

UX e UI Design: Estudo de caso de plataforma educacional "ZOOM"

Beatriz Loris Tinoco Fonseca, Giovanna Maria Barbosa Guimas, Karla Mazarelo
Maciel Pacheco

Resumo

Em consequência do vírus COVID-19, as plataformas educacionais tornaram-se essenciais para o EAD, sendo uma destas o objeto de estudo, Zoom. Nesse contexto, o artigo pretende investigar através de uma pesquisa exploratória, descritiva e aplicada, baseada no Método Munari aplicado no Design de UX/UI o qual é fundamentado nos estudos de Nielsen e Norman, para assim tornar a experiência dos usuários mais agradável, somados a aplicação de um questionário direcionado à alunos e professores da UFAM para manifestarem sua opinião em relação ao objeto de estudo. Desta forma foi possível compreender as dores dos usuários e as principais funções da plataforma, tornando assim possível definir os ajustes necessários na interface. Como solução foi elaborado um mockup, evidenciando assim como a aplicação dos conceitos do design de UX/UI pode tornar mais simples a interação de docentes e discentes com plataformas educacionais.

Palavras-chave

UX design; UI design; plataforma educacional; ZOOM.

Title

UX and UI Design: "Zoom" Educational Platform Case Study

Abstract

As a result of the COVID-19 virus, educational platforms have become essential for distance education, one of which being the object of study, Zoom. In this context, this article intends to investigate through an exploratory, descriptive and applied research, based on the Munari Method applied in UX/UI Design which is based on the studies of Nielsen and Norman, in order to make the user experience more pleasant, added to the application of a questionnaire directed at UFAM students and professors to express their opinion about the object of study. In this way, it was possible to understand the pains of the users and the main functions of the platform, thus making it possible to define the necessary adjustments in the interface. As a solution, a mockup was developed, showing how the application of UX/UI design concepts can make the interaction of teachers and students with educational platforms simpler.

Keywords

UX design; UI design; educational platform; ZOOM.

1. Introdução

Em Dezembro de 2019 foi divulgado o primeiro caso do vírus COVID-19 em Wuhan, uma província da China, e no início de 2020 já havia se espalhado globalmente. No Brasil, em março de 2020, por conta dos lockdowns decretados, as instituições educacionais suspenderam suas atividades por um período por volta de 15 a 30 dias, porém, percebendo que a pandemia não seria temporária optaram por elaborar um modo de retomar as atividades de acordo com as normas de saúde estabelecidas. A solução para tal foi a adesão do EAD (Ensino à Distância) a qual é caracterizada por Behar (2009) como a separação física de professor e alunos por meio de alguma tecnologia que estabeleça a interação entre ambos.

As aulas ocorrem em espaços virtuais por meio das TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação), podendo ser realizadas de modo síncrono ou assíncrono. Segundo os autores Neves, Centeno, Orth, Fruet e Otte (2012): os papéis dos agentes envolvidos (professor, estudante, sistema de avaliações, o próprio saber) estão sendo repensados, à medida que as TICs passam a habitar os espaços tradicionais com inovação e características próprias. Apesar de à primeira vista parecer a forma perfeita de contornar as dificuldades impostas pela pandemia, o ensino à distância enfrenta diversos inconvenientes que tornam a experiência dificultosa tanto para alunos quanto para professores.

No Brasil, nota-se um despreparo com a utilização de metodologias educacionais voltadas para a tecnologia. Pode-se citar problemas com as plataformas utilizadas como desigualdade no acesso à internet, inexperiência com a tecnologia, metodologias de ensino tradicional que não se encaixam nessa modalidade, as quais em consequência tornam o ato de participar de uma aula difícil. Além da necessidade por adaptação, também se encontram dificuldades nas ferramentas educacionais que supostamente deveriam auxiliá-los a transmitir seu conhecimento. Essa adversidade poderia ser contornada tornando as plataformas educacionais mais simples e compreensíveis. Behar (2009) faz uma crítica a algumas formas de promover o EAD, para ela há uma grande demanda pelo melhoramento tecnológico sendo este uma ferramenta importante dessa modalidade de ensino, portanto é responsabilidade do design digital apontar as falhas encontradas no objeto de estudo e utilizá-las para um melhor produto.

Se tratando de problemas relacionados a plataformas digitais e aplicativos, é responsabilidade do designer de UI/UX elaborar uma solução para determinado público. A área de UX (User Experience) está ligada à relação entre usuário e produto, e considera a “percepção, reação e comportamento que um usuário sente e pensa por meio do uso direto ou indireto de um sistema, produto, conteúdo ou serviço” (JOO, 2017). Enquanto a área de UI (User Interface) está voltada aos meios de interação entre usuário e o produto, focando na questão visual e usabilidade.

Neste artigo, foi analisada a plataforma de videoconferência Zoom, sua interface e particularidades, com o objetivo de entender como ela influencia a aprendizagem na modalidade EAD e o que pode ser aperfeiçoado. Ao decorrer do desenvolvimento, será abordado conceitos do design de UX/UI para que então se possa compreender como aplicá-lo em uma plataforma educacional. Desse modo, visando melhorar as perspectivas do ensino à distância no cenário atual, esta pesquisa procura resolver a seguinte pergunta: De que forma o Design digital (UI e UX) pode aperfeiçoar a usabilidade de uma plataforma educacional para uma melhor experiência entre os seus usuários em um contexto de ensino a distância?

Para a resolução de tal questionamento traçou-se determinados objetivos específicos:

- Analisar a plataforma de videoconferência Zoom com base em métodos do design de interface;
- Observar como é a experiência de alunos e professores da Universidade Federal do Amazonas (UFAM) com a plataforma de teleconferência Zoom;
- Utilizar conceitos do design digital (UI & UX) para a criação de sugestões de como aprimorar a plataforma educacional observada para uma melhor usabilidade.

2. Design digital de UX e UI

2.1 Design de UI

Segundo Myers (1995), a interface de usuário (UI) de um produto é o resultado do display e a entrada para a pessoa que o está utilizando. A interface media o contato entre usuário e tecnologia, desta maneira assume um papel importante para o acesso e experiência com a plataforma, portanto ela não se limita somente ao visual, mas também a funcionalidade. Para os autores Santos e Ramos (2019), o foco do design de interface é pensar primeiramente no usuário e depois na sua estética pois é uma área em que o profissional deve-se colocar no lugar do usuário para que então seja possível projetar interfaces práticas e intuitivas. Desse modo, compreende-se que a UI e UX andam de mãos dadas visto que ambas necessitam a prática de “empatia”.

Os autores Santos e Ramos (2019) ainda pontuam o que é essencial para o designer de interface:

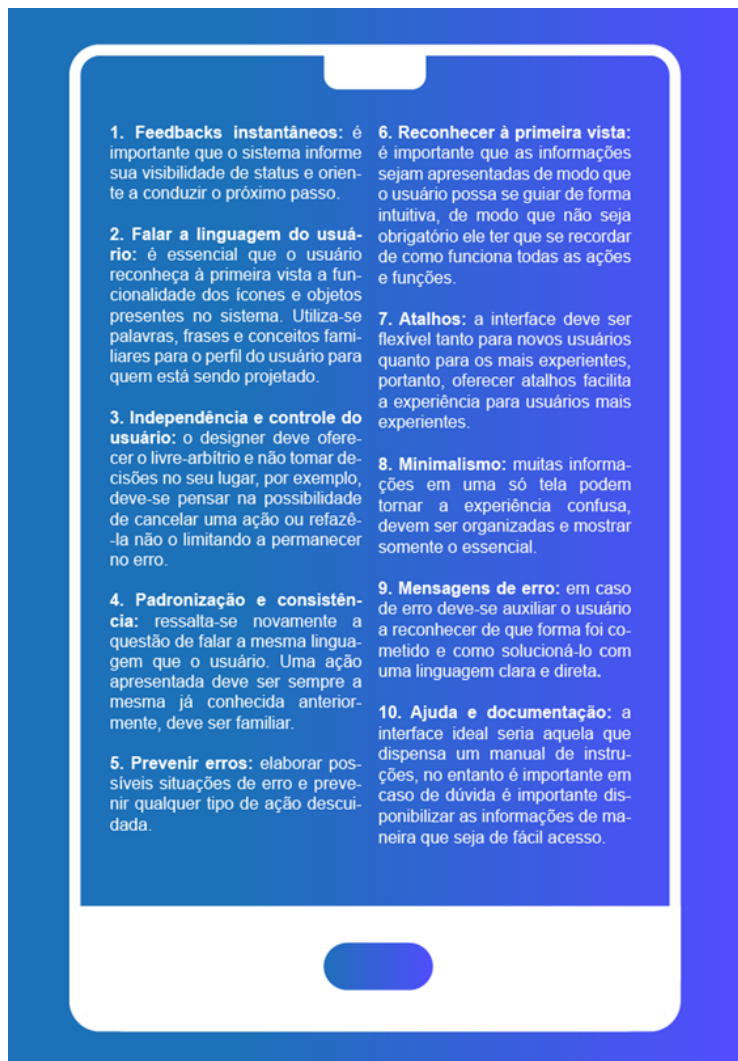
Seu foco principal é o estudo comportamental do usuário, criação de interfaces gráficas para aplicativos móveis e desktop, devido a combinações dos elementos de programação e estudo do comportamento para criação, projetar botões, telas, layouts, transições de forma prática, eficiente e intuitiva, o que o torna um segmento bastante promissor no mercado de trabalho. É um segmento que se reinventa constantemente de acordo com as necessidades das pessoas interagirem com seus diversos dispositivos.

A adesão da tecnologia em áreas de trabalho, educacionais, medicinais, é inevitável, porém muitos profissionais dessas áreas sentem dificuldade em se adaptar. Visto que a tecnologia está em constante evolução e as pessoas buscam cada vez mais a modernização, a interface torna-se uma engrenagem essencial para esta modernização acelerada.

Myers (1994) afirma que quanto mais as interfaces se tornam fáceis de utilizar, mais difíceis são para desenvolvê-las. Estas interfaces requerem que o programador lide com: gráficos mais elaborados, diversas formas de dar o mesmo comando, serviços de entrada assíncronos (como um mouse ou teclado), uma interface livre onde o usuário possa dar um comando a qualquer momento e um feedback rápido. Em 1995, Myers previu que seria possível desenvolver UIs com comando por gestos e por fala, agentes inteligentes e multimídia integrada, as quais se tornaram novas dificuldades para os designers. A indústria está sempre se reinventando, eventualmente surgem novas ferramentas para as interfaces e cabe aos desenvolvedores descobrirem como melhorar suas acessibilidades.

Vendo a necessidade de estabelecer princípios, Jakob Nielsen fundamentou em 1994 em seu livro *Usability Engineering*, as 10 heurísticas a quais considera essenciais para a conceitualização de uma boa interface como podem ser observadas na Figura 1:

Figura 1. As heurísticas de Nielsen.



Fonte: as autoras

2.2 Design de UX

O design de user experience (experiência de usuário) pode ser definido como tudo aquilo envolvendo a relação entre usuário e produto, não só no momento da interação, mas também na experiência antes e após utilizá-lo. Para Don Norman, cientista cognitivo, design thinker e criador do termo user experience, a palavra possui um sentido muito abrangente e que muitas pessoas a utilizam de forma errônea. Segundo Norman (2016), a experiência é “a forma que você vivencia o mundo, é a maneira que você utiliza um serviço”. Compreende-se então que a experiência não se limita somente ao produto em si, mas sim todo o processo de interação que o envolve, desde a sua compra até a primeira interação direta.

Tendo em vista esses conceitos, entende-se que o designer UX tem como objetivo criar e proporcionar a melhor experiência no uso de um produto/sistema/software, tornando-a sem dificuldades, intuitiva e agradável. Dessa forma:

O objetivo do design de experiência do usuário na indústria é melhorar a satisfação e a fidelidade do cliente por meio da utilidade, facilidade de uso e prazer proporcionado na interação com um produto (KUJALA et al., 2011).

Para a realização deste objetivo, é necessário o designer não focar somente na usabilidade, mas em diversos outros fatores que irão determinar a experiência do usuário. Com esse objetivo em mente, o pioneiro na área de arquitetura da informação, Peter Morville criou junto do estúdio de design Q LTD, a Colméia da Experiência do Usuário (The User Experience Honeycomb) que mostra os 7 fatores a se considerar na criação de um produto com uma boa UX, como pode ser observada na Figura 2:

Figura 2. Colmeia de Experiência do Usuário.



Fonte: as autoras.

3. Objeto de estudo

3.1 Origem e propósito

A empresa atualmente conhecida como “Zoom Video Communications” foi fundada por Eric Yuan. Em setembro de 2012, a empresa estreou sua primeira versão beta que podia suportar até 15 participantes e em novembro do mesmo ano, a companhia assinou um contrato com a Universidade de Stanford como seu primeiro cliente.

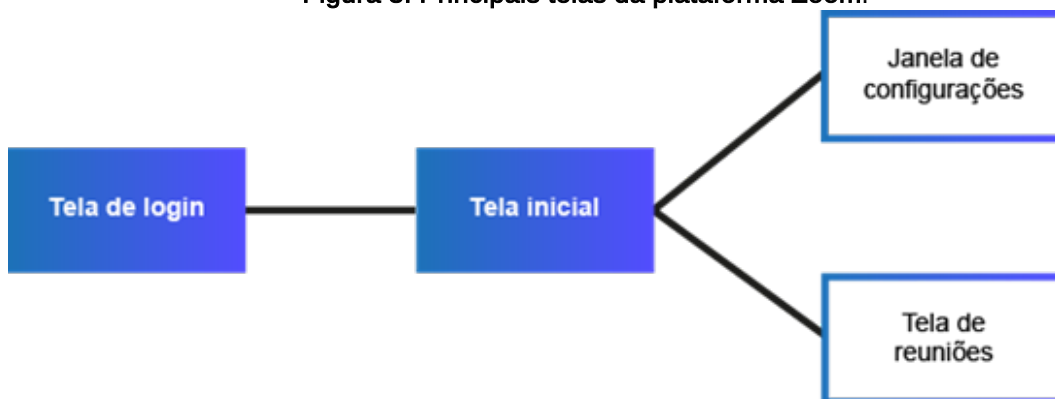
A plataforma encontra-se disponível tanto para telefones móveis (android e iOS) quanto para computadores (Windows, Mac e Linux), é possível ainda acessá-lo pelo navegador sem necessariamente baixá-lo para o dispositivo. Ele permite, em seu plano grátis, chamadas de áudio e vídeo (restringidas em até 40 minutos em reuniões que podem conter até 100 participantes), chats, compartilhamento de tela e arquivos, e as gravações dessas reuniões.

O presente objeto de estudo foi selecionado para análise pois é uma das principais plataformas escolhidas para a realização de ensino remoto. Apesar de ser uma das principais preferências em outros países tanto como escolas como universidades, no Brasil ainda há uma maior inclinação pelo Google Meet. Muitas vezes ocorre pelo fato de haver uma colaboração entre a Google e as instituições educacionais brasileiras, enquanto em paralelo, ainda não há uma sede do Zoom no Brasil.

3.2 Estrutura

A versão analisada é referente a versão para computadores e notebooks, a qual não se difere muito da versão móvel. O Zoom Meeting divide-se em quatro partes principais: Tela de login, tela inicial, tela de reunião e configurações, como observado na Figura 3.

Figura 3. Principais telas da plataforma Zoom.



Fonte: as autoras

Na tela de login dispõe-se das opções: Participar de uma reunião e fazer login. Na primeira opção é possível participar de uma reunião, sem precisar logar em uma conta, onde dispõe de três checkboxes para marcar: desligar a câmera, desligar o áudio e recordar o nome nas próximas reuniões. Na opção de realizar login, informa-se o e-mail, a senha da conta e ainda é possível logar por meio de outras redes sociais.

Na tela inicial, há uma aba superior onde há um botão para acessar o perfil, a barra de pesquisa e mais outras três áreas: chat, reuniões e contatos. Ao acessar o perfil, é

informado o email do usuário, o status da conta, inserir uma nota pessoal com emoji, status do usuário (online, disponível ou ocupado) configurações, perfil do usuário através do navegador, obter novos recursos no site, ajuda, buscar atualizações, alternar entre visualizar o programa em modo retrato ou horizontal, trocar de conta, deslogar e comprar uma licença.

Na tela inicial existem as seguintes opções ao lado de uma agenda que informa outras possíveis reuniões como pode ser observado na figura 4:

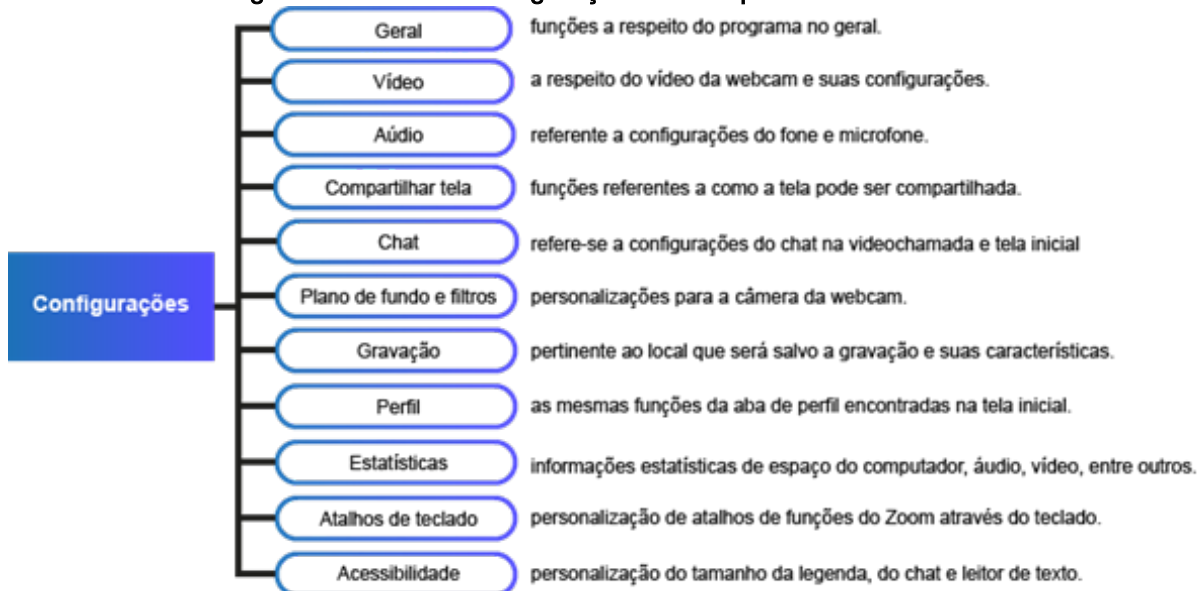
Figura 4. Tela inicial, seus botões e funcionalidades.



Fonte: as autoras

A janela de configurações oferece várias modificações, como apresentadas na figura 5:

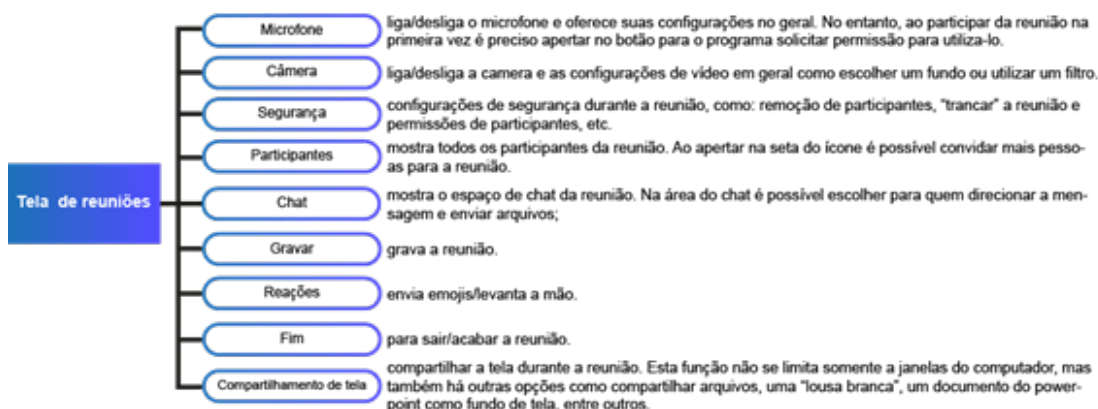
Figura 5. Janela de configurações e suas particularidades.



Fonte: As autoras.

Ao começar uma reunião é apresentada a Tela de reuniões, começando do canto inferior esquerdo:

Figura 6. Tela de reuniões.



Fonte: As autoras.

No canto superior esquerdo há um ícone verde e ao clicar nele surge uma aba com informações sobre a reunião. No canto superior esquerdo há um ícone que sinaliza o modo de visualização do programa, oferecendo as seguintes opções: visualizar o palestrante, visualizar em galeria, visualização imersiva e modo janela/tela cheia.

4. Materiais e métodos

Para a realização do artigo, foi realizada uma pesquisa exploratória, descritiva e aplicada a fim de analisar como a interface da plataforma Zoom interfere na experiência do ensino remoto em docentes e discentes universitários.

A metodologia projetual é considerada uma das partes mais cruciais em um projeto de Design, pois é por meio desta onde se desenvolve a ideia central de uma proposta, tais metodologias são os procedimentos a serem aplicados, decidindo-se quais métodos, técnicas e ferramentas serão utilizadas na execução da ação. (FREITAS et al., 2013).

O método projetual utilizado para a construção da pesquisa foi o de Bruno Munari, o qual é descrito pelo autor como: "(...) não é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas por ordem lógica, ditada pela experiência. O seu objetivo é o de se atingir o melhor resultado com o menor esforço." (MUNARI, 1981).

A metodologia Munari é constituída de 12 etapas como observadas na Figura 7, sendo as duas últimas etapas adaptadas as necessidades do projeto de design de interfaces.

Figura 7. O método científico.



Fonte: as autoras

4.1 Problema

No livro *Das Coisas Nasceram as Coisas* (1981), Munari parafraseia a seguinte frase de Archer: "O problema de design resulta de uma necessidade". Nesta pesquisa, o problema a ser estudado são as dificuldades encontradas nas plataformas de ensino no contexto do período de EAD que se sucederam por conta da pandemia do vírus COVID-19.

4.2 Definição de problema e componentes

Nesta parte são impostos os limites que serão trabalhados acerca do problema escolhido. Nesse caso, será estudado as dificuldades encontradas na plataforma Zoom Cloud Meetings por docentes e discentes da Universidade Federal do Amazonas (UFAM).

4.3 Coleta de dados

Na coleta de dados foram utilizados como procedimentos a pesquisa bibliográfica como livros e artigos de periódicos sobre assuntos pertinentes ao artigo, somado a um questionário feito pelas autoras e direcionado para estudantes e professores que já tiveram contato com o ZOOM, a fim de entender as opiniões em relação à plataforma. Este foi aplicado durante os dias 14 e 18 de agosto de 2021 por meio da plataforma Google Forms, possuindo 17 perguntas ao todo e dividido em 3 seções. Foram obtidas 60 respostas no total.

4.4 Análise de dados

Os resultados dessa coleta foram analisados de forma quali-quantitativa por meio do método científico dedutivo e aplicados na etapa seguinte. Como técnicas foram utilizadas as matrizes FOFA (Forças, Fraquezas, Oportunidades e Ameaças) e CSD (Certezas, Suposições e Dúvidas).

4.5 Criatividade

Nesta etapa aplicou-se o brainstorming, o qual consiste no compartilhamento de ideias entre as participantes, como suposições além das técnicas utilizadas anteriormente ou materiais que podem ser utilizados.

4.6 Materiais e Tecnologias

Após a pesquisa dos meios que podem ser usados, define-se os materiais para a criação de modelo e desenho final. Para a criação dos wireframes, foram utilizados papel e pincéis de hidrocor tornando o processo de criação mais livre. Desde esta etapa foi definido utilizar o Adobe XD para a criação do mockup.

4.7 Experimentação

Definiu-se quais telas seriam necessárias modificações e qual plataforma a ser adaptada. Apontando suas funções essenciais e repensando em como tornar as funções mais desconhecidas mais fáceis de achar.

4.8 Modelo

Nesta etapa montou-se um modelo baseado nas amostras e conclusões observadas anteriormente. Desta forma foram montados os wireframes de baixa fidelidade.

4.9 Verificação

Houve outro brainstorming, onde observou-se o que poderia ser utilizado dos dois modelos de wireframes e como sintetizá-los em um mockup.

4.10 Styleguide

Esta fase foi adaptada, pois a solução para o problema seria então. Então montou-se um styleguide a ser seguido para a elaboração deste.

4.11 Mockup

Nesta etapa sintetiza-se as ideias de modo que tomem uma forma definitiva. Montou-se um mockup de interface baseado no que foram considerados necessidades a serem alteradas.

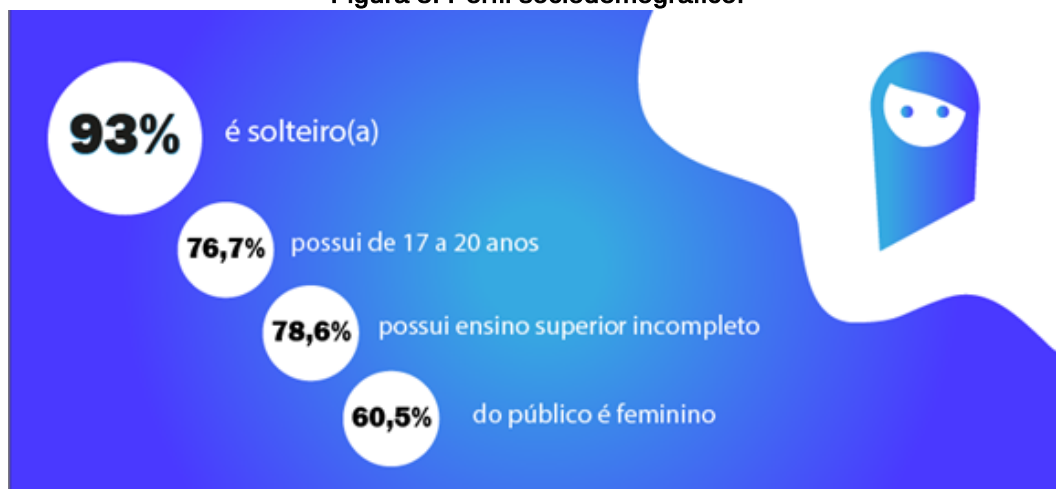
5. Resultados

5.1 Dados do questionário

Seção sociodemográfica: Esta parte tem como função formar o perfil do público-alvo do projeto, por meio de perguntas sobre gênero, faixa etária, escolaridade e estado civil; e ao final da seção a pergunta “Você já utilizou os serviços da empresa ‘Zoom’?” em que 71,7% dos participantes responderam positivamente e assim puderam dar continuidade ao questionário.

Desse modo, descobriu-se que o perfil do público-alvo é majoritariamente feminino (60,5%), com a idade variando dos 17 a 20 anos (76,7%), solteiro (93%) e com o Ensino Superior incompleto (78,6%).

Figura 8. Perfil sociodemográfico.



Fonte: as autoras.

Seção “Sobre a Experiência”: Serviu para obter o feedback do público a respeito do Zoom e outras plataformas de videoconferência, para compreender quais características são consideradas obstáculos e quais facilitam durante a utilização.

Percebeu-se que a maioria dos usuários do Zoom utilizava a versão para smartphones (69,8%) e conhecia quase todas as outras versões de desktop ou web (48,8%). Na pergunta “Você já utilizou outros programas voltados para videoconferência e/ou chamadas de áudio?”, 100% responderam positivamente. A pergunta seguinte foi para marcar qual seria o programa que o participante teria mais ou menos afinidade; o Google Meet foi o mais votado na categoria “Gosto de utilizar” e o Zoom o mais votado na categoria “Não gosto de utilizar”.

As principais dificuldades encontradas nas tais plataformas pelos participantes foram “Ausência de determinadas funções” e “Falta de opções nas configurações ou até mesmo a ausência delas”, ambas empatadas com 62,5% dos votos. Ao serem perguntados por quais motivos o fazem gostar de tal plataforma, foi a mais votada a opção “Layout simples e ajustável da maneira que eu quero” (76,7%). Como pode ser observado no quadro 1:

Tabela 1. Respostas mais obtidas a respeito da interface.

Pergunta	Resposta mais marcada	Porcentagem (%)
Por qual versão você utilizou o Zoom?	Versão para smartphones	69,8%

Já conhecia todas as plataformas que ele oferece disponibilidade?	Conhecia a maioria	48,8%
Já utilizou outros programas voltados para videoconferência e/ou chamadas de áudio?	Sim	100%
Se você utiliza outros programas, responda na tabela por quais programas você sente mais afinidade:	Google Meet (mais afinidade) Zoom (menos afinidade)	67,44% e 34,88%
Já teve alguma das dificuldades abaixo em algumas dessas plataformas?	Ausência de determinadas funções; Falta de opções nas configurações ou até mesmo a ausência delas	62,5%
Por quais dos motivos abaixo você gosta de utilizar um aplicativo de videoconferência:	Layout simples e ajustável a maneira que eu quero; Simples de entender	76,7%

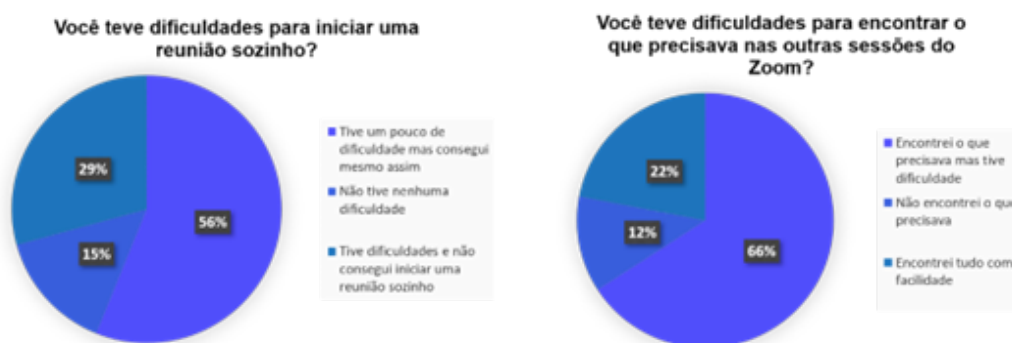
Fonte: as autoras.

Na segunda tabela, questionou-se a respeito dos conhecimentos dos participantes em relação às funções disponibilizadas: “Alterar o plano de fundo” a maioria desconhece a função e a outra parcela conhece a função, no entanto, não sabe como utilizá-la; “Alterar filtro ao ligar a câmera” a maioria não sabe como utilizá-la; Pouco mais que um terço não sabe restringir a privacidade da reunião; A maioria das pessoas conhece e sabe como utilizar a função de “Silenciar os participantes.” Os participantes não sabem como salvar contatos na agenda; A maioria desconhece e não sabe como utilizar salas de bate papo fora da reunião; Um pouco mais de um terço conhece a função “Programar uma reunião para começar em determinado horário.” no entanto não sabe como utilizá-la.

Na pergunta “Você consegue iniciar uma reunião sozinho?” A maior parte conseguiu executá-la, porém ainda tiveram dificuldades (56,1%), uma parcela um pouco menor (29,3%) iniciou uma reunião sem nenhum obstáculo enquanto um pequeno número (14,6%) não conseguiu começar a reunião por conta própria. Na seguinte pergunta “Você teve dificuldades para encontrar o que precisava nas outras sessões do Zoom?” Um número preocupante confirma que encontrou, porém obteve um certo contratempo

(65,9%), respectivamente uma parcela menor não enfrentou dificuldades (22%) e outros não conseguiram encontrar o que precisavam sem ajuda (12,2%).

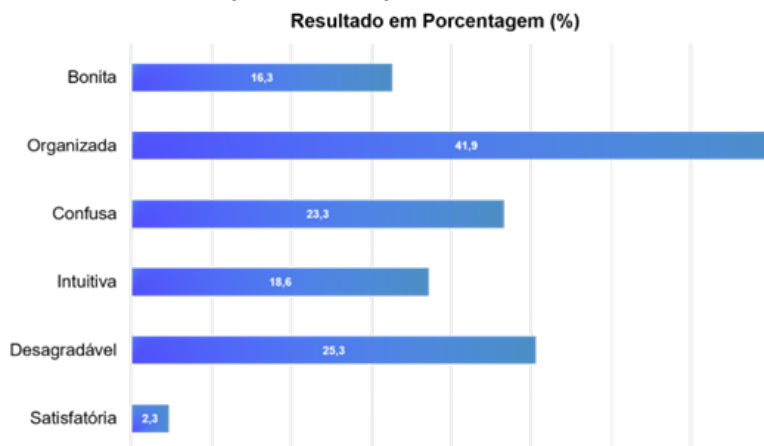
Gráfico 1. Resultados das questões 15 e 16.



Fonte: as autoras

Na questão pertencente ao gráfico 2, os participantes poderiam marcar mais de uma alternativa a respeito do que achavam. A maioria das respostas considerou a interface do programa “organizada”, no entanto, metade dessa porcentagem a considerou “desagradável” e “confusa”. As respostas em si não foram negativas, mas é preciso repensar a maneira que as informações estão distribuídas.

Gráfico 2. Resultado da questão “De uma forma geral, o que você acha da aparência da plataforma Zoom?”

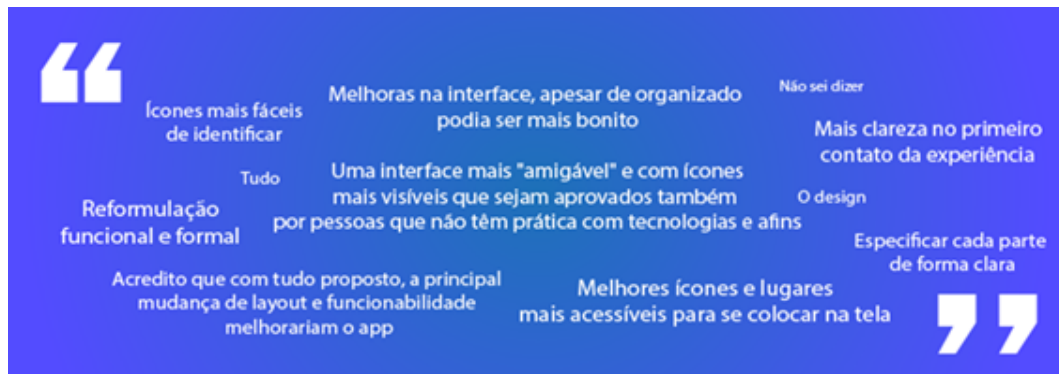


Fonte: as autoras

É perceptível que o público desconhece boa parte das funções do programa, deste modo pode impedi-los de experienciar o potencial completo do mesmo e até dificulta criar afinidade com ele e quando se deparam com as funções não conseguem utilizá-las de forma intuitiva e prática. É necessário repensar uma forma de organizá-las de modo que se tornem mais compreensíveis na relação entre ser humano e máquina.

A última pergunta foi aberta e opcional, então os participantes não eram obrigados a dar a sua opinião. A figura abaixo engloba as respostas obtidas.

Figura 9. Respostas da questão “Que tipo de mudanças específicas você gostaria de ver no Zoom?”

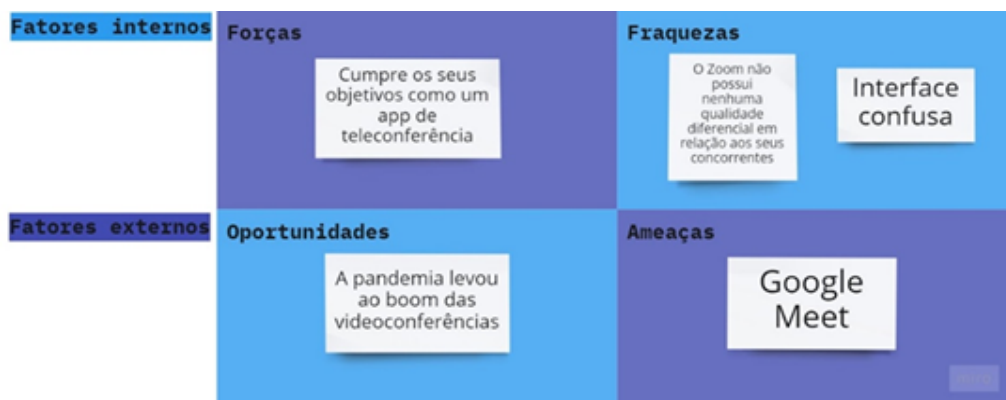


Fonte: as autoras

5.2 Fomentação de ideias

Foi aplicada a matriz FOFA para entender as Forças, Fraquezas, Oportunidades e Ameaças do Zoom, para descobrir o direcionamento da solução do projeto. Por meio dele foi compreendido-se que o aplicativo não possui nenhuma qualidade diferencial em relação aos seus concorrentes, sendo sua maior fraqueza a sua interface confusa e não-intuitiva, pois acaba sendo um tanto complexa para leigos da tecnologia. Mapeando seus fatores externos (Oportunidades e Ameaças) notou-se que a pandemia do COVID-19 aumentou a utilização de videoconferências, consequentemente atingindo o número de usuários do Zoom. No entanto, sua maior ameaça é o concorrente Google Meet, que além de possuir qualidades diferenciais em relação ao Zoom, é visto por grande parte dos seus usuários muito mais simples e fácil de se utilizar.

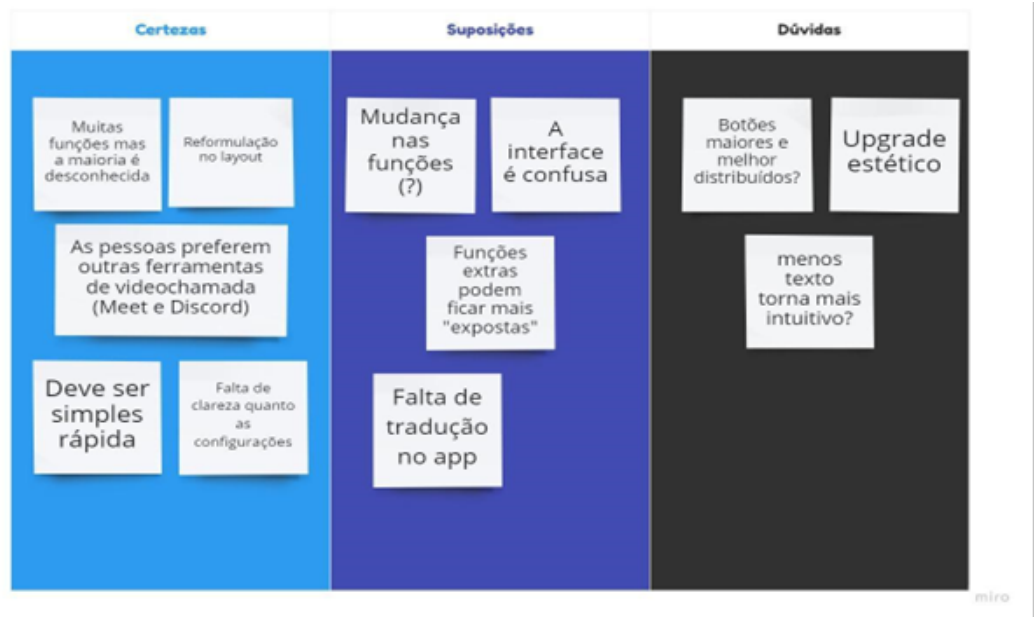
Figura 10. Matriz FOFA.



Fonte: As autoras.

Com base nas respostas obtidas, utilizou-se um método muito comum em projetos de UI/UX, a matriz CSD, a qual consiste em traçar as certezas, suposições e dúvidas a respeito do objeto de estudo em equipe.

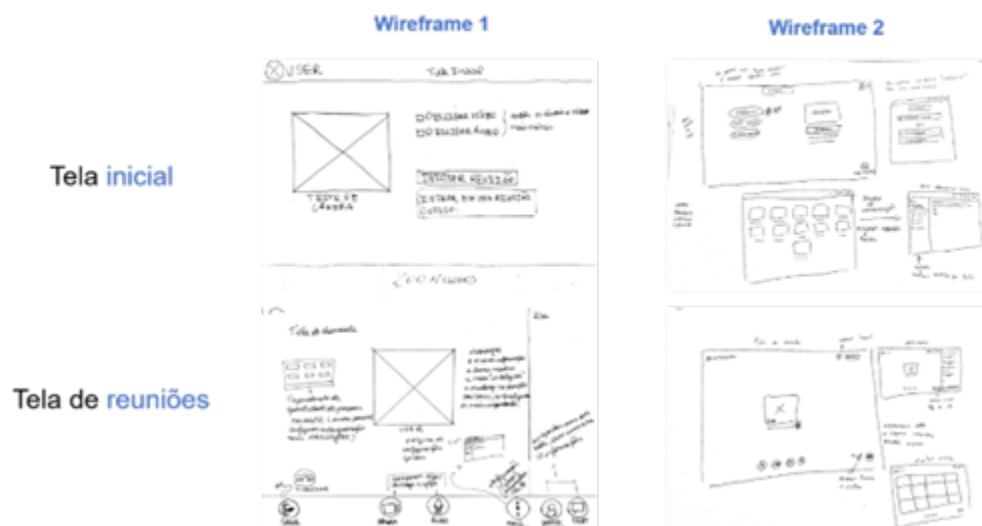
Figura 11. Matriz CSD montada a respeito do Zoom.



Fonte: as autoras.

A partir dessas informações os membros da equipe montaram wireframes de baixa fidelidade, para elaborar de uma forma mais prática uma solução para a plataforma, sem se preocupar com questões visuais como paleta e tipografia, mas sim, focar em como tornar tudo mais acessível.

Figura 12. Wireframes de baixa fidelidade.



Fonte: as autoras

5.3 Sugestões

Após a elaboração dos wireframes, os integrantes realizaram uma análise das alternativas de modo que se avaliou o que estava ausente na plataforma e o que mais

poderia ser aprimorado. Antes do mockup, montou-se um styleguide simplificado para aplicar nas telas, contendo: paleta de cores, fonte e headings.

Figura 13. Styleguide.

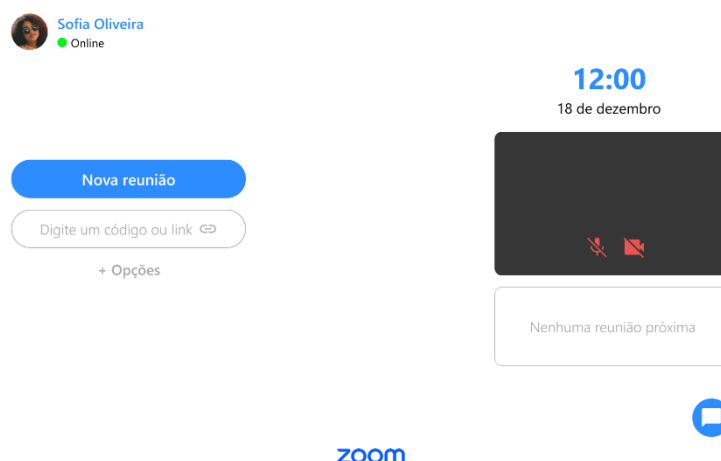


Fonte: as autoras

No momento de elaboração do mockup, a versão escolhida para representar o novo visual foi a para computadores/notebooks, visto que é um dos mais utilizados como apresentado na coleta de dados e também por oferecer mais configurações do que a versão para dispositivos móveis. Avaliou-se também as principais características de outras plataformas de videochamada, especialmente do seu concorrente, Google Meet, observando o que as torna mais intuitivas e preferíveis pelo público estudado.

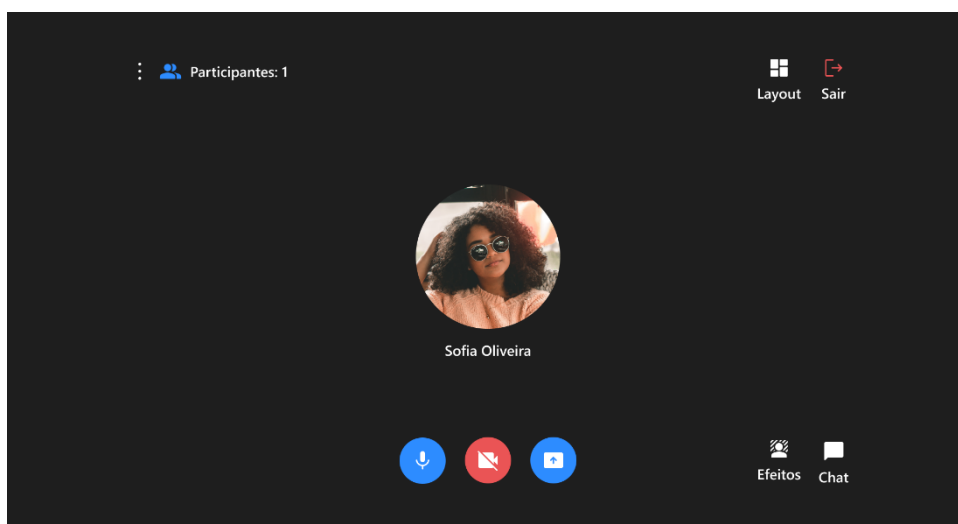
Notou-se que o Zoom possui diversas funções as quais, no entanto, não são bem aproveitadas pois os usuários acabam não encontrando o que precisam, seja pelo excesso de informações na tela quanto a função que procuram estar mais ocultas. Então a primeira prioridade seria organizar essas funcionalidades, diminuí-las tornando-as mais “compactas”, deixando as mais importantes em evidência por meio de botões maiores, bem localizados e diminuindo o texto. Todas as telas tiveram o layout repaginado, tanto para manter a mesma “linguagem” entre as telas quanto por apresentarem uma organização confusa. A fonte utilizada foi a Segoe UI, a qual foi desenvolvida para ter melhor legibilidade independentemente do idioma. A identidade visual do aplicativo original foi mantida, visto que o principal problema não era valor estético e sim funcional.

Figura 14. Mockup da Tela Inicial.



Fonte: as autoras.

Figura 15. Mockup da tela de Chamada.



Fonte: as autoras.

6. Considerações finais

A pandemia do coronavírus tornou perceptível a importância da parte visual e funcional de aplicativos e websites, afetando especialmente a experiência de estudantes e professores limitados ao ensino a distância, que apresentavam dificuldades em se adaptar abruptamente às tecnologias.

Embora a pesquisa não tenha proporcionado novas diretrizes a serem aplicadas no design de interface direcionada a plataformas educacionais. Foi possível desenvolver um estudo seguindo a metodologia Bruno Munari inserido no contexto do design digital sem muitas dificuldades, comprovando a eficiência da tal. A elaboração do mockup serviu

para evidenciar que é possível desenvolver uma interface mais simplificada, sem se distanciar muito da proposta do material original, foi possível criar um visual novo mais intuitivo, acessível e minimalista fundamentadas nas observações de Norman e Nielsen.

Como sugestão para futuros estudos relacionados a criação de interfaces voltadas para plataformas educacionais, sugere-se ter em mente os usuários a quem este meio está sendo direcionado; detalhes como fonte legíveis, hierarquia aplicada em cores, botões maiores, principais funções em evidência, tornam a experiência das pessoas mais prazerosa. Por meio do trabalho dos designers, desde a pesquisa até a concepção, salienta-se as ideias e propósitos elaborados pelos desenvolvedores tornando o produto acessível e harmonioso.

Referências

- AGNI, E. (2016) Agosto, 29. Don Norman e o termo "UX". //ux.blog. Disponível em: <https://uxdesign.blog.br/don-norman-e-o-termo-ux-6dffb3f8d218>. Acesso em: 16 dez. 2021.
- BEHAR, P. A. (2009). *Modelos pedagógicos em educação a distância*. Artmed Editora.
- de Freitas, R. F., Coutinho, S. G., & da Nóbrega Waechter, H. (2013). *Análise de Metodologias em Design: a informação tratada por diferentes olhares. Estudos em design, 21(1)*.
- DOS SANTOS, R. B., & de Souza Ramos, A. (2019). *DESIGN DE INTERFACE. REVISTA ACADÊMICA ALCIDES MAYA, 1(1)*, 14-30.
- JOO, H. (2017) A Study on Understanding of UI and UX, and Understanding of Design According to User Interface Change. *International Journal Of Applied Engineering Research, 12 (20)* 9931-9935
- MORVILLE, Peter. (2004) Junho, 21. User Experience Design. *Semantic Studios*. Disponível em: http://semanticstudios.com/user_experience_design/. Acesso em: 16 dez. 2021.
- MYERS, B. A., & ROSSON, M. B. (1992, June)a. Survey on user interface programming. *In Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems* (pp. 195-202).
- MYERS, B. A. (1995)b. *User interface software tools. ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI), 2(1)*, 64-103.
- NEVES, M., CENTENO, C., ORTH, M., FRUET, F., & OTTE, J. (2012). Design educacional construtivista: o papel do design como planejamento na educação a distância. *SIED: EnPED-Simpósio Internacional de Educação a Distância e Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância 2012*.
- NIELSEN, J. (1994) *Usability Engineering*. Morgan Kauffmann.

Sobre os autores

Beatriz Loris Tinoco Fonseca, E-mail: beatriz.fonseca@super.ufam.edu.br

Giovanna Maria Barbosa Guimas, E-mail: giovannaquimas17@gmail.com

Karla Mazarelo Maciel Pacheco, E-mail: karlamazarelo@ufam.edu.br