

Dr. Satolep: desenvolvimento de aplicativo para viabilizar o atendimento médico na cidade de Pelotas

LUCAS DA CRUZ BASÍLIO¹; JOYCE NASCIMENTO OLIVEIRA²; JENNIFER TEIXEIRA³; NADIA LESCHKO⁴

¹Universidade Federal de Pelotas – lucasdvl@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – joyce.furnas@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – jenneteixeira@hotmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – nadia.ufpel@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O artigo tem como foco apresentar o projeto desenvolvido na disciplina de Direção de Criação, ofertada ao Curso de Design Digital da UFPel, no ano de 2016 durante o segundo semestre, ministrada pela prof^a Nadia Leschko.

Na disciplina foi proposto o desenvolvimento de um aplicativo inovador que buscasse a solução de um problema presente na vida dos estudantes universitários. Durante um *brainstorming*¹ chegou-se à conclusão de desenvolver um aplicativo que facilitasse os estudantes a encontrarem tratamento médico e suas especialidades (sendo eles gratuitos, particulares ou conveniados), convênios e farmácias na cidade de Pelotas.

Para a construção do projeto foi utilizada a metodologia de GARRETT (2000, 2002) que aborda os métodos de desenvolvimento de interfaces que melhor atende sua função para com os usuários.

2. METODOLOGIA

Ao projetar uma interface digital, deve-se levar em consideração a experiência do usuário, o que nos leva muito além de apresentar um trabalho visualmente agradável.

GARRETT (2002), nos apresenta o que ele intitulou de “Os cinco planos”, que compõem a experiência do usuário em um projeto, sendo eles: Estratégia, Escopo, Estrutura, Esqueleto e Superfície. Cada um destes planos dentro de um projeto trabalham com áreas distintas, sendo ideal o envolvimento de profissionais que atuam em diferentes áreas para o desenvolvimento de um projeto mais completo e de maior qualidade, mas se torna inviável devido aos custos elevados e divergências de pensamentos, pois “pessoas com formações diferentes apresentam perspectivas e maneiras diferentes de ver e falar sobre o mundo [...] a maneira como um cientista da computação entende o termo representação é geralmente muito diferente da do designer gráfico ou da de um psicólogo.” (ARNOLD apud PREECE; ROGERS; e SHARP, 2017, p. 5). Apesar do livro de GARRETT (2002) ser voltado para web, pode ser aplicado em qualquer tipo de interface digital, como a utilizada para o desenvolvimento do projeto de aplicativo apresentado neste trabalho.

A estratégia é o plano mais abstrato dentro de um projeto, onde deve-se levar em consideração as necessidades do usuário e os objetivos da interface que está

¹ *brainstorming* a “Tempestade cerebral” ou tempestade de ideias (*Brainstorm* em inglês) caracteriza-se como uma técnica de dinâmica de grupo desenvolvida para mapear a potencialidade criativa de uma determinada equipe. (BARBOSA, 2007)

sendo projetada.

No escopo deve-se definir as especificações funcionais, descrevendo detalhadamente os recursos e funções que serão adicionados à interface, e com relação a informação deve-se determinar os requisitos de conteúdo, onde defini-se os “elementos do conteúdo necessários ao site para ir ao encontro das necessidades do usuário” (GARRETT, 2000, s/p).

A estrutura é dividida entre o design de interação, que determina os fluxos de navegação para definir como o usuário irá interagir com a interface, e com relação à informação temos a arquitetura de informação, onde há o design estrutural do espaço da informação para que o acesso ao conteúdo seja intuitivo. (GARRETT, 2000).

O Esqueleto divide-se em três partes, sendo eles: Design da Interface, onde realiza-se o design dos elementos da interface, o Design da Informação onde há o design da apresentação da informação e por fim o Design da navegação, onde se realiza o “design da interface para facilitar a movimentação do usuário meio a arquitetura da informação” (GARRETT, 2000, s/p).

Para finalizar temos a Superfície, o plano mais concreto do projeto, onde se realiza o design visual da interface, o tratamento visual do texto, elementos gráficos e componentes de navegação.

A identidade visual foi desenvolvida no final do projeto com base na interface já definida, segundo Gilberto Strunck, mestre em Design pela UFRJ (2007, p. 57) “A identidade visual, é o conjunto de elementos gráficos que irão formalizar a personalidade visual de um nome, idéia, produto ou serviço.” Uma identidade visual atualmente pode ser composta por três elementos primários, como é dito por Maria Luisa Peón no livro Sistemas de identidade visual (2003) que uma identidade visual pode conter “ logotipo (registro da identidade), símbolo (sinal gráfico representativo) e marca (junção dos dois elementos iniciais).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Seguindo a metodologia, no plano da Estratégia foram criadas 4 Personas e seus respectivos detalhamentos e cenários. Elas têm qualidades variadas e idades entre 20 e 60 anos, já que o aplicativo mesmo por ter como público alvo os estudantes, não se exclui o resto da população que pode vir a utilizar o aplicativo. Como as principais necessidades do usuário temos, segurança, facilidade de aprendizado, facilidade de memorização, eficiência, minimizar taxa de erros, maximizar a satisfação do usuário.

A partir de um questionário com 16 perguntas e obtemos 58 respostas, em um período de 2 semanas. Com isso viu-se que os respondentes são sim universitários, têm entre 21 e 30 anos e a maioria vem do Estado do RS. Eles não costumam fazer exames de rotina e só procuram o médico quando estão doentes. Quando procuram em média é um clínico geral e na hora de escolher a preferência do serviço de saúde entre público e privado, não teve preferência, mas 53% possui plano de saúde. E 75% deles não sabiam que tinham descontos por ser estudante, nos serviços de saúde e metade deles usam a internet para procurar esse serviço.

Com a realização da análise de similares pode-se concluir que os aplicativos similares tem como cores predominantes azul, verde e vermelho. Suas ferramentas de busca são por estado, endereço, bairro, cidade e nome do profissional, com filtros de especialidade, área de atuação, convênio e preço.

Na etapa do Escopo, definimos os requisitos funcionais apropriados para o aplicativo (levando sempre em consideração todos os dados coletados até o momento) são eles: introdução do app, cadastro de usuário (opcional), escolha de serviço, cadastro de estabelecimento/médico, menu geral, mapa, filtros, busca, informações do estabelecimento, meus locais salvos, como chegar?(rota), configurações, ajuda, fale conosco, primeiros socorros, emergência, avaliar serviço/estabelecimento, login, perfil, editar perfil. Em cada uma das funcionalidades foram especificados seus respectivos requisitos de conteúdo.

Na etapa da Estrutura foram projetados o Fluxograma e o Sitemap do aplicativo de acordo com suas funcionalidades e conteúdos. Passou-se então para a etapa do Esqueleto, onde foram criados storyboards e storytelling, mas mais crucial os Wireframes com base em todo o material construído até o momento.

Por fim foi projetado o plano da Superfície contemplando identidade visual, direção de arte, wireframes de alta fidelidade (Figura 1) que são exemplos de telas de como ficariam no aplicativo e assim o protótipo animado e modelos de divulgação. A etapa de identidade visual foi feita seguindo a orientação de STRUNCK (2007, p. 19.) “Marca é a soma intangível dos atributos de um produto: seu nome, embalagem e preço, sua história, reputação e a maneira como ele é promovido.”, seguindo este conceito a marca foi criada com base nos conteúdos já desenvolvidos nas fases anteriores.

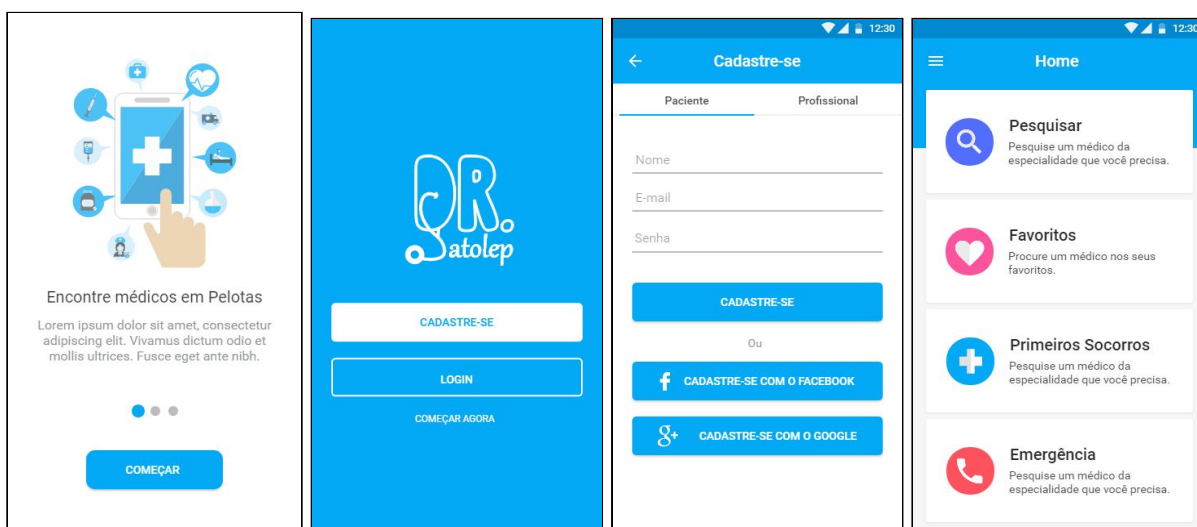


Figura 1: Quatro telas dos wireframes de alta fidelidade: Introdução, Início, Cadastro e Home, respectivamente. Fonte: Os Autores.

4. CONCLUSÕES

O Dr. Satolep vem com o objetivo de incentivar, principalmente os estudantes, a buscarem mais informações em relação às especialidades médicas na cidades de Pelotas, saberem os valores, localizações para assim realizar tratamentos médicos regularmente, já que o aplicativo visa em dar a informação, que também contam com convênios e farmácias para assim levar o estudante ou pessoa interessada em interagir com o aplicativo com mais frequências e o estimular a usar suas funcionalidades.

Além da melhora da qualidade de vida dos estudantes, levaria um melhor desempenho acadêmico também, visando contribuir com a melhora da qualidade de

vida dos estudantes da universidade, aumentando o rendimento dos mesmos nas atividades acadêmicas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARNOLD, T.C. **Além da Interação Homem-computador**: O design de interação, seus processos e metas, em busca da satisfação do usuário final. Design em artigos. Acessado em 12 out. 2017. Online. Disponível em: <http://www.designemartigos.com.br/alem-da-interacao-homem-computador/#ixzz1DSoriMqB>

BARBOSA, Igor. **O que é Brainstorm?**. Acessado em 12 de out de 2017. Disponível em: <https://issomesmo.com/o-que-e-brainstorm/>

GARRETT, J.J. Meet the Elements. In: GARRETT, JJ. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web**. San Francisco: New Riders, 2002, cap.2, p. 21-36. Acessado em 12 out. 2017. Online. Disponível em: http://www.jjg.net/elements/pdf/elements_ch02.pdf

GARRET, J.J. **Os Elementos da Experiência do Usuário**. 30 mar. 2000. Elements. Acessado em 12 out. 2017. Online. Disponível em: http://www.jjg.net/elements/translations/elements_pt.pdf

PEON, M. L. **Sistemas de Identidade Visual**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003. 3ª Edição.

STRUNCK, G. **Como criar identidades visuais para marcas de sucesso**: um guia sobre o marketing das marcas e como representar graficamente seus valores. 3. ed. Rio de Janeiro: Rio Books, 2007.