



Um canal de informações  
sobre saúde e sexualidade  
para meninas adolescentes

Conteúdo [1] Menu [2] Busca [3] Rodapé [4] Acessibilidade

Sobre o Brio Assuntos disponíveis Perguntas anônimas Quiz Exames e locais de atendimento Sugestões e Contato Entrar



## Informações sobre saúde e sexualidade

A fase da adolescência inicia muitas mudanças, entenda  
como elas acontecem e como você pode cuidar da sua saúde.

Ah, e não esqueça do mais importante:  
Divirta-se!

Entrar





UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL – UFRGS  
FACULDADE DE ARQUITETURA  
DEPARTAMENTO DE DESIGN E EXPRESSÃO GRÁFICA  
CURSO DE DESIGN VISUAL

**Tamara do Couto Viegas**

**BRIO: UM CANAL DE INFORMAÇÕES  
SOBRE SAÚDE E SEXUALIDADE PARA  
MENINAS ADOLESCENTES**

Porto Alegre, 2020

Tamara do Couto Viegas

**BRIO: UM CANAL DE INFORMAÇÕES  
SOBRE SOBRE SAÚDE E SEXUALIDADE  
PARA MENINAS ADOLESCENTES**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design Visual.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Maria do Carmo Gonçalves Curtis

**BANCA EXAMINADORA**

.....  
Profa. Maria do Carmo Gonçalves Curtis | Orientadora UFRGS

.....  
Profa. Cíntia Kulpa | UFRGS

.....  
Profa. Priscila Zavadil | UFRGS

.....  
Profa. Thaís Fensterseifer | UFRGS

*“Todos os seres humanos nascem livres e iguais em dignidade e direitos. São dotados de razão e consciência e devem agir em relação uns aos outros com espírito de fraternidade” (Declaração Universal dos Direitos Humanos, Artigo 1º, 1948).*

## Resumo

Este trabalho de conclusão de curso propõe a criação de uma interface digital que incentive a busca por informações sobre saúde e direitos sexuais e reprodutivos para adolescentes, com enfoque em direitos femininos. Esta abordagem busca, assim, tratar de questões de equidade de gênero, diversidade e autoestima. Além disso, o projeto tem como objetivo a aproximação do público jovem com os serviços disponíveis na rede pública de saúde e suas ações de prevenção a problemas de saúde física e emocional. O projeto propõe que se estabeleça um canal de comunicação entre esses jovens e profissionais da saúde qualificados. Para entender melhor o contexto deste tema, foram explorados assuntos relacionados à igualdade de gênero, direitos da juventude, sexualidade e saúde, partindo da perspectiva dos direitos humanos e das políticas públicas brasileiras. Essa trajetória contribuiu para a compreensão de que há uma pluralidade de lutas que se reflete nos movimentos emergentes da atualidade. O projeto emprega uma metodologia adaptada que integra o Design Centrado no Ser Humano e Design de Interfaces. A imersão no contexto do público alvo foi realizada com profissionais da saúde e da educação pública e jovens do Centro da Juventude de Viamão, RS. A partir dessas interações foram identificadas as necessidades do público-alvo que resultaram no projeto de um site responsivo. Este site disponibiliza as informações de maneira simplificada e interativa e estabelece uma rede de pessoas qualificadas sobre esses assuntos, podendo ser usado como ferramenta de apoio em workshops, por profissionais das áreas da saúde ou educação, ou conforme a demanda dos adolescentes.

**Palavras-chave:** Design Social. Design de Experiência. Equidade de Gênero. Direitos Humanos. Saúde da Mulher. Adolescência.

## **Abstract**

This Final Year Project aims to create a digital interface to encourage the search for information about health, sexual and reproductive rights to teenagers, focusing on women's rights. This approach seeks to cover gender equity, diversity, and self-esteem. Furthermore, the project objective is to reduce the barriers between the young population and the public health services actions to prevent physical health and emotional problems. The project suggests a communication channel among teenagers and qualified health professionals. To better understand the theme context, it explored subjects like gender equality, youth rights, sexuality, and health from the human rights perspective and Brazilian public policies. This analysis concluded that there is a plurality of struggles reflected in today's emerging movements. The project applied an adapted methodology composed of Human-Centered Design and Interface Design. The context immersion of the target public was carried out with health and public education professionals, and teenagers from the youth center of Viamão, state of Rio Grande do Sul, Brazil. Based on these interactions, the audience target's needs were identified, which resulted in the design of a responsive website. This website provides information in a simplified, interactive way and establishes a network of qualified people. Health and education professionals can use it as a support tool in workshops or according to the teenager's demand.

**Keywords:** Social Design, Experience Design. Gender equality. Human Rights. Women's health. Youth Rights.

## Lista de Figuras

Figura 1: Esquema dos assuntos abordados no trabalho. ....	3
Figura 2: Stakeholders. ....	6
Figura 3: Área de atuação do projeto. ....	8
Figura 4: Hierarquia das necessidades do consumidor.....	31
Figura 5: Fluxo metodológico adaptado para o desenvolvimento da interface deste trabalho.....	37
Figura 6: Síntese da Metodologia HCD. ....	38
Figura 7: As Lentes do Desejo.. ....	38
Figura 8: Planos da Experiência do usuário. ....	40
Figura 9: Etapas do projeto. Fonte:. ....	42
Figura 10: Alternativas de produtos apresentadas às especialistas. ....	46
Figura 11: Estilos gráficos presentes no questionário.. ....	50
Figura 12: Imagem de métodos contraceptivos utilizada no questionário aplicado aos jovens. ....	51
Figura 13: Diagrama de Afinidades.. ....	52
Figura 14: Detalhe Diagrama de Afinidades. ....	53
Figura 15: Exemplos de linguagens gráficas que não deveriam ser utilizadas no trabalho.....	63
Figura 16: Protótipo de teste de jogo com acesso a câmera.....	64
Figura 17: Protótipo de teste de jogo com com sorteio de perguntas.....	64
Figura 18: Protótipo de teste de jogo com dinâmica de batalha. ....	65
Figura 19: Protótipo de teste de aplicativo informativo com progresso. ....	65
Figura 20: Relação dos assuntos abordados. ....	66
Figura 21: Mapa da jornada do usuário (Camila). ....	66
Figura 22: Mapa da jornada do usuário (Diogo). ....	66

Figura 23: Mapa da jornada do usuário (Marina).....	66
Figura 24: Arquitetura de informação da interface.....	66
Figura 25: Informações da seção Home.....	76
Figura 26: Informações da seção Assuntos.....	76
Figura 27: Informações da seção Perguntas.....	77
Figura 28: Informações da seção Quiz.....	77
Figura 29: Informações da seção Meu espaço.....	77
Figura 30: Grid utilizado para a criação da interface.....	79
Figura 31: Esboços em papel das telas do site.....	80
Figura 32: Wireframe para telas pequenas do menu, da página Meu Espaço, da página assuntos e da interna de Assunto.....	82
Figura 33: Wireframe para telas pequenas das páginas internas do Quiz e da página Pergunta.....	82
Figura 34: Wireframe da página Home para telas grandes.....	83
Figura 35: Wireframe da página Perguntas e da página Assuntos para telas grandes.....	83
Figura 36: Referências de marcas.....	87
Figura 37: Geração de alternativas da assinatura.....	87
Figura 38: Assinatura Principal, Assinatura Secundária e Assinaturas monocromáticas.....	88
Figura 39: Amostra da fonte Nunito e Nunito Sans.....	89
Figura 40: estudo de cores.....	90
Figura 41: Opções de paleta de cores.....	90
Figura 42: Teste de cores.....	91
Figura 43: Cores principais e auxiliares da interface.....	91
Figura 44: Cores de texto e componentes.....	92
Figura 45: Gradientes e Backgrouds utilizados na interface.....	92
Figura 46: Formas orgânicas.....	93

Figura 47: Grafismos utilizados no projeto. ....	93
Figura 48: Ícones da biblioteca Material Design. ....	94
Figura 49: Referências de Ilustrações. ....	94
Figura 50: Esboços das Ilustrações do projeto. ....	95
Figura 51: Cores das ilustrações e testes de cores de pele. ....	95
Figura 52: Ilustrações utilizadas na interface. ....	96
Figura 53: Ilustrações da seção Assuntos sobre preservativos. ....	96
Figura 54: Teste de usabilidade. ....	98
Figura 55: Padrão de botões da interface. ....	99
Figura 56: Campos de texto, pesquisa, campo checkbox da interface. ....	99
Figura 57: Mensagens de erro. ....	100
Figura 58: Mensagens de confirmação. ....	100
Figura 59: Componentes de progresso e navegação. ....	100
Figura 60: Cabeçalho da página <i>Home</i> . Fonte: a autora. ....	101
Figura 61: Sobre o Brio e <i>links</i> de acesso rápido ( <i>Home</i> ). ....	102
Figura 62: Página de cadastro e <i>login</i> no site. ....	102
Figura 63: Página esqueci a minha senha. ....	103
Figura 64: Pesquisa da página de Assuntos Disponíveis. ....	103
Figura 65: Categorias e cards da página Assuntos. ....	104
Figura 66: Página interna de Assunto. ....	105
Figura 67: Tela de encerramento de Assunto. ....	105
Figura 68: Cabeçalho de Perguntas. ....	106
Figura 69: Detalhe de formulário para fazer pergunta e confirmação. ....	106
Figura 70: Perguntas na página Perguntas. ....	107
Figura 71: Detalhe de Cards. ....	107
Figura 72: Página Meu Espaço. ....	108
Figura 73: Detalhe de Perguntas Esperando Resposta. ....	108

Figura 74: Detalhe de Perguntas recentemente Respondidas. ....	109
Figura 75: Detalhe de Perguntas Anteriores.....	110
Figura 76: Favoritos e <i>links</i> na página Meu Espaço.....	110
Figura 77: Cabeçalho da página <i>Quiz</i> .. ....	111
Figura 78: Detalhe do formulário de criação do <i>Quiz</i> .. ....	111
Figura 79: Páginas de carregamento do <i>Quiz</i> .. ....	112
Figura 80: Página interna do <i>Quiz</i> .....	112
Figura 81: Cards de <i>Quiz</i> criados.. ....	113
Figura 82: <i>Quiz</i> padrão.....	113
Figura 83: Pesquisa de Exames e locais de Atendimento.....	114
Figura 84: Campo de pesquisa de perguntas.....	114
Figura 85: Rodapé da interface. ....	115

## **Lista de Quadros**

Quadro 1: Categorias do Diagrama de Afinidades. ....	53
Quadro 2: Origem das Necessidades dos Usuários.....	54
Quadro 3: Síntese das personas criadas.....	55
Quadro 4: Síntese dos mapas de empatia criados.....	55
Quadro 5: Cenários em que o projeto poderia ser utilizado.....	56
Quadro 6: Transformação das necessidades do usuário em requisitos do proj. ...	57
Quadro 7: Processo de priorização de requisitos.. ..	59
Quadro 8: Ordem de prioridade dos requisitos do projeto. ....	59
Quadro 9: Lista de especificação do projeto.....	60
Quadro 10: Síntese da Análise de Similares. ....	63
Quadro 11: Relação dos assuntos abordados.....	69

# Sumário

1. Introdução.....	1
1.1. Contextualização .....	3
1.2. Justificativa .....	4
1.3. Público Alvo .....	6
1.4. Formulação do problema .....	7
1.5. Especificação dos Objetivos .....	9
1.5.1. Objetivo Geral.....	9
1.5.2. Objetivos Específicos .....	9
2. Fundamentação Teórica.....	10
2.1. Direitos Humanos e Igualdade.....	10
2.1.1. Direitos Humanos e Sociedade .....	10
2.1.2. Feminismo e acesso a direitos .....	14
2.1.3. Sexualidade, Saúde e Educação.....	17
2.1.4. As transformações da adolescência na construção adulto.....	20
2.1.5. Iniciativas do Estado e Políticas Públicas.....	22
2.2. Design feito por e para pessoas .....	25
2.2.1. A influência do design na sociedade: Design Social .....	25
2.2.2. Design Emocional.....	29
2.2.3. Usabilidade e Experiência do usuário .....	32
2.2.4. Cognição e formação da memória.....	34
3. Metodologia .....	37
3.1. Human Centered Design (HCD) .....	37
3.2. Planos da Experiência do Usuário .....	39
3.3. Design Participativo .....	41
3.4. Metodologia adaptada.....	41

4. Desenvolvimento do Projeto.....	43
4.1. Pré-Projeto.....	43
4.1.1. Imersão em Contexto .....	44
4.1.2. Definição do Produto .....	46
4.2. Estratégia.....	47
4.2.1. Entrevistas com Especialistas .....	47
4.2.2. Questionário com Adolescentes.....	49
4.2.3. Diagrama de Afinidades .....	52
4.2.4. Personas .....	54
4.2.5. Mapa de Empatia .....	55
4.2.6. Cenários de uso .....	55
4.3. Escopo .....	56
4.3.1. Definição dos Requisitos do Projeto.....	57
4.3.2. Definição do Conceito .....	60
4.3.3. Análise de Similares.....	61
4.3.4. Geração de Alternativas de Interface .....	63
4.3.5. Avaliação das Alternativas de Interface.....	66
4.3.6. Definição das Funcionalidades.....	67
4.3.7. Definição do Conteúdo .....	68
4.4. Estrutura .....	69
4.4.1. Mapa da jornada do usuário .....	70
4.4.2. Arquitetura da informação .....	73
4.5. Esqueleto.....	78
4.5.1. Grid ou malha construtiva.....	79
4.5.2. Esboços em papel .....	80
4.5.3. Wireframes .....	80
4.6. Superfície.....	84

4.6.1. Estratégia de participação dos usuários .....	84
4.6.2. Identidade Visual .....	85
4.6.3. Tipografia .....	88
4.6.4. Padrão Cromático.....	89
4.6.5. Padrões e Grafismos.....	92
4.6.6. Iconografia.....	93
4.6.7. Ilustrações .....	94
4.6.8. Teste de Usabilidade.....	97
4.6.9. Componentes da Interface .....	98
4.6.10. Telas da interface .....	101
Considerações Finais .....	116
Referências .....	119
Apêndice A .....	126
Apêndice B .....	127
Apêndice C.....	142
Apêndice D.....	143
Apêndice E .....	145
Apêndice F .....	148
Apêndice G.....	153
Apêndice H.....	156
Apêndice I.....	160

# 1. Introdução

Este trabalho se fundamenta no direito à saúde, à equidade de gênero, ao respeito à diversidade e às diferenças sociais como premissa para o desenvolvimento de uma sociedade justa e igualitária. Nesta perspectiva, este trabalho buscou desenvolver uma ferramenta de difusão de informações confiáveis e acessíveis ao público em geral sobre questões básicas de saúde e direitos que ainda são deficitárias para a maioria da população. O projeto prioriza tratar de assuntos de interesse do público feminino e questões LGBTQI+ (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transgêneros, Queers, Intersexuais e outro (DOS SANTOS, 2020)) tendo em vista que existem poucos produtos sobre esta temática criados especificamente para esse grupo. O projeto não exclui outros públicos como pais, meninos adolescentes, profissionais de outras áreas relacionadas.

A adolescência delimita o público-alvo porque é um período importante do desenvolvimento humano no qual se definem vários aspectos da personalidade do indivíduo. A autocompreensão das mudanças que ocorrem nesta faixa etária pode contribuir para a prevenção de problemas de saúde físicos, mentais e emocionais na vida adulta.

Por meio de pesquisas documentais se percebeu a necessidade de tratar questões relacionadas principalmente a saúde sexual e reprodutiva por ser um assunto considerado “tabu” por grande parte da população, mas que está presente na vida de todos. A falta de diálogo sobre o assunto gera equívocos que podem acarretar em consequências de caráter físico como doenças, e de caráter psicológico, como a depressão. Dados epidemiológicos mostram que apesar das campanhas do governo, os números de infecções sexualmente transmissíveis não está diminuindo, muitas dessas doenças podem ser curadas, mas sem o devido tratamento podem “levar a efeitos graves e crônicos à saúde, dentre os quais doenças neurológicas e cardiovasculares, infertilidade, gravidez ectópica, natimortos e aumento do risco de infecção por HIV (*Human Immunodeficiency virus*)”, vírus que gera a AIDS (*Acquired Immunodeficiency Syndrome*) (ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DA SAÚDE, 2020). “De acordo com o Boletim Epidemiológico de Sífilis de 2019, foram notificados 158.051 casos de sífilis adquirida em todo o país em 2018” isso representou o aumento de 28,3% em

relação ao ano de 2017. Em gestantes, o aumento foi de 25,7% no mesmo período, já em bebês, o aumento da sífilis congênita foi de 5,2%.

O diálogo com jovens objetivando a prevenção se mostra ainda mais urgente. Em relação ao contágio de HIV, dados do Ministério da Saúde (2020), mostram que o maior percentual de infecção está entre jovens na faixa etária de “20 a 34 anos (52,7%)”. Já em relação a gravidez na adolescência, o índice vem diminuindo, mas ainda não é o ideal, “em 2018, 21.154 bebês nasceram de mães com menos de 15 anos de idade”. A gravidez na “adolescência, pode trazer futuras consequências emocionais, sociais e econômicas para a saúde da mãe, do pai e do recém-nascido”. Na maioria dos casos a gravidez resulta no abandono escolar, “cerca de 20% das mães adolescentes que engravidaram deixaram de estudar, segundo pesquisa do EducaCenso 2019 que contemplou cerca de metade das escolas públicas e privadas do país”. Além disso, o maior índice de mortalidade infantil acontece com filhos de mães até 19 anos, “15,3 óbitos para cada mil nascidos vivos”. A gravidez na adolescência também representa risco de vida para a mãe, sendo esta uma das faixas etárias com mais mortalidade materna (Ministério da Saúde, 2020).

Desta forma, este trabalho busca empoderar pessoas jovens por meio de informações sobre saúde física, mental e emocional, com enfoque em assuntos relacionados a direitos femininos, equidade de gênero e diversidade. Essas pessoas serão tratadas neste trabalho com o termo “meninas adolescentes” por corresponderem ao principal público do trabalho, mas se entende que esses assuntos podem ser interessantes, também, para outros públicos que sofrem preconceitos relacionados a algum aspecto de sua sexualidade. A delimitação do público-alvo está relacionada a abrangência dos assuntos abordados neste trabalho que se referem principalmente a fisiologia feminina. Acredita-se que o acesso à informação pode trazer o engajamento dessas pessoas em multiplicar ações semelhantes e o interesse por assuntos pertinentes a manutenção da sua saúde e a garantia de seus direitos.

## 1.1. Contextualização

Este trabalho de Conclusão de Curso está relacionado com outro projeto da autora com tema Direitos Humanos, o projeto “Direito de ser Humano”. Este projeto foi realizado em 2018 e teve como objetivo levar informação e incentivar a reflexão sobre a Declaração dos Direitos Humanos para o público em geral. O trabalho consistia em difundir os artigos da Declaração dos Direitos Humanos através de cartazes e histórias de ativistas relacionados ao tema. O trabalho foi exposto na primeira edição do Concurso de Design Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin, na cidade de São Paulo, como finalista (PRÊMIO DESIGN, 2018).

O presente trabalho aborda assuntos relacionados ao acesso à saúde, equidade de gênero, respeito à diversidade e adolescência por meio da perspectiva dos direitos humanos, dando continuidade a alguns assuntos abordados no projeto anterior. Reduzir os assuntos abordados tornou o produto resultante deste trabalho mais assertivo e eficaz para o público-alvo. Partindo da visão de Frascara(2000) de que o design cria uma influência subliminar no meio que está inserido e que o conhecimento do público-alvo é capaz de gerar mudanças de comportamento, este trabalho pretende criar mecanismos para potencializar a transmissão da mensagem dos profissionais da saúde e dos facilitadores dos Centros da Juventude para o público-alvo.

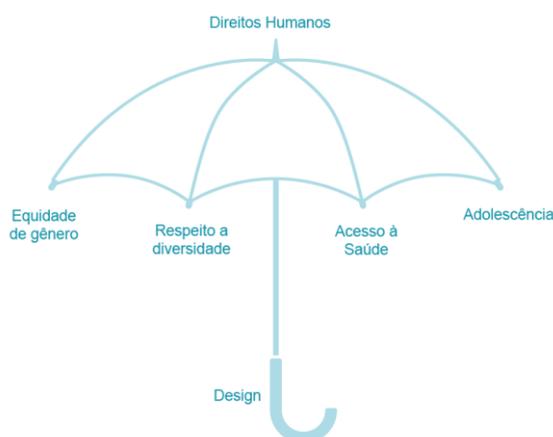


Figura 1: Esquema dos assuntos abordados no trabalho.

Fonte: a autora.

Na figura 1 fica clara a relação dos assuntos presentes neste trabalho: os direitos humanos representam o todo que se desdobra em quatro assuntos centrais e o design estrutura a solução proposta.

## 1.2. Justificativa

A história da saúde feminina foi influenciada pelo modo como a mulher era considerada na sociedade. No início do séc. XX, na maioria dos países ocidentais, a mulher era representada por um homem perante a sociedade, fosse seu pai, irmão ou marido. A importância social das mulheres estava ligada principalmente à capacidade de reprodução, ficando o convívio social feminino relacionado aos filhos. Isso se refletia na maneira com que a saúde feminina era abordada, praticamente relacionada à possibilidade de engravidar, aspectos como auto-estima, escolhas reprodutivas, conhecimento do corpo, prazer e doenças eram secundários (MENUCCI, 2017).

Essa realidade mudou em virtude dos movimentos pelos direitos femininos como as Sufragistas, que deu origem à luta pelo direito ao voto feminino, e os coletivos<sup>1</sup> feministas que, atualmente, são a principal fonte de propagação de conhecimento sobre esses assuntos. Para alcançar a equidade<sup>2</sup> de gênero é preciso promover o empoderamento<sup>3</sup> feminino. Permitir que mulheres acessem os seus direitos de saúde e decisões sobre seu corpo auxilia na equiparação dos direitos de homens e mulheres. Esse trabalho trata dessas questões a partir do empoderamento de adolescentes por meio de questões de saúde física e psíquica. A adolescência é uma fase de transformações no qual tomamos consciência do lugar do indivíduo na sociedade e aprendemos a fazer nossas próprias escolhas. A adolescência é, portanto, a base para o desenvolvimento do adulto. Dessa maneira, este trabalho aborda assuntos como consciência de pertencimento, empoderamento e igualdade<sup>4</sup> de gênero como agentes para a saúde psicológica

---

<sup>1</sup> Coletivos são grupos horizontais de pessoas mobilizadas por uma causa, esses grupos promovem debates igualitários sobre questões sociais em busca da defesa de seus direitos (NAÇÕES UNIDAS BRASIL, 2017).

<sup>2</sup> Equidade significa respeitar as diferenças dos indivíduos para que se possa proporcionar as mesmas oportunidades (IGNACIO, 2020).

<sup>3</sup> Por empoderamento se entende a conscientização dos direitos civis e sociais como forma de promoção de autonomia.

<sup>4</sup> Em referência aos documentos utilizados pelas Nações Unidas para a promoção dos direitos das

dessas meninas.

A Equidade de Gênero está prevista nos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da agenda de 2030, elaborada em 2015. A relevância do assunto já havia sido abordada em outros tratados como o de Pequim, assinado em 1995 por 189 países, segundo a Organização das Nações Unidas (NAÇÕES UNIDAS BRASIL), a igualdade de gênero ainda não foi atingida em nenhum desses países (2019). A igualdade de gênero está prevista na Declaração dos Direitos Humanos desde 1948 e na Constituição Brasileira de 1988. Apesar das campanhas e das políticas públicas do Estado, muitas mulheres não têm conhecimento de seus direitos, possibilitar esse contato oferece ferramentas para a reflexão sobre estratégias que contribuam para alcançar a equidade de gênero<sup>5</sup>.

A adolescência é a fase precursora da vida adulta, nessa fase o ser humano passa por transformações de caráter físico e emocional responsáveis pelo seu amadurecimento. Essa fase se caracteriza pela flexibilidade de opiniões, o que resulta na melhor absorção de novas ideias, se tornando o melhor período para se trabalhar assuntos relevantes com mais profundidade e exercitar o pensamento crítico (SENNA; DESSEN, 2012)

O direito à saúde também está previsto na Constituição brasileira (1988) e no Estatuto da Criança e do Adolescente de (1990). A saúde está relacionada a muitos outros fatores que afetam a qualidade de vida do indivíduo, por isso foi identificado como origem de outros problemas sociais relevantes. (SENNA; DESSEN, 2012)

Sendo assim os direitos humanos serão abordados aqui pela perspectiva da igualdade de gênero, dos direitos dos jovens, do direito à saúde e do respeito à diversidade, observando o potencial e a insuficiência de ações relacionadas a estes temas e amparando-se nos documentos que fundamentam as ações do Estado brasileiro como as Políticas Públicas de Saúde.

---

mulheres, o termo “igualdade” será utilizado como sinônimo de “equidade”.

<sup>5</sup> Equidade e igualdade de gênero se referem a equiparação de direitos de homens e mulheres.

### 1.3. Público Alvo

O público-alvo principal do projeto são meninas adolescentes de 14 a 19 anos, que utilizam o sistema de saúde pública de Porto Alegre ou que sejam atendidos pelos Centros da Juventude e Escolas Públicas. Estas adolescentes compõem o público primário envolvido no projeto juntamente com os agentes de saúde e educadores, pois estarão em contato direto com a interface digital. As adolescentes serão as receptoras da mensagem e pelos agentes de saúde e educadores agirão como propagadores dessas informações. Como público secundário estão as famílias e outros adolescentes que também podem sofrer mudanças de atitudes em contato com essas informações. Todos são considerados possíveis fontes de propagação dessas informações.

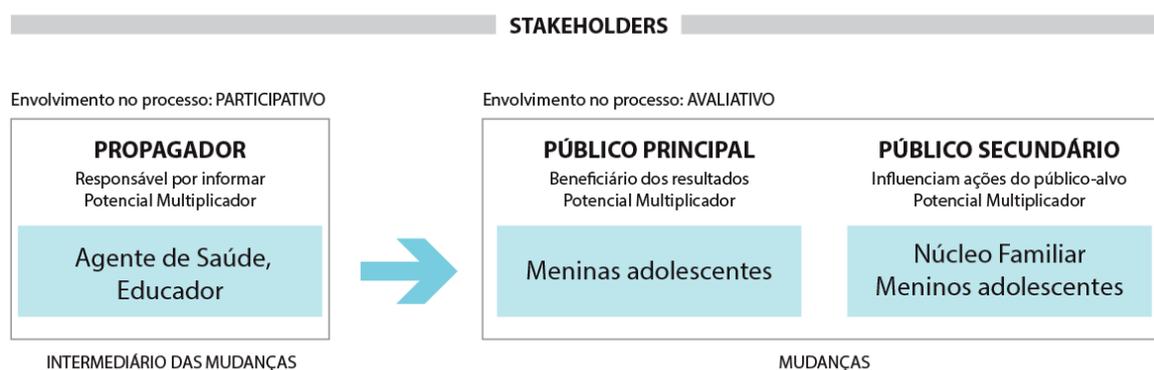


Figura 2: Stakeholders.

Fonte: a autora.

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) define como adolescente o jovem de 12 a 18 anos, já a Organização Mundial da Saúde (OMS) define como adolescência o período dos 10 aos 19 anos, neste trabalho a faixa etária será reduzida para que se possa analisar melhor quais estratégias são mais eficazes para a comunicação visual. Na adolescência ocorrem várias transformações físicas e mentais, é quando o ser humano está definindo a personalidade e começando a conquistar a independência. Se trata de uma época de muitas incertezas e insegurança. Passar por essa fase de forma saudável pode gerar adultos com potencial de propagar ideias positivas para a vida em comunidade. Para esclarecer quais características seriam determinantes para a seleção do público alvo foi

utilizado o conceito de interseccionalidade<sup>6</sup>. Os fatores identificados como relevantes para a seleção do público alvo são: pelo enfoque na equidade de gênero, idade por se tratar de adolescentes, nível educacional fundamental e médio por se entender que no ensino superior a menina terá mais acesso à informações, status sócio-econômico pela falta de investimento nessa parte da população e localização geográfica pela limitação do deslocamento.

#### **1.4. Formulação do problema**

Existem muitos assuntos que contribuem para as desigualdades sociais como o acesso à saúde, à educação e ao mercado de trabalho. Para realizar uma proposta assertiva e eficaz optou-se por restringir a abrangência deste trabalho à área da saúde. Assim, este trabalho engloba a temática referente aos “Direitos Sexuais e Reprodutivos” por se tratarem de assuntos que afetam outras questões como auto estima, permanência na escola, e vida profissional. A escolha foi embasada nas interações feitas durante a primeira etapa de imersão que está detalhada na metodologia (entrevista com a especialista, palestra e curso de promoção de saúde) na qual se buscou explorar problemas sociais com potencial de transformação pelo Design, como propõe Frascara (2000).

---

<sup>6</sup> Interseccionalidade pode ser entendida como o contexto individual de cada pessoa analisando-se os fatores que influenciam a categorização dessas mulheres: idade, gênero, classe social etc.



Figura 3: Área de atuação do projeto.

Fonte: a autora.

A saúde sexual e reprodutiva da mulher ainda é tratada como um assunto delicado para muitas famílias, sendo pouco abordada nos primeiros anos da puberdade e até mesmo na vida adulta. Os aspectos relacionados a essa problemática podem prejudicar a vida escolar da menina se refletindo posteriormente na sua vida profissional e limitando suas oportunidades e sua autonomia. A partir disso, se propõe a facilitação do acesso a essas informações pelo Design Visual através de uma interface digital disponível na internet. Essa ainda se torna a solução mais democrática para o tema, tendo em vista que esses jovens têm acesso a computadores em projetos sociais ou na casa de amigos. Outras propostas como uma cartilha impressa, teria a reprodução reduzida por conta do alto custo de produção, além de sofrer desgaste com a ação do tempo e do uso.

### Problema de Projeto

Como o **design visual** pode ajudar meninas adolescentes a ter **acesso a informações** sobre **saúde** e escolhas **sexuais e reprodutivas**?

## **1.5. Especificação dos Objetivos**

Os objetivos explicam qual o motivo do projeto e quais passos deverão ser completados para o desenvolvimento do dispositivo.

### **1.5.1. Objetivo Geral**

O projeto tem por objetivo criar uma interface que disponibilize de maneira fácil e democrática, informações confiáveis sobre saúde, sexualidade e escolhas reprodutivas para meninas adolescentes.

### **1.5.2. Objetivos Específicos**

1. Entender o trabalho dos profissionais da saúde e da educação.
2. Conhecer o público alvo, seu comportamento, considerando as preferências e habilidades intelectuais dessas pessoas (FRASCARA, 2000).
3. Pesquisar sobre os fundamentos teóricos necessários para a eficácia da interface e o histórico dos direitos do público escolhido.
4. Analisar quais são as limitações e quais os resultados viáveis que podem ser obtidos.
5. Prospectar como o Design pode auxiliar essas adolescentes a procurarem mais informações e multiplicar essas ideias.
6. Analisar projetos semelhantes em busca de referências e adequação a realidade abordada.
7. Delinear o conceito do projeto para direcionar os resultados obtidos.
8. Aprofundar técnicas necessárias para criar o dispositivo.
9. Criar o protótipo e aplicá-lo às usuárias para avaliar como o projeto pode ser mais efetivo.

## **2. Fundamentação Teórica**

Este capítulo é composto por assuntos que fornecem embasamento teórico para o desenvolvimento do projeto de design. Os assuntos foram divididos em dois eixos. O primeiro está relacionado à história dos direitos humanos e como se relacionam com as questões de equidade, saúde e educação. O segundo eixo trata de questões relacionadas ao Design que foram utilizadas para o desenvolvimento da interface.

### **2.1. Direitos Humanos e Igualdade**

Esta seção introduz assuntos relevantes ao entendimento do tema deste trabalho. Na primeira parte, é feita uma síntese da história dos Direitos Humanos com o objetivo de contextualizar os tópicos relativos ao trabalho. Para falar de direitos femininos, direitos sexuais e reprodutivos e introduzir o conceito de interseccionalidade, se faz um resgate da história do movimento feminista e de suas conquistas. Esses assuntos são detalhados na seção seguinte, em que se trata de sexualidade, saúde e educação. Para entender como estes assuntos se relacionam com o público-alvo deste trabalho, são apresentadas questões próprias da adolescência que influenciam na formação do adulto. Para dar embasamento nestas questões, na última parte desta seção são apresentados alguns documentos que garantem esses direitos.

#### **2.1.1. Direitos Humanos e Sociedade**

Segundo a Organização das Nações Unidas (ONU), Direitos Humanos são os direitos básicos necessários para que qualquer pessoa tenha uma vida digna. Eles estão atrelados a todo ser humano no momento de seu nascimento e não podem ser prejudicados até o fim da vida, exceto por decisão judicial, quando são limitados para preservar o direito de outros.

A Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH) foi promulgada em 10 de Dezembro de 1948, na Assembleia Geral das Nações Unidas, em Paris. Escrita por juristas de diversas regiões do planeta, a DUDH, contempla questões

sobre direito à liberdade, à expressão, ao trabalho, à saúde e à educação. Ela é uma norma a ser seguida pelos povos e nações estabelecendo uma série de obrigações que devem ser respeitadas pelos governos internacionalmente. Os Estados-membros da ONU, incluindo o Brasil, ratificaram ao menos um dos nove principais tratados internacionais de direitos humanos, e 80% ratificaram quatro ou mais, confirmando a universalidade da DUDH e dos direitos humanos internacionais (NAÇÕES UNIDAS BRASIL, 2018).

O Brasil tem em sua história o compromisso pelo cumprimento dos Direitos Humanos. Em 22 de novembro de 1969 o Brasil participou da Convenção Americana de Direitos Humanos. O tratado, também chamado de Pacto de São José de Costa Rica tinha como objetivo “consolidar um regime de liberdade pessoal e de justiça social, fundado no respeito aos direitos humanos essenciais” (SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL, 2009). No pacto, ratificado em 1992, o Brasil se compromete a agir com respeito aos direitos humanos em sua conduta governamental baseada na liberdade individual do ser humano e na integridade econômica e social (SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL, 2009). Esses princípios estão presentes na Constituição brasileira que consolida o processo de democratização do governo após o regime autoritário militar. O texto da Constituição foi construído sobre os artigos da DUDH com atenção especial ao que tange os direitos fundamentais, destacando a cidadania e a dignidade da pessoa humana. O processo foi considerado revolucionário pelo viés democrático e pela institucionalização dos Direitos Humanos que está presente no preâmbulo e nos artigos. (PIOVESAN, s/d)

"A Constituição confere uma unidade de sentido, de valor e de concordância prática ao sistema dos direitos fundamentais. E ela repousa na dignidade da pessoa humana, ou seja, na concepção que faz a pessoa fundamento e fim da sociedade e do Estado (Jorge Miranda apud PIOVESAN, s/d)."

Portanto o Brasil “assume que os Direitos Humanos são um tema global, de legítimo interesse da comunidade internacional (PIOVESAN, s/d). No artigo 1º é citado como fundamento do Estado Democrático “a dignidade da pessoa humana”, assim como no artigo 3º que trata dos Objetivos Fundamentais o texto busca uma “sociedade livre, justa e solidária” que “promoverá o bem de todos, sem preconceito de raça, sexo, cor, idade e quaisquer outras formas de discriminação” (BRASIL, 1988). No artigo 5º, sobre os direitos fundamentais, é tratada a garantia “à

inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade”, trazendo no primeiro inciso a declaração de que “homens e mulheres são iguais em direitos e obrigações”.

Apesar de grande parte dos governos não suprirem totalmente os direitos a que se comprometeram nos tratados, a DUDH balizou movimentos como oposição ao apartheid, defesa dos direitos das mulheres e melhores condições de vida. Como Nelson Mandela falou em seu discurso de 1998 na Assembleia Geral, quando a DUDH completava 50 anos, os fracassos na defesa dos direitos humanos:

“...não são um resultado pré-ordenado das forças da natureza ou um produto da maldição das divindades. São conseqüências das decisões que homens e mulheres tomam ou se recusam a tomar (NAÇÕES UNIDAS BRASIL, 2018).”

Os Direitos Humanos contam com uma série de características intrínsecas. Eles são universais, sendo assim, toda pessoa que nasce está amparada por eles; são fundados sobre o respeito pela dignidade e o valor de cada pessoa; são inalienáveis e ninguém pode ser privado deles, mas podem ser limitados em situações específicas; são indivisíveis, intransferíveis, inter-relacionados e interdependentes, já que não se pode respeitar apenas alguns deles; e todos têm igual importância, não havendo uma hierarquia. A DUDH apresenta a dignidade como premissa para alcançar o desenvolvimento humano (NAÇÕES UNIDAS BRASIL, 2018).

“O reconhecimento da dignidade inerente a todos os membros da família humana e de seus direitos iguais e inalienáveis é o fundamento da liberdade, da justiça e da paz no mundo (Preâmbulo da DUDH, 1948).”

Dignidade era uma palavra pouco usada em documentos legislativos, ela foi responsável por dar a verdadeira definição que temos do que são direitos. Definida por Mary Robinson, ex-chefe de direitos humanos da ONU, como um “senso interior de consciência própria”, que “evoca uma empatia com o outro, nos conecta uns com os outros” (NAÇÕES UNIDAS BRASIL, 2018).

O artigo 1º também trata de igualdade, portanto podemos dizer que ele trata, também de questões de gênero. A declaração foi escrita com cuidado para que não fosse mal interpretada acidental ou propositalmente. O documento se tornou “notavelmente ausente de linguagem sexista”, com exceção de poucos termos que se referem a “ele” e “dele”. Na época, nenhum outro documento teve tal visão abrangente (NAÇÕES UNIDAS BRASIL, 2018).

As redatoras da DUDH criaram um legado, preservando “a igualdade como um objetivo universal”, no entanto, 70 anos após a promulgação da declaração, ainda não conseguimos atingir esse objetivo. Em alguns países, as mulheres ainda não têm direito de decidir com quem e quando desejam se casar, não tem autonomia sobre seu corpo e suas escolhas reprodutivas e muitas vezes não podem estudar ou permanecer na escola (ONU Mulheres, 2019). Pessoas que não se encaixem nos padrões sociais impostos também encontram dificuldade para desfrutar de seus direitos, pessoas do grupo LGBTQI “são consideradas as mais vulneráveis e marginalizadas em muitas sociedades, sofrendo discriminação que afeta negativamente todos os aspectos de suas vidas” (NAÇÕES UNIDAS BRASIL, 2020).

Em 1995, na Quarta Conferência Mundial sobre Mulheres em Pequim, foi estabelecida a agenda de objetivos para atingir a igualdade de gênero e proporcionar mais oportunidades para mulheres e meninas de todo o mundo. A Plataforma de Ação de Pequim trata de “12 áreas fundamentais: pobreza, educação e formação, saúde, violência, conflitos armados, economia, poder e tomada de decisão, mecanismos institucionais, direitos humanos, meios de comunicação social, ambiente e meninas” (ONU Mulheres, 2019).

A Plataforma já foi implantada por 189 governos, mas apesar dos planos e das muitas medidas implantadas, a igualdade de gênero ainda está longe de ser alcançada e avança lentamente. Os índices de violência contra a mulher continuam altos, mulheres ainda sofrem discriminação no mercado de trabalho e em muitos países, elas não têm total domínio sobre suas decisões.

Até hoje, nenhum país alcançou plenamente a igualdade de gênero. Múltiplos obstáculos legais e culturais permanecem inalterados. Como resultado, as mulheres seguem sendo subvalorizadas, continuam a trabalhar mais, ganham menos, têm menos opções e experimentam múltiplas formas de violência em casa e em espaços públicos (ONU Mulheres, 2019).

A igualdade de gênero aparece como um dos Objetivos da Agenda de Desenvolvimento Sustentável<sup>7</sup>, de 2015, na qual decidiu-se quais seriam as metas a serem alcançadas até 2030. Foram escolhidos assuntos como erradicação da pobreza, prosperidade e o bem-estar para todos, incluindo proteger o meio

---

<sup>7</sup> A Agenda de Desenvolvimento Sustentável é um plano de ação assinado em Nova York, em 2015, que prevê 17 objetivos que devem ser alcançados até 2030 para o desenvolvimento humano.

ambiente e as mudanças climáticas. O objetivo nº5 visa: “Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas”.

A igualdade de todos os seres humanos só pode ser alcançada ao respeitarmos as diferenças individuais, buscando proporcionar as mesmas oportunidades para todos. Sendo assim, é indispensável que promovamos práticas que reforcem o respeito e a cidadania na sociedade (NAÇÕES UNIDAS BRASIL, 2018). Neste trabalho, interessa notar que o design pode atuar nas questões de saúde esclarecendo sobre esses assuntos como o item 5.6 que assegura o acesso universal à saúde sexual e reprodutiva, ou como no item 5.b, aumentar o uso de tecnologias de informação e comunicação para promover o empoderamento feminino (Glossário de termos do Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 5, 2016).

### **2.1.2. Feminismo e acesso a direitos**

Ao falar em luta por direitos Sexuais e Reprodutivos é necessário fazer um resgate de algumas conquistas do Movimento Feminista, que teve seu início no final do século XIX, com as Sufragistas Europeias Ocidentais. Este movimento teria sido uma luta política pelo voto feminino, no entanto muitas dessas mulheres já estavam se mobilizando por outras causas sociais.

A primeira onda feminista foi marcada por uma elite branca de mulheres de classe média que queriam ter participação nas decisões da sociedade. As feministas defendem que ao longo da história as mulheres estiveram em desvantagem em relação ao homem, não tendo direito à propriedade. Elas reivindicavam o direito não somente ao voto, mas ao poder de tomar decisões sobre seus bens e de estudarem.

“...as mulheres buscavam a equidade de gênero, principalmente relacionada aos direitos civis, políticos e econômicos, reivindicando a inserção das mulheres na sociedade e o acesso à educação (TEIXEIRA; LOPES; GOMES, 2019).”

Esse movimento foi influenciado pelos ideais políticos de igualdade, liberdade e fraternidade, oriundos da revolução francesa e pela presença das operárias nas fábricas com a revolução industrial. Naquela época as mulheres só podiam ocupar cargos de subordinação nas fábricas (CALÁS; SMIRCICH, 1999; NARVAZ; KOLLER, 2006 apud TEIXEIRA; LOPES; GOMES, 2019).

Segundo Angela Davis (1981), intelectual feminista negra estadunidense, o movimento de sufrágio nos Estados Unidos tem seu início no movimento anti escravista que influenciou a organização de coletivos pelo direito do sufrágio feminino. Na época, as mulheres brancas que lutavam pela liberdade dos negros não tinham representatividade nas decisões da sociedade. Apesar dos motivos pelos quais foi criado, as mulheres negras não tinham expressão dentro do movimento branco. As questões pelas quais elas viriam a lutar após a abolição eram muito diferentes das que representavam o movimento feminista no seu início. O movimento feminista negro se diferenciava do movimento feminista branco pela maneira como a mulher negra era inserida na sociedade. Enquanto a mulher branca de classe média defendia o direito de não ser considerada frágil e de ocupar trabalhos remunerados, as mulheres negras trabalhavam em mesma intensidade e até mais que os homens, herança do período da escravidão. As mulheres negras e as operárias não ficavam em casa, pelo contrário, eram responsáveis pelo cuidado dos filhos, da casa e a contribuição laboral do sustento da família (DAVIS, 1981).

A segunda onda do feminismo acontece durante a década de 1960, durante uma crescente inserção feminina no mercado de trabalho pós-guerra (CORRÊA, 2004; CAPPELLE; MELO; SOUZA, 2013 apud TEIXEIRA; LOPES; GOMES, 2019). Esse período foi marcado pela produção teórica sobre igualdade de gênero, questionando o “determinismo biológico” (LOURO, 1997 apud TEIXEIRA; LOPES; GOMES, 2019). Essa produção foi influenciada pela obra de Simone de Beauvoir, publicada em 1949, chamada “O Segundo Sexo” da qual se origina a frase “ninguém nasce mulher, torna-se mulher” (BEAUVOIR, 1980 apud TEIXEIRA; LOPES; GOMES, 2019). Nesse período também começa a ser discutida a liberdade sexual das mulheres (MIGUEL et al, 2014 apud MARQUES; XAVIER, 2018). Esse movimento conseguiu agregar, além das mulheres brancas heterossexuais, mulheres de outras etnias e homossexuais (TONG, 1994 apud TEIXEIRA; LOPES; GOMES, 2019). Essa fase do Movimento Feminista dá respaldo teórico para os estudos sobre gênero e sexualidade produzidos nos anos 1970, que serviram de suporte para a terceira onda do Movimento Feminista (GARCIA CASTRO, ABRAMOVAY E DA SILVA, 2004).

Em 1990 inicia a terceira onda do feminismo com a reflexão crítica sobre o próprio movimento. Assim, se procurou tratar das diferenças entre as mulheres, o

que fez emergir vários movimentos feministas. Pois um movimento que tentasse unificar as questões femininas não contemplaria as diferenças de raça, classe e orientação sexual dessas mulheres. Esse movimento abriu caminho para geração de teorias sobre diversidade como a crítica de Butler (2003) sobre o “sujeito universal feminino” (MARIANO, 2005 apud TEIXEIRA; LOPES; GOMES, 2019). Esta terceira onda deu início às teorias sobre interseccionalidade que analisa o contexto individual dos fatores que influenciam a relação de poder e a categorização dessas mulheres, como preconceito de gênero, raça, classe social e orientação sexual (TEIXEIRA; LOPES; GOMES, 2019).

No Brasil, o movimento feminista se desenvolveu em uma situação diferente dos outros países. Ele começou na década de 1920, tendo o sufrágio como primeira reivindicação, porém o movimento se dividiu em três correntes de pensamento. A primeira tinha uma ideologia mais conservadora que pretendia garantir direitos políticos e de cidadania às mulheres, mas sem lutar pela repressão da mulher na sociedade. A segunda tendência se caracterizava por discutir o direito a “saúde, educação, igualdade, sexualidade, divórcio e dominação feminina”. A terceira corrente, e a mais radical, era composta por mulheres comunistas e anarquistas “que combatiam as desigualdades de gênero”. O sufrágio feminino no Brasil foi conquistado em 1932 no governo de Getúlio Vargas, com o Novo Código Eleitoral Brasileiro (MENUCCI, 2017).

As brasileiras também foram influenciadas pela segunda onda feminista que aconteceu na década de 1960, porém, ao contrário dos países europeus e dos Estados Unidos, o Brasil não vivia um momento de democracia que propiciasse questionamentos sociais. Com a ditadura militar, o país passava por um momento de recessão econômica, as feministas brasileiras dessa época reivindicavam direitos mais básicos do que igualdade de gênero, elas queriam condições apropriadas de vida. O regime militar via essas manifestações com desconfiança e considerou que seria uma ideologia política proibindo qualquer manifestação das ideias. O feminismo tomou força em 1975, na Conferência Internacional da Mulher, no México, a ONU declarou que aquela seria a década das mulheres. Isso deu força ao movimento brasileiro que apoiava a Anistia<sup>8</sup> (PINTO, 2017). Com a

---

<sup>8</sup> A Lei de Anistia foi assinada em 1979 e concedia a liberação dos condenados por crimes políticos ou que sofreram restrições de direitos durante a ditadura militar (LEI Nº 6.683, 1979).

redemocratização de 1980 o movimento se popularizou e cresceu no país. Na última década do séc. XX aconteceram muitas conquistas para as brasileiras. Foram criadas as delegacias da mulher com objetivo de combater a violência doméstica e as políticas de saúde para mulheres. Em 2006 foi aprovada a Lei Maria da Penha que é considerada uma grande vitória na defesa dos direitos femininos (PINTO, 2017).

O Movimento Feminista foi fundamental na conquista dos Direitos Sexuais e Reprodutivos estando diretamente ligado a luta pelo direito de tomar decisões sobre o próprio corpo. Foi no Movimento Feminista que as mulheres começaram a reivindicar o direito ao seu próprio prazer, independente da obrigação do matrimônio, tanto na dependência dele para uma vida sexual ativa, quanto na obrigatoriedade das relações no casamento (DAVIS, 1981). Essas reivindicações tomaram mais força com a liberação da pílula anticoncepcional na década de 1960 (LAGE, 2015), que dava às mulheres mais autonomia sobre suas decisões e desvinculava as relações sexuais da reprodução (GARCIA CASTRO, ABRAMOVAY E DA SILVA, 2004). Portanto, podemos concluir que os movimentos feministas foram responsáveis por grande parte das conquistas de direitos femininos. Desde o final do séc. XIX, os grupos organizados de mulheres que reivindicam a igualdade entre homens e mulheres romperam barreiras que proporcionaram liberdade de expressão à elas. Os movimentos feministas foram responsáveis pelo direito ao voto, a propriedade, a educação, a saúde e a segurança dentro e fora do domicílio, criando um legado que ainda está em construção (PINTO, 2017).

### **2.1.3. Sexualidade, Saúde e Educação**

A sexualidade está relacionada com várias dimensões da vida humana, como física, psicológica, social, econômica, política e cultural. Portanto a sexualidade não está relacionada apenas com os aspectos sexuais como a reprodução, mas também ao comportamento, às relações interpessoais e às singularidades dos indivíduos (PROMUNDO, 2011). A sexualidade “envolve, além do nosso corpo, nossa história, nossos costumes, nossas relações afetivas e nossa cultura” (GARCIA CASTRO, ABRAMOVAY E DA SILVA, 2004). Portanto, a sexualidade pode interferir positiva ou negativamente na auto-estima e até em aspectos econômicos da vida das pessoas, sendo um constituinte fundamental do ser humano (PROMUNDO, 2011).

A sexualidade se configura como um fenômeno plural que acontece de maneira diferente e única em cada ser humano. Não trata apenas de características biológicas, mas também pelos sentimentos e desejos dos indivíduos e é influenciada pela forma como a sociedade se organiza. Sendo assim, não se pode desvincular sexualidade de “diversidade sexual” (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2016). Segundo Garcia Castro, Abramovay e da Silva (2004), “a sexualidade é uma das dimensões do ser humano que envolve, gênero, identidade sexual, orientação sexual, erotismo, envolvimento emocional, amor e reprodução”.

A sexualidade se caracteriza pela diversidade de maneiras de ser e de interagir com o mundo. Ela é formada basicamente por quatro fatores: sexo biológico, orientação sexual, identidade de gênero e expressão de gênero. O sexo biológico corresponde ao conjunto de “cromossomos, órgãos genitais, capacidades reprodutivas e fisiológicas secundárias que distinguem machos e fêmeas”. Estes fatores não são absolutos, existem pessoas que apresentam características de ambos os sexos, os Interssexos. O gênero se configura como a dimensão social da sexualidade sendo uma construção da sociedade. Ser homem ou mulher é uma expressão cultural, sendo assim, não está ligado a fatores biológicos. A identidade de gênero é a “percepção íntima que a pessoa tem de si”, sendo do gênero masculino ou feminino, esta percepção não depende do sexo biológico (SECRETARIA DA JUSTIÇA E DA DEFESA, 2018).

A identidade de gênero expressa a maneira que a pessoa se reconhece e como ela deseja ser percebida na sociedade. Uma pessoa pode ser Cisgênero, quando seu sexo biológico corresponde ao seu gênero, Transgênero quando a pessoa se identifica com um gênero diferente do seu sexo biológico e Agênero quando a pessoa não se identifica com nenhum gênero. A orientação sexual não está ligada à identidade de gênero, sendo uma dimensão independente da sexualidade. Ela corresponde a “atração afetiva e/ou sexual que uma pessoa manifesta em relação à outra”, podendo ser heterossexual, quando a pessoa se sente atraída pelo sexo oposto; homossexual, quando a pessoa se sente atraída pelo mesmo sexo; ou bissexual quando existe a manifestação de atração por ambos os sexos (SECRETARIA DA JUSTIÇA E DA DEFESA, 2018).

Além dessas manifestações da sexualidade humana, existe também a “expressão de gênero” que corresponde a forma com que a pessoa se expressa

sua identidade de gênero na sociedade, “por meio do nome, da vestimenta, dos comportamentos, da voz e de características corporais”. Muitas vezes, esse conceito é atribuído apenas para pessoas transsexuais, mas ele é mais amplo. Todas as pessoas expressam sua identidade de gênero de alguma maneira, podendo ser feminina, masculina andrógina, não binária ou fluída (SECRETARIA DA JUSTIÇA E DA DEFESA, 2018).

Por estar ligada a vários aspectos da vida, a sexualidade se torna um fator importante da garantia de direitos, influenciando a saúde das pessoas. Segundo o Ministério da Saúde, saúde reprodutiva é um estado de bem-estar “físico, mental e social e não somente a ausência de doenças”. Sendo assim, a saúde reprodutiva compreende uma vida sexual satisfatória, sem riscos à saúde física e com a livre decisão de ter ou não filhos, no momento que desejar. Já a saúde sexual se refere ao direito de desfrutar e expressar sua sexualidade, sem riscos de violência, discriminação de qualquer tipo, livre de imposições ou riscos de saúde. Ter saúde sexual se refere a ter acesso a informações confiáveis e de qualidade sobre sexualidade, e desfrutar dela de forma agradável e segura, fundamentando-se na autoestima. Para que isso aconteça é importante tratar a sexualidade por uma abordagem positiva, estimulando o respeito. “A saúde sexual valoriza a vida, as relações pessoais e a expressão da identidade própria de cada pessoa” (BRASIL, 2009).

A partir desta visão, a sexualidade deve ser abordada em uma perspectiva educacional e preventiva. Neste sentido, o setor da saúde é considerado privilegiado para a promoção e garantia destes direitos, sendo um setor estratégico para a implantação de ações que visem aperfeiçoar políticas de atenção à população. (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2016). A educação também se mostra um ambiente propício a implantação de atividades com o objetivo de mudança social pela aproximação do público jovem (GARCIA CASTRO, ABRAMOVAY E DA SILVA, 2004).

Referindo-se à área de educação, sugere-se o uso da “educação em sexualidade” ao invés da “educação sexual”. Este campo de ensino trata de questões sobre o desenvolvimento da identidade do ser humano, abordando questões comportamentais e psicológicas. A educação sexual, utilizada anteriormente, trata apenas do aspecto biológico da fisiologia humana.

(PROMUNDO, 2011). Desta maneira o aprendizado dos Direitos Sexuais e Reprodutivos deveria “abordar a prevenção e o autocuidado antes do início da vida sexual, associando essas práticas a “vida e ao prazer” e não à morte ou à dor”, além de promover a educação entre pares, incluindo jovens do sexo masculino na responsabilidade destas questões. (SAM MARINO apud PROMUNDO, 2011).

O acesso a informações sobre sexualidade é considerado uma responsabilidade dos setores da saúde e educação sendo um direito de todo cidadão, em razão disto, esses setores devem desenvolver e apoiar ações com este objetivo (PROMUNDO, 2011). A sexualidade se mostra um campo amplo no desenvolvimento do indivíduo, influenciando vários aspectos da vida do ser humano e da cultura. Sendo assim, a abordagem correta destas questões se mostra uma demanda importante para o desenvolvimento social e merece atenção especial.

#### **2.1.4. As transformações da adolescência na construção adulto**

A adolescência pode ser compreendida como um período de transição entre a infância e a idade adulta. Ela se caracteriza pelo desenvolvimento “físico, mental, emocional, sexual e social” do ser humano. A adolescência costuma ser delimitada por períodos cronológicos, a Organização Mundial da Saúde (OMS) define adolescência como período entre os 10 e os 19 anos, já o Estatuto da criança e do adolescente considera o período correspondente entre os 12 e os 18 anos, porém se sabe que a adolescência não tem idade determinada e seu início e fim variam de indivíduo para indivíduo. A adolescência inicia com as mudanças morfológicas e fisiológicas (forma, tamanho e função) da *puberdade* e termina quando o indivíduo consolida seu crescimento e personalidade (TANNER JM, 1962 apud EISENSTEIN, 2005). Essa fase apresenta um grande potencial ao desenvolvimento positivo do adulto, boas experiências nessa fase podem contribuir para o melhor preparo para enfrentar desafios. (Larson, Wilson, Mortimer, 2002; ROTH, BROOKS-GUHN, 2003; SMETANA, CAMPIONE-BARR, METZER, 2006 apud SENNA, DESSEN, 2012).

A ideia de adolescência como fase preparatória para a vida adulta é recente, apenas no início do séc. XX que começam os estudos sobre adolescência como fase separada das demais. No final do séc. XX o pensamento predominante de adolescência caracterizava-a como uma fase de rebeldia e oposição aos pais. O

jovem era considerado um ser incompleto, um projeto do adulto que deveria ser conduzido às boas escolhas. Essa perspectiva não levava em consideração outros fatores como ambiente e oportunidades no desenvolvimento desses jovens, abrindo espaço para críticas sobre o perfil padrão utilizado nos estudos: homens jovens, brancos, de classe média, moradores de bairros centrais (SANTOS, 1996 apud BAHIA BOCK, 2007). Nos anos 2000, a percepção de adolescência se amplia dando ênfase a teoria do desenvolvimento positivo do jovem, passando-se a perceber o jovem como detentor de opinião, potencial de desenvolvimento e agente de mudança na sociedade (SENNA, DESSEN, 2012).

Segundo Zagury (1996 apud SENNA, DESSEN, 2012), a adolescência é caracterizada por transformações físicas e o amadurecimento da cognição e do pensamento crítico, o que resulta em uma maior independência intelectual. Nesta fase existe uma maior propensão a experimentações, o jovem começa a participar dos acontecimentos, o que permite que ele comece a se posicionar em relação a opiniões. Essas mudanças são influenciadas pelo meio que o adolescente está inserido. (Becker 1989 apud SENNA, DESSEN, 2012)

Para abranger múltiplos fatores que formam a personalidade do adolescente, muitos autores utilizam o conceito de “juventudes” no plural (FUNDAÇÃO FEAC; REPROLATINA, 2019). Garcia Castro et al (2004) utiliza esta terminologia para se referir aos públicos estudados durante a pesquisa de seu livro *Juventudes e Sexualidades* por entender que além dos fatores gênero e idade, o ambiente, região de moradia e classe social também são fatores de influência sobre os jovens.

“Comprova-se a propriedade de usar o termo juventudes no plural, não somente pelos diferenciais por gênero e por idade explorados na pesquisa, como também pelas variações de situações e percepções em âmbito nacional, entre as cidades focalizadas (GARCIA CASTRO, ABRAMOVAY E DA SILVA, 2004).

O conceito de juventudes no plural se torna importante no estudo de grupos de jovens por evidenciar as muitas diferenças sociais. A adolescência deve ser considerada um

“processo complexo de emancipação que envolve três dimensões interdependentes: a macrossocial, na qual se situam as desigualdades sociais como as de classe, gênero e etnia; a dimensão dos dispositivos institucionais que reúne os sistemas de ensino, as relações produtivas e o mercado de trabalho; e a dimensão biográfica, ou seja, as particularidades da trajetória pessoal de cada indivíduo.(JUVENTUDES E DIREITOS SEXUAIS E REPRODUTIVOS, 2019)

Além das transformações de caráter psicológico presentes nesta fase, o ser

humano passa pelo amadurecimento do corpo (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2016). Esta fase se caracteriza como “um momento de experimentação da sexualidade” que faz parte do processo de “estruturação da identidade” do ser humano. Nesta fase os preconceitos e crenças influenciam diretamente nas relações que estes jovens desenvolvem com outros indivíduos e com seu próprio corpo (Garcia Castro, Abramovay e da Silva, 2004). Isso significa que a cultura dos povos está ligada a vivência da sexualidade do adolescente, por isso se torna necessário o questionamento das atitudes “naturalizadas”, e portanto generalizadas, principalmente pelas mídias de entretenimento que não levam em consideração os grupos sociais e suas origens (Figueiredo, 1998 apud Garcia Castro, Abramovay e da Silva, 2004). Segundo Garcia Castro, Abramovay e da Silva (2004), esta fase é um “ciclo decisivo para demarcação de diferenças de gênero”, elas defendem que esse processo pode potencializar a criatividade e a singularidade dos indivíduos, assim como pode gerar assimetrias e desigualdade.

Tendo em vista as muitas transformações que acontecem nesta fase e a sua relevância para a estruturação da identidade do indivíduo, a adolescência se torna um período propício para mudanças sociais. Nesta fase, além do desenvolvimento da cognição e da emancipação do indivíduo, acontece a manifestação da sexualidade. Estas mudanças colaboram para a construção da trajetória individual e a maneira com que o indivíduo se integrará à sociedade.

### **2.1.5. Iniciativas do Estado e Políticas Públicas**

O Estado brasileiro defende os direitos dos adolescentes em vários documentos oficiais como no Estatuto da Criança e do Adolescente (1990), no Estatuto da juventude (2013) e na Política Nacional de Atenção Integral à Saúde de Adolescentes e de Jovens (2010). Além destes direitos, os jovens também desfrutam de direitos gerais como na Política de Atenção Integral à Saúde da Mulher (2004), na Política Nacional de Saúde Integral de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis e Transexuais (2013) e nos Direitos Sexuais e Reprodutivos.

Segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente, todos são “responsáveis

pelas crianças e adolescentes e pela garantia da realização de seus direitos, tais como, direito à vida, à saúde, à educação, ao lazer, à dignidade, ao respeito e à liberdade”. O estatuto da juventude assegura igualdade de direitos aos jovens de todas as raças e etnias, independentemente de sua origem, assim como a capacitação dos profissionais que os atenderão seja na área da saúde ou da educação. A Política Nacional de Atenção Integral à Saúde de Adolescentes e de Jovens (2010) garante o direito à “saúde e à qualidade de vida”, pela “prevenção, promoção, proteção e recuperação da saúde de forma integral”. Os setores da saúde devem desenvolver ações articuladas com os “os estabelecimentos de ensino, a sociedade e a família, com vistas à prevenção de agravos” aos adolescentes. A política também reconhece o impacto que a gravidez durante a adolescência pode gerar “sob os aspectos médico, psicológico, social e econômico”.

A Política de Atenção Integral à Saúde da Mulher, implementada em 2004, pelo ministério da saúde, norteia as ações em relação a saúde física e mental da mulher. Até a década de 1980 a saúde da mulher tinha como modelo de mulher a “mãe dona de casa” e por isso se dedicavam apenas ao período da gravidez e do pós parto. A PNAISM obteve avanços na humanização do atendimento, na forma como os profissionais tratam a paciente, e na qualidade do serviço prestado. Ele contempla assuntos relacionados a direitos sexuais, reprodutivos, auxílio ao planejamento familiar e combate à violência contra a mulher. Outro ponto que difere essa política dos demais programas é a abrangência quanto a pluralidade das mulheres, atentando para as diferenças de raça, classe, etnia, e orientação sexual (BRASIL, 2011).

A PNAISM aborda assuntos como a precariedade da atenção obstétrica na assistência durante e após a gestação, a falta de consultas pré-natais e o abortamento em condições de risco, levando em consideração a situação sócio-cultural dessas mulheres e a frequência de complicações oriundas dessa prática em clínicas clandestinas ou domiciliares. Trata também da discriminação que essas mulheres sofrem ao chegar no atendimento do serviço de saúde. Além disso, aponta a precariedade na assistência à anticoncepção, a falta de informação sobre métodos disponíveis, a quantidade de crianças não planejadas e a falta de estímulo à educação dos homens sobre o assunto. Outro assunto tratado na política é a prevenção às doenças sexualmente transmissíveis (DSTs) que tem aumentado na

população. A saúde mental também é abordada, assim como questões de gênero e pressões sociais que as mulheres têm agravadas pela condição de desigualdade (BRASIL, 2011).

Com a intenção de garantir a expressividade da diversidade humana, foram criados os Direitos Sexuais e Reprodutivos. Eles contemplam “os princípios da diversidade humana, o princípio da saúde, da igualdade, da autonomia e o princípio da integridade corporal, que estão fundamentados nos macro-princípios éticos previstos na Constituição da República Federativa do Brasil de 1988” (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2016). Os “Direitos Sexuais são um elemento fundamental dos direitos humanos. Os direitos sexuais incluem o direito à liberdade e autonomia e o exercício responsável da sexualidade” (Plataforma de Ação de Beijing, 1995 apud GARCIA CASTRO, ABRAMOVAY E DA SILVA, 2004).

**Direitos Reprodutivos:**

Direito das pessoas de decidirem, de forma livre e responsável, se querem ou não ter filhos, quantos filhos desejam ter e em que momento de suas vidas.

Direito a informações, meios, métodos e técnicas para ter ou não ter filhos.  
Direito de exercer a sexualidade e a reprodução livre de discriminação, imposição e violência

**Direitos Sexuais:**

Direito de viver e expressar livremente a sexualidade sem violência, discriminações e imposições e com respeito pleno pelo corpo do(a) parceiro(a).

Direito de escolher o(a) parceiro(a) sexual.

Direito de viver plenamente a sexualidade sem medo, vergonha, culpa e falsas crenças.

Direito de viver a sexualidade independentemente de estado civil, idade ou condição física.

Direito de escolher se quer ou não quer ter relação sexual.

Direito de expressar livremente sua orientação sexual: heterossexualidade, homossexualidade, bissexualidade, entre outras.

Direito de ter relação sexual independente da reprodução.

Direito ao sexo seguro para prevenção da gravidez indesejada e de DST/HIV/AIDS.

Direito a serviços de saúde que garantam privacidade, sigilo e atendimento de qualidade e sem discriminação.

Direito à informação e à educação sexual e reprodutiva.

Os Direitos Reprodutivos estão ligados a escolha de ter filhos no momento que se deseja e à responsabilidade de ambos os pais sobre o cuidado dos filhos. São direitos Reprodutivos a licença maternidade e a assistência durante a gestação (ARAÚJO; ET AL, 2017). Já os Direitos Sexuais estão relacionados a escolha de quem se relacionar e como, independente de estado civil, crença ou religião (PROMUNDO, 2011), expressar sua identidade e expressão de gênero, orientação

sexual e ter seu corpo respeitado, assim como o do parceiro”. Esses direitos garantem o acesso a informações confiáveis sobre saúde e sexualidade, que devem estar disponíveis para qualquer cidadão, ter acesso a métodos contraceptivos e exames periódicos (BRASIL, 2009).

No Brasil, os adolescentes são compreendidos como “pessoas em desenvolvimento que têm o direito de serem protegidos pelo Estado, pela sociedade e pela família com prioridade absoluta” (art. 227 da Constituição Federal apud PROMUNDO, 2011). Sendo assim, eles também desfrutam destes direitos, devendo ter acesso a informações e a procurar os serviços de saúde, mesmo sem a presença de um responsável (BRASIL, 2009c). Os profissionais da saúde devem atendê-los e informá-los, incentivando comportamentos de prevenção. As decisões dos jovens devem ser respeitadas com privacidade e o sigilo e sobre os procedimentos realizados durante o atendimento deve ser garantido, seja para exames, pré-natal, ou qualquer outro assunto (Política Nacional de Juventude ,2006 apud ARAÚJO; *et al*, 2017).

## **2.2. Design feito por e para pessoas**

Nesta seção busca-se abordar os motivos pelos quais o design é uma prática que visa o desenvolvimento humano e social e porque está associado ao bem estar e a melhora da qualidade de vida. Essa seção inicia com a influência do design na sociedade falando sobre o Design Social e o papel do designer na transmissão da mensagem, segundo Frascara (2000). Em seguida são apresentados os conhecimentos técnicos de Norman (2004) acerca do Design Emocional e sobre a influência do design sobre a percepção dos objetos e as emoções geradas durante a interação. Na terceira parte desta seção se encontram os conhecimentos sobre Usabilidade partindo das heurísticas de Nielsen (1990) e Experiência do Usuário a partir de Garret (2010) e Cybis *et al.* (2010) com a intenção de perceber e planejar a melhor interação possível do usuário com a interface. A última parte desta seção trata da Cognição e Formação da Memória em busca do entendimento do processo de aprendizagem e retenção das informações, de acordo com Cybis *et al.* (2010).

### **2.2.1. A influência do design na sociedade: Design Social**

O Design está em contato com as pessoas de forma integral, seja por meio

de objetos ou de sinais. Essa convivência influencia a maneira como as pessoas interagem e interpretam o meio que estão inseridas (NORMAN, 2004). Seja uma informação transmitida com clareza ou com um sistema que otimiza o tempo, essas percepções modificam a maneira como as pessoas se comportam em sociedade. O design é feito para pessoas e deve ser projetado com esse propósito presente durante todo o processo de criação (CYBIS, BETIOL, FAUST, 2010).

O Design tem por objetivo atender à uma necessidade. De modo geral, o Design cria mecanismos para resolver ou minimizar as consequências de algum problema. Essa solução pode visar prioritariamente retorno financeiro, como Design para Mercado, ou empoderar os usuários, como é o caso do Design Social. Nos dois casos, o produto gerado será desenvolvido para um público que está inserido em um cenário, logo, todo projeto de design tem efeitos sobre as pessoas e causa algum impacto na sociedade. Para que se obtenha resultados positivos é necessária uma análise prévia do público alvo e do contexto que o produto será utilizado. Um projeto desenvolvido sem análise da comunidade enfocada pode afetar a segurança, a oportunidade social, o sentimento de pertencimento e até a saúde dessas pessoas (MARGOLIN E MARGOLIN, 2004).

Projetar é planejar ações futuras com base em hipóteses. Não se pode esperar que o público alvo tenha uma opinião confiável sobre um objeto que ainda não foi criado. Por isso se torna tão difícil alcançar um resultado relevante com o projeto sem um conhecimento prévio do comportamento do público alvo (FRASCARA,2000). Conhecimentos técnicos são indispensáveis para o entendimento do processo de Design, mas isso não basta, sendo necessário conhecimentos multidisciplinares para entender a cultura do público focado. O designer deve trabalhar com profissionais de outras áreas como sociologia, psicologia e antropologia para o melhor entendimento do comportamento humano e da cultura que estão inseridos (FRASCARA, 2000).

Todo produto, aqui se entende como produto o resultado gerado do projeto de design, é um meio pelo qual se transmite uma mensagem, configurando um meio de comunicação com o público. Frascara (2000) defende que a comunicação deve concentrar-se no efeito que causará no público receptor da mensagem, fazendo da produção e distribuição parte do processo para alcançar esse objetivo. Assim, o design deve considerar a reação das pessoas ao receber a mensagem contida na

comunicação visual e não se restringir apenas ao formato e à estética.

O fator formal da mensagem também deve ser levado em conta, porém não deve ser o único determinante de qualidade. A mensagem esteticamente agradável atrai a atenção e cria uma experiência visual agradável ao receptor. Isso resulta em uma sensação de credibilidade na mensagem transmitida e remete aos valores culturais contidos na forma. A estética influencia a relação simbólica da mensagem, complementando a mensagem transmitida e facilita a compreensão e memorização do conteúdo. A estética descontextualizada pode muitas vezes diminuir a habilidade de comunicação da mensagem caso não seja interpretada corretamente pelo público focado. Sendo assim, o observador tem uma participação ativa durante a transmissão do conteúdo, e essa participação precisa ser considerada. A forma também ajuda na hierarquia do conteúdo, guiando o receptor pela ordem correta que a mensagem deve ser transmitida (FRASCARA, 2000).

O campo da criação está localizado entre a realidade atual e a que se deseja alcançar após a interação do público com o projeto de design. Sendo assim, a comunicação visual deve ser compreendida como um meio para alcançar os objetivos esperados, “interseção entre as situações existentes, as situações desejadas e as pessoas afetadas” (FRASCARA, 2000).

Margolin e Margolin (2004) propõem o método de pesquisa observação participativa que “possibilita o ingresso de designers em ambientes sociais” com o objetivo de recolher dados e documentar as potenciais necessidades que podem ser atendidas. O profissional que deseja atuar em um projeto social deve aprender mais sobre as necessidades sociais do ambiente em que irá atuar (MARGOLIN e MARGOLIN, 2004). Esse aprendizado será completado pelas experiências em relação às respostas do público alvo, e o designer deve transformar isso em benefícios para a sociedade. (FRASCARA, 2000).

Quando se trata de mudança de atitude em relação à saúde, segurança e outras preocupações sociais, o objetivo do design não deve ser a comunicação visual, mas sim o impacto que ela gera nessas atitudes, no conhecimento e no comportamento. A eficácia da mensagem será influenciada pelas características específicas do público, sendo necessário reunir informações sobre os valores culturais do ambiente que se deseja trabalhar. A comunicação visual somente não tem a capacidade de mudar essas atitudes, podendo apenas contribuir para a

interpretação da mensagem. O conhecimento do público aproximará a interpretação da mensagem desejada. Para isso é necessário conhecer o seu comportamento, considerando as preferências e habilidades intelectuais dessas pessoas. Para que se gere mudanças relevantes, a mensagem não deve proibir um comportamento, ela deve mudar os valores percebidos pelo público alvo. Se só ocorrer uma mudança de conduta, será necessário um esforço comunicacional crescente e contínuo para mantê-la. Se alcançada, a mudança de atitude iniciará um ciclo positivo na comunidade que foi afetada (FRASCARA,2000).

Segundo Frascara (2000), o ato de projetar inclui pelo menos quatro áreas de responsabilidade: responsabilidade profissional, responsabilidade ética, responsabilidade social e responsabilidade cultural. A responsabilidade profissional está ligada à forma da mensagem que deve ser detectável, discriminável, compreensível, atrativa e convincente. A mensagem precisa ser detectável para que seja encontrada facilmente quando solicitada e diferenciável para que o usuário possa distingui-la das demais mensagens. Essas duas premissas estão ligadas a rapidez e a eficácia do entendimento da mensagem. A atenção a essas duas características no projeto de design evita que o usuário se confunda ou perca desempenho na procura pelas informações. Além disso, a mensagem deve ser compreensível, após detectá-la e distingui-la o usuário precisa compreender o que está sendo comunicado. A interpretação da mensagem está ligada a reação, para que haja uma ação precisa-se primeiro perceber o que está acontecendo. Isso pode evitar acidentes graves no caso de alertas de segurança e melhora a relação do usuário com a interface. Quanto à atratividade, a mensagem deve captar o interesse do usuário, pois está ligada às preferências estéticas do público específico, qualquer decisão pode atrair ou rejeitar a aceitação do público, bem como pode esclarecer ou confundir, comunicar ou obstruir a comunicação. Esse conceito ajuda a selecionar o público que receberá a mensagem e intensifica a sua recepção. Além dos pontos anteriores, a mensagem deve ser convincente, ou seja, o receptor precisa identificar credibilidade. A credibilidade de uma mensagem é afetada pela relação entre os valores culturais e o meio que aparece, portanto, esses fatores devem estar em acordo com o que se deseja transmitir para que o público entenda e aceite o que está sendo comunicado (FRASCARA, 2000).

Segundo Frascara (2000), Quanto à responsabilidade ética implica que a

mensagem deve concordar com os valores humanos básicos. Para que a comunicação seja ética, é necessário pensar no receptor como sujeito dotado de opinião e senso crítico, respeitando as particularidades do público. A comunicação deve ser projetada com o objetivo de estabelecer um diálogo com o público, em que ele tenha autonomia para interpretar o que a mensagem transmite. Para isso, deve-se utilizar a linguagem do público com o objetivo de facilitar essa interpretação.

A responsabilidade social diz respeito a produção de mensagens que impactem a sociedade positivamente ou que não tenham efeitos negativos. Para Frascara (2000) é necessário que os designers reconheçam as situações sociais em que trabalham e identifiquem os pontos que podem atuar para a melhoria da vida. O designer deve integrar grupos interdisciplinares para criar ferramentas e projetos que possam gerar resultados relevantes para o bem estar das pessoas. Para isso é necessário o entendimento do contexto para identificar quais são as necessidades de cada público e os recursos disponíveis para a mudança.

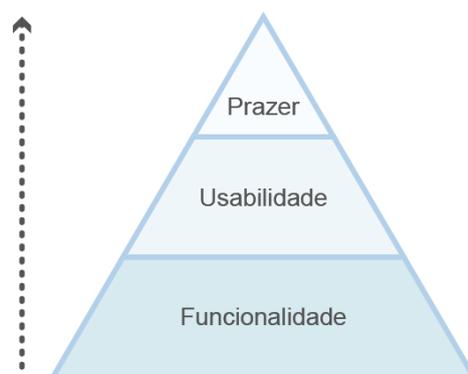
A responsabilidade cultural tem como princípio o conceito de que na vida social não há nada que esteja fora da ética e da cultura. A cultura é produzida pela comunicação, sem ela não existe cultura. Sendo assim, o design deve ser constituído a partir da cultura e por sua vez contribuirá para a construção cultural da comunidade. Produzir cultura é criar significado para algo, portanto, deve-se observar a relevância da mensagem que está sendo construída pelo projeto de design, já que toda comunicação apresenta informações e contribuem no desenvolvimento da linguagem. Dessa maneira, todo produto de design carrega uma mensagem, logo, todo designer é construtor do cotidiano e da cultura. O design é responsável por um impacto subliminar permanente na vida das pessoas, pois está presente nos objetos artificiais que são utilizados. Apesar do design na maioria das vezes ter uma presença tão comum que se torna imperceptível, consegue influenciar nossos costumes, percepções, preferências e atitudes (FRASCARA, 2000).

### **2.2.2. Design Emocional**

O Design Emocional se refere à interpretação das emoções que os produtos causam e em como direcionar a experiência do usuário para despertar ou evitar

sensações (DEMIR et al, 2009 apud TONETTO e COSTA, 2011). Essa área enfoca a interação do usuário com o produto analisando a experiência estética, o significado que o usuário atribui ao produto e os sentimentos e emoções despertados. Por se tratar de uma ciência baseada no que acontece internamente no usuário, é uma área de estudo diretamente afetada pela cultura em que o usuário está inserido. Portanto o Design Emocional exige uma análise aprofundada das emoções do público alvo, o que demanda alto nível de conhecimento do público alvo e de imersão. As metodologias presentes na área sugerem a aproximação do designer e usuário e a coleta de dados a partir da prática de pesquisas (TONETTO e COSTA, 2011).

Jordan(1999) estudou como os produtos podem despertar a sensação de prazer, ele defende que além de ser funcionais, os produtos devem criar experiências prazerosas para os usuários. Para ele o prazer é o “resultado dos benefícios emocionais, hedonômicos<sup>9</sup> e práticos associados ao produto”. (JORDAN, 2000 apud TONETTO e COSTA,2011). Ele propõe uma hierarquia sobre essas necessidades do usuário colocando em primeiro lugar a funcionalidade, depois a usabilidade e por fim o prazer. Nessa lógica, quando uma necessidade do usuário é atendida, ele vai desejar a próxima na hierarquia. Assim, primeiro o produto precisa atender ao objetivo que foi criado, ser funcional, depois o usuário vai buscar eficiência e facilidade de uso e por fim ele vai desejar uma experiência positiva e prazerosa (JORDAN, 2000 apud CYBIS, BETIOL, FAUST, 2010).



---

<sup>9</sup> Hedonomia é uma área de estudo que procura proporcionar prazer às interações (HANCOCK et al, 2005 apud CYBIS, BETIOL, FAUST, 2010).

Figura 4: Hierarquia das necessidades do consumidor.

Fonte: adaptado de Jordan (2000).

Jordan (2000) defende que existem quatro tipos de sensações ligadas ao prazer: as fisiológicas (sensações corporais), psicológicas (ganhos relacionados ao “eu”), sociológicas (interação social) e ideológicas (estimulação sensorial). As fisiológicas dizem respeito ao prazer físico e estão relacionadas aos sentidos corporais como visão, tato, olfato. O prazer psicológico está relacionado às reações cognitivas e emocionais. O prazer social está relacionado às interações emocionais com pessoas, à se reconhecer em um grupo e ter interações sociais e culturais. Já o prazer ideológico está ligado a percepção dos valores pessoais, morais e à estética (JORDAN, 2000 apud CYBIS, BETIOL, FAUST, 2010).

Norman (2004) também estudou como os objetos afetam o emocional das pessoas, ele percebeu que as emoções podem modificar como o sistema cognitivo funciona e, por consequência, a maneira como a pessoa soluciona problemas. Desse modo, “quando as pessoas estão ansiosas, tendem a estreitar os processos de raciocínio”, já “pessoas felizes são mais eficientes em encontrar soluções alternativas” e “mais tolerantes com pequenas dificuldades”. Com base nessa percepção, ele explica que objetos esteticamente agradáveis geram boas sensações e por isso ajudam as pessoas a serem mais criativas. Ele defende que “tudo o que fazemos tem, ao mesmo tempo, um componente cognitivo e um componente afetivo”, se positivo, esse afeto influencia a criatividade, a curiosidade e o aprendizado (NORMAN, 2004).

Ele identificou que três níveis de processamento cognitivo: o visceral (percepção direta), o comportamental (envolvendo respostas aprendidas, mas automáticas) e o reflexivo (pensamento consciente). No nível visceral está a resposta emocional automática, se trata do nível mais primitivo de processamento, são respostas pré programadas do corpo aos estímulos. O nível comportamental está relacionado ao aprendizado, às experiências anteriores do usuário, está ligado à facilidade de uso. No nível reflexivo temos o pensamento, nesse nível é levada em consideração a mensagem, a cultura e os significados que a experiência proporciona. Para facilitar a inovação, Norman (2004) propõe três estratégias diferentes de acordo com o nível de emoção que se deseja atingir: design para aparência(visceral), design para conforto e facilidade de uso(comportamental) e

design para significado reflexivo. (NORMAN,1999 apud TONETTO e COSTA,2011).

Para Desmet (2009) existem quatro maneiras de trabalhar com design emocional: com foco no usuário, ao envolver o usuário no projeto; com foco nos designers, buscando apresentar algo diferenciado, com foco em pesquisa, utilizando as pesquisas para definir as diretrizes projetuais e com foco na teoria, ajudando a desenvolvendo conceitos. Para este trabalho, o foco mais adequado é no usuário, pois o usuário estará envolvido durante o processo de criação e na utilização do produto. Ele utilizou o método *Appraisal Theory* “propondo as sensações como respostas automáticas do usuário sobre seu bem-estar”. Ele defende que entendendo como as emoções se estabelecem é possível projetar para criá-las. Para isso, primeiro é necessário decidir qual é a emoção que se deseja despertar na interação (DESMET, 2009 apud TONETTO e COSTA,2011).

### **2.2.3. Usabilidade e Experiência do usuário**

Para falar em experiência do usuário, primeiro é preciso definir o que é usabilidade. Em suas pesquisas, Norman(2004) afirma que o valor de um produto está relacionado à satisfação das funções às quais ele foi projetado. Essa perspectiva diz respeito à usabilidade, ela se configura pela facilidade e a rapidez com que o usuário entende como o produto funciona e se ele consegue fazer funcionar (NORMAN,2004). Outro conceito de usabilidade é “a facilidade de uso, facilidade de aprendizado, eficácia e eficiência do usuário na realização de uma tarefa ou objetivo” (ISO 9241:11). Nenhuma dessas definições leva em consideração a maneira como o usuário se sente em relação ao produto, embora essa interação possa ser influenciada pelas emoções do usuário (CYBIS, BETIOL, FAUST, 2010).

Segundo Cybis, Betiol e Faust (2010), as emoções que as interfaces provocam estão diretamente relacionadas à sua facilidade de uso. Eles mostram que quanto mais clara a intenção do designer, mais rapidamente o usuário irá se adaptar à interface, isso confere a percepção de maior usabilidade ao usuário. Ao utilizar um dispositivo agregamos informações sobre como nos sentimos durante a experiência. Sutcliffe(2005) fala que “uma experiência com boa usabilidade é lembrada de forma geral, mas a experiência com um produto sem usabilidade é

lembrada em detalhes”. Assim como Norman (2004), O neurologista Antônio Damásio concorda que a “formação e o armazenamento da memória” são influenciados pelo sistema emocional, “não existe memória ou tomada de decisão neutra, sem emoções” (CYBIS, BETIOL, FAUST, 2010).

Sendo assim, apenas a definição de usabilidade não basta para explicar a interação do usuário com o produto ou serviço, é preciso um conceito mais amplo que pode ser definido como experiência do usuário. Ela envolve toda a interação que o usuário terá com o produto ou serviço, desde a expectativa, que pode ser gerada pela aparência, som, cheiro, informações recebidas ou outras interações anteriores ao contato com o produto ou serviço, passando pela etapa de aprendizado e uso. Essa experiência pode se relacionar com uma marca, uma empresa que produz o produto ou entidade que o distribui, pode estar relacionado com os valores da empresa e os serviços prestados durante e depois da interação (CYBIS, BETIOL, FAUST, 2010).

“A experiência do usuário pode ser vista como o conjunto de todos os processos (físico, cognitivo, emocionais) desencadeados no usuário a partir da sua interação com o produto ou serviço em diversos momentos (que incluem a expectativa da interação, a interação propriamente dita e a reflexão após a interação) em um determinado contexto de uso (físico, social, tecnológico) (CYBIS, BETIOL, FAUST, 2010).”

Em relação à experiência em interfaces digitais, o estudo das interações e a intencionalidade das ações se torna ainda mais importante, considerando que nestes casos o usuário não conta com a ajuda de manuais ou treinamento. O aprendizado acontece somente entre o usuário e a interface, tendo apenas as experiências anteriores como padrão (GARRET, 2010). Jakob Nielsen (1990 apud PREECE, 2013) definiu 10 princípios para se avaliar a usabilidade de um sistema e assim garantir a maior eficácia: as heurísticas de Nielsen<sup>10</sup>. Nelas estão presentes condutas que devem ser observadas pelo designer para que o usuário entenda melhor como a interface funciona:

1. **Visibilidade do status do sistema:** o sistema deve informar ao usuário as ações que estão ocorrendo em um tempo razoável.
2. **Correspondência entre o sistema e o mundo real:** O sistema deve utilizar a linguagem do usuário e termos que ele está habituado.

---

<sup>10</sup> Apesar de terem sido escritas em 1990, as Heurísticas de Nielsen ainda são utilizadas para avaliar sistemas, servindo como base para publicações atuais sobre usabilidade e experiência do usuário.

3. **Controle do usuário e liberdade:** o sistema deve fornecer saídas de emergência para casos em que o usuário precise cancelar uma ação ou voltar ao passo anterior.
4. **Consistência e padrões:** o sistema deve seguir um padrão de linguagem, posicionamentos e hierarquia com o objetivo de evitar que o usuário tenha que reaprender funções,
5. **Prevenção de erros:** deve-se pensar o sistema com a intenção de evitar a possibilidade do usuário cometer erros.
6. **Reconhecimento em vez de lembrança:** deve-se minimizar a carga de memória do usuário, ou seja, dar pistas e mostrar informações das ações do usuário para que ele não tenha que usar apenas sua memória.
7. **Flexibilidade e eficiência de uso:** permitir que usuários personalizem ações frequentes.
8. **Estética de design minimalista:** a estética do sistema deve ser simples e natural, evitando-se informações irrelevantes.
9. **Ajudar os usuários a reconhecer, diagnosticar e a se recuperar de erros:** deve-se utilizar boas mensagens de erro, ou seja, linguagem clara identificando o problema com precisão e sugerir uma solução.
10. **Ajuda e documentação:** informações deste tipo devem ser facilmente encontradas e pesquisadas, listando os passos para a para a realização das tarefas (NIELSEN, 2020).

Podemos concluir que a experiência depende das expectativas do usuário em relação a interação, como ela acontece e como ele interpreta o que aconteceu. Portanto ela acontece no usuário e não no produto, não sendo possível projetar uma experiência, mas sim, conduzir o usuário a ela. Cybis et al acredita que a experiência é individual e por isso não se pode criá-la, mas criar “PARA” que ela aconteça. Desse modo, a experiência não se repete, será diferente para cada usuário, sendo possível apenas projetar para aproximar as sensações dos usuários com a interação (CYBIS, BETIOL, FAUST, 2010).

#### **2.2.4. Cognição e formação da memória**

A cognição humana é formada por modelos mentais que são representações simbólicas produzidas pelas experiências vividas na realidade. Ao nos depararmos com alguma situação nova, tentaremos lembrar de algo ou usaremos um desses modelos mentais para exemplificar o que está sendo solicitado. Esses modelos estão ligados aos nossos sentidos, podem representar imagens, cheiros, texturas,

gostos, ligados a algum conceito. Ao realizar uma tarefa, primeiro o cérebro irá buscar momentos semelhantes para montar estratégia de resposta para ela (CYBIS, BETIOL, FAUST, 2010).

Os modelos mentais são formados por conhecimentos interligados, eles podem ser de natureza semântica, procedimental e estrutural. Os conhecimentos semânticos estão relacionados aos conceitos, eles são responsáveis por dar significado às coisas da natureza a partir da “análise e categorização da realidade”. Os conhecimentos procedurais se referem a como se empregam esses conceitos, são esquemas de como as coisas devem ser feitas. Os conhecimentos estruturais estão ligados ao modo como esses conceitos se organizam. Eles formam os modelos estruturais que são responsáveis pelas tomadas de decisão em situações inéditas para o usuário. Esses modelos podem ser definidos pela capacidade de criar estratégias para problemas nunca presenciados. O usuário faz um diagnóstico do problema, simula soluções alternativas, toma a decisão de ação e se prepara para os resultados. Os modelos mentais são responsáveis pela forma que recebemos as informações e reagimos a elas. São produzidos constantemente e modificados, o que possibilita um aprendizado permanente (CYBIS, BETIOL, FAUST, 2010).

Depois de compreendida, “a informação é armazenada em estruturas de memória para que sejam utilizadas novamente quando forem solicitadas “quando a fonte de informação não está mais presente”. A memória é composta por três tipos de estrutura, a memória sensorial, a memória de trabalho e a memória permanente. Na sensorial recebemos informações pelos estímulos sensoriais e são armazenadas em setores especializados de acordo com o tipo de sentido utilizado, visual, olfativo, tátil, gustativo ou sonoro. Esse tipo de memória é altamente volátil, por essa razão, é feita a análise das características das informações a fim de selecionar quais são relevantes para serem armazenadas na memória de trabalho.

A memória de trabalho é “modelada como um sistema composto por diversos registros especializados e de um executor central”. Esse “executor” é capaz de recuperar rapidamente informações desses registros e tratá-los com atenção e consciência, mas se não forem utilizadas com frequência, elas serão esquecidas. Esses registros têm capacidades diferentes de acordo com o sentido utilizado, o que resulta em registros mais ou menos relevantes de acordo com o sentido que a

informação foi identificada. Isso implica que pessoas diferentes podem armazenar informações de maneiras diferente (CYBIS, BETIOL, FAUST, 2010).

Se a informação for reativada várias vezes ela será gravada na memória permanente que não pode ser apagada, mas que com o tempo pode perder a conexão com a informação. Essa estrutura é mais lenta e demanda mais energia para ser acessada, ela guarda os modelos mentais relacionados aos conceitos, procedimentos e estruturas aprendidos. A boa recuperação depende da quantidade de elementos diferenciadores da situação e da quantidade de indicadores de acesso à informação, portanto, a qualidade da informação armazenada interfere na conexão. A recuperação da memória permanente pode acontecer pela lembrança, que é a capacidade de recuperar uma situação vivenciada sem estímulo de elementos que lembrem o momento, ou por reconhecimento, quando existe algum item que ajuda a estabelecer essa conexão (CYBIS, BETIOL, FAUST, 2010).

O conhecimento do processo cognitivo é importante para o desenvolvimento de um produto que seja eficaz na utilização e na memorização da mensagem a ser transmitida. No caso da interface, ele deve auxiliar o aprendiz sobre as questões de saúde e a compreensão do público alvo em relação ao conteúdo abordado.

### 3. Metodologia

A metodologia deve nortear o processo de desenvolvimento do projeto possibilitando que se alcance mais eficácia. Neste trabalho será utilizada uma metodologia adaptada baseada no Design Centrado no Ser Humano (IDEO, 2009) e seguindo os Planos de Experiência do Usuário de Garret (2010). No processo foram utilizadas algumas ferramentas do Design Participativo (SANTA ROSA e MORAES, 2012 e SANDERS e STAPPERS, 2008).

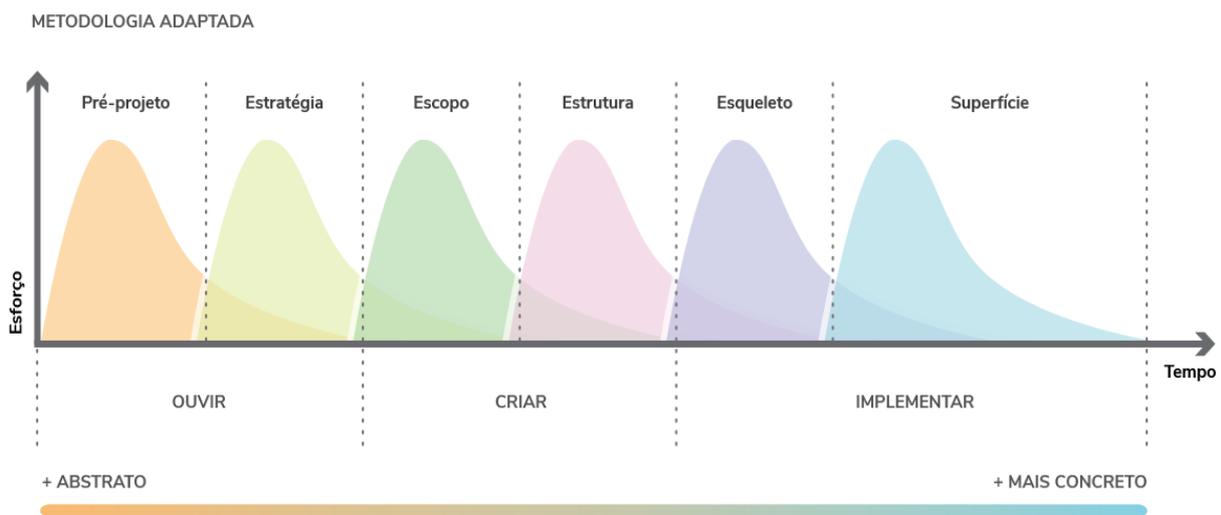


Figura 5: Fluxo metodológico adaptado para o desenvolvimento da interface deste trabalho.

Fonte: Adaptado pela autora (GARRET, 2010).

#### 3.1. Human Centered Design (HCD)

A metodologia HCD foi pensada para auxiliar designers a desenvolver projetos inovadores para impactar causas sociais. Idealizada pela IDEO, ela é baseada em métodos de sucesso utilizados durante anos para a criação de produtos com foco no mercado. A HCD apresenta ferramentas que aproximam o designer do público, entendendo quais são suas dificuldades e quais estratégias usam para superá-las. A metodologia propõe maneiras de ouvir o público para entender o problema, criar propostas para melhorar a condição existente e implementar soluções financeiramente sustentáveis. Ela não se propõe a mostrar as soluções para os problemas, mas a usar técnicas e métodos concretos para encontrar a solução que gerará mais resultados positivos (IDEO, 2009).



Figura 6: Síntese da Metodologia HCD.

Fonte: a autora, adaptado de IDEO (2009).

A HCD parte do princípio que o usuário é especialista quando se trata de entender seu problema. Por isso, utilizando a analogia de “lente do desejo”, a metodologia propõe que se veja o problema pelo contexto do usuário. Nesse ponto de vista, o designer precisa entender o contexto em que o usuário está inserido para “enxergar” o que ele precisa. Após o entendimento do Desejo, o designer deve procurar “olhar” pela lente da Praticabilidade (se é possível do ponto de vista técnico) e pela lente da Viabilidade (se é viável financeiramente) (IDEO, 2009).

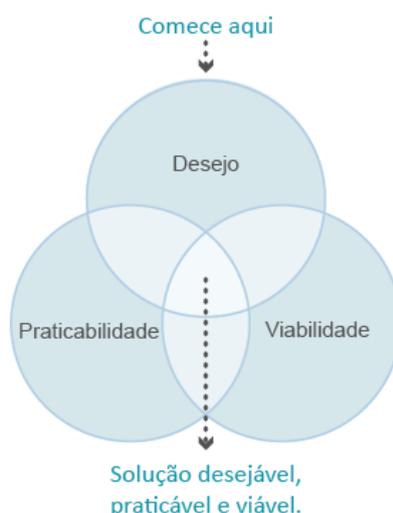


Figura 7: As Lentes do Desejo.

Fonte: a autora, adaptado de IDEO (2009).

Neste trabalho, o HCD foi utilizado com o objetivo de aproximação do público por um viés social. Esta abordagem garante que o problema seja analisado a partir das experiências do usuário. Como resultado, algumas hipóteses iniciais do projeto mostraram-se falsas. Durante as entrevistas se percebeu que o público-alvo, meninas adolescentes, se interessa mais por interfaces digitais do que por um

infográfico impresso, por exemplo. Outro ponto interessante foi o desconhecimento dos assuntos abordados. Algumas dúvidas eram esperadas, porém, durante essas interações, percebeu-se que o desconhecimento sobre o assunto era ainda mais grave do que se esperava.

### **3.2. Planos da Experiência do Usuário**

Garret (2010) propõe a divisão das decisões feitas durante o processo de desenvolvimento de uma interface em cinco planos: Estratégia, Escopo, Estrutura, Esqueleto e Superfície. Essa divisão facilita a compreensão do processo e garante que todas as etapas sejam intencionais e planejadas, mantendo o controle sobre o processo. Nesta estrutura, todas as camadas são dependentes do plano anterior, por isso o processo deve ser iniciado pelas camadas mais baixas até chegar a superior. Garret (2010) também argumenta que esse processo faz com que o projeto evolua do campo mais abstrato para o mais concreto se tornando mais próximo do resultado desejado a cada etapa finalizada. Os planos também subdividem as tarefas em dois eixos dependendo do contexto, um orientado às tarefas e outro orientado à informação (GARRET, 2010)

A utilização dos planos de experiência do usuário mostra que todas as etapas dependem da eficácia da anterior, sendo assim, o sucesso da etapa posterior é de responsabilidade da anterior. Na etapa da Estratégia devem ser definidas as diretrizes do projeto: qual é o objetivo e como alinhar as necessidades dos usuários com os objetivos do projeto, a partir disso se decide quais pesquisas precisam ser feitas. Na fase de Escopo se define quais conteúdos serão apresentados no site e como serão organizadas as diversas funcionalidades da interface. No plano da Estrutura se decide os fluxos de navegação e quais componentes serão utilizados para disponibilizar o conteúdo. Já no plano de Estrutura, se define onde os elementos da interface serão dispostos, da forma mais eficaz possível. No plano da Superfície se decide a aparência do site, tipografias, imagens e microinterações, neste plano são feitos os últimos ajustes na interface (GARRET, 2010).

As decisões devem começar pelos planos mais baixos para depois passar para os planos acima, mas isso não significa que todas as decisões devam estar

fechadas ao passar para o próximo plano. Garret (2010) explica que na maioria das vezes, ao passar para o plano superior, será preciso fazer ajustes nos planos precedentes. Isso acontece porque o processo de criação não é fixo, só se pode ter certeza das melhores escolhas com o decorrer do projeto.



Figura 8: Planos da Experiência do usuário.

Fonte: Adaptado pela autora (GARRET, 2011).

Os Planos da Experiência do Usuário foram utilizados para obter um conceito mais processual à metodologia. Esta adaptação abrange as fases necessárias para o desenvolvimento da interface além de delimitar o processo de criação. Apesar do HCD permitir que se enfoque o problema sob a perspectiva do usuário, não aborda os aspectos técnicos relativos ao processo de criação do produto digital, neste sentido, os planos de Garret estabelecem uma sequência lógica das etapas a serem desenvolvidas no processo de criação do produto.

### 3.3. Design Participativo

Nos métodos tradicionais, o designer pesquisa sobre o assunto, avalia quais seriam as melhores soluções e valida as alternativas com o usuário. Nas metodologias participativas, o usuário cria juntamente com o designer, ele gera ideias, avalia quais alternativas são viáveis e quais podem gerar resultados mais concretos. Desta forma, a lógica do trabalho muda, tirando o usuário de uma posição passiva, que deve apenas testar o que o especialista desenvolveu, e o coloca como especialista no assunto abordado. Portanto, o usuário participará do processo de criação desde as primeiras fases do projeto e não somente no final como fornecedor de *feed back*. (SANDERS e STAPPERS, 2008).

O design participativo propõe que o usuário faça parte do processo de criação, dando opiniões direcionando o produto final, mas isso não significa que o usuário tomará todas as decisões do projeto. O designer deve respeitar os conhecimentos técnicos de design e adequá-los às escolhas do usuário. Algumas técnicas ajudam a incluir o usuário no processo de criação: diagrama de afinidades, testes de usabilidade, *brainstorming*, personas, cenários, podem ser utilizados com esse objetivo (SANTA ROSA e MORAES, 2012).

Durante a primeira fase do projeto, foram utilizadas abordagens do design participativo para complementar as demais metodologias utilizadas. Durante o restante do processo, assumiu-se uma participação mais consultiva dos usuários, contribuindo apenas no direcionamento do desenvolvimento da interface.

### 3.4. Metodologia adaptada

A partir das referências citadas anteriormente, adaptou-se a metodologia deste projeto. O processo de desenvolvimento foi dividido em seis etapas que contemplam o processo de “Ouvir”, “Criar” e “Implementar”, do “Design Centrado no Ser Humano”, que norteou a aproximação com o público-alvo e os Planos de Experiência do Usuário na estruturação e realização do projeto. Para adequar as duas metodologias, adicionou-se uma fase antes do início da “Estratégia”, o “Pré-projeto”, que consistiu na investigação por assuntos relevantes para o desenvolvimento do projeto, delimitação do público alvo e das possíveis soluções.

Nesta fase foram utilizadas interações de “Design Participativo” como a “Imersão em Contexto”. Na figura 9 é apresentado um esquema de como as etapas do projeto se desenvolveram e a quais fases elas correspondem.

METODOLOGIA ADAPTADA: ETAPAS

5 SUPERFÍCIE	24. Escolha tipográfica 25. Escolha das cores 26. Identidade Visual 27. Grafismos	28. Ilustrações 29. Interface visual 30. Prototipação 31. Validação com o usu.	IMPLEMENTAR
4 ESQUELETO	21. Definição do Grid 22. Esboços em papel 23. Wireframes		
3 ESTRUTURA	19. Mapa da jornada do usuário 20. Arquitetura de informação		CRIAR
2 ESCOPO	11. Definição das necessidades dos usuários 12. Requisitos do projeto 13. Definição do conceito 14. Análise de similares	15. Geração de alternativas 16. Avaliação das altern. 17. Funcionalidades 18. Definição do conteúdo	
1 ESTRATÉGIA	5. Entrevistas com especialistas 6. Questionário com adolescentes 7. Diagrama de afinidades	8. Personas 9. Mapa de empatia 10. Cenários de uso	OUVIR
PRÉ-PROJETO	1. Delimitação do tema; 2. Imersão em contexto 3. Pesquisa documental 4. Definição do Produto		

Figura 9: Etapas do projeto.

Fonte: Adaptado pela autora (GARRET, 2011).

A combinação destas metodologias resultou em um projeto direcionado na perspectiva técnica e empático em relação aos interesses, limites e possibilidades do público alvo.

## **4. Desenvolvimento do Projeto**

Este capítulo apresenta o processo de desenvolvimento do projeto que seguiu as etapas descritas na Metodologia: Pré-projeto, Estratégia, Escopo, Estrutura, Esqueleto e Superfície. Na etapa de Pré-projeto aconteceu a Imersão em Contexto com a intenção de delimitar público-alvo e o tema do projeto, nesta etapa se estudou quais produtos poderiam ser desenvolvidos. A etapa de estratégia teve como objetivo entender as características e necessidades dos usuários e do ambiente a que o produto se destina; No Escopo, foram definidos o conteúdo e quais funcionalidades eram necessárias; Na fase de Estrutura, se explorou possibilidades de organização da interface, buscando a satisfação das necessidades dos usuários; no Esqueleto, a forma do site começou a ser definida e na fase da Superfície a estética, Identidade visual, tipografia foram definidos e os últimos ajustes foram feitos.

### **4.1. Pré-Projeto**

Na etapa de Pré-projeto foram analisados temas relevantes aos Direitos Humanos que o público alvo não tem acesso. A pesquisa levou a assuntos relacionados a sexualidade que é considerado um tabu, principalmente quando está relacionada ao sexo feminino. Como consequência, a maioria da população tem pouco conhecimento sobre o assunto. Essa desinformação resulta na não prevenção, no não tratamento e na disseminação de infecções, além de reforçar preconceitos na sociedade. O assunto sexualidade está ligado a várias outras questões como saúde mental e emocional afetando vários aspectos da vida do ser humano.

Durante esta fase do trabalho, foram utilizadas as ferramentas previstas na metodologia a fim de coletar dados relacionados ao tema. Na Imersão em Contexto ocorreu a participação em eventos relacionados ao tema e conversas com especialistas da área da saúde.

### 4.1.1. Imersão em Contexto

As imersões em contexto ajudaram a entender melhor como é o cotidiano das pessoas que trabalham com temas relacionados à saúde e educação de jovens, além de propiciar a aproximação com o público alvo. Durante essas visitas, também foi possível analisar a infraestrutura e os recursos disponíveis para a aplicação do projeto.

A etapa de imersão teve início com uma conversa com a especialista em Saúde Mental Coletiva que participou do projeto Direito de Ser Humano. A especialista trabalha com projetos sociais relacionados a visibilidade jovem negra, ela é feminista, anti-racista, negra e trabalha promovendo a inclusão social de jovens da periferia de Porto Alegre. Na conversa foram levantados assuntos que poderiam ter potencial para o desenvolvimento de um projeto de design como visibilidade de jovens no mercado de trabalho, racismo, saúde e prevenção de doenças. Conversamos sobre algumas iniciativas existentes em Porto Alegre e quais eram as áreas que ela estava atuando no momento. Ela apresentou algumas propostas de trabalho que poderiam ser interessantes ao público selecionado. Os assuntos abordados estão ligados ao acesso às políticas de saúde para pessoas de periferia.

A autora esteve presente no quarto ciclo de palestras Diálogos Negros que aconteceu na escola de Enfermagem da UFRGS. As palestras são direcionadas a assuntos referentes à saúde. Na palestra foram abordados assuntos como Direitos Sexuais e Reprodutivos, Sexualidade e Raça, Feminicídio e Empoderamento. As palestrantes foram a sanitarista e educadora Social, Daiana Santos, e Hellen Pires, residente em Enfermagem Obstétrica no Hospital de Clínicas de Porto Alegre (HCPA). Elas abordaram assuntos como natalidade, mortalidade infantil e materna, acesso à saúde, diferença no tratamento prestado a mulheres negras, racismo no ambiente hospitalar, educação sexual e gravidez na adolescência, evasão escolar, visibilidade profissional, prevenção de doenças e autonomia sobre o próprio corpo. Levantou-se também a importância de pensar sobre questões de raça ao se trabalhar saúde na periferia, pois a maior parte da população negra está situada na periferia.

Para coletar dados sobre quais assuntos estavam sendo trabalhados na área de saúde e entender um pouco sobre o processo de trabalho na saúde pública, a autora esteve presente no curso Promotoras de Saúde da População Negra, realizado pela Secretaria Municipal da Saúde de Porto Alegre em Novembro de 2019. Foram abordados assuntos sobre prevenção e tratamentos de doenças, acesso a saúde pública, direitos, saúde da população LGBTQI+, saúde da população negra e saúde da população indígena, durante o curso, também falaram sobre como propagar boas condutas de saúde pública e contribuir com o Sistema Único de Saúde (SUS). O curso teve duração de dois dias, manhã e tarde e foi ministrado por diversos profissionais da área da saúde.

Para entender melhor sobre o espaço físico em que o produto poderia ser utilizado, foi feita uma visita de observação no Centro da Juventude de Viamão. Nesta visita avaliou-se a estrutura e as possíveis soluções que poderiam ser aplicadas no espaço. O ambiente é bastante amplo, as turmas têm em torno de 10 a 15 alunos e nas aulas são trabalhados diversos temas relacionados a questões de desenvolvimento pessoal como habilidades comunicativas, artísticas e profissionalizantes. O ambiente disponibiliza uma sala com computadores, smartphones, impressora, câmera fotográfica, projetor e impressora 3D que ficam disponíveis para a utilização durante as aulas. A responsável pelo local disse que a frequência dos jovens é bastante alta e que eles costumam participar das atividades com frequência. Ela disse que os profissionais buscam metodologias lúdicas e dinâmicas para atrair a atenção desses jovens e que o principal assunto relacionado às atividades é a capacitação para a vida profissional. Ao ser perguntada sobre como os jovens se informam sobre assuntos relacionados a saúde e sexualidade, ela disse que alguns conversam com os pais, mas que a maioria não tem acesso à informação, “aprendem na prática”. A coordenadora falou também da possibilidade do produto ser utilizado por “Jovens Multiplicadores” que são adolescentes escolhidos para ensinarem outros jovens. Esses jovens têm mais facilidade de se comunicar com o público devido à proximidade de idade e naturalidade com a linguagem utilizada pelo público. Elas disseram que seria interessante usar os dispositivos do laboratório para ajudar na introdução desses alunos a essas tecnologias.

Para o aprofundamento no tema diversidade, foi realizada uma visita à roda de conversa de apoio para pessoas transsexuais do Ambulatório T, situado no Centro de Saúde Modelo de Porto Alegre. Foram abordados assuntos sobre o cotidiano e as dificuldades de homens e mulheres transsexuais. Durante a conversa, surgiram questões como a importância do nome social para a afirmação de seus direitos. Discutiu-se o acesso a banheiros que é uma necessidade básica e que muitas vezes é um ambiente hostil para essa parte da população. Os participantes contaram relatos de desrespeito que sofreram em locais públicos e vitórias como a aquisição do primeiro vestido e a conquista do nome social. A roda de conversa permitiu uma visão mais próxima de assuntos que passam despercebidos para a maior parte da população.

#### 4.1.2. Definição do Produto

Após as interações com o Centro da Juventude, pode-se inferir que um produto digital seria melhor aceito pelos jovens e mais simples de ser utilizado pelos profissionais em aulas. Esta hipótese foi validada durante as entrevistas de coleta de dados com o público alvo. Para ilustrar maneiras de abordar o tema, foram mostrados alguns rascunhos de alternativas de produtos, Figura 10.

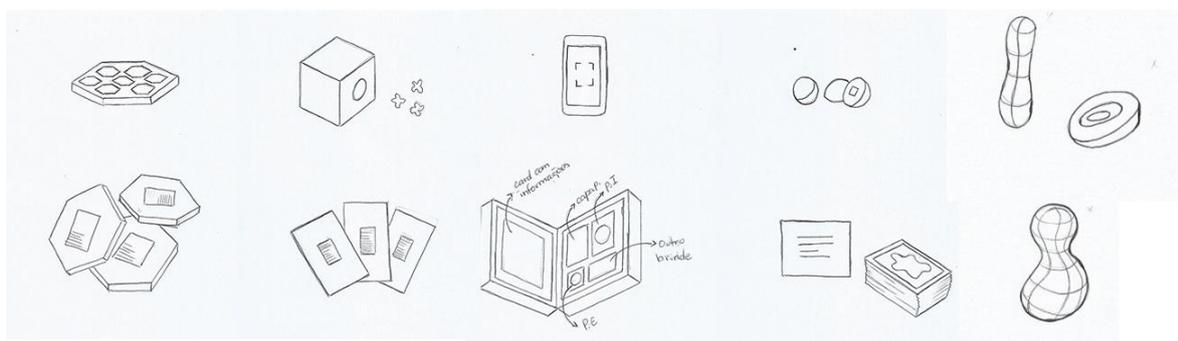


Figura 10: Alternativas de produtos apresentadas às especialistas.

Fonte: a Autora.

As especialistas entrevistadas falaram da importância e do interesse dos jovens em dispositivos digitais. Além disso, foi considerado que um jogo físico geraria um custo de produção que talvez não estivesse disponível. Outro ponto negativo do jogo físico seria a possível intimidação de alguns jovens durante a

dinâmica de grupo, considerando-se o assunto sexualidade. O jogo físico seria utilizado apenas no Centro da Juventude durante dinâmicas de grupo, isso poderia impossibilitar a interação de alunos mais tímidos. Estes fatores influenciaram na escolha pelo produto digital que apresentou mais vantagens em relação ao físico como durabilidade, consulta de acordo com a necessidade do jovem, acesso em qualquer local com internet e privacidade durante as buscas.

## **4.2. Estratégia**

Na fase de estratégia buscou-se identificar as características do público-alvo e as suas necessidades utilizando-se para isso a abordagem de aproximação prevista na metodologia HCD (IDEO, 2009). Nesta etapa foram feitas entrevistas com especialistas da área da saúde e da educação e um questionário com jovens do Centro da Juventude de Viamão. A partir dos resultados, foram geradas as personas apresentadas no decorrer desta sessão. As entrevistas foram analisadas através de um “Diagrama de Afinidades” que originou o conceito, as necessidades e os requisitos do projeto explicados na próxima sessão.

### **4.2.1. Entrevistas com Especialistas**

Foram feitas entrevistas com quatro pessoas da área da saúde pública, dois médicos, uma psicóloga e uma sanitarista e uma entrevista com especialista da área da educação. As entrevistas foram gravadas em áudio e depois transcritas para os textos que encontram-se no apêndice B.

Nas entrevistas com especialistas da saúde, buscou-se entender quais as maiores dificuldades desses profissionais, como o tema deste trabalho é tratado com adolescentes e quais assuntos são mais relevantes. Durante as entrevistas, todos os participantes ressaltaram a importância do tema “saúde e sexualidade” pela falta de acesso a informação de qualidade e o distanciamento do adolescente da rede de saúde pública e privada. Eles argumentaram que o adolescente não vai até o posto de saúde com a mesma frequência que os adultos, quando vão, já estão com algum problema que precisa de atendimento e normalmente apresentam desconfiança e vergonha.

Em relação à vulnerabilidade social eles disseram que muitas vezes a família não conversa com o adolescente, espera que a escola ensine, porém em locais periféricos a evasão escolar é alta e esse jovem não consegue ter acesso a essas informações. Além disso, muitas vezes, assuntos de saúde não são trabalhados nessas escolas e normalmente, quando se fala em sexualidade, não se fala em diversidade, deixando de representar muitos jovens que não conseguem respostas para suas dúvidas nesses ambientes.

Os especialistas falaram também do despreparo do público adolescente que muitas vezes não sabe as verdadeiras consequências dos riscos que se expõem. Os adolescentes procuram informações com amigos que também são despreparados ou na internet que pode ser uma boa ferramenta por ser anônima, rápida e fácil de ser acessada, mas que nem sempre tem fontes confiáveis. Muitos pais não conversam com os filhos por terem vindo de famílias muito conservadoras e que muitas vezes também não tiveram a oportunidade de conversar quando eram jovens. No caso das meninas, ainda tem o agravante do medo da família de, ao introduzir esses assuntos, acabar influenciando a menina a começar sua atividade sexual.

Falaram também do tabu em relação a sexualidade feminina e dificuldade de abordar esse assunto de maneira mais aberta. Segundo eles, na maioria das vezes, os problemas de saúde relacionados a sexualidade feminina estão ligados a machismo e preconceitos. Muitas mulheres e meninas não conversam sobre prazer, sobre métodos contraceptivos ou sobre sua saúde reprodutiva, na maioria das vezes elas só falam sobre esses assuntos quando estão com algum problema. Outros assuntos abordados foram a padronização do corpo feminino, a falta de autonomia sobre suas escolhas e a pressão que as mulheres sofrem para modificar seus corpos. Esses assuntos se tornaram relevantes ao trabalho considerando que, em poucos anos, as meninas adolescentes serão mulheres.

Ao serem questionados sobre quais fatores influenciam nas decisões dessas jovens, todos eles responderam que o mais importante é o acesso a informação de qualidade. Eles defendem que os jovens precisam aprender de forma prática como usar um preservativo, quais métodos contraceptivos existem, ter consciência dos riscos que podem correr e dos seus direitos para poder defendê-los. Citaram o fato dos preservativos femininos serem pouco procurados e dos preservativos gratuitos

que o governo fornece serem utilizados como balões em festas como indicativos da ineficiência das campanhas públicas sobre saúde e sexualidade.

Após a entrevista, foi mostrado aos entrevistados um gráfico com fatores que influenciam as atitudes das adolescentes para que eles avaliassem e corrigissem. As informações utilizadas no gráfico representam uma síntese de informações levantadas durante a pesquisa da fundamentação teórica, ele se encontra no apêndice C deste trabalho.

A entrevista com o especialista da área da educação teve como objetivo entender como o ambiente do Centro da Juventude funciona e quais as oportunidades para a criação de um produto de design. Foram feitas perguntas sobre a infraestrutura disponível e qual seria a possibilidade de utilização. Também foram levantadas questões sobre conhecimentos dos jovens, funcionamento das aulas, didática e assuntos que costumam ser abordados. As coordenadoras disseram que havia grande necessidade de trabalhar assuntos relacionados à saúde e diversidade com o público do Centro e que elas pretendiam fazer isso até o final do ano. Falaram que os adolescentes costumam se interessar muito por tecnologia e jogos e que costumam ser bastante participativos.

A partir das entrevistas se pode entender melhor quais fatores precisam ser trabalhados com o público alvo e a relevância do assunto para a sociedade. Esses assuntos ainda são considerados tabus e a falta de diálogo dificulta questões que poderiam ser tratadas facilmente ou prevenidas. A partir das questões levantadas nas entrevistas, foi elaborado o questionário aplicado com os jovens. Muitos equívocos comuns citados nessa etapa se confirmaram no questionário.

#### **4.2.2. Questionário com Adolescentes**

O questionário, que se encontra completo no apêndice E deste trabalho, tinha por objetivo conhecer melhor quais mídias que esses jovens têm acesso e por quais tipos de conteúdo eles se interessam. O questionário é composto por 3 seções: a primeira tinha o objetivo de saber quais assuntos o público alvo se interessa, na segunda e terceira seção, as perguntas estavam relacionadas a condutas sobre saúde e sobre Direitos Sexuais e Reprodutivos. O questionário foi respondido por 11 jovens entre 15 e 20 anos, sendo 6 do gênero masculino e 5 do gênero feminino.

A partir das respostas do questionário pode-se inferir que os jovens têm alta frequência de acesso à internet: de seis a sete dias na semana. Ao serem questionados em quais dispositivos costumam acessar a internet, todos responderam pelo Smartphone, apenas 2 responderam acessar, também, pelo computador. Na seção dedicada a mídias e interesses, quase todos os jovens indicaram pelo menos um canal do YouTube que assiste com frequência, apenas 1 respondeu não assistir a nenhum canal. A maioria desses canais disponibilizam conteúdo relacionado a música ou entretenimento. Todos os jovens indicaram usar pelo menos duas redes sociais, a mais popular foi o Whatsapp, seguido por Instagram e Facebook, nesta ordem. Entre os estilos de filmes e seriados, o mais popular foi comédia, seguido por ficção científica e ação. Sobre jogos, apenas 1 jovem indicou não jogar em sua resposta, os demais jogavam jogos digitais ou vôlei e futebol. O questionário apresenta 5 imagens para saber qual estilo visual agrada mais o público alvo. A ilustração do casal lendo juntos foi a mais votada.



Figura 11: Estilos gráficos presentes no questionário.

Fonte: Adaptado pela Autora<sup>11</sup>.

Entre as perguntas sobre saúde e sexualidade, poucos jovens responderam a maioria do questionário corretamente. Entre as perguntas estavam assuntos como: fontes de informação utilizadas pelos jovens, métodos contraceptivos, transmissão e sintomas de ISTs (Infecções Sexualmente Transmissíveis) e condutas machistas. A maioria dos jovens respondeu tirar dúvidas sobre sexualidade com amigos e não conversar abertamente com sua família sobre o assunto: dentre os 6 meninos, apenas dois disseram conversar, entre as 5 meninas apenas 1 conversa abertamente com a família sobre o assunto. Algumas respostas

<sup>11</sup> Disponível em: Imagem 1 <<https://affinity.serif.com/pt-br/designer/>>, acesso em 18 out. 2020, imagem 2 <<https://obeygiant.com/prints/golden-future-large-format/>>, acesso em 18 out. 2020, imagem 3 <<https://www.behance.net/gallery/33887254/Fantastical-Florals>>, acesso em 18 out. 2020, imagem 4 <<https://dribbble.com/shots/3456171-Mircli-Illustrations-part-3/attachments/759629>>, acesso em 18 out. 2020, imagem 5 <<https://www.camillagarofano.com/young-adult-illustration>>, acesso em 18 out. 2020.

chamam atenção como a que mostrava imagens de métodos contraceptivos e pedia que o jovem indicasse o que era. Vários jovens confundiram um coletor menstrual e um urinol portátil feminino com preservativo feminino, demonstrando conhecimento apenas do preservativo masculino. Entre as outras respostas, 7 dos 11 jovens erraram ao identificar um preservativo feminino. Em relação a infecções, o HIV apareceu como a mais popular entre os jovens, apesar de 2 responderem que é possível ser infectado por HIV ao encostar no braço de uma pessoa infectada e 1 responder que é possível infectar-se ao sentar-se em um vaso sanitário. Apesar dessas 3 respostas, a maioria dos jovens foi capaz de identificar outras doenças menos faladas como Clamídia e Hepatite B. Outras respostas se mostraram preocupantes como: 4 meninas terem marcado que “é normal sentir dor em uma relação sexual”, 2 meninas terem marcado que “o menino não precisa pedir para usar preservativo, pois é homem”, 1 menina ter marcado que “em uma relação sexual heterossexual, apenas o homem é capaz de chegar a um orgasmo” e 4 jovens responderem que “o anticoncepcional previne doenças sexualmente transmissíveis”.



Figura 12: Imagem de para identificar métodos contraceptivos utilizados no questionário.

Fonte: Adaptado pela Autora<sup>12</sup>.

A partir das respostas apresentadas no questionário, pode-se identificar uma grande deficiência de informações entre os adolescentes entrevistados. Apesar da amostra pequena, de 11 participantes, as entrevistas com os profissionais reforçam que estas respostas se repetem na população jovem. O questionário foi aplicado apenas em uma turma do Centro da Juventude, entrou-se em contato para aplicar o formulário com mais jovens, mas o local não respondeu.

<sup>12</sup> Disponível em: imagem 2 <<https://saude.abril.com.br/medicina/3-mitos-sobre-o-diu/>>, acesso em 18 out. 2020, imagem 3 <<https://hugomiguelwixsite.com/metodosconcepcionais/preservativo-feminino>>, acesso em 18 out. 2020, imagem 4 <<https://www.infoescola.com/saude/preservativo/>>, acesso em 18 out. 2020, imagem 5 <<https://www.todamateria.com.br/metodos-contraceptivos/>>, acesso em 18 out. 2020, imagem 6 <<https://www.ekological.com.br/acessorios/copo-coletor-menstrual-de-silicone>>, acesso em 18 out. 2020.

### 4.2.3. Diagrama de Afinidades

Devido à grande quantidade de dados presentes nas entrevistas com os especialistas, utilizou-se a técnica Diagrama de Afinidades para organizar e relacionar as informações coletadas. Com essa técnica pode-se agrupar em categorias, informações repetidas para facilitar o entendimento da pesquisa (SANTA ROSA e MORAES, 2012). As informações que apareceram mais de uma vez durante as entrevistas foram marcadas com um ponto rosa para mostrar sua importância em relação às outras.

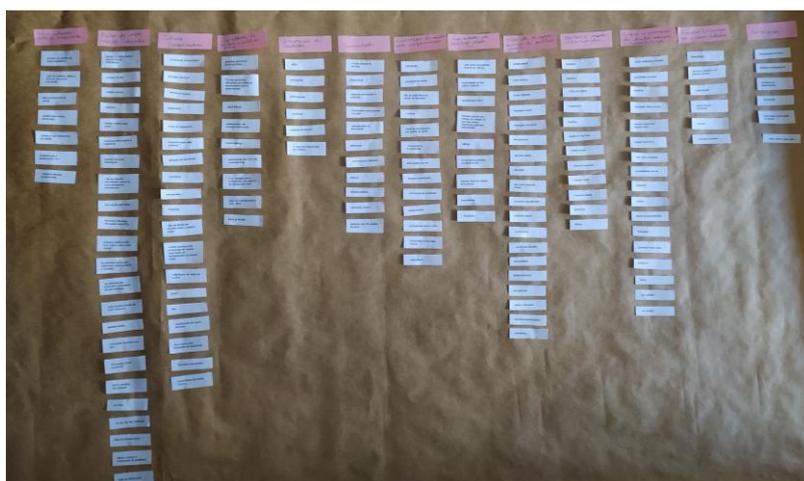


Figura 13: Diagrama de Afinidades.

Fonte: a Autora, adaptado de Santa Rosa e Moraes, 2012.



Figura 14: Detalhe Diagrama de Afinidades.

Fonte: a Autora, adaptado de Santa Rosa e Moraes, 2012.

O diagrama apontou 12 categorias que representam os assuntos abordados durante as entrevistas. Essas categorias foram divididas entre “origem do problema” e “assuntos a serem trabalhados” conforme a tabela abaixo.

<b>Origem do problema</b>	<b>Assuntos a serem trabalhados</b>
Fatores da administração pública	Diversidade
Fontes de informação ineficientes	Promoção de saúde pela informação
Cultura conservadora	Promover diálogo claro
Dificuldade de acessar o público jovem	Métodos para trabalhar com o público jovem;
Imposição de padrões	Abordar o assunto de maneira direta
	O que é promoção de Direitos Sexuais e Reprodutivos
	Assuntos importantes e contracepção

Quadro 1: Categorias do Diagrama de Afinidades.

Fonte: a autora.

<b>Diagrama de Afinidades</b>	<b>Necessidades dos usuários</b>
Métodos para trabalhar com o público jovem;	Manter os jovens interessados na dinâmica, evitar que se dispersem.
Fontes de informação ineficientes; Promoção de saúde pela informação; Promoção de Direitos Sexuais e Reprodutivos; Contracepção, Assuntos Importantes,	Ter acesso a conteúdo confiável e de qualidade
Cultura conservadora; Imposição de padrões; Diversidade;	Promover a normalização de tabus sociais
Dificuldade de acessar o público jovem;	Aproximar-se dos jovens
Abordar o assunto de maneira natural;	Expor o conteúdo de modo que o jovem não seja apenas um receptor da mensagem, mas que suas ações influenciem como o conteúdo se apresenta.
Promover diálogo claro;	Sanar dúvidas de forma acessível e simplificada.
Fatores da administração pública	Usar várias vezes o produto

Quadro 2: Origem das Necessidades dos Usuários.

Fonte: a autora.

A partir do Diagrama de Afinidades pôde-se dar destaque às percepções mais relevantes para definir as necessidades dos usuários e os atributos da marca que estão detalhados na etapa Superfície.

#### 4.2.4. Personas

Para fazer a síntese das informações coletadas foi utilizada a técnica de personas que consiste em criar perfis fictícios de usuários baseados nos dados coletados na fase de imersão (SANTA ROSA e MORAES, 2012). Após identificar as características mais marcantes nas entrevistas com os especialistas e no questionário foi possível elaborar 5 personas que representam os tipos de usuários que o projeto deverá focar. Abaixo está um resumo das personas, as informações completas encontram-se no apêndice F.

	Aplicará o produto em aulas		Receberá as Informações		
Ocupação	Profissional da Educação	Profissional da Saúde	Estudante	Estudante	Estudante
Nome	Marina	Jaqueline	Camila	Diogo	Jonas
Idade	31 anos	44 anos	16 anos	18 anos	17 anos
Nível de Conhecimento sobre o assunto	Intermediário	Alto	Alto	Intermediário	Baixo
Disposição para aprender	Alto	Intermediário	Alto	Intermediário	Baixo
Interação com tecnologias	Intermediário	Baixo	Alto	Alto	Alto

Quadro 3: Síntese das personas criadas.

Fonte: a autora.

#### 4.2.5. Mapa de Empatia

Para complementar a técnica anterior, foram desenvolvidos 3 “Mapas de Empatia” utilizando as “Personas” que representam melhor o público alvo (SOUL DIGITAL, 2017). Essa técnica tem como objetivo entender melhor como o usuário pensa, quais são seus desejos e a quais influências está exposto. As informações foram resumidas no quadro 4, os gráficos completos estão no apêndice G.

Persona	Pensa e Sente	Vê	Ouve	Faz e Fala
<b>Marina</b>	Educar meus alunos é a coisa mais importante para mim	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Livros</li> <li>- Artigos</li> <li>- Televisão</li> <li>- Ambiente Escolar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dúvidas de alunos</li> <li>- Críticas de colegas</li> <li>- Discursos que não concorda sobre a população</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tenta sempre ensinar e sanar as dúvidas;</li> <li>- Ensina sobre respeito;</li> <li>- Defende seu trabalho;</li> </ul>
<b>Camila</b>	Quer ser a primeira da turma e estudar na univerisdade	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Livros</li> <li>- Seriados</li> <li>- Blogs</li> <li>- Redes Sociais</li> <li>- Canais no YouTube</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Influenciadores na internet</li> <li>- Seus pais</li> <li>- Propagandas</li> <li>- Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sobre política e sociedade</li> <li>- Sobre a situação da sua escola</li> <li>- Tendências da internet</li> </ul>
<b>Diogo</b>	Sente que tem dúvidas sobre sua saúde que não consegue resolver;	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Livros</li> <li>- Revistas</li> <li>- Seriados</li> <li>- Aulas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Músicas</li> <li>- Conselhos de amigos</li> <li>- Propagandas</li> <li>- Influências das redes sociais</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sobre memes da internet</li> <li>- Fala sobre cantores e seriados</li> <li>- Ouve música no seu quarto</li> </ul>

Quadro 4: Síntese dos mapas de empatia criados.

Fonte: a autora

#### 4.2.6. Cenários de uso

Para entender melhor como o produto será utilizado foram desenvolvidos “Cenários de Uso” que consiste na técnica de projetar situações e interações hipotéticas do público alvo com o produto. A partir das possibilidades estudadas para o uso, foram geradas 4 possibilidades, este trabalho priorizará o primeiro cenário, mas levará em consideração as outras três possibilidades de uso.

Cenário	Descrição
<b>Cenário Primário: Evento no Centro da Juventude</b>	Será realizado um evento de 1 dia sobre Saúde e Direitos Humanos no Centro da Juventude. Este evento contará com a participação de profissionais da saúde que ministrarão palestras sobre assuntos pertinentes ao público. Os jovens poderão acessar o site pelos dispositivos pertencentes ao Centro da Juventude. Poderá ser feita uma dinâmica de perguntas e respostas sobre os assuntos abordados.
<b>Cenário Secundário 1: Grupo de conversa em posto de saúde</b>	O site será utilizado pelos profissionais da saúde em uma palestra visando a introdução dos assuntos para o grupo de jovens. A dinâmica durará 1h, sendo apenas lúdica, como forma de aproximação dos profissionais com o grupo jovem. Todos receberão Kits de prevenção e cartões para acessar os conteúdos pela internet.
<b>Cenário Secundário 2: Workshop na escola</b>	O produto será utilizado pela professora em um Workshop. Para a fixação dos assuntos trabalhados a professora pode pedir que respondam algumas perguntas. Nesta dinâmica terá competição e o prêmio será escolhido pela professora.
<b>Cenário Secundário 3: Acesso em casa</b>	Jovem terá a possibilidade de acessar as atividades e conhecimentos pelo smartphone ou computador de casa. O acesso será anônimo e ele poderá fazer perguntas em um fórum com um profissional da saúde. Ele poderá consultar as perguntas frequentes disponíveis.

Quadro 5: Cenários em que o projeto poderia ser utilizado.

Fonte: a Autora, adaptado de Santa Rosa e Moraes, 2012.

### 4.3. Escopo

As ferramentas descritas nesta seção foram utilizadas para analisar as relações encontradas nos dados coletados durante a fase de Estratégia e definir os requisitos e funcionalidades da interface. Essas ferramentas possibilitam a identificação de padrões e a priorização dos requisitos. Nesta sessão também foram definidos o conceito do projeto e o conteúdo. Além disso, foram analisados similares do produto para entender como outros projetos relacionados trataram o tema. Nesta fase se inicia a etapa de Criação seguindo a metodologia HCD, na qual se analisa os dados e se identifica padrões e oportunidades (IDEO, 2009).

### 4.3.1. Definição dos Requisitos do Projeto

A partir das informações levantadas na etapa de Estratégia, organizadas no Diagrama de Afinidades foi possível definir quais eram as necessidades dos usuários. Essas necessidades foram transformadas, conforme a metodologia de Back et al (2008), em Especificações do Projeto.

As necessidades foram transformadas em requisitos dos usuários passando para uma linguagem mais técnica, gerando os requisitos do projeto.

Necessidades dos usuários	Requisitos dos usuários	Requisitos do projeto
Manter os jovens interessados na dinâmica, evitar que se dispersem.	Ter acesso a informação sobre saúde de modo atrativo/ interessante para os jovens.	Empregar uma linguagem jovem que demonstre a seriedade e importância do assunto
Ter acesso a conteúdo confiável e de qualidade	Disponibilizar conteúdo confiável	Transmitir conhecimento correto a partir de fontes confiáveis
Promover o debate sobre assuntos considerados tabus sociais	Disponibilizar informações relativas a assuntos pouco debatidos	Proporcionar acesso a assuntos considerados tabus empregando informações adequadas
Aproximar-se dos jovens	Ter acesso a especialistas na área da saúde	Proporcionar o contato entre o público jovem e profissionais da saúde e educação
Expor o conteúdo de forma que o jovem não seja apenas um receptor da mensagem, mas que suas ações influenciem na forma como o conteúdo se apresenta.	Ter acesso a conteúdos sobre saúde de modo mais interativo	Oportunizar uma experiência interativa na obtenção de informações relativas à saúde por meio de dispositivos digitais
Sanar dúvidas de forma acessível e simplificada.	Transmitir conteúdo acessível	Explicar o conteúdo de modo claro, utilizando a linguagem visual para facilitar a compreensão das informações.
Usar várias vezes o produto	Ser durável	Poder ser reutilizado por várias pessoas

Quadro 6: Transformação das necessidades do usuário em requisitos do projeto.

Fonte: a autora (adaptado de BACK et al).

Os requisitos do projeto explicitam, de forma técnica, quais aspectos devem estar presentes no produto para que as necessidades dos usuários sejam

atendidas. Esse processo transforma aspectos relacionados às dificuldades dos usuários para características possíveis de serem alcançadas com o produto. Como resultado, os requisitos do projeto enfatizaram como a linguagem deve ser transmitida, como se aproximar do público jovem, a durabilidade e usabilidade do produto.

Em busca de concentrar o desenvolvimento do projeto nos aspectos mais importantes para o público alvo, foi feita uma matriz de importância para priorização dos requisitos de projeto. A tabela utilizou como parâmetros os requisitos dos usuários já definidos para pontuar quais requisitos de projeto eram mais importantes. O quadro relaciona os requisitos dos usuários com os requisitos do projeto utilizando uma escala 0 a 5 na qual 0 representa “nenhuma interferência” e 5 representa “total influência”.

<b>Requisitos de projeto</b> / <b>Requisitos dos usuários</b>	Ter acesso a informação sobre saúde de modo atrativo/interessante para os jovens.	Disponibilizar conteúdo confiável	Disponibilizar informações relativas a assuntos pouco debatidos.	Acessar o público jovem	Ter acesso a conteúdos sobre saúde de modo mais interativo	Transmitir conteúdo acessível	Ser durável	Total
Empregar uma linguagem jovem que demonstre a seriedade e importância do assunto	5	2	5	3	3	4	0	22
Transmitir conhecimento correto a partir de fontes confiáveis	3	5	5	3	2	3	0	21
Proporcionar acesso a assuntos considerados tabus empregando informações adequadas	3	3	5	2	3	4	0	20
Proporcionar o contato entre o público jovem e profissionais da saúde e educação	2	4	3	3	2	1	2	17
Oportunizar uma experiência agradável na obtenção de informações relativas à saúde por meio de dispositivos digitais	5	1	2	5	5	5	0	23

Explicar o conteúdo de modo claro, utilizando a linguagem visual para facilitar a compreensão das informações.	5	5	4	5	2	5	0	<b>26</b>
Poder ser reutilizado com outras turmas	1	2	0	2	3	3	5	<b>16</b>

Quadro 7: Processo de priorização de requisitos.

Fonte: a autora.

Após esse processo tornou-se claro que o projeto deve atender prioritariamente o requisito de “Explicar o conteúdo de forma clara e evitar termos complexos” seguido por transmitir o “Ser divertido e proporcionar a participação dos jovens”. Portanto o projeto deverá priorizar a boa distribuição e clareza da transmissão da mensagem, mas sem deixar de atender os demais requisitos.

Ordem	Requisitos priorizados	Resul.
1	Explicar o conteúdo de modo claro, utilizando a linguagem visual para facilitar a compreensão das informações.	26
2	Oportunizar uma experiência agradável na obtenção de informações relativas à saúde por meio de dispositivos digitais	23
3	Empregar uma linguagem jovem que demonstre a seriedade e importância do assunto	22
4	Transmitir conhecimento correto a partir de fontes confiáveis	21
5	Proporcionar acesso a assuntos considerados tabus empregando informações adequadas	20
6	Proporcionar o contato entre o público jovem e profissionais da saúde e educação	17
7	Poder ser reutilizado com outras turmas	16

Quadro 8: Ordem de prioridade dos requisitos do projeto.

Fonte: a autora.

Os requisitos do projeto deram origem às Especificações de Projeto listadas no quadro abaixo. As especificações sintetizam de forma técnica quais

características devem estar presentes no produto. A lista abaixo segue a mesma lista de prioridade anterior.

Pri.	Requisito de projeto	Especificação de projeto
1	Explicar o conteúdo de modo claro, utilizando a linguagem visual para facilitar a compreensão das informações.	Ter didática simplificada
2	Oportunizar uma experiência agradável na obtenção de informações relativas à saúde por meio de dispositivos digitais	Proporcionar interatividade
3	Empregar uma linguagem jovem que demonstre a seriedade e importância do assunto	Ter linguagem jovem
4	Transmitir conhecimento correto a partir de fontes confiáveis	Conteúdo confiável
5	Proporcionar acesso a assuntos considerados tabus empregando informações adequadas	Naturalizar o conteúdo
6	Proporcionar o contato entre o público jovem e profissionais da saúde e educação	Ser um canal de comunicação
7	Poder ser reutilizado com outras turmas	Ser durável

Quadro 9: Lista de especificação do projeto.

Fonte: a autora.

### 4.3.2. Definição do Conceito

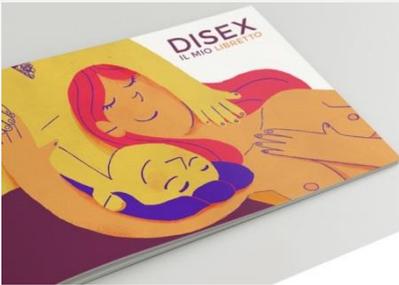
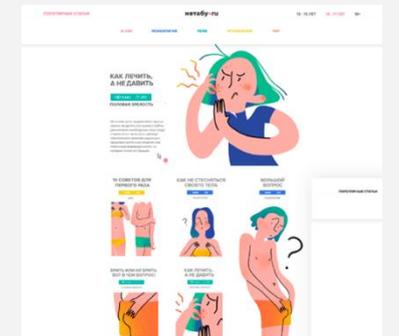
Seguindo os requisitos do projeto, a linguagem utilizada precisa ser jovem, gerar interesse e curiosidade no público alvo, mas manter a seriedade e importância do assunto e demonstrar credibilidade. O conteúdo deve ser comunicado de forma leve, cativante, natural e clara para proporcionar um ambiente seguro no qual o jovem não se sinta intimidado ao fazer perguntas. Para definir o conceito do projeto foi feita uma seleção de quais palavras definiriam melhor os aspectos relevantes para o projeto: Confiabilidade, Naturalidade e Envolvimento. Confiabilidade porque o conteúdo deve estar correto e o adolescente precisa se sentir à vontade com o produto. Naturalidade pois o projeto deve proporcionar uma interação agradável com o produto e tornar o assunto mais compreensível ao jovem. Envolvimento porque é importante que o jovem sinta interesse em obter conhecimento sobre o assunto e dedique sua atenção à interação.

**Conceito:**  
**CONFIANÇA, NATURALIDADE, ENVOLVIMENTO**

### 4.3.3. Análise de Similares

Foi feita a análise de 6 produtos relacionados a informações para jovens sobre saúde e direitos sexuais e reprodutivos. O Quadro 10 sintetiza a análise comparativa com as informações mais relevantes ao projeto destacando os pontos positivos e os pontos negativos.

Análise de Similares				
Nome	Amostra	Descrição	Pontos Positivos	Pontos Negativos
Vivendo a Adolescência		<p>Site com assuntos relacionados a adolescência, saúde e sexualidade. O site disponibiliza um quiz sobre assuntos relacionados ao tema e na seção "Tira Grilo" existe a funcionalidade de enviar dúvidas sobre diversos assuntos.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Informações disponíveis em qualquer lugar;</li> <li>2. Perguntas anônimas aproximam adolescente da informação;</li> <li>3. Interatividade;</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interface nada atrativa;</li> <li>2. Difícil de encontrar informações;</li> <li>3. Busca funciona parcialmente;</li> </ol>
Fonte: <a href="http://www.adolescencia.org.br/site-pt-br/direitos-sexuais-e-reprodutivos">http://www.adolescencia.org.br/site-pt-br/direitos-sexuais-e-reprodutivos</a>				
It Kit		<p>Kit com adesivos, informativos e um baralho de cartas com perguntas e respostas para ajudar mulheres a entender mais sobre a primeira relação sexual</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interessante para o público Jovem;</li> <li>2. Interativo;</li> <li>3. Aborda o assunto de maneira divertida;</li> <li>4. Trabalha com repetição, melhorando a absorção das ideias;</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Estética bastante impositiva;</li> <li>2. Dificuldade de produção e distribuição;</li> <li>3. Conteúdo relevante concentrado quase somente nas cartas;</li> </ol>
Fonte: <a href="https://www.behance.net/gallery/46021139/The-it-Kit-Prototype?tracking_source=search%7Csexual%20education">https://www.behance.net/gallery/46021139/The-it-Kit-Prototype?tracking_source=search%7Csexual%20education</a>				

Disex		<p>Livro ilustrado para introdução do tema sexualidade para pessoas com deficiências mentais</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrações amigáveis;</li> <li>2. Atenção às diferenças corporais;</li> <li>3. Transmite a ideia de forma clara;</li> <li>4. Didático;</li> <li>5. Interessante;</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pouco interativo;</li> <li>2. Pouco conteúdo;</li> </ol>
<p>Fonte: <a href="https://www.behance.net/gallery/64205281/DISEX-Illustration?tracking_source=search%7Csexual%20education">https://www.behance.net/gallery/64205281/DISEX-Illustration?tracking_source=search%7Csexual%20education</a></p>				
Primero Conmigo		<p>Infográfico digital ilustrado sobre o início da vida sexual.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Linguagem amigável;</li> <li>2. Abrange grande quantidade de conteúdo;</li> <li>3. Didático;</li> <li>4. Interessante;</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pouco interativo, confuso;</li> <li>2. Ilustrações um pouco infantis</li> </ol>
<p><a href="https://www.behance.net/gallery/44011661/Primero-Conmigo?tracking_source=search%7Csexual%20education">https://www.behance.net/gallery/44011661/Primero-Conmigo?tracking_source=search%7Csexual%20education</a></p>				
Netaby Ru		<p>Site e folder sobre mudanças que ocorrem na adolescência.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrações divertidas, bem executadas e relevantes para o assunto;</li> <li>2. Interação com digital;</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Não deixa claro como essas interações aconteceriam;</li> </ol>
<p><a href="https://www.behance.net/gallery/81576311/netabuRU?tracking_source=search%7Csexual%20education">https://www.behance.net/gallery/81576311/netabuRU?tracking_source=search%7Csexual%20education</a></p>				
UNFPA Sex Education		<p>Livro ilustrado sobre sexualidade e adolescência. Ilustrações relevantes do ponto de vista gráfico.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrações divertidas com analogias de fácil entendimento;</li> <li>2. Abrange vários assuntos;</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Não é muito interativo;</li> <li>2. Uso de muito texto;</li> </ol>
<p>Fonte: <a href="https://www.behance.net/gallery/89248579/UNFPA-Sex-education-brochure?tracking_source=search%7Csexual%20education">https://www.behance.net/gallery/89248579/UNFPA-Sex-education-brochure?tracking_source=search%7Csexual%20education</a></p>				

Quadro 10: Síntese da Análise de Similares.

Fonte: Adaptado pela autora.

Optou-se por analisar apenas os melhores exemplos como referência para o projeto. Durante a pesquisa foram encontrados trabalhos que não se adequavam a linguagem pretendida para o projeto.



Figura 15: Exemplos de linguagens gráficas que não deveriam ser utilizadas no trabalho.

Fonte: <https://www.behance.net/>.

Esses materiais serviram de referência do que não deveria ser utilizado: ilustrações de animais como gatos e cães, tipografias manuscritas com pouco contraste, trocadilhos, cores muito saturadas, ilustrações muito realistas ou muito abstratas.

#### 4.3.4. Geração de Alternativas de Interface

Durante esta fase, buscou-se desenvolver alternativas baseadas nos gostos e interesses do público alvo e nos cenários possíveis para utilização. Foram exploradas possibilidades de jogos com perguntas e respostas para dinâmicas de grupo e interfaces informativas sobre o conteúdo abordado. Para escolher qual alternativa seria mais adequada para o público, foram feitos protótipos rápidos e realizados testes com os usuários.

Na primeira proposta, o jogo mostraria perguntas correspondentes a cartas ou peças através da leitura de um código pela câmera do celular. A turma seria dividida em grupos de até 4 pessoas, cada um com um smartphone. Os jovens deveriam escolher uma peça das que estariam disponíveis em uma mesa ao centro da sala e levar até o seu grupo para descobrir a pergunta. Após a leitura do código,

os jovens deveriam se reunir e discutir qual era a resposta correta. Todos os grupos poderiam pegar até 8 peças. Ao responder, o grupo pontuaria ao acertar ou não ganharia pontos ao errar. Essas informações ficariam disponíveis na tela inicial. O jogo terminaria quando um grupo atingisse as 8 perguntas. O grupo que acertasse mais respostas seria o vencedor.

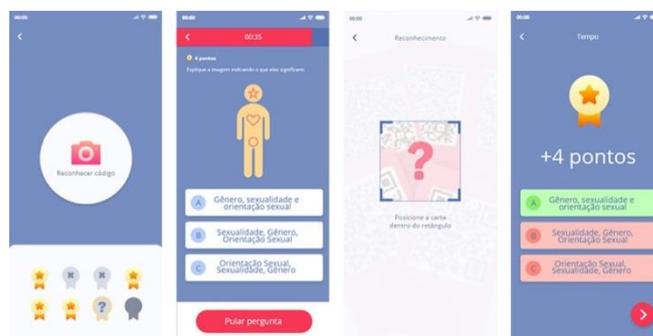


Figura 16: Protótipo de teste de jogo com acesso a câmera.

Fonte: a autora.

Em outra proposta de jogo não seria necessário o acesso a câmera e se utilizaria apenas um smartphone. O aplicativo indicaria o próximo grupo a jogar, que deveria tocar no botão de escolher perguntas. O grupo teria alguns minutos para responder a pergunta, ao acertar, pontos seriam marcados para o grupo. O jogo terminaria ao fim de 8 rodadas, o time vencedor teria a maior pontuação.

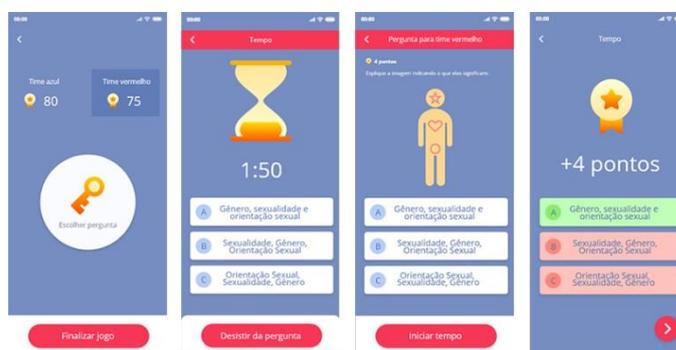


Figura 17: Protótipo de teste de jogo com sorteio de perguntas.

Fonte: a autora.

Na proposta de jogo em dinâmica de batalha seria utilizado apenas um smartphone que indicaria os grupos a jogar. A turma deveria ser dividida em grupos, cada um teria uma cor correspondente. Após ler a pergunta, o representante de

cada grupo deveria tocar no botão com a cor do seu time. Aquele que fosse mais rápido teria a chance de responder, se respondesse errado, o outro time teria a chance de responder e ganhar a pontuação. O jogo termina com o fim das perguntas. O time vencedor seria aquele com maior pontuação.

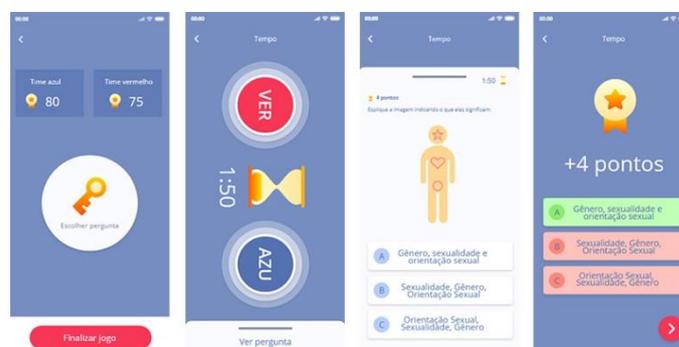


Figura 18: Protótipo de teste de jogo com dinâmica de batalha.

Fonte: a autora.

Outra proposta avaliada foi um aplicativo com vários temas a serem consultados, após o acesso aos assuntos, o usuário poderia passar para o assunto seguinte. Usuários assíduos seriam premiados com medalhas de motivação. Ao finalizar todos os assuntos, o usuário ganha um troféu e o aplicativo sugeriria outras fontes de conteúdo.

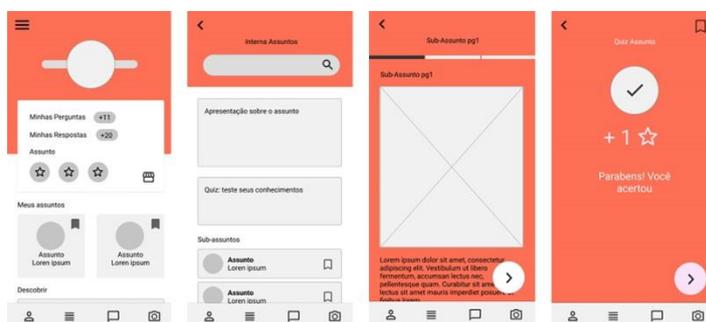


Figura 19: Protótipo de teste de aplicativo informativo com progresso.

Fonte: a autora.

Além dos aplicativos, foi proposto um site informativo no qual os usuários poderiam acessar as páginas sempre que tivessem uma dúvida. Esta opção não restringiria o acesso ao conteúdo e possibilitaria o acesso em qualquer local tendo

internet. Outro ponto positivo é que nesta opção o usuário poderia realizar o acesso por um computador ou smartphone sem restrição de sistemas operacionais.

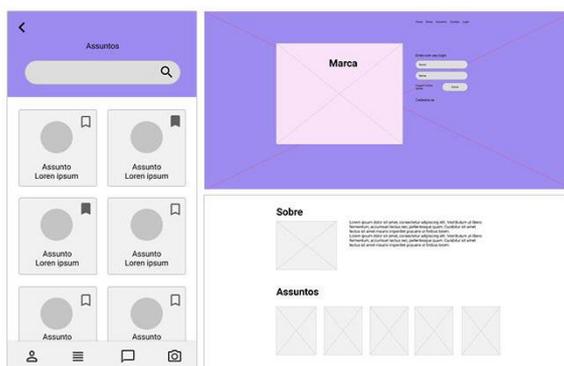


Figura 20: Relação dos assuntos abordados.

Fonte: a autora.

Os protótipos foram mostrados para os usuários e a partir dos resultados coletados foi possível realizar a avaliação das alternativas.

#### 4.3.5. Avaliação das Alternativas de Interface

A avaliação de alternativas foi baseada nas três lentes do desejo da metodologia HCD: analisou-se quais produtos seriam mais atrativos ao público-alvo, a viabilidade técnica e a viabilidade econômica das alternativas (IDEO, 2009).

Pela perspectiva da lente do desejo, verificou-se o quanto as alternativas atendiam a necessidade de acesso a informação dos usuários. Para isso, os protótipos foram enviados para a pedagoga do Centro da Juventude, ela apontou que um aspecto negativo do jogo seria a possível não participação de alguns jovens. Outro ponto negativo é que ao serem testados, os jogos não apresentaram uma mecânica de jogo atrativa, podendo ser desinteressante ao público. Ainda foi constatado que os jogos não disponibilizavam informações de forma estruturada e contínua, apenas durante dinâmicas de grupo através de sorteios de perguntas, restringindo o acesso ao conteúdo.

Em se tratando do aspecto técnico se avaliou que as informações referentes ao tema do trabalho mudam periodicamente, à medida que novas pesquisas são feitas. Isso demandaria a atualização constante do conteúdo, o que é mais simples

de ser feito em um site. Em relação aos dispositivos disponíveis para o acesso ao conteúdo, o aplicativo não poderia ser acessado por computadores.

Do ponto de vista econômico, entre um site ou aplicativo, se analisou que os custos de produção de um aplicativo seriam mais altos e a compatibilidade com as versões de sistemas operacionais dos dispositivos móveis poderia exigir atualizações periódicas. Ao se levar em conta esses aspectos, pode-se concluir que o aplicativo teria um custo maior tanto de produção quanto de manutenção, sem trazer benefícios significativos em relação ao site responsivo, que também pode ser acessado por um dispositivo móvel. Sendo assim, optou-se pelo desenvolvimento de um site responsivo informativo.

#### **4.3.6. Definição das Funcionalidades**

Após a definição das necessidades dos usuários e dos requisitos do projeto foram analisadas as funcionalidades que deveriam estar presentes na interface para que os objetivos do projeto fossem atendidos:

- a) Disponibilizar conteúdos de maneira intuitiva e fácil;
- b) Possibilitar fazer perguntas de forma anônima para profissionais da saúde;
- c) Ter a possibilidade de salvar conteúdos importantes para acessar mais tarde;
- d) Fazer login;
- e) Exercitar o conteúdo com “quiz”;
- f) Mostrar postos de saúde próximos;
- g) Gerar lembretes de atualizações;
- h) Possibilitar que se envie sugestões e se entre em contato com o suporte da interface;
- i) Possibilitar que usuários se ofereçam para ser voluntários para responder perguntas;
- j) Poder ser acessado de diversos dispositivos.

As funcionalidades foram escritas com foco nos requisitos do projeto e nas necessidades do usuário. Assim como defende Garret (2010), a definição das

funcionalidades deve ser clara e objetiva, servindo como um guia do que deve ser desenvolvido. Essas funcionalidades sofreram alterações com o decorrer do processo de criação já que “a mudança é parte da natureza do trabalho com tecnologia” (GARRET, 2010). Definidas as funcionalidades, se iniciou a fase de estruturação da interface, na qual foram geradas alternativas que às atendessem.

#### **4.3.7. Definição do Conteúdo**

Saúde e sexualidade são assuntos amplos que abrangem várias questões da vida, portanto não seria possível contemplar todos esses assuntos apenas neste trabalho. Por isso foi feita uma triagem de quais temas seriam mais relevantes para o público-alvo.

Os assuntos foram selecionados a partir das entrevistas realizadas com os especialistas da área da saúde e educação. Além dos assuntos apontados pelos profissionais da saúde, baseados na sua experiência profissional, a pedagoga do Centro da Juventude fez uma caixa de perguntas anônimas para coletar dúvidas dos jovens sobre o tema sexualidade. A caixa ficou na sala de aula por duas semanas, resultando em alguns dos assuntos escolhidos. Essas questões foram divididas em 8 seções: conhecendo o próprio corpo e as diferenças corporais, escolhas e consento, diversidade sexual, menstruação, doenças do trato reprodutor feminino, métodos contraceptivos e planejamento familiar, IST e Contágio e Primeira consulta ao Ginecologista.

Devido a restrição de tempo disponível, foram escolhidos 3 destes assuntos para serem abordados no projeto. A escolha foi baseada nas respostas que apresentaram mais divergências no questionário aplicado com os jovens. Desta maneira, o trabalho enfocou na diversidade sexual, infecções sexualmente transmissíveis e métodos contraceptivos. A autora recomenda como trabalhos futuros, o desenvolvimento dos outros assuntos listados (conhecendo o próprio corpo e as diferenças corporais; escolhas e consento; menstruação; doenças do trato reprodutor feminino; planejamento familiar; primeira consulta ao ginecologista; contágio) que não foram abordados.

Assunto	Conteúdo
<b>Conhecendo o corpo e as diferenças corporais</b>	Diferenças corporais, o sistema reprodutor feminino, vergonha, a beleza de todos os corpos.
<b>Escolhas e consenso</b>	O que é consenso, respeito e direitos
<b>Diversidade Sexual</b>	Expressão de gênero, Gênero, Orientação e Sexo biológico.
<b>Menstruação</b>	O que é menstruação, como funciona o ciclo menstrual, absorventes e coletores.
<b>Doenças do trato reprodutor feminino e relacionados</b>	Endometriose, síndrome do ovário policístico, infecção urinária.
<b>Métodos contraceptivos e Planejamento Familiar</b>	Preservativos, Diu, Pílula, Injeção, Diafragma etc. Gravidez na adolescência.
<b>ISTs e Contágio</b>	HIV, HPV, Sífilis, Gonorreia, Herpes etc.
<b>Primeira Consulta ao Ginecologista</b>	Como é uma consulta ao ginecologista, frequência, onde encontrar, direito ao atendimento e ao sigilo.

Quadro 11: Relação dos assuntos abordados.

Fonte: a autora.

Dentro dos assuntos escolhidos foi realizada a pesquisa de conteúdos em cartilhas disponibilizadas pelo Ministério da Saúde com o objetivo de garantir a autenticidade do conteúdo. Apesar de não contemplar todos os assuntos que abrangem o projeto, os assuntos abordados apresentam material relevante sobre a temática para o público alvo.

#### 4.4. Estrutura

Segundo Garret (2010), A estrutura é a fase em que os aspectos mais abstratos, levantados durante a Estratégia e o Escopo, começam a se estruturar como algo concreto. Nesta fase, são definidas a Arquitetura de Informação da Interface e o Design de Interação. O design de interação corresponde a fazer uma interface que além de funcional no aspecto técnico, seja funcional para o usuário, ou seja, uma interface que seja intuitiva, projetada para que o usuário entenda como e onde encontrar o que precisa. A Arquitetura de Informação corresponde ao sistema de hierarquias e “links” em que o conteúdo estará disposto pela interface.

Abrange a “criação dos esquemas organizacionais e navegacionais que permitem que o usuário se mova pelo conteúdo do site eficientemente e efetivamente” (GARRET, 2010). Esta fase corresponde à finalização da etapa Criação da metodologia HCD, a qual se propõe soluções aos problemas identificados (IDEO, 2009).

#### **4.4.1. Mapa da jornada do usuário**

Com o objetivo de entender melhor como deve acontecer a interação do usuário com o site, foram criados Mapas da Jornada do Usuário com as personas primárias. O Mapa da Jornada do Usuário é uma ferramenta utilizada para identificar pontos de contato entre o usuário e o produto durante uma determinada atividade. Esta ferramenta possibilita um exercício de empatia em relação a aspectos como pensamentos e sentimentos do usuário durante a execução de uma tarefa. Sendo assim, o foco desta ferramenta está na atividade e não no funcionamento do produto, este devendo aparecer como um facilitador durante o percurso da atividade (MACEDO, 2016).

Foram escolhidas três situações para entender qual seria o comportamento do usuário. Na primeira situação, a adolescente Camila está com dúvidas em relação ao atendimento de saúde pública e ela não quer comunicar a outras pessoas, por isso usa a funcionalidade do site de fazer uma pergunta anônima.

## Mapa da jornada do usuário: Camila

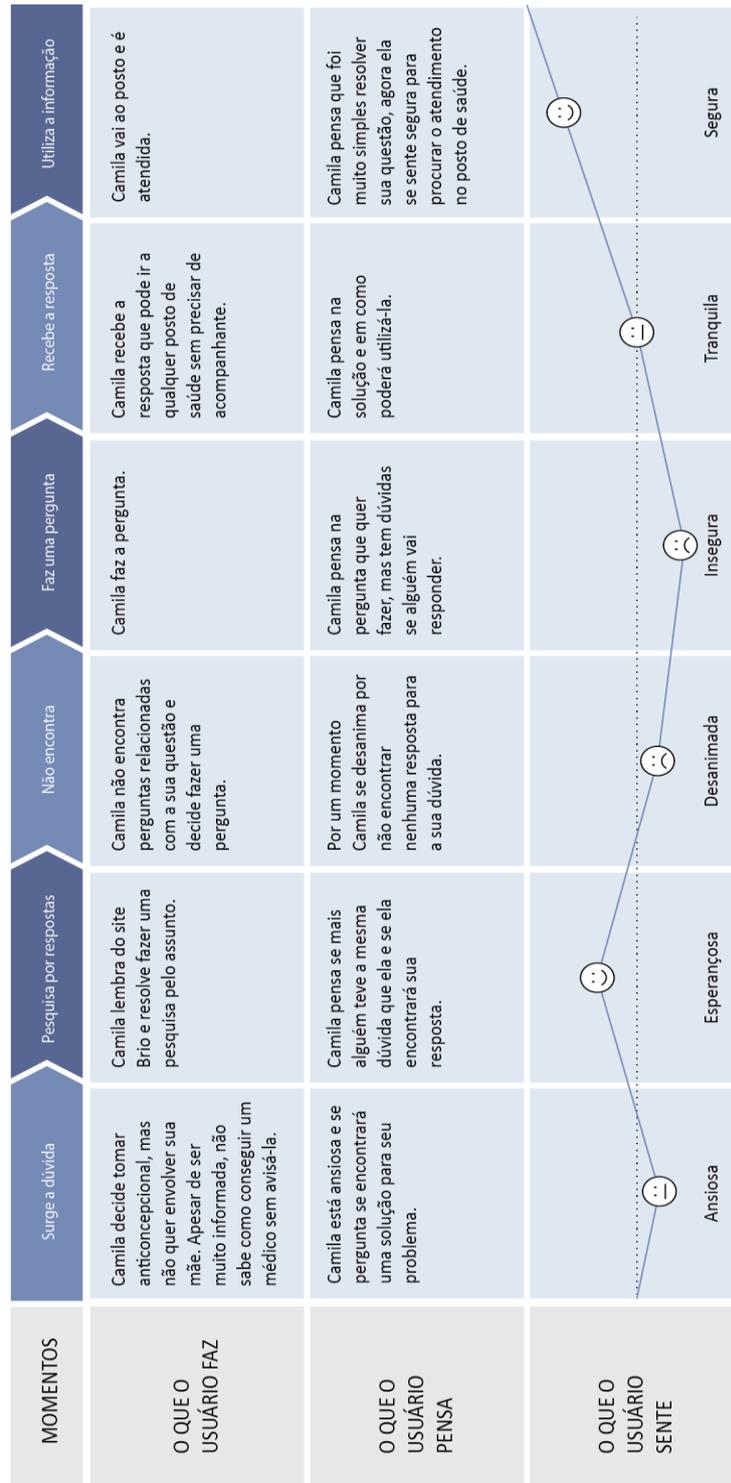


Figura 21: Mapa da jornada do usuário (Camila).

Fonte: a autora.

Na segunda situação, o adolescente Diogo tem dúvidas sobre possíveis reações hormonais que está tendo. Ele está incomodado com esta questão, mas não tem certeza se precisa procurar um atendimento médico, por isso ele resolve utilizar a funcionalidade de perguntas para saber se precisa tomar essa atitude.

## Mapa da jornada do usuário: Diogo

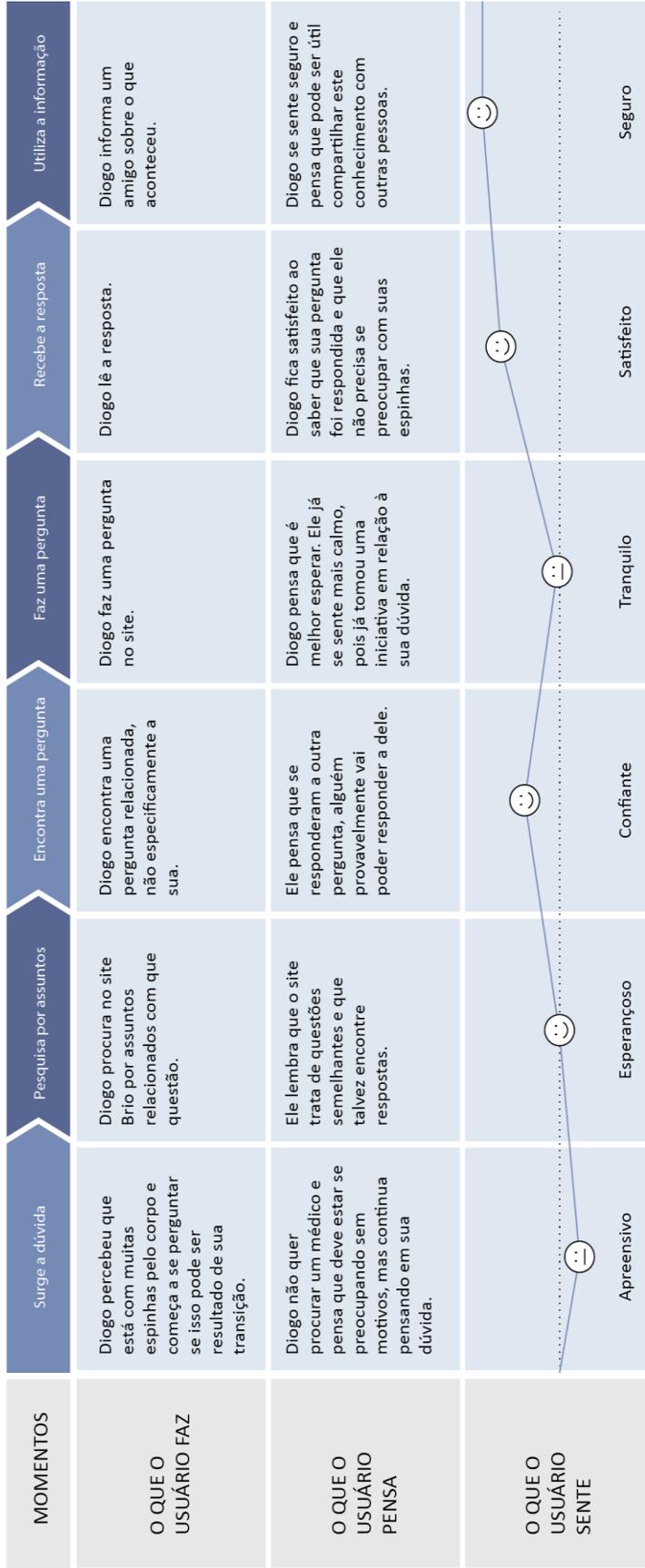


Figura 22: Mapa da jornada do usuário (Diogo).

Fonte: a autora.

Na terceira situação, Marina, a pedagoga que trabalha com adolescentes recebe uma pergunta inusitada de um aluno. Ela responde, mas depois se pergunta se estava realmente certa. Ela decide, então, pesquisar no site (desenvolvido neste trabalho) sobre assuntos relacionados ao tema da pergunta. Após explorar alguns assuntos, ela coleta informações relevantes que utiliza depois em sala de aula.

### Mapa da jornada do usuário: Marina

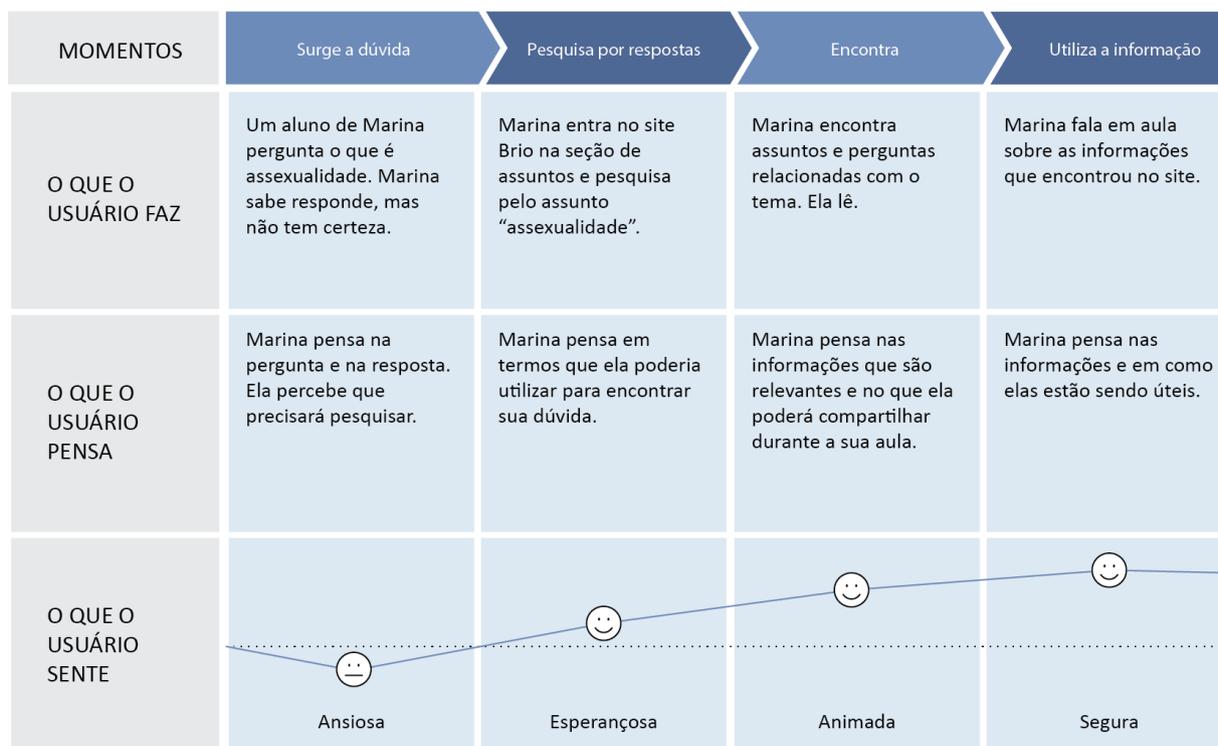


Figura 23: Mapa da jornada do usuário (Marina).

Fonte: a autora.

A partir dos mapas gerados, é possível entender melhor as possíveis situações em que o usuário poderá utilizar o site. Assim se torna mais clara a maneira como o fluxo de navegação deve acontecer para que o usuário encontre as informações que mais utiliza com facilidade.

#### 4.4.2. Arquitetura da informação

A arquitetura de informação se refere à organização do percurso que o usuário percorrerá para chegar a informação que procura. Segundo Garret (2010),

essa estrutura organizacional deve ser clara e fazer sentido para o usuário, ou seja, não se trata de quantos passos o usuário terá que percorrer para chegar a informação, mas sim a maneira que ele faz esse caminho. Em outras palavras, a arquitetura de informação deve ser pensada para que o trajeto do usuário até a informação seja fluida, e não apenas mais rápida ou com menos “clicks”, a menos que isso facilite este percurso. Nos esquemas de arquitetura de informação, o conteúdo é dividido em estruturas chamadas “nós”, eles representam os módulos de informação que serão organizados na estrutura (GARRET, 2010).

Neste trabalho, o esquema escolhido para representar a arquitetura de informação da interface foi o de hierarquia. Este esquema é o mais utilizado por representar claramente os caminhos que o usuário percorre para chegar a informação. Esta hierarquia é composta por relações de “nós pais” e “nós filhos”, sendo que o primeiro “nó” da estrutura representa o pai de todos os outros. Já os nós mais baixos não terão “nós filhos” pois não levam a outra estrutura de informação. Essa relação representa a dependência de alguns nós em relação a outros (GARRET, 2010). E também representa os níveis de profundidade da estrutura, sendo o primeiro “nó” a representação da camada mais superficial e os da camada mais baixa os mais profundos, ou seja, para atingir a camada mais baixa, o usuário precisa percorrer um caminho mais longo (KALBACH, 2009).

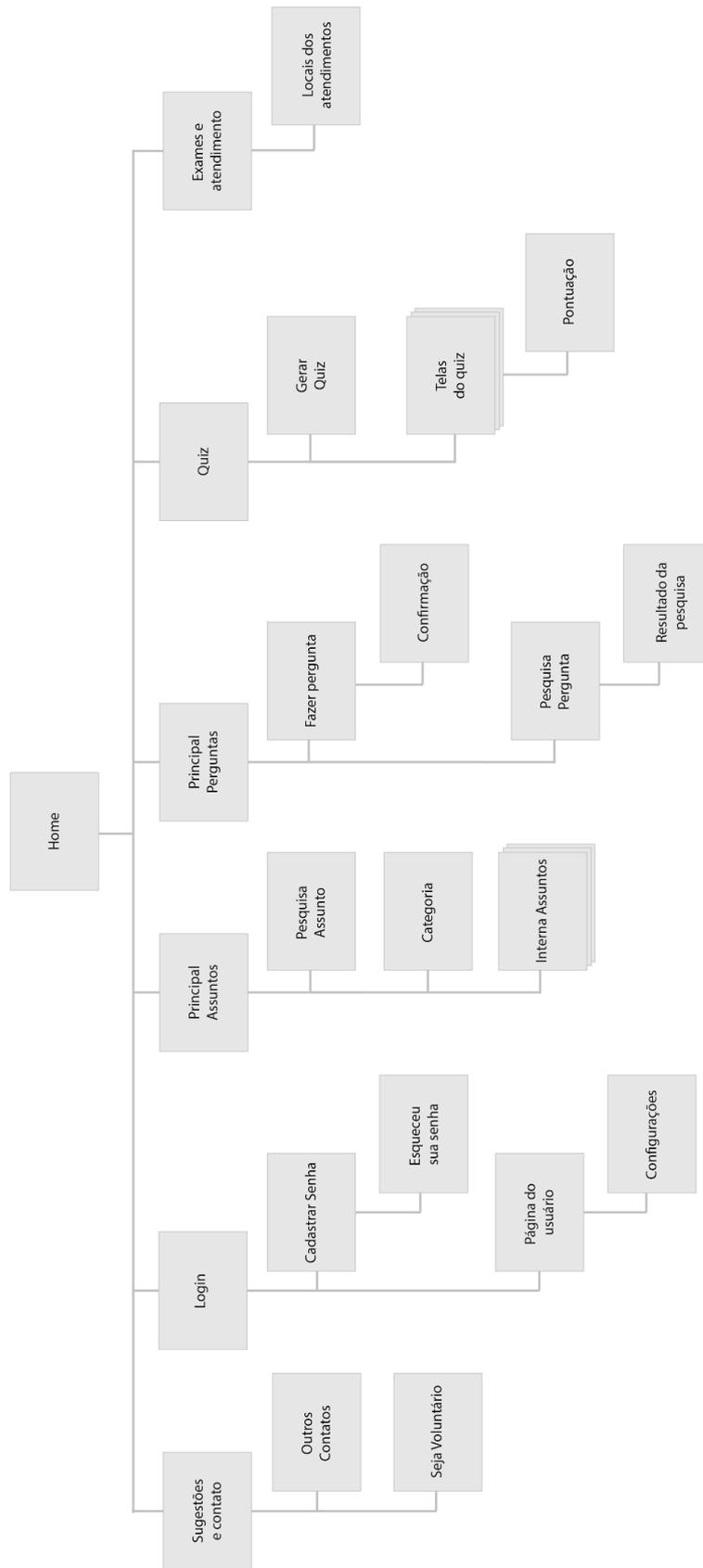


Figura 24: Arquitetura de informação da interface.

Fonte: a autora.

As informações contidas no site foram distribuídas em páginas com o objetivo de estruturar o fluxo de navegação. As principais seções do site foram detalhadas nas imagens a seguir. Na seção “home”, além de informações explicando mais sobre o projeto, o usuário é capaz de encontrar caminhos que o levam às principais funcionalidades do site.

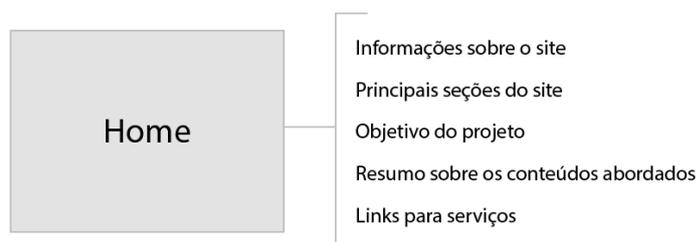


Figura 25: Informações da seção Home.

Fonte: a autora.

Na seção de “assuntos” o usuário tem a opção de fazer pesquisas ou buscar um assunto pelas categorias relacionadas. Ele também pode navegar até encontrar um assunto que lhe interesse para explorar.

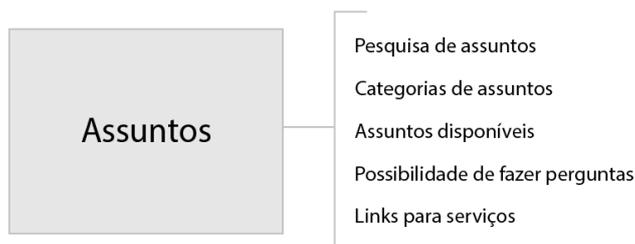


Figura 26: Informações da seção Assuntos.

Fonte: a autora.

Em “Perguntas” o usuário pode fazer pesquisas, ver as perguntas que foram recentemente respondidas, enviar uma pergunta ou ter acesso a assuntos relacionados. Ele também pode optar por explorar todas as perguntas cadastradas no site ou fazer pesquisas por categorias.

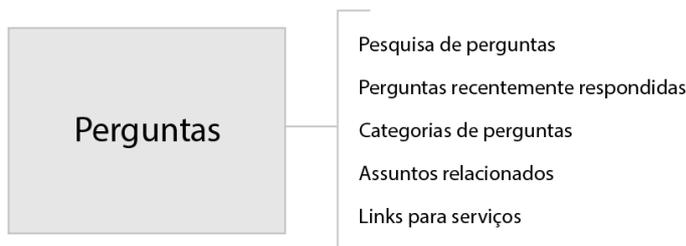


Figura 27: Informações da seção Perguntas.

Fonte: a autora.

Na seção “Quiz” o usuário pode optar por sortear perguntas ou escolher um “Quiz” pronto disponível no site.

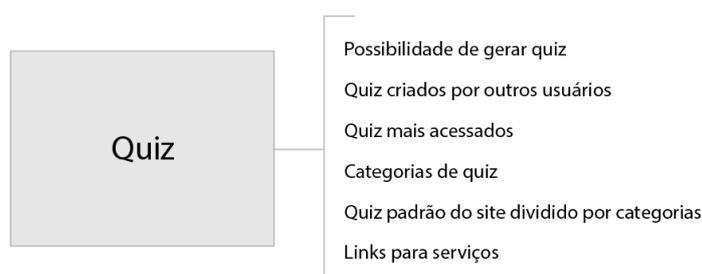


Figura 28: Informações da seção Quiz.

Fonte: a autora.

Na página de “Meu espaço” o usuário tem acesso a informações como nome e e-mail cadastrado, informações de progresso nos conteúdos do site e pontuação. O usuário também tem a opção de configurar a sua conta. Além das informações pessoais, nessa página o usuário pode ver as perguntas que fez no site, notificações que recebeu e os assuntos que salvou como favoritos. Ele também pode acessar outras seções do site através de *links* de serviços.

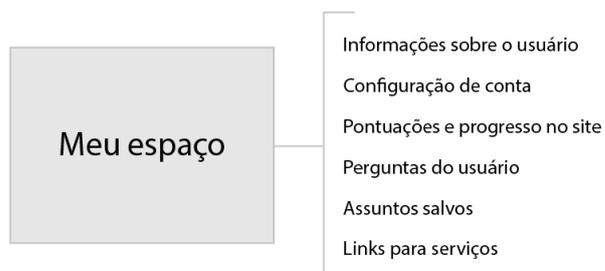


Figura 29: Informações da seção Meu espaço.

Fonte: a autora.

A configuração da arquitetura de informação do site organizou as informações e funcionalidades com o objetivo de criar um fluxo de navegação

intuitivo que leve o usuário a informação que deseja sem esforço. Desta forma o usuário consegue entender onde está e quais passos são necessários para chegar a próxima informação que deseja.

## 4.5. Esqueleto

Após a organização das informações na estrutura da arquitetura de informação, começa a etapa do esqueleto. Nesta fase se refina a estrutura e se decide como será a navegação e as informações que começarão a concretizar a interface. Nesta etapa se estabelece a forma que as funcionalidades anteriormente definidas terão e como serão distribuídas no espaço disponível (GARRET, 2010). Nesta fase se inicia o processo de implementação previsto na metodologia HCD, nela se identifica os passos necessários para a ação e se começa a estruturar a solução (IDEO, 2009).

Segundo GARRET (2010), pelo aspecto da funcionalidade nós definimos o “Design da Interface” através da configuração formal dos componentes, demarcando botões, campos de textos e outros recursos. Pelo aspecto da informação, no “Design de Navegação”, se define os espaços em que as informações serão apresentadas. Relacionado a esses dois aspectos está o Design de Informação que delimita como a informação será apresentada para que se estabeleça uma comunicação efetiva. Estes elementos estão interligados e muitas vezes se torna difícil fazer uma separação, o Design da Interface torna possível a interação do usuário com as informações, e é pelo Design de Navegação que o usuário consegue se locomover dentro da interface para encontrar outras informações, este processo dependerá do Design de Informação para que o usuário entenda apropriadamente as informações dispostas nesta estrutura.

Garret (2010) fala também do benefício do uso de convenções na interface. Convenções são modelos que o usuário já está acostumado a usar e por isso não precisa reaprender. Devemos analisar todas as soluções possíveis, mas seguir convenções sempre que a nova interação não justifique a mudança. Na construção e distribuição dos componentes da interface criada neste trabalho, esses princípios foram aplicados com o objetivo de diminuir a curva de aprendizado do usuário. Para isto foram observadas convenções utilizadas em outros sites como Netflix

(netflix.com/br/) e Google (google.com.br/): posição do menu, botões, campos de texto e imagens. Para evitar que o usuário precise aprender novamente como executar uma tarefa dentro da interface, utilizou-se os mesmos componentes para as mesmas funcionalidades.

#### 4.5.1. Grid ou malha construtiva

O *grid* ou Malha Construtiva estrutura os locais onde a informação poderá ser disposta, o que garante que o conteúdo do site fique organizado guiando o usuário pelas informações (GARRET, 2010).

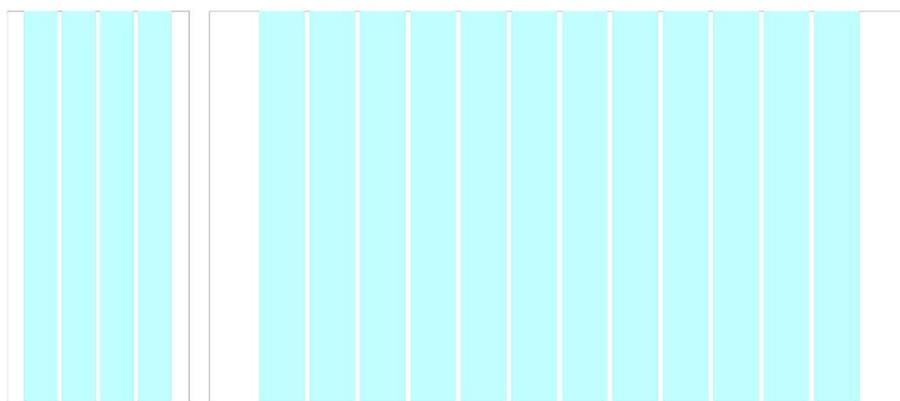


Figura 30: À esquerda, grid utilizado para criação das telas para dispositivos móveis, em 360px de largura. À direita, grid usado nas telas *desktop da interface*, em 1920px de largura.

Fonte: a Autora (adaptado de Material Design,2020).

O *grid* utilizado neste trabalho foi composto com colunas, que são os locais onde o conteúdo do site é organizado, calhas ou *gutters*, que compõem os espaços entre os elementos, e margens que são espaços externos às colunas, nos limites da interface (GOOGLE, s/d). O *grid* para tamanhos de telas de computadores contém 12 colunas e o *grid* para smartphones contém 4 colunas. Esta configuração foi escolhida por ser utilizado em sistemas de *grids* como Bootstrap, CSS Grid e Material Design, padrões já consolidados na construção de interfaces para WEB.

## 4.5.2. Esboços em papel

Para começar a explorar as possíveis alternativas de organização dos componentes, foram feitos esboços das telas em papel (UNGER, 2009).

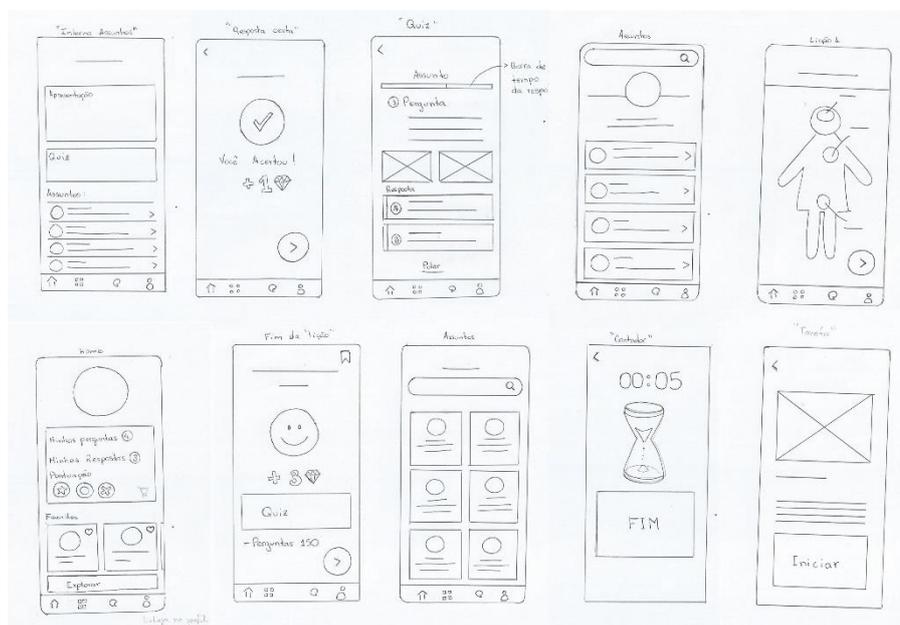


Figura 31: Esboços em papel das telas do site.

Fonte: a autora.

Essa técnica possibilita que se experimente uma grande quantidade de alternativas de maneira prática, rápida e flexível, dando mais liberdade ao processo criativo. Estes esboços deram visibilidade às funcionalidades definidas nas etapas anteriores e serviram como base para a criação dos wireframes.

## 4.5.3. Wireframes

Os Wireframes são representações de baixa fidelidade das telas da interface. A principal função dos Wireframes é tornar visível a organização e estrutura das páginas. Os wireframes possibilitam o teste de possibilidades de configuração da tela e disposição dos componentes de maneira que não se precise atentar aos elementos visuais como cores, tipografia, imagens etc. Assim, nos wireframes são especificados os espaços que os componentes e as informações ocuparão na interface, atuando como um guia para a etapa da "superfície". Nos wireframes, o

design de interação, o design de navegação e o design de informação se configuram como uma unidade. A partir dos Wireframes se pode começar a visualizar a estrutura concreta da interface (GARRET, 2010).

Este trabalho propõe um site responsivo, por este motivo foram projetados wireframes para dois tamanhos de tela: um com padrão para telas de computadores e outro com telas de smartphones. Posteriormente, caso o site seja implantado, outros tamanhos de telas poderão ser adaptados para tablets, pequenos computadores e televisões. Neste TCC, os wireframes foram desenvolvidos para as dimensões de um dispositivo móvel e depois para computadores.

Optou-se por começar a projetar os wireframes para dispositivos móveis pela limitação do tamanho das telas. Para proporcionar uma boa experiência nestas dimensões, os elementos da interface ocuparam no mínimo duas colunas de largura e foram organizados em *cards* (elementos retangulares que funcionam como divisores de informações). Para facilitar o fluxo de navegação foi implementado um menu *hamburger* (menu composto por um ícone de três barras sobrepostas que ao ser clicado abre uma lista com *links* para páginas), através dele é possível acessar as principais funcionalidades do site. Nas telas, foram previstos espaços para ilustrações títulos e textos. Na área pessoal é possível ver as informações do usuário e as perguntas que ele fez. Também é possível ver o progresso nos assuntos pelas estrelas na parte inferior do card. Nos wireframes foi prevista uma loja onde o usuário poderia trocar seus pontos por premiações. Esta funcionalidade não foi implementada na versão final por se entender que ela precisaria ser melhor planejada. Os assuntos foram divididos em cards, nesta seção priorizou-se o título e a ilustração principal do assunto com o objetivo de facilitar o reconhecimento do usuário ao retornar à página. As telas destacam as imagens para auxiliar na transmissão da mensagem tornando o assunto mais atrativo ao público alvo. Nas páginas internas de assuntos se priorizou o feedback para o usuário. Na barra superior ele pode acompanhar quantas telas ainda restam. Foi utilizado um botão flutuante para possibilitar o usuário pular de tela.



Figura 32: Da esquerda para a direita: wireframe para telas pequenas do menu, da página Meu Espaço, da página assuntos e da interna de Assunto.

Fonte: a autora.

Foram feitos wireframes para as telas do *Quiz* que, apesar de não ser o foco principal do site, pode ser um atrativo para o público alvo e uma maneira de exercitar os conteúdos disponíveis em Assuntos. O enfoque destas telas foi na melhor forma de responder as perguntas com botões grandes o suficiente para o usuário clicar rápido. Outro ponto observado foi o feedback para o usuário acompanhar o tempo restante para finalizar as perguntas.

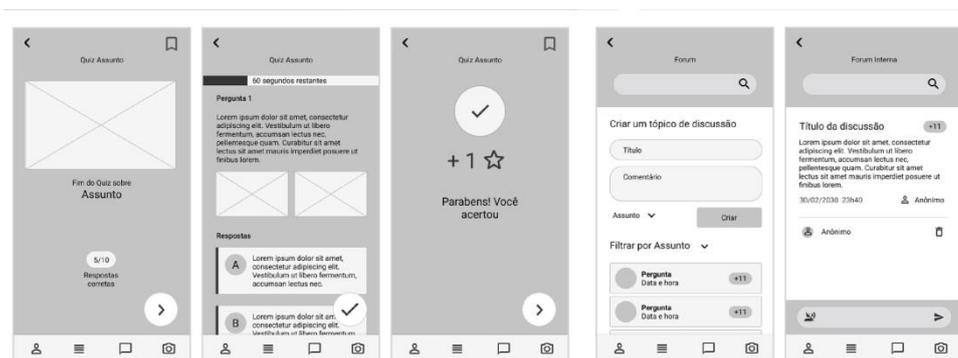


Figura 33: Wireframe para telas pequenas das páginas internas do *Quiz* e da página Pergunta.

Fonte: a autora.

Foram previstas telas para um fórum de perguntas e respostas visando estabelecer um canal de comunicação entre os usuários e profissionais qualificados para responder dúvidas relacionadas ao tema do site. Na versão final, esta seção se tornou a página de Perguntas Anônimas por se entender que esta opção estava mais alinhada com a proposta da interface.

As telas projetadas para dispositivos móveis foram adaptadas para telas maiores, normalmente utilizadas em computadores. Nesta versão, o menu foi estendido para uma barra horizontal na parte superior da tela que deve acompanhar a rolagem da página. Posteriormente, acima deste menu foi encaixada uma barra de acessibilidade com algumas funções para pessoas com deficiências visuais. Ainda, buscou-se explorar a largura da tela para maior visibilidade aos elementos da página, facilitando a localização das informações. Na tela de entrada do site se explica um pouco sobre o projeto, os objetivos e os assuntos tematizados.

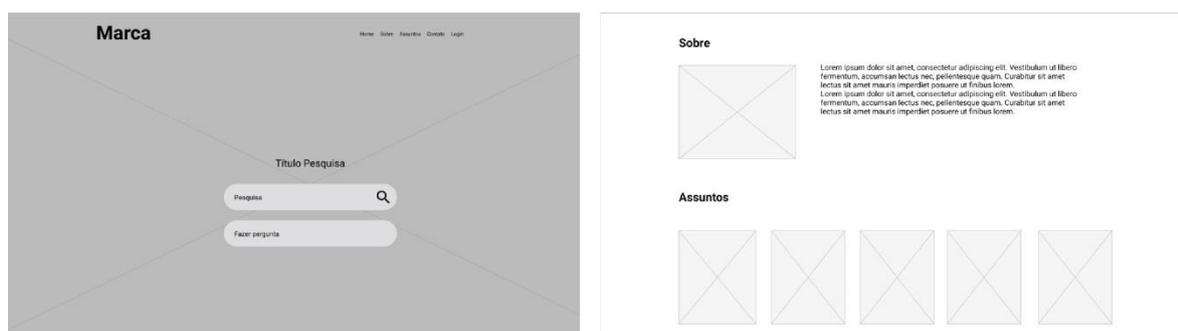


Figura 34: Wireframe da página *Home* para telas grandes.

Fonte: a autora.

Nesta versão, os *cards* da página de Assuntos tiveram mais ênfase e foram adicionadas categorias de assuntos para acesso rápido.

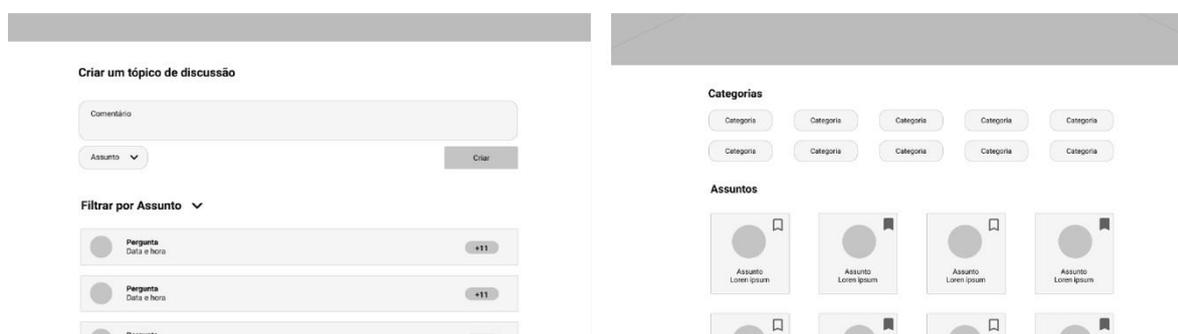


Figura 35: Wireframe da página Perguntas e da página Assuntos para telas grandes.

Fonte: a autora.

Na página de Perguntas o espaço horizontal disponível foi explorado para melhorar a leitura das perguntas. A partir destes wireframes se pode iniciar a fase de refinamento visual da interface, compreendido na etapa superfície.

## **4.6. Superfície**

Com os elementos das etapas mais abstratas definidos, pode-se iniciar a etapa da superfície. Esta fase do projeto compreende os aspectos que são notados primeiro pelo usuário, por isso podemos dizer que esta é a etapa do Design Sensorial. Nela são definidos os aspectos mais concretos da interface, conteúdo, funcionalidade e estética se unem formando a composição final do site. Nesta etapa é definida a apresentação visual da informação que deve estar de acordo com os interesses do público alvo e o assunto abordado no site (GARRET, 2010). Na metodologia HCD, nesta etapa se encerra a fase de implementação, na qual deve ser finalizado o desenvolvimento do produto e como ele deve ser aplicado ao público-alvo (IDEO, 2009).

Na superfície deve-se definir através de quais sentidos o usuário poderá interagir com a interface. Pela natureza do projeto digital, o principal sentido explorado é o da visão seguido pela audição (GARRET, 2010). Neste trabalho, se buscou explorar principalmente o sentido da visão.

### **4.6.1. Estratégia de participação dos usuários**

O site propõe facilitar o acesso a assuntos sobre saúde e direitos sexuais e reprodutivos e incentivar a pesquisa por esses temas. Também, propõe a aproximação de jovens com profissionais qualificados sobre o assunto, para isso foi feita a página de Perguntas na qual o jovem pode tirar suas dúvidas de forma anônima. Para viabilizar essa função foi pensada uma estratégia de implantação com profissionais voluntários. Inicialmente, o site contaria com dois profissionais voluntários convidados. Após o Aceite, eles ficariam responsáveis por selecionar outros profissionais que se interessam em contribuir, mediante entrevista e análise da qualificação do voluntário.

A ideia é que com o crescimento da quantidade de usuários, também cresça o número de candidatos a voluntários e nenhum profissional precise responder muitas perguntas (a não ser que queira). As perguntas são enviadas para todos os voluntários, mas eles podem escolher categorias que não desejam responder. As perguntas são respondidas pelo primeiro voluntário que se disponibilizar, mas para garantir a qualidade das respostas, ela precisa ser confirmada por outros dois profissionais da comunidade de voluntários.

Para engajar os usuários, foi criado um sistema de pontuação e recompensas em que o usuário ganha gratificações por sua participação no site. Assim, quando o usuário faz uma pergunta ou completa um assunto ele é recompensado.

#### **4.6.2. Identidade Visual**

A identidade visual pode ser entendida como o conjunto de padrões gráficos e posicionamentos mercadológicos que refletem a personalidade visual de um nome, ideia, produto ou serviço (STRUNCK, 2001). Segundo David Airey (2010), uma identidade visual bem desenvolvida pode melhorar a percepção de valor do produto e estabelecer uma relação duradora com o público-alvo. Já para Wheeler (2009), a identidade visual torna ideias significativas e concretas. Ela também defende que uma marca deve ser pensada de forma estratégica para atrair o público alvo da maneira mais efetiva possível para criar um relacionamento de confiança e credibilidade.

Garret (2010), coloca a análise da identidade visual no começo do desenvolvimento do projeto, na fase de estratégia. A identidade visual deste trabalho é apresentada na etapa de superfície para um melhor entendimento das escolhas visuais do projeto, no entanto, o desenvolvimento da identidade visual foi feito durante a fase de Escopo por se entender que a criação de uma identidade visual pressupõe o entendimento do público-alvo, o que só pôde ser feito após as entrevistas. A identidade visual deste projeto foi baseada nas personas criadas com as informações coletadas durante as entrevistas e no conceito definido na fase de estratégia: Confiabilidade, Naturalidade e Envolvimento.

Segundo Wheeler (2009), o nome certo de uma marca deve ser acrônico e simples de ser prNAÇÕES UNIDAS BRASILnciado, escrito e lembrado. Por estar

presente em todas as comunicações sobre uma marca, um nome bem escolhido é um ativo essencial para o estabelecimento de uma relação significativa com o público-alvo.

O nome escolhido para o site foi uma criação conjunta, a partir de conversas com uma das especialistas entrevistadas no projeto. Como alternativas foram propostas cinco possibilidades de nomes: Brio, Senso, Pode, Flora e Imo. O nome escolhido para o projeto foi Brio por ser uma palavra fácil de ser pronunciada na língua portuguesa, não ser tão conhecida dando oportunidade para uma ressignificação pelo usuário, não ser uma gíria que poderia estar muito ligada a uma tendência temporal e acabar sendo classificada como datada e por ter como significado “dignidade e amor próprio”, palavras que transmitem o que o trabalho se propõe a reforçar no público alvo (BUENO, 2000).

Após a escolha do nome, começou o processo de desenvolvimento da assinatura utilizada no projeto. Para David Airey (2010) um logotipo deve ser simples, relevante, duradouro, diferenciável, memorável, e adaptável. Ele defende que o logotipo deve ser facilmente reconhecido e lembrado sem ser confundido pelo público. Ele deve ser, também, atemporal para não parecer datado após algum tempo. Como representação gráfica da marca, optou-se por desenvolver uma assinatura composta por logotipo e símbolo (WHEELER, 2009).

A partir do conceito do projeto foram exploradas referências de identidades visuais alinhadas com estes conceitos.

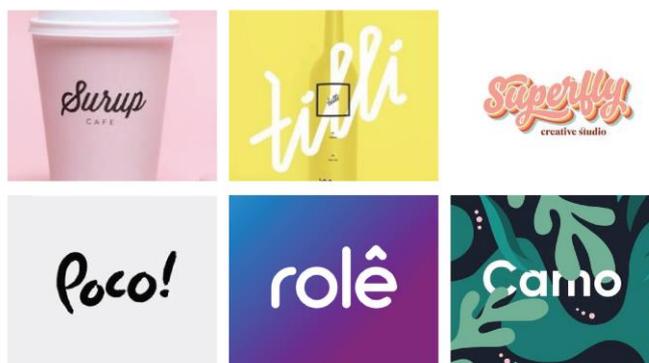


Figura 36: Referências de marcas.

Fonte: Adaptado pela Autora<sup>13</sup>.

Após a análise das referências, foram geradas possibilidades de representação gráfica da marca.



Figura 37: Geração de alternativas da assinatura.

Fonte: a autora.

O logotipo foi criado a partir da combinação das tipografias Geométria, por ser uma fonte que reflete simplicidade e tem uma boa diferenciação das letras e Anita, pelas formas arredondadas que deixam a tipografia mais amigável. Como resultado se obteve um logotipo com boa legibilidade e pregnância que tem como objetivo transmitir a ideia de clareza, sinceridade e compreensão. O logotipo acompanha um símbolo composto por duas formas orgânicas diferentes que se encaixam. O objetivo deste símbolo é incrementar a diferenciação da marca, ao acompanhar o nome, e proporcionar a percepção de complementaridade, suavidade, diversidade e proximidade.

<sup>13</sup> Disponível em: imagem 1 <<https://cargocollective.com/parfenov/Surup-Cafe>>, acesso em 18 out. 2020, imagem 2 <<https://medium.com/@smthaboutamie/tilli-by-jan-weidemuller-45549aafaac8>>, acesso em 18 out. 2020, imagem 3 <[https://www.etsy.com/market/retro\\_branding\\_kit](https://www.etsy.com/market/retro_branding_kit)>, acesso em 18 out. 2020, imagem 4 <<https://www.behance.net/gallery/73482469/Poco>>, acesso em 18 out. 2020, imagem 5 <<https://www.behance.net/gallery/74392505/Role-Scooter>>, acesso em 18 out. 2020, imagem 6 <<https://www.pinterest.com.au/pin/35114072078600007/>>, acesso em 18 out. 2020.



Figura 38: Assinatura Principal, Assinatura Secundária e Assinaturas monocromáticas.

Fonte: a autora.

A assinatura composta pelo logotipo e o símbolo foi utilizada no protótipo apresentado nas etapas a seguir.

### 4.6.3. Tipografia

A tipografia compõe o sistema de identidade visual como elemento funcional e comunicacional da marca. A tipografia deve auxiliar o posicionamento da marca e hierarquia informacional. Deve estar alinhada às necessidades da identidade visual e ser adaptável para o uso em diferentes suportes, sejam físicos, como no caso dos impressos, ou digitais, como na interface criada neste trabalho. Ao escolher uma tipografia deve-se observar se a família tipográfica oferece a capacidade de obter hierarquias visuais adequadas à compreensão da informação (WHEELER, 2009).

Segundo Garret (2010), a tipografia deve ser pensada para o texto que será utilizada, em corpos de texto deve-se escolher tipografias mais simples, com menos ornamentos. Isto garante que o texto fique menos cansativo ao usuário. Para títulos ou elementos maiores se pode utilizar tipografias com mais personalidade, mas com cuidado para não sobrecarregar o usuário. O objetivo da escolha tipográfica deve ser sempre comunicar as informações. Ao combinar tipografias, vale optar por formatos diferenciáveis entre si, mas que tenham alguma relação. Deve-se usar a diferença entre tipografias para enfatizar alguma informação, mas sem sobrecarregar o usuário.

Para escolher uma tipografia adequada à interface, foram feitos testes com título e corpo de texto. As tipografias testadas foram Nunito, Nunito Sans, Karla e Work Sans por apresentarem formas geométricas bem definidas o que destaca o texto de forma clara. Após o teste se concluiu que a melhor escolha seria Nutito Sans para títulos e Nunito para corpo de texto pela boa leitura em monitores e telas de computadores. Ambas são fontes sem serifa, com famílias tipográficas completas, disponíveis desde o peso *light* ao peso *black*.

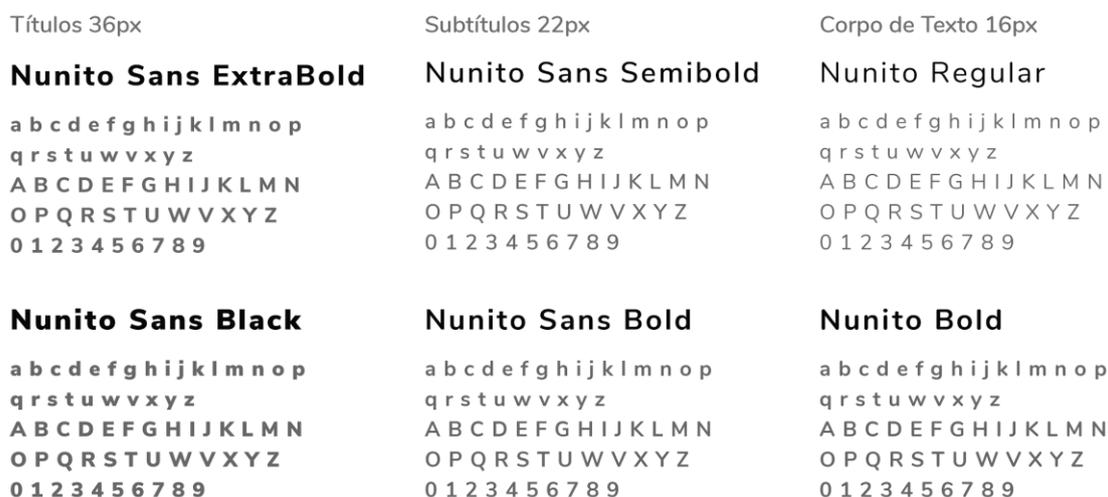


Figura 39: Amostra da fonte Nunito e Nunito Sans.

Fonte: a autora.

A Nunito Sans transmite força e clareza ao ser utilizada em tamanhos maiores como os utilizados nos títulos. A Nunito tem as finalizações arredondadas o que proporciona boa leitura em corpos de texto menores e compõe uma mancha gráfica leve que funciona bem com a Nunito Sans. Ambas são fontes da biblioteca digital Google Fonts, sendo gratuitas e licenciadas para o uso na web, o que facilita sua implementação no site.

#### 4.6.4. Padrão Cromático

A cor é um elemento importante da identidade visual, pode evocar emoções e transmitir personalidade, além de melhorar a diferenciação e associação do público com uma marca (WHEELER, 2009). A paleta de cores deve ser pensada

para uma ampla gama de usos. As cores mais brilhantes ou mais fortes podem ser empregadas para destacar elementos na interface, já as cores mais suaves podem ser utilizadas em outros elementos como planos de fundo. Para a utilização de cores muito próximas deve-se garantir que possam ser diferenciáveis entre si para evitar confusões ou o uso desnecessário de mais uma cor (GARRET, 2010).

As cores escolhidas para a interface foram originadas a partir do estudo de referências visuais e similares apresentados na seção 4.3.3.



Figura 40: estudo de cores.

Fonte: a autora.

Foram feitas combinações de cores com as amostras das referências visuais e destas combinações, optou-se por fazer testes com duas paletas de cores que poderiam transmitir o conceito do projeto.



Figura 41: Opções de paleta de cores.

Fonte: a autora.

Essas paletas de cores foram aplicadas em testes com os wireframes criados, para avaliar quais cores funcionariam melhor na interface. A partir deste estudo, se decidiu utilizar a paleta de cores mostrado na direita da Figura 41.

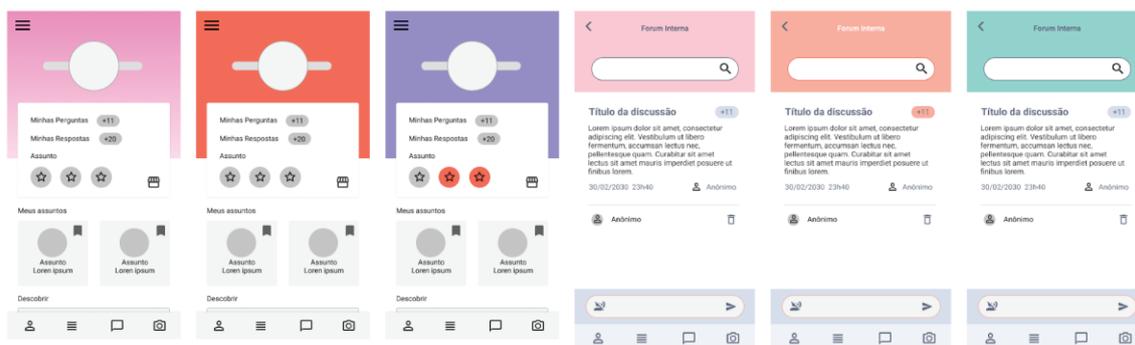


Figura 42: Teste de cores.

Fonte: a autora.

A partir do teste aplicado, as principais cores definidas para o projeto foram o azul que transmite a ideia de confiança, o violeta que pode ser interpretado como autenticidade e o vermelho que comunica o conceito de coragem e força. Como cores secundárias foram definidas variações destas cores e de tons de cinza e branco (FRASER e BANKS, 2007).

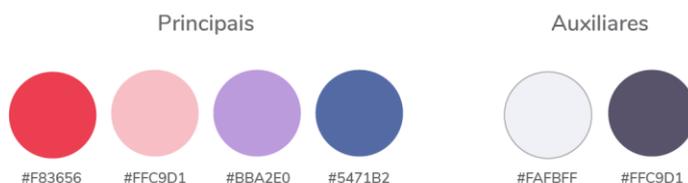


Figura 43: Cores principais e auxiliares da interface.

Fonte: a autora.

A partir da paleta escolhida foram definidos padrões para cores de corpo de texto, títulos e componentes da interface.

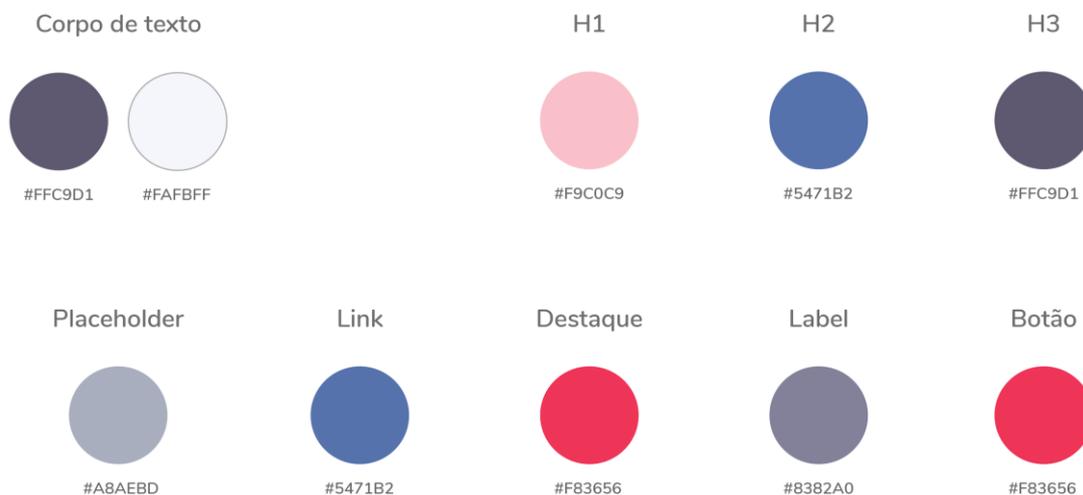


Figura 44: Cores de texto e componentes.

Fonte: a autora.

Para alguns fundos foram utilizados gradientes compostos a partir da combinação das cores primárias, em outros foi utilizada apenas uma cor.

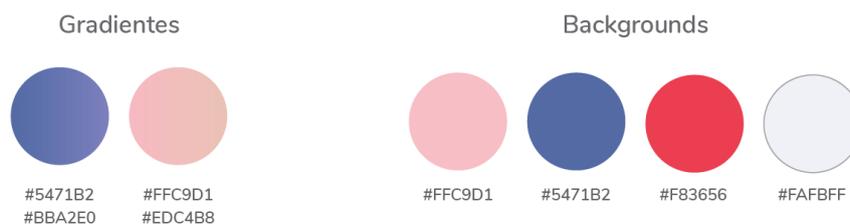


Figura 45: Gradientes e Backgrounds utilizados na interface.

Fonte: a autora.

A paleta de cores escolhida para a interface segue predominantemente cores menos saturadas com o objetivo de tornar o conteúdo do site mais receptivo, já que se trata de um tema que a maioria das pessoas não se sente confortável em expor (FRASER e BANKS, 2007).

#### 4.6.5. Padrões e Grafismos

Para melhorar a composição visual das ilustrações foram utilizadas formas orgânicas como fundo. Essas formas transmitem a ideia de movimento e algumas

vezes lembram objetos flutuando. As formas orgânicas foram escolhidas por proporcionarem um pano de fundo aos desenhos dos personagens. Assim, os desenhos não estão soltos no espaço, e ao mesmo tempo não estão presos num plano concreto.



Figura 46: Formas orgânicas.

Fonte: a autora.

Foram utilizados grafismos de planetas e estrelas para algumas composições para enfatizar a ideia de leveza e liberdade. Eles foram incluídos a partir da ideia de que cada ser humano tem seu próprio universo particular de pensamentos e possibilidades e cada um entende o mundo por uma visão diferente.

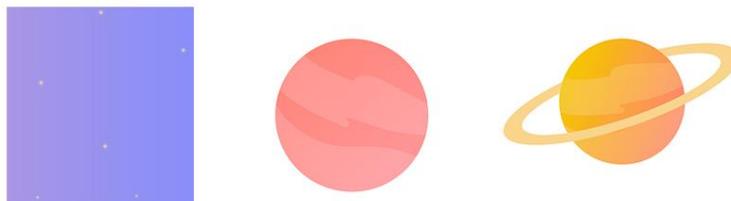


Figura 47: Grafismos utilizados no projeto.

Fonte: a autora.

Estes elementos auxiliaram na composição das telas da interface destacando as ilustrações e reforçando os valores da marca em todo o projeto.

#### 4.6.6. Iconografia

Foram utilizados ícones da biblioteca do Google Material para facilitar a interação do usuário com as ações possíveis no site. A decisão de usar uma biblioteca pronta de ícones deriva da necessidade de otimizar o tempo disponível para o desenvolvimento do projeto.



Figura 48: Ícones da biblioteca Material Design.

Fonte: <https://material.io/>

Essa biblioteca possui diversas opções de ícones gratuitos e de uso livre, sendo assim, não se percebeu a necessidade do desenvolvimento de ícones para o site. Foram utilizados ícones para facilitar a identificação das funções pelo usuário, como curtir e salvar e ícones para a identificação de informações do site.

#### 4.6.7. Ilustrações

A interface apresenta várias ilustrações como estratégia de facilitar a comunicação do conteúdo do site e tornar os assuntos abordados mais atrativos para o público-alvo. A linguagem escolhida para as ilustrações foi baseada na imagem escolhida no questionário com os jovens na etapa de Estratégia. Observou-se que além da estética minimalista, os jovens se interessaram principalmente pela interação que acontece entre as pessoas da ilustração. Esta imagem serviu como ponto de partida para a pesquisa de referências de estilos e distribuição de cores que seriam utilizadas nas ilustrações do projeto.

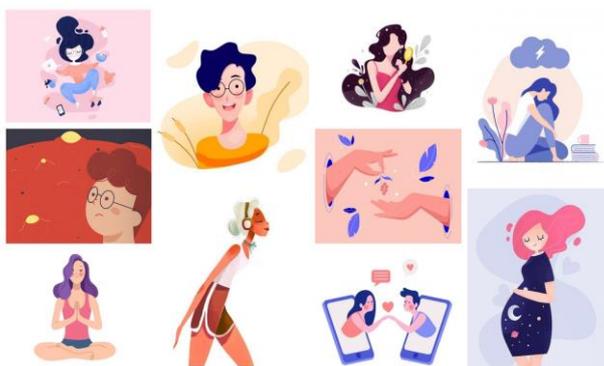


Figura 49: Referências de Ilustrações.

Fonte: Adaptado pela Autora<sup>14</sup>.

A partir das referências pesquisadas, a autora desenvolveu esboços das ilustrações em papel e testes de utilização na interface:

<sup>14</sup> Disponível em: imagem 1 <<https://anchor.fm/mamamozhet>> acesso em 20 out. 2020, imagem 2 <<https://dribbble.com/shots/6685074-Sunshine-Boy>> acesso em 20 out. 2020, imagem 3 <<https://dribbble.com/shots/4458863-The-magic-mirror>> acesso em 20 out. 2020, imagem 4 <<https://br.freepik.com/>> acesso em 20 out. 2020, imagem 5 [https://dribbble.com/shots/6699830-Hands-with-berries?utm\\_source=Pinterest\\_Shot&utm\\_campaign=yavolchok&utm\\_content=Hands+with+berries&utm\\_medium=Social\\_Share](https://dribbble.com/shots/6699830-Hands-with-berries?utm_source=Pinterest_Shot&utm_campaign=yavolchok&utm_content=Hands+with+berries&utm_medium=Social_Share) acesso em 20 out. 2020, imagem 6 <<https://br.pinterest.com/pin/849632285932858186/>> acesso em 20 out. 2020, imagem 7 <<http://jacsketch.com/>, <https://br.pinterest.com/pin/729160995899108199/>> acesso em 20 out. 2020.



Figura 50: Esboços das Ilustrações do projeto.

Fonte: a autora.

Após a escolha de estilo, a autora definiu as cores que seriam utilizadas na vetorização e refinamento das ilustrações. A paleta de cores das ilustrações utiliza as mesmas cores da interface, com a adição de amarelo, laranja e cores de pele. Tomou-se cuidado para utilizar uma paleta de tons de pele ampla, mais alinhada com a realidade, sem hegemonia de peles claras.



Figura 51: Cores das ilustrações e testes de cores de pele.

Fonte: a autora.

Nas ilustrações finalizadas, a autora buscou explorar os assuntos de maneira leve, mas sem torná-los cômicos devido a seriedade e importância deles.



Figura 52: Ilustrações utilizadas na interface.

Fonte: a autora.

Em algumas ilustrações se usou pessoas em situações variadas e nos assuntos mais delicados se utilizou apenas a ilustração da parte do corpo que se referia e os objetos do contexto.

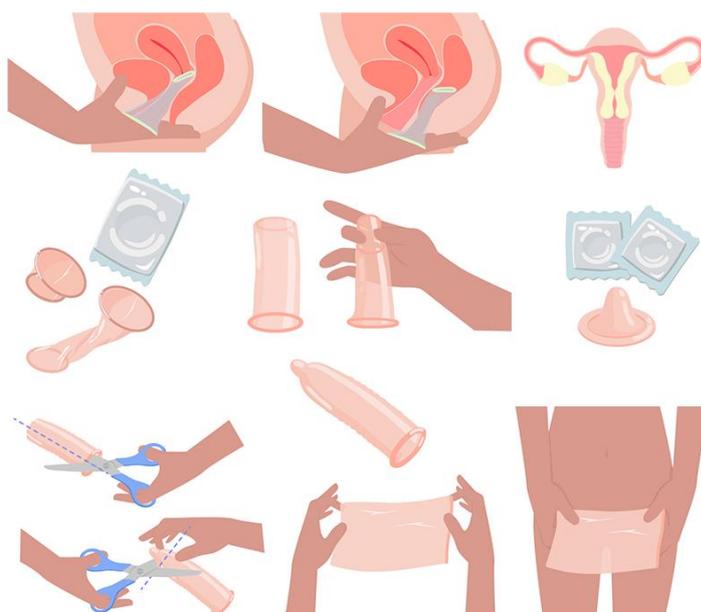


Figura 53: Ilustrações da seção Assuntos sobre preservativos.

Fonte: a autora.

As ilustrações foram mostradas à pedagoga que participou do projeto e, segundo sua opinião, as ilustrações comunicaram bem a informação representando-a de forma sutil. Ela disse que provavelmente as ilustrações gerariam menos desconforto ou constrangimento nos adolescentes ao tratar do tema abordado. Então, considera-se que as ilustrações se alinham a proposta que é fazer um convite ao diálogo e não a imposição dos assuntos abordados.

#### **4.6.8. Teste de Usabilidade**

Para verificar se a interface estava adequada ao público-alvo e ao tema proposto, foi realizado um teste de usabilidade. Segundo Santa Rosa e Moraes (2012), o “teste de usabilidade é uma técnica empírica de coleta de dados sobre a interação do usuário”. Esses testes devem ser feitos preferencialmente com pessoas com características muito próximas aos usuários finais, executando tarefas semelhantes às realizadas no contexto de uso (SANTA ROSA e MORAES, 2012).

Os testes de usabilidade foram realizados com 4 pessoas: dois pedagogos, um enfermeiro e uma adolescente, foram realizados a distância, devido a quarentena de COVID 19. Os participantes foram orientados a realizar algumas tarefas com o objetivo de verificar a eficiência da interface em ajudar os usuários a se localizar dentro do site, entender as ações dos componentes e utilizar as principais funcionalidades. Dentre as tarefas estavam: criar cadastro, fazer uma pergunta, explorar um assunto, fazer uma pesquisa e encontrar suas informações na página “Meu espaço”. Os testes foram realizados nas duas versões da interface e foi solicitado aos participantes falar o que eles estavam pensando em voz alta.

Após o final do teste, foi solicitado aos usuários comentar sobre o site. Como resultado, foram identificados alguns pontos de melhoria na interface como o contraste dos textos. Os usuários, também, sugeriram a inclusão de exames na página Locais de atendimento.

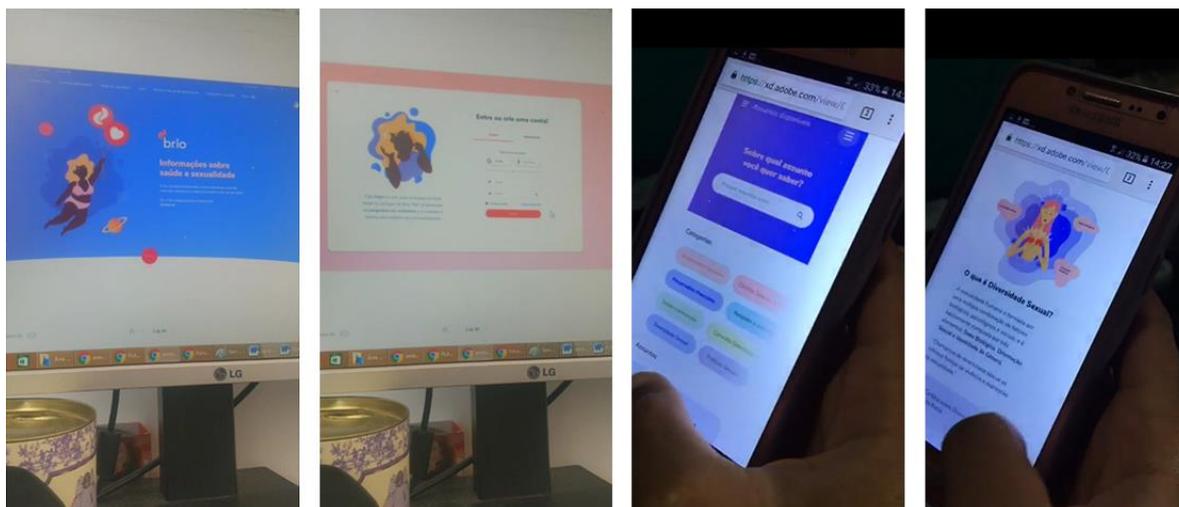


Figura 54: Teste de usabilidade.

Fonte: a autora.

Foi perguntado aos profissionais se eles se interessariam em ser voluntários para responder as perguntas do site. O enfermeiro ficou bastante interessado, já os pedagogos disseram que adorariam utilizar o site em aulas, mas que teriam que estudar mais sobre os assuntos para poder responder as dúvidas. A adolescente disse que a interface era fácil de utilizar e que se fosse implementado, provavelmente a utilizaria. Nenhum dos usuários teve grandes dificuldades de encontrar as funções do site conseguindo, inclusive, perceber a possibilidade de deslizar os cards para o lado na versão para dispositivos móveis. Após o teste, foram feitos os ajustes nas telas.

#### 4.6.9. Componentes da Interface

Para garantir a consistência no projeto e facilitar a programação do site, foram definidos padrões de componentes que foram replicados em toda a interface, conforme orientado por Nielsen (1990 apud PREECE, 2013). Os componentes também auxiliam na visibilidade do sistema, na orientação de quais ações o usuário pode executar e na identificação e recuperação dos erros.

Os botões da interface seguem o padrão da figura abaixo. Foram definidos dois estados para os botões, normal e *on mouse over* (mouse sobre o botão), no desenvolvimento do site poderiam ser definidos outros estados para este componente como, por exemplo, *on click* (ao clicar).



Figura 55: Padrão de botões da interface.

Fonte: a autora.

Durante o teste de usabilidade foi observado como os usuários se comportariam ao ver um botão vermelho que executa uma ação de confirmação. Esta preocupação se originou no princípio do Efeito de Interferência que se refere à confusão causada pela competição de processos mentais (LIDWELL *et al*, 2003). Na nossa cultura, a cor vermelha é normalmente associada à ação de parar algo ou de recusar. Ao aplicar os testes, os usuários não apresentaram dificuldades em entender quais ações os botões executavam.

Para os formulários, foram utilizados os componentes campo de texto e *checkbox* (caixa de seleção), de acordo com o padrão da figura. Para facilitar o entendimento do usuário, foram utilizados ícones nos campos de texto e o recurso *placeholder* (dicas utilizadas para informar o tipo de informação que o usuário deve utilizar nos campos de texto), em alguns casos acompanhado do título do campo.



Figura 56: Campos de texto, pesquisa e campo checkbox da interface.

Fonte: a autora.

As mensagens de erro seguiram dois padrões, um para mensagens gerais e outro para campos de texto, ambos na cor vermelha.

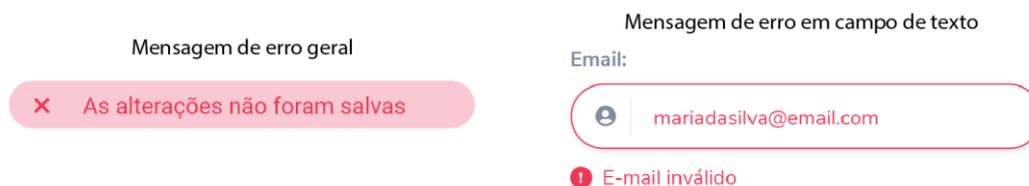


Figura 57: Mensagens de erro.

Fonte: a autora.

As mensagens de confirmação seguiram padrão semelhante ao das mensagens gerais de erros, porém na cor verde.

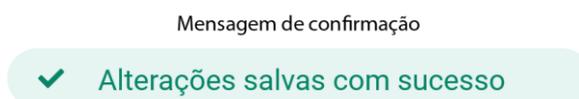


Figura 58: Mensagens de confirmação.

Fonte: a autora.

Foram definidos alguns componentes para as ações de progresso e navegação na página. Para indicar ao usuário quantas páginas estão disponíveis na seção Assuntos foi adicionada uma barra com círculos, cada um correspondente a uma página, já para indicar tempo transcorrido, na seção *Quiz*, foi utilizada uma barra de progresso indicando o tempo restante. Para a navegação entre páginas na seção Assuntos foi utilizado o botão flutuante com o ícone indicando para a direita referente a ação de progresso. Em resultados de pesquisas foi utilizada a opção de paginação por ter um volume maior de páginas seguintes.

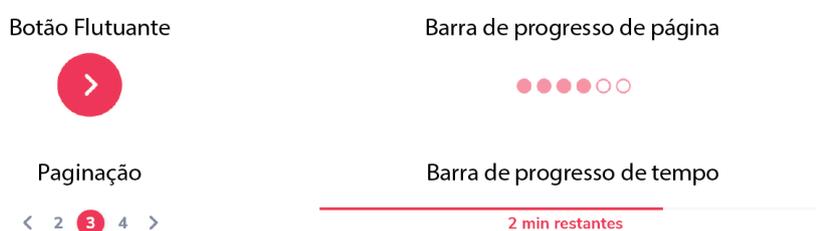


Figura 59: Componentes de progresso e navegação.

Fonte: a autora.

Os componentes listados foram utilizados para compor as funcionalidades da interface nas telas. Esta organização contribuiu para a consistência e adequação da navegação ao formato e à disposição das informações pela interface.

## 4.6.10. Telas da interface

As telas seguiram o padrão cromático definido para a interface. Na página *Home* o usuário encontra uma ilustração referente aos temas tratados no site, a assinatura do projeto em destaque e uma breve introdução sobre a proposta. Na versão para telas grandes, há um menu horizontal na parte superior da página, ele deve descer junto com a rolagem da página para auxiliar a navegação do usuário. Já na versão para dispositivos móveis, a navegação do site pode ser realizada pelo menu hamburger na parte superior direita da tela. Na versão para computadores, foi prevista uma barra de acessibilidade, acima do menu, para auxiliar pessoas com deficiência visual. Na parte inferior da tela se encontra um botão em destaque para fazer *login* no site. Foi utilizado um curvamento da linha inferior da tela com o objetivo de indicar que existe rolagem nesta página.



Figura 60: Cabeçalho da página *Home*.

Fonte: a autora.

Abaixo do botão de entrar foram dispostos três *links*, cada um indica uma função principal do site para sinalizar as funcionalidades disponíveis e facilitar o acesso do usuário. A seção *home* apresenta uma explicação sobre o projeto, os objetivos e alguns assuntos abordados.



Figura 61: Sobre o Brio e *links* de acesso rápido (*Home*).

Fonte: a autora.

Para usar a função de Perguntas é solicitado o acesso a uma conta que o usuário pode criar ou acessar. O *login* no site visa evitar perguntas ou comentários sem uma intenção autêntica de sanar dúvidas. Isso evita que os voluntários sejam sobrecarregados com demandas sem relação com o objetivo do site.

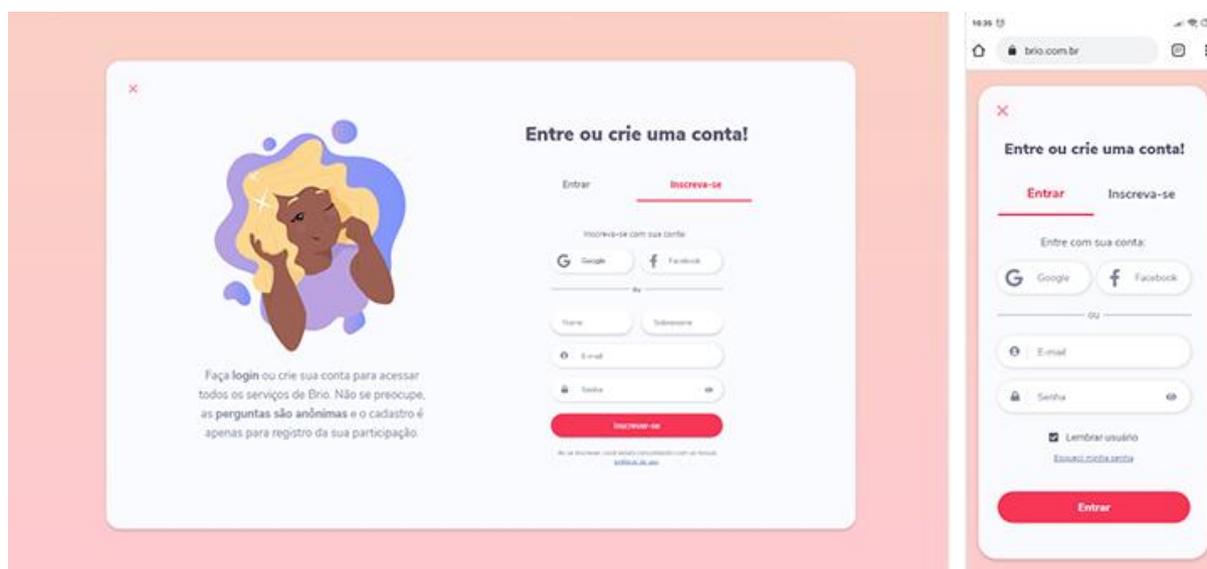


Figura 62: Página de cadastro e *login* no site.

Fonte: a autora.

Na página de login foi prevista uma tela para recuperação de senha que envia um link para o e-mail cadastrado do usuário. Conforme exposto abaixo:

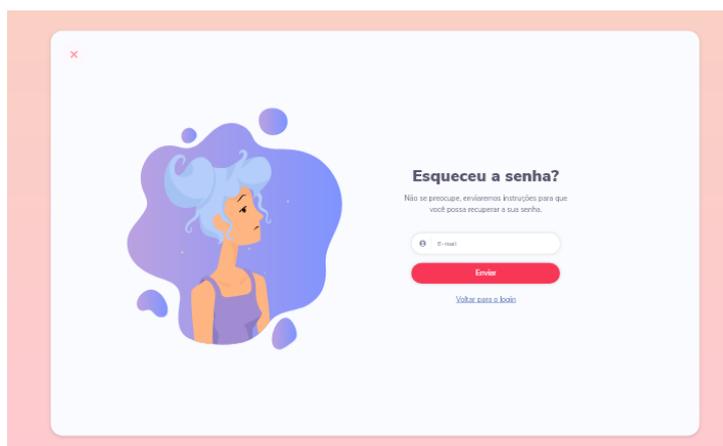


Figura 63: Página esqueci a minha senha.

Fonte: a autora.

Na página de Assuntos o usuário pode escolher pesquisar por assuntos disponíveis no campo em destaque. O objetivo de evidenciar a pesquisa é fazer com que o usuário encontre esta função com mais facilidade diminuindo o ruído de outros componentes. Como apresentado na Figura 63:



Figura 64: Pesquisa da página de Assuntos Disponíveis.

Fonte: a autora.

Ao rolar para baixo o usuário visualiza uma área com categorias, ele pode optar por entrar em uma delas e ver todos os assuntos relacionados àquela categoria. Esta opção foi implementada como alternativa de navegação para usuário que procure algo específico rapidamente e não deseja explorar todos os assuntos disponíveis. A navegação é mostrada na Figura 64:

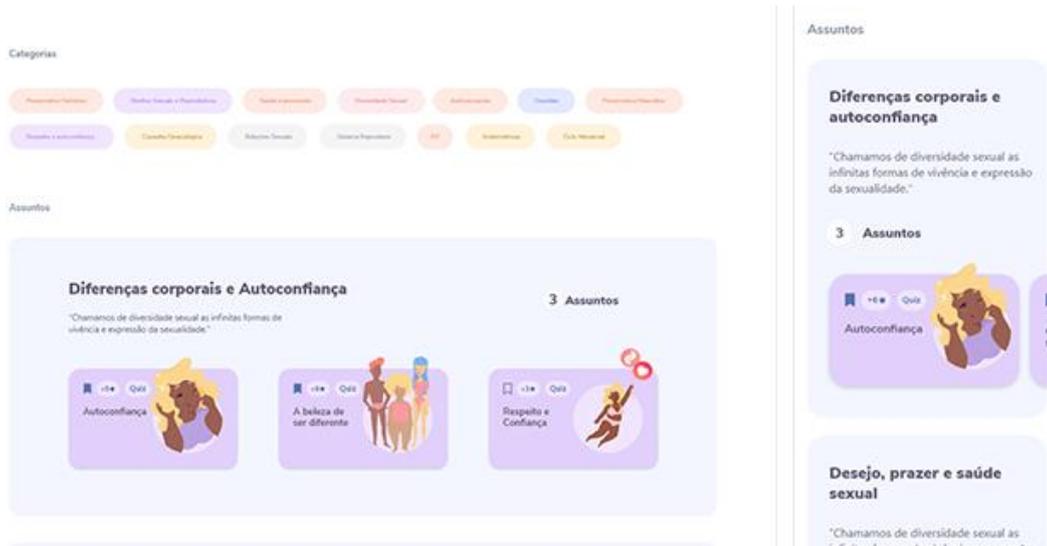


Figura 65: Categorias e cards da página Assuntos.

Fonte: a autora.

Abaixo das categorias, os assuntos disponíveis estão listados em *cards* divididos por categorias de assuntos, cada uma com uma cor correspondente. Na versão para dispositivos móveis, os cards podem ser rolados para o lado, já na versão para computadores, todos os cards permanecem sempre visíveis. Cada assunto tem uma ilustração que foi implementada para facilitar a identificação, tornar o assunto mais atrativo e comunicar seu conteúdo. Nos *cards* o usuário pode ler o título do assunto, quantos pontos ganha por completar as etapas, se tem um *Quiz* relacionado e ainda tem a opção de salvar como favorito para consulta posterior. Caso ele salve um *card*, este aparecerá na página Meu Espaço. Ao entrar em um assunto, o usuário é levado para uma tela onde visualiza apenas o conteúdo, a ilustração, que pode conter esquemas para facilitar o entendimento do conteúdo, e a fonte de onde o conteúdo foi retirado. O usuário pode ver o progresso das páginas pela barra superior e passar para a próxima tela com o botão flutuante na parte inferior direita. Ele também tem a possibilidade de fechar o conteúdo pelo ícone do “x” no canto superior esquerdo da página, conforme expõe a Figura 65.

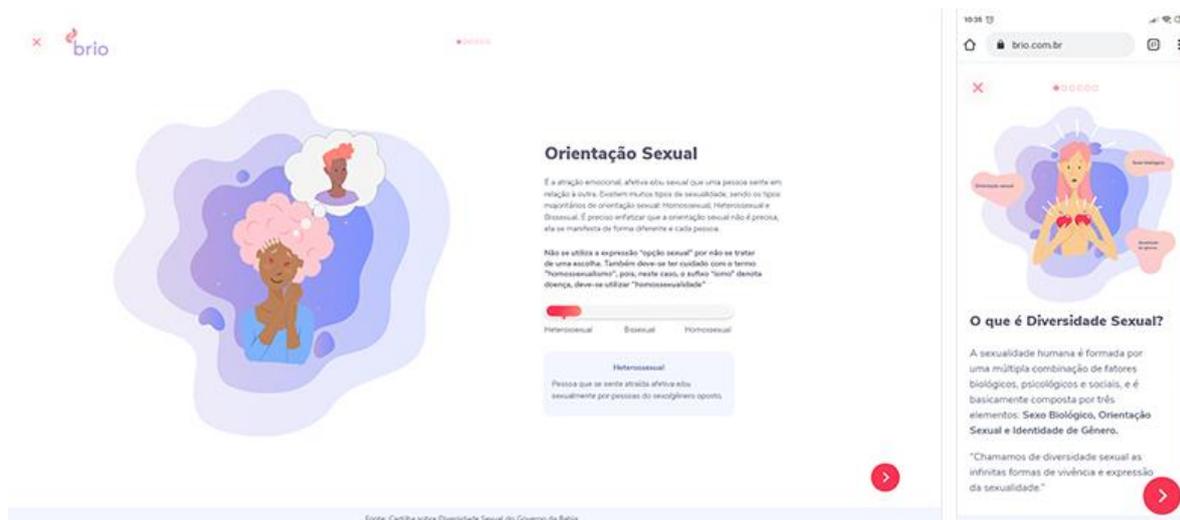


Figura 66: Página interna de Assunto.

Fonte: a autora.

Para tornar o conteúdo mais interativo, em algumas telas foram implementadas barras que quando arrastadas, geram pequenas mudanças na ilustração. Ao finalizar as páginas do conteúdo, o usuário recebe uma notificação de quantos pontos conquistou com seu progresso e tem a opção de explorar outra seção do site, como pode ser visualizado na Figura 66:

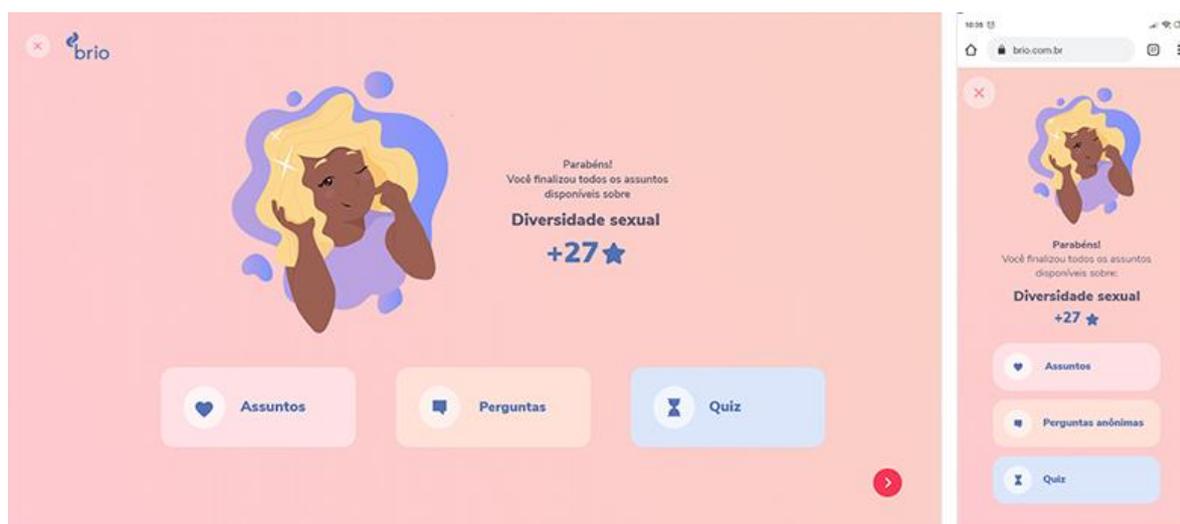


Figura 67: Tela de encerramento de Assunto.

Fonte: a autora.

A página de Perguntas tem uma configuração semelhante com a de Assuntos, porém foi adicionado um botão para inserir uma pergunta.

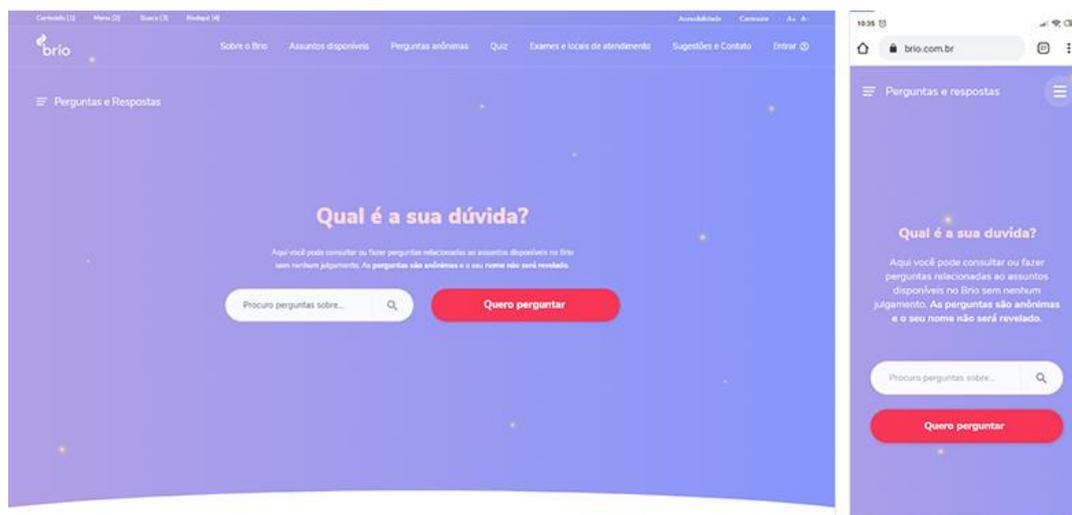


Figura 68: Cabeçalho de Perguntas.

Fonte: a autora.

Ao clicar em pergunta, abre uma tela semelhante a de cadastro de conta. Nesta tela o usuário pode escrever sua pergunta, escolher uma categoria de referência e enviar para ser respondida. A janela informa o usuário que está logado e ao lado existe um checkbox com a opção de mostrar a pergunta publicamente na página, mesmo com esta opção marcada, o nome do usuário não é publicado junto a pergunta. Após o envio, o usuário recebe uma confirmação indicando o código da pergunta para pesquisas e um *link* para a página Meu Espaço onde ele pode consultar ou cancelar a pergunta. Figura 68:

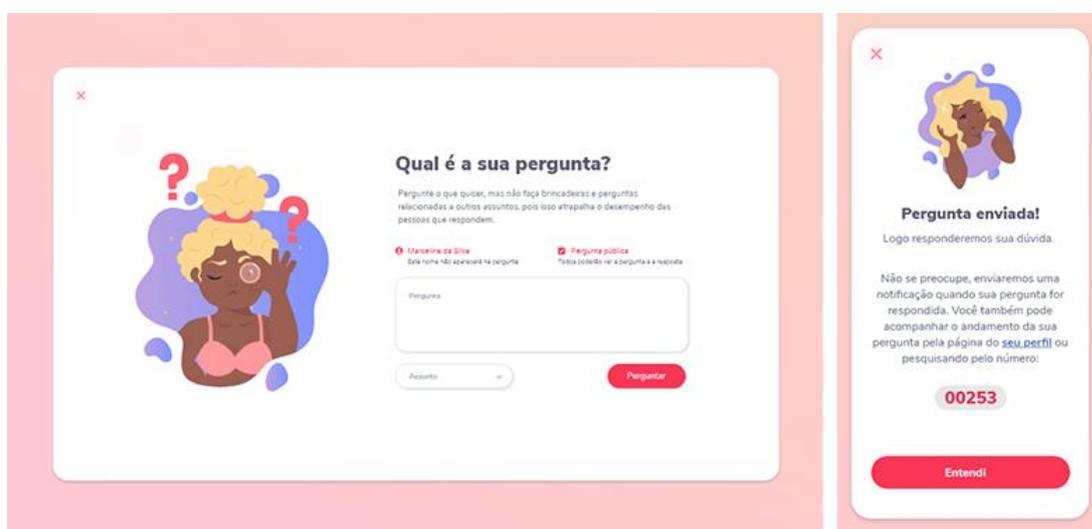


Figura 69: Detalhe de formulário para fazer pergunta e confirmação.

Fonte: a autora.

Abaixo do campo de pesquisa da página de Perguntas, são listadas as perguntas mais recentes. A resposta fica oculta para facilitar a visualização do texto da pergunta. Ao abrir a resposta de uma pergunta o usuário tem a opção de marcá-la com uma estrela que será acrescentada na pontuação do autor. Acima do texto fica informado o código, a data e a categoria da pergunta. O usuário tem a opção de ver todas as perguntas ao clicar no botão abaixo da lista.

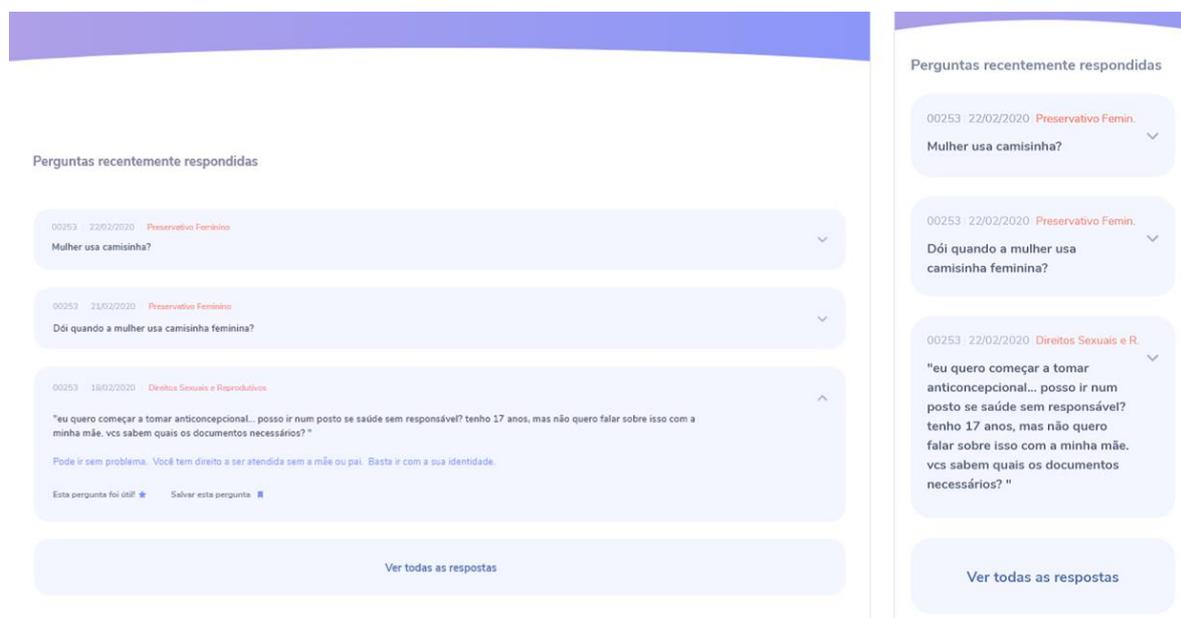


Figura 70: Perguntas na página Perguntas.

Fonte: a autora.

Nesta página também foi disponibilizada a pesquisa por categoria, e alguns *cards* de Assuntos relacionados com as perguntas recentes. Na versão para dispositivos móveis, os cards seguem o padrão de rolagem lateral. A lista mostra cinco cards, ao chegar no final é possível visualizar todos os cards disponíveis pelo botão Ver Todos.



Figura 71: Detalhe de Cards.

Fonte: a autora.

Na página Meu Espaço o usuário pode conferir seu progresso no site. Nesta página são informados os assuntos, perguntas, pontuação e conquistas que o usuário completou. Abaixo das suas informações, ele pode consultar as perguntas que fez. Elas são divididas em três grupos: perguntas esperando resposta, perguntas recentemente respondidas e perguntas anteriores.

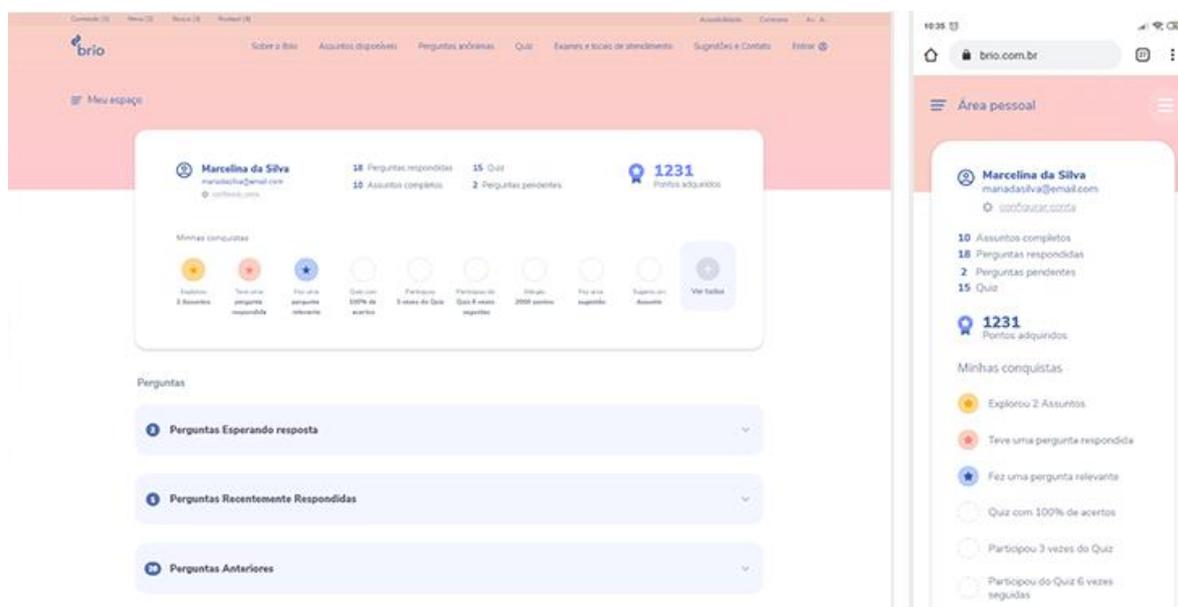


Figura 72: Página Meu Espaço.

Fonte: a autora.

Em Perguntas Esperando Resposta, o usuário tem a opção de cancelar as perguntas que ainda não foram respondidas.

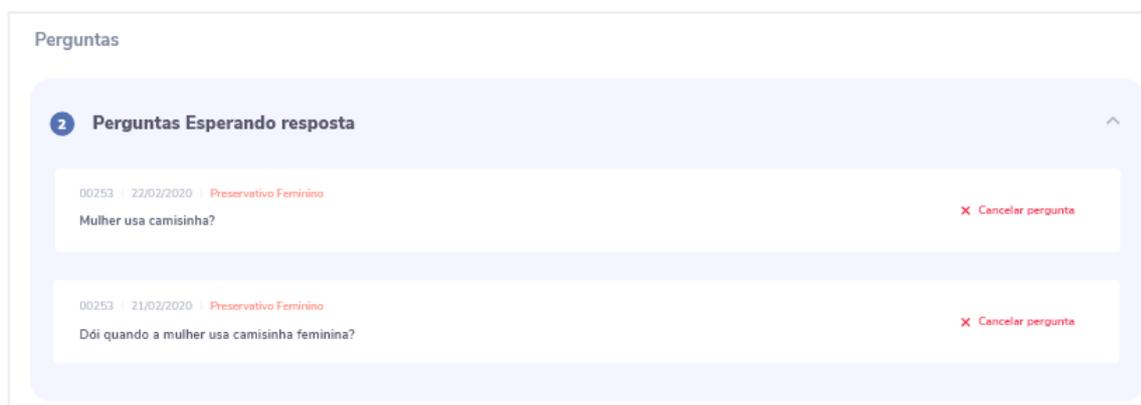


Figura 73: Detalhe de Perguntas Esperando Resposta.

Fonte: a autora.

Em Perguntas Recentemente Respondidas fica a lista de perguntas que o usuário ainda não viu as respostas. Abaixo da resposta ficam informadas as

pontuações adquiridas com a pergunta, quando a pergunta é respondida o autor ganha uma estrela. Outros usuários podem marcar estrelas nas perguntas que consideram mais relevantes e os pontos são adicionados a pontuação do autor.

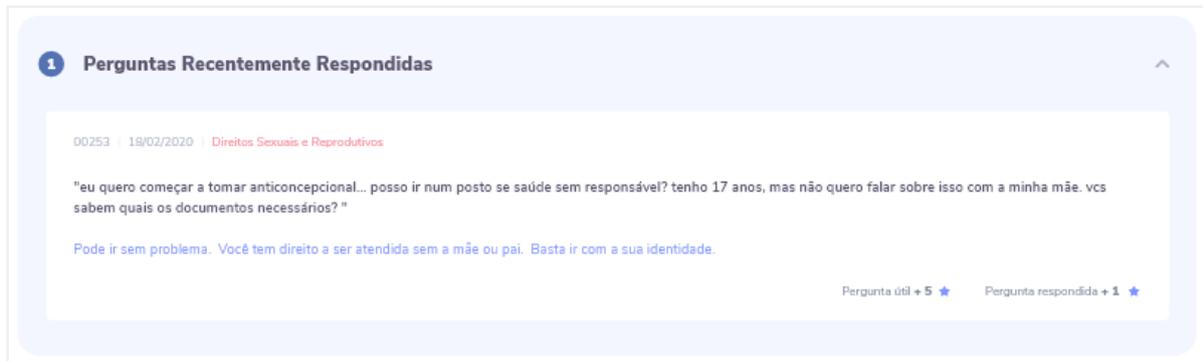


Figura 74: Detalhe de Perguntas recentemente Respondidas.

Fonte: a autora.

Em Perguntas Anteriores, o usuário pode consultar as perguntas que ele já visualizou a resposta. Em caso de perguntas de dúvidas que necessitam atendimento médico, o voluntário tem a opção de mandar uma resposta padrão com locais de atendimento para aquele problema. Caso o usuário cadastre textos não relacionados aos assuntos do site, o voluntário tem a opção de não responder a pergunta e marcar como inválida.

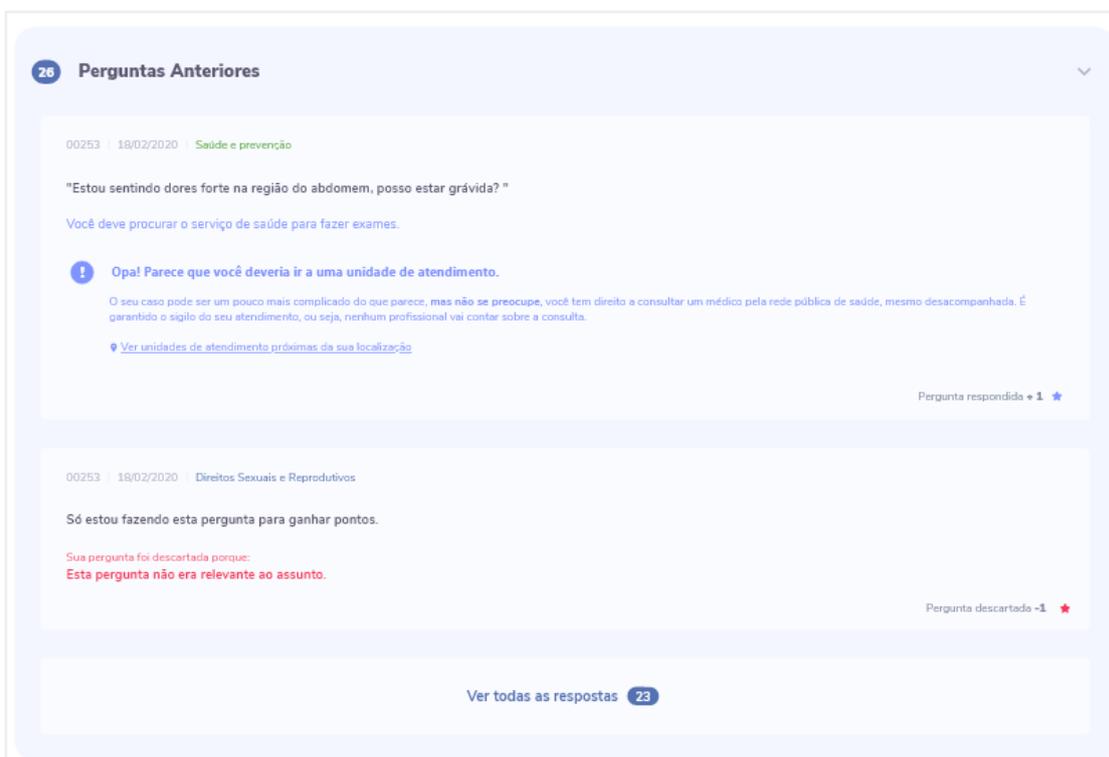


Figura 75: Detalhe de Perguntas Anteriores.

Fonte: a autora.

Abaixo das perguntas o usuário tem acesso aos assuntos que salvou como importantes e três *links* de acesso rápido às principais seções do site.

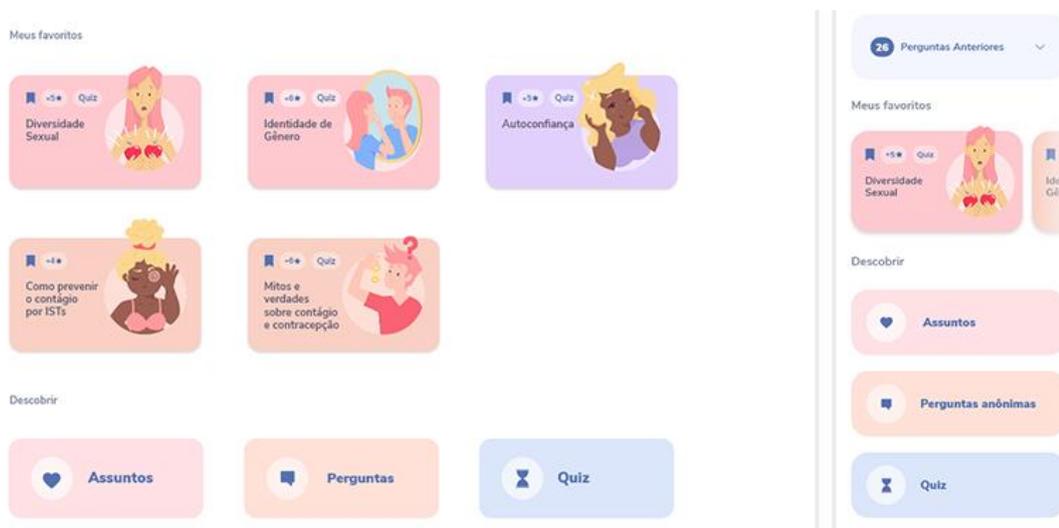


Figura 76: Favoritos e *links* na página Meu Espaço.

Fonte: a autora.

Para exercitar os conteúdos presentes no site de forma mais interativa, foi criada uma página com jogos do tipo *Quiz*. Esta página apresenta configuração

semelhante às outras com duas opções de construção de Quiz: montar o Quiz, em que o usuário escolhe categorias de perguntas, e sorteio de perguntas que gera o Quiz a partir de todos os assuntos do site. Conforme visualizado na Figura 75:



Figura 77: Cabeçalho da página Quiz.

Fonte: a autora.

Figura 78: Detalhe do formulário de criação do Quiz.

Fonte: a autora.

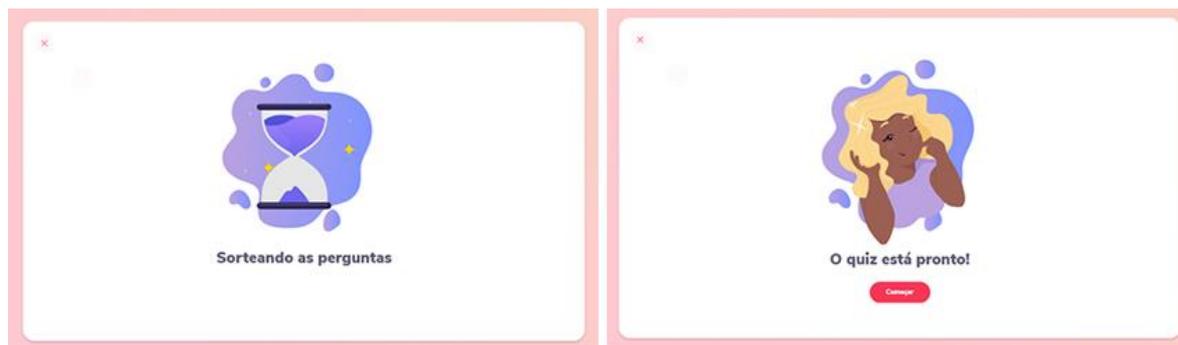


Figura 79: Páginas de carregamento do Quiz.

Fonte: a autora.

A tela do Quiz segue o padrão das telas de Assuntos com uma barra de progresso de tempo em contagem regressiva. O usuário deve responder as perguntas antes que o tempo acabe ou terá que recomeçar o Quiz.

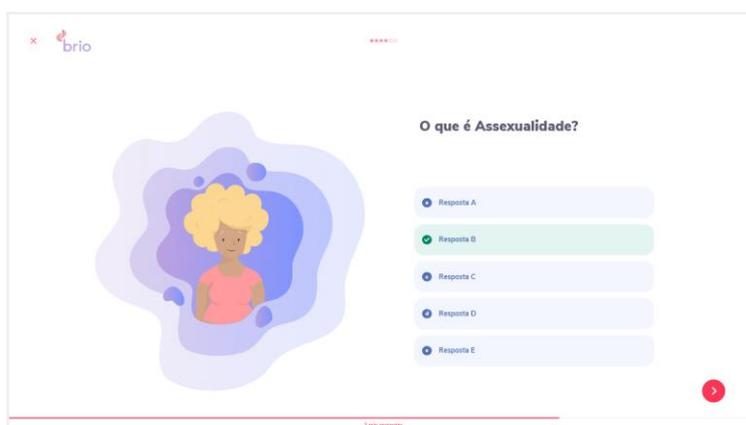


Figura 80: Página interna do Quiz.

Fonte: a autora.

Os Quizes montados pelos usuários ficam disponíveis em uma lista semelhante a de Assuntos, por *cards*. Neles o usuário pode ver o nome dos Quizes, as categorias que abrange, a quantidade de perguntas, a pontuação que recebe ao finalizar e o tempo disponível para responder. No canto superior esquerdo do card tem a opção de salvar Quizes para consultas posteriores. Como apresentado na Figura 79:



Figura 81: Cards de *Quiz* criados.

Fonte: a autora.

Abaixo da lista dos *Quizes* montados o usuário tem acesso às opções padrão do site. Neste caso as perguntas são divididas por assuntos. Ele também pode ver o tempo, número de perguntas e pontuação, de acordo com a Figura 80:



Figura 82: *Quiz* padrão.

Fonte: a autora.

Na página de Exames e Locais de Atendimento, o usuário pode procurar por atendimentos relacionados ao tema do site na rede pública de saúde. Esta página apresenta botões de acesso rápido para os exames mais procurados.

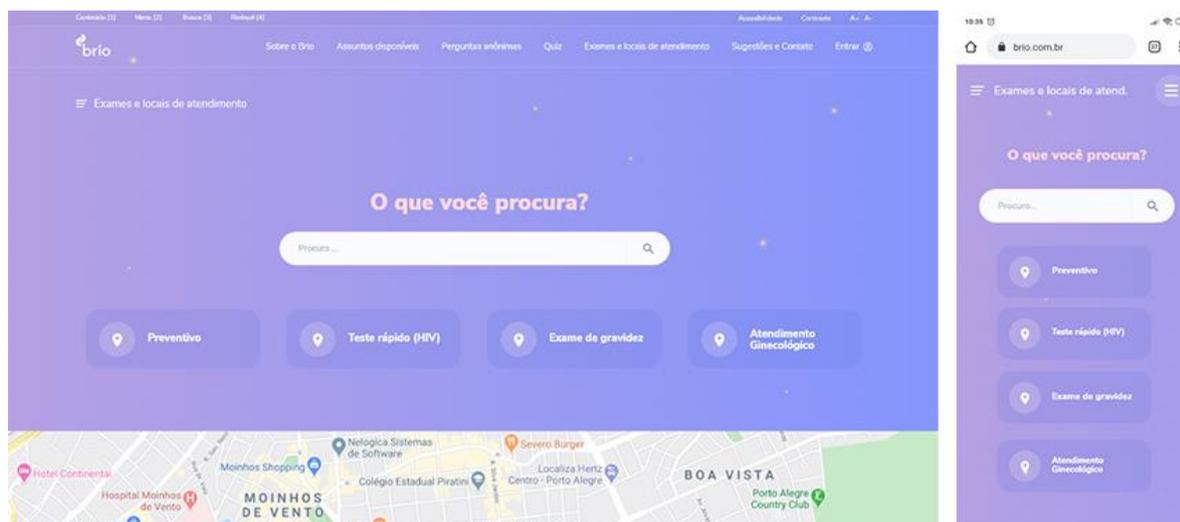


Figura 83: Pesquisa de Exames e locais de Atendimento.

Fonte: a autora.

Algumas seções foram replicadas nas páginas com o objetivo de facilitar a navegação do usuário. Na parte inferior da página, antes do rodapé, foi adicionado um campo de pesquisa de perguntas para assuntos que não foram encontrados no site. O usuário também tem a opção de criar uma pergunta.

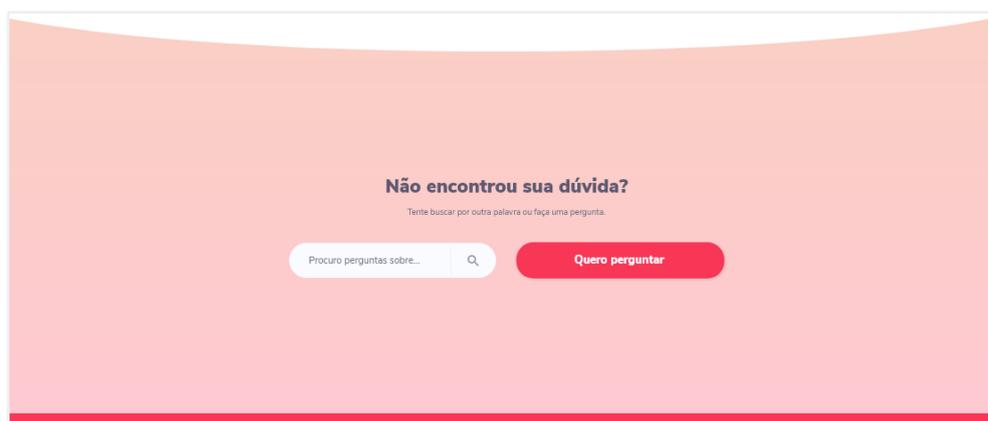


Figura 84: Campo de pesquisa de perguntas.

Fonte: a autora.

O rodapé foi concebido como um ponto de contato com o usuário. Nele é possível informar o e-mail para ser notificado de novidades ou entrar nos *links* das redes sociais do projeto. Pelo rodapé o usuário pode saber mais sobre o projeto, entrar em contato ou candidatar-se como voluntário. Na parte inferior ainda foram adicionados os Termos de Serviço e o Mapa do Site, como na Figura 83:

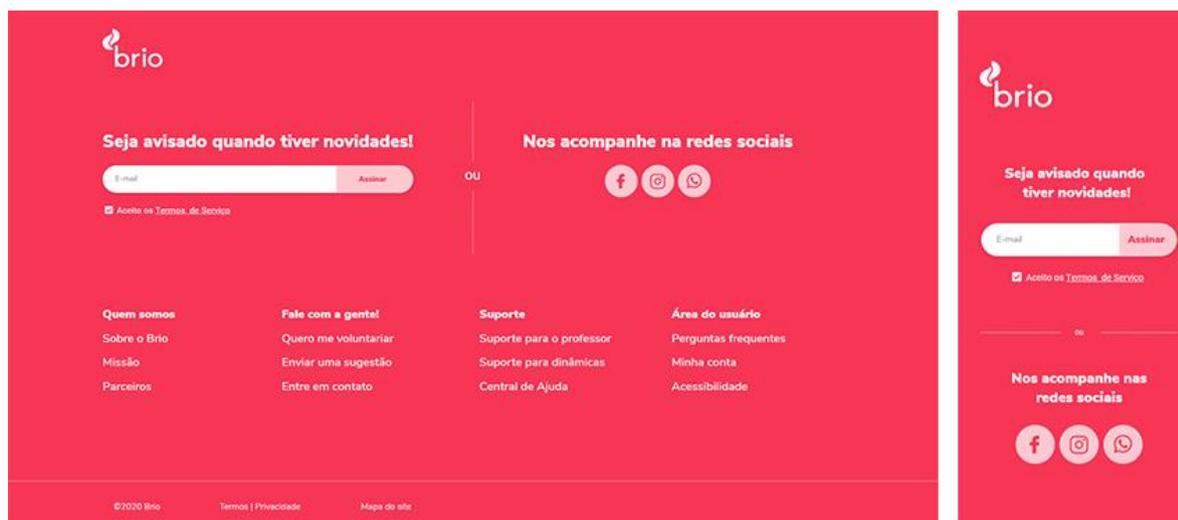


Figura 85: Rodapé da interface.

Fonte: a autora.

A composição das telas da interface proporcionou organização para as informações, guiando o usuário pelas páginas de maneira intuitiva. Ao colocar todos os elementos juntos, se obteve um site fúido, com estrutura para suportar uma grande quantidade de conteúdo sem se tornar monótono ou prejudicar a experiência do usuário.

## Considerações Finais

A realização de trabalhos socialmente orientados demandam a utilização de metodologias participativas em que o usuário exerce influência sobre o processo de design, neste aspecto se encontra o grande potencial e também a dificuldade de desenvolver projetos dessa natureza. Temos diversas demandas nos mais variados setores da sociedade, mas é muito difícil engajar o público em um trabalho conjunto pela melhora dessas demandas. Ao tratar de sexualidade se torna ainda mais difícil desenvolver um diálogo, o que acarreta desinformação e preconceitos. Durante a fase de entrevistas, foi difícil encontrar profissionais dispostos a falar sobre o assunto. Mesmo para quem tem conhecimento, sexualidade ainda constitui um assunto desconfortável para muitas pessoas. Se é difícil para quem estuda questões de saúde, o grau de dificuldade é maior para quem está começando a entender estes fatores. As pesquisas mostraram a escassez de conhecimento dos jovens entrevistados, principalmente das meninas. Evidência que corrobora a relevância do tema deste trabalho, considerado um assunto inacessível para muitas pessoas na sociedade e a urgência de providenciar meios alternativos para abordar essas questões.

As interações com os usuários precisaram ser feitas na sua maioria a distância devido a pandemia de Corona Virus (2020). Apesar desta adaptação, devido ao isolamento social, a qualidade do trabalho não foi afetada, mas a participação dos usuários foi reduzida se tornando apenas consultiva. Os testes foram feitos a distância, a partir de relatos ou vídeos gravados pelos próprios participantes. Esta experiência também mostrou que é possível realizar testes de usabilidade a distância e fora de um ambiente controlado, desde que os participantes estejam dispostos a colaborar e tenham os recursos necessários. Algumas pessoas pertencentes ao público-alvo do projeto foram convidadas a realizar os testes, mas não tinham acesso a computadores ou *smartphones* em suas residências. Isso mostra a importância de proporcionar espaços em que estas pessoas possam utilizar essas tecnologias para diminuir a desigualdade no acesso ao conhecimento.

O processo de criação foi estruturado pelos Planos da Experiência do Usuário de Garret (2010) e complementado pelo Human Centered Design da IDEO

(2009). O HCD garantiu uma visão mais empática dos usuários criando uma aproximação do problema abordado. Estruturar o trabalho sobre os Planos da Experiência do Usuário de Garret (2010) facilitou a compreensão do processo, conferindo uma sequência lógica dos passos a serem seguidos para a finalização do projeto. É preciso pontuar a natureza iterativa do processo de criação do Design, não se configurando como uma sequência linear de etapas. Sendo assim, muitos aspectos do projeto sofreram mudanças no decorrer do processo. Durante o trabalho foram consultados diversos projetos sociais, hospitais, unidades básicas de saúde e órgãos públicos dos municípios de Viamão e Porto Alegre em busca de parcerias. Os profissionais que auxiliaram na realização do trabalho mostraram interesse em ajudar a implementar a interface, usá-la em aulas ou se voluntariar para responder perguntas. Posteriormente o trabalho poderá ser implementado como um site, no sistema proposto no trabalho ou como um e-book para ser distribuído em escolas e instituições de ensino. Também existe a possibilidade de criar materiais impressos e para mídias sociais com o objetivo de divulgar a iniciativa.

O trabalho se desdobra em três áreas do design: o Design de Interface Digital, Design de Identidade Visual e Ilustração. O trabalho também foi uma oportunidade de desenvolver um projeto de Design Social, campo de interesse da autora, já que, como diz Frascara (2000), o design tem potencial para geração de mudança na sociedade quando se atenta aos problemas sociais. O processo foi bastante enriquecedor principalmente em relação à pesquisa que foi inesperadamente desafiadora. Pode-se afirmar que a grande dificuldade não se apresentou no aspecto técnico, mas na coleta de dados e interações com os usuários, pelo desconforto, desconhecimento e preconceitos das pessoas ao tratar este tema. É indiscutível que o acesso a informações sobre sexualidade e saúde precisam ser mais divulgados, por isso se mostra urgente a implementação de alternativas que visem o esclarecimento da população sobre estas questões. Possivelmente teremos um caminho longo a ser percorrido até que esses problemas sejam resolvidos, mas é imprescindível continuar exercitando a busca por conhecimento sobre questões sociais.

Numa análise retrospectiva do projeto que originou este trabalho (Direito de Ser Humano, 2019) e o resultado obtido com o site Brio, constata-se que houve

mais que uma evolução no aspecto técnico, porque a abordagem do problema amadureceu. Brio propõe facilitar o acesso a informação e a aproximação do público jovem com os serviços de saúde, enfocando meninas adolescentes e abordando questões como diversidade e autoestima, tratando de questões sobre saúde física, e da saúde emocional dessas jovens. Brio propõe uma abordagem amigável para um assunto considerado complicado para a maioria das pessoas. Este trabalho trata de dignidade ao falar sobre escolhas sobre o próprio corpo e sobre autoestima, questões que são direitos de todXs. Questões que relacionadas com o tema sexualidade muitas vezes são negadas às mulheres por vivermos em uma sociedade que ainda impõe padrões ao corpo feminino, que impõe escolhas e o objetifica, tirando a autonomia dessas pessoas. Neste sentido, este trabalho também trata de equidade, mas principalmente de respeito e liberdade.

## Referências

INSTITUTO TOMIE OHTAKE. **Prêmio de Design Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin**. São Paulo: Instituto Tomie Ohtake, 2019.

BEARD, Mary. **Mulheres e Poder: um Manifesto**, São Paulo: Planeta do Brasil, 2018.

STRUNCK, Gilberto Luiz Teixeira Leite. **Como criar identidades visuais para marcas de sucesso: um guia sobre o marketing de marcas e como representar graficamente seus valores**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2001.

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. **Ergonomia e Usabilidade: Conhecimentos, Métodos e Aplicações**. São Paulo: Novatec, 2ª Edição, 2012.

DAVIS, Angela. **Mulheres, Raça e Classe**. São Paulo: Boitempo, 2016.

FRASCARA, Jorge. **Diseño Gráfico para la Gente: Comunicaciones de massa y cambio social**. Buenos Aires: Infinito, 2008.

NORMAN, Donald. **Design emocional: Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria. **Design Participativo: técnicas para inclusão de usuários no processo de ergodesign de interfaces**. Rio de Janeiro : Rio Book's, 2012.

SOLNIT, Rebecca. **Os homens explicam tudo para mim**. São Paulo: Cultrix, 2017.

TIBURY, Marcia. **Feminismo em Comum: para todas, todes e todos**. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2018.

AIREY, David. **Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities**. Berkeley: New Riders, 2010.

FRASER, Tom; BANKS, Adam. **O Guia Completo da Cor**. São Paulo: Senac, 2007.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify, 3ª Edição, 2005.

PREECE, Jennifer; et al. **Design de interação: além da interação homem-computador**. São Paulo: Bookman; 3ª Edição, 2013.

KALBACH, James. **Design de navegação Web**: Otimizando a Experiência do Usuário. São Paulo: Bookman; 1ª Edição, 2009.

GARRET, Jesse James. **The Elements of User Experience**: User-Centered Design for the Web and Beyond. Berkeley: New Riders, 2ª Edição, 2011.

UNGER, Russ; CHANDLER, carolyn. **UX Design for User Experience Designers in the Field or in the Making**. Berkeley: New Riders, 2009.

LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. **Universal Principles of Design**. Massachusetts: Rockport Publishers, 2003.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008

CASTRO, Mary Garcia; ABRAMOVAY, Miriam; DA SILVA, Lorena Bernadete. **Juventudes e Sexualidade**. Brasília: UNESCO BRASIL, 2004.

BACK, Nelson, et al. **Projeto integrado de produtos: planejamento, concepção e modelagem**. São Paulo: Manole, 2008.

BRAGA, M. C. (Org.). **O papel social do design gráfico**: história, conceitos & atuação profissional. Edição. 1 ed. São Paulo: Senac, 2011.

BUENO, Silveira. **Minidicionário da Língua Portuguesa**. São Paulo: FTD, 2000

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. **Glossário de termos do Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 5** 2016. Disponível em <<https://nacoesunidas.org/>>. Acesso em 10 de ago. 2019.

UNICEF. **Empoderamento de meninas: Boas Práticas**: Como iniciativas brasileiras estão ajudando a garantir a igualdade de gênero. 2016. Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/relatorios/empoderamento-de-meninas-boas-praticas>>. Acesso em: 26 set. 2019.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei no 8.069, promulgada em 13 de julho de 1990. Publicada no Diário Oficial da União, de 16 de julho de 1990, e retificada em 27 de setembro de 1990. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm)>. Acesso em: 20 out. 2019.

BRASIL. **LEI Nº 6.683.** Promulgada 1979. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L6683.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L6683.htm)>. Acesso em: 10 nov. 2019.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil.** Promulgada 1988. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)>. Acesso em: 26 jun. 2019.

PINTO, Céli Regina Jardim. **Feminismo, História e Poder.** Curitiba: Rev. Sociol. Polít., v. 18, n. 36, 2010. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/rsocp/v18n36/03.pdf>>. Acesso em 10 de Set. 2019.

DE OLIVEIRA, Nielmar. **Pesquisa do IBGE mostra que mulher ganha menos em todas as ocupações.** 2019. Disponível em <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/>>. Acesso em: 25 ago. 2019.

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. **Declaração Universal dos Direitos Humanos.** 2009. Disponível em <<https://nacoesunidas.org/>>. Acesso em 5 de ago. 2019.

ESTRATÉGIA ODS. **Meninas empoderadas é a aposta de cartilha do Governo.** 2016. Disponível em <<http://www.estrategiaods.org.br/>>. Acesso em: 24 set. 2019.

IDEO. **Human Centered Design:** Kit de Ferramentas. 2009. Disponível em: <<https://www.ideo.com/post/design-kit>>. Acesso em: 28 ago. 2019.

MARGOLIN, Sylvia; MARGOLIN, Victor. **Um “Modelo Social” de Design:** Questões de prática e pesquisa. Salvador: Revista Design em Foco, 2004. Disponível em <<https://www.redalyc.org/pdf/661/66110105.pdf>>. Acesso em 5 de set. 2019.

MARQUES, Melanie Cavalcante; XAVIER, Kella Rivetria Lucena. **A Gênese do Movimento Feminista e sua Trajetória no Brasil.** Itaperi: VI Seminário CETROS, 2018. Disponível em <<http://www.uece.br/eventos/seminariocetros/>>. Acesso em 20 de set. 2019.

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. **O que são Direitos Humanos?.** 2018. Disponível em <<https://nacoesunidas.org/>>. Acesso em: 10 ago. 2019.

ONU MULHERES. **Declaração e Plataforma de Ação da IV Conferência Mundial Sobre a Mulher.** Pequim, 1995. Disponível em: <<https://tinyurl.com/y7rxqn5r>>. Acesso em: 7 Setembro. 2019.

PIOVESAN, Flávia. **A Proteção dos Direitos Humanos no Sistema Constitucional Brasileiro.** s/d. Disponível em <<http://www.pge.sp.gov.br/centrodeestudos/revistaspge/revista5/5rev4.htm>>. Acesso em: 16 ago. 2019.

BRASIL. **Política Nacional de Atenção Integral à Saúde da Mulher:** Princípios e Diretrizes. 2004.

Disponível em <<http://bvsmis.saude.gov.br/>>. Acesso em 23 de set. 2019.

**PROGRAMARIA. Por que faltam mulheres no campo da tecnologia?** E o que queremos fazer para mudar isso. 2016. Disponível em <<https://www.programaria.org/>>. Acesso em: 13 set. 2019.

**NAÇÕES UNIDAS BRASIL. Coletivos são novo modelo de mobilização entre os jovens.** 2017. Disponível em <<https://nacoesunidas.org/coletivos-sao-novo-modelo-de-mobilizacao-entre-os-jovens/>>. Acesso em 20 Abr. 2020.

**IGNACIO, Julia.** Igualdade, Equidade e Justiça Social: o que significam?. **Politize, 2020.** Disponível em <[https://www.politize.com.br/igualdade-equidade-e-justica-social/?gclid=Cj0KCQjwupD4BRD4ARIsABJMmZ\\_MdcqKlyMdHg8G2TOjRjI1cDdoM6KawAQ5sSIOGf9WegniM\\_QIPY4aAvXyEALw\\_wcB](https://www.politize.com.br/igualdade-equidade-e-justica-social/?gclid=Cj0KCQjwupD4BRD4ARIsABJMmZ_MdcqKlyMdHg8G2TOjRjI1cDdoM6KawAQ5sSIOGf9WegniM_QIPY4aAvXyEALw_wcB)>. Acesso em 01 Fev. 2020.

**ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DA SAÚDE.** A cada dia, há 1 milhão de novos casos de infecções sexualmente transmissíveis curáveis. **2019.** Disponível em <[https://www.paho.org/bra/index.php?option=com\\_content&view=article&id=5958:a-cada-dia-ha-1-milhao-de-novos-casos-de-infeccoes-sexualmente-transmissiveis-curaveis&Itemid=812](https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5958:a-cada-dia-ha-1-milhao-de-novos-casos-de-infeccoes-sexualmente-transmissiveis-curaveis&Itemid=812)>. Acesso em 06 Mar. 2020.

**ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DA SAÚDE.** A cada dia, há 1 milhão de novos casos de infecções sexualmente transmissíveis curáveis. **2019.** Disponível em <[https://www.paho.org/bra/index.php?option=com\\_content&view=article&id=5958:a-cada-dia-ha-1-milhao-de-novos-casos-de-infeccoes-sexualmente-transmissiveis-curaveis&Itemid=812](https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5958:a-cada-dia-ha-1-milhao-de-novos-casos-de-infeccoes-sexualmente-transmissiveis-curaveis&Itemid=812)>. Acesso em 10 Mar. 2020.

**BRASIL.** Mais de 20 mil meninas com menos de 15 anos engravidam todos os anos. **2020** Disponível em <<https://www.saude.gov.br/noticias/agencia-saude/46294-mais-de-20-mil-meninas-com-menos-de-15-anos-engravidam-todos-os-anos>>. Acesso em 20 Fev. 2020.

**BRASIL.** Comportamento de risco eleva infecções sexualmente transmissíveis no Brasil. **2020.** Disponível em <<https://www.saude.gov.br/noticias/agencia-saude/46322-comportamento-de-risco-eleva-infeccoes-sexualmente-transmissiveis-no-brasil>>. Acesso em 20 Fev. 2020.

**DOS SANTOS, Luane.** Orgulho LGBTQI+: conheça o significado de cada letra e a luta por respeito a diversidade. **SECRETARIA DA CIDADANIA E JUSTIÇA DO TOCANTINS, 18 de Jun. 2020.** Disponível em <<https://cidadaniaejustica.to.gov.br/noticia/2020/6/18/orgulho-lgbtqi-conheca-o-significado-de-cada-letra-e-a-luta-por-respeito-a-diversidade/#:~:text=Para%20entender%20a%20sigla%20LGBTQI%2B,identidade%20de%20g%C3%AAnero%2C%20ou%20seja%2C>>. Acesso em 18 de Agosto de 2020.

**NAÇÕES UNIDAS BRASIL.** ARTIGO: Quebre o silêncio! **2020.** Disponível em <<https://nacoesunidas.org/artigo-quebre-o-silencio/>>. Acesso em 20 de Jun. de 2020.

**BRASIL. Estatuto da juventude.** 2013. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2011-2014/2013/Lei/L12852.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Lei/L12852.htm)>. Acesso em 19 de Nov. 2019.

**GOOGLE. Material Design Guidelines.** Disponível em <<https://material.io/design/layout/responsive-layout-grid.html#columns-gutters-and-margins>>. Acesso em 30 de Jul. de 2020.

**LAGE, Amarilis. Como a pílula anticoncepcional moldou o mundo em que vivemos hoje.** 2015. Disponível em <<https://revistagalileu.globo.com/Revista/noticia/2015/05/55-anos-da-pilula-anticoncepcional-como-ela-moldou-o-mundo-em-que-vivemos-hoje.html>>. Acesso em 04 de Mai. de 2020.

**BRASIL. Direitos sexuais, direitos reprodutivos e métodos anticoncepcionais.** **2009.** Disponível em <[https://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/direitos\\_sexuais\\_reprodutivos\\_metodos\\_anticoncepcionais.pdf](https://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/direitos_sexuais_reprodutivos_metodos_anticoncepcionais.pdf)>. Acesso em 30 de Nov. de 2019.

**SANDERS, Elizabeth B.-N.; STAPPERS, Pieter Jan. Co-creation and the new landscapes of design.** 2008. Disponível em <<https://studiolab.ide.tudelft.nl/>>. Acesso em 29 de nov. 2019.

**SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL. Pacto de San José da Costa Rica sobre direitos humanos completa 40 anos.** 2009. Disponível em <<http://www.stf.jus.br/portal/cms/verNoticiaDetalhe.asp?idConteudo=116380>>. Acesso em: 16 Ago. 2019.

**TAMO JUNTAS. Quem somos.** 2015. Disponível em <<https://tamojuntas.org.br/>>. Acesso em: 28 set. 2019.

TEIXEIRA, Marcella Barbosa Miranda; LOPES, Fernanda Tarabal; GOMES, Admardo Bonifácio. **Gênero e Feminismos: conceitos e perspectivas**. Uberlândia: Caderno Espaço Feminino, v. 32, n. 1, 2019. Disponível em < <http://www.seer.ufu.br/index.php/neguem/article/view/50722>>. Acesso em: 30 set. 2019.

TONETTO, Leandro Miletto; COSTA, Filipe Campelo Xavier da. **Design Emocional: conceitos, abordagens e perspectivas de pesquisa**. Strategic Design Research Journal, 2011.

MENUCCI, Júlia Monfardini. **PINTO, Céli Regina Jardim. Uma história do feminismo no Brasil**. Uberlândia: Caderno Espaço Feminino, v. 30, n. 2, 2017. Disponível em < <http://www.seer.ufu.br/index.php/neguem/article/view/37855>>. Acesso em 10 Out., 2019.

NIELSEN, Jakob. **10 Usability Heuristics for User Interface Design**. Nielsen Norman Group. Apr. 24, 1994; Atualizado em 15 Nov. 2020. Disponível em <<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>>. Acesso em 20 dez. 2020.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Cuidando de Adolescentes**. Brasília: Editora MS, 2016.

ARRUDA, Silvani. **Cá entre Nós: Guia de Educação Integral em Sexualidade entre Jovens**. São Paulo: Prefeitura de São Paulo, 2012.

FUNDAÇÃO FEAC; REPROLATINA. **Juventudes: e os Direitos Sexuais e Reprodutivos**. Campinas, 2019.

PROMUNDO. **Adolescentes, Jovens e Educação em Sexualidade**. Rio de Janeiro: Fundação Ford, 2011.

DEFENSORIA PÚBLICA DO ESTADO DA BAHIA. **Entendendo a Diversidade Sexual**. Salvador: ESDEP Editorial, 2019.

SECRETARIA DA JUSTIÇA E DA DEFESA. **Diversidade Sexual e a Cidadania LGBT**. 3ª Edição. São Paulo, 2018.

ARAÚJO, Danielle; *et al.* **Caderno de Ferramentas: Promoção da Equidade de Gênero em Ações com Jovens e Adolescentes**. São Paulo: Promundo, 2017.

WHEELER, Alina. **Designing Brand Identity: an essential guide for the whole branding team**. 3ª Edição. New Jersey: John Wiley and Sons, 2009.

BAHIA BOCK, Ana Mercês. **A adolescência como construção social: estudo sobre livros destinados a pais e educadores.** 2007. Disponível em <[https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-85572007000100007](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572007000100007)>. Acesso em 4 Nov. 2019.

SENNA, Sylvia Regina Carmo Magalhães; DESSEN, Maria Auxiliadora. **Contribuições das Teorias do Desenvolvimento Humano para a Concepção Contemporânea da Adolescência.** Psicologia: Teoria e Pesquisa, Vol. 28 n. 1, pp. 101-108. Brasília:Universidade de Brasília, Jan-Mar 2012. Disponível em <<https://www.scielo.br/pdf/ptp/v28n1/13.pdf>>. Acesso em 11 Dez. 2019.

EISENSTEIN, Evelyn. **Adolescência: definições, conceitos e Critérios.** Adolescência & Saúde, volume 2, nº 2. Rio de Janeiro, junho 2005. Disponível em <[http://adolescenciaesaude.com/detalhe\\_artigo.asp?id=167](http://adolescenciaesaude.com/detalhe_artigo.asp?id=167)>. Acesso em 4 de Nov. 2019.

SOUL DIGITAL. **O que é o mapa de empatia na pesquisa do usuário? Entenda!** 2017. Disponível em <<https://medium.com/@souldigitalbr/o-que-%C3%A9-o-mapa-de-empatia-na-pesquisa-do-usu%C3%A1rio-entenda-618240c31749>>. Acesso em 30 Mar. 2020.

MACEDO, Paula. **Mapeando a jornada e a experiência do usuário.** UX Collective Br, 18 Ago. 2016. Disponível em <<https://brasil.uxdesign.cc/mapeando-a-jornada-e-a-experi%C3%Aancia-do-usu%C3%A1rio-49d2c921cbf>>. Acesso em 15 de Mai. 2020.

## Apêndice A

Diagrama de diversidade e Interseccionalidade Utilizado para analisar quais características do público-alvo seriam enfocadas no trabalho.

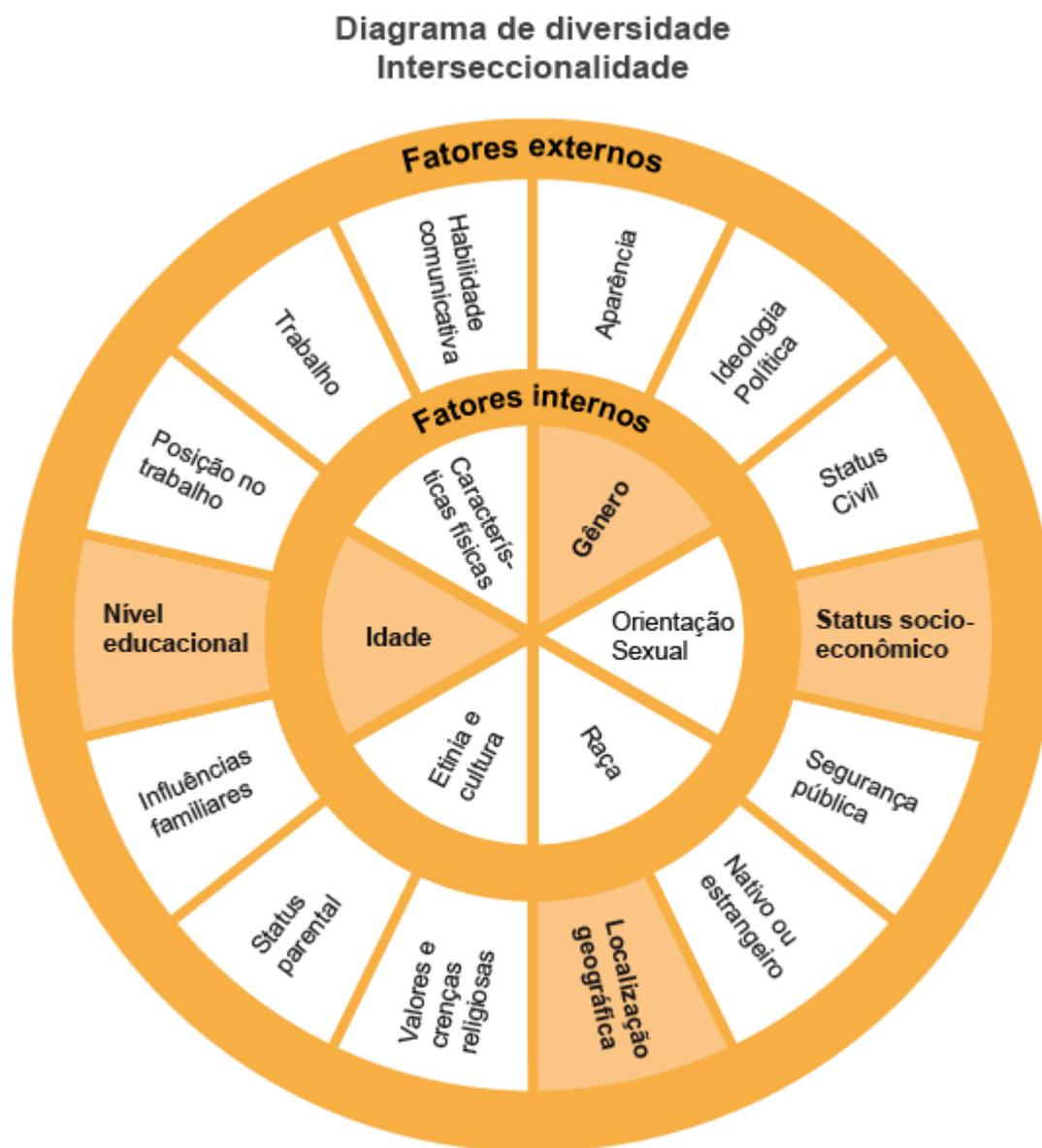


Figura 1: Características determinantes do público alvo.  
 Fonte: a autora adaptado de <https://diversity.unc.edu/education/thinkposium/thinkposium-2013-art-of-hosting/>

## Apêndice B

Entrevistas realizadas com especialistas da área da saúde.

### Entrevista número 1

**G:** Médico do SUS, trabalhou em Unidades Básicas de Saúde em Porto Alegre e em Sapucaia do Sul. Trabalha em Unidade de Pronto Atendimento em Viamão, Canoas, e em Porto Alegre nos bairros Lomba do Pinheiro e Bom Jesus.

**1. A partir das suas experiências ,qual é a maior dificuldade de se tratar o assunto sexualidade e quais os meios utilizados para informar sobre o assunto?**

Eu vejo muitos problemas. Acho que o primeiro problema que eu vejo na minha experiência é o “não falar”. A partir do momento que não se fala de alguma coisa, isso vira um tabu, gera um misticismo sobre determinado assunto. E aí vem uma série de conceitos e de juízos de valores sobre o que é errado e o que é certo. Não falar é não educar. Quando falamos sobre o assunto as pessoas percebem as coisas com simplicidade. É uma pena que estejamos vivendo uma em uma época de retrocesso sobre vários assuntos que já estavam sendo melhor aceitos. Voltou-se a não se falar sobre masturbação, sobre pêlos, sobre corpo, sobre prazer da mulher, e se objetifica e suprime a feminilidade. O segundo grande problema é o machismo, que atinge os homens em várias questões, mas que faz da mulher a sua maior vítima. Quando se coloca a figura do macho como superior a da fêmea, automaticamente está se subjugando o feminino. Dentro dessa perspectiva, ser passiva, ser penetrada é assumir uma posição inferior. Então tudo o que é ligado ao feminino se torna passivo. Eu já atendi casos em que a mulher vem buscar ajuda porque elas não tem orgasmo, ou tem dor em suas relações sexuais, ou tem vergonha do próprio corpo e uma grande maioria das vezes, o problema não era elas. Então teve uma série de mulheres que eu precisei dizer que a vagina delas era normal. Explicar que cada pessoa é diferente, que cada uma tem uma anatomia e um cheiro diferente e que isso é natural. Que não se deve lavar a vagina excessivamente para tentar deixar sem odor, pois o cheiro é uma característica da pessoa, como a cor do cabelo ou do olho. Que apesar de estar acima do peso, elas têm o mesmo direito de amar e ser amadas. Muitas mulheres que eu atendi não chegavam ao nível de excitação de um orgasmo porque o marido não fazia nenhuma forma de estimulação prévia. Muitos maridos e namorados, não fazem por preguiça e outros não fazem porque realmente não foram ensinados que é preciso um estímulo anterior. Para muitos deles, o sexo se resume a penetração e assim a relação se torna uma experiência muito pobre. Tanto para eles quanto para elas. A gente sabe que o

tempo de excitação da mulher é um pouco mais demorado que o do homem. Conforme a idade vai progredindo essa discrepância do tempo se torna maior, então a mulher demora mais tempo ainda para chegar a um nível de excitação ideal. Então foram muitas experiências em que não era o caso de corrigir algo que estava errado (do ponto de vista médico), mas de normalizar algo que é natural e está sendo visto como errado. Não era preciso remédio, era preciso conversar. Então eu acho que a falta de informação, o machismo e o preconceito são os grandes problemas ao se falar em sexualidade.

**2. Ao começar uma conversa sobre sexualidade feminina, como as mulheres reagem a esse assunto e como costumam buscar informações?**

A maioria das pacientes que buscavam ajuda por esse motivo, ou que acabamos investigando e percebendo que o problema estava nisso, reagiram com surpresa e com vergonha. Parece que esse assunto não deve ser falado, que deve ser motivo de vergonha. A primeira coisa que eu sinto é que se tem que falar sobre e tratar com normalidade. As pessoas procuram ajuda por ter um machucado no pé, por uma dor no ombro, então qual é o problema de procurar atendimento por um corrimento, por dor, por não ter “tesão”? Enfim, acho que são queixas tão válidas quanto um infarto. Não que a vergonha seja típica apenas das mulheres, homens também têm muita dificuldade de falar. E eu sinto que as pessoas buscam informações das maneiras menos eficientes possíveis. Buscam em fontes pouco confiáveis como internet, com os amigos, revistas e até filmes pornôs. É muito difícil o acesso a informação de qualidade. Quando as pessoas chegam até mim, que em teoria é uma fonte de informação de qualidade, a pessoa já teve uma peregrinação em diversas outras alternativas. A pessoa já tentou tratar coisas com salmoura, vinagre, simpatia ou explicações mirabolantes sobre questões que são fisiológicas. Então o acesso a informação confiável é muito dificultado, não sei se por uma questão estrutural ou se é influenciado pela vergonha e pelo medo de serem julgadas.

**3. Em quais aspectos os Direitos Sexuais e Reprodutivos podem impactar positivamente a vida da mulher?**

Eu gosto muito de fazer um comparativo. Eu não sou ginecologista, mas até pouco tempo atrás era assim. Tem alguns pré-requisitos para que a pessoa faça laqueadura ou vasectomia, são procedimentos bem semelhantes, mas a mulher precisa pedir autorização por escrito para o marido para fazer o procedimento e o homem não. E aí já começamos a entender melhor como os direitos sexuais e reprodutivos afetam as mulheres. Legalmente a mulher precisa pedir permissão do marido para fazer um procedimento no próprio corpo. Outro tema que eu acho muito interessante e que as mulheres sofrem muito é na questão dos pêlos, eles protegem de sujeira, de radiação solar. Além disso, toda vez que se raspa

ou se puxa com cera, agride a pele. Isso faz microfissuras que aumentam as chances de infecções cutâneas. Até a popularização da pornografia, as mulheres tinham pêlos pubianos. Nos filmes, os pêlos foram retirados por uma questão técnica da filmagem, começou-se a instituir que deveria ser feita a retirada dos pelos para que esses filmes ficassem mais visíveis. Hoje isso virou regra, a mulher precisa estar depilada porque se não ela é “porca”, ela é mal cuidada, ela é mal cheirosa, ela é desleixada. E esse é o perfil de paciente que eu vejo, que está sofrendo uma pressão estrutural muito forte para aderir a um padrão que começou com a pornografia sob pretexto de limpeza. E na verdade, raspar pelos pré-dispõe a mais infecções, mais “sujeira”. Outras vezes tenho pacientes com infecções por usarem a ducha higiênica internamente porque acham que a vagina delas é suja. Isso ilustra muito bem como a sociedade enxerga a mulher, como uma entidade.

**4. Os pais ou familiares costumam conversar com os jovens sobre sexualidade? Por que esse assunto se torna tão delicado? Diferenças sociais impactam na forma como o assunto é tratado?**

Eu queria ter dados melhores para essa pergunta, mas na minha vivência eu sinto que há pouco diálogo dos pais com os adolescentes sobre sexualidade. Acho que os pais já são produto de outros pais que também não conversaram com eles, então acho que o acesso à informação é muito pobre. Acho, também, que muitos pais tentam entrar nesse assunto e não conseguem porque os adolescentes são esquivos. Essa é uma fase de descobertas onde está tudo bagunçado, fica difícil manter esse diálogo e eu não sinto que os adolescentes busquem essas informações com os pais. Não sei se tem a ver com classe social.

**5. Na sua opinião, quais fatores levam a menina a ter um comportamento de risco em relação a sua saúde sexual?**

Eu tive uma experiência pontual em uma comunidade, onde ter vários filhos muito jovem era garantia de poder. Dependendo de quem era o pai, elas tinham mais prestígio. Se o homem tinha uma função social mais importante na comunidade, aquele filho representava uma ascensão social melhor. Nesse caso elas engravidavam muito jovens por escolha, mas não acredito que isso seja comum.

No caso de acidentes, acho que tem muita desinformação, as pessoas não sabem o que é sífilis, o que é gonorreia, não sabem o que é HIV. Quando eu digo não sabem, não quero dizer que nunca ouviram falar, acho que as pessoas não entendem a seriedade dessas doenças. As pessoas não sabem realmente como acontece o contágio. Acho que pior do que não saber por completo é ter uma informação muito superficial que dá a falsa

sensação que se sabe sobre um assunto. Não acho que isso esteja ligado a classe social, conheço pessoas com bom nível educacional que não sabem o mínimo sobre contágio de ISTs. Então acho que o principal problema é as pessoas não saberem as reais consequências de suas condutas. Acho que o importante é ter informação de qualidade porque informação ruim tem muita. Já vi menina que acha que engravidou ao entrar na piscina, de sentar no vaso sanitário, pessoa que pegou HIV pelo beijo.

**6. Em que medida a população jovem tem conhecimento de doenças e métodos contraceptivos? Como os jovens costumam se informar sobre sexualidade?**

Acho que eles têm um baixo conhecimento, porque uma coisa é a pessoa ouvir falar que existe “camisinha” e outra coisa é saber como usa. Porque informação e conhecimento são coisas distintas. Não adianta a pessoa ter a informação e não fazer nada com ela. Acho que importante é botar em prática, mostrar como se usa. Temos muita informação disponível, mas muito pobre e ineficaz no sentido de realmente ensinar. Eu atendi pessoas em desespero por terem feito coisas normais e pessoas tranquilas que se expuseram a um risco altíssimo. O fato é que a maioria dos jovens não sabem o que estão fazendo. A sífilis que é uma doença absolutamente tratável, antiga, mas muito perigosa, estava sob controle há algumas décadas e nos últimos 5 anos vem ascendendo brutalmente. É preciso rever a maneira que estamos tratando esses assuntos porque claramente não está dando certo. Na minha opinião, falar sobre sexualidade deveria ser natural como falar sobre pintar a unha ou qual roupa vestir, ninguém deveria pensar muito sobre isso.

**7. De que forma a educação sexual pode gerar resultados na saúde dessas meninas? Somente a informação sobre as condutas corretas é suficiente para o bom exercício dos direitos sexuais e reprodutivos?**

Não, acho que a informação tem um impacto importante, mas só isso, não consegue dar conta do problema. Boa parte do que eu atendi, não precisava tratar no sentido pragmático, era preciso conversar com a pessoa para naturalizar algo que fazia parte da fisiologia dela. Isso prova o quanto as pessoas não têm informação e como esse assunto ainda é tratado com deficiência. A nossa cultura é constituída por padrões tidos como corretos e as pessoas são obrigadas a se encaixar em um deles. Parece que esse padrão está cada vez mais estreito, está cada vez mais difícil se encaixar neles. Estar dentro do que é considerado normal requer quase a perfeição e isso é complicado porque acaba excluindo a maior parte da população. A informação precisa estar associada a questões sociais para que se tenha um conhecimento real sobre sexualidade.

**8. Como os profissionais da saúde abordam assuntos relacionados a sexualidade com adolescentes?**

Eu costumo ter facilidade porque é um assunto que eu estudo bastante, mas lidar com adolescentes sempre é mais difícil do que com adultos. Na minha vivência, conheci profissionais que tratavam o assunto muito bem com adolescentes e outros que tratavam de forma totalmente arcaica. Eu acho que isso cai um pouco nessa questão polar de que tem profissionais bons e ruins em qualquer área. Em uma visão mais subjetiva, acho que a maioria dos profissionais teriam pelo menos um pouco de dificuldade de conversar com o público adolescente. Acho que tem bastante potencial para melhorar.

**9. Quais as maiores dificuldades quando o assunto é diversidade sexual, como esse assunto pode ser melhor abordado com os públicos trabalhados?**

Eu volto na questão dos padrões. É considerado cada vez mais errado ser diverso. As redes sociais propagam padrões de perfeição em que todos tem que se encaixar. Tem que ter uma certa altura, uma cor de cabelo, uma medida, se não estiver dentro dessa lista imensa de pré-requisitos, são alguns milhares de seguidores a menos. Diversidade é uma palavra muito forte quando relacionada a sexualidade porque existe diversidade de gênero, diversidade de orientação sexual, diversidade de atos sexuais, diversidade de aspectos físicos, diversidade de gostos. A diversidade está presente em muitas esferas, mas em relação à sexualidade, ela está presente em tudo. E isso está presente em outras espécies, mas pela forma que construímos a sociedade, nós negamos essa diversidade. Acho que se as pessoas não tem contato com informações sobre ISTs, quando se fala em diversidade, as pessoas têm menos contato ainda. Isso acontece porque quando se polariza tudo como “branco” e “preto”, as coisas ficam mais fáceis de serem explicadas.

---

Corte no áudio por problemas técnicos. A partir dessa linha são apenas anotações da entrevista.

O assunto precisa ser tratado aos poucos. É necessário dar o pontapé inicial, não é possível resolver todos os problemas de uma vez só. É preciso repetição e naturalidade, deixar claro que não existe pergunta errada.

**10. Na sua opinião, quais assuntos são mais relevantes ao se falar em sexualidade com jovens? Como eles poderiam ser melhor abordados?**

Tudo é relevante. É preciso ter “jogo de cintura” e ser cativante, captar o interesse. Abordar o assunto de onde eles sabem. Achar caminhos interessantes para falar sobre o

assunto, ir chegando aos poucos no assunto sexualidade e usar linguagem acessível. Mostrar que essas coisas acontecem.

**11. Você tem alguma sugestão de método que poderia gerar resultados positivos em relação a saúde dessas meninas? Você indicaria formas de facilitar essa integração com o público?**

Proporcionar um ambiente seguro, não julgar, conversar naturalmente, usar a linguagem deles e agir com tranquilidade. Não fazer piada ou olhares maliciosos porque isso deixa as pessoas com vergonha, mesmo que a intenção seja de tratar o assunto como algo positivo.

## **Entrevista número 2**

**Dn:** Médica do SUS, clínica geral. Trabalhou com projetos específicos para adolescente e para pessoas em vulnerabilidade social, ações de promoção de saúde. Deu palestras sobre vários temas inclusive sexualidade.

**1. A partir das suas experiências ,qual é a maior dificuldade de se tratar o assunto sexualidade e quais os meios utilizados para informar sobre o assunto?**

A maior dificuldade é o pudor dos adolescentes em poderem falar abertamente sobre o assunto. A maioria das pessoas acha que é muito complexo ou muito íntimo e ficam com medo do julgamento alheio. Muitas vezes as meninas não perguntam sobre anticoncepcional porque tem medo que alguém julgue que ela está tendo relações sexuais.

**2. Ao começar uma conversa sobre sexualidade feminina, como as mulheres reagem a esse assunto e como costumam buscar informações?**

Geralmente no começo tem um pouco de vergonha, depois que a pessoa percebe que a conversa é livre de julgamento, que ela pode perguntar o que quiser, começa a ficar um pouco mais fácil. Muitas falam de coisas que viram na internet e tiram dúvidas sobre esses assuntos.

**3. Em quais aspectos os Direitos Sexuais e Reprodutivos podem impactar positivamente a vida da mulher?**

Em todos. É muito importante o esclarecimento de direitos para possibilitar escolhas, seja orientação sexual, transexualidade ou outros assuntos. Outra coisa coisa que afeta a questão dos direitos são os abortos em caso de estupro. Acho que é importante abordar

esses assuntos mais delicados de forma geral para ampliar o conceito que as pessoas tem sobre todos esses aspectos. Falar sobre direitos é importante para que as pessoas saibam o que existe, o que é possível e o que ainda está se desenvolvendo no nosso país e em outros países. E que as pessoas possam ser críticas em relação ao que elas acham importante para elas. Para que as pessoas possam buscar a execução de seus direitos e aquilo que ainda não é oferecido. A gente sabe que, no Brasil, só agora que se fala em casamento homossexual, documentação para transgêneros, adoção de crianças para casais homossexuais. Isso precisa ser abordado para que as pessoas possam se sentir incluídas. E que as pessoas que não fazem parte dessas diversidades, possam ver isso com mais naturalidade. Porque há pouco tempo atrás essas formas de inclusão não eram bem vistas na sociedade.

**4. Os pais ou familiares costumam conversar com os jovens sobre sexualidade? Por que esse assunto se torna tão delicado? Diferenças sociais impactam na forma como o assunto é tratado?**

Acho que as diferenças sociais não impactam (na forma como o assunto é abordado), acho que o que vai diferenciar se vai acontecer uma conversa mais aberta, mais natural, vai depender do funcionamento da família. Tem famílias que têm mais dificuldade devido ao funcionamento mais conservador da família. Vai depender de como as gerações dessas famílias evoluíram e se comportaram com o passar do tempo. A gente sabe que esses assuntos eram proibidos de serem conversados até 50 anos atrás. Então tem famílias que não falam nada, tem as que falam pouco e tem algumas que falam super naturalmente, vai depender do perfil da família.

**5. Na sua opinião, quais fatores levam a menina a ter um comportamento de risco em relação a sua saúde sexual?**

Acho o que leva a isso é a falta de conhecimento, não saber porque é importante tomar certos cuidados com a saúde sexual e emocional. Se a pessoa está bem informada sobre as condutas corretas, sobre os riscos em relação a sua saúde, ela vai ter atitudes corretas. O que acontece muito é usar o preservativo apenas no momento da ejaculação, a pessoa precisa estar ciente de que isso gera riscos. É preciso falar que a maioria das doenças sexualmente transmissíveis são facilmente tratáveis e muitas podem ser transmitidas de outras formas que não na relação sexual, mas algumas têm sequelas importantes. Se fala muito no HIV, mas a infecção por clamídia, por exemplo, pode ser assintomática e gerar sequelas no aparelho reprodutor feminino, afetando a capacidade dessa mulher de engravidar. A gente fala muito em HPV, em Hepatites A e B, que tem uma mortalidade muito maior, mas esquecemos de infecções mais simples que também podem causar

sofrimento no futuro. Em relação a violência, muitas vezes a pessoa entende que uma relação deve ser prazerosa, de carinho, de receber amor. Muitas vezes as relações que tem como exemplo são violentas, o que pode levar a menina a pensar que esse tratamento é normal. Isso pode se refletir de forma diferente, dando maior consciência de que ela tem o direito de ser amada e cuidada.

**6. Em que medida a população jovem tem conhecimento de doenças e métodos contraceptivos? Como os jovens costumam se informar sobre sexualidade?**

Quando eu era adolescente me informava nas aulas, em livros, com professoras. Hoje em dia, acredito que os jovens procurem informações pela internet por ser anônimo, rápido e fácil. O problema é que na internet encontramos muitas informações interessantes, mas também muitas fontes não tão confiáveis. Acho que eles sabem que as relações sexuais podem transmitir doenças. Acho que a maioria sabe que HIV não é transmitido pelo beijo ou por compartilhar o mesmo copo, mas espero que saibam que sexo oral ou masturbação mútua pode oferecer riscos para sua saúde.

**7. De que forma a educação sexual pode gerar resultados na saúde dessas meninas? Somente a informação sobre as condutas corretas é suficiente para o bom exercício dos direitos sexuais e reprodutivos?**

Acho que educação sexual é muito importante, mas a conscientização dessa informação também é necessária. A população em geral tem que tratar o preservativo como algo natural, como parte da relação. Acho que as novelas e filmes também influenciam nisso. É engraçado porque eu acho que vi apenas um filme que mostrava que, durante uma relação sexual, se rasgou um pacote de preservativo. Acho que é importante salientar que não é apenas o “santinho”, todas as pessoas devem usar. Algumas pessoas dizem que não tem a mesma sensação com o preservativo, mas isso tudo é questão de adaptação, conhecer o seu corpo. Outro ponto importante é o diálogo entre o casal. A pessoa falar e ensinar como prefere que a relação aconteça.

**8. Como os profissionais da saúde abordam assuntos relacionados a sexualidade com adolescentes?**

Acho que de uma forma muito natural porque nós já fomos adolescentes. E temos a preocupação técnica de levar a informação correta e esclarecer as dúvidas do adolescente. Acho que devemos abordar não só os aspectos técnicos que talvez esse jovem não possa abordar com outras pessoas, mas também aspectos emocionais e psíquicos que possam estar relacionados. As pessoas confiam muito no profissional da

saúde, e acho que é nossa responsabilidade ter uma atenção integral ao indivíduo, levando em consideração o contexto em que vive essa família. Acho que isso pode ser melhor explorado.

**9. Quais as maiores dificuldades quando o assunto é diversidade sexual, como esse assunto pode ser melhor abordado com os públicos trabalhados?**

Acho que o principal é a auto-aceitação e a naturalização dessa diversidade. A ciência de que existem orientações sexuais diferentes. Que isso seja abordado e visto como algo natural na escola e dentro do ambiente familiar. A família tem papel essencial nessa questão porque é onde esse jovem vai se sentir amado e acolhido. Tem que se ter consciência de que ser aceito na sua família e na sua comunidade vai ser essencial para a felicidade desse jovem.

**10. Na sua opinião, quais assuntos são mais relevantes ao se falar em sexualidade com jovens? Como eles poderiam ser melhor abordados?**

Acho que os pontos principais são orientação sexual, gênero, e primeiros contatos com relações sexuais. Acho que é importante ter aulas de sexualidade em escolas para que essas questões possam ser abordadas. Porque é durante esse período que o jovem vai desenvolver sua sexualidade e sua personalidade. E ser colocado de forma natural na família.

**11. Você tem alguma sugestão de método que poderia gerar resultados positivos em relação a saúde dessas meninas? Você indicaria formas de facilitar essa integração com o público?**

Costumamos usar uma ferramenta que consiste em distribuir papéis para que façam perguntas de forma anônima. Depois respondemos as perguntas durante a palestra. Já trabalhei com vídeos, animações, para ficar mais fácil o contato. Talvez pudesse utilizar os recursos de mídias sociais que temos atualmente. Poderia existir um canal de comunicação nos postos de saúde, talvez um grupo de jovens para conversar sobre o assunto. Talvez tratar esse assunto em grupos de jovens de igrejas.

### **Entrevista número 3**

**J:** Psicóloga, Mestranda em sociologia pela UFRGS, bolsista no projeto promoção da equidade étnico racial no SUS de Porto Alegre.

**D:** Sanitarista, Educadora Social e Facilitadora de projetos com temática: saúde da mulher, negros, lgbt.

**1. A partir das suas experiências ,qual é a maior dificuldade de se tratar o assunto sexualidade e quais os meios utilizados para informar sobre o assunto?**

J. Eu penso que a dificuldade está no tabu a respeito do tema, a família não fala, tem dificuldade para dialogar, vergonha. Justamente na época da adolescência que é o período que os hormônios começam a despertar o interesse e a curiosidade sexual. O adolescente não encontra essa abertura, mas o adulto também tem dificuldade de falar sobre o tema. Existem poucos meios de informação, como na minha experiência no CRAS com pessoas economicamente vulneráveis, poucas pessoas tinham acesso a internet para tirarem suas dúvidas. Nas escolas do território existia uma grande evasão escolar onde adolescentes de 15 e 16 anos tinham parado na 5ª série. Se a família não fala sobre isso, se espera que o jovem tenha acesso a essas informações na escola, porém ele também não está na escola, como ele terá acesso a essas informações? E muitas vezes nem nas escolas desses espaços essas informações estão disponíveis. E não existem outros espaços culturais nesses locais. Muitas vezes a escola fecha por falta de estrutura, por falta de professores. Em muitas dessas comunidades, a escola é o único espaço que se tem de informação e não se pode dissociar saúde de educação.

D. É importante fazer uma diferenciação do que é sexualidade e do que é sexo porque isso confunde muito. Essa confusão tem relação com a falta de acesso a informação sobre o que é urgente em uma sociedade que está extremamente conservadora. Que coloca como cerne da questão a família, mas desconsiderando as muitas formas de famílias que não sejam as heteronormativas. E que não se trabalha sexualidade dentro de uma perspectiva educacional então não adianta pensar em meios de informar se a informação já vem delimitada pelo conservacionismo e muitas vezes pela religião ao se falar que o sexo deve ser feito apenas para reprodução. Isso dificulta a discussão sobre doenças sexualmente transmissíveis, sobre o conhecimento do corpo e inclusive para falar sobre evitar violências e abusos. A maior expressão do conservacionismo é aconselhar que jovens façam abstinência sexual como prevenção de possíveis consequências de sexo não seguro. Então se torna muito difícil trabalhar sexualidade dentro de um contexto em que se propõe esse tipo atitude como medida preventiva. Isso nos mostra outro fator que contribui para essas questões que é a falta de políticas públicas efetivas para essa população.

**2. Ao começar uma conversa sobre sexualidade feminina, como as mulheres meninas adolescente reagem a esse assunto e como costumam buscar informações?**

D: Nunca é fácil, e eu acho que muito disso vem da delimitação do espaço em que o corpo da mulher tem a permissão de circular. Muito disso vem do machismo e do patriarcado que ainda hoje mata e violenta mulheres, estão aí os dados do feminicídio. Podemos dizer que se a pessoa é criada dentro de uma estrutura extremamente cerceadora das suas ações, em que não se pode expressar-se livremente, não se pode falar sobre sexo, não se tem informação sobre sexualidade, na qual a mulher não pode nem sentir prazer, essa pessoa não vai ficar a vontade para falar sobre isso, não consegue tratar isso como algo natural. Quando chego em uma roda de conversa para mulheres e pergunto quem é que se masturba, dificilmente alguém tem uma reação natural. Eu digo que isso é uma coisa normal e que é preciso conhecer seu corpo, mas muitas negam, ficam rindo, chocadas. Elas esperam que o outro saiba o que elas querem, mas elas não conhecem o próprio corpo. Já aconteceu em rodas de conversa específica para mulheres, de mulheres que já tinham filhos relatarem não saber se já sentiram prazer em alguma relação sexual. Em muitas relações as mulheres ainda fazem sexo como uma obrigação do casamento. Esses são elementos que compõem o que significa ser mulher na nossa sociedade e o que se espera que essas mulheres façam.

### **3. Em quais aspectos os Direitos Sexuais e Reprodutivos podem impactar positivamente a vida da mulher?**

J: Liberdade de decidir o que ela quer. O que me chama muito atenção no meio em que eu frequento é que as mulheres de 18 a 20 anos não querem ter filhos. E tudo bem, isso não faz delas pessoas ruins, pessoas egoístas. É uma opção de vida. E percebo mais a questão da sexualidade mais ampla, não só em relação a homossexualidade, mas em relação, também, às pessoas que não gostam de sexo. As pessoas conversando mais sobre isso, e tratam isso como algo normal. E eu fico pensando quantas pessoas sofreram com isso (ao longo do tempo), por terem que fazer contra a vontade e por não saberem que não gostar é algo normal. Como essas práticas são violentas. Então eu acho que a informação é liberdade, é satisfação, é prazer. Inclusive o prazer de se sentir bem, de aceitar como se é.

D: Não ter direito de escolha sobre o próprio corpo põe a mulher em uma situação de submissão em uma estrutura que a mulher sempre teve um papel predefinido para ocupar. Ter essas informações faz com que essas mulheres criem possibilidades, questionamentos sobre escolher o que é bom para si. E isso não vai fazer delas menos mulheres, questionar os lugares que sempre foram dos homens.

D: Uma coisa que eu tenho percebido muito entre os jovens são os canais no YouTube. Eles estão fora da grande mídia e por isso tem mais liberdade para falar sobre alguns assuntos.

**4. Os pais ou familiares costumam conversar com os jovens sobre sexualidade? Por que esse assunto se torna tão delicado? Diferenças sociais impactam na forma como o assunto é tratado?**

J: Acho que avançamos, mas que ainda há uma grande dificuldade. Os pais ainda têm dificuldade de conversar abertamente com os adolescentes, tanto com as “gurias” quanto com os “guris”. Sobre sexualidade, sobre as dúvidas que vão surgindo a partir do desenvolvimento. Pela questão do tabu e pela questão de virem de gerações que foram muito oprimidas. Isto está mudando ao se perceber a necessidade de falar sobre o assunto.

D: A classe vai dizer o que a pessoa consegue acessar. Informação é poder, ela faz com que tenhamos pensamento crítico. Quem tem informação tem o domínio sobre seu próprio corpo e isso acaba sendo privilégio daqueles que têm mais recursos. O acesso a informação não permite a manutenção de uma estrutura social desigual e por isso muitas vezes não se tem interesse em mudar a realidade. Até poucos anos, quem podia falar de liberdade sobre o corpo e escolhas, eram mulheres brancas de classes altas. Poucas gerações atrás as mulheres de classes mais baixas, que na maioria eram negras, não podiam questionar as estruturas sociais. Além disso, muitos jovens precisam sair da escola para garantir seu sustento, a evasão escolar é muito grande nesses locais. Esse jovem não vai ter acesso às mesmas informações que aqueles que podem permanecer na escola.

**5. Na sua opinião, quais fatores levam a menina a ter um comportamento de risco em relação a sua saúde sexual?**

D: Acesso à informação. Um exemplo é o aborto, as pessoas que decidem sobre a questão do aborto não conhecem a realidade das mulheres que morrem com abortos ilegais.

J: Concordo com a questão da informação. Como psicóloga vejo outras questões ligadas à subjetividade que eu sei que vão influenciar. O contexto que essa adolescente vive vai influenciar diretamente. Por exemplo, ter acesso a informação, se os pais estão atentos a essa adolescente, se ela vai ter acesso a um profissional da saúde para tratar alguma questão.

**6. Em que medida a população jovem tem conhecimento de doenças e métodos contraceptivos? Como os jovens costumam se informar sobre sexualidade?**

D: O contexto vai falar muito sobre o que essa jovem vai saber.

J: Acho que eles sabem que tem que usar “camisinha”, mas nem sempre sabem como e para que. Não sabem realmente o que é uma IST, como usar o anticoncepcional. Já ouvi adolescente dizer que toma anticoncepcional e que automaticamente vai estar protegida de ter uma IST.

D: O governo faz campanhas como se o único método contraceptivo fosse o preservativo. No carnaval se dá preservativo gratuitamente, mas ninguém explica muito bem como e para o que utilizar. Então nas festas eles viram balões sendo jogados de um lado para o outro, são carregados na carteira, mas não são utilizados nas relações sexuais. E com isso o governo se abstém da responsabilidade com a justificativa que está fornecendo preservativos para a população. Tanto que Porto Alegre é a primeira cidade em contaminação pelo HIV e agora Sífilis. As pessoas tratam essas informações como óbvias, mas isso pode ser óbvio para quem repete isso todo dia e talvez não tão óbvio para outras pessoas. É preciso tratar isso de uma perspectiva mais real. E é importante salientar, se fala da “camisinha” masculina, porque camisinha feminina é um tabu.

**7. De que forma a educação sexual pode gerar resultados na saúde dessas meninas? Somente a informação sobre as condutas corretas é suficiente para o bom exercício dos direitos sexuais e reprodutivos?**

J: Além da informação é preciso um acolhimento, uma escuta das dúvidas e da realidade desses adolescentes. A informação é fundamental, mas se sabe que tem que usar preservativo, até sabe como, mas não usa. Por quê?

D: Acho que é preciso Políticas Públicas e quem for tratar desses assuntos precisa estar capacitado sobre como agir. O interesse desses profissionais nas condutas corretas também é essencial para que essas condutas sejam aplicadas corretamente.

**8. Como os profissionais da saúde abordam assuntos relacionados a sexualidade com adolescentes?**

J: Não tive contato com esse tipo de tema nos locais em que trabalhei, mas acho que seria interessante fazer um grupo sobre o assunto. A equipe que eu trabalhei era bastante

aberta e se mostravam pessoas bastante atualizadas sobre o assunto. Acho que eles estariam capacitados para falar sobre o assunto. Normalmente o adolescente não vai ir até o atendimento. É um desafio para o profissional criar espaços de diálogo para isso. Eles só vão quando estão precisando muito.

D: Trabalho mais com assistência à saúde, então não tenho muita experiência com profissionais da saúde tratando esse tema. Como na experiência que tive no CRAS, posso dizer que o acesso a saúde, desses jovens, não vai ser para tratar desses assuntos. Quando o profissional da saúde tem contato com esse público, ele está lá para tratar de uma demanda mais direta. Por exemplo, a menina que chega para fazer o pré-natal. Esse público tem outras demandas mais urgentes como: o que vai comer essa noite, se o barraco vai estar de pé quando chegar, se vai ter “toque de recolher”. Sem contar que vivemos um período em que muitas vezes falta profissionais da saúde no atendimento. Não tem médico, não tem psicólogo, não se tem estrutura. Fica difícil trabalhar promoção de saúde e prevenção. Tem outras questões muito mais urgentes que não são resolvidas como o número discrepante de estupro de vulnerável que não diminui. E o tratamento psicológico para essas pessoas? não tem.

**9. Quais as maiores dificuldades quando o assunto é diversidade sexual, como esse assunto pode ser melhor abordado com os públicos trabalhados?**

D: Sugiro criar exemplos para transformar esse assunto em algo mais interessante. Tentar contar histórias para contextualizar os elementos que se quer debater, porque a pessoa vai prestar atenção na história e vai ficar mais à vontade. Isso torna esses assuntos menos duros, porque ninguém quer, e muitas vezes não consegue, ficar falando sobre a sua sexualidade. Mas todas sentem desejo. Tornar essas questões compreensíveis.

J: O preconceito que não permite que as pessoas considerem que existem diferenças e que isso é normal. A gente reproduz muita coisa que não nos permite ver outras possibilidades de ser. É preciso evidenciar que existem outras formas de se relacionar, de amar e que isso não é uma doença. Quando se desmistifica isso, se abre a possibilidade para o conhecimento, para informação e para o diálogo.

D: Deixar claro que não existe padronização e que nem tudo precisa ser medicalizado. Que não necessariamente o que é tratado como normal por uma perspectiva tradicional, é o melhor para todas as pessoas. E que essa estrutura não é garantia de uma relação bem sucedida.

**10. Na sua opinião, quais assuntos são mais relevantes ao se falar em sexualidade com jovens? Como eles poderiam ser melhor abordados?**

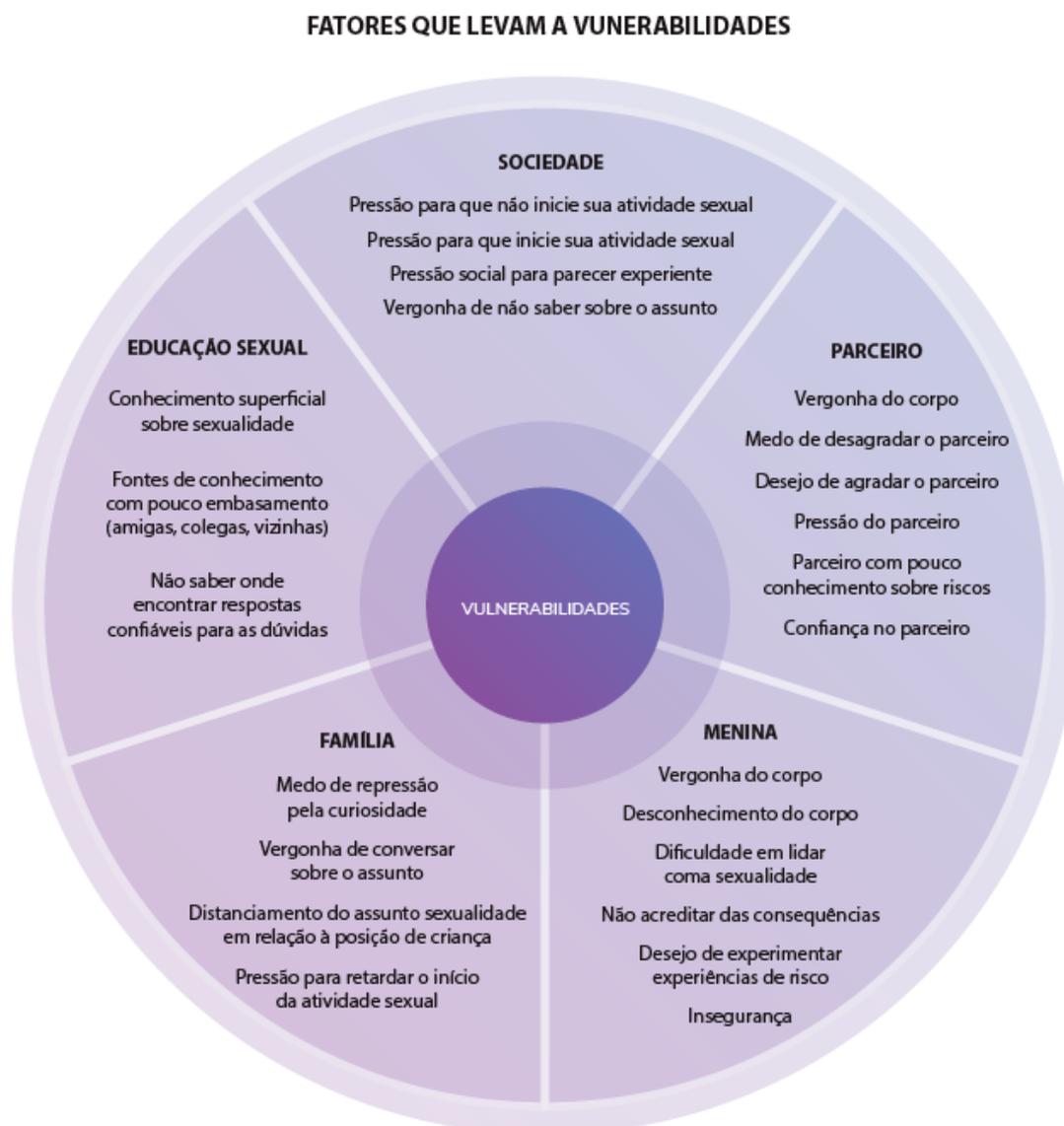
Sexualidade, Gênero, Diversidade, Métodos contraceptivos, Planejamento de futuro, Gravidez na adolescência.

**11. Você tem alguma sugestão de método que poderia gerar resultados positivos em relação a saúde dessas meninas? Você indicaria formas de facilitar essa integração com o público?**

Criar histórias. Ser acessível. Vídeos. Cartilhas. Dinâmico e interativo. Competição.  
Sugestão de material: um dado, com temas para falar sobre. Não tem certo nem errado, tem coisas que a gente ainda não sabe.

## Apêndice C

Esquema de assuntos encontrados na pesquisa documental que geram vulnerabilidades no público-alvo, validado pelos especialistas durante as entrevistas.



## Apêndice D

Formulário de perguntas utilizado durante a entrevista com especialista da área de educação e visita ao local de aplicação.

### Entrevista ambiente de aplicação - Especialista

Roteiro de entrevista para coleta de dados sobre o ambiente de aplicação do trabalho.

Entrevista realizada durante a fase de imersão do trabalho de conclusão de curso em Design Visual da autora Tamara do Couto Viegas para o projeto Florescer.

Objetivo: conhecer melhor o ambiente e os recursos disponíveis para a execução do trabalho. Entender os métodos utilizados e como os profissionais costumam trabalhar com os jovens. Nessa interação será apresentada a proposta do projeto.

1. Nome / Formação / Área de atuação / Local de trabalho.

---

#### Educação para jovens

2. Qual a frequência de presença dos jovens no Centro?

---

3. Segundo a sua experiência, quais as estratégias mais efetivas ao se trabalhar com jovens?

---

4. Quais assuntos costumam chamar mais a atenção dos jovens?

---

**Sobre Sexualidade**

5. O assunto sexualidade costuma ser abordado com esses jovens? Qual é a reação sobre o assunto?

---

6. Você sabe se esses jovens tem acesso a informações sobre sexualidade, planejamento familiar e saúde? Como?

---

7. Os profissionais do centro costumam abordar o assuntos com adolescentes?

---

8. O assunto diversidade sexual é abordado de alguma forma?

---

**Recursos Físicos**

9. O ambiente possui alguma infraestrutura que possa ser utilizada? (computadores, sala, projetor)

---

**Sugestões**

10. Alguma sugestão sobre como abordar o tema ou assuntos relevantes?

---

## Apêndice E

Questionário aplicado aos jovens do Centro da Juventude de Viamão.

### Questionário - Tendências jovens

1. Idade / Série escolar / Gênero

\_\_\_\_\_

2. Qual tipo de música você prefere? (pode informar um cantor ou gênero musical)

Marcar apenas uma oval.

Funk  Sertanejo  Eletrônica  Rock  POP  Outro: \_\_\_\_\_

3. Qual tipo de filme, série ou programa de televisão você mais gosta? Escolha até 3

Romântico  Terror  Ação  Outro: \_\_\_\_\_  
 Comédia  Ficção Científica  Aventura

4. Você costuma assistir algum canal do youtube? Qual?

\_\_\_\_\_

5. Você costuma jogar? Quais jogos você gosta mais?

\_\_\_\_\_

6. Você costuma ler livros, revistas, blogs? Sobre quais assuntos?

\_\_\_\_\_

7. Quais redes sociais você costuma usar?

Facebook  Whatsapp  Instagram  Twitter  Outro: \_\_\_\_\_

8. Com que frequência você usa essas redes sociais? Marcar apenas uma

1 2 3 4 5  
 Nunca      Todo dia

9. Você possui acesso a internet? Onde?

Não  Na escola  Casa de familiar  Outro: \_\_\_\_\_  
 Em casa  No vizinho  Casa de amigos

10. Você possui acesso a internet através de quais dispositivos?

Não  Tablet  Computador  Smartphone (celular)  Outro: \_\_\_\_\_

11. Sobre quais assuntos você gosta de conversar?

\_\_\_\_\_

Qual das imagens você acha mais legal? Por que?



## Etapa 1 - Questionário - nível de conhecimento

Questionário de entrevista para coleta de dados sobre os hábitos das meninas público alvo, a ser aplicado durante a fase de imersão do trabalho de conclusão de curso em Design Visual da autora Tamara do Couto Viegas para o projeto Florescer.

Objetivo: conhecer melhor o nível de conhecimento dos jovens sobre o assunto abordado.

### 1. Idade / Série escolar / Gênero

---

### 2. Com quem você costuma tirar suas dúvidas sobre sexualidade?

---

### 3. Quais das palavras abaixo representam métodos contraceptivos considerados seguros?

*Marque todas que se aplicam.*

- |   |   |   |
|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Diu                      | <input type="checkbox"/> Diafragma              | <input type="checkbox"/> Mioma              |
| <input type="checkbox"/> Preservativo (camisinha) | <input type="checkbox"/> Cancro mole            | <input type="checkbox"/> Tabelinha          |
| <input type="checkbox"/> Anticoncepcional         | <input type="checkbox"/> Pilula do dia seguinte | <input type="checkbox"/> Coito interrompido |

## Observe a imagem para responder a próxima pergunta



### 4. Numere a coluna de acordo com as imagens

*Marque todas que se aplicam.*

- Preservativo Masculino
- Preservativo feminino
- Diu
- Diafragma

### 5. Quais dos nomes abaixo representam doenças sexualmente transmissíveis?

*Marque todas que se aplicam.*

- |                                     |                                     |                                   |                                   |                                    |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Hepatite B | <input type="checkbox"/> Candidiase | <input type="checkbox"/> Clamídea | <input type="checkbox"/> HIV      | <input type="checkbox"/> Gonorreia |
| <input type="checkbox"/> Hepatite A | <input type="checkbox"/> Sífilis    | <input type="checkbox"/> Diu      | <input type="checkbox"/> Clitóris | <input type="checkbox"/> HPV       |

## Etapa 2

### 6. Marque os sintomas da doença:

Marcar apenas uma oval por linha.

	Corrimento	Coceira	Verrugas	Bolhas	Ardência
Gonorreia	<input type="radio"/>				
Clamídea	<input type="radio"/>				
Sífilis	<input type="radio"/>				
HPV	<input type="radio"/>				
Herpes	<input type="radio"/>				

### 7. Marque verdadeiro ou falso:

Marque todas que se aplicam.

- Eu não teria problemas para pegar preservativos no posto de saúde.
- Eu não tenho dúvidas sobre o método correto de colocar um preservativo
- Eu converso abertamente com minha família sobre sexualidade e saúde
- Eu vou ao médico e faço exames preventivos pelo menos uma vez por ano
- Eu tiro minhas dúvidas sobre sexualidade com os profissionais da saúde ou com meus professores
- Eu não teria problemas para exigir que minhas escolhas sobre o meu corpo fossem atendidas pelo meu parceiro
- Minha família não teria problemas em encontrar preservativos, anticoncepcional ou outro tipo de método contraceptivo nas minhas coisas
- O anticoncepcional previne doenças sexualmente transmissíveis.
- Quando a menina fica grávida a culpa é somente dela por não ter se preservado.
- O menino não precisa pedir para usar preservativo, pois é homem.
- Em uma relação sexual heterossexual, apenas o homem é capaz de chegar a um orgasmo.
- É normal sentir dor em uma relação sexual.
- Não é preciso usar preservativo em uma relação homossexual pois não há risco de gravidez.

### 8. Métodos de contágio

Marcar apenas uma oval por linha.

	Beijo	Sexo Oral	Sexo anal	Sexo Genital	Usar mesmo copo	Sentar no vaso sanitário	Encostar no braço
Sífilis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Gonorréia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
HPV	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Herpes Genital	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Clamídea	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
HIV	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					

### 9. Alguma sugestão de tema que você tenha dúvidas?

---

# Apêndice F

Personas criadas a partir dos dados coletados nas pesquisas com usuários.

## Persona 1



**“Educar é tudo”**

**Persona Primária**

### Marina

**Idade:** 31anos  
**Personalidade:** Responsável e Protetora  
**Engajamento para aprender novidades:** ★★★★★

**Perfil**  
 Marina é professora de Centro da Juventude há quatro anos. Ela acredita que pode melhorar a vida dos seus alunos com seu trabalho. Ela está sempre atualizada sobre assuntos importantes e incentiva seus alunos a procurarem por mais fontes de conhecimento. Ela ama o que faz e busca ferramentas que facilitem suas aulas.

**Motivações**  
 Perguntas de alunos;  
 Pesquisas com boas fontes;  
 Conversas profundas;  
 Materiais com qualidade;  
 Facilidade de uso;

**Frustrações**  
 Falta de engajamento de seus alunos;  
 Falta de estrutura;  
 Demora e burocracia para realizar as aulas;  
 Pessoas inflexíveis;

**O que busca**  
 Contribuir para que seus alunos tenham mais oportunidades

**Preocupações**  
 Fornecer informações confiáveis e atualizadas  
 Tornar suas aulas mais divertidas e interativas

**Conhecimento sobre o assunto sexualidade**

**Formação**  
Pedagogia

**Ocupação**  
Professora

**Local de trabalho**  
Centro da Juventude

### INTERAÇÃO COM TECNOLOGIAS

**Dispositivos que mais utiliza**



**Frequência de acesso a internet**  
 Normalmente para fazer pesquisas para o trabalho e olhar as redes sociais.

**Abilidade com tecnologias**

Foto de unsplash.com

Persona 2

“Saúde é prevenção”



Persona secundária

## Jaqueline



**Idade:** 44 anos  
**Personalidade:** Pró-ativa e Decidida  
**Engajamento para aprender novidades:** ★ ★ ★ ★ ★

### Perfil

Jaqueline é Enfermeira há 10 anos e trabalha em uma Unidade Básica de Saúde de Porto Alegre. Ela costuma se envolver na organização de programas de promoção de saúde para a região onde trabalha. Ela deseja trabalhar questões de saúde com jovens e está procurando alternativas que possam aproximá-la desse público.

### Motivações

Ajudar seus pacientes;  
 Boas condições de trabalho;  
 Praticidade;  
 Facilidade de uso;

### Frustrações

Falta de engajamento de seus colegas;  
 Falta de estrutura;  
 Demora e burocracia;  
 Falta de profissionais;  
 Atendimento tardio a doenças simples;

### O que busca

Contribuir para a saúde de seus pacientes

### Fonte de informações

Artigos científicos, cartilhas, cursos e outros profissionais da saúde;

### Preocupações

Fornecer informações confiáveis e atualizadas  
 Atender seus pacientes de forma rápida e eficiente  
 Promover atividades de prevenção e hábitos saudáveis.

### Conhecimento sobre o assunto sexualidade



  
**Formação**  
 Enfermagem

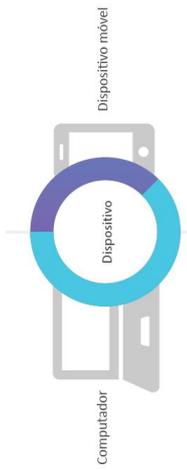
  
**Ocupação**  
 Enfermeira

  
**Local de trabalho**  
 Unidade Básica de Saúde



### INTERAÇÃO COM TECNOLOGIAS

Dispositivos que mais utiliza



Frequência de acesso a internet



Normalmente utiliza o computador do trabalho para fazer cadastros e registros de suas atividades.

Abilidade com tecnologias



Foto de unsplash.com

Persona 3

“Pronta pro rolê”



Persona Primária

# Camila



**Idade:** 16 anos  
**Personalidade:** Curiosa e Conectada  
**Engajamento para aprender novidades:** ★★★★★

**Perfil**

Camila está sempre atualizada das últimas novidades da internet. Ela é estudante e costuma ser muito participativa nas aulas. Camila sempre pesquisa na internet quando tem uma dúvida e quase nunca fica sem dar uma boa resposta. Engajada com causas sociais, está sempre seguindo seus canais favoritos no YouTube.

**Motivações**

Assuntos variados;  
 Atualizações em redes sociais;  
 Formadores de opinião;  
 Ritmo dinâmico;  
 Rodas de conversa;

**Frustrações**

Coisas repetitivas;  
 Isolamento;  
 Falta de autonomia;

**O que busca**

Descobrir novidades, saber mais sobre o mundo;

**Fonte de informações**

Canais do YouTube  
 Redes Sociais  
 Sites

**Preocupações**

Estudar para o vestibular;  
 Fazer parte do grupo de amigos;  
 Ir bem na escola;

**Conhecimento sobre o assunto sexualidade**



**Formação**  
Cursando Ensino Médio

**Ocupação**  
Estudante

**Escola**  
Estadual

### INTERAÇÃO COM TECNOLOGIAS

Dispositivos que mais utiliza

Computador      Dispositivo móvel

**Frequência de acesso a internet**

Acesso a internet todos os dias para acompanhar as atualizações das redes sociais e dos canais do YouTube.

**Abilidade com tecnologias**

Foto de nappy.co

Persona 4

“No meu canto”



Persona Primária

## Diogo



**Idade:** 18 anos  
**Personalidade:** Tímido, mas divertido  
**Engajamento para aprender novidades:** ★ ★ ★ ★

### Perfil

Diogo tem 18 anos, ele é um menino transexual. Diogo começou sua transição há 2 anos e já está bem adaptado às mudanças. Sua família o apoia, mas evita conversar sobre qualquer assunto que esteja relacionado a sua sexualidade. Diogo é tímido e prefere ficar em seu quarto na maioria do tempo. Ele tem dois amigos que são sua referência.

### Motivações

Ir em shows de suas bandas preferidas;  
 Estudar para o vestibular;  
 Gosta de praticidade;  
 Jogos;

### Frustrações

Não conversar com sua família sobre alguns assuntos;  
 Não encontrar muitas informações sobre sua saúde;

### O que busca

Passar no vestibular;

### Fonte de informações

Internet, amigos

### Preocupações

Sua saúde;  
 Seus estudos;

Conhecimento sobre o assunto sexualidade

**Formação**  
Cursando  
Ensino Médio

**Ocupação**  
Estudante

**Escola**  
Estadual

### INTERAÇÃO COM TECNOLOGIAS

Dispositivos que mais utiliza

Computador      Dispositivo      Dispositivo móvel

Dispositivos que mais utiliza

**Frequência de acesso a internet**

Normalmente utiliza o computador do trabalho para fazer cadastros e registros de suas atividades.

**Abilidade com tecnologias**

Foto de nappy.co

Persona 5

“Já sei”



Persona secundária

# Jonas



**Idade:** 17 anos  
**Personalidade:** Opinião forte  
**Engajamento para aprender novidades:** ★★☆☆

**Perfil**

Jonas é um adolescente de 17 anos. Ele gosta de sair com seus amigos e ser o centro das atenções. Para isso ele busca sempre ser engraçado, ter opinião sobre todos os assuntos, muitas vezes sobre coisas que ele não domina. Ele costuma fazer piada de tudo e busca nunca parecer interessado ou aberto a outras opiniões.

**Motivações**

Ser referência entre os amigos;  
 Estar na última tendência da internet;  
 Jogos;

**Frustrações**

Pessoas que discordam de suas opiniões;  
 Não poder conversar com alguém mais abertamente;  
 Não ser bom aluno na escola;

**O que busca**

Ser referência para seu grupo

**Fonte de informações**

Amigos e filmes

**Preocupações**

Parecer confiante;  
 Fazer parte do grupo de amigos;  
 Passar nas provas da escola;

**Conhecimento sobre o assunto sexualidade**



**Formação**  
Cursando  
Ensino Médio

**Ocupação**  
Estudante

**Escola**  
Estadual



**INTERAÇÃO COM TECNOLOGIAS**

Dispositivos que mais utiliza



**Frequência de acesso a internet**



**Abilidade com tecnologias**

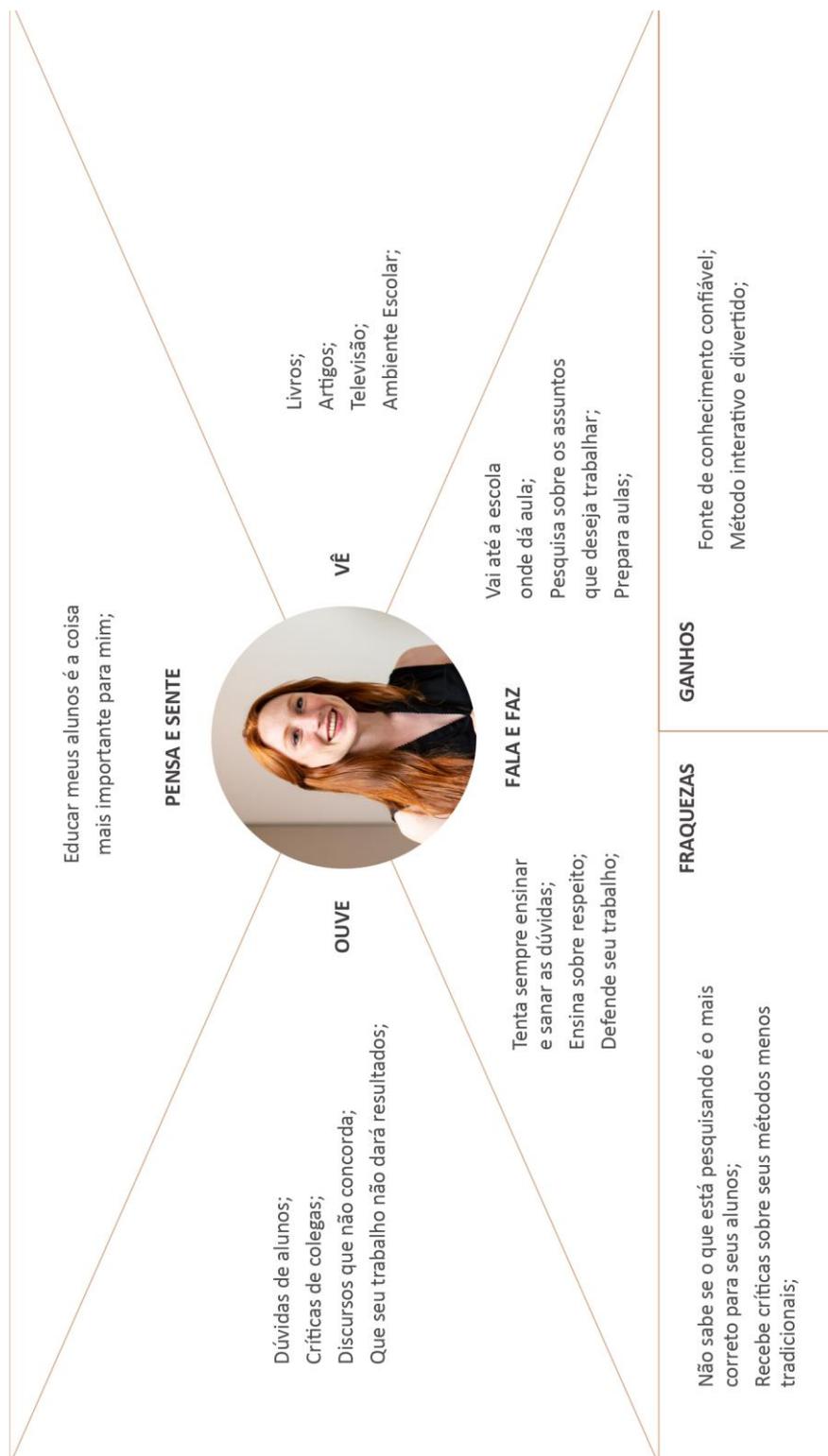


Foto de nappy.co

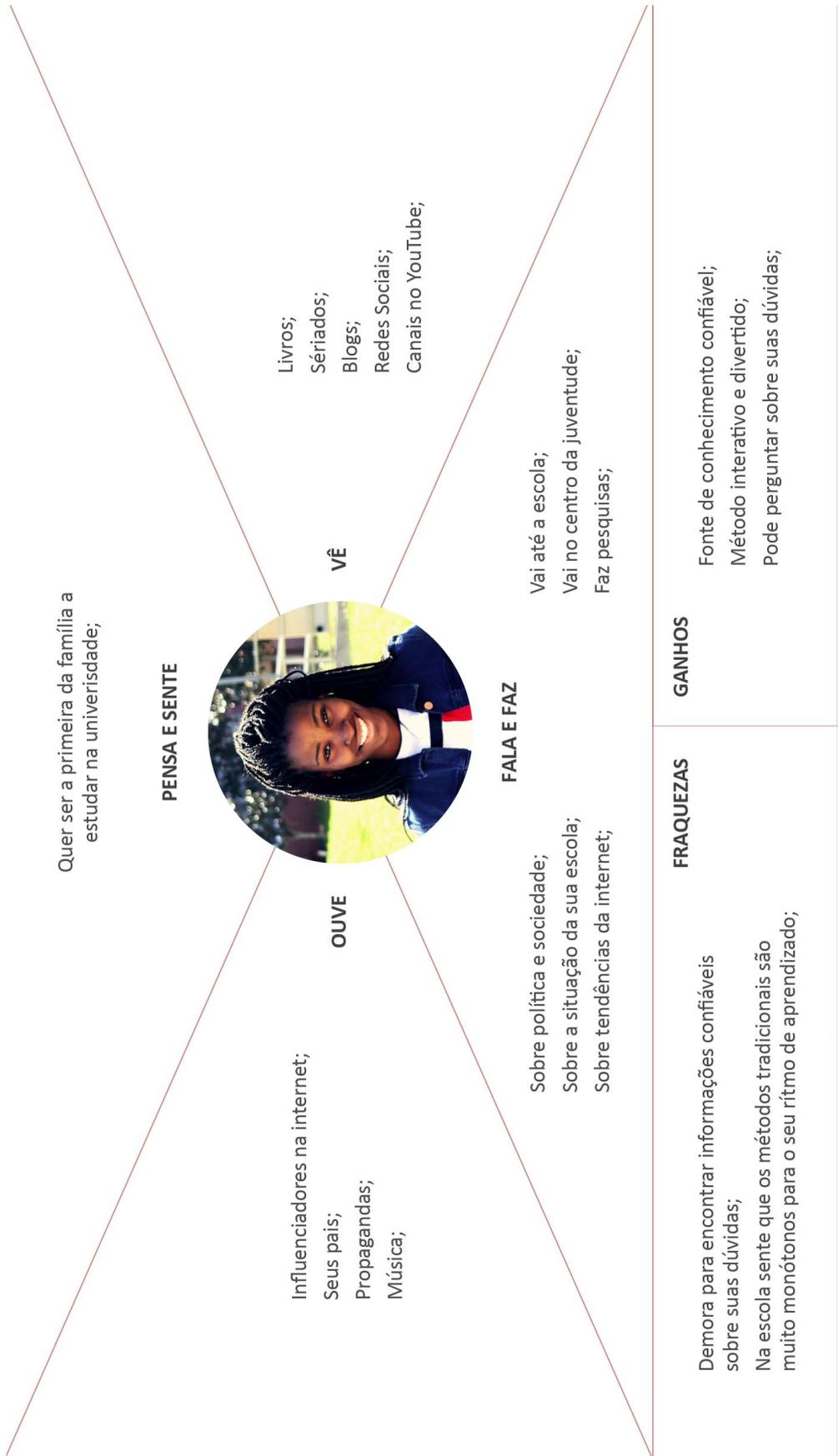
## Apêndice G

Mapas de Empatia criados a partir das Personas.

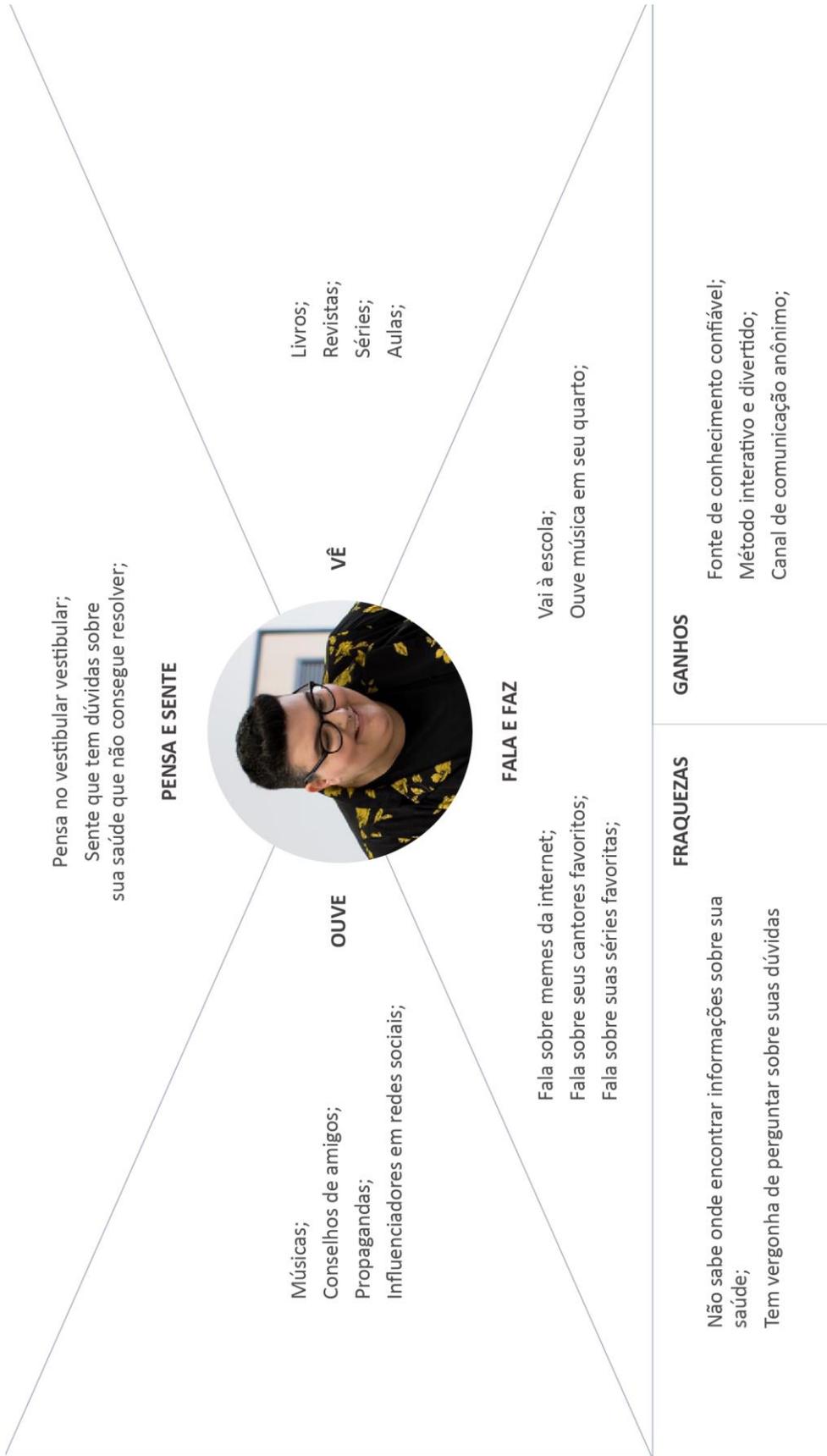
### Mapa de Empatia 1 (Marina)



## Mapa de Empatia 2 (Camila)



### Mapa de Empatia 3 (Diogo)



## Apêndice H

Histórias contadas no projeto Direito de Ser Humano que deu origem ao tema abordado no trabalho.

### **História 1: Marlete Andrice de Oliveira**

Terapeuta Ocupacional, Especialista em Saúde Mental Coletiva e Mestranda em Psicologia Social Institucional

Bisneta de Maria da Glória, neta de Iracema e filha de Leunice, são pelas matriarcas da sua família que ela se apresenta. Ter uma família matri gestora, matrilinear de mulheres negras influenciou na luta e a pessoa que ela se tornou. “Eu não estou sozinha”. Marlete é uma mulher negra, antirracista, ativista do movimento negro e luta contra o racismo no debate sobre saúde mental. Ela trabalha em relação aos efeitos psíquicos do racismo, em nível social, cognição, entre outros danos que acometem a pessoa que é vítima. Militante do movimento Pérola Negra que trabalha com meninas de 6 a 25 anos questões de autoestima, de “empoderamento” e emancipação do corpo enquanto menina e mulher negra, e do movimento Quilombo, de Arvorezinha, onde nasceu. Apesar de ter deixado sua cidade natal há 10 anos para estudar, ela faz questão de manter suas raízes. Ela vê nos trabalhos que faz uma forma de devolver o apoio da comunidade onde nasceu levando as construções e o aprendizado que adquiriu nessa trajetória. “Isso faz sentido para mim, eu estou nesse lugar porque os mais velhos vieram antes, lutaram e agora a gente está aqui e o nosso papel é lutar para que os mais novos venham”.

### **Trabalhar com jovens da periferia**

Ela trabalhou como educadora referência no Centro da Juventude, na periferia de Porto Alegre, após passar da segunda fase do mestrado no Rio de Janeiro, optou por ficar na Restinga. Isso não fez sentido para muitas pessoas, pois não estava trabalhando com a sua formação e em um cargo de nível médio. O que os outros não conseguiam ver é que trabalhar com jovens na restinga era a possibilidade de devolver para a comunidade tudo o que ela tinha conquistado. “Era a oportunidade

de trabalhar com os meus e para os meus. Isso a academia não vai me dar”. Hoje ela dá aula na graduação em Psicologia da UFRGS e algumas vezes ela se surpreende quando se depara com perguntas simples sobre questão de classe e de raça, pois essas perguntas jamais seriam feitas pelos jovens que trabalhou na Restinga, essas estatísticas fazem parte da vida deles. “Eu falo que a população negra é a população mais assassinada no Brasil, e meus alunos ficam impressionados, e para nós que vivemos isso no corpo, para nós que nos aproximamos disso, é óbvio, isso faz parte do cotidiano.” Ela conta que sempre gostou muito de trabalhar com jovens pelo desafio que eles impõem. “A sociedade coloca o jovem como só emocional, como irracional então ele sente que não pode expressar suas emoções, que não existe lugar para ele, e ele acaba no não lugar. É um desafio para ela de não dormir, pensando na próxima aula. “Pra mim, trabalhar com jovens da periferia, na maioria negra, é produção de vida. Tanto para eles quanto para mim. Quando eu sento com um jovem e de alguma forma criamos estratégias em relação ao tráfico, em relação a prostituição, em relação ao uso abusivo de drogas, em relação, inclusive, ao local periférico que esses jovens são colocados pelo Estado, que é um lugar de marginalização, minha vida faz sentido.”

“Infelizmente, nem todas as pessoas conseguem ver o quanto esses jovens são potentes, como eles criam estratégias de sobrevivência que a gente não conseguiria. A sociedade espera que eles sejam o rebelde, o assassino, o ladrão, o violento. Então, além de se distanciar disso, eles têm que projetar uma vida que não é a que eles estão acostumados a ver, porque os colegas, os vizinhos, estão sendo assassinados. O que eles querem é estar vivos”.

### **Feminismo Negro**

“Defendo o feminismo negro. O feminismo negro vem para suprir pautas que o feminismo branco não consegue abranger. Por exemplo, as mulheres brancas lutaram pelo direito de sair de casa, trabalhar, não serem consideradas frágeis. Já as mulheres negras desta época trabalhavam, elas não tinham uma ideia de fragilidade, elas trabalhavam em pé de igualdade e às vezes até mais que os homens. Além disso precisavam lidar com a violência sexual. Então os movimentos precisam respeitar o espaço de fala e de escuta de cada mulher, porque cada uma

tem suas fragilidades, e pensar que esse feminismo não chega na periferia. A gente fala de escolha, de como vou me comportar com meu corpo, em um debate em que algumas mulheres nem se conhecem ainda. Na periferia a realidade da menina é diferente, eu não posso dizer para uma menina usar a roupa que quiser, porque lá tem lugares que elas não vão poder fazer isso. A sociedade não está preparada para que usemos nossos direitos.”

## **Racismo**

“Eu aprendi a falar italiano porque na minha cidade as pessoas me ofendiam pela minha cor na língua delas. Então eu fui crescendo e a minha família foi me ensinando Italiano para que eu pudesse me defender. Ainda hoje vejo pessoas sendo racistas em italiano achando que eu não vou entender.”

## **História 2: Bruno Henrique Popco**

Graduado em administração de empresas, MBA em gestão de projetos.

### **Quem eu sou de verdade**

Bruno descobriu há 8 anos que é um homem trans. Hoje, com 35 anos, é responsável por atividades na coordenadoria Municipal de diversidade sexual da prefeitura de porto alegre. “Eu descobri minha transsexualidade através de uma entrevista que eu assisti do João Nery, primeiro trans homem a realizar a cirurgia de mastectomia no Brasil. Eu sempre senti que faltava alguma coisa, foi nesse momento que eu descobri quem eu era de verdade.”

### **Direito à saúde pública**

“A minha militância começou justamente através de uma grande dificuldade que tive de acessar os serviços de saúde específicos para pessoas trans oferecidos pelo SUS. Nessa busca eu acabei conhecendo a Coordenadoria da Diversidade Sexual de Canoas e o Conselho Municipal LGBT de Canoas, foi com a ajuda deles que eu consegui ingressar no PRONTIC que é o programa de tratamento de identidade de gênero que é realizado no hospital de clínicas de porto alegre. A partir disso resolvi

me envolver ativamente na causa LGBT e tentar contribuir de alguma maneira para que as outras pessoas não precisassem passar pelo que eu passei. Eu acabei levando 3 anos para conseguir o acompanhamento, justamente por falta de informações e de conhecimento dos atendentes da saúde pública. Eu passei a participar de todas as atividades realizadas pela coordenadoria e em pouco tempo, minha esposa e eu, fomos nomeados membros do Conselho LGBT de Canoas. Alguns meses depois eu fundei um grupo de apoio a homens trans que se chama os Super Homens que está na ativa até hoje com realização de encontros mensais para troca de experiências, debates sobre as nossas dificuldades e principalmente estratégias de como lidar com elas”.

### **Sou um homem**

“Hoje eu sou um homem extremamente empoderado, completamente ciente dos meus direitos e tenho muito orgulho da pessoa que eu me tornei. Por onde eu passo faço questão que as pessoas saibam da minha condição e eu não deixo, jamais, que alguém me diminua por conta disso.”

## Apêndice I

Link para as telas do protótipo do site Brio.

### **Telas Grandes**

<<https://xd.adobe.com/view/3b76138a-8485-49f9-9d35-a0a84ea728f9-6e25/>>

### **Telas pequenas**

<<https://xd.adobe.com/view/37f8efb8-f239-49f4-a07c-75537a7fce57-62ab/>>