

## Flores da amizade: projeto de ferramenta digital para a troca de experiências no cultivo de flores

**NATANAELE BARROS MACHADO**

Orientador: Profa. Dra. **Fabiana Oliveira Heinrich**

### 1 INTRODUÇÃO

Esse artigo apresenta o projeto de conclusão de curso em Design Digital na UFPel intitulado Flores da Amizade, cujo objetivo foi desenvolver uma ferramenta digital para conectar pessoas que desejam trocar experiências sobre o cultivo de flores. Através da convivência e observação de cultivadores, sobretudo familiares, pudemos evidenciar a necessidade e relevância de uma ferramenta para tal finalidade. Para a construção do projeto desenvolvemos pesquisa bibliográfica acerca dos temas Design Social, Economia Sustentável e Economia Compartilhada, assuntos que fundamentam a sua relevância; bem como utilizamos a metodologia de GARRET (2011), a qual aborda os métodos de desenvolvimento de interfaces centrados no usuário para o projeto da ferramenta em si.

### 2. METODOLOGIA

Ao projetar uma interface digital, devemos levar em consideração a experiência do usuário para realizar um trabalho visualmente e funcionalmente pertinentes. Após a definição e reflexão, através de pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa, dos temas de Design Social, Economia Sustentável e Economia Compartilhada, partimos para o projeto de interface. Nele, seguimos os “cinco planos” de GARRETT (2011), os quais compõem a experiência do usuário no projeto: Estratégia, Escopo, Estrutura e Superfície.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para as bases de fundamentação do projeto da ferramenta Flores da Amizade, primeiramente verificamos algumas asserções acerca das noções de Design Social, Economia Sustentável e Economia Compartilhada. Assim, o Design Social é uma área na qual o designer assume sua responsabilidade com a sociedade, ou seja, projeta para uma mudança social procurando solucionar problemas na educação, saúde e habitação através do desenvolvimento de novos produtos. Já a Economia Sustentável, ao longo da história, passou a ser um dos temas mais discutidos por cientistas, políticos e pela própria sociedade, uma vez que busca utilizar os recursos de uma forma eficiente, proporcionando benefícios a longo prazo e atendendo às necessidades do presente sem comprometer o futuro. Logo, ela é vista como uma ferramenta de maior durabilidade e rentabilidade, pois visa melhorar o bem-estar financeiro, favorecendo a comunidade em primeiro lugar. Por último, a Economia Compartilhada consiste de um sistema que reúne pessoas em plataformas *online*, nas quais indivíduos que possuem o mesmo interesse em compartilhar bens e serviços, podendo ou não ter uma troca monetária, se relacionam.

A seguir, acompanhando a metodologia de GARRETT (2011), no Plano de Estratégia foram analisadas três *personas*, com seus respectivos detalhamentos. Elas apresentam idades entre 38 e 62 anos, já que o aplicativo tem como público-alvo jardineiros, mas não exclui o resto da população que pode vir a utilizar o aplicativo, e possuem perfis distintos. Entretanto, existem pontos em comum, como as principais necessidades dos usuários, que consistem da a eficiência, fácil memorização, prevenção de erros e maximização da satisfação do usuário.

Em seguida, a partir de um questionário com dezessete perguntas na plataforma *Google Forms*, obtivemos cinco respostas. Nelas observamos que os respondentes são usuários que possuem jardim na sua residência e que têm dificuldade no cultivo de flores, pois contratam serviços para acabar com doenças e pragas. Além disso, mais da metade dos usuários frequentemente fica em dúvida com relação ao nome de alguma espécie. Na parte final do questionário, os usuários afirmaram que trocariam ou doariam suas flores, participariam das comunidades *online* sobre cultivos e utilizariam o aplicativo como forma de auxílio.

Para o Plano de Escopo, projetamos pensando no usuário quando este acessa a *homepage* e termina a tarefa que está realizando, definindo assim as categorias da página e categorizando a organização das funcionalidades e funções do produto. No terceiro plano, Estrutura, o qual define o Design de interação na estrutura do aplicativo, determinamos o fluxo de navegação, *sitemap* e a arquitetura de informação. Assim, definimos as ações e conteúdos necessários para o bom funcionamento da ferramenta hierarquizando a informação do conteúdo dentro da plataforma. No plano de esqueleto, utilizamos as informações que já haviam sido estabelecidas com o conteúdo refinado.

Para finalizar, projetamos o plano de superfície, o plano mais concreto do projeto. É a etapa final, na qual escolhemos a tipografia, as cores e todo o conteúdo de texto para que o usuário tenha uma navegação agradável e fluida. As cores utilizadas, amarelo e verde, contribuem para deixar a navegação do usuário mais fluida dentro do aplicativo, destacando as informações importantes como o mapa, a troca e doação de flores e a troca de experiências sobre o cultivo de flores na comunidade ou *chat*. Ainda, a etapa de identidade visual, importante para o desenvolvimento de uma ferramenta bem projetada, foi feita seguindo a orientação de Wheeler (2008, p. 12), a qual afirma que “As pessoas se apaixonam pelas marcas, confiam nelas, são fiéis a elas, compram e acreditam na sua superioridade. A marca é como um escrito manual. Ela apresenta alguma coisa.” Assim, seguindo este conceito, a marca foi criada a partir dos conteúdos já desenvolvidos nas fases anteriores. A seguir, apresentamos imagens das telas de Introdução, Início, Mapa e Comunidade da ferramenta projetada.

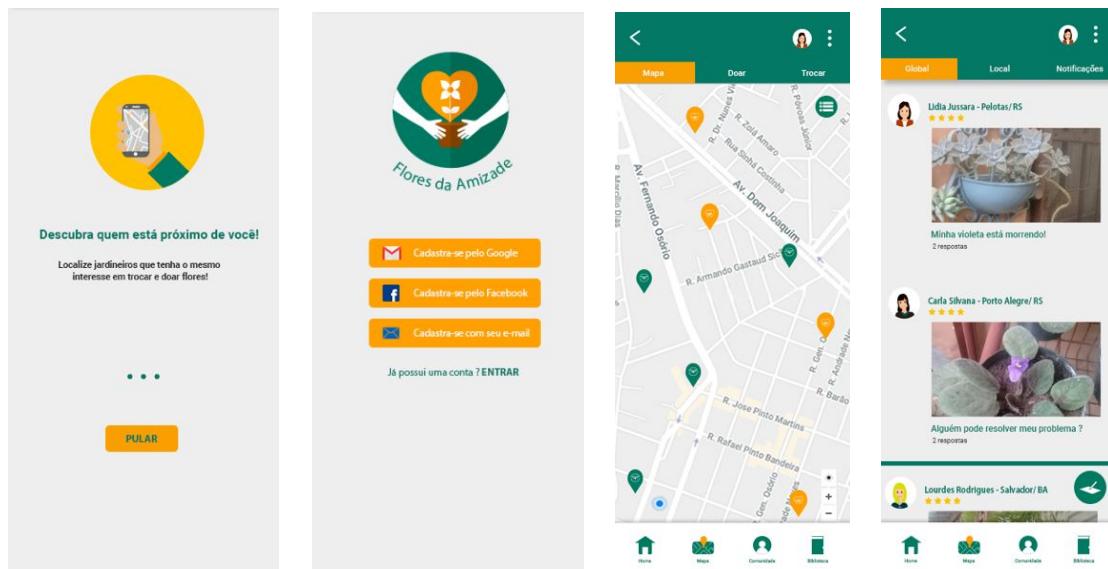


Figura 1: Quatro telas do Design Visual: Introdução, Início, Mapa (Trocas & Doações), Comunidade. Fonte: A autora (2018)

#### 4. CONCLUSÕES

Com a realização do presente estudo, pudemos concluir que as definições de Design Social, Economia Sustentável, Economia Compartilhada e a metodologia sobre o Design centrado no usuário foram de suma importância para o projeto de uma ferramenta que visa auxiliar pessoas interessadas no cultivo de flores.

A economia sustentável nos auxiliou na busca por uma solução para melhorar os meios de forma eficaz e rápida, apresentando às pessoas materiais que diminuem a poluição e não prejudicam o meio ambiente. Com relação à Economia Compartilhada, essa nos auxiliou a pensar na conscientização das pessoas sobre a natureza e a diminuição da poluição, demonstrando que objetos que estão nas suas casas podem ganhar uma nova utilidade para outras pessoas. Assim, o projeto da ferramenta Flores da Amizade nos fez evidenciar que o cultivo de flores permite a troca de experiências e o compartilhamento de conhecimentos de forma gratuita, possibilitando que novos usuários também possam participar dessa nova comunidade.

Ainda, a metodologia de James Jesse Garrett colaborou consideravelmente para que o projeto ganhasse forma, através dos planos de estratégia, escopo, esqueleto, estrutura e superfície, os quais foram construídos com três usuários para que o projeto suprisse a expectativa do usuário, e não do designer.

Por fim, evidenciamos que o referido projeto é socialmente importante, pois permite conectar os usuários através de uma ferramenta digital que oferece a troca e doação de flores, a qual pode ser feita por todos os tipos de públicos, sejam amadores ou profissionais na área do cultivo, ou ainda usuários que nunca tiveram contato com flores. Para conectar pessoas através do cultivo de flores, é necessário oferecê-las um aplicativo através do qual possam cadastrar flores e realizar trocas ou doações com outros usuários.

Com a ferramenta Flores da Amizade, é possível plantar amizade e colher pessoas especiais em nossas vidas.

## 5. REFERÊNCIAS

GARRETT, J. J. **The Elements of User Experience – User-centered design for the web and beyond**. 2. ed. Berkeley: New Riders, 2011.

WHEELER, A. **Design de Identidade da Marca**: Um guia completo para a criação, construção e manutenção de marcas fortes. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2008.