

DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO PARA AUXILIAR O COMPARTILHAMENTO DE MORÁDIAS ENTRE UNIVERSITÁRIOS NA CIDADE DE PELOTAS

BIANCA MÖRSCHBÄCHER¹; LAUREN MARQUES, VICTOR SCHIAVON,
VINICIUS CORREA²; NADIA LESCHKO³

¹Universidade Federal de Pelotas – bianca.morschbacher@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – laurenmarqs@hotmail.com, viniciuscorreaot@gmail.com,
vbs454@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – nadia.ufpel@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este projeto originou-se dentro da disciplina de Direção de Criação, ministrada pela professora Nadia Leschko - ofertada no curso de Design Digital - através da proposta de colaborar com a solução de um problema da comunidade universitária de Pelotas, nos moldes das considerações sobre design e responsabilidade social propostas por Joaquim Redig¹.

Nosso grupo, formado por Bianca Mörschbacher, Henrique da Rosa, Jessica Ruiz Mappe (Colômbia), Lauren Marques, Luis Eduardo Lopes, Rodolfo Miguel Sobrinho, Victor Schiavon, Vinicius Correa, identificou a dificuldade dos estudantes que vêm de outras cidades, estados e até mesmo países, com o intuito de cursar uma universidade em Pelotas, para encontrar um local para residir na cidade.

A partir desta problemática, foi desenvolvido o UMO, - moradias universitárias - que trata-se de um aplicativo para dispositivos móveis com a função principal de conectar estudantes que precisam encontrar um local para residir com pessoas que possuem moradias ou quartos disponíveis para locação.

2. METODOLOGIA

A partir da proposta da disciplina, buscamos compreender algumas das dificuldades que os estudantes universitários da cidade de Pelotas enfrentam. Para tanto, uma pesquisa foi realizada com possíveis usuários do aplicativo em forma de questionário e através de uma plataforma online especializada na criação de formulários, o Google Forms. No formulário constavam perguntas objetivas e discursivas sobre a idade do estudante, sua cidade de origem, seu maior problema ao ingressar na universidade e as dificuldades, de modo geral, que o indivíduo enfrentou ao se mudar para Pelotas.

¹ O designer Joaquim Redig disserta sobre o papel intrínseco do design como atuante na melhoria social em seu ensaio “Design: responsabilidade social no horário do expediente”, onde explica sobre a necessidade de um pensamento responsável durante o trabalho exercido para que este ajude no avanço da sociedade.

Encontrou facilmente um local para morar?

56 respostas

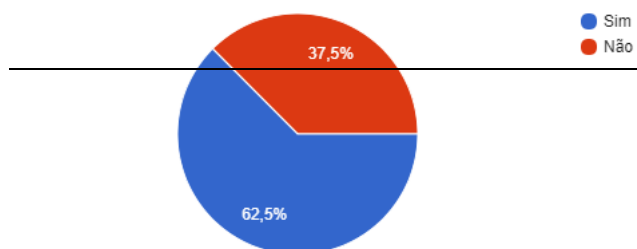


Figura 1 - Gráfico apresentando a resposta dos usuários no questionário elaborado pelos autores.

Segundo os resultados da pesquisa, encontrar moradia é uma das grandes dificuldades para os novos ingressantes da universidade. Apesar de uma grande parte ter respondido que encontrou um local para morar com facilidade, 37,5% não encontraram (Fig. 1), o que mostra que há sim um problema a ser resolvido, pois 51% dos estudantes que responderam a pesquisa afirmaram dividir apartamento com outras pessoas, e depois 23,2% responderam que moram em pensionato. Há um grande público que busca e necessita de uma ferramenta que os auxilie a encontrar um local para morar, e ainda dividi-lo.

A fase prática do projeto iniciou-se através da metodologia de experiência do usuário de GARRET (2000)², que apresenta planos para execução de um projeto, desde o mais abstrato até o mais concreto (Fig. 2).

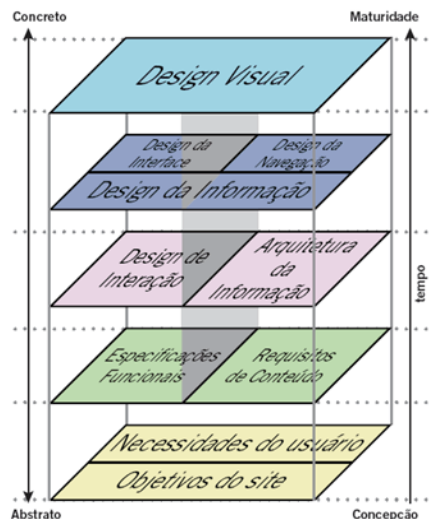


Figura 2 - Etapas para execução de um projeto de design segundo GARRET, 2000, p. 22.

Na segunda etapa, realizamos uma análise de similares, que consiste na comparação dos meios já utilizados pelos usuários para o mesmo fim, cujo objetivo em comum é encontrar moradias na cidade de Pelotas. Nesta análise consideramos as características mais relevantes para o projeto, também levando em conta os prós e contras de cada um dos meios de comunicação que selecionamos.

² James Garret, autor do livro "Os elementos da experiência do usuário"(2000), é pesquisador e desenvolvedor na área de tecnologia.

Para levar a diante o projeto, também definimos metas de experiência do usuário e metas de usabilidade, que são importantes para todo projeto de design. SHARP, ROGERS e PREECE, em seu livro Design de Interação, explicam: "[...] A experiência de usuário diz respeito a como as pessoas se sentem em relação a um produto e ao prazer e satisfação que obtêm ao usá-lo, olhá-lo, abri-lo ou fechá-lo" (SHARP, ROGERS e PREECE, 2005, p. 13).

Com a decisão de desenvolver a ideia do projeto para um aplicativo de dispositivos móveis, definimos as especificações funcionais e requisitos de conteúdo para este, levando em conta as funcionalidades previstas no projeto. Passando para a arquitetura de informações, criamos um mapa do site e o fluxograma deste, onde definimos quais seriam as telas presentes no aplicativo e o caminho para chegar e voltar em cada uma delas. Com as telas definidas, foi desenvolvido o esqueleto destas, que mostra como o conteúdo, funções e opções é organizado dentro de cada uma. Por fim, foi desenvolvida a identidade visual do projeto, suas principais telas e um protótipo navegável.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Obtemos então como resultado o projeto inicial do aplicativo Moradias Universitárias ou UMO. O aplicativo simula uma rede social onde o usuário se cadastra e têm a opção de localizar quartos disponíveis conforme a região e valores desejados. Em contrapartida, o usuário também pode registrar possíveis vagas em seus apartamentos, casas ou pensões e deixá-los no mural do aplicativo para possível descoberta.

O UMO presa por uma combinação bem feita entre os usuários, por essa razão, o locatário pode conversar com o locador, mandar fotos, conhecer a pessoa e descobrir gostos em comum ao checar seu perfil, onde se encontra os interesses dos usuários e sua biografia.

Até o presente momento foram elaboradas a identidade visual do aplicativo e o design visual da interface, prevendo algumas interações. Com relação à identidade visual o nome UMO se dá a partir da junção das palavras moradia e universitários. Já o símbolo da marca é uma abstração de uma casa - remete à moradia - e livros empilhados - remete à universidade (Fig. 3).



Figura 3 - Logo prioritário elaborado pelos autores.

O design visual criado para o aplicativo possui em sua gama de referências o Material Design - Material Design segundo o site Tecmundo (2014) é o “visual composto por cores chapadas e vibrantes, novas fontes, ícones completamente repaginados e sensação de profundidade entre os aplicativos com as diferentes camadas que eles trazem [...]” - e o aplicativo de serviços para acomodações AIRBNB.

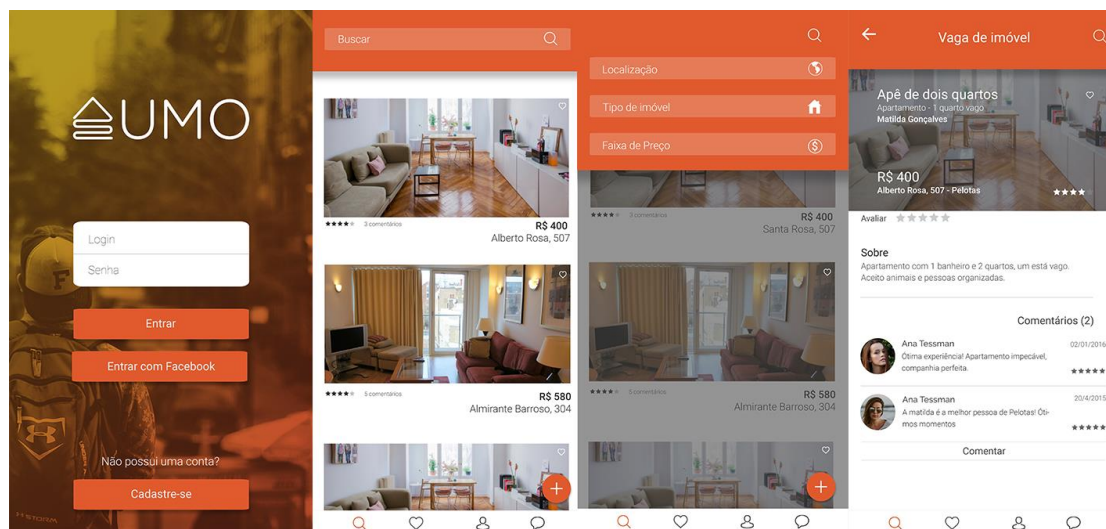


Figura 4 - Design das telas do aplicativo elaborado pelos autores.

4. CONCLUSÕES

Com as pesquisas realizadas durante o projeto obtivemos uma maior compreensão acerca das dificuldades dos ingressantes na Universidade Federal de Pelotas em sua busca por moradia na cidade. O projeto enfatizou a realidade da problemática discutida e comprovou a necessidade por uma solução que sane este problema, pois este está diretamente ligado com a qualidade de vida dos estudantes, e o ambiente em que reside pode influenciar na sua produção e desempenho acadêmico.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASTELLI. **Material Design: olhar aprofundado sobre o novo estilo visual da Google.** Tecmundo, 25 jun. 2014. Online. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/google/58278-material-design-olhar-aprofundado-novo-estilo-visual-google.htm>

GARRETT, Jesse James. **Os elementos da experiência do usuário.** Recuperado em, v. 10, 2000.

PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação.** bookman, 2005.

REDIG, Joaquim. **Design: responsabilidade social no horário do expediente. O papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional.** São Paulo: Senac, 2011.