



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

BEATRIZ ALBUQUERQUE DE OLIVEIRA

PsyPeace: Aplicação de DCU para desenvolvimento de Aplicativo

Caruaru

2023

BEATRIZ ALBUQUERQUE DE OLIVEIRA

PsyPeace: Aplicação de DCU para desenvolvimento de Aplicativo

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

2023

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

Oliveira, Beatriz Albuquerque de.

PsyPeace: Aplicação de DCU para desenvolvimento de Aplicativo / Beatriz
Albuquerque de Oliveira. - Caruaru, 2023.

67 p. : il.

Orientador(a): Fábio Caparica de Luna

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2023.

Inclui referências, apêndices.

1. Saúde mental. 2. Protótipo de aplicativo. 3. Design Centrado no Usuário.
4. Experiência do usuário. 5. UX Design. I. Luna, Fábio Caparica de.
(Orientação). II. Título.

300 CDD (22.ed.)

BEATRIZ ALBUQUERQUE DE OLIVEIRA

PsyPeace: Aplicação de DCU para desenvolvimento de Aplicativo

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: 19/09/2023

BANCA EXAMINADORA

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

Prof. Dr. Texto Texto Texto (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Texto Texto Texto (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Texto Texto Texto (Examinador Externo)
Universidade Texto Texto

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar a Deus, que me deu forças, saúde e determinação para alcançar meus objetivos e não desanimar ao longo de todos os meus anos de estudo. Aos meus pais, meu irmão e meus familiares que sempre me deram apoio e ajuda, contribuindo para a realização deste trabalho, me auxiliando nos momentos complicados. Aos meus amigos, que mesmo quando distantes, não cansaram em me incentivar e compreenderam minha ausência enquanto eu me dedicava na realização deste projeto.

Ao professor Fábio Caparica de Luna, por ter sido meu orientador e sempre procurar me mostrar que devo ter mais confiança em mim mesma, muito obrigada pela ajuda e paciência com a qual guiaram o meu aprendizado. Aos professores, pelas correções e ensinamentos que me permitiram apresentar um melhor desempenho no meu processo de formação profissional ao longo do curso.

Às pessoas com quem convivi ao longo desses anos de curso, que me incentivaram e que certamente tiveram impacto na minha formação acadêmica, enriquecendo assim meu processo de aprendizagem.

RESUMO

O presente memorial descritivo tem como objetivo a realização de um aplicativo com intuito de colaborar com a rotina de pessoas que sofrem com ansiedade, depressão e/ou ambos. Dessa forma avaliando e identificando as sequências semanais e mensais do usuário, em relação a sua linha emocional, no que diz respeito aos transtornos psicológicos citados acima. Neste sentido, os princípios norteadores de acordo com os estudos de Nielsen e a metodologia de Design Centrado no Usuário (DCU) foram abordados para um desenvolvimento ideal; em busca de soluções e melhorias para um eficaz funcionamento do protótipo de aplicativo de celular, denominado PsyPeace. Este protótipo foi testado com um grupo de usuários do curso de Design da instituição Universidade Federal de Pernambuco, do campus do Agreste. Por se tratar de um projeto envolvendo questões de saúde mental, os dados obtidos foram examinados por um profissional da área; com o intuito de garantir que nenhuma informação presente no protótipo estivesse equivocada e pudesse gerar um conflito entre os usuários. Por fim, após passar por todas as 4 etapas da metodologia DCU, o protótipo conseguiu atingir seu objetivo inicial.

Palavras-chave: Design de interfaces; Design de interação; Experiência do usuário; Saúde mental; Depressão; Ansiedade; Aplicativo; UX/UI Design; DCU.

ABSTRACT

This descriptive memorial aims to create an application with the aim of collaborating with the routine of people who suffer from anxiety, depression and/or both. In this way, evaluating and identifying the user's weekly and monthly sequences, in relation to their emotional line, with regard to the psychological disorders mentioned above. In this sense, the guiding principles according to Nielsen's studies and the User-Centered Design (DCU) methodology were addressed for optimal development; in search of solutions and improvements for the effective functioning of the cell phone application prototype, called PsyPeace. This prototype was tested with a group of users from the Design course at the Federal University of Pernambuco, on the Agreste campus. As it is a project involving mental health issues, the data obtained was examined by a professional in the field; with the aim of ensuring that no information present in the prototype was incorrect and could generate a conflict between users. Finally, after going through all 4 stages of the DCU methodology, the prototype managed to achieve its initial objective.

Keywords: Interface design; Interaction design; User experience; Mental health; Depression; Anxiety; App; UX/UI Design; DCU.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
1.1	Objetivo Geral.....	9
1.2	Objetivos Específicos.....	10
1.3	Justificativa e Relevância.....	10
2	METODOLOGIA.....	12
2.1	Design Centrado no Usuário.....	13
2.2	Exploração e Entendimento do Problema.....	14
2.2.1	Análise de Similares.....	15
2.2.2	Entrevistas Tradicionais.....	16
2.3	Geração e Seleção de Alternativas.....	25
2.3.1	Brainstorming.....	25
2.3.2	Userflow.....	26
3	DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO.....	27
3.1	Refino e Testes da Solução.....	28
3.1.1	Avaliação Heurística.....	28
3.1.2	Teste de usabilidade.....	30
3.1.3	Questionário de Satisfação.....	32
3.2	Implementação da solução.....	33
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
	REFERÊNCIAS.....	43
	APÊNDICE A - MODELO DE ENTREVISTA.....	44
	APÊNDICE B -USERFLOW (ENTRANDO NO APLICATIVO E CAMINHO DO PROFISSIONAL).....	46
	APÊNDICE C - USERFLOW (CAMINHO DEPRESSÃO E CAMINHO NÃO SEI).....	47
	APÊNDICE D - USERFLOW (CAMINHO ANSIEDADE E CAMINHO AMBOS).....	48
	APÊNDICE E - ROTEIRO PARA AVALIAÇÃO HEURÍSTICA.....	49
	APÊNDICE F - AVALIAÇÃO HEURÍSTICA PROFISSIONAL 1.....	51
	APÊNDICE G - AVALIAÇÃO HEURÍSTICA PROFISSIONAL 2.....	53
	APÊNDICE H - AVALIAÇÃO HEURÍSTICA PROFISSIONAL 3.....	55

APÊNDICE I - MODELO DE QUESTIONÁRIO DE SATISFAÇÃO...	57
APÊNDICE J - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 01.....	58
APÊNDICE K - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 02.....	59
APÊNDICE L - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 03.....	60
APÊNDICE M - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 04.....	61
APÊNDICE N - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 05.....	62
APÊNDICE O - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 06.....	63
APÊNDICE P - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 07.....	64
APÊNDICE Q - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 08.....	65
APÊNDICE R - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 09.....	66
APÊNDICE S - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 10.....	67

1 INTRODUÇÃO

Diante de um cenário conturbado pela pandemia e recentes eventos políticos, a saúde mental de muitos indivíduos está em risco. Deste modo, várias formas de válvulas de escapes para fugir do problema são apresentadas, porém, nem todas possuem um efeito positivo a longo prazo ou que resolvam a questão de forma imediata. O aplicativo Psy Peace tem como função distrair o usuário por um período de tempo rápido, fácil e sem consequências negativas, diante do problema apresentado.

Mas como um indivíduo pode distrair sua mente de forma rápida, diante de um momento onde são apresentados sintomas de ansiedade e/ou depressivos?

Em aplicativos como o *Querida Ansiedade*, *Presently: diário da gratidão*, *Cíngulo:Terapia guiada*, *Rootd: alívio de ansiedade* e *Anny: teste para depressão*, foram analisadas as seguintes formas de se obter ajuda: através de vídeos, atividades terapêuticas, testes de personalidade, exercícios de respiração, diário de anotações, mensagens motivacionais e etc. Entretanto, nem todos os aplicativos citados acima são avaliados por profissionais da área ou possuem todas as funções disponíveis de forma offline e/ou gratuita, e nem todos abordam sobre ansiedade e depressão em conjunto.

Além do mais, nem todos os aplicativos citados acima possuem a opção de um especialista da área conseguir acesso aos dados do usuário, como uma breve iniciação de contato entre o paciente e o doutor. Este memorial descritivo do projeto tem como objetivo continuar um relatório desenvolvido em dupla, na disciplina de Interfaces Digitais do curso de Design da UFPE. Dessa forma aprimorando os conhecimentos adquiridos neste relatório anterior e por fim aperfeiçoando o protótipo então construído, com novas funcionalidades e possuindo a avaliação de um profissional.

1.1 Objetivo geral

Desenvolver um aplicativo para um sistema de interfaces digitais, com foco na relação usuário, saúde mental e válvulas de escape, através da aplicação da Metodologia Design Centrado no Usuário (DCU). Este aplicativo servirá como uma solução imediata para o problema que o usuário está enfrentando, mas sem ter valor

de um tratamento especializado, podendo ser acessado pelo psicólogo para visualização do escopo do paciente.

1.2 Objetivos específicos

- Fornecer apoio imediato para o usuário no momento em que ele precisar;
- Utilizar a metodologia DCU para o desenvolvimento da pesquisa, seguindo os passos de colocar o usuário como elemento principal e através disso avaliar (e reavaliar) o aplicativo, de modo que o mesmo possa servir da maneira prevista e sem erros;
- Discutir as respostas do teste de usabilidade e questionário, com o fim de apontar como corrigir o protótipo;
- Descrever os novos ajustes e avaliações que foram realizados para a criação do protótipo final.
- Estabelecer, caso necessário, as alterações que serão necessárias para uma versão futura implementada.

1.3 Justificativa e relevância

Segundo a OMS (QUEIROZ, 2021), em outubro de 2021 o Brasil atingiu a marca de 18,6 milhões de pessoas com ansiedade, e no ano de 2022 (ECODEBATE, 2022) alcançou a posição de país com maior índice desse transtorno mundialmente. Em setembro de 2022, foi concluído que o país possui um dos maiores rankings de depressão da América Latina, sendo cerca de 11,5 milhões de brasileiros que sofrem com a doença. Acredita-se que esses transtornos e outros mais possam ter sido agravados como efeitos da pandemia do Covid 19 que ainda assola o mundo. Sendo assim, a procura por tratamentos focados nessa área possui um aumento considerável. Vale ressaltar que a ansiedade pode muitas vezes ser influenciada por determinado evento ou situação que um indivíduo se encontra.

De acordo com Lichterbeck (2023), a população mundial entrou num estado de vício por conexão às telas, sendo este dado mais grave entre os brasileiros. Ele afirma que “Enquanto o alemão médio passa duas horas e meia todos os dias olhando para o celular, o brasileiro olha para o aparelho quase cinco horas e meia por dia, quer dizer, mais que o dobro do tempo.”

Esta informação alarmante é reconhecida também pela pesquisadora Anne Lembke, em sua entrevista à DW Brasil, sobre o conteúdo de seu livro 'Nação dopamina: Por que o excesso de prazer está nos deixando infelizes e o que podemos fazer para mudar (2021)'. Ela afirma que "Não podemos imaginar estarmos separados do smartphone e, a todo momento, o aparelho está reforçando a liberação de dopamina com todos esses estímulos. Quando nos afastamos de nossos telefones, entramos em abstinência.(...)".

Considerando que o aparelho celular é uma fonte que pode gerar ansiedade e até mesmo depressão, mas ao mesmo tempo prende a atenção do usuário, uma solução seria algo dentro do mesmo. Ou seja, ofertar um aplicativo para quem não consegue se desprender de seu vício, como forma de diminuir o transtorno e causar reflexão. Desta maneira, um ponto de fuga também poderá ser encontrado no smartphone, aliviando um pouco seus malefícios.

Logo, a criação do aplicativo PsyPeace servirá como base para ajudar o usuário a investigar se ele realmente possui o transtorno da ansiedade ou se esses sintomas/atos são apenas temporários; o mesmo vale para os sintomas da depressão.

Através desse rápido aconselhamento, o usuário será apresentado a determinados tipos de atividades de lazer para garantir a solução imediata e alívio instantâneo. Caso seja constatado que o problema não terminou após essa série de atividades, o aplicativo irá indicar para o usuário o tratamento com um especialista. O aplicativo também terá a função de servir como apoio ao especialista, sendo disponibilizado ao mesmo ver o gráfico de quedas relatadas pelo usuário, para uma identificação rápida do problema.

2 METODOLOGIA

Este memorial descritivo do projeto foi de natureza aplicada porque tem como objetivo o desenvolvimento de um protótipo final como uma proposta para a solução de um problema de pesquisa, com foco na condição da saúde mental do usuário. No que se refere aos seus objetivos, o projeto é exploratório e descritivo, pois investiga a relação usuário-artefato-contexto e realiza uma análise de similares para a construção de uma primeira versão do protótipo, para que seja possível realizar testes com usuários, que sejam o público alvo do sistema. Com base em usuários que possuem ansiedade, depressão ou têm indícios de possuir algum transtorno por problemas psicológicos. Assim, foi montada uma interface digital pensada desde seu fácil manuseio, a sua aparência calma, que expressasse tranquilidade à pessoa que a usaria.

Para que estes fatores possam causar tal efeito, houve um estudo de cores, tipografias e pictogramas, nos quais foram selecionados os itens de mais fácil visualização e rápida interpretação. O objetivo do aplicativo, além de trazer segurança, é principalmente trazer paz ao usuário. No entanto, este aplicativo não possui como objetivo um tratamento especializado, mas sim uma medida rápida de entretenimento e/ou ajuda instantânea para o problema que o usuário está passando. De modo algum esse aplicativo irá servir como substituto de uma consulta especializada com profissionais (o próprio aplicativo na verdade irá incentivar a procura por esses atendimentos).

Além do que foi citado anteriormente, o aplicativo dá uma breve explicação (servindo de triagem inicial) sobre os principais sintomas do transtorno, sendo este conteúdo avaliado por duas psicólogas e de acordo com o DSM 5 (Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais). No que se refere aos procedimentos metodológicos, cumpre dizer que este projeto foi realizado no intervalo de tempo de um período letivo, de forma inicial num período remoto e posteriormente aprimorada em um período presencial. Sendo assim, este projeto inicial buscou discutir a construção de um protótipo funcional. Teve como foco os métodos de Design que podem ser realizados de forma remota, através de testes de usabilidade online, com até dez usuários que tenham o perfil coerente com o que foi descrito como público alvo do protótipo a ser construído.

Portanto foram os usuários com as seguintes características e limitações: como estudantes da disciplina de Design de Interfaces Digitais e/ou parentes e amigos dos alunos. Já no período presencial, esses testes foram realizados dentro do próprio bloco de Design da faculdade, contando com alunos do curso em períodos de formação variados (4° à 10° período).

2.1 Design Centrado no Usuário

Considerando que este projeto foi parte integrante de uma disciplina projetual, todos os fundamentos para a construção de um protótipo foram baseados nas teorias sobre as áreas de Design de interfaces digitais, Design de interação e Experiência do usuário. Sendo assim o processo de desenvolvimento para o protótipo parte do referencial teórico que considera a literatura da área de Design e as principais áreas conexas, como Design da informação e Ergonomia. Neste sentido, optou-se pela aplicação da metodologia Design Centrado no Usuário que constitui de quatro etapas: Exploração e Entendimento do problema; Geração e Seleção de Alternativas; Refino e Testes da Solução e Implementação da Solução.

De acordo com Lowdermilk (2013, p. 35) “Design Centrado no Usuário (DCU) é uma metodologia usada por desenvolvedores e designers para garantir que estão criando produtos que atendem às necessidades do usuário”. Originalmente o termo “User-Centered Design” foi criado no ano de 1977 por Rob Kling (professor de sistemas de informação e ciência da computação da Universidade de Indiana, EUA). Porém, só foi popularizado por Donald A. Norman (um dos nomes por trás da Nielsen Norman Group), anos mais tarde. Norman ainda estabelece quatro princípios básicos do DCU, sendo estes: resolver a raiz do problema; ter foco nas pessoas; ter uma abordagem sistêmica; e realizar testes rápidos e contínuos. Esses mesmos princípios podem ser gerenciados através das 4 etapas do DCU, através de inúmeras técnicas, sendo selecionadas neste projeto somente 7.

Na etapa de Exploração e Entendimento do Problema foi realizada uma Análise de Similares para verificar os pontos positivos que devem ser seguidos e os pontos negativos que devem ser inutilizados. Além das avaliações dos usuários destes outros aplicativos. As Entrevistas foram realizadas com 10 usuários para confirmar suas necessidades referentes a aplicativos com o cunho de Saúde Mental, além de 2 profissionais da área de psicologia. Esses profissionais foram essenciais para

garantirem a confiabilidade das informações presentes no aplicativo. Na etapa de Geração e Seleção de Alternativas foi criado um Brainstorming com as principais metas que o aplicativo deve alcançar. Gerando assim o Userflow, que posteriormente foi atualizado para atender melhor às necessidades do usuário, tanto com ideias sobre o layout, quanto a usabilidade do aplicativo.

Na etapa de Refino e Testes da Solução, a técnica de Avaliação Heurística foi essencial para consolidar o uso efetivo das heurísticas de Nielsen, além do Teste de Usabilidade que procura testar com o usuário a funcionalidade do protótipo. Esta etapa termina com a utilização de um Questionário, para averiguar a experiência que o usuário teve ao navegar pelo protótipo. Por fim, a etapa de Implementação da Solução contém o link para a utilização do protótipo na plataforma do Figma.

Em questão dos objetivos e estratégias utilizadas, a Análise de Similares facilitou evitar erros prévios presentes na concorrência, e as Entrevistas colocaram em evidência as insatisfações e desejos do público-alvo. A Avaliação Heurística garantiu a visão de profissionais dentro do protótipo, e o Teste de Usabilidade coloca à prova todos os elementos citados anteriormente.

2.2 Exploração e Entendimento do Problema

Tendo como objetivo principal trazer uma solução momentânea, porém, instantânea para pessoas com problemas de ansiedade e/ou depressão, o aplicativo não possui o tratamento especializado de profissionais dentro dele. Embora encaminhe os usuários para os contatos mais próximos e mais bem avaliados da região. É preciso então que o sistema ofereça uma atividade rápida e de fácil acesso (não se estendendo mais do que 1 hora de duração, a fim de não cansar o usuário). Essa atividade pode ser: assistir um filme ou o episódio de uma série; exercícios de respiração curtos; recomendações de páginas nas redes sociais que abordem o tema motivacional; e recomendações de livros sobre os transtornos apresentados. Além de dar uma orientação inicial ao usuário para que o mesmo reflita se possui todos os sintomas da ansiedade e depressão. Esses dados são baseados na análise de similares e nas entrevistas, que podem ser visualizados nos próximos tópicos.

2.2.1 Análise de Similares

Como citada no tópico 2.2, esta análise apresentou cerca de cinco concorrentes do protótipo PsyPeace, todos sendo aplicativos disponíveis na PlayStore, cujos resultados estão disponíveis abaixo:

Quadro 1 - Análise de Similares

Aplicativos	Pontos Positivos	Pontos Negativos
Querida Ansiedade	Há clareza e objetividade quanto à estruturação do mesmo. Possui harmonia tanto tipográfica quanto cromática, e utiliza pictogramas que se encaixam com o tema. É fácil de navegar e em quase todas as abas há a possibilidade de retornar para o menu principal.	Por se tratar de um aplicativo pago, nem todas as funções estão disponíveis para o usuário. Há ainda algumas reclamações sobre os anúncios (na versão gratuita) aparecerem na hora do exercício, o que atrapalhou a concentração de alguns usuários (não se sabe se foi um bug ou se o problema já foi resolvido em versões mais recentes do aplicativo).
Presently - Diário da Gratidão	Não existem diversos menus onde o usuário pode se perder, o aplicativo é simples e direto, dando foco direto à sua função, que é registrar pensamentos. As cores são neutras e harmonizam com a tipografia utilizada, sem agredir os olhos a qualquer momento do dia. Sendo de fácil navegação, o aplicativo também contém uma aba de pesquisa e calendário, além de toda sua organização, como análise de dados e opções adicionais na aba de configurações e a opção de salvar os registros no Dropbox.	O minimalismo enquanto sendo positivo também pode se enquadrar em negativo pelo fato do aplicativo não conter mais além do proposto, é apenas o registro de frases, como um diário, mas sem ir mais além disso.
Cíngulo: Terapia guiada	O aplicativo possui uma boa harmonia de cores e tipografia, permitindo sessões de vídeo e áudio, um teste de personalidade, avaliação de pontos fracos e fortes, além de um diário para o usuário relatar suas emoções.	Infelizmente o mesmo não permite o usuário de fazer o download das sessões, nem permite gravar uma parte da sessão para o usuário ter acesso somente aquele trecho em outro momento, forçando o usuário a rever toda a sessão novamente para chegar na parte que deseja.
Rootd - Alívio de ansiedade	Sendo reconhecido por revistas como a TIME, Women's Health, Cosmopolitan	Sua tendência para o minimalismo gera uma certa simplicidade para o mesmo,

	e healthline, o aplicativo permite salvar o histórico do usuário; contém exercícios de respiração, exercícios de meditação; possui a opção de salvar o contato de amigos caso haja alguma emergência; além de possuir um diário de emoções. O mesmo possui boas avaliações do público na playstore.	além de que em algumas telas as cores e tipografia não possuem uma boa harmonia. O aplicativo possui algumas funções pagas e não possui nenhuma função offline.
Anny: Teste de depressão	Possui um auxílio de profissionais da área, realiza um teste rápido com os usuários e seu resultado é baseado através do DASS-21. Não possui funções pagas.	Não possui exercícios nem terapia guiada, sendo sua função gerar somente o teste e seu resultado. A harmonia entre cores e tipografia é questionável, além de que os elementos ilustrativos variam de imagens reais para ilustrações 2D, aparentemente sem muita relação entre ambas.

Fonte: a autora, 2023.

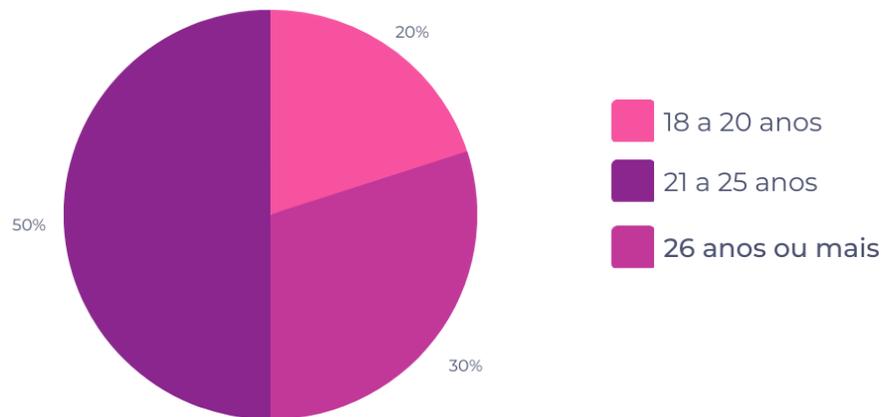
Dessa forma é possível analisar que a “opção offline” fez grande falta em grande parte dos aplicativos, além das funções pagas conterem uma parte essencial dos benefícios que cada aplicativo oferece (desse jeito limitando o usuário e o forçando a comprar esses recursos). Por fim, o visual da interface aparentemente é deixado de lado muitas vezes em aplicativos com o intuito de saúde mental, sendo um ponto a ser discutido mais adiante.

2.2.2 Entrevistas Tradicionais

De acordo com os resultados obtidos da Análise de Similares, foi proposto o modelo para uma entrevista tradicional, que pode ser visto no apêndice A. Segundo Lowdermilk (2013, p. 124): “A condução de entrevistas garante que você irá capturar a intenção das observações dos usuários.” A entrevista contou com 8 perguntas e foi feita com estudantes e professores da Universidade Federal de Pernambuco do Campus do Agreste, contemplando ao todo o número de 10 entrevistados. Os resultados obtidos foram:

Gráfico 1 - Pergunta 1.

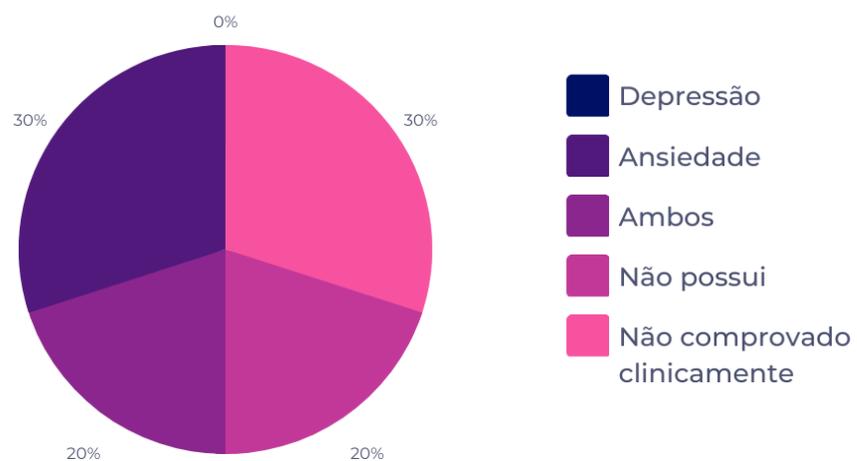
1- Qual sua idade?



Fonte: a autora, 2023.

Gráfico 2 - Pergunta 2.

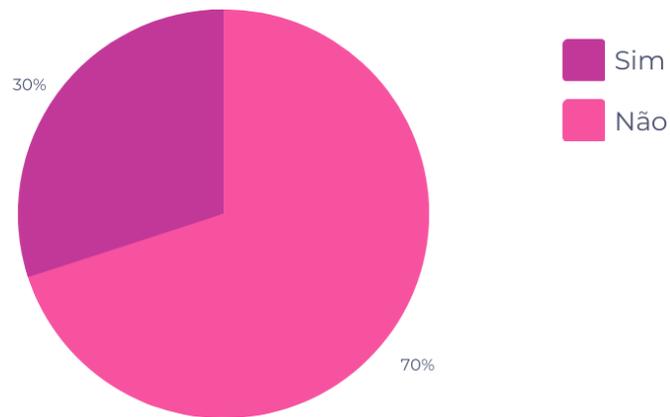
2- Você possui algum dos transtornos psicológicos como: ansiedade, depressão ou ambos?



Fonte: a autora, 2023.

Gráfico 3 - Pergunta 3.

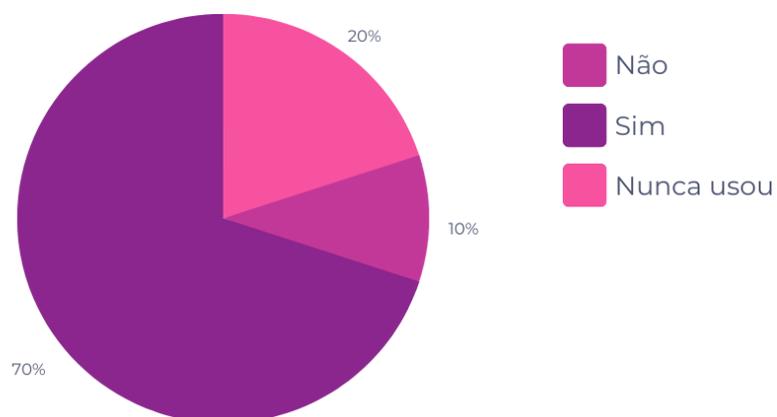
3- Você atualmente está cadastrado em aplicativos de saúde mental?



Fonte: a autora, 2023.

Gráfico 4 - Pergunta 4.

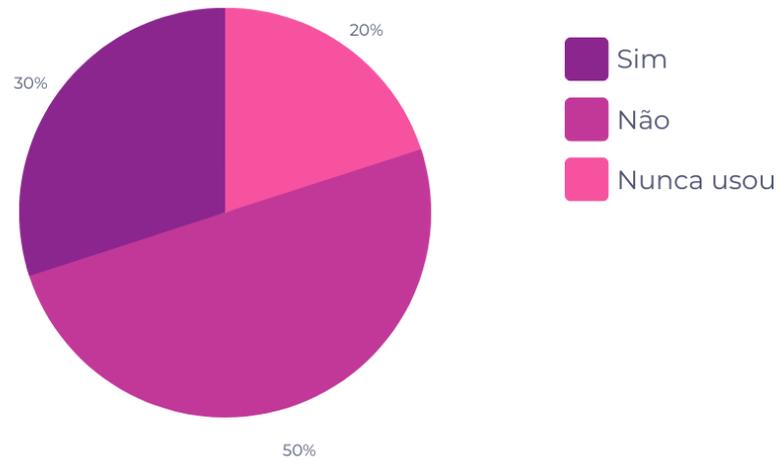
4- Dos aplicativos utilizados por você, algum lhe gerou alguma dificuldade?



Fonte: a autora, 2023.

Gráfico 5 - Pergunta 5.

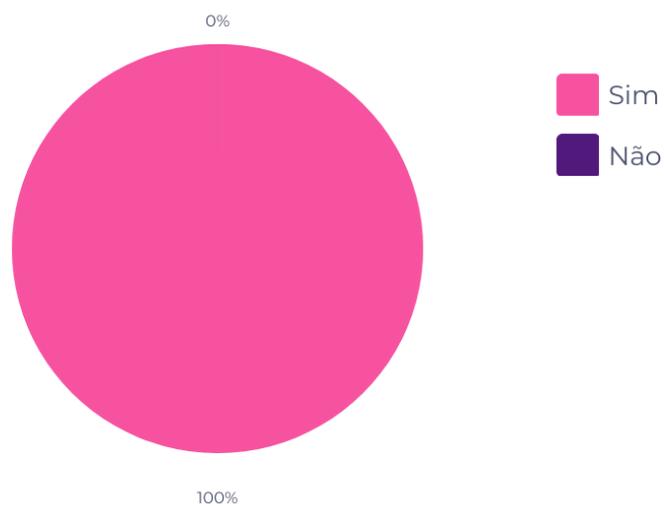
5- Dos aplicativos que você utilizou, recomendaria algum para outros usuários?



Fonte: a autora, 2023.

Gráfico 6 - Pergunta 6.

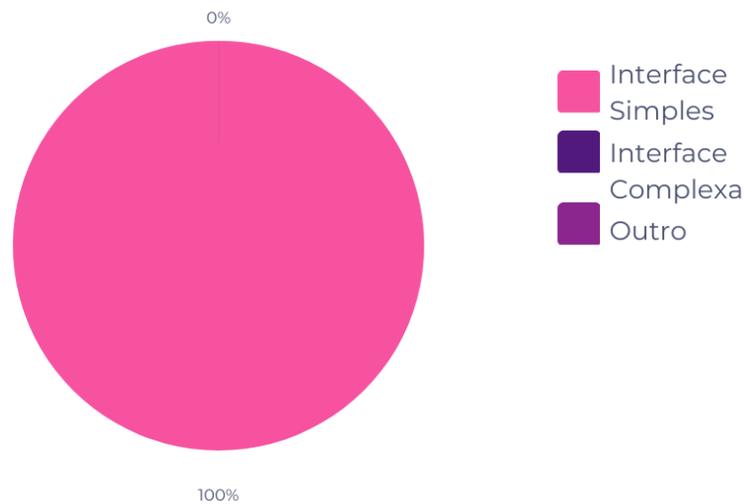
6- Você considera um layout bem feito do aplicativo como fundamental para a experiência do usuário?



Fonte: a autora, 2023.

Gráfico 7 - Pergunta 7.1.

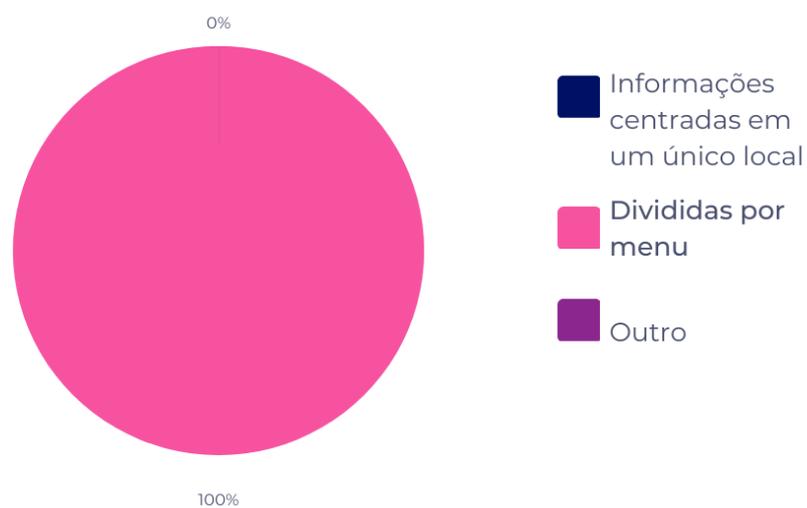
7.1- Você considera que um bom aplicativo de saúde mental deve conter quais itens abaixo:



Fonte: a autora, 2023.

Gráfico 8 - Pergunta 7.2.

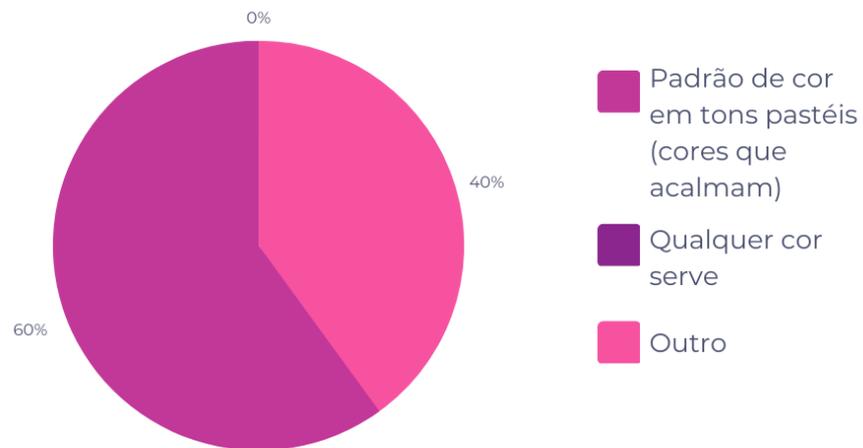
7.2- Você considera que um bom aplicativo de saúde mental deve conter quais itens abaixo:



Fonte: a autora, 2023.

Gráfico 9 - Pergunta 7.3.

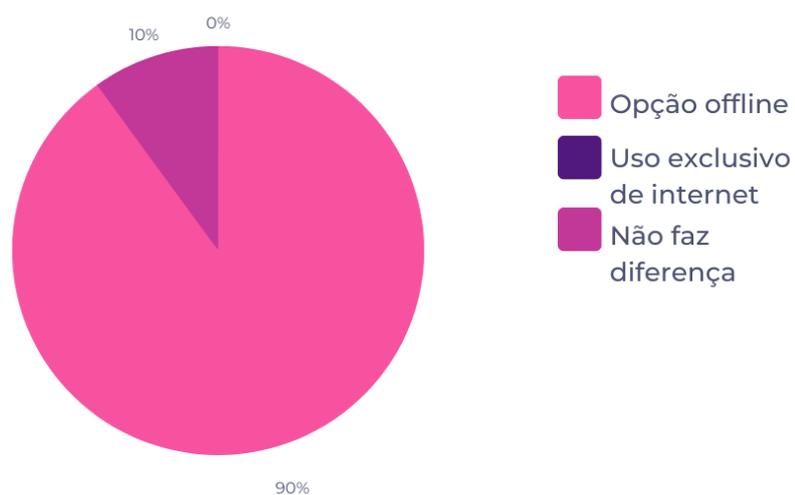
7.3- Você considera que um bom aplicativo de saúde mental deve conter quais itens abaixo:



Fonte: a autora, 2023.

Gráfico 10 - Pergunta 7.4.

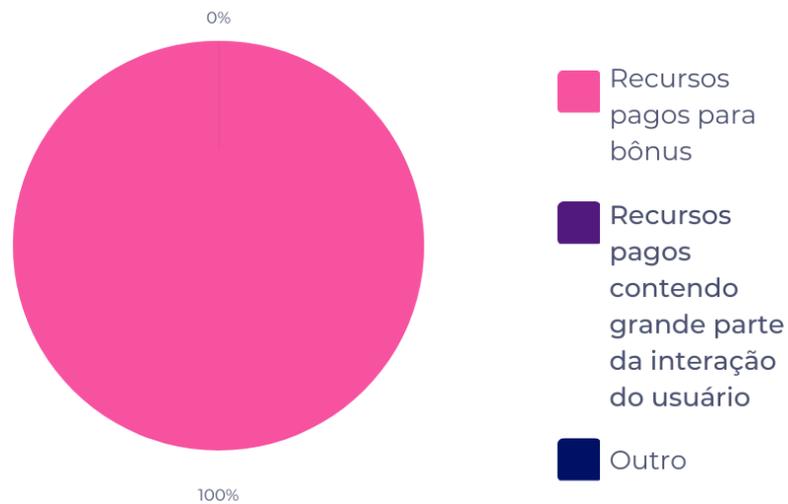
7.4- Você considera que um bom aplicativo de saúde mental deve conter quais itens abaixo:



Fonte: a autora, 2023.

Gráfico 11 - Pergunta 7.5.

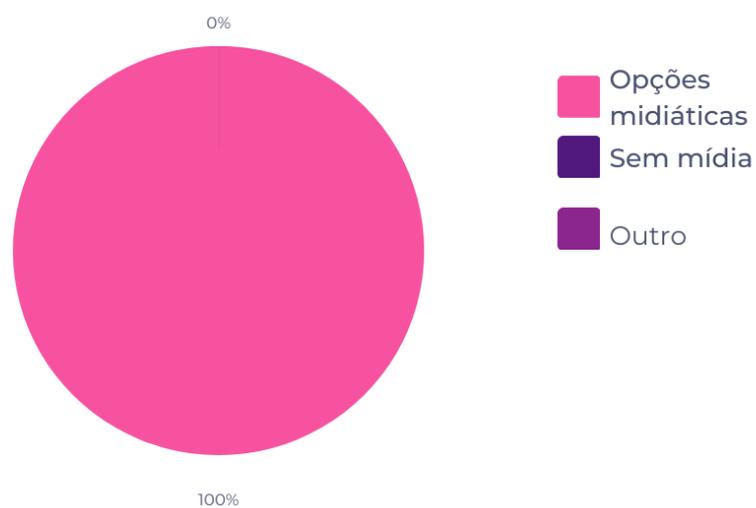
7.5- Você considera que um bom aplicativo de saúde mental deve conter quais itens abaixo:



Fonte: a autora, 2023.

Gráfico 12 - Pergunta 7.6.

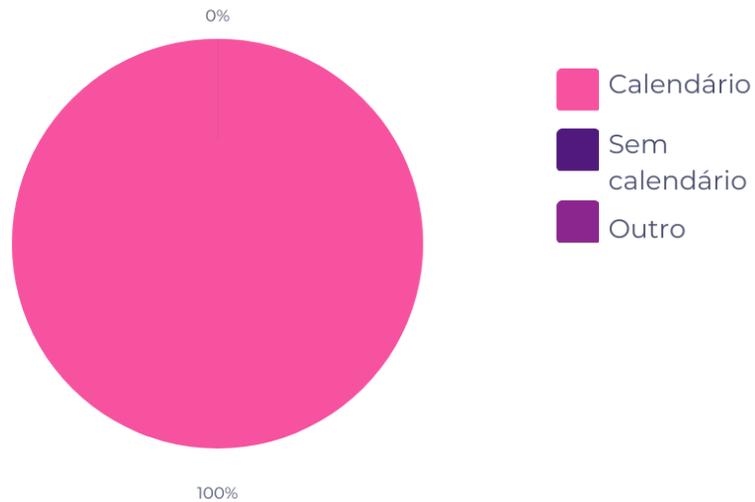
7.6- Você considera que um bom aplicativo de saúde mental deve conter quais itens abaixo:



Fonte: a autora, 2023.

Gráfico 13 - Pergunta 7.7.

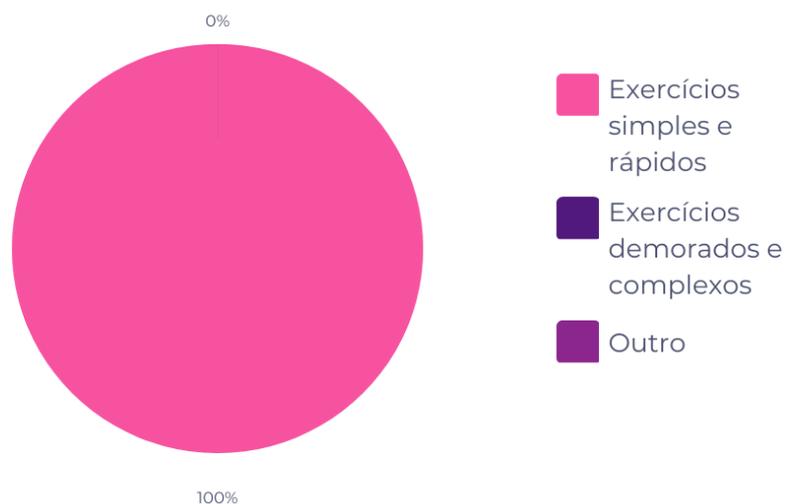
7.7- Você considera que um bom aplicativo de saúde mental deve conter quais itens abaixo:



Fonte: a autora, 2023.

Gráfico 14 - Pergunta 7.8.

7.8- Você considera que um bom aplicativo de saúde mental deve conter quais itens abaixo:



Fonte: a autora, 2023.

Em suma, os resultados das entrevistas mostraram que o protótipo deveria seguir alguns parâmetros vistos no tópico 2.2.1, como: possuir a opção offline e calendário de registro. Na parte da paleta de cores, 60% dos entrevistados afirmaram que tons pastéis serviriam para o protótipo, por se encaixar no tema de Saúde Mental. A paleta previamente escolhida de 4 tons de verde foi bem aceita, por remeter ao tema geral mas ao mesmo tempo inovando, saindo do tradicional azul (muito utilizado na área de Medicina). Porém 40% dos entrevistados afirmaram que não somente cores pastéis eram sinônimo de calma e paz, mas também tons terrosos se adequam.

Em relação ao uso de internet, 90% afirmou que preferem quando o aplicativo possui opções offline, enquanto somente 10% afirmou não se importar com essa função, por já ter em seu repertório o costume de estar sempre conectado. Os dados presentes nessa entrevista serviram para fazer uma avaliação prévia das funções e possibilidades de uso dentro do protótipo, em sua primeira versão. Dessa forma mostrando como o usuário pensa e o que espera, ao utilizar um aplicativo de Saúde Mental.

Por se tratar de um protótipo envolvendo temas da área da Saúde e Psicologia, a base para as informações colhidas necessitou de uma aprovação por parte de especialistas. O conteúdo necessário para descrever os sintomas e possíveis válvulas de escape para cada um deles, foi analisado por duas psicólogas. Entre as recomendações tidas pelas mesmas, foi citado o livro DSM 5, um manual utilizado pela equipe médica contando os principais sintomas dos transtornos de ansiedade e depressão. Através desse estudo foi possível criar rotas dentro do protótipo, a fim de evitar erros e distrações, dentro do escopo de cada transtorno psicológico. O contato para emergência também foi outra sugestão dada, para garantir um apoio extra além da comunicação paciente-médico, além da opção de baixar o relatório mensal do calendário (em formato PDF) para uso além do aplicativo. Vale ressaltar que o protótipo deixa o usuário com total liberdade para realizar qualquer atividade.

Infelizmente tais entrevistas não puderam ser registradas em sua íntegra, por conta de problemas técnicos. Logo a transcrição das mesmas não foi possível de ser realizada e uma segunda rodada das entrevistas não seria possível, por conta da disponibilidade das profissionais em questão.

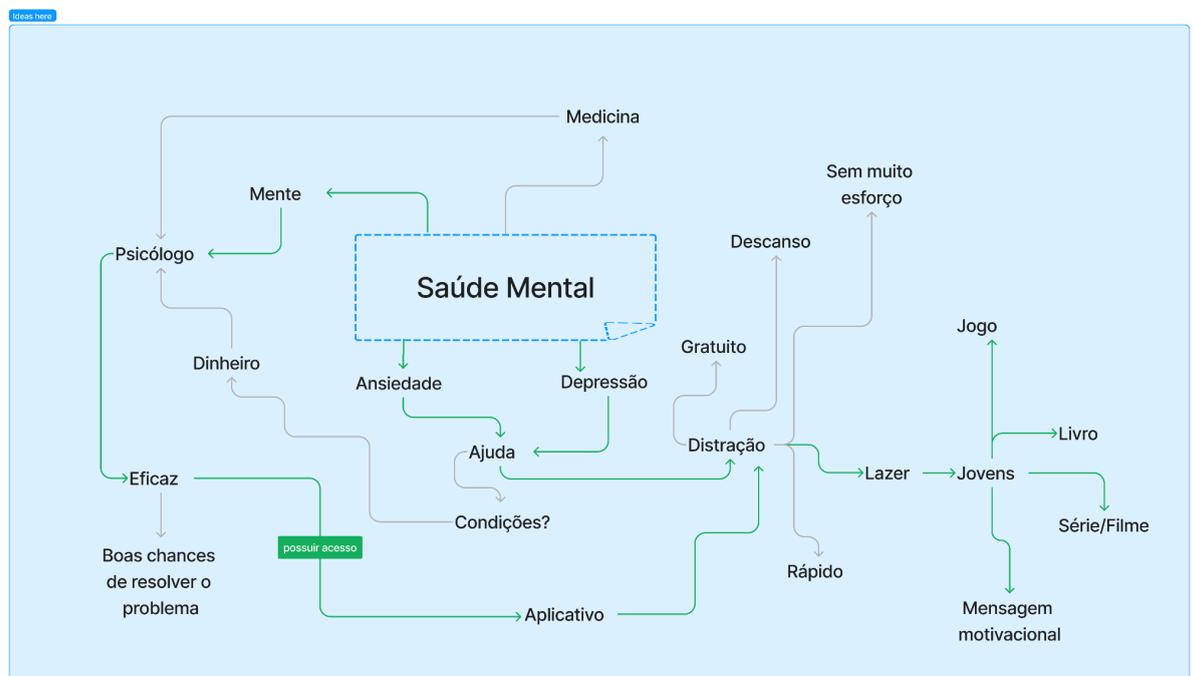
2.3 Geração e Seleção de Alternativas

Com base nas respostas das técnicas da primeira etapa, foi criado um brainstorming com a ideia geral do que o aplicativo aprimorado deveria ter. O userflow também passou por mudanças para atender as novas telas funcionais do protótipo, e garantir uma visão ampla de toda a navegação. As novas telas adicionadas são: o caminho do psicólogo; uma tela de atividades quando o usuário não sabe responder o que está sentindo; o caminho para o transtorno da depressão; o caminho para ambos os transtornos (ansiedade e depressão); e a opção de baixar o registro do calendário em formato PDF.

2.3.1 Brainstorming

Como citado anteriormente, o brainstorming definiu quais as principais características são necessárias para a execução do aplicativo, quais suas metas a serem alcançadas e o que é essencial para o mesmo. Possibilitando assim uma margem de erros menor e diminuindo as chances do protótipo perder seu objetivo inicial.

Figura 1 - Brainstorming.



Fonte: a autora, 2023.

3 DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO

A atividade de design inicia uma vez que o conjunto de requisitos tenha sido estabelecido. De forma geral, existem dois tipos de design: conceitual e físico. O primeiro preocupa-se com desenvolver um modelo conceitual que capte o que o produto deverá realizar e como será seu comportamento. O segundo tipo foca nos detalhes de design, como telas, estruturas de menus, ícones e gráficos. O design evolui iterativamente, em ciclos repetidos de design-avaliação-redesign envolvendo os usuários. Para que estes avaliem de modo eficaz o visual do produto interativo, os designers devem produzir uma versão interativa de suas ideias. Esta mesma conclusão foi alcançada por Preece et al. (2005, p. 260). O protótipo do aplicativo PsyPeace, como citado anteriormente, teve o início de seu desenvolvimento em outra disciplina. Logo o material construído precisou passar por mudanças e refinamento, garantindo a melhoria do mesmo.

Inicialmente a paleta de cores definida constitui-se da cor verde como base, tendo 4 variações de tons, e tendo as cores cinza, branco e preto como suporte. A cor verde estava presente no fundo das telas, em alguns botões e caixas de texto; a cor branco variava entre botões e caixas de texto; a cor preta era usada nas tipografias, ícones, botões e na logo do protótipo; e por fim a cor cinza estava presente na tipografia e em ícones de indicar o número de telas. O fundo das telas possuíam imagens relacionadas a natureza e calmaria, nas partes de login, menu e calendário.

Em relação a parte de atividades e mídia que o protótipo proporciona ao usuário, todas as informações de jogos, filmes/séries, mensagens e livros foram retiradas de pesquisas em sites da internet (seus links respectivos se encontram nas referências). O principal fator para a escolha de tais mídias se deu através de atividades relacionadas aos transtornos da ansiedade e depressão. Seja o conteúdo abordando diretamente um desses transtornos (como os livros escritos por profissionais) ou abordando de forma indireta e relaxante porém compreensível ao usuário (como no caso dos jogos, que envolvem o tema dentro do universo proposto).

Durante a disciplina de Interfaces Digitais, matéria onde o protótipo teve início, o número total de telas desenvolvidas era de 17. Estas telas iniciais se dividiram em: Cadastro/login, menu principal, dados do usuário, relatório em forma de calendário (para o usuário manter seu registro), telas explicativas sobre os transtornos, menu de atividades midiáticas, tela extra com alguma informação a mais sobre os

transtornos (ou contendo um exercício simples e rápido a ser realizado de forma offline) e tela de pedir por ajuda. Nessa antiga versão do protótipo, o caminho que o usuário navegaria era somente pelo transtorno da ansiedade. Sua visualização está disponível no tópico 3.1.2.

Durante as disciplinas de PGD1 e PGD2, o protótipo foi aprimorado para conter mais caminhos como o de depressão, ambos os transtornos e ainda uma tela que oferece ao usuário realizar um teste, caso o mesmo não saiba definir o que está passando. Também foi implementado o caminho do(a) psicólogo(a), onde o(a) mesmo(a) pode realizar cadastro/login, acessar seus pacientes presentes na plataforma e visualizar o relatório disponibilizado pelo próprio paciente, com o objetivo de servir de apoio antes de uma consulta. Telas extras contendo “erros”, carregamento e confirmação da ação realizada foram adicionadas, para situar o usuário numa sensação mais realística dentro do protótipo, além de um pequeno tutorial inicial explicando a função do protótipo.

Os conteúdos disponíveis foram averiguados por profissionais e continuaram em sua maioria os mesmos, sem grandes alterações. A parte onde mais se teve alterações foi relacionada ao visual da interface: botões, caixas de texto, plano de fundo, ícones e imagens. Ao todo, o protótipo contém em sua versão final 55 telas. Estas alterações podem ser visualizadas no tópico 3.2 deste memorial.

3.1 Refino e Testes da Solução

Nesta etapa foram selecionadas três técnicas envolvendo o usuário: Avaliação Heurística (realizada com profissionais de heurística), Teste de Usabilidade (envolvendo o público alvo com o protótipo) e Questionário (coletando os dados da interação do usuário com o protótipo). Portanto toda a parte de ajustes saiu do âmbito teórico para o âmbito prático, sendo a etapa que levou mais tempo para ser concluída.

3.1.1 Avaliação Heurística

Lowdermilk (2013, p. 129) afirma que: “Sendo assim, não compreender as diretrizes da plataforma de desenvolvimento que você estiver utilizando pode sair caro. Quanto mais familiarizado você estiver com as regras de design do framework, mais fácil será identificar inconsistências.” A avaliação contou com a resposta de 3 profissionais da área de Design, com conhecimento nas Heurísticas de Nielsen. O

roteiro seguido para esta avaliação se encontra no apêndice E, e as respostas de cada avaliador se encontram nos apêndices F à H.

Os resultados após a navegação no protótipo foram que o número de telas onde foram encontrados erros no total são 8. Em relação às sugestões de melhorias por cada heurística, os avaliadores concluíram que:

- Caso não seja possível editar alguma informação, deixar claro nos verbos que tal ação já foi concluída, ex: Alterar nome do botão “entrar” para “salvar” já que está sendo feito um cadastro (Visibilidade do estado do sistema, Prevenção de erro, Flexibilidade e eficiência de uso, Reconhecimento em vez de memorização);
- Modificar botões de “meus dados” e “relatório semanal” para uma tab bar (Controle e liberdade do usuário, Reconhecimento em vez de memorização, Flexibilidade e eficiência de uso);
- Partes da telas separadas por blocos brancos causam quebra visual, poderia ser só uma área branca para todos os campos, ou separados por linha (Consistência e Padronização);
- Verificar o ícone de calendário que aparece na tela do Relatório Semanal, pois ele não agrega a tela e nas demais não mostram ícones de mesmo valor (Consistência e Padronização);
- Na tela inicial de login do profissional os botões possuem tamanhos diferentes da home do paciente (Consistência e padronização, Projeto estético e minimalista);
- Há a ausência de título em muitas telas (Consistência e padronização, Reconhecimento em vez de memorização);
- É necessário dar feedback visual de que a ação foi realizada (Prevenção de erro, Flexibilidade e eficiência de uso);
- É preciso melhorar a hierarquia das informações para atender a demanda do projeto estético e minimalista, a inconsistência na exibição da logo pode ser resolvida com um padrão definitivo (Consistência e padronização);
- Os textos estão com formatação muito diversificada (tamanho, peso e tipo), e alguns dos campos de texto estão com visual semelhantes aos dos botões (Consistência e padronização);
- As Telas para Paciente e Profissionais estão com plano de fundo com cores

iguais ou semelhantes, ideal que houvesse diferenciação por cores nos dois ambientes, e o Plano de fundo das telas iniciais com texturas não condiz com uma estética minimalista (Consistência e padronização, Projeto Estético e Minimalista);

- O aplicativo não possui tela ou recurso de ajuda, a informação de como manusear ou um tutorial simples para quem é novo (Ajuda e Documentação).

Portanto, o protótipo passou por uma nova série de ajustes a fim de evitar que os erros encontrados durante a avaliação se repitam e possam ser prejudiciais para o teste de usabilidade. Os resultados se encontram no tópico 3.2.

3.1.2 Teste de Usabilidade

O teste de usabilidade inicial foi realizado com o perfil de usuário sendo alunos do curso de Design da disciplina de Interfaces Digitais no período diurno, da UFPE campus CAA. O antigo teste foi realizado no período de Abril/22, por um questionário do Google Docs, através de links enviados via whatsapp e email (devido às circunstâncias mundiais de saúde), cuja tarefa a ser realizada era a de encontrar a tela “meus dados” em um curto intervalo de tempo. O usuário salvou o registro das telas por onde ele navegou por prints ou fotografias, registrando, assim, os erros identificados; e caso o usuário tenha se perdido na navegação, ele registrou o porquê de ter se enganado e ido para outra tela.

Seus dados foram de cunho qualitativo e foi necessário a autorização do usuário para o compartilhamento de dados, como o histórico de saúde mental do mesmo, a fim de perceber se esse usuário em si faz parte do público-alvo do PsyPeace. O antigo resultado do teste de usabilidade do protótipo recebeu 30 feedbacks de usuários (a sua grande maioria sendo de neófitos). O número previsto para a avaliação originalmente era de 10 usuários, porém, por se tratar de um tema delicado e muitos infelizmente ainda considerarem um tabu, muitos usuários ainda preferem manter em sigilo sua condição mental. O público alvo então mudou de somente estudantes da UFPE-CAA, para estudantes e professores universitários da UFPE-CAA.

Sobre a facilidade de realizar a tarefa, 26 usuários relataram que não encontraram problemas para chegar na tela solicitada, e 4 usuários relataram que encontraram dificuldades. Em questão de erros encontrados na navegação do

protótipo, 19 usuários relataram que não encontraram nenhum, porém 11 usuários relataram que se depararam com bugs no processo. Entre as telas navegadas, a que mais obteve erros foi a tela de Login, seguida da tela de Cadastro e da tela de Menu Principal; em menor número também houveram erros na tela de Meus Dados e na tela de Conclusão da tarefa solicitada. Entre as melhorias para a versão atual deste projeto, foram modificadas: a interface visual, a hierarquização de informações, a navegação, a disponibilidade de informações, e novas funcionalidades foram adicionadas. Esses resultados foram de suma importância para corrigir erros e melhorar a experiência do usuário.

As telas originais após essas antigas alterações podem ser vistas abaixo:

Figura 3 - Versão antiga do protótipo



Fonte: a autora, 2023.

O teste de usabilidade atual contou com a participação de 10 usuários, dentro do escopo de estudantes universitários de Design da UFPE-CAA. O teste foi realizado de maneira presencial, no espaço de tempo de 1 semana, em sequência um questionário de satisfação contendo 11 perguntas foi aplicado ao final do teste. A tarefa solicitada aos participantes consistia em 3 fases: 1º realizar o login ou cadastrado no protótipo; 2º seguir o fluxo de relatar seus sentimentos naquele momento e por último navegar até encontrar a tela de “exercício extra”, neste caso seguindo o fluxo do caminho de “paciente”. Porém terminada esta parte, o usuário era livre para navegar como desejasse pelas demais telas. Na navegação do

caminho de “profissional” o usuário teve mais liberdade de seguir o fluxo que desejasse, por se tratar de telas em menor quantidade. Os resultados obtidos foram no geral positivos, onde os usuários relataram não terem dificuldade de se ambientar no tema do protótipo. Entre as principais sugestões de melhorias e críticas sobre o protótipo, estão que:

- 5 usuários relataram um bug na tela de atividade do sintoma “Ansiedade”, onde a caixa de texto estava configurada como um botão, que ao ser clicada mudava a tela para a de “Exercícios extra”, erro esse que precisa ser corrigido com urgência;
- 3 usuários relataram que a fonte na cor cinza de algumas telas, que indicavam uma informação que não podia ser alterada, estava na verdade com baixa legibilidade e necessitava ser alterada;
- 3 usuários relataram sentir falta da presença de uma “tab bar” no protótipo, ainda que o mesmo possua opção de retornar à tela anterior ou voltar diretamente ao menu principal;
- 2 usuários relataram sentir falta de uma imagem de cartaz ou pôster nas telas de atividades que indicavam séries, filmes, livros e jogos, alegando que a adição desse elemento gráfico geraria mais interesse em procurar por tais mídias;
- 2 usuários relataram sentir falta da opção de um modo noturno no protótipo;
- 2 usuários relataram que a tela de “exercício extra” não estava tão visível na sequência original e deveria ser realocada para outra posição no fluxograma;
- 2 usuários relataram que o botão “próximo” nas telas de “descrição dos sintomas” e atividades não estava com um destaque relevante.

Após analisar os dados relevantes, as alterações sugeridas foram implementadas na nova versão do PsyPeace, de acordo com seu grau de urgência e dentro do limite de tempo restante para a conclusão do trabalho. Os resultados podem ser vistos no tópico 3.2.

3.1.3 Questionário de Satisfação

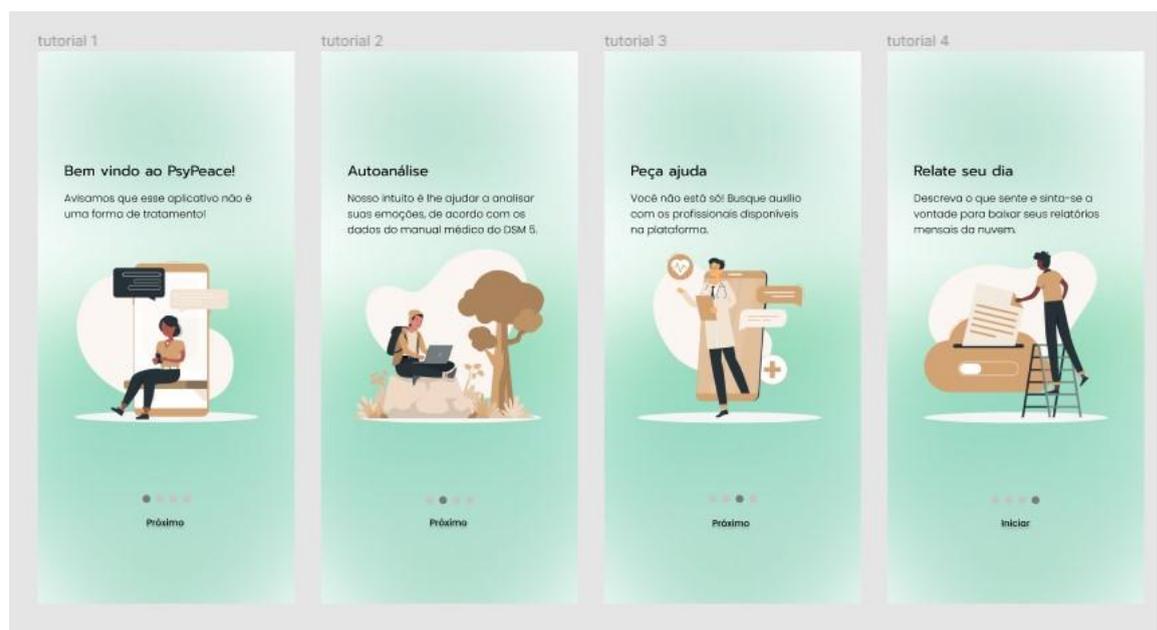
O questionário de satisfação contém 11 perguntas referentes à atividade realizada pelo usuário dentro da navegação do protótipo, que consistia em encontrar

a tela de “exercício extra” após realizar as etapas de cadastro/login e responder a pergunta de “como você está se sentindo hoje?”. Estas perguntas tinham como objetivo avaliar a experiência do usuário com o protótipo como um todo, desde a parte de layout e aparência, até a parte de fluxograma em si, captando também experiências passadas do usuário. O modelo seguido pode ser visualizado no Anexo I deste relatório, e as respostas individuais de cada usuário estão disponíveis a partir do apêndice J.

3.2 Implementação da Solução

Após a avaliação dos dados do teste de usabilidade, juntamente com os dados da avaliação heurística, as seguintes alterações foram realizadas:

Figura 4 - Versão final do protótipo 1

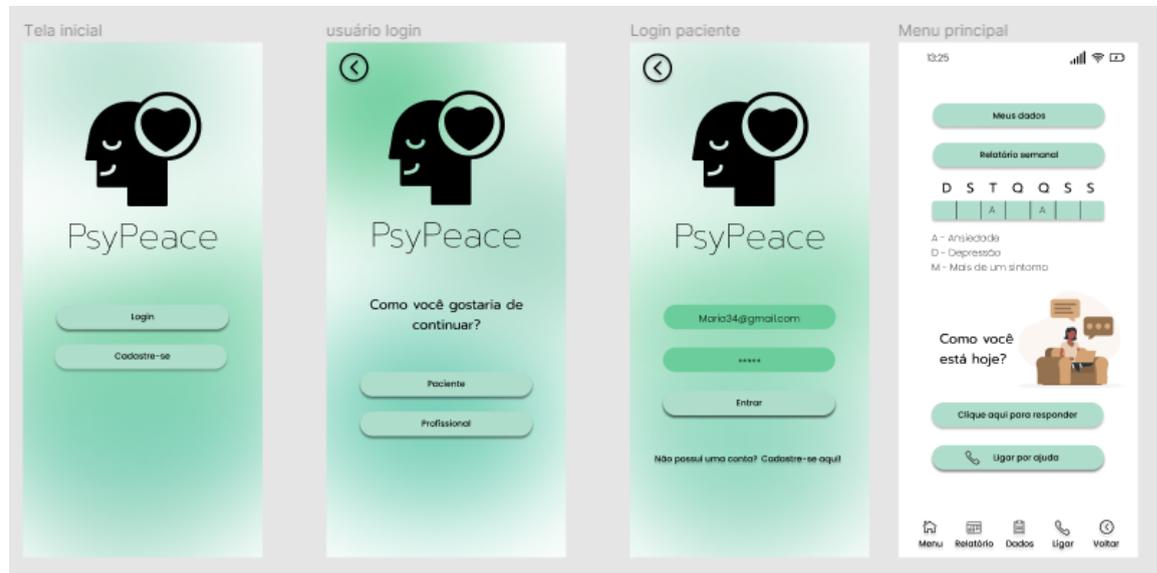


Fonte: a autora, 2023.

Percebeu-se a necessidade de contextualizar de forma teórica o usuário sobre o objetivo do protótipo, através de um pequeno tutorial inicial, como visto na Figura 4, seguindo as recomendações da avaliação heurística. O resultado foi bem aceito durante os testes de usabilidade. As ilustrações utilizadas foram complementares para dar a noção de aplicativo final e para o fundo foi utilizado um gradiente na paleta de cores do protótipo. Os botões de próximo seguem a mesma fonte e

tamanho dos demais botões, porém sem a caixa ao redor, para dar evidência à informação na tela e não neles em si (podendo ser vistos nas figuras 6, 14 e 16).

Figura 5 - Versão final do protótipo 2

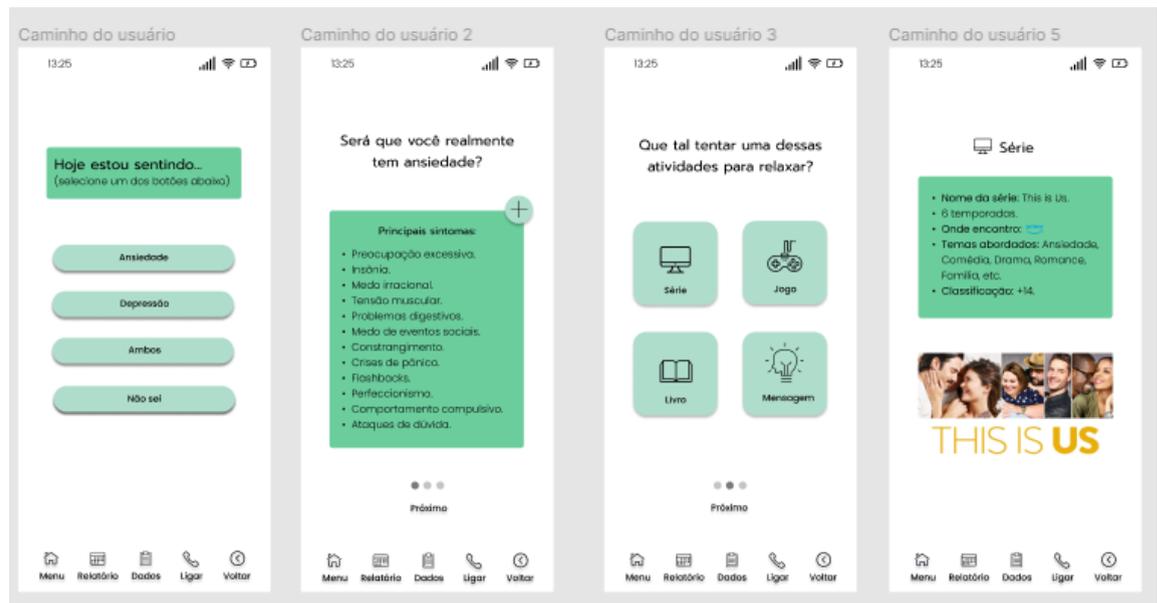


Fonte: a autora, 2023.

Na Figura 5, as telas de login e menu passaram por grandes modificações, como no tamanho e nas cores dos botões, e das caixas de texto. Logo, os botões e as caixas de texto seguem padrões similares mas estão visualmente distintos. O gradiente permanece somente nas telas iniciais, sendo o restante do protótipo no fundo branco, esta alteração foi necessária para facilitar a legibilidade (como pode ser visualizado na figura 6, onde anteriormente existia um fundo verde no menu).

Foi adicionado uma tab bar, para facilitar a navegação do usuário, além de um visor suspenso de horas, wi-fi, bateria e sinal de rede. Os botões da tab bar seguem o mesmo padrão de fonte dos demais botões, porém sem a cor verde, para não serem o foco principal da tela. A logo do protótipo passou por uma pequena mudança, sendo o coração totalmente chapado, para não confundir o usuário com demais elementos, assim como o nome do protótipo não está mais presente em todas as telas. Há também o uso da ilustração, de forma secundária, para dar uma ênfase maior na pergunta “Como você está hoje?”.

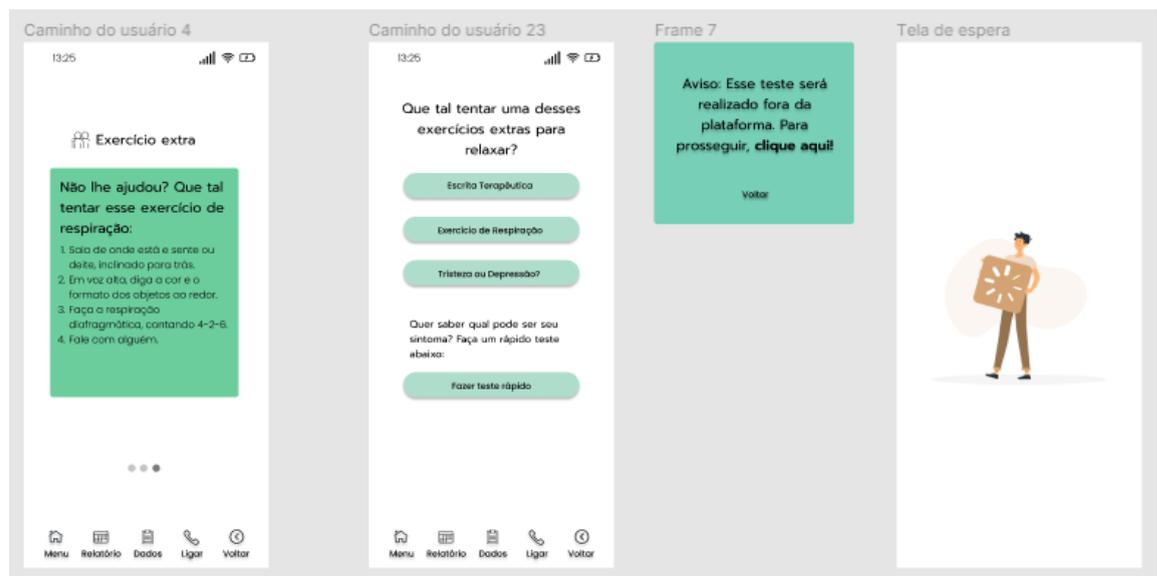
Figura 6 - Versão final do protótipo 3



Fonte: a autora, 2023.

Para facilitar a localização do usuário na navegação, foram adicionados títulos nas telas (como pode ser visto na figura 6 e 7). O uso de imagens dentro do aplicativo passaram de somente aparecer no fundo, para estarem relacionadas ao conteúdo descrito nos sub-menus de atividade; no formato de cartaz da mídia associada, gerando mais interesse no usuário em consumir aquele conteúdo.

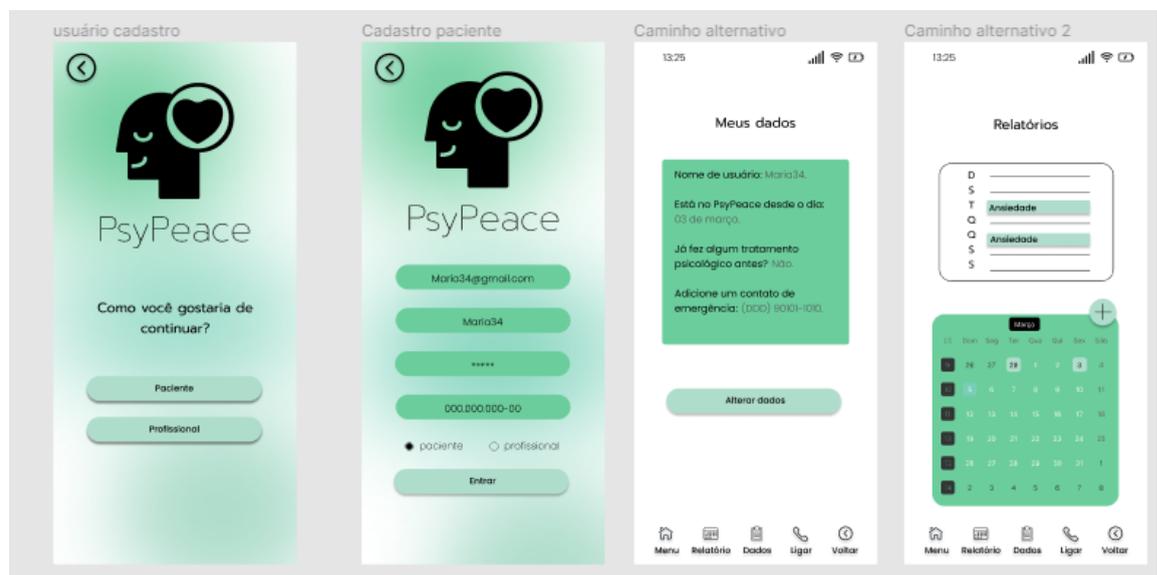
Figura 7 - Versão final do protótipo 4



Fonte: a autora, 2023.

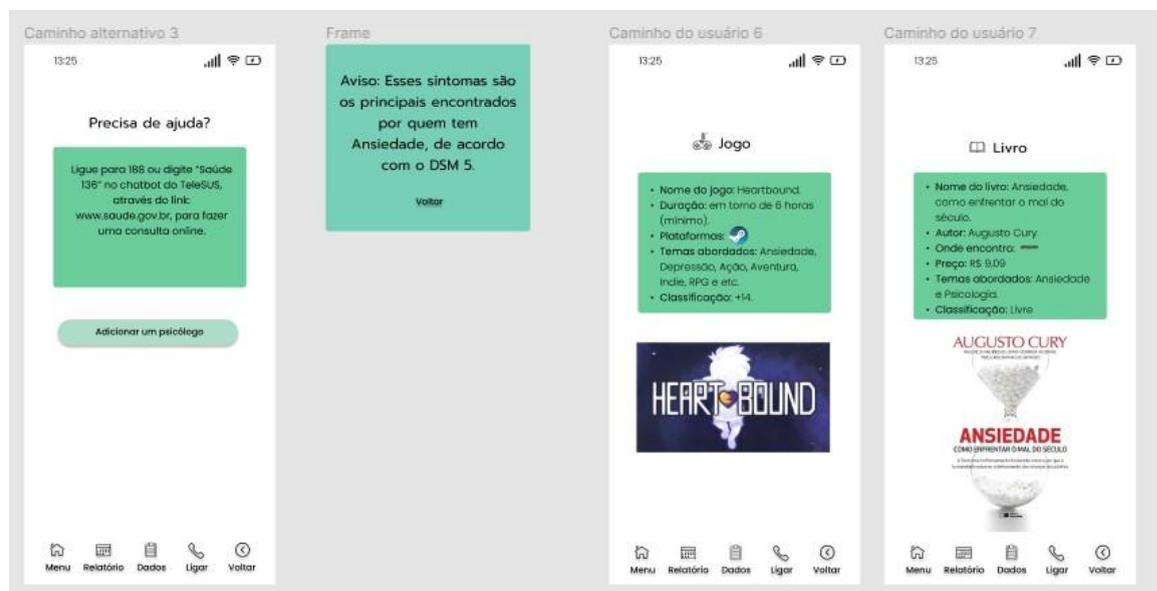
O uso de frames continuou em formato pop-up, servindo de auxílio a informação presente na tela e sem retirar o usuário totalmente do fluxo de navegação, como visualizado na Figura 7. Ainda mencionando sobre essa figura, é possível ver também a tela de carregamento, servindo de ponte entre uma tela específica e outra. Na figura 8 é possível ver que as informações presentes na caixa de texto não podem ser editadas manualmente e que o calendário passou por melhorias visuais.

Figura 8 - Versão final do protótipo 5



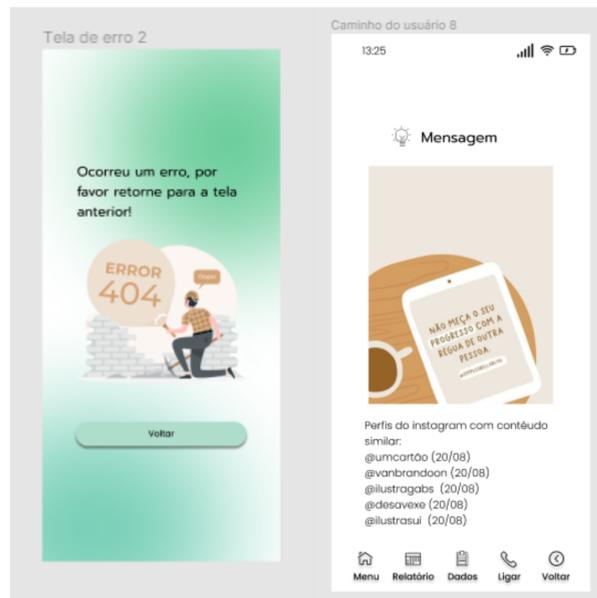
Fonte: a autora, 2023.

Figura 9 - Versão final do protótipo 6



Fonte: a autora, 2023.

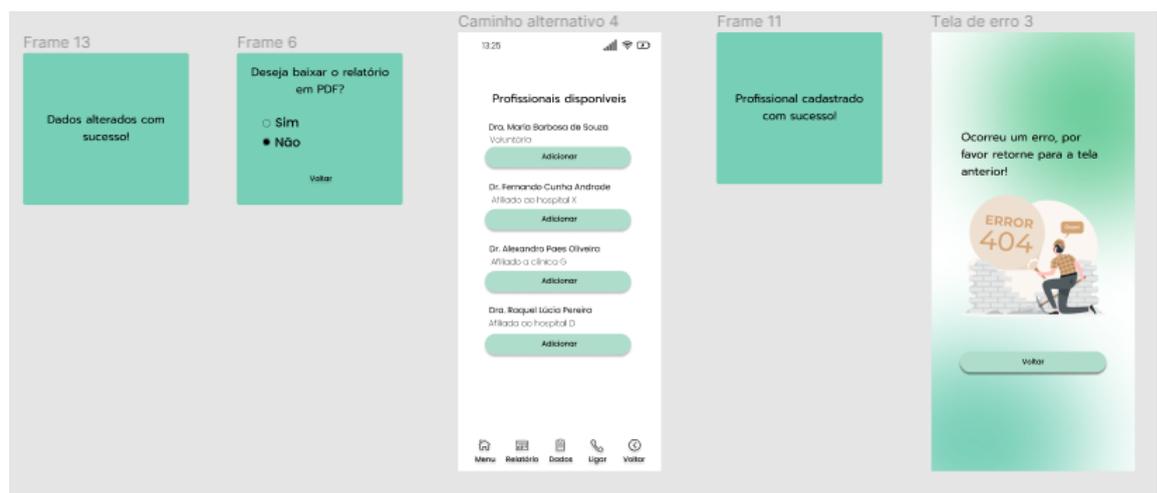
Figura 10 - Versão final do protótipo 7



Fonte: a autora, 2023.

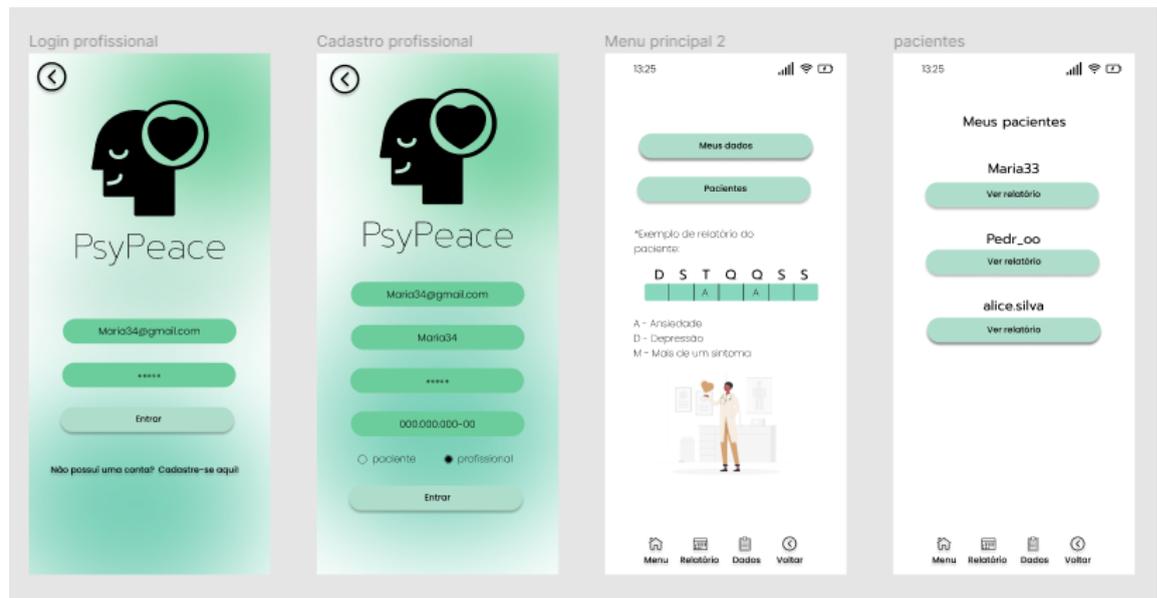
Na figura 10 e 11 é possível observar a tela de erro, proposital para dar sensação de realismo ao usuário. Durante os testes de usabilidade, esta tela surtiu efeito positivo. Na figura 11 a tela de escolher um profissional foi adicionada, para dar a opção de um tratamento dentro do próprio protótipo, em casos futuros caso ocorra sua comercialização. Os frames também dão feedback de ações realizadas.

Figura 11 - Versão final do protótipo 8



Fonte: a autora, 2023.

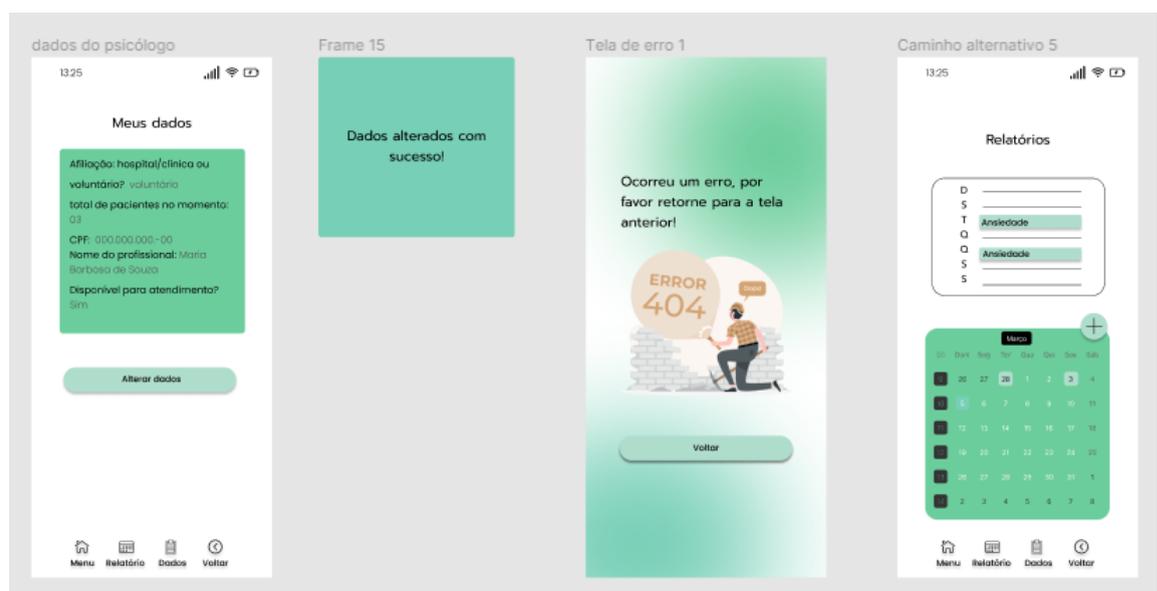
Figura 12 - Versão final do protótipo 9



Fonte: a autora.

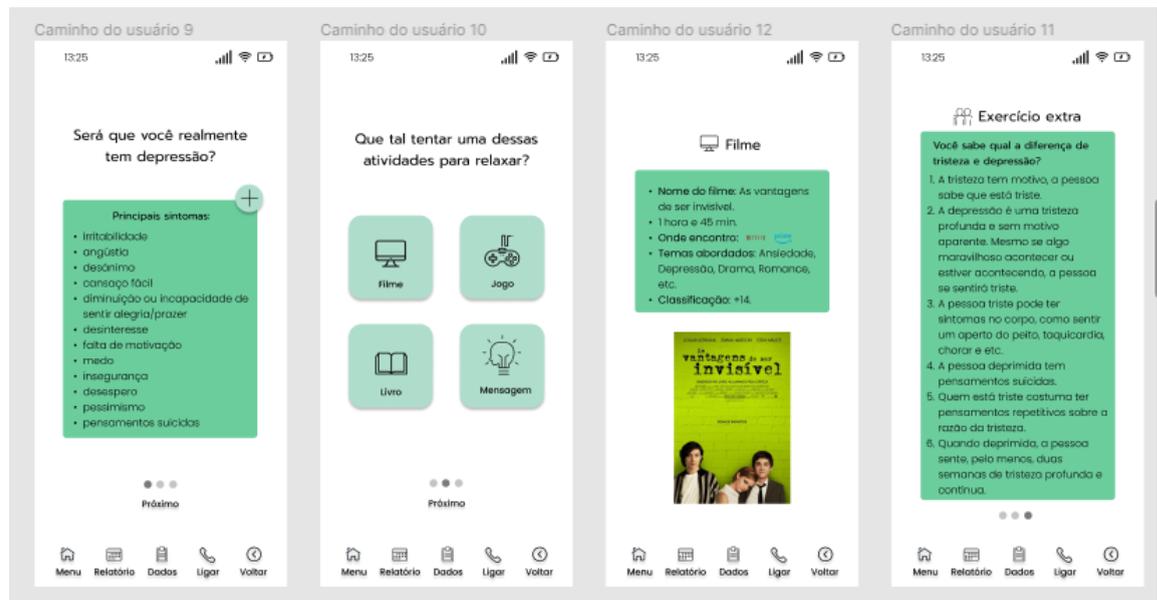
É possível notar na figura 12 as mudanças visuais nas telas de cadastro e login, onde não há mais a opção de cadastro automático por gmail ou facebook. Além da adição do caminho do profissional dentro do protótipo, com um menu e tab bar mais simples do que no caminho do paciente.

Figura 13 - Versão final do protótipo 10



Fonte: a autora, 2023.

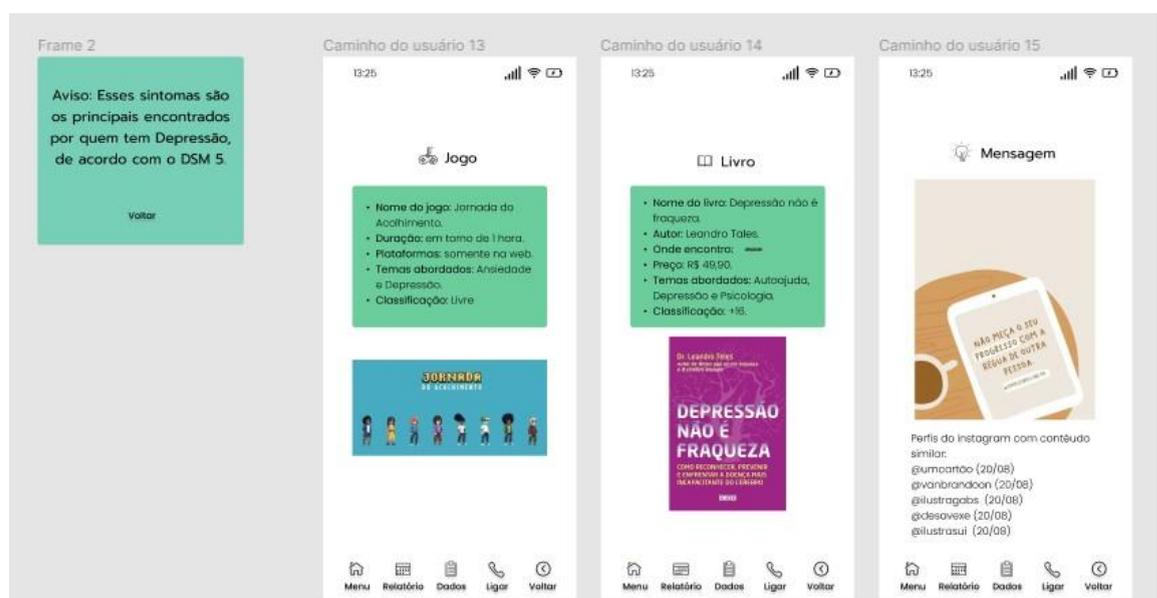
Figura 14 - Versão final do protótipo 11



Fonte: a autora, 2023.

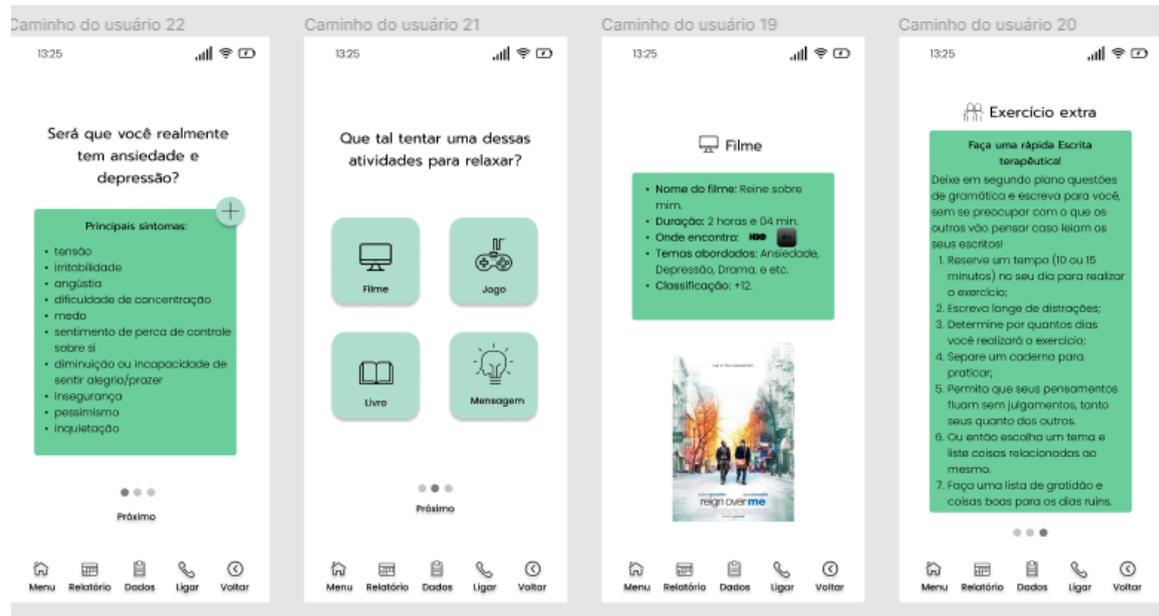
Nas figuras 14 à 17 podem ser visualizadas as telas contendo as informações e menus de atividades relacionados aos transtornos somente de Depressão e de Ansiedade e Depressão em conjunto. Telas estas que não estavam presentes na versão antiga do protótipo. Sua adição foi necessária para abranger mais conteúdo sobre os temas e dessa forma auxiliar uma gama maior de usuários. Os dados avaliados pelas psicólogas, são de acordo com o DSM 5, como visto nos frames.

Figura 15 - Versão final do protótipo 12



Fonte: a autora, 2023.

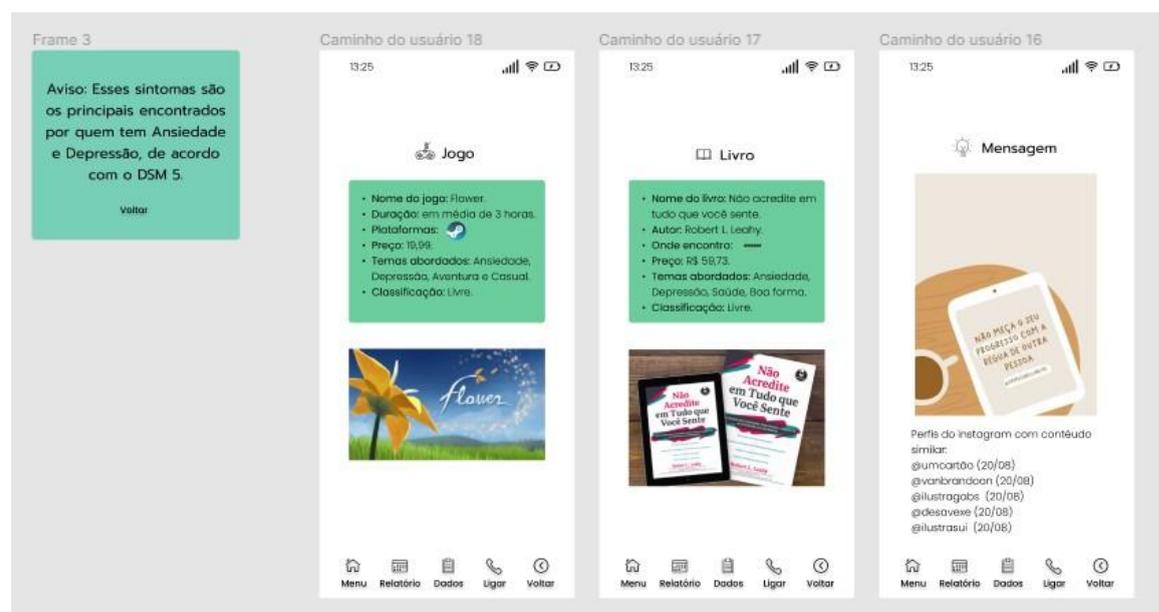
Figura 16 - Versão final do protótipo 13



Fonte: a autora, 2023.

Nos sub-menus das atividades, presentes nas figuras 13 e 14 como exemplo, está disponível de forma visual a logo dos sites e/ou plataformas em que cada mídia se encontra, sendo um diferencial dentro do protótipo. As telas de exercícios extras contém as atividades que estão disponíveis offline no protótipo.

Figura 17 - Versão final do protótipo 14



Fonte: a autora, 2023.

Por fim, como solicitado em projetos deste segmento, o link para acessar o protótipo, dentro da plataforma do Figma, está disponível a seguir: <https://tinyurl.com/psypeace>. O QR Code de mesmo link está disponível abaixo:

Figura 18 - QR Code do protótipo



Fonte: a autora, 2023.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que a avaliação heurística revelou detalhes importantes a serem considerados para a nova versão do protótipo. A partir disso, a previsão dos erros e de problemas a serem encontrados, durante o novo teste de usabilidade obteve uma queda considerável em relação aos primeiros testes. Dessa forma, a versão final do protótipo do PsyPeace conseguiu entregar sua proposta inicial: auxiliar usuários a obterem uma forma rápida e prática de lazer, ajudando-os a se acalmarem instantaneamente; além de contribuir com a relação usuário e médico. Todas as alterações realizadas tiveram como foco o usuário e sua experiência com o protótipo, a fim de facilitar a navegação.

No entanto, apesar do avanço tecnológico e científico da humanidade, o tema de transtornos psicológicos ainda se mantém como um tabu. Estima-se que essa questão poderá ser discutida mais a fundo durante estudos futuros.

O teste de usabilidade garantiu a veracidade do protótipo com seu público-alvo, que mostrou importantes pontos a serem melhorados no projeto. Porém algumas alterações, como o modo noturno, não foram adicionadas dentro dessa versão atual do protótipo por questões de tempo. Ainda sobre as alterações não adicionadas, a posição da tela extra e o fato do botão “próximo” não ter uma caixa ao seu redor, não impactaram tão gravemente a experiência da grande maioria dos usuários. Sendo assim, estas mudanças ficaram armazenadas para eventuais estudos futuros.

REFERÊNCIAS

ECODEBATE. **Ansiedade ou Depressão afetam 4 em cada 10 brasileiros na pandemia.** Disponível em:

<https://www.ecodebate.com.br/2021/09/29/ansiedade-ou-depressao-afetam-4-em-cada-10-brasileiros-na-pandemia/>. Acesso em 23 de ago. 2023.

LICHTERBECK, Philipp. **Um país viciado no smartphone.** Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/um-país-viciado-no-smartphone/a-65733448>. Acesso em 05 de out. 2023.

LOWDERMILK, Trevis. **Design centrado no usuário: um guia para o desenvolvimento de aplicativos amigáveis;** Tradução Lúcia Ayako Kinoshita. São Paulo: Novatec Editora, 2013.

PEREIRA, Vinicius. **"Uso excessivo de celular leva a ansiedade e depressão".** Disponível em:

<https://www.dw.com/pt-br/uso-excessivo-de-celular-deixa-pessoas-ansiosas-e-depressivas/a-66284292#:~:text=Não%20podemos%20imaginar%20estarmos%20separados,Sentimos%20ansiedade%2C%20irritabilidade%2C%20insônia>. Acesso em 05 de out. 2023.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação: além da interação homem-computador;** Tradução Viviane Possamai. Porto Alegre: Bookman, 2005.

QUEIROZ, Laísa. **Realidade imposta pela pandemia pode gerar transtornos mentais e agravar quadros existentes.** Disponível em:

<https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/noticias/2021-1/outubro/realidade-imposta-pela-pandemia-pode-gerar-transtornos-mentais-e-agravar-quadros-existentis>. Acesso em 23 de ago. 2023.

APÊNDICE A – MODELO DE ENTREVISTA

ENTREVISTA PSYPEACE TCC

ATENÇÃO: Você autoriza que os dados a partir daqui preenchidos sejam utilizados para a pesquisa?

1. Qual sua idade?

2. Você possui algum dos transtornos psicológicos como: ansiedade, depressão ou ambos?

3. Você atualmente está cadastrado em aplicativos de saúde mental?

4. Dos aplicativos utilizados por você, qual lhe gerou alguma dificuldade? E que dificuldade foi essa?

5. Dos aplicativos utilizados por você, qual você recomendaria a outros usuários? E por que?

6. Você considera um layout bem feito do aplicativo como fundamental para a experiência do usuário?

7. Você considera que um bom aplicativo de saúde mental deve conter quais itens abaixo (marque mais de uma opção):

interface simples

interface complexa

informações centradas em um único local

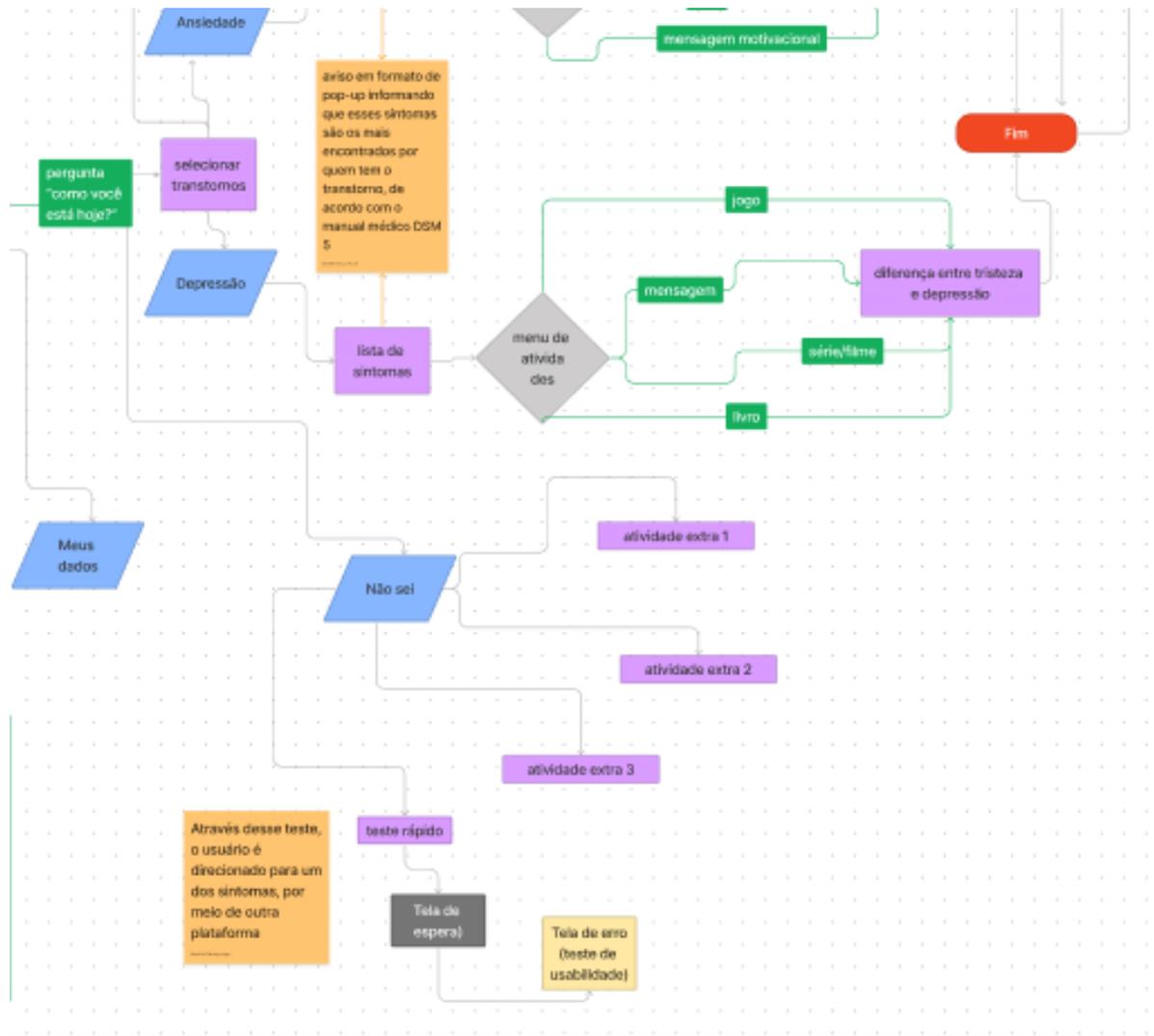
divididas por menu

padrão de cores em tons pastéis (cores que acalmam)

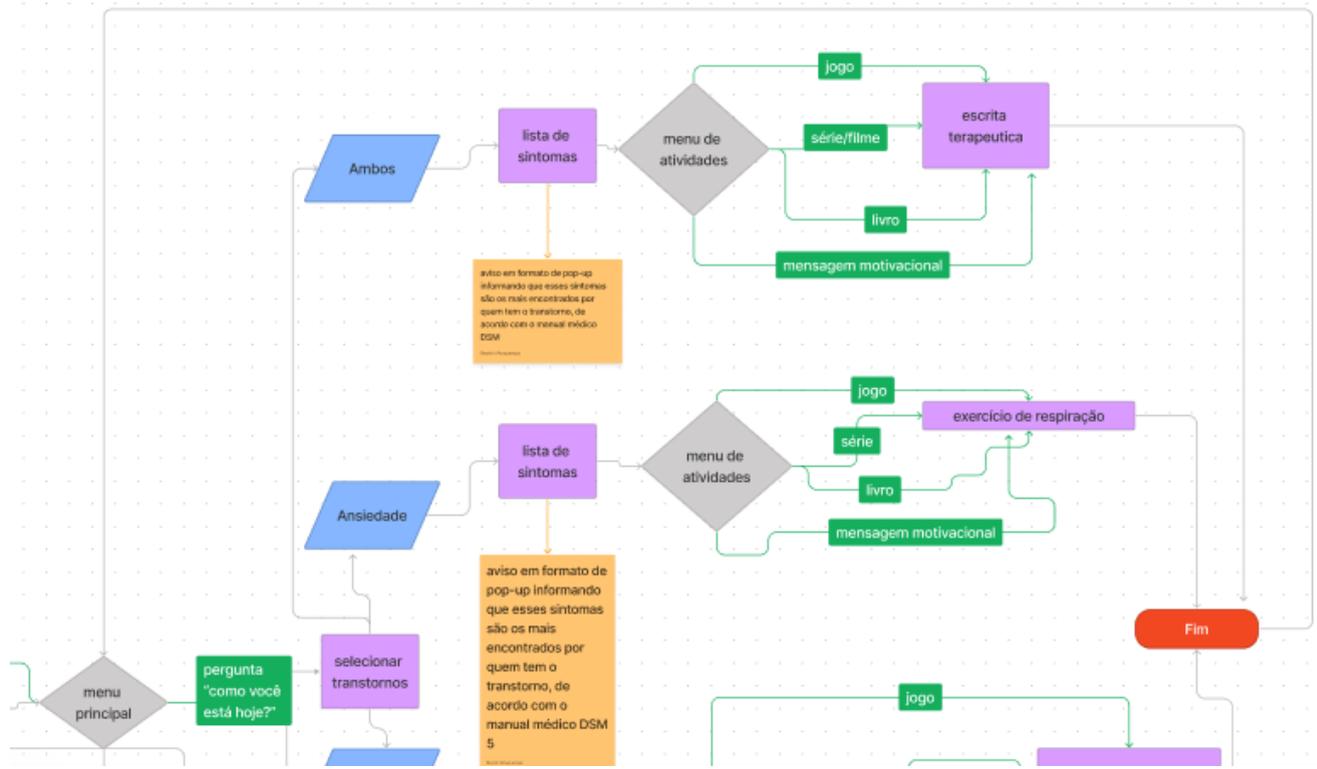
qualquer cor serve

-
- opção offline dos recursos
 - uso exclusivo de internet para manuseio
 - recursos pagos somente para bônus
 - recursos pagos contendo grande parte da interação do usuário
 - opções midiáticas (vídeos, imagens, etc)
 - sem qualquer mídia (só texto)
 - calendário com o registro do usuário
 - sem calendário
 - exercícios simples e rápidos
 - exercícios demorados e complexos
8. Você aceita continuar participando dessa pesquisa no futuro, testando um protótipo em desenvolvimento?
-

APÊNDICE C - USERFLOW (CAMINHO DEPRESSÃO E CAMINHO NÃO SEI)



APÊNDICE D - USERFLOW (CAMINHO ANSIEDADE E CAMINHO AMBOS)



APÊNDICE E - ROTEIRO PARA AVALIAÇÃO HEURÍSTICA

Roteiro para Avaliação Heurística de protótipo

Nome do protótipo: "Psypeace"

Plataforma: Figma

Versão: Aplicativo Android

Link para acesso:

<https://www.figma.com/proto/8SkF8DFfoDbBCB9Px2od45/rascunho-fluxograma?sca ling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=2%3A7&node-id=2-7>

Etapas:

1. Breve descrição e apresentação do problema e do protótipo no link a seguir: <https://docs.google.com/presentation/d/11Pcn838f-35ZUgmAbxsiolNBscZ1tzCT4s28gu3q8fyo/edit?usp=sharing>
2. Uso individual do protótipo, através da navegação do Figma pelo especialista.
3. Fichamento dos problemas encontrados pela inspeção, indicando: local, gravidade, justificativa e recomendações de solução; em um documento de texto editável.
4. Heurísticas a serem usadas: "Visibilidade do estado do sistema; Correspondência entre o sistema e o mundo real; Controle e liberdade do usuário; Consistência e padronização; Reconhecimento em vez de memorização; Flexibilidade e eficiência de uso; Projeto estético e minimalista; Prevenção de erro; Ajudar os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e se recuperarem de erros; Ajuda e documentação."
5. Documentação dos erros encontrados em um arquivo de texto único, com acesso liberado por link.
6. Entrega do relatório final para o email beatriz.aoliveira@ufpe.br / ou número de telefone (81)996327211.

Classificação das heurísticas:

- **Visibilidade do estado do sistema:** É responsabilidade do sistema informar o que está acontecendo em tempo real para o usuário.
- **Correspondência entre o sistema e o mundo real:** Em relação ao mundo real podem ser considerados: sons, visual e o tom de escrita que o usuário utiliza para se comunicar.
- **Controle e liberdade do usuário:** Passar para o usuário a liberdade de ele fazer o que quiser dentro do sistema, com exceção das regras que vão contra o negócio ou interferem em outra funcionalidade.
- **Consistência e padronização:** É importante manter a consistência e o padrão visual (texto, cor, desenho do elemento, som e etc).
- **Reconhecimento em vez de memorização:** O usuário não deve ter a obrigação de decorar qual foi o caminho percorrido para chegar até a página em questão.
- **Flexibilidade e eficiência de uso:** É importante deixar uma experiência boa com o sistema, de modo que o usuário mais leigo até o mais avançado consiga utilizá-lo.
- **Projeto estético e minimalista:** Toda informação extra que for deixada para o usuário pode na verdade adicionar mais uma dúvida, dessa forma, o layout e o conteúdo devem ser o mais simples e direto possível.
- **Prevenção de erro:** É importante criar uma interface que permita o usuário não

errar, e caso ele erre, informe qual o motivo do erro.

- **Ajudar os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e se recuperarem de erros:** As mensagens de erros tem que ser claras e próximas do conteúdo ou ação que causou o erro.
- **Ajuda e documentação:** A documentação deve ficar próxima do usuário e do elemento/da ação que tenha necessidade de uma explicação mais detalhada.

Crítérios para julgar o problema:

- A *frequência* com que o problema ocorre: é comum ou raro?
- O *impacto* do problema: será fácil ou difícil para os usuários superarem?
- A *persistência* do problema: ele ocorre apenas uma vez e será superado pelos usuários, ou irá atrapalhar repetidas vezes?

APÊNDICE F - AVALIAÇÃO HEURÍSTICA PROFISSIONAL 1

Avaliador: Ricardo Oliveira

AVALIAÇÃO HEURÍSTICA - Psy Pesca					
HEURÍSTICA VIOLADA	PROBLEMA	LOCAL	FREQÜÊNCIA	IMPACTO	PERSISTÊNCIA
Visibilidade do estado do sistema					
Correspondência entre o sistema e o mundo real					
Controle e liberdade do usuário					
Consistência e padronização	- Os campos de texto estão com visual semelhantes aos dos botões;	- Tela de Login - Tela de Cadastro	2	moderado	baixa
	- Botões com formato diferentes	- Tela Inicial	1	leve	baixa
	- Links e Textos com mesmo estilo de formatação	- Telas de Login - Tela Inicial	2	moderado	baixa
	- Cards não possuem mesmo formato (arredondamento, espaço interno, tamanho de fonte interna) e espaçamentos	Telas que possuem cards	várias	leve	alta
	- Estilo visual semelhante	Todas as	várias	leve	alta

	para cards, campos de textos, avisos e botões	telas			
	- Textos com formatação muito diversificada (tamanho, peso e tipo)		várias	leve	alta
	- Inconsistência na exibição da logo. Hora aparece apenas o nome na base da tela, hora aparece a logo no local do Home, hora aparece a logo na base da tela. Mantenha um padrão definitivo		várias	leve	alta
Reconhecimento em vez de memorização	- Botão voltar não conduz a tela anterior	- Tela de Detalhe do Paciente - Tela de Login do Paciente	2	grave	baixa
	- Telas para Paciente e Profissionais com plano de fundo com cores iguais ou semelhantes (ideal que houvesse diferenciação por cores nos dois ambientes)	Todas as telas	várias	moderado	alta
	- As telas com Steps, não possuem o botão voltar, deveria estar junto com o botão "próximo", de preferência em formato de ícones < >	Telas com Steps	4	moderado	média
Flexibilidade e eficiência de uso					
Projeto estético e minimalista	- Plano de fundo com texturas não condiz com uma estética minimalista	- Tela de Login, Cadastro, Inicial	5	leve	média
Prevenção de erro	- Estilo visual semelhante para cards, campos de textos, avisos e botões	todas as telas	várias	leve	alta
Ajudar os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e se recuperarem de erros					
Ajuda e documentação	- Aplicativo não possui tela ou recurso de ajuda	- Todo aplicativo	1	moderado	alta

APÊNDICE G - AVALIAÇÃO HEURÍSTICA PROFISSIONAL 2

Avaliador: Mauro Albuquerque

AVALIAÇÃO HEURÍSTICA - Pay Peace					
HEURÍSTICA VIOLADA	PROBLEMA	LOCAL	FREQÜÊNCIA	IMPACTO	PERSISTÊNCIA
Visibilidade do estado do sistema					
Correspondência entre o sistema e o mundo real					
Controle e liberdade do usuário	Como o usuário pode entrar em seu perfil (para alterar dados)?	Qualquer tela	1	grave	alta
	O usuário não consegue navegar nos paginadores	Várias telas	3	grave	alta
Consistência e padronização	Os campos de texto estão com visual semelhante aos dos botões.	- Tela de Login - Tela de Cadastro	2	moderado	baixa
	Não está claro o que é botão e o que é imagem.	Várias telas	2	moderado	alta
	As cores de background não seguem um padrão	Várias telas	várias	leve	alta
	Inconsistência no formato dos cards	Várias telas	3	leve	alta
	A marca ora aparece no topo da tela, ora em baixo.	Várias telas	3	leve	alta
Reconhecimento em vez de memorização					
Flexibilidade e eficiência de uso	O link "Não possui conta" não tem característica de link.	- Tela de login	1	leve	baixa

Projeto estético e minimalista	Telas com excesso de imagens ou ícones que não trazem valor para o usuário.	Várias telas	2	moderado	alta
Prevenção de erro					
Ajudar os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e se recuperarem de erros					
Ajuda e documentação	Não existe tela ou recurso de ajuda	- Todo aplicativo	1	moderado	alta

APÊNDICE H - AVALIAÇÃO HEURÍSTICA PROFISSIONAL 3

local, gravidade, justificativa e recomendações de solução; em um documento de texto editável.

Segunda Tela paciente ou profissional

Como voce desejaria continuar, parece um botão, apesar de nao ter bordas arredondadas
Adicionar titulo a pagina de login do paciente **Prevenção de erro, Flexibilidade e eficiência de uso, Reconhecimento em vez de memorização**

Tela de login paciente / profissional

Como voce desejaria continuar, parece um botão, apesar de nao ter bordas arredondadas
Adicionar titulo a pagina de login do paciente **Prevenção de erro, Flexibilidade e eficiência de uso, Reconhecimento em vez de memorização**

Tela inicial do paciente

inconsistência entre titulos da tela e botão, botão as vezes tem ícone e outros não
Consistência e padronização

Não sei como marcar os sintomas A-D-M - Flexibilidade e eficiência de uso (ERRO GRAVE, pois é um dos objetivos principais do negócio)

Botao não possui conta, cadastre-se aqui - sem link para cadastro e não parece ser um link ou botão Controle e liberdade do usuário, Consistência e padronização:

Meus dados e relatório semanal - poderia ser utilizado uma tab bar, para não ter que ficar voltando sempre para a home Controle e liberdade do usuário, Reconhecimento em vez de memorização, Flexibilidade e eficiência de uso

Botão pedir ajuda - poderia abrir um pop up com o texto descritivo e um botão para adicionar psicologo e outro botão para ligar

Tela de ajuda - texto do botão texto com tamanho menor que os outros botões - Prevenção de erro, Consistência e padronização

Tela profissionais disponiveis - poderia ter marcado algum com check, pra confirmar que foi adicionado - Visibilidade do estado do sistema;

Tela meus dados

Adicionar label nome acima da area do nome

ãrea já fez tratamento - se não é uma area editável, nao deveria ter radiobutton de sim ou não - Visibilidade do estado do sistema

Partes da telas separadas por blocos brancos, causam quebra visual, poderia ser só uma area branca para todos os campos, ou separados por linha Projeto estético e minimalista

Faltou a logo no final da tela, só tinha o nome do app (apesar de achar desnecessaria ter a logo na parte inferior da tela)- Consistência e padronização

Tela relatorio semanal

Marcacao dos dias e sintomas - não consigo identificar se é pra marcar ou só visualizar, Caso seja marcação precisaria de check ou salvar para confirmar ação - Prevenção de

erro, Flexibilidade e eficiência de uso, Reconhecimento em vez de memorização

Segunda área branca parte inferior- não identifiquei o que era = Flexibilidade e eficiência de uso, Visibilidade do estado do sistema;

Faltou a logo no final da tela, só tinha o nome do app (apesar de achar desnecessária ter a logo na parte inferior da tela)- Consistência e padronização

Ícone do calendário - nas outras telas não tem ícone, não agrega a tela - Consistência e padronização

Tela inicial logado profissional

Botões tamanhos diferentes da home do paciente - Consistência e padronização, Projeto estético e minimalista

Botões Meus dados e Pacientes poderiam ser tab bar para facilitar a navegação sem ter que ficar voltando pra home Flexibilidade e eficiência de uso

Título da tela - home - ausência do título da tela - Consistência e padronização, Reconhecimento em vez de memorização

Tela meus dados

Disponível para atendimento - se não é uma área editável, não deveria ter radiobutton de sim ou não - Visibilidade do estado do sistema

Partes das telas separadas por blocos brancos, causam quebra visual, poderia ser só uma área branca para todos os campos, ou separados por linha Projeto estético e minimalista

Adicionar o descrever áreas de texto e dar hierarquia na informação. Ex nome (fonte menor e acima do nome do paciente) - Consistência e padronização, Projeto estético e minimalista

Tela meus pacientes

Paciente Maria - Falta título da tela com nome da paciente - Consistência e padronização
Navegação - ao clicar no botão home vai para tela de login do paciente - Flexibilidade e eficiência de uso

Telas de cadastros

Adicionar labels para identificar que são áreas editáveis - Visibilidade do estado do sistema

Adicionar feedback visual como por exemplo um check verde se a área foi preenchida corretamente ou um asterisco vermelho se foi preenchida errada - Prevenção de erro, Flexibilidade e eficiência de uso,

Adicionar título a tela - Consistência e padronização, Reconhecimento em vez de memorização

Alterar nome do botão entrar para salvar já que está sendo feito um cadastro

Visibilidade do estado do sistema, Reconhecimento em vez de memorização

APÊNDICE I - MODELO DE QUESTIONÁRIO DE SATISFAÇÃO

ATENÇÃO: Você autoriza que os dados a partir daqui preenchidos sejam utilizados para a pesquisa?

**Processo gravado na tela, tempo total:

1. Você atualmente está cadastrado em aplicativos de saúde mental?
 - Sim, somente de ansiedade
 - Sim, somente de depressão
 - Sim, de ansiedade e depressão
 - Não, nunca utilizei
2. Você achou muito difícil encontrar a tela de exercício extra?
 - Sim
 - Não
 - Mais ou menos
3. Cite qual dificuldade foi essa: (complementar a gravação da tela com os comentários):
4. Você achou algum erro ou bug durante esse processo?(complementar a gravação da tela com os comentários)
5. Qual foi esse erro? Em qual tela se encontra?(complementar a gravação da tela com os comentários)
6. Você acredita que a paleta de cores utilizada está coerente com o tema de Saúde Mental? Caso contrário, descreva melhorias:
7. Você acredita que os textos e botões estão legíveis e fáceis de serem identificados?
8. Em relação ao background do protótipo como um todo, você teria alguma sugestão de melhoria?
9. Você sentiu falta de algum elemento gráfico ou audiovisual durante a navegação do protótipo?
10. De 1 a 5, qual seu grau de satisfação ao utilizar o protótipo do PsyPeace?
 - 1- péssimo, precisa melhorar muito
 - 2- não gostei tanto
 - 3- me sinto indiferente, tanto faz
 - 4- gostei
 - 5- excelente

11. Descreva aqui alguma sugestão de melhoria para o protótipo:

Agradeço imensamente a sua colaboração! Sua resposta irá me ajudar muito no trabalho.

APÊNDICE J - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 01

USUÁRIO 01

PERGUNTA 01: Você atualmente está cadastrado em aplicativos de saúde mental?

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 02: Você achou muito difícil encontrar a tela de exercício extra?

RESPOSTA: Sim.

PERGUNTA 03: Cite qual dificuldade foi essa:

RESPOSTA: Não viu o botão de "próximo" (acredita que o mesmo precisa ser destacado).

PERGUNTA 04: Você achou algum erro ou bug durante esse processo?

RESPOSTA: Sim.

PERGUNTA 05: Qual foi esse erro? Em qual tela se encontra?

RESPOSTA: O botão do paciente no perfil de "profissional" não funciona.

PERGUNTA 06: Você acredita que a paleta de cores utilizada está coerente com o tema de Saúde Mental?

RESPOSTA: Está coerente, fugiu do tradicional azul.

PERGUNTA 07: Você acredita que os textos e botões estão legíveis e fáceis de serem identificados?

RESPOSTA: Sim porém a tipografia "light" pode confundir.

PERGUNTA 08: Em relação ao background do protótipo como um todo, você teria alguma sugestão de melhoria?

RESPOSTA: Gostou do fundo.

PERGUNTA 09: Você sentiu falta de algum elemento gráfico ou audiovisual durante a navegação do protótipo?

RESPOSTA: Podia ter o trailer ou cartaz da série.

PERGUNTA 10: De 1 a 5, qual seu grau de satisfação ao utilizar o protótipo do PsyPeace?

RESPOSTA: 4.

PERGUNTA 11: Descreva aqui alguma sugestão de melhoria para o protótipo:

RESPOSTA: A data cinza não está tão visível; Escrever o jeito que se sente sem ser só o botão (escrever de forma mais livre); Trocar o botão de "sim" ou "não" para só a opção de "não foi possível baixar".

OBS: se demorou no menu principal e utilizou mais esse botão do que o 'voltar'.

APÊNDICE K - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 02

USUÁRIO 02

PERGUNTA 01: Você atualmente está cadastrado em aplicativos de saúde mental?

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 02: Você achou muito difícil encontrar a tela de exercício extra?

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 03: Cite qual dificuldade foi essa:

RESPOSTA: Não achou.

PERGUNTA 04: Você achou algum erro ou bug durante esse processo?

RESPOSTA: Sim.

PERGUNTA 05: Qual foi esse erro? Em qual tela se encontra?

RESPOSTA: O alinhamento do botão "iniciar" no tutorial e do botão "próximo" nas telas de ansiedade; Apertou no texto de "ansiedade" e foi para a tela de "exercício extra".

PERGUNTA 06: Você acredita que a paleta de cores utilizada está coerente com o tema de Saúde Mental?

RESPOSTA: Sim.

PERGUNTA 07: Você acredita que os textos e botões estão legíveis e fáceis de serem identificados?

RESPOSTA: Texto está okay, porém os botões "próximo" não possuem aparência de botão.

PERGUNTA 08: Em relação ao background do protótipo como um todo, você teria alguma sugestão de melhoria?

RESPOSTA: Sim, porém poderia dar foco na logo.

PERGUNTA 09: Você sentiu falta de algum elemento gráfico ou audiovisual durante a navegação do protótipo?

RESPOSTA: Talvez um pôster/cartaz da série.

PERGUNTA 10: De 1 a 5, qual seu grau de satisfação ao utilizar o protótipo do PsyPeace?

RESPOSTA: 4.

PERGUNTA 11: Descreva aqui alguma sugestão de melhoria para o protótipo:

RESPOSTA: Diminuir categoria da série; Alterar ícone da tela Mensagem; Colocar "Mensagem de Reflexão", em vez de "motivação".

OBS: tentou baixar o relatório.

APÊNDICE L - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 03

USUÁRIO 03

PERGUNTA 01: Você atualmente está cadastrado em aplicativos de saúde mental?

RESPOSTA: Não, mas já utilizou no passado.

PERGUNTA 02: Você achou muito difícil encontrar a tela de exercício extra?

RESPOSTA: Mais ou menos (após várias tentativas conseguiria).

PERGUNTA 03: Cite qual dificuldade foi essa:

RESPOSTA: Não estava explícito que teria alguma tela extra.

PERGUNTA 04: Você achou algum erro ou bug durante esse processo?

RESPOSTA: Sim.

PERGUNTA 05: Qual foi esse erro? Em qual tela se encontra?

RESPOSTA: Tela de "exercício extra" surgiu por um bug.

PERGUNTA 06: Você acredita que a paleta de cores utilizada está coerente com o tema de Saúde Mental?

RESPOSTA: Sim.

PERGUNTA 07: Você acredita que os textos e botões estão legíveis e fáceis de serem identificados?

RESPOSTA: Sim.

PERGUNTA 08: Em relação ao background do protótipo como um todo, você teria alguma sugestão de melhoria?

RESPOSTA: Quando está no fundo branco, em vez do gradiente, fica mais legível.

PERGUNTA 09: Você sentiu falta de algum elemento gráfico ou audiovisual durante a navegação do protótipo?

RESPOSTA: Ter o link para o jogo e demais atividades.

PERGUNTA 10: De 1 a 5, qual seu grau de satisfação ao utilizar o protótipo do PsyPeace?

RESPOSTA: 4.

PERGUNTA 11: Descreva aqui alguma sugestão de melhoria para o protótipo:

RESPOSTA: Recomendar jogo mobile (já que o aplicativo é mobile).

OBS: Apertou o calendário/relatório em vez do botão "responder".

APÊNDICE M - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 04

USUÁRIO 04

PERGUNTA 01: Você atualmente está cadastrado em aplicativos de saúde mental?

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 02: Você achou muito difícil encontrar a tela de exercício extra?

RESPOSTA: Mais ou menos.

PERGUNTA 03: Cite qual dificuldade foi essa:

RESPOSTA: Todas as informações estão no padrão, logo a tela de "exercício extra" não teve um destaque.

PERGUNTA 04: Você achou algum erro ou bug durante esse processo?

RESPOSTA: Sim.

PERGUNTA 05: Qual foi esse erro? Em qual tela se encontra?

RESPOSTA: Na tela de "exercício extra", os ícones de círculo para indicar a posição da página, estão errados.

PERGUNTA 06: Você acredita que a paleta de cores utilizada está coerente com o tema de Saúde Mental?

RESPOSTA: Cor preta da logo quebra, seria melhor colocar na cor verde; mudar a cor dos botões "voltar" e "menu principal" para a cor verde.

PERGUNTA 07: Você acredita que os textos e botões estão legíveis e fáceis de serem identificados?

RESPOSTA: Texto em grande parte, menos no exercício extra de "escrita terapêutica", seria melhor não deixar os tópicos em negrito.

PERGUNTA 08: Em relação ao background do protótipo como um todo, você teria alguma sugestão de melhoria?

RESPOSTA: Está funcionando bem.

PERGUNTA 09: Você sentiu falta de algum elemento gráfico ou audiovisual durante a navegação do protótipo?

RESPOSTA: Áudio na hora de clicar nos botões.

PERGUNTA 10: De 1 a 5, qual seu grau de satisfação ao utilizar o protótipo do PsyPeace?

RESPOSTA: 4.

PERGUNTA 11: Descreva aqui alguma sugestão de melhoria para o protótipo:

RESPOSTA: Cor das ilustrações destaca demais; "Relatório" parece ser onde você vai descrever como se sente; pergunta "como você está hoje" não parece ter ligação com o botão "responder"; Colocar tela de "exercício extra" como 2ª na ordem e não como último; Duplicar frame de calendário para impedir que o "profissional" vá para o menu do "paciente"; Na parte de "alterar dados" deixar um teclado ou no botão colocar "concluir alteração".

OBS: foi para o calendário/relatório em vez do botão "responder".

APÊNDICE N - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 05

USUÁRIO 05

PERGUNTA 01: Você atualmente está cadastrado em aplicativos de saúde mental?

RESPOSTA: Não, mas já utilizou no passado.

PERGUNTA 02: Você achou muito difícil encontrar a tela de exercício extra?

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 03: Cite qual dificuldade foi essa:

RESPOSTA: Achou intuitivo, tinha uma sequência.

PERGUNTA 04: Você achou algum erro ou bug durante esse processo?

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 05: Qual foi esse erro? Em qual tela se encontra?

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 06: Você acredita que a paleta de cores utilizada está coerente com o tema de Saúde Mental?

RESPOSTA: Está okay.

PERGUNTA 07: Você acredita que os textos e botões estão legíveis e fáceis de serem identificados?

RESPOSTA: Sim, porém o botão de relatório não tem um "título".

PERGUNTA 08: Em relação ao background do protótipo como um todo, você teria alguma sugestão de melhoria?

RESPOSTA: Tudo okay.

PERGUNTA 09: Você sentiu falta de algum elemento gráfico ou audiovisual durante a navegação do protótipo?

RESPOSTA: Sim, o jogo.

PERGUNTA 10: De 1 a 5, qual seu grau de satisfação ao utilizar o protótipo do PsyPeace?

RESPOSTA: 4.

PERGUNTA 11: Descreva aqui alguma sugestão de melhoria para o protótipo:

RESPOSTA: Colocar uma 'tab bar' e colocar jogos no aplicativo.

OBS: esqueceu as etapas do teste e ficou clicando aleatoriamente.

APÊNDICE O - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 06

USUÁRIO 06

PERGUNTA 01: Você atualmente está cadastrado em aplicativos de saúde mental?

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 02: Você achou muito difícil encontrar a tela de exercício extra?

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 03: Cite qual dificuldade foi essa:

RESPOSTA: Não teve.

PERGUNTA 04: Você achou algum erro ou bug durante esse processo?

RESPOSTA: Sim.

PERGUNTA 05: Qual foi esse erro? Em qual tela se encontra?

RESPOSTA: Aba de voltar do paciente, que está no profissional.

PERGUNTA 06: Você acredita que a paleta de cores utilizada está coerente com o tema de Saúde Mental?

RESPOSTA: Sim, está de acordo.

PERGUNTA 07: Você acredita que os textos e botões estão legíveis e fáceis de serem identificados?

RESPOSTA: Sim.

PERGUNTA 08: Em relação ao background do protótipo como um todo, você teria alguma sugestão de melhoria?

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 09: Você sentiu falta de algum elemento gráfico ou audiovisual durante a navegação do protótipo?

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 10: De 1 a 5, qual seu grau de satisfação ao utilizar o protótipo do PsyPeace?

RESPOSTA: 4.

PERGUNTA 11: Descreva aqui alguma sugestão de melhoria para o protótipo:

RESPOSTA: Mudança na transição; verificar o protótipo no modo noturno.

OBS: gostou do "contato de emergência"

APÊNDICE P - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 07

USUÁRIO 07

PERGUNTA 01: Você atualmente está cadastrado em aplicativos de saúde mental?

RESPOSTA: Sim, de ansiedade.

PERGUNTA 02: Você achou muito difícil encontrar a tela de exercício extra?

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 03: Cite qual dificuldade foi essa:

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 04: Você achou algum erro ou bug durante esse processo?

RESPOSTA: Sim.

PERGUNTA 05: Qual foi esse erro? Em qual tela se encontra?

RESPOSTA: Na barra de texto "ansiedade", acaba indo para a tela extra.

PERGUNTA 06: Você acredita que a paleta de cores utilizada está coerente com o tema de Saúde Mental?

RESPOSTA: Cores análogas seria bom (verde e azul bom).

PERGUNTA 07: Você acredita que os textos e botões estão legíveis e fáceis de serem identificados?

RESPOSTA: Texto do botão poderia ser maior, a diferença entre textos causam poluição.

PERGUNTA 08: Em relação ao background do protótipo como um todo, você teria alguma sugestão de melhoria?

RESPOSTA: Ilustrações calmas e com pouca opacidade no fundo, abstratas.

PERGUNTA 09: Você sentiu falta de algum elemento gráfico ou audiovisual durante a navegação do protótipo?

RESPOSTA: Ilustração no fundo.

PERGUNTA 10: De 1 a 5, qual seu grau de satisfação ao utilizar o protótipo do PsyPeace?

RESPOSTA: 3.

PERGUNTA 11: Descreva aqui alguma sugestão de melhoria para o protótipo:

RESPOSTA: Clicar fora nas telas overlay, para fecha-las; Cor menos saturada na caixa de texto não editável, assim como no calendário (ou trocar a cor da fonte cinza para outra).

APÊNDICE Q - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 08

USUÁRIO 08

PERGUNTA 01: Você atualmente está cadastrado em aplicativos de saúde mental?

RESPOSTA: Não, mas utilizava o daylio.

PERGUNTA 02: Você achou muito difícil encontrar a tela de exercício extra?

RESPOSTA: Mais ou menos.

PERGUNTA 03: Cite qual dificuldade foi essa:

RESPOSTA: Achar o título, não estava explícito nem intuitivo.

PERGUNTA 04: Você achou algum erro ou bug durante esse processo?

RESPOSTA: Sim.

PERGUNTA 05: Qual foi esse erro? Em qual tela se encontra?

RESPOSTA: Tela aparecendo após clicar na caixa de texto (tela de ansiedade).

PERGUNTA 06: Você acredita que a paleta de cores utilizada está coerente com o tema de Saúde Mental?

RESPOSTA: Sim, para tranquilidade.

PERGUNTA 07: Você acredita que os textos e botões estão legíveis e fáceis de serem identificados?

RESPOSTA: Sim.

PERGUNTA 08: Em relação ao background do protótipo como um todo, você teria alguma sugestão de melhoria?

RESPOSTA: Modo escuro seria interessante.

PERGUNTA 09: Você sentiu falta de algum elemento gráfico ou audiovisual durante a navegação do protótipo?

RESPOSTA: Botão de "+" para representar o extra ou sequência no botão de atividade, para indicar a tela de "exercício extra".

PERGUNTA 10: De 1 a 5, qual seu grau de satisfação ao utilizar o protótipo do PsyPeace?

RESPOSTA: 5.

PERGUNTA 11: Descreva aqui alguma sugestão de melhoria para o protótipo:

RESPOSTA: Nenhuma.

APÊNDICE R - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 09

USUÁRIO 09

PERGUNTA 01: Você atualmente está cadastrado em aplicativos de saúde mental?

RESPOSTA: Sim, de ansiedade e depressão.

PERGUNTA 02: Você achou muito difícil encontrar a tela de exercício extra?

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 03: Cite qual dificuldade foi essa:

RESPOSTA: Não entendeu o que era o menu principal, achava que teria que configurar algo mais.

PERGUNTA 04: Você achou algum erro ou bug durante esse processo?

RESPOSTA: Sim.

PERGUNTA 05: Qual foi esse erro? Em qual tela se encontra?

RESPOSTA: Caixa de texto como botão (tela de ansiedade).

PERGUNTA 06: Você acredita que a paleta de cores utilizada está coerente com o tema de Saúde Mental?

RESPOSTA: Sim.

PERGUNTA 07: Você acredita que os textos e botões estão legíveis e fáceis de serem identificados?

RESPOSTA: A fonte cinza está ruim.

PERGUNTA 08: Em relação ao background do protótipo como um todo, você teria alguma sugestão de melhoria?

RESPOSTA: Okay.

PERGUNTA 09: Você sentiu falta de algum elemento gráfico ou audiovisual durante a navegação do protótipo?

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 10: De 1 a 5, qual seu grau de satisfação ao utilizar o protótipo do PsyPeace?

RESPOSTA: 5.

PERGUNTA 11: Descreva aqui alguma sugestão de melhoria para o protótipo:

RESPOSTA: Seria interessante ter uma tab bar.

APÊNDICE S - RESULTADO DO QUESTIONÁRIO COM USUÁRIO 10

USUÁRIO 10

PERGUNTA 01: Você atualmente está cadastrado em aplicativos de saúde mental?

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 02: Você achou muito difícil encontrar a tela de exercício extra?

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 03: Cite qual dificuldade foi essa:

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 04: Você achou algum erro ou bug durante esse processo?

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 05: Qual foi esse erro? Em qual tela se encontra?

RESPOSTA: Não.

PERGUNTA 06: Você acredita que a paleta de cores utilizada está coerente com o tema de Saúde Mental?

RESPOSTA: Sim.

PERGUNTA 07: Você acredita que os textos e botões estão legíveis e fáceis de serem identificados?

RESPOSTA: Sim, tipografia okay.

PERGUNTA 08: Em relação ao background do protótipo como um todo, você teria alguma sugestão de melhoria?

RESPOSTA: Não, está bem minimalista.

PERGUNTA 09: Você sentiu falta de algum elemento gráfico ou audiovisual durante a navegação do protótipo?

RESPOSTA: Falta a tab bar.

PERGUNTA 10: De 1 a 5, qual seu grau de satisfação ao utilizar o protótipo do PsyPeace?

RESPOSTA: 4.

PERGUNTA 11: Descreva aqui alguma sugestão de melhoria para o protótipo:

RESPOSTA: A opção de rolagem no tutorial seria bom.