Fonte: Autora (2020).

A interface apresenta várias ilustrações como estratégia de facilitar a comunicação do conteúdo do site e tornar os assuntos abordados mais atrativos ao público-alvo. A partir das referências pesquisadas, a autora desenvolveu esboços das ilustrações em papel e testes de utilização na interface. A paleta de cores das ilustrações utiliza as mesmas cores da interface, com a adição de amarelo, laranja e cores de pele. Tomou-se cuidado para utilizar uma paleta de tons de pele ampla, mais alinhada com a realidade, sem hegemonia de peles claras. Nas ilustrações finalizadas, se explorou os assuntos de maneira leve, mas sem torná-los cômicos ou banais, devido ao fato de que, em última análise, trata-se da saúde e da educação dos adolescentes.

Figura 11 – Esboços das Ilustrações do projeto.



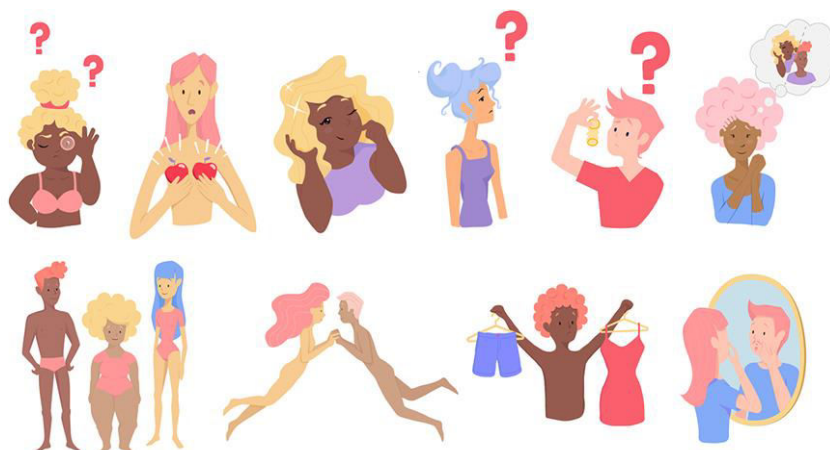
Fonte: Autora (2020).

Figura 2 – Cores das ilustrações e testes de cores de pele.



Fonte: Autora (2020).

Figura 12 – Ilustrações utilizadas na interface.



Fonte: Autora (2020).

Para garantir a consistência no projeto e facilitar a programação do site, foram definidos padrões de componentes que foram replicados em toda a interface, conforme orientado por Nielsen (1990 apud PREECE, 2013). Os componentes também auxiliam na visibilidade do sistema, na orientação de quais ações o usuário pode executar e na identificação e recuperação dos erros. Esta organização contribuiu para a consistência e adequação da navegação ao formato e à disposição das informações pela interface. Foram padronizados campos de texto, botões, mensagens de sucesso, mensagens de alerta e mensagens de erros.

Figura 13 – Campos de texto, pesquisa e campo checkbox da interface.

Campos de texto

E-mail

Senha

Campo de pesquisa

Procurar perguntas sobre...

Q

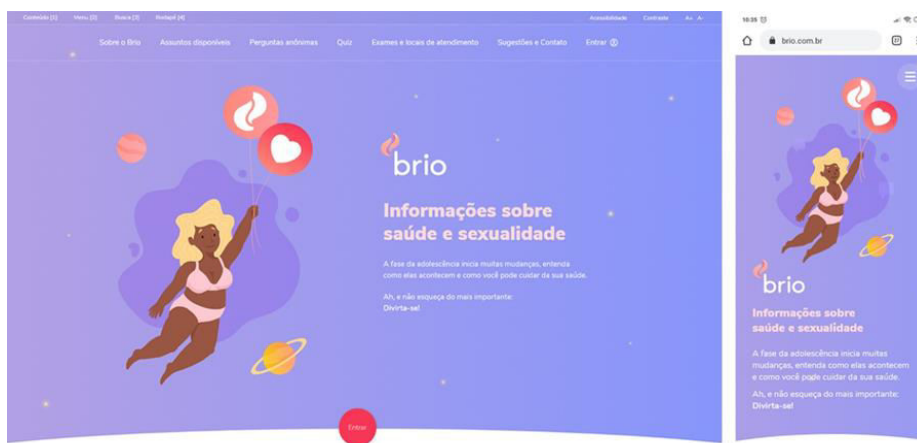
Checkbox

☒
Lembrar usuário

Fonte: Autora (2020).

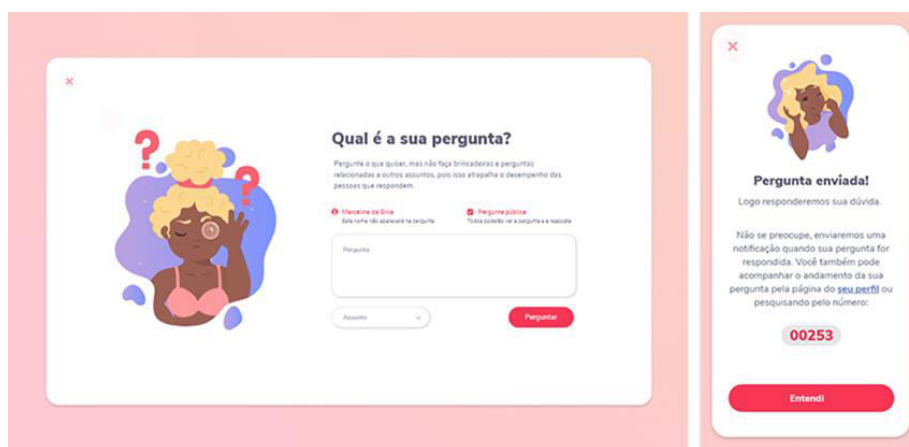
A composição das telas da interface proporcionou organização para as informações, guiando o usuário pelas páginas de maneira intuitiva. Ao integrar todos os elementos, se obteve um site fluído, com estrutura para suportar uma grande quantidade de conteúdo sem se tornar monótono ou prejudicar a experiência do usuário. O projeto final do site contempla uma tela “home” com uma introdução sobre o projeto; página “Assuntos” com conteúdos que podem ser consultados; página “Perguntas” pela qual as usuárias podem enviar perguntas sobre o tema para serem respondidas por profissionais da saúde; página “Quiz” com perguntas para serem respondidas e exercitar conhecimentos; página “Meu Espaço” na qual usuárias podem conferir assuntos favoritos e perguntas feitas; e a página “Exames e Locais de Atendimento” em que se pode procurar por atendimentos na rede pública de saúde. Conforme visualizado a seguir, as páginas do site responsivo foram criadas em formatos para telas de computador e para telas de smartphones (celulares com acesso à internet).

Figura 14 – Página Home.



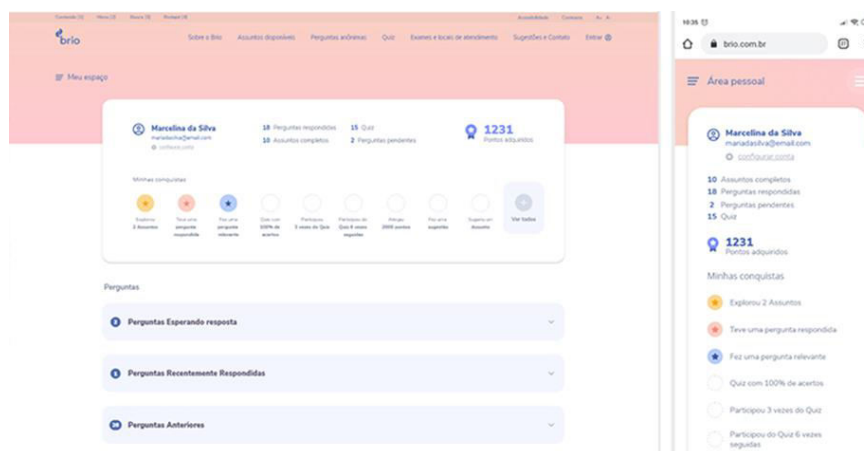
Fonte: Autora (2020).

Figura 15 – Página de Perguntas.



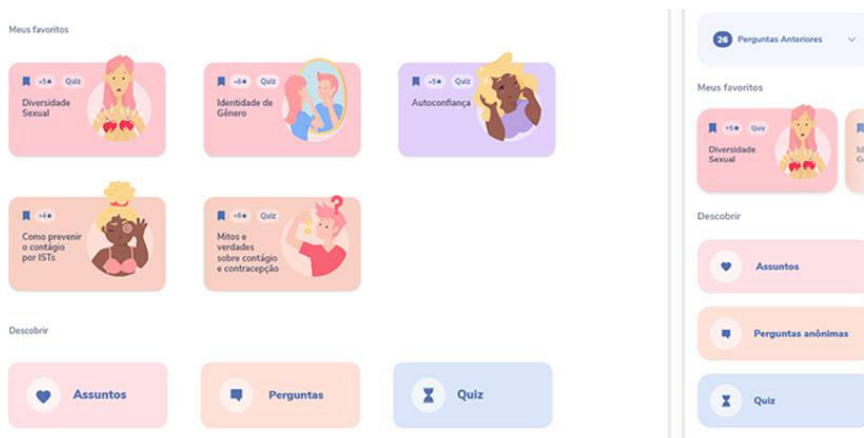
Fonte: Autora (2020).

Figura 16 – Página Meu Espaço.



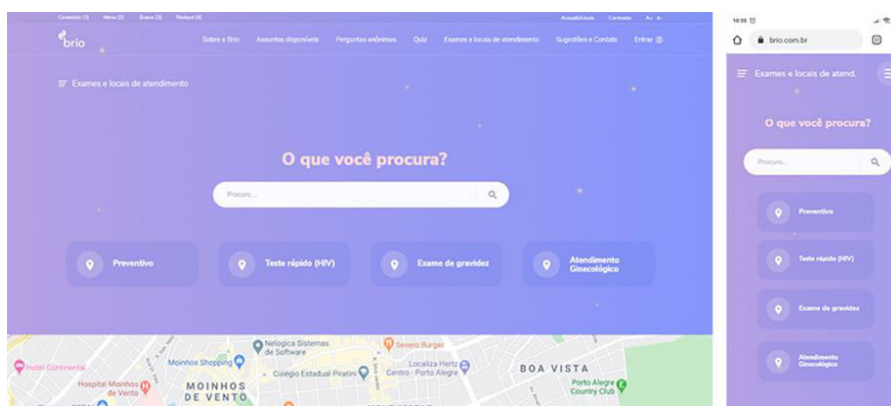
Fonte: Autora (2020).

Figura 17 – Cards de Perguntas.



Fonte: Autora (2020).

Figura 18 – Página de Locais de Atendimento.



Fonte: Autora (2020).

5 Conclusão

A realização de trabalhos socialmente orientados demanda uso de metodologias participativas em que o usuário exerce influência sobre o processo de design, neste aspecto se encontra o grande potencial e também a dificuldade de desenvolver projetos dessa natureza. Há diversas demandas nos mais variados setores da sociedade, mas é muito difícil engajar o público em um trabalho conjunto pela sua melhoria. Ao tratar de sexualidade torna-se ainda mais difícil desenvolver um diálogo, o que acarreta desinformação e preconceitos. Durante a fase de entrevistas, foi difícil encontrar profissionais dispostos a falar sobre o assunto. Mesmo para quem tem conhecimento, a sexualidade ainda constitui um assunto desconfortável. Se é difícil para quem estuda questões de saúde, o grau de dificuldade é maior para quem está começando a entender estes fatores. As pesquisas mostraram a escassez de conhecimento dos jovens entrevistados, principalmente das meninas. Evidência que corrobora a relevância do tema deste trabalho, considerado um assunto inacessível para muitas pessoas na sociedade e a urgência de providenciar meios alternativos para abordar essas questões.

As interações com os usuários precisaram ser feitas, na sua maioria, a distância devido a pandemia de Coronavírus (2020). Apesar desta adaptação, devido ao isolamento social, a qualidade do trabalho não foi afetada, mas a participação dos usuários foi reduzida se tornando apenas consultiva. Os testes foram feitos a distância, a partir de relatos ou vídeos gravados pelos próprios participantes. Esta experiência também mostrou que é possível realizar testes de usabilidade a distância e fora de um ambiente controlado, desde que os participantes estejam dispostos a colaborar e tenham os recursos necessários. Algumas pessoas pertencentes ao público-alvo do projeto foram convidadas a realizar os testes, mas não tinham acesso a computadores ou smartphones em suas residências. Isso mostra a importância de proporcionar espaços em que essas pessoas possam utilizar essas tecnologias para diminuir a desigualdade no acesso ao conhecimento.

O processo de criação foi estruturado pelos Planos da Experiência do Usuário de Garret (2011) e complementado pelo Human Centered Design da IDEO (2009). O HCD garantiu uma visão mais empática dos usuários criando uma aproximação do problema abordado. Estruturar o trabalho empregando os Planos da Experiência do Usuário de Garret (2011) facilitou a compreensão do processo, conferindo uma sequência lógica dos passos a serem seguidos para a finalização do projeto. É preciso pontuar a natureza iterativa do processo de criação do Design, não se configurando como uma sequência linear de etapas. Sendo assim, muitos aspectos do projeto sofreram mudanças no decorrer do processo. Durante o trabalho foram consultados diversos projetos sociais, hospitais, unidades básicas de saúde e órgãos públicos dos municípios de Viamão e Porto Alegre em busca de parcerias. Os profissionais que auxiliaram na realização do trabalho mostraram interesse em ajudar a implementar a interface, usá-la em aulas ou se voluntariar para responder perguntas. Posteriormente o trabalho poderá ser implementado como um site, no sistema proposto no trabalho ou como um e-book para ser distribuído em escolas e instituições de ensino. Também existe a possibilidade de criar materiais impressos e conteúdo para mídias sociais com o objetivo de divulgar a iniciativa.

O trabalho se desdobra em três áreas do design: o Design de Interfaces, Branding e Ilustração. O trabalho ensinou desenvolver um projeto de Design Social, campo de interesse da autora. O processo foi bastante enriquecedor principalmente em relação à pesquisa que foi inesperadamente desafiadora. Pode-se afirmar que a grande dificuldade não se apresentou no aspecto técnico, mas na coleta de dados e interações com os usuários, pelo desconforto, desconhecimento e preconceitos das pessoas ao tratar este tema. É indiscutível que o acesso a informações sobre sexualidade e saúde precisam ser mais divulgados, por isso se mostra

urgente a implementação de alternativas que visem o esclarecimento da população sobre estas questões. Possivelmente teremos um caminho longo a ser percorrido até que esses problemas sejam resolvidos, mas é imprescindível continuar exercitando a busca por conhecimento sobre questões sociais.

Numa análise retrospectiva do projeto que originou este trabalho (Direito de Ser Humano, 2019) e o resultado obtido com o site Brio, constata-se que houve mais que uma evolução no aspecto técnico, porque a abordagem do problema amadureceu. Brio propõe facilitar o acesso à informação e a aproximação do público jovem com os serviços de saúde, contemplando meninas adolescentes e abordando questões como diversidade e autoestima, tratando de questões sobre saúde física, e da saúde emocional dessas jovens.

Brio oferece uma abordagem amigável para um assunto considerado complicado pela maioria das pessoas. Possivelmente este é um dos motivos que tornou o projeto finalista no 8º Prêmio Bornancini de Design em 2020 (PRÊMIO BORNANCINI, 2020) e ser muito apreciado pelos graduandos ao ser apresentado na Disciplina de Introdução ao Design como exemplo de abordagem do Design Social nos Cursos de Design Visual e Design de Produto na Universidade Federal do Rio Grande do Sul em 2021 e 2022.

6 Referências

BACK, Nelson, et al. **Projeto integrado de produtos: planejamento, concepção e modelagem**. São Paulo: Manole, 2008.

BRASIL. **Comportamento de risco eleva infecções sexualmente transmissíveis no Brasil**. 2020. Disponível em <<https://www.saude.gov.br/noticias/agencia-saude/46322-comportamento-de-risco-eleva-infecoes-sexualmente-transmissiveis-no-brasil>>. Acesso em 20 Fev. 2020.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Promulgada 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 26 jun. 2019.

BRASIL. **Direitos sexuais, direitos reprodutivos e métodos anticoncepcionais**. 2009. Disponível em <https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/direitos_sexuais_reprodutivos_metodos_anticoncepcionais.pdf>. Acesso em 30 de Nov. de 2019.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei no 8.069, promulgada em 13 de julho de 1990. Publicada no Diário Oficial da União, de 16 de julho de 1990, e retificada em 27 de setembro de 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm>. Acesso em: 20 out. 2019.

BRASIL. **Estatuto da juventude**. 2013. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Lei/L12852.htm>. Acesso em 19 de Nov. 2019.

BRASIL. **LEI Nº 6.683**. Promulgada em 1979. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L6683.htm>. Acesso em: 10 nov. 2019.

BRASIL. **Mais de 20 mil meninas com menos de 15 anos engravidam todos os anos**. 2020 Disponível em <<https://www.saude.gov.br/noticias/agencia-saude/46294-mais-de-20-mil-meninas-com-menos-de-15-anos-engravidam-todos-os-anos>>. Acesso em 20 Fev. 2020.

BUENO, Silveira. **Minidicionário da Língua Portuguesa**. São Paulo: FTD, 2000.

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. **Ergonomia e Usabilidade: Conhecimentos, Métodos e Aplicações**. São Paulo: Novatec, 2ª Edição, 2012.

FRASCARA, Jorge. **Diseño Gráfico para la Gente**: Comunicaciones de massa y cambio social. Buenos Aires: Infinito, 2008.

FRASER, Tom; BANKS, Adam. **O Guia Completo da Cor**. São Paulo: Senac, 2007.

GARCIA CASTRO, Mary; ABRAMOVAY, Miriam; DA SILVA, Lorena Bernadete. **Juventudes e Sexualidade**. Brasília: UNESCO BRASIL, 2004.

GARRET, Jesse James. **The Elements of User Experience**: User-Centered Design for the Web and Beyond. Berkeley: New Riders, 2ª Edição, 2011.

GOOGLE. **Material Design Guidelines**. Disponível em <<https://material.io/design/layout/responsive-layout-grid.html#columns-gutters-and-margins>>. Acesso em 30 de Jul. de 2020.

IDEO. **Human Centered Design**: Kit de Ferramentas. 2009. Disponível em: <<https://www.ideo.com/post/design-kit>>. Acesso em: 28 ago. 2019.

INSTITUTO TOMIE OHTAKE. **Prêmio de Design Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin**. São Paulo: Instituto Tomie Ohtake. 2019.

MARGOLIN, Sylvia; MARGOLIN, Victor. **Um “Modelo Social” de Design**: Questões de prática e pesquisa. Salvador: Revista Design em Foco, 2004. Disponível em <<https://www.redalyc.org/pdf/661/66110105.pdf>>. Acesso em 5 de set. 2019.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Cuidando de Adolescentes**. Brasília: Editora MS, 2016.

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. ARTIGO: **Quebre o silêncio!** 2020. Disponível em <<https://nacoesunidas.org/artigo-quebre-o-silencio/>>. Acesso em 20 de Jun. de 2020.

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. **Declaração Universal dos Direitos Humanos**. 2009. Disponível em <<https://nacoesunidas.org/>>. Acesso em 5 de ago. 2019.

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. **Glossário de termos do Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 5** 2016. Disponível em <<https://nacoesunidas.org/>>. Acesso em 10 de ago. 2019.

NORMAN, Donald. **Design emocional**: Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DA SAÚDE. **A cada dia, há 1 milhão de novos casos de infecções sexualmente transmissíveis curáveis**. 2019. Disponível em <https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5958:a-cada-dia-ha-1-milhao-de-novos-casos-de-infeccoes-sexualmente-transmissiveis-curaveis&Itemid=812>. Acesso em 06 Mar. 2020.

PREECE, Jennifer; et al. **Design de interação**: além da interação homem-computador. São Paulo: Bookman; 3ª Edição, 2013.

PRÊMIO BORNANCINI. **Shortlist Bornancini 2020**. 2020. Disponível em <<https://premiobornancini.com.br/shortlist>>. Acesso em 10 Abril. 2022.

PROMUNDO. **Adolescentes, Jovens e Educação em Sexualidade**. Rio de Janeiro: Fundação Ford, 2011.

SANDERS, Elizabeth B.-N.; STAPPERS, Pieter Jan. **Co-creation and the new landscapes of design**. 2008. Disponível em <<https://studiolab.ide.tudelft.nl/>>. Acesso em 29 de nov. 2019.

SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria. **Design Participativo**: técnicas para inclusão de usuários no processo de ergodesign de interfaces. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2012.

SENNA, Sylvia Regina Carmo Magalhães; DESSEN, Maria Auxiliadora. **Contribuições das Teorias do Desenvolvimento Humano para a Concepção Contemporânea da Adolescência.** Psicologia: Teoria e Pesquisa, Vol. 28 n. 1, pp. 101-108. Brasília: Universidade de Brasília, Jan-Mar 2012. Disponível em <<https://www.scielo.br/pdf/ptp/v28n1/13.pdf>>. Acesso em 11 Dez. 2019.