



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DESIGN

NATHÁLIA LARISSA SANTOS FERREIRA

SIRIUS,: Aplicativo de incentivo à leitura e apoio ao luto jovem

Recife
2025

NATHÁLIA LARISSA SANTOS FERREIRA

SIRIUS,: Aplicativo de incentivo à leitura e apoio ao luto jovem

TCC apresentado ao Departamento de Graduação em design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em design.

Orientador (a): Prof. Walter Franklin Marques Correia, D. Sc.

Recife

2025

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

Ferreira, Nathália Larissa Santos.

Sirius,: Aplicativo de incentivo à leitura e apoio ao luto jovem / Nathália Larissa Santos Ferreira. - Recife, 2025.

58 p. : il., tab.

Orientador(a): Walter Franklin Marques Correia

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2025.

Inclui referências, anexos.

1. Design de Interação. 2. UX Design. 3. Duplo Diamante. 4. Leitura. 5. Luto. I. Correia, Walter Franklin Marques. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

À Expedita, minha avó,
que me amou no ventre da minha
mãe, nos passos que dei no mundo
e hoje me ama lá do Céu.

AGRADECIMENTOS

É indescritível tudo em que nos transformamos junto a pessoas fortes. Um agradecimento especial para a minha mãe, sinônimo de força, e para meu pai, pela fé e amor incondicional de ambos, pelos anos de estudos pagos com muito suor e pelo orgulho que têm de mim, faça chuva ou faça sol. Aos meus avós, Maria e Severino, que me incentivam e me acolhem em todos os momentos. Aos meus tios Claudiomir, Clayson e Eduardo, que torcem por mim e me fazem rir na mesma medida.

A Rafael, que transforma os dias felizes em radiantes e os tristes em suportáveis. Dividir a vida com você é mesmo especial. Obrigada por ser o meu maior apoio.

Aos meus melhores amigos: Beatriz, Kássia, Washington e Ruany, que se tornaram parte da minha família sem que eu esperasse e hoje são minha fonte de amor, apoio e cumplicidade. Desejo que todos tenham pessoas como vocês, que estiveram ao meu lado nos momentos mais difíceis e que deram um novo significado ao luto. Obrigada por ficarem, estarem sempre dispostos a me ouvir reclamar e fazer gracinha.

Sou grata ao meu orientador prof. Walter Franklin, que impulsionou para esse trabalho que chegasse até aqui, e a Camila, Lívia, Eduarda, Livyan e Mayara, que deixaram a graduação muito mais leve e que vibraram com cada passo mais perto do fim. Também sou grata a Rodrigo, que sua amizade, compreensão e disposição me ajudaram em muitos momentos.

E, por fim, a Gabriel, meu irmão mais novo e mais chato, que sabe que o mundo ficou mais colorido quando ele chegou.

Toda história tem um fim. Nós todos começamos do mesmo jeito e temos o mesmo desfecho. Só que a parte mais importante, os momentos mais relevantes, não são nem o começo nem o fim. É tudo que criamos no meio. São os momentos que se transformam em memórias, e os pequenos detalhes que acabam compondo nossas melhores histórias. É a forma como amamos e como somos amados. A vida não é sobre começos e fins. É sobre todas as coisas boas que acontecem no meio do caminho. É isso que a faz valer a pena. É por isso que amamos. Por causa do meio do caminho. (CHERRY, 2021).

RESUMO

O luto é um processo emocionalmente desafiador, uma batalha, por vezes, solitária. É comum que a forma que os jovens lidam com o luto possa variar, conforme o suporte emocional e estratégias utilizadas para preservar as memórias. A pesquisa voltada para investigar os comportamentos desse público e suas dificuldades durante o enlutamento, apontou que muitos jovens recorrem ao armazenamento em serviços de nuvem, redes sociais e álbuns físicos para armazenar o legado que possuem de seus entes queridos, além de encontrarem na leitura um apoio distrativo para os momentos difíceis. Utilizando o Duplo Diamante como metodologia para construir a solução através de um protótipo digital que auxilie os jovens a preservarem suas memórias de maneira gradual ao longo da leitura de um livro, sendo a sua estratégia de validação um teste de usabilidade realizado de maneira remota utilizando o Google Meet, sendo coletados resultados acerca da navegação, estética e usabilidade.

Palavras-chave: Design de Interação. UX Design. Duplo Diamante. Leitura. Luto.

ABSTRACT

Grief is an emotionally challenging process, a sometimes lonely battle. It is common for the way young people deal with grief to vary, depending on the emotional support and strategies used to preserve memories. The research aimed at investigating the behaviors of this group and their difficulties during mourning, indicated that many young people resorted to storage in cloud services, social networks and physical albums to store the legacy they have from their loved ones, in addition to finding in reading a distracting support for difficult times. Using the Double Diamond as a methodology to build the solution through a digital prototype that helps young people preserve their own ways gradually throughout the reading of a book, its validation strategy being a usability test carried out remotely using Google Meet, obtaining results on navigation, aesthetics and usability.

Keywords: Interaction Design. UX Design. Double Diamond. Reading. Mourning.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Etapas para o desenvolvimento de projeto de Experiência do Usuário (UX)	20
Figura 2 –	Etapas do Duplo Diamante	22
Figura 3 –	Perfil de Eduardo Campos no <i>Facebook</i>	23
Figura 4 –	Perfil de Cristiano Araújo no <i>Instagram</i>	24
Figura 5 –	Página de <i>download</i> do <i>HereAfter AI</i>	25
Figura 6 –	Página Web do memorial - Depois da Partida	26
Gráfico 1 –	Recorte de público da pesquisa	27
Gráfico 2 –	Recorte do tipo de apoio	27
Figura 7 –	Persona Ana	29
Figura 8 –	Persona Eli	30
Figura 9 –	Mapa de Empatia da Ana	31
Figura 10 –	Mapa de Empatia do Eli	31
Figura 11 –	Matriz CSD	32
Figura 12 –	<i>Crazy 8</i>	38
Figura 13 –	<i>Mockup's</i> Sirius, - parte 1	39
Figura 14 –	<i>Mockup's</i> Sirius, - parte 2	40
Figura 15 –	<i>Mockup's</i> Sirius, - parte 3	40
Figura 16 –	<i>Mockup's</i> Sirius, - parte 4	41
Figura 17 –	Recorte da barra de navegação	42
Figura 18 –	Recorte da tela do livro	42
Figura 19 –	Recorte da barra de navegação modificada	43
Figura 20 –	Recorte da tela do livro modificada	43
Figura 21 –	Recorte da barra superior modificada	43
Figura 22 –	Paleta de cores	45
Figura 23 –	Escala <i>Raleway</i>	46
Figura 24 –	Escala <i>Times New Roman</i>	47
Figura 25 –	<i>Grid</i> vertical	47
Figura 26 –	<i>Grid</i> horizontal	48

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 –	Visão da solução	33
Quadro 2 –	Jornada da Ana - parte 1	34
Quadro 3 –	Jornada da Ana - parte 2	35
Quadro 4 –	Jornada do Eli - parte 1	35
Quadro 5 –	Jornada do Eli - parte 2	36

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	14
2.	JUSTIFICATIVA	15
2.1. Objetivos		16
2.1.2.	Objetivo geral	
16		
2.1.3.	Objetivos específicos	
16		
3.	CONTEXTUALIZAÇÃO	17
3.1. Fases do luto		17
3.1.1	Negação	
17		
3.1.2	Raiva	
17		
3.1.3	Negociação	
17		
3.1.4	Depressão	
17		
3.1.5	Aceitação	
17		
3.2. Memória		18
3.3. Literatura		18
3.3.1	Expressão criativa	
18		
3.3.2	Exploração de Temas	
19		
3.3.3	Entretenimento	
19		
3.3.4	Preservação	
19		

3.3.5	Fonte de Reflexão
19	
3.4. Experiência do Usuário	19
4.	METODOLOGIA
	22
4.1. Descoberta	22
4.1.1	<i>Benchmarking</i>
22	
4.1.1.1	Redes sociais
23	
4.1.1.2	<i>HereAfter AI</i>
24	
4.1.1.3	Memorial - Depois da Partida
25	
4.1.2	Pesquisa com usuários
26	
4.1.3	Persona
28	
4.1.4	Mapa de Empatia
30	
4.2. Definição	32
4.2.1	Matriz CSD
32	
4.2.2	Visão da Solução
33	
4.2.3	Jornada do Usuário
34	
4.3. Desenvolvimento	37
4.3.1	<i>Crazy 8</i>
37	
4.3.2	Nome
38	
4.3.3	<i>Wireframes</i> em alta fidelidade
39	

4.4. Entrega	41
4.4.1	Validação
41	
5.	DETALHAMENTO TÉCNICO
	45
5.1. Cores	45
5.2 Tipografia	46
5.3 <i>Grid</i>	47
6.	CONSIDERAÇÕES FINAIS
	49
7. REFERÊNCIAS	50

1. INTRODUÇÃO

Em um mundo cada vez mais digitalizado, a experiência digital pode contribuir significativamente para a forma que lidamos com desafios emocionais e psicológicos. Para os jovens, lidar com o processo de enfrentamento do luto pode ser ainda mais complexo, em diversos casos sendo a primeira vez tendo a experiência com a morte.

Os seres humanos ganham e perdem pessoas que amam desde a infância, de forma que mudam, regridem e se desenvolvem a partir disso, porém o luto vai além do vazio de uma ausência e carrega consigo o afeto pelo que se foi, de forma que é possível sentir o luto por diversas formas de perda, como fins de relações e outras interações, mas o luto em sua forma mais latente é causado por uma ausência definitiva, ou seja, a morte de alguém.

Apesar de ser a fase final no ciclo da vida e seu acontecimento ser certo, pouco se é comentado em conversas no dia-a-dia, nas escolas ou universidades, exceto na ocorrência de fatalidades, sobre isso a autora de *A Morte e o Morrer*, material de referência sobre o luto, menciona que:

Quando retrocedemos no tempo e estudamos culturas e povos antigos, temos a impressão de que o homem sempre abominou a morte e, provavelmente, sempre a repelirá. (KÜBLER-ROSS, E., 2017)

Por fim, levando em consideração o fato de que contato, após a morte de um indivíduo, não pode ser recuperado, o laço de afeto é mantido por meio da memória, referido por Júlio Pinto (1998, p. 307) como um “lugar de refúgio, meio história, meio ficção, universo marginal que permite a manifestação continuamente atualizada do passado”, pode-se canalizar o afeto por esse ente através das mídias, objetos e outros recursos.

2. JUSTIFICATIVA

Em um ciclo comum da vida, diversas pessoas ao redor do mundo convivem com a morte em seu cotidiano, mesmo não sentindo diretamente o impacto da morte de alguém próximo. Para os jovens, além de enfrentar essa experiência durante o período de transição para a vida adulta, com uma rotina entre graduação e trabalho, não apenas desperta uma série de emoções intensas, mas também revela a necessidade de encontrar maneiras de lidar e superar esse desafio.

Sigmund Freud (2011) retrata que “O luto, via de regra, é a reação à perda de uma pessoa querida ou de uma abstração que esteja no lugar dela, como pátria, liberdade, ideal etc.”. O processo de aceitação após o fim da vida de alguém, é um processo muito pessoal e íntimo, durante esse ciclo, diversos elementos de apoio contribuem para o enfrentamento do luto, de acordo com a pesquisa Estratégias de Enfrentamento no Luto:

A fé e principalmente, a esperança, parecem amenizar a angústia da perda – o que pode ser importante no desenvolvimento do luto e para evitar o luto patológico. Foram observados também outros elementos de apoio, como amigos, trabalho, e a música. (GONÇALVES; BITTAR, 2016)

Em uma trajetória de luto pessoal da autora, foi possível constatar que, a vida profissional, assim como a pessoal, seguiu o seu curso. Apesar do enlutamento, múltiplos fatores contribuíram para a superação, sendo os principais: o design de produtos e a forma que se pode transformar a maioria das experiências, inclusive as marcadas pela dor; a memória e tudo que ainda é concreto sobre o que vivemos; a interação e o modo como os amigos, familiares e conhecidos tem o poder de transformar o dia; e, por fim, a literatura e o modo como ela tem o poder de nos transportar para outras realidades. Essa experiência foi um dos principais motivadores para a construção de uma solução voltada para o auxílio ao luto jovem.

Para Amy Harmon (2015): “Livros permitem que você seja quem você quer ser, para escapar de você mesmo por um tempo”, de forma que, durante esse momento, o leitor é capaz de imergir em outros universos, conhecer diferentes histórias e aprender sobre o que lhe achar pertinente, Martin (2011) contribui dizendo que: “Um leitor vive mil vidas antes de morrer. O homem que nunca lê vive apenas uma”. Sendo assim, é possível afirmar que os livros reúnem dois dos elementos citados anteriormente: experiências e a memória, que juntos nos preenchem com distrações, outras vivências, culturas e emoções.

Portanto, este projeto de desenvolvimento de um protótipo interativo de um aplicativo focado em auxiliar jovens adultos na superação do luto não é apenas uma exploração acadêmica, mas sim uma busca por encontrar significado e propósito na intersecção entre design, literatura, bem-estar humano e tecnologia.

2.1) Objetivos

2.1.1) Objetivo geral:

Desenvolver um protótipo de alta fidelidade de uma interface destinada a estimular a leitura, preservar a memória de entes falecidos e auxiliar na superação do luto para os jovens.

2.1.2) Objetivos específicos:

- 1) Compreender as dores e necessidades relacionadas à morte e o seu impacto no cotidiano;
- 2) Explorar as ações realizadas durante o processo de luto, em busca de soluções inovadoras que contornam a problemática;
- 3) Desenvolver wireframes priorizando a experiência do usuário e seus objetivos;
- 4) Efetuar teste de usabilidade para analisar problemas e melhorias.

3. CONTEXTUALIZAÇÃO

A morte é um processo natural experienciado por todos os seres vivos, é um desfecho delicado, inevitável e que pode causar sofrimento, medo ou até mesmo celebração, a depender da cultura. Para Kübler-Ross (1969), os indivíduos que enfrentam a morte (ou a perda de um ente querido) podem passar por cinco fases distintas de ajustamento emocional: negação, raiva, barganha, depressão e aceitação. Porém, essas fases não são necessariamente lineares, e podem ser experimentadas de maneiras diferentes por cada pessoa.

3.1) Fases do Luto

3.1.1) Negação:

No início do processo, diversas pessoas têm dificuldade em aceitar a realidade da perda. Os enlutados podem se sentir entorpecidos, atordoados ou negar que a perda tenha ocorrido.

3.1.2) Raiva:

Enquanto a realidade da perda se estabelece, muitos enlutados experimentam sentimentos de ressentimento e raiva. É comum que se questione "por que isso aconteceu comigo?" e expressar sua raiva em relação à situação ou às pessoas do seu entorno.

3.1.3) Negociação:

Nesta fase, os enlutados podem tentar negociar com divindades, o destino ou outras pessoas para tentar reverter a perda. Podem chegar a fazer promessas ou buscar maneiras de evitar ou adiar o inevitável.

3.1.4) Depressão:

À medida que a realidade da perda se torna mais evidente, muitos enlutados experimentam uma profunda tristeza e desesperança. Podem-se desconectar do mundo exterior, perder o interesse em atividades que antes lhes traziam satisfação e se sentir sobrecarregados pela melancolia.

3.1.5) Aceitação:

Enfim, enquanto processam suas emoções e se ajustam à perda, eles podem chegar a um estado de aceitação. Isso não significa que eles esqueceram a pessoa que perderam ou que não sentem mais tristeza, mas sim que encontraram uma maneira de integrar a perda em suas vidas e seguir em frente.

3.2) Memória

A memória tem um papel fundamental na construção diária dos seres, ela mantém acesa a continuidade, a rotina e, por muitas vezes, a paixão. De acordo com Delgado (2003), “Tanto a História como a memória, apesar de distintas, possuem um substrato comum: são antídotos do esquecimento. São fontes da imortalidade”.

Apesar de ser retratada como um lugar de refúgio, Green (2012) escreveu que “Tudo o que fizemos, construímos, escrevemos, pensamos e descobrimos vai ser esquecido”, mas é possível que, na atualidade, possuem-se as ferramentas necessárias para a manutenção da memória, a preservação do que construímos, e destruímos, enquanto humanidade e indivíduo. As músicas, trabalhos, filmes e livros favoritos, cada detalhe que compõe cada indivíduo, pode acender a luz do conforto para os que ficam quando a morte vir, construindo um elo entre o físico e o etéreo, que apenas a memória pode atravessar.

Não estando limitados à preservação e disseminação da história, o mundo atual conta com a digitalização de livros, documentos, artefatos artísticos, etc., mas também avanços cotidianos na documentação do ser como indivíduo, principalmente nos registros que podem ser encontrados em redes sociais, como fotos, vídeos, diálogos na troca de mensagens e publicações, que têm chances de existir enquanto houver internet.

3.3) Literatura

É a arte escrita utilizada para expressar ideias, opiniões e a imaginação, além de ser objeto chave na preservação da história, também é crucial para o desenvolvimento humano. A literatura permite a pluralidade de temas que flutuam entre vivências comuns e abstratas, instigando a imaginação.

Entre os aspectos principais, pode-se destacar:

3.3.1) Expressão Criativa:

A expressão criativa permite aos escritores explorar e experimentar com a linguagem, a estrutura narrativa, os personagens e os temas. Através da literatura, é

possível transmitir suas próprias perspectivas, visões de mundo e experiências de uma maneira única e original.

3.3.2) Exploração de Temas:

Possui a liberdade para abordar temas universais que são relevantes para a experiência humana e, ao explorá-los, fornece insights profundos sobre a condição humana, estimulando a reflexão e o debate.

3.3.3) Entretenimento:

Proporcionando uma pausa bem-vinda das preocupações do mundo real, a literatura tem o poder de carregar o leitor através de aventuras emocionantes, descobrindo no processo personagens fascinantes, uma ampla gama de emoções e mundos imaginários surreais.

3.3.4) Preservação:

É inegável o papel da literatura na preservação da cultura e da história de uma sociedade. Através dos livros, crenças, tradições, valores e fatos históricos de uma época ou comunidade podem ser registrados e transmitidos para diversas partes do mundo e gerações futuras.

3.3.5) Fonte de Reflexão:

Ao fornecer conhecimento sobre diversas culturas, contextos sociais, períodos históricos e perspectivas, os leitores têm a oportunidade de desenvolver a empatia e ampliar sua compreensão acerca do mundo e suas vivências.

3.4) Experiência do Usuário

Com a evolução dos meios de comunicação, principalmente da internet, surgiu a necessidade de entregar produtos e serviços que satisfaçam as necessidades das pessoas de forma efetiva, mas que carregam uma linguagem mais humanizada, de forma que estimule outros sentimentos, como felicidade, e desejos, como a necessidade de fidelização, continuidade de uso e poder de compra, por exemplo.

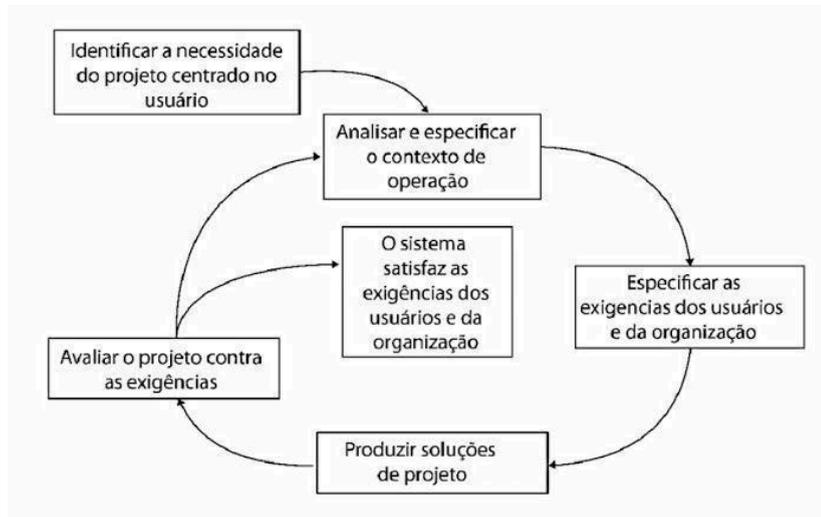
O intermédio entre usuário e o objeto de interação, seja ele software, dispositivo ou site, pode ser influenciado a partir do seu contexto social, cultural, estado psicológico, entre

outros, de forma que é preciso compreender as diferenças entre as pessoas e que tal entendimento pode auxiliar profissionais a entenderem o que funciona para um grupo de usuários, pode ser totalmente inadequado para outros.

Sendo assim, o termo Experiência do Usuário (UX) surgiu com Donald Norman, a partir de considerações acerca da limitação da nomenclatura ‘usabilidade’ e a necessidade de reunir os aspectos da experiência de uma pessoa com o mundo digital.

De acordo com a ISO 13407 (1999), retratada na **figura 1**, o estabelecimento de requisitos para o desenvolvimento em UX é definido em duas etapas: a pesquisa com os usuários e a análise de dados para identificação.

Figura 1 - Etapas para o desenvolvimento de projeto de Experiência do Usuário (UX)



Fonte: ISO 13407 (1999)

A ABNT NBR ISO 9241-210:2011 traduz a experiência do usuário como sendo “percepções e respostas das pessoas, resultantes do uso e/ou uso antecipado de um produto, sistema ou serviço”. Tal definição vem acompanhada de três notas, sendo elas:

NOTA 1: A experiência do usuário inclui todas as emoções, crenças, preferências, percepções, respostas físicas e psicológicas, comportamentos e realizações do usuário que ocorrem antes, durante e depois do uso.

NOTA 2: A experiência do usuário é uma consequência da imagem da marca, da apresentação, da funcionalidade, do desempenho do sistema, do Comportamento interativo e das capacidades assistivas do sistema Interativo, dos estados interno e físico do usuário, resultantes de experiências anteriores, atitudes, habilidades e personalidade, e do contexto de uso.

NOTA 3: A usabilidade, quando interpretada a partir da perspectiva dos objetivos pessoais do usuário, pode incluir o tipo de aspectos perceptivos e emocionais tipicamente associados à experiência do usuário. Os critérios

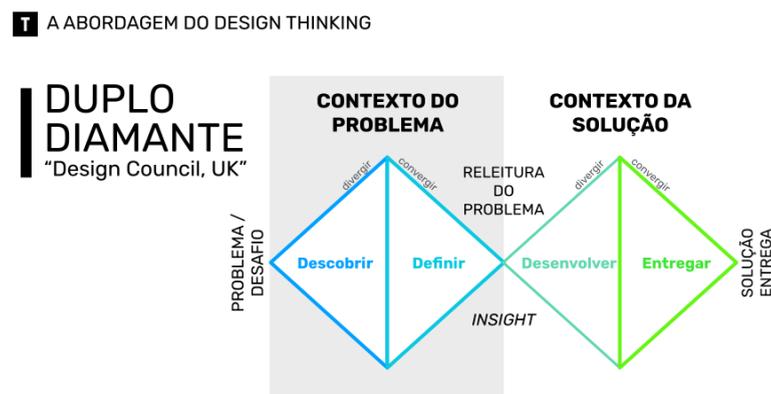
de usabilidade podem ser usados para avaliar aspectos da experiência do usuário. (ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS, 2011, p. 6).

4. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do presente trabalho, de caráter descritivo e projetual, será utilizado o Duplo Diamante, extraído do Design Thinking que, de acordo com Grandó (2011), “É uma abordagem estruturada para a geração e evolução de ideias” de modo que sua utilização será fundamental para a estruturação das soluções de problemas - que serão explorados através de pesquisas quantitativas e bibliográficas - utilizando a metodologia Duplo Diamante, composta pela existência de dois “diamantes” que convergem, para explorar as possibilidades acerca do tema, e divergem, para afunilar e definir o que será desenvolvido, de forma que o projeto seja efetuado com excelência.

As etapas do Duplo Diamante abrangem a descoberta, definição do problema, o desenvolvimento da solução e sua entrega.

Figura 2 - Etapas do Duplo Diamante



Fonte: Tera [s.d]

4.1) Descoberta

O principal objetivo da primeira etapa do Duplo Diamante é estudar de forma ampla os problemas, suas causas e contexto, quais impactos atingem os usuários, de forma a identificar as suas necessidades, desejos e percorrer abordagens que possam compor a solução. É uma fase prematura onde o Diamante irá divergir, ou seja, a exploração sobre o desafio, a reunião de hipóteses e de *insights* são cruciais para gerar possibilidades a serem consagradas na etapa de definição.

4.1.1) *Benchmarking*

Se trata de uma ferramenta exploratória utilizada para estudar o mercado e soluções disponíveis para determinado tema, Queiroz (2024) explica que: “O primeiro passo para se desenvolver um modelo de benchmarking consiste na seleção dos processos (ou áreas) que serão alvo de estudo”, sendo nesse caso analisado funcionalidades que remetem a preservação de lembranças de forma on-line e auxiliem no processo de aceitação por meio disso.

De acordo com a Digital Legacy Association: “Um legado digital é a informação digital que está disponível sobre alguém após sua morte.”, com o crescimento das redes sociais existe uma grande presença de legados digitais em sites como *Instagram*, *Facebook* e *X*, mas, apesar da gigantesca gama de informações póstumas reunidas, seus principais objetivos são armazenamento e/ou interação, seja sobre algo que acontece no momento ou que aconteceu tempos atrás, não objetivando a memória como peça fundamental na preservação da identidade.

4.1.1.1) Redes Sociais

O *Facebook* é uma das redes sociais mais usadas do mundo (DATAREPORTAL, 2023), para preservar a imagem de pessoas que faleceram a plataforma possui a funcionalidade de perfil memorial, que “permite escolher um contato para herdar a conta após a sua morte. Além disso, o perfil pode ser transformado em uma espécie de memorial, com mensagens de amigos e familiares”. (MOTRIZ, 2018).

Figura 3 - Perfil de Eduardo Campos no *Facebook*



Fonte: Facebook (2024)

Um exemplo de perfil memorial é o de Eduardo Campos, ex-governador do Estado de Pernambuco, que faleceu em 2014, e hoje é administrado por familiares e amigos. Seus principais pontos fortes deste tipo de perfil são a preservação do legado digital acumulado durante anos de utilização, a possibilidade de interação com outros amigos e/ou admiradores da pessoa falecida e ter acesso com facilidade a informações de domínio público.

Assim como o *Facebook*, o *Instagram*, que conta com 2 milhões de usuários mensais (DATAREPORTAL, 2023), também possui a função de perfil memorial, sinalizando que determinado perfil pertence a uma pessoa falecida. Na figura 4, podemos observar o perfil do artista Cristiano Araújo, falecido em 2015.

Figura 4 - Perfil de Cristiano Araújo no *Instagram*



Fonte: *Instagram* (2024)

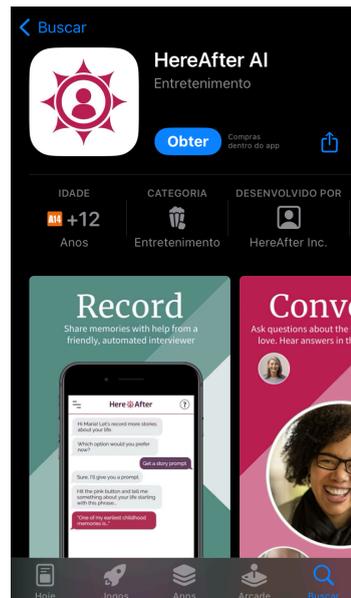
Porém, um perfil estático como esse, possui o ponto negativo da impessoalidade: a maioria dos itens publicados podem ter sido gerados por assessorias de imagem e publicidade; para os amigos próximos e familiares esse perfil pode ter uma relação muito mais atrelada ao lado profissional do ente querido e que não preserva as memórias da essência da pessoa em seu dia-a-dia, quais eram os seus costumes ou itens favoritos, por exemplo.

4.1.1.2) *HereAfter AI*

Saindo do mundo das redes sociais, *HereAfter AI* se trata de um aplicativo que, com o auxílio da inteligência artificial, tem o objetivo de criar uma versão virtual do usuário, de

forma que antes de seu falecimento, é necessário que o indivíduo responda determinadas perguntas, “Questionamentos como “*Quem foi o seu primeiro amor?*”, “*Qual é a sua comida favorita?*”, “*Conte uma experiência que mudou a sua vida*”, surgem na tela e o usuário responde por áudio”. (MARTINS, [s.d.]).

Figura 5 - Página de *download* do *HereAfter AI*



Fonte: *App Store* (2024)

Montando uma espécie de biografia, o aplicativo busca organizar acontecimentos da vida do indivíduo, desde fatos ocorridos na infância até próximo de sua morte, desenvolvendo e aprimorando o seu “eu virtual”.

Em relação aos seus pontos positivos, esse tipo de ferramenta utiliza recursos em alta, como o uso de IA para otimizar tarefas, gerando a substituição do trabalho de redigir uma autobiografia, por exemplo, e traz uma interatividade interessante. Em contrapartida, para utilizá-lo é ideal que a pessoa esteja em vida para responder as perguntas com fidelidade, o que nem sempre é possível.

4.1.1.3) Memorial - Depois da Partida

Plataforma desenvolvida com viés de memorial, onde é possível realizar o cadastro e inserir pessoas homenageadas para compartilhar suas histórias, fotos e vídeos após o falecimento.

Figura 6 - Página web do Memorial - Depois da Partida



Fonte: Depois da Partida (2025)

De forma positiva, tem uma proposta interessante que propõe a eternização de memórias digitais, também disponibilizando QR Code para ser acessado em um momento de sepultamento e/ou adicionado à lápide.

Porém, utiliza de planos, que podem ser adquiridos por meio de pagamento, e restringem a utilização da plataforma.

4.1.2) Pesquisa com usuários

O presente estudo teve o objetivo de explorar como os jovens lidam com o luto, quais as ferramentas consumidas, como são utilizados os legados digitais e o apoio da literatura na superação desse momento delicado. Para Silva (2021, p. 46) “Questionários aplicados de forma on-line têm como vantagem uma maior praticidade para o designer e para o voluntário, além de uma maior quantidade de participantes.”. Deste modo, foi elaborado um questionário, situado no ANEXO A deste trabalho, composto por 21 perguntas de caráter objetivo, algumas com a possibilidade de marcar mais de uma opção de resposta, e 1 espaço reservado para escrever e compartilhar opiniões sobre a pesquisa ou adicionar reflexões acerca do enlutamento.

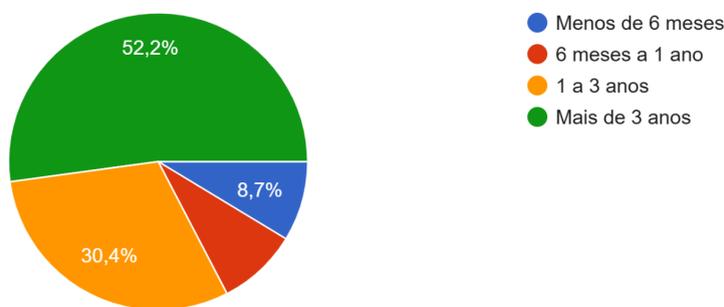
Com o foco de serem obtidos resultados quali-quantitativos, o formulário de pesquisa foi enviado através de redes sociais como *Instagram* que, de acordo com Bojkov (2022), 62% do seu público possui até 32 anos, e pelo *WhatsApp*. Foram coletados resultados de 46

peças jovens, referidas pelo Estatuto da Juventude (2013) como sendo a “faixa etária de 15-29 anos”, mas, visando restringir para os que atingiram a maioridade brasileira, o público foi ajustado para jovens entre 18-29 anos.

A coleta de dados foi realizada de forma inteiramente anônima, de modo que dados sensíveis e protegidos pela LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados, não foram coletados e não será possível a identificação dos participantes por qualquer que seja o meio.

Gráfico 1 - Recorte de público da pesquisa

Quanto tempo faz que você perdeu alguém?
46 respostas



Fonte: *Google Forms* (2025)

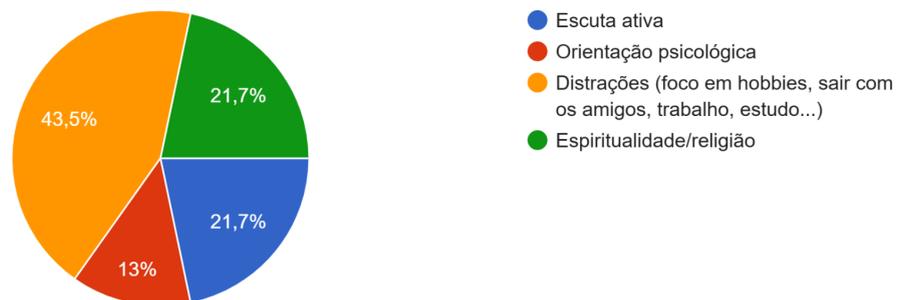
Entre 52% dos respondentes, o maior tempo de perda registrado, foi das pessoas que perderam alguém a mais de 3 anos, e, em segundo lugar, 17% que ficaram de luto no último ano. Para a maioria dos enlutados que participaram da pesquisa (78%), lidar com as emoções foi o mais desafiador no momento do luto, mesmo com a rede de apoio dos familiares (77%) e amigos (57%), essas pessoas acabaram buscando refúgio em distrações (43%), como hobbies, saídas, estudos ou trabalho.

Hoje, metade dessas pessoas se sente confortável ou muito confortável em falar sobre o luto, a maioria (47%) relata que com o tempo ficou mais fácil de lidar, mas uma parcela significativa (43%) aponta que alguns momentos são mais complicados que outros. Portanto, é ideal ressaltar que o processo de luto é algo pessoal, não existindo uma sequência a ser considerada normal de recuperação (SALMAZO-SILVA et al., 2012).

Gráfico 2 - Recorte de tipo de apoio

Qual foi o tipo de apoio mais útil para você?

46 respostas



Fonte: *Google Forms* (2025)

Em relação às lembranças referentes a pessoa falecida, 25% prefere evitá-las, porém 46% dos enlutados guardam objetos que remetem ao falecido e 66% utilizam de fotos antigas para sanar a saudade, sendo em álbuns virtuais ou serviços de nuvem (61%), álbuns físicos (63%) ou redes sociais (46%), o que demonstra um grande desejo em manter vivas as lembranças de quem se foi, mesmo que a dor, por vezes, transforme até as boas memórias em gatilhos para o sofrimento, é do interesse dessas pessoas compartilhar esses recursos (58%) com conhecidos que também perderam aquele ente querido.

Além das pessoas que serviram como apoio emocional, muitos encontraram refúgio na leitura em momentos difíceis (58%) e acreditam que uma espécie de leitura compartilhada, como clubes de leitura, ajudaria nesse momento (78%), inclusive em uma plataforma com recomendações personalizadas (41%), mesmo os que tem certa insegurança (41%) estariam dispostos a experimentar e veem conteúdos como ficção (56%), autoajuda (34%) e relatos pessoais (30%) como promissores nesse contexto, julgando conteúdos focados no luto mas que trazem uma mistura de realismo com positividade (47%) mais interessantes.

4.1.3) Persona

Durante a criação de um produto, é imprescindível ter em mente as pessoas que utilizarão a solução, para Caroli (2018, p. 71): “uma persona representa um usuário do produto ou serviço, descrevendo não só o seu papel, mas também suas necessidades específicas”, deste modo tornando a persona uma etapa valiosa na jornada da Descoberta do Duplo Diamante.

Para o desenvolvimento desta ferramenta, foi utilizado o software Canva e o template sugerido no livro Lean Inception: Como Alinhar Pessoas e Construir o Produto Certo, de Paulo Caroli (2018, p. 73), onde o primeiro quadro é preenchido com apelido e desenho, o segundo com perfil, o terceiro com comportamento e o quarto com as necessidades. Durante a criação da persona, Dan Saffer (2007) diz que muitas vezes essa ferramenta é utilizada sem o embasamento preliminar de uma pesquisa com usuários, mas, no presente projeto, essa etapa foi fundamental para consolidar personas que reflitam o público consultado.

A primeira persona é a Ana, ela representa 52% do público consultado durante a pesquisa e que possui um processo de luto mais amadurecido, que trata com maior naturalidade objetos, fotos e demais lembranças. Ela é crucial para compreender e explorar a última fase do luto, onde Kübler-Ross (1969) reforça para que: “Não confunda a aceitação com um estágio de felicidade. É quase como uma fuga de sentimentos. É como se a dor tivesse esvanecido”.

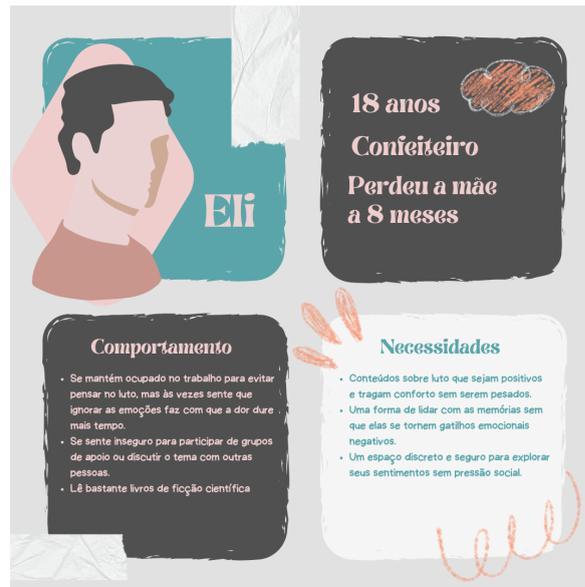
Figura 7 - Persona Ana



Fonte: A autora (2025)

No caso do Eli, seu objetivo é ser uma persona que reflete um luto relativamente recente, presente em 17% do público consultado, que se engaja bastante nas tarefas do dia-a-dia para evitar as emoções negativas e sente certa insegurança em compartilhar o que sente com outras pessoas, afinal, o luto é algo muito íntimo.

Figura 8 - Persona Eli



Fonte: A autora (2025)

O foco de Ana e Eli é auxiliar no norteamento das próximas ferramentas a serem aplicadas, que trarão muito mais clareza e definição sobre a solução a ser proposta.

4.1.4) Mapa de Empatia

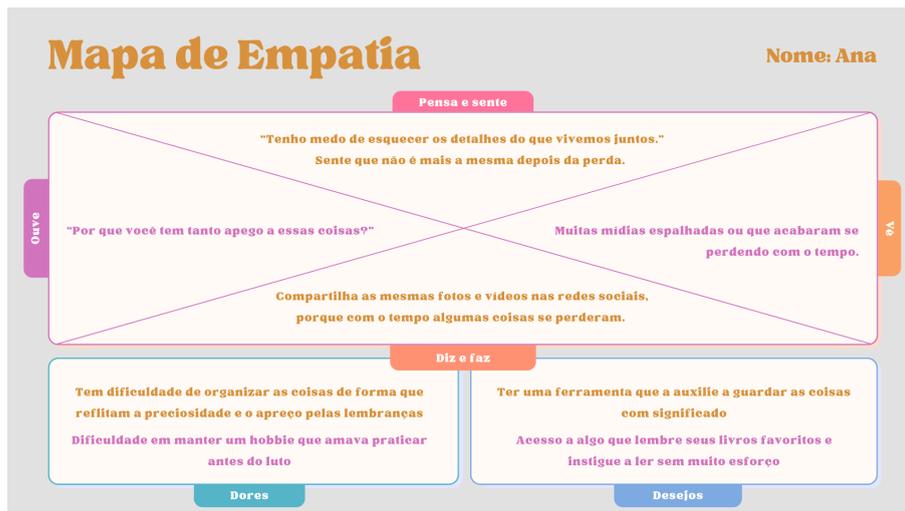
Além de identificar as principais pessoas a serem impactadas pela solução, é crucial compreender de uma maneira mais profunda quais os pensamentos desses usuários, assim como suas dores. O mapa de empatia foi desenvolvido pela Xplane com esse fim, o objetivo consiste no preenchimento de um diagrama que estabelece áreas e perguntas sobre a vida da persona permitindo que seja construído um trabalho mais robusto.

Para Caroli (2018, p. 75), o mapa de empatia deve ser realizado baseado nas pesquisas e com o uso de dados prévios, ele deve ser construído por 4 áreas principais compostas por: vejo, ouço, penso e falo; e outras duas opcionais que são de dores e desejos.

O diagrama construído para Ana leva em consideração que 66% das pessoas que responderam à pesquisa tem o costume de ver fotos antigas do ente falecido e a informação

de que 53% dos brasileiros não leem livros (INSTITUTO PRÓ LIVRO, 2024), fundamental para instigar alguém que tinha esse hábito e o perdeu.

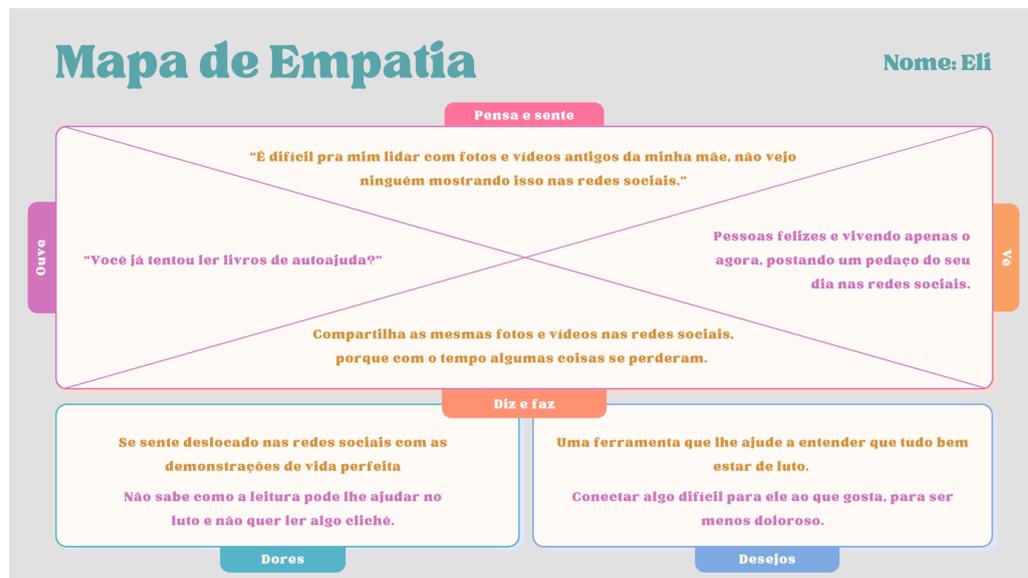
Figura 9 - Mapa de empatia da Ana



Fonte: A autora (2025)

O mapa de empatia construído para Eli tem um ponto forte comum no público jovem, que é o fenômeno FoMO (fear of missing out) que, de acordo com Gontijo (2024), “intensifica a sensação de estar perdendo experiências importantes, aumentando a pressão para viver uma vida "perfeita" conforme os padrões digitais” e essa pressão em um momento delicado como o luto pode gerar um estado cada vez mais introvertido.

Figura 10 - Mapa de empatia do Eli



Fonte: A autora (2025)

4.2) Definição

A segunda fase é realizada após reunir os problemas encontrados relacionados à temática, de forma que será necessário analisar o contexto, ou seja, o Diamante irá convergir, para refinar a gama de soluções, definir qual o foco do projeto e a estratégia para a resolução da problemática.

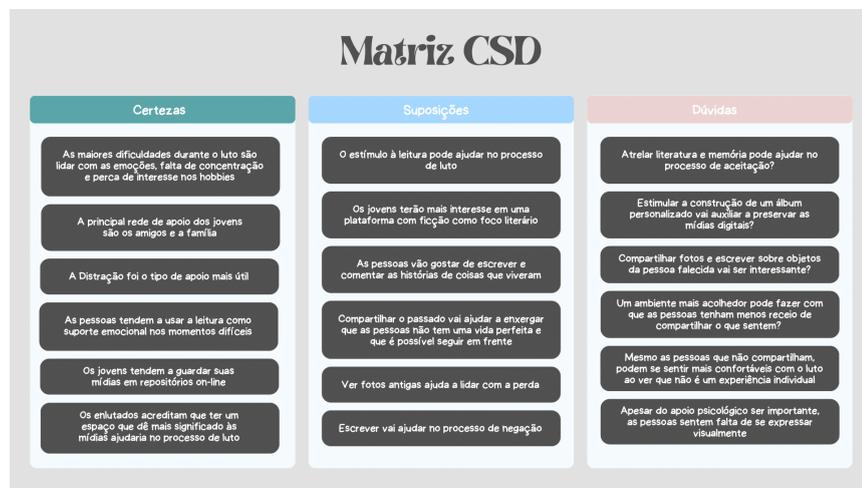
Durante essa etapa será necessário um afunilamento que gere priorização, ou seja, deverá restar apenas o que de fato é imprescindível para compor a solução. Por fim, seu resultado se dará em caminhos claros a serem seguidos no desenvolvimento.

4.2.1) Matriz CSD

Após reunir tudo o que foi explorado durante a etapa de descoberta, tanto a nível de mercado, quanto a nível de público-alvo, é essencial classificar 3 pilares: as certezas, dúvidas e suposições. Esses pontos foram definidos em 2010, quando a Livework Studio criou a Matriz CSD, com o propósito de “visualizar rapidamente as informações mais importantes e úteis que já temos ou gostaríamos de ter para chegar à solução ideal”. (LIVEWORK, 2024).

Como demonstrado na figura 11, a Matriz CSD inicia pelas certezas, ou seja, tudo aquilo que sabemos com base nas pesquisas realizadas anteriormente. A segunda etapa é a de suposições, ou seja, aquelas possibilidades que os dados recolhidos geraram, mas que ainda não temos respostas. E, por fim, as dúvidas, que é tudo aquilo que se transformou em uma incógnita e não temos indicativo ou base de dados.

Figura 11 - Matriz CSD



Fonte: A autora (2025)

De acordo com a pesquisa situada no item 4.1.2, apesar dos jovens contarem com o forte apoio de seus familiares, amigos e terapeutas, essas pessoas têm um grande apreço pelas mídias das pessoas próximas que faleceram, tendem a guardá-las e visualizá-las com frequência, por isso sentem que ter uma maior interatividade, como atividades de escrita, algo estimulador a leitura ou que proporcionasse uma organização personalizada, poderia ajudar no processo de luto.

Uma solução que estimule seus principais pontos de dificuldade (Lidar com as emoções, dificuldades de concentração e perda de interesse nos hobbies) e também esteja atrelada aos hábitos relatados durante o enlutamento, pode ser um motivador que amplie o sentimento de tristeza? Apesar de as pessoas terem o hábito de consultar suas mídias utilizando ferramentas diversas, é importante engajar uma experiência positiva para que esses usuários tenham conforto ao possuir acesso a uma solução, que tem o intuito de ser voltada para a aceitação e para entender que tudo bem ter um espaço visual para se expressar.

4.2.2) Visão da Solução

Com um maior entendimento das personas e seus objetivos, a ferramenta de visão da solução proporciona uma definição que, de acordo com Caroli (2018, p. 64): “ajuda a trilhar o caminho ideal.”.

O template a ser preenchido é formado por duas colunas, sendo a primeira com textos definidos que “podem determinar quais e como as primeiras peças do seu quebra-cabeças do negócio vão se juntar” (Caroli, 2018); e a segunda, com os textos referentes ao que a solução pode se tornar.

Quadro 1 - Visão da Solução

Para	Jovens que estão de luto
Que	Precisam organizar as mídias de seus entes falecidos de forma significativa
A	A opção de criar álbuns com histórias
É um	Serviço que une amor, memória e literatura
Que	Conecta famílias, amigos e conhecidos
Diferente	das redes sociais
Nossa solução	está focada em estimular a leitura e preservar lembranças.

Fonte: A autora (2025)

4.2.3) Jornada do Usuário

Para Norman e Deiró (2006), “A maior parte do design visa a ser usada por pessoas, de modo que as necessidades e exigências delas deveriam constituir a força que impulsiona grande parte do trabalho ao longo de todo o processo”, por isso orquestrar uma jornada traçada pelos usuários faz parte de transformar a solução em algo mais humano e empático.

A jornada do usuário, de acordo com Vianna et. al. (2012, p. 85), “É uma representação gráfica das etapas de relacionamento do cliente com um produto ou serviço, que vai descrevendo os passos-chave percorridos”, de modo que durante sua aplicação as personas sejam utilizadas para traçar as etapas, identificar o ponto de contato com a solução e trilhar o caminho ideal.

Para Ana, uma persona com um maior tempo de luto, seu principal gatilho para iniciar a jornada foram as mídias que encontrou do avô e sua necessidade de organizá-las em um local mais adequado, que transparecesse para ela um maior significado.

Além das lembranças digitais que tem, essa persona busca um espaço que a faça se sentir confortável em registrar momentos em sua rotina que a fazem lembrar do avô, conectar com as mídias que possui e os artefatos físicos que tem guardado.

Quadro 2 - Jornada da Ana - parte 1

Ações	Ana acessa um serviço de nuvem que não usa há anos	Encontra fotos perdidas de momentos com o avô	Sente necessidade de guardá-las em um lugar significativo	Escolhe um aplicativo que permite guardá-las de um jeito especial	Percebe que ali pode utilizá-las para retomar o hábito de leitura
Comentários e riscos	Tudo é muito bagunçado, afinal, foi organizado pela Ana de 10 anos atrás	Momentos de festa em família que não se lembrava, assim como coisas do dia-a-dia	E se perdê-las de novo? Não pode deixar isso acontecer.	Precisa de um lugar que além de guardar as fotos, lhe faça lembrar dos momentos	
Sentimentos	Indiferença	Saudades	Determinação	Esperança	Felicidade

Fonte: A autora (2025)

Quadro 3 - Jornada da Ana - parte 2

Ações	Inserir suas preferências de leitura para participar também	Conhece novos modelos de álbuns de outras pessoas	Cria seu primeiro álbum a partir de um modelo	Começa a ler um livro novo do seu autor favorito	Cria um novo álbum personalizado, com marcos importantes com o avô que se lembrou durante a leitura
Comentários e riscos		Percebe que as pessoas costumam lembrar dos momentos com pessoas		Faz um tempo que Ana não lê e ela tem receio de abandonar a leitura sem	

		importantes		perceber	
Sentimentos	Curiosidade	Curiosidade	Empolgação	Insegurança	Felicidade

Fonte: A autora (2025)

Para Eli, que tem sido muito mais introspectivo em seu recente processo de luto, sua maior dificuldade gira em torno de atingir o ponto de que “alguns momentos são mais difíceis que outros”, pois a maioria de seus momentos têm sido difíceis. Sua rotina está concentrada em trabalhar, ler e fazer as atividades diárias em casa, então, não sabe como pode fazer para conciliar o luto com seguir em frente, mesmo que aos poucos.

Quadro 4 - Jornada do Eli - parte 1

Ações	Eli procura um espaço mais discreto e acolhedor que as redes sociais	Descobre um app onde as pessoas publicam suas lembranças usando marcos de livros	Passa um tempo navegando através de histórias de quem nunca viu	Resolve publicar apenas uma foto e uma citação que lembrou lendo o livro atual	Anexa a foto e realiza sua publicação de forma privada
Comentários e riscos	Tem receio de não encontrar algo com que se sinta à vontade	Eli gosta de ler e se sente interessado. Mas e se os livros forem de autoajuda? Ele não quer ler coisas tristes			Apesar de gostar de ver os álbuns públicos, Eli ainda não se sente confortável em compartilhar as histórias com todo mundo
Sentimentos	Desesperança	Desconfiança	Insegurança	Interesse	Insegurança

Fonte: A autora (2025)

Quadro 5 - Jornada do Eli - parte 2

Ações	Aos poucos, vai conhecendo outros livros, vendo outras lembranças e quer entrar para um clube do livro	Adiciona novas fotos de sua infância ao álbum que havia criado antes	Envia o álbum para a prima e a chama para tomar um café, depois de meses sem contato		
Comentários e riscos	Às vezes, fica triste vendo algumas lembranças, mas também se lembra de momentos felizes que viveu com a mãe		Gostou de poder compartilhar, aos poucos e no seu tempo, memórias de uma infância tão especial com pessoas próximas		
Sentimentos	Incerteza	Nostalgia	Saudades e satisfação		

Fonte: A autora (2025)

Respeitando o seu tempo, cada uma das personas pode ser capaz de ver que existe uma vida além do ontem e do hoje, que vale a pena ser vivido.

4.3) Desenvolvimento

O objetivo principal desta fase é, a partir do mapeamento feito na definição, convergir e criar, utilizando o software Figma, um protótipo em alta fidelidade, implementando funcionalidades e interações que atendam às necessidades do público alvo, realizando testes com os usuários, para que a solução ideal esteja compatível com os dados coletados anteriormente.

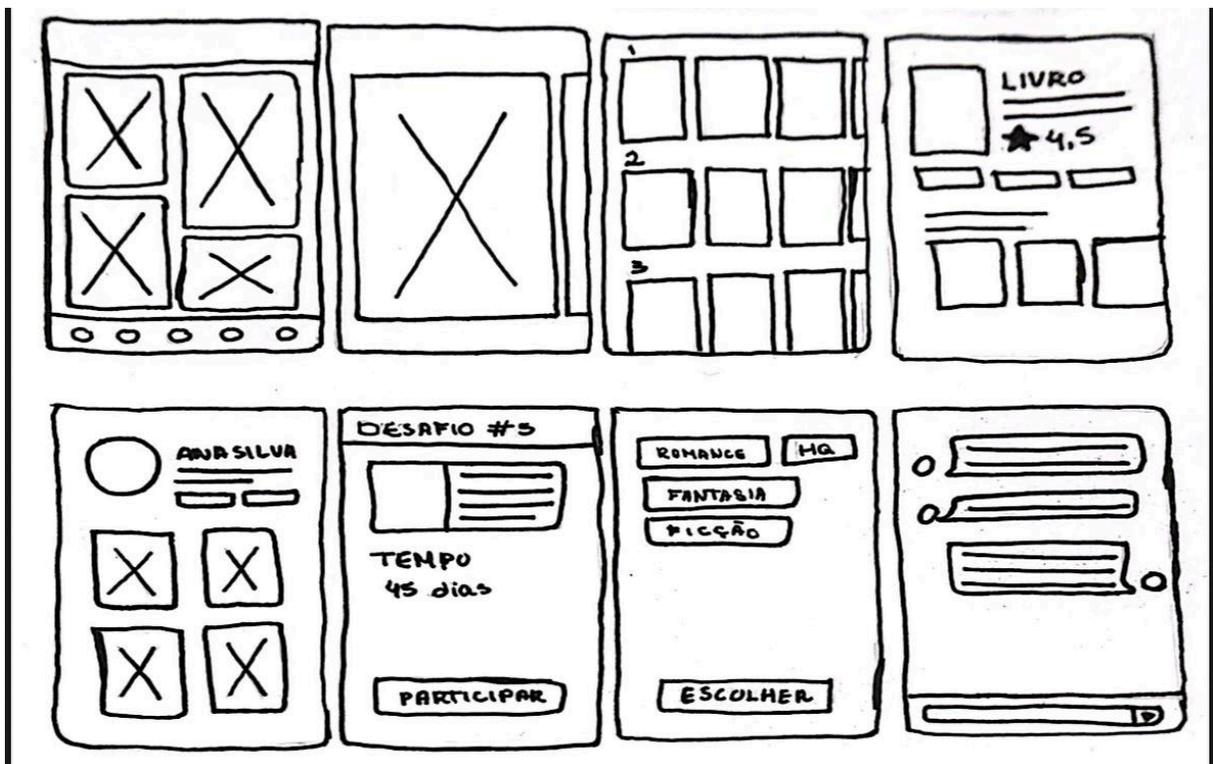
4.3.1) *Crazy 8*

Comumente utilizada de forma colaborativa, a ferramenta *Crazy 8* consiste em criar o maior número de ideias em um projeto de interface utilizando uma folha A4, lápis e 8

minutos. Ao final, cada pessoa terá até 8 telas e poderá ser feita uma votação para escolher as que serão implementadas.

De acordo com o Google (s.d), no Kit de Design Sprints: “*Crazy 8 é uma técnica fundamental do Design Sprint. (...) O objetivo é superar a sua primeira ideia, frequentemente a menos inovadora, e gerar uma ampla variedade de soluções para o seu desafio.*”. Neste trabalho, a ferramenta foi adaptada para um trabalho individual, ou seja, sem a utilização de terceiros no processo de esboço e votação.

Figura 12 - Crazy 8



Fonte: A autora (2025)

Durante a construção desse processo foram mapeadas as respectivas telas, da esquerda para a direita:

1. Tela do álbum, ou seja, a forma que as mídias estarão dispostas em um modelo de pasta;
2. Visualização das fotos;
3. Catálogo de livros/Tela de busca;

4. Página do livro;
5. Perfil;
6. Desafio de leitura;
7. Escolha de preferências literárias;
8. Chat de conversa entre os participantes do desafio de leitura.

Cada desenho buscou seguir as necessidades e motivações das personas mapeadas anteriormente e, por se tratar de um estudo preliminar, mudanças poderão ser observadas na versão final, seja por usabilidade, alinhamento com o propósito das personas ou estética.

4.3.2) Nome

O nome é um dos fatores de maior relevância na identidade do produto, em busca de algo que abarcasse e traduzisse o significado da literatura e da manutenção de lembranças reunidas em uma plataforma surgiu o “Sirius,”. Sirius é um personagem da série literária Harry Potter, um sinônimo de resistência e família para o afilhado, ele foi marcado por injustiças até a morte. Com o padrinho condenado por crimes que não cometera, Harry o enviava cartas que iniciavam por “Caro Sirius,” e assim mantiveram contato por certo tempo.

Mas, além disso, outro elemento a merecer destaque é a vírgula, elemento fixo que sucede os nomes e pronomes nos inícios de cartas e e-mails, um sinal de pontuação que exerce poder de continuidade e indica que há muito por vir. Nesse projeto indica que a vida continua para quem fica, as lembranças não morrem junto com quem se foi e o afeto também não, mas existem outras coisas esperando para serem vividas, apesar da dificuldade.

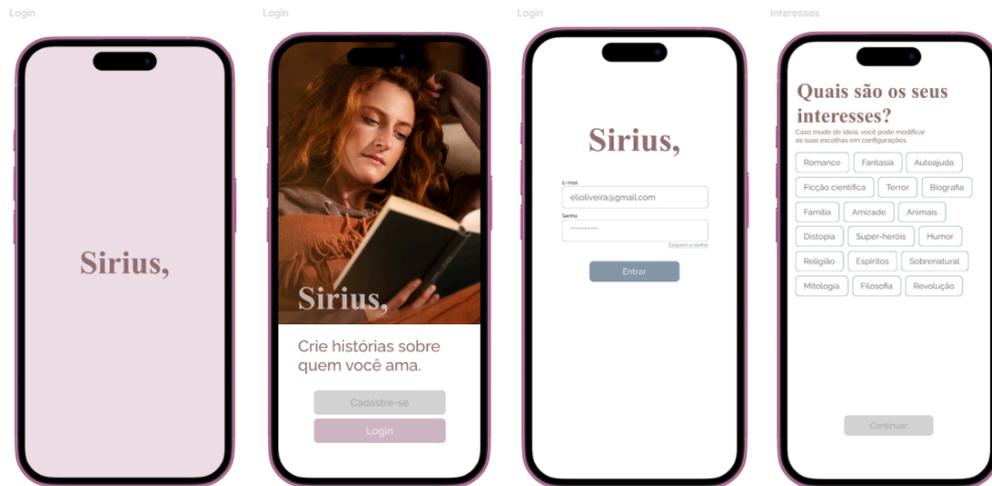
4.3.3) *Wireframes* em alta fidelidade

Como mencionado na etapa 4.3, o *software Figma* foi utilizado para esboçar com clareza o que foi ideado no *Crazy 8*, expandindo o que surgiria a partir das telas desenhadas em *wireframes*, que Teixeira (2017) traduz como:

É quase um rascunho do trabalho final. Como todo rascunho, é criado para que as pessoas consigam dar *feedback* sobre ele, para que ele então possa ser ajustado e ir para outras áreas envolvidas no projeto. (TEIXEIRA, 2017, p. 75)

Idealmente no desenvolvimento de um produto, são utilizados *wireframes* de baixa fidelidade, que possuem a ausência de elementos gráficos e levam a testes iniciais e menos complexos. Como neste trabalho o foco é validar o produto final, sua estrutura será testada em alta fidelidade, para compreender a aderência da comunicação utilizada, além de agentes visuais como ícones, cores e imagens.

Figura 13 - Mockup's Sirius, - parte 1



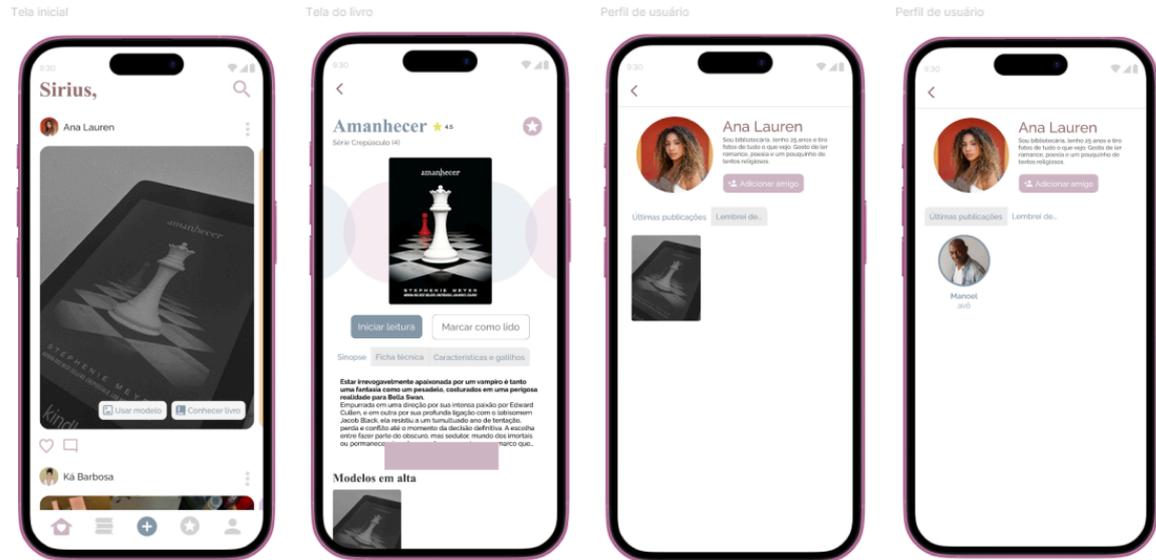
Fonte: A autora (2025)

Figura 14 - Mockup's Sirius, - parte 2



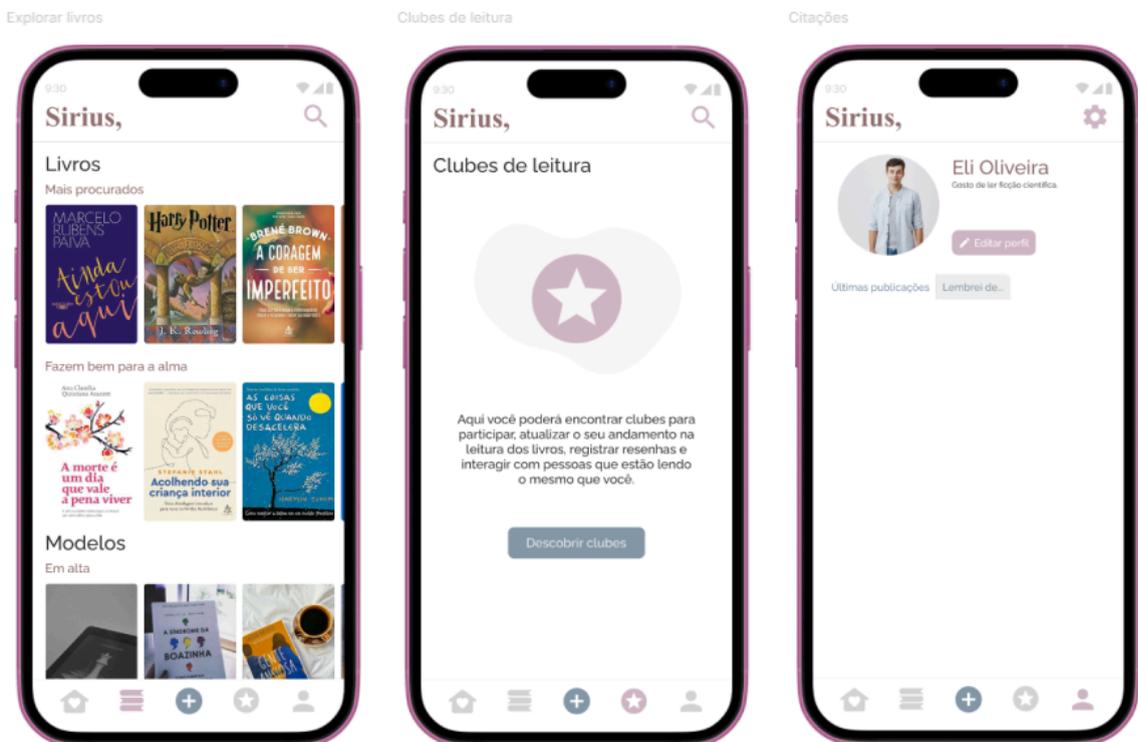
Fonte: A autora (2025)

Figura 15 - Mockup's Sirius, - parte 3



Fonte: A autora (2025)

Figura 16 - Mockup's Sirius, - parte 4



Fonte: A autora (2025)

4.4) Entrega

A etapa final do Duplo Diamante consiste na última divergência, que serve para que sejam realizados os últimos testes e as correções necessárias para o produto ideal.

4.4.1) Validação

Para testar a usabilidade e coletar os feedbacks da solução desenvolvida na etapa anterior do Duplo Diamante, foram entrevistadas 14 pessoas individualmente, através do Google Meet. O público focal desta etapa foi o mesmo utilizado na Pesquisa com Usuários presente no ponto 4.1.2, permanecendo como pessoas jovens de 18 a 29 anos, que já tiveram a experiência de perder um ente querido. Durante a abordagem, o entrevistado navegava através das telas da solução, por conta própria, em um protótipo interativo e com 4 tarefas simples:

1. Conhecer o primeiro livro que ver publicado;
2. Explorar o perfil de outra pessoa e ver de quem ela havia se lembrado durante as leituras;
3. Criar um novo álbum e publicá-lo;
4. Conhecer o clube do livro.

Ao longo da entrevista eram realizadas perguntas como “Algo nesta tela te deixou confuso?”, “Algum ícone passou uma impressão diferente para você?” e “Existe algo que poderia melhorar para você nesta jornada?”, a maioria das pessoas apontou uma fácil navegabilidade, por a solução conter elementos comuns em redes sociais, porém 64% dos participantes relatou dificuldades com o ícone do clube de leitura, tendo a impressão de que encontraria livros favoritos naquela aba ou que poderia favoritar determinado livro, além de afirmarem esperar um ícone mais ‘social’ e que remetesse a interação.

O ícone pode ser encontrado em forma de botão em dois momentos, sendo localizado na barra de navegação, em uma área principal do aplicativo, e também na consulta de um livro, para que o usuário possa encontrar clubes de leitura que estão lendo aquele exemplar no momento.

Figura 17 - Recorte da barra de navegação



Fonte: A autora (2025)

Figura 18 - Recorte da tela do livro



Fonte: A autora (2025)

A versão otimizada visa alcançar um maior entendimento do público-alvo, instigando pessoas que buscam interatividade, seja sobre os livros, as lembranças registradas durante as leituras ou se conectar com pessoas dentro e fora de seu ciclo social que experienciaram o luto. Abaixo é possível visualizar as versões com ícones modificados:

Figura 19 - Recorte da barra de navegação modificada



Fonte: A autora (2025)

Figura 20 - Recorte da tela do livro modificada



Fonte: A autora (2025)

Também foram registrados pedidos de inclusão de um ícone para notificações na barra superior, assim qualquer alerta ou mensagem seria encontrado com fácil acesso pelos usuários.

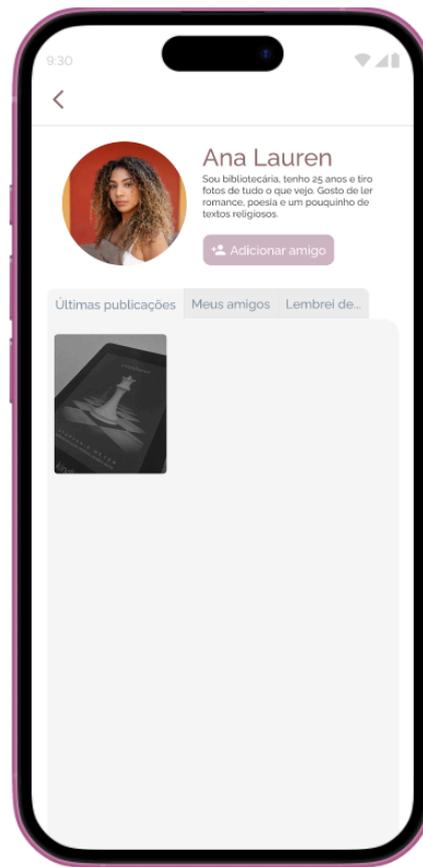
Figura 21 - Recorte da barra superior modificada



Fonte: A autora (2025)

E, por fim, as pessoas entrevistadas sentiram a ausência de um campo para consultar os amigos no perfil de usuário, funcionalidade comumente presente em outros aplicativos que possuem interação. Desta forma, foi adicionado um novo campo denominado “meus amigos”:

Figura 21 - *Mockup* do perfil de usuário



Fonte: A autora (2025)

Além desse ponto, não foram registrados outros *feedbacks* que demandem modificações para a apresentação de uma solução final, de forma que os ícones foram alterados e adicionados a partir de sugestões dos entrevistados. Em um dos relatos anônimos, uma das pessoas afirmou que:

“O aplicativo é fácil de utilizar e entender onde fica cada passo. As cores refletem sentimentos de calma e relaxamento. Me trouxe uma sensação de acolhimento ao pensar nos livros que conheço e relacioná-los com pessoas”.
(ENTREVISTADA, 2025)

5. DETALHAMENTO TÉCNICO

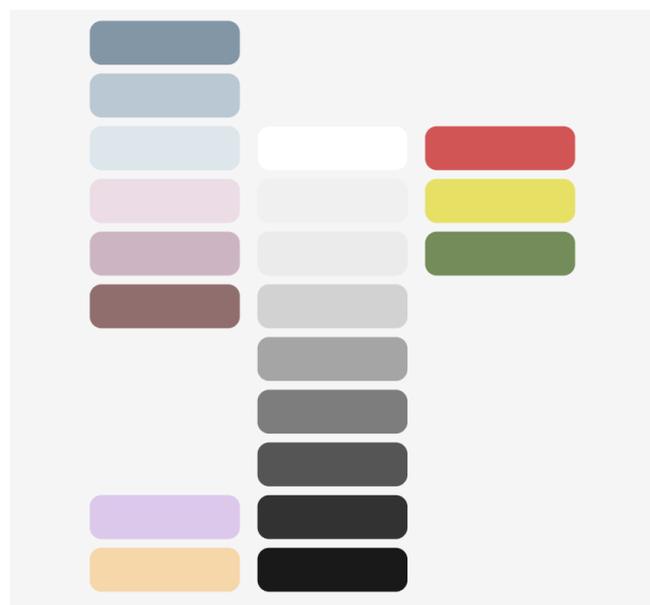
O detalhamento técnico abrange as partes mais íntimas do projeto, tudo aquilo que foi utilizado para construir cada *wireframe* e faz parte da sua identidade. Durante a construção no *Figma*, alguns *plug-in's* foram utilizados, como as bibliotecas de ícones *Material Design Icons* e *Icons8*, que serviram para otimizar o visual do entregável, na intenção de compor uma estética afetiva e acolhedora.

5.1) Cores

As cores são as principais características de um projeto, um fator decisivo na hora de gerar sensações, sendo algo que “pode atuar como estimulante ou perturbador na emoção, na consciência e em nossos impulsos e desejos”. (FARINA; PEREZ; DORINHO BASTOS, 2006, p. 4)

Em um projeto voltado para o incentivo à leitura e o resgate de memórias, foram utilizados tons de marrom, rosa e azul, que juntos remetem a aconchego, “casa de vó”, quase uma pausa na rotina e um lugar seguro para depositar as mídias, como se fosse um cantinho especial entre as páginas de um livro antigo.

Figura 22 - Paleta de cores



Fonte: A autora (2025)

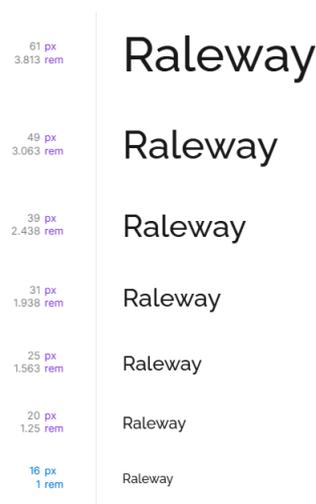
Além da escala de cinza, crucial nos projetos de interface para “fugir” do preto forte, que chega a trazer um destaque beirando a rigidez, também foram utilizadas cores de *status*, como vermelho, amarelo e verde e cores de destaque, como laranja e lilás.

5.2) Tipografia

Foram utilizadas duas tipografias: a *Times New Roman*, em sua versão *bold*, utilizada como fonte de destaque, na intenção de tornar presente a face literária do projeto, remetendo às fontes serifadas comumente utilizadas nas páginas de livros, e também a *Raleway*, uma fonte mais simples e com traços leves, para compor a maioria dos textos.

O *plug-in Typescales* foi utilizado para gerar escalas de tamanho. Para a *Raleway*, utilizando o tamanho base 16 pt, a escala pode ser consultada abaixo:

Figura 23 - Escala *Raleway*



Fonte: *Typescales* (2025)

Para a *Times New Roman* foi utilizado o tamanho base 18 pt, pois seu objetivo é ser uma fonte de destaque e ser utilizada em textos curtos. Segue a sua escala:

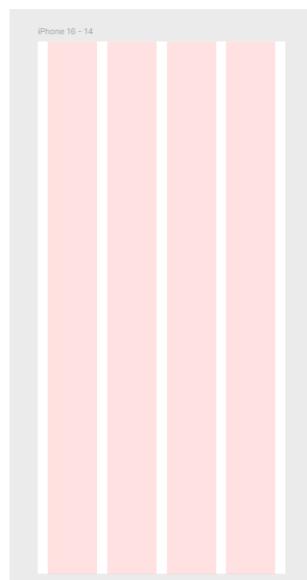
Figura 24 - Escala *Times New Roman*

Fonte: *Typescales* (2025)

5.3) *Grid*

De acordo com Gordon (2022), “*Grids* ajudam designers a criar layouts coesos, permitindo que usuários finais escaneiem e usem interfaces facilmente”, durante o desenvolvimento do presente trabalho foram utilizados grids em colunas e linhas, ou seja, com a definição espaçamentos verticais e horizontais.

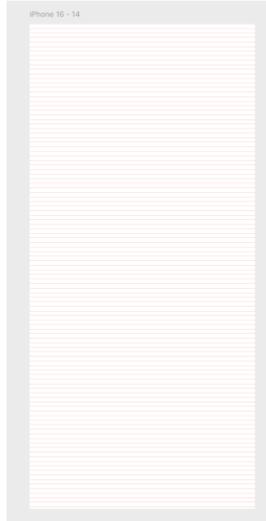
Verticalmente, o *grid* possui 4 colunas possui margem exterior e espaçamento interior de 16 pt, sendo o tamanho das colunas definido de forma automática.

Figura 25 - *Grid* vertical

Fonte: A autora (2025)

Já o *grid* horizontal foi planejado para que, partindo do topo do quadro, linhas tracem horizontalmente a tela a cada 8 pt de espaçamento:

Figura 26 - *Grid* horizontal



Fonte: A autora (2025)

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a realização desta pesquisa, a autora buscou explorar alternativas para a construção de um processo de luto menos doloroso, utilizando a leitura como ferramenta de expressão e armazenamento de lembranças, considerando que muitos jovens afetados por essa condição relataram a utilização dos livros em momentos difíceis.

A maior forma de apoio encontrada por essas pessoas, que também relataram uso de apoio psicológico por profissionais, assim como suporte de amigos e familiares, foi a distração, seja sair com os amigos, focar em seus *hobbies* ou coisas do dia-a-dia, como trabalho e estudo. Não como forma de guardar o luto em uma caixa, mas de reabrir os seus horizontes para a forma como a vida continua, permitindo vivenciar determinadas situações nos passos de seu próprio ritmo.

O Duplo Diamante serviu para que, utilizando essas informações, cada fase fosse estruturada de forma que o design estivesse presente como o que norteia a solução, levando a criar algo que conecta o já utilizado pelos jovens - a distração e a leitura -, com artefatos afetivos para os mesmos, que são as suas lembranças. Muitas vezes é difícil saber lidar de uma vez com tudo o que fazer com o que fica após a morte de alguém, então, a proposta foi proporcionar uma ferramenta para que essas pessoas possam lidar aos poucos, utilizando a virada de uma página, à medida que se descobrirem prontas.

A interação, viabilizada por conexão ao *Kindle* ou outros e-readers, durante a leitura é uma funcionalidade interessante que, por restrições de informações e tempo de projeto, não foi aprimorada junto ao clube de leitura proposto no projeto, mas que levaria ao compartilhamento em tempo real com outras pessoas, que também estariam lendo determinado livro. O fator temporal também restringiu estudos de acessibilidade, que ampliariam o acesso a outros leitores com necessidades específicas.

Durante a validação da solução, foi possível entender a intenção das pessoas entrevistadas em interagir durante a utilização, o que abre um leque de possibilidades a serem exploradas para outros públicos.

7. REFERÊNCIAS

BOJKOV, K. **29 Instagram Statistics For Your Marketing Strategy in 2024**. Disponível em: <<https://embedsocial.com/pt/blog/instagram-statistics/amp/>>. Acesso em: 21 fev. 2025.

CHERRY, B. **Ondas do Oeste** (Vol. 3 Série Bússola). [s.l.] Record, 2022.

DATAREPORTAL. **Global Social Media Stats**. Disponível em: <<https://datareportal.com/social-media-users>>. Acesso em: 22 fev. 2024.

Delgado, L. de A. N. (2009). **História oral e narrativa: tempo, memória e identidades**. *História Oral*, 6.

FARINA, M.; PEREZ, C.; DORINHO BASTOS. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo (SP): Edgard Blucher, 2006.

GEORGE R.R. MARTIN. **A dança dos dragões**. [s.l.] Leya, 2012.

GONÇALVES, P. C.; BITTAR, C. M. L. **Estratégias de Enfrentamento no Luto**. Mudanças - Psicologia da Saúde, v. 24, n. 1, p. 39–44, 30 jun. 2016.

GONTIJO, J. **Vida “perfeita”: como as redes sociais afetam a sensação de felicidade**. Disponível em: <<https://www.em.com.br/saude/2024/09/6940880-vida-perfeita-como-as-redes-sociais-afetam-a-sensacao-de-felicidade.html>>. Acesso em: 18 fev. 2025.

GOOGLE. DESIGN SPRINTS. **Share and Engage with the Design Sprint Community**. Disponível em: <<https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase3-sketch/crazy-8s>>. Acesso em: 08 mar. 2025.

GORDON, K. **Using Grids in Interface Designs**. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/using-grids-in-interface-designs/>>. 2022. Acesso em 08 mar. 2025.

GRANDO, Nei. **Usando o Design Thinking para criar e inovar nos negócios**. Disponível em: <<https://neigrando.com/2011/07/18/usando-o-design-thinking-para-criar-e-inovar-nos-negocios/>>. Acesso em: 15 fev. 2023.

HARMON, A. **Beleza perdida**. [s.l.] Verus Editora, 2015.

INSTITUTO PRÓ LIVRO. Retratos da Leitura no Brasil. v. 6a Edição, p. 15. Disponível em: <https://www.prolivro.org.br/wp-content/uploads/2024/11/Apresentac%CC%A7a%CC%83o_Retratos_da_Leitura_2024_13-11_SITE.pdf>. Acesso em: 13 nov. 2024.

KÜBLER-ROSS, E. **Sobre a morte e o morrer**. [s.l.] WWF Martins Fontes, 2017.

LIVEWORK. **Matriz CSD - nossa ferramenta mais versátil e popular**. 2024. Disponível em: <<https://liveworkstudio.com.br/insight/matriz-csd-nossa-ferramenta-mais-versatil-e-popular/>>. Acesso em: 21 fev. 2025.

MARTINS, F. **Isso é muito “Black Mirror”: App de Inteligência Artificial permite conversar com os mortos**. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/isso-e-muito-black-mirror-app-de-inteligencia-artificial-permite-conversar-com-os-mortos/#:~:text=mortos%20%7C%20CNN%20Brasil->>>. Acesso em: 22 fev. 2024.

MOTRIZ. **O que fazer com perfis das redes sociais em casos de morte?** Disponível em: <<https://gruposaoujudastadeu.com.br/o-que-fazer-com-perfis-das-redes-sociais-em-casos-de-morte/>>. Acesso em: 22 fev. 2024.

NORMAN, D.; DEIRÓ, A. **O design do dia-a-dia**. [s.l.] Rio De Janeiro Rocco, 2006.

PINTO, Pimentel Júlio. **Uma memória do mundo: ficção, memória e história em Jorge Luis Borges**. São Paulo: Estação Liberdade, 1998.

SALMAZO-SILVA, H., Zemuner, M.N., Rodrigues, P.H. da S., Andrade, T.B. de, Martiniano, V. & Falcão, D.V. da S. (2012, ag.). **As Representações da Morte e do Luto no Ciclo de Vida**. Revista Temática Kairós Gerontologia, 15 (4), pp. 185-206, “Finitude/Morte e Velhice”. Online ISSN 2176-901X. Print ISSN 1516-2567. São Paulo (SP), Brasil.

SAFFER, D. **Persona Non Grata**. 2015. Disponível em: <<https://www.designmethodsfinder.com/methods/personas>>. Acesso em: 18 fev. 2025.

SIGMUND FREUD et al. **Luto e melancolia**. Editorial: São Paulo: Cosac Naify, 2011.

SILVA, Hilário Abdias de Oliveira. **NEEK: desenvolvimento de um aplicativo móvel de comércio colaborativo de quadrinhos**. 2021.

SOARES DE SOUZA, L. **Requisitos de usabilidade em projetos de interface centrado no usuário de software de dispositivos móveis**. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <https://abepro.org.br/biblioteca/enegep2006_tr470319_7324.pdf>. Acesso em: 21 fev. 2024.

TERA. **Double Diamond: o que é e como usar essa metodologia do Design Thinking.** Disponível em: <<https://blog.somostera.com/ux-design/double-diamond>>. Acesso em: 15 fev. 2023.

TEIXEIRA, Fabrício. **Introdução e boas práticas em UX Design.** Editora Casa do Código, 2017.

VIANNA, M. et al. **Design thinking: inovação em negócios.** 1ª edição. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

What is a digital legacy? Disponível em: <<https://digitallegacyassociation.org/about/what-is-a-digital-legacy/>>. Acesso em: 12 fev 2025.

ANEXO A – TESTE COM USUÁRIOS

Experiência com o luto

1. Quanto tempo faz que você perdeu alguém?

Menos de 6 meses

6 meses a 1 ano

1 a 3 anos

Mais de 3 anos

2. Quem foi esse alguém para você?

Parente próximo (mãe, pai, avós...)

Parente distante (com poucas interações e/ou intimidade)

Amigo

Parceiro amoroso

Animal de estimação

Outros...

3. Quais foram as maiores dificuldades que você enfrentou depois da perda?

Nessa questão você está livre para escolher mais de uma opção

Não tive dificuldades

Lidar com as emoções

Falta de apoio

Dificuldade de concentração

Perca de interesse nos hobbies

Outros...

4. Você teve alguma rede de apoio nesse período?

Nessa questão você está livre para escolher mais de uma opção

Parceiro amoroso

Família

Amigos

Terapia

Grupos de apoio

Outros...

5. Você sentiu que o suporte recebido foi suficiente?

Sim

Não

Parcialmente

6. Você tentou buscar apoio profissional ou social, mas encontrou dificuldades?

Sim

Não

7. Se sim, quais foram as dificuldades?

Nessa questão você está livre para escolher mais de uma opção

Falta de recursos

Vergonha

Não saber onde procurar

Falta de tempo

Outros...

8. Qual foi o tipo de apoio mais útil para você?

Escuta ativa

Orientação psicológica

Distrações (foco em hobbies, sair com os amigos, trabalho, estudo...)

Espiritualidade/religião

Outros...

Preservação de memórias

9. Como você se sente ao falar sobre essa perda com outras pessoas?

Muito confortável

Confortável

Indiferente

Desconfortável

Muito desconfortável

10. Você sente que sua relação com essa perda mudou ao longo do tempo?

Ficou mais fácil de lidar

Alguns momentos são mais complicados que outros

Ainda é difícil

11. Como você costuma lidar com as lembranças de alguém que perdeu?

Marque todas as opções que fazem sentido para você.

Evito lembrar

- Guardando objetos
- Vendo fotos antigas
- Escrevendo sobre a pessoa
- Outros...

12. Você já utilizou alguma ferramenta para preservar memórias de alguém que faleceu?

Se sim, qual?

Marque todas as opções que fazem sentido para você.

- Álbuns virtuais ou em Nuvem (Google Drive, iCloud, OneDrive...)
- Cartão de memória, CDs, Pen Drive, HD externo
- Álbum de fotos físico
- Redes sociais
- Outros...

13. Você acredita que ter um espaço digital para armazenar e organizar fotos, vídeos e histórias ajudaria no processo de luto?

- Sim
- Não
- Talvez

14. Você gostaria de compartilhar lembranças (textos, fotos, vídeos) com outras pessoas que também conheceram a pessoa falecida?

- Sim
- Não
- Talvez

15. Existe algum receio ou preocupação ao manter essas memórias em um ambiente digital? Se sim, qual?

- Não tenho preocupações
- Segurança
- Privacidade
- Esquecimento
- Outros...

Apoio pela leitura

16. Você já utilizou a leitura como um mecanismo de apoio emocional em outros momentos da vida, além do luto?

Sim

Não

17. Que tipo de conteúdo literário você acha que seria mais interessante nesse contexto?

Marque todas as opções que fazem sentido para você.

Relatos pessoais

Ficção

Autoajuda

Poesia

Textos religiosos

Outros...

18. Você acredita que livros focados no luto deveriam ser mais realistas ou trazer uma visão mais positiva?

Mais realistas

Com visão positiva

Mistura dos dois

Não sei

19. Você acredita que a experiência de leitura compartilhada, como clubes de leitura, ajudaria nesse momento?

Sim

Não

20. Se existisse uma plataforma que recomendasse leituras com base no seu momento de luto, você utilizaria?

Sim

Não

Talvez

21. Você se sentiria confortável em escrever sobre suas próprias experiências e compartilhar com outras pessoas que passaram por perdas semelhantes?

Sim

Não

Talvez

22. Espaço livre para você opinar ou compartilhar sobre como foi o luto para você ou o que se sentir confortável

Resposta em texto