



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS DE QUIXADÁ
BACHARELADO EM DESIGN DIGITAL

FRANCISCA EVILANIA PEREIRA LIMA

BÚSSOLA UNIVERSITÁRIA: UM SITE INFORMATIVO PARA ALUNOS DO
CURSO DE DESIGN DIGITAL

QUIXADÁ
2023

FRANCISCA EVILANIA PEREIRA LIMA

BÚSSOLA UNIVERSITÁRIA: UM SITE INFORMATIVO PARA ALUNOS DO CURSO
DE DESIGN DIGITAL

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Design Digital da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Design Digital.

Orientador: Prof. Dr. Valdemir Pereira de Queiroz Neto.

QUIXADÁ

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- L698b Lima, Francisca Evilania Pereira.
Bússola Universitária : um site informativo para alunos do curso de Design Digital / Francisca Evilania Pereira Lima. – 2023.
64 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, Curso de Design Digital, Quixadá, 2023.
Orientação: Prof. Dr. Valdemir Pereira de Queiroz Neto.
1. Site na internet. 2. Design Digital. 3. Informação. I. Título.

CDD 745.40285

FRANCISCA EVILANIA PEREIRA LIMA

BÚSSOLA UNIVERSITÁRIA: UM SITE INFORMATIVO PARA ALUNOS DO CURSO
DE DESIGN DIGITAL

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao
Curso de Graduação em Design Digital da
Universidade Federal do Ceará, como requisito
parcial à obtenção do grau de bacharel em
Design Digital.

Aprovada em: ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Valdemir Pereira de Queiroz Neto (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Paulo Victor Barbosa de Sousa
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A Deus.

Aos meus pais, familiares e amigos.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha mais profunda gratidão à comunidade acadêmica, incluindo alunos, professores e funcionários, que foram uma fonte de apoio e inspiração durante minha estadia em Quixadá. Vocês se tornaram minha segunda família, compartilhando conhecimento, desafios e momentos inesquecíveis. Também gostaria de agradecer de coração à Universidade Federal do Ceará (UFC) por me proporcionar essa incrível oportunidade de crescimento e desenvolvimento acadêmico.

Meus sinceros agradecimentos e apreço às professoras Bernadete de Souza Porto e Ingrid Teixeira Monteiro pelas considerações e apoio inestimável em meu TCC1. Suas contribuições foram realmente significativas. Também quero estender meu agradecimento ao professor orientador Valdemir de Queiroz pelo seu otimismo constante e pela confiança depositada em mim.

Agradeço a todos aqueles que, de uma maneira ou de outra, contribuíram para minha trajetória, sejam eles mentores, amigos ou seres divinos que guiaram meus passos. Sua presença e apoio foram essenciais para que eu pudesse superar obstáculos e alcançar meus objetivos. Sou imensamente grata por cada momento compartilhado e por terem feito parte dessa jornada.

“O design é na verdade um ato de comunicação, o que significa ter um profundo conhecimento e compreensão da pessoa com quem o designer está se comunicando.”
(NORMAN, 2006, p. 11).

RESUMO

O projeto teve como contexto a necessidade de desenvolver um site informativo voltado para os alunos e futuros alunos da Universidade Federal do Ceará (UFC), com foco no curso de Design Digital. O objetivo principal do trabalho foi criar uma plataforma online que fornecesse informações claras e relevantes sobre o curso de Design Digital da UFC sediada no campus de Quixadá, auxiliando os estudantes em sua jornada acadêmica. Também foram estabelecidos objetivos secundários, como a disponibilização de um fluxograma e estrutura curricular para facilitar o acompanhamento do progresso acadêmico dos alunos. Durante o desenvolvimento, foram adotados métodos de pesquisa, testes e obtenção de feedback contínuo da comunidade acadêmica. Isso permitiu identificar possíveis problemas, aprimorar a usabilidade e garantir que a página atendesse às expectativas dos usuários. Além disso, foi realizada uma pesquisa de avaliação do curso de Design, na qual os alunos e ex-alunos puderam avaliar sua experiência, contribuindo para a inclusão de informações adicionais na página. O projeto resultou na elaboração de um website repleto de informações, que propoe-se atender as expectativas e necessidades dos alunos e futuros alunos do curso de Design Digital da UFC, capaz de proporcionar aos usuários uma visão clara das disciplinas e suas respectivas ementas, fornecendo informações valiosas para a tomada de decisões acadêmicas.

Palavras-chave: Site na internet; Design Digital; Informação.

ABSTRACT

The project had the context of the need to develop an informative website focused on the students and prospective students of the Federal University of Ceará (UFC), with a focus on the Digital Design course. The main objective of the work was to create an online platform that provided clear and relevant information about the UFC's Digital Design course, located at the Quixadá campus, assisting students in their academic journey. Secondary objectives were also established, such as the provision of a flowchart and curriculum structure to facilitate the monitoring of students' academic progress. During the development, research methods, testing, and continuous feedback from the academic community were adopted. This allowed for the identification of potential issues, improvement of usability, and ensuring that the page met users' expectations. Additionally, an evaluation survey of the Design course was conducted, where students and alumni could assess their experience, contributing to the inclusion of additional information on the page. The project resulted in the creation of an information-rich website, aiming to meet the expectations and needs of students and prospective students of the UFC's Digital Design course, providing users with a clear view of the subjects and their respective syllabi, offering valuable information for academic decision-making.

Keywords: Website on the internet; Digital Design; Information.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 – A interação entre disciplinas acadêmicas, práticas de design e campos interdisciplinares voltados para o design | 17 |
| Figura 2 – Modelo de design de interação | 18 |
| Figura 3 – Estratégia de Garrett (2011) | 19 |
| Figura 4 – Processo de desenvolvimento | 24 |
| Figura 5 – Questionário 1, questão 1 | 27 |
| Figura 6 – Questionário 1, questão 2 | 28 |
| Figura 7 – Questionário 1, questão 3 | 29 |
| Figura 8 – Nuvem de ideia sobre objetivos dos sites universitários | 34 |
| Figura 9 – Identidade visual do site | 36 |
| Figura 10 – Dados de fluxo do site da UFC | 37 |
| Figura 11 – Dados de fluxo do site UFC – Quixadá | 37 |
| Figura 12 – Palavras-chave por compartilhamento de tráfego | 38 |
| Figura 13 – Organograma do site | 39 |
| Figura 14 – Prototipação produzida no Figma | 40 |
| Figura 15 – Avaliações do Reclame aqui | 42 |
| Figura 16 – Mapa do Ceará onde tem campus da UFC | 43 |
| Figura 17 – Mapa da UFC campus Quixadá | 43 |
| Figura 18 – Fluxograma de disciplinas do curso de Design Digital | 44 |
| Figura 19 – Página dedicada à UFC | 46 |
| Figura 20 – Página direcionada ao Campus de Quixadá | 48 |
| Figura 21 – Página do curso de Design Digital | 50 |

LISTA DE GRÁFICOS

| | |
|--|----|
| Gráfico 1 – Questionário 2, questão 1 | 31 |
| Gráfico 2 – Questionário 2, questão 2 | 32 |
| Gráfico 3 – Questionário 2, questão 3 | 33 |
| Gráfico 4 – Questionário 2, questão 4 | 33 |
| Gráfico 5 – Pesquisa de avaliação do curso de Design Digital | 51 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|---|----|
| Tabela 1 – Desenvolvimento de personas | 30 |
| Tabela 2 – Lista de possíveis nomes para o site | 35 |
| Tabela 3 – Plugins e suas funcionalidades | 41 |

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|------|--|
| CMS | Content Management System |
| IES | Instituições de Ensino Superior |
| IFRN | Instituto Federal do Rio Grande do Norte |
| IHC | Interação Homem Computador |
| INEP | Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira |
| GV | Google Ventures |
| PPC | Projeto Pedagógico do Curso |
| TCI | Tecnologia em Comunicação Institucional |
| TGQ | Tecnologia em Gestão da Qualidade |
| UFC | Universidade Federal do Ceará |
| UC | Unidades Curriculares |
| UX | User Experience |

SUMÁRIO

| | | |
|--------------|---|-----------|
| 1 | INTRODUÇÃO | 14 |
| 1.1 | Objetivo | 16 |
| <i>1.1.1</i> | <i>Objetivo geral</i> | <i>16</i> |
| <i>1.1.2</i> | <i>Objetivos específicos</i> | <i>16</i> |
| 2 | FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA | 17 |
| 2.1 | Design de interação e processo de design da experiência do usuário | 17 |
| <i>2.1.1</i> | <i>Design de interação</i> | <i>17</i> |
| <i>2.1.2</i> | <i>Processo de design da experiência do usuário</i> | <i>19</i> |
| 3 | TRABALHOS RELACIONADOS..... | 20 |
| 3.1 | Arquitetura de informação para sites acadêmicos: um estudo de caso para o portal do IFRN | 20 |
| 3.2 | Reestruturação do site do curso superior de tecnologia em gestão da qualidade | 21 |
| 3.3 | DDpositório: o desenvolvimento de um repositório digital para o curso de Design Digital | 22 |
| 4 | PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS | 23 |
| 4.1 | Pesquisa e Entendimento do Usuário | 25 |
| 4.2 | Definição de Requisitos e Estabelecimento de Metas | 25 |
| 4.3 | Desenvolvimento Iterativo | 25 |
| 4.4 | Avaliação da Experiência do Usuário | 25 |
| 4.5 | Iteração e Aperfeiçoamento | 25 |
| 5 | RESULTADOS | 26 |
| 5.1 | Análise de pesquisa e Discussão dos Resultados | 26 |
| 5.2 | Desenvolvimento da Identidade Visual | 34 |
| <i>5.2.1</i> | <i>Definindo o nome do domínio</i> | <i>34</i> |

| | | |
|---------|--|----|
| 5.2.2 | <i>Cores e identidade visual</i> | 35 |
| 5.2.3 | <i>Pesquisa de tráfego e definição da arquitetura</i> | 36 |
| 5.2.4 | <i>Prototipagem</i> | 39 |
| 5.2.5 | <i>Desenvolvimento</i> | 40 |
| 5.2.5.1 | <i>Elaboração de Mapas</i> | 42 |
| 5.2.5.2 | <i>Fluxograma do curso de Design Digital</i> | 44 |
| 5.2.5.3 | <i>Desenvolvimento das Páginas</i> | 44 |
| 6 | CONSIDERAÇÕES FINAIS | 52 |
| | REFERÊNCIAS | 53 |
| | APÊNDICE A – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS 01 | 55 |
| | APÊNDICE B – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS 02 | 57 |
| | APÊNDICE C – TERMO DE CONSENTIMENTO | 59 |
| | APÊNDICE D – DISCIPLINAS DO CURSO DE DESIGN DIGITAL OBRIGATÓRIAS | 61 |
| | APÊNDICE E – DISCIPLINAS DO CURSO DE DESIGN DIGITAL OPTATIVAS E TRABALHOS DE CONCLUSÃO DE CURSO | 62 |

1 INTRODUÇÃO

O acesso à educação superior tem sido cada vez mais valorizado como um meio de aprimoramento pessoal e profissional, e muitos jovens têm buscado essa formação para se preparar para o mercado de trabalho e atingir seus objetivos de carreira. Essa tendência também reflete um destaque a disponibilidade de mais oportunidades de acesso ao ensino superior nas instituições de ensino em todo o país.

Além disso, o avanço da tecnologia tem possibilitado uma maior flexibilidade na modalidade de ensino, com a oferta de cursos à distância e outras formas de educação *online*, ampliando o alcance da educação superior para estudantes de diferentes perfis e localidades.

No último Censo da Educação Superior no Brasil¹, realizado em 2021, registrou-se um aumento no número de novos alunos matriculados no ensino superior em relação ao ano anterior. Segundo os dados divulgados pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), foram registradas mais de 8,9 milhões de matrículas em cursos de graduação em 2021, o que representou um aumento de 3,5% em relação a 2020 (BRASIL, 2022).

A escolha de um curso universitário é um momento crucial na vida acadêmica de vários estudantes, tendo em vista o impacto que essa escolha pode ter em sua carreira profissional. De acordo com Frauches (2008), as Diretrizes Curriculares estabelecem que os cursos de graduação não devem mais se limitar a transmitir informações e conhecimentos, mas sim focar na oferta de uma formação básica sólida que capacite o estudante a enfrentar os desafios das rápidas transformações da sociedade, do mercado de trabalho e das condições de exercício profissional futuras.

A Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação, ao orientar as novas diretrizes curriculares, recomenda que devem ser contemplados elementos de fundamentação essencial em cada área do conhecimento, campo do saber ou profissão, visando promover no estudante a competência do desenvolvimento intelectual e profissional autônomo e permanente. Esta competência permite a continuidade do processo de formação acadêmica e/ou profissional, que não termina com a concessão do diploma de graduação (FRAUCHES, 2008, p. 229).

1 O Censo da Educação Superior é uma pesquisa realizada anualmente pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), órgão vinculado ao Ministério da Educação (MEC) do Brasil. O objetivo do censo é coletar informações sobre as instituições de ensino superior do país, seus cursos e alunos, bem como sobre os professores e técnicos que atuam nessas instituições. As informações coletadas no censo são utilizadas para a formulação de políticas públicas na área de educação superior, bem como para fins de avaliação e regulação do setor. O Censo da Educação Superior é considerado uma importante fonte de dados sobre a evolução do ensino superior no país. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/pesquisas-estatisticas-e-indicadores/censo-da-educacao-superior>. Acesso em: 14 mai. 2023.

É importante ressaltar que a escolha do curso em si não deve ser a única consideração. É essencial entender as metodologias que serão aplicadas durante todo o programa de graduação, já que isso pode ter um impacto significativo na qualidade do aprendizado e na capacidade do aluno de aplicar o conhecimento adquirido na prática.

Com o intuito de fornecer informações precisas e transparentes, as Instituições de Ensino Superior (IES) disponibilizam em seus sites a matriz curricular de seus cursos. Essa ferramenta é fundamental para que os discentes interessados possam obter uma compreensão mais abrangente dos requisitos do curso, sua duração e as disciplinas ofertadas, tal como as disciplinas obrigatórias e optativas (CARMO *et al*, 2018).

Fornecer ao corpo discente que ingressará na Universidade ou Faculdade, informações básicas acerca da “Matriz Curricular”, da “Infraestrutura do Curso” e do “Perfil Profissional” como um todo é requisito básico, pois estas são importantes e não devem ser negligenciadas, podendo ajudar o possível aluno a tomar a decisão, ou não, de ingressar no curso desejado. Caso a Instituição de Ensino Superior (IES) não as apresente de forma clara e objetiva, como preceitos instituídos pelo MEC, corre o risco de ser preterida em relação a outras que as apresentam de forma diferenciada e transparente ou que forneçam uma síntese dos aspectos mencionados (CARMO *et al*, 2018, p. 176).

No entanto, é imprescindível reconhecer que há uma significativa lacuna informacional acerca dos cursos superiores ofertados em algumas instituições de ensino superior. É notório que diversos sites institucionais não dispõem de informações atualizadas, bem como apresentam dificuldades de acessibilidade aos discentes em busca de informações acerca da matriz curricular dos cursos ofertados. Informações incompletas, desatualizadas ou difíceis de serem encontradas podem passar uma imagem negativa da instituição e afastar potenciais futuros alunos.

Com base nas informações apresentadas, conclui-se que o desenvolvimento de um portal *online* com acesso estruturado e detalhado às informações curriculares do curso pode desempenhar um papel importante na facilitação da busca por esse conteúdo. O sistema poderia fornecer informações detalhadas sobre cada disciplina, incluindo objetivos, metodologias de ensino, avaliações, bibliografias recomendadas e requisitos de pré-requisitos. Além disso, a plataforma poderia oferecer recursos adicionais, como fóruns de discussão, grupos de estudo e tutoriais para ajudar os alunos a compreender melhor o conteúdo apresentado, contribuindo, assim, a estabelecer uma cultura de aprendizado colaborativo e proporcionar recursos adicionais para ajudá-los a obterem sucesso em seus estudos.

1.1 Objetivo

Dado o conhecimento prévio e o maior acesso aos conteúdos específicos da Universidade Federal do Ceará (UFC), o objetivo deste trabalho é desenvolver um site informativo destinado a alunos e futuros estudantes do curso de Design Digital.

1.1.1 Objetivo geral:

Desenvolver uma plataforma digital que ofereça informações completas e pertinentes à comunidade acadêmica, melhorar o acesso e a compreensão dos serviços e recursos disponíveis na instituição. Dessa forma, almejamos oferecer uma ferramenta eficaz e intuitiva que contribua para a experiência acadêmica e oriente os estudantes dando enfoque no curso de Design Digital da UFC no Campus de Quixadá.

1.1.2 Objetivos específicos:

- Aprimorar o acesso à plataforma, garantindo facilidade e agilidade na navegação.
- Fornecer informações sobre perfil do egresso e áreas de atuação no mercado de trabalho.
- Facilitar a navegação na plataforma e permitir uma busca rápida de informações.
- Estabelecer uma comunicação efetiva com a comunidade acadêmica, levando em consideração suas necessidades e *feedbacks* para aprimorar continuamente a plataforma.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para o desenvolvimento do estudo são necessários embasamentos provenientes de diversos autores e a aplicação de processos metodológicos considerados essenciais. Dentre estes processos, destacam-se o design de interação, cujo propósito consiste em proporcionar uma experiência envolvente e intuitiva aos usuários, levando em consideração os elementos visuais e os fluxos de interação e processos de design da experiência do usuário, adotado para analisar as necessidades e expectativas dos usuários.

2.1 Design de interação e processo de design da experiência do usuário

2.1.1 Design de interação

Preece, Rogers & Sharp (2005) definem o design de interação como o processo de criar artefatos tecnológicos para apoiar o comportamento humano e mediar a comunicação. “[..], significa criar experiências que melhorem e estendam a maneira como as pessoas trabalham, se comunicam e interagem” (PREECE, ROGERS & SHARP, 2005, p.28).

O design de interação é um campo multidisciplinar que requer conhecimento em áreas como engenharia, ergonomia, sistema da informação e design gráfico (Figura 1). Ele envolve a colaboração entre designers, desenvolvedores, pesquisadores e usuários finais para garantir que as soluções criadas sejam úteis, utilizáveis e esteticamente agradáveis. “O campo interdisciplinar mais conhecido é a interação homem-computador (IHC), [...]” (PREECE, ROGERS & SHARP, 2005, p.29).

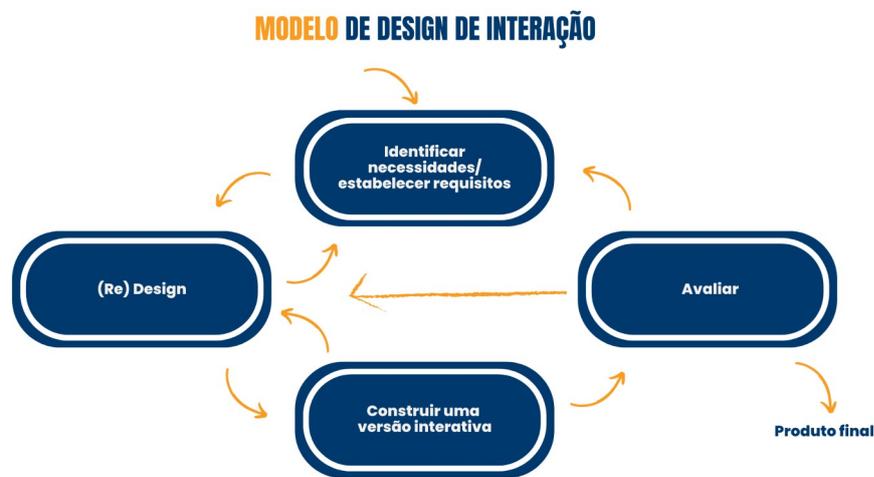
Figura 1 – A interação entre disciplinas acadêmicas, práticas de design e campos interdisciplinares voltados para o design.



Fonte: Preece, Rogers & Sharp (2005).

De acordo com Preece, Rogers & Sharp (2005), o processo de design de interação geralmente envolve quatro etapas principais: identificação de necessidades e requisitos dos usuários, desenvolvimento de soluções de design que atendam a esses requisitos, construção de protótipos interativos para testar as soluções de design e avaliação contínua para garantir que o produto final atenda aos requisitos dos usuários. Essas etapas são iterativas, ou seja, elas ocorrem em ciclos repetidos para garantir que o produto final seja aprimorado continuamente (Figura 2).

Figura 2 – Modelo de design de interação



Fonte: Preece, Rogers & Sharp (2005).

Nota-se que ao longo do processo os designers podem sentir a necessidade de revisitar etapas anteriores, de forma a aprofundar a compreensão do problema, melhorar as soluções propostas ou corrigir eventuais erros ou equívocos. Essa interação entre as atividades é flexível e esse modelo é caracterizado por ciclos repetitivos de trabalho, nos quais cada tarefa pode exigir um retorno a atividades anteriores para aprimoramento (BARBOSA & SILVA, 2010).

Barbosa e Silva (2010) ressaltam ainda que o objetivo é garantir que a solução de Interação Humano-Computador (IHC) corresponda aos requisitos estabelecidos considerando as expectativas dos usuários. “O produto final é uma especificação da interação e da interface com usuário que servirá de insumo nas fases seguintes de desenvolvimento do sistema iterativo.” (BARBOSA & SILVA, 2010, p.102).

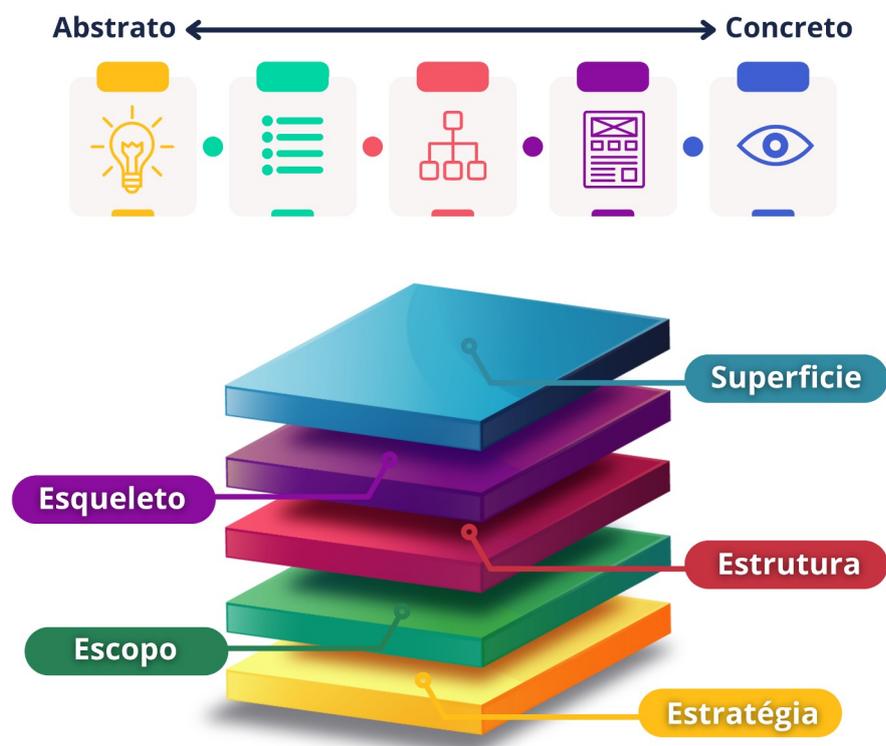
2.1.2 Processo de design da experiência do usuário

Segundo Garrett (2011), a experiência do usuário (UX) abrange todos os aspectos que envolvem a interação do usuário com um sistema, desde a sua primeira impressão até a experiência de uso, passando pela facilidade de encontrar o que se procura e pelas percepções que se formam sobre o produto ou serviço.

O processo de design da experiência do usuário tem tudo a ver com garantir que nenhum aspecto da experiência do usuário com seu produto acontece sem sua interação consciente e explícita. Isso significa levar em consideração todas as possibilidades de cada ação que o usuário provavelmente realizará e entender as expectativas do usuário em cada etapa do processo (GARRETT, 2011, p.19, tradução nossa).²

Para descrever como essa experiência é construída, o autor propõe uma hierarquia com cinco níveis, como ilustra a figura 3.

Figura 3 – Estratégia de Garrett (2011)



Fonte: Garret (2011).

² The user experience design process is all about ensuring that no aspect of the user's experience with your product happens without your conscious, explicit intent. This means taking into account every possibility of every action the user is likely to take and understanding the user's expectations at every step of the way through that process (GARRETT, 2011, p.19).

De acordo com Garret (2011) “Esses cinco planos – estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície – fornecem uma estrutura conceitual para falar sobre os problemas da experiência do usuário e as ferramentas que usamos para resolvê-los.”³ (GARRET, 2011, p.21, tradução nossa).

3 TRABALHOS RELACIONADOS

Os presentes trabalhos abordam conceitos similares e contribuíram para a construção de um embasamento teórico consistente. Além disso, as metodologias aplicadas na execução desses trabalhos serviram como inspiração para propostas de melhorias e auxiliam para o desenvolvimento de novas ideias.

Durante a análise, foi possível identificar como outros pesquisadores abordaram o tema e quais foram os resultados obtidos em suas pesquisas. Isso permite uma análise crítica e uma visão mais ampla do tema em questão, auxiliando no desenvolvimento de um trabalho mais completo e aprofundado.

As referências bibliográficas utilizadas nos trabalhos também são de grande importância, pois ampliam o conjunto de informações disponíveis sobre o tema e permitem um diálogo entre diferentes perspectivas e correntes teóricas. Dessa forma, é possível construir um arcabouço teórico mais sólido e preciso.

3.1 Arquitetura de informação para sites acadêmicos: um estudo de caso para o portal do IFRN

O trabalho desenvolvido por Araújo (2019) discute a concepção de uma proposta para reestruturar o portal do Instituto Federal do Rio Grande do Norte, visando aprimorar sua organização e funcionalidade a partir dos princípios fundamentais da arquitetura da informação. O propósito principal consiste em apresentar um *redesign* da interface fundamentada nas informações obtidas por meio do levantamento de dados das expectativas dos usuários, a partir da perspectiva da experiência de utilização do sítio institucional do Instituto Federal do Rio Grande do Norte (IFRN).

Araújo (2019) apresentou um processo metodológico dividido em diversas etapas para auxiliar no desenvolvimento do projeto. Iniciando pela pesquisa de usuário, a qual foi

3 These five planes—strategy, scope, structure, skeleton, and surface— provide a conceptual framework for talking about user experience problems and the tools we use to solve them (GARRET, 2011, p.21).

fundamental para analisar e compreender as necessidades e dificuldades dos usuários do sistema, bem como alinhá-los com os objetivos da proposta desenvolvida. A etapa seguinte tratou-se do mapeamento de experiências, uma técnica que possibilita identificar os pontos críticos da jornada do usuário no site. Em seguida, foi realizada a *benchmark* com a finalidade de identificar as melhores práticas em outros sites acadêmicos. “[...] benchmarking é o processo de identificar os mais altos padrões de excelência para produtos, serviços ou processos e, em seguida, fazer as melhorias necessárias para alcançar esses padrões, [...]” (BHUTTA & HUQ, 1999, p. 254). Em cada ponto analisado foi feita uma comparação entre o que era proposto para o usuário e o que ele já utilizava no portal, com a finalidade de identificar possíveis problemas de usabilidade.

Por meio da Avaliação Heurística⁴, o autor conseguiu identificar várias deficiências no portal acadêmico do IFRN, tais como falta de clareza sobre o status do sistema, falta de alinhamento entre o sistema e a realidade, restrições e limitações impostas ao usuário. Essas questões foram devidamente abordadas na proposta de *redesign* da interface (ARAÚJO, 2019).

3.2 Reestruturação do site do curso superior de tecnologia em gestão da qualidade

O presente trabalho é um relatório produzido por Horvath (2014), com o objetivo de reestruturar o site do curso de Tecnologia em Gestão da Qualidade (TGQ) na nova plataforma, visando fornecer informações a respeito do curso para alunos e demais público interessado (HORVATH, 2014).

A metodologia empregada abarcou a concepção de um cronograma, delineando prazos, informações essenciais e fontes bibliográficas a serem consultadas. Inicialmente, foi promovido um encontro com responsável pela coordenação do curso de TGQ, a fim de deliberar sobre a melhor abordagem na reformulação do sítio. Em sequência, em diálogo com uma docente, optou-se por adotar a mesma linha metodológica do projeto de extensão do website de Tecnologia em Comunicação Institucional (TCI), tendo como ponto de partida a pesquisa junto aos discentes e docentes do curso de TGQ (HORVATH, 2014).

A partir da pesquisa realizada por Horvath (2014), foram identificadas as principais demandas e necessidades dos usuários em relação ao site. Com base nessas informações, foram definidos os conteúdos que seriam disponibilizados na nova plataforma, organizados de forma lógica e intuitiva para facilitar a navegação dos usuários.

4 Disponível em: http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic_list.html. Acesso em: 10 jun 2023.

Adicionalmente foram aplicadas técnicas de redação para web com o objetivo de tornar o conteúdo mais acessível e fácil de ler. Foram utilizados princípios como simplicidade na linguagem, concisão nas frases e parágrafos curtos com ideias claras e objetivas.

Ao final da reestruturação, foi possível perceber uma significativa melhoria na organização e acessibilidade das informações, tornando o site mais atrativo e útil para os usuários. Dessa forma, o trabalho apresentado por Horvath (2014) representa uma valiosa contribuição para a melhoria da comunicação institucional do curso de TGQ na Universidade Federal do Paraná.

3.3 DDpositório: o desenvolvimento de um repositório digital para o curso de Design Digital

Gomes (2018) descreve em seu trabalho o processo de desenvolvimento de um repositório digital para o curso de Design Digital da Universidade Federal do Ceará. O objetivo do projeto é criar uma plataforma online que permitisse o armazenamento e acesso a trabalhos de conclusão de curso, projetos e outros materiais relacionados ao campo do design digital.

Gomes (2018) utilizou como metodologia, Design Sprint, desenvolvido no Google Ventures (GV) por Knapp, Zeratsky e Kowitz (2017). Essa abordagem sugere a realização de atividades diárias ao longo de uma semana para conceber projetos, dividindo o processo em etapas. Na etapa inicial, foi estabelecido o objetivo do projeto e eram levantadas questões pertinentes ao sistema. Posteriormente, a equipe elabora um mapa conceitual da interação planejada, propondo, assim, importantes requisitos para a solução a ser desenvolvida para o sistema (GOMES, 2018, p.25).

Em relação à escolha da plataforma para o repositório, Gomes (2018) relata que foi realizada uma pesquisa exploratória sobre temas disponíveis para o WordPress⁵, que é um sistema de gerenciamento de conteúdo (CMS) desenvolvido por Matt Mullenweg e Mike Little em 2003. Após realizar a seleção dos temas que melhor se adequam aos padrões do projeto, optou-se por adotar uma combinação de temas gratuitos desenvolvidos pela empresa Dessign⁶. Foram efetuadas adaptações nos temas selecionados, envolvendo a criação de componentes exclusivos e a supressão de elementos supérfluos, para atender às necessidades específicas do projeto (GOMES, 2018, p.29).

5 Disponível em: <https://wordpress.org/about/>

6 Disponível em: <https://design.net/>

No processo de desenvolvimento do repositório, Gomes (2018) destaca que a equipe atuou como instrutora no decorrer da realização da técnica de Card Sorting⁷, método comumente utilizado por arquitetos da informação que envolve a participação dos usuários em uma atividade com o objetivo de organizar os conteúdos de um sistema ou produto de maneira eficiente.

Gomes (2018) realça a importância da usabilidade do sistema. Para garantir uma boa experiência do usuário, foi conduzida uma avaliação de usabilidade do repositório, examinando as funcionalidades de interação e a acessibilidade do sistema. Essa avaliação permitiu identificar possíveis melhorias e ajustes no sistema, visando aprimorar a experiência do usuário.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Com o objetivo de desenvolver um projeto com maior eficácia, alinhado aos prazos e à demanda estabelecidas, foi imprescindível realizar uma cuidadosa adaptação de metodologias provenientes de diferentes autorias, as quais foram minuciosamente pesquisadas para obter um método adequado à resolução da proposta. Nesse sentido, foram utilizadas as seguintes abordagens metodológicas: Metodologia de Desenvolvimento de Produto Integrando Elementos da Experiência do Usuário de Garrett (2011), Design Sprint, desenvolvido no Google Ventures (GV)⁸ por Knapp, Zeratsky e Kowitz (2017) e Modelo de Ciclo de Vida de Preece, Rogers & Sharp (2005).

A inclusão dos elementos da experiência do usuário permite que o processo de desenvolvimento seja guiado pela compreensão profunda das necessidades, expectativas e desejos dos usuários. Isso proporciona uma base sólida para a criação de soluções que verdadeiramente atendam às demandas do público-alvo, resultando em produtos que são intuitivos, agradáveis e eficazes.

A incorporação do design sprint de Knapp, Zeratsky e Kowitz (2017), traz consigo uma mentalidade ágil e focada em resultados rápidos. Com a realização de atividades intensivas em curtos períodos de tempo, como brainstorming⁹, prototipagem e testes, é possível estimular a criatividade, explorar alternativas e gerar soluções inovadoras. Essa abordagem acelerada permite que ideias sejam rapidamente transformadas em protótipos

7 fonte: Maurer, Donna; Warfel, Todd (April 7, 2004). "Card sorting: a definitive guide". Boxes and Arrows.

8 Disponível em <<http://www.gv.com/sprint/>>. Acesso em: 22/05/2023

9 O método desenvolvido na década de 1930 pelo publicitário Alex Osborn consiste em estimular de forma colaborativa a equipe a gerar novas ideias em grupo (OSBORN, 2008. p.120).

tangíveis e testáveis, proporcionando uma visão concreta do produto em um estágio inicial.

Ao aplicar o Modelo de Ciclo de Vida de Preece, Rogers & Sharp (2005), o desenvolvimento do produto torna-se um processo iterativo e evolutivo. Dividido em fases bem definidas, como análise, design, implementação e teste, cada ciclo permite que o produto seja aprimorado e refinado continuamente com base no *feedback* dos usuários e nas metas estabelecidas. Isso proporciona uma abordagem sistemática e estruturada para a criação de produtos, garantindo a qualidade e a eficácia da solução final.

A união desses estudos culminou na concepção de um processo de desenvolvimento de projeto composto por cinco etapas (Figura 4), caracterizadas pela sua natureza não linear. Essa abordagem foi adotada com o intuito de promover uma dinâmica flexível e adaptável, capaz de acompanhar as demandas e desafios inerentes ao desenvolvimento de projetos complexos.

Figura 4 – Processo de desenvolvimento



Fonte: Elaborado pela autora.

4.1 Pesquisa e Entendimento do Usuário

A pesquisa tem como objetivo explorar as necessidades, desejos e expectativas dos usuários. Para esse fim, são empregadas técnicas como questionários e observações, visando ampliar o entendimento da problemática e obter idéias de melhorias. Os dados qualitativos e quantitativos são minuciosamente analisados, permitindo uma compreensão mais profunda dos usuários e suas preferências.

4.2 Definição de Requisitos e Estabelecimento de Metas

Com base nas descobertas da pesquisa, os requisitos e as metas do produto são definidos com mais clareza, identificando os principais problemas e oportunidades que o produto deve abordar, bem como estabelecendo critérios para avaliar a eficácia do produto.

4.3 Desenvolvimento Iterativo

Utilizando o Modelo de Ciclo de Vida de Preece, Rogers & Sharp (2005) para orientar o desenvolvimento iterativo do produto. Dividindo o processo de desenvolvimento em ciclos de trabalho, cada um focado em uma fase específica, como análise, design, implementação e teste.

4.4 Avaliação da Experiência do Usuário

Ao longo do desenvolvimento, pode-se avaliar continuamente a experiência do usuário com base nos elementos de experiência de Garret (2011). Realizando testes de usabilidade e coleta de feedback dos usuários para identificar e resolver problemas de usabilidade e melhorar a experiência do usuário.

4.5 Iteração e Aperfeiçoamento

Essa abordagem de iteração e aperfeiçoamento contínuo permite que o design e as funcionalidades do sistema sejam ajustados e refinados ao longo do tempo, visando oferecer a melhor experiência possível aos usuários.

5 RESULTADOS

O presente capítulo aborda os resultados das pesquisas realizadas durante a execução do projeto e como utilizamos essas informações ao longo do desenvolvimento. É importante destacar que tanto os formulários quanto outras pesquisas relacionadas ao curso de Design Digital foram divulgados por meio do grupo geral do curso no aplicativo WhatsApp¹⁰. Essa estratégia permitiu alcançar uma relevante participação e coleta de dados junto à comunidade acadêmica, contribuindo significativamente para embasar as decisões e aprimoramentos realizados durante o processo de desenvolvimento.

5.1 Análise de pesquisa e Discussão dos Resultados

Com o objetivo de aprofundar a compreensão da problemática e do perfil dos estudantes universitários, foi conduzido um estudo dividido em duas sessões distintas. A primeira sessão consiste em um questionário intitulado "Causas da Evasão, Troca de Curso ou Trancamento de Disciplinas nos Cursos de Graduação" (APÊNDICE A). Para a realização dessa pesquisa foi utilizado o Google Forms¹¹, uma ferramenta gratuita fornecida pela Google que permite criar e gerenciar pesquisas e questionários online.

Através desse questionário, buscou-se investigar as razões subjacentes à troca de curso, como mudança de interesse, descoberta de novas áreas de estudo, insatisfação com a escolha inicial, entre outros fatores que influenciam essa decisão. Além disso, a pesquisa visa compreender os motivos pelos quais os estudantes optam por trancar ou desistir temporariamente de disciplinas durante sua trajetória acadêmica.

Por meio do Google Forms, os participantes têm a oportunidade de responder às perguntas de forma conveniente e segura, contribuindo com informações valiosas para a análise dos resultados. A utilização desta plataforma digital proporciona um processo de coleta de dados mais eficiente, permitindo uma análise posterior detalhada e uma maior compreensão das dificuldades enfrentadas pelos estudantes universitários.

O questionário, que ficou acessível de 21/04/2023 a 26/04/2023, compreendia um total de seis perguntas, sendo três delas de múltipla escolha, seguidas por perguntas abertas. É importante ressaltar que todas as perguntas foram opcionais, o que resultou em variação no número de respostas para cada questão. O estudo contou com a participação de 15 alunos e

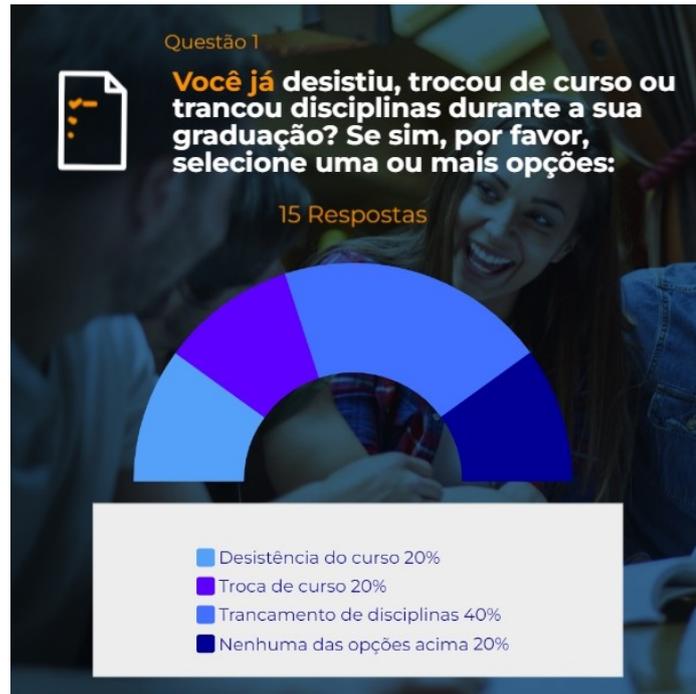
10 Disponível em: https://www.whatsapp.com/?lang=pt_br

11 Disponível em: <https://workspace.google.com/intl/pt-BR/products/forms/>

ex- alunos do curso de Design Digital da UFC.

A primeira pergunta abordou a experiência dos voluntários em relação a trancamentos, abandonos ou trocas de curso. Todos os participantes responderam, sendo que a maioria (40%) relatou ter realizado trancamentos de disciplinas. As demais opções obtiveram uma porcentagem igual de 20% (Figura 5).

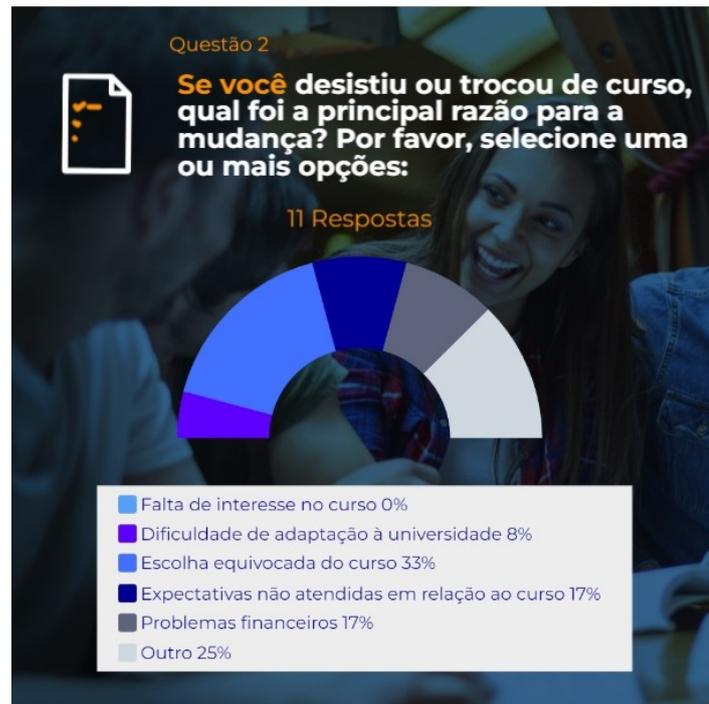
Figura 5 – Questionário 1, questão 1



Fonte: Dados do Google Forms adaptado pela autora.

A segunda questão, direcionada aos voluntários que mencionaram trancamentos ou abandonos, buscava compreender as razões que os levaram a essa decisão. Foram registradas 11 respostas, sendo que a opção mais escolhida (33%) foi a escolha equivocada do curso. Outras respostas (25%) incluíam motivos específicos, como falta de adaptação à metodologia do professor, escolha inadequada de disciplinas e problemas pessoais. Dois participantes (17%) afirmaram que suas expectativas em relação ao curso não foram atendidas, enquanto outros dois mencionaram problemas financeiros. Apenas uma pessoa relatou dificuldades de adaptação à universidade, representando 8% das respostas (Figura 6).

Figura 6 – Questionário 1, questão 2



Fonte: Dados do Google Forms adaptado pela autora.

A terceira pergunta foi direcionada aos voluntários que mencionaram apenas trancamentos de disciplinas. Eles foram convidados a escolher várias opções, se necessário. Dos 10 voluntários que responderam, foram registradas 14 respostas devido à multiplicidade de escolhas. A dificuldade acadêmica ou conflitos de horário foram mencionados por 29% dos voluntários como motivos para os trancamentos. As demais respostas (14% cada) abordavam problemas de saúde ou familiares, falta de interesse na disciplina e questões financeiras (Figura 7).

Figura 7 – Questionário 1, questão 3



Fonte: Dados do Google Forms adaptado pela autora.

Quanto à busca de suporte financeiro ou emocional na instituição para enfrentar desafios e dificuldades, 11 voluntários responderam à pergunta. A maioria (55%) afirmou não ter buscado ajuda ou não ter tido uma experiência satisfatória ao fazê-lo. Os demais voluntários buscaram ajuda, sendo que a maioria relatou uma experiência positiva, embora algumas não tenham sido totalmente satisfatórias. Quando questionados se fariam escolhas diferentes em relação ao curso ou às decisões tomadas durante a graduação, a maioria (57%) respondeu afirmativamente. As sugestões incluíram: melhor organização, gerenciamento mais eficiente do tempo, escolha de um curso mais próximo de sua cidade natal, busca de apoio na universidade e maior autonomia nas escolhas das disciplinas.

Como consideração final, os voluntários tiveram a oportunidade de compartilhar sugestões para melhorar a experiência na universidade, prevenindo a evasão de alunos ou trancamentos de disciplinas. Devido à variedade de respostas, foi necessário analisar individualmente cada informação e, com base nos relatos mais relevantes da pesquisa, construir três personas. “[...] Personas são descrições detalhadas de pessoas imaginárias construídas a partir de dados bem compreendidos e altamente especificados sobre pessoas reais. [...]”¹² (PRUITT e ADLIN, 2006, p.3, tradução nossa). Como é mostrado na tabela 1 abaixo:

¹² Inglês: Personas are detailed descriptions of imaginary people constructed out of well-understood, highly specified data about real people (PRUITT e ADLIN, 2006, p.3).

Tabela 1 - Desenvolvimento de personas

| PERSONA 1 |
|--|
| <p>Perfil:</p> <p>Ana, 21 anos Estudante do Curso de Design Digital</p> |
| <p>Descrição:</p> <p>Ana é uma estudante universitária de 21 anos que está cursando Design Digital. Ela teve algumas dificuldades de adaptação à universidade, o que resultou em trancar disciplinas no passado.</p> <p>Ana sentiu que não conseguiu acompanhar o ritmo das disciplinas e enfrentou conflitos com os horários das aulas. Ela tentou procurar ajuda diversas vezes, mas não obteve o suporte necessário. Ana acredita que, talvez, se tivesse escolhido uma universidade mais próxima de sua cidade, poderia ter tido um desempenho melhor, já que a distância e os deslocamentos podem ter contribuído para suas dificuldades.</p> <p>Além disso, Ana acredita que mais bolsas de estudo deveriam ser oferecidas aos estudantes, pois ela enfrenta dificuldades financeiras para custear seus estudos. Ela também considera que deveria haver uma maior oferta de disciplinas em diferentes horários, para que os alunos que já trabalham possam ter mais flexibilidade na organização de suas agendas.</p> |
| PERSONA 2 |
| <p>Perfil:</p> <p>Ângelo, 23 anos Estudante do Curso de Design Digital</p> |
| <p>Descrição:</p> <p>Ângelo é um estudante universitário de 23 anos que está atualmente cursando Design Digital. Ele passou por um processo de escolha equivocada em relação à sua carreira. Inicialmente, ingressou no curso de Engenharia Civil logo após concluir o ensino médio, mas ao longo do curso, percebeu que não se identificava com essa área. Depois de um ano de estudos e pesquisas, Ângelo entrou no curso de Design Digital e se apaixonou pela área, percebendo que fez a escolha certa. Essa experiência o fez refletir sobre a importância de pesquisar os cursos antes de tomar uma decisão, organizar e estabelecer um cronograma de estudos para ter um bom desempenho acadêmico</p> |
| PERSONA 3 |
| <p>Perfil:</p> <p>Paula, 25 anos Estudante do Curso de Design Digital</p> |
| <p>Descrição:</p> <p>Paula é uma estudante universitária de 25 anos que está cursando Design Digital. Ela tem um histórico acadêmico consistente, nunca tendo trancado ou desistido de nenhuma disciplina até o momento. Paula acredita que os cursos universitários deveriam implementar formulários para os alunos manifestarem suas preferências quanto às disciplinas que desejam cursar em determinado semestre. Com base nos resultados desses formulários, as instituições poderiam ofertar as disciplinas mais demandadas pelos estudantes, tornando a grade curricular mais alinhada com as expectativas dos alunos.</p> <p>Além disso, Paula destaca a importância do Restaurante Universitário, principalmente para</p> |

os alunos provenientes de outras cidades. Ela reconhece que o acesso a uma alimentação adequada e acessível é fundamental para o bem-estar dos estudantes e para sua capacidade de focar nos estudos. Paula também acredita que as universidades deveriam ampliar o número de bolsas de estudo e ajuda de custo, principalmente para os alunos menos favorecidos financeiramente, que ela considera serem a maioria. Essas medidas poderiam tornar a educação superior mais acessível e equitativa.

Outra sugestão de Paula é que as instituições de ensino superior forneçam mais informações sobre seus cursos, incluindo objetivos, duração, ementa e perspectivas de mercado de trabalho. Ela acredita que essas informações são essenciais para os futuros alunos que estão interessados em ingressar em algum curso, permitindo que eles façam escolhas mais informadas sobre sua trajetória acadêmica e profissional.

Fonte: Elaborado pela autora.

A segunda pesquisa, intitulada "Experiência de uso do site institucional da UFC" (APÊNDICE D), teve como propósito investigar a frequência e a interação dos estudantes com o portal da UFC. Participaram desse estudo 13 discentes matriculados no curso de Design Digital, e o formulário de pesquisa ficou disponível no período de 15 a 20 de maio de 2023.

O questionário consistiu em um total de cinco questões, sendo quatro objetivas e uma discursiva. Todas as perguntas foram de preenchimento obrigatório, uma vez que, para uma avaliação mais completa, era imprescindível que os participantes respondessem a todas elas.

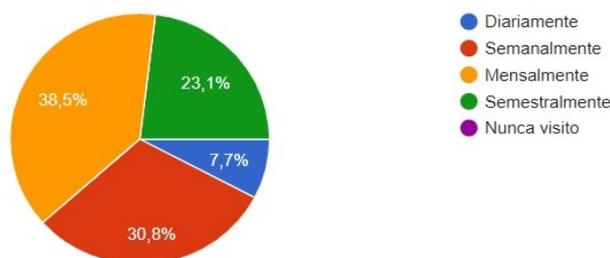
A primeira questão (Gráfico 1) abordou a frequência com que os discentes acessam o website da universidade. Dentre os 13 voluntários, 38,5% responderam que o acesso é mensal, enquanto 30,8% afirmaram acessar semanalmente. Em relação aos acessos semestrais, 23,1% dos participantes declararam utilizá-lo nessa periodicidade. Somente uma pessoa (7,7%) afirmou acessá-lo diariamente.

Gráfico 1 – Questionário 2, questão 1

Com que frequência você visita o site da universidade?

 Copiar

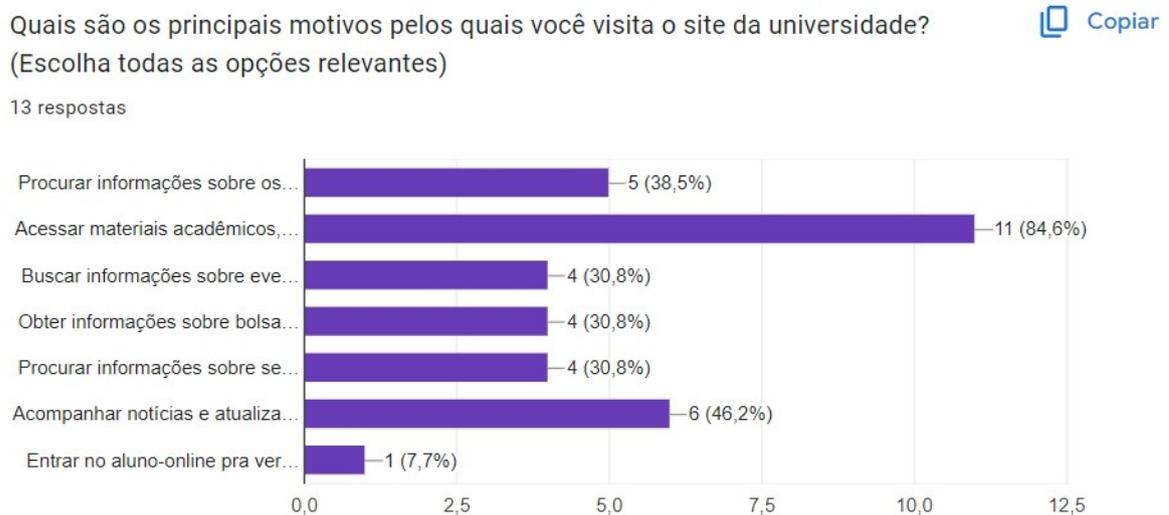
13 respostas



Fonte: Google Forms.

Ao indagar sobre os motivos que os levam a acessar os sites (Gráfico 2) os participantes puderam escolher mais de uma alternativa. A opção mais selecionada, com 84,6% das respostas, refere-se ao acesso a materiais acadêmicos, tais como notas e calendário. Em seguida, 46,2% dos alunos mencionaram que acessam o portal para acompanhar notícias e atualizações da universidade, enquanto 38,5% buscam informações sobre o curso e os programas oferecidos. Respectivamente, 30,8% dos participantes realizam pesquisas sobre eventos e atividades extracurriculares, bolsas de estudo, assistência financeira e serviços de apoio ao estudante, como assistência social e psicológica.

Gráfico 2 – Questionário 2, questão 2



Fonte: Google Forms.

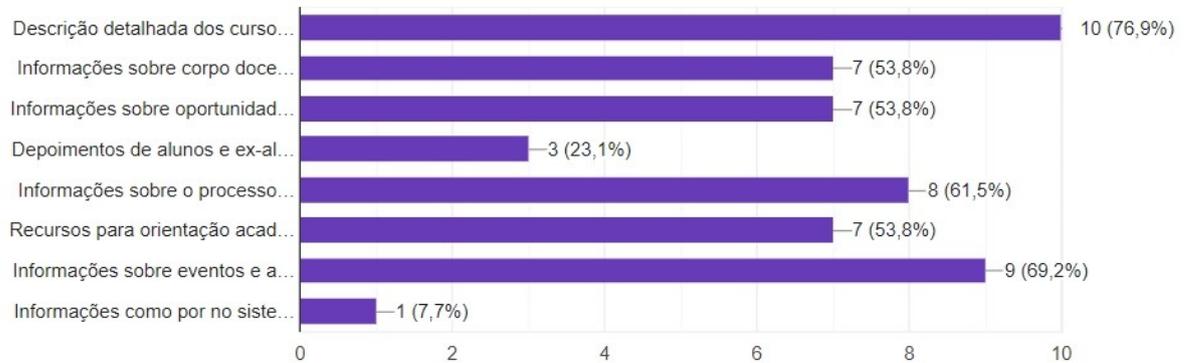
No que se refere às informações consideradas mais relevantes no site, 76,9% dos participantes afirmaram buscar detalhes sobre seus cursos e disciplinas. Além disso, 69,2% procuram informações sobre eventos e atividades, enquanto 61,5% desejam conhecer o processo de admissão e os requisitos de inscrição para eventos e cursos. Informações acerca do corpo docente, oportunidades de estágio, recursos de orientação acadêmica e planejamento de carreira foram selecionadas por 53,8% dos participantes, enquanto apenas 23,1% demonstraram interesse em informações sobre ex-alunos, conforme o gráfico 3.

Gráfico 3 – Questionário 2, questão 3

Ao visitar o site da universidade, que tipo de informação você considera mais importante ou útil? (Escolha todas as opções relevantes)

 Copiar

13 respostas



Fonte: Google Forms.

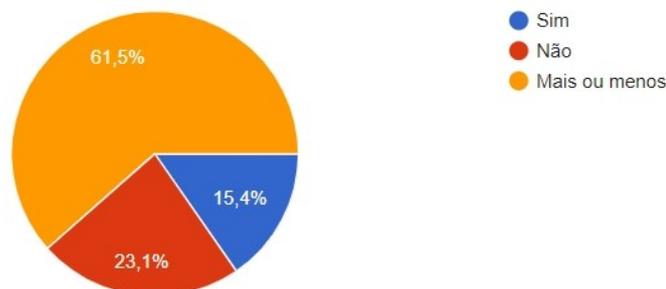
Quando questionados sobre a opinião acerca do site da instituição, 61,5% consideram-no razoavelmente fácil de ser acessado, enquanto 23,1% afirmam que ele não é acessível, e apenas 15% acreditam que sua acessibilidade é fácil (Gráfico 4).

Gráfico 4 – Questionário 2, questão 4

Você considera o site da universidade fácil de navegar e encontrar as informações desejadas?

 Copiar

13 respostas



Fonte: Google Forms.

A última questão do questionário solicitava opiniões e sugestões sobre melhorias que poderiam aprimorar a experiência dos participantes ao acessarem o site da universidade. Algumas sugestões mencionadas envolviam a melhoria da interface, redução do número de

telas, maior adaptabilidade a dispositivos móveis e exibição dos trabalhos produzidos pelos alunos do Campus.

5.2 Desenvolvimento da Identidade Visual

A construção da identidade visual do site desempenha um papel fundamental na consolidação do nome e na facilitação da sua localização pelos usuários. Durante essa etapa, elaboramos uma nuvem de ideias¹³, representada na figura 8, a qual foi explorada visualmente os objetivos do site.

Figura 8 – Nuvem de ideia sobre objetivos dos sites universitários



Fonte: Gerado na

plataforma mentimeter.com.

5.2.1 Definindo o nome do domínio

Desde o início do processo, dedicamos cuidadosa reflexão à escolha de um nome coerente e verdadeiramente representativo para o propósito e valores do nosso portal. Assim, foi gerada uma lista de possíveis nomes (Tabela 2), todos alinhados aos principais objetivos que norteiam o nosso site com base na nuvem. Em seguida, foram realizadas avaliações dos nomes mais promissores, de acordo com sua viabilidade para uso na internet, considerando a necessidade de um nome de domínio (.com.br) ainda não utilizado.

¹³ Disponível em: <https://www.mentimeter.com/>

Tabela 2 – Lista de possíveis nomes para o site

| Ideias de nomes para o projeto | | | |
|--------------------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| EduLearn | Uniguide | EduCaster | EduDirectory |
| UniGuide | Studypedia | escolástico | MyCampusGuide |
| InfoLab | espaço do aluno | InfoAcademy | Bússola Acadêmica |
| Bússola Universitária | Eduniverso | Bússola do campus | InformU |

Fonte: Elaborado pela autora.

A decisão de batizar o website de "Bússola Universitária" foi cuidadosamente deliberada, levando em consideração o significado e a simbologia da bússola. Assim como uma bússola tem a nobre missão de orientar e guiar aqueles que a utilizam, nosso site tem como propósito primordial oferecer orientação precisa e valiosa para aqueles que buscam informações e recursos relacionados ao ambiente universitário.

Assim como a bússola é uma ferramenta essencial para os exploradores, apontando o caminho certo mesmo em territórios desconhecidos, a Bússola Universitária se apresenta como um instrumento confiável e indispensável aos estudantes, futuros alunos, docentes e demais membros da comunidade acadêmica. Proporcionamos uma referência sólida e abrangente, servindo como um farol de conhecimento e direção em meio à vastidão de opções e desafios que caracterizam o universo acadêmico.

Ao escolher o nome "Bússola Universitária" para nosso site, buscamos ressaltar a importância da orientação espacial e intelectual que é tão vital para a jornada educacional. Como uma bússola em mãos habilidosas, nossa plataforma visa oferecer precisão e clareza na localização de informações acadêmicas, recursos de estudo, diretrizes de admissão, programas de formação, serviços de apoio ao estudante e oportunidades de envolvimento na comunidade universitária.

5.2.2 Cores e identidade visual

A escolha das cores para o site seguiu um propósito estratégico, visando transmitir de forma simbólica a essência e o significado do portal. Nesse sentido, as cores desempenham um papel fundamental na representação visual do site. Optou-se por utilizar o laranja e o azul como cores principais, tendo em vista a sua posição oposta no ciclo cromático¹⁴. Essa

¹⁴ Estabelecido por Wilhelm Wundt em 1874. Disponível em: http://www.colorsystem.com/?page_id=828&lang=en. Acesso em: 15 de mai. 2023.

combinação proporciona um equilíbrio estético e visualmente agradável. Além disso, o laranja remete a elementos de energia, criatividade e entusiasmo, enquanto o azul transmite sensações de confiança, seriedade e conhecimento.

No âmbito da seleção da tipografia, optou-se pela utilização da fonte Roboto¹⁵, devido às suas características sem serifa. Essa escolha foi embasada na sua capacidade de transmitir legibilidade e coesão visual no contexto do projeto. Esta fonte apresenta linhas limpas e uma estrutura equilibrada, o que contribui para uma leitura clara e confortável, ao mesmo tempo em que mantém a consistência estética em todo o site.

Uma etapa subsequente crucial foi a definição da identidade visual do site. Para alcançar esse objetivo, recorreu-se a representações simbólicas que refletem o próprio nome do portal. Nossa marca é composta por uma bússola, símbolo de orientação e direcionamento, juntamente com um chapéu de formatura, conhecido como capelo, que representa a ideia de formação acadêmica e a busca pelo conhecimento no ambiente universitário (Figura 9).

Figura 9 – Identidade visual do site



Fonte: Elaborado pela autora.

5.2.3 Pesquisa de tráfego e definição da arquitetura

A arquitetura do sistema foi estruturada com base em extensas pesquisas de sites similares, em particular, o *website* geral da Universidade Federal do Ceará (UFC) e o portal da UFC do campus de Quixadá. Contudo, antes de definir as hierarquias de informações, realizamos uma análise minuciosa da frequência de acesso a esses dois mencionados sites. Para esse propósito, utilizamos a página similarweb¹⁶, cuja funcionalidade consiste em fornecer dados sobre a frequência de acesso dos usuários a tais sites.

A partir dos insights obtidos nessas pesquisas, observamos que o website oficial da

¹⁵ Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Roboto>

¹⁶ Disponível em: <https://www.similarweb.com/pt/>

UFC apresenta uma notável frequência de acesso, totalizando impressionantes 3,5 milhões de visitas apenas no último mês de junho. É digno de destaque que a maioria desses acessos ocorre de forma orgânica, por meio de pesquisas na web. Um ponto a ser ressaltado é a taxa de rejeição de 42.69% do site, que corresponde ao número de usuários que visitam o site, mas se limitam a acessar apenas uma página (Figura 10).

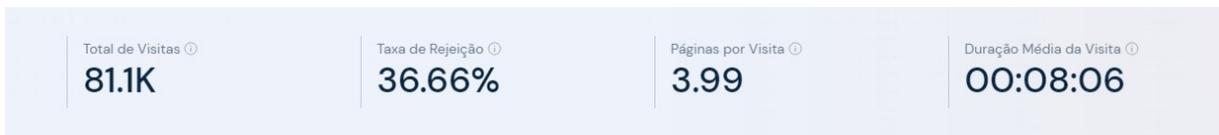
Figura 10 – Dados de fluxo do site da UFC



Fonte: Similar We.

Por sua vez, o site da UFC em Quixadá registrou cerca de 81.1 mil visitas no último mês de junho, sendo que a taxa de rejeição foi de 36.66% (Figura 11).

Figura 11 – Dados de fluxo do site UFC - Quixadá



Fonte: Similar We.

No entanto, chama a atenção os meios pelos quais os usuários chegaram a essa página. Uma pesquisa em particular revelou que os usuários buscam informações sobre a ementa do curso de Design Digital ao acessar esse site (Figura 12).

Figura 12 – Palavras-chave por compartilhamento de tráfego



Fonte: Similar We.

Com base nessa análise, percebemos que os usuários preferem buscar informações específicas do site de forma mais prática através de ferramentas de busca externas, em vez de acessar diretamente o site da instituição e navegar pela plataforma interna. Essa preferência indica a importância de deixar o conteúdo facilmente acessível para os usuários que buscam informações específicas.

Dessa forma, com o intuito de alcançar uma experiência de navegação mais fluida e direta, foi elaborado um organograma que representa de forma visual as informações mais relevantes (Figura 13). A proposta central do Bússola Universitária é proporcionar aos usuários um acesso rápido às informações desejadas, reduzindo a necessidade de cliques excessivos. Com essa abordagem, buscamos concentrar o máximo de conteúdo relevante sobre um determinado tema em uma única página.

Figura 13 – Organograma do site



Fonte: Elaborado pela autora.

No organograma, o destaque é dado aos nomes das páginas, que correspondem aos principais tópicos abordados. Cada uma dessas páginas é organizada para oferecer ao usuário os conteúdos mais importantes. Essa estrutura visa simplificar a navegação, permitindo que os usuários encontrem facilmente o que procuram, evitando a dispersão de informações em várias páginas, proporcionando uma experiência mais eficiente e intuitiva.

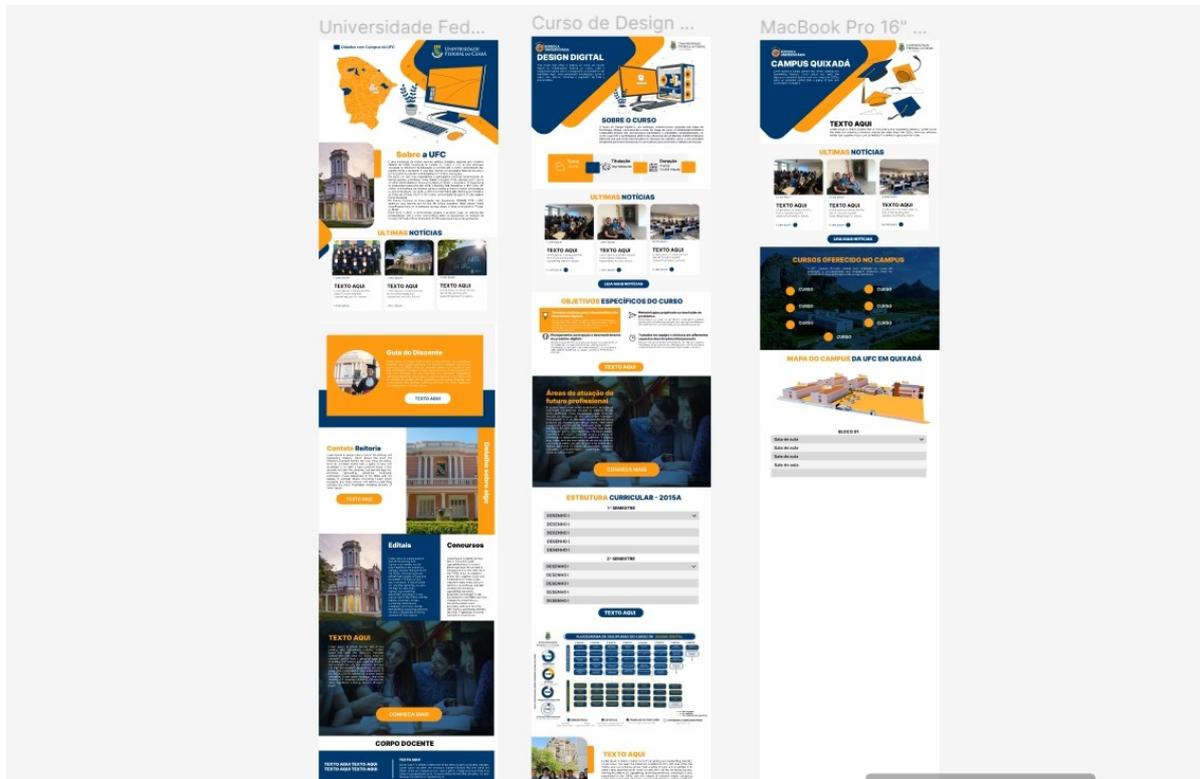
5.2.4 Prototipagem

A prototipação da tela foi realizada com alta fidelidade, utilizando a renomada ferramenta Figma¹⁷. Essa abordagem nos permitiu visualizar e avaliar o design de cada seção da página, garantindo que cada elemento estivesse em seu devido lugar e transmitisse a mensagem desejada de forma clara e atrativa. Através dessa etapa de prototipação, pudemos antecipar possíveis ajustes e refinamentos necessários antes mesmo de avançar para o

¹⁷ Disponível em: <https://www.figma.com/>

desenvolvimento completo do site (Figura 14).

Figura 14 – Prototipação produzida no Figma



Fonte: Elaborado pela autora.

5.2.5 Desenvolvimento

O processo de desenvolvimento foi conduzido por meio do WordPress¹⁸, uma plataforma de criação de sites que oferece recursos gratuitos e acessíveis. Com o intuito de manter a coesão visual entre o design da interface concebido no Figma, adotamos plugins adicionais, conforme listados na Tabela 3, a fim de complementar e aprimorar a funcionalidade do nosso site. Essa abordagem nos permitiu assegurar a consistência estética e a integração harmoniosa dos elementos desenvolvidos durante a fase de prototipação.

18 Disponível em: <https://br.wordpress.org/>

Tabela 3 – Plugins e suas funcionalidades

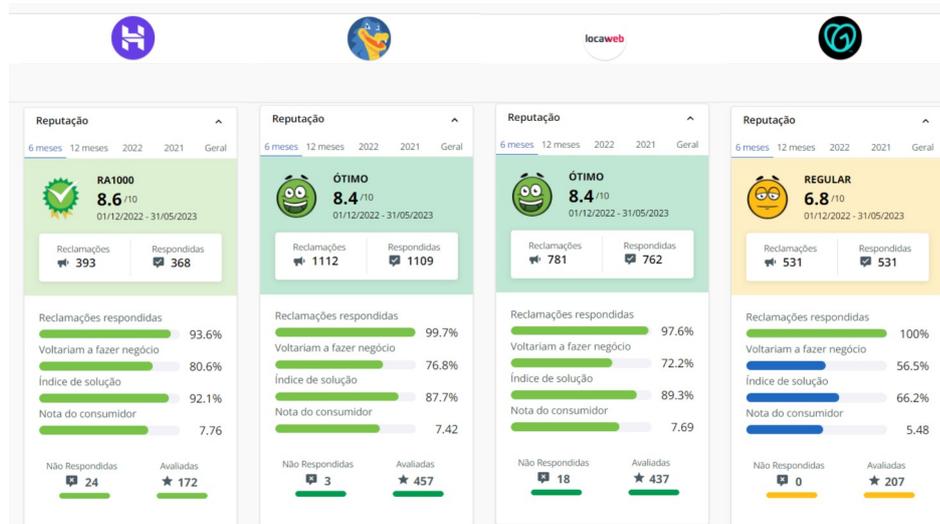
| Nome do plugin | Funcionalidade |
|-----------------------------------|--|
| All-in-One WP Migration | Ferramenta de migração de site |
| bbPress | Software para fóruns |
| BetterDocs | Ferramenta que permite criar uma base de documentos, FAQ e outras funções complementares para a página |
| Editor clássico | Editor antigo de posts e páginas |
| Elementor | Editor de páginas moderno |
| Elementor Header & Footer Builder | |
| ElementsKit Lite | |
| Essential Addons for Elementor | |
| Happy Elementor Addons | Compõem mais opções para o Elementor |
| Livemesh Addons for Elementor | |
| Premium Addons for Elementor | |
| Royal Elementor Addons | |
| Gutenberg | Editor de blocos |
| Essential Blocks | Biblioteca para o editor Gutenberg |
| Fluent Forms | Gera formulários |
| Fluent Forms PDF Generator | Gerador de PDF |
| Ivory Search | Cria uma barra de pesquisa personalizada |
| Microthemer | Permite editar o estilo do site |

Fonte: Elaborado pela autora.

Posteriormente, empreendemos uma pesquisa adicional com o propósito de selecionar o serviço de hospedagem e registro de domínio mais adequado. Durante esse processo, foram analisados quatro sistemas distintos, tomando como critério primordial a reputação e avaliação dos provedores no site Reclame Aqui¹⁹. Essa plataforma nos proporcionou uma visão abrangente sobre a confiabilidade e qualidade dos serviços oferecidos por cada empresa (Figura 15).

¹⁹ Disponível em: <https://auth.reclameaqui.com.br/>

Figura 15 – Avaliações do reclame aqui



Fonte: site Reclame aqui.

Após essa avaliação, concluímos que a Hostinger²⁰ era a escolha mais acertada, uma vez que obteve uma classificação satisfatória e demonstrou ser uma opção confiável para a hospedagem e registro do nosso site.

5.2.5.1 Elaboração de Mapas

Foram elaborados dois mapas com o intuito de facilitar a visualização de determinadas funcionalidades do site, proporcionando uma experiência mais intuitiva aos usuários. O primeiro mapa destaca as cidades no estado do Ceará onde estão localizados os campus da Universidade Federal do Ceará (UFC). Desenvolvido utilizando apenas HTML²¹ e CSS²², sua finalidade principal é direcionar os usuários para as páginas específicas de cada campus, por isso posicionamos estrategicamente no topo da página²³ relacionada à UFC, permitindo que os visitantes encontrem com facilidade o campus desejado (Figura 16).

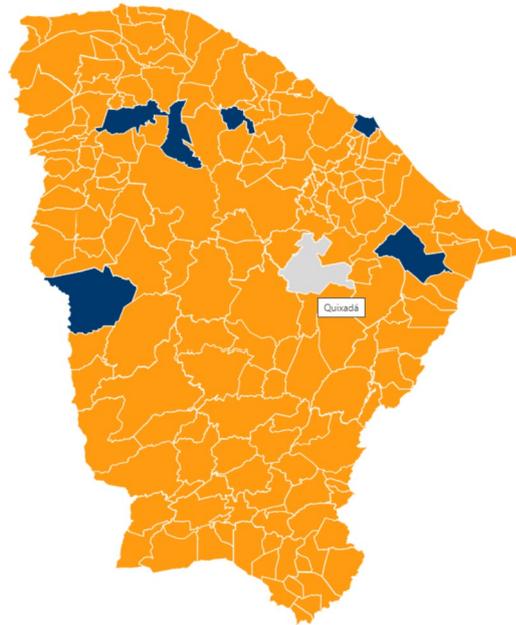
20 Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/>

21 HTML é uma sigla para Linguagem de Marcação de Hipertexto e é utilizada para organizar a estrutura da sua página na web (ROBSON e FREEMAN, 2012, P.36).

22 CSS é a abreviação de Cascading Style Sheets, que em português significa Folhas de Estilo em Cascata. Ele é utilizado para estilizar seu projeto de HTML (ROBSON e FREEMAN, 2012, P.36).

23 Disponível em: <https://bussolauniversitaria.com.br/universidade-federal-do-ceara/>

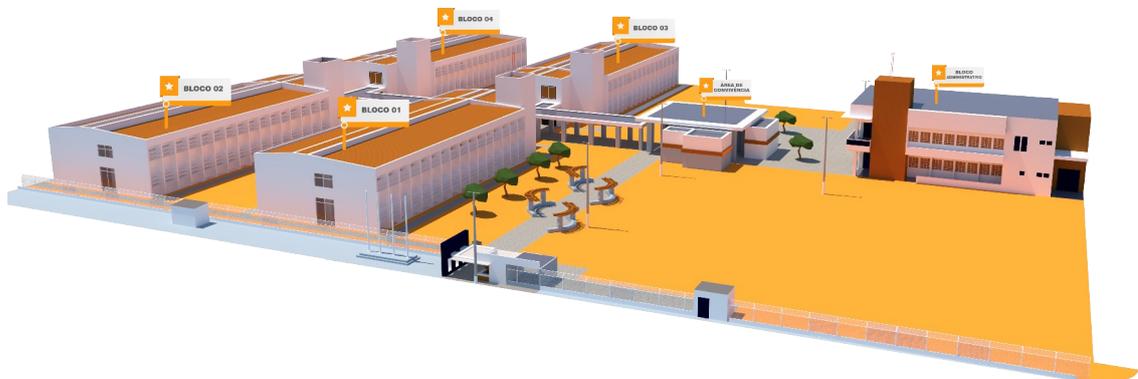
Figura 16 – Mapa do Ceará onde tem campus da UFC



Fonte: Elaborado pela autora.

O segundo mapa²⁴ concentra-se no campus da UFC, em Quixadá (Figura 17), e foi criado com o auxílio do software SketchUp²⁵, programa amplamente utilizado por arquitetos e profissionais da área. Esse mapa tem como objetivo fornecer informações sobre a localização das salas e outros departamentos presentes no campus de Quixadá. Sua utilização auxilia os usuários na navegação dentro do ambiente universitário, possibilitando uma melhor compreensão da disposição física dos espaços e facilitando a localização de destinos específicos.

Figura 17 – Mapa da UFC campus Quixadá



Fonte: Elaborado pela autora.

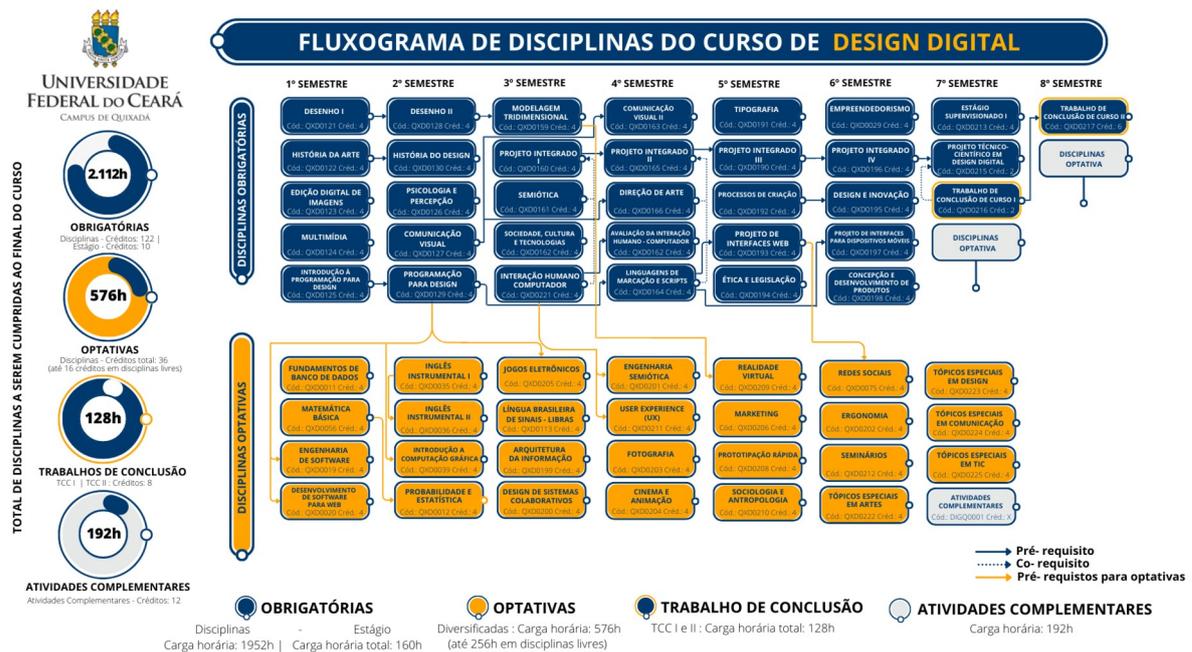
24 Disponível em: <https://bussolauniversitaria.com.br/mapa/>

25 Disponível em: <https://www.sketchup.com/pt-BR>

5.2.5.2 Fluxograma do curso de Design Digital

O Fluxograma apresentado na figura 18, foi construído com base no Projeto Pedagógico do Curso (PPC) de Design Digital. Além disso, como um complemento relevante, foi desenvolvida uma página com todas as disciplinas do curso (APÊNDICE D e APÊNDICE E) organizadas de acordo com as Unidades Curriculares (UC), com o objetivo de proporcionar uma melhor compreensão da estrutura do curso, permitindo que os estudantes selecionem as disciplinas que já cursaram e, assim, gerem um arquivo em formato PDF. Por meio desse documento, os discentes poderão ter uma visão clara do progresso de sua graduação, identificando as disciplinas que ainda precisam cursar de acordo com suas aptidões. É relevante salientar que esse tipo específico de documento ainda não está disponível no site da instituição. Isso o torna um componente inovador que pode ser útil para aqueles que desejam aprimorar a organização de sua experiência acadêmica.

Figura 18 – Fluxograma de disciplinas do curso de Design Digital



Fonte: Elaborado pela autora.

5.2.5.3 Desenvolvimento das Páginas

O processo de desenvolvimento das páginas da UFC (Figura 19), UFC Campus Quixadá (Figura 20) e Curso de Design Digital (Figura 21), envolveu uma cuidadosa abordagem com o objetivo de criar uma plataforma digital que atendesse às necessidades da

comunidade acadêmica e que fosse além das expectativas. Esse processo exigiu uma combinação de conhecimentos técnicos em design, além de uma compreensão profunda dos valores e missão da instituição.

Para o processo também foi requerido uma análise detalhada das informações a serem apresentadas nas páginas. Isso envolveu identificar os conteúdos relevantes, como informações sobre os cursos oferecidos, atividades de pesquisa, eventos acadêmicos, notícias institucionais e outros recursos essenciais. Essa análise foi fundamental para garantir que as páginas fossem organizadas de maneira clara e intuitiva, facilitando a navegação e o acesso às informações desejadas.

A página dedicada à Universidade Federal do Ceará (UFC) (Figura 19) apresenta uma série de recursos informativos e interativos. Além de exibir o mapa do estado do Ceará, apresentado na figura 13, a página oferece uma breve história sobre a UFC. Os visitantes também podem encontrar notícias atualizadas, informações sobre o processo de ingresso na instituição e a quantidade de cursos disponíveis. Um destaque é o calendário acadêmico moderno, que inclui um contador regressivo para o fim do semestre atual. Além disso, a página divulga editais e concursos importantes, facilita o acesso dos alunos ao guia do estudante e aos vídeos da UFC TV²⁶.

26 Disponível em: <https://www.youtube.com/@UFCTVce>

A página do campus de Quixadá (Figura 20) recebe os visitantes com uma mensagem de boas-vindas e um texto convidativo que explora tanto o campus quanto a cidade de Quixadá. Além disso, são apresentados os resultados da avaliação do campus, obtidos por meio do Google Maps²⁷, fornecendo informações importantes sobre as avaliações. A página também oferece notícias em destaque, uma lista abrangente de todos os cursos oferecidos no campus e um mapa detalhado do campus da UFC em Quixadá, apresentado na figura 17, com informações sobre cada bloco e um botão que direciona para o documento de alocação das salas do semestre atual.

Outros recursos disponíveis incluem itinerários dos ônibus, informações sobre o restaurante universitário, serviços da biblioteca com horário de funcionamento, apresentação da equipe de funcionários e outras informações relevantes. Os visitantes podem encontrar informações sobre o corpo docente, incluindo uma lista completa de todos os professores do campus. A seção dedicada ao Núcleo de Práticas em Informática (NPI) oferece uma breve descrição sobre o NPI e suas atividades no campus. Além disso, a página fornece informações sobre editais e concursos, bem como eventos que ocorrem no campus, depoimentos de pessoas que conhecem ou já estudaram na UFC de Quixadá, depoimentos também retirados do Google Maps, e há também a exibição de vídeos destacados do YouFC²⁸.

27 Disponível em: <https://www.google.com/maps/place/UFC+-+Universidade+Federal+do+Ceará+-+Campus+Quixadá/@-4.9793637,-39.0563592,15z/data=!4m6!3m5!1s0x7be9e1bee212d41:0x705b4707028de537!8m2!3d-4.9793637!4d-39.0563592!16s%2Fg%2F11xm9xqmq?entry=ttu>. Acesso em: 02 de jul de 2023.

28 Disponível em: <https://www.youtube.com/@YoufcQuixada>

Figura 20 – Página direcionada ao Campus de Quixadá



Fonte: Elaborado pela autora.

A página do curso de Design Digital (Figura 21) é composta por uma breve descrição do curso, seguida por uma avaliação feita pelos próprios alunos do curso de design através dos resultados de uma pesquisa (Gráfico 5). Também são fornecidas informações sobre turno, titulação e duração do curso, além de notícias relacionadas ao curso. O perfil profissional do egresso destaca pelo menos 4 áreas mais comuns de atuação profissional. A estrutura curricular é exibida, organizando as disciplinas principais do curso por semestres, juntamente com um fluxograma detalhado. A página apresenta a distribuição de áreas, destacando coordenadores e professores do curso, e também exibe trabalhos de alunos veteranos durante disciplinas como projeto integrado, tipografia e outras disciplinas práticas no curso.

Figura 21 – Página do curso de Design Digital

BÚSSOLA UNIVERSITÁRIA
DESIGN DIGITAL

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CURSO DE GRADUAÇÃO

SOBRE O CURSO
O curso de Design Digital é uma área multidisciplinar, fundamentada nos conhecimentos de comunicação, tecnologia e arte, no âmbito do curso de graduação em Design Digital. O curso prepara o aluno para atuar em diversas áreas, como: desenvolvimento de produtos digitais, design de interação, design de experiência do usuário, design de informação, design de serviços, design de comunicação, design de ambientes virtuais, design de interfaces, design de aplicativos, design de jogos, design de animação, design de realidade virtual, design de realidade aumentada, design de inteligência artificial, design de robótica, design de nanotecnologia, design de biotecnologia, design de nanomedicina, design de nanofabricação, design de nanoeletrônica, design de nanofotônica, design de nanomecânica, design de nanomateriais, design de nanosistemas, design de nanosensores, design de nanodispositivos, design de nanofabricação, design de nanoeletrônica, design de nanofotônica, design de nanomecânica, design de nanomateriais, design de nanosistemas, design de nanosensores, design de nanodispositivos.

Turno
Noturno

Titulação
Bacharelado

Duração
4 anos (8 semestres)

ÚLTIMAS NOTÍCIAS

- OPORTUNIDADE PARA 2023**
O curso de Design Digital oferece a oportunidade de ingressar em uma das melhores instituições de ensino superior do Brasil, a Universidade Federal do Ceará, em um curso de graduação em Design Digital, oferecendo ao aluno a possibilidade de atuar em diversas áreas, como: desenvolvimento de produtos digitais, design de interação, design de experiência do usuário, design de informação, design de serviços, design de comunicação, design de ambientes virtuais, design de interfaces, design de aplicativos, design de jogos, design de animação, design de realidade virtual, design de realidade aumentada, design de inteligência artificial, design de robótica, design de nanotecnologia, design de biotecnologia, design de nanomedicina, design de nanofabricação, design de nanoeletrônica, design de nanofotônica, design de nanomecânica, design de nanomateriais, design de nanosistemas, design de nanosensores, design de nanodispositivos.
- INÍCIO DAS AULAS**
O curso de Design Digital iniciou suas aulas em 2023, oferecendo ao aluno a possibilidade de atuar em diversas áreas, como: desenvolvimento de produtos digitais, design de interação, design de experiência do usuário, design de informação, design de serviços, design de comunicação, design de ambientes virtuais, design de interfaces, design de aplicativos, design de jogos, design de animação, design de realidade virtual, design de realidade aumentada, design de inteligência artificial, design de robótica, design de nanotecnologia, design de biotecnologia, design de nanomedicina, design de nanofabricação, design de nanoeletrônica, design de nanofotônica, design de nanomecânica, design de nanomateriais, design de nanosistemas, design de nanosensores, design de nanodispositivos.
- DESIGN EM DEBATE**
O curso de Design Digital oferece a oportunidade de ingressar em uma das melhores instituições de ensino superior do Brasil, a Universidade Federal do Ceará, em um curso de graduação em Design Digital, oferecendo ao aluno a possibilidade de atuar em diversas áreas, como: desenvolvimento de produtos digitais, design de interação, design de experiência do usuário, design de informação, design de serviços, design de comunicação, design de ambientes virtuais, design de interfaces, design de aplicativos, design de jogos, design de animação, design de realidade virtual, design de realidade aumentada, design de inteligência artificial, design de robótica, design de nanotecnologia, design de biotecnologia, design de nanomedicina, design de nanofabricação, design de nanoeletrônica, design de nanofotônica, design de nanomecânica, design de nanomateriais, design de nanosistemas, design de nanosensores, design de nanodispositivos.

PERFIL PROFISSIONAL DO EGRESSO

- Técnicas criativas para o desenvolvimento de produtos digitais**
O egresso do curso de Design Digital será capaz de aplicar técnicas criativas para o desenvolvimento de produtos digitais, utilizando ferramentas e técnicas de design digital, como: design de interação, design de experiência do usuário, design de informação, design de serviços, design de comunicação, design de ambientes virtuais, design de interfaces, design de aplicativos, design de jogos, design de animação, design de realidade virtual, design de realidade aumentada, design de inteligência artificial, design de robótica, design de nanotecnologia, design de biotecnologia, design de nanomedicina, design de nanofabricação, design de nanoeletrônica, design de nanofotônica, design de nanomecânica, design de nanomateriais, design de nanosistemas, design de nanosensores, design de nanodispositivos.
- Metodologias projetuais na resolução de problemas**
O egresso do curso de Design Digital será capaz de aplicar metodologias projetuais na resolução de problemas, utilizando ferramentas e técnicas de design digital, como: design de interação, design de experiência do usuário, design de informação, design de serviços, design de comunicação, design de ambientes virtuais, design de interfaces, design de aplicativos, design de jogos, design de animação, design de realidade virtual, design de realidade aumentada, design de inteligência artificial, design de robótica, design de nanotecnologia, design de biotecnologia, design de nanomedicina, design de nanofabricação, design de nanoeletrônica, design de nanofotônica, design de nanomecânica, design de nanomateriais, design de nanosistemas, design de nanosensores, design de nanodispositivos.
- Planejamento, concepção e desenvolvimento de produtos digitais**
O egresso do curso de Design Digital será capaz de aplicar técnicas de planejamento, concepção e desenvolvimento de produtos digitais, utilizando ferramentas e técnicas de design digital, como: design de interação, design de experiência do usuário, design de informação, design de serviços, design de comunicação, design de ambientes virtuais, design de interfaces, design de aplicativos, design de jogos, design de animação, design de realidade virtual, design de realidade aumentada, design de inteligência artificial, design de robótica, design de nanotecnologia, design de biotecnologia, design de nanomedicina, design de nanofabricação, design de nanoeletrônica, design de nanofotônica, design de nanomecânica, design de nanomateriais, design de nanosistemas, design de nanosensores, design de nanodispositivos.
- Trabalho em equipe e vivência em diferentes aspectos das relações interpessoais**
O egresso do curso de Design Digital será capaz de aplicar técnicas de trabalho em equipe e vivência em diferentes aspectos das relações interpessoais, utilizando ferramentas e técnicas de design digital, como: design de interação, design de experiência do usuário, design de informação, design de serviços, design de comunicação, design de ambientes virtuais, design de interfaces, design de aplicativos, design de jogos, design de animação, design de realidade virtual, design de realidade aumentada, design de inteligência artificial, design de robótica, design de nanotecnologia, design de biotecnologia, design de nanomedicina, design de nanofabricação, design de nanoeletrônica, design de nanofotônica, design de nanomecânica, design de nanomateriais, design de nanosistemas, design de nanosensores, design de nanodispositivos.

ÁREAS DE ATUAÇÃO DO FUTURO PROFISSIONAL

- Soluções digitais**
O egresso do curso de Design Digital poderá atuar em diversas áreas, como: desenvolvimento de produtos digitais, design de interação, design de experiência do usuário, design de informação, design de serviços, design de comunicação, design de ambientes virtuais, design de interfaces, design de aplicativos, design de jogos, design de animação, design de realidade virtual, design de realidade aumentada, design de inteligência artificial, design de robótica, design de nanotecnologia, design de biotecnologia, design de nanomedicina, design de nanofabricação, design de nanoeletrônica, design de nanofotônica, design de nanomecânica, design de nanomateriais, design de nanosistemas, design de nanosensores, design de nanodispositivos.
- Centros de produção de conteúdos**
O egresso do curso de Design Digital poderá atuar em diversos centros de produção de conteúdos, como: desenvolvimento de produtos digitais, design de interação, design de experiência do usuário, design de informação, design de serviços, design de comunicação, design de ambientes virtuais, design de interfaces, design de aplicativos, design de jogos, design de animação, design de realidade virtual, design de realidade aumentada, design de inteligência artificial, design de robótica, design de nanotecnologia, design de biotecnologia, design de nanomedicina, design de nanofabricação, design de nanoeletrônica, design de nanofotônica, design de nanomecânica, design de nanomateriais, design de nanosistemas, design de nanosensores, design de nanodispositivos.
- Agências de comunicação**
O egresso do curso de Design Digital poderá atuar em diversas agências de comunicação, como: desenvolvimento de produtos digitais, design de interação, design de experiência do usuário, design de informação, design de serviços, design de comunicação, design de ambientes virtuais, design de interfaces, design de aplicativos, design de jogos, design de animação, design de realidade virtual, design de realidade aumentada, design de inteligência artificial, design de robótica, design de nanotecnologia, design de biotecnologia, design de nanomedicina, design de nanofabricação, design de nanoeletrônica, design de nanofotônica, design de nanomecânica, design de nanomateriais, design de nanosistemas, design de nanosensores, design de nanodispositivos.
- Empresas de avaliação**
O egresso do curso de Design Digital poderá atuar em diversas empresas de avaliação, como: desenvolvimento de produtos digitais, design de interação, design de experiência do usuário, design de informação, design de serviços, design de comunicação, design de ambientes virtuais, design de interfaces, design de aplicativos, design de jogos, design de animação, design de realidade virtual, design de realidade aumentada, design de inteligência artificial, design de robótica, design de nanotecnologia, design de biotecnologia, design de nanomedicina, design de nanofabricação, design de nanoeletrônica, design de nanofotônica, design de nanomecânica, design de nanomateriais, design de nanosistemas, design de nanosensores, design de nanodispositivos.

ESTRUTURA CURRICULAR

1º semestre

- QUÍMICO
- INGLÊS DE APLICAÇÃO
- INTRODUÇÃO À INFORMATICA PARA DESIGN

2º semestre

- PROCEDEMENTOS DE PROJETO
- PROJEÇÃO DE PRODUTOS
- PROJEÇÃO DE PRODUTOS
- PROJEÇÃO DE PRODUTOS

FLUXOGRAMA DE DISCIPLINAS DO CURSO DE DESIGN DIGITAL

Distribuição de áreas

- Área de Atuação: Desenvolvimento de produtos digitais
- Área de Atuação: Design de interação, design de experiência do usuário, design de informação, design de serviços, design de comunicação, design de ambientes virtuais, design de interfaces, design de aplicativos, design de jogos, design de animação, design de realidade virtual, design de realidade aumentada, design de inteligência artificial, design de robótica, design de nanotecnologia, design de biotecnologia, design de nanomedicina, design de nanofabricação, design de nanoeletrônica, design de nanofotônica, design de nanomecânica, design de nanomateriais, design de nanosistemas, design de nanosensores, design de nanodispositivos.

COORDENAÇÃO E PROFESSORES

- Regisil Teixeira**
Coordenador(a)
- Victor Aguiar**
Professor(a)

TRABALHOS DE ALUNOS

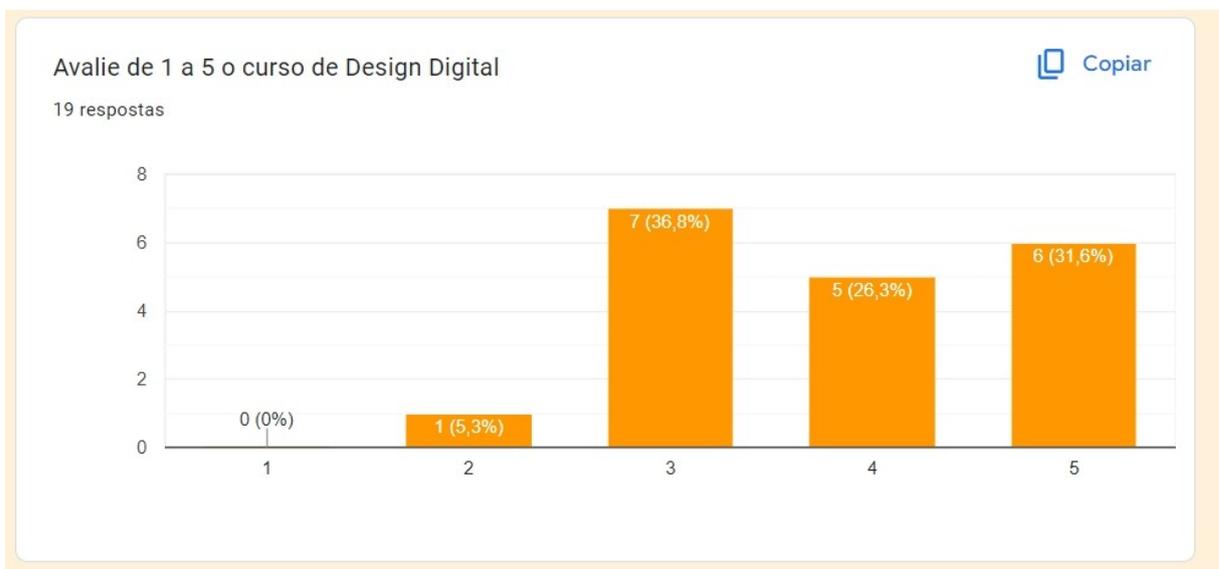
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

Fonte: Elaborado pela autora.

Marsh (2022) define que, “A pesquisa de usuários é o estudo do comportamento, motivações e necessidades das pessoas (usuários) em um contexto específico, que afetam como as pessoas entendem e utilizam coisas em suas vidas diárias.” (MARSH, 2022, p.1. Tradução nossa)²⁹. Nesse contexto, ao longo de todo o processo de desenvolvimento, a realização de testes, pesquisas e a obtenção contínua de feedback por parte da comunidade acadêmica desempenhou um papel fundamental. Essas atividades permitiram a identificação de possíveis problemas, aprimorando a usabilidade e garantindo que a página atendesse às expectativas dos usuários.

Entre as pesquisas realizadas, destaca-se a avaliação do curso de Design Digital (Gráfico 5), na qual os alunos e ex-alunos tiveram a oportunidade de avaliar o respectivo curso. A avaliação foi baseada em uma escala de 1 a 5, correspondendo às estrelas utilizadas na interface. Um total de 19 voluntários participaram da avaliação, e a partir das respostas coletadas, foi possível calcular uma média e incluí-la na avaliação do curso. Essa pesquisa contribuiu para enriquecer as informações disponíveis na página, oferecendo uma visão mais abrangente e embasada sobre a qualidade e percepção do curso de Design pelos próprios estudantes.

Gráfico 5 – Pesquisa de avaliação do curso de Design Digital



Fonte: Google forms.

²⁹ “User research is the study of people’s (users’) behaviour, motivations and needs in a particular context, which affect how people understand and use things in their daily lives.” (MARSH, 2022, p.1).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho propôs a criação de um website direcionado aos alunos e futuros alunos universitários, com o objetivo de fornecer informações detalhadas sobre as instituições de ensino e os cursos que desejam ingressar. O escopo deste projeto concentrou-se na Universidade Federal do Ceará, com ênfase no campus de Quixadá e no curso de Design Digital.

Durante o processo, foram conduzidas extensas pesquisas, a fim de obter o máximo de informações possíveis para desenvolver um projeto que pudesse ser útil para a comunidade acadêmica. Os documentos disponibilizados pela própria UFC foram de grande importância para o enriquecimento de detalhes durante o desenvolvimento da plataforma. A cada avanço no projeto, alunos e ex-alunos contribuíram de forma direta ou indireta, respondendo questionários e fornecendo feedbacks valiosos que nos permitiu implementar mudanças na plataforma de acordo com suas expectativas.

Embora haja muito a ser feito em relação aos conteúdos abrangidos por este projeto, Nosso foco principal é incluir conteúdos específicos do curso de Design Digital do campus de Quixadá. Além disso, buscamos obter a participação de mais membros acadêmicos como colaboradores, a fim de contribuir com conteúdos adicionais enriquecer a plataforma com diferentes perspectivas e conhecimentos.

REFERÊNCIAS

- AGNER, Luiz. **Ergodesign e arquitetura de informação**: trabalhando com o usuário. 2. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2009.
- ARAÚJO, Lucas Barbosa de. **Arquitetura de Informação para sites Acadêmicos**: Um Estudo de Caso para o Portal do IFRN. 2019. 47 f. TCC (Licenciatura em Informática). Instituto Federal do Rio Grande do Norte. Natal. Disponível em: <http://memoria.ifrn.edu.br/handle/1044/1838>. Acesso em: 17 mai. 2023.
- BARBOSA, S.D.J. e SILVA, B.S. **Interação Humano-Computador**. Série SBC- Campus. Elsevier, 2010.
- BHUTTA, M. & Huq, Faizul. (1999). **Benchmarking – Best Practices**: An Integrated Approach. *Benchmarking: An International Journal*. 6. 254-268. 10.1108/14635779910289261.
- BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). **Censo da Educação Superior 2021**: notas estatísticas. Brasília, 2022. Disponível em: https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/estatisticas_e_indicadores/notas_estatisticas_censo_da_educacao_superior_2021.pdf. Acesso em 15 mar. 2023.
- BROWN, T. **Design Thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas idéias (Elsevier, Eds.). p.249. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- CARMO, J. C. M. do, Lima, A. F., Nunes, L. P., & Kogut, L. J. (2018). **A importância das informações nos sites das Instituições de Ensino Superior quanto à Matriz Curricular e Perfil Profissional dos Cursos de Análise e Desenvolvimento de Sistemas**. *Informação & Informação*, 23(1), 172–203. <https://doi.org/10.5433/1981-8920.2018v23n1p172>. Acesso em: 10 mai. 2023.
- FARIA Modesto, Perez Clotilde e Bastos Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. Edição revista e ampliada. 5. ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.
- FRAUCHES, Celso da Costa (Org). **Diretrizes Curriculares para os Cursos de Graduação**. Brasília: Abmes, 2008.
- GARRETT, Jesse James. **The Elements of User Experience**: User-Centered Design for the Web. Nova York: AIGA, 2003.
- GOMES, Deborah Ferreira. **DDPOSITÓRIO**: O desenvolvimento de um Repositório Digital para o curso de Design Digital. 2018. 51 f. TCC (Graduação em Design Digital) Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, Quixadá, 2018. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/39447>. Acesso em: 30 abri. 2023.
- HORVATH, Camilla Rodaczynski. **Reestruturação do site do curso superior de Tecnologia em Gestão da Qualidade**. 2014. 45 f. TCC (Tecnólogo em Comunicação Institucional no Curso Superior de Tecnologia em Comunicação Institucional) Universidade Federal do

Paraná, Curitiba. 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1884/38386>. Acesso em: 17 mai. 2023.

KNAPP, Jake; ZERATSKY, John; KOWITZ, Braden. **SPRINT**: O método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias. São Paulo: Intrínseca, 2017.

MARSH, Stephanie. **User Research**: Improve product and service design and enhance your UX research. 2nd Edition. London: KoganPage, 2022.

NIELSEN, Jakob. **Projetando websites**. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

NORMAN, Donald A. **O Design do dia-a-dia**; tradução de Ana Deiró. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de Interação**: Além da Interação Homem-Computador. Porto Alegre: Bookman, 2005.

PRUITT, John; ADLIN, Tamara. **The persona lifecycle**: keeping people in mind throughout product design. Morgan Kaufmann, 2006.

ROBSON, Elisabeth; FREEMAN, Eric. **Head First HTML and CSS** - a Brain-Friendly Guide: updated for HTML 5, Second Edition. O'Reilly, 2012, ISBN 978-0-596-15990-0, pp. I-XXXVII, 1-723.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ. Biblioteca Universitária. **Guia de normalização de trabalhos acadêmicos da Universidade Federal do Ceará**. Fortaleza: Biblioteca Universitária, 2013. Disponível em: <https://biblioteca.ufc.br/wp-content/uploads/2019/10/guia-de-citacao-06.10.2019.pdf>. Acesso em: 18 mai. 2023.

APÊNDICE A – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS 01**QUESTIONÁRIO 1****A - PERFIL DO ENTREVISTADO**

1 Você já desistiu, trocou de curso ou trancou disciplinas durante a sua graduação? Se sim, por favor, selecione uma ou mais opções:

- () Desistência do curso
- () Troca de curso
- () Trancamento de disciplinas
- () Nenhuma das opções acima

2 Se você desistiu ou trocou de curso, qual foi a principal razão para a mudança? Por favor, selecione uma ou mais opções:

- () Falta de interesse no curso
- () Dificuldade de adaptação à universidade
- () Escolha equivocada do curso
- () Expectativas não atendidas em relação ao curso
- () Problemas financeiros
- () Outro: _____

3 Se você trancou disciplinas, qual foi a principal razão para o trancamento? Por favor, selecione uma ou mais opções:

- () Dificuldades acadêmicas (não conseguiu acompanhar o ritmo da disciplina)
- () Conflitos com o horário das aulas
- () Problemas de saúde ou familiares
- () Falta de interesse na disciplina
- () Outro: _____

4 Você procurou ajuda ou suporte da universidade para lidar com as dificuldades enfrentadas durante a graduação? Se sim, qual foi a sua experiência?

5 Em retrospectiva, você faria algo diferente em relação à sua escolha de curso ou à forma como lidou com as dificuldades enfrentadas durante a graduação? Por favor, explique.

5 Há alguma sugestão que você gostaria de compartilhar com a universidade para melhorar a experiência dos estudantes e prevenir a evasão, troca de curso ou trancamento de disciplinas?

APÊNDICE B – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS 02**QUESTIONÁRIO 2****B – FREQUÊNCIA DE USO DO SITE DA UFC****1 Com que frequência você visita o site da universidade?**

- Diariamente
- Semanalmente
- Mensalmente
- Semestralmente
- Nunca visito

2 Quais são os principais motivos pelos quais você visita o site da universidade? (Escolha todas as opções relevantes):

- Procurar informações sobre os cursos e programas oferecidos
- Acessar materiais acadêmicos, como notas, calendário acadêmico, etc.
- Buscar informações sobre eventos e atividades extracurriculares
- Obter informações sobre bolsas de estudo e assistência financeira
- Procurar informações sobre serviços de apoio ao estudante (orientação acadêmica, carreira, serviços de saúde, etc.)
- Acompanhar notícias e atualizações da universidade
- Outro: _____

3 Ao visitar o site da universidade, que tipo de informação você considera mais importante ou útil? (Escolha todas as opções relevantes):

- Descrição detalhada dos cursos e disciplinas
- Informações sobre corpo docente e suas áreas de pesquisa
- Informações sobre oportunidades de estágio e parcerias com empresas
- Depoimentos de alunos e ex-alunos
- Informações sobre o processo de admissão e requisitos de inscrição
- Recursos para orientação acadêmica e planejamento de carreira
- Informações sobre eventos e atividades estudantis
- Outro: _____

4 Você considera o site da universidade fácil de navegar e encontrar as informações desejadas?

Sim

Não

Mais ou menos

5 Que melhorias você sugeriria para o site da universidade? Quais recursos ou informações adicionais você gostaria de ver disponíveis?

APÊNDICE C – TERMO DE CONSENTIMENTO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

PARA ALUNOS E EX ALUNOS DO CURSO DE DESIGN DIGITAL

Prezado(a) Participante,

Você está sendo convidado(a) a participar de uma pesquisa acadêmica que tem como objetivo coletar informações específica de alunos do curso de Design Digital. A sua participação nesta pesquisa é voluntária e o seu consentimento é necessário para que você possa participar.

O objetivo deste termo de consentimento é informá-lo(a) sobre a natureza da pesquisa, seus possíveis riscos e benefícios, além de esclarecer quaisquer dúvidas que você possa ter antes de decidir se deseja participar.

A sua participação nesta pesquisa envolverá o preenchimento de um formulário de pesquisa online contendo perguntas sobre a sua experiência na universidade. O tempo estimado para o preenchimento do formulário é de aproximadamente 1 a 5 minutos.

Os riscos envolvidos nesta pesquisa são mínimos, uma vez que as informações fornecidas serão confidenciais e anônimas. O benefício da sua participação é contribuir para a compreensão das causas da evasão, troca de curso ou trancamento de disciplinas nos cursos de graduação, o que pode ajudar a melhorar a experiência dos estudantes universitários.

Ao concordar em participar desta pesquisa, você estará permitindo que os dados que você fornecer sejam usados para fins acadêmicos, incluindo a elaboração de um trabalho de conclusão de curso. No entanto, nenhuma informação que possa identificá-lo(a) será compartilhada ou divulgada.

Você tem o direito de recusar-se a participar ou retirar o seu consentimento a qualquer momento, sem qualquer penalidade. Você também tem o direito de solicitar a exclusão dos seus dados da pesquisa após a sua participação.

Se você tiver alguma dúvida sobre a pesquisa ou sobre os seus direitos como participante, por favor, entre em contato com o pesquisador responsável através do e-mail: vivilima@hotmail.co.uk.

Ao clicar na opção "Aceito Participar" abaixo, você estará indicando que leu e compreendeu o conteúdo deste termo de consentimento e que concorda em participar da pesquisa.

Obrigado pela sua participação.

Pesquisadora Responsável:

Evilânia Lima

Aceito Participar

APÊNDICE D – DISCIPLINAS DO CURSO DE DESIGN DIGITAL OBRIGATÓRIAS

DISCIPLINAS CURSO DESIGN DIGITAL

OBRIGATÓRIAS (TODAS)

Artes, Design e Linguagem

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Comunicação Visual I | <input type="checkbox"/> Comunicação Visual II |
| <input type="checkbox"/> Desenho I | <input type="checkbox"/> Desenho II |
| <input type="checkbox"/> Direção de Arte | <input type="checkbox"/> História da Arte |
| <input type="checkbox"/> Processos de Criação | <input type="checkbox"/> Tipografia |

Design e Experiência

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Avaliação da Interação Humano-Computador | <input type="checkbox"/> Interação Humano-Computador |
|---|--|

Matemática, Lógica e Programação

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Introdução à Programação para Design | <input type="checkbox"/> Linguagens de Marcação e Scripts |
| <input type="checkbox"/> Programação para Design | <input type="checkbox"/> Projeto de Interfaces para Dispositivos Móveis |
| <input type="checkbox"/> Projeto de Interfaces Web | |

Produção, Edição e Fabricação digital

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Concepção e Desenvolvimento de Produtos | <input type="checkbox"/> Design e Inovação |
| <input type="checkbox"/> Edição Digital de Imagens | <input type="checkbox"/> Modelagem Tridimensional |
| <input type="checkbox"/> Multimídia | |

Sociedade, Comunicação e Negócios

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Empreendedorismo | <input type="checkbox"/> Ética e Legislação |
| <input type="checkbox"/> Psicologia e Percepção | <input type="checkbox"/> Semiótica |
| <input type="checkbox"/> Sociedade, Cultura e Tecnologias | |

Interdisciplinar e Transdisciplinar

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Estágio Supervisionado I | <input type="checkbox"/> Projeto Integrado I |
| <input type="checkbox"/> Projeto Integrado II | <input type="checkbox"/> Projeto Integrado III |
| <input type="checkbox"/> Projeto Integrado IV | <input type="checkbox"/> Projeto Técnico-Científico em Design Digital |

APÊNDICE E – DISCIPLINAS DO CURSO DE DESIGN DIGITAL OPTATIVAS E TRABALHOS DE CONCLUSÃO DE CURSO

Trabalho de Conclusão de Curso I

Trabalho de Conclusão de Curso II

OPTATIVAS (9)

Artes, Design e Linguagem

Cinema e Animação

Fotografia

Tópicos Especiais em Artes

Tópicos Especiais em Design

Design e Experiência

Arquitetura da Informação

Design de Sistemas Colaborativos

Engenharia de Software

Engenharia Semiótica

Ergonomia

User Experience (UX)

Matemática, Lógica e Programação

Desenvolvimento de Software para Web

Introdução à Computação Gráfica

Jogos Eletrônicos

Matemática Básica

Probabilidade e Estatística

Realidade Virtual

Redes Sociais

Tópicos Especiais em Tecnologia de Informação e Comunicação

Produção, Edição e Fabricação digital

Prototipação Rápida

Sociedade, Comunicação e Negócios

Inglês Instrumental I

Inglês Instrumental II

Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS

Marketing

Sociologia e Antropologia

Tópicos Especiais em Comunicação

Seminários

IMPRIMIR DISCIPLINAS