



DESIGN DE APLICATIVO DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS DE SAÚDE¹

Karen Rafaela da Silva Zuse², Diane Meri Weiller Johann³, Tarcisio Dorn de Oliveira⁴

¹ Pesquisa desenvolvida junto ao projeto “A experiência do usuário no uso de tecnologias educacionais, objetos e espaços urbanos”.

² Bacharela em Design pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUÍ);

³ Mestra em Design e Tecnologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS);

⁴ Doutor em Educação nas Ciências pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUÍ). Desenvolveu Estágio Pós-Doutoral em Arquitetura e Urbanismo pela Atitus Educação (CESME).

INTRODUÇÃO

É indiscutível que o mundo tem se tornado cada vez mais dependente da internet e, principalmente de tecnologias móveis, de acordo com o ITU (INTERNATIONAL TELECOMMUNICATION UNION, 2023) aproximadamente 5.4 bilhões de pessoas utilizam internet em 2023, o que corresponde a 67% da população mundial, além disso pesquisas apontaram que, em 2022, 73% da população mundial, acima dos 10 anos, possuía um telefone móvel. Ao olhar para a realidade do Brasil as estatísticas não sofrem grandes mudanças, de acordo com estudos conduzidos pelo Centro de Tecnologia de Informação Aplicada da Escola de Administração de Empresas de São Paulo (FGVCIA, 2023) havia, em 2023, 249 milhões de *smartphones* em uso no Brasil, o que representa 1,2 aparelhos por habitante.

A área da saúde, assim como muitos outros setores da sociedade, se viu afetada pela nova realidade imposta por tais tecnologias, segundo a WHO (WORLD HEALTH ORGANIZATION, 2018), as novas tecnologias móveis estão se tornando um importante recurso para os prestadores de serviços de saúde e saúde pública, pois são de fácil acesso e uso e disponibilizam de amplo alcance e aceitação do público, e por esses motivos apresentam potencial para revolucionar a forma como as pessoas interagem com os serviços de saúde.

Pensando nessas situações a proposta é desenvolver a interface de um aplicativo de prestação de serviços que conecte profissionais da saúde e bem estar, que estejam dispostos a oferecer seus serviços a domicílio, a famílias ou indivíduos que deles necessitem. O projeto objetiva principalmente identificar, através da análise e aplicação de metodologias voltadas para criação de interface, como aplicar o Design centrado no usuário no desenvolvimento de um aplicativo de prestação de serviços de saúde.



utilizariam o aplicativo e, para haver uma compreensão maior sobre em quais contextos o aplicativo seria útil ou necessário, foram elaborados dois *storyboards*, baseados nas personas.

Para finalizar a fase de imersão foi realizada uma análise SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*), para identificar as forças, fraquezas, oportunidades e ameaças do projeto, visando compilar e compreender mais profundamente as informações obtidas e analisadas anteriormente.

Já a fase de **ideação** busca gerar ideias, formando soluções para o contexto dos problemas do projeto proposto. Para compreender as diferentes estruturas que o aplicativo poderia tomar, para que tornasse a navegação mais simples e espontânea possível, foi desenvolvido um diagrama que representa a arquitetura da informação, representando a forma como as informações seriam distribuídas nas interfaces e como elas interagem entre si.

Uma vez que a estrutura do aplicativo havia sido determinada o foco passou a ser o *layout* a ser utilizado nas interfaces, como organizar a distribuição de informações de modo a proporcionar uma experiência de uso agradável e intuitiva. Para isso foram utilizados *wireframes*, que são diagramas visuais que exemplificam a estrutura e *layout* da interface. Foram desenvolvidos 7 *wireframes*: perfil do usuário, home, lista de especializações, lista de perfis dos profissionais de uma especialização, perfil do profissional, chat e área para agendamento.

Foram definidas também as cores utilizadas no projeto, que se resumem a tons claros de cinza e branco, que serão utilizados como base e transmitem calma, paz, e equilíbrio e tons de verde, que serão responsáveis pelo contraste e destaque na interface, estes que são frequentemente associadas a áreas da saúde, além de transmitir esperança e sensação de bem estar. Foram desenvolvidos ícones para o aplicativo, com intenção de que eles fossem simples e de fácil reconhecimento e que mantivessem a consistência com os demais elementos da identidade visual, para assim otimizar e tornar mais proveitosa a navegação do usuário através do sistema.

Foram definidas fontes tipográficas para serem aplicadas no decorrer do projeto, sendo elas: Roboto regular e semibold e Lexend Deca regular. Ambas são fontes modernas, claras, e de fácil legibilidade, o que é essencial uma vez que, tipografias normalmente tem seu tamanho reduzido devido ao tamanho limitado de tela dos dispositivos móveis. Havia também a necessidade de uma logo para o aplicativo, para ser utilizada como um ícone. Assim, foi



CONSIDERAÇÕES FINAIS

À vista dos comuns problemas, das demandas do mercado e da sociedade, no que diz respeito ao atendimento de saúde a domicílio, estes que foram identificados no decorrer da pesquisa, foi elaborado o projeto de design da interface de um aplicativo que tem como objetivo justamente, oferecer um meio que aproximasse os profissionais da saúde de clientes/paciente que necessitassem de seus serviços a domicílio, proporcionando uma opção rápida, conveniente e oportuna para que tais tipo de atendimentos acontecessem.

Com o desenvolvimento do protótipo virtual foi possível ter uma visão preliminar simplificada de como o aplicativo funcionaria sendo possível, dessa forma, concluir que o projeto cumpriu com as demandas impostas e foi capaz de solucionar os problemas apresentado de forma eficiente, além disso o protótipo também possibilitou a avaliação da usabilidade do aplicativo, que foi satisfatória. Esse resultado foi possível devido à extensa pesquisa, estudo e aplicação dos fundamentos do design e das noções relacionadas a UX e UI, apresentadas neste trabalho.

Palavras-chave: UX / UI design. Design de aplicativos. Saúde.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FGV CIA. **Uso de TI no Brasil:** País tem mais de dois dispositivos digitais por habitante, revela pesquisa. 2023. Disponível em: <https://portal.fgv.br/noticias/uso-ti-brasil-pais-tem-mais-dois-dispositivos-digitais-habitante-revela-pesquisa>. Acesso em: 29.07. 2024.

ITU, International Telecommunication Union. **Statistics.** [s.l.: s.n.]. 2023. Disponível em: <<https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>>. Acesso em: 29.07. 2024.

VIANNA, Maurício et al. **Design thinking:** Inovação em negócios. 1. ed. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. 162 p.

WHO, World Health Organization. **MHealth:** use of appropriate digital technologies for public health. Report by the Director-General. [s.l.: s.n.], 2018. Disponível em: <https://apps.who.int/gb/ebwha/pdf_files/WHA71/A71_20-en.pdf>. Acesso em: 29.07. 2024.