



Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Design

Águilis Fabiana Gomes da Silva

ACROPORA: UM APLICATIVO PARA PROMOÇÃO DO VOLUNTARIADO

BRASÍLIA

2021

Águilis Fabiana Gomes da Silva

ACROPORA: UM APLICATIVO PARA PROMOÇÃO DO VOLUNTARIADO

*Trabalho de Conclusão de Curso com habilitação em
Programação Visual do curso de Design ministrado
na Universidade de Brasília.*

Orientação: Prof. Virginia Tiradentes Souto

BRASÍLIA

2021

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter permitido que eu tivesse saúde e determinação para não desanimar durante a realização deste trabalho.

Agradeço a Maria do Carmo e Luiz, meus pais, responsáveis pelo começo de minha jornada no voluntariado. Também agradeço pelo apoio incondicional durante toda a minha formação.

A meu irmão Pablo, por sempre me inspirar, pelo suporte quando sempre precisei.

Aos amigos, que sempre estiveram ao meu lado, pela amizade e pelo apoio demonstrado ao longo de todo o período de tempo em que me dediquei a este trabalho.

A Virginia Tiradentes, por ter sido minha orientadora e ter desempenhado tal função com dedicação e amizade, pelo suporte, pelas suas correções e incentivos.

A banca avaliadora por disponibilizar seu tempo para a leitura desse relatório, pelos seus comentários e avaliações.

Por fim, agradeço a todos que participaram do desenvolvimento deste projeto, contribuindo nesta construção e enriquecendo o meu processo de aprendizado.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo desenvolver uma plataforma informativa para a promoção de atividades voluntárias. Para tal fim, foi fundamental aprofundar-se nos campos do terceiro setor e da assistência social, para entender como essas áreas de estudos poderiam acrescentar nesta construção, que busca dispor de ações sociais para as pessoas interessadas. Através de pesquisas com os usuários, foi possível perceber melhor o perfil de quem busca o voluntariado como ferramenta para mudar a vida de outras pessoas e promover o bem-estar. Tendo como base esses conhecimentos, foi construído um aplicativo móvel que conecta voluntários e instituições sociais por meio de ações sociais. Para dar continuidade ao projeto, é necessário a implementação do aplicativo ao mundo real, tal como pensar em uma estratégia de comunicação.

Palavras-chave: voluntariado, informação, design de aplicativo, instituição social

ABSTRACT

This work aims to develop an informative platform for the promotion of voluntary activities. For this purpose, it was essential to delve into the fields of the third sector and social assistance, to understand how these areas of study could contribute to this construction, aiming to make social actions available to people who are interested. Through research with users, it was possible to better understand the profile of those who seek volunteering as a tool to change other people's lives and promote well-being. Based on this knowledge, a mobile application was built to connect volunteers and social institutions through social actions. To continue the project, it is necessary to implement the application to the real world, as well as to think of a communication strategy.

Keywords: volunteering, information, app design, social institution

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

Figura 1 - Gráfico adaptado de distribuição de OSCs no Brasil em 2019. Disponível em: < https://mapaosc.ipea.gov.br/dados-indicadores.html >.....	16
Figura 2 - Índice de Vulnerabilidade Social do Distrito Federal. fonte: Resultados IVS – DF em 2020. Disponível em: < https://agenciabrasilia.df.gov.br/wp-content/uploads/2020/12/2020.12.16-IVS-DF-Resultados.pdf >.....	19
Figura 3 - Infográfico sobre voluntariado em 2018. fonte: IBGE Notícias (2019) Disponível em: < https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/24268-pais-tem-7-2-milhoes-de-pessoas-que-fazem-trabalho-voluntario >.	25
Figura 4 - Imagem adaptada das etapas propostas pela IDEO.....	31
Figura 5 - Imagem adaptada das fases de diversão e conversão propostas pela IDEO.....	32
Figura 6 - Etapas da pesquisa. Imagem da autora.....	33
Figura 7 - Interface TransformaContagem.....	34
Figura 8 - Interface Behance.....	34
Figura 9 - Interface ColaBora.....	35
Figura 10 - Interface Worldpackers.....	35
Figura 11 - Interface Hacesfalta.....	36
Figura 12 - Interface GivingWay.....	36
Figura 13 - Interface VoluntarioMundo.....	37
Figura 14 - Plataforma Voluntariado em ação.....	37
Figura 15 - Plataforma Portal do voluntariado.....	38
Figura 16 - Imagem adaptada das heurísticas de usabilidade.....	39
Figura 17 - Diagrama dois por dois. Imagem da autora.....	42
Figura 18 - Infográfico sobre o perfil dos participantes.....	47
Figura 19 - Infográfico sobre a realização de voluntariado.....	48
Figura 20 - Gráfico sobre os motivos principais da realização de voluntariado.....	49
Figura 21 - Gráfico sobre os sites e aplicativos de voluntariado utilizados.....	49
Figura 22 - Post-it dados coletados nas pesquisas. Imagem da autora.....	52
Figura 23 - Post-it temas definidos. Imagem da autora.....	53

Figura 24 - Diagrama das seções principais do aplicativo. Imagem da autora.....	55
Figura 25 - Protótipo de baixa fidelidade	56
Figura 26 - Protótipo de baixa fidelidade tela inicial perfil instituição.....	57
Figura 27 - Post-its brainstorming identidade visual	57
Figura 28 - Post-it relações ecológicas	58
Figura 29 - Post-it coral acropora.....	58
Figura 30 - Tipografia Lifestyle.....	59
Figura 31 - Tipografia Gill Sans	59
Figura 32 - Painel semântico inspirações de corais.....	60
Figura 33 - Símbolo Acropora. Imagem da autora.....	60
Figura 34 - Construção do ícone. Imagem da autora	60
Figura 35 - Aplicação do ícone para Android. Foto por Shiwa ID.	61
Figura 36 - Identidade visual Acropora. Imagem da autora	61
Figura 37 - Paleta cromática. Imagem da autora.....	62
Figura 38 - Grid e margem das telas. Imagem da autora	63
Figura 39 - Tipografia Rubik. Imagem da autora	63
Figura 40 - Ícones do sistema. Imagem da autora.....	64
Figura 41 - Barra de navegação principal. Imagem da autora.....	64
Figura 42 - Transparência barra de navegação principal. Imagem da autora	65
Figura 43 - Exemplo de telas. Imagem da autora	65
Figura 44 - Ilustrações de pessoas	66
Figura 45 - Ilustração nas telas de tutorial. Imagem da autora.....	66
Figura 46 - Gráficos facilidade no uso do aplicativo. Imagem da autora	69
Figura 47 - Refinação de ícone. Imagem da autora.....	71
Figura 48 - Tela ajustada com novo ícone. Imagem da autora.....	72

TABELAS

Tabela 1- Heurísticas de usabilidade.....	39
Tabela 2 - Resultado dos dados gerados pelo card sorting.....	54

QUADROS

Quadro 1 - Alinhamento de necessidades	41
Quadro 2 - System Usability Scale (SUS). Quadro adaptado.....	70
Quadro 3 - Resultados SUS comparados com heurísticas.....	70

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	REVISÃO DE LITERATURA	11
2.1	Terceiro setor	11
2.1.1	Breve histórico	13
2.1.2	Situação no Brasil	14
2.1.3	Atuação das Organizações do Terceiro Setor	15
2.2	Assistência Social	17
2.2.1	Ações socioeducativas	18
2.2.2	Captação de recursos	19
2.2.3	Apadrinhamento, doações e voluntariado	22
2.3	Design de Interação	26
2.3.1	Breve contexto histórico	27
2.3.2	As dimensões do design de interação	28
3	METODOLOGIA	31
4	PESQUISA	33
4.1	Análise de concorrentes e similares	33
4.2	Estudo de Caso	43
4.3	Pesquisa com os usuários	46
5	ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO	51
5.1	Ideias	52
5.2	Card Sorting	54
5.3	Mapa visual	55
5.4	Wireframe	56
6	DESENVOLVIMENTO DE MARCA	57
6.1	Identidade visual	59
6.2	Paleta cromática	62
7	DESIGN DE INTERFACE	62

7.1	Protótipo.....	67
8	TESTE DE USABILIDADE.....	67
8.1	Teste com os usuários.....	67
8.2	Iteração.....	71
9	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	73
10	REFERÊNCIAS.....	74
11	APÊNDICE.....	77

1 INTRODUÇÃO

A solidariedade é uma das ferramentas mais utilizadas para minimizar as diferenças, ainda mais em um mundo cheio de desigualdades. Assim, o posicionamento do terceiro setor possui grande força e relevância, principalmente por se atentar com a comunidade e prestar serviços à mesma. A assistência social é um dos facilitadores dos programas sociais. E por intermédio do terceiro setor, são defendidos e promovidos os direitos sociais através de ações socioeducativas.

Nesse contexto, Cabral (2020) discorre sobre como o voluntariado continua a crescer em meio à pandemia. As pessoas se sentem mais motivadas a praticar ações de solidariedade, ajudando pessoas que se encontram em maior vulnerabilidade, sobretudo em momentos difíceis. A busca pelas atividades geralmente parte das pessoas que possuem interesse em ajudar, muitas das vezes estas procuram lugares e pessoas que necessitem de sua ajuda. Fazendo isso pelo bem mútuo, ao se sentir bem consigo mesmo, ao mesmo tempo em que contribui pelo bem de outros.

Compreender as necessidades do usuário é fundamental, e nada melhor que relatos dos próprios sobre suas experiências e suas dificuldades. A partir do *design* centrado no usuário é possível projetar diretamente para o usuário final, pois a participação do mesmo durante a construção é ativa e o contato é constante. Dessa forma, diversos aplicativos foram buscados, esses que possuem a intenção de agrupar atividades e voluntários. Porém, através de pesquisas feitas, foi constatado que há poucas explicações sobre funcionalidades, dificultando a usabilidade e assim sendo pouco utilizados pelo público. É mais comum a busca por outros meios para se informar e realizar o voluntariado. Assim, é identificada a necessidade da construção de uma ferramenta que facilite este processo e que o faça ser mais interessante.

Deste modo, o objetivo deste trabalho é o desenvolvimento de um protótipo de aplicativo para *smartphone* sobre voluntariado, com o intuito de conectar os usuários com atividades e ações. Nele, estarão contidas informações a respeito de projetos, organizações e suas relações com a comunidade. Possibilitando um acompanhamento, mapeamento e informações sobre instituições, principalmente sobre atividades voluntárias disponíveis.

Esta monografia foi dividida em 9 capítulos, sendo o capítulo 1 esta introdução. O capítulo 2 apresenta a revisão de literatura acerca do assunto que envolve o surgimento do terceiro setor, assistência social, atuação das organizações sociais e também diz respeito ao design de interação e o desenvolvimento de produtos interativos. O capítulo 3 compreende a metodologia do Design Centrado no Ser Humano ao colocar os usuários no centro do desenvolvimento dos projetos. O capítulo 4 envolve toda a parte de pesquisa inicial, analisando concorrentes e similares, realizando estudo de caso com instituições sociais e voluntários, assim como, efetuando pesquisa com os usuários. O capítulo 5 aborda sobre a arquitetura das informações coletadas, selecionando e organizando as ideias acerca do projeto, e desenvolvendo o protótipo inicial. O capítulo 6 desenvolve sobre a identidade visual e a paleta cromática. O capítulo 7 discorre sobre o design de interface e as escolhas de tipografia, iconografia, e o desenvolvimento das telas. O capítulo 8 expõe o teste de usabilidade para validar o produto gerado e iteração do mesmo. E por fim, o capítulo 9 debate sobre as considerações finais sobre pesquisa realizada.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Esse capítulo aborda três conceitos principais do desenvolvimento do projeto, sendo eles o terceiro setor, assistência social e o design de interação. A princípio, a definição de terceiro setor é abordada, apresentando seu surgimento e contexto histórico, assim como, sobre a atuação no Brasil. A concepção de assistência social reforça a atuação do terceiro setor. Que, através de ações socioeducativas, proporciona bem-estar e acesso ao aprendizado, principalmente para pessoas que se encontram em situação de vulnerabilidade social. Posteriormente, é apresentado meios de contribuição, tanto direcionados ao terceiro setor quanto ao público interessado também em contribuir nesta área. Por fim, é discorrido sobre a definição de design de interação, seu contexto histórico e suas dimensões.

2.1 Terceiro setor

Terceiro setor é o termo adotado para designar uma série de iniciativas oriundas da sociedade, voltada para a produção de bens públicos. Instituições que

não fazem parte do Estado e nem do mercado, que estão em concordância ao campo da sociedade civil organizada. Como explica Fernandes (1997), a “expressão terceiro setor” possui diferentes expressões em diferentes lugares. Nos Estados Unidos, o termo é tradução de “*third sector*”, o qual faz parte do vocabulário sociológico. Este costuma ser usado conjuntamente a outras expressões, como por exemplo, “organizações sem fins lucrativos” (*non profit organizations*), que significa um tipo de instituição cujo benefícios financeiros não podem ser distribuídos entre seus diretores e associados. Outra expressão que vem com sentido de complementação, seria “organizações voluntárias”.

De acordo com a lei inglesa, o uso do terceiro setor está conectado ao uso da palavra caridades (*charities*), que faz referência à memória religiosa medieval e enfatiza o aspecto da doação (de si para outro). Na Europa Ocidental faz correlação com a expressão “organizações não-governamentais” (ONGs), de qual a origem vem da nomenclatura do sistema de representações das Nações Unidas. Estas, que não representavam governos, pareciam significativas suficientemente para explicar uma presença formal na ONU. Nos anos 60 e 70, houve uma formulação pela ONU de programas de cooperação internacional para o desenvolvimento estimulado. Cresceram na Europa Ocidental, ONGs destinadas a promover estes projetos no Terceiro Mundo. Com isso, ONGs européias buscaram parcerias mundo afora, fomentando o surgimento de entidades semelhantes nos continentes do Hemisfério Sul.

Já no Brasil e na América latina, é usado também a expressão “sociedade civil” (ALBUQUERQUE, 2006). Que possui origem no século XVIII e remete a um plano intermediário que existia entre o Estado e a natureza pré-social, e que no início, organizações particulares interagiam na sociedade. Atualmente, falam-se organizações da sociedade civil (OSC) como um conjunto, que se distingue do mercado e do Estado. Essa expressão é recuperada no contexto das lutas pela democratização, a ideia de sociedade civil, que contribuiu para marcar um espaço

próprio, não-governamental. Dessa forma, indivíduos e instituições particulares podem exercer a sua cidadania de forma direta e autônoma (ALBUQUERQUE, 2006).

Nos dias de hoje, o termo Organizações da Sociedade Civil mantém predominância, sendo a forma mais recente de fazer referência àquelas entidades antes denominadas “organizações não governamentais”. Podendo então resumir o termo terceiro setor em:

Composto de organizações sem fins lucrativos, criadas e mantidas pela ênfase na participação voluntária, num âmbito não-governamental, dando continuidade às práticas tradicionais da caridade, filantropia e do mecenato e expandindo o seu sentido para outros domínios, graças, à incorporação do conceito de cidadania e de suas múltiplas manifestações na sociedade civil (FERNANDES, 1997, p. 27).

Com isso é percebido a importância e a variedade das atuações. O campo de estudo do terceiro setor é ainda considerado novo e com pouco estudo feito (ALBUQUERQUE, 2006). Por isso, a universidade é demandada a produzir conhecimento que permita compreender este fenômeno e apoiar seu desenvolvimento, pois a relevância desta ação, cuja existência está diretamente ligada à comunidade, faz-se indispensável.

2.1.1 Breve histórico

Em meados dos séculos XVI e XVII, foram apontados os primeiros dados sobre atividades voluntárias, que seriam de ação religiosa. Entretanto, somente em 1800, é estabelecida uma nova estrutura em relação a prestação de serviços, dizendo a respeito sobre a constituição de sindicatos de trabalhadores, conforme Albuquerque (2006). A Igreja e o Estado limitavam as atividades da sociedade civil organizada, e isso influenciou para que características fossem adquiridas pelas organizações, como a participação massiva e politizada e uma hierarquia centralizada e controlada.

As mudanças ocorridas na estrutura e no papel do Estado tiveram grande influência no esboço das organizações sociais. Quando o Estado se tornou liberal, houve forte crença nas virtudes abstratas da lei e confiança nos instrumentos

constitucionais. A crise do Estado Liberal durante a Primeira Guerra Mundial, desencadeou em um distanciamento entre o Estado e a sociedade. Na época da Segunda Guerra Mundial e das revoluções, como a terceira revolução industrial e a revolução das comunicações, houve o aumento da pobreza, das violências, de doenças, da poluição ambiental, e de diversos conflitos. O mundo se viu diante de problemas que necessitavam da ação de agentes sociais. Por conta dos regimes militares na América Latina, as organizações surgiram com caráter político nos anos 70.

Após este regime, quando os países sul americanos conseguiram restabelecer a democracia, eles atuaram com governo de Estado semi liberal, a pobreza continuava a crescer, o que implica na continuação do surgimento e atuação de novas, e o fortalecimento das OSCs. “Na metade do século XX, as organizações sem fins lucrativos se tornaram mais dependentes de subsídios governamentais e cada vez mais encarregadas de responsabilidades anteriormente assumidas por agências governamentais”(RENZ, 2016, p.31).

2.1.2 Situação no Brasil

“No Brasil, o terceiro setor nasce sob o signo da parceira” (FALCONER, 1999). Onde vários atores contribuíram para trazer à tona este setor, como as próprias organizações sem fins lucrativos, como também as entidades multilaterais, com destaque para o Banco Mundial, assim como empresas privadas e o Governo Federal. Porém, vale ressaltar que, as primeiras a se organizar coletivamente e apresentar seus valores comuns à sociedade, foram as organizações não-governamentais. As organizações que compõem o terceiro setor evidentemente não são novas. Como exemplos tradicionais deste setor, as Santas Casas de Misericórdia e obras sociais, e como representantes mais recentes, as organizações não-governamentais resultantes dos novos movimentos sociais, os quais começam a emergir nos anos setenta (ALBUQUERQUE, 2006).

Assim, principalmente, nos anos da ditadura militar, fundações e instituições americanas e europeias que vinham apoiando havia décadas iniciativas cujo objetivo

era fortalecer a democracia através da participação popular, forneceram auxílio à sociedade. A autonomia e a iniciativa local que eram condições necessárias naquela época continuam com a mesma equivalência nos dias de hoje. Já na década de 90, o terceiro setor vem com a promessa de resgate da solidariedade e da cidadania, e se possível a superação da pobreza. (A promessa do terceiro setor, p. 3, 1999). A atuação do terceiro setor na realidade brasileira, exerce atividades que poderiam ser categorizadas entre os deveres do Estado, como ações na área da educação, saúde e assistência social. Ao mesmo tempo, estas ações deveriam ser atribuídas a agentes sociais, quando há a geração de emprego, renda e profissionalização.

Falconer (1999) ainda explica que, a partir de alguns dos poucos estudos existentes, o terceiro setor brasileiro surge com tão elevadas expectativas a respeito de suas qualidades e potencial de atuação, porém parece mal equipado para assumir este papel. E, que é constatado, que a realidade deste setor quanto ao seu grau de estruturação e capacidade de mobilização, ainda está muito aquém da necessária para que cumpra os papéis para que está sendo convocado, seja por características políticas e culturais brasileiras, ou seja por deficiências na gestão dessas organizações .

2.1.3 Atuação das Organizações do Terceiro Setor

De acordo com o “Manual sobre as Instituições sem Fins Lucrativos nos Sistemas Contas Nacionais” proposto pela ONU, as organizações do terceiro setor incluem associações, fundações, instituições religiosas e organizações sociais. Há cinco critérios gerais necessários para ser considerado organização do terceiro setor, sendo: privadas, sem fins lucrativos, institucionalizadas, auto administradas e voluntárias.

Segundo Falconer (1999) e Albuquerque (2006):

- As organizações do terceiro setor no Brasil podem ser categorizadas como:
- a) igrejas e instituições religiosas: proporcionam atendimentos e serviços à comunidade;
 - b) organizações não-governamentais e movimentos sociais: por meio da informação, busca capacitar as pessoas com foco na defesa de direitos;

- c) empreendimentos sem fins lucrativos: atividades pagas como clubes de futebol, instituições culturais, entidades recreativas;
- d) fundações empresariais: relacionam-se com cidadania empresarial ou filantropia.

Figura 1 apresenta a distribuição das Organizações da Sociedade Civil (OSC) por área de atuação no Brasil, disponibilizada pelo IPEA – Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (2019).

Distribuição de OSCs por área de atuação no Brasil em 2019

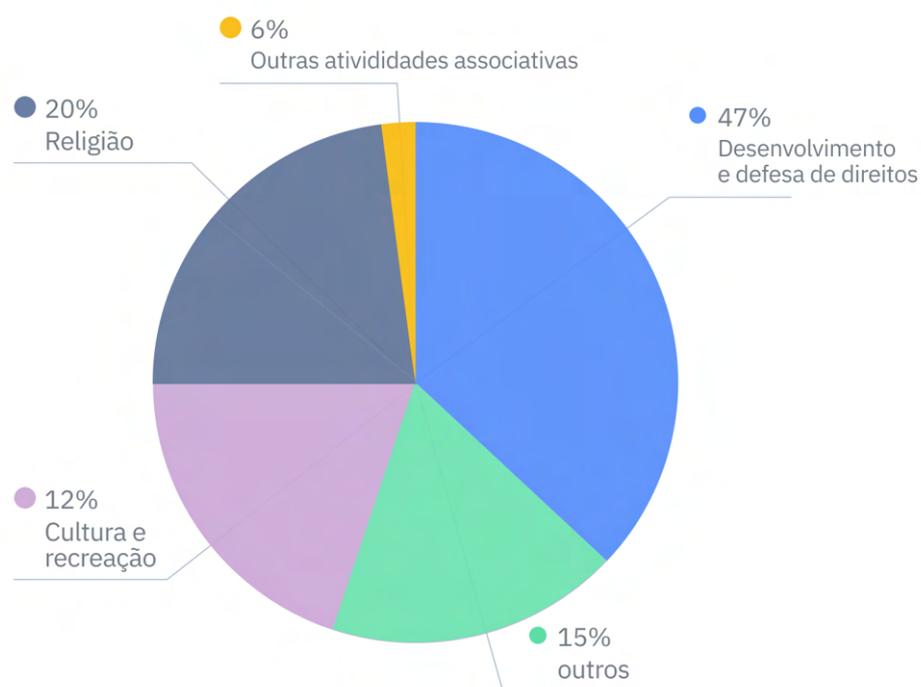


Figura 1 - Gráfico adaptado de distribuição de OSCs no Brasil em 2019. Disponível em:

<<https://mapasc.ipea.gov.br/dados-indicadores.html>>

A existência das OSCs fortalece a comunidade prestando serviços que também cabem ao Estado. Conforme o Mapa das Organizações da Sociedade Civil (OSCs) de 2019, as áreas de atuação mais populares no terceiro setor são:

- . Desenvolvimento e defesa de direitos,
- . Trabalhos de instituições religiosas,
- . Cultura e recreação, e
- . Outras atividades associativas.

2.2 Assistência Social

A Assistência Social é uma política pública, que é garantida pela Constituição Federal. Ela está organizada por meio do Sistema Único de Assistência Social (SUAS). O SUAS atua em rede, então a política de assistência social está conectada com outras políticas públicas, educação, trabalho e habitação. Sendo assim, a assistência social é um dos facilitadores de programas sociais. A Secretaria de Estado de Desenvolvimento Social do Governo do Goiás define a assistência social como:

São realizadas ações integradas e entre a iniciativa pública, privada e da sociedade civil, tendo por objetivo garantir a proteção social à família, à infância, à adolescência, à velhice; amparo a crianças e adolescentes carentes; à promoção da integração ao mercado de trabalho e à reabilitação e promoção de integração à comunidade para as pessoas com deficiência e o pagamento de benefícios aos idosos e às pessoas com deficiência. (2021)

Por conseguinte, as instituições do terceiro setor têm exercido também o papel de assistência, defendendo e promovendo os direitos sociais. Suas atuações são de extrema importância, e segundo indicadores do IPEA, somam 42% de todas as instituições existentes.

2.2.1 Ações socioeducativas

As ações socioeducativas, por meio do entrelaçamento da educação integral e a proteção social, visam o desenvolvimento pessoal, social e intelectual. Castaman & Machado (2020) definem projetos socioeducativos como, “propostas desenvolvidas com determinados grupos de faixas etárias diferenciadas, os quais possibilitam contribuir para o bem-estar e também para o aprendizado daqueles que o frequentam”. Segundo Carvalho & Azevedo (2005), citado por Castaman & Machado (2020), as ações socioeducativas conectam a educação e a proteção social, ao atender crianças e adolescentes, com a oferta de atividades lúdicas, artísticas e esportivas, e são realizadas com o governo municipal, estadual ou federal. Grande parte dessas práticas contemplam o público que se encontra em situação de vulnerabilidade social.

De acordo com a Diretoria de Estudos e Políticas Sociais - Dipos/Codeplan, “o Índice de Vulnerabilidade Social é um indicador composto por uma cesta de indicadores simples que retratam aspectos da vulnerabilidade social vivenciada pela população do Distrito Federal, desagregados por Regiões Administrativas.” (Dezembro, 2020). O Índice, que vai de 0 a 1, 0 para menos vulnerável e 1, para mais vulnerável. A Figura 2 apresenta o índice de vulnerabilidade social do Distrito Federal. Na figura pode ser verificado, por exemplo, que a Região Administrativa de São Sebastião possui um nível de 0,4370, considerado alto perto de outras regiões próximas.

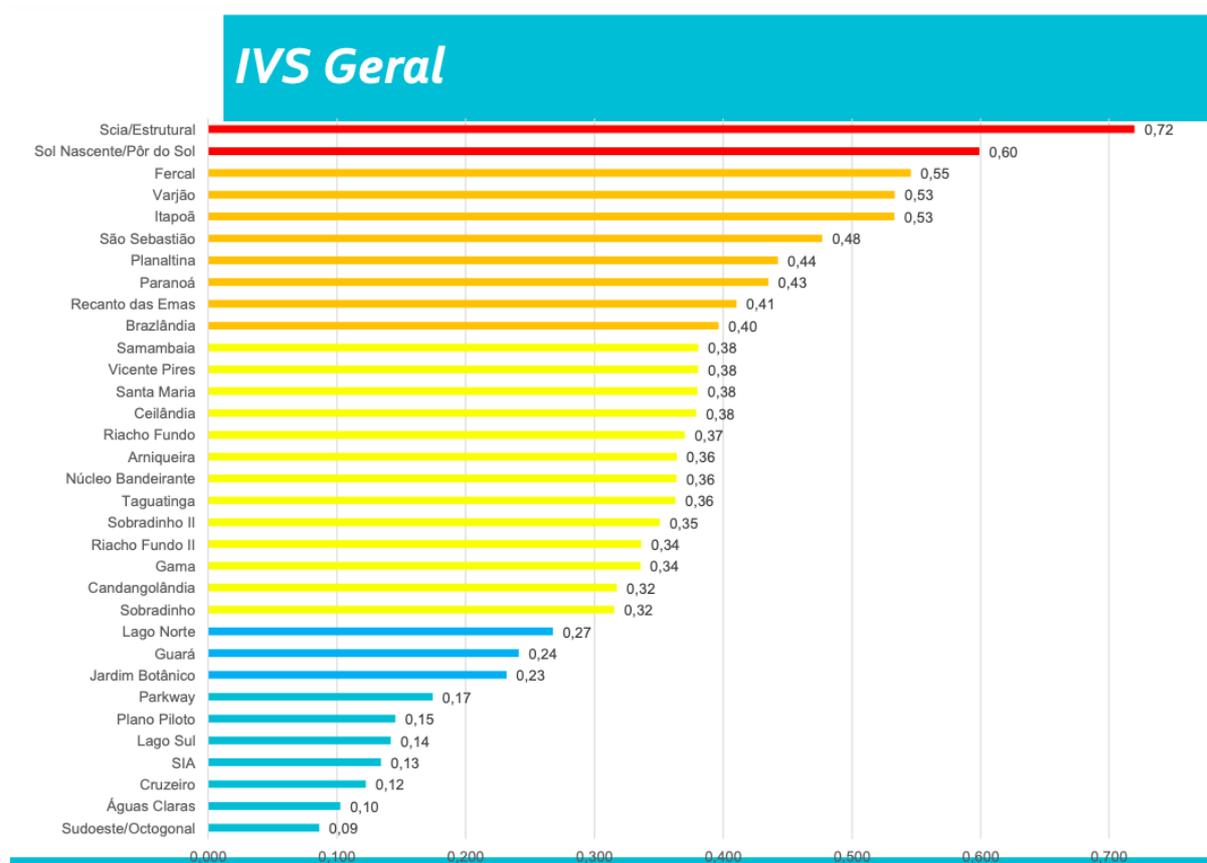


Figura 2 - Índice de Vulnerabilidade Social do Distrito Federal. fonte: Resultados IVS – DF em 2020. Disponível em: <<https://agenciabrasilia.df.gov.br/wp-conteudo/uploads/2020/12/2020.12.16-IVS-DF-Resultados.pdf>>

Existem inúmeras organizações que desenvolvem este tipo de atuação. Em São Sebastião, no Distrito Federal, por exemplo, as instituições: Promovida (fundada em 1999), a Associação Ludocriarte (fundada em 2004) e a ASCOM (fundada em 2002). Estas, exercem estes trabalhos durante décadas, por meio de projetos, muitas vezes, por meio de obtenção de recursos e parceiros sociais.

2.2.2 Captação de recursos

É importante identificar quais financiamentos empresariais as organizações estão aptas a solicitar, como editais do CDCA, Lei Rouanet, Lei de Incentivo ao Esporte, entre outros. A partir destes meios, é possível garantir o funcionamento de projetos, investimentos na infraestrutura, geração de empregos, profissionalização das pessoas e assegurar a entrega de benefícios aos participantes das organizações.

Com as parcerias, há maiores possibilidades de alcances de objetivos, dentro de um contexto de construção coletiva na busca da sustentabilidade institucional.

Edital do CDCA

O Conselho de Direitos da Criança (CDCA) e do Adolescente lança editais, que contemplam a realização de projetos a partir de recursos do Fundo de Direitos da Criança e do Adolescente (FDCA). Os fundos são recursos destinados ao atendimento das políticas, programas e ações voltadas para o atendimento dos direitos de crianças e adolescentes.

Os Fundos dos Direitos da Criança e do Adolescente, trata-se de fundos de natureza especial, conforme o art. 71, da Lei nº 4.320/64, vinculados à realização de determinados objetivos ou serviços, e, por esta natureza, os recursos que os constituem se transformam em recursos públicos, devendo ser geridos e administrados conforme os princípios constitucionais que regem os orçamentos públicos.

Lei Rouanet

As ONGs que desenvolvem ações culturais buscam democratizar o acesso da população aos bens culturais. Com isso, podemos afirmar que para atingir objetivos a cultura é significativa, por conta da simplicidade e eficácia na forma em que as informações são entregues na manifestação cultural. É um instrumento para atuar, em particular nas áreas da educação voltadas a crianças e jovens, na valorização das tradições locais, na cidadania, entre outros. (SILVA, 2007).

Além disso, a lei Rouanet que, é o principal mecanismo de fomento à cultura, permite que empresas e pessoas físicas destinem parte do Imposto de Renda (IR) para projetos culturais. Desta maneira, possibilitando a realização de projetos, assim como aquisições de bens que integrem o ativo patrimonial necessários para desenvolvimento do projeto cultural.

Lei de Incentivo ao Esporte

“O esporte abre portas para inclusão” (Andressa Ueharo, 2020 apud UNICEF, 2020). Para a UNICEF, o esporte é o maior meio de complementação para a educação, por meio dele é possível aumentar o interesse de crianças, adolescentes e jovens, contribuindo também para o aumento do desempenho deles. As habilidades, como, concentração, raciocínio lógico, e estratégias são desenvolvidas por meio de atividades, enquanto promovem o trabalho em equipe e a interação social.

Com base nisso, a Lei de Incentivo – LIE, permite que recursos provenientes de renúncia fiscal sejam aplicados em projetos das diversas manifestações desportivas e paradesportivas distribuídos por todo o território nacional. (Governo Federal, 2021). O edital é lançado anualmente, as instituições que possuem interesse em ter um projeto financiado, devem estar de acordo com as obrigatoriedades para cadastrar os projetos.

Parcerias

Uma parceria é uma combinação entre duas ou mais partes que consolidam um acordo de cooperação, visando alcançar objetivos comuns. Para a realização da parceria, faz-se necessário apresentar o plano de projeto, informando sobre o tipo de serviço que deseja fornecer e o que necessita para executá-lo. A partir do requerimento de parceria, a instituição precisa estar habilitada, e que seu projeto seja aprovado. Para que assim, seja celebrada a parceria. Assim que a parceria é executada é necessário posteriormente, realizar a prestação de contas, relacionada aos gastos previstos no plano de projeto.

As parcerias são regulamentadas pela Lei nº 13.019/14:

Institui normas gerais para as parcerias entre a administração pública e organizações da sociedade civil, em regime de mútua cooperação, para a consecução de finalidades de interesse público e recíproco, mediante a execução de atividades ou de projetos previamente estabelecidos em planos de trabalho inseridos em termos de colaboração, em termos de fomento ou

em acordos de cooperação, de acordo com Art 1º da Lei nº 13.019, de 31 de julho de 2014 (Brasil, 2014).

Os pontos que as parcerias implicam são: reconhecer os interesses comuns; ter ideias, objetivos e propostas compartilhadas; interesses articulados e qualidade na relação; gestão democrática e construção coletiva. Existem diversos tipos de parcerias, como: Investidores, que financiam ações e projetos; Aliados estratégicos, que atuam de forma conjunta, planejando e executando projetos em comum; apoiadores, que ajudam de alguma forma a ONG; ONGs similares, se ajudam porque atuam na mesma causa. Fornecedores, doam produtos ou serviços; Universidades e Centros de Estudos e Pesquisas, realizam estudos, estágios, atendimentos e etc.

2.2.3 Apadrinhamento, doações e voluntariado

A solidariedade é se preocupar com o próximo, se identificando com seus problemas e agindo para solucioná-los. Há vários meios das pessoas fornecerem auxílio às organizações do terceiro setor. Isso é possível por meio de doações, voluntariado, parcerias e apadrinhamentos. Estas ações são extremamente importantes, pois apoiam e fortalecem o trabalho das entidades, proporcionando dignidade e oportunidades para comunidade e trazendo também benefícios para si.

Apadrinhamento

O apadrinhamento em OSCs funciona como auxílio direto e específico. Dividido em afetivo, quando o padrinho ou madrinha ajuda a resgatar o convívio familiar de crianças e adolescentes, e financeiro, quando o padrinho ou madrinha escolhem um afilhado e fazem uma doação mensal focada em ajudar a financiar programas para ele.

O apadrinhamento consiste em estabelecer e proporcionar à criança e ao adolescente vínculos externos à instituição para fins de convivência familiar e comunitária e colaboração com o seu desenvolvimento nos aspectos social, moral, físico, cognitivo, educacional e financeiro, de acordo com parágrafo 1, artigo 19-B da lei nº 13.509 de 22 de novembro de 2017. (Brasil, 2017)

O apadrinhamento afetivo é possível após o preenchimento de alguns requisitos, o padrinho ou madrinha poderá criar vínculos com o afilhado, passando

algum tempo com ele, participando de reuniões e realmente dando suporte como responsável. O apadrinhamento financeiro é sobre o padrinho ou madrinha que gostariam de contribuir com um valor, a participação de um afilhado em um dos projetos fornecidos por uma organização. Muitas organizações possuem uma página específica sobre como funciona o apadrinhamento em suas instituições, assim como também sobre os valores.

Doações

Muitas OSCs mantêm o seu funcionamento através de doações. As doações podem ser feitas pela sociedade em geral, por meio de doações financeiras. Empresas, através de doação, apoio, patrocínio e financiamentos de projetos. Emendas parlamentares, articulações na Câmara Distrital, Federal e Senado. Organismos nacionais e internacionais, Embaixadas ou até mesmo por sites específicos para o Terceiro Setor.

Além da doação monetária, também recebem doações de bens, que vendem para arrecadar fundos para a aquisição de bens in natura, ou funcionamento de projetos. Mediante estas participações de empresas e pessoas físicas, as OSCs buscam a fidelização de seus doadores. Por conta disso, devem ser transparentes e prestar contas sobre os recursos recebidos.

Voluntariado

De acordo com Corullón e Medeiros Filho (2002), “o voluntariado brasileiro foi movido por três sentimentos: a compaixão, a solidariedade e a indignação.” (apud SILVA, 2012, p. 22). O voluntariado surge ligado ao sentimento de compaixão, ligado à religiosidade brasileira, como as Santas Casas. Possui conexões com a solidariedade, como sentimento de união a fim de se auto-ajudar, como os mutirões.

E por fim, o sentimento de indignação, quando se posiciona contra as injustiças, a falta de acesso a recursos como alimentação, saúde, educação, entre outros.

Existem dois tipos de voluntariado, o pessoal e o empresarial. No voluntariado pessoal, a pessoa escolhe a entidade, frequentemente familiar, por religiosidade ou causa específica. No voluntariado empresarial, o voluntário antes de tudo precisa se

identificar com os valores da empresa para acreditar no programa, quando isso não acontece, não há aderência e comprometimento.

O voluntariado é regulado pela lei 9.608/1998, que diz:

Considera-se serviço voluntário, para os fins desta Lei, a atividade não remunerada prestada por pessoa física a entidade pública de qualquer natureza ou a instituição privada de fins não lucrativos que tenha objetivos cívicos, culturais, educacionais, científicos, recreativos ou de assistência à pessoa, de acordo com o Art. 1º da lei nº 9.608 de 18 de fevereiro de 1998. (Brasil, 1998)

De acordo com os dados do IBGE ilustrados na figura 3. o voluntariado no Brasil em 2018 foi realizado por 7,2 milhões de voluntários, em sua maioria, por pessoas com algum acesso ao ensino, sendo que 8% são somados por ensino superior completo. Da mesma maneira, é frequentemente realizado por 5,0% de pessoas com 50 ou mais, seguidos por 4,9% de pessoas entre 25 e 49 anos e 2,6% entre 14 e 24 anos.



Figura 3 - Infográfico sobre voluntariado em 2018. fonte: IBGE Notícias (2019) Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/24268-pais-tem-7-2-milhoes-de-pessoas-que-fazem-trabalho-voluntario>>.

É importante que este número de voluntários cresça cada vez mais, e se torne mais frequente entre as pessoas, principalmente entre os jovens. Durante o momento atípico em 2020, dados apontam o crescimento e a reinvenção do voluntariado. Uma análise feita por Helen Gilbert e Jeffrey Aronson (2020), aborda sobre como as pessoas estão mais dispostas a prestarem ações voluntárias durante a pandemia do Covid-19. Eles retratam que estabelecer conexão com outros para um fim comum pode ser reconfortante para as pessoas que, em momentos como estes, possam se sentir desamparadas. Através da solidariedade, buscam formas de lidar com as notícias desanimadoras, realizando atividades que os façam sentir melhor.

2.3 Design de Interação

O mundo contemporâneo é conectado ao meio digital. Os seres humanos interagem a todo momento com diversos produtos. Porém, nem todos os produtos são fáceis de usar. Visto que, no desenvolvimento de alguns, o usuário pode não ter sido considerado durante este processo. O design de interação é sobre a interação entre os usuários e um produto ou serviço. Sendo a sua finalidade a criação de produtos que façam possíveis as metas dos usuários, e que sejam pensados nas necessidades dos mesmos.

O design de interação não é limitado apenas a celulares e *tablets*, mas a toda a indústria de eletrônicos de consumo, onde os produtos estão cada vez mais digitais. Os designers de interação se veem com uma gama de possibilidades de decisões que podem ser tomadas em projetos que, cada vez mais, surgem. “Desenvolver produtos interativos que sejam usáveis, fáceis de aprender a usar, eficazes e que proporcionem ao usuário uma experiência agradável” (Rogers, Sharp & Preece, 2011, p.2). Podemos propor como questão central para o design de interação:

Basear-se em princípios para decidir o que fazer, fundamentando-se em uma maior compreensão acerca dos usuários. Isso envolve:

- Considerar no que as pessoas são boas ou não.
- Considerar o que pode auxiliar as pessoas na sua atual maneira de fazer as coisas.
- Pensar no que pode proporcionar experiências de usuário com qualidade.
- Ouvir o que as pessoas querem e envolvê-las no design.
- Utilizar técnicas baseadas no usuário, que tenham sido testadas e aprovadas durante o processo de design.” (Rogers, Sharp & Preece, 2011, p.7).

O design de interação é um leque de noções que se estende a diferentes campos interdisciplinares. Buscando a partir da cooperação entre pessoas de diferentes áreas, criar boas experiências de usuário. Silver (2007) aponta o design de interação como a junção de processo, metodologias e atitude. O processo é a estrutura de design, a metodologia é a abordagem de projeto estabelecida e a atitude, é o que parte da ação do designer. Entender que, o campo de design de interação é um campo que mescla o mundo físico e digital. Logo, as dimensões do design de

interação são características que possibilitaram compreender melhor os desafios desse campo, criando novas interações pertencentes a este novo cenário.

2.3.1 Breve contexto histórico

Quando os engenheiros criaram e produziram *softwares* para si mesmos por volta dos anos 60, a interface era direta. Com a criação de painéis visuais, e estações de trabalho pessoais no final dos anos 70, houve essa necessidade da criação de interfaces. Construir computadores que fossem acessíveis e utilizáveis por diversas pessoas, que fossem além dos engenheiros que já utilizavam, era um dos maiores obstáculos daquela época. E, assim que novos recursos surgiam, novos desafios também apareciam no campo da tecnologia da computação. O co-fundador Bill Moggridge da IDEO, criou o primeiro *laptop*, GRiD Compass, em 1979. Anos depois juntamente com Bill Verplank, inventou o termo *design* de interação. Qual a finalidade era diferenciar este *design* que tinha como foco experiências digitais e interativas, do *design* industrial tradicional. A necessidade de considerar os usuários durante o desenvolvimento de softwares existia. Nos anos 90, a criação de Tim Berners-Lee trouxe uma nova visão do mundo digital. Com a WWW (*World Wide Web*) o cenário muda. A *web* já existia, mas esse novo ato trouxe uma flexibilidade no acesso aos códigos das páginas, por meio do HTML. A construção das páginas eram facilmente visíveis e possibilitaram que os próprios usuários realizassem modificações. Assim, pessoas que não possuíam conhecimento prévio na área da ciência da computação ou design, começaram a moldar a forma em que se interagia com a *web*. O desafio de projetar como as pessoas interagiam com o sistema digital era muito novo. Foi necessária a pesquisa em diversas áreas de conhecimento para que fosse possível entender e compreender melhor esse novo cenário.

O telefone celular surge com funcionalidades limitadas, como a realização de chamadas telefônicas e envio de mensagens SMS. A introdução do *Wireless Application Protocol (WAP)* apresentou um navegador primitivo para telefones celulares, onde era possível acessar serviços de informação limitados, como os valores de ações, manchetes de notícias e placares esportivos. Os telefones celulares ganharam recursos adicionais, porém a forma de interação continuou limitada e primitiva. Muitas vezes, as companhias telefônicas ditavam como eram feitas as

configurações dos telefones celulares e quais aplicativos seriam instalados, ignorando as reais necessidades dos usuários. O lançamento do *iPhone* trouxe um novo modelo de acesso a *web*, com o *Safari Mobile*. Este foi o primeiro navegador *web* a tornar o acesso à *web* completo, e não uma experiência limitada. Um ano após, uma atualização do *iOS* possibilitou a instalação de aplicativos terceiros. Marcando mais um início de uma era para o *design* de interação, que ampliou o foco não apenas para o contexto móvel, mas também para a materialidade como uma oportunidade de design. As telas sensíveis ao toque existiam há décadas. Com a padronização em massa em uma tela específica, os *designers* de interação passaram a considerar o mundo físico. As dimensões físicas da tela começaram a ser respeitadas, para garantir que os elementos tivessem bons tamanhos para os usuários. Isso também trouxe novas oportunidades aos *designers*, que puderam elaborar *layouts* de interfaces perfeitamente pensados para essas telas.

Nessa época, a utilização do *Skeuomorphic Design* era comum pela Apple nos *iPhones*. A *IxDF (Interaction Design Foundation)* retrata esse termo como “usado para descrever objetos de interface que imitam seus equivalentes do mundo real na forma como aparecem e/ou como o usuário pode interagir com eles” (*IxDF*, 2021). Esse modelo de interface foi responsável pela transição do meio físico para o meio digital. Apesar de que, com o decorrer dos anos esse modelo foi desaparecendo e dando lugar aos novos padrões mais minimalistas.

2.3.2 As dimensões do design de interação

McVicar (2013) destaca que é necessário os *designers* considerarem a ergonomia, gestos, transições específicas dos dispositivos móveis na hora de projetar. Visto que, é importante entender que os dispositivos móveis e *tablets* se diferenciam dos *desktops* e *laptops*. Logo, é necessário abordar outros tópicos que dizem mais a respeito dos dispositivos móveis. McVicar (2013) apresenta três temas principais, sendo eles:

- Ergonomia: quando é pensado no usuário utilizando o aparelho, é crucial entender as dimensões do mesmo. Considerando as tarefas que o usuário precisa realizar, a sua importância e quão rápido e fácil realizá-las devem ser;

- Gestos: em razão das funcionalidades que ocupam os espaços visuais da tela, os gestos são essenciais para que a utilização da tela seja mais dinâmica. Por conta da existência de padrões de gestos, os sistemas operacionais, como iOS, Android e Windows possuem cada um suas próprias normas para os gestos realizados em seu sistema. Porém, os gestos não estão limitados somente a estas normas, cabendo ao designer decidir empurrar os limites destes gestos;
- Transições: usadas para trazer coerência a interação. Ajudando na facilitação da recordação e também para evitar que os usuários se percam. Algumas transições podem ser sem animações como apenas a troca de telas, ou podem abrir para tela cheia, deslizar, entre outras.

É notório que o campo de design de interação é imensamente amplo e envolve diversos conhecimentos. Smith (2006) propõe quatro dimensões para a linguagem de design de interação. Posteriormente, Silver (2007) acrescenta mais uma dimensão, a fim de categorizar as dimensões como:

.1D: Palavras,

.2D: Representações visuais,

.3D: Objetos Físicos ou Espaço,

.4D: Tempo, e

.5D: Comportamento.

1D: Palavras

Devem ser significativas e de fácil compreensão, especialmente as que são utilizadas nas interações, como em botões. Para que a comunicação de informações seja sucinta e direta aos usuários, evitando a utilização de informações excessivas que possam dificultar ou atrapalhar o entendimento.

2D: Representações visuais

São relacionadas a elementos gráficos, que dizem respeito à tipografia, diagramas, ícones e outros elementos. Essas representações complementam as

palavras que são utilizadas para realizar a comunicação de informações. Assim, facilitam a compreensão, já que representam a informação.

3D: Objetos Físicos ou Espaço

Trata sobre quais ou dentro dos quais objetos, os usuários irão interagir com o produto ou sobre quais espaços estão imersos. Em relação aos objetos físicos, qual produto será utilizado e quanto ao espaço, em qual contexto será manipulado.

4D: Tempo

Referindo aos meios de comunicação que se modificam com o tempo, como vídeo, som ou animação. A forma de interação com os movimentos e os sons podem desempenhar uma função. Também pode referir-se sobre a quantidade de tempo gasto pelo usuário ao usar o produto.

5D: Comportamento

Sobre o comportamento do usuário ao utilizar o produto. É a dimensão responsável sobre as interações, incluindo também as reações dos usuários. Nessa dimensão adicionada por Silver, é trazido um aspecto mais profundo a respeito da experiência do usuário.

As três primeiras dimensões são responsáveis pela interação, enquanto as duas últimas definem como é realizada essa interação. E que, os designers devem considerar as características dessas dimensões, pois assim é possível compreender melhor os desafios do projeto e buscar aprender com os processos. Para Silver, “As qualidades de uma interação determinam a experiência geral de um usuário e sua satisfação com ela”. Destarte, criar interações funcionais é essencial pois estas determinam e moldam como será a comunicação entre o projeto e o usuário. Influenciando diretamente na experiência do usuário, pois uma má interação pode trazer dificuldades para o mesmo.

3 METODOLOGIA

“Design centrado no usuário é uma filosofia de design que coloca o usuário de um produto, aplicação ou experiência no centro do processo de design” (COOPER, 2016). Partindo desse pensamento, Pratt e Nunes (2012) dizem que o design centrado no usuário (HCD) exige que os projetistas não apenas analisem e prevejam como os usuários se envolvem com um produto, mas também testem seus designs no mundo real com usuários reais.

A IDEO, no guia de estudo de campo do design centrado no usuário (*the field guide to human-centered design*), traz conforme a figura 4, a metodologia proposta dividida em três fases:

.Imersão, abrindo-se a possibilidades criativas, busca compreender e aprender sobre as pessoas para quais pretende projetar;

.Ideação, procura identificar oportunidades para o design, testar e refinar suas soluções;

.Implementação, traz a solução para o problema, avaliando e colhendo feedbacks sobre a funcionalidade desta solução.

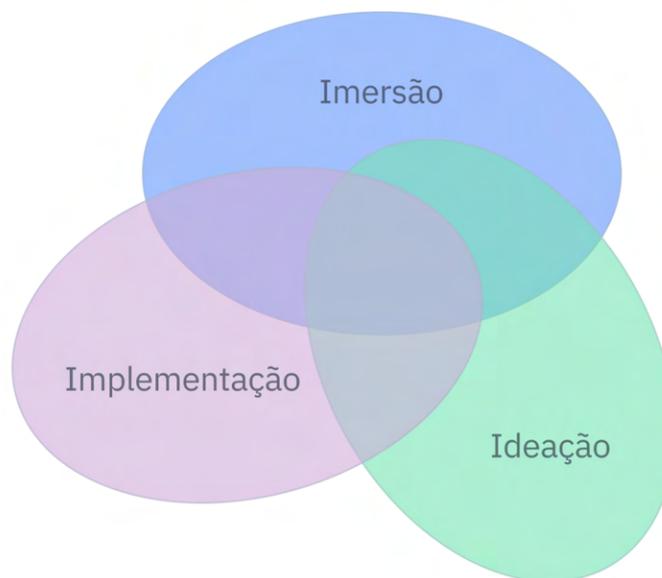


Figura 4 - Imagem adaptada das etapas propostas pela IDEO

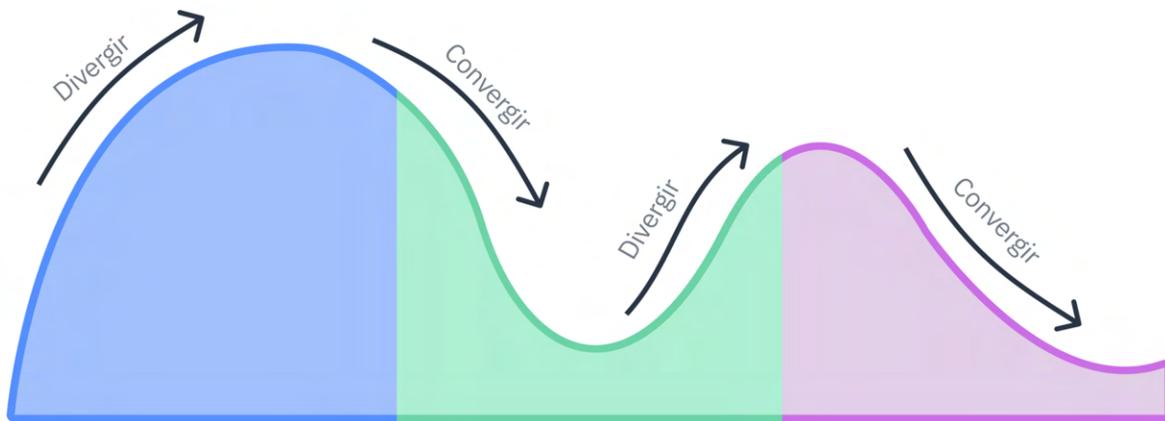


Figura 5 - Imagem adaptada das fases de diversão e conversão propostas pela IDEO

A IDEO aborda que durante as fases de imersão, ideação e implementação há um processo de “mudança de marcha” ou divergir e convergir, ilustrada na figura 5. Assim, na fase de inspiração se define um desafio, e questões iniciais surgem acerca de como começar e como manter o usuário no centro do processo. Na fase de ideação, a oportunidade de design é estabelecida, questionando sobre como interpretar o que foi aprendido, como transformar as percepções em ideias tangíveis e como fazer um protótipo. Finalmente, na fase de implementação se cria uma solução inovadora, trazendo indagações de como tornar real o conceito e como medir a funcionalidade da solução.

Portanto, o processo de design precisa ser sobre o usuário real e seus problemas reais. Visto que, entender usuários reais, seus desejos e necessidades aumentam o potencial de se criar produtos mais intuitivos e sucedidos. E manter o usuário no centro do processo é importante para se alcançar soluções transformadoras que podem, muitas vezes, surgir durante esses momentos.

4 PESQUISA

Na fase inicial, a fase de imersão, é realizada a etapa de aprendizado em tempo real buscando compreender as pessoas. Para isso, foram feitas a análise de concorrentes e produtos similares, estudo de caso e pesquisa com usuários, assim como ilustra a figura 6. A partir destas ferramentas, foi possível levantar e delimitar as necessidades do usuário e definir os objetivos do projeto.

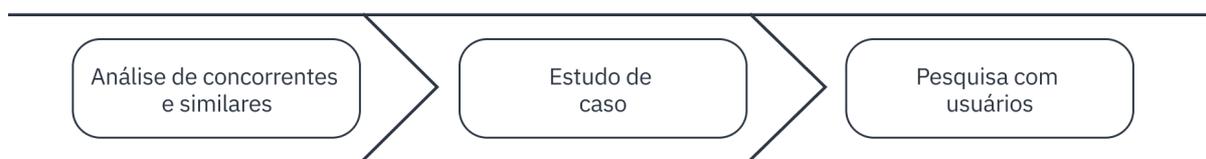


Figura 6 - Etapas da pesquisa. Imagem da autora

4.1 Análise de concorrentes e similares

Ao construir um produto centrado no usuário, é importante entender como eles lidam com o desafio e como o produto lida com o mercado. Analisar o produto é fundamental, porque o designer se põe em posição de usuário final e navega pelas principais informações, a fim de entender o produto, interface e suas funcionalidades. Assim como aborda Ginsburg (2010), para entender o cenário competitivo é necessário analisar os concorrentes. A adoção de práticas e ferramentas de análise da experiência do usuário, viabilizam a sintetização das informações colhidas antes de agir de acordo com suas descobertas.

Dentre os similares foi buscado um modo de voluntariado simples e intuitivo proposto pela plataforma e aplicativo Transforma Brasil. A figura 7 mostra as telas do aplicativo, onde o usuário possui opções do que deseja realizar, sendo: seleção de vagas, doações ou conhecer organizações e suas causas. O usuário pode selecionar as oportunidades, conhecer sobre a quantidade de vagas, horas e habilidades necessárias para se candidatar. O aplicativo também conta com uma aba de mensagens, onde é possível entrar em contato com as organizações ali cadastradas. Vale ressaltar que, é lançado um aplicativo para cada cidade, a quantidade de aplicativos acaba sendo confusa, já que o usuário precisa procurar pelo aplicativo que possui o nome da sua cidade.

O aplicativo Behance ilustrado na figura 8 foi escolhido para a análise de funcionalidades. A rede social possui diversas informações e é bem organizada. Funcionalidades como a criação de painéis semânticos, personalização da página inicial, compartilhamento de projetos e o recebimento de feedbacks são interessantes e práticos.

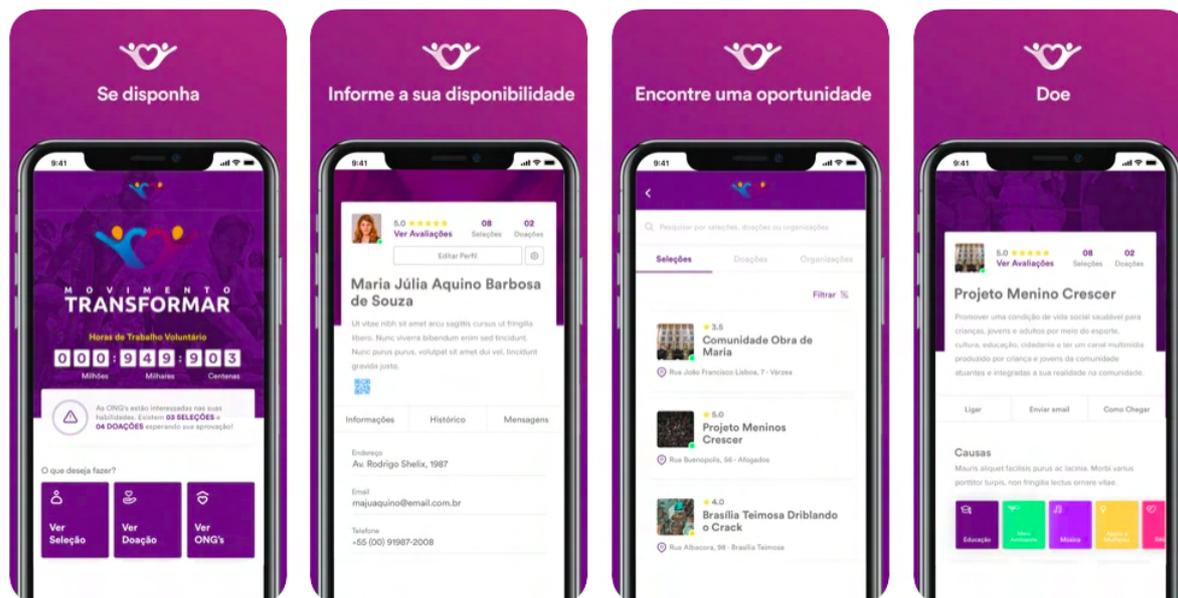


Figura 7 - Interface TransformaContagem

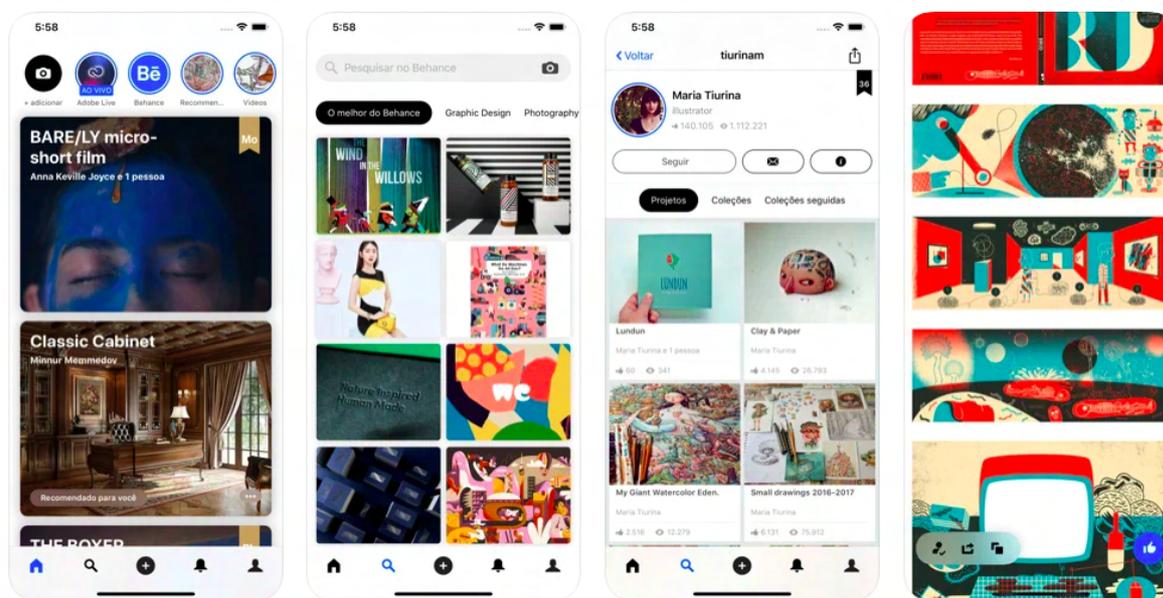


Figura 8 - Interface Behance

Foram traçados quatro concorrentes. O aplicativo Colabora, ilustrado na figura 9 possui uma interface simples, onde possibilita que o usuário escolha entre ser

voluntário ou ONG/Projeto social. Sendo que o voluntário seleciona oportunidades que gostaria de participar, enquanto a ONG/Projeto social pode criar estes eventos e aceitar a participação dos voluntários. O aplicativo também conta com uma aba de notificações, onde é possível acessar eventos passados e futuros. A interface, por mais simples que seja, não possui explicações sobre suas funcionalidades. Worldpackers ilustrado na figura 10 é bem intuitivo e completo. Além de disponibilizar atividades voluntárias, também oferece artigos em formato de blog, cursos com certificação e programas de viagens e voluntariado. Possui explicação sobre suas funcionalidades, porém, é um serviço limitado, já que para ser parte da comunidade Worldpackers é necessário pagar por uma assinatura anual.

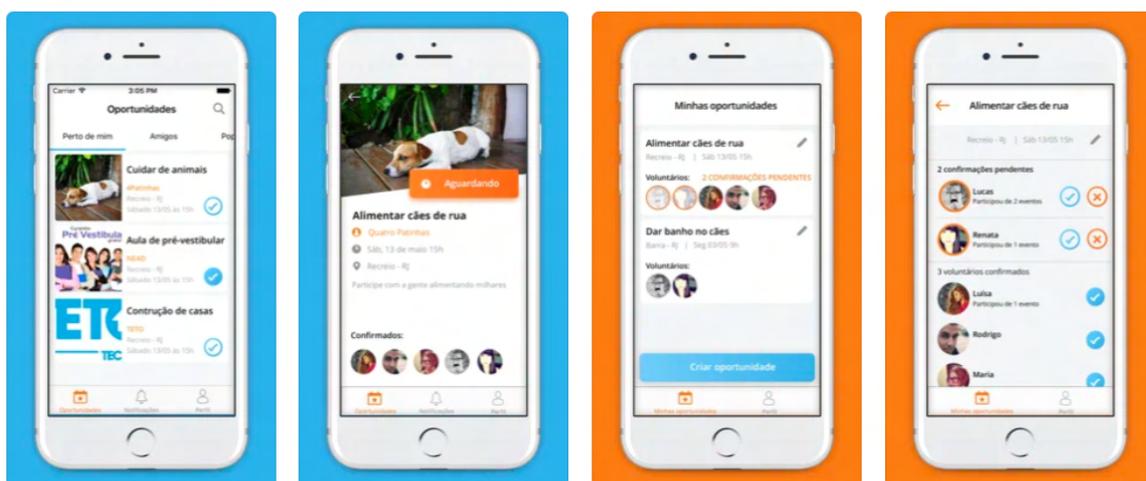


Figura 9 - Interface ColaBora

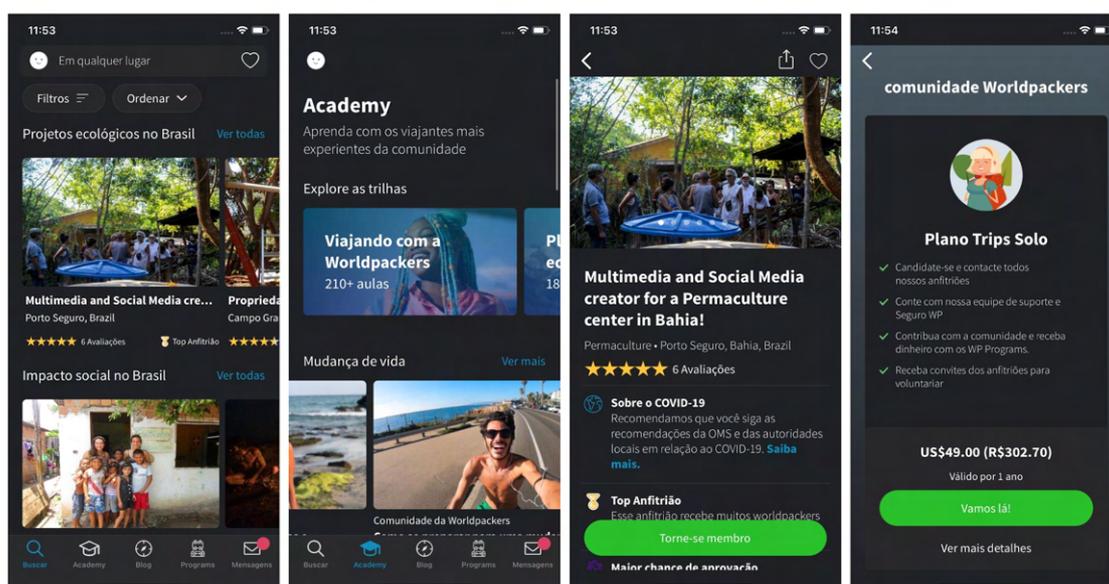


Figura 10 - Interface Worldpackers

HacesFalta apresentado na figura 11 é um aplicativo espanhol que apresenta na tela inicial três opções, divididas em voluntariado, emprego e doações. Neste aplicativo, as ONGs realizam o cadastro e postam seus projetos ativos e informações sobre. A interface é pouco intuitiva, não editável e automática, porém é direto em sua proposta que é disponibilizar projetos em ação. Já o GivingWay (figura 12) organiza em uma interface simples, voluntariado internacional presencial ou on-line, contando também com a opção de doação. Estas opções possuem filtros com base em locais, interesses ou causas em que o usuário possuir preferência, possibilitando a personalização da pesquisa. No VoluntarioMundo (figura 13) a proposta é mais simples ainda, pois na tela principal são expostos cartões que mostram as instituições mais próximas e informações sobre as mesmas.

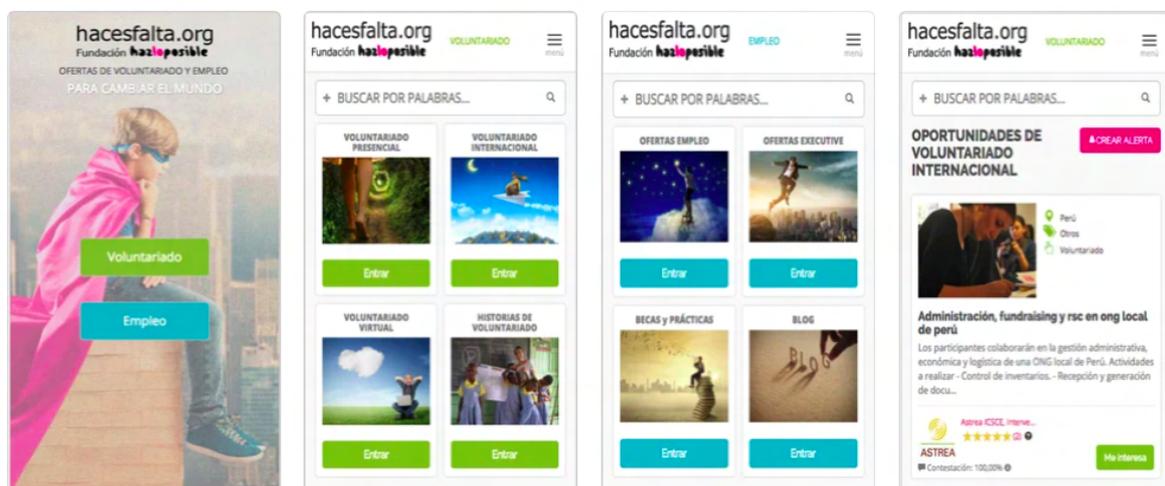


Figura 11 - Interface Hacesfalta

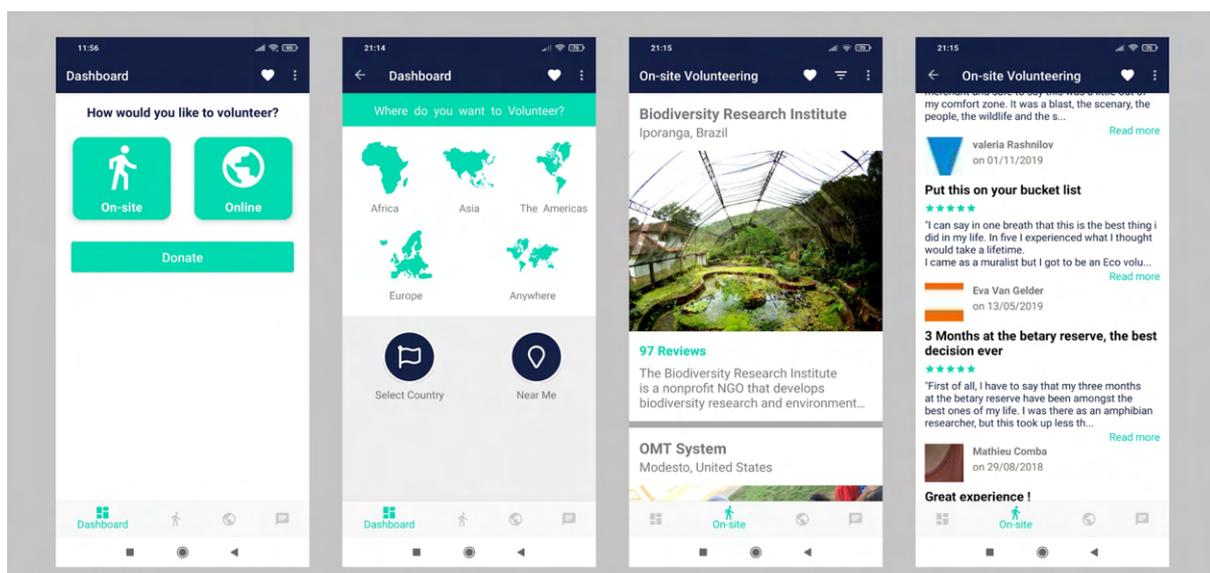


Figura 12 - Interface GivingWay

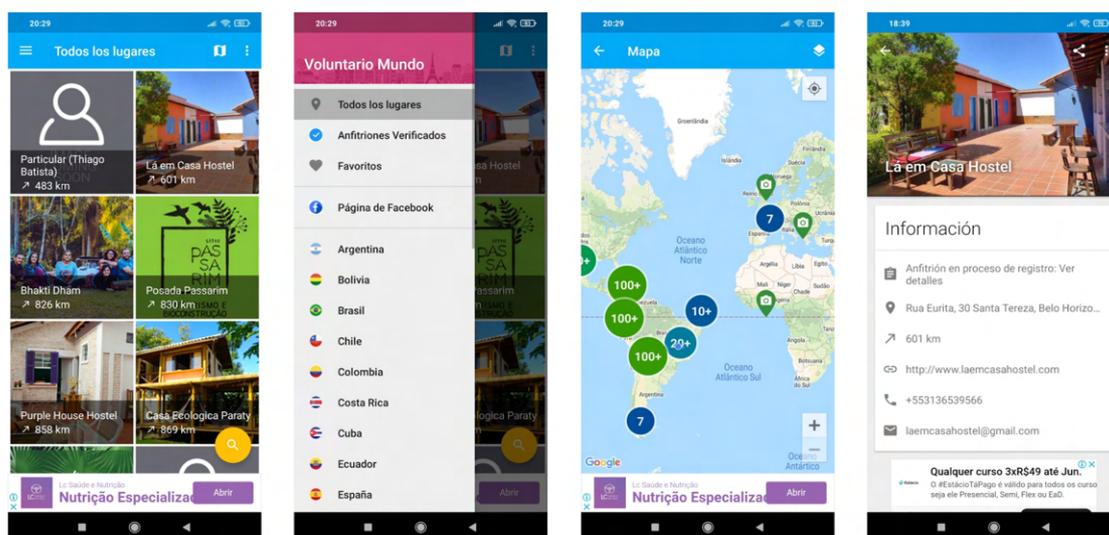


Figura 13 - Interface VoluntarioMundo

Além dos aplicativos mencionados, sites governamentais como Voluntariado em Ação, ilustrado pela figura 14 e o Portal do voluntariado ilustrado pela figura 15 também foram analisados. São duas iniciativas que visam fomentar a prática do voluntariado, respectivamente no Distrito Federal e na Bahia. Ambos apresentam uma interface com funcionalidades similares, como a existência de cadastro para voluntários ou entidades, e também a visualização das campanhas, doações e perfis de entidades. Alguns problemas de funcionalidade foram notados, como falhas na responsividade, hierarquia de informação e desatualização de informações.



Figura 14 - Plataforma Voluntariado em ação



Figura 15 - Plataforma Portal do voluntariado

Análise Heurística

É um método de inspeção baseado na avaliação de uma interface de usuário de um produto ou protótipo. Identificando e avaliando problemas de usabilidade que podem ocorrer quando há a interação com o usuário, além de procurar a solução destes problemas. O modelo proposto por Nielsen Group, foi projetado por Jakob Nielsen em 1994, buscando criar um *checklist* para checar problemas de usabilidade. São definidas 10 heurísticas, conforme a figura 16. A partir destas heurísticas apontadas, foram analisados os aplicativos mencionados e organizados, como ilustra a tabela 1. Os dados organizados receberam uma nota de 1 a 5, sendo 1 mais próximo de ruim e 5 aproximando-se de ótimo.

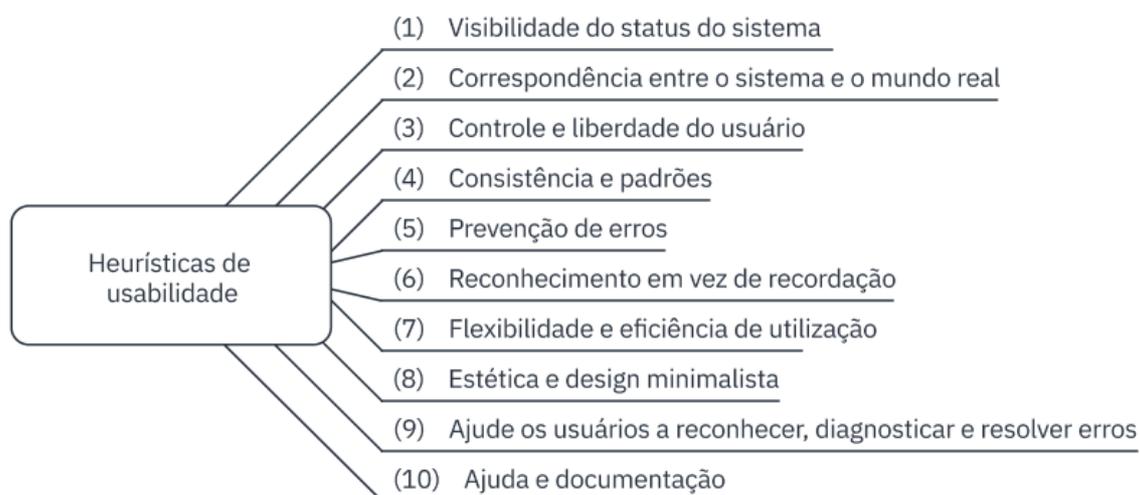


Figura 16 - Imagem adaptada das heurísticas de usabilidade

Tabela 1 - Heurísticas de usabilidade

Heurísticas	TransformaCon tagem	ColaBora	Hacesfalta	Worldpack ers	GivingWay	Voluntario Mundo
(1)	3	1	2	2	4	3
(2)	3	3	2	4	4	3
(3)	3	2	2	4	4	3
(4)	3	2	3	3	4	3
(5)	3	2	2	4	3	4
(6)	4	2	1	3	3	4
(7)	3	1	2	5	2	3
(8)	4	3	2	4	3	3
(9)	3	2	2	3	3	1
(10)	5	1	4	5	4	1

Fonte: elaboração própria.

Dada essa análise, foi possível detectar vários problemas presentes nos aplicativos. Em relação a visibilidade do *status* do sistema (1), a maior parte possui um carregamento demorado e não possui informações sobre os aplicativos, também foi notado que a logo dos aplicativos não ficam visíveis. Já sobre a correspondência entre o sistema e o mundo real (2) apresentam linguagem acessível e textos diretos, a navegação é simples e correspondente ao sistema. Possuem menu onde organizam

as informações do aplicativo. Um problema detectado no HacesFalta que é importante mencionar, é a ausência de um menu fixo, e possuindo apenas funções de voltar e prosseguir. Sobre o controle e liberdade do usuário (3), a função de *log out* em é presente somente em alguns aplicativos. Na consistência e padrões (4) os aplicativos possuem menus verticais e boa hierarquia visual, todavia alguns botões se diferem muito entre tamanho e cores, sendo confuso. Na prevenção de erros (5), as mensagens de erro são diferentes, alguns utilizam alertas em janelas *pop-up* do sistema, em outros, na parte superior ou inferior. Em VoluntarioMundo, não foi possível detectar a mensagem de erro. Em relação ao reconhecimento em vez de recordação (6), no ColaBora é necessário realizar *login* todas as vezes em que se deseja acessá-lo. De forma geral, a boa utilização do espaço visual, e contraste foram pontos positivos. Nas aplicações GivingWay, VoluntarioMundo e Worldpackers há a funcionalidade de favoritar a informação desejada, assim sendo mais fácil ao que deseja. Porém, no HacesFalta existe um espaço ruim entre as informações. Sobre flexibilidade e eficiência de utilização (7), especialmente sobre barra de pesquisa, vários aplicativos possuem essa funcionalidade e possuem diversos filtros. O TransformaContagem disponibiliza uma longa lista de opções, o que acaba não sendo intuitivo. Já sobre estética e design minimalista (8), todos possuem cores com bons contrastes e bom uso de ícones. Porém a repetição de informações no Hacesfalta é cansativa. O Worldpackers se destaca visto que possui dois modos, claro e noturno, os quais ambos se adaptam bem. Sobre ajude os usuários a reconhecer, diagnosticar e resolver erros (9) a maioria dos aplicativos abrem mensagem de erro. Essas se localizam em diferentes locais, às vezes desaparecendo rápido como em GivingWay. E finalmente, sobre ajuda e documentação (10), foi notada a ausência de perguntas frequentes e contato para suporte em aplicativos como ColaBora e VoluntarioMundo. Também, a ausência de instruções em GivingWay. Por outro lado, há informações bem completas no TransformaContagem, HacesFalta e Worldpackers.

Tabela de alinhamento de necessidades

Ginsburg (2010) traz as tabelas de alinhamento de necessidade como uma maneira eficaz de investigar a forma que seus concorrentes estão atendendo as necessidades dos usuários. Neste modelo de tabela simples, demonstrado no quadro 1 as necessidades e aplicativos analisados são expostos. Os espaços são

preenchidos com valores de sim/não, a fim de indicar onde as necessidades são respectivamente atendidas ou não.

Quadro 1 - Alinhamento de necessidades

Necessidades	TransformaContagem	ColaBora	Worldpackers	Hacesfalta	GivingWay	Voluntario Mundo
Opção de voluntariado	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Opção de doação	✓	✓		✓	✓	
Review de voluntariado	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Gratuito	✓	✓		✓	✓	✓
Anúncios		✓		✓	✓	✓
Personalização do usuário	✓	✓	✓			
Tutorial			✓		✓	
Cadastro no primeiro uso	✓	✓	✓		✓	

Fonte: elaboração própria.

A partir desse quadro, foi possível observar sobre como os aplicativos correspondem às necessidades. TransformaContagem e ColaBora preenchem quase todas as necessidades, exceto tutoriais de uso. GivingWay também preenche bem a tabela, entretanto não possui personalização do perfil do usuário. As necessidades que faltam nos outros aplicativos são diversas, como Worldpackers que é o único a possuir funcionalidades que são pagas. Interessante mencionar que todos possuem uma aba de *reviews* para os usuários relatarem sobre suas experiências.

Diagrama dois por dois

Os diagramas dois por dois são maneiras fáceis de ilustrar a visão geral das aplicações e identificar oportunidades de alto nível. Como indicado pelo nome, estes diagramas focam em dois aspectos de sua aplicação. Os critérios variam de acordo com o domínio e a estratégia do aplicativo. A figura 17 mostra a aplicação do diagrama dois por dois, criado para o projeto, indicando como os aplicativos de voluntariado são

apresentados no cenário competitivo. No eixo horizontal, é apresentado a variação em textual à visual, e no outro eixo é indicado se o aplicativo é mais geral ou focado. Estes eixos foram escolhidos porque ilustram de forma efetiva como o projeto pode se destacar da concorrência.

O aplicativo Hacesfalta é mais focado em instituições do terceiro setor e na oferta de serviços voluntários. Porém, é uma aplicação mais verbal quanto a forma que as informações são dispostas. Já o ColaBora, apesar de também oferecer serviços voluntários, se mostra geral quando possui uma espécie de rede social. Nele há a funcionalidade de saber mais sobre outros colaboradores que participaram ou irão participar das ações ofertadas. No Worldpackers, as informações possuem uma boa distribuição. Porém, possui uma proposta mais geral sobre voluntariado, quando propõe além de serviços, referências, experiências e cursos com certificados.

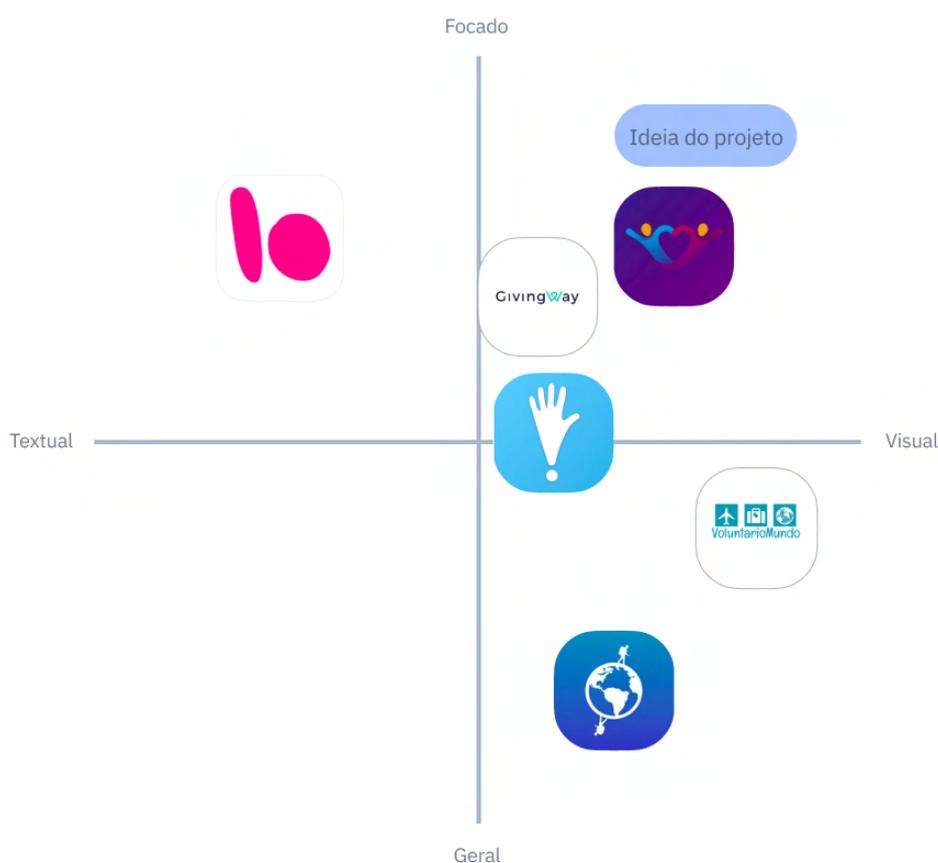


Figura 17 - Diagrama dois por dois. Imagem da autora

A proposta apresentada pelo aplicativo Worldpackers é demasiadamente interessante e estruturada. Porém, a necessidade de pagamento para se tornar

membro inviabiliza e restringe o público, diminuindo a participação de classes sociais menos favorecidas. O que já se difere em Hacesfalta e TransformaContagem que são aplicativos que vêm de organizações sociais. Estes são focados no mesmo público, porém suas estruturas se diferem. No Hacesfalta não é necessário a criação de uma conta para conhecer sobre o que o aplicativo oferece. Enquanto, no TransformaContagem é necessário até mesmo o cadastro de documentos como CPF. No ColaBora há uma proposta de *check-in* de participação em atividades, porém para causas diversas de solidariedade. GivingWay é um aplicativo bem completo com diversas campanhas de instituições no mundo inteiro, organizado de forma mais focada nessas ações e sendo visualmente organizado. VoluntarioMundo é um aplicativo bastante visual apresentando sua informação em formato de cartões de acordo com a localização do usuário, mas também é mais geral sobre os tipos de serviços ofertados. Analisando os prós e contras, a ideia do projeto deve ser um aplicativo acessível, mais focado no público alvo. Assim como, deve ser um facilitador para que possibilite o contato com as organizações. Sendo visualmente estruturado e organizado, para que seja simples e intuitivo.

4.2 Estudo de Caso

As entrevistas são fundamentais para entender para quem está sendo desenvolvido um projeto. Elas são definidas pela IDEO (2015) como ponto crucial da fase de inspiração. Deste modo, na primeira parte foram realizadas entrevistas com duas instituições sociais, ambas localizadas em São Sebastião, Distrito Federal. Sendo elas, Associação Ludocriarte e Ação Social Perpétuo Socorro. O propósito foi compreender suas atuações e posições na cidade e também, como as pessoas interagem e se comunicam com as instituições. E por fim, as opiniões a respeito da ideia do projeto. Na segunda parte foram entrevistadas duas pessoas que prestam serviços voluntários, a fim de compreender também essa perspectiva. Devido ao atual contexto referente a pandemia do covid-19, as entrevistas foram realizadas via redes sociais, assim seguindo as recomendações da OMS sobre o distanciamento social.

Associação Ludocriarte

Surgiu em 2004 para desenvolver ações socioeducativas com crianças, adolescentes e seus familiares. Em 2005, foi fundada a Brinquedoteca Comunitária dessa instituição. A qual atende gratuitamente crianças, adolescentes e seus familiares. Além de proporcionar um espaço de fortalecimento da cultura da infância e dos direitos de ensino-aprendizagem.

Ação Social Perpétuo Socorro – Promovida

Fundada em 17 de agosto de 1998, por iniciativa do Colégio La Salle, da Comunidade de São Sebastião – DF e das irmãs de São Vicente de Paulo Servas dos Pobres. Em 1999, a Paróquia Nossa Senhora do Perpétuo Socorro, localizada no Lago Sul, juntou-se à equipe e passou a administrar a instituição. Atualmente, acolhe 200 crianças de 6 a 14 anos de São Sebastião com objetivo de organizar e implementar programas de educação, cultura e pastoral.

Resultado da entrevista

Essa etapa da pesquisa engloba inicialmente o levantamento de um breve histórico da experiência e a atuação dos entrevistados no terceiro setor em São Sebastião. Também busca entender como funciona a interação dos voluntários com as instituições. Devido ao atual contexto referente a pandemia do covid-19, as entrevistas foram realizadas via redes sociais. Os próximos passos da pesquisa tiveram por objetivo saber dos pesquisados:

- (1) Como as pessoas descobrem sobre a sua instituição?
- (2) Em relação à participação de voluntários, como eles se candidatam a participar na sua instituição?
- (3) Quais as formas de doação vocês recebem e como aplicam estas doações na instituição? As doações são específicas para realização de projetos ou são livres?
- (4) Vocês possuem um site da organização, as pessoas interagem por lá?
- (5) O que acha de um aplicativo que possa te ajudar a divulgar e interagir com o usuário? Quais funções você acha que deveria ter?

A partir das entrevistas foi possível ter uma visão mais interna sobre a realização do trabalho no terceiro setor. Os entrevistados são pessoas que trabalham

em instituições deste setor e compartilham sobre a importância da prestação de serviços à comunidade. Também foi constatado que a interação das pessoas com as instituições geralmente é a partir do contato direto, seja indo ao local, quanto por ligação ou através de redes sociais, sendo menos frequente o contato pelo site institucional. Os recursos são arrecadados por cadastros de apadrinhamento e grupo de associados, assim como também pelo bazar comunitário, com finalidade de realizar a manutenção das atividades.

Importante mencionar que por conta da pandemia essas ações tiveram que se adaptar. É mencionado que a Promovida passou a encaminhar cestas de alimentos e kits de higiene e limpeza mensalmente para as famílias cadastradas. Quanto ao que se refere ao aplicativo, foi mencionado a necessidade de funcionalidades de arrecadação monetária, página da instituição, espaço para inscrição e banco de dados.

Resultado das entrevistas com voluntários

Essa etapa foi desenvolvida e direcionada para compreender as experiências das pessoas que estão envolvidas com o voluntariado. Buscando conhecer seu primeiro contato e os motivos pelos quais os fizeram recorrer a essa ação. A pesquisa procurou descobrir sobre os entrevistados:

- (1) Como foi seu primeiro contato com o voluntariado?
- (2) Quais os meios que você utilizou para realizar o voluntariado?
- (3) Como você encontrou lugares para realizar o voluntariado?
- (4) Houve alguma dificuldade relacionada à prestação de serviço voluntário? Qual(is)?
- (5) Quais as formas de contato que você tem com o voluntariado?
- (6) O que te despertou o interesse pelo voluntariado?
- (7) O que mais te chama atenção no voluntariado?
- (8) O que você acha que poderia ser melhorado em relação a prestação de serviço voluntário?

Foi possível constatar que com base nas entrevistas, a motivação é a conexão entre o serviço voluntário e a pessoa que exerce. Sobretudo, motivos pessoais como a insatisfação com questões públicas. Também, sendo de interesse pessoal, a

oportunidade de conseguir experiências durante o serviço voluntário. Dessa forma, as perspectivas de ambos lados do voluntariado apresentaram bem o contexto do voluntariado.

Os formulários completos que foram enviados aos entrevistados se encontram nos apêndices A e B desta monografia.

4.3 Pesquisa com os usuários

Na etapa de pesquisa com usuários, foi criado e disponibilizado um questionário *online*, elaborado na plataforma Google Formulários. O mesmo foi divulgado em diferentes grupos e redes sociais. O questionário coletou respostas durante 8 dias e obteve um total de 91 respostas totais ao final do período.

Perfil dos participantes da pesquisa

A maioria das pessoas que responderam à pesquisa possuem idade entre 25 a 49 anos (48,4%), entre 14 e 25 anos (34,1%), 50 anos ou mais (16,5%). Sendo o público feminino a maioria (72,5%). No que diz respeito à escolaridade, 54,9% possuem ensino superior completo, sucessivamente 18,7% com ensino superior incompleto, 16,5% ensino médio incompleto.

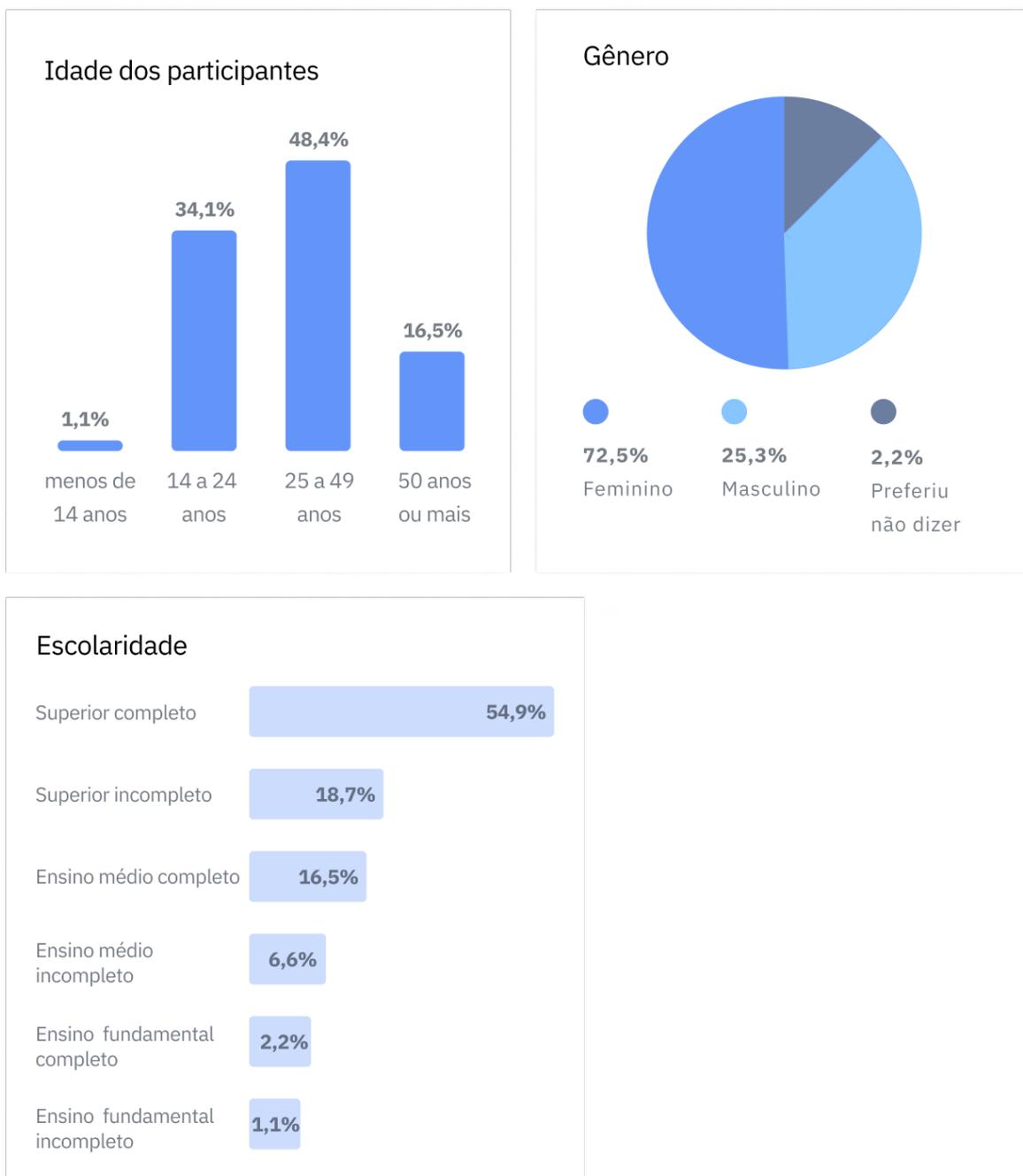


Figura 18 - Infográfico sobre o perfil dos participantes

Participação em voluntariado

O voluntariado é exercido por 60,4% das pessoas que participaram da pesquisa. Concentrando a realização das atuações em organizações não-governamentais e movimentos sociais que somam 54,4%, 45,5% em instituições religiosas, e também 29,1% realizam a ação de forma individual, sem vínculos com

associações ou fundações. Em relação à frequência, 60% eventualmente realizam voluntariado, seguido por quatro vezes ou mais por mês com 25,5%.

Sobre o que os motivam a serem voluntários, foram levantados vários motivos, tais como poder ajudar o próximo, ter empatia e fazer a diferença, promover o bem, lutar contra a desigualdade.

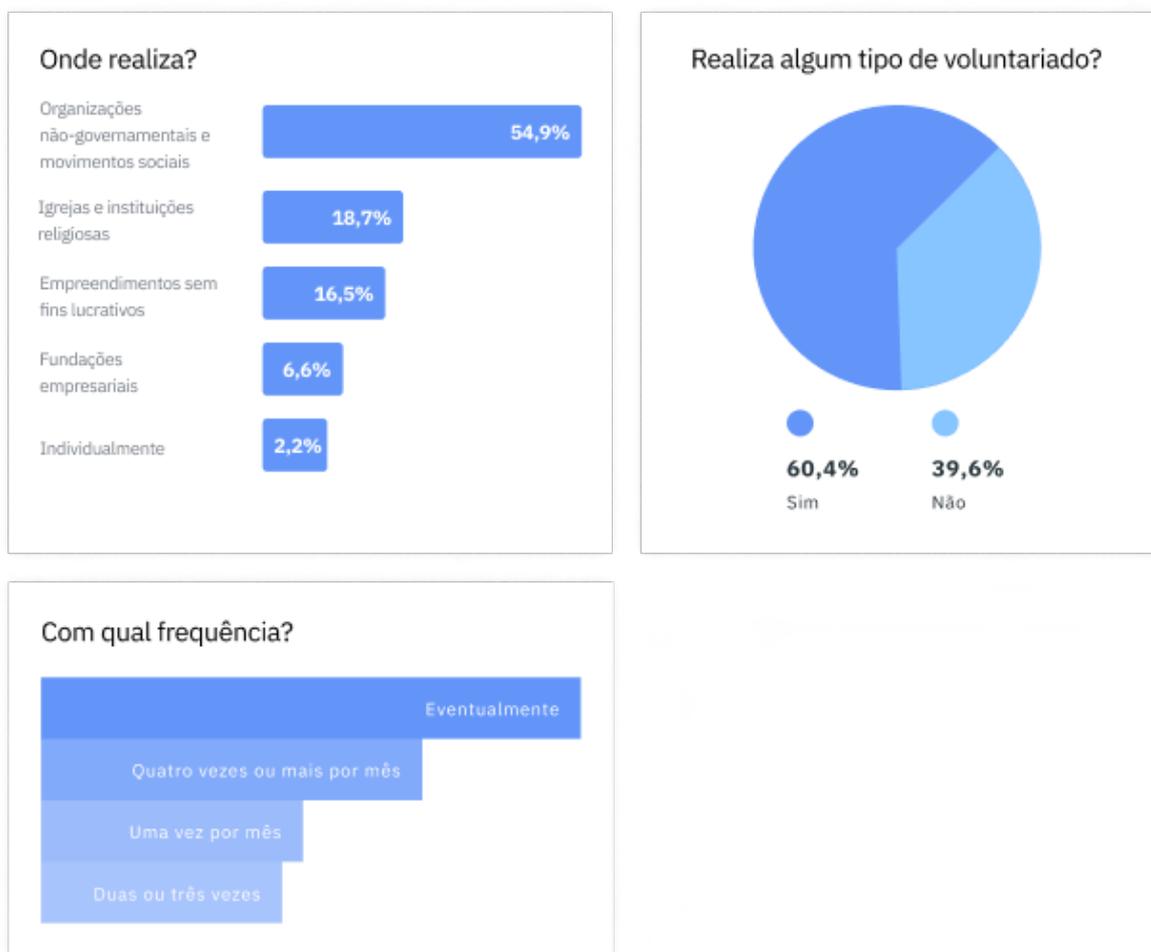


Figura 19 - Infográfico sobre a realização de voluntariado

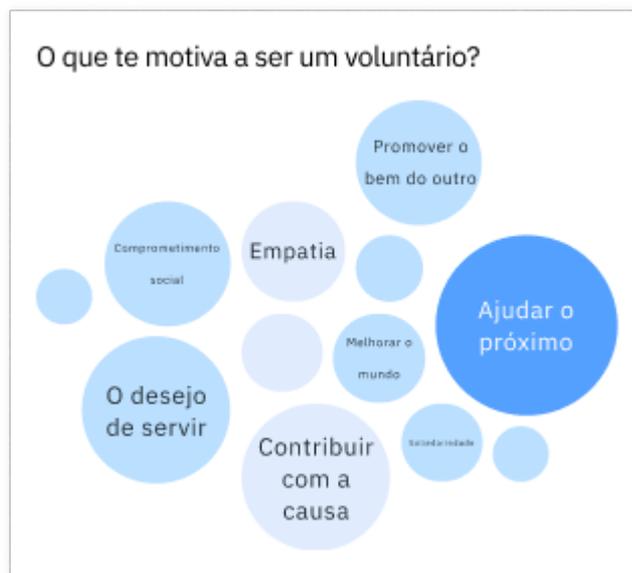


Figura 20 - Gráfico sobre os motivos principais da realização de voluntariado

Sites e aplicativos utilizados



Figura 21 - Gráfico sobre os sites e aplicativos de voluntariado utilizados

Entre as pessoas que realizam o voluntariado, apenas 12,7% disseram que utilizam aplicativos ou sites para a busca de atividades. Estes, citaram sites como por exemplo, de organizações, Glassdoor, Voluntariado GDF, União dos Escoteiros do Brasil. O site mais citado foi a ferramenta de buscas Google. Enquanto, os 87,3% relataram que descobrem sobre ações e projetos através de outras pessoas,

mensagens por WhatsApp, convites ou mesmo por ações que as igrejas que participam. Os 12,7% que utilizam apps ou sites citaram sites de organizações, Glassdoor, Voluntariado GDF, União dos Escoteiros do Brasil. O site mais citado foi a ferramenta de buscas Google. Como sugestões foram mencionadas ferramentas para mapear pontos de coleta, eventos beneficentes, igrejas ou instituições no território; filtragem por região de atuação; função de mostrar onde foi feito o investimento; informações sobre a inscrição de voluntários e instituições.

A pesquisa realizada com os usuários se encontra no apêndice C desta monografia.

A atuação do terceiro setor para a comunidade é de extrema importância. Através de iniciativas da sociedade e por meio da ênfase na participação voluntária, é oferecido auxílio, oportunidades e prestação de serviços à população. Dessa maneira, foi importante compreender o papel que o terceiro setor exerce, assim como, captar a visão do público, suas interações e suas motivações. A busca pelo bem comum é benéfica tanto para quem realiza ações quanto para o público atingido. Sendo assim, a palavra solidariedade é a que mais define a pesquisa.

Baseado em toda pesquisa realizada, foi constatada a pouca utilização de aplicativos informativos sobre voluntariado. Tanto apontado no estudo de caso, quando relatado que os sites das instituições possuem poucos acessos. Quanto pela pesquisa com usuários, onde eles passam a saber sobre voluntariado a partir de outros, sendo raramente através de sites e aplicativos móveis direcionados para essas ações.

Como objetivo do projeto foi definida a necessidade de maior interação das pessoas com o aplicativo. Do mesmo modo que, é de extrema relevância que o aplicativo possua uma linguagem mais simples e direcionada, visto que há um grande público de diferentes idades. Também, possuir informações e tutoriais. Já que, os aplicativos analisados possuem grande quantidade de funcionalidades e informações que não são explicadas, causando confusão e afetando a usabilidade. Dessa forma, é proposto um aplicativo simples com ferramentas que promovam o contato entre projetos e pessoas interessadas. Assim, realizando a manutenção dos serviços do terceiro setor e também adaptando e usando o meio digital a favor do bem ao próximo.

Tendo em vista os aspectos observados, percebe-se que a estrutura e organização visual é extremamente necessária para a acessibilidade, visto que os aplicativos e sites analisados possuíam dificuldades ao realizar essa comunicação com os usuários. Além disso, a partir dos estudos de caso foi possível ter uma visão mais intimista dessa relação e concluir que a motivação de quem realiza o voluntariado é o impulso que os fazem alcançar suas metas. A experiência proporcionada pela prestação de serviços à comunidade é um forte traço nessa relação entre voluntário e voluntariado. A partir da pesquisa com os usuários, é-se levado a acreditar que há pouca utilização de aplicativos informativos sobre voluntariado. Mas há a necessidade e interesse em plataformas e funcionalidades que facilitem as trocas entre comunidade e instituições.

5 ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO

Ao analisar cuidadosamente os resultados das pesquisas realizadas com os usuários, é possível compreender claramente os usuários, seus respectivos objetivos e sua situação atual. Na segunda fase nomeada pela IDEO, como “fase da ideação” são geradas ideias e identificadas oportunidades para o projeto. A partir da geração de ideias, é feita a construção de protótipos. Estes que posteriormente, são compartilhados com as pessoas que participaram das pesquisas, para que seja possível colher um *feedback*. É necessário iteração e refinação até que a ideia esteja pronta para o mundo real.

5.1 Ideias

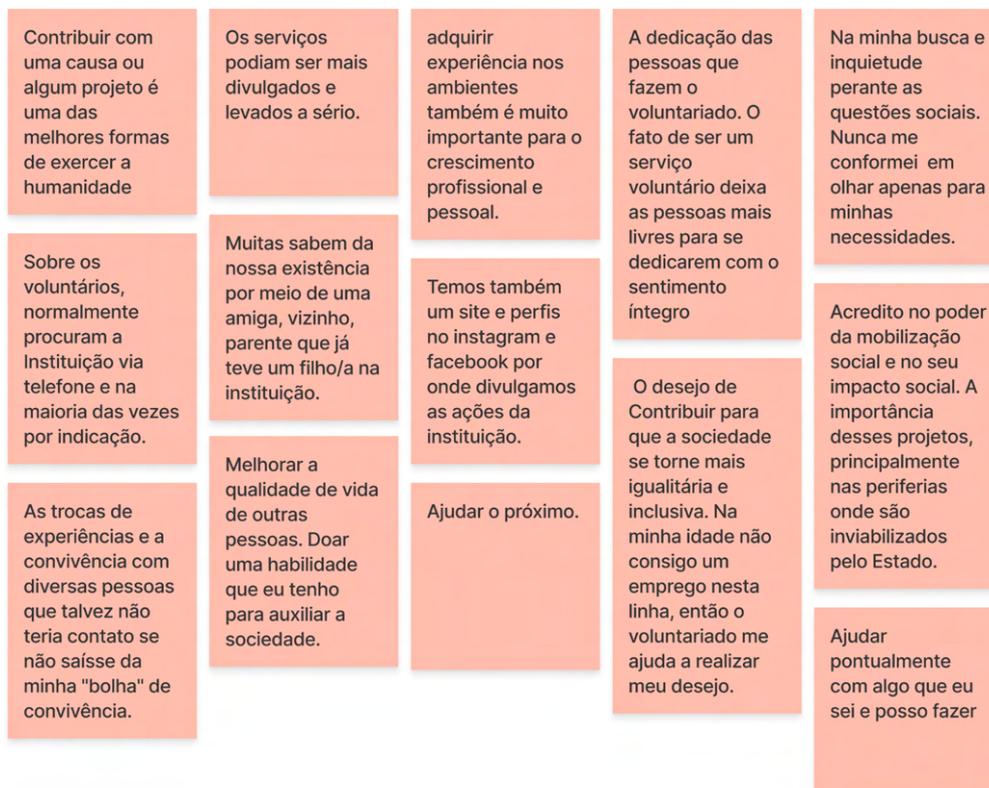


Figura 22 - Post-it dados coletados nas pesquisas. Imagem da autora

Na figura 22 são apresentados os pontos importantes que foram selecionados dos dados coletados nas pesquisas. Analisadas as ideias, essas foram separadas em duas categorias de tema que foram definidos como divulgação, motivação, colaboração e amparo, assim como demonstra a figura 23.

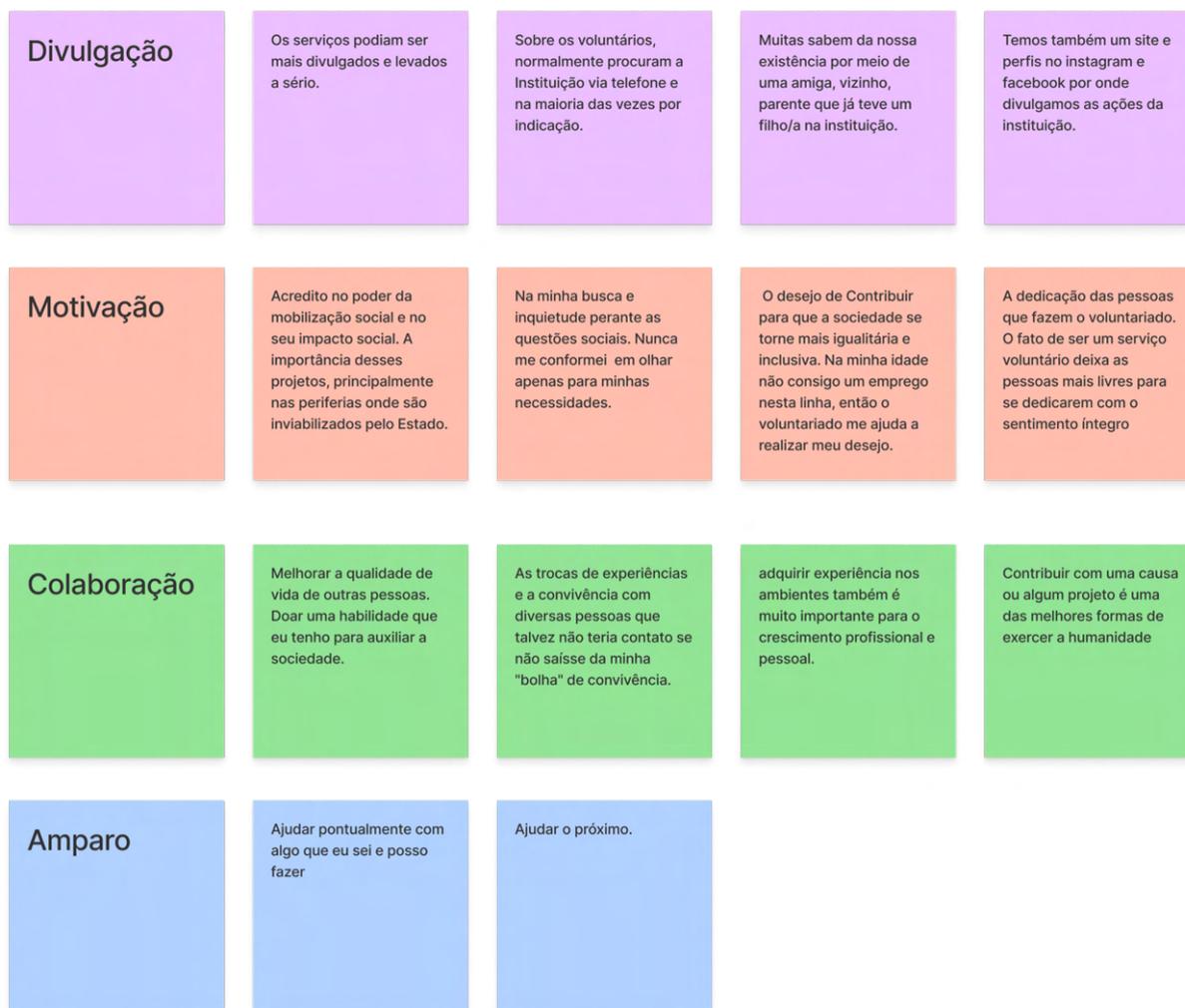


Figura 23 - Post-it temas definidos. Imagem da autora

Foi pontuado pelos voluntários a necessidade de maior divulgação das oportunidades de voluntariado. Assim como, as instituições disseram haver sites e perfis, porém poucos utilizados pelo público, então reforçando que as pessoas quando interessadas na prestação de serviços, se dirigem pessoalmente. A motivação é o principal fato que reforça a necessidade do serviço voluntário. As pessoas enxergam a necessidade de uma ajuda ao próximo em um ambiente favorecedor a quem ajuda e a quem é ajudado. Comentando principalmente sobre o interesse em contribuir em algo que seja compatível com suas habilidades e conhecimentos. Colaboração, abordando sobre as trocas de experiências como fundamentais para o aprendizado e crescimento, tanto pessoal quanto profissional. E amparo, reforçando a prática de boas ações por meio de atos solidários. O desafio então seria auxiliar na prestação de serviços voluntários. Uma plataforma capaz de proporcionar conexões entre os serviços e as pessoas interessadas em realizá-las.

5.2 Card Sorting

O *card sorting* é uma técnica de design onde são utilizados cartões, físicos ou virtuais, com a finalidade de agrupar e categorizar itens e informações sobre um determinado assunto. Quando usada em projetos de design de interação, a ferramenta permite a organização dos dados para a construção de soluções interativas. Geralmente, o *card sorting* é realizado por usuários potenciais. Os benefícios do *card sorting* são apresentados por Hudson (2014) como uma ótima ferramenta para manejar conceitos. A partir disso então decidir como agrupar os itens e nomear telas, menus e quais palavras usar para nomear essas categorias.

Tabela 2 - Resultado dos dados gerados pelo *card sorting*

Nome	Confiança	Divulgação	Doação	Instituição	Perfil	Mapa
Apadrinhamento					2	
Investimento	2					
Datas		2				
Doações			2			
Endereço			1			1
Eventos			1			1
Experiências					2	
Formas de pagamento		1		1		
Formulários	2					
Habilidades					1	1
História			1		1	
Imagens		2				
Informações			1	1		
Interação direta	2					
Listas de instituições			1		1	
Locais				1		1
Necessidades				1	1	
Pessoas				1		1
Tipos de Serviço	1	1				
Vagas			1		1	

Fonte: elaboração própria.

Dessa forma, dois voluntários foram convidados para participar do *card sorting*. Este foi realizado através da plataforma online Optimal Workshop, assim como ilustra a tabela 2. Os voluntários organizaram o conteúdo de maneira clara, o qual foi essencial para se pensar o desenvolvimento do mapa conceitual.

5.3 Mapa visual

O mapa visual do site tem o papel de um roteiro que é seguido durante o desenvolvimento de um site (BABICH, 2019). A partir do mapa visual, é organizado logicamente o conteúdo de um site e a navegação por meio de um diagrama hierárquico que apresenta a arquitetura de informação de um site ou aplicativo. Com seções que estão interconectadas, é pensado para se criar uma boa estrutura de sites que sejam mais fluidos, principalmente porque busca-se priorizar informações com base na importância de seus conteúdos. Também é essencial para formar uma melhor compreensão dos objetivos do site, eliminar páginas desnecessárias, remover conteúdo duplicado, ou seja, descomplicando a projetual de sites através de uma ferramenta simples.

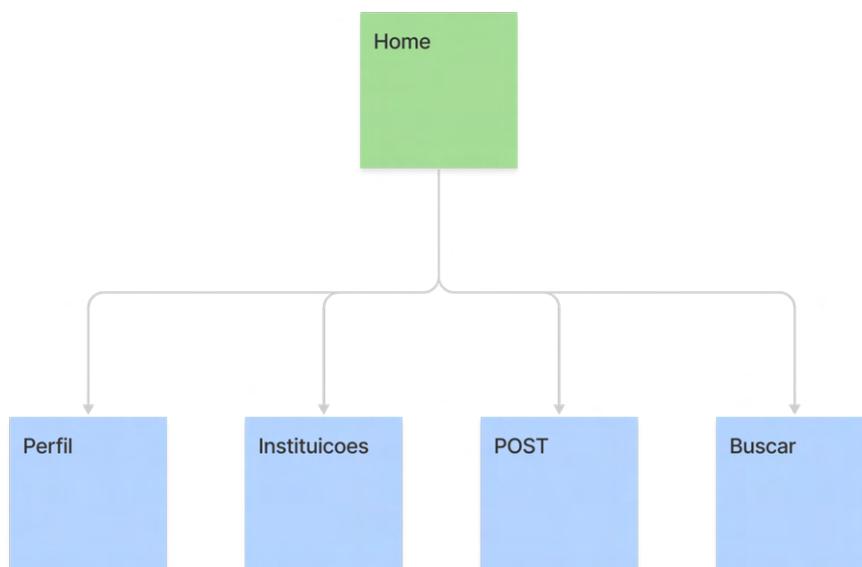


Figura 24 - Diagrama das seções principais do aplicativo. Imagem da autora

O diagrama da arquitetura foi gerado a partir dos dados gerados no *card sorting*, e foram formuladas 4 seções principais: perfil, instituições, post e buscar, assim como ilustra a figura 24.

O mapa visual completo encontra-se no apêndice D desta monografia.

5.4 Wireframe

O *wireframing* é um processo de design de interação onde é possível criar e propor a organização de elementos a fim de visualizar o fluxo de informações que o usuário irá acessar. A IxDF traz o *wireframing* como o esqueleto do projeto de um aplicativo ou website. A partir deste é possível ter "protótipos poderosos e encantadores" (IxDF, 2021).

Dessa forma, inicialmente as informações foram esquematizadas em telas simples, a fim de pensar nos principais objetivos que seriam apresentados em cada tela. Primeiramente separando os textos em cada tela, assim como ilustra a figura 5.4.1. Posteriormente, foi criado o *wireframe* de baixa fidelidade, onde fossem desconsiderados imagens e cores e fosse pensado na hierarquia de informação. A escolha da toolkit Figma foi importante nesse processo e todo o posterior, pois a partir deste wireframe foi possível elaborar o design de interface.

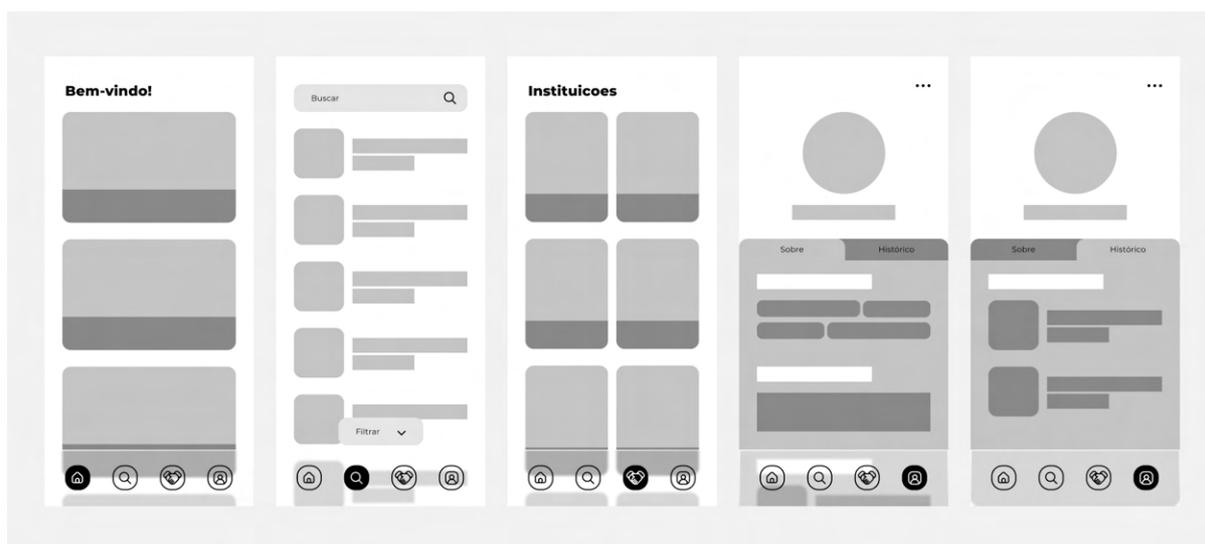


Figura 25 - Protótipo de baixa fidelidade

Apontado a necessidade de se organizar as informações levantadas anteriormente em 4 grupos principais, foi montado um menu que apresenta as quatro funções principais, assim como mostra a figura 25. A primeira tela de oportunidades apresenta grandes cartões onde as informações sobre as oportunidades possam ter mais destaque. A segunda tela demonstra a função de buscar, onde as informações se concentram em formatos menores, e também possuindo a possibilidade de se filtrar o conteúdo nesta página. A terceira tela apresenta cartões retangulares, pensados para apresentar imagem e nome das instituições. E por fim, a tela de perfil,

onde apresentaria as informações sobre o voluntário e seu histórico de oportunidades. No perfil de instituição social, a tela de oportunidades recebe então a funcionalidade de criar oportunidades, assim como mostra a figura 26.

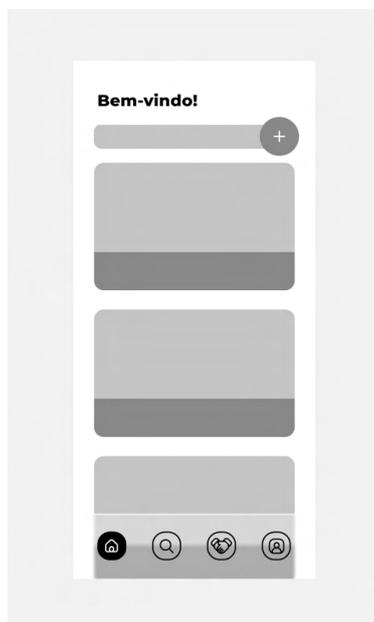


Figura 26 - Protótipo de baixa fidelidade tela inicial perfil instituição

6 DESENVOLVIMENTO DE MARCA

Para a criação da identidade visual, foi feito um *brainstorming* pensando sobre voluntariado, assim como mostra a figura 27.



Figura 27 - Post-its brainstorming identidade visual

A partir dos termos pensados, foi realizada uma pesquisa no reino animal para compreender sobre relações ecológicas. E foi pesquisado mais profundamente sobre a relação de colônias. As colônias são indivíduos de uma mesma espécie que estão interconectados que cooperam entre si para garantir suas sobrevivências remetendo ao trabalho voluntário, como ilustra a figura 28. Onde, o trabalho voluntário não possui hierarquias, a realização do voluntariado tem o significado de trazer um equilíbrio e acesso a todos, logo onde todos os seres desse meio necessitam um do outro. Foi pensado então no nome Acropora (figura 29), que é um gênero de pequeno coral pedregoso do pólipos no filo Cnidaria.



Figura 28 - Post-it relações ecológicas

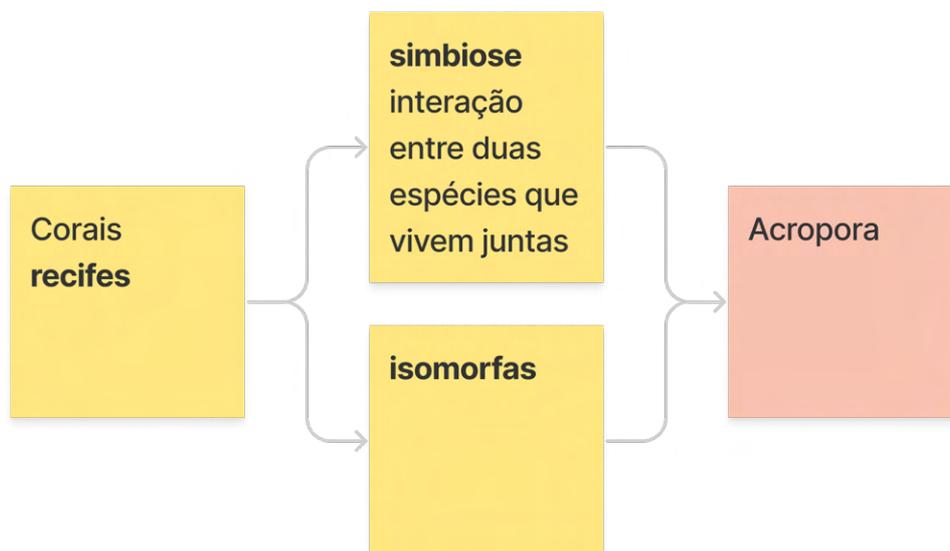


Figura 29 - Post-it coral acropora

A partir da decisão do nome, foi buscado uma tipografia que possuísse um desenho orgânico e que fosse conectada. Dessa forma a tipografia manuscrita Lifestyle ilustrada pela figura 30, por Christoph Dörre foi escolhida por representar bem essa proposta. Além do mais, para uma melhor identificação, foi pensado em uma frase auxiliar que apresentasse de forma simples, direta e clara o objetivo do

aplicativo. A frase, portanto, escolhida foi “promovendo voluntariado”. Foi escolhida a tipografia Gill Sans criada por Eric Gill, como mostra a figura 31. É uma tipografia sem serifa e grotesca, proporcionando um bom equilíbrio entre as duas tipografias.

lifestyle regular
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Figura 30 - Tipografia Lifestyle

Gill Sans
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Figura 31 - Tipografia Gill Sans

6.1 Identidade visual

Foi montado um painel semântico (figura 32) a fim de compreender melhor os corais, suas cores e formas. A maior parte dos corais do painel estão presentes no litoral brasileiro. Assim, para a elaboração do desenho do ícone foram levados em consideração os pontos citados anteriormente e a partir de traços orgânicos, foi então criada a iconografia ilustrada na figura 33, que apresenta o resultado final da identidade visual.



Figura 32 - Painel semântico inspirações de corais

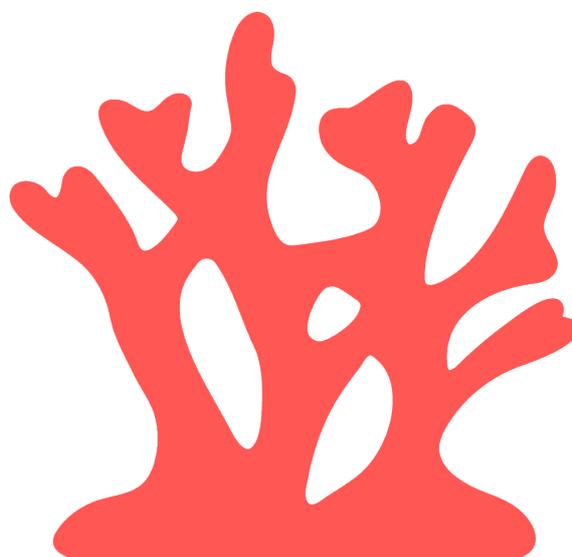


Figura 33 - Símbolo Acropora. Imagem da autora

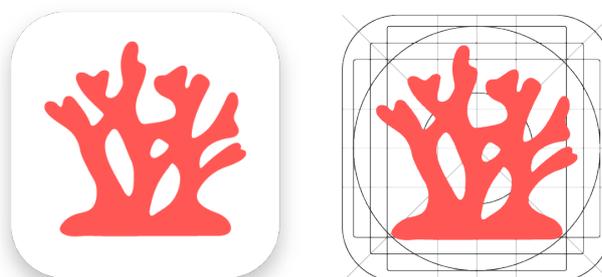


Figura 34 - Construção do ícone. Imagem da autora



Figura 35 - Aplicação do ícone para Android. Foto por Shiwa ID.



Figura 36 - Identidade visual Acropora. Imagem da autora

6.2 Paleta cromática

Partindo dos conceitos levantados anteriormente, foi identificada a necessidade de escolha de uma paleta de cores vivas que transmitisse esse calor e alegria sobre o trabalho voluntário. Como tom primário foi então escolhido o tom de coral, identificado no painel semântico. A partir dessa escolha, foram escolhidas duas variações, uma menos saturada e outra mais saturada. E como tons secundários, foram escolhidos tons saturados de rosa, amarelo e verde. Os tons de branco e cinza também foram escolhidos como complementares. Os participantes do teste de usabilidade demonstraram satisfação com a escolha da paleta. Eles comentaram achar que a paleta apresenta cores vivas, agradáveis e confortáveis. Também que a paleta demonstra força, acolhimento e aconchegante, citando esses termos como características necessárias para o trabalho voluntário.



Figura 37 - Paleta cromática. Imagem da autora

7 DESIGN DE INTERFACE

Pensando na acessibilidade do aplicativo, o layout foi elaborado em um tamanho de tela geral, que se adequa bem em diferentes dispositivos, no tamanho de 667 x 375 pts. Dessa forma, o grid criado foi pensado em deixar uma boa margem. Assim como ilustra a figura 38.

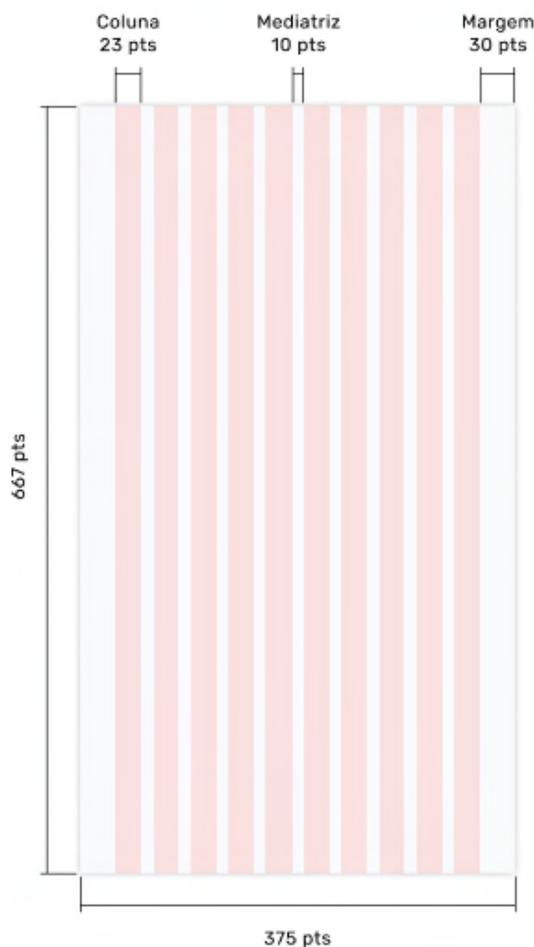


Figura 38 - Grid e margem das telas. Imagem da autora

A tipografia escolhida para a plataforma foi a Rubik, feita por Philipp Hubert e Sebastian Fischer, disponível pelo Google Fonts. É uma fonte sem serifa, limpa e simples, com cantos ligeiramente arredondados. Foi utilizada em dois pesos, regular e *bold*, assim como demonstra a figura 39. Os ícones escolhidos possuem desenhos arredondados e são uniformizados, assim tendo um visual interessante e moderno, como na figura 40. Para facilitar a compreensão foram abstraídas as ideias, principalmente em relação ao menu onde os ícones precisam ser claros para não causar confusão nos usuários. Assim, mantendo equilíbrio entre a tipografia e os ícones.

Rubik regular Oportunidades de voluntariado
Rubik Bold Oportunidades de voluntariado

Figura 39 - Tipografia Rubik. Imagem da autora

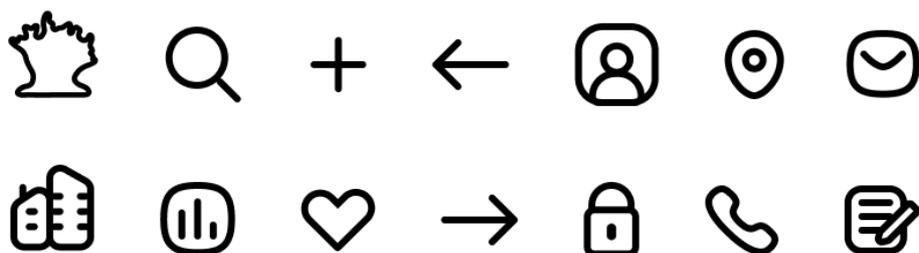


Figura 40 - Ícones do sistema. Imagem da autora

A partir então do *grid* construído, juntamente com as escolhas de tipografia e iconografia, as telas começaram a ser elaboradas. A barra de navegação principal foi posicionada no espaço inferior. Para acompanhar as formas arredondadas dos ícones, os mesmos foram envolvidos em formas também arredondadas. Foi acrescentado desfoque e opacidade diminuída no fundo para que desse a sensação de flutuação, assim como também possibilita visualizar brevemente sutilmente os conteúdos que não estão visíveis na página, assim como pode se ver nas figuras 41 e 42.

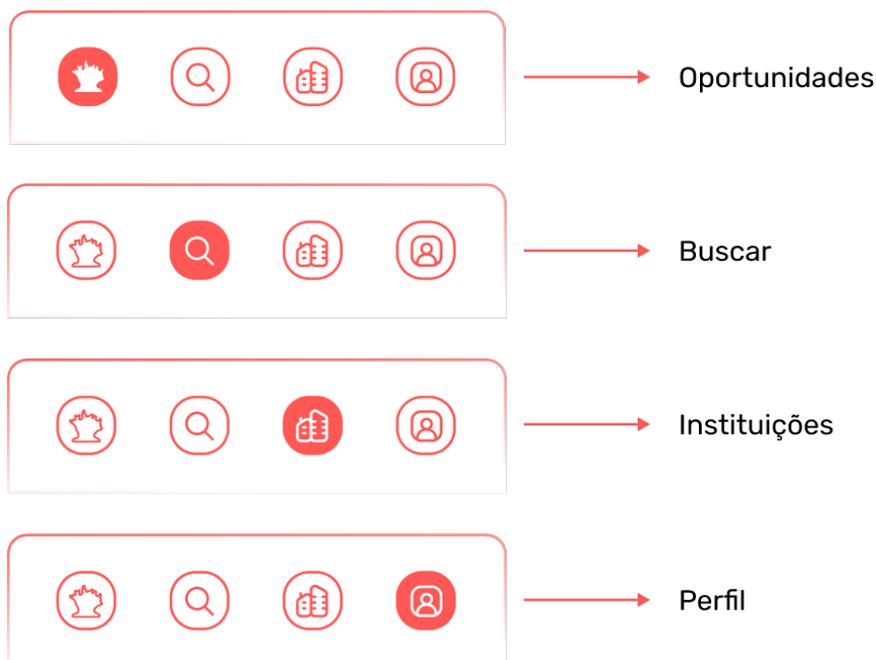


Figura 41 - Barra de navegação principal. Imagem da autora



Figura 42 - Transparência barra de navegação principal. Imagem da autora

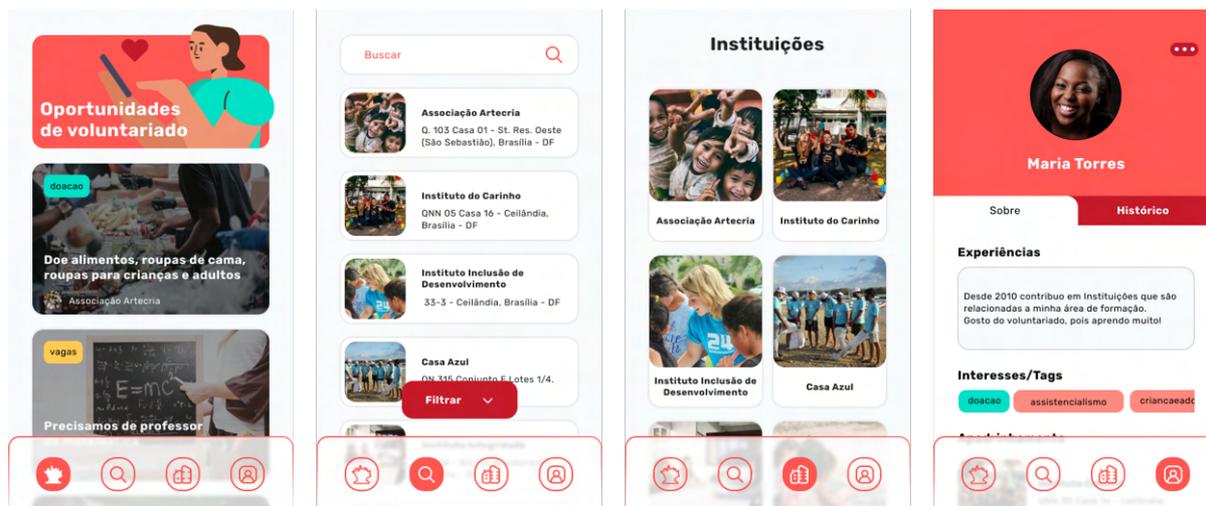


Figura 43 - Exemplo de telas. Imagem da autora

Na figura 43 é possível visualizar as telas estruturadas. As informações foram organizadas em pilhas de cartões, que podem ser rolados para acessar outras informações daquele conjunto. Como a plataforma visa disponibilizar a adição de imagens, tanto como imagem de post e perfil, foi pensado em uma estrutura bem dividida que possibilitasse diferentes conteúdos. Por essa razão, a predominância do uso do tom branco nos cartões ajuda a manter a harmonia das telas.

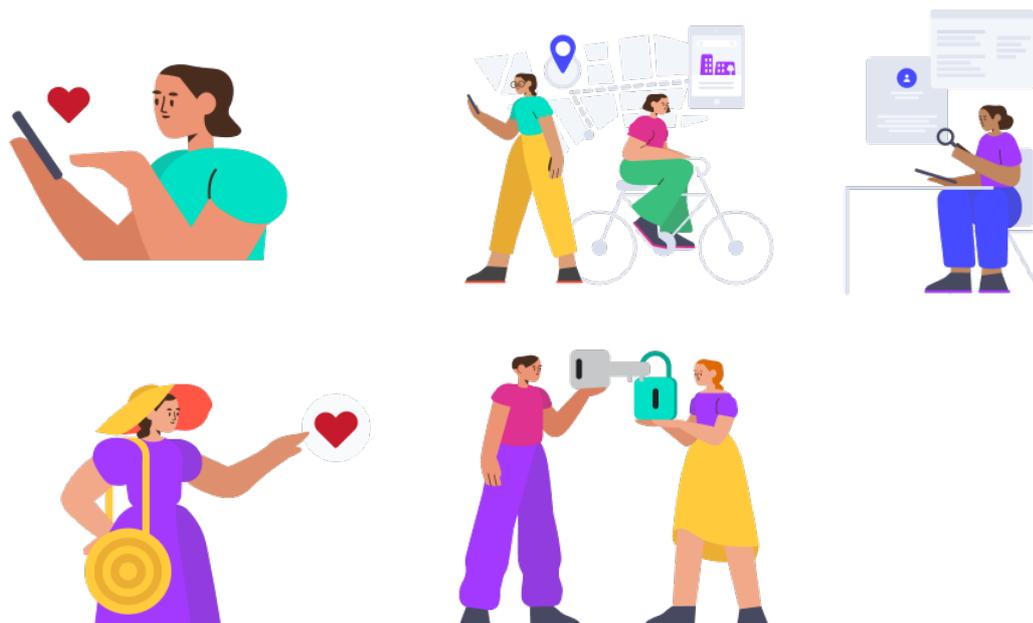


Figura 44 - Ilustrações de pessoas

As ilustrações de pessoas utilizando tons da paleta auxiliam na representação de ações, na figura 44 estão representadas as ilustrações desenvolvidas por Craftwork. Essas ilustrações são mais utilizadas nas páginas de instruções, como o tutorial e página de recuperação de senha, assim como ilustra a figura 45.

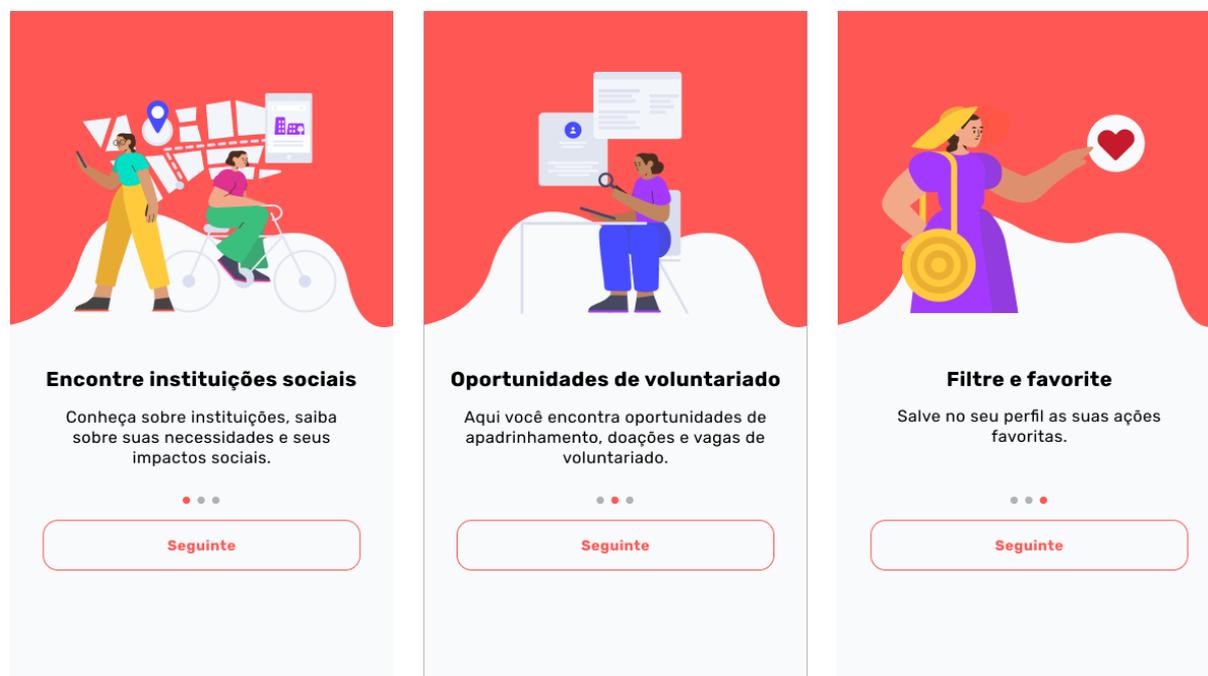


Figura 45 - Ilustração nas telas de tutorial. Imagem da autora

7.1 Protótipo

A prototipagem é o processo de criação de uma amostra que seja possível testar e aprender antes da versão final. Dessa maneira, o protótipo foi desenvolvido no software Figma. Para observar a experiência do usuário, Mendoza (2013) sugere três aspectos cruciais:

.Fluxo de usuários, o fluxo das telas faz sentido para os usuários? É fácil de aprender e navegar?

.Interação com a interface do usuário, o funcionamento de botões, ações e funções estão claros para o usuário?

.Interação do dispositivo, como as telas se apresentam no dispositivo final?

A partir da coleta de comentários dos usuários, é possível entender se a ideia funciona, da mesma maneira que é possível otimizar e revisar a experiência do usuário. Apesar do software Figma proporcionar diferentes funcionalidades e também responsividade, ele apresentou algumas limitações no desenvolvimento do aplicativo. Quando apresentado em alguns dispositivos, por mais que o tamanho desenvolvido fosse o correto, ainda assim apresentava alguns ajustes que dependiam de fatores como navegadores web, sistema e dispositivos. Portanto, entendo que isso pode ter influenciado na experiência do usuário. Todas as telas do aplicativo foram incluídas e se encontram no apêndice E desta monografia.

8 TESTE DE USABILIDADE

Na fase de implantação é possível transformar uma ideia em um produto e aplicá-la. A participação do usuário é fundamental para compreender as perspectivas do mesmo em relação ao projeto, pois possibilita muitas aprendizagens essenciais considerando o cenário em que os usuários estão imersos. Consequentemente, a prototipagem e o teste são importantes para validar a solução formulada.

8.1 Teste com os usuários

Na etapa de teste com usuários, foi disponibilizado o acesso aos protótipos dos dois perfis criados: voluntário e instituição social. Primeiro, foi pedido aos

participantes do teste para que acessassem o link do protótipo no toolkit Figma e utilizá-lo. A partir desse acesso, foi então requerido que respondesse o questionário online, criado e disponibilizado um questionário *online*, elaborado na plataforma Google Formulários. Esse método foi escolhido por conta das dificuldades geradas pela pandemia do covid-19, e também por questões pessoais dos participantes.

A etapa foi elaborada com perguntas a fim de entender sobre o perfil do participante. Primeiro, identificando voluntários e instituições sociais. Segundo, buscando saber sobre opiniões e compreensões sobre a identidade visual, escolha de paleta cromática, ícones, fontes. Terceiro, foi buscado medir a usabilidade do produto a partir do System Usability Scale (SUS), criado por John Brooke em 1986. E por fim, sugestões e comentários sobre a proposta de aplicação. Foram entrevistados 10 participantes, sendo 5 voluntários e 5 representantes de instituições sociais. No geral, a maioria dos participantes não teve dificuldade ao realizar o teste. Sendo que, em telas como de busca e perfil, alguns usuários tiveram maiores dificuldades, assim como ilustra a figura 46.

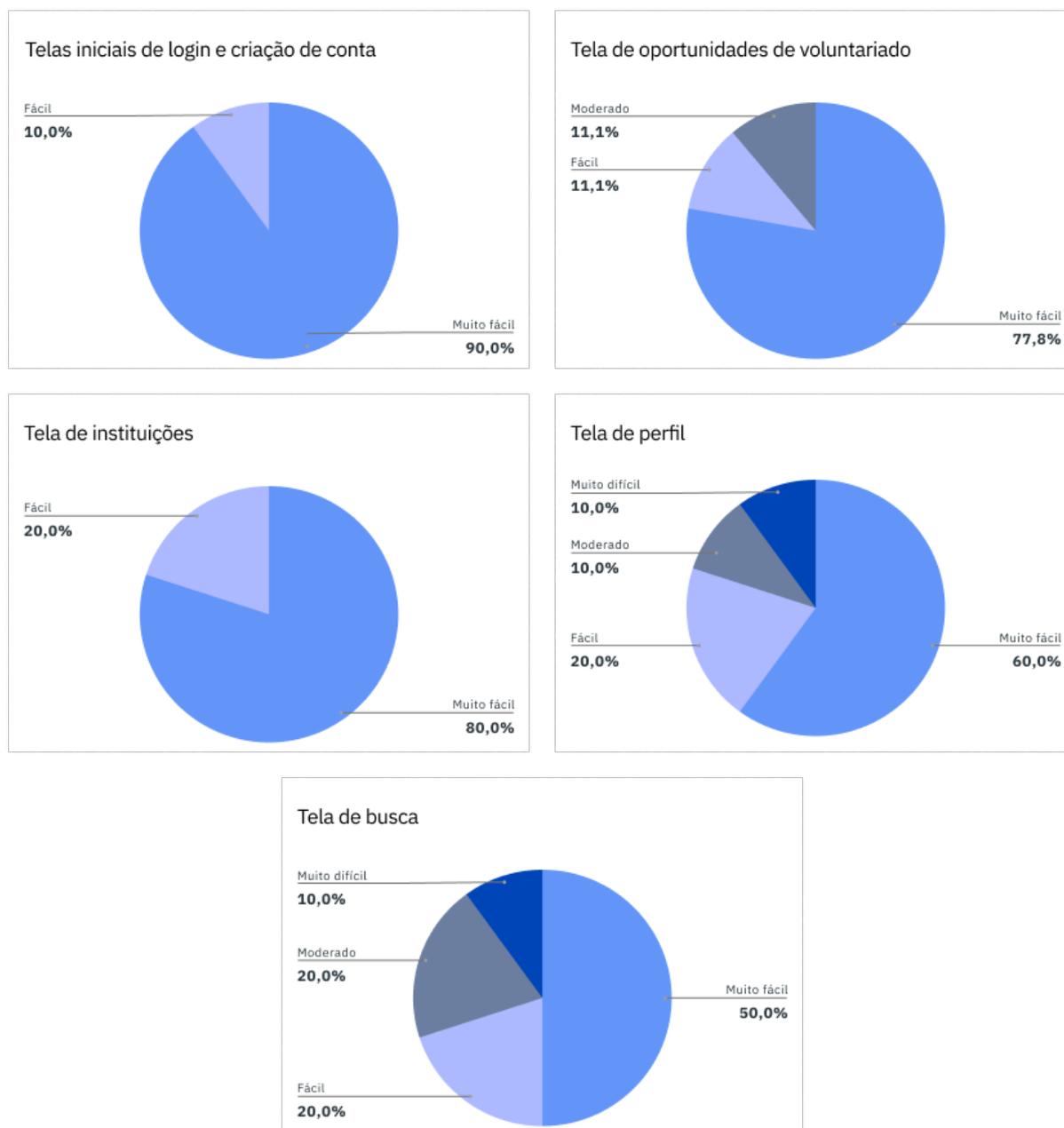


Figura 46 - Gráficos facilidade no uso do aplicativo. Imagem da autora

Para compreender melhor a usabilidade, foi proposto o uso da ferramenta System Usability Scale (SUS), criada por criado por John Brooke (1986) que engloba 10 perguntas para os usuários:: (1) Eu acho que gostaria de usar esse sistema com frequência; (2) Eu acho o sistema desnecessariamente complexo; (3) Eu achei o sistema fácil de usar; (4)Eu acho que precisaria de ajuda de uma pessoa com conhecimentos técnicos para usar o sistema; (5) Eu acho que as várias funções do sistema estão muito bem integradas; (6) Eu acho que o sistema apresenta muita inconsistência; (7) Eu imagino que as pessoas aprenderão como usar esse sistema rapidamente; (8) Eu achei o sistema atrapalhado de usar; (9) Eu me senti confiante

ao usar o sistema e (10) Eu precisei aprender várias coisas novas antes de conseguir usar o sistema. A partir da análise desses dados, a média geral foi pontuada como 84,75 pontos. Sendo assim, possuindo um excelente resultado de usabilidade da interface, assim como mostra o quadro 2.

Quadro 2 - System Usability Scale (SUS). Quadro adaptado

Pontuação SUS	Nota	Adjetivo
>80.3	A	Excelente
68 – 80.3	B	Bom
68	C	Ok
51 – 68	D	Ruim
<51	F	Terrível

Fonte dos dados: BRAUM, 2016.

Para uma análise mais concisa, Braum (2016) propõe relacionar as heurísticas de Nielsen com o SUS. À vista disso, os dados foram analisados nas seguintes divisões:

- Facilidade de aprendizagem — perguntas 3, 4, 7 e 10;
- Eficiência — perguntas 5, 6 e 8;
- Facilidade de memorização — pergunta 2;
- Minimização dos erros — pergunta 6;
- Satisfação — perguntas 1, 4, 9.

Quadro 3 - Resultados SUS comparados com heurísticas

Heurísticas	Pontuação
Facilidade de aprendizagem	88,75
Eficiência	85,83
Facilidade de memorização	72,5
Minimização dos erros	75
Satisfação	81,66

Fonte: Elaboração própria.

Os resultados isolados obtiveram pontuações que variaram de boas a excelentes, com pontos que variaram de 72 a 88 pontos, assim como ilustra o quadro 3. Assim, tanto o resultado geral quanto isolado possuiu pontuações boas. Logo, foi

constatado que o aplicativo atingiu sua finalidade. Em complemento às pesquisas, foi buscado ouvir também as opiniões dos usuários no que diz respeito à identidade visual e à interface. Os usuários se mostraram satisfeitos com a estética do aplicativo quando citam que acharam confortável, aconchegante, fácil de navegar tendo uma estética acessível, minimalista, indutiva, delicada e direta.

Por conta de uma confusão dos participantes, não foi possível saber suas opiniões acerca da legibilidade da fonte utilizada no aplicativo. Eles acabaram entendendo que a pergunta era relacionada à fonte da identidade visual. Por consequência, eles comentaram não possuir problemas em compreender o que estava escrito na identidade. No que concerne a sugestões e comentários gerais sobre o aplicativo, os participantes relataram considerar a ideia inovadora e necessária, também que é uma ferramenta importante para dar visibilidade às instituições sociais, tendo potencial para as pessoas e despertar o desejo de voluntários, além de ter uma interação fluida e intuitiva.

Em geral, os comentários foram positivos, portanto, é um resultado satisfatório já que foi possível apresentar uma proposta que agradou o público-alvo e teve o objetivo compreendido. Isso foi possível pois a pesquisa proporcionou um acompanhamento aprofundado, contendo informações muito importantes.

8.2 Iteração

A partir da análise dos resultados do teste com os usuários foi constatado a necessidade de refinar alguns aspectos do aplicativo Acropora. Metade dos usuários comentaram a dificuldade de compreender bem o ícone do menu de instituições. O ícone foi refinado para uma forma mais simples, assim como mostra a figura 47. Essa escolha foi feita pois metade dos usuários entenderam o primeiro ícone, dessa maneira não era necessário fazer o uso de outro. Apenas refinar o ícone, para que seu significado ficasse mais evidente.

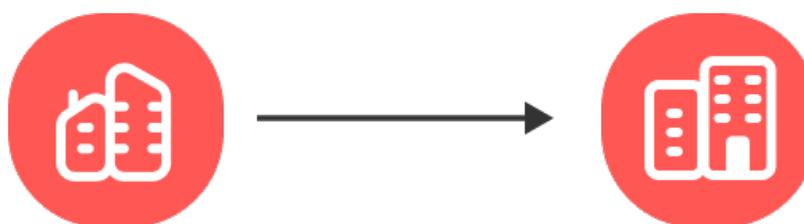


Figura 47 - Refinação de ícone. Imagem da autora



Figura 48 - Tela ajustada com novo ícone. Imagem da autora

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O propósito inicial de projetar um aplicativo de voluntariado surgiu de uma busca individual por meios de se encontrar instituições sociais. Existe uma ação em rede entre as instituições sociais que precisam ser mais fáceis de se acessar. Existem algumas possibilidades que disponibilizam essas opções, porém concentravam muitas informações, que dificultam a compreensão e o acesso. Assim, não promoviam essa interação entre voluntário e instituição social.

Escutar as necessidades dos usuários foi essencial para a definição do desafio proposto. Aprender sobre suas visões e ter os usuários imersos nessa experiência foi uma grande oportunidade de expandir minha compreensão sobre o design e o mundo real, como essa relação é construída e como podemos desenvolver propostas necessárias com grandes potenciais de mudanças. Selecionar as vertentes que seriam abordadas no projeto foi uma tarefa complexa. Justamente porque as ideias geradas são inteiramente fundamentais.

Em geral, o objetivo do projeto foi alcançado. Sua base teórica e a participação dos usuários proporcionou conhecimentos essenciais para que isto fosse possível. Para uma melhor implementação do aplicativo, deve-se então desenvolvê-lo e adequá-lo para o mundo real e também pensar em uma estratégia de comunicação. Acredito que o aplicativo possui competências para auxiliar a conexão de voluntários e instituições sociais. Entretanto, faz-se necessário o aperfeiçoamento e manutenção da plataforma, sempre mantendo os usuários no centro do processo, para que continue gerando soluções efetivas.

10 REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Antônio Carlos Carneiro de. **Terceiro Setor: história e gestão de organizações**. São Paulo: Summus, 2006.

ASSISTÊNCIA Social. Secretária de Desenvolvimento Social do Estado de Goiás. Disponível em: <<https://www.social.go.gov.br/areas-de-atuacao/assistencia-social.html>>. Acesso em: 28 de fev. de 2021.

BRAUM, Marianne. **Guia: Como medir a usabilidade de produtos com System Usability Scale (SUS)**. UX Collective, 2016. Disponível em: <<https://brasil.uxdesign.cc/guia-como-medir-a-usabilidade-de-produtos-com-system-usability-scale-sus-e08f4361d9db>> Acesso em: 25 de set. de 2021.

CABRAL, Ailim. **O bem que faz fazer o bem: voluntariado cresce na pandemia**. Correio Braziliense, 2020. Disponível em: <<https://www.correiobraziliense.com.br/revista-do-correio/2020/12/4895602-o-bem-que-faz-fazer-o-bem-voluntariado-cresce-na-pandemia.html>>. Acesso em: 25 de fev. de 2021.

CASTAMAN, A. S., & Machado, A. P. F. (2020). **Um projeto socioeducativo com crianças e jovens do Lar da Menina**. Revista Brasileira de Extensão Universitária, 11(2), 125-134. Disponível em: <<https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RBEU/article/view/10878/pdf>>. Acesso em: 1 de mar. de 2021.

CDCA/DF Lança Edital de Seleção de Projetos. Conselho dos Direitos da Criança e do Adolescente do Distrito Federal, 2020. Disponível em: <<http://www.conselho.crianca.df.gov.br/cdca-df-lanca-edital-de-selecao-de-projetos>>. Acesso em: 2 de mar. de 2021.

COOPER, Alan. **About Face : The Essentials of Interaction Design**. Nova Jersey: John Wiley & Sons, 2016.

DOAÇÕES e entidades do Terceiro Setor. Filantropia, 2004. Disponível em: <https://www.filantropia.org/informacao/doaccedilotidees_e_entidades_do_terceiro_setor>. Acesso em: 3 de mar. de 2021.

FALCONER, Andres Pablo (1999). **A Promessa do Terceiro Setor: Um estudo sobre a construção do papel das Organizações Sem fins Lucrativos e de seu campo de gestão**. Dissertação de mestrado. São Paulo: Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade da USP-SP. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4605529/mod_resource/content/1/andres_falconer.pdf>. Acesso em: 20 de fev. de 2021.

FERNANDES, Rubem César. **O que é o terceiro setor?** Revista do legislativo, Belo Horizonte: Assembleia Legislativa do Estado de Minas Gerais, n. 18, p. 26-30, abr./jun. 1997. Disponível online

<<https://dspace.almg.gov.br/bitstream/11037/1091/3/1091.pdf>>. Acesso em 20 de fev. de 2021.

FOUNDATION, Interaction Design. **Card sorting**. Disponível em: <<https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/card-sorting>> Acesso em: 14 de ago. de 2021.

FOUNDATION, Interaction Design. **Skeuomorphism**. Disponível em: <<https://www.interaction-design.org/literature/topics/skeuomorphism>> Acesso em: 12 de jun. de 2021.

FOUNDATION, Interaction Design. **Wireframing**. Disponível em: <<https://www.interaction-design.org/literature/topics/wireframing>> Acesso em: 20 de ago. de 2021.

GILBERT, Helen, & ARONSON, Jeffrey. **Trabalho voluntário durante a pandemia da Covid-19: Quais são os benefícios potenciais para o bem-estar das pessoas?** Disponível em: <<https://oxfordbrazilebm.com/index.php/trabalho-voluntario-durante-a-pandemia-da-covid-19-quais-sao-os-beneficios-potenciais-para-o-bem-estar-das-pessoas/>>. Acesso em: 4 de mar. de 2021.

GINSBURG, Suzanne. **Designing the iPhone User Experience: A User-Centered Approach to Sketching and Prototyping iPhone Apps**. Boston: Addison Wesley, 2010.

GUIMARÃES, Fernando M. **O que é Design Centrado no Usuário?** Medium, 2017. Disponível em: <<https://medium.com/aela/o-que-é-design-centrado-no-usuário-11a9c13c3a2f>> Acesso em: 16 de mar. de 2021.

IDEO, **The Field Guide to Human-Centered Design**. 2015.

KING, S., & Chang, K. **Understanding Industrial Design**. Califórnia: O'Reilly Media, Inc, 2016.

LEI de Incentivo ao Esporte. Ministério da Cidadania, 2021. Disponível em: <<https://www.gov.br/cidadania/pt-br/acoes-e-programas/lei-de-incentivo-ao-esporte>>. Acesso em: 3 de mar. de 2021.

MCVICAR, Elaine. **Designing for Mobile, Part 2: Interaction Design**. UX Booth, 2013. Disponível em: <<https://www.uxbooth.com/articles/designing-for-mobile-part-2-interaction-design>> Acesso em: 15 de jun. de 2021.

MENDOZA, Adrian. **Mobile User Experience: Patterns to Make Sense of it All**. Morgan Kaufmann, 2014.

NIELSEN, Jakob. **10 Usability Heuristics for User Interface Design**. Nielsen Norman Group, 1994. Disponível em: <nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics> Acesso em: 25 de mar. de 2021.

“O esporte abre portas para a inclusão”. Unicef, 2020. Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/historias/o-esporte-abre-portas-para-inclusao>>. Acesso em: 3 de mar. de 2021.

PAÍS tem 7,2 milhões de pessoas que fazem trabalho voluntário. Agência IBGE Notícias, 2019. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/24268-pais-tem-7-2-milhoes-de-pessoas-que-fazem-trabalho-voluntario>>. Acesso em: 4. de mar. de 2021.

PEREIRA, Meire (2014). **Cultura infantil: manifestações e produções no cotidiano escolar**. Acta Científica, 21(3), 85-97. Disponível online em <<https://revistas.unasp.edu.br/actacientifica/article/view/69>>. Acesso em 28 de fev. de 2021.

PRATTY, A., & Nunes, J. **Interactive Design : An Introduction to the Theory and Application of User-centered Design**. Quarto Publishing Group USA, 2012.

RENZ, Davi O. **The Jossey-Bass Handbook of Nonprofit Leadership and Management**. Nova Jersey: John Wiley & Sons, 2016.

RESULTADOS Índice de Vulnerabilidade Social do Distrito Federal. Companhia de Planejamento do Distrito Federal, 2020. Disponível em: <<https://agenciabrasilia.df.gov.br/wp-conteudo/uploads/2020/12/2020.12.16-IVS-DF-Resultados.pdf> > Acesso em: 3 de mar. de 2021.

SECRETARIA MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA E DESENVOLVIMENTO SOCIAL DE SÃO PAULO/CENPEC/FUNDAÇÃO ITAÚ SOCIAL. **Igualdade como direito, diferença como riqueza**. São Paulo, 2007. (Coleção Parâmetros socioeducativos: proteção social para crianças, adolescentes e jovens, Caderno 2: Conceitos e política.)

SILVA, Fernando Moraes Quintino da. **Ações do Terceiro Setor de Natureza Cultural**. GIFE, 2007. Disponível em: <<https://gife.org.br/acoes-do-terceiro-setor-de-natureza-cultural/>>. Acesso em: 28 de fev. de 2021.

SILVA, G.C. **O Significado do Trabalho Voluntário: um estudo de caso em uma empresa multinacional**. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade Federal de São João del-Rei. Minas Gerais, p. 22. 2011.

SILVER, Kevin. **What Puts the Design in Interaction Design**. UX Matters, 2007. Disponível em: <<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2007/07/what-puts-the-design-in-interaction-design.php>> Acesso em: 10 de jun. de 2021.

VOCÊ sabe o que é apadrinhamento afetivo e financeiro? ChildFund Brasil, 2019. Disponível em: <<https://www.childfundbrasil.org.br/blog/qual-a-diferenca-entre-apadrinhamento-afetivo-e-apadrinhamento-financeiro>>. Acesso em: 2 de mar. de 2021.

11 APÊNDICE

APÊNDICE A – ENTREVISTA ESTRUTURADA

Perguntas da entrevista:

1. Como é a sua experiência atuando no terceiro setor, especialmente em São Sebastião?
2. Como as pessoas descobrem sobre a sua instituição?
3. Em relação à participação de voluntários, como eles se candidatam a participar na sua instituição?
4. Quais as formas de doação vocês recebem e como aplicam estas doações na instituição (as doações específicas para realização de projetos ou são livres?)
5. Vocês possuem um site da organização, as pessoas interagem por lá?
6. O que acha de um aplicativo que possa te ajudar a divulgar e interagir com o usuário? Quais funções você acha que deveria ter?

Respostas dos entrevistados:

Entrevista I – 1 de abril

1. Atuo no Terceiro Setor há vários anos. Iniciei no movimento sociocultural Radicais Livres em 2004 e desde então tenho participado e integrado coletivos e instituições na cidade. Em 2007 participei da fundação do Fórum Permanente de Entidades Sociais de São Sebastião que agregava quase todas as instituições do terceiro setor da cidade. Foi uma grande experiência conhecer de perto as demandas e atuar na resolução de problemas e conflitos dessas diversas instituições. Nos últimos 6 anos tenho atuado mais diretamente em duas OSCs da cidade, a Associação Cultural Supernova e a Associação Ludocriarte. Essa atuação tem me possibilitado executar projetos junto a outras organizações, como foi o caso do Projeto Ação em Rede, onde atuamos diretamente na formação e formalização de 7 instituições do terceiro setor da cidade. Temos feito formações específicas dentro da área junto ao Itaú-UNICEF e Instituto Sabin e firmado parceria com instituições públicas como o IFB campus São Sebastião. O que observo é a força que o movimento social tem aqui na cidade e as inúmeras possibilidades que estão postas no sentido de construir uma sociedade mais justa e igualitária. Entretanto os desafios

estão na mesma proporção e a dedicação, envolvimento, engajamento são ingredientes essenciais nesse fazer.

2. Falando especificamente da Associação Ludocriarte. A maioria das pessoas que nos procuram a fim de matricular seus filhos são por demanda espontânea. Muitas sabem da nossa existência por meio de uma amiga, vizinho, parente que já teve um filho/a na instituição. Temos também um site e perfis no instagram e facebook por onde divulgamos as ações da instituição. A Ludocriarte é ganhadora de prêmios tanto nacionais quanto locais e isso também ajuda na divulgação.
3. Temos voluntários que já foram crianças participantes do projeto e temos voluntários que são estudantes ou professore/as, educadores que conheceram nosso trabalho geralmente por meio de alguma indicação. Nós também estamos em parceria com uma instituição chamada AIESEC que recruta voluntários ao redor do mundo. Esse ano era para recebermos alguns desses voluntários, mas não pudemos por conta da situação de pandemia que ainda nos aflige.
4. Recebemos doações por meio de uma campanha de apadrinhamento que divulgamos com frequência nas nossas redes. O grupo de associados contribuem fortemente na captação de doadores e também contribuem mensalmente com cota associativa. Além disso, o corpo diretivo auxilia na arrecadação de itens que compõem o bazar comunitário. Estamos estruturando uma nova campanha de arrecadação permanente.
5. Possuímos um site que foi inclusive reformulado (<https://ludocriarte.org/>). As pessoas não interagem muito por lá.
6. Acho extremamente necessário. Acredito que possa ter a função de escolher a melhor plataforma de arrecadação (picpay, pix... outras), QR CODES que direcionem para a página da instituição, espaço para inscrição, banco de dados e currículos...

Entrevista II – 7 de abril

1. Atuar no terceiro setor tem seus desafios como nos outros setores. Entretanto a experiência é muito enriquecedora e gratificante. A Instituição conta com uma rede de parceria e apoios muito fiéis que possibilita prestar um serviço à comunidade com qualidade e transparência. Em São Sebastião, embora já existam muitas iniciativas e Instituições já consolidadas para prestar serviços no âmbito da Assistência Social, ainda não atende a população carente desses serviços. Em tempo de Pandemia, sabe-se que os problemas sociais se agravaram e conseqüentemente aumentaram o grau de procura por serviços como o nosso.
2. Em relação às pessoas que procuram pelos nossos serviços recebemos muitos que nos procuram in locum, por telefone e/ou redes sociais.
3. Sobre os voluntários, normalmente procuram a Instituição via telefone e na maioria das vezes por indicação. Realizamos um cadastro e de acordo com a necessidade convidamos para uma entrevista.
4. Existe um cadastro de padrinhos permanentes que colaboram mensalmente com um valor para manutenção das atividades (folha de pagamento de 17 funcionários, prestadores de serviços de manutenção etc. Atualmente, com a situação da pandemia, pela necessidade de distanciamento, os assistidos estão em casa e por isso a Promovida passou a encaminhar cestas de alimentos e kits de higiene e limpeza mensalmente para as famílias cadastradas (165 famílias donde são oriundas as 220 crianças e adolescentes assistidos). Há também as doações espontâneas; alimentos, produtos para o bazar que nos tempos hodiernos acontece de forma agendada(suspenso este mês de abril);
5. A Instituição possui site www.promovidadf.org.br; Elas interagem mais pelo Instagram e facebook ; [promovidadf](http://promovidadf.org.br).

6. Sobre o aplicativo imagino existir inúmeros. Gostaríamos de conhecer para avaliarmos junto com a empresa que cuida de nossas redes sociais.

APÊNDICE B – ENTREVISTA VOLUNTÁRIOS ESTRUTURADA

Perguntas da entrevista:

1. Como foi seu primeiro contato com o voluntariado?
2. Quais os meios que você utilizou para realizar o voluntariado?
3. Como você encontrou lugares para realizar o voluntariado?
4. Houve alguma dificuldade relacionada à prestação de serviço voluntário? Qual(is)?
5. Quais as formas de contato que você tem com o voluntariado?
6. O que te despertou o interesse pelo voluntariado?
7. O que mais te chama atenção no voluntariado?
8. O que você acha que poderia ser melhorado em relação a prestação de serviço voluntário?

Resposta dos entrevistados:

Entrevista III – 26 de julho

1. Tive minha experiência inicial a partir de grupos de movimentos sociais, no caso, alfabetização de jovens e adultos.
2. Atuei em grupos comunitários e a partir da necessidade do voluntariado, me apresentei como alguém que pudesse colaborar de alguma forma naquela realidade.
3. Na minha busca e inquietude perante as questões sociais. Nunca me conformei em olhar apenas para minhas necessidades.
4. Sim. O compromisso contínuo do voluntariado e o tempo para realizar minhas atividades pessoais.
5. Direto e indireto.
6. O bem estar que o voluntariado oferece a quem se dispõe a fazer.
7. A dedicação das pessoas que fazem voluntariado. O fato de ser um serviço voluntário deixa as pessoas mais livres para se dedicarem com o sentimento íntegro.

8. O compromisso do voluntário a se qualificar no serviço que presta.

Entrevista IV – 26 de julho

1. Através da biblioteca que tinha na minha antiga escola. Fui voluntária durante 1 ano.
2. Ambos foram presencial e 3 vezes por semana cada um.
3. Moro em uma comunidade que oferece bastante oportunidade social para crianças e jovens, então sempre tive contato com essa realidade.
4. Um pouco! Às vezes faltava estrutura por ser lugares de baixa renda, então problemas relacionados à desigualdade social sempre foram muito presentes.
5. A primeira foi sendo auxiliar de biblioteca, e a segunda foi em um projeto social que oferecia atividades socioeducativas para crianças e adolescentes.
6. Vontade de contribuir e também de preencher meu tempo livre na época.
7. A forma como as pessoas se ajudam gratuitamente sem interesse no lucro. Contribuir com uma causa ou algum projeto é uma das melhores formas de exercer a humanidade.
8. Os serviços podiam ser mais divulgados e levados a sério. Mesmo que a pessoa não receba, adquirir experiência nos ambientes também é muito importante para o crescimento profissional e pessoal.

APÊNDICE C – PESQUISA COM USUÁRIOS

Atuação em atividades sociais

01/05/2021, 17:07

Atuação em atividades sociais

Olá, seja muito bem-vindo(a).

Sou estudante de Design na Universidade de Brasília.

Como trabalho de conclusão de curso, estou desenvolvendo uma ferramenta para voluntariado em instituições sociais.

Sua participação é muito importante, então agradeço por estar aqui.
Vamos lá!!

***Obrigatório**

Para começar, responda essas perguntas iniciais para saber mais sobre o seu perfil.

1. Qual a cidade você mora? *

2. Qual a sua idade? *

Marcar apenas uma oval.

- Menos de 14 anos
- 14 a 24 anos
- 25 a 49 anos
- 50 anos ou mais

3. Qual o seu gênero? *

Marcar apenas uma oval.

- Feminino
- Masculino
- Prefiro não dizer

4. Escolaridade *

Marcar apenas uma oval.

- Ensino fundamental incompleto
- Ensino fundamental completo
- Ensino médio incompleto
- Ensino médio completo
- Ensino superior incompleto
- Ensino superior completo

5. Quanto tempo você navega por dia na internet? *

Marcar apenas uma oval.

- Até 30 min
- Entre 30 min e 1h
- Entre 1h e 2h
- Entre 2h e 4h
- Mais de 4h

6. Quais redes sociais você mais usa? *

Marque todas que se aplicam.

- Twitter
- Facebook
- Instagram
- Pinterest
- Youtube

7. Você realiza ou já realizou algum tipo de voluntariado? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim *Pular para a pergunta 8*
- Não *Pular para a pergunta 15*

8. Onde você realiza voluntariado? *

Marque todas que se aplicam.

- Igrejas e instituições religiosas
- Organizações não-governamentais e movimentos sociais
- Empreendimentos sem fins lucrativos
- Fundações empresariais
- Individualmente

9. Com que frequência? *

Marcar apenas uma oval.

- Eventualmente, sem frequência definida
- Uma vez por mês
- Duas ou três vezes por mês
- Quatro vezes ou mais por mês

10. O que te motiva a ser um voluntariado? *

11. Você utiliza algum aplicativo/site para pesquisar sobre voluntariado? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

12. Cite o aplicativo ou site utilizado.

13. O que você mais gosta e o que não gosta tanto desse aplicativo/site?

14. Se não, como você descobre sobre essas atividades?

15. O que você pensa sobre um aplicativo com informações sobre atividades em instituições sociais? *

16. Você gostaria de ter uma plataforma sobre atividades em instituições sociais? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não
- Talvez

17. Dentre essas atividades quais seriam importantes ter no aplicativo? *

Marque todas que se aplicam.

- Doações
- Voluntariado
- Apadrinhamento

18. Deixe aqui a sua sugestão do que gostaria que tivesse no aplicativo. Pode ser alguma função, ferramenta e/ou recurso. *

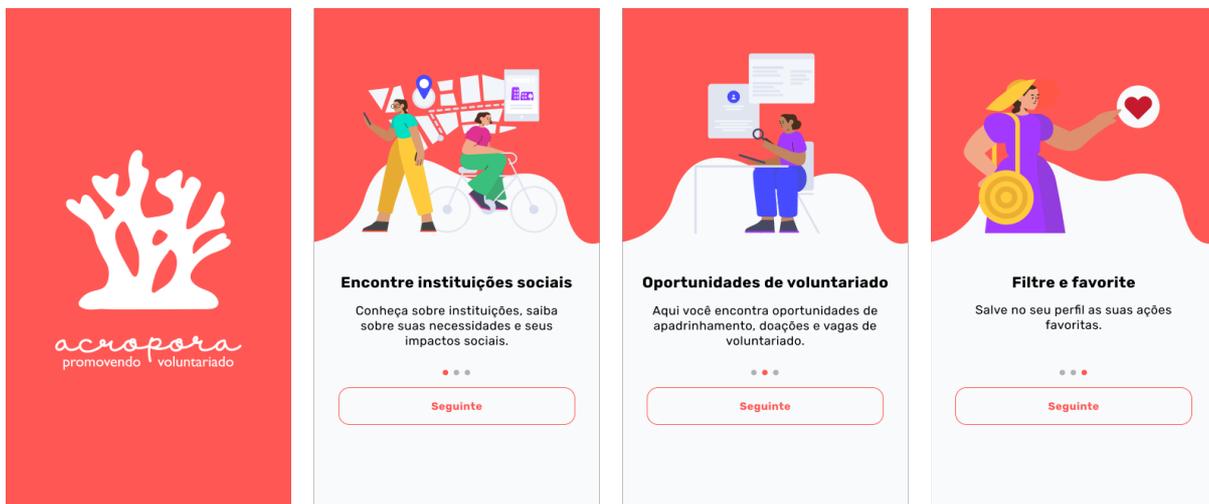
Chegamos ao fim! Muito obrigada pela sua participação!!!

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE E – TELAS FINAIS

● Páginas de abertura e tutorial



- Páginas de login, criação de conta e recuperação de senha

The first screen shows the login interface. At the top is the Acropora logo (a white coral tree on a red background) with the text 'acropora promovendo voluntariado'. Below the logo, it says 'Faça login com e-mail'. There are two input fields: 'E-mail' and 'Senha' (with a 'Mostrar' link). A red 'Entrar' button is at the bottom. Below the button are links for 'Esqueceu a senha?' and 'Não possui uma conta? Crie agora'.

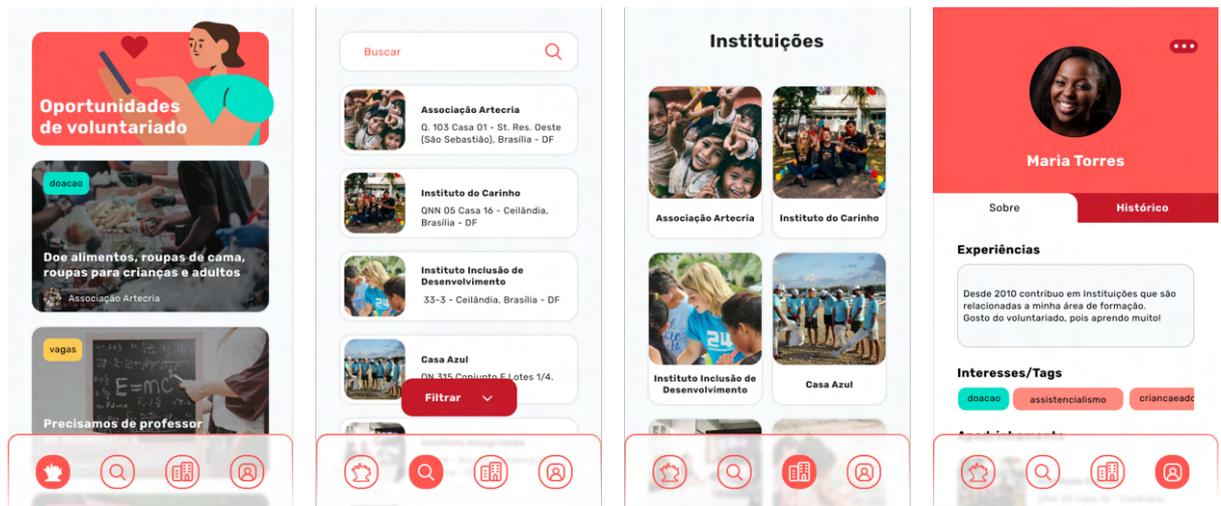
The second screen is for password recovery. It has a back arrow at the top left. The title is 'Esqueceu sua senha?'. Below is an illustration of a man with a key and a woman with a padlock. The text says 'Preencha abaixo com e-mail utilizado na conta para receber as instruções de recuperação de senha'. There is an 'E-mail' input field and a red 'Enviar link de recuperação' button. At the bottom, it says 'Lembra da senha? Entre agora'.

The first screen asks 'Primeiro, você é'. It has two radio button options: 'Instituição Social' and 'Voluntário'. A red 'Continuar' button is at the bottom.

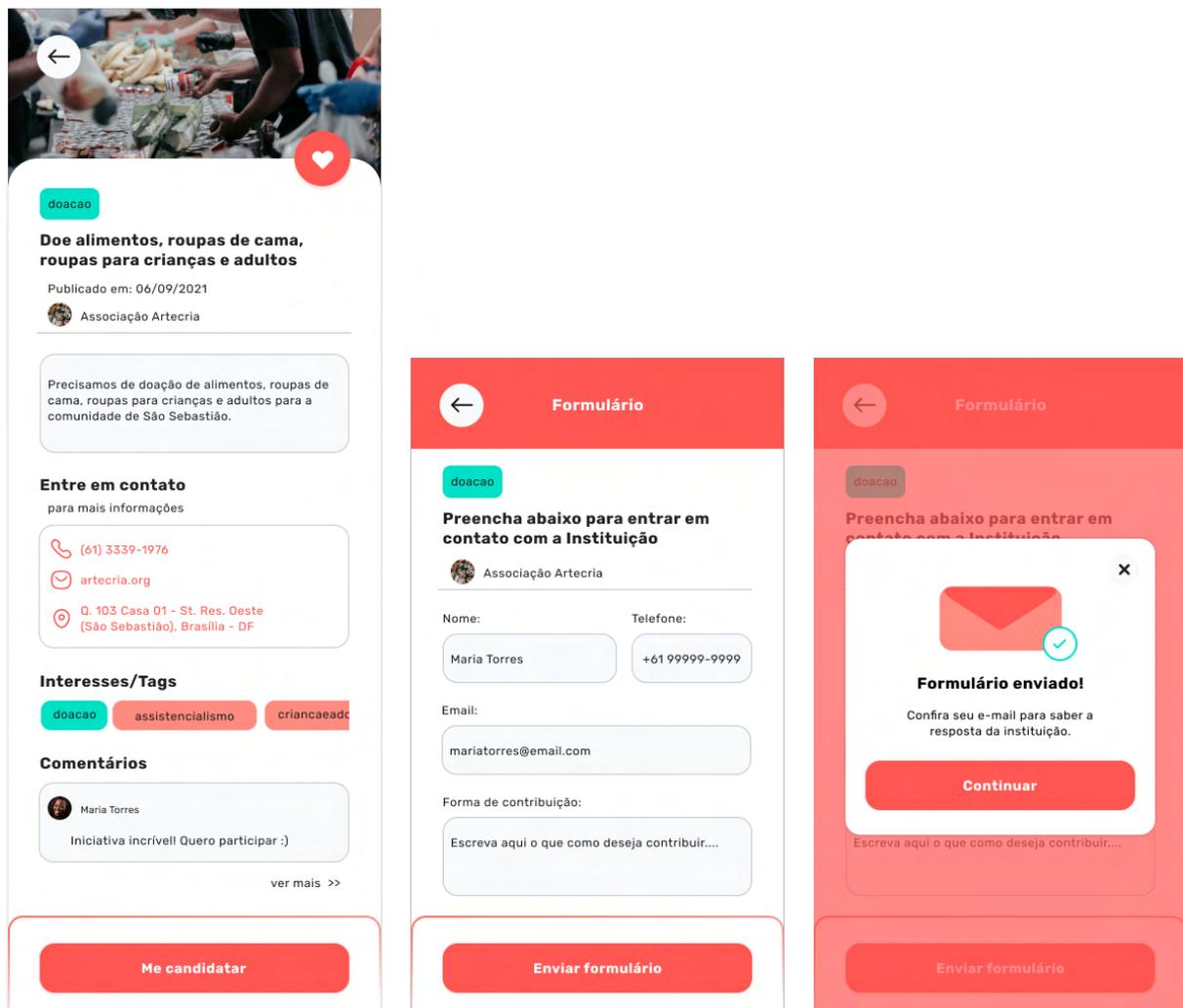
The second screen is for 'Voluntário, crie sua conta'. It has a back arrow at the top left. The title is 'Voluntário, crie sua conta'. There are four input fields: 'Nome', 'CPF', 'E-mail', and 'Senha' (with a 'Mostrar' link). A red 'Criar conta' button is at the bottom. Below the button, it says 'Já possui uma conta? Entre agora'.

The third screen is for 'Instituição Social, crie sua conta'. It has a back arrow at the top left. The title is 'Instituição Social, crie sua conta'. There are four input fields: 'Nome', 'CNPJ', 'E-mail', and 'Senha' (with a 'Mostrar' link). A red 'Criar conta' button is at the bottom. Below the button, it says 'Já possui uma conta? Entre agora'.

- **Página de oportunidades, buscar, instituições e perfil**



- **Páginas de oportunidade e formulário de aplicação**



- Páginas de perfil voluntário, histórico e editar perfil



Maria Torres

Sobre **Histórico**

Experiências

Desde 2010 contribuo em Instituições que são relacionadas a minha área de formação. Gosto do voluntariado, pois aprendo muito!

Interesses/Tags

doacao assistencialismo criancaeadc

Apadrinhamento

 **Instituto Carinho**
QNN 05 Casa 16 - Ceilândia, Brasília - DF





Maria Torres

Sobre **Histórico**

Experiências

Desde 2010 contribuo em Instituições que são relacionadas a minha área de formação. Gosto do voluntariado, pois aprendo muito!

Interesses/Tags

doacao assistencialismo criancaeadc

Apadrinhamento

 **Instituto Carinho**
QNN 05 Casa 16 - Ceilândia, Brasília - DF





Maria Torres

Sobre **Histórico**

Ações que favoritou

 **Doe alimentos, roupas de ca...**
Publicado em: 06/09/2021 por Associação Artecria

 **Apadrinhe uma criança**
Publicado em: 24/08/2021 por Promovida - DF



- Páginas de perfil instituição e transparência




Associação Artecria

Sobre
Transparência

Experiências

Nascemos em 2004 para promover e fortalecer a cultura da infância, por meio da linguagem lúdica, artística e cultural, contribuindo para o desenvolvimento integral de crianças e adolescentes.

Interesses/Tags

doacao
apadrinhamento
assistencialista

Entre em contato

para mais informações

 (61) 3339-1976

 artecria.org

 Q. 103 Casa 01 - St. Res. Oeste (São Sebastião), Brasília - DF

Necessidades



Apadrinhe uma criança
Campanha de contribuição permanente, ajude com um va...



Doe alimentos, roupas de ca...
Publicado em: 06/09/2021
por Associação Artecria




Associação Artecria

Sobre
Transparência

Recursos financeiros

para prestação de serviços

 Total de recursos recebidos em 2020

R\$505.800,70

Fonte: Portal da Transparência - DF

Impacto Social

2500
crianças e adolescentes atendidas

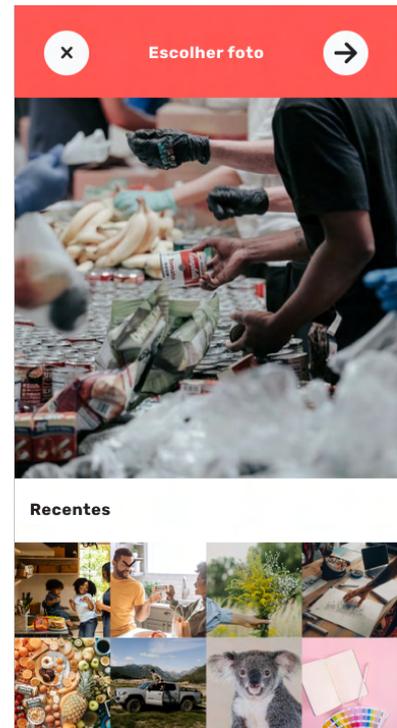
80
crianças e adolescentes atendidos hoje

16
anos de atuação

30
festivais artísticos promovidos

Fonte: artecria.org

- Páginas de criação de oportunidade




Criar oportunidade

doacao

Preencha as informações abaixo sobre a oportunidade

Descreva aqui a oportunidade

Nome da instituição:

Associação Artecria

Telefone

+61 99999-9999

Email:

artecria@email.com

Endereço:

Q. 103 Casa 01 - St. Res. Oeste
(São Sebastião), Brasília - DF

Interesses/tags

✕ doacao

✕ criancaeadolescente

✕ assistencialismo

✕ apadrinhamento

Digite os seus interesses aqui, separando com vírgula

Postar oportunidade


Criar oportunidade

doacao

Preencha as informações abaixo sobre a oportunidade

Descreva aqui a oportunidade

Nome da instituição:

Associação Artecria

Telefone

+61 99999-9999

Email:

artecria@email.com

Endereço:

Q. 103 Casa 01 - St. Res. Oeste
(São Sebastião), Brasília - DF

Interesses/tags

✕ doacao

✕ criancaeadolescente

✕ assistencialismo

✕ apadrinhamento

Digite os seus interesses aqui, separando com vírgula

Postar oportunidade



Oportunidade criada!

Agora é só esperar os voluntários entrem em contato.

Continuar

Postar oportunidade

APÊNDICE F – TESTE COM USUÁRIOS

Teste de usabilidade - Acropora

03/10/2021, 20:15

Teste de usabilidade - Acropora

Olá, tudo bem?

Você foi convidado para participar do teste de usabilidade do aplicativo Acropora.

O desenvolvimento deste protótipo é parte do meu trabalho de conclusão do curso de Design - Programação Visual da UnB.

Sua participação é fundamental para a conclusão deste projeto.

O aplicativo Acropora visa auxiliar no acesso de ações disponibilizadas por Instituições Sociais.

Poderia deixar seu e-mail? Seria apenas para minha compreensão sobre os dados.

Obrigada!!

***Obrigatório**

1. E-mail *

Perfil do participante

2. Profissão *

Marcar apenas uma oval.

Voluntário social

Instituição social

**Facilidade no uso
do aplicativo**

A partir da sua experiência, responda as perguntas abaixo de acordo com seu nível de dificuldade ao utilizar o protótipo.

3. Em relação as telas iniciais de login e criação de conta

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Muito fácil	<input type="radio"/>	Muito difícil				

4. Tela de oportunidades de voluntariado

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Muito fácil	<input type="radio"/>	Muito difícil				

5. Tela de busca

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Muito fácil	<input type="radio"/>	Muito difícil				

6. Tela de instituições

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Muito fácil	<input type="radio"/>	Muito difícil				

7. Tela de perfil

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Muito fácil	<input type="radio"/>	Muito difícil				

Medindo a usabilidade

A partir do sistema Scale Usability Score (SUS), as questões seguintes buscam compreender melhor a sua opinião geral

8. Eu acho que gostaria de usar esse sistema com frequência. *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	Concordo totalmente				

9. Eu acho o sistema desnecessariamente complexo. *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	Concordo totalmente				

10. Eu achei o sistema fácil de usar. *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	Concordo totalmente				

11. Eu acho que precisaria de ajuda de uma pessoa com conhecimentos técnicos para usar o sistema. *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	Concordo totalmente				

12. Eu acho que as várias funções do sistema estão muito bem integradas. *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	Concordo totalmente				

13. Eu acho que o sistema apresenta muita inconsistência. *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	Concordo totalmente				

14. Eu imagino que as pessoas aprenderão como usar esse sistema rapidamente. *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	Concordo totalmente				

15. Eu achei o sistema atrapalhado de usar. *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	Concordo totalmente				

16. Eu me senti confiante ao usar o sistema. *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	Concordo totalmente				

17. Eu precisei aprender várias coisas novas antes de conseguir usar o sistema. *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	Concordo totalmente				

O que você achou visualmente do aplicativo?

18. O que você entende da marca? *



19. Te agrada a escolha da fonte? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

20. Por que?

21. Acha a fonte legível? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

22. Por que?

23. Te agrada a paleta de cores do aplicativo? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

24. Por que?

25. O que você entende sobre os ícones abaixo? *



26. A estética te agrada?

Opa, estamos quase acabando

27. Você possui alguma sugestão ou algo que gostaria de comentar sobre o aplicativo?

Muito obrigada pela sua participação!

Sua participação foi muito importante para essa pesquisa e estou imensamente grata pela sua ajuda.

ANEXO

ANEXO 1 – Respostas pesquisa com usuários

Centro de distribuição	Qual a cidade você mora?	Qual a sua idade?	Qual o seu gênero?	Escolaridade	Quanto tempo você trabalha por dia na internet?	Quais redes sociais você mais usa?	Você realiza ou já realizou algum tipo de voluntariado?	Onde você realiza voluntariado?	Com que frequência?	O que te motivou a ser um voluntário?	Você utiliza algum aplicativo para pesquisar sobre voluntariado?	Que o aplicativo ou site utilizado.	O que você mais gosta e o que não gosta tanto desse aplicativo/site?	Se não, como você descobre sobre essas atividades?	O que você pensa sobre ser voluntário?	Você gostaria de ter uma plataforma sobre atividades em instituições sociais?	Dentre essas atividades, quais seriam interessantes ter no aplicativo?	Deseja aqui e em seu sugestão de que gostaria que tivesse no aplicativo. Pode ser alguma função, ferramenta ou recurso.
4/9/2021 22:59:51	Valparaíso de Goiás	14 a 24 anos	Feminino	Ensino fundamental completo	Entre 2h e 4h	Instagram, Pinterest, Youtube	Sim	Igreja e instituições religiosas. Organizações não-governamentais e movimentos sociais	Eventualmente, sem frequência definida	Ajudar e fazer o bem a quem precisa	Não		Por contatos e amigos que também participam.	Importante para facilitar o acesso e estimular a realização de voluntariado.	Sim	Doações, Voluntariado	Credibilidade e confiança, mas de forma objetiva e sem parecer muito burocrático relação às instituições. Seria interessante uma calendário mostrando dias e horários em que pode ser realizado visitas ou quais itens a instituição tem mais necessidade.	
4/6/2021 23:32:46	Bel Horizonte	14 a 24 anos	Masculino	Ensino médio completo	Mais de 4h	Twitter, Instagram, Youtube	Não						Interessante para se conhecer as propostas sociais mais próximas.	Sim	Doações, Voluntariado	Um mural de metas e objetivos cumpridos e que vão ser cumpridos, e uma ferramenta de tracking para atrair pessoas para novas instituições.		
4/7/2021 18:06:09	Brasília	14 a 24 anos	Feminino	Ensino superior incompleto	Mais de 4h	Pinterest	Não						Interessante a UI	Sim	Doações, Voluntariado, Aprendizagem	Mapeamento de instituições próximas		
4/7/2021 18:09:33	Brasília	25 a 49 anos	Masculino	Ensino superior incompleto	Mais de 4h	Instagram, Youtube	Não						Acho legal	Sim	Doações	Fundo onde a empresa pode receber onde foi feito o investimento.		
4/7/2021 18:35:34	Brasília	14 a 24 anos	Feminino	Ensino superior incompleto	Entre 2h e 4h	Instagram	Sim	Indivíduos	Eventualmente, sem frequência definida	Podar ajudar quem precisa	Não		Com amigos e familiares	Importante para quem quer ajudar quem precisa	Sim	Doações, Voluntariado, Aprendizagem	Mentoria escolar	
4/7/2021 19:10:53	Brasília	14 a 24 anos	Feminino	Ensino superior incompleto	Mais de 4h	Twitter, Instagram, Youtube	Sim	Igreja e instituições religiosas. Organizações não-governamentais e movimentos sociais	Eventualmente, sem frequência definida	Compreender o mundo e ajudar o próximo	Não		Atenção de terceiros eventualmente, se não algum post de algum amigo em redes sociais (as redes sociais não são voltadas diretamente para voluntariado).	Sim	Voluntariado, Aprendizagem	Ter um controle de duplo para que todas as org sejam atendidas, e não apenas uma		
4/8/2021 10:48:14	Ido Sebastião DF	25 a 49 anos	Masculino	Ensino médio completo	Entre 2h e 4h	Youtube	Sim	Igreja e instituições religiosas	Eventualmente, sem frequência definida	Ajudar ao próximo	Não		de fácil acesso	Sim	Voluntariado	aviso por mensagens de usuários de voluntariado que acontecerem próximos a eles		
4/8/2021 12:19:49	São Roque do Canaã	14 a 24 anos	Masculino	Ensino médio completo	Entre 2h e 4h	Twitter	Não						Boa ideia, dessa forma quem está em busca de projetos, sendo desafiado ou interessado voluntariado.	Sim	Doações	Gostaria que houvesse um recurso que a partir de um formulário de inscrição, recebia a quantidade de pessoas que seriam ajudadas.		
4/10/2021 11:07:03	São Sebastião	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Mais de 4h	Facebook, Pinterest, Youtube	Sim	Organizações não-governamentais e movimentos sociais	Quatro vezes ou mais por mês	Por acreditar que a parábola é necessária para construímos um mundo mais justo.	Não		Sou do movimento social, estou sempre gerenciando projetos.	Sim	Doações, Voluntariado	Voluntariado, doação, interatividade sobre recursos, sobre eventos que a instituição promove...		

4/10/2021 11:42:06	São Sebastião	14 a 24 anos	Feminino	Ensino superior incompleto	Entre 2h e 4h	Youtube	Não						Acordo que seja uma forma útil de realizar um acordo entre pessoas com disponibilidade e para realizar voluntariado e instituição que estão com vagas disponíveis, gerenciando assim uma voluntariado.	Sim	Voluntariado, Aprendizagem	Tenho de compatibilidade de interesses do voluntário com o perfil da instituição	
4/10/2021 18:07:30	Cuiabá - Paraná	Mais de 50 anos	Feminino	Ensino fundamental incompleto	Entre 2h e 4h	Instagram, Pinterest	Não						Interessante, provavelmente a ser utilizado	Sim	Doações, Voluntariado, Aprendizagem	Talvez algumas ideias semanais e topics	
4/10/2021 18:16:23	Samambaia	14 a 24 anos	Masculino	Ensino superior incompleto	Mais de 4h	Facebook, Instagram, Youtube	Sim	Empreendedorismo sem fins lucrativos, individualmente	Eventualmente, sem frequência definida	Ajudar as pessoas	Não		Por pessoas	E algo muito bom	Sim	Doações, Voluntariado	Localização de onde precisa
4/10/2021 18:20:17	Niterói - RJ	14 a 24 anos	Feminino	Ensino médio completo	Mais de 4h	Twitter, Youtube	Sim	Igreja e instituições religiosas, individualmente	Eventualmente, sem frequência definida	As coisas de experiências e a convivência com diversas pessoas que talvez não teria contato se não fosse de minha "bolha" de comunidade.	Não		Por outras pessoas, pois todos mudam relativamente pelo.	Sim	Doações, Voluntariado, Aprendizagem	Talvez seja ótimo, mas um abar em que as pessoas possam conhecer o projeto que tornaria essas listas de instituições sobre o que precisa seria mais dinâmica.	
4/10/2021 19:29:57	São Sebastião	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Entre 1h e 2h	Instagram, Youtube	Sim	Igreja e instituições religiosas	Eventualmente, sem frequência definida	A oportunidade de ajudar o próximo	Não		Não igreja	Seria muito útil	Sim	Doações, Voluntariado, Aprendizagem	Recurso de pesquisas pelo tipo de instituição.
4/10/2021 19:23:11	Valparaíso de Goiás	50 anos ou mais	Masculino	Ensino superior completo	Entre 30 min e 1h	Facebook, Youtube	Não						Desconheço	Talvez	Doações	Sem sugestão	
4/10/2021 19:29:58	Rio de Janeiro	14 a 24 anos	Feminino	Ensino médio completo	Mais de 4h	Twitter, Instagram, Pinterest	Não						UR	Sim	Doações, Voluntariado, Aprendizagem		
4/10/2021 19:32:39	Rio de Janeiro	14 a 24 anos	Masculino	Ensino médio incompleto	Entre 2h e 4h	Twitter, Youtube	Não						Seria extremamente interessante, principalmente e em tempos difíceis como esse, seria saber onde, como e quando pode ajudar.	Sim	Doações, Voluntariado, Aprendizagem	Acordo que um mapa com as pontos importantes, juntas de colas, eventos beneficentes, igrejas ou instituições procurando ajuda de voluntários	
4/10/2021 19:35:15	São Sebastião DF	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Mais de 4h	Facebook, Youtube	Sim	Igreja e instituições religiosas. Organizações não-governamentais e movimentos sociais. Empreendedorismo sem fins lucrativos	Quatro vezes ou mais por mês	Colaborar com o mundo à minha volta sem pensar no que vou receber no fim de jornada	Sim	Google/YouTube	O que gosto é encontrar o que busco. O que não gosto é ter que pagar pelo que busco.	Sim	Doações	Que tivesse a busca além pelas pessoas que precisam receber determinada ajuda/recurso. O banco de instituições e pessoas que recebem assim como o banco de quem dá.	
4/10/2021 19:36:27	São Sebastião	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Mais de 4h	Twitter, Facebook, Instagram	Não						Tudo encaminhado a bom e sen rindo. Então acho válido	Sim	Doações, Voluntariado	Pix	
4/10/2021 19:38:45	Volta Redonda	14 a 24 anos	Feminino	Ensino fundamental completo	Mais de 4h	Twitter	Não						Seria uma forma de ajudar e ajudar mais pessoas sobre essas instituições.	Sim	Doações, Voluntariado	Seria interessante disponibilizar dados para ajudar as pessoas a se organizarem por uma determinada ação.	

4/10/2021 16-40-58	São Sebastião DF	25 a 49 anos	Masculino	Ensino superior incompleto	Mais de 4h	Twitter, Instagram, YouTube	Não							Uma maneira mais prática e de fácil acesso para quem gostaria de fazer doações.	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Fotos e vídeos do dia a dia das instituições.	
4/10/2021 16-46-29	Rio de Janeiro	14 a 24 anos	Feminino	Ensino médio completo	Mais de 4h	Twitter, Instagram, YouTube	Não							Muito mano	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Se essa aqui for sobre animais seria bem interessante a dica, o tipo de alimentação que eles tem, sendo tem veterinário mais online, focados de animais mais próximo essas coisas.	
4/10/2021 16-45-36	Brasília	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Facebook, Instagram, YouTube	Sim	Organizações não-governamentais e movimentos sociais	Eventualment e, sem frequência definida	Experiência no mercado de trabalho	Sim	Voluntariado GDP	Oportunidade	Muito bom	Sim	Voluntariado	Perfil	
4/10/2021 16-46-34	São Sebastião DF	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Mais de 4h	Facebook, Instagram, YouTube	Sim	Individuamente	Eventualment e, sem frequência definida	O prazer de servir	Não	Nenhum		Afeto próprio, fazendo	Muito útil	Twitter	Doações	Local e instituições, onde podemos apoiar pessoas ou locais mais carentes, para que possam ter dignidade através de doação com a certeza que chegará nas mãos certas. Assim, letamos a importância de que alguém que realmente precisa esteja sendo contemplado com alguma ajuda.
4/10/2021 16-51-23	São Sebastião DF	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Mais de 4h	Twitter, Pinterest	Sim	Igrejas e instituições religiosas	Eventualment e, sem frequência definida	A instalação com o qualidade das postagens	Não			Passagem em redes sociais, Instagram e Facebook	Ótimo, porém, mais fácil de achar o que quer ajudar	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Opção de favoritos e notificação sobre voluntariado que interessam
4/10/2021 16-51-42	Jardim Botânico 3	14 a 24 anos	Feminino	Ensino superior incompleto	Entre 1h e 2h	Twitter, Instagram	Sim	Organizações não-governamentais e movimentos sociais	Eventualment e, sem frequência definida	Acesso no poder de mobilizar social e no seu impacto social. A importância dessas práticas, principalmente nas periferias onde são invisibilizados para o Estado.	Não			Eu cresci no meio social e a mais no qual consigo fazer integrações esses movimentos	Sim	Doações, Voluntariado	Uma plataforma para a busca por pra de atividades	
4/10/2021 16-52-19	Brasília	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Mais de 4h	YouTube	Sim	Individuamente	Eventualment e, sem frequência definida	Quero fazer algo por alguém	Não			Por meio de mensagens de amigos pelo WhatsApp	Interessante	Twitter	Doações	Seja interessante ter algo ligado ao Pia para doações em dinheiro
4/10/2021 16-52-35	São Sebastião DF	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Mais de 4h	Facebook	Sim	Igrejas e instituições religiosas, Organizações não-governamentais e movimentos sociais, Empreendiment os sem fins lucrativos, Indivíduos	Quatro vezes ou mais por mês	Poder fazer algo por alguém	Não			Por seguir de uma Igreja	Ótimo	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Envio de mensagem quando houver eventos
4/10/2021 17-01-19	Valparaíso de Goiás	50 anos ou mais	Feminino	Ensino médio completo	Entre 30 min e 1h	YouTube	Sim	Igrejas e instituições religiosas	Quatro vezes ou mais por mês	A alegria e paz em poder ajudar o próximo				Com grupo de pessoas que fazem parte desta voluntariado.	Interessante	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Informações importantes com vídeos, links para doação, eventos futuros e demais informações sobre como ajudar.
4/10/2021 17-09-55	Brasília	50 anos ou mais	Feminino	Ensino médio completo	Entre 30 min e 1h	Facebook, Instagram, YouTube	Não							Bom	Não	Doações	Não sei	
4/10/2021 17-11-25	Rio de Janeiro	14 a 24 anos	Feminino	Ensino médio incompleto	Mais de 4h	Twitter, Instagram, YouTube	Não							Bastante útil, Porq, geralmente, as pessoas não tem muito informações sobre isso.	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Que tenham instituições de todo o país.	

4/10/2021 17-14-26	Taubaté - SP	14 a 24 anos	Feminino	Ensino médio completo	Mais de 4h	Twitter, Instagram, YouTube	Não							Legal	Sim	Doações, Voluntariado	Bom, com muitas opções para quem quer fazer doações e etc.	
4/10/2021 17-20-52	São Francisco MG	14 a 24 anos	Feminino	Ensino superior incompleto	Entre 2h e 4h	Instagram	Não							Interessante.	Sim	Doações, Voluntariado	Um recurso que aproxima o cidadão/voluntariado daquele que será beneficiado.	
4/10/2021 17-34-47	São Sebastião DF	50 anos ou mais	Feminino	Ensino superior completo	Entre 1h e 2h	Facebook, Instagram, YouTube	Sim	Igrejas e instituições religiosas, Organizações não-governamentais e movimentos sociais, Empreendiment os sem fins lucrativos	Quatro vezes ou mais por mês	Contribuir com a causa	Não			Facil o correio pelo Rede Social	Interessante	Sim	Voluntariado, Apadrinhamento	Informações sobre a inscrição
4/10/2021 17-43-42	Brasília	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior incompleto	Entre 1h e 2h	Instagram, YouTube	Não							Bom	Sim	Voluntariado	Muito útil essas dicas.	
4/10/2021 17-51-41	Valparaíso de Goiás	25 a 49 anos	Masculino	Ensino médio completo	Entre 30 min e 1h	Facebook	Sim	Individuamente	Quatro vezes ou mais por mês	Ajudar cada vez mais as pessoas ter uma vida melhor.	Não			Ajudar bastante	Sim	Voluntariado	Em época de pandemia qual lugar poderia ajudar mais.	
4/10/2021 17-58-35	Colândia	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Instagram	Sim	Organizações não-governamentais e movimentos sociais	Uma vez por mês	Estar presente onde o estado esquece	Não			Interessante	Sim	Voluntariado	Tentativa	
4/10/2021 18-04-42	Rio de Janeiro	14 a 24 anos	Feminino	Ensino médio completo	Mais de 4h	Twitter, Facebook, Instagram, YouTube	Não							Acho importante, é uma forma de modernizar e facilitar essas atividades.	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Uma aba para voluntariado e suas classificações. Ex: voluntário para o Etnem, concursos militares, universidades públicas fora do Etnem (como UFRJ).	
4/10/2021 18-08-37	Valparaíso de Goiás	14 a 24 anos	Masculino	Ensino superior incompleto	Mais de 4h	Instagram, YouTube	Não							Muito bom, gostaria que existisse, não sei se não bem cedo devo ir para achar essas instituições.	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Que tenha de pessoas que estão participando, tanto os responsáveis quanto os voluntários.	
4/10/2021 18-24-46	São Paulo	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Mais de 4h	Twitter, Instagram	Não							Não sei opinar	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Bem sugestivo	
4/10/2021 18-31-05	Valparaíso	14 a 24 anos	Feminino	Ensino médio completo	Entre 2h e 4h	Instagram	Sim	Organizações não-governamentais e movimentos sociais	Eventualment e, sem frequência definida	O que me motiva é ajudar o máximo de pessoas possíveis.	Sim	Site de Cív	O que eu gosto é que ajude o máximo de pessoas possíveis e que não tenha o hábito de postar coisas desinteressantes.	verdade	Sim	Doações, Voluntariado	Não tenho ideia	
4/10/2021 18-32-24	São Sebastião DF	50 anos ou mais	Feminino	Ensino superior completo	Entre 30 min e 1h	YouTube	Sim	Igrejas e instituições religiosas	Uma vez por mês	Ajudar ao próximo	Sim	Site relacionados ao trabalho que vou executar.		Acho que vai ajudar sobre algumas instituições e o que elas precisam.	Sim	Voluntariado	As necessidades de algumas instituições.	
4/10/2021 18-42-17	São Sebastião DF	14 a 24 anos	Feminino	Ensino médio incompleto	Entre 2h e 4h	Instagram, YouTube	Não							Interessante	Sim	Voluntariado	Facilitado para achar as instituições que eu gostaria de ajudar	
4/10/2021 18-46-53	São Sebastião DF	14 a 24 anos	Feminino	Ensino superior completo	Mais de 4h	YouTube	Sim	Organizações não-governamentais e movimentos sociais	Eventualment e, sem frequência definida	Poder ajudar o próximo.	Não			Por meio de mensagens de amigos pela facilidade.	Talvez	Doações, Voluntariado	Chat de interação entre os locais que oferecem o voluntariado.	
4/10/2021 18-59-02	Brasília	25 a 49 anos	Masculino	Ensino superior completo	Mais de 4h	Instagram	Sim	Organizações não-governamentais e movimentos sociais	Eventualment e, sem frequência definida	Ajudar causas que beneficiam muitas pessoas	Não			Google	Legal para ter transparência de que cada projeto, escola, buscar por que rumo mais de proximidade de pessoas.	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Transparência para onde a instituição direciona a doação etc., buscar instituições online e categorias escolares, buscar por que rumo mais de proximidade de pessoas.
4/10/2021 18-59-55	Rio de Janeiro	14 a 24 anos	Masculino	Ensino médio incompleto	Mais de 4h	Twitter, Pinterest, YouTube	Não							uma boa ideia	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	o ideal é ser acessível e com layout intuitivo	

4/10/2021 19.07.29	Cidade ocidental Goiás	25 a 49 anos	Masculi no	Ensino superior completo	Mais de 4h	Twitter, Facebook k, Instagram m, YouTube	Sim	Igrejas e instituições religiosas	Eventualment e, sem frequência definida	Ajudar o próximo	Não				Na igreja	Muito bom	Sim	Voluntariado	Conte comigo
4/10/2021 19.14.38	Brasília	14 a 24 anos	Feminin o	Ensino superior incompleto	Mais de 4h	Instagram m, Pinterest m, YouTube	Sim	Igrejas e instituições religiosas, Indivíduos	Eventualment e, sem frequência definida	Ajudar as necessidades, conter pessoas com necessidades diferentes da noite	Não				Igreja, instituições, amigos em grupos de WhatsApp	Facilitador e prático	Sim	Voluntariado	Filtrei por região de atuação, nome e contato (ou) responsabilizei em caso de instituições e organizações, imagem de ações passadas
4/10/2021 19.22.25	São Sebastião	14 a 24 anos	Feminin o	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Instagram m, Pinterest m, YouTube	Sim	Organizações não- governamentais e movimentos sociais	Eventualment e, sem frequência definida	Ajudar o próximo	Não				Não converso do dia a dia	Seria muito eficiente para atuar com muitas pessoas	Sim	Voluntariado	Identificação de pessoas dos meios sociais que também fazem o voluntariado
4/10/2021 19.40.09	São Sebastião	25 a 49 anos	Masculi no	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Twitter, Facebook k, Instagram m, YouTube	Sim	Organizações não- governamentais e movimentos sociais	Eventualment e, sem frequência definida	Apresentar o meu trabalho e poder contribuir com aquilo que eu fazer bem.	Não	Não se aplica.	Não se aplica.		Por meio de convites e apoio que pode contribuir muito com a organização de voluntariado	Penso que é algo que pode contribuir muito com a organização de voluntariado	Sim	Doações	Uma ferramenta para mapear voluntários no território
4/10/2021 19.43.38	Niterói/RJ	25 a 49 anos	Feminin o	Ensino superior completo	Mais de 4h	Facebook k, Instagram m, YouTube	Não				Não					Seria muito prático	Sim	Voluntariado	Instituições e processos de voluntariado
4/10/2021 20.01.09	São Sebastião	50 anos ou mais	Feminin o	Ensino superior completo	Entre 1h e 2h	Facebook k	Sim	Organizações não- governamentais e movimentos sociais	Eventualment e, sem frequência definida	Comprometido no social	Não	Não utilizo	Não utilizo		Em outras fontes	É uma ferramenta a mais	Sim	Voluntariado	Espaço que faz sobre formação continuada
4/10/2021 20.09.03	Rio de Janeiro	14 a 24 anos	Feminin o	Ensino médio incompleto	Mais de 4h	Twitter, Instagram m, YouTube	Não				Não						Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhame nto	Que tivesse instituições de todo o país.
4/10/2021 20.11.43	São Sebastião DF	25 a 49 anos	Masculi no	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	YouTube	Sim	Indivíduos	Eventualment e, sem frequência definida	Ajudar o próximo.	Não				Colegas	Excelente	Sim	Doações, Voluntariado	Loias, datas, São de pessoas a serem atingidas
4/10/2021 20.13.09	São Sebastião DF	25 a 49 anos	Feminin o	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Instagram m, YouTube	Sim	Igrejas e instituições religiosas	Eventualment e, sem frequência definida	Ajudar	Não					Não uso	Talvez	Voluntariado	Sem resposta
4/10/2021 20.18.05	Gama	25 a 49 anos	Feminin o	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Instagram m	Não				Não						Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhame nto	Mostrar o tipo de serviço que cada instituição mais necessita no momento
4/10/2021 20.29.51	Brasília	25 a 49 anos	Feminin o	Ensino superior completo	Mais de 4h	Instagram m, YouTube	Sim	Organizações não- governamentais e movimentos sociais	Eventualment e, sem frequência definida	Não verdade, infelizmente, hoje não sou mãe. Já fui por alguns anos e ajudava 1x por semana em uma creche. O que me motivava era saber o quanto eu era privilegiada e quintas não eram. Que eu poderia fazer a diferença na vida de alguém. Que um pouco de dedicação do meu tempo, seria muito para aqueles que eu ajudava	Sim	Instagram e Google	A busca do Google está com muitos anúncios. O Instagram mostra muita coisa que me parece fake.	Precisaria ser um aplicativo confiável, com uma boa fonte de dados, que enviasse a realidade sem máscaras.	Talvez	Doações, Voluntariado, Apadrinhame nto	Um lugar onde fosse possível ver os resultados, onde fossem aplicadas as doações.		
4/10/2021 20.31.11	Rio de Janeiro, RJ	50 anos ou mais	Feminin o	Ensino superior completo	Mais de 4h	Twitter, Facebook k, Instagram m, Pinterest m	Sim	Igrejas e instituições religiosas	Eventualment e, sem frequência definida	Ajudar as pessoas, ser amplado a agir ao próximo.	Não	Google+ entre outros	Poder responder com mais liberdade, as vezes a resposta enviada não está nas opções dadas.	Por um canal para participar do voluntariado.	Bom.	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhame nto	Possibilidade de encontrar um voluntário próximo a minha residência ou a comunidades de realizar alguma tarefa rotineiramente e entregar a prestia a instituição devida.	

						YouTube														
4/10/2021 21.03.40	Brasília	25 a 49 anos	Feminin o	Ensino superior completo	Mais de 4h	Instagram m, YouTube	Não											Talvez	Doações, Voluntariado, Apadrinhame nto	Seria interessante ter uma metade de contatar diretamente a instituição social filio
4/10/2021 21.14.36	Brasília	25 a 49 anos	Masculi no	Ensino superior completo	Entre 1h e 2h	YouTube	Sim	Organizações não- governamentais e movimentos sociais	Eventualment e, sem frequência definida	O bem ao próximo	Não	Whatsapp	Mais apelo a facilidade para o que compartilhar informações. O que menos é exigido no aplicativo.	Participando	Bom, pois só será utilizado por quem realmente tem interesse no assunto.	Talvez	Doações, Voluntariado	Ter opção de realizar uma (doação de forma digital) online.		
4/10/2021 21.29.50	Brasília	50 anos ou mais	Feminin o	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	YouTube	Sim	Organizações não- governamentais e movimentos sociais	Quatro vezes ou mais por mês	O desejo de servir.	Sim	Sites de instituições	Não uso aplicativo	Procurando as instituições	Podem ser interessantes	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhame nto	Possibilidades internacionais		
4/10/2021 21.35.21	Brasília	14 a 24 anos	Feminin o	Ensino superior incompleto	Entre 2h e 4h	Instagram m, YouTube	Sim	Igrejas e instituições religiosas, Organizações não- governamentais e movimentos sociais	Uma vez por mês	Melhorar a qualidade de vida de outros pessoas. Dar uma habilidade que eu tenho para ajudar a sociedade. Outras pessoas que também que participem do voluntariado.	Não		Contato de amigos que fazem parte do determinado trabalho voluntário.	Seria uma iniciativa muito legal e útil para facilitar o excesso de quem busca trabalho voluntário e as atividades que precisam de voluntário.	Sim	Doações, Voluntariado	Abra para buscar por tipos de atividades e horários de voluntariado, possibilidade de cadastrar de alimento para doar, oficinas para ensinar alguma habilidade, por exemplo.			
4/10/2021 23.06.26	Riacho Fundo	25 a 49 anos	Masculi no	Ensino superior completo	Mais de 4h	Facebook k, Instagram m, YouTube	Sim	Organizações não- governamentais e movimentos sociais, Empreendime nto sem fins lucrativos	Eventualment e, sem frequência definida	Ajudar quem necessita	Não		Procurando no Google search	Seria de grande utilidade, facilita pra quem não tem muita informação	Sim	Doações, Voluntariado	Filtro de instituições ou ações para saber quem mais está com dificuldade financeira.			
4/10/2021 23.12.24	Brasília	25 a 49 anos	Masculi no	Ensino superior completo	Entre 1h e 2h	Facebook k, Instagram m, YouTube	Não										Legal	Sim	Doações, Voluntariado	Enfrentamento sobre cultura brasileira
4/11/2021 7.59.15	Caladnia DF	25 a 49 anos	Masculi no	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Twitter, Facebook k, Instagram m, Pinterest m, YouTube	Sim	Organizações não- governamentais e movimentos sociais, Indivíduos	Quatro vezes ou mais por mês	Buscar uma realidade menos desigual	Não			pelas redes sociais	Ótima ideia	Talvez	Doações, Voluntariado, Apadrinhame nto	Interface de informações para apoiar pessoas e instituições		
4/11/2021 9.23.12	Brasília	14 a 24 anos	Masculi no	Ensino superior incompleto	Entre 2h e 4h	YouTube	Não										Sim	Voluntariado	Formar informações de forma clara sobre a oportunidade de Voluntariado	
4/11/2021 10.36.42	São Sebastião DF	25 a 49 anos	Feminin o	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Instagram m	Não										Sim	Doações	Filtro para saber as pessoas que mais necessitam.	
4/11/2021 11.51.48	Brasília	25 a 49 anos	Masculi no	Ensino médio completo	Entre 1h e 2h	Facebook k, Instagram m, YouTube	Não										Legal	Sim	Doações, Voluntariado	Enfrentamento sobre cultura brasileira
4/11/2021 12.56.33	Brasília	25 a 49 anos	Feminin o	Ensino superior completo	Mais de 4h	Instagram m	Sim	Fundações empresariais	Eventualment e, sem frequência definida	Ajudar ao próximo	Não						Legal	Sim	Doações	Informações sobre quem precisa
4/11/2021 18.14.22	Lisboa	25 a 49 anos	Feminin o	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Facebook k, Instagram m, YouTube	Sim	Igrejas e instituições religiosas, Organizações não- governamentais e movimentos sociais	Quatro vezes ou mais por mês	O voluntariado é tão mais mais benéfico do que você pode dar. Além da sensação maravilhosa de estar ajudando uma boa causa, e aprendendo ao mesmo tempo.	Não			Na internet	Uma acorde deput	Sim	Doações, Voluntariado	Seria interessante que as vezes de voluntariado colocassem opções por região ou cidade, e por área de interesse: voluntariado para projetos sociais ou ambientais por exemplo.		

4/11/2021 16:41:50	Lioba	25 a 49 anos	Masculino	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Twitter, Facebook, Instagram, Pinterest, YouTube	Não								Interessante	Talvez	Doações	Forma de doação facilitada	
4/11/2021 17:04:11	Viviane Pires	50 anos ou mais	Feminino	Ensino superior completo	Entre 1h e 2h	Instagram	Sim	Organizações não-governamentais e movimentos sociais	Dois ou três vezes por mês	Ajudar tudo que já comentei e tentar ajudar as pessoas a saírem da situação que as assolam	Não				Rede que vai se formando ao participar de ações sociais.	Pode ajudar bastante	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Saber por quantidade de pessoas que as instituições ajudam
4/11/2021 17:46:48	Curitiba	50 anos ou mais	Feminino	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Instagram, YouTube	Sim	Igrejas e instituições religiosas. Organizações não-governamentais e movimentos sociais. Empreendimentos sem fins lucrativos, individualmente	Quatro vezes ou mais por mês	Ajudar e apoiar quem precisa e tentar ajudar as pessoas a saírem da situação que as assolam	Não	Não utilizo, a não ser o site e única opção via aplicativo		Boca a boca. O bem alivia o bem.	Facilitar muito nosso trabalho quando ficamos perdidos sempre em conversas nos grupos para quem quer ajudar, e etc	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Ela deve ser bem funcional porque as pessoas (ideias) costumam muito mais de modo geral, sem serem direcionadas para movimento com aplicativos. Tudo muito bem explicado de maneira simples, mesmo para muitas de nós que aprendemos, damos Feedback do que foi enviado e para onde é etc. grata pela oportunidade. Sucesso em seu trabalho. Que nunca pare de trabalhar!	
4/11/2021 17:51:34	Curitiba	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Instagram	Não								Sacana	Talvez	Doações	Local para doação	
4/11/2021 18:34:13	Brasília-Lago Norte	50 anos ou mais	Feminino	Ensino superior completo	Entre 30 min e 1h	Facebook, Instagram	Sim	Organizações não-governamentais e movimentos sociais	Quatro vezes ou mais por mês	Fazer o bem, fazer a diferença para um mundo melhor.	Sim	União dos Escoteiros do Brasil	Tom sugestões de atividades e muitas informações.	Interessante e facilitada para conseguir mais voluntários.	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Lista de instituições (ações para idosos, anemia e oftalmia)		
4/11/2021 18:41:41	Curitiba	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Instagram, YouTube	Sim	Empreendimentos sem fins lucrativos, individualmente	Eventualmente, a sem frequência definida	Ajudar voluntariado com algo que não se possa fazer	Não			Redes sociais	Interessante	Talvez	Voluntariado	Um Bata feito sobre as Ordens de Ajuda. Muito ajudar com o que o outro não quer e não precisa. Ex: Eu sou um praticante de contabilidade com uma firma. Não ofereceu um emprego. Eu preciso de Ajuda e me dão isso porque imagina que estamos me ajudando mais ainda com isso. E sem por dentro. Fico a disposição pra te falar mais sobre isso na vídeo-aula da semana que vem. Pa sua @pacacosteiros no insta. Be.	
4/11/2021 19:02:25	Curitiba	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Pinterest, YouTube	Sim	Igrejas e instituições religiosas. Empreendimentos sem fins lucrativos, individualmente	Dois ou três vezes por mês	Ajudar o próximo	Não			Na meu trabalho social voluntariado	Ótima ideia	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Resposta por região	
4/11/2021 19:18:28	Brasília	50 anos ou mais	Feminino	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Instagram, YouTube	Sim	Organizações não-governamentais e movimentos sociais	Eventualmente, a sem frequência definida	O desejo de contribuir para que o sociedade se torne mais igualitária e inclusiva. Na minha idade não consigo um emprego nesta linha, então voluntariado me ajuda a realizar meu desejo.	Não			Pela notícia da imprensa e boca a boca.	Ajudar ter acesso a um instrumento dessa tipo.	Sim	Voluntariado, Apadrinhamento	Relação de instituições onde existem vagas para voluntários, qual o papel a ser desempenhado, perfil, habilidades, experiência, período de trabalho, condições. Também gostaria de ter um local para cadastramento de voluntários, com um formulário de dados, onde as instituições possam receber voluntários quando necessitarem.	

4/11/2021 19:42:30	Isabélher de F	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Mais de 4h	Facebook, Instagram, YouTube	Sim	Igrejas e instituições religiosas. Organizações não-governamentais e movimentos sociais, individualmente	Eventualmente, a sem frequência definida	A oportunidade de ajudar em locais carentes, poder compartilhar coisas boas com outras pessoas.	Não			divulgação através das redes sociais e/ou grupos de whatsapp ou nas igrejas, creches, escolas	sem interessante	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	formulário de cadastro para as instituições
4/11/2021 20:00:25	Campo Magro	14 a 24 anos	Feminino	Ensino superior incompleto	Entre 1h e 2h	Instagram	Sim	Organizações não-governamentais e movimentos sociais	Quatro vezes ou mais por mês	Eu trabalho em uma ONG. Vou ajudar e desenvolver o dário das atividades e que a instituição tem a mesma visão de mundo que eu.	Não			Nunca pensei sobre isso... dependo de quais funções a mais lida também e que a instituição tem a mesma visão de mundo que eu.	Interessante	Talvez	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Um perfil completo de instituição, nome, história, objetivos, trabalho etc. Doações, apadrinhamento, voluntariado, visitação, estágio, cursos, formação. Salar fixo Wagnon proporcional também. Seria bom se a procura fosse por locais cadastrados para ver também o que a tem por dentro.
4/11/2021 20:42:02	Brasília-DF	50 anos ou mais	Feminino	Ensino superior completo	Mais de 4h	Facebook, Instagram, YouTube	Sim	Igrejas e instituições religiosas. Organizações não-governamentais e movimentos sociais. Empreendimentos sem fins lucrativos.	Dois ou três vezes por mês	Serviço e necessidade do outro como prioridade.	Não			Na prática diário dos trabalhos.	Interessante.	Sim	Voluntariado	Não imaginô.
4/11/2021 20:44:34	Brasília	14 a 24 anos	Feminino	Ensino superior completo	Mais de 4h	Twitter, Facebook, Instagram, YouTube	Não							Legal	Sim	Voluntariado	Lista de necessidades de cada instituição	
4/11/2021 20:54:19	Curitiba	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Instagram, Pinterest	Não								Ótima ideia	Sim	Doações, Voluntariado	Local próximo a residência que precisassem de voluntários
4/11/2021 21:11:06	Uruguaiana	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Entre 1h e 2h	Facebook, Instagram, YouTube	Sim	Igrejas e instituições religiosas	Uma vez por mês	O desejo de servir. De amor.	Não			Redes sociais	Excelente	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Seria interessante o app ter uma ferramenta de busca para serviço voluntário, ou seja, quem quer ajudar e não sabe como encontrar quem precisa. Outra sugestão seria formas de ajudar mesmo que a distância, ser um amigo telepático, oferecer apoio com serviços tipo assessoria.
4/11/2021 21:26:50	Curitiba	50 anos ou mais	Feminino	Ensino médio completo	Entre 1h e 2h	YouTube	Sim	Individualmente	Quatro vezes ou mais por mês	Melhorar esse mundo.	Não			Normalmente as pessoas não procuram, instigam e incentivam, principalmente a	Acho válido.	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Local e datas de ações voltadas aos idosos, necessidades pontuais.
4/11/2021 21:35:15	Curitiba	50 anos ou mais	Feminino	Ensino superior completo	Entre 1h e 2h	Facebook, Instagram, Pinterest, YouTube	Sim	Individualmente	Dois ou três vezes por mês	Promover o bem do outro.	Não			Através de grupos ou por conta própria.	Interessante.	Talvez	Voluntariado	Doação de itens e material necessário para realização do projeto.
4/11/2021 22:46:16	Brasília	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Instagram	Sim	Igrejas e instituições religiosas	Eventualmente, a sem frequência definida	Ajudar quem precisa	Não			Amigo	Tornar mais acessível a quem quer ajudar	Talvez	Doações	Nome das instituições para receber doação
4/11/2021 03:15:15	Paranaguá-DF	14 a 24 anos	Masculino	Ensino superior incompleto	Mais de 4h	Twitter, Instagram, YouTube	Sim	Organizações não-governamentais e movimentos sociais	Quatro vezes ou mais por mês	Um futuro com uma comunidade melhor e uma paisagem mais agradável.	Não			Redes Sociais e Internet em geral	Interessante.	Sim	Doações, Voluntariado	Acesso que um pequeno perfil sobre a instituição contando sua história. Talvez também seja legal um interação direta de usuários com as instituições.
4/11/2021 7:41:16	Brasília	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Pinterest, YouTube	Sim	Igrejas e instituições religiosas	Eventualmente, a sem frequência definida	Poder contribuir com algum serviço para uma sociedade mais feliz	Não			Por meio das divulgações nas mídias, seja por rede social ou no mural físico	Super legal	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Se houver algum mapeamento por locais perto de onde que precisem de alguma coisa, onde o usuário pudesse escolher o tipo de distância em que estaria disposto a ajudar

4/12/2021 10:35:00	Brasil	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Mais de 4h	YouTube	Não										Excelente. Muito útil para quem busca oportunidade de trabalho voluntário.	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Ofertas de atividades, contatos, agenda, reuniões, temas de responsabilidade.	
4/12/2021 12:54:01	Brasil	25 a 49 anos	Feminino	Ensino superior completo	Entre 2h e 4h	Instagram, Pinterest, YouTube	Sim	Igrejas e instituições religiosas	Eventualmente, sem frequência definida	Poder contribuir com algum serviço para uma sociedade mais humana	Não						Por meio das divulgações nas redes, seja por rede social ou no mural físico	Super legal	Sim	Doações, Voluntariado, Apadrinhamento	Se houvesse algum mecanismo por localidade para de modo que alguém de alguma coisa, onde o usuário pudesse escolher o tipo de distância em que estaria disposto a atuar

ANEXO 2 – Respostas teste de usabilidade

Carimbo de data/hora	Profissão	Em relação as telas iniciais de login e criação de conta	Tela de oportunidades de voluntariado	Tela de busca	Tela de instituições	Tela de perfil	Eu acho que gostaria de usar esse sistema com frequência.	Eu acho o sistema desnecessariamente complexo.	Eu acho o sistema fácil de usar.	Eu acho que precisaria de ajuda de uma pessoa com conhecimentos técnicos para usar o sistema.	Eu acho que as várias funções do sistema estão muito bem integradas.	Eu acho que o sistema apresenta muita inconsistência.	Eu imagino que as pessoas aprenderão como usar esse sistema rapidamente.	Eu acho o sistema atrapalhado de usar.
9/22/2021 15:03:25	Voluntário social	1	1	1	1	1	5	1	5	1	5	1	4	1
9/22/2021 15:41:20	Instituição social	2	3	2	2	2	3	1	4	1	4	4	4	3
9/22/2021 16:03:47	Instituição social	1	1	1	1	1	5	1	5	2	5	1	5	1
9/22/2021 17:08:28	Voluntário social	1	1	1	1	1	5	1	2	1	4	1	3	1
9/22/2021 18:35:17	Voluntário social	1	1	3	2	3	3	1	5	1	1	2	5	1
9/22/2021 19:36:55	Voluntário social	1	1	3	1	2	4	2	5	2	4	2	4	2
9/23/2021 22:03:25	Voluntário social	1	2	2	1	1	4	1	4	1	5	1	4	1
9/24/2021 18:34:18	Instituição social	1		1	1	1	5	1	5	1	5	1	5	1
9/24/2021 20:36:57	Instituição social	1	1	5	1	5	3	1	3	1	1	3	5	5
9/24/2021 22:12:16	Instituição social	1	1	1	1	1	5	1	5	2	5	2	5	1

Eu me senti confiante ao usar o sistema.	Eu precisel aprender várias coisas novas antes de conseguir usar o sistema.	O que você entende da marca?	Te agrada a escolha da fonte?	Por que?	Acha a fonte legível?	Por que?	Te agrada a paleta de cores do aplicativo?	Por que?	O que você entende sobre os ícones abaixo?	A estética te agrada?	Você possui alguma sugestão ou algo que gostaria de comentar sobre o aplicativo?
5	1	Vejo envolvimento e conexão. Caixa baixa proporcionou suavidade e o símbolo é imponente e confiável.	Sim	As ligações entre as letras são constantes e parecem referenciar unidade. Mesmo sendo delicada, a força do elementos distintos estão envolvidos como um só. Partes de um todo.	Sim	Letras que poderiam causar confusão, como o "o" e "a" são suficientemente distintos, possibilitando reconhecimento.	Sim	Demonstra força e certo calor, acolhimento. Características necessárias para o trabalho voluntário.	Home (símbolo do app), busca, outras instituições (fazem parte do contexto, mas são diferentes) e perfil	Sim	O menu com certa transparência deixou a tela leve, parecendo flutuar!
4	1	Árvore, coração, stencil de um corol marítimo ou medusa.	Sim	É legível e cursiva.	Sim	Pq leio facilmente quando vejo	Sim	Pq são cores vivas	Sobre a empresa - pesquisar - construção - perfil do inscrito	Sim	Parabéns pela iniciativa.
1	1	Uma forma simples de entender o objetivo do programa e como ele atua na sociedade.	Sim	A fonte não é muito chamativa, tornando a marca mais minimalista e fácil de entender.	Sim	Dá para entender tudo que está escrito sem precisar olhar duas vezes.	Sim	São cores calmas, que trazem uma maior harmonia para navegar pelo aplicativo.	A primeira imagem parece um corol, depois tem a lupa, o prédio e o perfil do usuário ou lista de contatos. Imagino que todos se destinam a objetivos diferentes.	Sim, é bem mais fácil navegar pelo aplicativo tendo a estética acessível.	O aplicativo é uma importante ferramenta para dar visibilidade às instituições sociais, tenho certeza que tem potencial para aproximar muito as pessoas dessa realidade e despertar o desejo de voluntárias. Parabéns!!!
4	1	A marca visualmente está muito agradável e com as cores em harmonia!	Não	A fonte em si é boa, porém por ser uma palavra que não acho que seja de uso popular a leitura a primeira vez pode causar dúvidas. Talvez uma fonte menos desenhada poderia melhorar para a familiarização	Sim		Sim		Início/Pesquisa/Lugares/Perfil (O único problema é essa barra de opções ser fixa, atrapalhando assim a visualização de opções que estão por último)	Sim!	Aplicativo com uma ideia inovadora e necessária, fácil uso e design bem trabalhado. Algumas coisas que poderia ficar mais da hora seria apenas a barra de opções que acaba atrapalhando as visualizações de opções que estão abaixo e acredito que um espaço no perfil do usuário para que se possa anexar declarações de voluntariado que já tenha feito, como os que são disponibilizados pela instituição que voluntariou. Trabalho muito lndo e acredito que com o tempo o aplicativo só vai melhorar! Parabéns :)

				da palavra. Caso fosse uma palavra mais conhecida a fonte estaria ótima.							
5	1	Árvores unidas?	Sim	Gosto de fonte desse tipo	Sim	Não sei dizer	Sim		O primeiro e terceiro n muito bem	Sim	Diminuir o menu central, e tbm encontrar um local para posicionar os filtros
3	2	Alguma instituição	Não	Difícil legibilidade	Não	a escrita parece que tem uns "nós"	Sim	Sim, exceto usar preto 100% (#000000) utilizar uma escala de preto menos escuro	So entendi o icone de buscar e de perfil	No geral sim!!	
5	1	a primeira vista, parece algo relacionado com questões ambientais, mas depois de experimentar o app e ler as informações da origem do nome não achei q ficou desconexo, achei que ficou muito bem relacionado com o tema e que a imagem remete a uma ideia de união e parceria com o entrelace das pontas do coral	Sim	achei ela leve e acolhedora, a escrita a não parece uma coisa punada para um lado mais pessoal e amigável pela forma mais arredondada e curva dela, achei fofo. Achei que ela ler essa "fluides" lembra um pouco a estética do coral. A outra eu achei que conversou bem com a primeira.	Sim	as letras (particularmente) se diferenciam bem, ela é bem limpa e espaçada	Sim	achei um tom agradável e confortável. Uma cor que remete muito a sensibilidade, carinho, e por ser coral, remete ao próprio nome/símbolo	o primeiro parece uma espécie de menu inicial, porque tem o formatinho do símbolo; o segundo busca; o terceiro relacionado a estabelecimento/instituição; o quarto meu perfil, porque tem o bonequinho	sim	No geral me agradou muito. Mesmo não sendo uma pessoa que busca ou participa de ações voluntárias, achei que esse app foi bem simples e fácil de compreender e usar. Fiquei meio na dúvida na parte de busca que existe um filtro de "instituições", sendo que possui uma categoria específica para ela nos ícones principais de navegação.
5	1	App para facilitar e auxiliar tanto instituições quanto voluntários em relação ao contato e visibilidade	Sim		Sim		Sim		Logo, Pesquisa, instituições, contatos.	Muito, estética confortável e aconchegante	Adorei o app, interação fluida e intuitiva
5	1	O aplicativo é uma forma de facilitar e expandir o	Sim	Porque é esteticamente agradável e passa uma	Sim	Consegui entender todas as letras com facilidade	Sim	Porque são cores vivas e que impõem o entusiasmo	1- o aplicativo / 2- buscar instituições / 3- endereços / 4- perfil	Sim, é minimalista e intuitivo	Não consegui utilizar o aplicativo, pois os campos de criação de conta não funcionavam e, quanto a página de instituições, só consegui visualizar uma instituição, a primeira.

		alcance de trabalhos voluntários		ideia de confiança							
4	1	Entendo que seja uma planta crescendo com o novo do aplicativo.	Sim	Porque apesar de ter uma parte em cursivo, é possível fazer uma leitura rápida sem qualquer prejuízo.	Sim	Porque consigo ler sem qualquer problema.	Sim	É bem colorido, ou seja, é muito indicativo onde devemos apertar para fazer nossa solicitação. Além, de permitir o uso de fotos.	o primeiro início, o segundo procura, o terceiro instituições e o último perfil	Sim, é muito delicado e direto	Achamos a ideia muito legal, já que não vemos muitos aplicativos com este fim. Não deixe que isto fique apenas no papel! ;)