

Evento: XXI Jornada de Extensão  
ODS: 4 - Educação de qualidade

## APLICANDO OS CONCEITOS DE UX E UI DESIGN NA PLATAFORMA DO PORTGO<sup>1</sup>

### APPLYING THE CONCEPTS OF UX AND UI DESIGN IN THE PORTGO PLATFORM

Morgana Jaína Sauthier<sup>2</sup>, Barbara Bündel Mendonça<sup>3</sup>, Edson Luiz Padoin<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Trabalho desenvolvido no Projeto de Extensão AppGo - DCEEng Unijui.

<sup>2</sup> <sup>2</sup> Estudante do Curso de Design, do Departamento de Ciências Exatas e Engenharias. E-mail: morgana.sauthier@sou.unijui.edu.br;

<sup>3</sup> <sup>3</sup> Professora do Curso de Design, do Departamento de Ciências Exatas e Engenharias, extensionista do Projeto AppGo. E-mail: barbara.gundel@unijui.edu.br;

<sup>4</sup> Professor do Curso de Ciência da Computação, do Departamento de Ciências Exatas e Engenharias, extensionista do Projeto AppGo. E-mail: padoin@unijui.edu.br;

## INTRODUÇÃO

O PortGo é uma plataforma online desenvolvida pelo Projeto AppGo com o intuito de criar um jogo onde se possa tanto estudar como estudar os conteúdos abordados na disciplina de português desde o ensino fundamental até o ensino médio, sendo esse jogo de perguntas e respostas onde se pretende, ao final do ano, realizar uma competição entre as escolas que estarão cadastradas.

No presente trabalho, buscou-se trazer presente na interface do jogo as questões de UX (user experience ou experiência do usuário) e UI (user interface ou interface do usuário), que tem como principal objetificação do trabalho o usuário, fazendo com que o usuário consiga realizar a tarefa desejada de forma rápida e simplificada.

## METODOLOGIA

Buscando suporte do Design Thinking, idealizado por David Kelly e Tim Brown, utilizou-se as quatro primeiras etapas das seis etapas, justamente por não se encontrar ainda finalizado o site. As seis etapas são: empatia, passamos a entender o cenário, qual que é o público envolvido; definir, entendemos qual que é o problema que será resolvido; idear, é aqui onde passamos a gerar as alternativas; prototipar, selecionamos a melhor alternativa e desenvolvemos o modelo/protótipo; testar, o protótipo já pode ser testado, buscando sempre é receber o feedback e fazer ajustes necessários; implementar, com o projeto finalizado, pode-se disponibilizar para os usuários utilizarem.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

A Experiência do Usuário (UX), está presente nas nossas vidas desde que manipulamos qualquer objeto para realizar nossas tarefas. Esses objetos podem ser desde caixas eletrônicos, controle de ar condicionado ou até o computador, e toda vez que você os usa, você adquire uma experiência.

Normalmente, a experiência é positiva quando você consegue realizar a tarefa sem demora, frustração ou sem encontrar problemas no meio do caminho [...]. Experiências são, obviamente, subjetivas. Cada pessoa tem uma experiência diferente [...]. (TEIXEIRA, 2015, p. 23)

A Interface do Usuário (UI), é tudo o que utilizamos para a interação com o produto. Essa área do Web Design é responsável pelo desenvolvimento da interface com a qual vamos interagir e ela faz parte do UX Design. Segundo Alea.io define o profissional como:

**Evento:** XXI Jornada de Extensão  
**ODS:** 4 - Educação de qualidade

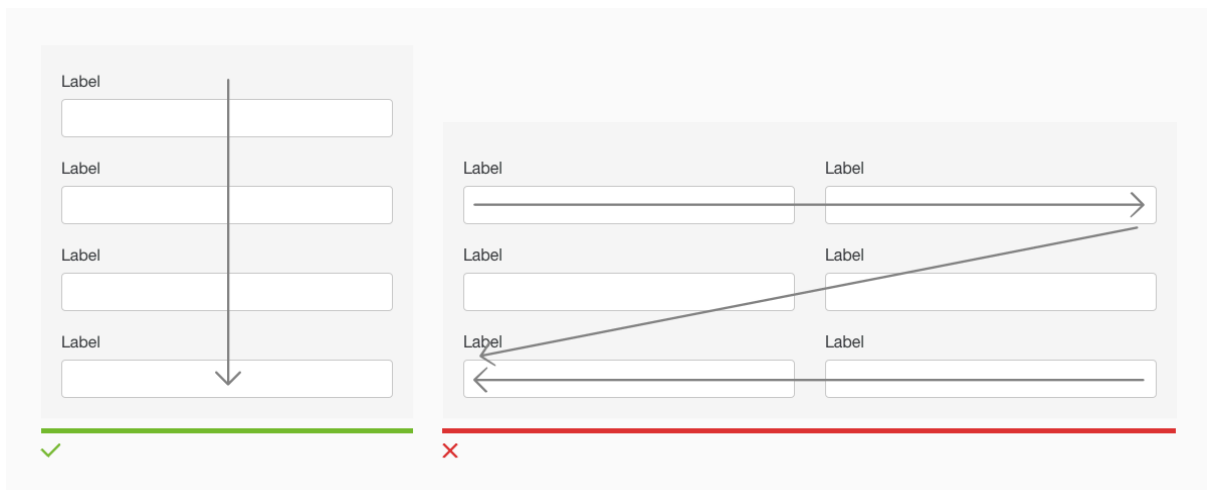
O UI Designer é responsável principalmente pela criação de interfaces funcionais. Tais interfaces devem permitir que o usuário navegue intuitivamente de um ponto ao outro. Essa área engloba toda a parte visual, que pode ser interativa, de um layout. (AELA.IO, 2019)

Nilsen e Budiu (2014), comentam que os seus estudos tem como principal finalidade de entender questões de usabilidade que os usuários se deparam usando apps ou sites da web. Eles comentam também que, o que conta mais é a qualidade das informações do que a quantidade. Saber quantos usuários conseguem ou não realizar a tarefa desejada em determinada interface, é útil sim, mas o que mais vale é saber o porque eles não conseguem fazer é bem mais útil aos desenvolvedores.

Nós estudamos comportamentos, não opiniões. Estudamos projetos específicos de interface com o usuário e se os usuários têm alguma dificuldade ou facilidade para realizar tarefas com cada opção do projeto. Esse tipo de pesquisa é mais bem realizada na forma qualitativa, não coletando estatísticas a partir de grande quantidade de usuários. (NIELSEN; BUDIU, 2014)

Levando em consideração que os fatos que os autores nos trazem, buscou-se avaliar o que poderia ser feito em relação a uma plataforma digital de um jogo educativo. Analisamos também o site do MathGO, para ver o que poderia ser mantido em relação às informações e como elas estavam distribuídas pelo site.

Aplicando os conceitos dos livros, e também experiências próprias, passou-se a idealizar o formulário de cadastro, apesar de ser simples, são bastante informações. Uma dica que muitos autores dão é de criar poucos botões e os campos que precisam ser preenchidos fiquem na vertical e em uma coluna.



Fonte: Allan Roubertie (2016).

Ainda está acontecendo o desenvolvimento da plataforma, as cores são genéricas, mas o esquema de campos para preencher e botões vão ser do jeito que já está posicionado. Essa é a tela de login, seguindo os padrões de UX e UI.



Evento: XXI Jornada de Extensão  
ODS: 4 - Educação de qualidade



Fonte: a autora (2020).

A parte mais complexa foi desenvolver o cadastro, agrupar por grupos, informações relevantes primeiro e assim por diante. O cadastro do MathGO era todo em uma página com vários campos sem nenhuma separação, o que deixava os usuários perdidos. As informações continuam as mesmas, porém reorganizadas em duas seções, a primeira com os dados que o usuário irá usar para logar no site e a segunda com informações secundárias.



Fonte: a autora (2020).

Evento: XXI Jornada de Extensão  
ODS: 4 - Educação de qualidade

The image shows a wireframe of a web form. It consists of five input fields stacked vertically, each with a label to its left: 'DDD', 'Telefone', 'CPF', 'Tipo de Cadastro', and 'Estado'. Below these fields are two buttons: a light-colored 'Voltar' button on the left and a dark-colored 'Finalizar' button on the right.

Fonte: a autora (2020).

## CONCLUSÃO

O UX e a UI são de suma importância na hora de criarmos uma plataforma. Muitas vezes uma plataforma que não é utilizada pois causou uma experiência ruim aos usuários, muitos cliques para realizar uma simples tarefa. O site está em desenvolvimento ainda, mas seguirá todos os princípios apresentados neste trabalho.

**PALAVRAS-CHAVE:** design de interface, experiência do usuário, interface do usuário.

**KEYWORDS:** interface design, user experience, user interface.

## REFERÊNCIAS

AELA.IO. Qual a diferença entre UX e UI Design? Entenda de uma vez. Disponível em: <https://medium.com/aela/qual-a-diferença-entre-ux-e-ui-design-entenda-de-uma-vez-95b4aeb68479>. Acesso em: 20 de junho de 2020.

BROWN, Tim. Design Thinking – Uma Metodologia Poderosa para Decretar o Fim das Velhas Ideias. 1ª edição. 2009.

NIELSEN, Jakob; BUDI, Raluca. Usabilidade Móvel. 1. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014. ISBN 9788535264791. E-book.

ROUBERTIE, Allan. 12 dicas de UX para criar formulários eficientes. Disponível em: <https://medium.com/@allanroubertie/12-dicas-de-ux-para-criar-formulários-eficientes-6fc621a3ea05>. Acesso em: 20 de junho de 2020.

TEIXEIRA, Fabrício. Introdução e Boas Práticas em UX Design. São Paulo: Casa do Código, 2015. 271 p. ISBN 9788566250480.