

Haneline Santos Gomes Cunha

Brasil Cursinhos: Redesign do website de uma ONG que apoia e integra cursinhos universitários populares no Brasil

Projeto de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Luciane Maria Fadel.

Florianópolis, 2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Gomes, Haneline

Brasil Cursinhos : Redesign do website de uma ONG que
apoia e integra cursinhos universitários populares no
Brasil / Haneline Gomes ; orientador, Luciane Fadel, 2022.
88 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Ciências da Computação,
Florianópolis, 2022.

Inclui referências.

1. Ciências da Computação. 2. Design de interface. 3.
Website. 4. Cursinhos Universitários Populares. I. Fadel,
Luciane. II. Universidade Federal de Santa Catarina.
Graduação em Ciências da Computação. III. Título.

Haneline Santos Gomes Cunha

Brasil Cursinhos: Redesign do website de uma ONG que apoia e integra cursinhos universitários populares no Brasil

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 9 de dezembro de 2022.

Profa. Marília Matos Gonçalves, Dra.
Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Profa. Marília Matos Gonçalves, Dra.
Universidade Federal de Santa Catarina

Profa. Cristina Colombo Nunes, Dra.
Universidade Federal de Santa Catarina

Profa. Luciane Maria Fadel, Dra.
Universidade Federal de Santa Catarina

Resumo

Este relatório apresenta o desenvolvimento do projeto de redesign do website oficial da Associação Brasileira de Cursinhos Universitários Populares, conhecida como Brasil Cursinhos, utilizando a metodologia Iterato, desenvolvida no curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina, por Gonçalves, Fadel, Batista e Woloszyn (2022). O objetivo desta proposta é complementar a plataforma da organização com conteúdos e funcionalidades essenciais para garantir uma boa comunicação com os cursinhos universitários populares do Brasil. Para isso, foram mapeados os principais problemas do site e da comunicação da Brasil Cursinhos atualmente, considerando as informações compartilhadas pelos presidentes da organização e por membros dos cursinhos populares durante a etapa de entrevistas. Com isso, foi possível identificar quais seriam os requisitos necessários para o desenvolvimento da interface. O resultado do projeto consiste em um protótipo navegável, de alta fidelidade voltado para plataformas *desktop* e com responsividade para dispositivos *mobile*. O entregável contém as informações necessárias para apresentar o trabalho desenvolvido pela organização, bem como conteúdos considerados relevantes para os cursinhos universitários populares.

Palavras-chave: Design de interface; Website; Cursinhos Universitários Populares.

Abstract

This report presents the development of the redesign project for the official website of the Associação Brasileira de Cursos Universitários Populares, known as Brasil Cursos, using the Iterato methodology, developed in the Design course at the Federal University of Santa Catarina, by Gonçalves, Fadel, Batista and Woloszyn (2022). The purpose of this project is to complement the organization's platform with essential content and functionalities to ensure good communication with popular educational courses in Brazil. For this, the main problems of the Brasil Cursos website and communication today were mapped, considering the information shared by the presidents of the organization and by the members of the popular courses during the interview stage. With this, it was possible to identify what would be the necessary requirements for the development of the interface. The result of the project consists of a navigable, high-fidelity prototype aimed at desktop platforms and responsive to mobile devices. The deliverable contains the information necessary to present the work carried out by the organization, as well as relevant content for popular educational courses.

Keywords: Interface design; Website; Popular Educational Courses.

Lista de figuras

Figura 1: Representação do método Iterato	19
Figura 2: Representação das etapas do projeto na metodologia Iterato	19
Figura 3: Legenda dos gráficos de comportamento e mapas mentais	25
Figura 4: Gráficos de comportamento	27
Figura 5: Mapas mentais	28
Figura 6: Telas do site Fundação Estudar	29
Figura 7: Telas do site Politize!	30
Figura 8: Telas do site Ekloos	31
Figura 9: Geração de ideias para o site	33
Figura 10: Primeira persona	34
Figura 11: Segunda persona	35
Figura 12: Histórias do usuário da primeira persona	36
Figura 13: Histórias do usuário da segunda persona	37
Figura 14: Legenda do mapa do site	39
Figura 15: Fluxo da página inicial	39
Figura 16: Fluxo das subpáginas	40
Figura 17: Conjunto de <i>wireframes</i> de baixa fidelidade	41
Figura 18: Conjunto de <i>wireframes</i> de média fidelidade	42
Figura 19: Painel semântico dos conceitos	45
Figura 20: Painel de referências visuais	45
Figura 21: Primeira alternativa de interface	47
Figura 22: Segunda alternativa de interface	48
Figura 23: Alternativa escolhida da interface	50
Figura 24: Design final da página inicial	52
Figura 25: <i>Card</i> de texto alternativo e <i>empty state</i> de mensagem enviada	52
Figura 26: Design final da página “quem somos”	53
Figura 27: Design final da página “eventos”	54
Figura 28: <i>Empty state</i> de evento não encontrado	54
Figura 29: Design final de evento com inscrição aberta	55

Figura 30: Design final da página de evento antigo	56
Figura 31: Design final da página de “mentorias e capacitações”	57
Figura 32: Design final da página de “nossa rede”	58
Figura 33: <i>Empty state</i> de cursinho não encontrado	58
Figura 34: Design final da página de um cursinho da rede	59
Figura 35: Design final de “processo de filiação” e inscrições fechadas	60
Figura 36: <i>Empty state</i> de aviso programado	60
Figura 37: Design final de “processo de filiação” e inscrições abertas	61
Figura 38: <i>Grids</i> e espaçamento	63
Figura 39: Exemplo de <i>grid</i> e espaçamento	64
Figura 40: Cores	65
Figura 41: Acessibilidade em contrastes	66
Figura 42: Matriz de seleção tipográfica	67
Figura 43: Tipografia	68
Figura 44: Iconografia	69
Figura 45: Formas	70
Figura 46: Botões	71
Figura 47: <i>Tabs</i>	72
Figura 48: <i>Chips</i>	73
Figura 49: <i>Tags</i>	74
Figura 50: Campos de texto	75
Figura 51: <i>Dropdowns</i>	76
Figura 52: <i>Cards</i>	77
Figura 53: Carrossel	78
Figura 54: Ilustrações	79

Lista de quadros

Quadro 1: Tabela de comparação dos similares	32
Quadro 2: Requisitos de projeto para a primeira persona	37
Quadro 3: Requisitos de projeto para a segunda persona	38
Quadro 4: Teste de usabilidade - Entrevistado 1	82
Quadro 5: Teste de usabilidade - Entrevistado 2	83
Quadro 6: Teste de usabilidade - Entrevistado 3	84
Quadro 7: Teste de usabilidade - Entrevistado 4	85

Sumário

1. Introdução	10
1.1 Objetivos	13
1.1.1 Objetivo geral	13
1.1.2 Objetivos específicos	14
1.2 Justificativa	14
1.3 Delimitação de projeto	15
2. Redesign do website da Brasil Cursinhos	16
2.1 Metodologia	16
2.2 Pesquisa e análise	18
2.2.1 Briefing	18
2.2.2 Entrevistas com os usuários	20
2.2.3 Gráficos de comportamento e mapas mentais	22
2.2.4 Análise de similares	26
2.3 Síntese e conceito	31
2.3.1 Personas	32
2.3.2 Histórias do usuário	34
2.3.3 Requisitos de projeto	35
2.4 Estruturação	36
2.4.1 Mapa do site	36
2.4.2 Wireframes	38
2.5 Design sensorial	40
2.5.1 Conceituação	40
2.5.2 Painel semântico	42
2.5.3 Referências visuais em produtos digitais	43
2.5.4 Geração de alternativas	44
2.5.5 Design final	49
2.5.6 Guia de estilo	59
2.5 Avaliação	77
2.5.1 Testes de usabilidade	78
3. Conclusão	84

1. Introdução

De acordo com Paludo (2015), a concepção de Educação Popular como prática educativa tem origem na América Latina, em resposta às relações de dominação e ao sistema societário impostos pela colonização, que afetaram diretamente o desenvolvimento social nesta região. Paludo (2015) mostra que a Educação Popular estrutura-se a partir de processos de luta e resistência das classes populares, vinculando a educação à política, em busca da emancipação humana e de um modelo de sociedade que não seja regido pelo capital.

Segundo Gohn (2017), no contexto brasileiro, o modelo de Educação Popular é um conjunto de ideias políticas, filosóficas e pedagógicas, que surgiu com os movimentos de Educação de Base e Cultura Popular no final dos anos 1950 e que se fortaleceram com a resistência popular dos anos 1970 e 1980. Gohn (2017), citando o Centro Ecumênico de Documentação e Informação (CEDI), expõe que algumas características desse modelo educacional são:

A valorização da cultura popular, a centralidade atribuída ao diálogo, à ética e à democracia no processo de construção de relações sociais mais justas; a necessidade de ter como referência constante, ao longo de qualquer processo pedagógico ou de mudança social, a realidade da vida dos educandos e a forma como eles encaram esta realidade – a relação entre conhecimento e politização, entre educação e movimentos sociais; o estímulo à participação dos educandos em todas as fases do processo educativo; a atenção ao pequeno, ao miúdo, ao cotidiano; a tentativa de fazer com que o ensino seja também pesquisa, uma investigação curiosa sobre a realidade.

Tempo e Presença, CEDI – Centro Ecumênico de Documentação e Informação, n. 272 apud Gohn (2017).

Gohn (2017) mostra que esse modelo é fundamentado a partir das ideias e do método do filósofo e educador brasileiro Paulo Freire, que traz como base da sua pedagogia o diálogo e o desenvolvimento da consciência crítica do educando. De acordo com Pereira (2018), o processo de conscientização de

Paulo Freire desconstrói a representação tradicional do professor como o único detentor do conhecimento e o aluno cujo papel é consumir esse conteúdo. Para Freire, a relação professor-aluno deveria ser horizontal, em que ambos os lados aprendem e ensinam de forma solidária e cooperativa.

É a partir da perspectiva freireana de educação que atuam os chamados “pré-vestibulares populares” ou “cursinhos populares” no Brasil. Pereira, Raizer e Meirelles (2010), expõem que essas organizações surgiram no final da década de 70, frente à desigualdade de acesso ao Ensino Superior brasileiro, sobretudo aos pobres, pretos e indígenas. De acordo com o Instituto Semesp e dados divulgados pelo IBGE (PNAD Contínua) em 2020, sobre o perfil socioeconômico da população que possui até o Ensino Médio Completo como o maior grau de escolaridade que cursou, é possível destacar que 74,6% possuem uma renda domiciliar per capita de até 1 salário mínimo. Outro dado dos mesmos institutos mostram que mais de 60% dos jovens com ensino médio não ingressam no ensino superior por questões financeiras, sendo que mais de 20% declaram que desconhecem o mundo universitário.

Os cursinhos populares são iniciativas que buscam democratizar o acesso ao Ensino Superior, oferecendo aulas gratuitas de preparação para o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) e outras provas de vestibulares nacionais. Organizados e gerenciados, em sua maioria, de forma voluntária por estudantes universitários, o trabalho desenvolvido nos cursinhos segundo Pereira, Raizer e Meirelles (2010), busca não somente preparar os alunos para as provas, mas ainda trazer discussões críticas acerca da realidade social que vivem, além do próprio processo seletivo para entrar nas universidades.

Os espaços onde acontecem as aulas podem variar e vão desde salas fornecidas pelas universidades até a residência dos próprios membros voluntários dos cursinhos. Com a pandemia do Covid-19, esses espaços também abrangeram o ambiente virtual, onde muitos cursinhos começaram a disponibilizar aulas síncronas e assíncronas e materiais para os alunos.

Conseguir uma estrutura para ministrar as aulas é uma das diversas dificuldades enfrentadas por esses cursinhos pois além de, muitas vezes, não conseguirem um lugar fixo, a localização também precisa considerar o deslocamento dos estudantes que não podem pagar o valor da tarifa de transporte. Além disso, essas organizações também contam com grande evasão por parte dos estudantes, principalmente durante o período pandêmico, já que a maioria desse público precisa dividir o período de estudo com uma rotina de trabalho. A própria estruturação de um cursinho também envolve alguns desafios, uma vez que muitos voluntários precisam administrar áreas das quais não possuem experiência ou ainda dividir a rotina do voluntariado com o trabalho e os estudos.

Nesse contexto, a Associação Brasileira de Cursinhos Populares, conhecida como Brasil Cursinhos, surge em 2015, como um projeto que visa criar uma rede de cursinhos com o objetivo de fortalecer essas iniciativas, proporcionando a troca de experiências e vivências, através da conexão entre os cursinhos integrantes. Essa integração tem como objetivo ajudar os cursinhos a buscarem, de forma colaborativa, soluções para os problemas que os afligem, além de criar um ambiente de acolhimento e apoio mútuo. A Brasil Cursinhos também oferece mentorias e capacitações para os voluntários dos cursinhos populares, a fim de auxiliá-los a gerir o cursinho de forma eficiente.

Por ser uma organização de abrangência nacional, sua gestão, encontros, organização interna e comunicação acontecem majoritariamente de forma virtual, para ter um maior alcance de público, sem as limitações que os encontros presenciais frequentes proporcionam. Seu trabalho é divulgado por meio de redes sociais, como Instagram, LinkedIn e YouTube, além do site oficial da organização que será o objeto de estudo deste projeto.

A proposta de redesign do site surgiu devido à ausência de conteúdos e funcionalidades essenciais na plataforma identificadas pelos membros da organização e por cursinhos que acessavam a plataforma – como o registro dos projetos desenvolvidos e informações sobre o processo de filiação dos

cursinhos, por exemplo. Considerando que o site oficial tem como função centralizar todas as informações referentes à Brasil Cursinhos, a ausência desses conteúdos prejudica o processo de captação de recursos, inscrições de voluntários, doações e até mesmo a filiação de mais cursinhos populares à rede.

No presente trabalho, foram mapeados os principais problemas do site e da comunicação da Brasil Cursinhos no geral, considerando a opinião dos presidentes da organização e do ponto de vista dos cursinhos filiados e não-filiados à rede. A partir do que foi exposto por esse público, utilizou-se a metodologia Iterato para recriar a estrutura do site de forma a facilitar a navegação e o acesso às informações mais importantes.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo geral

Realizar o redesign do site oficial da Associação Brasileira de Cursinhos Universitários Populares, Brasil Cursinhos, para facilitar o acesso, por membros dos cursinhos, às informações principais sobre a organização e seus filiados.

1.1.2 Objetivos específicos

- Relacionar os principais problemas do site oficial atualmente;
- Desenvolver protótipos das interfaces gráficas que solucionem as dores dos membros dos cursinhos populares;
- Verificar se a solução desenvolvida atende às necessidades do público-alvo a serem mapeadas.

1.2 Justificativa

A princípio, a justificativa para o desenvolvimento do projeto foi pela participação da autora na área de Design da Brasil Cursinhos. A necessidade

de melhorar a comunicação com o público interno e externo é um assunto que aparece constantemente nas reuniões do time, porque influencia nas tomadas de decisão, tanto da área da comunicação, quanto da organização como um todo. Diante disso, a autora considerou que o redesign do site oficial seria uma das formas de iniciar as melhorias necessárias, por ser a principal plataforma da associação, responsável por centralizar todas as informações essenciais relacionadas a ela.

Outro motivo, é o fato de uma das propostas da atual presidência da Brasil Cursinhos ser o registro e resgate de informações sobre a organização e seus cursinhos filiados, as quais acabam sendo esquecidas com o passar dos anos e com a mudança de gestão. O site é a plataforma que ajudaria a colocar em prática uma parte dessa proposta, apresentando partes da história da associação, dos projetos realizados e informações sobre os próprios cursinhos. Assim, foi acordado com os presidentes atuais que o desenvolvimento do projeto seria uma das entregas feitas pela equipe de Design deste ano.

Por fim, a autora também gostaria de colocar em prática e aprimorar seus conhecimentos na área de User Experience e User Interface, sobretudo o desenvolvimento de um *website*, aplicação da qual ainda não possuía experiência até então.

1.3 Delimitação de projeto

O projeto delimita-se na pesquisa e entendimento de quais são as principais necessidades dos cursinhos populares, filiados ou não à rede, em relação à Brasil Cursinhos, além da criação de uma proposta de interface gráfica que possa solucionar essas pendências.

Apesar de fazerem parte do site, não estão inclusos no escopo deste projeto o desenvolvimento de telas para inscrição de voluntários, área destinada a doações e portal de transparência, contendo os relatórios anuais de como são

utilizados os recursos financeiros, obtidos a partir dessas doações. Essas áreas serão desenvolvidas como continuação deste projeto após a entrega.

2. Redesign do website da Brasil

Cursinhos

2.1 Metodologia

Para o desenvolvimento deste projeto, foi utilizada a metodologia Iterato (GONÇALVES; FADEL; BATISTA; WOLOSZYN, 2022), elaborado ao longo dos projetos do curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina e tem seu foco voltado para o Design Centrado no Ser Humano (DCH), construído a partir da ISO 9241-210.

O método tem como característica o envolvimento do usuário, que interage com o sistema em todas as etapas do projeto. Esse método também aplica técnicas que buscam trazer significado em todas as fases de criação. Ao final de cada fase, é possível obter um entregável que servirá como síntese e facilitará a comunicação entre os membros da equipe.

O Iterato é dividido em cinco fases de desenvolvimento que se interseccionam: pesquisa e análise, síntese e conceito, estruturação, design visual ou sensorial e, por fim, a etapa de avaliação, conforme mostra a Figura 1 abaixo:

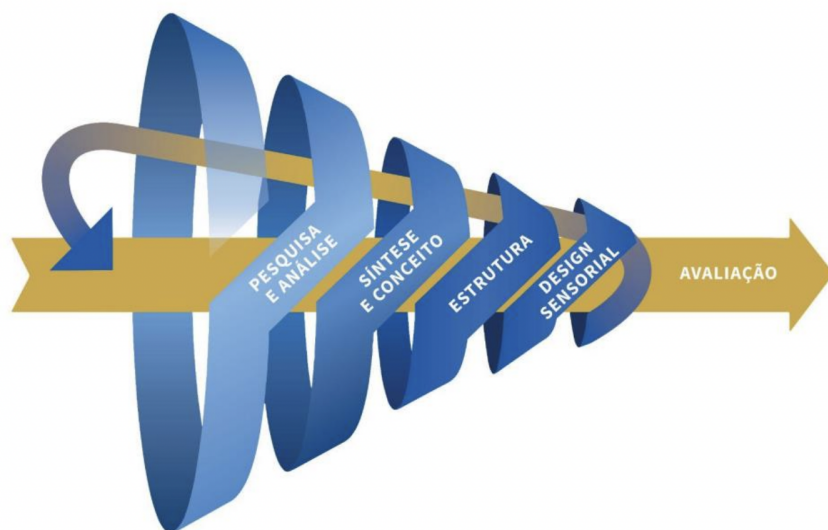


Figura 1: Representação do método Iterato | Fonte: GONÇALVES, Berenice Santos; FADEL, Luciane Maria; BATISTA, Cláudia; WOLOSZYN, Maíra, Iterato: método para o design de objetos digitais interativos, Anais P&D 2022, 2022. No prelo.

Trata-se de um processo não linear, em que cada uma das fases tem como base a anterior e podem ser revisitadas, levando em consideração a interação com o ser humano e ajustadas conforme for necessário ao longo projeto. Dentro de cada fase foram abordadas as seguintes etapas:



Figura 2: Representação das etapas do projeto na metodologia Iterato | Fonte: Elaborado pela autora.

2.2 Pesquisa e análise

A fase de “pesquisa e análise” é definida pela caracterização inicial do problema. É nesta fase que são delimitadas as necessidades do público-alvo a partir das entrevistas realizadas. Também é definido o objetivo do produto e são mapeadas as características mais relevantes dos similares, para então definir as estratégias que serão abordadas no sistema.

2.2.1 *Briefing*

De acordo com Brown (2009), o *briefing* é a etapa na qual é possível estabelecer restrições, que servem como ponto de partida para o desenvolvimento do projeto, além de apoiar a definição de um conjunto de objetivos a serem atingidos. Para o projeto, também foi necessário alinhar com os presidentes da organização quais os recursos disponíveis, as datas de entrega e as expectativas de resultado para o site.

Para isso, agendou-se uma conversa com duração de 1 hora e 30 minutos, por meio da plataforma Google Meet, com os dois principais representantes da organização atualmente: Fernanda de Marco, presidente organizacional; e João Pedro Reis, presidente institucional da Brasil Cursinhos. Como preparação, foi elaborado um questionário para compreender qual é a principal necessidade da organização atualmente, qual o papel do site dentro desse contexto, quais tipos de restrições de implementação poderiam existir e quais seriam os entregáveis esperados para o projeto.

Síntese do *briefing*

De acordo com os entrevistados, a principal necessidade da organização atualmente é evidenciar do que ela se trata e qual a sua importância de existir. Para eles, este problema é ampliado devido ao fato de muitas pessoas ainda não terem conhecimento a respeito do contexto do Movimento de Cursinhos Universitários Populares no Brasil. Uma boa parte do público que já entrou em

contato com a ONG, imaginava que ela estaria voltada à preparação para concursos públicos ou até mesmo que ministrava cursos à parte dentro das universidades públicas.

Nesse cenário, eles vêem o site da Brasil Cursinhos como uma plataforma com o potencial de centralizar informações relevantes sobre o que é o movimento no qual a organização está inserida, reforçar o propósito principal da ONG, bem como a história de sua fundação até os dias atuais. Além disso, acreditam que deveriam ser incluídos registros dos eventos, ações e outros projetos realizados pela Brasil Cursinhos, aproveitando para adicionar fotos dos participantes e dos voluntários, reforçando assim o lado humano da organização. Para os entrevistados, o site atual também deveria mostrar o trabalho que é feito dentro da Brasil Cursinhos, relatos e depoimentos dos voluntários (incluindo aqueles que já não fazem mais parte), informações de como apoiar a organização, relatórios financeiros e de transparência.

Foi questionado o que os presidentes gostariam que fosse mantido no site atual e, para eles, os números e indicadores dos cursinhos, alunos e voluntários deveriam permanecer por ajudar a trazer confiança para o trabalho que é feito, ao mostrar os números exatos de pessoas que são impactadas pela ação e pelo movimento. Outro conteúdo relevante e que, na opinião deles deve permanecer, é a lista dos cursinhos universitários que fazem parte da rede de integração da Brasil Cursinhos, dos parceiros e dos apoiadores da organização por ser uma forma de divulgação desses grupos, que é um dos objetivos principais do site. Porém, apesar de manter a listagem, poderia ser adicionada a ela mais informações sobre os cursinhos, como entrar em contato para fazer parte e onde estão localizados. Em complemento a isso, os representantes afirmaram que o mapa de cursinhos disponível no site é bastante utilizado pelo público para identificar quais são e onde estão localizadas essas organizações em todos os Estados do Brasil. Apesar de sua importância, esse mapa não aparece de forma acessível no site e só é encontrado ao digitar no Google o título da página.

Também foram citados os relatórios financeiros e de transparência, como informações essenciais para serem disponibilizadas, isso porque, é importante para organizações sem fins lucrativos apresentarem para o público qual o valor que chega até elas e como ele é utilizado. Dessa forma, é possível transmitir profissionalismo e confiança para conseguir novos doadores, voluntários e parceiros voltados para a temática da educação popular.

Por fim, os representantes pontuaram que o público-alvo da organização são, em primeiro lugar, os Cursinhos Universitários Populares. Dessa forma, o site teria como finalidade divulgar de forma centralizada informações sobre o trabalho da organização, do movimento e também dos cursinhos universitários que fazem parte da rede.

2.2.2 Entrevistas com os usuários

Após a etapa de *briefing*, na qual foi feito o alinhamento com os presidentes da organização, realizou-se 8 entrevistas individuais com o público-alvo, feitas por meio da plataforma Google Meet e com duração de, em média, 1 hora cada. Todas as entrevistas foram gravadas a partir do consentimento dos entrevistados que preencheram um Termo de Consentimento relacionado a elas. Esses entrevistados foram separados em dois grupos:

- 6 pessoas que fazem parte de cursinhos filiados à rede da organização;
- 2 pessoas de cursinhos que não estão filiados à rede e nem conheciam o trabalho da Brasil Cursinhos.

O objetivo dessa etapa era ter acesso à realidade desses dois públicos, para que fosse possível tanto traçar estratégias para alcançar novos cursinhos populares, quanto continuar apoiando de maneira efetiva aqueles que já fazem parte da rede.

Antes do início das conversas, foi preparado um roteiro com perguntas que guiarão a conversa e, para os entrevistados de cursinhos não-filiados à rede, foi solicitado também que acessassem o site atual da Brasil Cursinhos e

navegassem dentro dele. Durante a navegação, foram observadas quais áreas os entrevistados acessaram primeiro e também fez-se questionamentos a respeito da plataforma para saber qual a percepção sobre o trabalho proposto pela organização.

No começo de cada conversa, foram feitas perguntas para coletar informações referentes ao perfil de cada entrevistado, tais como: qual a idade, onde mora, onde estuda e qual curso faz, se trabalha ou estagia e também qual cargo ocupa dentro do cursinho. Além disso, para entender como é a estrutura de cada cursinho, foi solicitado que os entrevistados contassem um pouco sobre o cursinho do qual fazem parte, como funcionam as aulas, em quais áreas estão divididos, como funciona a rotina dentro da organização, quantos alunos e voluntários possuem, entre outros. Para ambos os grupos de entrevistados também foi questionado quais as dificuldades e desafios que o cursinho enfrenta e quais são suas necessidades. Por fim, foi solicitado que contassem quais informações consideram relevantes antes de fazerem parte de uma organização sem fins lucrativos, compartilhando também suas experiências pessoais ao realizarem a inscrição no próprio cursinho do qual participam.

Após essa etapa da entrevista, a estrutura do roteiro não se manteve a mesma para ambos os grupos entrevistados. Para os cursinhos filiados à rede, foi necessário entender sobre a relação deles com a Brasil Cursinhos, então foram elaboradas perguntas tais quais: como descobriram a organização, o que entendem do trabalho desenvolvido por ela, o motivo pelo qual filiaram-se à rede, de que forma poderiam receber apoio e quais foram os impactos positivos da organização dentro do cursinho.

Para os entrevistados de cursinhos não-filiados à rede, esta etapa da entrevista foi substituída pela análise da navegação desse público dentro do site da Brasil Cursinhos. Enquanto os entrevistados compartilhavam a tela na página do site, foram feitas perguntas como: o que entenderam sobre o trabalho da organização, onde buscariam por mais informações, quais

informações sentiram falta na plataforma e se surgiram dúvidas durante a navegação.

Ao fim de cada conversa, buscou-se entender qual a motivação de cada entrevistado para continuar atuando como voluntário, mesmo frente a tantos desafios e demandas que envolvem essa função. Nesse momento, foi possível captar a essência do que seria necessário para haver conexão com esse público.

2.2.3 Gráficos de comportamento e mapas mentais

Após a etapa de entrevistas, assistiu-se às gravações e organizou-se as respostas dos usuários a fim de encontrar possíveis padrões de comportamento entre os entrevistados. Para agrupar as informações e construir as personas para o projeto, foram criados gráficos de comportamento e mapas mentais a partir das respostas dos usuários.

Os entrevistados foram representados por letras do alfabeto e divididos a partir do nome do cursinho do qual fazem parte para preservar suas identidades, assim como mostra a Figura 3. Os cursinhos que possuem duas letras junto ao nome, demonstram que havia dois representantes da mesma organização participando da conversa.

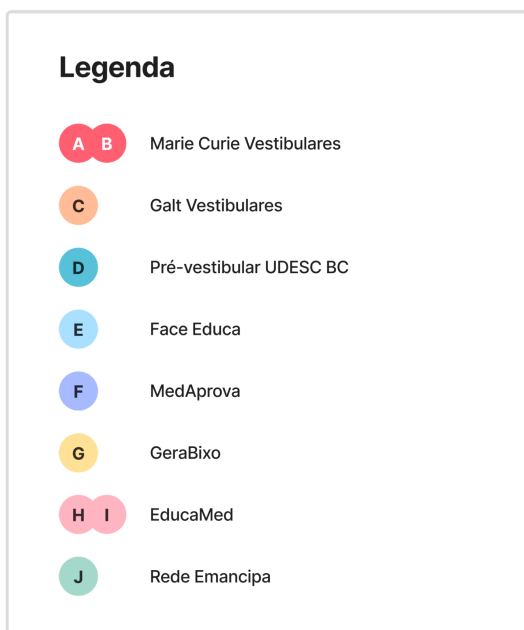


Figura 3: Legenda dos gráficos de comportamento e mapas mentais | Fonte: Elaborado pela autora.

As respostas mais concisas foram distribuídas dentro de gráficos de comportamento, cujos padrões foram destacados pela fonte em negrito. Essa forma de compilar os dados ajudou a definir o perfil do público-alvo do site (Figura 4).

A partir da figura, é possível perceber que há prevalência de jovens do sexo feminino, com idades entre 21 e 23 anos. Neste caso, foi considerada a média desse intervalo, ou seja, 22 anos de idade. Também há prevalência de pessoas morando na cidade de São Paulo e no Distrito Federal e, uma vez que algumas entrevistas foram realizadas com duas pessoas do mesmo cursinho, foram consideradas as duas cidades como o padrão de localização do público.

Os cursos de bacharelado, mestrado e licenciatura variaram consideravelmente. Houve uma leve prevalência do curso de Engenharia Ambiental, o qual foi determinado como um dos padrões dos entrevistados. O outro foi escolhido com base nos cursos restantes que apareceram nas respostas. Além disso, percebe-se um destaque relacionado ao cargo que essas pessoas ocupam dentro do cursinho, que foi o da Presidência. Uma

possível explicação para que isso ocorra é o fato de que as pessoas desse cargo são responsáveis por representar o cursinho com o público externo.

O tópico relacionado ao cargo também permitiu que fosse construída uma representação de como os cursinhos entrevistados são organizados internamente (Figura 4). O propósito não foi hierarquizar a estrutura dos cursinhos, já que todos afirmaram que praticam uma gestão horizontal, mas sim padronizar os tipos de cargos que podem existir dentro dessas organizações. Com isso, observa-se que há a presidência, geralmente responsável por representar o cursinho como um todo; os diretores, que organizam cada uma das áreas internas; e por fim, os assessores e professores, que atuam de acordo com as demandas da área da qual fazem parte, mas sem ocupar o cargo de liderança. Não há cargo de maior ou menor importância, todos participam de atividades do cursinho e contribuem igualmente nas tomadas de decisão do cursinho.

O último tópico a ser analisado foi referente a atividades à parte das atividades praticadas dentro do cursinho, na qual a maioria das pessoas entrevistadas respondeu que conciliava o trabalho, o voluntariado e os estudos.

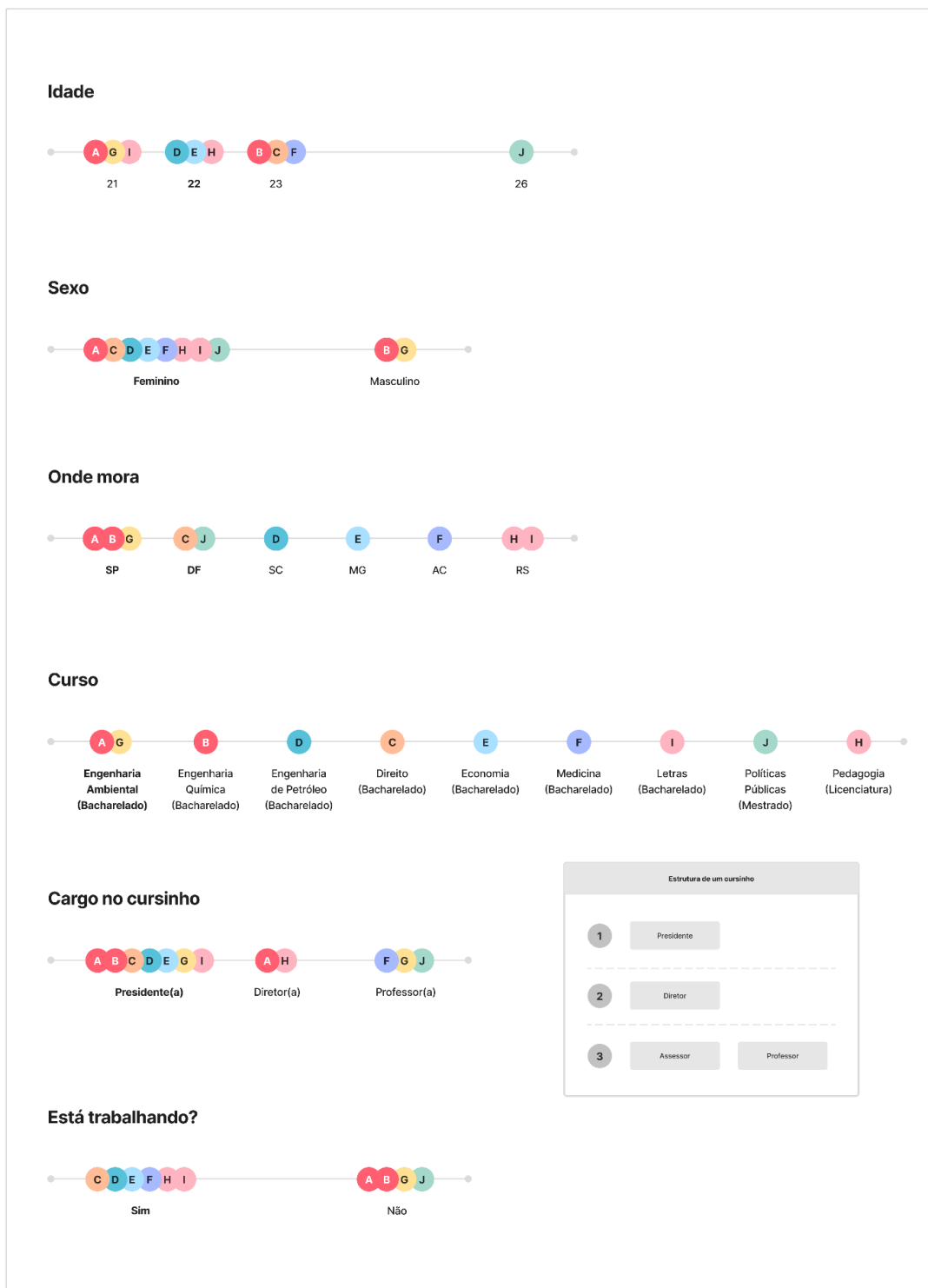


Figura 4: Gráficos de comportamento | Fonte: Elaborado pela autora.

Para respostas amplas, onde os entrevistados comentaram com mais detalhes sobre os assuntos, foram criados mapas mentais, também visando organizar os

padrões de resposta, facilitando a visualização e, por fim, favorecendo a geração de ideias de possíveis soluções para os problemas que foram compartilhados. Assim como nos gráficos de comportamento, foram destacadas as respostas mais recorrentes utilizando o negrito (Figura 5).



Figura 5: Mapas mentais | Fonte: Elaborado pela autora.

2.2.4 Análise de similares

A Brasil Cursinhos é pioneira no contexto de organização destinada à integração de cursinhos populares no Brasil e, dessa forma, não foram encontrados similares com o mesmo objetivo de atuação. Sendo assim, foram analisadas 2 organizações sem fins lucrativos voltadas para a temática da educação – que seria o mais aproximado do que é feito na Brasil Cursinhos – e 1 organização, também sem fins lucrativos, mas com temática diversa. Como a

parte que será trabalhada no site a ser desenvolvido neste projeto é, principalmente, referente aos seus conteúdos, a análise dos concorrentes foi baseada também nas informações que apresentam e não em suas funcionalidades.

Fundação Estudar

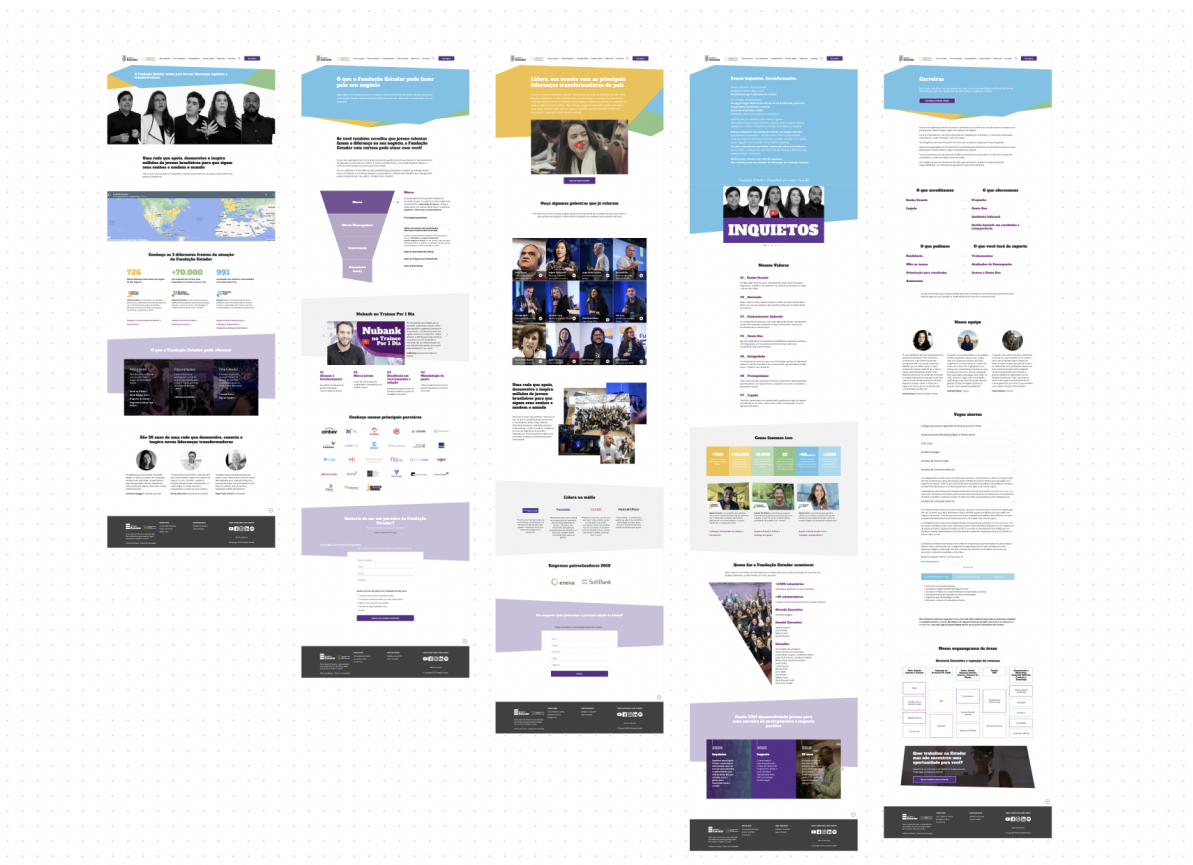


Figura 6: Telas do site Fundação Estudar | Fonte: <https://www.estudar.org.br/>. Acesso em 4 de junho de 2022.

Ao analisar o site da Fundação Estudar, foi possível encontrar conteúdos que ajudam a contextualizar a atuação da organização, mostram o impacto gerado e a experiência de quem participa dela. Dentre os conteúdos que mais se destacaram estão:

- Gráfico que apresenta sua estrutura e como divide sua equipe internamente;

- Detalhamento de cada uma de suas frentes de atuação e projetos, com listas de benefícios e depoimentos de quem participou;
- Páginas destinadas à inscrição, com detalhes de como funcionam, quais são suas etapas e requisitos.

Politize!

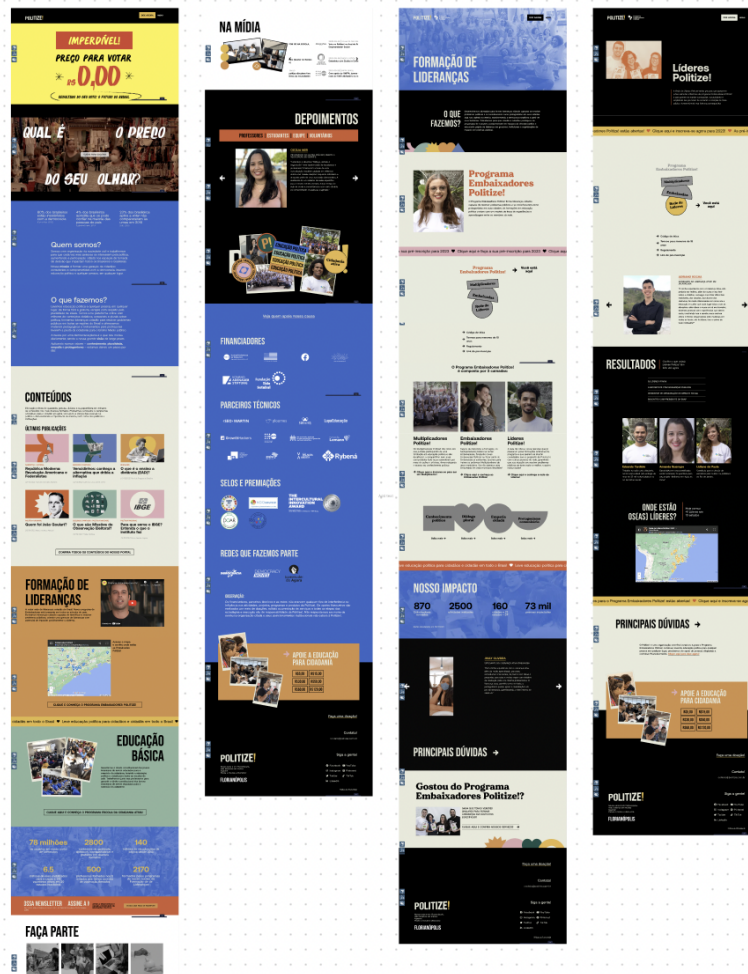


Figura 7: Telas do site Politize! | Fonte: <https://www.politize.com.br/>. Acesso em 4 de junho de 2022.

No site da organização Politize! é possível encontrar conteúdos atualizados frequentemente com base no contexto da política mundial. Também apresenta informações bem definidas sobre seu propósito, visão, missão e valores, bem como o contexto no qual a organização foi criada. Uma funcionalidade relevante que merece atenção é o uso do Rybená, um sistema que garante

acessibilidade digital à plataforma a qual é integrado. Além deste, outros destaques da Politize! são:

- Nomes e fotos de toda a equipe de voluntários que atuam na organização;
- Acesso a arquivos com breve apresentação sobre a Politize! e materiais que podem ser usados por outras organizações, como o “canvas de políticas públicas”.

Ekloos



Figura 8: Telas do site Ekloos | Fonte: <https://www.ekloos.org/>. Acesso em 4 de junho de 2022.

Como uma organização que serve de apoio a outras, o site da Ekloos dá ênfase, principalmente, ao impacto gerado pela organização e à divulgação de projetos e iniciativas que ela apoia. Além disso, ela descreve o benefício de

cada um de seus programas e como ela pode contribuir para potencializar ações sociais de diversos segmentos. Dessa forma, entre os conteúdos que mais se destacaram estão:

- Divulgação de projetos e iniciativas externas dentro do próprio site da Ekloos;
- Detalhamento sobre cada área de atuação e seus benefícios.

A partir da análise dos similares, foi construída uma tabela comparativa (Quadro 1), para relacionar os principais conteúdos existentes ou não nos sites das organizações:

	Fundação Estudar	Politize!	Ekloos
Missão, visão e valores	Parcialmente	Sim	Sim
História da organização	Sim	Sim	Sim
Estruturação interna	Sim	Não	Não
Equipe	Não	Sim	Não
Depoimentos	Sim	Sim	Sim
Benefícios e impacto	Sim	Sim	Sim
Detalhes sobre cada ação	Sim	Sim	Sim
Faça parte	Sim	Sim	Sim
Detalhes sobre o processo e os requisitos para fazer parte	Sim	Parcialmente	Não
Materiais extras sobre a organização	Não	Sim	Sim

Quadro 1: Tabela de comparação dos similares | Fonte: Elaborado pela autora.

Com a análise de similares, foi possível identificar os conteúdos que mais aparecem em sites de organizações sem fins lucrativos e como é desenvolvida a comunicação dentro deles. A partir dessa análise e das entrevistas da etapa anterior, foram geradas ideias de possíveis soluções para o site da Brasil Cursinhos (Figura 9).

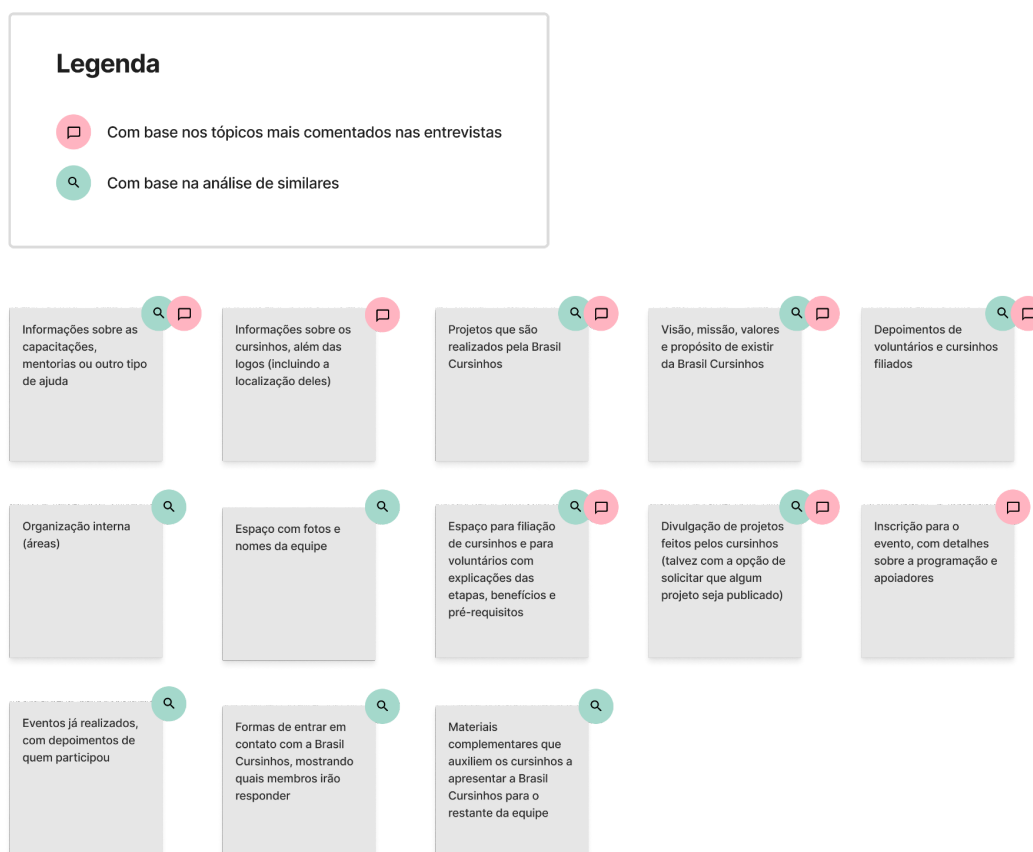


Figura 9: Geração de ideias para o site | Fonte: Elaborado pela autora.

2.3 Síntese e conceito

De acordo com a metodologia Iterato, a fase de “síntese e conceito” é o momento em que as informações das etapas anteriores são sintetizadas e organizadas, de forma a construir as primeiras interações e funcionalidades dentro do sistema, bem como o conceito do produto como um todo. É nesta

etapa que são criadas as personas, histórias dos usuários e o quadro de pré-requisitos de projeto.

2.3.1 Personas

Durante a etapa de *briefing*, os presidentes da Brasil Cursinhos compartilharam que o foco da organização é apoiar e potencializar o trabalho dos cursinhos universitários populares e que uma das dores é não conseguir transmitir a mensagem necessária para que esse público possa aproveitar todas as possibilidades que a parceria com a organização oferece. Dessa forma, foram construídas duas personas primárias: uma representando um cursinho que já faz parte da rede; e a outra, representando um cursinho que ainda não é filiado. Para a construção dessas personas, foram utilizadas as informações das entrevistas, gráficos de comportamento e mapas mentais desenvolvidos.

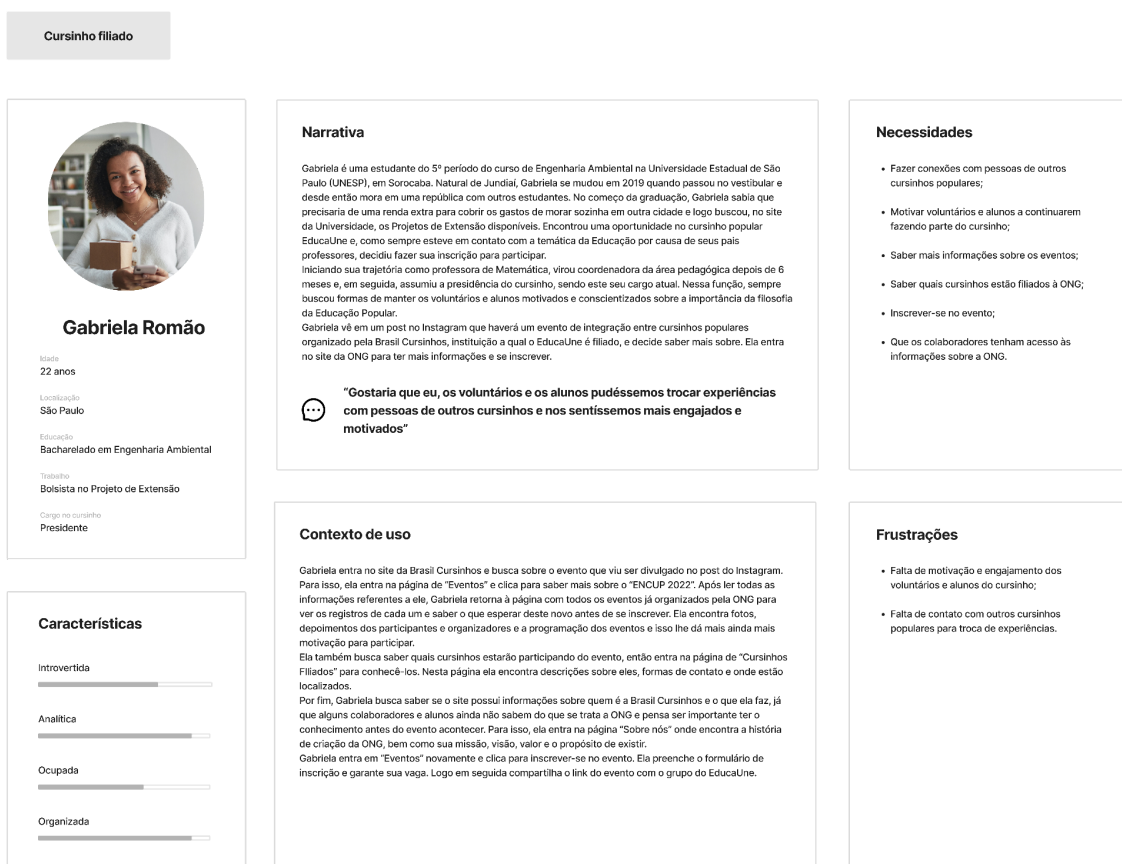


Figura 10: Primeira persona | Fonte: Elaborado pela autora.

Cursinho não-filiado

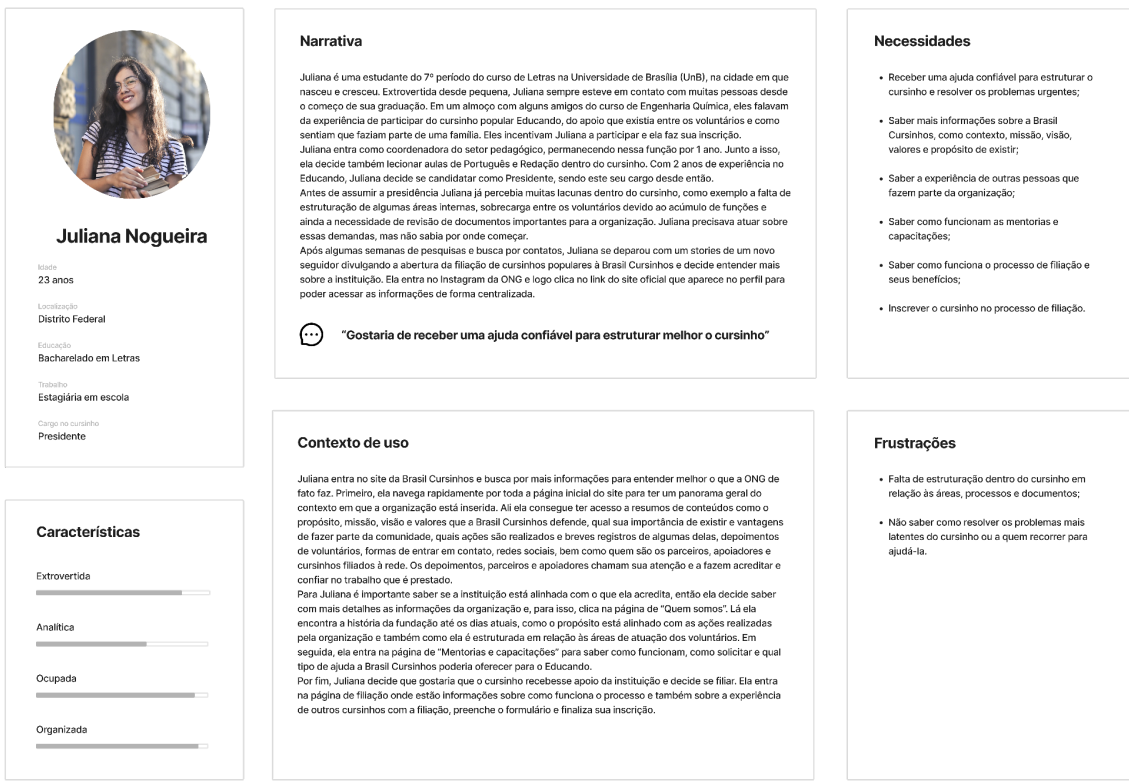


Figura 11: Segunda pessoa | Fonte: Elaborado pela autora.

Nas entrevistas, as pessoas de cursinhos filiados demonstraram grande interesse nos eventos organizados pela Brasil Cursinhos, isso porque é o momento em que conseguem criar conexões com outros cursinhos e conhecer melhor a realidade de cada um, gerar ideias para solucionar problemas internos dos cursinhos, além de motivar os membros voluntários ao participar de um ambiente onde existem diversas pessoas de todo o país com o mesmo propósito. Por isso, a característica principal da persona que representa um cursinho filiado, é a necessidade de realizar a inscrição no evento, conhecer outros cursinhos e garantir que os membros consigam ter acesso às informações sobre a Brasil Cursinhos.

A segunda persona representa um cursinho que ainda não faz parte da rede e suas necessidades foram baseadas, tanto nas entrevistas com as pessoas de cursinhos não-filiados, quanto em pessoas que são membros dos cursinhos

filiados, mas que ainda não têm conhecimento sobre o trabalho desenvolvido pela Brasil Cursinhos. As principais necessidades dessa persona seriam receber uma ajuda confiável para estruturar seu cursinho, sendo necessário saber mais informações sobre a organização, seus projetos e de que forma a Brasil Cursinhos poderia apoiá-la. Por fim, essa persona gostaria de participar do processo de filiação à rede.

2.3.2 Histórias do usuário

De acordo com Kalbach (2016), as histórias do usuário são breves descrições dos recursos a partir da interação do usuário que utiliza o sistema. O autor ainda menciona que, por serem de simples entendimento, elas ajudam a tornar o desenvolvimento do projeto gerenciável, ao dividir o processo em pequenas partes. As histórias também facilitarão a priorização das atividades que fazem parte do quadro de requisitos a ser apresentado posteriormente neste projeto.

Com base nas personas criadas, foram desenvolvidas histórias do usuário para cada uma delas, representando as principais interações desse público com a plataforma. São elas:

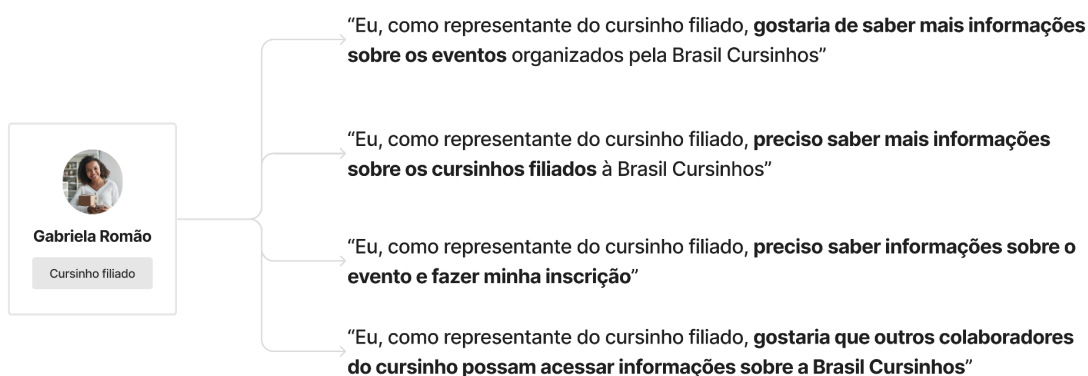


Figura 12: Histórias do usuário da primeira persona | Fonte: Elaborado pela autora.

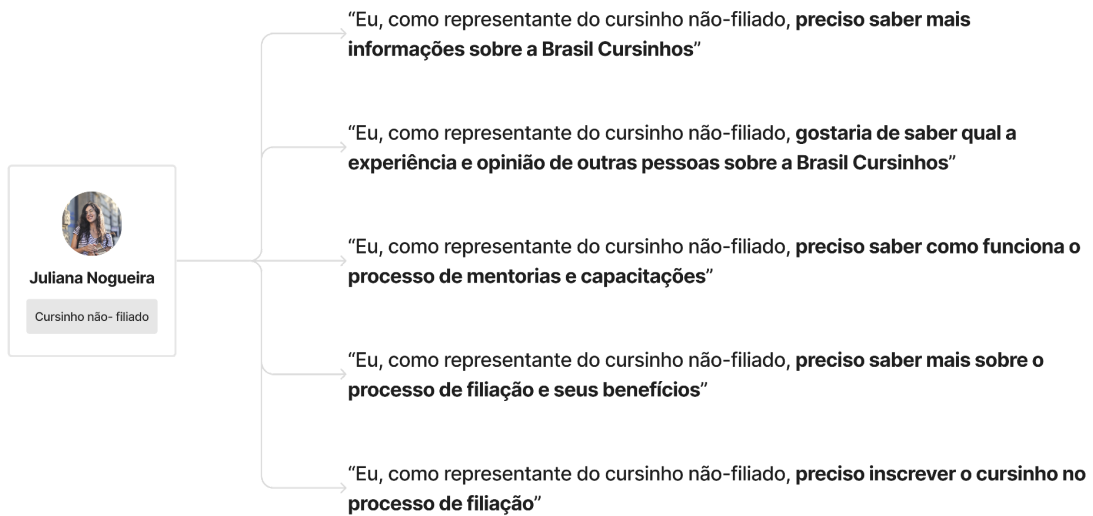


Figura 13: Histórias do usuário da segunda pessoa | Fonte: Elaborado pela autora.

2.3.3 Requisitos de projeto

A partir das necessidades de cada usuário, indicadas com base na lista de necessidades e frustrações das personas e das histórias do usuário da etapa anterior, foi criada a tabela com os requisitos do projeto, indicando o grau de importância de cada um deles.

	Objetivos	Sub-objetivos	Funcionalidade	Conteúdo	Prioridade
Cursinho filiado	Saber mais informações sobre os eventos já realizados pela Brasil Cursinhos	Acessar uma lista dos eventos já realizados, cada um contendo descrição, registros, depoimentos e programação relacionados a eles	Barra de pesquisa	<ul style="list-style-type: none"> • Descrição do evento • Imagens • Programação • Depoimentos 	Média
	Saber mais informações sobre os cursinhos filiados à Brasil Cursinhos	Acessar a lista de cursinhos filiados, cada um contendo descrição, projetos, localização e formas de contato	Barra de pesquisa	<ul style="list-style-type: none"> • Logotipos • Descrição do cursinho • Projetos realizados • Localização • Formas de contato 	Alta
	Saber informações sobre o evento e fazer a inscrição	Acessar a descrição do evento, local, datas e horários, programação, patrocinadores e formulário de inscrição	Link para formulário de inscrição	<ul style="list-style-type: none"> • Descrição do evento, data, horário e local • Programação • Lista de apoiadores • Imagens 	Alta
	Garantir que outros colaboradores possam acessar informações sobre a Brasil Cursinhos	Acessar descrição sobre a fundação da ONO, o que faz, sua importância, qual a missão, visão e valores, projetos realizados e como se organiza	Download de apresentação institucional	<ul style="list-style-type: none"> • Descrição sobre o que faz, importância, missão, visão e valores, organização e projetos • Ilustrações e imagens 	Média

Quadro 2: Requisitos de projeto para a primeira pessoa | Fonte: Elaborado pela autora.

	Objetivos	Sub-objetivos	Funcionalidade	Conteúdo	Prioridade
Cursinho não-filiado	Saber mais informações sobre a Brasil Cursinhos	Acessar descrição sobre a fundação da ONG, o que faz, sua importância, qual a missão, visão e valores e como se organiza	Download de apresentação institucional	<ul style="list-style-type: none"> • Descrição sobre o que faz, importância, missão, visão e valores e organização interna • Ilustrações e imagens 	Alta
	Saber a experiência e opinião de outras pessoas sobre a Brasil Cursinhos	Acessar depoimentos de voluntários e cursinhos filiados sobre a experiência pessoal e o impacto que a ONG proporciona		<ul style="list-style-type: none"> • Depoimentos • Imagem e nome do autor 	Média
	Saber como funciona o processo de mentorias e capacitações	Acessar informações sobre quais capacitações e mentorias são realizadas e como funcionam os encontros		Descrição sobre as mentorias e capacitações	Alta
	Saber mais informações sobre o processo de filiação e seus benefícios	Acessar informações sobre os pré-requisitos para filiar-se e etapas do processo de filiação, além de acesso ao documento do edital	Download do edital de filiação	<ul style="list-style-type: none"> • Descrição sobre os pré-requisitos e etapas do processo de filiação • Depoimentos de membros de cursinhos filiados 	Alta
	Fazer a inscrição do cursinho no processo de filiação	Acessar página de inscrição do processo de filiação	Link para formulário de inscrição	<ul style="list-style-type: none"> • Descrição sobre o que faz, importância, missão, visão e valores, organização e projetos • Ilustrações e imagens 	Alta

Quadro 3: Requisitos de projeto para a segunda pessoa | Fonte: Elaborado pela autora.

2.4 Estruturação

A estruturação é a fase em que organiza-se as funcionalidades e conteúdos definidos nas etapas anteriores, desenvolvendo assim, uma estrutura consistente para o sistema. É neste momento que é definido como cada elemento será distribuído nas telas, bem como o fluxo de interação entre eles.

2.4.1 Mapa do site

Com base nas funcionalidades e conteúdos considerados no quadro de requisitos, foi construída a estrutura do sistema por meio do mapa do site. Nele, foram descritos os possíveis fluxos que o usuário poderia percorrer e as ações a serem realizadas a partir da interação com os elementos das páginas.

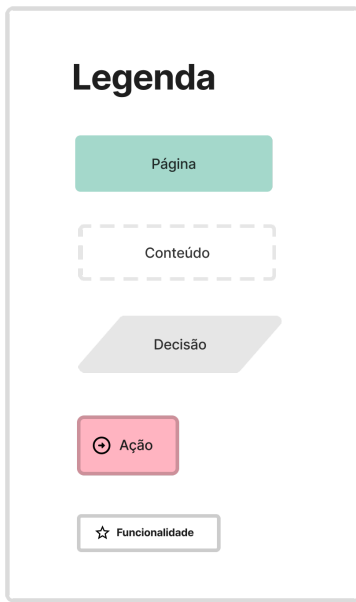


Figura 14: Legenda do mapa do site | Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 15: Fluxo da página inicial | Fonte: Elaborado pela autora.

Na página inicial, o usuário poderá ter acesso a resumos dos conteúdos principais das sub páginas do sistema e terá a possibilidade de acessar todas elas tanto pelo menu superior, quanto ao longo dessa primeira tela. Durante as entrevistas com as pessoas de cursinhos não filiados à rede, observou-se que

ao acessarem o antigo site da Brasil Cursinhos, elas navegaram por toda a página inicial antes de clicar nos itens do menu superior. Ao serem questionadas do porquê tomaram essa decisão, elas explicaram que pensaram que encontrariam ali as informações principais sobre a organização.

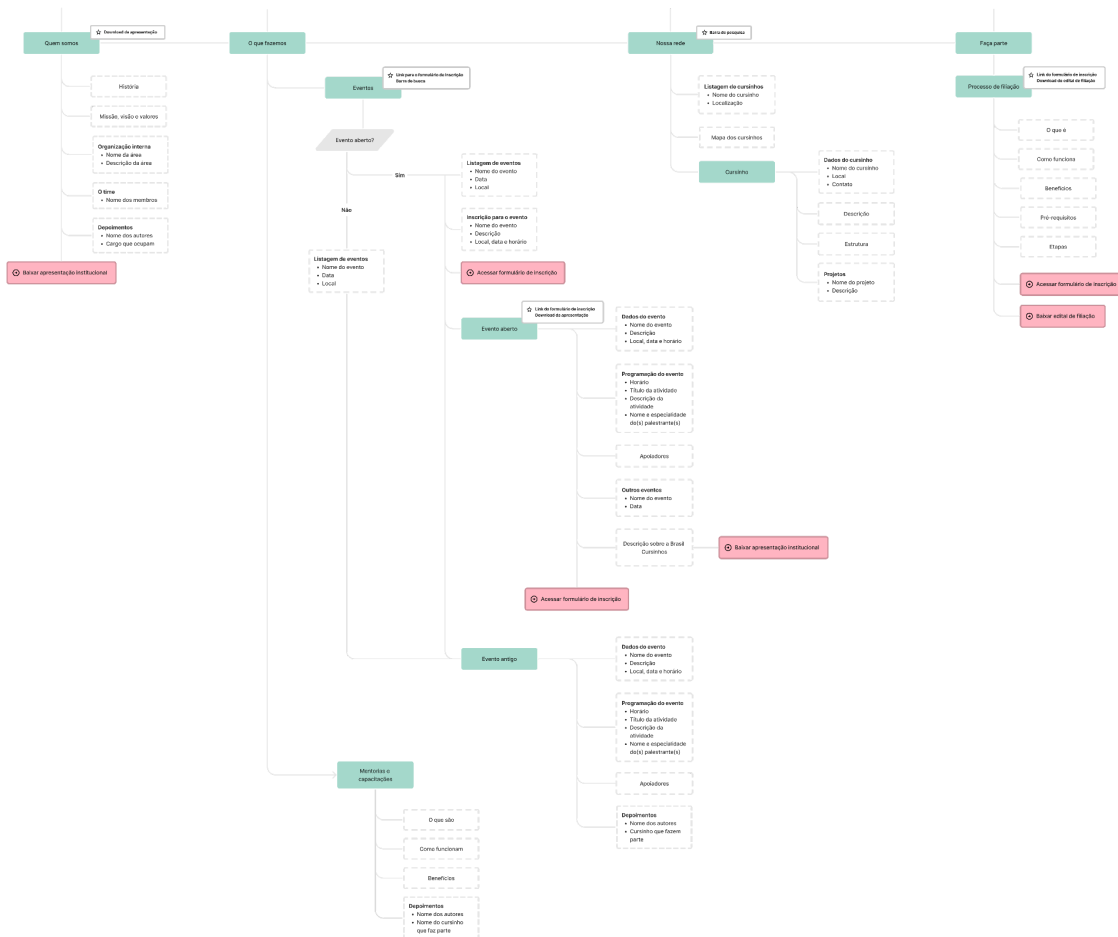


Figura 16: Fluxo das subpáginas | Fonte: Elaborado pela autora.

2.4.2 Wireframes

Com a estrutura do site já desenvolvida, iniciou-se a construção dos *wireframes*. De acordo com Unger e Chandler (2009), essa técnica consiste em criar protótipos de baixa fidelidade para organizar os elementos que serão distribuídos na interface, como por exemplo as seções de conteúdos, os tipos de mídias, formulários e botões. Para o projeto, foram construídos dois tipos de *wireframes*: o de baixa e o de média fidelidade.

Wireframes de baixa fidelidade

Os *wireframes* de baixa fidelidade foram criados no formato de rascunhos, com o intuito de explorar possíveis ideias e soluções para a distribuição visual dos elementos. Essa etapa foi necessária para testar diferentes possibilidades de diagramação, sem precisar ater-se a detalhes e refinamentos que o *wireframe* em média fidelidade pode impor.



Figura 17: Conjunto de wireframes de baixa fidelidade | Fonte: Elaborado pela autora.

Wireframe de média fidelidade

Com base nos rascunhos feitos, foram desenvolvidos os *wireframes* de média fidelidade, desta vez utilizando componentes criados no Figma. Esse tipo de

wireframe possui maior refinamento e nele começam a ser testados os tamanhos dos elementos nos espaços disponíveis da tela. Ainda assim, não aparece nesta etapa quais cores, tipografias, ícones e mídias serão utilizados; o *wireframe* é construído em tons de cinza, com uma tipografia selecionada de forma aleatória e as mídias são indicadas apenas pelo uso de retângulos.

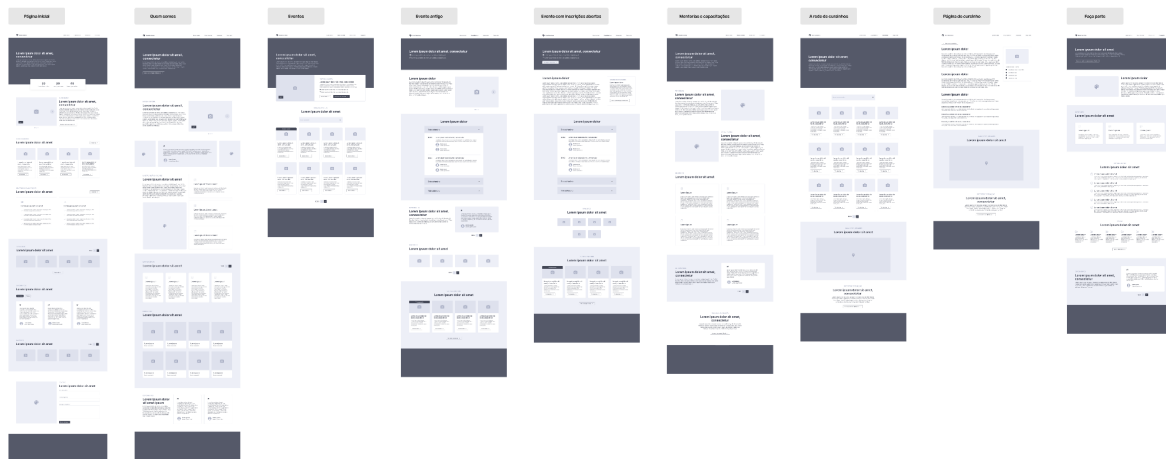


Figura 18: Conjunto de wireframes de média fidelidade | Fonte: Elaborado pela autora.

2.5 Design sensorial

A fase de design sensorial é responsável por atribuir significados para todos os elementos da interface. Nela são materializadas as características definidas na pesquisa, de forma que o sistema auxilie o usuário a cumprir com os seus objetivos por meio das funcionalidades representadas.

2.5.1 Conceituação

Para definir os conceitos que guiarão a construção dos elementos do site, foi utilizada a ferramenta “D4UX - Design for User Experience”, desenvolvida pela professora e doutora Luciane Maria Fadel. Utilizada para projetar a experiência que o usuário terá ao interagir com o sistema, a ferramenta auxilia a conceituar a empresa a partir de suas relações e a determinar quais características irão garantir que esse significado seja transmitido.

No método D4UX, as etapas para a definição do conceito são:

- Descrever um momento significativo para a organização, chamado de momento UX;
- Definir quais são os agentes da interação;
- Definir qual a relação entre esses agentes;
- Descrever o conceito da organização.

Momento UX

O momento significativo é aquele que representa a melhor interação possível entre a organização e seu público-alvo. Essa descrição facilita a visualização das características mais importantes da relação entre as partes.

A criação desse momento considerou as informações compartilhadas pelos presidentes da Brasil Cursinhos na etapa de *briefing* e os relatos durante as entrevistas com os usuários.

Dessa forma, foi criado um cenário fictício que descreve a interação entre uma pessoa de um cursinho não-filiado, chamada Juliana, que entra em contato com os diretores da Brasil Cursinhos e agenda uma conversa online para conhecer mais sobre a organização. A conversa é marcada por um clima descontraído, em que os três sentem-se à vontade uns com os outros desde o início. Os presidentes contam sobre a organização e os projetos que desenvolvem e abrem espaço para Juliana compartilhar sua experiência no cursinho, que também é no cargo da presidência. Ela expõe as dificuldades que o cursinho tem enfrentado e afirma que não sabe como resolvê-las.

Os presidentes então incentivam Juliana a participar da rede da Brasil Cursinhos, mostrando iniciativas desenvolvidas pela organização que poderiam ajudá-la. Motivada pelas propostas apresentadas e pela conexão imediata entre os três, ela decide inscrever o cursinho no processo de filiação.

Agentes da interação

Os agentes da interação são aqueles que interagem uns com os outros dentro do cenário criado na etapa “momento UX”. Portanto, os agentes neste caso são

os voluntários da Brasil Cursinhos, representados pelos presidentes; e o voluntário do cursinho não-filiado, representado pela personagem Juliana.

Relação entre os agentes

Essa relação é determinada pelas características que se sobressaíram durante a interação entre os agentes no cenário descrito e são elas que definirão o conceito do sistema. Dessa forma, os aspectos consideradas foram:

- Acolhimento, pela forma como são recebidas as pessoas dentro da Brasil Cursinhos;
- Motivação, pelas iniciativas criadas para incentivar e apoiar o dia a dia dos membros dos cursinhos;
- Conexão, pelo encontro de pessoas que compartilham do mesmo propósito.

Conceito

A conceituação é definida por uma frase que resume o que a organização significa e seu propósito de existir. Neste caso, o conceito é exposto em: “a Brasil Cursinhos potencializa a atuação de Cursinhos Populares, oferecendo apoio de qualidade e estimulando conexões para que continuem motivados a impactar positivamente a vida dos seus alunos”.

2.5.2 Painel semântico

O painel semântico é o quadro de referências visuais que irá auxiliar na materialização dos conceitos definidos na etapa anterior. Nele são retratadas as cores, formas, texturas e tipos de imagem que indicarão as diretrizes para a criação dos elementos que compõem a interface.

A fim de traduzir visualmente os conceitos de acolhimento, motivação e conexão, foi elaborado o seguinte painel semântico:



Figura 19: Painel semântico dos conceitos | Fonte: Elaborado pela autora.

2.5.3 Referências visuais em produtos digitais

A partir das características extraídas do painel semântico, também foi construído um quadro com produtos digitais nos quais foi observada a presença de parte desses atributos. O objetivo desta etapa é analisar como esses conceitos são transmitidos na interface de diversos produtos já existentes no mercado e quais recursos estão sendo utilizados por eles.

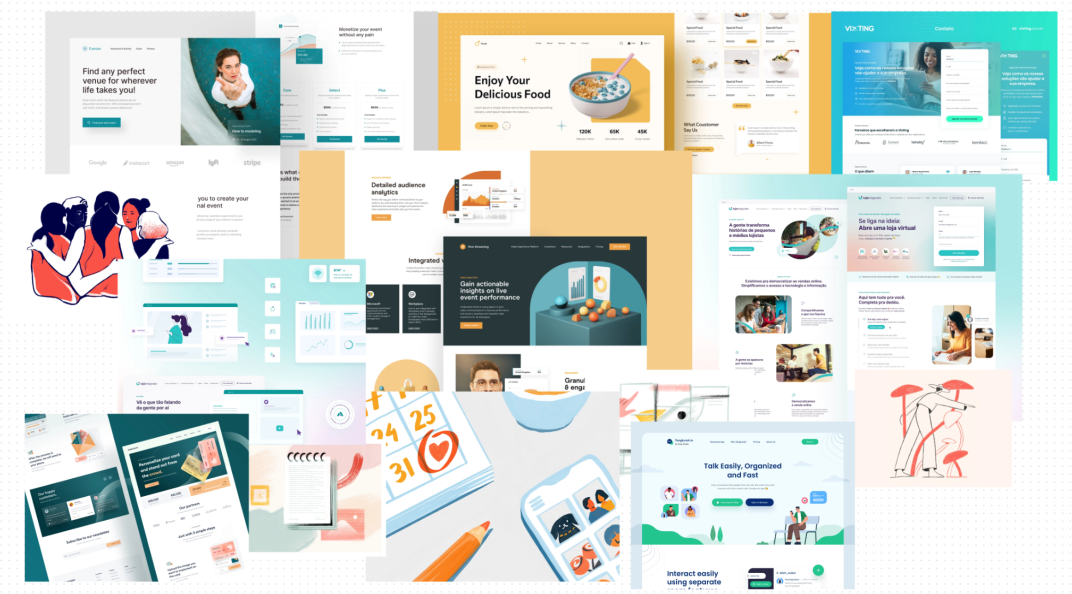


Figura 20: Painel de referências visuais | Fonte: Elaborado pela autora.

No painel de referências, é possível perceber o contraste de cores aplicado entre a cor mais escura de fundo em relação às dos botões, que apresentam tons mais claros. Esse contraste faz com que os elementos mais claros tenham destaque, como se estivessem sendo iluminados. Alguns exemplos ainda apresentam esse contraste por meio do uso de grandes áreas em branco, com poucos elementos escuros nelas.

Outra característica presente é o uso de formas orgânicas e arredondadas nas ilustrações, imagens, seções, tipografias e ícones das interfaces. Há a tendência de simplificar todos os elementos, para que as características mais marcantes fiquem evidentes.

Por fim, o quadro mostra a utilização de gradientes, tanto por meio da mescla de cores distintas, quanto da variação de tonalidades de uma mesma matiz. Essas nuances aparecem também nas elevações de alguns elementos, utilizando o sombreado como recurso.

2.5.4 Geração de alternativas

Após a criação dos painéis de referências visuais para o projeto, iniciou-se a etapa de geração de alternativas, na qual foram exploradas possibilidades de combinações de cores, tipografias, formas, entre outros elementos. Os testes foram feitos a partir da página inicial por ser a mais complexa, com elementos que seriam reproduzidos nas telas seguintes.

As especificações técnicas de cada componente serão descritas na etapa de “guia de estilo”, a ser apresentada posteriormente neste documento.

Primeira alternativa

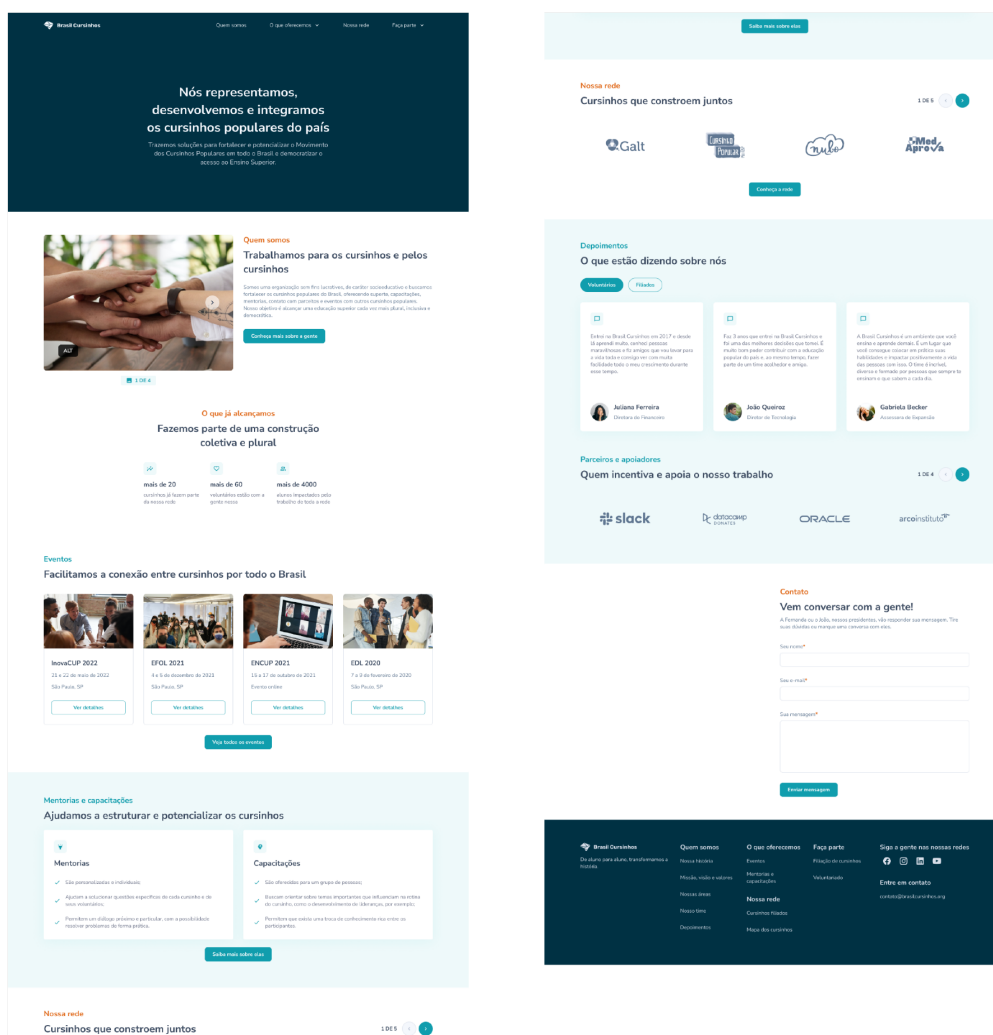


Figura 21: Primeira alternativa de interface | Fonte: Elaborado pela autora.

Na primeira alternativa, foi utilizada a cor azul escuro para o *header* e o *footer* da página e os tons mais claros ao longo da página. Os *cards*, botões e imagens possuem cantos arredondados, bem como a presença de fios de espessura de 1px.

Apesar das cores estarem de acordo com as referências do painel semântico e com as diretrizes relacionadas à acessibilidade digital, notou-se um desequilíbrio na distribuição dos elementos, fazendo com que a área inicial e final recebessem maior destaque. Também foi observado que alguns

componentes, como por exemplo os ícones, ficaram apagados por possuírem a mesma cor dos elementos em volta.

Por fim, percebeu-se que a diagramação de alguns textos poderiam ser alteradas para tornar a interface mais harmônica e favorecer a compreensão das informações. O trecho da área de “quem somos” poderia ser dividido em tópicos para facilitar a leitura, assim como os itens abaixo. Já os elementos do item “o que fazemos” poderiam ser centralizados, assim como o título presente na seção.

Segunda alternativa

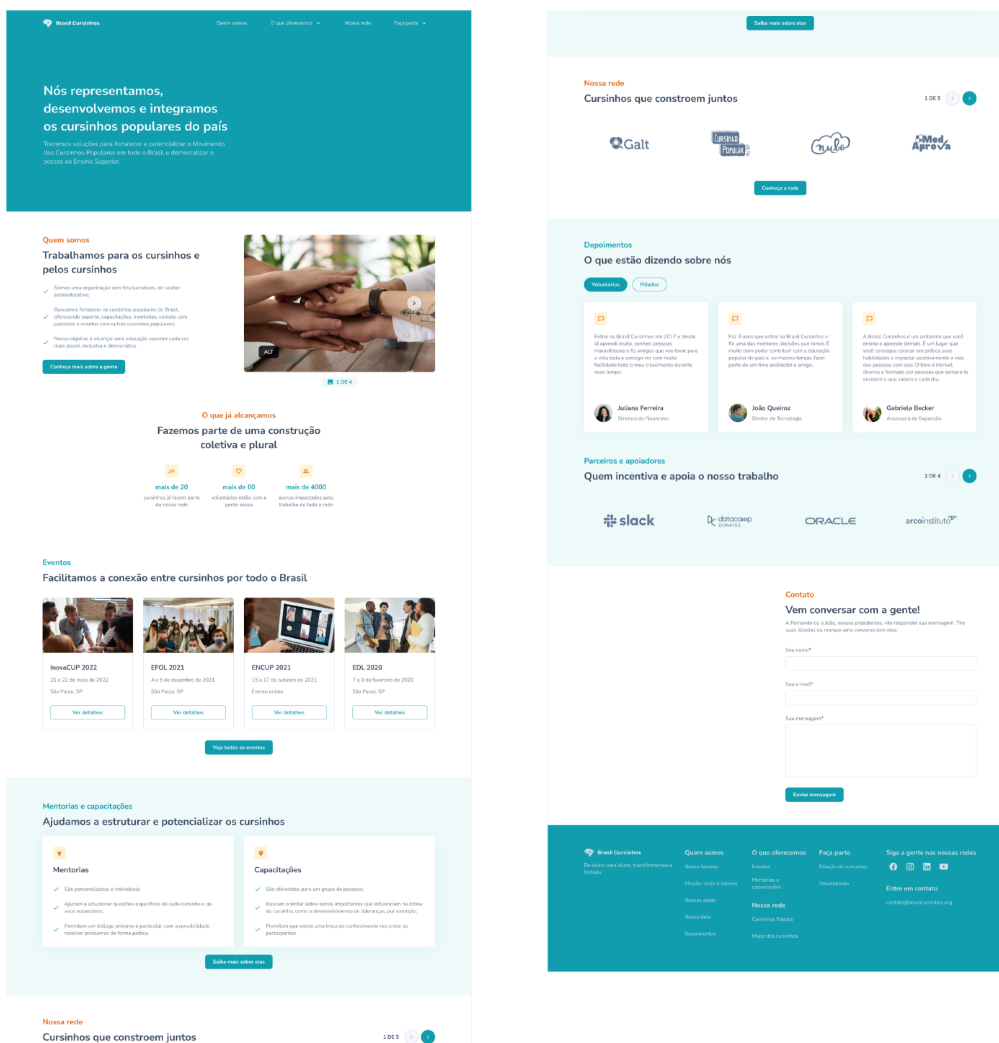


Figura 22: Segunda alternativa de interface | Fonte: Elaborado pela autora.

Nesta versão, foram exploradas soluções para as melhorias pontuadas na alternativa anterior. Nela, o azul escuro foi substituído pelo verde-água, foram exploradas outras diagramações dos textos e a cor dos elementos menores foi alterada para tons de laranja.

Apesar do peso visual ter diminuído nessa alternativa, o contraste entre os tons de verde-água é baixo demais em relação ao que foi definido pelos painéis. Também observou-se que a posição de alguns botões poderiam ser alteradas: as paginações poderiam ficar posicionadas na parte de baixo da seção, enquanto os botões de ação poderiam ser adicionados ao lado do títulos e subtítulos de cada tópico.

Por fim, o título e subtítulo do *header* foram alinhados à esquerda para dar espaço para uma possível ilustração, ainda a ser adicionada.

Alternativa escolhida

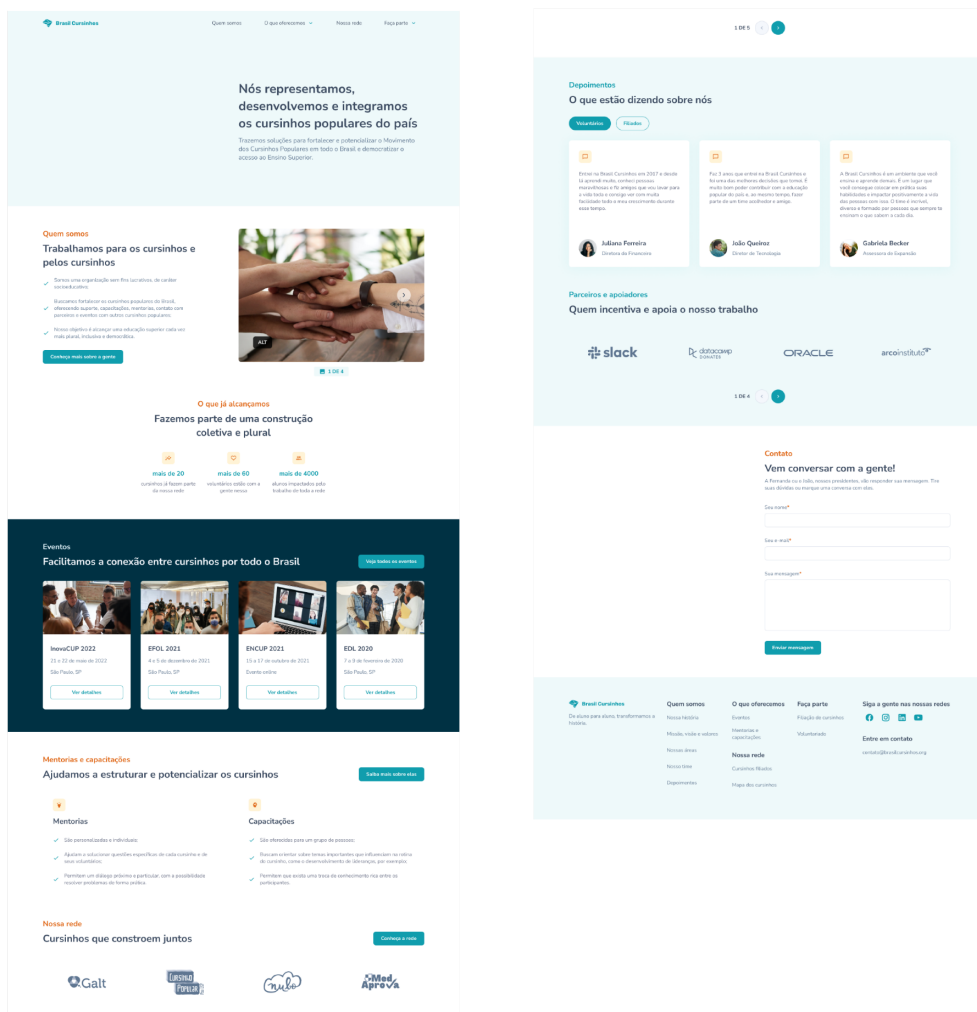


Figura 23: Alternativa escolhida da interface | Fonte: Elaborado pela autora.

Na alternativa escolhida, optou-se por utilizar o azul escuro nas seções internas, os tons mais claros no header e no footer, e o verde-água para os botões secundários e primários. Os ícones permaneceram na cor alaranjada, para servirem como pontos de luz na interface, assim como alguns subtítulos que estão posicionados em partes onde o fundo é de cor branca.

Alterou-se a posição dos botões conforme o que foi proposto na segunda alternativa: os botões primários aparecem ao lado dos títulos das seções e a paginação abaixo dela. Por fim, a posição dos textos e imagens foram alternadas entre si para garantir a dinamicidade da página.

2.5.5 Design final

A partir da alternativa escolhida, foram feitos alguns refinamentos na interface e adicionados elementos gráficos finais, como ilustrações e fios, para traduzir os conceitos definidos nas etapas anteriores.

Por ser uma aplicação *desktop*, fez-se necessária a criação da responsividade de todas as telas para a versão *mobile*, na qual os elementos foram rearranjados de forma que a navegação no sistema não fosse prejudicada pelo tipo de dispositivo utilizado pelo usuário.

As telas a seguir serão apresentadas na ordem do menu superior no *header* do site, sendo ela:

- Página inicial;
- Página “quem somos”;
- Página “eventos” (localizada na aba de “o que oferecemos”);
- Página de “mentorias e capacitações (localizada na aba de “o que oferecemos”);
- Página “nossa rede”;
- Página “processo de filiação” (localizada na aba de “faça parte”).

Página inicial

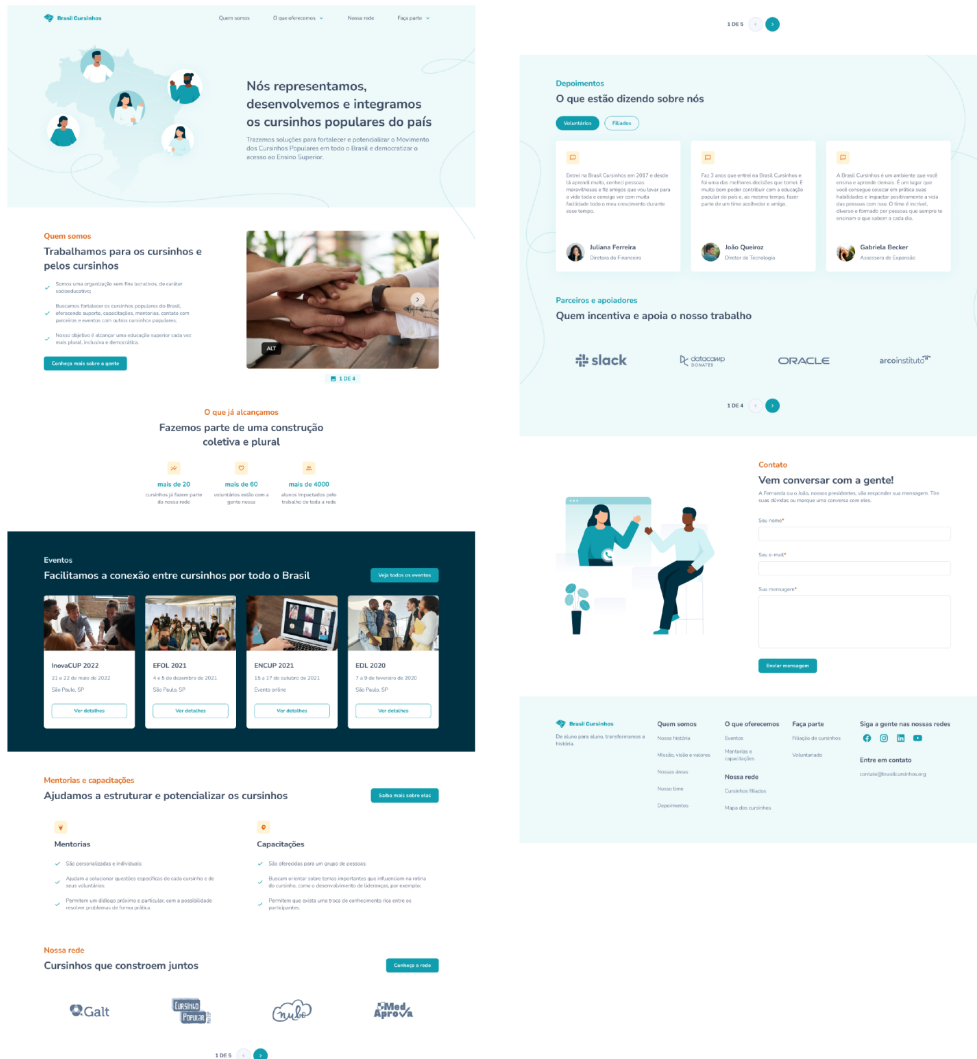


Figura 24: Design final da página inicial | Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 25: Card de texto alternativo e empty state de mensagem enviada | Fonte: Elaborado pela autora.

Página “quem somos”

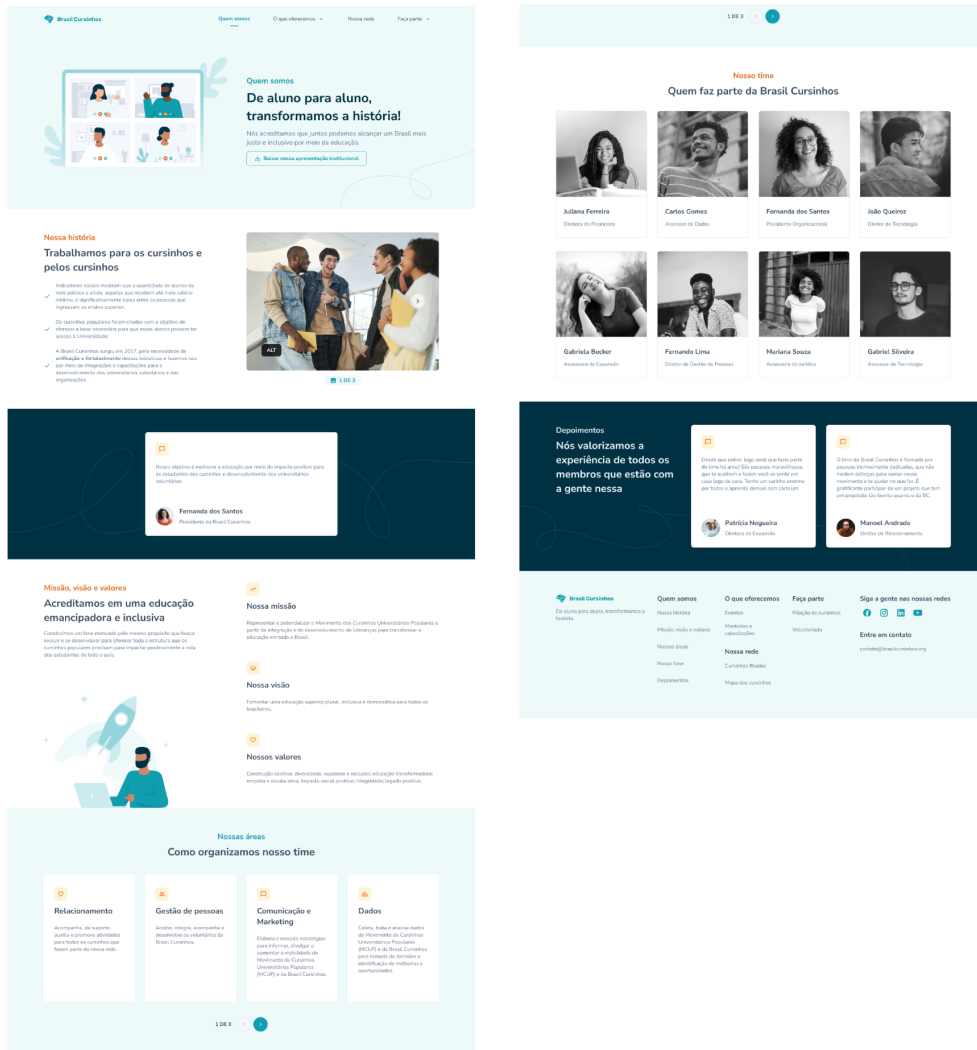


Figura 26: Design final da página “quem somos” | Fonte: Elaborado pela autora.

Página “eventos”

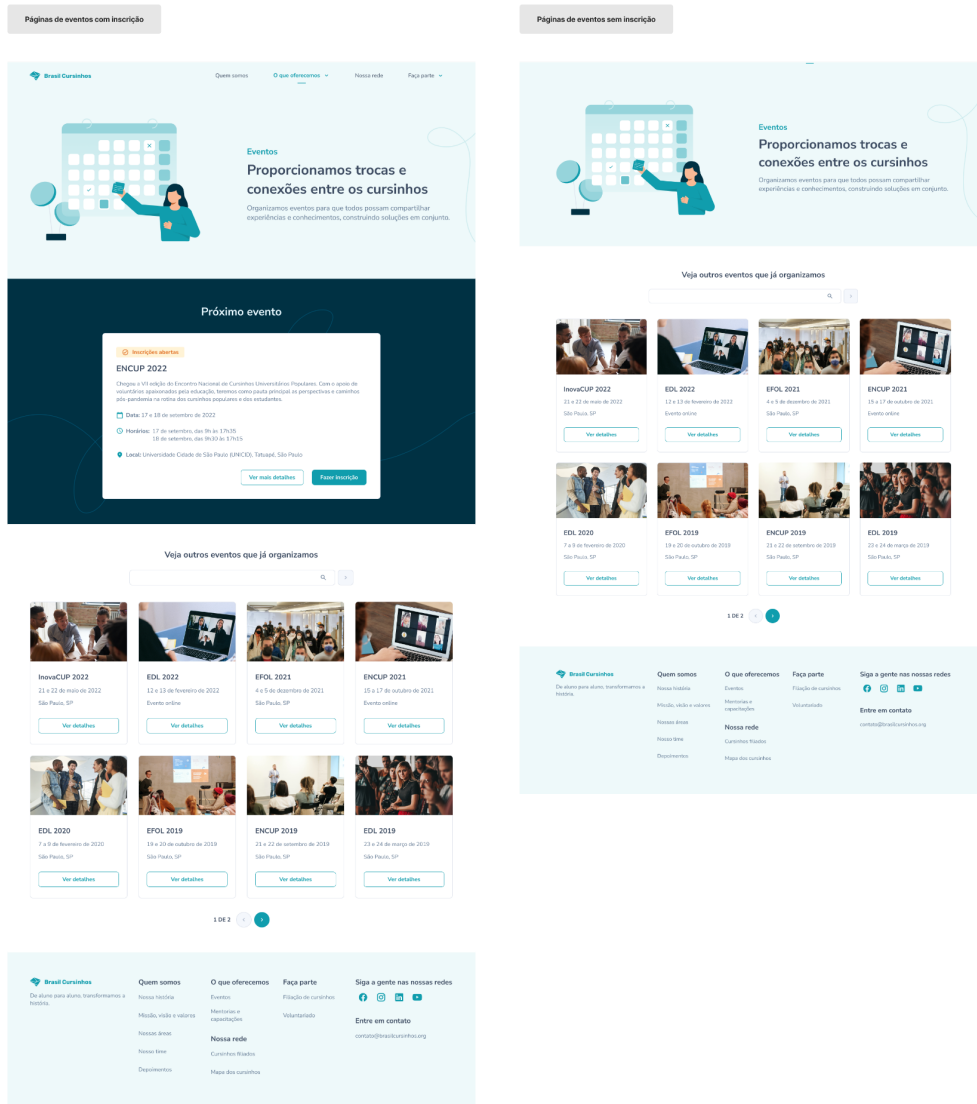


Figura 27: Design final da página “eventos” | Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 28: Empty state de evento não encontrado | Fonte: Elaborado pela autora.

Página de um evento com inscrições abertas

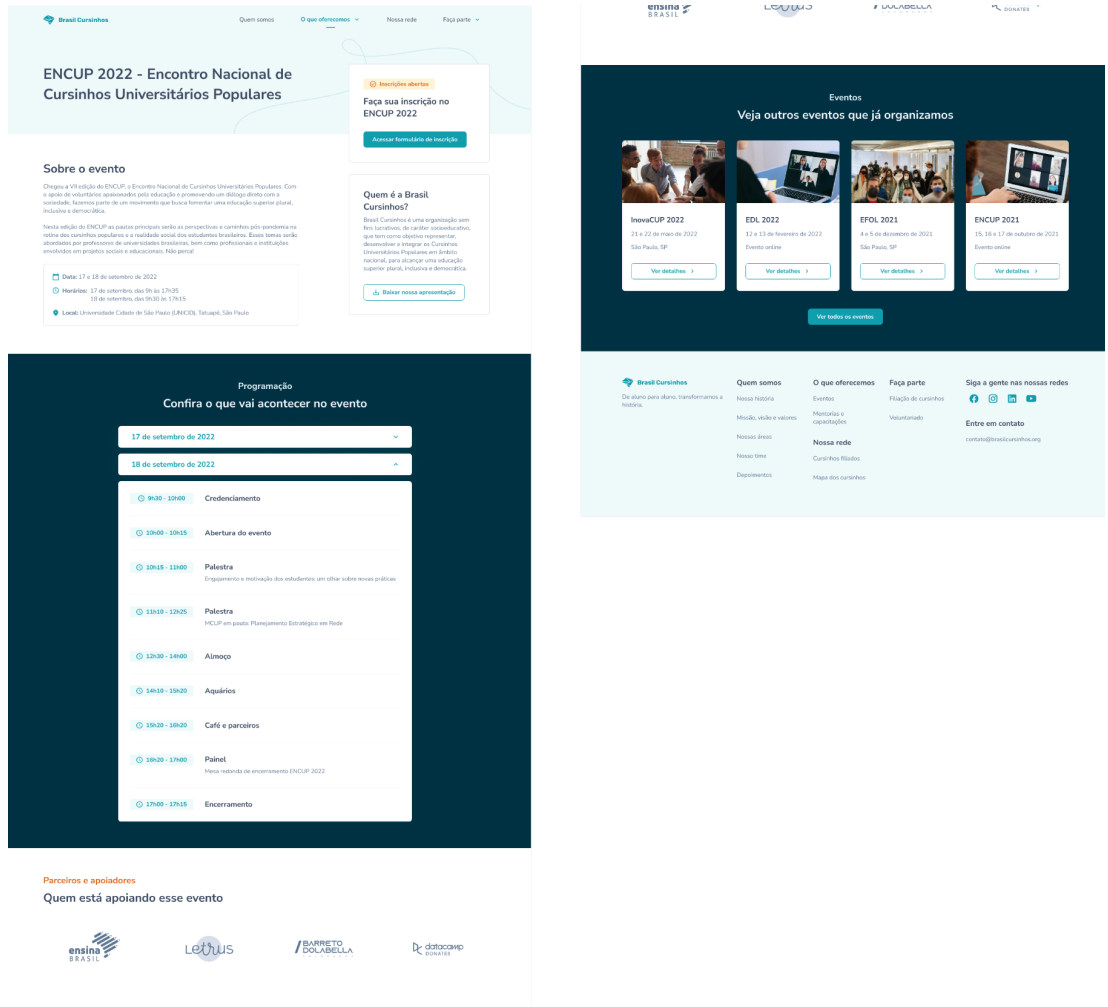


Figura 29: Design final de evento com inscrição aberta | Fonte: Elaborado pela autora.

Página de um evento antigo

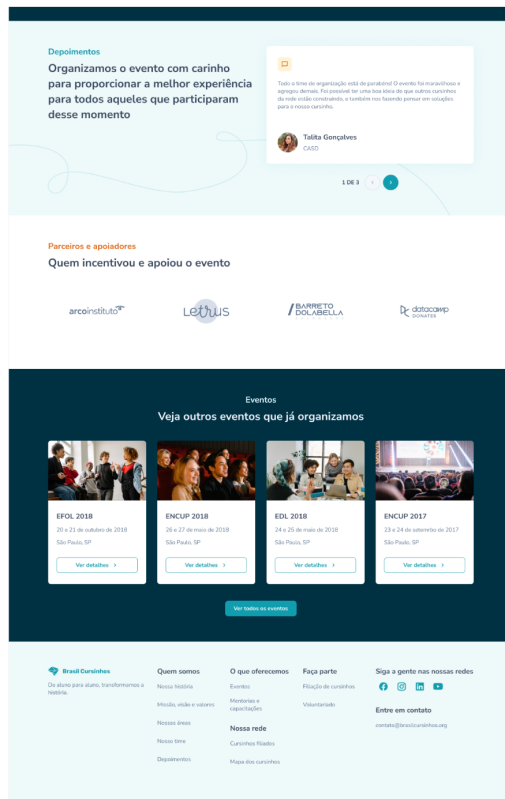


Figura 30: Design final da página de evento antigo | Fonte: Elaborado pela autora.

Página de “mentorias e capacitações”

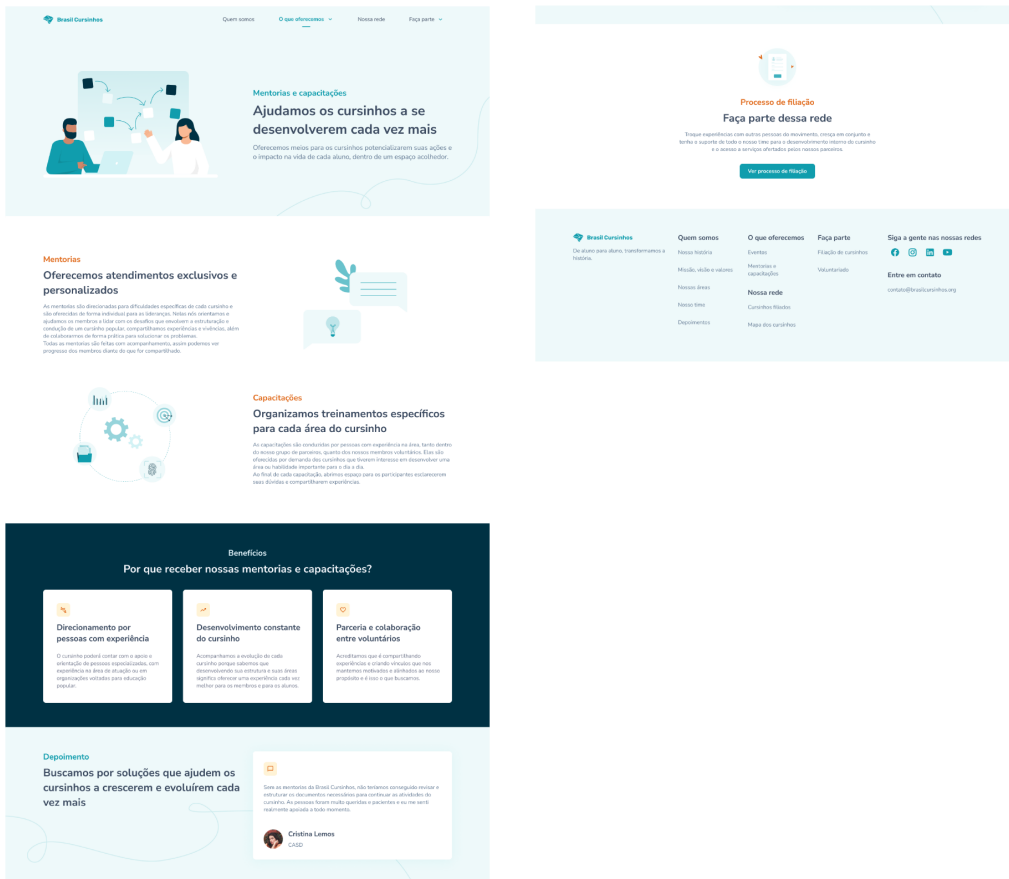


Figura 31: Design final da página de “mentorias e capacitações” | Fonte: Elaborado pela autora.

Página de “nossa rede”

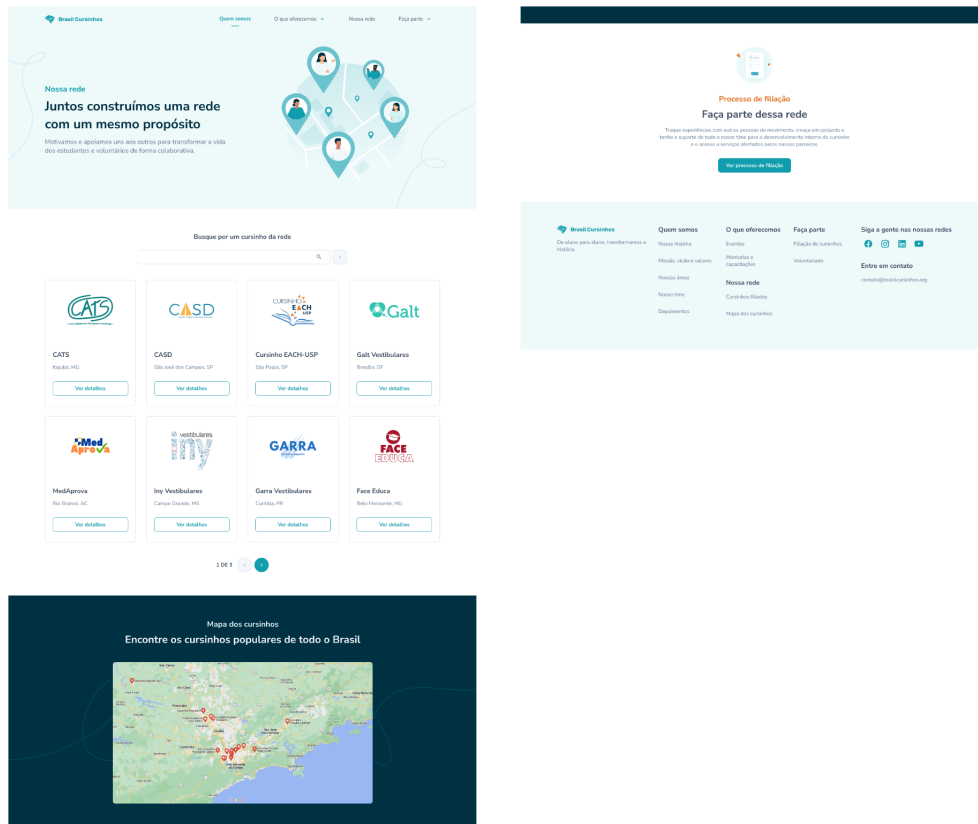


Figura 32: Design final da página de “nossa rede” | Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 33: *Empty state* de cursinho não encontrado | Fonte: Elaborado pela autora.

Página de um cursinho da rede

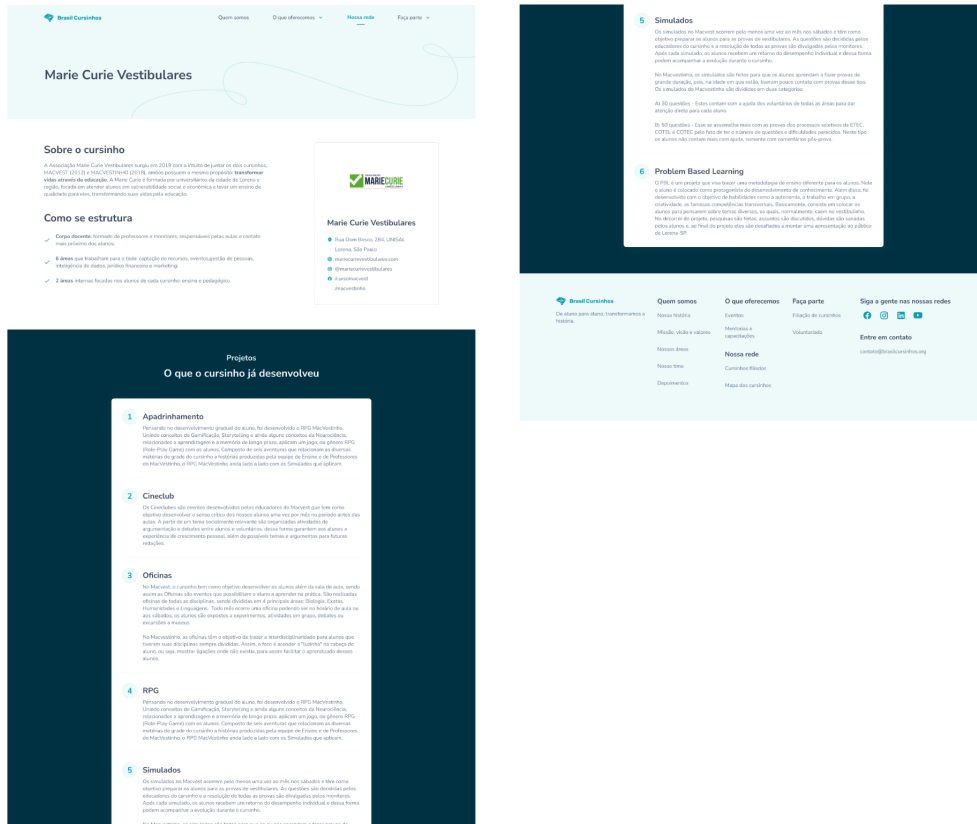


Figura 34: Design final da página de um cursinho da rede | Fonte: Elaborado pela autora.

Página de “processo de filiação” e inscrições fechadas

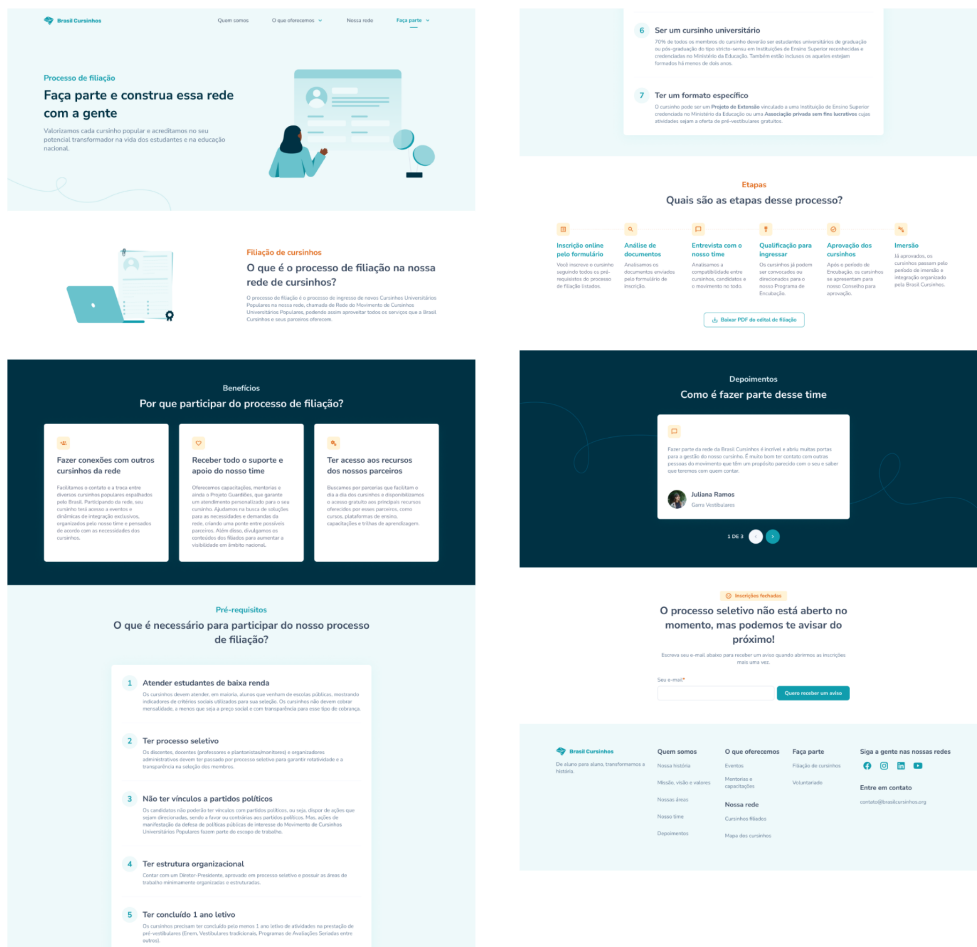


Figura 35: Design final de “processo de filiação” e inscrições fechadas | Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 36: Empty state de aviso programado | Fonte: Elaborado pela autora.

Página de “processo de filiação” e inscrições abertas



Figura 37: Design final de “processo de filiação” e inscrições abertas | Fonte: Elaborado pela autora.

Protótipo

O protótipo pode ser encontrado no link: [protótipo final](#)

2.5.6 Guia de estilo

O guia de estilo consiste na especificação técnica de todos os elementos que fazem parte da interface. Ele é utilizado para padronizar o sistema e também como apoio para os desenvolvedores criarem todos os componentes em forma de código posteriormente.

Grid e espaçamento

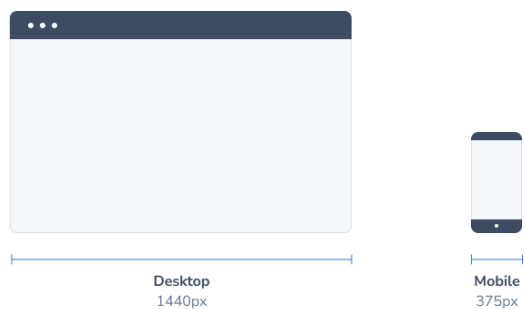
Os *grids* e espaçamentos são utilizados para manter a consistência dentro do produto. Eles auxiliam a determinar o tamanho de cada elemento, bem como a organizar e distribuir todos os componentes de forma harmônica e padronizada.

Para o projeto, o *grid* e os espaçamentos foram construídos com base nas diretrizes do Design System do Google, chamado Material Design. Nele, utiliza-se o padrão de 8px, tanto para a elaboração do *grid* em *desktop*, quanto na criação de outros elementos visuais.

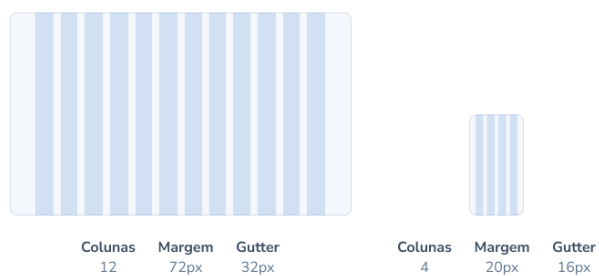
Para dispositivos *mobile*, também foi utilizado o *grid* de 4px para garantir um melhor aproveitamento de espaço, já que a tela possui um tamanho reduzido.

Grid e espaçamento

Tamanhos de telas



Colunas



Espaçamentos

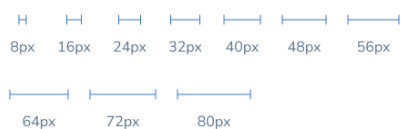


Figura 38: *Grids* e espaçamento | Fonte: Elaborado pela autora.

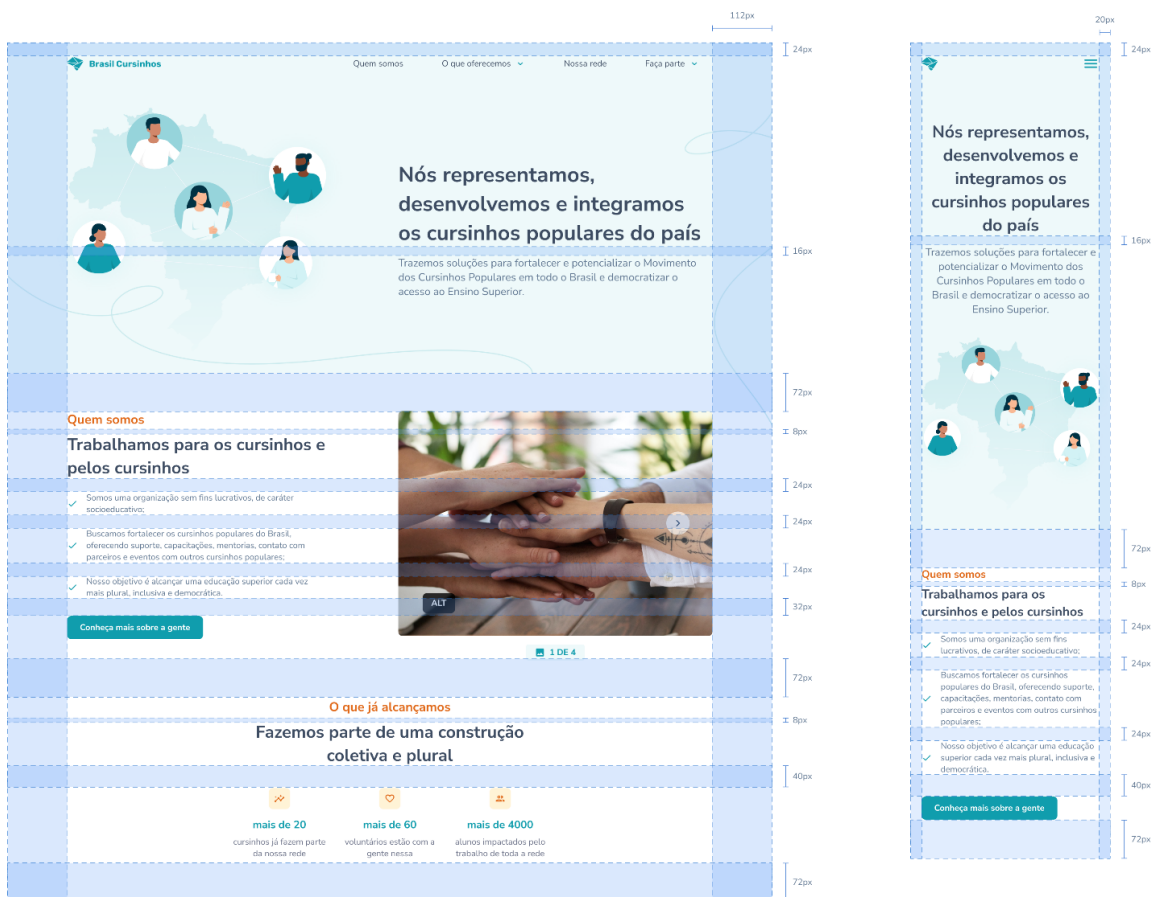


Figura 39: Exemplo de *grid* e espaçamento | Fonte: Elaborado pela autora.

Cores

As cores primárias foram definidas a partir do painel semântico, que apresentava matizes azuladas e alaranjadas, além do alto contraste entre tons. A partir das primárias, foram extraídas as secundárias, utilizadas como cores de apoio de alguns elementos e, principalmente, como as cores aplicadas no fundo das seções de toda a interface.

Foram seleccionados tons de cinza variados para serem utilizados nos textos e nos contornos, bem como nos sombreados que garantem a elevação de alguns elementos.

Por fim, foram escolhidas também cores para indicar o estado do sistema. A cor vermelha indica os estados de erro; a verde, de sucesso; e a azul, os

elementos que recebem o *focus*, quando navega-se pelo sistema utilizando apenas a tecla *tab* no teclado.

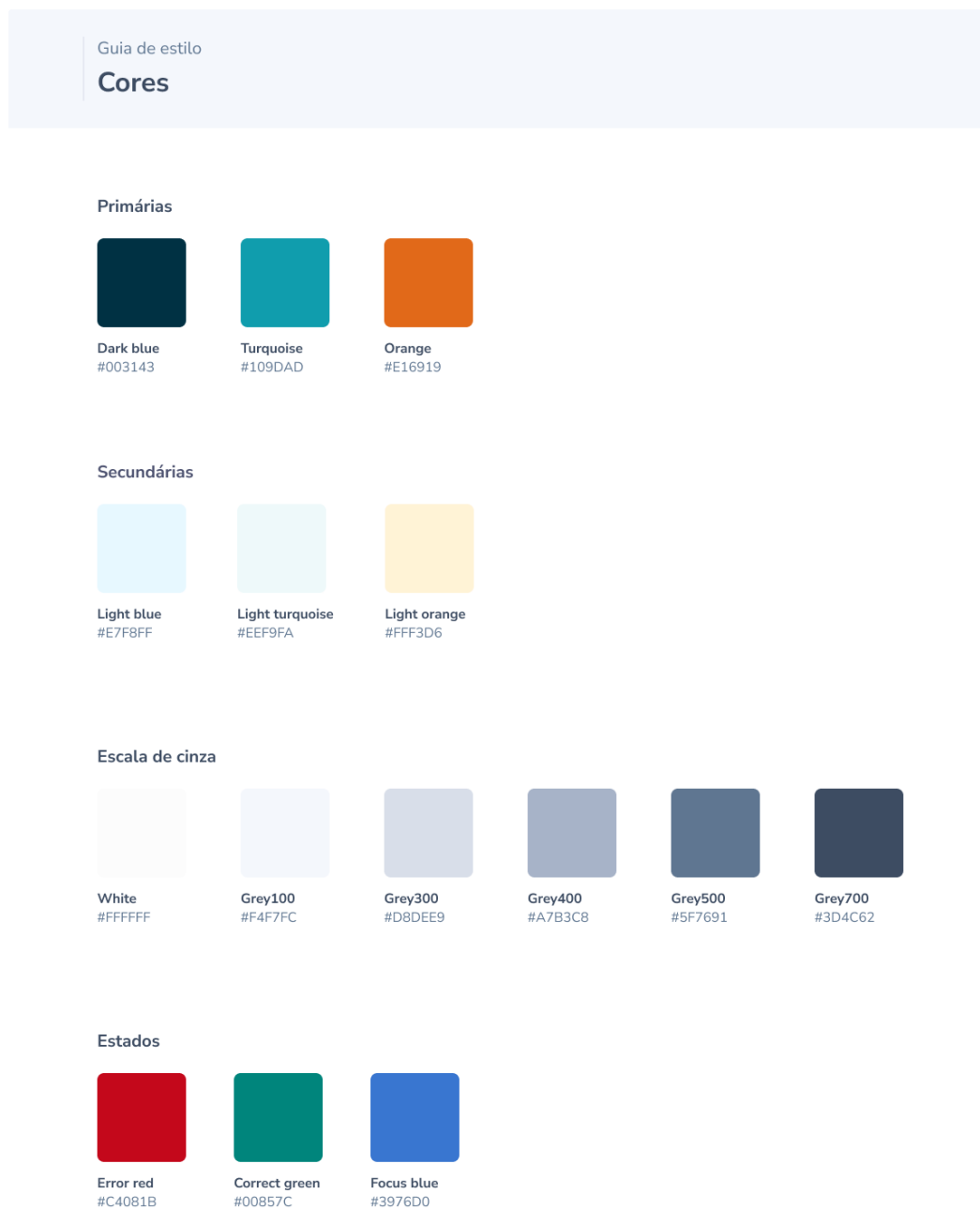


Figura 40: Cores | Fonte: Elaborado pela autora.

Acessibilidade em contrastes

Para verificar as possíveis combinações de cores acessíveis, utilizou-se a ferramenta “verificador de contraste” da WebAIM (Web Accessibility in Mind).

Essa ferramenta foi desenvolvida com base nas orientações de acessibilidade estabelecidas pela Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1, da World Wide Web Consortium (W3C) - uma comunidade que define diretrizes para a criação e interpretação de conteúdos utilizados no ambiente digital.

A partir da paleta de cores definida na etapa anterior, foi criada uma tabela (Figura 41) que apresenta quais cores podem ser combinadas entre si e quais os critérios para que elas sejam, de fato, acessíveis. É possível que algumas combinações sejam acessíveis apenas se forem utilizados elementos específicos, como por exemplo textos com fontes em tamanhos maiores ou em negrito.

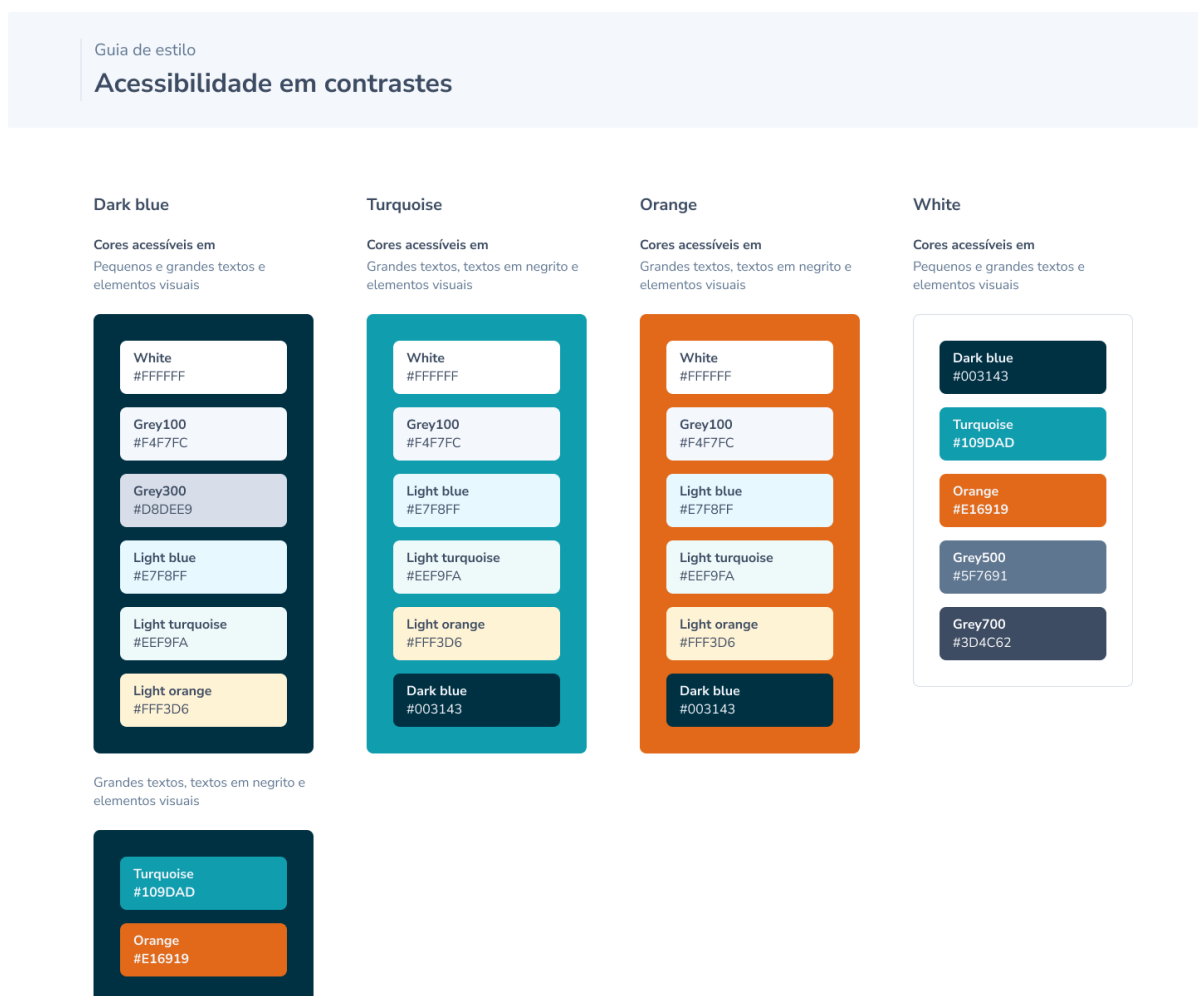


Figura 41: Acessibilidade em contrastes | Fonte: Elaborado pela autora.

Tipografia

A tipografia foi definida utilizando a matriz de seleção tipográfica desenvolvida por Meürer (2017). Nessa matriz, são adicionados pesos para os atributos dos quatro fatores existentes nela: fatores formais e funcionais; estéticos; técnicos; legais e econômicos.

Para construir a tabela, foram selecionadas quatro fontes disponibilizadas para uso gratuito na plataforma Google Fonts: Inter, Manrope, Nunito Sans e Mulish. Em seguida, as famílias tipográficas foram adicionadas na matriz e distribuiu-se os pesos de acordo com as características de cada uma.

Os atributos considerados com base na relevância para a interface foram: legibilidade, variações, recursos, expressão, qualidade e licenciamento. O restante não foi avaliado por não pertencerem ao contexto deste projeto.

Fontes	Fatores formais e funcionais			Fatores estéticos		Fatores técnicos		Fatores legais e econômicos		Soma
	Legibilidade (peso 5)	Variações (peso 4)	Recursos (peso 5)	História e cultura (peso 0)	Expressão (peso 5)	Qualidade (peso 5)	Suporte (peso 0)	Licenciamento (peso 5)	Investimento (peso 0)	
Inter	5	5	5	0	3	3	0	5	0	125
Manrope	5	4	5	0	2	2	0	5	0	111
Nunito Sans	5	5	5	0	4	4	0	5	0	135
Mulish	4	5	5	0	3	2	0	5	0	115

Figura 42: Matriz de seleção tipográfica | Fonte: Elaborado pela autora baseado em Meürer (2017).

A partir da matriz, é possível perceber que a família tipográfica que recebeu maior pontuação foi a Nunito Sans, sendo ela a mais adequada para o desenvolvimento do sistema.

Para determinar os tamanhos das tipografias, também foi considerada a diretriz de 8px definida anteriormente na etapa do *grid*.

Família tipográfica

Nunito Sans

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Pesos

Regular
Semi-bold
Bold

Tamanhos

H1	40pt/ 3.3rem Título
H2	32pt/ 2.6rem Títulos
H3	24pt/ 2rem Subtítulos
H4	20pt/ 1.6rem Subtítulos e corpo de texto
H5	16pt/ 1.3rem Corpo de texto

Figura 43: Tipografia | Fonte: Elaborado pela autora.

Iconografia

Na construção da interface, foram selecionados os ícones desenvolvidos pelo Google e disponibilizados de forma gratuita na Comunidade do Figma. Esse modelo foi escolhido por sua variedade de opções e por suas características arredondadas, atributo encontrado no painel semântico.

Iconografia

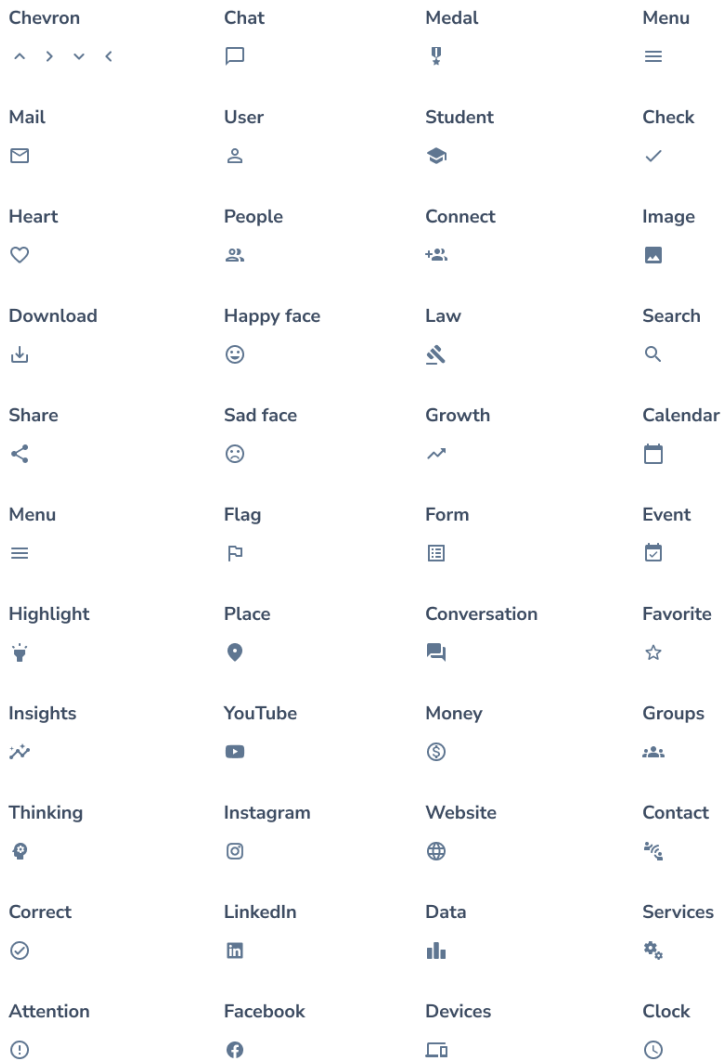


Figura 44: Iconografia | Fonte: Elaborado pela autora.

Formas

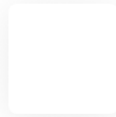
Em todos os elementos da interface, utilizou-se a curvatura dos cantos em 8px para atribuir um visual orgânico para o sistema. Essa característica reforça o conceito de conforto, porque remete à sensação de flexibilidade e leveza. Também foi utilizado o recurso de sombreado e de contornos finos para delimitar alguns elementos, sem sobrecarregar visualmente a interface.

Cantos



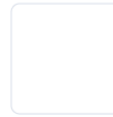
Radius
8px

Sombreados



Blur
40 Opacidade
8%

Contorno



Espessura
1px Cor
Grey300

Figura 45: Formas | Fonte: Elaborado pela autora.

Botões, *Tabs* e *Chips*

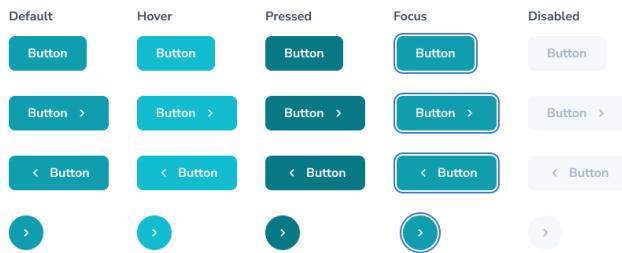
Todos os elementos foram construídos de acordo com as diretrizes de acessibilidade da WCAG 2.1, que determina que a área clicável mínima para esses componentes é de 44px. Tanto os botões, quanto as *tabs* e os *chips* possuem essa altura, exceto pelo botão de texto alternativo, que apesar de possuir altura de 38px, sua área clicável ultrapassa o limite do botão, garantindo que ele esteja dentro dos padrões acessíveis. Os elementos ainda seguem a regra dos 8px, assim como foi determinado nos itens anteriores.

Os botões primários foram utilizados para determinar a ação principal a ser tomada pelo usuário, enquanto o secundário indica menor prioridade. As *tabs* foram utilizadas no menu superior da interface, enquanto os *chips* foram aplicados em momentos nos quais o usuário precisa escolher uma opção de conteúdo a ser apresentado.

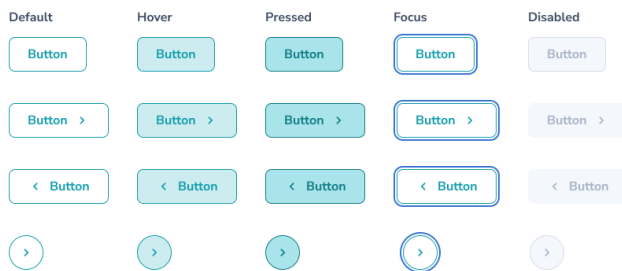
Anatomia



Primários



Secundários



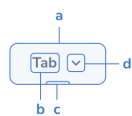
Texto alternativo



Figura 46: Botões | Fonte: Elaborado pela autora.

Tabs

Anatomia



a. Container

b. Texto

H5, bold

c. Seleção

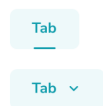
Largura 24px, espessura 1px

d. Ícone

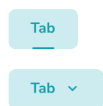
Opcional, 20px

Selecionado

Default



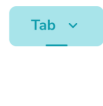
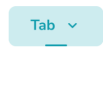
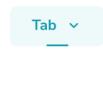
Hover



Pressed

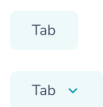


Focus

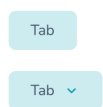


Não selecionado

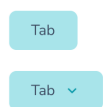
Default



Hover



Pressed



Focus

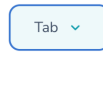
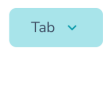
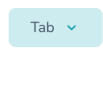
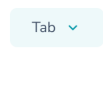
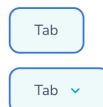


Figura 47: Tabs | Fonte: Elaborado pela autora.

Chips

Anatomia



Selecionado



Não selecionado



Figura 48: *Chips* | Fonte: Elaborado pela autora.

Tags

As *tags* foram utilizadas para dar destaque a determinadas informações de um *card* ou outros conjuntos de elementos. Eles não são componentes clicáveis, dessa forma, não seguiram os padrões de acessibilidade relacionados ao tamanho da área de clique.

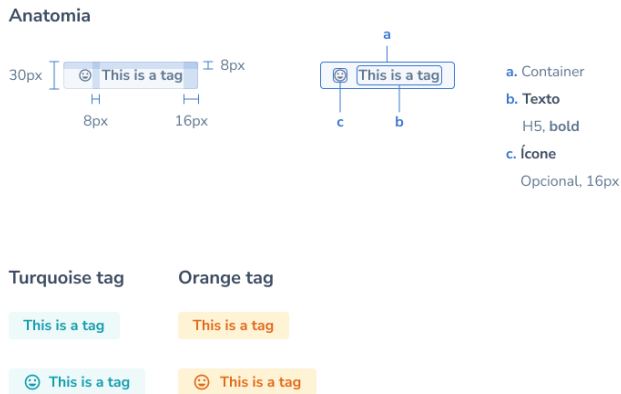


Figura 49: *Tags* | Fonte: Elaborado pela autora.

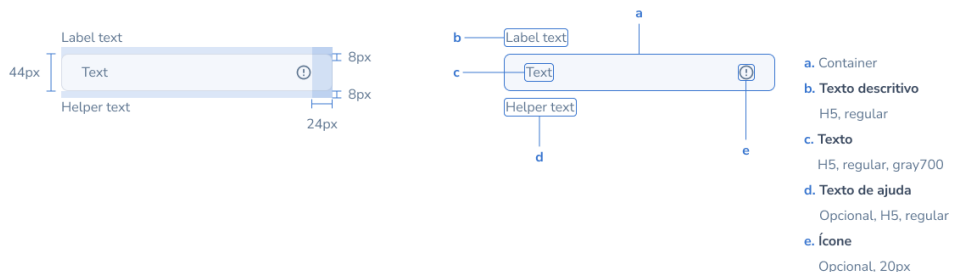
Campos de texto e *dropdowns*

Os campos de textos são utilizados sempre que o usuário precisa preencher uma informação dentro do sistema. Ele possui altura de 44px, assim como os *botões*, *tabs* e *chips* e suas características são alteradas dependendo da sua aplicação ou estado do sistema.

Os *dropdowns* aparecem tanto em campos de texto, quanto em botões que podem realizar mais de uma ação. Eles foram utilizados, principalmente, no menu superior da interface, porém também foram construídas opções em campos de texto por serem aplicações recorrentes em produtos digitais.

Campos de texto

Anatomia



Empty

Label text

Active

Label text

Filled

Label text

Hover

Label text

Focus

Label text

Disabled

Label text

Required

Label text*

Dropdown

Label text

Correct state

Label text

Error state

Label text

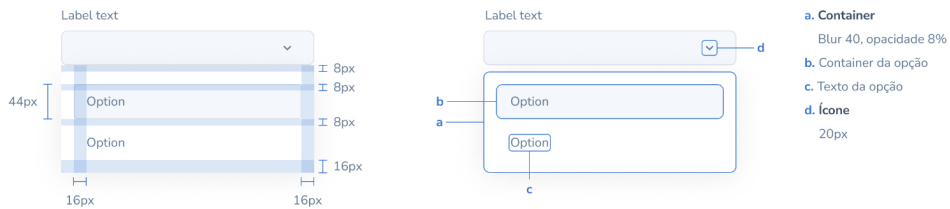
Helper text

Long texts

Label text

Figura 50: Campos de texto | Fonte: Elaborado pela autora.

Anatomia



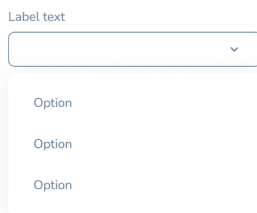
Default



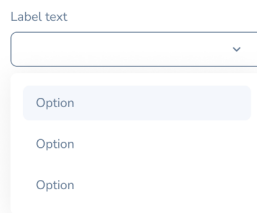
Selected



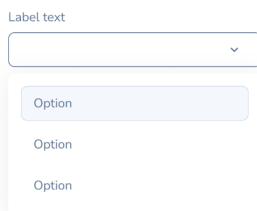
Active



Hover



Pressed



Focus

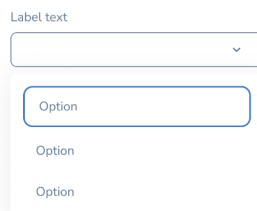


Figura 51: *Dropdowns* | Fonte: Elaborado pela autora.

Cards

Os *cards* aparecem ao longo de toda a interface e possuem diferentes características entre si. Eles ajudam a hierarquizar o sistema ao agrupar informações semelhantes em um mesmo conjunto. Esses elementos podem ser acompanhados por botões, ícones e outras mídias.

O *floating card*, ou *card* flutuante, é aquele que se sobrepõe a outros elementos na tela, enquanto os *cards* padrão são utilizados para organizar os conteúdos.

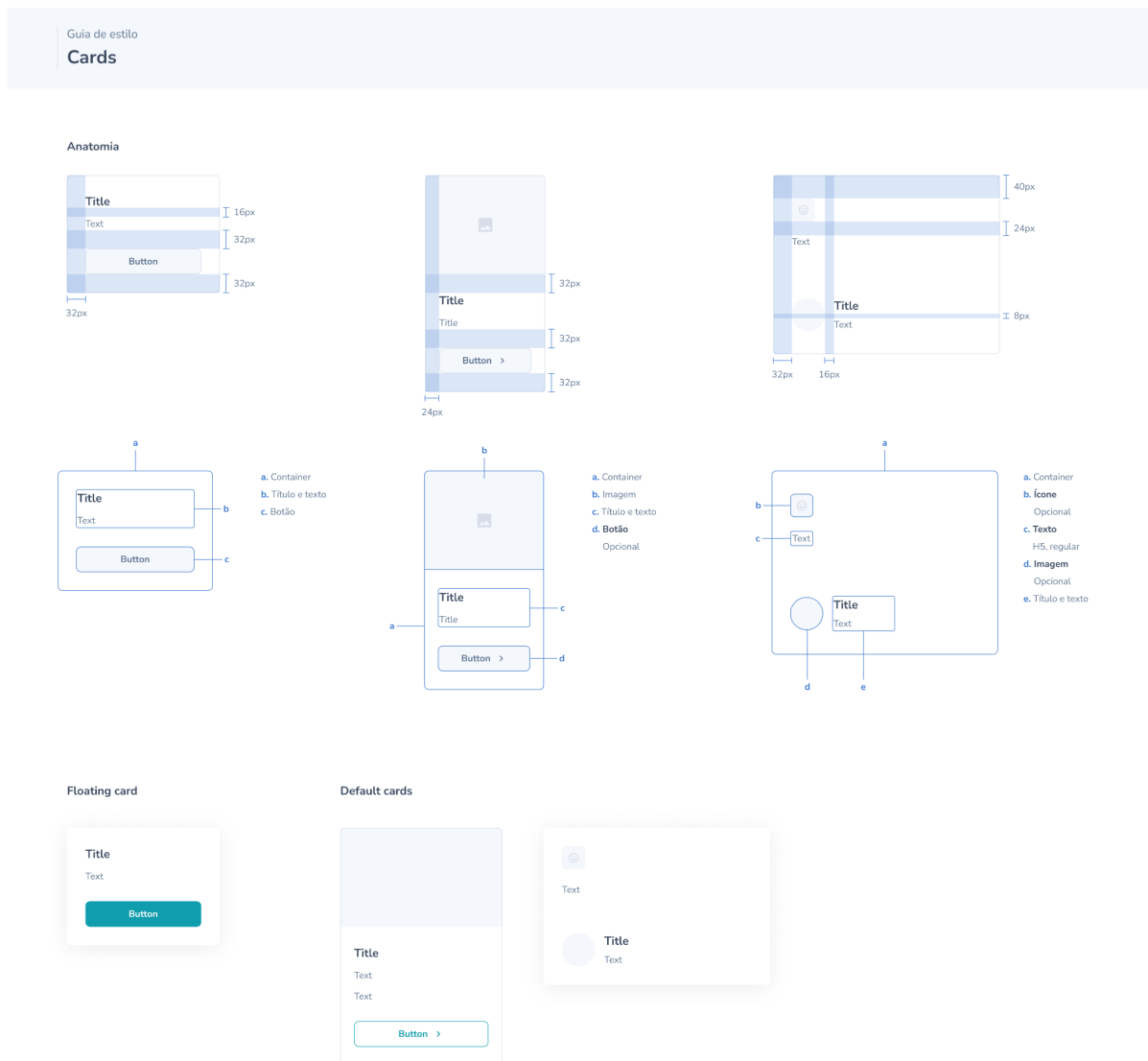


Figura 52: *Cards* | Fonte: Elaborado pela autora.

Carrossel

O elemento de carrossel foi utilizado quando a seção contém uma sequência de fotos a ser apresentada. Todos eles possuem um botão de texto alternativo que descreve cada uma das imagens conforme elas aparecem nesse espaço. Também é necessário que o carrossel venha acompanhado do componente de

contador, o qual indicará quantos elementos existem naquela sequência e qual deles o usuário está visualizando no momento.

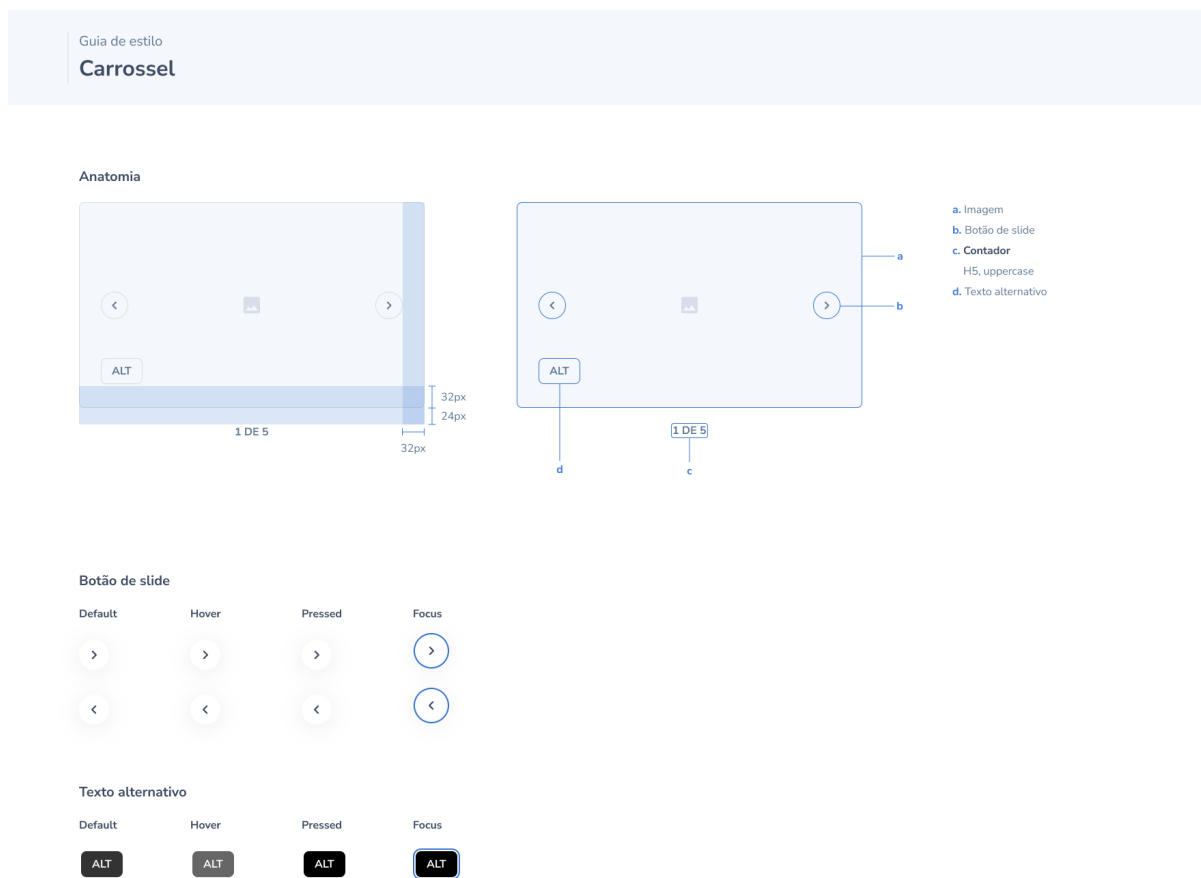


Figura 53: Carrossel | Fonte: Elaborado pela autora.

Ilustrações

Foram utilizadas as ilustrações disponíveis na biblioteca gratuita Illustration Kit e adaptadas para o contexto do projeto. As ilustrações trazem características lúdicas e leves para a interface e ajudam a transmitir os conceitos do painel semântico por meio de suas cores e formas. Elas foram divididas em três categorias:

- **Alta complexidade:** possuem mais elementos em sua composição e são utilizadas como o elemento visual dominante considerando a hierarquia do *layout*. Nelas aparecem cenários, personagens e outros objetos;

- **Média complexidade:** são mais abstratas e focadas a comunicar uma única ideia ou conceito, por isso é comum que o tamanho destas sejam mais reduzidos. Elas fazem um uso mais eficiente de objetos e símbolos;
- **Baixa complexidade:** representam de forma mais concisa e simplificada um conceito. Elas foram utilizadas para compor os *empty states*.

Por fim, foram distribuídos alguns elementos orgânicos de fios entrelaçados ao longo das páginas a fim de reforçar o conceito de conexão.



Figura 54: Ilustrações | Fonte: Elaborado pela autora.

2.5 Avaliação

A fase de avaliação no método Iterato consiste no planejamento e execução de testes de usabilidade, os quais têm como objetivo validar as opções escolhidas para a interface, analisando a interação do usuário com o sistema. De acordo com Unger e Chandler (2009), os testes de usabilidade nada mais são do que um conjunto de tarefas prioritárias no contexto do produto e que então são performadas pelos usuários. Em seguida, a interação usuário-sistema é analisada e interpretada para entender em quais momentos esse grupo de pessoas apresentou dificuldade ou facilidade para realizar as tarefas.

Esse tipo de aplicação geralmente é feita no início do desenvolvimento da interface, logo após a construção dos *wireframes*. No entanto, o projeto não apresentou complexidade de interações e optou-se por realizar os testes ao final do processo, com o design das telas bem definido.

O teste de usabilidade foi realizado, individualmente, com quatro pessoas, cujo perfil foi determinado pela etapa de criação de personas. São elas:

- 2 pessoas de cursinhos filiados à rede da Brasil Cursinhos;
- 2 pessoas de cursinhos não-filiados.

Para realizar o teste, foram construídos dois roteiros que ajudariam a guiar os usuários a realizarem as atividades consideradas relevantes para a proposta do projeto. Os roteiros foram adaptados de acordo com as características do entrevistado em relação a Brasil Cursinhos, ou seja, se era ou não filiado à rede da organização.

A realização dos testes ocorreu de forma remota, por meio da plataforma Google Meet e utilizando um protótipo navegável criado no Figma. Os entrevistados compartilharam suas telas para que fosse possível acompanhar a interação em todos os momentos. Cada teste teve duração de, em média, 30 minutos.

2.5.1 Testes de usabilidade

O objetivo geral dos testes de usabilidade foi validar se o conceito e propósito de existir da ONG estavam claros, bem como os projetos desenvolvidos. Além disso, buscou-se analisar se a distribuição dos conteúdos estava clara e intuitiva, facilitando o acesso a cada um deles.

Pessoas de cursinhos filiados à rede

- **Primeiro cenário:** Você viu um post no Instagram de um novo evento organizado pela Brasil Cursinhos. Você se interessou por ele, então decide entrar no site oficial para buscar mais informações relacionadas a ele antes de realizar sua inscrição. Após analisar todas elas, você decide inscrever-se neste evento.

Resultado esperado: O usuário deve conseguir entrar na área de eventos, identificar aquele com inscrições abertas, acessá-lo para ver mais informações e, por fim, realizar a inscrição.

- **Segundo cenário:** Você ficou curioso para saber como são os eventos da Brasil Cursinhos porque nunca participou de nenhum antes. Diante disso, você acessa o último evento que organizamos para ver os registros e detalhes.

Resultado esperado: O usuário deve conseguir navegar pela página de eventos com facilidade e identificar qual foi o último evento organizado pela Brasil Cursinhos na listagem de eventos.

- **Terceiro cenário:** Você gostaria de saber se o cursinho “Galt Vestibulares” poderá estar presente no evento que você se inscreveu, para que você possa conversar e trocar experiências com os voluntários que fazem parte desse cursinho. Então, você decide conferir se ele está filiado à Brasil Cursinhos.

Resultado esperado: O usuário deve encontrar, com facilidade, a página

“nossa rede” onde aparecem os cursinhos que são filiados e buscar pelo cursinho desejado na listagem.

Após o teste de usabilidade, obteve-se os seguintes resultados:

Entrevistado 1		
Tarefa	Concluiu a tarefa?	Observações
Acessar a área de eventos e identificar evento com inscrições abertas	<input type="checkbox"/> Sim, com dificuldade	Demonstrou um pouco de dificuldade para encontrar os eventos na aba “o que fazemos”. Imaginou que nela estariam informações sobre quem é a ONG.
Ver mais detalhes sobre o evento e realizar a inscrição	<input checked="" type="checkbox"/> Sim, com facilidade	
Navegar pela página de eventos e encontrar o último evento realizado	<input checked="" type="checkbox"/> Sim, com facilidade	
Encontrar a página dos cursinhos filiados e buscar por um específico	<input checked="" type="checkbox"/> Sim, com facilidade	

Quadro 4: Teste de usabilidade - Entrevistado 1 | Fonte: Elaborado pela autora.

A partir da dificuldade apresentada pelo entrevistado 1, o texto do botão do menu superior foi alterado de “o que fazemos” para “o que oferecemos”, e testados com os usuários seguintes do teste.

Entrevistado 2

Tarefa	Concluiu a tarefa?	Observações
Acessar a área de eventos e identificar evento com inscrições abertas	<input checked="" type="checkbox"/> Sim, com facilidade	Com a troca do termo "o que fazemos" para "o que oferecemos", não apresentou dificuldades para encontrar a página.
Ver mais detalhes sobre o evento e realizar a inscrição	<input checked="" type="checkbox"/> Sim, com facilidade	Identificou rapidamente os botões de ação
Navegar pela página de eventos e encontrar o último evento realizado	<input checked="" type="checkbox"/> Sim, com facilidade	
Encontrar a página dos cursinhos filiados e buscar por um específico	<input checked="" type="checkbox"/> Sim, com facilidade	

Quadro 5: Teste de usabilidade - Entrevistado 2 | Fonte: Elaborado pela autora.

Pessoas de cursinhos não-filiados à rede

- **Primeiro cenário:** Você encontrou a ONG Brasil Cursinhos por meio de um *post* compartilhado por um dos seus amigos no Instagram, então você decide entrar no site para saber um pouco mais sobre a organização, o que ela faz e qual o seu propósito de existir.
Após a interação: Agora, conte um pouco sobre o que você entendeu sobre o trabalho da Brasil Cursinhos.
Resultado esperado: O usuário deve encontrar, facilmente, a página onde ficam as informações sobre a Brasil Cursinhos e, a partir do conteúdo dela, descrever brevemente o que a organização propõe.
- **Segundo cenário:** O cursinho que você participa está precisando estruturar-se internamente e, por isso, você se interessou pela parte de mentorias e capacitações oferecidas pela Brasil Cursinhos. Com isso, você deseja saber um pouco mais sobre essas iniciativas.

Resultado esperado: O usuário deve encontrar, com facilidade, a página de mentorias e capacitações.

- **Terceiro cenário:** Depois de ver o que a Brasil Cursinhos oferece, você está interessado em fazer parte da rede de cursinhos e decide realizar a inscrição do cursinho que você participa.

Resultado esperado: O usuário deve encontrar, com facilidade, a página relacionada ao processo de filiação e realizar a inscrição do cursinho.

Os resultados dos testes de usabilidade foram:

Entrevistado 3		
Tarefa	Concluiu a tarefa?	Observações
Encontrar a página com informações sobre a Brasil Cursinhos	<input checked="" type="checkbox"/> Sim, com facilidade	Acessou por meio do botão da página inicial, e não pelo menu
Descrever brevemente quem é a Brasil Cursinhos e o que faz	<input checked="" type="checkbox"/> Sim, com facilidade	
Encontrar a página de mentorias e capacitações	<input checked="" type="checkbox"/> Sim, com facilidade	
Encontrar a página do processo de filiação e fazer a inscrição do cursinho	<input checked="" type="checkbox"/> Sim, com facilidade	

Quadro 6: Teste de usabilidade - Entrevistado 3 | Fonte: Elaborado pela autora.

Entrevistado 4

Tarefa	Concluiu a tarefa?	Observações
Encontrar a página com informações sobre a Brasil Cursinhos	<input checked="" type="checkbox"/> Sim, com facilidade	
Descrever brevemente quem é a Brasil Cursinhos e o que faz	<input checked="" type="checkbox"/> Sim, com facilidade	
Encontrar a página de mentorias e capacitações	<input checked="" type="checkbox"/> Sim, com facilidade	
Encontrar a página do processo de filiação e fazer a inscrição do cursinho	<input checked="" type="checkbox"/> Sim, com facilidade	

Quadro 7: Teste de usabilidade - Entrevistado 4 | Fonte: Elaborado pela autora.

Com base nos resultados dos testes de usabilidade, os usuários não demonstraram dificuldades em acessar e interpretar os conteúdos e o fizeram de forma rápida, sem impedimentos. O único elemento que confundiu um dos usuários, foi o botão do menu superior. Uma vez alterado o texto, os outros entrevistados conseguiram cumprir as tarefas com facilidade.

Ao final do teste, foi solicitado que os usuários compartilhassem as partes do sistema que mais se destacaram, na perspectiva de cada um. Os entrevistados 1 e 2 mencionaram que o site estava intuitivo e as informações eram claras. Também afirmaram que gostaram de poder ver mais detalhes sobre outros cursinhos da rede e os registros dos eventos organizados pela Brasil Cursinhos. Mencionou-se que a forma como foi apresentada a programação do evento facilitaria o acesso sempre que fosse necessário, porque hoje em dia a programação é compartilhada em diversos grupos nas redes sociais, dificultando sua consulta.

Os entrevistados 3 e 4, após o teste, demonstraram interesse em filiar-se à rede e também afirmaram que o site estava completo, oferecendo um panorama geral do que é feito dentro da organização.

3. Conclusão

O projeto teve como proposta desenvolver o redesign do site oficial da Brasil Cursinhos, visando melhorar a comunicação da organização com seu público-alvo, representado pelos cursinhos universitários populares brasileiros. Utilizando a metodologia Iterato, foi possível criar como entrega um protótipo de alta fidelidade da interface, com elementos que solucionassem os problemas mapeados na fase de pesquisa.

Durante as entrevistas com público, foi possível identificar e compreender a realidade de cada um e as dificuldades e desafios enfrentados na gestão dos cursinhos para manter sua rotina e oferecer sempre o melhor para os alunos. A visão compartilhada por essas pessoas foi essencial para identificar os pontos de melhoria do site e da atuação da Brasil Cursinhos como um todo. Os dados coletados na pesquisa serão compartilhados com outros membros da organização e servirão como recurso para o desenvolvimento de projetos futuros.

A metodologia utilizada facilitou a divisão e organização das etapas do projeto, sendo possível elaborar entregáveis bem conceituados e coesos ao longo de todo o desenvolvimento. Por tratar-se de um processo não-linear, o retorno às etapas já realizadas permitiu que fossem refinadas a fim de produzir o melhor resultado em cada uma delas.

Em relação às dificuldades enfrentadas durante o desenvolvimento, pode ser citado o fato de ser a primeira experiência da autora produzindo um *website*. Foi necessário adaptar o conhecimento adquirido durante a graduação, relacionado à criação de aplicativos *mobile*, e estudar como os elementos comportam-se na versão *desktop*. Para isso, foram coletadas inúmeras referências e feitos vários testes para explorar as soluções visuais para a interface.

Outra dificuldade que pode ser citada está relacionada ao tempo de desenvolvimento do projeto. Foi necessário priorizar muitas tarefas para poder entregar a interface finalizada dentro dos semestres disponibilizados pela Universidade. Com isso, algumas funcionalidades importantes do sistema não puderam ser elaboradas no momento, como por exemplo a área do site onde ficariam os relatórios de transparência informando como são utilizados os recursos financeiros que chegam à Brasil Cursinhos.

A proposta é apresentar o projeto para os outros membros do time da Brasil Cursinhos e continuar desenvolvendo o site, junto aos membros voluntários que atuam na área de desenvolvimento. Antes do lançamento, serão adicionadas melhorias que não fizeram parte do escopo desta entrega, mas que precisam ser consideradas.

No geral, o projeto solucionou os problemas de comunicação mais latentes atualmente dentro da organização. Todas as definições da etapa de pesquisa foram contempladas e validadas, tanto nos testes de usabilidade, quanto em conversas com os presidentes da Brasil Cursinhos, obtendo uma resposta positiva em relação ao resultado.

Referências

PALUDO, Conceição. **Educação popular como resistência e emancipação humana**. UFRS, Porto Alegre. (2015) Disponível em: www.scielo.br/j/ccedes/a/CK6NyrM6BhKXbMmhjrmB3jP/?lang=pt&format=pdf
Acesso em: 17 de maio de 2022.

GOHN, Maria da Gloria. **Retrospectiva sobre a educação popular e os movimentos sociais no Brasil**. Niterói, Movimento - Revista de Educação. (2017) Disponível em: periodicos.uff.br/revistamovimento/article/view/32624/18759
Acesso em: 17 de maio de 2022.

PEREIRA, Profa. Dra. Elisabete M. A. **Contexto Social e Biografia de Paulo R. N. Freire**. São Paulo, Unicamp. (2018) Disponível em: www.gepes.fe.unicamp.br/pf-gepes/paulo_freire-biografia.pdf
Acesso em: 18 de maio de 2022.

PEREIRA, T. Ingrassia; RAIZER, Leandro; MEIRELLES, Mauro. **A luta pela democratização do acesso ao ensino superior: o caso dos cursinhos populares**. Passo Fundo, Revista Espaço Pedagógico. (2010) Disponível em: http://coral.ufsm.br/alternativa/images/A_luta_pela_democratiza%C3%A7%C3%A3o_do_acesso_ao_Thiago_Ingrassia.pdf
Acesso em: 18 de maio de 2022.

INSTITUTO SEMESP. **Mapa do Ensino Superior no Brasil**. São Paulo, Instituto Semesp. (2020) Disponível em: www.semesp.org.br/wp-content/uploads/2020/04/Mapa-do-Ensino-Superior-2020-Instituto-Semesp.pdf
Acesso em: 23 de maio de 2022.

SANTOS, Dra. Berenice; FADEL, Dra. Luciane; BATISTA, Dra. Claudia Regina; Woloszyn, Dra. Maíra. **Iterato: método para o design de objetos digitais interativos**. Florianópolis, UFSC. (2022)

Acesso em: 18 de novembro de 2022.

BROWN, Tim. **Design Thinking**. Rio de Janeiro, Elsevier. 1ª edição (2010)

Acesso em: 15 de julho de 2022.

KALBACH, Jim. **Mapping Experiences**. Estados Unidos, O'Reilly Media. 1ª edição (2016). Acesso em: 2 de agosto de 2022.

UNGER, Russ; CHANDLER, Carolyn. **A Project Guide to UX Design: For User Experience Designers in the Field or in the Making**. Estados Unidos, New Riders. 1ª edição (2009)

Acesso em: 15 de agosto de 2022.

MATERIAL DESIGN. **Google Material - Understanding Layout**

<https://m2.material.io/design/layout/understanding-layout.html>

Acesso em: 23 de setembro de 2022.

MATERIAL DESIGN. **Google Material - Understanding Accessibility**

<https://m2.material.io/design/usability/accessibility.html#understanding-accessibility>

Acesso em: 25 de setembro de 2022.

WEBAIM. **WebAIM (Web Accessibility in Mind) - Contrast Checker**

<https://webaim.org/resources/contrastchecker/>

Acesso em: 28 de setembro de 2022.

W3C. **Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1 - Understanding Success Criterion 2.5.5: Target Size**

<https://www.w3.org/WAI/WCAG21/Understanding/target-size.html>

Acesso em: 30 de setembro de 2022.

MEÜRER, M. Vonni. **Seleção Tipográfica no Contexto do Design Editorial: um modelo de apoio à tomada de decisão**. Florianópolis, UFSC. (2017) Disponível em:

<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/177348/348452.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Acesso em: 2 de outubro de 2022.