

**UNB – UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
GRADUAÇÃO EM DESIGN**

DANIELLE KAWASAKI

**B.NOMAD: DESIGN DE APLICATIVO DE PLANEJAMENTO
DE VIAGENS PARA NÔMADES DIGITAIS**

**BRASÍLIA - DF
2016**

DANIELLE KAWASAKI

**B.NOMAD: DESIGN DE APLICATIVO DE PLANEJAMENTO
DE VIAGENS PARA NÔMADES DIGITAIS**

Relatório apresentado à Universidade de Brasília (UnB), como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design, com habilitação em Programação Visual, sob orientação do Prof. Dr. Tiago Barros Ponte e Silva.

BRASÍLIA - DF

2016

RESUMO

No século XXI, o uso de aparelhos celulares *smartphones* está entre um dos hábitos mais notáveis nas sociedades que vivem em cidades com acesso à energia e *internet* em vários países ao redor do mundo. Concomitante a melhoria da comunicação à distância, o surgimento de novas profissões associadas às inovações tecnológicas possibilitaram as pessoas também a trabalhar em locais distantes dos escritórios e possibilitaram viajar por longas distâncias em menos tempo. E uma consequência das mudanças sociais é um estilo de vida que surge da união entre essa maior possibilidade de viajar e as inovações tecnológicas disponíveis ao consumo da sociedade: o nomadismo digital. É parte desse movimento pessoas capazes de morar temporariamente em diversos lugares enquanto podem trabalhar remotamente de qualquer parte do mundo com acesso à energia e *internet*. Essa mobilidade é portanto, uma característica dos nômades que vivem na Era Digital, os quais não fixam necessariamente em um apenas local para poderem exercer seu trabalho. A criação de um aplicativo para *smartphone* direcionado a organização de viagens é focado nesse público e, portanto, é resultado de um estudo da experiência do usuário onde entende-se que o trabalho impacta diretamente no estilo de vida dos nômades digitais, pois a cada viagem planejada é preciso organizar a vida pessoal que poderá mudar a cada novo destino. O design deste aplicativo envolve o trabalho de *User Experience*, o qual estuda como é feita a organização das viagens, e o trabalho de *User Interface*, o qual envolve o trabalho de *Branding* e o design das telas para *smartphone* que sejam intuitivas visando a melhor usabilidade. Por fim, o uso de software de prototipação de usabilidade objetiva o melhor entendimento de como será a experiência com o aplicativo, pois este trabalho não objetiva a implementação do aplicativo em sua total funcionalidade, mas ir até a prototipação da experiência.

Palavras-chave: Digital Nômade. Aplicativos. Tecnologia.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Uso de smartphones durante o período de duas semanas, e os horários de maior uso (2015).....	02
Figura 2 – Número de casos em que participantes usavam o smartphone por mais de 15 segundos.....	02
Figura 3 - Evolução Tecnológica da sociedade.....	03
Figura 4 – Mapa visual e lista de o que fazer o que não fazer no projeto.....	10
Figura 5 – Design do estilo da infografia (feita em 3D no software Cinema 4D).....	10
Figura 6 – Metodologia <i>Double Diamond</i> (Design Council)	11
Figura 7 – Exemplos de sites e blogs de conteúdo sobre nômades digitais.....	13
Figura 8 – Interfaces de aplicativos analisados.....	16
Figura 9 – Aplicativos de diversas funções do tema viagens e do tema traba.....	18
Figura 10 – Arquitetura da informação inicial do projeto.....	21
Figura 11– Arquitetura da Informação final.....	22
Figura 12 – Primeiras tentativas de wireframes para o aplicativo.....	23
Figura 13 – <i>Brainstorming</i> de palavras relacionadas ao nômade digital.....	25
Figura 14 – Faixa etária do público alvo.....	26
Figura 15 – Objetos de trabalho carregados pelos jovens da faixa etária acima.....	26
Figura 16 – Respostas sobre os tipos de bagagem.....	27
Figura 17 – Respostas de possibilidades de funções do aplicativo	27
Figura 18 – Respostas sobre objetos as pessoas esquecem frequentemente.....	27
Figura 19 – Ilustração representativa dos objetos eletrônicos mais carregados.....	28
Figura 20 – Referência de mochilas.....	29
Figura 21 – Geração de alternativas do ícone do logotipo.....	30
Figura 22 – Imagem de um drone para inspiração.....	30
Figura 23 – Teste da Identidade Visual.....	31
Figura 24 – Teste de cores com o Logotipo do aplicativo.....	32
Figura 25 – Testes feitos do logotipo.....	33
Figura 26 – Teste de cores aplicadas ao ícone do aplicativo.....	33
Figura 27 – Paleta de cores final do aplicativo.....	33
Figura 28 – Estilos e pesos da família tipográfica.....	34
Figura 29 – Caracteres da tipografia <i>Open Sans</i>	34
Figura 30 – Testes do design da interface.....	35

Figura 31 – Teste do design da interface da tela do planejamento de bagagem.....	36
Figura 32 – Teste do design da interface da página inicial.....	37
Figura 33 – Testes de menu.....	38
Figura 34 – Testes de cores e menu.....	38
Figura 35 – Teste de menu superior e paleta de cor final do aplicativo.....	39
Figura 36 – <i>Screenshot</i> de uma gravação de teste de usabilidade.....	40
Figura 37 – Mudanças no menu.....	41
Figura 38 – Menu inferior final.....	41
Figura 39 – Tela de <i>loading</i> , de abertura e cadastro.....	44
Figura 40 – Tutorial feito pelo usuário durante o primeiro uso do aplicativo.....	45
Figura 41 –Planejamento financeiro, de bagagem e Vida Nômade.....	46
Figura 42 – Planejamento Financeiro e modal da escolha do destino.....	47
Figura 42 – Planejamento da bagagem e tela da categoria eletrônicos.....	49
Figura 43 – Exemplo de uma foto dentro da modal.....	50
Figura 45 – Tela da categoria “Vida Nômade” e dica de comunicação.....	51
Figura 45 – Menu final do aplicativo.....	52

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	01
1.1 Contextualização.....	03
1.2 Problemática.....	07
1.3 Objetivo geral.....	07
2 MÉTODO	09
3 NÔMADES DIGITAIS	12
4 PÚBLICO-ALVO	15
5 CONCORRENTES E SIMILARES	16
6 REQUISITOS	19
7 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	20
7.1 Arquitetura da Informação	20
7.2 <i>Wireframes</i>	22
7.3 <i>Naming</i>	23
7.4 Pesquisa Quantitativa.....	25
7.5 Identidade Visual.....	29
7.6 Geração de alternativas de design de interfaces.....	35
7.7 Teste de usabilidade.....	40
8 B.NOMAD	43
9 CONCLUSÃO	53
10 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54

1. INTRODUÇÃO

Viajar é uma atividade que já existe há muitos séculos. Desde os marinheiros das explorações marítimas do século XV aos viajantes de negócios do século XXI, a intenção era e é percorrer um trajeto com o objetivo de cumprir uma tarefa, utilizando diferentes ferramentas e conduções para realizar a viagem, enquanto alguns tinham a intenção de voltar para o local de origem, e outros a intenção de permanecer no destino.

Apesar de contextos diferentes, a humanidade utilizou-se de ferramentas diversas para que pudesse realizar desde básicas a complexas tarefas ao longo do tempo. O que as diferenciam são as inovações tecnológicas que cada etapa da história conseguiu registrar. Por exemplo, para poder locomover-se em diversos meios de transporte, foi preciso desenvolver a roda. Este objeto foi aprimorado por diferentes ferramentas de diferentes épocas da humanidade as quais possibilitaram a evolução dos meios de transporte – como automóveis e aviões – que, conseqüentemente ampliaram as distâncias em que o ser humano pode transitar, o que possibilitou não apenas o locomoção, como também a imigração de pessoas.

Além do avanço tecnológico dos meios de transporte, também houveram transformações das ferramentas utilizadas para o auxílio de viagens. No século XV, eram utilizados mapas desenhados por cartógrafos e bússolas para ajudar na orientação do trajeto, e cartas eram o principal meio de comunicação. Com os avanços tecnológicos nos séculos seguintes, muitas dessas ferramentas sofreram transformações e foram aprimoradas de modo que foram reunidas em um só ambiente: o meio digital.

E durante este contexto digital, ocorreu o desenvolvimento dos aparelhos *smartphone* e aplicativos nele instalados (cuja a sigla em inglês é *app*). Um estudo feito por Andrews, Ellis e Shaw, publicado e financiado pela Universidade de Lincoln, demonstra as diferenças entre o uso estimado e o uso real do tempo em contato com os *smartphones* (Figura 1). De acordo com o texto, 2 bilhões de pessoas em países considerados desenvolvidos usam diariamente os *smartphones*, e confiam em informações providas no meio digital. Os testes foram feitos com usuários entre 18 e 33 anos, que usavam em média 84.68 vezes os *smartphones* e gastavam em média 5.5 horas com os aparelhos diariamente. Porém, o tempo de uso é bastante inferior a média do uso diário, sendo 30 segundos a cada vez em que o usuário está

em contato com o celular (Figura 2).

Neste projeto, estuda-se o estilo de vida dos Nômades Digitais – termo designado às pessoas que vivem o estilo de vida nômade identificado durante a Era Digital. A identificação da necessidade de um aplicativo para esse público surge da análise comparativa entre a existência da pequena oferta de aplicativos que auxiliem as viagens dos nômades digitais e a grande oferta de aplicativos focados ao auxílio do trabalho remoto. Um dos fatores para a escolha do desenvolvimento de aplicativo mobile (para celulares) é o fato do crescimento do uso de *smartphones*.

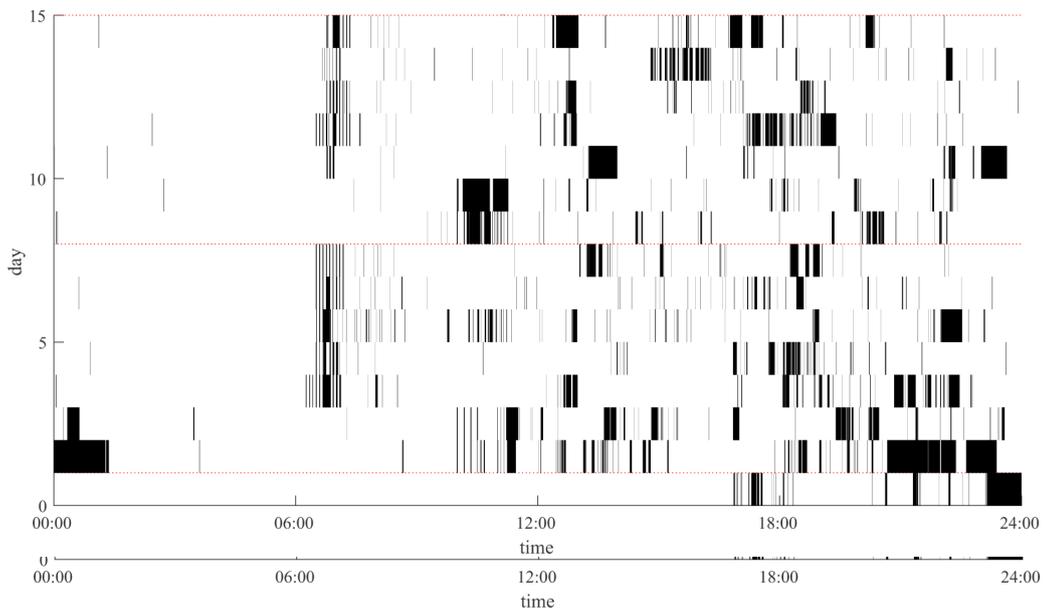


Figura 1: Uso de smartphones durante o período de duas semanas, e os horários de maior uso. (<http://journals.plos.org/plosone/article/figure/image?size=large&id=info:doi/10.1371/journal.pone.0139004.g001>)

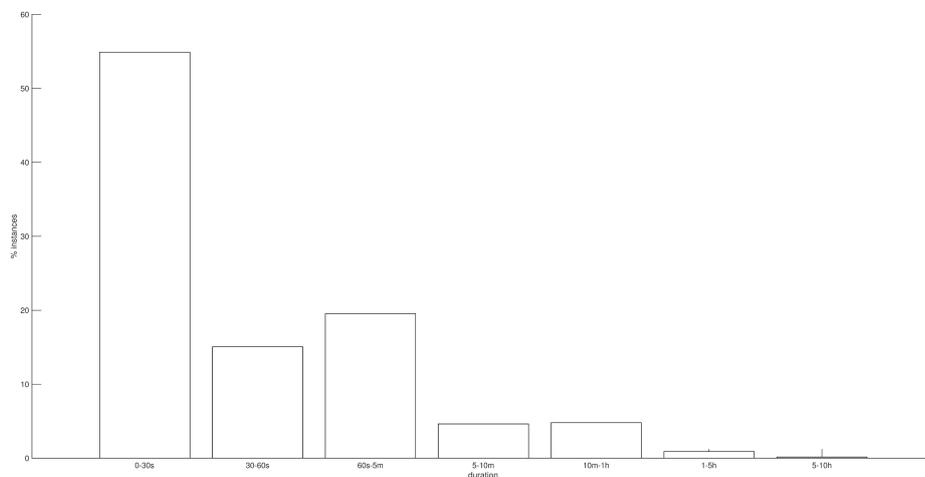
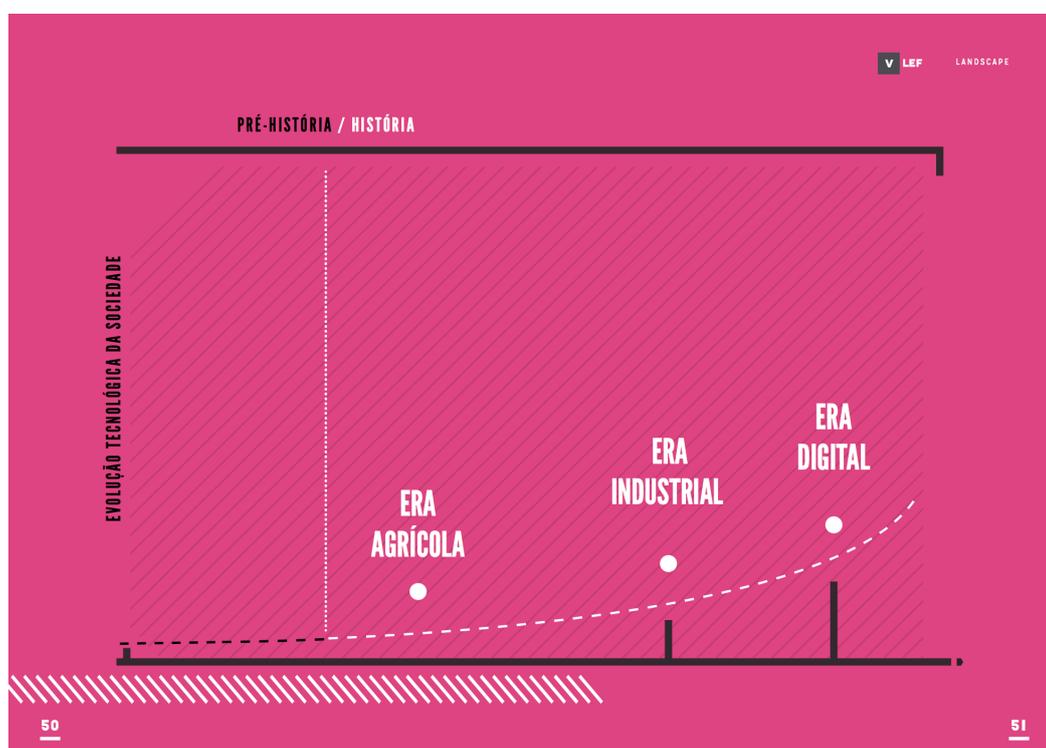


Figura 2: Número de casos em que participantes usavam o smartphone por mais de 15 segundos. (<http://journals.plos.org/plosone/article/figure/image?size=large&id=info:doi/10.1371/journal.pone.0139004.g002>)

1.1. CONTEXTUALIZAÇÃO

O início da Era Digital (Ou Era da informação) – conhecida como a terceira revolução tecnológica – caracteriza-se pelo fim da Revolução Industrial iniciada no século XVIII e a ascensão do uso das tecnologias de informação. A grande diversidade de aparelhos eletrônicos desenvolvidos – como computadores, *laptops* e *smartphones* – é um resultado de uma demanda crescente por tecnologias que disponibilizam o uso de novas ferramentas da Era Digital, na qual as pessoas estão cada vez mais conectada a essas tecnologias disponíveis ao consumo da sociedade atual. É o foco deste projeto analisar como a criação de um aplicativo para viagens insere-se no contexto histórico da sociedade atual em três fatores: primeiro, a mudança de pensamento entre dois períodos chamados de Era Industrial e Era Tecnológica em transição de décadas (Figura 3); em seguida, qual o impacto social que o avanço na tecnologia dos aparelhos eletrônicos e transportes causou (e continua causando) na sociedade; e por fim, a mudança comportamental sobre novas perspectivas de sucesso de carreira e como isso afeta no modo em como as empresas relacionam-se com seus empregados.



Figura

3: Evolução Tecnológica da sociedade (Mattos, 2015)
(Fonte: Vai Lá e Faz. Página 50. 2015)

Ao relacionar o contexto socio-econômico entre o século XVIII durante a Revolução Industrial e o século XXI, é defesa desta tese de que a sociedade atual não está mais vivendo no fim da Era Industrial, mas está vivendo uma Era de mudanças denominada Era Digital. Entre as diversas mudanças que ocorreram e ainda ocorrem entre a Era Industrial e a Era Digital, enfatiza-se o estudo sobre as diferenças de linhas de pensamentos da sociedade com relação ao seu trabalho e função.

De acordo com Tiago Mattos, a mentalidade (ou *mindset*) da Era Industrial é “(...) linear, repetitivo, segmentado e previsível.” (Mattos, 67). O autor faz a metáfora do pensamento linear com o histórico modo de produção Fordista vigente durante a Revolução Industrial, no qual explica que:

“(...) nós conhecemos o arquétipo da linha de montagem. Pessoas perfiladas, lado a lado em frente a uma esteira. A matéria-prima chega ao primeiro trabalhador, que executa sua tarefa e a passa adiante. O seu colega pega a matéria-prima levemente transformada e acrescenta mais modificações. E assim segue, passando de mão em mão, sofrendo cada vez mais interferências. Até que, na última etapa, o que era matéria-prima vira um produto finalizado, pronto para a prateleira.”

Ao seguir essa linha de raciocínio, o autor a classifica o pensamento industrial como “pensamento por etapas”, pois cada parte do processo é uma etapa a ser seguida em um raciocínio linear. Além disso, o processo segmentado divide as pessoas em grupos onde são treinadas para serem especialistas em uma específica função e portanto serão mais “produtivas” por fazerem suas tarefas mais rapidamente pela prática diária; porém são repetitivas por fazerem sempre a mesma tarefa. Em consequência disso, o processo também torna-se mais previsível, pois o foco no controle das etapas é o que determina o resultado e sucesso da produção em massa de uma empresa. Entretanto, esse pensamento está mudando na Era Digital.

A Era Digital (também chamada de Era da Informação) inicia-se a partir do século XX, no qual diversas inovações tecnológicas em máquinas começaram a mudar o relacionamento da sociedade com o trabalho, além de que concomitante a

criação de novas ferramentas tecnológicas, foram também originadas novas profissões por consequência deste avanço tecnológico. De acordo com o autor, Mattos defende que a Era Digital apresenta diferentes características comparadas com a Era Industrial.

A Era Digital é não linear, multidisciplinar, conectada e exponencialmente imprevisível. Ressalta-se três das quatro características citadas pelo autor, o qual explica que a não linearidade do pensamento digital é notada no comportamento no qual as pessoas podem iniciar um processo, mas não necessariamente seguir todas as etapas pré-determinadas de uma linha de pensamento específica para poder cumprir suas tarefas e portanto, alcançar o sucesso do processo. Segundo o autor, “(...) o que era para ser formatado e linear, abriu espaço para a autocuradoria e a customização – de um jeito que nenhum de nós poderia prever.” (Mattos, 75) Isso significa que a sociedade está menos restrita aos antigos parâmetros e com uma fluidez mais imprevisível. Esse pensamento é também refletido por Tiago Fragoso, em seu artigo “Modernidade Líquida e liberdade consumidora: o pensamento crítico de Zygmunt Bauman” no qual descreve seu estudo sobre o livro “A Sociedade Líquida” do filósofo polonês:

Na modernidade líquida os indivíduos não possuem mais padrões de referência, nem códigos sociais e culturais que lhes possibilitassem, ao mesmo tempo, construir sua vida e se inserir dentro das condições de classe e cidadão. Chega-se no entender de Bauman (2001) a era da comparabilidade universal, onde os indivíduos não possuem mais lugares pré-estabelecidos no mundo onde poderiam se situar, mas devem lutar livremente por sua própria conta e risco para se inserir numa sociedade cada vez mais seletiva econômica e socialmente. (FRAGOSO, 2001)

Entende-se que a sociedade moderna é a sociedade líquida descrita por Bauman. E questiona-se também a recorrente resposta similar que as pessoas recorrem quando são abordadas pela pergunta: “O que você é?” e muitas vezes as pessoas respondem dizendo o nome de suas profissões. Por meio desta reflexão, o autor introduz a característica da multidisciplinariedade, a qual defende que é de natureza humana ter interesse em diversas atividades as quais não são inclusas apenas uma formação acadêmica, e portanto não são restritas apenas ao título da profissão. Enfatiza-se a diferença entre ser multidisciplinar e *multitasking*, no qual o primeiro significa exercer diversas atividades ao longo da vida, e não

necessariamente todas ao mesmo tempo, significado pelo qual define-se a segunda característica.

Sobre a conexão que existe na Era Digital, esta intersecciona-se com o impacto social que as inovações tecnológicas trouxeram no comportamento da sociedade moderna. Por exemplo, o uso de aplicativos (abreviadamente denominados de *apps*) é um hábito recente conectado ao crescimento do uso dos *smartphones*, os quais agregam as qualidades de ser: um aparelho eletrônico de fácil transporte o qual possui conectividade com a internet e, portanto, conectividade com diversos meios de comunicação; e a praticidade do uso do aparelho pelos usuários, pois diversas ferramentas digitais substituem o uso de outros objetos úteis do dia-a-dia (exemplo: calculadoras, mapas e bússolas).

A disponibilidade de energia elétrica em diversas cidades ao redor do mundo, e a portabilidade dos aparelhos eletrônicos com tecnologias de conexão com a internet, surge a possibilidade do trabalho remoto como uma opção diferente do modo tradicional de trabalhar identificado no estilo de trabalho herdado desde a Revolução Industrial do século XVIII, ou seja, distante dos tradicionais locais de trabalho em fábricas ou escritórios.

Concomitante ao avanço tecnológico dos aparelhos eletrônicos, há também o avanço das tecnologias no setor de transportes, o qual reflete que o custo de viagens nacionais e internacionais tem tornado-se mais acessível financeiramente aos consumidores em comparação ao início da fabricação de transportes públicos na Revolução Industrial no século XVIII. A oferta e demanda das passagens está em crescimento e identifica-se, neste contexto, a maior possibilidade de viajar e portanto, a organização dessas viagens.

E junto com as transformações tecnológicas, econômicas e comportamentais relacionadas com as mudanças em ocorrência na Era Digital, as transformações das perspectivas sobre as profissões também refletem no estilo de vida pelo qual diversas pessoas optam por seguir. A “vida pessoal” concilia-se com a “vida profissional” no momento em que, na organização deste, o primeiro também sofre um grande impacto e ambos precisam estar alinhados para que não ocorram problemas.

1.2. PROBLEMÁTICA

Optar pela vida nômade e mudar de cidade ou de país não é uma decisão fácil a ser tomada principalmente porque impacta diretamente na mudança do estilo de vida das pessoas. Diversas questões são consideradas ao ponderar sobre a mudança de vida, como decidir o que irá manter a estabilidade financeira e os custos que essa decisão irá acarretar. Além disso, por ser um estilo de vida no qual não se opta a priori por morar em um local fixo, é necessário que as pessoas não sejam apegadas aos objetos que não poderão transportar durante suas viagens (um exemplo é a comprar de móveis grandes, como sofás e mesas).

Todos esses pensamentos anteriores à tomada de decisão geram muitas inseguranças e dúvidas ao decidir tornar-se um nômade digital. A identificação dessas incertezas é a razão pela qual o aplicativo *B.Nomad* foi prototipado/desenvolvido, pois por meio de suas ferramentas há o encorajamento da organização da “vida pessoal” que possibilita a viabilidade desse estilo de vida que é totalmente conectada a “vida profissional”.

Durante a análise de aplicativos disponíveis aos consumidores de produtos digitais, foi questionado a grande variedade de aplicativos que auxiliam na prática do trabalho remoto – ou seja, no trabalho à distância – e os poucos aplicativos que focam no indivíduo, de caráter pessoal. Entre essas diferenças, existem aplicativos que poderiam auxiliar na organização pessoal de pessoas que desejam se tornar nômades digitais, mas não foi identificado neles alguma funcionalidade que fosse focada na organização financeira pessoal e organização de bens pessoais. Isso significa que seria exigida a adaptação do usuário ao modelo dos produtos digitais oferecidos no mercado, não a adaptação do produto digital à necessidade primordial das pessoas interessadas em ser nômades digitais.

Durante as mudanças de cidade ou países, é comum que o nômade digital adquira novos objetos e adicione aos seus bens pessoais; porém, como não tem um local para deixá-los, todos os objetos são carregados em malas que podem ter um limite de peso (em companhias aéreas, principalmente). Logo, durante a vida nômade, os nômades digitais precisam deixar alguns objetos para trás quando adquirir novos bens pessoais, e para organizar essa ação que pode ser recorrente, cria-se a necessidade da função de planejar a bagagem também.

Portanto, para a resolução da problemática, o foco foi direcionado na

personalização do aplicativo para o público-alvo desejado, e que fosse não apenas um aplicativo para consulta, mas que fosse uma ferramenta digital que auxiliasse na importante decisão de mudança de estilo de vida.

1.2. OBJETIVO GERAL

O objetivo do presente estudo é conceber um aplicativo para auxiliar as pessoas que gostariam de seguir o estilo de vida dos nômades digitais mas as quais não sabem de que maneira podem começar. Parte do processo é apresentar uma solução digital que auxilie na organização dos bens materiais pessoais e na organização financeira do processo de mudança de cidade ou país. Por serem classificados como organização de “bens pessoais”, não faz parte do objetivo do aplicativo ser uma ferramenta de compartilhamento dessas informações, as quais são de total sigilo ao usuário.

Por o objetivo deste projeto ser ajudar o usuário que gostaria de ser um nômade digital, o aplicativo têm como função ajudar na organização de viagens que mantenha os dados pessoais atualizados, o planejamento financeiro organizado, e o auxilie nas mudanças que envolvem quais os objetos que carregarão na mala. Na primeira etapa, foram feitas leituras de histórias e dicas disponíveis em sites e *blogs* de nômades digitais e análise de aplicativos concorrentes e similares. Em seguida, foi feito um brainstorming da exploração do termo “Nômade Digital” e possíveis funções que o aplicativo poderia exercer. E no fim da primeira etapa, foi feita uma pesquisa quantitativa para validar os resultados do brainstorming.

Na segunda etapa, foram feitos estudos da experiência do usuário (ou *User Experience* (em inglês)), e o design da Identidade Visual do aplicativo. Foram desenhadas hipóteses do comportamento do usuário, conhecido como Mapa da Jornada (ou *Journey Map* em inglês), e validadas por meio de entrevistas com potenciais usuários futuros. E o desenvolvimento de uma Identidade Visual para o aplicativo ocorreu concomitante ao estudo de *naming* (ou nome do aplicativo), *sketches* (ou rascunhos) e design das interfaces, os quais envolvem o estudo de tamanhos de tela, fontes para interfaces digitais e estudo de estilos de aplicativos.

Na terceira, e última etapa, houve o teste de funcionamento das telas do aplicativo em *software* de prototipação digital, no qual foi possível testar algumas funções do aplicativo na tela de um *iPhone 6*. Concluindo o estudo, foi feito um curto

video de apresentação do aplicativo para demonstração do produto final.

O resultado desse estudo é o design de um aplicativo simples, com aprendizado intuitivo e prático de ser utilizado por pessoas que gostariam de mudar o modo como vivem para serem digital nômades, mas que precisam de preparação e organização para poderem tomar a decisão importante de mudar de estilo de vida.

2. MÉTODO

Foram utilizadas metodologias que envolvem o processo criativo e o processo de experiência do usuário para o aplicativo. Não houve uma linearidade das etapas do processo, ou seja, elas não necessariamente ocorrem na ordem específica à sua posição linear descrita na metodologia escolhida.

Após a decisão do tema do projeto, o método do projeto foi dividido em três etapas: a identificação do problema junto com a pesquisa sobre nomadismo digital e *brainstorming* de potenciais ideias e funcionalidades para o aplicativo; a etapa de pesquisa quantitativa e qualitativa, *naming*, design da identidade visual e sketch das telas digitais; e a etapa de refinamento do design das telas e a pós-produção do produto (com o vídeo demonstrativo do produto). Todas essas etapas serão descritas especificamente dentro da metodologia *Double Diamond*, porém essa organização das possíveis etapas foi feita antes da escolha da metodologia a seguir.

É importante esclarecer que a metodologia presente neste projeto não tem como critério o estudo da viabilização mercadológica do produto, ou seja, não foram realizados estudos de modelos de negócios, custos e investimentos financeiros para desenvolver o aplicativo para o atual mercado de produtos digitais.

Além disso, a limitação do projeto encontra-se na etapa de prototipação do aplicativo em seu funcionamento parcial, onde não haverá a implementação de todas as suas funções por meio de sistema de desenvolvimento de software interfaces; por exemplo, não haverá a implementação de API (acrônimo em inglês para *Application Programming Interface*, ou Interface de Programação para Aplicativos), cuja funcionalidade seria interagir algumas funções do aplicativo com outras ferramentas já disponíveis na *internet*.

Houve também um estudo prévio sobre o conceito de nômade digital por meio da metodologia criada por Austin Shaw, durante um exercício de entedimento sobre a palavra *wayfarer* (viajante, em inglês) e o processo da criação de um infográfico sobre nômades digitais. Este estudo inclui: a escrita livre de um texto em tempo cronometrado sobre a palavra viajante; a seleção de uma lista de palavras escritas neste texto; a conexão entre elas em um mapa mental (*mind map*, em inglês); uma lista do que fazer e não fazer no projeto (*Do e Dont's*, em inglês); a criação do conceito do que seria um infográfico sobre nômades digitais; e uma coletânea de imagens de referências visuais. Este estudo prévio, apesar de não ser parte da

metodologia deste projeto, ajudou na prévia compreensão do que é ser um nômade digital por meio da metodologia utilizada em diferente estudo (Figura 4 e 5).

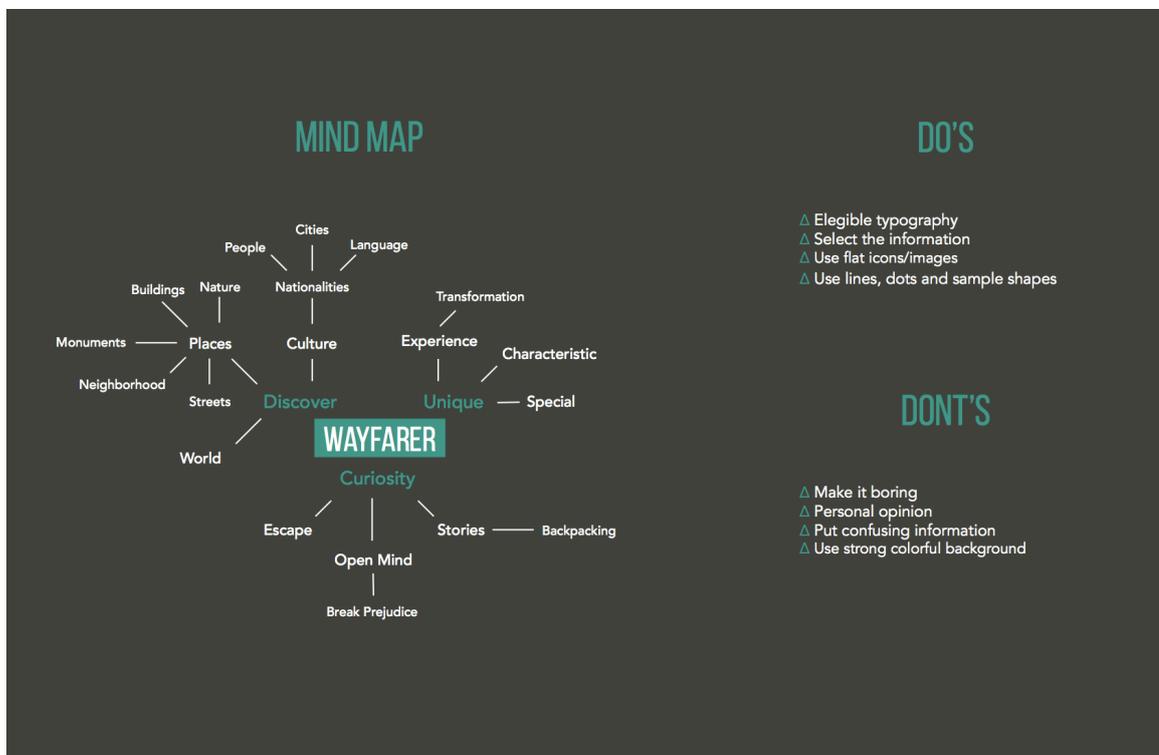


Figura 4: Mapa visual e lista de o que fazer o que não fazer no projeto

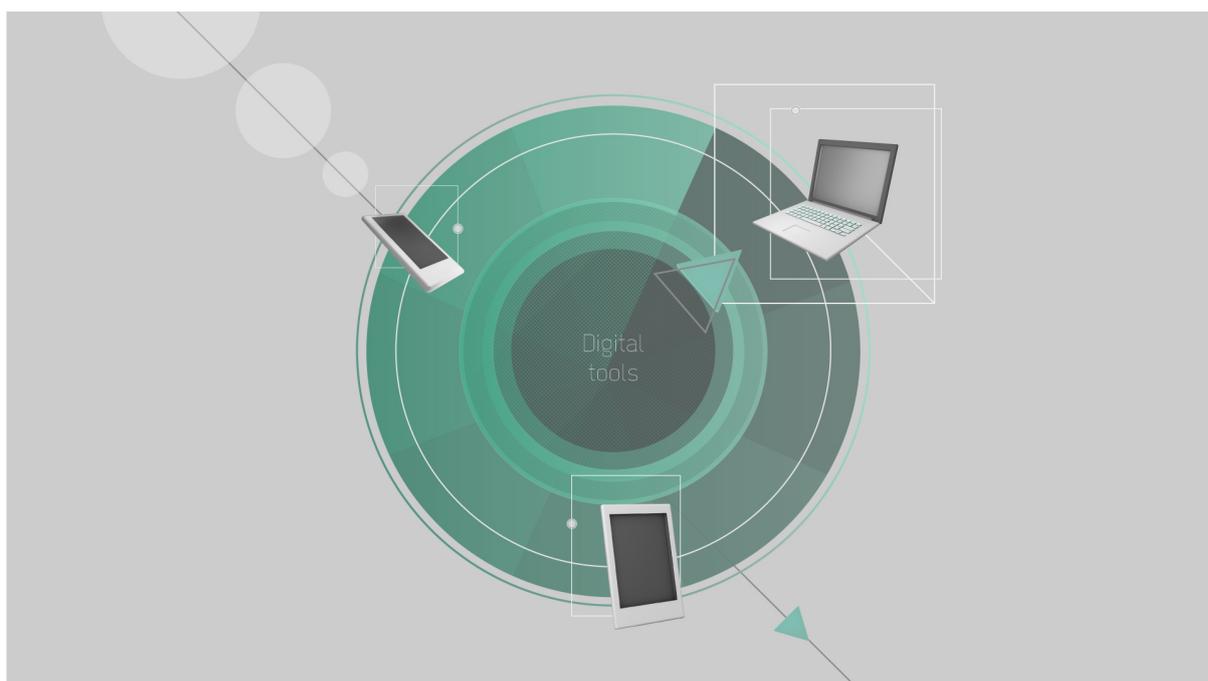


Figura 5: Design do estilo da infografia (feita em 3D no software Cinema 4D)

Para o presente projeto, houve diversas mudanças durante o processo criativo por meio da metodologia chamada *Double Diamond*, desenvolvida pela empresa londrina *Design Council* em 2005, a qual é dividida em quatro etapas (Figura 6). A primeira etapa é *Discovery*, ou seja, Descoberta em português, na qual ocorre as descobertas para o conceito do projeto e as necessidades do usuário. Houve a geração de alternativas de ideias sem restrições criativas e associadas as funcionalidades que o aplicativo poderia ter, ou seja, é a etapa de exploração do tema.

A etapas seguintes são chamadas de *Define*, *Develop*, e *Deliver*, que significam Definir, Desenvolver e Entregar, traduzidas respectivamente. Na fase de definição, ocorre a seleção dos filtros e requisitos do projeto que levarão à definição do problema do projeto. As etapas de *Discover* e *Define* podem ser classificadas como a fase de leituras e pesquisas. À partir desse ponto, começam a fase de desenvolvimento e entregas, as quais envolvem o *design* dos materiais do projeto (no caso, da interface das telas e outros produtos digitais que envolvem a realização do aplicativo, como identidade visual) e a fase de prototipação e testes de usabilidade antes da entrega final. Essa outra metade da metodologia pode ser chamada de fase prática do projeto. É importante ressaltar que podem ocorrer intersecção entre todas as fases da metodologia e não é necessário seguir uma ordem linear das etapas.

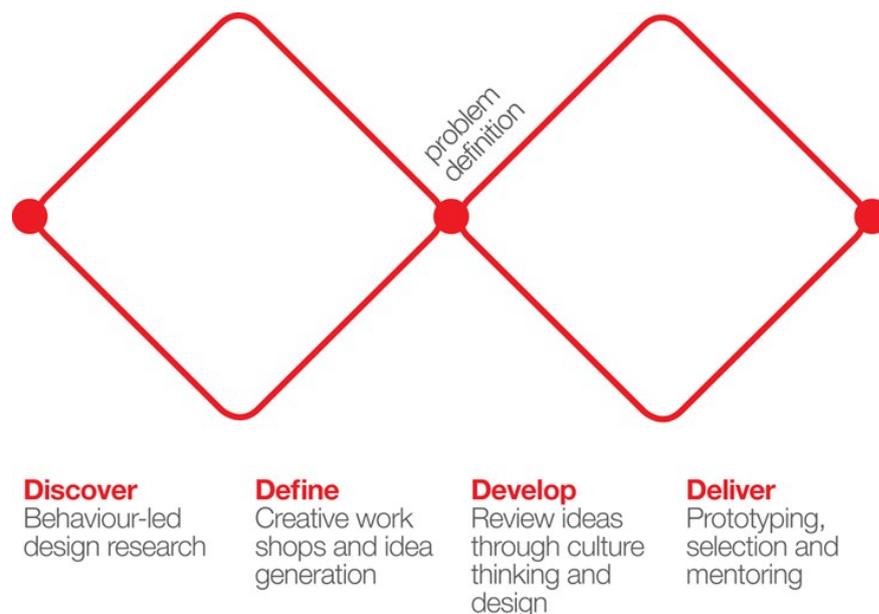


Figura 6: Metodologia *Double Diamond* (Design Council)

(Fonte: http://www.thecreativeindustries.co.uk/media/32564/DoubleDiamond_739x517.jpg)

3. NÔMADES DIGITAIS

O termo *nomadismo* originou-se na era Paleolítica durante a pré-história da humanidade, período no qual não existia a prática da agricultura. Portanto, as pessoas dependiam da caça e da oferta de alimentos disponíveis para sobreviver, e quando os alimentos ficavam escassos e difíceis de encontrar, os nômades deslocavam-se para um novo local onde pudessem achar os alimentos com mais facilidade. Além disso, os nômades também se locomoviam se precisassem fugir de condições climáticas desfavoráveis e de possíveis predadores. Por esses motivos, os nômades eram grupos de pessoas que não sentiam a necessidade de fixar-se definitivamente em um local, e migravam para diversos lugares conforme suas necessidades.

A palavra *digital* começa a ser amplamente utilizada no início dos anos 90 em um momento em que a popularidade das tecnologias de informação estavam em crescimento devido à maior disponibilização das mesmas ao mercado consumidor. Neste contexto, a palavra refere-se aos sistemas e arquivos criados principalmente pelas tecnologias da computação, e também é reconhecida pela sua conexão com os aparelhos eletrônicos nos quais as tecnologias de informação estão disponíveis ao público consumidor, como *smartphones*, *tablets* e *laptops*, que existem devido à programação eletrônica e digital de seu funcionamento.

Logo, a junção da palavra *nômade* com a palavra *digital* cria uma nova definição de estilo de vida por acrescentar um novo significado ao termo nomadismo, o qual é adotado por pessoas que migram constantemente de moradia. Surge o termo **nômade digital**, designado às pessoas que não trabalham em um local fixo – como um escritório de uma empresa, por exemplo – e desejam poder viajar e morar em diversas cidades. São pessoas que possuem um “emprego” não convencional – ou seja, que permite o trabalho remoto – o qual possibilitam as pessoas mudar de cidade conforme as condições financeiras e tecnológicas – para locais em que é possível, pelo menos, ter conexão com a internet.

O exemplo citado é uma das principais motivações pelas quais os nômades digitais optam por mudar o estilo de vida: eles recusam a rotina de ir todos os dias para o mesmo lugar trabalhar e onde passam a maior parte do seu tempo, dentro de um escritório. São profissionais que, portanto, pesquisam, planejam e arranjam trabalhos os quais possibilitam trabalhar remotamente independentemente do país

onde encontram-se.

Durante a pesquisa sobre nômades digitais, a maior parte das informações foram encontradas em *websites* e *blogs* (Figura 7) de pessoas que já são nômades digitais e publicam suas experiências de vida por meio de textos com dicas em diversos setores – principalmente o financeiro –, publicam vídeos nos quais gravam morando em diferentes cidades para incentivar outras pessoas a adotar o estilo de vida, e também fazem *hangouts* (ou conferências online) para tirar dúvidas de interessados.



Figura 7: Exemplos de sites e blogs de conteúdo sobre nômades digitais

Para ser um nômade digital, não é preciso viajar frequentemente. O tempo de moradia em um país é independente do estilo de vida nômade, pois o objetivo deste estilo de vida é possibilitar os nômades digitais a conhecerem e morar em novos lugares. Ou seja, o número de viagens feitas ou a serem realizadas não é o ponto principal, e sim, o destino escolhido. É importante também diferenciar os nômades digitais dos “mochileiros” ou pessoas que estão “tirando um período sabático” em suas vidas. A principal diferença é que as pessoas que estão viajando pelo mundo estão passando por esse período temporariamente; ao fim do período, essas pessoas possuem um local para voltar, o qual deixaram para trás temporariamente.

De acordo com o blog Nômades Digitais, um dos principais blog brasileiro sobre o assunto, a autora Fernanda Neute (que é nômade digital) resume a diferenciação como:

(...) Ser nômade digital é uma decisão de vida. Eles conscientemente não têm uma casa para voltar. Eles escolheram não ter raízes em seus países ou em qualquer outro país onde eles venham morar eventualmente. Eles não estão fugindo de nada e nem estão em busca de nada. Eles simplesmente aproveitam o percurso e as novas paisagens enquanto vivem a vida e trabalham “normalmente”.

E quais são as profissões que possibilitam o trabalho remoto? Durante a pesquisa, foram citadas profissões como empreendedor e *freelancers* (pessoas que são contratadas temporariamente para um serviço) e áreas relacionadas à tecnologia, como designers, programadores, fotógrafos e assistente de mídias sociais; além dessas, outras profissões como escritores, *bloggers* (pessoas que trabalham essencialmente com conteúdo de *blogs* e vídeos), e *copywriters* (pessoas que produzem textos para publicidade) estariam inclusas nesta lista.

Além disso, durante as leituras sobre nomadismo digital, percebeu-se também a necessidade do desapego ao hábito de adquirir alguns bens materiais que não são transportados com facilidade, como móveis e carros, os quais limitariam distâncias, e portanto, a escolha de destinos, ou que poderiam não possibilitar as viagens. Os bens materiais escolhidos pelos nômades digitais são relacionados aos eletrônicos importantes à execução do trabalho, principalmente *laptops*, *smartphones*, máquinas fotográficas profissionais e portáteis como *GoPro* (para filmar vídeos), e acessórios relacionados, como carregadores e adaptadores de tomada.

4. PÚBLICO-ALVO

Foi definido que o público-alvo do aplicativo são pessoas dentro da faixa etária de 20 a 30 anos, fase na qual observa-se que muitos jovens que estão cursando o ensino superior conseguem chegar à conclusão do curso, e portanto, poderiam mudar de cidade ou país. Entretanto, o estilo de vida nômade é restrito a algumas áreas de formação superior, ou seja, somente às profissões que permitem que o trabalho seja feito remotamente e, portanto, permitam que aos nômades digitais a viajar enquanto trabalham.

5. CONCORRENTES E SIMILARES

Além de conhecer quais são os *websites* e *blogs* publicados por nômades digitais, é também parte da pesquisa conhecer aplicativos que foram desenvolvidos com a intenção de ajudar na organização de bagagens sem, necessariamente, um público-alvo específico ou com foco nos nômades digitais.

Entre os aplicativos avaliados, notou-se que o estilo das telas são parecidos: há uma ou mais listas de textos com o nome dos objetos a serem levados para as viagens, e um símbolo de *check* ao lado de cada objeto listado. O aplicativo *Checklist* é um exemplo de um aplicativo simples; porém, não separa hierarquia da informação de nenhum objeto em grupos ou em categorias. Possui aparência de *to-do list*, e torna-se apenas uma lista sem nenhum recurso que ofereça o acompanhamento do progresso da preparação da viagem (Figura 8).

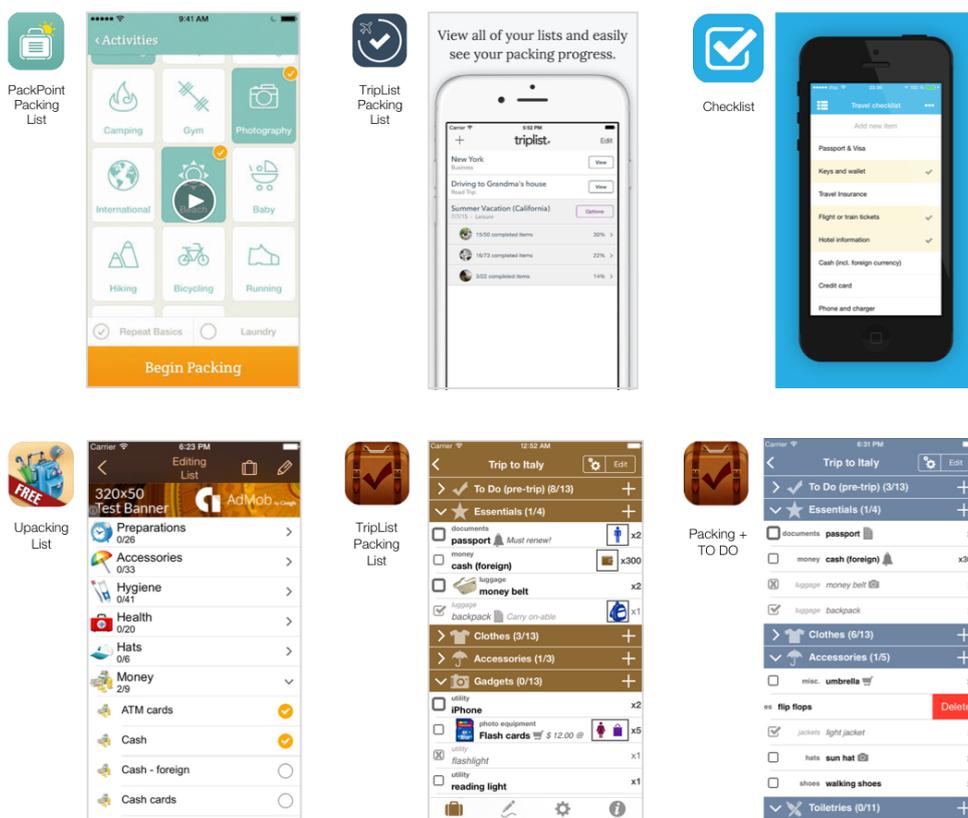


Figura 8: Interfaces de aplicativos analisados

Alguns desses aplicativos também apresenta uma interface “poluída”: os ícones ao lado de cada objeto seriam a representação gráfica desses objetos, mas nem todos acrescentam um real significado do agrupamento de objetos na categoria deste ícone. Por exemplo, no aplicativo *U Packing*, a categoria de acessórios está classificada com um ícone de guarda-sol de praia que poderia causar confusões de significado para seus usuários. Esse ícone poderia remeter as pessoas em organizar os objetos que levarão para a praia, ao invés de organizar os acessórios.

Ainda sobre problemas na organização em categorias, o aplicativo *PackPoint Packing List* sugere a separação dos objetos de viagens por atividades que poderiam ser praticadas em diferentes ambientes. O problema identificado nesse tipo de separação é de que os mesmos objetos levados para praticar a atividade de acampar (*camping*) poderiam ser iguais ao de subir montanhas (*hiking*) e corrida (*running*) – por exemplo, o tênis esportivo ou roupas esportivas – e, portanto, repetiram os objetivos e estariam desnecessariamente separadas em categorias diferentes, além de dar a sensação de que o usuário tem mais objetos do que realmente tem.

O *design* da interface desses aplicativos também apresentam alguns problemas de tamanho, proporção e escala, principalmente identificados nos aplicativos *TripList Packing List* e *Packing + To Do*. Os ícones que representam os aplicativos são iguais, dificultando o reconhecimento do aplicativo apenas pelo ícone e, há ausência de alinhamento de texto e cores que agregam significados a funcionalidade do aplicativo.

Além dos aplicativos citados, foram listados outros aplicativos que auxiliam nas atividades remotas relacionadas ao trabalho, porém nenhuma delas tinha o foco na organização de vida pessoal atrelada as viagens e vida nômade (Figura 9).

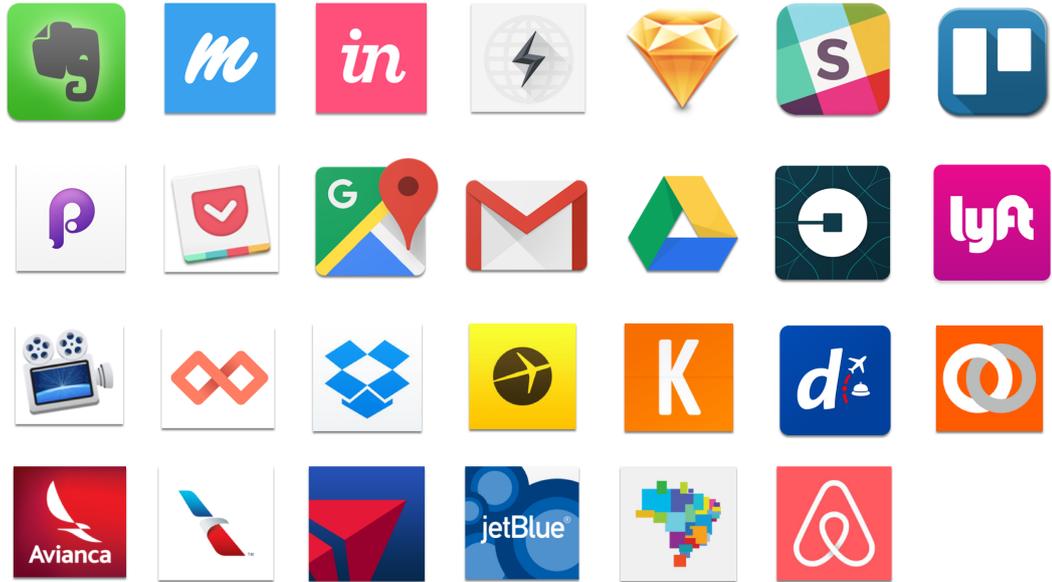


Figura 9: Aplicativos de diversas funções do tema viagens e do tema trabalho

6. REQUISITOS DO PROJETO

Os requisitos básicos do projeto do aplicativo *B.Nomad* baseiam-se nas possíveis melhorias das funções de aplicativos existentes de organização de viagens, e na implementação de funções baseadas nas necessidades dos nômades digitais, como o auxílio da organização financeira e conhecimento da vida nômade por meio de dicas para iniciantes baseadas em blogs famosos de nômades digitais ao redor do mundo – não restringindo-se apenas às fontes brasileiras de informação.

Outro requisito do projeto é utilizar o idioma português, pela razão do aplicativo ser feito para jovens brasileiros que podem adotar o estilo de vida dos nômades digitais. Em uma próxima etapa, poderia-se prever a possibilidade de acrescentar o idioma inglês por ser o idioma mais internacionalmente conhecido.

Por fim, o projeto tem como último requisito ser um aplicativo simples, com pequenas animações que não demandem muita bateria, de usabilidade aprendizagem intuitiva, e que ajude ao nômade digital iniciante a organizar sua vida financeira e de bens pessoais de maneira eficiente, ao mesmo tempo que consegue aproveitar as dicas de pessoas experientes, selecionadas pela curadoria de informações pré-selecionada pelo aplicativo.

7. GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Esta etapa refere-se a fase de Desenvolvimento inserida na metodologia do *Double Diamond*. Inicia-se a organização das informações obtidas na fase de pesquisa e geram-se diversos estudos para atingir a materialização dessas informações em produtos digitais. Neste projeto, foram feitos estudos da arquitetura da informação, *wireframes*, *brainstorming* de *naming*, e geração de alternativas de identidade visual e interface das telas do aplicativo, além de envolver uma pesquisa quantitativa, o que remete à uma tarefa de pesquisa que foi necessária durante essa etapa de desenvolvimento.

7.1 ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO

O projeto inicialmente previa ideias de desenvolver um aplicativo que ajudasse na organização pessoal e financeira, e ser também uma fonte de informações confiáveis sobre o estilo de vida dos nômades digitais e ser uma plataforma de comunicação entre os mesmos. O excesso do número de *features* (características ou funcionalidades em inglês) desfojava a principal razão da existência do aplicativo, o qual é ajudar na organização de futuros nômades digitais. Além disso, isto confundia o aplicativo com as funções de um *website*. Ponderou-se sobre as diferenças entre desenvolver um *site mobile* ou um aplicativo *mobile*, ou seja, a dúvida que surgiu foi escolher qual seria a melhor plataforma digital para alcançar o objetivo do aplicativo. De acordo com Fabrício Teixeira (2015), autor do livro *Introdução e boas práticas em UX Design*, a diferença entre as tecnologias de disseminação de informação encontra-se em seu propósito de existir:

“Sites estão sempre atualizados, são compatíveis com vários sistemas operacionais, são mais facilmente encontráveis pelos buscadores e ideais para usuários que estão tendo contato com a marca pela primeira vez. Por outro lado, aplicativos podem ter melhor performance, podem ser usados offline em alguns casos, permitem mais liberdade criativa na interface e ajudam a criar fidelidade com os usuários.” (Pag. 177. Introdução e boas práticas em UX Design.)

Essa etapa misturou-se com a etapa conseguinte a Descoberta, chamada de Definição (Ou *Definition*), onde priorizou-se a possível solução do problema ao entender qual era a importância do projeto. Logo, a decisão foi feita com base em

estudos de *websites* e *blogs* existentes que criam e difundem informações direcionados aos nômades digitais, com base na comparação com aplicativos similares a ideia do projeto, e com base na escolha do propósito do uso do aplicativo.

Acrescenta-se ainda os estudos feitos sobre a arquitetura da informação do aplicativo. Apesar de *site maps* (mapas do site, em português) serem principalmente criados para auxiliar na organização da informação em *websites*, a ferramenta foi utilizada neste projeto para ajudar na organização das ferramentas do aplicativo.

Baseado em *feedback* sobre as propostas feitas na primeira tentativa de arquitetura (Figura 10), as quais eram generalistas e que englobavam um vasto grupo de ações intrínsecas a cada ferramenta; isso complicava o acesso às essas ações e causava algumas confusões sobre onde estaria uma específica função dentro de grandes grupos de ferramentas. Portanto, foi feita a simplificação da arquitetura da informação, de modo a simplificar as ações feitas pelos usuários e facilitar o uso do aplicativo.

B.Nomad: Primeira tentativa de Arquitetura da informação

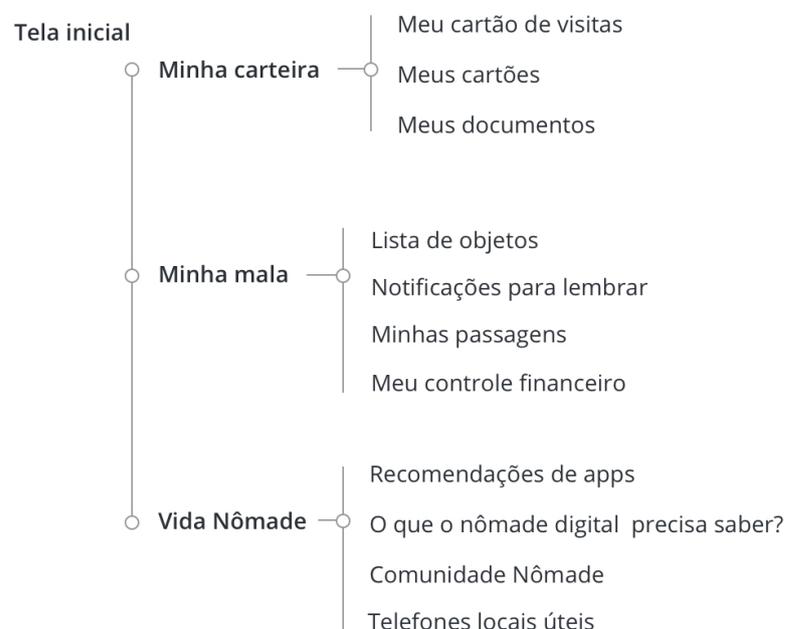


Figura 10: Arquitetura da informação inicial do projeto

O objetivo do projeto foi redefinido, ou seja, tem como proposta ser um

aplicativo de uso contínuo que seja consultado a cada organização de financeira e de bens pessoais para viagens – comportamento o qual gera a fidelidade do usuário – e o qual tenha a melhor performance parcialmente independente do acesso à internet, que seria somente necessário para poucas atualizações, como o de câmbio monetário e o clima do país de destino (Figura 11).

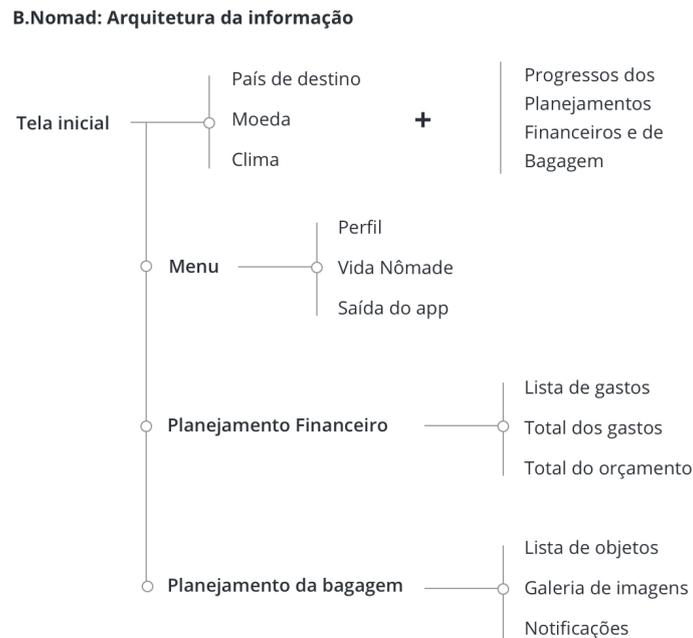


Figura 11: Arquitetura da Informação final

7.2 WIREFRAMES

Para concluir essa etapa de decisão, foram também feitos desenhos de alguns *wireframes* para testar a disposição das informações da arquitetura de informação nas telas. Foi observado que haviam diversas opções de funções não intuitivas e de complicações desnecessárias, as quais confundiam e levavam mais tempo para que o usuário pudesse concluir alguma tarefa dentro do aplicativo (Figura 12).

Por causa da redefinição do objetivo do projeto, conseqüentemente houve o início da próxima etapa. Na etapa do Desenvolvimento (ou *Develop*, em inglês), foi dado o início das experimentações e gerações de alternativas, na qual as ideias geradas na fase de Descoberta e Definição foram testadas em sketches das telas do aplicativo sobre como seria disposta as informações do aplicativo.



Figura 12: Primeiras tentativas de wireframes para o aplicativo

7.3 NAMING

Concomitante a esta etapa, ocorreu também a criação da identidade visual do aplicativo. O processo de *Naming*, nome dado ao processo de criação de nomes de marcas, foi dado pelo brainstorm de ideias as quais poderiam nomear o aplicativo. Foi escolhido o nome *B.Nomad* (em inglês), por ser o idioma mais conhecido internacionalmente.

Existem duas empresas com um nome parecido: uma delas é um estúdio de fotografia em Barcelona chamado *B Nomad*, e outro é um site chamado *B-Digital Nomad*, o qual promove a experimentação da vida nômade por um curto período. A diferença entre os caracteres de cada nome e dos ramos de cada empresa faz com que *B.Nomad* seja um nome autêntico e possível de registro de marca (apesar de que isso não está no escopo deste projeto).

O nome *B.Nomad* foi também pensado para que a leitura e pronúncia da letra B seja igual a leitura do verbo *Be*, que significa ser em inglês. Portanto, o nome do aplicativo em português poderia ser traduzido como *Seja Nômade* ou *Ser Nômade*, usando uma ferramenta digital como apoio. Por fim, o uso do caractere ponto entre a letra B e a palavra *Nomad* refere-se às compressões de palavras que ocorrem frequentemente no uso da linguagem de texto *online*, e as quais são facilmente

encontradas no meio digital.

Após o *Naming*, iniciou-se o design da identidade visual do aplicativo. O objetivo do projeto não é realizar um *Branding* completo para a “startup” ou “empresa” fictícia *B.Nomad*, mas é focado apenas em criar uma identidade para ser implementado no aplicativo. Entretanto, isso não significa ser uma escolha superficial. A identidade visual é importante para materializar visualmente a ideia do aplicativo, e criar um sistema visual relaciona diversos elementos digitais que a diferenciam de outros aplicativos existentes, como um logotipo, e as escolhas de cores, tipografia, ícones, fotografia, e outros elementos.

O primeiro passo foi estudar e definir quais seriam as palavras que significam o que é ser nômade digital. Ao observar fotografias em *blogs* de nômades digitais brasileiros e *blogs* internacionais, muitos deles compartilhavam fotografias em lugares turísticos famosos e em lugares incomuns de trabalho. A intenção era demonstrar o estilo de vida do nomadismo digital, onde o trabalho está conectado às possibilidades das viagens. Portanto, foi feito um brainstorm de palavras associadas ao conhecimento adquirido sobre nomadismo digital (Figura 13) e também um brainstorm de sentimentos associados à mudança do estilo de vida.

Por meio deste estudo, foram extraídas três palavras-chaves as quais ajudaram na definição do conceito da identidade visual do aplicativo: liberdade, viagens e tecnologia. Logo, a identidade e o aplicativo devem **proporcionar a liberdade do trabalho condicionada pelo uso de tecnologias que possibilitam as viagens dos digitais nômades**. E por meio deste conceito, foi possível fazer o exercício de associação das palavras com as imagens observadas, o qual resultou em uma paleta de cores e no logotipo do aplicativo.



Figura 13: Brainstorming de palavras relacionadas ao nômade digital

7.4 PESQUISA QUANTITATIVA

Ainda dentro da etapa de desenvolvimento, foi feita uma pesquisa quantitativa com 10 perguntas objetivas, das quais destacam-se perguntas sobre a faixa etária, sobre quais objetos seriam mais carregados para viagens a trabalho, e possíveis funções que o aplicativo poderia ter para ajudar e orientar os nômades digitais em suas viagens (Figura 14 a 18). Foram obtidas 31 respostas e foi observado que a maior parte do público-alvo encontra-se entre a faixa etária de 20 a 30 anos – sendo 93% representantes das respostas da pesquisas.

Sobre os objetos eletrônicos levados para uma viagem a trabalho, o *smartphone* foi o objeto que todos os potenciais nômades digitais levariam em suas viagens, motivo o qual enfatiza a importância do desenvolvimento de um aplicativo.

Quantos anos você tem?

31 de 31 pessoas responderam esta pergunta

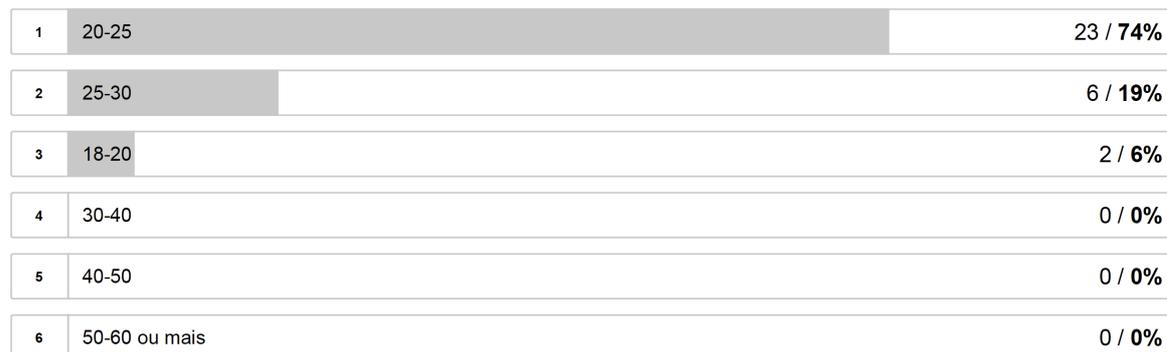


Figura 14: Faixa etária do público alvo

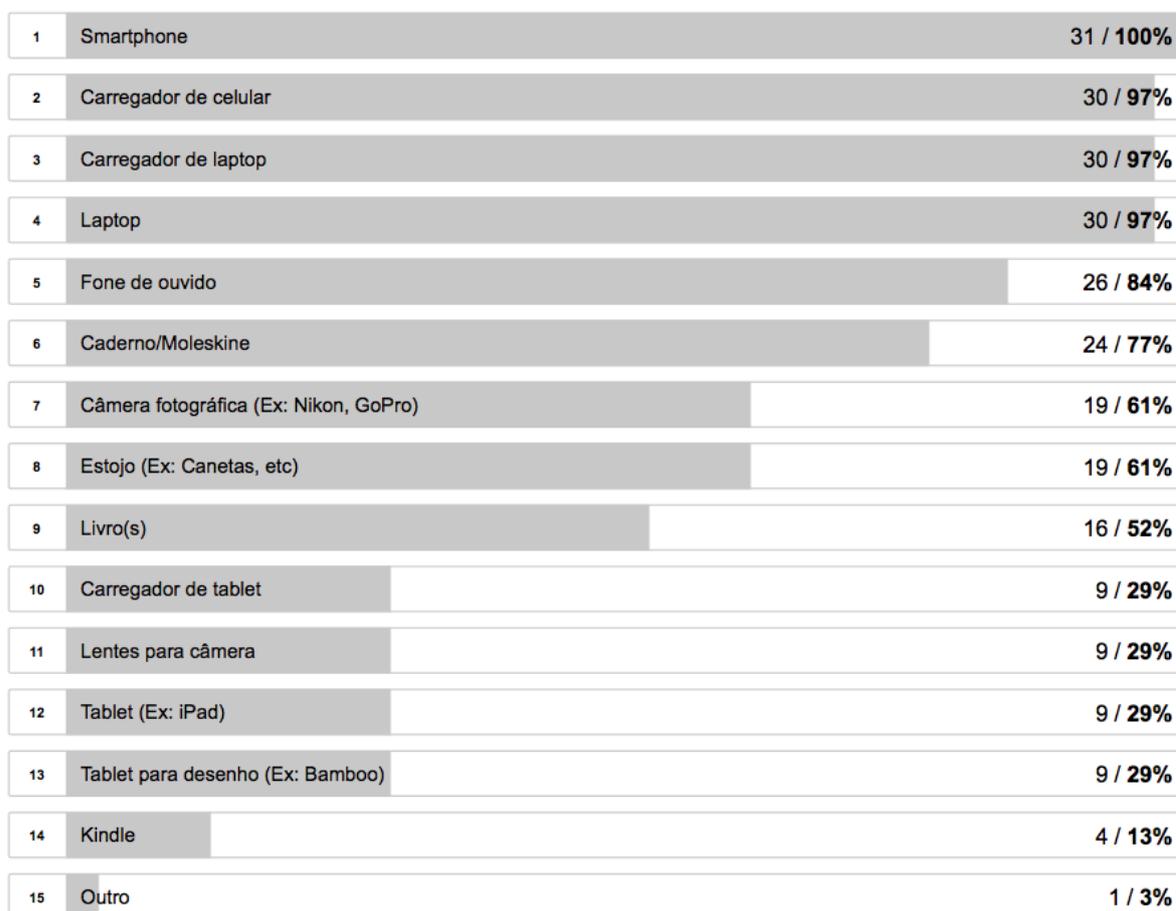


Figura 15: Objetos de trabalho carregados pelos jovens da faixa etária acima

Além disso, foram questionados quais os tipos de bagagens que seriam levadas para essas viagens. A mochila destacou-se na segunda posição das respostas sobre qual bagagem as pessoas levariam para carregar seus objetos.

Se você fosse se mudar para outra cidade/país e viajasse constantemente por diversos lugares, você levaria:

31 de 31 pessoas responderam esta pergunta

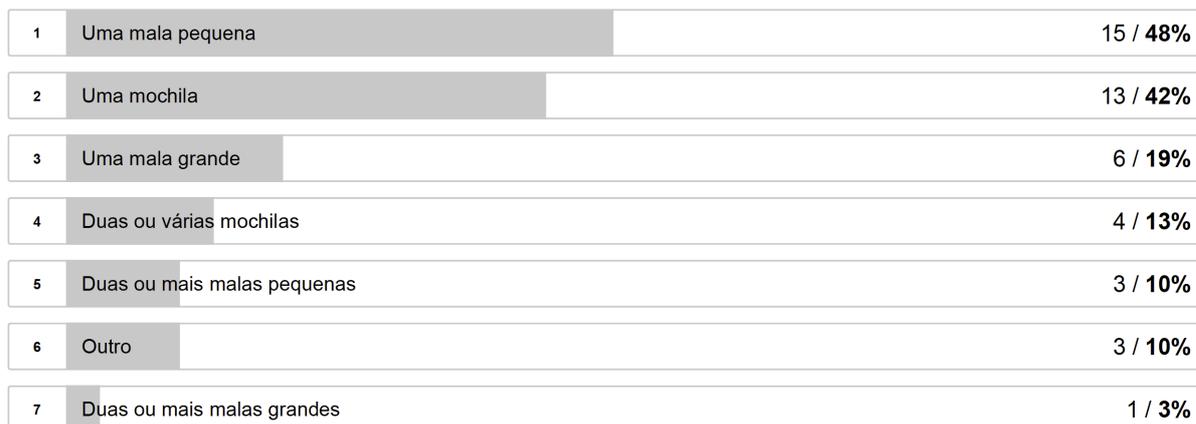


Figura 16: Respostas sobre os tipos de bagagem

Quais são as principais dúvidas que você tem quando planeja viajar?

31 de 31 pessoas responderam esta pergunta

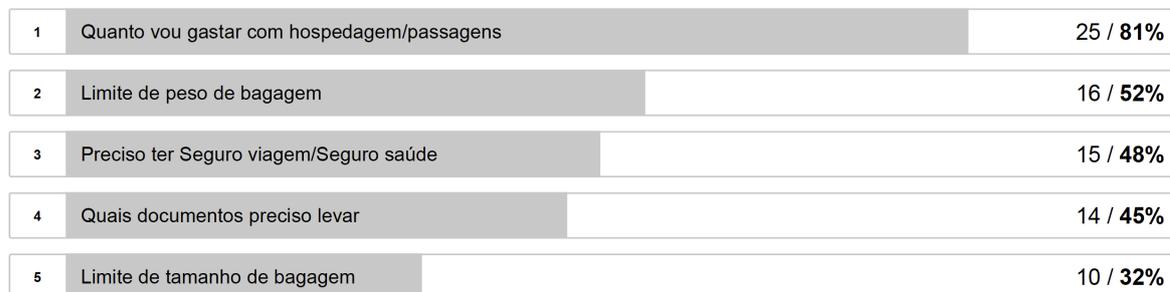


Figura 17: Respostas de possibilidades de funções do aplicativo



Figura 18: Respostas sobre objetos as pessoas esquecem frequentemente

Outra pergunta destacada foi sobre quais são as principais dúvidas que as pessoas tem quando planejam viajar. Essa pergunta foi feita com a intenção de investigar quais seriam as principais preocupações e, os prováveis impecilhos, que impediriam as pessoas de viajar e optar pela vida nômade. A parte financeira sobre o controle de gastos com hospedagem e passagens foi a principal dúvida entre as pessoas que responderam a pesquisa. A ideia original do aplicativo era englobar todos esses recursos apresentados como opções de respostas, e por meio das respostas, seria feita a arquitetura da informação baseada nessas respostas. Logo, isso destacaria as ferramentas que ajudariam a suprir a maior dúvida – neste caso, a financeira – e a dúvida menos frequente seria suprida em outra ferramenta mais discreta, como descobrir a informação sobre o limite do peso de bagagem (Figura 19).



Figura 19: Ilustração representativa dos objetos eletrônicos mais carregados

Porém, durante a fase da organização da arquitetura de informação do aplicativo – na qual foi identificadas muitas funcionalidades que poderiam confundir o usuário do aplicativo –, foi feita a priorização dessas funções e escolhido o

planejamento financeiro como principal dúvida a ser respondida pelo aplicativo por meio da organização financeira do futuro nômade digital.

É importante dizer que essa decisão também foi baseada nas leituras dos artigos recorrentes em *blogs* e *websites* de nômades digitais, pois notou-se que um dos principais tópicos abordados é sobre como organizar o dinheiro, e portanto, o planejamento financeiro de uma viagem.

7.5 IDENTIDADE VISUAL

O próximo passo foi desenhar o logotipo do *B.Nomad*. A ideia do logo surgiu durante o estudo da pesquisa quantitativa citada acima, pois a mochila foi o principal objeto escolhido para carregar os objetos das pessoas que vão ao trabalho. Vinculada à ideia de mochila, foi feita uma pesquisa sobre diferentes tipos de mochilas disponíveis no mercado, que variavam de tamanho e utilidade. Logo, a primeira referência foram as mochilas utilizadas pelos “mochileiros” (Figura 20), porém a ideia foi descartada por não representar adequadamente a identidade dos nômades digitais, o qual propósito é poder carregar o *laptop* e outros eletrônicos com segurança. Logo, foi escolhida a mochila de *laptop* para ser o ícone do logotipo. Foram feitos desenhos de figuras abstratas e da retratação mais fiel do objeto (Figura 21).



Figura 20: Referência de mochilas

(Fontes: <https://asiademochila.files.wordpress.com/2011/08/mochila.jpg> e

<https://d2t66p9ub1hqfk.cloudfront.net/media/CACHE/images/products/incase-city-compact-backpack-heather-blackgunmetal-gray-8/546812a649e108fa620db9cf3bc19450.jpg>)

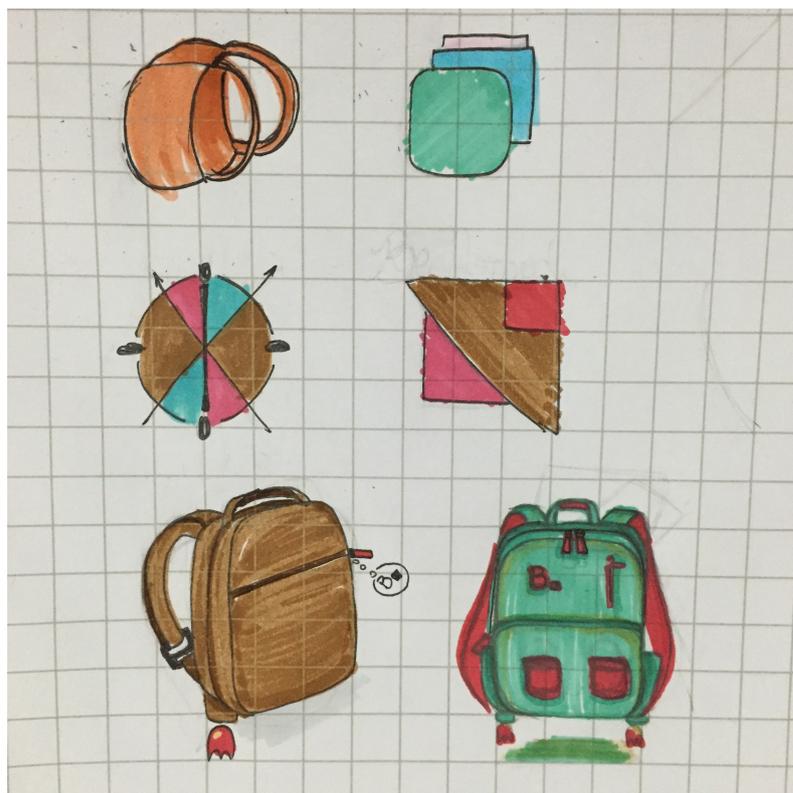


Figura 21: Geração de alternativas do ícone do logotipo

Associada a ideia de tecnologia e ao uso da fotografia e vídeos pelos nômades digitais para registrar suas viagens, surgiu a referência de um drone como objeto eletrônico que representasse a união entre as principais palavras do conceito da identidade visual: liberdade (por ser um objeto que voa e pode percorrer longos caminhos), tecnologia e agrega a atividade de registrar fotos e vídeos, que são registradas pelos nômades digitais (Figura 22).



Figura 22: Imagem de um drone para inspiração
(Fonte: <http://escdn.nl/images/resized/362685:445:278:contain.jpg>)

Logo, o conceito do logotipo surgiu da união da mochila de *laptop* com a hélice de um *drone*, que significaria a liberdade de viajar condicionada a levar os equipamentos de trabalho dentro da mochila (Figura 23).

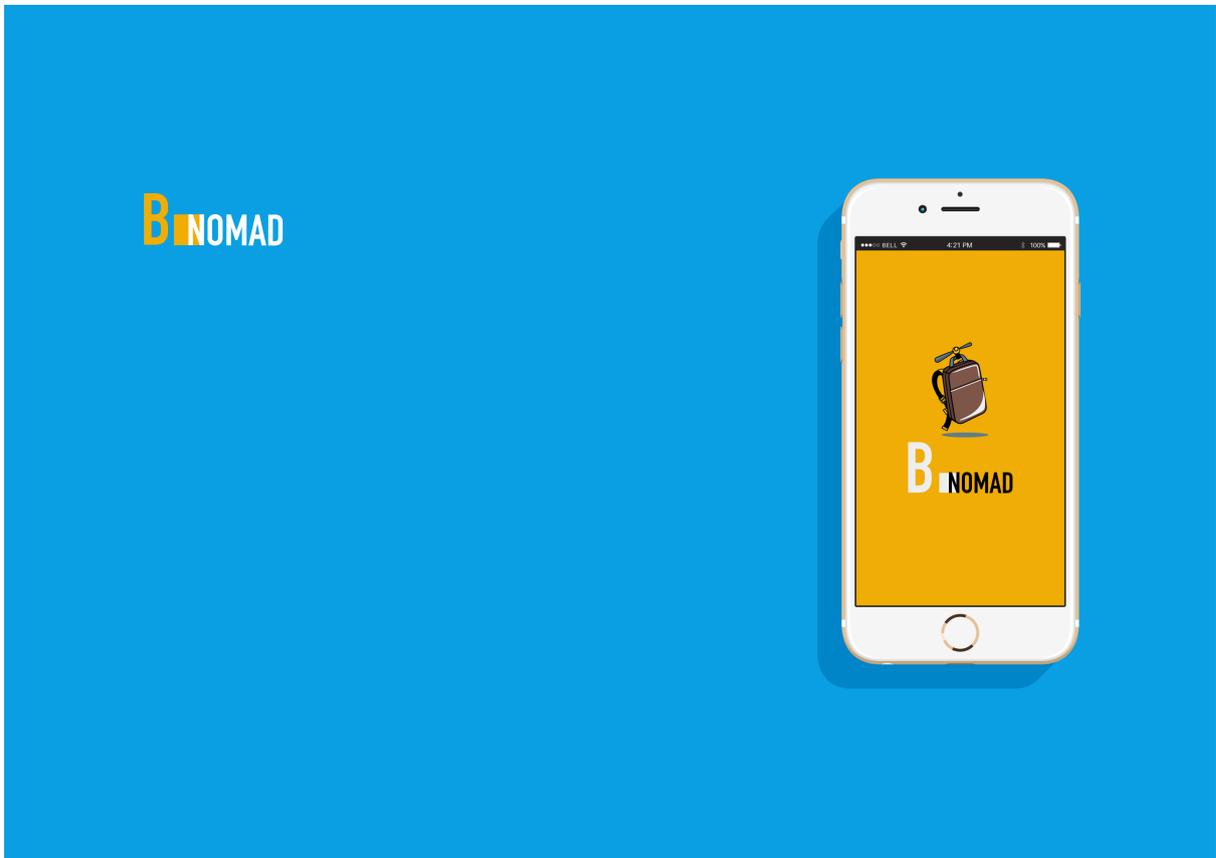


Figura 23: Teste da Identidade Visual

As primeiras cores que foram escolhidas foram tons de azul, amarelo e marrom, por serem cores que remetem diretamente aos tons do céu durante o amanhecer e o anoitecer, e o tom marrom por remeter aos materiais rústicos da mesma cor. Porém, quando aplicado ao sistema de identidade, as cores não combinavam com a ideia de tecnologia e modernidade do aplicativo, e lembravam cores infantis com ilustrações que poderiam atrair o público mais juvenil (Figura 24 a 26).



Figura 24: Teste de cores com o Logotipo do aplicativo

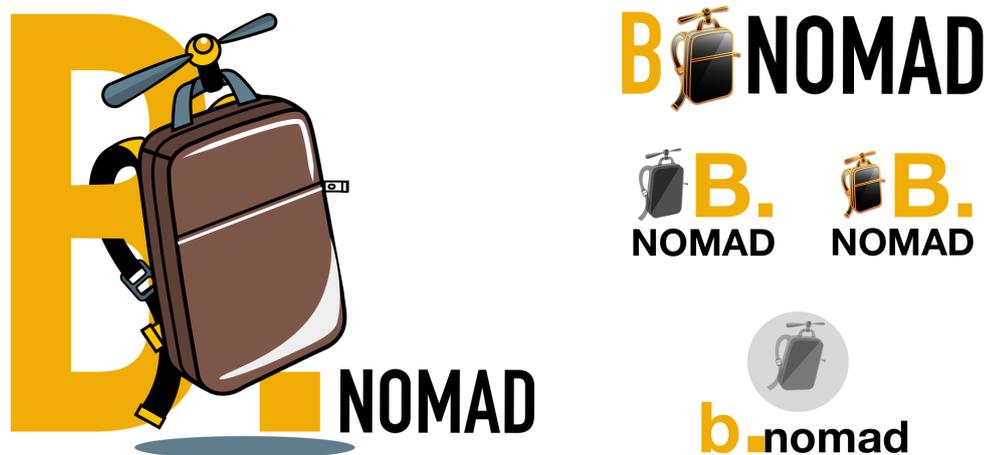


Figura 25: Testes feitos do logotipo

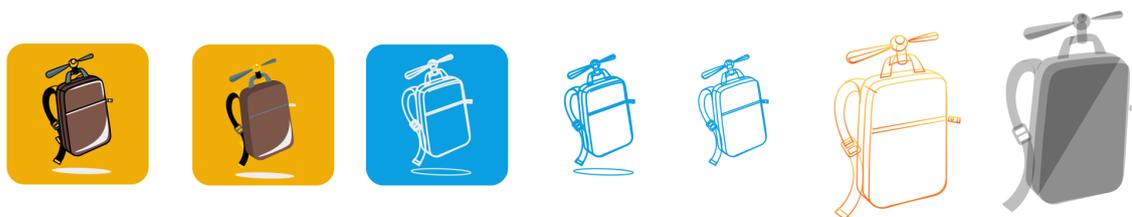


Figura 26: Teste de cores aplicadas ao ícone do aplicativo

Logo, entre as cores anteriormente testadas, a cor escolhida foi o tom de azul por remeter à amplitude do céu em um dia claro, e que representaria a liberdade de uma vida fora das quatro paredes vivida dentro de escritórios fechados. Acrescentam-se tons de cinza para dar suporte à paleta de cores, e um tom de vermelho para auxiliar na comunicação visual do aplicativo. Por ser uma cor que atrai atenção, essa cor remete às tarefas incompletas e associa-se à algumas funções, como deletar itens da lista, por exemplo (Figura 27).



Figura 27: Paleta de cores final do aplicativo

A tipografia foi escolhida para ter a melhor resolução em tela digital foi a família tipografia *Opens Sans*. De acordo com o *website Google Fonts*, a fonte foi desenvolvida pelo designer de tipos Steve Matteson, coordenador de time global da empresa *Monotype*, e que tem 25 anos de experiência na área. A *Open Sans* é classificada como fonte humanista sem serifa, contendo 897 caracteres e foi otimizada para ter boa legibilidade em arquivos impressos, digitais e telas *mobile* (telas de *smartphone*) (Figura 28 e 29).

Light
Light Italic
Regular
Regular Italic
Semi-Bold
Semi-Bold Italic
Bold
Bold Italic
Extra-Bold
Extra-Bold Italic

Figura 28: Estilos e pesos da família tipográfica

ABCĆČDĐEFGHIJKLMNOPQRSŠTUVWX
YZŽabcčćdđefghijklmnopqrsštuvwxyz
žАБВГГДЂЕЃЖЗСИЇЙЈКЛЉМНЊОПР
СТЂУЎФХЦЧЏШЩЪЫЬЭЮЯабвггдђеё
єжзсииїйјклљмнњопрстђуўфхцчџшщ
ъыьэюяΑΒΓΔΕΖΗΘΙΚΛΜΝΞΟΠΡΣΤΥΦΧ
ΨΩαβγδεζηθικλμνξοπρστυφχψάΆέΈ
έΉίϊίΐόΌύϋϚϛάέήίόύώΩǺǻǼǾ
σϺăâêôσϣ1234567890'?"'!"(%)[#]{@}/&<-
+÷×=>®©\$€£¥¢;:,.*

Figura 29: Caracteres da tipografia *Open Sans*

7.6 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS DE DESIGN DE INTERFACES

Ainda na fase de Desenvolvimento, foram feitas gerações de alternativas com testes de cores e interfaces com o propósito de entender como ficariam dispostas as arquitetura da informação do aplicativo. Essa fase foi essencial para o entendimento de quantas interações o usuário deve fazer para conseguir cumprir uma tarefa.

Quanto mais dificuldade o usuário tem para concluir uma tarefa, mais chances essa pessoa tem de desistir do uso de um aplicativo. A primeira tentativa visou a criação de um menu na tela inicial o qual mostraria o progresso de cada categoria. Porém, se a cada vez que o usuário usar o aplicativo e abrir essa tela obrigatoriamente todas as vezes, isso poderia causar uma demora desnecessária para que cumprir uma tarefa (Figura 30).

Portanto, a partir dessa análise, foi concluído que o usuário deveria ter acesso imediato às principais funcionalidades no momento em que clicasse no ícone do aplicativo.

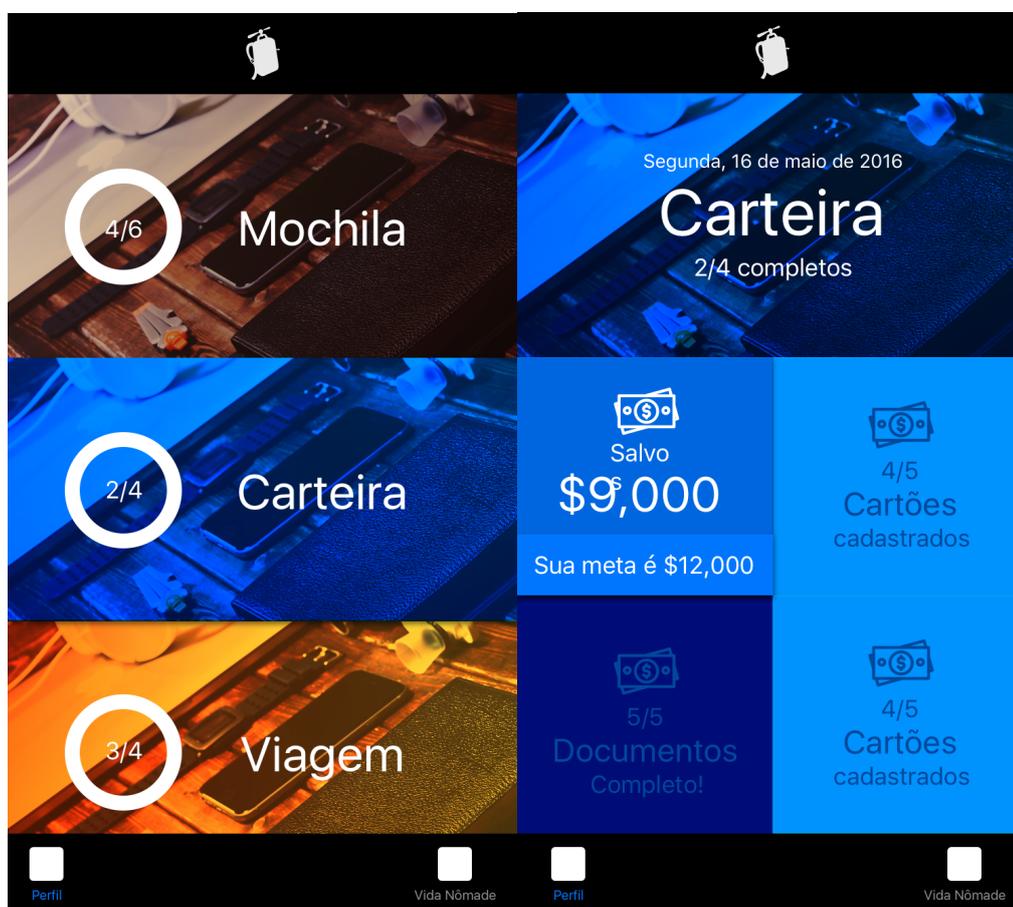


Figura 30: Testes do design da interface

Após a segunda estruturação da arquitetura de informação do aplicativo, foram feitos outros testes de interface que aplicavam a identidade visual em andamento e tentavam estruturar as informações na tela de forma consistente.

Entretanto, essa etapa demonstrou um alto nível de dificuldade e foram cometidos diversos erros. Foram feitas análises de hierarquia, estilo de botões e suas funcionalidades, e estilo de formulário também para o desenvolvimento da lista dentro das categorias. Por exemplo, colocar um botão de *on/off* padrão do sistema iOS foi a primeira ideia para dar o check no item selecionado de uma lista de uma categoria; porém, foi recebido *feedback* de que entendia-se que aquela funcionalidade era pertinente a classificação do campo estar ativo ou não, o que acrescentava dificuldade no entendimento do *checklist* dos objetos daquela lista (Figura 30).



Figura 31: Teste do design da interface da tela de planejamento de bagagem

Na tela inicial, a primeira tentativa do *design* de botões e links ativos não deixava explícito que aqueles eram botões ativos, nos quais o usuário poderia clicar e escolher seu local de destino, a moeda e clima. Neste caso, o visual lembrava um *display* estático e não indicava interatividade (Figura 32).



Figura 32: Teste do design da interface da página inicial

A geração de alternativas do *design* das listas encontradas em Planejamento Financeiro e Planejamento da bagagem foi essencial para o estudo do melhor aproveitamento do espaço da tela de um *smartphone*. Neste caso, o primeiro *grid* foi feito com três colunas divididos em três botões quadrados com textos inseridos em cada botão; porém, o espaço reduzia o tamanho das fontes e, portanto, o texto era difícil de ler. Além disso, a diferença entre o botão ativo e desativado não estava, novamente, intuitivo para o usuário e causava confusões do entendimento de qual grupo estava com os *checks* completos ou incompletos (Figura 33).

Portanto, o redesign de botões foi crucial para entender quais são os elementos visuais que fazem com que o usuário realize a ação necessária para o cumprimento de uma tarefa específica.

Testes de diferentes tipos de menu também foram feitos para entender como poderia funcionar a troca de telas entre as principais funcionalidades do aplicativo, ou seja, como o usuário poderia encontrar o Planejamento Financeiro, o Planejamento da Bagagem e a seção Vida Nômade. O primeiro design de tela previa que os dois Planejamentos ficassem presentes na tela inicial, e Vida Nômade dentro do menu lateral. Porém, essa alternativa foi descartada por não dar a hierarquia igualitária entre as principais funcionalidades do aplicativo.



Figura 33: Teste de menu

Logo, a próxima etapa foi repensar em como seria feita a escolha do menu. Foram feitos outros testes de menus com o objetivo que fossem mais intuitivos, e foram testadas outras paletas de cores para que ajudassem nessa composição (Figura 34). As opções de cores foram descartadas, pois representavam outro *mood* (ou humor, em português), como cores “muito divertidas” para o aplicativo.

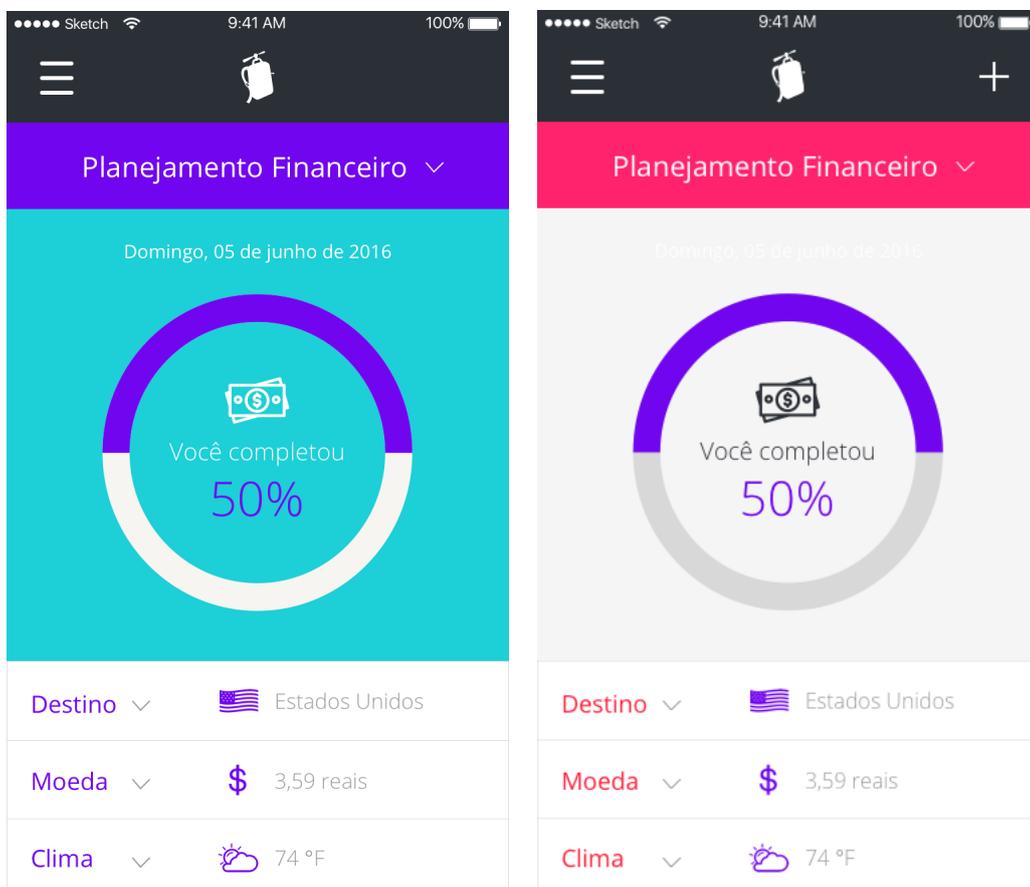


Figura 34: Testes de cores e menu

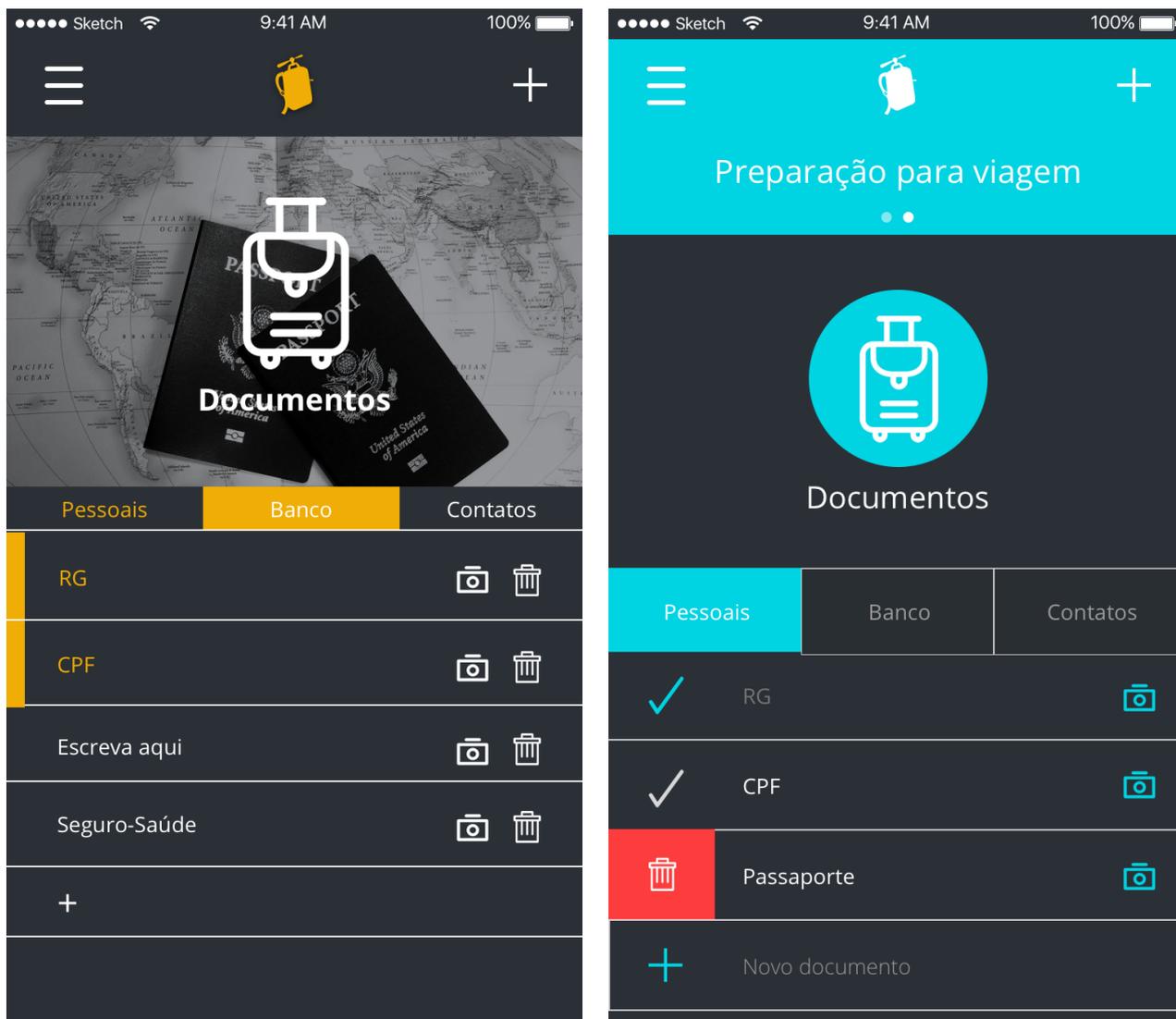


Figura 35: Teste de menu superior e paleta de cor final do aplicativo

O problema encontrava-se na estrutura da informação. Após exportar algumas telas para serem visualizadas no smartphone, foi identificado que o tamanho das letras, dos campos e do menu estavam pequenos e poderiam ter um melhor aproveitamento do espaço (Figura 35). Foi dado um “respiro” maior entre as fontes, os ícons e os campos de preenchimento.

Para o próximo passo, foi feito o redesign das telas com as alterações estudadas durante a geração de alternativas do design de interface do aplicativo, e as telas foram prototipadas para o teste com usuários.

7.7 TESTE DE USABILIDADE

Após o design das telas do aplicativo, foram feitos testes de usabilidade da interface com cinco possíveis usuários que poderiam tornar-se nômades digitais. Todos eram estudantes universitários que cursam o ensino superior em áreas de estudo consideradas do grupo das formações educacionais possíveis de realizar o trabalho remoto: estudantes de design, ciência da computação e audiovisual (Figura 36). Entre os participantes, um deles fez o teste de usabilidade remotamente por meio do aplicativo *Invision*, o qual permite que outro usuário acesse a prototipação do aplicativo, consiga usar e gravar seus movimentos.

Os testes foram gravados em vídeo com autorização dos estudantes e foram importantes para registrar a linha de raciocínio que cada pessoa faz quando realiza uma tarefa, e para encontrar padrões de comportamento. Esses registros ajudaram a perceber que algumas funcionalidades necessitavam de mudanças cruciais para o entendimento do usuário.

Os usuários recebiam tarefas as quais deveriam cumprir usando o aplicativo. Por exemplo, foram dadas tarefas como “Comece seu primeiro planejamento financeiro” e “Agora comece seu planejamento de bagagem e arrume seus documentos”.

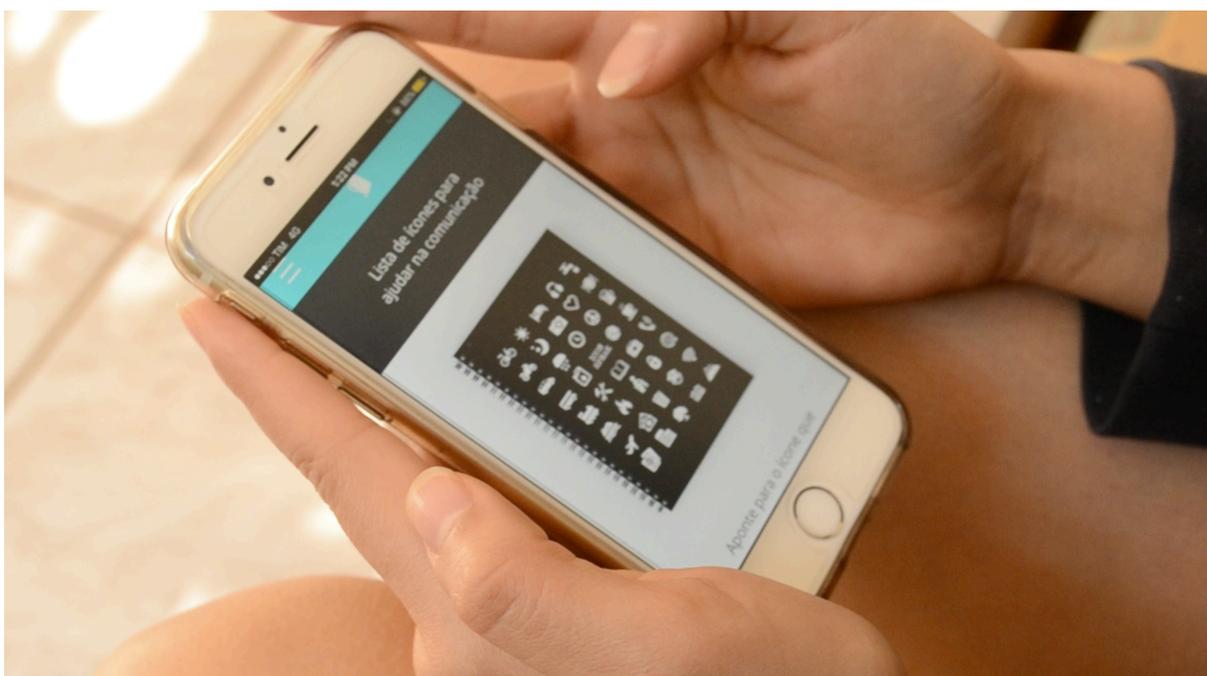


Figura 36: Screenshot de uma gravação de teste de usabilidade

Entre as mudanças feitas, a primeira mudança foi a retirada do título “Planejamento Financeiro” da tela inicial. Por ter esse título encontrar-se na tela inicial e também na tela de Planejamento Financeiro, isso causou confusão nos usuários por não conseguirem diferenciar e identificar em qual tela encontravam-se certas funções de cada tela. O título na tela inicial dificultava o acesso à tela de Planejamento Financeiro também.

A segunda mudança ocorreu no menu lateral, o qual previa antes a inclusão do espaço Vida Nômade. De acordo com os entrevistados, a hierarquia entre a tela Planejamento Financeiro e Planejamento de Bagagem estava mais explícita do que a hierarquia da Vida Nômade, pois as duas primeiras estavam acessíveis na primeira tela, mas terceira estava em posição secundária e “escondida” dentro da tela do menu. Portanto, a solução pensada para esse problema foi fazer um menu inferior fixo no qual o nômade digital pode ter acesso às principais telas do aplicativo sem importar em qual tela este se encontra (Figura 37).

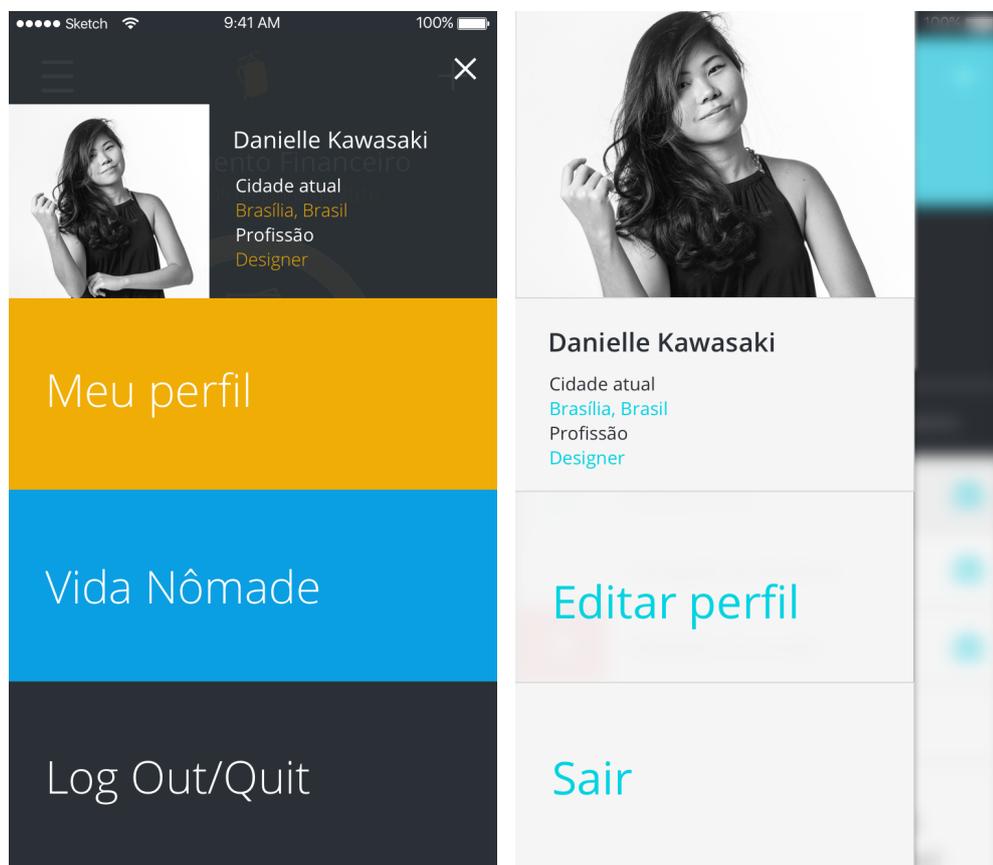


Figura 37: Mudanças no menu.



Figura 38: Menu inferior final

A terceira mudança foi mudar o nome do botão “Moeda” para “Câmbio”, pois muitos dos usuários clicaram no botão moeda nas configurações disponíveis na primeira tela quando foi dada a tarefa de iniciar o Planejamento Financeiro, ao invés de clicar no gráfico disponível no topo da mesma tela.

A quarta mudança foi adicionar a funcionalidade de *link* para o ícone do aplicativo localizado no menu superior. Durante os testes de usabilidade, notou-se que muitos usuários utilizaram o ícone para voltarem para a página inicial do aplicativo.

Por fim, a última alteração foi feita no menu superior, onde havia um botão de “mais” (representado pelo símbolo +), o qual foi deletado por não apresentar nenhuma funcionalidade prática para o aplicativo.

8. B.NOMAD

Após as decisões tomadas durante a fase de geração de alternativas (arquitetura da informação e identidade visual), foram feitas novas telas com o *design* de interface do aplicativo, com a aplicação da arquitetura de informação, logotipo, paleta de cores e tipografia. Inicia-se a fase das Entregas das telas para prototipação, ou *Deliver* em inglês, seguindo a metodologia do *Double Diamond*.

Foram desenvolvidas vinte diferentes telas no *software Sketch*. As telas foram feitas no tamanho de tela para *iPhone 6* (375 x 667 pixels) com o objetivo de possibilitar a prototipação funcional do *B.Nomad* no aplicativo *Invision* – cuja função é possibilitar a interatividade do usuário com as telas do aplicativo. Para obter a melhor resolução das imagens em telas de retina, o arquivo foi exportado com o dobro do tamanho no formato png – formato mais recomendado para imagens digitais e de *web*.

Embora o aplicativo tenha sido desenvolvido para o sistema iOS, alguns padrões de tamanho de imagens não foram seguidos rigorosamente. Os ícones aplicados no menu inferior da tela, por exemplo, seguem tamanhos aproximados, em torno de 20 a 25 pixels, sendo o tamanho recomendado 25 px. A alteração foi feita para que os ícones não ficassem ilegíveis por serem pequenos. A barra superior foi mantida fixa para que o usuário estivesse sempre acesso do menu e ao ícone do aplicativo (que é um *link* para a tela inicial).

O design de telas para um sistema, porém, necessita que alguns padrões sejam rigorosamente seguidos, como a distância da barra padrão do iPhone 6, o qual é restrita para o uso dos ícones padrões do iOS, como o horário, o ícone do Wi-fi, a barra de porcentagem da bateria, a barra do sinal da operadora de 3G/4G, entre outras funcionalidades padrões do iPhone 6. A barra tem 20 *pixels* de altura e 375 *pixels* de largura.

Os ícones, com exceção do logotipo, foram desenvolvidos por diversos designers e disponibilizados gratuitamente no *website Noun Project*. Os nomes dos designers estão listados nos agradecimentos deste presente relatório. Os *Mock ups* utilizados neste trabalho foram disponibilizados gratuitamente no site *Pixeden*.

É importante ressaltar neste trabalho que não foram feitos o design de interfaces aplicadas para a usabilidade do aplicativo com o celular horizontalmente posicionado, sendo restrito o uso do aplicativo na vertical.

As primeiras telas apresentadas são o *loading* ou carregamento do aplicativo, e as telas que o usuário deve percorrer no seu primeiro uso do *B.Nomad* (Figura 39). A tela de loading mostra uma rápida animação do logotipo e dois botões de acesso: a opção de cadastrar, ou a opção de fazer o *login*, ou entrar, em português. No caso de ser um usuário frequente, seria necessário apenas um único login para que nos próximos usos, o aplicativo abrisse diretamente na primeira tela das ferramentas, e portanto o usuário não precisa passar pelo processo novamente.

A tela de “Cadastre-se” seria composta apenas com os campos de Nome, *email* e senha. São solicitadas apenas informações básicas para o próximo *login* do aplicativo, que seria feito por *email* e senha, e o nome para que seja disponibilizado no perfil do usuário que está planejando a viagem.

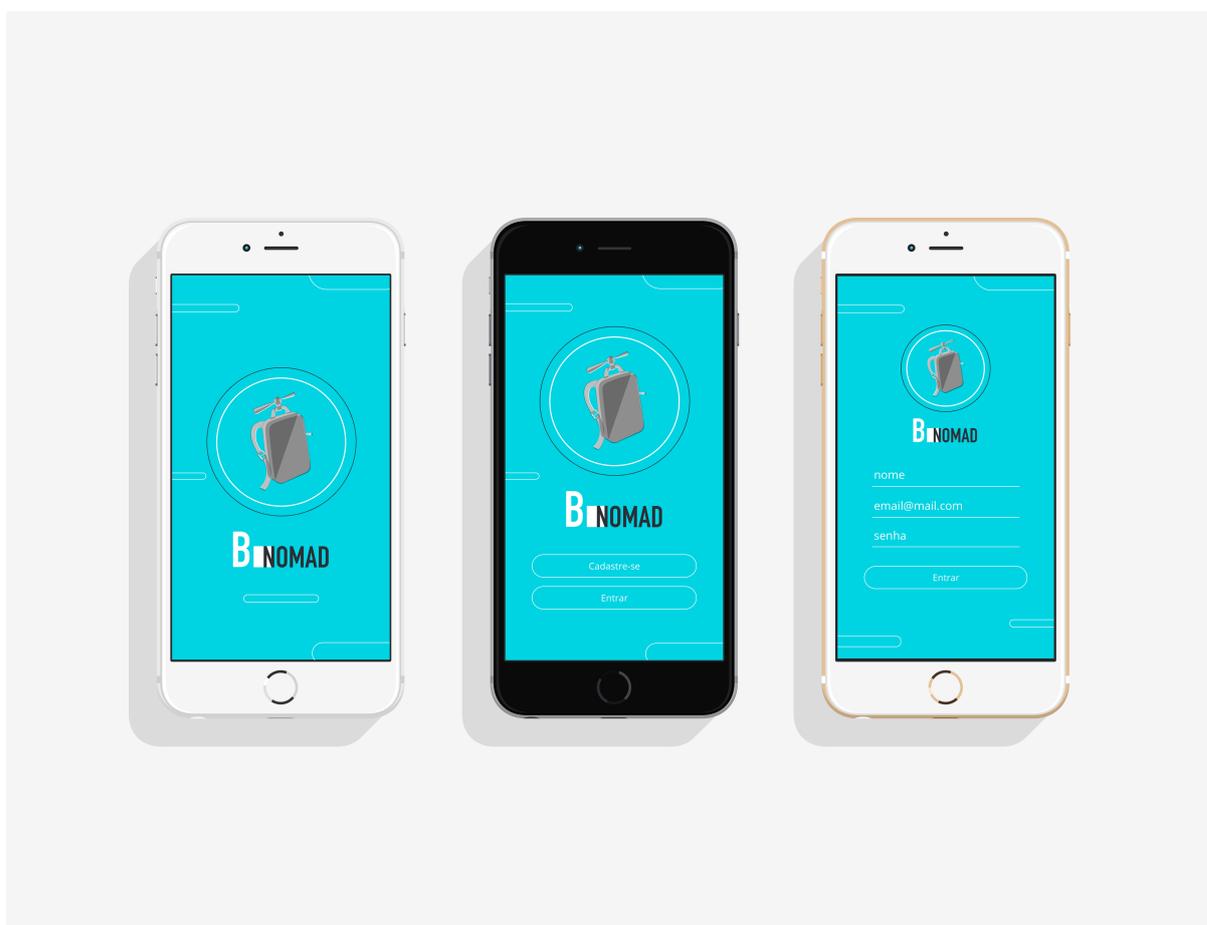


Figura 39: Tela de *loading*, de abertura e cadastro

As próximas telas desenvolvidas referem-se ao resumo das ferramentas do aplicativo para que seja compreendido pelo usuário no primeiro contato com o *B.Nomad* (Figura 40).

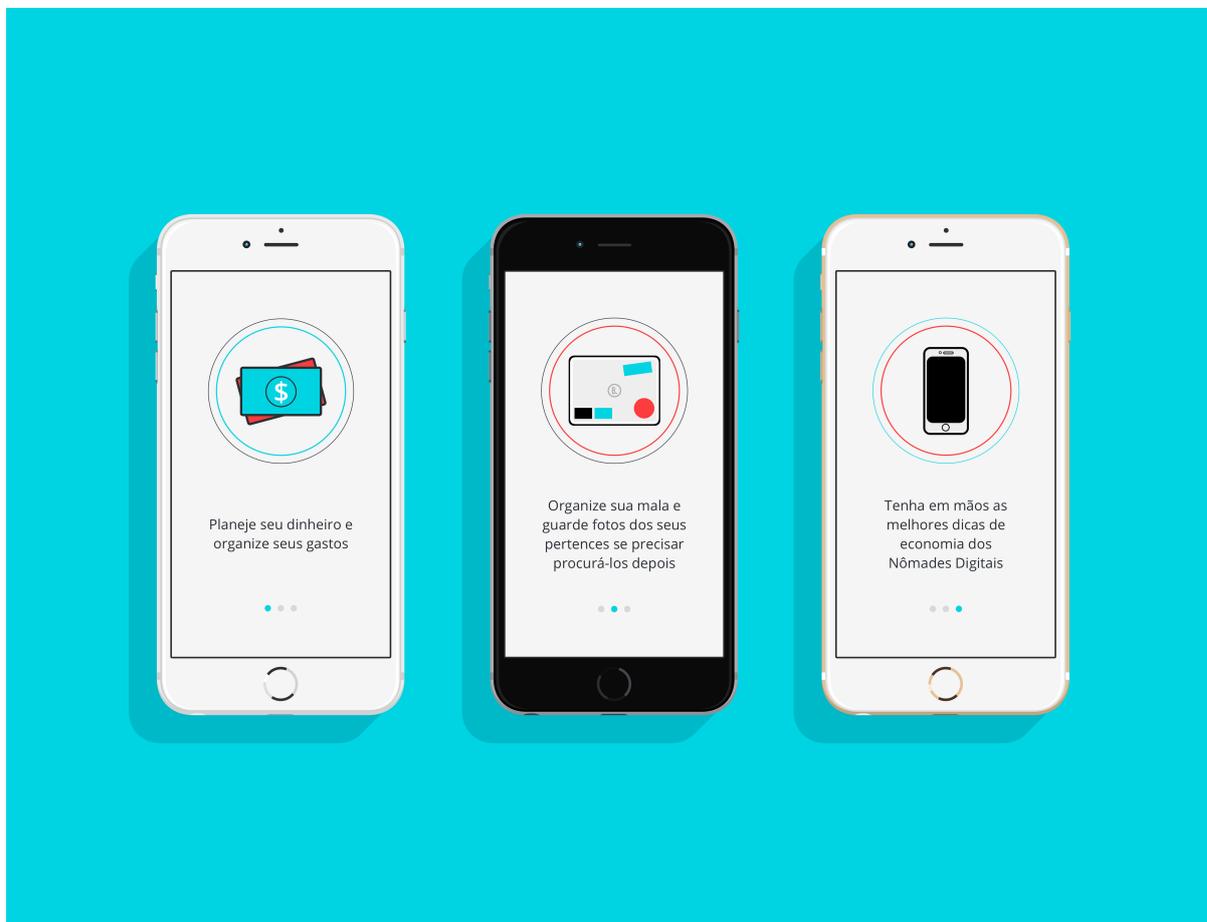


Figura 40: Tutorial feito pelo usuário durante o primeiro uso do aplicativo

Em seguida, as próximas telas referem-se às principais ferramentas do aplicativo: a área do planejamento financeiro, a área do planejamento da bagagem, e a “Vida Nômade”, área na qual seriam disponibilizadas as principais dicas dos nômades digitais (Figura 41).

A tela inicial é o ponto de partida para o planejamento da viagem. Disponibiliza a data atual, um gráfico demonstrativo do progresso do planejamento da viagem somando todas as porcentagens da área de planejamento financeiro e planejamento da bagagem, e as opções de escolher o país de destino, a conversão da moeda do local de destino para moeda local (reais), e a opção de visualizar o clima em escala *Celsius* ou em *Fahrenheit*.

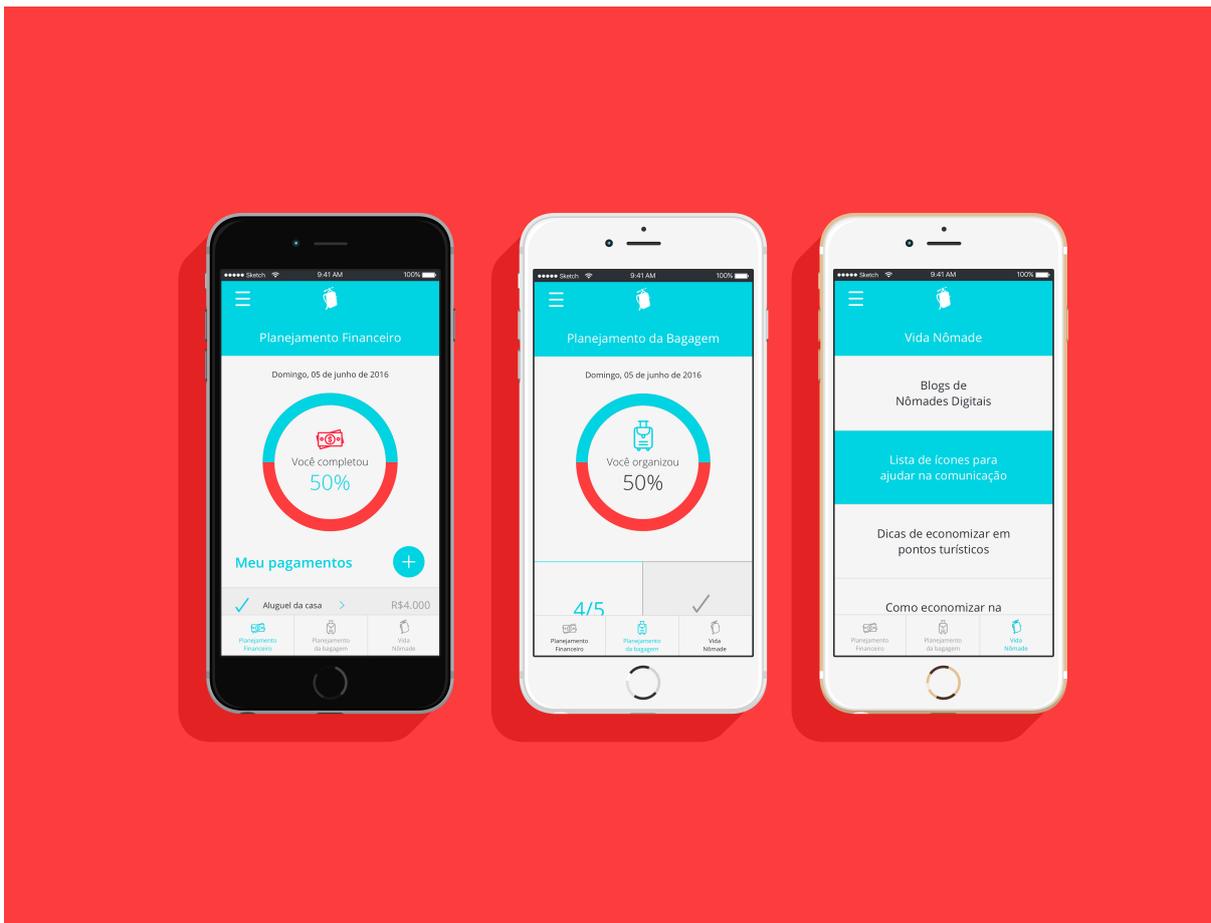


Figura 41: Ferramentas principais do aplicativo: Planejamento financeiro, de bagagem e Vida Nômade

Na tela de Planejamento Financeiro, o gráfico do progresso do planejamento é o principal destaque dessa página. O usuário tem a possibilidade de adicionar novos gastos em uma lista na qual encontra campos nos quais podem editar o nome do *input*, deletar e acrescentar novos gastos. No final desta lista, há o valor total somado dos gastos e, portanto, o valor de quanto o futuro nômade digital precisa atingir para conseguir cumprir a meta de viajar para o destino escolhido na tela inicial do aplicativo.

O gráfico muda o valor da porcentagem de acordo com o número de *checks* dados pelo número de itens da lista. A cada *check* que o usuário dar, essa ação valida a aquisição de um determinado valor e, portanto, o gasto é subtraído do valor final do que é o gasto total da viagem (Figura 42). O objetivo é que esse valor chegue a zero no final do planejamento financeiro da viagem.

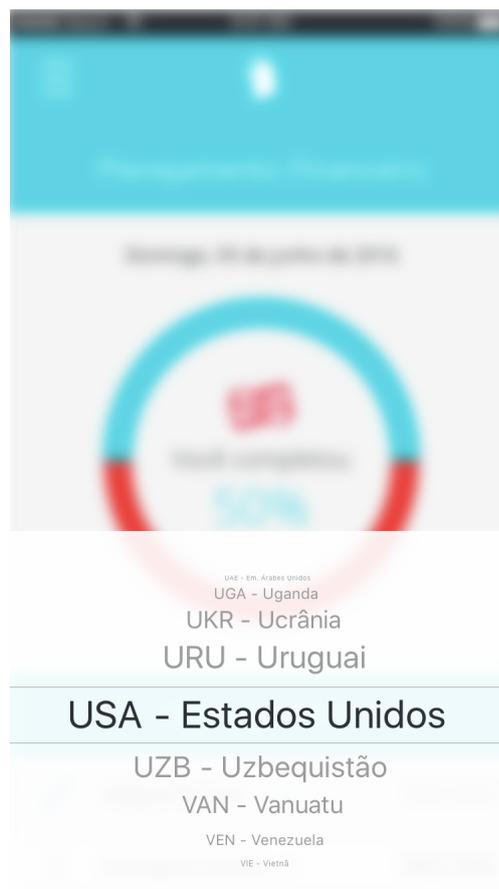


Figura 42: Planejamento Financeiro e modal da escolha do destino

Além disso, outra ferramenta que o aplicativo tem é a geração automática de perguntas que servem de lembretes para o planejador após completar todos os supostos gastos com a viagem. Essa funcionalidade foi adicionada a ajudar o usuário a não esquecer de gastos que não são óbvios durante a organização de viagens; por exemplo, muitas pessoas esquecem de contabilizar os gastos com seguro saúde.

Na categoria seguinte, encontra-se a tela de Planejamento de bagagem. Nesta, há também o destaque do gráfico do progresso de acordo com o número de objetos adicionados em cada categoria em relação aos checks dados pelo usuário. A lista de categorias foi dividida em um *grid* de duas colunas e tem a possibilidade de adicionar novas categorias. Se o número de categorias for ímpar, o ícone do logotipo preenche o espaço vazio da coluna ao lado representando um botão não funcional. Com base nas respostas da pesquisa quantitativa citada acima, algumas categorias já vem pré-oferecidas ao usuário para que o mesmo não necessite de adicionar categorias “básicas” quando for separar seus bens materiais na bagagem: roupas, sapatos, eletrônicos, produtos de higiene e documentos são essas categorias (Figura 43).

O Planejamento da bagagem oferece também a opção de selecionar as notificações de lembretes. Isso significa que, se o usuário quiser ser notificado de que falta colocar um objeto ou deseja comprar um objeto na ida, essa funcionalidade oferece a possibilidade do lembrete para o usuário.

Ao entrar em cada categoria, o usuário pode customizar uma lista de itens semelhante a lista de planejamento financeiro, mas com algumas funcionalidades adicionais: é possível que o usuário adicione fotos de seus pertences e possa dividir em até três subcategorias de objetos dentro da categoria escolhida. Ao clicar no ícone de uma câmera disponível na lista, ocorre a abertura de uma *modal* que exhibe a foto do objeto (tirada com o *smartphone*) e onde é possível editar o nome do mesmo, além de oferecer a possibilidade do menu *carrossel* para que o usuário confira todos os itens da lista sem precisar sair da tela de visualização de fotos. (Figura 42). Essa funcionalidade foi adicionada principalmente para ajudar o nômade digital a registrar seus objetos (muitas vezes customizados, como um *laptop* com adesivos escolhidos pelo dono) caso este esqueça ou perca seus pertences. Logo, este poderá ter ajuda do aplicativo com a foto do objeto para encontrá-lo novamente.

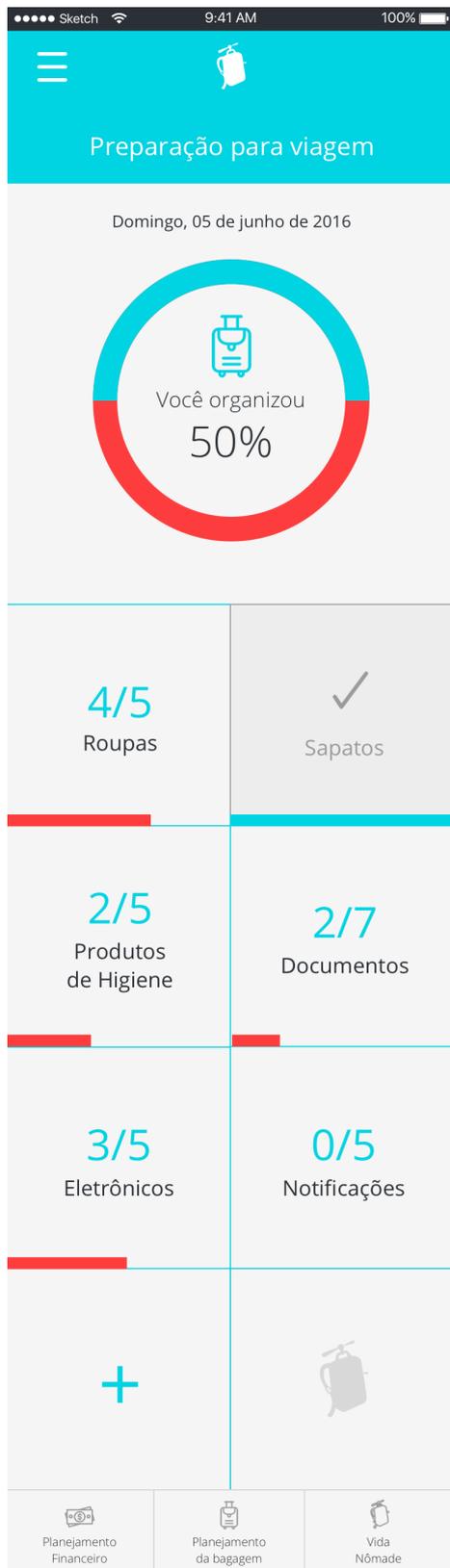


Figura 42: Exemplos de telas inteiras do Planejamento da bagagem e tela da categoria eletrônicos

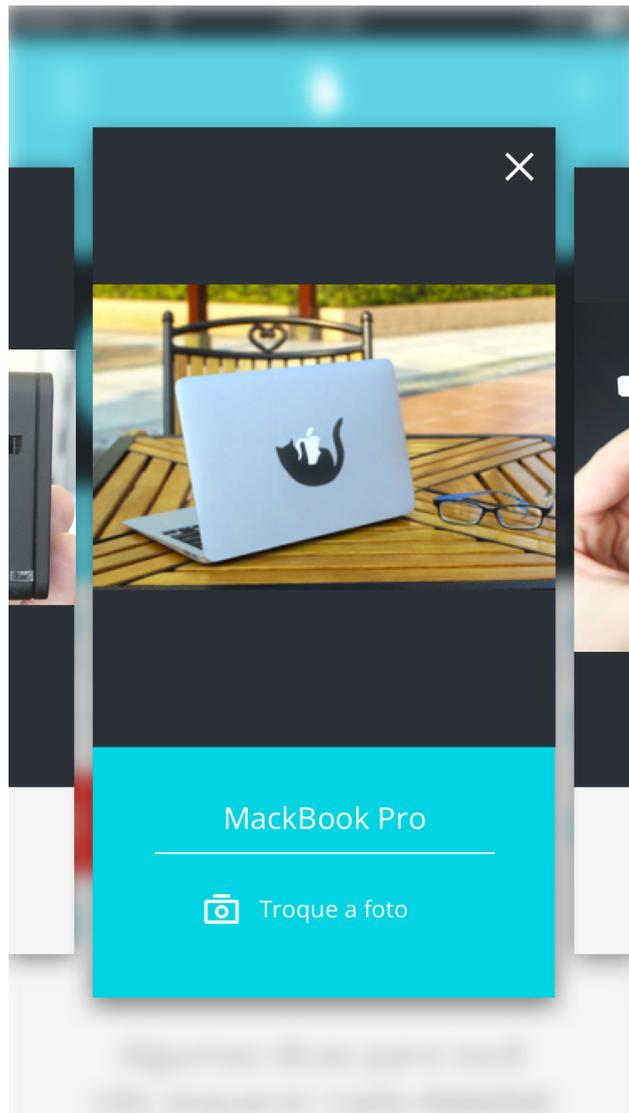


Figura 43: Exemplo de uma foto dentro da modal

O Planejamento da bagagem também tem a mesma funcionalidade de perguntas que servem como lembretes para que o usuário não se esqueça de levar seus objetos importantes.

Por fim, a última das principais categorias chamada de “Vida Nômade” tem uma interface diferenciada por não ser customizável, ou seja, o conteúdo é selecionado pela curadoria do aplicativo (Figura 45). Esta lista contém dicas de nômades digitais sobre variados assuntos, como dicas de como economizar durante as viagens e uma lista de ícones criada pela equipe do website Icon speak, para ajudar na comunicação de necessidades básicas por meio de ícones universais caso o usuário do aplicativo tenha alguma dificuldade com o idioma do país de destino.



Figura 45: Tela da categoria “Vida Nômade” e dica de comunicação

Referentes as outras telas do aplicativo, o menu foi pensado para ser aberto pela lateral esquerda e possibilita a visualização de um pequeno perfil do usuário, e as opções de editar esse perfil e sair do aplicativo. Ao editar as informações do perfil, o usuário pode trocar a foto do perfil, editar as informações de nome, cidade atual, profissão, email e mudar a senha, cujo procedimento seria realizado por email (Figura 45).

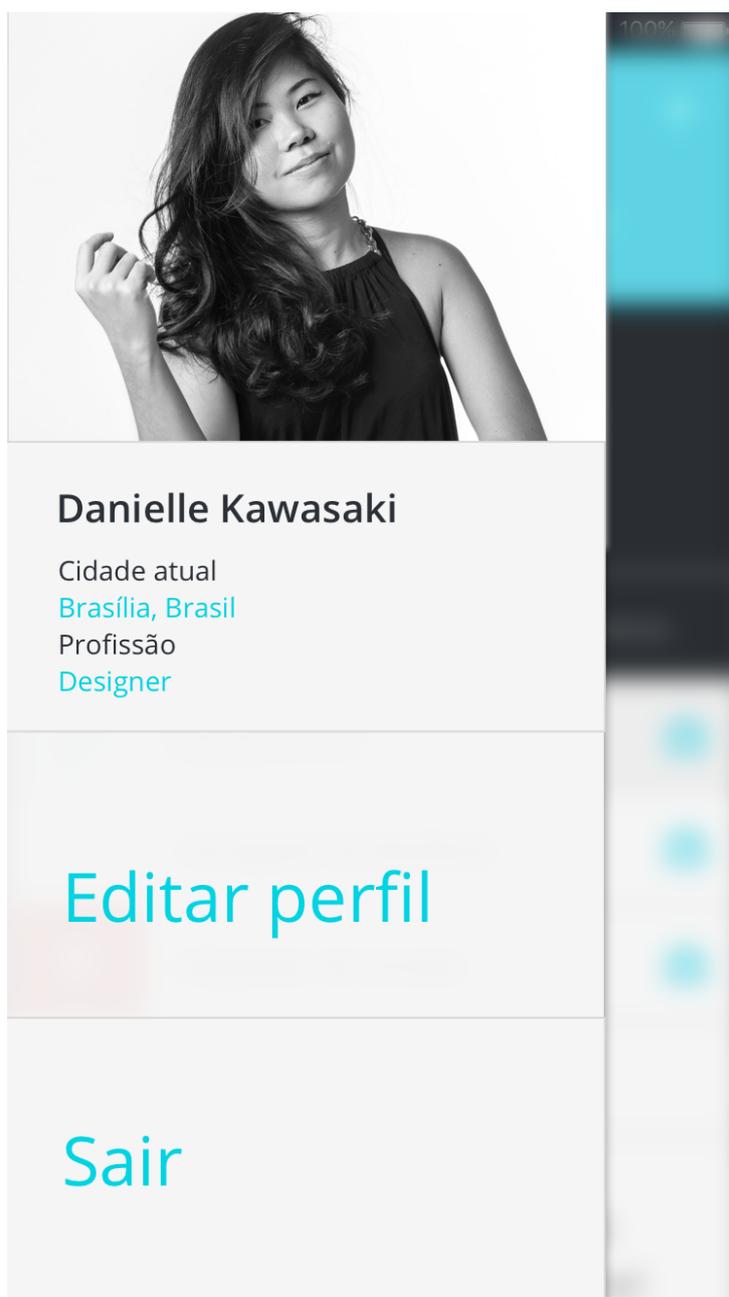


Figura 45: Menu final do aplicativo

9. CONCLUSÃO

O desenvolvimento do aplicativo *B.Nomad* tem como proposta ser um aplicativo capaz de auxiliar no planejamento de viagens de nômades digitais entre tantos outros aplicativos existentes, tanto aqueles que auxiliam no trabalho remoto dos nômades digitais, quanto os aplicativos existentes que tem como objetivo a organização de viagens.

O objetivo do projeto foi parcialmente cumprido, pois ainda seriam necessário o design de algumas telas para que a prototipação do aplicativo fosse totalmente interativa, dentre elas: as telas com o conteúdo referente a Vida Nômade, a tela de editar o perfil e a tela de notificações em planejamento de viagem, e o desenvolvimento de uma tela “About” (sobre, em português), a qual conteria informações dos desenvolvedores do aplicativo, como entrar em contato com os mesmos, e os agradecimentos do aplicativo (aos designers de ícones do aplicativo, por exemplo).

No requisito de funcionalidades, o projeto não tem pretensão de continuar sendo desenvolvido após o término do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), finalizando na parte da entrega do protótipo interativo funcional em *iPhone 6* por meio do aplicativo *Invision*. A entrega de gifs animados e um video curto sobre o aplicativo são dois materiais de suporte explicativos para uma futura implementação do aplicativo.

Entre outros requisitos do projeto, o aplicativo atende às expectativas de ser um aplicativo simples, de aprendizagem intuitiva e fácil de usar, além de ter as três principais áreas para ajudar no planejamento de futuros nômades digitais: o suporte na organização financeira (e saber o total de custos da viagem), a organização da bagagem (com função de *checklist* e galeria de imagens dos objetos), e dicas importantes destacadas por pessoas que já são nômades digitais e querem disseminar a informação de confiança que disponibilizam online.

10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andrews S, Ellis DA, Shaw H, Piwek L. **Beyond Self-Report: Tools to Compare Estimated and Real-World Smartphone Use**. Disponível em: <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0139004>. Acesso em: 15 maio. 2016.

Apple. **iOS Human Interface Guidelines**. Disponível em: <https://developer.apple.com/ios/human-interface-guidelines/>. Acesso em: 05 jun. 2016.

Design + Code. **Designing for iOS 9**. Disponível em: <https://designcode.io/iosdesign-guidelines>. Acesso em: 10 jun. 2016.

Design Council. **A Study of Design Process**. Disponível em: [http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_Design_Council%20\(2\).pdf](http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_Design_Council%20(2).pdf). Acesso em: 11 abril. 2016.

FRAGOSO, TIAGO DE OLIVEIRA. Modernidade Líquida e liberdade consumidora: o pensamento crítico de Zygmunt Bauman. **Revista Perspectivas Sociais**. Pelotas, Ano 1, N. 1, p. 109-124, março/2011. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/percsoc/article/viewFile/2344/2197>. Acesso em: 10 abril. 2016.

Fizzle. **10 Digital Nomads to learn from**. Disponível em: <https://fizzle.co/sparkline/10-digital-nomads-to-learn-from>. Acesso em: 14 abril. 2016.

Gomes. Cristina. **Pré-História**. Disponível em: <http://www.infoescola.com/historia/pre-historia/>. Acesso em: 09 abril. 2016.

Google Fonts. **Open Sans**. Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Open+Sans>. Acesso em: 15 maio. 2016.

InVision. **The core principles of UI**. Disponível em: <https://medium.com/@InVisionApp/the-core-principles-of-ui-design-ec639351502d#.5sow5jjux>. Acesso em: 24 abril. 2016.

KARWOSKI, Acir. **As dez questões essenciais da era digital: programe seu futuro para não ser programado por ele**. HiperTextus Revista Digital, n.8, Jun. 2012. Disponível em: <http://www.hipertextus.net/volume8/09-Hipertextus-Vol8-Acir-Mario-Karwoski.pdf>. Data de acesso: 16 abril.

MATTOS, Thiago. **Vai Lá e Faz**. 1. ed. Creative Commons, 2014. 505 p.

NODESK. **Blogs: By Digital Nomads, entrepreneurs, travel writers and others**. Disponível em: <http://nodesk.co/blogs/>. Acesso em: 12 abril. 2016.

Nômades Digitais. **A incrível camiseta do viajante tem 40 ícones para que você consiga se comunicar em qualquer país**. Disponível em: <http://nomadesdigitais.com/camiseta-do-viajante-tem-40-desenhos-para-que-voce-consiga-se-comunicar-em-qualquer-lingua/>. Acesso em: 15 abril. 2016.

Nômade Digitais. **Como GANHAR dinheiro sendo um nômade digital**. Disponível em: <http://nomadesdigitais.com/ndr-001-como-ganhar-dinheiro-sendo-um-nomade-digital/>. Acesso em: 13 abril. 2016.

Nômades Digitais. **Manifesto Nômades Digitais**. Disponível em: <http://nomadesdigitais.com/comece-por-aqui>. Acesso em: 12 abril. 2016.

SHAW, Austin. **Design for Motion**. 1. ed. New York: Focal Press, 2016. 334 p.

TEIXEIRA, Fabricio. **Introdução e boas práticas em UX Design**. 1. ed. São Paulo: Casa do Código, 2015. 222 p.