ACESSIBILIDADE EM PLATAFORMAS DE SMARTCITIES, O CASO PARTICIPACT BRASIL[1]

Luís Guilherme Mortari[2], Gabriela Botelho Mager[3], Dafne Gonçalves Miranda[4], Amanda Lentez[5]

[1] Vinculado ao projeto "Design de interação e experiência do usuário na ParticipAct Brasil: análise de interface gráfica em plataforma crowdsensing nas smartcities."
[2] Acadêmica do Curso de Design Gráfico – CEART
[3] Orientadora, Departamento de Design Gráfico – CEART – gabriela.mager@udesc.br
[4] Acadêmico do Curso de Design Gráfico – CEART – Bolsista PIVIC/UDESC
[5] Mestranda em Design – PPGDesign – CEART

O objetivo desta pesquisa é analisar a usabilidade da interface do aplicativo ParticipAct Brasil, assim como a experiência do usuário, suas correspondências e futura implementação. A plataforma tem sua funcionalidade baseada em auxiliar a gestão de cidades grandes com participação das manifestações feitas pelos moradores, o chamado *mobile crowdsensing (MCS).* Com isso feito, elas são encaminhadas para órgãos, mais adequado à categoria selecionada, que fica responsável pela gestão mais adequada. A participação voluntária dos usuários juntamente com uma administração eficiente e responsável da cidade, tornaria Florianópolis uma *smart city*.

Como os cidadãos possuem importantes desempenhos à realizar, a experiência do usuário acaba sendo um fator muito importante durante todo o desenvolvimento do projeto. Dessa forma, o objetivo da pesquisa é coletar e analisar as correspondências do sistema, sua interface e usabilidade, a fim de torná-los os mais acessíveis possíveis para facilitar o uso do usuário.

Após uma análise bibliográfica, houve uma categorização dos órgãos municipais que se adequam às categorias propostas pela plataforma. Previamente, foi feita uma análise dos órgãos municipais, fornecidos em uma planilha pela CGU (Controladoria - Geral da União). Feito isso, uma nova planilha nos foi encaminhada, mas agora, com os órgãos federais de todo o Brasil. Essa correspondência foi importante para que as manifestações dos usuários cheguem aos órgãos corretos e que poderão tomar as medidas necessárias para a resolução dos problemas.

Com isso feito, começou-se um estudo e pesquisa relacionados à arquitetura de informações, a fim de melhorar ainda mais a experiência do usuário. Além do aplicativo, essa pesquisa foi feita para implementar conceitos no Recíclica, o qual é uma aba da plataforma ParticipAct acessada via web, que lida muito com *e-commerce* e maneiras de conectar os usuários para que haja troca de produtos entre eles. Desse modo, começou-se o planejamento de quais informações são mais relevantes e devem ser destacadas quando o usuário acessa a página e como fazer com que ele saiba qual caminho está seguindo e onde ele quer chegar, ou seja, os fluxogramas começaram a ser desenvolvidos e debatidos para facilitar o uso de qualquer um que acesse a plataforma pela primeira vez. Para termos mais embasamento nessa etapa de estruturação, análises de outros sites de

e-commerce começaram a ser pesquisados e levados em consideração, para conseguirmos ser eficientes e assertivos nos fluxogramas.

Feito isso, começou-se a prototipação dos *wireframes*, que são esboços das páginas de um site, totalmente relacionados com design de interface, no caso a plataforma digital, Recíclica. Sendo assim, as pesquisas realizadas anteriormente, sobre outros comércios *online*, foram eficientes novamente. Toda a análise feita em outros *sites*, desse domínio, atrelados aos conceitos de experiência do usuário, demonstraram-se de grande importância para o desenvolvimento das páginas do *site*. Juntamente à isso, para manter uma unidade entre a plataforma digital e o aplicativo, houve uma reavaliação das categorias já estabelecidas antes. Portanto, houve uma atualização quanto às cores usadas, nomenclaturas e ìcones que já haviam sido estabelecidos.

Atualmente está sendo estudado como implementar a interface do aplicativo em diferentes dispositivos móveis, visto que as dimensões dos aparelhos variam de um para o outro. Desse modo, a diagramação do *layout* tem que ser a mesma, independente das variações, para que não haja uma desconfiguração e prejudique a usabilidade.

Além desses testes de usabilidade, está presente no planejamento futuro, o implemento de questões de acessibilidade em meios digitais e constantes ajustes tanto para o aplicativo quanto para a plataforma digital. Desse modo, continua-se como foco cada vez mais melhorias para uma experiência do usuário que não haja limitações e que todos possam fazer uso.

Palavras-chave: Interfaces. Design de interação. Usabilidade. Experiência do Usuário.