

Projeto VCampi

1. Nome dos Participantes:

- 1.1. Alex Conrado (193463)
- 1.2. Giulia Roberta (235776)
- 1.3. Leonardo Forti Christofolletti (239167)
- 1.4. Mairon Elme da Silva (240636)
- 1.5. Matheus João da Silva Alves (241776)
- 1.6. Pedro Gomes Siega (185654)

2. Emails e Celulares:

- 2.1. Alex Paulo Lopes Conrado
 - 2.1.1. Email: a193463@dac.unicamp.br
 - 2.1.2. Telefone: (19)99172-9542
- 2.2. Giulia Roberta Gonçalves Ribeiro
 - 2.2.1. Email: g235776@dac.unicamp.br
 - 2.2.2. Telefone: (11)97039-4795
- 2.3. Leonardo Forti Christofolletti
 - 2.3.1. Email: l239167@dac.unicamp.br
 - 2.3.2. Telefone: (11)95898-9005
- 2.4. Mairon Elme da Silva
 - 2.4.1. Email: m240636@dac.unicamp.br
 - 2.4.2. Telefone: (15)99124-3131
- 2.5. Matheus João Da Silva Alves
 - 2.5.1. Email: m241776@dac.unicamp.br
 - 2.5.2. Telefone: (11)96197-8659
- 2.6. Pedro Gomes Siega
 - 2.6.1. Email: p185654@dac.unicamp.br
 - 2.6.2. Telefone: (19)98189-8266

3. Perfil de Conhecimento dos Participantes:

3.1. Alex Paulo Lopes Conrado

Perfil voltado para o aprimoramento da experiência do usuário (UX), assim como aspectos operacionais no desenvolvimento do projeto.

3.2. Giulia Roberta Gonçalves Ribeiro:

Perfil voltado para o planejamento do projeto, idealização das potencialidades escalonáveis e ampliação de público do aplicativo. Além do auxílio na estruturação da identidade visual do projeto e formas de divulgação e interação pelo Campus.

3.3. Leonardo Forti Christofolletti:

Perfil voltado para a parte de idealização do projeto, estratégias de execução e planejamento do projeto inicial de forma a adequar o produto final ao consenso estabelecido em cada etapa de

prototipagem do aplicativo. Auxílio também na elaboração da identidade visual e acessibilidade do produto.

3.4. Mairon Elme da Silva

Perfil voltado para desenvolvimento da identidade visual do aplicativo, design do projeto e estratégias de execução.

3.5. Matheus João da Silva Alves

Perfil voltado para os aspectos técnicos, como o desenvolvimento do software.

3.6. Pedro Gomes Siega

Perfil voltado para aspectos técnicos, back end do(s) software(s) a ser desenvolvido e de experiência em design e produção de imagens, além de conhecimentos nas áreas de ludologia narratologia digital que podem ser aplicados na criação de sistemas para intensificar o engajamento dos usuários

4. Tipo de Produção: Aplicativo para Celular e Web

5. O Trabalho inclui os Critérios de Acessibilidade e Inclusão?

O projeto inclui requisitos básicos de acessibilidade e inclusão, como atenção aos contrastes de cor, texto e imagem, e uso de linguagem comum ao dia a dia do público alvo do projeto.

6. Título:
VCampi

7. Resumo:

“VCampi” é o projeto de um aplicativo pensado para facilitar o acesso dos alunos às informações relacionadas ao meio universitário e seus arredores. Sua implementação inicialmente será exclusiva na Unicamp, mas permitindo expansão para outras universidades. O aplicativo visa ser intuitivo para minimizar o esforço necessário para que o usuário se adapte, e trabalha com uma interface interativa e condensada, que reduz o número de cliques para acessar as informações desejadas. A base do aplicativo consiste de uma interface composta por um mapa com “pins” subdivididos em tags para indicar locais de interesse, que são clicáveis e abrem uma janela com mais informações sobre aquele ponto. Um botão de menu, no modelo drop down, que permite acessar diversas opções, entre elas configurações da conta e quais as tags a serem exibidas. E apenas mais um botão, que abre uma janela de chat, onde os usuários podem se comunicar via “broadcast” com mensagens para todos os outros usuários ou num modelo de troca de mensagens p2p, de comunicação direta.

A modularidade das funções que o app desempenha somada a interface simples e robusta do aplicativo também suportam a adição de novas funções sem interrupção dos elementos já existentes. O que permitiria que posteriormente o VCampi se tornasse ainda mais útil e atrativo para os alunos, mas ao mesmo tempo permite que a criação de uma versão inicial completa e funcional seja exequível dentro de um prazo razoável. Ademais, o aplicativo busca permitir um contato diferenciado com o campus, ao viabilizar que os estudantes possam explorá-lo de uma nova maneira: conectando-se em rede através de um ambiente virtual que simula a Cidade Universitária.

Este projeto prevê uma etapa de pesquisa mais extensa para certificar quais são as necessidades dos estudantes, seguida criação de protótipos iniciais e testes de recepção (com grupos reduzidos) cujo feedback permitirá o aperfeiçoamento dos protótipos até a construção de uma versão definitiva, a ser transformada num aplicativo funcional integrado a um servidor e um banco de dados, tendo segurança de dados em mente, e que será potencialmente disponibilizado para o público para uma fase de testes, e só após a aprovação dessa versão durante a fase de testes e retirada de potenciais bugs, o app será disponibilizado gratuitamente para o público universitário, mas não será acessível para o público geral uma vez que um RA ativo será necessário para a criação de uma conta.

Caso haja tempo e interesse, o escopo do projeto pode ser aumentado e as capacidades do aplicativo aperfeiçoadas, como dito anteriormente. Entre possibilidades analisadas pelos membros do grupo a incrementação de funções interativas seria muito interessante, pois além de tornar a curva de aprendizado mais suave, seria mais um incentivo para a utilização do app, e a aderência da comunidade é extremamente importante pois as interações entre usuários via chat podem ser uma fonte de descoberta e interesse, além de contribuírem com a função principal do aplicativo, de facilitar a vivência universitária. Nesse sentido a ideia de gamificação do aplicativo poderia ser bastante frutífera. Além disso há um forte argumento para o potencial de ferramentas com maiores capacidades para interação entre usuários, sem abandonar a simplicidade do modelo original, pois estas poderiam permitir que uma comunidade ativa de usuários construísse uma experiência melhor adaptada aos seus interesses, e portanto uma dinâmica de uso do aplicativo feita sob medida para atender as necessidades particulares de cada membro.

8. Justificativas para Execução

Existe uma dificuldade para alunos, especialmente ingressantes, terem acesso às informações sobre o próprio campus e arredores. Apesar de haver projetos similares (que discutiremos em breve), como o aplicativo Unicamp Serviços e o Portal Unicamp, ambos produzidos pela própria universidade, seus designs obrigam o usuário a percorrer botão por botão ou aba por aba para compreender quais funcionalidades e informações estão ali embutidas. Em redes sociais como Facebook há diversos grupos que buscam também agrupar essas informações. No entanto, são grupos que abordam assuntos muito diversos, fazendo eles se

dispersarem entre os demais, além de eles não serem tão divulgados ao ponto de quem precisa dos dados mais específicos que eles oferecem pode acabar não o encontrando na plataforma.

Outro ponto também é a questão da interação entre estudantes que, apesar de ela poder ser desenvolvida ao longo dos semestres, no início do curso eles conhecem poucas pessoas na universidade, inclusive aquelas com gostos em comum. No geral, diversas redes sociais e outras abordagens presenciais são feitas para reunir essas pessoas, mas tendo elas reunidas em um único aplicativo facilitaria os estudantes a conhecê-las, além de também facilitar a integração entre cursos, uma outra demanda pertinente.

Segundo dados de 2021 da AppAnnie, houve um aumento de 45% na quantidade de tempo que os brasileiros passam no celular devido a pandemia de Covid-19, sendo em média 5,4 horas por dia. Tal estatística abre caminho para que aplicativos como o VCampi sejam mais facilmente aderidos pelos alunos, em vista que estes tornaram-se mais familiarizados com as interações online. Em um contexto sem distanciamento físico, o aplicativo continua sendo útil pois sua interface tem relação direta com o campus universitário.

O Global Student Survey apontou que cerca de sete em cada dez universitários brasileiros afirmam que a pandemia trouxe algum impacto para a sua saúde mental, dado que posiciona o país como o de maior índice dentre os 21 países analisados. Ademais, em pesquisa realizada com 373 alunos da UFBA evidencia que 94,1% dos estudantes acreditam que a universidade causa pressão psicológica. Inserido nesse contexto, é visto que a existência de um aplicativo como a VCampi torna-se essencial, na medida que o app tem o intuito de criar uma rede segura em que os estudantes sintam-se mais abraçados uns pelos outros, a partir do compartilhamento de informações. Além disso, o VCampi também viabiliza a familiarização dos alunos com o ambiente universitário, bem como com as novas demandas que a vida na universidade exige. Como, por exemplo, ter conhecimento das bibliotecas disponíveis para alugar os livros requeridos pelos professores, os restaurantes universitários e outros no entorno do campus e os eventos mais importantes.

Portanto, VCampi propõe facilitar as relações aluno-campus e aluno-aluno através de uma plataforma única, embasada em um mapa da própria universidade e com categorização de conteúdo para ajudar na busca de informações sobre a vida universitária.

9. Análise de Projetos Similares

9.1. Unicamp Serviços

O aplicativo Unicamp Serviços, desenvolvido pelo CCUEC (Centro de Computação da Unicamp) apresenta uma interface majoritariamente baseada em botões. Ao abrir o aplicativo, temos um fundo branco predominante e uma disposição de ícones indicando cada item. No canto superior direito, há uma barra vermelha com opções para mostrar/ocultar funcionalidades do menu principal e do menu de alunos, uma pequena descrição sobre o que é o aplicativo e sua política de privacidade e informações, e um local onde o usuário pode avaliar o aplicativo.

Dentre os botões do menu principal, destacam-se aqueles que redirecionam a outros aplicativos, como o do Google Classroom, Identidade Institucional Digital e botão do pânico. Há também botões relacionados às informações do campus, como horário e localização dos circulares internos, área de bibliotecas, pontos comerciais, bicicletário e cardápio dos restaurantes universitários. Outro ponto de destaque é o botão Aluno, que dá acesso ao menu do aluno onde é possível consultar notas e créditos do cartão de alimentação. Deve também ser considerado o botão de notícias, que abre o menu de notícias que contém o JUON (Jornal da Unicamp Online), agenda de eventos, teses etc.

Embora o Unicamp Serviços seja um aplicativo útil em sua interface, ele é baseado unicamente em uma interação por botões, onde não há uma participação ativa do usuário na adição de informações, uma vez que tudo já é extraído da base de dados do CCUEC. Outro ponto é que não há uma ordem muito lógica dos ícones e botões, e muitos menus podem passar despercebidos se não forem abertos nos ícones, como o menu de notícias, por exemplo.

O grande diferencial do VCampi em relação ao Unicamp Serviços é que o primeiro terá como base o mapa, onde todas as informações estarão contidas, com possibilidades maiores do usuário alterar sua visualização, além de ser possível a interação com outros usuários do aplicativo.

9.2. Portal da Unicamp

O Portal da Unicamp (<https://www.unicamp.br/unicamp/>) é um website estruturado a partir de um modelo de hipertexto, com foco em imagens, com característica de manchete que funcionam como links para textos, além de áreas e subáreas do site que são acessíveis por links presentes em imagens do tipo "ícone". Com 2 barras de menu *drop down* na parte superior do site, um feed de notícias, artigos e informações atualizado consistentemente, e subdividido em partes como "Atualidades" e "Comunidade interna". Na parte inferior possui outro conjunto de links do tipo ícone, com outros sites da própria unicamp e uma barra de acesso rápido e contatos.

Dada a quantidade de informações presentes no site, é bastante difícil apresentá-las de forma intuitiva e de acesso rápido. A hierarquia visual seria um ponto de partida para que o usuário conseguisse se localizar, nesse sentido há dois menus em forma de cabeçalho, o que pode gerar dúvidas em relação a qual a diferença de funcionalidade entre estes. Boa parte do espaço do site é destinado ao feed de notícias, o que confere certa importância a este. Portanto o principal foco do site, do ponto de vista de UX, é veicular notícias sobre a universidade e a vida universitária em geral.

O Portal da Unicamp é um site interessante que reúne uma gama de informações bastante grande, e também possui links para outras plataformas, o que permite ao usuário acessar quase qualquer informação que precise. Mas isso vem ao custo de uma interface sobrecarregada e pouquíssimo intuitiva. Além de haver a necessidade de visitar várias outras páginas com dinâmicas diferentes, ele não

suaviza de maneira alguma a curva de aprendizado, portanto se a intenção do usuário não é se atualizar sobre as notícias relativas ao meio universitário, o site acaba sendo contraproducente, porque requer que o usuário clique e experimente sua infinidade de links, potencialmente várias vezes, antes de permitir que o acesso a informações seja rápido, já que os hiperlinks não são intuitivos. Além disso, o número de cliques necessários para chegar a uma informação específica pode ser altíssimo (para descobrir a lista de disciplinas presentes em um curso é necessário clicar no lugar certo em 5 interfaces diferentes).

Nesse sentido, o VCampi tem várias vantagens, além de ter uma interface mais intuitiva e confortável, feita a partir do mapa, o número de cliques para chegar na maior parte das informações é bastante reduzido, e a hierarquia visual se favorece funções de uso mais frequente, o que torna ele mais agradável visualmente e menos frustrante para quem busca alguma informação específica.

9.3. Gather Town

O site Gather Town, é um sistema de comunicação e reunião social. Nesse sistema é possível criar salas e eventos, e esses eventos são organizados de forma gamificada, apresentados como um jogo RPG, no estilo pixel art, com vista de cima para baixo, com um personagem jogável, representando o usuário, que pode se movimentar dentro da sala. É possível modificar as salas para que fiquem parecidas com a organização de salas reais. Ao se movimentar é possível entrar e sair de áreas que estão em constante ligação, o equivalente digital de sentar numa mesa e conversar com as pessoas dela.

O principal objetivo do site Gather Town é ser uma ferramenta de produtividade para empresas e organizações, com o objetivo de reunir digitalmente e propiciar interação social entre os membros de uma equipe. O site atinge seu objetivo quanto ao escopo dele. O VCampi em contraste vai fazer algo similar mas com um público bem diferente, a comunidade universitária. Enquanto o Gather Town tem ambientes que representam salas de um escritório, que precisam ser montadas pelos usuários, o VCampi vai representar todo o mapa do campus da universidade, com esse mapa estando já pronto, montado pela equipe VCampi. Essa é uma diferença crucial de público alvo, além do VCampi não ser necessariamente uma ferramenta de produtividade, no sentido de ser usado para conduzir reuniões e definir tarefas a serem feitas, mas sim uma ferramenta que pretende melhorar a comunicação interna na universidade.

10. Definição de 5 Personas

Esse recorte foi pensado por se tratar de um universo mais próximo da realidade dos proponentes deste projeto, mas principalmente por dialogar com os também produtores de conteúdo da plataforma em geral. Por ser pensada, projetada e alimentada por universitários, acreditamos que o VCampi será utilizado, em sua maioria, por demais estudantes. Outro traço comum entre as personas

deste projeto é que se tratam de alunos que gostariam de ter maior integração com a vida universitária, seja acessando informações de uso cotidiano ou consultando os eventos que ocorrem no Campus para manter-se sempre atualizado.

A diversidade das personas foi uma preocupação constante para o grupo que buscou considerar realidades distintas como norte para o desenvolvimento da plataforma. Acreditamos que ao incluir estas realidades dentro do escopo de usuários base e finais do projeto, teremos maior sucesso no desenvolvimento do mesmo, pois seremos capazes de mapear as principais dificuldades destes usuários e, desta forma, incrementar o projeto com ferramentas que atendam um público bastante diversificado e, conseqüentemente, maior.

a. **Ricardo Medeiros**



Figura 1

Pesquisa da persona:

Para a elaboração desta persona, consideramos o conhecimento dos componentes do grupo referente à experiência e convivência no meio universitário. A figura do calouro é a primeira para se entender as dinâmicas de interação com os veteranos e o espaço do campus, uma vez que é necessário entender como elas se realizam atualmente, e as formas de facilitar tais interações. Vale ressaltar que a Unicamp oferece um projeto de inclusão

Descrição da persona:

Ricardo Medeiros tem 18 anos, é calouro de Medicina e está no primeiro semestre do curso. Natural de São Paulo, mudou-se para uma república em Barão Geraldo. Entretanto, como é praticamente um novato, ainda não conseguiu se enturmar muito na casa, e pretende fazer isso inicialmente com os colegas de turma.

Ricardo depende do bandeirão todos os dias da semana e, por ser vegetariano, opta pelo Restaurante da Saturnino (RS) que possui a

opção vegetariana. Como não obteve informações o suficiente sobre o campus, nas duas primeiras semanas não tinha conhecimento sobre a opção vegetariana, então teve que frequentar o Restaurante Universitário (RU) que não possui a opção vegetariana.

Como muitos calouros, Ricardo gosta de ir a festas e a encontros com amigos de Barão Geraldo, embora tenha pouco tempo para sair devido aos estudos e ainda não tem muita noção dos lugares onde poderia frequentar.

Expectativas:

- Gostaria de ter mais contato com os meus veteranos, e adquirir mais informações e experiências sobre o curso de Medicina.
- Gostaria de saber mais sobre as bibliotecas da Unicamp.
- Gostaria de me conectar melhor com alunos de outros institutos também, dentro de uma plataforma gamificada. Sendo uma forma de diversão também.
- Gostaria de saber quais são os melhores lugares para sair.
- Gostaria de saber quais são os esportes oferecidos por institutos ou pelas Atléticas.
- Gostaria de conhecer bons restaurantes vegetarianos.
- Gostaria de saber quais são os melhores locais para estudar.
- Gostaria de ter um local centralizado de informações disponibilizadas para e pelos alunos, pela praticidade de uso.

b. **Sandra Oliveira**



Figura 2

Pesquisa da persona:

Para a elaboração desta persona, foi considerado um perfil que contrasta com a convivência universitária do calouro, principalmente. Uma graduação tardia pode promover diferentes tipos de convivência

no espaço do campus, sobretudo quando o curso é oferecido no período noturno e há a responsabilidade do trabalho durante o dia.

Descrição da pessoa:

Sandra Oliveira tem 38 anos, 2 filhos e reside no bairro Taquaral, em Campinas. Durante o dia, trabalha como professora de História e está cursando o terceiro semestre de Ciências Sociais no período noturno como sua segunda graduação. Devido ao horário de suas aulas, não frequenta o restaurante universitário, come em casa ou no trabalho. Sandra não tem muito tempo para ter contato com a Universidade, uma vez que o trabalho e o cuidado com os filhos são essenciais em sua vida. Consegue ter um tempo livre apenas no fim de semana, quando frequenta bares com os amigos do trabalho e com alguns colegas de faculdade que não frequentam festas universitárias. Sandra é usuária assídua do Whatsapp e do Facebook e, embora tenha dificuldades com a tecnologia, sabe se virar bem para conversar com seus alunos, amigos e colegas de trabalho. Um dos seus principais interesses é ter rápido acesso a informações sobre os eventos que acontecem na universidade, sobretudo os que ocorrem no fim de semana, que é quando tem mais tempo livre para isso. Sandra também quer saber se existem creches públicas ou particulares dentro do campus e nos arredores de Barão Geraldo para colocar seus filhos que ainda são pequenos.

Sandra é fã de cultura, então um bom programa para o fim de semana, além dos bares à noite, são museus, galerias de arte, exposições, instalações, peças de teatro e recitais.

Expectativas:

- Quer saber dos eventos culturais que acontecem na Unicamp;
- Quer saber sobre creches em Barão Geraldo;
- Quer saber sobre lugares para comer após as aulas, já que os restaurantes estão fechados no horário
- Deseja uma programação mais dinâmica e detalhada de apresentações e exposições no IA (Instituto de Artes) e em outros espaços do campus;
- Quer ter mais interações com os seus colegas de curso, já que muitos ela não tem no Whatsapp pois não gosta de entrar em grupos de sala.

c. **Enrique Aguilar**



Figura 3

Pesquisa da persona:

Para a elaboração desta persona, foi pensado um perfil de um estudante estrangeiro de pós-graduação que depende dos subsídios e dos serviços do campus para se sustentar. O estudante ainda estará se adaptando ao uso do português.

Descrição da persona:

Enrique Aguilar tem 26 anos, natural de Lima, no Peru, e está na Unicamp realizando seu mestrado em Engenharia Agrícola. Enrique mora em um pensionato próximo do campus com outros estudantes de pós-graduação, todos brasileiros. Por ainda estar aprendendo o português, tem dificuldade em se comunicar verbalmente, e por isso informações online de linguagem simples e acessível são úteis.

Enrique depende da bolsa de mestrado para custear sua permanência na universidade, bem como do Restaurante Universitário para se alimentar. Como não tem um carro próprio, depende do circular interno para se deslocar até a FEAGRI. Entretanto, já teve problemas de localização no campus; por ter pouco livre, não consegue se dedicar muito à busca por informações sobre a Unicamp, algo que gostaria de fazer com mais dinamicidade,

Gostaria de ter acesso às informações referentes ao seu curso e ao Campus por meio de pesquisas realizadas em uma única plataforma que centraliza as informações com linguagem simples. Por já ter frequentado outras universidades, já têm um conhecimento básico sobre o funcionamento delas, mas gostaria de se localizar melhor na Unicamp e praticar seu português através de interações fora do Facebook e Whatsapp, onde possa estar mais direcionado aos outros colegas do campus e encontrar outros estudantes estrangeiros.

Expectativas:

- Gostaria de ter mais interações com outros estudantes estrangeiros de graduação ou pós-graduação;
- gostaria de ter mais informações sobre transporte em Campinas e dentro do campus;
- quer saber mais sobre eventos culturais na Unicamp;
- quer saber mais sobre os restaurantes de comida brasileira nos arredores do campus e lanchonetes;
- Gostaria de encontrar um grupo de estudos de português para estrangeiros;
- Gostaria de encontrar grupos, festas, reuniões e eventos de alunos de pós-graduação.

d. Lorena Silva



Figura 4

Pesquisa da persona:

Para a elaboração desta persona, foi considerado uma classificação diferente de renda e os impactos na vida universitária, considerando que há uma dependência maior aos recursos oferecidos no campus

(alimentação, espaços de estudo, computadores, moradia estudantil), bem como o perfil do acadêmico indígena envolvido nas pautas do movimento estudantil.

Descrição da persona:

Lorena Silva tem 22 anos, estuda Biologia em período integral. Ingressou na universidade através do vestibular indígena e está no quinto semestre da graduação. Natural de São Gabriel da Cachoeira, reside em Barão Geraldo na moradia estudantil. Como vem de uma família de baixa renda, realiza projetos e orientações laboratoriais no IB (Instituto de Biologia) através da bolsa BAS (Bolsa de Auxílio Social). Portanto, também depende de serviços como os restaurantes, ônibus para a Moradia Estudantil e serviço de saúde (CECOM).

Lorena gosta muito de ler livros no geral, principalmente de botânica, por isso também frequenta as bibliotecas da Unicamp diariamente. Não gosta muito de festas, prefere reuniões em casa ou em lugares mais calmos, como parques e praças. Como não vai às festas e sua turma é grande, além de ser tímida, gostaria de ter uma forma melhor de se integrar aos calouros do seu curso, não só para conhecê-los mas também para informá-los sobre o movimento estudantil do curso de Biologia (CAIB), uma vez que Lorena está engajada nas questões sociais do campus.

Por não possuir computador próprio, Lorena utiliza o celular como principal fonte para pesquisas rápidas, mas devido ao seu celular ser antigo, recorre muitas vezes aos computadores do campus. Uma das suas pesquisas mais frequentes é o significado e construções gramaticais no português, inglês e a busca por materiais de aprendizado em libras.

Expectativas:

- Gostaria de ter um espaço mais integrado fora das redes sociais tradicionais (Facebook) para divulgar assembleias gerais, do instituto e informes sobre o movimento estudantil e sobre os acadêmicos indígenas da Unicamp
- Gostaria de saber mais sobre as bibliotecas da Unicamp. Neste caso, sobre política de empréstimos de livros, cadastros, horários etc.
- Gostaria de uma forma de interagir melhor com os calouros do seu curso por meio de uma forma virtual, que é onde tem maior segurança de conversar devido a sua timidez
- Gostaria de saber mais sobre cursos de idiomas oferecidos na Unicamp, e como realizá-los, e se existem alunos que oferecem cursos particulares.

e. **Ademilson Campos**



Figura 5

Pesquisa da Persona:

Para a elaboração desta persona, pensamos no fator de transporte como o principal desafio para o estudante. O deslocamento pendular entre duas cidades próximas por meio de um serviço rodoviário oferecido gratuitamente pelo campus traz benefícios como: evitar gastos maiores com transporte por vans ou fretados particulares, com a falta de opções de transporte público. Mas devido aos horários, é necessário haver uma adaptação do estudante à rotina do campus. O aplicativo busca auxiliar no planejamento desta rotina adequada aos itinerários dos ônibus.

Descrição da Persona:

Ademilson Campos tem 19 anos, é estudante de Midialogia e está no primeiro semestre da graduação. É morador da cidade de Limeira, próxima a Campinas, o que fez ele optar por continuar residindo lá para reduzir os custos com moradia próxima ao campus. Ademilson se socializa facilmente, não tem problemas em fazer amigos tanto virtual quanto presencialmente, mas não tem amigos próximos em Campinas, somente em Limeira, portanto quer conhecer outros estudantes com interesses em comum, criar uma rede de pessoas que têm os mesmos hobbies e ter o contato dos demais alunos de seu curso de forma simplificada. Ele também gosta de frequentar festas e bares, e fazendo amigos na Unicamp ele teria quem o acompanhasse para esses eventos. Localização também é um desafio importante para Ademilson, conseguir encontrar os lugares a partir de nomes ou referências pouco específicas, de forma prática permitiria que ele usufrísse de maior liberdade nesse processo de adaptação. Entretanto, o grande desafio para Ademilson é conciliar

toda a experiência universitária aos horários do seu transporte para Limeira, que o limita em horários.

Expectativas:

- Gostaria de conhecer detalhes sobre transporte entre os Campi para se locomover com mais facilidade (idealmente até saber de atrasos no onibus)
- Gostaria de saber de bares e festas em Campinas/Barão e saber sobre o que esperar nesses lugares (tipo de música, quão cheios costumam estar os bares etc.)
- Gostaria de saber sobre pessoas que vão nesses lugares para dividir carona/uber e quem sabe conhecer mais pessoas,
- Gostaria de ter poder ter um sistema eficiente de falar com pessoas do seu curso, para não depender de pedir o telefone de cada indivíduo que quiser conversar
- Não sabe como, mas gostaria de ter algum facilitador para encontrar pessoas com interesses semelhantes (talvez um grupo de ciclistas, ou alguma forma de saber de pessoas que estão acompanhando a mesma série/novela.)

11. Requisitos

Levando em consideração as funcionalidades do VCampi e as expectativas das personas, pode-se notar que algumas ferramentas presentes no aplicativo tendem a suprir, mais de uma ou várias, necessidades do usuário, e portanto, têm um alto grau de relevância para a aplicação. Pensando nesta relação necessidade-funcionalidade, buscamos agrupar as expectativas que se interseccionam, podendo ser atendidas por uma mesma *feature*. Além disso, buscamos listar os requisitos que entendemos serem essenciais para atingirmos os objetivos de nossa aplicação, classificando em ordem de prioridade¹.

Para as personas com interesse em ter maior contato e interação com estudantes de seus ou demais cursos, veteranos e calouros, entende-se que a funcionalidade de **chat privado** é a que melhor atende estes usuários, permitindo maior troca de informações e facilidade na comunicação. Para além disso, a funcionalidade permitirá que os usuários mantenham um contato mais duradouro, de fácil acesso e pesquisa que possibilitará, até mesmo para os estudantes mais tímidos, um maior entrosamento, e por consequência, uma maior integração entre os mesmos.

Para suprir as expectativas daqueles que gostariam de ter maiores informações sobre bibliotecas e outras facilidades presentes no campus, temos a

¹ Lista completa de requisitos:

<https://docs.google.com/document/d/17aZBYaubbPpMoTBdPYg-zvALTIKEa8AC7xNdm7TlrVE/edit?usp=sharing>

funcionalidade de **pins**, que além de permitir uma fácil navegação e imersão do usuário, também ajuda-o a se localizar dentro da universidade e em seu entorno. Além de apresentar o mapa da universidade, os pins também irão reunir as principais informações sobre os institutos, laboratórios, museus e demais edifícios que fazem parte do campus, sendo dessa maneira uma ótima opção para consultas de locais próximos ao usuário com as facilidades que ele busca, seus horários de funcionamento, telefone e demais informações. Já os **pins temporários** combinados com outras funcionalidades como o **broadcast** e **TAGs** poderão auxiliar aqueles que gostariam de ser informados sobre os eventos culturais e demais programações de exposições, instalações e palestras presentes no campus.

Os posts em **broadcast** atendem de maneira geral os usuários que são responsáveis por compartilhar atualizações dos centros acadêmicos e movimentos estudantis, assim como, aqueles que querem se informar sobre as assembleias gerais e demais informações relevantes para a vida acadêmica.

Possivelmente as **TAGs** são a funcionalidade que melhor atende diversos interesses das personas. Por reunirem várias informações de maneira segmentada e localizável através de pesquisas simples, elas se tornam uma ótima opção para diferentes tipos de buscas. Para os usuários interessados em conhecer os tipos de restaurantes disponíveis no campus e próximos a ele, aqueles que gostariam de saber sobre os esportes oferecidos pelos institutos ou atléticas, encontrar mais facilmente estudantes com interesses em comum ou grupos de estudos, dentre outros interesses, a busca através de **TAGs** é a que melhor responde a essas expectativas, por tratar-se de um *hub* de informações de fácil postagem e acesso.

12. Principal Conceito Utilizado (estéticos, aprendizado, narrativo, etc.):

O desenvolvimento do projeto se pautou em orientações dadas na disciplina de formalização da ideia inicial, por meio de análises de processos utilizados para elaboração de aplicativos de celular considerando a importância do UX (User Experience). Partindo da ideia inicial do VCampi, conectar alunos da Unicamp através de uma plataforma virtual gamificada, ainda no contexto da pandemia do Novo Coronavírus, o projeto foi sendo simplificado para uma versão de prototipagem, e mantendo como um dos propósitos garantir essa interação virtual e que, em fases posteriores, poderá ser gamificada. No entanto, para a versão inicial e modificada do aplicativo comparado ao seu início, foi pensada a importância do mapa como a tela central, onde estarão contidas todas as informações e interações realizadas no App. Mesmo que a interação entre usuários tenha sido reduzida apenas a texto (considerando que, na ideia original, pensamos em incluir videochamadas e chamadas de voz), a reunião e organização de informações sobre o campus passou a ser o principal propósito do aplicativo, a fim de centralizar tais conhecimentos sobre o espaço universitário.

A acessibilidade, embora não esteja explícita na justificativa de criação do VCampi, inclui-se na reelaboração da identidade visual que considera contrastes

ideais de cor, tamanho e fonte de texto, além de botões e mecanismos que facilitam o uso do aplicativo.

De toda maneira, o foco narrativo e estético principal do aplicativo são as interações feitas no mapa, o que o diferencia de outros projetos similares programados com a mesma finalidade para o campus da Unicamp (tópicos 9.1 e 9.2). No VCampi, tendo o mapa como ponto central, todos os outros botões estão contidos nele, bem como usuários, mensagens e pins.

13. Etapas do desenvolvimento

Observação: mais detalhes sobre cada etapa são dados no item 20.

13.1. Cadastro e Login

Para utilizar o VCampi, o usuário deve ter uma conta cadastrada com seu email universitário. Alguns dados serão requisitados nesse processo de cadastro, como nome do seu perfil, curso, instituto de estudo e ano de ingresso. Eles serão importantes para melhorar a relação entre os usuários do aplicativo.

13.2. Tela principal, pins e tags

Na tela principal do aplicativo, deverá conter um botão de acesso ao menu principal (ver subitem 13.3), botão de chat (subitem 13.4) e botão de tags. Esse ponto servirá como filtro para os pins que marcam as informações do campus universitário de acordo com suas posições geográficas ou sobre locais relativos a esses assuntos. Há cinco tags: alimento, estudo, lazer, transporte e vendas.

13.3. Menu Principal

No menu principal será permitido ao usuário editar sua descrição e avatar. Também dará acesso ao tutorial de uso do aplicativo, configurações e botão de logout.

13.4. Chats

Os chats permitirão que os usuários interajam entre si de forma concentrada, no chat global, ou individualmente nos chats privados. No chat global, também haverá tags para filtrar assuntos mais relevantes para o usuário em questão, e também para enviar mensagens que cheguem diretamente nos estudantes interessados em seus temas.

14. Qual é a Área de Desenvolvimento

Tratando-se sobre o VCampi, o aprendizado é um dos conceitos mais latentes, uma vez que essa é a questão basilar do aplicativo: disponibilizar de maneira simples, direta e interativa as informações necessárias para os estudantes da Unicamp. Assim, a plataforma será consolidada a partir da visualização do mapa do Campus, para que sua utilização seja a mais intuitiva possível.

Ademais, o Conceito inicial estético e narrativo utilizado teve como referência aplicativos de interface gamificada inspirada nos jogos eletrônicos estilo MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game), derivação do MMO (Massively Multiplayer Online Game), como "Habbo", "Gather Town", "Second Life", "IMVU" e "Spatial Chat", que também possuem o emprego de avatares para os usuários dentro da plataforma. O MMOSG consiste em qualquer tipo de jogo que possua uma alta quantidade de jogadores online interagindo simultaneamente no mesmo mundo sem necessariamente possuir um sistema de batalha entre jogadores ou entre jogadores e NPC's (Non-Player Characters, isto é, personagens que não são jogadores), o que o distingue de um MMO tradicional; além disso, a interação entre os players no ambiente é vista como a principal forma de participação e imersão no game .

Nas chamadas realidades sintéticas, introduzida pelos games, os graus de aproximação entre processos de interação reais e virtuais variam conforme o modo de funcionamento dentro do ambiente do jogo. O conceito de "membrana" (Filho, Coelho, 2011 apud Castronova, 2005), define que há uma divisão metafórica entre as formas de operação nas interações reais-virtuais, sendo esta membrana mais porosa no que tange à "formação de grupos, onde as pessoas, em mundos sintéticos, se unem para tarefas juntas, fazendo trocas, se conhecendo melhor, passando por experiências comuns" (p.56). No caso do MMOSG's, no qual a VCampi foi inspirada, as interatividades usuário-usuário por mensagem configura uma porosidade nas interações conversacionais. Se não é possível estar próximo de outro usuário fisicamente, estar próximo do avatar que o representa cria uma noção de intimidade e proximidade baseada na potencialidade imersiva da rede, intensificada por sua ambientação em "mundos".

Assim, a aproximação do avatar ao ambiente universitário simulado pela ideia de "mundo" busca estimular uma experiência de convivência universitária, além de tentar solucionar problemas recorrentes também no período pré-pandemia, como as dificuldades encontradas por alunos, sobretudo calouros, de conhecerem seus veteranos e também desses de conhecerem alunos de outros institutos. Dessa forma, a compactação do espaço físico do campus à tela de um celular, além de viabilizar a maior conexão entre os estudantes, podendo ser utilizado no contexto de aulas online ou presenciais, também fomenta a maior interação e troca de conhecimentos entre os alunos de diferentes Institutos.

15. Descreva Metodologia Utilizada para a Proposta

Através de orientações feitas na disciplina de elaboração do projeto, a proposta teve seu desenvolvimento inicial pautado em duas metodologias principais: 5W2H e SWOT/FOFA.

A metodologia 5W2H, utilizada na gestão empresarial para planejamento estratégico, tático e operacional de projetos, uma *checklist* de etapas e questões importantes a serem consideradas no desenvolvimento da proposta, foi essencial para levantarmos nossas prioridades para o projeto em cada uma de suas fases de elaboração e também na posterior implantação.

A metodologia tem esse nome pois é uma união de sete iniciais baseadas em perguntas sobre as fases de desenvolvimento do projeto, conforme a figura abaixo:

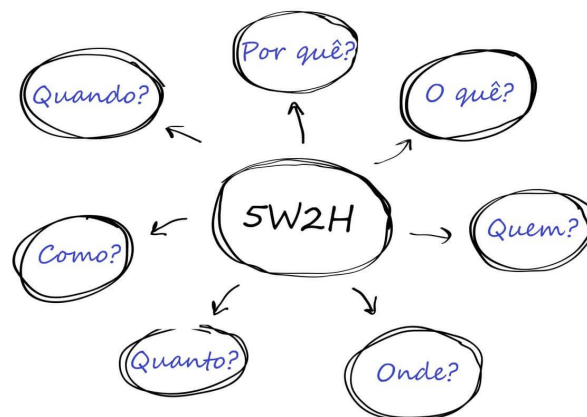


Figura 6

- **What - O que será feito?**
 - Um aplicativo para celular
- **Why - Por que será feito?**
 - Para reunir organizar informações sobre a Unicamp de forma prática e fácil para alunos, promovendo interações
- **Where - Onde será feito?**
 - elaborado presencial e virtualmente, utilizando-se de plataformas de programação
- **Who - Por quem será feito?**
 - Pelo Próprio grupo e eventuais voluntários
- **When - Quando será feito?**
 - Ano de 2022

A análise SWOT ou FOFA, também utilizada para planejamento estratégico, tem como principal foco compreender as forças e fragilidades da equipe na realização de um projeto, conforme figura abaixo.

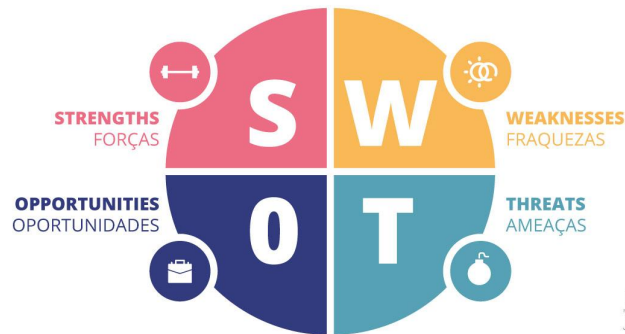


Figura 7

- **Forças (internas)**
 - Grupo grande
 - Conhecimento de diferentes áreas
- **Oportunidades (externas)**
 - Convênio com a Unicamp
 - Contato com programadores para auxiliar no desenvolvimento do App
- **Fraquezas (internas)**
 - Pouco tempo de planejamento / execução
 - Baixo conhecimento técnico
- **Ameaças (externas)**
 - Falta de investimentos
 - Pouco interesse pelo aplicativo

16. Diagrama de Navegação

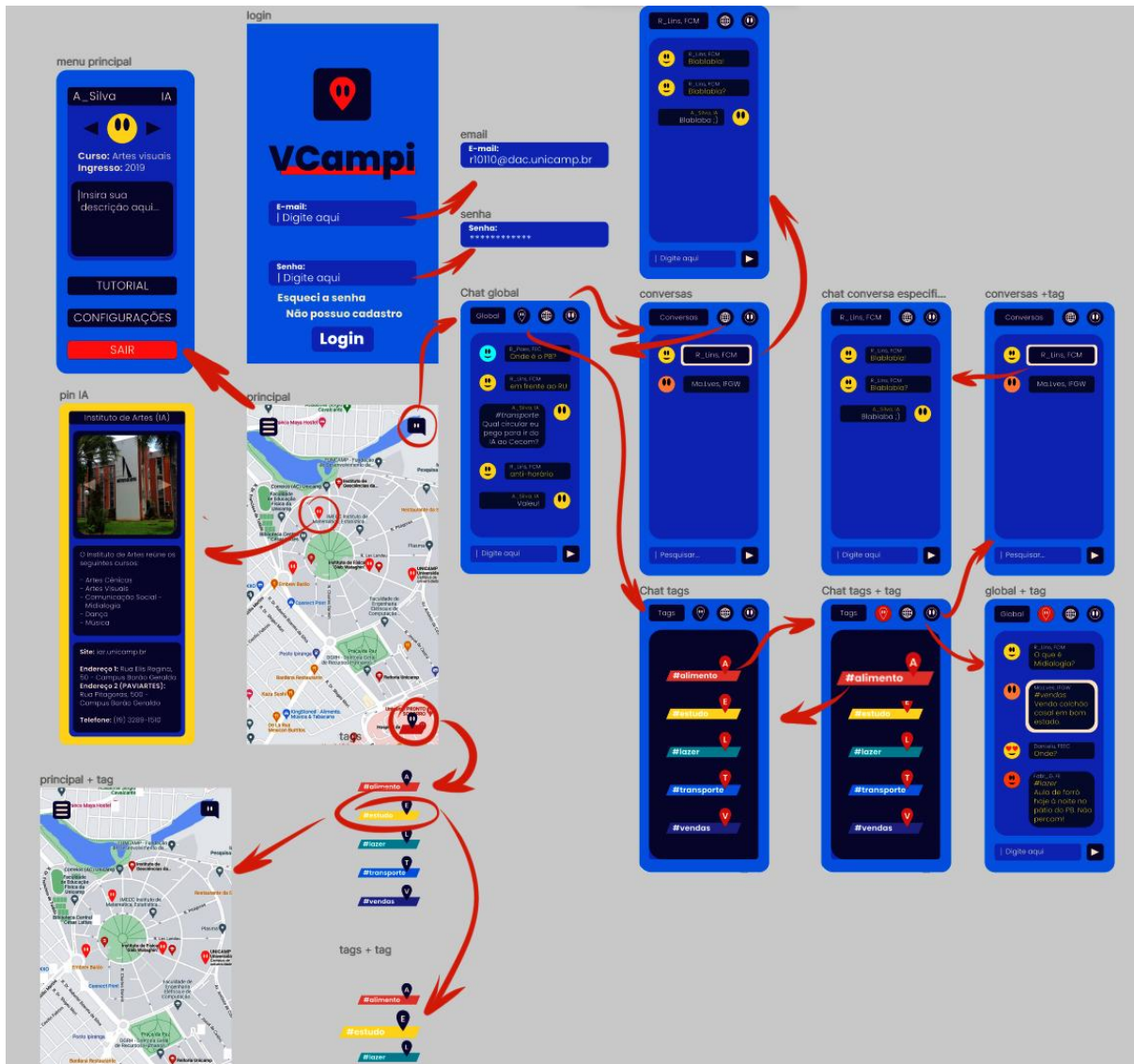


Figura 8: Imagem produzida pelos autores.

17. Descreva os Equipamentos e Programas a serem utilizados

Front End: Frontend são todas as partes visuais do aplicativo.

- HTML: Linguagem de marcação, usada para marcar o que está na tela e seus metadados.
- CSS: Linguagem de programação usada para definir visualmente as características dos itens.
- Javascript: Linguagem de programação usada para implementar interatividade na página.
- React: Framework de Javascript, um framework é um conjunto de ferramentas que diminui a complexidade do uso de uma linguagem.

Backend: Backend é a parte que não é vista do aplicativo, que funciona sem o usuário estar consciente.

- PHP: Linguagem de programação usada no back-end, é usada para lidar com os dados como email e senha, e implementa a lógica do programa.
- Laravel: Framework de PHP que implementa a arquitetura do programa.
- Ionic: Framework de PHP que nos ajuda a transformar a versão em site para a versão de aplicativo android.
- MySQL: Linguagem de banco de dados que armazena os dados.

18. A Identidade Visual Do Aplicativo

A identidade visual do aplicativo VCampi busca uma visualidade focada na praticidade e dinamismo. Portanto, os elementos utilizados, como ícones e botões, são pensados para que o usuário possa navegar pelo aplicativo da maneira mais intuitiva possível. Nesse sentido, o ícone de cada usuário é um emoji; os pins que demarcam os lugares são os mesmos encontrados no google maps, com alteração das cores; os botões que indicam cada tag terão um ícone que seja facilmente conectado ao que ele indica;

A paleta da VCampi é composta de cores vibrantes, de forma a destacar as informações e avisos necessários que aparecem que aparecem sobre o mapa do campus, a base do aplicativo.

Cores Primárias



Figura 9: Imagem produzida pelos autores.

Cores Secundárias



Figura 10: Imagem produzida pelos autores.

Cores Básicas



Figura 11: Imagem produzida pelos autores.

Ademais, a combinação das cores também é estruturada de forma a cumprir com as normas de acessibilidade do WCAG, permitindo que o máximo de alunos possam utilizar o aplicativo. Nesse sentido, a escolha da fonte Poppins também será utilizada preferencialmente em sua versão minúscula, devido a dificuldade de leitura que as palavras escritas em caps locks podem ocasionar.

Fonte e Logomarca



Fonte: Poppins

Figura 12: Imagem produzida pelos autores.

Logo



Figura 13: Imagem produzida pelos autores.

19. Cronograma de Execução

As atividades previstas na tabela serão concluídas no prazo de 6 meses, concomitante aos estudos e elaboração do experimento.

Note que as seguintes atividades já foram realizadas:

- Levantamento de referências bibliográficas
- Leituras, discussões e fichamentos
- Análise do aplicativo a ser elaborado
- Seleção de aplicativos para pesquisa
- Sistematização da análise dos aplicativos pesquisados
- Elaboração das Personas
- Elaboração do Fluxo de Navegação (Mapa)

Atividades por meses	J	A	S	O	N	D
Recrutamento de equipe técnica						
Desenvolvimento do sistema						
Desenvolvimento de funcionalidades						
Desenvolvimento da primeira versão do aplicativo						
Produção de relatório final						

(Nota: J = Julho, A = Agosto, S = Setembro, O = Outubro, N = Novembro, D = Dezembro)

20. Imagens

Fluxo de cadastro e login

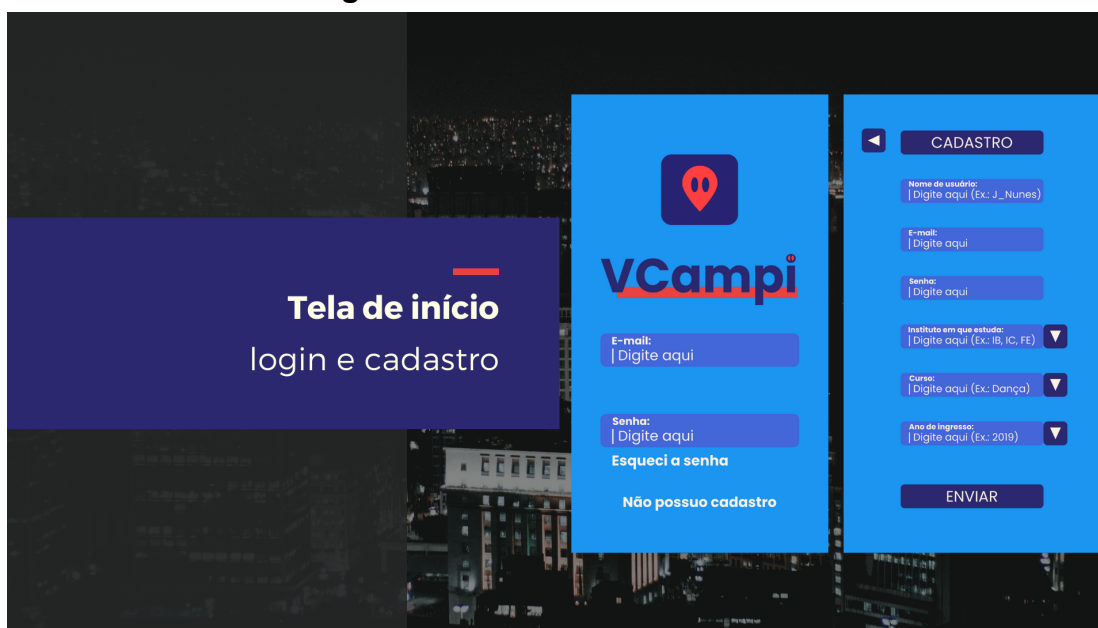
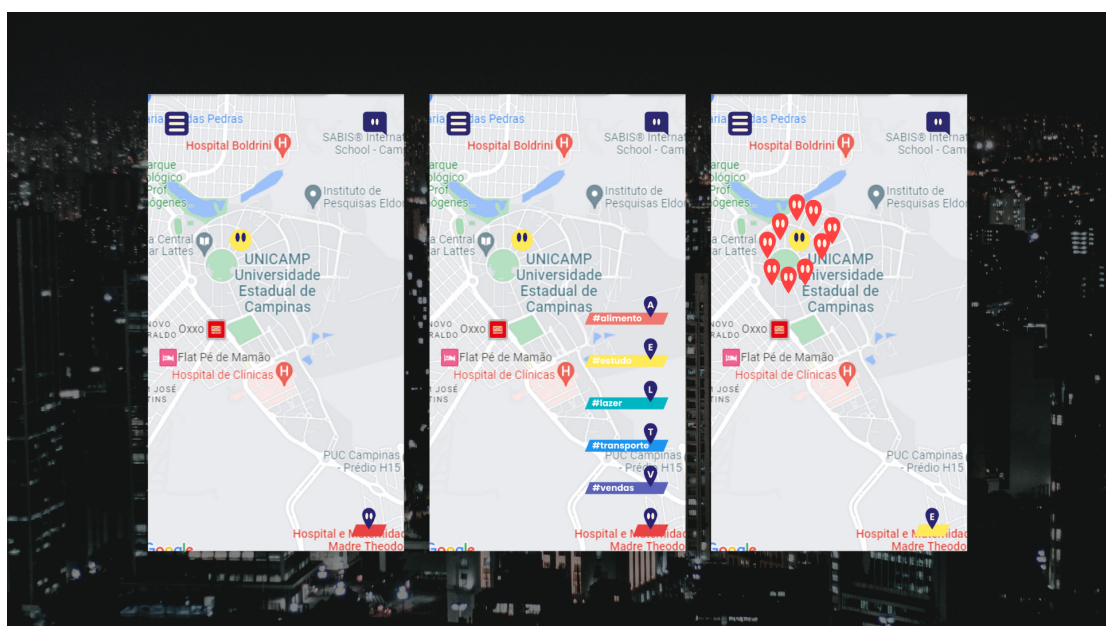
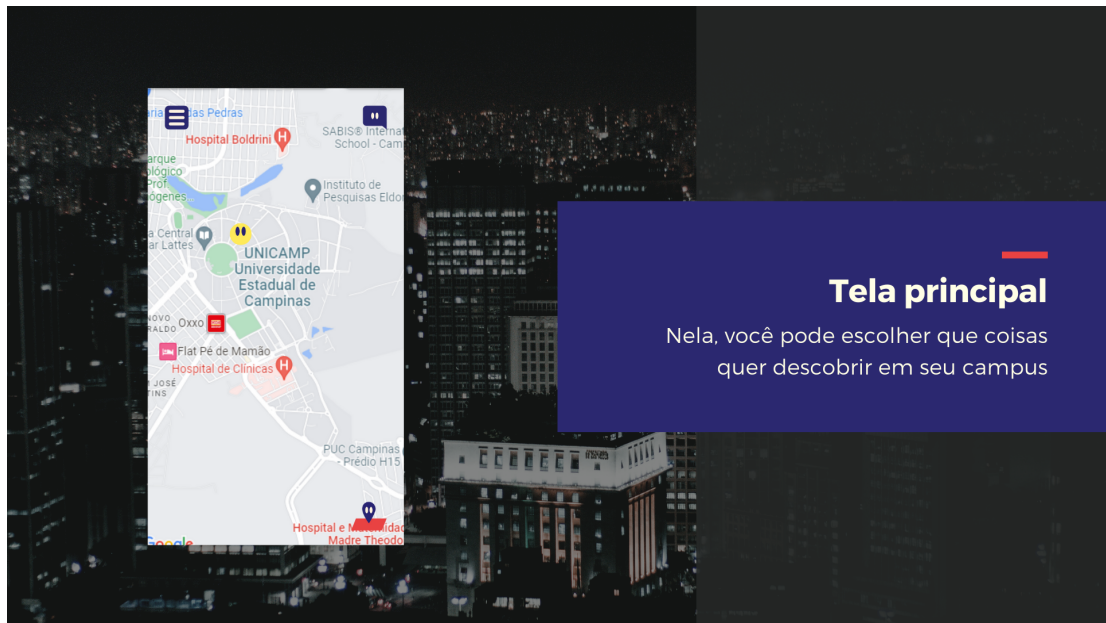


Figura 14: Imagem produzida pelos autores.

No primeiro acesso, o usuário clica em “Não possuo cadastro” para fornecer os dados necessários para a criação de sua conta (nome de usuário, email, senha, instituto em que estuda, curso e ano de ingresso). Em seguida, ele volta para a tela de login e poderá realizá-lo com o email e senha escolhidos previamente.

Fluxo de pins e tags





Figuras 15, 16 e 17: Imagens produzidas pelos autores.

Feito o login, o usuário encontra a tela principal do aplicativo: um mapa do campus universitário sob os botões de menu principal (canto superior esquerdo), chat (canto superior direito) e tags (canto inferior direito). Clicando neste último, cinco classificações de pins poderão ser encontradas: #alimento, #estudo, #lazer, #transporte, #vendas. Selecionando uma das cinco tags, o aplicativo escolherá os locais da universidade relacionados a essa tag e mostrará apenas eles para o usuário através de pins. Por exemplo, para encontrar todos os restaurantes e lanchonetes da universidade, basta selecionar a tag #alimento.

Menu principal

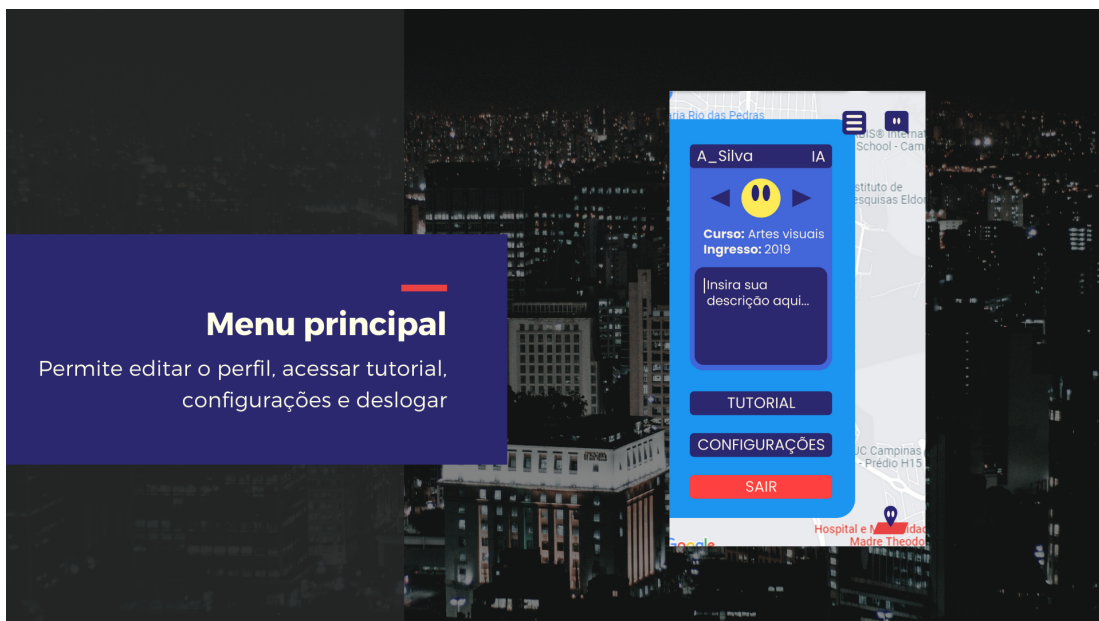


Figura 18: Imagem produzida pelos autores.

O menu principal serve para editar o perfil do usuário, acessar tutorial de uso, alterar configurações básicas do aplicativo e fazer logout. Sobre o perfil do usuário, podem ser mudadas a sua descrição e a imagem do avatar que mostrará a localização do usuário no mapa.

Fluxo do chat



CHAT GLOBAL

O chat global permite que o usuário veja e também interaja em uma conversa com os demais jogadores existentes no mapa inteiro. Como característica, esse chat não terá o armazenamento das mensagens após o log out da rede.



TAGS DE CHAT

Para evitar confusão na hora de trocar informações pelo chat global, o usuário pode filtrar quais mensagens ele gostaria de ver em destaque. Elas seguem a mesma classificação de tags que os pins.

Ao escolher uma tag, todas as mensagens que estiverem marcadas com elas entrarão em destaque





Figuras 19, 20 e 21: Imagens produzidas pelos autores.

Há dois tipos de chats no aplicativo. O global permite conversas entre todos os usuários online ao mesmo tempo, mas não armazena essas mensagens. Uma de suas funções é mandar mensagens com tags - as mesmas dos pins), que poderão ser filtradas através do botão de tags, em forma de pin azul. Selecionando uma tag, as mensagens com aquela tag ficarão destacadas e o usuário será notificado sempre que alguém utilizá-las no chat global.

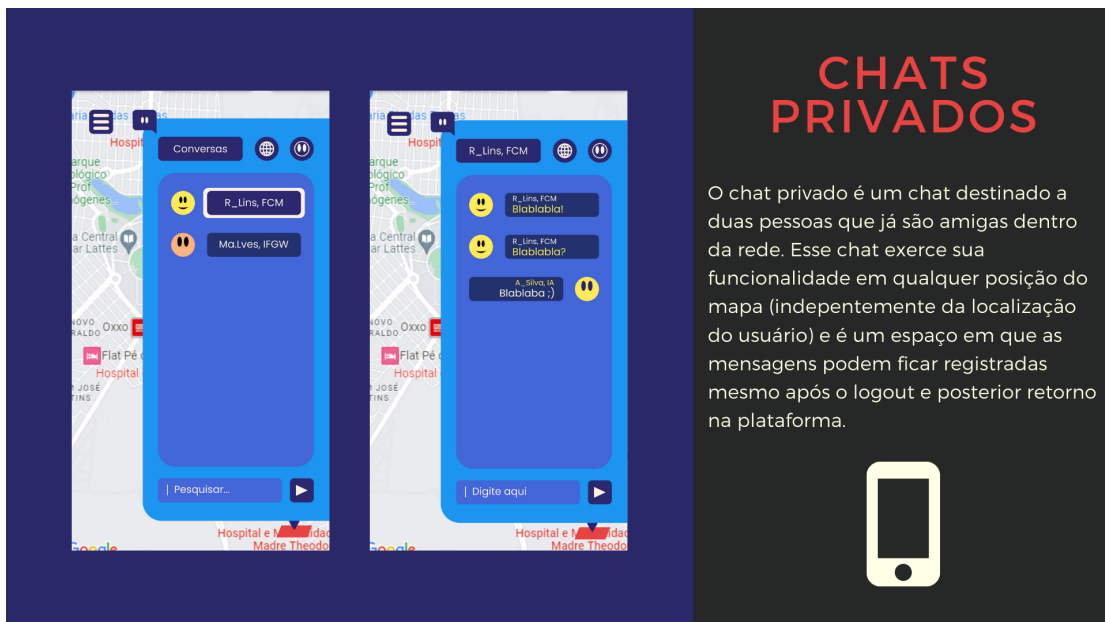


Figura 21: Imagem produzida pelos autores.

Já o chat privado armazena mensagens e é utilizado para conversas entre dois usuários específicos. Para conversar por chat privado, é preciso clicar no avatar de outro usuário e depois clicar em chat.

21. Protótipo

Pode ser encontrado no link a seguir:

<https://www.figma.com/file/4jCr9b8fA22TADBr8rLf8w/Prototipo-Vcampi-1?node-id=0%3A1>

22. Dificuldades a serem sanadas

- Reduzir a ideia original e adaptá-la de modo a definir o que é essencial e opcional para a primeira versão do projeto;
- Adaptar a identidade visual para tornar o aplicativo mais acessível;
- Buscar inovações e atrativos que ampliem a UX em relação a outros projetos e aplicativos similares;
- Encontrar pessoas qualificadas para certas atividades (como programação mais avançada);
- Reunir informações para os pins do mapa, o que exigirá um trabalho robusto de pesquisa e levantamento de dados que sejam importantes e confiáveis para serem utilizados como base de informação;
- Outra dificuldade pode ser a de adequar nossa coleta de informações de usuários e interações entre eles aos itens da LGPD.

23. Bibliografia

- Brasileiros são os que passam mais tempo por dia no celular, diz levantamento. **G1**, 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2022/01/12/brasileiros-sao-os-que-passam-mais-tempo-por-dia-no-celular-diz-levantamento.ghtml>. Acesso em: 10/06/2022
- Pesquisa aponta crescimento de aplicativos no Brasil. **terra**, 2021. Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/pesquisa-aponta-crescimento-de-aplicativos-no-brasil,4b0a5ff224bcf4de45a1dbad00b8c336g9k1jjby.html>. Acesso em: 10/06/2022
- OLIVEIRA, Elida. Brasil tem maior índice de universitários que declaram ter saúde mental afetada na pandemia, diz pesquisa. **G1**, 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2021/02/26/brasil-tem-maior-indice-de-universitarios-que-declaram-ter-saude-mental-afetada-na-pandemia-diz-pesquisa.ghtml>. Acesso em: 11/06/2022

- Os efeitos da pandemia sobre a saúde mental dos universitários. **Colabora**, 2021. Disponível em:
<https://projetocolabora.com.br/ods3/os-efeitos-da-pandemia-sobre-a-saude-mental-dos-universitarios/>. Acessado em: 11/06/2022
- FILHO, Adilson Cabral; COELHO, Fabio. Realidades Sintéticas e MMORPGS para a Comunicação. Revista Comunicação Midiática, v.6, n.2, p.50-72, maio/ago. 2011.
- TOLOMEI, Bianca Vargas. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. Revista EaD em Foco, 7 (2), p.145–156, abril. 2017.

24. Figuras (fontes)

- Figura 1: Retirada de <https://www.thebritchallenge.org.uk/assets-media?pgid=khca4gos-96838858-68e3-4019-b18e-41c25451ae47>. Acesso em 11 jul. 2022 às 16h10
- Figura 2: Retirada de <https://muzambinho.com.br/2018/11/13/cresce-o-numero-de-mulheres-que-caem-a-partir-dos-40-anos/>. Acesso em 11 jul. 2022 às 16h14
- Figura 3: Retirada de <https://pt-br.facebook.com/powerreddjs>. Acesso em 11 jul. 2022 às 16h14
- Figura 4: Retirada de <https://oiapoque.ifap.edu.br/index.php/mais-noticias?start=50>. Acesso em 11 jul. 2022 às 16h10
- Figura 5: Retirada de https://stock.adobe.com/ee/search?k=hispanic+teen+boy&asset_id=33559781. Acesso em 11 jul. 2022 às 16h15
- Figura 6: Retirada de <https://feirabragantec.com.br/prepare-se/analise-swot.php>. Acesso em 28 jun. 2022 às 13h10
- Figura 7: Retirada de <https://thomazribas.com/gestao/5w2h>. Acesso em 28 jun. 2022 às 13h30