



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA PARAÍBA — CAMPUS CABEDELO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

CORAIS:

**Uma interface gráfica para vítimas de violência de gênero
na cidade de João Pessoa**

MARIA IASMYN FREITAS LUCENA

CABEDELO

2024

MARIA IASMYN FREITAS LUCENA

CORAIS:
Uma interface gráfica para vítimas de violência de gênero
na cidade de João Pessoa

Projeto apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) — Campus Cabedelo, como requisito obrigatório na disciplina Metodologia Científica do curso superior em Design Gráfico.

Orientadora: Fabianne Azevedo dos Santos
Co-Orientador: Rodrigo Pessoa Medeiros.

CABEDELLO
2024

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

L935c

Lucena, Maria Iasmyn Freitas.

Corais: Uma interface gráfica para vítimas de violência de gênero na cidade de João Pessoa/ Maria Iasmyn Freitas Lucena – Cabedelo, 2024.

94 f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.

Orientadora: Profa. Dra. Fabianne Azevedo dos Santos.

1. Interface. 2. Violência de gênero. 3. Design gráfico. I. Título.

CDU 004.5



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

MARIA IASMYN FREITAS LUCENA

CORAIS: Uma interface gráfica para vítimas de violência de gênero na cidade de João Pessoa

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de tecnólogo(a) em Design Gráfico, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovada em 09 de setembro de 2024

Membros da Banca Examinadora:

Profa. Dra. Fabianne Azevedo dos Santos

IFPB Campus Cabedelo

Prof. Dr. Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Analia Adriana da Silva Ferreira

IFPB Campus Cabedelo

Documento assinado eletronicamente por:

- **Fabianne Azevedo dos Santos, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 28/09/2024 20:53:05.
- **Analia Adriana da Silva Ferreira, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO**, em 30/09/2024 20:31:20.
- **Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 01/10/2024 11:32:21.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 28/09/2024. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 611466
Verificador: 5cf3ee4f55
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

Dedico este trabalho a todas as mulheres cuja vida foi interrompida pela violência, e, especialmente, àquelas que, mesmo diante de tanta dor e sofrimento, encontraram força e coragem para seguir em frente.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha profunda gratidão, em primeiro lugar, aos meus pais, que com pouco, me ajudaram a conquistar muito. Todo o apoio que recebi deles ao longo dessa jornada me proporcionou crescimento tanto emocional quanto profissional; sem eles, nada disso teria sido possível.

Aos meus irmãos, que, mesmo à distância, sempre torceram pela minha vitória, apesar de não assumirem.

Ao Kitnet, especialmente ao Quarteto, que sempre estiveram ao meu lado, me incentivando a não desistir, mesmo nos momentos mais difíceis. Vocês transformaram minha vida universitária em uma verdadeira aventura, repleta de risos e desesperos. Me acolheram como uma irmã e fizeram meus dias caóticos serem suportáveis.

Minha gratidão também se estende ao Renan, cuja contribuição foi essencial na construção da identidade visual do projeto, e ao Ian, que, com seus conhecimentos, me apoiou e auxiliou no desenvolvimento da interface.

De forma especial, agradeço à Marília e ao Rodrigo, meus orientadores, que me guiaram na construção deste projeto. Suas contribuições, paciência e confiança no meu potencial foram fundamentais para o sucesso dessa jornada.

Agradeço também à Lindamara, Douglas, Eduarda, Israelly e a todos os amigos que me acompanharam e me apoiaram durante esse percurso de pura insanidade. Vocês foram pilares essenciais para que eu pudesse concluir essa etapa.

Estendo meus agradecimentos a Turla e Daniel, que fizeram essa rotina ser mais leve com suas didáticas incríveis. Com vocês aprendi a gostar de áreas do design que eu jamais imaginaria, apesar de não ter tanta afinidade com ilustrações ou editorial, as aulas eram sempre o ponto alto da semana.

E, por fim, agradeço a mim mesma por encontrar a coragem necessária para enfrentar todos os desafios desses três anos, longe de casa e da família, com apenas 4 horas de sono por dia e uma determinação imensa de transformar minha vida. Acredito que a Iasmyn, Maia ou Maria de 10 anos esteja contente agora.

*Life can be heavy, especially if you try to
carry it all at once.*

(Taylor Swift, 2022)

RESUMO

A violência contra a mulher traz registros preocupantes na sociedade atual, mostrando ser cada vez mais presente, onde incontáveis mulheres se tornam vítimas dessa violação dos direitos humanos. O presente trabalho de conclusão de curso teve por objetivo desenvolver um protótipo de interface virtual que buscou contribuir com o combate à violência de gênero, objetivando auxiliar as vítimas a encontrarem meios de denunciar seus agressores e, ainda, proporcionar um ambiente de apoio onde pudessem se sentir seguras. Utilizando a metodologia de projeto proposta por Rogério Pereira (2018), comumente conhecida como Design Centrado no Usuário, o projeto compreendeu a melhor abordagem para o combate a essa violência e desenvolveu a interface a partir dos resultados da pesquisa.

Palavras-Chave: violência de gênero, combate, protótipo, interface, design.

ABSTRACT

Violence against women brings worrying records in today's society, showing that it is increasingly present, where countless women become victims of this violation of human rights. This final project aimed to develop a virtual interface prototype that sought to contribute to the fight against gender violence, aiming to help victims find ways to report their aggressors and also provide a supportive environment where they could reach out. feel safe. Using the project methodology proposed by Rogério Pereira (2018), commonly known as User-Centered Design, the project understood the best approach to combating this violence and developed the interface based on the research results.

Keywords: gender violence, combat, prototype, interface, design.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Femicídios registrados no Brasil durante o 1º semestre de 19 a 23	9
FIGURA 2 - Registros de estupro no Brasil entre 19 e 23	10
FIGURA 3 - Casos de feminicídios na Paraíba entre 2022 e 2023	11
FIGURA 4 - Casos de feminicídios na região metropolitana de João Pessoa entre 2022 e 2023	11
FIGURA 5 - Etapas da metodologia	25
FIGURA 6 - Matriz de alinhamento	28
FIGURA 7 - Aplicativo Mulher Segura — Estado de Goiás	30
FIGURA 8 - Aplicativo Rede Mulher — SEPM RJ 1	31
FIGURA 9 - Aplicativo Rede Mulher — SEPM RJ 2	32
FIGURA 10 - Aplicativo Rede Mulher — SEPM RJ 3	32
FIGURA 11 - Aplicativo PenhaS — AzMina 1	33
FIGURA 12 - Aplicativo PenhaS — AzMina 2	34
FIGURA 13 - Gráfico Inicial	35
FIGURA 14 - Gráfico Vínculo com a vítima	36
FIGURA 15 - Gráfico Conhecimento sobre aplicativo	36
FIGURA 16 - Gráfico Leis para proteção de vítimas	37
FIGURA 17 - Gráfico Sobre a eficácia das leis	37
FIGURA 18 - Gráfico Sobre a eficácia do aplicativo	38
FIGURA 19 - Gráfico de ferramentas do aplicativo	38
FIGURA 20 - Gráfico Cidade das entrevistadas	39
FIGURA 21 - Gráfico Vítima de violência	40
FIGURA 22 - Gráfico Identificação de gênero	40
FIGURA 23 - Gráfico Tipo de violência	41
FIGURA 24 - Gráfico Idade das vítimas	41
FIGURA 25 - Gráfico Denúncia às autoridades	42
FIGURA 26 - Gráfico Suporte pós-agressão	42
FIGURA 27 - Gráfico Vínculo com o agressor	43
FIGURA 28 - Gráfico de convivência pós-agressão	43
FIGURA 29 - Gráfico Estado do agressor	44
FIGURA 30 - Gráfico Aplicativo como ferramenta	44
FIGURA 31 - Persona 1	45

FIGURA 32 - Persona 2	46
FIGURA 33 - mapa mental	47
FIGURA 34 - Mural de possibilidades	48
FIGURA 35 - Moodboard	49
FIGURA 36 - Identidade Visual	50
FIGURA 37 - Sitemap	52
FIGURA 38 - Fluxo de navegação	53
FIGURA 39 - Protótipo em Papel	54
FIGURA 40 - Wireframe Tela Inicial	55
FIGURA 41 - Wireframe Tela Informativa	55
FIGURA 42 - Wireframe Tela de Login	56
FIGURA 43 - Wireframe Tela de Cadastro	56
FIGURA 44 - Wireframe Tela de Contato	56
FIGURA 45 - Wireframe Tela de Botão de Emergência	56
FIGURA 46 - Design System Cores	57
FIGURA 47 - Design System Tipográfico	59
FIGURA 48 - Componentes e Ícones	60
FIGURA 49 - Tela de Carregamento	61
FIGURA 50 - Tela de Iniciação	62
FIGURA 51 - Tela de Login	63
FIGURA 52 - Tela de Cadastro	64
FIGURA 53 - Tela de Página Inicial	65
FIGURA 54 - Tela de Medida Protetiva	66
FIGURA 55 - Tela de Contatos de Emergência	67
FIGURA 56 - Tela de Rede de Apoio	68
FIGURA 57 - Tela do Fórum	69
FIGURA 58 - Tela de Notificações	70
FIGURA 59 - Tela de Emergência	71
FIGURA 60 - Tela de Mapas	72
FIGURA 61 - Tela de Perfil	73
FIGURA 62 - Tela de Introdução Modo Camuflagem	74
FIGURA 63 - Tela de Modo Camuflagem	75
FIGURA 64 - Tela de Sair e Excluir Conta	76
FIGURA 65 - QR Code	76

FIGURA 66 - Teste de Usabilidade 1	78
FIGURA 67 - Teste de Usabilidade 2	78
FIGURA 68 - Teste de Usabilidade 3	78
FIGURA 69 - Teste de Usabilidade 4	78

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. OBJETIVOS	14
2.1. Objetivo Geral	14
2.2. Objetivos Específicos	14
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
1. Violência de Gênero	15
1.1. Tipos de Violência	16
1.2. Políticas Pública Aplicadas ao Enfrentamento da Violência de Gênero	17
2. UI e UX Design	18
2.1. Design de Interface	18
2.2. Design de Experiência do Usuário	20
3. Design de Interação	22
4. METODOLOGIA	23
4.1. De Pesquisa	23
4.2. De Projeto	23
4.2.1. Descoberta	24
4.2.2. Visão do produto	24
4.2.3. Desenho de interfaces	24
4.2.4. Validação	24
5. METODOLOGIA APLICADA	28
5.1. Pesquisa	28
5.1.1. Matriz de Alinhamento	28
5.1.2. Estudo de similares	29
5.1.2.1. Mulher Segura	30
5.1.2.2. Rede Mulher	31
5.1.2.3. PenhaS	33
5.1.3. Perfil do Usuário	35
5.1.4. Personas	45
5.2. Ideação	46
5.2.1. mapa mental	46
5.2.2. Mural de possibilidades	47
5.2.3. Moodboard	49
5.2.4. Branding	49
5.2.5. Cenários	51
5.2.6. Sitemap	51
5.2.7. Fluxo de navegação	52
5.3. Prototipação	54
5.3.1. Protótipo em Papel	54
5.3.2. Wireframes	55

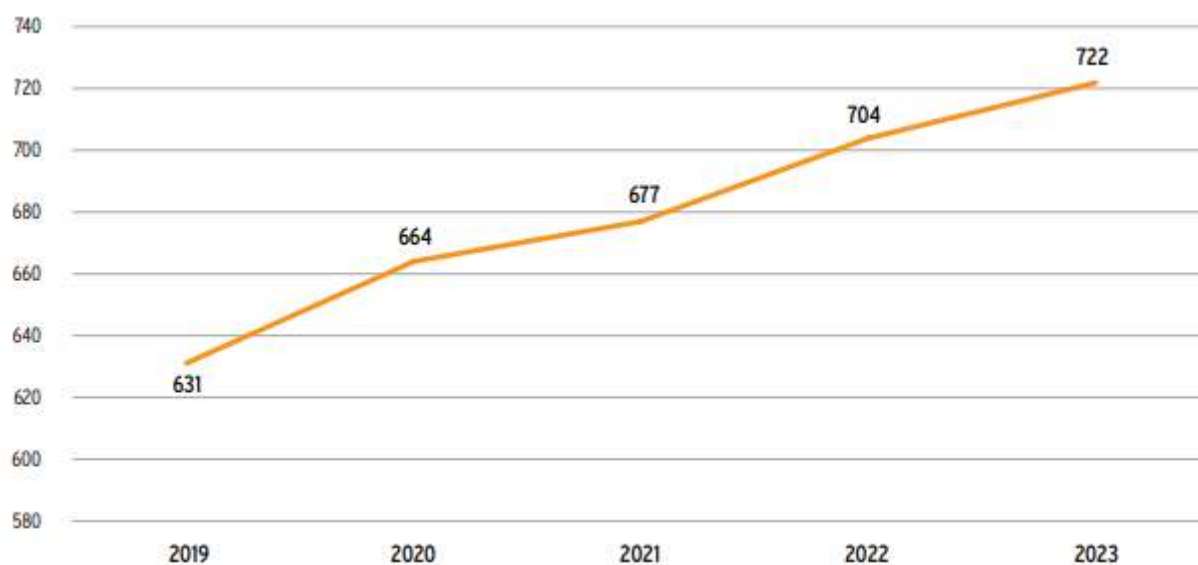
5.3.3. Design System	57
5.3.3.1. Cores	57
5.3.3.2. Tipografia	58
5.3.3.3. Componentes e Ícones	59
5.3.4. Protótipo de alta fidelidade	60
5.3.4.1. Tela de Carregamento	61
5.3.4.2. Tela de Iniciação	61
5.3.4.3. Tela de Login	62
5.3.4.4. Tela de Cadastro	63
5.3.4.5. Tela da Página Inicial	64
5.3.4.6. Tela de Medida Protetiva	65
5.3.4.7. Tela de Contatos de Emergência	66
5.3.4.8. Tela da Rede de Apoio	67
5.3.4.9. Tela do Fórum	68
5.3.4.10. Tela de Notificações	70
5.3.4.11. Tela de Emergência	71
5.3.4.12. Tela de Mapas	72
5.3.4.13. Tela de Perfil	73
5.3.4.14. Tela de Modo Camuflagem	74
5.3.4.15. Sair/Excluir conta	76
5.4. Teste de Usabilidade	78
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	80
7. REFERÊNCIAS	81
APÊNDICE	83

1. INTRODUÇÃO

A violência de gênero é uma questão multifacetada que afeta não apenas as vítimas diretas, mas também suas famílias e comunidades. Como observado por Garcia-Moreno (2005, p.1), “a violência contra a mulher tem consequências devastadoras para as mulheres que o vivenciam e um efeito traumático para aquelas que o testemunham, especialmente crianças”. Essas violências podem ser manifestadas a partir de agressões psicológicas e patrimoniais, mas em sua maioria, são casos de agressões físicas ou sexuais, atingindo seu ápice em casos de feminicídio.

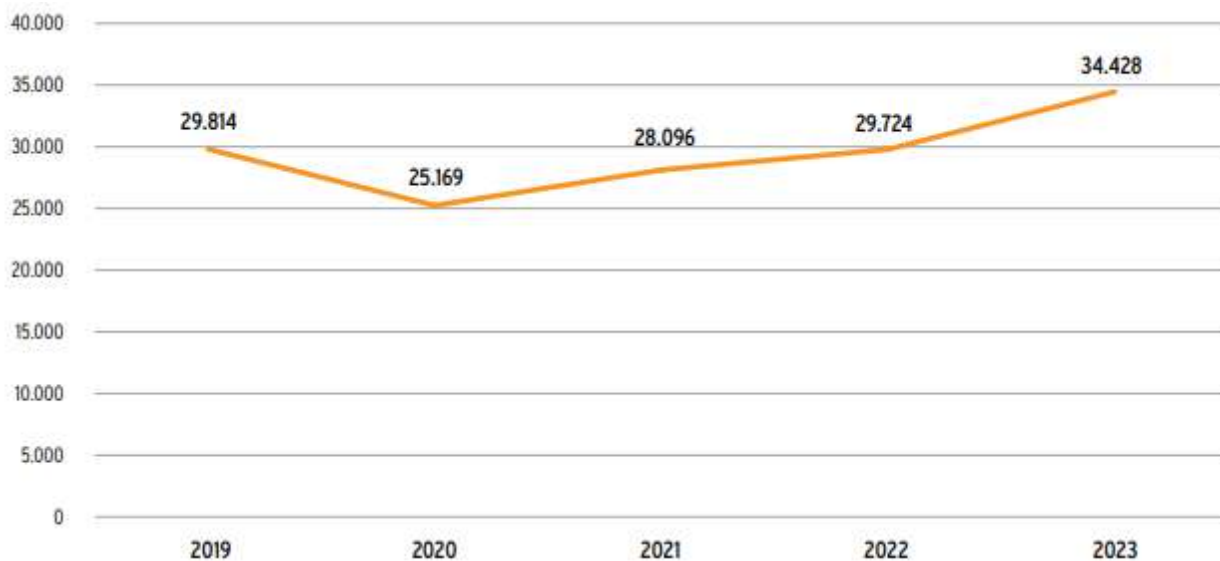
Em observância ao Dia Internacional para a Eliminação da Violência Contra as Mulheres, cuja data é em 25 de novembro, o Fórum Brasileiro de Segurança Pública divulgou dados referentes aos casos de violências reportados no primeiro semestre de 2023¹.

Figura 1: Feminicídios registrados no Brasil durante o 1º semestre de 2019 a 2023.



Fonte: Secretarias Estaduais de Segurança Pública e/ou Defesa Social; Instituto de Segurança Pública/RJ (ISP); Observatório de Análise Criminal / NAT / MPAC; Polícias Civis estaduais; Fórum Brasileiro de Segurança Pública

¹ Disponível em: <https://forumseguranca.org.br/wp-content/uploads/2023/11/violencia-contra-meninas-mulheres-2023-1sem.pdf> Acesso em: 25 janeiro, 2024.

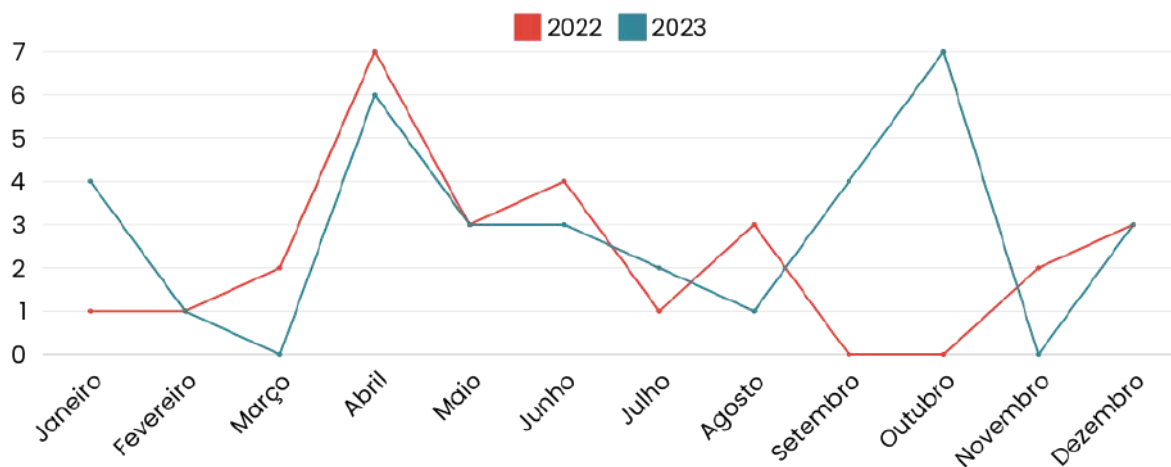
Figura 2: Registros de estupro e estupro de vulnerável no Brasil entre 2019 e 2023.

Fonte: Secretarias Estaduais de Segurança Pública e/ou Defesa Social; Instituto de Segurança Pública/RJ (ISP); Polícias Civis estaduais; Fórum Brasileiro de Segurança Pública.

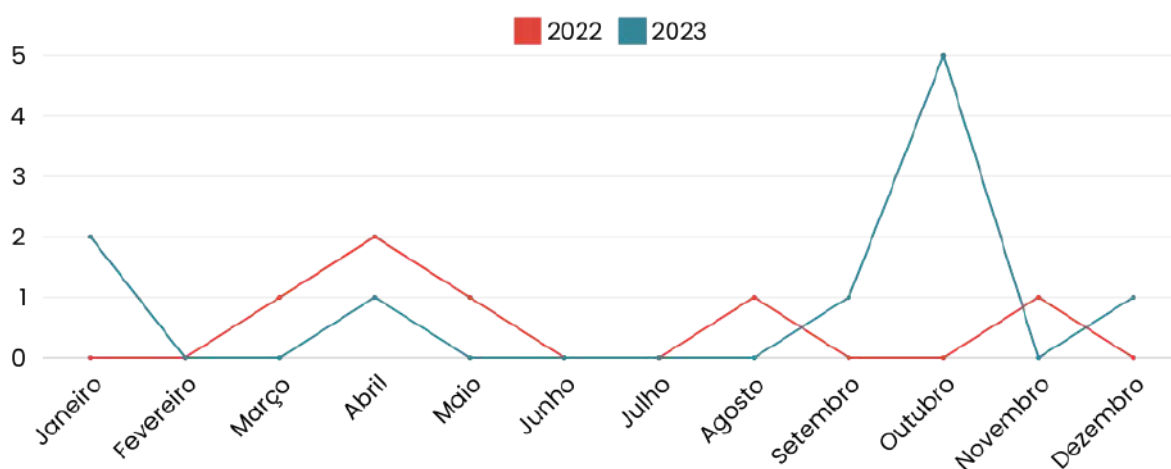
Conforme os dados apresentados no Gráfico 01, no primeiro semestre de 2023 foram registradas 722 vítimas de feminicídio em nosso país, o que representa um aumento de 2,6% em relação ao mesmo período de 2022. Além disso, os registros de estupro e estupro de vulnerável demonstraram um incremento significativo de aproximadamente 16,3%. Esses números não apenas refletem um aumento preocupante na violência de gênero, mas também destacam uma crescente preocupação com a segurança e o bem-estar das mulheres em nossa sociedade.

Os Dados Nacionais de Segurança Pública, divulgados pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública², revelam que o cenário de violência contra a mulher na Paraíba não é tão diferente. No ano de 2023, os dados indicam um aumento de 22,22% nas taxas de feminicídio e estupro em comparação com o ano de 2022.

² Disponível em: <<https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/sua-seguranca/seguranca-publica/estatistica>> Acesso em: 19 de julho, 2024.

Figura 3: Casos de feminicídios na Paraíba entre 2022 e 2023.

Fonte: Ministério da Justiça e Segurança Pública.

Figura 4: Casos de feminicídios na região metropolitana de João Pessoa entre 2022 e 2023.

Fonte: Ministério da Justiça e Segurança Pública.

Ao analisar os dados com foco na região metropolitana de João Pessoa, observa-se uma elevação de 30,17% nos casos de feminicídio entre 2022 e 2023. Em 2022, foram registrados 26 casos, enquanto em 2023 o número aumentou para 34.

Ainda diante da análise dos dados divulgados pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública, destacamos que a capital da Paraíba continua a ser a cidade

com o maior número de feminicídios em ambos os anos, evidenciando um crescimento preocupante na violência de gênero na região.

A partir dessas análises, é possível constatar que o aumento expressivo dos casos registrados na cidade de João Pessoa sublinha a necessidade urgente de estratégias mais eficazes para combater a violência de gênero e promover a segurança das mulheres na região. Nesse cenário, as plataformas virtuais surgem como aliadas importantes. Elas podem oferecer recursos valiosos para a prevenção, denúncia e apoio às vítimas, além de possibilitar a disseminação de informações e a conscientização sobre os direitos das mulheres. De acordo com Miranda (2021, p.42):

A tecnologia se tornou uma forma de ajudar as vítimas, através delas aludimos vários métodos que foram implementados, para contribuir na prevenção desses crimes, e os diversos aplicativos que foram desenvolvidos especialmente as mulheres que estão impossibilitadas de se deslocar para formalizar a denúncia, possam pedir ajuda através desses sistemas.

A tecnologia, quando usada corretamente, pode desempenhar um papel muito eficaz e significativo para garantir a proteção necessária das mulheres que sofrem com a violência. Isso se torna ainda mais explícito atualmente, tendo em vista que as vítimas podem formalizar suas denúncias e obter suporte por meio de aplicativos, de forma rápida e sem a necessidade de deixar suas casas. Um dos exemplos é a página da Ouvidoria Nacional de Direitos Humanos (ONDH) do Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos (MMFDH).

Com base nas estatísticas do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) de 2021, que revelam que 90,0% dos domicílios no Brasil possuem acesso à internet, sendo a maior porcentagem (99,5%) acessada por meio de dispositivos móveis, podemos concluir que o uso de aplicativos tem se tornado uma parte integral na vida dos brasileiros. Seguindo este contexto, o atual documento explorou o potencial das ferramentas tecnológicas, mais especificamente as interfaces digitais, para enfrentar a violência de gênero e fornecer apoio às vítimas.

Deste modo, a necessidade premente de encontrar novas formas de combate a esse problema surge como uma justificativa para a criação dessa monografia. O protótipo de interface gráfica proposto nesta iniciativa desempenha um papel crucial em nossa sociedade, apresentando informações destinadas a auxiliar vítimas,

ampliando as vias de denúncia e funcionando como uma rede de apoio acessível por meio de dispositivos tecnológicos.

Visando o desenvolvimento do protótipo de interface, optou-se pela adoção de uma metodologia de Design Centrado no Usuário (DCU). Especificamente, implementou-se a abordagem preconizada por Pereira (2018), que se demonstrou uma alternativa eficaz para a orientação do projeto. Afinal, é fundamental analisar e entender as necessidades dos usuários para criar algo inovador que aspira causar algum impacto na sociedade.

Para inovar, uma empresa precisa ser capaz de mergulhar no universo do usuário e de dentro desse universo extrair valor através da descoberta de barreiras de utilização, necessidade e desejos não revelados pelas pesquisas tradicionais do marketing ou do uso de focus groups. (PINHEIRO, 2018, p.2).

Com isso, o presente documento realizou a prototipação a partir da metodologia citada, visando obter uma interface que trará uma nova forma de apoio para as mulheres vítimas de qualquer tipo de violência. Obtendo assim, os avanços tecnológicos e o design gráfico como parceiros na busca pelo combate a essa violação e a proteção das vítimas.

Atualmente existem diversos meios de comunicação que facilitam a denúncia das agressões, como a Central de Atendimento à Mulher, um serviço 24 horas que fica responsável por receber as denúncias, encaminhar às autoridades cabíveis e auxiliar a vítima. Os efeitos causados pela propagação desses meios de denúncias mostram a importância de ampliar as opções, tornando cada vez mais acessível para aquelas que necessitam de ajuda.

Com o atual projeto, espera-se que ocorra uma maior propagação e conscientização sobre o combate à violência de gênero, onde mais pessoas saibam como lidar ao se encontrarem diante dessa situação de violência, sendo informadas também como ajudar outras mulheres que enfrentam esse problema.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo Geral

- Prototipar a interface de um aplicativo móvel para auxiliar o enfrentamento a violência contra a mulher na cidade de João Pessoa.

2.2. Objetivos Específicos

- Contextualizar a violência de gênero e suas abordagens na atualidade;
- Identificar como o design pode contribuir para encontrar formas de auxiliar as vítimas de violência;
- Compreender a abordagem metodológica escolhida para aplicar no desenvolvimento da interface gráfica.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1. Violência de Gênero

A violência de gênero não constitui um fenômeno recente, mas sim uma problemática enraizada em nossa sociedade desde tempos remotos, atingindo milhares de pessoas ao redor do mundo e sendo perpetuadas pelos discursos de ódio, desigualdade de gênero e a opressão. Essa forma de violência manifesta-se em diversas formas, incluindo agressões físicas, psicológicas e sexuais dirigidas às mulheres. De acordo com Kronbauer e Meneghel (2005, p.1):

Violência de gênero pode ser conceituada como qualquer ato que resulta ou possa resultar em dano ou sofrimento físico, sexual ou psicológico à mulher, inclusive ameaças de tais atos, coerção ou privação arbitrária de liberdade em público ou na vida privada, assim como castigos, maus tratos, pornografia, agressão sexual e incesto. (Kronbauer e Meneghel, 2005)

Assim, Kronbauer e Meneghel (2005) ressaltam a relevância de reconhecer e compreender os atos de violência de gênero em sua totalidade, enxergando-a em diferentes contextos sociais e culturais para ser combatida eficazmente. É a partir desse conhecimento que podemos encontrar as melhores formas de auxiliar as vítimas, além de reconhecer, com uma maior abrangência, os efeitos negativos que a violência causa na vida das mulheres.

É fato que a manifestação da violência causa impactos, não só na saúde física e mental das vítimas, como no desenvolvimento econômico e social de um país. As consequências desses atos podem ser severas, causando problemas sociais de níveis preocupantes, como a baixa qualidade de vida, o afastamento social, traumas psicológicos que geram um maior custo de cuidados médicos, o desemprego e ainda, depressão.

Sob tal ótica, a Organização Mundial de Saúde (OMS), em sua resolução WHA49.25 de 1996, definiu a violência contra a mulher como um dos principais problemas de saúde pública, afirmando ainda que, uma a cada três mulheres na América sofrem ou já sofreram violência física ou sexual (DAHLBERG; KRUG, 2006, p. 6). Os números desse relatório foram estudados entre os anos de 2000 e 2018.

1.1. Tipos de Violência

O conceito de violência contra a mulher é amplo e esse ato pode se manifestar de diferentes formas. Lisboa (2006) afirma que para falar sobre essa violência não é possível citar apenas o nível físico, psicológico ou de outro tipo, mas sim, relatar toda a amplitude e complexidade desse tema. Confirmando essa definição, a Convenção de Belém do Pará (1994) determina esse conceito como “qualquer ação ou conduta, baseada no gênero, que cause morte, dano ou sofrimento físico, sexual ou psicológico à mulher, tanto no âmbito público como no privado” (Art. 1º).

Para uma melhor compreensão sobre as diversas formas de violência de gênero, é necessário um estudo mais profundo sobre o tema. Segundo o artigo 7º da Lei n.º 11.340/2006, a violência pode ser dividida em 5 tipos, sendo eles: violência física, sexual, psicológica, patrimonial e moral. Essas formas de agressões podem ocorrer em ambiente privado ou público, e em sua maioria, vem de parentes ou pessoas próximas da família.

Segundo o Art. 7º da Lei, os cinco tipos de violência podem ser caracterizados de tais formas:

- **Violência física:** qualquer ação que afete diretamente a integridade corporal da mulher, seja ela espancamento, estrangulamento, tortura ou morte.
- **Violência sexual:** qualquer comportamento que obrigue a vítima a manter ou participar de relações sexuais sem seu consentimento, mediante ameaças, opressão ou uso de força. Esse tipo de violência engloba o estupro, o forçamento de gravidez, assédio, tráfico humano e até mesmo o impedimento de métodos contraceptivos.
- **Violência psicológica:** qualquer atitude que cause qualquer dano emocional ou que prejudique o psicológico da vítima. Ameaças, constrangimentos, manipulação, xingamentos e exploração são exemplos dessa violência. Essa forma de violência age de modo sutil e passa despercebido em alguns casos.
- **Violência patrimonial:** qualquer forma de destruição parcial ou total, privação, controle ou subtração de seus objetos, sejam eles pessoais ou não. A privação de pensão alimentícia, destruição de documentos, restrição de recursos econômicos e furto se caracterizam nesse tipo.

- **Violência moral:** qualquer conduta que envolva calúnia, xingamento e injúrias, causando danos morais a vítima. A exposição da vida íntima e desvalorização são as causas mais recorrentes dessa violência.

A partir dessas definições, podemos reconhecer as formas de abusos e agressões para serem criadas formas de combates efetivas em apoio às mulheres, tais como leis, serviços de proteção à vítima e campanhas de enfrentamento a violência.

1.2. Políticas Pública Aplicadas ao Enfrentamento da Violência de Gênero

Como forma de combate a violência contra a mulher, as políticas públicas desempenham uma função crucial nessa área, objetivando uma maior prevenção e proteção para as vítimas, além de garantir que os agressores sejam penalizados e punidos. As políticas públicas envolvem a criação e implementação de leis, serviços de apoio às vítimas e campanhas que visam propagar a prevenção e a conscientização, além de garantir os direitos humanos e buscar a igualdade de gênero.

A Lei Maria da Penha — Lei n.º 11.340/2006 se tornou uma das formas mais importantes para combater a violência contra a mulher, sendo sancionada no Brasil em 2006, visando estabelecer a proteção às mulheres que são vítimas da violência doméstica e/ou familiar. Segundo o Conselho Nacional de Justiça (CNJ) “a Lei estabelece que todo o caso de violência doméstica e intrafamiliar é crime, deve ser apurado por meio de inquérito policial e ser remetido ao Ministério Público”. Essa lei representa um progresso significativo na luta pelos direitos femininos.

Outrossim, no Brasil, são desenvolvidas campanhas de sensibilização e programas educacionais visando a prevenção da violência de gênero. O aprimoramento das políticas educacionais incorpora estratégias que estimulam o respeito, promovem a igualdade e desconstruem estereótipos de gênero desde as etapas iniciais da formação. Um dos exemplos mais notáveis é a campanha de “21 Dias de Ativismo pelo Fim da Violência contra a Mulher” promovida pelo CNJ a partir do dia 20 de novembro. Tal campanha tem como objetivo, consolidar o compromisso da Justiça com a promoção de políticas voltadas à igualdade de gênero e ao enfrentamento da violência doméstica.

Além da implementação de leis no sistema legislativo brasileiro e a divulgação de campanhas, existem diversas formas de auxiliar vítimas de violência, como foram citados anteriormente. Palestras e grupos de apoio emergem como elementos essenciais nessa luta, entretanto, é necessário que essas abordagens sejam realizadas de forma eficaz, empregando todas as ferramentas necessárias para atingir o maior público possível.

Atualmente, é inegável que o mundo da tecnologia tem passado por um constante avanço e os aplicativos ou sites para auxiliar nesse enfrentamento estão ganhando cada vez mais destaque na nossa sociedade. Como forma de alcançar mais vítimas e ser acessível, a proposta do atual projeto tem em vista desenvolver o aplicativo Corais para concentrar diversos meios de informações e ferramentas de auxílio, aplicativo esse que foi desenvolvido no atual projeto a partir do uso da metodologia de Design Centrado no Usuário (DCU).

2. UI e UX Design

Embora possam ser apresentados de forma independente, o UI Design (Design de Interface do Usuário) e o UX Design (Design de Experiência do Usuário) são frequentemente discutidos como um processo interligado, ao estarem intrinsecamente conectados na busca por alcançar resultados eficazes no desenvolvimento de uma interface gráfica. De acordo com Furtado (2022), “estes conceitos são fundamentais para a definição do processo de criação e execução de produtos de design de interação.”

2.1. Design de Interface

Ao abordarmos o desenvolvimento de um aplicativo, torna-se essencial conduzir um estudo sobre a interação e percepção dos usuários em relação ao produto. Esta área, em específico, é denominada por *User Interface (UI Design)* e planeja analisar as ações do usuário ao utilizar a interface, seja de um aplicativo ou de um site, buscando os pontos fortes e fracos para obter uma interação eficaz e eficiente.

Entretanto, vale a pena destacar que, “o trabalho do designer de interface vai além do entendimento do problema do usuário e suas necessidades.” (MAIA, 2016),

é importante ter um conhecimento de nível técnico sobre os fundamentos do design para a aplicação ser coerente e a estética acompanhe o lado funcional, visando sempre o desenvolvimento de uma interface visualmente apelativa para os usuários, atraindo seu desejo para o produto. Lamprecht (2020) afirma que, para obter uma interface intuitiva, é necessário considerar cada elemento visual e interativo que o usuário encontre no produto a ser desenvolvido.

As interfaces podem ser caracterizadas como a componente visual do aplicativo, como, por exemplo: botões, campo de login, imagens, bordas, texto, cores e todos os elementos que foram apresentados na tela. Portanto, apresentar bons gráficos podem facilitar a interação do seu usuário e permitir que o objetivo do seu produto seja concluído com êxito e sem dificuldades. MARQUES e col. (2019) afirmam ainda que:

A aplicação tendo uma interface bem projetada tem como objetivo incentivar o usuário e a garantir que o mesmo volte a utilizar o seu sistema devido a boa experiência que ele teve com seu sistema, garantindo também a fidelidade deste usuário com a sua aplicação.

Dessa forma, o *UI Design* atua por meio de uma série de processos para desenvolver uma estrutura atrativa visualmente, buscando manter um equilíbrio entre os elementos visuais apresentados e a funcionalidade do produto.

Sendo assim, podemos afirmar que, se aprofundar sobre UI Design e aplicar os métodos em um projeto gráfico é importante para obter melhores resultados e um nível maior de aceitação entre o público-alvo, principalmente se o público for voltado para pessoas com dificuldades em leitura, problemas de visão ou que tenham pouco conhecimento com a tecnologia. Maia (2016) relata que, “O papel do designer de interface é avaliar se a usabilidade da aplicação é satisfatória e condizente com seu público.”

Para a entrega de uma estética agradável e funcional, é essencial, que seja projetado e planejado a partir das experiências e necessidades do usuário, por isso, a colaboração com o *UX Design* para o desenvolvimento de um produto digital se torna tão importante.

2.2. Design de Experiência do Usuário

O campo do Design de Experiência do Usuário (UX Design) assume a responsabilidade de realizar análises, identificar obstáculos e conceber soluções com o propósito de otimizar a usabilidade de um produto a partir de testes interativos. “Normalmente, a experiência é positiva quando você consegue realizar a tarefa sem demora, frustração ou sem encontrar problemas no meio do caminho.” afirma Teixeira (2014). Portanto, é de extrema importância realizar os testes para garantir a satisfação do usuário ao interagir com a interface desenvolvida.

O princípio norteador da metodologia do UX Design é transcender a funcionalidade básica e desenvolver interfaces que cumpram seu papel, mas também proporcione uma experiência agradável. Pereira afirma, ainda, que “a preocupação inicial deve ser toda em cima da função, para depois começar a pensar em diversas formas de resolver o mesmo problema.” Portanto, não devemos focar unicamente na visão estética do nosso produto.

No contexto tecnológico contemporâneo, o UX Design surge como um componente crucial na concepção e desenvolvimento de produtos digitais, indo além da estética visual e concentrando-se primordialmente nas demandas intrínsecas do público-alvo. A partir do momento em que o usuário entra em contato com um produto, seja digital ou físico, e utiliza-o, podemos afirmar que envolve processos de UX Design por trás de todo o procedimento executado. Esses processos abrangem desde abrir uma caixa de suco a realizar um pagamento por dispositivo móvel.

Para atingir um resultado satisfatório, os designers se dividem em algumas sub-áreas com focos específicos dentro do UX design, que de acordo com Teixeira (2014) podem ser definidas em:

Arquitetura da Informação: Trata sobre a hierarquia das informações disponibilizadas para os usuários, para entender se estão de fácil acesso e compreensão. Seu foco é a organização e estruturação de informações para providenciar uma melhor experiência ao usuário, atendendo as suas necessidades e correspondendo ao objetivo do produto.

Usabilidade: Nessa sub-área, fica evidente a necessidade de desenvolver uma interface em que seja projetada pensando na interação que o usuário terá ao utilizar o produto. Os profissionais especializados são responsáveis por realizar os

testes e análises para encontrar os problemas de interação, avaliando desde a clareza das informações à intuitividade do produto, garantindo que as interfaces sejam fáceis de serem utilizadas (Pereira, 2014).

Design de Interação: Essa subárea concentra-se no desenvolvimento de uma interface que possibilite uma interatividade eficaz, visando definir a interação com todos os elementos gráficos presentes no produto, como os botões ou menus disponíveis. É nessa área que surge a preocupação de “o que acontece quando...?”, definindo cada ação que irá ocorrer ao interatuar com um determinado elemento. Preece (2013) afirma que “o objetivo do design de interação consiste em redirecionar essas preocupações, trazendo a usabilidade para dentro do processo de design”.

Taxonomia: A rotulação dos elementos se tornam importantes nessa sub-área. Em conjunto com a arquitetura da informação, trabalham para permitir uma maior clareza das informações. Qual a melhor nomenclatura? O que não causará confusão para o usuário? Com uma boa taxonomia, os usuários conseguem encontrar rapidamente o que deseja, facilitando o acesso e garantindo uma boa experiência.

Estratégia de Design: Uma sub-área fundamental para definir as estratégias do produto, designando como as outras áreas devem seguir em suas pesquisas. Os profissionais buscam orientar todo o processo do design a partir de branding, análise de concorrência, posicionamento no mercado e até mesmo a definição de métricas para garantir o sucesso no mercado.

Pesquisa com usuários: Focada em compreender melhor o público-alvo, coletando e analisando as informações de acesso, o comportamento e as necessidades dos usuários. São realizadas diversas pesquisas, estudos, entrevistas e testes para obter os *insights* que irão contribuir para as outras subáreas, principalmente no trabalho de design de interação e usabilidade.

Todos os profissionais dessas subáreas do UX Design trabalham em conjunto com o propósito de garantir uma melhor experiência para os usuários.

3. Design de Interação

No desenvolvimento de interfaces gráficas, o design de interação desempenha um papel crucial, configurando a experiência do usuário e aprimorando a eficácia do produto a ser desenvolvido.

O design de interação explora a funcionalidade da interface gráfica, indo além da estética visual e buscando as melhores formas de atender as necessidades dos usuários. Preece et al. (2005, p.19) afirma que essa abordagem consiste em transformar o produto de modo que forneça suporte às pessoas, criando experiências que aprimorem a maneira como os usuários interagem e trabalham ao utilizar o produto.

Para atingir esse objetivo de desenvolver um produto interativo, é de suma importância realizar um estudo acerca do público alvo que irá utilizar tal produto, seja com pesquisas, entrevistas ou análises mais profundas a respeito do contexto de uso. Para isso, Preece, Rogers e Sharp (2005), definem os pontos principais para serem abordados sobre o público:

- Considerar no que as pessoas são boas ou não;
- Considerar o que pode auxiliar as pessoas na sua atual maneira de fazer as coisas;
- Pensar no que as pessoas querem e envolvê-las no design;
- Utilizar técnicas baseadas no usuário “testadas e aprovadas” durante o processo de design. (p. 27)

A partir da delimitação desses tópicos, possibilita-se reconhecer as necessidades dos usuários e empregar essas informações no design e desenvolvimento de uma interface que não só seja atrativa visualmente, mas também seja funcional, proporcionando uma experiência positiva aos usuários.

É fundamental ressaltar a relevância do processo iterativo, uma prática frequente no design de interação, que capacita os designers a testarem e refinarem suas soluções ao longo do desenvolvimento. Por meio desse método, torna-se viável identificar possíveis problemas de usabilidade e implementar melhorias antes da entrega final do produto.

4. METODOLOGIA

Sendo um projeto teórico-prático, a metodologia foi dividida em duas etapas: de pesquisa e de projeto. Com o objetivo de fundamentar o estudo sobre os casos de violência de gênero, na primeira etapa foi necessário pesquisar em artigos e sites oficiais do Governo, levantar dos dados oficiais divulgados e entrevistas anônimas com mulheres. A segunda etapa constituiu-se pela criação do protótipo da interface interativa acerca de todo o estudo feito na etapa anterior.

4.1. De Pesquisa

A metodologia de pesquisa do atual projeto teve uma abordagem quali-quantitativa de natureza prática, trazendo e estudando os dados a respeito do tema para serem aplicados para encontrar uma solução ao problema. De acordo com Flick (2004), podemos obter resultados mais seguros e autênticos a partir da combinação dos dois métodos de pesquisas, não sendo necessário limitar-se a apenas uma das opções.

Quanto aos objetivos, teve um cunho descritivo, onde visa realizar uma exploração a partir de levantamento de dados, uso de formulários e pesquisas bibliográficas para fundamentar e apresentar a dissertação proposta nos capítulos.

Assim, o presente projeto trata-se de um estudo teórico-prático, trazendo uma abordagem qualitativa com objetivo de pesquisa exploratória, utilizando procedimentos de levantamento, estudo de casos e de pesquisas bibliográficas.

4.2. De Projeto

Com o objetivo de desenvolver um protótipo de interface gráfica visando obter um resultado que cause certo impacto positivo na atual sociedade, foi utilizado a metodologia de Design Centrado no Usuário (DCU) desenvolvida por Pereira (2018), onde o usuário final se torna o centro do processo de design. A presente abordagem metodológica se distingue por sua orientação objetiva em relação à experiência do usuário, constituindo um dos objetivos fundamentais deste projeto. Consoante o autor

A experiência do usuário (UX) engloba todos os aspectos da interação que as pessoas costumam ter com uma marca, seus serviços e principalmente com seus canais digitais (sites, aplicativos e softwares). E toda essa experiência se inicia desde o primeiro contato com uma marca até o momento do consumo dos seus produtos. (Pereira, 2018, p. 3)

Assim, a DCU é uma metodologia composta por 4 etapas que foram exploradas neste projeto, sendo elas:

4.2.1. Descoberta

Na primeira etapa definida para essa metodologia, foi conduzida uma análise abrangente com o intuito de identificar o problema central a ser abordado pelo resultado, identificando as necessidades e oportunidades para gerar uma solução. Nesse estágio, foram implementadas pesquisas junto ao público-alvo para obter informações mais abrangentes, utilizando também dados públicos disponibilizados pelas plataformas oficiais do Governo.

4.2.2. Visão do produto

Com essa etapa, foi identificada a visão do nosso projeto no campo de atuação, enxergando as melhores estratégias de desenvolvimento e aplicação a partir das respostas obtidas na etapa anterior. “Assim, ele conseguirá traduzir a visão estratégica nas interfaces do produto, visando às necessidades de negócios e os usuários.” (Pereira, 2018, p.52).

4.2.3. Desenho de interfaces

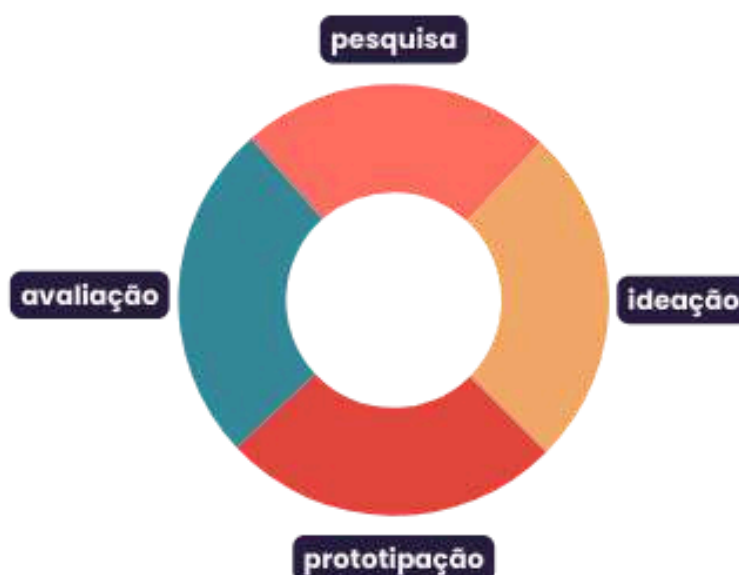
Como terceira etapa, vem a criação dos primeiros wireframes da interface que foi desenvolvida. Objetivando criar um protótipo válido a partir do uso do software Figma. Segundo o autor, um protótipo “é a forma mais rápida de validar e testar uma determinada funcionalidade antes de desenvolver do começo ao fim”.

4.2.4. Validação

Após a conclusão da fase de prototipação, dá-se início à etapa final, que envolve os testes e sua validação. Os potenciais usuários, previamente entrevistados na primeira fase desta metodologia, participaram dos testes da interface com o propósito de identificar eventuais dificuldades de acessibilidade, visando implementar melhorias necessárias.

Para auxiliar nas etapas metodológicas, também foi usada a abordagem de Design Thinking, apresentada por Tim Brown, 2017. O Design Thinking atuará com etapas voltadas para o trabalho colaborativo, visando incluir a empatia, melhorar a criatividade e permitir a experimentação no processo de desenvolvimento. A metodologia definida aplicada em conjunto com essa abordagem visa criar uma interface gráfica agradável, mas também funcional, com o objetivo de atender às necessidades dos usuários de forma eficiente.

Figura 5: Etapas da metodologia



Fonte: A autora (2024)

Na primeira etapa da metodologia, sendo a pesquisa, foram empregadas diversas abordagens fundamentais para o desenvolvimento do projeto. Estas incluem:

- Matriz de alinhamento: Um processo estruturado para identificar e alinhar certezas, suposições e dúvidas relacionadas ao projeto, garantindo eficácia e coesão na sua execução.
- Estudo de Similares: Uma análise detalhada de projetos, produtos ou serviços semelhantes ao que está sendo desenvolvido, visando identificar boas práticas e oportunidades de diferenciação.
- Perfil do usuário: Coleta detalhada de dados sobre o público-alvo por meio de métodos como questionários, entrevistas e análise de comportamento, essencial para compreender as necessidades, preferências e características demográficas dos usuários.
- Persona: Representação fictícia de arquétipos de usuários ideais, criada a partir das informações coletadas no perfil do usuário. As personas ajudam a humanizar e contextualizar as necessidades e desafios dos usuários, orientando o design e a estratégia de produto de forma mais precisa.

Na segunda etapa, denominada Ideação, são utilizadas as seguintes abordagens para explorar e desenvolver conceitos criativos e estratégicos:

- mapa mental: Técnica aplicada para gerar uma grande quantidade de ideias, explorando diversas soluções e possibilidades para o projeto.
- Mural de possibilidades: Ferramenta visual que organiza ideias, inspirações e conceitos de maneira a facilitar a seleção das melhores opções para o desenvolvimento e execução do projeto.
- Moodboard: Painel visual composto por cores, imagens, texturas e outros elementos visuais que representam o conceito estético desejado para o projeto, ajudando a estabelecer uma direção visual consistente.
- Branding: Processo de definição da identidade da marca, incluindo elementos como nome, logotipo, cores, tipografia e ícone, essenciais para criar uma imagem de marca reconhecível e coerente.
- Sitemap: Uma representação visual da estrutura do protótipo, mostrando a organização hierárquica das páginas e a navegação entre elas.

- Cenários: Narrativas criadas a partir das personas, descrevendo como os usuários interagem com o produto em diferentes contextos e situações, ajudando a prever necessidades e melhorar a experiência do usuário.
- Fluxos de Navegação: Representação dos caminhos que os usuários seguem através do aplicativo para realizar as tarefas possíveis.

Na terceira etapa, de prototipação, são incluídos os seguintes processos:

- Protótipo em Papel: Modelos feitos à mão que simulam a interface final do projeto de forma simplificada, ajudando a visualizar e testar conceitos rapidamente antes de investir em protótipos digitais mais elaborados.
- Wireframes: Representações visuais esquemáticas das interfaces do usuário, mostrando a estrutura básica, layout e elementos de interação sem detalhes gráficos. São utilizados para planejar a disposição dos elementos na tela e a navegação do usuário.
- Design System: Conjunto de padrões de design que inclui cores, tipografia, ícones e outros elementos visuais que foram usados consistentemente em toda a interface gráfica do projeto.
- Protótipo Funcional: Uma versão avançada e interativa do produto, que simula as funcionalidades reais e permite testar a experiência do usuário de maneira mais próxima da realidade. É usado para validar o funcionamento do projeto antes da implementação final.

Por fim, na última etapa de validação, foram realizados os testes de usabilidade com os usuários para garantir que o produto final atenda às expectativas e necessidades dos seus usuários finais.

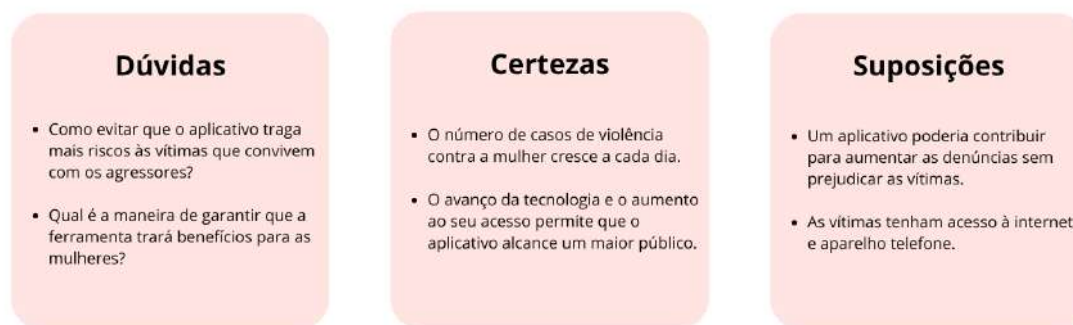
5. METODOLOGIA APLICADA

5.1. Pesquisa

5.1.1. Matriz de Alinhamento

A etapa inicial dessa pesquisa é definida pela matriz de alinhamento que desempenha um papel crucial no desenvolvimento de projetos ao organizar e estruturar as dúvidas, certezas e suposições que orientam a pesquisa. Ela não só direciona a criação de questionários para entrevistas com *stakeholders*, mas também serve como base para o desenvolvimento da plataforma, ajudando a identificar as necessidades subjacentes aos problemas a serem abordados. Essa ferramenta colaborativa não apenas facilita o processo inicial de coleta de dados, mas também permite ajustes contínuos ao longo do projeto, garantindo sua relevância e adaptabilidade à medida que novas informações são obtidas.

Figura 6: Matriz de alinhamento



Fonte: A autora (2024)

Dúvidas:

Como desenvolver um protótipo que não apenas seja eficaz, mas também seguro, considerando o risco de que o agressor monitore o celular da vítima? Este é um cenário crítico que deve ser minuciosamente avaliado durante o desenvolvimento do projeto.

Muitas pessoas relatam a ineficácia das leis e projetos voltados para a proteção das mulheres, o que levanta a questão de como garantir que o protótipo não se torne apenas mais uma solução ineficaz.

Certezas:

Com base nos estudos e dados divulgados pelas entidades oficiais de segurança, fica claro que os casos de violência contra a mulher têm aumentado alarmantemente a cada ano. Este crescimento preocupante revela a necessidade urgente de medidas mais eficazes para enfrentar e prevenir essa grave questão social.

À medida que o mundo se torna cada vez mais tecnológico, uma grande parte da população tem acesso rápido a aplicativos através de seus dispositivos móveis. Aproveitar esse avanço tecnológico para disseminar novas ferramentas pode ser uma maneira eficaz de identificar e apoiar mais mulheres que precisam de ajuda.

Suposições:

Acredita-se que o aplicativo terá um papel crucial ao auxiliar as vítimas de violência de maneira discreta e eficaz, minimizando o risco de agravar ainda mais sua situação.

Parte-se do pressuposto que as vítimas têm acesso a dispositivos móveis e à internet, e podem utilizar o aplicativo em casos de emergência.

5.1.2. Estudo de similares

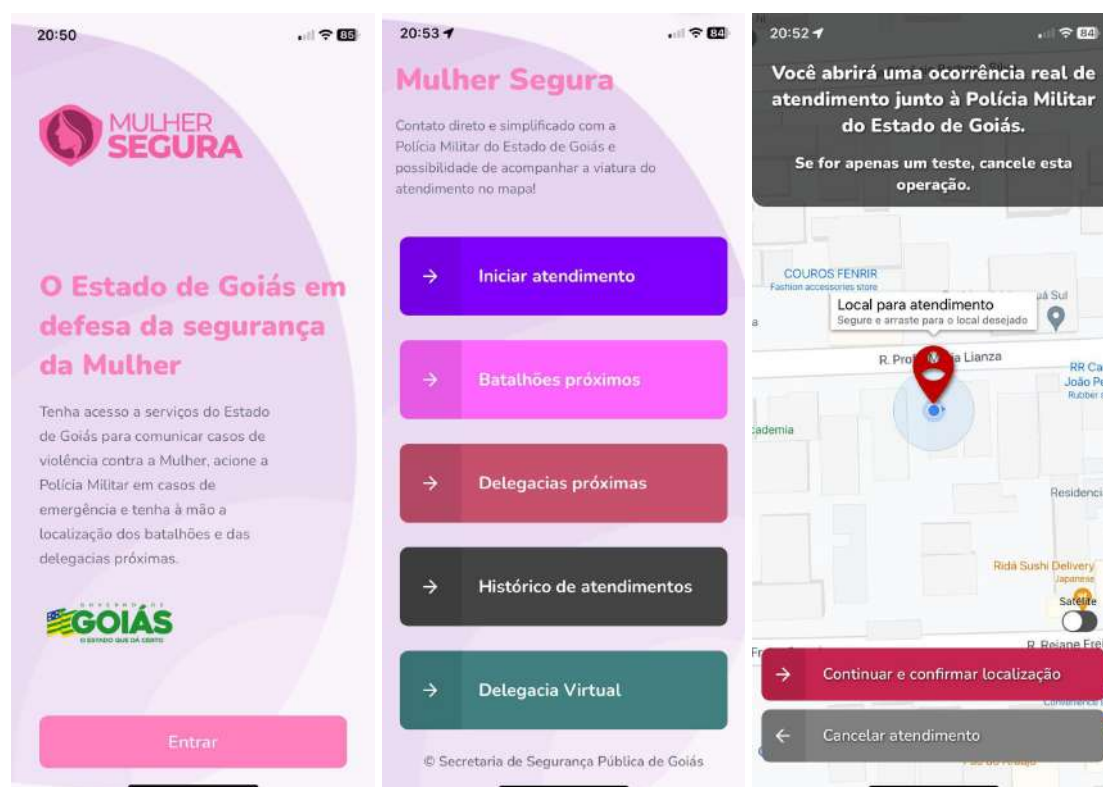
A presente pesquisa se dedica à análise das interfaces destinadas a promover a segurança das vítimas de violência de gênero, com ênfase na eficácia e na extensão geográfica de sua aplicabilidade. Observa-se que a maioria dessas interfaces está direcionada predominantemente para mulheres em localidades específicas, limitando a sua abrangência. Tais ferramentas incluem aplicativos desenvolvidos oficialmente pelos governos estaduais, disponíveis para download em plataformas digitais, bem como soluções criadas por ONGs e grupos de apoio.

Este estudo visa não apenas identificar as funcionalidades e características mais úteis em situações de urgência, mas também identificar eventuais pontos negativos que possam servir como feedback construtivo para aprimorar o atual projeto desenvolvido nesse contexto.

5.1.2.1. Mulher Segura

O aplicativo Mulher Segura (Figura 7) foi desenvolvido pelo Governo do Estado de Goiás, por meio da Secretaria de Estado da Segurança Pública (SSP-GO), visando disponibilizar um maior acesso a serviços de segurança pública para as mulheres do estado.

Figura 7: Aplicativo Mulher Segura — Estado de Goiás



Fonte: Reprodução Aplicativo Mulher Segura (2024)

O aplicativo oferece diversas funções de segurança, incluindo acesso rápido à localização e contatos de batalhões e delegacias próximas, registro de ocorrências e atendimento online com a polícia militar. Sua interface é simples e acessível, apesar de não conter um layout responsivo.

5.1.2.2. Rede Mulher

Desenvolvido pela Polícia Militar do Rio de Janeiro, o aplicativo Rede Mulher (representado na Figura 8) traz mais segurança para as vítimas de violência do estado do Rio de Janeiro.

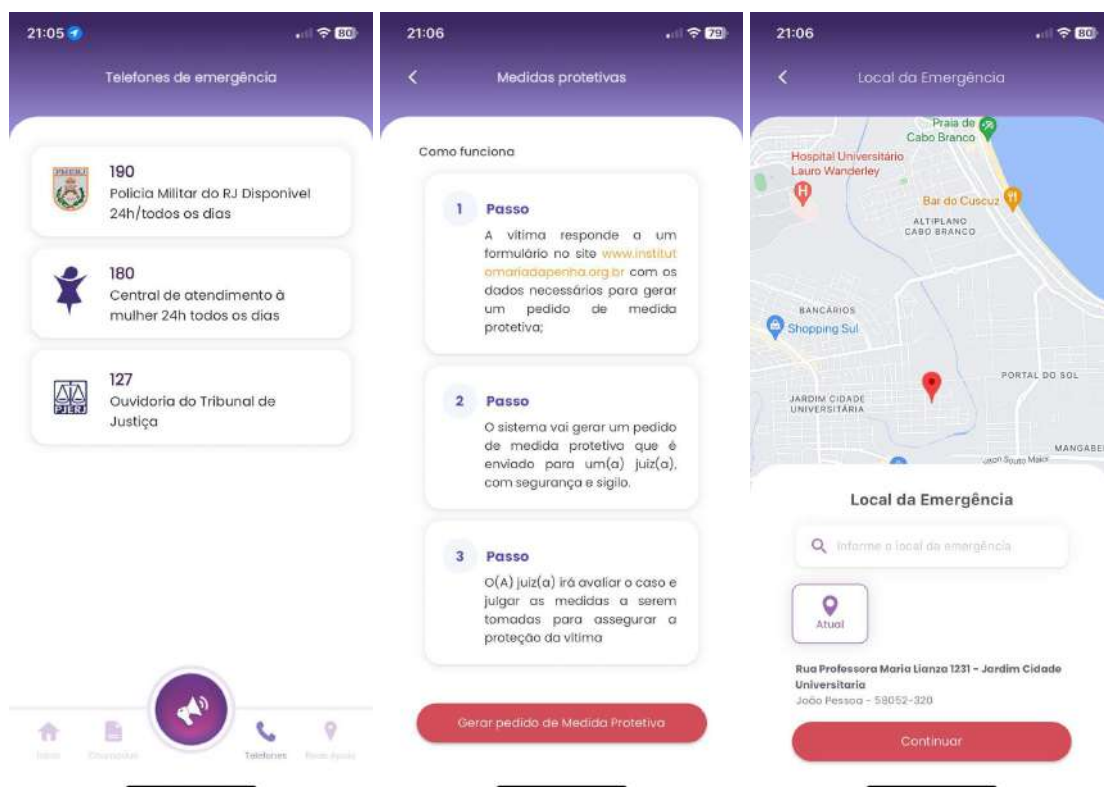
Figura 8: Aplicativo Rede Mulher — SEPM RJ 1



Fonte: Reprodução Aplicativo Rede Mulher (2024)

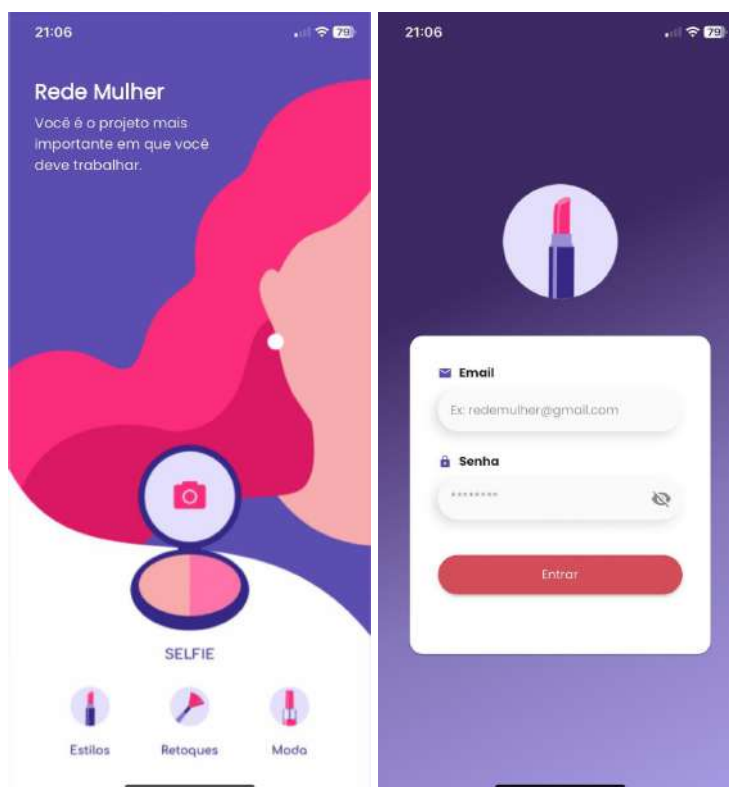
Além de permitir acesso à delegacia on-line, o Rede Mulher permite solicitação de medidas protetivas, acesso aos órgãos da rede de apoio à mulher mais próximos, acionar a polícia militar e pedir socorro a amigos e familiares de forma rápida.

Figura 9: Aplicativo Rede Mulher — SEPM RJ 2



Fonte: Reprodução Aplicativo Rede Mulher (2024)

Figura 10: Aplicativo Rede Mulher — SEPM RJ 3



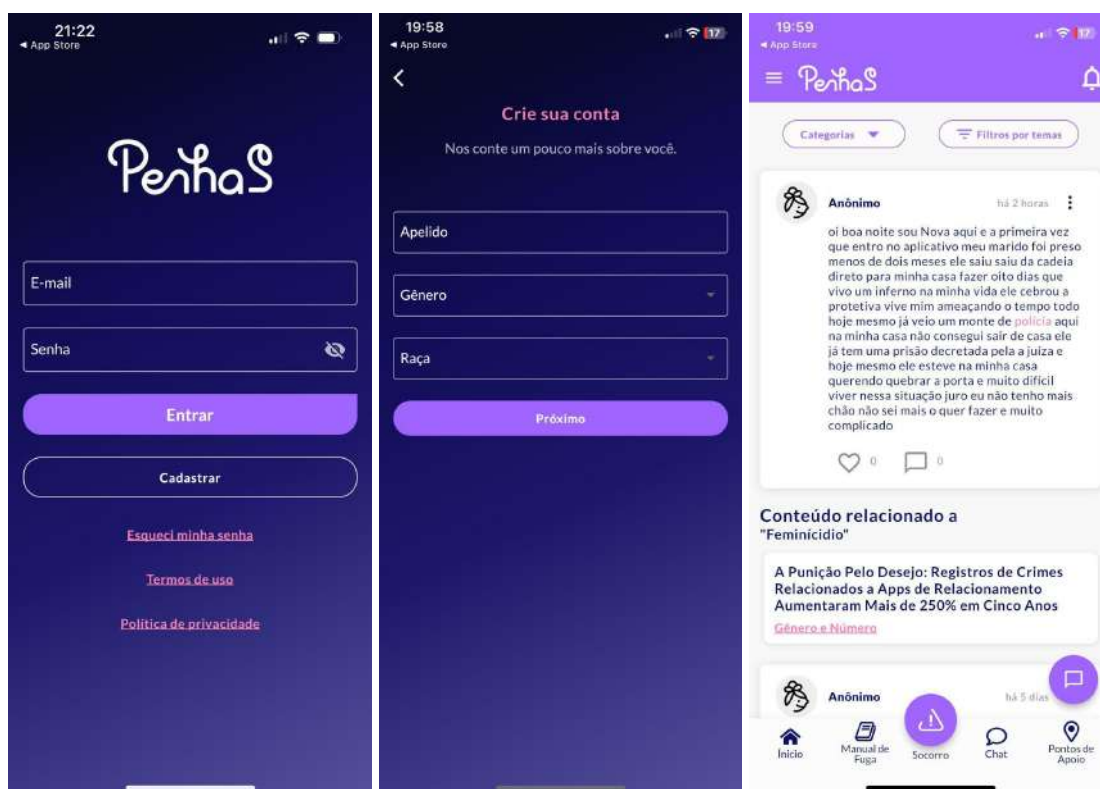
Fonte: Reprodução Aplicativo Rede Mulher (2024)

O Rede Mulher conta com uma função de camuflagem, onde o aplicativo recebe uma interface de “beleza” para retoques de maquiagem e selfies. Ao clicar nas funções, é solicitado o login para liberar o acesso ao aplicativo real, sem permitir recuperar a senha.

5.1.2.3. PenhaS

Com o objetivo de auxiliar vítimas de relacionamentos abusivos, o aplicativo desenvolvido pela Revista AzMinas (Figura 11) traz diversas funções que conectam outras vítimas e formam uma rede de apoio e acolhimento por todo o Brasil.

Figura 11: Aplicativo PenhaS — AzMina 1



Fonte: Reprodução Aplicativo PenhaS (2024)

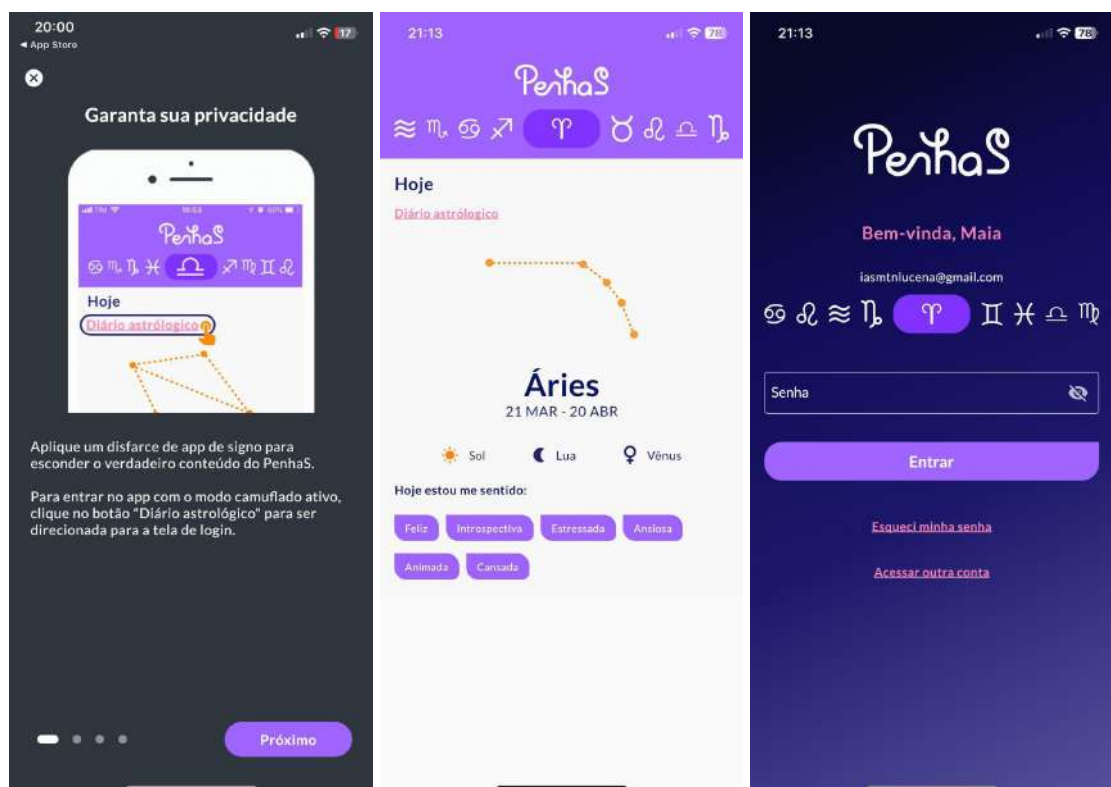
O aplicativo permite funções como:

- Chat anônimo;
- Mapas de delegacias;
- Botão de pânico;

- Produção de provas a partir de gravações de áudios;
- Rede de diálogo;
- Camuflagem.

A partir de todas essas ferramentas disponíveis no aplicativo PenhaS, o grupo AzMina disponibiliza uma melhor fonte de acesso à informação, acolhimento e ferramentas de pedido de ajuda para todas as mulheres.

Figura 12: Aplicativo PenhaS — AzMina 2



Fonte: Reprodução Aplicativo PenhaS (2024)

Diferente do aplicativo Rede Mulher, o PenhaS (Figura 11) disponibiliza uma sessão de camuflagem para astrologia, com botão de emergência camuflado, sem precisar fazer o login para acionar a opção.

5.1.3. Perfil do Usuário

Com base nas informações obtidas na fase de matriz de alinhamento, foram desenvolvidos dois formulários de pesquisas aplicados por meio da plataforma Google Forms. Tais questionários foram divulgados em redes sociais da autora e coletaram cerca de 72 respostas de usuários que residem em João Pessoa e/ou sua região metropolitana, além de coletar também, respostas de usuários que residem em cidades do interior paraibano como Patos, Campina Grande, Zabelê e Santa Luzia.

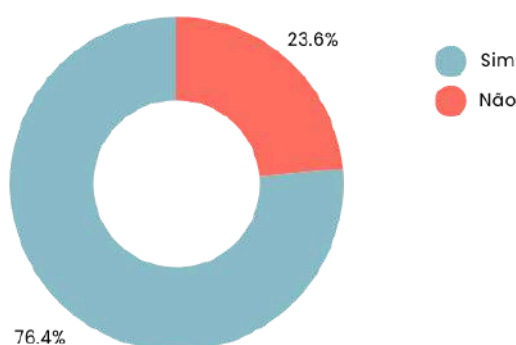
O primeiro questionário foi elaborado para um público diversificado, incluindo homens e mulheres, visando obter informações sobre o conhecimento acerca de casos de violência contra as mulheres, além de suas opiniões sobre a viabilidade de um aplicativo para ajudar essas vítimas.

Analisando as respostas do primeiro questionário, podemos entender que 23,6% dos entrevistados não presenciou algum tipo de violência contra a mulher, sendo automaticamente descontinuados da entrevista. Enquanto os outros 76,4% vivenciaram uma situação de violência.

Figura 13: Gráfico inicial.

Você já presenciou ou vivenciou alguma forma de violência contra a mulher?

55 respostas

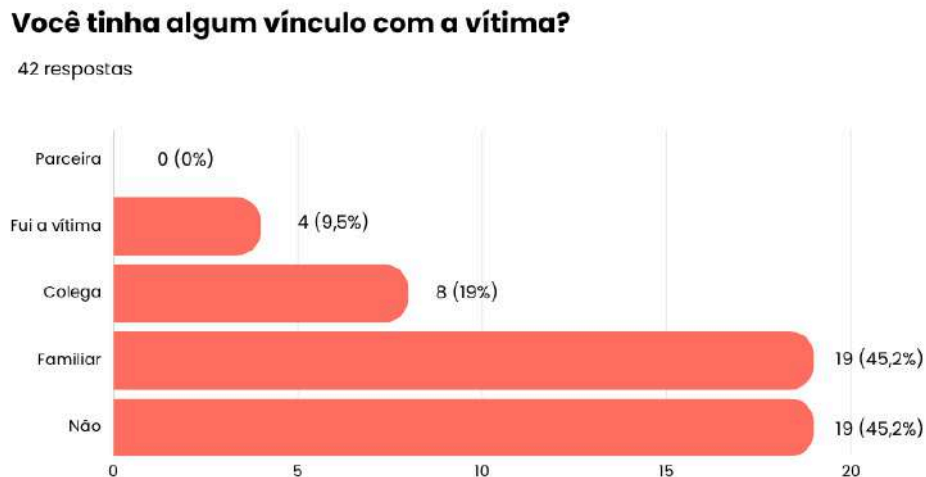


Fonte: A autora (2024)

Além disso, investigamos a dinâmica das relações entre as vítimas e os entrevistados, revelando que, das 42 pessoas entrevistadas, 19 não tinham

conhecimento prévio da vítima, enquanto 23 eram parentes, colegas ou a própria vítima.

Figura 14: Gráfico vínculo com a vítima.



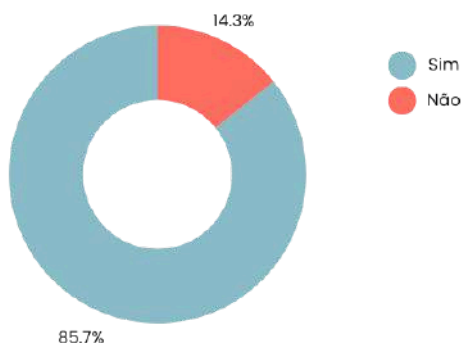
Fonte: A autora (2024)

Após a coleta desses dados, iniciou-se a pesquisa focada no desenvolvimento da interface e no conhecimento dos entrevistados sobre ferramentas e legislações destinadas a auxiliar e proteger as vítimas. Dos entrevistados, 85,7% afirmaram não estar familiarizados com plataformas para denúncia de casos de violência, enquanto 14,3% mencionaram conhecer, citando predominantemente o Maria da Penha Virtual como uma referência.

Figura 15: Gráfico conhecimento sobre aplicativos.

Você conhece ou já ouviu falar sobre aplicativos de denúncia e/ou apoio para vítimas de violência?

42 respostas



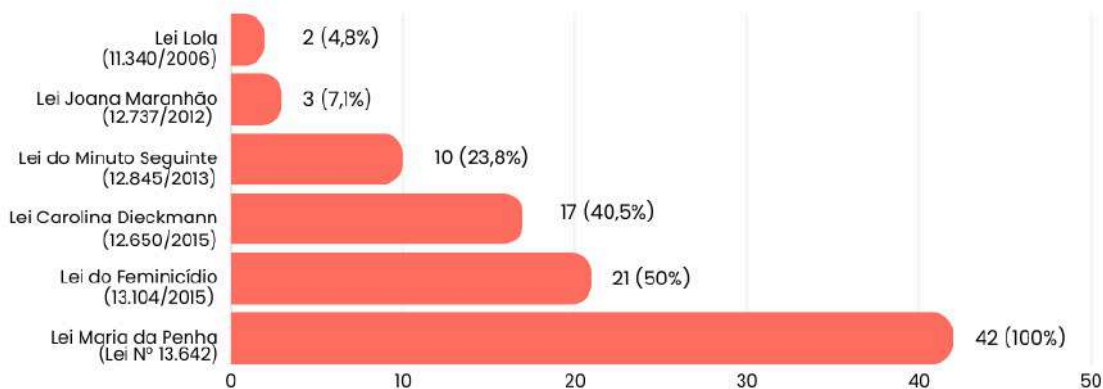
Fonte: A autora (2024)

Foram discutidas as principais leis implementadas para proteger vítimas de violência, com o objetivo de avaliar o conhecimento do público sobre políticas públicas desenvolvidas para esse fim, além de questionar a percepção dos entrevistados sobre a eficácia dessas legislações. Constatou-se que 61,9% do público não acredita na eficácia dessas leis, enquanto 23,8% consideram-nas eficazes e 14,3% não têm uma opinião definitiva a respeito.

Figura 16: Gráfico Leis para proteção de vítimas.

Quais dessas leis voltadas para a proteção de vítimas de violência de gênero você já conhecia?

42 respostas



Fonte: A autora (2024)

Figura 17: Gráfico sobre a eficácia das leis.

Você acredita que as leis atuais são adequadas para proteger as vítimas de violência contra a mulher?

42 respostas



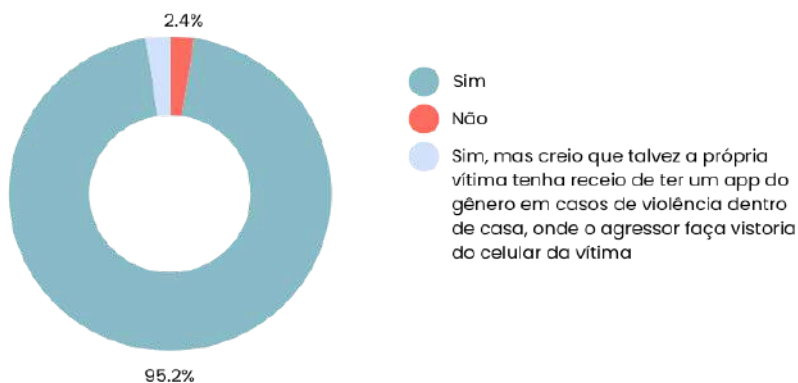
Fonte: A autora (2024)

Por fim, foi analisada a crença dos entrevistados na eficácia de um aplicativo destinado a proteger vítimas, revelando que 95,2% acreditam na sua eficácia. Apenas 2,4% discordam dessa eficácia, enquanto outros 2,4% acreditam nela, mas ponderam que as vítimas podem ter receio de utilizá-lo. Foram levantados também a opinião dos entrevistados sobre possíveis ferramentas que podem ser incluídas na interface. Denúncia anônima, botão de emergência e um localizador de delegacias próximas foram as funções que mais se destacaram.

Figura 18: Gráfico sobre a eficácia do aplicativo.

Você acredita que um aplicativo voltado para auxiliar vítimas de violência pode ser útil no contexto atual da sociedade?

42 respostas

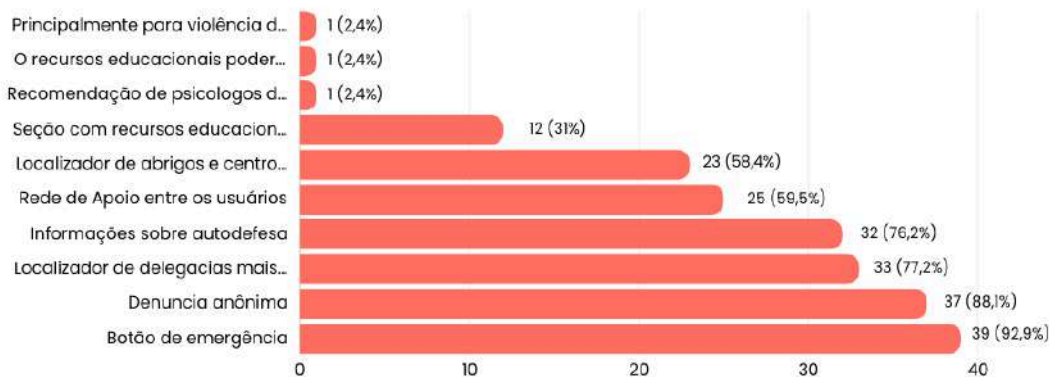


Fonte: A autora (2024)

Figura 19: Gráfico de Ferramentas do aplicativo.

Quais ferramentas você acredita que não pode faltar nesse aplicativo?

42 respostas



Fonte: A autora (2024)

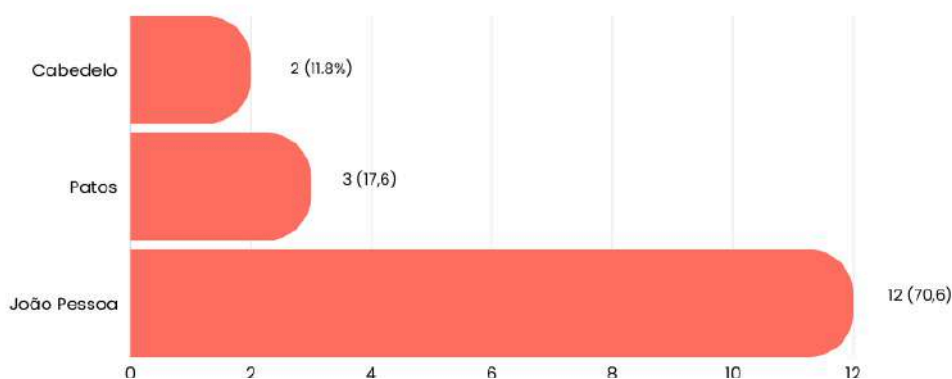
Em resumo, esse primeiro questionário desempenhou um papel crucial na pesquisa ao explorar as perspectivas dos entrevistados sobre as políticas públicas atualmente em vigor, bem como para avaliar suas opiniões acerca do produto final deste projeto. Esses resultados não apenas fundamentam as etapas subsequentes do desenvolvimento da interface, mas também orientam ajustes e melhorias para atender às necessidades identificadas durante a pesquisa inicial.

O segundo questionário foi elaborado exclusivamente para mulheres vítimas de violência, que constituem o público-alvo da futura interface a ser desenvolvida. Esse enfoque visa garantir respostas mais precisas sobre a funcionalidade do projeto. Foram coletadas 17 respostas, das quais 12 mulheres são de João Pessoa – PB, 3 de Patos – PB e 1 de Cabedelo – PB. Entre essas mulheres, 4 relataram não terem sofrido violência provocada por homens, enquanto 13 relataram ter sofrido. Também foram registrados dados sobre a identidade de gênero das entrevistadas: 14 se identificaram como cis gênero, 1 como não-binário e 2 optaram por não responder.

Figura 20: Gráfico Cidade das entrevistadas.

De qual cidade você é?

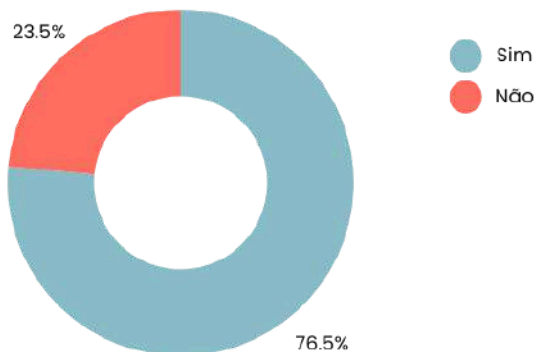
17 respostas



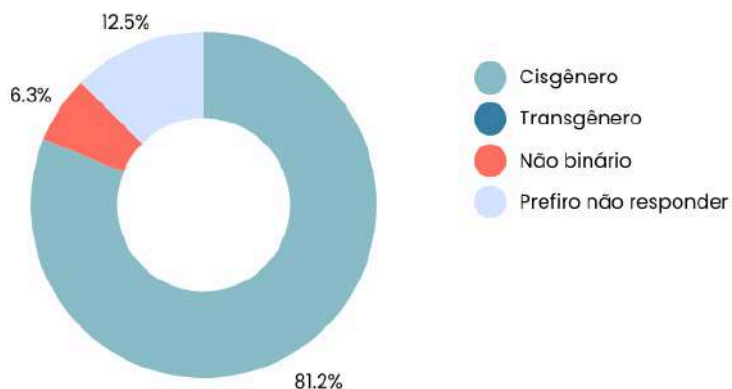
Fonte: A autora (2024)

Figura 21: Gráfico Vítima de violência.**Você já sofreu algum tipo de violência provocada por um homem?**

17 respostas

**Fonte:** A autora (2024)**Figura 22:** Gráfico Identificação de gênero.**Como você se identifica?**

17 respostas

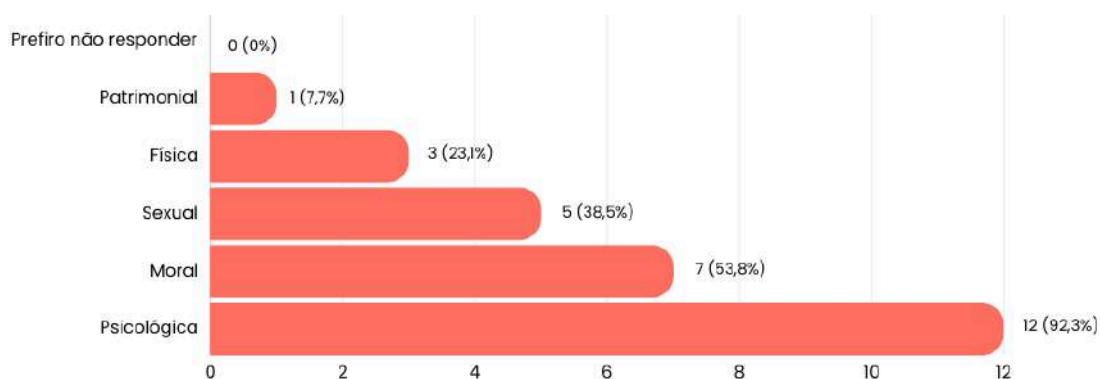
**Fonte:** A autora (2024)

Após o levantamento do perfil das entrevistadas, começamos a coletar dados mais detalhados sobre a violência sofrida, incluindo o tipo de violência e a idade em que a vítima tinha na época do ocorrido. Das 13 vítimas identificadas, 5 relataram ter sofrido violência quando ainda eram crianças e/ou adolescentes.

Figura 23: Gráfico Tipo de violência.

Qual foi o tipo de violência sofrida?

13 respostas

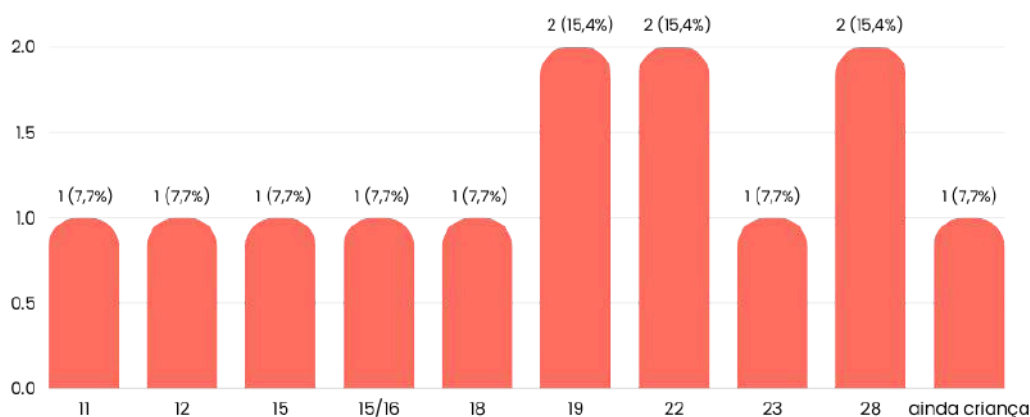


Fonte: A autora (2024)

Figura 24: Gráfico Idade das vítimas.

Qual era a sua idade quando foi agredida pela primeira vez?

13 respostas



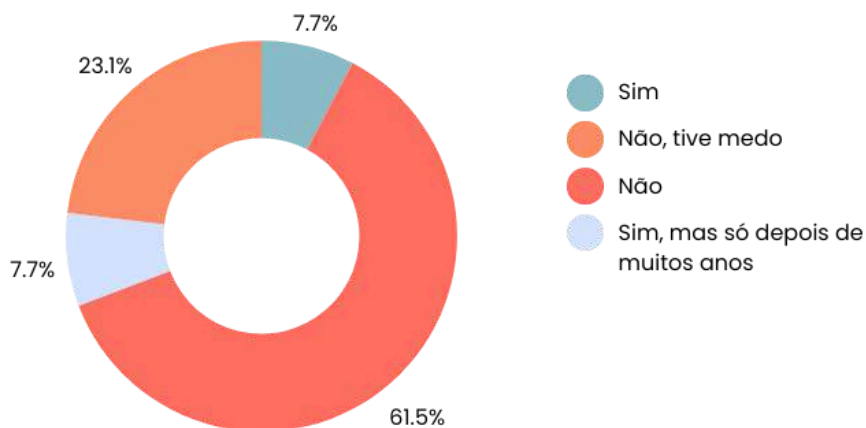
Fonte: A autora (2024)

Com o objetivo de obter informações sobre o pós-agressão, questionamos se as vítimas receberam apoio de terceiros e se chegaram a denunciar o agressor. Apenas 2 das vítimas relataram a agressão, enquanto 11 manifestaram medo ou optaram por não denunciar. Além disso, 5 das 13 entrevistadas não receberam nenhum tipo de ajuda diante dessa situação.

Figura 25: Gráfico Denúncia às autoridades.

Você denunciou a violência às autoridades competentes?

17 respostas

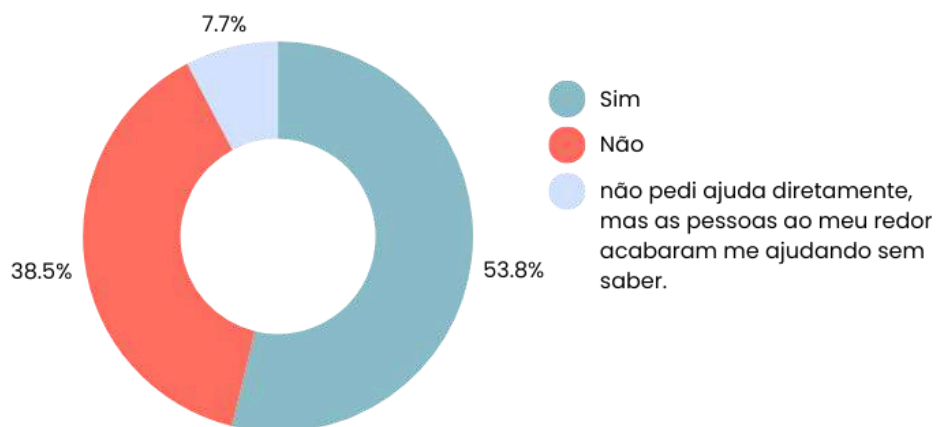


Fonte: A autora (2024)

Figura 26: Gráfico Suporte pós-agressão.

Você teve algum suporte de amigos, familiares ou da comunidade para lidar com a situação de violência?

17 respostas



Fonte: A autora (2024)

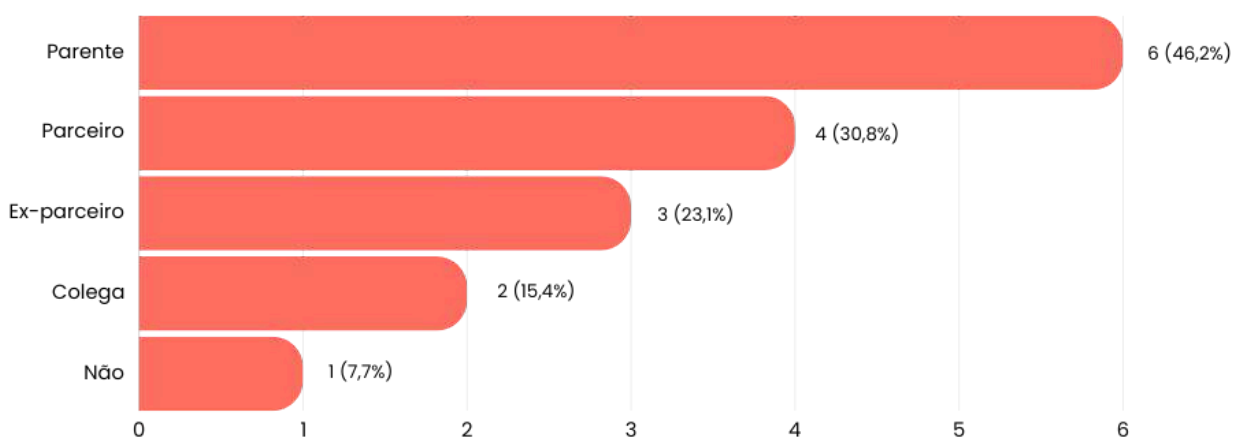
Para aprofundar o entendimento sobre a situação da agressão e suas motivações, foram questionados sobre o vínculo entre a vítima e o agressor, além da

continuidade do contato entre eles e a situação do agressor no momento do ocorrido. Podemos observar, com base nas respostas obtidas, que a maioria das vítimas era parentes ou cônjuges dos agressores, e atualmente não mantém mais vínculo com eles.

Figura 27: Gráfico Vínculo com o agressor.

Você tinha algum tipo de vínculo com o agressor?

13 respostas

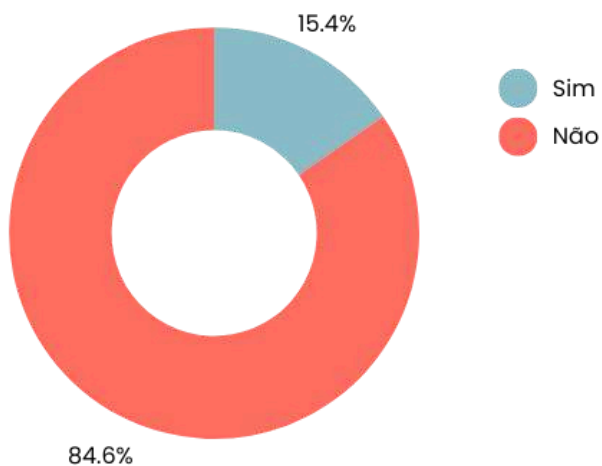


Fonte: A autora (2024)

Figura 28: Gráfico de Convivência pós-agressão.

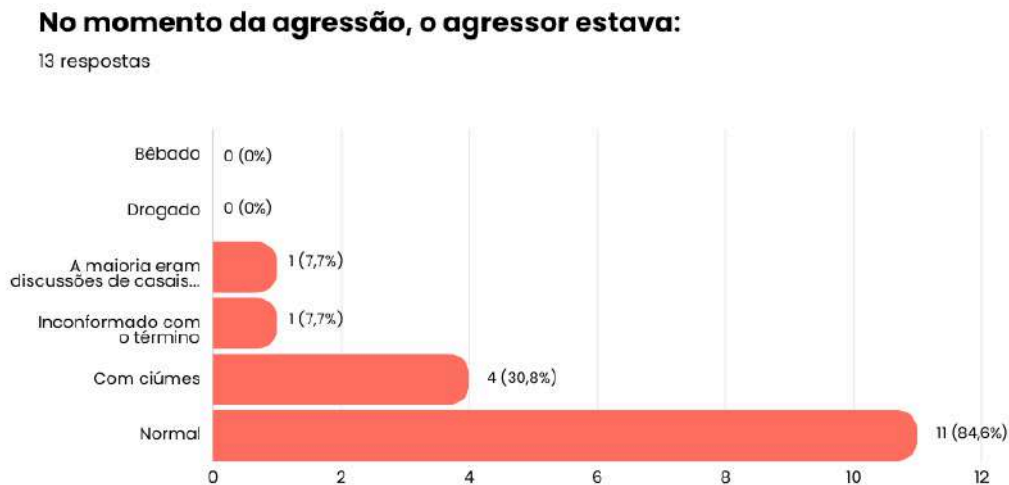
Atualmente, você convive com o seu agressor?

13 respostas



Fonte: A autora (2024)

Figura 29: Gráfico Estado do agressor.



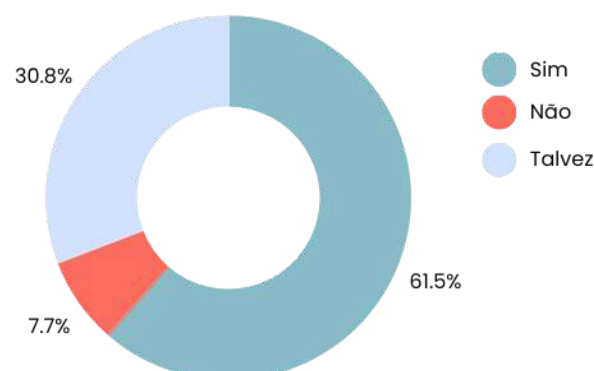
Fonte: A autora (2024)

Finalizando o segundo questionário, retomamos perguntas sobre a eficácia de um aplicativo destinado a facilitar denúncias, desta vez buscando respostas diretamente do público-alvo, com o objetivo de obter informações mais precisas. Uma das entrevistadas respondeu negativamente quando questionada sobre acreditar na contribuição de um aplicativo para aumentar a segurança das mulheres, 4 não têm certeza e 8 afirmaram que sim. Além de relatarem diversas funcionalidades que podem ser implementadas no aplicativo para aumentar a segurança das vítimas, como apoio psicológico, discagem de emergência e ligação direta para a delegacia.

Figura 30: Gráfico Aplicativo como ferramenta.

Você acredita que um aplicativo poderia contribuir para aumentar a segurança das mulheres e disseminar informações sobre proteção?

13 respostas



Fonte: A autora (2024)

De maneira geral, os dois questionários foram fundamentais para coletar dados tanto do público quanto dos potenciais usuários da interface a ser desenvolvida. As respostas refletem as opiniões dos entrevistados sobre a implementação dessa ferramenta e também contribuem para a aplicação de novas funcionalidades que não haviam sido consideradas anteriormente. Com os resultados do segundo questionário, focado exclusivamente nas vítimas, podemos desenvolver funcionalidades mais precisas que promovam melhores resultados.

5.1.4. Personas

Personas são representações fictícias criadas para representar as características do público-alvo, identificadas durante as fases de pesquisa. Segundo Vianna *et. al* (2011), a criação de personas é um passo crucial no desenvolvimento de projetos, ao orientar as soluções para atender às necessidades dos usuários, proporcionando uma visão clara das informações e facilitando as decisões estratégicas. Seguindo essa abordagem, foram elaboradas duas personas com base nos dados coletados nos questionários:

Figura 31: Persona 1



MAITÊ ALBUQUERQUE

IDADE	LOCALIZAÇÃO	OCUPAÇÃO
17 anos	João Pessoa - PB	Estudante

BACKGROUND

Maitê é uma jovem residente na cidade de João Pessoa - PB. Ela está cursando o último ano do ensino médio em uma escola pública. Maitê é uma pessoa sensível e criativa, mas recentemente tem enfrentado desafios emocionais devido a situações de violência de gênero que experienciou.

PERSONALIDADE

Maitê é uma pessoa introspectiva e observadora, que possui um forte senso de justiça. Valoriza bastante suas amizades próximas e conta com um grande apoio familiar.

Fonte: A autora (2024)

Figura 32: Persona 2



ISABELLA MACEDO

IDADE	LOCALIZAÇÃO	OCUPAÇÃO
24 anos	Cabedelo - PB	Dentista

BACKGROUND

Isabella é uma jovem profissional que vive na cidade de Cabedelo - PB. Ela é formada em Odontologia e atualmente trabalha como dentista em uma clínica particular. Isabella é uma pessoa independente e determinada, focada em construir sua carreira e sua vida pessoal.

PERSONALIDADE

Isabella é resiliente e comprometida com o bem-estar de seus pacientes. Ela é conhecida por sua empatia e habilidade de criar um ambiente acolhedor no consultório. Além disso, ela é uma defensora ativa dos direitos das mulheres e está envolvida em iniciativas locais de apoio a vítimas de violência de gênero.

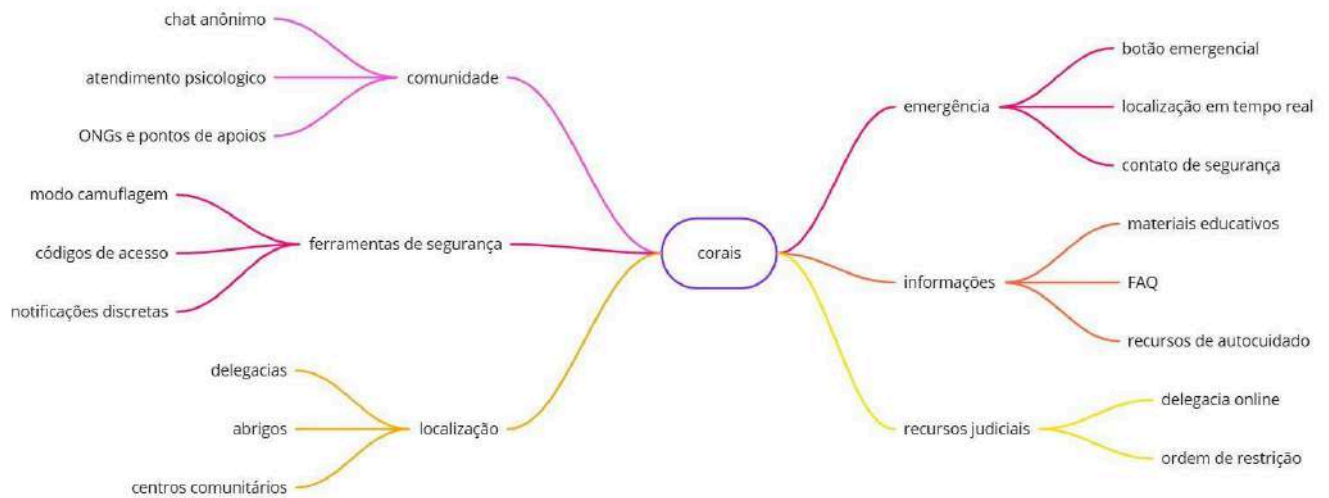
Fonte: A autora (2024)

5.2. Ideação

5.2.1. Mapa Mental

De acordo com *Zandomeneghi et al. (2022)*, o mapa mental é um diagrama visual que serve para registrar e organizar informações, facilitando o processamento de pensamentos, ideias ou fatos relacionados a um tema central pelo cérebro. Essa abordagem é particularmente eficiente para fomentar a criatividade e a colaboração, permitindo que diferentes perspectivas sejam consideradas sem restrições iniciais, o que facilita a descoberta de novas abordagens e soluções inovadoras para os desafios propostos. Com essa finalidade, o mapa mental desenvolvido nesse projeto teve como foco definir as ferramentas e funcionalidades a serem implementadas na interface final.

Figura 33: mapa mental



Fonte: A autora (2024)

5.2.2. Mural de possibilidades

Após o mapa mental inicial, utilizamos o mural de possibilidades para visualizar e avaliar as ideias geradas. Esse método se mostrou eficaz para identificar e aprofundar duas propostas que se destacaram pela sua relevância e potencial.

Ao concentrarmos nossos esforços nessas ideias principais, não descartamos as outras opções, mas priorizamos aquelas que oferecem maior potencial de impacto e estão alinhadas com os objetivos do aplicativo voltado para mulheres vítimas de violência de gênero.

Essa abordagem nos permite não apenas focar nas soluções mais promissoras, mas também manter uma visão abrangente sobre possíveis alternativas que possam ser integradas ou desenvolvidas posteriormente.

Figura 34: Mural de possibilidades



Fonte: A autora (2024)

A implementação do Botão de Emergência é uma funcionalidade central do nosso projeto, com o objetivo de proporcionar às vítimas um acesso rápido e eficiente aos meios de solicitação de ajuda. Com ele, simplificamos o processo de contato com os serviços de emergência, além de possibilitar um maior nível de segurança para as vítimas, que obterão resposta imediata do alerta.

Além disso, a funcionalidade da Rede de Apoio contribui para a criação de um ambiente seguro e acolhedor para as vítimas, permitindo que se conectem, compartilhem dicas e informações, e encontrem apoio emocional com pessoas que compreendem suas experiências.

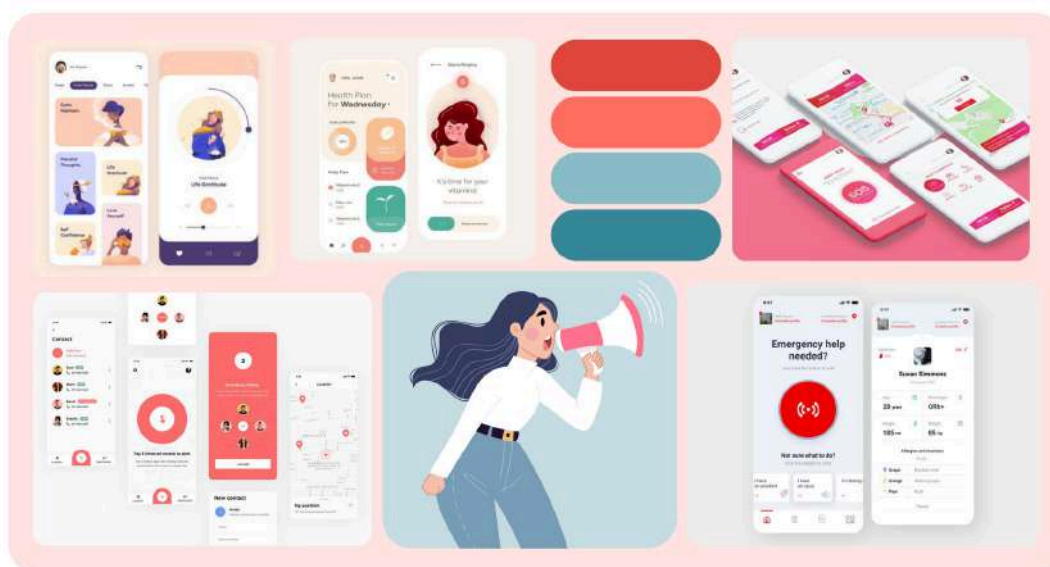
Dessa forma, a implementação dessas ferramentas oferece às mulheres que precisam um ambiente seguro que proporciona ajuda rápida e sem complicações, ao mesmo tempo em que oferece conforto e assistência adicional. Isso promove um senso de comunidade e segurança, ajudando a enfrentar momentos difíceis com apoio e compreensão.

5.2.3. Moodboard

O moodboard é uma estratégia utilizada por designers, onde um painel de referências é criado para consolidar conceitos abstratos. Pereira (2010) enfatiza que o moodboard, no processo de design, direciona o designer a explorar conceitos mais subjetivos, proporcionando novas perspectivas ao trabalho.

As referências visuais selecionadas para compor o moodboard foram inspiradas em uma paleta de cores em tons pastéis, evocando a diversidade de cores encontrada nos corais, elemento que dá nome ao projeto. O conceito minimalista adotado, juntamente com elementos mais circulares nos layouts, foi pensado com foco na adaptabilidade e acessibilidade, visando garantir facilidade de acesso e um design visualmente atraente.

Figura 35: Moodboard



Fonte: A autora (2024)

5.2.4. Branding

A etapa de branding é essencial para estabelecer e reforçar a identidade e a percepção do projeto no mercado. Durante essa fase, desenvolve-se uma estratégia que define como o aplicativo foi visto pelos usuários e como se destaca em relação à concorrência. Costa (2002, p.14) afirma ainda que:

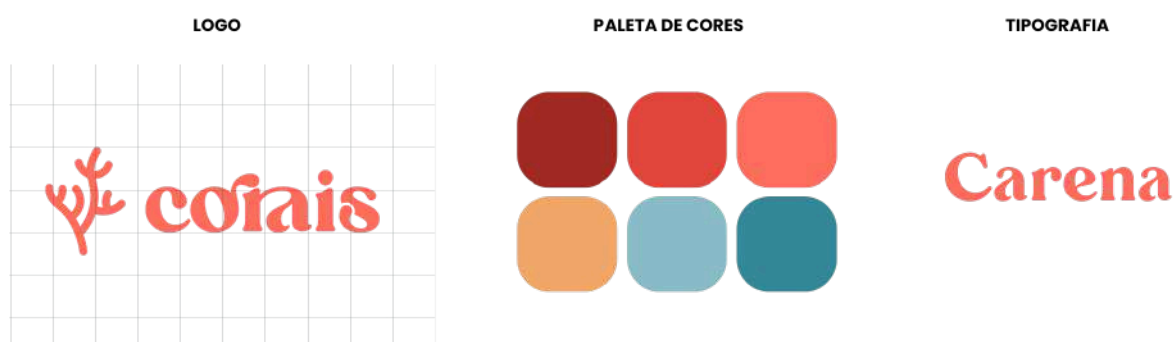
“O branding é muito mais que planejamento estratégico da marca, está ligado diretamente à relação de afetividade que determinada marca tem com o cliente. (...) É um conceito que está baseado nas relações humanas e nas experiências do cliente em relação à marca e todos os pontos de contato “experenciados” por ela.”

Assim, a criação de uma identidade visual não apenas aprimora a percepção do produto no mercado, mas também estabelece uma conexão significativa com os usuários.

O nome deste projeto, “Corais”, foi selecionado após uma pesquisa detalhada sobre o reino animal, focando especificamente em colônias. Essas colônias são grupos de indivíduos que cooperam mutuamente para garantir a sobrevivência de sua espécie. A escolha do nome “Corais” se deve ao fato de que esses animais oferecem abrigo e proteção a outras espécies, criando um ambiente seguro e coletivo. Essa metáfora reflete o objetivo do nosso projeto de criar um espaço onde as mulheres possam se sentir protegidas e apoiadas umas pelas outras.

Baseando-se na escolha do nome “Corais”, a paleta de cores foi decidida com inspiração nas tonalidades naturais encontradas nesses organismos marinhos, que exibem uma vasta variedade de cores no fundo do mar. Adicionalmente, foram introduzidos tons pastéis para criar uma atmosfera serena e acolhedora. Quanto à tipografia, optou-se pela tipografia Carena devido às suas formas arredondadas, que conferem leveza e movimento ao layout e harmonizam com os elementos de design mais curvilíneos.

Figura 36: Identidade Visual



Fonte: A autora (2024)

5.2.5. Cenários

Cenário 1 - Maitê:

Maitê, estudante do Ensino Médio em João Pessoa – PB, viveu um trauma de violência sexual aos seus 15 anos por parte de um colega da escola. A jovem não teve coragem para denunciar ou pedir ajuda, por medo da reação de terceiros e hoje em dia, tenta encontrar uma forma de lutar contra seus traumas de forma anônima e acolhedora, tendo em vista que o seu agressor continua no seu círculo de convivência. O aplicativo “Corais” surgiu como uma ferramenta de manter contato com outras vítimas para se auxiliarem no dia a dia, compartilhando relatos e mantendo um círculo de apoio, além de ter acesso a apoio psicológico gratuito.

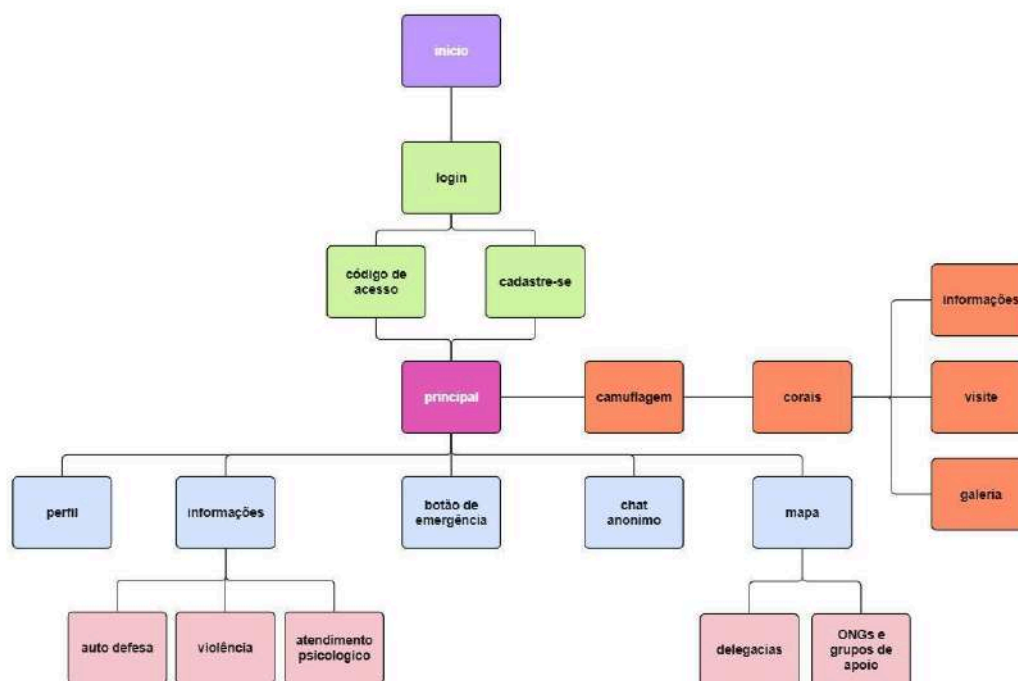
Cenário 2 - Isabella:

Isabella, recém-formada em odontologia, esteve por 5 anos em um relacionamento cercado de violência psicológica e patrimonial, algo que ela não chegou a reconhecer de início, mesmo sendo alertada por suas amigas. Com a descoberta do aplicativo “Corais”, Isabella teve acesso a maiores informações sobre os tipos de violência e recorreu a ajuda do botão de emergência quando se tornou necessário.

5.2.6. Sitemap

O sitemap desempenha um papel fundamental na arquitetura da informação de sites e aplicativos, fornecendo uma representação hierárquica das páginas e funcionalidades essenciais. Ele não apenas organiza a navegação de forma clara e compreensível para os usuários, mas também orienta como a experiência do usuário foi conduzida para alcançar seus objetivos de maneira eficaz. Originado de técnicas como pesquisa e mapa mental, o sitemap permite uma visualização abrangente de todas as áreas-chave do sistema, garantindo que a navegação seja intuitiva e esteja alinhada com as expectativas e necessidades dos usuários.

Figura 37: Sitemap

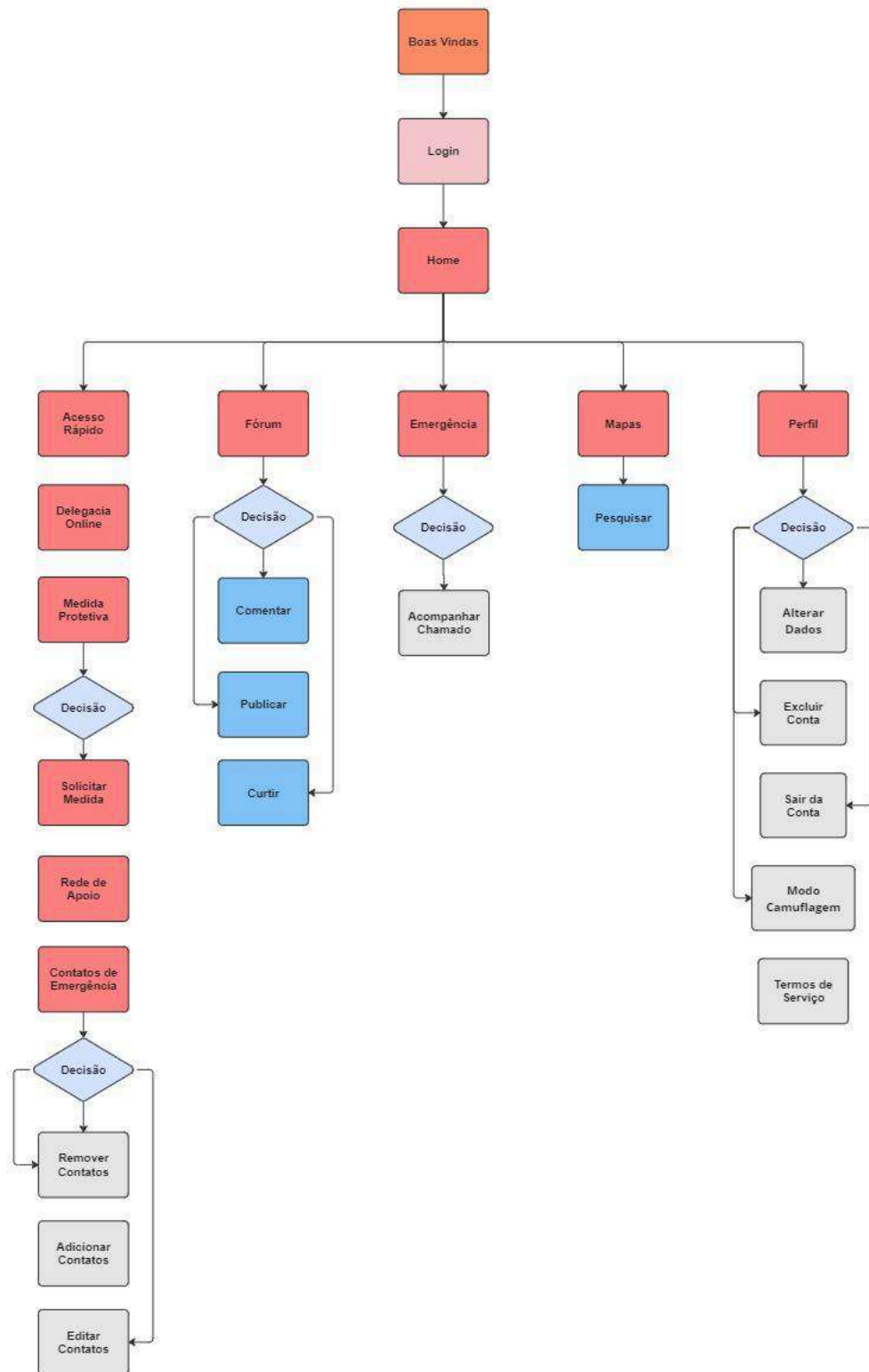


Fonte: A autora (2024)

5.2.7. Fluxo de navegação

O fluxo de navegação é um componente crucial no desenvolvimento de interfaces, responsável por definir, de maneira clara e intuitiva, a organização das páginas e o caminho que o usuário seguirá. Ele atua como um guia que orienta as interações do usuário, facilitando a navegação e ajudando-os a encontrar informações e realizar ações com facilidade.

Figura 38: Sitemap



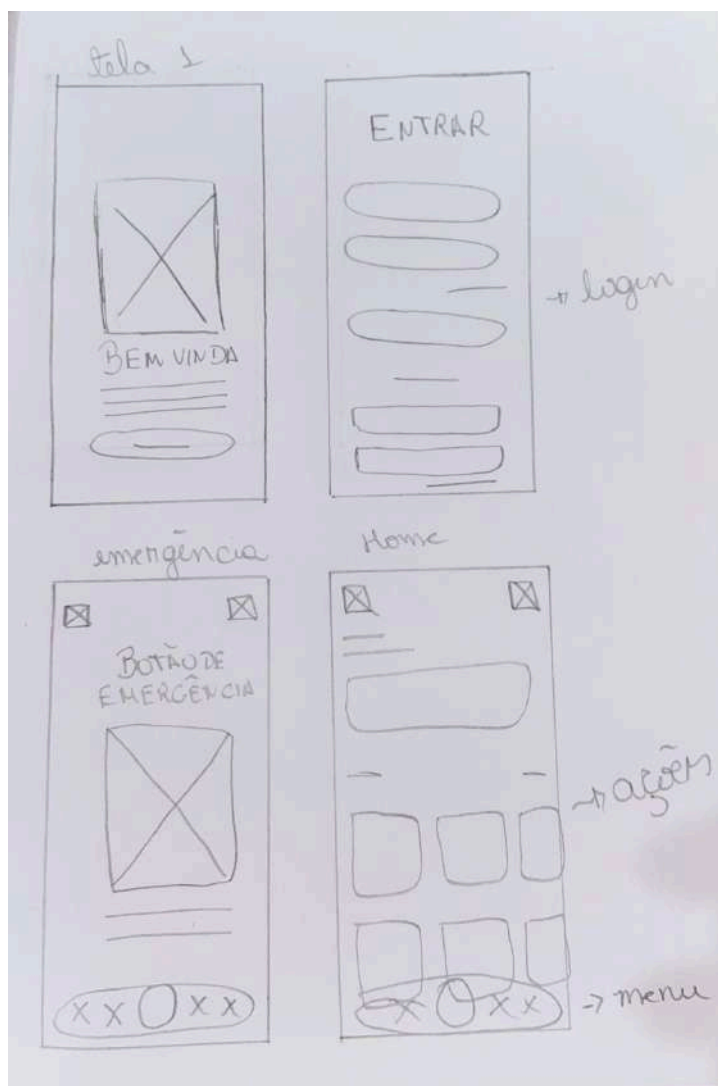
Fonte: A autora (2024)

5.3. Prototipação

5.3.1. Protótipo em Papel

Os protótipos em papéis são os rascunhos iniciais que irão expressar as primeiras ideias do projeto, permitindo que o designer teste formas diferentes em um curto espaço de tempo e ainda com uma maior liberdade, antes de passar para o digital.

Figura 39: Protótipo em Papel



Fonte: A autora (2024)

5.3.2. Wireframes

Consoante Sant'anna (2009), os wireframes são diagramas que podem ter diferentes níveis de detalhamento e visam apresentar claramente a organização, hierarquização e interações de uma página ou interface de software. Eles podem ser desenvolvidos manualmente no papel ou digitalmente, conforme escolhido para esta fase do projeto.

Figura 40: Wireframe Tela Inicial



Fonte: A autora (2024)

Figura 41: Wireframe Tela Informativa



Fonte: A autora (2024)

Figura 42: Wireframe Tela de Login

Fonte: A autora (2024)

Figura 43 Wireframe Tela de Cadastro

Fonte: A autora (2024)

Figura 44: Wireframe Tela de Contato

Fonte: A autora (2024)

Figura 45: Wireframe Tela de Botão de Emergência

Fonte: A autora (2024)

5.3.3. Design System

5.3.3.1. Cores

As paletas escolhidas para o projeto combinam variações de tons de coral e azul, cada uma com um propósito específico. A paleta coral foi selecionada para refletir o nome do aplicativo, que se inspira nos corais marinhos, além de transmitir uma sensação de alerta e urgência. Em contraste, os tons de azul foram utilizados para evocar confiança e segurança, remetendo às cores do oceano. Para equilibrar o design, incluímos uma paleta neutra composta por diferentes tonalidades de branco e preto, proporcionando um fundo sóbrio.

Figura 46: Design System Cores



Fonte: A autora (2024)

5.3.3.2. Tipografia

Para este projeto, selecionamos duas famílias tipográficas distintas: Poppins para títulos e subtítulos, e Inter para o corpo de texto.

Poppins foi escolhida para os títulos e subtítulos devido à sua presença marcante e moderna, que ajuda a capturar a atenção e destacar informações cruciais. Seu design geométrico e suas formas arredondadas conferem um impacto visual significativo, ideal para criar um ponto focal e transmitir uma sensação de modernidade.

Por outro lado, Inter foi selecionada para o corpo de texto por suas qualidades de legibilidade e conforto de leitura. Com suas formas abertas e espaçamento generoso, Inter proporciona uma leitura fluida e acessível, essencial para a apresentação clara e organizada das informações.

A combinação dessas fontes cria uma hierarquia visual eficaz, onde Poppins traz destaque e dinamismo, enquanto Inter garante uma leitura agradável e eficiente. Juntas, elas aprimoram a experiência do usuário, equilibrando impacto visual e legibilidade.

Figura 47: Design System Tipográfico

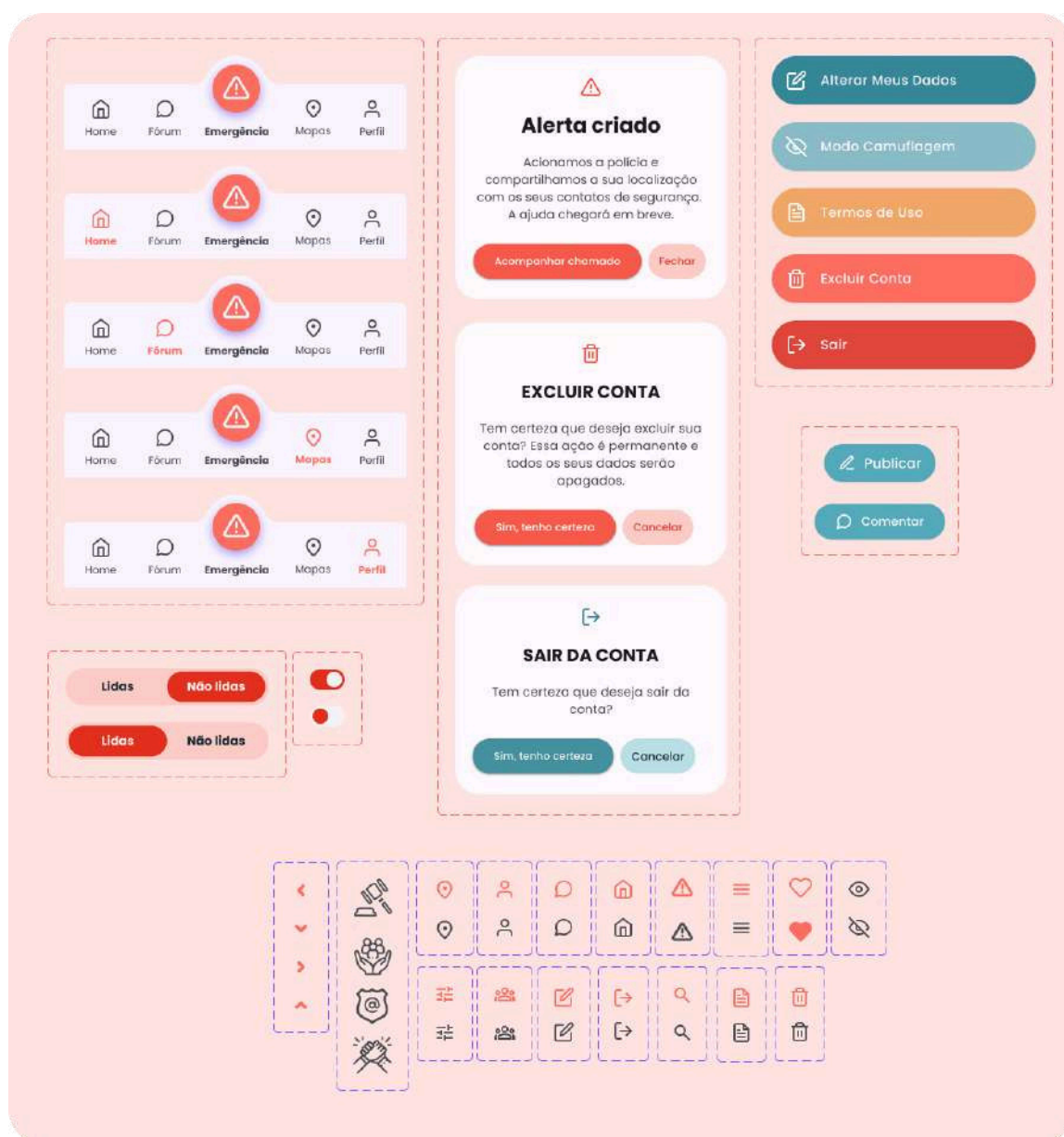


Fonte: A autora (2024)

5.3.3.3. Componentes e Ícones

Todos os componentes e ícones foram projetados para preservar a identidade visual do projeto, refletindo as cores e os cantos arredondados que são distintivos não apenas das tipografias, mas também de todos os elementos da interface, como botões, menus e ícones. Essa abordagem garante uma aparência coesa e harmoniosa em toda a interface, promovendo uma experiência visual agradável e consistente.

Figura 48: Componentes e Ícones



Fonte: A autora (2024)

5.3.4. Protótipo de alta fidelidade

5.3.4.1. Tela de Carregamento

A tela de carregamento representa o primeiro ponto de contato do usuário com o aplicativo e desempenha um papel crucial na formação da primeira impressão. Esta tela é projetada para não só capturar a atenção do usuário, mas também reforçar a identidade visual do aplicativo.

Figura 49: Tela de Carregamento



Fonte: A autora (2024)

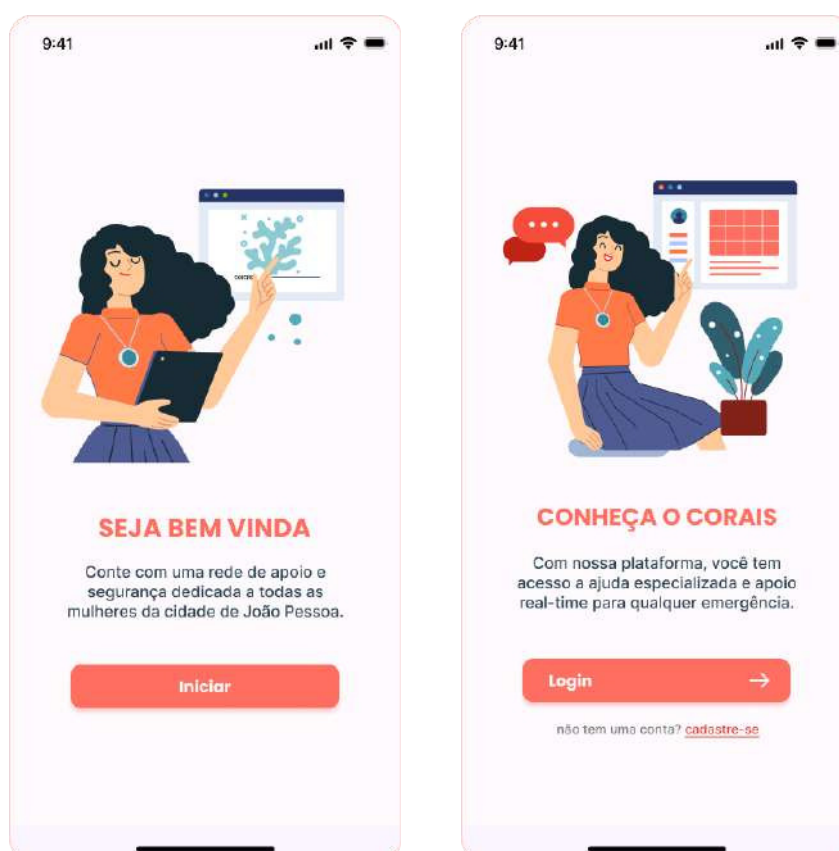
5.3.4.2. Tela de Iniciação

As telas de iniciação têm o papel de apresentar o aplicativo de forma clara logo após o início. Elas proporcionam uma recepção, dando as boas-vindas aos

usuários e oferecendo uma visão geral dos principais recursos e funcionalidades do aplicativo. O objetivo é criar uma introdução acolhedora e informativa que ajude os usuários a se familiarizar rapidamente com o que o aplicativo tem a oferecer.

As telas foram criadas com o auxílio de ilustrações para desenvolver uma interface mais atraente e consistente, proporcionando uma experiência visualmente agradável e coesa.

Figura 50: Tela de Iniciação



Fonte: A autora (2024)

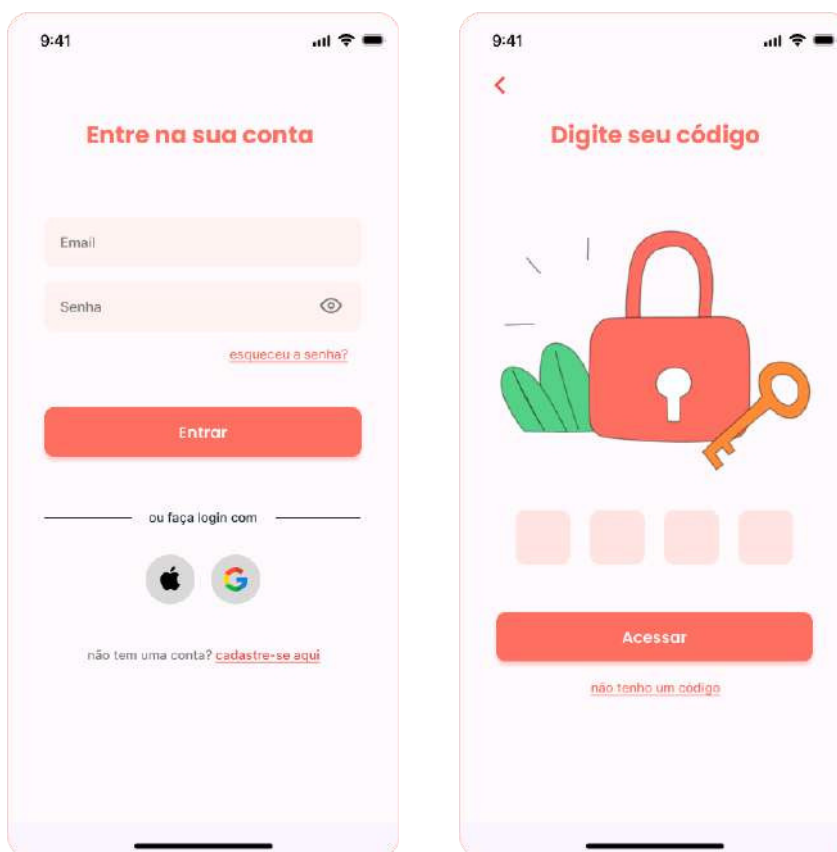
5.3.4.3. Tela de Login

As telas de login representam o primeiro ponto de contato dos usuários com o aplicativo e desempenham um papel fundamental na criação da primeira impressão. Projetadas com formas de cantos arredondados e utilizando tons mais claros da paleta de cores, essas telas incorporam o conceito minimalista que foi aplicado ao longo de todo o protótipo. O design inclui amplas áreas de respiro para garantir uma aparência limpa e organizada, facilitando a navegação e a interação do usuário.

Além da função básica de login, a interface das telas de login oferece uma gama de funcionalidades adicionais para melhorar a experiência do usuário. Isso inclui a opção de recuperação de senha, que permite aos usuários restabelecer o acesso de forma simples e rápida, e a autenticação através de plataformas externas como Google e Apple, proporcionando uma maneira conveniente e segura de acessar o aplicativo. Também é possível realizar o cadastro diretamente a partir dessa tela, permitindo uma integração fluida e acessível desde o início.

Com essas funcionalidades e o design cuidadosamente planejado, as telas de login não apenas oferecem uma entrada eficiente ao aplicativo, mas também introduzem uma experiência visualmente coesa e intuitiva.

Figura 51: Tela de Login



Fonte: A autora (2024)

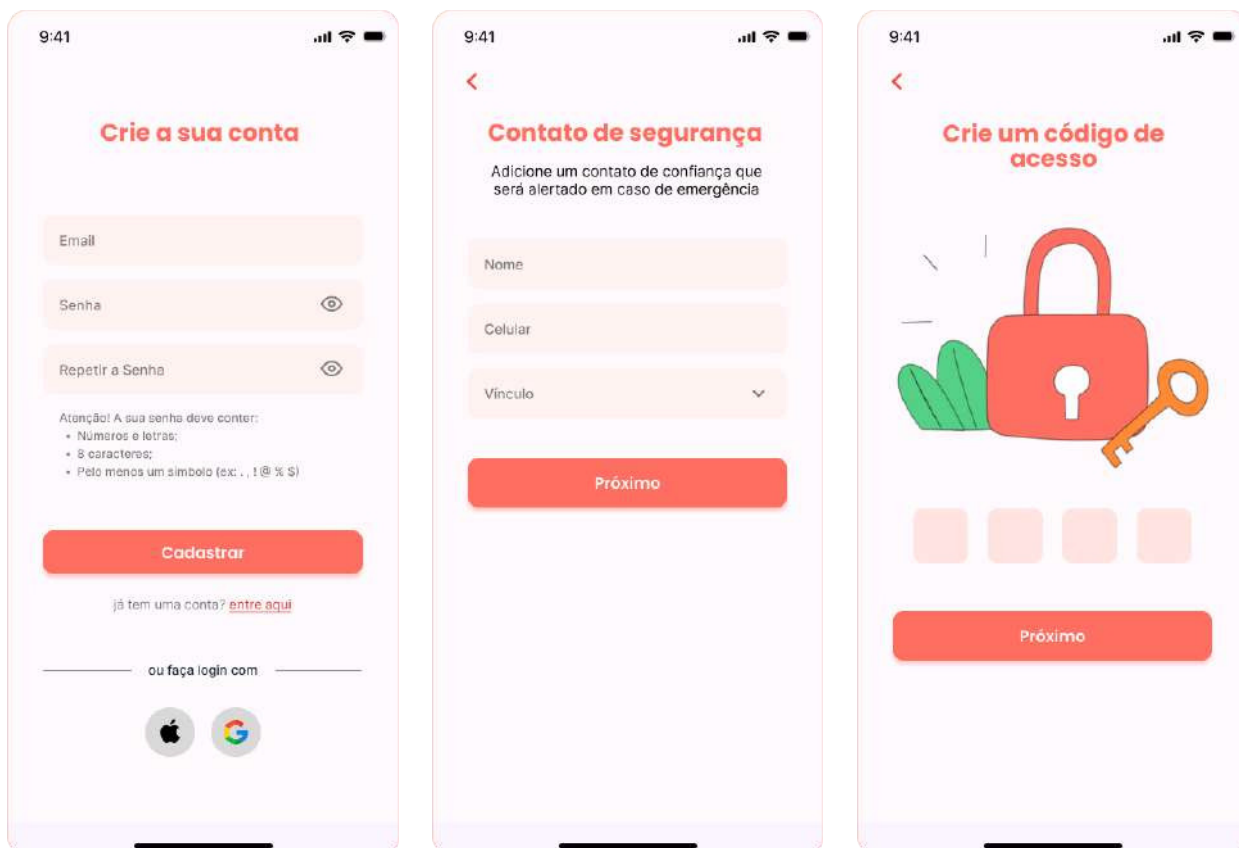
5.3.4.4. Tela de Cadastro

As telas de cadastro são projetadas para coletar as informações necessárias para a criação de contas dos usuários, solicitando apenas os dados essenciais para as operações internas do aplicativo.

Essas telas foram desenvolvidas para manter a coesão visual com a tela de login (Figura 43), utilizando formas arredondadas e uma paleta de cores mais claras. O objetivo é criar uma experiência estética leve e harmoniosa, que não apenas facilite o processo de cadastro, mas também mantenha uma continuidade visual agradável em toda a interface.

Com essa abordagem, garantimos que o design seja funcional e atraente, promovendo uma integração fluida entre as diferentes etapas do processo de autenticação e criação de conta.

Figura 52: Tela de Cadastro



Fonte: A autora (2024)

5.3.4.5. Tela da Página Inicial

O design da página inicial foi cuidadosamente planejado para otimizar o acesso dos usuários às ferramentas e funcionalidades mais importantes do aplicativo. Para isso, foi implementada uma aba de acesso rápido que inclui recursos essenciais como Delegacia Online, Medida Protetiva, Contatos de Emergência e Rede de Apoio. Esta aba proporciona um acesso imediato a essas funcionalidades cruciais, assegurando que os usuários possam encontrar rapidamente o que precisam.

Além disso, a página inicial oferece um menu de navegação localizado no canto inferior da tela, que permite aos usuários acessar todas as principais funcionalidades do protótipo.

Para manter a consistência estética com as telas anteriores, todos os componentes da página inicial seguem a mesma abordagem visual, com formas de cantos arredondados e uma paleta de cores coesa.

Figura 53: Tela de Página Inicial



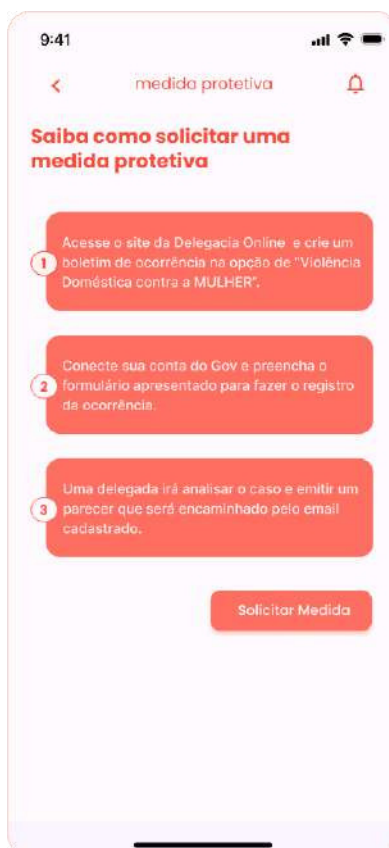
Fonte: A autora (2024)

5.3.4.6. Tela de Medida Protetiva

A tela de Medida Protetiva marca o início das abas informativas voltadas para os usuários, oferecendo um passo a passo detalhado sobre como solicitar uma Medida Protetiva online. Esta tela foi projetada para fornecer uma solução rápida e acessível para aquelas que, por alguma razão, não podem se deslocar até uma delegacia presencial.

Através desta tela, os usuários são guiados de forma clara e intuitiva pelo processo de solicitação, com instruções textuais que facilitam o entendimento de cada etapa. O objetivo é garantir que as vítimas possam obter a proteção necessária sem enfrentar as dificuldades logísticas e emocionais de se deslocar fisicamente até uma delegacia. Assim, a tela não apenas informa, mas também oferece uma alternativa prática e eficiente, alinhada com o compromisso do aplicativo em proporcionar suporte acessível e abrangente.

Figura 54: Tela de Medida Protetiva



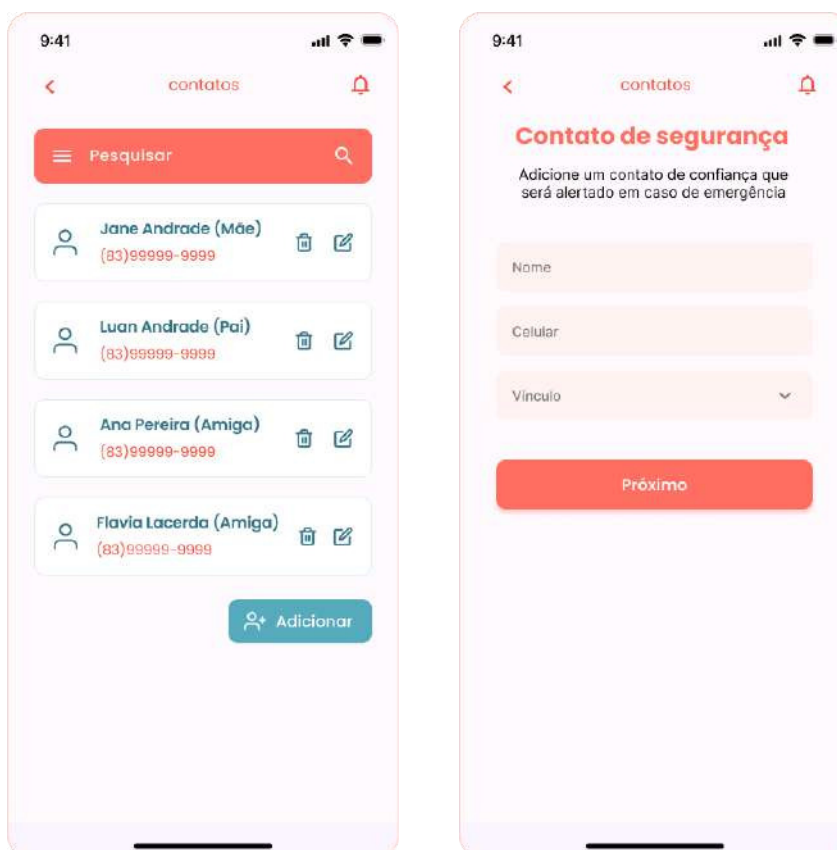
Fonte: A autora (2024)

5.3.4.7. Tela de Contatos de Emergência

A funcionalidade de Contato de Emergência oferece às vítimas a possibilidade de cadastrar múltiplos contatos de emergência que podem ser parentes, parceiros ou qualquer vínculo que desejar. Quando o botão de emergência é acionado, todos os contatos registrados recebem automaticamente uma mensagem de SMS contendo uma solicitação de ajuda, acompanhada pela localização atual da vítima.

Essa funcionalidade é projetada para garantir que, em situações de crise, as pessoas de confiança da vítima sejam imediatamente notificadas e possam tomar as medidas necessárias para oferecer assistência. A inclusão de informações de localização precisa permite uma resposta rápida e eficiente, aumentando a segurança e o suporte disponível para a vítima.

Figura 55: Tela de Contatos de Emergência



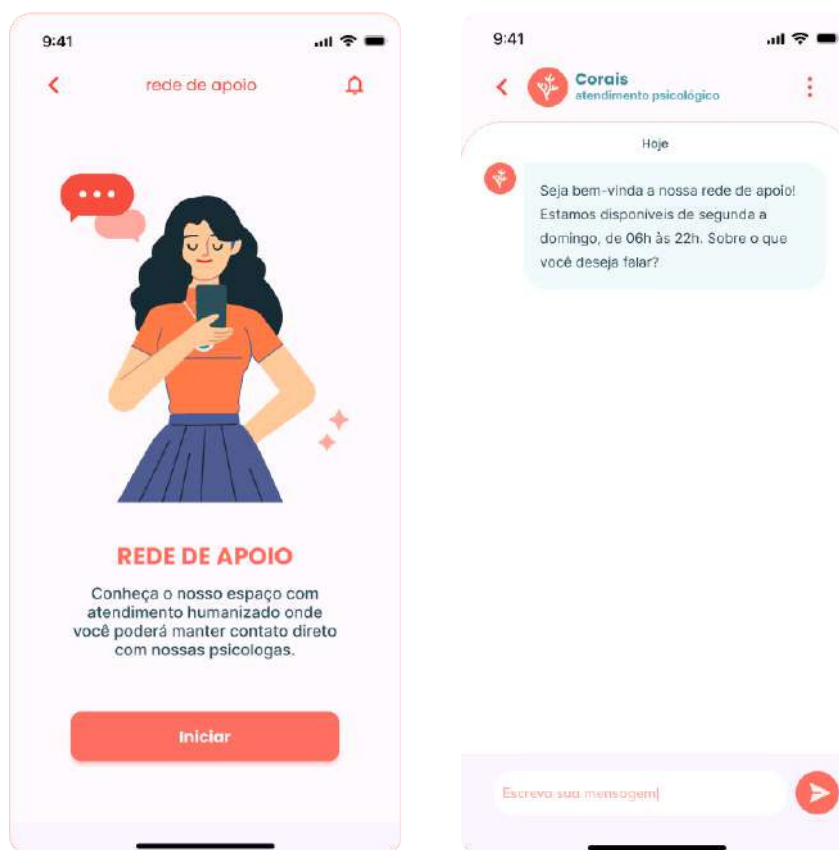
Fonte: A autora (2024)

5.3.4.8. Tela da Rede de Apoio

Na funcionalidade da Rede de Apoio, às vítimas têm acesso a um atendimento personalizado e humanizado, oferecido por psicólogas qualificadas e voluntárias dedicadas à causa. Esta funcionalidade é projetada para proporcionar suporte emocional e psicológico essencial, conectando as vítimas com profissionais capacitados que podem oferecer orientação e assistência em momentos críticos.

O atendimento na Rede de Apoio visa criar um ambiente acolhedor e compreensivo, onde as vítimas possam receber ajuda de forma sensível e adaptada às suas necessidades individuais. Ao contar com profissionais treinados e voluntários comprometidos, essa funcionalidade busca fortalecer o suporte disponível e proporcionar um recurso valioso para enfrentar desafios emocionais e psicológicos.

Figura 56: Tela da Rede de Apoio



Fonte: A autora (2024)

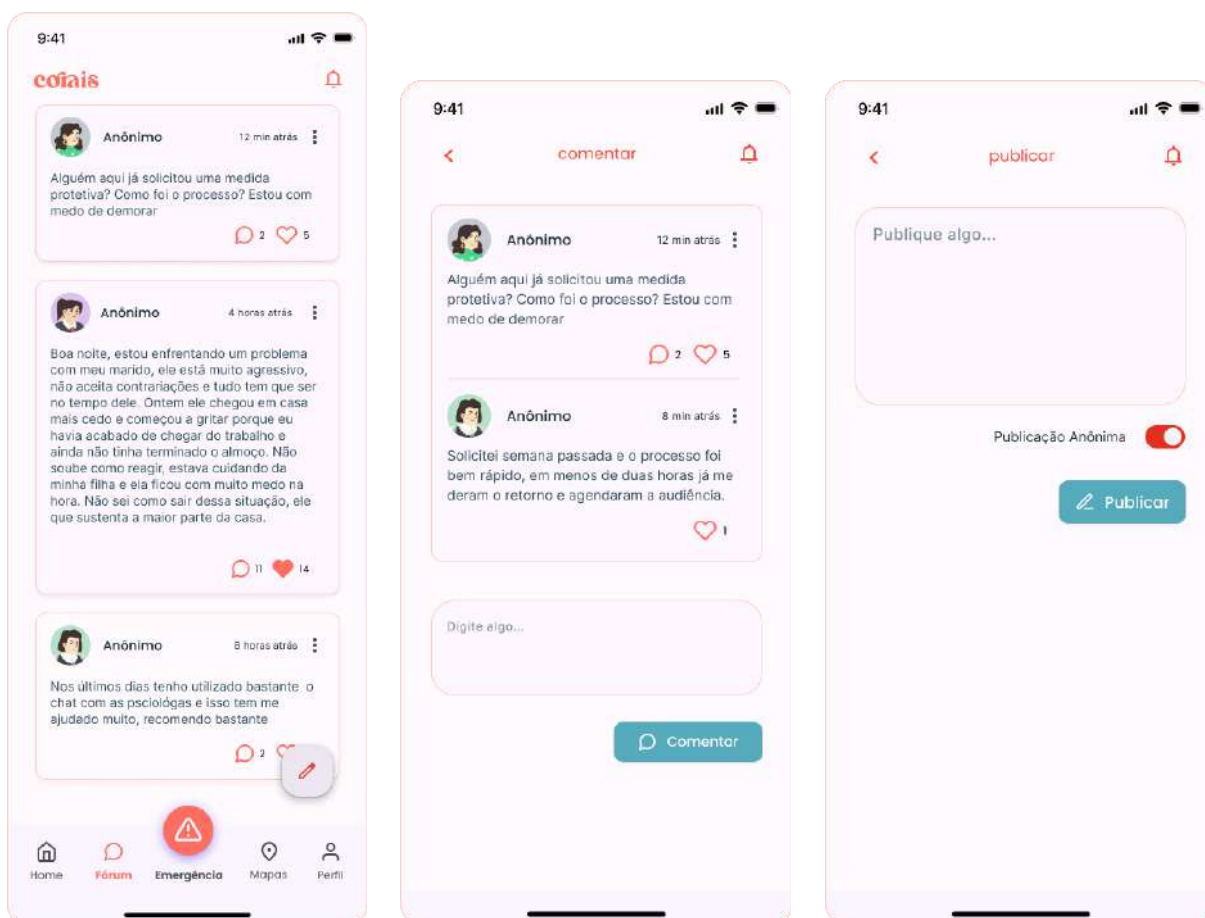
5.3.4.9. Tela do Fórum

Na tela do Fórum, o usuário pode acessar postagens de outras vítimas cadastradas no aplicativo, que compartilham dicas, conselhos e relatos pessoais. O objetivo desta funcionalidade é criar uma comunidade onde todas as participantes possam encontrar suporte, orientação e informações valiosas.

Ao permitir que as usuárias compartilhem suas experiências e conhecimentos, o Fórum promove um espaço de solidariedade e empoderamento, ajudando as vítimas a se sentirem conectadas e apoiadas por uma comunidade de mulheres que enfrentam desafios semelhantes.

Além de visualizar as publicações de outras vítimas, os usuários têm a possibilidade de curtir, comentar e fazer suas próprias postagens no Fórum. Essa interação permite uma participação ativa na comunidade, facilitando a troca de experiências e o engajamento com os conteúdos compartilhados.

Figura 57: Tela do Fórum

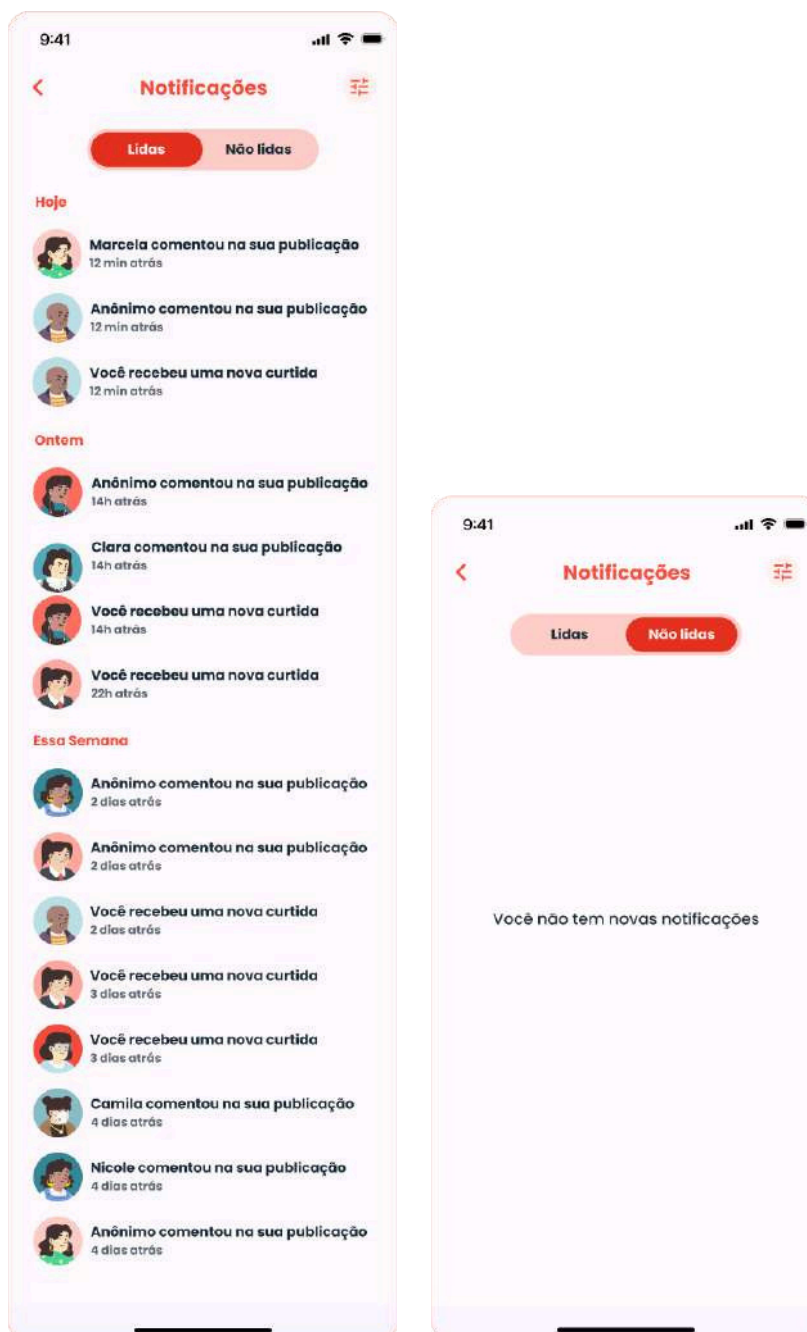


Fonte: A autora (2024)

5.3.4.10. Tela de Notificações

A tela de notificações mantém o usuário atualizado sobre as interações relacionadas às suas publicações e comentários no fórum. Através dessa tela, o usuário recebe alertas sobre novas curtidas, respostas e outras atividades relevantes associadas às suas postagens, garantindo que esteja sempre informado sobre a participação e o engajamento dentro da comunidade.

Figura 58: Tela de Notificações



Fonte: A autora (2024)

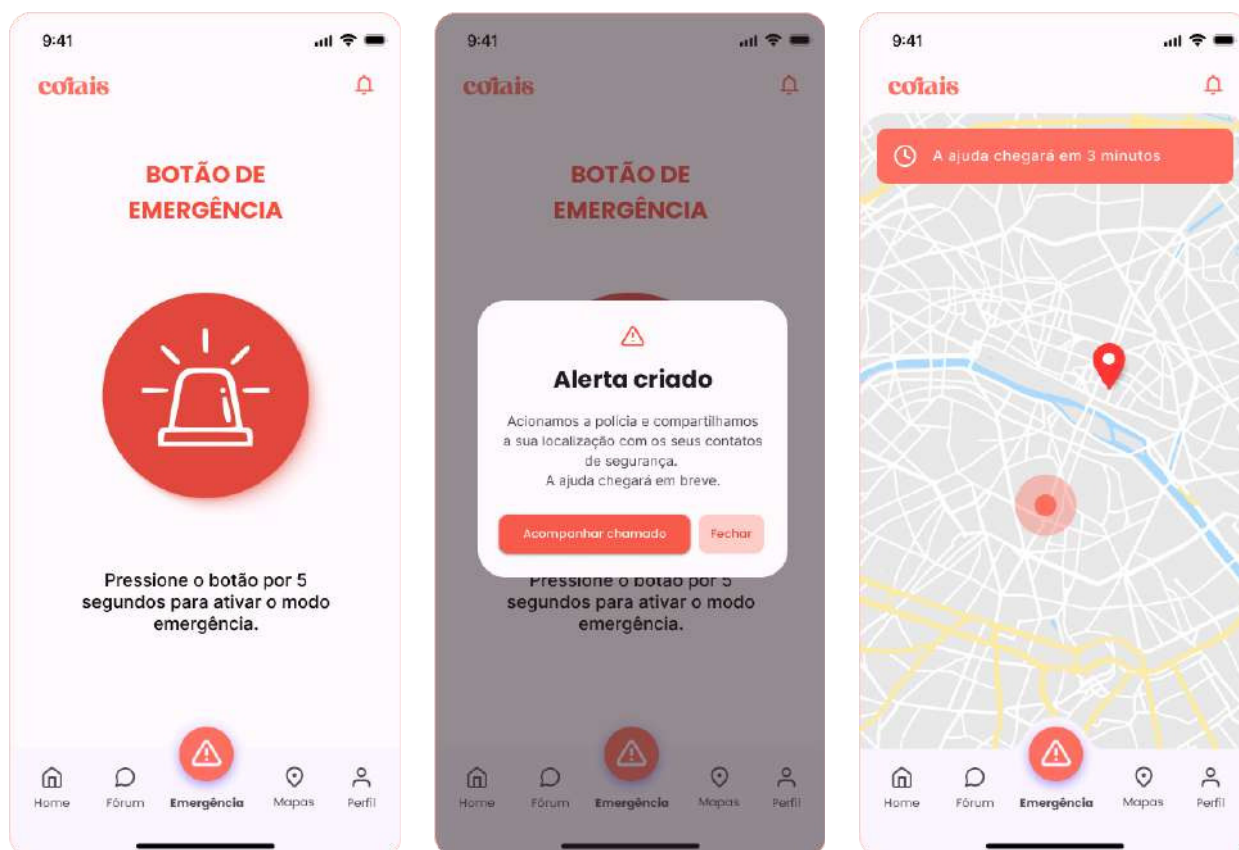
5.3.4.11. Tela de Emergência

A funcionalidade principal do aplicativo é o Botão de Emergência, que desempenha um papel crucial na resposta imediata em situações de crise. Quando o botão é acionado, ele ativa automaticamente um pedido de ajuda que é enviado diretamente para os órgãos oficiais de polícia. A localização exata da vítima é transmitida sem a necessidade de uma intervenção adicional, garantindo que as autoridades possam chegar ao local de forma precisa.

Além de alertar a polícia, a ativação do botão de emergência também aciona a notificação para os contatos de emergência previamente cadastrados. Esses contatos recebem as mesmas informações, permitindo que possam intervir rapidamente e fornecer suporte adicional.

Essa funcionalidade é projetada para oferecer uma resposta coordenada e imediata, assegurando que a vítima receba assistência de forma eficiente tanto das autoridades quanto de seus contatos de emergência.

Figura 59: Tela de Emergência

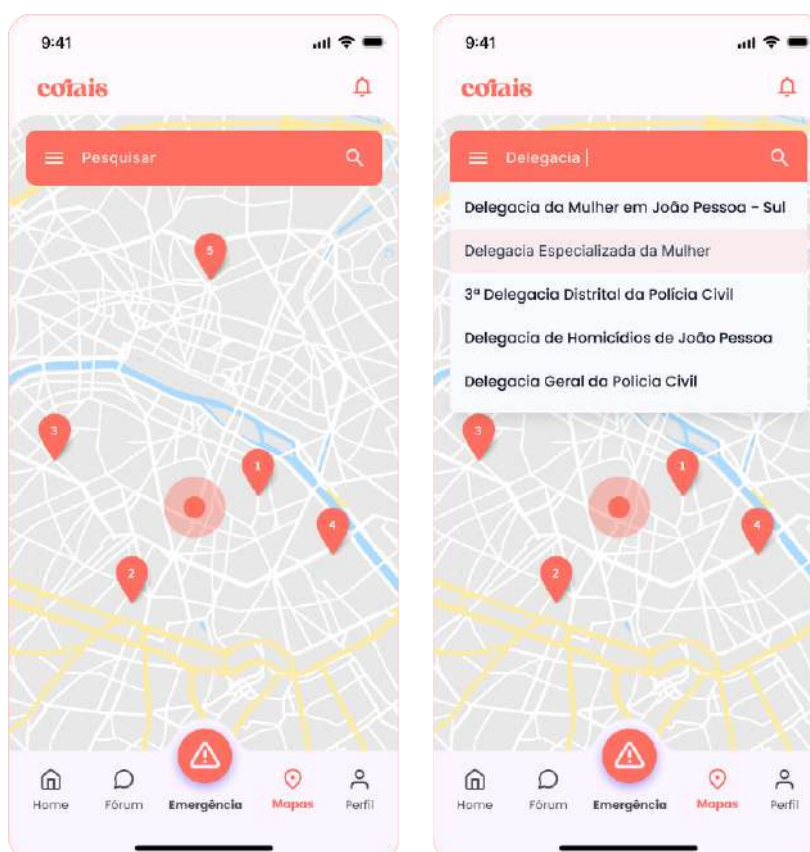


Fonte: A autora (2024)

5.3.4.12. Tela de Mapas

Na tela dos mapas, os usuários têm a capacidade de pesquisar e localizar as entidades mais próximas que oferecem suporte às vítimas, incluindo postos de polícia, delegacias, ONGs e casas de apoio. Essa funcionalidade permite que os usuários visualizem e acessem informações detalhadas sobre esses recursos essenciais, facilitando a localização rápida de assistência e serviços necessários em momentos críticos.

Figura 60: Tela de Mapas



Fonte: A autora (2024)

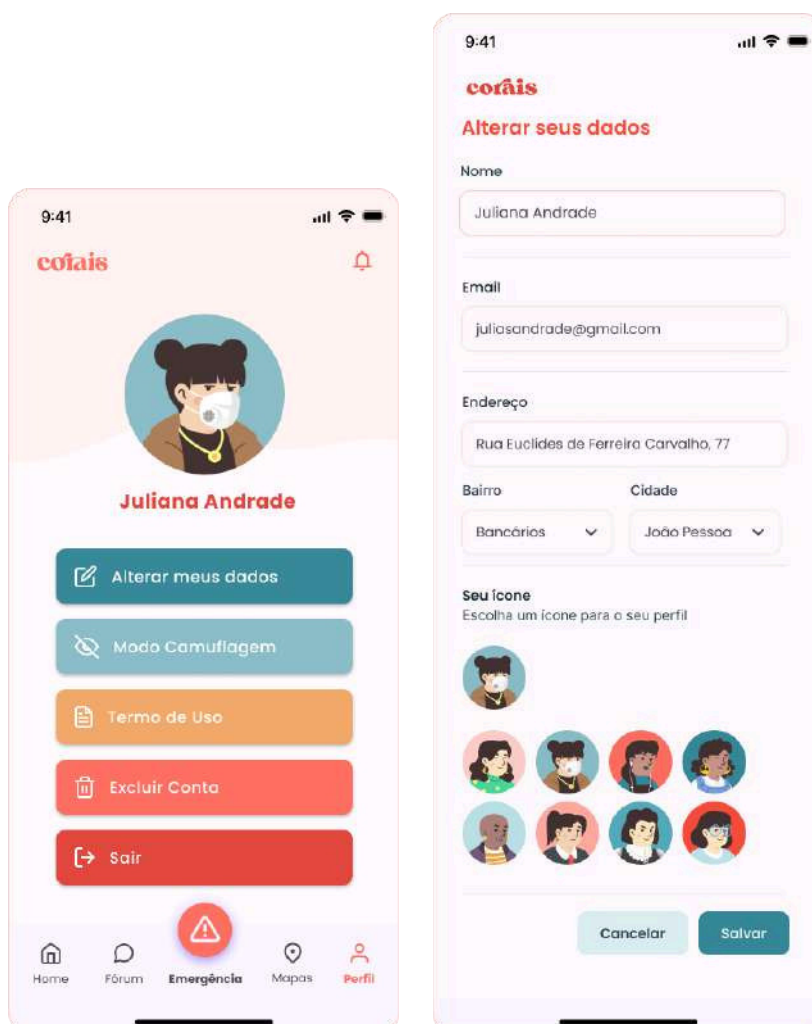
5.3.4.13. Tela de Perfil

A tela de perfil exibe as informações pessoais do usuário cadastradas no aplicativo, dados esses que permanecem anônimos para outros usuários. Além de mostrar as informações do usuário, a tela oferece diversas opções de configuração para gerenciar e personalizar a experiência no aplicativo.

Os usuários podem alterar suas informações cadastradas conforme necessário, ativar o modo camuflagem para aumentar a privacidade, consultar os termos de uso do aplicativo para entender melhor suas políticas e diretrizes, excluir permanentemente sua conta se decidirem descontinuar o uso do aplicativo, ou simplesmente sair da conta quando necessário.

Essas opções são projetadas para proporcionar um controle total sobre a conta e as configurações do perfil, garantindo que os usuários possam ajustar suas preferências e gerenciar suas informações de forma segura e conveniente.

Figura 61: Tela de Perfil



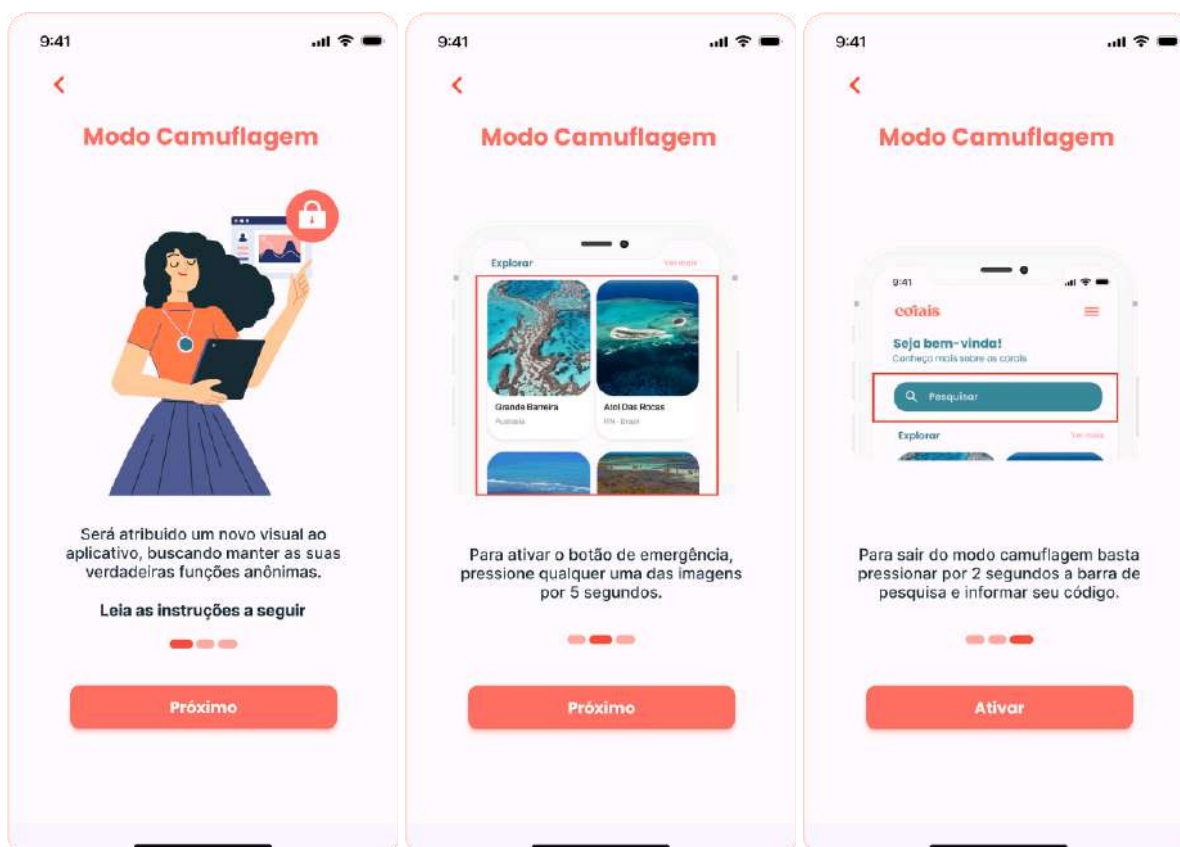
Fonte: A autora (2024)

5.3.4.14. Tela de Modo Camuflagem

A tela de modo camuflagem é uma das principais funcionalidades do Corais, projetada para disfarçar as verdadeiras funções do aplicativo. Seu propósito é garantir que, em um possível cenário de emergência, o agressor não perceba que a vítima está utilizando o aplicativo para pedir ajuda ou se comunicar com outras pessoas.

A tela inicial oferece um guia breve sobre o uso do modo camuflagem, explicando como ativar o botão de emergência diretamente do disfarce e como sair do modo para retornar à interface original.

Figura 62: Tela Introdução de Modo Camuflagem

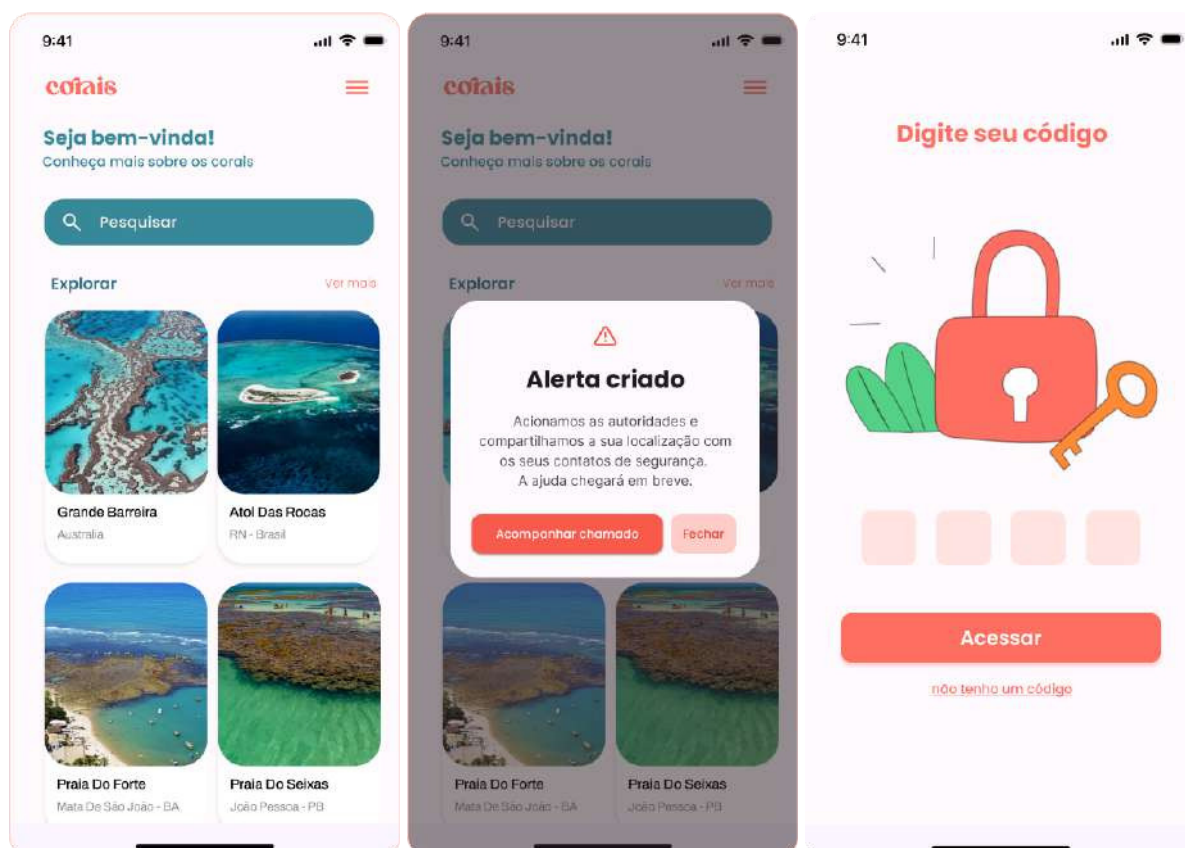


Fonte: A autora (2024)

Dado que o principal objetivo da interface de camuflagem é evitar a atenção indesejada, ela apresenta um design simplificado, com poucas funcionalidades e informações para não levantar suspeitas e nem atrair a atenção de outras pessoas.

Quando o botão de emergência é acionado, um pop-up de confirmação é exibido por 5 segundos. Para monitorar o chamado ou sair do modo camuflagem, é necessário inserir o código de segurança previamente cadastrado durante a criação da conta.

Figura 63: Tela de Modo Camuflagem

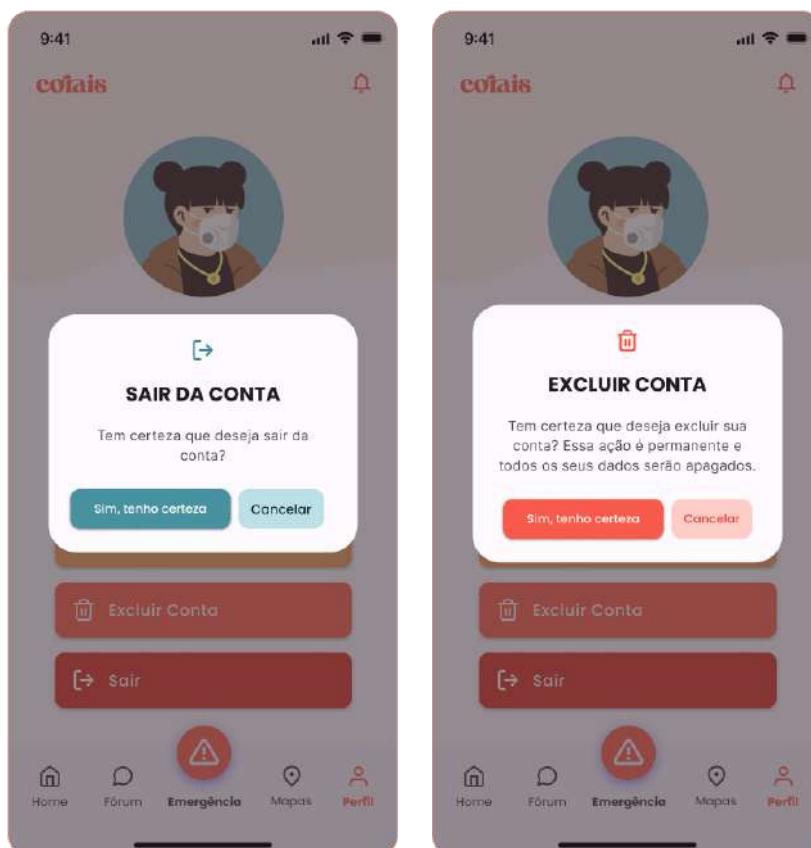


Fonte: A autora (2024)

5.3.4.15. Sair/Excluir conta

Quando o usuário opta por sair ou excluir sua conta, é exibida uma confirmação clara solicitando uma segunda verificação antes de finalizar a ação.

Esta etapa de confirmação ajuda a prevenir a perda involuntária de dados importantes, dando ao usuário a oportunidade de revisar sua decisão e garantir que a ação desejada é a correta. A inclusão desta medida de segurança assegura uma experiência mais segura e consciente, reduzindo o risco de ações irreversíveis ou indesejadas.

Figura 64: Tela de Sair e Excluir Conta

Fonte: A autora (2024)

Basta direcionar a câmera do seu dispositivo para o QR Code abaixo para acessar o resultado final do Corais.

Figura 65: QR Code

Fonte: A autora (2024)

5.4. Teste de Usabilidade

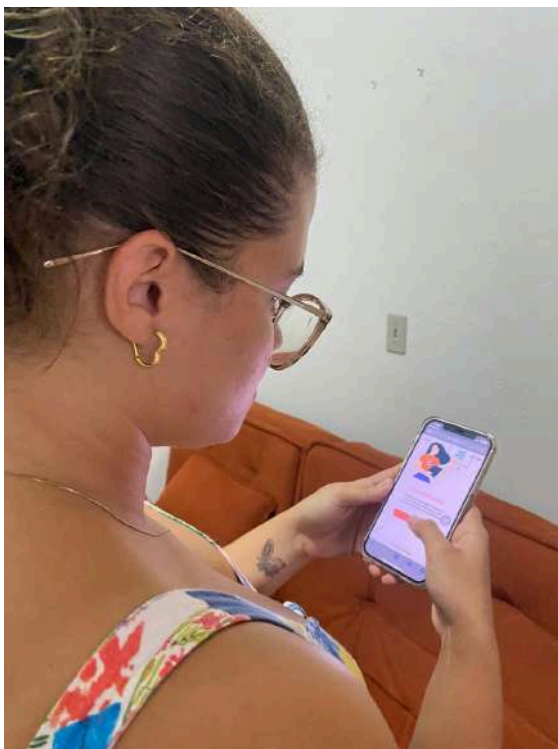
Para assegurar que o protótipo do Corais fosse eficaz e fácil de usar, realizamos testes de usabilidade com dois grupos distintos. O primeiro grupo consistia de mulheres que se enquadram no público-alvo do projeto, enquanto o segundo era composto por indivíduos com perfis variados, a fim de verificar a acessibilidade e a facilidade de uso da interface de maneira mais ampla.

Durante os testes, ambos os grupos foram orientados a completar uma série de tarefas utilizando o protótipo, como a navegação pelas diferentes telas, o acionamento do Modo Camuflagem e o acesso à Tela de Emergência. O objetivo principal era observar como as participantes interagiram com o sistema, o tempo necessário para a conclusão das tarefas e quaisquer obstáculos que pudessem surgir durante o uso.

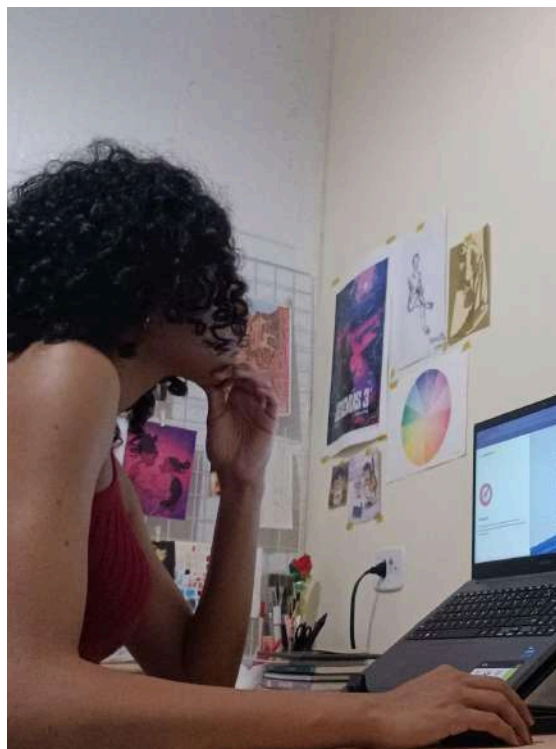
Os resultados foram satisfatórios. Todos os participantes, tanto do grupo-alvo quanto do grupo distinto, deram a nota máxima (5) para cada uma das tarefas, o que indica que a experiência de uso foi simples e sem complicações. Os participantes destacaram a clareza e a facilidade de navegação da interface, sem que houvesse qualquer dificuldade no cumprimento das atividades propostas.

A uniformidade nas altas avaliações entre os dois grupos confirma a eficácia do design centrado no usuário que orientou o desenvolvimento do Corais, assegurando que a interface é não apenas adequada para as necessidades das vítimas de violência de gênero, mas também intuitiva e acessível para um público mais diverso.

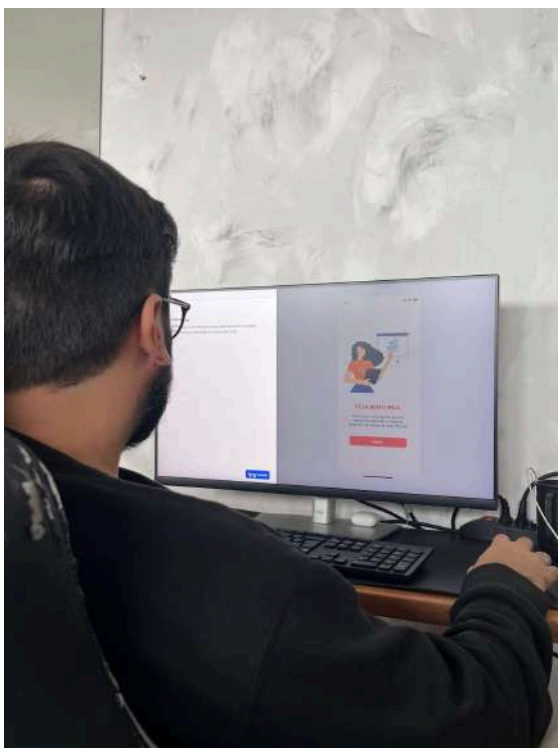
Esses resultados comprovam que o Corais está apto a atingir seus objetivos de forma eficiente, provendo uma ferramenta segura e de fácil manuseio para as mulheres que necessitam, ao mesmo tempo em que oferece uma experiência de uso positiva e acessível para qualquer usuário.

Figura 66: Teste de Usabilidade 1

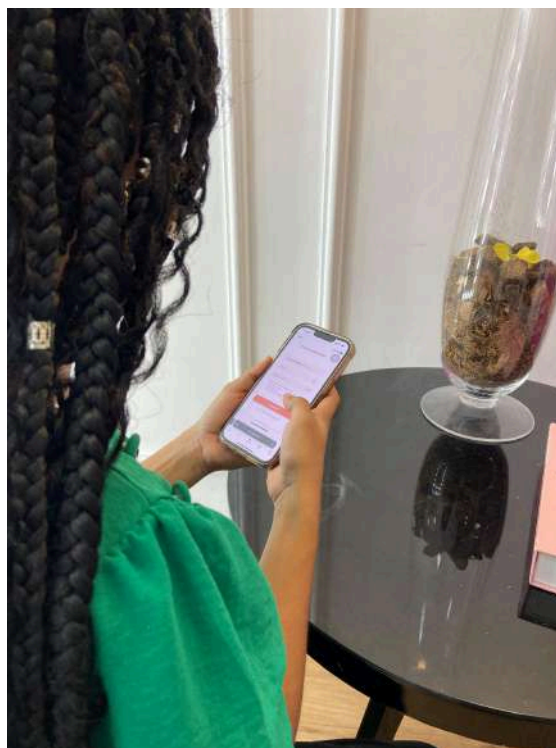
Fonte: A autora (2024)

Figura 67: Teste de Usabilidade 2

Fonte: A autora (2024)

Figura 68: Teste de Usabilidade 3

Fonte: A autora (2024)

Figura 69: Teste de Usabilidade 4

Fonte: A autora (2024)

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do Corais, uma interface gráfica voltada para vítimas de violência de gênero em João Pessoa - PB, destaca o enorme potencial da tecnologia como uma ferramenta para o apoio e empoderamento de mulheres em situações de risco. Ao aplicar os princípios do Design Centrado no Usuário (DCU), cada etapa do processo de criação foi cuidadosamente alinhada às necessidades reais dos usuários, resultando em um protótipo que é ao mesmo tempo prático e acessível.

Os testes de usabilidade confirmaram que o Corais pode efetivamente auxiliar as vítimas a navegar pelas opções de denúncia e suporte, proporcionando uma experiência segura e intuitiva, além de permitir que os pedidos de ajuda ocorram de forma rápida e sem muita burocracia. Funcionalidades como o Modo Camuflagem e a Tela de Emergência foram especialmente bem recebidas, sublinhando a importância de priorizar aspectos de segurança e privacidade ao desenvolver soluções para contextos tão delicados.

Contudo, como em qualquer projeto, o Corais apresentou desafios e identificou áreas que podem ser aprimoradas. A necessidade de um suporte mais robusto para diferentes níveis de alfabetização digital e a expansão das funcionalidades para incluir uma gama mais ampla de serviços são pontos-chave para o desenvolvimento futuro do projeto. Além disso, a integração com sistemas de apoio governamentais e organizações não governamentais (ONGs) tem o potencial de ampliar ainda mais o alcance e a eficácia da ferramenta.

Em síntese, o projeto oferece uma contribuição significativa para o combate à violência de gênero, não apenas pelas funcionalidades que disponibiliza, mas também pelo que representa em termos de inovação social e tecnológica na Grande João Pessoa. O projeto evidencia a necessidade de soluções tecnológicas que não só atendam a demandas imediatas, mas que também promovam a construção de uma sociedade mais justa e segura para todas as mulheres. Espera-se que o Corais inspire novos projetos e iniciativas que continuem a explorar o potencial do design e da tecnologia na proteção e no empoderamento feminino.

7. REFERÊNCIAS

BROWN, Tim. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Alta Books, 2020.

DAHLBERG, L. L.; KRUG, E. G.. **Violência: um problema global de saúde pública**. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 11, p. 1163–1178, 2006.

DE OLIVEIRA ZANDOMENEGHI, Ana Lucia Alexandre; GOBBO, André; BONFIGLIO, Simoni Urnau. **A utilização do mapa mental como ferramenta facilitadora no desenvolvimento da habilidade da escrita**. 2015.

FBSP, Fórum Brasileiro de Segurança Pública. **Anuário Brasileiro de Segurança Pública 2022**. São Paulo: Fórum Brasileiro de Segurança Pública, 2022.

FLICK, U. **Uma introdução à pesquisa qualitativa**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2004.

GARCÍA-MORENO, Claudia et al. **WHO multi-country study on women's health and domestic violence against women**. World Health Organization, 2005.

KRONBAUER, José Fernando Dresch; MENEGHEL, Stela Nazareth. **Perfil da violência de gênero perpetrada por companheiro**. *Revista de Saúde Pública*, v. 39, n. 5, p. 695-701, 2005.

LAMPRECHT, Emil. **The Difference Between UX and UI Design: A Beginner's Guide**. [S. l.], 2023. Disponível em: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/the-difference-between-ux-and-ui-design-a-laymans-guide/>. Acesso em: 14 fev. 2024.

Lisboa, M. (org); Carmo, I.; Vicente, L. B.; Nóvoa, A.; Barros, P. P.; Roque, A.; Silva, S. M.; Franco, L.; Amândio, S. (2006), **Prevenir ou Remediar. Os custos sociais e económicos da violência contra as mulheres**. Lisboa: Edições Colibri.

MAIA, Larissa. **DESIGN DE INTERFACE: VOCÊ SABE O QUE É E QUAL A IMPORTÂNCIA?** 2016. Disponível em:
<<https://agenciaduo.me/design-de-interface-voce-sabe-o-que-e-e-qual-a-importancia/>
>. Acesso em: 10 nov. 2019.

MIRANDA, Bárbara Rodrigues. **A violência doméstica em tempos de pandemia e a aplicabilidade das políticas públicas.** Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – UNICEPLAC.

PEREIRA, Rogério. **User Experience Design: Como criar produtos digitais com foco nas pessoas.** Editora Casa do Código, 2018.

PEREIRA, Taís Vieira. **Mood board como espaço de construção de metáforas.** 2010.

SANT'ANNA, Silvana dos Santos. **Tratamento da informação em ambientes digitais: capacitação do bibliotecário para atuar como arquiteto de informação para a Web.** 2009.

TEIXEIRA, Fabricio. **Introdução e boas práticas em UX Design.** Editora Casa do Código, 2014.

APÊNDICE

Questionário Base da Pesquisa com Usuário

- 1) De qual cidade você é?

- 2) Você já presenciou ou vivenciou alguma forma de violência contra a mulher?
 - a) Sim
 - b) Não

- 3) Você tinha algum vínculo com a vítima?
 - a) Familiar
 - b) Colega
 - c) Parceira
 - d) Fui a vítima
 - e) Não
 - f) Outro

- 4) Você conhece ou já ouviu falar sobre aplicativos de denúncia e/ou apoio para vítimas de violência?
 - a) Sim
 - b) Não

- 5) Se sim, qual foi a plataforma?

- 6) Quais dessas leis voltadas para a proteção de vítimas de violência de gênero você já conhecia?
 - a) Lei Maria da Penha (11.340/2006)
 - b) Lei Carolina Dieckmann (12.737/2012)
 - c) Lei do Minuto Seguinte (12.845/2013)
 - d) Lei Joana Maranhão (12.650/2015)
 - e) Lei do Feminicídio (13.104/2015)
 - f) Lei Lola (Lei nº 13.642)
 - g) Outros

- 7) Você acredita que as leis atuais são adequadas para proteger as vítimas de violência contra a mulher?
- a) Sim
 - b) Não
 - c) Outros
- 8) Você já se envolveu em alguma iniciativa ou ativismo relacionado à prevenção da violência contra a mulher?
- a) Sim
 - b) Não
 - c) Outros
- 9) Você acredita que um aplicativo voltado para auxiliar vítimas de violência pode ser útil no contexto atual da sociedade?
- a) Sim
 - b) Não
 - c) Outros
- 10) Quais ferramentas você acredita que não pode faltar nesse aplicativo?
- a) Denúncia anônima
 - b) Botão de emergência
 - c) Rede de apoio entre os usuários
 - d) Localizador de delegacias mais próximas
 - e) Localizador de abrigos e centros de apoio
 - f) Seção com recursos educacionais
 - g) Informações sobre autodefesa
 - h) Outros

Questionário Base da Pesquisa com Usuário - Anônimo

- 1) De qual cidade você é?

- 2) Você já sofreu algum tipo de violência provocada por um homem?
 - a) Sim
 - b) Não

- 3) Como você se identifica?
 - a) Cisgênero
 - b) Transgênero
 - c) Não binário
 - d) Prefiro não responder
 - e) Outros

- 4) Qual foi o tipo de violência sofrida?
 - a) Física
 - b) Psicológica
 - c) Patrimonial
 - d) Moral
 - e) Sexual
 - f) Prefiro não responder

- 5) Qual era a sua idade quando foi agredida pela primeira vez?

- 6) Você denunciou a violência às autoridades competentes?
 - a) Sim
 - b) Não
 - c) Não, tive medo

- 7) Você teve algum suporte de amigos, familiares ou da comunidade para lidar com a situação de violência?
 - a) Sim
 - b) Não

- 8) Você tinha algum tipo de vínculo com o agressor?
- a) Parente
 - b) Parceiro
 - c) Ex-parceiro
 - d) Colega
 - e) Não
- 9) No momento da agressão, o agressor estava:
- a) Com ciúmes
 - b) Inconformado com o término
 - c) Bêbado
 - d) Drogado
 - e) Normal
 - f) Outros
- 10) Atualmente, você convive com o seu agressor?
- a) Sim
 - b) Não
- 11) Você acredita que um aplicativo poderia contribuir para aumentar a segurança das mulheres e disseminar informações sobre proteção?
- a) Sim
 - b) Não
 - c) Talvez
- 12) Quais funções você acha que não pode faltar em um aplicativo com esse objetivo?
- 13) Deseja acrescentar alguma informação a mais para as suas respostas? Sinta-se a vontade para incluir depoimentos ou opiniões.

Roteiro do teste de usabilidade

Tarefa 1: Inicie o aplicativo e crie uma nova conta. Após preencher os dados necessários, conclua o processo de criação da conta.

Qual a sua avaliação para essa tarefa?

- (1) Muito ruim
- (2) Ruim
- (3) Moderado
- (4) Bom
- (5) Excelente

Tarefa 2: Faça login na conta que você acabou de criar. Insira o endereço de e-mail, a senha e o código que você usou para criar a conta e acesse o aplicativo.

Qual a sua avaliação para essa tarefa?

- (1) Muito ruim
- (2) Ruim
- (3) Moderado
- (4) Bom
- (5) Excelente

Tarefa 3: Simule uma emergência e acione o botão de emergência no aplicativo. Siga as instruções para acompanhar o chamado iniciado.

Qual a sua avaliação para essa tarefa?

- (1) Muito ruim
- (2) Ruim
- (3) Moderado
- (4) Bom
- (5) Excelente

Tarefa 4: Acesse o fórum e curta o primeiro post, após isso, adicione um comentário.

Qual a sua avaliação para essa tarefa?

- (1) Muito ruim
- (2) Ruim
- (3) Moderado
- (4) Bom
- (5) Excelente

Tarefa 5: Acesse seu perfil e encontre a opção para entrar no modo camuflagem. Leia atentamente as instruções, em seguida, acione o botão de emergência camuflado.

Qual a sua avaliação para essa tarefa?

- (1) Muito ruim
- (2) Ruim
- (3) Moderado
- (4) Bom
- (5) Excelente

Tarefa 6: Saia do modo camuflagem e retorne à interface normal do aplicativo.


Qual a sua avaliação para essa tarefa?

- (1) Muito ruim
- (2) Ruim
- (3) Moderado
- (4) Bom
- (5) Excelente

Tarefa 7: Por fim, faça logout da sua conta no aplicativo. Encontre a opção para sair e confirme que você está desconectado do aplicativo.

Qual a sua avaliação para essa tarefa?

- (1) Muito ruim
- (2) Ruim
- (3) Moderado
- (4) Bom
- (5) Excelente

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinho, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC com ficha e folha de aprovação - Maria Iasmyn

Assunto:	TCC com ficha e folha de aprovação - Maria Iasmyn
Assinado por:	Maria Iasmyn
Tipo do Documento:	Dissertação
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Maria Iasmyn Freitas Lucena, DISCENTE (202117010043) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELÓ**, em 22/10/2024 20:54:16.

Este documento foi armazenado no SUAP em 22/10/2024. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1288028

Código de Autenticação: b34adfbffc

