

Letícia da Luz Fontes Bahr

**ELECTO: INTERFACE DIGITAL DE UM APLICATIVO
DE CATÁLOGO PARA SERVIÇOS DE STREAMING**

Projeto de Conclusão do Curso de Graduação submetido ao Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do Grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr^a. Berenice Santos Gonçalves

Florianópolis

2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária
da UFSC.

Bahr, Letícia da Luz Fontes

Electo: Interface Digital de um Aplicativo de Catálogo para Serviços de Streaming / Letícia da Luz Fontes Bahr ; orientador, Berenice Santos Gonçalves, 2019.

92 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis, 2019.

Inclui referências.

1. Design. 2. UI/UX Design. 3. Streaming. 4. Interface. 5. Catálogo. I. Gonçalves, Berenice Santos. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Letícia da Luz Fontes Bahr

ELECTO: INTERFACE DIGITAL DE UM APLICATIVO DE CATÁLOGO PARA SERVIÇOS DE STREAMING

Este Trabalho Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de “Bacharel em Design”, e aprovado em sua forma final pelo Programa de Graduação em Design.

Florianópolis, 11 de Julho de 2019.

Prof.^a Marília Matos Gonçalves, Dr.^a

Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

- Prof.^a Luciane Maria Fadel, Dr.^a (Universidade Federal de Santa Catarina)
- Prof. Sharlene Melanie Martins de Araújo, M.a (Universidade Federal de Santa Catarina)



Prof.^a Berenice Santos Gonçalves, Dr.^a

Orientadora

Universidade Federal de Santa Catarina

Dedico este trabalho aos meus
familiares e amigos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, que não mediram esforços para que eu tivesse acesso à melhor educação possível, que permitiram que eu chegasse até este momento da minha vida acadêmica e que me ensinaram dar o meu melhor, independente do caminho que fosse seguir; Às minhas irmãs, que sempre me incentivaram e me ajudaram ao longo da minha formação, não apenas acadêmica, mas como pessoa. Com elas e com minhas primas (à quem também agradeço), ao longo de finais de semana, tive a oportunidade de desenvolver e compartilhar o interesse pelas histórias contadas em filmes e séries. A combinação da afeição pelo assunto aliado à momentos de indecisão para escolher um filme, foi o que serviu de combustível para a concepção deste projeto.

RESUMO

Em consequência do excesso de opções apresentadas a usuários de serviços de vídeo sob demanda, este trabalho foi concebido com o objetivo de relatar o processo de desenvolvimento da interface e da experiência (*UI/UX Design*) de um aplicativo de catálogos para plataformas de *streaming*. Para elaboração deste projeto, foi utilizada a adaptação de duas metodologias, a de Garrett (2011) e a ISO 9241-2011. A solução gerada visa tornar o momento do usuário escolher um filme ou uma série mais prática e agradável através de recursos que direcionam a atenção do usuário apenas para as atrações que mais lhe interessam naquele momento, por meio de uma interface limpa e que busca valorizar os conteúdos que nela estão dispostos.

Palavras-chave: *Streaming*, *UI/UX Design*, Interface, Filmes; Séries, Catálogo.

ABSTRACT

Given the excess of options presented to subscribers of video streaming platforms, this paper was conceived with the objective of reporting the development process of the interface and the experience (UI/UX Design) of an app that serves as a catalogue for streaming platforms. To conduct this project, Garrett's (2011) and the ISO 9241-2011 methodologies were used. The developed solution makes the moment of choosing a movie or TV series to watch more practical and pleasant. This is accomplished by the use of features that direct the user's attention to the option that interests him/her the most at that moment, through a clean interface that values the app's content.

Keywords: *Streaming*, UI/UX Design, Movies, TV Series, Catalogue.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - ISO 9241-2011. Fonte: ABNT	20
Figura 2 - Framework de Jesse James Garrett. Fonte: The Elements of User Experience: User-centered Design for the Web (2011).	21
Figura 3 - Metodologia de projeto adotada neste PCC.	22
Figura 4 - Tela do aplicativo da Netflix. Fonte: Netflix, Inc....	27
Figura 5 - Tela do aplicativo da Netflix. Fonte: Netflix, Inc....	27
Figura 6 - Tela do aplicativo da Netflix. Fonte: Netflix, Inc....	28
Figura 7 - Tela do Aplicativo HBOGo. Fonte: Home Box Office Inc.....	29
Figura 8 - Tela do aplicativo HBOGo. Fonte: Home Box Office Inc.....	30
Figura 9 - Tela do aplicativo HBOGo. Fonte: Home Box Office Inc.....	30
Figura 10 - Tela do aplicativo IMDb. Fonte: Amazon.com, Inc.	31
Figura 11 - Tela do aplicativo IMDb. Fonte: Amazon.com, Inc.	32
Figura 12 - Tela do aplicativo IMDb. Fonte: Amazon.com, Inc.	32
Figura 13 - Resultado do aplicativo da Netflix no Checklist MATcH. Fonte: A Autora.....	34
Figura 14 - Resultado do aplicativo da HBOGo no Checklist MATcH. Fonte: A Autora.....	35

Figura 15 - Resultado do aplicativo do IMDb no Checklist MATcH. Fonte: A Autora.....	35
Figura 16 – Idade dos participantes.....	40
Figura 17 – Frequência em que os participantes consomem filmes e séries. Fonte: A Autora.....	40
Figura 18 – Tipo de dispositivo em que os participantes assistem filmes e séries.....	41
Figura 19 – Serviços de <i>streaming</i> que os usuários assinam. ..	41
Figura 20 – Participantes que utilizariam o aplicativo contemplado no projeto.....	42
Figura 21 - Painel de persona.....	44
Figura 22 - Histórias do usuário.....	45
Figura 23 - Arquitetura do aplicativo.....	47
Figura 24 - Telas de Home e Filtro.....	49
Figura 25 - Telas de Atrações.....	50
Figura 26 - Telas de Busca e de Adicionar à lista.....	51
Figura 27 - Telas de Comparação.....	52
Figura 28 - Teste piloto.....	55
Figura 29 - Primeiro teste de usabilidade.....	55
Figura 30 - Segundo teste de usabilidade.....	56
Figura 31 - Painel Semântico.....	58
Figura 32 - Síntese cromática do painel semântico.....	58
Figura 33 - Logotipo do aplicativo Electo.....	59
Figura 34 - Variações da fonte Montserrat.....	60
Figura 35 - Painel de referências do aplicativo.....	61
Figura 36 - Variações da fonte SF.....	62
Figura 37 - Escala de cores feita a partir do logotipo.....	62

Figura 38 - Cores da interface.	64
Figura 39 - Ícones do aplicativo.	65
Figura 40 – Primeira versão da interface.	66
Figura 41 - Segunda versão da interface.	67
Figura 42 - Versão final da interface.	68
Figura 43 - Telas de início e filtro.	69
Figura 44 - Guia de Estilo.	71
Figura 45 - Tela de atração avaliada.	73
Figura 46 - Tela de comparação avaliada.	74
Figura 47 - Tela de adicionar à lista avaliada.	75
Figura 48 - Telas de Onboarding.	78
Figura 49 - Telas de Log in e "Esqueceu sua senha?".	79
Figura 50 - Telas de Cadastro.	80
Figura 51 - Tela de Home.	81
Figura 52 - Telas de Busca, Filtro e Resultados.	82
Figura 53 - Telas de Atração e Adicionar à lista.	83
Figura 54 - Telas de Comparação.	84
Figura 55 - Telas de Listas e Nova Lista.	85
Figura 56 - Telas de Perfil e Novidades.	86

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Análise de Funcionalidades dos similares. Fonte: A Autora	37
Tabela 2 - Análise de Conteúdos dos similares. Fonte: A Autora	38
Tabela 3 - Requisitos de Funcionalidade e Conteúdo do aplicativo. Fonte: A Autora.....	46
Tabela 4 - Resultados dos testes de usabilidade. Fonte: A Autora	54

1	INTRODUÇÃO	14
1.1	OBJETIVOS.....	18
1.1.1	<i>Objetivo geral</i>	<i>18</i>
1.1.2	<i>Objetivos específicos</i>	<i>18</i>
1.2	JUSTIFICATIVA E MOTIVAÇÃO.....	18
1.3	DELIMITAÇÃO E ESCOPO	19
1.4	METODOLOGIA	19
	<i>Estratégia.....</i>	<i>22</i>
	<i>Escopo.....</i>	<i>23</i>
	<i>Estrutura</i>	<i>23</i>
	<i>Esqueleto e avaliação.....</i>	<i>23</i>
	<i>Superfície e avaliação</i>	<i>24</i>
2	DESENVOLVIMENTO	26
2.1	ESTRATÉGIA.....	26
2.1.1	<i>Análise de Similares.....</i>	<i>26</i>
2.1.2	<i>Entrevista com usuários</i>	<i>39</i>
2.1.3	<i>Personas.....</i>	<i>43</i>
2.1.4	<i>Histórias do usuário</i>	<i>44</i>
2.2	ESCOPO	45
2.2.1	<i>Requisitos de Funcionalidade e de Conteúdo.....</i>	<i>46</i>
2.3	ESTRUTURA	47
2.3.1	<i>Arquitetura.....</i>	<i>47</i>
2.4	ESQUELETO E AVALIAÇÃO.....	48
2.4.1	<i>Wireframes.....</i>	<i>48</i>
2.4.2	<i>Avaliação de usabilidade.....</i>	<i>53</i>
	<i>Resultados dos testes.....</i>	<i>54</i>
2.5	SUPERFÍCIE E AVALIAÇÃO.....	56

2.5.1	<i>Identidade visual</i>	57
2.5.2	<i>Elementos de Interface</i>	60
2.5.3	<i>Refinamento da interface</i>	65
2.5.4	<i>Interface final</i>	68
2.5.5	<i>Guia de Estilo</i>	70
2.5.6	<i>Avaliação</i>	72
2.5.7	<i>Todas as telas da interface</i>	77
3	CONCLUSÃO	87

1 INTRODUÇÃO

A indústria cinematográfica exerce grande impacto nos hábitos e tendências de consumo ao redor do mundo. Para Tom Sherak¹, ex-presidente da Academy of Motion Picture Arts and Sciences, filmes são reflexos da sociedade, tanto do presente quanto do passado, e são uma forma de comunicação de histórias que representam não apenas onde a sociedade está, mas onde ela já esteve, da mesma forma que, para ele, representam uma forma de escapismo da realidade.

Do mesmo modo que possuem impactos sociais, apresentam um importante papel no âmbito econômico. Em um relatório², o instituto de pesquisas IBIS World divulgou que, em 2018 a receita da indústria cinematográfica mundial foi de 136 bilhões de dólares.

Tudo se iniciou em 1895³ com as primeiras imagens exibidas ao público pelos irmãos Lumière, "A Saída dos Operários da Fábrica Lumière". 32 anos depois, em 1927, foi lançado, pela ainda presente Warner Brothers, o primeiro filme falado da história, "O Cantor de Jazz". Em 1932, foi lançado o primeiro filme, um curta-metragem em parceria com a Disney, totalmente produzido em Technicolor⁴, utilizando a combinação de ciano, magenta e amarelo.

¹ Disponível em: <<https://thoughteconomics.com/the-role-of-film-in-society/>>. Acesso em: 5 fev. 2019

² Disponível em: <<https://www.ibisworld.com/industry-trends/global-industry-reports/other-community-social-personal-service-activities/movie-production-distribution.html>>. Acesso em: 7 fev. 2019

³ Disponível em: <<https://www.cantodosclassicos.com/evolucao-do-cinema/>>. Acesso em: 12 fev. 2019

⁴ Technicolor é uma marca norte-americana pertencente à *Technicolor Motion Picture Corporation* em que o processo consistia na coloração dos filmes. Foi utilizado até a década de 70.

O início dos programas de TV é incerto, no entanto, pode-se atribuir a sua popularização ao final da década de 1940⁵, com os programas "*The Texaco Star Theater*" e "*Howdy Doody*".

Há 12 anos, em 2007⁶, surgiu uma classe de serviços chamada "*Subscription-based Video on Demand Services*" - em tradução livre "Serviço de Vídeo sob Demanda por Inscrição". Vale ressaltar que estes serviços, geralmente, são chamados de *streaming* que, assim como ressalta Clemente (2006), é um formato de transmissão que permite que o usuário assista o conteúdo enquanto este está sendo carregado, sem a necessidade de efetuar o *download* e manter este arquivo no dispositivo do espectador. Portanto, são plataformas nas quais os usuários possuem uma conta, pagam uma taxa mensal e podem escolher o que assistirão a qualquer momento com base no catálogo da empresa, desde que possuam acesso à internet. Desta forma, há uma evolução dos formatos de consumo, assim como das suas tecnologias de transmissão, do mesmo modo que Deccax, Fontes e Nogueira (2003) afirmaram, a internet modificou o modo de funcionamento de indústrias já estabelecidas, neste caso, levando, entre outras coisas, as formas de entretenimento para o mundo digital e móvel.

Em 2018⁷, o departamento de pesquisas do canal FX, constatou a grande crescente do número de séries apenas nos canais à cabo. Um

⁵ Disponível em:

<<https://www.nyu.edu/classes/stephens/History%20of%20Television%20page.htm>>. Acesso em: 13 fev. 2019

⁶ Disponível em:

<<https://www.nytimes.com/2007/01/25/technology/25pogue.html>>. Acesso em: 01 fev. 2019

⁷ Disponível em: <<https://variety.com/2018/tv/news/2017-scripted-tv-series-fx-john-landgraf-1202653856/>>. Acesso em: 14 fev. 2019.

salto de 182 séries em 2002, entre Televisão à cabo e canais abertos nos Estados Unidos, para 487 em 2017, desta vez, também entre serviços de *streaming* além das plataformas citadas anteriormente. Vale ressaltar que, em 2010, haviam sido lançadas apenas 4 séries provenientes de serviço de *streaming*, já em 2017, o número subiu para 117. Tal abundância de informação gerada e transmitida à população excede a capacidade que os usuários possuem de perceber e assimilar, assim como constatou Meyer (2007).

A maior e mais popular empresa no mercado é a Norte-Americana Netflix⁸, introduzida ao ramo do entretenimento em 1997, quando seu serviço consistia em entregar filmes aos seus assinantes pelo correio. Atualmente, a plataforma possui 2.926 filmes e 950⁹ séries apenas no catálogo brasileiro. Uma pesquisa feita indica que cerca de 37% dos usuários¹⁰ da internet, mundialmente, façam o uso deste serviço exclusivamente.

Além da Netflix, outros serviços também conquistaram grande parte do público, os principais concorrentes Amazon Prime Video¹¹, HBO Go¹² e Hulu¹³, plataformas que competem umas com as outras e com as emissoras tradicionais de televisão pelos prêmios de melhores produções e, principalmente, pelo número de subscrições. No entanto, a liderança

⁸ Disponível em: <Netflix.com> Acesso em: 24 jun. 2019.

⁹ Disponível em: <<https://tecnoblog.net/260370/quantos-filmes-tem-na-netflix/>>. Acesso em: 23 jan. 2019.

¹⁰ Disponível em: <<https://www.statista.com/topics/842/netflix/>>. Acesso em 23 jan. 2019.

¹¹ Disponível em <primevideo.com> Acesso em: 24 jun 2019.

¹² Disponível em: <hbogo.com.br> Acesso em: 24 jun 2019.

¹³ Disponível em: <hulu.com> Acesso em: 24 jun 2019

indiscutível pertence à Netflix, que divulgou em Outubro de 2018 a conquista da meta de 130 milhões¹⁴ de assinaturas ao redor do mundo.

A vasta oferta de conteúdo e a constante publicidade das mais recentes adições ao catálogo da Netflix possuem um papel de ditadores de hábitos na cultura atual. A empresa estima¹⁵ que o assinante médio passe 71 minutos por dia consumindo filmes e/ou séries, um total de 434 horas por ano, mostrando, assim, como a Netflix, acompanhada dos seus concorrentes, impacta a vida diária dos seus consumidores.

Alguns usuários, no entanto, optam pela assinatura de mais de um destes serviços e, esta prática, além de implicar em mais opções, também requer que os usuários naveguem de um aplicativo ao outro em busca do que será assistido, o que, conseqüentemente, aumenta o tempo gasto com esta atividade.

Todas as plataformas apresentadas possuem aplicações web, em dispositivo móveis e em *Smart TVs*, no entanto, no contexto deste trabalho, serão analisadas apenas as interfaces e experiências dos aplicativos iOS das empresas Netflix, Amazon Prime Video e HBO Go, mesmo contexto em que o projeto foi desenvolvido.

Visto o que foi exposto, este projeto buscou responder a seguinte pergunta: como apoiar o processo de tomada de decisão em serviços de *Streaming*?

¹⁴ Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/empresas,netflix-chega-a-130-milhoes-de-assinantes-e-acoes-sobem-13,70002549807>>. Acesso em: 18 jan. 2019

¹⁵ Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/tempo-medio-gasto-assistindo-a-netflix-e-superior-ao-de-demais-atividades-122802/>>. Acesso em: 23 jan. 2019

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo geral

Desenvolver a interface de um aplicativo iOS que permita apoiar o usuário na escolha de atrações presentes em dois ou mais serviços de *streaming*.

1.1.2 Objetivos específicos

- Analisar as interfaces digitais dos serviços de aplicativos similares.
- Comparar as interfaces dos similares entre si.
- Identificar suas semelhanças e diferenças, seus pontos positivos e negativos;

1.2 JUSTIFICATIVA E MOTIVAÇÃO

Além do crescimento exponencial das plataformas de streaming e dos seus catálogos, a ideia para realização deste projeto surgiu também da experiência da autora enquanto usuária de múltiplas plataformas de vídeos sob demanda e da necessidade de visualizar um catálogo por vez enquanto em busca de algo para assistir. Desta forma, e da mesma maneira como descreveu Barboza (2014), a customização e filtragem de conteúdo em plataformas personalizáveis pode ser uma forma de segmentar o excesso de informação disponível nos dias de hoje.

Sendo assim, se deu a oportunidade de conceber um projeto que visasse tornar mais prática a experiência dos usuários nos momentos em que desejam assistir a filmes ou séries e, conseqüentemente, reduzir o seu tempo de tomada de decisão.

1.3 DELIMITAÇÃO E ESCOPO

Este projeto tem o objetivo de conceber um aplicativo iOS que consiste em um catálogo para serviços de vídeo sob demanda que existam no mercado, com o objetivo de apoiar o processo de tomada de decisão do usuário ao buscar por um filme ou série para assistir, especialmente quando o usuário é assinante de mais de um destes serviços.

Para tanto, realizou-se o levantamento de dados, a arquitetura, os requisitos e, um protótipo de alta fidelidade que permita o teste da interação. A programação e o desenvolvimento de marca não fazem parte do escopo deste projeto.

Este serviço é caracterizado como B2C¹⁶ ("*Business to Consumer*", do inglês, "Empresa para Consumidor") pois o aplicativo consiste em um catálogo para os consumidores escolherem o que assistirão dentro dos serviços de *streaming*, neste caso a empresa, que assinam.

1.4 METODOLOGIA

Este projeto foi concebido a partir da integração de duas abordagens, a saber: a abordagem da Comissão de Estudo Especial de Ergonomia da Interação Humano-Sistema (CEE - 126:000.00) no projeto da ISO 9241-2011 (Figura 1), combinada com a abordagem de Garrett (Figura 2), proposta no seu livro "The Elements of User Experience: User-centered Design for the Web" (2011). Desta forma, podendo combinar uma metodologia cíclica, que permite o retorno à etapas anteriores, com

¹⁶ Disponível em: <<https://endeavor.org.br/estrategia-e-gestao/b2c/>>. Acessado em: 18 fev. 2019

outra linear, porém, com diversas ferramentas que podem ser muito bem aproveitadas no projeto.

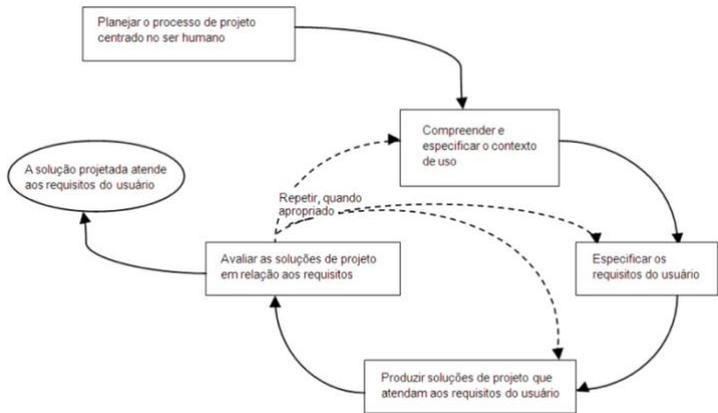


Figura 1 - ISO 9241-2011. Fonte: ABNT

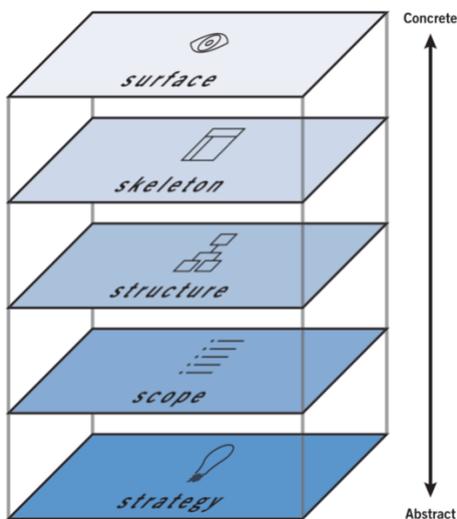


Figura 2 - Framework de Jesse James Garrett. Fonte: The Elements of User Experience: User-centered Design for the Web (2011).

O *framework* de Garrett é constituído de uma estrutura proposta pelo autor elaborada em 5 etapas (ou planos) de desenvolvimento de um website, sendo elas: estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície. Foi adicionada à "cascata" de Garrett, a etapa "Avaliar", presente na ISO 9241-2011, que permite o retorno, se necessário, às etapas precedentes. Portanto, a metodologia utilizada neste PCC (Figura 3), conta com 5 etapas, e duas delas destacam o fator de avaliação.

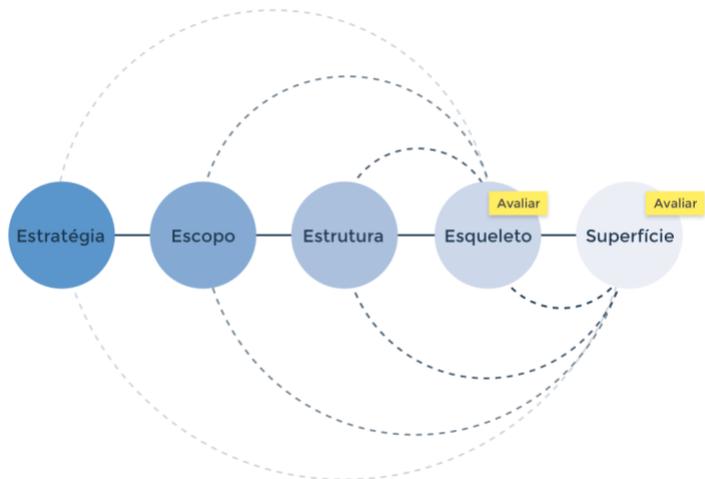


Figura 3 - Metodologia de projeto adotada neste PCC.

Fonte: A Autora

Estratégia

Na primeira etapa da metodologia deve ser traçada a estratégia do produto que vai ser desenvolvido. De acordo com Garrett (2011), em tradução livre, duas perguntas básicas devem ser respondidas: "o que queremos deste produto?" e "o que o usuário quer deste produto?". Desta forma, respectivamente, podemos entender quais são os objetivos do produto e quais são as necessidades do usuário, e quem são esses usuários.

A divisão da etapa "Estratégia" quanto às necessidades do usuário, objetivos do produto e este enquanto informação e funcionalidade

Escopo

Após o entendimento das vontades e necessidades dos usuários e da tática que será abordada, é possível, então, descobrir como satisfazer os objetivos estratégicos definidos na etapa anterior, transformando-os em requisitos funcionais e de conteúdo para o aplicativo que está em desenvolvimento, dentro do que é possível fazer em termos de tecnologia disponível e tempo de implementação.

Estrutura

Uma vez que os requisitos de projeto foram definidos, o projeto começará a tomar forma por meio de uma organização. Neste caso, são abordadas duas disciplinas, o Design de Interação e Arquitetura da Informação. De acordo com Garrett (2011), elas tratam de entender como as pessoas se comportam e pensam. A primeira é a "descrição de um possível comportamento do usuário e a definição de como o sistema responderá a esse comportamento", a segunda se preocupa com a forma como as pessoas processam informações cognitivamente e como as informações poderão ser estruturadas.

Esqueleto e avaliação

O esqueleto da interface é responsável por transformar a estrutura que foi definida anteriormente em aspectos tangíveis para o usuário, tornando o abstrato em concretos e dando forma ao que fará parte da futura interface do aplicativo. Idealizando componentes como botões, ícones, campos e colocando-os em determinadas posições com a finalidade de apresentar a informação de uma forma que facilitará a comunicação entre produto e usuário.

A etapa do esqueleto envolve 3 disciplinas: Design de Interface, Design de Navegação e Design de Informação. Segundo Garrett (2011), a primeira envolve proporcionar ao usuário a possibilidade de realizar alguma tarefa, é a maneira como o usuário entra em contato, efetivamente, com o produto; a segunda, dá ao usuário a habilidade de ir de um lugar ao outro, é como o usuário navegará por aquela interface; e a terceira compreende a comunicação de ideias ao usuário. Sem um bom Design de Informação, tanto o Design de Interface quanto o Design de Navegação não atingirão seus objetivos com sucesso.

Com a finalidade de validar com o público-alvo o que foi construído, será realizado um teste de usabilidade com os usuários em questão, analisando se o que foi feito está de acordo com as etapas anteriores. Caso necessário, a etapa problemática deve ser retomada e corrigida.

Superfície e avaliação

A etapa da Superfície trata daquilo que o usuário notará à primeira vista, o Design Sensorial. No caso do desenvolvimento de uma interface gráfica, o sentido mais explorado será, sempre, a visão, desta forma, existem alguns pontos a serem ponderados quanto à concepção desta etapa segundo Garrett (2011): o design deve transportar o usuário de forma suave pela página; o contraste é um dos elementos vitais da interface, deve ser utilizado para mostrar quais são os pontos mais importantes da interface; uniformidade entre os elementos e seus posicionamentos; consistência aplicar estes e outros conceitos e garantir que o usuário satisfaça as suas necessidades quando utilizando a interface.

De acordo com Garrett (2011) é através do Design sensorial que o conteúdo, funcionalidade e estética se unem para produzir um design que agrade os sentidos enquanto cumpre com os objetivos dos outros quatro planos.

Assim como a etapa "Esqueleto", neste caso, um desenvolvedor foi entrevistado e estudou a viabilidade deste projeto.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 ESTRATÉGIA

Nesta etapa foram realizadas análises de aplicações similares, quanto aos elementos de interface, interação, experiência do usuário, funcionalidades e conteúdo, execução da ferramenta MATCh, e entrevistas com os usuários em potencial.

2.1.1 Análise de Similares

Análise das interfaces

Foram selecionados 3 aplicativos que se encaixam como similares do projeto, sendo duas plataformas de *streaming*, a Netflix e a HBO Go e a terceira é a plataforma IMDb, Internet Movie Database, que serve como base de dados de informações sobre filmes, programas e comerciais para televisão, jogos de computador, etc.

Similar 1 - Netflix

A partir das figuras 4, 5 e 6, é possível perceber como a curadoria de conteúdo da Netflix é feita de forma personalizada e intuitiva colocando os conteúdo originais e os mais relevantes para o usuário em evidência, deixando sempre ao alcance dos mesmos. Na barra superior da tela, os filtros rápidos de séries, filmes e conteúdos salvos na "Minha Lista", tal como a barra inferior, que permite acesso à outras funcionalidades como "Buscar"; visualizar os "Downloads", pois a Netflix permite que os usuários baixem uma quantidade X de conteúdo para assistir fora da internet; e "Mais", onde o usuário tem acesso às configurações, mudança de perfil, entre outras.



Figura 4 - Tela do aplicativo da Netflix. Fonte: Netflix, Inc.



Figura 5 - Tela do aplicativo da Netflix. Fonte: Netflix, Inc.



Figura 6 - Tela do aplicativo da Netflix. Fonte: Netflix, Inc.

Similar 2 - HBO Go

A segunda interface a ser observada é do aplicativo da HBO Go, que conta com um "menu sanduíche" (Figura 7) no canto superior esquerdo ao invés das abas presentes nas duas aplicações anteriores. A recomendação em destaque não se dá com base na preferência ou histórico do usuário, mas sim com base nas mais recentes adições ao catálogo e, em sequência, é mostrado o que o usuário assistiu por último. Está presente, também, um filtro de gênero (Figura 8), onde o usuário pode escolher apenas uma das opções. Quanto às demais recomendações, o aplicativo mostra apenas um filme/série por categoria. Na interface da HBO Go, é possível ver apenas a atração em primeiro plano e um pedaço da segunda, para indicar ao usuário a presença de outras atrações naquele catálogo (Figura 9), ao contrário da Netflix, por exemplo (Figura 5).



Figura 7 - Tela do Aplicativo HBOGo. Fonte: Home Box Office Inc.

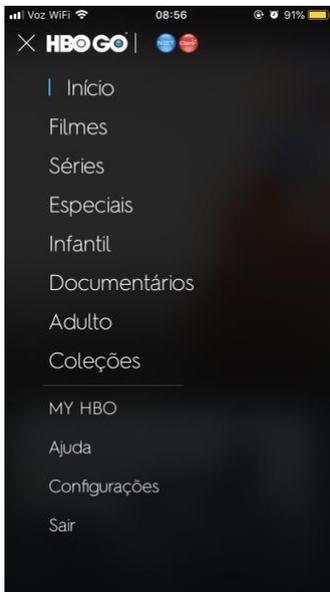


Figura 8 - Tela do aplicativo HBOGo. Fonte: Home Box Office Inc.

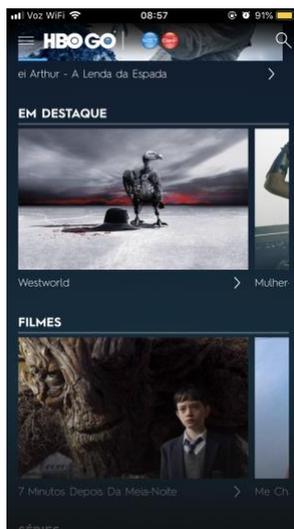


Figura 9 - Tela do aplicativo HBOGo. Fonte: Home Box Office Inc.

Similar 3 - IMDb

As telas (Figuras 10, 11 e 12) contam com grande quantidade de informações presente nesta aplicação que, além da barra superior com as seções que podem ser mais relevantes ao usuário, o aplicativo ainda conta com um menu sanduíche que, quando expandido, revela ainda mais opções a serem acessadas pelo usuário. Por conta da alta carga de informações dispostas aos usuários, o aplicativo optou por mostrá-las de aos poucos e com mais destaque para aquela que está em foco (Figuras 10 e 11). O aplicativo conta, também com diversas seções, organizadas em um menu sanduíche.

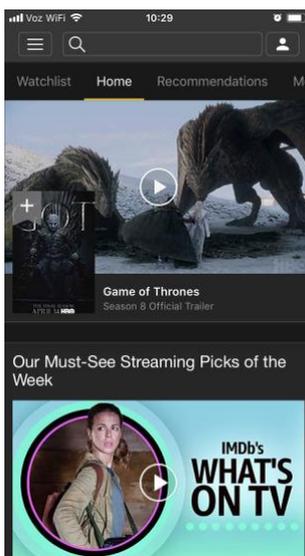


Figura 10 - Tela do aplicativo IMDb. Fonte: Amazon.com, Inc.

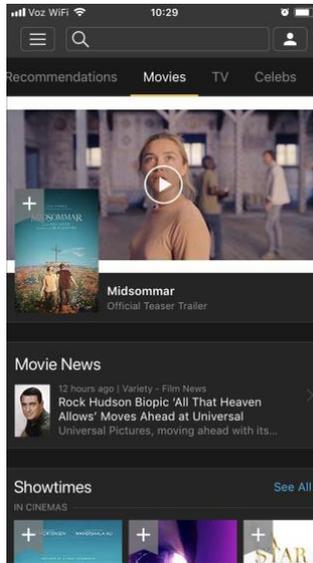


Figura 11 - Tela do aplicativo IMDb. Fonte: Amazon.com, Inc.

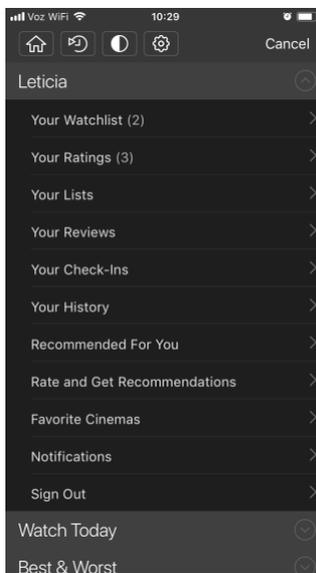


Figura 12 - Tela do aplicativo IMDb. Fonte: Amazon.com, Inc.

Considerando que um usuário assina estas duas plataformas mencionadas, Netflix e HBO Go, e ainda busca saber mais sobre as atrações no aplicativo do IMDb, o assinante de dois ou mais serviços, transitaria entre os aplicativos das duas plataformas e, se desejasse, ainda transitaria entre o aplicativo do IMDb, ou semelhante, para saber mais detalhes das atrações que gostaria de assistir.

Checklist Match

Como forma de avaliação da usabilidade, estas aplicações foram submetidas à uma avaliação, a partir do o *checklist MATch*¹⁷, uma ferramenta onde o usuário responde à questões baseadas nas heurísticas de Nielsen (1994)¹⁸, que resultam em um grau de usabilidade e a posição no ranking daqueles aplicativos já avaliados.

As aplicações Netflix, HBO Go e IMDb foram avaliadas a partir de celular *touch screen* e receberam, respectivamente, as pontuações, 55 - usabilidade alta (Figura 13), 46.7 - usabilidade razoável (Figura 14) e 56.1 - usabilidade alta (Figura 15).

¹⁷ Disponível em: <<http://match.inf.ufsc.br:90/>>. Acessado em: 08 mar. 2019

¹⁸ Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>>. Acesso em 8 mar. 2019

Não seguro | match.inf.ufsc.br/30/resultado.php

Resultado: 55 pontos - Usabilidade alta

Nível	Características que os aplicativos para celular touchscreen quase sempre ou sempre possuem...
Usabilidade muito baixa	
Até 30	Somente iniciam as tarefas ao comando do usuário, evidenciam a necessidade de interação de diálogos, possuem botões e links com área clicável do tamanho dos mesmos, usam abreviaturas, além disso, são inconsistentes, utilizam o mesmo idioma em seus textos, apresentam os links de forma consistente entre as telas e funções semelhantes de forma similar.
Usabilidade baixa	
30 - 40	Além de possuir as características do nível anterior, fornecem um update do status para operações mais lentas por meio de mensagens claras e concisas, mantêm o mesmo título para telas com o mesmo tipo de conteúdo, utilizam títulos de telas que descrevem adequadamente seu conteúdo, exibem apenas informações relacionadas à tarefa que está sendo realizada, apresentam ícones e informações textuais de forma padronizada com contraste suficiente em relação ao plano de fundo, e imagens com cor e detalhamento favoráveis à leitura em uma tela pequena, possuem navegação consistente entre suas telas, permitem retornar à tela anterior a qualquer momento, mantêm controles que realizam a mesma função em posições semelhantes na tela, permitem que as funções mais utilizadas sejam facilmente acessadas e possuem botões com tamanho adequado ao clique.
Usabilidade razoável	
40 - 50	Além de possuir as características dos níveis anteriores, dispõem as informações em uma ordem lógica e natural, apresentam as mensagens mais importantes na posição padrão dos aplicativos para a plataforma, oferecem uma navegação intuitiva e um menu sistematicamente simples e claro, exibem títulos e títulos curtos, possuem fontes, espaçamento entrelinhas e alinhamento que favoreçam a leitura, realçam conteúdos mais importantes, possuem telas simples de serem executadas que deixam claro qual seu próximo passo, oferecem feedback imediato e adequado sobre seu status a cada ação do usuário, evidenciam que controles e botões são clicáveis, distinguem claramente os componentes interativos subsecionais, utilizam objetos (ícones) ao nível de botões, com significados compreensíveis e intuitivos e não apresentam problemas durante a interação (tela, botões que não funcionam no primeiro clique, etc).
Usabilidade alta	
50 - 60	Além de possuir as características dos níveis anteriores, exibem pequenas quantidades de informação em cada tela, mantêm acessíveis menus e funções comuns do aplicativo em todas as telas, evidenciam o número de passos necessários para a realização de uma tarefa, permitem que o usuário cancele uma ação em progresso, possuem navegação de acordo com os padrões da plataforma a que se destinam e possibilitam fácil acesso de mais de um usuário no caso de aplicativos associados a cadastro de login.
Usabilidade muito alta	
Acima de 60	Têm ainda maior probabilidade, que os níveis anteriores, de possuir todas as características descritas acima, possuindo um alto nível de usabilidade.

Figura 13 - Resultado do aplicativo da Netflix no Checklist MATCh.

Fonte: A Autora

Como pode ser visto na figura acima, o aplicativo da Netflix para iOS obteve um resultado de "Usabilidade Alta" e, de fato, pontuou positivamente na maioria dos quesitos avaliados e pontuou negativamente em alguns, por exemplo, "O aplicativo exibe quantidades pequenas de informações em cada tela?" mas, no entanto, exibe grandes quantidades de informação de maneira organizada e adequada ao contexto do aplicativo.

← → ↻ 🔍 Não seguro | match.inf.ufsc.br:90/resultado.php

Resultado: 46.7 pontos - Usabilidade razoável

Nível	Características que os aplicativos para celular touchscreen quase sempre ou sempre possuem...
Até 30	Usabilidade muito baixa Somente iniciam as tarefas ao comando do usuário, evidenciam a necessidade de inserção de dados, possuem botões e links com área clicável do tamanho dos meioses, evitam abreviaturas, além disso, são consistentes, utilizam o mesmo idioma em seus textos, apresentam os links de forma consistente entre as telas e funções semelhantes de forma similar.
30 - 40	Usabilidade baixa Além de possuir as características do nível anterior, fornecem um update do status para operações mais lentas por meio de mensagens claras e concisas, mantêm o mesmo título para telas com o mesmo tipo de conteúdo, utilizam títulos de telas que descrevem adequadamente seu conteúdo, exibem apenas informações relacionadas a tarefa que está sendo realizada, apresentam ícones e informações textuais de forma padronizada com contraste suficiente em relação ao plano de fundo, e imagens com cor e detalhamento favoráveis a leitura em uma tela pequena, possuem navegação consistente entre suas telas, permitem retornar a tela anterior a qualquer momento, mantêm controles que realizam a mesma função em posições semelhantes na tela, permitem que as funções mais utilizadas sejam facilmente acessadas e possuem botões com tamanho adequado ao clique.
40 - 50	Usabilidade razoável Além de possuir as características dos níveis anteriores, dispõem as informações em uma ordem lógica e natural, apresentam as mensagens mais importantes na posição padrão dos aplicativos para a plataforma, oferecem uma navegação intuitiva e um menu esteticamente simples e claro, exibem títulos e títulos curtos, possuem fontes, espaçamento, estilos e alinhamento que favorecem a leitura, realizam conteúdos mais importantes, possuem tarefas simples de serem executadas que deixam claro qual seu próximo passo, oferecem feedback imediato e adequado sobre sua status a cada ação do usuário, evidenciam que controles e botões são clicáveis, distinguem claramente os componentes interativos selecionados, utilizam algarismos (ícones) ao invés de botões, com significados compreensíveis e intuitivos e não apresentam problemas durante a interação (trava, botões que não funcionam no primeiro clique, etc).
50 - 60	Usabilidade alta Além de possuir as características dos níveis anteriores, exibem pequenas quantidades de informação em cada tela, mantêm acessíveis menus e funções comuns do aplicativo em todas as telas, evidenciam o número de passos necessários para a realização de uma tarefa, permitem que o usuário cancele uma ação em progresso, possuem navegação de acordo com os padrões da plataforma a que se destinam e possibilitam fácil acesso de mais de um usuário no caso de aplicativos associados a cadastro de login.
Acima de 60	Usabilidade muito alta Tem ainda maior probabilidade, que os níveis anteriores, de possuir todas as características descritas acima, possuindo um alto nível de usabilidade.

Figura 14 - Resultado do aplicativo da HBOGo no Checklist MATch.

Fonte: A Autora

A aplicação da HBOGo (Figura 14) apresenta pontos fracos em legibilidade, contraste, tamanho dos botões, não utiliza ícones ao invés de texto e a navegação não é muito intuitiva, pontos cruciais para a usabilidade de um aplicativo, se saiu bem na maioria dos outros pontos avaliados.

← → ↻ 🔍 Não seguro | match.inf.ufsc.br:90/resultado.php

Resultado: 56.1 pontos - Usabilidade alta

Nível	Características que os aplicativos para celular touchscreen quase sempre ou sempre possuem...
Até 30	Usabilidade muito baixa Somente iniciam as tarefas ao comando do usuário, evidenciam a necessidade de inserção de dados, possuem botões e links com área clicável do tamanho dos meioses, evitam abreviaturas, além disso, são consistentes, utilizam o mesmo idioma em seus textos, apresentam os links de forma consistente entre as telas e funções semelhantes de forma similar.
30 - 40	Usabilidade baixa Além de possuir as características do nível anterior, fornecem um update do status para operações mais lentas por meio de mensagens claras e concisas, mantêm o mesmo título para telas com o mesmo tipo de conteúdo, utilizam títulos de telas que descrevem adequadamente seu conteúdo, exibem apenas informações relacionadas a tarefa que está sendo realizada, apresentam ícones e informações textuais de forma padronizada com contraste suficiente em relação ao plano de fundo, e imagens com cor e detalhamento favoráveis a leitura em uma tela pequena, possuem navegação consistente entre suas telas, permitem retornar a tela anterior a qualquer momento, mantêm controles que realizam a mesma função em posições semelhantes na tela, permitem que as funções mais utilizadas sejam facilmente acessadas e possuem botões com tamanho adequado ao clique.
40 - 50	Usabilidade razoável Além de possuir as características dos níveis anteriores, dispõem as informações em uma ordem lógica e natural, apresentam as mensagens mais importantes na posição padrão dos aplicativos para a plataforma, oferecem uma navegação intuitiva e um menu esteticamente simples e claro, exibem títulos e títulos curtos, possuem fontes, espaçamento, estilos e alinhamento que favorecem a leitura, realizam conteúdos mais importantes, possuem tarefas simples de serem executadas que deixam claro qual seu próximo passo, oferecem feedback imediato e adequado sobre sua status a cada ação do usuário, evidenciam que controles e botões são clicáveis, distinguem claramente os componentes interativos selecionados, utilizam algarismos (ícones) ao invés de botões, com significados compreensíveis e intuitivos e não apresentam problemas durante a interação (trava, botões que não funcionam no primeiro clique, etc).
50 - 60	Usabilidade alta Além de possuir as características dos níveis anteriores, exibem pequenas quantidades de informação em cada tela, mantêm acessíveis menus e funções comuns do aplicativo em todas as telas, evidenciam o número de passos necessários para a realização de uma tarefa, permitem que o usuário cancele uma ação em progresso, possuem navegação de acordo com os padrões da plataforma a que se destinam e possibilitam fácil acesso de mais de um usuário no caso de aplicativos associados a cadastro de login.
Acima de 60	Usabilidade muito alta Tem ainda maior probabilidade, que os níveis anteriores, de possuir todas as características descritas acima, possuindo um alto nível de usabilidade.

Figura 15 - Resultado do aplicativo do IMDb no Checklist MATch.

Fonte: A Autora

Ao mesmo tempo que o IMDb (Figura 15) apresenta uma grande quantidade de textos e outros conteúdos no seu aplicativo, estas informações estão exibidas de forma ordenada de forma que não sobrecarregue a experiência do usuário, pontuando positivamente na maior parte da avaliação, obtendo um resultado de Usabilidade Alta.

Após a avaliação das aplicações, foram feitas análises mais objetivas quanto às funcionalidades (Tabela 1) e conteúdos (Tabela 2) presentes em cada um dos aplicativos.

Análise de funcionalidades

Funcionalidade	Netflix	HBO Go	IMDb
Reprodução de atrações	✓	✓	-
Adicionar conteúdo à lista	✓	✓	✓
Filtragem de atrações por gênero	✓	✓	-
Busca	✓	✓	✓
Avaliação de conteúdo pelo usuário	-	-	✓

Separação de perfis de usuários	✓	-	-
Recomendações de conteúdo	✓	-	✓

Tabela 1 - Análise de Funcionalidades dos similares.

Fonte: A Autora

Análise de conteúdo

Conteúdo	Netflix	HBO Go	IMDb
Capa da atração	✓	-	✓
Trailer	-	-	✓
Recomendações	✓	✓	✓
Avaliação de usuários	-	-	✓
Avaliação de críticos	-	-	✓
Sinopse	✓	✓	✓
Elenco completo	-	✓	✓

Tabela 2 - Análise de Conteúdos dos similares.

Fonte: A Autora

Considerando as tabelas acima, é possível inferir que a aplicação mais completa e que entrega mais informações ao usuário é o IMDb. No entanto, deve ser ressaltado que esta é, de fato, a finalidade desta plataforma, apresentar informações gerais das atrações aos usuários assim como informações sobre os bastidores, desta forma, é dotado de uma quantidade maior de conteúdo.

Por outro lado, a plataforma de *streaming* que se destaca entre estas avaliadas é a Netflix, que, mesmo contando com a mesma quantidade de conteúdo que a HBO Go, dispõe de mais funcionalidades e que enriquecem a experiência do usuário durante o uso da sua aplicação.

2.1.2 Entrevista com usuários

Com o objetivo de entender os usuários em potencial deste projeto, foram realizadas entrevistas com 3 usuários de serviços de *streaming*, os quais responderam às seguintes perguntas:

1. Idade;
2. Frequência em que assiste a filmes/séries;
3. Tipo de dispositivos em que assiste;
4. Plataforma(s) que utiliza;
5. Se assina mais de um, qual prefere;
6. Como é o processo de escolha de uma nova atração;
 - a. Geralmente, quanto tempo é gasto com o processo de escolha;
7. Pontos positivos e negativos das plataformas e como poderiam melhorar o processo de escolha;
8. Comentário sobre a navegação do(s) aplicativo(s) que utiliza;
9. Se usaria um aplicativo que mostrasse todas as opções de filmes e séries ao seu dispor;
10. Quais informações e recursos este aplicativo poderia trazer.

As entrevistas foram realizadas e seus resultados foram organizados em um gráfico de comportamento e, com o intuito de facilitar a sua visualização, este gráfico foi separado em 5 figuras.

Entre os participante estão três homens de 23 anos e uma mulher de 40 (Figura 16).

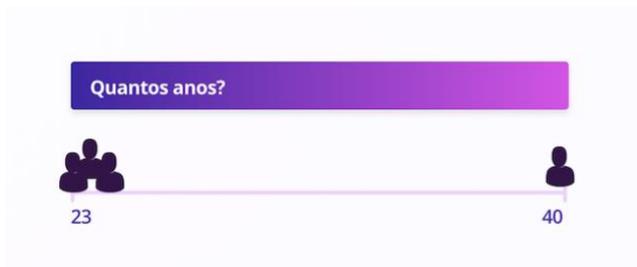


Figura 16 – Idade dos participantes.

Fonte: A Autora

Os dois primeiros responderam que assistem a filmes e séries mais de 5 vezes por semana, enquanto a terceira respondeu que assistia entre 1 e 2 vezes por semana e o último entrevistado assiste entre 2 e 3 vezes por semana (Figura 17).



Figura 17 – Frequência em que os participantes consomem filmes e séries.

Fonte: A Autora

Dois dos participantes assistem apenas em Smart TV, um apenas no computador o quarto participante em Smart Tv e no celular (Figura 18).



Figura 18 – Tipo de dispositivo em que os participantes assistem filmes e séries.

Fonte: A Autora.

Todos os participantes são assinantes da Netflix, no entanto, dois deles assinam também a Amazon Prime Video e, um deles, assina também a HBO Go e Net Now (Figura 19).



Figura 19 – Serviços de *streaming* que os usuários assinam.

Fonte: A Autora.

Todos os usuários entrevistados fariam o uso de uma aplicação que unisse todos os catálogos e que apoiasse o seu processo de decisão enquanto buscam uma atração para assistir (Figura 20).



Figura 20 – Participantes que utilizariam o aplicativo contemplado no projeto.

Fonte: A Autora.

Sobre o processo de escolha, as respostas foram variadas. O primeiro entrevistado relatou que dificilmente abre o site da plataforma se ainda não sabe o que vai assistir, enquanto o segundo disse que, por vezes, desiste de escolher uma atração quando já está buscando por muito tempo, e dois entrevistados relataram uma busca de, em média 10 minutos por uma atração e relatou a falta de recomendações da Netflix e um deles se sente desapontado.

Quanto aos pontos positivos e negativos, foram mencionadas, como pontos positivos, a variedade de conteúdo e o fácil acesso à cultura que este tipo de plataforma proporciona à população e, como pontos negativos, foi mencionada a falta de qualidade da ferramenta de busca e filtragem e um dos entrevistados relatou a falta de clássicos disponíveis nos catálogos.

Sobre a navegação dos aplicativos, o primeiro entrevistado disse que evita fazer buscas pelo aplicativo, o segundo gosta da navegação das plataformas que assina e a terceira reclamou da lentidão do processo de busca, informando que muitas vezes recorre à ferramentas como o Google para receber mais informações e de forma mais rápida.

Todos eles fariam o uso de um aplicativo que mostrasse o catálogo de serviços de *streaming*. Quando perguntados sobre o que gostariam que esta aplicação informasse, relataram que gostariam de ver avaliações médias entre os usuários e da crítica especializada, fatos e curiosidades sobre as produções das atrações, busca por elenco e equipe de produção, por sequências e produções originais, classificação indicativa, recomendações baseadas nas avaliações de atrações assistidas anteriormente e exibição dos filmes e séries disponíveis nos serviços que assina.

2.1.3 Personas

Com base nos resultados das entrevistas, foi gerada uma persona (Figura 17) que representa os entrevistados e seus hábitos de consumo dentro do contexto deste projeto. O objetivo das personas é simular o usuário real dentro do seu contexto de uso, com as atividades que realiza e as dores que sente durante este processo.



Figura 21 - Painel de persona.

Fonte: A Autora

2.1.4 Histórias do usuário

1. Quero escolher entre duas séries de duas plataformas diferentes.
2. Eu, como usuário, quero criar uma lista com os filmes de drama da Amy Adams com nota acima de 80 no Metacritic.
3. Eu, como usuário, quero avaliar uma atração que já assisti.
4. Eu, como usuário, quero atualizar a lista dos serviços de *streaming* que assino.

As histórias do usuário apresentadas acima foram desenroladas desmembradas em ações menores (Figura 18).

Quero escolher entre duas séries de duas plataformas diferentes	Quero criar uma lista com filmes de drama com Amy Adams com nota acima de 80 no Metacritic	Quero avaliar uma atração que já assisti	Atualizar a lista de streamings que assino
Pesquisar "Marvelous Mrs. Maisel"	Filtrar por filmes	Buscar por filme já assistido	Acessar aba de perfil
Clicar em "comparar"	Filtrar por nota acima de 80	Dar nota à avaliação selecionada	Editar informações de perfil
Fazer nova busca por "Breaking news"	Filtrar pelo gênero de drama		Adicionar novo serviço à lista de streamings assinados
Clicar em "comparar"	Buscar pela atriz Amy Adams		
Retornar ao início e comparar atrações	Clicar em "Adicionar à lista"		
Comparar duração das atrações, nota no metacritic, nota dos usuário, número de prêmios, etc	Criar nova lista		

Figura 22 - Histórias do usuário.

Fonte: A Autora

2.2 ESCOPO

Baseado nos resultados das entrevistas, e nas análises funcionais e de conteúdo dos aplicativos similares e levando em conta o tempo de desenvolvimento deste projeto, utilizando o conceito de produto

minimamente viável (MVP – *Minimal Viable Product*), foram elaboradas listas de requisitos de funcionalidades e de conteúdo.

2.2.1 Requisitos de Funcionalidade e de Conteúdo

Funcionalidade	Conteúdo
Comparar atrações	Capa da atração
	Sinopse
	Classificação indicativa
	Avaliação da crítica
	Prêmios recebidos
	Duração
Detalhes da uma atração	Trailer
	Fotos do elenco
	Similares
Buscar	
Filtrar	
Criar lista de favoritos	

Tabela 3 - Requisitos de Funcionalidade e Conteúdo do aplicativo.

Fonte: A Autora

2.3 ESTRUTURA

2.3.1 Arquitetura

Com base nos requisitos de funcionalidades e de conteúdo que foram reunidos na etapa anterior do projeto, foi elaborada a arquitetura da aplicação, indicando ainda, quais são as funcionalidades presentes em cada tela do aplicativo (Figura 19).

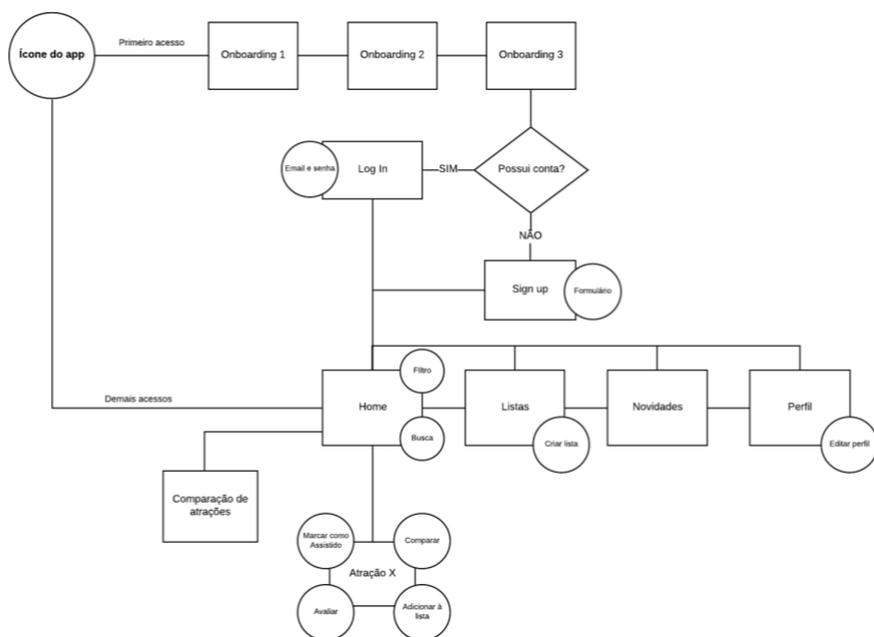


Figura 23 - Arquitetura do aplicativo.

Fonte: A Autora

O fluxo de navegação do aplicativo foi criado utilizando uma forma de navegação chamada *flat navigation*, do inglês, "navegação plana", utilizada no aplicativo da Netflix (Figura 5), que permite o fácil acesso aos conteúdos e funcionalidades mais relevantes na aplicação.

2.4 ESQUELETO E AVALIAÇÃO

Nesta etapa do projeto, chamada de "esqueleto", foram concebidos *wireframes* que serviram de base para a interface final do aplicativo, representando as telas com um baixo nível de fidelidade. Objetivou-se testar aquilo que foi feito mas sem que sejam levados em conta os detalhes visuais desta aplicação.

Considerando o aparelho já utilizado diariamente pela autora deste trabalho, o aplicativo foi prototipado no formato de um iPhone 8, com dimensões de 375 por 667 pixels.

Assim que os *wireframes* foram finalizados, as telas e a navegação do aplicativo foram colocadas à prova em uma avaliação com usuários reais. Onde puderam apontar pontos positivos e negativos, dificuldades que encontraram ao longo da navegação e outros, além de sugerirem alterações funcionalidades e conteúdos.

2.4.1 *Wireframes*

As imagens a seguir são os primeiros *wireframes* das telas da aplicação desenvolvida neste projeto e se referem ao primeiro teste de usabilidade que foi realizado e será descrito a seguir.

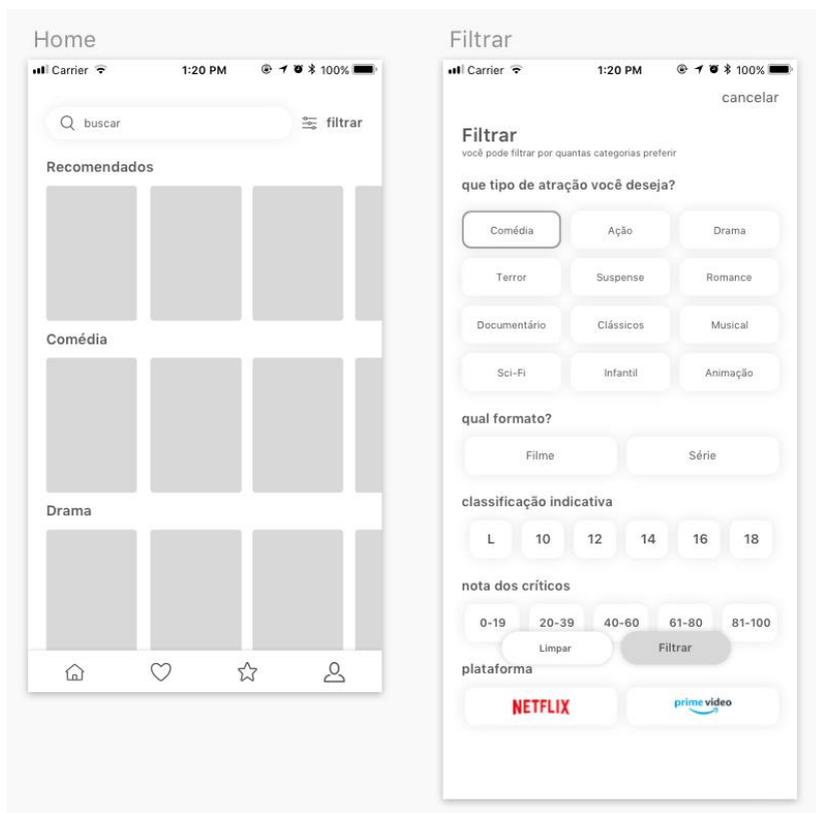


Figura 24 - Telas de Home e Filtro.

Fonte: A Autora

A tela de *Home*, ou "Início" (Figura 24) permite que o usuário acesse as telas de busca e filtros e que visualize atrações que possam lhe interessar, seja de forma geral ou por meio de gêneros pré-selecionados por ele ao se cadastrar no aplicativo. A tela "Filtrar" proporciona a possibilidade de estreitar as opções visualizadas pelo usuário através de filtros de gênero, formato, classificação indicativa, nota dos especialistas e plataforma de *streaming*.

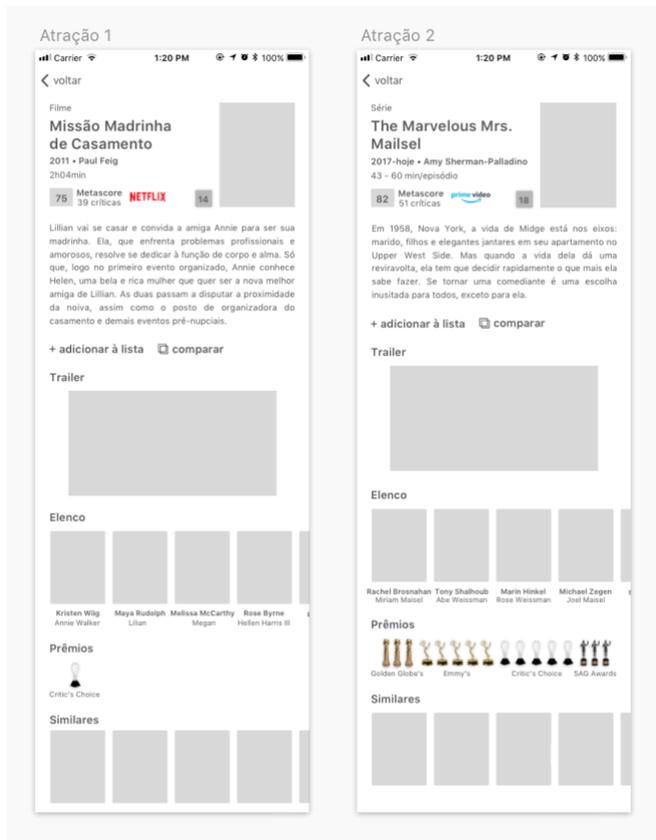


Figura 25 - Telas de Atrações.

Fonte: A Autora

A Figura 25 acima mostra as telas referentes às atrações que seriam visualizadas pelo usuário após a realização de buscas e aplicação de filtros.

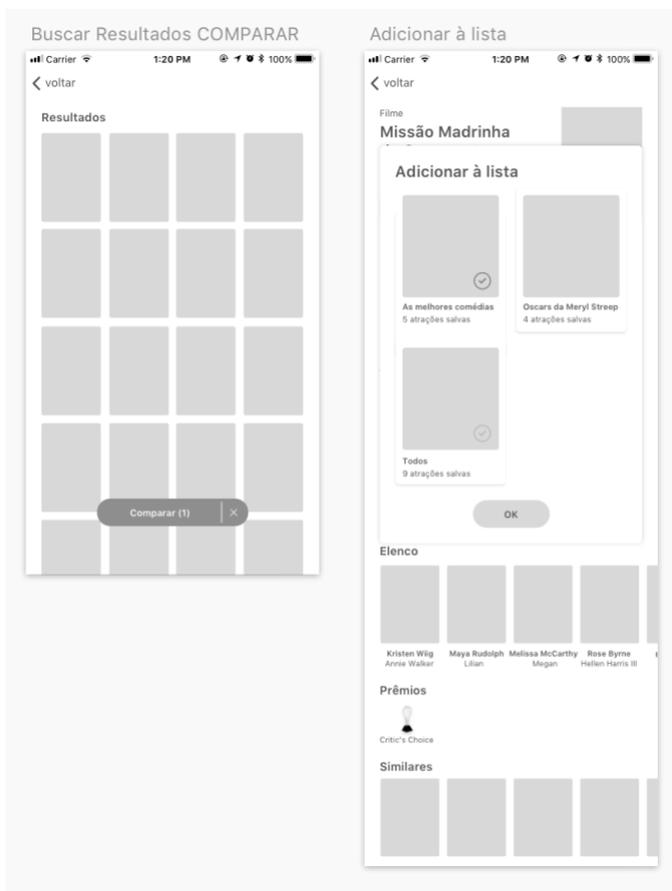


Figura 26 - Telas de Busca e de Adicionar à lista.

Fonte: A Autora

A imagem da esquerda na Figura 24 acima fazia parte do caminho que o usuário deveria seguir para escolher uma outra atração para visualizar e, posteriormente, comparar com aquela, ou aquelas, já selecionadas. A tela da direita, surge para o usuário quando este desejar

adicionar uma atração à alguma lista enquanto na tela da mesma. Para que isto aconteça, o botão “Adicionar à lista” precisa ser pressionado.

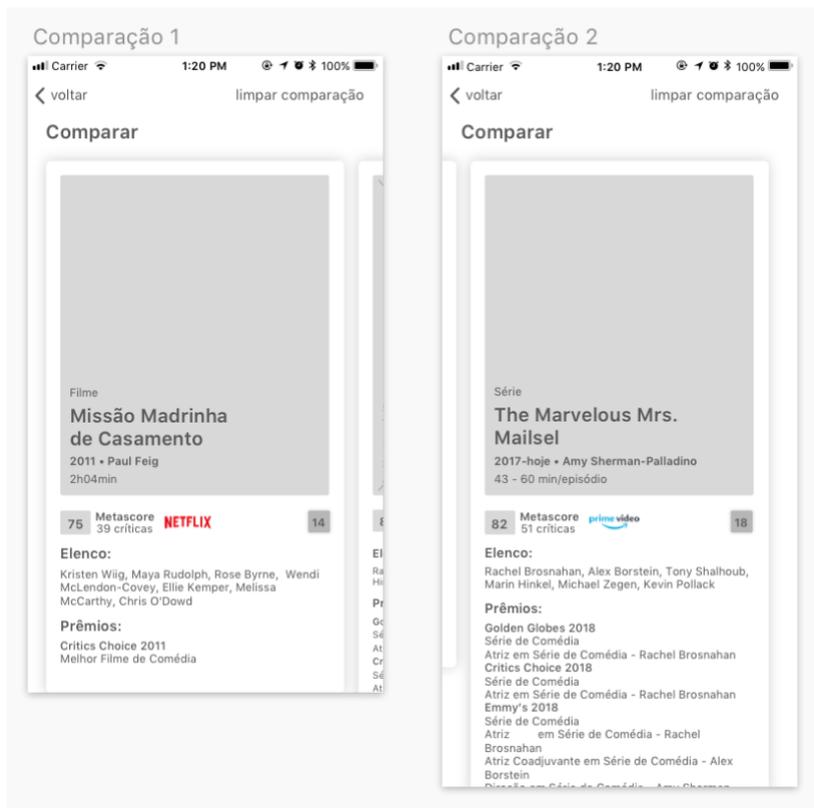


Figura 27 - Telas de Comparação.

Fonte: A Autora

O usuário é direcionado a essas telas ao clicar no botão "Comparar", que surge na tela quando clica no botão de mesmo nome nas telas de atrações (Figura 27). Nestas telas, é possível colocar atrações lado

a lado e visualizar de forma resumida as suas informações mais relevantes.

2.4.2 Avaliação de usabilidade

Por meio da submissão da interface à esta avaliação ainda com as telas em sua forma mais primitiva, é possível que sejam feitas correções nas mesmas ou até na arquitetura do aplicativo antes que este passe pelo processo de refinamento.

No contexto deste PCC o perfil dos participantes dos testes foi adultos, de 23 à 30 anos, familiarizados com o universo das plataformas de *streaming*. Os testes foram realizados nas residências dos participantes e documentados a partir de gravações de vídeos.

Cenário e tarefas

O uso do aplicativo se dá na sala de casa, com a sua mãe, onde ela quer assistir uma série ou um filme de comédia. Vocês assinam a Netflix e Amazon Prime Vídeo, e gostariam de alternar entre as aplicações em busca de uma atração evitando trabalho desnecessário e o cansaço.

Tarefas:

1. Você gostaria de filtrar por atrações de comédia, apenas.
2. Você gostaria de adicionar o filme "Missão Madrinha de Casamento" à lista "As melhores comédias".
3. Você gostaria de escolher duas atrações e compará-las.

Resultados dos testes

<p>Piloto</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Avaliador: Mulher, 31 anos ● Nível de familiaridade com o contexto: Médio ● Duração: 1:30min ● Considerações para o projeto: A navegação da função de comparar ficou confusa. Sugeriu um feedback temporário na tela quando uma atração fosse selecionada para comparação.
<p>Teste 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Avaliador: Homem, 23 anos ● Nível de familiaridade com o contexto: Alto ● Duração: 1:20min ● Considerações para o projeto: Sugeriu mudanças na navegação da funcionalidade de comparar atrações. Aconselhou que, ao selecionar uma atração para comparar, o usuário fosse levado novamente à tela em que estava anteriormente.
<p>Teste 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Avaliador: Mulher, 28 anos ● Nível de familiaridade com o contexto: Médio/alto ● Duração: 1:23min ● Considerações para o projeto: Demorou a compreender a função de comparar e sugeriu que o feedback ao usuário fosse mais visível do que aquele já presente nas telas deste teste.

Tabela 4 - Resultados dos testes de usabilidade.

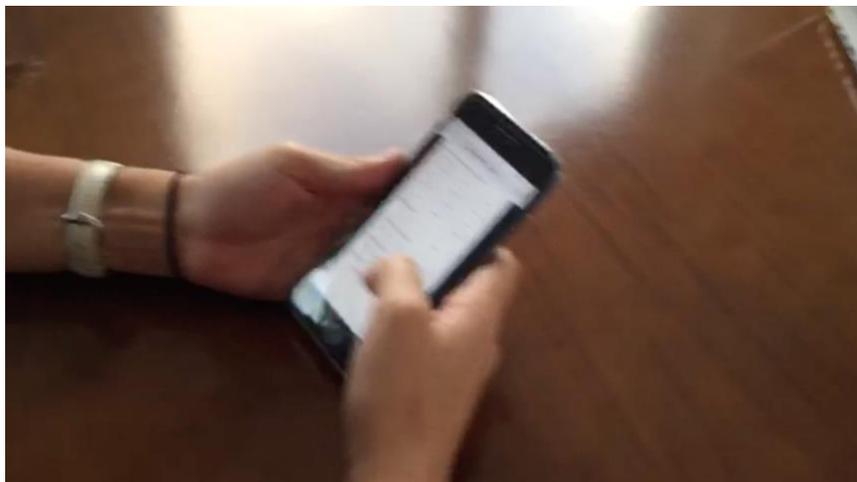


Figura 28 - Teste piloto.

Fonte: A Autora

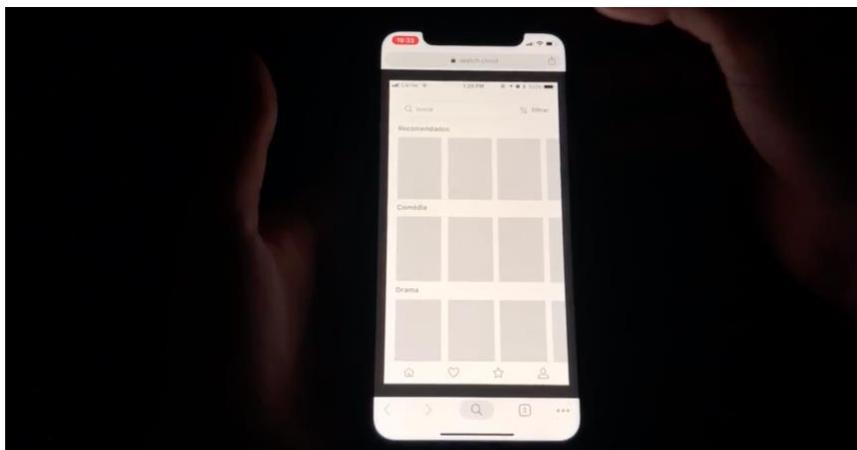


Figura 29 - Primeiro teste de usabilidade.

Fonte: A Autora



Figura 30 - Segundo teste de usabilidade.

Fonte: A Autora

Após a realização das avaliações de usabilidade, ficou constatado que a navegação pela funcionalidade de comparar deveria ser alterada. A participante do teste piloto (Figura 28) não sabia como proceder após a selecionar uma atração para comparar, o participante do primeiro teste (Figura 29), por outro lado, entendeu o que deveria fazer dentro daquele contexto, mas sugeriu uma forma de deixar a interação mais clara. A terceira participante (Figura 30), no entanto, teve o mesmo problema que a primeira, após selecionar uma aplicação, não entendeu o que deveria ser feito.

2.5 SUPERFÍCIE E AVALIAÇÃO

Nesta etapa do projeto são abordados os temas visuais da concepção deste projeto, sendo eles os elementos da interface digital, a identidade visual do aplicativo e os seus elementos de interação, assim

como as cores e as formas utilizadas para a construção visual deste projeto.

Nesta quinta e última fase da metodologia, serão considerados, também, os pontos referentes aos testes de usabilidade realizados em "Estrutura" e quais foram alterações feitas na interface e na experiência da aplicação com base nas reações expressadas pelos usuários que concordaram em realizar o teste.

2.5.1 Identidade visual

Tendo em vista que o projeto desenvolvido é um aplicativo para dispositivos móveis, e que este consiste em um catálogo para o conteúdo presente em plataformas de *streaming*, ou seja, filmes e séries, considera-se que este projeto atua como elemento de intersecção entre os universos da tecnologia e da arte, a cinematografia. Como sugere Baxter (2000), os produtos devem ser projetados para transmitir emoções e, para que isso seja alcançado, devem ser montados painéis visuais, foi reunido um painel semântico (ou um Painel do Tema visual, como menciona o autor) (Figura 31) com imagens dos dois contextos em que a aplicação está inserida e, posteriormente, uma síntese cromática (Figura 32) do painel semântico.



Figura 31 - Painel Semântico.

Fonte: A Autora

Síntese do Painel



Figura 32 - Síntese cromática do painel semântico.

Fonte: A Autora

Levando em conta o painel visto anteriormente e considerando a pluralidade de conteúdo deste projeto, foi concebido o logotipo a seguir, que busca colocar em uma imagem só os seguintes conceitos: simples, prático, recreativo, tecnológico e agregador.

Foi analisado, também, o que o aplicativo representa, ou seja: as diversas plataformas contempladas pela aplicação representadas pelos quadrados externos, um azul e um vermelho; e, também representados pelos quadrados, se encontram os dois mundos os quais possuem em

ponto comum o aplicativo "Electo" (Figura 33), a tecnologia e a dramaturgia misturadas, representados pelas cores citadas anteriormente, resultam no roxo; a forma central em roxo, representa a atração escolhida pelo usuário, em meio à tantas opções oferecidas, acompanhada pelo ícone popularmente conhecido pela ação de iniciar a visualização de um conteúdo.

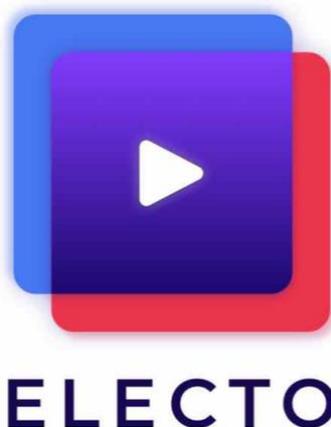


Figura 33 - Logo do aplicativo Electo.

Fonte: A Autora

O nome da aplicação faz referência direta ao problema que o usuário busca resolver, aquele de escolher uma atração para assistir. Em latim, "electo" significa "eleito", "escolhido".

A fonte escolhida para dar o nome ao aplicativo foi Montserrat¹⁹ SemiBold (Figura 34), com o espaçamento entre os caracteres de 3,68.

¹⁹ Disponível em: <<https://fonts.google.com/specimen/Montserrat>>
Acesso em: 23 jun. 2019

Ela se destaca por ser uma fonte simples, limpa e moderna, especialmente quando utilizada em caixa-alta, como é o caso deste logotipo. A Montserrat é, também, uma fonte gratuita, de código-aberto e que não requer licença para o uso. A cor utilizada para o nome do aplicativo foi escolhida a partir do tom mais escuro do gradiente em tons de roxo, no entanto, com o valor ainda mais reduzido, resultando no roxo de código #180653.

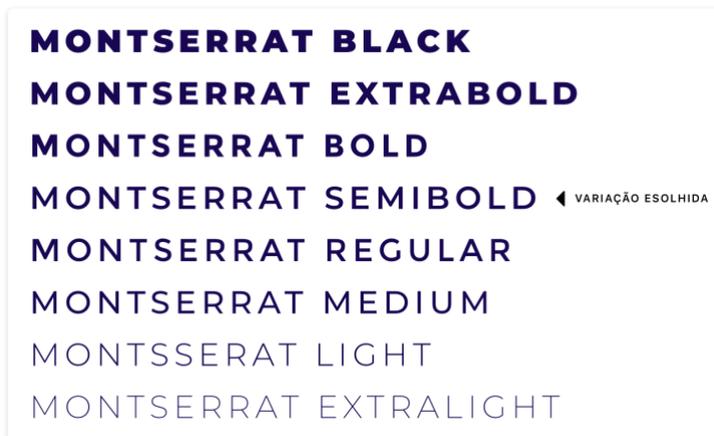


Figura 34 - Variações da fonte Montserrat.

Fonte: A Autora

2.5.2 Elementos de Interface

Como já mencionado anteriormente, o objetivo deste projeto é tornar apoiar o processo de tomada de decisão do usuário em plataformas de *streaming*. Desta forma, este objetivo deve ser refletido na interação e, principalmente, na limpeza e simplicidade da interface gráfica deste projeto. Foram compiladas imagens em um painel de referências (Figura

35) para a interface do aplicativo, como sugere Lupton (2013), organizar figuras que estivessem dentro do contexto do aplicativo para que servisse de inspiração para a autora; e, também, que tivessem funcionalidades semelhantes às do aplicativo, como a de visualização e comparação de atrações; e interfaces simples e limpas.

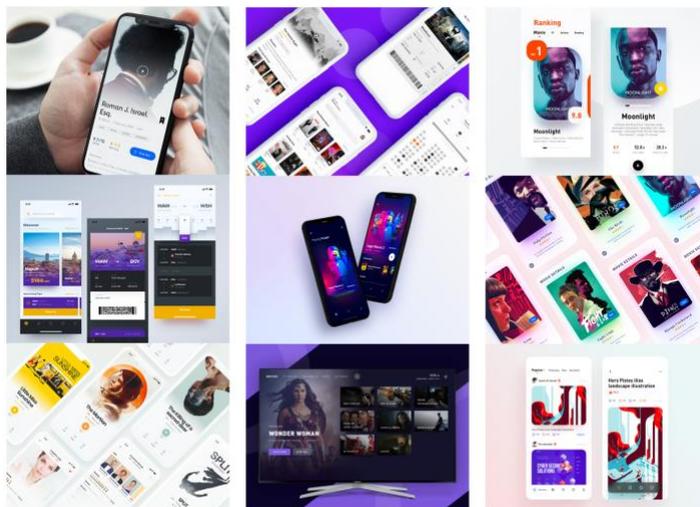


Figura 35 - Painel de referências do aplicativo.

Fonte: A Autora

Fonte:

Por se tratar de um aplicativo iOS, a fonte escolhida para compor a interface foi a San Francisco UI Text²⁰, a mesma fonte já utilizada no sistema da Apple e concebida pela empresa. A fonte, também chamada

²⁰ Disponível em: <<https://developer.apple.com/fonts/>>. Acesso em: 23 jun. 2019.

de SF, possui uma ampla e flexível família tipográfica (Figura 36) que permite a ênfase de conteúdos a partir de customizações de pesos, tamanhos e cores.



Figura 36 - Variações da fonte SF.

Fonte: A Autora

Cores dos elementos da interface:

As cores dos elementos da interface foram escolhidas com base em uma escala de cores feita a partir daquelas presentes no logotipo da aplicação (Figura 37).



Figura 37 - Escala de cores feita a partir do logotipo.

Fonte: A Autora

Utilizando a escala acima, foram escolhidas as cores que melhor se adequavam no objetivo e no contexto da aplicação. Desta forma, foram 4 variações de roxo (Figura 38) e o tom original do vermelho do logotipo. Os tons mais escuros, #180653 e #2A0F83 foram utilizados, respectivamente, em elementos que necessitam de mais destaque, como títulos, subtítulos, ícones e botões, enquanto os tons mais claros foram utilizados em áreas maiores, para que a interface ficasse mais leve, especialmente em telas com muitas sombras, o caso do roxo #DFDCE8 ou em casos com textos, extensos ou não, com o roxo acinzentado #7F7A8D. Com o objetivo de destacar opções selecionadas em filtros e cadastro de usuários, foi utilizado o vermelho #EB465C, uma cor presente no logotipo e que condiz com o resto das cores já presentes nas telas.



Figura 38 - Cores da interface.

Fonte: A Autora

Ícones:

A maioria dos ícones presentes na interface foram obtidos em um pacote gratuito e de uso livre, no entanto, foram feitas customizações nos ícones da barra de menu para que aqueles correspondentes à tela em uso se destacassem dos demais, os ícones foram preenchidos para que esta diferenciação pudesse ser feita (Figura 39).

Os dois últimos ícones à direita foram concebidos pela autora, o de cima, que faz referência ao logotipo do aplicativo, é utilizado para

comparar atrações, enquanto o de baixo, em verde, é utilizado para selecionar atrações e, posteriormente, adicioná-las à alguma lista.



Figura 39 - Ícones do aplicativo.

Fonte: A Autora

2.5.3 Refinamento da interface

Ao longo do andamento do projeto, a interface sofreu alterações. Primeiramente, a versão mais crua, os *wireframes* (Figura 40) ainda na fase mais crua da interface, ainda em tons de cinza; a tela já em cores (Figura 41). O elemento que mais se destaca em ambas as telas são as formas do logotipo colocadas nos cantos, com o objetivo de direcionar o olhar do usuário para os campos a serem preenchidos.



Carrier 1:20 PM 100%

< voltar

Log in

email

user@email.com

senha

.....

[esqueceu sua senha?](#)

ENTRAR

[ainda não possui uma conta?](#)

Figura 40 – Primeira versão da interface.

Fonte: A Autora



Figura 41 - Segunda versão da interface.

Fonte: A Autora

No entanto, após ponderações, as formas foram substituídas por padrões retangulares compostos por círculos nas cores do aplicativo (Figura 42), ainda com o objetivo de direcionar o olhar do usuário mas de forma mais leve. Entre outras notáveis alterações estão a altura dos campos de Log In para facilitar a leitura e a aplicação de um gradiente como fundo para as telas, fornecendo um contraste agradável entre o branco do campo com o azul claro do gradiente.



Figura 42 - Versão final da interface.

Fonte: A Autora

2.5.4 Interface final

Levando em consideração os resultados dos testes de usabilidade, melhorias na arquitetura e na interação foram feitas e, então as telas foram finalizadas.

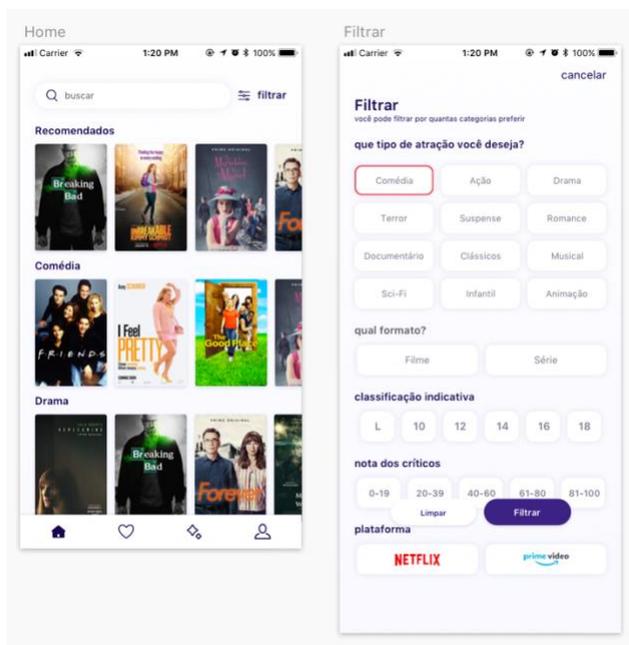


Figura 43 - Telas de início e filtro.

Fonte: A Autora

As novas telas de início e filtro (Figura 43), já contam com as cores do aplicativo e com as suas devidas figuras, e de A tela de *Home*, ou "Início" (Figura 20) permite que o usuário acesse as telas de busca e filtros e que visualize atrações que possam lhe interessar, seja de forma geral ou por meio de gêneros pré-selecionados por ele ao se cadastrar no aplicativo; e a "Filtrar" proporciona a possibilidade de estreitar as opções visualizadas pelo usuário através de filtros de gênero, formato, classificação indicativa, nota dos especialistas e plataforma de *streaming*.

2.5.5 Guia de Estilo

Contendo as informações mais básicas e cruciais de uma plataforma, como cores, *layout*, fonte, etc, um guia de estilo (Figura 44) serve como uma direção a ser tomada por uma equipe de programação ou de designers de um sistema nos momentos em que devem conceber novas telas, a equipe deve estar a par dos elementos visuais a fim de manter coesa aquela interface.

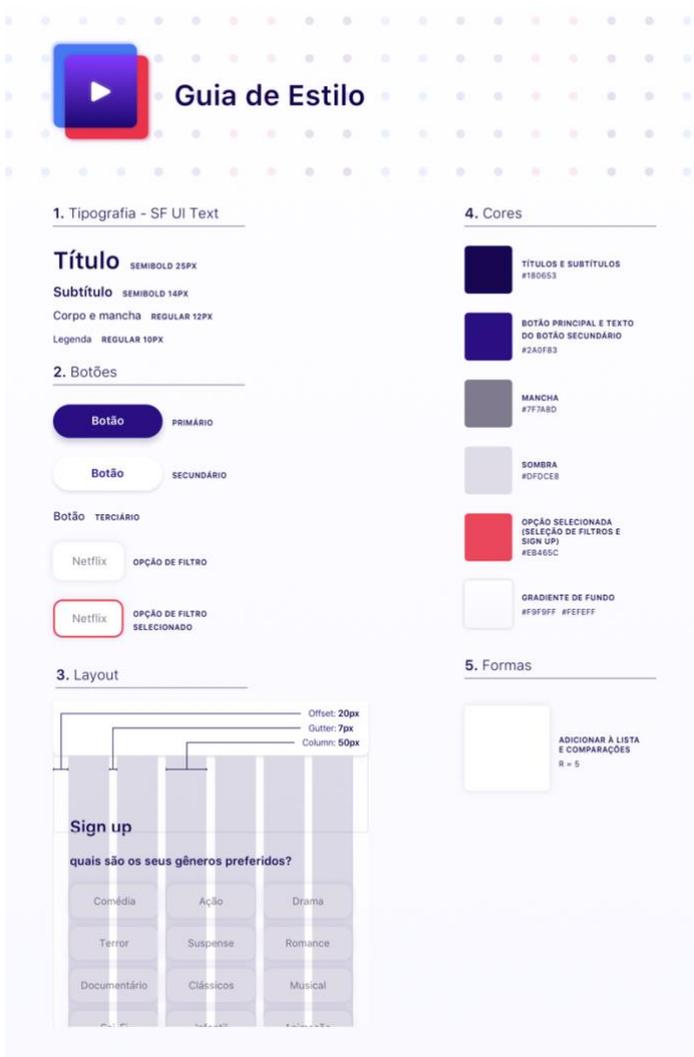


Figura 44 - Guia de Estilo.

Fonte: A Autora

2.5.6 Avaliação

Na etapa anterior da metodologia (Esqueleto e Avaliar), foram feitas avaliações de usabilidade com usuários em situações reais, no entanto, nesta etapa, a autora consultou um programador com experiência na área. Desta forma, através desta última avaliação de telas e uma breve entrevista, seria possível determinar a viabilidade deste projeto.

Avaliação de telas e protótipo:

A autora enviou ao desenvolvedor as telas estáticas que julgava serem mais complexas, e o protótipo funcional para que a avaliação pudesse ser feita. Após analisar as imagens, o avaliador retornou as imagens com anotações. As telas da atração (figura 45) e de comparação (Figura 46) foram consideradas 100% viáveis para quaisquer plataformas de desenvolvimento, no entanto, ao analisar a tela de adicionar à lista (Figura 47), que conta com um fundo desfocado, não soube dizer se seria executável em dispositivos Android.

Carrier 1:20 PM 100%

< voltar

100% VIÁVEL

Filme

Missão Madrinha de Casamento

2011 • Paul Feig

2h04min

75 Metascore 39 críticas NETFLIX 14



Lillian vai se casar e convida a amiga Annie para ser sua madrinha. Ela, que enfrenta problemas profissionais e amorosos, resolve se dedicar à função de corpo e alma. Só que, logo no primeiro evento organizado, Annie conhece Helen, uma bela e rica mulher que quer ser a nova melhor amiga de Lillian. As duas passam a disputar a proximidade da noiva, assim como o posto de organizadora do casamento e demais eventos pré-nupciais.

♥ adicionar à lista 📄 comparar

Trailer



Elenco

			
Kristen Wiig Annie Walker	Maya Rudolph Lillian	Melissa McCarthy Megan	Rose Byrne Hellen Harris III

Prêmios

 Critic's Choice

Similares

			
---	---	---	---

Figura 45 - Tela de atração avaliada.

Fonte: A Autora

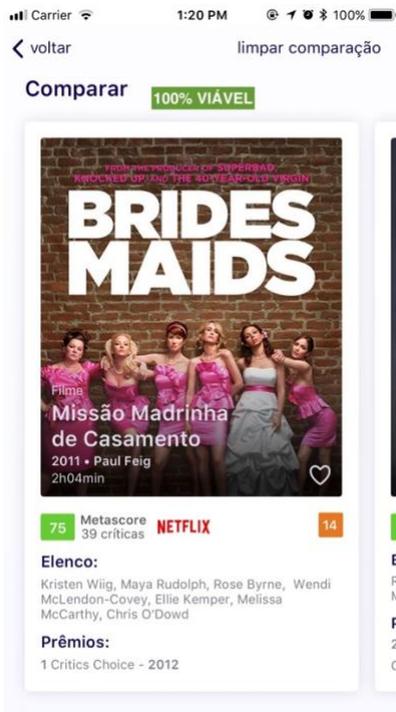


Figura 46 - Tela de comparação avaliada.

Fonte: A Autora

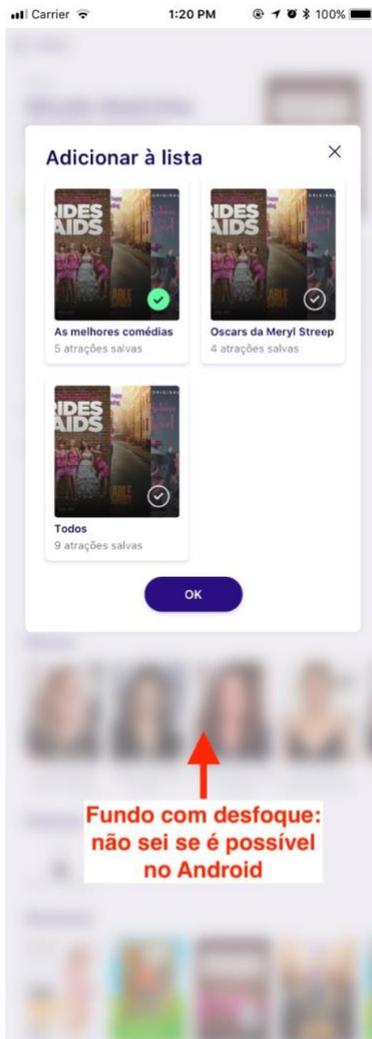


Figura 47 - Tela de adicionar à lista avaliada.

Fonte: A Autora

Entrevista:

O desenvolvedor, ainda, respondeu à algumas perguntas sobre a aplicação a fim de sanar mais algumas dúvidas sobre o projeto.

P: Você apontaria alguma melhoria a ser feita na interação ou nas funcionalidades deste projeto?

R: Aumentaria o contraste de alguns botões, que atualmente estão com fundo branco e sombra projetada; Procuraria usar tons semânticos em alguns botões (verde = ação recomendada / vermelho = ação perigosa)

P: Informações como capas de atrações e catálogos de serviço de *streaming* são fáceis de obter e manter atualizadas para o funcionamento adequado do aplicativo?

R: Capas de filmes e seriados são fáceis de conseguir de forma programática, já que existem APIs prontas para isso. Exemplo: The Movie DB (<https://www.themoviedb.org/documentation/api>). Já os catálogos de serviços de *streaming* são bem mais complicados, já que as empresas não fornecem uma lista. Seria necessário desenvolver um "crawler" (robô) pra varrer os sites e catalogar tudo.

P: Foram escolhidos GIFs para compor as telas de *onboarding* do aplicativo. De acordo com a sua experiência, estas telas são factíveis?

R: Sim, bem fácil. Recomendaria, porém, testes com e sem os GIFs, pois apesar de parecer algo cotidiano para usuários familiarizados com memes, pode ser um pouco "estranho" para o usuário médio. O objetivo é conseguir um cadastro novo, então vale o teste pra mensurar qual forma se sai melhor.

2.5.7 Todas as telas da interface

As telas de *onboarding*²¹ (Figura 44) contam com GIFs de reações muito conhecidos e relacionáveis com a mensagem passada em cada uma dessas telas.

²¹ *Onboarding*, no design é o ato de familiarizar o usuário à um novo produto ou funcionalidade

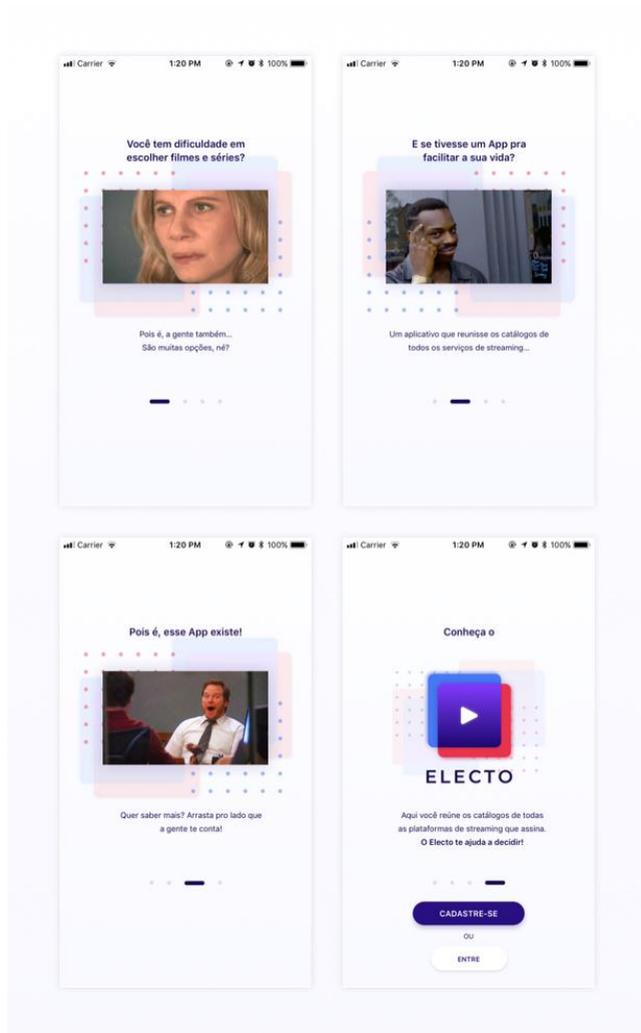


Figura 48 - Telas de Onboarding.

Fonte: A Autora

Como mostrado na Figura 42, o título da tela de Log In era chamada, de Log In, no entanto, com o propósito de manter coesa a linguagem usada na interface, os títulos das telas de Log In e Sign Up

(Figura 49) foram substituídos pelos mesmos termos utilizados nas ações da tela anterior, de *onboarding* (Figura 48), “Cadastre-se” e “Entre”.

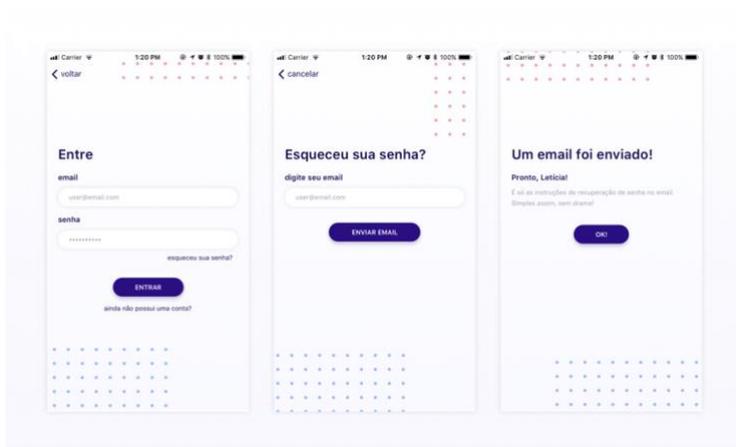


Figura 49 - Telas de Log in e "Esqueceu sua senha?".

Fonte: A Autora

Com a finalidade de tornar o processo de cadastro (Figura 50) mais leve e previsível ao usuário, este foi desmembrado em etapas e embaixo do conteúdo principal da tela, se encontra um indicador de passos que deveriam ser tomados, desta forma, o usuário pode visualizar o status da ação que está tomando.

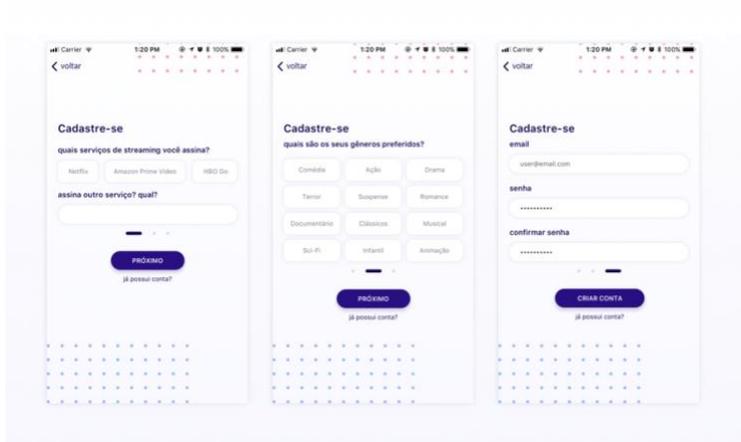


Figura 50 - Telas de Cadastro.

Fonte: A Autora

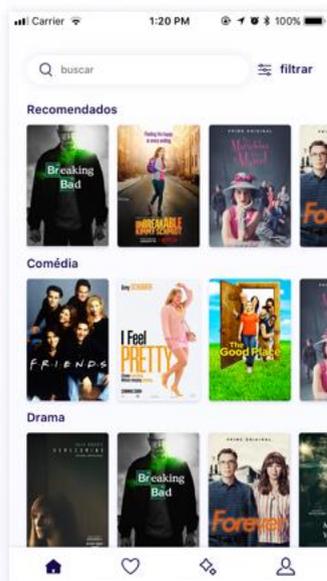


Figura 51 - Tela de Home.

Fonte: A Autora

Após efetuar log in ou se cadastrar, o usuário é levado à tela inicial do aplicativo (Figura 51), representada no menu inferior por uma casa.

Com a função de afunilar o número de atrações interessantes ao usuário, a tela de filtro (Figura 52) tem grande papel em atender o objetivo deste projeto.

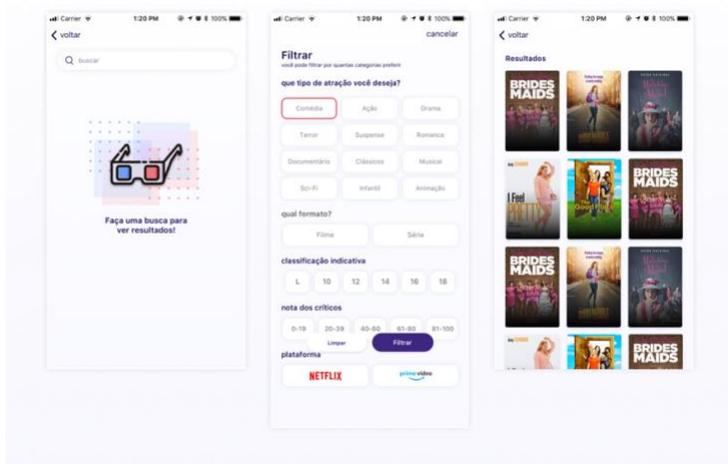


Figura 52 - Telas de Busca, Filtro e Resultados.

Fonte: A Autora

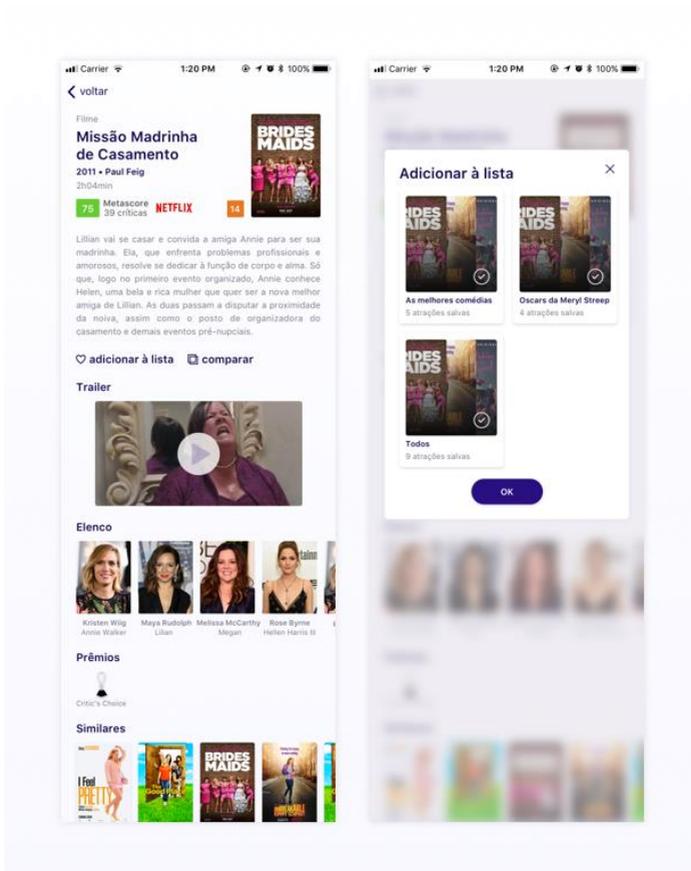


Figura 53 - Telas de Atração e Adicionar à lista.

Fonte: A Autora

Por meio da tela de atração, o usuário consegue adicionar as mesmas à uma lista pré-existente (Figura 53). A mesma ação pode ser realizada a partir da tela de comparação (Figura 54).

Levando em consideração que o objetivo deste projeto é apoiar o processo de tomada de decisão do usuário ao escolher apenas uma entre tantas atrações, em diversos e extensos catálogos, pode-se dizer que uma

das principais funcionalidades deste projeto é a comparação (Figura 54) entre duas ou mais atrações, que mostra ao usuário apenas as informações mais relevantes sobre aquele filme ou série que estão à mostra.

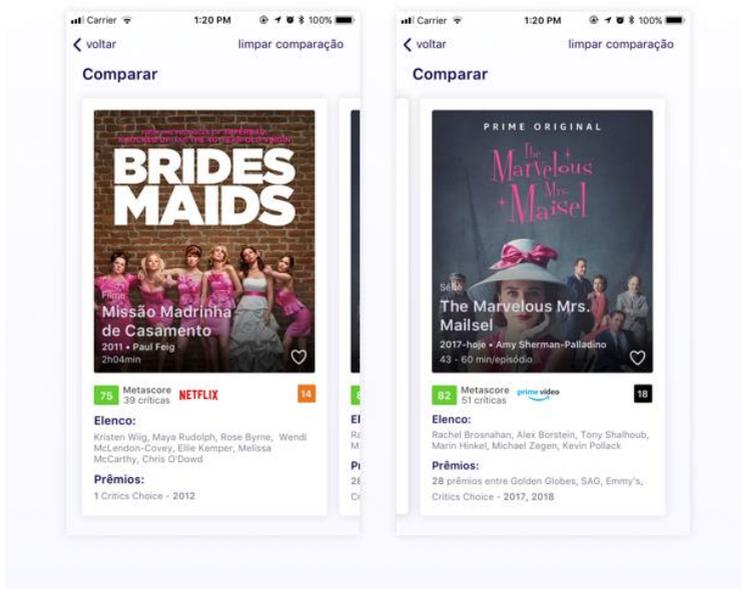


Figura 54 - Telas de Comparação.

Fonte: A Autora

Por meio da tela de Listas (Figura 55), o usuário pode salvar atrações de variadas plataformas, desta forma, pode encontrar tudo o que lhe interessa em apenas um local. Diversas listas podem ser criadas a fim

de personalizar ainda mais a experiência e processo de escolha daquele usuário.

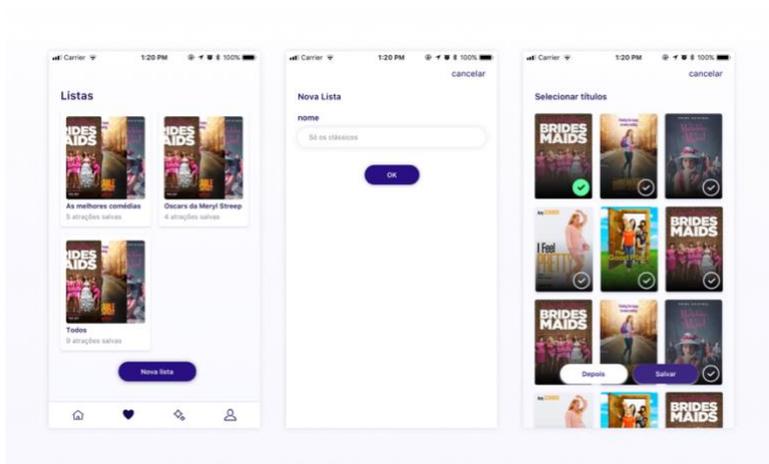


Figura 55 - Telas de Listas e Nova Lista.

Fonte: A Autora

Ainda para manter o usuário atualizado das novas adições aos catálogos, foi desenvolvida uma tela de Novidades (Figura 56), onde o usuário recebe notificações sobre as novas atrações em cada um dos catálogos que assina. As informações referentes às assinaturas do usuário

se encontram na tela de Perfil (Figura 52), onde as preferências de plataformas e gêneros podem ser editadas.

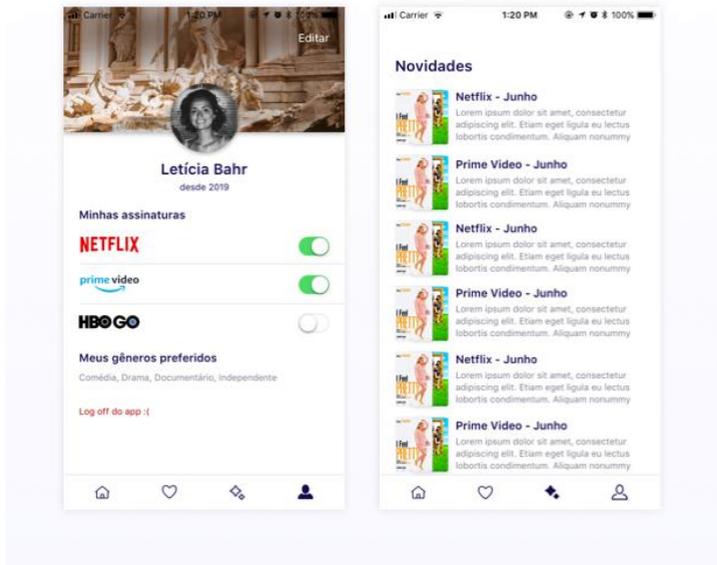


Figura 56 - Telas de Perfil e Novidades.

Fonte: A Autora

O protótipo funcional construído pela autora está disponível no link: <https://invis.io/AJSD6J92ENW#/367041708> Onboarding 1.

3 CONCLUSÃO

Ao analisar os objetivos deste projeto e a interface desenvolvida, com as funcionalidades criadas a fim de resolver as problemáticas relacionadas ao excesso de opções a serem analisadas e escolhidas em serviços de *streaming*, é possível concluir que este projeto obteve êxito em apoiar o usuário na escolha do entretenimento, que eles realmente tirariam proveito deste aplicativo quando estivessem em dúvida entre duas ou mais atrações, sendo elas de plataformas diferentes ou não.

Vale ressaltar que, ao se utilizarem da filtragem e comparação de informações que a aplicação permite, os usuários podem fazer o seu uso mesmo que assinem apenas uma plataforma de *streaming*, pois, ainda assim, os assinantes podem se encontrar em dúvida entre duas ou mais atrações de um mesmo serviço.

Este projeto não apenas teve seu objetivo alcançado como o fez de maneira simples e direta com uma interface leve e clara, que enfatiza apenas as partes mais relevantes ao usuário de acordo com o contexto apresentado, pois, como comenta Krug (2014), é ideal manter uma hierarquia de conteúdo adequada para que a tela seja compreendida da maneira rápida o possível.

A metodologia, mesmo que adaptada de Garrett (2011) e as ISO 9241-2011, se mostrou simples de se colocar em prática, fornecendo as ferramentas propícias para o sucesso da sua aplicação neste projeto.

Ações Futuras:

Deve ser levado em conta que este projeto se preocupou em propor um protótipo que representa um MVP (*Minimal Viable Product* – Produto Minimamente Viável, em português), ou seja, um protótipo mais simples

para o seu desenvolvimento e lançamento. No entanto, para o futuro, seria desejável para o projeto o incremento de alguns conteúdos e funcionalidades adicionais, tais como: perfil de atores e diretores, curiosidades sobre a produção e avaliação de uma atração por parte do usuário, algumas dessas sugeridas pelos usuários durante as entrevistas iniciais.

O recurso de comparação apresentado neste trabalho poderia, também estar presente em interfaces de outros contextos, como o *e-commerce*, onde o usuário poderia comparar produtos e preços de maneira mais simples de direta.

Além dos fatores citados anteriormente, será estudada, também, a possibilidade de colocar o Electo em produção.

REFERÊNCIAS

APPLE. Apple.com, 2019. **Fonts for Apple Platforms**. Disponível em: <<https://developer.apple.com/fonts/>>. Acesso em: 23 jun. 2019.

BARBOZA, E. F. U. **Informação Sob Demanda: Novas Plataformas Para Uma Comunicação Digital Personalizada**, 2014

BAXTER, Mike. **Projeto de produto** – Guia prático para o design de novos produtos. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2000.

CAPELAS, Bruno. Netflix chega a 130 milhões de assinantes e ações sobem 12%. **Link.estadao.com.br/**. Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/empresas,netflix-chega-a-130-milhoes-de-assinantes-e-acoes-sobem-13,70002549807>>. Acesso em: 18 jan. 2019

CLEMENTE, Ricardo Gomes. Uma Solução de Streaming de Vídeo para Celulares: Conceitos, Protocolos e Aplicativo. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Graduação em Engenharia Eletrônica). Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, Rio de Janeiro, 2006.

COSSETI, Melissa Cruz. Quantos filmes têm na Netflix? **Tecnoblog.net** Disponível em: <<https://tecnoblog.net/260370/quantos-filmes-tem-na-netflix/>>. Acesso em: 23 jan. 2019.

DA SILVA, Rafael Rodrigues. Tempo médio gasto assistindo à Netflix é superior ao de demais atividades. **Canaltech.com.br**. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/tempo-medio-gasto-assistindo-a-netflix-e-superior-ao-de-demais-atividades-122802/>>. Acesso em: 23 jan. 2019

DECCAX, Ronaldo Andrade ; FONTES, Eduardo Alberto Do Nascimento ; NOGUEIRA, A. R. R. **A Reconfiguração da Indústria de Entretenimento Doméstico**. In: XXVI Encontro Anual da ANPAD, 2003, Atibaia - São Paulo. Anais do XXVII Encontro Anual da ANPAD, 2003.

ENDEAVOR BRASIL. Endeavor.org.br. **Negócios B2C e o desafio de conquistar (de verdade) o consumidor**. Disponível em: <<https://endeavor.org.br/estrategia-e-gestao/b2c/>>. Acessado em: 18 fev. 2019

GARRETT, Jesse. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond**. 2ª ed. Cidade: Editora, 2011.

GOOGLE FONTS. Fonts.google.com. **Montserrat**. Disponível em: <<https://fonts.google.com/specimen/Montserrat>> Acesso em: 23 jun. 2019

IBIS WORLD. Ibisworld.com, **Global Movie Production & Distribution Industry**. Disponível em: <<https://www.ibisworld.com/industry-trends/global-industry-reports/other-community-social-personal-service-activities/movie-production-distribution.html>>. Acesso em: 7 fev. 2019

KRUG, Steve. **Não Me Faça Pensar: Atualizado**: uma abordagem de bom senso à usabilidade web e mobile. Rio de Janeiro,,: Alta Books, 2014.

LUPTON, Ellen. **Intuição, ação, criação**. São Paulo: Editora G. Gili, 2013.

MBE, Vikas Shah. The Role of Film in Society. **Thoughteconomics.com** Disponível em: <<https://thoughteconomics.com/the-role-of-film-in->

society/>. Acesso em: 5 fev. 2019

MEYER, Philip. **Os jornais podem desaparecer?: como salvar o jornalismo na era da informação**. Tradução: Patricia de Cia. São Paulo: Contexto, 2007.

MIRANDA, Lucas Pilatti. A Evolução do Cinema. **Cantodosclassicos.com** Disponível em: <<https://www.cantodosclassicos.com/evolucao-do-cinema/>>. Acesso em: 12 fev. 2019

NIELSEN, Jakob. 10 Usability Heuristics for User Interface Design. **Nngroup.com**. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>>. Acesso em 8 mar. 2019

OTTERSON, Joe. 487 Scripted Series Aired in 2017, FX Chief John Landgraf Says. **Variety.com**. Disponível em: <<https://variety.com/2018/tv/news/2017-scripted-tv-series-fx-john-landgraf-1202653856/>>. Acesso em: 14 fev. 2019.

POGUE, David. A Stream of Movies, Sort of Free. **Nytimes.com**. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2007/01/25/technology/25pogue.html>>. Acesso em: 01 fev. 2019

STATISTA. Statista.com, **Netflix - Statistics & Facts**. Disponível em: <<https://www.statista.com/topics/842/netflix/>>. Acesso em 23 jan. 2019.

STEPHENS, Mitchell. History of Television. **Nyu.edu**. Disponível em: <<https://www.nyu.edu/classes/stephens/History%20of%20Television%20pa>

ge.htm>. Acesso em: 13 fev. 2019