



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

ESCOLA DE BELAS ARTES

CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

LÍVIA VILELA DE OLIVEIRA

**PLATAFORMA DIGITAL DESTINADA À MEDIAÇÃO DOS USUÁRIOS
DE ESPAÇOS DE TRABALHO COMPARTILHADOS EM SALVADOR E
OS SERVIÇOS OFERECIDOS POR ESSES EMPREENDIMENTOS**

Salvador

2018

LÍVIA VILELA DE OLIVEIRA

**PLATAFORMA DIGITAL DESTINADA À MEDIAÇÃO DOS USUÁRIOS
DE ESPAÇOS DE TRABALHO COMPARTILHADOS EM SALVADOR E
OS SERVIÇOS OFERECIDOS POR ESSES EMPREENDIMENTOS**

Memorial Descritivo do Projeto Experimental
apresentado ao curso de Design da Escola de
Belas Artes da Universidade Federal da Bahia
como requisito parcial para obtenção do título de
Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Alessandro Faria

Salvador

2018

LÍVIA VILELA DE OLIVEIRA

**PLATAFORMA DIGITAL DESTINADA À MEDIAÇÃO DOS USUÁRIOS
DE ESPAÇOS DE TRABALHO COMPARTILHADOS EM SALVADOR E
OS SERVIÇOS OFERECIDOS POR ESSES EMPREENDIMENTOS**

Memorial Descritivo do Projeto Experimental apresentado ao curso de Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Salvador,

Aprovado em __/__/__

Banca examinadora:

Orientador

Avaliador (a)

Avaliador (a)

RESUMO

O presente projeto propõe uma plataforma digital a qual media o contato dos usuários de espaços de trabalho compartilhados em Salvador, Bahia, e os serviços oferecidos por esses empreendimentos. A abordagem feita é fundamentada nos pensamentos do *Design Thinking*, utilizando-se das suas metodologias e ferramentas, com o intuito de projetar um serviço holístico como resultado final. Esse projeto debate sobre a falta de conhecimento acerca da importância dos espaços de trabalho colaborativos e *coworkings* na cidade de Salvador.

Palavras-chave: Design de Interface. Design de Serviços. *Design Thinking*. *Website*.

ABSTRACT

This project proposes a virtual platform which mediates the contact of users of shared workspaces in Salvador, Bahia, and the services offered by these enterprises. The approach taken is based on the thoughts of *Design Thinking*, using its methodologies and tools, with the intention of designing a holistic service as a final result. This project discusses the lack of knowledge about the importance of collaborative workspaces and *coworkings* in the city of Salvador.

Keywords: User Interface Design. Service Design. *Design Thinking*. *Website*.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
1.1	Importância dos Espaços de Trabalho Compartilhados em Salvador	6
2	JUSTIFICATIVA	6
3	OBJETIVOS	7
3.1	Geral	7
3.2	Específicos	7
4	METODOLOGIA	8
4.1	<i>Design Thinking</i>	8
4.2	<i>Lean UX</i>	10
4.3	Mapa da Empatia	12
4.4	<i>Project Model Canvas</i>	13
4.5	<i>Canvas da Proposta de Valor</i>	18
5	DESENVOLVIMENTO	19
5.1	Problematização	19
5.1.1	Imersão	19
5.1.2	Delimitação do Problema	24
5.2	Desenvolvimento do Projeto	24
5.2.1	Análise e Síntese	24
5.2.2	Análise de Similares	32
5.2.3	Por que um Site Responsivo?	33
5.2.4	<i>Sitemap, Sketches e Wireframes</i>	34
5.3	Prototipação	46
5.3.1	Identidade Visual	46
5.3.2	Mínimo Produto Viável	53
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	69
7	REFERÊNCIAS	70

1 INTRODUÇÃO

1.1 Importância dos Espaços de Trabalho Compartilhados em Salvador

Espaços de Trabalho Compartilhados são estações coletivas de trabalho as quais recriam a forma dos profissionais trabalharem. Isso porque esses lugares são ocupados por trabalhadores que dividem recursos e espaços físicos, podendo, inclusive, compartilhar também os projetos, quando necessário.

Esses ambientes têm o intuito de proporcionar uma atmosfera colaborativa entre os ocupantes, onde os custos mensais tornam-se mais baixos do que os gastos em escritórios próprios/particulares. Logo, *startups*, jovens empreendedores com pouco dinheiro para investimento e pequenas empresas costumam se interessar por esses empreendimentos.

Outros benefícios expressivos são: a oportunidade de aumento do *networking*, uma vez que nesses espaços circulam profissionais de diversas áreas; possibilidade de cocriação, que facilita e acelera o desenvolvimento de projetos que necessitam de serviços que exijam habilidades variadas; além da conveniência de se qualificar dentro do seu próprio ambiente de trabalho, através de alguns serviços oferecidos, como *life coaching*, *team coaching* e *business coaching*.

2 JUSTIFICATIVA

A partir de um estudo de contexto prévio, que contribuiu para o surgimento desse Projeto Experimental, notou-se que somente um grupo restrito de Salvador tem o conhecimento sobre o que são e como funcionam esses Espaços de Trabalho Compartilhados. Essa experiência pessoal será detalhada no tópico de Imersão desse memorial descritivo.

Observou-se que enquanto a maioria das pessoas que moram na capital conhecem cerca de três *coworkings* locais, baseado em pesquisa pessoal, foram encontrados mais de 15 *coworkings* e espaços de trabalho colaborativos em Salvador e região.

Acredita-se que todos esses benefícios citados anteriormente se encaixam perfeitamente com a realidade da cidade. Sendo assim, esses empreendimentos

possuem alto potencial na colaboração da melhoria da situação de profissionais que queiram crescer profissionalmente e tornar-se conhecidos no mercado de trabalho local.

3 OBJETIVOS

3.1 Geral

Projetar o funcionamento e as interfaces de um site que disponibiliza os serviços oferecidos pelos *coworkings* e espaços de trabalho colaborativos em Salvador, de forma automatizada e mais prática para os ocupantes desses ambientes. Esse processo, que tem o prazo de 19 semanas, passa pelas etapas de imersão, ideação e prototipação, baseando-se nos pensamentos do *Design Thinking*, o qual possibilita um conhecimento mais profundo a respeito do cliente, focando o desenvolvimento do serviço para o usuário do produto final.

3.2 Específicos

- Aprofundar-se no contexto do público-alvo desse projeto, adotando a perspectiva do mesmo para desenvolver um serviço eficiente e atrativo;
- Visibilizar o propósito e importância dos Espaços de Trabalho Compartilhados na cidade de Salvador;
- Automatizar e, conseqüentemente, facilitar a forma a qual os serviços desses *coworkings* e espaços de trabalho colaborativos são oferecidos para os seus usuários;
- Desenvolver interfaces digitais de fácil compreensão e interação dos usuários, adequando-as as necessidades dos mesmos;
- Criar uma identidade visual para o projeto;
- Desenvolver um protótipo navegável do site, mínimo produto viável, que possa ilustrar o funcionamento da plataforma digital.

4 METODOLOGIA

4.1 *Design Thinking*

A definição da palavra Design ainda é discutida nos dias atuais. Percebe-se que esse termo vem adotando novos significados, ao passar dos anos. Considerando-se que o *designer* é o profissional que soluciona problemas de pessoas, a partir das suas metodologias e habilidades criativas, conseqüentemente, assume-se que se a sociedade muda e o mundo está se tornando cada dia mais complexo, o Design também estará se adaptando, paralelamente, a essas transformações.

A menção no livro *Uma Introdução à História do Design* (CARDOSO, 2004, p. 68), “design como reação às grandes mudanças provocadas pela industrialização”, ratifica o que foi dito anteriormente. Desde a década de 1920, o Design vem se adaptando aos acontecimentos sociais e políticos para que, de fato, solucione problemas e atenda às necessidades das pessoas. Sejam essas carências relacionadas a artefatos, ou até mesmo referentes a serviços.

“Embora o nome “design” seja frequentemente associado à qualidade e/ou aparência estética de produtos, o design como disciplina tem por objetivo máximo promover bem-estar na vida das pessoas.” (VIANNA et al. 2010, p. 13).

Contudo, nesse projeto foram utilizados os pensamentos do *Design Thinking*. “O desafio é ganhar um entendimento mais profundo do pensamento do design (*design thinking*) possibilitando então uma maior cooperação e benefícios mútuos entre aqueles que aplicarem o pensamento do design para problemas complexos e assuntos substanciais.” (BUCHANAN, 1992, p. 8).

Esse raciocínio, com foco nas pessoas e não no produto final, possui fases as quais são versáteis e não lineares. Essas etapas são chamadas de: Imersão, Análise e Síntese, Ideação e Prototipação.



Figura nº1: Etapas do processo do *Design Thinking*.

Fonte: Vianna e colaboradores (2010).

A fase de imersão, geralmente considerada a primeira do processo, é quando o projetista irá se aproximar do contexto o qual o seu público está adotando também a perspectiva dos usuários. Ela pode ser subdividida em Preliminar, quando acontece um entendimento introdutório e mais superficial do cenário, e em Profundidade, quando já há uma identificação mais clara das circunstâncias e questões salientadas inicialmente.

A imersão gera um grande volume de material coletado. Com isso, é necessário passar por uma análise e síntese das informações arrecadadas, com intuito de estreitar e focar nos reais problemas do projeto. Assim, direcionando para possíveis soluções futuras.

Como terceira etapa, pode-se contar com a ideação. A partir dos estudos feitos nos estágios anteriores, começam a surgir as alternativas que, possivelmente, solucionarão os problemas do projeto. “As ideias criadas são, então, selecionadas - em função dos objetivos do negócio, da viabilidade tecnológica e, claro, das necessidades humanas atendidas - para serem validadas na etapa de Prototipação.” (VIANNA et al. 2010, p. 17).

A fase de prototipação, considerada a última, é o estágio que o projetista acaba de auxiliar as ideias finais e, por fim, faz a validação da solução mais assertiva. Fundamentando-se em todas as considerações do processo metodológico conduzido,

igualmente, nas etapas anteriores.

4.2 *Lean UX*

Adaptando-se ao mercado competitivo em que estamos inseridos, onde os serviços e produtos precisam ter um ciclo de produção mais ágil e rápido, o Lean UX (“UX enxuta”, em tradução livre, sendo UX= Experiência do Usuário) surgiu como solução para algumas questões abordadas no mundo real. Essa metodologia vem para provar que as etapas de planejamento e produção precisam ser cada vez mais colaborativas. Não existe mais a possibilidade de uma só pessoa ser responsável por tudo. Em uma empresa, todos devem contribuir com todas as etapas para que o processo fique cada vez mais dinâmico, acelerado e eficaz.

Como se pode perceber, a lógica dessa metodologia também tem ligação com os conceitos por trás dos espaços de trabalho compartilhados. Ambos acreditam que a cocriação e o trabalho estruturado por todo o time de profissionais e pelo público-alvo, contribuem diretamente para o sucesso da solução final do projeto.

A Lean UX, combinação entre a *Lean Startup* e Experiência do Usuário (UX), foi proposta como uma forma de trabalhar a qual as hipóteses evoluíssem de acordo com a constante validação da equipe do projeto e usuários. Segundo Eric Ries, quando se possui o *Minimum Viable Product*, ou MVP (“Mínimo Produto Viável”, em português), o mesmo deve ser disponível à interação com os clientes para que, conseqüentemente, haja geração de *feedback* e dados. Essa versão do produto passa por todas as fases do Ciclo de *Feedback* “Construir-Medir-Aprender” (RIES, 2012).

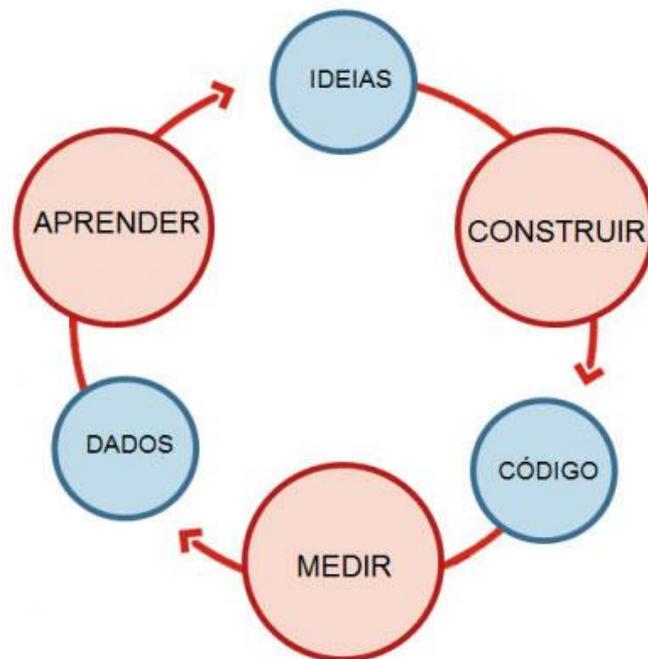


Figura nº2: Ciclo de Feedback "Construir-Medir-Aprender".

Fonte: Ries (2013), adaptado.

Após a coleta dos *feedbacks* é necessária a organização de todas as informações coletadas. Desta forma, os riscos do projeto precisam ser explicitados para haver uma evolução do processo de trabalho. De acordo com a prioridade desses riscos, as questões vão sendo solucionadas e assim já se corrige os possíveis erros que poderiam atrasar a produção mais a frente (GOTHELF, 2013).



Figura nº3: Fluxo de trabalho *Lean UX*.

Fonte: Gothelf (2013), p.18, adaptado pela autora.

4.3 Mapa da Empatia

O *canvas* Mapa da Empatia, desenvolvido pela XPLANE, é uma ferramenta utilizada na linha de pensamento do *Design Thinking*. Ele auxilia o projetista a se colocar no lugar do seu público, e com isso, consegue entender de forma mais profunda a sua persona, criando um perfil bem estruturado para a mesma.

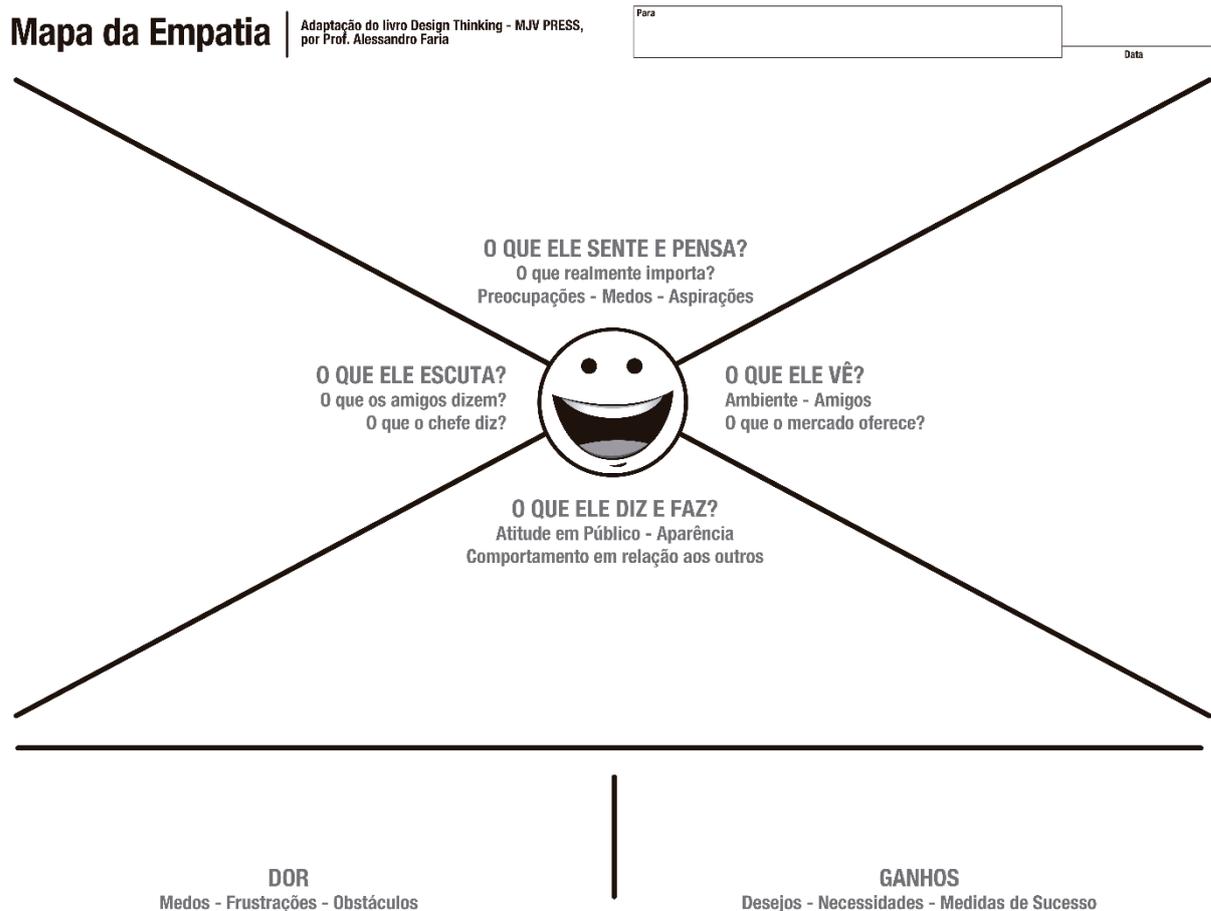


Figura nº4: *Canvas* Mapa da Empatia, adaptado pelo Prof. Dr. Alessandro Faria.

Fonte: Autora.

Essa ferramenta foi utilizada no seu modelo adaptado pelo professor doutor Alessandro Faria, sendo aplicada após a fase de aproximação com o público. A partir do material coletado nas entrevistas com os clientes e na pesquisa com os possíveis usuários da plataforma digital e dos Espaços de Trabalho Compartilhados, o Mapa serviu como organizador de ideias. Todas as questões levantadas na fase de imersão, foram expostas como respostas para as perguntas do *canvas*.

4.4 Project Model Canvas

O *Project Model Canvas* é uma ferramenta criada por José Finocchio Junior (2013) e, foi utilizada nesse projeto, através de uma versão adaptada pelo professor e doutor Alessandro Faria. A data de abertura do mesmo foi em dezessete de novembro de dois mil e dezessete (17/11/2017).

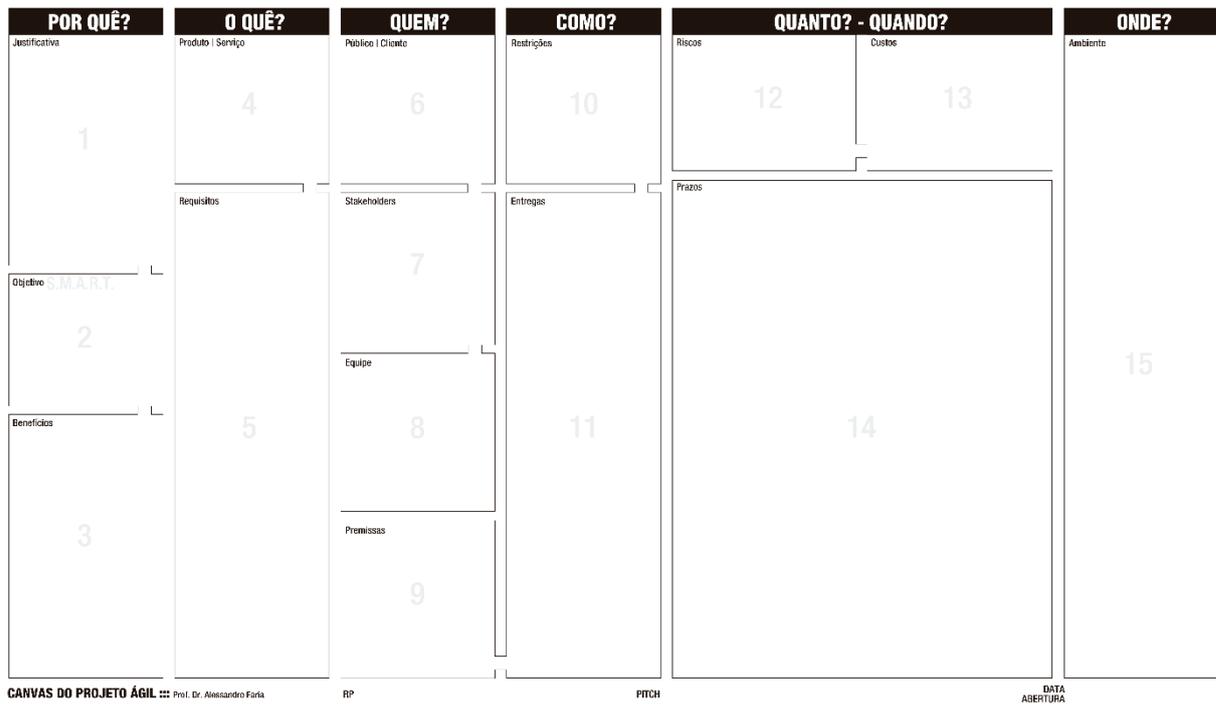


Figura nº5: *Project Model Canvas*, adaptado pelo Prof. Dr. Alessandro Faria.

Fonte: Autora.

Esse instrumento é utilizado como gerenciador de projetos, caracterizando-se pelo seu dinamismo e agilidade. O preenchimento do *canvas* é feito com *Post-its* que podem ser facilmente retirados e realocados nos itens expostos. Isso acontece, uma vez que o material tem o intuito de adaptar-se as novas circunstâncias durante o processo.

Segundo o modelo adaptado, as perguntas fundamentais para um projeto são:

- Por quê? (Justificativa, objetivo, benefícios)
- O quê? (Produto/ serviço, requisitos)
- Quem? (Público/ cliente, *stakeholders*, equipe)

- Como? (Premissas, restrições, entregas)
- Quanto? E quando? (Riscos, custos)
- Onde? (Ambiente)

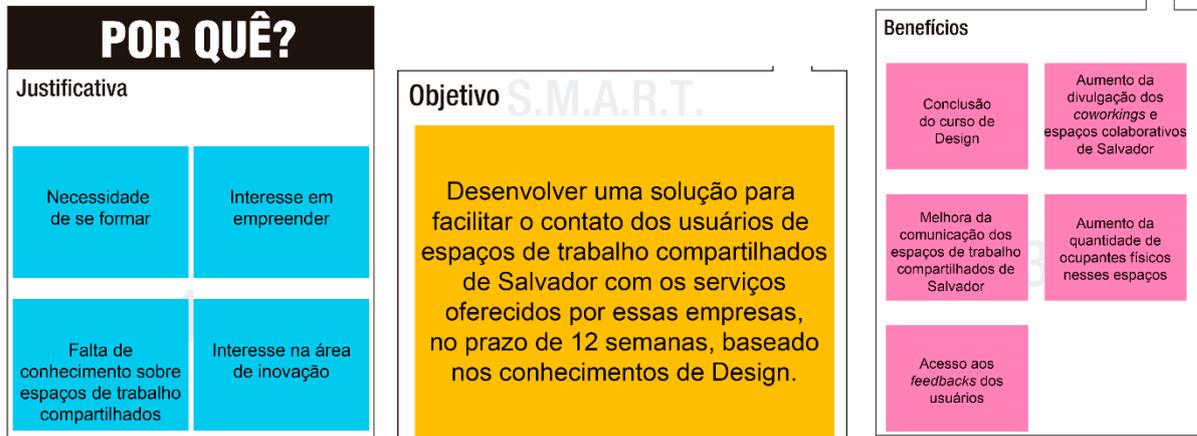


Figura nº6: Sessão “Por quê?” do *PM Canvas* preenchido.

Fonte: Autora.



Figura nº7: Sessão “O quê?” do *PM Canvas* preenchido.

Fonte: Autora.

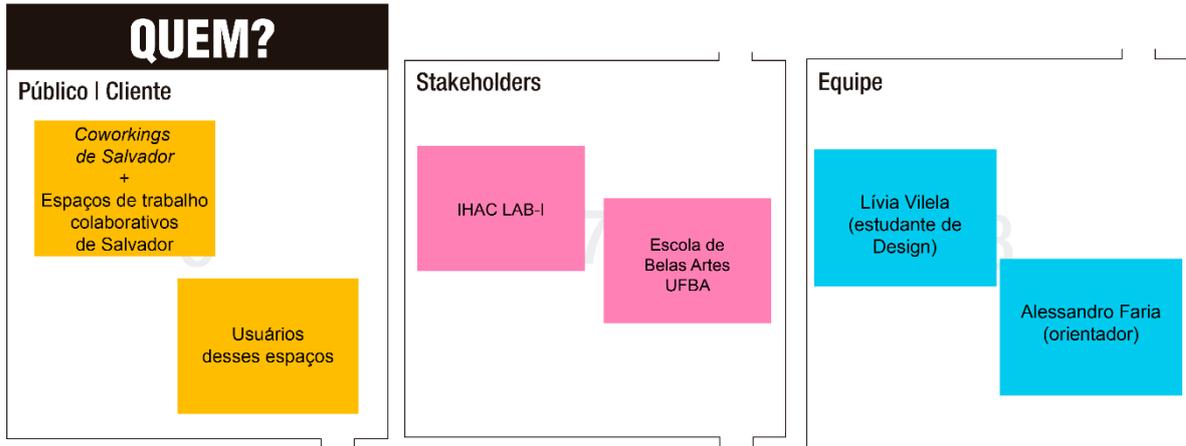


Figura nº8: Sessão “Quem?” do PM Canvas preenchido.

Fonte: Autora.

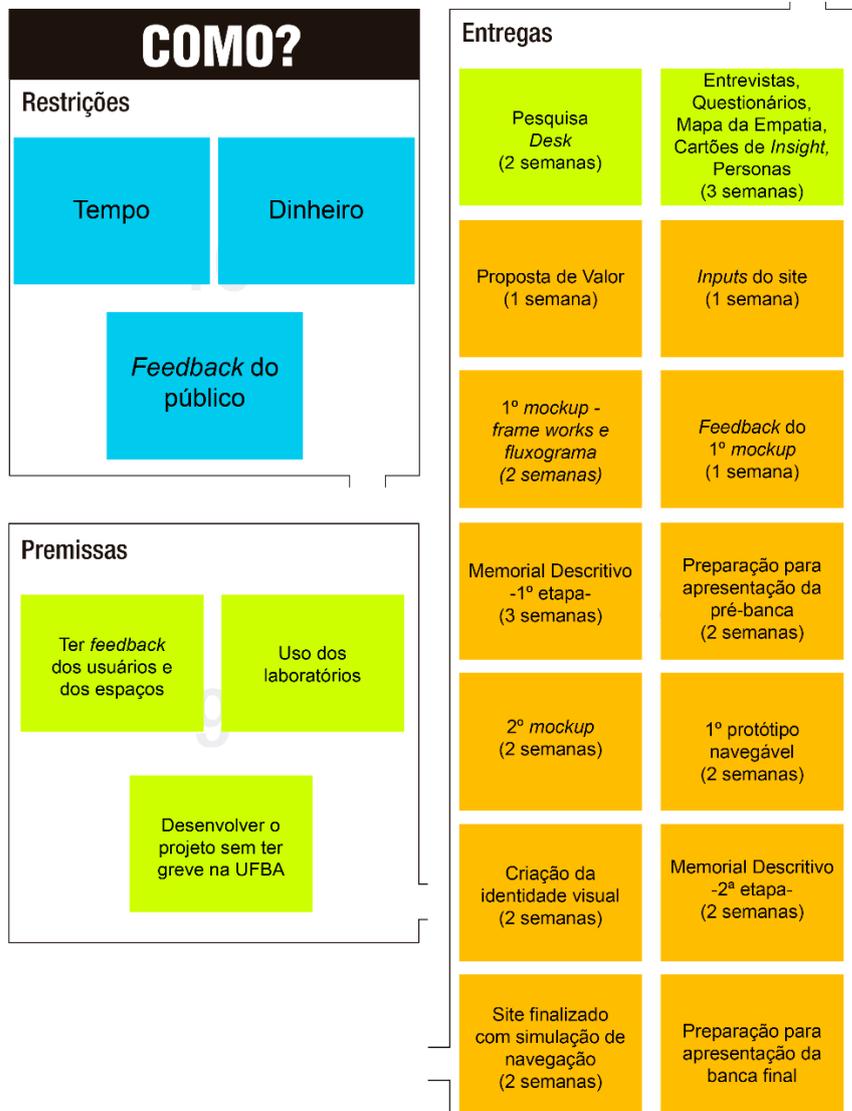


Figura nº9: Sessão “Como?” do PM Canvas preenchido.

Fonte: Autora.

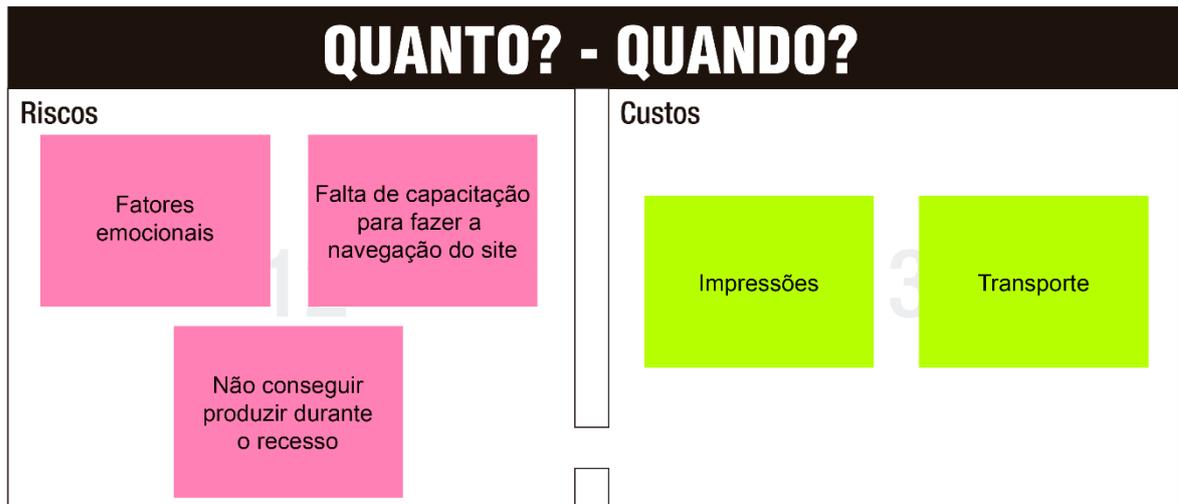


Figura nº10: Sessão “Quanto? – Quanto?” do *PM Canvas* preenchido.

Fonte: Autora.

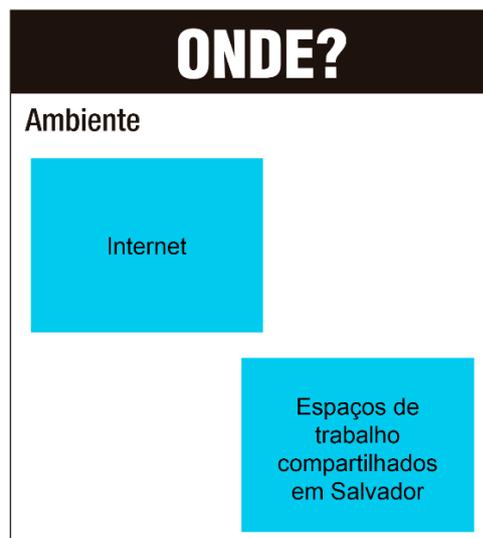


Figura nº11: Sessão “Onde?” do *PM Canvas* preenchido.

Fonte: Autora.

Além dessas questões, também é colocado como item essencial desse *canvas*, um cronograma com todos os prazos do projeto.

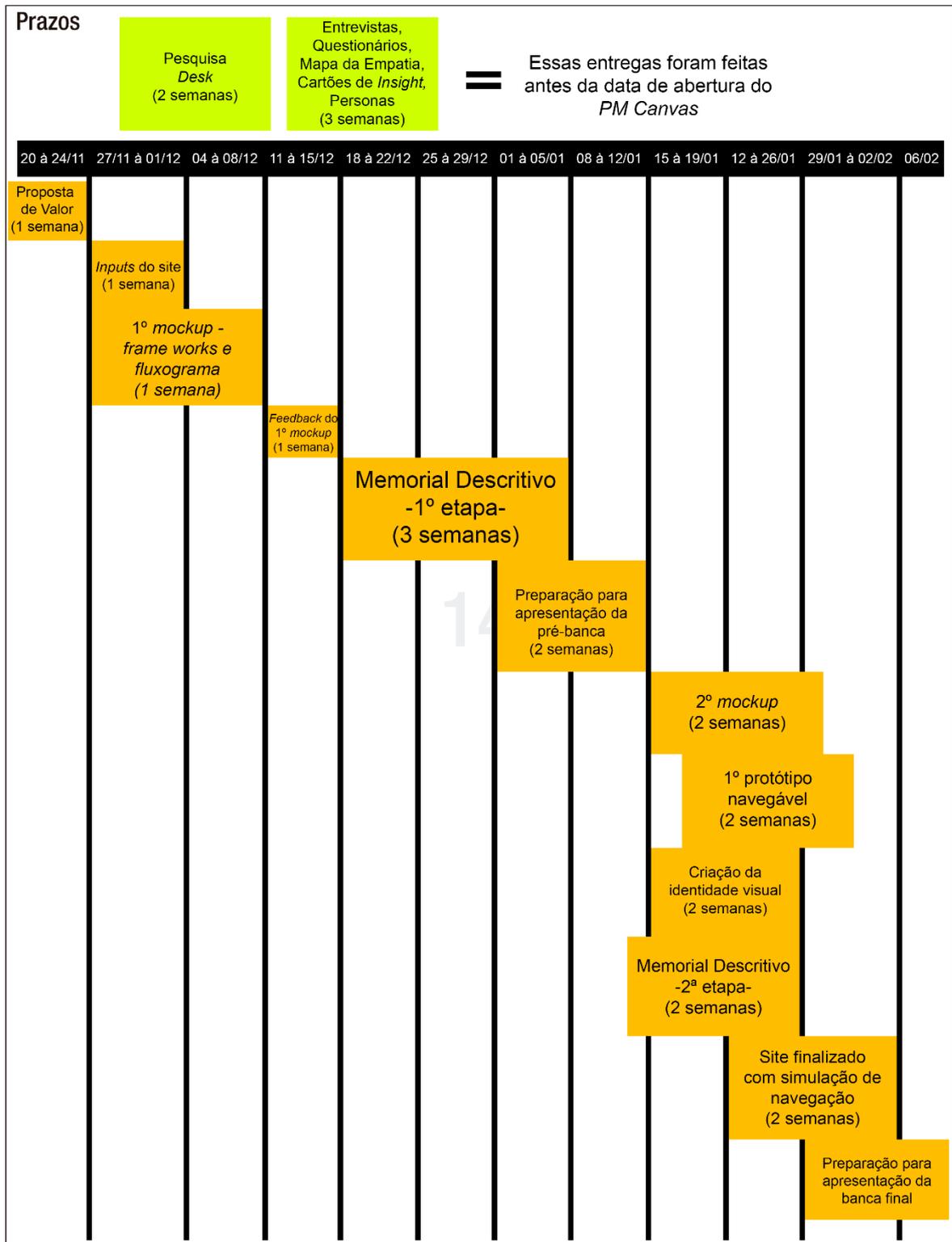


Figura nº12: Sessão “Prazos” do PM Canvas preenchido.

Fonte: Autora

Após a pré-banca, 12 de janeiro de 2018, a data da banca final foi alterada para 23 de fevereiro de 2018. Conseqüentemente, o cronograma anterior também foi modificado e então houve mais tempo para desenvolver os *wireframes*, a identidade visual, o

protótipo navegável e o memorial descritivo.

4.5 Canvas da Proposta de Valor

O *Canvas* da Proposta de Valor, criado por Alexander Osterwalder, é um quadro de detalhamento dos itens “Proposta de Valor” (O quê?) e Segmentos de Clientes (Para quem?) do *Business Model Canvas*, ou *Canvas* do Modelo de Negócio (OSTERWALDER e PIGNEUR, 2011).

Canvas da Proposta de Valor

Adaptação do livro Value Proposition Design, de Alexander Osterwalder por Prof. Alessandro Faria

Para _____
Data _____

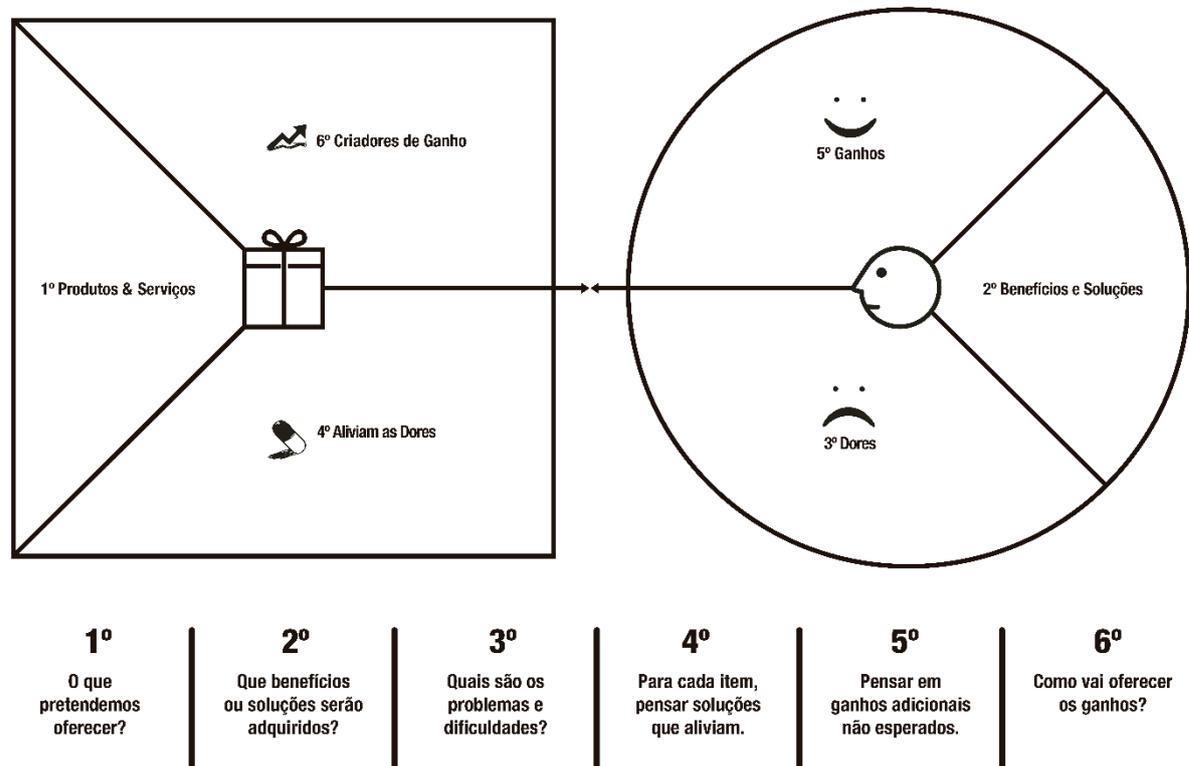


Figura nº13: *Canvas* da Proposta de Valor, adaptado pelo Prof. Dr. Alessandro Faria.

Fonte: Autora.

Essa ferramenta auxilia no melhor entendimento da conexão entre os consumidores e a solução final. Solução essa que tem como propósito suprir as necessidades desses clientes. Essa metodologia ainda vai além, ela sugere benefícios/ ganhos não esperados que estimulam a capacidade da solução superar as expectativas dos indivíduos. Esse diferencial é motivo fundamental das pessoas passarem a preferir o

seu produto ou serviço, ao invés do negócio da concorrência.

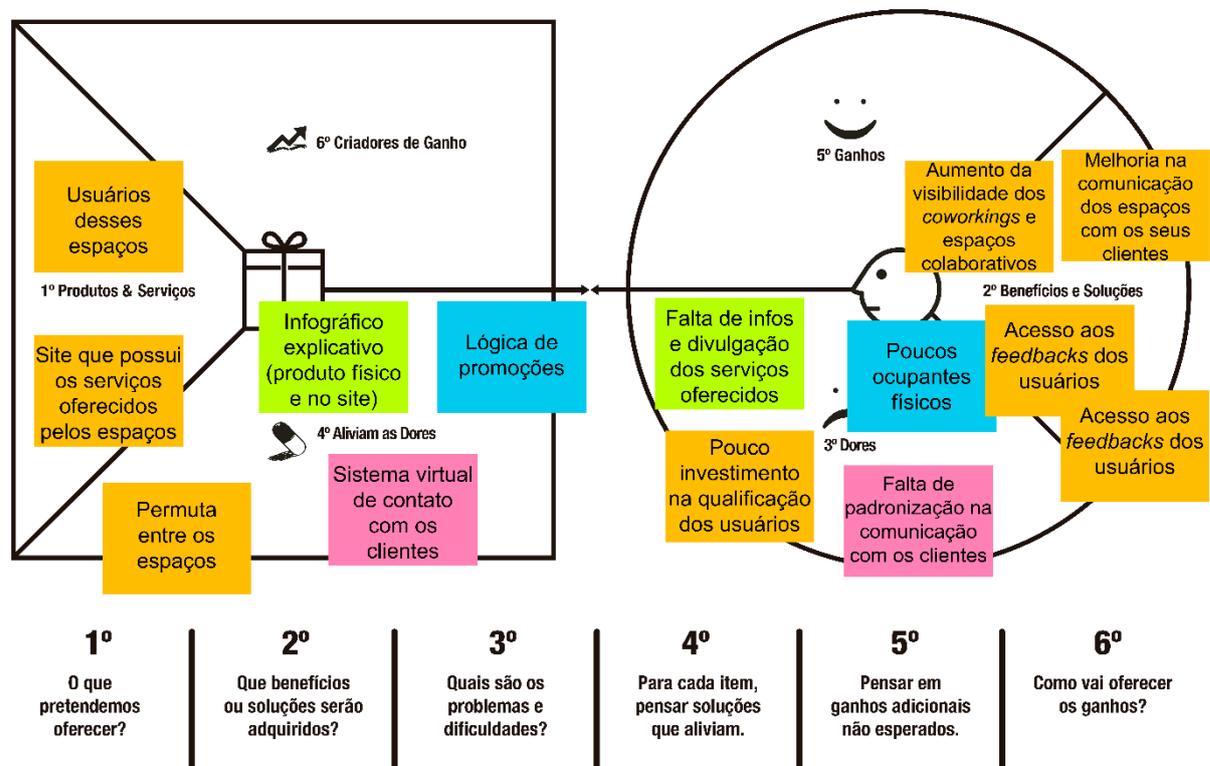


Figura nº14: Canvas da Proposta de Valor preenchido, adaptação feita pelo Prof. Dr. Alessandro Faria. Fonte: Autora.

5 DESENVOLVIMENTO

5.1 Problematização

5.1.1 Imersão

O primeiro contato existente com o universo dos Espaços de Trabalhos Colaborativos de Salvador aconteceu em julho de 2016, quando ocorreu um workshop de introdução à estampa na NOSSA Casa Colaborativa, localizada no Rio Vermelho.

Coincidentemente, a partir de um interesse pessoal nas áreas de Gestão do Design e Empreendedorismo Criativo, na disciplina de Metodologia do Projeto, no semestre 2016.1, fui estimulada pelo professor Raoni Gondim a conhecer melhor esse universo dos *coworkings*. Segundo Yuri Gitahy, *coworking* é um ambiente onde “todos trabalham em uma mesma área – ou várias áreas conjugadas – dividindo custos de um local que traz não só facilidades e serviços, mas também a chance de conhecer pessoas similares e fazer negócios internamente. ”

Durante esses estudos, notou-se que quando se pesquisa sobre *coworkings* no Brasil, na maioria das vezes, as principais referências sempre são das capitais São Paulo e Rio de Janeiro.

Essa situação retornou ao contexto pessoal, no mês de julho de 2017. Através de uma participação no desafio criativo *Hackathon*+Salvador, onde houve contato direto com um espaço compartilhado da capital, chamado Rede Mais, localizado no Porto da Barra. A partir dessa experiência, foi apercebido o quão benéfico é fazer parte de uma rede de colaboração que capacita o profissional, proporcionando oportunidade de *networking* e cocriação no ambiente de trabalho.

Durante essa maratona criativa em julho, também existiu interação com colegas da área de Design, jovens empreendedores, programadores e interessados na área de tecnologia e inovação. Nessa troca de experiências, conseguiu-se aproximar ainda mais do ambiente cocriativo existente no contexto o qual despertava interesse pessoal. Sendo assim, a perspectiva dos usuários desses *coworkings* de Salvador começou a se tornar mais próxima de uma realidade particular.

Portanto, deparando-se com a realidade dessas estações de trabalho coletivas em Salvador, percebe-se que, geralmente, o conhecimento sobre os benefícios e importância desse sistema era limitado aos profissionais da cidade que trabalham ou têm interesse na área de inovação.

Após todo esse processo de imersão preliminar, houve uma identificação mais clara das questões as quais necessitam de melhorias. Esse reconhecimento também foi dado a partir de entrevistas feitas com responsáveis por espaços de trabalho compartilhados em Salvador e de um questionário aplicado aos usuários desses ambientes na capital, no semestre letivo 2017.2.

Nas entrevistas, reparou-se que existiam bastante questões em comum nos espaços que participaram da fase de pesquisa. Alguns deles são: ruído na comunicação com os clientes, necessidade de conhecimento sobre o que os usuários desses ambientes achavam que poderia melhorar, falta de investimentos em serviços como *coaching* e palestras, dificuldade em aumentar a quantidade de ocupantes físicos, entre outras situações que impossibilitam esses empreendimentos a se desenvolverem no mercado da capital baiana.

A partir do questionário, concluiu-se que falta dedicação na divulgação dessas empresas que são relativamente novas para o público soteropolitano, os clientes geralmente escolhem os ambientes mais próximos e com uma maior qualidade do

espaço, eles também se adaptariam a atendimentos mais automatizados, facilitando assim o trabalho dos responsáveis por fazerem esse tipo de serviço presencialmente, entre outros aspectos que já criam hipóteses direcionando a solução final do projeto.

Entrevistas

Responsáveis por Espaços de Trabalho Compartilhados da cidade de Salvador



Figura nº15: Principais questões abordadas nas entrevistas com alguns responsáveis por Espaços de Trabalho Compartilhados de Salvador. Fonte: Autora.

Questionário

Usuários de Espaços de Trabalho
Compartilhados da cidade de Salvador

Público participante do questionário online:
Startup, Empreendedor, Publicitário, Freelancer, Estagiário,
Administrador e Designer.

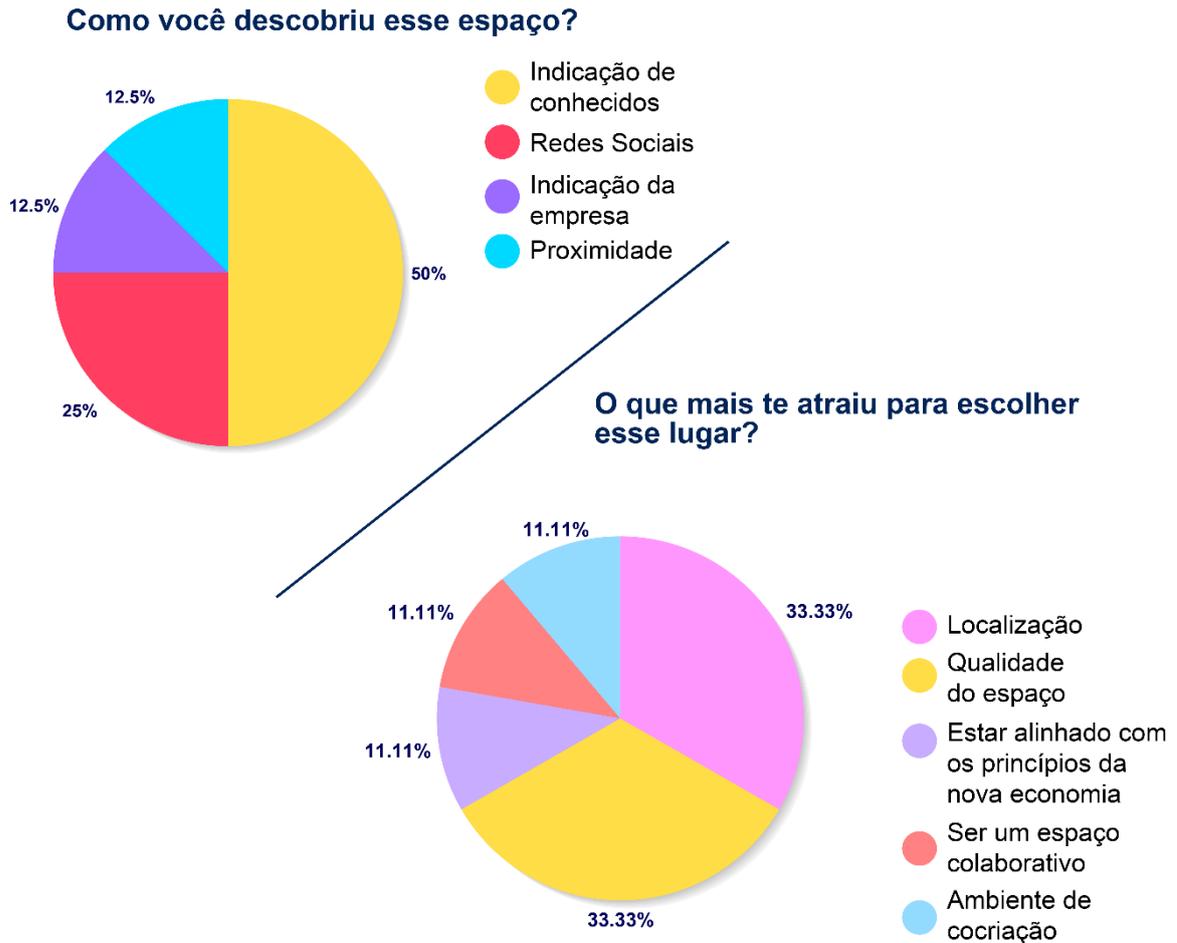
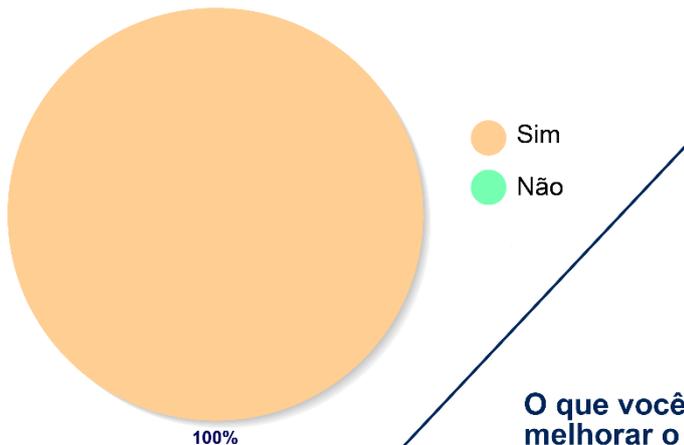


Figura nº16: Duas das principais questões abordadas no questionário respondido por usuários de Espaços de Trabalho Compartilhados de Salvador. Fonte: Autora.

Você faria o pagamento do serviço de forma virtual?



O que você gostaria de ter acesso para melhorar o contato com esses espaços?

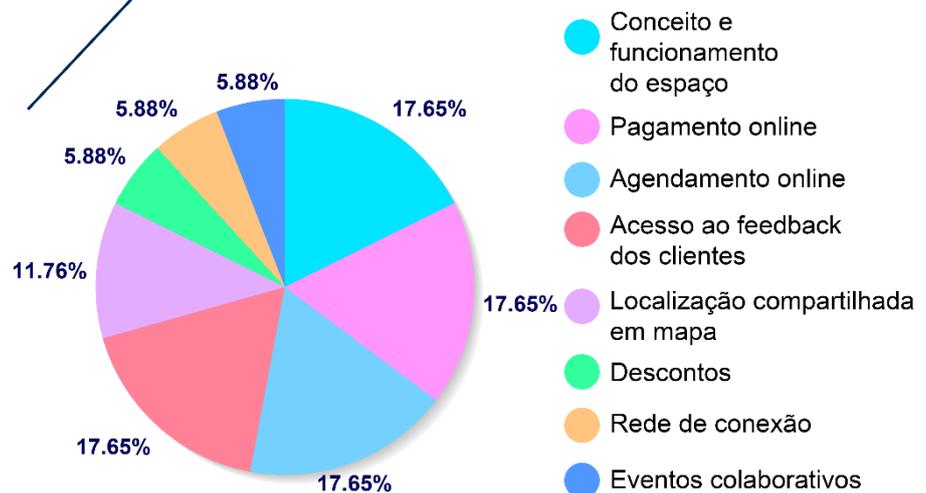


Figura nº17: Continuação das principais questões abordadas no questionário respondido por usuários de Espaços de Trabalho Compartilhados de Salvador. Fonte: Autora.

Durante essa etapa, notou-se que nesse universo não existem somente os já citados *coworkings*, contudo, existem também organizações, chamadas de Espaços Colaborativos, as quais coexistem nesse contexto. Sendo assim, definiu-se duas nomenclaturas de Espaços de Trabalho Compartilhados: *Coworkings* e Espaços Colaborativos.

Os *coworkings*, como já mencionados, são ambientes de trabalho compartilhados por profissionais de diversas áreas, podendo haver serviços como copeira para servir água e café, lugar para recepção, entre outros benefícios; Já os espaços colaborativos, geralmente, se caracterizam por receber profissionais que além de produzir seus próprios projetos, possuem o propósito de promover o local compartilhado o qual está utilizando para trabalhar, tendo assim, uma visão menos

comercial e mais colaborativa, de fato.

5.1.2 Delimitação do Problema

Considerando tudo o que foi absorvido na etapa de imersão, delimita-se os problemas do projeto:

- Pouco conhecimento sobre a existência e importância dos ambientes de trabalho compartilhados na cidade de Salvador;
- Falta de padronização e eficácia na comunicação com os clientes desses espaços;
- Dificuldade em aumentar a quantidade de ocupantes físicos em *coworkings* e espaços colaborativos da capital;
- Investimento financeiro insuficiente para qualificação dos usuários desses locais compartilhados na cidade.

5.2 Desenvolvimento do Projeto

5.2.1 Análise e Síntese

No processo de análise e síntese foram utilizadas mais ferramentas para auxiliar os estudos. Durante as entrevistas e recolhimento dos dados do questionário, foram feitos Cartões de *Insights* que funcionaram como levantamento dos tópicos mais relevantes durante as etapas já percorridas.

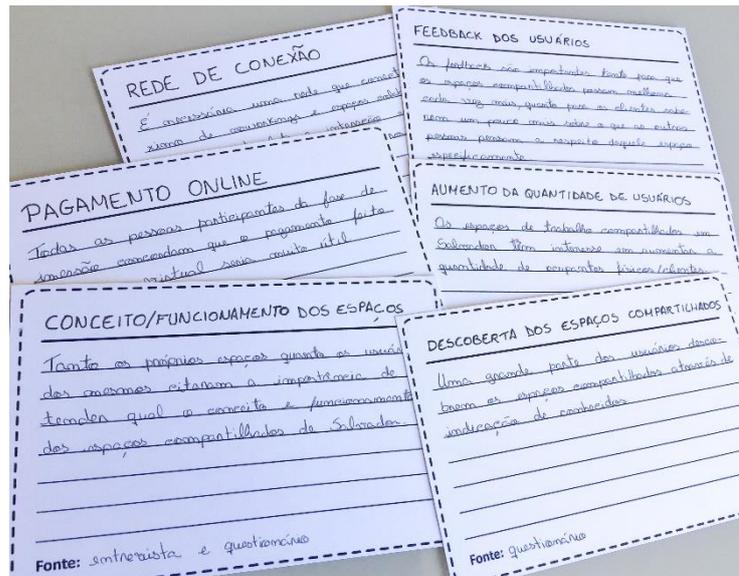


Figura nº18: Cartões de *Insights* preenchidos à mão durante estudos.

Fonte: Autora.

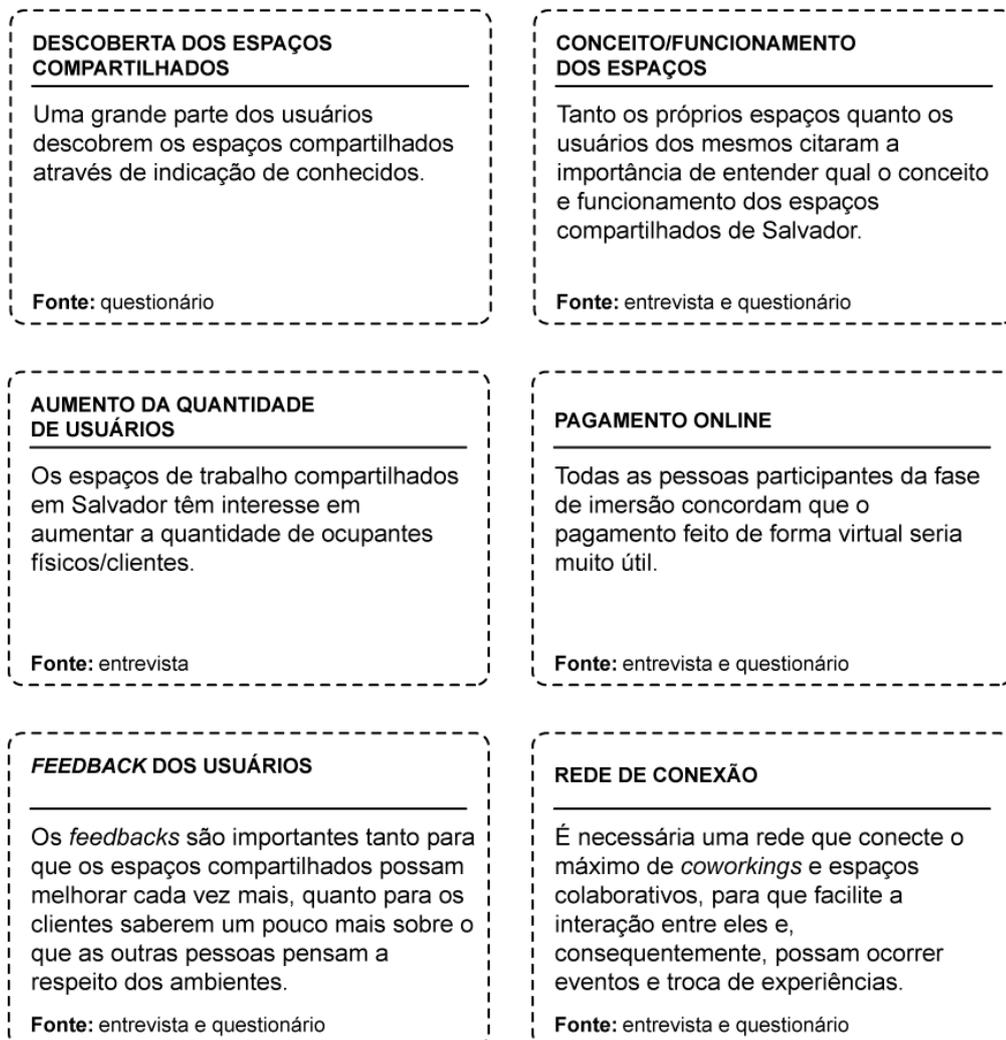


Figura nº19: Cartões de *Insights* preenchidos e vetorizados.

Fonte: Autora.

Posteriormente, foram criadas quatro Personas, personagens ficticiais, que trazem características marcantes de cada público, sendo elas: um responsável por um *coworking*, um responsável por um espaço colaborativo, um ocupante físico desses espaços compartilhados e, por último, um possível usuário desses ambientes. Ressaltando que todos eles se limitam ao contexto da cidade de Salvador e cada um representa um grupo de pessoas que é considerada público desse projeto.



Figura nº20: Persona Gael.

Fonte: Autora.



Nome: Fernanda

Idade: 32 anos

Ocupação: Responsável por um *Coworking* em Salvador

Problema: Falta de dinheiro para investir no desenvolvimento pessoal dos seus clientes.

Desafio/Objetivo: Aumentar a quantidade de usuários do *coworking* para conseguir lucrar mais e, conseqüentemente, investir na implantação de *coaching* no seu espaço.

Figura nº21: Persona Fernanda.

Fonte: Autora.



Nome: Mariah

Idade: 28 anos

Ocupação: Administradora e responsável por uma *startup* em Salvador.

Problema: A equipe que forma a sua nova *startup* está precisando de *team coaching*, porém o *coworking* o qual eles alugam não disponibiliza esse serviço.

Desafio/Objetivo: Encontrar um outro espaço compartilhado que tenha esse diferencial e que tenha valores acessíveis para a equipe.

Figura nº22: Persona Mariah.

Fonte: Autora.



Nome: Rafael

Idade: 23 anos

Ocupação: Designer e freelancer

Problema: Por dividir o apartamento com mais três amigos, não consegue ter espaço para trabalhar e se reunir com os seus clientes. Também é recém formado e está sem muito dinheiro para alugar um local individual de trabalho.

Desafio/Objetivo: Achar um espaço colaborativo que tenha preços viáveis para a sua renda mensal, além de conseguir aumentar o seu *networking*.

Figura nº23: Persona Rafael.

Fonte: Autora.

Após esses levantamentos, foi feita a aplicação do *canvas* Mapa da Empatia para o público considerado responsável pelos espaços de trabalho compartilhados em Salvador. Sendo assim, as informações preenchidas no Mapa têm ligação direta com as questões levantadas nas entrevistas feitas com essas pessoas.

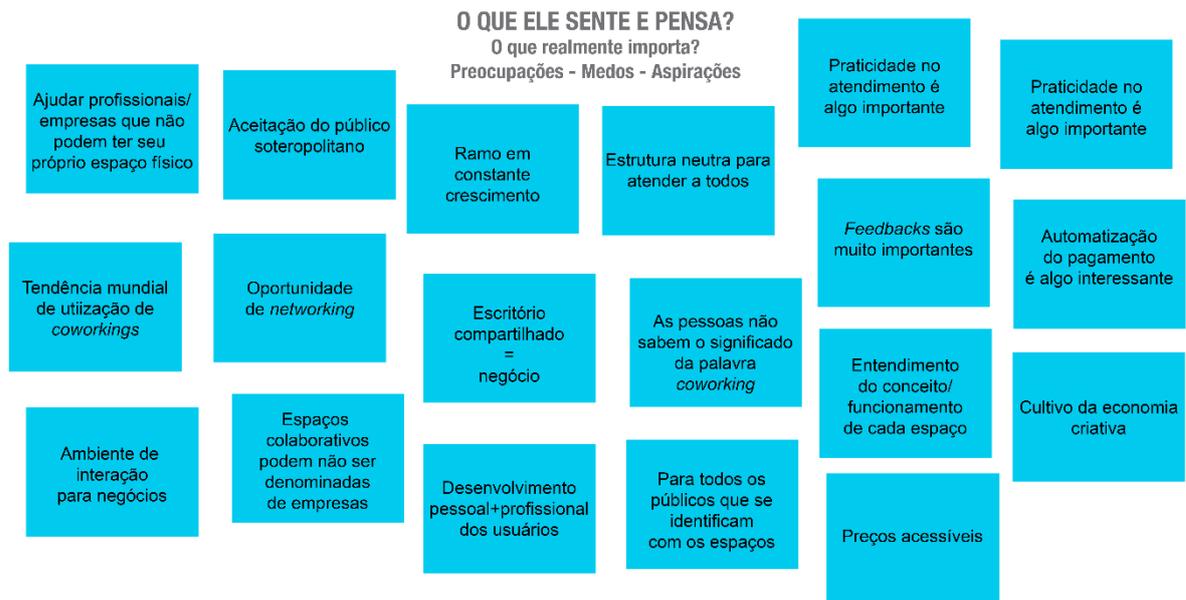


Figura nº24: Sessão “O que ele sente e pensa?” do *canvas* Mapa da Empatia preenchido.

Fonte: Autora.

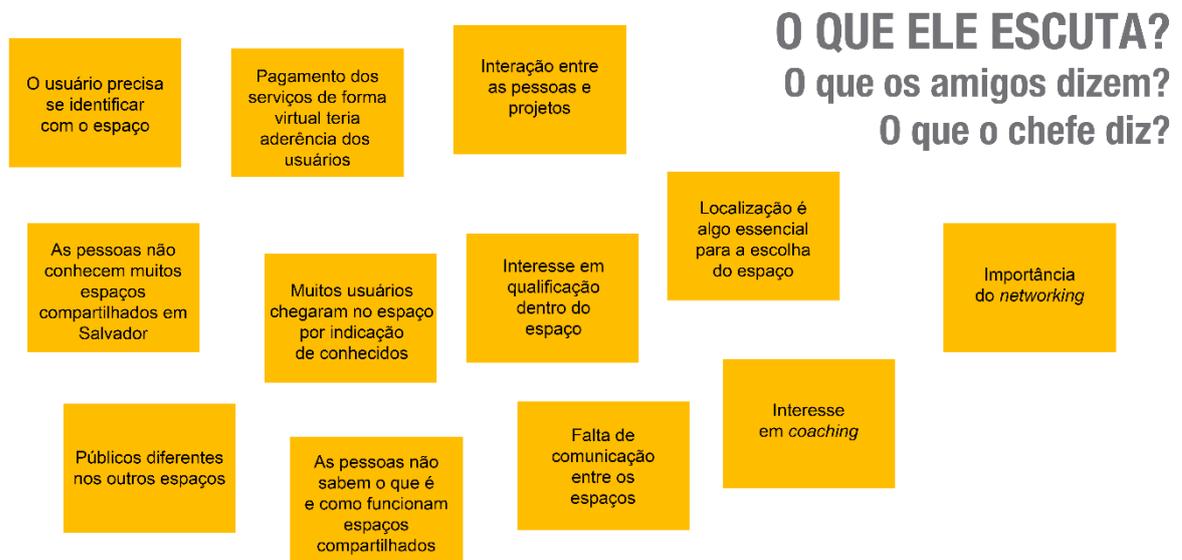


Figura nº25: Sessão “O que ele escuta?” do *canvas* Mapa da Empatia preenchido.

Fonte: Autora

O QUE ELE VÊ? Ambiente - Amigos O que o mercado oferece?

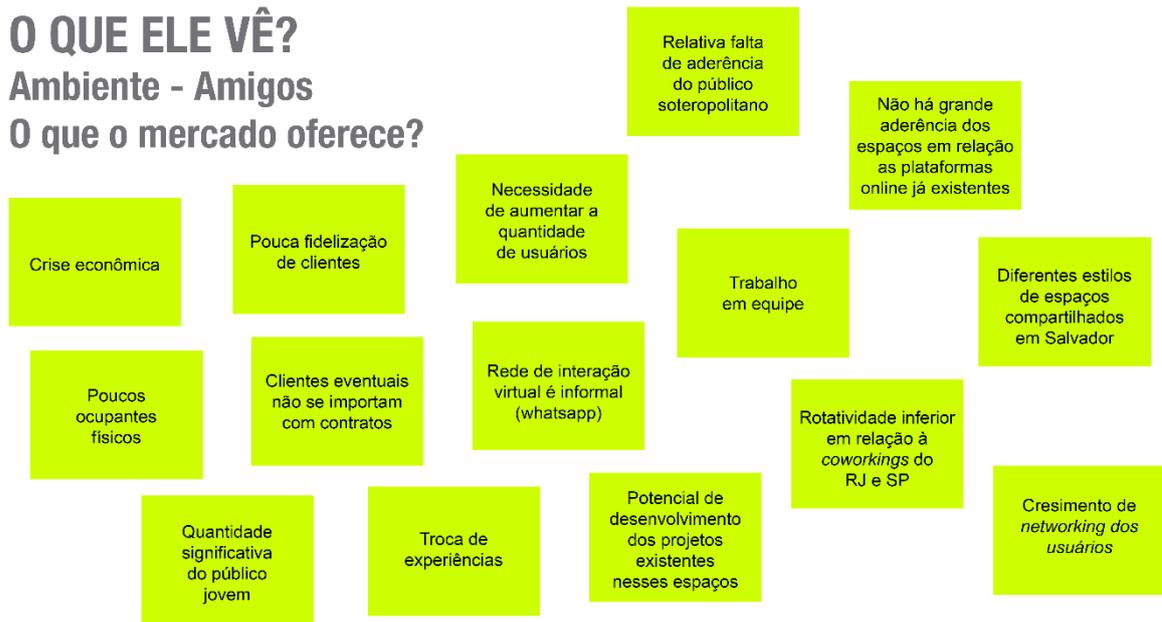


Figura nº26: Sessão “O que ele vê?” do *canvas* Mapa da Empatia preenchido.

Fonte: Autora

O QUE ELE DIZ E FAZ? Atitude em Público - Aparência Comportamento em relação aos outros

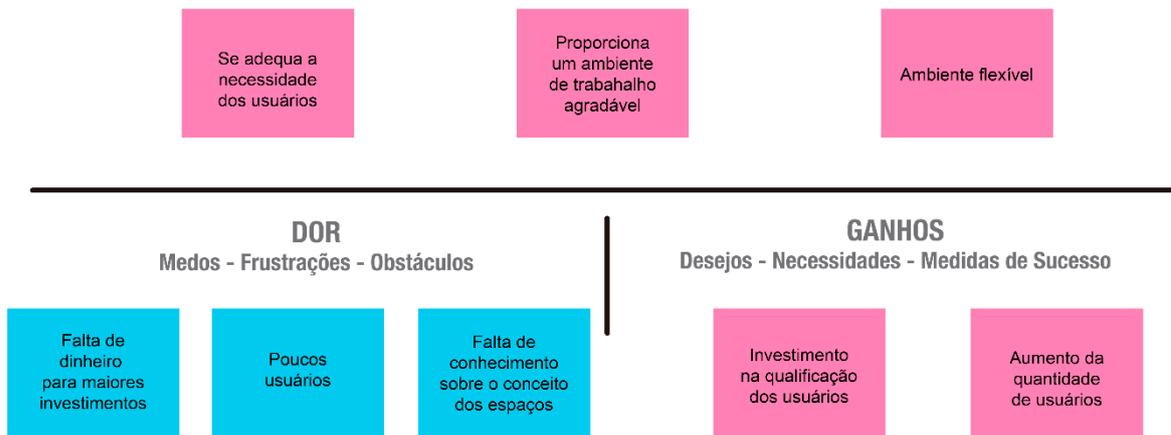


Figura nº27: Sessões “O que ele diz e faz?”, “Dor” e “Ganhos” do *canvas* Mapa da Empatia preenchido. Fonte: Autora.

5.2.2 Análise de Similares

A partir das questões levantadas nos Cartões de *Insights* e demais etapas do projeto, foi considerada, como hipótese, a criação de um mínimo produto viável de um ambiente virtual para solucionar os problemas mais relevantes do público. Para essa entrega ser eficaz, ela precisa conter, essencialmente: espaço para busca dos espaços de trabalho compartilhados de Salvador, explicação detalhada sobre o conceito e funcionamento de cada ambiente, pagamento online, acesso ao *feedback* dos usuários e uma rede de conexão entre os *coworkings* e espaços colaborativos da cidade.

Portanto, foi feita uma análise de plataformas virtuais similares à finalidade do projeto. Logo, foram selecionadas as seguintes:

- *Regus*: uma empresa multinacional que possui endereço virtual o qual disponibiliza informações sobre espaços de trabalho e escritórios em todo o mundo. Possui a descrição dos locais, contato, localização e solicitação de orçamento;
- *Coworking Brasil*: site que ajuda a divulgar o conceito de *coworkings* no país, disponibilizando descrição de cada local, contato, planos, localização e comentários via Facebook sobre os espaços;
- *Beer or Coffee*: oferece planos para usuários possuírem vantagens ao utilizarem locais compartilhados no Brasil, possibilitando flexibilidade e garantido a qualidade dos empreendimentos parceiros. Disponibilizam a descrição de cada ambiente, localização, facilidades e redes sociais.

Após essa análise, percebe-se que esse estilo de site é, na maioria, direcionado à *coworkings* do Brasil de forma geral, e nenhum dos similares tem a possibilidade de contratar o serviço do Espaço de Trabalho Compartilhado de maneira virtual. O máximo que se consegue é o contato para solicitar um orçamento, ou ter acesso aos planos da empresa.

Sendo assim, além de garantir a divulgação e visibilidade de *coworkings* e espaços colaborativos de Salvador, o grande diferencial desse projeto, considerando-se um site responsivo como solução final, é proporcionar que o usuário finalize o contrato do

serviço oferecido pelo local de forma automatizada, utilizando funções sugeridas e validadas pelo próprio público existente no contexto.

De modo consequente, essa solução contribui com a diminuição das demandas dos funcionários que atendem os possíveis ocupantes físicos, via telefone e e-mail, proporcionando um maior conforto e segurança no fechamento do contrato de cada cliente, além de disponibilizar um conteúdo completo e acessível para esses usuários.

5.2.3 Por que um Site Responsivo?

Como já citado anteriormente, o projeto exposto tem como entrega final um protótipo navegável de um site, o qual possui um sistema de atendimento mediador do contato dos usuários de *coworkings* e espaços colaborativos de Salvador, com os serviços oferecidos por esses ambientes de trabalho. Considerando-se que as empresas têm horários pré-definidos de funcionamento, a criação de uma plataforma online proporcionará a contratação dos serviços 24 horas por dia.

A fim de alcançar o máximo do seu público na cidade de Salvador, esse projeto se direciona a um site responsivo, por conta do uso de aplicativo ser direcionado a telefones celulares. Já esse modelo de site, com layouts flexíveis para visualização em outros dispositivos além de *desktop*, pode ser acessado tanto através de um notebook, quanto por um *smartphone*.

Todo telefone celular já vem com navegador, sendo assim, os possíveis usuários não baixarão um aplicativo, com o intuito de economizar a memória do aparelho. “O Brasil é o segundo país onde mais se desinstalam aplicativos, ficando atrás apenas da Argentina, e isto talvez se deva a fatores como falta de memória.” (VIEIRA, 2017).

“Um site, ao contrário de um aplicativo, é facilmente achado de dezenas de formas, e não apenas nas lojas de aplicativos. É possível inseri-lo em diretórios específicos do seu mercado, otimizá-lo para mecanismos de busca ou até desenvolver ações de comunicação para fazer com que seu público te encontre, e daí fornecer uma experiência web adequada, sem precisar de download de aplicativo nenhum para isso. Ou seja, você está no controle da publicidade, da otimização, da encontrabilidade do site de uma forma geral.” (HORA, 2013).

5.2.4 Sitemap, Sketches e Wireframes

Essa fase do projeto é responsável pela aplicação dos métodos de Experiência do Usuário, originalmente chamada de *User eXperience* (UX). O UX, segundo Don Norman, é a maneira a qual o usuário sente o mundo, experiência a vida, bem como, experiência um serviço, um sistema ou um produto. (NORMAN, 2016).

Durante esse processo, o primeiro passo a ser feito é a listagem das informações que devem conter no produto final. Como por exemplo: área para *login* dos usuários e donos de Espaços de Trabalho Compartilhados em Salvador, calendário para divulgação de eventos, barra de busca desses espaços, entre outros tópicos.

Após esse procedimento, foram iniciados os *sketches* que simulam as telas do site. Contudo, notou-se que o primordial, naquele momento, seria organizar hierarquicamente todas essas informações já listadas, separando-as de acordo com cada página da web, função referente a ferramenta *sitemap*.

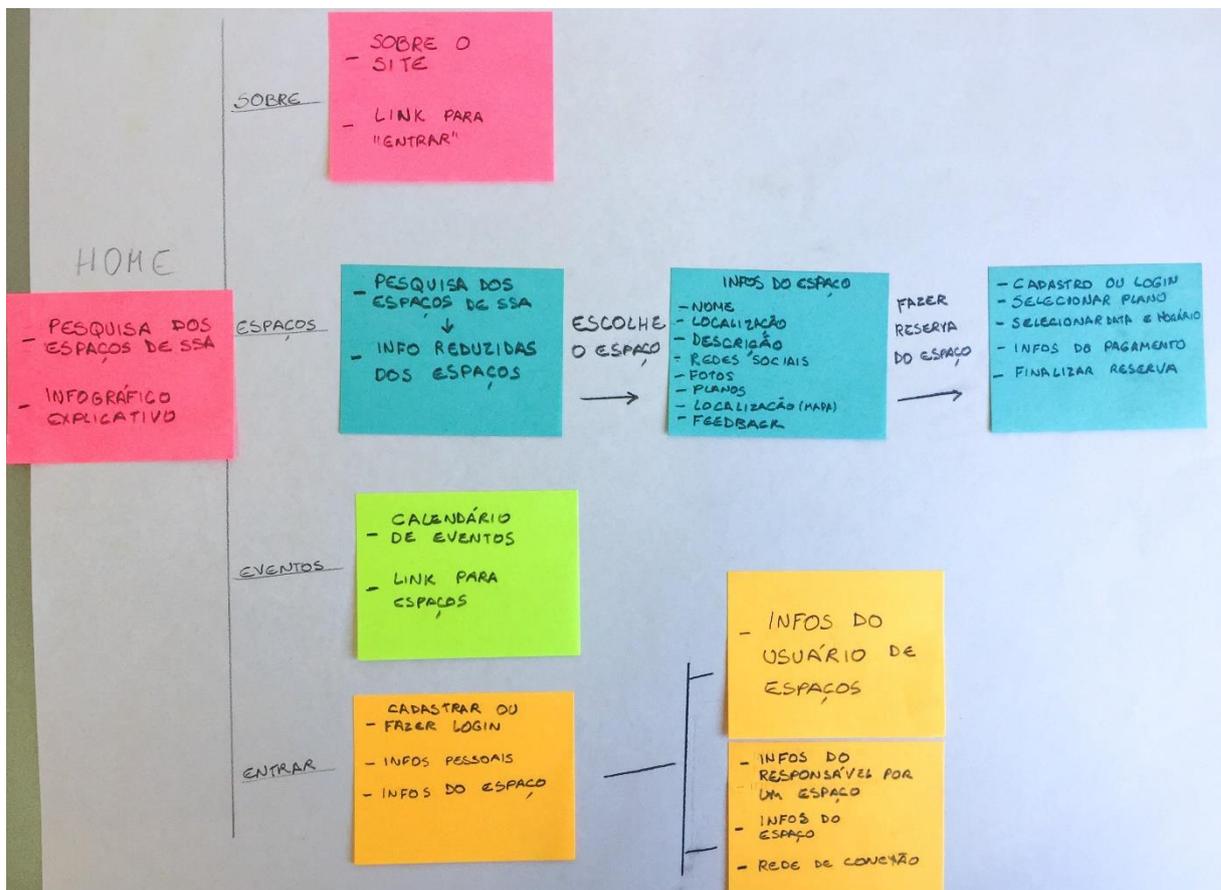


Figura nº28: Primeira organização hierárquica das páginas do site.

Fonte: Autora.



Figura nº29: Primeiros sketches.

Fonte: Autora.

O *sitemap*, responsável pelas necessidades citadas no parágrafo anterior, é um fluxograma das páginas, o qual contribui com a visualização e melhor entendimento do esqueleto do site e da navegação do mesmo. As informações são separadas de acordo com a hierarquia das páginas.

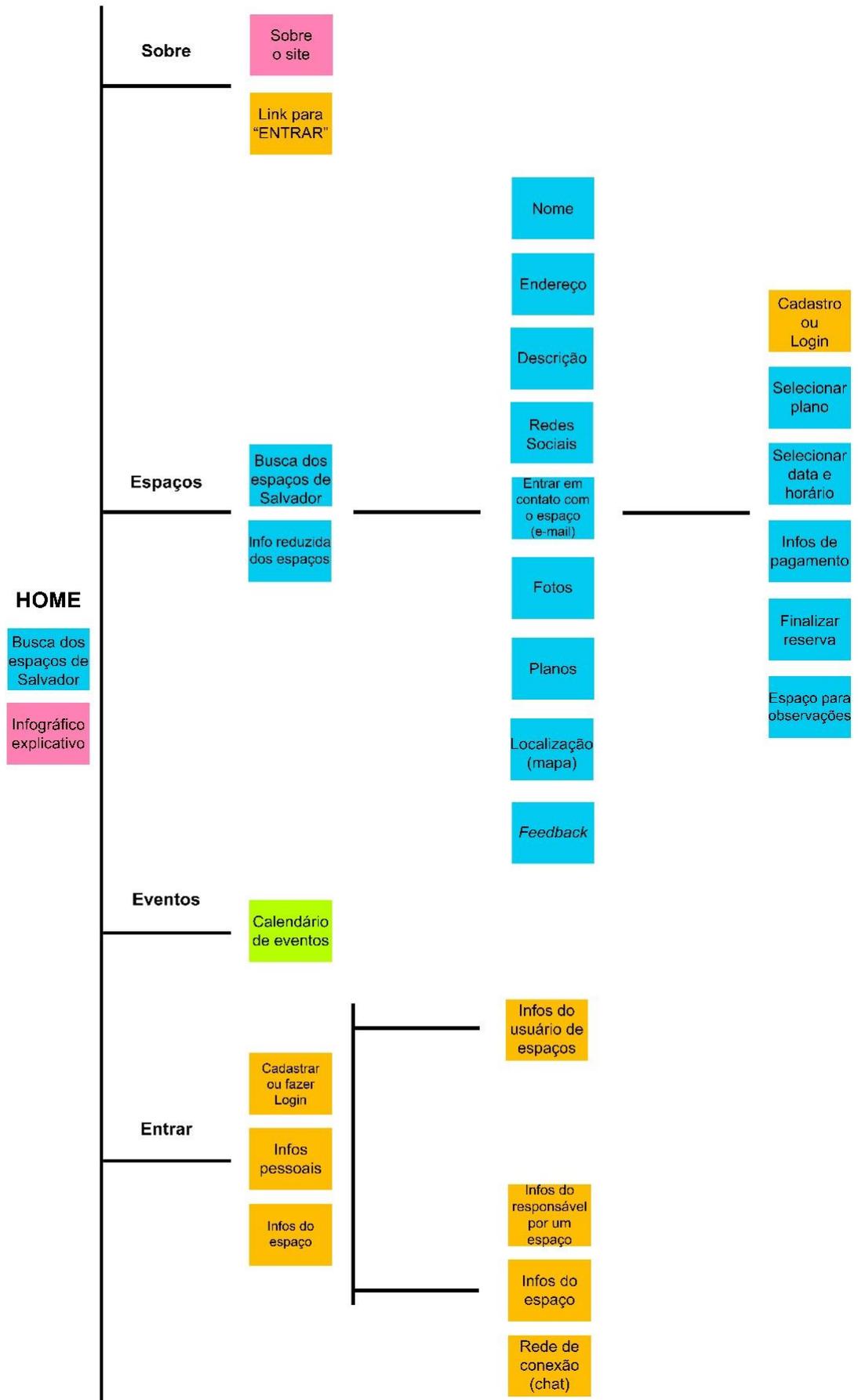


Figura nº30: Sitemap final.

Fonte: Autora.

Já os *sketches* são os desenhos rápidos, feitos à mão, do layout de cada tela do site. São os rascunhos dos *wireframes*. Eles ajudam na visualização da interface, sempre pensando na usabilidade e finalidade de cada elemento das páginas. Não se tem relação primordial com o fator estético, e sim, com a funcionalidade do que está sendo criado. O indispensável é ter um produto com boa navegação para os usuários, uma vez que se a pessoa consegue facilmente achar e absorver toda a informação que ela quer, existem grandes chances da mesma avaliar a plataforma digital de forma positiva, podendo, conseqüentemente, consumir o que é proposto pelo site.

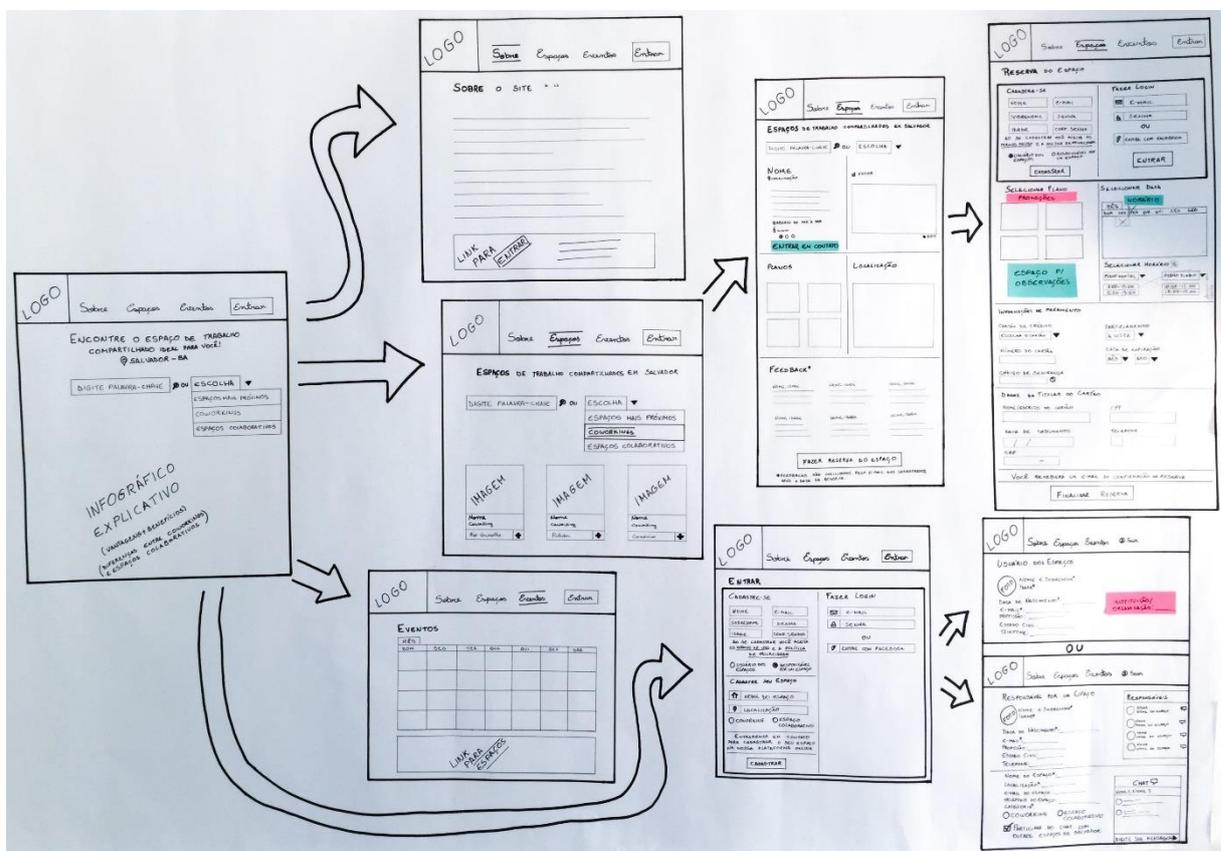


Figura nº31: Fluxograma dos Sketches.

Fonte: Autora.

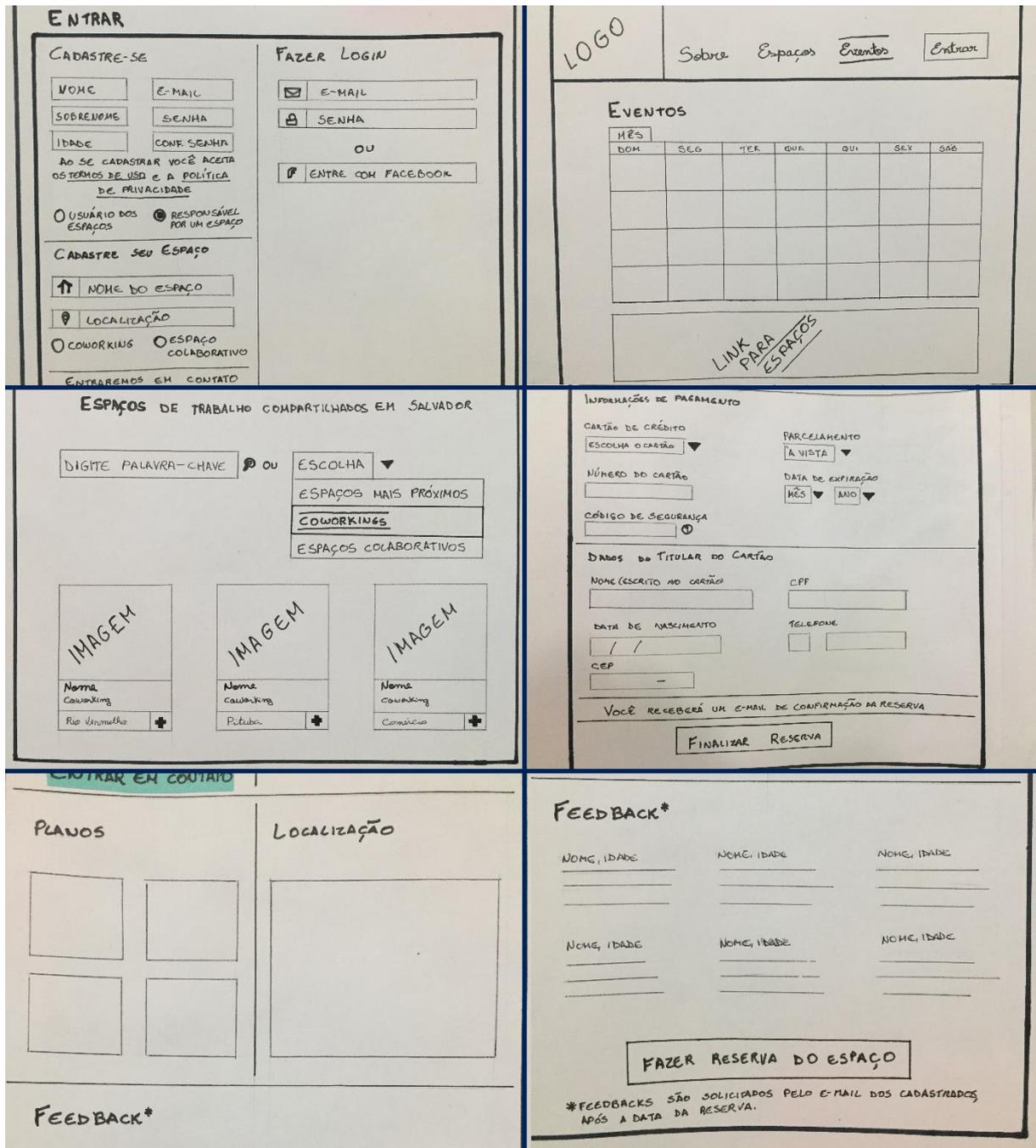


Figura nº32: Partes dos sketches representando as telas do site.

Fonte: Autora.

Após a finalização do *sitemap* e dos *sketches*, baseando-se na metodologia da Lean UX (ou “UX Enxuta”, em tradução literal), esses processos foram apresentados, presencialmente, para responsáveis de um *coworking* e de um espaço colaborativo de Salvador. Esses encontros foram feitos para que esse público pudesse testar as hipóteses, desenhadas manualmente, e também para que eles pudessem sugerir a retirada ou o incremento de informações em cada tela. Sendo assim, o *feedback* dos

clientes foi considerado, contribuindo para a próxima etapa, que é a criação de *wireframes*, de maneira mais segura em relação ao conteúdo e arquitetura da informação do site.

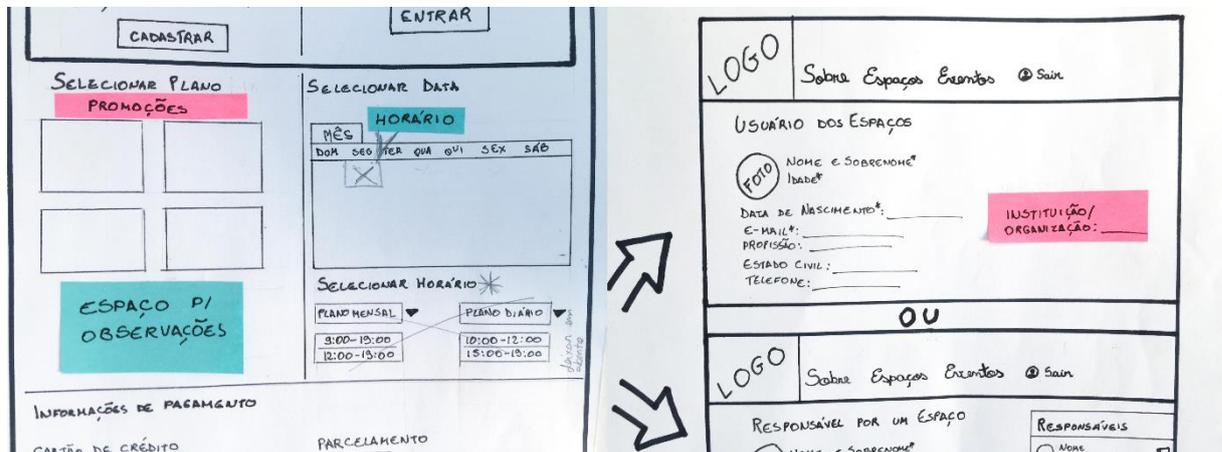


Figura nº33: Alguns *feedbacks* de clientes, em *Post-Its* rosa e azul, de acordo com a coleta feita em cada espaço, além de considerações feitas à lápis. Fonte: Autora.

A respeito dos *wireframes*, eles são representações visuais da estrutura da página. As informações contidas nos *sketches* foram vetorizadas de forma que a interface do site começasse a ser construída. Nessa etapa, somente as proporções e formas foram consideradas, não contendo ainda nenhuma aplicação da identidade visual do projeto. Para obtenção do layout, foi necessária a utilização de uma malha geométrica, conhecida também como *grid*. Essa malha contém 12 colunas e alguns *gutters*, que são os espaços entre elas, para poder estruturar melhor os elementos visuais das telas. O *grid* facilitou bastante a criação do layout tanto na ideação dos *wireframes* quanto na fase de prototipação, uma vez que ele proporciona um melhor gerenciamento da disposição do conteúdo do site, tornando a manipulação mais rápida e uniforme.



Figura nº34: Tela da página inicial.

Fonte: Autora.



Figura nº35: Tela que explica sobre o que o site aborda.

Fonte: Autora.



Figura nº36: Tela que possui a busca dos Espaços de Trabalho Compartilhados de Salvador.

Fonte: Autora.

Home Sobre Espaços Eventos Entrar

Espaços de Trabalho Compartilhados em Salvador

Digite uma palavra-chave

Nome
Localização

Detalhes sobre o espaço

Aberto de seg à sex
www.site.com.br
(redes sociais)

Fotos

Planos

Localização

Feedback*

Luiza, 25 anos.
Ambiente com localização privilegiada e o atendimento é excelente. Retornarei mais vezes.

Arthur, 32 anos.
Ambiente com localização privilegiada e o atendimento é excelente. Retornarei mais vezes.

Tereza, 28 anos.
Ambiente com localização privilegiada e o atendimento é excelente. Retornarei mais vezes.

*Feedbacks são solicitados pelo e-mail dos cadastrados, para saber a experiência do usuário no espaço de trabalho compartilhado, após a utilização do serviço contratado pelo site COLaborativos Salvador.

Desenvolvido por Ivia Vilela. Todos os direitos reservados.

Figura nº37: Tela que expõe mais informações sobre o Espaço escolhido.

Fonte: Autora.

Home Sobre Espaços Eventos Entrar

Reserva do Espaço

Selecionar Plano

Selecionar Data e Horário

Mês

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
	02					

09:00 - 15:00

Observações (opcional)

Informações de Pagamento

Cartão de crédito

Escolha o cartão
▼

Número do cartão

Código de segurança

Parcelamento

À vista
▼

Data de expiração

Mês
▼

Ano
▼

Nome (escrito no cartão)

Data de Nascimento

CEP

CPF

Telefone

Finalizar reserva

Figura nº38: Tela de contratação do serviço do Espaço escolhido.

Fonte: Autora.



Figura nº39: Tela com o calendário do mês que divulga os eventos desses Espaços cadastrados na plataforma digital. Fonte: Autora.

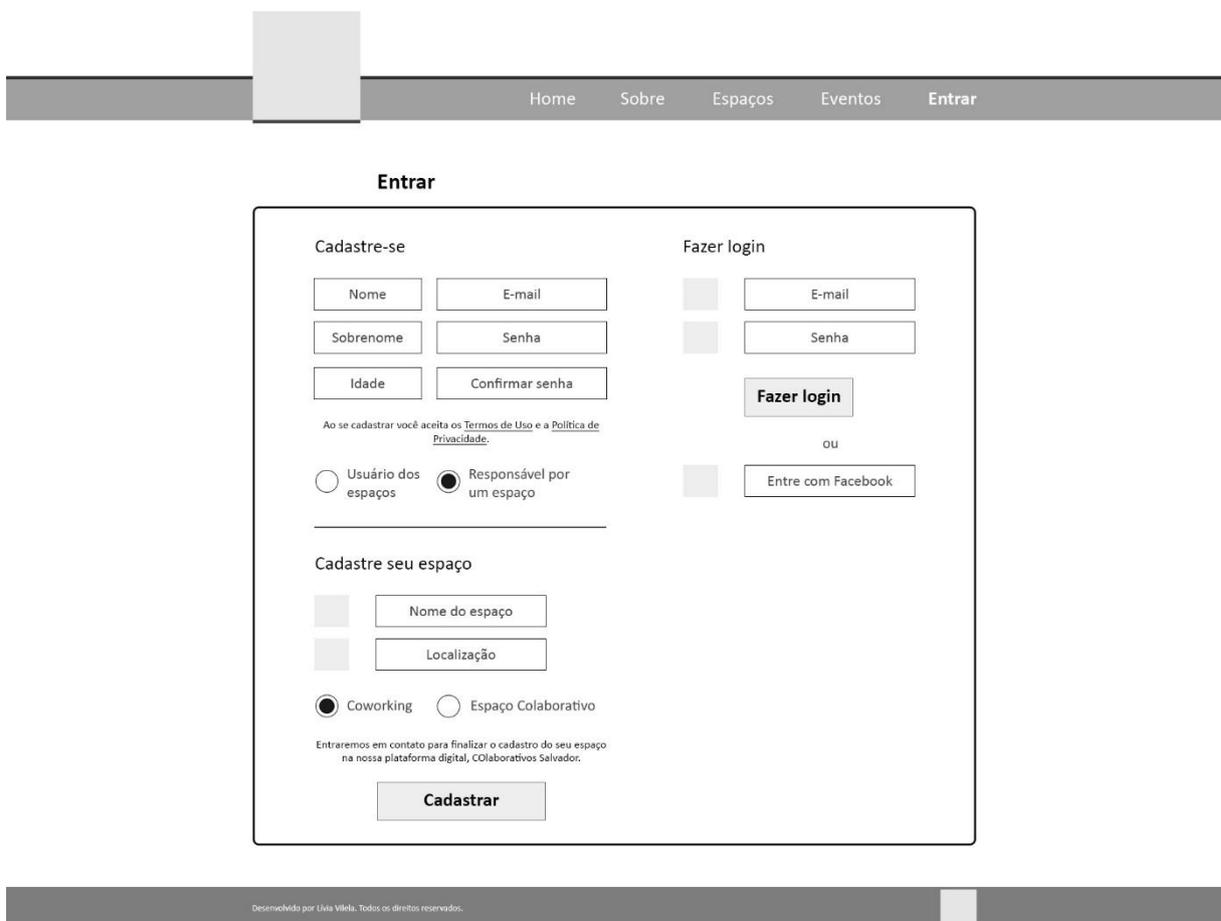


Figura nº40: Tela de cadastro ou *login* do usuário. Fonte: Autora.



Figura nº41: Tela que contém as informações do usuário que utiliza os Espaços cadastrados na plataforma digital. Fonte: Autora.

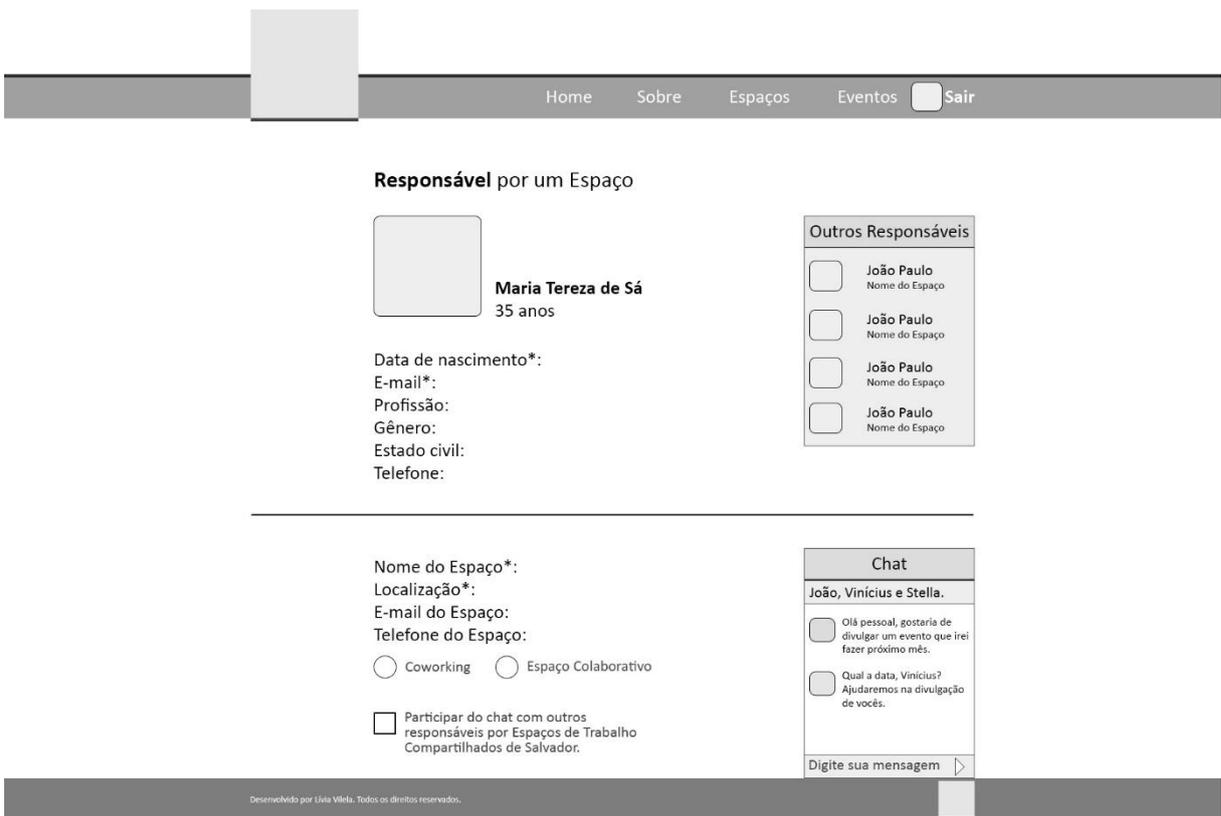


Figura nº42: Tela que contém as informações do usuário que é responsável por um Espaço cadastrados na plataforma digital. Fonte: Autora.

representa as características da marca. A partir delas foram criados o Painel Semântico e o *Brainstorm* da marca.



Figura nº44: Painel Semântico.

Fonte: Autora.

O Painel Semântico possui imagens que se relacionam com o intuito do projeto. As palavras escolhidas para representar o propósito do serviço foram: visibilidade, facilitação, busca, pesquisa, espaço, localização e cocriação.

A partir dessas palavras-chaves, elementos que se referiam a elas se repetiam durante o processo. Alguns deles são: gráficos, alvo, pin de mapas, lupa, entre outros. Posteriormente, foi feito um *Brainstorm*, ou tempestade de ideias, onde foram criados alguns desenhos rápidos que se associavam com todo o contexto abordado desde os primeiros trabalhos relacionados à identidade visual.

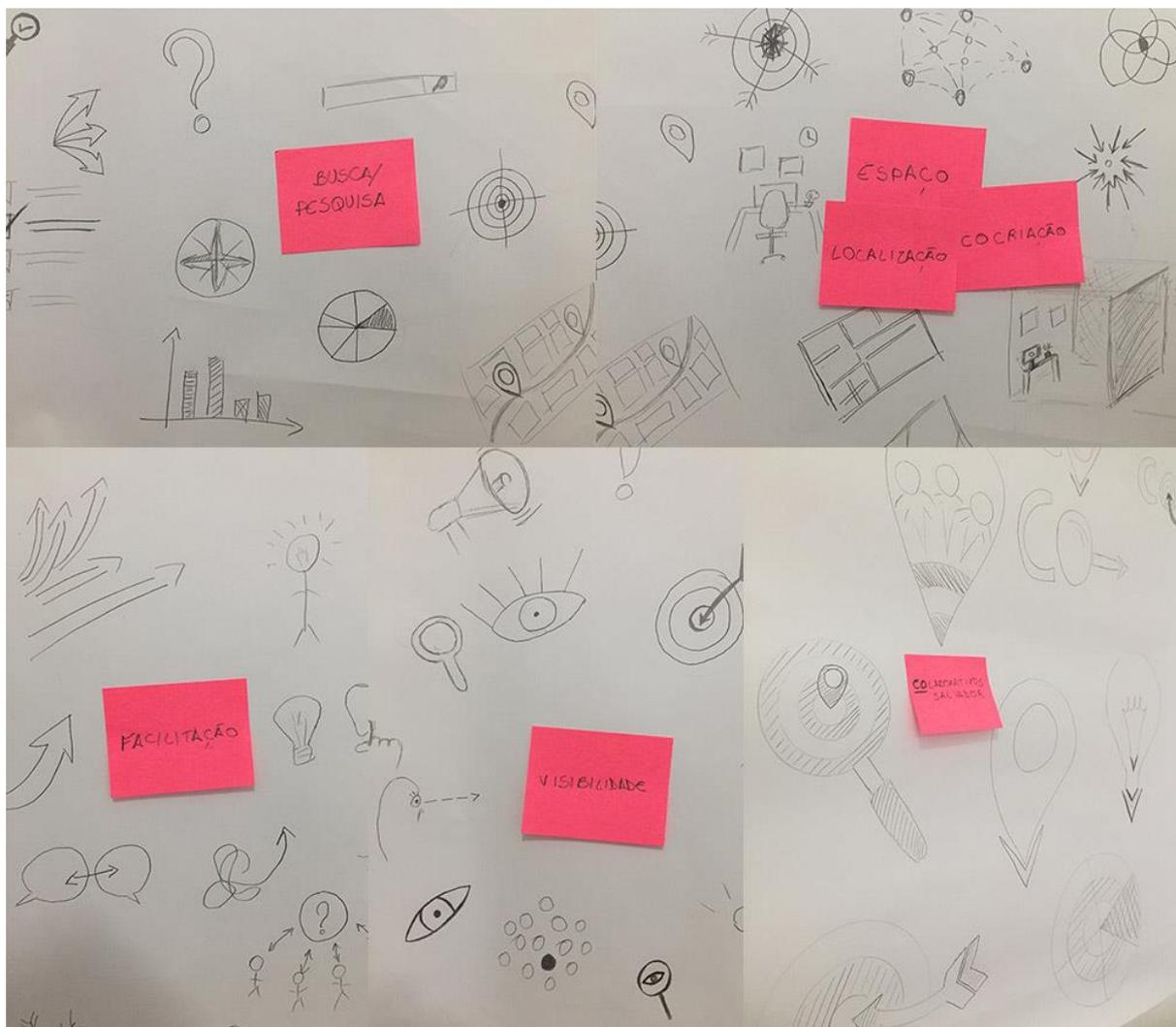


Figura nº45: Alguns dos desenhos feitos no *Brainstorm* da marca.

Fonte: Autora.

Ao longo dessas etapas, notou-se a importância de definir um nome expressivo e que pudesse representar bem o serviço oferecido pela plataforma digital. A partir dessa necessidade, começou-se a analisar quais palavras estavam repetitivamente presentes ao longo do projeto, e então a palavra escolhida para simbolizar o serviço foi “colaborativos”. Inclusive, muito dos Espaços de Trabalho Compartilhados de Salvador possuem esse termo na sua própria assinatura. Como por exemplo: NOSSA Casa Colaborativa e Ponte Espaço Colaborativo.

Investigando um pouco mais a palavra pré-definida, considerou-se que a primeira sílaba “co” se repete em muitas outras que também estão presentes no projeto, como: colaborar, cooperar, cocriar e outras. Com isso, decidiu-se que seria importante dar uma valorização a essas duas letras.

Antes de definir definitivamente o nome “Colaborativos Salvador”, acrescentando o nome da cidade onde a plataforma é aplicada, também foi sugerido “Colabora Salvador”, pelo fato de ser uma assinatura um pouco menor e com possibilidade de ser mais facilmente aplicada em variadas versões.

Um formulário online foi aplicado em algum dos possíveis usuários do site responsivo, tanto responsáveis por *Coworkings* e Espaços Colaborativos, quanto usuários desses coletivos de trabalho. Essa ferramenta foi utilizada para haver uma decisão do público entre as duas marcas criadas para representar o projeto. Então, a marca “Colaborativos Salvador” foi escolhida.



Figura nº46: Formulário online com o resultado da pesquisa.

Fonte: Autora.



Figura nº47: Parte do processo de desenvolvimento da marca.

Fonte: Autora.



Figura nº48: Grid da marca.

Fonte: Autora.

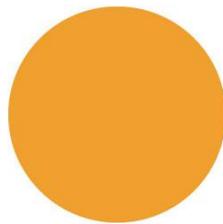


Figura nº49: Algumas versões da marca.

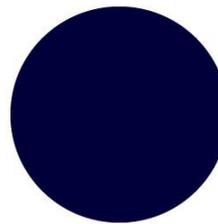
Fonte: Autora.

Em relação ao padrão cromático, foi pensado em cores que pudessem remeter ao ambiente sério e comprometido de um espaço de trabalho, mas ao mesmo tempo, por ser um local profissional de cocriação, também seria necessário ter um contraste associado à atmosfera proativa.

Foi utilizado, então, o azul marinho que representa as características mais relacionadas à segurança e responsabilidade e o laranja que simboliza vitalidade e movimento, ou seja, uma cor mais convidativa.



#EFA02E

R: 239
G: 160
B: 46

#0003A

R: 0
G: 0
B: 58

Figura nº50: Padrão cromático escolhido.

Fonte: Autora.

Em relação à tipografia, foi pensada em uma mais arredondada, assim como as formas que aparecem repetitivamente nos estudos de referências visuais para a identidade visual, e que trouxesse clareza, por isso a escolha pela *sans serif*. Além de possuir uma família com pelo menos dois pesos, para poder utilizá-la com hierarquias diferentes. A tipografia escolhida foi a *Quicksand*, criada por Andrew Paglinawan em 2008. Ela é uma fonte livre e foi utilizada em sua versão original. Tem como base formas geométricas para torna-la legível suficiente para ser usada em diversos tamanhos.

Quicksand Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Quicksand Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Figura nº51: Uma parte da família da tipografia *Quicksand*.

Fonte: Autora.

5.3.2 Mínimo Produto Viável

A entrega final desse projeto é a simulação da navegação de algumas das funções da plataforma digital. O que se tem de mais fundamental nessa entrega são as interfaces do site que representam o serviço proposto para solucionar os problemas relacionados aos Espaços de Trabalho Compartilhados de Salvador e suas interações com os usuários.

O protótipo serve para materializar as ideias. Ele representa a realidade de forma simplificada (VIANNA et al, p. 122). Através do InVision, as telas elaboradas após a criação dos *wireframes* começaram a serem navegadas de forma simples, porém demonstrando as principais funções da plataforma digital.

Algumas dessas funções ainda não puderam ser executadas da maneira que foi idealizada, por conta das limitações da ferramenta de prototipagem rápida. Contudo, foi possível fazer a simulação da navegação direcionada a alguma das utilidades do site Colaborativos Salvador. Como por exemplo: seleção do plano escolhido para reserva do serviço, agendamento de dia e hora online, visualização do calendário mensal com os eventos dos empreendimentos cadastrados na plataforma e cadastramento no site.

Para um melhor entendimento do protótipo em versão *desktop*, pode-se acessar o link: <https://projects.invisionapp.com/share/58FV5OAS6CU#/screens>



Figura nº52: Tela da página inicial, versão *desktop*.

Fonte: Autora.

Sobre o Colaborativos Salvador

O Colaborativos Salvador é um site destinado aos usuários de Espaços de Trabalho Compartilhados na cidade de Salvador. Ele tem como objetivo contribuir com o aumento de visibilidade desses ambientes, melhorar a comunicação entre esses empreendimentos e os seus clientes, além de facilitar e melhorar o atendimento dos mesmos.

A grande vantagem dessa plataforma digital é poder contratar um serviço de Coworking ou Espaço de Trabalho Colaborativo de Salvador de maneira totalmente virtual e automatizada, trazendo mais segurança e conforto para todos. Desfrute desse projeto desenvolvido especialmente para você.



Figura nº53: Tela sobre o site Colaborativos Salvador, versão *desktop*.

Fonte: Autora.

Encontre o Espaço de Trabalho
Compartilhado ideal para você!
Salvador - BA

 ou

↳ Espaços mais próximos

↳ Coworkings

↳ Espaços Colaborativos



Nome
Coworking
Rio Vermelho +



Nome
Coworking
Rio Vermelho +



Nome
Coworking
Rio Vermelho +



Nome
Coworking
Rio Vermelho +

Figura nº54: Tela que contém a busca dos Espaços, versão *desktop*.

Fonte: Autora.

Espaços de Trabalho Compartilhados

 Q ou ▾

Nome

Localização

Nosso espaço de trabalho compartilhado tem como principal intuito proporcionar um ambiente confortável e flexível para os nossos ocupantes físicos. Disponibilizamos salas de reunião, recepção, salas individuais e copa para que os clientes possam usufruir da melhor forma possível do nosso ambiente. Venha conhecer o espaço!

Aberto de seg à sex
www.site.com.br


[Entrar em contato](#)

Fotos



Planos

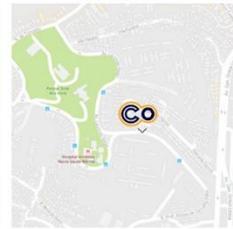
Plano Diário
R\$50 por hora

Plano Mensal
R\$450

Plano Trimestral
R\$1.290

Plano Semestral
R\$2.460

Localização



Feedback*

Luiza, 25 anos.
Ambiente com localização privilegiada e o atendimento é excelente. Retornarei mais vezes.

Arthur, 32 anos.
Ambiente com localização privilegiada e o atendimento é excelente. Retornarei mais vezes.

Tereza, 28 anos.
Ambiente com localização privilegiada e o atendimento é excelente. Retornarei mais vezes.

[Fazer reserva do espaço](#)

*Feedbacks são solicitados pelo e-mail dos cadastrados, para saber a experiência do usuário no espaço de trabalho compartilhado, após a utilização do serviço contratado pelo site Colaborativos Salvador.

Figura nº55: Tela com as informações do Espaço selecionado, versão *desktop*.

Fonte: Autora.

Reserva do Espaço

 Q ou ▾

Selecionar Plano

Plano Diário R\$20 por hora	Plano Mensal R\$1000
Promoção 4h R\$70 por dia	Promoção 6h R\$100 por dia

Selecionar Data e Hora

< **FEVEREIRO** >

SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SÁB	DOM
				1	2	3 4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

10:00 até **13:00**

Observações (opcional)

Valor do serviço

Informações de Pagamento

Cartão de crédito

 ▾

Parcelamento

 ▾

Número do cartão

Data de expiração

 ▾ ▾

Código de segurança

 (?)

Dados do Titular do Cartão

Nome (escrito no cartão)

CPF

Data de Nascimento

Telefone

CEP

Você receberá um e-mail de confirmação da sua reserva.

Eventos dos Espaços

< Fevereiro 2018 >

Segunda-Feira	Terça-Feira	Quarta-Feira	Quinta-Feira	Sexta-Feira	Sábado	Domingo
			1	2	3	4
5	6 6 Divulgação do Projeto Amar na Casa Colaborativa 3 Marias, às 17h. Rua do Paciência, 83, Rio Vermelho.	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17 Bazar aberto ao público do TruStMe no Change Coworking e Espaço Colaborativo, Das 9h às 19h.	18
19	20	21	22 Reunião de todos os Espaços de Trabalho Colaborativos do site Colaborativos Salvador, às 20h.	23	24	25
26	27	28				



Figura nº57: Tela do calendário mensal com os eventos dos Espaços cadastrados no Colaborativos Salvador, versão *desktop*. Fonte: Autora.

Cadastre-se

Ao se cadastrar você aceita os [Termos de Uso](#) e a [Política de Privacidade](#).

Usuário dos espaços
 Responsável por um espaço

Fazer login





ou



Cadastre seu espaço





Coworking
 Espaço Colaborativo

Entraremos em contato para finalizar o cadastro do seu espaço na nossa plataforma digital.

Colaborativos
Salvador

Home Sobre Espaços Eventos Entrar

Usuários dos Espaços

 **Mariah**
28 anos

Data de nascimento*: 16/05/1990
E-mail*: mariah.andrade@gmail.com
Profissão: administradora
Gênero: feminino
Estado civil: casada
Telefone: (71) 99920-9473
Instituição/ organização que faz parte: 3T Startup

*Item de preenchimento obrigatório.

Desenvolvido por Lívia Vilela. Todos os direitos reservados.

Figura nº59: Tela do perfil de um Usuário dos Espaços, versão *desktop*.

Fonte: Autora.

Colaborativos
Salvador

Home Sobre Espaços Eventos Entrar

Responsável por um Espaço

 **Fernanda**
32 anos

Data de nascimento*: 04/10/1986
E-mail*: fernandas@hotmial.com
Profissão: profissional de marketing
Gênero: feminino
Estado civil: casada
Telefone: (71) 99956-1923

*Item de preenchimento obrigatório.

Outros Responsáveis

	Gael Twins Colaborativo
<input type="text"/>	Nome Nome do Espaço
<input type="text"/>	Nome Nome do Espaço
<input type="text"/>	Nome Nome do Espaço

*Item de preenchimento obrigatório.

Nome do Espaço*: 3T Coworking
Localização*: Rua da Paciência, 932, Rio Vermelho.
E-mail do Espaço*: 3lco@coworking.com
Telefone do Espaço: (71) 3392-9465

Coworking Espaço Colaborativo

Participar do chat com outros responsáveis por Espaços de Trabalho Compartilhados de Salvador.

Chat

Gael, Vinicius e Stella.

Olá pessoal, gostaria de divulgar um evento que irei fazer próximo mês.

 Qual a data, Vinicius? Ajudaremos na divulgação da vóide.

Digite aqui

Desenvolvido por Lívia Vilela. Todos os direitos reservados.

Figura nº60: Tela do perfil de um Responsável por um Espaço, versão *desktop*.

Fonte: Autora.

Como já mencionado anteriormente, a intenção é que esse site seja responsivo, podendo ser acessado tanto em *desktop* quanto em *mobiles*. Sendo assim, também foram feitos protótipos da versão *mobile*, para ilustrar essa característica de interface responsiva.

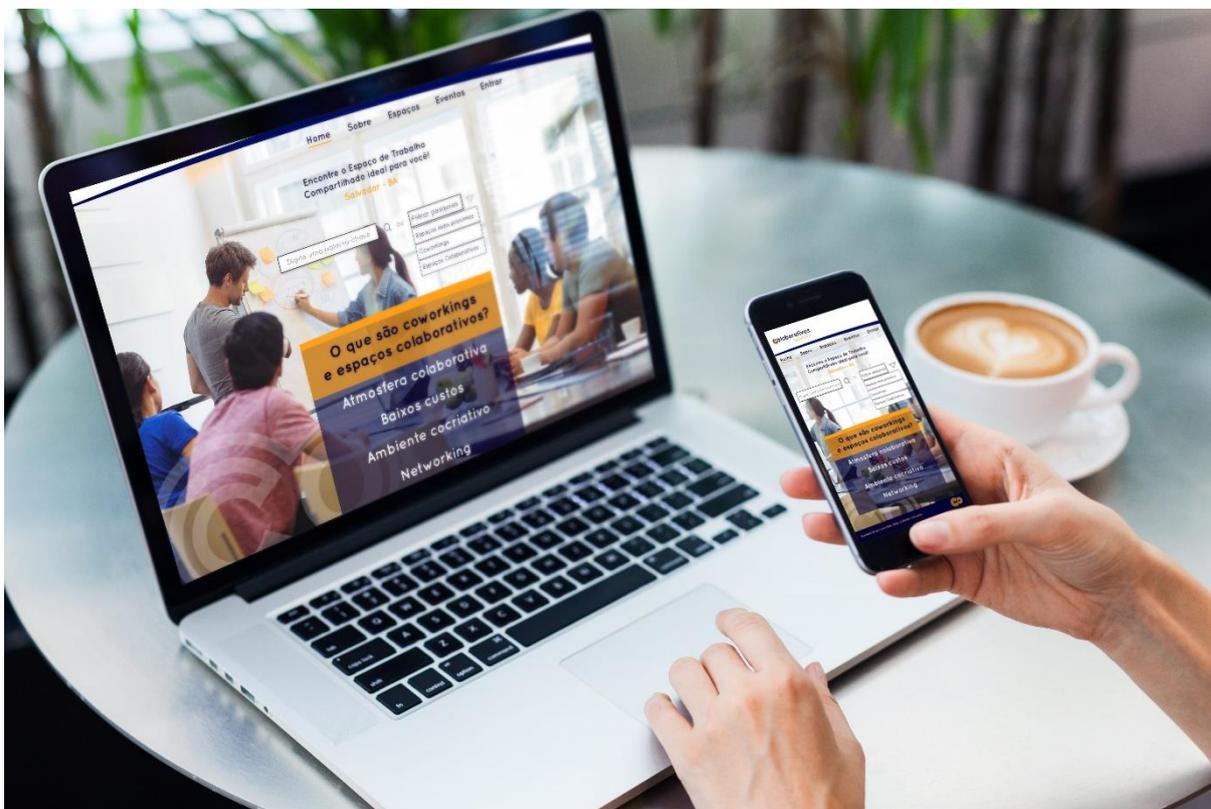


Figura nº61: Simulação de um usuário visualizando o site Colaborativos Salvador tanto pelo notebook quanto pelo celular. Fonte: Autora.



Figura nº62: Tela da página inicial, versão mobile.

Fonte: Autora.

Sobre o Colaborativos Salvador

O Colaborativos Salvador é um site destinado aos usuários de Espaços de Trabalho Compartilhados na cidade de Salvador. Ele tem como objetivo contribuir com o aumento de visibilidade desses ambientes, melhorar a comunicação entre esses empreendimentos e os seus clientes, além de facilitar e melhorar o atendimento dos mesmos.

A grande vantagem dessa plataforma digital é poder contratar um serviço de Coworking ou Espaço de Trabalho Colaborativo de Salvador de maneira totalmente virtual e automatizada, trazendo mais segurança e conforto para todos. Desfrute desse projeto desenvolvido especialmente para você.





Figura nº64: Tela de busca dos Espaços, versão mobile.

Fonte: Autora.

Eventos dos Espaços

< Fevereiro 2018 >

Segunda-Feira	Terça-Feira	Quarta-Feira	Quinta-Feira	Sexta-Feira	Sábado	Domingo
			1	2	3	4
5	6 Evento	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17 Evento	18
19	20	21	22 Evento	23	24	25
26	27	28				

6 de fev - Divulgação do Projeto Amar na Casa Colaborativa 3Marias, às 17h. Rua da Paciência, 811, Rio Vermelho.

17 de fev - Bazar aberto ao público daTrustMe na **Change Coworking e Espaço Colaborativo**. Das 9h às 19h.

22 de fev - Reunião de todos os Espaços de Trabalhos Colaborativos do site **Colaborativos Salvador**. às 20h.



Cadastre-se

Ao se cadastrar você aceita os [Termos de Uso](#) e a [Política de Privacidade](#).

Usuário dos espaços

Responsável por um espaço

Fazer login





Fazer login

ou



Cadastre seu espaço





Coworking

Espaço Colaborativo

Entraremos em contato para finalizar o cadastro do seu espaço na nossa plataforma digital,

Cadastrar

Figura nº66: Tela com a simulação do cadastro de um usuário, versão mobile.

Fonte: Autora.

Usuário dos Espaços



Mariah
28 anos

Data de nascimento*: 16/05/1990
E-mail*: mariah.andrade@gmail.com
Profissão: administradora
Gênero: feminino
Estado civil: casada
Telefone: (71) 99920-9473
Instituição/ organização que faz parte: 3T Startup

*Item de preenchimento obrigatório.

Responsável por um Espaço



Fernanda
32 anos

Data de nascimento*: 04/10/1986
E-mail*: fernandasa@hotmail.com
Profissão: profissional de marketing
Gênero: feminino
Estado civil: casada
Telefone: (71) 99956-1923

*Item de preenchimento obrigatório.

Nome do Espaço*: 3T Coworking
Localização*: Rua da Paciência, 932 - Rio Vermelho.
E-mail do Espaço*: 3tco@coworking.com
Telefone do Espaço: (71) 3392-9465

- Coworking
- Espaço Colaborativo
- Participar do chat com outros responsáveis por Espaços de Trabalho Compartilhados de Salvador.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse projeto estimulou um aprofundamento no contexto dos *Coworkings* e Espaços Colaborativos de Salvador. Assunto pouco abordado e conhecido na capital baiana. Além de ajudar na visibilidade desse nicho, o Colaborativos Salvador teve a intenção de compreender a perspectiva tanto dos responsáveis por esses coletivos de trabalho, quanto dos ocupantes dos mesmos.

Notou-se, logo de início, que esse serviço jamais poderia ser projetado somente pela autora, uma vez que designers solucionam problemas para os seus clientes e não para interesses pessoais. Com isso, o público-alvo tornou o processo o mais colaborativo possível, diante das limitações que existiram. Esse projeto foi desenvolvido com e para os possíveis usuários da plataforma digital.

De acordo com o cumprimento das etapas do *Design Thinking*, foi notado que esse projeto tem a capacidade de ser executado não somente em Salvador, Bahia, mas também em outras cidades do Brasil. Podendo, inclusive, abranger mais públicos ligados à missão de promover trabalhos coletivos e colaborativos, com intuito principal de beneficiar todos os envolvidos.

O que foi estudado e produzido nesse período letivo de 2017.2 tem grande potencial em se tornar um negócio, uma vez que os problemas abordados são reais e relevantes e as soluções sugeridas são viáveis, como pode ser visto no Mínimo Produto Viável (MVP), gerado na etapa de Prototipação.

Evidentemente, com a utilização de mais tempo para continuar o projeto, é necessária a validação dos possíveis usuários em relação ao MVP e, posteriormente, os refinamentos para que o site se torne cada vez mais fiel ao que o público necessita. Também carece a programação da navegação da interface através do trabalho de um profissional da área de Tecnologia da Informação. Essas são algumas considerações que fazem parte das metas futuras do projeto.

É com muito orgulho que pode-se afirmar que esse trabalho foi concretizado da melhor forma possível, diante das limitações de tempo e conhecimento em Design de Interfaces, área pouco explorada durante o curso de Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia. Fica então a materialização de um projeto feito também para servir como referência para futuros estudantes que passarão pelo processo de Trabalho de Conclusão de Curso de Design.

7 REFERÊNCIAS

AGNI, Edu. **Don Norman e o termo “UX”**. Disponível em:

<<https://uxdesign.blog.br/don-norman-e-o-termo-ux-6dff3f8d218>>. Acesso em: 02 jan. 2017.

ANDRADE, Verônica. **Aplicativo móvel destinado à troca de livros**. 2017.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. 2. reimpr. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CARDOSO DENIS, Rafael. **Uma Introdução à História do Design**. São Paulo: Edgard Blucher LTDA, 2000.

CHAPMAN, Cameron. **Color Theory for Designers, Part 1: The Meaning of Color**.

Disponível em: <<https://www.smashingmagazine.com/2010/01/color-theory-for-designers-part-1-the-meaning-of-color/>>. Acesso em: 13 fev. 2018.

DESIGN the New Business. Direção: Erik Van Bergen, Esra Gokgoz, Gunjan Singh, Juan David Martin, Marta Ferreira de Sá e Miguel Melgarejo. Produção: Erik Roscam Abbing e Robert Zwamborn. Holanda: Zilver Innovation, 2012. Disponível em: <<http://www.designthenewbusiness.com/>>. Acesso em: 19 dez. 2017.

FINOCCHIO, José. **Project Model Canvas: Gerenciamento de projetos sem burocracia**. Ilustração Simon Ducroquet. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.

FREIRE, Karine. **Reflexões sobre o conceito de design de experiências**.

Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/250313338_Reflexoes_sobre_o_conceito_de_design_de_experiencias>. Acesso em: 20 dez. 2017.

FUNDAMENTOS do design thinking: Richard Buchanan e o 1º artigo do tema, 27

abr. 2016. Disponível em: <<http://www.hellerdepaula.com.br/fundamentos-do-design-thinking/>>. Acesso em: 20 dez. 2017.

FUNPAR. **Conceitos:** Design Centrado no Usuário. Disponível em: <http://www.funpar.ufpr.br:8080/rup/process/workflow/requirem/co_ucd.htm>. Acesso em: 19 dez. 2017.

GITAHY, Yuri. **O que são coworking e meetup?** Entenda os conceitos que podem melhorar a rede de relacionamentos e reduzir custos da sua startup, 08 jan. 2016. Disponível em: <<http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/o-que-sao-coworking-e-meetup,b9692bf060b93410VgnVCM1000003b74010aRCRD>>. Acesso em: 26 dez. 2017.

GOÉS, Ulisses. **Plataforma digital destinada ao fornecimento de materiais e serviços para designers em Salvador.** 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2017.

GOTHELF, Jeff. **Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience.** Sebastopol: O'Reilly Media, 2013.

GOTHELF, Jeff. Agile vs Lean vs Design Thinking. **Perception Is The Experience**, s.l., 11 out. 2016. Disponível em: <<http://www.jeffgothelf.com/blog/agile-vs-lean-vs-design-thinking/>> Acesso em: 3 jan. 2018.

M. L LUBISCO, Nídia; CHAGAS VIEIRA, Sônia; VEIGA SANTANA, Isnaia. **Manual do Estilo Acadêmico.** 4ª. ed. Salvador: EDUFBA, 2008. 145 p. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ufba/143/4/Manual%20de%20estilo%20academico.pdf>>. Acesso em: 08 jan. 2018.

NIELSEN, Jakob. **Brasileiros com internet no smartphone já são mais de 70 milhões.** S.l., 14 set. 2015, Mobile Report. Nielsen IBOPE. Disponível em: <<http://www.nielsen.com/br/pt/press-room/2015/Brasileiros-com-internet-no-smartphone-ja-sao-mais-de-70-milhoes.html>>. Acesso em: 02 jan. 2018.

OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves. **Business Model Generation: Inovação em Modelos de Negócios: um manual para visionários, inovadores e revolucionários.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2011.

OSTERWALDER, Alexander et al. **Value Proposition Design.** São Paulo: HSM do Brasil, 2014. Tradução de Bruno Alexandre.

RIES, Eric. **A Startup Enxuta:** como os empreendedores atuais utilizam a inovação contínua para criar empresas extremamente bem sucedidas. Tradução de Carlos Szlak. São Paulo: Lua de Papel, 2012.

STICKDORN, Marc; SCHNEIDER, Jakob (Org.). **Isto É Design Thinking de Serviços:** Fundamentos, Ferramentas, Casos. Tradução: Mariana Bandarra. Porto Alegre: Bookman, 2014.

TEIXEIRA, Fabricio. **Introdução e Boas Práticas em UX Design.** São Paulo: Casa do Código, 2015.

VIANNA, Maurício, et al. **Design thinking:** inovação em negócios - Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. Disponível em:
<http://livrodesignthinking.com.br/?__hstc=109581914.c7943fd63a6f929ddaaddbbef0929668.1491510173342.1496076513167.1498607781483.5&__hssc=109581914.1.1498607781483&__hsfp=3760690643>. Acesso em: 9 nov. 2017.

VIEIRA, Douglas. Brasil é um dos países que mais desinstalam aplicativos, diz estudo. **Tecmundo.** [S.l.], 16 fev. 2017, software. Disponível em:
<<https://www.tecmundo.com.br/apps/114280-brasil-paises-desinstala-aplicativos-diz-estudo.htm>>. Acesso em: 02 jan. 2018.

WHEELER, Alina. **Design de Identidade da Marca.** 3ª. Ed. Bookman, 2012.