



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA
CINEMA DE ANIMAÇÃO

GABRIELA IVO

O USO DO *FLAT DESIGN* NO APLICATIVO *HEADSPACE*

Pelotas/RS

2024

GABRIELA IVO

O USO DO *FLAT DESIGN* NO APLICATIVO *HEADSPACE*

Projeto de artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientadora: Profa. Dra. Carla Schneider

Pelotas
2024

RESUMO

Com o objetivo de investigar o *flat design* presente no aplicativo *Headspace*, este estudo utiliza como abordagem metodológica a criação de ferramentas específicas (tabelas e figuras) que possibilitam aplicar categorias de análise (cores, formas e movimentos) tendo como referência os estudos de Rudolf Arnheim (2005) e Wucius Wong (2013, 2001). O recorte desta pesquisa envolve os elementos que compõem a tela de início do aplicativo, mapeando a sua distribuição, bem como analisa o emprego do *flat design* e suas características. Para isso trabalha com os conceitos de Desenvolvimento Centrado no Usuário (DCU), *Flat Design*, Interface Gráfica. Além disso, investiga um vídeo que propõe interação através de atividades práticas de respiração, no âmbito da meditação.

PALAVRAS-CHAVES: *Animação, Flat Design, Interface Gráfica, Cores, Formas, Headspace.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Captura da imagem de tela da ‘Atividade Consciente’ “Respire com o Gato”.	4
Figura 2 - Captura da imagem de tela do vídeo “Será que estou fazendo tudo certo?”...	4
Figura 3 - Atributos da cor.....	7
Figura 4 - As cores da indústria da informática.....	7
Figura 5 - Tela inicial do aplicativo Headspace.....	9
Figura 6 - Observação do cumprimento 11:59.....	9
Figura 7 - Observação do cumprimento 12:00.....	9
Figura 9 - Seção 3 do aplicativo Headspace.....	11
Figura 10 - Atributos da cor do item B.....	13
Figura 11 - Atributos da cor do item C.....	14
Figura 12 - Atributos da cor do item D.....	15
Figura 13 - Combinação de cores.....	16
Figura 14 - Item 'Explorar'.....	17
Figura 15 - Espaço de busca por digitação.....	17
Figura 16 - Resultados da busca “Respire com”.....	17
Figura 17 - Detalhamento da atividade sequencial consciente “Respire com o Ponto”...	18
Figura 18 - Atributos da cor “Respire com o Ponto”.....	19

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Ferramenta de observação de padrão na interface.....	12
Tabela 2 - Ferramenta de análise das categorias ‘forma’ e ‘cor’	13
Tabela 3 - Descrição dos elementos que compõem o vídeo “Respire com o Ponto”	18

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	1
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	2
2.1. HEADSPACE E FLAT DESIGN.....	2
2.2. INTERFACE GRÁFICA.....	5
2.3. COR, FORMA E MOVIMENTO.....	6
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS: COLETA E ANÁLISE DOS DADOS.....	8
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	20
REFERÊNCIAS.....	22
ANEXO A - OPINIÃO DO SITE TECHTUDO.....	23

1. INTRODUÇÃO

Quando ingressei no curso de Cinema de Animação, acreditava que a animação se tratava apenas de longas ou curtas-metragens, enquanto as pessoas ao meu redor desconheciam esse campo de atuação. Durante a minha formação pude conhecer e experimentar a animação e ilustração em diferentes estilos e em cada um deles foi possível observar o impacto das diferentes maneiras em como era recebido e absorvido o conteúdo visual. Aos poucos tive minha atenção atraída para a área do Design, onde me deparei com tantos outros estilos e usos, destacando o *flat design*, tema deste artigo. Por se tratar de uma linguagem minimalista e versátil em sua construção visual, vem sendo usado em diversos meios, como material publicitário, interface de sites e aplicativos, se configurando como uma tendência no mercado atual. Sendo assim, optei por estudar em conjunto as áreas de Animação e Design pois nota-se um crescimento em ambas, relacionado ao conteúdo de *flat design*, tornando este estudo relevante enquanto contribuição para a compreensão deste tipo de modelo visual e a sua influência na experiência de consumo nas plataformas.

Tendo isso em vista, se tornou possível pensar em como a escolha dos elementos visuais da interface de plataformas seriam feitos, destacando suas ilustrações. Assim, surge o problema de pesquisa sobre como o *flat design* é usado na interface gráfica do aplicativo *Headspace*.

Desse modo, para responder ao problema foram estabelecidos os seguintes objetivos: 1) mapear os elementos da interface gráfica da tela inicial do aplicativo; 2) analisar o *flat design* presente na interface da tela inicial que surge assim que é aberto o aplicativo para uso no dia-a-dia e, 3) identificar como é feito o uso do *flat design* associado a interação proposta pelo aplicativo através do vídeo ‘atividade consciente’, que é baseado no exercício de respiração guiada ao longo de um minuto. Para tal, foram desenvolvidas ferramentas metodológicas (tabelas e figuras) em conjunto com categorias de análise baseadas nos estudos de Rudolf Arnheim (2005), sendo elas: ‘cor’, ‘movimento’, ‘forma’, e nos estudos de Wucius Wong (2013) a respeito dos atributos da cor: ‘tom’, ‘saturação’ e ‘valor’.

A escolha por estudar as interfaces e conteúdos desta plataforma *Headspace*, como objeto de estudo, ocorreu por ser em sua totalidade elaborado com *flat design*. Além disso, a percepção de que são considerados pelos usuários como atrativo, bonito e dinâmico, conforme constatado na análise do site Techtudo¹(veja Anexo A), o que parece auxiliar na motivação para construir um hábito diário de usá-lo.

¹ Techtudo é um portal de tecnologia pertencente ao Grupo Globo, que busca agrupar as principais notícias, avaliações, dicas e tutoriais da área. Disponível em: < <https://acesse.dev/bu412> >, acesso em 03 de mar. 2024.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

No panorama teórico foram considerados os estudiosos que desenvolveram os principais termos utilizados, sendo dividido em três capítulos: 1) contextualização o que é o aplicativo *Headspace*, através de seu fundador Andy Puddicombe, e o estilo *flat design*; 2) definição do conceito e a relação do Desenvolvimento Centrado no Usuário (DCU) do autor Travis Lowdermilk (2013) e a Interface Gráfica por Jakob Nielsen (on-line), 3) conceituação das categorias ‘forma’, ‘cor’ e ‘movimento’, com base nos estudos de Rudolf Arnheim (2005) e Wucius Wong (2013, 2001), destacando-se que ambas categorizações foram utilizadas como ferramentas na metodologia.

2.1. HEADSPACE E FLAT DESIGN

De acordo com o site do *Headspace*, o aplicativo existe desde 2010, pode ser usado em 190 países e possui até o momento 70 milhões de *downloads* em todas as plataformas do mundo, além de uma avaliação de 4,9 de 5 pontos². *Headspace*, como o nome sugere, na tradução livre é um ‘espaço livre’, ou seja, um local onde todas as pessoas podem ter apoio à saúde mental de maneira acessível. Nele é fornecido diversas ferramentas como meditações guiadas, exercícios de atenção plena, explicações e vídeos de contemplação, com o intuito de ser um guia a disposição para todos os usuários em qualquer momento do dia, sendo desenvolvido por especialistas que estudam o uso da meditação e seu benefício para a saúde.

Antes de explorar e aprofundar na plataforma faz-se necessário conhecer sobre Andy Puddicombe, o fundador do *Headspace*. Em seu livro, o autor narra de maneira descontraída o desenvolver da sua vida profissional, na qual atualmente desempenha os papéis de fundador da plataforma, palestrante, estudante no curso de Arte Circense e monge budista. Em seu relato, explica que inicialmente cursava Educação Física e largou para se dedicar ao budismo, pois nesse período a sua mente estava cheia de informações e acreditava que a meditação seria o caminho para acalmá-la. Visando atingir seu objetivo, ele passou por diversos monastérios buscando encontrar o melhor instrutor em sua jornada.

Dessa forma, ao longo de sua trajetória de formação budista, o desejo de ensinar e o sentimento de missão, buscando passar o cuidado, atenção e detalhes que recebeu de seus professores se fortaleceu em Puddicombe (2016, p.15) a ponto dele se questionar sobre os métodos usados para aprender a meditação pois “embora a transição da meditação do Oriente

² Dados coletados em fevereiro de 2024.

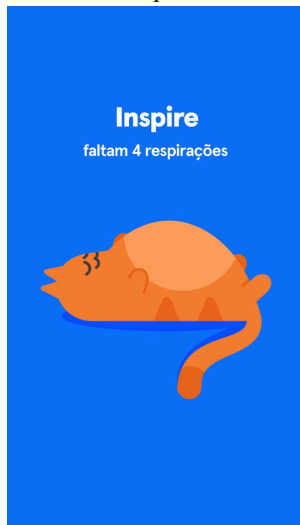
para o Ocidente tenha sido feita com muito cuidado e sensibilidade pelos monges e monjas das tradições espirituais, no mundo secular ela foi feita do mesmo jeito que fazemos tudo: com pressa.” Assim, além de ensinar, buscou um método inovador que altera a ordem de como aprender a meditar pois, conforme comenta no seu livro, em geral os estudantes de meditação primeiro aprendiam sobre a técnica, em seguida a praticá-la e, por fim, a integrar a técnica no cotidiano.

Pensando nisso, em 2010 foi lançado oficialmente o *Headspace* como uma empresa de eventos, em conjunto com o publicitário Rich Pierson. O objetivo era usar a meditação como meio de acalmar e organizar a mente dos funcionários da agência publicitária, para gerar melhores resultados nos negócios. Porém, as pessoas que participavam queriam levar esse conhecimento para casa e compartilhar com outras, para que elas também pudessem vivenciar as vantagens da meditação. Logo, as equipes passaram a disponibilizar o conteúdo de Puddicombe através de vídeos na internet, para que cada vez mais pessoas tivessem acesso e assim criou-se o aplicativo que busca desmistificar a meditação, de modo a torná-la relevante na vida diária. Sua sede se encontra em Santa Monica na Califórnia e escritórios em San Francisco e Londres.

O *Headspace* tem como o objetivo principal proporcionar que as pessoas experimentem na prática diária a meditação através da experiência audiovisual. Para tal, se utiliza da prática *Mindfulness*, na tradução livre ‘Atenção Plena’, que é explicada pela Monja Coen (2019, p. 18) como sendo o momento que nos concentramos, ou seja, “é ter a capacidade de estar absolutamente presente onde se está”. Isso pode ser usado para qualquer atividade – esportiva, de estudo, trabalho, meditação, cuidado amoroso, entre outras”.

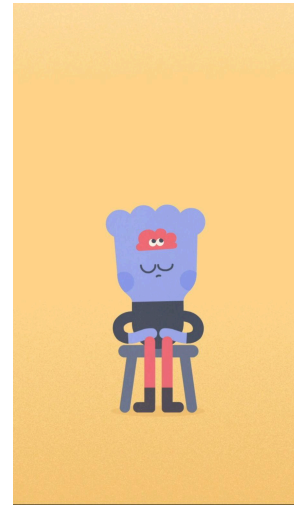
Dentro da plataforma, a ‘atenção plena’ aparece nos diversos formatos de conteúdos já citados, mas destaca-se o uso neste trabalho a categoria ‘atividade consciente’ (Figura 1) em que busca-se através de exercícios de respiração de um minuto, trabalhar o *mindfulness* na prática e visualmente, além disso é possível citar os vídeos animados (Figura 2) que auxiliam na compreensão dos termos e sentimentos abordados nos conteúdos, possuindo um caráter educacional.

Figura 1 - Captura da imagem de tela da ‘Atividade Consciente’ “Respire com o Gato”.



Fonte: Aplicativo *Headspace*.
Acesso em: 12 nov.2023.

Figura 2 - Captura da imagem de tela do vídeo “Será que estou fazendo tudo certo?”.



Fonte: Aplicativo *Headspace*.
Acesso em: 12 nov. 2023.

Como pode ser observado nas ilustrações que compõem as figuras acima, elas correspondem ao estilo *flat design*, que consiste na simplificação das formas e detalhes. Assim, é evidente que a cor e forma desempenham papel de destaque, pois, por não possuir texturas ou contornos, elas se tornam as responsáveis pela composição da cena. Neste caso, parece que o uso de tons como o azul vivo do fundo (Figura 1), além de possuir caráter sólido, acaba por criar um maior contraste entre as partes. O site ‘Forma Certa’ explica o *flat design* como sendo

“[...] uma tendência do web design que é a pura simplicidade dos elementos, da clareza do layout. Se distingue por suas formas limpas e planas. O conceito funciona sem variações na estrutura do layout, como sombras, chanfros, relevo, gradientes ou outras ferramentas que adicionam profundidade. Cada elemento ou caixa é nítido e não tem arestas ou sombras. Nada realista é adicionado.”(Site: Forma Certa³, acessado 26/11/2023)

Por ser minimalista, o *flat design* tornou-se tendência entre os sites e aplicativos, pois como descarta diversos elementos visuais e detalhes extras, seu processamento se dá mais rápido, fazendo com que uma plataforma carregue e desempenhe um papel mais eficiente e em menor tempo. Vale destacar que no contexto atual, um mesmo conteúdo tem que ser adaptado para diversas resoluções para atingir diferentes públicos, pois novas informações são geradas a cada segundo e dessa forma o recurso de *flat design* auxilia na agilidade da criação e propagação do conteúdo.

³ Disponível em <<https://l.ufpel.edu.br/FormaCerta>> acesso em 26 de nov. 2023.

2.2. INTERFACE GRÁFICA

No panorama da história evolutiva da humanidade, segundo Guy Perelmuter (2019) depois da metade do século XVIII o mundo passou pela Primeira Revolução Industrial, onde os bens eram produzidos por máquinas em fábricas com uso de energia a vapor. Posteriormente, em 1870 ocorreu a Segunda Revolução Industrial, que gerou a popularização da eletricidade e o surgimento da linha de montagem. Por fim, cerca de um século após se passou à Terceira Revolução Industrial, conhecida também como Revolução Digital a qual ele classifica como um momento que modificou os meios de comunicação e conhecimento. Essa última é responsável pelo avanço da informática e conseqüentemente da interação humano-computador.

É neste contexto que para Travis Lowdermilk (2013 p.35), o desenvolvimento centrado no usuário (DCU) pode ser descrito como uma metodologia usada por desenvolvedores e designers para garantir a criação de produtos que atendam às necessidades dos usuários. Ele possui diversos focos em sua composição, destacando a criação de aplicativos agradáveis do ponto de vista estético, a experiência de usuário (UX) a qual trás o retorno para o desenvolvedor sobre o produto e sua funcionalidade e acessibilidade, além do que se sentiu ao utilizá-lo.

Desse modo, o DCU pode ser classificado como um processo de desenvolvimento de plataformas em que o foco está nas necessidades da pessoa usuária, considerando as particularidades, preferências e hábitos do grupo a qual é destinado. Tendo isso em vista, pode-se relacionar aos princípios das ‘10 heurísticas de Jakob Nielsen⁴’, que baseia-se em diretrizes que orientam os profissionais da área de design. Neste trabalho destacam-se três, sendo elas: 1) ‘Flexibilidade e Eficiência’ que consiste no primeiro contato com a plataforma; 2) ‘Consistência de Padrões’ engloba a identidade visual da marca padronizando cores, estilos de figuras, 3) ‘Estética e Design Minimalista’ design econômico facilitam a navegação juntamente com um sistema de hierarquia nas informações.

Assim, os princípios da heurística em conjunto com o desenvolvimento centrado no usuário, geram a criação das interfaces gráficas de aplicativos e plataformas. Desse modo, elas podem ser definidas como um tipo de interface que utiliza elementos visuais, como ícones, menus, botões e outros elementos gráficos para permitir a interação entre o usuário e o sistema, ou seja, ela é projetada para fornecer uma representação visual das funcionalidades do sistema, permitindo que o usuário realize tarefas de forma intuitiva.

⁴Para conhecer os outros princípios leia o site oficial de Nielsen, disponível em: < <https://11nq.com/Fkjpjv> > acesso em 20 de fev.2024

2.3. COR, FORMA E MOVIMENTO

Segundo Rudolf Arnheim (2005), a percepção visual pode ser definida como um processo complexo de interpretação e compreensão das informações visuais recebidas pelos nossos sentidos e como elas interagem com o mundo ao nosso redor. Os princípios de seu estudo vieram da teoria Gestalt⁵ que consiste em uma abordagem psicológica que se concentra na compreensão da percepção e na organização da experiência visual e mental.

Tendo isso em vista, Arnheim desenvolveu dez categorias de análise⁶ para se compreender a percepção visual, porém, para este trabalho apropria-se somente de três. Assim, no olhar deste autor tem-se:

- 1) A ‘cor’: surge da interação entre a luz e os objetos, sendo assim uma propriedade física, mas que depende também da interpretação pelo cérebro humano. A sua percepção é influenciada pelo contexto, contraste e emocional do observador, podendo assim evocar emoções.
- 2) O ‘movimento’: pode ser compreendido também em imagens estáticas, além do objeto em movimento, isso devido a interação entre os elementos visuais da composição.
- 3) A ‘forma’: engloba a percepção de sua geometria, juntamente, com interação dinâmica de seus elementos (cor, textura, proporção e linha). Além disso, a forma possui papel de comunicação e expressão no campo das Artes, pois através de sua organização pode-se transmitir significados e interpretações.

Complementando os estudos de Arnheim, tem-se os atributos da cor categorizados pelo pintor e escritor Wucius Wong (2013) como sendo:

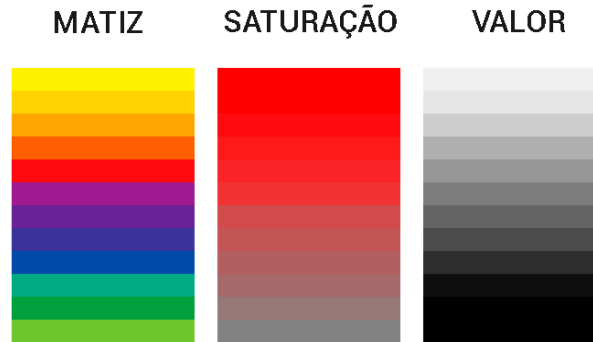
- 1) O ‘tom’: também chamada de Matiz, possibilita classificar as cores como as vistas do arco íris, sendo que a variação de um tom gera cores diferentes.
- 2) A ‘saturação’: indica a pureza de uma cor, variando entre a intensidade - onde o atributo ‘forte’ representa as mais brilhantes e vivas que se pode obter, enquanto que a insaturação, associada à intensidade ‘fraca’, resulta num efeito de esmaecimento, possuindo bastante cinza em sua composição;

⁵ Segundo Arnheim (2005.p 12) “A palavra Gestalt, substantivo comum alemão, usada para configuração ou forma tem sido aplicada desde o início do nosso século a um conjunto de princípios científicos extraídos principalmente de experimentos de percepção sensorial”.

⁶ As dez categorias de análise de Rudolf Arnheim: ‘equilíbrio’, ‘configuração’, ‘forma’, ‘desenvolvimento’, ‘espaço’, ‘luz’, ‘cor’, ‘movimento’, ‘dinâmica’ e ‘expressão’

- 3) O ‘valor’: grau de luminosidade, ou seja, a noção de claro ou escuro de um tom.

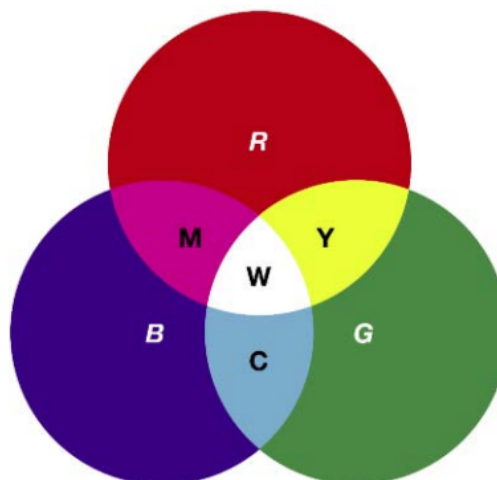
Figura 3 - Atributos da cor.



Fonte: Disponível em < <https://encr.pw/wuWnC> >. Acesso em 03/02/2024.

A Figura 3 exemplifica visualmente esses conceitos de atributos da cor. Em se tratando das Artes Digitais, segundo Wong (2013 p.102) as cores vermelho (R), verde (G) e azul (B) são adotadas pela indústria da informática como sendo as cores primárias. Este efeito ocorre devido a percepção da luz como cor, assim elas se denominam pela sigla RGB⁷ e, quando essas três cores se sobrepõem, geram a cor branca (W). Além disso, a partir da combinação delas obtêm-se as cores secundárias magenta (M) combinando vermelho e azul; amarelo (Y) misturando vermelho e verde e, ciano (C) mesclando azul e verde. A Figura 4, exemplifica a posição das cores RGB, bem como as secundárias CYM e junção de todas W.

Figura 4 - As cores da indústria da informática.



Fonte: Wucius Wong (2013 p.104).

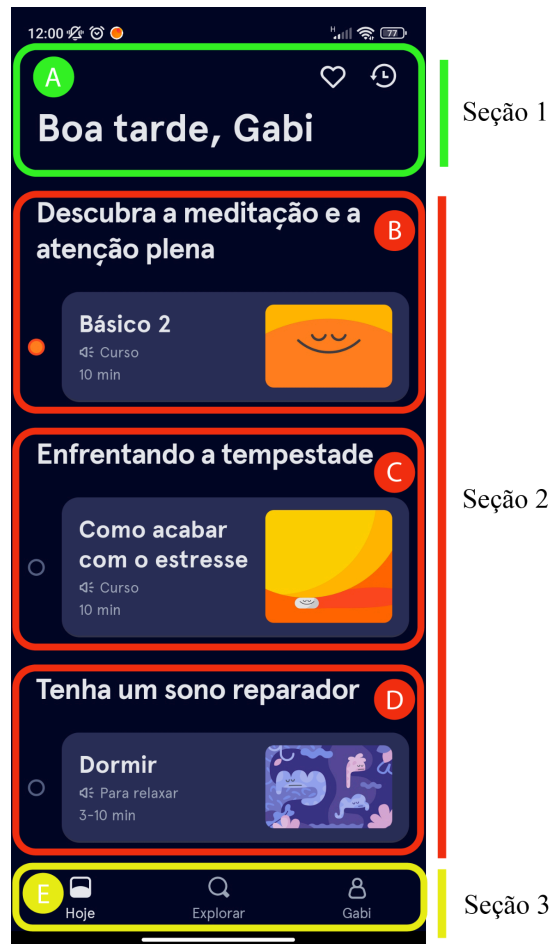
⁷ Refere-se ao nome das cores em inglês, tendo em tradução livre. red: vermelho, green: verde, blue: azul

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS: COLETA E ANÁLISE DOS DADOS

Optar pelo estudo de caso, segundo Magda Maria Ventura (2007), significa estruturar a metodologia em três fases, sendo a primeira a responsável por delimitar a unidade que constitui o caso, a segunda por realizar a coleta de dados e, a terceira, pela seleção, análise e interpretação dos dados. Tendo isso em vista, optou-se por realizar um estudo de caso do aplicativo *Headspace*, de modo a possuir caráter exploratório na área por buscar compreender de que forma o *flat design* é utilizado na plataforma. Os resultados obtidos, se caracterizam como qualitativos por produzirem novas informações com viés reflexivo, acerca da importância que se faz do uso dessa ferramenta. Já a perspectiva quantitativa recorre a linguagem numérica para descrever uma análise, no caso o uso de tabelas e as relações entre as variáveis. Nas palavras de Fonseca (2002, p. 20) “a utilização conjunta da pesquisa qualitativa e quantitativa permite recolher mais informações do que se poderia conseguir isoladamente”.

Para atingir o primeiro objetivo específico, referente ao mapeamento da interface gráfica, primeiramente se delimitou a unidade constituinte como sendo a tela que surge assim que se abre o aplicativo. Assim, foi possível classificá-la como um caso típico já que aparentava seguir uma estrutura fixa diária, previamente observada nos primeiros contatos com o aplicativo. Desta maneira, foi realizada o mapeamento da interface inicial utilizando como método a captura de imagem da tela inicial fazendo apontamentos (cores verde, vermelha e amarela) delimitando cada área que será analisada (veja Figura 5, itens A, B, C, D, E), objetivando identificar sua estrutura e os elementos presentes. Vale ressaltar que o espaço superior em que aparece o horário (neste caso, 12:00) bem como o espaço inferior preto com um risco branco pertence as configurações do aparelho celular sendo, portanto, desconsiderados para fins de análise.

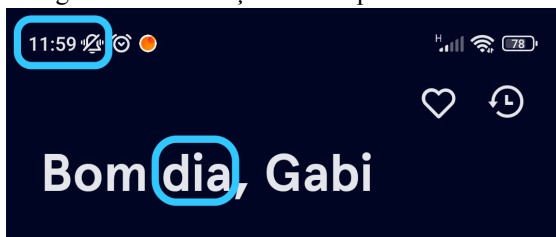
Figura 5 - Tela inicial do aplicativo *Headspace*.



Fonte: Aplicativo *Headspace*, editado pela autora.

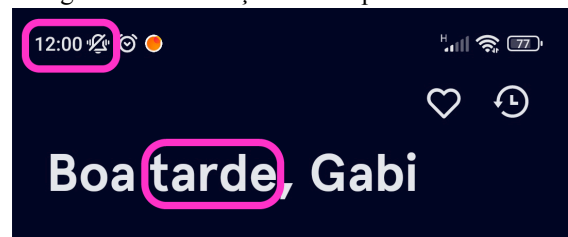
Ao analisar a interface inicial percebe-se que a Seção 1, item A (Figura 5) apresenta uma frase de cumprimento ao usuário, sendo personalizado com o nome de quem se cadastrou ao logar no aplicativo, no caso acima 'Gabi'. Além disso, notou-se através de uma observação de 3 dias, em horários previamente determinados e agendados com o auxílio do despertador, que ao longo dos horários fixos 5:00, 12:00, 18:00 ocorre a troca da saudação, sendo respectivamente: Bom dia, Boa tarde e Boa noite. Veja as Figuras 6 e 7.

Figura 6 - Observação do cumprimento 11:59.



Fonte: Aplicativo *Headspace*, editado pela autora.

Figura 7 - Observação do cumprimento 12:00.

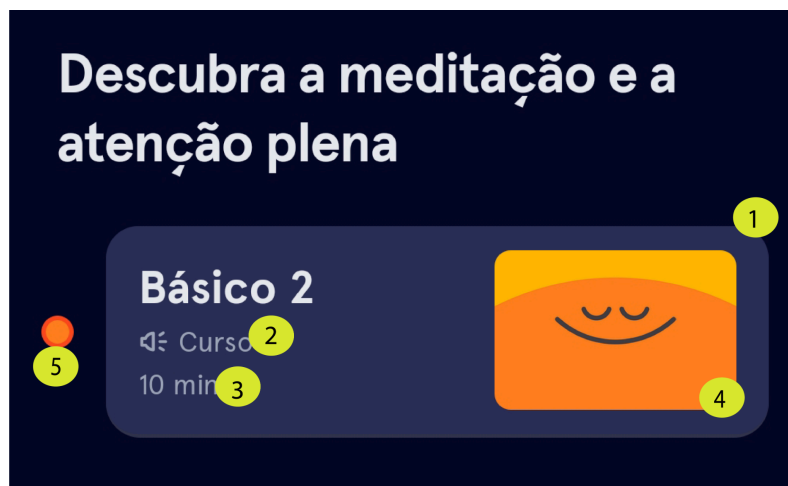


Fonte: Aplicativo *Headspace*, editado pela autora.

Prosseguindo-se na análise, verificou-se que na Seção 2 (Figura 5) existem três itens (B, C, D) que possuem características de conteúdos diferentes. Assim, identifica-se o item B como “Descubra a meditação e atenção plena”, tendo sua temática audiovisual ensinando como relaxar e se concentrar através da meditação guiada. Já o item C possui o título “Enfrentando a tempestade” e seu assunto se direciona a trabalhar temas que causam impacto à saúde mental como, por exemplo, luto, estresse, ansiedade, entre outros. Nestes conteúdos encontram-se, além de meditações guiadas, vídeos animados em *flat design* que auxiliam na compreensão dos problemas, como foi exemplificado no capítulo 2.1. Por fim, o item D nomeia-se como “Tenha um sono reparador” e seu conteúdo apresenta somente meditações guiadas que visam provocar um relaxamento e desconexão de estímulos externos, para ter um sono tranquilo.

Em termos de design da Seção 2, utiliza-se a Figura 8 para explicar os seguintes elementos: retângulos com quinas arredondadas que englobam o espaço do título do vídeo abordado no dia (item 1), a categoria que pertence (item 2), o tempo de duração (item 3), uma arte em *flat design* com cores variadas (item 4), além de um círculo ao lado que se preenche assim que o conteúdo é aberto (item 5), indicando que o usuário concluiu aquela tarefa do dia.

Figura 8 - Elementos recorrentes no design da tela inicial.



Fonte: Aplicativo *Headspace*, editado pela autora.

Ainda na tela inicial do aplicativo encontra-se a Seção 3 (Figura 5), aqui detalhado na Figura 9 que apresenta o menu com botões de acesso para as seguintes opções: ‘Hoje’ (item 1) representada pelo ícone de pasta, que engloba a página que estamos visualizando, como um todo, onde as tarefas diárias são propostas; ‘Explorar’ (item 2) representado pelo ícone da lupa, o qual nos permite pesquisar por nome, assunto ou categoria dentro de todo o conteúdo

disponibilizado na plataforma, sendo assim o ambiente de busca; e, por último, o ícone personalizado de pessoa com o nome do usuário que refere-se ao perfil (item 3), local onde é possível ter o controle dos dados como idiomas e assinaturas, aqui identificado com ‘Gabi’.

Figura 9 - Seção 3 do aplicativo *Headspace*.



Fonte: Aplicativo *Headspace*, editado pela autora.

Dessa maneira, percebe-se que a interface gráfica do aplicativo *Headspace* possui um padrão estrutural geral, como indica a Figura 5 (ver página 9), bem como um padrão para cada item da Seção 2, conforme indicado na Figura 8, respeitando uma hierarquia dos elementos presentes. Além disso, também é possível explorar outras interfaces a partir dos ícones de navegação da Seção 3 (Figura 9) de maneira que fique personalizado para cada usuário através do uso do vocativo (nome, apelido) de cumprimento na Seção 1 (Figura 6 e 7).

Para responder o segundo objetivo específico a cerca de analisar o *flat design* presente na interface da tela, que surge assim que é aberto o aplicativo para uso no dia-a-dia, optou-se por uma sondagem inicial apresentando a seguinte ferramenta metodológica (Tabela 1), juntamente com dados coletados ao longo de 3 dias (22 a 24 de novembro de 2023), tendo como partida a tela ‘Hoje’, seção 2 da Figura 5 (ver página 9). Para esta etapa, buscou-se verificar a veracidade da premissa que aponta para a existência de um padrão recorrente de conteúdo nos acessos diários. Neste sentido, esta ferramenta foi elaborada contendo 4 colunas e 3 linhas, com a inserção de imagens capturadas da interface e datas de quando foram coletadas.

Tabela 1 - Ferramenta de observação de padrão na interface.

DATA	22/11/2023	23/11/2023	24/11/2023
CAPTURA DE TELA			







Fonte: Desenvolvido pela autora.

A ideia, nesta etapa, era ter uma noção preliminar mediante um comparativo visual das interfaces, dispostas lado a lado, a fim de verificar semelhanças e diferenças relacionadas aos conteúdos da seção 2 desta interface, bem como elementos que reforcem a presença do *flat design*. Ainda nesta seção, e já iniciando a análise desses dados, buscou-se um olhar dedicado às ilustrações em *flat design* visando identificar a existência (ou não) de um padrão entre os elementos de cada item. Porém, concluiu-se de imediato que apenas o item D (Figura 5, seção 2, página 9) apresentava um padrão de cor rosa e azul, enquanto os outros itens B e C (Figura 5, seção 2) não continham nenhuma característica que se repetia ao longo dos 3 dias observados.

A partir desta sondagem inicial, optou-se por analisar apenas uma captura de tela da interface ‘Hoje’, de modo a caracterizar cada item de acordo com as categorias ‘forma’ e ‘cor’, pré selecionadas dos estudos de Rudolf Arnheim (2005) e Wucius Wong (2013).

Assim, nessa etapa gerou-se como ferramenta a Tabela 2, a seguir, elaborada contendo 4 colunas e 4 linhas, com a inserção de recortes da captura de tela do dia 22/11/2023 (Tabela 1) e as categorias de Arnheim (2005) e Wong (2013) anteriormente citadas.

Tabela 2 - Ferramenta de análise das categorias 'forma' e 'cor'.

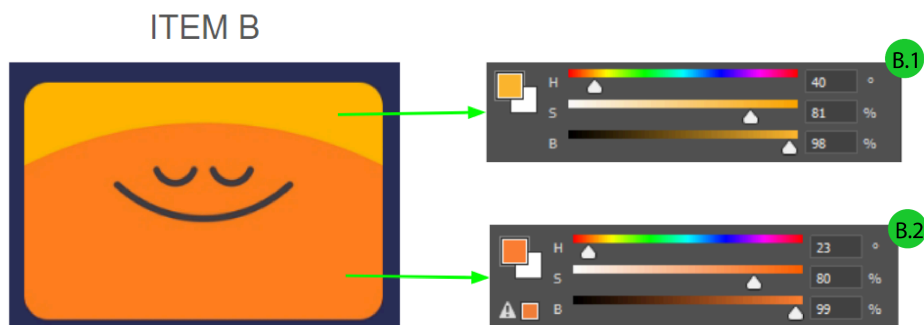
	ITEM B	ITEM C	ITEM D
RECORTES DA CAPTURA DE TELA DO DIA 22/11/2023			
FORMA	Retângulo com as quinas arredondadas, parte de um círculo, linhas	Quadrado com as quinas arredondadas, elipse e parte de um círculo	Retângulo com quinas arredondadas e formas orgânicas marcada pela presença de vértices arredondadas.
COR			

Fonte: Desenvolvida pela autora.

Acrescenta-se que, segundo os estudos de Wucius Wong (2001, p. 146) a forma orgânica do desenho possui concavidades e convexidades por meio de curvas e pontos de contato entre elas que geram fluidez, enquanto a forma figurativa representa uma realidade transformada e fantástica, em que há a presença de volume e espaço, transmitindo uma certa realidade ao observador. Tendo esses conceitos em vista e as características descritas na tabela acima, pode-se classificar os itens B e C como sendo formas figurativas e item D como forma orgânica.

Para a coleta dos dados relacionados aos atributos da cor, fez-se uso do 'Photoshop' que consiste em um programa de edição de imagens desenvolvido pela Adobe Systems. A escolha ocorreu devido à existência nele do recurso 'disco de cores' presente na sua aba 'cor', o qual possibilita, com o auxílio da ferramenta 'conta gotas' definir a 'matiz' (H), 'saturação' (S) e 'brilho ou valor' (B), de cada uma das cores coletadas na Tabela 2. Assim, construiu-se nessa etapa como ferramenta as Figuras 10,11 e 12, que são compostas pelo atributo das cores e o recorte de referência da captura de tela dos itens B, C e D sucessivamente.

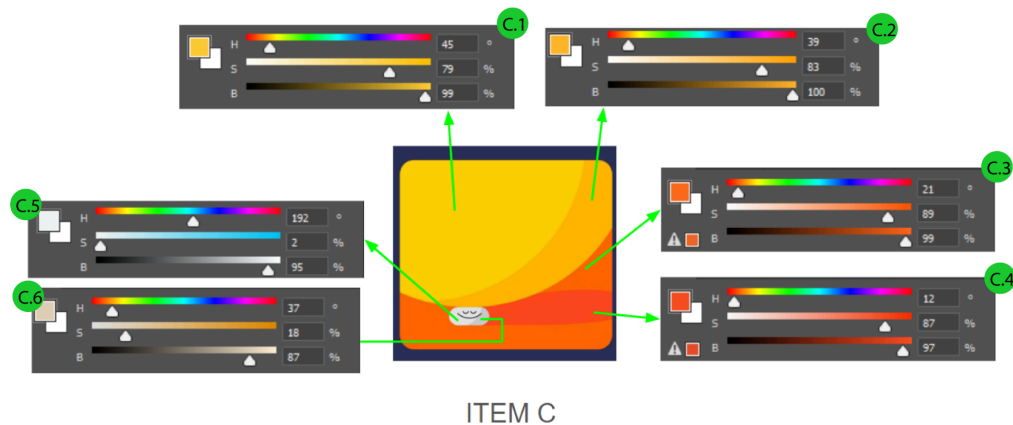
Figura 10 - Atributos da cor do item B.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Ao analisar a Figura 10, observa-se a presença de duas matizes: amarela e laranja. Neste caso, ambas possuem atributos semelhantes como indicam os gráficos B1 e B2 nos quais identifica-se a diferença de apenas 1% nos atributos de saturação/vivacidade (S) e brilho/luminosidade (B).

Figura 11 - Atributos da cor do item C.

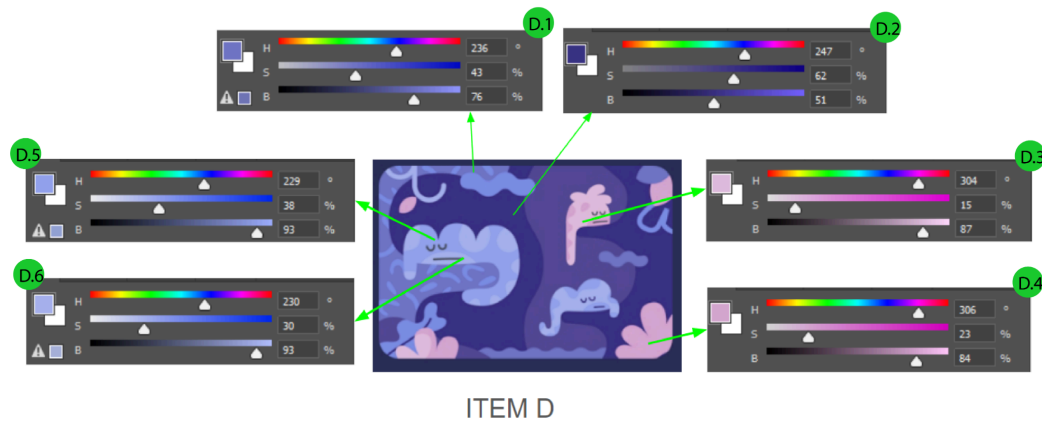


Fonte: Desenvolvido pela autora.

Ao observar a Figura 11, verifica-se seis matrizes (gráficos C.1 a C.6) que indicam:

- gráficos C.1 e C.2: variação no tom (M) entre amarelo claro e amarelo escuro, respectivamente, que possuem saturação/vivacidade (S) similar, tendo 4% de diferença entre elas, e os índices de brilho/luminosidade (B) com 1% de diferença;
- gráficos C.3 e C.4: variação no tom (M) entre laranja escuro e laranja claro, respectivamente, encontrando-se sua saturação/vivacidade (S) e valor do brilho/luminosidade (B) com 2% de diferença entre eles;
- gráfico C.5: evidencia a matiz (M) azul, possuindo saturação/opacidade (S) de 2%, o que gera a impressão visual de ser a cor branca por conta do brilho/luminosidade de 95%;
- gráfico C.6: tem sua matiz (M) próximo ao laranja, porém devido a saturação/opacidade em 18%, resulta na percepção de sua cor próxima de um bege que também possui brilho/luminosidade em 87%.

Figura 12 - Atributos da cor do item D.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Conforme a Figura 12, observa-se seis matizes (gráficos D.1 a D.6) que indicam:

- gráfico D.1: possui sua matiz (M) em azul, tendo saturação/opacidade (S) em 43% e brilho/luminosidade (B) de 76%;
- gráfico D.2: tem sua matiz (M) em tom de azul escuro, com saturação/vivacidade (S) em 62% e brilho/luminosidade (B) na média de 51%, o que gera o escurecimento da cor ainda mais se comparado com o gráfico D.1;
- gráficos D.3 e D.4: visualmente indicam uma similaridade nos tons (M) de rosa, entretanto apresentam uma diferença de variação em 7% na saturação/opacidade (S) e, quando comparados, um índice de brilho/luminosidade (B) com 3% de diferença,
- gráficos D.5 e D.6: também demonstram, visualmente, serem tons (M) similares com variação entre um azul intermediário e um azul claro, respectivamente. Identifica-se neles uma saturação/opacidade (S) próxima, com diferença de 6%, enquanto que os índices de brilho/luminosidade (B) estão iguais, ou seja, 0% de diferença.

Com base nesses dados, compreende-se que optou-se por usar diferentes matizes para a criação de sombra e volume na ilustração, ao invés de alterar seus atributos de ‘saturação’ e ‘valor’, o que pode ser comprovado pelo panorama geral observado nas Figuras 10, 11 e 12, em que todas as matizes possuem ‘brilho/luminosidade’. Já a ‘saturação’, por sua vez, difere bastante, podendo-se destacar uma possível relação entre a aplicação desse atributo em figuras noturnas, em contraponto às demais. Dessa maneira, na maioria das matizes referente a noite (Figura 12) há baixa vivacidade se assemelhando a cores mais opacas, passando uma sensação de calma, enquanto nas outras (Figura 10 e 11) na maior parte das cores a saturação tem alta vivacidade, indicando um momento ativo.

Cabe destacar que as cores aqui analisadas possuem relação direta com as cores análogas observadas no círculo cromático (veja Figura 13) cuja natureza está vinculada a pigmentação que é utilizada em materiais de pintura. Embora sejam de naturezas distintas (cor luz *versus* cor pigmento) percebe-se que esta escala cromática também é utilizada nas Artes Digitais para criar combinações visando composições harmônicas ou com contraste. Aliás, este ponto de vista é explicitado no site da Adobe⁸.

Figura 13 - Combinação de cores.



Fonte:Disponível em < <https://11nq.com/fvnAm> > Acesso em 25 de jan. 2024.

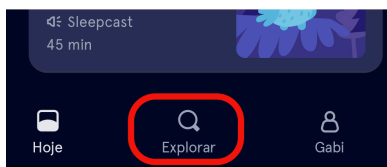
Neste sentido, após classificar os itens A, B e C (Tabela 2, página 13) nas categorias ‘forma’ e ‘cor’, tendo como base os estudos de Arnheim (2005) e Wong (2001), observou-se que as formas são apresentadas de maneira figurativa nos itens A e B, por possuírem um grau de realismo e volume, e orgânica no item C por conter diversas curvas em sua construção. Porém, embora as formas sejam classificadas de modos diferentes, a característica de preenchimento da cor sólida, sem contorno, se repete nos três itens, diferindo em seus atributos de saturação e brilho. A partir dos estudos decorrente das Figuras 10, 11 e 12, nota-se que aparecem, com maior frequência, as cores laranja, amarela e azul, onde seus contrastes de sombra são criados mediante o uso de outra matiz em tom mais escuro. Outra questão identificada decorre da escolha de cores com saturação/opacidade mediana para ilustrações com efeito noturno, repetindo a estratégia de composição com outras cores análogas.

Um ponto relevante que cabe destacar quanto aos conteúdos desenvolvidos e apresentados no *Headspace* diz respeito a filosofia difundida por Puddicombe (2011), isto é, a base de uma boa prática *mindfulness* se dá pelo exercício diário e que é necessário acalmar a

⁸site da Adobe. Disponível em < <https://11nq.com/blk40> > Acesso em 21 de fev. 2024 .

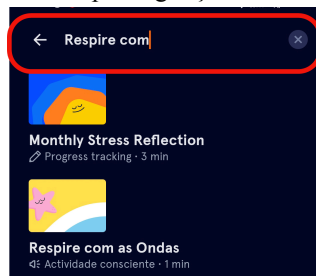
mente durante meditação e antes de tomar decisões. Para cumprir esse propósito, a plataforma disponibiliza vídeos com exercícios visuais interativos. Identificados como ‘atividade consciente’ eles se baseiam na atividade da respiração guiada que é auxiliada por frases escritas apresentadas ao longo de um minuto, acompanhadas da presença de um personagem em *flat design*, inserido num cenário com som ambiente. Para localizá-los, é necessário ir no item ‘Explorar’ (veja Figura 14) e digitar ‘respire com’ (veja Figura 15) para ter acesso a nove vídeos interativos (veja Figura 16).

Figura 14 - Item 'Explorar'.



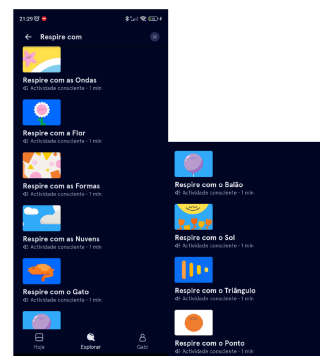
Fonte: Tela do *Headspace* editado pela autora.

Figura 15 - Espaço de busca por digitação.



Fonte: Tela do *Headspace* editado pela autora.

Figura 16 - Resultados da busca “Respire com”.



Fonte: Tela do *Headspace* editado pela autora.

Buscando atingir o terceiro objetivo específico, referente a identificar como é feito o uso do *flat design* associado a interação proposta pelo aplicativo, através dos vídeos ‘atividade consciente’, escolheu-se o vídeo “Respire com o Ponto” para a análise, usando-se como ferramenta metodológica a Tabela 3 que possui 3 colunas e 5 linhas e retomando as categorias de Arnheim (2005) e Wong (2013), ‘movimento’, ‘forma’ e ‘cor’.

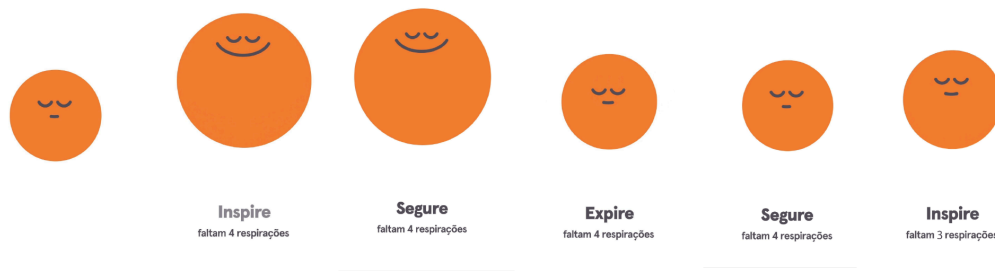
Tabela 3 - Descrição dos elementos que compõem o vídeo “Respire com o Ponto”.

RESPIRE COM O PONTO		
MOVIMENTO	Expandir	
FORMA	Círculo	
SOM	Música e Respiração	
COR	 	

Fonte: Desenvolvido pela autora.

Por se tratar de um produto audiovisual, viu-se a necessidade de acrescentar a categoria ‘som’, que não consta nos estudos destes autores. Ademais, a terceira coluna refere-se aos movimentos de contração e expansão que são aprofundados na Figura 17.

Figura 17 - Detalhamento da atividade sequencial consciente “Respire com o Ponto”.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

A atividade sequencial acima consiste em uma série de 4 repetições ao longo de um minuto, podendo ser descrita em ordem dos exercícios como: estado normal ou de repouso, inspiração, segurar, expiração e segurar. Os tempos são contados em segundos, de modo que os exercícios de respiração e expiração levam o tempo de 6 cada, e os de segurar de 2 cada.

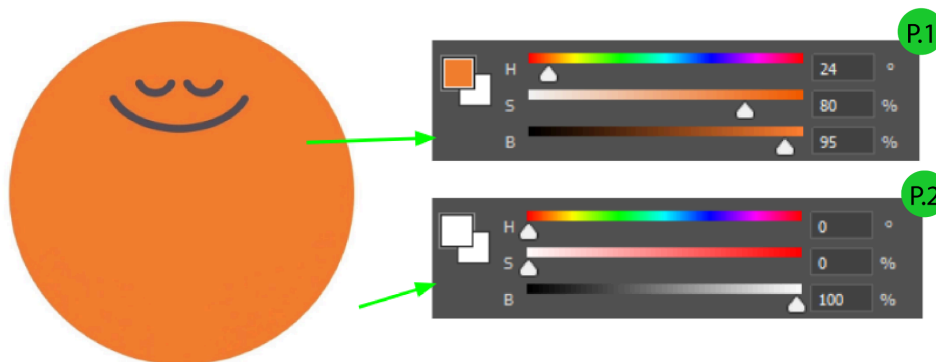
Esse processo de inspirar e expirar, segundo Puddicombe (2011), se caracteriza como a ação de subir e descer, sendo portanto essencial se concentrar no ar entrando e saindo do corpo, trabalhando assim a atenção plena, por meio do foco em sensações. O autor aconselha em sua obra posicionar as mão na região do abdômen, próximo ao umbigo, para sentir o movimento, enquanto conta-se as respirações. Desse modo, nota-se que o exercício atividade consciente segue parte desse pensamento, pois através da legenda abaixo do personagem, veja Figura 17, se faz a contagem das séries de modo decrescente.

Seguindo os elementos da Tabela 3, na página 18, destaca-se o personagem ‘Ponto’, que possui o elemento ‘forma’ descrito como círculo. Pelo senso comum, associado a noções de psicologia, o círculo, enquanto forma no design, representa o inteiro ou cheio, passando a sensação de união e simbolizando a estabilidade e ciclo por ser uma linha contínua. Já para a meditação, no senso comum o círculo também expressa o ideal de que a vida está conectada a tudo por não ter um fim em sua forma, acredita-se que o seu design remova pensamentos indesejáveis permitindo que a mente relaxe.

Por sua vez, na categoria ‘som’, tem-se um efeito sonoro que marca o início da atividade, acompanhada pela respiração do personagem que segue as repetições descritas anteriormente. Verifica-se a presença do som quando o personagem puxa e solta o ar dos pulmões. Enquanto as respirações ocorrem, uma trilha toca ao fundo, fazendo uma ambientação, se assemelhando ao som de um instrumento musical como um teclado, sendo seguido um ritmo durante todo o desenvolvimento da atividade.

Nesta etapa, também se fez o aprofundamento da categoria ‘cor’ (veja Figura 18) em seus atributos: ‘matiz’ (H), ‘saturação’(S) e ‘valor’(B).

Figura 18 - Atributos da cor “Respire com o Ponto”.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Conforme observado acima, há a presença de duas matizes, descritas a seguir: o gráfico P.1 apresenta a matiz (M) em laranja com saturação/vivacidade (S) com 80%, e índice de brilho/luminosidade (B) em 95%. Já o gráfico P.2 indica o tom (M) branco que possui a saturação (S) em 0%, ao passo que o brilho/luminosidade (B) está em 100%.

Dessa maneira, pode-se identificar o uso do *flat design* na construção do personagem ‘Ponto’ e do vídeo, por apresentar como características a forma de círculo preenchido com uma cor sólida na matiz laranja e fundo branco, sem a presença de cenários e detalhes, configurando-se em uma arte minimalista. Assim a animação do ‘Ponto’ realiza os movimentos

de inspirar e expirar, como sendo uma referência para o usuário seguir, de modo a executarem juntos a série de atividades proposta pelo aplicativo. Além disso, há o auxílio de legendas, logo abaixo do personagem, indicando a ordem e a contagem da sequência do exercício. A fim de acrescentar na demarcação do tempo e explorar o fato de ser um produto audiovisual, o som de respiração e ambientação são inseridos ao vídeo, no intuito de complementar a narrativa.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo de analisar como é usado o *flat design* no aplicativo *Headspace* surgiu a partir da vontade de estudar em conjunto as áreas de Animação e Design, tendo como base o interesse pessoal desenvolvido ao longo do curso Cinema de Animação e após notar uma crescente demanda na utilização do estilo *flat* nas plataformas digitais.

Assim, iniciou-se o levantamento de informações através da elaboração de uma tabela de estado da arte que contemplava os temas: *flat design*, experiência do usuário e meditação. Nesta etapa, buscou-se entender como o uso desse estilo de ilustração poderia atrair a atenção do usuário e aumentar o consumo da plataforma. Porém, ao longo do desenvolvimento do trabalho, notou-se que seria inviável continuar nesse caminho, pois demandaria mais tempo para se aprofundar nos conteúdos e na criação de um método de pesquisa de recepção que atendesse a necessidade de investigar um grupo de usuários para testar a usabilidade do aplicativo. Dessa forma, optou-se por focar na exploração das características do *flat design*, aprofundando-se na verificação de seus elementos de construção, valendo-se das categorias ‘cor’, ‘forma’ e ‘movimento’, extraído dos estudos de Arnheim (2005) e Wong (2013).

Em se tratando dos objetivos propostos, acredita-se que foram atingidos mediante a criação de ferramentas metodológicas (tabelas e figuras) que atenderam a necessidade de coleta, sistematização e análise dos dados. Assim, foi possível compreender que a interface do aplicativo *Headspace* possibilita ao usuário identificar padrões em sua estrutura bem como personalizá-la com nome ou apelido. Além disso, ficou evidente que as características do *flat design* utilizam estratégias recorrentes a respeito das cores (laranja e azul) e do formato dos elementos (arredondados) ao longo de sua composição. Identificou-se que, essas escolhas em termos de formas e cores, observadas nas ilustrações presentes nas interfaces, também estão nos produtos audiovisuais inseridos na plataforma do *Headspace*.

Quase finalizando a trajetória deste estudo investigativo surgiu um ponto de reflexão a respeito das categorias ‘forma’ e ‘cor’, aqui utilizadas de maneira individual, seguindo o olhar dos autores referenciados. Contudo, observou-se que as formas utilizadas no design desta plataforma estudada, não possuem contornos. Desta maneira, verificou que elas surgem do

preenchimento de uma cor sólida, evidenciando a ideia de que poderia-se pensar na junção das categorias ‘forma’ e ‘cor’ por estarem num vínculo de interdependência.

Em suma, esta investigação evidenciou como o *flat design* se adapta aos diferentes conteúdos (ilustração e animação) dentro da mesma plataforma. Por isso, acredita-se que seja uma área com campo promissor para outras pesquisas, explorando estudos que envolvam: a) um olhar mais profundo no campo das Artes Visuais considerando as demais categorias propostas por Arnheim (2005); b) expandir o olhar para o campo do Design ao contemplar questões sobre a Experiência de Usuário (UX) e a Interface de Usuário (UI), ao gerar dados da opinião dos usuários em relação a estética, atração, interação e facilidade do uso da interface e, c) contemplar o campo da Psicologia das Cores, na perspectiva da Meditação, investigando as relações entre as matizes principais (laranja, amarelo, azul e rosa) com as cores dos Chakras, compreendido como centros de energia distribuídos pelo corpo humano.

REFERÊNCIAS

ADOBE. **Entendendo as cores primárias, secundárias e terciárias.** Disponível em: <https://www.adobe.com/br/creativecloud/design/discover/secondary-colors.html>. Acesso em: 21 fev. 2024.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual:** uma psicologia da versão criadora. 1. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

COEN, Monja. **Aprenda a viver o agora:** Conceitos de zen-budismo e atenção plena para praticar em até 10 minutos. 1. ed. São Paulo: Editora Planeta do Brasil, 2019.

FORMA CERTA. **Você sabe o que é flat design?.** Disponível em: <http://www.formacerta.com.br/blog/voce-sabe-o-que-e-flat-design/#:~:text=O%20flat%20design%20%C3%A9%20uma,outras%20ferramentas%20que%20adicionam%20profundidade>. Acesso em: 26 nov. 2023.

FONSECA, J. J. S (2002) **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

HEADSPACE. **Sobre Nós.** Disponível em: <https://www.headspace.com/about-us>. Acesso em: 14 nov. 2023.

LOUDERMILK. **Design centrado no usuário:** um guia para o desenvolvimento de aplicativos amigáveis. 1. ed. [S.l.]: Novatec Editora, 2013.

NN/G NIELSEN NORMAN GROUP. **T10 Usability Heuristics for User Interface Design** . Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/> . Acesso em: 20 fev. 2024.

PERELMUTER. **Futuro Presente:** O mundo movido a tecnologia. 1. ed. [S.l.]: Companhia Editorial Nacional, 2019.

PUDDICOMBE, Andy. **O guia Headspace para meditação e mindfulness.** 1. ed. São Cristóvão: Best Seller Ltda, 2019. p. 1-198.

TECHTUDO. **Com Headspace, exercite a mente e aprenda técnicas de meditação.** Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/headspace/>. Acesso em: 3 mar. 2024.

VENTURA, Magda Maria. **O estudo de caso como modalidade de pesquisa.** SOCERJ., Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 383-386, set./2007. Disponível em: http://sociedades.cardiol.br/socerj/revista/2007_05/a2007_v20_n05_art10.pdf. Acesso em: 26 nov. 2023.

WONG, Wucius. **Princípios da Forma e Desenho.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WONG, Wucius. **Princípios del diseño en color.** 2. ed. Barcelona: [s.n.], 2013.

ANEXO A - OPINIÃO DO SITE TECHTUDO.

Fonte: < <https://acesse.dev/bu412> >, acesso em 03 de mar. 2024.

