

Solução de design digital para o problema dos animais abandonados

Daniel Oliveira Silva, Jayne Carvalho Franca, José Lindberg Oliveira Pinheiro
Júnior, Renê da Silva Tavares

Universidade Federal do Ceará - Campus Quixadá
Av. José de Freitas Queiroz, 5003 – Cedro – Quixadá – Ceará 63902-580

danick.doss@gmail.com, jaynecar.franca@hotmail.com,
lindberg.pinheiro@gmail.com, renedasilva1995@gmail.com

Abstract. *This project has as purpose find a Digital Design solution to help social projects to support homeless animals in city of Quixadá. To reach this goal, theoretical and field research was made. From those researches, with the purpose of develop a website along a photographic action with the animals and the social projects, Alumiar was born. Then, to the elaboration of the website and the photographic action, a iconographic research was made. Until the moment a mobile version of the website was developed. As a result of this project it was observed the importance of following processes and knowing the problem to find the most adequate solution.*

Resumo. *Este projeto tem como propósito encontrar uma solução de Design Digital para ajudar projetos sociais de apoio a animais em situação de rua na cidade de Quixadá. Para alcançar tal feito, foram realizadas pesquisas teóricas e de campo. A partir dessas pesquisas, com o objetivo de desenvolver um site em conjunto à uma ação fotográfica com os animais e projetos sociais, nasceu o Alumiar. Em seguida, para a elaboração do website e da ação fotográfica, foi feita uma pesquisa iconográfica. Até o momento foi desenvolvido a versão mobile do website. Como resultado deste projeto se observou a importância de seguir processos e conhecer o problema para encontrar a solução mais adequada.*

1. Introdução

No Brasil, observa-se um grande número de animais em estado de abandono. Dados da Organização Mundial de Saúde (OMS) apontam que há cerca de 10 milhões de gatos e 20 milhões de cães no Brasil; “nos grandes centros, há um cão para cada cinco habitantes e 10% deles em estado de abandono” [Ferreira e Silva 2010]. Essa realidade se dá muito pela falta de conscientização por parte da população em relação à vida e aos direitos dos animais, muitas vezes vistos como objetos que podem ser descartados na menor “inconveniência”. Segundo a Declaração Universal dos Direitos dos Animais todos os animais têm direito à vida, ao respeito e proteção humana, e não devem ser abandonados após o homem o escolher como companheiro.

Além dos animais que já nasceram em situação de rua, há aqueles que já estiveram em situação de domicílio e foram abandonados. Neste último caso, Santana e Marques (1988) registram que é comum o abandono de animais: que nascem com

alguma deficiência física, que adquirem alguma doença; quando ficam idosos; quando os tutores se mudam ou viajam; ou mesmo em feriados e férias escolares. Todo esse contexto traz problemas não apenas para os animais, como também para o ser humano e a sociedade em geral, com o agravamento de zoonoses e de problemas diversos como mordidas e acidentes.

Na cidade de Quixadá, esse cenário não é diferente. Ao se andar pelas ruas da cidade, é comum encontrar cães e gatos abandonados, muitas vezes feridos e desnutridos. Existem alguns projetos sociais com foco na ajuda a esses animais, em destaque a *4 Patas*, *Mão Amiga* e a *Associação Protetora dos Animais de Quixadá (APAQ)*, sendo este último o único projeto destinado a animais na cidade cadastrado como ONG.

Vale ainda destacar que nenhum projeto da cidade tem sede para abrigar os animais. Até 2014, os animais em estado de rua encontrados na cidade eram levados pelos projetos para o *Centro de Controle de Zoonoses (CCZ)* municipal, que funcionava como um abrigo para esses animais e no qual os projetos realizavam o trabalho de cuidar deles. Entretanto, a Portaria Nº 1.138 de 23 de Maio de 2014 [Brasil 2014] impediu o CCZ da cidade de abrigá-los, alegando que não é de responsabilidade dos CCZs dar abrigo para animais abandonados, e sim tratar animais que gerem algum risco à saúde humana [Esclarecimento 2014]. Com a atual falta de abrigo para os animais que se encontram nas ruas da cidade, alguns voluntários dos projetos sociais e pessoas engajadas com a causa animal da cidade tomaram para si a responsabilidade de abrigar esses animais temporariamente em suas residências, tirando, majoritariamente do próprio bolso, o dinheiro para alimentar e cuidar deles até encontrarem um lar definitivo. Entretanto, como existe uma grande dificuldade em encontrar adoção para os mesmos, principalmente para os mais velhos e os doentes, os lares que deveriam ser temporários se tornam definitivos, o que gera um grande problema para as pessoas que fazem esse trabalho, em especial quando passam a possuir muitos animais em casa e dificuldades financeiras para sustentar o seu abrigo.

A internet abriu novos horizontes para os projetos e ONGs relacionadas à ajuda a animais abandonados. Diversos sites e campanhas online existem com o intuito de apoiar ONGs e incentivar a adoção ao redor do mundo. Projetos como o *Apoie Um Gatinho* dão ao usuário a oportunidade de conhecer animais e adotar através da internet, aumentando muito o alcance e chances de adoção desses animais. Além dos sites de adoção, tem alguns que vão além dessa funcionalidade, como o *Canismo*, que consiste em uma campanha fotográfica com os animais para a adoção, de forma descontraída e divertida. Esses sites atuam em locais específicos e para ONGs e projetos específicos, sendo de grande ajuda e incentivo para os mesmos. Entretanto, não existe nada relacionado na cidade de Quixadá ou que abranja os projetos locais.

Considerando as necessidades dos projetos da cidade e as soluções encontradas em outros locais, surge o *Alumiar*, um *website* que consiste em ações fotográficas para promover a adoção e o apoio aos projetos de ajuda a animais em estado de abandono e lares temporários da cidade, por meio de doações, seja de dinheiro, alimento, ou o que o projeto ou lar precise. Segundo Ingledew and Gullachsen (2013) a fotografia tem um grande poder de influenciar e gerar mudanças reais na sociedade. Sendo assim, a

proposta pretende unir a fotografia com as novas possibilidades digitais para gerar mais consciência em relação aos direitos animais a partir do *site*.

O Alumiar tem o objetivo de atender as demandas dos projetos sociais da cidade, em específico ao 4 Patas, APAQ, Conexão Animal e Mão Amiga, e aqueles que fazem de suas casas um lar temporário para os animais em situação de rua. O *website* visa sensibilizar e se comunicar com aqueles que não estão inseridos na realidade desses projetos, “iluminando” a situação dos animais e projetos para pessoas que normalmente não iriam parar para olhar esse contexto.

2. Metodologia

Para a realização do projeto, foram inicialmente realizadas diversas pesquisas referenciais como forma de entender o problema do abandono, suas causas e consequências, bem como os sucessos e fracassos de propostas para solucionar o problema. Em pesquisa de campo foram feitas entrevistas com os voluntários dos projetos sociais, para entender o problema local, conhecer as dificuldades em que eles poderiam precisar de ajuda e como ajudar. Dando continuidade à pesquisa de campo, questionários foram aplicados com esses mesmos voluntários, tanto lares temporários como projetos sociais, para se entender quais requisitos eram mais importantes e deveriam ter mais prioridade, tais questionários também foram aplicados a população da cidade, de forma online e nas ruas, para entender o público-alvo, aqueles que o *website* pretende atingir.

Como forma de fundamentar o projeto e entender o problema de forma geral, foram feitas pesquisas teóricas, com base em textos acadêmicos e de eventos, explorando temas como abandono, zoonoses, relação homem-animal, adoção, entre outros. Os textos tentam explicar e entender diversos assuntos relacionados ao tema, o que ajudou a expandir ainda mais a visão sobre o problema, mostrando problemáticas, soluções que não funcionaram, e outras bem sucedidas.

Após todas essas pesquisas referenciais, que possibilitaram o entendimento do problema e as questões em volta dele, se procurou a melhor solução. Assim surge o *Alumiar*, um *website* em conjunto com ações fotográficas. Com essa solução, novas pesquisas precisaram ser feitas para a realização do projeto da melhor maneira, com a melhor comunicação e adequação ao objetivo do site, além de uma reunião com fotógrafos voluntários para decidir como seriam feitos e que caminho seguir com os ensaios.

Para o projeto de design do *website* foram feitas escolhas baseadas nas pesquisas com o público alvo e com o cliente, como por exemplo, marca, cores, tipografia, etc. Além de tais escolhas, precisou-se definir: projeto de interação, informação, interface e navegação. Cada um responsável por uma importante parte da experiência do usuário com o Alumiar, e responsável por tornar o *site* intuitivo e fácil de se usar.

O *website* foi desenvolvido baseado no conceito de *Mobile First*, para focar no que é mais importante para o público alvo: a experiência nos dispositivos móveis. Como parte do desenvolvimento, várias ferramentas e tecnologias foram utilizadas, tanto para a parte visual, de programação *front-end* e *back-end* e planejamento do projeto.

3. Pesquisa referencial

3.1. Fundamentação teórica

3.1.1. Relação homem e animal

O homem e o animal mantém uma relação próxima. “O relacionamento entre homens e animais é uma entidade complexa iniciada nos primórdios da história da humanidade com a domesticação dos animais e mantida até hoje graças a sentimentos muito peculiares” [Faraco 2004 apud Almeida et al 2009]. Os melhores e mais comuns exemplos dessa relação são o cão e o gato, animais que passam a precisar do homem para a sua sobrevivência e estão presentes nos lares e nas casas de muitos como companheiros, amigos e até considerados como parte da família.

Essa íntima relação, que é tão antiga quanto a humanidade, fez com que os animais domésticos e o homem criassem uma ligação capaz de fazer com que animais consigam entender o ser humano de forma além da nossa compreensão. “Eles podem captar nossos sentimentos, expectativas e intenções, além de serem capazes de reconhecer nossa linguagem corporal e por meio dela captar nosso estado de espírito.” [Almeida et al 2009].

O homem também tem muito a ganhar com essa relação. O animal pode trazer benefícios para a saúde mental, emocional e física do seu tutor, estimular a sensibilidade, o afeto, a responsabilidade e até mesmo o exercício físico, além da companhia que eles proporcionam, podendo se tornar um grande aliado em diferentes fases da vida.

Crianças que convivem com animais de estimação se tornam mais afetivas, solidárias, sensíveis, com maior senso de responsabilidade, e compreendem melhor o ciclo vida-morte. Algumas pessoas idosas tratam os animais de estimação como membros da própria família. Ter um animal de estimação nessa fase da vida pode promover alívio e conforto em momentos de perdas e mudanças, que são comuns nessa etapa, além de possibilitar uma melhor auto-estima, e estimular a convivência social. [Costa 2006 *apud* Giumelli 2015]

Esta relação, mesmo com tantos benefícios para o ser humano, também é marcada por abusos e abandono. É essencial tratar os animais domésticos com o respeito que eles merecem, e procurar formas de reverter essa situação de abandono e maus tratos, já que a partir da intervenção humana eles se tornaram dependentes dos cuidados do homem.

Existe um grande número de animais na ruas, muitas vezes vítimas de maus tratos. Essa situação poderia ser amenizada ao repensar o animal como produto, e ao incentivar a adoção de animais em situação de abandono. Parte da população prefere comprar um animal do que adotar um que precisa de um lar, hábito que é comum, e coloca o animal como um produto mercadorizado, e como uma forma de estar na moda, adquirir status, etc. [Pessanha e Portilho 2008]. A adoção é uma medida que traria benefícios para os dois lados, é importante trazer a consciência do quanto essa medida seria benéfica para o homem e importante para o animal.

Este trabalho trata da adoção como solução para os problemas referentes ao abandono de cães e gatos. A partir de uma ação fotográfica, se pretende conscientizar a população acerca dos benefícios da relação homem e animal e da importância da

adoção, sensibilizando e despertando a afetividade do ser humano para com o animal em estado de abandono.

3.1.2. Abandono de animais: uma questão de saúde pública

Muitos animais nascem nas ruas como consequência do grande número de abandono, essas duas situações em conjunto fazem com que exista uma superpopulação de animais nas ruas. Os abandonados ocorrem no momento em que os tutores encontram alguma dificuldade ou inconveniência, como por exemplo, a velhice ou doença. Santana e Marques (1998) observam ainda que o número de animais abandonados cresce em períodos do ano como férias escolares ou natal.

As zoonoses são doenças transmitidas do animal ao homem, essas doenças tornam o grande número de animais em situação de rua uma grave questão de saúde pública, pois são os mais propensos a adquiri-las e a transmiti-las ao ser humano, por meio das fezes, mordidas ou até mesmo carrapatos. “Um dos principais problemas oriundos da superpopulação desses animais decorre do fato deles estarem expostos a todo o tipo de doenças, vítimas de várias zoonoses, o que constitui um sério problema de saúde pública nas cidades.” [Joffily et al 2013]

Por viverem próximos a seres humanos, animais domésticos são propícios a levarem zoonoses ao homem se não forem bem cuidados. O tutor precisa ter uma atenção em relação à alimentação, higiene, vacinação, e saúde em geral dos animais em sua guarda, para preservar a saúde do animal e dos próprios humanos que convivam no mesmo ambiente ou próximos a ele. Sendo tão importante assim esse cuidado humano, os animais abandonados se encontram em situação delicada, por não o possuírem, contraindo e transmitindo mais doenças a humanos que convivam em ambientes com grande número de animais abandonados, como parques, praças, etc.

Pesquisando em diferentes fontes bibliográficas, Joffily et al (2013), chegam à seguinte lista de principais zoonoses que atingem o ser humano, **Bicho preguiça, Brucelose, Escabiose(sarna), Giardíase, Leishmaniose ou calazar, Leptospirose, Micose, Raiva e Toxoplasmose**. Para evitar que essas doenças se propaguem ao ser humano, os animais encontrados nas ruas eram levados para os Centros de Controle de Zoonoses, que tinha como sua principal função a eutanásia dos animais, mesmo quando saudáveis, como forma de controle de população. Tal método recebia críticas pois se tratava de uma forma não humanitária e até mesmo ineficaz de lidar com o problema. Atualmente se procura lidar com a superpopulação de animais nas ruas com a castração desses animais, a adoção e o cuidado com a saúde e bem estar dos mesmos.

É importante encontrar um lar para esses animais, onde eles possam receber os cuidados necessários com a saúde e higiene, e assim, adquirir e transmitir menos doenças. Com a grande dificuldade de adoção, torna-se essencial o aumento de campanhas e medidas para incentivar a adoção, e mostrá-la como uma solução consciente e humanitária para as zoonoses e superpopulação de animais nas ruas.

3.1.3. Uso da internet para promover adoção de animais

A mais importante medida para a resolução dos problemas relacionados ao abandono animal é a adoção, por ser essencial tirar esses animais da rua e colocá-los em situação de lar. A internet tem se tornado uma forte aliada para conseguir tal feito, na promoção

da adoção e da conscientização. Muitos *websites* vêm surgindo com a proposta de gerar mais adoções e campanhas com tal tema tem se tornado mais frequentes.

Uma das possibilidades geradas pela internet é o trabalho virtual associado ao tema bem-estar animal (BEA), como por exemplo, as campanhas de adoções de animais pela internet. Apesar dessa abordagem ser recente e, ainda não totalmente explorada, tem-se alguns bem-sucedidos planos de adoções on-line, como por exemplo a campanha “Adotar é Tudo de Bom”¹, desenvolvida pela empresa Pedigree® (2015), que promoveu a adoção de 45 mil animais no ano, utilizando os meios digitais.” [Evangelista et al 2016]

Mas apenas com uma adoção responsável, em que os tutores não voltem a abandonar o animal, pode-se reverter a triste situação que muitos deles se encontram. Uma das grandes dificuldades encontradas pelas ONGs e projetos sociais que trabalham com a adoção animal é o padrão de juventude e saúde procurado por aqueles que buscam adotar, uma vez que a maior parte dos animais abandonados não se encaixam nele. Sendo ainda mais difícil conseguir um lar para animais idosos ou doentes, as pessoas que adotam esses animais costumam ser aquelas já engajadas na causa e que tem conhecimento que esses animais iriam ter dificuldade em conseguir um lar [Lima 2015]

Ao constatar o problema de preconceito com a aparência de muitos animais abandonados, surge a questão de como resolver ou amenizar tal obstáculo para a adoção. Uma das maneiras encontradas é a utilização da fotografia para mostrar a beleza que esses animais carregam em si. A fotografia tem forte poder de comunicação, isso porque, segundo Ingledew e Gullachsen (2013) elas têm o poder de evocar, informar e inspirar. Fotografias podem ainda contar histórias e transmitir sentimentos e sensações com apenas uma imagem, esse poder pode ser utilizado também como uma ferramenta para cativar aqueles que antes não enxergavam a situação desses animais, mostrando-os a partir de uma nova ótica, distante da melancolia com que esses animais são enxergados.

O projeto ‘Amizade Não se Compra’², do estúdio Cão em Quadrinhos³, evidencia o quão verdadeira é a afirmação anterior sobre a aparência impulsionar a escolha de um animal. [...duas voluntárias] fotografam animais trazidos por entidades e protetoras independentes, atingindo uma excepcional taxa de adoção de 70%, nível muito superior ao de todos abrigos entrevistados. O projeto alcança esse resultado ao fotografar animais em um estúdio, afastados do triste cenário que é um abrigo, com banho tomado e enfeites, e principalmente, através de técnicas que realçam a beleza, alegria e personalidade singular do animal. [Lima 2015]

O projeto mostra o quanto a fotografia pode ser importante na hora da escolha da adoção, uma boa fotografia, longe do ambiente melancólico e triste que esses animais vivem, mostrando um animal bem cuidado e feliz, torna um animal que antes não parecia tão bonito para alguns olhos, ganhar uma nova perspectiva para esses mesmos olhos, aumentando muito a porcentagem de adoção. Isso acontece porque o ser humano costuma desviar o olhar daquilo que o traga desconforto, como refletir sobre a triste

¹ <https://www.pedigree.com.br/adotar>

² <http://amizadanaosecompra.com.br/>

³ <https://medium.com/c%C3%A3o-em-quadrinhos>

situação dos animais em situação de abandono. Olhar o animal sobre uma perspectiva não no momento de abandono, mas de alegria, faz o homem refletir sobre os momentos bons e alegres que poderia passar ao lado dele [Lima 2015].

Os argumentos observados nesta seção dão base para a solução encontrada para o problema na cidade de Quixadá. Os animais para adoção são divulgados nas redes sociais pelos voluntários dos projetos, com fotos amadoras e muitas vezes se utilizando de um apelo que acaba gerando desconforto, algo que a parte não engajada da população quer evitar, sendo difícil assim alcançar novos públicos. Com a ação fotográfica e o *website* se pretende alcançar tais públicos, dando visibilidade ao trabalho dos projetos e aos animais ajudados por eles.

3.2 Pesquisa de campo

3.2.1. Projetos Sociais

Foram realizadas entrevistas semi-estruturadas com os projetos sociais a fim de coletar dados de cunho qualitativo, aplicadas com os potenciais clientes do produto: projetos sociais que existem na cidade de Quixadá. As entrevistas foram feitas com os representantes de três projetos sociais: a *Associação Protetora dos Animais (APAQ)*, *Mão Amiga* e a *4 Patas*. Há ainda o projeto social *Conexão Animal*, ao qual tiveram acesso somente a outra entrevista que será descrita mais à frente. A entrevista continha dezoito perguntas, a respeito do projeto, a quanto tempo ele existia, as maiores dificuldades que enfrentavam, sobre campanhas, parceria dentre outras questões que ajudaram a entender melhor o problema enfrentados por eles.

As condições relatadas pelos projetos nunca foram perfeitas, porém, a partir da Portaria Nº 1.138, DE 23 DE MAIO DE 2014 que impossibilitou os projetos sociais trabalharem em conjunto com o Centro de Controle de Zoonoses municipal, o cenário piorou bastante. Uma voluntária do *Mão Amiga* expressou sua indignação ao poder público durante a entrevista, disse que o mesmo não quer se responsabilizar pelos animais, o que dificulta ainda mais o seu trabalho, relatou ter que conseguir adoção imediata para os animais quando a portaria entrou em vigor. Ela lembra que 23 animais conseguiram adoção e 14 foram para uma fazenda que outra voluntária disponibilizou.

A partir de tal portaria, um dos principais problemas enfrentados por esses projetos passou a ser a falta de abrigo para os animais, já que nenhum projeto possui sede. A *Mão Amiga* relata o sonho de conseguir um espaço que possa funcionar da maneira ideal para tal finalidade. Hoje, eles tentam continuar o trabalho de cuidar desses animais, mesmo com todos os empecilhos, arcando com os custos do próprio bolso, ou ainda fazendo campanhas para arrecadar dinheiro, porém, a maior parte continua vindo dos próprios voluntários. Este problema também é de outros projetos, sendo esse o motivo pelo qual a *4 Patas* e a *APAQ* não realizam mais suas atividades e pelo qual os projetos não conseguem mais se unir para realizar eventos e ações de adoções da forma que realizavam antes.

Outra grande dificuldade relatada foi os custos veterinários, para tratar os animais doentes e realizar castrações, os projetos e voluntários mencionaram também a existência de parcerias com clínicas veterinárias locais, porém, mesmo com os preços reduzidos, os voluntários ainda tem que custear os medicamentos e materiais necessário para a cirurgia, o que faz com que muitos deles tenham altas dívidas com os veterinários

da cidade. Uma das voluntárias do *Mão Amiga* até mesmo relatou possuir uma dívida que considera de alto valor, decorrente de suas despesas com os animais.

3.2.2. Lares Temporários

Após as entrevistas com os projetos, foi levantado a existência de lares temporários, uma vez que nenhum projeto possui sede. Então foram realizadas novas entrevistas, seguindo o mesmo padrão de coleta da realizada com os projetos sociais. Estas entrevistas foram aplicadas com quatro lares temporário, no qual três eram do projeto *Conexão Animal* e um do projeto *Mão Amiga*, na conversa foram levantados assuntos como a importância dos lares, os dados pessoais do tutor, dados acerca do lar e dos animais e sobre o contexto que estão inseridos.

Uma das protetoras de animais abriga em sua casa 20 gatos e 2 cachorros, gasta em média 70 reais por semana com os gatos e 170 reais por mês com os cachorros, ela já realiza este trabalho há cerca de 2 anos, e relatou que muitas pessoas abandonam os animais por achar que outras pessoas irão abrigar e cuidar deles. Ela costuma sempre alimentar e cuidar dos animais de sua rua, porém não pretende abrigar mais nenhum em sua casa até conseguir adoção para os que já abriga, por não existir mais espaço ou condições financeiras para acomodar mais animais. Essa situação também foi relatada pelos outros voluntários que abrigam animais em suas casas, sendo importante que adoções aconteçam, para que possam tirar mais animais da rua.

A situação financeira é um dos principais empecilhos para a realização do trabalho de lar temporário, a protetora entrevistada do projeto social *Mão Amiga*, relata gastar em média 4 quilos de ração por mês somente com as gatas, dinheiro que sai inteiramente do seu bolso. Em relação a medicamento, a maioria tem parcerias com as clínicas veterinárias, como já relatado, porém, ainda assim possuem grande dívida com tais.

O preconceito com os animais também é algo recorrente. Uma das voluntária falou sobre a dificuldade de adoção e do preconceito sofrido pelos animais na hora da adoção, principalmente por aqueles doentes, ou até mesmo pela cor, como no caso dos gatos pretos. Ela relata que no começo levava animais em estado mais grave para casa apenas para cuidar deles enquanto estavam precisando, mas ao perceber as dificuldades que esses animais passavam, resolveu começar o trabalho de lar temporário abrigando-os até que fossem adotados, ela continua dando abrigo para os animais em estado grave.

Uma das voluntárias da *Conexão Animal* é responsável por cuidar dos gatos que são abandonados no cemitério municipal da cidade, a protetora diz que muitos gatos ainda filhotes morrem por falta de amamentação. Ela comenta também ser muito comum encontrar de 3 a 5 gatos adultos mortos, por não estarem em um local adequado a vida, e que além de tudo que os animais já sofrem, ainda tem pessoas que roubam as vasilhas de água e comida, tornando ainda mais difícil o seu trabalho.

A divulgação dos animais para a adoção é feita através do *facebook* em sua maioria, e ainda são realizadas feirinhas de adoção, mas que muitas vezes eles voltam para casa com os mesmos animais e às vezes com novos, pois a população aproveita as feiras para levar os animais que não querem mais em suas casas.

3.2.3. Público Alvo

A fim de identificar o público alvo da plataforma foi aplicado um questionário *online*, compartilhado em grupos de *facebook*, que obteve 85 respostas. Ele continha perguntas acerca do perfil do respondente, seu gosto por animais e a sensibilidade quanto a situação do abandono, assim como perguntas a respeito dos dispositivos digitais que são utilizados pelos entrevistados. Com o intuito de entender o papel da fotografia na sensibilidade das pessoas, havia uma seção com duas fotos de animais: uma possível foto amadora, ou seja, sem se importar com a mensagem que esta passa, apenas com o intuito de mostrar o objeto que está sendo fotografado, e; em seguida uma foto artística, se preocupando com o cenário e a expressão do animal na foto, após a escolha o respondente expressava o motivo por ela.

O questionário teve sua maioria de respostas na cidade de Quixadá e região, obtendo-se 57 resposta apenas da cidade, observando-se um maior número de pessoas do gênero masculino respondendo ao questionário (55,3%). Em relação à faixa etária, 84,7% dos participantes possuem de 18 à 29. Quando indagados sobre o gosto por animais, a maioria (72,9%) respondeu que gosta muito, se importam com a situação de abandono e ajudariam esse animais.

Foi de suma importância saber os dispositivos digitais utilizados pelos entrevistados, visto que a ideia inicial era um *website* para *desktop*, porém com o grande uso do *smartphone* (91,8%), resolveu-se investir em um *site* responsivo, que possui a possibilidade de ser utilizado tanto através do computador quanto através do dispositivo móvel.

Foi nas questões ligadas à sensibilidade com animais que se percebeu algo muito interesse: se tinha em mente que as fotos artísticas seriam as mais escolhidas, porém os dados mostraram que não é somente pela qualidade da foto que as pessoas adotam os animais, muitos fatores são levados em consideração, e só foi possível perceber isto saindo do quantitativo, os gráficos de opção escolhida, e indo para o qualitativo, perguntando-se o motivo pelo qual aquela foto havia sido escolhida. Ao se analisar as respostas individualmente, foi possível entender que a expressão do animal é um dos fatores cruciais para a escolha de adoção, sendo importante para aqueles que responderam ao questionário ver que o animal precisa de um lar. Das 5 seleções de fotos, apenas uma que foi intitulada artística foi escolhida. Sendo assim, as fotos do *Alumiar* não buscarão apenas uma boa luminosidade ou alta qualidade, também trabalhando com a expressividade do animal, que mostre a singularidade de cada um.

3.3. Pesquisa Iconográfica

Foi desenvolvida uma pesquisa acerca dos produtos similares à plataforma proposta, tendo sido encontrados vinte e três *websites* de projetos que se assemelham de alguma forma com o *Alumiar*, sendo a grande maioria de adoção de animais abandonados. O *Alumiar* é pautado em dois desses projetos, o *Adote um Gatinho*, que é um *site* que busca lares para gatos encontrados em estado de abandonado na Grande São Paulo e também trabalha para conscientizar as pessoas sobre a importância da castração e posse responsável. E no Movimento Canismo, que é um movimento onde cachorros “pintam” quadros e depois essas artes são postas a venda, com o intuito de arrecadar recursos para animais do projeto Procure 1 Amigo.

O *layout* do site é inspirado no *design clean* do site Adote um gatinho, o uso de cores homogêneas e a simplicidade dos elementos foram algumas das inspirações que vieram deste *website*.

A idéia para o desenvolvimento da campanha veio do Movimento Canismo, no entanto a proposta é diferente, o Canismo visa arrecadar fundos, e o Alumiar busca gerar conscientização acerca do abandono animais e dar visibilidade ao projetos sociais que trabalham com esta temática.

4. Solução

O conceito de criação do site Alumiar é composto por um *design clean* responsável por deixar a interface mais fácil de ser entendida, sem interferências visuais e somente com os elementos necessários.

A solução foi construída em cima de uma estratégia de design (Figura 1), pensando nos valores estético, culturais e de tecnologia do tempo atual, do público alvo, do cliente e dos *stakeholders*, a fim de chegar em uma solução que atenda as necessidades de todos os envolvidos no projeto.

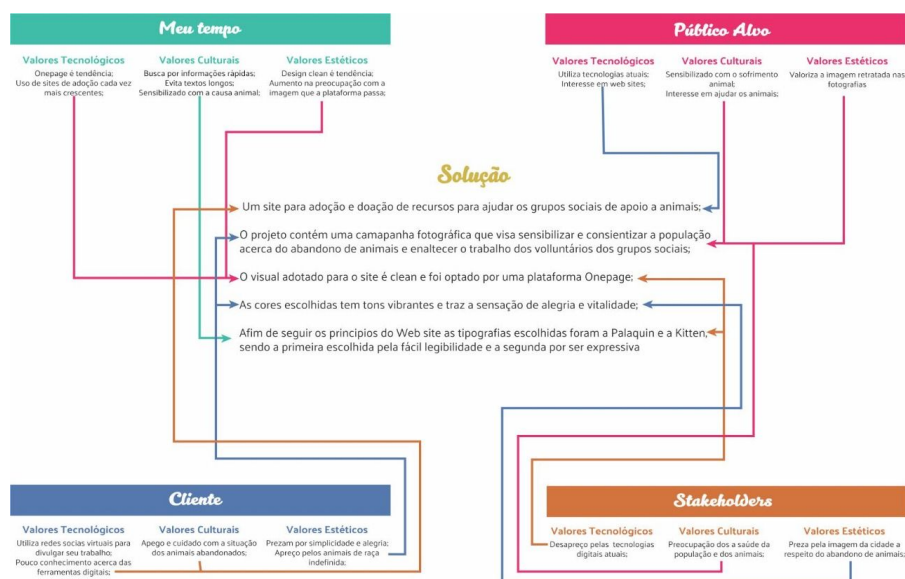


Figure 1. Estratégia de Design

No tempo atual se percebeu a grande busca por informações rápidas, dinâmicas e de acesso remoto. Com isso, o *site* foi desenvolvido de forma que todo o código (HTML, CSS e JavaScript) ou é carregado uma única vez ou é adicionado dinamicamente quando necessário. Já em relação ao público alvo, foi identificado como pessoas que valorizam a imagem retratada em fotografias e se sensibilizam quando expostas a tais imagens, levando em consideração aquilo que a fotografia comunica.

Para alcançar tais pessoas, se pensou em uma ação fotográfica, mostrando os animais de forma a cativar mesmo aqueles que não estão envolvidos com a causa

animal. Os clientes são os projetos sociais de apoio a animais abandonados em Quixadá. Se notou grandes dificuldades, que estão ligadas com o baixo número de adoções. Também se notou que tais projetos se utilizam das redes sociais, para realizar a divulgação dos animais para adoção.

Como forma de unir as suas necessidades e o trabalho já feito na internet, se pensou em criar um *website* que facilitasse a divulgação e adoção dos animais abandonados, além de gerar conscientização e mostrar o trabalho realizado pelos projetos e voluntários. Para finalizar, a prefeitura, representado pelo *Centro de Controle de Zoonoses* municipal, apresentados aqui como *stakeholders*. Foi percebido a preocupação existente com a saúde da população e dos animais, pois os mesmos podem transmitir zoonoses aos seres humanos. Logo o projeto visa diminuir o número de animais nas ruas, assim reduzindo os riscos de doenças que estes podem causar.

O *Alumiar* é a forma de unir as soluções encontradas para as necessidades de cada um dos envolvidos. Além de uma plataforma online, ele também é uma ação que envolve o trabalho conjunto de fotógrafos, designers e voluntários para entregar um produto capaz de unir os vários clientes em uma única voz e dar espaço a eles, adequadamente, nos meios digitais.

5. Projeto de design: website e ação fotográfica online

O *website* se chama Alumiar, nome que reflete os valores dos clientes, ou seja, os projetos sociais. O nome, que se trata de uma gíria nordestina, segundo o dicionário significa: Emanar luz; fazer com que fique claro; Produzir ou passar conhecimento; O que é o objetivo do *site*, dar visibilidade a esses projetos, passar o conhecimento sobre a causa à população e assim aumentar o número de adoções dos animais abandonados.

Para a interface do usuário (*user interface*), o esquema de cores branco, amarelo, laranja e azul-turquesa está em conectado com as escolhas para a página: alegre e luminosa. O uso das tipografias '*Kitten*' para títulos, permite que eles sejam grandes destaques nas sessões, além de ser expressiva, ela é alegre ao mesmo tempo. Já a tipografia '*Palanquin*' foi utilizada para categorias, subcategorias e textos, ela garante legibilidade e economia de espaço.

Em relação à experiência do usuário (*user experience*), o *site* projetado adota um *design clean*. É muito importante conseguir que os usuários do *site* saibam onde encontrar os animais para adoção e o projeto social que querem apoiar com o menor número de cliques possível. Os autores Barbosa e Silva (2010) falam que “A interação e a interface devem ser adequadas para que os usuários possam aproveitar ao máximo o apoio computacional oferecido pelo sistema”.

O desafio de design do *site* consiste em criar um fluxo de navegação (Figura 2) coerente, claro e simples, em que o design leva o visitante através do site fazendo com que sua experiência seja suave, sem ter que parar para ler tanto. Para Oliveira, et al. (2011) “A navegação tem um papel fundamental em moldar nossas experiências na Web. Ela provê acesso à informação de uma forma de melhorar o entendimento, reflete a marca e colabora para a credibilidade geral de um site”

Além de ser responsivo, pois os usuários móveis representam uma grande proporção dos possíveis clientes, o *site* deve estabelecer a personalidade única da marca Alumiar que precisa refletir toda a atitude desses voluntários e os serviços que eles prestam.



Figure 2. Projeto de Navegação

O *website* é dividido em seções e subseções, sendo elas: O Projeto, contendo informações sobre o projeto, e a sua importância; Ensaio, seção contendo informações sobre a concepção por trás de cada ensaio e as fotografias do ensaio; Adote, que contém um grid com todos os animais disponíveis para adoção, informações e o formulário para se adotar o animal; Apoie, onde contém as informações necessárias de como ajudar cada projeto; E Sobre Nós, informações sobre os desenvolvedores e voluntários (Figura 3).

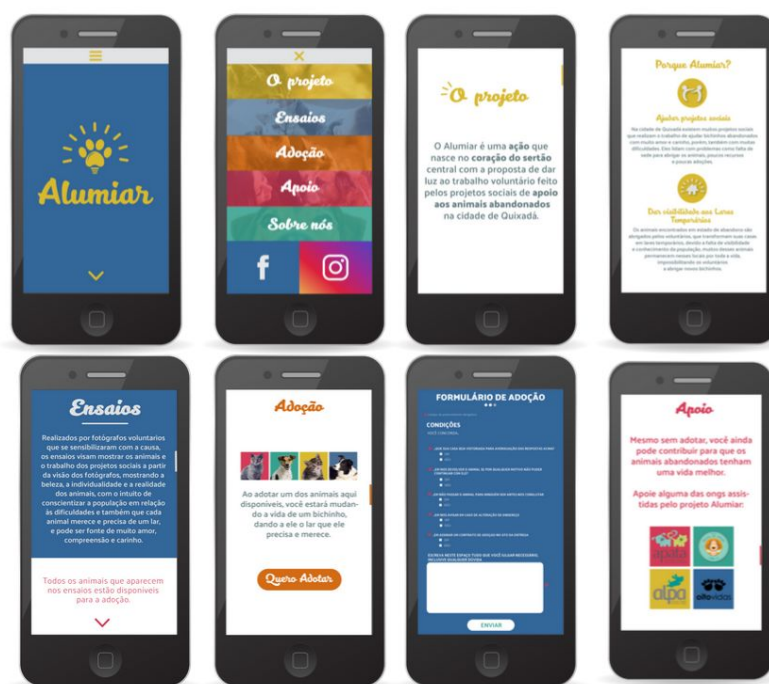


Figure 3. Interfaces do sistema

6. Avaliação

A fim de identificar e corrigir as possíveis falhas do sistema, foi aplicado uma avaliação heurística, que contou com três dos cinco responsáveis pelo *website*, sendo que um dos avaliadores estava diretamente ligado ao desenvolvimento do sistema. A avaliação consistiu em analisar tela a tela do site e identificar violações nas heurísticas propostas por Nielsen (1993). Os avaliadores no primeiro momento se colocaram no lugar do usuário e realizaram tarefas, anotando as violações que encontravam e atribuindo um grau de severidade a estas. Logo em seguida foram discutidas cada violação e levantada possíveis mudanças.

O sistema ainda não está completamente desenvolvido por isso houve uma maior dificuldade em avaliá-lo em sua totalidade, porém os resultados obtidos foram levados em consideração e algumas telas foram modificados com base nos levantamentos da avaliação.

A heurística mais violada no sistema foi a 1 que consiste na visibilidade do estado do sistema, onde o usuário deve ser informado sobre o que está acontecendo através de *feedback* adequado e no tempo certo [Nielsen 1993]. A segundo mais violada foi a heurística 2, referente a correspondência entre o sistema e mundo real, o sistema deve falar a língua do usuário, falar conceitos que fazem parte do mundo do usuário [Nielsen 1993]. A Tabela 1 mostra os resultados obtidos na avaliação do sistema.

As telas que apresentou maior quantidade de violação das heurísticas foi as de **o projeto e adoções**, contabilizando três violações cada. A tela de adoções foi a que teve maior mudança nas versões pré e pós teste. Antes, esta tela contava com uma lista de animais, no qual no lado esquerdo continha a foto do animal e no lado direito uma breve descrição do mesmo. Após a avaliação, a fim de mostrar mais animais e instigar a curiosidade do usuário, a tela conta com uma grade de fotos dos animais, cada imagem tem um background com uma das cores do projeto, dando mais dinamismo e alegria, o que torna a tela mais condizente com o projeto. A Figura 4 mostra as mudanças realizadas na interface, com uma comparação de antes e depois da avaliação feita.

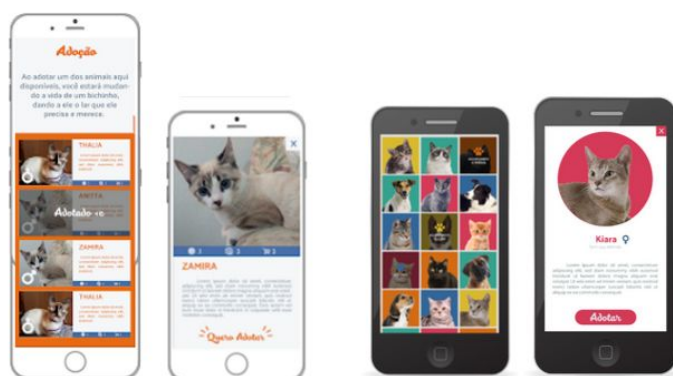


Figure 4. Telas de adoção: no lado esquerdo a tela antes da avaliação e no lado direito a interface modificada.

Tabela 1. Tabela de resultados da Avaliação Heurística

Problemas	Possíveis melhorias	Nº da heurística	Nível de Gravidade
Textos: Alguns textos da plataforma estão centralizados e outros não.	Ajustar os textos para seguirem o mesmo padrão.	H4	0
Tela O projeto: Textos de títulos de ruim legibilidade. O texto está bom, porém, não tem vírgulas o que causa desconforto na hora de ler.	Revisar o texto e incluir vírgulas para melhorar a legibilidade	H8	1
Tela O projeto e Tela de adoção: Na tela aparece o termo “bixinho” e ela pode ser entendida como menosprezo ao animal.	Substituir o termo por algo mais apropriado, de acordo com termos utilizados pelo usuário	H2	1
Tela Redes Sociais: Ao clicar em algum dos ícones de redes sociais o usuário sai da aplicação e vai para o site da rede na mesma aba. Isso faz com que ele se perca de onde está.	Ao clicar na rede social deve-se abrir uma nova aba e não carregar o novo conteúdo na página atual.	H1	1
Tela de adoção: Alguns espaços na interface não estão bem aproveitados, podendo tirar a atenção do usuário.	Ajustar os espaçamentos para não gerar distração ao usuário	H1	1
Tela O projeto: Os textos estão muito próximos da Tela de Ensaio , isso confunde o usuário na hora da leitura. Ele acaba não sabendo em que seção do sistema se encontra	Trabalhar espaçamento adequado	H1	2
Botão quero adotar: O botão não mostrar feedback de click para o usuário.	Adicionar mensagens ou indicações que o botão foi clicado, com mudança de cor ou sombreamento.	H5	2
Tela Inicial: Não possui uma tela um direcionamento para o usuário, ele	Colocar uma seta para baixo indicando que é possível rolar a tela para	H1	3

não sabe quais os caminhos pode seguir.	acessar mais informações.		
Modal de adoção: o botão está muito próximo do texto e não possui o aspecto de botão.	Ajustar o espaçamento e melhorar o design visual do botão para representá-lo de forma clara	H2	3
Ícones: Muitas vezes não é possível identificar o que o ícone representa e o que se destinam a fazer.	Nomear os ícones de acordo com sua funcionalidade	H2	3
Tela Sobre: Todos as outras telas que começa um novo tópico possuem uma nova cor e o texto na mesma tela. A tela de Sobre é diferente, possui uma foto e o texto embaixo, o que quebra o padrão do site.	Ajustar a interface para seguir o padrão adotado nas outras seções.	H4	4

7. Resultados e discussões

A pesquisa teórica obteve diversas descobertas sobre como o ser humano se relaciona com os animais, e principalmente, com a situação de abandono. Ter um animal por perto pode trazer benefícios para o ser humano, e ainda assim o homem os maltrata e abandona, ou até mesmo ignoram uma situação encarada todos os dias nas ruas, pela dificuldade em lidar com situações difíceis. Observações confirmadas com a pesquisa de campo, onde se foi muito relatado os maus tratos e abandono sofridos pelos animais, além da dificuldade em encontrar adoção para os mesmo.

A pesquisa de campo também resultou na descoberta sobre o contexto dos projetos sociais em apoio a animais abandonados da cidade de Quixadá, e sobre as situações que trouxeram esses projetos ao cenário encontrado atualmente, de falta de abrigo, recursos e voluntários.

O questionário destinado ao público alvo obteve muito conhecimento relevantes para o projeto, como o fato da maioria dos respondentes se importarem em algum grau com a situação de abandono de animais, ou estarem dispostos a ajudar. O questionário também mostrou como a fotografia pode ser importante na hora de escolher um animal para a adoção, viu-se que ao invés de priorizar qualidade de imagem e técnica, o público leva mais em consideração aspectos como semblante do animal, feições e aquilo que a foto comunica como um todo. O que não quer dizer que a técnica não seja importante, mas sim que outros fatores devem ser priorizados na hora de fotografar o animal para adoção.

Esse resultado mostra a importância da mensagem a ser transmitida através da fotografia. O papel do fotógrafo passa a ser captar uma ideia e transmitir uma mensagem a partir de sua visão de forma clara, para que essa mensagem alcance o público alvo, cumprindo assim o seu objetivo. A relevância da mensagem foi um aspecto que apareceu de forma prioritária nas pesquisas teóricas feitas sobre o tema, porém foi confirmado através das pesquisas de campo, mostrando que a técnica, em muitos casos, é algo que deve vir em segundo plano.

Como resultado do questionário com o público alvo, foi percebido que ele costuma utilizar, em sua maioria, dispositivos móveis para acessar *websites*, então seguindo o conceito de *mobile first*, focou-se em desenvolver a parte *mobile*. Foi realizado um ensaio com os gatos que recebem cuidados de uma das voluntárias. As fotografias tiveram uma natureza mais expressiva, com a intenção de mostrar a mensagem clara de que esses animais podem ser fontes de afeição e sensibilizar os usuários. Para foi realçado a singularidade e as feições de cada animal, ressaltando a beleza de cada um, algo também visto importante na pesquisa com o público alvo.

A partir dos resultados desse projeto se torna nítido para os desenvolvedores do Alumiar a importância de se seguir os processos de design com foco no usuário. Tais processos se mostram importantes na hora de conhecer o problema de fato, e aqueles a quem a solução irá se destinar. Não é tão nítido ao se observar um problema de fora as causas e limitações dos mesmos, e durante o processo de escutar aqueles à quem a solução se destina, muitas visões tidas inicialmente são alteradas e expandidas, trazendo uma maior compreensão daquilo. Ideias de propostas tidas originalmente se mostraram ineficazes e até mesmo inviáveis a partir do entendimento daquilo relatado pelos clientes, e a ideia de como se comunicar com o público alvo e o que iria alcançá-los também se modificou no momento em que ele foi estudado e analisado. O Alumiar se mostra como um claro exemplo do por que se deve começar um projeto de design sempre pelo entendimento do problema, e a importância em manter uma comunicação ampla e aberta com os usuários e clientes, sendo essa uma maneira efetiva de se alcançar uma solução realmente eficaz e sólida.

O projeto teve um grande embasamento teórico, e a solução proposta para o problema neste artigo só foi encontrada após muita pesquisa, tanto em relação ao contexto do problema, como de propostas de soluções para problemas semelhantes. Como resultado desse estudo, se observa a importância de seguir os processos abordados em projetos de design, ressaltando: (i) a identificação e aprofundamento do problema; (ii) a conversa direta com os clientes e o público alvo e (iii) as soluções de problemas semelhantes. Ao construir esse alicerce a solução para o problema inicial torna-se mais assertiva.

8. Considerações finais

Os animais abandonados vivem uma complexa situação, que afeta a sociedade como um todo e ainda se caracteriza como uma questão de saúde pública, pois sem os cuidados necessários, esses animais acabam sendo transmissores de zoonoses para humanos. Longe de uma solução fácil, para dar um fim ao problema é preciso o esforço em conjunto da sociedade, com o intuito de dar a esses animais tratamento digno e vida de qualidade.

Com esforços como as ações fotográficas e *site* apresentado neste artigo, espera-se melhorar esse cenário de abandono e dar a mais animais que hoje vivem nas ruas, um lar e tratamento adequado. Espera-se que muitos animais da cidade de Quixadá possam ganhar um lar a partir dessa iniciativa, além de dar aos lares temporários e aos projetos sociais um apoio necessário para que possam continuar a realizar esse trabalho.

Muitas dificuldades foram encontradas para a realização deste projeto, como entrar em contato com voluntários e projetos sociais, e limitações, como a falta de abrigo para os animais abandonados, o que fez com que se chegasse a solução apresentada neste artigo.

Referencias Bibliográficas

- Almeida, M. L., Almeida, L. P. de, Braga, P. F. de S. (2009) “Aspectos Psicológicos na Interação Homem - Animal de Estimação”, <https://ssl4799.websiteseuro.com/swge5/seg/cd2009/PDF/IC2009-0113.pdf>, Agosto.
- Barbosa, S. and Silva, B. (2010).Interação humano-computador. Elsevier Brasil
- Brasil, M. da S. (2014) “Portaria n. 1138, de 23 de maio de 2014. Define as ações e os serviços da saúde voltados para vigilância, prevenção e controle de zoonoses e de acidentes causados por animais peçonhentos e venenosos, de relevância para a saúde pública”, http://bvmsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2014/prt1138_23_05_2014.html, Setembro.
- Costa, E. C. (2006) “Animais de estimação: uma abordagem psico-sociológica da concepção dos idosos”, Universidade Estadual do Ceará, Academic Press.
- Esclarecimento (2014) “sobre a Portaria nº 1.138/GM/MS, de 23 de maio de 2014. Portal da Saúde”, <http://portalsaude.saude.gov.br/index.php/o-ministerio/principal/leia-mais-o-ministerio/197-secretaria-svs/14874-esclarecimento-sobre-a-portaria-n-1-138-gm-ms-de-23-d-e-maio-de-2014>, Novembro.
- Evangelista, A. G., Santos, A. C. R., Thomsen, I. C., Pacheco, G. S., Bortoli, K. N., Rybandt, R., Marson, E. P. (2016) “As Mídias Sociais como promotoras de adoção de cães e gatos abandonados”, <https://www.eventsystem.com.br/admin/arquivos/7cbeu/submissoes/anais/48d8bda2adf57f39d3b01c0863b0fc2b.pdf>, Agosto.
- Faraco, C. B., Seminotti, N. (2004) “A relação Homem-Animal e a Prática Veterinária”, Revista CFMV, pages 57-62. Publishing Press.
- Ferreira, K. B., Silva, A. S. A. (2010) “O problema do abandono de cães e o trabalho do Centro de Controle de Zoonoses de Ponte Nova”, <https://academico.univiosa.com.br/revista/index.php/RevistaSimpac/article/view/287/451>, Agosto.
- Giumelli, R. D., Santos, M. C. P. (2016) “Convivência com animais de estimação: um estudo fenomenológico”,

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-68672016000100007&lng=pt&nrm=iso, Agosto.

Ingledew, J. and Gullachsen, L. (2013).Fotografia. Blume.

Lima, P. F. F. F. (2015) “Solução visual para satisfazer uma carência do sistema de amparo aos animais abandonados”, <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/141040>, Agosto.

Nielsen, Jakob. (1993) “Usability Engineering”, Elsevier, p. 362.

Joffily, D., Souza, L. M. de, Gonçalves, S. M., Pinto, J. V., Barcellos, M. C. B., Alonso, L. da S. (2013) “Medidas para o controle de animais errantes desenvolvidas pelo grupo PET Medicina Veterinária da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro”, <http://www.seer.ufu.br/index.php/revextensao/article/view/20847>, Agosto.

Oliveira, C. C. et al. (2011). “Árvore de características e redes de petri colorida com expressões de lógica proposicional: propostas de modelagem de requisitos e fluxo de navegação.”

Pessanha, L., Portilho, F. (2008) “Comportamentos e padrões de consumo familiar em torno dos Pets”, Encontro Nacional de Estudos do Consumo Novos Rumos da Sociedade de Consumo, Academic Press.

Santana, L. R., Macgregor, E., Souza, M. F. de A. e, Oliveira, T. P. (2004) “Posse responsável e dignidade dos animais”, <http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/anexos/26684-26686-1-PB.pdf>, Agosto.

Santana, L. R., Marques, M. R. (1998) “Maus Tratos e Crueldade contra Animais nos Centros de Zoonoses: Aspectos Jurídicos e Legitimidade Ativa do Ministério Público para Propor Ação Civil Pública”, http://www.mp.go.gov.br/portalweb/hp/9/docs/maus_tratos_ccz_de_salvador.pdf, Agosto.