



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - UNEB
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
COLEGIADO DO CURSO DE DESIGN
CAMPUS I - SALVADOR

BRENO PALMEIRA DE BRITTO LYRA

**DESENVOLVIMENTO DO *SITE* DO CURSO DE DESIGN NA
UNEB: UMA EXPERIÊNCIA COLABORATIVA COM ALUNOS E
PROFESSORES DO CURSO.**

SALVADOR

2023

BRENO PALMEIRA DE BRITTO LYRA

**DESENVOLVIMENTO DO *SITE* DO CURSO DE DESIGN NA
UNEB: UMA EXPERIÊNCIA COLABORATIVA COM ALUNOS E
PROFESSORES DO CURSO.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Design da Universidade do Estado
da Bahia como requisito parcial para obtenção
do grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof. Dra. Josemeire Machado
Dias

SALVADOR

2023

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso consiste na concepção de um protótipo para um portal de informações do curso de Design na Universidade do Estado da Bahia, com o objetivo de facilitar a veiculação das informações sobre o curso de Design e as suas possibilidades, bem como formar uma comunidade acadêmica mais informada e com mais opções. Para esse projeto, foi aplicada a metodologia do Diamante Duplo, com suas quatro etapas: descobrir, definir, elaborar e entregar. O processo se deu através da pesquisa das dores e entendimento do problema, *benchmarking*, levantamento e compilação de dados para *insights*, criação de *wireframes* e telas em alta fidelidade. Nesse projeto, surgiu a necessidade de aplicar conhecimentos de design de experiência do usuário, design de interfaces e design emocional. Assim, apresentamos como resultados da pesquisa um protótipo de um portal de informações sobre o curso de Design na Universidade do Estado da Bahia, levando em conta as necessidades mapeadas com a comunidade de alunos.

Palavras-chave: Design de Interfaces Digitais. Design Emocional. Experiência do usuário.

ABSTRACT

This course conclusion work consists of the design of a prototype for an information portal for the Design course at the Bahia State University, with the aim of facilitating the dissemination of information about the Design course and its possibilities, as well as building a more informed academic community with more options. For this project, the Double Diamond methodology was applied, with its four stages: discover, define, elaborate and deliver. The process involved researching the pain points and understanding the problem, benchmarking, surveying and compiling data for insights, creating wireframes and a high-fidelity prototype. In this project, the need arose to apply knowledge of user experience design, user interface design and emotional design. Here we present as research results a prototype of an information portal about the Design course at the Bahia State University, taking into account the needs identified with the student community.

Keywords: Digital Interface Design. Emotional Design. User Experience.

LISTA DE SIGLAS/ABREVIATURAS

GUI – *Graphical User Interface*, Interface Gráfica do Usuário

UX – *User Experience*, Experiência do Usuário

UI – *User Interface*, Interface do Usuário

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Xerox Alto.....	13
Figuras 2 e 3: Interface Gráfica do Computador Xérox Alto.....	14
Figura 4: Etapas da Metodologia “Duplo Diamante”.....	17
Figura 5: Estrutura da página do DCET dedicada ao curso de Design.....	18
Figura 6: Mapa de Empatia.....	20
Figura 7: Proposta de arquitetura do novo <i>site</i>	22
Figura 8: <i>Wireframe</i> da página inicial.....	23
Figura 9: Logotipo da UNEB.....	24
Figura 10: Tela inicial do novo <i>Site</i> do Curso de Design.....	25
Figura 11: Tela interna do novo <i>Site</i> do Curso de Design.....	26
Figura 12: Tela interna do novo <i>Site</i> do Curso de Design.....	27
Figura 13: Tela interna do novo <i>Site</i> do Curso de Design.....	28

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1. UX DESIGN – UMA VISÃO GERAL	10
1.1 UI DESIGN.....	10
1.2 DESIGN EMOCIONAL	12
2. DESIGN DE INTERFACES	13
2.1 NAVEGAÇÃO <i>WEB</i>	15
3. PERCURSO METODOLÓGICO	16
3.1 <i>DESK RESEARCH</i>	18
3.2 QUESTIONÁRIO E <i>INSIGHTS</i>	19
3.3 MAPA DE EMPATIA	19
3.4 ARQUITETURA DO SITE	21
3.5 ANÁLISE <i>BENCHMARK</i>	23
3.6 CRIAÇÃO DOS <i>WIREFRAMES</i>	23
3.7 TELAS EM ALTA FIDELIDADE	24
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS	30

INTRODUÇÃO

O curso de Design da Universidade do Estado da Bahia surgiu em 2012, a partir da reformulação do curso de Desenho Industrial, implantado em 1986 e criado pelo professor Délcio Gama, sendo o primeiro curso da área no estado da Bahia e o único a possuir as duas grandes habilitações relevantes à época: Projeto de Produto (referente a Design de Produto) e Programação Visual (referente a Design Gráfico).

A reformulação do curso de Desenho Industrial para o que se conhece hoje surgiu da necessidade, tanto do Departamento de Ciências Exatas e da Terra – Campus I (Salvador), tanto do colegiado de Desenho Industrial, em modificar o currículo do curso de forma que fossem atendidas novas diretrizes para elaboração e desenvolvimento de projetos. Atualmente, o curso de Design tem como proposta pedagógica a priorização do processo formativo às demandas contemporâneas do mercado de trabalho, com foco no desenvolvimento humano e social.

O curso de Design possui uma página dedicada no portal da Universidade do Estado da Bahia¹. Nessa página, é possível conseguir informações como uma breve descrição do curso, duração, turno, infraestrutura, corpo docente, estrutura curricular, representantes do colegiado e do corpo discente, e informações referentes ao funcionamento do colegiado.

Entretanto, essa página possui uma carência de informações que podem ser relevantes para os estudantes de design, referindo-se tanto a ingressantes quanto a veteranos. Um exemplo é a ausência de informações como os projetos de extensão alocados no curso de Design. Esses projetos podem ser grandes contribuintes em gerar identificação e interesse por parte dos estudantes em relação ao mercado de trabalho e às possibilidades que o curso pode trazer, e, no entanto, são informações pouco divulgadas antes da entrada no curso.

A partir desse contexto, torna-se relevante entender como é possível utilizar o design (mais especificamente a área de interface e experiência do usuário) para atender a uma necessidade de reunir e divulgar informações de maneira mais efetiva. Para esse projeto, é importante entender as possíveis necessidades dos estudantes referentes a esses materiais informativos que não são tão facilmente encontrados e trazer uma solução que contemple e amenize essas questões.

¹ Link para a página de Design: <https://www.dcet1.uneb.br/bacharelado-em-design/>

Escolher um curso superior pode ser uma tarefa delicada para muitos estudantes por diversos motivos, como a crescente complexidade do mercado de trabalho e a quantidade de novas profissões surgindo, junção de interesses compatíveis com o mercado de trabalho, aptidões, traços de personalidade etc. Ao propor uma solução que tem como objetivo reunir informações e entregá-las de uma maneira mais eficiente, o intuito é trazer mais segurança para o estudante fazer uma decisão mais embasada e ter uma previsão do que esperar dentro do ambiente universitário, além de também servir para estudantes que já estão dentro do ambiente universitário e precisam de informações de uma maneira mais simplificada, o que **justifica** o desenvolvimento deste projeto. Essa pesquisa visa tornar a experiência do estudante de Design da UNEB mais agradável ao procurar informações referentes ao curso e criar uma comunidade de alunos que possuem mais possibilidades de estudos e afazeres dentro do curso.

Levando em conta a escolha da solução, é imprescindível o uso de conceitos presentes no estudo do design de interfaces e experiência do usuário, a forma de garantir a construção de uma interface que seja intuitiva e possua fácil uso, para que o usuário possa ter um melhor entendimento da mensagem a ser transmitida.

Desta forma, apresentamos como **objetivo geral** elaborar um *site* até a sua fase de prototipação para centralizar informações sobre o curso de Design da UNEB, certificando-se de oferecer uma boa experiência do usuário na construção dessa interface e, como **objetivos específicos**:

- Mapear as carências de informações que ingressantes do curso de Design da UNEB enfrentam;
- Entender vontades específicas dos usuários público-alvo do produto;
- Definir as diretrizes do produto a ser desenvolvido;
- Pesquisar similares e avaliar características que podem contribuir para o produto;
- Analisar e interpretar dados para a construção da solução;
- Criar protótipo do produto.

Assim, estruturamos este texto da seguinte forma: Esta introdução que nos apresenta uma visão geral da pesquisa, três capítulos, sendo o Capítulo 1 dedicado a UX Design; o Capítulo 2 dedicado a Design de Interfaces e o Capítulo 3 explicando o percurso metodológico e por fim as nossas considerações finais apresentando, também, possibilidades de trabalhos futuros.

1. UX DESIGN – UMA VISÃO GERAL

A sigla “UX” vem da expressão “*User Experience*”, ou “Experiência do Usuário” em tradução. O termo “UX” foi trazido por Donald Norman nos anos 90 e se refere a uma vertente do Design que trata da forma em que os usuários interagem com um produto ou serviço, sendo focada na entrega de uma experiência agradável, organizada e intuitiva, com base em um design que seja responsivo.

Graças à natureza digital do projeto, é necessário pensar no conceito a partir desse meio. É esperado de um produto digital que ele seja funcional e de fácil utilização e, para isso, é necessário considerar algumas diretrizes de UX, como a preocupação pelos sentimentos e sensações evocados no usuário naquela experiência, já que a experiência é uma vivência pessoal; o contexto em que o produto será vivenciado pelo usuário; e a evolução da experiência de forma que ela fique registrada positivamente na memória do usuário, trazendo longevidade para o produto. Sendo assim, é possível entender que a experiência do usuário é relevante para esse projeto pois ela é capaz de agregar utilidade ao produto final, trazendo confiança para os usuários que o utilizem.

1.1 UI DESIGN

“UI” refere-se a “*User Interface*”, ou “Interface do Usuário”. É um termo que representa a interface do usuário e a vertente do Design que é responsável por projetar esse meio de interação para o produto. Aparece muito em conjunto com o *UX Design* pois acaba sendo uma parte na construção da experiência, já que a interface é um meio onde se evidencia muito da experiência do usuário e da usabilidade em manusear o produto. Vale destacar que a usabilidade

[...] é geralmente considerada como o fator que assegura que produtos são fáceis de usar, eficientes e agradáveis - na perspectiva do usuário. Implica otimizar as interações estabelecidas pelas pessoas com produtos interativos [...] a usabilidade possui as seguintes metas: ser eficaz no uso, ser eficiente, seguro, de boa utilidade, fácil de aprender e ser fácil de lembrar como se usa (PREECE, ROGERS e SHARP, 2005. p.35-36).

No meio digital, está muito ligada à parte visual do produto, normalmente um site, aplicativo, portal, entre outros. Então, para esse projeto, é relevante pensar na interface através de elementos como visual, cores, layouts, tipografia, etc., além de princípios de usabilidade que estão nesse campo, como as heurísticas de usabilidade apresentadas por

Nielsen (1993), que são amplamente utilizadas para a avaliação de interfaces e direcionamentos para o processo de design. De forma breve, as 10 heurísticas são:

1. **Visibilidade do status do sistema:** O sistema deve sempre informar aos usuários sobre o que está acontecendo, fornecendo *feedback* adequado em tempo hábil sobre as ações do usuário. No caso do projeto do curso de Design da UNEB, um formulário, por exemplo, ao ser enviado deve apresentar uma página com a mensagem de que foi enviado com sucesso e também enviar uma mensagem para o e-mail cadastrado com informações que sejam complementares à ação;
2. **Correspondência entre o sistema e o mundo real:** O sistema deve falar a linguagem dos usuários, usando palavras, frases e conceitos familiares a eles, em vez de terminologia orientada para o sistema. Nesse sentido, Donis (2007) nos orienta sobre o alfabetismo visual e nos direciona para a inserção de textos e imagens que faça sentido para o usuário, como por exemplo: a imagem de uma carta quando se referir a contato ou uma casa quando se referir à retornar para a página inicial;
3. **Controle e liberdade do usuário:** Os usuários devem ter controle sobre o sistema, podendo desfazer ou refazer ações facilmente e navegar livremente pela interface. Nesse sentido, convém dar liberdade para que o usuário possa pular etapas ou deixar de visualizar telas que não fazem mais sentidos, como avisos que podem ter a opção de “não visualizar novamente”;
4. **Consistência e padrões:** Os elementos e ações do sistema devem ser consistentes, seguindo padrões estabelecidos. Isso significa que se optamos por um menu na parte superior da tela, ele deve manter-se consistente nas demais páginas, assim como itens de rodapé com informações relevantes e de fácil acesso;
5. **Prevenção de erros:** O site deve ser projetado para prevenir erros, oferecendo mensagens de erro claras e opções de confirmação antes de realizar ações irreversíveis.
6. **Reconhecimento em vez de lembrança:** As informações relevantes devem ser visíveis e acessíveis, não dependendo da memória dos usuários.
7. **Flexibilidade e eficiência de uso:** O sistema deve ser projetado para acomodar diferentes níveis de experiência e permitir que usuários experientes realizem tarefas rapidamente usando atalhos ou métodos abreviados.

8. **Estética e design minimalista:** A interface deve ser esteticamente agradável, com um design limpo e livre de elementos desnecessários que possam distrair os usuários ou dificultar a compreensão da informação.
9. **Feedback e tolerância a erros:** O sistema deve fornecer feedback informativo e orientações claras sobre como corrigir erros. Além disso, ele deve ser projetado para ser tolerante a erros, evitando que o usuário cometa erros graves e permitindo a recuperação de erros com facilidade.
10. **Ajuda e documentação:** Quando necessário, o site deve fornecer ajuda para que os usuários tenham direcionamento do que fazer, como passo a passo para o desenvolvimento de alguma atividade.

As Heurísticas de Nielsen se popularizaram logo no início do desenvolvimento de *Websites* e embora sejam limitadas, quando se trata de avaliação de projetos mais complexos, elas continuam válidas podendo ser utilizadas, também, com outras heurísticas que possam apoiar a especificidade do produto.

1.2 DESIGN EMOCIONAL

Design emocional é um conceito traduzido por Donald Norman no seu livro de mesmo nome lançado em 2003. O ponto principal dessa vertente é em como as emoções têm um papel muito importante na experiência humana com o mundo e também com o aprendizado de novas habilidades.

Além de ser compatível com uma das diretrizes de UX, é importante pensar no Design Emocional como uma peça importante no processo de geração de ideias para produtos centrados em humanos: é mais simples se relacionar a um produto ou serviço quando o usuário se identifica com aquilo em um nível mais pessoal, incentivando a pesquisa e levantamento de dados na criação do produto digital presente nesse projeto.

A seguir, no capítulo 2, vamos nos direcionar mais à produção de interfaces digitais e construção de *sites*, trazendo aportes mais próximos dos objetivos desta pesquisa.

2. DESIGN DE INTERFACES

Com o avanço tecnológico, a interação com as interfaces gráficas foi se tornando cada vez mais dinâmica e intuitiva. No entanto, muitos dos elementos amplamente difundidos nos sistemas operacionais atualmente datam suas origens nas primeiras interfaces gráficas.

A primeira interface gráfica do usuário foi desenvolvida em meados de 1970, pela Xerox PARC (Xerox Palo Alto Research Center), uma divisão focada em pesquisas da Xerox Corporation. Vários recursos utilizados atualmente nos computadores já faziam parte do seu primeiro computador pessoal, o Xerox Alto, lançado em 1973. Esse modelo de computador já possuía um mouse e um editor de texto, além de ser o primeiro a ter uma interface gráfica que, futuramente, seria integrada ao conceito de “metáfora de escritório”, que trata o monitor como um escritório do usuário com objetos como documentos e pastas, além de outros acessórios como calculadora e blocos de notas.

O Xerox Alto não chegou a ser comercializado, sendo um produto majoritariamente utilizado na própria divisão PARC, além de outros escritórios da Xerox e, posteriormente, utilizado por pesquisadores, universidades e escritórios do governo. A figura 1, apresenta o Xerox Alto.

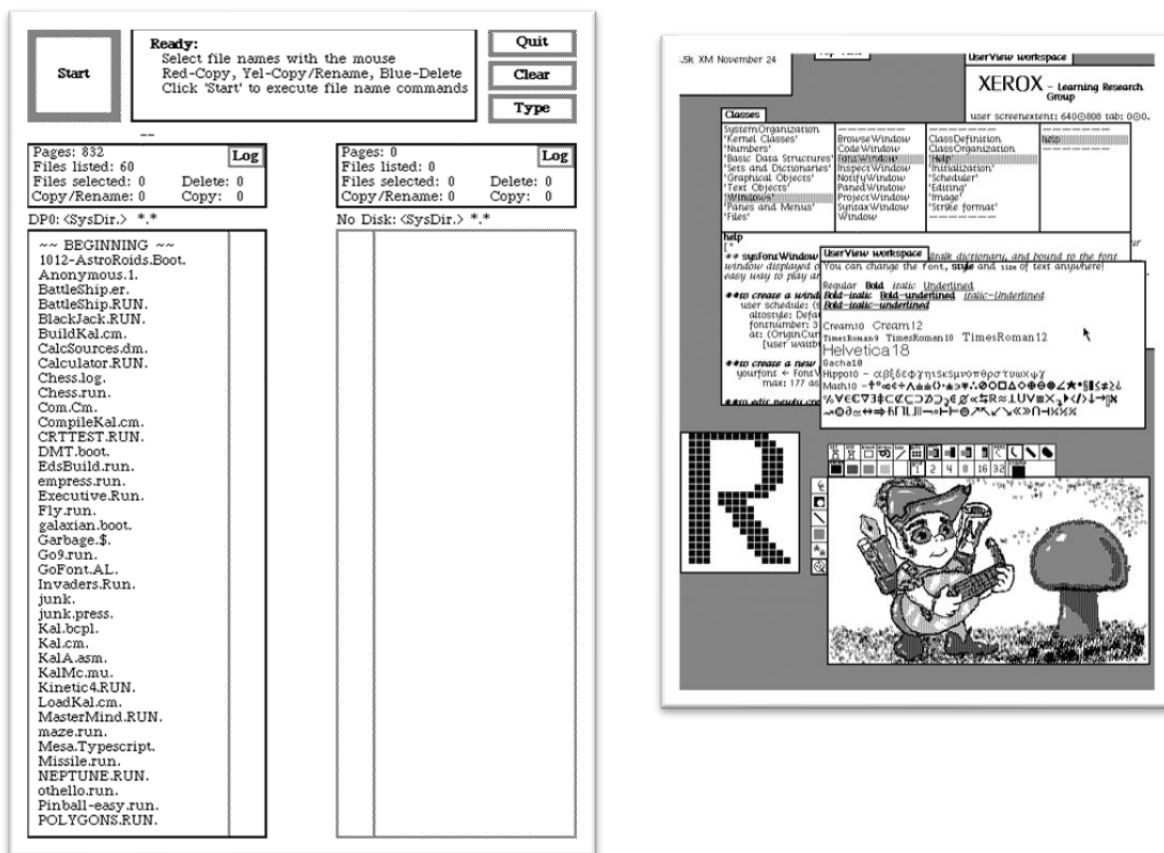
Figura 1: Xerox Alto



Fonte: Google Art and Culture.

A GUI (*graphical user interface*) do Xerox Alto usava janelas, ícones e menus que davam suporte a comandos muito difundidos atualmente, como mover e deletar arquivos. O Xerox Alto também introduziu o conceito de WYSIWYG (*What You See Is What You Get*, ou “O que você vê é o que você obtém”, que permite visualizar em tempo real exatamente o que está sendo feito, sendo difundido e popularizado até a atualidade, como nos editores de texto e de páginas da internet.

Figuras 2 e 3: Interface Gráfica do Computador Xerox Alto.



Fonte: https://www.wikiwand.com/en/Xerox_Alto/

Através da substituição das linhas de comando de texto pela implementação da interface gráfica nos computadores, é possível dizer que houve um grande avanço na relação com o usuário nessa área. Com a praticidade em substituir linhas de comando por recursos visuais intuitivos e interativos, o trabalho do usuário se tornou mais dinâmico e fácil, com o computador se aproximando mais da linguagem humana, sendo uma tarefa importante do designer facilitar a relação entre o ser humano e os recursos que o cercam.

2.1 NAVEGAÇÃO WEB

Pensar na navegação *web* é fundamental para impactar na experiência durante o uso de *websites*. A navegação é responsável pela organização e entrega de informações com o intuito de facilitar o entendimento, o que resulta em uma maior credibilidade.

Entende-se que uma navegação bem projetada é pouco notada. Ao construir uma página de um *website*, é preciso levar em conta aspectos como a hierarquia de informações e o entendimento da sua navegação e conteúdo.

Para este projeto, entende-se a relevância de compreender o modelo de navegação estrutural como ideal. É um modelo que consiste em um conjunto de *links* separados do conteúdo no *layout* do *website*, com informações já pré-estabelecidas e bem organizadas, afim de criar menos possibilidades de busca e evitar confusões para o leitor. No entanto, à medida que o projeto toma forma, é possível que a solução possua múltiplas formas de acesso à informação, através de *hyperlinks* em textos, por exemplo.

Outro aspecto importante em pensar na navegação é o seu papel de orientação do usuário. Em um *website*, ocasionalmente, se faz importante para o usuário entender onde está, qual informação se encontra naquele local e para onde pode ir a partir dali. Esse aspecto é relevante para melhorar a compreensão das páginas e melhorar o entendimento do *website* como um todo.

O design de navegação *web* possui um caráter multidisciplinar e precisa de um foco no entendimento dos usuários que irão utilizar aquela interface e o que elas estão tentando realizar, levando em consideração o objetivo do *website* e dos seus visitantes para a formulação da solução final. Com esse pensamento foi possível se aproximar do perfil do usuário e realizar algumas pesquisas para dar sustentação à proposta aqui delineada, como veremos no capítulo a seguir que esclarece o nosso percurso metodológico.

3. PERCURSO METODOLÓGICO

Levando em conta o objetivo geral de elaborar um *site* para centralizar informações sobre o curso de Design da UNEB, certificando-se de oferecer uma boa experiência do usuário na construção dessa interface e atender aos objetivos específicos do projeto, que são:

- Mapear as carências de informações que ingressantes do curso de Design da UNEB enfrentam;
- Entender vontades específicas dos usuários público-alvo do produto;
- Definir as diretrizes do produto a ser desenvolvido;
- Pesquisar similares e avaliar características que podem contribuir para o produto;
- Analisar e interpretar dados para a construção da solução;
- Criar protótipo navegável do produto.

Entende-se que para esse projeto é necessário seguir uma abordagem quantitativa e qualitativa para o desenvolvimento do produto final. Entendendo a abordagem qualitativa como um estudo mais amplo e detalhado do público a ser analisado, levando em conta as características e contextos do meio acadêmico; e a abordagem quantitativa como a verificação de uma hipótese de maneira estatística, coletando dados quantificáveis para validar ou não o pensamento inicial.

Desta forma, entendemos que as abordagens são complementares para o esforço empreendido nesta pesquisa.

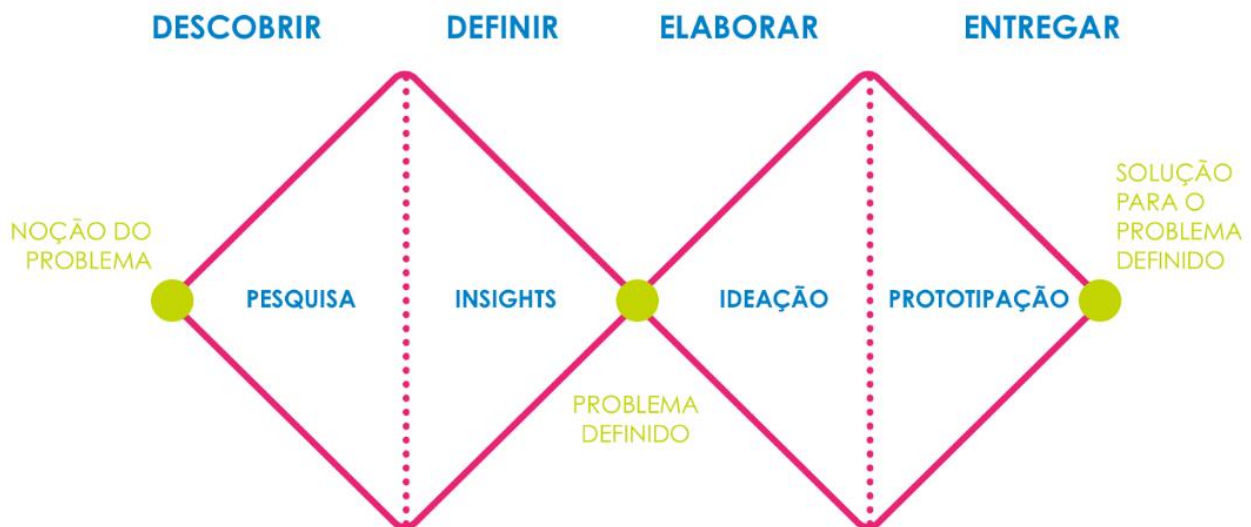
Como metodologia, foi escolhido o Diamante Duplo, utilizado pelo *Design Thinking* e originado a partir dos estudos do *Design Council* do Reino Unido, com análises e mapeamento conjunto de 11 empresas referências em inovação (como o Google e a Sony, por exemplo), que consiste em 4 principais etapas: a descoberta, definição, elaboração e entrega da solução, sendo duas etapas de divergência e exploração de ideias e duas etapas de convergência e síntese das escolhas:

1. **Descobrir:** Responsável por trazer a base conceitual e identificar os problemas.
2. **Definir:** Levantamento das informações obtidas em pesquisa para análise e entender quais as conclusões.
3. **Elaborar:** Possíveis ideações através das possibilidades para levantar uma solução para aquela dor.

4. **Entregar:** Entrega do protótipo do produto.

A Figura 4, apresenta as etapas da metodologia Duplo Diamante.

Figura 4: Etapas da Metodologia “Duplo Diamante”



Fonte: <https://medium.com/grenadesignco/design-sprint-na-pr%C3%A1tica-d6d1a759819c>

A escolha da Metodologia citada é devido à necessidade exploratória para a criação da solução. Foram definidas as seguintes subetapas de pesquisa:

- *Desk Research*;
- Questionário para alunos e professores;
- Identificação de problemas;
- Definição de *insights*;
- Mapa de empatia;
- Arquitetura do site;
- Análise *benchmark*;
- Criação de *wireframes*;
- Criação das telas em alta fidelidade.

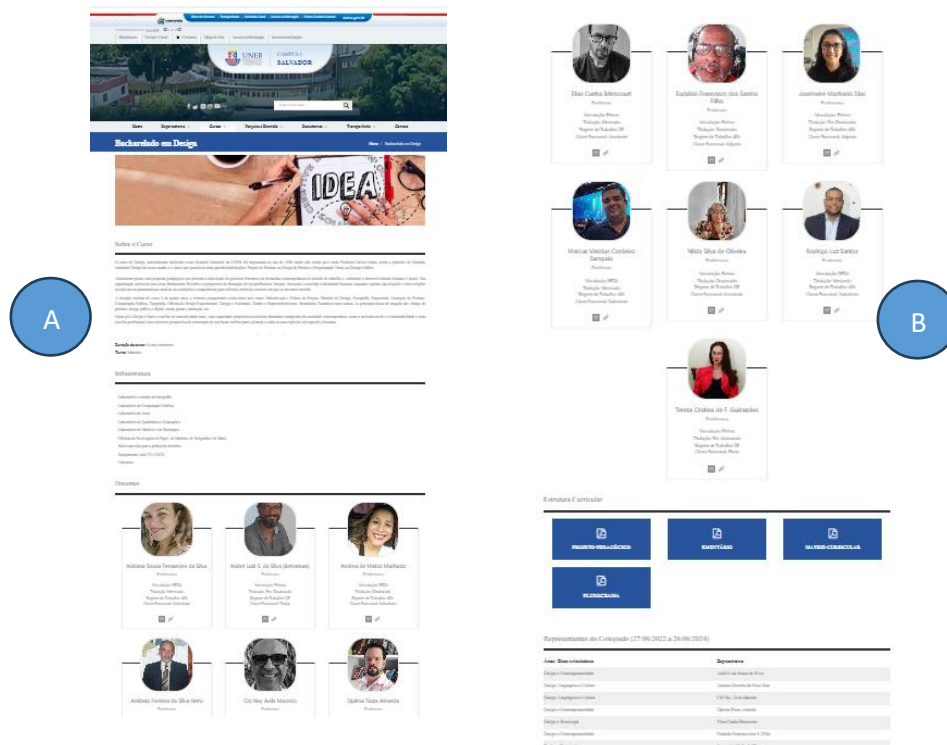
Também é relevante entender as limitações do projeto, que são: possíveis limitações na coleta de informações para o desenvolvimento do produto e a ausência de um time de desenvolvimento para concluir a criação do site e nesse sentido, se justifica

pelo campo de conhecimento inerente ao curso de design o qual não contempla disciplinas que complementariam a ampliação da proposta, como Banco de Dados, Segurança da Informação e alguns itens de programação para inserção de serviços e funcionamento do site, que direciona para um escopo do projeto que se limita, neste momento, à fase de prototipação. A seguir descreveremos as subetapas deste percurso.

3.1 DESK RESEARCH

Como momento inicial para a *Desk Research*, foi dedicado um estudo da página atual sobre o curso de Design da UNEB², resultando em uma análise das suas informações. A página traz informações sobre o curso, infraestrutura, docentes, estrutura curricular, representantes e informações sobre o colegiado; notando-se uma carência de informações adicionais para o estudante que deseja buscar mais informações e seções muito grandes e pouco estudadas. No entanto, nesse ponto da pesquisa essas informações eram suposições. A Figura 4, apresenta a interface da página do curso de Design no site do Departamento de Ciências Exatas e da Terra - DCET, onde “A” é parte superior e “B” a parte que fica mais abaixo quando aberta no navegador.

Figura 5: Estrutura da Página do DCET dedicada ao Curso de Design



Fonte: Do autor

² Disponível em: <https://www.dcet1.uneb.br/bacharelado-em-design/>.

3.2 QUESTIONÁRIO E *INSIGHTS*

Para entender melhor sobre as suposições levantadas depois da pesquisa inicial, foi decidido aplicar um questionário³, com perguntas e respostas descritas no APÊNDICE I, em que alunos e professores poderiam responder sobre a experiência de acessar o site da UNEB e buscar informações referentes ao curso. O questionário foi feito através da ferramenta Google Forms e disponibilizado online no grupo de Design da universidade, contando com perguntas quantitativas e qualitativas.

A partir da aplicação do questionário, com a obtenção de 10 respostas, foi possível recolher os seguintes resultados:

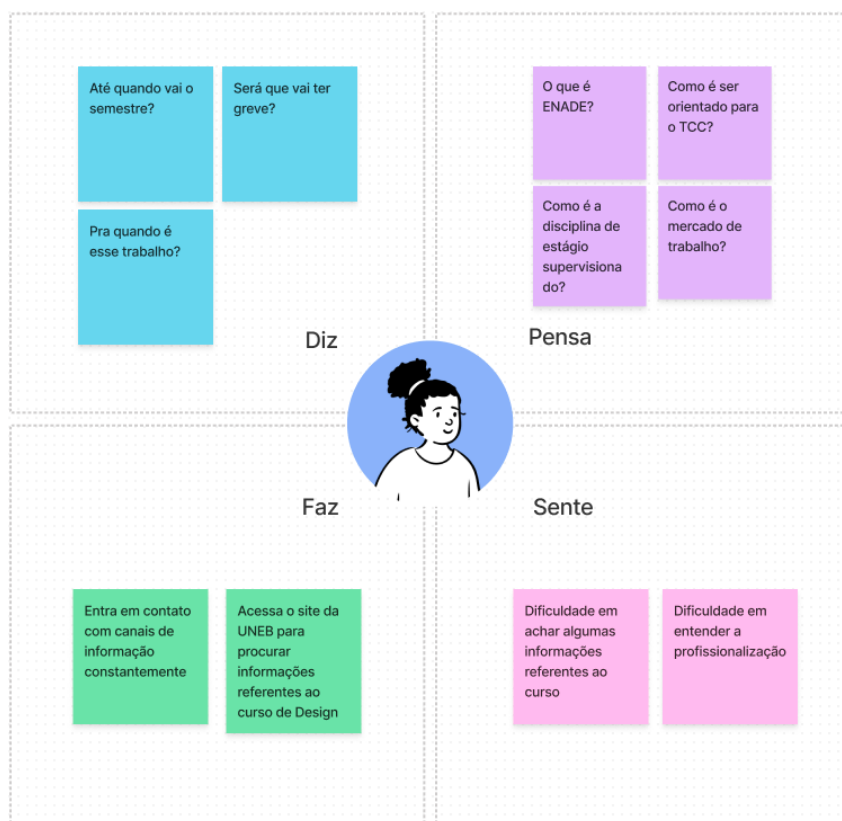
- 90% da amostragem já havia acessado a página de design da UNEB antes;
- 70% da amostragem não teve uma experiência satisfatória na procura de informações sobre o curso, com apenas 30% definindo a experiência como “satisfatória” e 0% definindo como “muito satisfatória”;
- 60% da amostragem já teve dúvidas sobre alguma especificidade do curso.

3.3 MAPA DE EMPATIA

Para uma melhor organização dos *feedbacks* após o questionário, foi criado um mapa de empatia do ponto de vista do aluno do curso de Design da UNEB, relatando suas principais dores e necessidades, mas vale ressaltar que, como afirmam Valdrich e Cândido (2018), o mapa de empatia é uma ferramenta que tem como objetivo apoiar o processo de compreensão dos usuários, e entender o que ele está realmente interessado, ou “a perceber o quanto você ainda precisa se aprofundar sobre ele” (p. 108). Os autores ainda apresentam 6 reflexões diferentes necessárias para preencher um mapa da empatia: O que ele Escuta; O que ele vê; O que ele Pensa e Sente; O que ele Fala e Faz; Ganhos e Dores, sendo “**Dores**” a reflexão trazida neste momento como destaque para esta pesquisa.

³ Disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/1eDWSWeP0zOGB4Bz0ePoZcUUst1C-mjQQ3LQm16Df1Y/edit?pli=1>.

Figura 6: Mapa de empatia



Fonte: Do autor

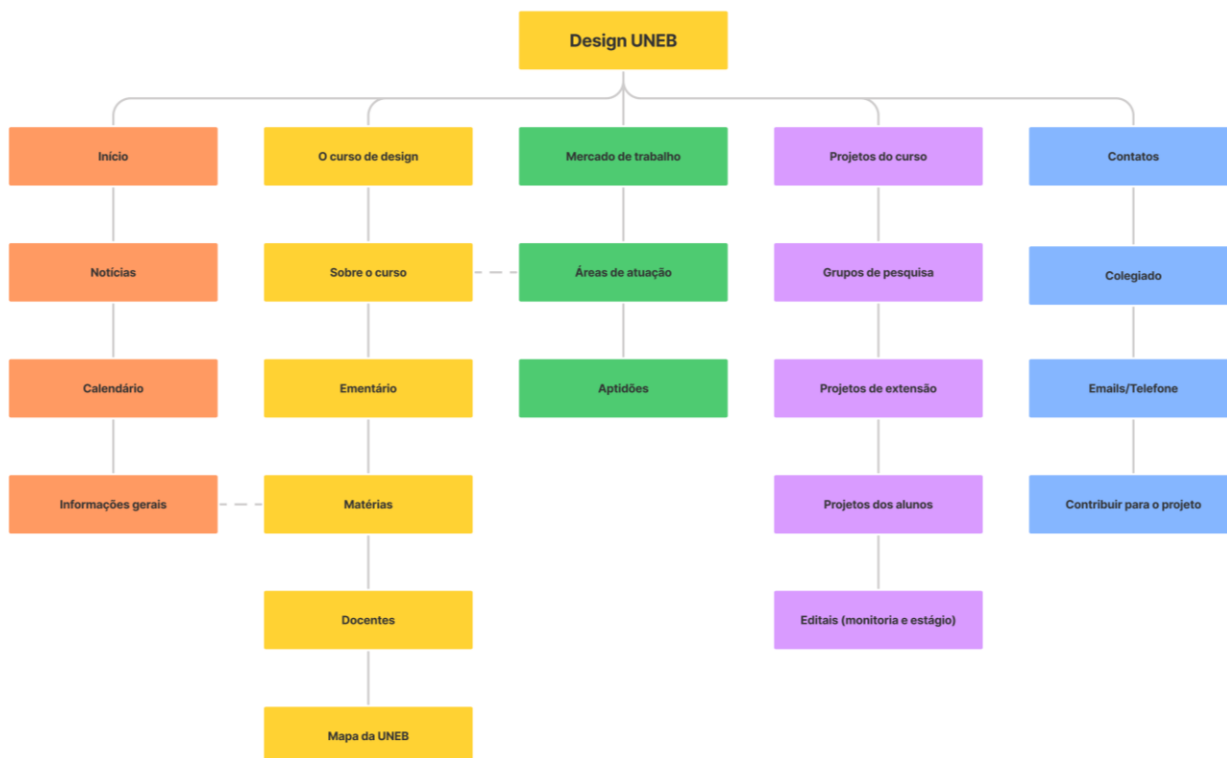
Com base no questionário, como principais dores, foi possível detectar:

- Dificuldade em achar informações sobre o curso;
- Dúvidas sobre a grade curricular;
- Dificuldade em achar informações sobre os docentes e suas especialidades;
- Dúvidas sobre as áreas enfatizadas por ser um curso generalista;
- Dúvidas sobre a infraestrutura do curso;
- Dúvidas sobre o mercado de trabalho;
- Dúvidas sobre o TCC;
- Dúvidas sobre a disciplina de Estágio Supervisionado.

3.4 ARQUITETURA DO SITE

Com o *feedback* coletado a partir do questionário, foi possível pensar em uma nova estrutura para o *website* do curso de design visando amenizar algumas questões que os alunos pudessem ter na experiência de procurar informações. Dessa maneira, foi possível mapear oportunidades de melhorias e reformulação de conteúdos que já estão disponíveis atualmente. A Figura 7, apresenta a proposta de arquitetura do novo site.

Figura 7: Proposta de arquitetura do novo *site*



Fonte: Do autor

Sendo assim, o *website* foi dividido em 5 áreas:

1. **Início:** contendo uma seção de notícias, informações sobre próximos eventos e acesso ao calendário acadêmico;
2. **O curso de design:** trazendo informações sobre o curso, formas de ingresso, sobre o profissional de design, ementário, projeto pedagógico, fluxograma, matriz curricular, semestres, matérias, ACCs, calendário acadêmico, docentes, localizações importantes, infraestrutura, projeto interdisciplinar e provas importantes;
3. **Mercado de trabalho:** trazendo informações sobre áreas de atuação, perfis profissionais e aptidões da área;
4. **Projetos do curso:** grupos de pesquisa, projetos de extensão, projetos dos alunos e editais (monitorias e estágios);

5. **Contato:** informação sobre o contato com o colegiado por telefone, e-mail, horário de atendimento, formulários e uma área para que o aluno consiga sugerir novas adições para o portal, levando em consideração que este é um projeto criado em conjunto e que sempre poderá ser atualizado.

3.5 ANÁLISE *BENCHMARK*

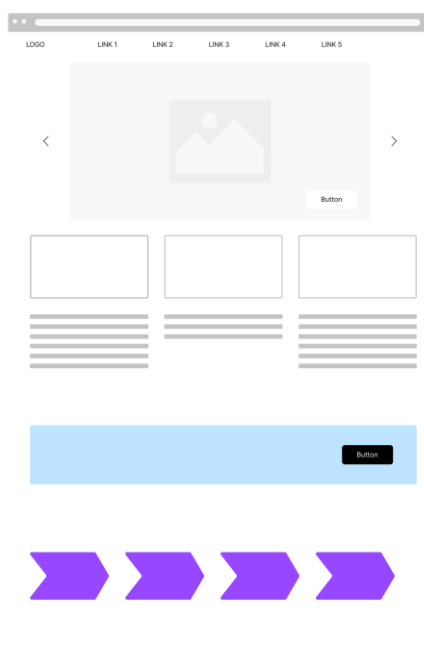
O *Benchmarking* é uma análise estratégica que visa entender boas práticas usadas por instituições de área semelhante do produto em questão, tomando como referência.

Dessa forma, essa etapa teve o intuito de entender como outras instituições entregam informações para os seus usuários. Para essa análise, foram analisadas páginas de instituições como a Unifacs e a USP, bem como páginas de notícias e contatos. Essa análise foi relevante para o projeto graças ao entendimento em como trazer esses tipos de informações visualmente em um portal e como definir os níveis de organização, por exemplo, tendo sido uma etapa muito próxima da estruturação da arquitetura do site.

3.6 CRIAÇÃO DOS *WIREFRAMES*

Na sequência, para materializar mais as ideias possíveis para o novo produto, foram criados *Wireframes* para algumas páginas do novo site, como é possível ver na Figura 8 a seguir:

Figura 8: *Wireframe* da página inicial



Fonte: Do autor

3.7 TELAS EM ALTA FIDELIDADE

Como última etapa para este projeto, foram criadas algumas telas em alta fidelidade de como ficaria a versão final do produto. As cores escolhidas para compor a paleta do projeto remetem às cores originais do logotipo da UNEB, porém, em tons mais pastéis e suaves. Há uma grande predominância do azul (remetendo à segurança e conhecimento) e amarelo (remetendo ao otimismo e positividade), levando sentimentos importantes para aumentar a confiança do portal de informações e torná-lo algo aderido pela comunidade.

Figura 9: Logotipo da UNEB



Fonte: Portal da UNEB⁴

Para melhor visualizar o resultado, foram criadas algumas telas em alta fidelidade pensando na nova organização de informações propostas previamente. As Figuras 10, 11, 12 e 13 apresentam essas telas.

⁴ Disponível em: <https://portal.uneb.br/>.

Figura 10: Tela inicial do novo Site do Curso de Design

Últimas notícias
Fique por dentro das últimas notícias sobre a Universidade e o curso de Design!

UNEB sedia encontro com instituições públicas
Encontro visa aumentar o diálogo sobre realização da Semana Nacional de Ciência e Tecnologia
12 de junho de 2023

ACESSE O TARGET GEDWEB
11 de junho de 2023
Novidades para a biblioteca da UNEB
Sistema de Bibliotecas da UNEB passa a contar com acervos de normas e informações técnicas.
[Leia mais](#)

Semana de história no Campus de Jacobina
10 de junho de 2023
O tema será os 20 anos de lei sobre ensino de história e cultura afro-brasileira.
[Leia mais](#)

Feira de serviços da UNEB está aberta até dia 10
07 de junho de 2023
Intenção do evento é abrir portas da universidade para comunidade externa.
[Leia mais](#)

[Mais notícias →](#)

Acesse o calendário acadêmico
Fique por dentro do planejamento do semestre!
[Acessar calendário acadêmico](#)

Timeline do Semestre
Faltam **21 dias** para o fim do semestre.

- 11 a 18 de junho de 2023**
Ajuste Web (Online)
Até dia 31 de junho.
[Acessar →](#)
- 25 a 26 de julho**
N Design 31° (Presencial)
Evento nacional de Design.
[Inscrever-se →](#)
- 27 a 29 de julho**
N Design 31° (Online)
Evento nacional de Design.
[Inscrever-se →](#)
- 31 de julho**
Inscrições para o Vestibular UNEB 2024
Para cursos na modalidade presencial.
[Inscrever-se →](#)

UNEB
Endereço: Rua Silveira Martins, 2555, Campus I - Cabula, Salvador
Telefone: UNEB: (71) 3117-2200, Colegiado de Design: (71) 99693-9006
Redes sociais: [Facebook](#), [Twitter](#), [Instagram](#), [YouTube](#)

© Todos os direitos reservados - UNEB

Fonte: Do autor

Figura 11: Tela interna do novo Site do Curso de Design

UNEB Início O curso de design Mercado de trabalho Projetos do curso Contatos

Colegiado

Precisa de ajuda do colegiado? Aqui você pode conferir o horário de funcionamento e formas de contato!

Informações

- 🕒 Seg à Sex, das 08 às 12h / 13 às 17h
- ☎️ (71) 3117-2296
- ✉️ designdct1@uneb.br
- 📠 (71) 99693-9006
- 📍 Prédio 14 (atrás do DEDC)

Sinta-se livre para entrar em contato conosco

Te responderemos assim que possível.

Nome

E-mail

Assunto

Mensagem


Enviar

<p>Coordenação</p> <p>Djalma Fiuza Almeida</p>	<p>Secretaria</p> <p>Naiara Santos Fiaes nfaes@uneb.br</p> <p>Antônio Jorge Valentim dos Santos ajanjos@uneb.br</p>	<p>Representante do Corpo Discente</p> <p>Matheus Bezerra de Deus (27/06/2022 a 26/06/2024)</p>
---	--	--


<p>UNEB</p> <p>© Todos os direitos reservados - UNEB</p>	<p>Endereço</p> <p>Rua Silveira Martins, 2555. Campus I - Cabula, Salvador</p>	<p>Telefone</p> <p>UNEB: (71) 3117-2200 Colegiado de Design: (71) 99693-9006</p>	<p>Redes sociais</p> <p>f t i y</p>
---	---	---	--

Fonte: Do autor

Figura 12: Tela interna do novo Site do Curso de Design



[Início](#)
[O curso de design](#)
[Mercado de trabalho](#)
[Projetos do curso](#)
[Contatos](#)



Sobre o curso

Quer conhecer mais o curso de Design da UNEB? Vem com a gente!

O curso de Design

O curso de Design, anteriormente intitulado como Desenho Industrial da UNEB, foi implantado no ano de 1986, tendo sido criado pelo então Professor Delcio Gama, sendo o primeiro de Desenho Industrial/Design do nosso estado, e o único que possui as duas grandes habilitações: Projeto de Produto ou Design de Produto e Programação Visual ou Design Gráfico.

Atualmente possui uma proposta pedagógica que prioriza a articulação do processo formativo às demandas contemporâneas do mundo do trabalho e, sobretudo o desenvolvimento humano e social. Sua organização curricular traz como fundamento filosófico a perspectiva de formação de um profissional integral, buscando consolidar a identidade humana, enquanto sujeitos das relações e inter-relações sociais em um panorama que atualize as condições e competências para reflexão crítica do contexto em que se encontra inserido.

A duração mínima do curso é de quatro anos, e existem componentes curriculares tais como: Metodologia e Prática de Projeto, História do Design, Fotografia, Ergonomia, Ilustração de Produto, Computação Gráfica, Tipografia, Oficina de Design Experimental, Design e Sociedade, Gestão e Empreendedorismo, Seminários Temáticos entre outras. As principais áreas de atuação são: design de produto, design gráfico e digital, moda, games, animação, etc.

Optar pelo Design é fazer a escolha de uma atividade atual, cuja capacidade propositiva soluciona demandas emergentes da sociedade contemporânea, como a inclusão social e a sustentabilidade e uma escolha profissional com excelente perspectiva de construção de um futuro melhor para o planeta e todas as suas espécies, em especial a humana.

Duração mínima: 8 semestres
Turno: Matutino

Como ingressar?

Atualmente, o curso de Design tem duas maneiras de ingresso: através do ENEM e pelo Vestibular UNEB.

Caso escolha o ENEM como método de entrada no curso, vale ressaltar que no Sistema de Seleção Unificada (SISU), a tabela de peso das provas para o curso de Design é a seguinte:

- Redação: 4,0
- Ciências da Natureza e suas Tecnologias: 2,0
- Ciências Humanas e suas Tecnologias: 3,0
- Linguagens, Códigos e suas Tecnologias: 4,0
- Matemática e suas Tecnologias: 3,0
- TOTAL: 16,0

Quanto ao Vestibular UNEB, ele é realizado em dois dias, sendo o primeiro destinado a questões objetivas de múltipla escolha de Língua Portuguesa, Língua Estrangeira (Inglês, Espanhol), Literatura Brasileira (baseada em livros obrigatórios divulgados via edital oficial) e Ciências Humanas (História, Geografia e Atualidades), além da redação que conta com um tema diferente a cada ano. O segundo dia é destinado a questões objetivas sobre Biologia, Física, Química e Matemática. Nesse caso, o peso das provas é variável para cada curso e também conta de 1 a 4:

- Língua Portuguesa/Literatura/Redação: 4
- Língua Estrangeira: 2
- Matemática: 3
- Ciências Naturais: 2
- Ciências Humanas: 3

Atualmente não é necessário fazer prova de habilidade específica, independente da modalidade de ingresso escolhida.

[Ir para a página de vestibular](#)

E o profissional?


O profissional de design tem a oportunidade de se especializar em uma ampla gama de áreas, cada uma com seu próprio conjunto de habilidades e desafios. Aqui estão algumas das principais áreas em que um designer pode se especializar:

1. Design Gráfico: Nessa área, o designer cria elementos visuais para transmitir uma mensagem específica. Isso pode envolver o design de logotipos, identidade visual, embalagens, materiais promocionais e layouts de mídia impressa e digital. O designer gráfico deve ter habilidades em software de edição de imagem e conhecimentos de tipografia, cores e composição.
2. Design de Interface do Usuário (UI): O UI designer concentra-se em projetar interfaces digitais eficientes e agradáveis para aplicativos, sites e outros produtos interativos. Ele considera a usabilidade, a navegação, a hierarquia visual, o fluxo de interação e a consistência visual, criando uma experiência amigável para o usuário.
3. Design de Experiência do Usuário (UX): O UX designer se concentra na experiência geral do usuário em relação a um produto ou serviço. Ele realiza pesquisas, cria personas, prototipa interações e testa a usabilidade, visando criar experiências significativas e satisfatórias. O UX designer trabalha em colaboração com outros profissionais, como desenvolvedores e designers de interface.
4. Design de Produto: O designer de produto é responsável pela concepção estética e funcional de produtos físicos. Ele considera fatores como ergonomia, materiais, sustentabilidade, produção em massa e usabilidade, trabalhando em estreita colaboração com engenheiros e fabricantes para transformar ideais em produtos tangíveis.
5. Design de Moda: Esse campo envolve a criação de roupas, acessórios e outros itens relacionados à moda. O designer de moda acompanha as tendências, desenvolve conceitos, faz esboços, escolhe tecidos e cores, cria protótipos e supervisiona a produção. Além disso, o profissional pode trabalhar em áreas específicas, como moda sustentável ou design de jóias.
6. Design de Interiores: O designer de interiores cria ambientes funcionais e esteticamente agradáveis para espaços residenciais, comerciais ou institucionais. Ele considera a disposição dos móveis, a escolha de cores, a iluminação, os materiais de revestimento e outros elementos para criar espaços harmoniosos que atendam às necessidades e preferências dos clientes.
7. Design de Animação e Jogos: Nessa área, o designer cria animações, personagens, cenários e interfaces interativas para jogos, filmes, vídeos e outras mídias. O profissional precisa ter habilidades em animação, modelagem 3D, design de personagens e conhecimento de software especializado.

Essas são apenas algumas das muitas áreas em que um profissional de design pode se especializar. Cada uma delas oferece oportunidades únicas para explorar a criatividade e utilizar habilidades técnicas específicas para criar soluções visuais e experiências envolventes em diferentes setores e mídias.

No curso de Design da UNEB, você terá oportunidade de vivenciar algumas dessas áreas acima ao longo dos semestres. Para saber mais, você pode dar uma olhada no projeto pedagógico do curso.

[Conferir projeto pedagógico](#)



Endereço

Rua Silveira Martins, 2555,
Campus I - Cabula, Salvador

Telefone

UNEB: (71) 3117-2200
Colegiado de Design: (71) 99693-9006

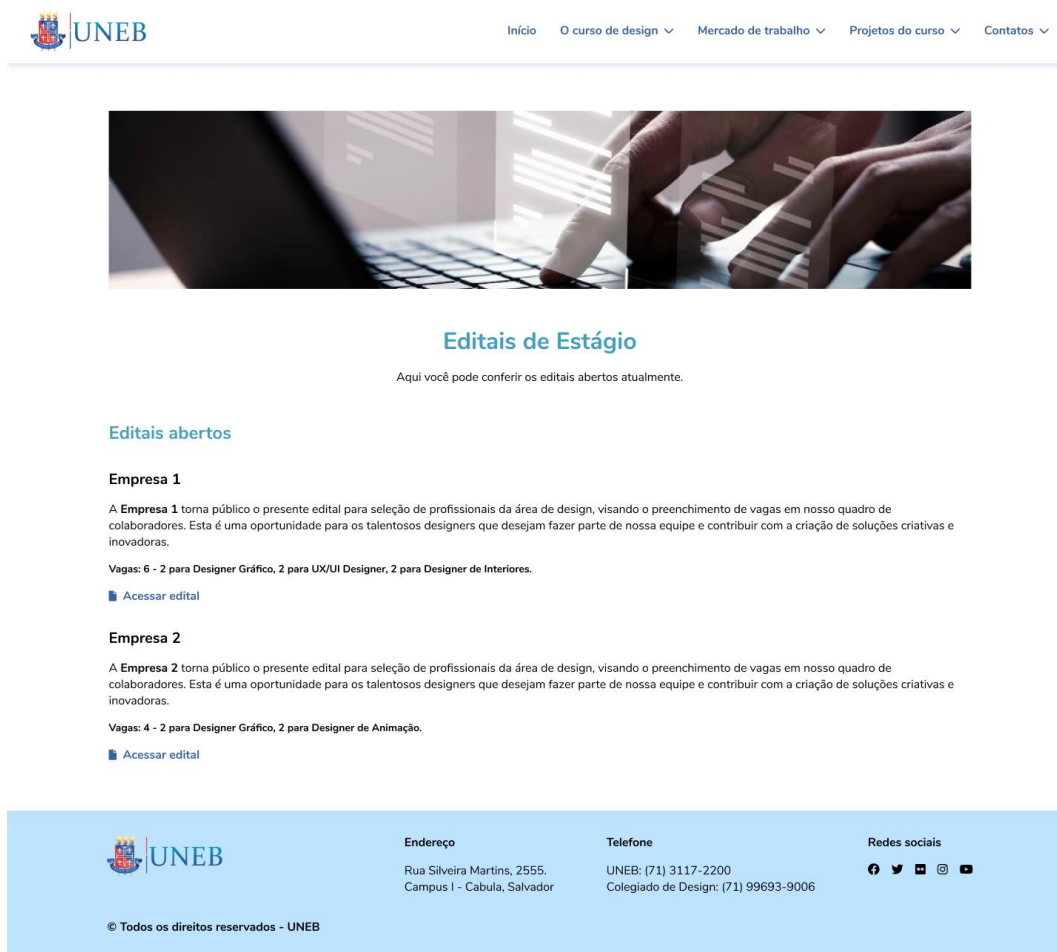
Redes sociais

[f](#) [t](#) [i](#) [g+](#) [v](#)

© Todos os direitos reservados - UNEB

Fonte: Do autor

Figura 13: Tela interna do novo Site do Curso de Design



Fonte: Do autor

Em ordem, as figuras 10, 11, 12 e 13 correspondem a, respectivamente, página inicial, página de informações sobre o colegiado, página sobre o curso e página de divulgação de editais de estágio; algumas das soluções pensadas levando em conta a pesquisa com alunos do curso de Design da UNEB e análise *benchmark*.

As telas em alta resolução foram criadas utilizando o Figma, que é uma ferramenta de design colaborativo baseada em nuvem, que permite criar e prototipar interfaces de usuário de forma colaborativa e acessível. O *software* foi escolhido pela sua praticidade em criar componentes e garantir a organização deles, tornando-se referência. As telas no Figma podem ser acessadas através do seguinte link: <https://www.figma.com/file/y07x8sasZuodfzpzLbJdz7/TCC?type=design&node-id=0%3A1&t=uFHm3LTt5YigjYJf-1>

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao chegar ao final desta pesquisa rememoramos os seus objetivos que foram pautados no desenvolvimento do site do curso de Design da Universidade do Estado da Bahia – UNEB até a sua fase de prototipação, condizente com os estudos realizados no escopo do ementário do curso. Embora possa parecer uma atividade simples, ela colaborou de forma efetiva, em particular, com a minha formação profissional ao estudar conceitos importantes da área de design, como interfaces e experiência do usuário. Além disso, foi possível transitar pela experiência de um projeto colaborativo e participativo cujo contexto metodológico o diferencia como um trabalho de pesquisa acadêmica.

Destacamos que nesse projeto de conclusão de curso, foi possível perceber a importância das opiniões e experiências dos alunos do curso de Design da UNEB ao propor essa solução para uma suspeita de necessidade investigada. Ter um entendimento qualitativo foi de suma importância para idear as partes mais específicas da solução. Como passos futuros, existe a possibilidade de criar um protótipo navegável do portal completo e testar com público-alvo, providenciando alterações caso necessário, além de ter um time de desenvolvimento para colocar o projeto em funcionamento.

REFERÊNCIAS

- A história da interface gráfica*. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/historia/9528-a-historia-da-interface-grafica.htm>>. Acesso em: 27 abr. 2023
- A Short History of Computer User Interface Design*. 2017. Disponível em: <<https://medium.theuxblog.com/a-short-history-of-computer-user-interface-design-29a916e5c2f5>>. Acesso em: 27 abr. 2023.
- DESIGN COUNCIL. **Eleven lessons: managing design in eleven global brands – A study of the design process**. Design Council. Disponível em: <<http://www.designcouncil.org.uk>>. Acesso em: 4 dez 2022.
- DIAS, J. M. **Estratégias de avaliação para o desenvolvimento de MOOC – Massive Open Online Course**. Meta: Avaliação, Rio de Janeiro, v. 13, n. 38, p. 101-120, 2021. Disponível em: <<https://revistas.cesgranrio.org.br/index.php/metaavaliacao/article/view/3117>>. Acesso em: 3 dez 2022.
- DIAS, J. M. Contribuições do design emocional para o desenvolvimento de produtos educacionais. In: ALVES, L. **Plataformas digitais, jogos digitais e divulgação científica: pesquisas e práticas**. Salvador: EDUFBA, 2022.
- DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- DROUET, R. C. R. A difícil missão de escolher a profissão ou carreira. **UNIARA**, [s.d.]. Disponível em: <<https://www.uniara.com.br/cop/artigos/a-dificil-missao-de-escolher-a-profissao-ou-carreira/>>. Acesso em: 26 nov 2022.
- KALBACH, James. **Design de navegação Web: Otimizando a experiência do usuário**. Trad. de Eduardo Kessler Piveta. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- MCJONES, Paul. **Xerox Alto Source Code - The roots of the modern personal computer**. Disponível em: <<https://computerhistory.org/blog/xerox-alto-source-code/?key=xerox-alto-source-code>>. Acesso em: 8 dez. 2019
- NORMAN, D. **O termo "UX"**. [Entrevista cedida a] NNGroup. Califórnia, 2 jul. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9BdtGjoIN4E>>. Acesso em: 3 dez 2022.
- NIELSEN, J. **Engenharia de Usabilidade**. San Francisco: Morgan Kaufmann, 1993.
- PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação além da informação homem-computador**. Porto Alegre/RS: Bookman, 2005.
- THACKER, Charles P., et al. **Alto: A personal computer**. Xerox, Palo Alto Research Center, 1979. Disponível em: <<https://www.microsoft.com/en-us/research/wp-content/uploads/2016/11/25-Alto.pdf>>. Acesso em: 8 dez. 2019

UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA. **Projeto de reconhecimento do curso de Design – Bacharelado**. Salvador, 2020. Disponível em: <<http://www.dcet1.uneb.br/wp-content/uploads/2022/08/Design-Uneb-Projeto-Pedagogico-2020.pdf>>. Acesso em: 26 nov 2022.

VALDRICH, T.; CÂNDIDO A., **Mapa de empatia como proposta de instrumento em estudos de usuários**: aplicação realizada na biblioteca pública de santa catarina Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina, Florianópolis, v. 23, n. 1, p. 107-124, dez./mar., 2018 Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6475664> Acesso em jun 2023

APÊNDICE I – QUESTIONÁRIO

1 - Qual o seu semestre?

Qual o seu semestre? *

- Primeiro
- Segundo
- Terceiro
- Quarto
- Quinto
- Sexto
- Sétimo
- Oitavo
- Outro

10 respostas:

50% - Outro;

20% - Quarto;

10% - Sexto;

10% - Terceiro;

10% - Segundo.

2 - Já acessou a página de design do site da UNEB?

Já acessou a página de design do site da UNEB? *

- Sim
- Não

10 respostas:

90% - Sim;

10% - Não.

3 - Caso sim, qual foi o seu objetivo em acessar a página de design?

Caso sim, qual foi seu objetivo em acessar a página de design?

Texto de resposta longa

9 respostas:

Resposta 1 - “Acessei a página em busca de informações sobre o curso, nome de docentes, grade curricular, etc.”;

Resposta 2 - “Para saber informações sobre a grade do curso”;

Resposta 3 - “saber sobre o curso”;

Resposta 4 - “Saber mais sobre umas disciplinas, procurar o calendario academico.”;

Resposta 5 - “Ver informações sobre o curso: duração, professores, contatos e grupos de pesquisa.”;

Resposta 6 - “Procurar saber sobre o curso, antes de entrar na universidade”;

Resposta 7 - “Anteriormente ao início da graduação acessei o site para saber sobre os cursos ofertados nos campus e enquanto discente acesso normalmente para utilizar o portal acadêmico (sagres), a fim de consultar o fluxograma, notas e faltas e para efetuar a matrícula. Também tentei acessar a área do e-mail uneb, mas sempre da erro.”;

Resposta 8 - “Acesso aos códigos das matérias, nome completo de professores e suas especificações”;

Resposta 9 - “motivos diversos: procurar informações sobre o curso, sobre a grade de professores, de disciplinas, procurar notícias relativas ao curso, etc.”.

4 - O que você acha relevante encontrar em um site do curso de design?

O que você acha relevante encontrar em um site do curso de design da UNEB?

Texto de resposta longa

10 respostas:

Resposta 1 - Informações relevantes como: fluxograma, docentes, localização do prédio 14, eventos de design, editais de monitoria ou estágio e afins.”;

Resposta 2 - “Eventos; Grupos de pesquisa, editais, dicas, localização das salas dentro da uneb”;

Resposta 3 - “curso, professores, atividades feitas nas disciplinas”;

Resposta 4 - “primeiro, algo que deixe claro o que design significa na uneb, pra impedir as confusões q geralmente ocorrem nas pessoas que escolhem fazer o curso.”

Resposta 5 - “Detalhes sobre o curso, duracao etc. Professores, onde sao ministradas as aulas, projetos dos alunos, novidades, provas importantes como o enade...”;

Resposta 6 - “Grupos de Pesquisas, contatos, períodos de matrícula, horários de disciplinas, informes, trabalhos e pesquisas de alunos e professores, projetos de extensão”;

Resposta 7 - “Ementa, fluxograma”;

Resposta 8 - “Acho importante manter as informações dos cursos por campus, assim como explicitar como funciona o ingresso na Universidade.”;

Resposta 9 - “Notas, informações como greves, reuniões para intuito de crescimento coletivo...”;

Resposta 10 - “informações sobre o curso e sobre as disciplinas a serem cursadas, mas de forma mais acessível e de fácil compreensão; noticias e novidades relacionadas ao curso; calendário acadêmico e/ou até mesmo um calendário próprio do curso; informações sobre o prédio 14 e as espaços de aprendizado disponíveis; informações sobre formas de ingresso (Enem, vestibular, e períodos do ano); informações sobre ACC”.

5 - Avalie sua experiência ao procurar informações sobre o nosso curso.

Avalie sua experiência ao procurar informações sobre o nosso curso. *

	1	2	3	4	5	
Muito insatisfatória	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito satisfatória

10 respostas:

1 (Muito insatisfatória) – 20%;

2 (Insatisfatória) – 20%;

3 (Neutro) – 30%;

4 (Satisfatória) – 30%;

5 (Muito satisfatória) – 0%.

6 - Conte mais como foi sua última experiência procurando alguma informação sobre o curso (pode ser qualquer tipo de experiência)

Conte mais como foi sua última experiência procurando alguma informação sobre o curso (pode ser qualquer tipo de experiência)

Texto de resposta longa

6 respostas:

Resposta 1 - “Foi bastante frustrante. Lembro que o primeiro link para a página de design gatilhava um aviso de segurança no navegador, sobre uma tentativa de roubo de dados. Em questões de usabilidade, a interface não era intuitiva, tinha problemas de legibilidade e não tinha o visual que se espera de um site de design.”;

Resposta 2 - “As informações estavam desatualizadas e não havia respostas para o que eu procurava”;

Resposta 3 - “Não lembro bem. Mas demoro pra encontrar as coisas que preciso”;

Resposta 4 - “Procurei o contato do NUPE, foi tranquilo achar, sem dificuldade.”;

Resposta 5 - “No geral eu sempre consegui obter as informações necessárias sobre o curso, entretanto, quando estava no processo seletivo para estudar na Uneb, tive dificuldade em saber se ainda era necessário fazer a prova de habilidade específica ou não no curso de design.”;

Resposta 6 - “Horível, não achei nome completo do professor do meu curso e nem sua especialidade”.

7 - Tem/teve alguma dúvida sobre alguma especificidade do curso?

Tem/teve alguma dúvida sobre alguma especificidade do curso? *

Sim

Não

10 respostas:

60% - Sim;

40% - Não.

8 - Quais são/foram as principais dúvidas?

Quais são/foram as principais dúvidas?

Texto de resposta longa

5 respostas:

Resposta 1 - “Infraestrutura”;

Resposta 2 - “Que área do design é mais enfatizada no curso generalista de design da Uneb?”

Que tipo de profissional o curso forma?

Existe alguma disciplina que dote o aluno de conhecimento do mercado de trabalho?";

Resposta 3 - "Sobre alguns disciplinas, não entendo até hoje.";

Resposta 4 - "Logo no início não sabia se a prova de habilidade específica ainda era aplicada ou não.";

Resposta 5 - "Dúvidas sobre as disciplinas de tcc, sobre o processo de orientação para o tcc, sobre a disciplina de estágio, dentre outras".