



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

LAIS FIGUEIRÔA E SILVA

**EASYPET: UM APLICATIVO PARA GESTÃO E CUIDADO OTIMIZADO DE
ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO**

Caruaru
2024

LAIS FIGUEIRÔA E SILVA

**EASYPET: UM APLICATIVO PARA GESTÃO E CUIDADO OTIMIZADO DE
ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO**

Memorial Descritivo de Projeto
apresentado ao Curso de Design do
Campus Agreste da Universidade Federal
de Pernambuco – UFPE, como requisito
parcial para a obtenção do grau de
bacharel em Design.

Orientador (a): Fábio Caparica de Luna

Caruaru

2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Lais Figueirôa e .

Easypet: um aplicativo para gestão e cuidado otimizado de animais de
estimação / Lais Figueirôa e Silva. - Caruaru, 2024.

49 p. : il.

Orientador(a): Fábio Caparica de Luna

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2024.

Inclui referências.

1. Design centrado no usuário. 2. Design de interação. 3. Aplicativos móveis.
4. Animais de estimação. I. Luna, Fábio Caparica de. (Orientação). II. Título.

600 CDD (22.ed.)

LAIS FIGUEIRÔA E SILVA

**EASYPET: UM APLICATIVO PARA GESTÃO E CUIDADO OTIMIZADO DE
ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO**

Memorial Descritivo de Projeto
apresentado ao Curso de Design do
Campus Agreste da Universidade Federal
de Pernambuco – UFPE, como requisito
parcial para a obtenção do grau de
bacharel em Design.

Aprovada em: 16/10/2024

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Fábio Caparica de Luna (orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr^a. Verônica Emília Campos Freire (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Maria de Fatima Waechter Finizola Santana (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

À minha família, que sempre esteve ao meu lado, oferecendo amor, apoio e incentivo incondicionais em cada passo dessa jornada.
Sem vocês, nada disso seria possível.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer à minha família – meus pais, Fátima e Murilo, e meus irmãos, Leonardo e Lucas – que sempre estiveram ao meu lado, me apoiando incondicionalmente. Obrigada por cada conselho, cada abraço e, claro, por sempre estarem prontos a me socorrer e serem minha rede de apoio constante. Vocês são minha base, e sem vocês, este momento não seria possível.

Ao meu esposo, Luna, obrigada por me ouvir falar sobre o TCC mais vezes do que qualquer ser humano deveria ser obrigado a suportar. Sua paciência, amor e, claro, o café (muito café) me mantiveram de pé. Sou eternamente grata pela sua presença constante, por cuidar de mim e por não me deixar desistir quando as coisas pareciam difíceis.

Aos meus amigos, que foram meu alívio cômico em meio ao caos, obrigada por sempre acreditarem em mim e por não me deixarem levar tudo tão a sério. Em especial, agradeço a Camila, Marcos e Fernanda, que sempre souberam exatamente quando dar apoio e quando puxar a cadeira para uma boa risada – o que fez toda a diferença.

Ao meu orientador, Fábio Caparica, agradeço pelos conselhos, pela parceria e por ouvir, incontáveis vezes, a frase "desse período não passa".

Por último, mas não menos importante, agradeço a Deus, por ter colocado tantas pessoas maravilhosas em minha vida e por me guiar nesta jornada. Sem Ele, nada disso seria possível.

RESUMO

O presente memorial descritivo, intitulado "EASYPET: Um Aplicativo para Gestão e Cuidado Otimizado de Animais de Estimação", propõe a criação de um aplicativo móvel voltado para a gestão de cuidados com pets. A pesquisa foi fundamentada na metodologia de Design Centrado no Usuário, que enfatiza a importância de compreender as necessidades dos tutores de animais de estimação. Para isso, foram realizadas atividades de benchmarking, análise de similares, análise heurística de Nielsen, além de pesquisas com tutores, visando mapear funcionalidades relevantes e possíveis evoluções do aplicativo. Os resultados obtidos mostraram boa aceitação e experiência positiva dos usuários para com a interface, além de melhorias e desdobramentos futuros. O projeto visa melhorar a qualidade de vida dos animais de estimação e otimizar a gestão dos seus cuidados, ao mesmo tempo em que oferece aos tutores uma plataforma que integra tecnologia e funcionalidade, tornando o acompanhamento das rotinas de seus pets mais eficiente e acessível. O memorial reforça a relevância de um design bem planejado e iterativo para alcançar um produto final que seja funcional, intuitivo e alinhado às expectativas dos usuários.

Palavras-chave: Design centrado no usuário; Design de interação; Aplicativos móveis, animais de estimação

ABSTRACT

The present descriptive memorial, titled "EASYPET: An App for Optimized Pet Care and Management," proposes the creation of a mobile application focused on managing pet care. The research was grounded in the User-Centered Design (UCD) methodology, which emphasizes understanding the needs of pet owners. To achieve this, activities such as benchmarking, analysis of similar applications, Nielsen's heuristic analysis, and surveys with pet owners were conducted, aiming to identify relevant functionalities and potential future developments for the app. The results showed good user acceptance and a positive experience with the interface, while also identifying areas for future improvements and expansion. The project aims to enhance the quality of life of pets and optimize the management of their care, while offering owners a platform that integrates technology and functionality, making it easier and more efficient to track their pets' routines. The memorial reinforces the importance of well-planned and iterative design to achieve a final product that is functional, intuitive, and aligned with user expectations.

Keywords: User-Centered Design; Interaction Design; Mobile Apps; Pets.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 -	Infográfico da metodologia Design Centrado no Usuário	15
Figura 2 -	Infográfico Design da Interação	17
Gráfico 1 -	Pergunta 1	24
Gráfico 2 -	Pergunta 2	24
Gráfico 3 -	Pergunta 3	25
Gráfico 4 -	Pergunta 4	25
Gráfico 5 -	Pergunta 5	26
Gráfico 6 -	Pergunta 6	26
Gráfico 7 -	Pergunta 7	27
Gráfico 8 -	Pergunta 8	27
Gráfico 9 -	Pergunta 9	28
Gráfico 10 -	Pergunta 10	28
Gráfico 11 -	Pergunta 11	29
Gráfico 12 -	Pergunta 12	29
Gráfico 13 -	Pergunta 13	30
Gráfico 14 -	Pergunta 14	30
Gráfico 15 -	Pergunta 15	31
Figura 3 -	Fluxograma	34
Figura 4 -	Wireframes	35
Figura 5 -	Tipografia	36
Figura 6 -	Paleta de cores	37
Figura 7 -	Ícones do aplicativo	38
Figura 8 -	Grids do aplicativo	38
Figura 9 -	Fluxo de Onboarding e criação da conta	40
Figura 10 -	Fluxo de cadastro do perfil do pet	40
Figura 11 -	Fluxo de criação da rotina de alimentação	41
Figura 12 -	Fluxo de registro de medicação recorrente	42
Figura 13 -	Fluxo de registro de peso do pet	45

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 –	Análise de similares	19
Quadro 2 –	Análise heurística do aplicativo Flocker	20
Quadro 3 –	Análise heurística do aplicativo Meu Pet	21
Quadro 4 –	Análise heurística do aplicativo 11 Pets	22
Quadro 5 –	Pergunta 16	31

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
1.1	OBJETIVO GERAL.....	11
1.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
1.3	JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA.....	12
2	METODOLOGIA.....	14
2.1	DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO.....	14
2.2	DESIGN DE INTERAÇÃO E ABORDAGENS TÉCNICAS DE.... DESENVOLVIMENTO CENTRADAS NO USUÁRIO	16
3	DESENVOLVIMENTO.....	17
3.1	EXPLORAÇÃO E ENTENDIMENTO DO PROBLEMA.....	17
3.1.1	Benchmarking.....	18
3.1.2	Análise de Similares.....	19
3.1.3	Análise Heurística.....	20
3.1.3.1	Aplicativo Flocker.....	20
3.1.3.2	Aplicativo Meu Pet.....	21
3.1.3.3	Aplicativo 11 pets.....	22
3.1.4	Pesquisa.....	23
3.2	GERAÇÃO DE SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS.....	34
3.2.1	Wireframes e fluxograma.....	34
3.2.2	Prototipação.....	35
3.3	REFINAMENTO E TESTES DA SOLUÇÃO.....	38
3.3.1	Resultados.....	43
4	CONCLUSÃO.....	46
	REFERÊNCIAS.....	48

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o avanço tecnológico tem transformado praticamente todos os aspectos da vida cotidiana, e o cuidado com os pets não é exceção. Com a crescente popularidade dos dispositivos móveis, aplicativos dedicados ao monitoramento e à gestão da saúde dos animais de estimação tornaram-se ferramentas indispensáveis para muitos tutores. O crescimento desses aplicativos é notável, refletindo a crescente conscientização sobre a importância da saúde animal e a demanda por soluções práticas e eficientes.

Hoje em dia, a relevância desses aplicativos vai além do simples acompanhamento de vacinas e consultas veterinárias. Eles oferecem uma variedade de funcionalidades, que incluem rastreamento de atividades, monitoramento de dieta, lembretes de medicação e até diagnósticos preliminares. Esses recursos não apenas facilitam a vida dos tutores, mas também promovem um cuidado mais proativo e personalizado para cada animal. De acordo com a *American Pet Products Association* (APPA), o mercado de produtos e serviços para pets ultrapassou os 130 bilhões de dólares em 2024, evidenciando a prioridade crescente que os donos de animais estão dando à saúde e ao bem-estar de seus pets ("*Pet Industry Market Size & Ownership Statistics*", APPA, 2024). Isso reflete a crescente demanda por soluções digitais para gerenciar a saúde, o bem-estar e o entretenimento dos animais de estimação.

1.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolvimento do MVP (Produto Mínimo Viável) de um aplicativo para dispositivos digitais que ofereça uma interface intuitiva e eficiente para o cuidado de pets. O objetivo é facilitar o monitoramento da saúde e do bem-estar dos animais de estimação, utilizando a metodologia de Design Centrado no Usuário (DCU) para proporcionar uma experiência otimizada e acessível ao usuário.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conduzir uma pesquisa para identificar as principais necessidades e expectativas dos tutores de pets em relação a aplicativos de cuidados com animais.

- Estabelecer uma lista de funcionalidades essenciais com base na análise das necessidades, utilizando uma pesquisa quantitativa e a avaliação de aplicativos similares.
- Criar uma lista de funcionalidades adicionais desejáveis, como integração com dispositivos de rastreamento de atividades e fóruns para troca de informações entre usuários.
- Desenvolver protótipos interativos que possibilitem a realização de testes de usabilidade e a validação das soluções propostas com usuários reais.
- Realizar testes de usabilidade com os usuários-alvo para avaliar a eficácia e a eficiência da interface do aplicativo, identificando possíveis melhorias.

1.3 JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA

Segundo dados da Associação Brasileira da Indústria de Produtos para Animais de Estimação (ABINPET, 2021), "o mercado pet no Brasil cresceu 13,5% em 2020, totalizando R\$ 40,1 bilhões", evidenciando a importância crescente desse setor. Essa ascensão está ligada à conscientização sobre a importância do cuidado preventivo e personalizado para pets.

Além disso, a presença de pets nas famílias modernas tem se tornado cada vez mais significativa. Estudos indicam que 88% dos donos de pets consideram seus animais como membros da família e 67% relatam que a companhia de um pet tem um impacto positivo significativo em seu bem-estar emocional ("*The Human-Animal Bond*", *Human-Animal Bond Research Institute*, 2023). A relação íntima e o vínculo emocional profundo entre humanos e seus animais de estimação ressaltam a importância de um cuidado mais atento e personalizado, uma necessidade que os aplicativos móveis para pets atendem de maneira eficaz.

O aumento de aplicativos móveis voltados para cuidados com animais, que cresceram 35% entre 2022 e 2023, conforme relatado pela *Veterinary Information Network* (VIN), reflete a demanda por soluções tecnológicas avançadas na gestão da saúde animal ("*Pet Tech Trends*", VIN, 2023), no mesmo período o setor registrou um aumento significativo, com uma taxa de crescimento anual composta de cerca de 10,5%. O desenvolvimento de um aplicativo dedicado a esses cuidados representa uma oportunidade de integrar tecnologias emergentes, como rastreamento de saúde

e monitoramento remoto, criando ferramentas que simplificam a vida dos tutores e promovem um cuidado mais proativo e eficaz.

Esses aplicativos vão além da conveniência tecnológica, respondendo a uma necessidade social importante. Ao melhorar a qualidade de vida de pets e tutores, eles fortalecem o vínculo entre humanos e seus companheiros animais, destacando o papel essencial dos pets no bem-estar familiar.

2 METODOLOGIA

Este memorial descritivo apresenta um projeto de natureza aplicada, focado no desenvolvimento de um protótipo funcional que oferece uma solução prática e eficiente para os cuidados com pets. O projeto é exploratório e descritivo, analisando a interação entre o usuário, o aplicativo e o contexto de uso, além de realizar uma avaliação dos aplicativos similares disponíveis no mercado.

Uma análise heurística também foi conduzida para identificar boas práticas e áreas de melhoria que possam contribuir para o desenvolvimento de uma solução mais intuitiva e eficaz. A proposta do protótipo visa atender às necessidades dos tutores de pets, permitindo a realização de testes com usuários reais que pertencem ao público-alvo.

Entre as funcionalidades essenciais previstas para o aplicativo, destacam-se lembretes de medicação, alimentação, vacinas e controle de peso. Além de oferecer para o tutor uma visão integrada dos compromissos com seus pets. O aplicativo não apenas facilita a gestão das necessidades dos pets, mas também otimiza o processo para os tutores, tornando-o mais prático e acessível. Assim, o objetivo é promover uma melhor qualidade de vida tanto para os pets quanto para seus donos, por meio de um acompanhamento contínuo e personalizado da saúde e bem-estar dos animais.

2.1 DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO

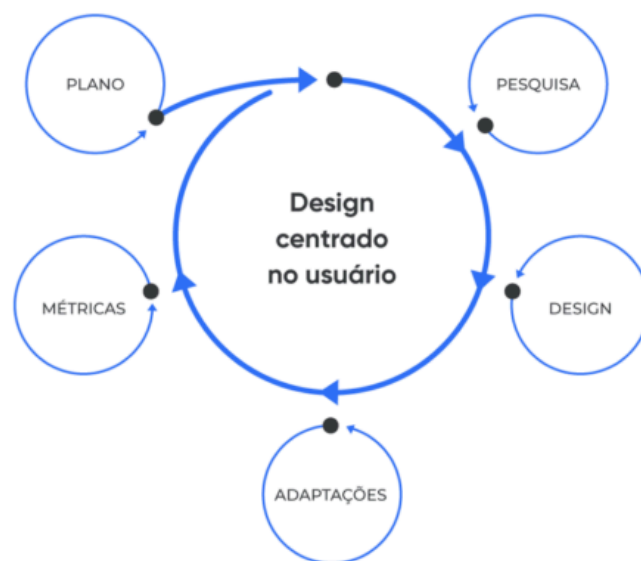
O desenvolvimento desse projeto teve como referencial a metodologia Design Centrado no Usuário (DCU), que é um processo de design que se concentra nas necessidades e requisitos dos usuários. Essa metodologia fundamenta-se na aplicação contínua de princípios como ergonomia, engenharia de usabilidade e outras técnicas voltadas para as interações humanas.

O principal objetivo do DCU é desenvolver sistemas que sejam não apenas altamente utilizáveis e acessíveis, mas também que garantam a satisfação do usuário, minimizando potenciais impactos negativos relacionados à saúde, segurança ou desempenho. Essa abordagem iterativa busca compreender profundamente as necessidades e expectativas dos usuários, combinando métodos investigativos, como pesquisas e entrevistas, com técnicas criativas, como brainstorming. Dessa forma, consegue-se identificar as demandas específicas dos

usuários e, simultaneamente, propor soluções inovadoras que proporcionem uma experiência eficiente, intuitiva e alinhada às suas expectativas.

A metodologia compreende quatro etapas fundamentais: Exploração e Entendimento do Problema; Geração e Seleção de Alternativas; Refinamento e Testes da Solução; e Implementação da Solução.

Figura 1. Infográfico da metodologia Design Centrado no Usuário



Fonte:

<https://blog.novatics.com.br/design-centrado-no-usu%C3%A1rio-uma-abordagem-para-conquistar-melhores-resultados-%EF%B8%8F-950e722b6fdb>

Segundo Garrett (2011), "uma experiência do usuário bem-sucedida é aquela que considera não apenas a usabilidade, mas também a satisfação e o valor que o produto proporciona ao usuário". Essa perspectiva destaca a necessidade de um design que leve em conta todas as dimensões da interação do usuário com o produto, do início ao fim. Portanto, a escolha pela metodologia DCU é justificada não só pela sua capacidade de criar sistemas usáveis, mas também por garantir que o foco esteja sempre nas reais necessidades e expectativas dos usuários, proporcionando uma experiência satisfatória.

2.2 DESIGN DE INTERAÇÃO E ABORDAGENS TÉCNICAS DE DESENVOLVIMENTO CENTRADAS NO USUÁRIO

Segundo Preece, Rogers e Sharp (2013, p. 8), o design de interação (DI) é definido como o processo de projetar produtos interativos que apoiam a forma como as pessoas se comunicam e interagem em suas rotinas, tanto em casa quanto no trabalho. O foco principal do DI é minimizar os aspectos negativos da experiência do usuário, buscando desenvolver soluções que sejam eficazes, intuitivas e que proporcionem uma experiência agradável. Nesse contexto, o usuário ocupa uma posição central em todo o processo de design, garantindo que suas necessidades e expectativas sejam atendidas (PREECE et al., 2013).

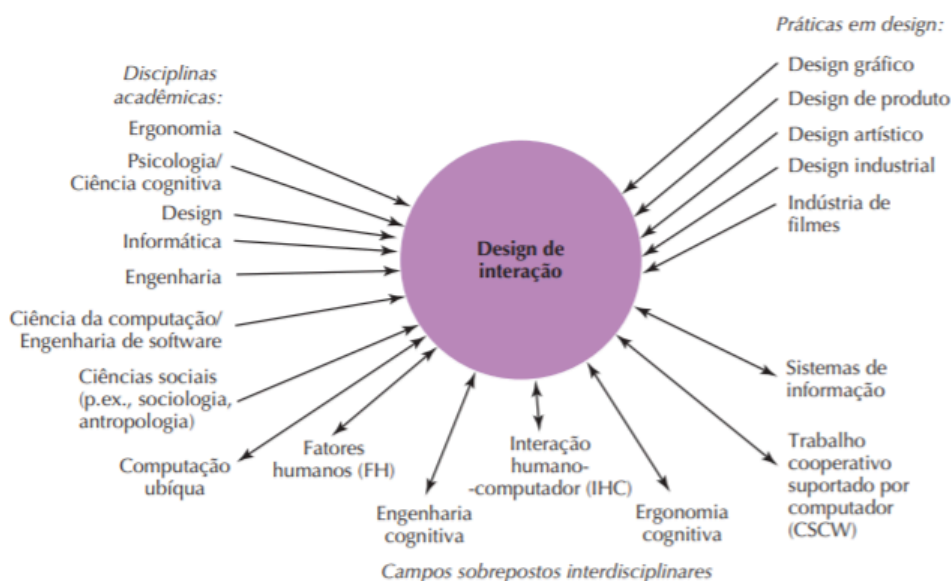
Com a evolução constante da tecnologia, a maneira como interagimos com diferentes dispositivos e contextos de uso tem mudado significativamente. De acordo com Cybis (2017), as novas interfaces do usuário abrangem uma ampla gama de aplicações destinadas à informação, comunicação e entretenimento. Essas interações com computadores tornaram-se onipresentes em nossas vidas, não apenas no trabalho e em casa, mas também durante deslocamentos, em praias, parques, restaurantes e outros ambientes. Assim, é fundamental destacar que o sucesso do design de interação depende de diversas áreas, conforme relatado por Preece et al. (2013) em seu livro:

A importância de se entender como os usuários agem e reagem a situações e como se comunicam e interagem acarretou o envolvimento de pessoas de disciplinas diferentes, como psicólogos e sociólogos, em questões referentes ao design de interação. Da mesma forma, a crescente importância de se entender como projetar diferentes tipos de mídias interativas de maneira eficaz e prazerosa envolveu uma diversidade de outros profissionais, incluindo designers gráficos, artistas, animadores, fotógrafos, especialistas em cinema e designers de produtos. (PREECE, ROGERS E SHARP, 2013, p.28)

Sendo o DI uma área do design que lida com projetos relacionados a interação do homem com algum artefato, digital ou analógico, observamos que boa parte dos dispositivos interativos, que possuem uma interface digital e física em um único produto, muitas vezes necessitam uma da outra para funcionar, como é o caso das câmeras fotográficas, televisores, softwares, websites, calculadoras, aplicativos móveis etc.

Preece et al. (2013) consideram o design de interação como peça fundamental nas diversas disciplinas, campos e abordagens que se propõe a pesquisar e projetar sistemas computacionais para pessoas (figura 2), sendo o campo interdisciplinar mais conhecido, a interação homem-computador (IHC).

Figura 2. Infográfico Design da Interação



Fonte: Design de Interação: Além da Interação Humano-Computador (p. 10)

Proveniente da interação homem-computador, o processo de design de interação traz a interface comunicacional de desenvolvedores e usuários para promover a usabilidade como um dos pressupostos para que se tenham sistemas úteis, seguros e fáceis de manipular (ELLWANGER et al., 2015).

3 DESENVOLVIMENTO

3.1 EXPLORAÇÃO E ENTENDIMENTO DO PROBLEMA

Durante a etapa de exploração e entendimento do problema, foi realizada uma exploração abrangente utilizando diversas técnicas que permitiram mapear o contexto do problema e as expectativas dos usuários.

Uma das abordagens adotadas foi o *benchmarking*, que envolve a comparação de soluções existentes no mercado. Essa técnica, conforme destacado

por Preece, Rogers e Sharp (2013), permite identificar as melhores práticas e inovações que podem ser aplicadas ao projeto. Foram analisados aplicativos similares voltados para cuidados com pets para entender como esses aplicativos atendem às necessidades dos usuários.

Além do *benchmarking* e análise de similares, foi conduzida uma análise heurística, conforme sugerido por Nielsen (1994), que ajudou a avaliar a usabilidade das interfaces desses aplicativos, identificando pontos fortes e áreas que necessitam de melhorias. Essa técnica é fundamental para garantir que o design atenda a critérios de eficácia e satisfação do usuário.

Adicionalmente, foi realizada uma pesquisa com entrevistados utilizando *Google Forms*, o que permitiu coletar dados qualitativos e quantitativos sobre as necessidades e expectativas dos tutores de pets. Segundo Garrett (2011), a pesquisa com usuários é essencial para entender melhor suas experiências e frustrações, servindo como base para o desenvolvimento de soluções mais adequadas.

Ao integrar essas técnicas, buscou-se uma compreensão profunda do problema, que não apenas embasa o processo de design, mas também assegura que as soluções propostas estejam alinhadas com as reais necessidades dos usuários.

3.1.1 Benchmarking

O processo de *benchmarking* foi realizado com o objetivo de identificar e analisar aplicativos voltados para cuidados com pets. A pesquisa foi iniciada na internet e na Apple Store, onde foram encontrados três aplicativos destacados: Meu Pet, 11 Pets e Flocker. Esses aplicativos se destacam por suas funcionalidades e abordagens inovadoras no cuidado de animais de estimação.

Após a seleção inicial, a análise foi aprofundada através de uma pesquisa detalhada nos sites oficiais de cada aplicativo. Essa etapa permitiu compreender melhor as características, funcionalidades e diferenciais de cada solução. Através dessa investigação, foram examinados aspectos como a interface do usuário, a facilidade de navegação, as funcionalidades oferecidas e as avaliações dos usuários. O *benchmarking* não apenas forneceu insights sobre as melhores práticas

do mercado, mas também ajudou a identificar oportunidades de melhoria e inovações que poderiam ser incorporadas ao projeto em desenvolvimento.

3.1.2 Análise de Similares

Quadro 1 - Análise de Similares

Aplicativo	Pontos Positivos	Pontos Negativos
Meu Pet	O aplicativo facilita o cuidado dos animais de estimação ao permitir o agendamento e controle de vacinas, consultas e medicamentos, com lembretes automáticos. Ele centraliza o histórico de saúde e documentos importantes, organiza tarefas, e permite a criação de perfis personalizados para múltiplos pets, tornando o acesso às informações fácil e prático.	Os pontos negativos incluem a falta de recursos comunitários, como a ausência de interação entre usuários para troca de experiências. Além disso, funcionalidades importantes, como a marcação de consultas e serviços de banho/tosa, e a compra de produtos, não funcionam adequadamente, limitando a utilidade do aplicativo nessas áreas.
11 Pets	O aplicativo facilita o cuidado dos pets, permitindo agendar e acompanhar consultas, vacinas e medicamentos com lembretes automáticos. Ele também organiza o histórico de saúde, registra peso e alergias, além de criar listas de tarefas e notificações para garantir o cumprimento dos cuidados diários. Todas as informações são centralizadas e podem ser facilmente compartilhadas com veterinários e familiares, tornando o gerenciamento mais eficiente e prático.	O aplicativo tem limitações, como a falta de interação entre donos de pets, o que reduz o engajamento comunitário. A versão gratuita, cheia de anúncios e com restrições no número de pets e recursos, oferece uma experiência limitada, enquanto algumas funcionalidades são exclusivas para usuários da versão paga, como o menu de desafios.
Flocker	O aplicativo permite agendar consultas, controlar vacinas, medicamentos, peso e alergias do pet, além de enviar lembretes e armazenar um histórico de saúde completo. Ele centraliza todas as informações, facilita o compartilhamento e oferece controle de despesas. O app também promove interação entre donos de pets, tem um blog com artigos atualizados, oferece planos de saúde, clube de benefícios e a "dog box" com produtos exclusivos, serviços pagos, mas o usuário tem	O aplicativo Flocker tem alguns pontos negativos, como a falta de opção para desativar a parte de rede social, o que pode ser inconveniente para quem não deseja usar essa funcionalidade. Além disso, o app para quem usa relógios smart não funciona sem a conexão com o celular e sem internet, limitando sua utilidade. Os widgets também poderiam ser melhorados, já que não permitem configurar checklists individuais para cada pet quando há mais de um, limitando a personalização e a

	a comodidade de saber mais e adquirir em um único lugar.	gestão eficiente das atividades dos animais.
--	--	--

Fonte: A autora, 2024.

3.1.3 Análise Heurística

3.1.3.1 Aplicativo Flocker

Quadro 2 - Análise heurística do aplicativo Flocker

Visibilidade do Status do Sistema	O Flocker proporciona boas notificações e alertas para lembretes de consultas, vacinas e outras tarefas. No entanto, a visibilidade de algumas funcionalidades, como a seção de controle de despesas e a integração com o <i>Apple Watch</i> , poderia ser aprimorada.
Correspondência entre o Sistema e o Mundo Real	A interface utiliza ícones e termos intuitivos e relevantes para o cuidado com pets, facilitando a compreensão e a navegação para os usuários.
Controle e Liberdade do Usuário	O aplicativo permite que os usuários personalizem diversos aspectos, como listas de tarefas e histórico de saúde. Contudo, a ausência de opções para desativar a parte de rede social e a limitação de widgets para múltiplos pets podem restringir a flexibilidade.
Consistência e Padrões	O Flocker mantém padrões de design coerentes na maioria das suas seções. No entanto, a experiência do usuário pode variar entre a versão gratuita e a paga, especialmente devido à presença de anúncios e funcionalidades limitadas na versão gratuita.
Prevenção de Erros	O aplicativo inclui medidas para prevenir erros, como lembretes e alertas, mas poderia se beneficiar de sugestões proativas para evitar problemas, como interações medicamentosas ou uma gestão inadequada da saúde.
Reconhecimento em vez de Recordação	O Flocker facilita o acesso a informações importantes, como histórico de saúde e dados de vacinação, por meio de menus visíveis e navegação intuitiva. Entretanto, a limitação dos widgets pode exigir mais esforço para gerenciar vários pets.
Flexibilidade e Eficiência de Uso	Embora o aplicativo ofereça diversas funcionalidades úteis, a personalização dos widgets e a integração com o <i>Apple Watch</i> poderiam ser aprimoradas para aumentar a eficiência no gerenciamento dos pets.
Estética e Design Minimalista	O design é, em geral, limpo e funcional, mas a presença de anúncios e a falta de personalização nos <i>widgets</i> podem comprometer a experiência do usuário.
Ajuda e	O Flocker disponibiliza suporte básico e um blog com artigos

Documentação	úteis, mas uma melhoria na documentação e a inclusão de tutoriais mais detalhados seriam benéficas para auxiliar usuários com dificuldades específicas ou para maximizar o aproveitamento das funcionalidades disponíveis.
---------------------	--

Fonte: A autora, 2024.

3.1.3.2 Aplicativo Meu Pet

Quadro 3 - Análise heurística do aplicativo Meu Pet

Visibilidade do Status do Sistema	O aplicativo disponibiliza lembretes e notificações para consultas e administração de medicamentos. No entanto, as funcionalidades de agendamento de consultas e compra de produtos apresentam falhas, o que pode gerar confusão e frustração.
Correspondência entre o Sistema e o Mundo Real	A interface utiliza uma linguagem e ícones intuitivos, facilitando a compreensão dos cuidados com pets. Contudo, a opção de contato com <i>pet shops</i> e veterinários, bem como a funcionalidade de compra de produtos, não está operacional, destoando das promessas feitas.
Controle e Liberdade do Usuário	O aplicativo permite a criação de perfis personalizados para vários pets, oferecendo um controle detalhado. Entretanto, a ausência de recursos de interação social e a ineficácia de algumas funcionalidades limitam a autonomia do usuário.
Consistência e Padrões	O design é, em sua maioria, coerente e facilita a navegação. Contudo, a experiência do usuário pode variar devido a funcionalidades inoperantes, comprometendo a uniformidade do serviço.
Prevenção de Erros	Inclui lembretes e alertas para evitar o esquecimento de tarefas importantes. No entanto, a falta de <i>feedback</i> claro sobre as funcionalidades quebradas pode resultar em erros e frustrações contínuas.
Reconhecimento em vez de Recordação	O aplicativo oferece acesso centralizado a informações de saúde e histórico do pet. Contudo, a inoperância de algumas funcionalidades faz com que os usuários precisem buscar informações em outras fontes.
Flexibilidade e Eficiência de Uso	É eficiente para gerenciar perfis de múltiplos pets e organizar dados de saúde. No entanto, as limitações nas interações sociais e as funcionalidades não operacionais afetam a eficiência geral.
Estética e Design Minimalista	O design é, geralmente, limpo e organizado, facilitando a visualização das informações. Entretanto, a presença de funcionalidades não operacionais e a falta de opções de personalização podem impactar negativamente a experiência do usuário.

Ajuda e Documentação	O aplicativo oferece recursos para armazenar documentos de saúde e outras informações relevantes. No entanto, a ausência de recursos comunitários e suporte para a troca de informações limita a ajuda e a colaboração entre os usuários.
-----------------------------	---

Fonte: A autora, 2024.

3.1.3.3 Aplicativo 11 pets

Quadro 4 - Análise heurística do aplicativo 11 Pets.

Visibilidade do Status do Sistema	O aplicativo oferece lembretes automáticos para consultas, vacinas e administração de medicamentos, facilitando o acompanhamento da saúde dos pets. No entanto, a versão gratuita está repleta de anúncios e apresenta limitações que podem comprometer a visibilidade e a usabilidade das informações.
Correspondência entre o Sistema e o Mundo Real	A interface intuitiva permite agendar e organizar cuidados, como consultas e vacinas. Contudo, a falta de recursos para interação entre os donos limita o engajamento e a troca de experiências, o que poderia enriquecer a vivência do usuário.
Controle e Liberdade do Usuário	O gerenciamento detalhado das informações de saúde dos pets e a criação de listas de tarefas são vantagens. Entretanto, a versão gratuita impõe restrições significativas, como o número de pets que podem ser registrados e o acesso limitado a funcionalidades, o que diminui a autonomia do usuário.
Consistência e Padrões	Embora o design do aplicativo seja funcional, há uma padronização inconsistente nos ícones e uma aplicação confusa das cores, o que pode prejudicar a clareza e a usabilidade da interface.
Prevenção de Erros	O sistema inclui lembretes e notificações que ajudam a garantir o cumprimento das tarefas diárias, evitando esquecimentos. A experiência do usuário pode ser impactada pelas funcionalidades exclusivas da versão paga, que não estão acessíveis a todos.
Reconhecimento em vez de Recordação	A centralização das informações de saúde e a facilidade de compartilhamento com veterinários e familiares são aspectos positivos, facilitando o acesso e a gestão dos dados. Porém, a ausência de interação comunitária e a presença de anúncios na versão gratuita podem desviar a atenção e comprometer a eficiência.
Flexibilidade e Eficiência de Uso	O aplicativo oferece boas funcionalidades para gerenciar as necessidades diárias dos pets e organizar o histórico de saúde. Contudo, as limitações da versão gratuita e a falta de recursos comunitários podem restringir a flexibilidade e a eficiência geral.

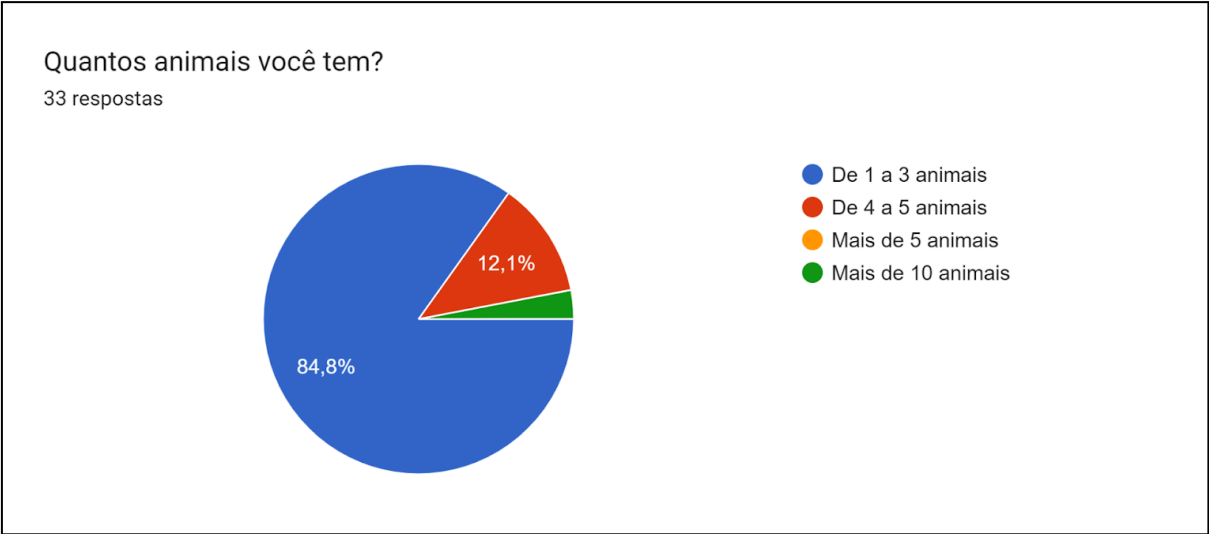
Estética e Design Minimalista	O design funcional e organizado é um ponto positivo, mas a inconsistência na padronização dos ícones e a aplicação confusa das cores podem impactar negativamente a experiência do usuário e a clareza da interface.
Ajuda e Documentação	O aplicativo centraliza e organiza informações importantes, facilitando o acesso e o compartilhamento. No entanto, a ausência de recursos para interação entre usuários e as limitações da versão gratuita podem afetar a percepção geral de suporte e assistência.

Fonte: A autora, 2024.

3.1.4 Pesquisa

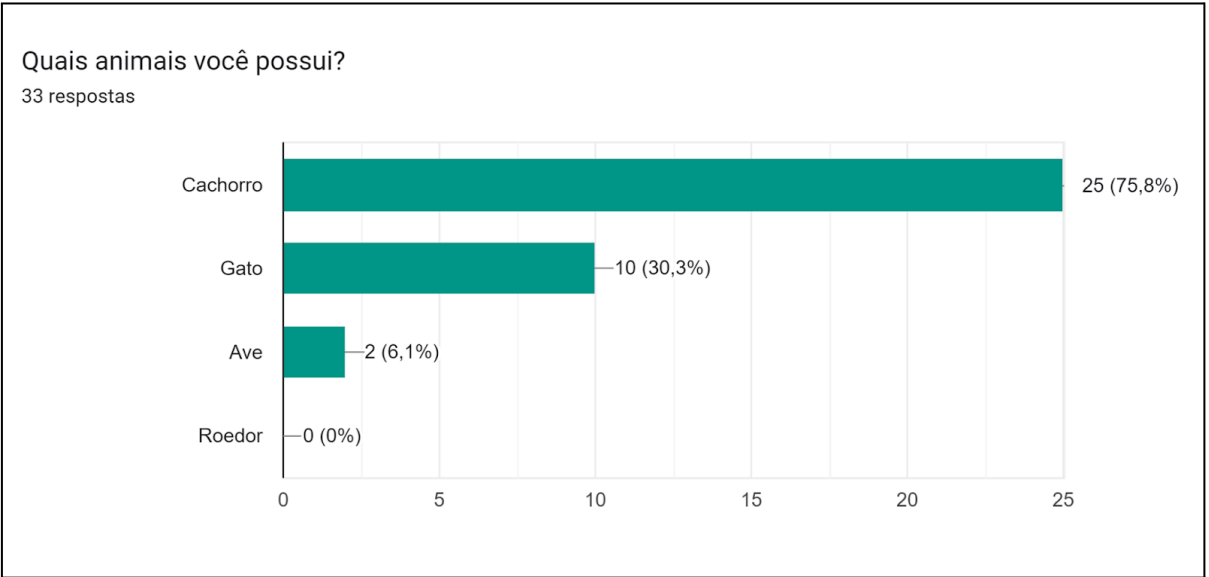
Foi realizada uma pesquisa quantitativa com 33 tutores de pets, utilizando o *Google Forms*, com o objetivo de avaliar a necessidade e a viabilidade de um aplicativo dedicado aos cuidados de animais de estimação. Com um total de 16 perguntas, a pesquisa buscou identificar as principais demandas dos tutores, bem como sua disposição para utilizar uma ferramenta que centralizasse informações e lembretes relacionados à saúde e ao bem-estar de seus animais.

Gráfico 1 - Pergunta 1



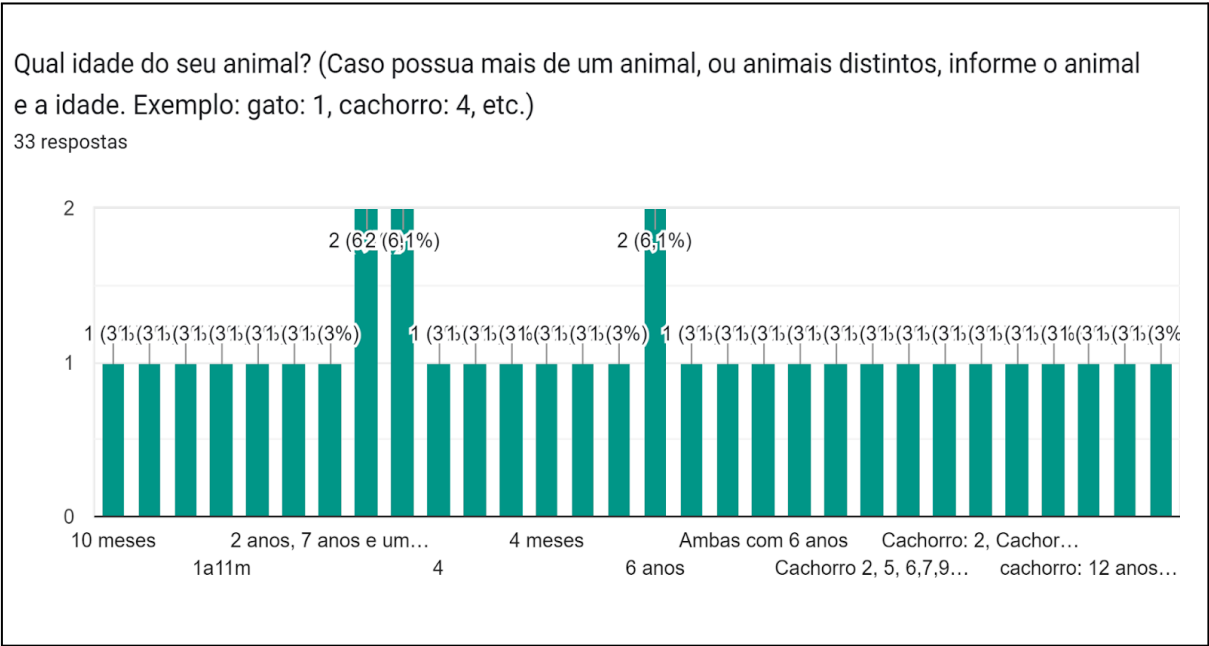
Fonte: a autora, 2024.

Gráfico 2 - Pergunta 2



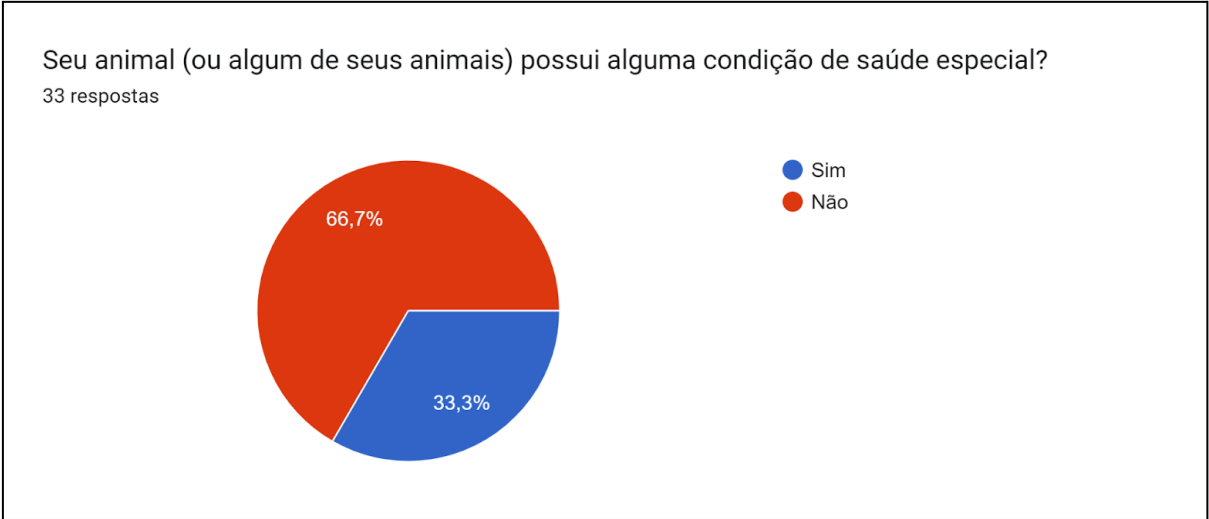
Fonte: a autora, 2024.

Gráfico 3 - Pergunta 3



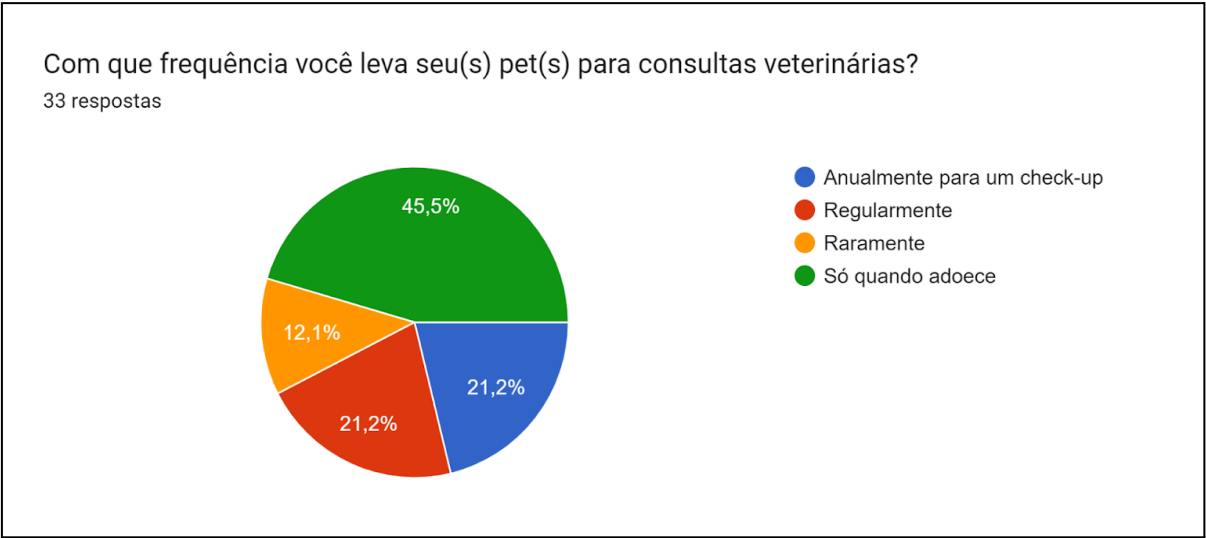
Fonte: a autora, 2024.

Gráfico 4 - Pergunta 4



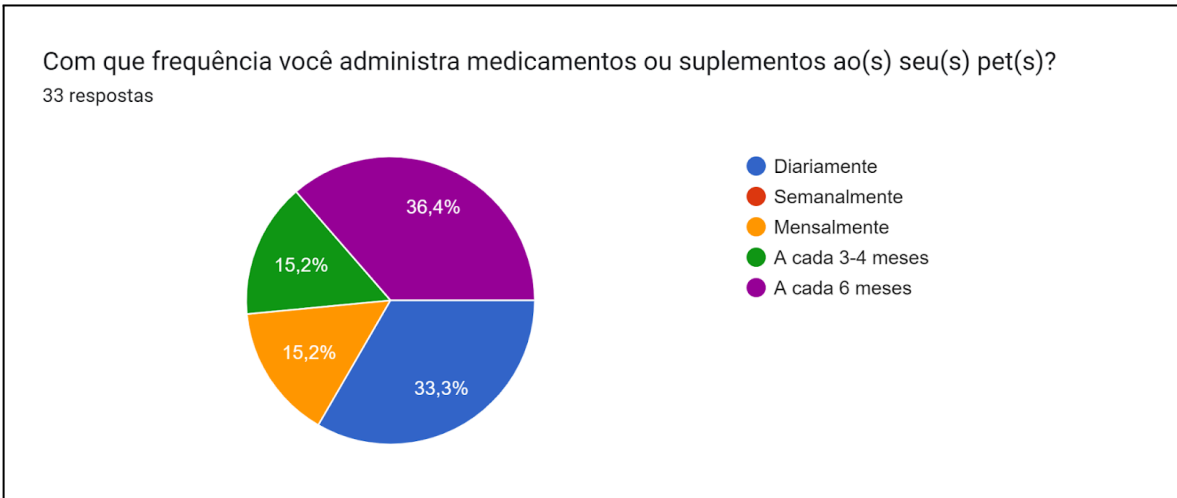
Fonte: a autora, 2024.

Gráfico 5 - Pergunta 5



Fonte: a autora, 2024.

Gráfico 6 - Pergunta 6

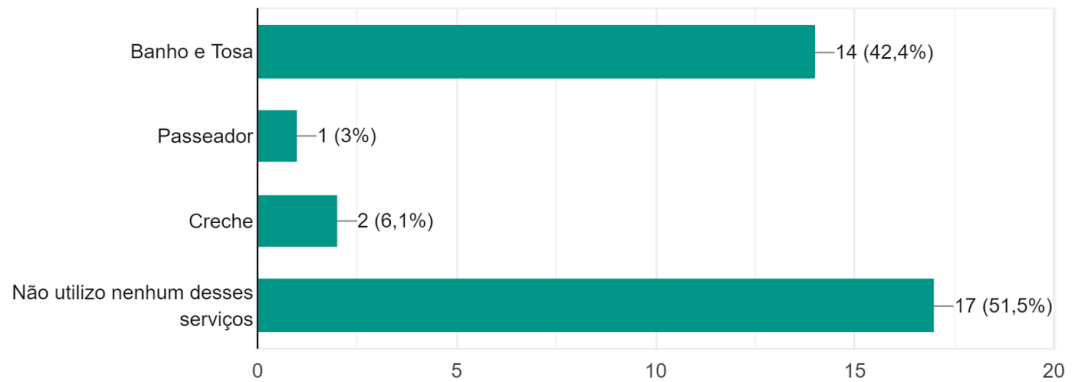


Fonte: a autora, 2024.

Gráfico 7 - Pergunta 7

Você utiliza algum tipo de serviço regular, como banho e tosa, passeador ou creche? Selecione as opções que melhor se enquadram a você.

33 respostas

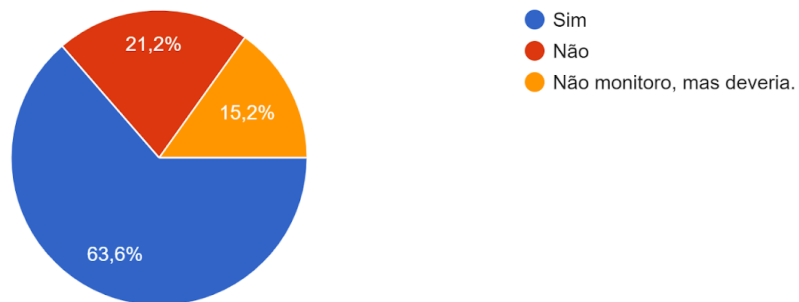


Fonte: a autora, 2024.

Gráfico 8 - Pergunta 8

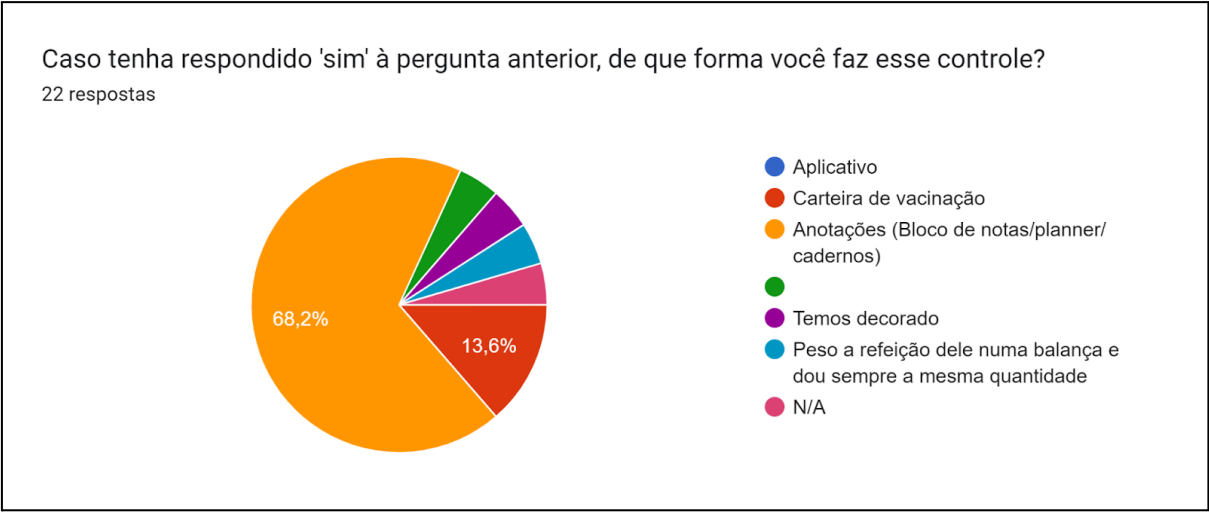
Você monitora a alimentação e/ou peso do(s) seu(s) pet(s) regularmente?

33 respostas



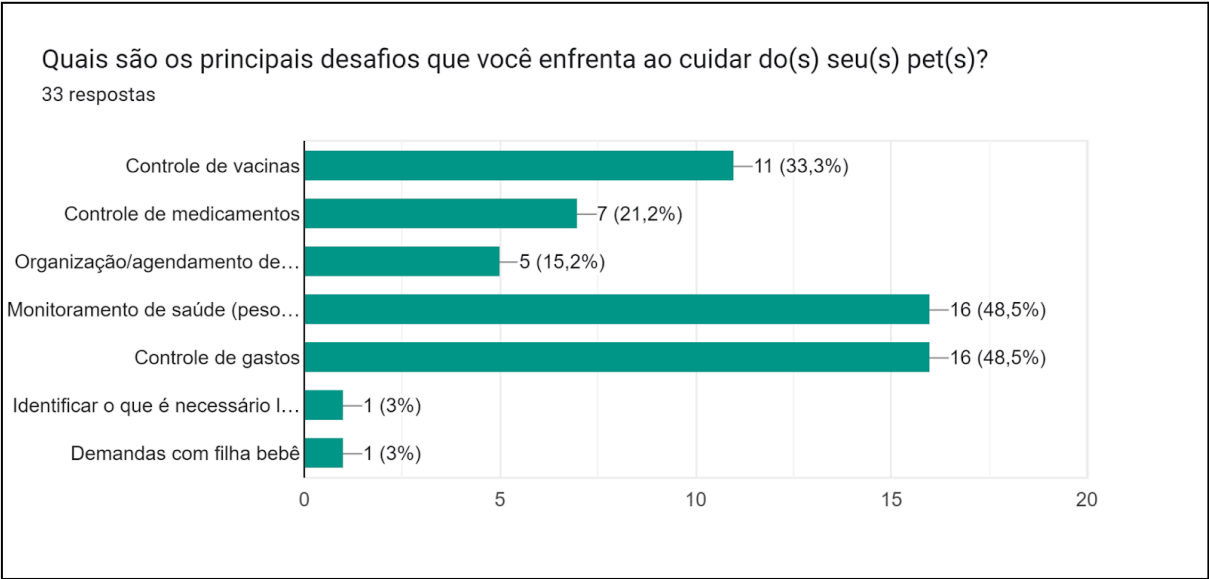
Fonte: a autora, 2024.

Gráfico 9 - Pergunta 9



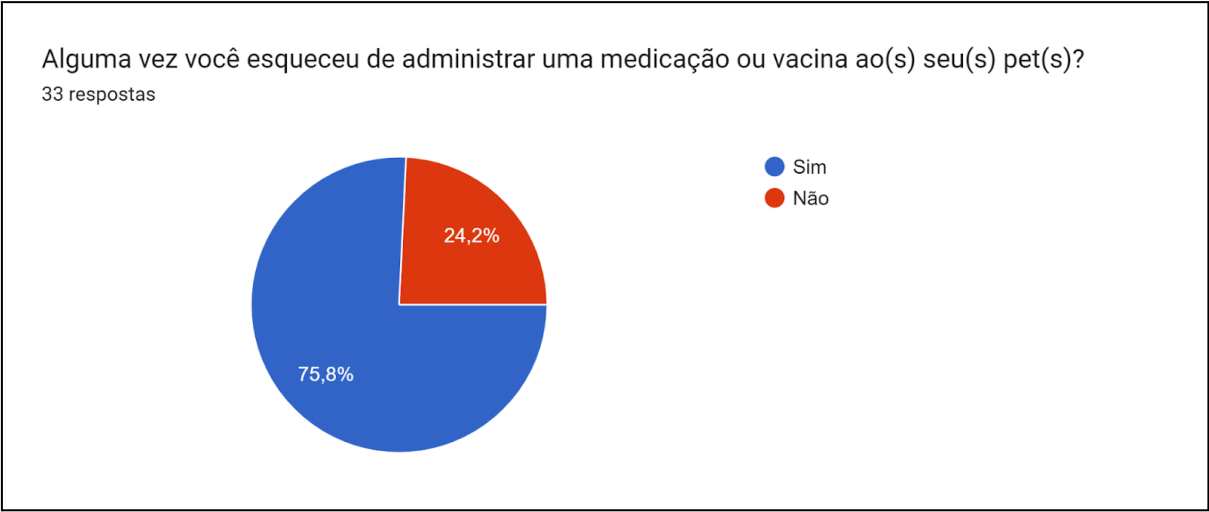
Fonte: a autora, 2024.

Gráfico 10 - Pergunta 10



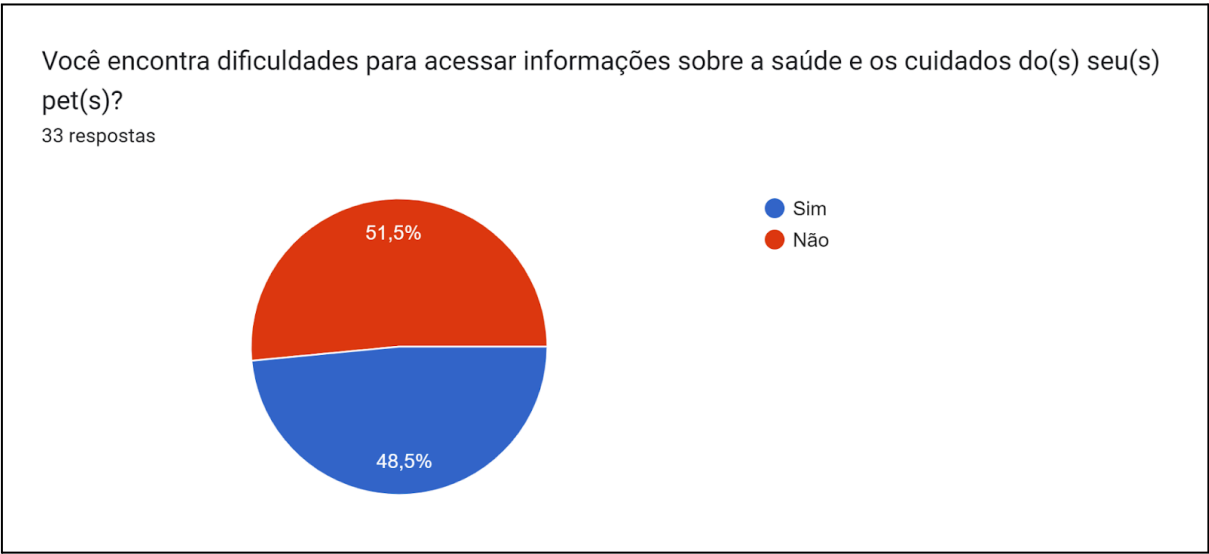
Fonte: a autora, 2024.

Gráfico 11 - Pergunta 11



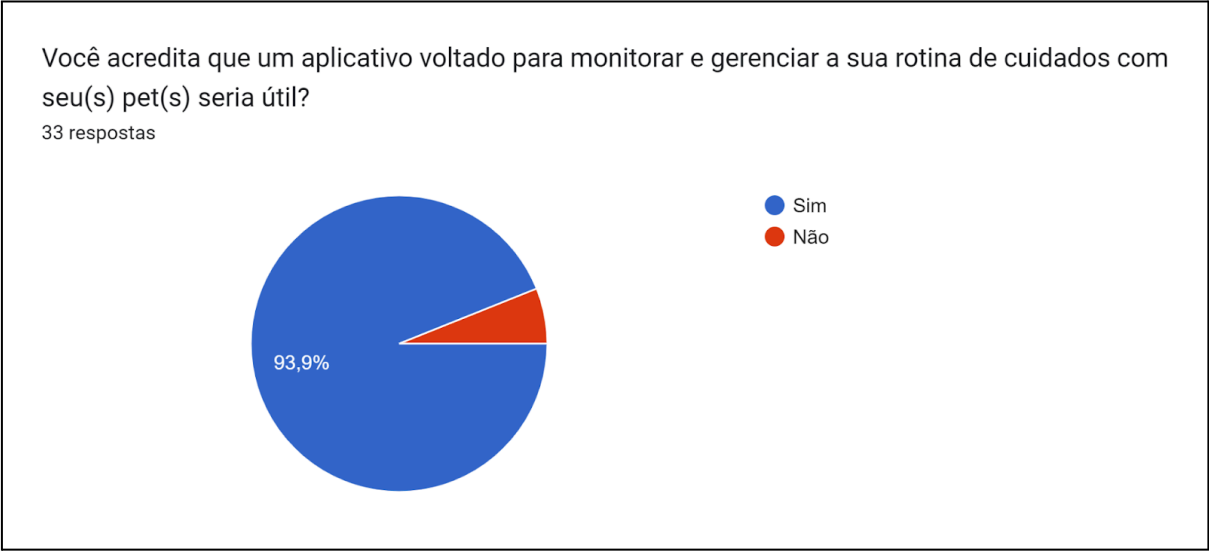
Fonte: a autora, 2024.

Gráfico 12 - Pergunta 12



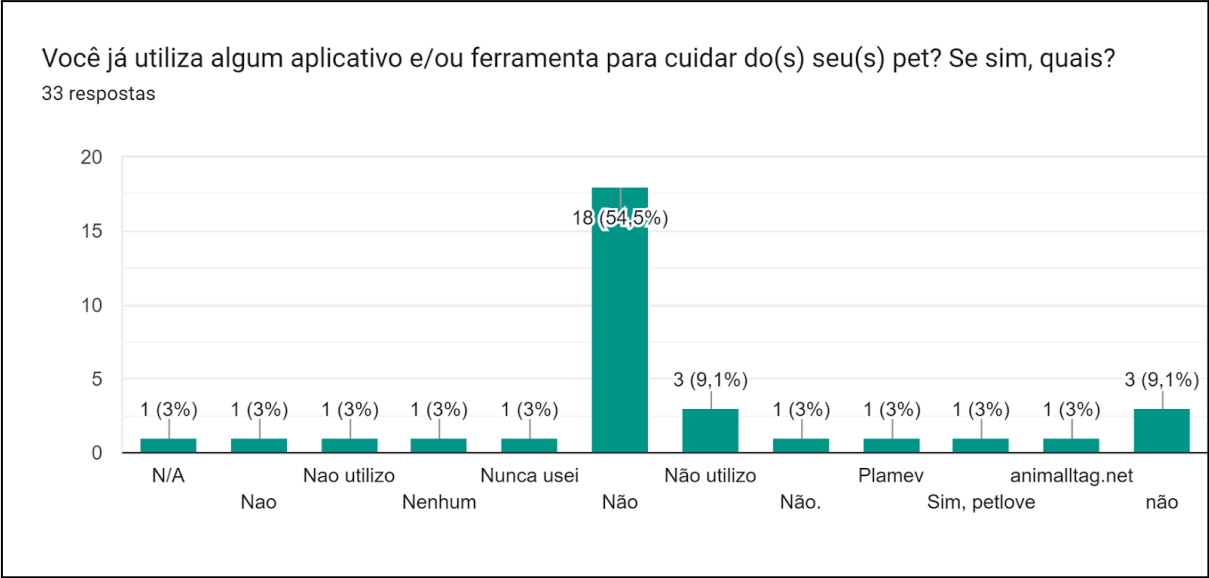
Fonte: a autora, 2024.

Gráfico 13 - Pergunta 13



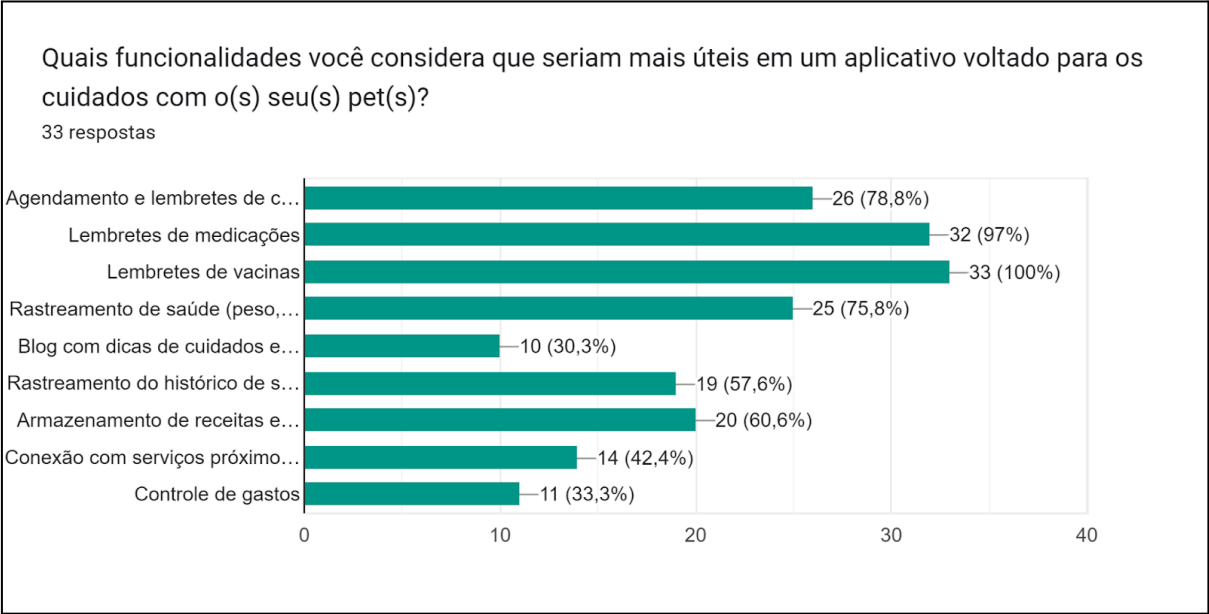
Fonte: a autora, 2024.

Gráfico 14 - Pergunta 14



Fonte: a autora, 2024.

Gráfico 15 - Pergunta 15



Fonte: a autora, 2024.

Quadro 5 - Pergunta 16

Você tem alguma outra sugestão de funcionalidade ou problema que um aplicativo voltado para cuidados com pets deveria resolver?	
Resposta 1	Não
Resposta 2	Não
Resposta 3	Não
Resposta 4	Informações de emergências/clínicas veterinárias próximas, e especialidades
Resposta 5	Histórico médico para acessar em futuras consultas médicas
Resposta 6	Controle de combate as pragas (carrapatos, pulgas, vermes e outros)
Resposta 7	Conexão com aplicativos de plano de saúde pet.
Resposta 8	Sugestões de veterinários próximos e avaliação das clínicas
Resposta 9	Nenhuma

Resposta 10	As citadas acima estão ótimas
Resposta 11	Tenho dificuldade de manter o histórico de saúde do pet, em relação a cocô mole, vômito, etc. Seria massa alguma funcionalidade que me ajudasse a manter o histórico desses eventos de saúde, ou até mesmo alguma eventual troca de ração, medicamento, vacina, etc.
Resposta 12	Registro e lembrete de escovação de pelos, cortar unhas, limpar orelhas, aparar pelos e etc
Resposta 13	Trazer uma carteira de vacinas virtual.
Resposta 14	Indicar qual situação necessita de uma consulta veterinária e qual eu poderia tratar em casa.
Resposta 15	Nenhuma sugestão
Resposta 16	Listagem de clínicas/hospitais/lojas próximas, quais são 24h, especialidades, promoções
Resposta 17	As propostas da pesquisa me atenderiam bastante dentro da minha rotina com meu cachorro
Resposta 18	Cupons de descontos para usuários do aplicativo em comprar/serviços voltados para pet
Resposta 19	Uma parte do app que faça cálculos de alimentação (ração) pelo peso e/ou idade do animal, com unidades de medida caseira e gramatura.
Resposta 20	Lista de alimentos permitidos e alimentos proibidos para os animais, bem como possíveis plantas tóxicas.
Resposta 21	“Rede social” para tutores próximos. Ou um “tinder” para cachorros, para fomentar relações sociais entre os animais e, quem sabe, entre tutores.
Resposta 22	Emergência para Pet, próximo da região

Os resultados da pesquisa demonstraram uma forte adesão à ideia de um aplicativo voltado para os cuidados com animais. 93,9% dos entrevistados manifestaram interesse em utilizar tal ferramenta, o que indica uma clara demanda de mercado. Essa alta porcentagem sugere que os tutores estão cada vez mais dispostos a adotar soluções tecnológicas para facilitar o manejo de suas responsabilidades.

Ao explorar as respostas, ficou evidente que as principais necessidades se concentravam em três áreas: lembretes de medicação, alimentação e controle de peso. A necessidade de lembretes de medicação foi um dos pontos mais destacados, evidenciando a preocupação dos tutores em garantir que seus pets recebam a medicação correta e no momento certo. Além disso, o lembrete para alimentação reflete a necessidade de manter uma rotina saudável, evitando excessos ou lapsos que podem afetar a saúde dos animais. O controle de peso foi outra questão relevante, especialmente considerando que a obesidade pet é um problema crescente. Um aplicativo poderia permitir aos tutores acompanhar a alimentação e registrar atividades físicas, ajudando a manter seus pets saudáveis.

Embora a pesquisa tenha um número limitado de participantes, ela fornece insights valiosos sobre o perfil dos tutores de pets e suas expectativas em relação a um aplicativo. O alto índice de interesse no uso da tecnologia para cuidados com animais reflete uma mudança de comportamento, onde a digitalização começa a fazer parte do cotidiano dos tutores. As principais necessidades identificadas destacam áreas críticas que devem ser priorizadas no desenvolvimento do aplicativo. Os demais resultados obtidos, referentes a sugestões de funcionalidades adicionais, não foram considerados neste primeiro momento. No entanto, essas sugestões serão levadas em conta nas próximas etapas de desenvolvimento, como possíveis melhorias que poderão complementar o escopo inicial do aplicativo, garantindo uma abordagem ainda mais abrangente e personalizada.

Em suma, a pesquisa quantitativa realizada com tutores de pets evidencia a viabilidade e a necessidade de um aplicativo que centralize informações e ofereça lembretes para cuidados essenciais. A alta taxa de aceitação e o foco em funcionalidades específicas, como lembretes de medicação e controle de peso, indicam que a proposta não apenas atende a uma demanda existente, mas também contribui para o bem-estar dos animais. Com o desenvolvimento adequado, um

aplicativo dessa natureza pode tornar-se uma ferramenta indispensável para os tutores, promovendo um ambiente mais saudável e organizado para seus pets.

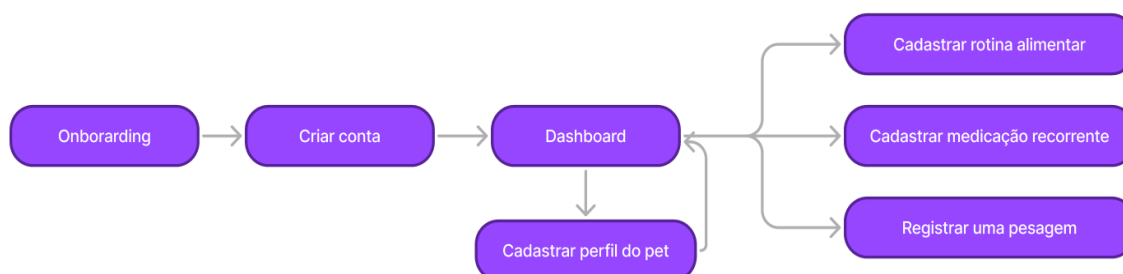
3.2 GERAÇÃO DE SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS

3.2.1 Wireframes e fluxograma

Neste estágio, foram criados userflows e wireframes como parte do processo de concepção do aplicativo. Esses artefatos visuais desempenham um papel crucial na visualização da interação do usuário com o sistema, permitindo uma melhor compreensão de como as funcionalidades se conectam e se organizam.

De acordo com Preece, Rogers e Sharp (2013), os *userflows* ajudam a mapear o caminho que o usuário percorrerá dentro do aplicativo, destacando as etapas essenciais para realizar tarefas específicas. Isso garante que a experiência do usuário seja fluida e intuitiva, permitindo identificar pontos de dor e oportunidades de melhoria.

Figura 3 - Fluxograma



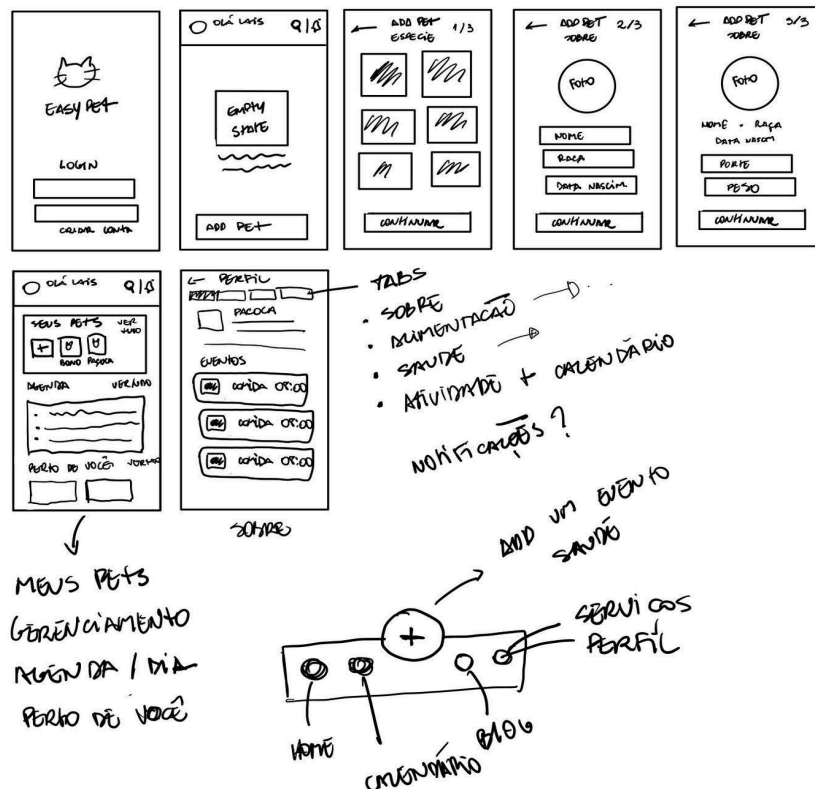
Fonte: A autora, 2024.

Os *wireframes*, por sua vez, são esboços que apresentam a estrutura básica das telas do aplicativo, conforme discutido por Garrett (2011). Eles permitem a visualização das interfaces sem a distração de elementos visuais detalhados, focando na disposição e funcionalidade. Essa técnica é fundamental para testar diferentes layouts e hierarquias de informação antes de avançar para o design visual final.

Ao utilizar essas técnicas, foi possível gerar e avaliar diversas alternativas para a interface e funcionalidade do aplicativo. Esse processo colaborativo não só

enriqueceu as propostas, mas também garantiu que as soluções desenvolvidas estivessem alinhadas com as expectativas dos usuários. A abordagem iterativa e centrada no usuário é essencial para a criação de um produto que não apenas atenda às necessidades funcionais, mas também proporcione uma experiência agradável e eficaz.

Figura 4 - Wireframes



Fonte: A autora, 2024.

3.2.2 Prototipação

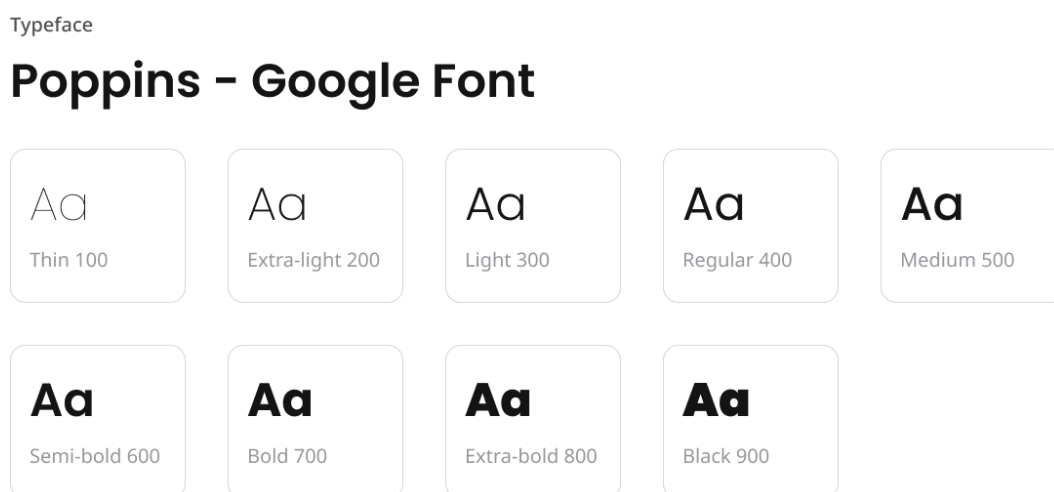
Após concluir as etapas de geração de alternativas com os *wireframes* e a construção do fluxograma, iniciei o trabalho no protótipo de média fidelidade utilizando a plataforma Figma. O Figma é uma ferramenta de design colaborativa amplamente utilizada para a criação de interfaces digitais, permitindo a prototipação e o compartilhamento de projetos em tempo real com equipes.

Para dar início ao processo de prototipação, primeiro foi definido o *styleguide* do aplicativo. O *styleguide* é um documento que estabelece as diretrizes visuais e de

interação, incluindo cores, tipografia, espaçamentos e padrões de elementos. Essa definição antes de começar a prototipar é essencial para garantir a consistência e a coerência visual em todo o aplicativo. Ele não apenas facilita a uniformidade entre as telas, mas também otimiza o processo de design, permitindo que os ajustes visuais sejam aplicados de maneira padronizada, garantindo uma experiência de usuário coesa e eficiente.

A fonte escolhida para ser utilizada no protótipo foi a *Poppins* por ser uma fonte *sans-serif* com legibilidade clara, o que facilita a leitura em diferentes tamanhos de tela, seja em dispositivos móveis ou *desktops*. Além disso, possui um estilo moderno e variedade de pesos, que garantem uma hierarquia visual adequada, bem como uma estética contemporânea e profissional para o aplicativo.

Figura 5 - Tipografia



Fonte: A autora, 2024.

A escolha das cores roxo e amarelo, como cor primária e secundária para o aplicativo *EasyPet*, é justificada com base em princípios de psicologia das cores e práticas recomendadas em UX design. O roxo é frequentemente associado à criatividade, inteligência e cuidado; é uma cor que pode evocar sentimentos de calma e confiança, essenciais em um aplicativo que lida com a saúde e o bem-estar dos pets. O amarelo, por sua vez, simboliza otimismo, felicidade e energia. É uma cor que chama a atenção, ideal para interações rápidas e positivas. A combinação de roxo e amarelo gera um contraste vibrante e atraente, não só chamando a atenção, mas também proporcionando uma experiência envolvente, criando um

ambiente que transmite cuidado e alegria – elementos essenciais para os donos de pets.

Figura 6 - Paleta de cores



Fonte: A autora, 2024.

As cores verde, laranja, magenta e azul foram utilizadas nas ilustrações e estrategicamente em alguns ícones do aplicativo para diferenciar os tipos de rotinas dos pets. Essas cores adicionais desempenham um papel importante ao criar distinções visuais claras entre diferentes rotinas, como alimentação, exercícios e cuidados de saúde, facilitando o reconhecimento imediato das ações relacionadas ao pet e contribuindo para uma experiência mais intuitiva e agradável para o usuário.

Durante o desenvolvimento do *EasyPet*, encontrou-se certa dificuldade em identificar uma única biblioteca que suprisse todas as necessidades de ícones do aplicativo, devido à especificidade dos elementos relacionados aos pets. Como muitos dos símbolos necessários não estavam disponíveis em uma única fonte, foi realizada uma combinação de diferentes bibliotecas, como a *Google material* e recursos da *Figma Community*. A seleção foi feita de maneira cuidadosa, garantindo que os elementos mantivessem as mesmas características em termos de arredondamento e espessura, assegurando assim a consistência visual e a harmonia da interface. Essa atenção aos detalhes foi essencial para manter a identidade visual do aplicativo e proporcionar uma experiência coesa e visualmente agradável.

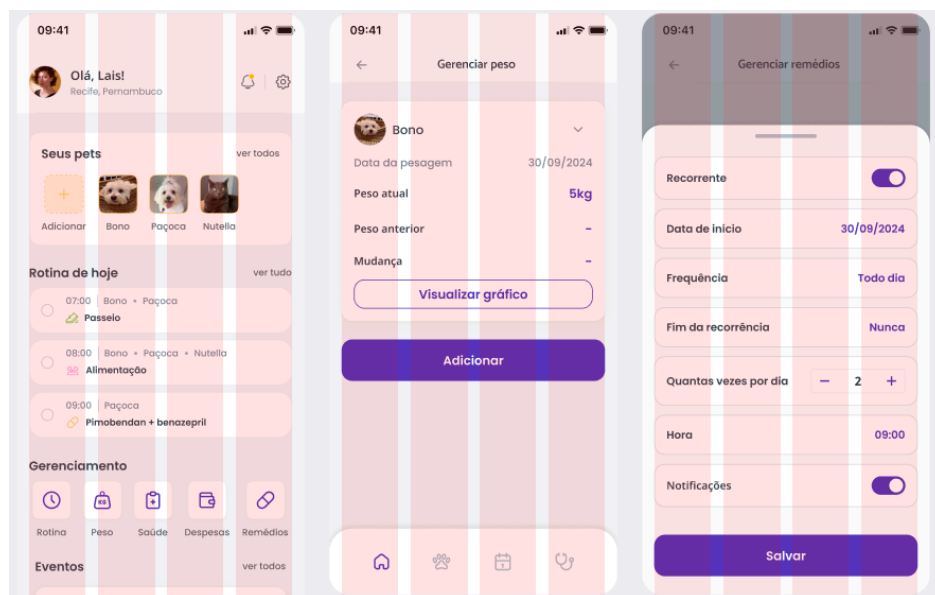
Figura 7 - Ícones do aplicativo



Fonte: A autora, 2024.

O *grid* utilizado foi de 4 colunas, com margens de 16px e espaçamento entre colunas (calhas) de 16px, proporcionando maior flexibilidade na organização dos elementos visuais. Essa configuração garante que os componentes da interface tenham espaçamentos consistentes e um alinhamento preciso, o que contribui para uma estrutura organizada e harmoniosa. Além disso, esse grid facilita a adaptação do design em diferentes telas, assegurando que a disposição dos elementos seja consistente.

Figura 8 - Grids do aplicativo



Fonte: A autora, 2024.

3.3 REFINAMENTO E TESTES DA SOLUÇÃO

Após a conclusão de todas as etapas de definição da estrutura, criação do fluxograma e desenvolvimento do protótipo com suas interações, chegou o momento

de realizar os testes com usuários. Essa fase é essencial para validar a eficiência e a usabilidade do aplicativo, permitindo identificar possíveis pontos de melhoria e assegurar que as interações propostas estão em conformidade com as expectativas dos usuários finais. A plataforma escolhida para conduzir os testes foi o *Maze*, uma ferramenta amplamente utilizada para análise de protótipos e validação de designs.

Primeiro foi estabelecido um roteiro, priorizando os fluxos mais relevantes para essa fase inicial, com base nos resultados obtidos nas pesquisas realizadas. Os fluxos contemplados nesta fase inicial incluíram: criar conta no aplicativo, cadastro do perfil do pet, criação de uma rotina de alimentação, cadastro de uma medicação e registro da pesagem do pet. No entanto, este último fluxo não foi testado nesta primeira etapa. Essas funcionalidades foram selecionadas por refletirem as principais interações que o usuário teria no uso cotidiano do aplicativo, garantindo que o teste abrangesse as tarefas essenciais para o bom funcionamento da plataforma.

Durante os testes, os usuários seguiram o roteiro para realizar as tarefas, enquanto suas interações foram monitoradas para identificar possíveis dificuldades de navegação, falhas de usabilidade ou qualquer ponto que pudesse ser aprimorado na experiência de uso. Além da avaliação dos fluxos, ao final do teste foi aplicada uma pesquisa de satisfação com três perguntas, sendo a primeira um NPS (*Net Promoter Score*), onde os usuários deveriam dar uma nota de 0 a 5 para o aplicativo, sendo 0 para uma experiência ruim e 5 para uma experiência excelente. As outras duas perguntas eram abertas, permitindo que os usuários descrevessem, em suas próprias palavras, o que facilitou ou dificultou a usabilidade do aplicativo.

Essa pesquisa foi fundamental para coletar não apenas dados quantitativos, através da nota NPS, mas também percepções qualitativas sobre a experiência geral. As respostas fornecidas pelos usuários também auxiliaram a identificar pontos fortes e fracos da interface.

A construção das telas e os fluxos do teste foram organizados da seguinte maneira:

1. **Onboarding e criar conta:** O usuário deveria passar pela tela de *Onboarding*, que consistia em um carrossel com informações sobre o aplicativo, e prosseguir para criar a conta.

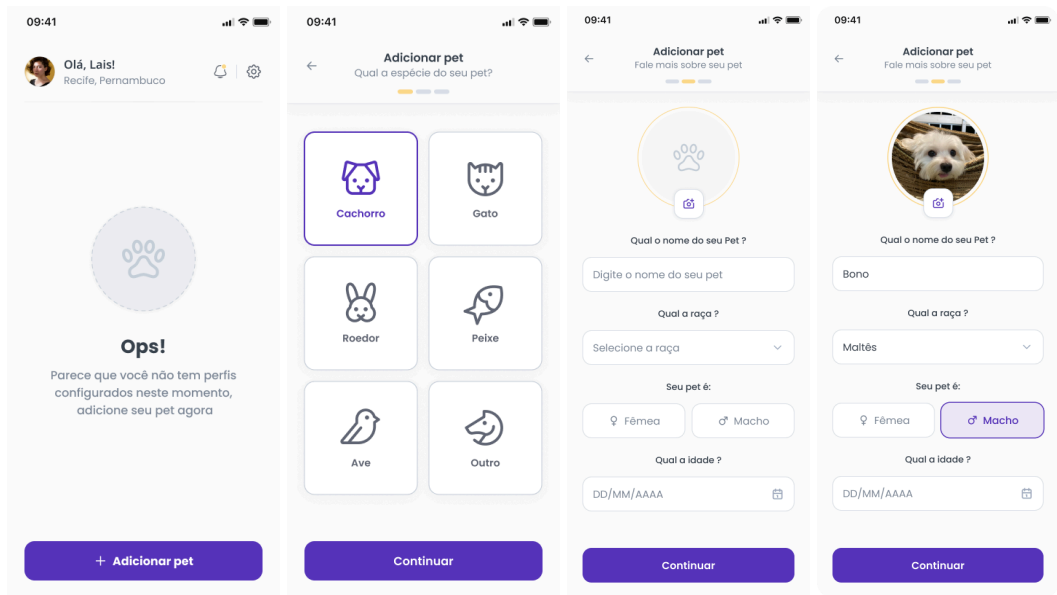
Figura 9 - Fluxo de Onboarding e criação da conta

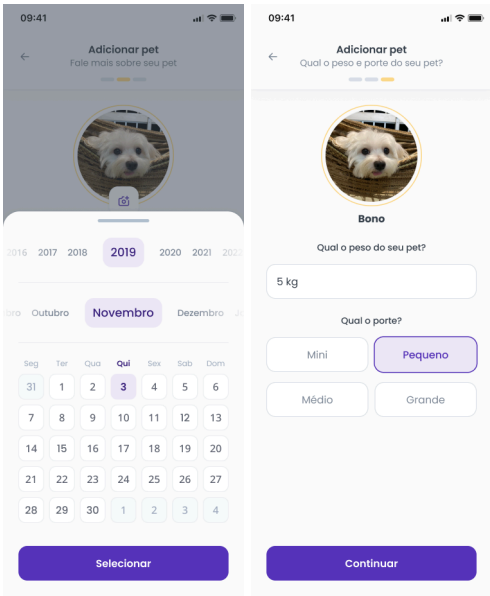


Fonte: A autora, 2024.

2. **Cadastro do perfil do pet:** Nessa etapa o intuito era testar o fluxo de cadastro do pet, que consiste na adição de informações básicas sobre o pet, como nome, espécie, raça, idade, sexo, peso e porte.

Figura 10 - Fluxo de cadastro do perfil do pet

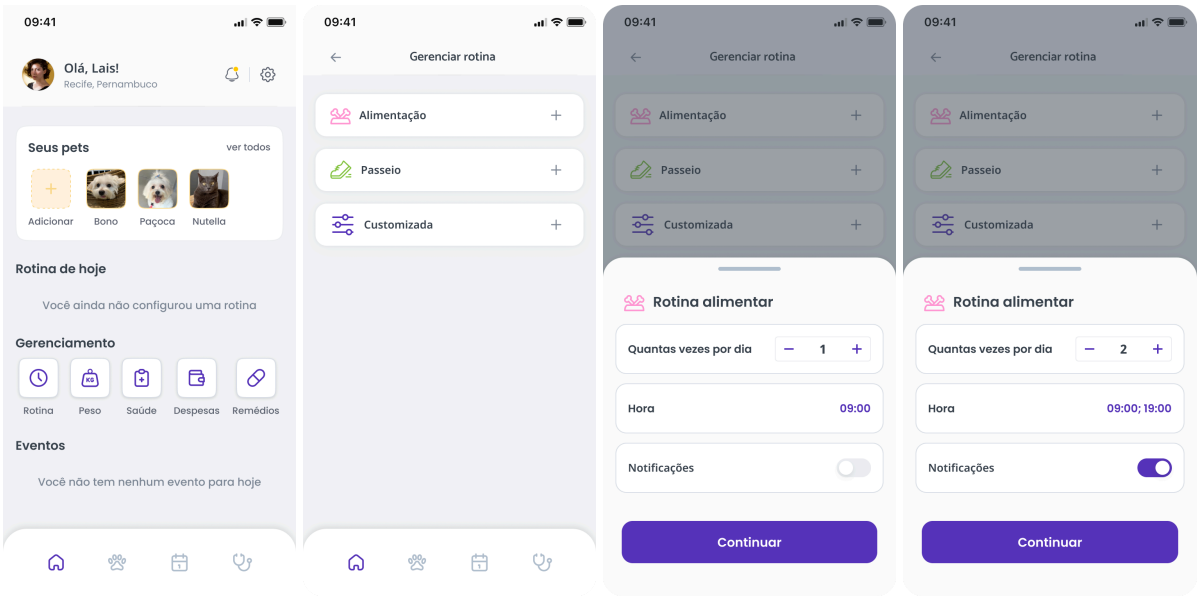


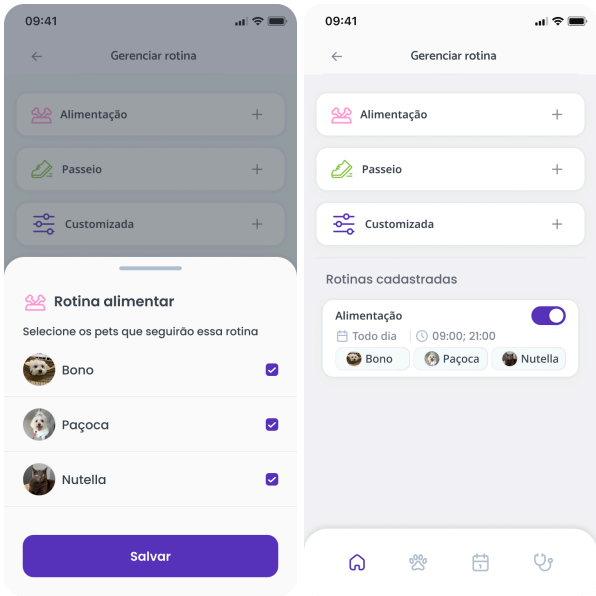


Fonte: A autora, 2024.

3. **Criar uma rotina de alimentação:** Nesta atividade o intuito era testar a funcionalidade de criação de rotinas. O usuário deveria cadastrar uma rotina com horários alimentares do seu(s) pet(s) e ativar as notificações.

Figura 11 - Fluxo de criação da rotina de alimentação

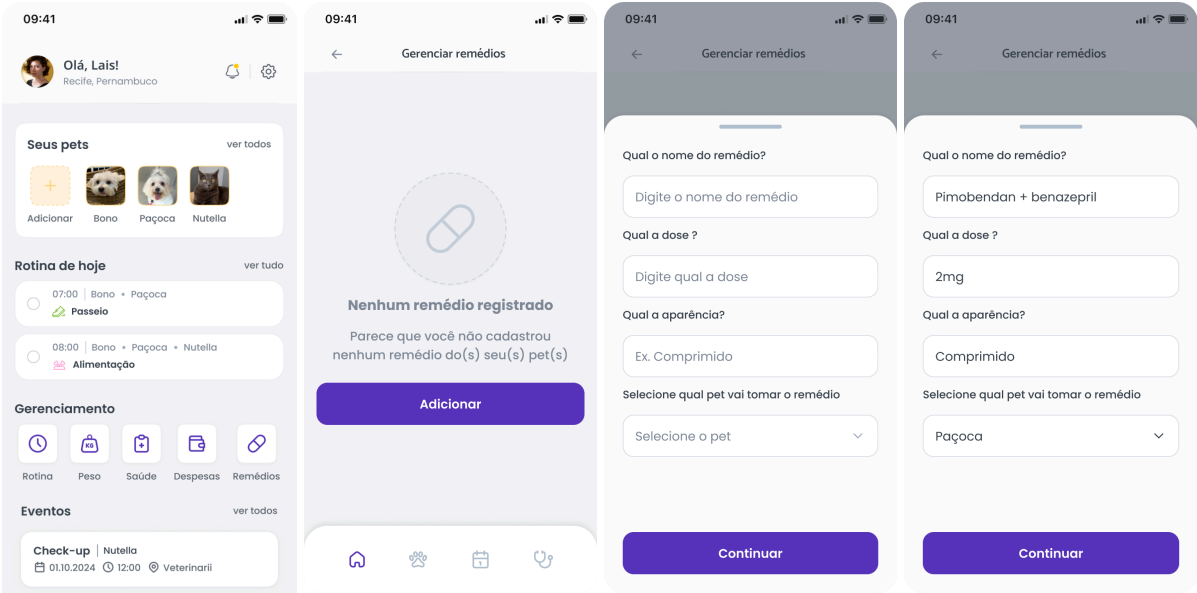


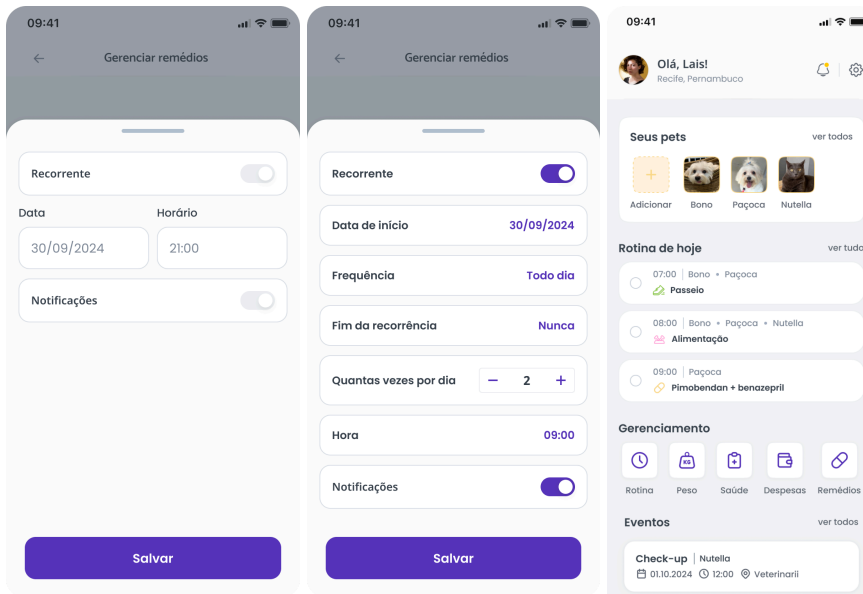


Fonte: A autora, 2024.

4. Registrar uma medicação recorrente: O usuário deveria registrar uma medicação para o pet, inserindo informações de horário, dosagem e recorrência.

Figura 12 - Fluxo de registro de medicação recorrente





Fonte:

A autora, 2024.

5. **De 0 a 5, que nota você daria para a facilidade em completar as atividades propostas?** NPS (*Net Promoter Score*), onde os usuários deveriam dar uma nota de 0 a 5 para o aplicativo, sendo 0 para uma experiência ruim e 5 para uma experiência excelente
6. **Teve algum aspecto que dificultou o uso do aplicativo?** Pergunta aberta para os usuários falarem sobre a experiência com suas próprias palavras.
7. **Teve algum aspecto que facilitou o uso do aplicativo?** Pergunta aberta para os usuários falarem sobre a experiência com suas próprias palavras.

3.3.1 Resultados

A plataforma utilizada forneceu dados sobre a taxa de sucesso dos usuários em concluir os fluxos estabelecidos para o aplicativo. Realizados com oito participantes, os testes apresentaram resultados positivos nos primeiros fluxos, com uma taxa de sucesso de 100%, demonstrando que todos os usuários conseguiram completar as tarefas sem dificuldades. No terceiro fluxo, a taxa de sucesso foi de 88,9%, indicando que a maioria dos participantes finalizou a tarefa, porém com algumas dificuldades pontuais. No quarto fluxo, a taxa caiu para 75% devido a uma

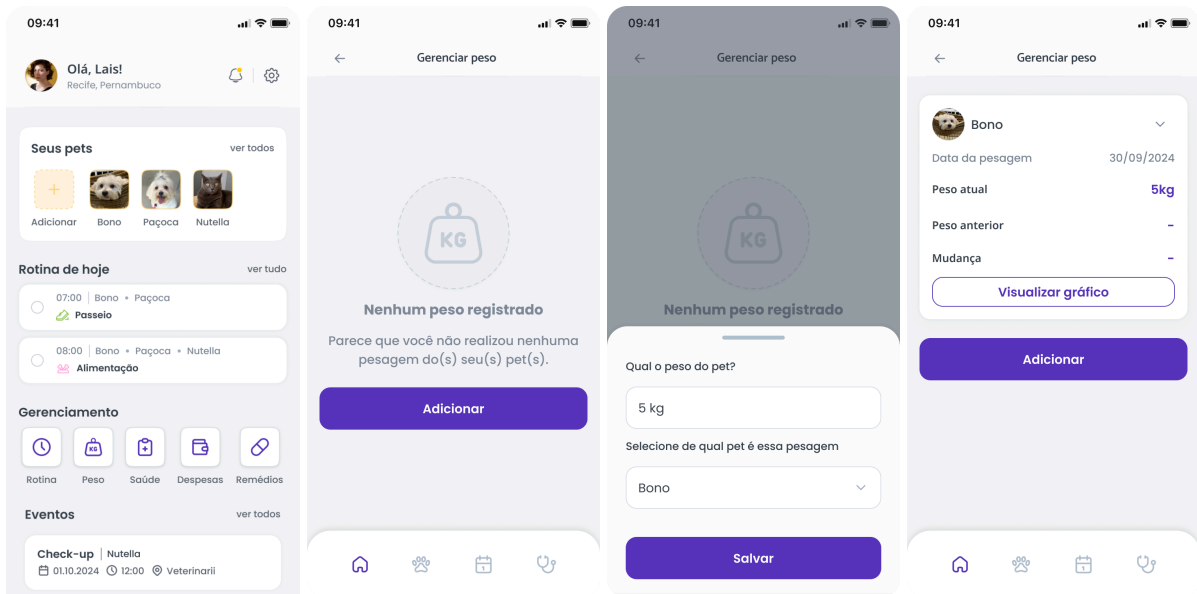
desistência no meio do processo, o que sinaliza a necessidade de revisão e possíveis ajustes para melhorar a experiência do usuário.

Na pergunta referente ao NPS (*Net Promoter Score*), o *EasyPet* alcançou uma média de 4.9, com sete usuários atribuindo nota 5 e apenas um usuário dando nota 4. Esse resultado reflete um ótimo nível de satisfação entre os participantes, indicando que a maioria teve uma experiência positiva com o aplicativo. Nas perguntas abertas, que buscavam identificar possíveis dificuldades no uso, a maioria dos usuários relatou que não encontrou obstáculos significativos, destacando a facilidade de uso e a simplicidade da interface. No entanto, dois usuários mencionaram dificuldades ao tentar clicar no botão de salvar, mas fora isso, consideraram o uso do aplicativo fácil e intuitivo.

Quando questionados sobre os aspectos que facilitaram o uso da plataforma, a simplicidade e objetividade da interface foram os fatores mais mencionados. Os participantes elogiaram o design claro e a organização da interface, afirmando que isso permitiu uma navegação tranquila e eficiente. Os ícones, em particular, receberam feedback positivo, sendo considerados intuitivos e ajudando a guiar o usuário durante as interações.

Embora o aplicativo tenha sido bem recebido, as observações sobre as dificuldades pontuais sugerem que pequenos ajustes, como a melhoria da responsividade do botão de salvar, podem ser feitos para aperfeiçoar ainda mais a experiência do usuário e garantir uma usabilidade ainda mais fluida.

Para aprimorar a experiência do usuário, é fundamental realizar novas rodadas de testes com um grupo maior de participantes. Essas futuras rodadas permitirão testar com mais profundidade os fluxos já contemplados na primeira fase, além de incluir fluxos importantes que ficaram de fora, como o fluxo de pesagem do pet (ver figura 13), que não foi testado inicialmente.

Figura 13 - Fluxo de registro de peso do pet

Fonte: A autora, 2024.

Ampliar o número de usuários nos testes ajudará a obter uma amostra mais representativa e diversa, o que é essencial para identificar possíveis variações nas interações com o aplicativo e garantir que a interface atenda a diferentes perfis de usuários.

4 CONCLUSÃO

A conclusão deste trabalho reflete a jornada de desenvolvimento de um aplicativo inovador voltado ao cuidado com pets, uma proposta que se revelou promissora e alinhada às necessidades dos tutores, conforme demonstrado pelos resultados da pesquisa realizada. A análise dos dados coletados revelou uma série de demandas e expectativas que foram primordiais para a concepção do protótipo, o qual, apesar de sua eficácia inicial, ainda apresenta espaço para melhorias e novas funcionalidades.

Os resultados obtidos foram encorajadores, indicando que a ideia do aplicativo atende de forma satisfatória aos principais anseios dos tutores de pets. Essa validação inicial nos permite afirmar que a proposta é bem-sucedida e possui potencial para impacto positivo na rotina de cuidados com os animais. No entanto, a pesquisa também revelou insumos valiosos que podem ser explorados em futuras versões do aplicativo, sugerindo um caminho promissor para o seu aprimoramento.

A construção do protótipo evidenciou a importância de um processo iterativo, onde cada *feedback* recebido contribuiu para a criação de um produto mais alinhado às expectativas dos usuários. Embora o protótipo tenha cumprido seu papel inicial, é crucial considerar as melhorias que podem ser implementadas. A inserção de novos fluxos e funcionalidades, como a criação de eventos de saúde veterinária, como consultas e vacinas, ou uma área de controle de gastos, pode ampliar a experiência do usuário e enriquecer ainda mais a proposta.

Ademais, a continuidade do desenvolvimento do aplicativo deve levar em conta as tendências emergentes no mercado pet e a evolução das necessidades dos tutores. O *feedback* contínuo dos usuários, combinado com pesquisas futuras, será essencial para garantir que o aplicativo não apenas mantenha sua relevância, mas também se torne uma ferramenta indispensável para o cuidado e bem-estar dos animais de estimação.

Portanto, o presente trabalho abre um leque de possibilidades para o desenvolvimento futuro, onde a inovação e a escuta ativa dos tutores se tornarão pilares fundamentais para o sucesso do aplicativo. A experiência adquirida e os insumos coletados durante a pesquisa proporcionarão uma base sólida para o

aprimoramento contínuo, garantindo que este projeto não apenas atenda, mas também supere as expectativas dos usuários.

REFERÊNCIAS

ADOTAR. **Pets, tecnologia, aplicativos e gadgets para o bem-estar animal.** Disponível em:

<https://adotar.com.br/blog/pets-tecnologia-aplicativos-gadgets-bem-estar-animal>.

Acesso em: 21 set. 2024.

AMERICAN PET PRODUCTS. **Industry trends and stats.** Disponível em:

<https://americanpetproducts.org/industry-trends-and-stats>. Acesso em: 10 set. 2024.

APPEGADA. **Saiba mais sobre tecnologia para animais de estimação.** Disponível em:

<https://blog.appegada.com/blog/91/saiba-mais-sobre-tecnologia-para-animais-de-estimacao>. Acesso em: 10 set. 2024.

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. **Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações.** 3. ed. São Paulo: Novatec Editora, 2015.

ELLWANGER, Cristiane; ROCHA, Rudimar Antunes da; SILVA, Régio Pierre da. **Design de interação, design experiencial e design thinking: a triangulação da interação humano-computador (IHC).** Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/adm/article/view/2175-8077.2015v17n43p26>.

Acesso em: 12 set. 2024.

GARRETT, Jesse James. **The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond.** 2. ed. Berkeley: New Riders, 2010.

HTF MARKET INTELLIGENCE. **Global pet care apps market.** Disponível em: <https://www.htfmarketintelligence.com/report/global-pet-care-apps-market>. Acesso em: 17 set. 2024.

INDUSTRY GROWTH INSIGHTS. **Global pet care apps market.** Disponível em: <https://industrygrowthinsights.com/report/global-pet-care-apps-market/>. Acesso em: 22 set. 2024.

MEU PLANO PET. **Pets e tecnologia: inovações que facilitam a vida dos tutores e seus animais.** Disponível em: <https://meuplanopet.com/tecnologia/pets-e-tecnologia-inovacoes-que-facilitam-a-vida-dos-tutores-e-seus-animais/>. Acesso em: 22 set. 2024.

NIELSEN, Jakob. **10 usability heuristics.** Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>. Acesso em: 10 set. 2024.

NOVATICS. **Design centrado no usuário: uma abordagem para conquistar melhores resultados.** Disponível em: <https://blog.novatics.com.br/design-centrado-no-usu%C3%A1rio-uma-abordagem-para-conquistar-melhores-resultados-%EF%B8%8F-950e722b6fdb>. Acesso em: 12 set. 2024.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de interação: além da interação humano-computador.** 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

SEBRAE. **Crescimento do mercado pet e oportunidade de negócio.** Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/al/artigos/crescimento-do-mercado-pet-e-oportunidade-de-negocio,021731b7fe057810VgnVCM1000001b00320aRCRD>. Acesso em: 22 set. 2024.