



Fevereiro a Julho

20

22

Relatório
Equipe de Design



Lista de siglas

DCU	Design Centrado no Usuário
EaD	Educação a Distância
EPT	Educação Profissional e Tecnológica
Inep	Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira
Inse	Indicador de Nível Socioeconômico
Lantec	Laboratório de Novas Tecnologias
MEC	Ministério da Educação
NEPI	Núcleo Estruturante da Política de Inovação
PNE	Plano Nacional de Educação
PTA	Plano de Trabalho
RED	Recurso Educacional Digital
Saeb	Sistema de Avaliação da Educação Básica
Setec	Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
SGMD	Sistema de Gerenciamento de Mídias Digitais
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina

Sumário

1. Introdução	6
2. Encontros	8
2.1 Reuniões semanais	8
2.2 Autoavaliações	9
2.3 Oficinas e formações	9
<i>2.3.1 Oficina de SGMD</i>	<i>9</i>
<i>2.3.2 Formação de infografia e visualização de dados</i>	<i>10</i>
3. Projetos	13
3.1 Identidade visual	13
<i>3.1.1 Contextualização</i>	<i>13</i>
<i>3.1.2 Entendendo os usuários</i>	<i>15</i>
<i>3.1.3 Briefing</i>	<i>18</i>
<i>3.1.4 Personas</i>	<i>19</i>
<i>3.1.5 Geração de conceitos</i>	<i>23</i>
<i>3.1.6 Painel visual</i>	<i>29</i>
<i>3.1.7 Criação do nome</i>	<i>30</i>
<i>3.1.8 Pesquisa e análise de similares</i>	<i>34</i>
<i>3.1.9 Geração de alternativas</i>	<i>34</i>
<i>3.1.10 Logo e diretrizes da marca</i>	<i>36</i>
<i>3.1.11 Desdobramentos e aplicações</i>	<i>42</i>
3.2 Diagramação dos produtos	53
3.3 Pilotagem	54

3.4 Formulário do consumo de mídias por estudantes	55
3.4.1 <i>Design</i>	56
3.4.2 <i>Ilustração</i>	62
3.4.3 <i>Paleta de cores</i>	68
3.5 Interface	74
3.5.1 <i>Análise de similares</i>	74
3.5.2 <i>Levantamento de necessidades e definição de requisitos</i>	76
3.5.3 <i>Mapa de navegação</i>	77
3.5.4 <i>Geração de alternativas</i>	78
3.5.5 <i>Protótipo de alta fidelidade</i>	79
3.5.6 <i>Testes de usabilidade</i>	81
3.5.7 <i>Apresentação</i>	84
3.5.8 <i>Próximos passos</i>	84
4. Conclusão	86
Referências	87

”

Introdução

1. Introdução

Este documento apresenta as atividades desenvolvidas pelas equipes de Design e de Ilustração durante a Fase 2 (fevereiro a julho de 2022) do Projeto Recursos Educacionais Digitais para Formação Profissional e Tecnológica na Contemporaneidade, nomeado internamente como EPTrilhas. Pontua-se, de antemão, que as atividades ora relatadas não correspondem exatamente às que haviam sido previstas no [PTA](#) original, e que isso ocorreu em função do não recebimento, até o momento, dos currículos que dariam origem ao início da produção dos Recursos Educacionais Digitais (REDs).

Atualmente, as equipes de Design e de Ilustração são compostas pelas bolsistas de design Juliana Maia e Djulia dos Santos, pelos bolsistas de ilustração Maria Augusta Scopel Bohner e Giuliano Vieira Benedet e pela supervisora de equipe Lara Souza Benedet. A junção de profissionais das duas áreas (design e ilustração) se deu pela afinidade entre elas – ambas são relacionadas a representações visuais –, e para facilitar a comunicação entre os membros, bem como o acompanhamento das atividades sob o ponto de vista organizacional.

Optou-se por estruturar este relatório em duas grandes seções: “Encontros” e “Projetos”. Na primeira, são apresentadas as modalidades de encontros realizados pelas equipes de Design e Ilustração, como as reuniões e as oficinas. Na segunda, descreve-se os projetos desenvolvidos durante este período, incluindo a construção da identidade visual do projeto e da interface digital dos REDs, a diagramação de relatórios e materiais-piloto e a elaboração de movimentos de pesquisa, como o formulário de consumo de mídias por estudantes.



Encontros

2. Encontros

Antes de especificar os encontros, é importante contextualizar que o projeto tem atuado em modelo híbrido, com grande parte das reuniões sendo realizadas de forma remota. Além disso, também são utilizadas plataformas on-line para a organização do trabalho, como o Google Drive, para hospedar os documentos e arquivos; o Google Agenda e Google Meet, para marcar e realizar reuniões; e o Slack, para viabilizar a comunicação entre as equipes.

Nos próximos tópicos, serão detalhadas três modalidades de encontros realizados pelas equipes de Design e de Ilustração: as reuniões, as autoavaliações e as oficinas/formações. O primeiro é o mais frequente, com ocorrência semanal; o segundo tem periodicidade semestral; e o último é realizado de acordo com as necessidades da equipe.

2.1 Reuniões semanais

As reuniões semanais das equipes de Design e de Ilustração acontecem nas sextas-feiras, entre 10:30 e 11:30, pela plataforma Google Meet. Eventualmente, membros de outras equipes também participam de pautas específicas. A dinâmica do encontro se dá por meio de uma rodada de falas em que cada integrante conta sobre as atividades que fez durante a semana. Na ocasião, os membros compartilham as dificuldades encontradas, buscando sanar dúvidas e abrir um espaço para **feedbacks**¹ da equipe.

Após essa etapa da reunião, há um momento de partilha de interesses, em que cada integrante comenta sobre a sua dica da semana – como um filme, série, música, evento, jogo etc. que a pessoa tenha conhecido recentemente. Todas as dicas são registradas em uma [planilha](#). Tanto a rodada quanto as dicas da semana têm como objetivo propiciar uma troca de conhecimentos entre os integrantes da equipe e aproximá-los por meio de interesses em comum.

¹ "Feedback é uma palavra da língua inglesa que significa, segundo sua tradução, opinião, retorno ou avaliação. Em resumo, é uma forma de avaliar ou emitir opiniões sobre uma tarefa, atividade ou serviço prestado" (MENDES, 2022).

2.2 Autoavaliações

A autoavaliação, realizada semestralmente, é o momento em que os membros refletem sobre a sua própria prática e sobre o funcionamento da equipe como um todo, avaliando os processos realizados durante o período. Até então, a autoavaliação foi realizada apenas uma vez, em 14 de março de 2022.

Na ocasião, foi feita uma dinâmica na plataforma colaborativa FigJam, em que os participantes deveriam refletir sobre o período dos últimos seis meses para responder às questões: *o que foi bom?* e *o que poderia ter sido melhor?*, além de indicar ideias e proposições para a melhoria do trabalho coletivo. De acordo com a periodicidade escolhida, a próxima autoavaliação ocorrerá em setembro de 2022.

2.3 Oficinas e formações

As oficinas e formações buscam trazer algum conhecimento novo que dê subsídio teórico e/ou prático ao trabalho realizado pelos integrantes das equipes. No âmbito do design, foram realizadas uma oficina de SGMD (Sistema de Gerenciamento de Mídias Digitais) e uma formação de infografia e visualização de dados.

2.3.1 Oficina de SGMD

O SGMD é um ambiente digital criado pelo próprio Lantec, que permite a diagramação dos REDs sem a necessidade de um programador. Por se tratar de um sistema interno, não são encontrados tutoriais ou cursos na internet, motivo pelo qual foi necessária uma oficina, a fim de ensinar, na prática, como o programa funciona.

A oficina foi ministrada pela supervisora da equipe de Design e realizada em dois encontros: o primeiro em 6 de janeiro de 2022 e o segundo em 10 de janeiro de 2022. Os integrantes do projeto, inclusive membros de outras equipes, aprenderam a diagramar um material de três páginas. Foram

utilizados, como elementos de apoio, o [manual do SGMD](#), desenvolvido em um projeto anterior do Lantec, e uma [lista de links úteis e comandos](#). É possível acessar as gravações da oficina por meio dos atalhos para o [primeiro](#) e [segundo encontro](#).

2.3.2 Formação de infografia e visualização de dados

Assim que a produção dos REDs tiver início, a principal responsabilidade da equipe de Design será a criação de infográficos e visualizações de dados a partir de briefings² desenvolvidos pela equipe de Design Educacional. Tendo isso em vista, considerou-se oportuna a realização de uma formação para os interessados na temática da infografia, a fim de fornecer subsídios teóricos, técnicos e reflexivos às práticas futuras.

A formação, nomeada "Infografia e visualização de dados: o design enquanto linguagem visual", foi ministrada pela supervisora da equipe de Design em 13 de maio de 2022. Focada principalmente em aspectos teóricos, a oficina foi estruturada em três momentos com objetivos específicos:

1. Compreender elementos conceituais e históricos sobre os campos de infografia e de visualização de dados.
2. Apresentar técnicas, métodos e plataformas para facilitar o processo criativo.
3. Refletir sobre as formas como os sistemas de poder perpassam e estruturam os dados na contemporaneidade.

Compareceram à formação todos os membros das equipes de Design e de Ilustração, além de membros de outras equipes, como designers educacionais e revisores/redatores. Ao final, os participantes demonstraram interesse em uma segunda parte da formação, voltada a aspectos práticos, o que não foi viabilizado até o momento.

² "Briefing é o documento que registra os dados necessários para a criação de um projeto" (SOUZA, 2019).



Projetos

3. Projetos

Nesta seção, serão apresentados os projetos das equipes de Design e de Ilustração que estão em curso ou que foram concluídos.

3.1 Identidade visual

STATUS: Finalizado ▾ | INÍCIO NA FASE 1 E TÉRMINO NA FASE 2

3.1.1. Contextualização

Para entender o processo de criação da identidade visual do EPTrilhas, faz-se necessário pontuar que, a princípio, não estavam disponíveis informações específicas sobre alguns aspectos, como quais aplicações o sistema de identidade visual deveria contemplar, além de qual seria a sua magnitude de divulgação. Assim, o contexto do projeto de identidade visual, seus requisitos e suas limitações foram se modificando conforme o EPTrilhas e a sua equipe se desenvolveram ao longo do processo.

Com o tempo, algumas questões cruciais advindas de outras instituições foram desveladas, o que modificou o planejamento interno do EPTrilhas. Nesse contexto, nota-se que algumas etapas iniciais apresentavam uma perspectiva mais ampla de pesquisa e de proposições sobre o projeto, abarcando aspectos que serviram, posteriormente, como base de dados para a construção da **interface**. Por outro lado, os aspectos gráficos do **sistema de identidade visual** passaram a ser utilizados apenas para a comunicação interna do projeto.

As primeiras ações empreendidas pela equipe de Design foram processos de pesquisa abrangentes, com as finalidades de esmiuçar o contexto de realização do projeto e fornecer uma compreensão geral sobre a motivação dessa iniciativa governamental, a fim de apreender seus objetivos e quem se pretende alcançar.

Nessa etapa, foi realizado o estudo de documentos produzidos nos processos internos de pesquisa do projeto, como: [PTA](#), [Produto 1](#), [Produto 2](#) e [Cartilha de Orientações às Redes Ofertantes de Educação Profissional e Tecnológica](#). Assim, foi possível que a equipe de Design propusesse melhores formas de abordagem do processo de criação e de construção do sistema de identidade visual.

Por ser a mais utilizada no âmbito do curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) – espaço de formação dos integrantes da equipe de Design do EPTrilhas –, a [TXM](#) foi escolhida como metodologia projetual para a criação de marcas. A equipe apropriou-se, principalmente, da forma de organização das etapas e de algumas ferramentas sugeridas pela metodologia em questão.

Apesar de amplamente difundida na UFSC, a TXM possui uma série de limitações. Uma delas reside no fato de que são enfatizadas a construção da marca gráfica e as estratégias que visam a uma diferenciação no mercado e, conseqüentemente, uma lucratividade para a instituição que a utiliza – o que pressupõe um foco em temas como o empreendedorismo. Isso contradiz os objetivos do projeto, já que este se constitui como uma iniciativa governamental sem fins lucrativos, isto é, que não busca uma inserção no cenário de materiais didáticos de forma competitiva. No caso do EPTrilhas, o objetivo primordial é fornecer materiais de qualidade, capazes de proporcionar uma boa experiência de uso a gestores, professores e, sobretudo, a alunos que efetivamente utilizarão os REDs como material de estudo e formação.

Assim, fez-se necessário realizar uma série de adaptações e de alterações nas etapas de construção, com o intuito de obter um melhor proveito da metodologia e alcançar resultados coerentes em relação ao contexto do EPTrilhas. Durante o desenvolvimento do projeto de identidade visual, prezou-se pela realização de processos coletivos de criação e de discussão. A partir da decisão de que a identidade visual se voltaria para os processos

internos, buscou-se, ainda mais, captar reflexões e sugestões expressas em reuniões com as equipes a respeito de como as pessoas definiam e pensavam o EPTrilhas, considerando-se, também, as abordagens necessárias para lidar com o público-alvo.

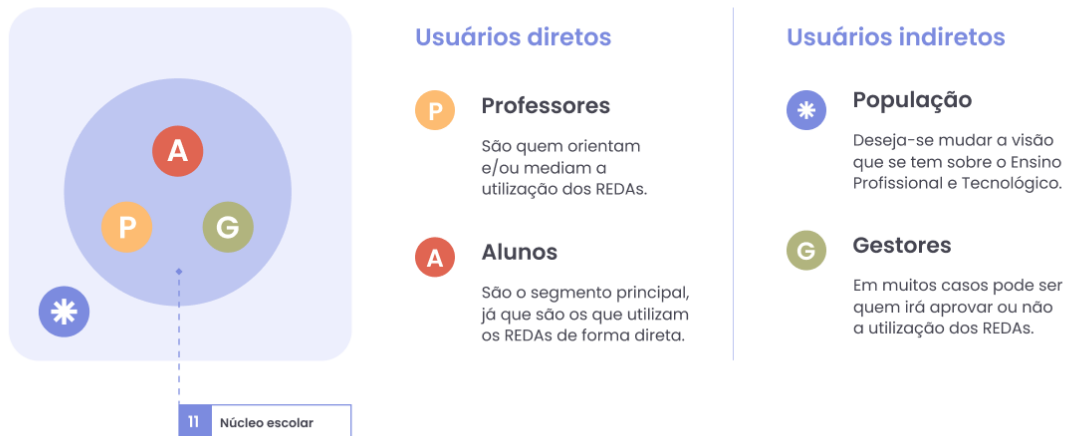
Realizou-se um processo que, em alguma medida, também foi metaprojetual, já que, em alguns momentos, as questões motivadoras diziam respeito à própria atuação, incluindo processos para além do desenvolvimento da identidade visual em si. Desse modo, estabeleceram-se relações, principalmente de ordem conceitual, com os aspectos expostos em documentos, como a versão preliminar da [Filosofia Lantec na produção de REDs](#).

3.1.2 Entendendo os usuários

Com a aplicação da identidade visual ainda indefinida nesta etapa, conforme explicitado anteriormente, iniciou-se um estudo sobre os usuários diretos e indiretos dos REDs que serão produzidos. A equipe de Design buscou definir quem eram os indivíduos que entrariam em contato com os materiais e, para tanto, esboçou o seguinte organograma:

Figura 1 – Público-alvo

Público-alvo



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Os alunos utilizarão os REDs como material de estudo em suas formações, mas também é possível que professores façam uso desses materiais a fim de auxiliar os estudantes. Tais grupos de pessoas são os sujeitos que estarão em contato com o material por mais tempo e de forma mais intensa. Por isso, merecem um foco maior e foram considerados **usuários diretos**.

Por outro lado, apesar de não utilizarem os materiais tanto quanto os alunos e os professores, os gestores das escolas podem ter um papel fundamental na etapa de análise e inclusão dos REDs no currículo escolar. Sabe-se que os materiais estarão inseridos no campo da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), que passa a ser ofertada como um dos itinerários formativos do **Novo Ensino Médio**. Assim, por terem um contato mais breve e pontual com os materiais, os gestores escolares foram considerados **usuários indiretos**.

Também a população, que representa a sociedade brasileira em geral, foi elencada na categoria dos usuários indiretos. Este grupo – estrangeiro, por vezes, em relação ao núcleo escolar – foi inserido no organograma com o

objetivo de pontuar que a população em geral terá contato com peças gráficas de propaganda, já que a iniciativa governamental pode vir a ser amplamente divulgada nos meios de comunicação. Ressalta-se que estas considerações foram embasadas naquilo que a Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica ([Setec](#)) apontou em reunião conjunta, na qual foi feito o **briefing** do projeto – etapa que aconteceu paralelamente a esta, e que será melhor explorada adiante.

A fim de melhor compreender quem são os sujeitos que compõem o público-alvo do projeto, bem como as suas características demográficas, sociais, culturais etc., buscou-se analisar alguns dados de pesquisas referenciais, realizadas por importantes instituições, como o último [Censo Escolar](#), feito pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira ([Inep](#)), e o Indicador de Nível Socioeconômico ([Inse](#)) do [Saeb](#) (Sistema de Avaliação da Educação Básica) 2019.

Contatou-se, portanto, a complexidade de se trabalhar com um público tão amplo quanto o deste projeto, no qual estão abarcadas todas as escolas públicas do país que ofereçam os itinerários formativos da EPT como uma opção de formação para seus alunos durante o período do Ensino Médio. Sendo assim, procedeu-se à análise de alguns artigos cuja proposta fosse abrir um espaço de escuta de alunos que estavam enfrentando as mudanças no sistema educacional oriundas do Novo Ensino Médio. Os artigos analisados foram [“O Novo Ensino Médio: a Escuta dos Educandos no Estado do Amazonas”](#) e [“Reforma do Ensino Médio e Educação Remota: O que pensam os\(as\) estudantes do Distrito Federal?”](#). Nota-se que os documentos escolhidos consideram a realidade de alunos em diferentes regiões do país, justamente para melhor expressar a diversidade de perfis de estudantes que existem e como eles podem ser diferentemente afetados pela implementação do Novo Ensino Médio.

Outro aspecto que chamou a atenção durante o processo de pesquisa foram os dados referentes às taxas de evasão dos alunos da EPT, sobretudo os de cursos a distância, semelhantes aos que serão criados no âmbito deste projeto. Assim, para melhor entender os alunos, suas limitações e suas motivações de desistência, utilizamos a dissertação “[Egressos da Educação Profissional Técnica de Nível Médio na Modalidade a Distância: um estudo exploratório da proposta formativa e da inserção profissional](#)”.

Essa etapa de pesquisa e levantamento de dados foi uma das mais importantes do processo, pois forneceu informações fundamentais que definiram as estratégias e decisões que vieram a ser tomadas em etapas seguintes, como a de criação das **personas**.

3.1.3 Briefing

O briefing é uma espécie de entrevista com as pessoas que estão pensando o projeto. Nesse momento, é feita a definição e a documentação de vários aspectos, conceituais e gráficos, que traduzem como o projeto deverá ser. Essa etapa começou paralelamente à pesquisa de público-alvo e foi de extrema importância para estabelecer um primeiro contato entre a equipe de Design e a Setec. Com a reunião, foi possível fazer questionamentos e obter respostas que ampliaram o entendimento acerca do escopo do projeto.

O processo do briefing foi documentado. É possível acessar o [vídeo](#) da reunião e os [materiais](#) utilizados na apresentação feita naquela ocasião. Após, foi gerado o seguinte [quadro de validação do briefing](#), cujo intuito é condensar, de forma mais visual e sintética, as principais informações extraídas do briefing. Este quadro foi apresentado em uma reunião interna da equipe de Design do projeto.

Figura 2 – Validação do briefing

Quadro de Validação					
Objetivos do projeto	Que ideia se quer passar para o usuário			O que não se quer passar para o usuário	
Criar referência do que é EPT	Jovem crie o desejo de fazer EPT	Melhoria de condição econômica/social	Inserção mais rápida no mundo do trabalho	Trabalho bruto, braçal	De algo terminal
Firmar a identidade da EPT	Realização profissional	Terá seu primeiro diploma para trabalhar	Satisfação Conquista	De que é para os menos favorecidos	De que é um ensino segregador
Tornar a EPT vista	Continuidade	Pode levar a vários lugares Inúmeras possibilidades	Caminhos	Ideias preconceituosas	Ideia de que é o fim de uma carreira acadêmica
Facilitar a oferta de EPT utilizando REDAs	Movimento	Fluidez	Valorização do trabalho e dos trabalhadores (ex:padeiro)	De que é algo ultrapassado	Mercado de trabalho
Alcançar a meta do PNE de triplicar as matrículas em EPT.	Ajuda na escolha pessoal de carreira	Máximo de diversidade possível	De que o mundo precisa desse tipo de trabalho	Ideia de dinheiro explodindo	Exemplo do projeto que usou "todes"

Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

É válido notar que nem todos os aspectos citados no quadro acima estão dentro do alcance que o projeto deve ter – por exemplo, o alcance da meta do Plano Nacional de Educação (PNE), com aumento do número de matrículas. Apesar disso, ter mantido tais informações expostas no quadro e apresentá-las em reunião interna possibilitou que a equipe de Design estivesse alinhada com aquilo que foi pontuado pela Setec. Além disso, abriu-se um espaço para o diálogo e para a análise dos pontos elencados, a fim de compreender se estes seriam pertinentes para o contexto do projeto e para os grupos identificados como público-alvo.

3.1.4 Personas

Segundo o Design Centrado no Usuário (DCU)³, personas são personagens fictícios modelados a partir de dados reais para representar os diferentes tipos de usuários no contexto de um projeto. O DCU tem, ainda, o objetivo de deixar mais palpáveis e visíveis os dados que muitas vezes estão isolados e cujo entendimento resta dificultado. Nessa ferramenta, por outro lado, é possível relacionar tais dados em uma narrativa, estimulando que a equipe se aproxime

³ “O Design Centrado no Usuário (User Centered Design — UCD) é um processo de design que se concentra nas necessidades e requisitos dos usuários.” (GUIMARÃES, 2017).

do perfil do público-alvo e desenvolva um sentimento de empatia em relação a ele, uma vez que passa a conhecer as suas características, os seus objetivos de uso dos materiais, bem como as suas dificuldades e desafios.

Na fase de desenvolvimento das personas, não foi possível realizar a coleta de dados primários, o que ocorreria por meio de entrevistas. Optou-se assim, por utilizar os dados obtidos nas etapas anteriores, sobretudo na etapa de pesquisa sobre o público-alvo, tentando contemplar o máximo de informações relevantes para a construção do projeto como um todo.

A fim de focar nos grupos de usuários que mais terão contato com os materiais, escolheu-se fazer as personas apenas dos grupos de usuários diretos – conforme demonstrado na figura 1 –, ou seja, alunos e professores. Entendeu-se que, por mais que a figura do professor possa ter uma atuação expressiva no processo de aprendizagem em que os REDs estarão inseridos, os alunos ainda detêm o protagonismo desse processo, já que as formações são direcionadas a eles.

Dessa forma, os alunos foram considerados **personas primárias**. Para abranger a grande diversidade de perfis de estudantes, principalmente quando analisa-se a influência de aspectos como a regionalidade, o tipo de escola em que estudou (pública ou privada), ou, ainda, as modalidades de EPT, foram criadas duas personas de estudantes, como se pode observar a seguir:

Figura 3 – Persona Bruno Martins



Persona Primária- Bruno Martins

16 Anos

Manaus – AM

Nível III do INSE (abaixo da média nacional)

Inicia o ensino médio em 2022

Objetivo de experiência

Bruno gostaria de se ver representado na identidade visual do projeto e dos REDAs, de sentir que também é algo para ele. Quer sentir-se confortável e estimulado com a linguagem e linguagem visual dos recursos educacionais digitais.

Objetivo de uso

Bruno quer ter acesso a um processo de aprendizagem que lhe apresente conhecimentos ligados ao seu dia-a-dia, formas e propostas de reflexão para além do momento e do espaço da sala de aula ou da aula online. Bruno gostaria que esse processo estimulasse a interação entre os estudantes.

Narrativa

Bruno mora com os pais, em um bairro periférico da sua cidade. Sua mãe possui ensino médio completo e atualmente trabalha como diarista. Seu pai possui ensino fundamental completo e trabalha como pedreiro. Sua família sempre utilizou serviços públicos, como o de saúde e de transporte público.

Bruno estuda em uma escola estadual da sua cidade. Possui um desvio idade-série, pois iniciou seus estudos 2 anos mais tarde e começará o ensino médio no ano de 2022. Antes da pandemia, todos os dias utilizava transporte público na companhia de amigos do mesmo bairro, para chegar à escola. Na maior parte do tempo, Bruno se sente acolhido pelo ambiente escolar. Prefere as matérias de ciências biológicas e de educação física. Nas horas vagas, gosta de jogar bola com seus amigos e de jogos online no celular. Bruno acredita que a finalização da escola está diretamente ligada à ideia de ter um bom emprego e uma vida mais estável. Ao ouvir falar sobre o 5º itinerário do ensino médio, pensou que

poderia ser uma forma de antecipar seu contato com o mundo do trabalho. Bruno gostaria que sua escola oferecesse algum curso na área de saúde.

Na escola, possui pouco acesso a computadores e à internet, já que existem poucos disponíveis para a aprendizagem dos alunos. Em casa, possui rede wifi, mas ainda não possui computador. Geralmente acessa a internet apenas pelo seu telefone celular. O que tem sido um grande desafio para estudar em tempos pandêmicos.

Bruno conhece alguns canais no Youtube voltados ao ensino de biologia e curiosidades na área. Porém, pelo fato de sua escola não usar muitos recursos digitais no processo de ensino e aprendizagem, acaba não tendo muita familiaridade com plataformas de recursos educacionais digitais. Sente que a melhor forma de aprender é tendo alguma forma de mediação e de interação com o coletivo, aspectos também afetados pelo período pandêmico.

Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Figura 4 – Persona Carolina Moraes



Persona Primária- Carolina Moraes

18 Anos

São Bernardo Do Campo - SP

Nível V do INSE (acima da média nacional)

Ensino médio completo

Objetivo de experiência

Carolina gostaria de se sentir instigada e curiosa em relação a identidade visual do projeto e dos REDAs. Ao estudar, quer sentir fluidez no processo de aprendizagem, além de sentir segurança e conforto para expressar o que pensa sobre os conteúdos.

Objetivo de uso

Carolina gostaria que as identidades visuais refletissem criatividade, movimento, possibilidades, já que é o que busca nessa etapa da sua vida. Ela acha importante para seu aprendizado, espaços de troca entre os alunos e com o professor. Além disso, Carolina quer ter a sensação de amparo, caso tenha alguma dúvida ou dificuldade de aprendizagem.

Narrativa

Carolina mora com sua mãe e seus avós, na cidade de São Paulo. Seus avós já estão aposentados, sua mãe possui ensino superior completo e é professora de português. Sua família costuma utilizar o sistema de saúde pública. Carolina também sempre estudou em escolas públicas, em grande parte da sua vida, na escola estadual em que sua mãe trabalha. Elas costumavam ir sempre juntas de carro.

Formou-se no ensino médio em 2020 e tinha o objetivo de entrar em uma universidade pública, no curso de Comunicação Social. Após não entrar e ter dificuldades para conseguir seu primeiro emprego, ela pensou que fazer um curso técnico subsequente seria uma boa alternativa para se inserir no mundo do trabalho e se experimentar na sua área de interesse. Decidiu assim, iniciar um curso na área de informação e comunicação, no ano de 2022.

Carolina possui rede wifi em casa e um laptop pessoal que utiliza tanto para estudar, como para jogar e falar com seus amigos, principalmente durante a pandemia. Nos seus momentos livres, gosta bastante de jogar jogos online, ver filmes e recentemente começou a testar softwares de desenho, para criar artes e postar em suas redes sociais. Por ter entrado em contato, na sua escola, com computadores e internet voltados ao ensino e aprendizagem, Carolina desenvolveu uma certa familiaridade com o processo de pesquisa e de estudo através da internet, já até fez alguns cursos online gratuitos, em um site indicado por uma professora. Sente que a melhor forma de aprender é em grupo, por meio de discussões sobre os temas. Por isso, preferia bem mais as tarefas em equipe, quando estudava.

Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Por sua vez, os professores são considerados como **personas secundárias**:

Figura 5 – Persona Regina Soares



Persona Secundária- Regina Soares
43 anos
Salvador - BA
Professora
Escola Municipal

Objetivo de experiência
Deseja se sentir confortável e instruída ao utilizar os recursos para elaborar suas aulas, para que consiga passar com qualidade o conhecimento para seus alunos.

Objetivo de uso
Quer ter um auxílio ou treinamento para entender como aplicar os recursos ao montar suas aulas. Deseja que a ferramenta seja intuitiva e clara, para que seu processo de adaptação a plataforma e aos recursos seja feito de forma simples e rápida.

Narrativa
Regina tem 43 anos e mora com sua esposa e seus dois filhos na cidade de Salvador, na Bahia. Em quase 20 anos de carreira, já trabalhou como professora em algumas escolas da rede pública, ministrando algumas disciplinas. Nos últimos anos, porém, vem trabalhando em uma escola municipal como professora de Sociologia no ensino médio.

Durante sua formação acadêmica e grande parte da sua carreira como professora, não teve muito contato com recursos tecnológicos ligados ao processo de educação e de aprendizagem. Consequentemente, Regina não tem tanta familiaridade e acaba tendo dificuldades em se adaptar ao meio digital. Isso se deu principalmente pelo fato de que a maioria das escolas em que trabalhou, não possuíam uma infraestrutura que proporcionasse tais recursos materiais. Dessa forma, quando deseja utilizar recursos como apresentações, vídeos e outras ferramentas digitais, acabava utilizando seu notebook e internet pessoal.

Essa falta de infraestrutura das escolas sempre foi um grande desafio. Porém, durante a pandemia isso se intensificou ainda mais, já que precisou aprimorar seus conhecimentos técnicos para dominar diferentes ferramentas que permitissem que ela ministrasse suas aulas de forma remota e sem que recebesse nenhum treinamento prévio. Além disso, uma outra grande dificuldade na sua carreira, tem sido a questão da adequação da sua formação, já que sua formação acadêmica na verdade é em Licenciatura em História.

Em seu tempo livre gosta de ler, de ir à praia com a família e amigos. E apesar das adversidades, Regina se sente muito realizada sendo professora, principalmente pelo contato que tem com seus alunos e pela troca de conhecimentos que acontece no ambiente escolar.

Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

3.1.5 Geração de conceitos

Trata-se da etapa em que é gerado um conjunto de palavras-chave ou palavras-conceito, que têm o papel de traduzir e de expressar, conceitualmente, características que compõem o projeto, a fim de abarcar as

suas diferentes facetas áreas de expressão. É importante que, a partir das etapas anteriores, tente-se entender quais ideias e características do projeto devem ser transmitidas para que se consiga traduzir gráfica e semanticamente o que é o projeto e do que ele trata, de forma coerente, acessível, e que comunique ao público-alvo.

A metodologia TXM indica que seja feito um **evento criativo** para a geração desse conjunto de palavras-chave, chamado de **DNA da marca** – trata-se de uma analogia com o DNA humano, responsável por carregar e transmitir as informações genéticas. Com as limitações impostas pelo período pandêmico, foi desafiador estabelecer práticas que pudessem garantir a realização de processos coletivos. Para isso, utilizou-se as ferramentas chamadas Figjam e Google Meet para que todos pudessem interagir remotamente, de forma síncrona, durante a dinâmica proposta em reunião.

Em sua abordagem original, a metodologia TXM apresenta 5 eixos, de forma que cada um deles corresponde a um dos aspectos pelos quais o projeto se expressa. Cada eixo possui uma palavra-conceito que o representa. No contexto do EPTrilhas, constatou-se que alguns dos eixos originalmente estabelecidos na metodologia não contemplavam, em alguma medida, o projeto. Um exemplo é o eixo Mercadológico, que foi excluído do DNA do projeto. Ainda, sentiu-se a necessidade de criar um novo eixo, denominado Transversal, e foram realizados diversos ajustes na descrição dos que permaneceram. Abaixo, consta o resultado após as adaptações:

- **Integrador:** Refere-se a uma ideia mais ampla, que abarca os outros eixos e seus respectivos conceitos, além dos próprios REDs, como elementos que se relacionam de diferentes maneiras. Ademais, reflete a construção de uma unidade, um intuito de integração ou de associação das partes (conceitos) para a construção de um todo (eixo Integrador) maior do que apenas a soma das partes. Trata-se de uma unidade que pode ter o seu significado modificado, a depender do contexto e das

análises dos diferentes arranjos feitos com os conceitos, explorando facetas distintas do projeto.

Para este eixo, o conceito escolhido foi: **Transformador**.

- **Transversal:** Apesar de não ter uma função estritamente aglutinadora, este eixo consegue tocar todos os outros aspectos do projeto. Trata-se da intencionalidade pedagógica que permeia os outros eixos e se traduz nos materiais. Enquanto dimensão político-pedagógica, constitui-se em um objetivo transversal de toda a equipe envolvida no desenvolvimento do projeto. Dialoga com os contextos dos usuários – principalmente educandos e professores – e com o próprio contexto de produção dos REDs.

No processo de estruturar a definição desse eixo, chegou-se, coletivamente, ao esquema representado na figura a seguir. Nota-se que há uma relação entre os aspectos levantados nos documentos produzidos pela equipe de pesquisa do projeto, bem como com a questão da intencionalidade pedagógica discutida na reunião geral.

Figura 6 – Esquema de intencionalidades pedagógicas



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Para este eixo, o conceito escolhido foi: **Emancipador**.

- **Emocional:** Possui um caráter aglutinador de diversos aspectos referentes a como o usuário se sente emocionalmente em relação aos REDs e, conseqüentemente, ao projeto. Está muito relacionado aos aspectos do projeto que dizem respeito à relação que se deseja que os usuários tenham com os REDs, isto é, o que faria com que eles

desejassem retornar ao material. No âmbito do projeto, é possível avançar no caminho de compreender como os estudantes, os mediadores e os gestores se relacionam com o processo de ensino-aprendizagem e, nesse contexto, quais aspectos são importantes e devem ser desenvolvidos a fim de que os usuários se identifiquem, a ponto de se sentirem acolhidos e desejarem fazer o curso escolhido de forma não alienante.

Para este eixo, o conceito escolhido foi: **Engajador**.

- **Técnico:** Relaciona-se diretamente às qualidades técnicas dos produtos oferecidos e ao que melhor transmite ao usuário a materialidade do projeto. Como os materiais produzidos estão voltados para o meio digital, este eixo expressa aspectos ligados à usabilidade da interface e à experiência do usuário.

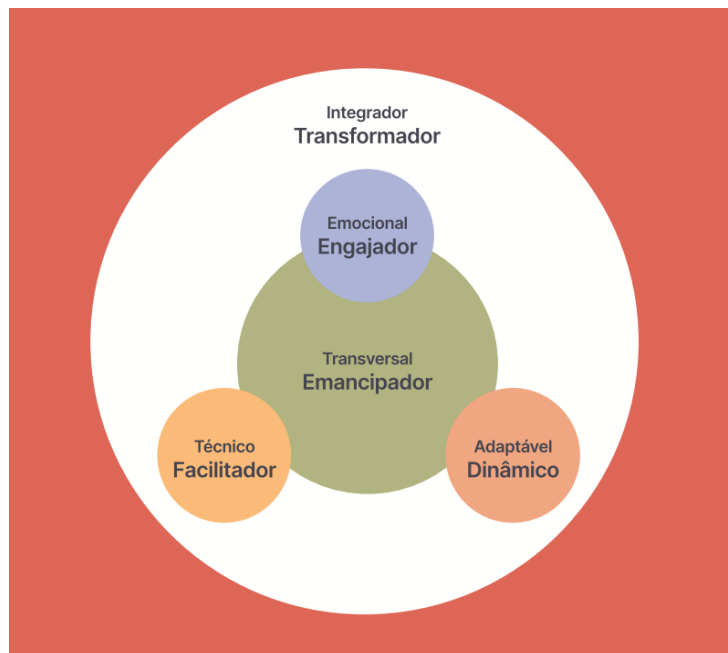
Para este eixo, o conceito escolhido foi: **Facilitador**.

- **Adaptável:** Eixo ligado à versatilidade da identidade visual, dos REDs e de suas aplicações, visando à manutenção da autenticidade do projeto. Trata-se, portanto, da capacidade de atualização contínua da identidade do projeto, mantendo uma construção constante e não descartável. Além disso, estão implicados neste eixo não apenas os aspectos de manutenção e atualização da identidade, mas também a adaptabilidade dos REDs produzidos no projeto, no sentido de tornar possíveis eventuais realocações e aproveitamentos de partes ou da integralidade dos recursos educacionais.

Para este eixo, o conceito escolhido foi: **Dinâmico**.

Durante o trabalho de descrição dos eixos, também foi elaborado um esquema que mostra, visualmente, como os eixos se relacionam. É possível observá-lo na figura a seguir:

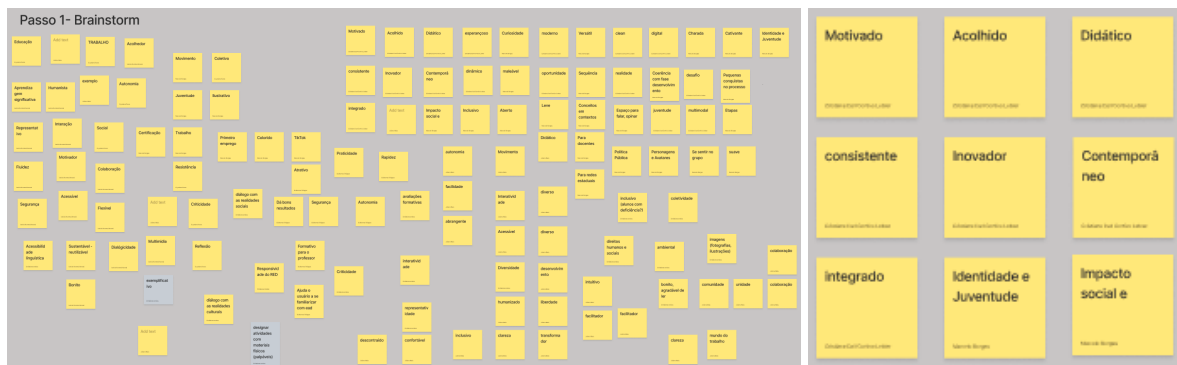
Figura 7 – Esquema dos eixos



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Para definir quais seriam os conceitos dos eixos citados acima, a equipe do projeto participou de uma dinâmica que foi pensada, primeiramente, com a utilização de algumas definições relacionadas à geração do DNA do projeto. Logo após, iniciou-se a primeira etapa, em que foi feito um *brainstorm*, no qual os membros das equipes deveriam pensar em ideias (palavras) que representassem o projeto nos seus mais variados aspectos, em um determinado período de tempo. Os resultados são mostrados na figura abaixo:

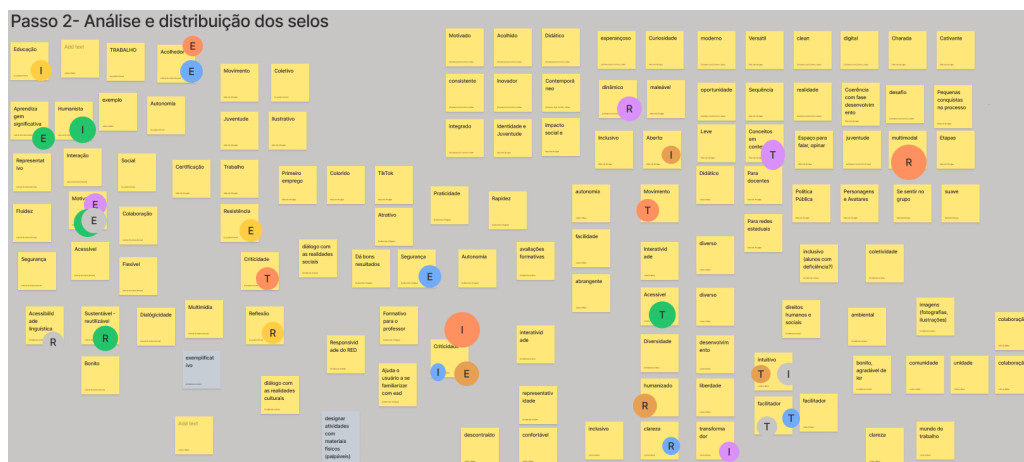
Figura 8 – Template do *brainstorm* e zoom



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Na segunda etapa, cada pessoa da equipe recebeu cinco selos, e cada um destes representava um eixo diferente. Os participantes deveriam analisar as palavras geradas e, dentre elas, escolher cinco que melhor representassem os eixos, constituindo, assim, suas propostas para os cinco conceitos a serem definidos.

Figura 9 – Análise e distribuição dos selos



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

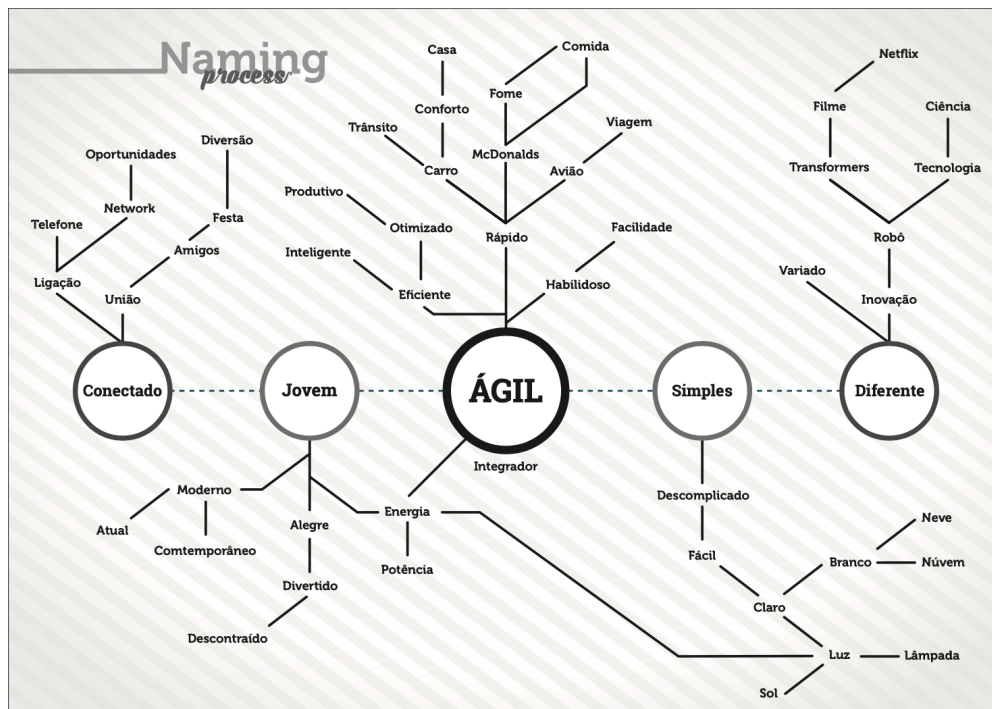
A partir das palavras geradas no *brainstorm*, a **nuvem de palavras** abaixo foi feita, a fim de registrá-las de uma forma mais visual para toda a equipe.

3.1.7 Criação do nome

O ciclo de criação do nome, também conhecido como *naming*, foi a etapa em que a equipe sugeriu, dialogou e escolheu, de forma coletiva, o nome **EPTrilhas** para o projeto. O nome escolhido faz referência ao campo da EPT, modalidade de ensino a que se relacionam os materiais deste projeto. O nome escolhido também estabelece uma ligação com a palavra “trilha”, que pode ter o significado de *caminho*. Nesses vocábulos, há o intuito de comunicar a ideia de que o processo de formação educativa corresponde a uma trajetória em construção contínua. Além disso, a palavra carrega a desinência de plural (-s) para indicar uma multiplicidade de caminhos possíveis e, em alguma medida, de oportunidades.

O *naming* se deu a partir de uma dinâmica realizada com a equipe e contou com algumas etapas que serão explicitadas a seguir. Iniciou-se com o envio de um [formulário on-line](#), que poderia ser respondido por toda a equipe, de forma assíncrona. Nele, solicitava-se que os membros fizessem um mapa mental a partir das cinco palavras-conceito, em um intervalo de dez minutos. É possível ver, na próxima figura, um exemplo de mapa mental. Essa ferramenta foi utilizada como uma forma de fazer com que as pessoas acessassem as principais ideias acionadas pelas palavras sugeridas, considerando a ambientação do projeto e o que se deseja comunicar sobre e a partir dele. Desse modo, buscou-se proporcionar condições para o pensamento criativo.

Figura 11 – Mapa mental individual



Fonte: Veiga (2017).

Depois, no mesmo formulário, os membros das equipes foram instruídos a fazer um processo de *brainstorm*, em um novo intervalo de dez minutos, para gerar alternativas de nomes. Estes nomes seriam selecionados em ocasião posterior. Para auxílio do processo, foi enviada uma imagem (abaixo) que apresenta os recursos criativos da ferramenta *Naming process* (Veiga, 2017). Também são fornecidas sugestões de categorias que normalmente geram nomes de projetos, marcas, entre outros, para servir de inspiração à equipe.

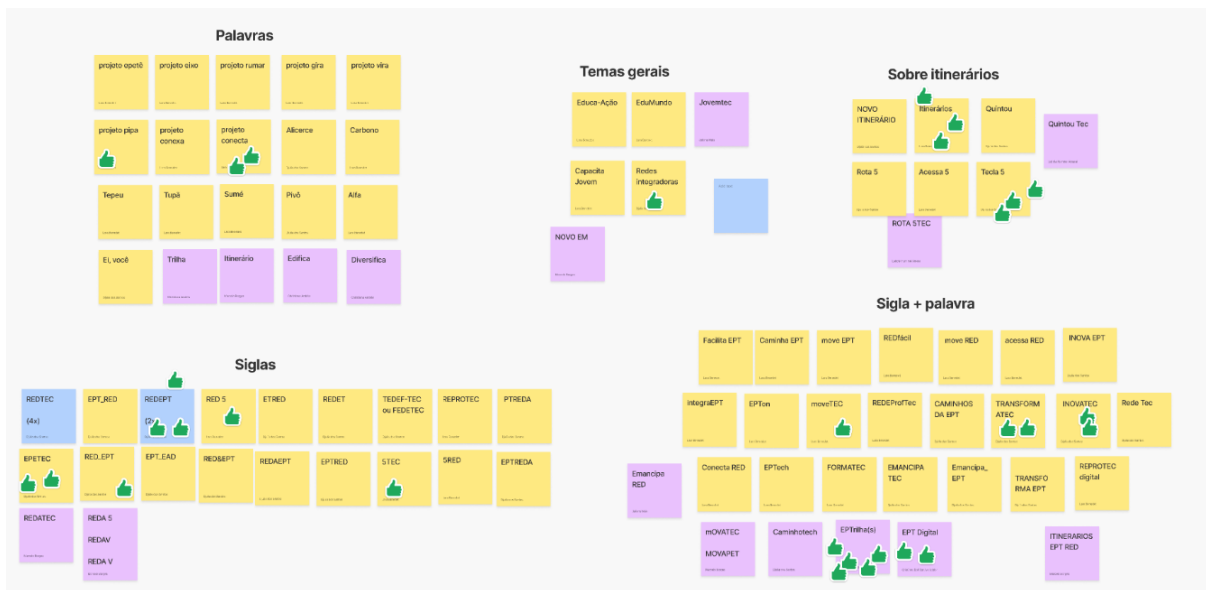
Figura 12 – Recursos Criativos do Naming process



Fonte: Veiga (2017).

Uma vez sugeridas várias opções de nomes, a equipe de Design preparou uma **dinâmica** para discussão e análise dos termos obtidos, utilizando o recurso Figjam. Na plataforma, todos os nomes foram separados em seus respectivos tipos de recursos criativos, expostos na figura acima. Foi estipulado um tempo para que a equipe analisasse e dialogasse sobre as opções sugeridas e, após, pudessem votar nas três palavras que mais fossem compatíveis com o projeto. Para isso, poderiam levar em consideração aspectos como sonoridade, se são memoráveis, e o posicionamento do projeto. Aqui, em alguma medida, iniciou-se um processo chamado de **pesquisa de percepção**. A figura a seguir ilustra a dinâmica realizada:

Figura 13 – Dinâmica de análise dos nomes gerados



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Os nomes mais votados na dinâmica passaram para a etapa de **verificação legal e técnica**, feita em outro momento apenas pela equipe de Design. Nessa etapa, os nomes sugeridos foram inspecionados por meio de pesquisas sobre a existência ou não de algum registro daqueles termos em outros programas/órgãos da UFSC ou do Ministério da Educação (MEC). Além disso, verificou-se questões ligadas à forma de pronunciar as palavras: se elas poderiam remeter a outra expressão que pudesse causar confusão no entendimento ou possíveis constrangimentos.

Após os procedimentos ora descritos, foram peneirados alguns nomes. Restaram apenas cinco, que seguiram para a pesquisa de percepção. Esta foi realizada com toda a equipe do projeto, por meio de um **formulário** on-line. No questionário, cada um dos conceitos foi descrito e indicou-se que as pessoas deveriam votar na alternativa de nome que mais se encaixasse com cada conceito. As pontuações de cada um dos cinco nomes foram contabilizadas em uma **matriz de seleção**. O nome com maior pontuação se tornou o nome do projeto: EPTrilhas.

3.1.8 Pesquisa e análise de similares

Realizou-se uma **pesquisa e análise de similares** de iniciativas, programas, projetos, plataformas, núcleos de pesquisa, entre outros, com o intuito de entender como se configura a linguagem das identidades visuais dessas ações similares ao EPTrilhas. Assim, houve a preocupação de que as iniciativas analisadas fossem, em sua maioria, públicas e do campo da educação, prioritariamente relativas à EPT, e que atendessem a usuários semelhantes. Dessa forma, faz-se possível captar com quais tipos de recursos visuais o público-alvo está mais familiarizado – e, em alguma medida, alfabetizado visualmente. As referências foram feitas com apontamentos de seus aspectos positivos e negativos, considerando sempre a aplicação das identidades visuais no contexto do EPTrilhas.

3.1.9 Geração de alternativas

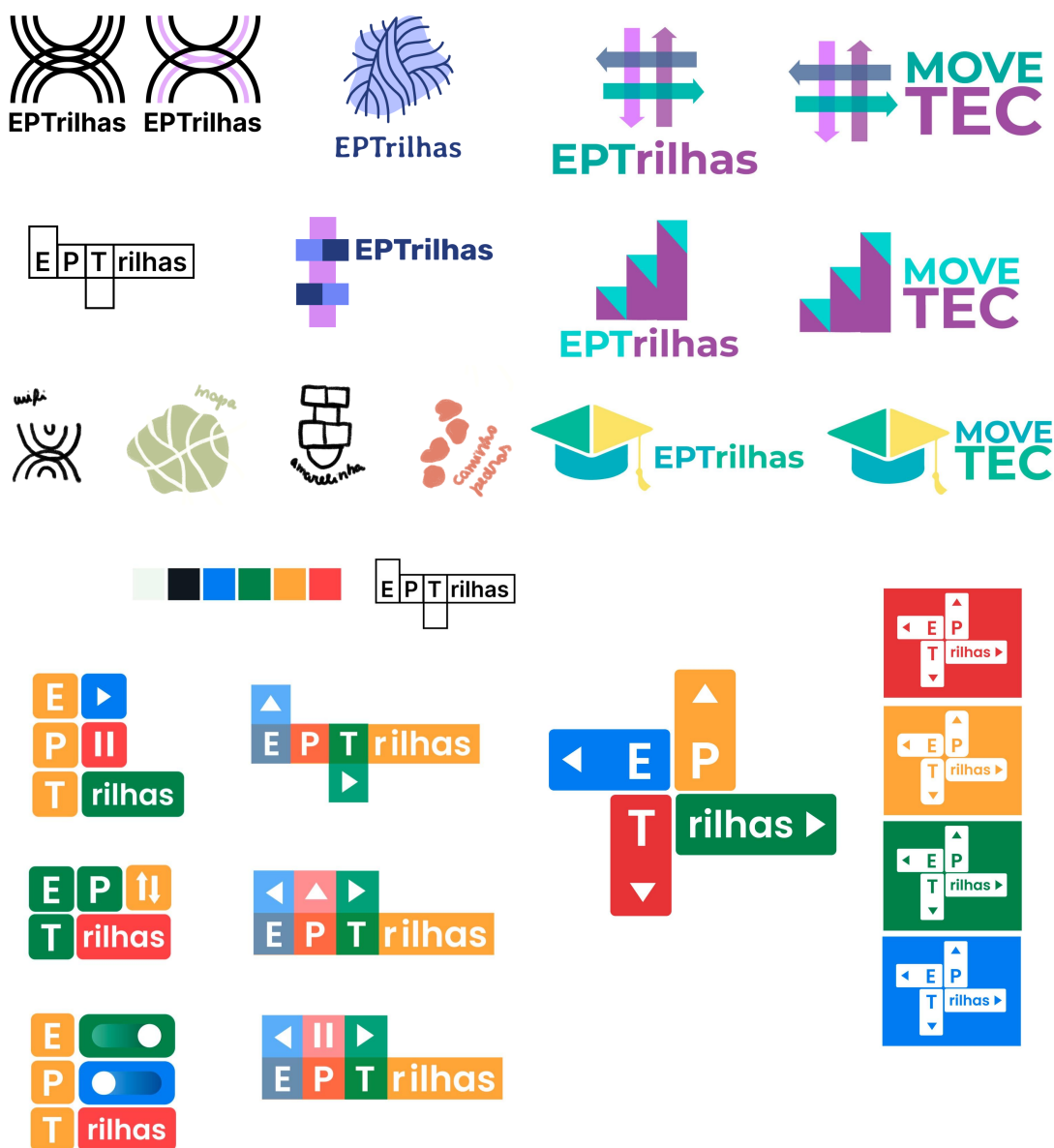
Esta é a fase em que se deu início aos primeiros testes, em uma tentativa de criar soluções gráficas para a identidade visual. Para isso, considerou-se toda a gama de informações adquiridas e sintetizadas por meio da aplicação das ferramentas de design utilizadas ao longo do projeto.

Antes, porém, com o intuito de auxiliar a equipe de Design a entrar, efetivamente, no processo de construção da identidade visual, realizou-se uma última etapa de pesquisa. Nela, buscou-se, de forma mais ampla, identidades visuais que apresentassem os requisitos e aspectos gráficos similares aos que deveriam figurar neste projeto, de acordo com as constatações obtidas nas fases anteriores. Além disso, essa breve pesquisa teve o papel de servir como uma espécie de biblioteca, que permite pré-visualizar diferentes aplicações dos recursos já previstos e auxilia na dissolução de possíveis bloqueios criativos.

Logo após, a equipe de Design empenhou seus esforços na criação de alternativas, tentando explorar possibilidades de formas, cores, tipografias,

entre outros. Com o tempo, foram feitas algumas reuniões de equipe para alinhar e para discutir as opções de alternativas gráficas criadas. Ajustes foram realizados, bem como processos de peneiramento, até que se chegasse na alternativa que mais se encaixou nos requisitos identificados ao longo do processo. Para o resultado obtido após as etapas relatadas, também observou-se a relação com os conceitos do item 3.1.5 e a possibilidade de desdobramento em variados tipos de aplicações.

Figura 14 – Compilado de alternativas geradas



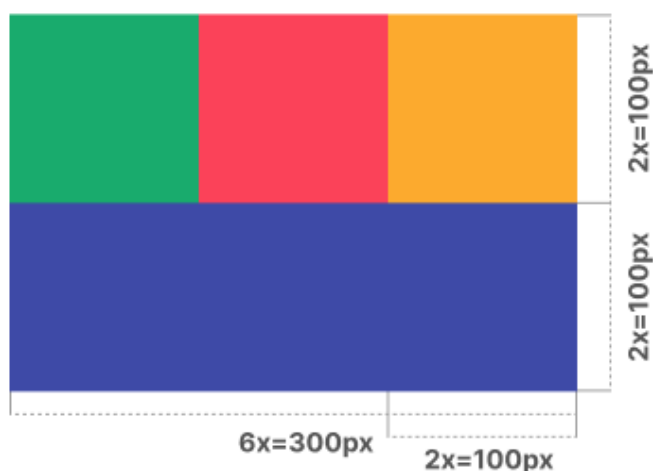
Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

3.1.10 Logo e diretrizes da marca

O símbolo gráfico – ou logo – foi desenvolvido para viabilizar a representação visual das ideias e dos conceitos definidos coletivamente dentro do projeto. Ao assumir que todo o processo educativo tem um caráter transformador, facilitador e dinâmico, optou-se por representar o projeto por meio de um símbolo modular e variável. Ou seja, mantendo-se os **elementos fundamentais**, como a tipografia e as caixas modulares, porém modificando-se apenas as posições dos módulos. Essas variações na posição dos módulos foram pensadas de forma a permitir uma boa legibilidade, com base no modo de leitura ocidental (da esquerda para a direita e de cima para baixo). Desta forma, é possível criar possibilidades variadas de símbolos.

O logo do projeto possui uma unidade básica, representada pela letra X, que tem o valor de 50px e é composto, basicamente, por 2 elementos fundamentais. Um deles são os módulos ou caixas que envolvem o logotipo e trazem uma ideia de certa formalidade, justificada por se tratar de um projeto institucional. Por outro lado, as cores vibrantes aplicadas nos módulos trazem um ar mais jovem, além de conectarem a assinatura visual ao ambiente digital, fortemente caracterizado por tons mais saturados. Em síntese, a vibração das cores e a dureza da forma geométrica quadrilátera equilibram-se mutuamente.

Figura 15 – Módulos



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Outro elemento fundamental é o logotipo desenvolvido a partir de uma adaptação da fonte Poppins, por ser uma fonte jovem, amigável e, também, por ser gratuita. É de extrema importância que não se tente reproduzir, a escrita do nome EPTrilhas apenas com a fonte Poppins, uma vez que foram feitas diversas alterações nas dimensões e espaçamento das letras (*tracking* e *kerning*). Além disso, os tipos estão sempre posicionados de forma centralizada, tanto horizontal quanto verticalmente, dentro dos seus respectivos módulos.

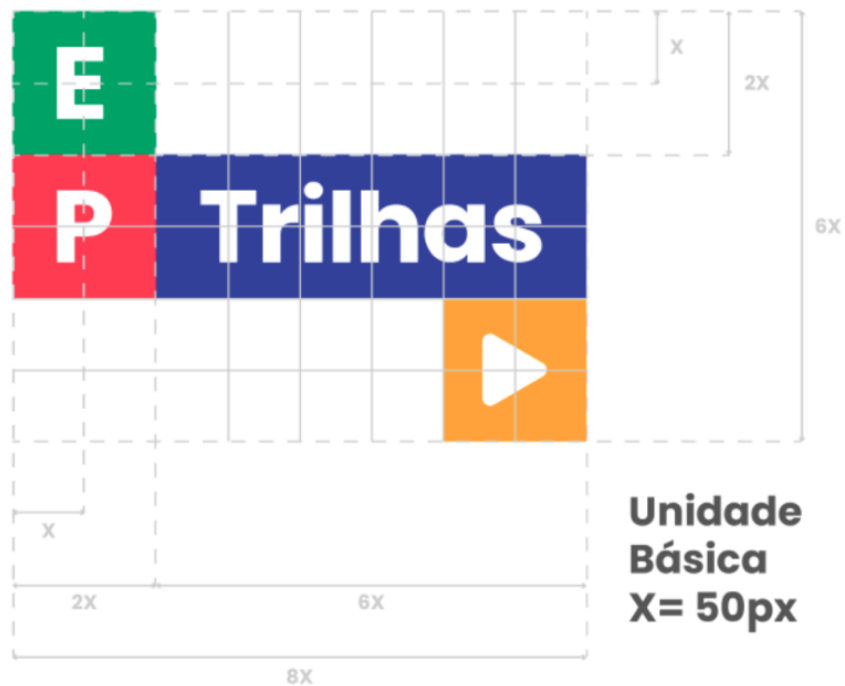
Figura 16 – Logotipo



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Por outro lado, a mudança da posição dos módulos é o que provoca as variações do logo, mantendo sempre suas dimensões e ordem de leitura. Para compreendermos de forma mais clara como os elementos se integram dentro da composição, podemos observar uma das variações dentro da malha construtiva a seguir:

Figura 17 – Malha construtiva



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Apesar de o logo conter variações modulares para garantir uma fácil identificação do projeto, optou-se por eleger uma das versões como a principal a ser utilizada, especialmente em momentos em que o símbolo seja aplicado como assinatura, em conjunto com outros logos. A versão modular que se tornou a principal (figura 18) foi escolhida por ter uma forma que favorece a leitura. Além disso, a composição dos módulos nessa versão transmite a ideia de movimento e dinamicidade. Para auxiliar o processo de aplicação, criou-se uma versão horizontal (figura 19), que se adapta muito bem a espaços com alturas reduzidas. Ela também é considerada uma versão principal.

Figura 18 – Versão principal do logo



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Figura 19 – Versão horizontal do logo

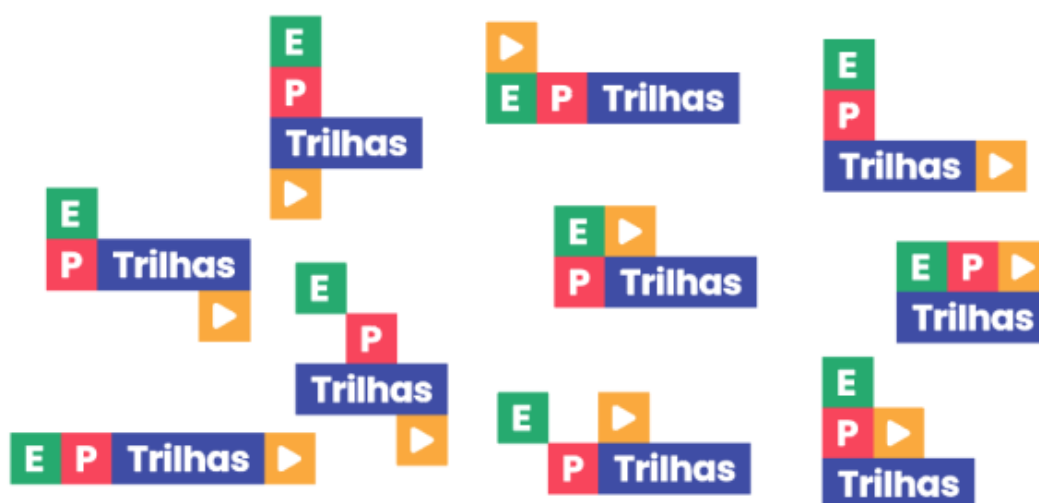


Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Além das versões modulares apresentadas, foram criadas mais oito versões que compõem o sistema do logo mutável. Tais variações foram pensadas com o intuito de transmitir ao público o arcabouço subjetivo criado em torno do que significa, para a equipe, o processo de educação por meio de mídias digitais.

Essas variações devem ser usadas, principalmente, nos contextos em que se deseja acentuar os aspectos dinâmicos, a capacidade de transformação e de adaptação do projeto e dos processos educativos, como em vinhetas de vídeos, GIFs, entre outros. Além disso, também podem ser empregados em publicações nas quais estejam dispostos como elementos compositores de capas de materiais, de cartazes e de mídias sociais. Deve-se buscar, sempre, facilitar a aplicação da logo às dimensões e conteúdos disponíveis, fazendo uso da variação que melhor se encaixe na situação em questão.

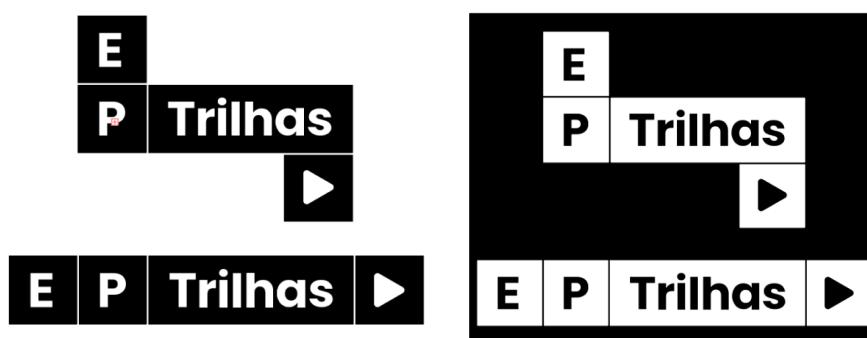
Figura 20 – Versões modulares do logo



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Foram criadas, ainda, versões secundárias para uso em contextos mais específicos, como é o caso das versões monocromáticas em preto e branco – também conhecidas como versões positivas e negativas. Elas são aplicadas em casos especiais, em que o processo de impressão impeça o uso de mais de uma cor, ou por razões de ilegibilidade em relação ao fundo em que for aplicada. Sobre fundos claros, utiliza-se a versão monocromática positiva (preta). Em casos de fundos escuros, a versão monocromática negativa (branca) deve ser a escolhida.

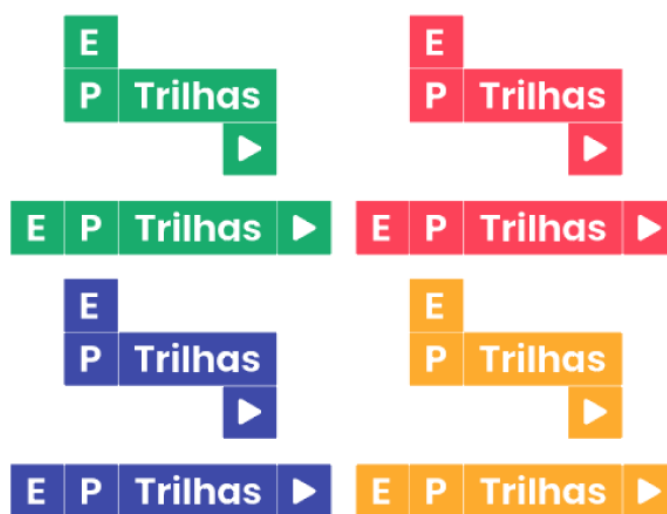
Figura 21 – Versões positiva e negativa



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Assim como as anteriores, também foram criadas versões monocromáticas com as cores da identidade visual, para serem aplicadas em situações especiais. Elas podem ser usadas sempre que houver alguma limitação de legibilidade das versões heterocromáticas apresentadas anteriormente em relação ao plano de fundo.

Figura 22 – Versões monocromáticas com as cores institucionais



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Por fim, a versão em tons de cinza foi criada para situações em que haja limitações técnicas de reprodução e de impressão, a fim de garantir, em tais ocasiões, uma melhor leitura dos contrastes.

Figura 23 – Versão em tons de cinza



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

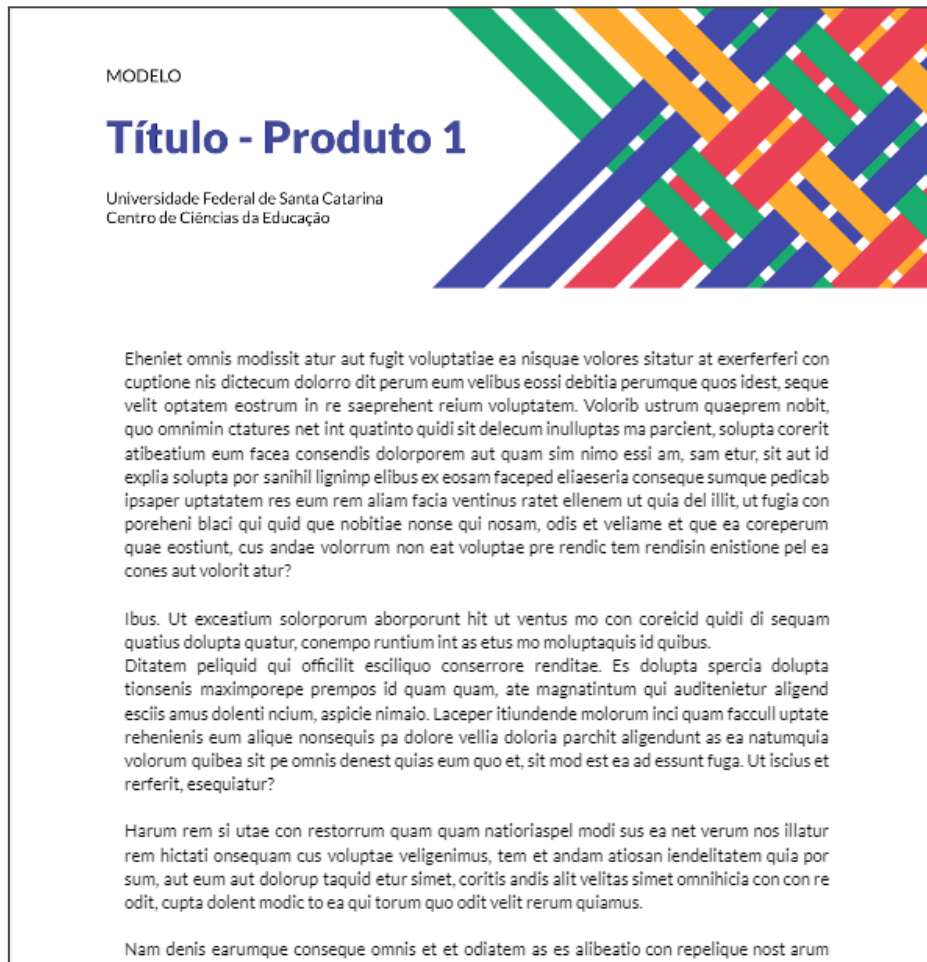
3.1.11 Desdobramentos e aplicações

Com a finalização do processo de criação da identidade visual, foi possível aplicar as cores e as diretrizes da marca em diversos materiais, tanto em usos físicos quanto digitais. Esse tipo de aplicação ajudou no reconhecimento e na fixação da identidade visual, gerando, inclusive, um padrão para guiar as novas produções do projeto.

Dentre as aplicações da identidade visual realizadas, destaca-se: cabeçalho para uso em documentos, modelo para apresentação, *thumbs* para vídeos, modelo para *posts* comemorativos e para uso interno, vinheta para abertura de vídeo, modelo de *post* para divulgação de vagas e modelo para uso em relatórios.

- **Cabeçalho para documentos:** esse recurso foi criado com a intenção de padronizar os documentos do projeto. Consiste em uma imagem em formato PNG que pode ser inserida nos programas Google Docs, Microsoft Word ou outras ferramentas de texto com a opção cabeçalho.

Figura 24 – Aplicação do cabeçalho



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

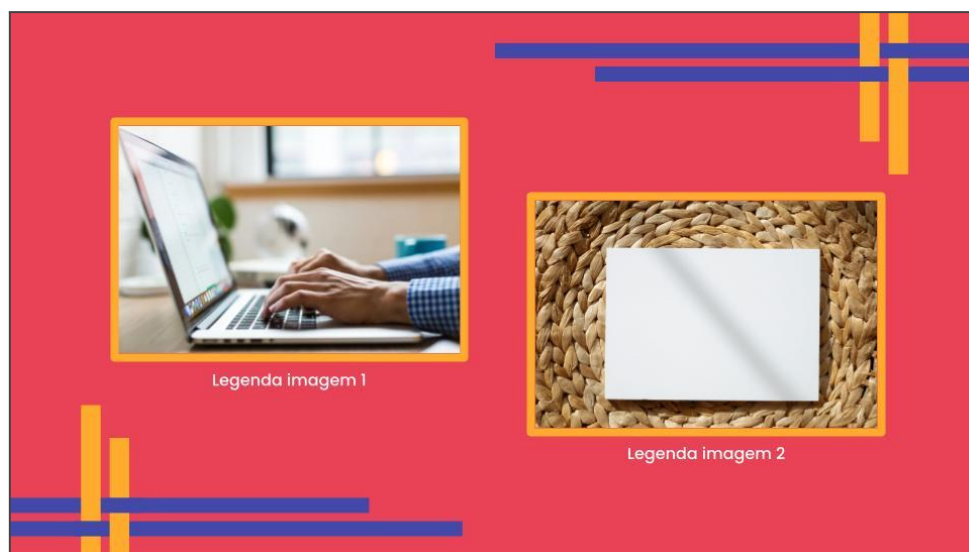
- **Modelo para apresentações:** essa aplicação consiste em um *template* para apresentações no formato 16:9. Contém diversos layouts para usar em situações diferentes e tornar a apresentação mais dinâmica. O recurso pode ser duplicado e editado com praticidade por toda a equipe, mantendo os estilos de texto, a paleta de cor e os elementos gráficos.

Figura 25 – Página da apresentação



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Figura 26 – Página da apresentação



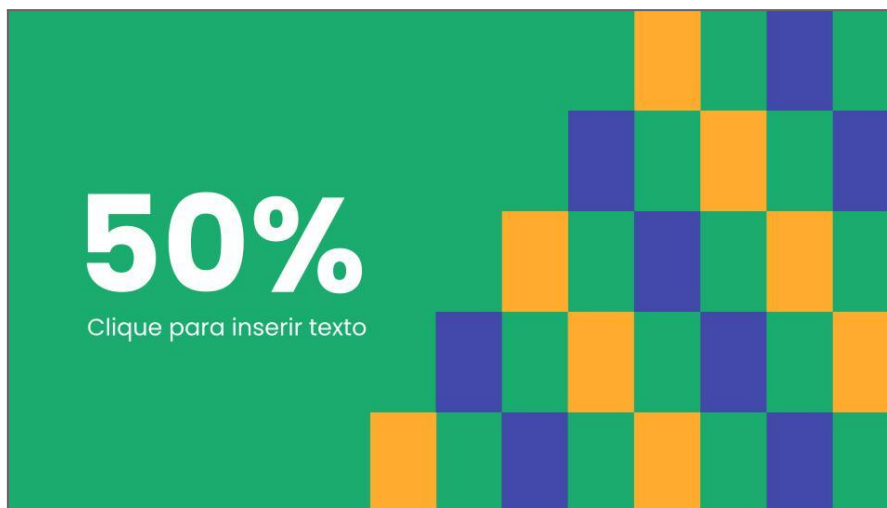
Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Figura 27 – Página da apresentação



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Figura 28 – Página da apresentação



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

- **Thumbs para vídeos:** assim que iniciou-se a produção dos vídeos para a pilotagem (item 3.3), surgiu a necessidade de produzir capas que apresentassem o tema desses materiais. As *thumbs* produzidas têm o tamanho 1080×1920 pixels e foram desenvolvidas com base na identidade visual do projeto.

Figura 29 – Capas para vídeos da equipe



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Figura 30 – Capas para vídeos da equipe



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Figura 31 – Capas para vídeos da equipe



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

- **Modelo de posts comemorativos para uso interno:** trata-se de um recurso para comunicação interna, que tem como propósito a divulgação de datas comemorativas e aniversários de membros da equipe. Foram elaborados em dois formatos diferentes, sendo o modelo para aniversários de membros em formato 1920×1080 e o modelo para datas comemorativas em formato 1080×1080.

Figura 32 – Modelos para aniversários



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

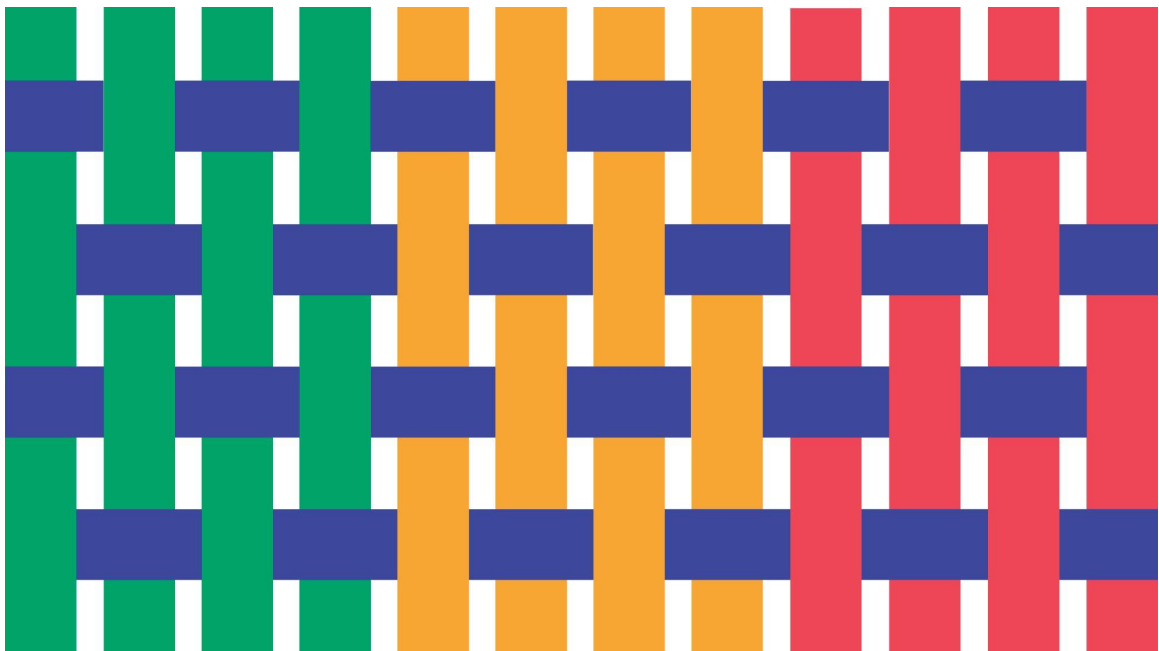
Figura 33 – Posts para datas comemorativas



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

- **Vinheta:** essa peça foi desenvolvida para o uso em vídeos produzidos pela equipe. Foi construída no software Illustrator e animada no After Effects, procurando remeter esteticamente à ideia de trama. O recurso pode ser usado tanto no início quanto no final do vídeo.

Figura 34 – Vinheta para vídeos



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

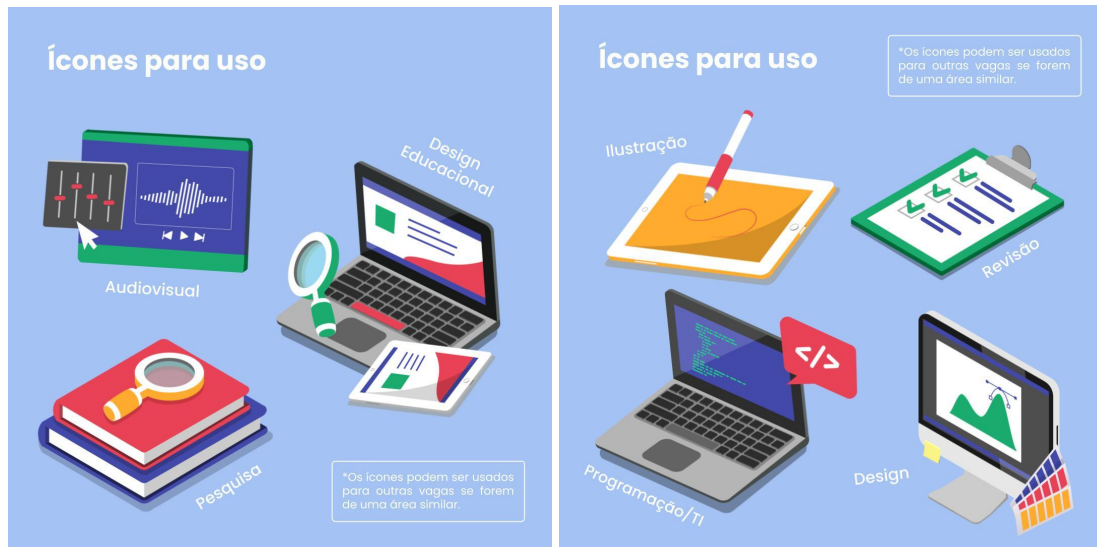
- **Modelo para divulgação de vagas:** procurando facilitar a divulgação de vagas para bolsistas do projeto, criou-se um modelo com base nos *posts* para redes sociais já desenvolvidos. Esse recurso possui formato 1080×1080 e pode ser facilmente editado dentro da ferramenta Google Apresentações, adaptando-se às diferentes áreas de atuação. São disponibilizadas três opções de fundos e sete ilustrações que representam as diferentes áreas, de forma que ambos os recursos possam ser combinados na edição.

Figura 35 – Posts de divulgação de vagas



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Figura 36 – Ilustrações para as divulgações



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

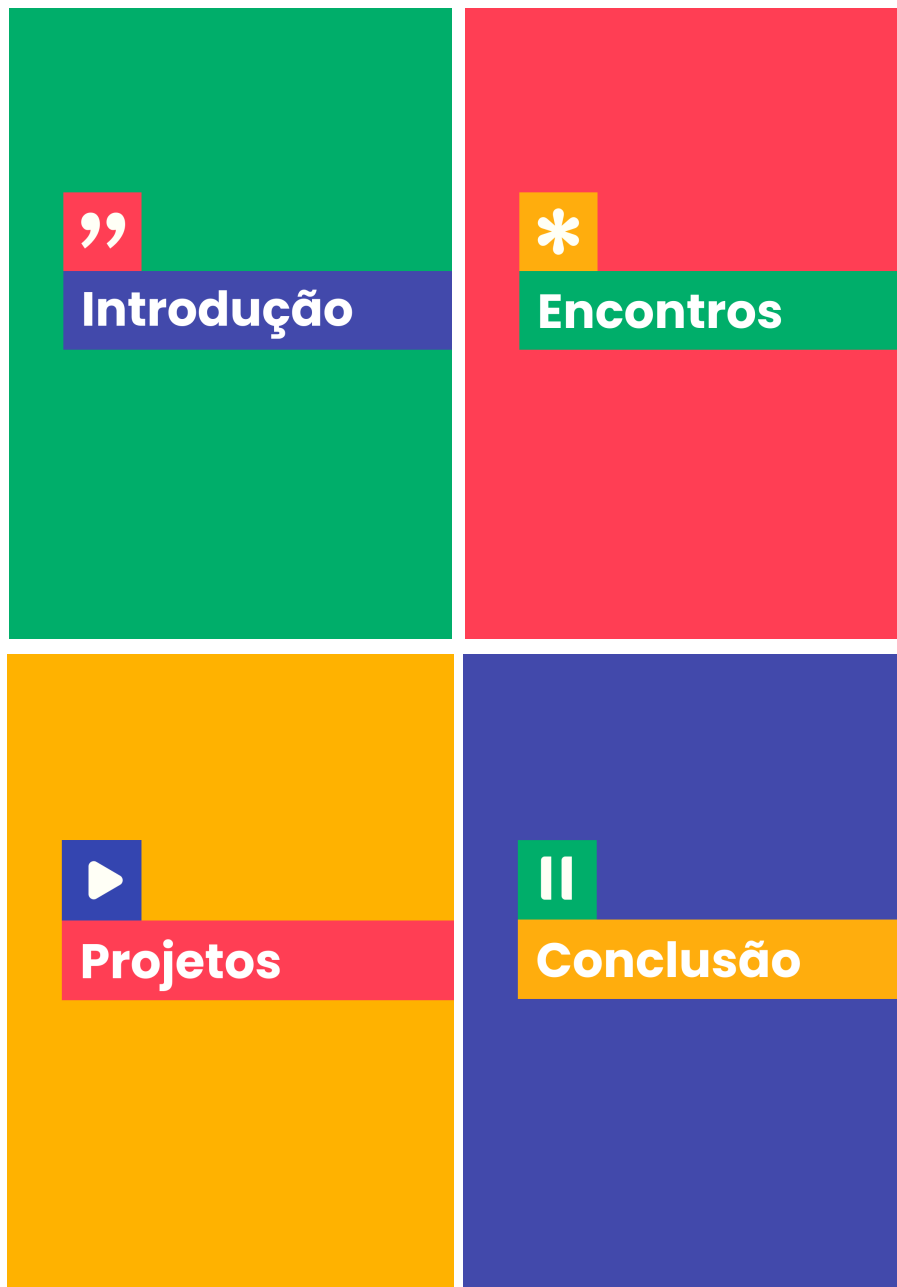
- **Modelo para relatório de equipe:** com a finalidade de padronizar o relatório de acordo com a identidade do projeto, criou-se um *template* de documento no Google Docs. Nesse documento, estão presentes os estilos de textos seguindo uma hierarquia que abarca: sumário, corpo de texto, títulos, subtítulos, fólio, legendas e outros recursos. Para complementar o documento, também foram criadas imagens para a capa e para as aberturas de capítulo.

Figura 37 – Design da capa do relatório



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Figura 38 – Design das aberturas de capítulo



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

3.2 Diagramação dos produtos

STATUS: Finalizado ▾ | INÍCIO NA FASE 1 E TÉRMINO NA FASE 2

Os relatórios técnicos, conhecidos internamente como Produto 1 e Produto 2, abordam diferentes aspectos da produção dos REDs. O primeiro estuda e documenta a concepção dos cursos técnicos para os quais serão produzidos

os REDs, e o segundo se debruça sobre os requisitos técnicos e pedagógicos para a implementação dos materiais em plataforma do MEC.

A equipe de Design foi responsável por criar o projeto gráfico-editorial dos relatórios a partir da identidade visual do projeto, bem como por realizar a diagramação das versões digitais e para impressão no software InDesign. Os arquivos finais das versões digitais podem ser encontrados nos links [Produto 1](#) e [Produto 2](#).

Figura 39 – Capas dos Produtos 1 e 2



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

3.3 Pilotagem

STATUS: Finalizado | INÍCIO NA FASE 1 E TÉRMINO NA FASE 2

A pilotagem foi um processo de adaptação de uma formação interna – realizada por integrantes do EPTrilhas – para o formato de três REDs, criados para consumo interno. O primeiro deles apresenta o contexto geral e específico do projeto. O segundo faz uma incursão histórica na EPT, enquanto o último explica o que são REDs.

A equipe de Design foi responsável por criar as mídias necessárias para os materiais da pilotagem, de acordo com os briefings desenvolvidos pela equipe de Design Educacional. A maior parte dessas mídias são adaptações das apresentações de slides utilizadas nos encontros de formação. Posteriormente, cada designer também foi responsável por diagramar um RED, colocando em prática, assim, os conhecimentos apreendidos na oficina de SGMD (item 2.3.1). Nesse momento, a criação da interface para os REDs do projeto ainda estava em andamento, por isso, aproveitou-se uma interface desenvolvida anteriormente em outro projeto do Lantec.

Os REDs produzidos podem ser acessados pelos links abaixo:

- [Apresentação do EPTrilhas: contexto geral e específico](#)
- [Educação Profissional e Tecnológica \(EPT\): incursão histórica e contexto brasileiro](#)
- [Recursos Educacionais Digitais \(REDs\)](#)

3.4 Formulário do consumo de mídias por estudantes

STATUS: Finalizado ▾ | INÍCIO NA FASE 2 E TÉRMINO NA FASE 2

O formulário foi uma iniciativa de pesquisa para descobrir quais são as mídias mais consumidas pelos jovens que cursam o Ensino Médio, e o que motiva as preferências encontradas. Na primeira seção do formulário, são apresentadas as especificidades da pesquisa – o tempo de duração, os aspectos técnicos, os pesquisadores responsáveis, entre outras. Ao final da leitura da página, os participantes deveriam clicar em um botão para prosseguir na pesquisa, caso estivessem de acordo com o conteúdo.

Aqueles que optaram por continuar deveriam responder a 24 questões (obrigatórias e opcionais) organizadas em oito seções:

- Perguntas básicas (perfil sociodemográfico)
- Consumo de mídias
- Tipo de vídeo preferido
- Tipo de infográfico preferido
- Estilo de ilustração preferido
- Combinação de cores preferida
- Materiais de estudo
- Avaliações.

Os integrantes da equipe geral do projeto auxiliaram na divulgação do instrumento de pesquisa, encaminhando-o para estudantes do Ensino Médio, professores e escolas, durante um período de dez dias (31 de março de 2022 a 11 de abril de 2022). Ao fim desse período, chegou-se ao total de 48 respostas. Para uma melhor visualização e a fim de sintetizar os resultados obtidos, elaborou-se uma [apresentação de slides](#).

Após uma análise das respostas, foi possível gerar três encaminhamentos:

- Criar painéis visuais de referência para as ilustrações e para os infográficos de acordo com o estilo mais votado.
- Definir as tipografias que serão utilizadas nos infográficos.
- Definir a paleta de cores que será utilizada nas mídias em geral.

Estes processos foram encabeçados por duas integrantes da equipe – uma designer e uma ilustradora – e serão detalhados nos próximos três tópicos.

3.4.1 Design

No que toca o campo de atuação do design, merece destaque o processo de pesquisa acerca dos infográficos. Sabe-se que estes são uma forma de apresentar informações através de elementos gráfico-visuais. No contexto dos REDs, recursos desse tipo costumam enriquecer o aprendizado por meio de sínteses atrativas.

Assim, no formulário de pesquisa, foram inseridas perguntas relativas à produção dos infográficos, visando entender quais estilos são mais aceitos e consumidos pelo público jovem.

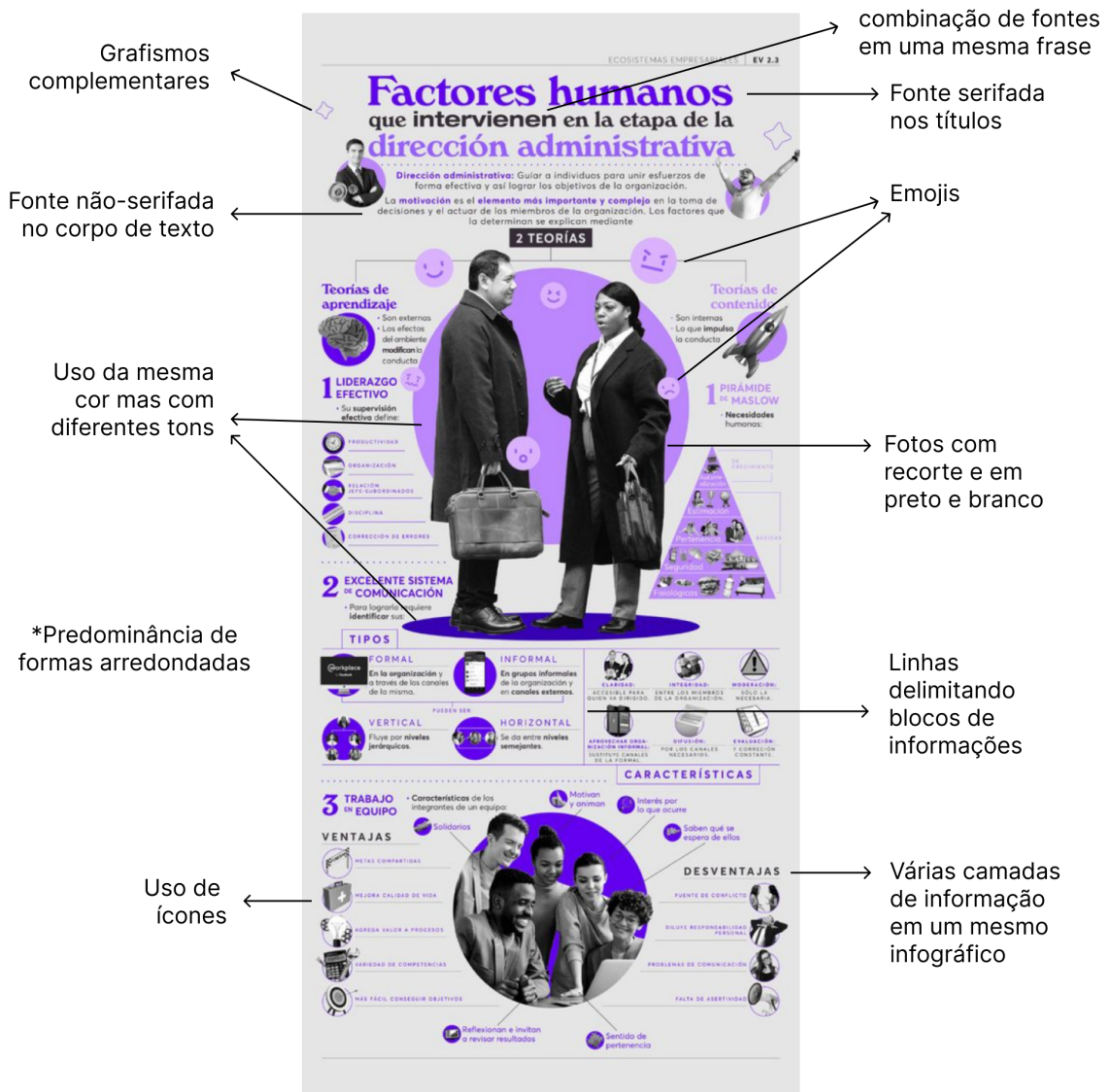
Antes, porém, de formular as questões, realizou-se uma pesquisa visual sobre variados estilos de infográficos, que se diferenciavam ora por suas cores, imagens e ilustrações, ora pelo modo de apresentar dados. Ao fim da pesquisa, foram escolhidos seis infográficos de três estilos distintos: infográficos com colagem, infográficos com *flat design*⁴ e infográficos com ilustrações. Essas opções foram numeradas e inseridas no formulário, de modo que o participante pudesse escolher a sua favorita. Também foi criado um espaço para respostas abertas, onde o motivo da escolha feita na pergunta anterior podia ser especificado.

O infográfico 6, que continha uma mistura de colagem com *flat design*, foi o mais votado, com 33,33% dos votos. Entre as razões de ter sido escolhido pela maioria está a simplicidade, a capacidade de síntese, a facilidade de leitura, a criatividade e o próprio estilo de design.

A partir desse resultado, iniciou-se um movimento de análise de tendências no infográfico mais popular, com o intuito de identificar quais recursos poderão ser aplicados nos futuros infográficos do projeto (figura 40). Também foi criado um painel de referências (figura 41) que reúne infográficos similares e ícones, buscando estabelecer um repertório visual para a produção.

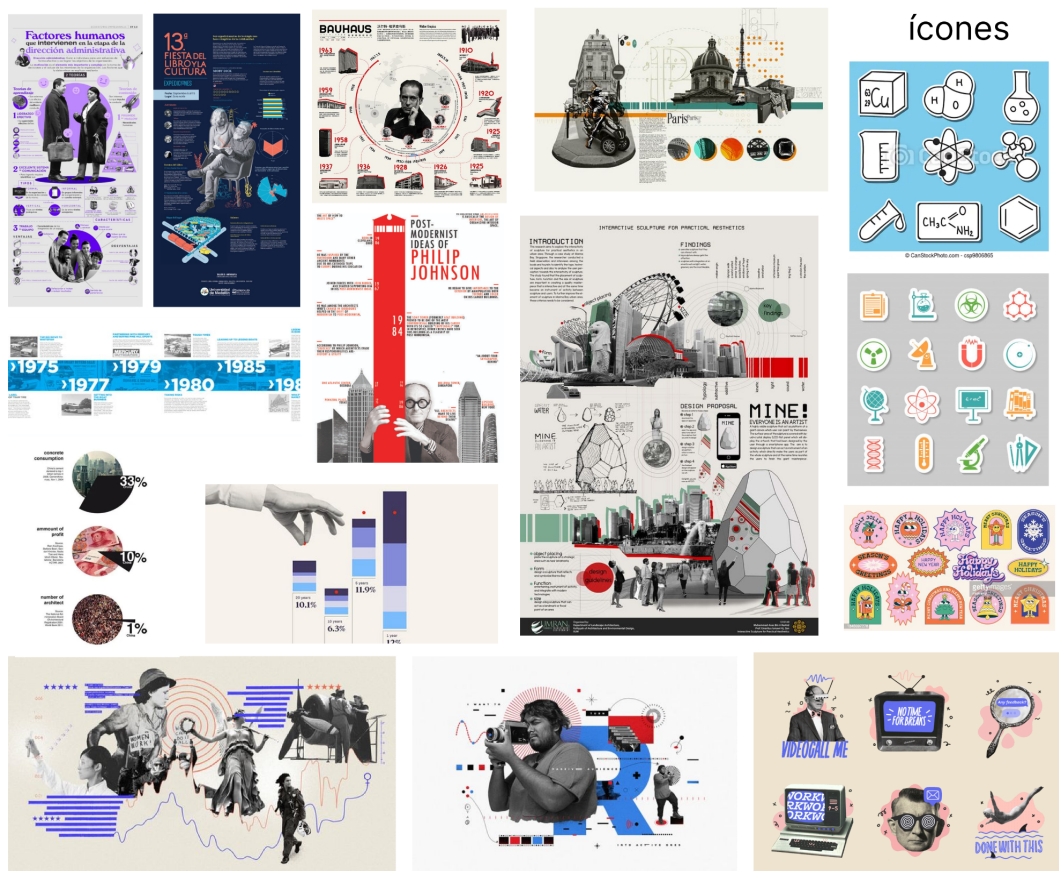
⁴ O *flat design* (em português, “Design Plano”) tem como principal característica o minimalismo e a rejeição a qualquer aspecto que possa poluir e causar interferência visual (SHINMI, 2014).

Figura 40 – Análise do infográfico 6



Fonte: Reprodução/Pinterest (2022). Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Figura 41 – Painel de referências



Fonte: Reprodução/Pinterest/Behance (2022). Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

A pesquisa realizada trouxe questionamentos sobre o uso de tipografias, visto que no infográfico de referência há uma combinação de duas fontes, uma serifada e uma não-serifada. Desse modo, criou-se a necessidade de incluir uma tipografia serifada para contrastar com a tipografia já definida na identidade visual do projeto – a Poppins. Logo, foram selecionadas cinco fontes serifadas que seguiam um estilo similar ao do infográfico: Eczar, Roboto Slab, Amiri, Vollkorn, Zilla Slab e Bio Rhyne.

Para facilitar a escolha, foram definidos alguns requisitos indispensáveis para o uso da fonte. Esses critérios foram estabelecidos de acordo com o modelo de matriz de seleção tipográfica de Meürer (2017), em que são considerados cinco aspectos sobre o uso de fontes: contexto do problema, critérios, hierarquia, busca e avaliação para a escolha de fontes.

A equipe de Design adotou, para o âmbito do projeto, os seguintes critérios: i) legibilidade; ii) variações e recursos; iii) história e cultura; iv) expressão; e v) licenciamento. Todas as tipografias foram avaliadas com valores de um a cinco para cada critério. Por pontuação, a fonte Vollkorn foi a que melhor atendeu aos requisitos.

Figura 42 – Matriz de decisão

Matriz de Seleção Tipográfica*						
Contexto do Problema: registre as principais informações (conteúdo, perfil do leitor e suporte) que deverão orientar a seleção tipográfica. Defina os pesos dos critérios a partir destas informações.						
	Aspectos Formais e Funcionais		Aspectos Conceituais		Aspectos Econômicos e Legais	RESULTADO
	LEGIBILIDADE	VARIAÇÕES e RECURSOS	HISTÓRIA e CULTURA	EXPRESSÃO	LICENCIAMENTO	
atribuir pesos	5	4	1	3	5	
Avaliação						
Eczar	2	4	2	4	5	65
Roboto Slab	3	5	0	3	5	69
Amiri	3	4	1	3	5	66
Vollkorn	4	5	2	3	5	76
Zilla slab	4	5	0	3	5	74
BioRhyme	3	4	0	4	5	68

Pesos: Atribua um peso para cada critério de acordo com sua relevância para o projeto | de 0 (anula o critério) a 5 (muito importante para o projeto)

Avaliação: Atribua uma nota para cada fonte para definir o quanto ela atende ou não a cada critério | de 0 (não atende) a 5 (atende completamente)

* Esta matriz compõe o material complementar do Modelo de Apoio à Seleção Tipográfica, desenvolvido pela Profa Mary Meurer em sua pesquisa de doutorado no PósDesign UFSC. Não deve ser distribuída sem autorização da autora.

Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Para testar a aplicação das tipografias, da paleta de cores (item 3.4.3) e dos recursos identificados no painel de referências, criou-se um infográfico como modelo (figura 43). Dessa forma, foi possível visualizar melhor a real aplicabilidade dos elementos em uma composição e confirmar as decisões em equipe.

Figura 43 – Teste da tipografia



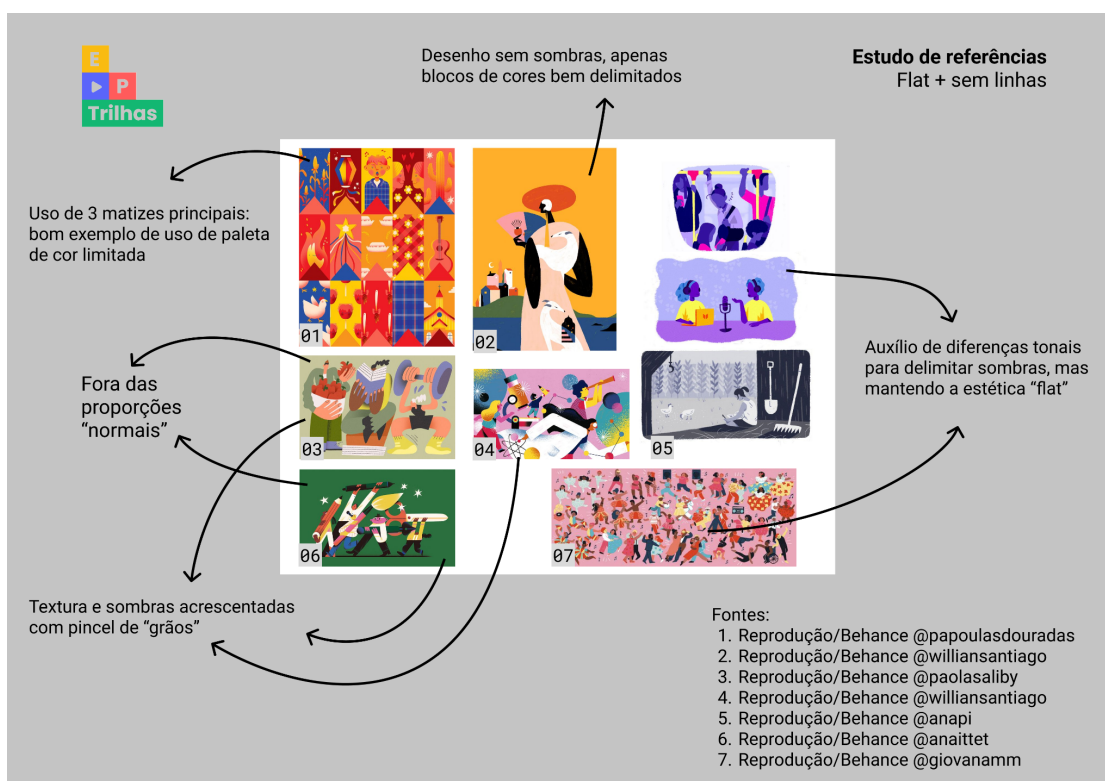
Fonte: Reprodução/FreePik/Pexels/Gratispng (2022). Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

3.4.2 Ilustração

O primeiro passo associado ao desenvolvimento de ilustrações para o EPTrilhas consistiu na criação e aplicação de pesquisa de interesses (item 3.4), realizada com estudantes do Ensino Médio, com vistas a identificar quais estilos de ilustração melhor atenderiam, simultaneamente, às demandas de interesse dos estudantes e às necessidades do EPTrilhas – considerando-se os estilos mais viáveis a serem produzidos dentro dos prazos estabelecidos para o projeto.

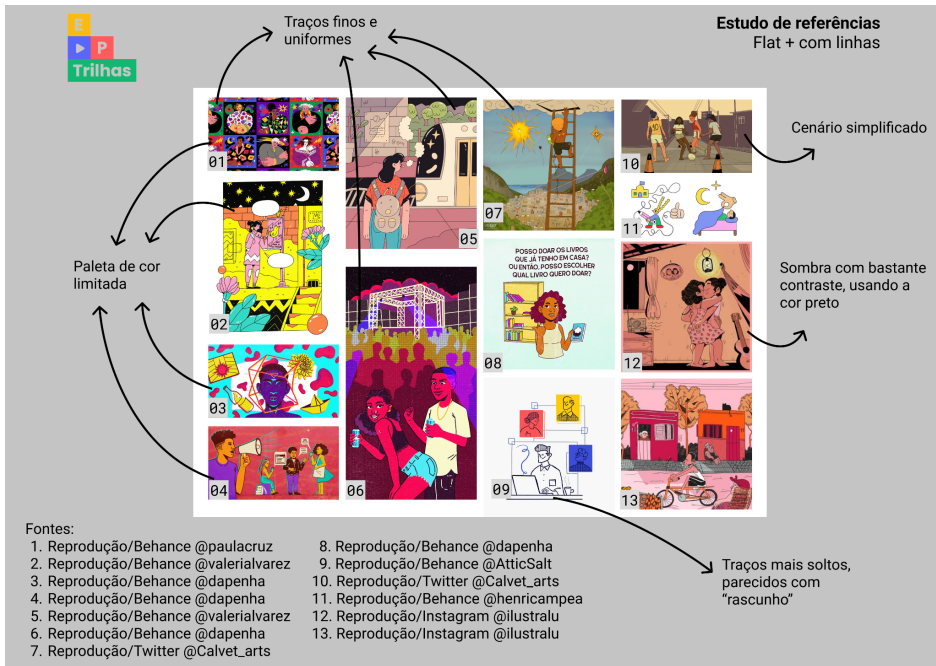
Para tanto, de início, realizou-se uma busca por referências gráficas, agrupando-as em uma plataforma colaborativa e dividindo-as em quatro diferentes grupos (figuras 44, 45, 46 e 47), cada qual referente a um estilo específico de ilustração: *flat* e sem linhas; *flat* e com linhas; isométricas; e contendo colagens.

Figura 44 – Estudo de referências de ilustrações *flat* e sem linhas



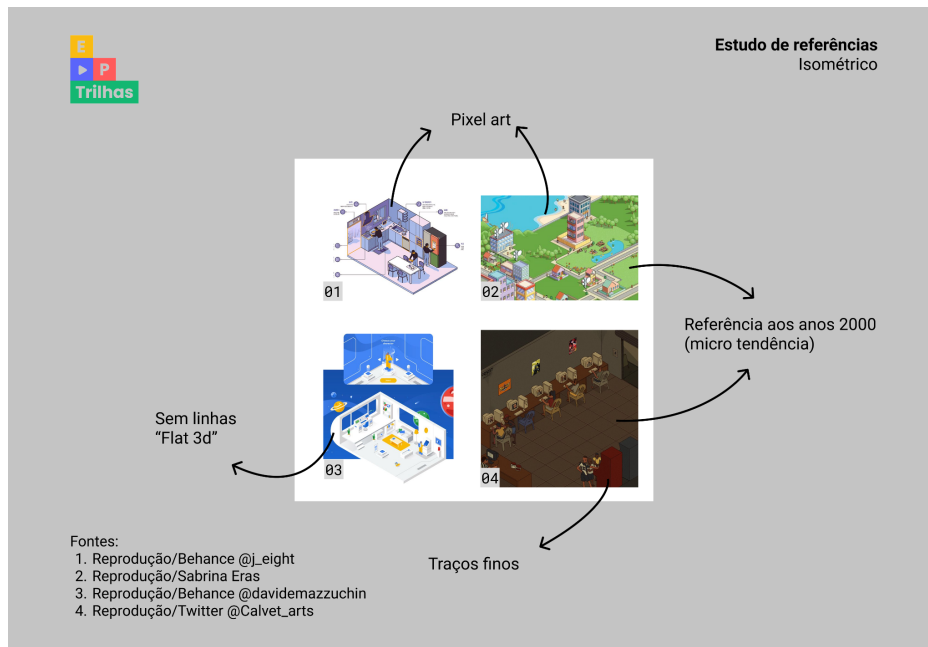
Fonte: Reprodução/Behance (2022). Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Figura 45 – Estudo de referências de ilustrações flat e com linhas



Fonte: Reprodução/Behance/Twitter/Instagram (2022). Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Figura 46 – Estudo de referências de ilustrações isométricas



Fonte: Reprodução/Behance/Sabrina Eras (2022). Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Figura 47 – Estudo de referências de ilustrações com colagem



Fonte: Reprodução/Behance (2022). Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Após a separação por grupos, foram selecionadas algumas das ilustrações para serem incorporadas ao formulário de interesses, buscando-se, assim, facilitar a compreensão dos estudantes acerca dos diferentes estilos de ilustração possíveis de serem reproduzidos dentro do EPTrilhas. O formulário, desse modo, apresentou uma ilustração dentro do estilo “flat e sem linhas”; duas ilustrações dentro do estilo “flat e com linhas”; uma ilustração dentro do estilo “isométricas”; e uma ilustração dentro do estilo “contendo colagens”. Na figura 48, é possível observar o agrupamento de todas as ilustrações utilizadas, do modo como foram apresentadas para os estudantes que responderam ao formulário.

Figura 48 – Ilustrações para o formulário

	<p>Ilustração 1 Fonte: Reprodução/Behance @anamatsusaki</p>
	<p>Ilustração 2 Fonte: Reprodução/Behance @j_eight</p>
	<p>Ilustração 3 Fonte: Reprodução/Behance @williansantiago</p>
	<p>Ilustração 4 Foto: Reprodução/Behance @dapenha</p>
	<p>Ilustração 5 Fonte: Reprodução/Twitter @Calvet_arts</p>

Fonte: Reprodução/Behance/Twitter (2022). Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Dentre as ilustrações acima (figura 48), a mais atraente para os estudantes foi a quinta opção (figura 49), e aquela com a qual eles mais se identificaram foi, novamente, como indicado na figura 50, a Ilustração 5. Tal escolha se justifica

por diferentes razões: retrata uma atividade do cotidiano; cores e estilo utilizados no desenho; representa uma estética brasileira e periférica; há uma narrativa dentro da imagem.

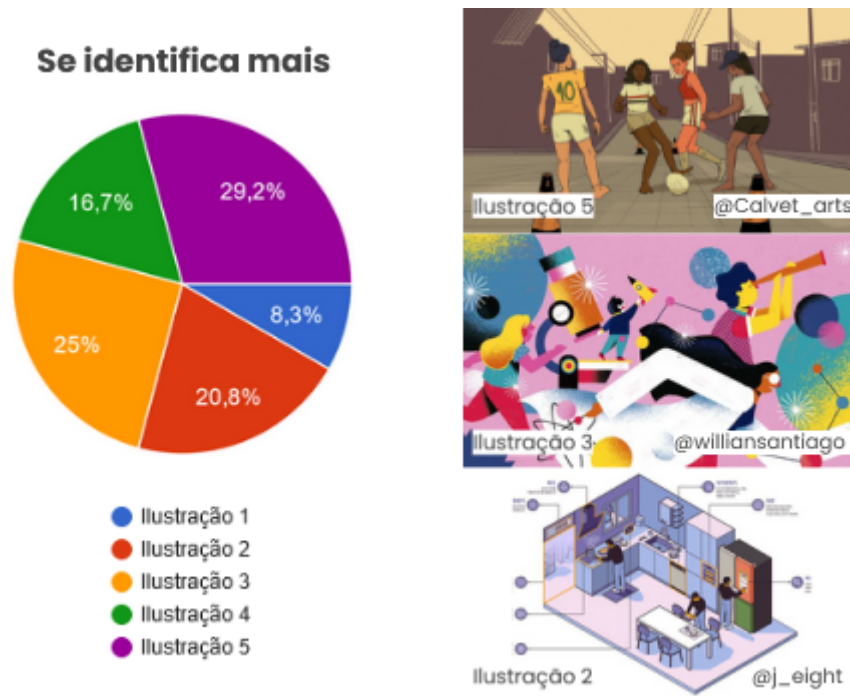
A segunda opção mais votada foi a Ilustração 3 – por mostrar pessoas estudando, representar o excesso de informações presentes no cotidiano, e por demonstrar a vontade de conhecer o mundo e a ciência. Em terceiro lugar ficou a Ilustração 2, que contém características minimalistas, retrata o que é comum no dia a dia e exprime um aspecto de organização.

Figura 49 – Ilustração mais atraente



Fonte: Reprodução/Twitter (2022). Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

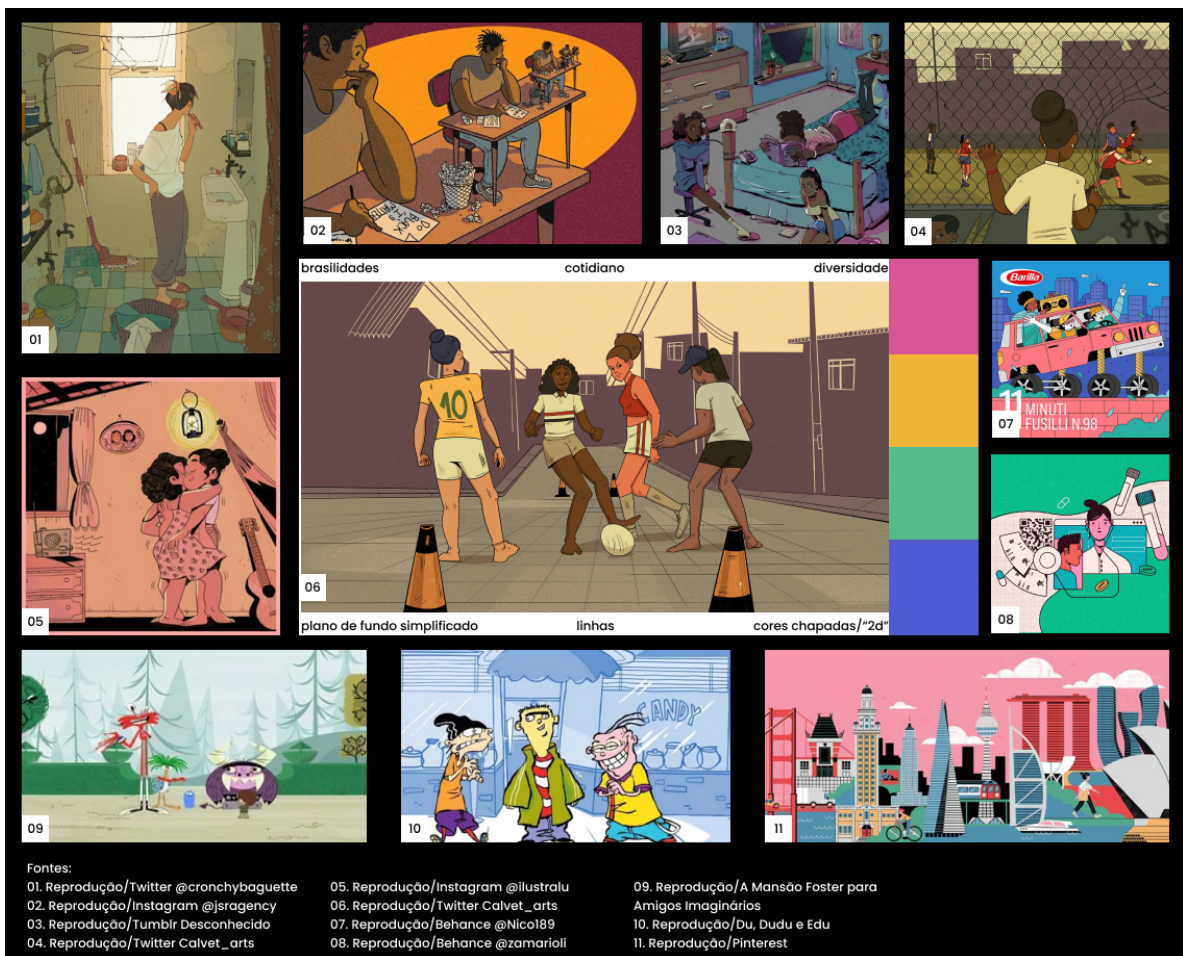
Figura 50 – Ilustração que se identificam mais



Fonte: Reprodução/Twitter/Behance (2022). Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Dessa forma, seguindo os resultados obtidos por meio da aplicação do formulário, o modelo de ilustração a ser utilizado no EPTrilhas será guiado por um estilo minimalista, utilizando linhas e cores chapadas, com foco na representação do cotidiano brasileiro e periférico. De acordo com as novas diretrizes, criou-se, então, um novo painel de estudos de referências, conforme demonstra-se na figura 51.

Figura 51 – Novo painel de estudos das referências de ilustrações

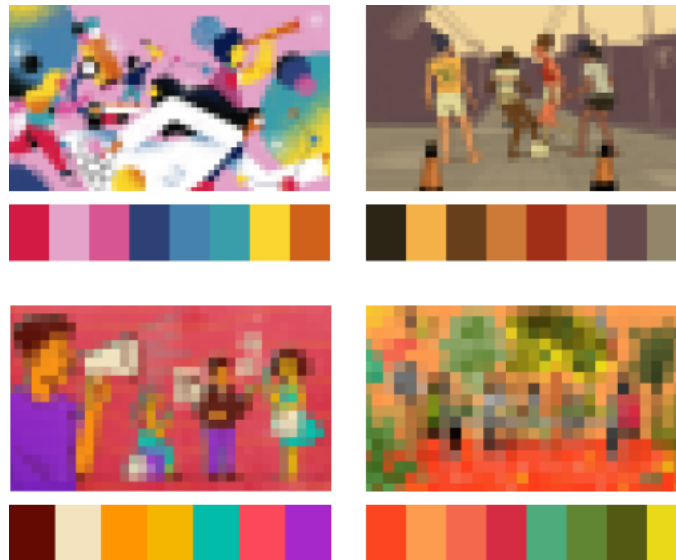


Fonte: Reprodução/Pinterest/Behance/Twitter/Cartoon Network (2022). Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

3.4.3 Paleta de cores

Para formular a paleta de cores, extraiu-se, primeiramente, as principais tonalidades presentes nas cinco ilustrações selecionadas para o formulário (figura 52). Na sequência, as tonalidades foram organizadas em uma única imagem, juntamente com a paleta original da EPT, a fim de disponibilizar dentro do formulário as opções de votação (figura 53).

Figura 52 – Extração de cores das referências de ilustrações



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Figura 53 – Extração de cores das referências de ilustrações



Paleta de cor 1



Paleta de cor 2



Paleta de cor 3



Paleta de cor 4

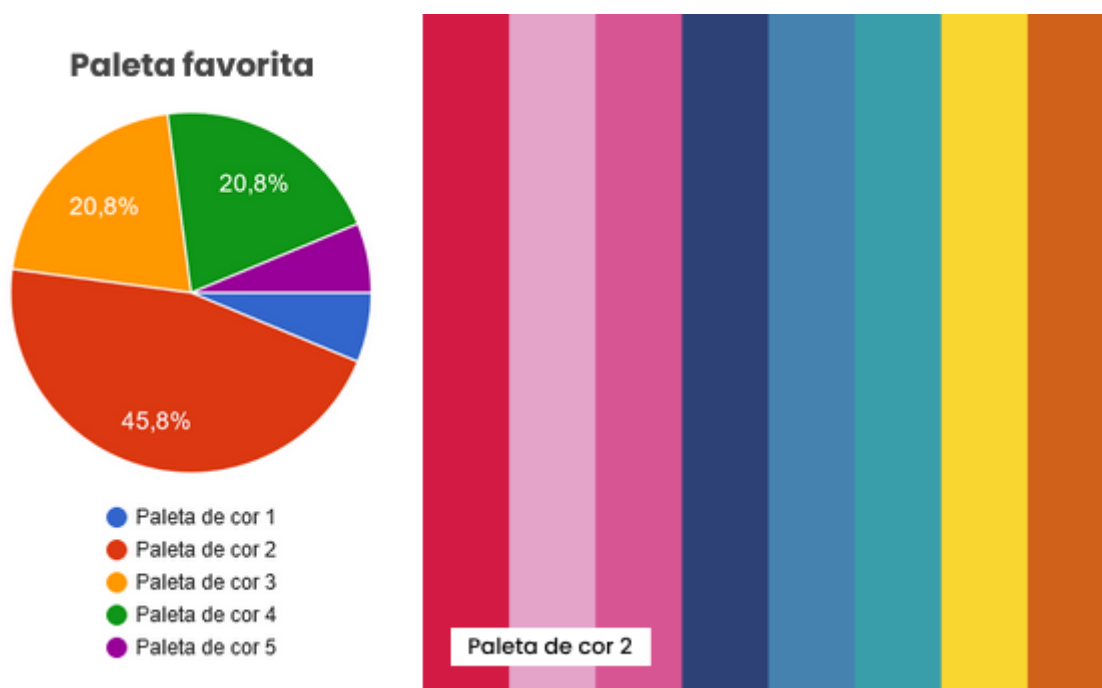


Paleta de cor 5

Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Dentre as opções do formulário, a mais votada foi a paleta de cor 2, conforme a figura 54, tendo como justificativas de escolha: conter cores bem diversas e harmoniosas entre si; não serem tão neutras e fracas, nem tão chamativas e vivas; lembrar as cores da bandeira LGBTQIA+.

Figura 54 – Paleta de cor favorita



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Após a obtenção dos resultados do formulário, foi possível realizar testes de combinações entre as cores da identidade visual original e da paleta de cor favorita dos estudantes que participaram da pesquisa. Com a escolha das cores que combinam com a proposta do projeto, a próxima etapa consistiu na realização de testes para daltonismo aplicados à paleta através das ferramentas [Adobe Color](#) e [Coblis](#). Com a confirmação de que não haveria conflitos entre as cores para casos de daltonismo, a paleta foi aplicada nas ilustrações criadas para o EPTrilhas e nos desenhos já finalizados de um projeto anterior do Lantec – a Plataforma de Formação Continuada do MEC (PLAF) –, a fim de verificar a coerência com a proposta, conforme demonstra-se na figura 55.

Figura 55 – Testes de cores inicial

Testes com as propostas de cores



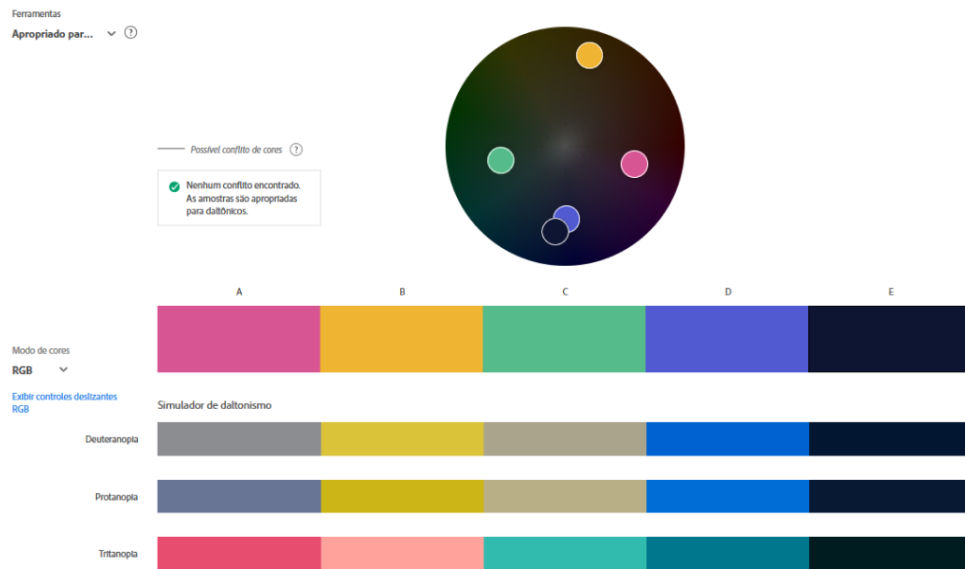
Testes em ilustrações da PLAF



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

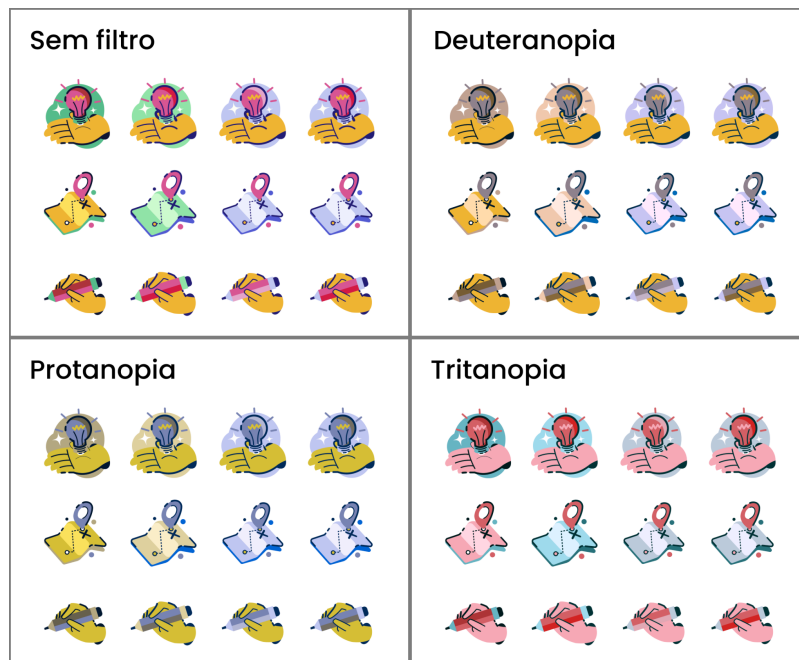
Em reuniões entre as equipes de Design e de Ilustração, foi possível observar que algumas alterações seriam necessárias, como deixar o verde mais azulado, acrescentar um branco e um preto, adicionar cores mais escuras e apagar um pouco a saturação. Após os ajustes, foram realizados mais testes através do Adobe Color e Coblis, (figuras 56 e 57) e, então, aplicou-se as cores novamente nas ilustrações da PLAF (figura 58).

Figura 56 – Teste com o Adobe Color



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Figura 57 – Testes através do Coblis



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Figura 58 – Testes de aplicação em ilustrações da PLAF



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Após todo o processo ora relatado, validou-se a paleta de cores a ser utilizada – tanto pelo Design quanto pela Ilustração – nos recursos visuais para os materiais do EPTrilhas. Composta por quatro matizes principais e contando com até seis variações de valores entre elas, obteve-se uma paleta harmônica com uma variação de cores satisfatória, nem tão neutras nem tão chamativas, guiada pelas respostas da pesquisa feita com o público-alvo.

Figura 59 – Resultado da paleta de cor final



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

3.5 Interface

Status: Em andamento ▾ | INÍCIO NA FASE 1

Um projeto da equipe de Design que ainda está em andamento consiste na criação e na implementação da interface digital dos REDs. As etapas iniciais desse processo tiveram como subsídio algumas informações já coletadas ou formuladas durante a criação da identidade visual (item 3.1), como o estudo do perfil dos usuários, as personas e a reunião de briefing com a Setec. Em seguida, iniciaram-se as etapas realizadas exclusivamente no âmbito da interface, tendo como base alguns métodos e ferramentas do campo de design de interfaces com foco na experiência do usuário.

3.5.1 Análise de similares

Além de verificar se já existem projetos ou produtos semelhantes ao que foi pensado pela equipe do EPTrilhas, a etapa de análise de similares permite uma compreensão mais ampla do contexto em que o projeto está inserido, bem como a apreensão de boas práticas. Para esse fim, foram analisadas plataformas de cursos de Educação a Distância (EaD), projetos anteriores do Lantec e redes sociais amplamente utilizadas pelo público jovem (figura 60).

Figura 60 – Similares analisados

Cursos EaD Entendendo o nicho	<ul style="list-style-type: none">• Descomplica• Khan Academy	<ul style="list-style-type: none">• Domestika• Udemy	<ul style="list-style-type: none">• Coursera• Cursos Online Sebrae
Projetos do Lantec Entendendo as possibilidades	<ul style="list-style-type: none">• Educação na cultura digital• Revista Prosa	<ul style="list-style-type: none">• PLAF• Trajetórias escolares	<ul style="list-style-type: none">• PNAIC• Educação, Pobreza e Desigualdade Social
Redes sociais Entendendo o repertório visual do público jovem	<ul style="list-style-type: none">• Discord• Twitch	<ul style="list-style-type: none">• YouTube• Tik Tok	<ul style="list-style-type: none">• Instagram• Twitter

Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

As características analisadas nos similares foram a interface em seu caráter geral; a forma como os similares se autodescrevem; os elementos estéticos (cores, logo, tipografia, imagens e ilustrações); e as funcionalidades (figura 61). Dessa forma, foi possível compreender as potencialidades e as fraquezas das plataformas selecionadas.

Figura 61 – Análise da plataforma de cursos EaD Descomplica



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

3.5.2 Levantamento de necessidades e definição de requisitos

O levantamento de necessidades foi um processo compartilhado entre as equipes de Design Gráfico e Design Educacional, em que foram discutidos e selecionados os tipos de recursos essenciais e/ou mais potentes para o aprendizado. Com base na discussão, foi possível definir requisitos para a construção da interface (figura 62).

Figura 62 – Requisitos definidos para a interface



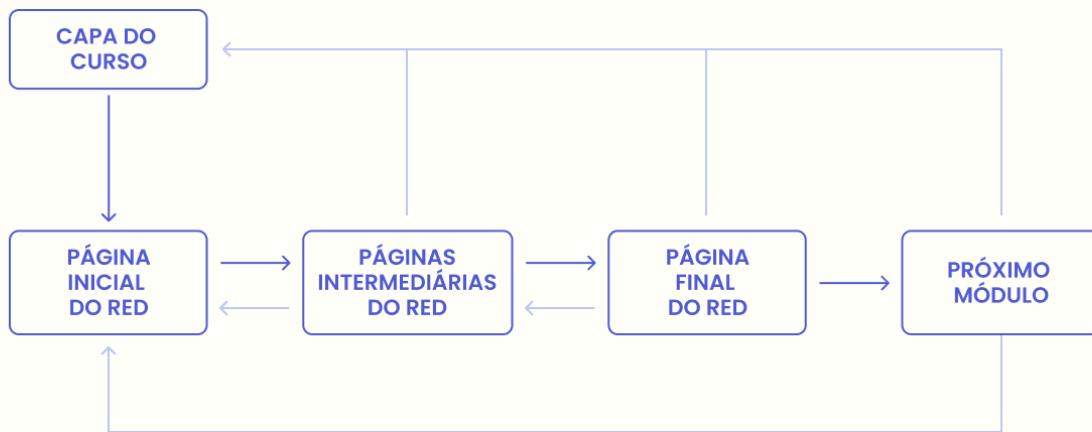
Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

3.5.3 Mapa de navegação

O mapa de navegação facilita a visualização dos caminhos que o usuário pode percorrer enquanto utiliza a interface dos REDs. Buscou-se, com essa ferramenta, incentivar o progresso do usuário nas páginas e viabilizar o retorno a etapas anteriores, quando necessário. O modo pelo qual o mapa de

navegação se apresenta também está em consonância com a ordem da diagramação na plataforma SGMD.

Figura 63 – Mapa de navegação



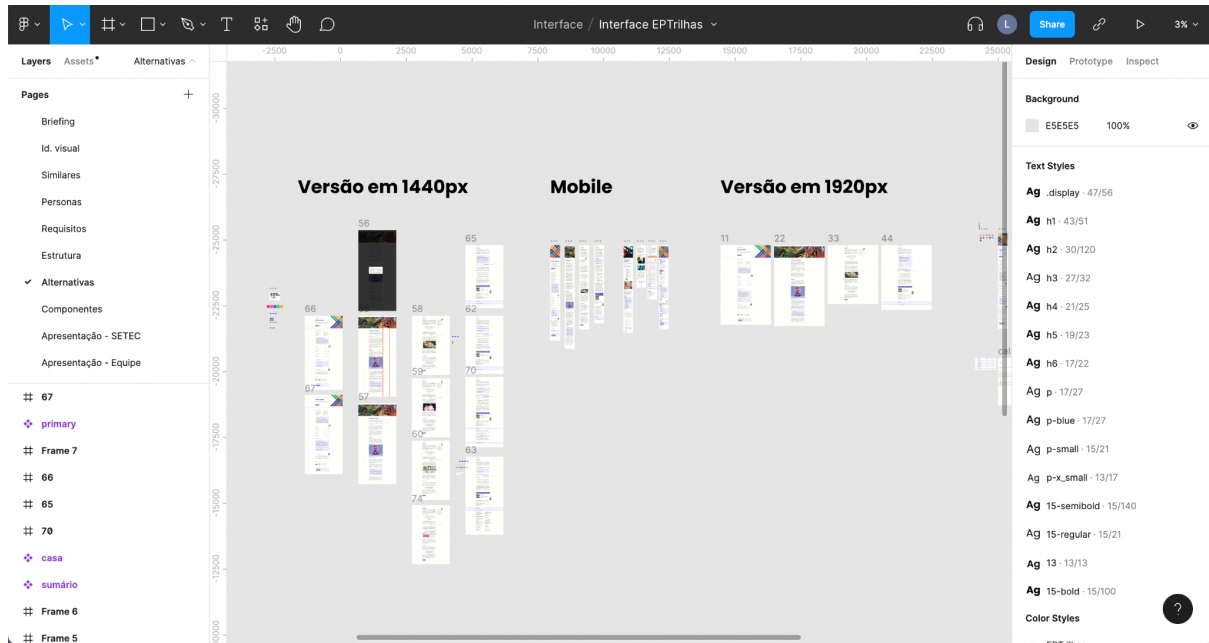
Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

3.5.4 Geração de alternativas

A etapa de geração de alternativas tem como objetivo levantar alternativas para a materialização da interface final. Os principais subsídios para esse levantamento foram a análise de similares, os requisitos de projeto e o mapa de navegação, todos construídos nas etapas anteriores. Os rascunhos de tela⁵ foram todos feitos na plataforma de prototipagem Figma e buscaram testar diferentes composições de elementos. Ao final desse momento criativo, foram escolhidas as propostas de telas com maior potencial para prosseguir com o refinamento e, por fim, para a construção do protótipo de alta fidelidade.

⁵ Expressão usada para designar as "páginas" de uma interface digital.

Figura 64 – Captura de tela da geração de alternativas na plataforma Figma



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

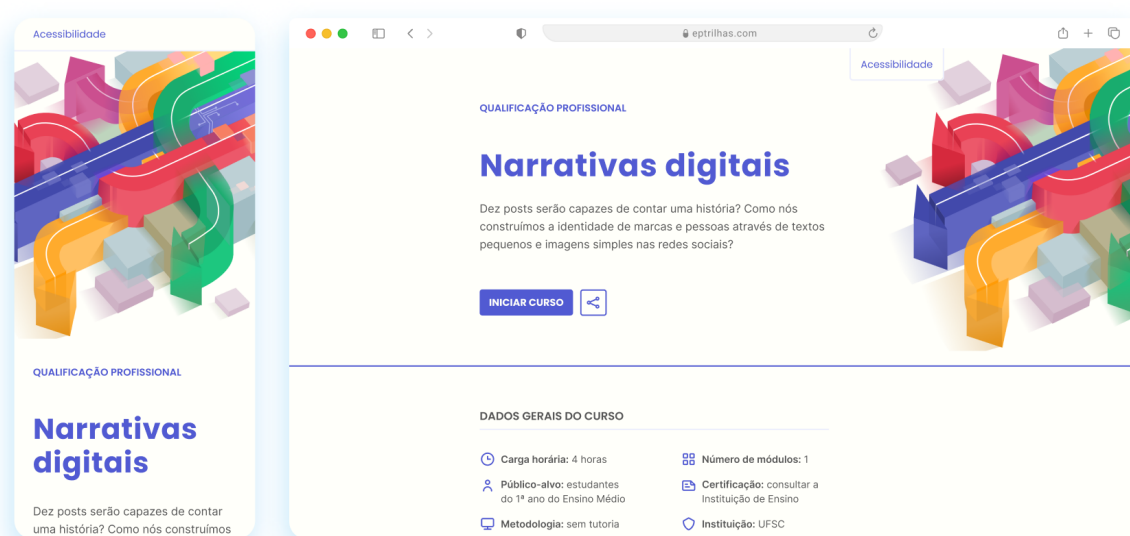
3.5.5 Protótipo de alta fidelidade

O protótipo de alta fidelidade é uma ferramenta importante para permitir testes de usabilidade com maior veracidade. Além disso, possibilita o alinhamento de expectativas entre os agentes do projeto (designers, coordenação, Setec). No âmbito do EPTrilhas, optou-se por criar duas versões do protótipo – uma desktop⁶ e outra *mobile*⁷ –, pois, apesar dos REDs serem pensados para o uso em navegadores web, há uma predominância, entre o público jovem, do uso de celulares para acessar conteúdos on-line. Ambas as versões foram desenvolvidas na plataforma Figma.

⁶ Voltada ao uso em computadores de mesa e notebooks.

⁷ Voltada ao uso em celulares e smartphones.

Figura 65 – Versões *mobile* e desktop da interface



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Alguns dos elementos básicos utilizados na interface, como as tipografias, cores e ícones, podem ser observados na figura 66. Também foram viabilizados todos os recursos e elementos definidos na lista de requisitos (item 3.5.2). Para interagir e ver os protótipos em sua totalidade, clique nos seguintes links: [Versão desktop](#) e [Versão mobile](#).

Figura 66 – Elementos básicos da interface



Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

3.5.6 Testes de usabilidade

Os testes de usabilidade têm como objetivo a descoberta de possíveis problemas e pontos de melhoria, por meio da observação de usuários reais utilizando o protótipo criado. Para a verificação do protótipo apresentado no último item, foram realizados testes com dois usuários primários (estudantes do Ensino Médio), de forma anônima. Para garantir a segurança dos participantes e resguardar os pesquisadores, foi exigida a assinatura de um termo de assentimento pelo adolescente e de um termo de consentimento pelo seu responsável legal.

O primeiro teste foi realizado em 23 de fevereiro de 2022 e durou 15 minutos. Já o segundo foi realizado em 7 de março de 2022 e teve 30 minutos de duração. A atividade solicitada para ambos os usuários foi a mesma: eles deveriam ler e interagir com um material de três páginas, além de navegar pela capa do curso. Duas designers da equipe estavam presentes durante o teste, sendo que uma delas conduziu as perguntas e a outra fez anotações e iniciou a gravação da vídeo-chamada.

A principal informação obtida a partir dos testes foi o nível de interação dos usuários com os recursos. Na figura 67 estão descritos com quais recursos os participantes interagiram ou não interagiram, sendo possível observar que os recursos modal e *tooltip* não foram utilizados em ambos os testes – o que indica a necessidade de retirada ou de modificação.

Figura 67 – Resultado dos testes de usabilidade

	Usuário 1 / 14 anos / São Paulo	Usuário 2 / 17 anos / Florianópolis
✓	Capa, Accordion, Web stories Botão de iniciar curso, Barra inferior, Gaveta de referências e créditos	Web stories, Botão de iniciar curso, Barra inferior, Gaveta de referências e créditos
✗	Modal e Tooltip	Capa, Modal, Tooltip e Accordion

Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Foi possível constatar uma tendência a não interagir, ou interagir pouco, com elementos que não estão explícitos na coluna principal do texto, isto é, que ocupam espaços secundários, de menor destaque, ou, ainda, que exigem algum tipo de interação para acessar informações compartimentadas – como é o caso do modal e do *tooltip*.

Como uma primeira medida para remediar isso, foram feitas algumas mudanças estéticas em ambos os recursos (modal e *tooltip*), a fim de tornar mais visível o propósito deles. Em um segundo momento, houve a definição de uma

hierarquia da informação, com três níveis: **essencial**, **complementar** e **por necessidade**, como descrito no quadro abaixo.

Quadro 1 – Hierarquia da informação

Essencial	Todas as informações que são essenciais para o aprendizado do tema central pelo usuário.
Complementar	Informações que complementam o tema central, mas não são imprescindíveis para o aprendizado. Exemplo: indicação de filmes e séries, leituras adicionais, dicas de plataformas.
Por necessidade	Informações que só são acessadas pelo usuário quando há desejo por algo específico, como a necessidade de sanar dúvidas ou interesse em se aprofundar em determinado conceito.

Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Para facilitar o reconhecimento e a aplicação da hierarquia, também foi elaborada uma divisão dos recursos por tipo de informação (figura 68).

Figura 68 – Relação dos recursos por tipo de informação

Hierarquia da informação

Informação essencial	Informação complementar	Informação por necessidade
Títulos, Parágrafo, Box central, Destaque, Citação, Imagens, Tópicos	Box lateral e 1ª página do Web stories	Accordion, Modal, Tooltip e da 2ª página em diante do Web Stories

Elaboração: Prosa – UFSC (2022).

Dessa forma, garante-se que o usuário do RED não perca conteúdos essenciais para o seu aprendizado por conta da não interação com recursos clicáveis. Além disso, por meio do *tooltip*, o usuário passa a contar com a opção de

esclarecer algum termo que não tenha ficado claro, e, através do modal, poderá aprofundar-se em um tema de seu interesse.

3.5.7 Apresentação

A primeira apresentação da interface foi feita para a equipe interna do projeto em 18 de fevereiro de 2022. Na ocasião, o processo de criação foi descrito e os protótipos *desktop* e *mobile* foram mostrados. Outros integrantes do projeto pontuaram questões importantes, como a possibilidade de utilização do recurso “carrossel”, que remeteria mais ao formato de um *web stories*, e a inserção de um espaço para especificar a licença Creative Commons do RED.

A segunda apresentação da interface foi feita para a Setec no dia 6 de maio de 2022, e contou com a participação do coordenador-geral de Planejamento e Avaliação da Educação Profissional e Tecnológica, Anderson Sanita, e da assessora do Núcleo Estruturante da Política de Inovação (NEPI), Joedna Lobato do Amaral Hubner. Algumas das indicações feitas pelos representantes da Setec foram o reforço visual da ideia de trilha e uma forma mais clara de situar onde o usuário está – por exemplo, deixar evidente que se está em um módulo de um curso de qualificação profissional.

3.5.8 Próximos passos

Levando em conta as sugestões da equipe interna e da Setec, foi possível alterar e finalizar o protótipo de alta fidelidade. Nessa etapa, também foi criado o guia de estilos, um documento que especifica todas as tipografias, cores, componentes e recursos utilizados para a construção da interface. Com os dois produtos prontos – protótipo e guia de estilos –, passou-se à etapa atual (julho de 2022) de implementação da interface pelo desenvolvedor.



Conclusão

4. Conclusão

Até o momento de finalização deste relatório, as equipes de Design e de Ilustração permanecem aguardando os currículos pendentes, o que impossibilita o início da produção dos REDs e vem exigindo uma reformulação das atividades durante a Fase 2. Contudo, considera-se que o intervalo de tempo pré-produção possibilitou uma maior imersão no universo do público-alvo, bem como a construção de um repertório visual condizente com o seu contexto, o que certamente enriquecerá e qualificará a produção dos REDs.

Destacam-se como pontos positivos deste período a aproximação com os usuários finais, tanto por meio dos testes de usabilidade quanto pelas respostas ao formulário de mídias, o que ajudará a garantir uma maior adesão dos futuros cursistas aos REDs. Outro ponto positivo foi a criação da identidade visual do projeto, a qual possibilitou a criação de modelos e *templates* que tornaram intuitiva a produção de múltiplas peças visuais, inclusive para pessoas externas à equipe de Design.

Também é destacável a definição de diversas diretrizes visuais – como o estilo das ilustrações e dos infográficos, as tipografias, a paleta de cor e a interface –, a partir da qual será possível otimizar, em grande medida, a produção das mídias e a diagramação dos REDs. Durante esse processo, também houve a oportunidade de aprofundamento em questões de acessibilidade digital, especialmente durante a etapa de pesquisa e experimentação, em que foram geradas as combinações de cores adequadas a pessoas daltônicas, algo imprescindível para tornar os REDs mais inclusivos.

Referências

GUIMARÃES, Felipe Melo. **O que é Design Centrado no Usuário?**. Medium, 2017. Disponível em: <https://medium.com/aela/o-que-%C3%A9-design-centrado-no-usu%C3%A1rio-11a9c13c3a2f>. Acesso em: 28 jul. 2022.

MEÜRER, Mary Vonni. **Seleção Tipográfica no Contexto do Design Editorial: um modelo de apoio à tomada de decisão**. 2017. 226 f. Tese (Doutorado) – Curso de Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/177348>. Acesso em: 06 jul. 2022.

MENDES, Guilherme. **O que é feedback? Entenda sua importância, tipos e exemplos**. FM2S, 2022. Disponível em: <https://www.fm2s.com.br/feedback/>. Acesso em: 24 jun. 2022.

SHINMI, Mauricio. **Flat Design? O que é? De onde vem?**. Oxigenweb, 2014. Disponível em: <https://www.oxigenweb.com.br/artigos/flat-design-o-que-e-de-onde-vem/>. Acesso em: 11 jul. 2022.

SOUZA, Ivan de. **Entenda o que é briefing e como elaborar um do zero!**. Rockcontent, 2019. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/briefing/>. Acesso em: 24 jun. 2022.

VEIGA, Patrick Martinelli. **Proposta de ferramenta para o desenvolvimento de nomes de marcas ou produtos apoiado em métodos de design**. 2017. 159 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/177351>. Acesso em: 25 jul. 2022.