

**INSTITUTO FEDERAL GOIANO - CAMPUS CERES
BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

LÁYZA FERREIRA LOPES

**ANÁLISE COMPARATIVA DE UI E UX EM APLICATIVOS MÓVEIS UTILIZADOS
POR JOVENS ADULTOS: Estudo Inspirador para a Melhoria do StoryStock**

CERES - GO

2024

LÁYZA FERREIRA LOPES

**ANÁLISE COMPARATIVA DE UI E UX EM APLICATIVOS MÓVEIS UTILIZADOS
POR JOVENS ADULTOS: Estudo Inspirador para a Melhoria do StoryStock**

Trabalho de curso apresentado ao curso de Bacharelado em Sistemas de Informação do Instituto Federal Goiano – Campus Ceres, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Sistemas de Informação, sob orientação do Prof. Isaac Mendes de Melo.

CERES - GO

2024



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CURSO

Aos 13 dias do mês de dezembro do ano de dois mil e vinte e quatro, realizou-se a defesa de Trabalho de Curso da acadêmica Láyza Ferreira Lopes, do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação, matrícula 2021103202030270, cujo título é “ANÁLISE COMPARATIVA DE UI E UX EM APLICATIVOS MÓVEIS UTILIZADOS POR JOVENS ADULTOS: Estudo Inspirador para a Melhoria do StoryStock”. A defesa iniciou-se às 16 horas e 37 minutos, finalizando-se às 17 horas e 50 minutos. A banca examinadora considerou o trabalho APROVADO com média 8,28 no trabalho escrito, média 9,00 no trabalho oral, apresentando assim média aritmética final de 8,64 pontos, estando o estudante APTO para fins de conclusão do Trabalho de Curso.

Após atender às considerações da banca e respeitando o prazo disposto em calendário acadêmico, o estudante deverá fazer a submissão da versão corrigida em formato digital (.pdf) no Repositório Institucional do IF Goiano – RIIF, acompanhado do Termo Ciência e Autorização Eletrônico (TCAE), devidamente assinado pelo autor e orientador.

Os integrantes da banca examinadora assinam a presente.

(Assinado Eletronicamente)

Orientador

Isaac Mendes de Melo

(Assinado Eletronicamente)

Membro da banca

Roitier Campos Goncalves

(Assinado Eletronicamente)

Membro da banca

Igor Justino Rodrigues

Documento assinado eletronicamente por:

- Isaac Mendes de Melo, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO , em 13/12/2024 17:54:17.
- Roitier Campos Goncalves, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO , em 13/12/2024 17:58:48.
- Igor Justino Rodrigues, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO , em 13/12/2024 18:20:21.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 13/12/2024. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifgoiano.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 662063

Código de Autenticação: 8fe3442219



INSTITUTO FEDERAL GOIANO
Campus Ceres
Rodovia GO-154, Km 03, SN, Zona Rural, CERES / GO, CEP 76300-000
(62) 3307-7100



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

Identificação da Produção Técnico-Científica

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Tese | <input type="checkbox"/> Artigo Científico |
| <input type="checkbox"/> Dissertação | <input type="checkbox"/> Capítulo de Livro |
| <input type="checkbox"/> Monografia – Especialização | <input type="checkbox"/> Livro |
| <input checked="" type="checkbox"/> TCC - Graduação | <input type="checkbox"/> Trabalho Apresentado em Evento |
| <input type="checkbox"/> Produto Técnico | e Educacional - Tipo: |

Nome Completo do Autor: Láyza Ferreira Lopes

Matrícula: 2021103202030270

Título do Trabalho: ANÁLISE COMPARATIVA DE UI E UX EM APLICATIVOS MÓVEIS UTILIZADOS POR JOVENS ADULTOS: Estudo Inspirador para a Melhoria do StoryStock

Restrições de Acesso ao Documento

Documento confidencial: Não Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 13/12/2024

O documento está sujeito a registro de patente? Sim Não

O documento pode vir a ser publicado como livro? Sim Não

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

- o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

Ceres, 06 de janeiro de 2025.

Assinatura eletrônica do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

Ciente e de acordo:

Assinatura eletrônica do orientador

Documento assinado eletronicamente por:

- **Lázya Ferreira Lopes**, 2021103202030270 - **Discente**, em 06/01/2025 08:12:27.
- **Isaac Mendes de Melo**, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO, em 06/01/2025 08:13:10.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 06/01/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifgoiano.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 665200

Código de Autenticação: e6eebdc232



INSTITUTO FEDERAL GOIANO
Campus Ceres
Rodovia GO-154, Km 03, SN, Zona Rural, CERES / GO, CEP 76300-000
(62) 3307-7100

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho com todo meu carinho à minha família, que sempre esteve ao meu lado, me apoiando em cada momento. Agradeço especialmente à minha mãe, que teve a paciência de me ouvir inúmeras vezes durante os ensaios, e ao meu pai, por nunca poupar esforços para me ajudar e por estar sempre presente. Ao meu irmão, sou grata pelos conselhos profissionais que me guiaram ao longo dessa jornada.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha profunda gratidão ao Instituto Federal Goiano - Campus Ceres, por ser uma instituição acolhedora e profissional, que proporcionou todo o suporte necessário para que eu pudesse concluir mais essa etapa importante da minha vida. Agradeço imensamente ao meu orientador, cujo empenho e suporte foram indispensáveis durante o desenvolvimento deste trabalho. Sua paciência e dedicação foram fundamentais para meu aprendizado em todas as disciplinas que ele ministrou, contribuindo significativamente para a realização deste projeto. Quero também agradecer a todos os meus professores, que, com seu conhecimento e orientação, foram essenciais para o meu desenvolvimento acadêmico e pessoal. Tenho um carinho especial por cada um. Por fim, dedico uma palavra de gratidão às amizades que fiz durante a faculdade. Vocês tornaram essa jornada mais leve e especial, com apoio, risadas e momentos de companheirismo que foram fundamentais para o meu bem-estar ao longo de todo esse processo.

"O design não é apenas o que parece e o que se sente. O design é como funciona."
Steve Jobs

RESUMO

O estudo em questão apresenta uma análise detalhada de aplicativos populares como *Instagram*, *Enjoei*, *Duolingo* e *Netflix*, com o objetivo de extrair percepções fundamentais para melhorar o *design* da interface do usuário (UI) e a experiência do usuário (UX) no aplicativo *StoryStock*. Focando no desenvolvimento do *front-end* que se encontra ainda em fase de implementação, serão aplicados métodos de análise comparativa e heurística para examinar práticas de *design* inteligentes e verificar as tendências em desenvolvimento. A metodologia engloba revisão bibliográfica dos princípios de UI/UX, coleta de dados por meio de observação direta e análise de *feedback* de avaliadores. É esperado que as implicações provoquem um entendimento mais detalhado das expectativas do que o usuário almeja do *software*, capacitando para melhorias bem consideráveis na UI/UX do *StoryStock* para certificar que o usuário tenha uma experiência intuitiva, simplificada e satisfatória dentro do aplicativo. Cumprido os requisitos para que o *software* seja alinhado às exigências do mercado atual.

Palavras-chave: Aplicativos móveis . Experiência de usuário . Interface do usuário.

ABSTRACT

This study presents a detailed analysis of popular apps such as Instagram, Enjoei, Duolingo, and Netflix, aiming to extract key insights to enhance the user interface (UI) design and user experience (UX) of the StoryStock app. Focusing on the front-end development still in its implementation phase, comparative and heuristic analysis methods will be applied to examine smart design practices and identify emerging trends. The methodology includes a literature review of UI/UX principles, data collection through direct observation, and analysis of evaluator feedback. It is expected that these implications will lead to a deeper understanding of user expectations from the software, enabling significant improvements in StoryStock's UI/UX to ensure users have an intuitive, streamlined, and satisfying experience within the app, meeting current market demands.

Keywords: Mobile applications . User experience . User interface.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Probabilidade de uso do StoryStock pelos usuários antes das melhorias.....	24
Figura 2: Probabilidade de uso do StoryStock pelos usuários depois das melhorias.....	25
Figura 3: Níveis de conforto no uso do StoryStock pelos usuários antes das melhorias.....	26
Figura 4: Níveis de conforto no uso do StoryStock pelos usuários depois das melhorias.....	27
Figura 5: Aceitação da proposta do StoryStock antes das melhorias.....	28
Figura 6: Aceitação da proposta do StoryStock depois das melhorias.....	30
Figura 7: Opinião dos usuários em relação a aparência do StoryStock antes das melhorias.....	31
Figura 8: Opinião dos usuários em relação a aparência do StoryStock depois das melhorias.....	32
Figura 9: Tela inicial do protótipo original.....	34
Figura 10: Tela inicial do protótipo após as melhorias.....	35
Figura 11: Tela home do protótipo original.....	36
Figura 12: Tela home do protótipo após as melhorias.....	37
Figura 13: Tela de busca do protótipo original.....	38
Figura 14: Tela de busca do protótipo após as melhorias.....	39

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

UX - Experiência de Usuário.....	11
UI - Interface de Usuário.....	11
IA - Inteligência Artificial.....	41

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. REVISÃO DE LITERATURA.....	12
3. JUSTIFICATIVA.....	15
4. OBJETIVOS.....	16
4.1 Objetivo Geral.....	16
4.2 Objetivos Específicos.....	17
5. METODOLOGIA.....	17
6. RECURSOS E ORÇAMENTO.....	18
7. CRONOGRAMA.....	19
8. CAPÍTULO I: Introdução e Contextualização.....	21
8.1 Contexto Geral do Problema.....	21
8.2 Objetivos do Aplicativo.....	21
8.3 Relevância do Estudo.....	21
9. CAPÍTULO II: Metodologia e Procedimentos de Pesquisa.....	22
9.1 Abordagem Metodológica.....	22
9.2 Ferramentas Utilizadas.....	23
9.3 Coletas de Dados.....	24
9.4 Desenvolvimento e Estruturação dos Wireframes.....	32
9.5 Análise e Interpretação dos Dados.....	33
10. Capítulo III: Resultados e Discussões.....	33
10.1 Comparação dos Protótipos: Antes e Depois.....	33
10.2 Desafios Encontrados.....	40
10.3 Recomendações para Pesquisas Futuras.....	40
10.4 Contribuições para o Mercado de Aplicativos Móveis.....	41
REFERÊNCIAS.....	42

1. INTRODUÇÃO

Os aplicativos móveis estão aumentando com o passar dos anos, de acordo com Prashansa, o Brasil foi o quarto maior mercado de downloads de aplicativos em 2021 e dentro dessa mesma pesquisa foi identificado que os brasileiros ficam cerca de 5,4 horas por dia em aplicativos (Shrestha, 2023) e, com esse avanço e desenvolvimento da tecnologia, acabam promovendo alguns problemas, pois o aplicativo tem que incluir o UX Design, cujo objetivo é proporcionar a melhor experiência possível ao usuário, focando primariamente nas necessidades e expectativas do usuário (L, 2024).

Nesta circunstância, a análise da interface do usuário (UI) e da experiência do usuário (UX) se tornou indispensável para a prosperidade de qualquer software. Este projeto tem como foco o estudo comparativo da UI e UX de aplicativos móveis populares, com ênfase no aplicativo StoryStock, que se encontra em fase de implementação.

A interface é onde ocorre as decisões tomadas pelo designer de interação, de como as pessoas usam o produto e de como este deve responder, são percebidas. Ou seja, a interface é em que as funcionalidades invisíveis de um sistema ficam visíveis e podem ser acessadas e usadas (UX e Usabilidade em mobile e web, p. 141). A importância desta pesquisa para a comunidade científica está na urgência de entender como diversas práticas de design e tendências emergentes afetam a usabilidade e a satisfação dos usuários.

O problema que motivou este trabalho foi a dificuldade em criar uma interface que atenda às necessidades funcionais dos usuários e que também tenha uma experiência agradável e intuitiva.

As perguntas que guiaram esta pesquisa foram:

- Quais são as melhores práticas de *design* de UI/UX aplicadas em aplicativos populares?
- Como essas práticas podem ser adaptadas para melhorar o *StoryStock*?
- Que funcionalidades são imprescindíveis para os usuários do *StoryStock*?

A pesquisa formulou as seguintes hipóteses:

- Aplicar práticas de *design* eficazes observadas em aplicativos populares para melhorar a usabilidade do *StoryStock*;
- Identificar as expectativas e necessidades dos usuários resultará em uma UI/UX mais intuitiva e satisfatória;

- Incorporar *feedback* dos usuários durante o processo de *design* permitirá ajustes mais precisos e alinhados com suas demandas.

Os objetivos deste estudo são:

- Analisar minuciosamente a UI e UX de aplicativos populares como *Instagram*, *Enjoei*, *Duolingo* e *Netflix*;
- Identificar e adaptar práticas de *design* eficazes para o melhoramento do *StoryStock*;
- Coletar e analisar *feedback* dos usuários para orientar melhorias no *design* do *StoryStock*.

Os métodos utilizados podem ser quantitativos ou qualitativos, exploratórios ou avaliativos, com ou sem a participação do usuário, variando de observações e entrevistas contextuais, aplicação de questionários (*online* ou pessoalmente), grupos de foco e etnografia à leitura sobre temas relacionados ao domínio do negócio, análise competitiva, análise heurística, *card sorting* e testes de usabilidade com protótipos ou produtos já existentes (UX e Usabilidade em mobile e web, p. 25).

Neste estudo, foram elaboradas algumas perguntas em relação ao *design* atual do *StoryStock* para que os avaliadores selecionados respondessem de forma *online*. Dessa maneira, é esperado que os resultados deste estudo permitam uma compreensão mais profunda das expectativas e necessidades dos usuários, levando a melhorias consideráveis na UI/UX do *StoryStock* e assegurando uma experiência de usuário mais intuitiva, satisfatória e que corresponda às exigências dos clientes.

2. REVISÃO DE LITERATURA

O *design* de interface e experiência do usuário (UI/UX) desempenha um papel muito importante no sucesso e na popularidade dos aplicativos móveis (Custódio, 2023). Este estudo se baseia em uma vasta revisão de literatura para embasar teoricamente a análise comparativa de UI/UX em aplicativos móveis populares e o desenvolvimento do aplicativo *StoryStock*.

A interface do usuário (UI) é onde as decisões do *designer* sobre como os usuários interagem com o produto se tornam visíveis e acessíveis (UX e Usabilidade em *mobile* e *web*, p. 141). A experiência do usuário (UX) abrange todos os aspectos da interação do usuário com a empresa, seus serviços e produtos (Garrett, 2010).

A revisão bibliográfica mostra a importância de seguir práticas de *design* que são eficazes e atualizadas para poder assegurar uma experiência de usuário

positiva. Padrões de *design* de interação podem ser organizados hierarquicamente, do nível da aplicação até os componentes individuais da interface, como sugerido no livro *Designing Mobile Interfaces* (Steven Hooper). É importante manter a consistência e padrão visual (UX e Usabilidade em *mobile* e *web*, p. 82).

Ademais, a análise de tarefas e a aplicação de protótipos são indispensáveis para verificar se o *design* suporta todas as tarefas requeridas pela aplicação (UX e Usabilidade em *mobile* e *web*, p. 60). Inúmeros *softwares* estão disponíveis para o levantamento de informações sobre os usuários que acessam *websites* e aplicativos móveis. Ferramentas como *Crazy Egg*, *Google Analytics*, *Kissmetrics* e *Hotjar* são muito usadas para entender o comportamento dos usuários e identificar áreas de melhoria na UI/UX (UX e Usabilidade em *mobile* e *web*, p. 68).

A criação de *personas* é uma prática comum para representar diferentes tipos de usuários e suas necessidades. As *personas* ajudam os *designers* a compreender melhor os comportamentos, pensamentos e desejos dos usuários (UX e Usabilidade em *mobile* e *web*, p. 44). A empatia é uma parte imprescindível no *design*, que possibilita que os *designers* se coloquem no lugar dos usuários e compreendam suas frustrações e motivações (UX e Usabilidade em *mobile* e *web*, p. 38).

Ferramentas como o *Figma* são muito importantes no processo de *design* e prototipação. O *Figma* é uma ferramenta de prototipação e *design* de interface que funciona por meio do navegador, portanto, é adaptável com todos os sistemas operacionais e tem a possibilidade de trabalhar em conjunto com outros profissionais, adicionando comentários ou editando em conjunto ao vivo (*Figma Design*, 2021). O uso de *wireframes*, por exemplo, também é uma prática comum no *design* de interfaces. *Wireframes* constituem desenhos básicos da estrutura de uma interface que demonstram de forma simplificada como o produto final deverá funcionar (Introdução e boas práticas em *UX Design*, p. 41).

Os *wireframes* são fundamentais para simplificar o trabalho, possibilitando *feedback* precoce e ajustes antes da implementação final. Eles servem como rascunhos para que as pessoas possam dar *feedback* sobre eles, ajudando a ajustar e melhorar a interface antes de prosseguir para as fases posteriores do projeto (Introdução e boas práticas em *UX Design*, p. 50). Além do que, um método de navegação eficaz é essencial para possibilitar que o usuário navegue entre as páginas de forma intuitiva (Introdução e boas práticas em *UX Design*, p. 45).

Durante muitos anos, os *wireframes* funcionam como peças essenciais em projetos digitais de médio e grande porte, sendo a documentação base para todas as áreas envolvidas no projeto, como diretores de arte, programadores *front-end* e *back-end*, e redatores (Introdução e boas práticas em *UX Design*, p. 52). A vantagem de utilizar *wireframes* é que eles permitem uma compreensão clara de como o produto irá funcionar, facilitando o *feedback* do cliente e a colaboração entre as equipes de *design* e desenvolvimento (Introdução e boas práticas em *UX Design*, p. 54).

A revisão de literatura propicia um foco para a análise comparativa de UI/UX em aplicativos móveis populares. O entendimento das práticas de *design* eficazes, métodos de pesquisa e ferramentas de análise é de suma importância para o desenvolvimento de uma interface intuitiva e uma experiência de usuário adequada no aplicativo *StoryStock*. Assim, espera-se que este trabalho ajude na melhoria contínua da UI/UX, alinhando-se às expectativas dos usuários e às exigências do mercado atual

Análise Comparativa de Aplicativos Populares

Aplicativo	Pontos Fortes de UX/UI	Pontos Fracos de UX/UI	Inspiração para o <i>StoryStock</i>
Instagram	Interface intuitiva e visualmente limpa, foco nas imagens, navegação fácil com gestos (<i>swipes</i>).	Publicidade pode interferir na experiência do usuário e dispensar a atenção.	Incorporar uma interface visualmente atraente e minimalista, mantendo o foco nos livros, sem interferências que distraiam o usuário.
Enjoei	Sistema de busca e filtros detalhados para fácil navegação, categorização bem organizada.	<i>Design</i> visual excessivo que pode sobrecarregar usuários menos experientes.	Implementar filtros de busca avançados e uma categorização clara dos livros, mas com uma interface mais leve.
Duolingo	Gamificação	Sistema de	Adicionar

	motivacional com metas diárias e recompensas, experiência de aprendizado envolvente.	notificações pode ser excessivo, tornando-se invasivo para alguns usuários.	elementos leves de gamificação, como marcos de troca de livros, para incentivar a interação contínua.
Netflix	Recomendação personalizada com base em histórico e preferências do usuário, fácil navegação entre categorias.	Interface de pesquisa limitada quando comparada ao conteúdo vasto disponível.	Incluir recomendações personalizadas de livros com base em trocas e interesses prévios dos usuários.

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

3. JUSTIFICATIVA

O presente estudo é de grande dimensão, porque trata da investigação comparativa da interface do usuário (UI) e da experiência do usuário (UX). Segundo Fernando, a grande expansão das tecnologias móveis, ao longo dos anos 2000, e a diversidade de aparelhos celulares disponíveis para estes recursos, culminaram na necessidade de um aumento significativo no número de plataformas e linguagens de programação capazes de suprir as necessidades deste setor (Corrêa, 2022). A importância científica deste trabalho está na colaboração para a literatura existente sobre práticas de *design* eficazes e métodos de pesquisa em UX, dando *insights* significativos que podem ser aplicados no desenvolvimento de novos produtos digitais.

Um aplicativo com um *design* de UI/UX adequado e eficiente faz com que os usuários efetuem suas tarefas de maneira rápida e eficaz, aumentando a produtividade dos usuários e, por consequência, sua satisfação com o aplicativo (Custódio, 2023). No aspecto cultural, ao avaliar as inúmeras necessidades e expectativas dos usuários, este trabalho possibilita uma maior inclusão e acessibilidade para garantir que os produtos digitais sejam feitos para atender muitos públicos diferentes. Por exemplo, segundo o *site Apriorit*, o *design* inclusivo tem como objetivo criar produtos que atendam a inúmeras necessidades e habilidades dos usuários, garantindo acesso e usabilidade de maneira igual para

todos os indivíduos (Apriorit, 2023). Outra fonte, a *Cogify*, deixa claro que o *design* acessível e inclusivo contribui grandemente na usabilidade para indivíduos com deficiências e favorece para todos os usuários como um todo, proporcionando um ambiente digital mais acessível e intuitivo (Cogify, 2023).

No aspecto econômico, a melhoria da UI/UX pode resultar em ótimas vantagens para as empresas, expandindo a permanência e a fidelidade dos clientes, e também otimizando as transformações e as vendas. Um *design* excepcional pode diferenciar um produto no mercado competitivo de aplicativos móveis, gerando vantagens competitivas e ajudando para o crescimento e a sustentabilidade dos negócios. Por exemplo, no *site* *Ideia no Ar*, o escritor Matheus afirma que um bom *design* de UX e UI aumenta o grau de satisfação dos usuários e também as interações com a plataforma, trazendo mais lucros para a plataforma. Ademais, um *design* de qualidade diminui muito a necessidade de suporte ao cliente, o que resulta na diminuição dos custos operacionais (Dias, 2024).

Consequentemente, este estudo é fundamental para aumentar o conhecimento sobre práticas de *design* de interface e experiência do usuário, para trazer orientações que possam ser usadas por *designers*, desenvolvedores e empresas na criação de aplicativos móveis mais eficazes e satisfatórios. A análise do *StoryStock*, em particular, tem o potencial de revelar áreas de melhoria específicas, motivando uma contribuição prática que pode ser diretamente aplicada para melhorar a experiência dos usuários deste aplicativo.

Além de que, ao detectar e comparar as melhores práticas de UI/UX em aplicativos móveis, este trabalho pode servir como um guia para novos desenvolvimentos, possibilitando a inovação e a excelência no *design* digital. A relevância deste trabalho está baseada em sua habilidade de impactar positivamente tanto a teoria quanto a prática, beneficiando a comunidade científica, a indústria de tecnologia e a sociedade.

4. OBJETIVOS

Analisar comparativamente a interface do usuário (UI) e a experiência do usuário (UX) em aplicativos móveis populares que foram selecionados, com foco específico no desenvolvimento e melhorias do protótipo do aplicativo *StoryStock*. Analisar também quais aspectos dos *designs* dos aplicativos escolhidos podem ser incorporados no *StoryStock*.

4.1 Objetivo Geral

Aprender sobre UX/UI *design* para adquirir uma compreensão melhor dessa área, estudar alguns aplicativos famosos por ser visualmente agradável e simples de usar e usar todo esse estudo para trabalhar na prototipagem do aplicativo *StoryStock*, explorar alguns padrões que possam ser reaproveitados e adaptados ao *software* em questão. O que pretende-se alcançar com a pesquisa é assegurar ao usuário uma experiência mais prática, satisfatória e que supra as suas necessidades e expectativas.

4.2 Objetivos Específicos

- Identificar e adotar padrões de *design* recomendados na literatura.
- Definir critérios de análise para avaliar os aplicativos selecionados.
- Elaborar uma análise detalhada dos pontos fortes e fracos de cada aplicativo, focado em suas funcionalidades e design.
- Extrair *insights* valiosos das análises realizadas.
- Aplicar as melhores práticas de *design* de UI/UX na prototipagem do *StoryStock*.

5. METODOLOGIA

A metodologia deste trabalho foi organizada de maneira sistemática para garantir uma coleta precisa de dados e análise detalhada das práticas de UI/UX aplicadas ao *StoryStock*, dividindo-se em duas etapas fundamentais para aprimorar a experiência do usuário. A pesquisa, de natureza qualitativa, foi fundamental para captar as percepções dos estudantes e aperfeiçoar o aplicativo ao longo do desenvolvimento.

Na primeira fase, foi aplicado um questionário *online* via *Google Forms*, que incluía um *link* para o protótipo no *Figma*, direcionado aos estudantes do Instituto Federal Goiano – Campus Ceres. Esta etapa inicial foi essencial para obter *feedbacks* iniciais que orientaram melhorias no *design* do *StoryStock*. A abordagem qualitativa, conforme enfatizado por Minayo (2010), facilita uma compreensão aprofundada das experiências dos participantes e foi decisiva para identificar aspectos específicos a serem aprimorados.

A segunda fase foi realizada de forma presencial durante a feira de ciências do instituto. Após os ajustes baseados no *feedback* inicial, os estudantes puderam interagir diretamente com o aplicativo em seu protótipo atualizado. Esse segundo momento serviu para avaliar a satisfação dos usuários antes e depois das melhorias, permitindo uma análise comparativa dos *feedbacks* entre as duas fases da pesquisa. Segundo Severino (2018), a pesquisa descritiva é indicada para detalhar e compreender o contexto e as características observadas, sem manipulação direta, e foi usada para enriquecer o entendimento sobre as reações naturais dos usuários frente às novas funcionalidades implementadas.

A coleta de dados ocorreu de agosto a outubro de 2024. A primeira fase foi realizada remotamente e a segunda presencialmente durante a feira de ciências no Instituto Federal Goiano – Campus Ceres, onde foi possível obter uma análise mais detalhada das percepções dos usuários. Os dados foram analisados qualitativamente, transcritos e codificados para identificar padrões e temas recorrentes. Com a comparação entre as fases, foi possível avaliar as percepções e a satisfação dos usuários, extraindo *insights* importantes para o aprimoramento contínuo do *StoryStock*.

A escolha por metodologias qualitativas na pesquisa do *StoryStock* foi ocasionada pela urgência de entender as perceptivas, sentimentos e expectativas dos usuários em relação ao aplicativo. Estudos qualitativos são adequados para esse tipo de pesquisa e investigação, pois possibilitam uma análise mais aprofundada e precisa sobre como os usuários interagem com o produto e quais características influenciam a experiência. As qualitativas têm um foco maior em explorar e interpretar comportamentos e opiniões.

O uso de entrevistas, grupos focais e questionários abertos motivou que os participantes expressassem suas opiniões de maneira mais livre e detalhada. Esse tipo de *feedback* foi muito importante para identificar problemas de usabilidade e pontos de frustração que poderiam ter passado despercebidos em uma pesquisa quantitativa. Por exemplo, a análise dos comentários qualitativos revelou a necessidade de um *design* mais intuitivo e de funcionalidades adicionais, como a exibição de filtros mais acessíveis.

6. RECURSOS E ORÇAMENTO

Para realizar este projeto, foi fundamental prever detalhadamente os recursos e o orçamento para garantir uma execução organizada e viável de cada etapa. Estes recursos foram divididos entre recursos humanos e materiais, incluindo itens de consumo e equipamentos permanentes.

Foi realizada toda a criação, *design* e ajustes necessários, conduzindo a análise de *feedback* dos usuários para aprimorar a interface e a usabilidade. Os estudantes e colegas do Instituto Federal Goiano - Campus Ceres participaram como usuários-teste, proporcionando dados importantes nas duas fases do projeto, o que promoveu refinamentos importantes antes da apresentação na feira de ciências.

Materiais utilizados:

- Foi utilizado *notebook* e celulares para testar o protótipo em diferentes dispositivos, garantindo funcionalidade e adaptação da interface.
- Ferramentas de design, como o *Figma*, e formulários via *Google Forms* foram muito importantes para a coleta de *feedback*, permitindo implementar melhorias entre as fases de teste.
- Foi usado o software *Trello* para a organização e priorização das tarefas mais importantes.
- Foi utilizado também um monitor disponibilizado pelo campus durante a feira, permitindo uma navegação mais detalhada no protótipo.
- O uso de um *notebook* proporcionou o acesso direto e facilitou a interação dos estudantes, que puderam experimentar o aplicativo em tempo real.

7. CRONOGRAMA

Atividade	Descrição	Período
Levantamento Bibliográfico	Pesquisa sobre UI/UX e temas relacionados ao desenvolvimento do <i>StoryStock</i> .	Fevereiro e Março
Desenvolvimento das Seções Iniciais	Escrita das seções de Introdução, Revisão de	Março a Junho

	Literatura, Justificativa, Objetivos e Metodologia.	
Desenvolvimento do Protótipo (Figma)	Criação do protótipo inicial do <i>StoryStock</i> para avaliação preliminar.	Maio a Julho
Primeira Coleta de Dados	Coleta inicial em agosto com questionário online aplicado aos estudantes do Instituto Federal Goiano - Campus Ceres.	Agosto
Análise Preliminar de Dados	Análise do <i>feedback</i> da primeira coleta para identificar melhorias no protótipo.	Setembro
Aperfeiçoamento do Protótipo	Implementação de ajustes e melhorias com base no <i>feedback</i> dos usuários.	Setembro a Outubro
Segunda Coleta de Dados (Feira)	Apresentação do protótipo melhorado na feira de ciências e coleta de <i>feedback</i> final dos usuários.	Outubro
Análise Final dos Dados	Comparação entre as duas coletas de dados para avaliar o impacto das melhorias no protótipo.	Outubro a Novembro
Criação de Gráficos e Visualizações	Elaboração de gráficos e visualizações para ilustrar os dados coletados nas etapas de avaliação.	Novembro
Redação da Análise Final	Descrição detalhada dos resultados, gráficos e interpretação dos dados obtidos em ambas as coletas.	Novembro
Redação do TCC	Escrita das seções finais.	Novembro

Revisão e Entrega Final	Revisão final do Trabalho de Conclusão de Curso e preparação para entrega conforme normas da instituição.	Novembro a Dezembro
-------------------------	---	---------------------

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

8. CAPÍTULO I: Introdução e Contextualização

8.1 Contexto Geral do Problema

A necessidade de compartilhamento de livros físicos em um mundo cada vez mais digital é clara. A troca de livros físicos contribui para a sustentabilidade, incentiva a leitura e promove a disseminação de conhecimento entre indivíduos ao redor do mundo. Nesse contexto, o aplicativo em questão ocupa uma posição única, oferecendo uma plataforma intuitiva que conecta leitores interessados em compartilhar seus livros. É evidente que as mudanças culturais e comunicativas pelas quais a sociedade tem passado nos últimos anos influenciaram sua posição em relação à obra literária e seu entorno, seja como autores, críticos ou leitores comuns (ANDRADE, 2018, p. 133).

O objetivo principal é facilitar a troca de livros físicos, e o aplicativo se destaca pelo grande cuidado investido em seu design de experiência do usuário (UX) e interface do usuário (UI). A priorização do *feedback* dos usuários e a influência direta dos mesmos nas mudanças do aplicativo garantiram um ambiente seguro e confiável para as trocas.

O aplicativo foi concebido para valorizar a experiência emocional e sensorial associada ao livro impresso, incentivando a conexão entre leitores e fortalecendo a cultura da leitura. O aplicativo atende a uma necessidade crescente e apoia a ideia de que os livros físicos são muito importantes, merecendo ser compartilhados e apreciados.

8.2 Objetivos do Aplicativo

- Proporcionar uma plataforma acessível para a troca de livros.
- Criar uma comunidade de leitores engajados.

- Facilitar a interação entre os usuários, promovendo um ambiente seguro e confiável.

8.3 Relevância do Estudo

BookTok é uma comunidade no *TikTok* que incentiva a leitura ao viabilizar livros de maneira dinâmica e acessível, que gera um bom resultado no mercado literário e na cultura de leitura atual. A popularidade dessa comunidade tem fortalecido o interesse por livros, principalmente entre os mais jovens, que veem no *BookTok* uma fonte confiável e interativa de recomendações literárias (Olivieri, 2024).

Essa tendência cultural, exemplificada pelo *BookTok*, reflete o crescente desejo dos leitores por novas maneiras de compartilhar e descobrir leituras. Assim, tanto *BookTok* quanto aplicativos de troca de livros respondem ao interesse dos leitores em consumir literatura de forma acessível e sustentável, oportunizando a circulação de livros já lidos e possibilitando uma experiência de leitura enriquecida pela interação digital.

9. CAPÍTULO II: Metodologia e Procedimentos de Pesquisa

9.1 Abordagem Metodológica

Para o desenvolvimento do *StoryStock*, foram adotadas metodologias ágeis que permitiram uma rápida interação e a coleta de *feedback* contínuo dos usuários. Foram utilizadas as metodologias *Scrum* e *Kanban*, que foram essenciais para a organização do projeto e para a criação de um protótipo funcional em um curto período de tempo. Isso facilitou as revisões frequentes do *design* e da experiência do usuário, identificando pontos fortes e áreas que necessitavam de melhorias. Esse processo foi de suma importância para fazer com que o *design* estivesse centrado no usuário, com decisões sempre revisadas com base nas necessidades dos usuários, resultando na criação de uma interface intuitiva.

Para compreender melhor as expectativas e preferências dos usuários, foi conduzida uma pesquisa detalhada com o público-alvo do *StoryStock*. A pesquisa de usuário foi realizada em duas etapas. Na primeira etapa, um formulário foi compartilhado com os alunos do Instituto Federal Goiano - Campus Ceres, por meio de canais de comunicação internos. O formulário continha perguntas direcionadas a

avaliar a aceitação da ideia e a usabilidade do protótipo inicial do aplicativo. Entre as perguntas, estavam:

“O que você achou da ideia do StoryStock como uma plataforma de troca de livros físicos, onde você só paga o frete?”

“Na sua opinião, como está a aparência (UI) do StoryStock?”

“Você se sentiu confortável usando a plataforma (UX)?”

“Quão satisfeito(a) você estava com a usabilidade do protótipo?”

“O protótipo atendeu suas expectativas em termos de funcionalidade?”

“O que você achou mais útil ou atraente no protótipo?”

“Qual das funcionalidades abaixo você gostaria de ver na próxima versão do StoryStock?”

“De 0 a 10, qual a probabilidade de você usar o StoryStock para trocar livros?”

Os dados coletados foram importantes para perceber alguns pontos fracos do *design* que não foram notados antes e coletar informações válidas para melhorar o protótipo, permitindo ajustes no *design* e nas funcionalidades antes do desenvolvimento do código para melhor atender às expectativas dos usuários.

Na segunda etapa da pesquisa, a coleta de dados foi realizada de forma presencial durante a Feira de Ciências do Instituto Federal Goiano - Campus Ceres. Nesta fase, um questionário contendo as mesmas perguntas da etapa anterior foi aplicado, mas com o protótipo já aprimorado. Essa abordagem permitiu que os participantes experimentassem a nova versão do *StoryStock* e fornecessem suas percepções atualizadas. O objetivo foi comparar os resultados e avaliar o impacto das melhorias implementadas no *design* e na usabilidade da plataforma, garantindo que os ajustes realizados atendessem de forma mais otimizada às expectativas e necessidades dos usuários.

9.2 Ferramentas Utilizadas

Para o desenvolvimento do aplicativo, foram utilizadas várias tecnologias e ferramentas para garantir um processo eficiente. A ferramenta de prototipação escolhida foi o *Figma*, que permitiu a criação e o refinamento do *design* do aplicativo de forma simplificada e a navegação dos usuários no protótipo com mais facilidade. Como ferramenta secundária, foi utilizado o *Canva*, onde a nova logo do aplicativo

foi desenvolvida usando a inteligência artificial da ferramenta, além de ser usada para criar *slides*.

Para realizar os questionários e coletar *feedback* dos usuários, foi empregado o *Google Forms*, facilitando a análise de dados e a tomada de decisões baseadas nas preferências e necessidades do público-alvo. Ademais, o *Trello* foi utilizado para organizar e priorizar tarefas, fazendo com que o trabalho tenha os objetivos mais claros e pré-estabelecidos.

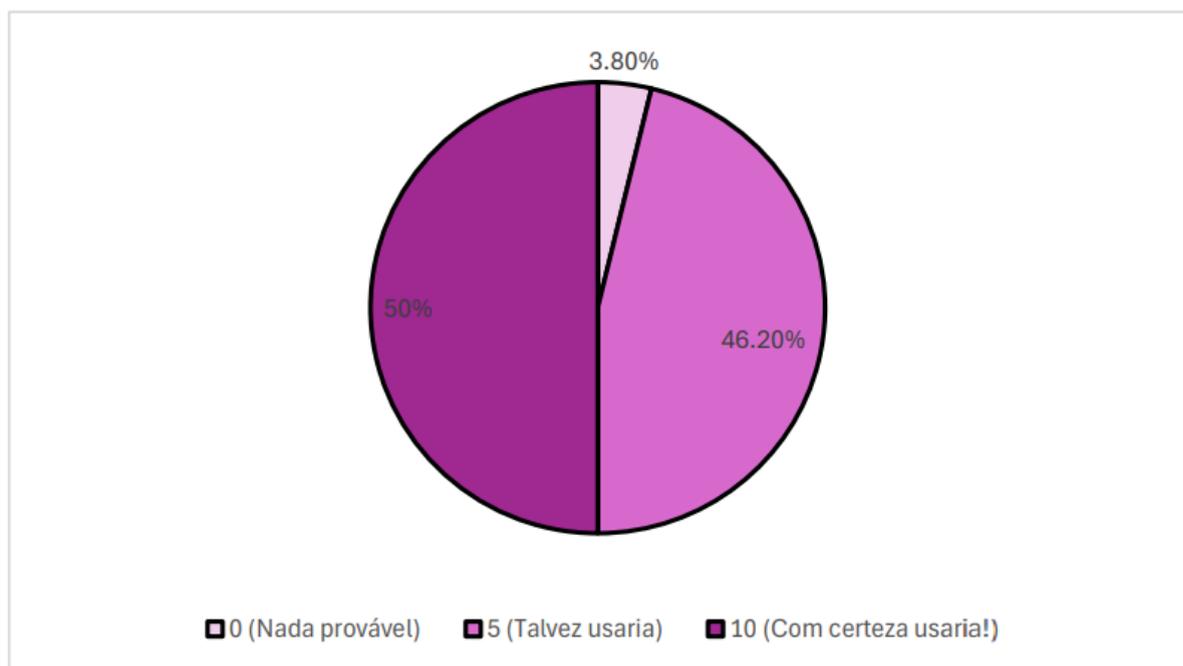
Por fim, os dados coletados foram analisados e apresentados de forma visualmente clara com o uso do *Excel*, onde gráficos foram elaborados para apoiar a interpretação e comunicação das informações.

9.3 Coletas de Dados

No início do desenvolvimento do protótipo do *StoryStock*, foi realizada uma pesquisa para avaliar o interesse dos usuários em utilizar a plataforma para troca de livros físicos. Uma das perguntas-chave incluídas no questionário foi: “*De 0 a 10, qual a probabilidade de você usar o StoryStock para trocar livros*”, com uma escala que variava de 0 (Nada provável) a 10 (Com certeza usaria!).

Os resultados dessa primeira avaliação, como está apresentado no gráfico a seguir, mostraram que 3,8% dos participantes responderam 0, indicando que não viam probabilidade de uso. A maioria, 46,2%, marcou 5, o que sugere uma postura de neutralidade ou incerteza quanto ao uso da plataforma. Por outro lado, 50% dos participantes atribuíram uma nota 10, demonstrando alto interesse e uma forte probabilidade de utilização do aplicativo.

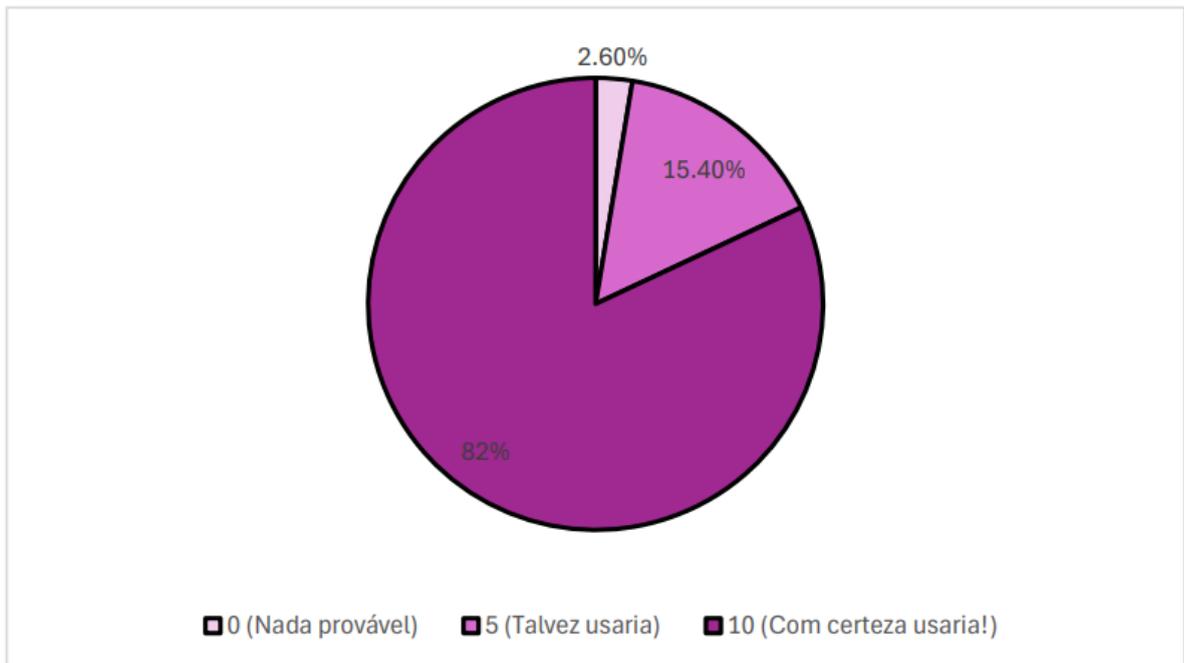
Figura 1: Probabilidade de uso do StoryStock pelos usuários antes das melhorias.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Na segunda avaliação, conforme está representado no gráfico abaixo, observou-se uma grande mudança nas intenções de uso. Apenas 2,6% dos participantes responderam 0, indicando que não viam probabilidade de uso. Um total de 15,4% marcou 5, sugerindo ainda uma certa neutralidade, mas em menor quantidade. A maioria, 82%, atribuiu uma nota 10, demonstrando um aumento expressivo no interesse e na forte probabilidade de utilização do aplicativo. Isso representa um crescimento de 64,2% no interesse dos usuários em utilizar o *StoryStock* após as melhorias no protótipo.

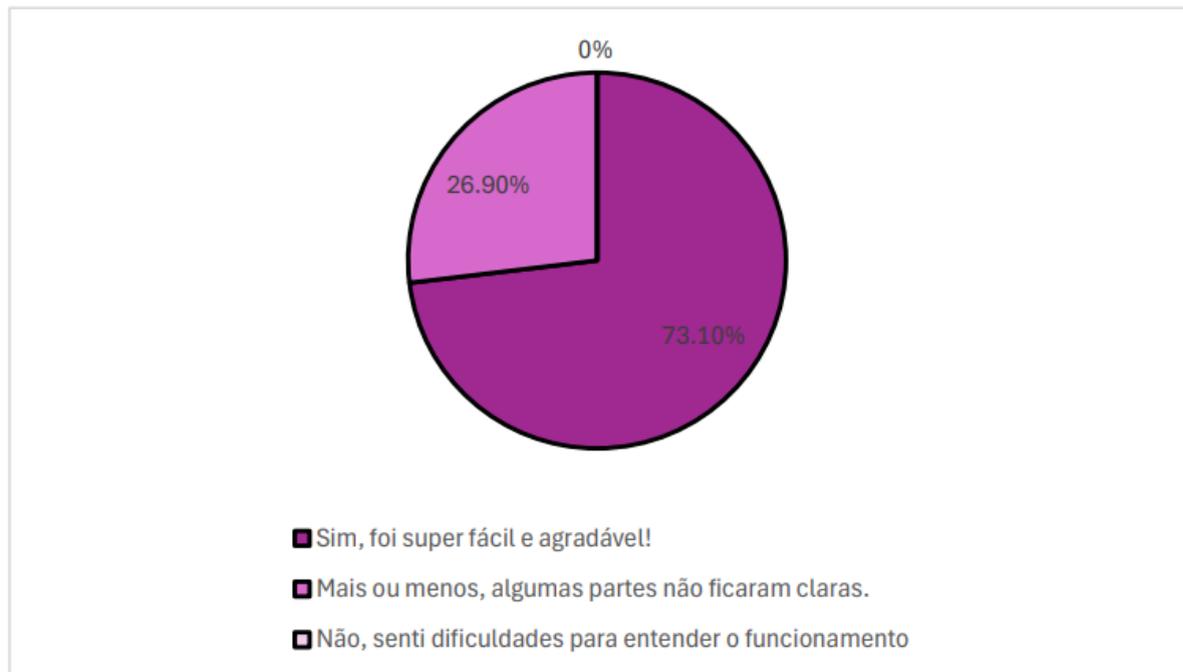
Figura 2: Probabilidade de uso do StoryStock pelos usuários depois das melhorias.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Na etapa de análise de conforto e experiência do usuário (UX), uma das perguntas feitas foi: “*Você se sentiu confortável usando a plataforma (UX)?*”. Os resultados dessa avaliação, apresentados no gráfico abaixo, mostraram que 73,1% dos participantes responderam que “Sim, foi super fácil e agradável!”, indicando uma experiência positiva e fluida. Outros 26,9% selecionaram a opção “Mais ou menos, algumas partes não ficaram claras.”, o que demonstra que, embora a maioria tenha encontrado facilidade de uso, ainda existiam áreas que poderiam ser mais intuitivas. Notavelmente, 0% dos participantes assinalaram “Não, senti dificuldades para entender o funcionamento”, sugerindo que não houve rejeição muito grande quanto à navegabilidade do protótipo. O gráfico abaixo mostra essa divisão de respostas para uma visualização clara dos níveis de conforto dos usuários ao utilizar o protótipo inicial.

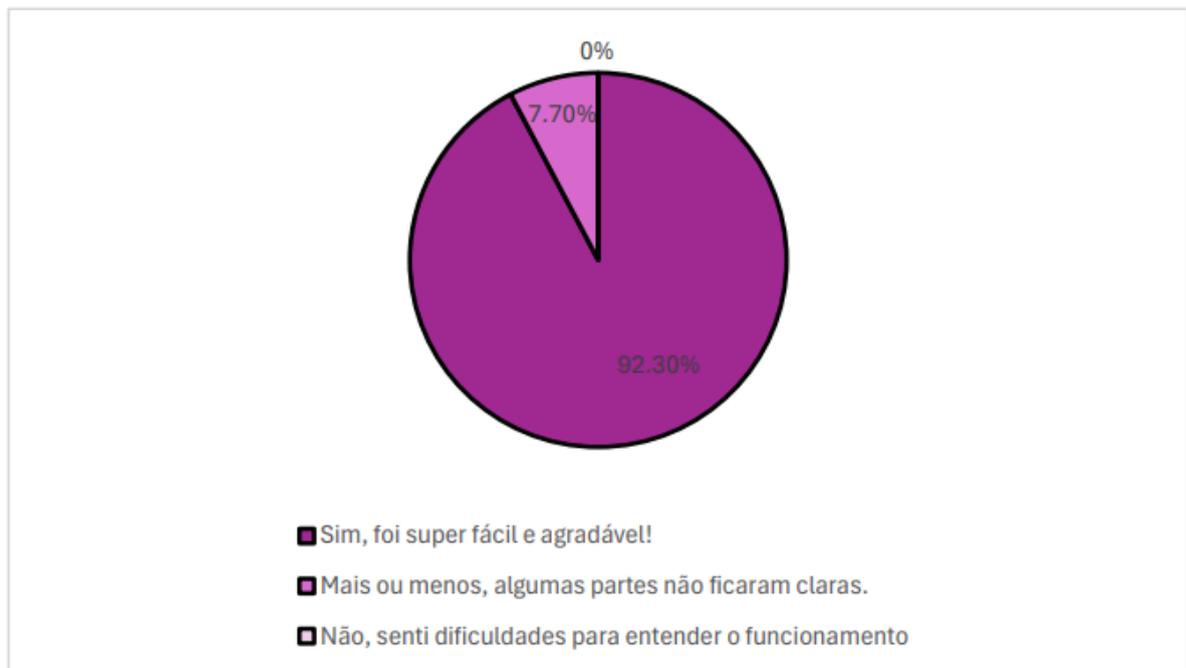
Figura 3: Níveis de conforto no uso do StoryStock pelos usuários antes das melhorias.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

No segundo momento, após as melhorias realizadas no protótipo. Os resultados dessa nova pesquisa nessa mesma pergunta mostraram uma evolução muito positiva, com 92,3% dos participantes respondendo “Sim, foi super fácil e agradável!”, mostrando uma experiência de uso mais satisfatória e intuitiva. Apenas 7,7% dos usuários marcaram “Mais ou menos, algumas partes não ficaram claras.”, apontando que, por mais que ainda houvesse alguns pontos a serem ajustados, o protótipo atual conseguiu melhorar consideravelmente a percepção de facilidade e conforto dos usuários em relação à versão anterior. Esses dados, mostrados no gráfico abaixo, confirmam que as mudanças implementadas tiveram um efeito positivo e trouxeram uma experiência mais agradável para a maioria dos participantes.

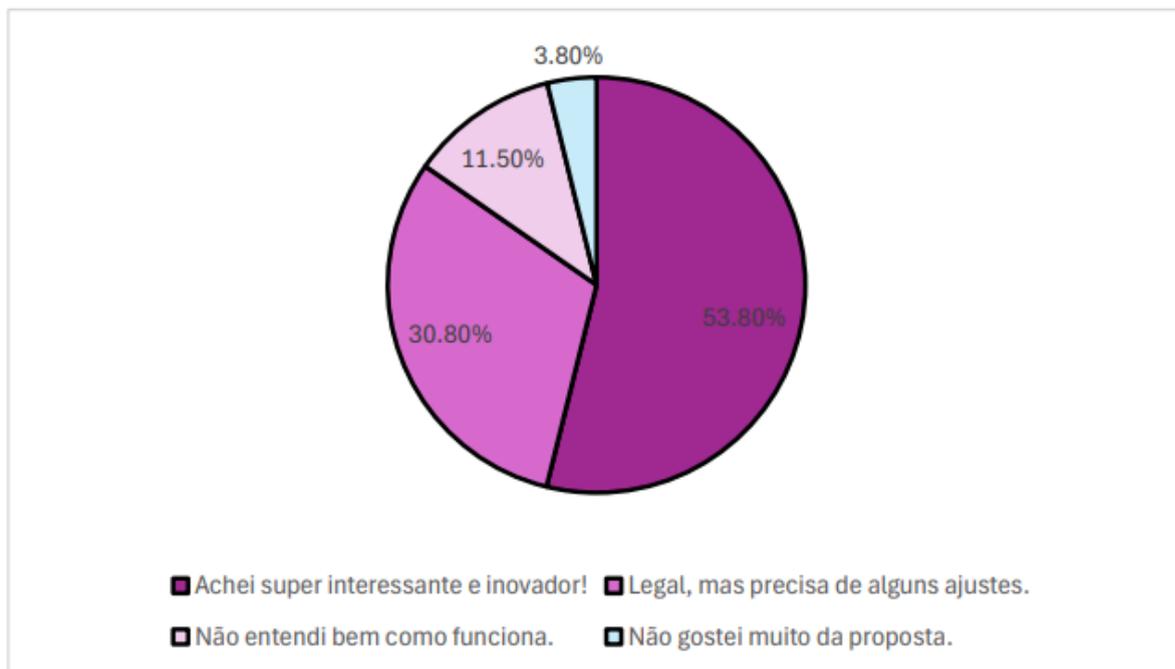
Figura 4: Níveis de conforto no uso do StoryStock pelos usuários depois das melhorias.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Adicionalmente, na pergunta “O que você achou da ideia do *StoryStock* como uma plataforma de troca de livros físicos, onde você só paga o frete?”, os resultados do questionário antigo mostraram que 53,8% dos participantes responderam “Achei super interessante e inovador!”, 30,8% responderam “Legal, mas precisa de alguns ajustes.”, 11,5% indicaram “Não entendi bem como funciona.”, e 3,8% marcaram “Não gostei muito da proposta.”, como está indicado no gráfico abaixo.

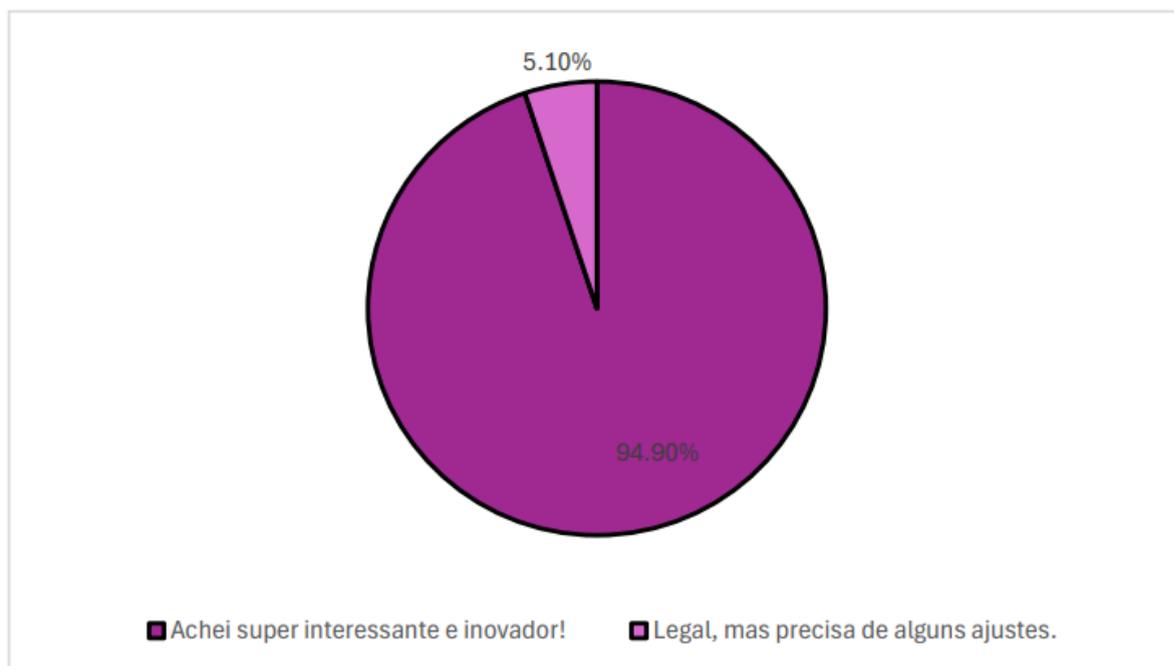
Figura 5: Aceitação da proposta do StoryStock antes das melhorias.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Já segundo questionário, realizado após as melhorias no protótipo, os resultados apresentaram uma mudança considerável nessa mesma pergunta: 94,9% dos participantes marcaram “Achei super interessante e inovador!”, enquanto 5,1% responderam “Legal, mas precisa de alguns ajustes.”, como está indicado no gráfico abaixo. Essa grande mudança nos resultados mostra que o protótipo atualizado conseguiu tornar a proposta do *StoryStock* mais clara e com os objetivos bem estabelecidos, aumentando muito a aceitação e a percepção positiva dos usuários sobre a plataforma.

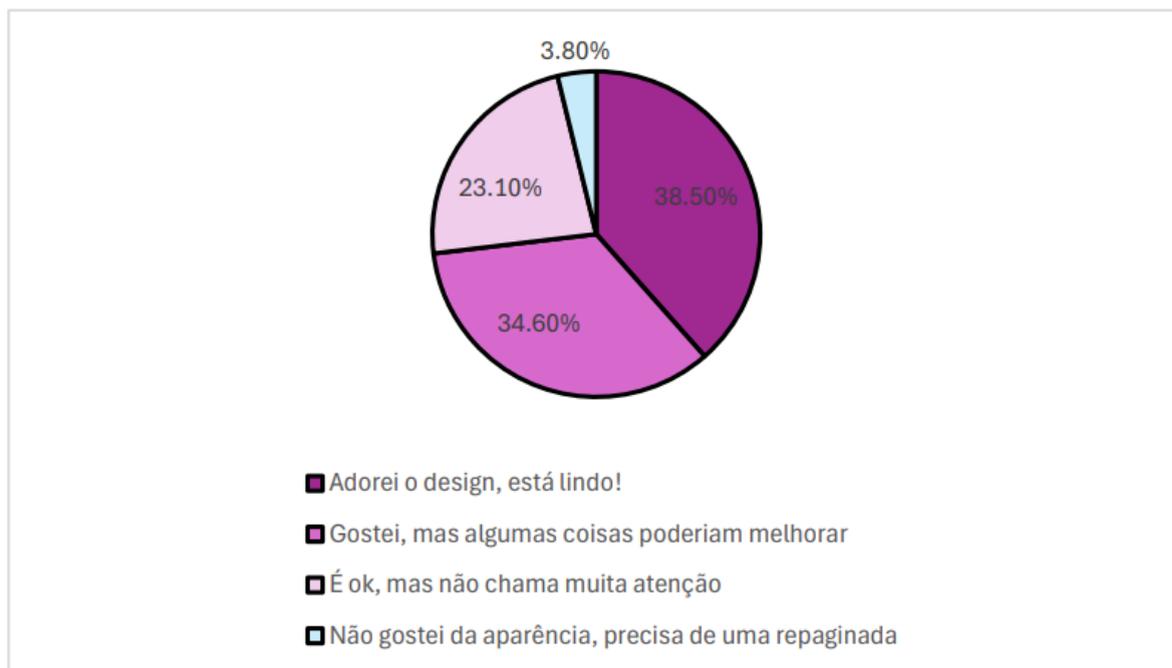
Figura 6: Aceitação da proposta do StoryStock depois das melhorias.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Complementarmente, foi feita a pergunta: “*Na sua opinião, como está a aparência (UI) do StoryStock?*”. Como indicado no gráfico abaixo, os resultados indicaram que 38,5% dos participantes responderam “Adorei o design, está lindo!”, mostrando uma apreciação inicial positiva, mas com espaço para melhorias. Outros 34,6% responderam “Gostei, mas algumas coisas poderiam melhorar”, esclarecendo que uma parte considerável dos usuários via potencial no design, mas com sugestões de ajustes. Por outro lado, 23,1% dos respondentes consideraram o *design* apenas aceitável, marcando “É ok, mas não chama muita atenção”, e 3,8% destacaram uma percepção mais negativa, respondendo “Não gostei da aparência, precisa de uma repaginada”, revelando a necessidade de grandes alterações.

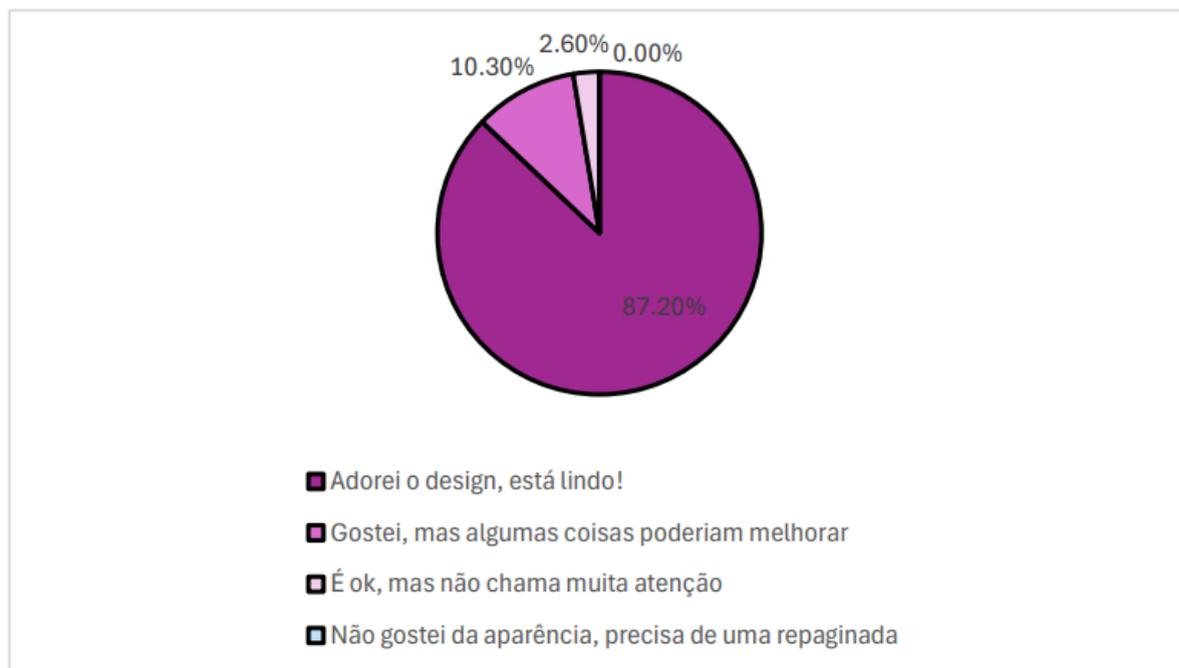
Figura 7: Opinião dos usuários em relação a aparência do StoryStock antes das melhorias.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

No segundo momento da pesquisa, após melhorias no protótipo, a mesma pergunta foi repetida e os resultados mostraram uma grande evolução na percepção dos usuários. Como indicado no gráfico abaixo, 87,2% dos participantes passaram a responder “Adorei o design, está lindo!”, um grande aumento que reforça a eficácia das mudanças implementadas. Ademais, 10,3% ainda consideraram que “Gostei, mas algumas coisas poderiam melhorar”, recomendando que, por mais que a maioria estivesse satisfeita, ainda havia pequenas oportunidades de ajustes. Apenas 2,6% dos usuários indicaram uma percepção neutra ao responder “É ok, mas não chama muita atenção”, e nenhuma resposta negativa foi registrada.

Figura 8: Opinião dos usuários em relação a aparência do StoryStock depois das melhorias.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Essas respostas mostram que as alterações no *design* resultaram em uma experiência visual mais atrativa e bem aceita pelo público, demonstrando uma aparência mais moderna e envolvente para o StoryStock.

9.4 Desenvolvimento e Estruturação dos *Wireframes*

Os *wireframes* do *StoryStock* foram criados para conceder uma representação visual mais clara e simplificada do *layout* e das funcionalidades do *software*. Como foi abordado anteriormente, a ferramenta utilizada para a criação dos *wireframes* foi o *Figma*, que facilitou o desenvolvimento do protótipo interativo e de alta fidelidade na qual facilitou a visualização do fluxo de navegação e da interface do usuário.

O processo de *design* iniciou com esboços em papel, que foram úteis para ter como base para a criação dos *wireframes* digitais. Esse método adotado foi importante para ser priorizado a funcionalidade e a simplicidade, com foco na disposição dos elementos de forma intuitiva e eficiente.

9.5 Análise e Interpretação dos Dados

O método de análise utilizado foi a codificação temática, em que os comentários foram categorizados em temas comuns, como “usabilidade”, “*design* visual” e “funcionalidade”. Isso facilitou a identificar padrões e áreas específicas que precisavam de melhorias. As sugestões dos usuários, como a necessidade de um sistema de filtros mais acessível e uma navegação mais intuitiva, foram incorporadas nos ajustes dos *wireframes* e nas iterações subseqüentes do protótipo.

10. Capítulo III: Resultados e Discussões

10.1 Comparação dos Protótipos: Antes e Depois

Com a implementação de melhorias no *StoryStock*, foram alcançados resultados consideráveis que mostram o impacto positivo da plataforma. A análise das pesquisas com usuários revelou um aumento no interesse e na aceitação do aplicativo após as melhorias. Os ajustes no *design* e na usabilidade resultaram em um aumento de respostas positivas nos questionários. Com base no *feedback* coletado, o aplicativo mostrou-se capaz de atender aos objetivos iniciais, oferecendo uma plataforma prática e acessível para a troca de livros físicos, cobrando apenas pelo frete, ao mesmo tempo em que proporciona uma experiência agradável e intuitiva ao usuário. A pesquisa ajudou a identificar os pontos fortes do projeto e a identificar áreas para futuros ajustes.

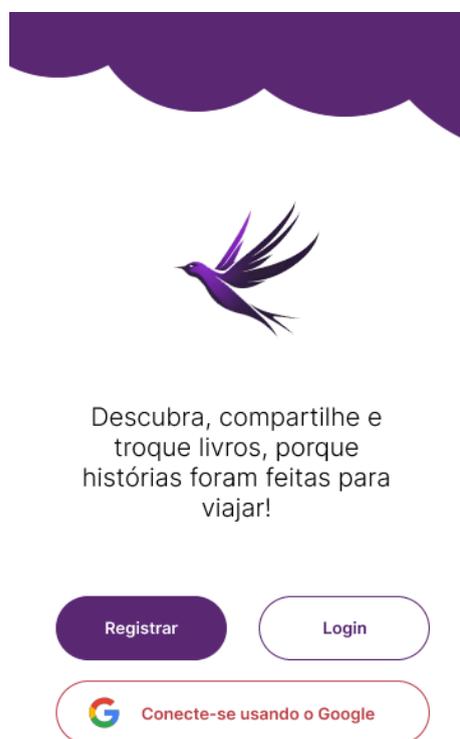
Abaixo, é apresentado algumas comparações entre o *design* inicial e a versão melhorada do aplicativo, colocando em evidência as mudanças de usabilidade, *layout* e estética visual que facilitaram a navegação e tornaram a interface mais atraente para o usuário.

Figura 9: Tela inicial do protótipo original.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 10: Tela inicial do protótipo após as melhorias.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

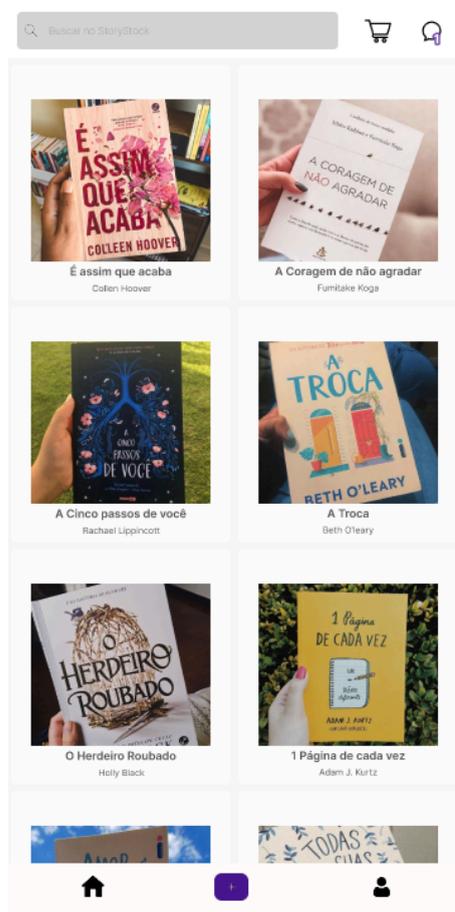
Após a pesquisa e a execução das melhorias por base na resposta dos usuários, o protótipo sofreu muitas mudanças. A Figura 9 mostra a tela inicial antiga do *StoryStock*, em que o *design* era simples, sem vida, pouco chamativo, o que impacta negativamente a experiência do usuário. Já na Figura 10 é mostrada a nova versão da tela inicial, que passou por uma mudança completa, trazendo um *design* mais moderno, atrativo, com mais funcionalidades e alinhado com as expectativas dos usuários.

Figura 11: Tela home do protótipo original.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 12: Tela home do protótipo após as melhorias.

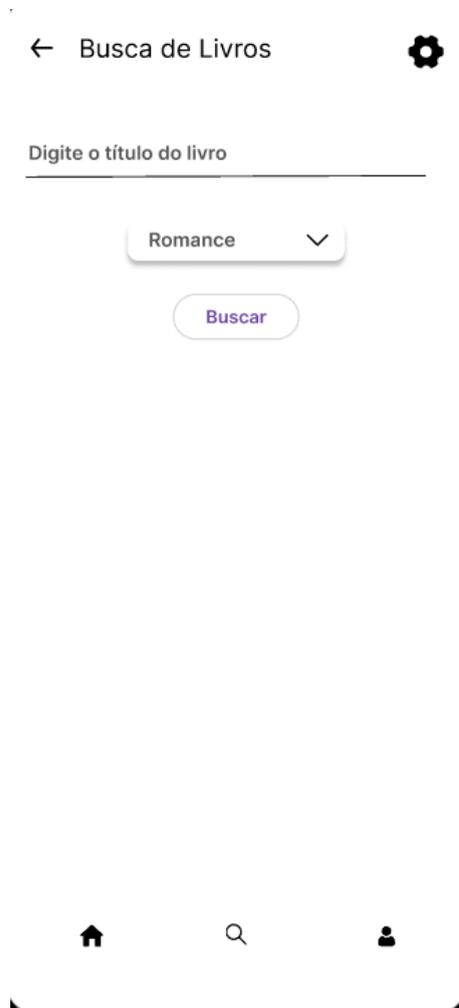


Fonte: Elaborado pela autora (2024).

A Figura 11 ilustra a tela inicial do protótipo antigo, caracterizada por um *design* desproporcional, com a tela de exibição do livro ampliada e mostrando apenas um livro, sem elementos intuitivos como *chat* ou funcionalidades adicionais. Esse *layout* compromete a navegação do usuário, tornando a experiência pouco fluida e visualmente pouco atraente.

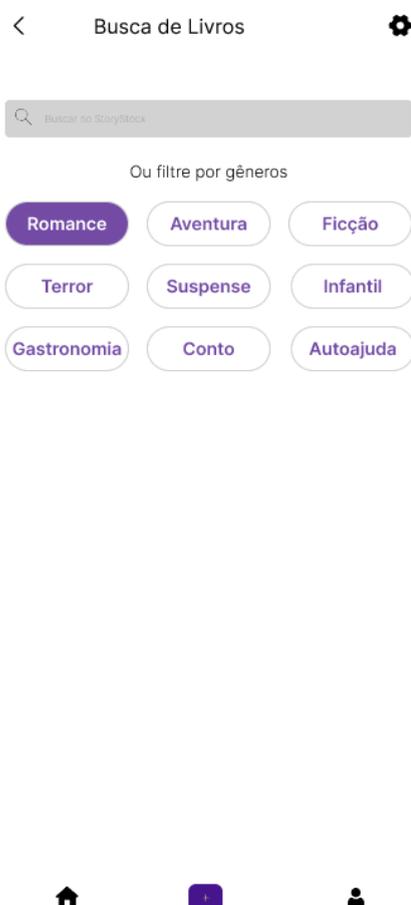
Já na Figura 12 apresenta a nova versão da tela inicial do *StoryStock*, que foi completamente reformulada. O novo *design* é mais padronizado e intuitivo, com um campo de busca posicionado na parte superior, ícones de *chat* e carrinho, que proporcionam uma navegação mais intuitiva. Pode-se observar também que a opção de cadastrar um novo livro foi incluída, facilitando a interação do usuário e incentivando o uso da plataforma.

Figura 13: Tela de busca do protótipo original.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 14: Tela de busca do protótipo após as melhorias.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Dando continuidade à comparação e aperfeiçoamentos realizados, nas figuras 13 e 14 é possível verificar a comparação das telas de busca de livros. A Figura 13 mostra a versão inicial da funcionalidade de busca de livros, que apresentava um *design* muito simples e nada intuitivo. O campo de filtragem por gênero exigia que o usuário clicasse para abrir uma lista, e isso tornava o processo mais demorado e nem um pouco prático.

Já na Figura 14, exibe a versão melhorada da tela de busca, com o *design* moderno e funcional. O novo *layout* entregou um campo de busca do topo no qual o usuário pode digitar diretamente o nome do livro ou apenas selecionar gêneros. Uma das principais mudanças desta tela foi a exibição de todos os gêneros de forma visível, o que facilita e os usuários podem filtrar por vários gêneros diferentes em uma só busca e os botões mudam de cor quando selecionados.

A criação da logo do *StoryStock* foi realizada utilizando a inteligência artificial da ferramenta *Canva*, que ajudou muito no processo de *design* e na escolha dos elementos visuais. A logo escolhida é uma andorinha roxa, um símbolo que remete a mudanças e liberdade, conceitos alinhados com a proposta de trocas de livros e à renovação contínua de conhecimento proporcionada pelo aplicativo. A cor roxa foi selecionada como principal por sua associação com criatividade, originalidade e sabedoria que são características que representam a inovação do *StoryStock* e sua intenção de incentivar a troca de histórias e experiências entre os usuários.

10.2 Desafios Encontrados

O desenvolvimento do protótipo trouxe importantes lições e desafios ao longo de seu ciclo. Um dos pontos fortes foi a metodologia de desenvolvimento iterativo, que permitiu a coleta de *feedbacks* e a melhoria do *design* do aplicativo de maneira mais rápida.

No entanto, houve alguns desafios técnicos, como a criação de uma interface que equilibra funcionalidade e simplicidade. Também houve o obstáculo de garantir que o protótipo atendesse às expectativas dos usuários em termos de usabilidade, o que necessitou de muitas revisões e testes. A adaptação constante diante das sugestões dos participantes foi de suma importância, mas exigiu muitos ajustes na abordagem inicial.

10.3 Recomendações para Pesquisas Futuras

Para futuras pesquisas e melhorias do *StoryStock* antes de ser codificado, considerou-se a inclusão de novas funcionalidades que possam agregar valor à experiência dos usuários. Por exemplo, a implementação de um sistema de recomendação de livros baseado nas preferências dos usuários. Seria também interessante ampliar o público-alvo, levando em consideração outros grupos de leitores fora do ambiente acadêmico, para testar a aceitação e aumentar o alcance do aplicativo.

A integração com plataformas de redes sociais também poderia ser uma alternativa interessante, que ajudaria na promoção da plataforma e permitiria que os usuários compartilhassem suas trocas de livros. Isso melhoraria o engajamento e a visibilidade do *StoryStock*, reforçando seu potencial no mercado e demonstrando que é uma plataforma inovadora.

10.4 Contribuições para o Mercado de Aplicativos Móveis

Os resultados deste estudo vão além do desenvolvimento e aprimoramento do *StoryStock*. A pesquisa minuciosa com usuários e a aplicação de métodos qualitativos para coleta e análise das respostas evidenciam o quão importante é um desenvolvimento centrado no usuário. O foco na usabilidade e na experiência do usuário faz com que empresas e desenvolvedores entendam melhor as necessidades e expectativas do público, resultando em produtos que atendem e superam essas expectativas.

A agregação dos ajustes baseados nas respostas coletadas mostrou um aumento relevante no interesse e na aceitação do aplicativo, o que evidencia como os processos iterativos de *design* e prototipagem podem aumentar a adoção e a retenção de usuários. Essa abordagem pode ser aplicada a outros contextos no desenvolvimento de aplicativos móveis, especialmente em mercados competitivos onde a experiência do usuário é um diferencial.

Além do mais, as tendências modernas de *design*, como por exemplo a personalização com inteligência artificial e elementos de gamificação sugeridos para futuras atualizações do *StoryStock*, podem ser consideradas por outras plataformas para melhorar a interação do usuário.

A personalização por IA faz com que os aplicativos ajustem conteúdo e funcionalidades com base nas preferências individuais dos usuários, aumentando a relevância e o engajamento. Já a gamificação pode transformar tarefas comuns em experiências mais motivadoras e interativas, incentivando a participação contínua e a fidelidade dos usuários.

Assim sendo, as conclusões deste trabalho podem ser aplicadas de forma mais ampla ao ressaltar a importância de uma abordagem focada no usuário, a adoção de tecnologias inovadoras e a busca contínua por otimizações baseadas em *feedback*. Esses princípios podem ser aplicáveis a uma variedade de aplicativos móveis que buscam otimizar a experiência do usuário e se destacar no mercado.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Fellip Agner Trindade. Leituras em rede, autores conectados: o autor na globalização e na era digital. *CES Revista*, Juiz de Fora, v. 32, n. 1, p. 133, jan./jun. 2018. ISSN 1983-162X. 21 mai. 2018.

Apriorit. *A importância da acessibilidade e inclusão no design de UI/UX*. Apriorit, 29 jun. de 2023. Disponível em: <https://www.apriorit.com/dev-blog/design-accessibility-in-ui-ux> . Acesso em: 4 jul. de 2024.

Cogify. *Design Inclusivo: O Papel da Acessibilidade na UX/UI*. Cogify, 2023. Disponível em: <https://cogify.io/insights/inclusive-design-the-role-of-accessibility-in-ux-ui>. Acesso em: 4 jul. de 2024.

Corrêa, F. H.; Pinto, G. S. *Desafios no Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis e os Frameworks Multiplataformas*. Publicado em: 18 dez. de 2022. Interface Tecnológica. Faculdade de Tecnologia (Fatec) – Taquaritinga – SP – Brasil. Acesso em: 20 jun. de 2024.

Custódio, F. *A importância do UI/UX no desenvolvimento de software e aplicativos*. FWC Tecnologia, 08 abr. 2023. Disponível em: <https://fwctecnologia.com/blog/post/ui-ux-desenvolvimento-software-aplicativos>. Acesso em: 25 jul. de 2024.

Dias, M. *UX e UI design: o que é e qual a importância para o seu negócio*. Publicado em: 15 jun. de 2024. Disponível em: <https://www.ideianoar.com.br/ux-e-ui-design/> . Acesso em: 30 jun. de 2024.

Figma Design. *Sobre o Figma*. 2021. Disponível em: <https://www.figma.com/design/>. Acesso em: 1 de jul. de 2024.

Garrett, J. J. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. 2. ed. Berkeley: New Riders, 2010.

Gil, A. C.. *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019

Hooper, S.; Bergma, E. *Designing Mobile Interfaces*. 1. ed. Sebastopol: O'Reilly Media, 2011.

L., Andrei. *Dominando o User Experience: O Que é e Como Aplicar o UX*. Hostinger, Publicado em: 11 ag. de 2023. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/ux-o-que-e-user-experience>. Acesso em: 15 de jul. de 2024.

Minayo, M. C. d. S. *O Desafio do Conhecimento: Pesquisa Qualitativa em Saúde*. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2010.

OLIVIERI, Fernando. O que é BookTok, fenômeno do TikTok que incentiva a leitura. *Exame*, São Paulo, 24 jun. 2024. Disponível em: <https://exame.com/pop/o-que-e-booktok-fenomeno-do-tiktok-que-incentiva-a-leitura/>. Acesso em: 08 nov. 2024.

Severino, A. J. *Metodologia do Trabalho Científico*. 24. ed. São Paulo: Cortez, 2018.

Shrestha, P. *Brasil em três gráficos: instalações, sessões e taxas de retenção*. Publicado em: 01 fev. de 2023. Disponível em: <https://www.adjust.com/pt/blog/brazil-in-three-charts-installs-sessions-and-retention-rates/> . Acesso em 23 jul. 2024.

UX e Usabilidade em mobile e web. Guia Completo de UX e Usabilidade em Aplicativos Móveis e Web. Disponível em: <https://www.alura.com.br/apostila-ux-usabilidade-mobile-web> Apostila da Caelum. Disponibilizada pela Alura.