

Campus Porto Velho Zona Norte
Coordenação do Curso de Tecnologia em Sistemas para Internet

UÊNDEL HENRIQUE FALCÃO NOGUEIRA
CHARLEU DUTRA DA SILVA

**TÍTULO: PATASBNB: UMA SOLUÇÃO MÓVEL PARA CONECTAR TUTORES DE
PETS A CUIDADORES TEMPORÁRIOS**

**UÊNDEL HENRIQUE FALCÃO NOGUEIRA
CHARLEU DUTRA DA SILVA**

**TÍTULO: PATASBNB: UMA SOLUÇÃO MÓVEL PARA CONECTAR TUTORES DE
PETS A CUIDADORES TEMPORÁRIOS**

Artigo entregue como Trabalho de Conclusão de Curso ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *Campus Porto Velho Zona Norte*, como requisito parcial para obtenção do grau de Curso superior de Tecnologia, junto ao Curso de Sistemas para Internet sob a orientação da professora Ivanilse Calderon.

PORTO VELHO
2025

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Gerador de Ficha Catalográfica do IFRO.

Silva, Charleu Dutra da.

PatásBnb: uma solução móvel para conectar tutores de pets a cuidadores temporários / Charleu Dutra da Silva, Uêndel Henrique Falcão Nogueira. - Porto Velho, 2025.

30 f. : il.

Orientador(a): Prof^a Me. Maria Ivanilse Calderon Ribeiro.

Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO, Porto Velho, 2025.

1. Aplicativo móvel. 2. Cuidadores de pets. 3. Design thinking. 4. Prototipagem. I. Nogueira, Uêndel Henrique Falcão. II. Ribeiro, Maria Ivanilse Calderon (orient.). III. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO. IV. Título.

Bibliotecário(a) Responsável: Gizele de Melo Viana, CRB-11/914

UÊNDEL HENRIQUE FALCÃO NOGUEIRA

CHARLEU DUTRA DA SILVA

UÊNDEL HENRIQUE FALCÃO NOGUEIRA
CHARLEU DUTRA DA SILVA

**TÍTULO: PATASBNB: UMA SOLUÇÃO MÓVEL PARA CONECTAR TUTORES DE
PETS A CUIDADORES TEMPORÁRIOS**

Artigo entregue como Trabalho de Conclusão de Curso ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *Campus Porto Velho Zona Norte*, como requisito parcial para obtenção do grau de Curso superior de Tecnologia, junto ao Curso de Sistemas para Internet sob a orientação da professora Ivanilse Calderon.

Aprovado em: 10/07/2025 pela banca examinadora.

Prof. Renato Almeida

Prof. Valdeson Amaro

Prof. Samuel dos Santos

Profa. Ivanilse Calderon Ribeiro

TÍTULO: PATASBNB: UMA SOLUÇÃO MÓVEL PARA CONECTAR TUTORES DE *PETS* A CUIDADORES TEMPORÁRIOS

RESUMO: O presente trabalho aborda o desenvolvimento do PatasBnb, um protótipo de tela de um aplicativo móvel para conectar tutores de *pets* a cuidadores temporários. A dificuldade em encontrar pessoas confiáveis para cuidar de animais em situações como viagens ou imprevistos motivou a proposta desta solução. O projeto foi desenvolvido utilizando a metodologia *Design Thinking*, baseada no modelo do Duplo Diamante, que organiza o processo em quatro etapas: descobrir, definir, desenvolver e entregar. Foram realizadas pesquisas com usuários, levantamento de necessidades, ideação e desenvolvimento de interfaces. Como resultado, foi criado um protótipo de telas navegável que simula funcionalidades como cadastro de usuários, busca de cuidadores, agendamento de serviços e avaliações. O protótipo permite validar a proposta, testar a experiência do usuário e orientar futuros desenvolvimentos.

PALAVRAS-CHAVE: aplicativo móvel; cuidadores de *pets*; *design thinking*; prototipagem.

ABSTRACT: This paper presents the development of PatasBnb, a screen prototype of a mobile application designed to connect pet owners with temporary caregivers. The difficulty in finding reliable people to care for pets in situations such as travel or unforeseen events motivated the proposal of this solution. The project was developed using the Design Thinking methodology, based on the Double Diamond model, which organizes the process into four stages: discover, define, develop, and deliver. User research, needs assessment, ideation, and interface development were carried out. As a result, a navigable screen prototype was created, simulating functionalities such as user registration, caregiver search, service scheduling, and reviews. The prototype allows for validating the proposal, testing the user experience, and guiding future developments.

KEYWORDS: mobile application; pet sitters; design thinking; prototyping.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Duplo Diamante.....	13
Figura 2 - Necessidade de um cuidador para o pet.....	15
Figura 3 - Critérios considerados pelos usuários para avaliação dos cuidadores.....	17
Figura 4 - Matriz CSD.....	18
Figura 5 - Formulário on-line.....	19
Figura 6 - Personas do usuário.....	20
Figura 7 - Jornada do Usuário.....	21
Figura 8 - Mapa de Empatia.....	22
Figura 9 - Wireframe.....	23
Figura 10 - Guia de estilo.....	24
Figura 11 - Telas Iniciais do protótipo.....	25
Figura 12 - Telas de perfil do usuário.....	26
Figura 13 - Telas do agendamento.....	27

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. TRABALHOS RELACIONADOS.....	10
3. REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
4. METODOLOGIA.....	12
5. RESULTADOS.....	14
5.1. Percepção dos usuários.....	14
5.1.1. Dificuldade em encontrar cuidadores ou hotéis para pets.....	14
5.1.2. Critérios valorizados pelos usuários na escolha de cuidadores.....	15
5.2. O processo de Design do Protótipo.....	17
5.2.1. Fase Descobrir.....	17
5.2.2. Fase Definir.....	19
5.2.3. Fase Desenvolver.....	22
5.2.4. Fase Entregar.....	24
5.3. O protótipo PatasBnb.....	25
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
7. REFERÊNCIAS.....	29

AGRADECIMENTOS

Agradecemos às nossas famílias e amigos, expressando nossa mais profunda gratidão pelo apoio incondicional, pela paciência nos momentos de ausência e pelo incentivo contante que foram fundamentais para a nossa jornada.

Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), Campus Porto Velho Zona Norte, nosso reconhecimento pela excelência na formação proporcionada, que nos abriu as portas para o conhecimento e ao desenvolvimento profissional.

De modo especial, agradecemos à nossa orientadora, Professora Ma. Ivanilse Calderon Ribeiro, por sua orientação precisa, dedicação e por acreditar no potencial deste trabalho, guiando-nos com maestria em todas as fases.

Ao Professor Felipe Maia, nossa gratidão pelo conhecimento compartilhado em suas aulas, cujas técnicas e ensinamentos foram a centelha que deu início a este projeto, inspirando a busca por uma solução inovadora.

Aos membros da banca examinadora, Professores Renato Almeida, Valdeson Amaro e Samuel dos Santos, agradecemos imensamente pela disponibilidade e pelas valiosas contribuições que, sem dúvida, enriqueceram este trabalho.

1. INTRODUÇÃO

O cuidado temporário de animais é uma alternativa importante para tutores que necessitam de apoio em situações como viagens, compromissos de trabalho ou outras eventualidades, sendo assim, o proprietário de cão ou gato, que é o consumidor do mercado *pet*, está cada vez mais atento às tendências do setor, acompanhando as inovações e qualidade dos produtos e serviços oferecidos [Gondim et al. 2019]. No contexto de cuidador de *pets*, este serviço visa garantir o bem-estar dos animais, oferecendo um ambiente seguro e acolhedor durante a ausência dos seus responsáveis. Nesse contexto, os aplicativos móveis surgem como ferramentas fundamentais para intermediar essa conexão entre tutores e cuidadores, oferecendo praticidade, segurança e agilidade no processo [Miranda et al. 2021].

Além disso, a adoção de práticas de guarda responsável por parte dos tutores é essencial para assegurar o bem-estar dos animais durante períodos de ausência. Estudos indicam que muitos tutores demonstram conhecimento satisfatório sobre cuidados básicos, como vacinação e vermifugação; no entanto, aspectos como a identificação dos animais e o acompanhamento veterinário regular ainda necessitam de maior atenção [Machado 2019]. A integração de tecnologias digitais, como aplicativos móveis, pode desempenhar um papel significativo na promoção dessas práticas, facilitando o acesso a informações e serviços que contribuem para a saúde e segurança dos *pets*.

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresenta o desenvolvimento do protótipo de telas da aplicação móvel PatasBnb, uma solução que busca conectar tutores de animais a cuidadores temporários, priorizando o bem-estar dos *pets* e a confiança no serviço prestado. A proposta surge como resposta a uma demanda crescente por serviços de cuidado de animais, associada às tendências de economia colaborativa e ao uso de tecnologias digitais. A prototipagem desenvolvida neste trabalho tem como objetivo validar conceitos, testar funcionalidades e estruturar as principais interfaces e fluxos da aplicação. Segundo [Garret 2010], os *wireframes* são representações visuais mais detalhadas que rascunhos, com objetivo de comunicar as melhores decisões estruturais da interface ou fluxo.

Este trabalho descreve, portanto, o processo de prototipagem da aplicação móvel PatasBnb, adotando como metodologia o *Design Thinking*, baseado no

modelo Duplo Diamante. O objetivo é criar um protótipo de telas funcional que atenda às principais necessidades dos usuários, incluindo funcionalidades como cadastro de tutores e cuidadores, geolocalização, reservas e sistema de avaliações. Esta etapa representa um avanço essencial para futura implementação da aplicação, contribuindo para uma solução digital eficaz, intuitiva e centrada no usuário.

2. TRABALHOS RELACIONADOS

Esta seção apresenta trabalhos relacionados a soluções para cuidado de animais e ao uso de metodologias de *design* no desenvolvimento de aplicativos móveis, que subsidiam a proposta deste projeto.

Cariolato (2024) desenvolveu um protótipo de aplicativo móvel para facilitar o processo de adoção de animais, incorporando funcionalidades como agendamento e notificações. O projeto enfatiza a importância de fornecer diretrizes e informações sobre a responsabilidade de cuidado com animais adotados. Também temos o trabalho de Silva 201, que propôs o *Pet Adoto*, um aplicativo focado na doação de animais entre pessoas. O projeto abordou desde a concepção até a prototipagem, com ênfase na estruturação e usabilidade da interface para otimizar e simplificar o processo de adoção.

Enquanto que Batista (2020) elaborou o *Pets Adoptions*, um software destinado a ONGs de animais. O objetivo principal foi criar uma estrutura dinâmica entre os responsáveis e o público, auxiliando na divulgação de doações e promovendo a destinação segura dos animais resgatados. Além do aplicativo o *Pet Affection*, que utiliza recursos de geolocalização e inteligência artificial para aproximar essas duas partes, proporcionando maior segurança e praticidade no processo de cuidado temporário [Campos 2023].

Trabalhos acadêmicos têm explorado soluções digitais voltadas para o bem-estar animal, especialmente no que tange à adoção e aos cuidados temporários de *pets*. Embora o foco principal de muitos desses trabalhos seja a adoção de animais, as metodologias e abordagens utilizadas oferecem *insights* valiosos para o desenvolvimento de aplicativos como o PatasBnb. Sendo assim, esses trabalhos destacam a relevância de soluções tecnológicas no contexto do bem-estar animal e oferecem fundamentos metodológicos que podem ser adaptados

e aprimorados no desenvolvimento de aplicativos voltados para o cuidado temporário de *pets*, como é o caso do PatasBnb.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

Esta seção apresenta estudos que fundamentam o projeto, com foco em soluções para o cuidado de animais e na aplicação de metodologias de *design* no desenvolvimento de aplicativos móveis.

O cuidado temporário de animais de estimação é uma necessidade crescente para tutores que enfrentam situações como viagens, compromissos profissionais ou imprevistos que impedem que seus *pets* permaneçam sozinhos. Casos de extravio durante transporte aéreo já foram registrados, evidenciando a importância de soluções confiáveis para garantir a segurança e o bem-estar dos animais durante esses períodos [Campos 2024]. Além da conexão entre tutores e cuidadores, a confiança é um fator fundamental para o sucesso de plataformas de cuidado temporário. Estudos indicam que a avaliação de cuidadores por meio de sistemas de classificação e comentários é essencial para gerar segurança e credibilidade entre os usuários [Oliveira and Costa 2021].

Neste contexto, essas avaliações possibilitam que tutores escolham cuidadores com base em experiências anteriores, reduzindo riscos e promovendo uma relação transparente e confiável. A confiança entre tutores e cuidadores pode ser reforçada por mecanismos adicionais, como verificação de identidade, certificações e histórico de atividades. Oliveira e Costa (2021) demonstram que a combinação entre reputação digital e validação institucional dos prestadores de serviço contribui significativamente para o aumento da confiança dos usuários em plataformas digitais. Tais estratégias são aplicáveis a plataformas de cuidado animal, especialmente diante da sensibilidade envolvida na entrega de um *pet* aos cuidados de terceiros.

No que diz respeito à usabilidade de aplicações móveis, interfaces intuitivas e de fácil navegação aumentam a adesão dos usuários e facilitam o uso da plataforma, especialmente para perfis que não têm familiaridade com tecnologias digitais [Silva and Souza 2019]. A prototipagem, por meio de *wireframes* e testes com usuários, é uma etapa importante para garantir que as funcionalidades atendam

às necessidades reais do público-alvo, proporcionando uma experiência agradável e eficiente para tutores e cuidadores. O protótipo PatasBnb propõe uma solução específica para essa demanda, conectando tutores de *pets* a cuidadores temporários com funcionalidades específicas para os usuários deste tipo de serviço.

Ao facilitar essa conexão, o PatasBnb pode oferecer uma alternativa prática e segura para tutores que precisam deixar seus animais sob cuidados confiáveis, contribuindo para o bem-estar dos *pets* e a tranquilidade de seus responsáveis. Além disso, técnicas de inspeção de usabilidade, como a Avaliação Heurística de Nielsen, são ferramentas eficazes para identificar barreiras na interação dos usuários com o sistema. Conforme apontado por [Bonifácio et al. 2010], a aplicação dessas técnicas em protótipos móveis permite ajustes importantes ainda nas fases de desenvolvimento, promovendo interfaces mais acessíveis e alinhadas às expectativas dos usuários finais. Essa abordagem contribui para o sucesso de soluções digitais voltadas ao cuidado temporário de animais.

4. METODOLOGIA

Esta seção descreve a abordagem metodológica adotada para o desenvolvimento do protótipo, com base em princípios do *Design Thinking* e no modelo Duplo Diamante.

A presente pesquisa é classificada como aplicada, pois tem como propósito central a solução de um problema concreto, identificado a partir das necessidades de tutores de animais de estimação que relatam dificuldades em encontrar cuidadores de confiança [Gil 2008]. Para alcançar esse objetivo, foi adotada uma abordagem metodológica centrada no usuário, por meio da aplicação dos princípios do *Design Thinking*, estruturados com base no modelo Duplo Diamante. Essa combinação metodológica orienta todas as etapas do trabalho, desde a compreensão aprofundada do problema até o desenvolvimento de um protótipo funcional de uma aplicação móvel, concebido para responder de forma prática e eficaz às demandas reais do público-alvo.

Um dos modelos mais reconhecidos dentro do DT é o Duplo Diamante, proposto pelo *Design Council* do Reino Unido (Figura 1). Esse modelo divide o

processo de *design* em quatro fases: Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar. As duas primeiras fases enfocam a compreensão e definição do problema, enquanto as duas últimas se concentram na geração e implementação de soluções. Essa estrutura promove uma alternância entre pensamento divergente e convergente, facilitando a exploração ampla de ideias e a posterior seleção das mais viáveis [Silva and Pereira 2023]. A seguir, detalhamos as atividades nas quatro fases para a criação do protótipo.

Figura 1 - Duplo Diamante



Fonte: Representação visual, adaptação de Council (2005).

O processo é organizado em quatro fases principais, que alternam entre momentos de divergência, para explorar amplamente o problema, e de convergência, para focar em soluções específicas [Design Council 2024]. As fases incluem:

- **Fase Descobrir:** etapa dedicada à exploração do problema e à identificação de necessidades e oportunidades, utilizando uma pesquisa quantitativa com questionário;
- **Fase Definir:** fase que organiza e analisa as informações coletadas, proporcionando clareza sobre o problema, com o uso de ferramentas como Personas, Jornada do Usuário e Mapa de Empatia;
- **Fase Desenvolver:** que foca na criação e no desenvolvimento de soluções, por meio de análise de concorrentes, elaboração de *wireframes* e definição de um guia de estilo;

- **Fase Entregar:** etapa final em que a solução é ajustada, testada e apresentada por meio de um protótipo de alta fidelidade, alinhado ao guia de estilo.

O *Design Thinking* (DT) é uma abordagem centrada no ser humano que visa à resolução de problemas complexos por meio da empatia, colaboração e experimentação. Essa metodologia tem sido amplamente adotada em diversos contextos, incluindo o desenvolvimento de produtos e serviços digitais, devido à sua capacidade de fomentar a inovação e a criatividade [Nunes et al. 2024]. No contexto do desenvolvimento de aplicativos móveis, o DT permite uma compreensão aprofundada de necessidades dos usuários, resultando em soluções mais eficazes e alinhadas às expectativas do público-alvo.

5. RESULTADOS

Esta seção apresenta os resultados alcançados neste trabalho, abrangendo a caracterização dos usuários, o processo de *design* do protótipo e o protótipo de telas do aplicativo PatasBnb.

5.1. Percepção dos usuários

Para entender melhor as necessidades e expectativas do nosso público-alvo, realizamos uma pesquisa com 46 participantes, por meio de um questionário disponibilizado no *Google forms*, que convivem com animais de estimação. O objetivo foi identificar dificuldades enfrentadas ao buscar serviços de cuidado para *pets* e os critérios mais valorizados na escolha de um cuidador.

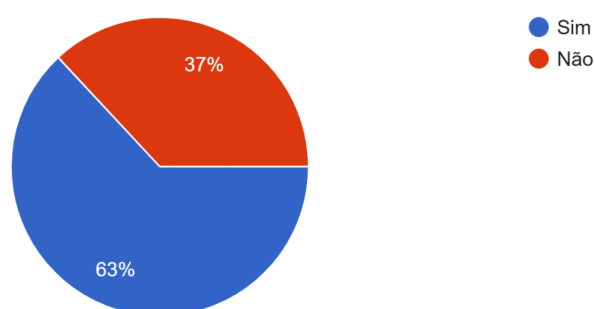
5.1.1. Dificuldade em encontrar cuidadores ou hotéis para *pets*

A primeira pergunta do formulário buscou identificar se os tutores de animais de estimação já haviam enfrentado dificuldades para encontrar alguém de confiança para cuidar de seus *pets*, em situações como viagens, compromissos profissionais ou imprevistos. A pergunta foi formulada da seguinte maneira:

“Você já precisou deixar seu pet sob os cuidados de alguém, como um cuidador ou em um hotel especializado, devido a trabalho, viagens ou outras situações, e teve dificuldade em encontrar?”

Conforme apresentado na Figura 2, 63% dos respondentes afirmaram que sim, já passaram por essa dificuldade, enquanto 37% responderam que não. Esse resultado revela um dado importante para a pesquisa, pois confirma a existência de uma demanda real e recorrente por soluções que facilitem o acesso a cuidadores de *pets* confiáveis. A alta porcentagem de tutores que já enfrentaram esse problema reforça a relevância da proposta do aplicativo e valida a escolha do problema como foco da pesquisa. Assim, a investigação não parte de uma hipótese teórica isolada, mas de uma necessidade concreta identificada junto ao público-alvo, o que fortalece o caráter aplicado e centrado no usuário da abordagem adotada.

Figura 2 - Necessidade de um cuidador para o *pet*



Fonte: elaborado pelos autores.

5.1.2. Critérios valorizados pelos usuários na escolha de cuidadores

Para compreender quais critérios os tutores de animais consideram mais importantes no momento de escolher alguém para cuidar de seus *pets*. Essa questão foi elaborada para mapear a percepção do usuário sobre os fatores de

decisão, fornecendo subsídios fundamentais para a definição dos requisitos do protótipo. A pergunta foi formulada com múltiplas opções, permitindo aos participantes selecionar todos os critérios que julgassem relevantes. Os resultados obtidos estão apresentados na Figura 3.

Esses dados demonstram que, mais do que preço ou localização, os tutores priorizam aspectos diretamente ligados à qualidade do cuidado e à confiança no serviço prestado, como: Segurança e conforto do ambiente oferecido ao *pet* (78,3%); Transparência e comunicação durante o período de cuidado, por meio de atualizações constantes com fotos e vídeos (65,2%); Experiência comprovada do cuidador (58,7%).

Essas informações são valiosas para orientar as decisões de *design* do protótipo, indicando que funcionalidades como a apresentação do espaço físico do cuidador, a exibição de depoimentos ou experiências anteriores, e um sistema de comunicação contínua com os tutores (por exemplo, envio automático de atualizações) devem ser consideradas prioritárias na plataforma.

Assim, as informações revelam a percepção dos usuários, mas servem como insumo direto para a etapa de definição de requisitos, dentro das fases do modelo do Duplo Diamante. Esses resultados também evidenciam uma oportunidade concreta de mercado para soluções digitais que integrem elementos como confiabilidade, segurança e boa comunicação, características que, de fato, importam para os tutores e agregam valor à experiência do serviço.

Figura 3 - Critérios considerados pelos usuários para avaliação dos cuidadores

Critério	% de respostas
Ambiente seguro e confortável para o pet	78,3%
Atualizações constantes (fotos, vídeos)	65,2%
Experiência comprovada no cuidado de animais	58,7%
Preço acessível	56,5%
Disponibilidade para horários específicos	50%
Oferta de serviços adicionais (banho, tosa, treinamento)	30,4%
Certificações ou treinamentos especializados	28,3%
Proximidade geográfica	34,8%

Fonte: elaborado pelos tutores.

5.2. O processo de Design do Protótipo

5.2.1. Fase Descobrir

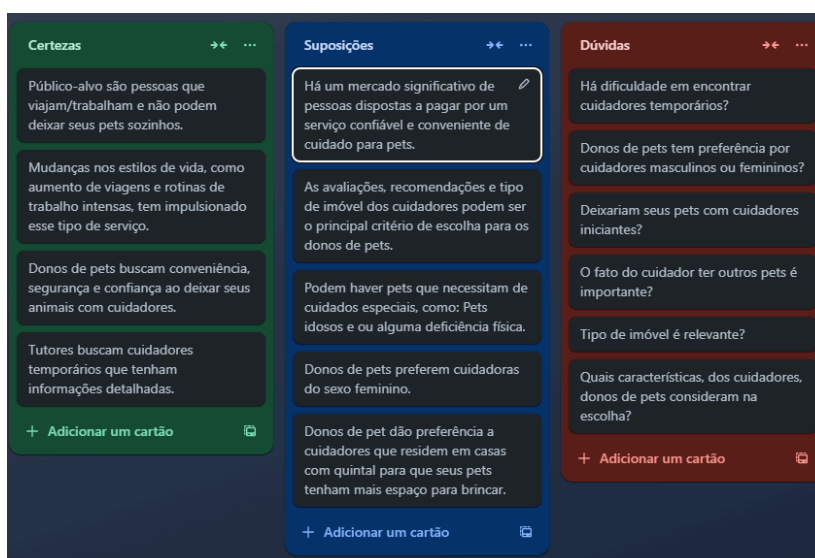
Nesta primeira fase, o objetivo foi compreender as necessidades, preferências e desafios enfrentados por outros tutores de animais de estimação na busca por cuidadores temporários, bem como identificar os principais fatores que influenciam suas decisões. Para alcançar esse entendimento, foram empregadas diferentes estratégias de levantamento de dados.

- **Matriz CSD (Certezas, Suposições e Dúvidas):** A Figura 4 apresenta a matriz CSD que foi utilizada como ferramenta de apoio para organizar e estruturar os *insights* obtidos na etapa de pesquisa. A matriz possibilitou categorizar as informações em três grupos - o que já se tem certeza, o que são suposições e o que ainda gera dúvidas -, permitindo uma análise mais clara do contexto. Esse processo foi fundamental para orientar as próximas etapas do desenvolvimento do

protótipo, priorizando as questões que demandavam validação e aprofundamento.

- **Questionário *on-line*:** Foi aplicada uma pesquisa quantitativa com o objetivo de coletar dados estruturados que permitissem compreender o perfil dos tutores de animais e suas preferências quanto ao uso de serviços de cuidado temporário. O instrumento utilizado foi um questionário estruturado, elaborado e disponibilizado por meio da plataforma *Google Forms* (Figura 5). A divulgação ocorreu principalmente nas redes sociais, o que possibilitou alcançar um público amplo e diversificado de forma rápida e de baixo custo. Essa estratégia foi eficaz para captar percepções sobre temas como expectativas em relação ao serviço, inseguranças, quanto à confiabilidade dos cuidadores e critérios utilizados na escolha desses profissionais. Os dados obtidos forneceram subsídios importantes para a definição das funcionalidades prioritárias do protótipo e para a construção de *personas* alinhadas à realidade dos usuários.

Figura 4 - Matriz CSD



Fonte: elaborado pelos tutores.

Figura 5 - Formulário *on-line*

Pesquisa de Campo

Pesquisa voltada a identificar preferências e barreiras de donos de pets na escolha de cuidadores temporários. Os resultados contribuirão para o desenvolvimento de um projeto acadêmico.

uendel.henrique.ifro@gmail.com [Mudar de conta](#)

✉ Não compartilhado

Fonte: elaborado pelos tutores.

5.2.2. Fase Definir

Com base nas informações e nos dados coletados na fase Descobrir, esta etapa teve como objetivo transformar os achados em um problema bem delimitado e orientar a construção de soluções alinhadas às necessidades dos usuários. As atividades realizadas nesta fase permitiram analisar, sintetizar e priorizar os desafios identificados, de modo a estabelecer diretrizes claras para o desenvolvimento do protótipo. Entre as ações realizadas, destacam-se:

- **Criação de Personas:** A Figura 6 apresenta a persona que criamos para representar perfis fictícios baseados em dados reais, coletados durante a fase de descoberta do projeto. A construção das *personas* visa sintetizar os comportamentos, necessidades, motivações, dores e expectativas dos usuários, especialmente dos tutores de *pets*, que são o público-alvo do aplicativo. Essas representações ajudam a humanizar os dados e permitem que a equipe de desenvolvimento mantenha o foco nos usuários ao tomar decisões de *design*. Além disso, a definição de *personas* possibilita identificar diferentes contextos de uso, como tutores que viajam com frequência ou que têm

difficuldade em encontrar cuidadores confiáveis. Essa atividade foi essencial para orientar as funcionalidades do protótipo e garantir que a solução desenvolvida responda de forma eficaz às reais demandas identificadas ao longo do processo de pesquisa.

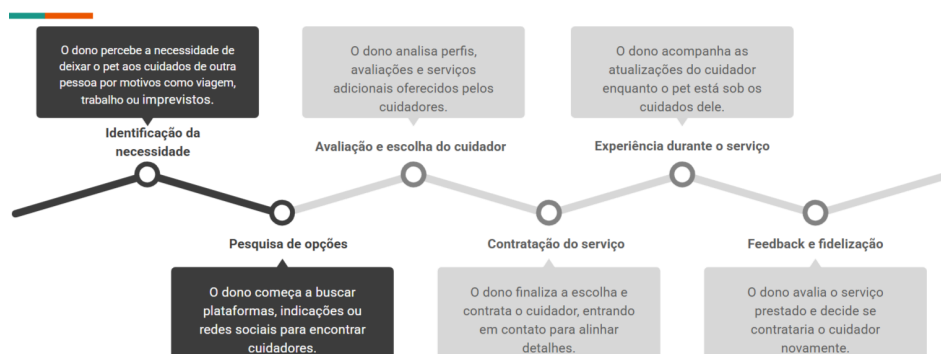
Figura 6 - *Personas* do usuário



Fonte: elaborado pelos tutores.

- **Jornada de usuário:** A jornada de usuário, apresentada na Figura 7 é uma ferramenta essencial para compreender a experiência dos tutores e cuidadores ao utilizar soluções digitais voltadas ao cuidado temporário de animais. Por meio do mapeamento do fluxo de interação, é possível identificar as etapas percorridas pelo usuário desde o primeiro contato com o aplicativo até a finalização do serviço. Esse processo permite destacar pontos críticos, como dificuldades na busca por cuidadores, incertezas quanto à confiabilidade dos perfis e limitações nos canais de comunicação. A análise detalhada desses momentos-chave subsidia melhorias na usabilidade da interface e na definição de funcionalidades que atendam efetivamente às necessidades dos usuários, promovendo uma experiência mais fluida, segura e satisfatória.

Figura 7 - Jornada do Usuário



Fonte: elaborado pelos tutores.

- Mapa de empatia:** A Figura 8 apresenta o Mapa de Empatia que foi utilizado como ferramenta para aprofundar a compreensão sobre os usuários do aplicativo, especialmente os tutores de *pets*. Essa abordagem permitiu organizar e visualizar informações obtidas na fase de pesquisa de forma mais sensível e centrada na experiência humana. Por meio da análise de seis dimensões, — o que o usuário vê, ouve, pensa, sente, fala e faz —, foi possível identificar de forma mais precisa as emoções, necessidades, expectativas e possíveis frustrações enfrentadas pelos tutores ao buscar serviços de cuidado temporário. Essa atividade contribuiu significativamente para a criação de soluções mais empáticas e alinhadas às reais motivações dos usuários, servindo como base para decisões de *design* orientadas pelo ponto de vista do público-alvo.

Figura 8 - Mapa de Empatia



Fonte: elaborado pelos tutores.

5.2.3. Fase Desenvolver

Com o problema bem definido, com base nas dores e necessidades identificadas na etapa de pesquisa com os usuários, e considerando os aprendizados obtidos por meio da análise de aplicativos concorrentes, foi iniciada a fase de ideação. Esta etapa consistiu na geração de possíveis soluções para os desafios mapeados, priorizando funcionalidades relevantes e uma experiência de uso intuitiva.

A análise de concorrentes contribuiu para identificar boas práticas de mercado, lacunas nos serviços existentes e oportunidades de diferenciação. A partir dessas referências e *insights*, foram criados esboços iniciais das telas da aplicação em forma de *wireframes* (Figura 9), representando de maneira simplificada a estrutura da interface.

Essa abordagem permitiu explorar alternativas de navegação e organização dos elementos visuais antes da prototipação final, promovendo um processo iterativo e centrado no usuário. Foram elaborados esboços iniciais em forma de *wireframes*, permitindo testar diferentes possibilidades de *layout* e organização das informações antes de partir para o protótipo final. Essa abordagem visual facilitou a validação precoce de ideias e a identificação de melhorias na usabilidade. Paralelamente ao

desenvolvimento dos *wireframes*, foi elaborado um guia de estilo com o objetivo de assegurar a consistência visual e a identidade da interface do aplicativo.

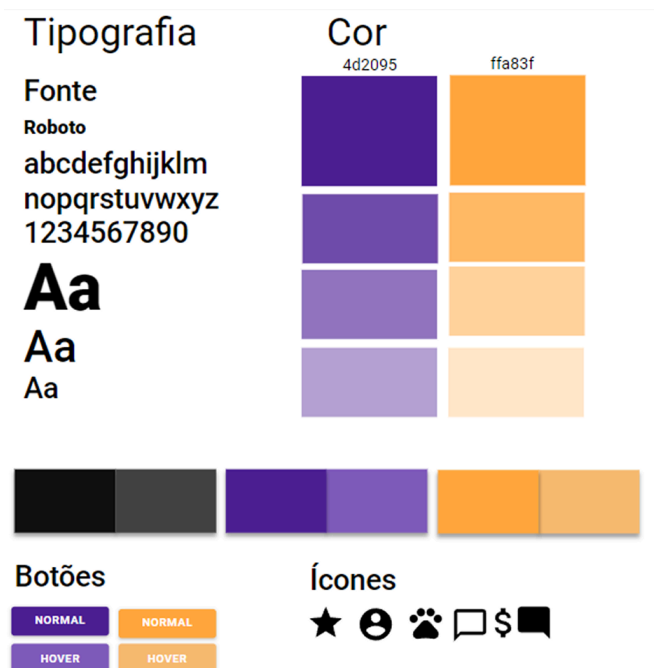
Figura 9 - *Wireframe*



Fonte: elaborado pelos tutores.

A Figura 10 apresenta o guia de estilo, que é um documento que reuniu definições fundamentais, como a paleta de cores — escolhida para transmitir sensações de confiança, acolhimento e leveza —, a tipografia — priorizando legibilidade e modernidade —, além de padrões para ícones, botões, espaçamentos, bordas e demais componentes gráficos. A criação do guia de estilo foi essencial para garantir que todas as telas do protótipo apresentassem uma unidade visual coerente, facilitando a navegação do usuário e reforçando a estética da marca. Essa padronização também contribuiu para a eficiência do processo de prototipação e para futuras etapas de desenvolvimento, permitindo que *designers* e desenvolvedores sigam diretrizes claras e alinhadas com os objetivos do projeto.

Figura 10 - Guia de estilo



Fonte: elaborado pelos tutores.

5.2.4. Fase Entregar

Nesta fase de entrega, foram aplicados os dados coletados nas etapas anteriores para a construção de um protótipo funcional, integrando os *wireframes* com as diretrizes definidas no guia de estilo. O protótipo resultante permite a simulação das principais funcionalidades do aplicativo, possibilitando a interação e o teste da experiência do usuário em um ambiente virtual que simula o uso real. Essa etapa é crucial para validar as soluções propostas, identificar ajustes necessários e garantir que a interface atenda às expectativas e necessidades dos usuários de maneira eficiente e intuitiva.

O protótipo foi desenvolvido utilizando a ferramenta Figma, uma plataforma colaborativa de *design* de interfaces baseada na nuvem. O Figma permite a criação, edição e compartilhamento de protótipos interativos de forma simples e acessível, facilitando a comunicação entre *designers*, desenvolvedores e demais membros da equipe. Além disso, sua natureza online possibilita o acesso remoto

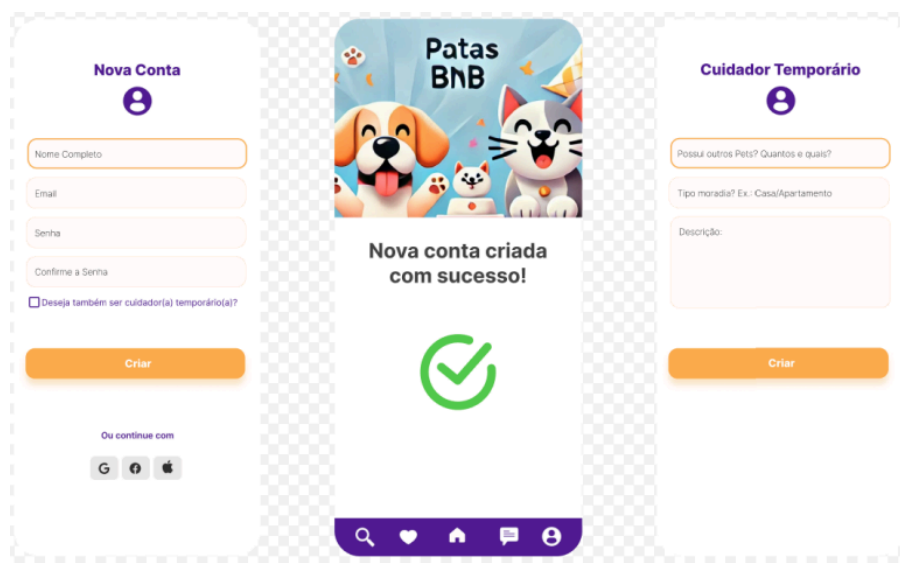
ao protótipo, o que é especialmente útil para coletar *feedback* e realizar testes de usabilidade com diferentes perfis de usuários.

De modo geral, o protótipo de telas do aplicativo foi desenvolvido com foco na simplicidade e na facilidade de uso, oferecendo uma interface limpa, organizada e intuitiva. Os elementos visuais foram dispostos de forma a facilitar a navegação, com botões e ícones bem posicionados, textos claros e cores agradáveis que seguem o guia de estilo proposto. Essa abordagem visa proporcionar uma experiência fluida para o usuário permitindo que tutores e cuidadores encontrem rapidamente as informações e funcionalidades de que precisam sem a necessidade de instruções complexas.

5.3. O protótipo PatasBnb

A Figura 11 é a tela de cadastro de novo usuário, onde é possível criar uma conta informando dados básicos de forma rápida e objetiva. Após a conclusão do processo, o usuário é direcionado à tela de confirmação de cadastro, que sinaliza de maneira clara que a conta foi criada com sucesso.

Figura 11 - Telas Iniciais do protótipo

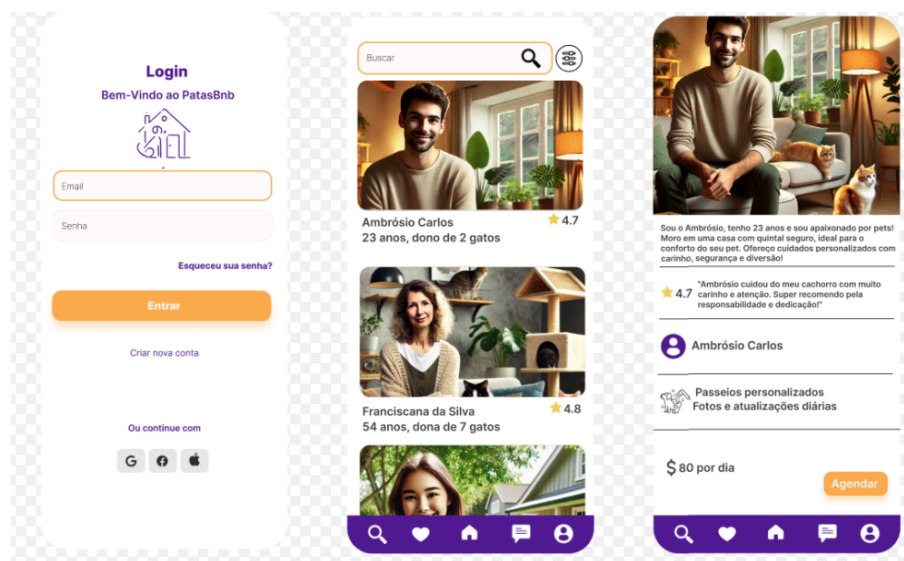


Fonte: elaborado pelos tutores.

Além disso, para aqueles que desejam atuar como cuidadores, há uma tela específica para o cadastro de cuidador, permitindo o empreendimento de informações importantes para a oferta do serviço, como disponibilidade, localização, e preferências no cuidado com os *pets*. As telas do protótipo do PatasBnb foram projetadas com foco em simplicidade, clareza e facilidade de uso, visando atender tanto usuários com maior familiaridade tecnológica quanto aqueles com menos experiência com aplicativos móveis. A interface adota uma navegação intuitiva, com elementos visuais padronizados conforme o guia de estilo definido.

A Figura 12 apresenta a tela de *login*. É a partir dela que o usuário tem acesso ao *feed* principal, que exibe os perfis de diversos cuidadores disponíveis na plataforma. Ao selecionar um perfil, é possível visualizar informações detalhadas do cuidador, como nome, uma breve descrição, avaliações de outros tutores, os serviços especializados que oferece e o valor cobrado.

Figura 12 - Telas de perfil do usuário

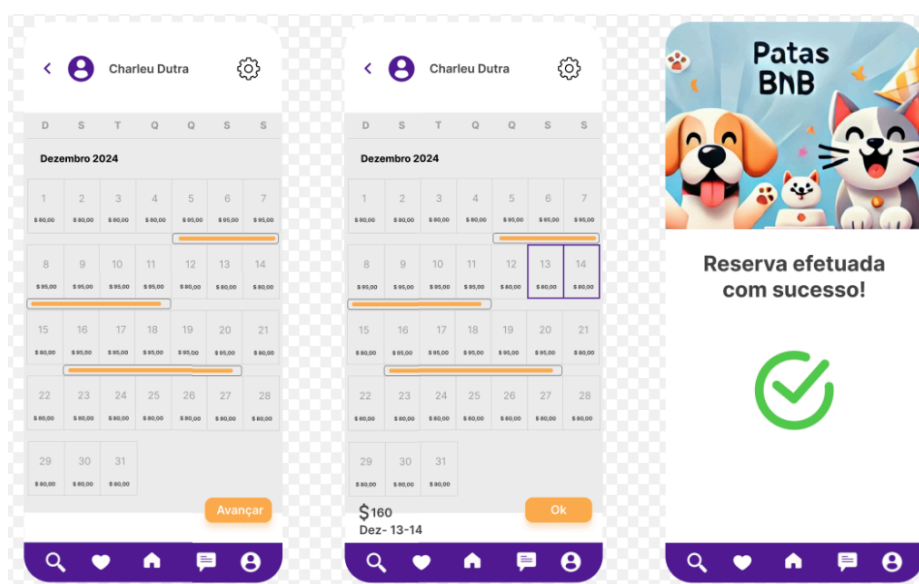


Fonte: elaborado pelos tutores.

A organização da interface busca manter a navegação fluida e direta, reforçando o compromisso do PatasBnb com a usabilidade e com a experiência positiva dos usuários. Ícones e botões visíveis facilitam o acesso às principais funções do perfil, promovendo autonomia e praticidade.

A Figura 13 exibe a tela dedicada ao agendamento de serviços no aplicativo PatasBnb. Nela, o tutor pode selecionar datas, horários do cuidador desejado para cuidar de seu *pet*, conforme a disponibilidade exibida pela plataforma. A interface foi projetada para ser objetiva, com campos claros e organizados que facilitam a escolha dos parâmetros do serviço. Além disso, o usuário pode inserir observações específicas sobre o animal, como necessidades especiais ou preferências de rotina. A confirmação do agendamento é realizada de forma simples, com poucos cliques, proporcionando uma experiência rápida e eficiente, alinhada com os princípios de usabilidade adotados no projeto.

Figura 13 - Telas do agendamento



Fonte: elaborado pelos tutores.

A construção do protótipo do PatasBnb permitiu visualizar de forma concreta as funcionalidades planejadas, validando as decisões de *design* com foco na experiência do usuário. As telas foram desenvolvidas com base nas necessidades identificadas durante a pesquisa, garantindo simplicidade, clareza e acessibilidade na navegação. Essa etapa foi essencial para antecipar possíveis ajustes antes da implementação final, além de fornecer uma base sólida para testes futuros e validações com usuários reais.

Por fim, reconhecemos que o protótipo apresentado ainda está em fase inicial e não contempla todas as funcionalidades previstas para a aplicação completa.

Ainda serão desenvolvidas telas complementares, como gerenciamento de agendamentos, histórico de serviços, chat entre usuários, notificações e avaliações de cuidadores. A construção dessas interfaces será guiada pelas diretrizes de usabilidade já definidas, mantendo a coerência visual e funcional do sistema, com o objetivo de oferecer uma experiência completa e satisfatória aos usuários do PatasBnb.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta seção apresenta o protótipo de telas desenvolvido para o aplicativo PatasBnb, criado com o objetivo de conectar tutores de animais de estimação a cuidadores temporários de forma prática e segura. O protótipo foi construído com base nas informações obtidas nas fases anteriores do processo de *Design Thinking*, como a definição do problema, a criação das personas, o mapeamento da jornada do usuário e a análise de concorrentes.

A partir dessas etapas, foram elaborados os *wireframes* e o guia de estilo, que orientaram o desenvolvimento visual e funcional da aplicação. O resultado é um protótipo navegável, desenvolvido na plataforma Figma, que simula as principais funcionalidades do aplicativo, como o cadastro de usuários, a busca por cuidadores, o agendamento de serviços e o sistema de avaliações. Essa versão inicial do aplicativo permite validar a proposta e testar a experiência do usuário, servindo como base para futuros aprimoramentos e implementação do produto final.

A aplicação encontra-se atualmente na fase de planejamento para desenvolvimento, uma vez que ainda se faz necessária a realização de estudos mais aprofundados sobre o mercado, além da análise de aspectos específicos relacionados aos cuidados de animais, legislações aplicáveis e boas práticas de bem-estar animal.

7. REFERÊNCIAS

BATISTA, V. E. A. Pets adoptions: aplicativo para ong de animais. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário FACVEST, [local de publicação não informado], 2020. Disponível em: <https://www.unifacvest.edu.br/assets/uploads/files/arquivos/cb01f-batista%2C-v.-e.-a.-pets-adoptions--aplicativo-para-ong-de-animais.-tcc-defendido-em-dezembro-de-2020-.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2025.

BONIFÁCIO, B.; VIANA, D.; VIEIRA, S.; ARAÚJO, C. Aplicando técnicas de inspeção de usabilidade para avaliar aplicações móveis. *In: SIMPÓSIO SOBRE FATORES HUMANOS EM SISTEMAS COMPUTACIONAIS*, 9., 2010, Belo Horizonte. Anais [...]. Belo Horizonte: Sociedade Brasileira de Computação, 2010.

CAMPOS, D. F. Petmap: Um protótipo de aplicativo para auxiliar no processo de adoção de animais. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural do Semi-Árido, [local de publicação não informado], 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufersa.edu.br/items/acfcf009-8079-4f8f-b3be-87de5e286a3e>. Acesso em: 05 jun. 2025.

CAMPOS, J. H. N. d. Pet affection: um aplicativo de ajuda para tutores de pets. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade do Vale do Taquari - Univates, [local de publicação não informado], 2023. Disponível em: <https://www.univates.br/bdu/items/2d6e0dd4-4578-442b-bbd9-e5e5c60d8b2b>. Acesso em: 05 jun. 2025.

CARIOLATO, B. S. d. S. Protótipo de aplicação mobile para a adoção de animais em situação de rua. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Pampa, [local de publicação não informado], 2024. Disponível em: <https://dspace.unipampa.edu.br/bitstream/rii/9787/1/Bruno%20Scalabrin%20da%20Silva%20Cariolato%20-%202024.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2025.

DESIGN COUNCIL. The double diamond. 2024. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>. Acesso em: 7 jan. 2025.

GARRETT, J. J. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond**. 2. ed. Berkeley: New Riders, 2010.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GONDIM, Adriana Leão de Carvalho Lima et al. A importância do marketing pessoal para o médico veterinário atuante no mercado pet. **Revista Brasileira de Administração Científica**, v. 10, n. 4, p. 16-30, 2019.

MACHADO, A. K. d. F. Percepção dos tutores de cães e gatos do distrito federal sobre os princípios da guarda responsável e a influência no bem-estar animal e na saúde pública. 2019. Dissertação (Mestrado) - Universidade de Brasília, Brasília, 2019. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/32293>. Acesso em: 5 jun. 2025.

MIRANDA, J.; SILVA, C.; OLIVEIRA, M. Pet sitting: uma análise sobre o mercado de cuidadores de animais no Brasil. **Revista de Empreendedorismo, Negócios e Inovação**, v. 6, n. 2, p. 45-60, 2021.

NUNES, A. M.; GONÇALVES, R. F.; SILVA, M. T. d. A prática do design thinking como uma metodologia de apoio para desenvolver habilidades e competências na formação superior com foco em empreendedorismo. **AtoZ: novas práticas em informação e conhecimento**, v. 13, p. 1-13, 2024.

OLIVEIRA, M. S.; COSTA, F. R. Avaliação e confiança em plataformas digitais para serviços de cuidado de pets. **Revista Brasileira de Tecnologia e Sociedade**, v. 12, n. 3, p. 45-58, 2021.

SILVA, J.; PEREIRA, A. Design thinking: uma abordagem para a pesquisa e inovação na saúde. **Cadernos de Enfermagem**, v. 9, n. 1, p. 45-60, 2023.

SILVA, R. Pet adoto: Projeto de interface de aplicativo para adoção de animais. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Visual Design) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/6639/1/RSilva.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2025.

SILVA, R. M.; SOUZA, J. P. Usabilidade em aplicações móveis: desafios e melhores práticas. **Revista de Engenharia de Software**, v. 8, n. 1, p. 22-35, 2019.