

04.

José Guilherme Santa Rosa
UFRN – Universidade Federal
do Rio Grande do Norte
jguilhermesantarosa@gmail.com

Eliza Mizziara Mesquita Duarte
UFRN – Universidade Federal
do Rio Grande do Norte
elizamizziara@hotmail.com

Pesquisa e Desenvolvimento de Interface para site destinado à adoção de animais

Research and Development of Interface for a website for the adoption of animals

O Brasil tem mais de 140 milhões de animais domésticos. Dentre esses 5% são Animais em Condição de Vulnerabilidade (ACV), o que representa 3,9 milhões de pets (INSTITUTO PET BRASIL, 2019). No presente trabalho são discutidas questões inerentes aos animais abandonados e como o design pode contribuir para minimizar os prejuízos causados pelo abandono. Para tanto, foi adotada a abordagem do design centrado no usuário com vistas a proposição de um website com a finalidade de divulgar animais abandonados e contribuir para o aumento da adoção responsável. Foram realizadas entrevistas com representantes de ONGs, questionários a usuários em potencial bem como adotada a estratégia dos cinco planos de Garrett, que incluíram a identificação de necessidades e objetivos, lista de conteúdo e funcionalidades bem como estabelecimento de fluxograma de navegação, wireframe, design de telas e prototipagem.

Palavras-chave design, experiência do usuário, design de interfaces.

Brazil has more than 140 million domestic animals. Among these 5% are Animals in Vulnerable Condition (ACV), which represents 3.9 million pets (INSTITUTO PET BRASIL, 2019). In the present work, issues inherent to abandoned animals are discussed and how design can contribute to minimizing the damage caused by abandonment. Therefore, the user-centered design approach was adopted with a view to proposing a website with the purpose of promoting abandoned animals and contributing to the increase of responsible adoption. Interviews were carried out with representatives of NGOs, questionnaires to potential users and the strategy of Garrett's five plans were adopted, which included the identification of needs and objectives, list of content and functionalities as well as the establishment of a navigation flowchart, wireframe, screens and prototyping.

Keywords design, user experience, interface design.

1. Introdução

A falta de políticas públicas efetivas para o controle populacional dos animais em situação de rua, junto com a falta de consciência social dos indivíduos que abandonam animais, contribui diretamente para o aumento desenfreado desses animais no nosso país. Ficando a cargo da população controlar essa situação. No Brasil existem cerca de 370 ONGs atuando na proteção animal, a grande maioria sobrevive puramente de doações e vivem diariamente com a insegurança alimentar, veterinária e de abrigo dos seus animais. O número real desses animais abandonados é pouco preciso e não oficial. Algumas fontes dizem que existem cerca de 200.000 cães e gatos somente na capital de SP, outras fontes dizem que são mais de 1 milhão de animais vivendo nas ruas, praças e parques (ÍNDICE ESTATÍSTICO DE ANIMAIS DOMÉSTICOS RESGATADOS DA RUA vs ADOÇÃO, 2016).

O problema do abandono de animais no Brasil é enorme e não se resume apenas a esse momento de crise. A Organização Mundial de Saúde (OMS) estima que existam no país cerca de 10 milhões de gatos e 20 milhões de cães abandonados no país. Uma pesquisa de 2015 do IBOPE e Instituto Waltham mostrou que seis em cada dez brasileiros deixariam seu animal caso tivessem que se mudar de casa, sendo esse o principal motivo de abandono entre as pessoas que já tiveram um cão ou gato. Entre os motivos evitáveis ainda estão a falta de tempo, questões comportamentais e a chegada de um filho. (GONÇALVES, 2021)

O levantamento do Instituto Pet Brasil apurou a existência de 370 ONGs atuando na proteção animal. Dessas 46%, ou 169 ONGs, estão na região Sudeste, seguida pelas regiões Sul (18%), Nordeste (17%), Norte (12%) e, por fim, Centro-Oeste (7%). Essas instituições tutelam mais de 172 mil animais. Desses, 165.200 (96%) são cães e 6.883 (4%) são gatos. (INSTITUTO PET BRASIL, 2019)

2. O Cenário Atual das ONGs para Adoção de Animais no Rio Grande do Norte

De acordo com Marília, integrante, a Associação de Proteção Animal (ASPAN-RN) que atualmente está com 62 cães, mas já chegou a ter mais de 100 ao mesmo tempo, gasta em média R\$ 25 mil por mês e as doações correspondem a cerca de 10% desse valor, sendo que o restante é custeado pelos membros da organização.

“Quando é um caso que ganha mais visibilidade na mídia conseguimos arrecadar mais, porém não é sempre que isso acontece”, contou Marília. (AGORA RN, 2020)

A ASPAN-RN recebe cães resgatados pela Delegacia Especializada em Defesa ao Meio Ambiente (Deprema), ou animais que estão em condições extremas com risco de morrer, de março deste ano até outubro a ONG acolheu 216 animais. (AGORA RN, 2020)

Helena Priscila, administradora do abrigo Animal Esperança, que atualmente cuida de 9 cães e 6 gatos, conta que durante a pandemia recebe por média quatro pedidos de resgate por dia, a maioria são denúncias de maus-tratos, antes eram três pedidos por semana. As doações também caíram consideravelmente nesse período. (AGORA RN, 2020)

Liebermann Farias do Instituto Senhores Patas relatou que a ONG também sobrevive através de doações. A instituição está com 80 cães, 4 burros (incluindo uma fêmea grávida) e 2 gansos, e atualmente funciona em uma granja. A ONG usa as redes sociais para conseguir arrecadar fundos para manter os animais. (AGORA RN, 2020).

3. Métodos e Técnicas

Considerando o quadro atual referente à situação de animais abandonados no Estado do Rio Grande do Norte, vislumbramos a possibilidade de elaboração de ferramenta voltada para a adoção de animais. Para tanto, foi adotada a abordagem do Design Centrado no Usuário com vistas à proposição de um *website* com a finalidade de divulgar animais abandonados e contribuir para o aumento da adoção responsável. Foram realizadas entrevistas com representantes de ONGs, questionários a usuários em potencial bem como adotada a estratégia dos cinco planos de James Garrett, que incluíram a identificação de necessidades e objetivos, lista de conteúdo e funcionalidades bem como estabelecimento de fluxograma de navegação, *wireframe*, design de telas e prototipagem.

3.1. Entrevistas com Representantes de ONGs

Para a entrevista semi-estruturada com um integrante de ONG de proteção animal, o objetivo é entender as principais necessidades e dificuldades dessas instituições. A coleta desses dados qualitativos auxiliou o desenvolvimento de soluções para integrar de maneira efetiva as ONGs dentro do *site* a ser projetado, tanto em questão de visibilidade quanto de doações.

Roteiro de perguntas:

1. Quantos animais estão sob tutela da ONG atualmente?
2. Quantas adoções são realizadas mensalmente, em média?
3. Quantos resgates e pedidos de abrigos são aceitos mensalmente, em média?
4. A ONG recebe algum tipo de patrocínio? Ou sobrevive puramente de doações?
5. As doações são suficientes para garantir o bem-estar desses animais?
6. A ONG possui o programa de apadrinhamento? Se sim, quantos animais foram apadrinhados?
7. A ONG possui abrigo próprio?
8. Qual a maior dificuldade da ONG no momento?

9. Você acredita que o cenário de adoções no estado está melhorando?
10. Onde os animais disponíveis para adoção são divulgados? Você acredita que está sendo eficiente?
11. Vocês possuem patrocinadores individuais mensais?
12. Você acredita que um *site* de adoção de animais seria efetivo para aumentar o número de adoções e doações?

3.2. Resumo da Entrevista

O abrigo Mossoró foi fundado em 2014 e foi registrado como ONG em 201. Ele foi fundado pela mãe de Gleice e atualmente conta com a ajuda da filha para gerir as questões burocráticas. Atualmente o abrigo está com 35 animais, sendo eles, 10 cães e 25 gatos. Ela relatou que não existe uma média de adoções mensais. No mês de junho (2021) houve 8 adoções de gatos, já no mês seguinte eles não tiveram animais adotados, inclusive dois foram devolvidos. Gleice disse que eles recebem inúmeros pedidos de resgate diariamente, e que inclusive tiveram que mudar o abrigo de terreno e manter o novo endereço em sigilo, pois as pessoas utilizavam o antigo endereço como ponto de abandono. A ONG funciona exclusivamente com doações de pessoas físicas. Possui uma campanha no *site* Apoia-se (*site* de doação) onde o dinheiro arrecadado ajuda a pagar o salário de uma funcionária de limpeza. Eles também lançam campanhas de arrecadação de medicamentos e ração quando necessário. O abrigo também possui o sistema de apadrinhamento (pessoas escolhem um animal para "apadrinhar" e cobrir os custos de alimentação e veterinários). Mesmo assim, ela disse que as doações não são suficientes para garantir o bem-estar dos animais, mas que devido a confiança conquistada nos últimos anos, conta com o apoio e lojistas e veterinários para realizar consultas e comprar medicamentos "fiados" (o abrigo tem uma pequena dívida devido a essa prática). Atualmente a ONG não possui abrigo próprio, ela funciona em um terreno cedido por uma pessoa física, o que gera atritos segundo Gleice e, também, impede que o abrigo possa investir em infraestrutura para os animais. Ela relatou que as principais dificuldades do abrigo é essa questão do terreno, as dívidas e alguns animais com necessidades especiais, que são custosos de tratar e recebem pouco interesse de adotantes. Ela também relatou a falta de interesse público, que nesses 7 anos de atuação somente agora em 2021, um vereador demonstrou interesse em ajudar o abrigo de fato. Ela disse que faltam campanhas de conscientização e iniciativas públicas por parte do governo. O cenário de adoções vem melhorando segundo ela nesses últimos anos. Ela relata que a população está mais receptiva para adotar um animal sem raça e que passou a entender a importância da castração dos animais. A divulgação dos animais se dá exclusivamente pelas redes sociais, especificamente o Instagram. Ela destacou que é uma rede social mais dinâmica, onde ela pode responder às pessoas com posts já feitos pelo abrigo. Para finalizar, explicamos um pouco sobre como um *site* poderia ajudar as ONGs na divulgação desses animais e reduziria um pouco a carga de trabalho delas, pois só é necessário cadastrar o animal uma vez, já nas redes sociais é preciso sempre anunciar os animais disponíveis repetidas vezes.

3.3. Pesquisa com a Comunidade Universitária e População em Geral no Rio Grande do Norte

Preece et al. (2015) discute alguns métodos de análise, interpretação e apresentação de dados. A combinação de técnicas para obtenção de dados tanto de caráter quantitativo quanto qualitativo é a mais indicada para a melhor compreensão do comportamento ou tarefa a ser realizada.

A pesquisa foi direcionada de maneira generalista para toda a população do estado do Rio Grande do Norte. Ela ficou aberta para receber respostas por duas semanas e obteve 2.401 (duas mil quatrocentos e uma) respostas. Ela foi distribuída nas redes sociais (Whatsapp e Instagram) e via e-mail da universidade (UFRN) para o maior número de pessoas possíveis. Por ter um cunho generalista, nenhum pré-requisito em relação à adoção de animais foi estabelecido. O objetivo principal com a pesquisa foi obter dados quantitativos sobre a necessidade do projeto. O objetivo secundário foi obter alguns dados sobre animais em situação de vulnerabilidade e a percepção da população sobre esse problema, seja simplesmente notando animais em situação de rua no dia-a-dia ou até mesmo doação financeira para a causa animal.

Da totalidade de 2.401 respostas, pouco mais de 50% vieram da capital do estado (1.267). Sendo então, uma pesquisa válida para análise do cenário estadual de animais em situação de vulnerabilidade e intenção de adoção.

A maioria (60,9%) dos participantes respondeu que vê animais em situação de rua diariamente. Na mesma proporção, foi respondido que veem de uma a duas vezes na semana ou de duas a quatro vezes por semana. 12,1% respondeu que vê esses animais somente algumas vezes por mês e somente 1,9% respondeu que não vê animais em situação de rua.

Sabe-se que a compra de animais de estimação é uma prática frequente, por isso a importância de entender se de fato a adoção é uma via desejável para a população. Segundo resultados da pesquisa, mais da metade (65,1%) dos participantes já adotaram algum animal.

Na pergunta "Você já colocou algum animal para adoção?" Constatamos que a grande maioria (78,6%) nunca colocou animais para adoção. Seja por nunca ter precisado realojar algum animal próprio ou por nunca ter resgatado algum animal e posteriormente colocado para adoção.

Na pergunta "Você pretende adotar um animal?" 40,7% responderam que "Talvez", 30,8% responderam que "Sim" e 28,3% responderam que não. Na pergunta sobre "O que impedia a adoção de um

animal" 89 participantes responderam que o tempo era o principal fator, 146 participantes afirmaram que já adotaram um animal e 75 participantes disseram que o dinheiro era o principal motivo. Analisando os outros resultados, foi percebido que a maioria das respostas, mesmo que não com essas palavras, se encaixam nas categorias acima (espaço, tempo, já adotei e dinheiro) ou eram uma combinação de algumas dessas respostas. Alguns participantes responderam que nada os impedia de adotar um animal ou simplesmente não tinham esse desejo no momento.

A maioria (62%) respondeu que conheciam ou acompanhavam ONGs ou protetores individuais e 38% respondeu que não. O objetivo dessa pergunta foi entender o alcance que as ONGs e protetores individuais da causa animal aqui no estado. Consideramos esse resultado como positivo, visto que a maioria dos participantes já tiveram algum contato com a causa de proteção animal.

3.4. Análise de Similares

A análise de similares foi realizada através do buscador do Google, foram selecionados os sites com maior visibilidade e relevância. Os critérios utilizados para a seleção dos quatro sites que serão analisados posteriormente foram que todos precisavam ter como objetivo principal a adoção de animais (com exceção do site Olhar Animal). O site Olhar Animal foi incluído nessa pesquisa por possuir um mecanismo de funcionamento falho desde o princípio, entretanto, ao navegar o site em sua totalidade foi percebido que eles já possuem um outro mecanismo, mais funcional e com características importantes de serem analisadas. Além de possuir como objetivo principal a adoção de animais, os sites também foram analisados quanto a características individuais, durante o processo de pesquisa obteve-se dois sites com a mesma característica individual (adoção exclusiva de gatos), para evitar repetições foi escolhido o site com maior relevância na busca do Google (Adote um gatinho).

Figura 1. Página Inicial do site Adotepetz.
Fonte: Os autores (2021).



O primeiro site que aparece no google com a busca: "site adoção animais" é o Adote Petz (ver figura 01). O Adote Petz é um programa criado pela Petz (uma das maiores lojas de artigos para animais de estimação do Brasil) onde eles disponibilizam um espaço físico para as ONGs colocarem alguns animais disponíveis para adoção em suas lojas. A cidade de Natal conta com uma unidade da Petz e é possível ver esse programa funcionando na prática. Atualmente a ASPAN-RN frequentemente leva seus animais disponíveis para a loja, onde eles ficam expostos no fundo da loja, seguindo a resolução do Conselho Federal de Medicina Veterinária (Nº 1.069, DE 27 DE OUTUBRO DE 2014). É um programa bem sucedido que já ajudou milhares de animais, mas que conta com uma limitação física, eles possuem um número de vagas bastante limitadas, para garantir o conforto e segurança dos animais sob sua tutela.

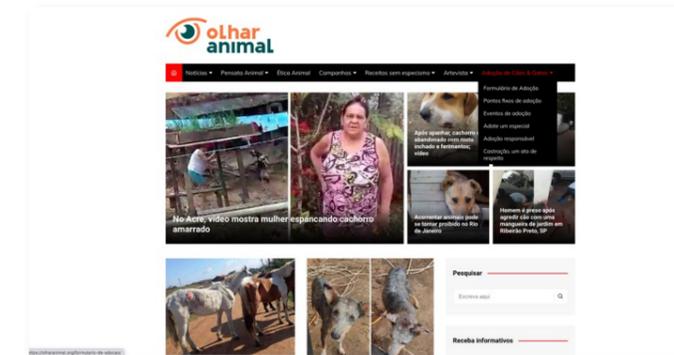
O site é de fácil navegação. Nele o usuário consegue informações simples e rápidas sobre o que é o projeto, como apoiar, quais são as lojas que alojam animais do projeto, como fazer doações, quantos animais já foram ajudados com esse projeto e como funciona o processo de adoção. Para adotar o usuário pode ir diretamente na loja ver os animais disponíveis, conhecê-los, conversar com um voluntário da ONG e preencher o formulário de adoção para análise. O site também deixa claro que caso não tenha um voluntário da ONG responsável presente o formulário pode ser preenchido online e será analisado pela ONG.

Figura 2. Página Inicial do site Adoteumgatinho.
Fonte: Os autores (2021).



O site Adote um gatinho (ver figura 2) é um exemplo de site fácil de navegar, ele conta com uma espécie de catálogo com os animais disponíveis e uma breve descrição de cada um. A tela inicial possui três botões *call to action* (CTA) que são botões grandes e que chamam para uma ação direta e específica. O botão "Quero adotar" é um menu com algumas funcionalidades. É a partir dele que o usuário tem acesso ao catálogo de animais disponíveis, explicação de como adotar, a política de adoção do site, informações importantes e também as adoções especiais, que são animais com alguma condição de saúde permanente. No segundo CTA o usuário pode entender como ele pode ajudar o projeto, ele será redirecionado para uma página com informações bancárias. E o último CTA é o de resgate, não é uma página para solicitar resgates, mas com informações cruciais do que fazer ao resgatar um gato.

Figura 3. Página Inicial do site Olhar Animal.
Fonte: Os autores (2021).



O site Olhar Animal (ver figura 3) possui uma aba chamada adoção de cães e gatos, nela o usuário tem acesso a um formulário que será encaminhado para diversas instituições após o preenchimento. É uma boa intenção, mas não é prático, o usuário não tem a certeza se vai obter respostas ou se vai receber inúmeras propostas. Ele também não pode ver os animais nesse primeiro momento, ler sobre a história daquele animal ou ter informações básicas como porte, pelagem, sexo, etc. Essa aba também permite acesso a outras páginas relacionadas a adoção, como pontos fixos de adoção (lista com vários locais em vários estados brasileiros), um espaço dedicado a divulgar eventos de adoção, adoção responsável (dicas, cuidados e responsabilidades), castração (explicação da importância da castração).

Na aba o usuário também tem acesso a uma página intitulada Adote um especial, ela é um catálogo, com vários animais com necessidades especiais que estão disponíveis para adoção. Cada animal tem um perfil, com informações importantes tais como, quais são suas necessidades especiais, porte, sexo, temperamento e contato para adoção. Nessa página além de visualizar animais que estão para adoção, também vemos animais que já foram adotados, o que acaba sendo um incentivo visual que aquele sistema funciona.

Figura 4. Página Inicial do site Amigo não se compra.
Fonte: Os autores (2021).



O site Amigo não se compra (ver figura 4) é bastante intuitivo, o adotante consegue utilizar filtros (espécie, porte, estado, cidade) para buscar animais que se enquadram no que ele deseja. Fazendo uma simulação para o Rio Grande do Norte, foi obtido como resultados: 01 cachorro de porte pequeno; 05 cachorros de porte médio; nenhum cachorro de grande porte e 08 gatos. Um número muito abaixo dos animais disponíveis para adoção no estado do RN. Ao clicar em um animal disponível o adotante é redirecionado para o "perfil" do animal, onde ele pode ler sobre a sua história, ver traços de personalidade, sexo, porte e quem anunciou esse animal. É um site bem estruturado mas que não está cumprindo seu papel tão bem como poderia, levando em conta o cenário Norte-Rio Grandense. Além dessa função principal de busca, o site conta com um menu no cabeçalho, esse menu facilita a navegação pois ele deixa informações secundárias, mas importantes e relevantes, em um local de fácil acesso. Nesse menu o usuário tem acesso à: Sobre nós (o que é o amigo não se compra, prestação de contas); Quero adotar; Quero ajudar (membro associado, empresa amiga e outras formas de ajudar) e o blog.

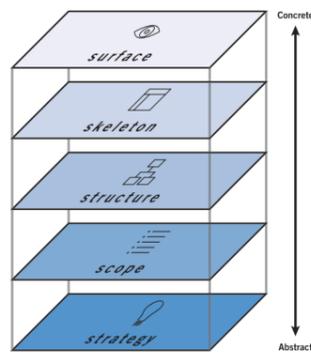


Figura 5. Os 5 planos de Garrett. Fonte: The elements of user experience. (Garrett, 2010).

4. Metodologia do Desenvolvimento da Interface do Aplicativo

A interface do *site* apresentado no presente trabalho foi desenvolvida a partir da metodologia de James Garrett (2010) e da abordagem centrada no usuário. Para tanto, contou com o desenvolvimento em 5 planos: estratégico, escopo, estrutura, esqueleto e superfície (figura 5).

No plano estratégico, o designer se encontra num plano completamente abstrato, à medida que o projeto avança, é que ele vai saindo do abstrato para o concreto (ver figura 05). Nessa etapa, a parte visual e as funcionalidades do projeto não são relevantes. Deve-se pensar o que será projetado, para que serve esse projeto e para quem ele será desenvolvido. Ao final dessa etapa, essas respostas devem estar claramente respondidas antes de avançarmos para o próximo plano.

O plano escopo serve para validar as hipóteses geradas no plano estratégico e começar a concretizar o projeto. Após a identificação do que é o projeto, às necessidades e o público, é dado início às especificações funcionais e os requisitos de conteúdo. As especificações funcionais são o conjunto das funções do produto e os requisitos de conteúdo são os elementos requeridos para o funcionamento do projeto.

No plano estrutura são desenvolvidos os fluxos de navegação do produto. Como o usuário chegará no produto e como ele irá interagir com o mesmo. Esse plano é dividido em duas partes, o design de interação e a arquitetura da informação.

O plano esqueleto é basicamente o *wireframe* do *site*. Com as informações obtidas nos planos anteriores e com os fluxos de navegação já definidos, pode-se então começar a materializar de fato o *site*, ainda em baixa fidelidade. Nesse plano será definido o design de navegação, informação e interface.

Por fim, tem-se o plano superfície, ele é a parte concreta do projeto, a materialização do *site*, nele estão contidas as interfaces, protótipos e o produto final. Nele, o usuário finalmente terá contado com as soluções propostas de acordo com o levantamento de dados das etapas anteriores.

4.1. Plano Estratégico

As etapas realizadas no plano estratégico mostraram que um *site* para adoção de animais é necessário para o estado do Rio Grande do Norte, tendo em vista que as ONGs e abrigos utilizam somente redes sociais para a divulgação desses animais, por se tratar de ferramentas pouco específicas, o esforço cognitivo exigido dos responsáveis pela adoção dos animais é muito elevado. Eles precisam divulgar os animais constantemente, pois devido ao dinamismo das redes sociais, esse conteúdo acaba se perdendo no meio de tantas outras informações. Apesar de já existirem outros sites de adoção de animais, como os anteriormente analisados, eles não têm alcance suficiente no RN, então o desenvolvimento de um novo *site*, colocando as necessidades do usuário a frente do projeto, é necessário. Os principais usuários desse *site* seriam pessoas que desejam adotar animais e pessoas que desejam colocar animais para adoção, em especial ONGs e abrigos, se tornando uma ferramenta importante no auxílio do controle da população de animais em situação de vulnerabilidade no RN, incentivando a adoção, o resgate e a ajuda financeira para esses animais.

4.2. Plano Escopo

Como visto anteriormente, o plano escopo visa definir as especificações funcionais e os requisitos de conteúdo. As especificações funcionais dizem respeito ao conjunto de funcionalidades que o *site* precisa suprir, senda elas:

Especificações funcionais

1. Adotar animais;
2. Colocar animais para adoção;
3. Realizar buscas de animais disponíveis;
4. Visualizar animais já adotados;
5. Fazer doações;
6. Destacar as ONGs.

Já os elementos requeridos são requisitos de conteúdo, são um conjunto de elementos que o *site* precisa ter para cumprir as funcionalidades desejadas. Sendo eles:

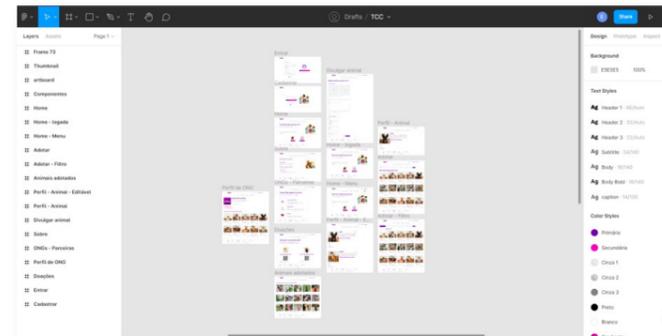
Elementos Requeridos

- I. Fazer o cadastro (perfil) dos usuários;
- II. Filtros inteligentes de busca de animais;
- III. Indicação de animais com necessidades especiais;
- IV. Ferramenta para doação recorrente (para o *site* ou diretamente para uma ONG);
- V. Perfil diferenciado para as ONGs.

4.3. Plano Estrutura

No plano estrutura foram elaborados os fluxos de navegação do *site*. Como o usuário vai chegar no produto e como ele irá interagir com o mesmo. Esse plano é dividido em duas partes, o design de interação e a arquitetura da informação. É uma estrutura conceitual que define os padrões e sequências que a experiência será apresentada para o usuário. Para definição dos padrões de navegação, foram utilizados alguns métodos para melhor compreender como o site deve se comportar para os usuários. Foram elaboradas personas, a jornada do usuário, fluxo de navegação e o mapa do *site*.

Figura 6. Fluxograma de telas no software Figma. Fonte: Os autores (2021).



4.4. Plano Esqueleto

O plano esqueleto é a penúltima etapa de desenvolvimento da interface visual do sistema. Nele começa de fato as etapas concretas. Nesse plano serão definidos diversos aspectos visuais, informacionais e de navegação. Garrett diferencia esses três aspectos da seguinte maneira:

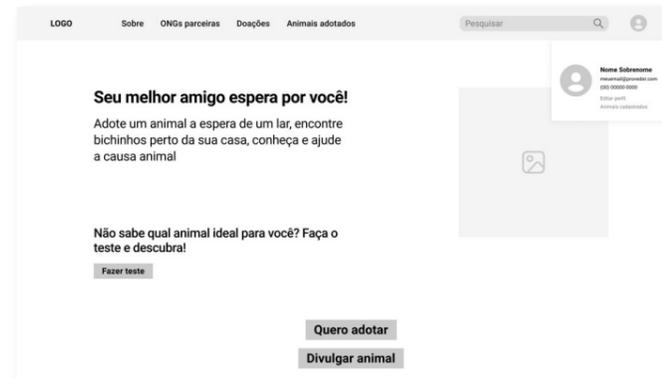
- Permite que o usuário realize uma ação: Design de interface;
- Permite que o usuário se desloque dentro do sistema: Design de navegação;
- Comunica ideais ao usuário: Design de informação.

Segundo Chak (2004) os *wireframes* são rascunhos em preto e branco que representam as telas que os usuários acessarão no *site* e oferecem apenas um contorno daquilo que serão as páginas.

Nessa etapa do projeto foram feitas as principais telas do *site*, em baixa fidelidade, alguns elementos de navegação (menu e filtros de busca), elementos da interface (botões, abas) e os elementos de informação (chamadas e instruções). Os *wireframes* foram produzidos digitalmente e prototipados, no programa Figma. A prototipagem permitiu que os usuários entendessem a navegabilidade do site e como alguns elementos de interação funcionam.

Apesar da prototipagem de *wireframes* não ser um requisito ou uma prática corriqueira, devido às restrições de distanciamento em virtude da pandemia, os testes de usabilidade (Santa Rosa, 2021; CYBIS, 2015; PREECE, 2015) foram realizados de maneira remota, portanto foi decidido que a prototipagem seria um bom caminho para facilitar o entendimento dos usuários.

Figura 7. Wireframe da página Home. Fonte: Os autores (2021).

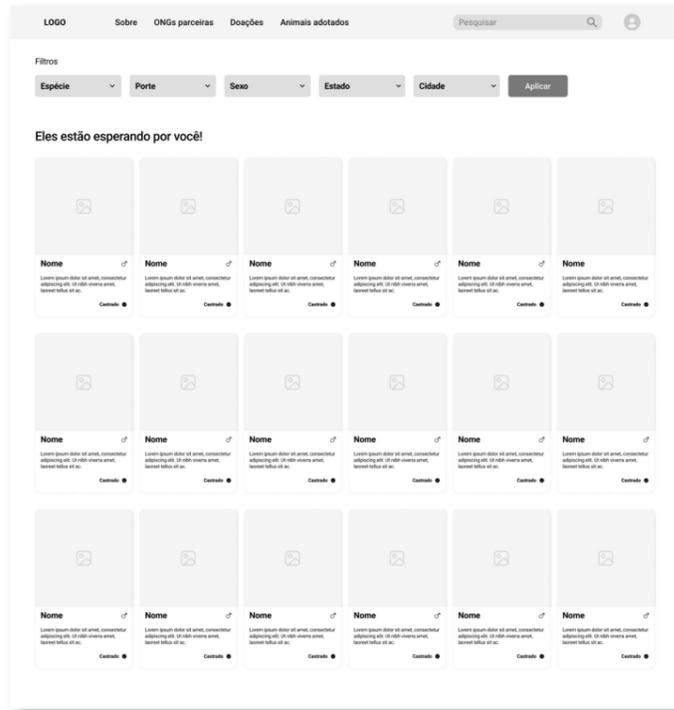


A figura 7 representa a home do *site*, a página principal. Rascunhos à mão foram feitos previamente. Nessa página o usuário tem contato com os dois botões CTA (*call to action*), o "quero adotar" e o "divulgar animal". Essa página condensa as principais funcionalidades do *site*, que são adotar animais e colocar animais para adoção.

Também foi pensado como seria o *menu* de configurações do usuário e quais informações ele conteria. Já é possível perceber como o *site* seria organizado, o menu de navegação principal no topo, a imagem principal, onde ficaria a barra de pesquisa, etc. Por se tratar da primeira página de contato do usuário com o *site*, ela foi idealizada para ser o mais clara possível em sua missão.

A página de adoção (figura 8) é uma tela de extrema importância, pois é nela que a maior parte dos usuários (pretendem adotar) navegarão por mais tempo. Com isso, foram pensadas estratégias para reter o usuário no *site*, uma solução encontrada foi a rolagem infinita, o usuário não precisa passar a página para ver mais animais, ele simplesmente vai descendo e novos animais vão aparecendo na tela.

Figura 8. Wireframe da página de adoção.
Fonte: Os autores (2021).



4.5. Plano Superfície

Corresponde ao design visual das telas da interface e de seus elementos e componentes. São definidos: cores, tipografia, estilos, ícones e demais elementos visuais. A seguir é apresentada uma das telas da interface desenvolvida para o site de adoção de animais domésticos (figura 9).

Figura 9. Tela da Home do site.
Fonte: Os autores (2021).

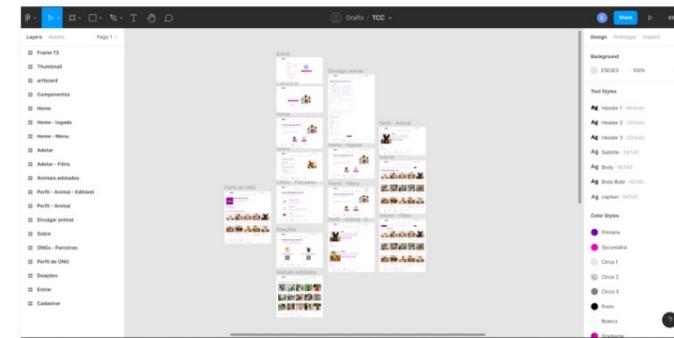


A escolha da tipografia, dos ícones, da paleta de cores e dos demais elementos visuais levou em consideração a necessidade de uma comunicação "leve" e "objetiva" e "clara". O objetivo foi criar uma interface "clean" que pudesse contribuir para a valorização do conteúdo propriamente, no caso, as fotografias e as informações a respeito dos animais para a adoção.

4.6. Protótipo de Alta Fidelidade

O protótipo de alta fidelidade foi criado no Figma, um programa gratuito voltado especificamente para design de interfaces. Nele foram criadas todas as telas e a prototipagem, onde é possível visualizar com clareza a navegação e as sutilezas, como mudança de cor dos botões ao passar o cursor do mouse.

Figura 10. Fluxo de telas no software Figma.
Fonte: Os autores (2021).



A seguir são apresentadas a tela de login (Figura 11) para a interface do site bem como a tela de adoção (figura 12)..

Figura 11. Tela de login finalizada.
Fonte: Os autores (2021).

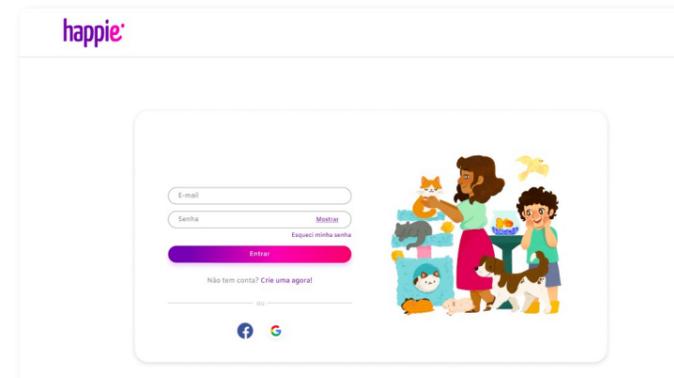
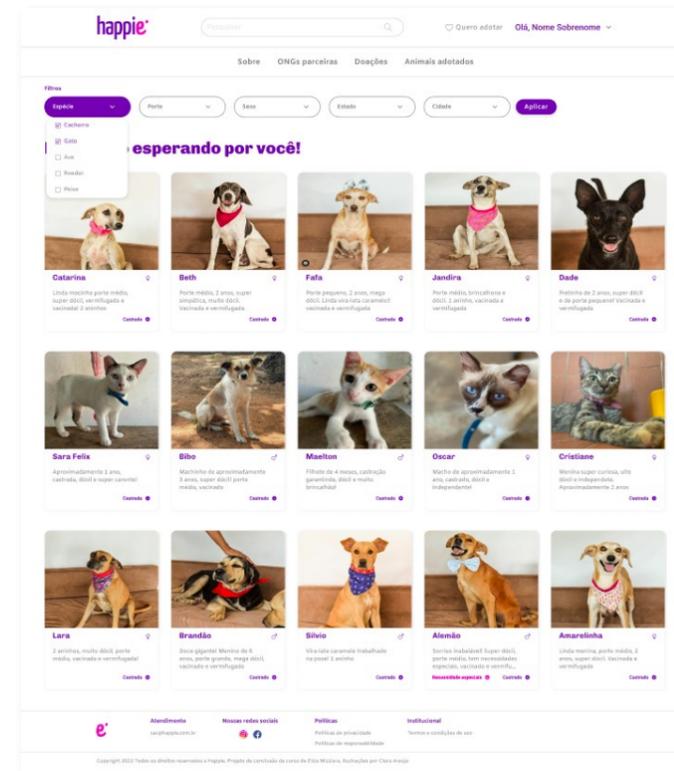


Figura 11. Tela de página de adoção.
Fonte: Os autores (2021).



5. Conclusão

A utilização dos métodos de Garrett (2010) e a adoção da abordagem centrada no usuário foram fundamentais para os resultados obtidos nesse projeto. Projetar por etapas garantiu coerência ao site. Inserir o usuário em diversas etapas do desenvolvimento permitiu encontrar erros em etapas iniciais, evitando um efeito de bola de neve. Além disso, escutar o usuário é fundamental para qualquer projeto, afinal, o designer precisa entender e conhecer as dores e necessidades das pessoas para qual ele está projetando. As diversas técnicas realizadas ao longo desse projeto, tais

como, a entrevista semi-estruturada e análise de similares possibilitaram encontrar as lacunas, necessidades e requisitos. Retomando os objetivos do projeto, foi definido como objetivo geral desenvolver um *site* para facilitar o processo de busca e adoção de animais. Entende-se por via de regra nesse campo de atuação, que desenvolver um *site* significa programá-lo, porém esse projeto entende desenvolver como a junção de todas as etapas de desenvolvimento. Desde as fases de pesquisa até a finalização do protótipo navegável.

Como desdobramentos futuros, vislumbramos a implementação do *site* e disponibilização gratuita pela Internet e realização de testes de usabilidade para melhoria constante da experiência do usuário. Para tanto, almejamos a integração das tecnologias HTML, CSS, Javascript, Php e Mysql e para a avaliação da usabilidade adotaremos as técnicas de Teste de Usabilidade, Avaliação Cooperativa (SANTA ROSA, 2021) e Avaliação Heurística de Interfaces (CYBIS, 2015; PREECE, 2015).

Referências

- AGORARN (2020). *Em meio à pandemia, ONGs e protetores lutam para defender a causa animal no RN*. Disponível em: <https://agorarn.com.br/ultimas/amor-em-quatro-patas-em-meio-a-pandemia-ongs-e-protetores-lutam-para-defender-a-causa-animal-no-rn/>. Acesso em: 10 jun. 2021.
- BRASIL (2014). *Entidades de Fiscalização do Exercício das Profissões Liberais*. Resolução N° 1.069, de 27 de Outubro de 2014. Diário Oficial da União, /CONSELHO FEDERAL DE MEDICINA VETERINÁRIA, 12 jan. 2015. ed.7, Seção 1, p.56.
- DE OLIVEIRA, A. B. et al. (2016). *Índice Estatístico De Animais Domésticos Resgatados Da Rua Vs Adoção*. Revista Dimensão Acadêmica, Dez. 2016, p. 14. Disponível em: <https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/09/revista-dimensao-academica-v01-n02-artigo-01.pdf>. Acesso em: 10 Jun. 2021.
- CYBIS, W.; BETIOL, A. H.; FAUST, R. (2015). *Ergonomia e Usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações*. São Paulo: Novatec.
- GARRETT, J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. 2ed. Berkeley: New Riders.
- INSTITUTO PET BRASIL (2019). *País tem 3,9 milhões de animais em condição de vulnerabilidade*. Disponível em: <http://institutopetbrasil.com/imprensa/pais-tem-39-milhoes-de-animais-em-condicao-de-vulnerabilidade/>. Acesso em: 10 jun. 2021.
- GONÇALVES, A. M. (2021). *Abandono de Animais Bate Recorde Na Pandemia E Problema Não é Só Brasileiro*. Nossa Uol: Coluna Do Veterinário, 11 mar. 2021. Disponível em: www.uol.com.br/nossa/colunas/coluna-do-veterinario/2021/03/11/abandono-de-animais-bate-recorde-na-pandemia-e-problema-nao-e-so-brasileiro.htm. Acesso em: 10 jun. 2021.
- PREECE, J.; SHARP, H.; ROGERS, Y. (2015). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. 4 ed. New Jersey: Wiley.
- SANTA ROSA, J.G.; (2020). *Avaliação Heurística de Interfaces: aplicações para melhoria da usabilidade e acessibilidade*. Rio de Janeiro: Rio Books.
- SANTA ROSA, J. G. (2021). *Teste de Usabilidade: aprimorando a experiência do usuário e a interação humano-computador*. Rio de Janeiro: Rio Books.