



**UNIVERSIDADE FEDERAL DOS VALES DO JEQUITINHONHA E MUCURI**  
**FACULDADE DE CIÊNCIAS EXATAS – FACET**

**Bacharelado em Sistemas de Informação**

**Marleison da Silva Rodrigues**

**PROTOTIPAÇÃO DE PLATAFORMA WEB PARA SUPORTE A PROCESSOS  
SELETIVOS E EVENTOS ACADÊMICOS COM TÉCNICAS DE UX/UI DESIGN**

**Diamantina – MG**

**2022**

**Marleison da Silva Rodrigues**

**PROTOTIPAÇÃO DE PLATAFORMA WEB PARA SUPORTE A PROCESSOS SELETIVOS E EVENTOS ACADÊMICOS COM TÉCNICAS DE UX/UI DESIGN**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Sistemas de Informação da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do grau de Bacharelado em Sistemas de Informação.

Orientador: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Cinthya Rocha Tameirão

**Diamantina – MG**

**2021**



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**  
**UNIVERSIDADE FEDERAL DOS VALES DO JEQUITINHONHA E MUCURI**

**FOLHA DE APROVAÇÃO**

**Marleison da Silva Rodrigues**

**PROTOTIPAÇÃO DE PLATAFORMA WEB PARA SUPORTE A PROCESSO SELETIVO E EVENTOS ACADÊMICOS COM TÉCNICAS DE UX/UI DESIGN**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Sistemas de Informação da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, como requisito parcial para conclusão do curso.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Cinthya Rocha Tameirão

Data de aprovação: 11/02//2022

Prof<sup>ª</sup>. Ana Carolina Rodrigues  
Faculdade Ciências Exatas - UFVJM

Prof<sup>ª</sup>. Luciana Pereira de Assis  
Faculdade de Ciências Exatas - UFVJM



Documento assinado eletronicamente por **Cinthya Rocha Tameirão, servidor (a)**, em 22/02/2022, às 14:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ana Carolina Rodrigues, servidor (a)**, em 23/02/2022, às 12:12, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Luciana Pereira de Assis, servidor (a)**, em 23/02/2022, às 20:58, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufvjm.edu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_or\\_gao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufvjm.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_or_gao_acesso_externo=0), informando o código verificador **0616367** e o código CRC **E4F83CAE**.

---

**Referência:** Processo nº 23086.015932/2021-92

SEI nº 0616367

*Dedico este trabalho a Deus, minha família,  
amigos e todos que contribuíram de alguma forma.*

## AGRADECIMENTOS

A concretização de um trabalho com esta natureza não se deve apenas ao seu autor, mas antes, a todos aqueles que de forma direta ou indireta se envolveram. Foi enorme e constante a partilha. Estou aqui para agradecer primeiramente a Deus por atender minhas orações, assim me concedendo força, paciência, saúde, dedicação, esperança e fé sempre iluminando o meu caminho.

Ao meu pai Márcio e minha mãe Orlandina, por todo incentivo, carinho e compreensão, aos meus irmãos Deivison, Dieferson e Jennifer e todos os meus familiares pelo suporte e orações, em especial ao Fernando por me arrumar serviço para que consiga manter meus estudos.

Aos meus amigos, por todo apoio e incentivo, principalmente aqueles que sempre estiverem ao meu lado no dia-a-dia e ao trio inseparável que a faculdade me proporcionou “Podemos fazer em trio? Não existe dupla entre a gente.”. Por todos os professores e professoras que não mediram esforços para transmitir todo conhecimento e apoio necessário no meu processo de formação profissional, em especial a Cinthya, gratidão.

A todos aqueles que, direta ou indiretamente, contribuíram para a conclusão deste trabalho, meu muito obrigado!!!

*Marleison da Silva Rodrigues*

## RESUMO

O desenvolvimento de soluções Web tem facilitado a realização de processos e tarefas diversas nas organizações. Cada vez mais organizações e pessoas buscam por tais soluções, seja por trazerem redução de tempo, de deslocamento, de gastos, entre outros. Esse contexto foi agravado diante do cenário de insegurança sanitária causada pela transmissão do vírus da Covid-19, que tornou necessária a adaptação das atividades para o ambiente virtual. Diante disso, este trabalho propõe um protótipo de uma plataforma web para atender as demandas diversas da UFVJM. A plataforma visa possibilitar o gerenciamento de eventos acadêmicos, tanto de congressos, palestras, processos seletivos diversos e outros para proporcionar mais segurança para os gestores, agilidade no processo, facilidade de acesso aos demais usuários. A plataforma proposta tem por foco trazer uma solução agradável, simples e que inclua funcionalidades que permitam contemplar eventos diversos. Trata-se de um estudo exploratório, baseado em uma pesquisa-ação, para proporcionar motivação, colaboração e interação de um grupo de pessoas que contribui para a busca da solução. O desenvolvimento se orienta pelas técnicas de Design Thinking e suas ferramentas para aprofundar o conhecimento sobre as necessidades internas da Universidade e conceber uma solução inovadora que possibilite o alcance do objetivo. A solução desenvolvida contemplou os critérios esperados para organização de eventos e processos seletivos universitários, sejam acadêmicos, científicos ou de extensão. A partir desses resultados é possível concluir, que a proposta deste trabalho atende aos objetivos estabelecidos e vai ao encontro da expectativa de parte do público interno da UFVJM envolvido no processo. O protótipo poderá ser implementado em estudos posteriores.

**Palavras-chaves:** Plataforma Web. Design Thinking. Prototipação. UX Design. UI Design.

## ABSTRACT

The development of Web solutions has facilitated the accomplishment of different processes and tasks in organizations. More and more organizations and people seek for such solutions, either for bringing reduce time, of displacements, of costs, among others. This context was aggravated against the scenario of health insecurity caused by the transmission of the virus of Covid-19, which made it necessary to adapt the activities go to the virtual environment. From this, this work proposes a prototype of a web platform to meet the diverse demands of the UFVJM. The platform aims to possibility the management of academic events, so much of congresses, lectures, various selection processes and others to provide more security for managers, agility in the process, ease of access to other users. The proposed platform focus to bring a pleasant solution, simple and that includes features that allow contemplating different events. It is an exploratory study, based on an action research, to provide motivation, collaboration and interaction of a group of people who contribute to the search for the solution. The development orients itself of the technicals of Design Thinking and its tools to deepen the knowledge about the internal needs of the University and to conceive an innovative solution that makes it possible to reach the objective. The solution developed contemplated the criteria expected for the organization of events and university selection processes, whether academic, scientific or extension. From these results it is possible to conclude that the proposal of this work meets the established objectives and meets the expectations of part of the UFVJM internal public involved in the process. The prototype can be implemented in further studies.

**Keywords:** Web Platform. Design Thinking. Prototyping. UX Design. UI Design.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 1 - Levantamento das plataformas de eventos.....	20
Quadro 2 - Ferramentas de UX Design utilizadas neste trabalho.....	24
Figura 1 - Atividades realizadas nas etapas do Design Thinking.....	21
Figura 2 - Quadro com os pontos de "Como poderíamos..." .....	26
Figura 3 - Quadro com metas da solução "Em 2 anos..." .....	26
Figura 4 - Quadro com as certezas levantadas .....	27
Figura 5 - Quadro com as suposições levantadas .....	27
Figura 6 - Quadro com as dúvidas x suposições .....	28
Figura 7 - Quadro com o resultado do "é - não é; faz - não faz" .....	28
Figura 8 - Resultado dos votos do objetivo da solução .....	29
Figura 9 - Quadro das Personas candidato ao evento.....	30
Figura 10 - Quadro da Persona gestor do evento.....	30
Figura 11 - Quadro do Mapa da Empatia da Persona Catarina .....	31
Figura 12 - Quadro do Mapa da Empatia da Persona Joaquim .....	31
Figura 13 - Quadro do Mapa da Empatia da Persona João .....	32
Figura 14 - Quadro com suposições a respeito da solução.....	32
Figura 15 - Quadro com ideias de funcionalidade para a solução.....	33
Figura 16 - Matriz Valor x Esforço .....	33
Figura 17 - Jornada da Persona Catarina .....	34
Figura 18 - Jornada da Persona Joaquim .....	34
Figura 19 - Jornada da Persona João .....	35
Figura 20 - Tela Principal do protótipo de baixa fidelidade.....	36
Figura 21 - Tela Principal do protótipo de média fidelidade.....	37
Figura 22 - Paleta de cores .....	38
Figura 23 - Logo da plataforma.....	39
Figura 24 - Tela Principal do protótipo de alta fidelidade.....	40

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

CONED	Congresso Nacional da Educação
DECOM	Departamento de Computação
DT	Design Thinking
IFES	Instituições Federais de Ensino Superior
IHC	Interação Humano-Computador
MUI	Material-UI
ONU	Organização das Nações Unidas
PROGEP	Pró-Reitoria de Gestão de Pessoas
PSL	Plano de Logística Sustentável
SIAPE	Sistema Integrado de Administração de Recursos Humanos
TI	Tecnologias de Informação
TICs	Tecnologias de Informação e Comunicação
UFVJM	Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
UI	User Interface
UX	User Experience

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	<b>12</b>
1.1. Objetivo.....	13
1.2. Justificativa.....	13
1.3. Estrutura do Trabalho .....	14
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	<b>15</b>
2.1. O papel das TICs para a realização de eventos acadêmicos .....	15
2.2. Processo de Design para o sucesso de solução tecnológica.....	17
<b>3. METODOLOGIA</b> .....	<b>20</b>
<b>4. DESENVOLVIMENTO: IMERSÃO E IDEACÃO</b> .....	<b>25</b>
<b>5. EXPERIMENTAÇÃO: A SOLUÇÃO PROPOSTA</b> .....	<b>35</b>
5.1. User Interface (UI): Guia de estilos aplicados na interface .....	38
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>41</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>43</b>
<b>APÊNDICE A - TELAS DOS PROTÓTIPOS DE BAIXA, MÉDIA E ALTA FIDELIDADE</b> .....	<b>44</b>
<b>APÊNDICE B - LINK DO PROTÓTIPO NAVEGÁVEL</b> .....	<b>57</b>

## 1. INTRODUÇÃO

A formação acadêmica e profissional de um estudante no ensino superior, é um processo que percorre o espaço destinado à promoção de diversos conteúdos, trocas de conhecimentos e experiências no âmbito do ensino, da pesquisa e da extensão propostas pelas instituições. Os eventos científicos, bem como atividades e cursos de extensão, assumem um papel de grande importância nesse processo, e agregam valor para o desenvolvimento intelectual e pessoal dos participantes.

Diversas ferramentas são utilizadas para a organização e execução dos eventos, seja presencial ou em ambiente digital. Com a pandemia da Covid-19, várias áreas, inclusive a educação, tiveram que procurar alternativas para se adaptar ao meio remoto, e para que suas atividades ocorram 100% online, incluindo também os eventos fomentados pelas Instituições Federais de Ensino Superior (IFES). Isso aumentou a demanda por serviços disponibilizados pelas plataformas digitais.

Existem muitas plataformas digitais que facilitam e auxiliam os processos de gestão de eventos acadêmicos. Contudo, em geral, envolvem custos para a instituição, ou a alternativa de que os eventos sejam pagos pelos participantes, de forma que a plataforma arrecade uma participação dos valores. Dessa forma, caso uma IFES opte por ofertar um evento gratuito, terá que arcar com custos para conseguir a liberação de funcionalidades.

Desde 2015, as IFES vêm enfrentando sucessivas restrições orçamentárias. Além disso, há requisitos legais, estabelecidos pela Lei 8.666, para a contratação de serviços, o que torna o processo demorado, podendo inviabilizar o tempo necessário para a organização do evento. Esses fatores limitam o investimento pontual em uma ferramenta externa para que seus gestores organizem eventos científicos e acadêmicos.

Além dos recursos financeiros limitados, outro fator que pode restringir o uso de plataformas externas existentes no mercado, é a necessidade de se atentar para a proteção de dados. É necessário que a ferramenta seja segura, já que essas IFESs coletam, tratam e armazenam dados de cidadãos brasileiros ou mesmo estrangeiros.

Uma outra atividade comum à vida universitária é a necessidade de organizar processos seletivos internos, por exemplo para monitores, estagiários ou candidatos a editais seletivos para a pós-graduação. Nesse caso, o auxílio de uma plataforma digital irá simplificar a gestão destes processos, pelo acesso dos candidatos de maneira mais fácil e direta, bem como proporcionar para os gestores, um controle e administração mais organizada, simples e transparente.

Diante disso, pensando no contexto específico da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM), que enfrenta limitações e possui demandas específicas, este trabalho propõe-se à prototipação de uma plataforma web proprietária que colabore com a gerência tanto de congressos, palestras, cursos, seminários, conferências, entre outros, como dos processos seletivos internos.

Vale enfatizar que, devido à diversidade de usuários que irão interagir com a plataforma, com variados níveis de conhecimento computacional, diferentes domínios tecnológicos e com áreas de formação distintas, ela deve garantir a qualidade de uso. Isso requer o emprego dos critérios de usabilidade, acessibilidade, comunicabilidade e experiência do usuário. A observação desses critérios contribui para que a plataforma seja utilizada de maneira clara, fácil e prática.

### **1.1. Objetivo**

Diante do problema contextualizado, estabelecemos como objetivo geral deste trabalho: Propor um protótipo de uma plataforma digital para facilitar a organização de eventos e processos internos universitários.

Para alcançar esse objetivo geral, são definidos objetivos específicos que conduziram a realização do trabalho. São eles:

- Fazer um levantamento das ferramentas disponíveis no mercado, selecionar as mais utilizadas comumente e que oferecem uma interface agradável e intuitiva, e com funcionalidades voltadas para o foco do trabalho;
- Analisar comparativamente o número de plataformas voltadas à eventos;
- Aprofundar o conhecimento sobre as necessidades internas da Universidade em relação à organização de eventos e processos seletivos universitários, sejam acadêmicos, científicos ou de extensão;
- Desenvolver um protótipo utilizando ferramentas e técnicas de Design.

### **1.2. Justificativa**

No ano de 2020, frente ao cenário de insegurança sanitária da disseminação do vírus da Covid-19, ficou mais nítida a necessidade da adaptabilidade das instituições para a realização de suas atividades antes presenciais para o ambiente virtual. Nesse contexto, pode-se citar o

Congresso Nacional da Educação (CONED), um evento que aborda temas relevantes da Educação causando reflexão nacional sobre diversos assuntos, e que nas últimas três edições, foi realizado presencialmente, mas em 2021 ocorreu de maneira virtual. Com intuito de ampliar a inclusão, foi ofertado gratuitamente. Além do IV CONED, outros eventos também tiveram que se adaptar ao virtual.

Indo além dos eventos científicos, outros de natureza administrativa, processos seletivos - como por exemplo, de editais de pós-graduação - ou acadêmicos - por exemplo editais de monitoria - também podem se beneficiar dessa ferramenta. Assim, a plataforma proposta pode contribuir para diversos setores da UFVJM.

Sendo assim, houve uma maior necessidade de aplicação de plataformas externas para auxiliar no gerenciamento de eventos acadêmicos. O uso dessas ferramentas traz, algumas vezes, preocupação aos gestores devido à recursos escassos internos; responsabilidade quanto ao uso de dados pessoais dos envolvidos; entre outros, gerando a restrição de algumas funcionalidades e até mesmo, da utilização da plataforma como um todo.

Neste contexto, a sugestão de um protótipo de uma plataforma web interna de gerenciamento de eventos acadêmicos, pode proporcionar mais segurança para os gestores e demais usuários, principalmente, melhor adaptação ao contexto específico da UFVJM.

O diferencial desta plataforma, que a torna ajustada à realidade da UFVJM, é que, além de eventos, ela poderá auxiliar no gerenciamento de alguns processos internos. Assim, possibilitará que as atividades possam ocorrer de forma digital. A proposta visa proporcionar diversos benefícios como: colaborar com o alcance e ingresso aos programas internos da instituição, facilitando o acesso do candidato a Processos Seletivos por meio do gerenciamento de inscrições; economia de papel, visto que segundo o Plano de Logística Sustentável (PSL) publicado em 2013, a UFVJM busca usar melhor os recursos, e recomenda fortemente a economia e o reuso de papel, o que a deixa alinhada às metas globais da Organização das Nações Unidas (ONU); facilitaria também a rotina de processamento das informações dos candidatos inscritos, além de tudo, favorecia a entrega de documentação pessoal e simplificaria a gestão dos processos.

### **1.3. Estrutura do Trabalho**

Para sua elaboração e construção, o trabalho foi dividido em etapas. Inicialmente, contextualizamos o problema, sinalizamos o objetivo e propósitos, bem como apresentamos a justificativa para a realização do estudo. O segundo capítulo traz o referencial teórico com a

pesquisa das temáticas que embasaram a concretização deste trabalho. No terceiro capítulo, na metodologia, é descrito o estudo exploratório baseado no método da pesquisa-ação e orientado pelas etapas e atividades de Design Thinking. O capítulo seguinte traz a descrição do desenvolvimento, com os resultados de todas as tarefas realizadas durante o processo de concepção e construção inicial da solução. O quinto capítulo da experimentação, apresentamos a construção da solução com auxílio de técnicas de User Interface (UI), no qual mostramos a versão final do protótipo da solução foco da pesquisa. Por fim, no último capítulo apresentamos as considerações finais e sugestões para trabalhos futuros.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

Este capítulo apresenta os conceitos principais relacionados ao tema deste trabalho. Inicialmente, a Seção 2.1 discorre sobre a importância dos eventos científicos no desenvolvimento acadêmico e profissional dos discentes, possibilitando o contato com a realidade vivenciada por outros profissionais, práticas e conhecimentos. Nesse cenário, as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) se consolidam como recurso cada vez mais indispensável na gestão de eventos e processos internos. Na Seção 2.2 é abordado o Processo de Design de Interface Homem-Computador focando nos critérios para garantia da Qualidade de Uso na utilização de sistemas interativos.

### **2.1. O papel das TICs para a realização de eventos acadêmicos**

Eventos acadêmicos e científicos permitem a troca de conhecimentos e experiências entre os envolvidos ao longo da sua trajetória universitária. Os eventos ou encontros científicos reúnem, comumente, vários grupos de pessoas interessados em compartilhar e obter conhecimentos sobre uma determinada área (MARCHIORI *et al.*, 2006). Para Ohira (2002, p. 73), “os eventos científicos são meios altamente eficientes na comunicação oral do conhecimento visto o ritmo crescente do desenvolvimento da ciência e, portanto, um meio de divulgação e assimilação de novos conhecimentos”.

Como destacam Arboit e Santiago (2011, p.207-217) "os eventos científicos são considerados meios mais informais e, com efeito, mais ágeis na transmissão e troca do conhecimento científico". Enquanto no canal informal de comunicação, como livros e periódicos, que estabelecem uma existência duradoura, a comunicação é efêmera, pois se manifesta basicamente através da fala e sem registro oficial (MEADOWS 2000). Contudo,

"grande parte da informação é transferida oralmente, estimulando o debate instantâneo dos especialistas interessados no tema" (ARBOIT; SANTIAGO, 2011, p.207). Dessa forma, eventos científicos e acadêmicos favorecem a discussão de temas emergentes e tem o importante papel de envolver os discentes e ser parte da sua formação universitária.

Existem vários tipos de eventos científicos, com especificidade e objetivos únicos e distintos, alguns com foco exclusivamente para a comunicação de pesquisas e outros voltados para a prática profissional, onde um é normalmente organizado pelas associações científicas e o outro pelas entidades profissionais. Normalmente, os eventos acadêmicos costumam ser organizados pela própria instituição, cursos, departamentos, professores ou mesmo pelos discentes. Para Campello (2000), os vários tipos de encontros acadêmicos científicos variam em função da sua abrangência e objetivos, mas de maneira geral podem apresentar uma estrutura semelhante que vai variar de acordo com o tamanho do evento.

Os encontros científicos desempenham diversas funções e o seu papel principal gira em torno do contexto da comunicabilidade científica. A facilidade na comunicação é uma característica de grande importância na promoção do êxito no trabalho de qualquer tipo de gestão que requer uma integração constante dos subsistemas que compõem a estrutura organizacional (VELOSO *et al.*, 2018). Nesse aspecto, podem ser utilizadas tecnologias para facilitar o colóquio, reunir, distribuir e compartilhar informações.

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), podem facilitar todo o processo administrativo e educacional e favorecer os processos das instituições públicas e privadas. Mendes (2008) define TIC como “um conjunto de recursos tecnológicos que, quando integrados entre si, proporcionam a automação e/ou a comunicação nos processos existentes nos negócios, no ensino e na pesquisa científica e etc”.

Para (CARVALHO, 2010), as Tecnologias de Informação (TI) têm sido não somente úteis para a sociedade, mas também impulsionadoras de mudanças e inovações. Além de auxiliar que o diálogo nos eventos acadêmicos e científicos ocorra de maneira mais fácil, essas tecnologias oferecem funcionalidades que permitem o gerenciamento desses eventos, desde a divulgação até a realização. Ademais, outras contribuições destas tecnologias para as instituições é a colaboração com a administração de alguns processos, como divulgação de editais dos processos seletivos.

É notório o crescimento das TI como ferramenta de apoio em diversas atividades. Segundo Carvalho (2010): a utilização das TI baseadas em computadores nas organizações tem vindo a expandir-se para todas as atividades organizacionais, abrangendo alguns aspectos tais como:

- Disponibilização de plataformas de suporte à gestão, quer no que respeita o acesso a informação sobre a situação da organização, quer no acesso e utilização de modelos de decisão e de resolução de problemas, quer ainda ao registo, divulgação e acompanhamento das decisões tomadas;
- Colaboração entre pessoas, através do estabelecimento de canais de comunicação, formais e informais, e da partilha de documentos;
- Relacionamento entre pessoas, envolvendo troca de mensagens e partilha de documentos relacionados não só com questões estritas do trabalho organizacional, mas também com aspectos de interesse de grupos mais restritos (por exemplos grupos profissionais) ou ainda manifestações de emoções e outras formas de relacionamento social;

São diversos os benefícios que as tecnologias promovem para a sociedade como um todo. Vale ressaltar que, sua promoção nas organizações afeta vários níveis, um deles é o nível individual e o ambiente em que se encontra. Ferramentas simples e de fácil manuseio são mais eficientes, considerando o uso de diversos indivíduos com diferentes níveis de conhecimento tecnológico. Sendo assim, ao se pensar em soluções de TI, é necessário desenvolver uma ferramenta que comunique com os usuários e possibilite que eles aprendam e utilizem-na de forma mais simples e prática possível.

## **2.2. Processo de Design para o sucesso de solução tecnológica**

Para desenvolver uma solução que tenha boa usabilidade pensando no usuário, é necessário um excelente entendimento acerca do problema, para que o resultado seja satisfatório e atenda as expectativas dos envolvidos. Segundo Diniz *et al.* (2010), grande parte da Computação, está interessada na construção de sistemas interativos mais eficientes, robustos, livres de erros, e de fácil manutenção. “Por outro lado, a área da Interação Humano-Computador (IHC) está interessada na qualidade de uso de sistemas interativos e no impacto que causa na vida dos seus usuários” (DINIZ *et al.*, 2010, p.30).

A qualidade de uso viabiliza a redução de custos de treinamento e de desenvolvimento, aumento na produtividade e satisfação dos usuários, e vários outros benefícios para a experiência pessoal do usuário em decorrência do uso. Para alegar que uma ferramenta tecnológica possui boa qualidade de uso, é necessário verificar se há a aplicação de três critérios fundamentais considerados na área da IHC: usabilidade, acessibilidade, comunicabilidade e experiência do usuário.

A usabilidade está relacionada com a simplicidade e uso dos usuários com a interface, bem como a satisfação em decorrência desse uso (Nielsen, 1993). Com a intenção de incluir todos os usuários, o critério de acessibilidade está relacionado à remoção das barreiras que impedem algum usuário de ser capaz de acessar a interface do sistema e interagir com ele (DINIZ *et al.*, 2010). A comunicabilidade diz respeito a capacidade de comunicação da interface com o usuário, facilitando sua tomada de decisão durante a navegação. A experiência do usuário refere-se ao envolvimento emocional e sentimental que os usuários sentem ao estar interagindo com a ferramenta interativa.

Para conceber uma solução mais adequada ao contexto em que será inserido, algumas etapas pré-determinadas devem ser observadas (DINIZ *et al.*, 2010). Inicialmente, é necessário investigar os atores envolvidos, seus objetivos e interesses, atividades, responsabilidades, motivações, os artefatos utilizados, dentre outros, para identificar e conhecer melhor os possíveis usuários da solução, bem como suas características. Depois, é preciso identificar necessidades e oportunidades, que resultarão na interface com o usuário, sendo elas, funcionalidades para a concepção da solução e que possam agregar valor para os usuários. Essas etapas estão presentes no processo de design.

Existem muitas definições de "design" além da associação quanto à aparência estética de um produto, de serviços ou processos. Normalmente, esse conceito fica obscuro e provoca dúvidas em grupos específicos de pessoas quanto ao seu real significado. Entretanto, como destaca Lawson (2005, p.3), “podemos começar observando que "design" é um substantivo e um verbo e pode se referir tanto para o produto final quanto para o processo”.

No dicionário há diversas opções para a palavra “design”, voltados principalmente para a criação de objetos, que seja representado na perspectiva estética e funcional de uma solução. Para Lobach (2001, p.16), "o conceito de design compreende a concretização de uma ideia em forma de projetos ou modelos, mediante a construção e configuração resultando em um produto industrial passível de produção em série". Desta forma, será abordado o pensamento do designer a certa do problema e o processo que realiza para alcançar uma solução inovadora.

A forma de percepção do designer a respeito do problema e a busca constante por soluções focadas na qualidade de uso, que sejam criativas e inovadoras, possibilitou a criação do “Design Thinking” (DT), que em sua tradução é o pensamento do design. Segundo Adler [*s.d.*] (2012, p.12), Design Thinking é “uma abordagem focada no ser humano que vê na multidisciplinaridade, colaboração e tangibilização de pensamentos e processos, caminhos que levam a soluções inovadoras para negócios”. Sendo assim, no processo de design é aplicado o

DT e suas etapas, para identificar o problema e buscar formas de resolvê-lo, com objetivo de gerar uma solução inovadora que atenda às necessidades dos usuários.

Com auxílio de ferramentas fornecidas pelas abordagens do DT, o processo de design consiste em cinco etapas realizadas de forma coletiva e colaborativa, são elas: Descoberta, Interpretação, Ideação, Experimentação e Evolução, (DIGITAIS, 2016). A descoberta é focada no entendimento preliminar do problema, fazendo uso das necessidades ou oportunidades identificadas, para buscar direcionar melhor para a solução. Essa etapa é subdividida em duas: a imersão preliminar e a imersão em profundidade. Segundo (ADLER, [s.d.]), a Imersão Preliminar visa o entendimento inicial do problema e, caso necessário, seu reenquadramento. Já a Imersão em Profundidade, destina-se à identificação das necessidades dos atores envolvidos no projeto e prováveis oportunidades que emergem do entendimento de suas experiências frente ao tema trabalhado.

A etapa de Interpretação constitui-se da análise do material que foi coletado durante a etapa anterior, pelo qual elabora-se artefatos que auxiliam e representam o entendimento do problema e das partes envolvidas, como Mapa da Empatia e Jornada do Usuário. Pois assim, quanto mais cedo os usuários forem envolvidos no processo de design, mais cedo será possível aprender sobre suas necessidades e assim influenciar positivamente a síntese da solução, bem como identificar e corrigir eventuais problemas (DINIZ *et al.*, 2010).

Ideação é a fase que tem como intuito gerar ideias inovadoras para o tema do projeto e, para isso, utilizam-se as ferramentas de síntese criadas na fase de análise para estimular a criatividade e gerar soluções que estejam de acordo com o contexto do assunto trabalhado (ADLER, [s.d.]). O resultado principal é o aprendizado sobre os pontos fortes e fracos da idealização para ajudar na concepção do protótipo.

A Experimentação já parte para o desenvolvimento da solução, ou seja, consiste na prototipação, que tem como objetivo expor a solução para os usuários, aplicar testes para obter *feedback* (comentários) e realizar melhorias. Para (ADLER, [s.d.], 2012 p.54), a experimentação é a “fase de intervenções no espaço físico com foco no estímulo às tarefas diárias, a fim de criar um ambiente mais acessível e que facilite as inspirações”.

Por fim, tem-se a Evolução, que define os fatores necessários para tornar a solução parte central de um modelo de solução inovadora. Destaca-se a aplicação do Design Iterativo, pelo qual problemas encontrados durante os experimentos, deverão ser corrigidos, o que significa que as atividades do processo de design devem ser iterativas, ou seja, o ciclo de projeto, avaliação com medições empíricas e reprojeto deve se repetir quantas vezes forem necessárias (DINIZ *et al.*, 2010).

### 3. METODOLOGIA

Este estudo trata-se de uma pesquisa aplicada, exploratória. O método empregado foi a pesquisa-ação que tem por motivação a resolução de um problema coletivo, no qual os pesquisadores e participantes interagem em busca da solução (SILVEIRA, CORDOVA, 2009). O aprofundamento e interação proporcionados pelo método escolhido foi essencial para alcançar o objetivo proposto.

Foi realizada uma pesquisa exploratória na Internet para mapear e analisar plataformas que disponibilizam serviços voltados à eventos. O objetivo foi entender o escopo do que oferecem, suas funcionalidades e características. As plataformas analisadas, e respectivos sites, estão relacionados no Quadro 1.

**Quadro 1 - Levantamento das plataformas de eventos**

<b>Plataforma</b>	<b>Link</b>	<b>Observação</b>
<b>Doity</b>	<a href="https://doity.com.br/">https://doity.com.br/</a>	Possui funcionalidades gratuitas limitadas pelo número de participantes do evento, ou para evento com cobrança de inscrição dos candidatos.
<b>Even3</b>	<a href="https://www.even3.com.br/">https://www.even3.com.br/</a>	Possui funcionalidades gratuitas, porém dependendo da necessidade do evento pode cobrar determinada funcionalidade.
<b>ACADEMY4events</b>	<a href="https://www.4.events/blog/">https://www.4.events/blog/</a>	Oferece funcionalidades pagas.
<b>Eventweb</b>	<a href="https://www.eventweb.com.br/">https://www.eventweb.com.br/</a>	Plataforma que além de gerenciar inscrições, trabalhos científicos, realiza transmissão online. E totalmente paga.
<b>Sympla</b>	<a href="https://www.sympla.com.br/">https://www.sympla.com.br/</a>	Plataforma de eventos diversos, com algumas funcionalidades gratuitas.

Fonte: Elaborado pelo autor

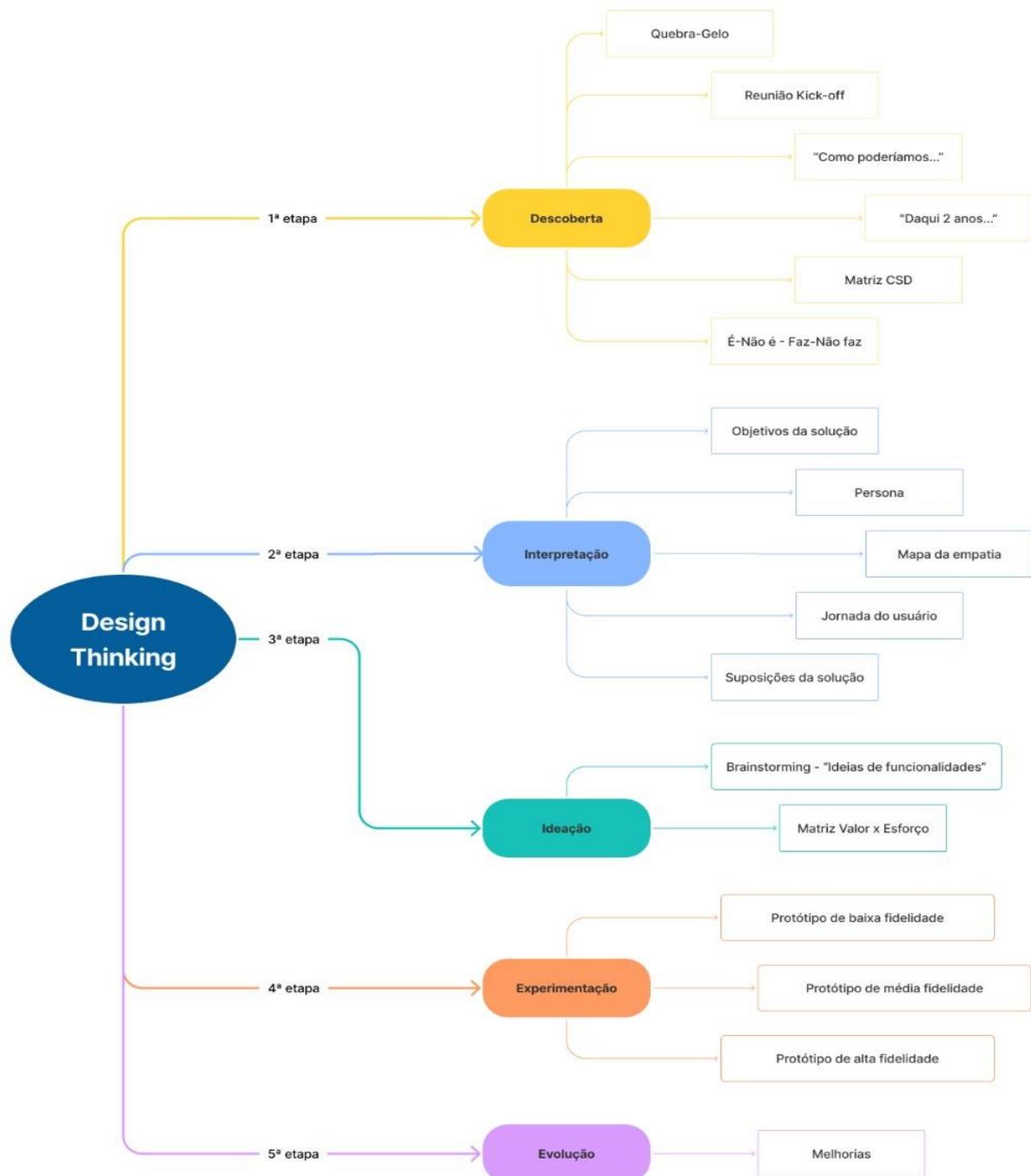
Observou-se que as plataformas disponibilizam um conjunto amplo de funcionalidades, para gestão de eventos, algumas incluindo até mesmo a transmissão online. Algumas plataformas oferecem funcionalidades gratuitas.

A pesquisa-ação requer o planejamento sistemático do processo a ser adotado pelo pesquisador com foco na situação problemática a ser investigada que nesse caso envolve a inexistência de uma plataforma gratuita, simples e genérica para auxiliar a realização de processos de inscrição e submissão de material a eventos diversos no âmbito da UFVJM. Sendo

assim, a pesquisa visa propor uma plataforma para auxiliar no gerenciamento de eventos e processos acadêmicos. A plataforma proposta foi denominada por EvenVale.

O planejamento do processo para o design, prototipação e avaliação dessa plataforma seguiu a abordagem Design Thinking, com materiais, ferramentas e técnicas utilizadas no decorrer do processo de inovação, como apresentado na Figura 1.

**Figura 1 - Atividades realizadas nas etapas do Design Thinking**



Fonte: Elaborada pelo autor

Os participantes envolvidos na pesquisa vivenciam os problemas decorrentes da ausência de uma plataforma como a EvenVale, ou fazem parte de públicos interessados. A participação dos envolvidos foi voluntária. No total, participaram do processo 8 pessoas, vinculadas à UFVJM, além do pesquisador, participaram: 2 docentes do Departamento de Computação (DECOM), 1 Analista de Tecnologia da Informação do DECOM, 1 funcionário da Pró-Reitoria de Gestão de Pessoas (PROGEP), 3 discentes da UFVJM.

Desta forma, primeiramente para organização do processo, foi criado um mural de co-criação pela plataforma digital de colaboração visual de nome Mural, cujo site mural.co oferece diversas funcionalidades gratuitas. O mural criado conta com artefatos que auxiliaram no desenvolvimento de cada fase do projeto tratando aspectos específicos, tais como, entendimento do problema, identificação dos usuários, análise das soluções “concorrentes”, mapeamento das oportunidades e modelagem da solução.

Para a coleta de dados e informações, foram realizados dois encontros por meio de videoconferência, na plataforma Google Meet, três entrevistas em profundidade com dois dos participantes que vivenciam contextos específicos que a plataforma visa atender, sendo eles: inscrições e submissões para concursos e processos seletivos diversos e o para eventos científicos.

Os dois encontros realizados possibilitaram dar início às primeiras fases do processo Design Thinking: a Descoberta, a Interpretação e Imersão. Inicialmente, foi realizada a identificação do problema real que a instituição enfrenta. Nesse momento, foram formuladas perguntas pelo pesquisador para o entendimento do problema, por exemplo, "Quem são os possíveis usuários do produto?"; "Quais são as necessidades e os hábitos das pessoas que podem ser identificados?"; "Quais dores o produto pode resolver?". Essas questões foram discutidas no primeiro encontro com a equipe envolvida no processo, por meio de videoconferência, usando a plataforma Google Meet.

Foi realizada uma Imersão Preliminar para integrar os participantes do processo ao real problema a ser atacado, proporcionando pontos de vistas diversificados. Dinâmicas de grupo, Matriz CSD (Certeza, Suposição e Dúvidas) (vide QUADRO 2), "Objetivos da solução" contribuíram para chegar a um consenso sobre os pontos iniciais relevantes para a plataforma e a atividade "É-Não é - Faz-Não faz" que facilitou nos aspectos positivos e negativos sobre ser ou fazer algo. Isso contribuiu para uma compreensão do problema vivenciado pelas partes interessadas. Encerrou-se o primeiro encontro.

O segundo encontro voltou-se para a Interpretação das informações coletadas na fase de Descoberta, envolvendo análises e sínteses, para identificar o alinhamento de cada participante

quanto à percepção do problema. Nesse momento, foram criados os artefatos: Personas, o Mapa da Empatia e a Jornada dos Usuários (vide QUADRO 2).

Foi então realizada a Imersão em Profundidade para nortear a geração de soluções com foco nas necessidades e oportunidades identificadas. O foco está no ser humano, levantando informações sobre o que as pessoas falam, agem, pensam. Para tanto, o Mapa da Empatia das personas bem como a Jornada do Usuário contribuíram para essa imersão.

A fase da Interpretação foi encerrada com a listagem de suposições que os participantes acreditam que acontece ou de como um problema será resolvido e fazer parte dos usuários e suas necessidades.

O intuito de unir diferentes experiências para oferecer pontos de vista distintos do problema, e tornar o resultado da solução mais valioso e assertivo, deu início a fase da Ideação. Ela foi iniciada com a realização de um Brainstorming - chuva de ideias - (vide QUADRO 2) dos pontos levantados pela dinâmica do "Como poderíamos..." e outros que surgiram ao longo das atividades. Com as ideias criadas, foi preenchida a Matriz Valor x Esforço (vide QUADRO 2). O encontro foi encerrado, no qual ficou definido que a próxima etapa seria realizada pelo pesquisador, e os participantes realizaram apenas os testes.

Na pesquisa, a fase de Experimentação foi incluída em sequência, apesar de poder ocorrer em paralelo com a Imersão e Ideação. Esta fase consiste na prototipação da solução, para a representação da real solução, mesmo que simplificada. "Protótipos reduzem as incertezas do projeto, pois são uma forma ágil de abandonar alternativas que não são bem recebidas e, portanto, auxiliam na identificação de uma solução mais assertiva" (ADLER, [s.d.]).

A criação inicial da solução foi realizada pelo desenvolvimento de um protótipo de baixa fidelidade utilizando "8 Steps ou Crazy Eights" (vide QUADRO 2). Esse protótipo foi produzido pelo pesquisador e enviado para que os participantes realizassem um teste. Para isso, os desenhos foram fotografados e as imagens anexadas no Figma - um software de prototipação colaborativo, gratuito, rápido, roda na nuvem e tem suporte a multiplataforma - que possibilitou o compartilhamento de um *link* navegável para o teste. O *feedback* de cada participante foi realizado em um arquivo na ferramenta Google Docs.

**Quadro 2 - Ferramentas de UX Design utilizadas neste trabalho**

<b>Nome da ferramenta</b>	<b>Conceito</b>
Matriz CSD	Certezas, Suposições e Dúvidas a respeito do que sabemos do problema, o que supomos saber e dúvidas de coisas que ainda não estão tão transparentes.
Persona	Representação de um usuário do produto, descrevendo não só o seu papel, mas também suas características e necessidades de maneira abrangente, fornecendo um maior conhecimento de suas demandas e necessidades latentes. Essa técnica auxiliou a descrição de funcionalidades do ponto de vista de quem vai interagir com o produto final.
Mapa da empatia	Descreve informações sobre as personas e seus universos, suas expectativas, dia-a-dia, etc.
Jornada do usuário	Representa o percurso do usuário com uma sequência de passos para alcançar um objetivo e a interação com o produto.
Brainstorming (chuva de ideias)	Método em que as equipes de design usam para gerar ideias para resolver problemas de design claramente definidos
Matrix Valor e Esforço	Serve para mapear. Possui foco na obtenção de funcionalidades de acordo com o valor que gera para os usuários e o esforço de desenvolvimento que possui.
8 Steps ou Crazy Eights	É uma técnica rápida e visual utilizada pelos designers para que os participantes saiam da sua zona de conforto e produzam ideias mais óbvias e de maneira simples, sem necessidade técnica em desenho, pela produção do esboço de 8 telas da solução.

Fonte: Elaborado pelo autor

Após ser feito o primeiro teste, o *feedback* dos participantes contribuiu para as primeiras melhorias da solução. Assim, com intuito de validar o esboço das informações e interatividade da interface, foi desenvolvido também pelo Figma o protótipo de média fidelidade, um pouco mais refinado que o anterior, porém sem a necessidade de preocupação estética. Para isso, a ferramenta de validação do fluxo de navegação e interação escolhida foi o Maze, uma plataforma que pode ser utilizada na versão gratuita com algumas limitações e serve para realizar testes em geral, seja de um produto ou de um protótipo, gerando insights conforma a experiência do usuário por meio de relatórios e mapa de calor das telas.

Para finalizar a fase de experimentações, foi criado o protótipo de alta fidelidade, uma representação próxima do produto, em termos dos aspectos estéticos e funcionais, do conteúdo, fluxo de navegação e das interações do usuário. Ele foi desenvolvido pelo Figma com a aplicação das técnicas de User Experience (UX) Designer - experiência do usuário e User Interface (UI) Designer - interface do usuário, para criar uma interface gráfica agradável com layouts, diagramação, botões, etc e tornar a experiência do usuário satisfatória.

Após o desenvolvimento deste protótipo, foi realizado um teste de usabilidade com os interessados na solução para observar o comportamento do usuário em interação com a solução. Esses testes possibilitaram avaliar a solução proposta, a fim de identificar eventuais problemas,

bem como verificar pontos para melhorias. Os testes ocorreram durante videoconferências, nas quais os usuários compartilharam a tela de seus dispositivos e realizaram a navegação pelo protótipo.

#### 4. DESENVOLVIMENTO: IMERSÃO E IDEACÃO

A fase de Descoberta iniciou com o primeiro encontro realizado no dia 22 de outubro de 2021 às 15 horas, contando com o pesquisador e o grupo de participantes voluntários. Essa fase teve por objetivo criar empatia, identificar e entender o problema.

O pesquisador assumiu um papel de facilitador e designer. Compartilhou o *link* da plataforma Mural onde estava o mural de co-criação da dinâmica e realizou uma apresentação resumida das etapas do Design Thinking com algumas instruções de uso e navegação do mural. Em seguida, foram realizadas dinâmicas de quebra gelo para interação dos participantes.

Na reunião de Kick-Off<sup>1</sup>, realizada no início do projeto para apresentar e detalhar o planejamento das atividades, o facilitador introduziu o propósito e as atividades a serem trabalhadas com apresentação mais detalhada de cada etapa para alinhar os participantes em relação ao que seria desenvolvido.

Em seguida, a participante que possui ampla vivência com o problema fez um relato, compartilhando seu ponto de vista com os demais. Relato do problema:

"É necessário um sistema que possibilite a inscrição e envio de documentos para eventos no âmbito da UFVJM, abrangendo tanto aqueles de natureza administrativa quanto acadêmica que envolvam processos seletivos diversos. Espera-se que seja um sistema web para possibilitar celeridade, melhor gerenciamento e comunicação, pautado pela transparência e impessoalidade, tendo como diferencial a gratuidade e simplicidade. Exemplos desses eventos envolvendo um processo seletivo seriam:

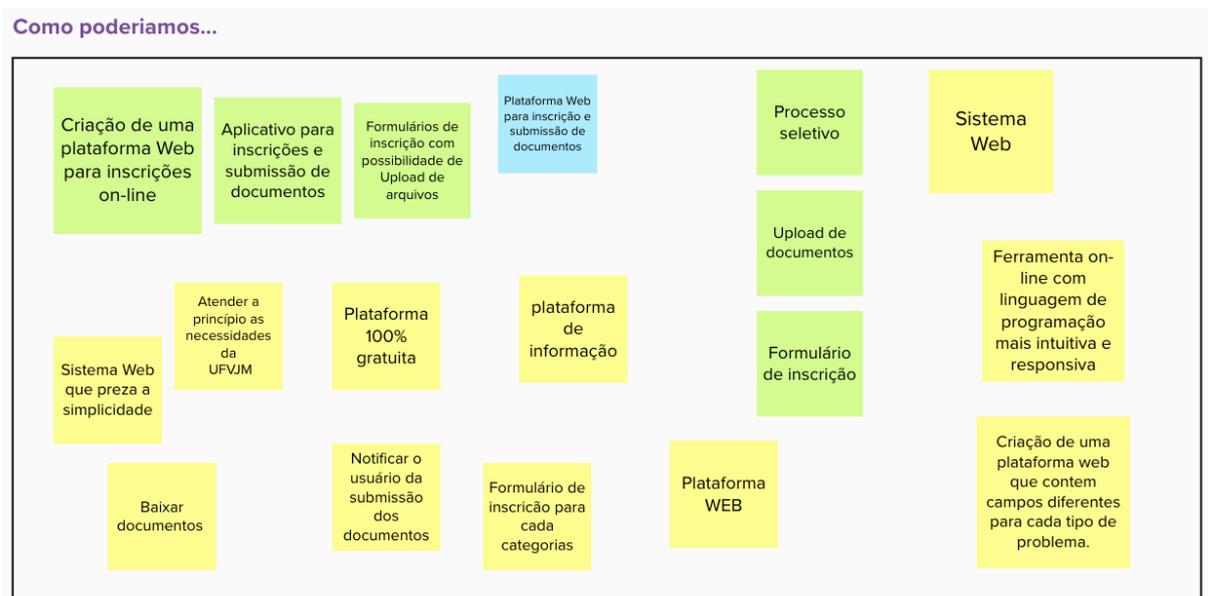
- Submissão de artigo para congresso, em que a pessoa ao fazer inscrição como autor deverá submeter um artigo (que poderá ser aprovado ou não) e outros documentos;
- Seleção para um programa de pós-graduação, em que o candidato fará a inscrição e será necessária a submissão de um projeto e outros documentos;
- Seleção de monitores, evento para a comunidade estudantil, em que os discentes interessados devem fazer a inscrição e eventualmente pode ser necessário envio de documentos;
- Seleção de estagiários internos;
- Processo seletivo para contratação de docentes, seja de concurso para provimento de vaga do magistério superior ou contratação de professor substituto."

---

<sup>1</sup> Tradução do inglês: pontapé de saída, indica o começo do projeto em grupo

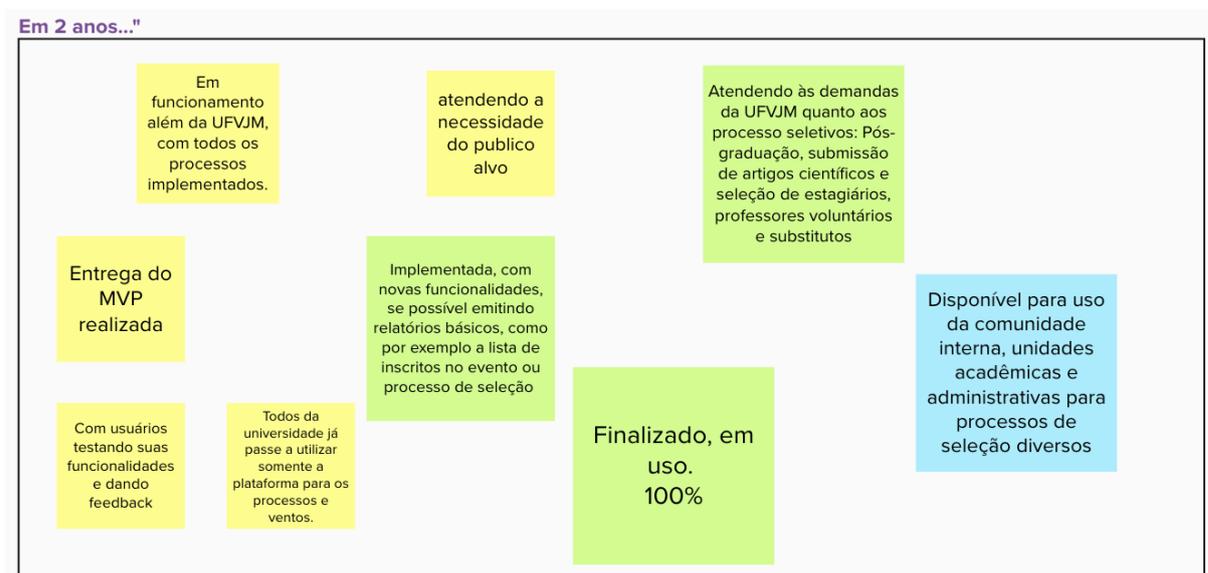
Após a apresentação do problema, os participantes tiveram 5 minutos para colocar em *post-its* no mural de co-criação, pontos de "Como poderíamos..." resolver o problema em questão, como mostra o resultado na Figura 2. Essa ação tem por objetivo verificar o entendimento dos participantes. Em seguida, tiveram mais 5 minutos para colocar seu ponto de vista de como espera que a solução do problema esteja "Daqui 2 anos...", para obter metas esperadas para a solução. Ver o resultado na Figura 3.

**Figura 2 - Quadro com os pontos de "Como poderíamos..."**



Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

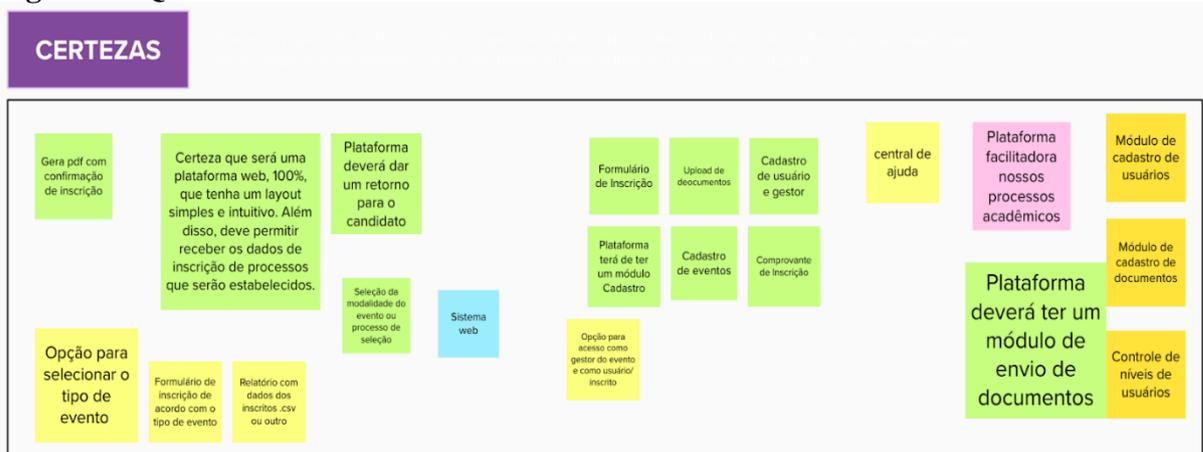
**Figura 3 - Quadro com metas da solução "Em 2 anos..."**



Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

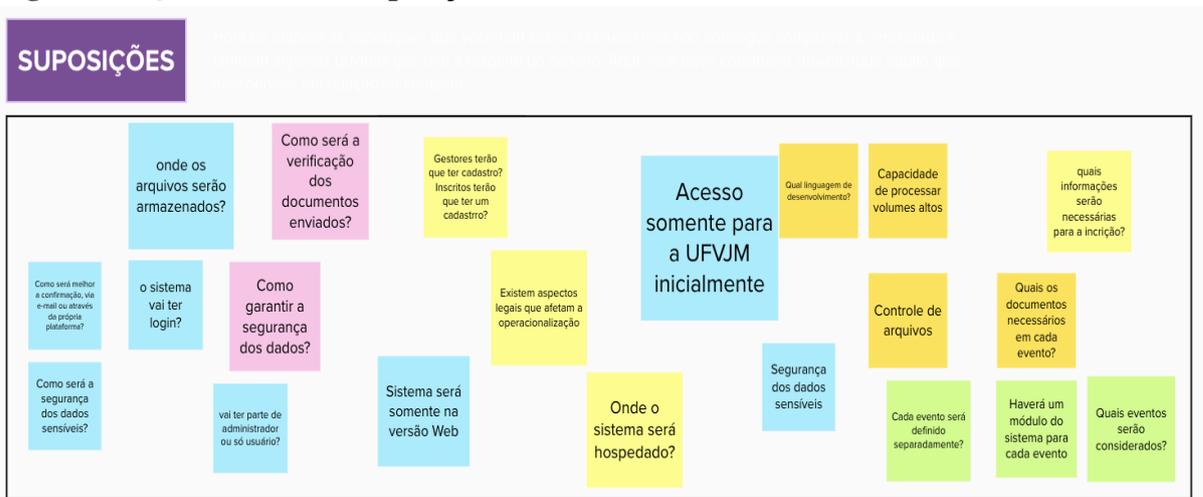
Após discussão das atividades anteriores, passamos à etapa seguinte que requeria o preenchimento da Matriz CSD. Para isso foi dado um total de 20 minutos para seu preenchimento. Em certezas foram orientados a inserir apenas o que comprovou ser verdade (dados, pesquisas, etc) como mostra a Figura 4; em Suposições (vide FIGURA 5), deveriam ser listadas possíveis hipóteses sobre o cenário, que ainda necessitam comprovação da veracidade, onde também foi apontado algumas dúvidas a respeito do cenário.

**Figura 4 - Quadro com as certezas levantadas**



Fonte: elaborado pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

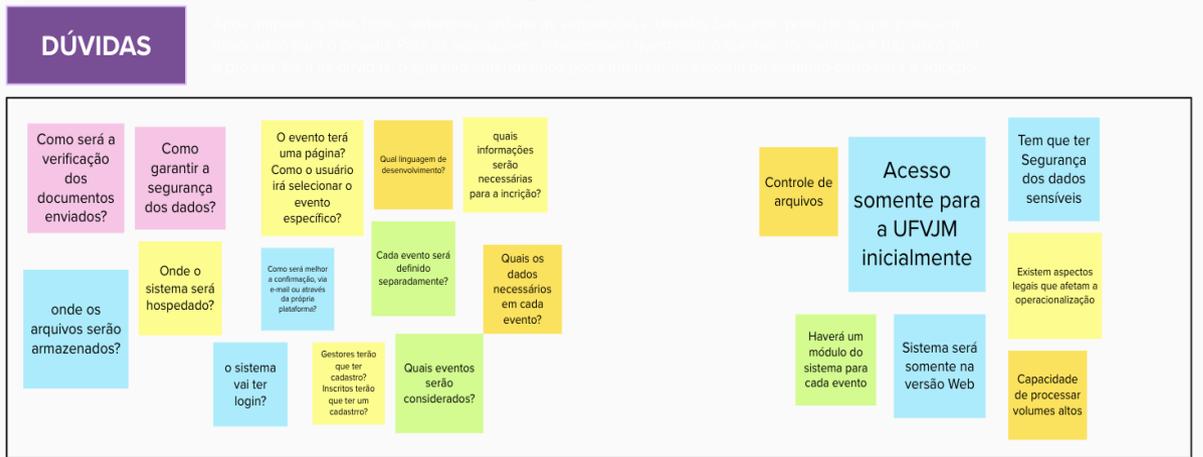
**Figura 5 - Quadro com as suposições levantadas**



Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

Após mapear os dois tópicos anteriores, os *post-its* criados em Suposições foram agrupados no campo Dúvidas de acordo com o levantamento de quais eram dúvidas e quais eram suposições, devido a quantidade de incertezas levantadas. Por fim, cada participante compartilhou em 5 minutos o que entende como objetivo, o que possibilitou identificar o real objetivo da solução apresentada na Figura 6.

**Figura 6 - Quadro com as dúvidas x suposições**



Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

Em seguida, foi empregada a dinâmica "é - não é; faz - não faz". Como o nome sinaliza, com essa atividade buscamos delimitar o alcance da solução a ser proposta. Os participantes foram divididos em 2 grupos em salas separadas do Google Meet para discussão e realização da atividade. Os pontos foram refinados e agrupados para um quadro final da solução (vide FIGURA 7), encerrando o encontro em seguida.

**Figura 7 - Quadro com o resultado do "é - não é; faz - não faz"**

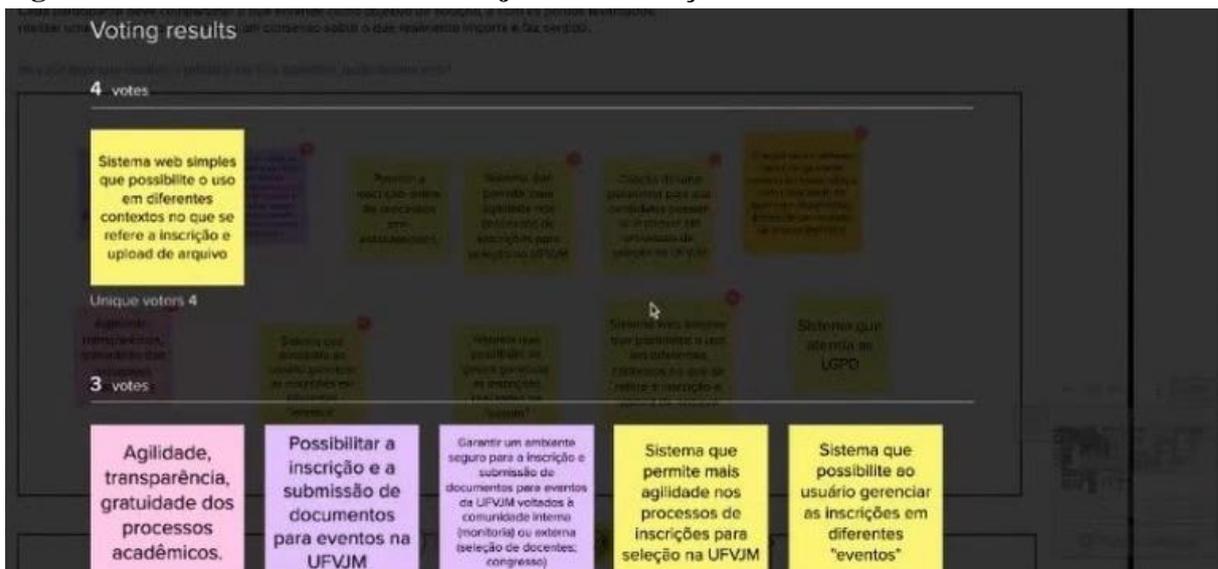


Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

O segundo encontro aconteceu no dia 25 de outubro de 2021 às 15 horas, com a presença dos mesmos participantes. O pesquisador, em seu papel de facilitador e designer, compartilhou o *link* da plataforma Mural, utilizada no primeiro encontro, e resgatou o que havia sido realizado e apontou as atividades previstas para esse segundo encontro.

Retornando aos objetivos da solução já preenchidos no primeiro encontro, foi aberta uma votação e posterior discussão para chegar a um consenso sobre o objetivo foco, como apresentado na Figura 8.

**Figura 8 - Resultado dos votos do objetivo da solução**



Fonte: Elaborada pelo Mural a partir de dados das dinâmicas realizadas

Feito o alinhamento do objetivo da solução e com todas as informações adquiridas na fase da Descoberta, a Interpretação aconteceu primeiramente com o uso da ferramenta de Persona, como artefato para descrever os usuários. Os participantes foram divididos em grupos e salas diferentes, com um tempo de 20 minutos para desenvolver a atividade. O resultado de cada grupo é apresentado a seguir. O grupo 1 criou duas personas (Catarina e Joaquim) para o usuário candidato ao evento (vide FIGURA 9). O grupo 2 criou 1 persona (João) para o usuário gestor de eventos (vide FIGURA 10).

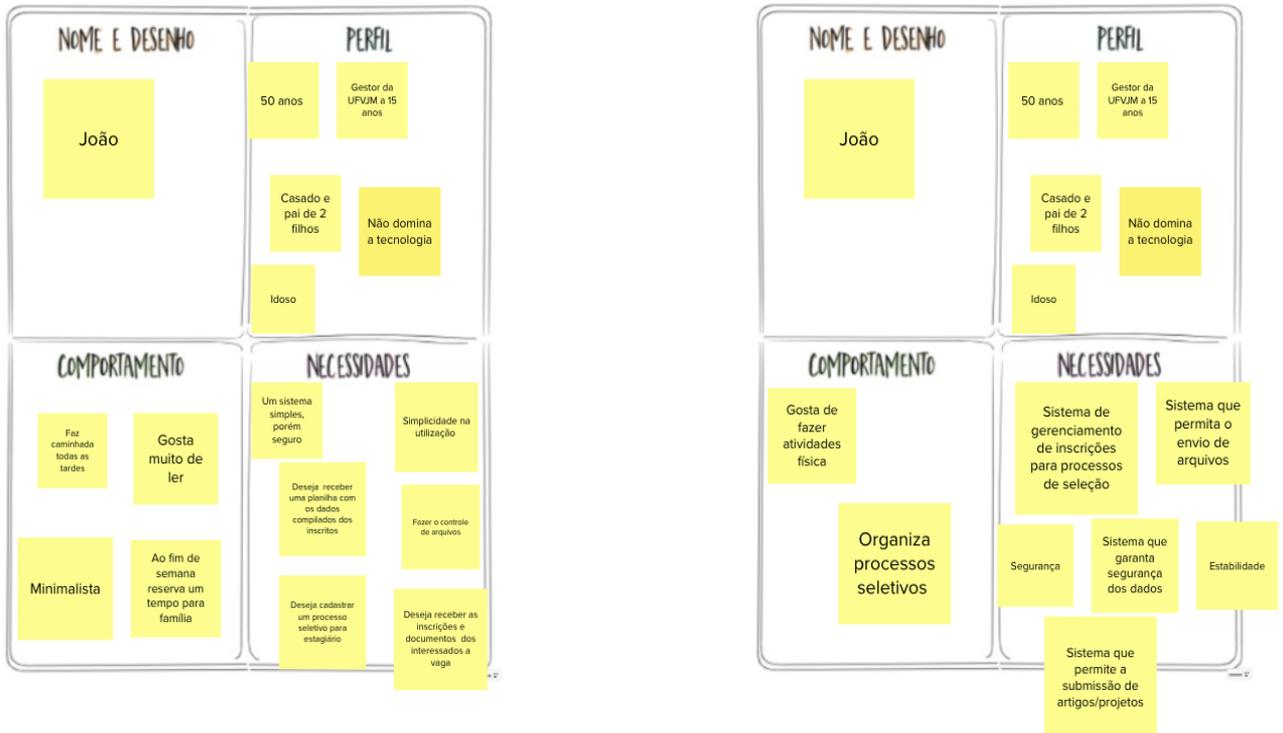
Em seguida, para gerar mais empatia com as Personas, seus sentimentos, o ambiente que está inserido, listar algumas dores e possíveis necessidades, passamos para o preenchimento do Mapa da Empatia. Cada grupo teve 30 minutos com foco nas Personas que havia criado na Figura anterior para desenvolver o Mapa da Empatia de cada uma delas, como apresentados nas Figuras 11, 12 e 13.

Figura 9 - Quadro das Personas candidato ao evento



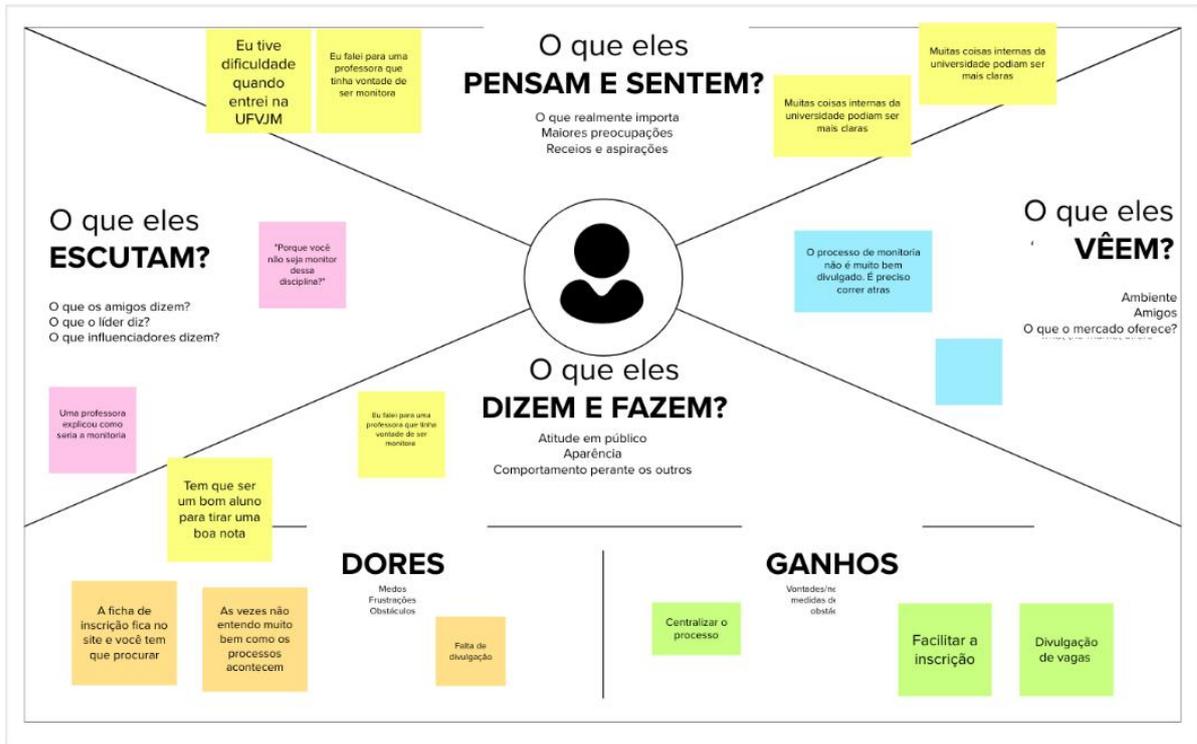
Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

Figura 10 - Quadro da Persona gestor do evento



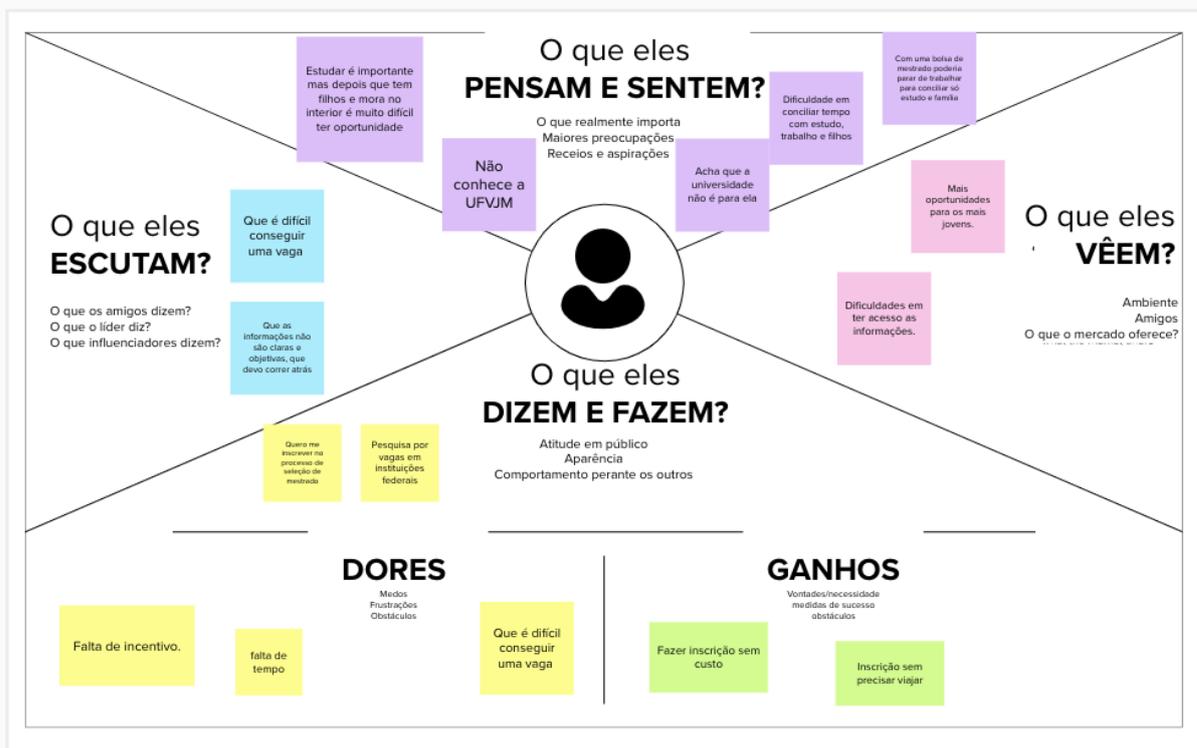
Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

Figura 11 - Quadro do Mapa da Empatia da Persona Catarina



Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

Figura 12 - Quadro do Mapa da Empatia da Persona Joaquim



Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

Figura 13 - Quadro do Mapa da Empatia da Persona João

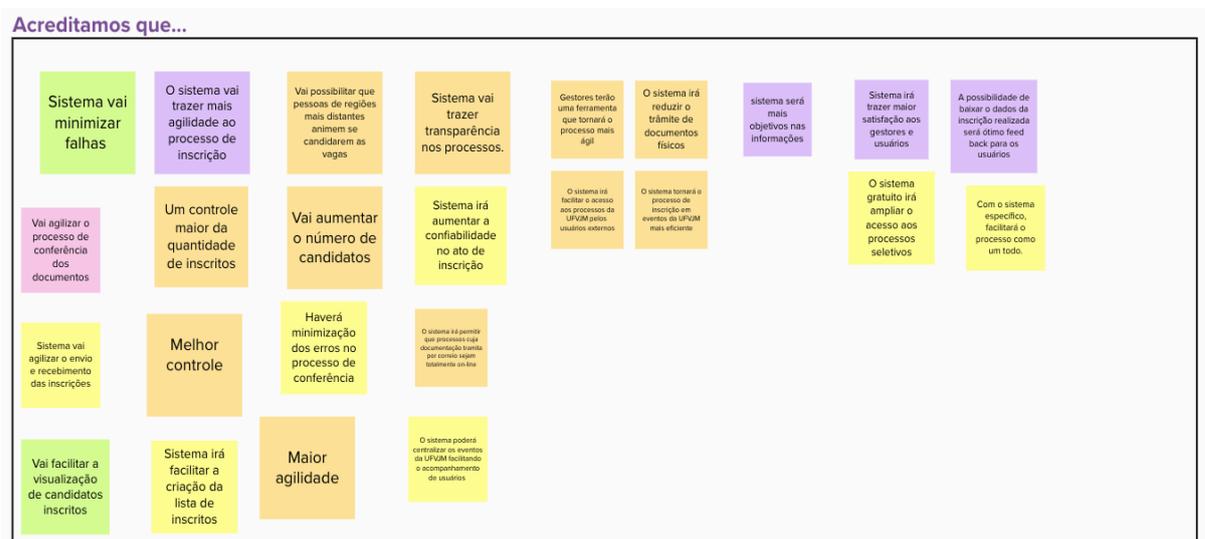


Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

Para ganhar tempo e conseguir prosseguir com as demais atividades, ficou definido que o desenvolvimento das Jornadas do Usuário seria realizado pelo pesquisador.

Finalizando a Interpretação, todos listaram suposições que acreditam que acontece ou de como um problema será resolvido. A atividade durou cerca de 15 minutos e os pontos apresentados foram anexados na Figura 14.

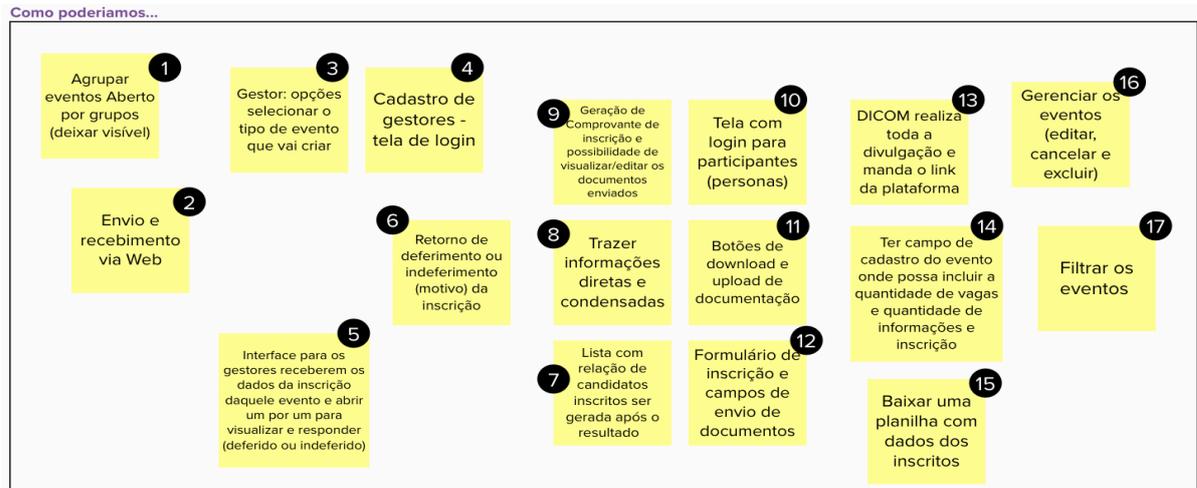
Figura 14 - Quadro com suposições a respeito da solução



Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

Em seguida iniciou-se a fase da Ideação realizada pelo Brainstorming dos pontos levantados pela dinâmica do "Como poderíamos..." (vide FIGURA 15) e outros que surgiram ao longo das atividades. O segundo encontro foi finalizado em seguida.

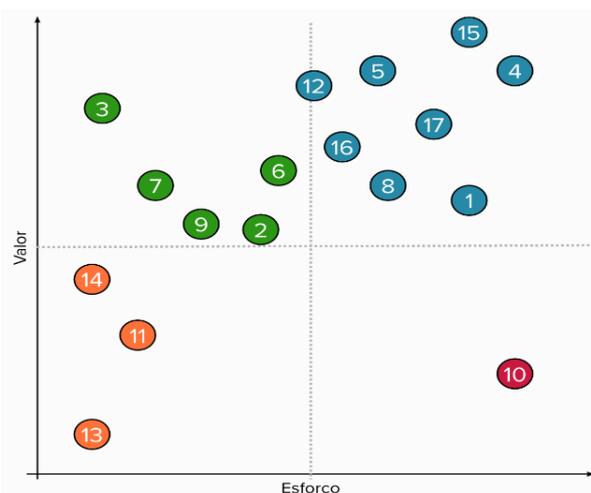
**Figura 15 - Quadro com ideias de funcionalidade para a solução**



Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

Com as ideias criadas, foi preenchida pelo pesquisador após o encontro, a Matriz Valor x Esforço com foco na obtenção de funcionalidades de acordo com o valor que gera para os usuários e o esforço de desenvolvimento. O foco principal foi nos pontos em verde que tem alto valor e baixo esforço conforme as questões abordadas durante o processo; em segundo em azul; depois o laranja e por fim o vermelho por ser ponto que podem ser despriorizados no momento conforme resultado da Figura 16.

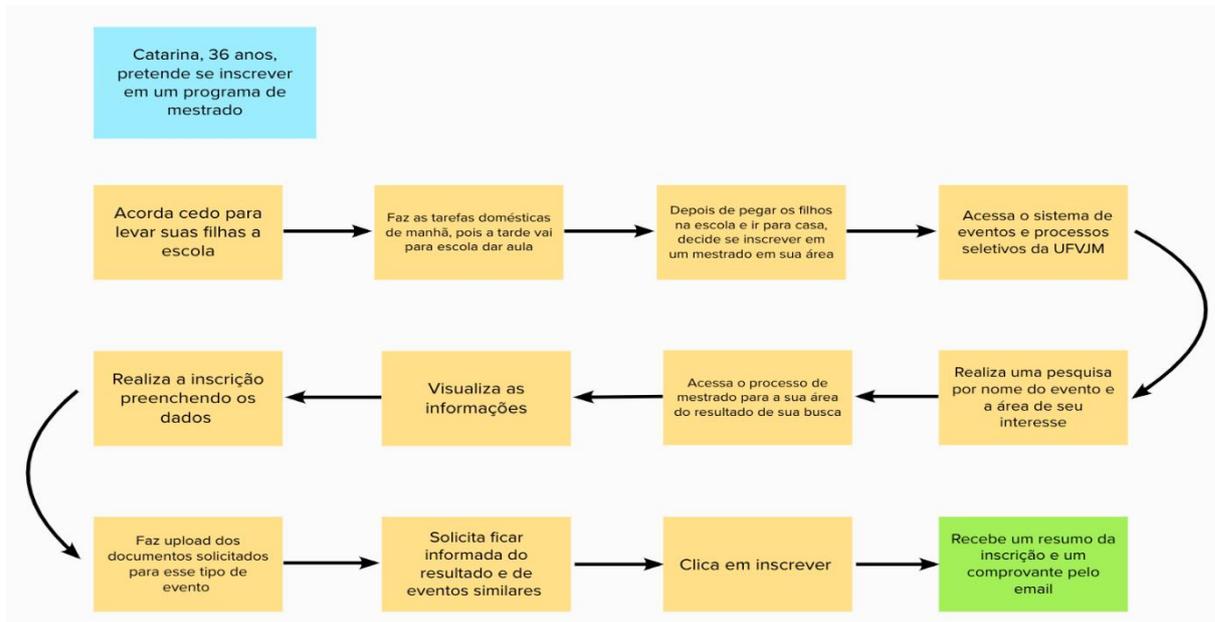
**Figura 16 - Matriz Valor x Esforço**



Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

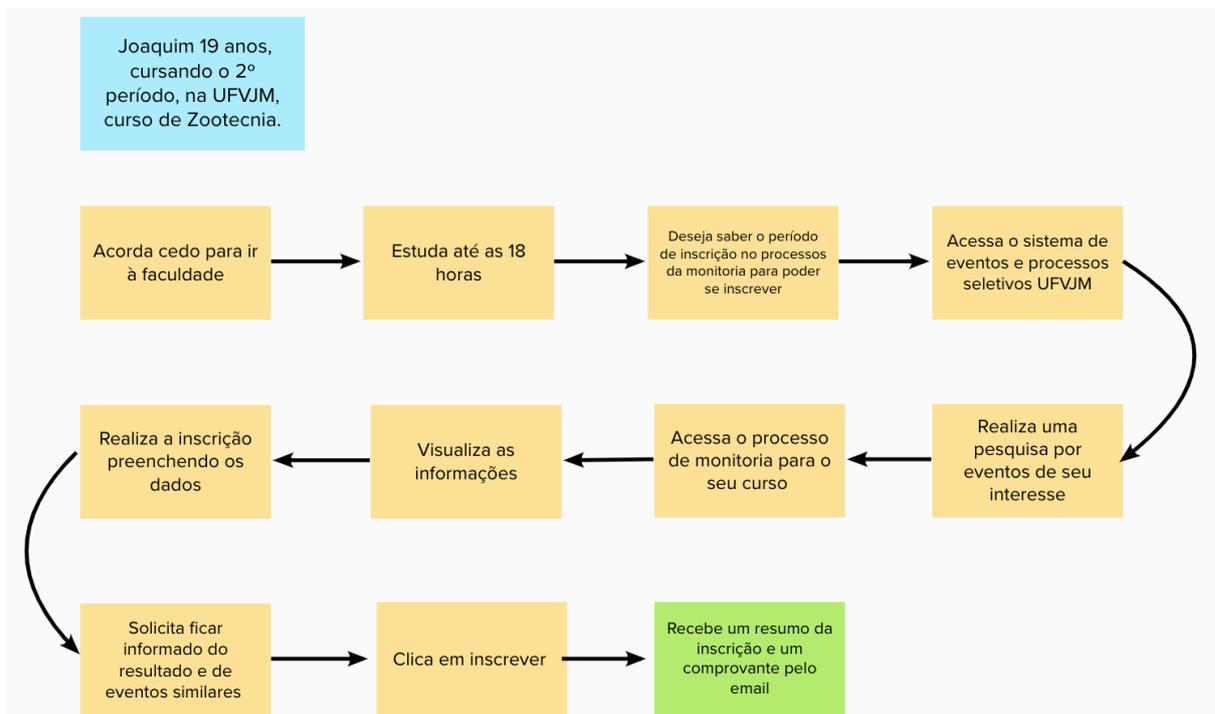
Como mencionado anteriormente, com os possíveis perfis dos usuários já sintetizados nos artefatos anteriores, o pesquisador realizou ainda após o término do encontro, a criação da Jornada do Usuário para entender as possíveis interações do usuário com a solução e o resultado é apresentado nas Figuras 17, 18 e 19.

**Figura 17 - Jornada da Persona Catarina**



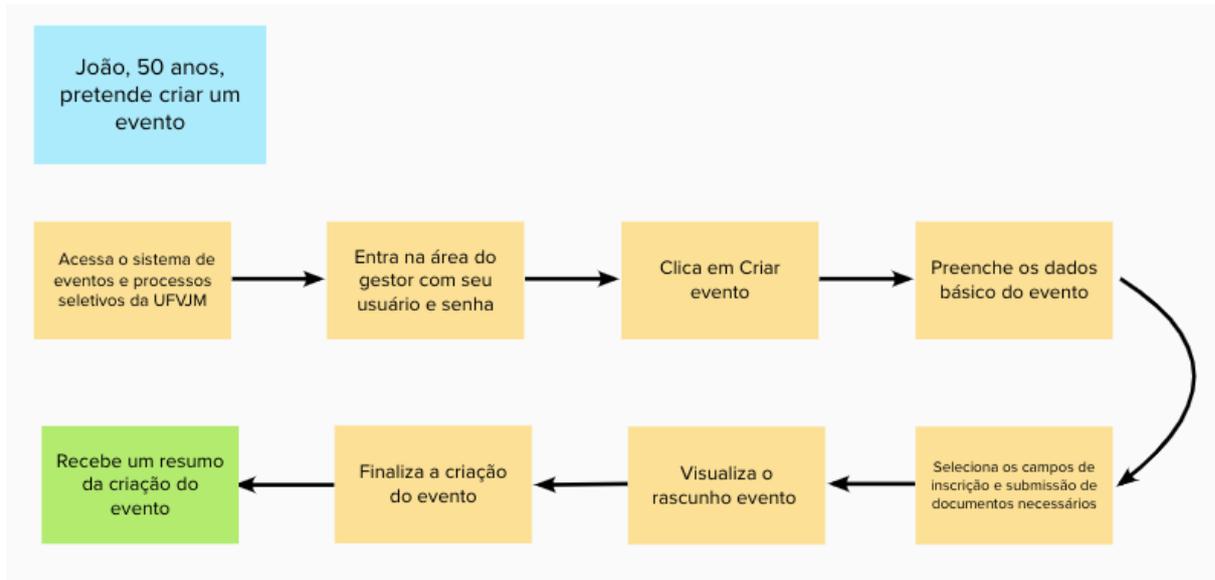
Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

**Figura 18 - Jornada da Persona Joaquim**



Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

**Figura 19 - Jornada da Persona João**



Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

## 5. EXPERIMENTAÇÃO: A SOLUÇÃO PROPOSTA

A partir dos procedimentos realizados nas três primeiras fases demos seguimento à Experimentação, onde é possível concretizar as ideias que surgiram bem como apresentar possíveis soluções através dos protótipos. Neste estudo, foram realizados três protótipos, sendo eles: baixa, média e alta fidelidade, todos desenvolvidos pelo pesquisador e com o uso da plataforma Figma.

O primeiro protótipo foi de baixa fidelidade, que utilizou a técnica do 8 Steps ou Crazy Eights, e por meio do *link* do protótipo anexado na plataforma Figma, auxiliou na navegação nas imagens. Ele foi apresentado aos participantes para verificar se a proposta ia ao encontro das expectativas e os comentários a respeito foram coletados por meio do Google Docs. A Figura 20 traz uma imagem do protótipo de baixa fidelidade. A versão completa pode ser consultada no Apêndice A.

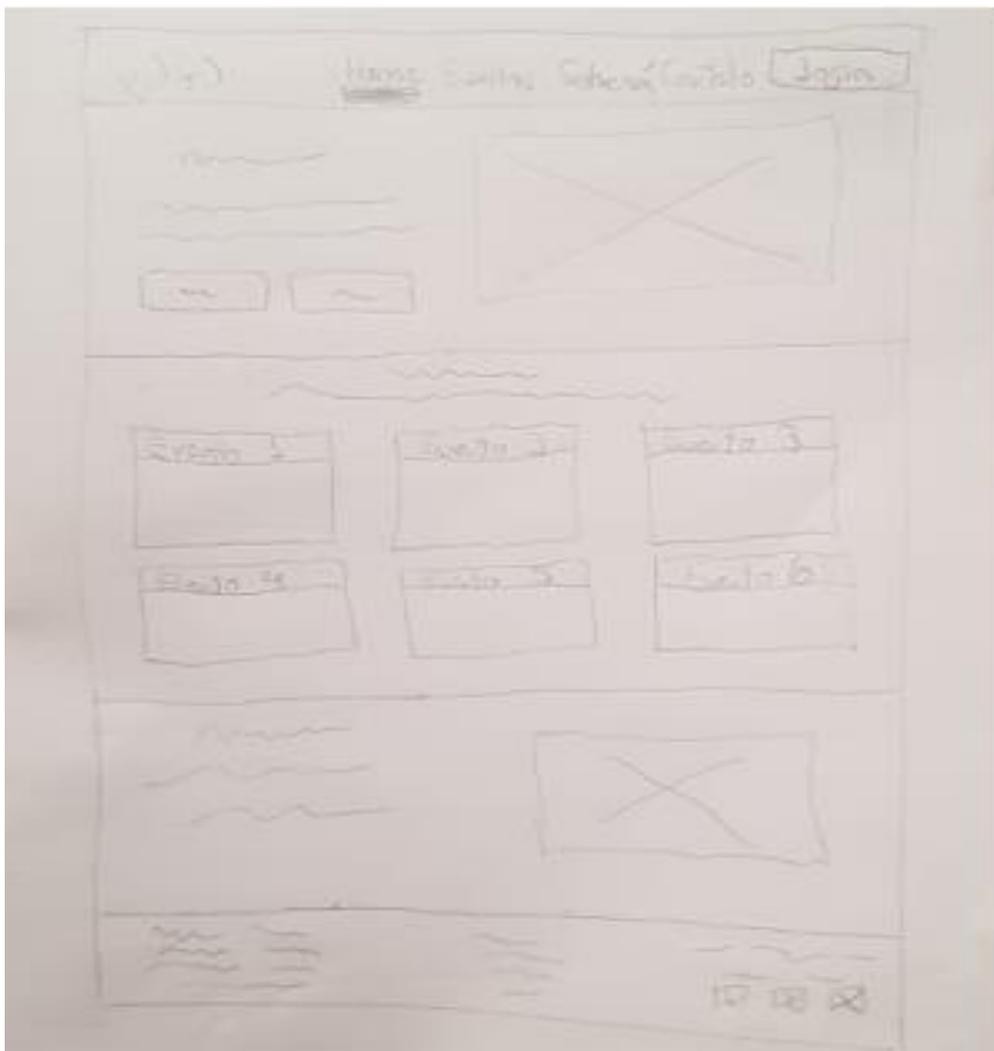
Os comentários obtidos abordaram os seguintes pontos:

- Detalhar a listagem dos eventos na perspectiva de inscrição e o gerenciamento dos documentos enviados;
- Necessidade de uma tela de cadastro de eventos que seja simples, genérica e com poucas informações. Para cada tipo de evento, deve-se gerar um formulário específico e tipos específicos de arquivos para upload - quando um usuário

desejar cadastrar um evento, o mesmo deve preencher um formulário específico para cadastro daquele tipo de evento;

- O gestor deve ser capaz de fazer modificações nos dados do evento, dentro do prazo estipulado;
- No caso do Gestor, no campo em que ele visualiza as inscrições, deveria ter a opção de baixar um arquivo com as informações (excel, ou csv);
- Eliminar a necessidade de cadastro do usuário na plataforma. Ele deverá poder se inscrever apenas no evento;
- O cadastro de usuário gestor do sistema inicialmente deve solicitar o básico, ao contrário da forma detalhada que está no protótipo. Nome, e-mail, senha e SIAPE (para gestor, quem cadastrar evento).

**Figura 20 - Tela Principal do protótipo de baixa fidelidade**



Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

Por meio dos comentários, foi possível analisar melhorias para o próximo protótipo. Com os pontos de melhorias identificados, a etapa prosseguiu com o desenvolvimento do protótipo de média fidelidade como apresentado na Figura 21. A versão completa pode ser consultada no Apêndice A.

**Figura 21 - Tela Principal do protótipo de média fidelidade**



Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

O teste de navegação realizado pelo Maze, demonstrou o comportamento dos usuários com os componentes nas telas, e possibilitou a análise do grau de dificuldade para concluir as tarefas, tanto de inscrição em um evento por parte do participante, quanto da criação dele na perspectiva do gestor. Além disso, não foi relatada nenhuma dificuldade quanto a conclusão da inscrição dos participantes, por ser a plataforma intuitiva e de fácil navegação. Porém, houve dúvidas de como realizar as buscas e filtros na página de eventos e sugestões para não apresentar palavras em outro idioma, como o *Home* e *Sing in*.

Na visão do gestor, foi informado que o protótipo está muito bem desenvolvido contemplando as necessidades apresentadas para cada tipo de evento. Entretanto, necessita da

visualização de relatório do evento com a apresentação dos candidatos inscritos e dos documentos enviados. Outra questão de melhoria sugerida foi de não incluir detalhamento do evento, como palestrantes, programação, transmissão, etc, mas sim, focar no propósito prioritário: inscrição e submissão de documentos necessários para o tipo específico de evento e informação básica do mesmo.

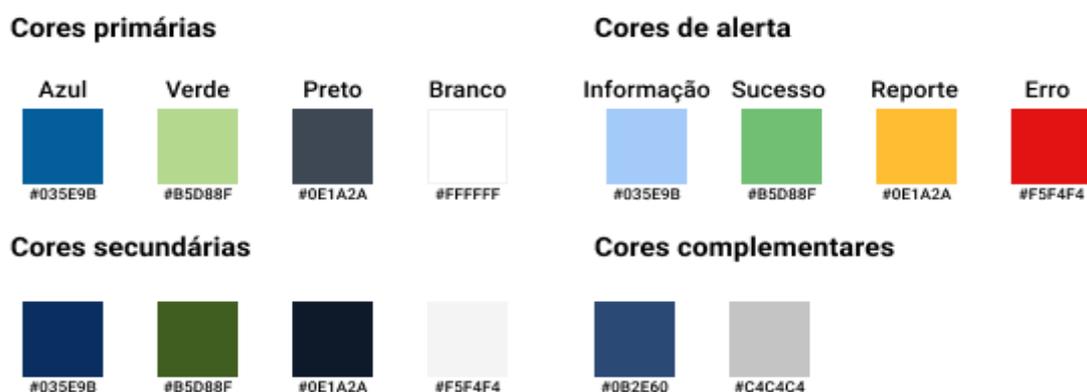
Sendo assim, foi possível realizar as melhorias e avançar para a criação do último protótipo da fase da Experimentação, o de alta fidelidade, que foca em questões estéticas mediante à aplicabilidade de técnicas de UI e também funcionais da solução proposta.

### 5.1. User Interface (UI): Guia de estilos aplicados na interface

O primeiro passo foi a criação do guia de estilos que auxilia nas questões estéticas. Devido a solução se tratar de uma plataforma interna, foi optado por aplicar uma comunicação verbal e visual semelhante às demais plataformas existentes na instituição. Neste sentido, as cores escolhidas estão presentes no logo da UFVJM (verde e azul).

Por ser uma plataforma que lida com dados e tem o foco na simplicidade e no visual, a cor azul proporciona para os usuários a sensação de segurança, confiança e tranquilidade, já a cor verde simboliza juventude, a calma e perseverança. Visando a ergonomia visual, que busca diminuir riscos de lesões visuais e até corporais, e foca no bem-estar e na produtividade dos usuários com o ambiente, o emprego das cores possibilitou um excelente contraste na página, tornando o conteúdo de fácil legibilidade. A paleta de cores com todas as cores e seu código é apresentada na Figura 22.

**Figura 22 - Paleta de cores**



Fonte: Elaborada pelo autor

A pretexto da solução envolver eventos acadêmicos e pelo fato da localização e nome da instituição relacionarem à palavra vale, o pesquisador decidiu intitular a plataforma como EvenVale desenvolvendo a logo (vide FIGURA 23) com uso das cores primária e secundárias já definidas, com aplicação de efeito degradê linear para representar a modernidade.

**Figura 23 - Logo da plataforma**



Fonte: Elaborada pelo autor

Ainda com foco no design moderno e minimalista, foi utilizada a fonte nativa Roboto, que além de ajudar no desempenho por ser padrão do sistema operacional e não precisar fazer o download quando for utilizada, ela é uma fonte não serifada, o que contribui para facilidade de leitura.

A tipografia desenvolvida viabiliza para uma melhor hierarquia visual, princípio que têm uma estratégia de influenciar as percepções dos usuários pela organização, agrupamento e distribuição dos elementos com base na sua ordem de importância, para que os usuários foquem naquilo que é importante para o momento correto.

Por apresentar uma variedade de componentes e com intuito de facilitar no desenvolvimento devido a acessibilidade, simplicidade e possibilidade de personalização, foi escolhido a biblioteca Material-UI (MUI). Os ícones escolhidos possibilitam a compatibilidade entre a plataforma e o mundo real, e facilita a compreensão da informação.

Todos os pontos apresentados anteriormente promoveram na criação final da solução, o protótipo de alta fidelidade como apresentado na Figura 24, onde sua versão completa pode ser consultada no Apêndice A.

O término do processo do DT neste trabalho se deu pelo teste de usabilidade executado com usuários dos públicos de interesse e que participaram da equipe da pesquisa-ação. Pela observação da navegação e interação com o protótipo, via compartilhamento de tela, e pelos comentários que os próprios usuários realizaram, foi possível colher os resultados da solução. O protótipo navegável pode ser acessado via dispositivo desktop pelo *link* disponibilizado no Apêndice B.

Foi notada a facilidade de navegação desde o início até a conclusão das tarefas, tanto de criação do evento por parte dos gestores quanto das inscrições feitas por eventuais participantes.

O público de participantes relatou conforto ao estar navegando e enfatizou a simplicidade para realizar a inscrição, excluindo dificuldades no processo. Os gestores transmitiram satisfação ao criar um evento em uma página genérica, com possibilidade de liberdade na escolha de quais dados e documentação poderiam incluir em cada tipo de evento. Além disso, concluíram que as funcionalidades apresentadas na solução atendem aos critérios para inscrição e submissão de documentos em seus respectivos contextos.

**Figura 24 - Tela Principal do protótipo de alta fidelidade**

The image shows a high-fidelity prototype of the EvenVale website. At the top, there is a navigation bar with the logo 'EvenVale' and links for 'Principal', 'Buscar Eventos', 'Sobre nós', and 'Logar como gestor'. Below the navigation, a main heading reads 'Encontre os eventos que estão acontecendo na UFVJM', followed by a sub-heading 'Realizar sua inscrição nos eventos e processos seletivos acadêmicos presenciais ou online ficou fácil.' and two buttons: 'Saiba mais' and 'Inscrever em um evento'. An illustration of a person interacting with a calendar is shown to the right.

The central section is titled 'Conheça e participe dos nossos eventos' and features a grid of event cards. Each card includes the event name, dates, time, and a 'Saiba mais' button. The events listed are:

- IV Congresso Nacional em Educação** (IV CONED) - Online, 23-25 de fevereiro de 2022, 08h30 às 21h30.
- CONCURSO PROFESSOR SUBSTITUTO** - Presencial, 11-15 de janeiro de 2022.
- Mestrado e Doutorado 2022** - Processo seletivo, 10-13 de janeiro de 2022.
- Monitoria** - Processo seletivo, 15-18 de fevereiro de 2022.
- UFVJM oferece 3 vagas para estágio remunerado** - Processo seletivo, 23-25 de fevereiro de 2022.
- Seleção Mestrado** - Processo seletivo, 27/01 a 08/02 de 2022, 08h30 às 21h30.

Below the event grid, there is a section titled 'Auxiliamos no processo de inscrição em eventos' with an illustration of a person at a computer. The text explains that the platform, a result of Design Thinking, provides resources for registration, submission of documents, and administrative and academic processes. It highlights its differentials: gratuity, simplicity, transparency, and impersonality.

At the bottom, there is a footer with logos for UFVJM, FPG, PPGED, and Decom. Below these are links for 'Plataforma', 'Central de Ajuda', and 'Legal'. A small disclaimer states: 'A EvenVale tem como intenção principal no momento, atender a comunidade acadêmica da UFVJM, público alvo principal. Mas nada impede que futuramente outras instituições possam também utilizar a plataforma sem ônus, que usuários do outro ambiente organizacional sejam bloqueados de utilizar.' The footer also includes the copyright notice: '© 2022 Todos os Direitos Reservados'.

Fonte: Elaborada pelo autor a partir de dados das dinâmicas realizadas

Entretanto, foram relatadas questões relevantes para melhoria futura, como a importância da data e horário da inscrição no comprovante de inscrição, que confere segurança e transparência no processo seletivo. Por exemplo, no caso de inscrições na pós-graduação para disciplinas isoladas, a seleção é feita por ordem de inscrição. Após esse Feedback, realizamos a inclusão de data e horário no protótipo. Essa correção se refere a última etapa de Design Thinking, denominada Evolução, em que após os testes o pesquisador avalia as melhorias e as implementa.

Outro ponto sugerido, foi a possibilidade da comissão julgadora, em processos seletivos para inscrição em programas de pós-graduação, por exemplo, ter acesso à plataforma para analisar os dados e documentos dos candidatos, sem necessidade de impressão, ou download desses documentos. Para o usuário isso seria um grande avanço no processo de seleção do evento. Nesse caso, seria necessária a criação de um terceiro tipo de usuário, com acesso a determinadas funcionalidades do sistema, podendo acessar o evento e a documentação, mas não podendo acessar as configurações do evento. Essa questão não era um dos requisitos iniciais da solução, mas poderá ser analisada posteriormente, por ocasião do desenvolvimento da plataforma em trabalhos futuros.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente trabalho teve como principal objetivo propor um protótipo de uma plataforma digital para facilitar a organização de eventos e processos internos universitários. Para o alcance do objetivo geral, objetivos específicos foram definidos e contribuíram para o resultado final.

O levantamento e a análise comparativa das ferramentas disponíveis no mercado auxiliaram para a compreensão do contexto e funcionalidades que poderiam contribuir com a solução a ser proposta.

A abordagem do Design Thinking foi fundamental para aprofundar o conhecimento sobre as necessidades internas da Universidade em relação à organização de eventos e processos seletivos universitários, sejam acadêmicos, científicos ou de extensão.

A metodologia utilizada, com o envolvimento da equipe que tem vivência com o problema em questão, e a posição do pesquisador como facilitador e designer foi crucial para o alcance do resultado. Os passos e ferramentas do Design Thinking apoiaram o desenvolvimento do protótipo para uma plataforma digital que facilite essa organização e possibilite a realização de inscrição e *upload* de documentos. As ferramentas utilizadas em todo o processo, desde a

concepção até o resultado final, proporcionaram a colaboração e geração de ideias inovadoras, que contribuíram para o real entendimento do problema para que a solução seja alcançada de maneira mais competente possível e contemple os critérios esperados para seu sucesso.

O fato do estudo ter sido realizado durante a pandemia da COVID-19, não causou tanto impacto na realização das diversas atividades, por ter acontecido digitalmente em modelo 100% remoto, quando envolvia a participação do grupo. Neste sentido, os participantes puderam interagir por intermédio de videoconferências e compartilhar seus conhecimentos para a melhoria da solução também a distância, através das ferramentas tecnológicas disponibilizadas. Contudo, vale ressaltar que, o teste de usabilidade realizado poderia ser mais eficiente se tivesse sido possível a observação presencial da interação dos usuários.

Trabalhos futuros poderão avançar a partir do que foi realizado neste estudo, podendo escolher a linguagem de programação para a interface, banco de dados, bem como outras questões que viabilizem o desenvolvimento da plataforma. O benefício da criação do protótipo pelo Figma facilita o desenvolvimento futuro da interface devido à disponibilidade do código de cada componente, como alinhamento, tamanho, cor, etc. O desenvolvedor poderá ter acesso a essas propriedades e poderá dar sequência sem a necessidade do envolvimento do pesquisador deste estudo.

Diante do exposto, o resultado final atende ao que foi proposto como objetivo do estudo, contemplando as necessidades apresentadas pelo grupo que é parte do público interno da UFVJM e atende aos critérios de jornada esperados para cada usuário quanto à criação e inscrição dos eventos. Sendo assim, deixo em aberto para que os próximos trabalhos utilizem este estudo para desenvolverem a plataforma concebida.

## REFERÊNCIAS

ADLER, I. K. **Design Thinking Design Thinking Inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

ARBOIT, A. E.; BUFREM, L. S. Produção de trabalhos científicos em eventos nacionais da área de ciência da informação. **Transinformação**, v. 23, n. 3, p. 207-217, 2011. DOI: 10.1590/S0103-37862011000300003. Acesso em: 21 nov. 2021.

CAMPELLO, B. S.; CEDÓN, B. V.; KREMER, J. M. **Fontes de informação para pesquisadores e profissionais**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2000.

CARVALHO, J. Á. Tecnologias e sistemas de informação: uma área científica orientada às necessidades de conhecimento dos profissionais envolvidos na contínua transformação das organizações através das tecnologias da informação. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, p. 1–25, 2010.

DIGITAIS, J. **Plataforma gamed: desenvolvimento de uma solução**. v. 1, 2016.

DINIZ, S. et al. **Interação-Homem-Computador-Barbosa**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

LAWSON, B. **How Designers Think Fourth edition**. Fourth edition. Elsevier, 2005.

LOBACH, B. **Design industrial**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

MARCHIORI, P. et al. Fatores motivacionais da comunidade científica para publicação e divulgação de sua produção em revistas científicas. **VII Simpósio Regional da Pesquisa em Comunicação**, p. 2–18, 2006.

MEADOWS, A. J; DE LEMOS LEMOS, A. A. B. **A comunicação científica**. Brasília: Briquet de Lemos/livros, 1999.

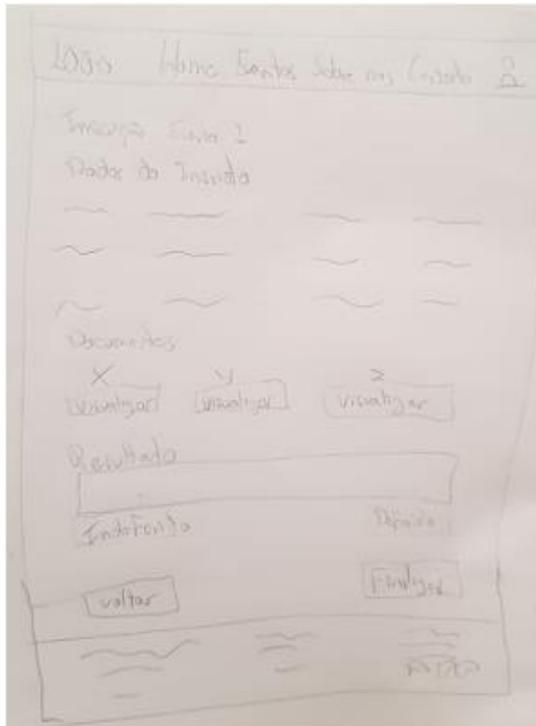
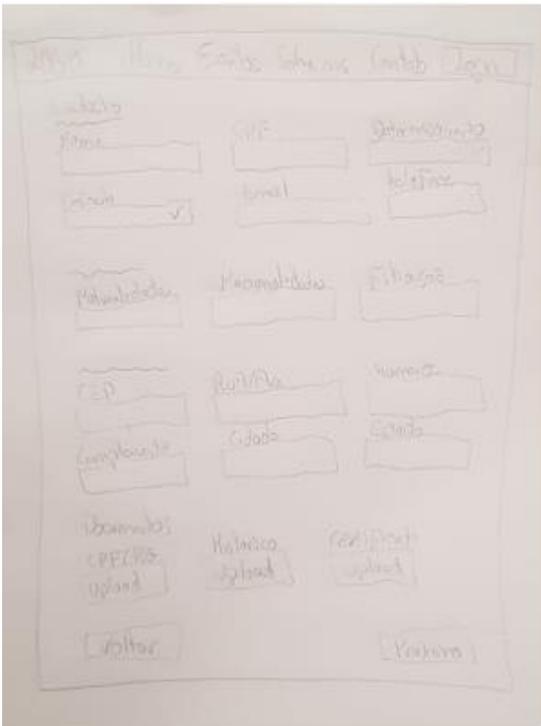
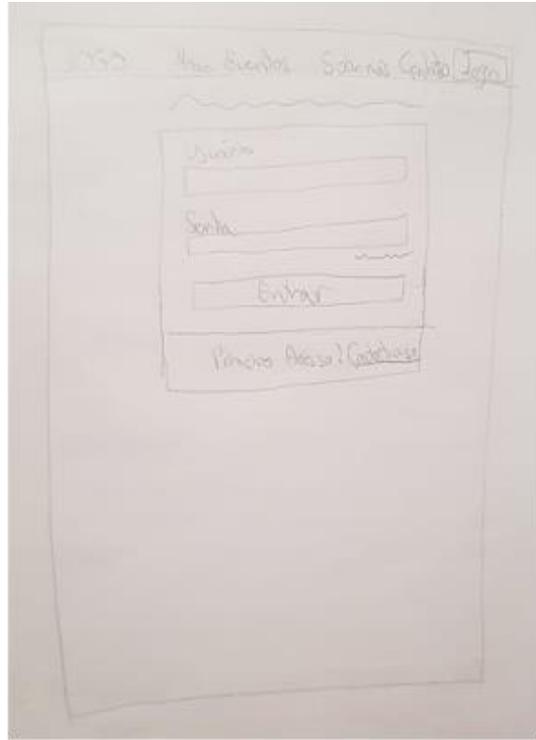
MENDES, A. TIC – Muita gente está comentando, mas você sabe o que é? **Portal iMaster**, mar. 2008. Disponível em: <https://imasters.com.br/devsecops/tic-muita-gente-esta-comentando-mas-voce-sabe-o-que-e>. Acesso em: 21 nov. 2021.

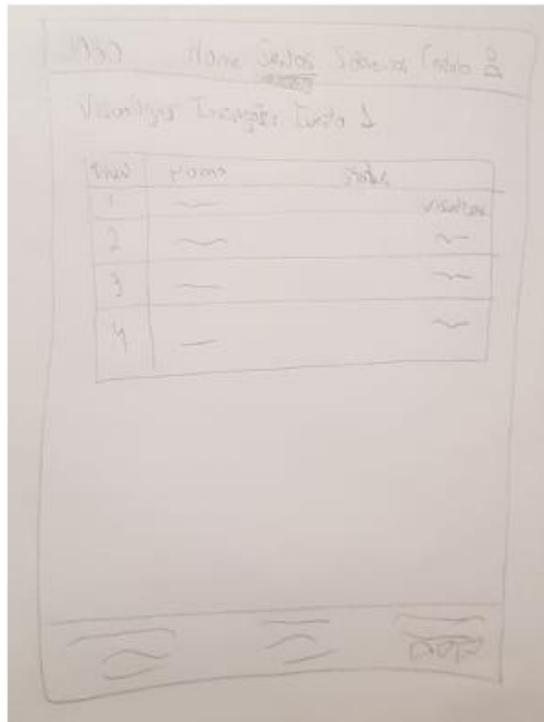
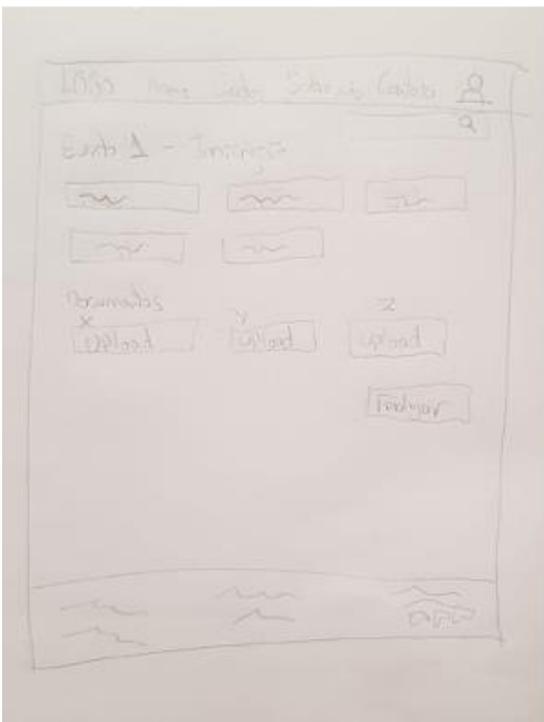
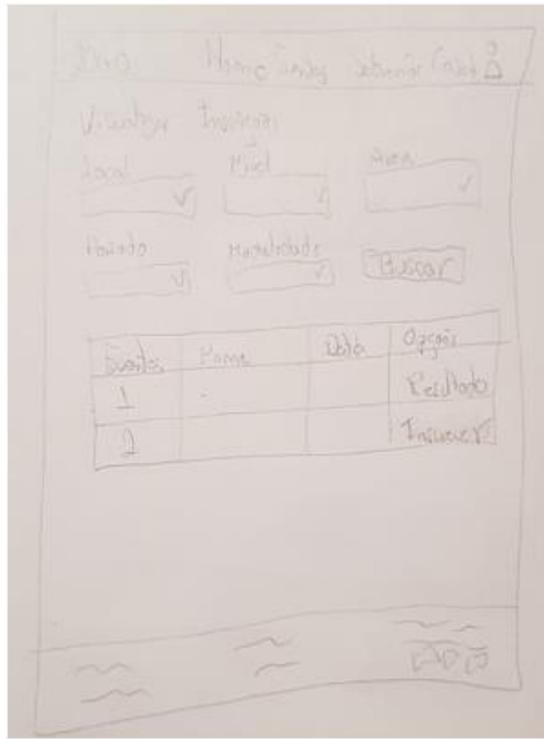
Nielsen J. **Usability Engineering**. New York, NY: Academic Press, 1993.

SCHMIDT, L.; OHIRA, M. L. B. Bibliotecas virtuais e digitais: análise das comunicações em eventos científicos (1995/2000). **Revista ACB**, v. 7, n. 1, p. 73–97, 2005.

VELOSO, B. G.; SILVEIRA, C. A. B.; DE ALBERGARIA, E. T.; DAU, S. A Gestão Pública em Polo de Apoio Presencial do Sistema da Universidade Aberta do Brasil: Estudo de caso no Polo de Apoio Presencial em Resende. **EaD em Foco**, v. 6, n. 1, 2018.

# APÊNDICE A - TELAS DOS PROTÓTIPOS DE BAIXA, MÉDIA E ALTA FIDELIDADE





## Encontre os eventos que estão acontecendo na UFVJM

Aqui será um subtítulo  
Aqui será um subtítulo  
Aqui será um subtítulo  
Aqui será um subtítulo

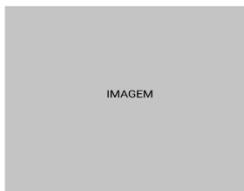


Saiba Mais Inscrrever em um evento

### Conheça e participe dos nossos eventos

Eventos próximos

<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Imagem do evento</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold; background-color: #333; color: white; padding: 2px;">Congresso</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">V CONED</p> <p style="font-size: 8px;">Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição</p> <p style="text-align: center; background-color: #333; color: white; padding: 2px;">Saiba mais</p> </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Imagem do evento</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold; background-color: #333; color: white; padding: 2px;">Concurso</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Professor substituto do curso de SI</p> <p style="font-size: 8px;">Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição</p> <p style="text-align: center; background-color: #333; color: white; padding: 2px;">Saiba mais</p> </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Imagem do evento</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold; background-color: #333; color: white; padding: 2px;">Processo seletivo</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Seleção para mestrado e doutorado</p> <p style="font-size: 8px;">Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição</p> <p style="text-align: center; background-color: #333; color: white; padding: 2px;">Saiba mais</p> </div>
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Imagem do evento</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold; background-color: #333; color: white; padding: 2px;">Seminário</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Linguagem de Programação SI</p> <p style="font-size: 8px;">Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição</p> <p style="text-align: center; background-color: #333; color: white; padding: 2px;">Saiba mais</p> </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Imagem do evento</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold; background-color: #333; color: white; padding: 2px;">Processo seletivo</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Seleção de monitores - FACET</p> <p style="font-size: 8px;">Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição</p> <p style="text-align: center; background-color: #333; color: white; padding: 2px;">Saiba mais</p> </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Imagem do evento</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold; background-color: #333; color: white; padding: 2px;">Processo seletivo</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Seleção de estagiários internos</p> <p style="font-size: 8px;">Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição</p> <p style="text-align: center; background-color: #333; color: white; padding: 2px;">Saiba mais</p> </div>



## COLOQUE AQUI O TITULO PRINCIPAL

Aqui será um subtítulo  
Aqui será um subtítulo  
Aqui será um subtítulo  
Aqui será um subtítulo

LOGO

Descrição Descrição Descrição Descrição  
Descrição Descrição Descrição Descrição  
Descrição Descrição Descrição Descrição  
Descrição Descrição

### Entrar no sistema

CPF, SIAPE ou Login Institucional

Senha

Entrar

[Esqueci minha senha!](#)  
[Criar meu cadastro!](#)

Estou com dificuldades de acesso. Quero abrir um chamado!

LOGO Home Eventos Sign up Sign in

Faca uma busca ou filtre por tipo de evento

Buscar pelo nome do evento [input type="text"] [input type="submit" value="Q"] Tipo do evento [dropdown] Escolha uma área [dropdown] Período [dropdown] Característica [dropdown]

Todos os eventos

Data Horário

**Imagem do evento**

Característica

**Congresso**

V CONED

Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição

Saiba mais

Data Horário

**Imagem do evento**

Característica

**Concurso**

Professor substituto do curso de SI

Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição

Saiba mais

Data Horário

**Imagem do evento**

Característica

**Processo seletivo**

Seleção para mestrado e doutorado

Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição

Saiba mais

Data Horário

**Imagem do evento**

Característica

**Seminário**

Linguagem de Programação SI

Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição

Saiba mais

Data Horário

**Imagem do evento**

Característica

**Processo seletivo**

Seleção de monitores - FACET

Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição

Saiba mais

Data Horário

**Imagem do evento**

Característica

**Processo seletivo**

Seleção de estagiários internos

Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição

Saiba mais

[Ver mais](#)

LOGO Plataforma Legal

A LOGO é uma plataforma web da UFVJM que serve para ....  
 A LOGO é uma plataforma web da UFVJM que serve para ....  
 A LOGO é uma plataforma web da UFVJM que serve para ....

Home Termo de Uso  
 Eventos Política de Privacidade  
 Sobre nós  
 Contato

@ 2022 Todos os Direitos Reservados Espaço para logos (UFVJM, Youtube...)

LOGO Home Eventos Sign up Sign in

### Criação de Conta Institucional

Dados pessoais

Nome completo [input type="text"] CPF [input type="text"] Data de nascimento [input type="text"] Gênero [dropdown]

Email [input type="text"] Telefone celular [input type="text"]

Naturalidade [input type="text"] Nacionalidade [input type="text"] Nome da mãe [input type="text"]

Endereço

CEP [input type="text"] Rua/Avenida [input type="text"] Número [input type="text"]

Complemento [input type="text"] Cidade [input type="text"] Estado [dropdown]

Documentos

Realize o upload dos documentos solicitados

Carteira de Identidade [input type="text"] Histórico Escolar [input type="text"] Certificado de Graduação [input type="text"]

LOGO Plataforma Legal

A LOGO é uma plataforma web da UFVJM que serve para ....  
 A LOGO é uma plataforma web da UFVJM que serve para ....  
 A LOGO é uma plataforma web da UFVJM que serve para ....

Home Termo de Uso  
 Eventos Política de Privacidade  
 Sobre nós  
 Contato

@ 2022 Todos os Direitos Reservados Espaço para logos (UFVJM, Youtube...)

## Imagem do Evento

**V CONED**  
100% online, gratuito e com emissão de certificado

**De 23 a 25 de fevereiro de 2022**  
08h30 às 21h30

Inscrever

### Descrição

Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição

### Palestrantes

**Nome palestrante**  
Nome da universidade

Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição

**Nome palestrante**  
Nome da universidade

Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição

**Nome palestrante**  
Nome da universidade

Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição

**Nome palestrante**

Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição

**Nome palestrante**

Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição  
 Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição Descrição

### Programação

1º Dia  
23/02

2º Dia  
24/02

3º Dia  
25/02

**08h30**

Abertura  
Apresentação Artística  
Mesa-redonda

[Ver detalhe](#)

**13h00**

Palestra: Inovação durante a pandemia  
Espaço de Bate-papo

[Ver detalhe](#)

**21h00**

Apresentação Artística  
Encerramento

[Ver detalhe](#)

### Inscrições

**Inscrever**  
100% online, gratuito e com emissão de certificado  
Disponível até 22/02/2021 às 23h59

Quantidade

● 0 ●

Nome completo

E-mail

Cidade

Estado

País

Instituição de ensino

Formação

Eu li e aceito os Termos e Condições deste Contrato e a Política de Privacidade

Desejo receber notificações de eventos similares

Inscrever

Caso já tenha se inscrito, clique aqui para ver o comprovante de inscrição.



## Encontre os eventos que estão acontecendo na UFVJM

Realizar sua inscrição nos eventos e processos seletivos acadêmicos presenciais ou online ficou fácil.


[Saiba mais](#)
[Inscrever em um evento](#)

### Conheça e participe dos nossos eventos

#### Eventos próximos

<p>23-25 de fevereiro de 2022 08h30 às 21h30</p> <p><b>IV Congresso Nacional em Educação</b></p> <p>Congresso Online</p> <p><b>IV CONED</b></p> <p>O IV Congresso Nacional de Educação será realizado de forma online pelo Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGED) da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM) no período de 15 a 17 de setembro de 2021. O evento tem como objetivo promover espaços de articulação e discussão de pesquisas e práticas profissionais afins à área educacion...</p> <p><a href="#">Saiba mais</a></p>	<p>11-15 de janeiro de 2022</p> <p><b>CONCURSO PROFESSOR SUBSTITUTO</b></p> <p>Concurso Presencial</p> <p><b>Seleção de professor substituto DECOM</b></p> <p>O Reitor da UNIVERSIDADE FEDERAL DOS VALES DO JEQUITINHONHA E MUCURI, torna público que realizará seleção de PROFESSOR SUBSTITUTO, para contratação temporária.</p> <p><a href="#">Saiba mais</a></p>	<p>10-13 de janeiro de 2022</p> <p><b>Mestrado e Doutorado 2022</b></p> <p>Processo seletivo Presencial</p> <p><b>Seleção para mestrado e doutorado</b></p> <p>O Programa de Pós-graduação Stricto Sensu em Biocombustíveis da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri - UFVJM e da Universidade Federal de Uberlândia - UFU, no uso de suas atribuições legais, torna público e estabelece as normas do processo seletivo para o preenchimento das vagas ofertadas pelo curso de Mestrado Acadêmic...</p> <p><a href="#">Saiba mais</a></p>
<p>15-18 de fevereiro de 2022</p> <p><b>Monitoria</b></p> <p>Processo seletivo Presencial</p> <p><b>Seleção de monitores - FACET</b></p> <p>Faculdade de Ciências Exatas (Facet) da UFVJM, juntamente com os Departamentos de Computação (DECOM), Química (DEQU) e Matemática e Estatística (DME), tomam público que estão abertas inscrições para o processo de seleção de monitores remunerados e voluntários.</p> <p><a href="#">Saiba mais</a></p>	<p>23-25 de fevereiro de 2022</p> <p><b>UFVJM oferece 3 vagas para estágio remunerado</b></p> <p>Processo seletivo Presencial</p> <p><b>Seleção de estagiários internos</b></p> <p>A Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM), por meio da Diretoria de Seleção e Desenvolvimento de Pessoas da Pró-Reitoria de Gestão de Pessoas - Progep, torna público que estarão abertas as inscrições para o PROCESSO DE SELEÇÃO DE ESTAGIÁRIOS REMUNERADOS, nos termos da Lei nº 11.786, de 25 de setembro de 2008 e da Instrução Normativa nº 213, de 17 de dezem...</p> <p><a href="#">Saiba mais</a></p>	<p>27/01 e 08/02 de 2022</p> <p><b>UFVJM 2022.1 Edital 05/2022</b></p> <p><b>Seleção Mestrado</b></p> <p>Processo seletivo Online</p> <p><b>Seleção para mestrado</b></p> <p>O Programa de Pós-graduação Stricto Sensu em Ciência e Tecnologia de Alimentos da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri - UFVJM, no uso de suas atribuições legais, torna público e estabelece as normas do processo seletivo para o preenchimento das vagas do curso de Mestrado Acadêmico, com área de concentração em Ciência e Tecnologia de...</p> <p><a href="#">Saiba mais</a></p>



### Auxiliamos no processo de inscrição em eventos

Resultado do processo Design Thinking, a plataforma disponibiliza recursos para o cadastramento, inscrição e submissão de documentos em eventos no âmbito da UFVJM, abrangendo tanto aqueles de natureza administrativa quanto acadêmica que envolvam processos seletivos diversos. Possui como diferencial a gratuidade, simplicidade, transparência e impessoalidade.



## Faca uma busca ou filtre por tipo de evento

Tipo do evento ▾

Escolha a área ▾

Período ▾

Característica ▾

Buscar pelo nome do evento



## Todos os eventos

23-25 de fevereiro de 2022 08h30 às 21h30

**IV Congresso Nacional em Educação**

**Congresso** Online

**IV CONED**

O IV Congresso Nacional de Educação será realizado de forma online pelo Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGED) da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM) no período de 15 à 17 de setembro de 2021. O evento tem como objetivo promover espaços de articulação e discussão de pesquisas e práticas profissionais afins à área educacion...

[Saiba mais](#)

11-15 de janeiro de 2022

**CONCURSO PROFESSOR SUBSTITUTO**

**Concurso** Presencial

**Seleção de professor substituto DECOM**

O Reitor da UNIVERSIDADE FEDERAL DOS VALES DO JEQUITINHONHA E MUCURI, torna público que realizará seleção de PROFESSOR SUBSTITUTO, para contratação temporária.

[Saiba mais](#)

10-13 de janeiro de 2022 Inscrições Abertas para

**Mestrado e Doutorado 2022**

**Processo seletivo** Presencial

**Seleção para mestrado e doutorado**

O Programa de Pós-graduação Stricto Sensu em Biocombustíveis da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri - UFVJM e da Universidade Federal de Uberlândia - UFU, no uso de suas atribuições legais, torna público e estabelece as normas do processo seletivo para o preenchimento das vagas ofertadas pelo curso de Mestrado Acadêmic...

[Saiba mais](#)

15-18 de fevereiro de 2022

**Monitoria**

**Processo seletivo** Presencial

**Seleção de monitores - FACET**

Faculdade de Ciências Exatas (Facet) da UFVJM, juntamente com os Departamentos de Computação (DECOM), Química (DEQUI) e Matemática e Estatística (DME), tornam público que estão abertas inscrições para o processo de seleção de monitores remunerados e voluntários.

[Saiba mais](#)

23-25 de fevereiro de 2022

**UFVJM oferece 3 vagas para estágio remunerado**

**Processo seletivo** Presencial

**Seleção de estagiários internos**

A Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM), por meio da Diretoria de Seleção e Desenvolvimento de Pessoas da Pró-Reitoria de Gestão de Pessoas - Progep, torna público que estarão abertas as inscrições para o PROCESSO DE SELEÇÃO DE ESTAGIÁRIOS REMUNERADOS, nos termos da Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008 e da Instrução Normativa nº 213, de 17 de dezem...

[Saiba mais](#)

27/01 a 08/02 de 2022 UFVJM 2022.1 08h30 às 21h30

**Edital 05/2022**

**Seleção Mestrado**

**Processo seletivo** Online

**Seleção para mestrado**

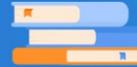
O Programa de Pós-graduação Stricto Sensu em Ciência e Tecnologia de Alimentos da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri - UFVJM, no uso de suas atribuições legais, torna público e estabelece as normas do processo seletivo para o preenchimento das vagas do curso de Mestrado Acadêmico, com área de concentração em Ciência e Tecnologia de...

[Saiba mais](#)

&lt; 1 2 3 &gt;



## IV Congresso Nacional em Educação



### IV CONED

100% online, gratuito e com emissão de certificado

Inscriver

📅 De 23 a 25 de fevereiro de 2022  
08h30 às 21h30

## Sobre o evento

O IV Congresso Nacional de Educação será realizado de forma online pelo Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGED) da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM) no período de **15 à 17 de setembro de 2021**. O evento tem como objetivo promover espaços de articulação e discussão de pesquisas e práticas profissionais afins à área educacional, além de estimular a produção acadêmica de alunos de programas de pós-graduação, profissionais e pesquisadores da área.

O referido evento terá como estrutura a realização de palestras, mesas redondas, apresentação de trabalhos, eventos culturais, entre outras ações que concorrem para a contribuição sobre a reflexão nacional acerca da temática: **(Re)invenções político-pedagógicas do trabalho docente no contexto da pandemia da Covid-19: inflexões para a Educação Básica e Superior.**

Toda a programação está disponível no site ou você pode fazer download [aqui](#).

Não deixe de acessar as redes sociais para saber as novidades.

Esperamos nos encontrar no IV CONED.

Inscriver

## Inscrições

### Inscriver

100% online, gratuito e com emissão de certificado

Disponível até 22/02/2021 às 23h59

### Dados pessoais

Nome completo *	Formação *	
José Maria dos Santos Oliveira	Estudante de graduação	
E-mail *	Confirmar e-mail *	
jose.oliveira@instituicao.edu.br	jose.oliveira@instituicao.edu.br	
Cidade *	Estado *	Pais *
São João da Lapa	Minas Gerais ▼	Brasil ▼
Universidade de ensino	Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri	

### Participação

Você vai realizar alguma apresentação?

Sim  Não

Entregue aqui seu Artigo
<b>ARTIGO.pdf</b>
Situação: <b>Entregue</b>

- Eu li e aceito os **Termos e Condições deste Contrato** e a **Política de Privacidade**
- Desejo receber notificações de eventos similares

[← Voltar](#)

[Finalizar →](#)

Meus eventos

Criar evento

Criar evento

### Informações básicas

Nome do evento

Tipo de evento  Escola e área  Característica

Conte todos os detalhes do seu evento, como a programação e os diferenciais da sua produção!

**B I U A T K**

O IV Congresso Nacional de Educação será realizado de forma online pelo Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGED) da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM) no período de 15 a 17 de setembro de 2021. O evento tem como objetivo promover espaços de articulação e discussão de pesquisas e práticas profissionais, afins à área educacional, além de estimular a produção acadêmica de alunos de programas de pós-graduação, profissionais e pesquisadores da área.

Adicione a imagem do evento (opcional)

Situação: Enviado

---

### Seleção de agenda

Informe aos participantes o dia e horário da inscrição no evento.

Data de início  Data de início  Data de fim  Horário de fim

---

### Dados para inscrição do evento

Campos para dados pessoais

Nome completo  Data de nascimento  Gênero  CPF  RG

Orgão emissor  Data de emissão  NIS  Data de emissão  País

Escolaridade  Estado civil  E-mail  Confirmar e-mail  Matrícula

Período atual  Formação  Telefone celular  Telefone residencial

Passaporte  Nome completo do pai  Nome completo da mãe

Campos para dados endereço

CEP  Rua/Avenida  Número  Cidade  UF  País

Campos específicos para o evento

Edital  Área de conhecimento  Local de realização  Área de atuação

Linha de pesquisa  Link do currículo lattes  Instituição de ensino

Nome da disciplina  Código da disciplina  Curso

---

### Condições para concorrer

Deseja adicionar as condições para o participante concorrer a determinada vaga? Pardos, pretos, indígenas, deficiência. Não  Sim

---

### Documentos para inscrição do evento

Campos de upload

Documento público de identificação  Artigo  Currículo em formato Lattes

Comprovante ou isenção da taxa de inscrição  Histórico e diploma do curso de graduação

Proposta de pesquisa ou outro documento  Carta de aceite do orientador  Cópia do CPF

Currículo ou documento similar  Carta de motivação  Histórico do curso de graduação

Comprovante de matrícula atual ou documento similar

Pré-visualizar

Finalizar

Meus eventos

Criar evento

## Meus eventos

Criado

Em andamento

Concluído

Cancelado

23-25 de fevereiro de 2022

08h30 às 21h30

...

IV Congresso Nacional em Educação

2021 MUCURI

Congresso

### V CONED

O IV Congresso Nacional de Educação será realizado de forma online pelo Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGED) da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM) no período de 15 à 17 de setembro de 2021...

00 inscritos

Status: Criado

Meus eventos

Criar evento

## Relatório

Inscritos no evento

[Baixar relatório](#)

<input type="checkbox"/> Nome completo	E-mail	Cidade	Documen
<input checked="" type="checkbox"/> Ana Catarina da Silva	ana.catarina@universidade.com.br	Diamantina	<a href="#">documen</a>
<input checked="" type="checkbox"/> Bernardo Oliveira	oliveira.bernardo@universidade.com.br	Diamantina	<a href="#">documen</a>
<input type="checkbox"/> Marcos Aurélio Cardoso	marcos.cardoso@universidade.com.br	Curvelo	<a href="#">documen</a>
<input type="checkbox"/> Nathália Moraes	nathalia.morais@universidade.com.br	Guanhães	<a href="#">documen</a>
<input checked="" type="checkbox"/> Paulo Benedito dos Santos	paulo.santos@universidade.com.br	Couto Magalhães de Minas	<a href="#">documen</a>

Rows per page: 10 ▾ 1-5 of 13 < >



Eventos e Processos Acadêmicos

### Cadastro de gestor

Nome completo \*

E-mail \*

SIAPE \*  Senha \*  Confirmar senha \*

**Cadastrar**

Estou com dificuldades de acesso. [Quero abrir um chamado!](#)

## **APÊNDICE B - LINK DO PROTÓTIPO NAVEGÁVEL**

<https://www.figma.com/proto/zkWNNGIRPvEkO91YURvNLI/EvenVale?page-id=0%3A1&node-id=596%3A2772&viewport=241%2C48%2C0.03&scaling=scale-down&starting-point-node-id=596%3A2772>

