



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

CAMPUS DE QUIXADÁ

CURSO DE DESIGN DIGITAL

JÔANANDA KETLEN SOUSA DE MARIA

**INFOGRÁFICO SOBRE A CORRELAÇÃO ENTRE VAGAS DE ESTÁGIO
DESTINADAS AOS ESTUDANTES DO CURSO DE DESIGN DIGITAL E A GRADE
CURRICULAR DO CURSO**

**QUIXADÁ
2023**

JÔANANDA KETLEN SOUSA DE MARIA

CORRELAÇÃO ENTRE VAGAS DE ESTÁGIO DESTINADAS AOS ESTUDANTES DE
DESIGN DIGITAL E A GRADE CURRICULAR DO CURSO

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

Orientador: Profa. Dra. Ingrid Teixeira Monteiro

QUIXADÁ

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)

- M285 Maria, Jôananda Ketlen Sousa de.
Infográfico sobre a correlação entre vagas de estágio destinadas aos estudantes do Curso de Design Digital e a grade curricular do curso / Jôananda Ketlen Sousa de Maria. – 2023.
59 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, Curso de Design Digital, Quixadá, 2023.
Orientação: Profa. Dra. Ingrid Teixeira Monteiro.
1. Design digital. 2. estágio. 3. infográfico. I. Título.

CDD 745.40285

2023

JÓANANDA KETLEN SOUSA DE MARIA

CORRELAÇÃO ENTRE VAGAS DE ESTÁGIO DESTINADAS AOS ESTUDANTES DE
DESIGN DIGITAL E A GRADE CURRICULAR DO CURSO

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Design Digital da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design Digital.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Ingrid Teixeira Monteiro (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

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

Prof. Bruno Góis Mateus
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Muito obrigada aos meus pais Rosilene e Marcelo por sempre me apoiarem em todas as minhas decisões e vibrarem com minhas vitórias, sou imensamente grata a vocês.

Agradeço a Thamires e Késsia por terem feito essa jornada acadêmica mais leve, obrigada por terem me dado suporte tanto na vida acadêmica como na vida pessoal também, espero levar vocês por vários e vários anos.

Obrigada ao João Pedro e Pedro Victor por todo apoio e por verem potencial em mim, não consigo descrever o quão grata sou pela ajuda de vocês.

Aos amigos e colegas que fiz durante esses anos na universidade, muito obrigada, com certeza fizeram diferença, vou sempre lembrar de vocês com muito carinho e saudade.

A minha orientadora Ingrid por ser tão compreensiva e paciente, muito obrigada.

RESUMO

Com a proximidade do estágio, os alunos de Design Digital enfrentam um desafio comum: a dificuldade em escolher qual área seguir. O curso é composto por quatro áreas: design, tecnologia, comunicação e artes. E muitos alunos se sentem confusos em identificar rapidamente qual área é mais adequada de acordo com seus interesses e habilidades. Diante dessa situação, foi realizada uma pesquisa para conhecer o perfil do aluno e compreender suas dificuldades no processo de busca de estágio. Partindo disso, o objetivo deste projeto foi desenvolver um infográfico interativo que facilitasse os alunos a se identificarem em uma das quatro áreas do curso, também para facilitar o aluno na escolha da área de estágio. Este infográfico apresenta informações como disciplinas obrigatórias e optativas, assim como requisitos solicitados pelas vagas de estágio para o aluno se especializar na área que mais lhe agrada e se sinta mais confiante na busca por estágio. Para isso foi realizado uma pesquisa para conhecer o perfil do aluno e suas dificuldades, análise das disciplinas obrigatórias e optativas, coletas de vagas de estágio de acordo com as áreas do curso e a partir disso teve a criação e avaliação do infográfico com os alunos.

Palavras-chave: Design digital; estágio; infográfico;

ABSTRACT

As the internship approaches, Digital Design students face a common challenge: the difficulty in choosing which area to pursue. The course consists of four areas: design, technology, communication and arts. And many students feel confused in quickly identifying which area is best suited according to their interests and abilities. Faced with this situation, a survey was carried out to learn about the student's profile and understand their difficulties in the internship search process. Based on this, the objective of this project was to develop an interactive infographic that would facilitate students to identify themselves in one of the four areas of the course, also to facilitate the student in choosing the internship area. This infographic presents information such as mandatory and optional subjects, as well as requirements requested by internship vacancies for students to specialize in the area that most appeals to them and feel more confident in their search for an internship. For this, a survey was carried out to know the student's profile and their difficulties, analysis of mandatory and optional subjects, collection of internship vacancies according to the areas of the course and from this, the infographic was created and evaluated with the students.

Keywords: Design digital; internship; infographic;

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – A infografia como interseção de três campos	17
Figura 2 – Captura de tela infográfico de processo de criação.	19
Figura 3 – Introdução	29
Figura 4 – Disciplinas	30
Figura 5 – Janelas das disciplinas	30
Figura 6 – Vagas de estágio	31
Figura 7 – Janelas/vagas de estágio	31
Figura 8 – Descobrir qual área o aluno se identifica	32
Figura 9 – Áreas do curso	32
Figura 10 – Formulário	33
Figura 11 – Questionário sobre o infográfico (Pergunta 1)	33
Figura 12 – Questionário sobre o infográfico (Pergunta 2)	33
Figura 13 – Gráfico das áreas que os alunos se identificam	35

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Eixos do Curso - Disciplinas obrigatórias.	19
Quadro 2 – Eixos do Curso - Disciplinas optativas	21
Quadro 3 – Vagas de estágio na área de artes	23
Quadro 4 – Vagas de estágio na área de comunicação.	23
Quadro 5 – Vagas de estágio na área de design	24
Quadro 6 – Vagas de estágio na área de tecnologia	25

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
2	TRABALHOS RELACIONADOS.....	13
	2.1 <i>Uma proposta de caminhos à matriz curricular do curso Bacharelado em Sistema de Informação da Universidade Federal do Ceará.....</i>	13
	2.2 <i>Ergonomia informacional: Infográfico explicativo de como usar uma biblioteca universitária.....</i>	14
	2.3 <i>DDPOSITÓRIO: O desenvolvimento de um repositório digital para o curso de Design Digital.....</i>	14
3	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	15
	3.1 <i>Projeto Pedagógico do Curso de Design Digital.....</i>	15
	3.2 <i>Mercado de trabalho e design.....</i>	16
	3.3 <i>Infografia.....</i>	17
4	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	19
	4.1 <i>Pesquisa com os estudantes para conhecimento do perfil.....</i>	19
	4.2 <i>Pesquisa para a coleta de dados das vagas de estágio.....</i>	20
	4.3 <i>Categorização das vagas de acordo com os quatros eixos do curso.....</i>	20
	4.4 <i>Comparação da matriz curricular com as vagas de estágio.....</i>	21
	4.5 <i>Elaboração do infográfico.....</i>	21
	4.6 <i>Avaliação do infográfico.....</i>	21
5	RESULTADOS.....	22
	5.1 <i>Análise das disciplinas obrigatórias e optativas.....</i>	22
	5.2 <i>Pesquisa inicial com os estudantes.....</i>	25
	5.3 <i>Análise da coleta de vagas de estágio.....</i>	25
	5.2 <i>Protótipo da solução.....</i>	29
	5.3 <i>Avaliação e Questionário com os alunos.....</i>	33
6	DIFICULDADES ENCONTRADAS.....	36
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36
	REFERÊNCIAS.....	38
	APÊNDICE A - TERMOS DE CONSENTIMENTO E FORMULÁRIO.....	39
	APÊNDICE B - PERGUNTAS DO QUESTIONÁRIO.....	47
	APÊNDICE C - PROTÓTIPO DO INFOGRÁFICO DIGITAL.....	48
	APÊNDICE D - QUESTIONÁRIO PÓS-AVALIAÇÃO DE OBSERVAÇÃO.....	54

1 INTRODUÇÃO

Segundo Landim (2010, p. 150), tem ocorrido “a abertura de novos cursos superiores no país, sem que exista uma correspondente possibilidade de absorção desses profissionais pelo mercado de trabalho.” Sendo assim, observamos que profissionais de design recém graduados enxergam dificuldades, inseguranças dentro de um mercado que não está preparado para receber a quantidade de profissionais formados e que também, não parece possuir uma noção da rentabilidade do design aos seus produtos e serviços, mesmo após quase quatro décadas da criação do Programa Brasileiro de Design (PBD).

O curso de Design Digital da Universidade Federal do Ceará, entre outras características, é “orientado a IHC (Interação Humano-Computador)”, pois disponibiliza um conjunto vasto de disciplinas obrigatórias e optativas correlatas à área de IHC (MONTEIRO; SAMPAIO, 2015). Ele é composto por quatro eixos: tecnologia, design, comunicação e artes. O objetivo do curso é formar profissionais multidisciplinares que atuem na concepção, desenvolvimento e execução de projetos e de sistemas que envolvam informações digitais e visuais (Projeto Pedagógico do Curso, 2018).

Seguindo a Classificação Internacional Normalizada da Educação Adaptada para Cursos de Graduação e Sequenciais de Formação Específica (CINE) (INEP, 2017b), o curso apresenta a seguinte distribuição de áreas: aproximadamente 39% do conteúdo curricular concentra-se na área geral em “Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)”, 35% do conteúdo curricular concentra-se na área geral de “Artes e humanidades, 11% do conteúdo curricular concentra-se na área geral de “Ciências sociais, jornalismo e informação”, 8% do conteúdo curricular concentra-se na área geral de “Negócios, administração e direito”, 7% do conteúdo curricular concentra-se na área geral de “Ciências naturais, matemática e estatística”. (PPC, 2018, p. 9)

Como parte da integralização curricular do curso, o estudante precisa passar por um estágio supervisionado para concluir sua formação, entretanto, existem algumas dificuldades encontradas por alguns estudantes no meio do percurso, até serem contratados. Normalmente, para ser contratado, o profissional precisa passar por um processo de recrutamento e seleção. Dessa forma, é necessário que o seu perfil seja compatível com a função a ser desenvolvida na vaga almejada, além do que é desejável que o candidato se identifique com a vaga e com a empresa. Este contexto leva ao questionamento: Até que ponto a formação acadêmica do aluno de Design Digital da UFC-Quixadá responde aos anseios da sociedade e do setor produtivo?

Podemos definir que o mercado de trabalho é um espaço onde há a relação entre pessoas que buscam trabalho com alguma organização que esteja ofertando vagas de emprego. As organizações, por sua vez, utilizam as práticas de recrutamento e seleção de pessoas para procurar, avaliar e escolher os candidatos que mais se enquadrem no perfil desejado nas vagas abertas. De acordo com Sousa (2019, p. 2), “os processos de recrutamento e seleção estão mais criteriosos com as competências dos candidatos, pois estão avaliando não só as competências técnicas, mas também, habilidades e comportamentos”. Desse modo, é fundamental que o candidato consiga demonstrar, de forma espontânea e natural, seus conhecimentos técnicos e teóricos, como também, sua capacidade em conseguir se comunicar de forma clara e objetiva.

Com objetivo ajudar os alunos a se identificarem com uma área do curso para realizar o estágio, este trabalho foi realizado, visando ajudar os estudantes de Design Digital a conseguirem se especializar na área com a qual eles mais se identificam, de acordo com os quatro eixos do curso: design, tecnologia, comunicação e artes. O objetivo geral deste projeto consistiu em elaborar um infográfico interativo para os estudantes de Design Digital. Este infográfico é composto por um conjunto de informações visuais, para ajudar os estudantes antes de se candidatarem a uma vaga de estágio. O infográfico pode ser útil, por exemplo, para ajudar os alunos a escolherem as disciplinas optativas, para conseguirem se especializar na área que se identificam. Além disso, são descritos alguns requisitos que são normalmente pedidos nas vagas de estágio. Deste modo, o estudante se sentiria mais confiante e preparado ao se candidatar para a função desejada, já que tem mais chances de ter um perfil de acordo com a área, facilitando o processo de contratação do estágio.

Como objetivos específicos, foram realizados: análise do perfil do estudante de Design Digital; categorização das vagas ofertadas conforme os quatro eixos do curso; identificação das correlações entre as vagas de estágio e a matriz curricular para o desenvolvimento do infográfico digital.

Na elaboração do infográfico digital, foi construído um infográfico explanatório, que busca, de forma visual e textual, informar a correlação das vagas de estágio com a matriz curricular de acordo com os quatro eixos do curso. De acordo com Santaella (2012, p. 109), texto e imagem são complementares em muitos aspectos. Aquilo que falta à imagem pode ser complementado através do texto verbal. Do mesmo modo, haverá um maior amparo ao nortear os alunos, porque este irá usufruir de uma ferramenta que faz a utilização de texto mais imagens para melhor entendimento e assimilação dos alunos.

O restante deste trabalho está organizado da seguinte maneira. No capítulo 2, apresentaremos os trabalhos relacionados. No capítulo 3, temos a fundamentação teórica. No capítulo 4 descreveremos os procedimentos metodológicos do trabalho. No capítulo 5,

resultados da pesquisa. No capítulo 6, dificuldades encontradas e no capítulo 7 considerações finais.

2 TRABALHOS RELACIONADOS

A seguir, serão apresentados alguns trabalhos acadêmicos relacionados com a pesquisa realizada.

2.1 Uma proposta de caminhos à matriz curricular do curso Bacharelado em Sistema de Informação da Universidade Federal do Ceará

Depois que o MEC, através da Recomendação para Padronização das Denominações dos Cursos das Áreas de Computação e Informática (CEEInf/MEC, 1998), houve uma padronização de perfil dos cursos de computação, mas o curso de Sistema de Informação não apresentava uma designação dentre os perfis propostos, os cursos eram divergentes pois havia vários perfis e não enquadrava em nenhum dos quatro perfis de padronização. O trabalho de Freitas (2011) tem como objetivo analisar matrizes curriculares de alguns cursos de Sistema de Informação ofertados no Brasil e propor uma melhor adequação destes cursos.

Foram analisadas as Matrizes Curriculares de 10 cursos de Sistemas de Informação ofertados no Brasil, foram coletados também ofertas de emprego designado ao profissional formado em Sistemas de Informação e analisadas as provas do Poscomp a fim de sugerir uma lista de matérias para futuras revisões da matriz curricular do curso de Sistemas de Informação da UFC-Campus Quixadá (UFC, 2008).

Depois das análises feitas, Freitas (2011) sugeriu uma melhor adequação da Matriz Curricular destes cursos, considerando a exigência de admissão para cursos de pós-graduação, com base na prova do Poscomp e nos requisitos exigidos pelo mercado para profissionais formados em Sistemas de Informação e áreas afins.

Com o resultado, foram definidos dois caminhos a serem seguidos pelos graduandos. O caminho acadêmico, formado pela junção do conjunto de disciplinas básicas, com o conjunto de disciplinas acadêmicas e o caminho de mercado. A semelhança desta pesquisa com Freitas (2011) é que foi feita uma coleta de vagas usando a mesma metodologia para a coleta. A diferença é que para este estudo foram coletadas somente vagas de estágio destinada a Design Digital e foi realizada uma categorização voltada para os quatro eixos do curso: Design, Tecnologia, Comunicação e Artes.

2.2 Ergonomia informacional: Infográfico explicativo de como usar uma biblioteca universitária

Com a chegada dos novos alunos na universidade eles se encontram perdidos ao compreender como funciona a biblioteca, pois a mesma não disponibiliza material gráfico que facilite a compreensão do aluno em relação ao ambiente e serviço prestado. Diante desse problema, Araujo *et al.* (2015) desenvolveram um infográfico com o objetivo de informar aos novos alunos como utilizar a biblioteca universitária.

Foi realizado para a pesquisa uma avaliação de pictogramas com os alunos para saber se eram de fácil identificação. O trabalho tinha como foco, desenvolver símbolos e pictogramas para os ambientes da biblioteca e aplicaram em um infográfico para ajudar os novos alunos a usarem a biblioteca com mais eficiência, uma vez que, o infográfico tinha como objetivo informar, direcionar, esclarecer dúvidas.

A semelhança com Araújo *et al.* (2015) é a elaboração do infográfico para sanar dúvidas e conduzir os alunos, que foi desenvolvido a partir dos conhecimentos de Moraes (2013). Outra semelhança foi a avaliação feita com os estudantes. E a diferença é que o infográfico deste trabalho é digital, contendo informações como disciplinas obrigatórias e optativas separadas de acordo com as áreas do curso, e requisitos que são solicitados nas vagas de estágio também dividido pelas quatro áreas.

2.3 DDPOSITÓRIO: O desenvolvimento de um repositório digital para o curso de Design Digital

Para documentar os resultados das disciplinas de Design Digital (DD), e documentar, arquivar, comunicar e dar mais visibilidade aos produtos criados pelos estudantes, foi desenvolvido um repositório online para expor os trabalhos dos alunos de DD.

O aluno consegue se cadastrar na plataforma e publicar o trabalho sem muitas burocracias. Os professores podem colocar como destaques os trabalhos que deram melhor resultado para se destacarem das demais, assim incentivando a participação do aluno na confecção de produtos das disciplinas.

Este trabalho contribuiu para conhecimento e estudo sobre o curso de Design Digital, o estudo sobre o curso foi importante para a elaboração e desenvolvimento desta pesquisa.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os principais conceitos que amparam a fundamentação teórica deste trabalho são: Projeto pedagógico do curso de design digital, Mercado de trabalho e design, Infografia.

3.1 Projeto Pedagógico do Curso de Design Digital

A atuação do design dentro do Brasil tem passado por grandes transformações. Hoje, o design não é somente voltado para conceitos artísticos, pois temos o design sendo responsável pela criação de um produto. Como ele será inserido dentro do mercado, qual seu público alvo, de que forma a cultura dessa população vai interferir na criação e no conceito deste produto em questão.

Com a globalização da economia livre de mercado, cuja pauta está definida no desenvolvimento tecnológico e científico, temos que a criação de produtos dentro do sistema capitalista precisa possuir um agrupamento de várias técnicas e estratégias. Para Landim (2010, p. 152), “A única alternativa viável passa a ser o oferecimento de produtos diferenciados, singulares e com elevado valor agregado. E o design é a arma indicada nesses casos.”

Nessa perspectiva, a inserção da tecnologia no design trouxe uma reformulação na área de atuação. Agora temos profissionais cada vez mais multidisciplinares, que conseguem atuar tanto na parte artística, quanto na parte da tecnologia. Design digital é um curso que forma profissionais multidisciplinares, formados em quatro eixos: tecnologia, design, comunicação e artes. O objetivo do curso é que os profissionais tenham habilidades tecnológicas, humanísticas, artísticas e científicas referentes ao design de produtos e interfaces digitais.

A diferença entre tecnologia, design, comunicação e artes é que a tecnologia é voltada para desenvolver produtos e interfaces digitais, envolvendo diversas linguagens e ambientes computacionais e com diversos usos. Já design, Comunicação e Artes “Essas áreas contribuem para as formações humanística, artística, comunicacional, crítica e criativa” (PPC, 2018, p. 8).” Esse é o grande diferencial ao se colocar humanidade e senso crítico dentro de um ambiente que está conectado à tecnologia, porque assim, quando se adentra na parte de criação de um produto, desenvolvimento de um programa ou prestação de um serviço, há a preocupação em desenvolver um produto que não seja excludente, que se preocupe com a experiência do usuário e que possa agregar valores positivos a quem for usufruir desse produto, programa ou serviço.

As características desejadas do profissional do egresso de Design Digital é que eles sejam capazes de projetar produtos digitais, tenham conhecimento em processo de design,

demonstrem domínio no planejamento de projetos de design, demonstrem capacidade de avaliação de tecnologias e mídias digitais, sejam capazes de aperfeiçoar produtos digitais existentes ou elaborar novas sugestões, considerem o design como aspecto estratégico de empresas e novos empreendimentos, coordenem e supervisionem equipes de trabalho que refletem essa diversidade e multidisciplinaridade, Integrem esforços e projetos colaborativos, em vista da crescente diversidade social, cultural e tecnológica envolvida na concepção e desenvolvimento de novos produtos digitais para o mercado.

Esse perfil integrador e multidisciplinar, é reconhecido como papel estratégico em novos empreendimentos e projetos digitais, não só na indústria de software, como também, em setores de entretenimento digital, comunicação e arte interativa. “O egresso atua, assim, em uma área ampla de setores em vista da crescente demanda por uso de interfaces interativas e digitais em todos os ramos da sociedade, incluindo educação, entretenimento, publicidade, varejo, indústria, cultura e arte”. O profissional de Design Digital é dotado de habilidades humanísticas, artísticas, tecnológicas e científicas concernentes ao design de produtos e interfaces digitais (Projeto Pedagógico do Curso, 2018). Como o objetivo deste trabalho é ajudar os estudantes a se especializarem na área que eles se identificam, estudar o Projeto Pedagógico é imprescindível para a execução do produto final, já que precisa-se conhecer as disciplinas obrigatórias e optativas que vão ajudar na especialização.

3.2 Mercado de trabalho e design

O design se destaca como um dos principais fatores para o sucesso de uma empresa desde o seu serviço até sua comercialização (Landim, 2010, p. 27). Vemos a importância do designer para cada empresa, pensando em cada produto criado para melhorar a qualidade de vida do consumidor. Landim (2010) comenta que desenvolver um produto sem a participação do designer pode até ter menos custo, mas os riscos são enormes. Ter um profissional experiente numa empresa, que aplique suas metodologias e conhecimentos de produtos, garante produtos bons e que satisfaçam o consumidor. A formação do designer privilegia as demandas mercadológicas e inibe a demanda da auto expressão. “Se o objetivo principal do design é melhorar a vida das pessoas, a prática do design deve responder às necessidades técnicas, funcionais e culturais e criar soluções inovadoras que comuniquem significado e emoção e que transcendam idealmente suas formas, sua estrutura e sua fabricação.” (Landim, 2010, p.30)

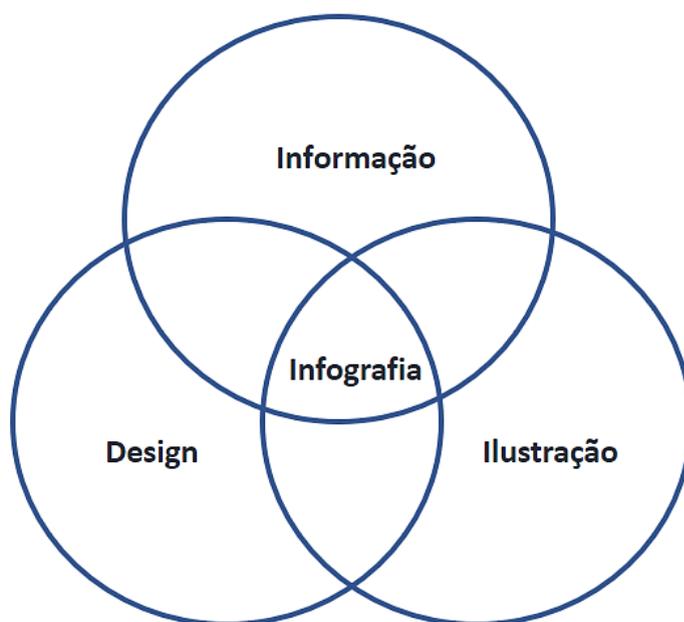
Tem-se observado que a multidisciplinaridade dentro do curso pode causar uma certa insegurança, já que de acordo com Cardoso (2008, p. 25): “a palavra multidisciplinaridade refere-se a diferentes conteúdos de disciplinas distintas trabalhadas num mesmo momento, não havendo uma real integração entre eles.” De acordo com a pesquisa feita para conhecer o perfil dos estudantes, muitos alunos acreditam que por haver vários caminhos profissionais distintos, que possam ser seguidos, eles precisam, necessariamente, se sentirem enquadrados em todos os segmentos existentes para serem um bom profissional de design. Porém, não obrigatoriamente, um designer precisa se encaixar em todas as pluralidades que a profissão oferece. Não precisa ser um ótimo desenvolvedor, saber muito sobre ilustração e ainda ter grande apreço pelas artes plásticas. A existência de uma grande diversidade de áreas em que um designer pode atuar serve para que o profissional não se sinta tão engessado dentro do mercado de trabalho e tenha a oportunidade de atuar em áreas diferentes e escolher aquela na qual ele mais se encaixa.

Consequentemente, se um estudante de design tiver conhecimento prévio em qual área de atuação, ele se sente mais confortável e motivado a seguir carreira, fica mais fácil para esse profissional buscar vagas que se enquadrem em seu perfil. Se por um lado, temos um profissional que sabe em que área ele quer atuar, do outro, temos uma empresa com seus valores e missões. Dessa forma, o designer precisa procurar empresas que possuam um perfil que se enquadre com o seu perfil também.

3.3 Infografia

Perante a necessidade de desenvolver informações que consigam passar ideias de forma simples, objetiva e visual, trazendo a junção do design, ilustração e informação, criou-se o conceito da Infografia (MORAES, 2013). “A superfície dos infográficos revela, enfim, que eles se encontram na interseção de três campos distintos - Design, Ilustração e Informação - que se interpenetram de modo a compor um novo campo” (MORAES, 2013, p. 20). Em síntese, temos que a Infografia é um conceito desenvolvido dentro da área do design, que visa organizar as informações e facilitar a sua compreensão. A relevância em construir um campo baseado na simplificação do entendimento de algo é que podemos introduzir conceitos mais complexos de forma mais simples, assim também, podemos alcançar um maior público, já que a utilização da ilustração faz com que a mensagem final seja mais atrativa às pessoas.

Figura 1 – A infografia como interseção de três campos



Fonte: Moraes (2013)

Segundo Moraes, existem tipos de infográficos específicos para trabalho científico: infográficos exploratórios, infográficos explanatórios e infográficos historiográficos. Sobre os infográficos e a maneira que são classificados pode-se afirmar que:

Os infográficos exploratórios são adequados para situações em que o objetivo é apresentar elementos em questão. São adequados para quando se tem pouco tempo e não se pode produzir um infográfico de maior complexidade. Os infográficos explanatórios são aqueles com a finalidade de explicar o funcionamento ou relações, têm um grau de complexidade e demandam muito tempo para sua produção. Os infográficos historiográficos tem como objetivo contextualizar um evento histórico, a forma mais característica desse infográfico é chamada de linha do tempo ou cronologia. (MORAES, 2013, p.74)

Como o infográfico explanatório tem a finalidade de explicar o funcionamento ou as relações, desse modo, o utilizaremos como uma ferramenta para a elaboração do infográfico digital. Portanto, teremos tópicos que irão se conectar, entre eles estão: design, tecnologia, comunicação e artes, disciplinas obrigatórias e optativas de cada área e requisitos para vagas de estágio. Faremos coleta de dados e buscaremos tornar a leitura mais dinâmica e atrativa em forma de infográfico digital. Espera-se que haja maior compreensão do leitor quanto a categorização das disciplinas. Para isso, há a separação das vagas de estágio encontradas de acordo com cada eixo e a recomendação de disciplinas para que os requisitos da vaga em questão sejam atendidos.

Para ilustrar o infográfico, apresentamos um exemplo que foi utilizado como inspiração para a criação do infográfico interativo, nele mostra, o passo a passo da criação de um projeto, todas as fases, desde a criação do briefing até a apresentação do projeto (Figura 2). O infográfico facilita a compreensão do leitor com formas textuais e também visuais. A partir desse exemplo foi pensado na solução dessa pesquisa para o infográfico ser interativo, assim os alunos conseguem interagir com o infográfico, abrindo janelas que contém as informações sobre as disciplinas obrigatórias e optativas e vagas de estágio com os principais requisitos e palavras-chave.

Figura 2 - Captura de tela infográfico de processo de criação



Fonte: captura de tela feita pela autora

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Neste capítulo, serão apresentados os procedimentos metodológicos usados para este trabalho.

4.1 Pesquisa com os estudantes para conhecimento do perfil

A fim de compreender melhor o perfil dos alunos de Design Digital da UFC Campus Quixadá e identificar as dificuldades encontradas na contratação de estágio, uma pesquisa foi realizada com estudantes do 5º semestre. O objetivo era obter novas percepções sobre as dificuldades enfrentadas pelos alunos.

Para coleta de dados, foi elaborado um questionário contendo onze perguntas (Apêndice A). As perguntas abordadas foram sobre a área de identificação do aluno e qual a dificuldade encontrada na busca por estágio. O questionário foi divulgado aos alunos por grupo e obteve um total de 19 respostas. Esse questionário revelou novas percepções sobre as dificuldades encontradas pelos alunos na contratação de estágio.

4.2 Pesquisa para a coleta de dados das vagas de estágio

Para a coleta de dados sobre as vagas utilizamos dois sites: LinkedIn e Comoequetalá. O **LinkedIn**¹, é a maior rede social profissional do mundo, com mais de 774 milhões de usuários, conta com um modelo de negócios diversificado, com receita proveniente de assinaturas, vendas de publicidade e de soluções de recrutamento (LINKEDIN, 2022); O segundo site é o **Comoequetalá**², uma plataforma de carreira, educação e informação para profissionais, estudantes e prestadores de serviço em publicidade, marketing, design, web, comunicação e áreas afins.

Os dois sites foram escolhidos porque, para os fins desta pesquisa, seria necessário coletar ofertas de emprego, que atingissem uma grande área geográfica, a modalidade de trabalho remota ou presencial; e pela facilidade de encontrar vagas destinadas a design, mas abrangendo os quatro eixos do curso.

Consideramos as seguintes variáveis para a realização da coleta dos dados referentes à oferta de estágios: Identificação (ID) da Vaga, Nome da Empresa, Local da Vaga, Nível de Experiência, Formação exigida, Conhecimentos desejáveis e Requisitos.

Durante o período de 12/07/2022 a 12/09/2022, foram coletadas informações sobre as vagas de estágio relacionadas aos quatro eixos do curso: design, tecnologia, comunicação e artes. Ao todo, foram coletadas 31 vagas de estágio, distribuídas entre essas áreas, 3 vagas na área de artes, 9 vagas na área da comunicação, 13 vagas na área de design e 6 na área da tecnologia.

A

4.3 Categorização das vagas de acordo com os quatros eixos do curso

Na categorização das vagas, fizemos um agrupamento de acordo com os quatro eixos do curso e separamos em cada grupo, as disciplinas que correspondem às mesmas áreas das vagas.

¹ Disponível em <https://www.linkedin.com/>. Acesso em 13 jun. 2022.

² Disponível em <https://comoequetala.com.br/>. Acesso em 13 jun. 2022.

4.4 Comparação da matriz curricular com as vagas de estágio

Nesta etapa, separamos as vagas categorizadas e analisamos com a matriz curricular onde a vaga se encaixava de acordo com as áreas, quais optativas o estudante poderia fazer para a área da vaga de estágio, sendo assim o aluno conseguiria se identificar na sua área e saber quais as disciplinas obrigatórias e optativas ele pode fazer para se especializar na área que ele se identifica.

4.5 Elaboração do infográfico

O protótipo do infográfico interativo foi elaborado, inicialmente contém um resumo sobre o curso e suas áreas, depois uma seção contendo disciplinas obrigatórias, optativas conforme a figura . A seção de requisitos de vagas de estágios separados por cada área (figura), no final do infográfico contém uma sessão em que o aluno lê e consegue se perceber qual área ele se identifica mais de acordo com suas habilidades e interesses pessoais.

4.6 Avaliação do infográfico

A avaliação foi feita por meio de formulário online divulgado nos grupos das turmas e também por email pela secretaria do curso, com intuito de saber se o infográfico cumpre com seu objetivo de gerar identificação dos alunos.

Essa análise permitiu saber se os alunos estavam satisfeitos com o infográfico, eles deram *feedbacks* relevantes para a pesquisa e falaram sobre sugestões de melhorias para o conteúdo do infográfico.

A avaliação continha onze perguntas sobre suas dificuldades na busca de estágio, áreas que mais gostam e menos gostam, perguntas sobre o infográfico e por fim sugestões de melhorias.

- 1) Qual seu semestre?
- 2) Você já estagia ou tem interesse em começar a estagiar?
- 3) Se já possui, como foi o processo de se encontrar na área em que atua?
- 4) Você se identifica com o estágio que possui hoje?
- 5) Você já teve/tem dificuldade de saber que área seguir no estágio?
- 6) O infográfico esclarece sobre as áreas trabalhadas nas disciplinas e suas possíveis áreas de atuação?
- 7) É possível criar identificação pelas áreas do conhecimentos de disciplinas descritos no infográfico?

8) Se você ainda não se sente conectado com uma área, o infográfico te ajuda a entender as tarefas que teria que desenvolver em cada uma delas?

9) Se sim, consegue indicar que áreas se identificou?

10) E quais você não conseguiu se conectar?

11) Você tem alguma sugestão para melhorar o infográfico?

O objetivo do infográfico é que ele facilite o aluno a se identificar em uma das quatro áreas do curso, para depois se especializar de acordo com as escolhas das disciplinas optativas que já está categorizada com cada área.

5 RESULTADOS

Nesta seção, serão apresentados os resultados do desenvolvimento de cada objetivo específico deste trabalho.

5.1 Análise das disciplinas obrigatórias e optativas

No processo de análise das disciplinas obrigatórias e optativas, elas foram categorizadas de acordo com as quatro áreas. Essa categorização teve como base a leitura das ementas e a percepção pessoal como estudante, foram consideradas as impressões e observações pessoais durante ao longo do curso. Cada ementa foi examinada para identificar os principais tópicos e habilidades desenvolvidas em cada disciplina. Em seguida as disciplinas foram divididas de acordo com suas áreas (Quadro 1).

Quadro 1 - Eixos do Curso - Disciplinas obrigatórias

Cada eixo aparece com a sua iniciação: A - artes, C - comunicação, D - design e T - tecnologia.

Disciplinas	A	C	D	T
Avaliação da interação humano-computador			x	
Comunicação visual I e II		x		
Concepção e desenvolvimento de produtos		x		
Desenho I e II	x		x	
Direção de arte	x			
Edição digital de imagens		x		
Ética e legislação	x	x	x	x
Empreendedorismo		x		
História da arte	x			

História do design			x	
Introdução à programação de design				x
Interação humano-computador			x	
Linguagem de marcação de scripts				x
Modelagem tridimensional	x		x	x
Multimídia		x		
Programação para design				x
Psicologia e percepção	x	x	x	x
Projeto integrado I, II, III e IV			x	
Processos de criação	x		x	
Projeto de interface web				x
Projeto de interfaces para dispositivo móveis				x
Semiótica		x		
Sociedade, cultura e tecnologia			x	
Tipografia	x		x	
Total	8	8	11	8

Fonte: elaborado pela autora.

Durante o processo de categorização das disciplinas obrigatórias, algumas delas apresentaram certa dificuldade em serem divididas em apenas uma área específica. Essas disciplinas apresentavam conteúdo que podiam se encaixar em uma ou mais áreas. No entanto, por meio da análise da ementa e levando em consideração a percepção pessoal como aluna, foi possível realizar essa divisão. É importante ressaltar que uma disciplina, Ética e Legislação, não se enquadrou nessa divisão. Isso ocorreu porque seu conteúdo abrange áreas que são relevantes em qualquer área de atuação do aluno. A disciplina trata de assuntos como direito moral e ética, direito do trabalho e ética profissional, que são fundamentais para o desenvolvimento ético e legal dos profissionais em qualquer área de atuação.

Além da análises dessas disciplinas obrigatórias, também foi realizada uma análise das disciplinas optativas do curso, visando oferecer aos alunos uma visão mais clara das áreas que essas disciplinas se encaixam. Na questão de categorização, foi observado que, muitas delas pareciam estar direcionadas a uma área específica e isso facilitou o processo de categorização. Embora a categorização tenha sido mais fácil, é importante ressaltar que

algumas disciplinas podem se encaixar em mais de uma área. Nessa situação foi necessário uma análise mais detalhada da ementa e a percepção pessoal como estudante.

Quadro 2 - Eixos do Curso - Disciplinas optativas

Cada eixo aparece com a sua iniciação: A - artes, C - comunicação, D - design e T - tecnologia.

Disciplinas	A	C	D	T
Arquitetura da Informação			x	
Cinema e Animação	x			
Desenvolvimento de Software para Web				x
Design de sistemas colaborativos				x
Engenharia de Software			x	x
Engenharia Semiótica			x	
Ergonomia			x	
Fotografia	x			
Jogos eletrônicos				x
Introdução à computação gráfica				x
Línguas Brasileiras de Sinais - LIBRAS		x		
Marketing		x		
Probabilidade e Estatística				x
Prototipação Rápida				x
Realidade Virtual				x
Redes Sociais				x
Seminários		x		
Sociologia e Antropologia		x		
Tópicos Especiais em Artes	x			
Tópicos Especiais em Design			x	
Tópicos Especiais em Comunicação		x		
Tópicos Especiais em Tecnologia de Informação e Comunicação				x
User Experience			x	
Total	3	6	6	11

Fonte: elaborado pela autora.

O objetivo dessas análises foi auxiliar o estudante nas escolhas das disciplinas que mais se alinham aos seus interesses e seus objetivos, permitindo que eles se especializem na

área que mais se identificam. Essa análise fornece uma orientação para que os estudantes tomem decisões mais embasadas em relação à sua formação acadêmica e direcionamento profissional.

5.2 Pesquisa inicial com os estudantes

No apêndice A, se encontra a pesquisa que foi realizada através de questionário com os estudantes de Design Digital da UFC Campus Quixadá a partir do 5º semestre para conhecer o perfil do estudante. Foi elaborado um roteiro com onze perguntas, desde a área que mais se identifica à qual dificuldade foi encontrada na contratação de estágio. O questionário obteve dezenove respostas. O questionário apontou novas percepções do problema para este trabalho.

Com o questionário para a definição do problema foram levantadas questões com intuito de mostrar algumas dificuldades que o estudante encontra ao se candidatar às vagas de estágio. 52,6% já estagiou na área que se identifica e a rede social profissional mais usada para encontrar vaga de estágio é o LinkedIn. As dificuldades encontradas para quem já tem estágio foi ter um bom portfólio, saber se o que sabe de fato atende aos requisitos da vaga e encontrar vagas de nível júnior/estágio que não exijam experiência, vagas limitadas, informações confusas sobre as vagas. Para os que não possuem estágio a maioria respondeu que não sabia onde encontrar estágio na área de atuação, alguns participaram de processos seletivos, um ficava nervoso no início mas depois conseguiu manter a conversa tranquilamente, outro não sentia que não sabia o suficiente. As dificuldades para quem não possui estágio é saber colocar as informações corretas, ter um bom portfólio, LinkedIn demora a retornar, necessidade de alta experiência no campo, falta de clareza dos contratantes sobre o processo seletivo, pensar como empresa pois tinha uma mente de projeto e no mercado de trabalho funcionam mais na prática.

Essas respostas para a definição do problema contribuíram para a elaboração do infográfico interativo com intuito de ajudar os alunos a se especializarem na área que se identifica, mostrando quais obrigatórias e optativas se encaixam em cada área, os requisitos mais pedidos das vagas com palavras-chave para encontrar a vaga na Rede Social que ele procurar.

5.3 Análise da coleta de vagas de estágio

Para a coleta de vagas foram pesquisadas na busca no LinkedIn e Como é Que Ta Lá vagas de estágio, foram utilizadas palavras que envolvessem a vaga referente a área. Na área de design foram utilizados as palavras “Design, design gráfico, product design, UX/UI,

design de produtos”, as palavras utilizadas que apareciam mais vagas foram divididas para serem utilizadas como palavras-chave. Para as vagas de tecnologia foram utilizadas as palavras “web design, desenvolvedor, programação” essas palavras foram selecionadas para serem palavras-chave. Para a área de comunicação foram utilizadas as palavras “marketing, produção de conteúdo e edição de vídeo” e foram utilizadas como palavras-chaves. Por fim na área de artes foram utilizadas palavras como “ilustrador, design, arte” mas somente a palavra ilustrador apareceram vagas que tinham haver com a área.

Foram coletadas e analisadas 31 vagas de estágio, as pesquisas foram feitas nas redes sociais LinkedIn e Como é Que Tá Lá. De 31 vagas analisadas, 6 vagas eram na área de tecnologia, 13 vagas na área de design, 9 vagas na área de comunicação e 3 vagas na área de artes. Cada vaga de estágio continha requisitos do que era esperado que o estagiário soubesse. As vagas foram divididas em planilhas para cada área com identificação da vaga, nome da empresa, local, nível de experiência, requisitos, tipo de vaga e por fim as disciplinas que se encaixam melhor em cada área.

Na área de artes, foram registradas 3 vagas de estágio. Houve uma certa dificuldade de encontrar vagas na área de artes que não estivessem tão interligadas somente com design gráfico, esperava-se que fosse encontrado vagas que envolvessem cultura e arte mas tivemos uma limitação nas redes sociais que foram feitas as pesquisas. As vagas coletadas tiveram uma certa padronização de requisitos, como experiência com design gráfico para criação de artes para redes sociais e já um conhecimento com modelagem 3D. Para fazer essa pesquisa nas redes sociais foram usadas diversas palavras que envolvessem artes e uma das palavras que mais apareceu opções foi ‘ilustrador’, sendo assim, foi colocado como palavra-chave para buscar estágio nessa área (Quadro 3).

Quadro 3 - vagas de estágio na área de artes

Identificação da vaga	Requisitos	Palavra-chave
estágio de design	Ter conhecimento em software de edição, desenvolver artes criativas para as redes sociais e conhecimento em modelagem 3D.	ilustrador

fonte: feita pela autora

No campo da comunicação, foram identificadas 9 vagas de estágio. As descrições das vagas destacavam com frequência sobre marketing, social media e criação de conteúdo para redes sociais. Foram colocados na tabelas os requisitos mais pedidos nas vagas, nota-se que todas as vagas precisam ter domínio em ferramenta de edição para trabalhar nessa área (Quadro 4).

Quadro 4 - vagas de estágio na área de comunicação

Identificação da vaga	Requisitos	Palavra-chave
Diretor de arte	Domínio de ferramentas de edição de imagem bitmap e vetorial.	marketing, produção de conteúdo e edição de vídeo
Marketing digital	Bom relacionamento e trabalho em equipe, habilidades para edição de imagem e vídeo, conhecimento de dados/análises, ser multidisciplinar, conhecimento em marketing, facilidade de se comunicar, domínio de ferramentas de tráfego pago, elaboração de campanhas para venda.	
Criação de conteúdo	Domínio de ferramentas de edição de imagem e vídeo, boa escrita e conhecimento em vendas. Conhecimento de social media, atendimento ao cliente	
Edição de vídeo	Domínio de ferramentas de edição de imagem e vídeo, conhecimento em fotografia e social media.	

fonte: feito pela autora

Na área de design, foram registradas 13 vagas de estágio. Essas oportunidades abrangiam design de produtos mais especificamente UI/UX e design gráfico. Notou-se diante dessa análise que há muitas oportunidades na área de UI/UX, dois dos requisitos mais pedidos são conhecimentos em prototipação de telas e experiência do usuário (Quadro 5).

Quadro 5 - vagas de estágio na área de design

Identificação da vaga	Requisitos	Palavra-chave
Product Design	Habilidade para trabalhar com agilidade e autonomia em um time multidisciplinar; Boa habilidade de comunicação, apresentação e colaboração; Foco no usuário e um grande espírito de equipe. Habilidades em design gráfico, conhecimento em software de prototipação,	ux, design, product design
UI/UX	Conhecimento em fundamentos do design de interfaces e experiência do usuário; Conhecimento e/ou experiência em Startups;	

	Cursos/Certificações em Design ou em áreas correlatas. Conhecimento de softwares de edição e prototipação, Conhecimento para app mobile (Android, iOS e tablets) Conhecimento de metodologia ágeis, Familiaridade com design de interação e arquitetura da informação	
Design gráfico	Habilidades em software de edição de imagem bitmap e vetorial, edição de vídeo, Conhecimento de redes sociais	

fonte: feito pela autora

Na área da tecnologia, foram identificadas 6 vagas de estágio. As descrições das vagas mencionaram a necessidade de conhecimentos em linguagens de programação específicas, desenvolvimentos de jogos, animação 3D, desenvolvimento de software e desenvolvimento web (Quadro 6).

Quadro 6 - vagas de estágio na área de tecnologia

Identificação da vaga	Requisitos	Palavra-chave
Desenvolvimento	Domínio de metodologias ágeis (scrum/kanban), domínio de front/back em React (Angular, Python, Java e APIs REST, etc.), experiência com banco de dados.	desenvolvimento, programação, web design
Desenvolvedor de jogos	Programação C# e .Net; Desenvolvimento 3D e 2D; Criação aplicações para web, Android, iOS, Windows e MacOS. Experiência trabalhando no mercado de animação/produção de jogos Conhecimentos sólidos dos princípios de animação e atuação via animação,	

fonte: feito pela autora

5.2 Protótipo da solução

O objetivo do [infográfico](#) é facilitar os alunos a se identificarem em uma das quatro áreas do curso de Design Digital e, a partir dessa identificação, permitir que eles se especializem através das disciplinas optativas (Apêndice C). A escolha de criar um infográfico explanatório é devido a sua capacidade de explicar uma ou mais relações, sendo assim facilitando o propósito dessa pesquisa, que é apresentar as análises das disciplinas e vagas de estágio de acordo com as áreas que elas se encaixam. A leitura dele é fácil e intuitiva, de modo que os alunos não sintam dificuldade na hora de lê-lo. Para o protótipo do infográfico, a ferramenta utilizada para o desenvolvimento foi o Figma por ser um protótipo, a identidade visual do infográfico foi criada no Illustrator, garantindo um design atrativo para os estudantes.

O infográfico inicia com uma introdução sobre o curso de Design Digital (Figura 3). A solução é interativa contendo alguns botões que abrem janelas com áreas específicas.

Figura 3 - Introdução



Fonte: imagem feita pela autora

Em seguida, na figura 4 contém as disciplinas, os estudantes podem clicar para abrir uma janela onde ele vai encontrar as disciplinas obrigatórias e optativas de cada área, para assim saber as disciplinas que ele pode fazer para se especializar na área que ele se identifica.

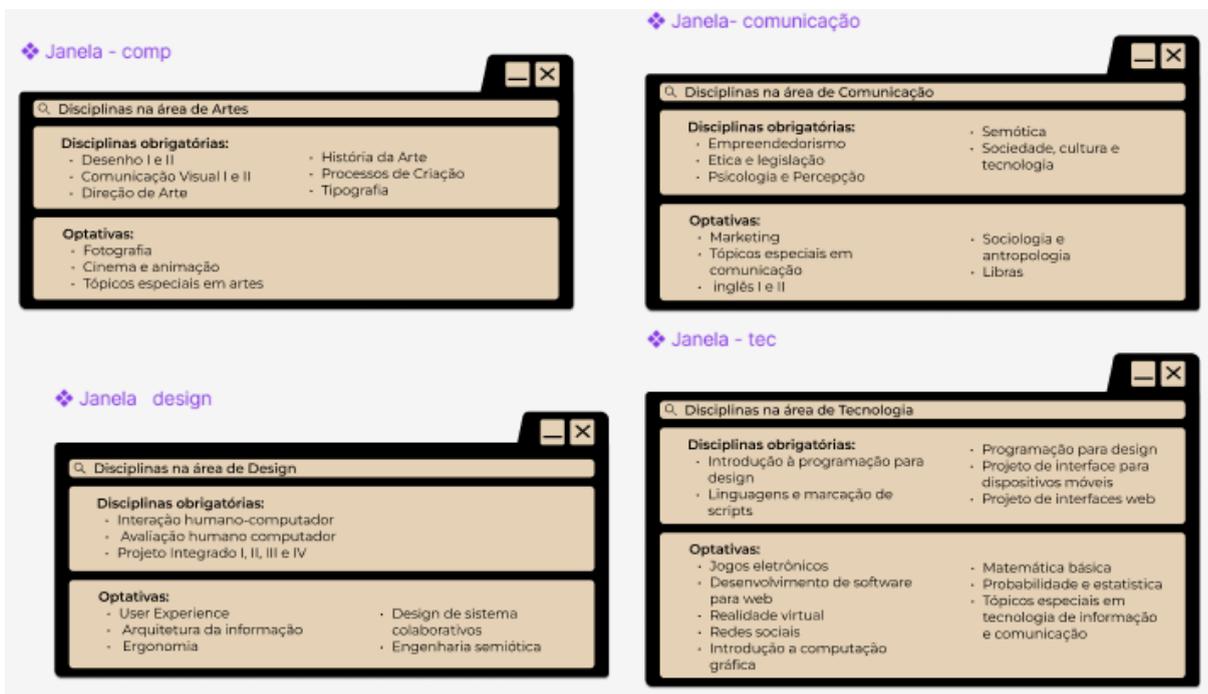
Figura 4 - Disciplinas



Fonte: imagem feita pela autora

Na figura 5, estão as janelas abertas após clicar nos botões para abri-las contendo informações como disciplinas obrigatórias e optativas de cada área.

Figura 5 - Janelas das disciplinas



Fonte: imagem feita pela autora

Rolando a página do infográfico em seguida aparecem as vagas de estágio que também são clicáveis com os requisitos principais de cada área (Figura 6).

Figura 6 - Vagas de estágio



Fonte: imagem feita pela autora

As janelas com os principais requisitos pedidos nas vagas de estágio que contém também a palavra-chave que foi utilizada para fazer as pesquisas das vagas na figura 7.

Figura 7 - Janelas/vagas de estágio



Fonte: imagem feita pela autora

O infográfico finaliza com “Vamos descobrir com qual área você se identifica?” que contém algumas especificações de cada área para o aluno ler e saber qual área ele se identifica mais (Figura 8).

Figura 8 - Descobrir qual área o aluno se identifica



Fonte: imagem feita pela autora

De acordo com as análises da matriz curricular, da coleta de vagas e as suas divisões, foram colocados os principais habilidades e entendimento que precisa ter para cada área, para o aluno ler e reconhecer qual área ele se identifica (Figura 9).

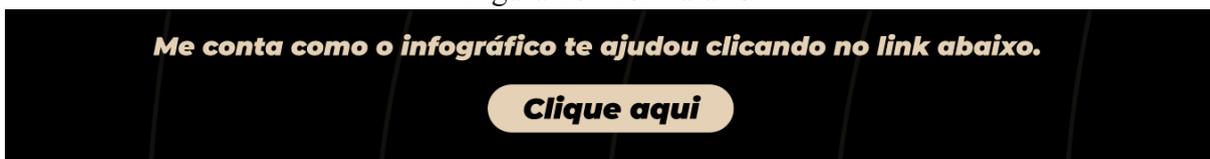
Figura 9 - Áreas do curso



Fonte: imagem feita pela autora

Na figura 10, ao final da página contém um botão com a chamada de “clique aqui” para onde os alunos são direcionados para responder o formulário.

Figura 10 - formulário



Fonte: imagem feita pela autora

5.3 Avaliação e Questionário com os alunos

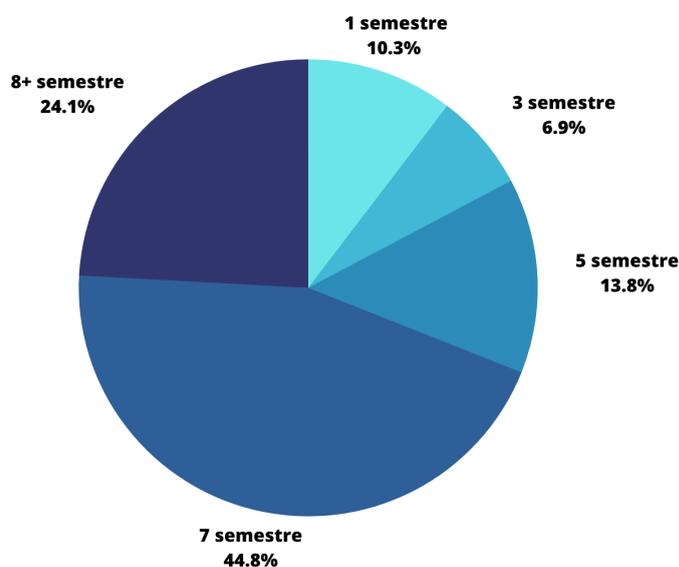
Para validar a eficácia do infográfico desenvolvido, foi realizada uma avaliação de observação e questionário com 29 alunos do curso de Design Digital, abrangendo estudantes do primeiro ao último semestre (Apêndice D). O foco principal da avaliação foi direcionado aos alunos a partir do quarto semestre, já que é a metade do curso e eles já conhecem uma boa parte das disciplinas.

A avaliação foi feita por formulário online, o *link* foi divulgado nos grupos e por email pela secretaria do curso de Design Digital. Eles podiam navegar pelo infográfico e no final conforme a figura 8 iam pro formulário.

A avaliação teve 29 respostas, durante a avaliação, os estudantes tiveram a oportunidade de navegar pelo infográfico, e em seguida responder a um questionário. Dos 29 alunos, 27 estavam atualmente realizando estágio ou tinham interesse em realizar.

De acordo com o gráfico da figura 11, a maioria dos estudantes que avaliaram o infográfico é do sétimo semestre representando 44.8% das respostas, depois os estudantes que estão depois do oitavo semestre representando 24.1%, quinto semestre representando 13.8%, primeiro semestre representando 10.3% e terceiro representando 6.9%.

Figura 11 - questionário sobre o infográfico (Pergunta 1)



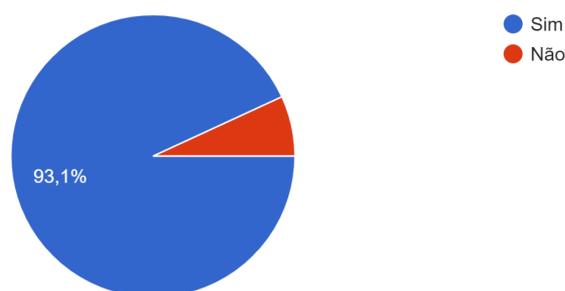
fonte: imagem feita pela autora

Na pergunta 2 da figura 12, foi perguntado se os alunos já estagiaram ou tinham interesse em estagiar. 93.1% dos estudantes responderam que estagiam ou tem interesse em estagiar e 6.9% responderam que não tem interesse.

Figura 12 - questionário sobre o infográfico (Pergunta 2)

Você já estagia ou tem interesse em começar a estagiar?

29 respostas



Fonte: imagem feita pela autora

A terceira pergunta foi aberta, era somente para quem possuía estágio, a pergunta era sobre como foi o processo de se encontrar na área, tiveram quinze respostas. Três pessoas responderam que foi difícil e duvidoso escolher a área que iria atuar, uma delas deu o seguinte relato: *“Foi duvidoso até um certo período. Porque eu demorei pra escolher qual área eu me identificava mais e ainda não tinha muito conhecimento sobre as especializações de cada área.”*, de acordo com as respostas do questionário foi observado que alguns alunos não tem muito conhecimento sobre as áreas do curso. As outras pessoas responderam que não tiveram muita dificuldade, que já sabiam a área que seguir desde que entrou no curso, que tiveram propostas de trabalho/bolsas de pesquisa na área que gostava mais e que ocorreu através dos projetos dados nas disciplinas.

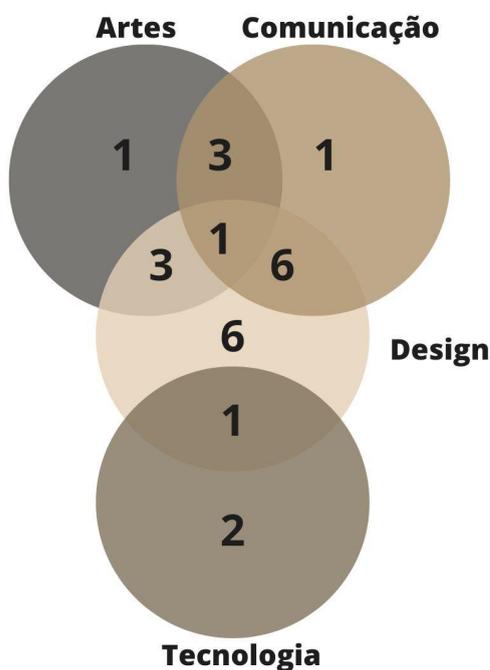
A quarta pergunta era relacionada se os estudantes se identificam com o estágio que estão, seis alunos responderam somente que sim, dois responderam que não e dois relataram que trabalham numa área mas que não se identificam que preferem outra área.

A quinta pergunta os alunos relataram se já tiveram dificuldade em saber qual área seguir no estágio. 8 responderam que tiveram sim dificuldade e uma delas relataram: *“Sim! Já passei por momentos de dificuldade ao decidir em qual área do Design Digital deveria estagiar. No início, tudo parecia tão amplo e cheio de possibilidades que me sentia perdida. 😞”* e 7 alunos responderam que não, que já sabem muito bem a área que querem seguir.

As três perguntas são sobre a eficácia do infográfico, foi perguntado se o infográfico as áreas trabalhadas nas disciplinas e suas possíveis áreas de atuação essa perguntaram tiveram 27 respostas positivas e 2 neutras. Foi perguntado também se é possível criar identificação pelas áreas do conhecimentos de disciplinas descritos no infográfico, 28 estudantes responderam que sim e teve apenas uma resposta neutra. A última pergunta sobre o infográfico foi caso o aluno ainda não se sinta conectado com uma área, o infográfico ajuda a entender as tarefas que teria que desenvolver em cada uma delas, 25 responderam que sim e uma respondeu neutro.

A nona pergunta é para o aluno responder qual área ele se identificou depois que olhou o infográfico. Foi feito um gráfico (Figura 13) para representar as respostas dos alunos, pois tiveram alunos que se identificaram em mais de uma área. 6 alunos se identificaram com a área de design, 3 alunos com artes e design, 2 alunos com tecnologia, 1 aluno somente com comunicação, um aluno se identificou com artes, 6 alunos com design e comunicação, 3 alunos com artes e comunicação, 1 aluno com design e tecnologia e 1 aluno com artes, comunicação e design.

Figura 13 - gráfico das áreas que os alunos se identificam



fonte: imagem feita pela autora

A pergunta seguinte é sobre as áreas que os alunos não se identificam e teve vinte e quatro respostas, 9 responderam que não se identificam com a área de tecnologia, 5 responderam a área de artes, 3 responderam que não se identificam com comunicação e apenas 2 responderam a área de design.

Por último foi pedido para os alunos deixarem sugestões de melhoria para o infográfico, 6 responderam que não tinham sugestões de melhoria e que o infográfico transmite as informações de forma eficiente e de fácil compreensão, 4 comentaram sobre melhorias de botões, popups, espaçamento entre as sessões e as outras respostas eram sugestões sobre especificar mais as vagas de estágio, colocar exemplos de trabalhos e até mesmo trabalhos destaques de cada área.

A avaliação realizada com os alunos demonstrou que o infográfico cumpriu o objetivo de ajudar os alunos a se identificarem e compreenderem as áreas do curso de Design Digital. Os resultados obtidos forneceram feedbacks valiosos para aperfeiçoar o infográfico, como alterações gráficas no infográfico, diminuição das janelas, ajustar botões e espaçamento entre os textos.

6 DIFICULDADES ENCONTRADAS

Durante a realização das análises de vagas de estágio, foi constatada uma limitação significativa na área de artes, mesmo sendo pesquisadas em duas redes sociais que são utilizadas para divulgação de estágios. Embora as quantidades de vagas de estágio nessa área tenham sido um pouco abaixo do esperado, não significa que não haja oportunidades disponíveis.

No processo de criação do infográfico, enfrentamos uma dificuldade em determinar a melhor abordagem para que os alunos soubessem em qual área ele se identificava. Inicialmente foi pensado em criar uma interação que o aluno pudesse clicar nas habilidades e a partir disso o infográfico oferecia sugestões de qual área se encaixava melhor. No entanto, o software utilizado na criação do infográfico apresentava limitações para implementar essa interação.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com intuito de conhecer o perfil dos estudantes do curso de Design Digital, conduzimos uma pesquisa para saber mais as dificuldades encontradas pelos estudantes ao decidir qual área seguir em seu estágio. Durante a pesquisa, foi observado que alguns alunos sentem uma certa dificuldade em saber qual área ele se identifica mais para realizar o estágio. Esse momento da escolha de um estágio é crucial para o estudante, pois a área de estágio pode afetar diretamente suas futuras carreiras.

Nesse contexto, o infográfico foi desenvolvido para facilitar a identificação das áreas de interesse dos alunos, oferecendo informações relevantes para gerar essa identificação. O objetivo foi fornecer aos estudantes uma visão de todas as áreas que o curso tem, permitindo que eles possam refletir sobre seus interesses, habilidades e objetivos pessoais.

Com o infográfico disponível, realizamos uma pesquisa para avaliar seu objetivo. O resultado foi muito satisfatório, a maioria dos alunos que utilizaram o infográfico relataram que foi útil e esclarecedor. Como aluna sinto-me imensamente feliz ao auxiliar outros alunos a encontrar um caminho mais adequado ao estágio, sendo que tive a mesma dificuldade durante o curso de qual área seguir. A experiência de realizar essa pesquisa foi extremamente gratificante e enriquecedora.

Após a realização da avaliação com os alunos, conclui-se que o infográfico cumpre com objetivo de ajudar os alunos a se identificarem nas áreas. A partir dos resultados positivos obtidos, temos a expectativa que cada vez mais alunos, do primeiro ao último semestre, tenham acesso e utilizem o infográfico em qualquer momento. Como trabalhos futuros o infográfico pode ser implementado e haver mais interações que facilite o aluno a descobrir quais disciplinas são mais adequadas de acordo com suas habilidades e interesses, o infográfico pode funcionar como um teste vocacional para os estudantes de Design Digital, facilitando a identificação dos alunos com as áreas do curso. Espera-se que com a realização desta pesquisa, outros estudantes sintam-se inspirados em solucionar problemas que encontram durante o curso, assim beneficiando toda a comunidade acadêmica.

Com essa pesquisa nota-se que muitos alunos conseguem se identificar em mais de uma área do curso e separar as áreas seja um esforço que não é necessário, os alunos têm dificuldades em se identificar apenas com uma área e não é um problema, o trabalho trouxe reflexões sobre a multidisciplinaridade do curso, formar um profissional híbrido é um diferencial de um designer digital para o mercado de trabalho, já que o mesmo consegue trabalhar em várias áreas.

REFERÊNCIAS

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo** / Rafael Cardoso. São Paulo: Cosac Naify, 2013 ISBN 978-85-405-0381-6

DUARTE, R. MASCELLANI, C. **Como descobrir e conseguir o trabalho dos sonhos**. Na prática, 2018, 34 páginas.

FREITAS, Paulo Ramon Nogueira de. **Uma proposta de caminhos à matriz curricular do curso Bacharelado em Sistema de Informação da Universidade Federal do Ceará**. 2011 53 f. TCC (graduação em Sistemas de Informação) – Universidade Federal do Ceará, Campus Quixadá, Quixadá, 2011.

GOMES, Deborah Ferreira. **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 Quixadá, Quixadá, 2018.

LANDIM, PC. **Design, empresa, sociedade** [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010. 191 p. ISBN 978-85-7983-093-8.

MARQUES, Carolina de Oliveira. **O ensino e o mercado de trabalho na área de design**. 2010 Bauru. Programa de Pós-graduação em Design. UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

MORAES, Ary. **Infografia: história e projeto**. São Paulo: Blucher, 2013.

PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO DE DESIGN DIGITAL. [2018]. Disponível em: <https://dd.quixada.ufc.br/documentos/projeto-pedagogico-de-curso/>. Acesso em: 19 abr. 2022.

RAMOS, João Ricardo da Silva. **Design e mercado de trabalho: discussões sobre a influência do desenho no âmbito profissional**. / João Ricardo da Silva Ramos Caruaru: O Autor, 2014.

SERVILIANO, Bruno; DEMAISON, André Leonardo; ARAÚJO, Railde Paula Diniz; LOUISY, Thissiany; SOUSA, Joabe; OLIVEIRA, Dina Mara; ALBUQUERQUE, Livia; **"ERGONOMIA INFORMACIONAL: INFOGRÁFICO EXPLICATIVO DE COMO USAR UMA BIBLIOTECA UNIVERSITÁRIA"**, p. 1103-1114 . In: Anais do 15º Ergodesign & Usihc [=Blucher Design Proceedings, vol. 2, num. 1]. São Paulo: Blucher, 2015.

SOUSA, Emily Nayara de Oliveira. **Recrutamento e Seleção de Pessoas por Competências: uma análise das principais técnicas utilizadas na Seleção por Competências**. Emily Nayara de Oliveira Sousa. - João Pessoa, 2019

WAZLAWICK, R.S. **Metodologia de pesquisa para ciência da computação**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

APÊNDICE A - TERMOS DE CONSENTIMENTO E FORMULÁRIO

Termo de consentimento - Formulário Online

Esse formulário foi feito por Jôananda Ketlen com o objetivo de compreender as dificuldades encontradas na procura e contratação de estágio. Ao participar dessa pesquisa, você está de acordo com o uso dos seus dados de forma anônima para estudo e fundamentação do meu trabalho de conclusão de curso, para o curso de Design Digital da Universidade Federal do Ceará, campus Quixadá. A sua participação é gratuita e totalmente voluntária.

Roteiro de formulário de pesquisa

1 - Qual seu semestre?

5º 6º 7º 8º 9º ou mais Egresso

2 - Quais projetos você já fez?

Projeto 1 Projeto 2 Projeto 3 Projeto 4

3 - Quais das áreas do curso você se identifica mais?

Tecnologia Design Comunicação Artes Ainda não me identifiquei Outros

4 - Você já estagiou na área que se identifica?

Sim Não

Perguntas para quem tem estágio:

5 - Onde você costuma encontrar estágio na área que gosta?

LinkedIn Redes Sociais Networking Outros

6 - Qual ou quais dificuldades você encontrou durante a procura/contratação de estágio?

7 - Quantos processos seletivos em média você já participou?

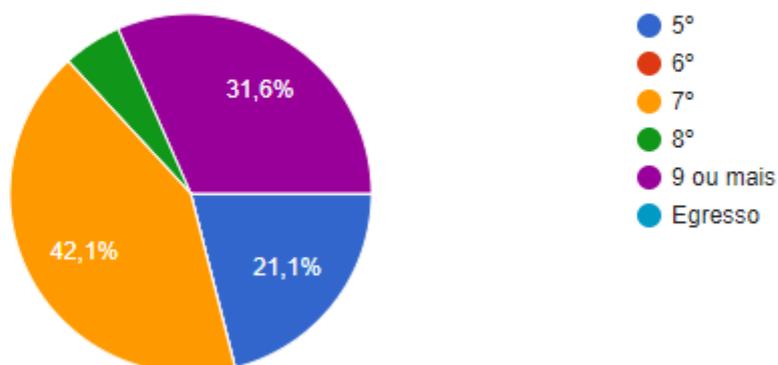
Nenhum 1 a 3 4 a 6 7 ou mais

8 - Quais disciplinas da grade curricular mais te auxiliaram na área de estágio que você trabalha atualmente? Ex.: "IHC me ajudou na vaga de estágio pois gosto de trabalhar com UX/UI."

Perguntas para quem não tem estágio:**9 - Você sabe onde procurar estágio na sua área de atuação?** Sim Não**10 - Já chegou a participar de algum processo seletivo? Se sim, como foi?****11 - Qual ou quais dificuldades você encontrou durante a procura/contratação de estágio?**

Qual seu semestre?

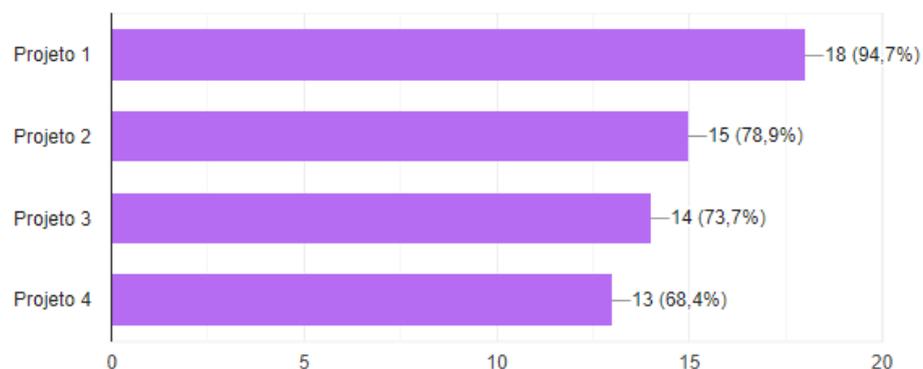
19 respostas



Quais projetos você já fez?

 Copiar

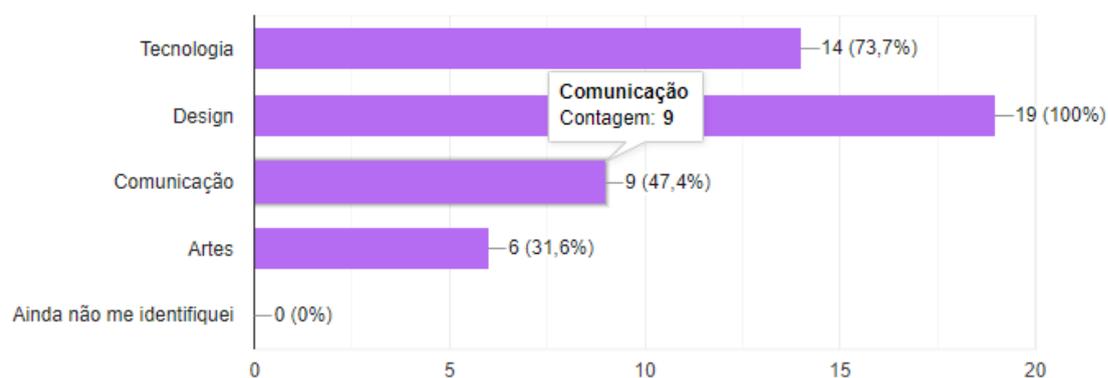
19 respostas



Quais das áreas do curso você se identifica mais?

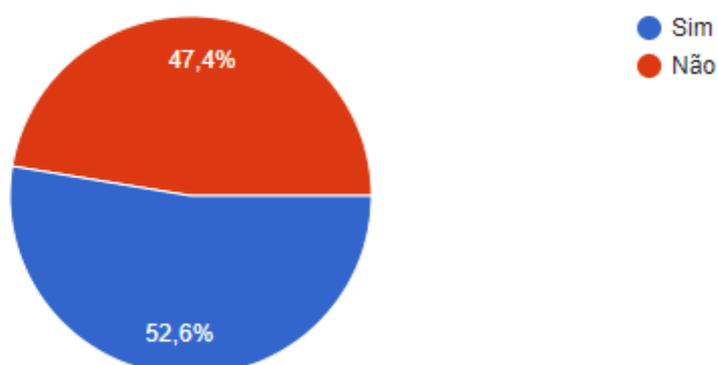
 Copiar

19 respostas



Você já estagiou na área que se identifica?

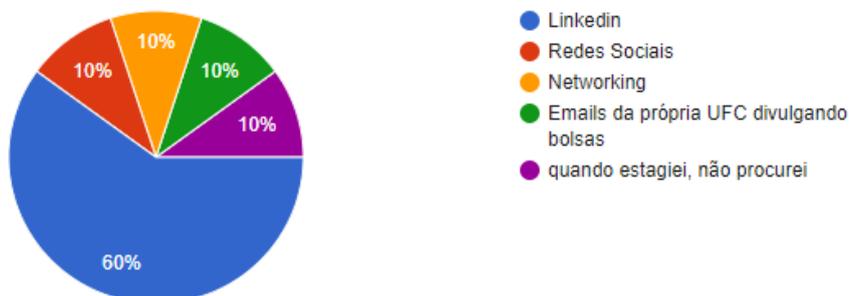
19 respostas



Onde você costuma encontrar estágio na área que gosta?

 Copiar

10 respostas



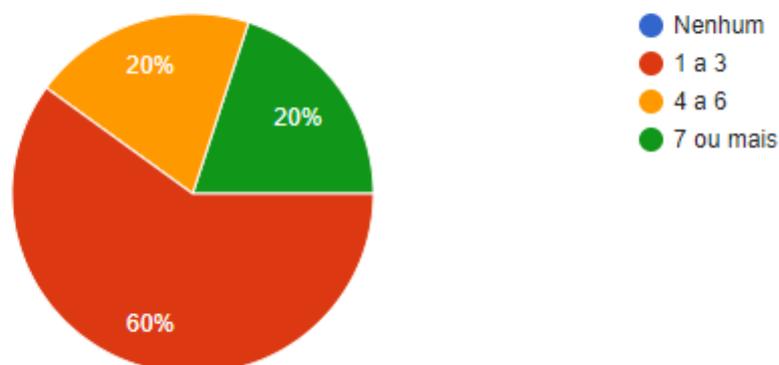
Qual ou quais dificuldades você encontrou durante a procura/contratação de estágio?

10 respostas

em encontrar mesmo, a maioria das vagas do LinkedIn são para Junior
Informações confusas sobre a vaga
Encontrar um estágio que seja flexível, para que eu consiga fazer o estágio sem precisar trancar cadeiras.
Vagas limitadas
Criar um bom LinkedIn e um bom portfólio
Na verdade, chegarem até mim com uma proposta, o gerente do projeto perguntou a alguém da UFC se conhecia alguém de UX, esse alguém conhecia um amigo meu e esse amigo meu viu uns projetos que fiz pro INOVE na época e aí fez toda a ponte. (networking)
Não tive muita dificuldade.
Na parte de procura não tive problemas, mas na contratação, na parte de oficializar o contrato com a UFC foi bem burocrática.

Quantos processos seletivos em média você já participou?

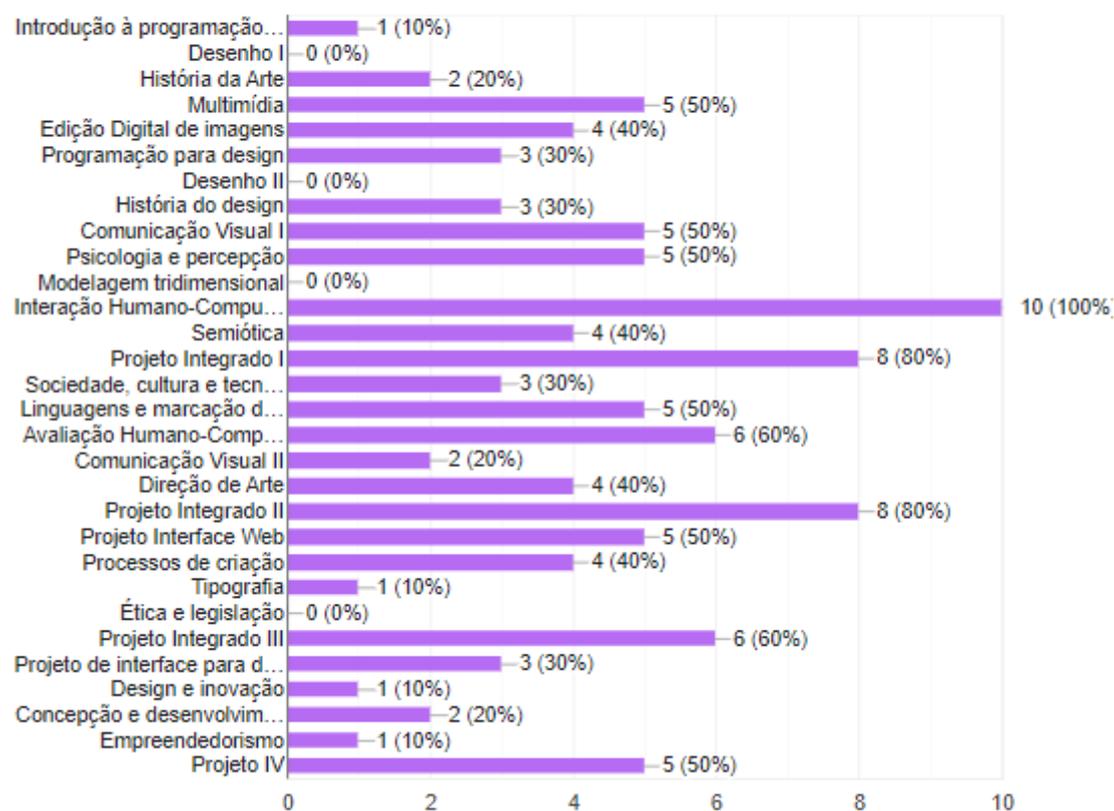
10 respostas



Quais disciplinas da grade curricular mais te auxiliaram na área de estágio que você trabalha atualmente? Ex.: "IHC me ajudou na vaga de estágio pois gosto de trabalhar com UX/UI."

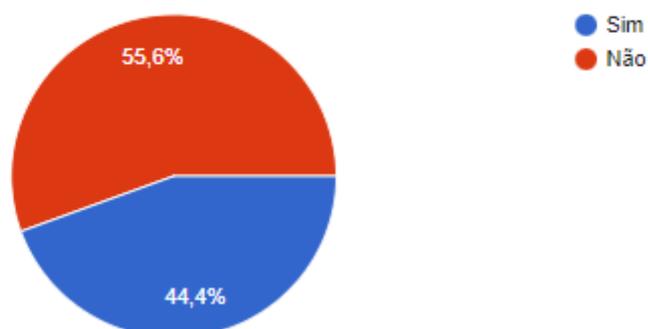
[Copiar](#)

10 respostas



Você sabe onde procurar estágio na sua área de atuação?

9 respostas



Já chegou a participar de algum processo seletivo? Se sim, como foi?

7 respostas

Não

Ainda não

Participei somente do processo seletivo para o npi do campus Quixadá. O processo interno seleciona os alunos a partir de seu índice de rendimento acadêmico (ira).

Participei de alguns e foram tranquilos kkk. Ficava nervoso nas entrevistas mas quando começava a conversa ia de boa.

Não, ainda não!

Sim, foi feito um teste na primeira fase mas não passei.

Senti que não sabia o suficiente. Kk

Qual ou quais dificuldades você encontrou durante a procura/contratação de estágio?

9 respostas

O fato de ser iniciante e não possuir experiência de fato na área, acredito que influencie bastante de forma negativa

Acho que por muitas vezes a informação sobre a vaga demora a chegar até todos os estudantes, e as vezes quando chega o processo seletivo já fechou.

Acho que saber colocar as informações corretas, fazer um portfólio chamativo, começando dai

Ainda não procurei por estágios além do npi, mas por conversas com os demais colegas de curso, suponho que a documentação para confirmação do estágio seja bastante burocrática.

Tive dificuldade em achar vagas relevantes numa plataforma só. Preciso procurar em vários sites para achar.

Primeiro que é muito difícil chegar lá, LinkedIn demora muito pra retornar

Burocracia, falta de experiência, falta de clareza por parte dos contratantes sobre instruções do processo seletivo.

Burocracia, falta de experiência, falta de clareza por parte dos contratantes sobre instruções do processo seletivo.

A necessidade de alta experiência em campo

Pensar como empresa, ainda tinha uma mente muito de projeto. No mercado as coisas funcionam com mais prática.

APÊNDICE B - PERGUNTAS DO QUESTIONÁRIO

Foram feitas onze perguntas no questionário, depois de aceitarem o termo de consentimento vem a primeira pergunta que é para saber qual semestre o aluno está e sendo a última foi deixado aberto para sugestões de melhoria para o infográfico.

1) Esse formulário foi feito por Ananda, no qual tem objetivo de compreender suas dificuldades em se identificar nas áreas do curso de Design Digital. Essa pesquisa é para fundamentação do meu trabalho de conclusão de curso, para o curso de Design Digital da Universidade Federal do Ceará, campus Quixadá. Sua participação é anônima e totalmente voluntária.

2) Qual seu semestre?

3) Você já estagia ou tem interesse em começar a estagiar?

4) Se já possui, como foi o processo de se encontrar na área em que atua?

5) Você se identifica com o estágio que possui hoje?

6) Você já teve/tem dificuldade de saber que área seguir no estágio?

7) O infográfico esclarece sobre as áreas trabalhadas nas disciplinas e suas possíveis áreas de atuação?

8) É possível criar identificação pelas áreas do conhecimentos de disciplinas descritos no infográfico?

9) Se você ainda não se sente conectado com uma área, o infográfico te ajuda a entender as tarefas que teria que desenvolver em cada uma delas?

10) Se sim, consegue indicar que áreas se identificou?

11) E quais você não conseguiu se conectar?

12) Você tem alguma sugestão para melhorar o infográfico?

APÊNDICE C - PROTÓTIPO DO INFOGRÁFICO DIGITAL

[link do infográfico](#)

DESIGN DIGITAL

SOBRE O CURSO

O curso de Design Digital é composto por quatro áreas: **Design, Comunicação, Tecnologia e Artes**. O curso tem como objetivo formar profissionais dotados de habilidades humanísticas, artísticas, tecnológicas e científicas concernentes ao design de produtos e interfaces digitais, para atuarem de forma crítica e integrada na dinâmica do trabalho. (UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ. Projeto Pedagógico do Curso de Design Digital. UFC, 2018.)

DISCIPLINAS

Aqui se encontram as **disciplinas obrigatórias e optativas** de cada área. Você pode ver quais disciplinas você precisa fazer para se especializar em cada área. Elas estão divididas em categorias, que contém as disciplinas optativas e obrigatórias.



Artes



Tecnologia



Design



Comunicação

DISCIPLINAS

Aqui se encontram as disciplinas obrigatórias e optativas de cada área. Você pode ver...

Disciplinas na área de Artes

Disciplinas obrigatórias:

- Desenho I e II
- Direção de Arte
- Ética e legislação
- História da Arte
- Modelagem tridimensional
- Tipografia

Optativas:

- Fotografia
- Cinema e animação
- Tópicos especiais em artes

DISCIPLINAS

Aqui se encontram as disciplinas obrigatórias e optativas de cada área. Você pode ver...

Disciplinas na área de Tecnologia

Disciplinas obrigatórias:

- Introdução à programação para design
- Linguagens e marcação de scripts
- Programação para design
- Projeto de interface para dispositivos móveis
- Projeto de interfaces web
- Ética e legislação

Optativas:

- Jogos eletrônicos
- Desenvolvimento de software para web
- Realidade virtual
- Redes sociais
- Introdução a computação gráfica
- Matemática básica
- Probabilidade e estatística
- Tópicos especiais em tecnologia de informação e comunicação

DISCIPLINAS

Aqui se encontram as disciplinas obrigatórias e optativas de cada área. Você pode ver...

Disciplinas na área de Design

Disciplinas obrigatórias:

- Interação humano-computador
- Avaliação da interação humano-computador
- Projeto Integrado I, II, III e IV
- História do design
- Sociedade, cultura e tecnologia
- Ética e legislação

Optativas:

- User Experience (UX)
- Arquitetura da informação
- Ergonomia
- Design de sistema colaborativos
- Engenharia semiótica

DISCIPLINAS

Aqui se encontram as disciplinas

Disciplinas na área de Comunicação

Disciplinas obrigatórias:

- Empreendedorismo
- Comunicação visual I e II
- Concepção e desen. de produtos
- Edição dig. de imagem
- Multimídia
- Psicologia e percepção
- Semiótica
- Ética e legislação

Optativas:

- Marketing
- Tópicos especiais em comunicação
- inglês I e II
- Sociologia e antropologia
- Libras

VAGAS DE ESTÁGIO

Quando você procura uma **vaga de estágio**, normalmente na descrição do que a vaga, há a especificação dos **requisitos** técnicos para aquele trabalho. Separei aqui os requisitos de cada vaga e indiquei palavras-chave para usar na hora de procurar uma vaga de estágio de seu interesse.



Artes



Tecnologia



Design



Comunicação

As pesquisas de vagas foram feitas em duas redes sociais **Lindekin** e **Como é Que Ta Lá**.

ESTÁGIO

normalmente na descrição do que a vaga, há a especificação dos **requisitos** técnicos para aquele trabalho. Separei aqui os requisitos para cada vaga e indiquei palavras-chave para facilitar a busca.

Requisitos de vagas na área de Artes

Requisitos:

- Saber usar ferramentas de edição e editoração
- Criar artes para redes sociais, desenvolver materiais gráficos.

Palavra-chave:

- ilustrador

ESTÁGIO

normalmente na descrição do que a vaga, há a especificação dos **requisitos** técnicos para aquele trabalho. Separei aqui os requisitos para cada vaga e indiquei palavras-chave para facilitar a busca.

Requisitos de vagas na área de Tecnologia

Requisitos:

- Suporte do desenvolvimento de software front/back em React, Angular, Python, Java e APIs REST
- Utilização de GIT para controle de versionamento,
- Auxiliar no desenvolvimento de documentação do usuário

Palavra-chave:

- desenvolvimento, programação, web design

VAGAS DE ESTÁGIO

normalmente na descrição do que a vaga, na especificação dos **requisitos** técnicos para aquele trabalho. Separei aqui os r

na

Requisitos de vagas na área de Design

Requisitos:

- Conhecimento em fundamentos do design de interfaces e experiência do usuário;
- Ferramentas de design e prototipação;
- Conhecimento de metodologia ágil
- Familiaridade com design de interação e arquitetura da informação
- Produção de peças gráficas para redes sociais;

Palavra-chave:

- ux, design, product design

VAGAS DE ESTÁGIO

normalmente na descrição do que a vaga, na especificação dos **requisitos** técnicos para aquele trabalho. Separei aqui os r

na

Requisitos de vagas na área de Comunicação

Requisitos:

- Usar software de edição;
- Produção/Edição de vídeos e imagens.
- Conhecimentos em Marketing
- Entender como funciona as métricas das redes sociais
- Inglês é diferencial

Palavra-chave:

- marketing, produção de conteúdo, social media



 **Artes**

Possui habilidades em **desenho**, gosta de **modelagem 3D**, gosta de criar **ilustrações**, você se daria muito bem trabalhando na área de **artes**.



Tecnologia

Se você gosta de **programação**, tem facilidade em aprender algumas linguagens, gosta de desenvolver **programas** e **aplicativos**, sua área é a de **tecnologia**.



Design

Tem facilidade em solucionar problemas, trabalhar em equipe com outros designers e desenvolvedores, gosta de criar **protótipos**, fazer **testes de usabilidade**, **pesquisa com usuários**, você se identificaria com a área de **design**, mais precisamente UX/UI.



Comunicação

Se você gosta de trabalhar com **redes sociais**, tem facilidade com **escrita**, sabe produzir **artes gráficas** e **vídeos**, tem interesse pela área de **marketing**, tem um conhecimento em **software de edição** e editoração, talvez sua área seja **comunicação**.

Me conta como o infográfico te ajudou clicando no link abaixo.

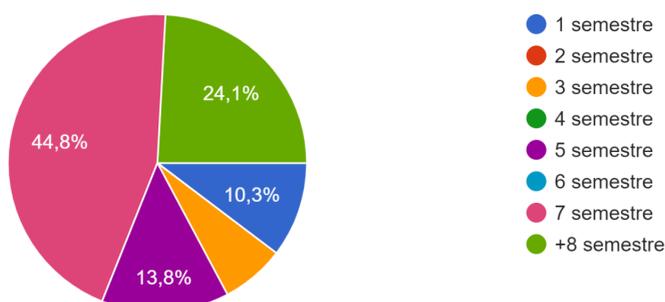
Clique aqui

APÊNDICE D - QUESTIONÁRIO PÓS-AVALIAÇÃO DE OBSERVAÇÃO

A seguir as respostas dos alunos do questionário sobre o objetivo do infográfico. 29 avaliaram o infográfico.

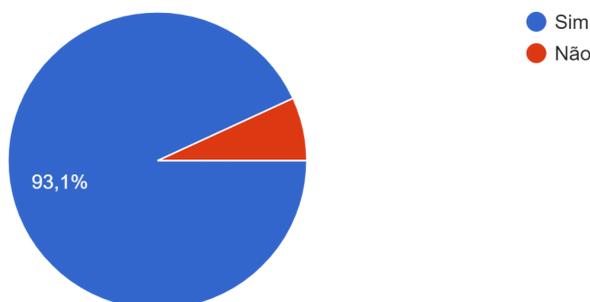
Qual seu semestre?

29 respostas



Você já estagia ou tem interesse em começar a estagiar?

29 respostas



Respostas para a pergunta “Se já possui, como foi o processo de se encontrar na área em que atua?”

Uma amiga me apresentou a área, ai comecei pesquisar no YouTube, depois conheci uma pessoa que ia começar um projeto na área e me chamou para ajudar e agora trabalho com isso.

Para mim não foi algo tão complicado, eu já tinha algumas aspirações em design gráfico antes mesmo de ingressar no curso, mas sem dúvidas a experiência da Universidade e das disciplinas me aguçou ainda mais essa vontade e a entender quais caminhos gostaria de seguir no mercado de trabalho.

Recebi a divulgação da bolsa por e-mail de DD, e era justamente na área que queria começar a atuar, me inscrevi na seleção e deu certo.

Foi a necessidade de ter um estágio mesmo, tá tô por conta do dinheiro quanto da cadeira obrigatória, e a experiência de trabalhar na minha área também.

Ocorreu através de projetos executados previamente em cadeiras do curso em semestres anteriores.

Minha jornada na área de UX Design começou de forma inesperada quando aceitei um estágio para pagar uma cadeira da faculdade. Embora já tivesse algum conhecimento sobre UX, nunca havia trabalhado efetivamente nessa área. No estágio, tive a oportunidade de conhecer mais sobre esse universo trabalhando em projetos desafiadores e aprendendo na prática.

O processo foi pelo LinkedIn

é fácil desde que vc tenha conhecimento das ferramentas como linkedin, sites de vagas e usá-las a seu favor.

eu comecei a consumir conteúdos de design, conhecendo as possibilidades de atuação, até que me encontrei na parte de criação de marcas.

Foi duvidoso até um certo período. Porque eu demorei pra escolher qual área eu me identificava mais e ainda não tinha muito conhecimento sobre as especializações de cada área.

foi bem tranquilo. tenho certa bagagem na área do design gráfico (e de interfaces um pouco menos), mas tudo muito amador. tive oportunidade de experimentar bastante todas as áreas do curso durante as cadeiras (especialmente Projeto Integrado), então pra decidir qual área seguir foi tranquilo pra mim.

Foi muito difícil conseguir um estágio válido, inclusive não consegui estagiar na área que eu gostaria.

A princípio tive dificuldade em me encontrar na área em que atuo hoje. Sempre achei a área de design bem ampla, e só consegui me encontrar após o 5º semestre, depois de passar pelas disciplinas de projeto integrado.

Respostas para a pergunta “Você se identifica com o estágio que possui hoje?”

Sim

Sim

Já trabalhei na área e me identifiquei sim

Sim, atualmente trabalho na criação de peças gráficas para redes sociais, papelerias, identidade visual e edição de vídeos e acredito que vai de encontro ao desejo de trabalhar com direção de arte.

Sim!

Não

Embora eu tenha me identificado com o estágio em UX Design, devo admitir que não estou muito satisfeita com o ambiente de trabalho em si. Acredito que a área de UX Design é fascinante e desafiadora, e realmente me apaixonei por criar experiências digitais impactantes. No entanto, sinto que também tenho interesse em explorar a área de comunicação por meio de um estágio. Acho que essa experiência adicional poderia me proporcionar uma perspectiva mais ampla e enriquecedora, permitindo que eu desenvolva habilidades em diferentes campos e encontre o equilíbrio certo entre minhas paixões.

um pouco, o estágio é mais voltado para UI/UX e, apesar de eu gostar muito da área, ainda prefiro trabalhar com marcas

Sim.

não

Respostas para a pergunta “Você já teve/tem dificuldade de saber que área seguir no estágio?”

Sim

sim

Não

não

Não, mas tive mais dificuldade em saber por onde procurar

Não diria dificuldade, mas de fato a decisão. As áreas de Design e Comunicação são as que mais me fazem brilhar os olhos, então sempre que buscava era em torno disso. E no fim é escolher, de fato, qual me deixa mais realizado.

Já tive sim.

Não

Sim! Já passei por momentos de dificuldade ao decidir em qual área do Design Digital deveria estagiar. No início, tudo parecia tão amplo e cheio de possibilidades que me sentia perdida. 😞

Muita

No início sim, sempre senti falta de uma apresentação durante o curso, foi toda a descoberta muito sozinho.

Não. Me identifico com a área de ilustração e comunicação mas se eu conseguir um estágio em outras áreas de Design Digital estarei topando

sim, principalmente por ser de uma das primeiras turmas, a gente não sabia pra qual mercado seguir

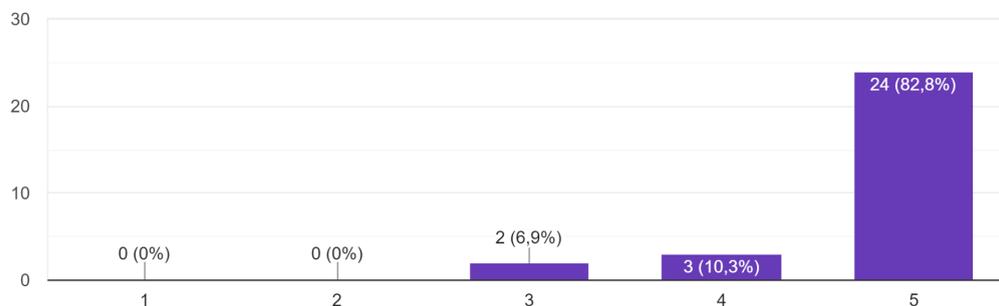
Não, a área que queria seguir ficou clara pra mim desde o começo do curso.

já tive. Hoje eu consigo unir bem os dois conhecimentos

Sim, até na fase final do curso, praticamente. Descobri qual área seguir já quando fui buscar estágio, dando uma pesquisada mais a fundo.

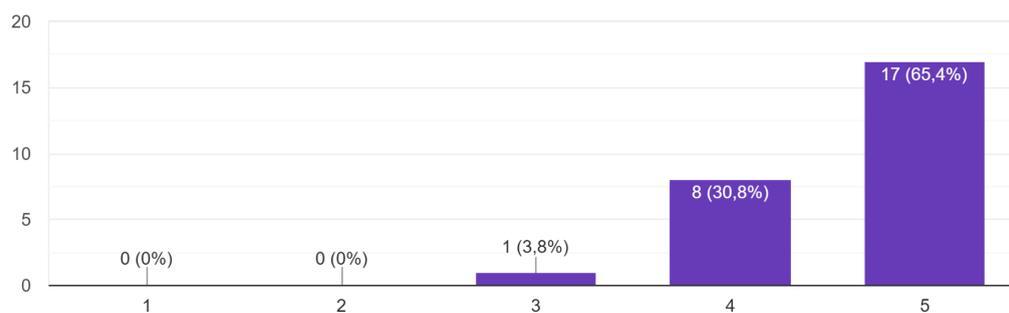
O infográfico esclarece sobre as áreas trabalhadas nas disciplinas e suas possíveis áreas de atuação?

29 respostas



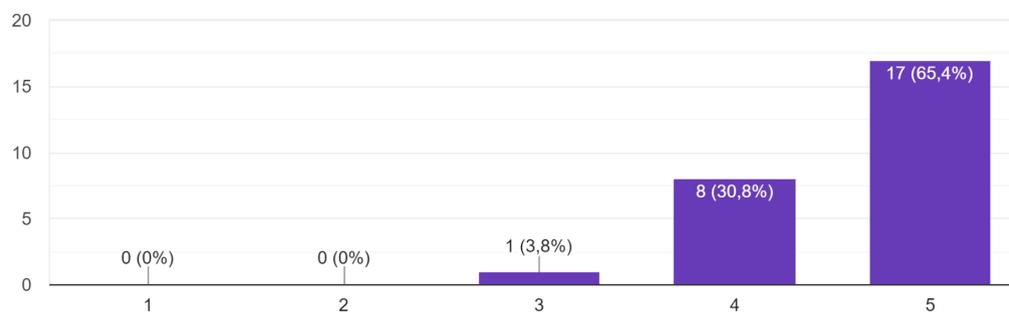
Se você ainda não se sente conectado com uma área, o infográfico te ajuda a entender as tarefas que teria que desenvolver em cada uma delas?

26 respostas



Se você ainda não se sente conectado com uma área, o infográfico te ajuda a entender as tarefas que teria que desenvolver em cada uma delas?

26 respostas



Respostas para a pergunta “Se sim, consegue indicar que áreas se identificou?”

Área de design, para ser mais precisa UX/UI

Fiquei entre Artes e Design, pois os dois são bem próximos. Mas o infográfico me ajudou a filtrar para cair nessas duas áreas.

Artes e Design

programação

Artes e Design

Me identifiquei com a área de Artes e Comunicação

todas

Design e Comunicação, com certeza.

UX/UI, design de produto

Design

Design e comunicação.

Design e comunicação

Me identifiquei nas áreas de comunicação e artes

Design e Desenvolvimento

Design e Comunicação

UX/ UI

Comunicação

Não

Principalmente a área de design, arte e comunicação e precisarei melhorar a de tecnologia artes

Tecnologia

Design e Comunicação

Artes e comunicação

Sim, em Design.

design e comunicação

Design

Respostas para a pergunta “E quais você não conseguiu se conectar?”

Tecnologia

Comunicação

Tecnologia

Artes

Artes e Design.

comunicação

nenhuma

As que estão diretamente ligadas à tecnologia, especificamente programação. Estou certo que não é algo que desejo trabalhar no futuro.

Marketing, programação

Programação

Tecnologia por causa do foco em programação

Na tecnológica, mas muito por conta da programação que é uma dificuldade particular

Artes e tecnologia.

Arte

Design

programação

Tecnologia e artes.

Respostas para a pergunta “Você tem alguma sugestão para melhorar o infográfico?”

Acho que poderia haver mais exemplos

Talvez pelo formato da tela e por ser um protótipo do figma, o conteúdo parece um pouco grande demais na minha tela. Mas como sei das limitações de protótipo, está ótimo. Nada que prejudicasse o entendimento, e muito pelo contrário, deixou algumas coisas bastante claras para mim!

aumentar as descrições das áreas e colocar provas sociais, tipo personas de cada área, baseado em casos reais

Talvez seria interessante numa futura atualização trazer exemplos de trabalhos desenvolvidos em cada área. Algo como "trabalhos em destaque em Design". por exemplo.

Os ícones das áreas do conhecimento poderia ser mostrado uma única vez, evitando a repetição.

acho que seria interessante dar exemplos de onde essas áreas são aplicadas no dia a dia. exemplo: vaga de estágio em comunicação, pode trabalhar na parte do marketing ou gerenciamento das redes sociais. Só dizer as áreas fica muito generalizado.

Nenhuma

Não.

Não consigo pensar em sugestões de melhoria, pois o infográfico transmite as informações de forma eficiente e de fácil compreensão. Os elementos visuais estão bem alinhados com o conteúdo, o uso das cores é agradável e à disposição das informações facilita a leitura. Parabéns pelo ótimo trabalho! :)

Esta ótimo, com certeza vai ajudar muitas pessoas.

Não

Achei os popups com a descrição das áreas um pouco grandes, quando cliquei no botão que ligava as áreas de tecnologia por exemplo algumas informações ficaram cortadas e eu não consegui ler o conteúdo completo.

talvez espaçar um pouco mais as seções, apenas

Não

Talvez colocar e indicar sub-áreas.

Poderia ter mais imagens e exemplos de trabalhos a serem desenvolvidos de acordo com a área