

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO RIO DE JANEIRO
Escola Superior de Desenho Industrial

Mayumi Batista Yamashita

Manual digital de uma Construção Comunitária

Produto desenvolvido para a Organização Social TETO

Rio de Janeiro
2020

Mayumi Batista Yamashita

Manual digital de uma Construção Comunitária

Produto desenvolvido para a Organização Social TETO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Desenho Industrial, da Universidade
Estadual do Rio de Janeiro, orientado pelo
professor Marcos Martins.

Rio de Janeiro
2020

Resumo

Este trabalho de conclusão de curso tem como propósito criar uma plataforma digital que demonstra de forma sistêmica o processo de uma atividade de Construção Comunitária da Organização Social TETO. Para a execução do produto serão usados conhecimentos prévios em UX Design e metodologias de UX Research. O produto será uma ferramenta para que os voluntários possam ter mais conhecimento sobre as etapas do projeto, os assuntos abordados e sua temporalidade, levando em consideração a falta de visibilidade de projetos que existe hoje na Organização.

Lista de Imagens

Imagem 1.....	16
Imagem 2.....	16
Imagem 3.....	17
Imagem 4.....	18
Imagem 5.....	19
Imagem 6.....	26
Imagem 7.....	26
Imagem 8.....	27
Imagem 9.....	27
Imagem 10.....	28
Imagem 11.....	28
Imagem 12.....	28
Imagem 13.....	31
Imagem 14.....	32
Imagem 15.....	33
Imagem 16.....	34
Imagem 17.....	35
Imagem 18.....	35
Imagem 19.....	36
Imagem 20.....	36
Imagem 21.....	37
Imagem 22.....	37
Imagem 23.....	38
Imagem 24.....	39
Imagem 25.....	41
Imagem 26.....	41
Imagem 27.....	41
Imagem 28.....	41
Imagem 29.....	42

Lista de Imagens

Imagem 30.....	43
Imagem 31.....	44
Imagem 32.....	45
Imagem 33.....	46
Imagem 34.....	47
Imagem 35.....	48
Imagem 36.....	49
Imagem 37.....	50
Imagem 38.....	50
Imagem 39.....	51
Imagem 40.....	51
Imagem 41.....	51
Imagem 42.....	52
Imagem 43.....	52

Sumário

1. Introdução	7
2. Objetivo	9
3. Justificativa	10
4. Metodologia de pesquisa	12
5. TETO	14
6. Pesquisa	16
6.1 Motivação Pessoal	16
6.2 Benchmarking	17
6.3 Pesquisa Geral	18
6.4 Entrevista 1	22
7. Referências conceituais	23
8. Produto	24
8.1 Entrevista 2	25
8.2 Storyboards	27
9. Covid 19	30
10. Desenvolvimento do Projeto	31
10.1 Entrevista 3	32
10.2 Layouts e Experimentações	33
10.3 Reformulação	39
11. Produto Final	42
11.1 Escolhas Gráficas	53
11.2 Conclusão	55
12. Notas finais	56
13. Bibliografia	57

1. Introdução

O voluntariado é um conjunto de ações — feito através do trabalho voluntário — de interesse social e comunitário, com o objetivo de reverter tal trabalho em benefício para a sociedade ou um grupo de indivíduos. Geralmente esse tipo de ação é feito em conjunto, de maneira colaborativa que tem como propósito o desenvolvimento social de áreas como educação, saúde e cultura.

O trabalho voluntário pode ser feito de maneira individual ou através de instituições que promovem ações voluntárias. As instituições são de diversos cunhos como cultural, religioso, educativo, entre outros; e também podem ser instituições especializadas para o voluntariado. Essas instituições especializadas são em sua maioria Organizações Não Governamentais (ONGs), que vem crescendo significativamente ao longo dos anos, possibilitando que algumas tenham atuação internacional.

Um exemplo de Organização Não Governamental Internacional é o TETO, que teve sua origem no Chile e hoje atua em dezenove países. Seu trabalho é prover desenvolvimento social nas comunidades mais precárias das cidades em que atua, com o intuito de construir uma sociedade mais justa, igualitária, integrada e sem pobreza. O TETO é conhecido pela construção de casas emergenciais e no Brasil, já mobilizou mais de 70 mil voluntários ao longo de sua atuação.

Para que o trabalho da Organização seja bem sucedido é preciso uma boa administração de pessoas e projetos. Tal administração se dá com metodologias de gestão e de trabalho que podem utilizar ferramentas digitais para um resultado mais efetivo. No entanto, as ferramentas digitais disponíveis atualmente foram criadas para atender modelos produtivistas, de mercado. Ao tentar adaptar uma dessas ferramentas para o trabalho voluntário, são encontrados alguns obstáculos como: baixo comprometimento, diferentes formas de atuação em um trabalho, grande transição de pessoas, entre outros.

A proposta inicial deste trabalho era criar uma ferramenta de gestão do TETO que permitisse o monitoramento de tarefas de acordo com projeto e equipe e a visualização de voluntários ativos dentro da Organização. Após a banca parcial, a pandemia mundial de Covid-19 e a paralisação nas atividades de graduação por aproximadamente quatro meses,

houve uma redução do escopo do projeto, que conseqüentemente sofreu algumas mudanças quanto a objetivo e produto final.

A proposta atual é trazer visibilidade para a principal atividade do TETO, a Construção Comunitária, em que são construídas casas emergenciais para moradores em situação de pobreza. Uma Construção possui diversas tarefas de diferentes temas e com uma sequência temporal importante para a compreensão do seu funcionamento. Com isso, o projeto se tornou um manual digital interativo para voluntários do TETO. A ferramenta é um produto digital construído com base nos conhecimentos e metodologias de UX Design, que é um processo de design cujo objetivo é projetar um sistema que ofereça uma boa experiência aos seus usuários.

Assim como a maioria dos projetos de design, o UX Design ou Product Design como metodologia de projeto, pode ser visto como um processo de solução de problemas com foco no usuário, através da empatia. Pode-se destacar cinco principais etapas de um projeto de design: *problema*, identificação de problemas enfrentados pelos usuários que cabe ao designer uma solução; *pesquisa*, análise de similares e percepção de produtos; *hipóteses*, projeção das primeiras ideias de produto; *validação*, produção de protótipos, realização de testes e reajustes do produto; e por fim o *produto final*, que é a execução do produto resultante de todo o processo.

O produto final será uma plataforma digital de visualização que terá como usuário final todos os voluntários da Organização TETO, sejam eles novos, simpatizantes ou experientes. Toda a sua execução será baseada nos principais problemas de clareza que o voluntário enfrenta ao buscar compreender melhor a Construção Comunitária e cada uma de suas etapas.

2. Objetivo

Com este projeto, deseja-se trazer mais clareza às etapas de uma atividade de Construção Comunitária; entender como a visualização de dados pode impactar no engajamento dos voluntários; e propor uma solução de tornar mais visível e compreensível todo o trabalho realizado dentro do TETO, de maneira que beneficie todos os agentes do voluntariado em suas diferentes frentes e formas de atuação. O produto final tem como objetivo criar uma plataforma online para o auxílio na compreensão de todas as etapas de uma atividade complexa de uma ONG.

3. Justificativa

O trabalho voluntário consiste em ações não remuneradas, com o propósito de atender interesses sociais e consequentemente contribuir para um mundo mais justo e solidário. Visto como um ato altruísta e de grande valor moral, o voluntariado está se tornando cada vez mais comum e importante no mundo contemporâneo. Tal ação é possível pela capacidade empática que existe no ser humano de tentar compreender sentimentos e emoções de outros indivíduos de forma objetiva e racional.

O mesmo estado de empatia é um fator presente no discurso de UX Designers. Tim Brown uma vez destacou “para mim, como designer, a empatia não é o fim, e sim um meio. Eu não quero projetar coisas somente para mim. Eu quero projetar coisas para pessoas que são diferentes de mim”. O designer UX projeta toda experiência que o usuário tem com um produto e para isso ele combina empatia, usabilidade e tecnologia durante o desenvolvimento dos projetos.

Em contraponto, quando o conhecimento sobre o comportamento do usuário é usado para projetar produtos somente com a premissa lucrativa ou de manipulação, sem levar em consideração o seu bem estar, os projetos de design podem se tornar nocivos para uma grande parte da população. No ano de 2019 e 2020 foram lançados dois documentários "*Privacidade hackeada*" e "*O dilema das redes*" da empresa Netflix que retratam um pouco sobre esse problema na sociedade e como alguns fatores de design podem adulterar opiniões pessoais, comportamentos sociais e até decisões políticas.

Tanto o trabalho voluntário como o UX Design são, em um âmbito fundamental, atividades que tem a empatia humana como um de seus princípios. Acredito que unir esses sentimentos altruístas em um único projeto, é uma forma de aproveitamento para a realização deste trabalho numa escola de design.

O atual crise política, socioeconômica e sanitária no país traz grandes consequências estruturais para a população. A parcela mais atingida são as classes mais baixas que geralmente sofrem com a falta de recursos básicos como educação, saúde e saneamento. O trabalho voluntário é uma maneira rápida e eficaz de solucionar os problemas mais evidentes a curto prazo.

Por ser considerado um trabalho informal e em sua maioria, não remunerado, muitas vezes as Organizações não têm os recursos financeiros e tecnológicos para desenvolver

produtos que ajudem em sua visualização e organização. Portanto, para uma ONG, ter uma plataforma que traga visibilidade de suas atividades, traz benefícios no sentido de ampliar a compreensão de projeto para os voluntários que são ativos e conseqüentemente sua própria atuação dentro do projeto, trazendo assim melhores resultados também para as pessoas que são beneficiadas pelo trabalho do TETO.

4. Metodologia de pesquisa

As metodologias utilizadas para a realização deste trabalho foram as mesmas utilizadas no campo em que trabalho. Atualmente sou UX Researcher na empresa Globo e faço parte da equipe de UX, desenvolvendo produtos digitais do Grupo Globo. Atuo realizando testes de usabilidade e pesquisas qualitativas de teor exploratório.

Como os autores James Lang e Emma Howell explicam no livro *Researching UX: User Research* (2017), a pesquisa exploratória tem como premissa auxiliar no processo inicial na construção de um produto. Seu objetivo é entender quais problemas o UX Designer pode resolver, como o problema é resolvido atualmente e como pode-se melhorar a maneira como as coisas são feitas, qual o valor os usuários esperam do produto, entre outros. Pesquisas exploratórias são mais profundas e geralmente se utiliza multi-métodos de pesquisa.

De acordo com o Interaction Design Foundation “pesquisa em UX (experiência do usuário) é a investigação sistemática dos usuários e seus requisitos, a fim de adicionar contexto e insights sobre o processo de projetar a experiência do usuário. A pesquisa em UX emprega uma variedade de técnicas, ferramentas e metodologias para chegar a conclusões, determinar fatos e descobrir problemas, revelando informações valiosas que podem ser inseridas no processo de design.”

Durante a realização do projeto foram feitas entrevistas em profundidade a fim de conseguir insumos para a realização do trabalho. Uma entrevista em profundidade consiste em fazer perguntas específicas sobre determinado assunto com o intuito de entender qualitativamente as causas dos problemas e como resolvê-los. Por ser um tipo de pesquisa qualitativa com um teor mais subjetivo, é comum, na pesquisa em UX, utilizar uma amostragem pequena a fim de obter uma compreensão aprofundada sobre o problema.

À primeira entrevista dei o nome de "Pesquisa de Entendimento do Trabalho Voluntário". Nessa entrevista foi investigado o entendimento sobre trabalho voluntário; quais as principais motivações para a realização de tal; quais os fatores positivos e negativos de se trabalhar nesse ramo e como o trabalho voluntário pode ser comparado a uma empresa formal. A pesquisa foi realizada com duas pessoas que trabalham ou trabalharam na instituição TETO, todos com alto cargo de gerenciamento e empregados da instituição.

A segunda entrevista foi um "Mapeamento de Problemas dentro da Organização TETO". Nesta entrevista foram investigados os principais problemas na visão pessoal do entrevistado e como esses problemas afetam a instituição. Essa pesquisa foi realizada com cinco pessoas que trabalham ou trabalharam na Organização TETO. Dentre as cinco pessoas, três eram empregadas e dois eram voluntárias. Todas com algum cargo de gerência e aproximadamente dois anos de experiência na Organização.

A terceira foi um "Mapeamento da Construção Comunitária". Por essa pesquisa ter um teor mais objetivo, foram entrevistados o Ex-Coordenador Operacional do TETO Rio de Janeiro e a atual Gestora de Sede do Rio de Janeiro a fim de mapear todas as atividades de uma atividade de Construção Comunitária, dividindo-a em etapas, assuntos e organizando-a cronologicamente.

5. TETO

O TETO é uma Organização Social Internacional da qual eu participei como voluntária durante três anos, trabalhando em mais de dez projetos diferentes. O principal objetivo das ações sociais do TETO é a superação da pobreza em que vivem milhões de pessoas nas comunidades precárias. O trabalho é realizado por meio do engajamento comunitário e da mobilização de jovens voluntários e voluntárias.

No Brasil, a Organização está presente nos estados de Rio de Janeiro, São Paulo, Minas Gerais, Bahia, Pernambuco e Paraná. Seu trabalho acontece através de diferentes projetos como construção de casas emergenciais, extração de informações qualitativas e quantitativas das comunidades e realização de projetos específicos como construção de biblioteca, horta e reforma de quadras, que surgem de acordo com a demanda dos moradores da comunidade.

Mesmo sendo uma Organização com diferentes tipos de projeto, o TETO é mais conhecido pela atividade que constrói casas emergenciais para famílias que vivem em situação de risco. Desde sua presença no país, essa atividade chamada Construção Comunitária, construiu 4.396 moradias de emergência, que consiste em casas pré-fabricadas de madeira que substituem moradias geralmente feitas de papelão, sucata e sem nenhum piso.

A Construção Comunitária acontece de três a quatro vezes ao ano e por ter um custo alto e depender de doações, o número de casas construídas varia a cada atividade. Uma atividade de Construção Comunitária dura em torno de três meses para ser concluída. A maioria dos voluntários do TETO participam apenas do evento da Construção, quando efetivamente as casas são construídas e que tem a duração de apenas um final de semana.

Outras etapas como planejamento, compra de materiais, logística, preparação da comunidade, alojamento, etc, que são fundamentais para que o evento aconteça, duram em média os três meses antes do evento e geralmente envolvem uma quantidade menor de voluntários. Mesmo essas atividades exigindo uma quantidade menor de voluntários, elas ainda sofrem com a falta de pessoas continuamente comprometidas com o trabalho ao longo de todos os meses, já que a maioria se envolve mais com evento da Construção.

Mesmo sendo a atividade mais conhecida internacionalmente e que mobiliza a maior quantidade de voluntários durante o ano, a Construção Comunitária não possui um guia brasileiro explicativo acessível sobre todo o processo. Por ser um trabalho comandado por jovens e com grande rotatividade de voluntários, o registro de etapas são internos e em uma linguagem individual de cada voluntário.

6. Pesquisa

Em um primeiro momento, foi realizada uma pesquisa para entender melhor como o trabalho voluntário é compreendido nos dias atuais. Para isso foi feita uma organização das motivações pessoais para o trabalho, um *benchmarking* sobre produtos digitais que se relacionam de alguma forma com o trabalho voluntário, uma pesquisa geral em documentos oficiais sobre o assunto e a entrevista "Pesquisa de Entendimento do Trabalho Voluntário".

6.1 Motivação pessoal

A motivação para o projeto surgiu a partir de um levantamento pessoal de problemas previamente observados durante o tempo de trabalho na Organização, principalmente os que são relacionados aos voluntários. Entre eles, os que obtiveram maior interesse foram os problemas relacionados ao *engajamento* e ao *comprometimento* dos voluntários. Problemas com o engajamento são mais subjetivos, já que o empenho do voluntário está ligado diretamente com sua motivação pessoal. Já os relacionados ao comprometimento, são mais objetivos, pois são referentes apenas à execução de um compromisso.

Como hipótese de solução inicial para tais problemas, houve um desejo de fazer um produto que provocasse uma maior responsabilidade por parte dos voluntários em relação aos projetos. Em contrapartida, a atuação do designer no projeto é mais coerente ao se desenvolver uma ferramenta de melhoria de trabalho, e não uma ferramenta de convencimento. A ideia de convencer pessoas me colocaria em uma posição superior ao agir em uma área pessoal e de livre escolha para cada indivíduo. O objetivo é melhorar um processo já existente e para pessoas que já são interessadas em trabalho voluntário e não no persuasão de novas pessoas.

6.2 Benchmarking

O benchmarking é um processo de comparação e análise de produtos e serviços similares que atuam no mercado atual. Nesta primeira etapa foram analisados dezoito produtos digitais que se dividiram em quatro categorias:

1. Produtos digitais de trabalho voluntário:

Esse tipo de produto digital pode ser definido como um trabalho voluntário *online*, já que todo o voluntariado acontece digitalmente sem necessidade de capacitação e interação social presencial. Os aplicativos analisados foram o “Ribon” e o “Be my eyes”.

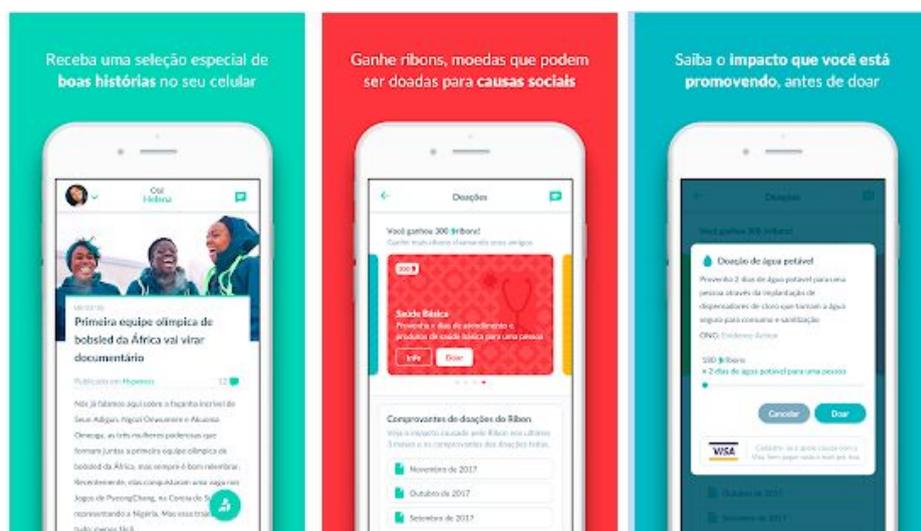


Imagem 1



Imagem 2

2. Produtos de intercâmbio voluntário:

Famosos pelo seu alcance global, esses produtos geralmente são plataformas que facilitam a atuação dos voluntários nas ações sociais internacionais fazendo a conexão entre o voluntário e a Organização. Diferentemente do voluntariado tradicional, esses produtos digitais utilizam o trabalho voluntário como moeda de troca, ou seja, os voluntários fazem a ação em troca de hospedagem e refeições. Dentre eles estão o Worldpackers, Woraway, Helpx e Wwoof.



Imagem 3

3. Produtos de busca por trabalho voluntário:

Atualmente estes são os produtos com maior número de atuação e crescimento no campo digital. Eles são responsáveis por fazer o intermédio dos voluntários com as oportunidades de trabalho disponíveis nas Organizações. Esses produtos possuem uma grande quantidade de vagas para o voluntário que são escolhidas de acordo com sua preferência em relação a área, modo, horário e local de atuação. As plataformas analisadas foram o "Atados" e o "Transforma Brasil".



Imagem 4

4. Produtos de Gerenciamento de Projeto online:

Muito utilizados para gerenciamento de projetos complexos dentro de empresas até de maneira pessoal, esse tipo de produto não é ligado diretamente ao trabalho voluntário, mas é muito utilizado por ser gratuito e eficiente para administração de projetos com muitas etapas e diferentes atores. Essas ferramentas permitem o monitoramento de tarefas e acompanhamento de projetos garantindo o gerenciamento de todas as suas atividades em único lugar digital. Os produtos analisados foram o Trello, Kanbanize e Jira.

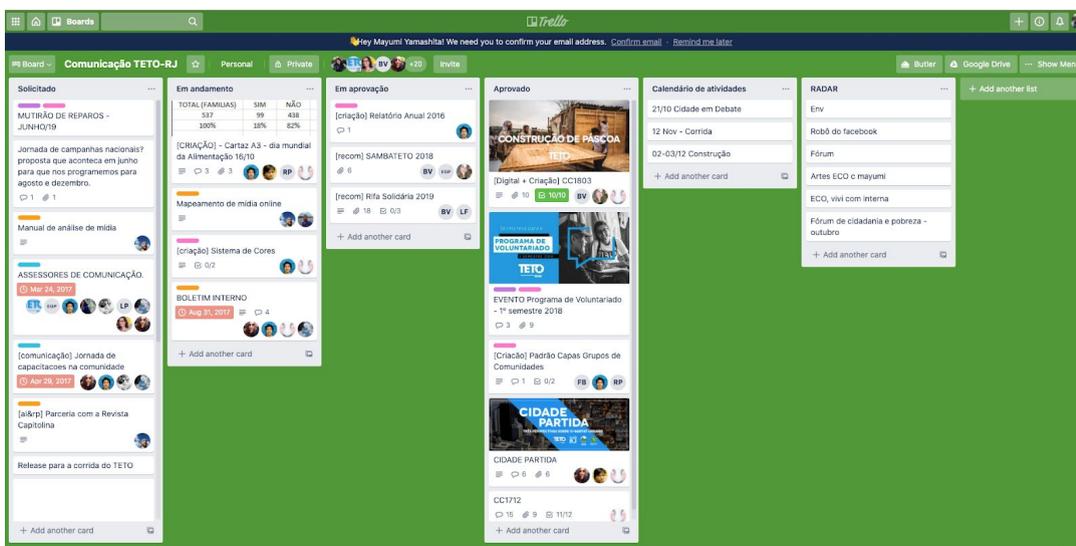


Imagem 5

6.3 Pesquisa Geral

O trabalho voluntário é definido pela Legislação como a “atividade não remunerada prestada por pessoa física a entidade pública de qualquer natureza, ou a instituição privada de fins não lucrativos, que tenha objetivos cívicos, culturais, educacionais, científicos, recreativos ou de assistência social, inclusive mutualidade.” (Lei nº 9.608-18.2.1998). Segundo a ONU, o voluntariado traz benefícios tanto para a sociedade em geral como para o indivíduo que realiza tarefas voluntárias. Para a sociedade, há uma contribuição nas esferas econômica e social, e da ideação de uma sociedade mais coesa, através da colaboração e reciprocidade. Para os voluntários, os benefícios são mais subjetivos e pertencem ao estudo da psique humana, já que estão relacionados com o sentimento altruísta, razões pessoais, razões sociais e razões culturais.

Em sua maioria, o voluntariado atua em frentes individuais, ambientais e sociais. Nas causas individuais destaca-se a ajuda a idosos, deficientes físicos, doentes, crianças, moradores de rua e refugiados. As causas ambientais geralmente são relacionadas a preservação ambiental, consumo consciente, proteção animal e resgate animal. As sociais são relacionadas à sociedade como um todo, por exemplo combate à pobreza, projetos esportivos, empoderamento feminino, causas LGBTQ+ e disseminação de arte e cultura.

Como modelo de trabalho, o voluntariado é flexível já que na maioria das vezes é considerado um trabalho informal. Ele pode ser classificado de acordo com o tempo de atuação sendo: pontual, atuando apenas em períodos espaçados de tempo; ou contínuo, atuando durante um período de tempo regular. Pode ser classificado pelo modelo de atuação sendo: presencial, que é o modelo de destaque para a maioria dos trabalhos pois envolve a presença do voluntário no projeto; ou remoto, sendo o trabalho feito à distância. E pode ser classificado de acordo com a iniciativa sendo: pessoal, em que a pessoa se solidariza por iniciativa própria; ou empresarial, quando a iniciativa é pelas empresas privadas que facilitam o processo de voluntariado para seus funcionários.

6.4 Entrevista 1 - Pesquisa de Entendimento do Trabalho Voluntário

A primeira entrevista nomeada como Pesquisa de Entendimento do Trabalho Voluntário, resultou na descrição do voluntariado como uma grande troca de conhecimentos entre pessoas de realidades distintas, gerando um desenvolvimento pessoal mútuo. Um dos principais aprendizados para o voluntário é o de conscientização social, já que, na maioria dos casos, os projetos são realizados por pessoas mais privilegiadas para pessoas carentes. Em consequência, todas as pessoas envolvidas no trabalho ampliam sua visão de mundo que futuramente pode refletir no modo em que se pensa, age e interage com o meio.

Estudo divulgado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) revela que a concentração de renda aumentou em 2018, reforçando a extrema desigualdade social no país. Em vista disso, o país sofre com uma grande deficiência na garantia de direitos básicos para a maior parcela da sociedade. O trabalho voluntário aparece como uma prática colaborativa que soluciona os problemas básicos de maneira rápida e eficiente à curto prazo.

Há também uma assimilação entre trabalho voluntário e política, já que ele atua diretamente em assuntos de organização, direção e administração da sociedade. Por vivermos em uma sociedade cujo regime político é a democracia, a oposição e crítica ao governo atuante é frequente. Sendo assim, o trabalho voluntário se torna uma ação política ao discutir e intervir em assuntos que são de responsabilidade do governo.

7. Referências conceituais

A revolução científica que começou no século XVI junto ao capitalismo, influenciou diretamente o modo como vivemos hoje. Somos uma sociedade de consumo, que utiliza recursos naturais de maneira inconsequente para a produção de novas tecnologias. Cunhado pelo biólogo americano Eugene F. Stoermer no início dos anos 1980, o termo “Antropoceno” foi usado para destacar esses impactos das atividades humanas sobre a Terra. (OGLOBO, 2015)

Como consequência dessa era, estamos fadados à autodestruição por falta de consciência e responsabilidade com o meio em que vivemos. (KRENAK, 2019). Isso se dá pela tendência do indivíduo de ser inimigo da civilização, pois são homens naturalmente sem cultura, sem noção de sociedade e conseqüentemente autodestrutivos. Portanto, a civilização constantemente traz o homem isolado para sua liberdade, substituindo o poder do indivíduo pelo poder da comunidade (FREUD, 1930).

Ailton Krenak em seu livro “Ideias para adiar o fim do mundo” propõe um renascimento coletivo para que a mudança não parta de um indivíduo, já que pessoas diferentes enriquecem um mesmo espaço. Em um trecho, Ailton cita que estamos caindo em direção ao fim do mundo mas que devemos “não eliminar a queda, mas inventar e fabricar milhares de paraquedas coloridos, divertidos, inclusive prazerosos.” (2019, p. 63). Cabe a nós, projetistas, essa responsabilidade de lidar com os problemas e atuar sobre eles.

Em “Sapiens: uma breve história da humanidade”, o autor Yuval Noah Harari (2014) nos mostra como a capacidade de abstração e memória do homo sapiens permitiu que este fosse capaz de se reunir em sociedades complexas e, assim, crer em utopias. Essa capacidade, definida como Revolução Cognitiva, é o principal fator para nossa superioridade intelectual perante aos demais animais.

Nestas leituras, percebe-se a importância da coletividade que o homem está fadado a viver, e sua auto responsabilidade o desenvolvimento geral e individual. O trabalho voluntário é fruto de uma sociedade colaborativa que age para o próprio crescimento e aperfeiçoamento.

8. Produto

Em decorrência destas pesquisas, pude fazer um esboço dos produtos que poderiam ser desenvolvidos. A primeira ideia seria um novo modelo para gerenciamento online de projetos que atendesse especificamente a Organização TETO. O objetivo desse produto seria um melhor gerenciamento de equipe e de etapas do projeto, contando com a adesão e adaptação dos voluntários a essa nova plataforma.

A segunda ideia seria criar um Currículo para recrutamento de Voluntários. A partir do momento em que uma pessoa se interessasse pelo trabalho voluntário, ela preencheria um currículo para poder ser direcionada a uma área que atendesse o seu perfil. Isso traria um maior aproveitamento do voluntário dentro da Organização já que este seria encaminhado a uma área mais adequada para seu modo de trabalho e suas preferências pessoais. O intuito de alocar o voluntário da melhor maneira dentro do TETO é gerar um maior engajamento e conseqüentemente ter mais sucesso na execução dos projetos.

A terceira ideia seria a criação de uma plataforma de visualização de dados para a transparência de informações da Organização. Em um único lugar seriam reunidas as informações dos voluntários e áreas envolvidas em todos os projetos. Essa visualização traria mais clareza ao processo de trabalho, aos agentes envolvidos e ao impacto que cada pessoa possui em cada projeto. Essa visão poderia ajudar no gerenciamento dos voluntários e na clareza da importância de cada ator dentro de um projeto.

8.1 Entrevista 2 - Mapeamento de Problemas dentro da Organização TETO

Para que houvesse uma maior certeza sobre os principais problemas a serem solucionados e uma validação sobre as deficiências previamente observadas na minha atuação como voluntária, foi feita a segunda entrevista, denominada Pesquisa de Mapeamento de Problemas dentro da Organização TETO. Nessa pesquisa foi pedido que voluntários e empregados listassem os principais problemas encontrados na realização dos projetos e como tais geram consequências para a Organização como um todo.

Os entrevistados listaram diversos problemas de âmbito financeiro, estrutural e regional que não estão expostos já que o projeto tem foco nos problemas operacionais. Os destaques foram:

1. Comprometimento

O trabalho voluntário demanda tempo, energia e técnica como qualquer outro trabalho, porém ele não é remunerado e isso gera uma falta de comprometimento recorrente. Um dos fatores que agravam essa situação, dentro do TETO, é a falta de conhecimento sobre o impacto do trabalho de cada voluntário na Organização como um todo.

2. Comunicação

Organizações Internacionais possuem um grande número de voluntários e muitos projetos sendo realizados ao mesmo tempo. Esses projetos demandam bastante trabalho e, por conta disso, as equipes envolvidas dificilmente trocam informação entre si. Isso gera um *déficit* na transparência dos processos, dos desafios e das soluções que cada equipe possui.

3. Gerenciamento

Como dito anteriormente, o trabalho do TETO é considerado informal e conta com um grande número de voluntários trabalhando paralelamente. Por ser uma ONG, tais voluntários são geridos por um pequeno número de empregados capacitados. Com essa relação desproporcional, o gerenciamento muitas vezes falha e gera consequências para a realização dos projetos. Hoje os voluntários possuem uma grande dependência de seus gestores e não são capazes de se autogerir.

4. Controle no recrutamento de novos voluntários

Por ser um trabalho voluntário, o TETO não possui nenhuma restrição para o recrutamento de novos voluntários. Contudo, há uma grande deficiência na gestão desses voluntários e no seu direcionamento dentro da Organização. Para um melhor aproveitamento e maior eficiência, seria necessário um maior controle do perfil de cada pessoa recrutada e uma orientação para o local de trabalho adequado de acordo com as habilidades de cada um.

5. Visibilidade

As principais atividades da Organização, principalmente a Construção Comunitária, possuem muitas etapas que ocorrem em um determinado período de tempo e são gerenciadas por pessoas diferentes a cada atividade, por conta de sua alta rotatividade de voluntários. Para os voluntários pontuais, essa complexidade e a falta de documentos oficiais de projeto traz dificuldade na visão macro da atividade e dificulta o entendimento da importância do seu papel dentro do projeto.

O resultado das entrevistas validou os problemas levantados anteriormente e além disso, apresentou uma percepção mais ampla e diferenciada de como trabalhar de maneira efetiva como designer. A partir desta conclusão, foi feita uma apuração dos produtos previamente esboçados de acordo com os problemas a serem resolvidos.

8.2 Storyboards

Como primeiro momento de definição da ideia do projeto, foi feito um storyboard representando um produto ideal e todas as suas funcionalidades. O produto esboçado foi um aplicativo de operacionalização e visualização para ajudar no controle dos processos, estimular a colaboração e a produção independente de cada voluntário e auxiliar na estruturação dos projetos.



Imagem 6

O aplicativo conta com um cadastro pessoal em que o usuário coloca todas as informações relacionadas a suas atividades no TETO como Equipe e Cargo.

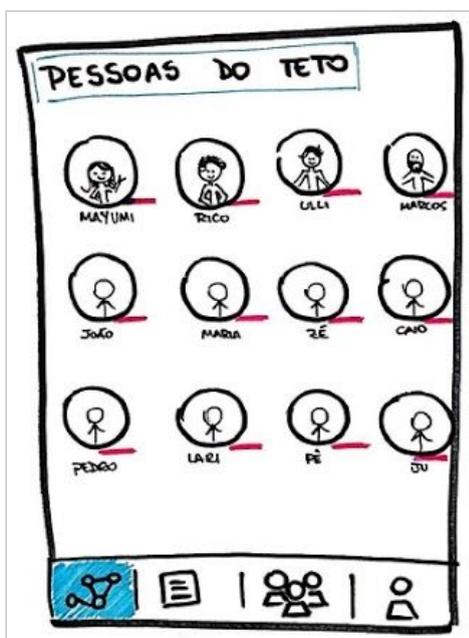


Imagem 7

Em um primeiro momento, o usuário tem uma visão geral de todas as pessoas que trabalham na Organização como foto, nome e equipe a qual ela pertence. O usuário também tem acesso a todos os perfis com as informações de cada voluntário e em cada Perfil, contém a informação de qual equipe o voluntário está alocado e em quais projetos ele está envolvido.

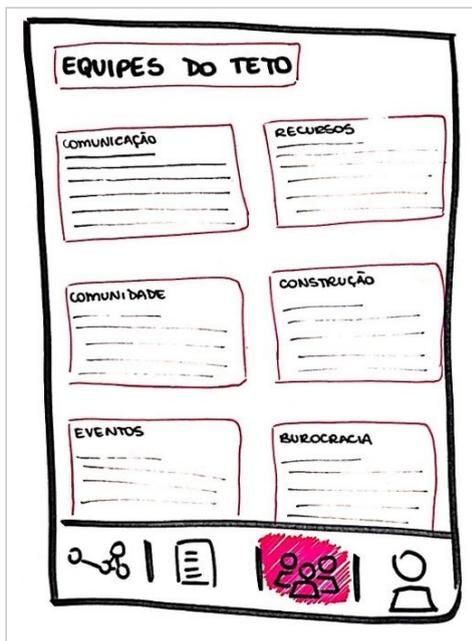


Imagem 8

Outra opção de navegação é por Equipes, em que constam todas as equipes atuantes no TETO com sua descrição.

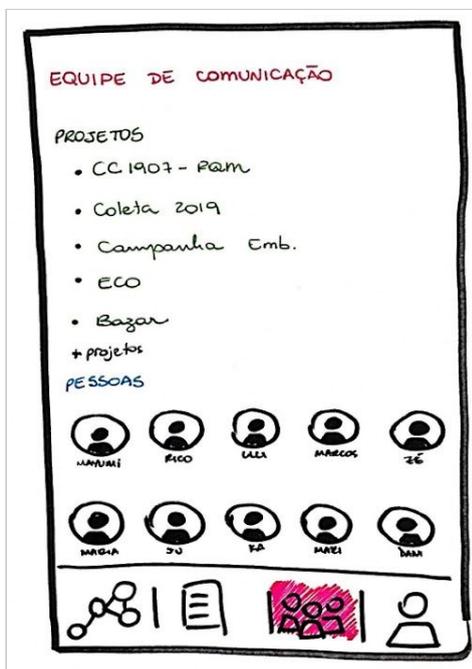


Imagem 9

Ao selecionar uma equipe, o usuário pode ver em quais projetos a equipe está envolvida e quais pessoas a compõe.

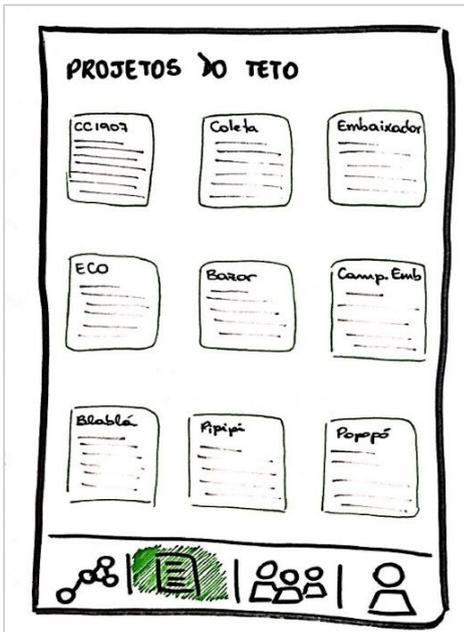


Imagem 10

A opção de navegação por projetos possui todos os projetos decorrentes sendo executados pela Organização.

A seção de atividades que se encontram dentro do Projeto, são editáveis. Nela é possível criar e atribuir atividades de acordo com os perfis, sendo possível ter tarefas “feitas” e “a fazer”. Todo o aplicativo é navegável e traz diferentes modos de visualização do trabalho sendo feito, das equipes responsáveis e dos voluntários atuantes.

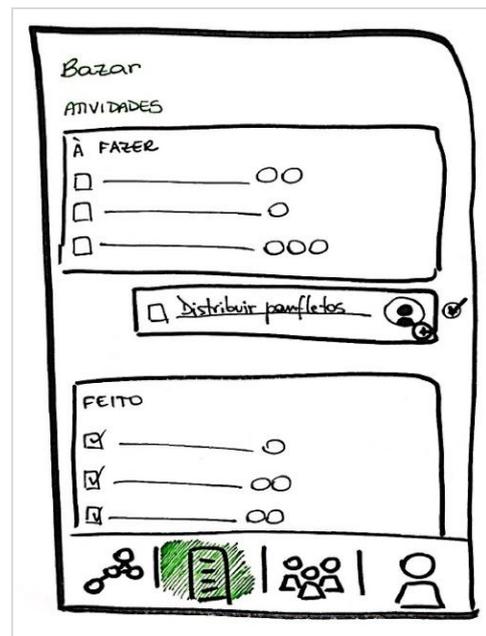


Imagem 11 e 12

9. Covid-19

A primeira entrega do Trabalho de Conclusão de Curso aconteceu em outubro de 2019, e logo após retomar as orientações em março de 2020, a Organização Mundial da Saúde declarou estado de pandemia mundial causada pela disseminação do vírus Covid-19. Esse decreto deu início ao isolamento social, suspensão das atividades da Universidade Estadual do Rio de Janeiro e mudanças significativas nos meios sociais, políticos, econômicos e culturais em que vivemos.

O objeto de estudo deste trabalho, Organização TETO, sofreu mudanças significativas durante a pandemia. Todas as atividades programadas para o ano foram suspensas, em vista que o voluntariado poderia ser considerado um grande transmissor do vírus para os moradores das comunidades; em paralelo foi criada uma campanha de arrecadação de recursos financeiros para viabilizar doações de itens de cesta básica e higiene para os moradores da comunidade.

Além disso, 30% da equipe do TETO Brasil foi demitida por falta de recursos e os que continuaram trabalhando, tiveram seus salários oficiais¹ e carga horária reduzida a 50%. Os funcionários atuais e seus cargos correspondentes estão sofrendo adaptações para manter a Organização nesse novo cenário.

Durante toda a execução desse projeto, o fim oficial da pandemia não foi decretado. Contudo, o TETO retomou as atividades de arrecadação monetária para próximas Construções Comunitárias, mas sem datas oficiais para os eventos massivos, em que muitos voluntários vão para as comunidades a fim de realizar alguma atividade.

A pandemia não afetou diretamente o produto final deste projeto, em vista que a Organização deve continuar com seu evento principal, a Construção Comunitária, que é o assunto abordado neste Trabalho. Porém, o estado de pandemia e seu impacto psicológico social afetou a execução do projeto como um todo.

¹O Programa Emergencial de Acesso a Crédito (PEAC, 2020) foi instituído por meio da Medida Provisória nº 975, de 01.06.2020, convertida na Lei 14.042, de 19/08/2020, e tem o objetivo de apoiar as pequenas e médias empresas (PMEs), associações, fundações de direito privado e cooperativas, excetuadas as cooperativas de crédito, na obtenção de crédito, ajudando-as assim a atravessar a crise econômica decorrente da pandemia de Covid-19. Com esse Programa, a Organização TETO conseguiu fundos para complementar o valor total dos salários dos funcionários contratados que permaneceram na Organização.

10. Desenvolvimento do Projeto

O primeiro rascunho de projeto foi baseado nas três principais áreas que permeiam toda a visualização dos dados operacionais da Organização, que são *Perfil, Equipes e Projetos*. Cada uma das três áreas traz seus principais detalhes, contudo todos permeiam a mesma informação, que são os Projetos do TETO. Para o desenvolvimento foi escolhido trabalhar apenas com a parte de Projetos, exemplificando com a Atividade de Construção Comunitária, por ser a mais frequente e mais complexa da Organização.

Portanto, o produto final é desenvolvido a fim de sanar o problema de Visibilidade e Entendimento dos processos da Organização pontuados na Entrevista 2. Este problema acontece pois a equipe de voluntários possui uma grande rotatividade, principalmente nos cargos de liderança não remunerados, que é uma característica natural de trabalhos voluntários. Porém, a gestão de cada etapa depende demasiadamente da expertise individual de cada voluntário sobre aquele assunto, o que gera uma sobrecarga neste e aumenta ainda mais este rodízio de pessoas.

Outro problema que a falta visibilidade traz, é o entendimento da complexidade de uma atividade inteira de Construção. Esta possui muitas etapas que pertencem a diferentes assuntos e acontecem pontualmente ao longo dos três meses de trabalho. A falta de clareza da sequência e a que assuntos essas etapas pertencem, faz com que o voluntariado não consiga ter uma visão macro gerando algumas consequências como frustração, irritabilidade, falta de entendimento de decisões gerenciais, desmobilização e diminuição do comprometimento. É importante que o voluntário entenda como seu papel pontual influencia o projeto como um todo e conseqüentemente, a entrega final para o beneficiário.

Com isso, projetou-se um site em versão desktop, para armazenar todas as informações das etapas de uma atividade de Construção Comunitária e todas suas características adjacentes. Tal site tem como função principal atender todos os voluntários do TETO, novos ou não, que estejam envolvidos de alguma forma com a Construção. O objetivo de ter uma plataforma como essa é informar melhor o voluntário, trazendo este para ter uma participação maior na tomada de decisões junto à gerência, podendo gerar um maior comprometimento e motivação para o trabalho realizado.

10.1 Entrevista 3 - Mapeamento da Construção Comunitária

Para que o site pudesse ser desenvolvido, foi feita uma terceira entrevista com o ex-Gerente de Operações e a atual Gerente de Sede do Rio de Janeiro a fim de mapear todas as etapas da Construção Comunitária e também uma busca por materiais existentes que pudessem trazer informações sobre a atividade.

O documento encontrado foi o "Manual do Voluntário" feito em 2017. Este material é um documento em formato pdf, com aproximadamente 76 páginas com textos compostos por listas de tarefas e técnicas boas práticas para os voluntários de cargos de liderança do TETO. A linguagem do Manual é particular para voluntários mais familiarizado com termos e siglas utilizadas frequentemente nas atividades da Organização. Foi relatado pelos entrevistados que esse documento não é utilizado por conta de seu tamanho, complexidade de linguagem e falta de estímulo da gerência em compartilhá-lo.

As entrevistas resultaram em uma divisão das etapas da Construção por assuntos. Uma etapa consiste em uma ação pontual, que tem impacto significativo em toda atividade e acontece em um determinado período de tempo. Essas etapas foram organizadas por assunto, ou seja, todas as etapas que tinham a mesma finalidade dentro da Construção foram agrupadas. As cores foram usadas apenas de modo ilustrativo nesta primeira pesquisa.

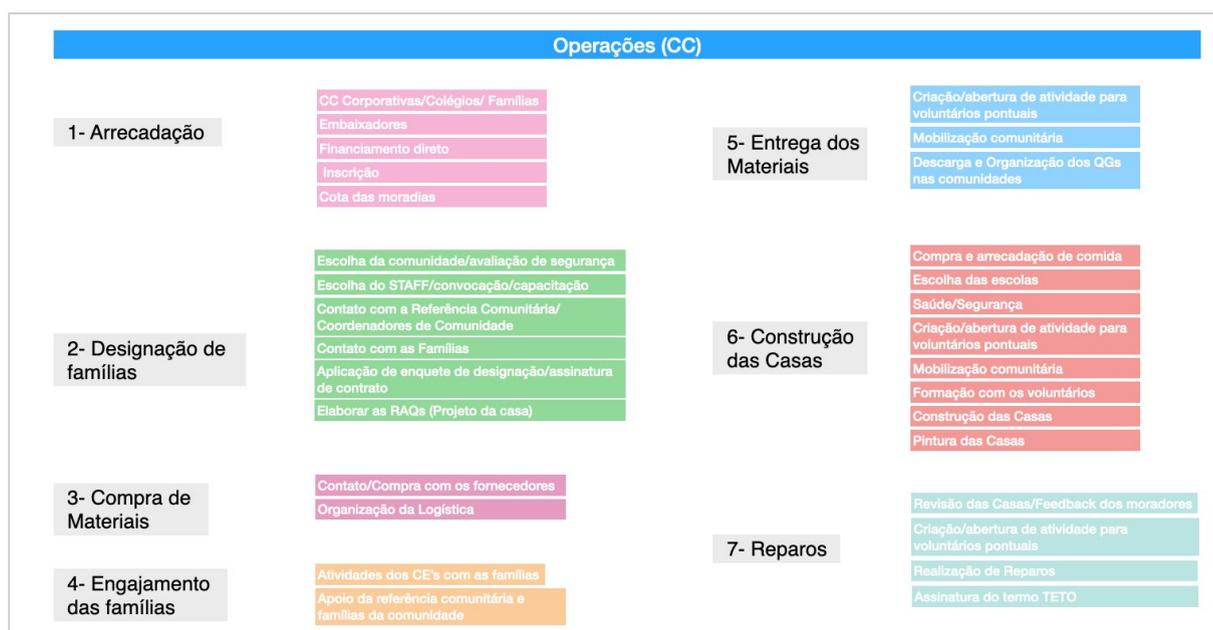


Imagem 13

Com isso, foram pontuadas trinta etapas distribuídas por sete assuntos diferentes. A maioria desses dados foram representados em ordem cronológica, sendo por exemplo, a maioria das etapas do assunto 2- Designação de famílias acontecendo depois da maioria das etapas do assunto 1- Arrecadação. Porém, a ordem cronológica não é precisa, já que algumas etapas são exceções e acontecem paralelamente a etapas pertencentes a outros assuntos, tanto posteriores, quanto anteriores.

10.2 Layouts e experimentações

Como ponto de partida para o desenho do produto final, foram feitos diversos *layouts* de baixa fidelidade com o objetivo de retratar os sete assuntos diferentes. Esses assuntos, que funcionam como categorias, deveriam ser apresentados com o mesmo peso gráfico, para que nenhum assunto apareça com mais importância que outro. Todas as telas foram desenvolvidas no programa Adobe XD.

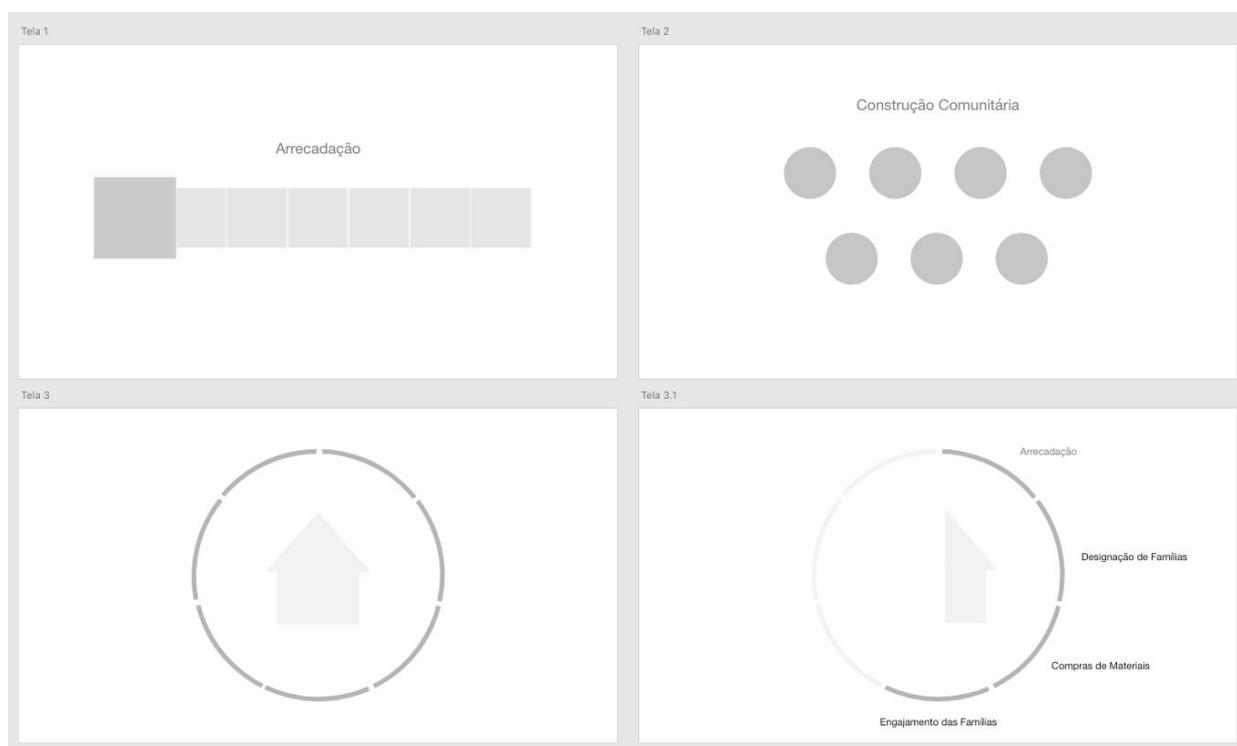


Imagem 14

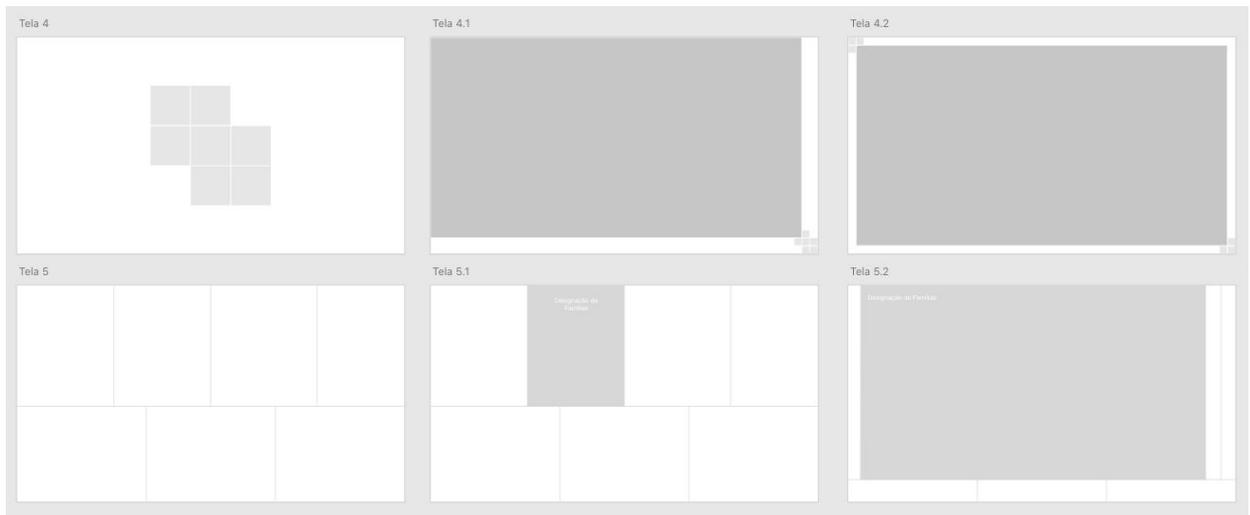


Imagem 15

Dessa forma, o projeto se baseou na visibilidade de todos os assuntos e na revelação da estrutura da atividade Construção como um todo. Percebeu-se então que a principal questão era a de evidenciar um assunto, sem que os outros perdessem importância visual, deixando a navegação contínua entre eles. Além de também, a importância da facilidade de acesso à informação das etapas, que estariam dentro de cada assunto.

Neste momento foi percebida a importância de trazer fotos que representassem o trabalho do TETO. Por se tratar de uma interface digital, viu-se a necessidade de exemplificar a emoção do trabalho voluntário através de imagens, tornando a plataforma menos fria ao se ilustrar cada etapa.

A partir dessas premissas, foi desenhado um layout focado nos sete assuntos, e feito um protótipo interativo. Todas as telas foram desenhadas no programa Sketch e prototipadas no programa Principle.

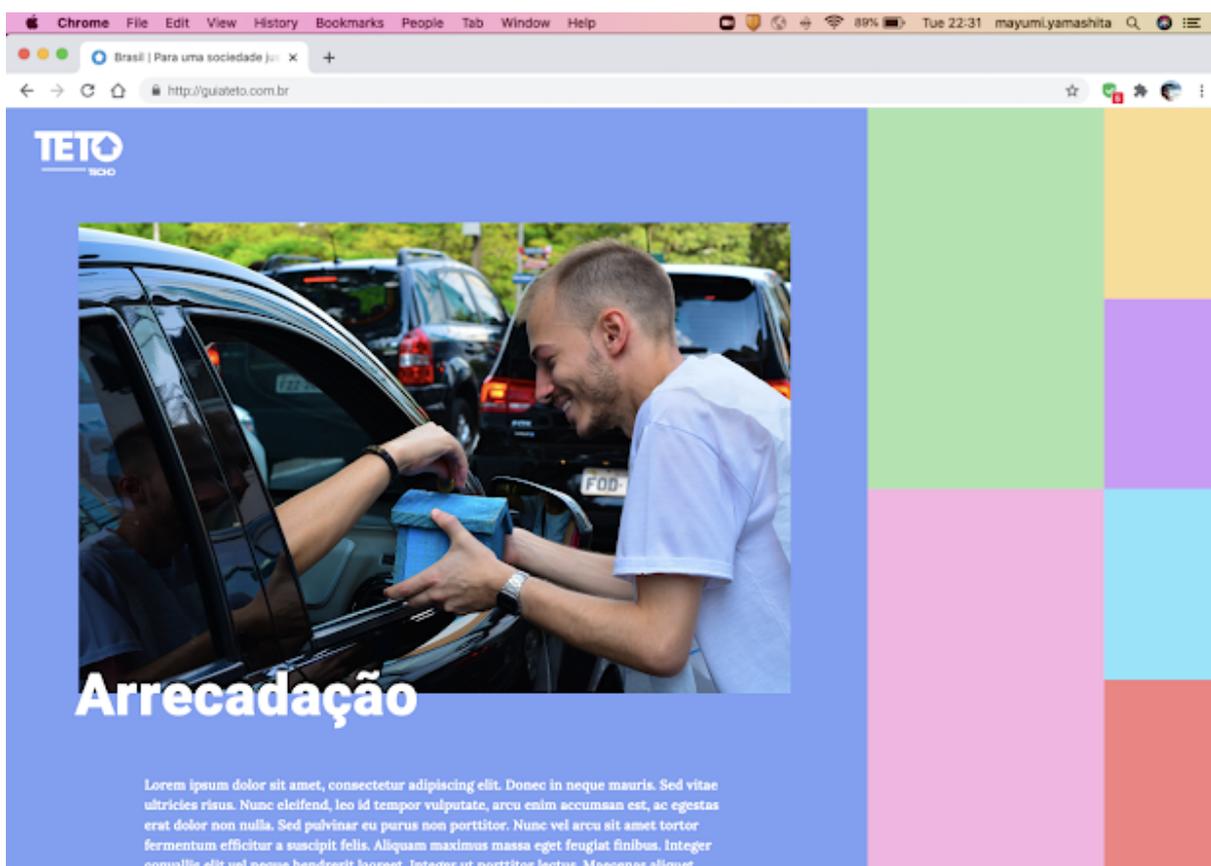


Imagem 16

Os assuntos foram divididos por cor e distribuídos em retângulos coloridos que ficam com a posição fixa quando se faz o movimento de *scrollar* a página. Ao selecionar uma cor, o usuário é direcionado para outro assunto, diferente do que estava exposto na tela previamente. Cada assunto tem uma explicação própria e ao longo da página aparecem as etapas pertencentes àquele assunto.

A prototipação foi feita com o fim de exemplificar as possíveis interações do usuário com a interface. Um exemplo explorado foram as imagens que aparecem para cada assunto com o movimento de "mouse over", que é quando o cursor passa por cima de um elemento e ele se transforma em outro. Cada imagem representa um assunto e foi tratada graficamente para conter sua cor correspondente.



Imagem 19

Como dito anteriormente, os assuntos seguiam uma ordem cronológica que não era precisa, mas que foi utilizada para organizar os assuntos como exemplifica a imagem abaixo, seguindo a ordem da esquerda para a direita.



Imagem 20

A partir da execução deste layout, foi percebida a dificuldade de entender a ordem cronológica dos assuntos. Ao escolher uma das categorias para se explorar, todos os outros retângulos se organizam a fim de manter a ordem pré estabelecida, porém sem a clareza de que existe de fato uma ordem.

Nas imagens, é apresentada a simulação de explorar o assunto 1- Arrecadação, e em seguida escolher o assunto 6- Construção. Na segunda imagem, vemos que sem os números indicando a ordem, não fica claro que o sucessor do azul ciano é o vermelho e que o antecessor é o roxo.

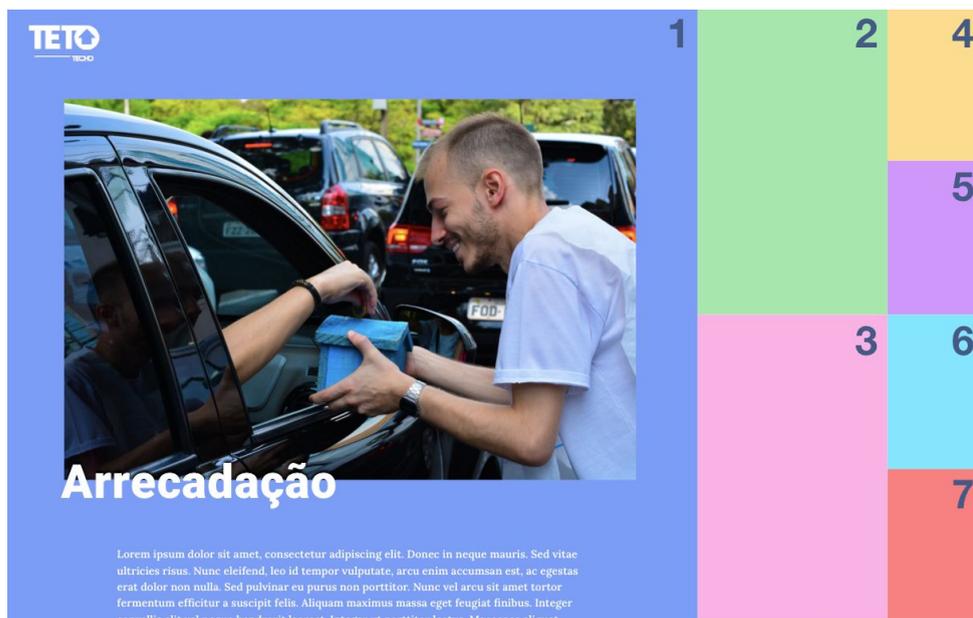


Imagem 21 e 22

10.3 Reformulação

Concluiu-se então que para poder ter um produto que pudesse representar fielmente a Atividade de Construção Comunitária, deveria ser incluída a variável "tempo" na organização das etapas e conseqüentemente na representação destas no produto final. Para isso, todas as etapas foram redistribuídas em ordem cronológica. Na imagem abaixo, cada linha representa um período de tempo de 1 semana.



Imagem 23

A partir desta organização, foi feita uma nova divisão a qual chamei de Fases. Cada Fase representa um conjunto de etapas que representa um momento específico da Construção como um todo.



Imagem 24

A Fase 1 foi nomeada Financiamento, já que corresponde às etapas que mais recolhe recursos financeiros para a construção. A Fase 2- Designação pois contém as atividades relacionadas a escolha de comunidade e das famílias que irão ser beneficiadas com o trabalho do TETO. A Fase 3 foi nomeada Pré-construção, nesta estão representadas as atividades que são um preparo para o evento da construção. A Fase 4- Construção, representa todas as atividades relacionadas ao ato de construir efetivamente as casas. E a última, Fase 5, chamada de Pós-construção por conter todas ações realizadas depois que a casa está pronta.

Essa nova divisão trouxe mais uma variável para o projeto que foi fundamental para a organização do layout final, ficando então:

Variáveis classificatórias

- Etapa
- Assunto
- Fase

Variáveis temporais - referentes às etapas

- Sequência
- Simultaneidade

11. Produto Final

O produto final foi desenhado dando maior relevância às variáveis do projeto do que o desenvolvimento gráfico e estético em si. Os primeiros layouts foram inspirados por produtos digitais que tem o "tempo" como representação principal, como calendários online e o benchmarking feito sobre Produtos Digitais de Gerenciamento Online, citados anteriormente no capítulo de Pesquisa.

Tais layouts foram feitos para testar como cada variável seria representada graficamente e sua organização, de modo que estas ficassem visíveis e acessíveis ao usuário e tivessem a relevância necessária para o entendimento da atividade como um todo.

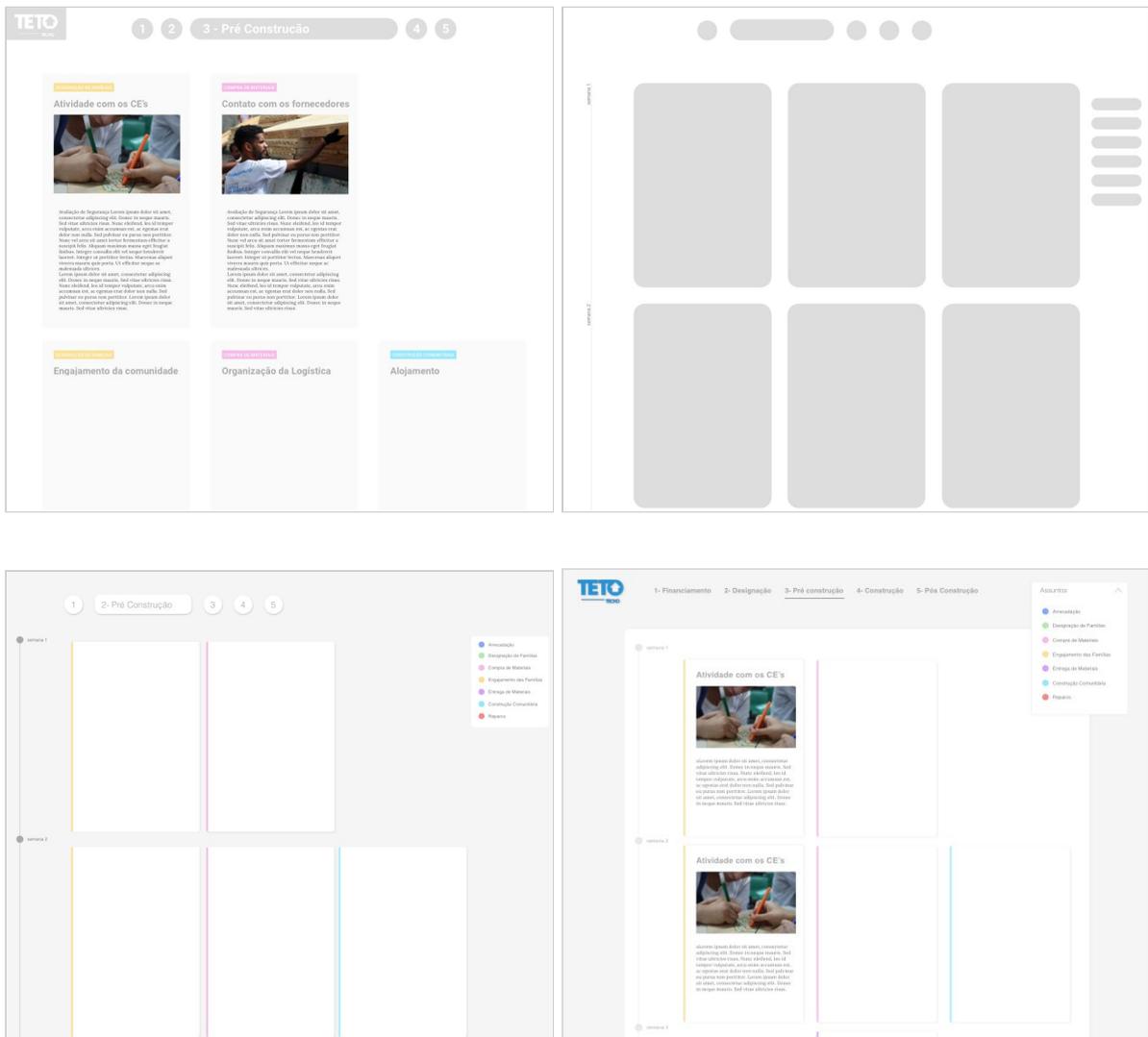


Imagem 25, 26, 27 e 28

A representação das Etapas foi o elemento de maior peso dentro do layout, já que essas foram consideradas o elemento mais importante para a explicação de uma Construção. A navegação do usuário pelo site se dá a partir delas. Em segundo momento, as Fases deveriam ter o destaque já que esta variável traz um entendimento ordenado e cronológico para a atividade. Em terceiro, os Assuntos que ganham destaque com suas respectivas cores e agrupam as etapas em atividades com a mesma finalidade.

Com esta estrutura, foram mapeadas as possibilidades de navegação do usuário pelo site e a importância de cada elemento para o entendimento da Atividade de Construção Comunitária como um todo. O usuário deveria perceber quais espaços são clicáveis e o que cada um representa, levando em conta que todas as possibilidades de visualização estivessem disponíveis.

A variável **Etapa** foi representada por um *card* contendo uma tag indicando o assunto correspondente, o título da atividade, uma imagem representativa e um texto descritivo.

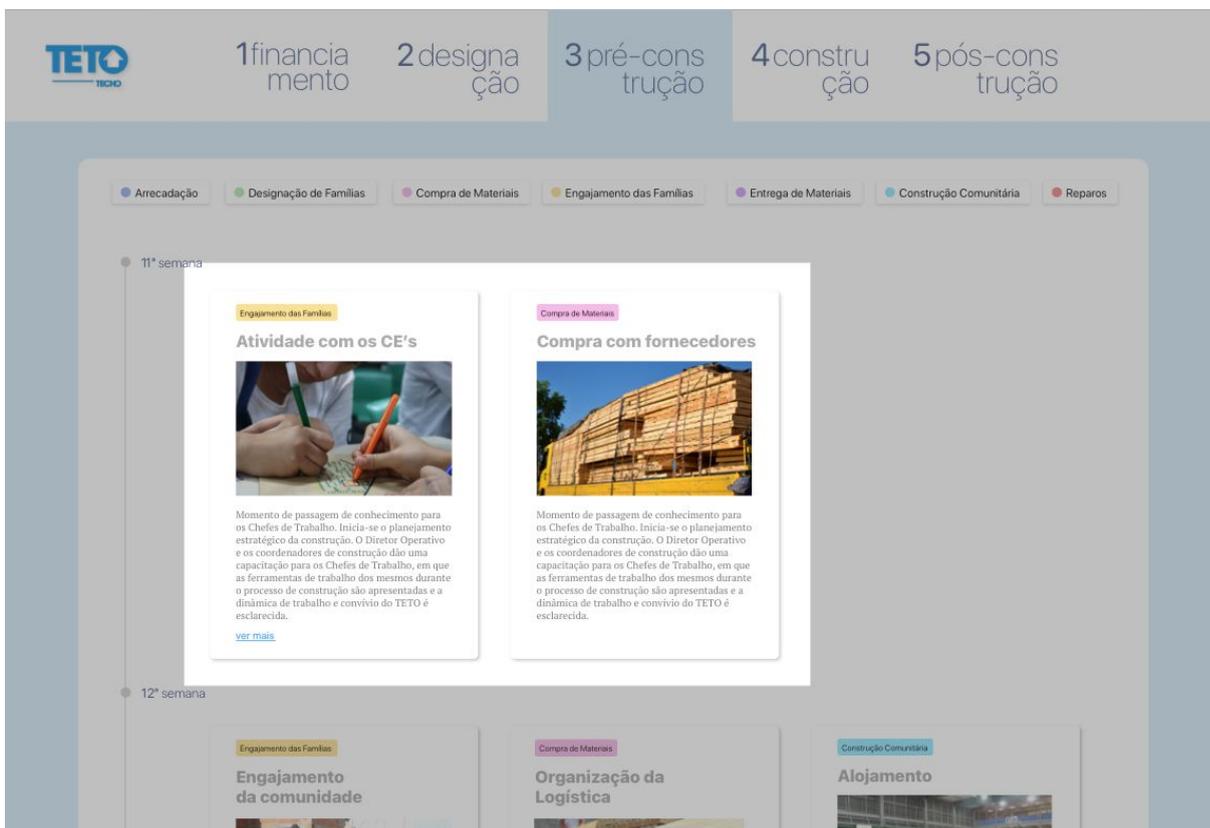


Imagem 29

O **Assunto**, que é o conjunto de etapas que possui a mesma finalidade, foi representado por uma *tag* dentro do *card*, e também é uma opção de filtro para visualização das etapas dentro do site. Mesmo sendo uma informação que se repete ao longo do layout, foi necessária sua reafirmação constante já que sete títulos e sete cores diferentes constituem um número de informação muito grande para o usuário e não são passíveis de serem decoradas.

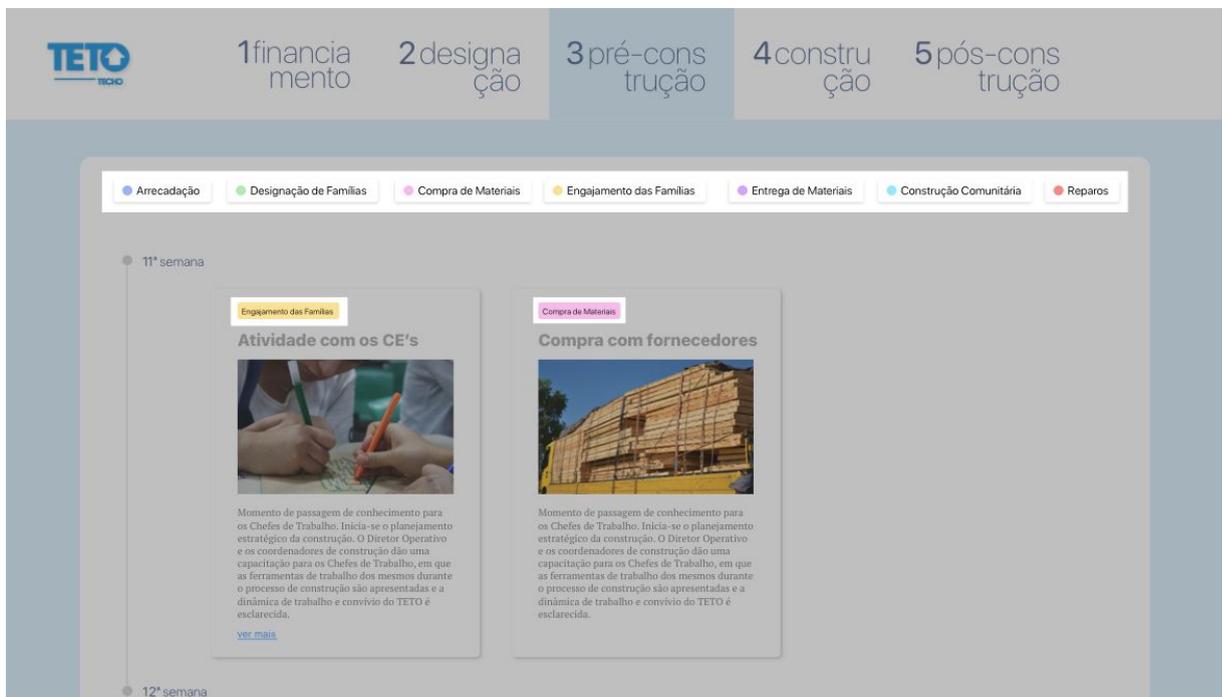


Imagem 30

TETO 1 financiamento 2 designação 3 pré-construção 4 construção 5 pós-construção

1. Associação 2. Designação de Famílias 3. Composição de Materiais 4. Engajamento das Famílias 5. Entrega de Materiais 6. Construção Comunitária 7. Reparo

1ª semana

Assunto

Grupos Financiadores



Momento de passagem de conhecimento para os Chefes de Trabalho, início do planejamento estratégico da construção. O Diretor Operativo e os coordenadores de construção dão uma capacitação para os Chefes de Trabalho, em que as ferramentas de trabalho dos mesmos, desde a prestação de serviços até a prestação e a distribuição de trabalho e controle de TETO é realizada.

[ver mais](#)

Assunto

Financiamento direto



Momento de passagem de conhecimento para os Chefes de Trabalho, início do planejamento estratégico da construção. O Diretor Operativo e os coordenadores de construção dão uma capacitação para os Chefes de Trabalho, em que as ferramentas de trabalho dos mesmos, desde a prestação de serviços até a prestação e a distribuição de trabalho e controle de TETO é realizada.

2ª semana

Assunto

Campanhas



Momento de passagem de conhecimento para os Chefes de Trabalho, início do planejamento estratégico da construção. O Diretor Operativo e os coordenadores de construção dão uma capacitação para os Chefes de Trabalho, em que as ferramentas de trabalho dos mesmos, desde a prestação de serviços até a prestação e a distribuição de trabalho e controle de TETO é realizada.

11ª semana

Assunto

Cota das moradias



Momento de passagem de conhecimento para os Chefes de Trabalho, início do planejamento estratégico da construção. O Diretor Operativo e os coordenadores de construção dão uma capacitação para os Chefes de Trabalho, em que as ferramentas de trabalho dos mesmos, desde a prestação de serviços até a prestação e a distribuição de trabalho e controle de TETO é realizada.

[ver mais](#)

Imagem 31

As **Fases**, foram representadas em um cabeçalho (*header*) de posição fixa, disponível em toda navegação.

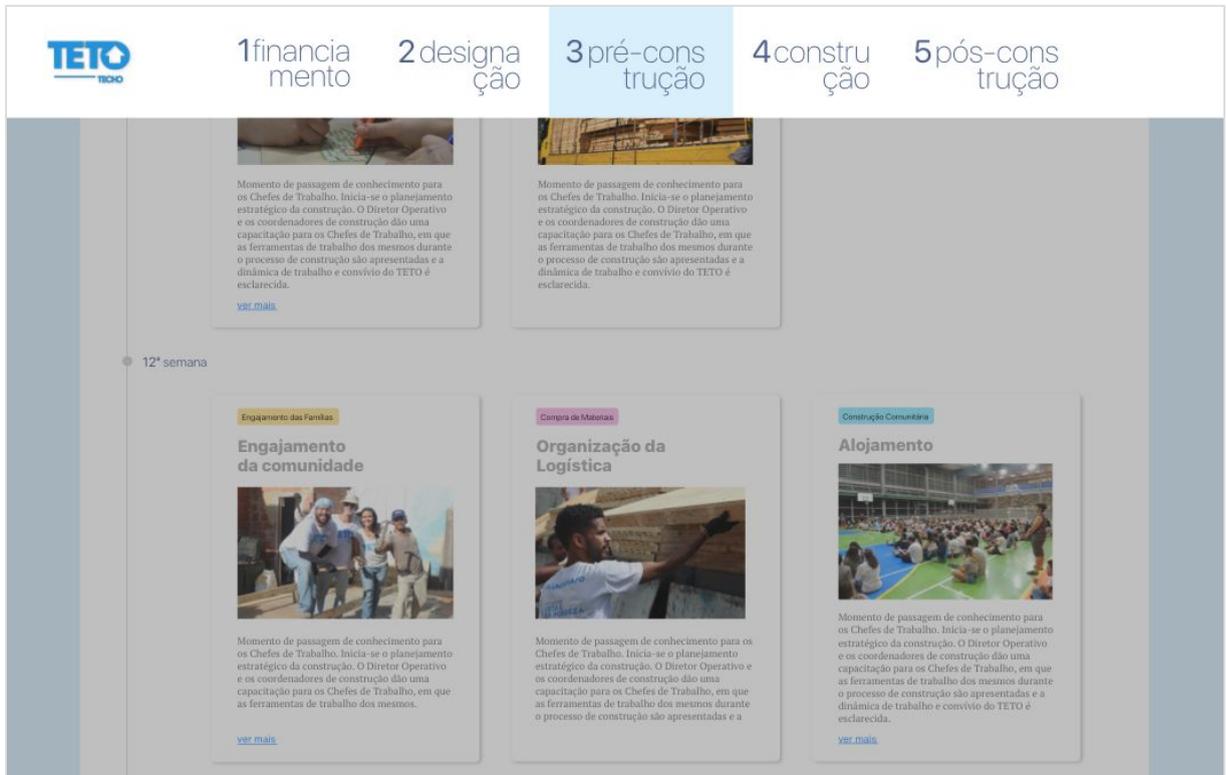


Imagem 32

A **Sequência** e **Simultaneidade** de cada etapa foi representada pela indicação da semana a qual ela pertencia e pela posição dos cards verticalmente e horizontalmente. A organização vertical de um card abaixo do outro demonstra de sequência de fatos.

TETO

1 financiamento 2 designação 3 pré-construção 4 construção 5 pós-construção

Arrecadação Designação de Famílias Compra de Materiais Engajamento das Famílias Entrega de Materiais Construção Comunitária Reparos

11ª semana

Engajamento das Famílias
Atividade com os CE's

Momento de passagem de conhecimento para os Chefes de Trabalho. Inicia-se o planejamento estratégico da construção. O Diretor Operativo e os coordenadores de construção dão uma capacitação para os Chefes de Trabalho, em que as ferramentas de trabalho dos mesmos durante o processo de construção são apresentadas e a dinâmica de trabalho e convívio do TETO é esclarecida.

[ver mais](#)

Compra de Materiais
Compra com fornecedores

Momento de passagem de conhecimento para os Chefes de Trabalho. Inicia-se o planejamento estratégico da construção. O Diretor Operativo e os coordenadores de construção dão uma capacitação para os Chefes de Trabalho, em que as ferramentas de trabalho dos mesmos durante o processo de construção são apresentadas e a dinâmica de trabalho e convívio do TETO é esclarecida.

12ª semana

Engajamento das Famílias
Engajamento da comunidade

Momento de passagem de conhecimento para os Chefes de Trabalho. Inicia-se o planejamento estratégico da construção. O Diretor Operativo e os coordenadores de construção dão uma capacitação para os Chefes de Trabalho, em que as ferramentas de trabalho dos mesmos durante o processo de construção são apresentadas e a dinâmica de trabalho e convívio do TETO é esclarecida.

[ver mais](#)

Compra de Materiais
Organização da Logística

Momento de passagem de conhecimento para os Chefes de Trabalho. Inicia-se o planejamento estratégico da construção. O Diretor Operativo e os coordenadores de construção dão uma capacitação para os Chefes de Trabalho, em que as ferramentas de trabalho dos mesmos durante o processo de construção são apresentadas e a dinâmica de trabalho e convívio do TETO é esclarecida.

Construção Comunitária
Alojamento

Momento de passagem de conhecimento para os Chefes de Trabalho. Inicia-se o planejamento estratégico da construção. O Diretor Operativo e os coordenadores de construção dão uma capacitação para os Chefes de Trabalho, em que as ferramentas de trabalho dos mesmos durante o processo de construção são apresentadas e a dinâmica de trabalho e convívio do TETO é esclarecida.

[ver mais](#)

13ª semana

Entrega de Materiais
Inscrição da atividade

Momento de passagem de conhecimento para os Chefes de Trabalho. Inicia-se o planejamento estratégico da construção. O Diretor Operativo e os coordenadores de construção dão uma capacitação para os Chefes de Trabalho, em que as ferramentas de trabalho dos mesmos durante o processo de construção são apresentadas e a dinâmica de trabalho e convívio do TETO é esclarecida.

14ª semana

Imagem 33

A organização horizontal da informação da semana e dos cards demonstra a simultaneidade.

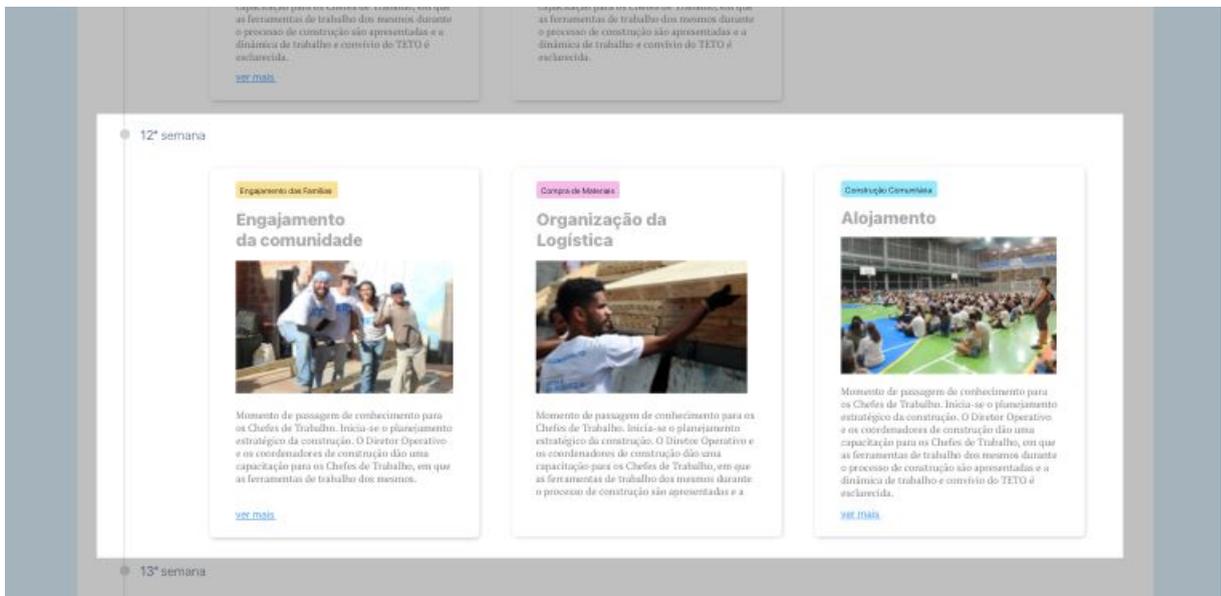


Imagem 34

A seguir trago imagens que demonstram o produto final e suas funcionalidades.

TETO

1. financiamento 2. designação 3. pré-construção 4. construção 5. pós-construção

Atividade
 Designação de Famílias
 Compra de Materiais
 Engajamento das Famílias
 Entrega de Materiais
 Construção Consciente
 Reparos

11ª semana

Designação de Famílias

Atividade com os CE's



Momento de paragem de implementação para os Clusters de Trabalho. Inicia-se o planeamento operacional da construção. O Líder Operativo e os coordenadores de construção vão para a captação para os Clusters de Trabalho, através do formulário de trabalho dos materiais. Durante o processo de avaliação são apresentados a dinâmica de trabalho e o comité do TETO e o trabalho.

[ver mais](#)

Compra de Materiais

Compra com fornecedores



Momento de paragem de implementação para os Clusters de Trabalho. Inicia-se o planeamento operacional da construção. O Líder Operativo e os coordenadores de construção vão para a captação para os Clusters de Trabalho, através do formulário de trabalho dos materiais. Durante o processo de construção são apresentados a dinâmica de trabalho e o comité do TETO e o trabalho.

12ª semana

Designação de Famílias

Engajamento da comunidade



Momento de paragem de implementação para os Clusters de Trabalho. Inicia-se o planeamento operacional da construção. O Líder Operativo e os coordenadores de construção vão para a captação para os Clusters de Trabalho, através do formulário de trabalho dos materiais.

[ver mais](#)

Compra de Materiais

Organização da Logística



Momento de paragem de implementação para os Clusters de Trabalho. Inicia-se o planeamento operacional da construção. O Líder Operativo e os coordenadores de construção vão para a captação para os Clusters de Trabalho, através do formulário de trabalho dos materiais. Durante o processo de construção são apresentados a

Construção Consciente

Alojamento



Momento de paragem de implementação para os Clusters de Trabalho. Inicia-se o planeamento operacional da construção. O Líder Operativo e os coordenadores de construção vão para a captação para os Clusters de Trabalho, através do formulário de trabalho dos materiais. Durante o processo de construção são apresentados a dinâmica de trabalho e o comité do TETO e o trabalho.

[ver mais](#)

13ª semana

Designação de Famílias

Inscrição da atividade



Momento de paragem de implementação para os Clusters de Trabalho. Inicia-se o planeamento operacional da construção. O Líder Operativo e os coordenadores de construção vão para a captação para os Clusters de Trabalho, através do formulário de trabalho dos materiais. Durante o processo de construção são apresentados a dinâmica de trabalho e o comité do TETO e o trabalho.

14ª semana

Compra de Materiais

Cota das moradias



Momento de paragem de implementação para os Clusters de Trabalho. Inicia-se o planeamento operacional da construção. O Líder Operativo e os coordenadores de construção vão para a captação para os Clusters de Trabalho, através do formulário de trabalho dos materiais. Durante o processo de construção são apresentados a dinâmica de trabalho e o comité do TETO e o trabalho.

[ver mais](#)

15ª semana

Construção Consciente

Logística



Momento de paragem de implementação para os Clusters de Trabalho. Inicia-se o planeamento operacional da construção. O Líder Operativo e os coordenadores de construção vão para a captação para os Clusters de Trabalho, através do formulário de trabalho dos materiais. Durante o processo de construção são apresentados a dinâmica de trabalho e o comité do TETO e o trabalho.

Imagem 35

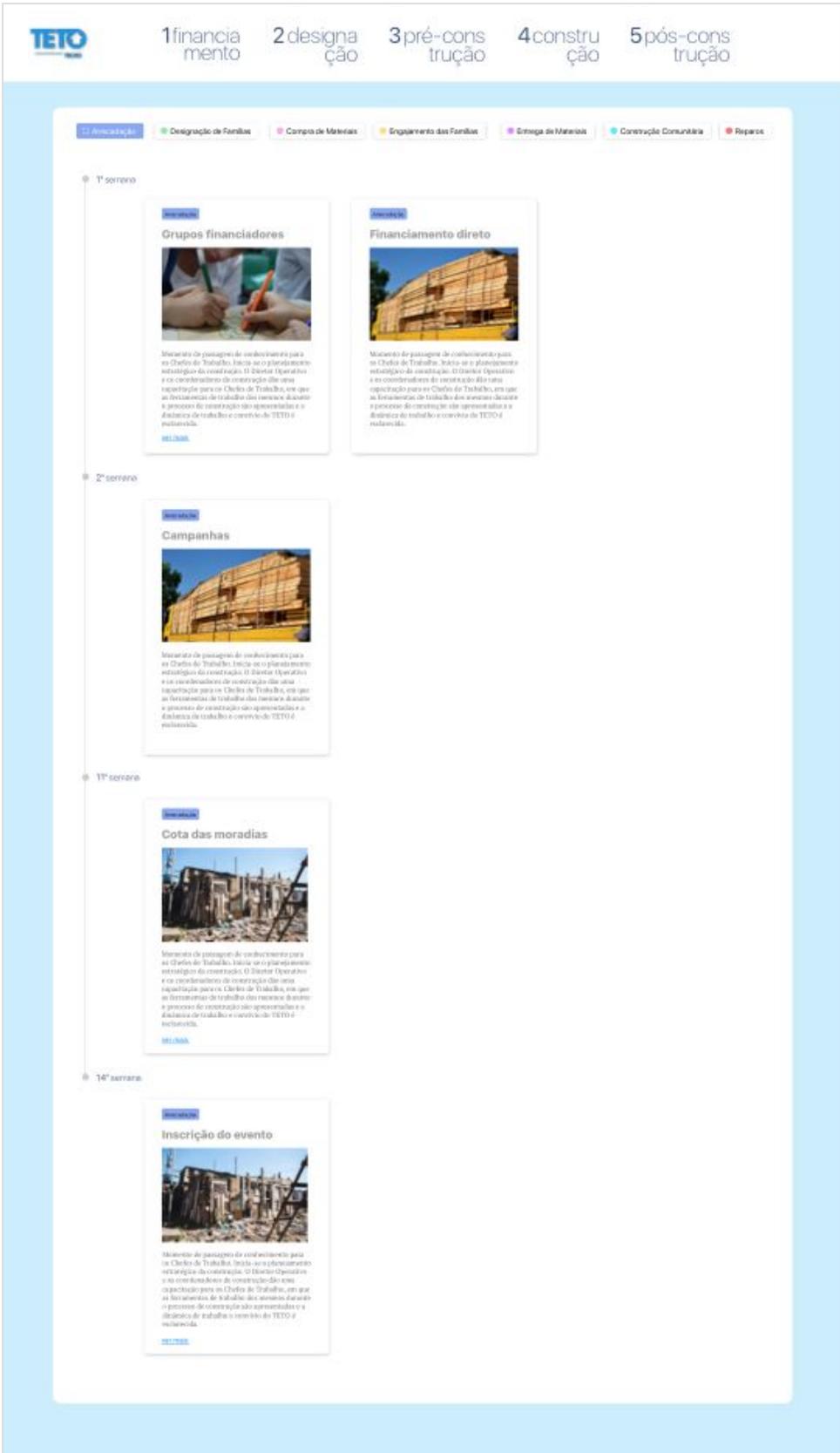


Imagem 36

Funcionalidade de filtro por assunto

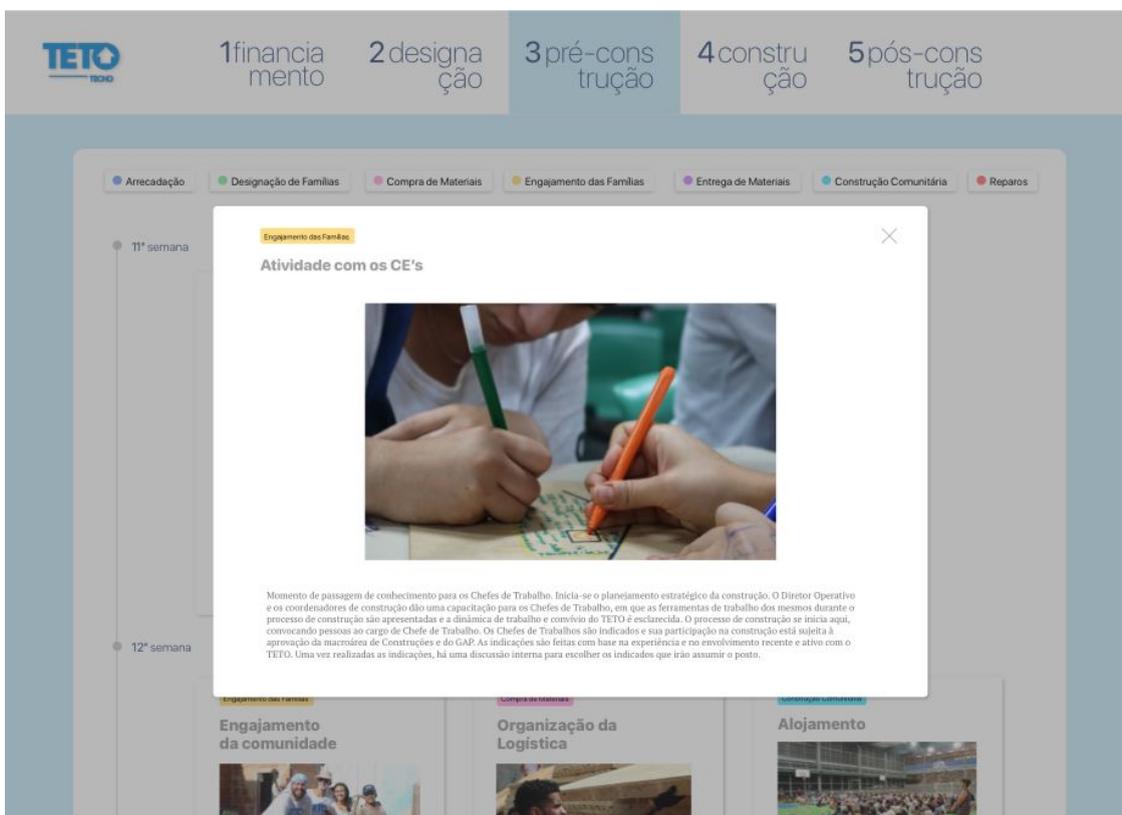
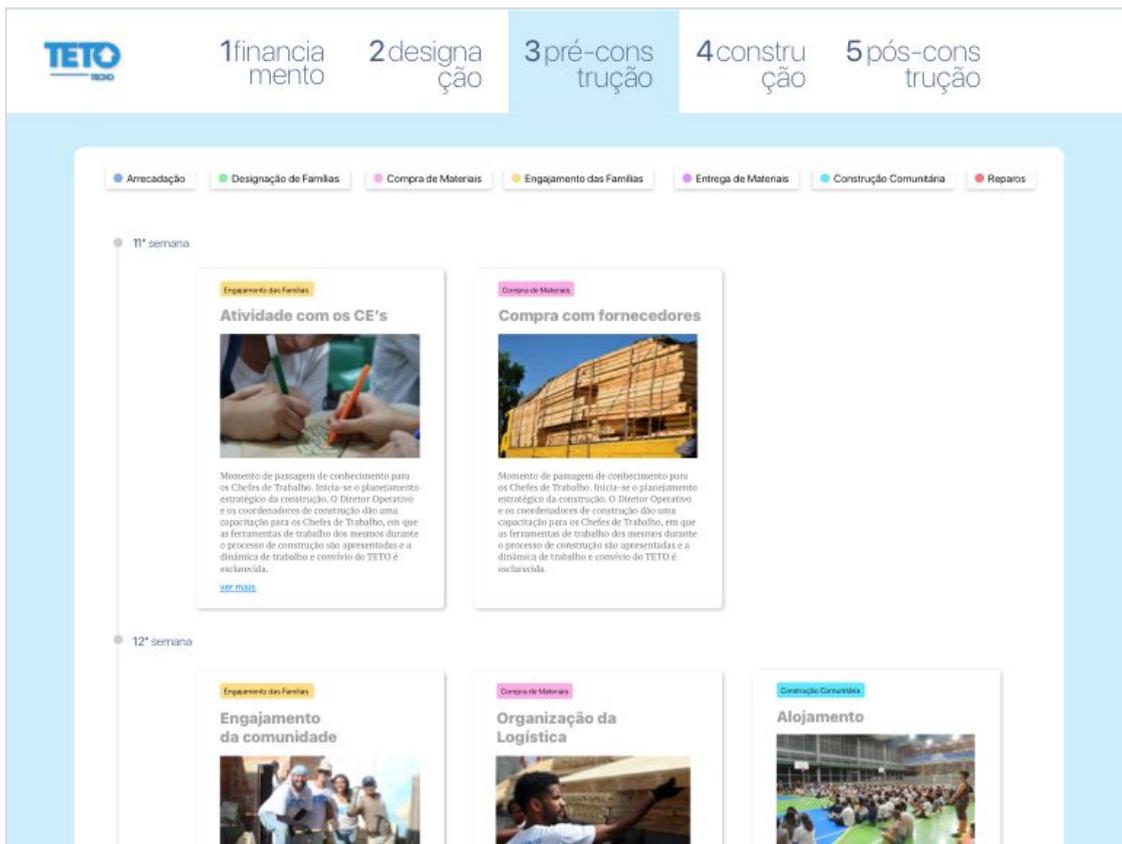


Imagem 37 e 38

Funcionalidade "ver mais"

11.1 Escolhas gráficas

A fonte escolhida para todos os títulos da plataforma foi a San Francisco Pro Rounded. Essa tipografia é comum nos produtos Apple e foi escolhida por sua alta legibilidade em ambientes digitais, principalmente em telas.



Imagem 39 e 40

Nos textos corridos que trazem a descrição de cada etapa foi utilizada a fonte serifada PT Serif, que consiste em uma Open Font comumente usada em ambientes digitais. Sua escolha foi feita para trazer mais conforto a leitura extensa.



Imagem 41

As cores fundamentais do site presente na logo oficial, título das Fases e fundo da interface, foram escolhidas a partir da cor oficial da Organização TETO que é o Ciano 100% (C=100, M=0, Y=0, K=0) e em RGB (R=0, G=146, B=221).

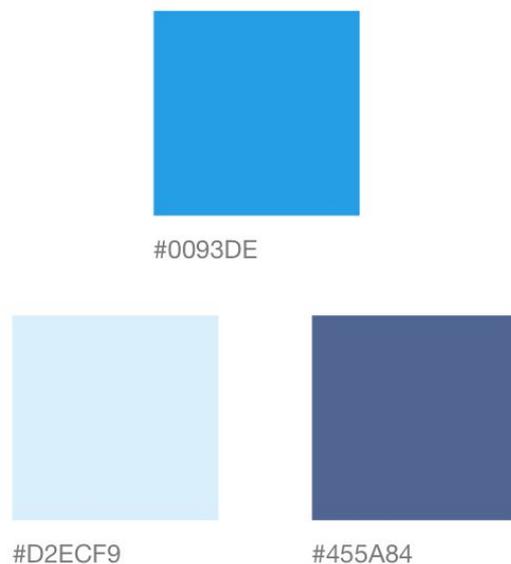


Imagem 42

As cores secundárias que representam os assuntos, foram escolhidas pela grande diferença de Matiz e sofreram uma diminuição de saturação ao longo do desenvolvimento por ser uma cor utilizada para as tags, e devendo contrastar com o preto dos títulos.

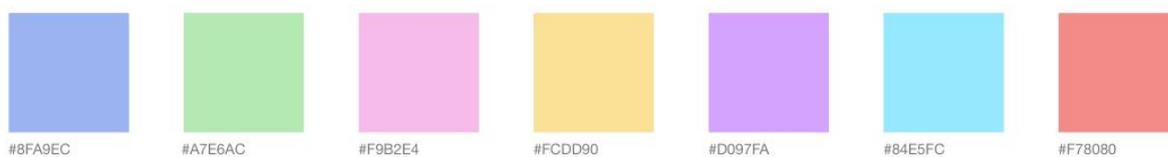


Imagem 43

Todas as imagens utilizadas no protótipo foram retiradas da galeria oficial de fotos do TETO, disponível no site Flickr, em que todos as pessoas que foram fotografadas autorizaram o uso de sua imagem em um termo feito pela Organização.

11.2 Conclusão

O desenvolvimento do produto final deste projeto priorizou a representação gráfica de toda uma atividade complexa e suas variáveis. Como desdobramento, há uma necessidade de aprimoramento gráfico e estético levando em consideração a usabilidade da plataforma desenvolvida. Isso pode ser feito através de Testes de usabilidade com uma amostra de usuários ampla, envolvendo antigos e novos voluntários, de diferentes idades e nível de atuação dentro do TETO.

Outro ponto a ser explorado é o acréscimo de informações às etapas, como por exemplo a Equipe responsável. Com a implementação desta nova informação, fica mais plausível a representação de outros grandes projetos do TETO nessa plataforma.

Com isso, há o desejo de estudar as possibilidades de desenvolver o produto para que possa ser usado por diferentes Organizações Não Governamentais, sendo assim uma plataforma para que estas possam apenas inserir seus dados informacionais e divulgarem seus trabalhos.

Acredito que o papel do trabalho voluntário como meio de desenvolvimento social é muito importante para o contexto dos dias atuais. Além de beneficiar diretamente muitas pessoas, o voluntariado também beneficia todos aqueles que indiretamente se envolvem com ele, trazendo uma maior visão dos problemas da sociedade e conseqüentemente uma maior clareza do papel de cada cidadão dentro dela.

Com este trabalho de conclusão de curso, pude perceber a importância do debate e das trocas ocorridas durante toda a sua realização. Além de compreender cada vez mais o papel do designer como agente de mudança em muitos âmbitos sociais, principalmente durante momentos de adaptação como por exemplo, os causados pela pandemia.

12. Notas finais

Para que esse trabalho pudesse ter sido realizado, contei com a ajuda de inúmeras pessoas que, direta ou indiretamente, me ajudaram a concluir esse ano e principalmente, esta graduação.

Primeiramente gostaria de agradecer ao professor Marcos Martins que me deu a honra de ser sua orientanda durante este trabalho. Seus conhecimentos vão além da área de design e acrescentaram muito na minha trajetória pessoal. Obrigada por sempre pedir minha opinião em quaisquer assuntos que fossem debatidos durante as orientações e nunca hesitar em mostrar seus mais sinceros pensamentos sobre qualquer coisa. Agradeço também aos meus colegas de orientação que cresceram junto comigo em todo esse processo dividindo dores, angústias, ideias, opiniões, conquistas e muitos momentos de descontração. Trabalhar com vocês foi incrível, obrigada Henrique, Lucas e Ulli.

Aos colegas da turma 52, agradeço pela companhia durante esses longos seis anos de graduação enfrentando greves, paralisações, pulgas e até mesmo uma pandemia. Todos foram especiais em algum nível e sempre ajudaram na minha formação pessoal e em design. Menções honrosas à Babu, Duda, Goo e Lud.

Aos meus amigos Henrique, Livia e Luiza, que estiveram comigo muito além dessa graduação e que vou levar para sempre, agradeço por todos os momentos compartilhados, trabalhos em grupo e aprendizados para a vida.

Agradeço também a todos os professores, alunos e funcionários da Escola Superior de Desenho Industrial, que de alguma maneira influenciaram no meu crescimento. Em especial aos professores Noni Geiger, Ricardo Artur e Flávia Soares, que aceitaram participar ativamente deste trabalho de conclusão de curso, estando presente nas minhas bancas.

Obrigada a todos os meus amigos pessoais que me incentivaram durante todo o processo; a toda minha família que foi essencial para que essa graduação pudesse acontecer, em especial aos meus pais, Eiji e Margarida, e irmãos, Shayne e Yakir, que foram meu maior suporte em todos os momentos; obrigada também ao meu namorado João Gravino por ser meu companheiro, amigo e por responder tantas entrevistas durante todo o projeto; e agradeço também a minha terapeuta, Ana Tereza, por ter tornado todo esse processo de pandemia e TCC possível.

13. Bibliografia

TETO BRASIL. *Modelo de trabalho*. Disponível em <<https://www.techo.org/brasil/>>. Acesso em: 27 nov. 2019

SALVADOR, Leandro. *As 5 etapas de um processo de solução*. Disponível em: <<https://medium.com/design-rd/as-5-etapas-de-um-processo-de-solu%C3%A7%C3%A3o-eb4eec0cde37>>. Acesso em: 27 nov. 2019

AELA.IO. *O que é UX Design*. Disponível em: <<https://medium.com/aela/o-que-%C3%A9-ux-design-2f8161cd1a7b>> Acesso em: 27 nov. 2019

BROWN, Tim. *'Empathy Is Not the End, It's the Means'*. Disponível em: <<https://fortune.com/2019/03/05/ideo-ceo-tim-brown/>>. Acesso em: 27 nov. 2019

INTERACTION DESIGN FOUNDATION, *What is UX Research?*. Disponível em: <<https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-research>> . Acesso em: 27 nov. 2019

RIBON, app. Disponível em: <<https://home.ribon.io/>> Acesso em: 27 nov. 2019

BE MY EYES. *Do que se trata o Be my eyes*. Disponível em <<https://www.bemyeyes.com/language/portuguese-brazil>>. Acesso em: 27 nov. 2019

WORLDPACKERS. *O Guia completo sobre a Worldpackers*. Disponível em: <<https://www.worldpackers.com/pt-BR/topics/como-funciona>> Acesso 27 nov. 2019

ATADOS. Disponível em: <<https://www.atados.com.br/>> Acesso 27 nov. 2019

BRASIL, Constituição (1988). Brasília, 18 de fevereiro de 1998; LEI Nº 9.608

ONU. *Voluntariado*. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/vagas/voluntariado/>> Acesso 27 nov. 2019

OGLOBO. *A aurora do antropoceno*. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/sociedade/ciencia/a-aurora-do-antropoceno-era-dos-humanos-15065680>> Acesso 27 nov. 2019

KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. 1ª edição, São Paulo, Companhia das Letras, 2019.

FREUD, Sigmund 1856-1939. *O mal estar na civilização*. São Paulo, Companhia das Letras, 2010.

HARARI, Yuval. *Sapiens: uma breve história da humanidade*. L&PM Editores, 2018. Edição Kindle

LANG, James e HOWELL, Emma. *Researching UX: User Research*. SitePoint, Edição Apple Books

BNDES, *Programa Emergencial de Acesso ao Crédito*. Disponível em:
<<https://www.bndes.gov.br/wps/portal/site/home/financiamento/peac>> Acesso 27 de out.
2020