

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA
SOUZA**

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL DE MAUÁ

Curso Técnico em Informática

Alan Pereira Aires

Breno Oliveira Lacerda

Gabriel Massanobu Carvalho Tagawa

Pedro Alexandre da Silva

Rafael Pavani de Souza Silva

**ME AJUDA AÍ: Site de Autoajuda sobre Manutenções e Tarefas do
Cotidiano**

Mauá – SP

2023

Alan Pereira Aires
Breno Oliveira Lacerda
Gabriel Massanobu Carvalho Tagawa
Pedro Alexandre da Silva
Rafael Pavani de Souza Silva

**ME AJUDA AÍ: Site de Autoajuda sobre Manutenções e Tarefas do
Cotidiano**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Informática da Etec de Mauá, orientado pelo Profº Carlos Ronny de Souza, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Informática.

Mauá – SP

2023

Alan Pereira Aires
Breno Oliveira Lacerda
Gabriel Massanobu Carvalho Tagawa
Pedro Alexandre da Silva
Rafael Pavani de Souza Silva

**ME AJUDA AÍ: Site de Autoajuda sobre Manutenções e Tarefas do
Cotidiano**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso Técnico em Informática da Etec de Mauá,
orientado pelo Profº Carlos Ronny de Souza, como
requisito parcial para obtenção do título de técnico
em Informática.

Profº Douglas dos Santos
Etec de Mauá – Avaliador

Profº Eder Fiori Saraiva Chimenes
Etec de Mauá – Avaliador

Profº Humberto Luiz de Toledo
Etec de Mauá – Avaliador

Mauá – SP
2023

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de expressar nossos sinceros agradecimentos a todas as pessoas que contribuíram para a realização deste trabalho.

Agradecemos profundamente à nossa primeira orientadora Prof^a Áquila Porfirio Almeida Santos e nosso atual orientador Prof^o Carlos Ronny de Souza por suas orientações, e conhecimentos compartilhados. Suas orientações desempenharam um papel fundamental no desenvolvimento deste trabalho.

Também gostaríamos de agradecer aos amigos e colegas que estiveram ao nosso lado durante os desafios e momentos de estudo. Suas contribuições e amizade tornaram essa jornada mais significativa.

À Escola Técnica Estadual de Mauá (ETEC) e seus professores, agradecemos a oportunidade de aprendizado e crescimento acadêmico.

Por fim, agradecemos a todos que de alguma forma apoiaram este projeto, direta ou indiretamente.

Este trabalho não teria sido possível sem a ajuda e apoio de todos vocês. Obrigado.

RESUMO

O presente trabalho, aborda a criação de um site voltado para auxiliar usuários que possuem baixo conhecimento técnico ou falta de habilidades práticas, com ênfase em manutenções e tarefas do cotidiano. O site tem como público-alvo jovens adultos que moram sozinhos e que enfrentam dificuldades em lidar com tarefas básicas.

O site "Me Ajuda Aí!" busca suprir a necessidade desse público, fornecendo informações simples e práticas por meio de tutoriais, vídeos e a possibilidade de contatar técnicos especializados. O site tem o propósito de empoderar os usuários, capacitando-os a realizar tarefas essenciais por conta própria, e oferece uma abordagem didática e acessível para superar a falta de familiaridade com conceitos técnicos e jargões. A monografia explora o modelo de negócios por trás do "Me Ajuda Aí!", incluindo o Business Model Canvas. Além disso, é realizada uma análise *SWOT* para avaliar as forças, fraquezas, oportunidades e ameaças do projeto.

O desenvolvimento do site envolveu o uso de ferramentas como o *Canva* para a identidade visual, *Microsoft Visual Studio* para programação, e *Google Forms* para pesquisa de campo. A identidade visual do "Me Ajuda Aí!" foi cuidadosamente elaborada, com um logotipo que simboliza seu propósito e uma escolha de cores que refletem otimismo e neutralidade. A tipografia selecionada contribui para a personalidade visual da marca. Protótipos de baixa e alta fidelidade foram criados para testar e validar o conceito do site, e um diagrama de caso de uso foi desenvolvido para representar as interações entre os atores e as funcionalidades do sistema.

Palavras-Chave: Auxílio – Baixo Conhecimento – Falta de Habilidades Práticas – Capacitação – Site

ABSTRACT

The present work addresses the creation of a website aimed at assisting users with low technical knowledge or a lack of practical skills, with an emphasis on everyday maintenance and tasks. The website is targeted at young adults who live alone and face difficulties in handling basic tasks.

The "Me Ajuda Aí!" website aims to meet the needs of this audience by providing simple and practical information through tutorials, videos, and the option to contact specialized technicians. The website's purpose is to empower users by equipping them to perform essential tasks on their own, offering a didactic and accessible approach to overcome the lack of familiarity with technical concepts and jargon. The monograph explores the business model behind "Me Ajuda Aí!" and includes the Business Model Canvas. In addition, a SWOT analysis is conducted to assess the project's strengths, weaknesses, opportunities, and threats.

The development of the website involved the use of tools such as Canva for visual identity, Microsoft Visual Studio for programming, and Google Forms for field research. The visual identity of "Me Ajuda Aí!" was carefully crafted, featuring a logo that symbolizes its purpose and a choice of colors that reflect optimism and neutrality. The selected typography contributes to the brand's visual personality. Low and high-fidelity prototypes were created to test and validate the website's concept, and a use case diagram was developed to represent interactions between actors and system functionalities.

Key-words: Assistance – Low Knowledge – Lack of Practical Skills – Empowerment – Website

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	4
2. DESENVOLVIMENTO.....	5
2.1. Desafios para pessoas com baixo conhecimento técnico e habilidades práticas.....	5
2.2. Propósito do site.....	6
2.3. Business Model Canvas.....	8
2.3.1. Proposta de Valor.....	8
2.3.2. Segmento de Clientes.....	9
2.3.3. Canais.....	9
2.3.4. Relacionamento.....	9
2.3.5. Estrutura de Receitas.....	9
2.3.6. Recursos Chave.....	9
2.3.7. Atividades Chave.....	10
2.3.8. Parcerias Chave.....	10
2.3.9. Estrutura de Custos.....	10
2.4. Pesquisa de Campo.....	11
3. ANÁLISE SWOT.....	15
4. TRABALHOS RELACIONADOS.....	17
5. MODELAGEM DO PROJETO.....	18
5.1. Metodologia.....	18
5.2. Identidade Visual.....	18
5.3. Protótipos.....	22
5.4. Diagrama de Caso de Uso.....	24
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	25
7. REFERÊNCIAS.....	26

1. INTRODUÇÃO

A tecnologia vem crescendo exponencialmente, conforme os anos se passam, antes, algo que parecia ser impossível para a época, hoje, é algo comum. Nos primórdios da sociedade, quando a comunicação entre as pessoas era feita a partir de cartas, e, por exemplo, se você quisesse falar com alguém do outro lado do mundo, levaria dias ou até semanas para aquela mensagem chegar ao destinatário, ninguém imaginava que mais para frente haveria um dispositivo tão pequeno, mas tão poderoso, que ao enviar uma mensagem para uma pessoa do outro lado do mundo, no que antes demorava semanas, não demora nem um segundo hoje. A tecnologia não só evoluiu na comunicação, mas em tudo em nossa vida. Ela passou a ser mais rápida, e nós nos acostumamos com isso. Porém uma pesquisa do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) mostra que em 2021, cerca de 28,2 milhões de pessoas não utilizavam a internet, e dentre os principais motivos, está que a maioria simplesmente não sabia utilizar.

Outra pesquisa feita pelo IBGE, em 2022, de um total de 74,1 milhões de domicílios no país, um percentual equivalente a 15,9% (11,8 milhões) tinham apenas um morador. É a maior proporção de unidades domésticas unipessoais desde 2012. A estimativa é que este número aumente, a faixa etária deste grupo de pessoas, são mais jovens a partir de 15 anos. Com esta pesquisa, podemos ver que muitas pessoas estão optando por viverem sozinhas em seus lares, porém, muitas delas não estão completamente preparadas para tantas responsabilidades e afazeres que um lar exige. É necessário saber como lidar com diversos imprevistos que a rotina diária pode e vai trazer.

Ao analisar as soluções prévias existentes, podemos observar que muitas delas se concentram em tutoriais e dicas genéricas disponíveis em formatos diversos, como vídeos ou artigos online. No entanto, essas soluções costumam ser fragmentadas e não abrangem uma variedade completa de tarefas básicas. Além disso, muitas vezes falham em apresentar informações de forma acessível e didática, dificultando a compreensão por parte dos usuários menos experientes. O site "Me Ajuda Ai!", vem trazendo soluções para o dia a dia deste grupo de pessoas, com informações simples e práticas, com imagens ilustrativas e vídeos, caso não consiga resolver. E se ainda sim não der certo, no caso das manutenções básicas, o

usuário, poderá contar com técnicos especializados na área que a manutenção se enquadra, e claro que de acordo com a região a pessoa está localizada. (talvez seja retirado)

2. DESENVOLVIMENTO

2.1. Desafios para pessoas com baixo conhecimento técnico e habilidades práticas

Ao desenvolver um site de autoajuda voltado para auxiliar usuários que possuem baixo conhecimento técnico ou falta de habilidades práticas, é fundamental compreender as características e desafios enfrentados por esse público-alvo específico. Essas pessoas podem se sentir inseguras e desorientadas diante de tarefas básicas do cotidiano, o que requer uma abordagem cuidadosa e adaptada às suas necessidades.

Uma das principais características do público-alvo do site "Me Ajuda Aí!" é a falta de familiaridade com conceitos técnicos e habilidades práticas. Esses indivíduos podem não ter sido ensinados ou tiveram pouca exposição a conhecimentos básicos sobre manutenção e tarefas cotidianas. Além disso, podem apresentar baixa confiança em suas capacidades de realizar essas tarefas, o que pode impactar sua motivação e iniciativa.

Outro desafio enfrentado por esse público-alvo é a dificuldade de compreensão de informações complexas ou jargões técnicos. É necessário adotar uma abordagem didática e simplificada ao apresentar conceitos e instruções, para garantir que as informações sejam acessíveis e compreensíveis para todos os usuários.

Adicionalmente, é importante considerar a possibilidade de resistência à tecnologia. Muitas pessoas com baixo conhecimento técnico pode sentir-se intimidadas ou receosas em relação ao uso de sites e aplicativos. Nesse sentido, é necessário criar uma interface amigável e intuitiva, com recursos de usabilidade que facilitem a navegação e a interação dos usuários.

Ao abordar essas características e desafios do público-alvo, o site "Me Ajuda Aí!" busca proporcionar uma experiência de aprendizado positiva e encorajadora,

incentivando a confiança e a autonomia dos usuários em relação a tarefas básicas do cotidiano.

2.2. Propósito do site

Como foi abordada anteriormente, a taxa de lares unipessoais, ou seja, lares em que as pessoas moram sozinhas está crescendo, também, existem muitas pessoas que ainda tem dificuldades em acessar a internet, além disso, muitas não conseguem realizar tarefas e reparos básicos corriqueiros.

Um lar exige muita responsabilidade, e nunca se sabe quando um problema irá aparecer, como uma lâmpada ou a resistência de um chuveiro queimar. Se isso acontece com este grupo de pessoas, é um motivo de muita preocupação, pois ao se deparar com estes problemas elas não sabem o que fazer, e acabam recorrendo à internet ou a pessoas próximas, o que acaba sendo pouco constrangedor.

A internet está recheada de informações de todos os tipos, e no “calor” do momento, no desespero, o usuário acaba acessando o que ele vê pela frente, muitas vezes não verificando se aquela informação fornecida é confiável, que no caso destes usuários, acaba confundindo ainda mais.

É importante falar sobre usabilidade, que é a medida da facilidade de uso de um sistema ou produto. Segundo Nielsen (2012), a usabilidade é composta por cinco componentes: facilidade de aprendizado, eficiência, facilidade de memorização, baixa taxa de erros e satisfação do usuário. Outro conceito importante é a Experiência do Usuário, do inglês *User Experience* (UX), que se refere à percepção que o usuário tem do site durante a interação. De acordo com Norman (2013), a UX é composta por três elementos principais: usabilidade, acessibilidade e estética.

O “Me Ajuda Aí!” com uma interface amigável, traz informações de forma clara e objetiva, auxiliando o usuário a ter informações confiáveis de forma prática.

O conceito de autoajuda desempenha um papel fundamental na sociedade atual, especialmente no contexto apresentado. Autoajuda refere-se à capacidade de uma pessoa se ajudar, adquirir habilidades e conhecimentos necessários para

enfrentar desafios e resolver problemas por conta própria. Segundo Maslow (1970), a autoajuda é uma forma de desenvolvimento pessoal que permite aos indivíduos alcançarem a autossuficiência e o autodomínio.

No contexto do site "Me Ajuda Aí!", a autoajuda se torna essencial, uma vez que muitos indivíduos podem se sentir desamparados e dependentes de terceiros para realizar tarefas simples do cotidiano. O site busca capacitar os usuários, fornecendo orientações e recursos práticos para que possam desenvolver habilidades básicas, como trocar uma lâmpada ou fazer uma manutenção em um chuveiro.

A importância da autoajuda reside no empoeiramento dos indivíduos, permitindo-lhes superar obstáculos e se tornarem mais independentes em suas atividades diárias. Como afirma Covey (1989), a autoajuda envolve a busca por soluções e estratégias que capacitam os indivíduos a lidar com os desafios e problemas que encontram em suas vidas. O site busca fornecer essa capacitação, oferecendo recursos de fácil acesso e compreensão para que os usuários possam aprender e aplicar habilidades básicas no seu cotidiano.

2.3. Business Model Canvas

O Business Model Canvas é uma ferramenta de planejamento estratégico amplamente utilizado no desenvolvimento de negócios e projetos. Ele fornece uma visão geral e estruturada de todos os elementos-chave de um modelo de negócio em um formato visual e conciso. O Canvas é composto por nove blocos interconectados que abordam diferentes aspectos do negócio, permitindo uma compreensão abrangente da proposta de valor, do público-alvo, dos canais de distribuição, das fontes de receita, dos recursos necessários e das parcerias estratégicas, entre outros elementos importantes.

Os nove blocos do Canvas incluem: Segmentos de Clientes, Proposta de Valor, Canais de Distribuição, Relacionamento com o Cliente, Fontes de Receita, Recursos Principais, Atividades-chave, Parcerias Principais e Estrutura de Custos. Cada bloco é projetado para capturar informações e insights cruciais sobre o modelo de negócio em questão.

Imagem 1: Business Model Canvas do Site



Fonte: Os Autores

2.3.1. Proposta de Valor

Um site de autoajuda para manutenções e tarefas domésticas do dia-a-dia dos usuários, onde muitas pessoas, de faixa etária mais jovem, não tem conhecimento sobre tarefas e manutenções rotineiras, pois não tentaram ou não precisaram

aprender. Nosso diferencial é juntar as funções dos nossos dois principais concorrentes em um só lugar, facilitando o usuário e oferecendo conhecimento.

2.3.2. Segmento de Clientes

Nosso site é para a faixa etária mais jovem (18-30 anos), que moram sozinhos e não foram ensinados e não aprenderam a realizar as tarefas básicas do cotidiano. Para pessoas que não tem uma habilidade prática para realizar tais atividades

2.3.3. Canais

Para alcançar os usuários as principais formas serão via redes sociais, como o *Instagram*, *Facebook*, *Whatsapp* e *LinkedIn*; Anúncios online e no popular “boca a boca”, usuários comentando e indicando o site para quem não o conhece.

2.3.4. Relacionamento

O constante contato com os usuários do site é algo muito importante, é crucial manter um contato, pensando nisso o nosso relacionamento com eles serão via redes sociais; Avaliações do Google; Avaliações dentro do site; Newsletter.

2.3.5. Estrutura de Receitas

Para a estrutura de receitas do “Me Ajuda Aí!” pensamos no Google ADS e cobrar uma taxa acessível para a hospedagem dos técnicos.

2.3.6. Recursos Chave

Para toda a programação do site será utilizado o *Microsoft Visual Studio* e *Microsoft Visual Studio Code*, para apresentações de slides e toda parte de design, utilizaremos o *Canva*, para o relacionamento com os usuários e compartilhamento,

iremos utilizar as redes sociais como *Instagram*, *Facebook*, *Whatsapp* e *LinkedIn*, para pesquisa de campo, o *Google Forms*.

2.3.7. Atividades Chave

O “Me Ajuda Aí!” contará com 3 seções: “Problemas Comuns” onde terá diversos tutoriais relacionados a manutenções e reparos básicos, se o usuário não conseguir resolver, terão vídeos do *Youtube* selecionados que o auxiliarão, se a pessoa ainda não conseguir, ela poderá contatar um técnico hospedado no site e especializado na área. “Como Fazer?” onde terá diversos tutoriais sobre tarefas básicas do dia a dia. “Dicas” onde terá diversas dicas e curiosidades que ajudarão o usuário em sua rotina.

2.3.8. Parcerias Chave

Os principais parceiros do “Me Ajuda Aí!” serão a instituição escolar, a Escola Técnica Estadual de Mauá (ETEC), juntamente com o Centro Paula Souza (CPS), nossas ferramentas de divulgação, os Técnicos e Usuários.

2.3.9. Estrutura de Custos

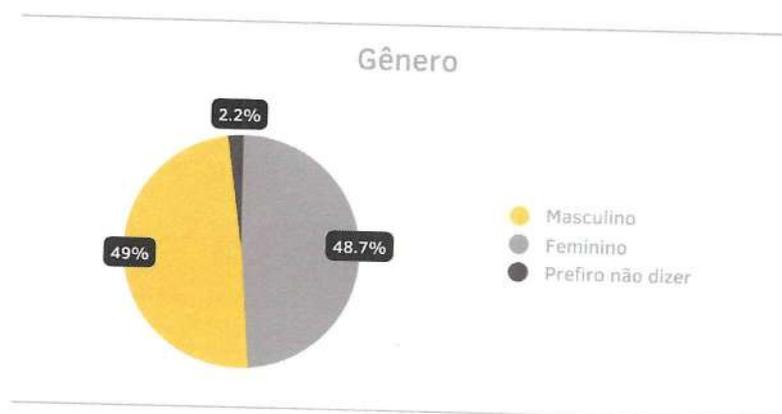
Nossa estrutura de custos será composta pela aplicação dos anúncios, maior divulgação na internet e redes sociais, como por exemplo, turbinar publicações.

2.4. Pesquisa de Campo

Com um total de aproximadamente 310 respostas, foi realizada uma pesquisa de campo, na plataforma do *Google Forms*.

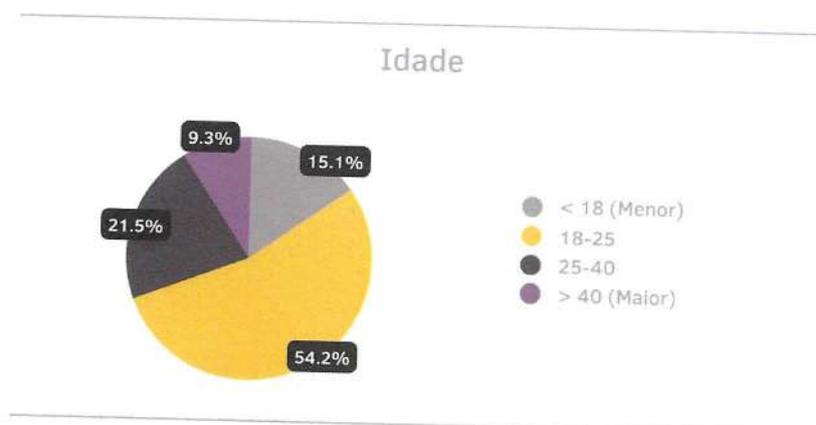
- O gênero mais predominante é o masculino;

Gráfico 1: Gênero



- A principal faixa etária é de 18 a 25 anos;

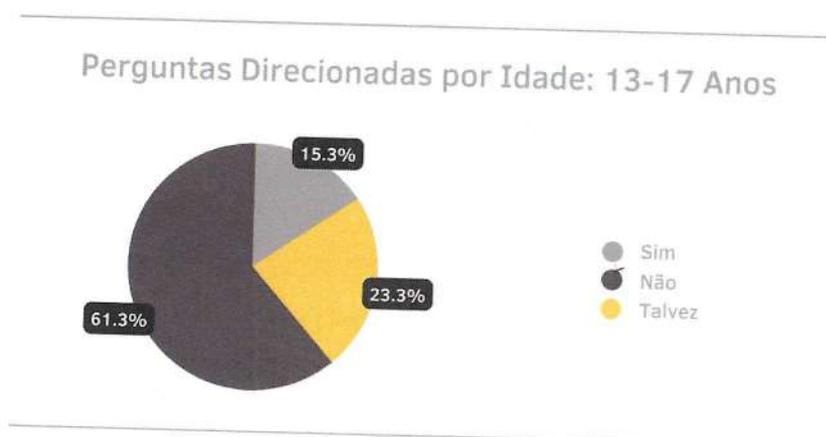
Gráfico 2: Idade



Realizamos algumas perguntas específicas para cada faixa etária:

- Você adolescente (13 - 17 anos), já se sente preparado para certas dificuldades que aparecem no cotidiano? E se preparar para ficar independente?

Gráfico 3: Perguntas Direcionadas para 13-17 anos



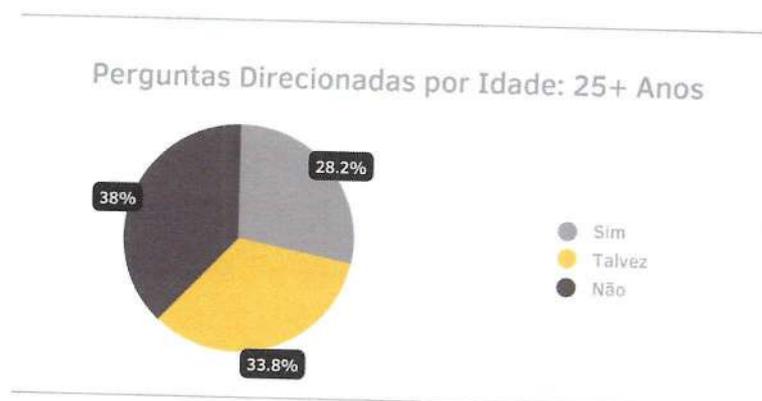
- Se você que está saindo da adolescência, e está na juventude (18 - 25), você já se sente preparado para viver sozinho e se deparar com algumas dificuldades do cotidiano em sua residência?

Gráfico 4: Perguntas Direcionadas para 18-25 anos



- Se você que está na fase adulta, você sabe realizar manutenções e tarefas simples do cotidiano em sua residência?

Gráfico 5: Perguntas Direcionadas para 25+ anos



Agora perguntas para todas as faixas etárias:

Gráfico 6: Você sabe reparar coisas simples do cotidiano, na sua residência? Ex: Trocar resistência do chuveiro; trocar lâmpadas...



Gráfico 7: E afazeres básicos? Ex: Fazer um arroz...



Gráfico 8: Quando você não sabe fazer algo na sua casa você...



3. ANÁLISE SWOT

A Análise SWOT é uma ferramenta estratégica amplamente utilizada no desenvolvimento de negócios e projetos. A análise SWOT nos permite identificar e avaliar os fatores internos e externos que podem influenciar o sucesso do site. Ao examinar os pontos fortes, podemos identificar as habilidades, recursos e características que nos diferenciam.

Além disso, a análise SWOT nos permite identificar oportunidades que podem ser aproveitadas no contexto do site de autoajuda. Isso pode envolver tendências de mercado, lacunas nas soluções existentes ou parcerias estratégicas que podem impulsionar o sucesso do projeto. Ao identificar e aproveitar essas oportunidades, podemos aumentar o potencial de alcance e impacto do site.

A análise SWOT é dividida em fatores positivos -Força e Oportunidades - e fatores negativos -Fraquezas e Ameaças-.

As forças do "Meu Ajuda Aí!" é o usuário conseguir obter informações rápidas e confiáveis além do fato de trazer conhecimento. O nosso site faz a junção dos nossos principais concorrentes o "*WikiHow*", site de tutoriais ilustrados e "*Get Ninjas*", site onde o usuário solicita e encontra profissionais de acordo com o problema que ela tem, também o nosso site divulgará os técnicos que irão prestar serviços. Nossa identidade visual.

Nossas oportunidades seriam, acontecimentos que podem auxiliar no nosso crescimento, seria a falta de conhecimento técnico dos usuários e o aumento da utilização da internet.

Nossa principal fraqueza é a força dos nossos concorrentes e a dificuldade de divulgação. Os fatores que nos ameaçam é a falta de conexão de internet a força e o sucesso dos concorrentes.

Imagem 2: Análise SWOT/FOFA do Site



Fonte: Os Autores

4. TRABALHOS RELACIONADOS

Ao longo dos anos, diversos trabalhos relacionados têm abordado o conceito de autoajuda com o objetivo de auxiliar usuários que não possuem conhecimentos básicos. Esses trabalhos fornecem insights valiosos sobre abordagens, recursos e estratégias específicas aplicadas nesse contexto, contribuindo para o aprimoramento de soluções voltadas para esse público. Alguns exemplos são:

- "Manual do Mundo": O Manual do Mundo é um site brasileiro bastante popular que oferece tutoriais em formato de vídeos e artigos sobre diversos temas, desde experiências científicas até dicas práticas para o dia a dia. O site visa simplificar conceitos complexos e torná-los acessíveis para pessoas de todas as idades, incentivando a experimentação e a aprendizagem prática.
- "Cozinha do Bom Gosto": A Cozinha do Bom Gosto é um site criado pela chef de cozinha Gabriela Rossi, onde são disponibilizadas receitas e dicas culinárias de forma clara e acessível. O site tem como objetivo auxiliar pessoas com pouca experiência na cozinha a preparar pratos saborosos e variados, com instruções detalhadas e fotos passo a passo. Assim como outros diversos sites que receitas.
- O "WikiHow" é um site colaborativo que fornece guias e tutoriais passo a passo sobre uma ampla variedade de tópicos. Foi criado em 2005 por Jack Herrick, um empresário americano, com o objetivo de ajudar as pessoas a aprender a fazer praticamente qualquer coisa. O site baseia-se no conceito de colaboração, permitindo que os usuários criem e editem artigos para compartilhar seu conhecimento e experiência com a comunidade. Ele contém milhares de artigos abrangendo uma ampla gama de categoria.
- "GetNinjas" é uma plataforma de serviços online que foi criada em 2011, no Brasil, por Eduardo L'Hotellier. Ele conecta prestadores de serviços autônomos ou pequenas empresas a clientes que buscam serviços em uma variedade de categorias, como reformas, serviços domésticos, eventos, aulas particulares, assistência técnica e muito mais. A plataforma funciona como um mercado digital, onde os profissionais se cadastram e oferecem seus serviços, enquanto os clientes procuram por esses serviços e entram em contato com os prestadores por meio do aplicativo ou site.

5. MODELAGEM DO PROJETO

5.1. Metodologia

Para a realização do nosso projeto, utilizamos diversas ferramentas, para o design geral de todo o site usufruímos do “*Canva.com*” site gratuito, de fácil utilização, onde possui muitas ferramentas possibilitando criar muitos designs, realizamos toda a identidade visual, a apresentação de slides e tudo mais que necessitou de ser algo mais visual.

Utilizamos a plataforma do *Google Forms* para realização da pesquisa de campo, utilizamos outras ferramentas de apoio para a realização de modelos específicos como o Diagrama de Caso de Uso e o Canva por exemplo. Manipulamos as plataformas do Microsoft Office, Star UML.

A programação do site foi realizada com as linguagens HTML, CSS, PHP, Java Script e MySQL.

5.2. Identidade Visual

A Identidade Visual é o conjunto de elementos visuais que representa a imagem de uma marca, empresa, produto ou serviço.

*People need some way of understanding the product or service they wish to use, some sign of what it is for, what is happening, and what the alternative actions are. People search for clues, for any sign that might help them cope and understand. It is the sign that is important, anything that might signify meaningful information. Designers need to provide these clues. What people need, and what designers must provide, are signifiers. Good design requires, among other things, good communication of the purpose, structure, and operation of the device to the people who use it. That is the role of the signifier. (NORMAN. **The Design of Everyday Things**. Basic Books, 2002, p.14)*

É a forma como uma organização se apresenta visualmente ao mundo, transmitindo seus valores, personalidade e diferenciais por meio de elementos gráficos consistentes e reconhecíveis, como foi dito por Norman (2002), as pessoas necessitam entender o que a marca quer, precisam desejar o produto ou serviço, ainda de acordo com Norman (2002), os designs precisam retratar o que as pessoas precisam, precisa ter uma boa comunicação, um propósito, uma estrutura.

A Identidade Visual inclui diversos componentes, como logotipo, cores, tipografia, padrões, imagens e outros elementos visuais que compõem a identidade visual da marca. Cada um desses elementos desempenha um papel importante na construção da imagem e na comunicação visual da empresa.

Imagem 3: Logo do Site "Me Ajuda Aí!"



Fonte: Os Autores

Na logomarca do site conta com seu nome no centro da imagem, um nome simples e que remete ao seu propósito, onde imaginamos um usuário solicitando ajuda, juntamente com o nome, no canto esquerdo temos uma engrenagem, simbolizando principalmente uma das funções do site, que é os tutoriais de manutenções do cotidiano, mas também significa progresso, engenhosidade, peça fundamental, uma engrenagem em uma máquina é responsável pelo movimento e funcionamento da mesma.

O logotipo é um dos principais elementos da identidade visual, sendo a representação gráfica da marca, como o próprio nome diz a identidade da empresa. Ele deve ser único, memorável e expressar os valores e atributos da empresa. Além

disso, as cores escolhidas para a identidade visual têm o poder de transmitir emoções e criar associações com a marca.

Imagem 4: Principais Cores Presentes no Site



#EFEFEF

Fonte: Os Autores

Como abordado as cores devem ser escolhidas a partir de muita reflexão do que a empresa quer gerar no cliente, no usuário, é a chamada psicologia das cores. Acima temos as 3 cores que compõe o site, de acordo com a psicologia das cores, o amarelo (#ffd230) remetendo otimismo, alegria e esperança, e as outras duas cores, cores mais neutras, o tom mais claro (#efefef) para substituir o branco e o cinza (#808080) remetendo neutralidade, sofisticação, equilíbrio e autocontrole. A tipografia utilizada também contribui para a personalidade visual da empresa, transmitindo uma mensagem adequada ao seu posicionamento no mercado. A tipografia utilizada no “Me Ajuda Aí!” foi a *TAN Headline* para títulos, *TAN Summers* para subtítulos e *Clear Sans Regular* para todos os outros textos presentes no site.

Imagem 5: Fontes Presentes no Site

TAN Headline
TAN Summers
Clear Sans Regular

Fonte: Os Autores

Além dos elementos visuais, a Identidade Visual também envolve a criação de diretrizes e padrões de uso dos elementos, garantindo a consistência visual em todas as aplicações da marca. Isso inclui orientações sobre o uso correto do logotipo, cores e tipografia, assim como a definição de layouts e estilos para materiais impressos e digitais.

Uma Identidade Visual bem desenvolvida é fundamental para transmitir uma imagem profissional, estabelecer reconhecimento e criar uma conexão emocional com o público-alvo. Ela permite que a marca se destaque no mercado, diferenciando-se dos concorrentes e facilitando a identificação por parte dos consumidores.

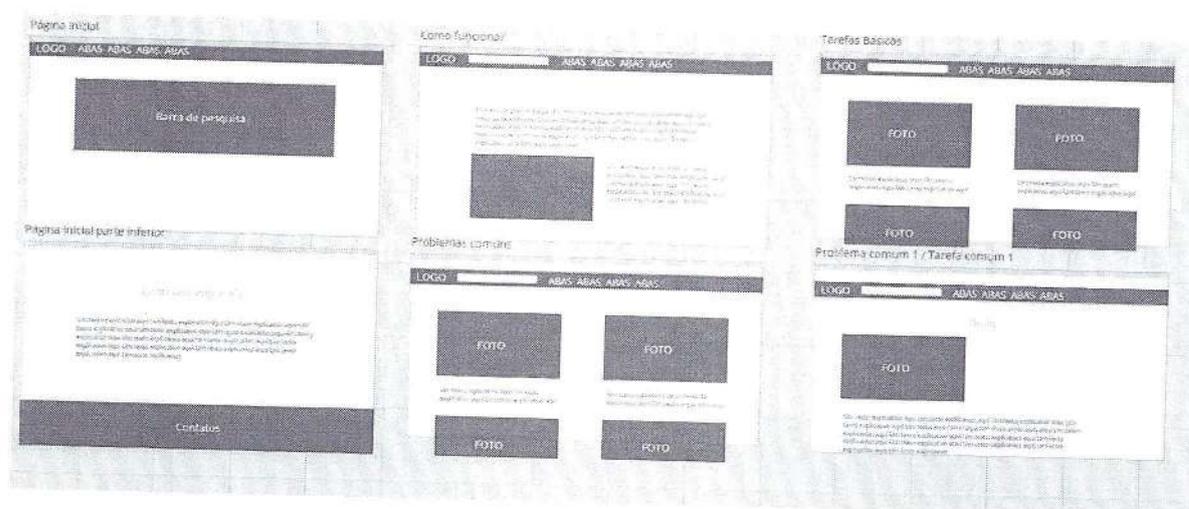
5.3. Protótipos

O protótipo de baixa fidelidade é uma representação simplificada e básica de um produto ou serviço, utilizado durante o processo de desenvolvimento para testar e validar ideias de forma rápida e econômica. Diferente de um protótipo de alta fidelidade, que se aproxima mais da versão final do produto, o protótipo de baixa fidelidade é construído de maneira simples, utilizando materiais de baixo custo, como papel, cartolina ou materiais recicláveis.

Esse tipo de protótipo é utilizado para explorar conceitos, avaliar fluxos de interação, testar funcionalidades e coletar feedback dos usuários em estágios iniciais do projeto. Ele é caracterizado por sua simplicidade e ausência de detalhes refinados, o que permite focar nas principais funcionalidades e fluxos de interação.

A criação de protótipos de baixa fidelidade oferece várias vantagens. Em primeiro lugar, eles são rápidos e econômicos de produzir, permitindo que sejam feitas várias iterações e experimentações para encontrar a melhor solução. Além disso, como são menos detalhados, os usuários tendem a se sentir mais à vontade para fornecer feedback honesto e crítico, sem se preocupar com questões estéticas ou de design. Os protótipos de baixa fidelidade podem assumir diferentes formas, como esboços em papel, *wireframes*, maquetes físicas ou até mesmo representações digitais básicas. O objetivo principal é capturar a essência da ideia ou conceito, possibilitando a visualização e a interação básica com o produto ou serviço.

Imagem 6: Protótipo de Baixa Fidelidade do Site



Fonte: Os Autores

Um protótipo de alta fidelidade é uma representação visual e funcional de um produto ou sistema que se assemelha muito de perto ao produto em termos de aparência, interações e funcionalidades. Esses protótipos são usados no processo de design de produtos e sistemas para avaliar e testar o conceito de forma mais realista antes de investir recursos significativos no desenvolvimento. O Protótipo de alta fidelidade do nosso site foi produzido na plataforma de design, o *Canva.com* e está disponível no link a seguir https://www.canva.com/design/DAFyGV85KDE/0PQJwR1vCAWwkqd15mWGQQ/viw?utm_content=DAFyGV85KDE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor ou pelo QR Code.

Imagem 7: QR Code para acessar o Protótipo de Alta Fidelidade



Fonte: Os Autores

5.4. Diagrama de Caso de Uso

O diagrama de caso de uso é uma representação visual que descreve as interações entre os atores (usuários, sistemas externos, dispositivos, etc.) e um sistema em particular. Ele é uma ferramenta da modelagem de requisitos de software que ajuda a identificar as funcionalidades principais do sistema e como os atores interagem com essas funcionalidades.

Em um diagrama de caso de uso, os atores são representados por figuras externas ao sistema, bonecos de palito, e as funcionalidades do sistema são representados por casos de uso, que são elipses. As linhas conectam os atores aos casos de uso correspondentes, mostrando as interações e as ações que ocorrem entre eles.

O objetivo principal do diagrama de caso de uso é capturar os requisitos funcionais do sistema, ou seja, o que o sistema deve fazer em termos de funcionalidades e comportamentos. Ele fornece uma visão geral das principais ações que os usuários podem realizar e como essas ações se relacionam com o sistema.

Além de identificar as funcionalidades principais, o diagrama de caso de uso também ajuda a definir os limites do sistema, estabelecendo quais interações estão dentro do escopo do sistema e quais são externas a ele. Isso auxilia na compreensão do contexto em que o sistema está inserido e na definição dos requisitos de interação com outros sistemas ou atores externos. Abaixo encontra-se o diagrama do site "Me Ajuda Aí!", em que mostra todas as funcionalidades e interações que o usuário e o técnico irão ser realizadas.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criação do site "Me Ajuda Aí!" visa atender a uma necessidade real de um público jovem que, apesar de viverem sozinhos, enfrentam dificuldades em realizar tarefas domésticas e manutenções básicas devido à falta de conhecimento técnico. O projeto busca capacitar esses usuários, fornecendo informações acessíveis e práticas, juntamente com a possibilidade de acesso a técnicos especializados.

A identidade visual bem elaborada e a escolha cuidadosa das cores e tipografia contribuem para transmitir a mensagem da marca e criar uma conexão emocional com o público-alvo. O uso de protótipos de baixa e alta fidelidade permitiu a validação do conceito e coleta de feedback valioso para refinamento.

A análise SWOT destacou as forças do projeto, como a capacidade de fornecer informações rápidas e confiáveis, e as oportunidades, como a crescente utilização da internet e a falta de conhecimento técnico entre os usuários. No entanto, existem desafios, como a concorrência e a dificuldade de divulgação. A falta de conexão à internet e o sucesso dos concorrentes representam ameaças ao projeto.

Em suma, o site "Me Ajuda Aí!" tem o potencial de preencher um lugar no mercado, fornecendo uma solução abrangente para um público que carece de conhecimento técnico. Com a abordagem certa e a continuação do desenvolvimento, pode se tornar uma ferramenta valiosa para ajudar os usuários a se tornarem mais autossuficientes em tarefas básicas do cotidiano.

7. REFERÊNCIAS

DARZI, Rodrigo. A tendência do minimalismo no design gráfico. Disponível em <https://www.agenciaimma.com.br/tendencia-do-minimalismo-no-design-grafico/#:~:text=O%20design%20grafico%20minimalista%20consiste,mas%20nao%20enfadonho%20ou%20monotono>. Acesso em 11 de setembro de 2023.

Escola Educação. Evolução da Tecnologia e suas mudanças na sociedade. Disponível em <https://escolaeducacao.com.br/evolucao-da-tecnologia/>. Acesso em 30 de agosto de 2023.

FRANCHETTA, Adriano. Branding: a paleta de cores na construção de uma identidade visual forte. Disponível em <https://www.estudioroxo.com.br/blogpulsar/branding-a-paleta-de-cores-na-construcao-de-uma-identidade-visual-forte/>. Acesso em 11 de setembro de 2023.

Inovação SEBRAE. O que é Business Model Canvas e como aplicá-lo no seu negócio?. Disponível em <https://inovacaosebraeminas.com.br/o-que-e-business-model-canvas-e-como-aplica-lo-no-seu-negocio/>. Acesso em 11 de setembro de 2023.

Leandro, DevMedia. O que é UML e Diagramas de Caso de Uso: Introdução Prática à UML. Disponível em <https://www.devmedia.com.br/o-que-e-uml-e-diagramas-de-caso-de-uso-introducao-pratica-a-uml/23408>. Acesso em 11 de setembro de 2023.

Lucidchart. Diagrama de caso de uso UML: O que é, como fazer e exemplos. Disponível em <https://www.lucidchart.com/pages/pt/diagrama-de-caso-de-uso-uml>. Acesso em 11 de setembro de 2023.

MASLOW, Abraham H. *Motivation and Personality*. Harper & Row, 1970. Acesso em 10 de maio de 2023.

MEIRA, Alanis. Segundo IBGE, 28 milhões de pessoas no Brasil não usaram a internet ano passado. Disponível em <https://olhardigital.com.br/2022/09/19/internet-e-redes-sociais/segundo-ibge-28-milhoes-de-pessoas-no-brasil-nao-usaram-a-internet-ano-passado/>. Acesso em 30 de agosto de 2023.

NIEDERAUER, Carolina. *Business Model Canvas: como construir seu modelo de negócio?*. Disponível em <https://digital.sebraers.com.br/blog/estrategia/business-model-canvas-como-construir-seu-modelo-de-negocio/>. Acesso em 11 de setembro de 2023.

NIELSEN, J. *Usability 101: Introduction to Usability*. Nielsen Norman Group, 2012. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>. Acesso em 10 de maio de 2023.

NORMAN, Don. *The Design of Everyday Things*. Basic Books, 2002. Página 14. Disponível em <https://www.amazon.com/Design-Everyday-Things-Revised-Expanded/dp/0465050654?asin=0465050654&revisionId=&format=4&depth=1>. Acesso em 10 de maio de 2023.

RAMOS, Ana Júlia. Entenda o que é identidade visual e qual a sua importância para a estratégia do seu negócio. Disponível em <https://rockcontent.com/br/blog/identidade-visual/#:~:text=Identidade%20visual%20%C3%A9%20o%20conjunto,e%20outras%20pe%C3%A7as%20de%20divulgacao>. Acesso em 11 de setembro de 2023.

Toda Matéria. Minimalismo. Disponível em <https://www.todamateria.com.br/minimalismo/>. Acesso em 11 de setembro de 2023.

VIECELI, Leonardo. Brasil tem 11,8 milhões de pessoas que moram sozinhas, diz IBGE. Disponível em <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2023/06/brasil-tem-118-milhoes-de-pessoas-que-moram-sozinhas-diz-ibge.shtml#:~:text=Uma%20parcela%20maior%20dos%20brasileiros,apenas%20um%20morador%20em%202022>. Acesso em 30 de agosto de 2023.