

NOME: EDSON JOSÉ CARPINTERO REZENDE

TÍTULO: Design de Interface aplicado na construção de ferramentas e processos educativos usando temas de saúde

AUTORES: EDSON JOSÉ CARPINTERO REZENDE

ORIENTADOR:

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAEx

PALAVRA CHAVE: Saúde, aplicativos, design, web, redes sociais

#### RESUMO

As ações articuladas entre educação e saúde desempenham um papel importante na formação de indivíduos críticos e reflexivos, corresponsáveis pelas relações de coletividade. Esse vínculo entre saúde e educação se pauta na ideia de que a saúde se dá nos marcos e nos espaços da vida cotidiana. Completando essa ação conjunta, o design dispõe de ferramentas e métodos capazes de proporcionar uma melhor difusão da informação em saúde nos vários segmentos populacionais. Em se tratando de jovens e adolescentes, o contexto das redes sociais digitais funciona como veículo interessante para tratar de assuntos diversos relacionados à saúde, de forma agradável e divertida. Esse projeto é parte de uma parceria entre a Escola de Enfermagem da UFMG e a Escola de Design da UEMG e pretende desenvolver interfaces gráficas para difusão de informações relativas à saúde de adolescentes de uma escola municipal em Belo Horizonte - MG, por meio das redes sociais. O acesso ao mundo da informação e da interação social no formato virtual é maior entre os adolescentes e jovens que são mais familiarizados com os ambientes virtuais. O projeto contribuirá para a promoção da saúde de jovens e adolescentes em situação de vulnerabilidade social, principalmente no que se referir à prevenção e à educação para a saúde. O tema drogas foi apontado para ser trabalhado em um primeiro momento a partir de resultados de pesquisas realizadas por docentes e discentes da Escola de Enfermagem da UFMG que indicaram a vulnerabilidade social do público alvo. Inicialmente houve contato inicial que se deu por meio de observação do comportamento e das atividades, além de, entrevistas com alunos e professores das turmas do nono ano para melhor compreender o ambiente e a forma de uso da internet pelo público alvo desse projeto e também os principais jogos virtuais que fazem parte do universo desses jovens e adolescentes. No momento seguinte será desenvolvido um dossiê que contempla principalmente os requisitos de projeto para o planejamento do conceito do jogo virtual. Seguirá então, a etapa de conceituação da interface onde serão aplicadas técnicas de criação e de solução de problemas próprias da atividade de design. Em seguida haverá o registro das atividades de construção do projeto de interface, com o desenvolvimento visual partindo da busca de referências visuais adequadas ao público alvo, e seguido da execução e finalização das telas do aplicativo para posteriormente se definir os primeiros protótipos e wireframes. Essas wireframes serão testadas junto ao público alvo principalmente no que se refere à satisfação do usuário, interesse, apresentação gráfica e informações difundidas dentre outras. A documentação do aplicativo será, então, concluída e seguida da etapa de execução e análise dos protótipos. A etapa final de projeto será marcada pelo início das reuniões com o programador e a entrega da documentação e imagens necessárias para a programação. Espera-se ao final do projeto que as wireframes produzidas respondam a demanda do público alvo e represente uma oportunidade de atuação de acadêmicos do Curso de Design em projetos extensionistas de cunho social.