

**CENTRO PAULA SOUZA
ETEC PROF ALFREDO DE BARROS SANTOS
TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO**

**DESIGN DE INTERFACE DE APLICATIVO: Cãopanhia
*APP INTERFACE DESIGN: Cãopanhia***

Mateus De Andrade Macedo¹
Sabrine Biane Coutinho Alvim²
Stephanie Priscila De Oliveira Paixão³
Rogério Márcio Rodrigues Campos⁴

Resumo: Este artigo apresenta o desenvolvimento de uma interface para aplicativo mobile chamado Cãopanhia, voltado à facilitação do processo de adoção de cães, com o objetivo de conectar ONGs e pessoas que tenham interesse em adotar estes animais. A metodologia envolveu uma pesquisa quali-quantitativa, com 75 participantes, os dados indicam que 90% dos entrevistados consideram o aplicativo útil no processo de adoção. Desenvolveu-se um layout claro, com ícones intuitivos e boa hierarquia visual para a tela de cadastro de ONG, usuário adotante, cadastro de cães (com foto, características físicas, personalidade) e sistema de mensagens para comunicação entre os usuários. O aplicativo visa reduzir o tempo de permanência de cães nos abrigos, melhorar a comunicação entre ONGs e adotantes e promover a adoção consciente.

Palavras-chaves: Aplicativo Mobile; Interface; Adoção de Cães; Cães abandonados.

Abstract: This article presents the creation of a interface for a mobile app called *Cãopanhia*, designed to make the dog adoption process easier by connecting NGOs with people interested in adopting. The methodology included both qualitative and quantitative research, with 75 participants. The results show that 90% of those interviewed found the app helpful in the adoption process. The layout includes features like dog registration by NGOs (with photos and background information), user registration for adopters, a search filter, and a chat for communication between NGOs and adopters. The app's goal is to shorten the time dogs stay in shelters, improve communication, and encourage responsible adoption. The design is clean and user-friendly, with intuitive icons and a clear visual hierarchy for the registration screens, dog profiles (with photos and details about the dogs' physical and personality traits), and the messaging system.

Keywords: Mobile Application; Interface; Dog Adoption; Abandoned Dogs.

1 INTRODUÇÃO

¹Aluno do curso técnico de Design Gráfico da ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos.

²Aluna do curso técnico de Design Gráfico da ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos.

³Aluna do curso técnico de Design Gráfico da ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos.

⁴Professor Orientador do curso técnico de Design Gráfico da ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos.

A adoção irresponsável traz como consequência o abandono, onde indivíduos adquirem um cachorro sem a consciência dos cuidados necessários e as demandas que um cão traz. Segundo o portal de notícias globo.com, G1, 62% dos cães adotados ou comprados são de raça, o que mostra a preferência. Como consequência dessa preferência cerca de 4,8 milhões de cães e gatos estão em situação de vulnerabilidade no Brasil, dessa parcela são 201 mil que estão sendo cuidados por ONGs ou grupo de protetores independentes.

O mundo moderno trouxe consigo uma velocidade maior em obter serviços, produtos e acesso ao mercado de consumo, tudo isso ao alcance de um clique no smartphone. Segundo a ONU (Organização Das Nações Unidas), em 2023, 78,2% da população do Brasil acima de 10 anos utiliza o celular na sua rotina. A indústria de telefonia móvel registrou o número de 5 bilhões de assinantes ao redor do mundo, o que equivale a dois terços da população mundial, de acordo com a GSMA *Intelligence*, empresa que fornece dados, análises e previsões sobre as operadoras móveis do mundo. Visando criar uma ponte entre pessoas que desejam adotar um cão e ONGs de animais para adoção, foi projetado o layout para um aplicativo facilitador que conecta esses cães à possíveis tutores.

Possuir a companhia de um animal de estimação pode trazer benefícios para quem o adota, além de ajudar a solucionar o problema do abandono. Eles ajudam a diminuir a solidão e o estresse, estimulam o exercício físico e ensinam responsabilidade e cuidados com outros seres vivos. De acordo com Diogo Alves, presidente do Conselho Regional de Medicina Veterinária do Rio de Janeiro, pessoas que convivem com animais de estimação apresentam níveis mais baixos de triglicerídeos e colesterol, além de maior produção de serotonina e dopamina, quando comparadas às que não têm animais. Entre os idosos com 65 anos ou mais, há ainda menor probabilidade de visitas frequentes ao médico.

O aplicativo foi pensado para atender à necessidade de ONGs com problemas financeiros devido à superlotação de animais e para pessoas interessadas em adotar um “cãopanheiro”, mas que não têm disponibilidade para pesquisar em diversas ONGs presencialmente antes de tomar uma decisão sobre qual pet adotar.

Em busca de melhores resultados, foi utilizado o método de pesquisa qualitativa, que facilita a compreensão do projeto e combina números com opiniões. Durante o desenvolvimento do projeto, foi aplicada a metodologia de Bruno Munari

(1981) que proporciona um processo baseado em etapas que devem ser seguidas para a resolução de problemas de design, evitando soluções improvisadas.

2 SITUAÇÃO PROBLEMA

A necessidade de criar um aplicativo mobile de adoção de cães deve-se à quantidade de cães em situação de abandono. Segundo a pesquisa “Cobasi Cuida”, apresentada pelo redator Rodrigo Svrcek (2024), sobre abandono animal, realizada em 2024 pela empresa Cobasi, pioneira no conceito de megaloja voltada especialmente para o cuidado de animais, 64% dos animais resgatados por protetores independentes e ONGs são cães. Dentro do quadro examinado, conclui-se que é necessário viabilizar a adoção.

Como podemos observar, para a melhoria do processo de adoção de cães, são necessárias ferramentas que auxiliem esse meio. Existe a necessidade de criar um contato entre pessoas que desejam adotar e ONGs que resgatam esses animais. Criou-se o layout para um aplicativo que oferece a possibilidade de encontrar um cão com características compatíveis com a pessoa interessada em adoção, reduzindo a possibilidade de um novo abandono. As ONGs e protetores independentes terão a possibilidade de disponibilizar informações sobre os cães disponíveis para adoção.

3 A INFLUÊNCIA DAS CORES NO DESIGN MOBILE

No design de aplicativos, a cor é muito importante porque pode influenciar como as pessoas se sentem e interagem com o aplicativo. Ela também afeta a forma como o usuário compreende as informações, o que pode facilitar ou dificultar a usabilidade. Nesse sentido:

“A cor é uma ferramenta poderosa no design, capaz de causar emoções, chamar a atenção e influenciar as ações do usuário. No contexto de aplicativos, a paleta de cores móveis não apenas torna o aplicativo visualmente agradável, mas também melhora a usabilidade, auxilia na navegação e até mesmo influencia a percepção da marca.” (RAMOS et al., 2024, p. 5)

Além disso, a paleta de cores escolhida deve ser contrastante para melhor visibilidade, o que contribui para uma navegação mais clara e torna o uso do aplicativo mais simples. Com o auxílio do método do círculo cromático, é possível criar um

esquema de cores harmônico, que pode ser monocromático, análogo ou complementar, como pode ser visto nas figuras 1, 2 e 3.

Figura 1: Harmonia monocromática



Fonte: Smashing Magazine (2017)

Figura 2: Harmonia análogo



Fonte: Smashing Magazine (2017)

Figura 3: Harmonia complementar



Fonte: Smashing Magazine (2017)

As cores escolhidas para compor a paleta de cores do aplicativo de adoção de cães “Cãopaneiro” são azul, laranja e amarelo (figura 4), escolhidas para transmitir amizade, alegria e diversão. É preciso considerar que “o azul é a cor de todas as

características boas, de todos os sentimentos bons” (HELLER, 2021, p. 45), que “o amarelo age de modo alegre” (p. 159) e que o laranja é a “cor da diversão” (p. 336).

Figura 4: Paleta de cores institucionais

#FAC443	#FEF2E6	#D6630E	#005A98	#022333
RGB 250, 196, 67	RGB 254, 242, 230	RGB 214, 99, 14	RGB 0, 90, 152	RGB 2, 35, 51
HSB 42, 73, 98	HSB 30, 9, 100	HSB 25, 93, 84	HSB 204, 100, 60	HSB 200, 96, 20
CMYK 0, 22, 73, 2	CMYK 0, 5, 9, 0	CMYK 0, 54, 93, 16	CMYK 100, 41, 0, 40	CMYK 96, 31, 0, 80
LAB 82, 7, 69	LAB 96, 2, 7	LAB 55, 41, 61	LAB 37, 2, -40	LAB 12, -5, -14

Fonte: Os autores

4 TIPOGRAFIA

Usar a tipografia adequada é essencial para o sucesso da identidade visual, pois ela representa graficamente valores e posicionamento, despertando sentimentos no público. Em design mobile, a experiência do usuário depende da harmonia de todos os elementos, incluindo a tipografia. Legibilidade, fonte e fluência impactam a experiência, assim como a escolha de fontes e tamanhos em elementos clicáveis. Entre os principais estilos, destacam-se as fontes com serifa e sem serifa. Fontes com serifa possuem traços nas extremidades das letras e números (figura 5), melhorando o contraste e o espaçamento. Isso facilita a leitura e a identificação rápida das letras. Já as fontes sem serifa apresentam visual mais moderno, facilitando a leitura em telas digitais como pode ser visto na figura 6.

Figura 5: Tipografia com serifa Times New Roman

TIPO

Fonte: www.dafont.com

Figura 6: Tipografia sem serifa Arial



Fonte: www.dafont.com

Foram escolhidas três fontes para o design do layout do aplicativo Cãozinho: a primária é a Bitshow (figura 7), uma fonte bolha, sem serifa, manuscrita e divertida, ideal para projetos alegres e descontraídos. A secundária é a Pompeire (figura 8), sem serifa que traz um ar mais descontraído e doce e a fonte terciária Winky Sans (figura 9), sem serifa que traz originalidade e equilíbrio para uma área específica que necessite de uma tipografia diferente, porém com menor importância que as fontes primária e secundária.

Figura 7: Tipografia primária Bitshow

>BITSHOW<
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789(!#\$%&/. * @, ?; :)

Fonte: www.dafont.com

Figura 8: Tipografia secundária Pompeire

Pompiere
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789(!#\$%&/. * @, ?; :)

Fonte: fonts.google.com

Figura 9: Tipografia terciária Winky Sans

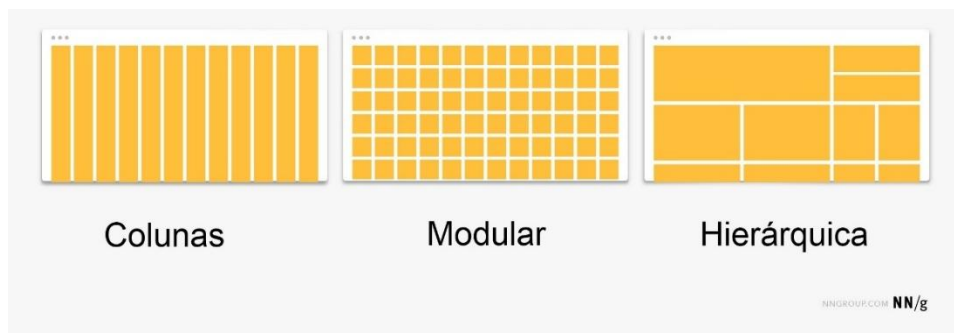
Winky Sans
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789(!#\$%&/. * @, ?; :)

Fonte: fonts.google.com

5 GRID

Sistemas de grid, ou grades, são estruturas de linhas horizontais e verticais que auxiliam na organização do conteúdo gráfico, assegurando a navegação e a compreensão da interface, criando layouts harmoniosos e melhorando a acessibilidade, inclusive com espaços para descanso visual. Existem três tipos de grids mais utilizados para design de interface digital: grids de colunas, que organizam o conteúdo (texto, imagens) em sites, variando de 2 a 16 colunas que ocupam toda a largura da página. Grades modulares, usadas em jornais, revistas e design digital, que combinam colunas e linhas para organizar o conteúdo. Grids hierárquicos, que em web design, organizam os elementos por importância, usando colunas, linhas e módulos, mas com flexibilidade, priorizando a localização dos itens mais relevantes antes da criação da grade como pode ser visto na figura 10.

Imagem 10: Exemplo de grid de colunas, modular e hierárquica de interfaces



Fonte: www.nngroup.com

O layout do aplicativo Cãopancheiro é criado com uma grade de colunas (figura 11). A escolha da utilização de uma grade de colunas garante organização, equilíbrio e coerência visual em todas as telas do aplicativo. Sua flexibilidade e adaptação a diferentes tamanhos de tela contribuem para a responsividade e uma melhor experiência do usuário, proporcionando navegação intuitiva.

Imagem 11: Grid do Aplicativo Cãopancheiro



Fonte: Os autores

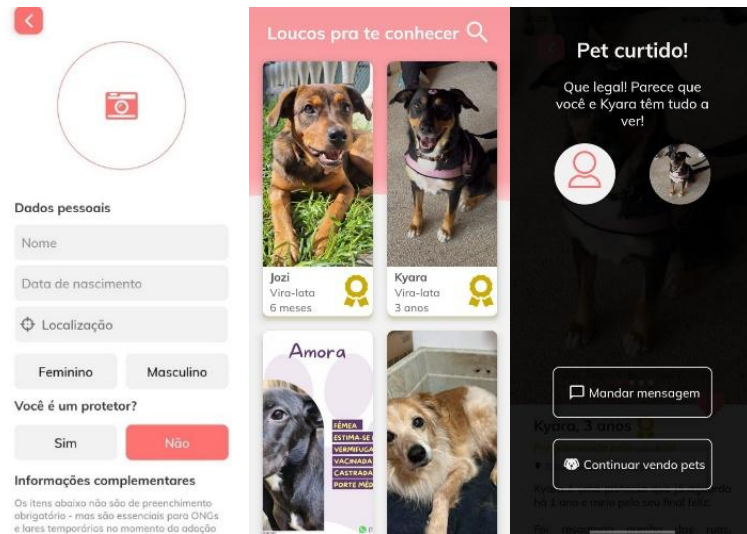
6 DESENVOLVIMENTO

O layout do aplicativo para adoção de cães, Cãopancheiro foi idealizado a partir da observação das dificuldades enfrentadas por ONGs e adotantes na divulgação e na busca por cães para adoção. O aplicativo propõe-se a atuar como um facilitador, conectando cães que necessitam de um lar a pessoas comprometidas com a adoção responsável. Com o objetivo de compreender melhor as necessidades dos usuários, foi realizado um levantamento de dados através de pesquisa realizada através do Google forms, com tutores adotivos e potenciais adotantes.

6.1 ANÁLISE DE SIMILARES

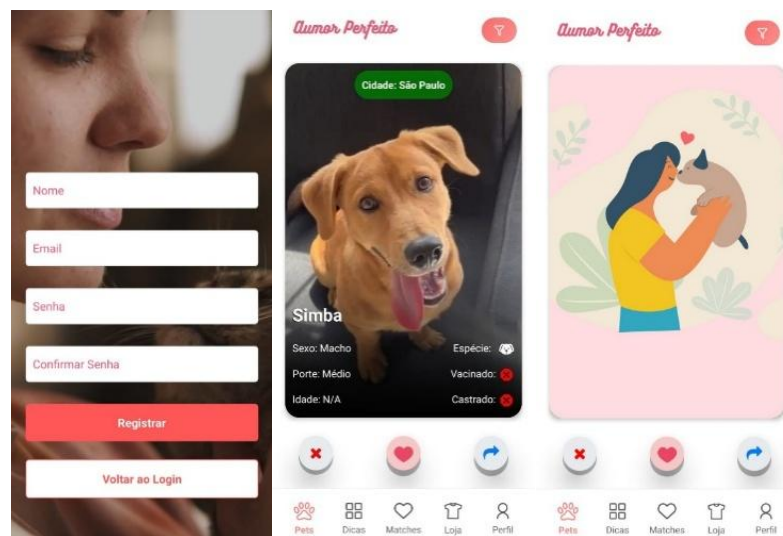
Foram analisados aplicativos similares, com maior número de downloads e mais bem avaliados pelos usuários na loja de aplicativos Play Store: Hyppet (figura 12), Aumor Perfeito (figura 13) e Patada (figura 14) com o objetivo de identificar boas práticas de usabilidade, organização dos elementos, navegação e identidade visual. A partir dessa análise foram identificados elementos positivos para integrar o aplicativo Cãopancheiro.

Figura 12: Telas principais do aplicativo Hyppet



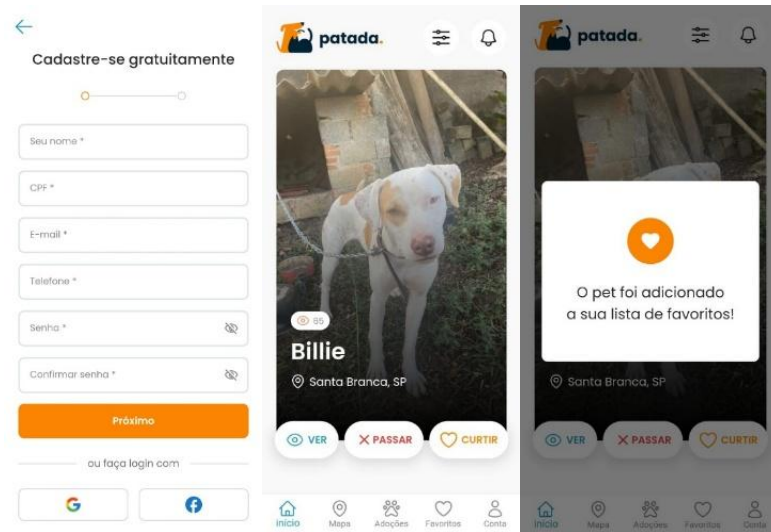
Fonte: Loja de aplicativos online Play Store

Figura 13: Telas principais do aplicativo Aumor Perfeito



Fonte: Loja de aplicativos online Play Store

Figura 14: Telas principais do aplicativo Patada

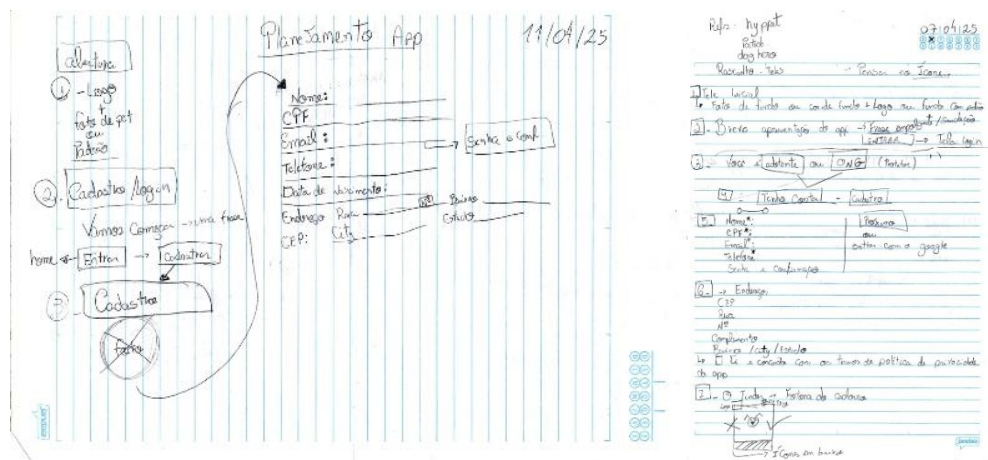


Fonte: Loja de aplicativos online Play Store

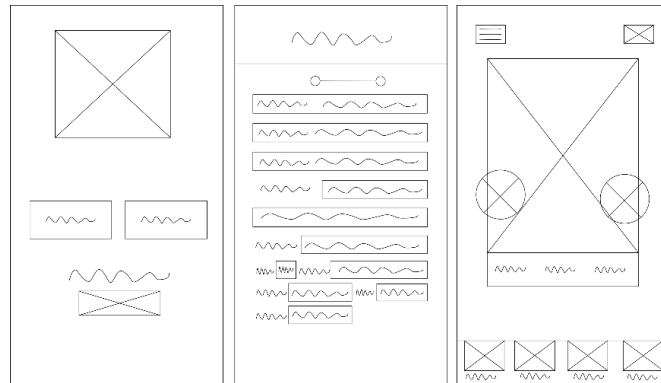
7 RESULTADOS ENCONTRADOS

Considerando os requisitos observados, foi desenvolvido a estrutura do aplicativo de uma forma intuitiva e focada no usuário. Wireframes de baixa (figura 16) e alta fidelidade (figura 17) foram criados para verificar a navegação e a disposição dos elementos na tela.

Figura 15: Planejamento do Aplicativo Cãopanheiro



Fonte: Os autores

Figura 16: Wireframe de baixa fidelidade do aplicativo Cãopanheiro**Fonte:** Os autores

O Cãopanheiro oferece funcionalidades, como cadastro de cães com fotos e informações completas, sistema de busca com filtros de porte, idade e localização, cadastro de perfis para adotantes e ONGs, e um sistema de mensagens para comunicação entre os usuários. A identidade visual foi cuidadosamente elaborada para transmitir acolhimento, confiança e empatia. Foram utilizadas cores vibrantes, uma tipografia amigável e elementos visuais inspirados em traços caninos. O layout prioriza a clareza e a acessibilidade, com ícones intuitivos e boa hierarquia visual. O protótipo foi desenvolvido no software Figma para fins de validação visual como pode ser visto na figura 18. O ícone do aplicativo foi posicionado na tela inicial de um smartphone, simulando sua instalação real como pode ser observado na Figura 19.

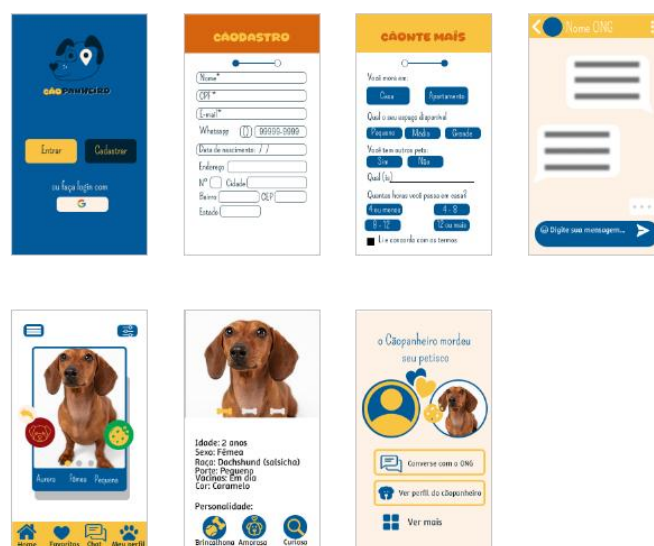
Figura 17: Wireframe de alta fidelidade do aplicativo Cãopanheiro**Fonte:** Os autores

Figura 18: Protótipo de layout do aplicativo Cãopanheiro



Fonte: Os autores

Figura 19: Mockup do ícone de identificação do aplicativo Cãopanheiro



Fonte: Os autores

8 Conclusão

O aplicativo Cãopanhia é uma ferramenta facilitadora para adoção responsável de cães, com layout intuitivo e acolhedor, resultado de pesquisas e análises de aplicativos similares. O projeto é centrado no usuário, criado com base nos princípios do design, priorizando a construção de um layout funcional e sensível à causa animal, focado na conexão entre adotantes e animais vulneráveis, buscando atender às necessidades dos usuários e promover conexões afetivas entre adotantes e cães. O Cãopanhia é um protótipo navegável, testado com usuários para validar a experiência e aprimorar suas funcionalidades. O diferencial do aplicativo Cãopanhia é a possibilidade de o usuário optar por não realizar a adoção de um animal, mas contribuir, alternativamente, por meio de doações financeiras, apadrinhando um cão. Portanto, contribui significativamente para a adoção de cães, unindo design e responsabilidade social.

REFERÊNCIAS DE PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

SALDANHA, Rafael; ANDRADE, Felipe. **Quase 5 milhões de pets estão em situação de vulnerabilidade no Brasil**. CNN Brasil. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/quase-5-milhoes-de-pets-estao-em-situacao-de-vulnerabilidade-no-brasil/>. Acesso em: 7 mar. 2025.

PESQUISA indica que 32% dos cães e 52% dos gatos com dono no Brasil são Sem Raça Definida. **GLOBO.COM**. 2024. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/pets/noticia/2024/07/01/32percent-dos-cachorros-e-52percent-dos-gatos-com-dono-no-brasil-sao-sem-raca-definida-srd.ghtml>> Acesso em 07 mar. 2025.

SVRCEK, R. **Pesquisa Cobasi Cuida sobre abandono animal**. 2024. Disponível em: <<https://blog.cobasi.com.br/cobasi-cuida-abandono-animais-2024/>>. Acesso em: 28 mar. 2025.

MAIS de três quartos da população mundial possuem um telefone celular. **ONU.NEWS**. 2023. Disponível em: <<https://news.un.org/pt/story/2023/12/1825432>> Acesso em: 28 mar. 2025.

NOVO relatório da GSMA revela que proprietários de smartphones são agora a maioria global. **Gsma.Intelligence**. 2023. Disponível em <<https://www.gsma.com/newsroom/press-release/smartphone-owners-are-now-the-global-majority-new-gsma-report-reveals/>> Acesso em: 07 mar. 2025.

ALVES, D. **Convívio com animais traz benefícios à saúde física e mental do tutor**. 2024. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2024-07/convivio-com-animais-traz-beneficios-saude-fisica-e-mental-do-tutor#:~:text=Diogo%20Alves%20assegura%20que%20%E2%80%9Cbrincar,de%20press%C3%A3o%20arterial%20e%20estresse.>> Acesso em: 07 mar. 2025.

RAMOS, Rommel Gabriel Gonçalves; ÁVILA, Gustavo Henrique da Costa; GATTI, Daniel Couto; LEMOS, Estefânia Portomeo Cançado; SANTOS, Erick Quintino dos. **Análise da influência das cores na experiência do usuário em aplicativos móveis**. *Revista Observatorio de la Economía Latino-americana*, Curitiba, v. 22, n. 2, p. 1–24, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.55905/oelv22n2-200>. Acesso em: 25 abr. 2025.

BABICH, Nick. ***The under estimated power of color in mobile app design***. Smashing Magazine, 2017. Disponível em: <https://www.smashingmagazine.com/2017/01/underestimated-power-color-mobile-app-design/>. Acesso em: 25 abr. 2025.

HELLER, Eva. ***A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão***. São Paulo: Olhares, 2021.

ESTÚDIO ROXO. **O que a tipografia (tipo de letra) da sua marca diz sobre ela?** Disponível em: <https://estudioroxo.com.br/o-que-a-tipografia-tipo-de-letra-da-sua-marca-diz-sobre-ela/>. Acesso em: 27 abr. 2025.

DI LOURENÇO, Victor. **Tipografia: Fundamentos e Classificação**. HieroGames, 23 set. 2019. Disponível em: <https://hierogames.home.blog/2019/09/23/tipografia-fundamentos-e-classificacao/>. Acesso em: 27 abr. 2025.

RAMOTION. **Aprimorando a UX com a tipografia certa no design de aplicativos**. Ramotion, 2025. Disponível em: https://www-ramotion-com.translate.goog/blog/typography-in-app-design/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=sge#:~:text=tamb%C3%A9m%20s%C3%A3o%20importantes.-,Conclus%C3%A3o,os%20elementos%20de%20design%20proeminentes. Acesso em: 27 abr. 2025.

GALVAN, Mônica. **Introdução às grades em design digital**. UX Planet, 21 fev. 2021. Disponível em: <https://uxplanet.org/getting-started-with-grids-in-digital-design-7aa3bcc8c881>. Acesso em: 1 maio 2025.

GORDON, Kelley. **Usando grades em designs de interface**. NN Group, 17 jul. 2022. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/using-grids-in-interface-designs/>. Acesso em: 2 maio 2025.

SIMIC, Petar. **Tudo o que você precisa saber sobre wireframing de aplicativos móveis**. Decode Agency, 2021. Disponível em: <https://decode.agency/article/mobile-app-wireframing/>. Acesso em: 14 maio 2025.

DESIGN para aplicativos. **Homem Máquina**, 2024. Disponível em: <https://www.homemmaquina.com.br/design-para-aplicativos/>. Acesso em: 15 maio 2025.

AQUINO, Tainá. Desenvolvimento de Apps: conheça as tendências, custos e etapas. *UDS Tecnologia*, 2025. Disponível em: <https://uds.com.br/blog/etapas-criacao-de-aplicativos/>. Acesso em: 15 maio 2025.

GASTON, Gabriella Czepack. *O design e a arte como ferramenta de auxílio ao bem-estar do animal doméstico*. 2020. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/946>. Acesso em: 06 jun. 2025.