



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Jornalismo

Mural Virtual:

Um aplicativo móvel para encontrar eventos

Paulo Nilson Figueiredo de Oliveira Júnior

Brasília

2014



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Jornalismo

Mural Virtual:

Um aplicativo móvel para encontrar eventos

Paulo Nilson Figueiredo de Oliveira Júnior

Projeto apresentado como pré-requisito para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social do curso de Jornalismo, da Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília.

Orientador: Profa. Ma. Gabriela Freitas

Brasília

2014

Mural Virtual:

Um aplicativo móvel para encontrar eventos

Paulo Nilson Figueiredo de Oliveira Júnior

Projeto apresentado como pré-requisito para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social do curso de Jornalismo, da Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília.

Orientador: Profa. Ma. Gabriela Freitas

Banca Examinadora

Profa. Ma. Gabriela Pereira de Freitas

Orientadora

Prof. Me. Luciano Mendes

Examinador

Prof. Dra. Susana Guedes Cardoso

Examinadora

Profa. Dra. Thaís de Mendonça Jorge

Suplente

Dedico este trabalho à minha mãe. Muitas conquistas exigiram sacrifícios da parte dela e ainda quero lhe recompensar muito.

Agradeço primeiramente à minha orientadora, Professora Ma. Gabriela Pereira de Freitas, que é uma excelente profissional sem abrir mão de ser uma pessoa extremamente querida.

Devo agradecer também à minha família: minha mãe, Liliane, meu pai, Paulo e minhas irmãs, Aline e Lina Paula. Obrigado por existirem!

Agradeço também à presença dos amigos, principalmente aqueles que conheci durante a faculdade ou que mantive contato mesmo após me mudar de cidade.

E em uma categoria a parte de amigos, mas não menos importantes, agradeço a meus primos. Sempre me projetei muito neles.

Quero destacar aqui alguns nomes que contribuíram diretamente neste projeto final:

Evam, obrigado por fazer com que a formatação fosse um processo menos traumático (apesar do meu humor);

Mariana que, linda, fez a logo;

e Alexandre, obrigado por revisar o Abstract.

Resumo

Os aplicativos móveis são plataformas digitais que possibilitam aos usuários de smartphones o acesso a uma série de funções. As possibilidades de criação a partir destas plataformas representam um atual paradigma tecnológico. Este trabalho é uma proposta de aplicativo móvel para iOS 7 que foca na criação, procura, visualização, colaboração, classificação e divulgação/compartilhamento de eventos e atividades na Universidade de Brasília. O público da UnB foi pesquisado em seus hábitos e preferências para elaborar uma ferramenta que atendesse suas necessidades. O perfil destes possíveis usuários está ligado à arquitetura da informação apresentada neste projeto.

Palavras-chave: 1. Arquitetura de informação 2. Aplicativos mobile 3. Smartphones 4. Eventos 5. Experiência do usuário

Abstract

Mobile applications are digital platforms that allow smartphone's users access the most diverse functions. The creative possibilities from these platforms represent a new technological paradigm in contemporary times. This coursework proposes a mobile app for iOS 7 which is focused on creation, search, visualization, collaboration, classification and dissemination/sharing of events and activities at the University of Brasilia. UnB's goers were researched in their habits and preferences to develop a tool that will meet with their needs. The profile of these potential users is linked to the information architecture presented in this project.

Keywords: 1. Information Architecture 2. Mobile App 3. Smartphones 4. Events 5. User Experience

Lista de imagens

Imagem	Nome	Página
1	Tela inicial do aplicativo Foursquare	31
2	Tela inicial do aplicativo Google Maps	32
3	Tela inicial do aplicativo Waze	33
4	Tela inicial do aplicativo Huge City	34
5	Tela inicial do aplicativo Events	35
6	Tela inicial do aplicativo Koosh	36
7	Cartaz - I Semana Temática de 2014 - Biologia Computacional	37
8	Cartaz - I Jornada “Universidade, Reforma Agrária e Projeto de Nação: Novos horizontes de mobilização social”	38
9	Cartaz - Simpósio “Lógica, Linguagem e Filosofia”	38
10	Cartaz - Eleições Cacom – Debate das Chapas	39
11	Cartaz - Escolinha de rugby	39
12	Cartaz - “Cultos de louvor a Deus”	40
13	Cartaz - Happy Hour “Beijo no Ombro para os 65%”	40
14	Cartaz - Exposição “Renascimento Africano” – Mês da África em Brasília	41
15	Cartaz - Eleições Cacom – Votação	42
16	Cartaz - Palestra e apresentação do II Curso de Especialização em Saúde Mental, Álcool e outras drogas	42
17	Cartaz - Festa “O Jogo da Arquitetura”	43
18	“UnB Hoje de 30 de abril de 2014”	44
19	Formulário preenchido pelos estudantes da UnB	47
20	Respostas ao questionário	48
21	“Você usa smartphone?”	50
22	“Já foi/ficou na UnB por algum evento que não fosse aula convencional?”	50
23	“Nesse caso, qual a periodicidade?”	54
24	“Como você fica sabendo sobre eventos na UnB?”	55
25	“Já deixou de comparecer a algum evento que gostaria de ter ido?”	56

26	“Qual foi o motivo de não ter ido?”	56
27	“Como você faz para evitar os problemas acima?”	57
28	“Como você faz para achar ‘locais’ que não conhece dentro da UnB?”	58
29	“Como você se locomove para chegar na UnB?”	58
30	“Como você se locomove dentro da UnB?”	59
31	“Qual é a sua posição política?”	59
32	“Sua orientação política influencia na escolha dos eventos que frequenta?”	60
33	Os cursos organizadores influenciam na escolha dos eventos que frequenta?”	61
34	“Qual é o sistema operacional que você utiliza?”	64
35	“Com que frequência você utiliza aplicativos?”	65
36	“Dos aplicativos que possuem mapas, cite alguns que utiliza.”	65
37	“Utiliza algum aplicativo para procurar locais em sua cidade?”	66
38	“Qual?”	66
39	“Utiliza algum aplicativo para procurar eventos ao redor?”	67
40	“Qual?”	67
41	“Para você, como é utilizar aplicativos que usam a geolocalização?”	68
42	“Costuma contribuir com informações para esses aplicativos?”	68
43	“Utilizaria algum aplicativo para procurar eventos ao redor?”	69
44	Aplicação de card sorting	74
45	Exemplos de grupos formados no card sorting	75
46	Exemplos de grupos formados no card sorting (2)	76
47	Respostas do card sorting organizadas por proximidade de conteúdo entre os grupos de eventos	77
48	Primeira versão do rascunho de interfaces	80
49	Segunda versão do rascunho de interfaces	81
50	Rascunho da interface de um evento	82
51	Anotações e planejamento do aplicativo	83
52	Anotações e planejamento do aplicativo (2)	84
53	Primeiras categorias do rascunho	85
54	Painel de telas do aplicativo Mural Virtual	87

55	Página de cadastro	88
56	Tela inicial (mapa)	89
57	Tela inicial (lista de eventos ao redor)	90
58	Notificações	91
59	Pesquisa de eventos, locais e pessoas	92
60	Menu	93
61	Menu - Atividades sociais	94
62	Interface de um evento social	95
63	Sub-menu de evento - Mapear	97
64	Sub-menu de evento - Carona	98
65	Sub-menu de evento - Agendar	99
66	Sub-menu de evento - Comentar	100
67	Sub-menu de evento - Convidar	101
68	Sub-menu de evento - Compartilhar	102
69	Menu - Agenda	103
70	Menu - Criar evento	104
71	Menu - Editar eventos	105
72	Menu - Meu perfil	106
73	Menu - Amigos	107
74	Menu - Perfil de amigos	108
75	Menu - Configurações	109

Lista de tabelas

Imagem	Nome	Página
1	“De que curso você é?”	49
2	“Quais tipos de eventos/programas foram esses? Não se preocupe, escreva o quanto quiser.”	51
3	Eventos e atividades colhidas durante processo de observação dos murais e atividades realizadas	52
4	“Se algum deles é um evento periódico, cite qual/quais.”	52
5	“De quais cursos são alguns dos eventos que você frequentou? Indique os que você lembrar.”	61
6	“De que forma?”	69
7	Comentários dos entrevistados e reflexões do entrevistador	70
8	Grupos definidos após aplicação dos testes de card sorting	78

Sumário

	Página
1 Introdução	13
1.1 Objetivos	16
1.1.1 Objetivo geral	16
1.1.2 Objetivos específicos	16
1.3 Descrição do produto	16
1.4 Metodologia e referencial teórico	17
2 Justificativa	19
2.1 Viabilidade e relevância	19
2.2 Contribuição e exequibilidade	20
2.3 Motivações	21
3 Problema de pesquisa	22
4 Processo	30
4.1 Análise de aplicativos inspiradores	30
4.2 Análise de aplicativos com proposta semelhante	33
4.3 Pesquisa de eventos	36
4.4 Questionário	46
4.5 Card sorting	72
4.6 Rascunhos e planejamento	79
5 Apresentação do Mural Virtual	86
6 Conclusão	110
Referências Bibliográficas	112

1 INTRODUÇÃO

As universidades públicas brasileiras são ambientes plurais, abrangentes e agregadores, onde os estudantes têm a oportunidade de fazer do período em que passam por ela uma oportunidade única para conhecer novas pessoas, vivenciar experiências, agregar conhecimentos e projetar, para si e/ou para a sociedade, um legado que motivará o resto de suas vidas.

O ensino, a pesquisa e a extensão formam a tríade que dão base para a vivência na universidade. De calouros a veteranos, estudantes entram em sintonia não só com atividades advindas desses três pilares. As tardes jogadas fora na grama com os colegas; as festas e as descobertas; a inserção na vida política; a organização de encontros estudantis; os debates, mobilizações e ocupações; enfim, coisas que sempre fizeram e ainda fazem parte da realidade dos universitários se somam aos projetos de pesquisa, às atividades com a comunidade externa e às aulas que caracterizam uma vivência estudantil plena.

Não poderia ser diferente na Universidade de Brasília, instituição sonhada e concebida por Darcy Ribeiro como inspiração para todo o restante do país. Maior polo intelectual e centro de referência do centro-oeste brasileiro, a UnB recebe alunos de todos os cantos do Brasil e do mundo. O Distrito Federal por sua vez, unidade da federação onde está localizada, tem a maior proporção de pós-graduados do país: 18 mestres e 5,4 doutores por grupo de mil habitantes — praticamente o dobro do Rio de Janeiro. (CGEE, 2012, p. 413).

Alguns hábitos específicos caracterizam os alunos da UnB. Um bom exemplo parece se concretizar na quantidade de estudantes da Universidade que, todas as quintas-feiras, lotam os bares de cerveja barata das quadras 400 da Asa Norte, próximas ao campus Darcy Ribeiro. As baladas denominadas *happy hours*, as confraternizações entre calouros e veteranos, e as festas organizadas pelos cursos dão a dica, também, de que os alunos da UnB gostam de frequentar eventos para se divertir e aliviar o estresse. Resta confirmar esta impressão com um estudo mais aprofundado ao longo do desenvolvimento deste trabalho.

Mas, se legítimos estudantes priorizam curtir a vida, isto não significa que aqui não esteja concentrada a massa crítica do país. O dia-a-dia da Universidade de Brasília é também movido por grupos engajados e coletivos, principalmente relacionados ao movimento estudantil. A votação de chapas para comandar o Diretório Central dos Estudantes (DCE) Honestino Guimarães mobiliza centenas de estudantes todos os anos e, há mais de três

eleições, é travado por uma rivalidade entre as chapas da esquerda e a chapa Aliança pela Liberdade, há dois anos no comando.

Essa concentração de gente intelectualmente ativa na UnB, interessada não só em política mas em assuntos diversos, abre oportunidade para a realização de atividades que abrangem temas variados, principalmente aqueles relacionados a áreas de atuação cuja UnB têm institutos especializados. Pode-se dizer que, com frequência, há eventos como palestras, seminários e debates, onde o encontro entre especialistas gera discussões construtivas para suas áreas com alcance nacional ou internacional. Outro grande exemplo são os encontros estudantis, maratonas de festas e debates que promovem convivência e cooperação entre universitários de todas as regionalidades do país.

Em meio a esse universo, cartazes são veículos essenciais de divulgação para informar 39 mil pessoas da comunidade acadêmica sobre tais eventos e atividades. A maior parte deste tipo de divulgação está afixada nos murais dos 800 metros de extensão do bloco B do Instituto Central de Ciências (ICC), no Campus Darcy Ribeiro. Cartazes de festas se destacam pela quantidade, mas também é grande a oferta de cursos, oficinas, estágios, anúncios de repúblicas, etc.

Apesar do caráter informal deste meio de divulgação, a regra é que se peça autorização da Coordenação de Concessão e Postura da Prefeitura do campus Darcy Ribeiro para colar cartazes nos murais da UnB. Os funcionários carimbam os papéis com a data da averiguação antes de serem afixados nas paredes. Todos os eventos da instituição seguem este crivo. O limite permitido é de cinquenta cartazes por evento, e podem permanecer pregados no mural por até quinze dias. Para a grande maioria dos divulgadores, porém, tal regra permanece desconhecida ou ignorada. Ao longo dos murais da UnB há dezenas de cartazes repetitivos, colados uns sobre os outros, em uma grande miscelânea de imagens e texto.

Embora os avisos estejam dispostos de forma desordenada e caótica, o uso dos murais resiste ao tempo. Nem o avanço da informática, nem da tecnologia dos telefones, nem as demandas ambientais, que exigem a redução de uso de papel, impedem que o ato de afixar as mensagens e o gesto de se aproximar e ler, sem o auxílio de telas, permaneça. (NASCIMENTO, 2014, Campus Online).

Paralelo a essa plataforma tradicional de divulgação, o público universitário têm há alguns anos adquirido o hábito de utilizar meios digitais e a internet para se informar das

atividades acadêmicas, profissionais e sociais da UnB. Computadores de mesa, *notebooks*, celulares, *smartphones* e *tablets* não só são um suporte que auxiliam esta tarefa: se tornaram essenciais para administrar a grande quantidade de informação na vida das pessoas.

Como aconteceu com a adoção de outras tecnologias por companhias no passado, a Internet se difundiu rapidamente no mundo dos negócios durante a década de 1990 porque é o instrumento apropriado para o modelo de negócio resultante da prática das empresas mais produtivas e competitivas desde, pelo menos, a década de 1990 (CASTELLS, 2003, p. 58).

Analizando a prática acadêmica e a estrutura burocrática da universidade como uma empresa, podemos estender o raciocínio de Castells para o contexto universitário. Os alunos, os professores e os servidores de uma universidade estão em constante contato com as novas tecnologias e, para aumentar a produtividade de suas tarefas mais comuns, vale também perseguir inovações da área tecnológica.

A internet, por sua vez, permite que todo o fluxo de trabalho seja disseminado em redes imensuráveis, colocando toda a comunidade em contato por meio de suportes técnicos amparados em computadores individualmente comandados. "O que observamos em nossas sociedades é o desenvolvimento de uma comunicação híbrida que reúne lugar físico e *ciber* lugar para atuar como suporte material do individualismo em rede" (CASTELLS, 2003, p. 109).

Assim, a proposta do presente projeto é planejar a arquitetura da informação de um aplicativo móvel (ou *mobile*) para *smartphones* que será lançado para ser utilizado em toda a comunidade acadêmica da Universidade de Brasília. O aplicativo oferecerá o mesmo conteúdo exposto nos cartazes como alternativa à visualização difusa dos murais da Universidade. Também contará com complementos possibilitados pelos smartphones e novas tecnologias.

Dos indivíduos que passam pelos corredores com murais todos os dias, cabe destacar principalmente os docentes e os discentes, que são um dos maiores públicos de interesse no que será divulgado na plataforma proposta. O processo de pesquisa e aplicação dos resultados na elaboração do problema e na construção do produto é dedicado a atender às demandas deste público.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um aplicativo móvel para smartphones que funcione como suporte para a criação, a procura, a visualização, a colaboração, a classificação e a divulgação/compartilhamento de eventos e atividades na Universidade de Brasília, auxiliando os usuários conectados a:

- 1) manterem-se informados sobre o que acontece nos campi;
- 2) organizarem seus eventos de interesse de forma intuitiva;
- 3) avaliarem atualizações de cada evento, como adesões de amigos e número de pessoas que agendaram uma atividade;
- 4) convidarem amigos dentro de sua rede que tenham interesse no tema, multiplicando as possibilidades de divulgação dos eventos dentro de cada nicho;
- 5) criarem e divulgarem facilmente os eventos que desejem, sendo eles organizadores ou apenas interessados no sucesso da atividade.

1.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1) Estudar e explorar as capacidades comunicacionais das plataformas móveis;
- 2) Entender os hábitos e preferências dos participantes de eventos e atividades na UnB, principalmente dos alunos de graduação e pós-graduação da Universidade;
- 3) Planejar e desenvolver, em etapas, a arquitetura da informação de um aplicativo móvel;
- 4) Oferecer uma alternativa que auxilie usuários de smartphones na UnB a achar atividades e eventos de interesse, inspirando-se nos murais e nas redes sociais como meios de divulgação de eventos.

1.3 DESCRIÇÃO DO PRODUTO E SISTEMA OPERACIONAL

O produto é um aplicativo móvel para celulares smartphones que auxilia os usuários a criarem, procurarem, visualizarem, colaborarem, classificarem e divulgarem/compartilharem

eventos e atividades na Universidade de Brasília. O projeto proposto no presente trabalho possui o sistema operacional iOS 7, compatível a aparelhos iPhone 4, 4S, 5, 5C e 5S.

Apesar do sistema operacional Android, do Google, dominar 59% do *marketshare* (fatia do mercado) dos smartphones (International Data Corporation - IDC), a escolha pela arquitetura de informação voltada ao sistema operacional da Apple, nesse primeiro momento, têm motivos técnicos.

A dimensão das telas de Iphone seguem dois padrões predominantes: a dos iPhones 4 e 4S e a dos 5, 5C e 5S.

- iPhone 4 e 4S

Tamanho: altura de 4,5 polegadas (115,2 milímetros), largura de 3,12 polegadas (58,6 mm) e profundidade de 0,37 polegadas (9,3 mm).

- iPhone 5, 5C e 5S

Tamanho: altura de 4,87 polegadas (123,8 mm), largura de 2,31 polegadas (58,6 mm) e profundidade de 0,37 polegadas (7,6 mm).

Já o Android está presente em 19 versões para cerca de 900 milhões de aparelhos, de todos os tipos, tamanhos e especificações técnicas¹. Este é um universo imensurável para este estudo, que procura contemplar uma arquitetura centrada na experiência do usuário.

A escolha não prejudica a chance de programar tal aplicativo na plataforma Android em um momento posterior. Requisitos para lançar o aplicativo para esta plataforma seriam, por exemplo, uma pesquisa dos modelos de smartphone com esse sistema mais comprados no Brasil e, se possível, em Brasília na comunidade da UnB; realização de um processo de adequação às especificações técnicas de cada aparelho; e uma programação apropriada para desenvolvimento de aplicativos Android.

1.4 METODOLOGIA E REFERENCIAL TEÓRICO

Para este trabalho, observamos a dinâmica de divulgação de eventos por cartazes nos murais da UnB e, em menor proporção, nas redes sociais. Com isso, foi possível catalogar

¹ Disponível em:
<www.android.com>. Acesso em: 15 jun. 2014

uma lista exemplificativa de eventos reais, que representam o cotidiano da UnB, no período de 22 de abril a 25 de maio. Também foram testados alguns aplicativos *mobile* que serviram de inspiração para o projeto proposto aqui.

Depois, partimos para uma pesquisa bibliográfica com referenciais teóricos voltados aos temas internet, arquitetura da informação e design *mobile* a partir do diálogo com os autores: CASTELLS (2004), NIELSEN (2007), KRUG (2006), WROBLEWSKI (2011), RECUERO (2009), HASSENZAHN (2013), AGUIAR (2009), ROSENFELD e MORVILLE (2002), FARIA (2010) e LEMOS (2005). Também realizamos a aplicação de pesquisa qualitativa por questionário via web e de teste *card sorting*, como será apresentado mais adiante.

A pesquisa qualitativa consiste em uma reflexão sobre a relevância dos *smartphones* e dos aplicativos móveis na atualidade, requisito para que se planeje a inserção do produto. Procura também entender o valor da comunicação exercida entre cartazes e comunidade acadêmica, tendo como contexto os murais espalhados pelos campi da Universidade de Brasília, cuja observação nos ajudou a mapear os tipos de eventos que são divulgados e, mais adiante, serviram de base na criação da categorização principal usada pelo aplicativo.

Os resultados da pesquisa qualitativa dialogaram paralelamente ao desenvolvimento da pesquisa bibliográfica, tendo ambos sido discutidos ao longo do terceiro capítulo. Tal etapa materializou em números os hábitos e preferências dos usuários de aplicativos *mobile* entre os estudantes da UnB. O questionário, repassado *online*, foi respondido por 81 alunos de graduação e pós-graduação da UnB, dentre vários cursos. A pesquisa completa está disponível no quarto capítulo.

Sobre o teste de *card sorting*, ele permite entender como os usuários reais categorizam informações, identificando quais terminologias são mais usuais (MAURER e WARFEL apud. FARIA, 2010, p. 2). Os resultados do teste deram embasamento para pensar como o público do aplicativo móvel classifica eventos em determinados grupos de eventos semelhantes. O teste consistiu em apresentar alguns termos aos usuários (representando os eventos catalogados a partir da pesquisa de cartazes e das respostas ao questionário aplicadas anteriormente) e pedir para que os classificassem em grupos separados.

Terminado as etapas de pesquisa, o processo se voltou a desenhar o aplicativo móvel, aplicando os resultados e constatações das pesquisas anteriores. Assim, foram materializadas as funcionalidades presentes no projeto final. O processo de desenho envolveu anotações e esquemas para visualizar o diálogo entre funcionalidades, duas etapas de rascunho à mão onde tais funções foram inseridas e submetidas à revisão do orientador e, por fim, a etapa de

desenho final no aplicativo *AppCooker*². Todo este processo e o resultado final está documentado nos dois capítulos que antecedem a conclusão deste trabalho.

2 JUSTIFICATIVA

2.1 VIABILIDADE E RELEVÂNCIA

O produto é viável porque suas funcionalidades são facilmente justificadas pelas demandas identificadas no processo de pesquisa qualitativa. Ou seja, analisando as respostas do questionário submetido a 81 membros da comunidade acadêmica da UnB, é possível visualizar quais funções exercidas pelo aplicativo podem ter efeito positivo na vida dessas pessoas, desde que cumpram bem, na prática, o que foi planejado e contem com inserção de versões melhoradas ao longo do processo de teste, por meio de avaliações que serão disponibilizadas aos usuários.

Para garantir a viabilidade da plataforma proposta, é preciso pensar principalmente na “experiência do usuário”, a “*user experience (UX)*” : (NIELSEN e NORMAN, cop. 2014)³. Este conceito engloba todos os aspectos de interação do usuário final com a empresa, seus serviços e seus produtos. Pensar na experiência do usuário é importante para planejar um produto que possa atender a todas as necessidades do usuário e, como um todo, guiar as etapas de desenvolvimento da plataforma.

O autor atenta para a diferença entre este conceito e o de “*user interface*”, cujo termo é englobado pelo primeiro. Esta última consiste no design do produto, que é parte da experiência do usuário. Outro diferencial de conceito é, também, o de usabilidade, o que envolve atributos mensuráveis de qualidade como a facilidade de aprendizado, eficiência de uso e satisfação do usuário (NIELSEN, 2013)⁴.

² Disponível em: <<https://itunes.apple.com/us/app/appcooker-mockup-prototype/id418861662?mt=8>>. Acesso em: 15 jun. 2014

³ NIELSEN, Jakob. "The Definition of User Experience". Disponível em: <<http://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>> Acesso em 15 jun. 2014

⁴ NIELSEN, Jakob. "QA & UX". Disponível em: <<http://www.nngroup.com/articles/quality-assurance-ux/>> Acesso em 15 jun. 2014

Devemos também distinguir UX de usabilidade: de acordo com a definição de usabilidade, ela é um atributo qualitativo da *user interface* (UI), garantindo que o sistema será fácil de aprender, eficiente de usar, agradável, e assim por diante. Isto é muito importante e, novamente, a experiência do usuário (UX) em sua totalidade é um conceito ainda mais amplo (NIELSEN e NORMAN, cop. 2014).

Ainda segundo pesquisas aplicadas por Nielsen (2007), a usabilidade pode ser determinante para a decisão do usuário de não voltar a determinado sistema. Uma má experiência abre margem para que ele deixe a ferramenta de lado, já que existe todo um universo de possibilidades *online* para que o usuário não perca tempo em uma plataforma que não atenda suas necessidades.

Já a relevância do aplicativo se ampara na proposta de atender demandas relacionadas à sua temática: dar alternativas para que os usuários se planejem melhor para comparecer a atividades de interesse e obtenham informações confiáveis destes eventos. A relevância relaciona-se ainda às capacidades comunicacionais entre amigos e desconhecidos em torno dos eventos criados no aplicativo, como será detalhado mais à frente.

O design de experiência centrado no usuário pode ser um diferencial para criar uma rica extensão da comunicação, já difundida, dos cartazes dos murais para uma plataforma móvel, e será a chave para contribuir com novas fronteiras na abordagem sobre comunicação, novas tecnologias e redes sociais. Na análise de Castells, a utilização da Internet desde seus primórdios como plataforma social desencadeou um processo mútuo entre desenvolvimento da rede e da sociedade em si.

A apropriação da capacidade de interconexão por redes sociais de todos os tipos levou à formação de comunidades online que reinventaram a sociedade e, nesse processo, expandiram espetacularmente a interconexão de computadores, em seu alcance e em seus usos (CASTELLS, 2003, p. 53).

2.2 CONTRIBUIÇÃO E EXEQUIBILIDADE

Os aplicativos *mobile* representam uma das maiores novidades no estudo da comunicação por meio de novas tecnologias da atualidade. *Smartphones* inauguraram possibilidades inovadoras para usuários comuns, como serviço de geolocalização, acesso à internet de alta velocidade na palma da mão e telas com sensibilidade de toque. A cada nova

compra de *smartphone*, mais uma pessoa se torna usuária de funcionalidades inovadoras que são possibilitadas por esses aparelhos. O processo de obtenção dos mesmos cresce a passos largos no Brasil e no mundo a cada ano, difundindo ainda mais suas funcionalidades.

A proposta de desenhar uma arquitetura da informação para este projeto é exequível, e é a isto que me proponho. A utilização de um software de uso próprio para projetar o aplicativo mantém o custo da proposta baixa, e ainda gera resultados satisfatórios, como a disponibilização de um mapa que mostra os vínculos entre as várias telas do aplicativo proposto e a fácil programação de um teste de usabilidade, ferramenta pela qual os avaliadores poderão testar os vínculos entre telas com cliques e alternâncias. O teste pode ser realizado nos seus próprios *smartphones*.

A partir do projeto pronto, testado e discutido, será possível prosseguir com projetos não abarcados no processo documentado aqui, como a aplicação de design apropriado à experiência do usuário e a programação em um sistema computacional. O presente projeto se adequa apenas à reflexão e à construção de uma organização eficiente da informação focada nas necessidades do usuário.

2.3 MOTIVAÇÕES

Abro um parêntese para falar como aluno de jornalismo, em primeira pessoa.

Preocupado em procurar pautas ao longo de todo o processo prático das disciplinas do curso e também dos estágios, obtive alguns aprendizados que não poderiam ser adquiridos sem a experiência prática ao longo do período universitário. Mais do que isso, acredito que a técnica jornalística sirva de parâmetro para um método ideal a qualquer prática profissional, forçando o indivíduo a apurar informações claras em qualquer ocasião e a ter compromisso com a exatidão da informação e com a comunicação simples. Assim, todos os tipos de interlocutores serão capazes de entender o que está sendo repassado sem nenhum ruído entre o fato e a narração deste.

Já como aluno universitário, vivi na UnB como se vive em uma espécie de microcosmo do mundo, no qual aprendi a lidar com as coisas de forma individual, assim como a vida exige que lidemos. Ao percorrer a trajetória da vivência universitária, me deparei com problemas e alternativas a estes, montando um conjunto de expectativas do que pretendo profissionalmente daqui para a frente. Isto possibilita que metas sejam traçadas, principalmente aquelas baseadas em temas nos quais me apaixonei durante a faculdade.

Eu me atentei às possibilidades tecnológicas e novos formatos de fazer jornalismo, e à promoção de novas linguagens neste processo. Também à interdisciplinaridade possibilitada pela área da comunicação social, característica marcante do curso da UnB. Ter contato direto com o estudo da publicidade e do audiovisual, para não falar de disciplinas de outros institutos, teve efeitos muito positivos na minha formação.

Quero ser ator social e proativo das inovações, principalmente para poder analisá-las com maior exatidão. Considero esta necessidade, inclusive, uma condição legítima para me graduar em jornalismo. Por isso resolvi fazer um projeto que se intercomunicasse com as novas possibilidades da área, aliando a apuração dos eventos que ocorrem na UnB à resolução de questões práticas da vivência acadêmica.

Acredito que o projeto possa ser executado e aproveitado pelas gerações de alunos da UnB que vêm após a minha. Também acho interessante expandir este projeto para toda a cidade, e até para todo o país e para mundo, mas a um passo de cada vez.

Os aplicativos móveis fazem parte de um contexto tecnológico relativamente novo que ilumina, a cada nova criação, uma série de soluções criativas à vida cotidiana. A realidade e as expectativas de como ela deveria ser dão ensejo a projetos grandiosos. Como aluno de comunicação interessado pela interdisciplinaridade da área, acredito estar acrescentando uma ínfima contribuição, porém necessária, para a edificação de um contexto cada vez mais abrangente de mundo guiado pelas novas tecnologias.

3 PROBLEMA DE PESQUISA

A proposta é criar um aplicativo que possa ser usado em *smartphones*, que são celulares com recursos avançados, frequentemente com funcionalidades iguais à de um computador ou com a capacidade de fazer download de aplicativos (*Our Mobile Planet*, 2013). Quanto à funcionalidade, o aplicativo materializaria uma plataforma digital de criação, procura, visualização, colaboração, classificação e divulgação/compartilhamento de eventos e atividades. Com o perdão da informalidade, a pretensão é de se construir um “compilado do que fazer” nos campi da UnB e, em um momento posterior ao período de testes, estender a experiência ao restante da cidade.

Para isso, é preciso refletir sobre o contexto de uso dos aplicativos móveis e smartphones, inserindo as necessidades do público estudado neste projeto. O questionamento é quanto a importância do produto proposto em um universo já dominado pelas possibilidades

tecnológicas dos *mobile*. Estas são baseadas na portabilidade dos *smartphones*, que são usados, de forma complementar, como telefones e computadores de mão.

Segundo dados da pesquisa *Our Mobile Planet*⁵, realizada pelo Google em parceria com a *Ipsos OTX MediaCT*, os *smartphones* estão cada vez mais incorporados ao dia-a-dia das pessoas. De acordo com os últimos dados, de maio de 2013, 26% dos brasileiros utilizam *smartphones*, frente a uma porcentagem de 14% em 2012. 46% dos usuários brasileiros os usam todos os dias e 72% não saem de casa sem eles. Apesar das facilidades da internet banda larga e sem fio em casa (96% fazem uso do aparelho na própria residência), que possibilitam a execução de grande parte das tarefas exercidas com aplicativos móveis nesses aparelhos, cada vez mais pessoas as usam na rua. 87% usam-os no trabalho, 79% no trânsito e 71% na escola, o que é possível graças a redes *wi-fi* e serviços de rede 3G e 4G oferecidos pelas operadoras de telefonia móvel.

Além disso, vemos há algum tempo a chegada de modelos cada vez mais baratos de *smartphones* ao mercado brasileiro para atrair consumidores de baixa renda. Vários fabricantes disponibilizam aparelhos com funções mais básicas em relação aos últimos lançamentos do mercado exatamente com a finalidade de aumentar as suas vendas. Paralelo a isso, o governo federal têm se empenhado em diminuir a carga tributária sobre os *smartphones* mais econômicos para incentivar fabricantes a derrubarem os preços. Em abril de 2013, a presidente Dilma Rousseff sancionou a *Lei Do Bem*, decreto que zerou a cobrança de PIS e Cofins para smartphones que custem até R\$ 1,5 mil produzidos no Brasil, caso de aparelhos fabricados pela Apple e LG.

Pegue carona em um metrô, pare no shopping, ou vá a qualquer lugar perto de uma escola de ensino médio que você encontrará a mais recente evolução da raça humana. Pequenos dispositivos com telas de plástico que emitem luz, encaixados nas mãos das pessoas, estão em qualquer lugar que você olha. (...) O *mobile* está crescendo como nunca. Enquanto analistas previam por anos que o *mobile* seria ‘a próxima grande coisa’, suas profecias estão finalmente se tornando realidade de uma maneira grandiosa. (WROBLEWSKI, 2011, p. 7).

⁵ Disponível em: <<http://www.thinkwithgoogle.com/mobileplanet/pt-br/>>. Acesso em: Acesso em 15 jun. 2014.

A popularização dos *smartphones* também abre caminho para uma lógica que leva os computadores de mesa, os PCs ou desktops, a atuarem como coadjuvantes no setor tecnológico. Estudo da consultoria IDC Brasil⁶ apontou que os computadores de mesa amargaram uma queda de 10% nas vendas em relação a 2012, com 13,9 milhões de computadores vendidos. Enquanto isso, o mercado brasileiro de celulares encerrou 2013 com a marca recorde de 67,8 milhões de unidades comercializadas, uma alta de 123% em relação ao ano anterior, superando também pela primeira vez a venda de celulares simples (*dumbphones*).

Tal lógica mercadológica inevitavelmente se insere nos hábitos da população, o que por sua vez interfere no trabalho dos desenvolvedores gráficos que pensam o produto para o usuário final. A navegação em aplicativos *mobile* não pode ser pensada como a mesma experiência de navegação de um website. Luke Wroblewski, autor de *Mobile First*, exemplifica que, apesar dos *desktops* serem os mais frequentemente usados em uma mesa e os *smartphones* também poderem ser usados na mesma situação, existe uma gama de outras possibilidades de uso para estes últimos. Isto porque os *smartphones* são, naturalmente, portáteis. “Dispositivos não são diferentes apenas porque têm capacidades técnicas e limitações diferentes, mas porque as pessoas também os usam de forma diferente (WROBLEWSKI, 2011).

Diferente dos PCs e *notebooks*, *smartphones* são acessados a qualquer momento e local pelos seus donos, seja em casa deitado na cama ou na fila de um banco sem que haja mais nada para fazer além de esperar. E os aplicativos podem ser, e serão cada vez mais, acessados tanto em alternativa ao computador quanto a outras atividades em que o computador não é uma alternativa, como consultar um mapa no trânsito.

A ideia de um aplicativo móvel que se insere no dia-a-dia do estudante pode se encaixar no conjunto de mudanças que as novas tecnologias vêm trazendo para a vida das pessoas. Porém, muito mais do que isso, aplicativos são pré-moldados com referências a uma série de hábitos em comum entre as pessoas, oferecendo alternativas funcionais que contribuam para uma melhor experiência delas nessas mesmas atividades. Alguns exemplos disso são os aplicativos de conversação por texto, que auxiliam a ter contato instantâneo e direto com amigos; aplicativos de pesquisa de preços, para decidir sobre uma compra sem ter que ir de loja em loja, ou aplicativos de pesquisa e avaliação de locais, que podem auxiliar a encontrar um lugar legal para sair com os amigos.

⁶ Disponível em: <<http://www.idcbrasil.com.br/releases/news.aspx?id=1613>>. Acesso em 15 jun. 2014.

Todas as experiências digitais acima têm grande chance de beneficiarem seus usuários nos momentos mais oportunos, principalmente por se encontrarem na mesma distância de que a mão está do bolso. Ou seja, por mais que tais ferramentas sejam tão eficientes quanto em um computador de mesa, ao poder acessá-las em um *smartphone* o usuário têm ganhos de autonomia e de mobilidade.

Quanto à intenção de acesso, um usuário pode, por exemplo, visitar o site de um restaurante para avaliar as qualificações do local que tem pretensão de ir durante a semana, e pelo *website* visualizará fotos, cardápio e outras especificações do estabelecimento. Já se o acesso é feito por um *smartphone*, podemos considerar viável a chance do usuário simplesmente estar no trânsito, precisando ver rapidamente o endereço do local durante o caminho até lá.

As pessoas podem (e vão) usar seus aparelhos *mobile* em qualquer lugar e quando quiserem. Isto abre portas para encontrar novas maneiras de resolver as necessidades dos usuários e conquistar ganhos no negócio. Quando estas oportunidades vêm junto a capacidades técnicas agora presentes em diversos aparelhos *mobile*, muitas experiências inovadoras podem emergir (WROBLEWSKI, 2011, p. 30).

É aí que a intenção dos usuários se adequa à formulação do aplicativo proposto aqui: oferecer um serviço de consulta rápida e intuitiva, porém complexa, de eventos e atividades em aplicativos móveis, que utilize em essência propriedades as quais principalmente os *smartphones* contam. A ferramenta poderá ser acessada tanto para pesquisar, falar com amigos, planejar e ativar um aviso sonoro antes que determinado evento se inicie, quanto para verificar rapidamente dados que funcionem como catalisadores na troca de informações entre pessoas.

Nessa perspectiva, os celulares devem ser compreendidos como instrumentos que podem aumentar as possibilidades de emissão e de recepção de informações, ampliando as probabilidades de comunicação, mas não garantindo, necessariamente, um maior enriquecimento do processo comunicativo. (WEISER apud. LEMOS, 2005, p.9).

Oferecer essa interação portátil com as novas possibilidades tecnológicas ganha contornos possíveis ao analisarmos as funções exclusivas dos *smartphones*. Eles estão rapidamente se tornando uma alternativa viável a telefones celulares, PDAs (*Personal Digital Assistant*) e *laptops*, oferecendo recursos de telefonia como voz e SMS (*Short Message Service*) em conjunto com aplicativos *mobile* conectados à internet, funcionalidades multimídia, capacidade de alto processamento de dados e funcionalidades de GPS embutidas (*Global Mobile Phone & Smartphone Market - 2010 - 2015*).

Se olharmos para a direção certa, será possível detectar os primeiros sinais de comunidades virtuais que se distanciam dos *desktops* (...). É a chegada das comunidades sem-fio. A essência desses novos grupos tem um nome: mobilidade. (...) O essencial é poder estar ‘sempre ligado’ em qualquer lugar (COSTA apud. AGUIAR, 2009, p. 3).

Diante disso, a proposta do presente aplicativo preservaria a comunicação democrática difundida pela cultura dos murais. Neles, qualquer pessoa pode tornar público o que bem entender. Como Raquel Recuero resgata em seus estudos, o desafio é criar uma plataforma social chamada “rede de filiação”. “Essas redes podem mostrar laços já estabelecidos pelos atores envolvidos em outros espaços, mas não necessariamente através da Internet” (RECUERO, 2009, p. 97). Por isso, faz-se necessário levar em conta as práticas cotidianas da comunidade universitária para aplicar funcionalidades na plataforma.

A computação ubíqua, ‘Ubicomp’, leva em consideração o ambiente humano natural e permite que os computadores se dissolvam no pano de fundo. (...) As tecnologias mais profundas são aquelas que desaparecem. Elas se entrelaçam no tecido da vida cotidiana até se tornarem indistinguíveis (WEISER apud. LEMOS, 2005, p.5).

O acesso a redes de internet representa uma contribuição muito grande às possibilidades sociais dos aplicativos. Cabe destacar aqui tanto as interações digitais entre pessoas de um grupo de amigos já consolidado quanto a de colegas que mal se conhecem, mas mesmo assim desenvolvem diálogos pela internet, como exemplifica Castells ao definir comunidades virtuais. Todos podem vislumbrar na tecnologia uma ferramenta de ganho social dos mais variados pesos e medidas. E o “social” aqui poderia abarcar uma série de interesses

que perpassam pelas escalas profissional, pessoal, de troca cultural, entre outros. “Se alguma coisa pode ser dita, é que a Internet parece ter um efeito positivo sobre a interação social, e tende a aumentar a exposição a outras fontes de informação” (CASTELLS, 20006).

Portanto, se um *chat* no aplicativo “*WhatsApp*” pode vir a aumentar o tempo de conversa entre um grupo de amigos, podemos dizer que o laço social entre esses indivíduos está mais propício ao estreitamento, mesmo que não necessariamente isso ocorra. Ao mesmo tempo, o compartilhamento de informações dentro deste mesmo grupo pode auxiliar a mantê-lo coeso nos encontros *offline*, seja qual for o conteúdo partilhado. “A comunicação por mundos virtuais é, portanto, em certo sentido, mais interativa que a comunicação telefônica tradicional, uma vez que implica, na mensagem, tanto a imagem da pessoa como a da situação, que são quase sempre aquilo que está em jogo na comunicação” (LÉVY, 1997, p. 81).

Aplicativos mobile representam uma última fronteira do que as tecnologias oferecem às interações sociais, por possibilitarem mais do que em qualquer outro contexto a união entre tecnologia, mobilidade e práticas invariavelmente humanas, como a de dialogar. “A rede social não é fruto da internet e do *ciberespaço*; é um fenômeno já existente que foi potencializado pelas possibilidades comunicativas que a tecnologia ofereceu.” (CASTELLS apud. AGUIAR e PAIVA, 2009, p. 4)

Se a tecnologia dos aplicativos de *smartphone* melhora a vida das pessoas ao se apropriar de suas necessidades e facilitar as atividades mais básicas, os murais ainda não ganharam uma versão digital a altura. Enquanto o Facebook administra contatos melhor do que o caderninho de telefones, o Twitter dá informações mais instantâneas do que os telejornais, o Foursquare ajuda a avaliar estabelecimentos e o Google Maps dispensa de vez a utilização de mapas-pôsteres enormes no trânsito, procurar o que fazer ainda não é o forte dos aplicativos móveis.

Apesar do Facebook contar com um recurso popular para criar eventos e convidar pessoas dentro da própria plataforma, a disponibilização desta ferramenta não faz muita diferença quando a intenção do usuário é pesquisar atividades que o atraiam ou criar novos eventos. Para exemplificar, a experiência de criar eventos é muito mais completa no *desktop* do que no *smartphone*, onde não é possível postar uma foto para a página da atividade.

De acordo com resultados obtidos em pesquisa aplicada a 81 alunos da UnB, apresentada ao longo deste texto, apenas 13% dos entrevistados utilizam aplicativos de celular para procurar eventos, sendo que a metade deles usa o Facebook para este fim. Outras alternativas utilizadas para isso mal são produtos pensados para pesquisar eventos, com

exceção do HugeCity (que não é popular no Brasil). Já o Foursquare e TripAdvisor, *apps* também citados, são ferramentas para pesquisar locais e estabelecimentos.

Apesar disso, o Facebook é considerado pela maioria (77,7%) dos estudantes como uma fonte de informação para se informar sobre eventos. Neste caso, predomina-se a aleatoriedade de informações de eventos que chegam às notificações do indivíduo, sem uma funcionalidade eficiente para pré-selecionar temas específicos. Esta informação, adicionada à uma outra obtida com a pesquisa, ajuda a montar o mosaico de legitimidade de criação da ferramenta proposta aqui: a maioria (75%) dos entrevistados utilizaria um aplicativo móvel para procurar eventos ao redor.

Hoje, os murais da UnB agem como um filtro, desorganizado mas bastante utilizado, da comunidade da UnB para se informar sobre atividades e serviços relacionados a seu universo. Apesar das evidentes oportunidades vistas com este estudo, nenhuma tentativa de repassar e reorganizar tais informações ao ambiente digital foi verificada. 70,3% dos alunos entrevistados afirmam ficar sabendo de eventos através dos cartazes distribuídos pelos campi, perdendo apenas para o Facebook como fonte de informação. Porém, tanto os murais quanto os eventos da rede social não oferecem uma alternativa plausível para organizar, classificar e salvar os eventos de forma eficiente.

Para projetar os benefícios de um sistema que supra essas funcionalidades, é interessante observar que 86% dos entrevistados já deixaram de comparecer a um evento que gostariam de ter ido. Desses, 55% esqueceram completamente e 20% não lembraram em que dia e horário seria. Isso demonstra ser um problema na medida em que pessoas se auto-sabotam por não poderem contar com a própria memória para realizar atividades de interesse.

Se a divulgação atinge o seu público-alvo e mobiliza a mente das pessoas a ter uma intenção proativa, mas se dissipa entre esta etapa e a da efetiva ação, alguns princípios de comunicação precisam ser revistos. Ao que parece, a grande quantidade de informações dispersas nos murais não é adequada ao jeito com que as pessoas organizam suas próprias informações, estejam elas na própria mente ou em anotações dispersas em caderninhos, post-its e blocos de notas no celular.

Se a informação depende só dos cartazes até que se chegue até a comunicação boca-a-boca, é preciso pensar em critérios para que os indivíduos certos possam reverberar o conteúdo a seus respectivos pares. Tais critérios dependem do conhecimento do divulgador sobre os possíveis polos de interesse dentro da universidade.

Mas a miscelânea visual de cartazes nos murais da universidade supera em extensão as limitações da tela de um celular. Para que a divulgação seja precisa no ambiente digital, é

necessário uma arquitetura de informação complexa que possibilite abrir janelas lógicas entre os diversos conteúdos. Além disso, o produto deve prever os caminhos possíveis na busca de informações pelos usuários, que terão um papel proativo ao visualizar os conteúdos expostos pelos anunciantes, da mesma forma que decide parar ou não para ver cartazes de seu interesse em um corredor da UnB.

Também é válido analisar um empecilho à comunicação, *a priori* democrática, dos murais da UnB: a falta de equidade entre os cartazes. Enquanto eventos com grandes pretensões de público costumam ser impressos em múltiplos cartazes para serem divulgados exaustivamente nos murais, os eventos mais comuns ficam à mercê de terem seus cartazes escondidos ou obliterados por aqueles com maior apelo, afixados em grande escala devido à capacidade econômica de seus anunciantes.

Com o aplicativo proposto no presente projeto, a divulgação estaria limitada a um anúncio por evento, deixando critérios de popularidade serem naturalmente definidos pelos usuários ao demonstrarem intenção de ir ou não naquela atividade determinada. Ferramentas de notificação e compartilhamento horizontal de informações podem ajudar a tornar este processo mais democrático do que na prática são hoje nos murais físicos. Ou seja, dependeria da intenção do conjunto de usuários fazer com que um anunciante obtenha a atenção almejada.

Além disso, a plataforma digital precisaria também focar em funções que organizem os eventos em tipos específicos e que permitam ao usuário listar os seus preferidos à parte (como em um agendamento), criando uma situação em que ele mesmo possa consultá-los em separado e decidir se comparecerá ou não. Ainda, uma função de aviso sonoro, como um despertador atuaria para avisar ao usuário com antecedência do início de um evento programado.

Outro foco pretendido é na exploração das possibilidades sociais da ferramenta, o que poderia influenciar a função de agendamento. Informações como número de pessoas e de amigos que comparecerão a cada atividade impactam na decisão do usuário. De acordo com a pesquisa aplicada aos estudantes da UnB, 35% dos entrevistados já deixaram de comparecer a algum evento que tinham vontade de ir por falta de companhia e 26% porque acharam que "não ia dar ninguém".

Diante disso, nossa proposta é disponibilizar uma plataforma na qual os usuários visualizem as informações das atividades, filtrem-nas em eventos de potencial comparecimento, e tenham a garantia de que serão lembradas pelo dispositivo *mobile* antes do momento em que eles se iniciem; também pretende-se dar subsídio a práticas sociais que

complementem o ato de planejar o comparecimento a dados eventos, como disponibilização de campos de comentários e funções que facilitem a achar os amigos.

Para que a pesquisa citada acima e a leitura dos autores tenha influência no processo de desenho da arquitetura da informação, será preciso aplicar critérios abrangidos pelo conceito de experiência do usuário, muito ligado a autores como Krug e Nielsen, os quais foram citados no início deste tópico. Buscar uma experiência agradável, desta forma, será o objetivo final de cada detalhe na construção da plataforma.

A identificação de características dos possíveis usuários e hábitos e preferências relatadas pelos mesmos guiará, junto à busca pela melhor experiência, a proposição das funcionalidades apresentadas. Hábitos e preferências estas que dizem respeito tanto a utilização de aplicativos móveis quanto ao processo, relatado pelos entrevistados, de se informarem e comparecerem a eventos e atividades na Universidade.

4 PROCESSO

A construção do aplicativo móvel seguiu uma série de passos que incluíram observação, pesquisa, estudo e esboços. Cada item abaixo explica uma parte deste processo.

4.1 ANÁLISE DE APLICATIVOS INSPIRADORES

A ideia deste produto partiu de duas observações. A primeira é a de que aplicativos mobile já estão invariavelmente incorporados à rotina das pessoas, mesmo que muitas de suas funções sejam novidades recentes na história da tecnologia.

A segunda é uma reflexão sobre o que chamaria a atenção dos universitários, público este a qual se destina o produto. Diálogos travados com colegas da UnB e a exposição de suas necessidades me fizeram chegar ao tema proposto. Além disso, uma série de produtos presentes na AppStore e na Google Play (lojas de aplicativos do iOS e Android, respectivamente) serviram de influência para refletir o que agradaria ao público do aplicativo em questão.

Estudando as funcionalidades de alguns aplicativos com temática próxima ou semelhante, podemos fazer uma série de observações para influenciar na estrutura do Mural Virtual. Para isso, a análise focou tanto nas dificuldades de usabilidade quanto em explorar funções já consolidadas.

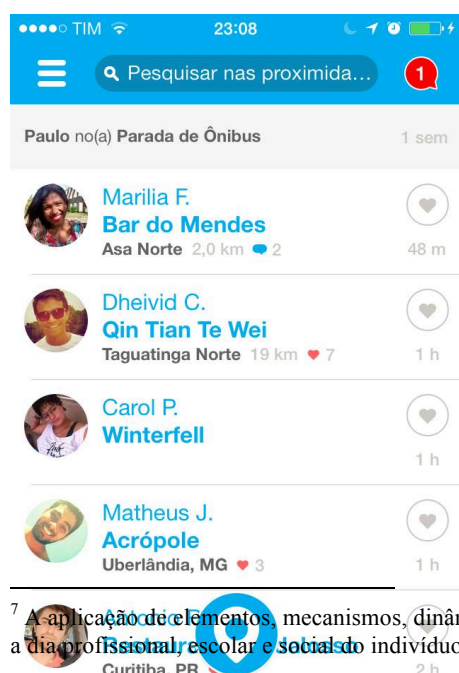
O estudo também tem a vantagem de trazer funcionalidades já consolidadas em aplicativos conhecidos para a estrutura do Mural Virtual e também adaptar ideias de forma semelhante. Se trazido para o presente projeto com bom senso, isto consiste em se apropriar de convenções que trazem sensação de familiaridade na internet e, no caso, na navegação em *smartphones*.

Como regra geral, as convenções só se tornam convenções se elas funcionam. Convenções bem aplicadas tornam mais fácil para os usuários a ir de um local a outro sem gastar muito esforço para descobrir como as coisas funcionam. (KRUG, 2006, p. 35)

Começamos, portanto, com uma breve observação dos aplicativos que serviram como base inicial para a compreensão de algumas funcionalidades características de arquiteturas semelhantes às que propomos neste projeto.

Foursquare

É usado para achar locais, marcar os estabelecimento que se frequenta e ver onde os amigos estão. Possui uma plataforma social avançada e segue princípios de *gamificação*⁷ que estimula os usuários a compartilharem status. Como exemplo, é possível acumular medalhas



de acordo com os locais em que se dá “Check-in” (botão para marcar o local onde se está) e também disputar o cargo de “prefeito” com outros usuários. Todos os locais mapeados pelo Foursquare com pelo menos um check-in têm um prefeito. Esta é a classificação dada ao usuário que mais dá check-ins neste mesmo local.

Observações:

⁷ A aplicação de elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos no contexto fora do jogo, ou seja, na realidade do dia a dia profissional, escolar e social do indivíduo (NAVARRO, 2013, p. 8)

Imagem 1: Tela inicial do aplicativo Foursquare

O botão “Salvar”, ao lado do “Check-in” em todas as página de locais, permite ao usuário listar os locais onde se pretende ir como forma de organização pessoal. Nesta estrutura, apenas o “Check-in” gera notificações para os amigos e influencia nas relações sociais; o “Salvar” é um complemento. Se imaginássemos o Foursquare listando eventos ao invés de locais, a pretensão do usuário de ir até o local do evento se tornaria mais importante e viável de ser compartilhada. Isto porque haveria mais tempo hábil para influenciar a comunidade de usuários a comparecer ou não a um determinado evento.

Google Maps

Foi o aplicativo mais citado no questionário aplicado a alunos da UnB como alternativa para achar locais e eventos. Com ele, é possível obter informações de trânsito, transporte público e bicicleta e calcular a rota até um endereço específico por GPS. A função de “*Street View*” (visualização em 360° do endereço do local) é inovadora e importante como diferencial. O aplicativo tem um campo de pesquisa para procurar locais e indica os resultados no mapa.

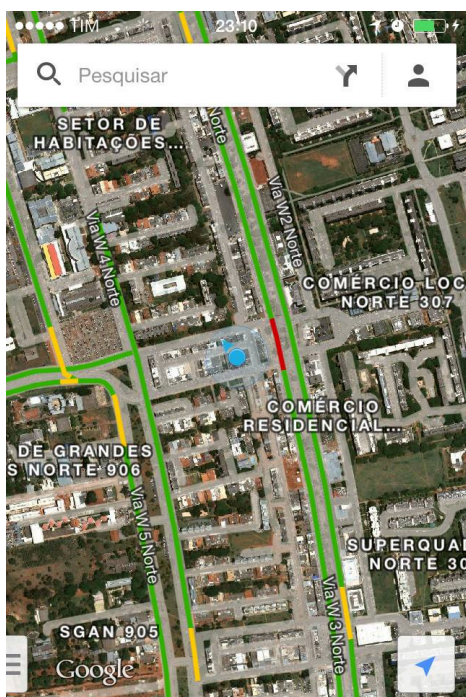


Imagem 2: Tela inicial do aplicativo Google Maps

Observações:

Achar locais no Google Maps só é possível ao utilizar o campo de pesquisa. O mapeamento por resultados é abrangente, mas o aplicativo não conta com nenhuma listagem em que seja possível visualizar locais ao redor, o que poderia influenciar a interação do usuário com o ambiente que o cerca. É uma ferramenta construída puramente para pesquisa.

Waze

O Waze é semelhante ao Google Maps por traçar rotas com GPS, mas o diferencial é o compartilhamento de informações de trânsito por usuários, que podem alertar onde estão viaturas de polícia, engarrafamentos, obstáculos na pista, entre outras coisas. Assim como o Foursquare, também utiliza uma estrutura de *gameificação* que estimula o usuário a acessá-lo sempre que está dirigindo. Como exemplo, é possível ganhar alguns pontos ao fazer o primeiro alerta do final de semana e mais ainda ao corrigir um problema no mapa. A pontuação influencia a estrutura de níveis, dos quais o primeiro é o Waze Bebê (novatos) e o último é o Waze Rei (que fazem parte dos 1% com maior pontuação em seus países).

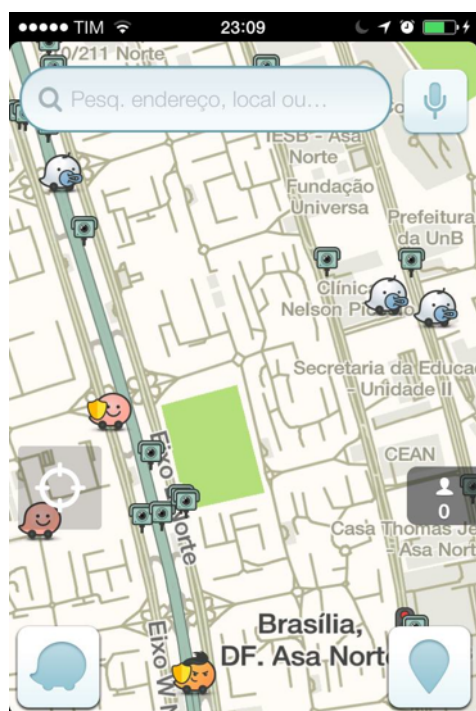


Imagem 3: Tela inicial do aplicativo Waze

Observações:

A estrutura de pontuações de acordo com a participação dos usuários no aplicativo é algo que poderia ser aprimorado. Ao chegar em certo nível da estrutura hierárquica do Waze, é possível escolher status personalizados que são visíveis a toda a comunidade, como “Feliz”, “Apaixonado” e até “Zumbi”. Uma ideia válida seria colher comportamentos dos usuários (distância dos lugares a que se vai, respeito à velocidade máxima e tipos de informações que compartilha, por exemplo) para classificá-los automaticamente em status pré-definidos, como “Viajante”, “Inconsequente” ou “Atento”.

4.2 ANÁLISE DE APLICATIVOS COM PROPOSTA SEMELHANTE

Huge City

É o aplicativo com maior semelhança ao proposto neste projeto, apesar de só tê-lo conhecido após ter sido citado por uma pessoa no questionário aplicado a estudantes da UnB.

Está disponível apenas para iOS, em inglês, e não é popular no Brasil por não possuir nenhuma avaliação de usuários na AppStore brasileira. É possível ver eventos ao redor por mapa e por lista, procurar por período temporal (hoje, essa semana, próxima semana, etc), escolher outra cidade, confirmar comparecimento, selecionar favoritos e convidar pessoas. Os eventos do Facebook são automaticamente sincronizados ao aplicativo.

Observações:

A sincronização com os eventos do Facebook é muito eficiente e oportuna. Ao logar no aplicativo com os dados da rede social, as informações são automaticamente transferidas e, com isso, é possível ver mapas, visualizar eventos por data, confirmar comparecimentos (Attend) ou salvar eventos (Favorite) que já constavam no Facebook. O problema é que o aplicativo têm poucos diferenciais que realmente prendem o usuário. O botão de compartilhamento das informações para outras redes, como Twitter, SMS e e-mail, está no mesmo nível hierárquico que o botão de confirmação em eventos. Além disso, o *app* poderia contar com um despertador. Assim, os itens da lista de eventos salvos poderiam ser lembrados algumas horas antes do início da atividade.

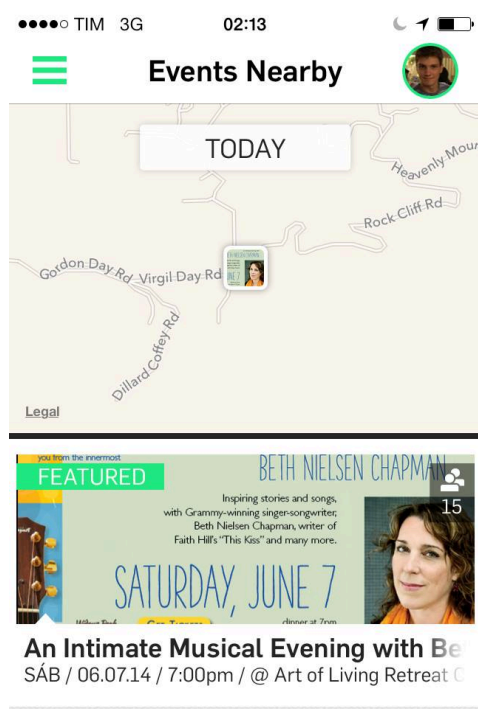


Imagem 4: Tela inicial do aplicativo Huge City

Events

O Events é um aplicativo direcionado para encontrar shows e é possível inserir um *line-up* a cada novo evento cadastrado. Para procurar o que acontecerá próximo ao local do usuário, ele deve digitar o nome da cidade em que está. Os eventos aparecem em um *board*, ou seja, uma lista com quadros que direcionam às demais informações de cada evento.

Observações:

A estrutura em *board* é visualmente agradável, principalmente por ser simples, distribuir espaçadamente as informações e contar com fotos. Mas o aplicativo peca pela falta de funções mais diversificadas. Uma plataforma social, um serviço de geolocalização e diferenciais nas possibilidades de informação seriam complementos interessantes para que o aplicativo passasse da condição de uma mera listagem para uma plataforma interativa e relevante.

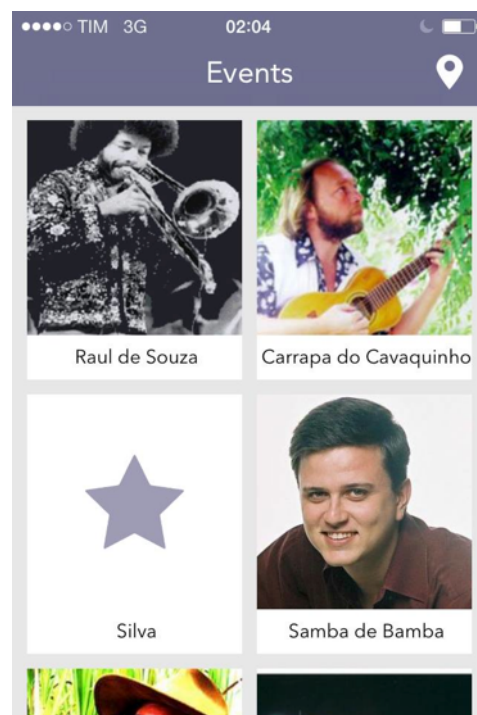


Imagem 5: Tela inicial do aplicativo Events

Koosh

O Koosh é o aplicativo do gênero com maior número de informações sobre eventos em Brasília. Os eventos são visualizados em lista e há a possibilidade de inserir informações sobre bilheteria. Existem cinco classificações para eventos (concerts, sports, nightlife, arts e social). O usuário pode cadastrar as turnês de seus artistas favoritos (Favorite Tours) e ficar sabendo dos locais por onde eles vão passar. A plataforma social também é bastante avançada e possui *chat*, mas o aplicativo não tem auxílio de mapas. Em Brasília, shows de artistas internacionais e jogos da Copa do Mundo no Estádio Mané Garrincha estão cadastrados.

Observações:

Relacionar melhor a plataforma social com as informações de eventos poderia trazer ganhos para a experiência do usuário. Uma forma disso acontecer é criando uma área para notificações (que mostrem o que os amigos estão fazendo) e divulgar, nas página dos eventos, informações sobre amigos e pessoas interessadas na atividade. A plataforma social do Koosh tem potencial, mas fica solta e fora de órbita para a proposta do aplicativo. A plataforma também peca ao não disponibilizar mapas que ajudem a verificar onde são os locais dos eventos.



Imagem 6: Tela inicial do aplicativo Koosh

4.3 PESQUISA DE EVENTOS

A etapa seguinte foi a de catalogar os tipos de eventos divulgados pelos cartazes espalhados pela UnB. Ao sair em campo para observar a rotina dos murais do campus Darcy Ribeiro, fotografei alguns cartazes de divulgação de eventos que se inserem no protótipo de aplicativo apresentado neste projeto. Delimitei os resultados da pesquisa para que tivessem fácil compreensão e visualização dentro do aplicativo. Para isso, escolhi apenas aqueles eventos que se realizassem dentro do campus Darcy Ribeiro, delimitado ao sul e oeste pela via L3, ao leste pelo Lago Paranoá (para que se inclua também o Centro Olímpico), e ao norte pela via L4. Também delimitei o período de 22 de abril a 25 de maio de 2014 para filtrar o universo de cartazes e, assim, constituir o conteúdo de exemplo para o protótipo do aplicativo, sem excesso de informações.

Para eventos com mais de um dia de duração, apenas uma data foi considerada. Já quanto aos eventos com periodicidade semanal (neste caso, apenas às sextas-feiras), foi considerada a data 2 de maio de 2014.

É importante lembrar que, apesar da amostra de apenas um happy hour na listagem, tais festas são muito populares entre os estudantes da UnB. No Facebook há um grupo com 13.191 pessoas que serve basicamente para trocar informações e divulgar este tipo de eventos. A escolha de apenas um deles segue a proposta de reunir uma amostra objetiva e exemplificativa de atividades.

- I Semana Temática de 2014 - Biologia Computacional

22 a 25 de abril (12h às 14h)

Auditório 4 do Instituto de Biologia (IB)

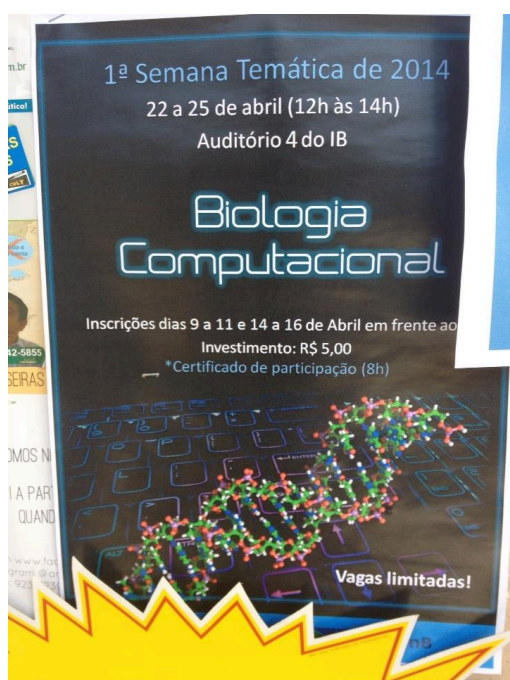


Imagem 7: Cartaz - I Semana Temática de 2014 - Biologia Computacional

- I Jornada “Universidade, Reforma Agrária e Projeto de Nação: Novos horizontes de mobilização social”

22 a 25 de abril (manhã, tarde e noite)

Auditório 1 do Instituto de Biologia (IB)

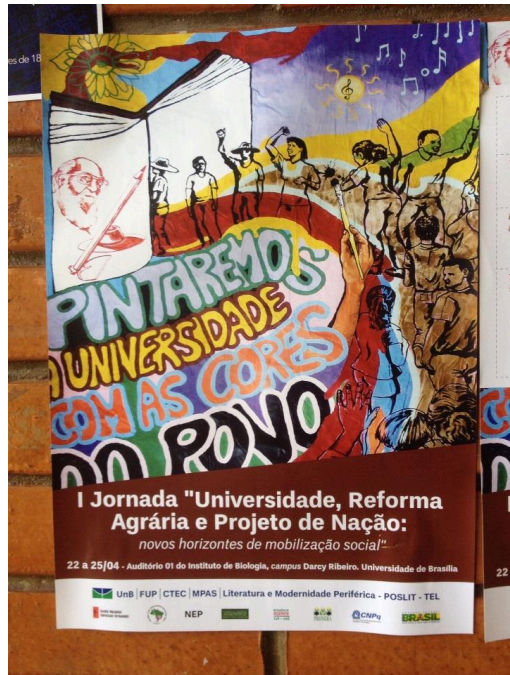


Imagem 8: Cartaz - I Jornada “Universidade, Reforma Agrária e Projeto de Nação: Novos horizontes de mobilização social”

- Simpósio “Lógica, Linguagem e Filosofia”
22 e 24 de abril (8h às 17h45 na quarta-feira 8h às 18h na quinta-feira)
Auditório do Instituto de História (IH) – ICC Norte



Imagem 9: Cartaz - Simpósio “Lógica, Linguagem e Filosofia”

- Eleições Cacom – Debate das Chapas
29 e 30 de abril (a partir das 16h)
Centro Acadêmico de Comunicação Social – ICC Norte

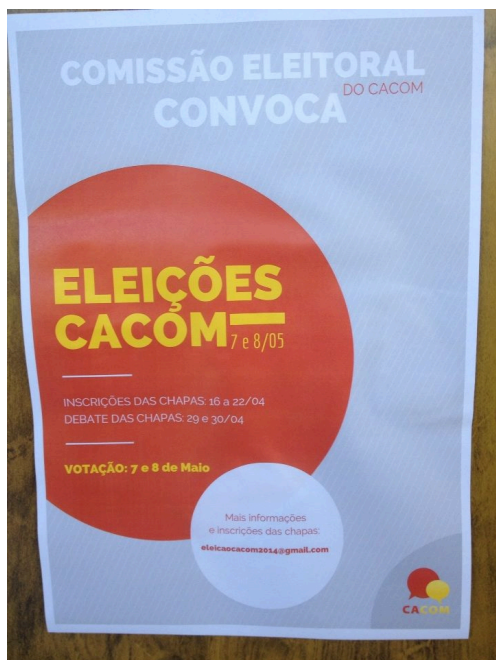


Imagem 10: Cartaz - Eleições Cacom – Debate das Chapas

- Escolinha de rugby
Toda sexta-feira (a partir de 12h15)
Campo 2 – Centro Olímpico (CO)



Imagem 11: Cartaz - Escolinha de rugby

- “Cultos de louvor a Deus”

Toda sexta-feira

Sala BT-027 - ICC Sul



Imagem 12: Cartaz - “Cultos de louvor a Deus”

- Happy Hour “Beijo no Ombro para os 65%”

3 de maio (a partir das 20h)

Centro Acadêmico de Sociologia – ICC Norte

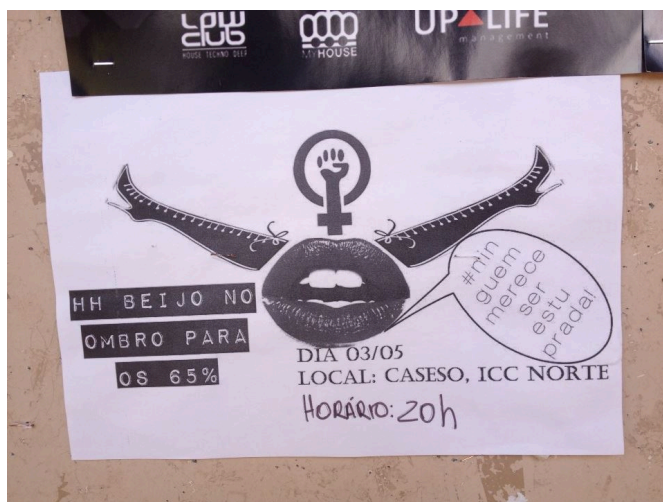


Imagem 13: Cartaz - Happy Hour “Beijo no Ombro para os 65%”

- Exposição “Renascimento Africano” – Mês da África em Brasília
7 a 31 de maio (a partir das 8h)
Fundação Cultural Palmares



Imagem 14: Cartaz - Exposição “Renascimento Africano” – Mês da África em Brasília

- Eleições Cacom – Votação
7 e 8 de maio (a partir das 8h)
Centro Acadêmico de Comunicação Social – ICC Norte

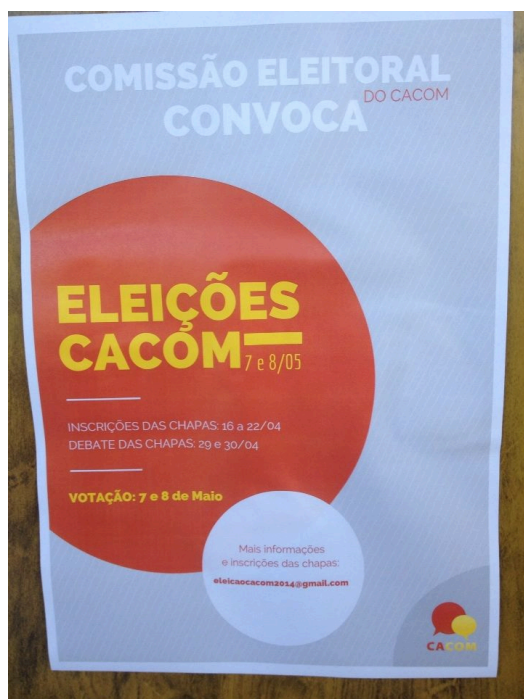


Imagem 15: Cartaz - Eleições Cacom – Votação

- Palestra e apresentação do II Curso de Especialização em Saúde Mental, Álcool e outras drogas
17 de maio (das 14h às 18h)
Instituto de Psicologia – ICC Sul

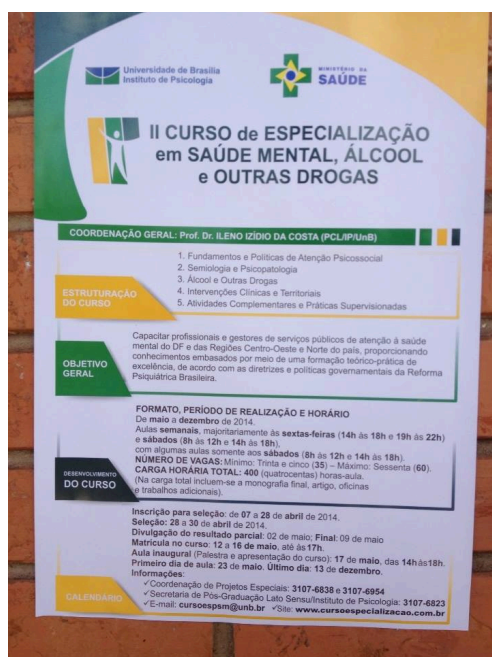


Imagem 16: Cartaz - Palestra e apresentação do II Curso de Especialização em Saúde Mental, Álcool e outras drogas

- Festa “O Jogo da Arquitetura”
24 de maio (a partir das 22h)
Centro Comunitário (CC)



Imagem 17: Cartaz - Festa “O Jogo da Arquitetura”

Outra fonte de informação encontrada nos murais da UnB foi o informativo diário “UnB Hoje”, com textos sobre os eventos que ocorrem a cada dia na UnB. O pequeno jornal é feito pela Secretaria de Comunicação (Secom) da UnB e é colado não só nos murais como nas paredes da Universidade.

Em sua maioria, as informações são sobre eventos acadêmicos. Pela grande quantidade de eventos divulgados diariamente, delimitei apenas aqueles do dia 30 de maio para o protótipo apresentado neste projeto.

PRORROGAÇÃO

Inclusão de catadores de recicláveis

A chamada pública para seleção de trabalhos para o Encontro nacional conhecimento e tecnologia: *Inclusão socioeconômica de catadores de materiais recicláveis* foram prorrogadas para **9 de maio**. O evento será realizado de **20 a 22 de agosto**, e objetiva debater tecnologias de gestão e de tratamento de resíduos sólidos urbanos que operem com a inclusão de catadores de materiais recicláveis e, ao mesmo tempo, promover o diálogo entre o campo científico e tecnológico e as experiências desenvolvidas por organizações de catadores. Para a submissão dos trabalhos os participantes deverão enviar resumo ou descrição do trabalho, juntamente com a ficha de inscrição para o email encontrocatador@unb.br

> Mais informações: www.secretariageral.gov.br/noticias/ultimas_noticias/arquivos-noticias/edital-encontro-catadores

QUARTAS ARQUIVÍSTICAS

Desafios e perspectivas dos arquivos correntes

Planejamento estratégico em arquivos correntes: desafios e perspectivas é o tema da edição do mês de abril do projeto *Quartas Arquivísticas*, organizado pelo Arquivo Central da UnB. A professora Lillian Maria Araújo, da Faculdade de Ciências da Informação (FCI) ministrará a palestra. O evento acontecerá **hoje, 30 de abril**, às 14h30, no auditório do Arquivo Central.

> Mais informações: 3107 5801

BOLSAS

Intercâmbio no Japão

O auditório da Faculdade de Tecnologia sedia **hoje, 30 de abril**, às 11h, a palestra *Oportunidade de estudo no Japão*. A embaixada do país e a Associação Brasileira de Ex-bolsistas Brasil-Japão (ABRAEX) oferece seis tipos de bolsas de estudos para estudantes de graduação, pós-graduação, cursos técnicos e profissionalizantes. Ex-bolsistas e participantes do programa Ciência sem fronteiras no Japão darão depoimentos.

> Mais informações: www.br.emb-japan.go.jp

BIOLOGIA

Hibernação em borboletas tropicais

Hoje, 30 de abril, o auditório 4, do Instituto de Biologia, sediará a palestra *Estresse oxidativo e hibernação em uma borboleta tropical*. O tema foi a dissertação de mestrado do estudante Daniel Moreira, que estudou a hibernação das lagartas do girassol – que posteriormente irão se tornar borboletas de cor preta e laranja – como condição de sobrevivência em ambientes desfavoráveis, com a seca no Cerrado. O evento, aberto a todos, acontecerá às 16h.

> Mais informações: 3107 2904

DOCUMENTÁRIO

Outro lado da história de Brasília

O Auditório da Reitoria sedia **hoje, 30 de abril**, o lançamento do documentário brasileiro *Plano B*, do diretor Getsemane Silva. O filme investiga a produção, censura e desaparecimento do curta-metragem *Brasília – Contradições de uma Cidade Nova* (1967) censurado na época por revelar o outro lado da história da construção de Brasília – a dos imigrantes e operários que ergueram a nova capital. Após a exibição haverá debate com a presença do diretor e convidados. Será às 8h30 e a entrada é franca. É recomendável confirmar presença pelo email planob.documentario@gmail.com.

> Mais informações: 3321 6665 ou <http://docplanob.wordpress.com/>

OFICINA

Análise de sistemas agrícolas

O Centro de Desenvolvimento Sustentável (CDS/UnB) organiza, nos meses de abril, maio e junho, mini-cursos, oficinas e palestras. **Hoje, 30 de abril**, estão programadas duas atividades. A primeira é a oficina *Métodos de pesquisa para análise de sistemas agrícolas*, ministrada pela professora Ludvine Eloy, do Centre National de la Recherche Scientifique (França). O evento tem início às 9h, e será realizada no auditório do CDS. Também acontecerá a palestra *MARGov – percurso e aprendizagem de um processo colaborativo*, com a professora Lia Vasconcelos, da Universidade de Lisboa. A palestra será às 17h, no auditório do CDS.

> Mais informações: 3107 6000

- Lançamento do documentário “Plano B”
30 de maio (a partir das 8h30)
Auditório da Reitoria
- Palestra “Planejamento estratégico em arquivos correntes: desafios e perspectivas”
30 de maio (a partir das 14h30)
Auditório do Arquivo Central
- Palestra “Estresse oxidativo e hibernação em uma borboleta tropical”
30 de maio (a partir das 16h)
Auditório 4 do Instituto de Biologia (IB)
- Palestra “Oportunidade de estudo no Japão”
30 de maio (a partir das 11h)
Auditório da Faculdade de Tecnologia (FT)
- Oficina “Métodos de pesquisa para análise”
30 de maio (a partir das 9h)
Auditório do Centro de Desenvolvimento Sustentável (CDS)

Paralelo a isso, incluí à lista alguns eventos e atividades habituais realizadas desde sempre ou durante o último ano no campus Darcy Ribeiro, lembradas por conta própria.

- Venda de ingressos
- Troca de figurinhas da Copa do Mundo
- Meditação
- Brechó
- Feirinha
- Colação de grau
- Aula de empreendedorismo
- Beijaço
- Festival de sorvete
- Semana Universitária

4.4 QUESTIONÁRIO

Após observar a estrutura de aplicativos mobile e a dinâmica de divulgação de eventos na UnB, chegou a hora de comprovar algumas questões. Para isso, uma série de perguntas foram elaboradas para serem respondidas pelo público a que se destina o aplicativo: a comunidade acadêmica.

Foi aplicado um questionário pela internet, feito na plataforma digital Google Drive, que foi respondido por 81 alunos da UnB.

Questionário - alunos da UnB	
Responder este questionário vai ajudar um aluno de Comunicação a se formar. Porém, mais do que isso, o projeto deste mesmo aluno poderá atender demandas pontuais dos universitários. Por isso, nesta pesquisa, detalhes são importantes! Mas você não é obrigado a escrever em todas as questões. Sinta-se a vontade para preencher a opção "outros" e o espaço para comentários ao final!	
*Obrigatório	
1- Você usa smartphone? *	
☐	Sim
☐	Não
2 - Já foi/ficou na UnB por algum evento/programa que não fosse aula convencional? *	
☐	Sim (vá para a questão 3)
☐	Não (vá para a questão 7)
3 - Quais tipos de eventos/programas foram esses? Não se preocupe, escreva o quanto quiser.	
4 - Se algum deles é um evento periódico, cite qual/quais.	
5 - Nesse caso, qual a periodicidade?	
☐	Mais de 1 vez por semana
☐	Semanal
☐	Quinzenal
☐	Mensal
☐	Outro:
6 - Como você fica sabendo sobre eventos na UnB?	
☐	Ouviu falar pela internet
☐	Cartazes fora dos campi
☐	Eventos do Facebook
☐	Ouviu falar (offline)
☐	Cartazes dentro dos campi
☐	Amigos lhe convidaram
☐	Professores informaram
☐	Outro:
7 - Já deixou de comparecer a algum evento que gostaria de ter ido? *	

Imagem 19: Formulário preenchido pelos estudantes da UnB

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
Timestamp	1- Você usa smartphone?	2 - Já frequentou na UnB por algum evento/programa que não fosse aula convencional?	3 - Quais tipos de eventos/programa foram esses? Não se preocupe, escreva o quanto quiser.	4 - Se algum dia é um evento periódico, cite qual/qualis.	5 - Nesse caso, qual a periodicidade?	6 - Como você fica sabendo sobre eventos na UnB?	7 - Já deixou de comparecer a algum evento que gostaria de ter ido?	8 - Qual foi o motivo de não ter ido?	9 - Como você faz para evitar os problemas acima?	10 - Como você faz para achar "locais" que não conheça dentro da UnB?	11 - Como você se locomove para chegar na UnB?	12 - Como você se locomove dentro da UnB?	13 - Qual é a sua posição política?	14 - Sua orientação política influencia na escolha dos eventos que frequenta?	15 - D curso v
1															
2	5/9/2014 0:35:02 Sim	Sim (vê para a questão 3)	Palestras, eventos lúdicos	---		Carrazes fora dos campi. Eventos do Facebook, Amigos que convidaram, Professores informaram	Sim (vê para a questão 5)	Esqueci completamente, só fui lembrar depois. Foi no horário de outro evento / aula	Marco em algum calendário/agenda de celular. Não faço nada	Olho as placas do campus. Pego informações	Carro (próprio)	Carro (próprio), A pé	Esquerda	Não	Pedagog
3	5/6/2014 10:16:38 Sim	Sim (vê para a questão 3)	Palestras			Carrazes dentro dos campi. Amigos que convidaram	Sim (vê para a questão 5)	Esqueci completamente, só fui lembrar depois. Foi no horário de outro evento / aula. Faltou divulgação	Anotei em um papel. Anotei no celular. Marco em algum calendário/agenda de celular. Não em papel	Olho as placas do campus. Pego informações	Carro (próprio)	A pé	Esquerda	Não	Pos em Comunia
4			Congressos, fóruns, palestras, exposições, assembleias estudantis, mesas redondas, encontros de teatro e vernissages.	Festival de música FINCA, festival de teatro (cometa cenais) e congresso de teatro e música científica.	semestral ou anual	Carrazes dentro dos campi. Eventos do Facebook, Amigos que convidaram. Ouvi falar pela internet. Ouvi falar (offline). Professores informaram, pelo whatsapp e sites das instituições de ensino.	Sim (vê para a questão 5)	Foi no horário de outro evento / aula. Não sabia como chegar. Não ficou perto de onde eu estava. Não tinha com quem ir. Não tinha em algum calendário/agenda de celular. Quando não há casos assim	Anotei em um papel. Anotei no celular. Marco em algum calendário/agenda de celular. Quando não há casos assim	Carro (próprio), Ônibus, A pé	Ônibus	Carro (carona), Ônibus. A pé	Esquerda	Sim	Pedagog
5	5/6/2014 14:19:32 Sim	Sim (vê para a questão 3)	Happy Hour Palestras Congressos Empresa Júnior CA Simposios, debates do curso	Empresa Júnior (296)	Mais de 1 vez por semana	Carrazes dentro dos campi. Eventos do Facebook, Amigos que convidaram. Ouvi falar pela internet. Professores informaram	Sim (vê para a questão 5)	Esqueci completamente, só fui lembrar depois. Não sabia como chegar. Não ficou perto de onde eu estava. Não tinha com quem ir. Não tinha em algum calendário/agenda de celular. Quando não há casos assim	Anotei no celular. Marco em algum calendário/agenda de celular. Quando não há casos assim	Carro (próprio), Ônibus, A pé, Bicicleta	A pé, Bicicleta	A pé, Bicicleta	Não me interessa por política	Não	Comunic Social

Imagem 20: Respostas ao questionário

A pesquisa que direcionaria a construção do aplicativo foi respondida por três estudantes de pós-graduação, 28 graduandos de Comunicação Social/Organizacional, 13 de Ciência Política, seis de Direito e de Engenharias, entre outros. A totalidade de indivíduos relacionados por curso está listada adiante, comprovando uma relativa variedade de perfis, apesar da predominância de alunos do curso de Comunicação Social.

Comunicação Social (inclui 1 pós-graduanda)	29
Ciência Política	13
Direito	6
Engenharia Mecânica	4
Artes Cênicas	3
Ciências Sociais / Sociologia	3
Relações Internacionais	3
Arquitetura e Urbanismo	2
Artes Plásticas	2
Biblioteconomia	2
Medicina	2
Pedagogia	2
Outros ¹⁵	1 de cada

Tabela 1: “De que curso você é?”

Para começar, era preciso conhecer a quantidade de alunos que possuíam *smartphones*: cerca de 95%. Primordial também era saber se esses indivíduos já foram/ficaram na UnB por algum evento/programa que não fosse aula convencional. 91% dos

¹⁵ Outros: Agronomia; Antropologia; Biologia; Desenho Industrial; Design; Engenharia Ambiental; Engenharia Florestal; Filosofia; História; Processo de Desenvolvimento Humano e Saúde (mestrado).

entrevistados responderam “sim”. A partir daí, já era possível argumentar que havia um público que frequentava eventos e atividades nos *campi* e que, majoritariamente, possuía *smartphone*.

1 - Você usa smartphone?

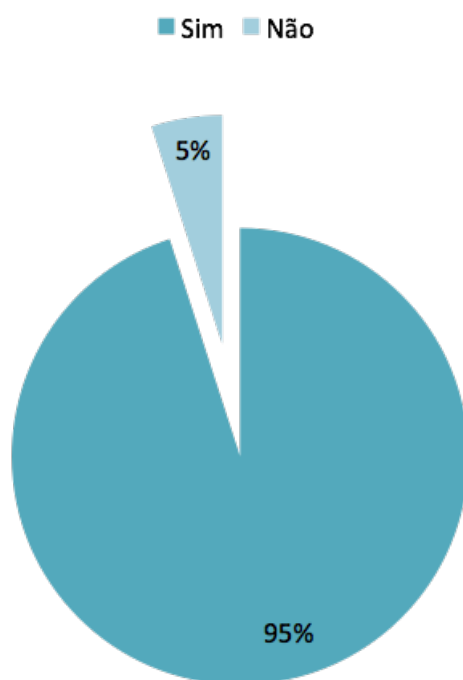


Imagem 21: “Você usa smartphone?”

2- Já foi à UnB por algum programa que não fosse aula?

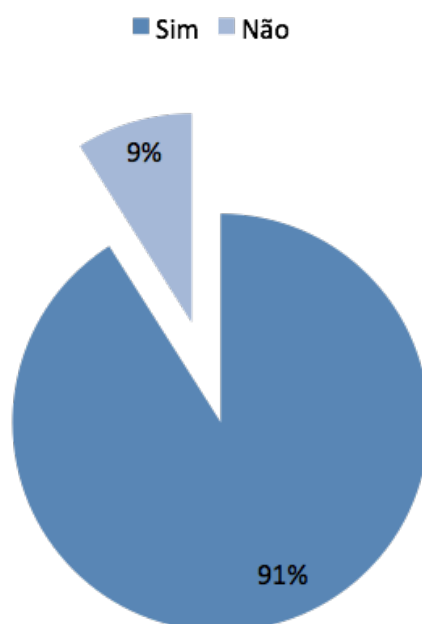


Imagem 22: “Já foi/ficou na UnB por algum evento que não fosse aula convencional?”

A terceira pergunta solicitava aos entrevistados a citação de quais eventos eram esses. As respostas, que vieram fazer parte de uma catalogação de eventos para serem analisados mais tarde, originaram a seguinte lista:

Quais tipos de eventos/programas foram esses?

ALMOÇO	ANIVERSÁRIO	APRESENTAÇÃO DE CANTO CORAL	APRESENTAÇÃO DE TCC	APRESENTAÇÃO DE TEATRO
APRESENTAÇÃO MUSICAL	ASSEMBLEIA	ASSEMBLEIA ESTUDANTIL	ASSISTIR JOGO DA COPA	ATIVIDADE DE EXTENSÃO
ATIVIDADE DE GREVE	ATIVIDADE FÍSICA	ATIVIDADE MUSICAL	AULA DA INQUIETAÇÃO	AULA DE DANÇA
AULA MAGNA	BANCA	CAIAQUE	CAPACITAÇÃO	CAPOEIRA
CAMPEONATO DE FUTSAL	CINECLUBE	COLÓQUIO	CONCERTO	CONFERÊNCIA
CONGRESSO	CURSO	DEBATE	ENCONTRO COM AMIGOS PARA FAZER TRABALHO	ENCONTRO ESTUDANTIL
ENTREVISTA	EVENTO CULTURAL	EVENTO MUSICAL	EXPOSIÇÃO	FESTIVAL CULTURAL
FESTIVAL DE MÚSICA	FESTIVAL DE TEATRO	FOGUEIRA	FÓRUM	GRUPO DE ESTUDO
GRUPO DE ESTUDO FEMINISTA	HAPPY HOUR	INTERVENÇÃO ARTÍSTICA	IOGA	JORNADA ACADÊMICA
MANIFESTAÇÃO	MESA REDONDA	MOSTRA DE FILME	OCUPAÇÃO	OFICINA
PALESTRA	PEÇA DE TEATRO	PERFORMANCE	PESQUISA	PROGRAMA DE EXTENSÃO
PROJETO DE EXTENSÃO	REFEIÇÃO	REUNIÃO	REUNIÃO DE GRUPO DE PESQUISA	REUNIÃO DE COLETIVO DE MILITÂNCIA
SARAU	SEMANA POLÍTICA	SEMINÁRIO	SIMPÓSIO	SHOW
VERNISSAGE	VOTAÇÃO	WORKSHOP		

Tabela 2: Quais tipos de eventos/programas foram esses? Não se preocupe, escreva o quanto quiser.

Com tais informações reunidas, incluí ao processo de catalogação de atividades alguns eventos colhidos durante processo de observação dos murais da UnB no período de 22 de abril a 25 de maio e atividades realizadas na Universidade durante o ano anterior, por observação própria.

AULA DE EMPREENDEDORISMO	BEIJAÇO	BRECHÓ	COLAÇÃO DE GRAU	FEIRINHA
FESTIVAL DE SORVETE	MEDITAÇÃO	SEMANA UNIVERSITÁRIA	TROCA DE FIGURINHAS DA COPA	VENDA DE INGRESSOS

Tabela 3: Eventos e atividades colhidas durante processo de observação dos murais e atividades realizadas.

O quarto item pedia para os entrevistados citarem quais destes eventos eram periódicos. São eles:

Se algum deles é um evento periódico, cite qual/quais.

Atividade/Projeto de extensão	Reuniões semanais pra discutir as ações de extensão realizadas em Itapoã; Política na Escola
Atividade física	
Congresso	de iniciação científica
Evento	Exemplo citado
Exposição	na Estação do Empreendedorismo

Festival de música	Finca
Festival de teatro	Cometa Cenas
Grupo de estudo	
Grupo Religioso	NVC (núcleo de vida Cristã)
Palestra	
Reunião de Coletivos de Militância	
Reunião de Conselho	Colegiado e CEB (Conselho de Entidades de Base)
Reunião de Grupo de Pesquisa	PIBIC, PET, Atividades de EJ
Semana Política	
Seminário	
Simpósio	Nacional sobre Democracia e Desigualdade

Tabela 4: “Se algum deles é um evento periódico, cite qual/quais.”

Descobri que, entre os eventos com periodicidade, 13 eram semanais, 12 aconteciam mais de uma vez por semana, 9 eram mensais, 8 semestrais, 5 quinzenais, entre outros:

5 - Qual periodicidade?

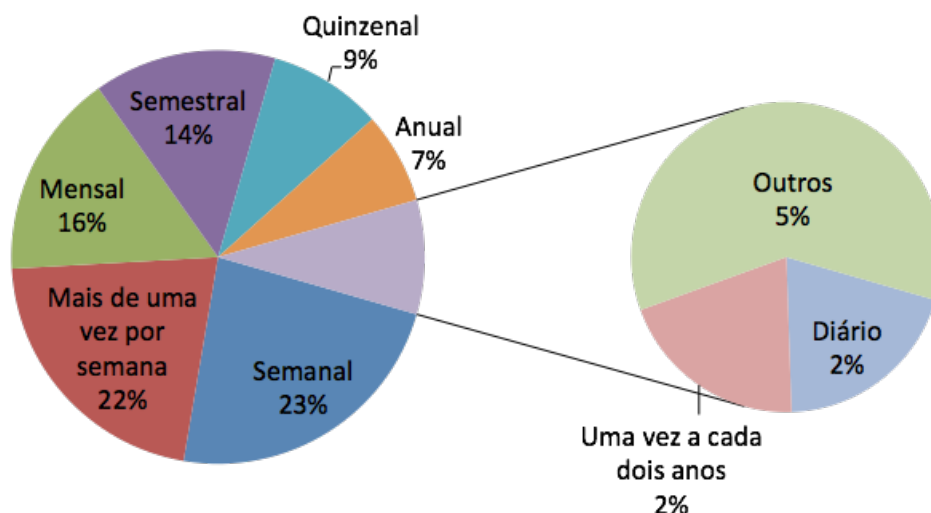


Imagem 23: “ Nesse caso, qual a periodicidade?”

Já para averiguar como os entrevistados ficavam sabendo sobre o que acontecia nos campi, obtive as seguintes respostas à pergunta “Como você fica sabendo sobre eventos na UnB?”: 20% deles têm acesso à informação pelo Facebook, 19% pelos cartazes dentro dos campi, 18% por amigos que os convidaram e 14%, igualmente, para os que ouviram falar pela internet e para os que foram informados pelos professores. 12% deles afirmaram ainda terem ouvido falar *offline* (fora do ambiente digital) e o restante das respostas indicaram que a informação chegou por cartazes fora dos campi: por música, pelo site da UnB e lista telefônica e pelo *WhatsApp* e site das faculdades, institutos ou departamentos.

6 - Como você fica sabendo de eventos na UnB?

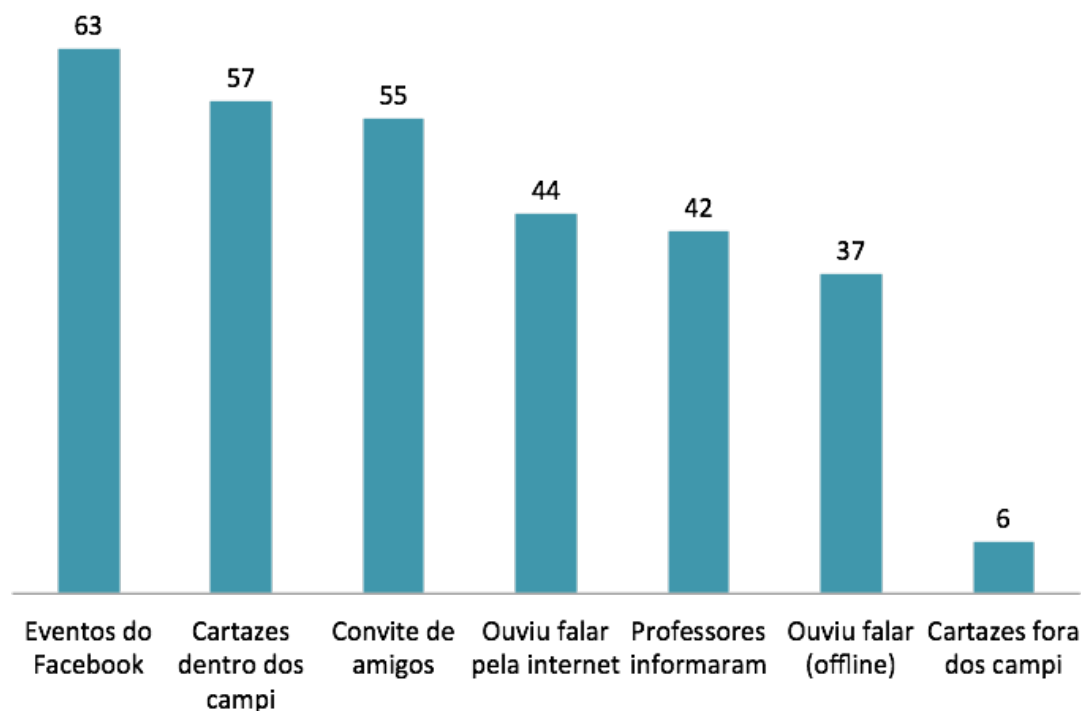


Imagem 24: “Como você fica sabendo sobre eventos na UnB?”

As seguintes perguntas foram essenciais para identificar demandas dos possíveis usuários do aplicativo: “Já deixou de comparecer a algum evento que gostaria de ter ido?” e “Qual foi o motivo de não ter ido?”. A primeira identificou que a maioria já deixou de ir a tais eventos. Já a segunda pergunta, com respostas de múltipla-escolha como “Não sabia como chegar” e “Achei que não ia dar ninguém”, foi essencial para descobrir que há empecilhos graves impedindo interessados em eventos a, efetivamente, comparecer a eles. Já a questão “Como você faz para evitar os problemas acima?” identificou os possíveis motivos que levam esse obstáculo a acontecer.

7 – Já deixou de ir a algum evento que você gostaria?

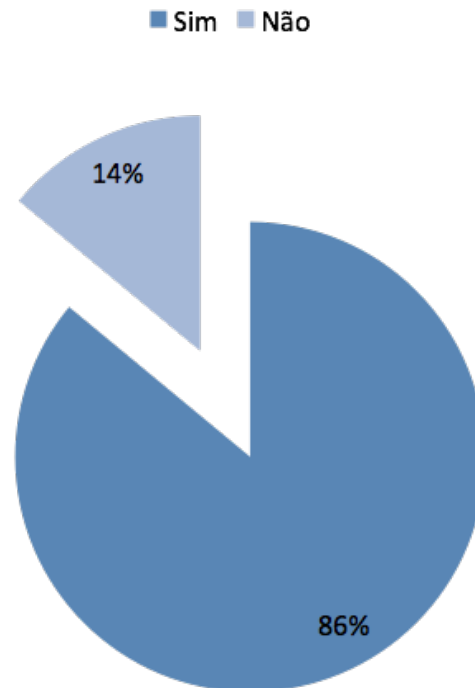


Imagem 25: “Já deixou de comparecer a algum evento que gostaria de ter ido?”

8 - Qual foi o motivo de não ter ido?

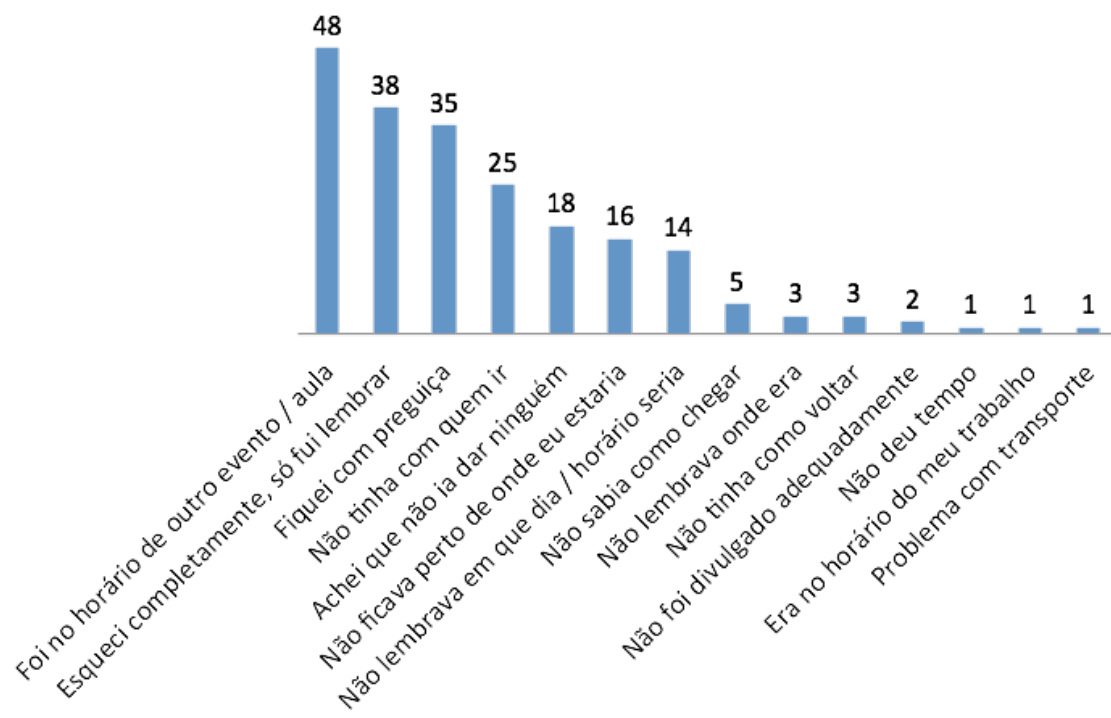


Imagem 26: “Qual foi o motivo de não ter ido?”

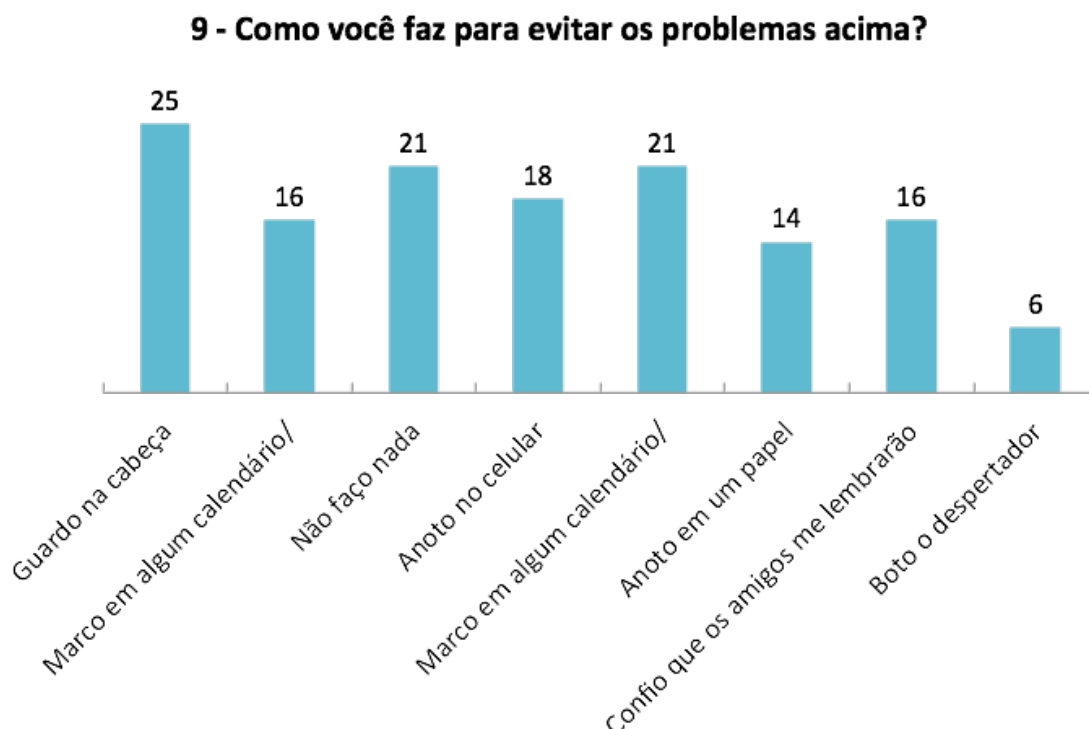


Imagem 27: “Como você faz para evitar os problemas acima?”

A partir daí, as perguntas passaram a explorar hábitos do pesquisado. Perguntas sobre o uso de funcionalidades de aplicativos *mobile*, utilização de meios de transporte e até posição política entraram na pesquisa, pois poderiam se revelar importantes ao longo da construção do aplicativo. A justificativa para o questionamento sobre a posição política dos entrevistados está explicitada na página 71 deste documento.

10 - Como você faz para achar “locais” que não conhece dentro da UnB?

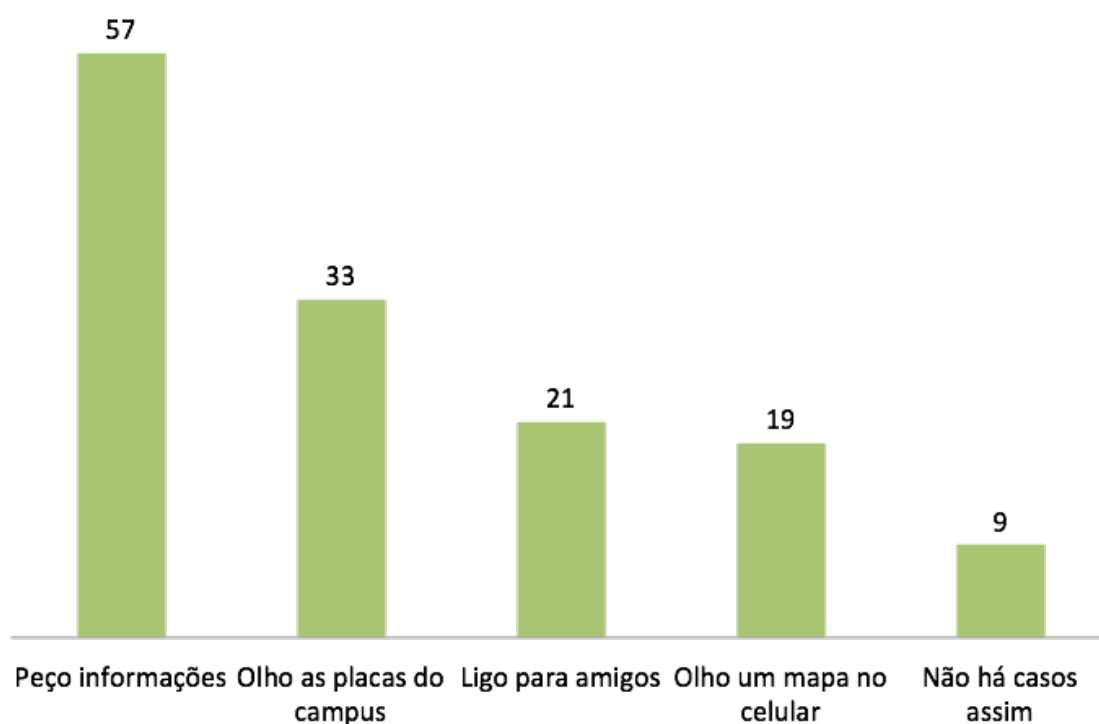


Imagem 28: “Como você faz para achar ‘locais’ que não conhece dentro da UnB?”

11 - Como você se locomove para chegar na UnB?

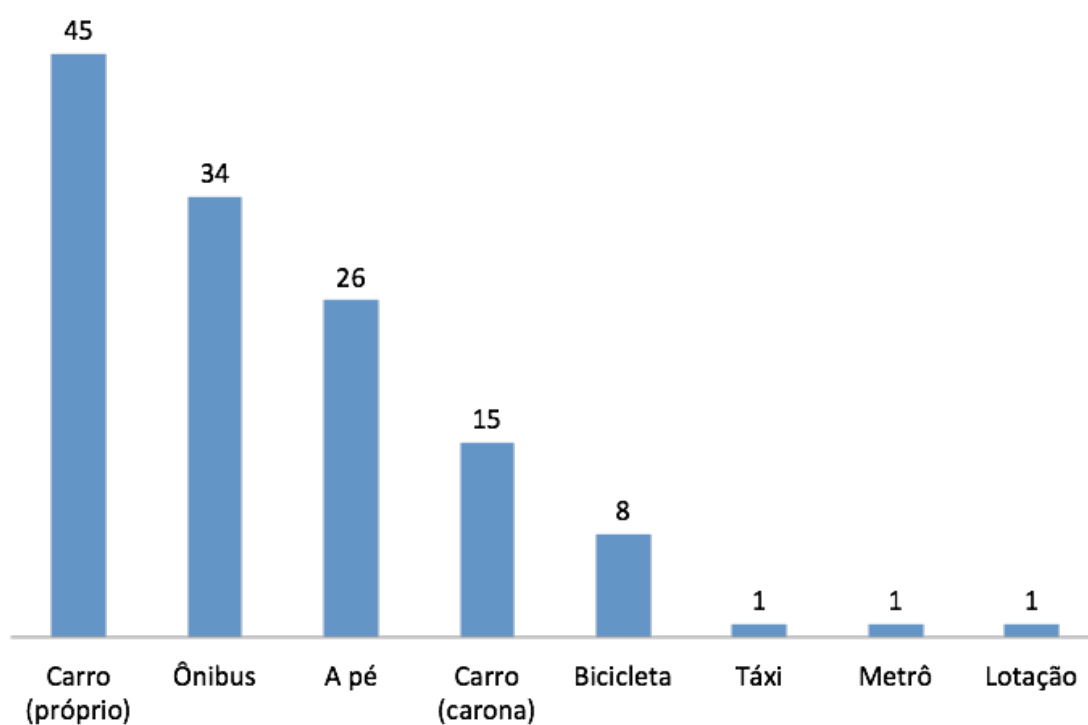


Imagem 29: “Como você se locomove para chegar na UnB?”

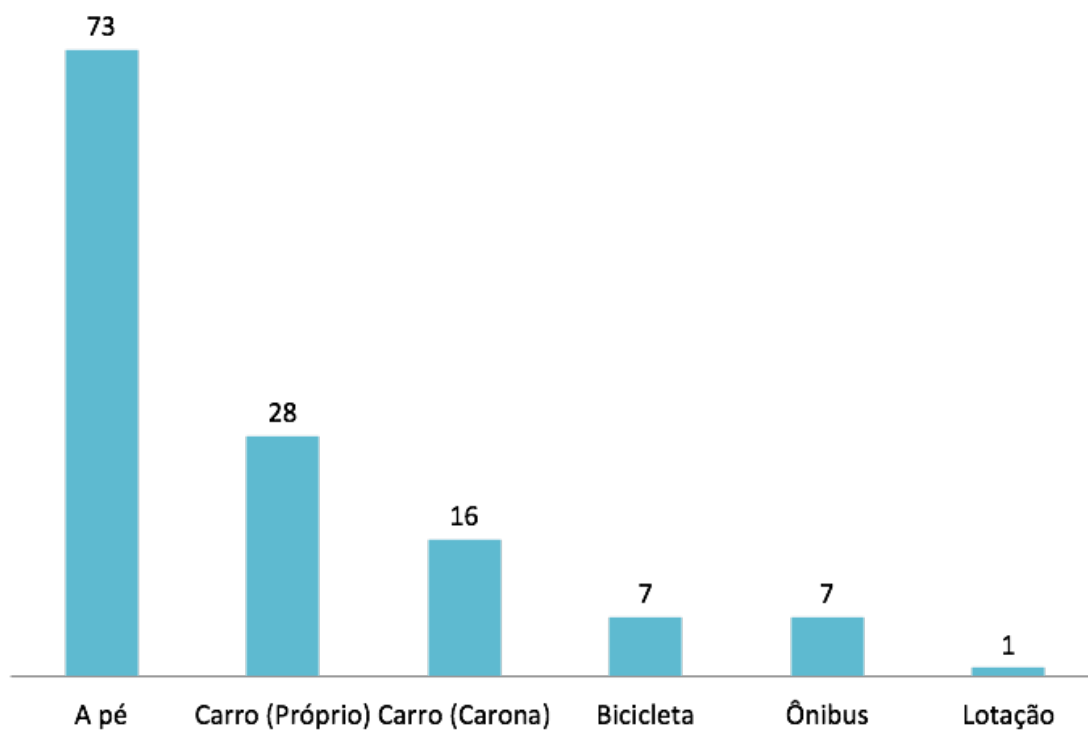
12 - Como você se locomove dentro da UnB?

Imagem 30: “Como você se locomove dentro da UnB?”

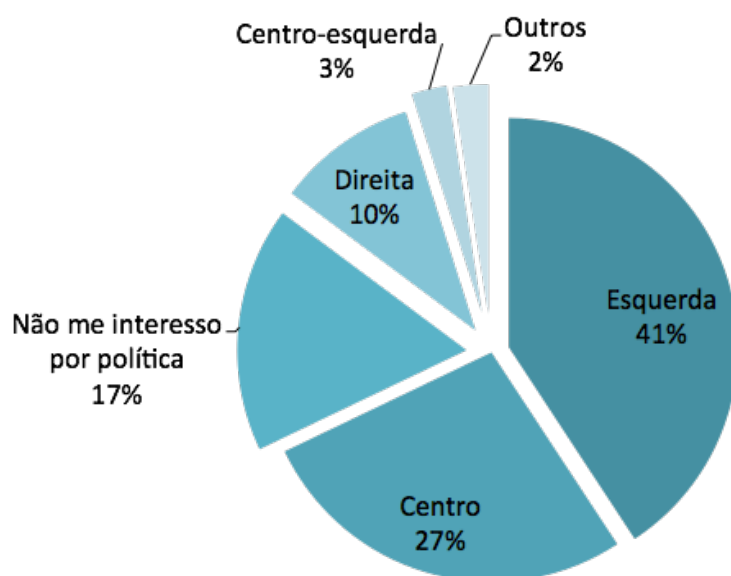
13 - Qual é a sua posição política?

Imagem 31: “Qual é a sua posição política?”

14 - Sua orientação política influencia na escolha dos eventos que frequenta?

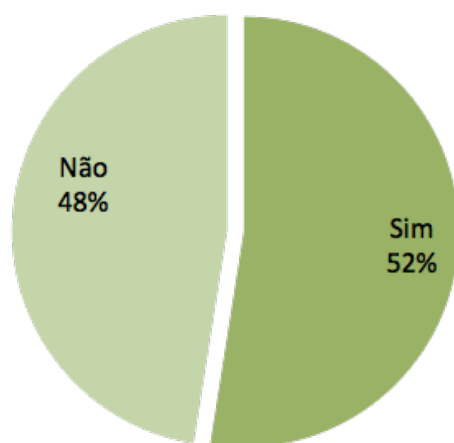


Imagem 32: “Sua posição política influencia na escolha dos eventos que frequenta?”

A próxima dupla de questões revelou um critério importante para a construção do aplicativo: o curso ou instituto relacionado à organização dos eventos influencia, e muito, na atenção dada pelo público a tais atividades. Um exemplo é que, mesmo tendo o questionário sido respondido por apenas uma aluna do curso de “Arquitetura e Urbanismo” e nenhuma de “Psicologia”, tais cursos se revelaram muito populares entre os organizadores dos eventos a que os entrevistados mais vão.

As questões 15 e 16 estão no início deste tópico e se referem aos cursos dos entrevistados e aos cursos que organizam os eventos.

17 - Os cursos organizadores influenciam na escolha dos eventos que frequenta?

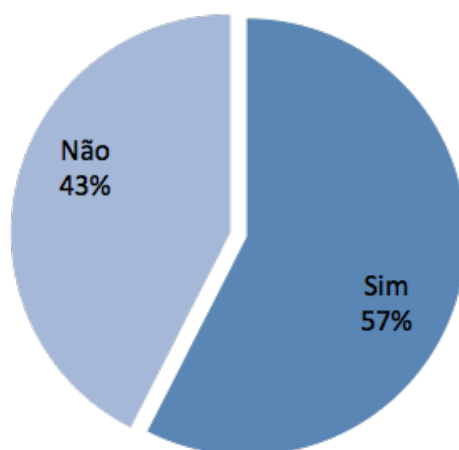


Imagem 33: “Os cursos organizadores influenciam na escolha dos eventos que frequenta?”

De quais cursos são alguns dos eventos que você frequentou? Indique os que você lembrar.

Comunicação Social / Organizacional	35
Arquitetura	26
Direito	25
Ciência Política	24
Psicologia	18
História	17
Agronomia	14
Ciências Sociais	13

Relações Internacionais	13
Filosofia	12
Artes Cênicas	11
Engenharias	10
Letras	10
Serviço Social	9
Medicina	8
Biologia	7
Economia	7
Música	7
Desenho Industrial	6
Artes Visuais	5
Física	5
“do IdA”	5
Antropologia	4
Design	4
Artes Plásticas	3
Sociologia	3
Nutrição	3
Educação Física	3
Química	2

Engenharia Florestal	2
Pedagogia	2
Outros ¹⁶	1 para cada

Tabela 5: “De quais cursos são alguns dos eventos que você frequentou? Indique os que você lembrar.”

¹⁶ Outros: Administração; Biblioteconomia; Ciências Ambientais; “de cursos da Saúde”; “de cursos da FT”; “de empresas juniores”; “do CEPAC”; “do CDT”; “do DCE”; “do Empreendedorismo”; “da Faculdade de Ceilândia”; “da Faculdade de Planaltina”; “da Geocerva”; “do Politeia”; “da Semana para relembrar a ditadura (filosofia, ciência política, história, direito, etc)”; Engenharia Civil; Engenharia Elétrica; Estatística; Gestão de Políticas Públicas; Museologia; Serviço Social; Sociologia; Turismo; Veterinária; “outros não ligados a cursos ou departamentos”; “diversos” e “a maioria do meu curso”.

Na próxima pergunta, o “Android”, sistema operacional de smartphone do Google, despontou como aquele com maior número de usuários. A escolha de desenvolver o aplicativo pensando na plataforma iOS 7, porém, foi devido às facilidades de planejamento e desenho da arquitetura da informação, aliado à também grande adesão dos entrevistados, mesmo que em segundo lugar, ao sistema operacional da Apple presente nos aparelhos “iPhone” 4, 4S, 5, 5C e 5S.

18 - Qual é o sistema operacional de smartphone que você utiliza?

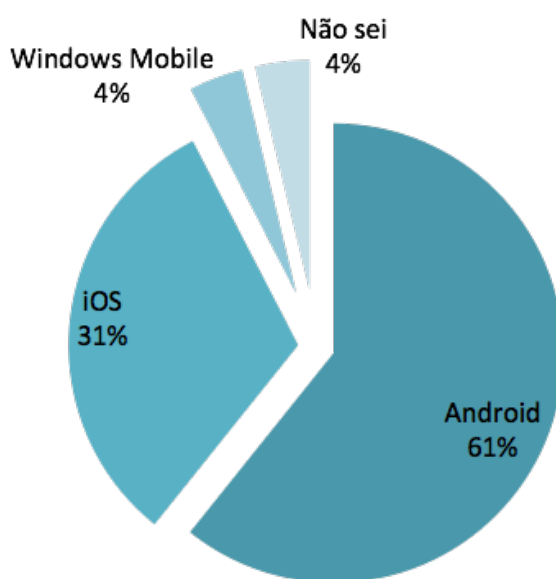


Imagem 34: “Qual é o sistema operacional que você utiliza?”

As seguintes questões comprovaram o uso diário dos *smartphones* no dia-a-dia das pessoas e revelou quais seriam as suas preferências com relação a aplicativos que auxiliam a achar locais e eventos utilizando mapas, geolocalização e compartilhamento de informações.

19 - Com que frequência você utiliza aplicativos?

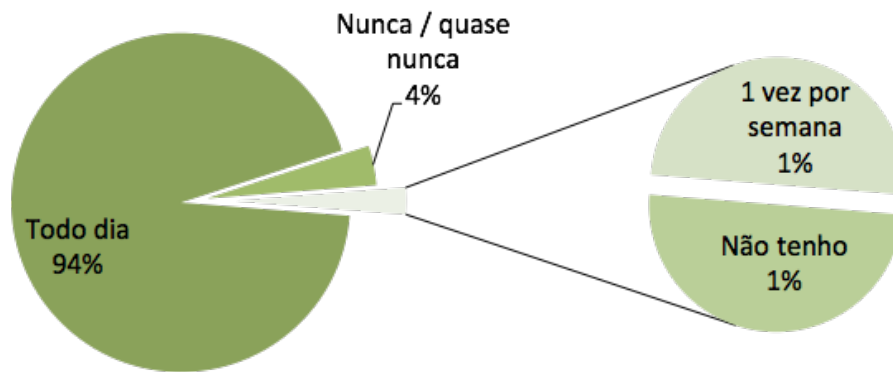


Imagem 35: “Com que frequência você utiliza aplicativos?”

20 - Dos aplicativos que possuem mapas, cite alguns que utiliza.

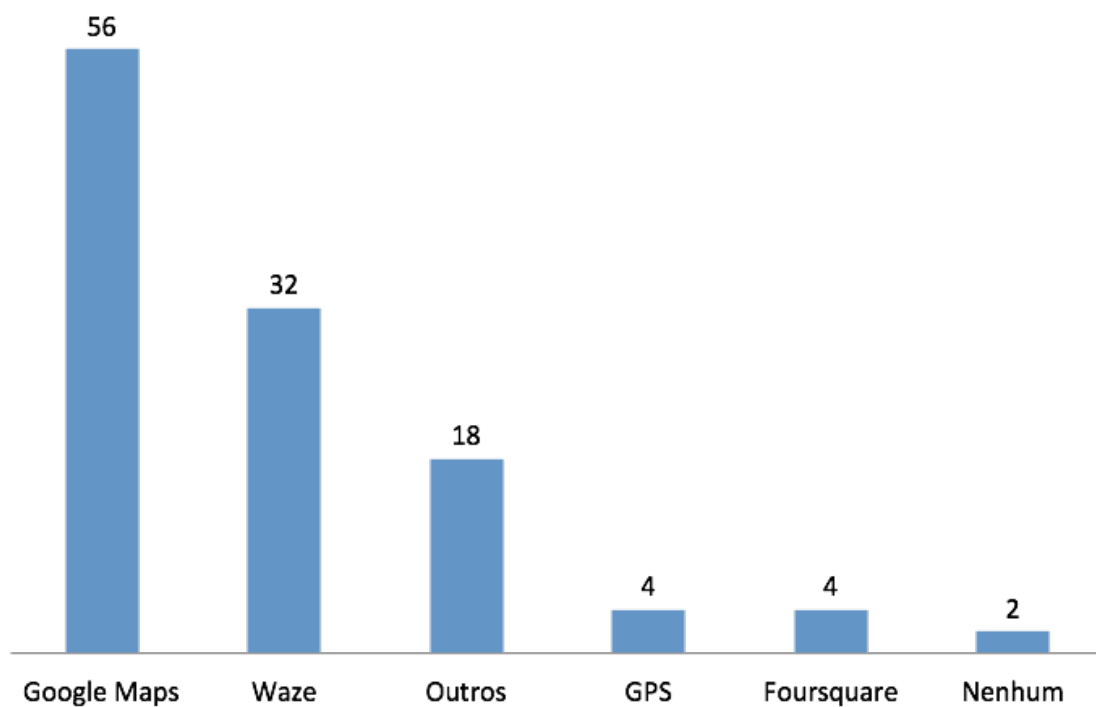


Imagem 36: “Dos aplicativos que possuem mapas, cite alguns que utiliza.”

21 - Utiliza algum aplicativo para procurar locais em sua cidade?

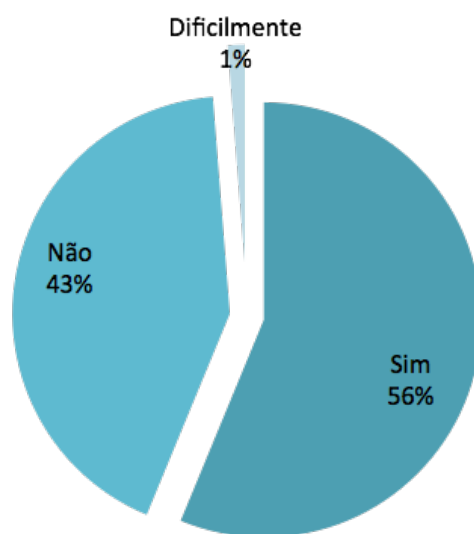


Imagem 37: “Utiliza algum aplicativo para procurar locais em sua cidade?”

22 - Qual?

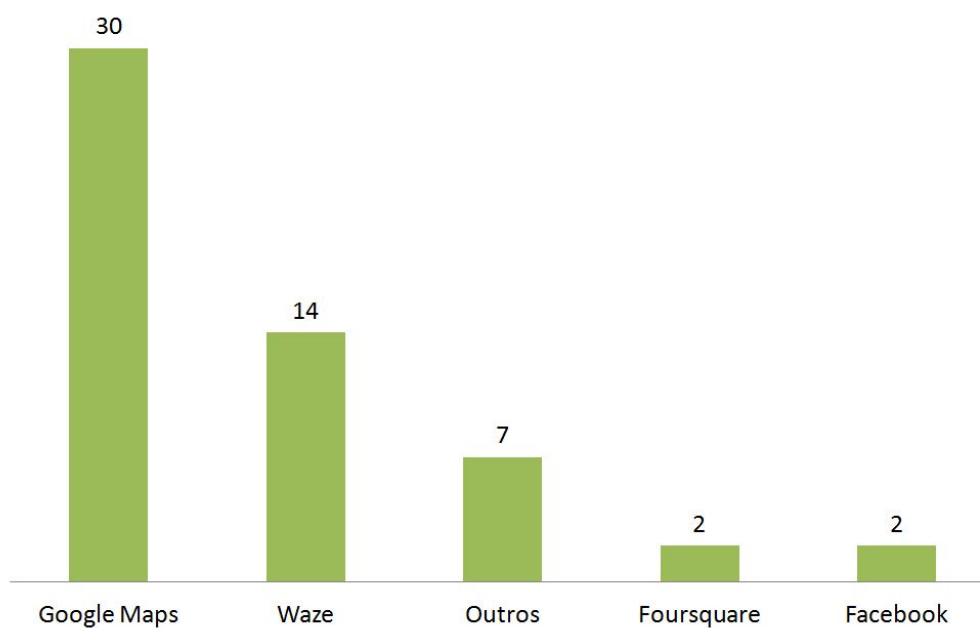


Imagem 38: “Qual?”¹⁷

¹⁷ Outros: Google, Google Chrome, Mapas do iOS, Heremaps, Mooveit, navegador, não tenho.

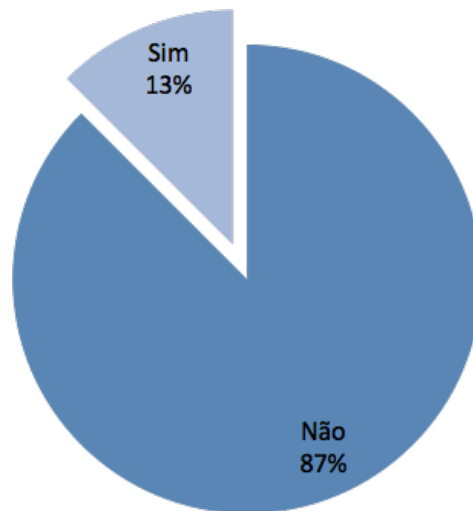
23 - Utiliza algum aplicativo para procurar eventos ao redor?

Imagem 39: “Utiliza algum aplicativo para procurar eventos ao redor?”

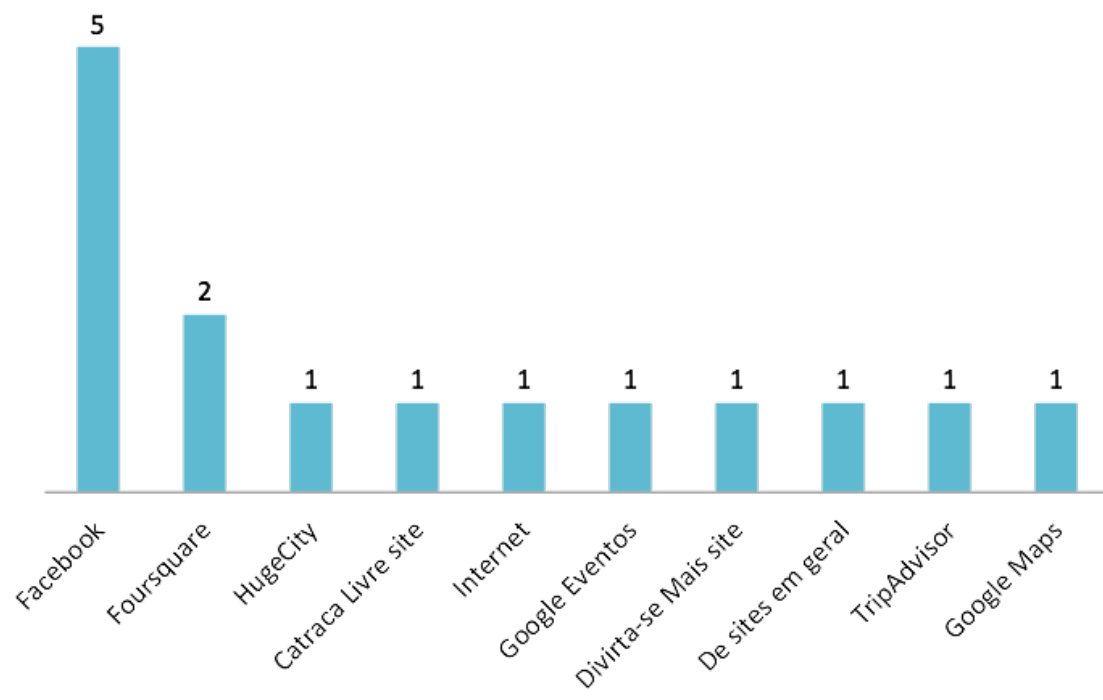
24 - Qual?

Imagem 40: “Qual?”

26 - Para você, como é utilizar aplicativos que usam a geolocalização?

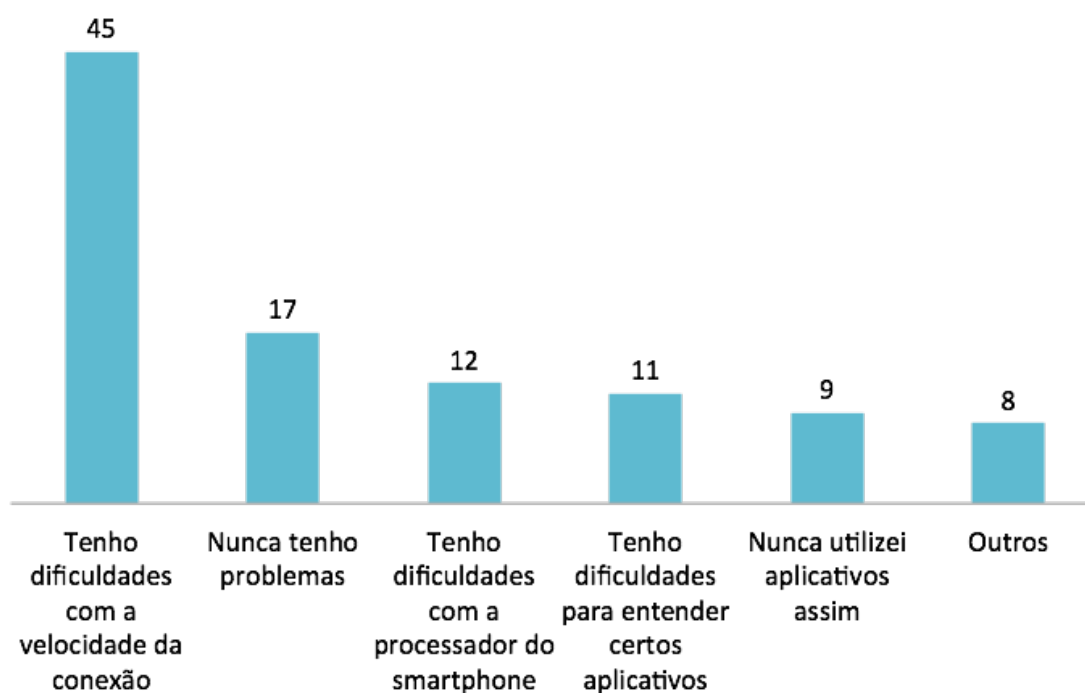


Imagem 41: “Para você, como é utilizar aplicativos que usam a geolocalização?”

27 - Costuma contribuir com informações para esses aplicativos?

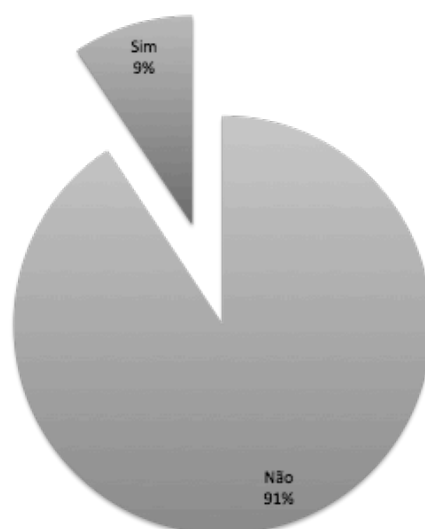


Imagem 42: “Costuma contribuir com informações para esses aplicativos?”

De que forma?

Adicionando informações que julgo relevantes	1
Adicionando novos lugares, avaliando os que já existem no aplicativo	1
Avaliando a classificação de algum local e postando alguma observação sobre o estabelecimento (raramente)	1
Colocando, por exemplo no Waze, onde tem batida, trânsito, blitz, etc	1
Comentários, críticas, mais especificamente correções	1
Corrigindo alguma informação que esteja errada	1
Enviando mensagens, comunicando erros	1
Marcando pontos e avaliando locais	1

Tabela 6: “De que forma?”

Por fim, a pergunta essencial que legitimou a criação do aplicativo e comprovou o interesse da comunidade acadêmica pela proposta aqui apresentada:

25 - Utilizaria algum aplicativo para procurar eventos ao redor?

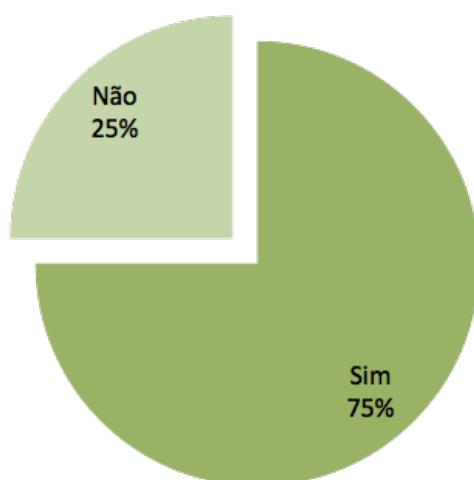


Imagem 43: “Utilizaria algum aplicativo para procurar eventos ao redor?”

Ao concluir, disponibilizei um campo para que os entrevistados pudessem escrever o que quisessem para o autor da pesquisa, incluindo críticas, sugestões, dúvidas, lamentações, etc. Alguns comentários são interessantes, recortados e disponibilizados abaixo com uma reflexão sobre o comentário:

Comentário	Reflexão
<i>“Não sei se foi proposital, mas, você esqueceu de colocar metrô como meio de locomoção”</i>	Não foi proposital. Se tivesse lembrado, teria colocado. Mas não houve prejuízo para o resultado final, pois podemos considerar o ônibus como único transporte público que finaliza a viagem até os campi da UnB (podendo incluir, nos próximos dias, o Expresso DF). Ou seja, quem vai de metrô para a UnB acaba pegando ônibus ao final do caminho.
<i>“Se você criar um aplicativo que indique onde tem festa eu vou ter com certeza!”</i>	Esse tipo de afirmação foi muito ouvida no meu processo de elaboração do TCC. A grande procura por happy hours é comprovada pelo grupo do Facebook <i>“Happy Hours - UnB”</i>, com 13.191 membros, que serve basicamente para trocar informações sobre estes eventos. A maioria das pessoas não estavam interessadas só em festa mas, a julgar o número de pessoas que sim, podemos partir da expectativa de que festas poderiam ser o carro-chefe do aplicativo.

<i>“Fiquei pensando que na questão sobre ‘a sua posição política influencia nos eventos’ é uma pergunta curiosa, porque se a pessoa por exemplo diz que ‘não’; de alguma forma, isso pode indicar, por exemplo, uma aversão a atividades ditas ‘políticas’ o que já é, necessariamente, uma escolha política, não é?”</i>	A “posição política” dos universitários é, sim, uma questão curiosa e poderá ser usada nas posteriores etapas de amadurecimento do aplicativo. O resultado da pesquisa mostra a importância deste quesito na realização de eventos. Há uma forte pressão da “esquerda” na UnB contra perfis que são considerados, por esse grupo, como de “direita”, mesmo que nem sempre se rotulem assim. A arena mais clara deste embate político está nas eleições para o DCE, que há três votações têm a vitória da chapa “Aliança pela Liberdade”, denominada como “pragmática” pelo seu próprio grupo. As várias chapas de esquerda, que por sua vez não formam um grupo unificado, acusam a Aliança pela Liberdade de não representar o real movimento estudantil. Além dos debates e reuniões de chapa, a disputa ideológica da última eleição se materializou de forma emblemática em alguns eventos não tão esperados, como nos happy hours que aconteceram no dia 8 de maio de 2014. No Ceubinho do ICC Norte, houve a ManiFESTA, festa com música brasileira e vários hits da contracultura, promovida pela chapa Manifesta!. Na Faculdade de Tecnologia, sertanejo e funk foram as atrações principais da festa da Aliança pela Liberdade. Por isso, retomando ao comentário, se uma pessoa afirma que sua posição política não influencia nos eventos em que comparece, provavelmente está enganada. Mais do que querer rotular todos entre “direitistas” e “esquerdistas”, um estudo sobre as várias preferências sociais e políticas percebidas na UnB seria uma contribuição interessante para a pesquisa acadêmica. Caso o aplicativo seja realmente usado pelos universitários, poderá ser uma plataforma para iniciar este estudo.
--	---

Tabela 7: Comentários dos entrevistados e reflexões do entrevistador

4.5 CARD SORTING

Depois de aplicado o questionário, utilizei um catálogo de eventos com atividades citadas na terceira questão da pesquisa anterior (3 - Quais tipos de eventos/programas foram esses? Não se preocupe, escreva o quanto quiser) e outras listadas durante a observação dos murais para estudar como seriam organizadas as informações do aplicativo.

Para isso foi aplicado um teste a possíveis usuários do aplicativo, denominado *card sorting*. O teste consiste em entregar ao usuários alguns cartões (no caso, post-its) com palavras que indicam eventos e pedir para que eles as organizem em grupos – o que mais tarde embasaria a divisão de categorias dos eventos no aplicativo. O teste demonstra o modelo mental dos usuários ao revelar como eles agrupam e nomeiam tarefas que estão disponíveis em um sistema. Com isso, é possível prever e facilitar os passos dos usuários que efetivamente usarão tal plataforma *mobile* e perseguir a construção do sistema mais intuitivo possível.

O *Card Sorting* permite entender como os usuários reais categorizam as informações disponíveis, identificando qual terminologia é a mais usual, qual pode gerar confusões e que termos são mais difíceis de se categorizar. Ao contar com a participação direta dos usuários finais, o *Card Sorting* pode ajudar a cortar caminhos tediosos ou debates infrutíferos. (MAURER e WARFEL apud. FARIA, 2010, p. 2)

Popular graças a autores como Rosenfeld e Morville (2002), o modelo de *card sorting* possui duas variantes: aberto e fechado. No primeiro caso, o participante deve definir a estrutura e nomear os grupos montados. No segundo, é necessário entregar os tópicos prontos ao usuário, pedindo para que ele organize os cartões em cada um dos grupos.

O modelo escolhido foi o *card sorting* aberto por ajudar no principal objetivo desta tarefa: definir nomes para os vários grupos possíveis de eventos. Alguns cuidados foram tomados para legitimar o processo de aplicação do teste. Para isso, a orientação de um profissional com experiência no processo dentro da academia e também a leitura das referências bibliográficas sobre o tema foram necessárias.

O teste foi aplicado a quinze estudantes de graduação, sendo 8 de Comunicação Social, 2 de Administração, 2 de Relações Internacionais, 1 de Artes Cênicas, 1 de Direito e 1

de Engenharia Mecânica. É importante lembrar que, durante a execução do teste nenhum participante pôde ver o trabalho dos outros (FARIAS, 2010, p. 5).



Imagem 44: Aplicação de card sorting

Acima, resultado de *card sorting* resultando em quatro grupos de eventos. Os nomes utilizados neste exemplo foram "Enriquecimento cultural", "Enriquecimento acadêmico", "Crescimento pessoal/profissional" e "Interação social".



Imagem 45: Exemplos de grupos formados no card sorting

O exemplo acima é elucidativo de um grupo que, mesmo tendo um nome pouco prático, foi de extrema importância para o entendimento das diferenças entre o conjunto de eventos.

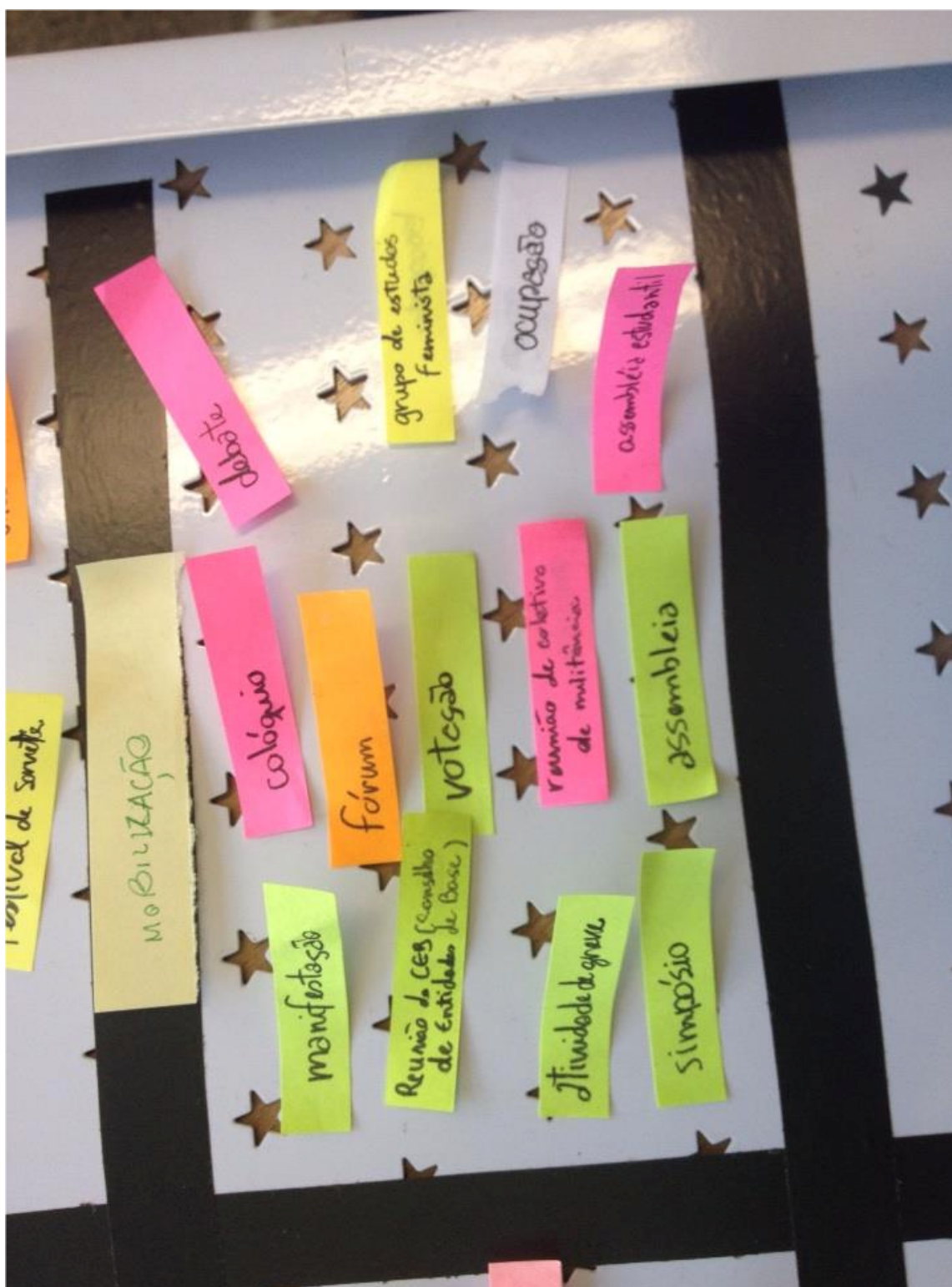


Imagem 46: Exemplos de grupos formados no card sorting (2)

Exemplo de um tipo de grupo muito comum na aplicação do card sorting entre as quinze pessoas. Outros nomes usados para o universo destes tipos de eventos foram "Atividades de militância", "Envolvidos", "Militância", "Mobilização", "Mobilizados", "Movimento", "Opinião", "Política" e "Política/Academia".

A	B	C	D	E	F	G	H
1	CARD SORTING - cada linha representa uma agrupação comum de eventos						
2	Os números representam a variação de tipos de eventos. O zero é o ponto de partida para o estudante universitário, que são as suas aulas comuns.						
3	Quanto mais negativo o número, maior a seriedade com que esses tipos de eventos são vistos pelos seus frequentadores.						
4	Quanto mais positivo, maior a percepção de relaxamento dos frequentadores.						
5							
6	-6 Religião	Grupo religioso					
7	-5 Eventos de Arte	Cultura (2)	Eventos culturais (2)	Enriquecimento cultural	Atividades culturais	Apresentação	
8	-4 Mobilização	Atividades de militância	Militância	Movimento	Mobilizados	Envolvidos	
9	-3 Política	Opinião					
10	-2 Política - Academia						
11	-1 Academia	Eventos acadêmicos (2)	Atividades acadêmicas (2)	Enriquecimento acadêmico	Acadêmicos	Com. Acadêmica	Trabalho universitário
12	0 Atividades curriculares	Aula					
13	1 Extracurricular acadêmico-profissional						
14	2 Formação profissional	Formação profissional-pessoal	Crescimento profissional-pessoal				
15	3 Esporte (4)	Eventos - Atividades esportivas	Atividades lúdico-esportivas	Bem-estar físico e espiritual			
16	4 Vivência universitária	Vida acadêmica					
17	5 Eventos sociais (2)	Interação social	Cosinhas que a gente faz os amigos	Atividades pessoais	Encontro		
18	6 Festas (3)	Festas-Lazer					
19	7 Entretenimento geral						
20							
21							
22							
23							
24	Não se encaixam			Que tipo de evento você procura?			
25	Gerais demais (Cidades)			CULTURAL	SOCIAL		
26	Trabalho			POLÍTICO			
27	Relaxar e curtir sem pensar			ACADÊMICO-PROFISSIONAL			
28	Momentos marcantes			SAUDÁVEL			
29	Chato mas importante			RELIGIOSO			
30	Relaxa e acrescenta						
31	Faz quem quer						
32	Obrigações						
33	Coloridos						
34	Atividades Periódicas						
35							

Imagem 47: Respostas do card sorting organizadas por proximidade de conteúdo entre os grupos de eventos

A partir da formação de categorias pelos quinze possíveis usuários, reuni todos os grupos em uma tabela só, juntando aqueles que continham eventos semelhantes em uma só linha. Como o objetivo do teste é influenciar com sugestões, e não determinar o processo de categorização do projeto, excluí alguns grupos por não seguirem a lógica de agrupamento da maioria dos grupos restantes.

Assim, defini um compilado final de grupos que pudesse ser sucinto, coerente e que abrangesse, por aproximação, todos os tipos de agrupamentos feitos pelos usuários. Defini que os nomes das categorias seriam da classe de palavras adjetivas e que, assim, responderiam ao questionamento: "Que tipo de evento você procura?". As respostas são: "Acadêmico-profissional", "Cultural", "Espiritual", "Político", "Saudável" e "Social".

Também atribuí cores a cada uma das categorias, incentivando que a etapa posterior do desenvolvimento do aplicativo (o desenho/design) respeite uma diferenciação técnica entre elas. Apesar do projeto de arquitetura da informação proposto não se focar no design do produto, já dirigimos nossa atenção a tais questões, reconhecendo-as como de extrema importância para a construção da experiência do usuário (WALTER, 2011).

Qual atividade você procura?	Cor
ACADÊMICO-PROFISSIONAL	Roxo
CULTURAL	Vermelho
ESPIRITUAL	Azul
POLÍTICO	Amarelo
SAUDÁVEL	Verde
SOCIAL	Laranja

Tabela 8: Grupos definidos após aplicação dos testes de card sorting

Em "Acadêmico-profissional", reuni no mesmo grupo atividades que constavam no card sorting como "Formação profissional-pessoal", "Extracurricular acadêmico-profissional", "Academia", "Comunidade Acadêmica" e "Trabalho universitário". Fiz isso porque as mesmas atividades constavam difusamente entre um grupo e outro, ora pendendo para o lado acadêmico, ora para o profissional. Juntando estas duas vertentes, que realmente estão interconectadas, resolve-se o problema da ambiguidade.

Em "Cultural", abrangia atividades como "Eventos de Arte", "Cultura" e "Apresentação". Este tipo de grupo foi bastante comum e não possui muitas ambiguidades.

Em "Espiritual", abrangia grupos citados como "Religioso" e "Grupo Religioso". Apesar de, em ambos, um único evento ter sido colocado ("grupo religioso"), tal elemento não se encaixa com nenhuma das outras categorias e, portanto, não poderia ser incluído artificialmente em nenhuma delas.

Em "Política", é possível abranger tanto atividades de militância, como protestos e ocupações, quanto votações e debates. Juntar estes tipos de eventos foi observado como uma tendência nos resultados do *card sorting*.

No grupo "Saudável", abrange-se tanto as atividades físicas, como esporte, quanto atividades que também envolvem o bem-estar da mente, como meditação. Tais atividades ficaram diluídas, no teste, em grupos como "Atividades lúdico-esportivas" e "Bem-estar físico e espiritual".

Já no grupo "Social", entram eventos verificados em grupos como "Festas", "Festas/Lazer", "Encontro" e "Coisinhas que a gente faz com amigos".

4.6 Rascunhos e planejamento

Definidas as funcionalidades que deveriam estar presentes no aplicativo e as categorizações possíveis para os eventos, foi possível desenhar, à mão, a estrutura de arquitetura da informação desejada. Foram necessárias duas repetições para que, com as devidas correções apontadas, pudesse-se repassar para o ambiente digital tal arquitetura da informação.

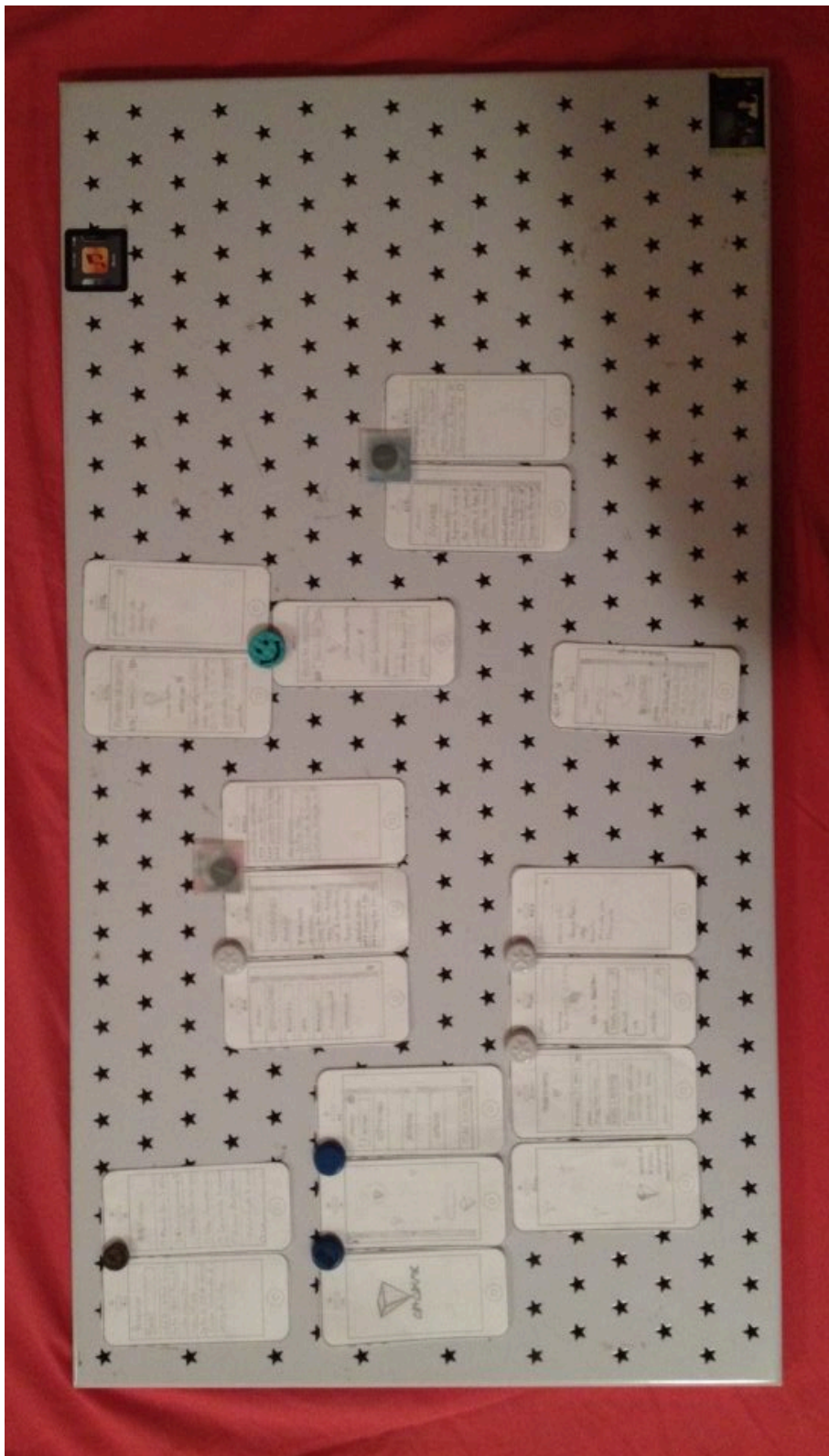


Imagem 48: Primeira versão do rascunho de interfaces

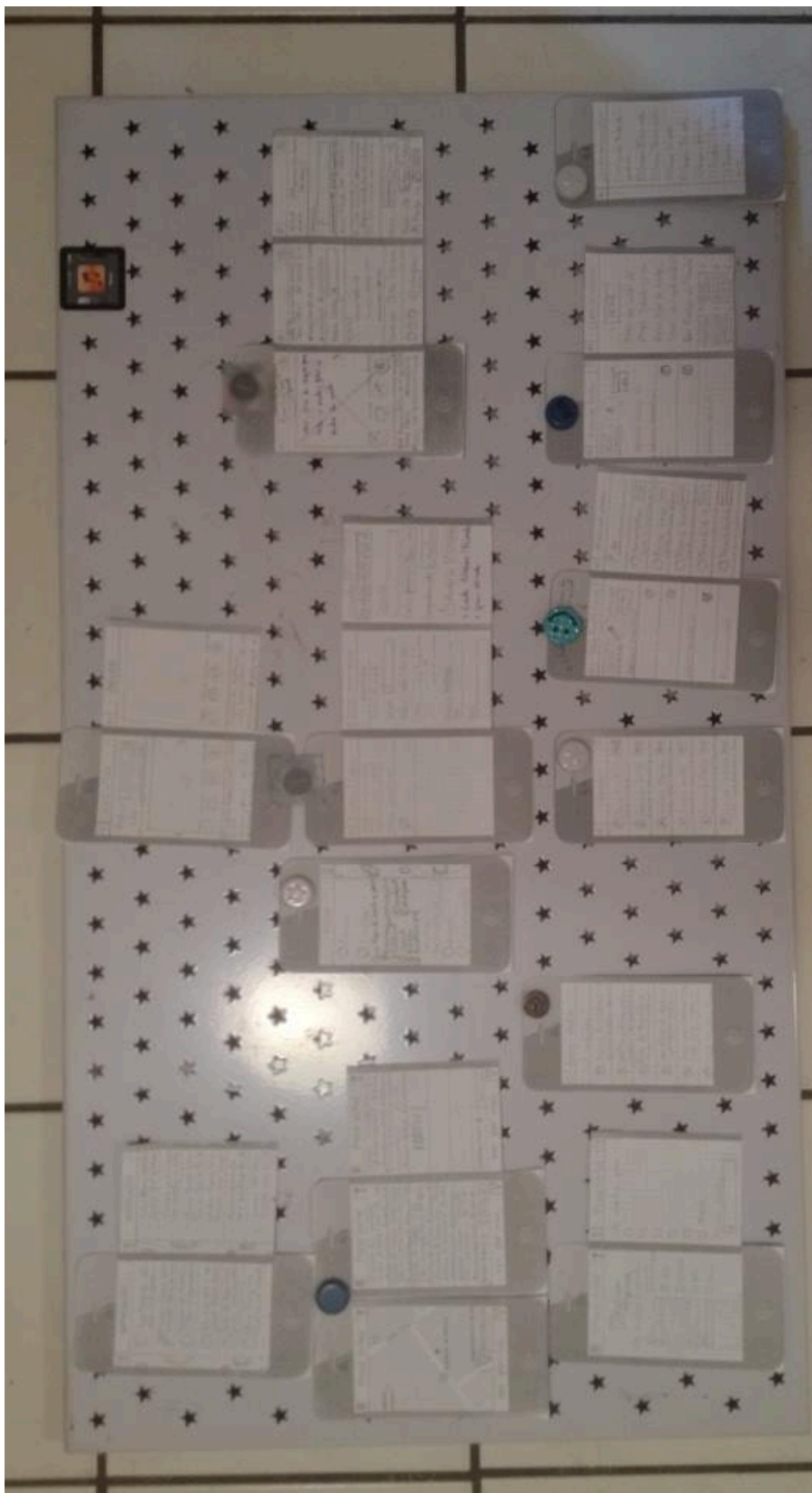


Imagem 49: Segunda versão do rascunho de interfaces

Imagem 50: Rascunho da interface de um evento

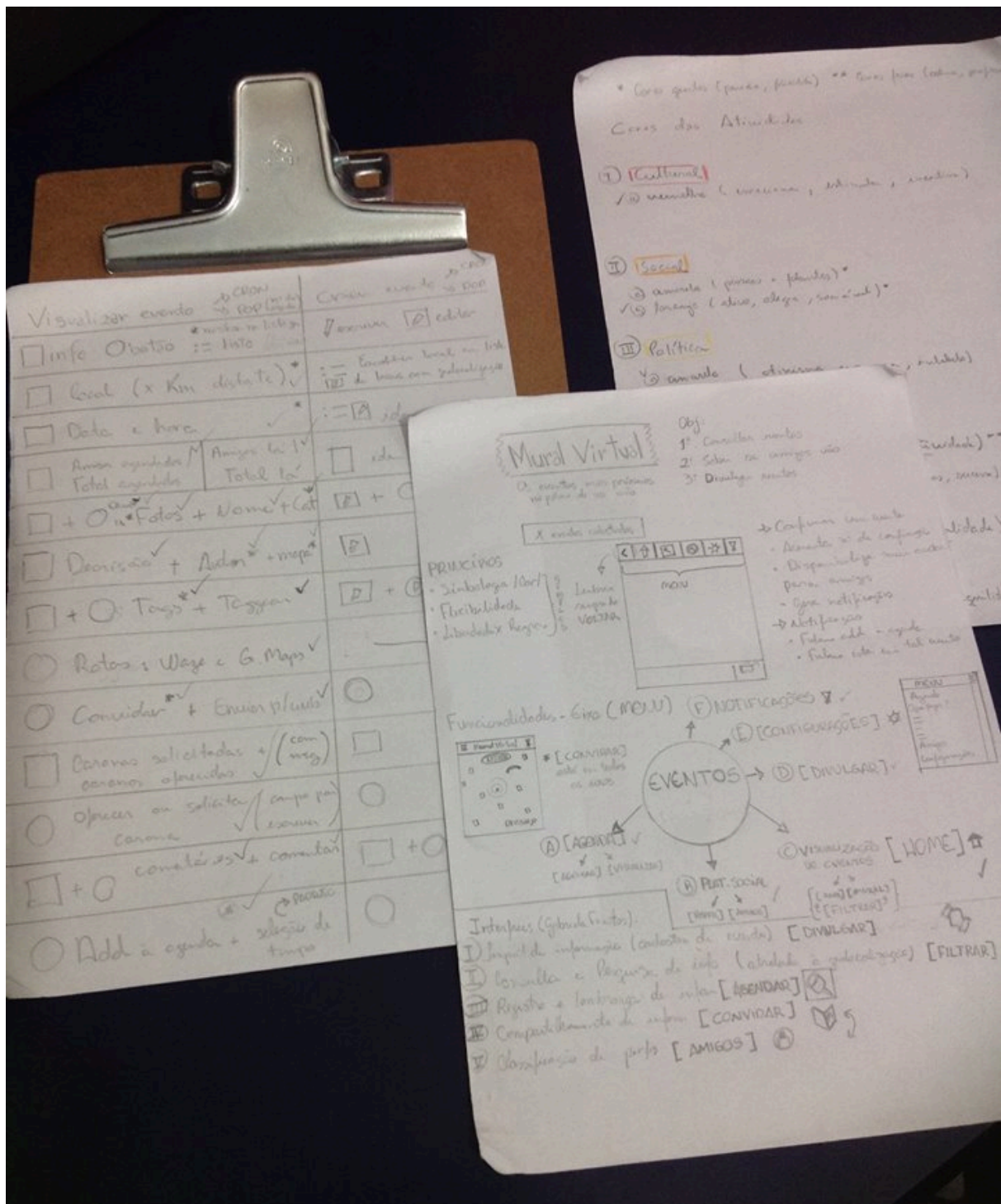


Imagem 52: Anotações e planejamento do aplicativo (2)

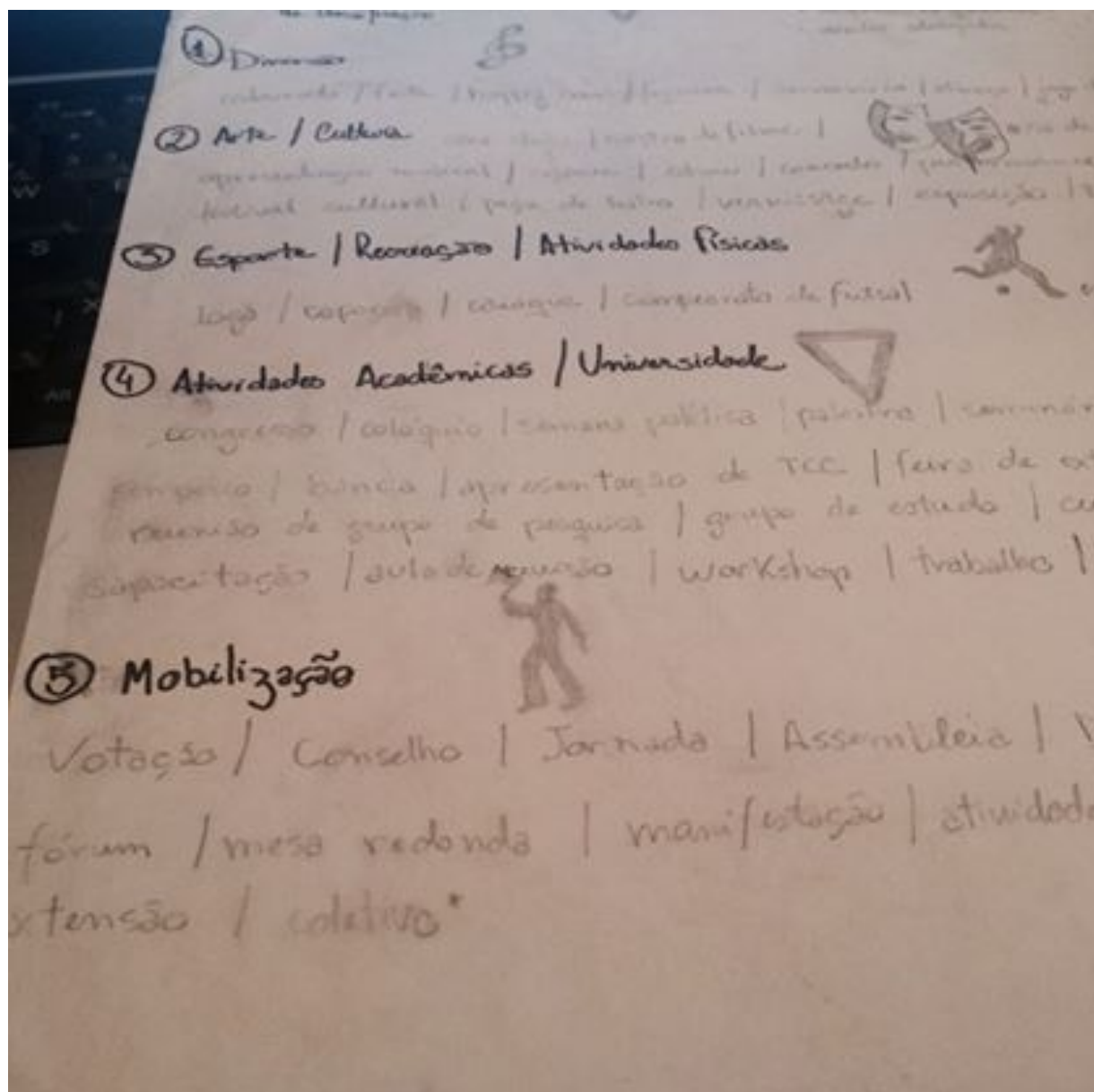


Imagem 53: Primeiras categorias do rascunho

5 APRESENTAÇÃO DO MURAL VIRTUAL

Uma vez definidas as interfaces e corrigidos os equívocos durante o processo de rascunho, a arquitetura da informação foi construída no aplicativo *AppCooker*, disponível para iPad 2 ou superior. Na descrição deste aplicativo na AppStore, os desenvolvedores explicam que o objetivo da plataforma é "ser capaz de testar uma ideia para um *app* móvel em todos os seus aspectos: conceito, design gráfico, maquete interativa, plano de negócios, rápido e sem codificação". O aplicativo foi escolhido, dentre todas as possibilidades, pela abrangência de sua proposta, facilidade na usabilidade, elegância do resultado final e, por fim por representar as possibilidades dos aplicativos *mobile* na atualidade, questão discutida no presente trabalho.

O dia escolhido como protótipo para esta apresentação de interfaces foi 30 de abril de 2014. Com esta data, foi possível dialogar com os diferentes tipos de eventos catalogados no período de pesquisa. Tais dados estão inseridos no desenho do aplicativo.

O teste de usabilidade pode ser feito no aplicativo AppTaster¹⁸, gratuito para iPhone e iPad.

¹⁸ Link para instalar o AppTaster: <<http://goo.gl/xd87zk>>

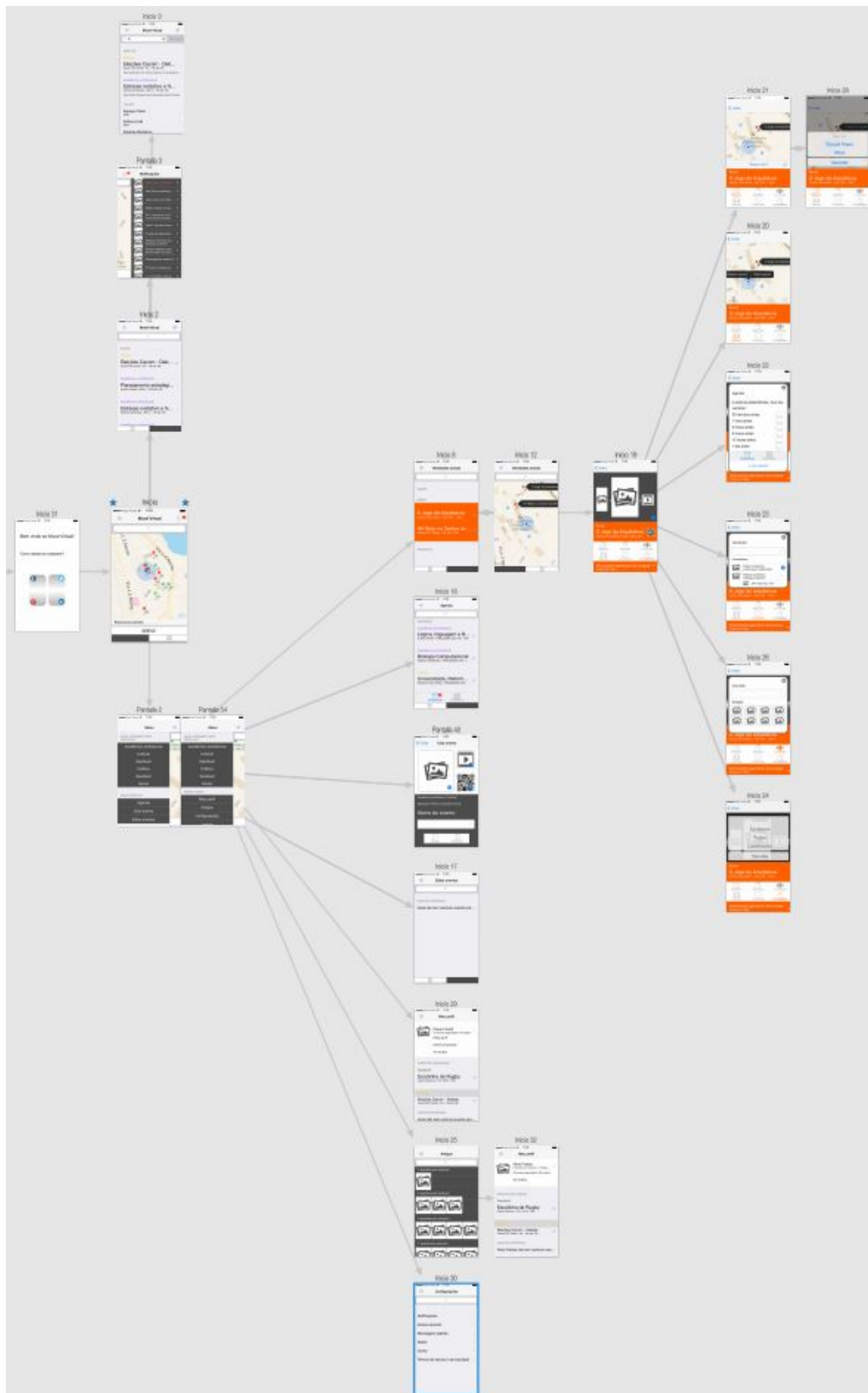


Imagem 54: Painel de telas do aplicativo Mural Virtual

TELA 1. Página de cadastro



O usuário que entra pela primeira vez no aplicativo deve escolher se quer se cadastrar por Facebook, Twitter, Google Plus ou LinkedIn. Ao escolher entrar por uma dessas redes sociais, seus amigos são transferidos automaticamente para o Mural Virtual. Essa é uma prática comum em vários aplicativos móveis.

Imagem 55: Página de cadastro

TELA 2. Tela inicial (mapa)

O aplicativo tem duas opções de tela ao iniciar, ambas mostrando eventos ao redor da localização do usuário.

A primeira opção é a visualização por mapa. *Pins* (que são tarrachas, em inglês, usadas como representações visuais de localização em mapas de aplicativos *mobile*) identificam os eventos que estão ocorrendo ou irão acontecer ao redor. Pins verdes indicam eventos que estão acontecendo agora (categoria "Agora") e em vermelho os que ainda irão acontecer (categorias "Hoje", "Amanhã" e "Breve")

A seleção por periodicidade de exibição pode ser escolhida na parte inferior da tela, onde está escrito "Selecionar período". Ao clicar aqui, uma lista de seleção se abre com as opções "Agora", "Hoje", "Amanhã" e "Breve".

Navegação: Aqui, é possível selecionar a visualização por lista na parte inferior da tela (trocando a posição com um ícone de mapa por um ícone de lista), ou escolher um dos botões disponíveis ("Menu" - canto superior esquerdo, "Notificações" - canto superior direito ou "Pesquisar" - abaixo da barra superior) ou a seta no lado direito inferior do mapa, que centraliza a localização atual do usuário.

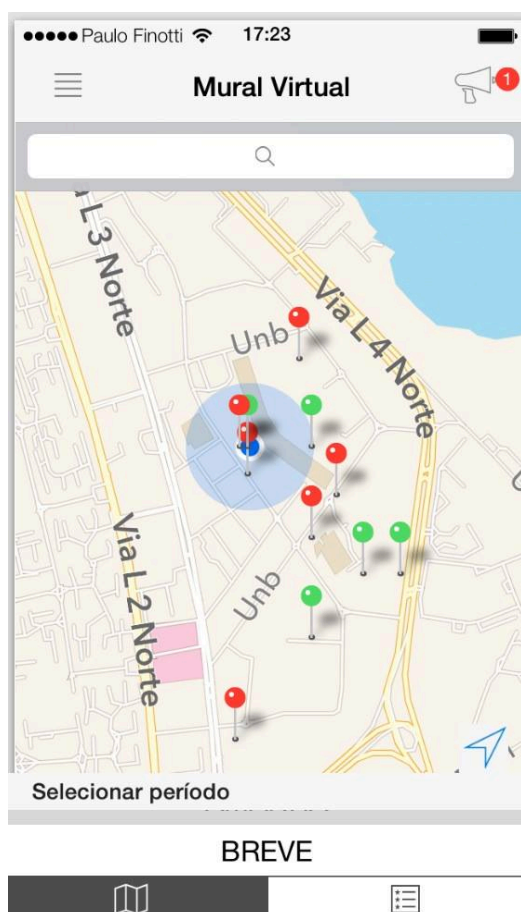
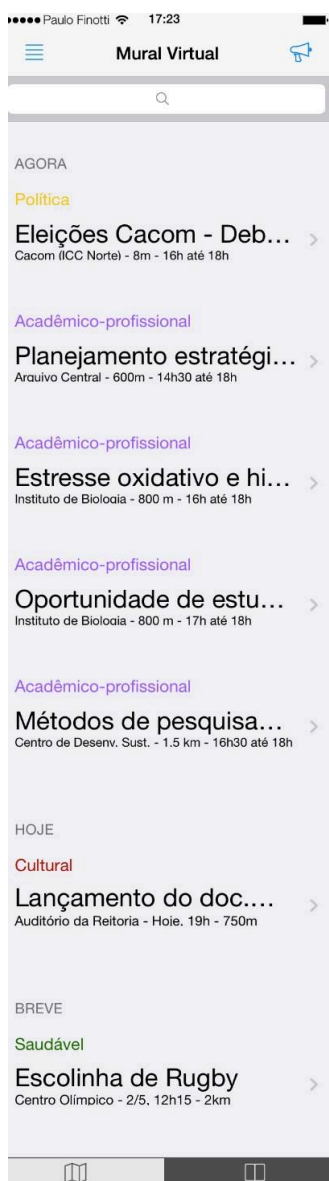


Imagem 56: Tela inicial (mapa)

TELA 3. Tela inicial (lista)



Ao trocar a visualização por mapa pela de lista na parte inferior da tela (alternando a posição com um ícone de mapa por um ícone de lista), a visualização passa a contar com uma listagem de eventos organizada em "Agora", "Hoje", "Amanhã", "Breve" e "Passados". Na categoria "Agora", os eventos são organizados por proximidade ao usuário. Nas outras, a ordem é cronológica, considerando-se o horário de início das atividades. Por último ficam os eventos passados, sendo estes apenas aqueles agendados pelo usuário.

Navegação: Ainda é possível escolher um dos botões disponíveis ("Menu" - canto superior esquerdo, "Notificações" - canto superior direito ou "Pesquisar" - barra superior ou voltar a ativar a visualização "Por mapa").

Imagem 57: Tela inicial (lista de eventos ao redor)

TELA 4. Notificações



Neste menu de atualizações cronológicas, os usuários ficam sabendo quais amigos do Facebook e Twitter entraram para a plataforma, quais pessoas lhe adicionaram como amigas, quais eventos seus amigos agendaram, quais notificações foram geradas nos eventos em que o usuário está agendado, entre outras informações. Também é possível que apareçam estatísticas sobre as atividades agendadas, como: “Evento X atinge a marca de 100 agendamentos!”, ou “Evento Z já tem 10 amigos agendados!”.

Navegação: Aqui é possível arrastar a tela de volta ao início e, a partir daí, escolher uma das funcionalidades restantes para explorar (“Menu” - canto superior esquerdo e “Pesquisar” - barra superior).

Imagem 58: Notificações

TELA 5. Pesquisa de eventos, locais e pessoas



O aplicativo faz uma pesquisa por termos em três níveis, ou seja, dentro de três tipos de informação com o qual consegue lidar. O primeiro e principal deles é “Eventos”, seguido por “Locais” e por “Pessoas”. Os termos *taggeados* no cadastro de eventos também contam no critério de busca desta funcionalidade, como será explicado mais tarde no item “Menu - Criar evento”.

Navegação: Aqui é possível, ainda, escolher o botão “Menu” - canto superior esquerdo, ou todos os outros botões já explorados acima.

Imagem 59: Pesquisa de eventos, locais e pessoas

TELA 6. Menu



Imagem 60: Menu

O primeiro termo do Menu principal do aplicativo não é um botão, mas sim uma pergunta. “Qual atividade você procura?” Essa é a questão-guia proposta pelo aplicativo: encontrar eventos que vão ao encontro das preferências pessoais do usuário. Assim, o indivíduo escolhe que tipo de atividade quer explorar e clica em uma das opções: “Acadêmico-profissional”, “Cultural”, “Espiritual”, “Política”, “Saudável” e “Social”.

Já na aba “Meus eventos” o usuário poderá escolher entre três botões, explorados mais a frente, que ajudam a personalizar suas atividades de preferências e eventos próprios. São eles: “Agenda”, “Criar evento” e “Editar eventos”.

No final do menu, “Meus eventos” abre mais três possibilidades: “Meu perfil”, para visualizar informações próprias e editá-las, “Meus amigos”, abrindo espaço para a plataforma social do aplicativo e “Configurações”, com ajustes pontuais de funcionalidade da plataforma.

Por fim, em “Logout” o usuário sai de sua conta”.

Navegação: Aqui, além de escolher um dos sub-menus, é possível arrastar a tela de volta para o canto esquerdo e voltar até a tela de início

TELAS 6.1. Menu - Atividades sociais

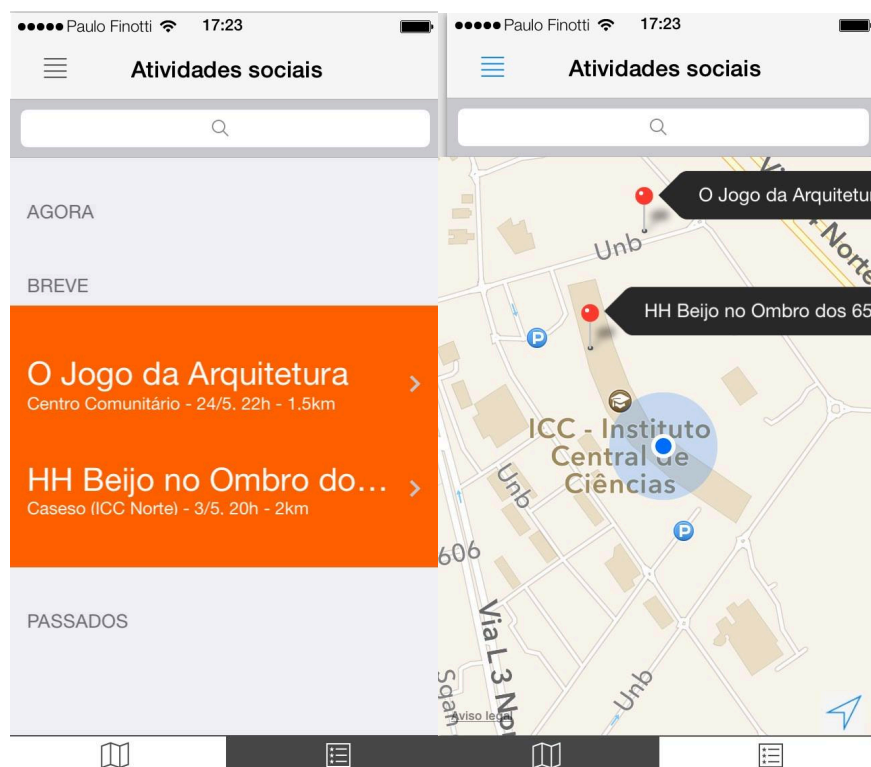


Imagem 61: Menu: Atividades sociais

Este menu abre uma lista de eventos unicamente da categoria escolhida. Segue a mesma sequência das outras listagens: "Agora", "Hoje", "Amanhã", "Breve" e "Passados". Também é possível ver tais eventos no mapa selecionado o ícone para isso na parte inferior da tela.

Navegação: Pode-se voltar para o menu no botão do canto superior esquerdo ou visualizar os eventos da lista em um mapa.

TELA 6.1.1. Interface de um evento social



Imagem 62: Interface de um evento social

A visualização de eventos é uma experiência informacional comum para todas as categorias, mas a cor personalizada de cada uma das seis acompanha a página de divulgação de seus respectivos eventos. Escolhi como exemplo para esta interface o evento “O Jogo da Arquitetura”, última edição da “Festa da Arquitetura”, pela grande popularidade e comparecimento de alunos da UnB a mesma. Realizada em 24 de maio de 2014, a festa trouxe estudantes de vários cursos ao Centro Comunitário da UnB.

As informações de divulgação na página do evento estão organizadas nesta ordem:

A) Primeiro, há uma galeria de fotos e vídeos que pode ter itens adicionados por todas as pessoas que agendaram a festa em seus *smartphones*. Cabe ao divulgador cuidar desse espaço e preenchê-lo com fotos e cartazes de qualidade, principalmente durante o período de agendamentos à atividade.

B) Nome da categoria da atividade, também evidenciada na cor da página do evento.

C) Também é possível visualizar e compartilhar na internet uma QR-Code. Este é um código de barras personalizado que direcionará usuários diretamente até a página do evento.

D) Nome do evento em destaque e, abaixo, informações de local, distância do usuário e o período de tempo em que a atividade está programada para começar e acabar.

E) Agora, um sub-menu com funcionalidades que são os diferenciais do aplicativo a outros concorrentes. São elas:

E1. Mapear: Mostra a localização do evento em um mapa e dá a opção de traçar rotas;

E2. Carona: O usuário pode oferecer ou pedir carona, o que aparece em forma de notificação aos usuários agendados. Esta informação também passa a constar nas Atualizações da página do evento;

E3. Agendar: Principal função do aplicativo, armazena o evento em uma lista personalizada do usuário e gera notificações a seus amigos e a quem acessa a página do evento;

E4. Comentar: Possibilita que as pessoas compartilhem informações e interajam na página do evento;

E5: Convidar: Principal instrumento de divulgação do evento na plataforma, permite que os usuários chamem quem quiserem para a atividade, a não ser que seja privada;

E6: Compartilhar: Direciona o usuário a um aplicativo para compartilhar informações do evento. Há duas opções de *apps*: Facebook e Twitter.

F) Informações de adesão a evento: indica quantas pessoas agendaram a atividade e, dentre elas, quais amigos. Abaixo, avatares destas pessoas ficam visíveis, sendo facultado ao usuário pesquisar por pessoas ou abrir uma página com mais avatares

G) Também é divulgado quem criou o evento, podendo não ser uma só pessoa, mas sim uma entidade. O público que frequenta os eventos da Universidade toma decisões baseadas em quem organiza os eventos a que tem interesse de ir. Isto é claro ao associar entidades organizadoras aos cursos de origem das mesmas, exatamente por esta informação traçar o provável perfil do evento.

H) A descrição ajuda a situar o usuário no perfil do evento e também pode pesar no seu interesse de comparecer. Aqui podem estar inseridos links para *websites*.

I) As *tags* também ajudam a informar melhor o usuário sobre o evento em visualização.

J) Finalmente, as atualizações. A primeira é sempre sobre a criação do evento, podendo constar um comentário, e o restante podem ser sobre fotos postadas, oferecimento e pedido de caronas, mudanças nas informações divulgadas e, também, comentários, os quais são possíveis de responder.

Navegação: Há um botão para voltar ao menu anterior no canto superior esquerdo da tela. Um atalho para sair do evento sem voltar é clicando sobre os avatares das pessoas. Também é possível explorar a galeria do evento em uma página separada, que retorna à tela anterior.

TELA 6.1.1.1. Sub-menu de evento: Mapear

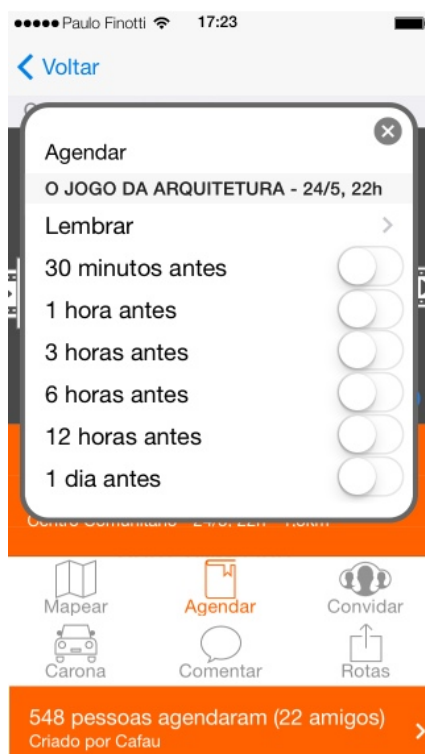


Com esta função, o usuário pode ver o local do evento no mapa, verificar sua localização atual e escolher um aplicativo em seu smartphone para fazer a navegação por rotas, dentre Google Maps e Waze.

Navegação: O usuário pode voltar para a tela anterior, escolher um dos outros cinco botões do sub-menu ou traçar rota.

Imagem 63: Sub-menu de evento - Mapear

TELA 6.1.1.2. Sub-menu de evento: Carona



Com esta função o usuário, ao clicar sobre o “pin” que indica a posição do evento no mapa, pode pedir ou oferecer carona. Esta informação será publicada na página do evento e poderá ser vista por qualquer pessoa. No menu Configurações, é possível estabelecer uma mensagem automática para este tipo de atualização, que pode constar de endereço da pessoa e seu número de contato, por exemplo.

Navegação: O usuário pode voltar para a tela anterior ou escolher um dos outros cinco botões do sub-menu.

Imagem 64: Sub-menu de evento - Carona

TELA 6.1.1.3. Sub-menu de evento: Agendar



Com esta função, o usuário manda automaticamente o evento para a sua agenda, o que gera uma notificação aos amigos. O usuário pode, ainda, escolher com qual antecedência quer receber um aviso sonoro de aviso do início da atividade. É possível ativar várias opções, desde 30 minutos antes até 1 dia antes. Após o agendamento, também é possível visualizar a data do evento no calendário ou ser levado diretamente até a Agenda do usuário clicando no botão "Ir para Agenda".

Navegação: O usuário pode voltar para a tela anterior ou ainda escolher um dos outros cinco botões do sub-menu.

Imagem 65: Sub-menu de evento - Agendar

TELA 6.1.1.4. Sub-menu de evento: Comentar



Com esta função, o usuário é levado a uma janela com um campo de texto e visualização facilitada dos comentários já postados. Também é possível responder a um comentário clicando no botão "+".

Navegação: O usuário pode voltar para a tela anterior ou ainda escolher um dos outros cinco botões do sub-menu.

Imagem 66: Sub-menu de evento - Comentar

TELA 6.1.1.5. Sub-menu de evento: Convidar



Com esta função, o usuário é levado a uma janela rápida para pesquisar e navegar por avatares. Assim, é possível chamar os amigos para o evento desejado.

Navegação: O usuário pode voltar para a tela anterior ou ainda escolher um dos outros cinco botões do sub-menu.

Imagem 67: Sub-menu de evento - Convidar

TELA 6.1.1.6. Sub-menu de evento: Compartilhar



Com esta função, o usuário manda as informações do evento para redes sociais, como Facebook e Twitter. Ele também pode gerar um link de geolocalização para compartilhar com outras pessoas.

Navegação: O usuário pode voltar para a tela anterior ou ainda escolher um dos outros cinco botões do sub-menu, se apertar o botão "Cancelar".

Imagem 68: Sub-menu de evento - Compartilhar

TELA 6.2. Menu: Agenda



Imagem 69: Menu - Agenda

Este menu é personalizado para cada usuário. A ordem da listagem feita aqui é a mesma dos outros menus "Agora", "Hoje", "Amanhã", "Breve" e "Passados"), mas só estão disponíveis os eventos cadastrados através do botão "**Agendar**", presente em todas as páginas de eventos.

É importante ressaltar que "**Agendar**" é o botão mais importante do aplicativo, pois interfere diretamente na popularidade de um evento, gera notificações para a rede social do indivíduo e define as preferências do usuário.

Navegação:

No canto inferior direito da tela, está disponível um botão "Despertador" para configurar os avisos sonoros padrões dos eventos agendados e um botão "Calendário" para visualizar tais eventos mais eficientemente.

TELA 6.3. Menu: Criar evento



Imagem 70: Menu – Criar evento

A criação de eventos é fácil e intuitiva. À medida que preenchemos as informações solicitadas, seguimos uma linha de planejamento para a divulgação da atividade. Siga a ordem das informações a serem inseridas:

A) Se tem um cartaz ou um vídeo para divulgar o atual evento, coloque-os. O espaço da galeria pode ser atualizado também, durante ou após o evento, pelo público com vídeos e imagens da atividade.

B) Também é possível gerar uma QR-Code ou inserir uma já pronta abaixo da galeria de fotos e vídeos. O QR-Code é um código de barras personalizado que, fotografado em qualquer plataforma física (como um cartaz), por um indivíduo que possua o aplicativo, direciona o usuário para a página do respectivo evento o qual foi cadastrado sob essa codificação.

C) Escolha de categoria da atividade realizada (se é uma festa, poderá ser Atividade Social ou Cultural, se é uma mesa redonda, poderá ser Política ou Acadêmico-profissional, e assim por diante). A escolha depende da intenção do anunciante em atingir o público exato e passar a informação mais próxima ao perfil da atividade.

D) Defina o nome do evento. Deixe claro para o usuário o que é o evento (Seminário, Happy-Hour, Votação, etc).

E) Defina o local e o período de realização do evento, com início e fim (preencher o horário do fim é importante, pois sem essa informação o evento é considerado terminado assim que começa, pulando da etapa "Hoje" para "Passados").

F) Descreva como é o evento. Aqui virão informações e *links* complementares, como *websites* por exemplo.

G) *Taggear* o evento é importante, pois influencia na pesquisa do usuário que procura por eventos. Por exemplo, ao cadastrar um seminário sobre educação e construção de escolas com o nome "Seminário para discutir os rumos da infraestrutura escolar brasileira", o interessado que pesquisa as palavras "educação", "construção", e "escolas", que são termos mais informais, poderão encontrar tal

evento, contando que sejam devidamente *taggeados*. Assim como no YouTube, 500 é o número limite de caracteres para o campo de *tags*.

H) Antes de divulgar para as pessoas, é importante definir se o evento é público (todos podem visualizar) ou privado (apenas quem foi convidado pode visualizar).

I) No campo "Divulgar", é possível selecionar diretamente alguns indivíduos mais próximos (que seriam os amigos e pessoas com maior número de eventos em comum com o divulgador), procurar pessoas em um campo de pesquisa ou abrir uma nova página com maior número de avatares de usuários.

J) Finalmente, aperte o botão "Criar!" para disponibilizar o evento ao público do aplicativo.

TELA 6.4. Menu: Editar eventos



Este é um menu personalizado de eventos criados pelo próprio usuário. A partir deste menu, fica mais fácil acessar as páginas, tanto antigas quanto novas, desses eventos que são possíveis de visualizar, editar e deletar.

Navegação: Daqui, é possível voltar para o Menu ou ver os eventos listados em um mapa.

Imagem 71: Menu - Editar eventos

TELA 6.5. Menu: Meu perfil



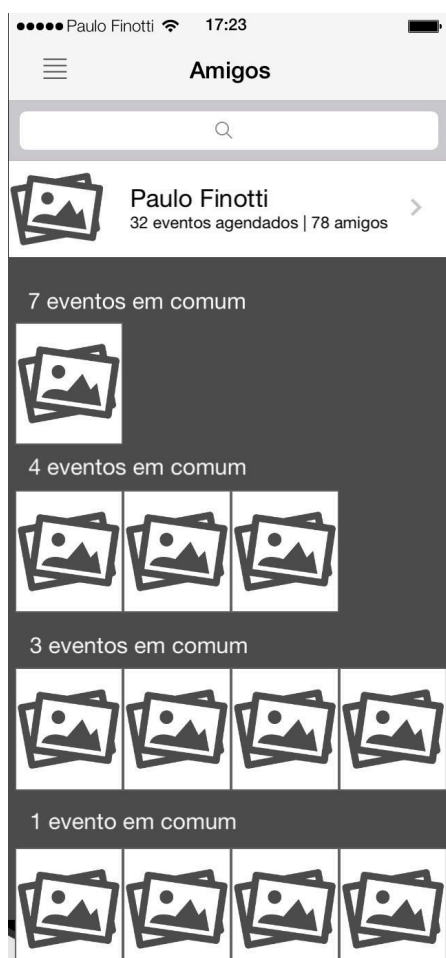
Neste menu, o usuário acessa a suas informações de perfil, edita-as e define critérios de privacidade. Também há uma lista dos últimos eventos agendados com as categorias a que pertencem.

Tais informações influenciam na ordem de amigos visualizados por cada usuário em qualquer página do aplicativo. Aquelas com maior número de eventos em comum são consideradas mais relevantes para o dono de um perfil. Além disso, a informação do número de eventos em comum que ele tem com a outra pessoa consta na tela de perfil de qualquer usuário visualizado. Este é o diferencial da plataforma social do aplicativo.

Navegação: Daqui, é possível voltar para o Menu, ver páginas de eventos agendados, editar o perfil, definir privacidade ou acessar a lista de amigos.

Imagem 72: Menu - Meu perfil

TELA 6.6. Menu: Amigos



Ao acessá-lo, o usuário poderá ver um *board* de avatares, listando seus amigos por ordem de eventos em comum. Assim, os usuários poderão saber quem são as pessoas de sua rede social que mais são parecidas com ela. Também há como procurar pessoas e adicioná-las pelo campo de busca na parte superior da tela.

Navegação: Daqui, é possível visitar os perfis dos amigos, voltar para seu perfil ou pesquisar por outras pessoas, além de da possibilidade de voltar para o menu.

Imagem 73: Menu - Amigos

TELA 6.6.1. Perfil de amigos



Nesta tela é possível ver uma lista de eventos. A lista começa pelos últimos eventos agendados até chegar aos primeiros que o usuário têm em comum com o dono do perfil. Também há uma lista dos próprios eventos desta pessoa.

Navegação: Daqui, é possível voltar para o Menu, agendados pela dona do perfil, ou visitar perfis de amigos desta pessoa.

Imagem 74: Perfil de amigos

TELA 6.7. Menu: Configurações



Este menu permite ajustes que favorecem ainda mais o uso personalizado do aplicativo por um indivíduo. São as opções:

- Desativar ou personalizar notificações
- Personalizar avisos sonoros
- Personalizar notificações
- Mensagens padrão para carona
- Configurações de conta
- Sobre
- Termos de serviço e privacidade

Navegação: Daqui, só é possível voltar para o Menu.

Imagem 75: Menu - Configurações

Apesar da imagem acima ser a última apresentada neste documento, algumas telas de interseção também foram desenhadas no aplicativo AppCooker. Para testar a usabilidade do Mural Virtual e conhecer todas as telas interconectadas uma a outra, basta mandar um e-mail para paulofigueiredo.jr@gmail.com. Como o desenho estará em constante desenvolvimento a partir da apresentação deste projeto, é possível que o autor envie ao interessado o arquivo atualizado do teste de usabilidade.

6 CONCLUSÃO

Com este trabalho, foi possível entrar em contato e entender mais a fundo como são as dinâmicas de divulgação de eventos na Universidade de Brasília. As informações do público, principalmente obtidas com as respostas ao questionário, revelam intenções, hábitos e preferências das pessoas que frequentam eventos na UnB, e se informam sobre eles pelos murais, amigos, professores e redes sociais. Isto foi primordial para a reflexão sobre qual experiência de usuário queríamos para o aplicativo proposto.

Agindo com método e orientação na construção da arquitetura do aplicativo, as partes do processo renderam análises, reflexões e ensinamentos. O desenho da plataforma também mostrou que só na prática conseguimos visualizar com clareza algumas questões levantadas durante o processo de pesquisa. O árduo e lento processo de resolução de problemas dá experiência e confiança para seguir em frente, adentrar em novos processos e obter mais resultados ao longo de projetos que foquem na experiência do usuário e afins.

Contudo, com o atual projeto, a sensação é de ter chegado a uma ferramenta valiosa de criação, procura, visualização, colaboração, classificação e divulgação/compartilhamento de eventos e atividades na Universidade de Brasília, podendo se estender após o período de testes para qualquer localização, seja na cidade de Brasília, em qualquer cidade do Brasil ou qualquer região do mundo.

Apesar disso, erros e correções precisam ser apontadas ao longo das próximas etapas até que o aplicativo chegue nas mãos dos usuários. Para isso, o design e a programação serão partes essenciais no processo de finalização da ferramenta. Ambas constituem-se em duas etapas que precisam conversar entre si e colocar em prática, juntas, a arquitetura da informação focada na experiência do usuário deste projeto.

Com o aplicativo proposto, a comunidade acadêmica da UnB e todos os cidadãos com *smartphone* que puderem o obter em seus sistemas poderão se beneficiar de informações sobre eventos e atividades na UnB. Além disso, todos os usuários terão o poder de divulgar seus próprios eventos em uma plataforma horizontal e democrática, seja o evento proposto formal ou informal, de grande ou pequena proporção.

O Mural Virtual permite aos usuários uma ferramenta gratuita para manterem-se informados sobre o que acontece nos campi; organizarem seus eventos de interesse de forma intuitiva; avaliarem atualizações de cada evento, como adesões de amigos e número de pessoas que agendaram a atividade; convidarem amigos dentro de sua rede que tenham interesse no tema, multiplicando as possibilidades de divulgação dos eventos dentro de cada

nicho; criarem e divulgarem facilmente os eventos que desejam, sendo eles organizadores ou apenas interessados no sucesso da atividade.

Com a construção do aplicativo espera-se, junto à essa pesquisa e à descrição das etapas do processo, contribuir para a área comunicacional de forma pontual, trazendo para a arena desta ciência discussões do uso de novas tecnologias, de aplicativos *mobile* e de redes sociais, ao trazer exemplos práticos de interação entre a tecnologia e a vida real das pessoas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, Laíza Felix de; PAIVA, Cláudio Cardoso de. **“Twitter, Celulares e Jornalismo: Mídias Móveis no Processo Informativo”**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DE COMUNICAÇÃO, Paraná. Paraíba: UFPA, 2009. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-0279-1.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2014.

AGUIAR, Laíza Felix de. **“TWITTER: Mobilidade e Colaboração em Rede Social a Serviço do Jornalismo”**. In: XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. Piauí, Teresina: 2009. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2009/resumos/R15-0512-1.pdf>>. Acesso em 15 jun. 2014

CASTELLS, Manuel. **“A galáxia internet”**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

FARIA, Mauricio Marques de. **“Card Sorting: Noções sobre a técnica para teste e desenvolvimento de categorizações e vocabulários”**. In: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Campinas, 2010. Disponível em: <<http://www.brapci.ufpr.br/download.php?dd0=10581>>. Acesso em: 11 jun. 2014.

GÓCZA, Zoltán; KOLLIN, Zoltán. **“UX Myths: Debunking user experience misconceptions”**. Tradução Renata Tibiriçá. Disponível em: <<http://pt.uxmyths.com/>>. Acesso em: 15 jun. 2014.

KRUG, Steve. **“Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability”**. 2º edição. New Riders, 2006. Disponível em: <<http://web-profile.com.ua/wp-content/uploads/steve-krug-dont-make-me-think-second-edition.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2014.

LE MOS, André. **“Cibercultura e mobilidade - A era da conexão”**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 27., 2005, Rio de Janeiro – Uerj.

Anais eletrônicos. Intercom, 2005. Disponível em
<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/rl465-1.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2014.

HASSENZAHN, Marc. **“User Experience and Experience Design”**. In: The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed. Aarhus, Denmark: The Interaction Design Foundation, 2013. Disponível em: http://www.interaction-design.org/encyclopedia/user_experience_and_experience_design.html Acesso em: 15 jun. 2014.

NASCIMENTO, Natasha. **“Muros da universidade viram pontos disputados de divulgação”**. Matéria do Campus Online - laboratório de jornalismo dos alunos da Faculdade de Comunicação da UnB, em 13 de maio de 2014. Disponível em:
<http://www.campus.fac.unb.br/universidade/item/3353-murais-atraem-atem%C3%A7%C3%A3o-de-estudantes-no-minhoc%C3%A3o>>. Acesso em 15 jun. 2014.

NAVARRO, Gabrielle. **“Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade”**. São Paulo: CELACC/ECA – USP, 2013. Disponível em:
<http://www.usp.br/celacc/ojs/index.php/blacc/article/viewFile/578/453>>. Acesso em: 15 jun. 2014

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **“Usabilidade na Web: Projetando Websites com qualidade”**. Tradução: Edson Furmankiewickz e Carlos Schafranski. Revisão técnica: Laura Lessa. 5 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

NIELSEN, Jakob. **“QA & UX”**. Disponível em: <http://www.nngroup.com/articles/quality-assurance-ux/>> Acesso em 15 jun. 2014

NIELSEN, Jakob. **“The Definition of User Experience”**. Disponível em:
<http://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>> Acesso em 15 jun. 2014

RECUERO, Raquel. **“Redes sociais na internet”**. Porto Alegre: Sulina, 2009. Disponível

em: <<http://www.ichca.ufal.br/graduacao/biblioteconomia/v1/wp-content/uploads/redessociaisnainternetrecuero.pdf>> Acesso em: 15 jun. 2014

ROSENFELD, Louis. MORVILLE, Peter. *“Information Architecture for the World Wide Web”*. United States of America: O’Reilly Media, 2002. Disponível em: <<http://goo.gl/RzznIn>>. Acesso em: 15 jun. 2014.

WALTER, Aarron. *“Designing for Emotion”*. New York: A Book Apart, 2011. Disponível em: <<http://www.abookapart.com/products/designing-for-emotion>>. Acesso em: 15 jun. 2014.

WROBLEWSKI, Luke. *“Mobile First”*. Fremont, 2013. In: A Book Apart. New York: LLC, 2011. Disponível em: <<http://www.abookapart.com/products/mobile-first>> Acesso em: 15 jun. 2014

ANDROID, *“900 milhões de dispositivos ativados”*. Google Android, 2013. Disponível em: <www.android.com>. Acesso em: 15 jun. 2014.

CGEE. *“Mestres 2012: Estudo da demografia da base técnico-científica brasileira”*. Brasília, DF, Centro de Gestão e Estudos Estratégicos, 2012. Disponível em: <<http://www.cgee.org.br/busca/ConsultaProdutoNcomTopo.php?f=1&idProduto=8029>>. Acesso em 15 jun. 2014.

IDC. *“Estudo da IDC aponta que mercado brasileiro de celulares encerrou 2013 com a marca recorde de 67,8 milhões de unidades comercializadas”*. Disponível em: <<http://www.idcbrasil.com.br/releases/news.aspx?id=1613>>. Acesso em 15 jun. 2014.

ITUNES PREVIEW. *“AppTaster - Play Mockups and Prototypes made in AppCooker By Hot Apps Factory”*. Disponível em: <<https://itunes.apple.com/us/app/appcooker-mockup-prototype/id418861662?mt=8>>. Acesso em: 15 jun. 2014

ITUNES PREVIEW. “**AppTaster - Play Mockups and Prototypes made in AppCooker By Hot Apps Factory**”. Disponível em: <<https://itunes.apple.com/us/app/apptaster-play-mockups-prototypes/id518977767?mt=8>>. Acesso em: 15 jun. 2014

GOOGLE. “**Our Mobile Planet**”. Apresenta dados sobre a penetração e utilização de *smartphones* em 40 países. Disponível em: <<http://www.thinkwithgoogle.com/mobileplanet/pt-br/>>. Acesso em: 15 jun. 2014.

MARKETS, Research and. “**Global Mobile Phone & Smartphone Market (2010 - 2015)**” Disponível em: <http://www.researchandmarkets.com/reports/1545615/global_mobile_phone_and_smartphone_market_2010.pdf>. Acesso em 15 jun. 2014.

VIVER DE BLOG. “**Infográfico A Psicologia das Cores – A psicologia das cores no Marketing e no dia-a-dia.**”. Disponível em: <<http://landing.viverdeblog.com/baixar-infografico-psicologia-das-cores-fb/>> Acesso em: 15 jun. 2014.