

SAVE.MY.TRIP

SAVE.MY.TRIP

Jaqueline Monteiro Cerdeiro

Orientação
Professora Zoy Anastassakis

Centro de Ciências e Tecnologia
Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Escola Superior de Desenho Industrial

Projeto de Graduação
Rio de Janeiro, dezembro de 2012

SUMÁRIO

RESUMO	4
1. INTRODUÇÃO	
Tema_design e valor	5
2. PESQUISA INICIAL	
O turista e suas demandas	6
Pesquisa de campo	9
Entrevista	12
Seminário_Turismo reportando o mundo	13
Sessão de brainstorming	14
Similares e correlatos	15
3. DEFINIÇÃO DA PROPOSTA	
3.1. Ideação	16
3.2. Conceito	16
4. DESENVOLVIMENTO	
4.1. Primeiros passos	17
4.2. Estudos de estrutura do sistema	19
4.3. Identidade e termos	27
4.4. Estudos de logotipo	28
4.5. Estudos de layout	29
5. RESULTADO FINAL	
5.1. Layout	34
5.2. Estrutura	35
5.3. Logotipo	42
5.4. Tipografia	43
5.5. Cores	44
5.6. Ícones	45
5.7. Tamanho e proporções de tela	47
5.8. Simulações de aplicações	48
6. CONCLUSÃO	50
7. REFERÊNCIAS	51

RESUMO

O projeto consiste no desenvolvimento de um aplicativo para celular voltado para turistas. Baseia-se na colaboração de usuários dispostos a auxiliar outros que estejam fora do seu ambiente de familiarização. Devido ao conceito gerado ao longo do presente trabalho, aqueles que proporcionam socorro são denominados anjos, já os que o recebem, são os viajantes.

Palavras Chave: Turismo; Aplicativo para celular; Sistema Colaborativo; 2012

1. INTRODUÇÃO

tema_design e valor

A partir do tema proposto, “Design e Valor”, fiz uma reflexão sobre áreas de conhecimento que pudessem proporcionar desdobramentos adequados e que ao mesmo tempo se ajustassem aos meus interesses. Optei por um recorte sob o ponto de vista do Turismo. A minha formação acadêmica anterior e experiências profissionais adquiridas nessa área somaram-se à minha paixão por viagens e configuraram fatores determinantes nessa escolha, uma vez que esse conjunto poderia se tornar uma relevante ferramenta para futuros “insights” ao longo do projeto.

Mas o que é Turismo?

“São as atividades que as pessoas realizam durante suas viagens e permanência em lugares distintos do seu entorno habitual, por um período consecutivo de tempo inferior a um ano, com fins de lazer, negócios e outros.”

Essa é a definição dada pela OMT (Organização Mundial do Turismo), agência especializada das Nações Unidas e principal organização internacional nesse campo, que funciona como um fórum global para questões de políticas turísticas e como fonte de conhecimento prático.

Segundo o mesmo órgão também pode-se definir o que é um turista: “visitante que se desloca voluntariamente por um período de tempo igual ou superior a 24 horas para local diferente da sua residência e do seu trabalho sem este ter por motivação a obtenção de lucro”.

A partir dessas diretrizes, o Turismo insere-se no tema abordado devido aos seus valores de caráter social, econômico e cultural, como visto a seguir:

Valor Social – criação de empregos, geração e distribuição de renda, redução de desigualdades sociais e regionais, e melhoria da qualidade de vida das populações residentes;

Valor Econômico – geração de riqueza e desenvolvimento de outras atividades econômicas;

Valor Cultural – valorização do patrimônio (preservação e divulgação do patrimônio natural, histórico e cultural das regiões) e a aproximação de culturas.

Além da dinâmica diversificada e em franca expansão em todo o mundo, a atividade turística possui caráter interdisciplinar, interagindo com diversas ciências que abordam questões ambientais, sociais, culturais, legais, econômicas, etc. Essa ampla gama de áreas permite o surgimento de demandas de diversificação abrangente a qual pode encontrar no Design um aliado na proposição de soluções, devido à sua multidisciplinaridade.

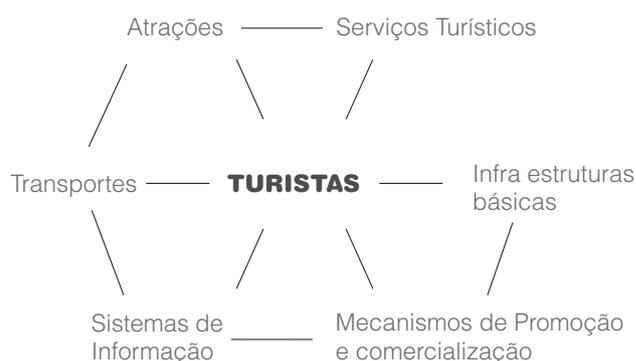


Gráfico de relações existentes no Turismo

2. PESQUISA INICIAL

o turista e suas demandas

A definição do recorte do tema foi sucedida pela determinação da proposta final. Constatou-se a necessidade de uma investigação sobre a experiência de viajar, a fim de reconhecer quais são as principais demandas dos turistas, permitindo, assim, identificar uma oportunidade de projeto que unisse as áreas design e turismo.

O primeiro exercício realizado foi listar quais são as portas de entrada do turista em uma cidade, os tipos de hospedagem e suas preferências de roteiros. A partir dessa lista, foram programadas pesquisas de campo exploratória, com visitas à Rodoviária Novo Rio e aos aeroportos do Rio de Janeiro, Santos Dumont e Antônio Carlos Jobim. Além disso, acompanhou-se o cotidiano de dois turistas na cidade e foi realizada uma entrevista com um guia de turismo. Realizou-se também a participação em um ciclo de debates sobre turismo, promovido pelo curso de comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

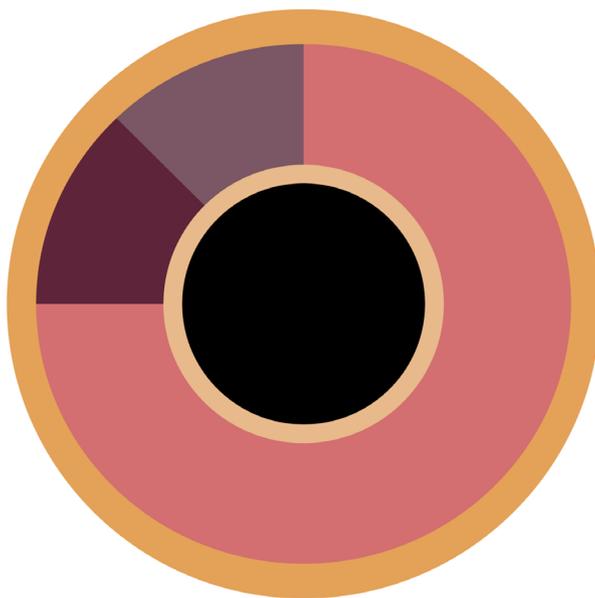
Foi possível montar um esquema gráfico desse conjunto de fatores que compõem o ciclo de viagem de um turista. A seguir, o desmembramento desse esquema e detalhes de cada etapa.

o processo de investigação



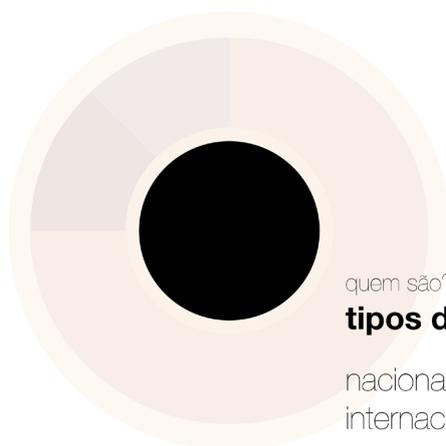
mapeamento

roteiro de um turista



mapeamento

roteiro de um turista



quem são?

tipos de turista

nacional
internacional

mapeamento

roteiro de um turista



chega por onde?

portas de entrada

de carro
rodoviária
aeroporto
porto

mapeamento
roteiro de um turista

vai para onde?

tipos de acomodação

- hotel
- apart-hotel
- pousada
- albergue
- cama e café
- apartamento por temporada
- camping
- casa de familiares e conhecidos

mapeamento
roteiro de um turista

faz o quê?

programação

- diurna
- vespertina
- noturna

mapeamento
roteiro de um turista

quem trabalha?

profissionais e prestadores de serviços

mapeamento
roteiro de um turista

quem estuda o tema?

especialistas e pesquisadores

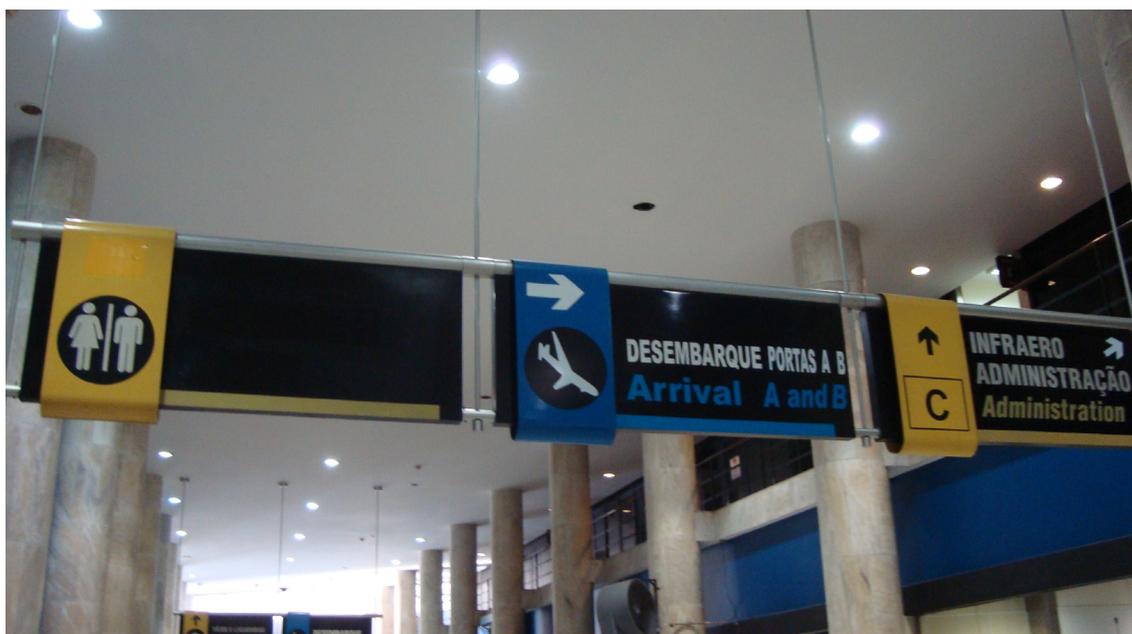
pesquisa de campo

Aeroporto Santos Dumont



portas de
entrada

Ao longo da visita ao aeroporto Santos Dumont, o aspecto relevante notado, que poderia se desdobrar em uma proposta de projeto futura, seria a sinalização. Foram detectados falhas não só de conservação mas também na hierarquia das informações.



Sinalização no aeroporto Santos Dumont

pesquisa de campo

Aeroporto Antônio Carlos Jobim

Algumas observções foram notadas nso aeroporto Antônio Carlos Jobim, no estava o grande subaproveitamento de áreas no último andar contudo, o que mais saltou ao olhar foram os estados de conservação dos restaurantes e lanchonetes localizados na área de alimentação, no teirceiro andar. Letreiros mal conservados e com problemas funcionais, como falta de legibilidade e a ausência de legendas em outras línguas, não condizem com a premissa esperada, por tratar-se da principal porta de entrada de turistas internacionais.





Fotos tiradas na praça de alimentação do aeroporto Antônio Carlos Jobim

pesquisa de campo **Rodoviária Novo Rio**



A rodoviária Novo Rio passou por uma reforma, concluída no ano de 2009. Não encontrou-se nenhuma questão que se alinhasse a interesses para desenvolvimento de projeto.

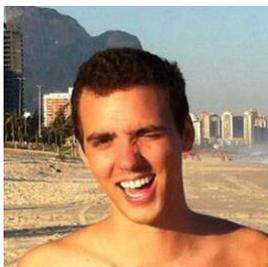


Entrada principal da rodoviária Novo Rio

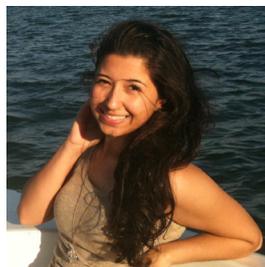
pesquisa de campo

Uma tarde com turistas

programação



Kévin Dias
20 anos_Florianópolis
entrada: Galeão



Jéssica Ortiz
19 anos_Brasília
entrada: Santos Dumont

Kévin Dias e Jéssica Ortiz vieram ao Rio de Janeiro para uma entrevista de emprego e estenderam a estadia por mais alguns dias, com o intuito de conhecer mais a cidade e aproveitar as opções de lazer que ela oferece. Ao longo do dia, acompanhando os dois jovens, observou-se alguns pontos como a tendência em abrir exceções a situações, que em suas cidades de origem, não seriam levadas em consideração. O fato de estar viajando, altera parâmetros e valores que usualmente possuem na vida cotidiana.

Exemplo: “Nossa! Vinte e dois reais? Tá, vai. Estou de férias!” - disse Kévin ao comprar uma banana split em uma confeitaria constantemente frequentada por turistas.

Outro ponto observado é a segurança. O desconhecimento prévio de um lugar, gera comportamentos os quais a cautela perante essa questão é reduzida.

entrevista

O dia de um guia de turismo



profissional



Diego Rocha
guia pela DreamTour Turismo

Diego é responsável por levar grupos de turistas à Disney

Diego Rocha é guia de turismo há aproximadamente 2 anos e meio. Durante a entrevista, relatou a rotina de um dia normal de trabalho. Ressaltou que para atuar na profissão é necessário ter capacidade de ação/solução rápida em situações adversas; saber controlar o desejo de independência do turista, de forma profissional e delicada. Além disso, destacou a responsabilidade que possui em lidar com os sonhos, expectativas e investimento financeiro de outras pessoas, assim como, a gratificação ver pessoas depositando-lhe confiança construindo, assim, relação de amparo.

seminário

Turismo reportando o mundo II

2º Seminário de Comunicação e Turismo da ECO/UFRJ

especialistas e
pesquisadores

Esse seminário, realizado em maio de 2012, reuniu especialistas e pesquisadores atuantes na área, formando uma mesa de debates onde falaram sobre necessidades e deficiências presentes no setor, além de comentar sobre previsões e expectativas relacionado aos futuros grandes eventos que estão vindo para cidade nos próximos anos (Rio+20 em 2012; Copa do Mundo de 2014 e Olimpíadas de 2016). O evento foi propício para reflexões, discussões e questionamentos a respeito do crescimento do turismo no Brasil e a sua infraestrutura disponível. Alguns pontos a ressaltar são:

HOSPEDAGEM

Há a urgência de gerar alternativas para a falta de vagas na hotelaria tradicional. Uma opção citada por um deles, seria investir no alojamento de visitantes em domicílios de moradores da cidade.

CAPACITAÇÃO

Há a necessidade de preparação não só dos profissionais que prestam serviços mas também da população.

INCLUSÃO SOCIAL

Foi criticada a atual tendência dos governos ao recorrerem à maquiagem urbana em detrimento da solução de problemas oriundos das desigualdades sociais, o que vem gerando uma asfixia urbana à determinada parte da população.



Convite de chamada para o evento

encontro_3 pessoas

Sessão de brainstorming

Após coletar observações de campo, foi organizado uma sessão de brainstorming com mais duas pessoas a partir da qual se gerou por volta de 24 idéias de projeto. Em resumo, por ser um tema abrangente, todos os tópicos abordados permitiram enxergar possibilidades projetuais. Uma das idéias geradas acabou se tornando peça chave para a definição da proposta final.

GERAÇÃO DE
APROXIMADAMENTE

24 IDÉIAS

problemas com a língua
transportes
bagagem
o que fazer na cidade
anfitrião
perder coisas
saúde
como fazer amigos/conhecer cultura
acomodação
comida
lavar roupa
como se achar na cidade
vestuário
compras
segurança

aplicativo baseado
nos princípios do, já
existente, GRINDR

problemas com a língua
transportes
bagagem
o que fazer na cidade
anfitrião
perder coisas
saúde
como conhecer pessoas/cultura
acomodação
comida
lavar roupa
como se achar na cidade
vestuário
compras
segurança

GRINDR_aplicativo
baseado em uma rede
social voltada para ho-
mossexuais

Esquema resultante da sessão de brainstorming realizada em maio de 2012

exemplos

similares e correlatos

Por fim, uma pesquisa geral de projetos voltados a viajantes, já existentes, puderam inspirar e ajudar a definir o foco da abordagem. Abaixo alguns exemplos desses projetos.

Couchsurfing_ rede de intercâmbio de hospitalidade, onde membros se hospedam gratuitamente em casa de moradores locais

Baz Bus_ alternativa de transporte para turistas na África do Sul

Wordlens_ aplicativo que utiliza a Realidade Aumentada para identificar as palavras a serem traduzidas e substituí-las pela tradução

PadinTheCity_ empresa que loca I-pads com aplicativos para ajudar turistas a melhor explorar Madrid

CardStar_ aplicativo que reúne qualquer sequência numérica relativa a associações (números de fidelidade, cartões de hóspede etc)

Grindr_ é uma rede geosocial voltada para o público homosexual. O aplicativo faz uso do dispositivo geolocalização, que permite aos usuários acessar outros gays e homens bissexuais em estreita proximidade. Isto é possível através de uma interface simples que exibe uma grade de imagens representativas dos homens, dispostos a partir de mais próximo a mais distante. Tocar em uma imagem irá mostrar um breve perfil para esse usuário, bem como a opção de bate-papo, envio de fotos e do mapa que localiza onde o usuário se encontra atualmente, mostrando a distância entre os que estão se comunicando.

Tripl_ é uma nova startup social que cria infográficos sobre suas viagens e de seus amigos. Combinando informações de suas redes sociais como Facebook e Foursquare, ele mostra graficamente para onde você está indo e por onde esteve.

3. DEFINIÇÃO DA PROPOSTA

3.1. Ideação

Após esse primeiro momento de imersão no tema, e com o objetivo de adquirir uma visão geral (superficial porém abrangente) das demandas existentes, optou-se por algo que havia chamado à atenção em determinados momentos: o interesse do turista em fazer de sua viagem sempre uma experiência única e bem proveitosa.

Diversos fatores estão envolvidos para conhecer novos lugares, sendo válido ressaltar alguns deles como as expectativas e os sonhos do turista a respeito dessa nova experiência.

A questão financeira é um importante ponto de avaliação. Há turistas que se sacrificam para economizar e realizar a viagem dos seus sonhos e outros, que mesmo não tendo todo esse sacrifício, tem a consciência dos limites do seu fundo monetário. O emprego adequado do dinheiro, portanto, nessas situações é uma preocupação para o viajante.

Outro fator é a incerteza de um retorno breve e a possibilidade de ser uma oportunidade única é capaz de motivar o turista a buscar uma experiência marcante e produtiva.

Além disso, a espera até a data do embarque implica em expectativas, sejam elas recentes ou um sonho acompanhado desde criança, por exemplo. Essa espera pode envolver um planejamento mais detalhado da viagem ou simplesmente um “lá a gente vê o que vai fazer”. Mas no fim, todos estão em busca de um saldo positivo, uma experiência que gere não só lembranças, mas ótimas vivências.

Esses fatores motivaram uma proposta que vise a criação de uma ferramenta capaz de auxiliar e atender às necessidades que surgem ao longo de uma viagem e que podem pôr em risco o seu sucesso, caso não sejam supridas.

3.2. Conceito

A proposta consiste no desenvolvimento de um sistema colaborativo onde usuários que estão viajando poderão entrar em contato com usuários dispostos a ajudar, seja de forma presencial ou online. Segundo Filippo:

Um sistema colaborativo (groupware) é um sistema apoiado por computador que dá suporte a grupos de usuários engajados numa mesma tarefa (ou objetivo) e que provê uma interface para um ambiente compartilhado (Ellis et al., 1991). Sistemas de suporte à decisão, workflow, agendas compartilhadas, sistemas de suporte a reuniões, ferramentas de co-autoria, correio eletrônico, fórum e video-conferências são exemplos de sistemas colaborativos. Neste sentido, um sistema colaborativo é entendido como uma aplicação ou ferramenta colaborativa. O termo sistema colaborativo também pode ser entendido como um ambiente colaborativo, que é um sistema composto de uma suíte de aplicações colaborativas (Filippo, 2008: 50).

A idéia é a criação de um sistema que poderá ser aplicado a diferentes plataformas como website, aplicativos para tablets ou para aparelhos móveis. Dado o tempo disponível para realização do projeto, coube escolher uma aplicação para demonstração. A plataforma escolhida foi o celular, pelo seu caráter móvel, que traz consigo mais possibilidades e variações de uso.

O projeto não tem a pretensão de se tornar uma rede social nos moldes já existentes, porém não exclui qualquer mudança de foco causada pela intervenção de uso por seus utilizadores. O objetivo principal é ser a ponte entre aqueles que precisam de auxílio e os dispostos a ajudar. Promover o contato é o foco.

Com o objetivo de estimular a participação e colaboração, haverá um sistema de pontos no qual a assiduidade das ajudas será recompensada por pontos, que poderão ser trocados por benefícios oferecidos por empresas parceiras, sendo utilizados em ocasiões de viagens futuras.

Quanto à abrangência, é importante ressaltar que o sistema pretende ter alcance internacional, contudo, a sua atuação é local. Dessa forma, entrar em contato ou solicitar ajuda está restrito aos limites da cidade em questão.

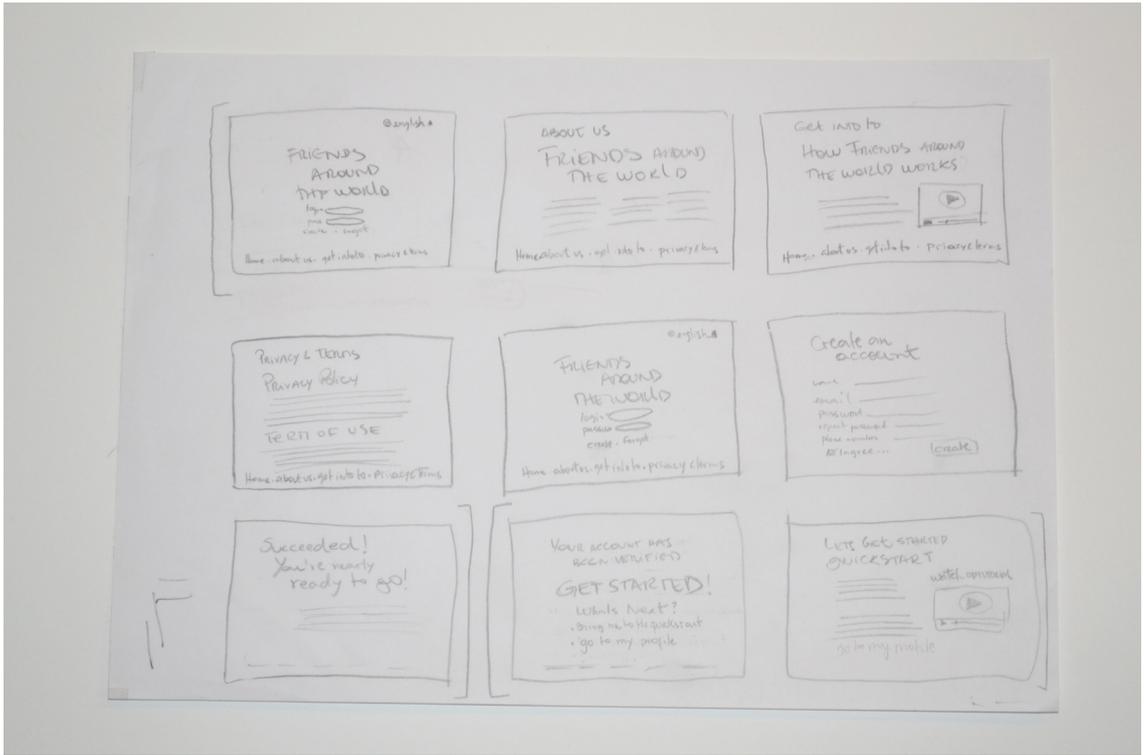
Uma das vantagens do aplicativo é reunir pessoas online, que apesar de não se conhecerem, possuem objetivos já pré estabelecidos. Isso significa que um dos princípios básicos para participar é estar aberto à interação com pessoas que estão fora do seu círculo social. Assim, ao contrário do conceito de rede social atual, não é repreensível ou constrangedor a solicitação de contato por parte de outro indivíduo.

4. DESENVOLVIMENTO

4.1. Primeiros passos

Iniciou-se o desenvolvimento do projeto, com a criação de um storyboard. Paralelamente, diferentes depoimentos de viagens foram coletados com o intuito de reunir situações vivenciadas por indivíduos reais o que gerou material para a elaboração de situações de uso do sistema.

Em seguida, foram feitos esboços das diferentes telas, com a intenção de esquematizar quais seriam as funcionalidades presentes. Um teste com usuários baseado nesses primeiros desenhos, auxiliaram na reavaliação de algumas idéias e conceitos que já haviam sido determinados.



Storyboard de uso



Esboço de telas

4.2. Estudos de estrutura do sistema

Após considerar as devidas alterações sugeridas, as telas foram refeitas computadorizadamente, de forma a estruturar melhor as funções.



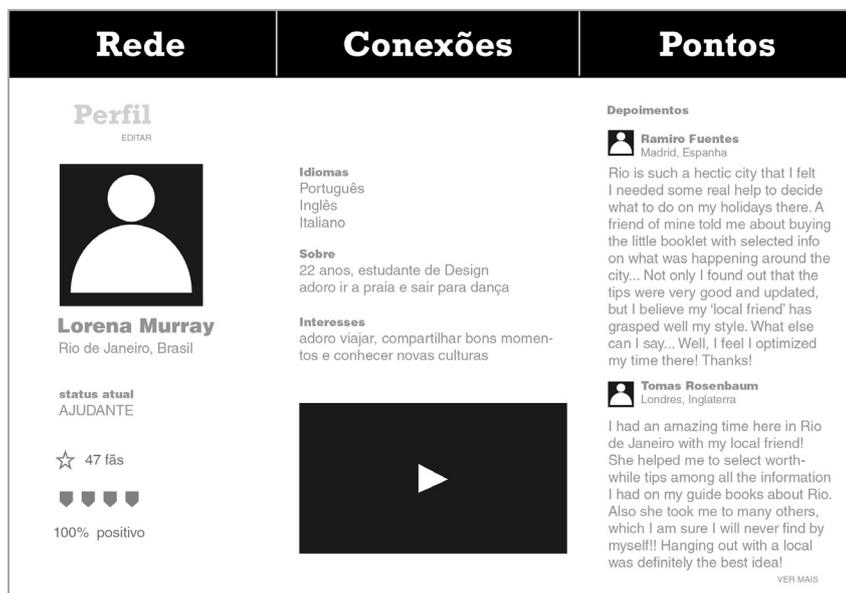
Tela de abertura

Em dado momento, a plataforma de uso que havia sido cogitada seria um website. Por esse motivo as telas com esquemas funcionais foram elaboradas no formato horizontal. Ressalta-se que o nome do projeto e termos utilizados ainda eram provisórios.

O sistema foi dividido em 4 ambientes:

PERFIL

Reúne as informações pessoais que comunicam sobre a personalidade e proporciona recursos. Explicitam quesitos como nível de atuação no sistema.

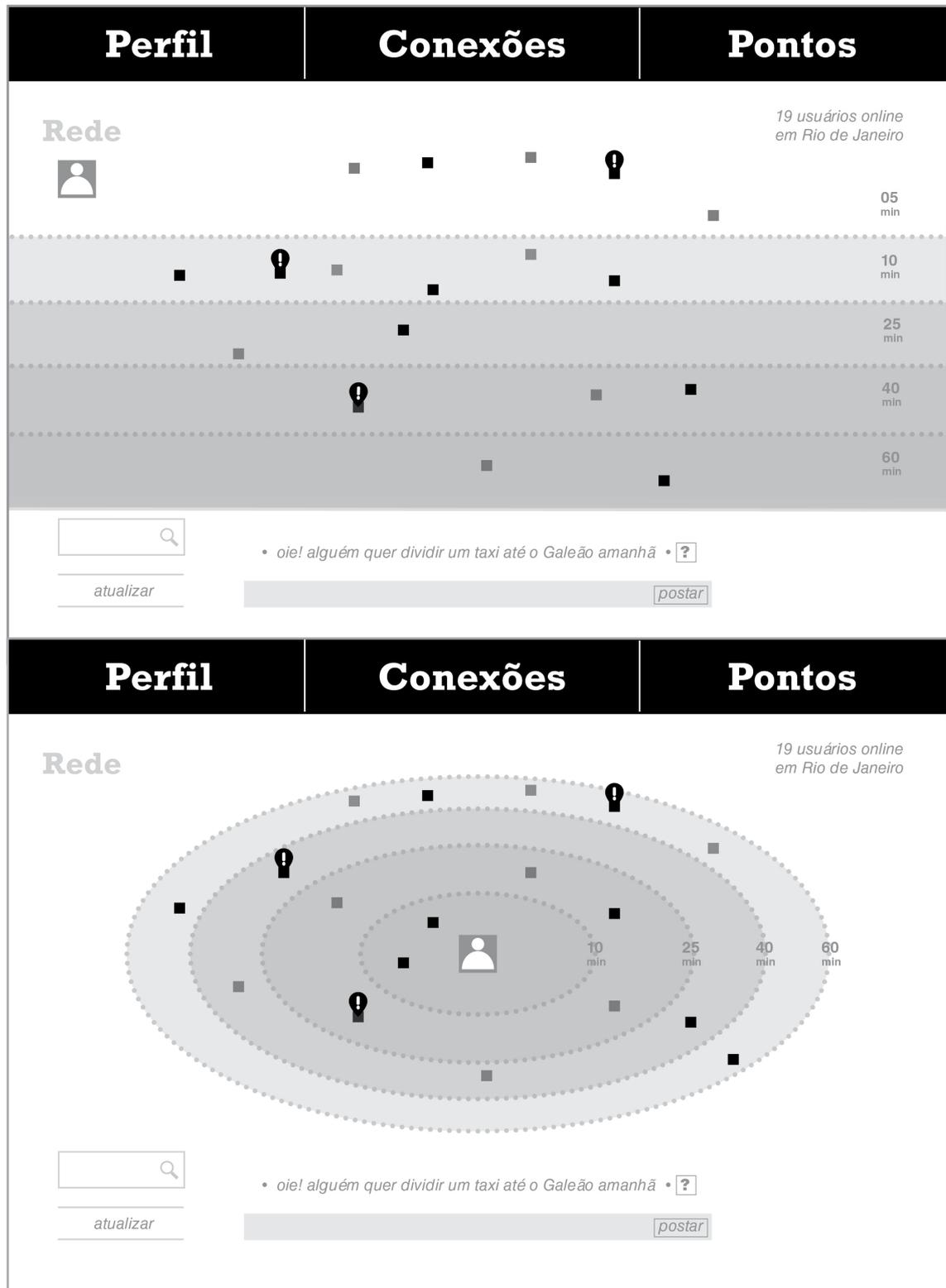


Exemplo de tela

REDE

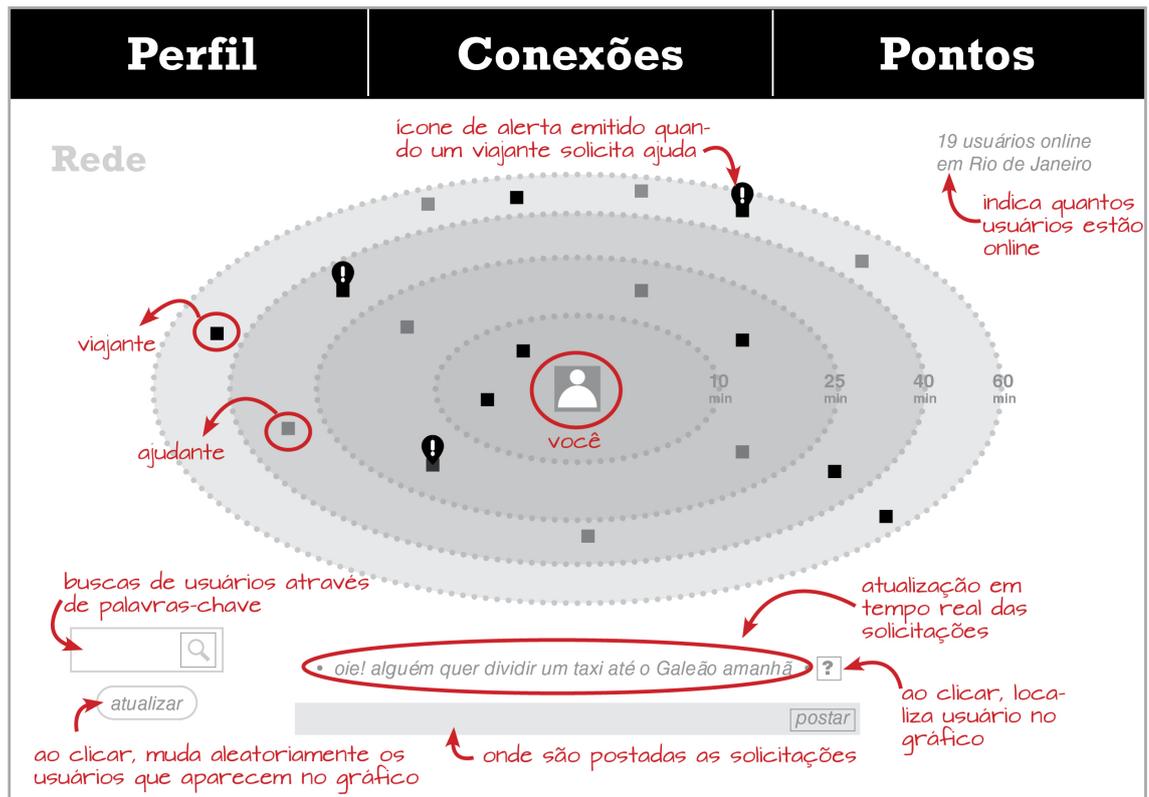
Principal ambiente, no qual é possível ter acesso a todos os usuários online e onde, de fato, acontece a interação entre eles.

Quanto ao arranjo dos elementos, algumas opções foram estudadas de organização através de camadas ou raios de distância que explicitassem o alcance de outros, mas que ao mesmo tempo, não indicasse a localização geográfica exata. Durante os testes com usuários, a precisão ao ceder informações, como foi constatado ser um recurso passível de desaprovação pela maioria, por despertar preocupações com a privacidade ou que pudessem pôr em risco a segurança pessoal.



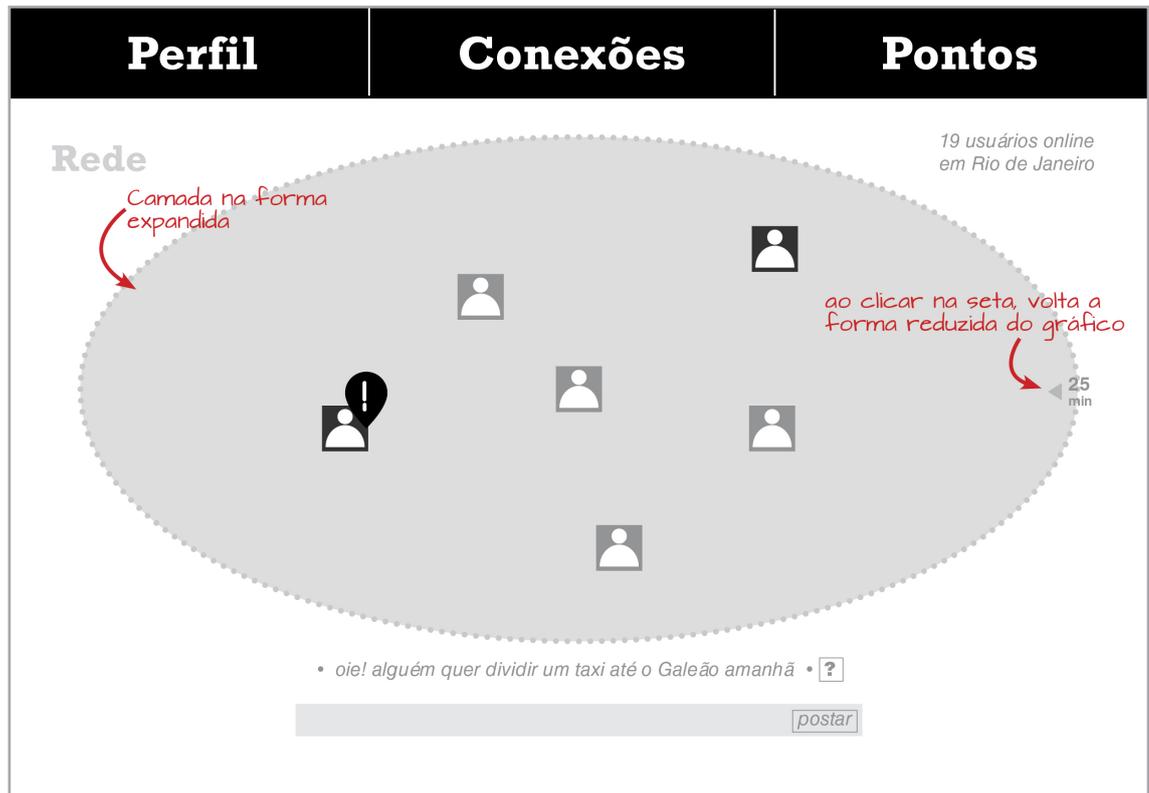
Estrutura baseada em camadas ou raios de distância

Esse modelo contava com uma versão reduzida priorizando a identificação dos níveis de proximidade.



Esquema com observações sobre a versão reduzida

Ao clicar na camada de distância desejada, as particularidades seriam evidenciadas.



Versão expandida do sistema de raios

INTERAÇÃO NA REDE

Clicando nos ícones que representam o pedido de ajuda, detalhes sobre o mesmo são disponibilizados, oferecendo a possibilidade de ajudar ou não.

Perfil

Conexões

Pontos

Rede

19 usuários online em Rio de Janeiro

Alguém sabe como faço para chegar na Rua do Lavradio saindo do Jardim Botânico?

ajudar

25 min

• oie! alguém quer dividir um taxi até o Galeão amanhã • ?

postar

Perfil

Conexões

Pontos

Rede

Alguém sabe como faço para chegar na Rua do Lavradio saindo do Jardim Botânico?
viajante

Se você for de ônibus pode pegar o 409 na Rua jardim Botânico e saltar na Mem de Sá, que cruza a Rua do Lavradio.
ajudante 1

É só pegar o 409!
ajudante 2

enviar

abrir votação limitar conversa

Perfil
Conexões
Pontos

Rede


viajante

Alguém sabe como faço para chegar na Rua do Lavradio saindo do Jardim Botânico?


ajudante 1

Se você for de ônibus pode pegar o 409 na Rua jardim Botânico e saltar na Mem de Sá, que cruza a Rua do Lavradio.

escolher ajudante

3 concordo 0 discordo


ajudante 2

É só pegar o 409!

escolher ajudante

1 concordo 0 discordo


viajante

Obrigada pelas respostas!

enviar

limitar conversa

Perfil
Conexões
Pontos

Rede

✕

Sua nova conexão


viajante

—


ajudante 1

Enviar mensagem

Classificar conexão

* você tem até 15 dias para classificar sua conexão de acordo com nossos termos

HISTÓRICO

Nesse ambiente encontra-se registrado todas atuações referentes a contatos feitos. É também onde se pode classificar e comentar sobre impressões e experiências em relação aos outros.

A idéia seria fazer buscas através de uma linha do tempo ou geolocalização em que ocorreu a interação entre os usuários.



PONTOS

O monitoramento dos pontos acumulados de acordo com sua participação poderá ser feito nesse ambiente.

O sistema de bonificação baseia-se na recompensa pela colaboração, tanto quantitativa, quanto qualitativa, através de um sistema de pontos, que poderão ser trocados por benefícios oferecidos por empresas ligadas ao ramo turístico.

Todos possuirão um número de cadastro pessoal, servindo de identificação para resgate das tais recompensas cedidas pelas empresas associadas. Exemplo: diárias de hotel; desconto em serviços; benefícios em sistemas de milhagens de empresas aéreas etc.

O sistema de bonificação será baseado no modelo utilizado pela rede Yahoo Respostas pois possui as mesmas características inicialmente idealizadas, sendo de fácil adaptação ao projeto.

Rede	Conexões	Perfil
Pontos		SEU NÚMERO XXX - XXX - XXX
31 conexões feitas		
100% qualificações positivas	 XXXXXX PONTOS	1 qualificação positiva = x pontos
5 ajudas presenciais	 XXXXXX PONTOS	1 ajuda presencial = y pontos
26 ajudas online	XXXXXX PONTOS	1 ajuda online = z pontos
2 votos corretos	 XXXXXX PONTOS	1 voto correto = b pontos
TOTAL	XXXXXX PONTOS	
 Selo de participação		Como funciona o Sistema de pontuação

Tela de monitoramento dos pontos obtidos

Quantifica o valor em pontos e níveis, de cada ação tomada por seus usuários. Além de contar com um sistema de votação e níveis de participação representado por estrelas.

Pontos e níveis

Para estimular a participação dos usuários, o Yahoo! Respostas possui um sistema de nível de pontos. O número de pontos que você vai receber depende das ações tomadas por você. A tabela de pontos abaixo resume a pontuação de diferentes ações. Apesar de você não poder usar os pontos para comprar ou trocar por algo, eles possibilitam que os outros usuários saibam o quanto você vem sendo ativo e útil ao oferecer conteúdo de qualidade.

Tabela de pontos

Ação	Pontos
Iniciar a participação no Yahoo! Respostas	Uma vez: 100
Fazer uma pergunta	-5
Escolha a melhor resposta para sua pergunta	3
Nenhuma resposta eleita como a melhor resposta	Pontos devolvidos: 5
Responder	2
Resposta eliminada por mim	-2
Entrar no Yahoo! Respostas	Uma vez por dia: 1
Vote em uma resposta	1
Votar como Sem a melhor resposta	0
Ter sua resposta selecionada como a melhor resposta	10
Receber uma avaliação positiva em uma de suas respostas eleita como a melhor (até 50 avaliações positivas são contadas)	1 per "thumbs-up"
Receber uma notificação de abuso	-10

Níveis

O nível é outro meio de acompanhar sua atividade, bem como a dos outros. Quanto mais pontos você acumular, maior será o seu nível. O Yahoo! Respostas reconhece suas conquistas, congratulando-o em diferentes maneiras.

E finalmente, ao alcançar níveis mais altos, você poderá contribuir mais com o Yahoo! Respostas - podendo perguntar, responder, votar e avaliar com mais frequência.

Nível	Pontos	Perguntas	Respostas	Comentários	Estrelas	Avaliação	Votos
7	25.000+	20	80	40	100	sem limite	400
6	10.000 - 24.999	20	80	40	100	sem limite	400
5	5.000 - 9.999	20	80	40	100	sem limite	200
4	2.500 - 4.999	20	80	40	100	sem limite	100
3	1.000 - 2.499	15	60	30	100	sem limite	75
2	250 - 999	10	40	20	100	sem limite	50
1	1 - 249	5	20	10	10	0	25

***Todas as limitações valem por um dia**

Tabela disponibilizada no site demonstrando o modelo pontuação a ser ajustado e incorporado.

4.3. Identidade e termos

O primeiro nome pensado para o projeto seria “Friends around the world”, uma vez que se tratava da possibilidade de fazer contato com pessoas do mundo todo (motivo também pelo qual encontra-se em inglês). Mas com o tempo, notou-se que a verdadeira essência não estava sendo transmitida e que precisava de um nome mais voltado ao turista e ao pedido de ajuda. Mais uma vez recorreu-se a um brainstorming para pensar em palavras e termos que pudessem ajudar a nomear o aplicativo.

IN TOUCH HELP CONNECTIONS NATION NATIONS MUTUALIST MUTUAL
CONTINENTS LINK LINKS CONVERGENCE DIRECTION COMPASS ROUTE
ARRIVAL COME COMING MEET MEETING KNOW EXPERIENCE
GUEST INMATE DATE FELLOW PARTNER HOST BUDDY STRANGER
STRANGE HERE/THERE CAN HELP FOREIGN OUT OUTER BOND
HELP SOS LOCAL IN LOCO VISITOR INTERCESSION BUMP
BUMPING STUMBLE CROSS CROSSING NETWORK CROSSOVER
ADD ADDUP COURSE WAY PATH TRAJECTORY TRAVEL TRIP

Termos gerados no brainstorming

Dessa lista de termos, surgiram algumas opções, listadas abaixo:

Rescue my trip; Save my trip; Save me, local; SOS Traveller; SOS Trip; Local SOS; Trip Hero

O nome escolhido foi SAVE MY TRIP, fazendo alusão à fala daqueles que pedem ajuda.

TERMOS

Junto com a escolha do nome veio também a necessidade de criar um contexto e narrativa que servissem de fio condutor para o projeto. Um conceito que guiasse o desenvolvimento não só da parte gráfica, como também da textual.

Para criar esse conceito, aproveitei o “gancho” da palavra “save” (significando salvar) e denominando quem se dispõe a ajudar como ANJO. Já o turista, como VIAJANTE.

ANJO e VIAJANTE são os status possíveis e variam de acordo com a locomoção entre a cidade origem e outras cidades. Esse status é determinado automaticamente através de um sistema localizador de GPS. Ao fazer o cadastro, a pessoa preenche a sua cidade de origem e logo depois, o sistema faz um cruzamento dessa informação com a localização daquele momento, resultando na identificação de anjo ou viajante. Assim, quando encontrar-se fora desses limites, o status será de VIAJANTE. Caso contrário, significa que está nos seus limites de domínio de ajuda e seu status será de ANJO.

O termo para fazer referência às relações de ajuda é SALVAR. Determina-se assim que assim, cada vez que um usuário atende a um chamado, diz-se que ele SALVOU alguém e o outro foi SALVO.

CHAMADOS - toda vez que o usuário precisa de auxílio, ele posta na rede o seu CHAMADO de socorro, aparecendo assim um ÍCONE DE SOCORRO na tela.

4.4. Estudos de logotipo

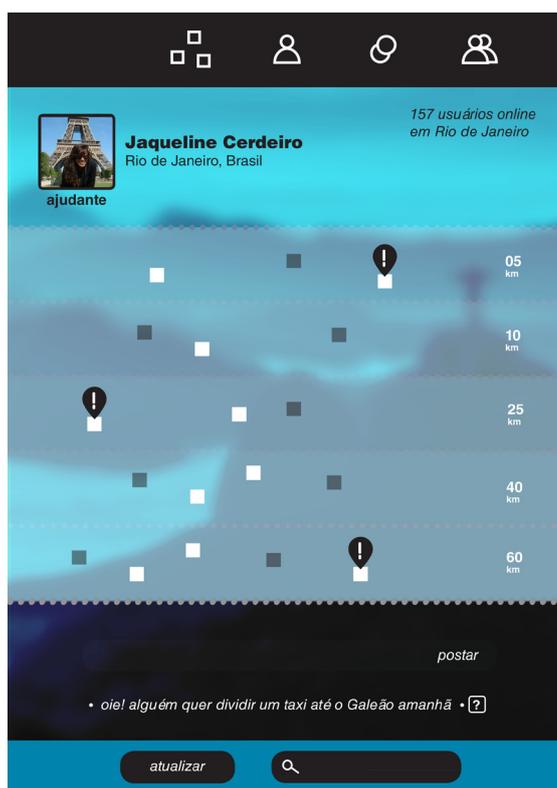
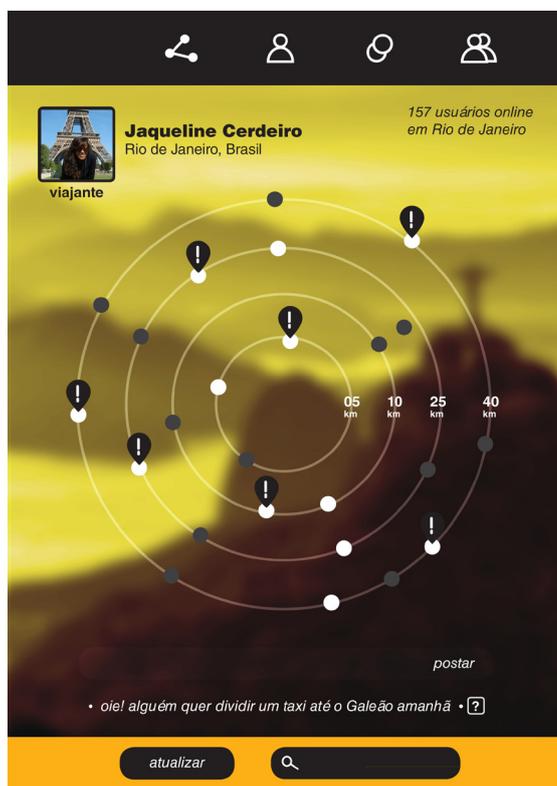
Em um primeiro momento, criou-se alternativas de logotipos, que remetesse a idéia do pedido de socorro. Obs: o símbolo  é a forma de se representar SOS em código morse.

ALTERNATIVAS GERADAS



4.5. Estudos de Layout

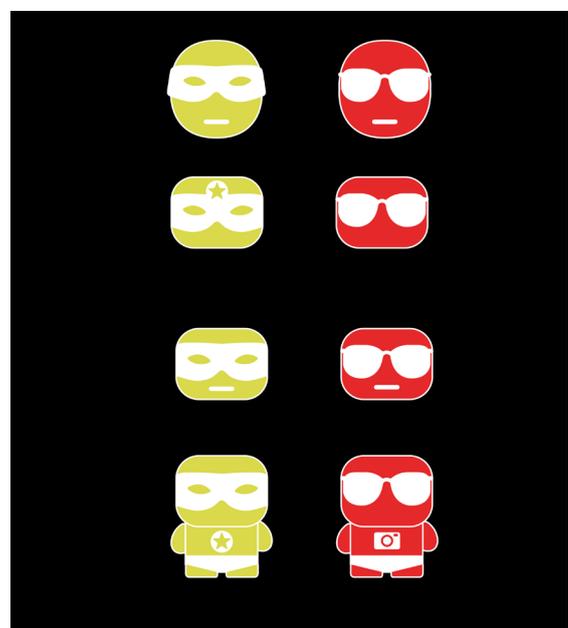
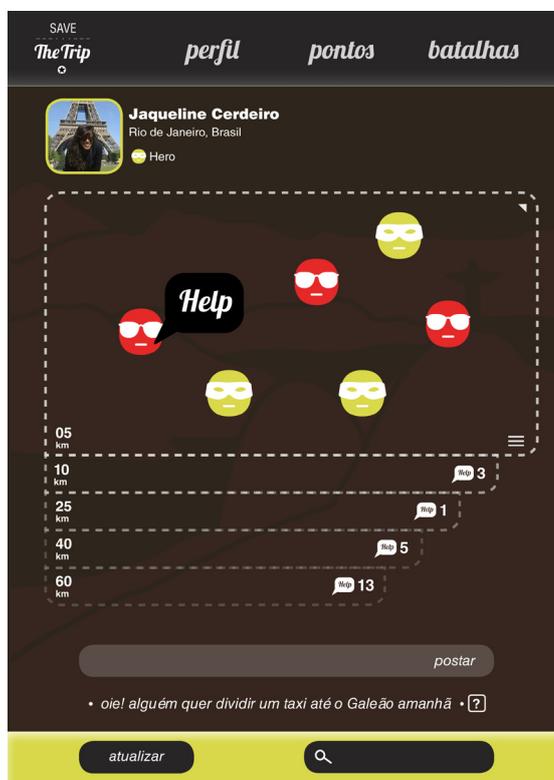
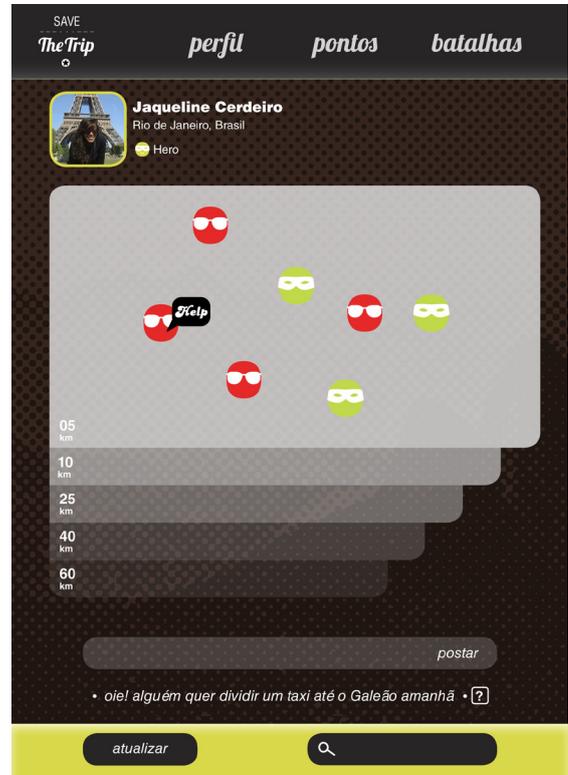
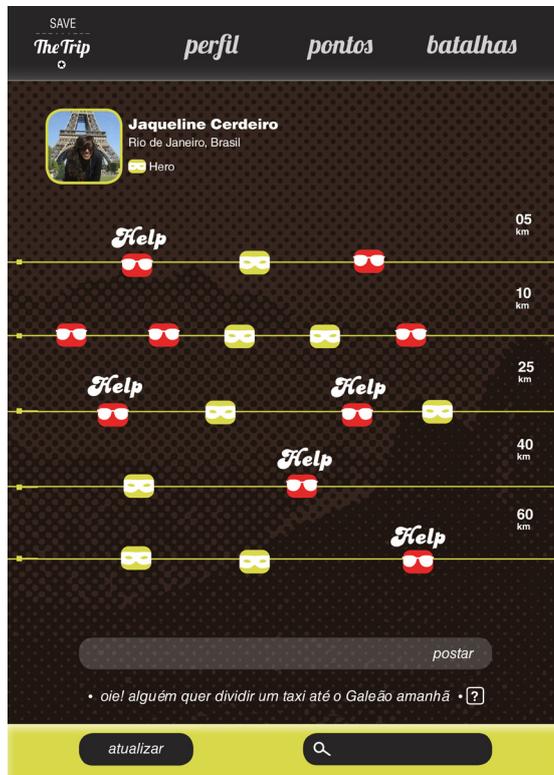
Uma vez definidos os parâmetros funcionais, foram iniciados os estudos gráficos que deveriam se adequar não só a plataforma, mas também ao contexto do projeto. Baseado nas telas feitas anteriormente contendo o esquema de funcionalidades, foi feita uma primeira tentativa com fundo fotográfico, partindo do princípio de sempre colocar no fundo, a foto da cidade em questão.



Esse primeiro partido foi descartado pois estava tomando um caráter muito rígido e preso à linguagem elaborada nas telas esquemáticas de funções. Precisava-se de um layout com mais apelo gráfico, um tom mais informal, já que na maioria das vezes, a experiência de viagem remete a circunstâncias mais casuais e descontraídas.

Primeiras alternativas de layout

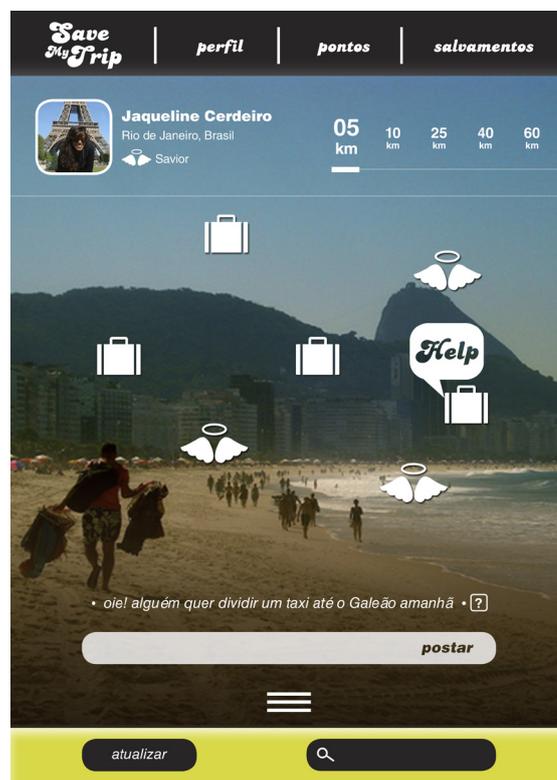
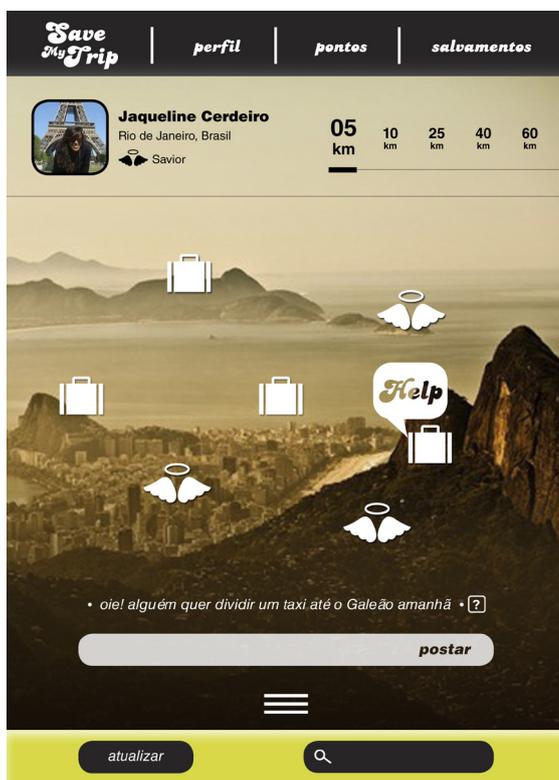
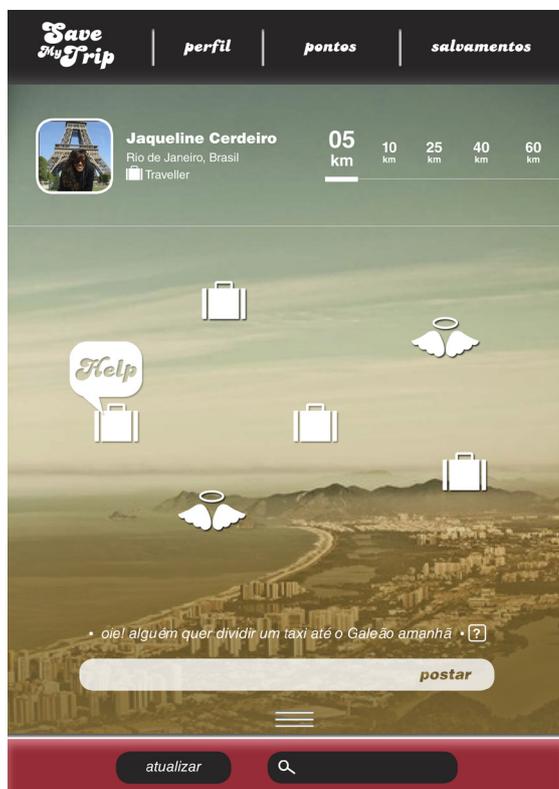
Em seguida, uma segunda ideia surgiu a partir do nome escolhido “save my trip”, que remete à salvação de alguém em perigo. Por esse motivo, foi pensado em basear o layout em um campo semântico de superheróis que “salvam” viagens de pessoas que “estão em perigo”, ou seja, que estão com alguma dificuldade durante sua estadia em uma cidade fora do seu ambiente comum.



primeiros layouts com uma temática de super heróis; criação de personagens para representar quem se dispões a ajudar e quem precisa de ajuda.

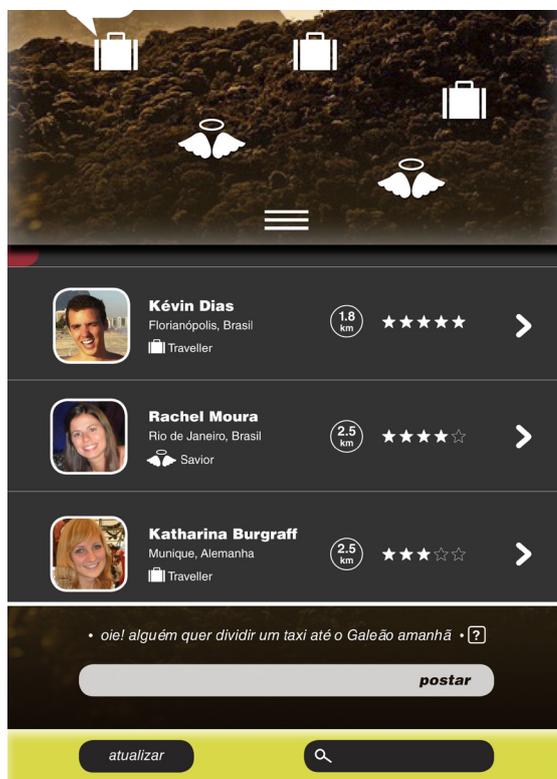
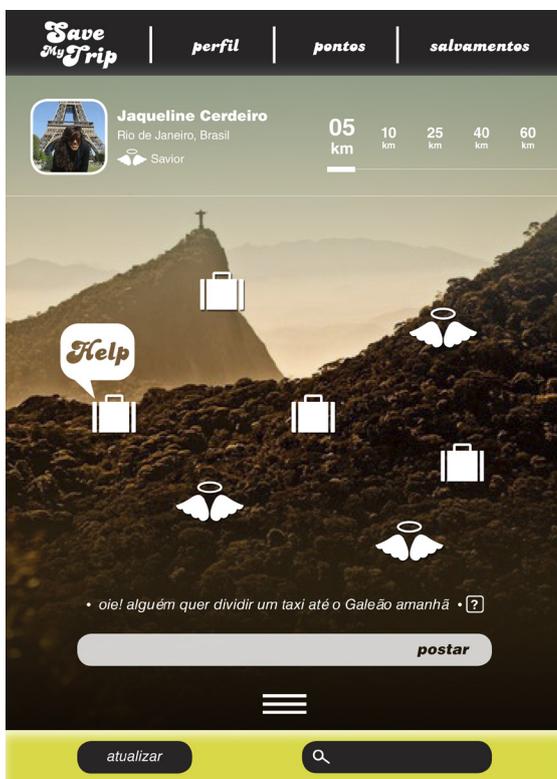
Após alguns estudos desse partido gráfico, optou-se por abandonar a ideia devido ao caráter demasiadamente lúdico. Houve então um esforço no sentido de criar um layout que não fosse formal, mas que também não fosse tão temático.

Assim, ainda inspirado no nome do aplicativo, uma nova ideia foi formulada. Os participantes que oferecem ajuda seriam identificados por “anjo”, enquanto os turistas, identificados mais literalmente por “viajantes”. Recorreu-se ao fundo fotográfico, já testado anteriormante, como partido gráfico, uma vez que fotos estão associadas a lembranças e a memória visual decorrentes de experiências proporcionadas por viagens. Ícones que pudessem representar cada indivíduo foram utilizados.

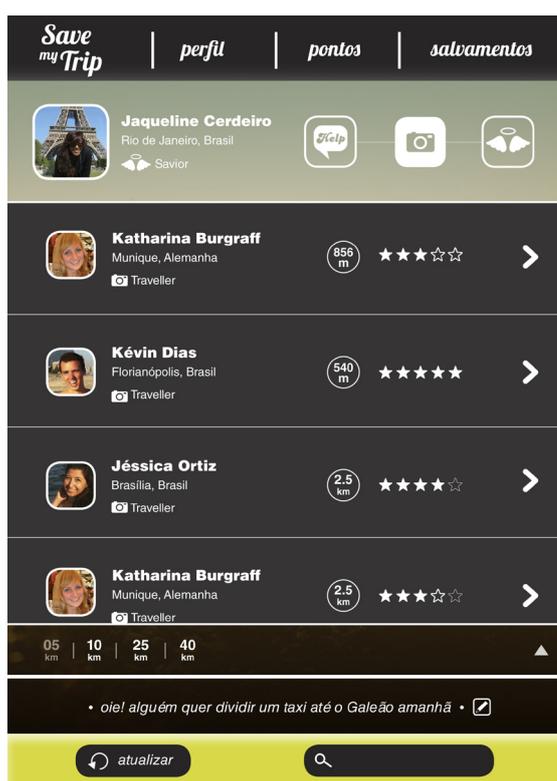


Fundo fotográfico e ícones representando anjos e viajantes marcavam a ideia inicial

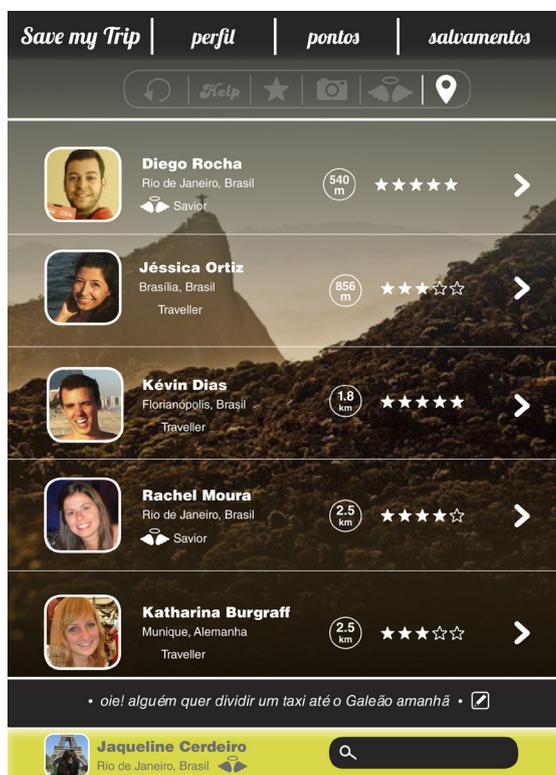
Essa nova configuração obtinha o recurso de dispor dois tipos de visualização. Haveria uma tela de abertura com os ícones presentes indicando a localização através da distância em quilômetros, assim como, uma lista mais detalhada de anjos e viajantes online naquele momento, que se revelaria ao deslizar-la.



Duas formas de visualização com recurso de deslize de tela



Constatou-se a necessidade de estruturar os elementos em um grid que se ajustasse às proporções de tela do dispositivo, assim como, um estudo tipográfico e a criação de um logotipo no formato horizontal a fim de se adequar melhor a sua aplicação na barra superior de informações. Notou-se também que era preciso elaborar uma família de ícones para representar através de botões as funções presentes além de filtros que pudessem facilitar buscas.



Logotipo horizontal e ícones utilizados em filtros



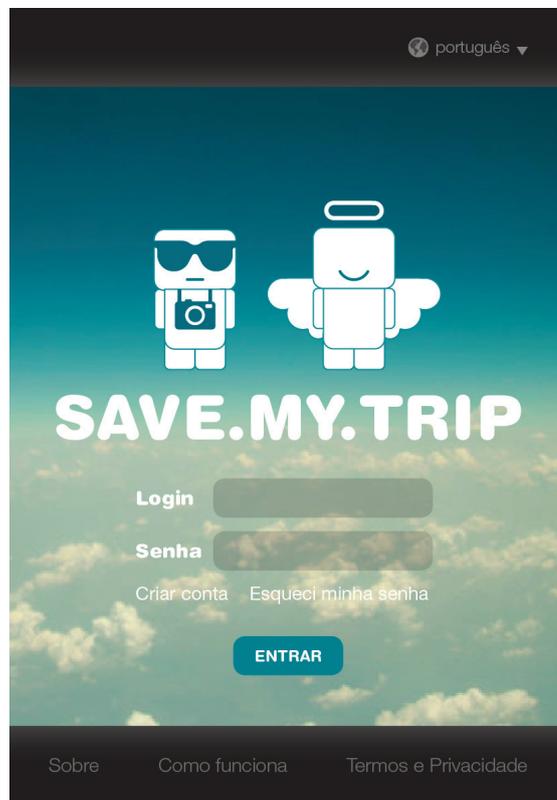
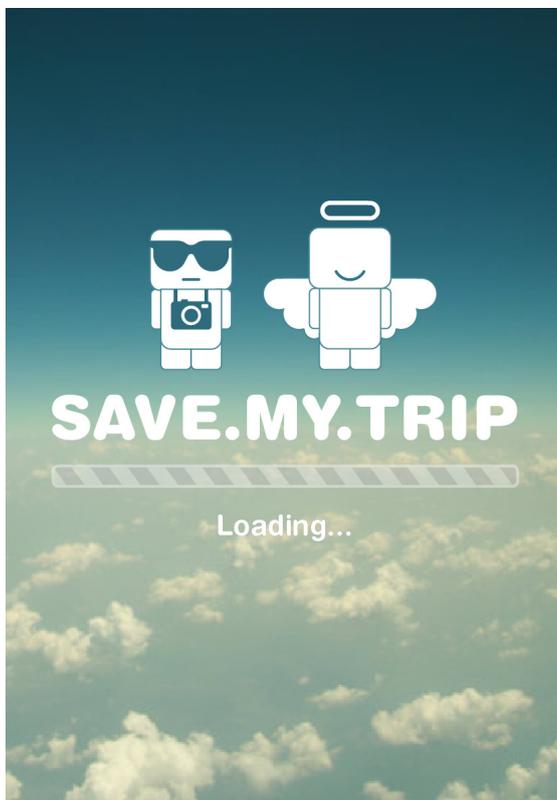
Ao longo do processo, percebeu-se que os ajustes acertados estavam sendo concentrados em um único ambiente do sistema, impedindo uma visão macro da configuração visual. Logo, reestruturou-se o raciocínio de criação, recriando tela a tela de acordo com a ordem de navegação.

A evolução do layout passou por um processo meticuloso de ajustes. No início, ainda carregava muitos aspectos existentes nas telas com esquemas de funções, entretanto, foi base importante para as experimentações posteriores que resultaram na configuração final.

novo processo de criação: raciocínio baseado na ordem de navegação no sistema

5. RESULTADO FINAL

5.1. Layout



Tela de abertura; tela para login e senha

IMAGEM DE FUNDO

O layout final mantém o conceito de fundo fotográfico remetendo a lembranças e a memória visual decorrentes de experiências proporcionadas por viagens. A imagem final escolhida se adequa ao contexto do turista transmitindo a visão dos viajantes durante deslocamentos aéreos. Da mesma forma, está inserida no contexto do anjo, o qual “ é um ser espiritual que se supõe habitar no céu” (sem autor, Dicionário Priberam da Língua Portuguesa).



RESOLUÇÃO:
800x540 px

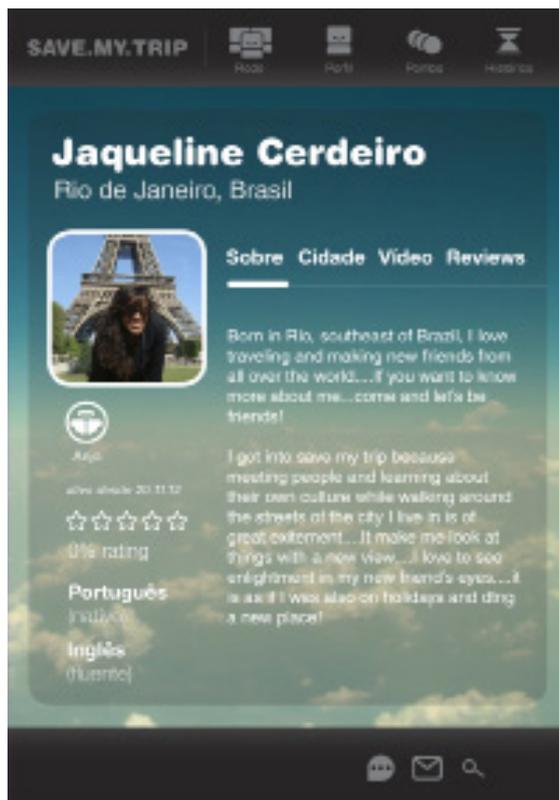
Imagem disponível no
website Deviantart,
de domínio público.

5.2. Estrutura

Uma parte da estruturação do sistema foi definida no início do desenvolvimento do projeto e outra, somente quando se começou os testes de layout. A seguir, o resultado final dessa configuração.

Perfil

É onde se pode encontrar informações pessoais que comunicam sobre a personalidade e origem. Quanto mais informativo o perfil, mais credibilidade ele terá.



É composto por uma parte fixa contendo:

NOME, CIDADE DE ORIGEM e STATUS

ESTRELAS e RATING

Esse conjunto indica o nível de confiabilidade e participação do usuário no sistema. Quanto mais pontos tiver e quanto mais qualificações positivas dadas por outros usuários, mais confiável ele é.

IDIOMAS

No perfil também encontra-se quais os idiomas falados por aquela pessoa, inclusive o seu nível de fluência.

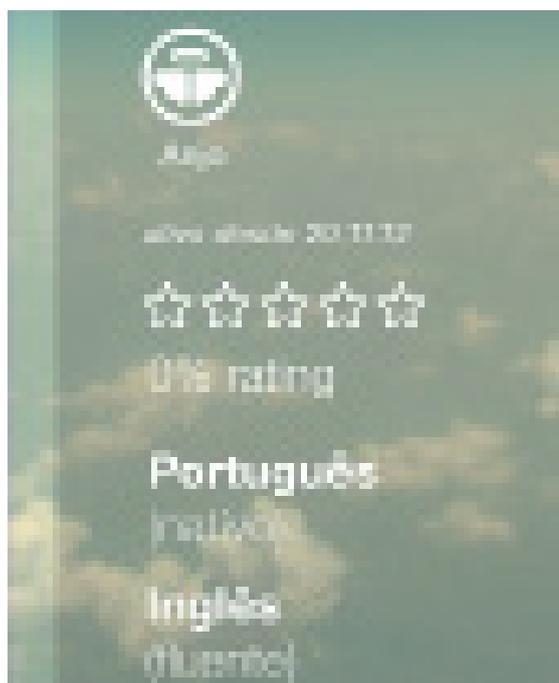
E uma parte navegável, constando as seguintes informações:

SOBRE - é o campo onde o usuário descreve informações sobre ele, suas preferências, hobbies, fala do seu cotidiano e qual o seu interesse em participar dessa rede.

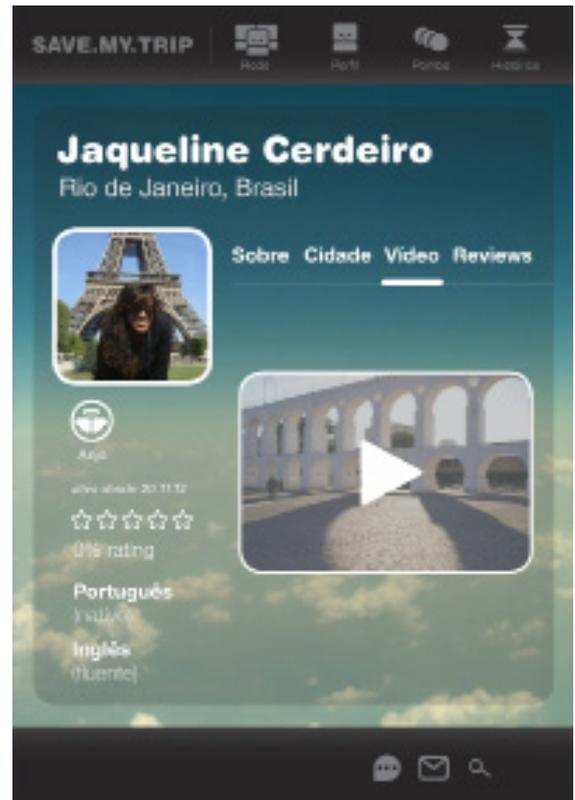
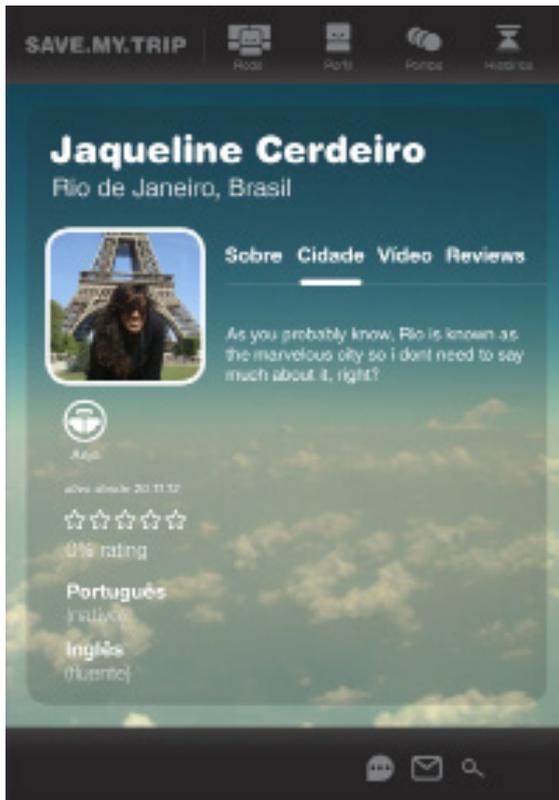
CIDADE - esse espaço é reservado para falar da sua cidade de origem.

VÍDEO - o vídeo é uma ferramenta opcional, onde o usuário poderá falar de si próprio, de sua cidade e demonstrar o seu nível de fluência em outras línguas, por exemplo.

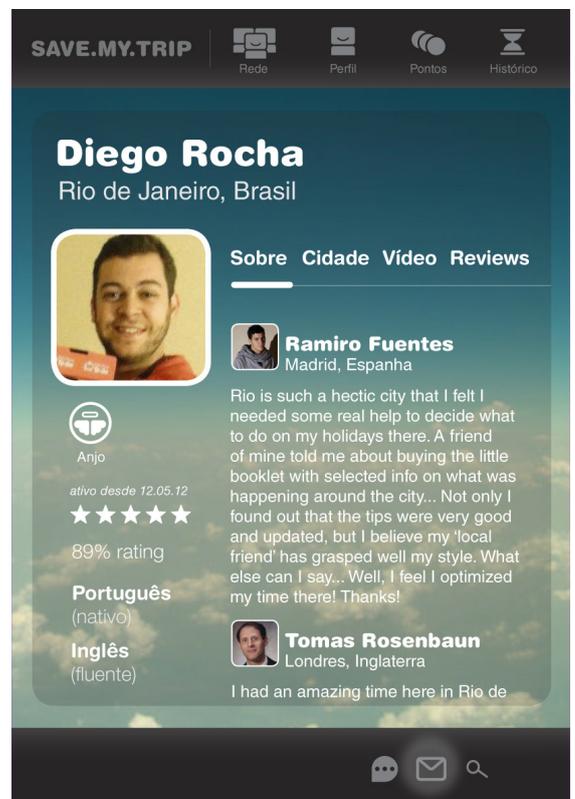
REVIEWS - são os depoimentos e recomendações das pessoas que fizeram contato com você através do aplicativo



Perfil de um anjo ainda novo no aplicativo; informações fixas, em destaque.



Espaço para falar da cidade de origem e vídeo opcional



Exemplo do perfil recente e um perfil mais completo de anjo

Rede

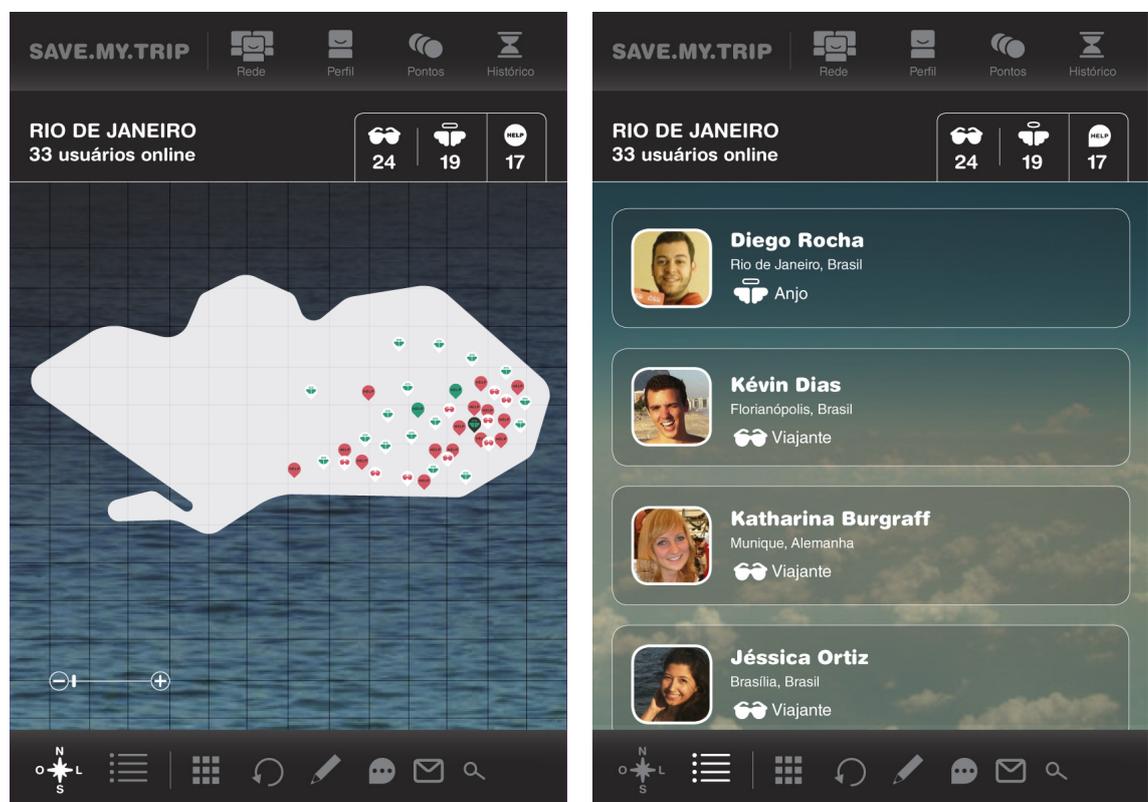
Esse é o ambiente principal do sistema, ou seja, onde realmente acontece a interação entre os participantes. Na rede, o usuário será capaz de ver quem está online e quem está precisando de ajuda naquele momento. Além disso, a rede é o local onde o chamado pode ser postado, caso o usuário precise de ajuda.

TIPOS DE VISUALIZAÇÃO

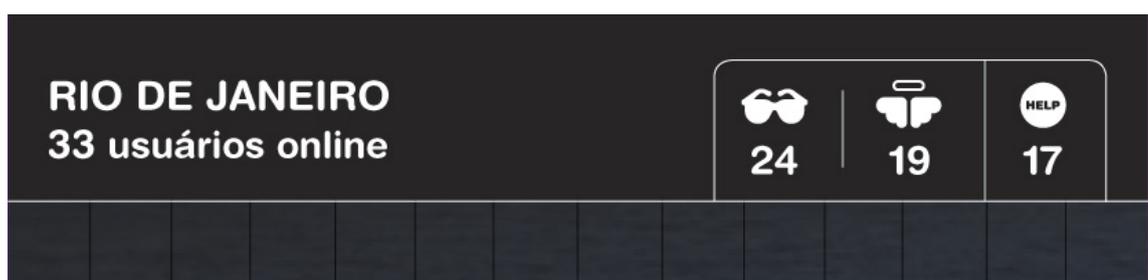
Existem 2 opções: através de mapa ou lista. Vale lembrar que na versão mapa é só uma representação simbólica, não é explicitado a localização exata do usuário. O objetivo é somente identificar visualmente os níveis de proximidade.

INDICADOR DE USUÁRIOS NA REDE

No topo da tela aparece, de forma fixa, uma atualização automática e em tempo real. À esquerda, é atualizado o total de pessoas online na cidade. À direita, levando em conta o total, especifica quantos anjos, viajantes e chamados de ajuda existem naquele momento.



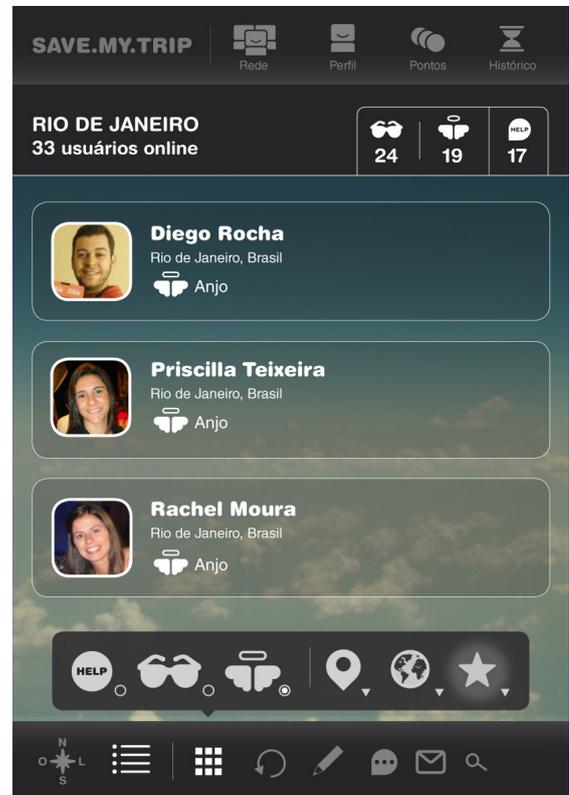
Tipo de visualização mapa; tipo de visualização lista



Indicadores de usuários na rede, em detalhe

FILTROS

Os filtros permitem refinar a busca de usuários, facilitando a visualização na tela. São eles: por usuário (anjo e viajante), por chamados de ajuda, por localização (distância dos outros até você), por estrelas (nível de confiabilidade) e por idiomas falados. É possível fazer a combinação de mais de um filtro em prol de uma busca mais precisa.



No exemplo, a busca por anjos está sendo feita, através do filtro



MAPA

O mapa é apenas uma representação do ambiente no qual estão as presentes ações, priorizando a informação visual das relações de distâncias entre as variáveis.

Os ícones de localização diferenciam-se pela cor a qual o vermelho relaciona-se aos viajantes e o verde aos anjos.

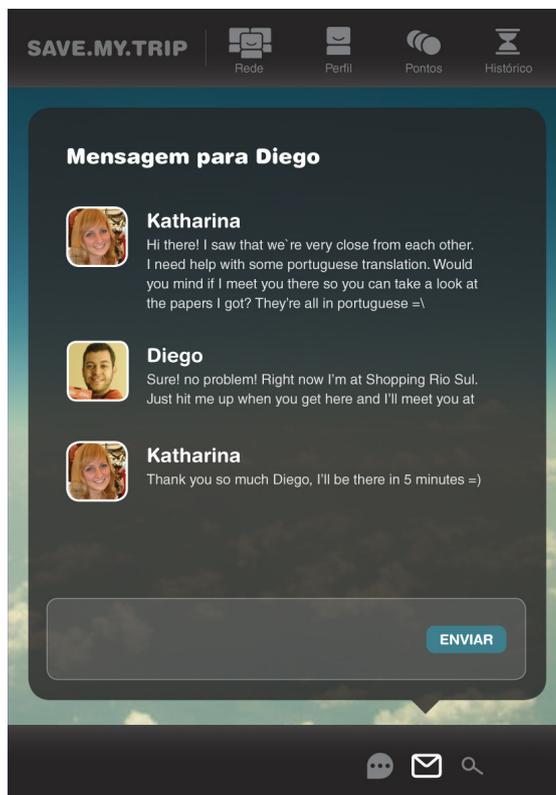
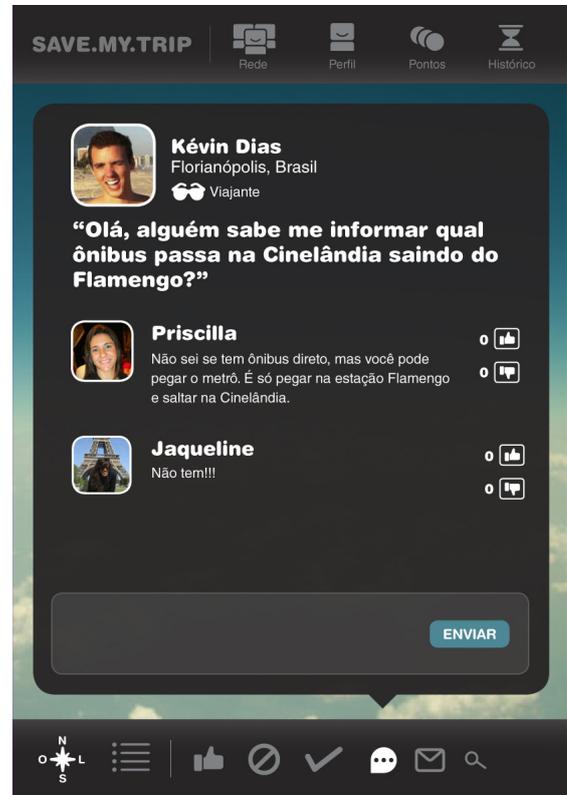
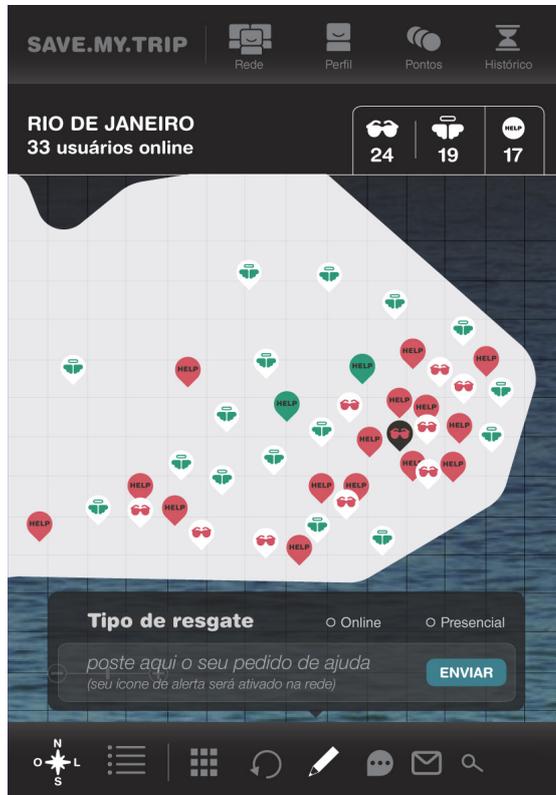
O sistema permite que anjos também possam fazer chamados de socorro, logo, há também a versão verde dos localizares "help", como visto na figura ao lado.

FERRAMENTAS

As ferramentas disponibilizadas na rede, tanto na versão mapa quanto na versão lista serão exemplificadas a seguir.

POSTAGEM DE SOCORROS

A ferramenta lápis representa possibilita postagem de socorro na rede. Ao clicar, é possível digitar e enviar a sua solicitação alterando imediatamente o ícone indicador de localização. É necessário explicitar qual o tipo de socorro se trata a postagem, sendo ele online ou presencial, importante para a computação de pontos no sistema, em momentos futuros.



CHAT

A ferramenta "chat" permite uma conversa entre quem fez a solicitação e os outros que disponibilizaram-se à ajuda. Um sistema de votação de respostas, de controle único por parte do autor do chamado, possibilita a todos que entram no chat, contribuir na ratificação das respostas ali presentes. O número de pessoas nessa conversa é limitável, também, pelo mesmo.

MENSAGEM

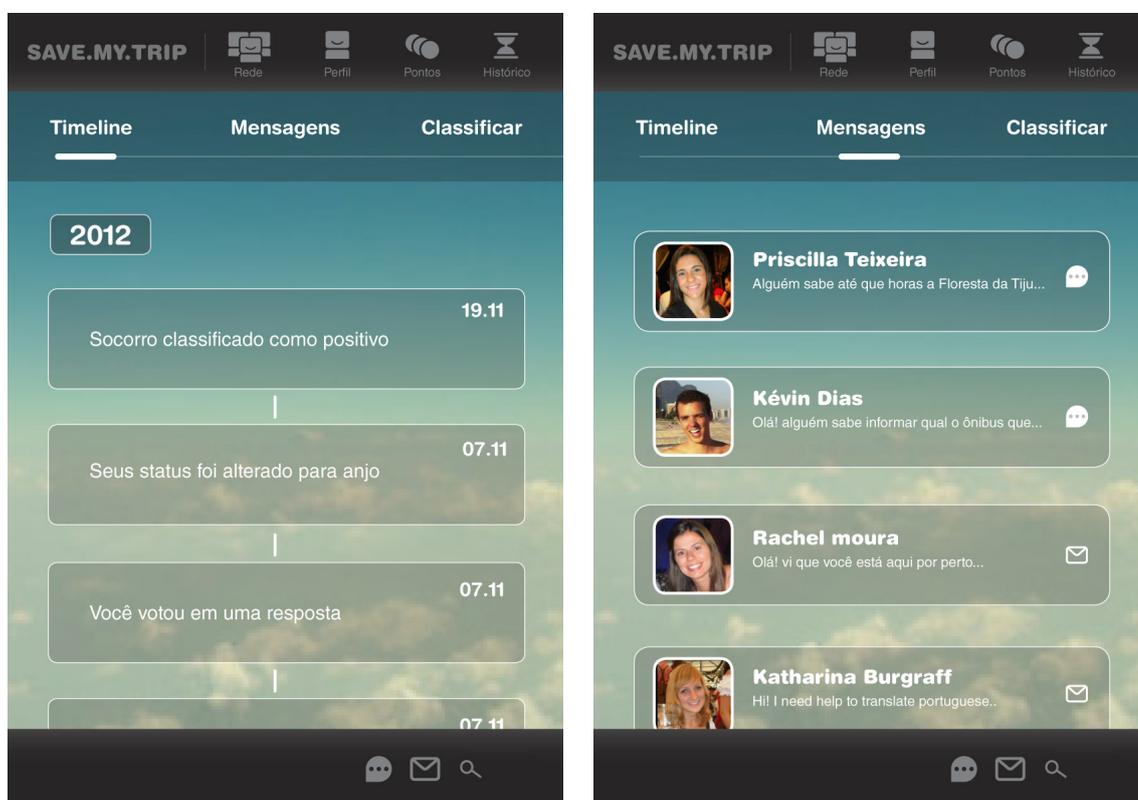
Essa ferramenta, representada por um envelope, também permite conversas, mas diferente do recurso chat, essas são privadas e apenas com uma pessoa específica.

Histórico

O histórico é um arquivo de informações, onde o usuário tem acesso à trajetória de atuações no sistema.

Uma linha do tempo garante a disponibilização em ordem cronológica das atividades realizadas, assim como um arquivo de mensagens trocadas e conversas realizadas em chats.

O histórico também é o espaço no qual se classifica os anjos ou viajantes de acordo com a qualidade e nível de interação feita entres eles. É também um espaço que reúne lembretes de pendências a serem concluídas de acordo com os termos de uso do aplicativo. Importante ressaltar que é através da qualificação que se pode computar as informações necessárias para que os participantes possam ser beneficiados pelo sistema de pontos.



Exemplo de telas do histórico

Pontos

RESUMO

Na opção resumo é possível monitorar as atividades ligadas à pontuação como a data em que a intereção foi realizada, qual o tipo de ação, qual o viajante que protagonizou esse socorro e a quantidade de pontos que foi recebido.

TABELA DE PONTOS

É uma tabela para consulta fixa, constando as situações possíveis de pontuar e a quantidade dessas bonificações para cada ação.

TABELA DE PONTOS

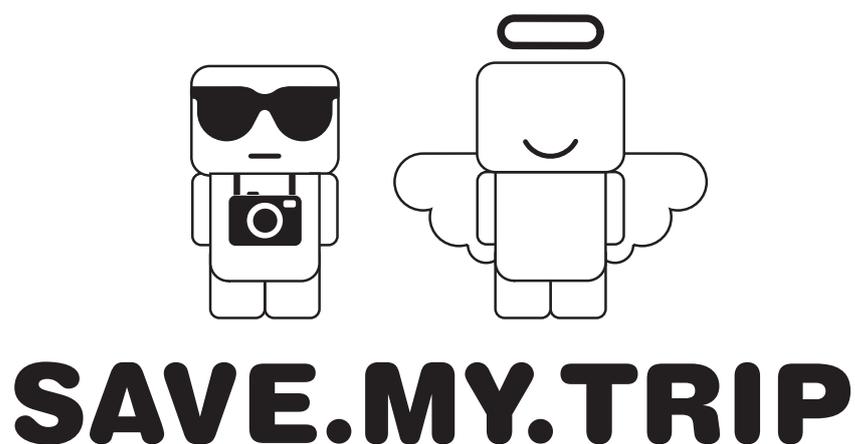
Também é uma tela fixa com links que redirecionam ao website próprio da empresa parceira, uma vez que o resgate é feito diretamente a eles. A apresentação do número de resgate é suficiente para a identificação do usuário.



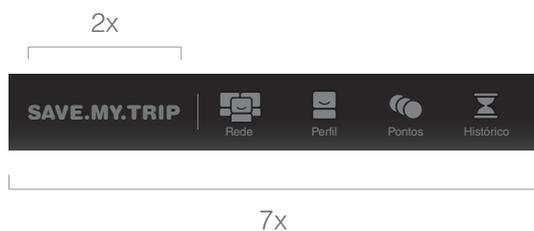
Algumas telas da seção pontos

5.3. Logotipo

Algumas alternativas foram geradas inicialmente mas nenhuma se adequava. Além do problema de legibilidade, não conversavam com a linguagem gráfica do projeto, a qual possui formas arredondas e cantos abaulados. Além de uma tipografia rounded, viu-se a necessidade de um logotipo na versão horizontal, pois se adequaria melhor quando aplicado na barra de navegação do aplicativo (formato horizontal).



EXEMPLO DE APLICAÇÃO
Barra de navegação do aplicativo



5.4. Tipografia

A família tipográfica usada para títulos foi a Helvética rounded black.

Helvética Rounded Black

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789**

Já a tipografia escolhida para textos de maior extensão foi a Helvética Roman.

Helvética LT Std Roman

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789

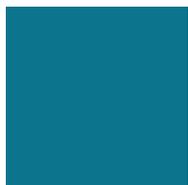
Essa mesma tipografia foi utilizada no estilo OBLIQUE, para conteúdos de apoio, pequenas informações já disponibilizadas pelo sistema.

Helvética LT Std Oblique

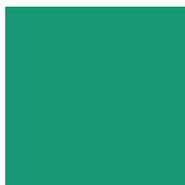
*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789*

5.5. Cores

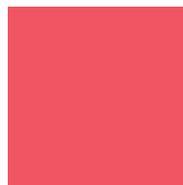
O esquema cromático é composto por 7 cores principais, sendo 4 presentes em elementos e outras 3 de apoio.



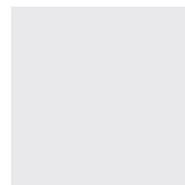
R = 1
G = 116
B = 140



R = 0
G = 153
B = 115



R = 240
G = 86
B = 98



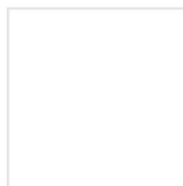
R = 230
G = 230
B = 233



R = 0
G = 0
B = 0



R = 128
G = 130
B = 133



R = 255
G = 255
B = 255

5.6. Ícones

Uma família de ícones foi criada para servir de apoio na representação dos elementos presentes na interface; em determinados casos, os pictogramas viabilizam um melhor aproveitamento do espaço, por sua vez, limitado.



Rede



Perfil



Pontos



Histórico

ÍCONES DE AMBIENTES

encontram-se na barra superior de navegação



ÍCONES DE IDENTIFICAÇÃO

encontram-se no perfil do usuário



ÍCONES INDICADORES

encontram-se no ambiente de rede para indicar quantos de cada elemento estão online



ÍCONES DE LOCALIZAÇÃO

encontram-se no mapa da rede para marcar a localização



ÍCONES DE FILTRO

filtrar por chamado; filtrar por viajantes; filtrar po anjos; filtrar por localização; filtrar por idioma; filtrar por confiabilidade



ÍCONES DE TIPOS DE VISUALIZAÇÃO NA REDE

mapa; lista



ÍCONES DE FUNCIONALIDADES

filtros; atualizar; postar socorro; chat; mensagem; busca

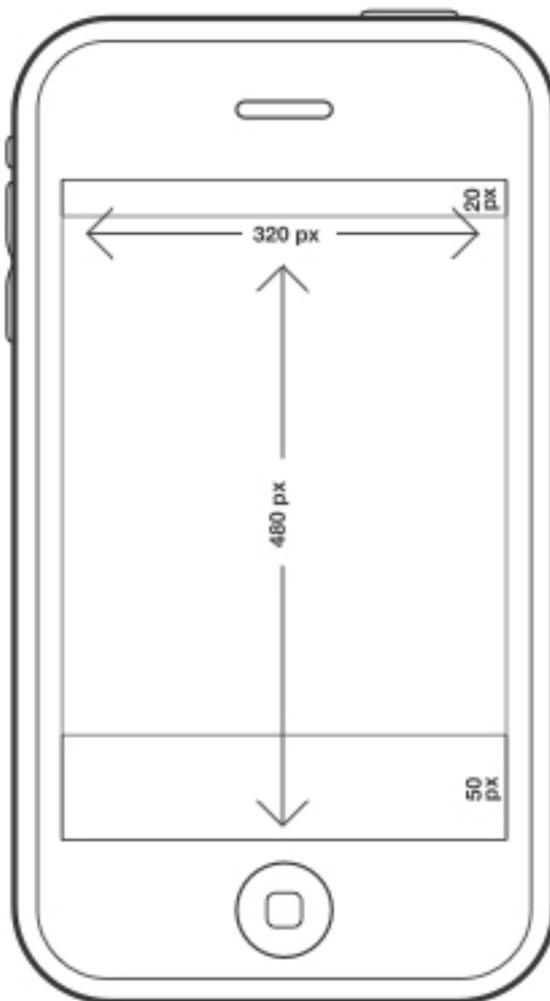


ÍCONES DO CHAT

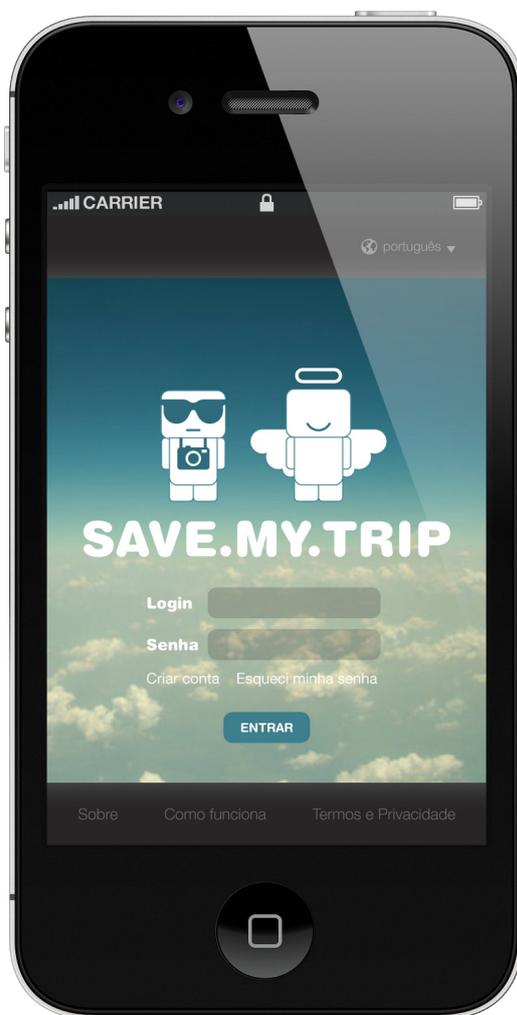
abrir votação; limitar conversa; escolher melhor resposta

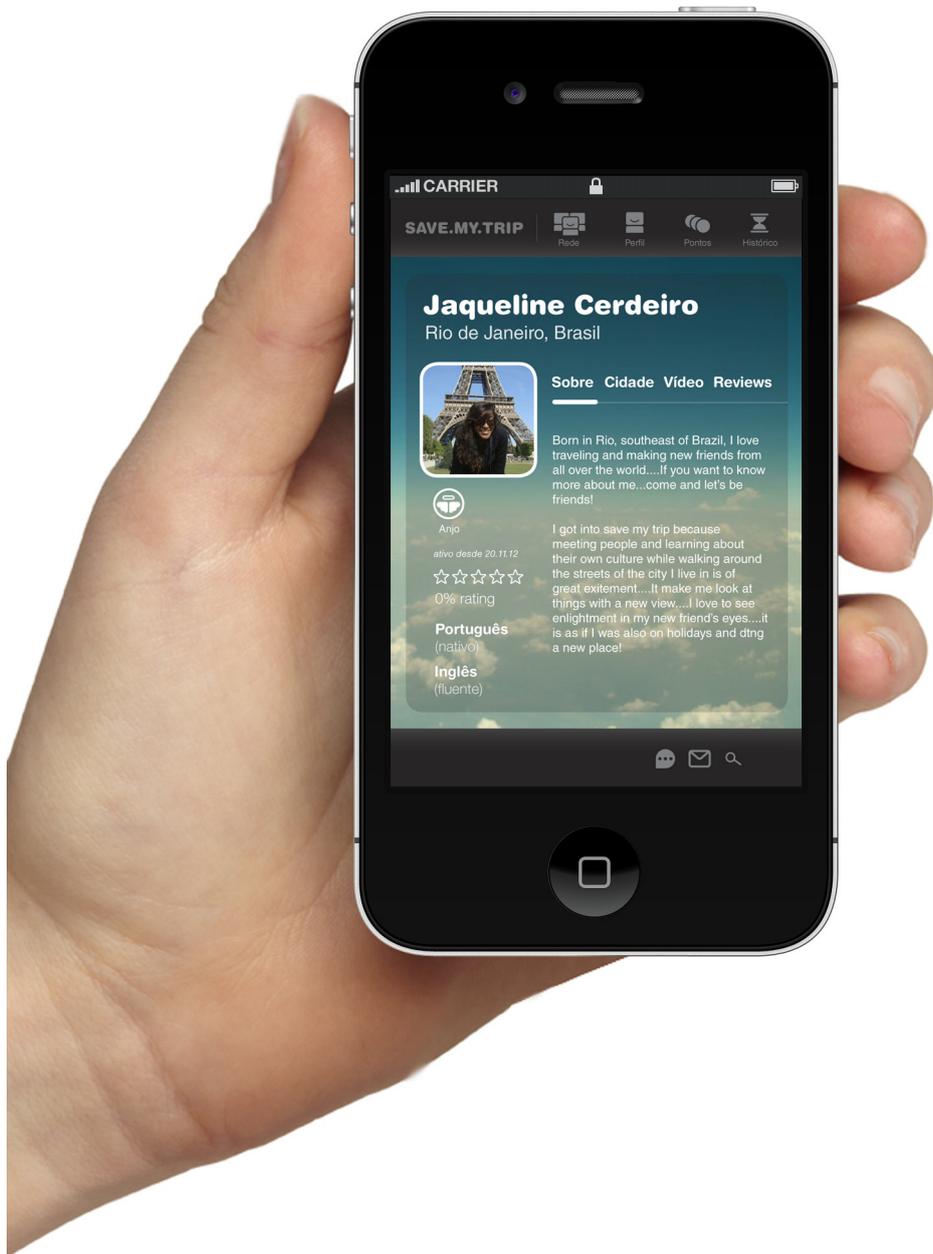
5.7. Tamanho e proporções da tela

As proporções e tamanhos de tela basearam-se no padrões do aparelho Iphone 4S.



5.8. Simulações de aplicação





CARRIER

SAVE.MY.TRIP



Jaqueline Cerdeiro

Rio de Janeiro, Brasil



Sobre Cidade Vídeo Reviews

Born in Rio, southeast of Brazil, I love traveling and making new friends from all over the world...If you want to know more about me...come and let's be friends!



Anjo

afino desde 20.11.12



0% rating

Português

(nativo)

Inglês

(fluyente)

I got into save my trip because meeting people and learning about their own culture while walking around the streets of the city I live in is of great excitement...It make me look at things with a new view...I love to see enlightenment in my new friend's eyes...it is as if I was also on holidays and dtng a new place!



6. CONCLUSÃO

O projeto Save My Trip iniciou com a proposta de auxiliar o contato entre viajantes e moradores de uma cidade através de um aplicativo para celular que possui o vínculo colaborativo como sua principal característica.

Pretendeu-se com o esse trabalho, oferecer ao turista, uma alternativa às demandas de naturezas diversas, decorrentes de situações de viagens.

É no seu caráter de ferramenta colaborativa que reside o seu maior potencial de crescimento e evolução, pois se enquadra nos moldes de compartilhamento de informações e cooperação entre indivíduos cada vez mais crescente.

O sistema possui na questão linguística uma condicionante, a medida que o nível de fluência em outros idiomas pode ser um limitador, entretanto, esse fator não possui dimensões relevantes capazes de restringir a participação.

Em uma etapa posterior de amadurecimento do trabalho, podem ser definidos parâmetros mais específicos de funcionamento tais como: maior requinte na elaboração do sistema de pontuação; aperfeiçoamento na estrutura de interatividade entre os participantes, presentes nas ferramentas “chat” e mensagens privadas; assim como, da interface digital em si.

Por fim, se pretende avançar com os aperfeiçoamentos necessários a fim de, em um momento posterior, oferecer possibilidades de aplicação real do sistema, assim como desdobramentos para outras plataformas digitais.

7. REFERÊNCIAS

Publicações

FILIPPO, D. Suporte à Coordenação em Sistemas Colaborativos: uma pesquisa-ação com aprendizes e mediadores engajados em fóruns de discussão. 2008. Tese de Doutorado, Departamento de Informática da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=102953> . Acesso em 24 setembro 2012

SANCHO, A. Introdução ao turismo. Editora Rocca, 2001.

Sites

<<http://www.revistaturismo.com.br/artigos/habilidades.html>>
Acesso em maio de 2012

<<http://br.answers.yahoo.com/>>
Acesso em setembro de 2012

<<http://www.leandrohsouza.com.br/2010/tendencias-para-2011-redes-sociais-e-colaboracao>>
Acesso em setembro de 2012

<http://fc06.deviantart.net/fs19/i/2007/242/4/f/Clouds_by_Skrillatop.jpg>
Acesso em novembro de 2012

<<http://www.priberam.pt/dlpo/dlpo.aspx?pal=anjo>>
Acesso em dezembro de 2012