



Memorial Descritivo

Colher de
Chá

Aline Cristina Brigatto



Projeto de conclusão do curso de Design

Apresentado para a obtenção do grau de Bacharel em Design com habilitação em Produto da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC)

Trabalho realizado por Aline Cristina Brigatto

Orientado pela Professora D^a Cassia Leticia Carrara Dominiciano

Agradecimentos

A minha família que sem saber já me davam estímulos desde criança e que me influenciam até hoje no nível pessoal e profissional. Também agradeço por me seguirem em minhas ideias loucas, pois sempre após minhas grandes decisões encontrei pontos de apoio. Aos meus pais, Elizete e Luiz, que batalharam muito por estes 5 anos. Muito obrigada, pois eles foram maravilhosos!

A minha irmã, Agda, a irmã mais velha! Aquela que me ensinou a dar os passos certos desde pequenininha. Obrigada por todo apoio, por abrir o caminho, e por se fazer presente em todos os dias até hoje.

A minha prima Sofia, a melhor amiga! Obrigada por ter me acompanhado durante todos estes anos. Fizemos o mesmo curso, dividindo o quarto na faculdade, e agora nos formando juntas. Muito obrigada pela paciência, compreensão e ajuda.

A minha tia, Eliana. Muito obrigada pelos conselhos, pelo apoio e o incentivo.

Aos amigos Cristina, Erica, Iara, Izabela, Jefferson, Leticia, Marina e Thais por terem me acompanhado durante estes anos e terem me ajudado durante todo o projeto me dando conselhos, ouvindo meus desabafos e até colocando a mão na massa.

A Aline e ao Junior, que trabalharam muito para me ajudar com os vídeos, mesmo quando eu tornei o processo quase impossível mudando de cidade no meio das gravações.

Ao pessoal do LTIA, em especial a Mariana e o Matheus que aceitaram fazer meu projeto e trabalharam com paciência e empenho.

A todos os outros amigos que estiveram presentes nestes últimos 5 anos, foi incrível conhecê-los.

A Cássia, orientadora, que me auxiliou durante todo o processo e me aguentou durante os longos atendimentos e as avalanches de dúvidas.

Muito obrigada!

Sumário

Introdução	p. 05
O uso de aplicativos no Brasil	p. 06
Plataforma Windows e o design responsivo	p. 08
<i>Usabilidade e acessibilidade na plataforma</i>	<i>p. 13</i>
A transformação das receitas em vídeos	p. 16
O projeto	p. 19
<i>A proposta</i>	<i>p. 20</i>
<i>A pesquisa</i>	<i>p. 20</i>
<i>A identidade do projeto</i>	<i>p. 28</i>
<i>O aplicativo</i>	<i>p. 35</i>
<i>Os vídeos</i>	<i>p. 44</i>
Conclusão	p. 50
Bibliografia	p. 52

Introdução

A produção de um projeto de conclusão de curso é um processo de criação e desenvolvimento pessoal, onde o aluno escolhe o tema e desenvolve todo o projeto, a partir de um interesse próprio.

O tema do presente projeto se desenvolveu durante os anos de faculdade, onde algumas das disciplinas cursadas me permitiram analisar minha trajetória e as referências que utilizo durante meu processo criativo. Nestas disciplinas, minhas memórias, em conjunto com a análise do meu processo criativo me permitiram identificar tudo que me influenciou até hoje e que me trouxe para a área do design. A escolha do tema então é uma volta a estas referências e o fechamento de um processo de auto conhecimento e definição de uma forma de trabalho.

Para desenvolvimento do meu trabalho tomei como inspiração um dos ambientes em que cresci, a casa da minha avó, e como objeto principal de trabalho, suas receitas, e principalmente, sua forma de contá-las.

O trabalho se apresenta como uma necessidade pessoal de explorar todos os estímulos recebidos durante estes anos e transformá-los em um meio de compilar e guardar para mim, meus familiares e amigos de família, as receitas da Terezinha, minha avó.

Como brincamos entre família, os quitutes da Terezinha, ou o melhor restaurante da cidade, o Terezinha's, que abre para os almoços de domingo, são receitas simples e tradicionais, mas que trazem o sabor especial da comida de vó. No cardápio podemos incluir os doces de abóbora, pudim, doce de laranja, lasanha, frango frito, tortas, e uma infinidade de outras receitas.

Mais especial do que comer algo que é preparado por ela, é sentar durante a tarde e ouvi-la contar como aquela receita foi preparada: de forma descritiva e quase sinestésica ela descreve o passo a passo do preparo e nos carrega junto, fazendo com que o preparo se torne prazeroso. A receita, a mesma que você encontra no papel, parece mudar de estrutura, e se torna fácil, flexível e mutável.

O que antes era dito como necessário - ter um livro de receitas da Terezinha - me pareceu não ser suficiente, um livro com páginas e fotos diferenciadas não seria capaz de passar esta forma de ensinar que tornava o processo tão especial, seria então necessário a mudança da estrutura. Assim comecei a buscar novos meios e plataformas para armazenar estas receitas.

O aplicativo para dispositivos eletrônicos era o que me fornecia a maior flexibilidade na hora de trabalhar a estrutura, e permitia não só o compartilhamento das receitas, mas também de outras informações básicas no dia a dia de cozinha, mas que muitas vezes quem está

começando a cozinhar ainda tem dificuldade em saber o que é e como realizar.

Além disso o aplicativo me parecia atender melhor meu público alvo, que é marcado pelo público jovem (eu, minha irmã e meus primos, por exemplo), usuários intensos dos meios digitais.

Desta forma criei o Colher de Chá, um aplicativo de receitas, que busca ajudar aqueles que estão começando a cozinhar, me inspirando em uma didática diferenciada e facilitada para os cozinheiros de primeira viagem!



Figura 01 – Todos os primos reunidos no quintal de minha vó¹

¹ Figura do arquivo pessoal da autora. **5**



***O uso de aplicativos
no Brasil***

O uso de aplicativos no Brasil

O uso de aplicativos no Brasil tem crescido e chamado cada vez mais atenção de grandes empresas. De acordo com fontes da Google à Agência Efe (2017), o Brasil é classificado como um “fenômeno” de consumo no mercado de aplicativos, sendo que o país é um dos principais mercados da loja de aplicativos da empresa. Dados apresentados pela empresa Solvus (2016) registram que a taxa de conversão em smartphones aumentou em 450% entre 2014 e 2015, o que influencia diretamente no modo de navegação e acesso à informação utilizado em cada um dos aparelhos, bem como nos hábitos desenvolvidos a partir do uso dos dispositivos.

Um grande exemplo para isso é o principal serviço de mensagem utilizado no país, o Whatsapp, que apresenta no Brasil um índice de 76% de uso frequente do aplicativo dentre os usuários (MEF – Mobile Ecosystem Forum, 2016), e que transformou por completo a forma de comunicação das pessoas no país. O aplicativo permite o envio de mensagens de texto, voz, imagem e ligações gratuitas quando conectado a uma conexão de dados ou rede, causando uma consequente redução das ligações através das empresas de telefonia móvel e envio de SMS.

Mas não foi apenas na comunicação que os aplicativos trouxeram mudanças. Desenvolvidos para diversos fins, ganharam espaço no dia a dia dos usuários e tornaram-se essenciais para algumas atividades, como chamar um táxi, pedir comida, verificar o horário do ônibus, traçar rotas de trânsito, controle financeiro, jogos, dentre outros. Cada usuário personaliza seu aparelho com os aplicativos que mais lhe convém para suas necessidades e transforma suas atividades a partir dos aplicativos que utilizam. A praticidade proposta pelos aplicativos é inegável e permite que o usuário carregue consigo, dentro de um pequeno aparelho uma quantidade imensurável de informação.

E apesar deste número ser representado principalmente pelo uso de aparelhos *mobile*, como *smartphones* e *tablets*, é possível também encontrar aplicativos voltados para navegadores, como os *apps* utilizados no navegador Google Chrome, que otimizam as tarefas e aumentam os recursos possíveis durante o uso. E também é possível utilizá-los em outros dispositivos, como é o caso dos notebooks, desktops, *smart TVs* e Xbox atendidos pela plataforma Windows.



***Plataforma Windows
e o design responsivo***

Plataforma Windows e o design responsivo

A empresa Microsoft, responsável pelo sistema operacional mais utilizado no mundo, o Windows, lançou em 2010 a plataforma Windows Phone, que tinha como objetivo atender a demanda dos aparelhos *smart* e substituir o antigo sistema operacional (SO) da empresa, Windows Mobile. Com o desenvolvimento do novo SO caminhando paralelamente com o desenvolvimento de sistemas voltados para computadores e outros dispositivos, a comunicação entre as plataformas se tornou cada vez mais estreita, até a real unificação, que aconteceu em julho de 2015 com o lançamento da Plataforma Universal Windows (UWP) presente no Windows 10.

O objetivo da Microsoft era unificar as plataformas de forma que os aplicativos desenvolvidos para ela fossem comuns em todos os dispositivos. Questões como dimensões e funcionalidades específicas, seriam desenvolvidas a partir de diretrizes para todos os aparelhos, e durante a instalação ocorreria a identificação do dispositivo e a adequação para o mesmo. Isso permitiria uma maior integração das atividades realizadas pelo usuário e uma maior facilidade na comunicação entre os dispositivos, como por exemplo,

na troca de arquivos, históricos salvos, dados do usuário, execução das funções multimídias, etc.

Um dos principais recursos que permitem essa unificação das plataformas é o design responsivo. Recurso que vem sendo amplamente utilizado desde 2010, com a publicação de Ethan Marcotte no blog A list Apart, de um artigo denominado Responsive Web Design, que discorria sobre a recorrência da necessidade) de adaptação dos sites para adequação sob a eminência dos diversos aparelhos no mercado. Em seu texto, Ethan inicia citando a seguinte transcrição.

O controle conhecido pelos designers no meio de impressão e, muitas vezes, desejado no meio virtual é simplesmente uma função da limitação da página impressa. Nós devemos aceitar o fato de que a web não tem as mesmas restrições e design para essa flexibilidade. Mas primeiro nós temos que aceitar o fluxo e refluxo das coisas. (Allsopp, 2000).²

Na época, Marcotte já salientava que as mudanças relativas aos sites e dispositivos ocorreriam mais rapidamente, levantando uma previsão de que no prazo de três a cinco

anos a navegação para dispositivos móveis ultrapassaria a de computadores. E se o uso de sites em aparelhos da Apple, ou Nokia só se dava se o mesmo fosse adaptado para este tipo específico de aparelho, haveria uma hora em que seria impossível atender pontualmente a todos os tipos específicos de aparelho. Para isso seria necessário a construção de uma base flexível, que se adaptasse a todos conforme suas dimensões.

Pensando no design responsivo e na criação de uma plataforma em comum para todos seus dispositivos a Microsoft com o Windows 10 vem atingindo a excelência em seus projetos responsivos. Para garantir que tudo que seja desenvolvido de forma correta e dentro dos padrões propostos pelo sistema operacional, a Microsoft disponibiliza um site (www.msdn.microsoft.com) com parâmetros para desenvolvedores com diretrizes de *layout* para o desenvolvimento responsivo. Podemos citar algumas das diretrizes disponibilizadas no site que são utilizadas neste projeto:

² Tradução por Ilern.

Tamanho de tela

Há um número de dispositivos e telas muito grande dentro da plataforma Windows 10. Adaptar-se para cada uma delas torna-se dificultoso, para isso, há larguras principais, também chamadas de pontos de interrupção, que conseguem atender a tamanhos próximos e que proporcionam um resultado eficaz (figura 02).

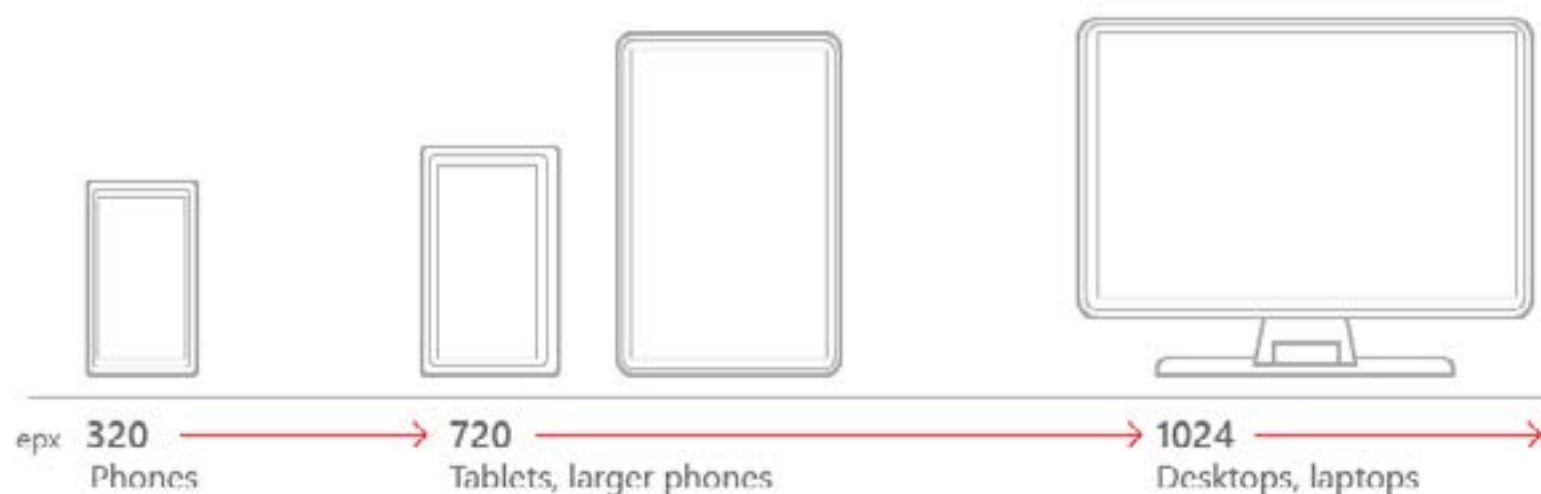


Figura 02 - Tamanhos de telas principais para se projetar³

³ Imagem retirada do site da Microsoft. Disponível em: <<https://msdn.microsoft.com/windows/uwp/layout/screen-sizes-and-breakpoints-for-responsive-design>> Acesso em novembro 2016.

⁴ Imagem retirada do site da Microsoft. Disponível em: <<https://msdn.microsoft.com/pt-br/windows/uwp/layout/design-and-ui-intro>> Acesso em novembro 2016.

Dimensionamento e pixels eficazes

Ao serem executados, os aplicativos UWP fazem o ajuste automático de fontes, controles e outros elementos que fazem parte da interface do usuário para que eles permaneçam legíveis em todos os dispositivos. Isso se dá pois o sistema possui um algoritmo que calcula através da distância de visualização do usuário e a densidade da tela (quantidade de **pixels** por polegada) qual seria o tamanho ideal para aquele dispositivo.

Dessa forma garante-se que uma fonte de 24 px no Surface Hub a 3 metros de distância tenha a mesma qualidade de leitura que a de uma fonte 24 px no telefone a alguns centímetros de distância do usuário (Figura 03).

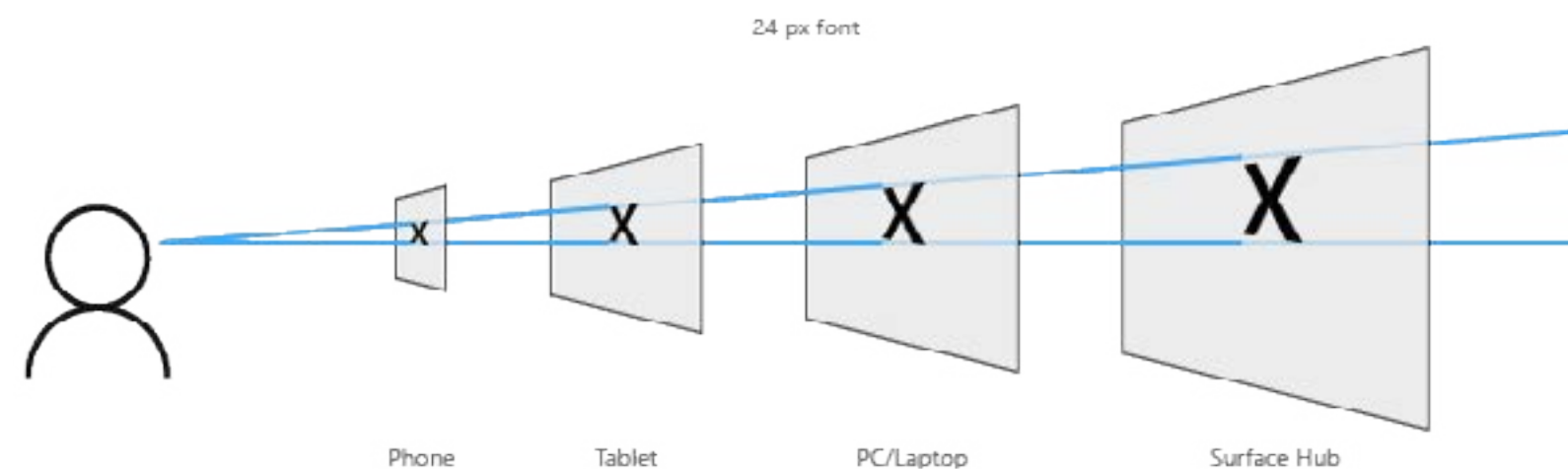


Figura 03 – Dimensionamento da imagem em diferentes tamanhos de telas⁴

Para que esse dimensionamento ocorra de forma efetiva, o sistema realiza as alterações a partir de números múltiplos de 4, sendo que 4 pixels seria a grade base para construção de um design nítido. Ao quebrar este número, uma perda da resolução pode acontecer e as imagens ganham bordas desfocadas (figura 04).

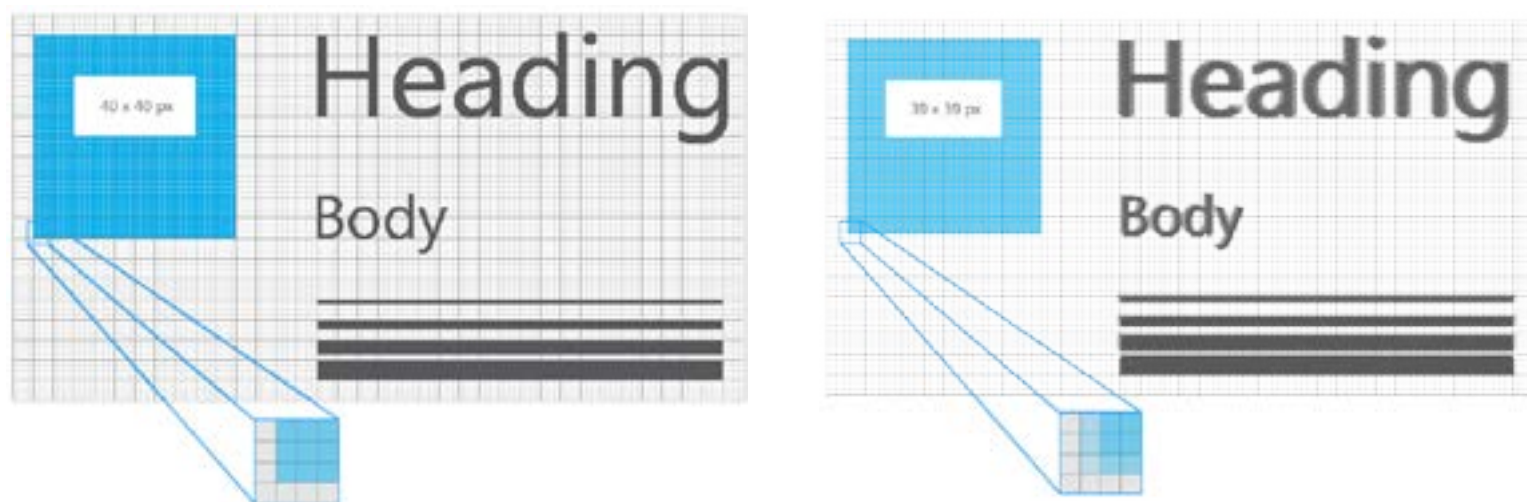


Figura 04 – Dimensionamento da imagem em diferentes tamanhos de telas⁵

Deslizamento/Rolagem de páginas e conteúdo oculto

Dentro das diversas páginas dos aplicativos nem sempre todos os conteúdos aparecem visíveis ao primeiro olhar, sendo necessário o deslizamento/rolagem da página para acessar o restante do conteúdo. A direção em que esse movimento de acesso ao conteúdo é feito corresponde bastante ao tipo de dispositivo que o usuário irá utilizar. Em geral, quando o conteúdo é acessado em um dispositivo pequeno, como é o caso de um *smartphone* ou *tablet*, utiliza-se o deslizamento vertical da tela, pois acompanha o sentido de uso e espaço do aparelho. Já quando se faz o uso de desktop o sentido de deslocamento do conteúdo se altera para a horizontal.

Reposicionar

Para tornar um design responsivo uma das principais necessidades é transformar todo o conteúdo para adaptação de telas em estruturas diferentes. Não é só a dimensão da tela que muda, mas também a orientação em que o dispositivo é utilizado. Para aproveitar ao máximo cada dispositivo é possível mudar a posição dos elementos de forma que o conteúdo esteja disponível de forma mais adequada e a navegação ocorra de forma mais facilitada.



Figura 05 – Reposicionamento do conteúdo por tamanho de tela⁶

⁵ Imagem retirada do site da Microsoft. Disponível em: < <https://msdn.microsoft.com/pt-br/windows/uwp/layout/design-and-ui-intro> > Acesso em novembro 2016.

⁶ Imagem retirada do site da Microsoft. Disponível em: < <https://msdn.microsoft.com/pt-br/windows/uwp/layout/design-and-ui-intro> > Acesso em dezembro 2016.

Redimensionar

Um dos principais problemas ao tornar um aplicativo único para diversos dispositivos se torna o tamanho dos elementos da interface do usuário. Entretanto é possível redimensioná-los de forma que algumas funções se tornem facilitadas na visualização e leitura quando ocorre a mudança de tamanhos (figura 06).

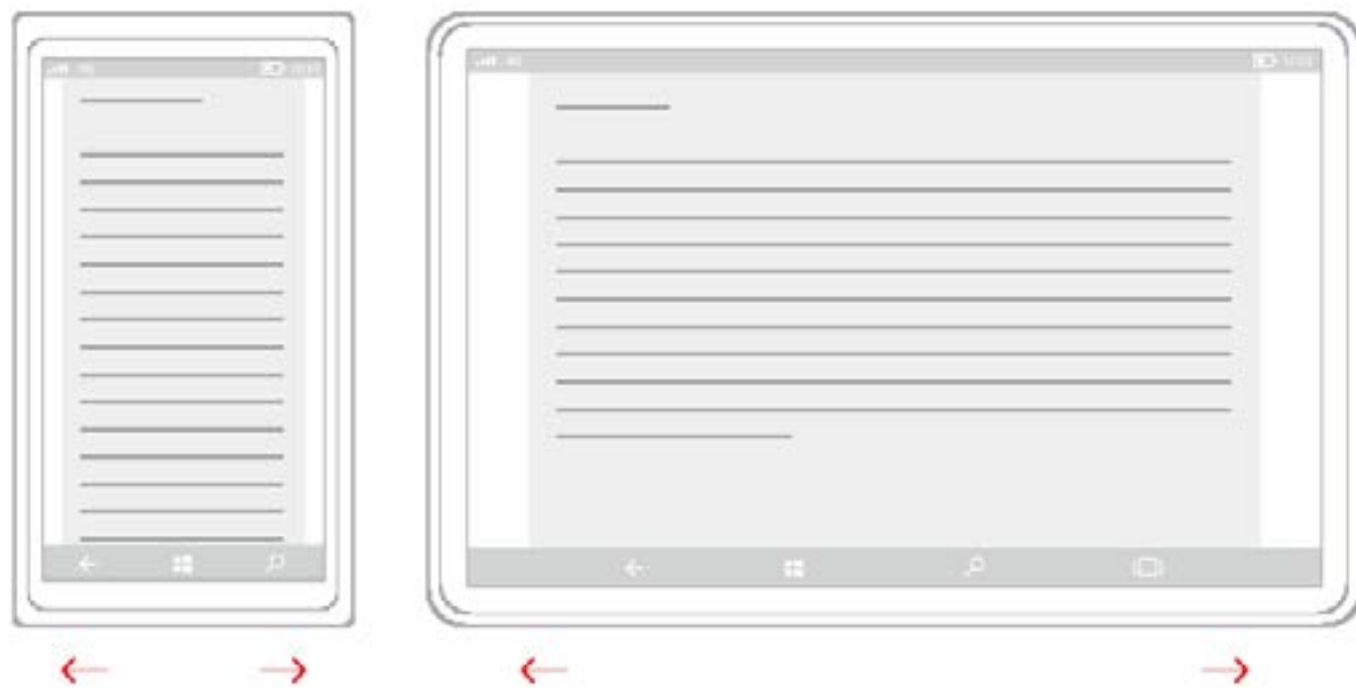


Figura 06 – Redimensionamento do conteúdo por tamanho de tela⁷

Rearquitetura

Algumas das vezes só o reestruturamento e redimensionamento não são suficientes para suprir as necessidades de alguns dispositivos. Um exemplo disso é a quantidade de telas durante a navegação. Utilizar um aplicativo em um desktop pode ser um tanto quanto mais cansativo do que no smartphone quando a navegação possui muitas páginas. Como no desktop a ferramenta de interação é o mouse, um número elevado

de *clicks* pode cansar o usuário. Aproveitar o espaço disponível auxilia neste processo de navegação, pois evita a abertura de mais uma tela e conseqüentemente extingue a necessidade de voltar uma tela também (figura 07).



Figura 07 – Rearquitetura de navegação⁸

⁷ Imagem retirada do site da Microsoft. Disponível em: < <https://msdn.microsoft.com/pt-br/windows/uwp/layout/design-and-ui-intro> > Acesso em novembro 2016.

⁸ Imagem retirada do site da Microsoft. Disponível em: < <https://msdn.microsoft.com/pt-br/windows/uwp/layout/design-and-ui-intro> > Acesso em dezembro 2016.

Usabilidade e acessibilidade na plataforma

Em seu livro “Don’t make me think”, Steve Krug (2006) define usabilidade como a garantia de que algo funcione bem. Se uma pessoa com média ou baixa capacidade ou experiência pode fazer uso de um produto ou interface dentro da finalidade pretendida sem gerar frustração ao usuário, este produto foi pensado pela sua usabilidade.

A norma ISO 9241:11, relativa à usabilidade em dispositivos de interação visual traz sua definição como a capacidade de um produto de ser facilmente utilizado. A norma define usabilidade em três medidas:

Eficácia: quantidade e qualidade de objetivos atingidos pelo usuário em uma atividade com o produto.

Eficiência: quantidade de recursos empregados pelo usuário para a obtenção de seus objetivos em sua atividade com o produto, podendo ser estes recursos tempo, esforço físico e cognitivo.

Satisfação: nível de contentamento subjetivo dos usuários com o uso do sistema para realizar as atividades oferecidas pelo sistema ou produtos.

Cada uma das três medidas corresponde a um nível de qualidade de uso que, quando executado conforme

projetado, de forma intuitiva e sem dificuldades, pode-se classificar o produto como usável. Durante o desenvolvimento da plataforma Windows esta preocupação com a qualidade da experiência do usuário ao utilizar o sistema operacional foi elevada. A interface desenvolvida para o Windows Phone, a Metro UI, foi totalmente criada e planejada pensando nos aspectos de usabilidade do usuário. Diferente das concorrentes, a Microsoft padronizou todo seu sistema operacional de forma que, independente das marcas de dispositivos que se utilizassem do seu sistema, a experiência de uso fosse sempre a mesma por parte do sistema operacional.

Entretanto, mesmo quando um projeto atende bem aos quesitos de usabilidade ele ainda pode apresentar barreiras em seu uso diante de usuários com necessidades especiais. Há muitas deficiências ou problemas possíveis, como limites de movimento, visão, percepção das cores, audição, fala, cognição e alfabetização que podem encontrar barreiras em um produto que não tenha uma adequação necessária as suas necessidades. Assim, como é definido pela norma ISSO 9241, parte 171 (ISO, 2008) a acessibilidade é a usabilidade proporcionada para usuários com necessidades especiais.

O decreto de lei 5.296/04, capítulo III, artigo 8º que discorre sobre as condições gerais de da acessibilidade traz como acessibilidade uma condição para utilização

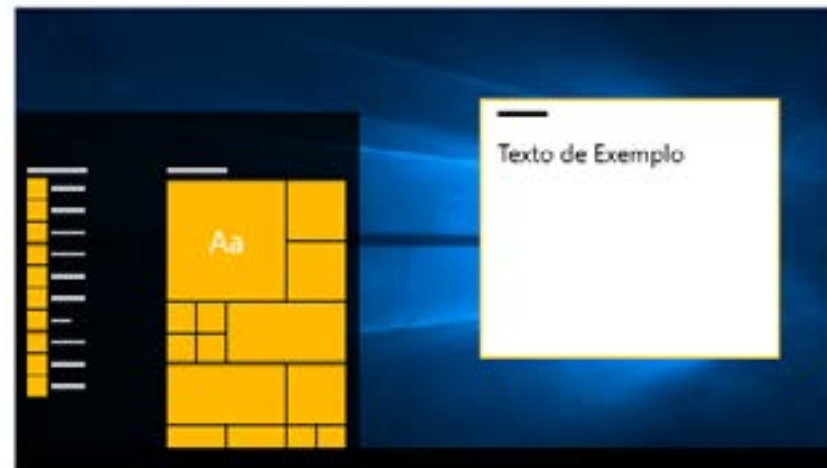
com segurança e autonomia, total ou assistida de espaços, equipamentos urbanos, mobiliários, edificações, transportes, dispositivos, sistemas e meios de comunicação e informação por pessoas que portam algum tipo de deficiência ou mobilidade reduzida.

Conforme é colocado pelo EMAG, tornar o acesso na web possível, é fazer com que todas as pessoas possam perceber, entender, navegar e interagir de maneira efetiva com as páginas, sendo que o mesmo se aplica ao uso dos aplicativos nos dispositivos.

A consistência da identidade da plataforma Windows 10, bem como sua clareza visual também permitiram as adaptações necessárias para atender aos requisitos de acessibilidade de forma simples.

O emprego do estilo *flat design* traz à plataforma uma simplicidade e clareza que auxiliam na compreensão dos elementos visuais. A ausência de sombras, gradientes, detalhamentos realistas e o uso da simplicidade de formas, em união com cores vibrantes, proporcionam ao usuário uma fácil compreensão das informações. As cores possuem um papel fundamental dentro da comunicação com o usuário, e principalmente na acessibilidade. O uso das cores puras, sem tonalidades, em contraste com os ícones em branco, característicos da identidade (figura 08) permitem a adaptação para o modo de alto contraste da acessibilidade.

Visualização



Cor de destaque

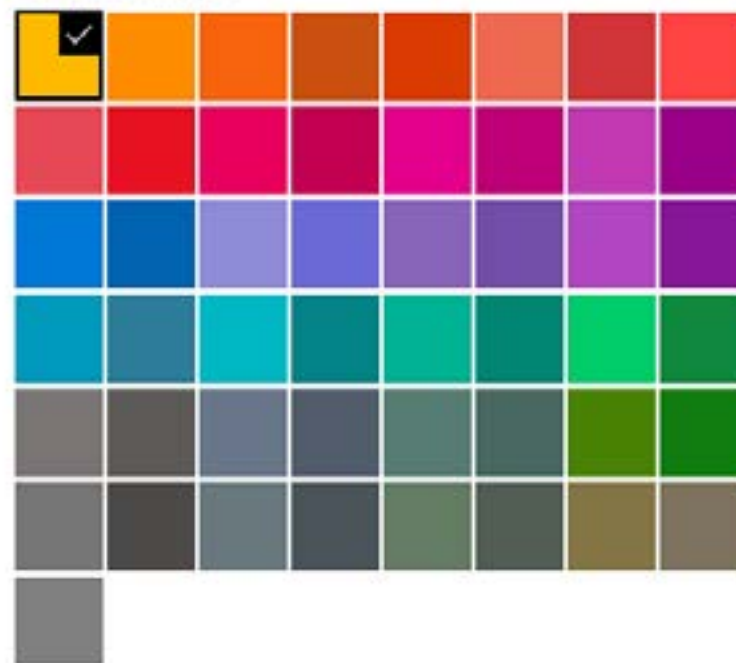


Figura 08 – Paleta de cores oferecida pelo Windows para personalização da plataforma pelo usuário.⁹

Os ícones, geralmente utilizados em branco para contrastar com o fundo colorido, maximizam o espaço fornecido, formando desenhos minimalistas através de linhas simplificadas como pode ser percebido na figura 09.



Figura 09 – exemplo de ícone da plataforma¹⁰

⁹ Captura de tela realizada no computador pessoal da autora

¹⁰ Disponível em http://www.intowindows.com/wp-content/uploads/2015/08/clear-and-reset-Windows-Store-Cache-in-Windows-10-pic.jpg.png; Acesso janeiro 2017

A seleção da tipografia também é um fator determinante quando se fala de usabilidade e acessibilidade. A família Segoe UI para os designs digitais da empresa Microsoft se mostra como um resultado acertivo para acompanhar o restante da identidade da plataforma. A família, que oferece uma ampla variedade de caracteres foi projetada para manter a legibilidade ideal em todos os tamanhos em que for utilizada. Com uma estética limpa, leve e aberta e a presença de uma diversidade de pesos permite trabalhar o design e a legibilidade, gerando resultados efetivos. Além disso a personalização pelo usuário dos tamanhos da fonte auxilia na leitura, permitindo que usuários com visão reduzida consigam ter acesso aos mesmos conteúdos sem dificuldades.

Ainda em busca de acessibilidade é fundamental estruturar o aplicativo de forma que ele possa ser inteiramente utilizado com um leitor de telas para usuários com cegueira congênita. Neste caso, a arquitetura do aplicativo é fundamental no momento da leitura. Algumas medidas são necessárias para que a leitura de tela seja feita de forma efetiva e positiva. A W3C (World Wide Web Consortium), consórcio internacional com finalidade de estabelecer padrões para a criação e interpretação de conteúdos para web, divulgou em 2008 a versão mais atualizada do WCAG 2.0 (Web Content Accessibility Guidelines), um conjunto de recomendações de acessibilidade para conteúdo da Web, que explicam como tornar o acesso a conteúdo acessível a todas as pessoas. As diretrizes, voltadas para web tratam bastante de estrutura de navegação em sites que facilitam a leitura das páginas através dos leitores de tela.

Estes leitores de tela no entanto não se restringem apenas aos navegadores e sites, podendo ser utilizados também nos aplicativos, desta forma, muitas das diretrizes utilizadas para web são efetivas também para o acesso ao conteúdo em aplicativos. Dentre as principais estão:

Alternativas em texto: Necessária a presença de alternativas textuais para qualquer conteúdo não textual, para que os elementos sejam identificados por leitores de telas.

Fornecer alternativas com mídias baseadas em tempo: Em caso de uso de mídias como vídeos ou áudios, necessário fornecer um conteúdo complementar, como legendas para vídeos, ou um conteúdo equivalente texto ou imagem, no caso de áudios.

Tornar acessível por teclado: Possibilitar a navegação através do uso do teclado sem a necessidade do uso de mouse ou digitação, exceto quando a tarefa requer entrada de dados pessoais do usuário e não apenas da sequência de etapas.

Facilitar a navegação e a localizar conteúdos: algumas medidas auxiliam em encontrar de forma mais rápida e fácil/ágil o conteúdo, sem que seja necessária a leitura de toda a tela para o usuário. A aplicação/emprego da barra de busca como um dos primeiros elementos identificados pelo leitor auxilia o usuário em buscar de forma direta o que lhe é necessário, evitando que o processo de navegação por diversas páginas até a informação (acelerando o processo de acesso a informação)

Tornar legível e compreensível: evitar o uso de palavras e expressões de forma restrita e incomum, expressões idiomáticas, jargões e abreviações.



***A transformação das
receitas em vídeos***

A transformação das receitas em vídeos

O aumento do consumo de conteúdo através da internet apresentou um grande crescimento nos últimos 12 anos, conforme dados apresentados pelo IBGE (Valor, 2016), o acesso à internet atingiu 54,4% da população em 2014, contraste com o ano de 2004, em que o acesso se restringia a 20,9%. Este crescimento revela não só o aumento do acesso, mas também a forma em que acesso se deu. Entre os anos de 2013 e 2014 houve um aumento de 155,6% no número de pessoas que acessaram a internet através de dispositivos eletrônicos diferentes do computador (Valor, 2016). Além do maior acesso ao conteúdo, o uso dos dispositivos mobile fez com que esse acesso seja cada vez mais instantâneo.

Apesar deste crescimento atingir toda a população os principais consumidores de conteúdo se caracterizam por uma faixa etária específica, 16 a 35 anos, chamados os *milleniuns* ou geração Y. Os *milleniuns* apresentam comportamentos específicos, que fazem com que se diferenciem das outras gerações. Conforme são definidos pela MITI (2016), são conhecidos por serem ansiosos para alcançar seus objetivos, e extremamente engajados tecnologicamente e digitalmente eles também possuem mudanças comportamentais em relação a consumo de qualidade, experiências pessoais e a importância das relações interpessoais. Além disso, fazem parte do "movimento" *Do it yourself*, que tem como objetivo fazer algo com qualidade a um custo reduzido em sua própria casa. E incrivelmente, estas mudanças comportamentais entre gerações foi o que proporcionou uma grande mudança também na forma de se alimentar, mas também no preparo e busca destas receitas.

Os *milleniuns* buscam qualidade e simplicidade, mas também vão atrás de um processo prazeroso onde os resultados possam ser compartilhados entre amigos e familiares. E nesta busca pelo acesso a informações de qualidade é que os canais de receita do Youtube tem feito e despontado com tanto sucesso. As pessoas recorrem aos vídeos do Youtube através de palavras chave simples em busca de ideias, inspirações e até dicas sobre técnicas de culinária. Mais que uma forma de inspiração e aprendizado, os canais de receita viraram uma forma de entretenimento. Dados levantados pelo Youtube revelam que entre os anos de 2012 a 2014 o consumo dos vídeos culinários no Brasil aumentou 296%, e o número de inscritos nestes canais teve um aumento de 280% conforme revela a empresa Google. (thingwithgoogle, 2014). Os *milleniuns* representam nesta porcentagem 30% a mais de visualizações dos canais culinários do que os outros grupos etários (THINKWITHGOOGLE, 2014).

Uma busca através do serviço da Google Trends em janeiro de 2017 (pesquisa realizada pela autora no site) referente ao período de 2013 a 2016 revela que a busca pelo termo "receitas" no Youtube se manteve alta durante todo o período no Brasil. Pesquisas relacionadas usando os termos "receitas rápidas", "receitas saudáveis" e "receitas de minuto" também se apresentavam como destaque da data de 01 de janeiro de 2017.

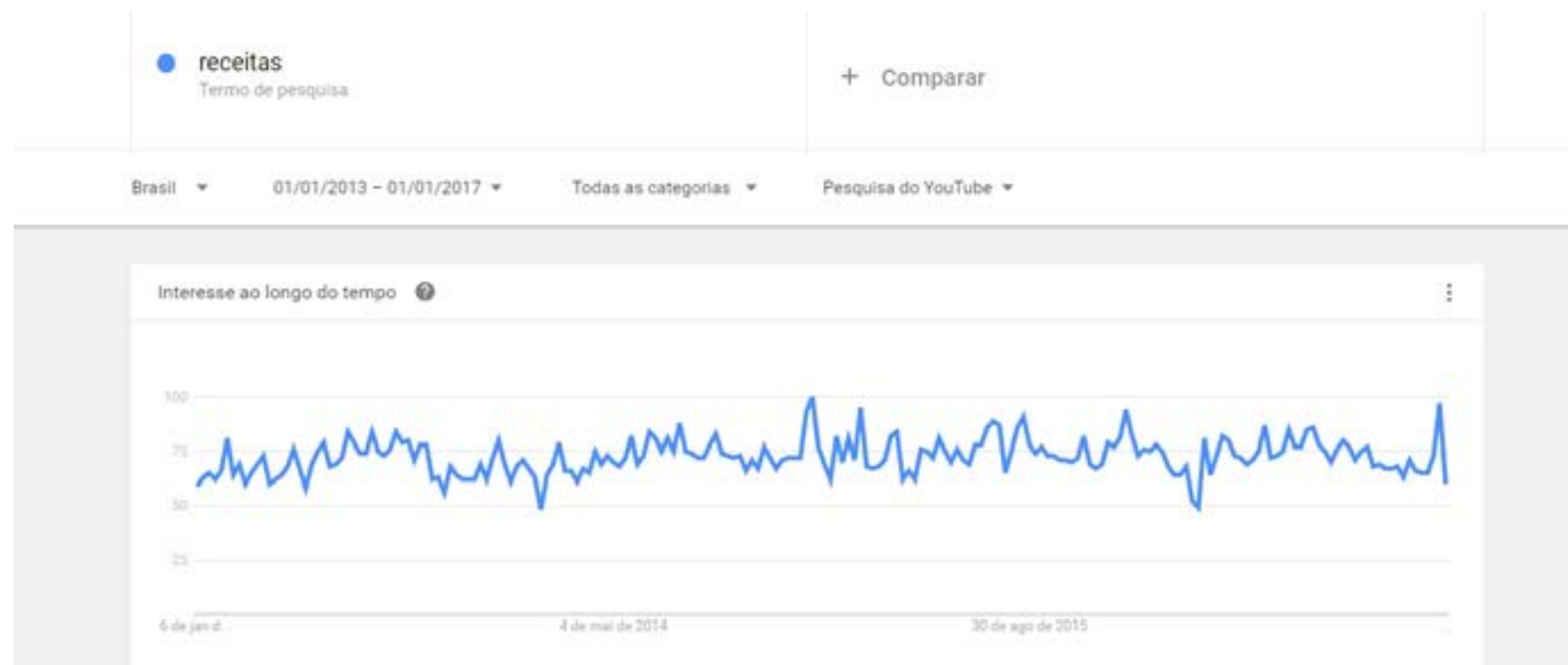


Figura 10 - Recorrência de busca da palavra receitas no Youtube¹¹

Devido a alta procura no Youtube pelos conteúdos culinários, os canais de receitas vem recebendo cada vez mais destaque e investimentos, como a publicidade através do uso de produtos, vídeos comerciais iniciais, e presentinhos aos “youtubers”, enquanto que os donos dos canais vem trabalhando cada vez mais em conteúdos diferenciados, que despertem nos espectadores, o interesse pelo seu conteúdo.

Apesar de uma grande variedade de canais, cada um com suas características marcantes (com sua marca), a grande maioria se destaca pelo uso simples dos ingredientes, o uso de imagens e sons que auxiliem na visualização do processo e resultado, a desmistificação de receitas especiais, uma

edição diferenciada e principalmente o tempo de apresentação rápido de todo o processo. Em 2016 por exemplo os vídeos com duração de até um minuto viraram febre no Youtube, com imagens chamativas, legenda de ingredientes e tempo curtos de duração os vídeos tomaram os *feeds* de notícia dos usuários da rede social.

O canal Tasty por exemplo apresentou em 2016 uma mudança de hábitos dos usuários do Facebook. O sucesso dos vídeos criados pela Tasty foi tão grande que ultrapassaram o número de acesso ao álbum de artistas famosos lançados no mesmo período (EL PAÍS, 2016). Os vídeos são denominados pelo The Wall Street Journal (2015) como *thumb-stoppers* (imobilizadores de polegar): os usuários que navegam no Facebook pelo celular vão deslizando o polegar para ter acesso ao conteúdo, mas quando aparece um dos *thumb-stoppers* o polegar se detém e rapidamente o usuário consegue ver toda a receita sendo feita.

No Brasil o canal Tastemade tem crescido nos últimos anos. Tendo versões em diferentes países o canal é responsável pela união dos canais famosos culinários e na criação de vídeos com conteúdos diferenciados sobre comida & viagens, receitas e vídeos de cozinha.

Com a diversidade de canais existentes no site é possível agradar o gosto de todos, os canais variam entre os tipos de pratos preparados, complexidade, forma de preparo casual entre amigos até o nível *chef* de cozinha, tipos de ingredientes, e até mesmo pelo uso de recursos inclusão, como é o caso de algumas iniciativas em criar canais com a presença da língua de sinais durante todo o vídeo.

¹¹ Imagem retirada a partir dos resultados obtidos no site Google Trends **18**



O projeto

O projeto

A proposta

A proposta do meu projeto era criar um aplicativo inspirado em minha avó e suas receitas. O objetivo do aplicativo seria de ajudar as pessoas que ainda não possuem muitos conhecimentos na hora de cozinhar, gerando conteúdos que dessem suporte e tirassem as dúvidas existentes.

A escolha de fazer um aplicativo para compilar as receitas de minha avó foi feita devido a flexibilidade estrutural que eu ganharia utilizando o *app*. Nele eu conseguiria inserir uma quantidade muito maior de conteúdos vinculados sem que fosse necessário deixar isso o tempo todo evidente na página para o usuário, mas que também fosse fácil de acessar sem precisar deixar a página, situação que pode ocorrer com os livros.

Além disso, o aplicativo parecia atender o público alvo que eu tinha como foco. Como a grande maioria dos cozinheiros de primeira viagem fazem parte de um público jovem com uso intenso de *smartphones* e computadores, o acesso a informação se dá em grande maioria das vezes através destes dispositivos. Sendo assim iniciei a pesquisa do projeto, buscando quais seriam as maiores necessidades do meu público.

A pesquisa

Para ter como base quais seriam as necessidades do aplicativo realizei três análises diferentes para que fosse possível traçar quais seriam os recursos empregados no projeto: uma pesquisa *online* com indivíduos voluntários, e duas análises de similares, sendo uma com os aplicativos de receitas para Windows 10 e outra dos canais de receitas encontrados no Youtube.

A pesquisa, realizada em outubro de 2015, foi divulgada através da rede social Facebook, onde seria possível alcançar um número maior de indivíduos da faixa etária pretendida. Buscando compreender as necessidades e a forma em que os livros, sites e aplicativos de receitas são utilizados pelos usuários, perguntas de múltipla escolha, *checklist* e abertas para preenchimento do usuário foram utilizadas no questionário.

A pesquisa foi realizada na ferramenta Google Forms e recrutou indivíduos voluntários durante o período de 01 de outubro de 2015 a 10 de outubro de 2016. O número de participantes válidos obtidos no total foi de 55 indivíduos e a média etária dos participantes foi de 25 anos de idade.

Dentre as perguntas utilizadas na pesquisa busquei avaliar o uso dos livros de receitas pelos indivíduos através de uma questão de múltipla escolha. Dentre as respostas marcadas pelos participantes 34% afirmam se utilizar do livro de receitas quando querem fazer algo diferente, 25,5% afirmam se utilizar de sites para consultar as receitas, 16,4% afirmam que se utilizam apenas para as receitas da família, 9,1% afirmam se utilizar sempre pois ainda não conhecem muitas receitas, 3,6 % afirmam inventar as receitas a partir do que possuem na geladeira, 10,9 % afirmam que não precisam, pois já dominam as receitas (figura 11).

Tem o costume de utilizar livros de receitas?		
Respostas	Número de respostas	%
As vezes, quando quero fazer algo diferente	19	34,5%
Raramente utilizo livros. Faço uso de sites de receitas	14	25,5%
As vezes, para consultar receitas de família	9	16,4%
Raramente utilizo, já faço as receitas de cabeça	6	10,9%
Sim, sempre utilizo, ainda não conheço muitas receitas	5	9,10%
Raramente utilizo livros, faço as receitas pelos ingredientes disponíveis	2	3,6%
	55 respostas	100%

Figura 11 – Frequência do uso de livros de receitas¹²

Entretanto, quando questionados quanto à busca de receitas mais utilizada, 89,1% dizem que buscam as receitas na internet e aplicativos e apenas 10,9% afirmam se utilizar dos livros.

Qual plataforma você mais utiliza para procurar receitas?		
Respostas	Número de respostas	%
Internet e aplicativos	49	89,1%
Livros impressos	06	10,9%
	55 respostas	100%

Figura 12 – Qual plataforma é mais utilizada na procura de receitas¹³

¹¹ ¹² Figuras produzidas pela autora

Com uma questão em estrutura de *checklist*, pedi para que os participantes assinalassem quais dificuldades eles mais apresentavam quando se utilizavam de um livro de receita. Com um total de 82 respostas, 32,9% das respostas apontam a dificuldade com as medidas dos ingredientes apresentadas nas receitas. Já 25,6% dos indivíduos sentem dificuldade com a ausência ilustrada ou descritiva de alguns processos, tornando difícil a compreensão do que deve ser feito, 12,2% das respostas apontam a dificuldade com o nome de utensílios ou ingredientes, achando complexo e desconhecendo muitos deles. Apenas 19,5% das respostas apontam que os livros de receitas são claros e não geram dificuldades durante sua execução.

No que mais você sente dificuldade ao ler uma receita?		
Respostas em check list	Número de respostas	%
As medidas dos ingredientes	9	32,9%
Ausência ilustrada ou descritiva de algumas etapas	14	25,6%
Nome de utensílios e ingredientes	9	12,2%
Não sinto dificuldades, as receitas são claras	6	19,5%
	82	100%

Figura 13 – As maiores dificuldades ao ler uma receita¹⁴

Em uma questão aberta e de preenchimento opcional, foi solicitado aos indivíduos para que descrevessem algumas das dificuldades que apresentam. Das 22 respostas obtidas 13 delas reafirmavam a dificuldade quanto as medidas dos ingredientes nas receitas:

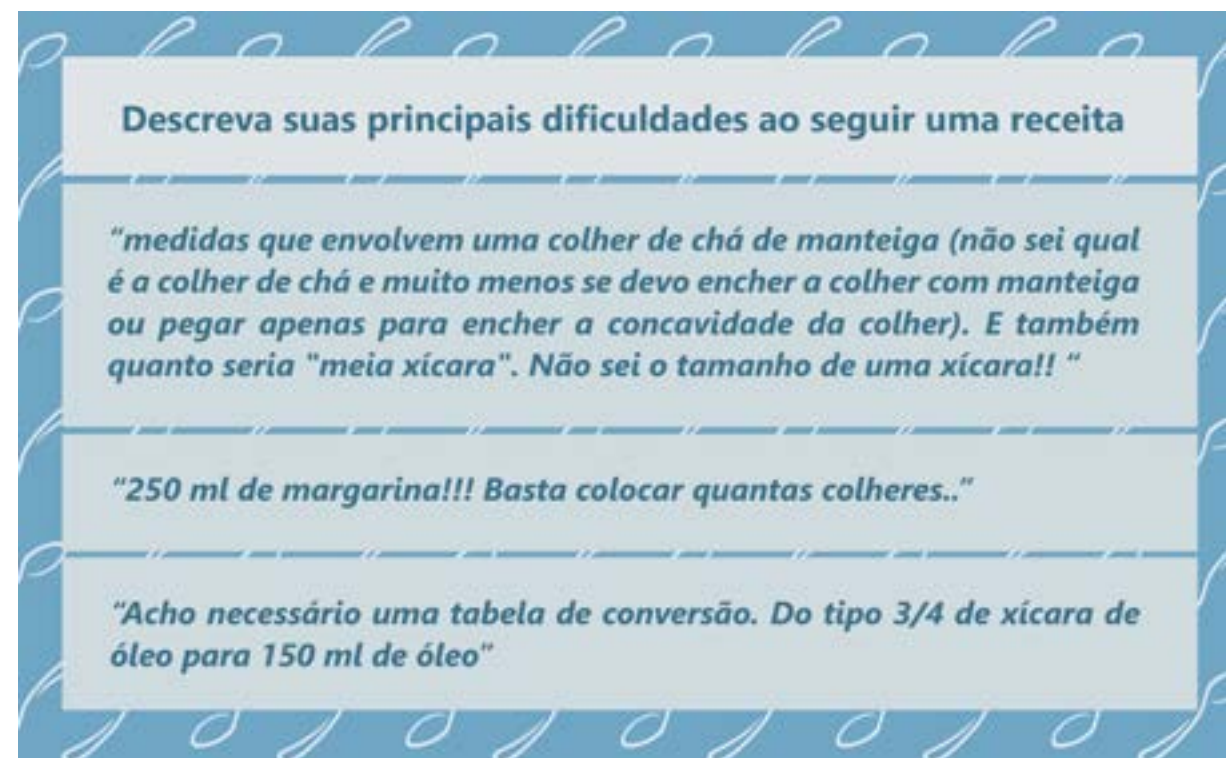


Figura 14 – As principais dificuldades ao seguir uma receita¹⁵

Estas dúvidas se dão em geral devido ao não conhecimento do nome dos utensílios e compreensão dos mesmos ou a não possuir todos os utensílios em casa. A necessidade do uso de balança por exemplo se torna uma dificuldade a grande maioria dos usuários, visto que balanças de cozinha não são itens comuns como copos e colheres.

Através de uma questão *checklist* com opção de campo aberto foi pedido aos participantes que apontassem o que mais poderia haver nos livros de receitas digitais que auxiliassem na compreensão e preparo da receita. Havendo muitas sugestões em comum as principais foram a aplicação de um conversor de medidas, onde o usuário poderia

alterar a quantidade de receitas que deseja, como por exemplo fazer apenas metade de uma receita e automaticamente todos os ingredientes já seriam alterados, sem ter a dificuldade de dividir, ou multiplicar as quantidades de ingredientes. Assim como este conversor de medidas iria alterar a quantidade de ingredientes a quantidade de porções também iria se adequar, podendo então o usuário ter uma noção de quantas porções aquela quantidade servirá.

Os tempos de preparo, como tempo de cozimento, de descanso, de geladeira foram levantados como item importante para ser deixado já no menu das receitas, como informação de destaque. Algumas receitas por demandar mais tempo precisam de uma programação e disposição de tempo para serem executadas. Deixar claro para o usuário o tempo de processo evita frustrações após abrir uma receita previamente escolhida.

Foi levantada a necessidade de uma melhor explicação dos processos na receita. Muitos dos modos de preparos encontrados em livros falam sobre alguns processos que são desconhecidos e causam estranheza e dificuldade durante o preparo da receita.

Os vídeos foram uma das necessidades mais levantadas, pois eles apresentam o processo de forma rápida e clara, sendo possível ver até etapas que não se conhece como é feito.

Também foi sugerida a aplicação de um glossário de ingredientes, onde as principais dúvidas sobre itens desconhecidos fossem sanadas.

Em uma última pergunta, solicitei que dessem sugestões do que poderia ser diferente em um livro de receitas digital ou aplicativo. Os mais citados foram o emprego de uma

tabela de medidas para que tivessem uma noção de quanto significa cada quantidade passada na receita. O emprego de passo a passo mais detalhados foi salientado como importante para que não ocorram dúvidas, muitas das vezes não são explicadas algumas etapas, mas que são essenciais para a execução correta da receita. Sugestões de ingredientes alternativos, para que a receita possa ser adaptada a dietas diversas ou a ingredientes mais fáceis de encontrar no mercado. O uso de fotos e vídeos como complemento a receita escrita. Os vídeos principalmente foram levantados como importantes porque não dão apenas a clareza do processo, mas também do resultado, pois muitas das fotos dos livros de receitas podem gerar frustração no usuário quando o mesmo não atinge o resultado das fotos.

Alguns salientaram que é interessante ter à mão um rápido acesso as receitas, desta forma fotografam as páginas dos livros de receita, entretanto, quando o celular está na visualização de imagens ele entra em descanso de tela rapidamente, e com as mãos sujas é difícil manusear o aparelho. Além disso, também é difícil acessar aos sites em dispositivos com tamanhos menores, pois nem todo site está adaptado para ser aberto em celular. Nestes dois casos o aplicativo seria uma solução adequada, pois as receitas estariam sempre a mão, adaptadas às telas, e seria possível o usuário personalizar as receitas como favoritos, tendo de forma facilitada suas receitas preferidas à mão.

Também foi levantado quanto à estética e atração do público mais jovens. O apelo visual pode atrair e diminuir a distância entre os usuários e as receitas. Muitas das vezes os livros atuais ainda podem passar a imagem da vovó ou da mãe cozinhando, que pode

causar estranheza e até receio no usuário, entretanto, a aplicação de um novo estilo, que alinhe o prazer visual com o processo, usando recursos do design que atualmente estão em alta auxiliaria na aproximação do uso.

Na análise de similares dos aplicativos o estudo foi mais simples, visto que não foram encontrados muitos resultados, a grande maioria dos aplicativos voltados para a plataforma Windows eram pagos, desta forma, estendi a busca a alguns recursos também para a plataforma Android. Dos aplicativos disponíveis levantei alguns pontos positivos a adotar e outros negativos que deveriam ser evitados.

Dentre os pontos positivos, alguns dos aplicativos já utilizavam a função do glossário (figura 15) e do conversor da quantidade de porções servidas (figura 16). A grande maioria deles já trabalha com vídeos como complemento ou até mesmo como o conteúdo principal. Em todos os casos os vídeos eram hospedados em um canal do Youtube, sendo assim o recurso de vídeo não pode ser utilizado *offline*. Apesar da função vídeo ficar restrita ao uso apenas com conexões isso garante que um grande volume de vídeos possa ser adicionado no aplicativo sem que o mesmo ocupe muita memória dos dispositivos.



Figura 15 - print de tela realizado durante o uso do aplicativo ig receitas¹⁶



Figura 16 - print de tela realizado durante o uso do aplicativo CookMe¹⁷

¹⁶ Captura de tela realizada no aplicativo IG Receitas

¹⁷ Captura de tela realizada no aplicativo CookMe

A navegação foi o que deixou a desejar em alguns aplicativos do Windows. Todos eles se utilizavam da rolagem horizontal em dispositivos com telas de tamanho superior a de um tablet. Quando as informações obtidas através da rolagem horizontal eram referentes a mesma página ou informações semelhantes, a primeira a navegação se dava de forma fácil. Entretanto, em alguns deles as informações obtidas através da rolagem se referiam aos diversos conteúdos do aplicativo, o que poderia ter sido agrupado em um menu, para fácil acesso ao usuário tanto no primeiro uso, como quando ocorre a volta de páginas na navegação devido a todo o agrupamento do conteúdo na primeira página.

Na análise de similares dos canais e vídeos do Youtube, uma grande variedade de vídeos pode ser encontrada. A análise foi realizada através do uso da barra de busca "receitas" e através de uma ferramenta do Youtube que sugere, a partir dos itens pesquisados, os vídeos de destaque daquele dia.

Dentro dos parâmetros de busca, os vídeos pesquisados eram datados do mês de março de 2015 a março de 2016. O intervalo de um ano foi dado para perceber as mudanças realizadas entre os anos e as tendências apresentadas durante este período.

Dentro de todos os canais e vídeos analisados foi possível perceber que cada canal tem uma proposta diferente, sendo que alguns se propõem a ensinar algum tipo de cozinha especial, outros a experiência de cozinhar entre amigos, outros a experiência de cozinhar em casal, ou até mesmo aprender a fazer comidas fabricadas industrialmente. Apesar das diferenças propostas pelos canais, todos obedecem a uma tendência em seus conteúdos, edição e imagem, que andam em conjunto com os desejos dos usuários, muitas vezes, solicitados através dos comentários dos vídeos. Estas tendências ficam evidentes quando a análise dos vídeos publicados através do tempo é realizada. Durante o período de abrangência da análise foi possível perceber que os vídeos dos canais do Youtube tiveram um encurtamento do tempo total de em média 4 minutos, para se adaptar a necessidade dos usuários de vídeos curtos e concisos. Esta necessidade surgiu em consequência a tendência que se espalhou durante o ano de 2016 no Facebook, com os *thumb-stoppers*, vídeos que reestruturaram os vídeos de receitas apresentados até então, pois se utilizavam apenas de imagens rápidas do passo a passo e legendas, sem a imagem e voz de um representante do canal (figura 17). Para ganhar mais espaço com seus vídeos, os "youtubers" adaptaram seus conteúdos que seriam publicados no Youtube também para o Facebook, fazendo uma versão, encurtada e sem narração (figura 18 e 19).



Figura 17 - vídeos de culinária conhecidos como *thumb-stoppers*¹⁸



Figura 18 - vídeo para Youtube¹⁹



Figura 19 - vídeo para Facebook retirada do canal ICKFD²⁰

¹⁸ Figura retirada da página do Facebook Shotfilms

¹⁹ Figura retirada do canal do youtube ICKFD

²⁰ Figura retirada da página de facebook ICKFD

O uso de recursos textuais durante a edição também começou a ser empregado em todos os vídeos, de forma a evidenciar os ingredientes, passos importantes, comentários, e até mesmo brincadeiras. Os textos, também uma tendência iniciada durante o lançamento dos *thumb-stoppers* vieram inicialmente como um substituto ao áudio, mas depois entraram como complemento do conteúdo falado ou das imagens de partes importantes, auxiliando na captura da informação pelo usuário (figura 19 e 20). Entretanto, alguns canais se utilizaram deste recurso textual quase como uma legenda, sendo possível assistir e ouvir o vídeo, tornando-o inclusivo.



Figura 20 – tela do vídeo com legenda complementar ao áudio narrado²¹



Figura 21 – uso de legenda para complementar o conteúdo de imagem²²

²¹ Figura retirada do canal Cozinha para Dois

²² Figura retirada do canal do youtube ICKFD

A identidade do projeto



Nome e Identidade

Durante o desenvolvimento do projeto, percebi que o trabalho caminhou de uma homenagem para minha avó, para uma plataforma de ajuda para todos os usuários que não sabem cozinhar.

A partir das pesquisas realizadas, e da minha pouca experiência na cozinha, e dos relatos de primos e amigos de que ainda ligam casa dos pais, ou das avós para perguntar como fazer alguma tarefa nova na cozinha, vi que o aplicativo seria uma plataforma de ajuda nas horas de cozinhar, como um guia para os marinheiros de primeira viagem.

Entretanto, ele teria um aspecto um pouco mais íntimo, o termo “guia para marinheiros” seria um termo mais descontraído e divertido, e a identidade precisaria passar este lado delicado e íntimo no qual eu estava buscando me inspirar. Foi então que o termo “colher de chá” apareceu.

De acordo com dicionário Borba, F.S. (2004) o termo “colher de chá” significa dar uma ajuda, uma facilitação para uma tarefa. O chá, geralmente servido quente, é comumente dado aos doentes e em pequenas doses, para ser bebido com mais facilidade, sendo assim, o termo traduz em dar uma pequena ajuda para que a pessoa possa se melhorar posteriormente sozinha.



Identidade

A identidade do projeto foi inspirada nos itens que mais chamavam atenção na casa de minha avó, minha vivência, memórias, e claro, minha própria avó.

A cor azul e branca desde o princípio se mostrou obrigatória no projeto, pois me lembravam seus olhos azuis claros e seus cabelos brancos. Curiosamente, sua cozinha também possui o azul e branco em destaque, o que fortaleceu ainda mais o poder das cores no projeto.

As outras três cores complementares que foram muito utilizadas nos vídeos, foram tiradas de um levantamento de cores realizado nas fotos tiradas por mim nos últimos 3 anos como pode ser visualizado no *moodboard* (figura 22).

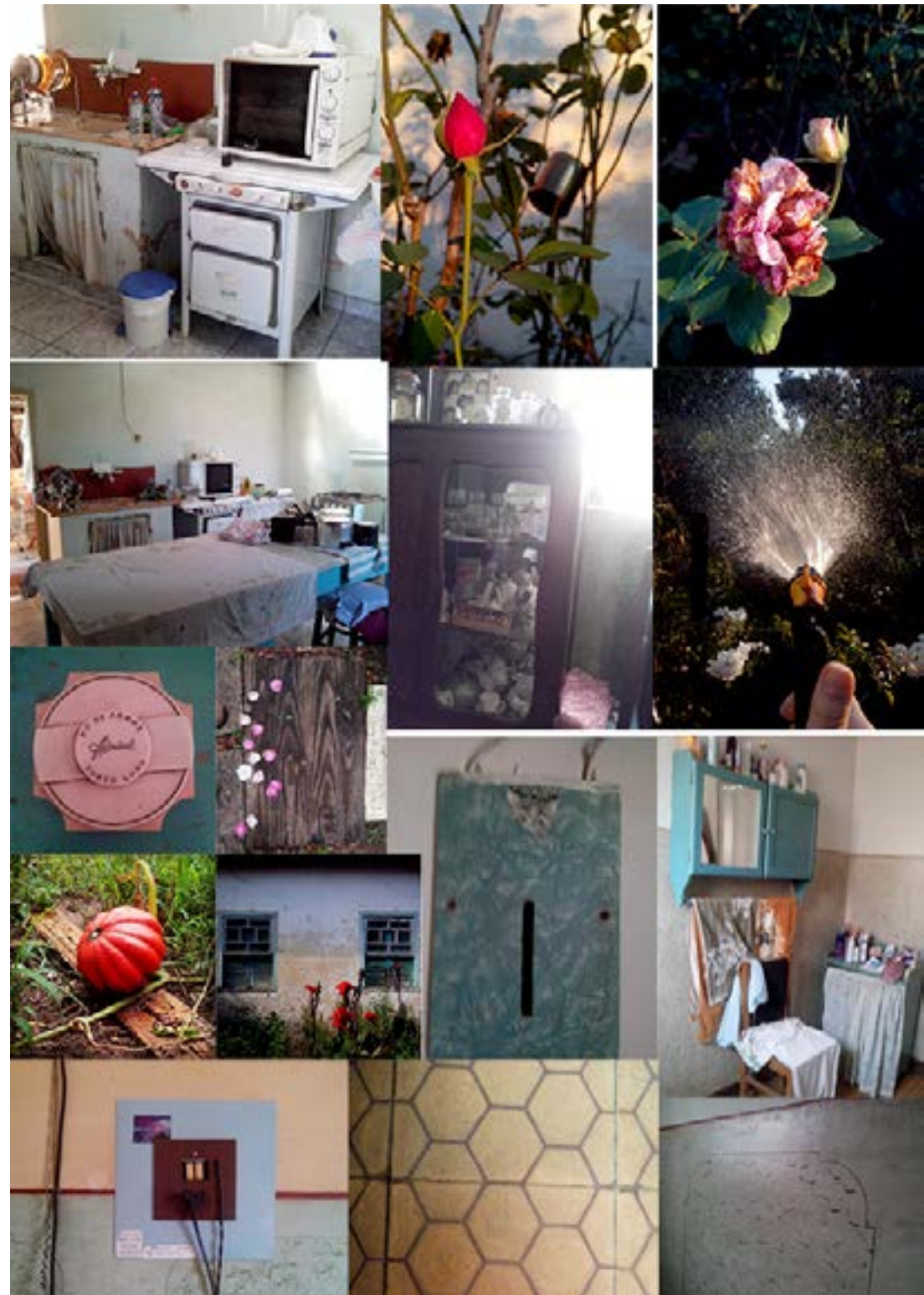


Figura 22 – *Moodboard* com algumas das fotos que utilizei para seleção das cores do projeto²³

Selecionei três cores que apareciam com frequência, que foram o amarelo, verde e rosa. Cada uma das cores me passava também um aspecto que representava algum ponto positivo ou despertavam memórias.

Azul: retirado dos olhos de minha avó, de alguns móveis da casa, e da intensidade do céu nas tardes de visita. Para mim o azul é a cor que transmite um pouco de quem ela é e a cor dos olhos trás serenidade e segurança.

Branco: se destaca em apenas três lugares, nos cabelos de minha avó, nas flores do quintal e na cozinha, único ambiente da casa que se utiliza da cor nos móveis. Desta forma a cozinha destoa e se destaca do restante da casa.

Amarelo: presente nas cores das paredes, pisos, frutas, folhagens e borboletas me traziam a recordação das tardes, período que em geral fazíamos as visitas e brincava com meus primos no quintal.

Rosa: O rosa vem diretamente das rosas e tecidos encontrados na casa. Traz o toque de intimidade e amabilidade para o conjunto.

Verde: cor muito presente em tanto nas folhagens do quintal como nas paredes casa. O verde trás o sentimento de refúgio paralisação do tempo, que nos desconecta ao ambiente externo.

No aplicativo optei pelo uso apenas do azul e branco, com a implementação do cinza, para dar clareza e sutileza ao conjunto em composição com as fotos, já coloridas. Já nos vídeos o uso do amarelo e rosa foi mais intenso, buscando dar mais alegria e descontração ao conjunto e de buscar estimular a quem assiste ao vídeo.

Na casa de minha avó toda a mobília foi feita artesanalmente pelo meu avô. Seus móveis possuem linhas bem desenhadas e madeira trabalhada. No exterior da casa as plantas são as principais ditadoras de forma, onde os pequenos galhos, e os filamentos, estrutura das flores e folhas, trazem também as linhas bem desenhadas, através da variação do grosso e fino, das curvas, e sobreposição de camadas. Nessas formas me inspirei para fazer as linhas que estruturam a identidade do projeto.

A partir da definição que eu gostaria de trabalhar com as linhas parti para os *sketches* de colheres e possíveis composições do uso da colher com o texto. Havia a possibilidade de trabalhar o texto e a colher como uma só unidade, onde o texto faria parte das linhas, ou estaria inserido na colher (figura 23).

²³ Figura do arquivo pessoal da autora

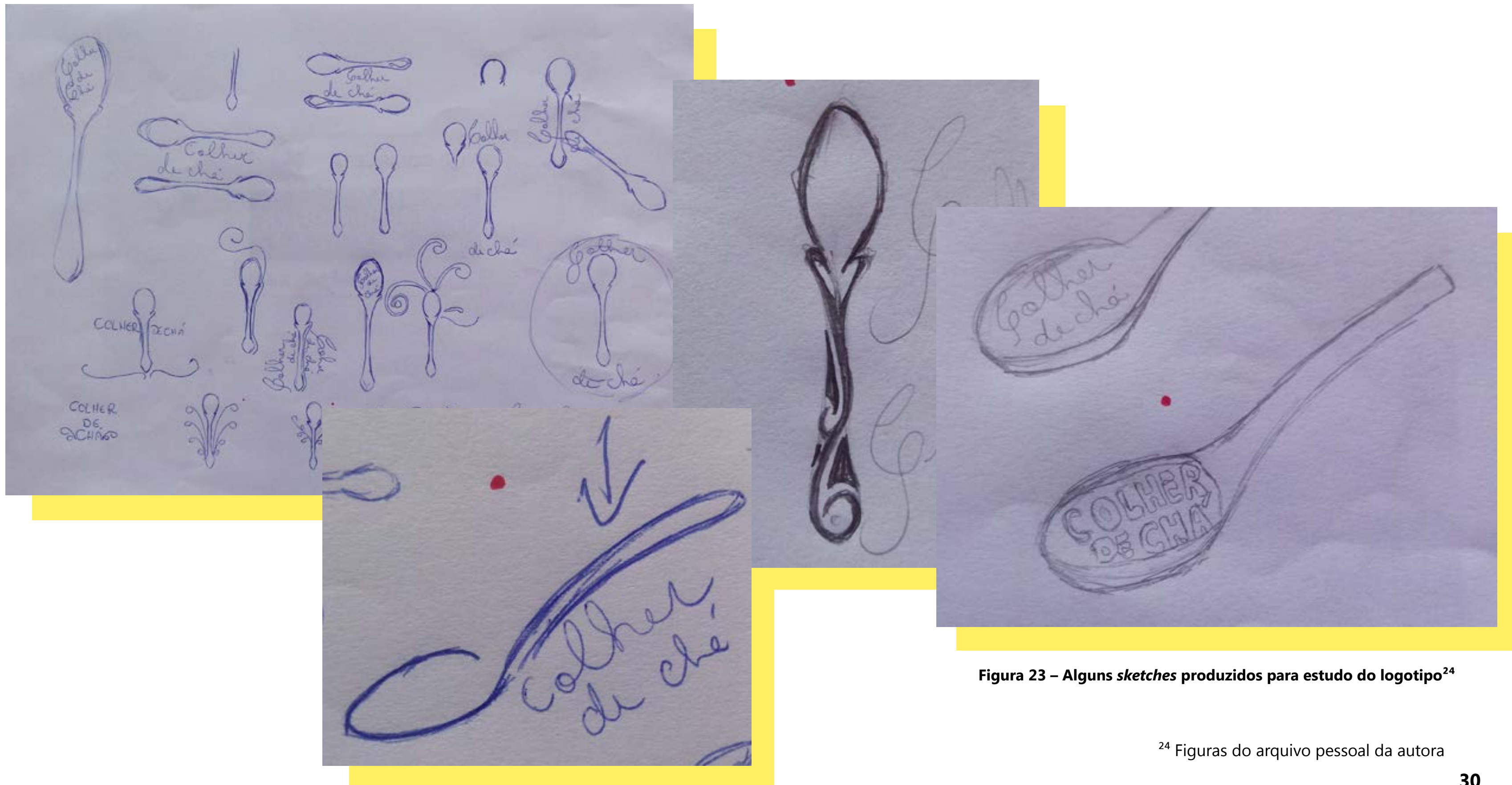


Figura 23 – Alguns sketches produzidos para estudo do logotipo²⁴

²⁴ Figuras do arquivo pessoal da autora

Após trabalhar em alguns *sketches* passei três deles para o *illustrator* para vetorizar e ver como os desenhos funcionariam junto com o texto Colher de Chá. Fontes de diferentes tipos foram utilizadas para ter uma noção de estilos que poderiam ser utilizados.

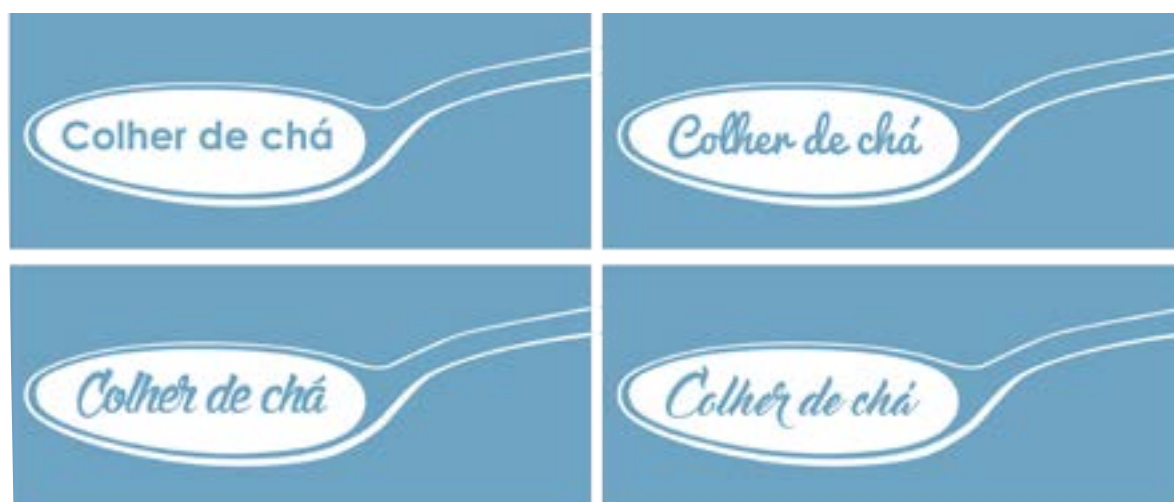


Figura 24 – vetorização de alguns *sketches* e aplicação de texto²⁵



²⁵ Figuras produzidas pela autora

Das três alternativas escolhidas a que se utilizava da colher separada mostrou maior potencial de desenvolvimento em relação as outras. Das três opções esta era a única que conseguiria ser utilizada em diferentes dimensões sem afetar a legibilidade do texto e perder detalhes da forma. A opção também era a que me chamava maior atenção quanto a sua linha de construção. É composta por uma linha única, que através das curvas e variação da espessura chegam ao formato simplificado de uma colher.

A escolha da fonte para o texto se tornou então um desafio. A colher possui pontos extremamente finos e uma forma orgânica que fazem com que ela se pareça leve demais em relação a maioria dos textos. Além disso, a fonte escolhida precisaria ser uma fonte com personalidade porém simples, para não ofuscar a colher mas também não ser ofuscada por ela. Testes com diversos tipos foram realizados buscando um resultado que agradasse visualmente a composição (figura 25).



Figura 25 – composição com a fonte²⁶

²⁶ Figuras produzidas pela autora

Dentre os testes realizados poucas fontes possuíam o contraste grosso fino sem conflitar com a colher. Já as fontes sem serifa costumavam ser pesadas demais no conjunto. A fonte Dreams Orphans era a única que parecia se comunicar com a colher, sem que uma anulasse a personalidade da outra. A composição me fazia remeter os elementos nos quais eu estava me inspirando e fazendo parecer que a identidade não era inspirada em algo extremamente moderno, mas também não ficava presa ao clássico. Entretanto a fonte possui problemas graves de *kerning*, sendo necessário então ajustes durante seu uso.

Após a decisão de qual fonte seria utilizada a composição entre texto e colher precisou ser trabalhada, pois o peso do texto e a forma da colher geravam resultados destoantes e espaços em branco desagradáveis para o olhar (figura 26).

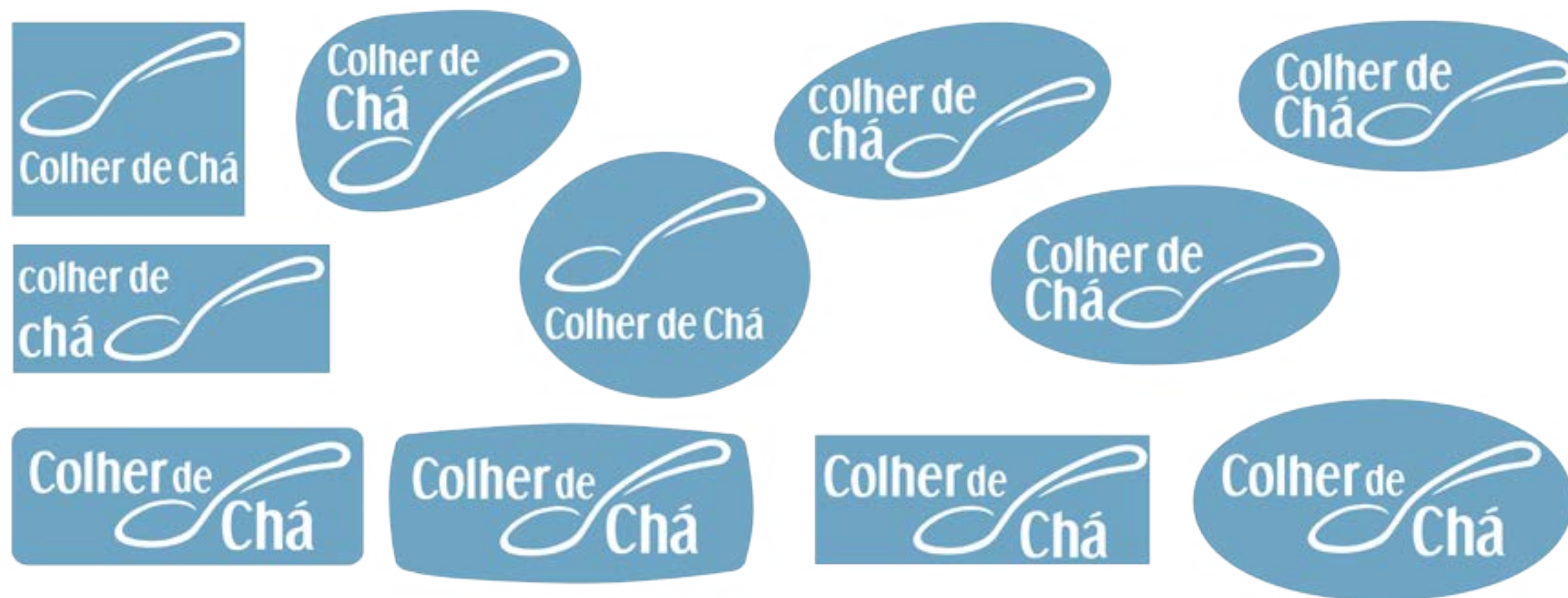


Figura 26 – testes de composição fonte e símbolo²⁷

²⁷ Figuras produzidas pela autora

A solução encontrada foi utilizar a variação do tamanho do texto preenchendo os espaços gerados pela colher, gerando uma linearidade na leitura, mesmo que parte do texto se encontre abaixo da colher. (figura 27)



Figura 27 – Composição do logo, aplicação de alto contraste e uso da colher com as cores da identidade²⁸

Para representar as diversas categorias de alimentos no aplicativo optei pelo uso de ícones ao invés de imagens. Para criação dos ícones busquei a simplicidade da forma e o uso das linhas. Entretanto, optei por utilizar um número maior de linhas do que havia utilizado na colher. Desta forma, foi possível alcançar um pouco mais de detalhes nos resultados finais.

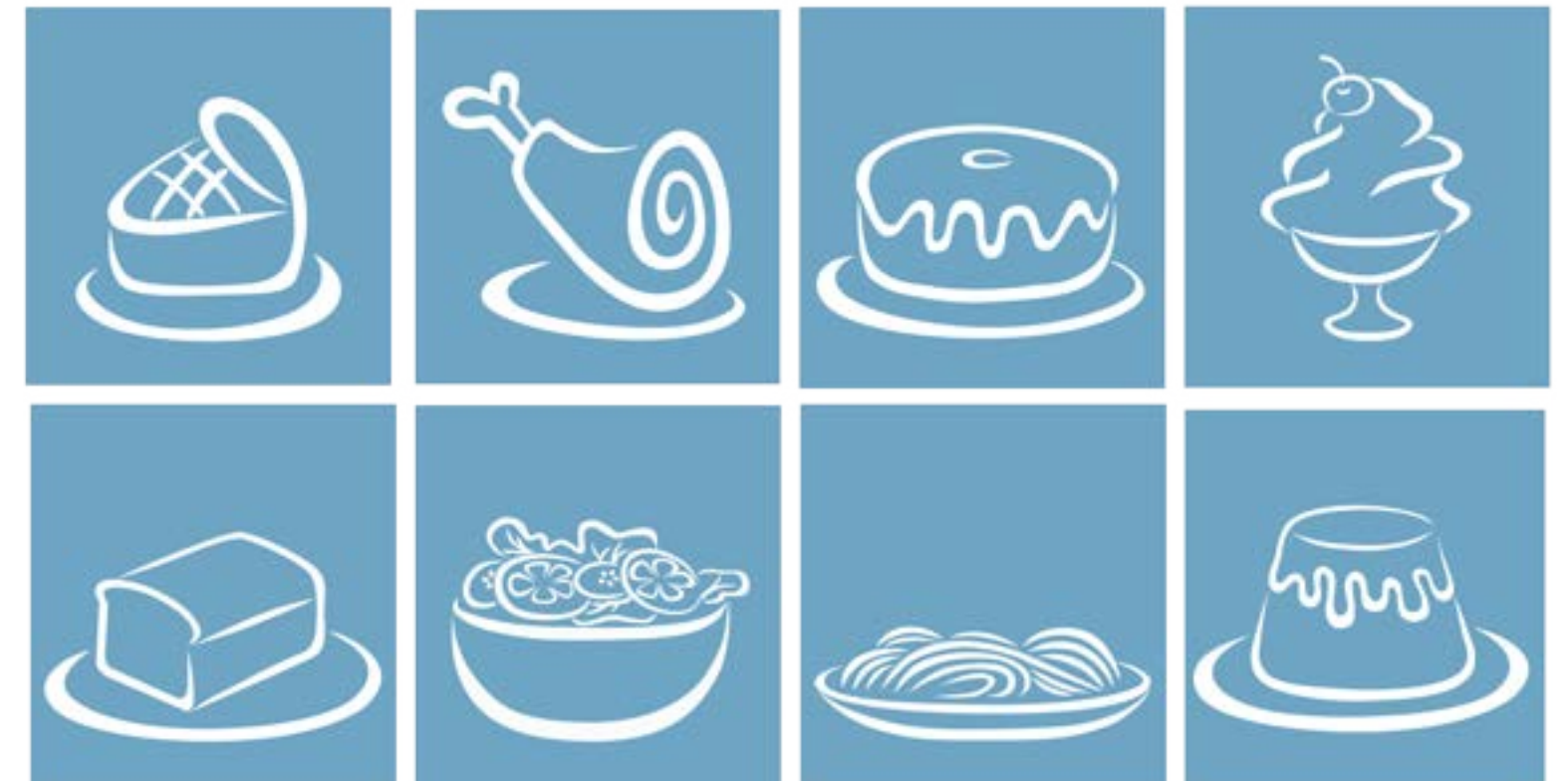


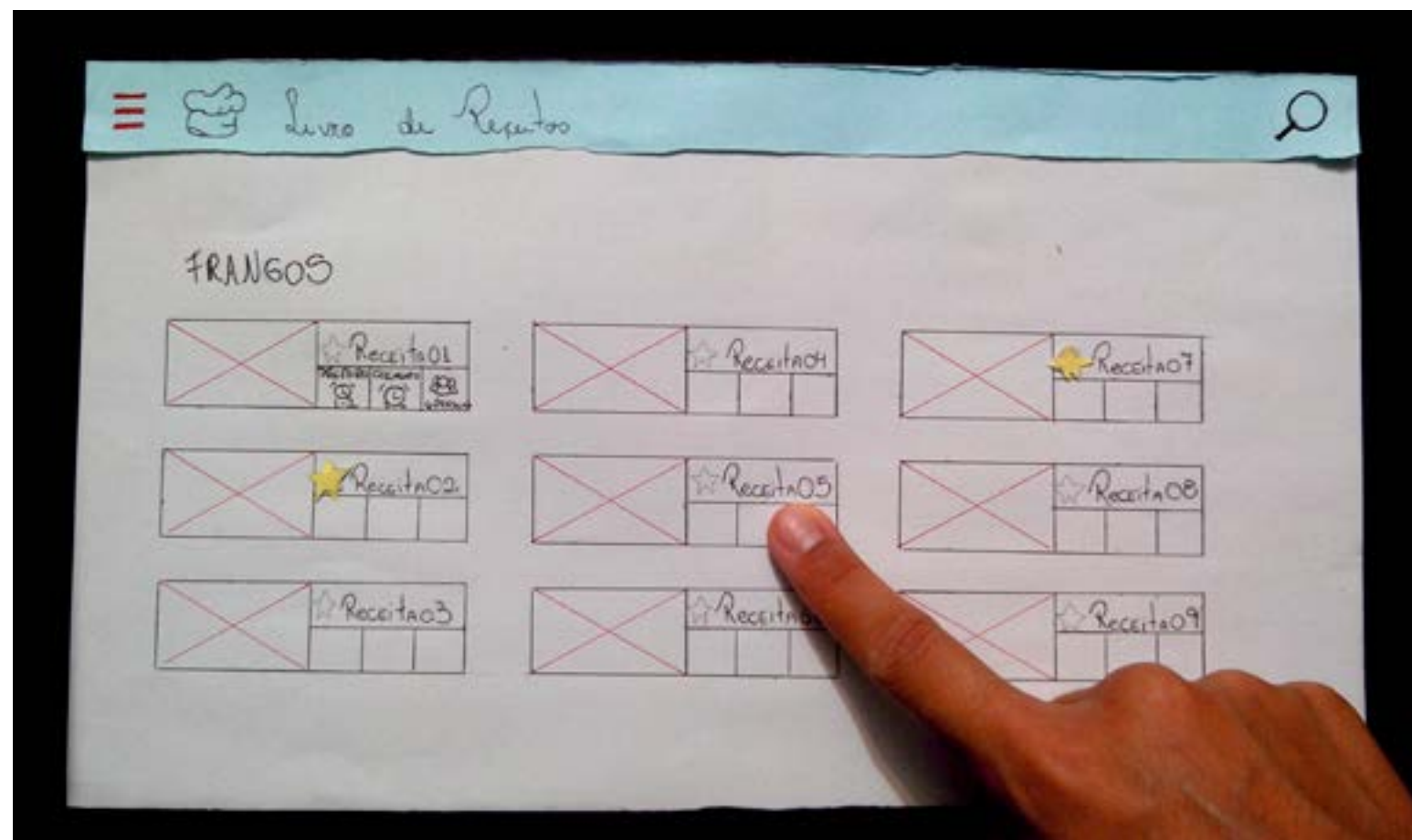
Figura 28 – Alguns dos ícones desenhados para o menu de receitas²⁹

²⁸ ²⁹ Figuras produzidas pela autora

O aplicativo

O processo de desenvolvimento do aplicativo tinha como tarefa primária acolher todas as necessidades relatadas pelo usuário de forma que elas se integrassem em seu funcionamento, sem que houvesse a necessidade de sair de uma tela para ter acesso ao conteúdo de outra. Também era necessário pensar em sua estrutura de forma que todo o conteúdo fosse acessado de forma rápida e simples, como se fossem atalhos, excluindo a necessidade de passar por várias telas.

Desta forma realizei testes em papel com a estrutura do aplicativo, para estudar seu funcionamento e buscar uma navegação satisfatória tanto para celulares como para desktops. (figura 29).



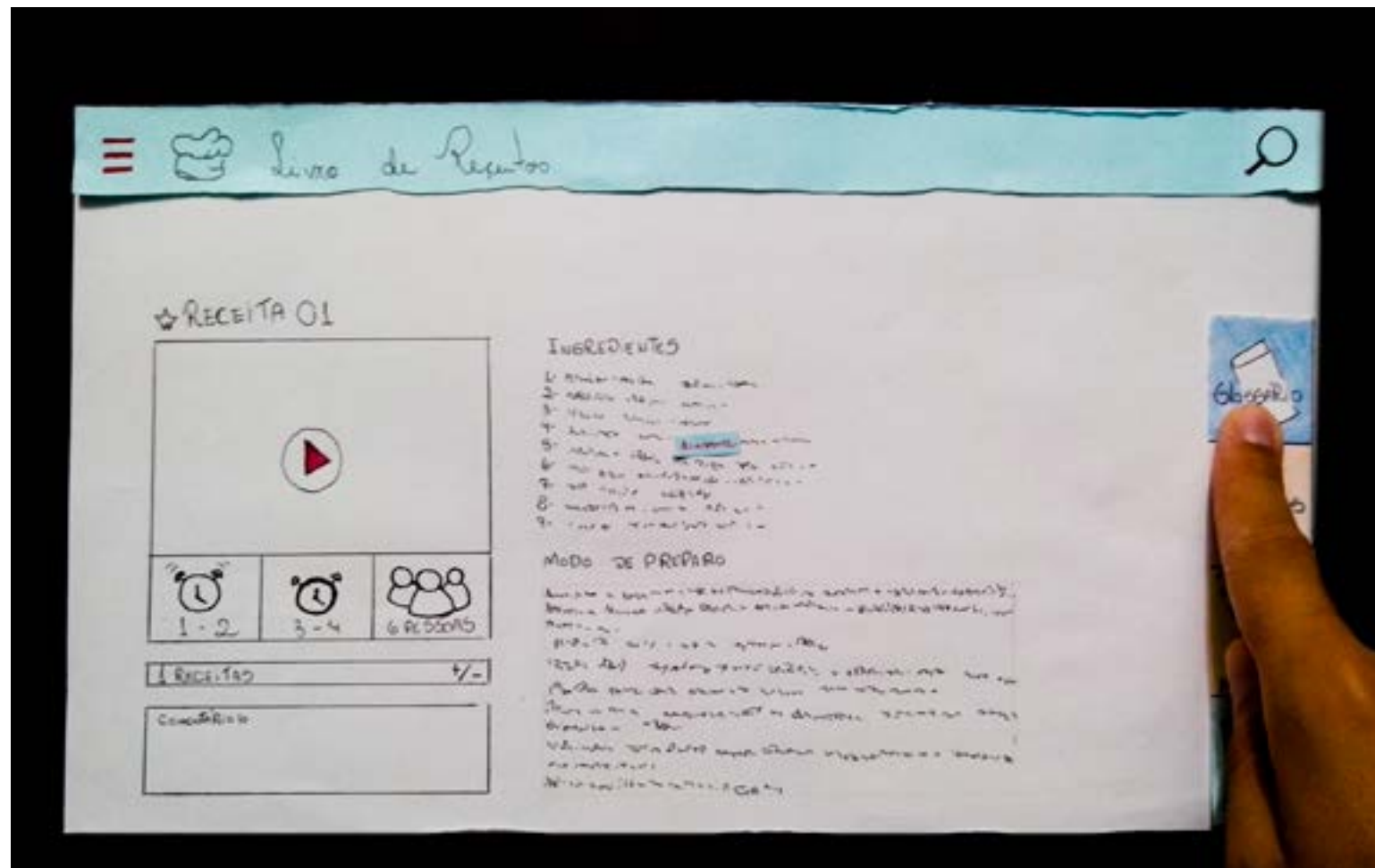






Figura 29 – Estudos de navegação do aplicativo³⁰

³⁰ Figuras do acervo pessoal da autora

Apesar de o projeto ter sido desenvolvido para ser adaptável aos diversos tamanhos de telas em maio de 2016 a Microsoft anunciou a uma parada temporária na fabricação dos dispositivos Windows Phone, fazendo com que as menores telas para as quais o aplicativo seria desenvolvido seria a dos *tablets*.

Apesar de o tamanho das telas dos *tablets* ser superior a tela dos celulares o bom funcionamento nestes dispositivos seria proporcionado pelo mesmo comportamento apresentado nos *smartphones*.

Para a execução do projeto decidi criar as telas finais para o projeto voltadas para computadores, visto que dentro da plataforma Windows estes são os dispositivos mais utilizados no país. Em parceria com o Laboratório de Tecnologia da Informação Aplicada (LTIA) foi possível criar o aplicativo junto a desenvolvedores de forma que ele realmente funcionasse em um desktop ou notebook.

Na tela inicial decidi trazer uma característica marcante das receitas da minha avó que são os dias da semana em que elas costumam ser feitas, como por exemplo, o domingo é o dia de lasanha, e na sexta o dia do cuscuz. Ao vincular essas receitas na tela inicial do aplicativo, as mesmas servem como uma sugestão para quem acessa o aplicativo sem saber ainda o que vai cozinhar.



Figura 30 – Tela de apresentação do aplicativo³¹

³¹ Captura de tela para ilustração do funcionamento do aplicativo realizada no computador da autora

Ainda na tela inicial é possível acessar o restante do conteúdo do aplicativo através de um menu, no canto superior esquerdo, ou através da barra de busca no canto superior direito. Exibir o menu com o conteúdo e principalmente a barra de busca como uma das primeiras opções é fundamental para que a navegação realizada através de leitores de tela seja mais eficiente. Além disso, deixá-lo acessível a todo momento permite que o usuário navegue pelos diversos conteúdos do aplicativo sem a necessidade de voltar páginas.



Figura 31 – Acesso ao conteúdo do aplicativo pelo menu superior³²

Através do menu superior é possível acessar a todas as receitas que foram divididas inicialmente entre doces e salgadas. Após o acesso a um desses dois grupos uma nova divisão foi criada, gerando grupos de alimentos, e dentro de cada um é possível encontrar as receitas relacionadas ao grupo. Assim se o usuário escolher a categoria "receitas doces" ele será redirecionado para categorias de receitas, como bolos, tortas, gelados, pudins, etc. (figura 32), e ao escolher uma dessas opções já é possível ter acesso a todas as receitas desta categoria (figura 33).



Figura 32 - Categorias de receitas³³

³² ³³ Capturas de tela para ilustração do funcionamento do aplicativo realizada no computador da autora



Figura 33 – Página das receitas com nome, foto e algumas informações sobre as receitas³⁴

Na visualização rápida das receitas, informações como nome da receita, número de porções e alguns tempos necessários para execução da receita são exibidos juntos de uma foto ilustrativa. Desta forma o usuário já consegue fazer uma prévia seleção a partir de seu tempo disponível para cozinhar ou a partir do número de pessoas que serão servidas.

Ao escolher uma receita a página da receita é aberta. Nela é possível encontrar a maior parte do conteúdo do aplicativo acessível de forma fácil. Na área central, o conteúdo voltado para a receita selecionada se divide em dois blocos visuais verticalizados. A esquerda é possível encontrar o vídeo relacionado a receita, embaixo dele um conversor de medidas, que altera as quantidades de ingredientes a partir do número de receitas que o usuário deseja fazer, e uma área de comentários, para que ele faça anotações pessoais em relação àquela receita (figura 34).



Figura 34 – Página da receita³⁵

Ao lado do vídeo a receita com ingredientes e modo de preparo fica disponível na tela. Em telas menores, como os celulares e *tablets* esta parte do conteúdo ficará recolhida abaixo dos comentários, caso o usuário tiver interesse em acessá-la, através de um toque na tela, o conteúdo aparecerá. Para as receitas que podem ter algum de seus ingredientes substituídos por outros ingredientes similares, o mesmo aparece destacado com o texto em outra cor, quando o usuário seleciona o texto uma janela com as sugestões aparece na tela; ao selecionar uma delas, o ingrediente muda na receita.

A tela de receitas possui também um menu lateral desenvolvido para auxiliar o usuário com alguns recursos em caso de dúvidas durante a execução do prato. Diferente do menu superior, o menu lateral se sobrepõe a tela da receita ao invés de sair dela por completo, permitindo a volta para a receita a qualquer momento, sem necessidade de maior navegação (figura 35).



Figura 35 – Acesso ao conteúdo do glossário sem sair da tela da receita³⁶

As opções presentes no menu lateral também estão disponíveis através do menu superior e incluem uma página de glossário, para consulta de nomes de alimentos e técnicas desconhecidas, com um texto curto relacionado ao item e uma foto ilustrativa.

A página com dicas de medidas, que tem a função de auxiliar em relação ao uso de medidas como colheres, xícaras e copos, a quantidade em mililitros que cada uma comporta, e a equivalência entre elas.



Figura 36 – Composição de fotos e fontes para explicar a quantidade de medidas dos utensílios³⁷

Semelhante as páginas vinculadas às receitas, as de técnicas trazem vídeos para exemplificar os processos apresentados, entretanto, como os processos são muito mais visuais que textuais, as informações - tanto no menu quanto na página da técnica escolhida - são simplificadas. Na página da técnica o quadro de vídeo é aumentado, se aproveitando melhor do espaço disponível (figuras 37 e 38).

³⁶ ³⁷ Capturas de tela para ilustração do funcionamento do aplicativo realizada no computador da autora

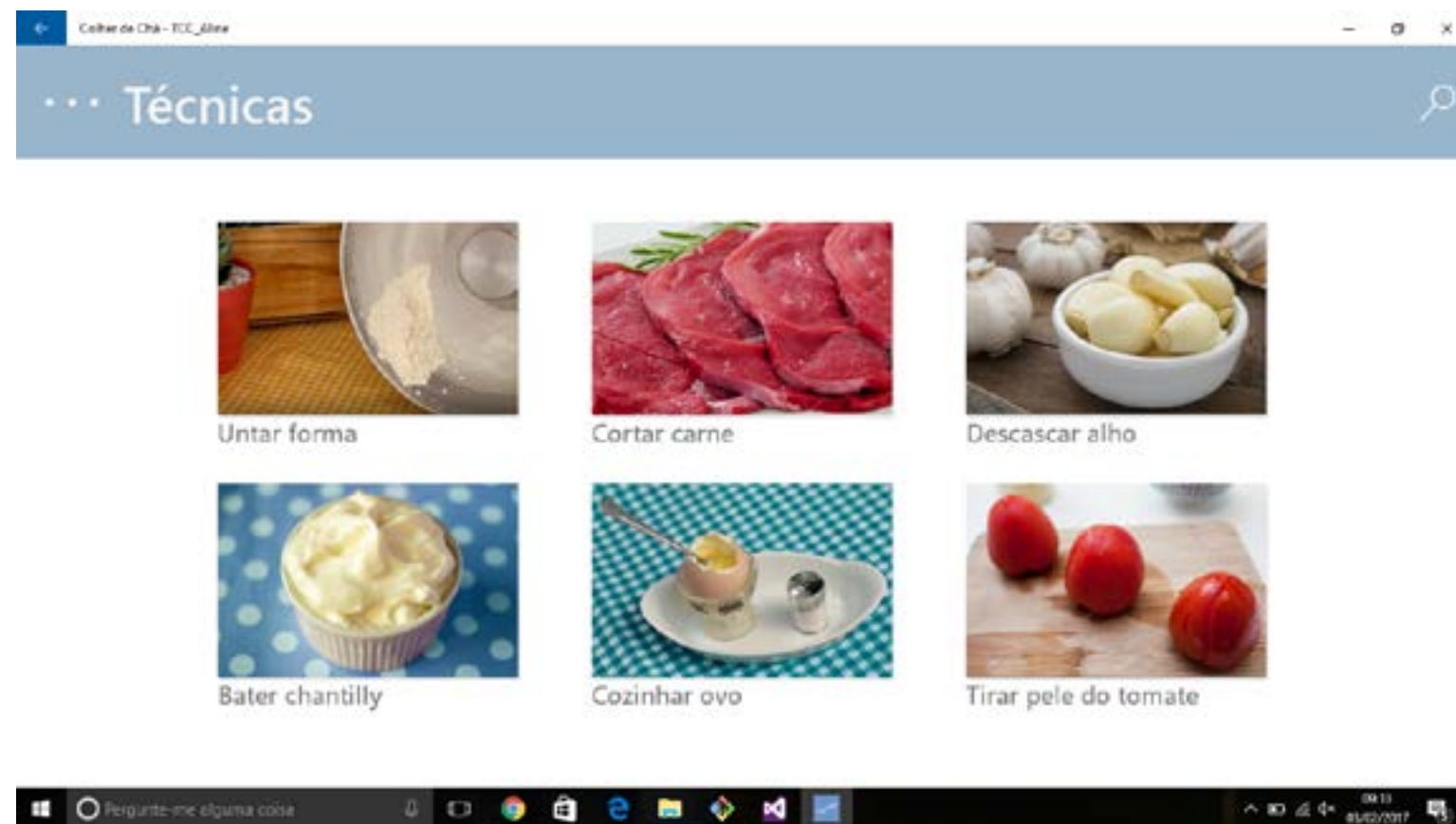


Figura 37 – Menu com técnicas³⁸



Figura 38 – Tela com o vídeo das técnicas³⁹

Além destas funções, a função timer foi pensada para que o usuário tivesse maior controle do tempo, evitando possíveis acidentes com tempo de cozimento. Visto a complexidade do desenvolvimento de um *timer*, a função se encontra em desenvolvimento.

³⁸ ³⁹ Capturas de tela para ilustração do funcionamento do aplicativo realizada no computador da autora

Os vídeos

A partir da pesquisa realizada no Google Forms, um dos itens que foi mais apontado pelos participantes como necessário para um aplicativo de receitas foi a criação de vídeos como complementação do conteúdo escrito. Os vídeos têm como função mostrar como a receita é feita, para o usuário ter uma noção se ele poderá fazer todo o processo e retirar possíveis dúvidas existentes.

Para que os vídeos fossem vinculados ao aplicativo precisei criar um canal no Youtube, desta forma os vídeos poderiam ser reproduzidos quando o usuário estivesse conectado a uma rede. Apesar de o acesso não se dar no modo *offline*, tornar o vídeo vinculado ao canal do Youtube permite que o aplicativo fique mais leve, pois não é necessário o download de todo o conteúdo.

Roteiro

O vídeo tem como função passar de forma fácil, rápida e dinâmica o passo a passo de como a receita pode ser feita. O vídeo deve captar a atenção do usuário de forma que em poucos minutos ou segundos ele seja capaz de ao menos compreender o processo. Pensando nisso as gravações foram realizadas em diversos ângulos, tornando mais dinâmicas as cenas e gerando uma quantidade maior de materiais para a edição. Outro recurso utilizado buscando manter a atenção de quem assiste aos vídeos foi brincar com as formas e elementos, que em parceria com a edição deslocam a atenção do usuário para legendas ou elementos importantes (figura 39).



Figura 39 - Uso de elementos na edição para captar a atenção o espectador⁴⁰

⁴⁰ Capturas de tela para ilustração dos frames do vídeo

Cenografia

Diferente do aplicativo o vídeo me permitia uma linguagem um pouco diferente e livre em relação à identidade. Entretanto nela eu conseguiria passar de forma mais detalhada, com texturas, cores e estampas, um pouco das referências usadas para a identidade.

O cenário foi pensado para restringir o espaço de captação das imagens, de forma que os ângulos de captura da imagem fossem sempre superiores e frontais, permitindo que apenas a imagem das mãos manuseando os equipamentos e alimentos fosse capturada. Uma estante de madeira foi criada para preencher o fundo, e caixotes foram utilizados para preencher os espaços em branco que eram gerados pelo cenário.

Em busca de utilizar elementos que chamassem mais atenção, com as cores mais vibrantes presentes na identidade o amarelo e o rosa foram utilizados nos elementos presentes no cenário, como nos vasos de flores e na toalha sobre a mesa.

Vinheta e edição

Na edição e vinheta encontrei a possibilidade de utilizar as linhas da identidade tornado-as animadas. Assim na vinheta as linhas que se transformam em uma panela também são as linhas do vapor gerado pela panela, se transformando em uma cebola que, ao ser cortada por uma faca, se transforma no formato da colher (figura 40).

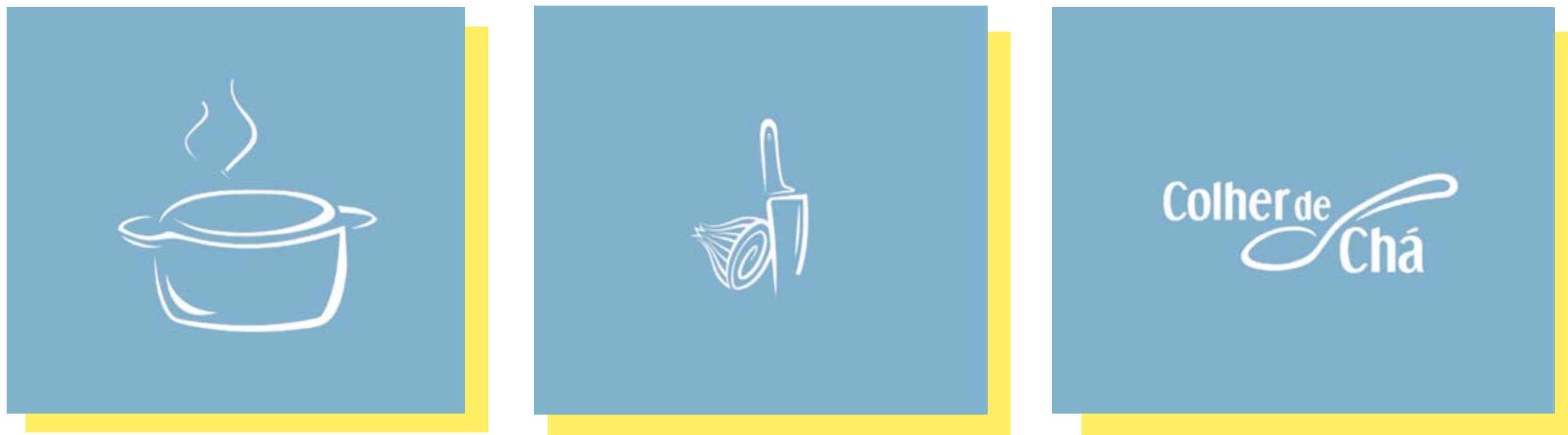


Figura 40 – alguns frames da vinheta⁴¹

⁴¹ Capturas de tela para ilustração dos frames da vinheta

No decorrer do vídeo as linhas também são utilizadas como elementos visuais, criando novas imagens ou enfatizando o movimento (figura 41).



Figura 41 – Uso das linhas como elementos visuais no vídeo⁴²



⁴² Capturas de tela para ilustração dos frames do vídeo

Os textos escritos e o áudio trabalham em conjunto com o a imagem buscando proporcionar a todos os usuários o acesso ao conteúdo. Desta forma tanto um usuário com uma deficiência visual como uma deficiência auditiva podem acompanhar o vídeo sem encontrar uma dificuldade em sua deficiência. Os textos escritos, além de servirem como um método de inclusão também tem a função de dar ênfase em etapas ou quantidades de ingredientes auxiliando na fixação do processo pelo usuário, desta forma são apresentados em diferentes tamanhos, e brincando com as fontes, se tornando mais um dos recursos visuais do conjunto.

Como os vídeos são vinculados ao Youtube, ao final de cada um deles os ingredientes e o modo de preparo ganham espaço, desta forma, mesmo que os vídeos não sejam vistos através do aplicativo o espectador ainda terá acesso a receita escrita.

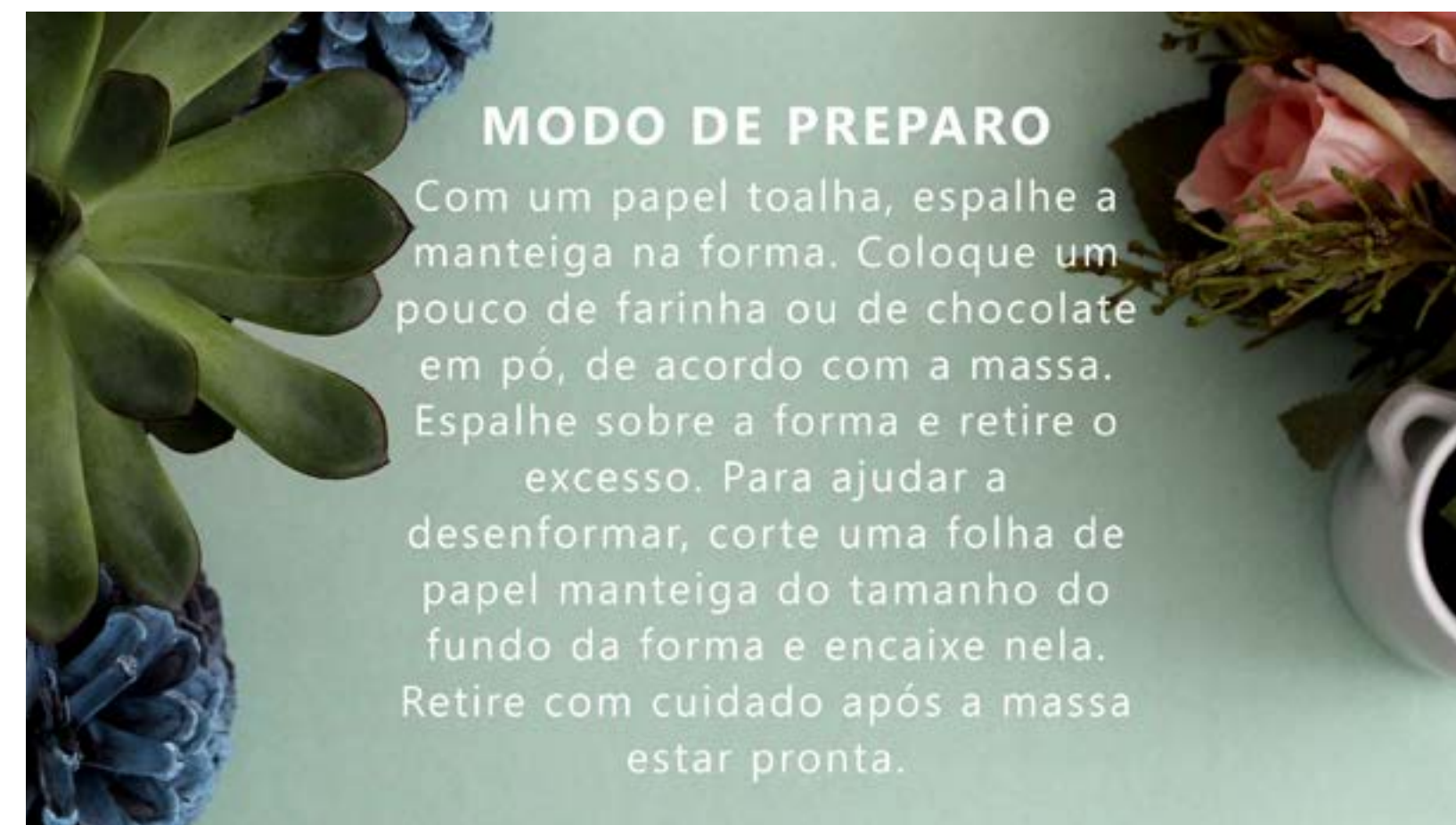


Figura 42 – Apresentação da receita escrita ao final do vídeo⁴³



Conclusão

Conclusão

A decisão de trabalhar com áreas tão distintas de minha habilitação se tornou um processo desafiador, mas extremamente prazeroso e repleto de aprendizados. Pude aprender um pouco de três diferentes áreas do design e ainda desenvolver meu processo criativo a partir das minhas referências.

Fazer este trabalho foi um processo extremamente delicado onde as memórias e emoções foram usadas como base para a construção do projeto. Definir através de um nome e uma identidade toda minha vivência na casa de minha vó me parecia ao mesmo tempo extremamente complexo mas também extremamente fluido.

Fazer este trabalho também foi um processo árduo. Mergulhei em áreas nas quais tive pouco contato durante a faculdade e isso me fez estudar muitas vezes conceitos e técnicas desde os princípios básicos, mas que me fizeram crescer tão rápido que posso dizer que me sinto orgulhosa do resultado.

O projeto busca atender a todos os tipos de usuários, desta forma dei uma especial atenção para a navegação do aplicativo, tornando qualquer usuário capaz de acessar o conteúdo do aplicativo. A navegação que sugeri no projeto entretanto necessita de testes e avaliações para ser a melhor escolha e encontrar os pontos que necessitam de modificação para melhora.

Analisando o produto final vejo que há pontos que precisam ser melhorados mas que me dão a vontade de continuar com o projeto. O projeto hoje vem como um presente a minha família, como forma de registrar não só as receitas, mas um pouquinho da essência de um domingo na casa da vó.

Bibliografia

Agência EFE, 2016. **"Brasil é "fenômeno" no mercado de aplicativos, afirma Google"**, <<http://www.efe.com/efe/brasil/brasil/brasil-e-fenomeno-no-mercado-de-aplicativos-afirma-google/50000239-3096640>>. Acesso em 03 de janeiro 2017.

Allsopp, J., 2000. **"A Dao of Web Design"**. A list apart, 07 abril 2000. Disponível em: <<http://alistapart.com/article/dao>>. Acesso em 02 janeiro 2017.

BRASIL. DECRETO Nº 5.296, de 02 de dezembro de 2004. Estabelece normas gerais e critérios básicos pra a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 03 de dezembro de 2004.

Borba, F.S., 2004. **Dicionário Unesp do português contemporâneo**. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, São Paulo, 2004.

El País, 2016. **"A febre dos vídeos de receita invade o Facebook"**. Disponível em: <http://brasil.elpais.com/brasil/2016/02/08/estilo/1454957542_986116.html>. Acesso em 04 de janeiro 2017.

e-MAG, 2014. **Modelo de Acessibilidade em Governo Eletrônico**. Disponível em: <<https://www.governoeletronico.gov.br/eixos-de-atuacao/governo/acessibilidade>>. Acesso em 10/01/2017>.

____ ISO 9241-11. 1998. **Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs). Part 11: Guidance on usability**.

____ ISO 9241-171. 2008. **Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs). Part 171: guidance on software usability**.

Krug, S., 2006, **"Don't make me think"**. Berkeley, CA: New Riders, 2006.

Marcotte, E., 2010. **"Responsive web design"**. A list apart, 25 maio 2010. Disponível em: <<http://alistapart.com/article/responsive-web-design>>. Acesso em 02 de janeiro de 2017.

MEF – Mobile Ecosystem Forum, 2016, **"Global insights into chat apps and sms usage"**. Disponível em : <http://www.mobileecosystemforum.com/wp-content/uploads/2016/06/Messaging_Report.pdf>. Acesso em 06 de janeiro de 2017.

MITI, 2016. “**Geração Y: tudo o que você precisa saber sobre os millennials**”. Disponível em: <<http://miti.com.br/blog/geracao-y-tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-os-millennials/>>. Acesso em 03 de janeiro de 2017.

Solvus, 2016. “**22 estatísticas do mercado de aplicativos que TODOS precisam saber**”. Disponível em: <<http://solvus.com.br/22-estatisticas-do-mercado-de-aplicativos-que-todos-precisam-saber/>>. Acesso em 20 de dezembro de 2017.

Valor, 2016. “**Mais da metade da população brasileira acessa a internet, aponta IBGE**”. Disponível em: <<http://www.valor.com.br/brasil/4513070/mais-da-metade-da-populacao-brasileira-acessa-internet-aponta-ibge> ou as ferramentas oferecidas na página>. Acesso em 02 de janeiro 2016.

The Wall Street Journal, 2015. “**Food Videos Rule on Facebook**”. Disponível em: <<http://www.wsj.com/articles/food-videos-rule-on-facebook-1448276400>>. Acesso em 05 de janeiro de 2017.

Thinkwithgoogle, 2014. “**Millennials consomem cada vez mais vídeos de culinária no youtube**”. Disponível em <<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/articles/millennials-eat-up-youtube-food-videos.html> >. Acesso em 03 de janeiro 2017.

W3C/WCAG, 2014. **General Techniques for WCAG 2.0**. Disponível em: <<http://www.w3c.br/pub/Materiais/PublicacoesW3C/cartilha-w3cbr-acessibilidade-web-fasciculo-I.html>>. Acesso em 05 de janeiro de 2017.

Wingate, I.B. **Laboratory swatch book: textile fabric and their selection**. Revised Edition. New York, Prentice-Hall, 1942;

Bibliografia complementar

Bringhurst, R. **Elementos do estilo tipográfico**. Editora Cosac Naify São Paulo, 2005.

Dabner, D. **Curso de design gráfico: Princípios e Práticas**. Editora GG São Paulo 2014

Lupton, E. **Pensar com tipos**. Editora Cosac Naify São Paulo, 2013.

Niemeyer, L. **Tipografia: Uma apresentação**. Editora 2AB Rio de Janeiro, 2010.

Williams, R. **Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual 8 ed**. Tradução por Laura Kallin Gillon. Editora Callis São Paulo, 1995.

