

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE DESIGN E EXPRESSÃO GRÁFICA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

Renata Cristina Gonçalves

**REDESIGN DE INTERFACE PARA UMA PLATAFORMA DE OFERTA E PESQUISA DE VAGAS:
A CENTRAL DE ESTÁGIOS UFSC**

Florianópolis

2023

Renata Cristina Gonçalves

**REDESIGN DE INTERFACE PARA UMA PLATAFORMA DE OFERTA E PESQUISA DE VAGAS:
A CENTRAL DE ESTÁGIOS UFSC**

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

Orientadora: Profa. Dra. Mary Vonni Meürer
de Lima

Florianópolis
2023

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

Gonçalves, Renata Cristina

Redesign de interface para uma plataforma de oferta e
pesquisa de vagas : a Central de Estágios UFSC / Renata
Cristina Gonçalves ; orientadora, Mary Vonni Meurer de Lima,
2023.

147 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2023.

Inclui referências.

1. Design. 2. Redesign. 3. Interface do usuário. 4.
Protótipo. 5. Método Iterato. I. Lima, Mary Vonni Meurer de.
II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Renata Cristina Gonçalves

**REDESIGN DE INTERFACE PARA UMA PLATAFORMA DE OFERTA E PESQUISA DE VAGAS:
A CENTRAL DE ESTÁGIOS UFSC**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de "Bacharel em Design", e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Design.

Florianópolis, 22 de novembro de 2023.

Profa. Dra. Marília Matos Gonçalves
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Profa. Mary Vonni Meürer de Lima
Profa. Berenice Santos Gonçalves
Prof. Douglas Luiz Menegazzi

Profa. Mary Vonni Meürer de Lima
Orientadora

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo desenvolver uma proposta de design de interface para a Central de Estágios UFSC, plataforma de cadastro e busca de vagas mantida pela Universidade. Aplicando o método Iterato elaborado por Gonçalves *et al.* (2022), percorreu-se as etapas de pesquisa e análise, em que se consultou similares e realizou-se um questionário com estudantes; síntese e conceito, onde os resultados foram trabalhados consolidando-se em personas, histórias do usuário e requisitos; estruturação, com a definição da arquitetura e navegação; design sensorial em que se materializou a ideia da interface; e avaliação, aplicando um teste de usabilidade com possíveis usuários. Como resultado, chegou-se a um protótipo interativo, abrangendo as principais telas de acesso do candidato, acompanhado de um guia de estilos que facilitaria o desenvolvimento da interface.

Palavras-chave: redesign; interface do usuário; protótipo; método Iterato.

ABSTRACT

The present work aims to develop an interface design proposal for the Central de Estágios UFSC, a registration and internship vacancy search platform maintained by the University. Applying the Iterato method developed by Gonçalves *et al.* (2022), the research and analysis stages were followed, in which similar studies were consulted and a questionnaire was carried out with students; synthesis and concept, where the results were worked on, consolidating into personas, user stories and requirements; structuring, with the definition of architecture and navigation; sensorial design that materialized the idea of the interface; and evaluation, applying a usability test with potential users. As a result, an interactive prototype was created, covering the candidate's main access screens, accompanied by a style guide that would facilitate the development of the interface.

Keywords: redesign; user interface; prototype; Iterato method.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Representação do método Iterato.....	17
Figura 2 – Tela inicial da Central de Estágios UFSC.....	21
Figura 3 – Detalhe: menu de centro e cursos da Central.....	25
Figura 4 – Tela de resultados.....	25
Figura 5 – Exemplo de resultados para Colégio de Aplicação.....	26
Figura 6 – Tela de uma vaga.....	27
Figura 7 – Tela do mapa de vagas.....	27
Figura 8 – Avaliação de usabilidade da Central de Estágios UFSC.....	28
Figura 9 – Tela inicial do CIEE.....	31
Figura 10 – Tela de cadastro do CIEE.....	32
Figura 11 – Menu do usuário.....	33
Figura 12 – Tela Início da área do usuário.....	34
Figura 13 – Tela Minha agenda do CIEE.....	35
Figura 14 – Mensagens de erro no CIEE.....	36
Figura 15 – Tela inicial do Portal de Estágios UDESC, versões <i>mobile</i> e <i>desktop</i>	37
Figura 16 – Vídeo “Aluno Atualizando o Currículo”.....	38
Figura 17 – Teste de contraste no Portal de Estágios UDESC.....	40
Figura 18 – Tela inicial da plataforma de estágio IEL/SC.....	41
Figura 19 – Formulário de cadastro.....	42
Figura 20 – Versão <i>mobile</i> do Estágios IEL/SC.....	43
Figura 21 – Variação de cor de texto no sistema IEL/SC.....	44
Figura 22 – Tela Dados pessoais do IEL/SC.....	45
Figura 23 – Buscar vagas no LinkedIn.....	46
Figura 24 – Tela inicial do LinkedIn.....	47
Figura 25 – Menu principal do LinkedIn.....	47
Figura 26 – Menu de publicação no LinkedIn.....	48
Figura 27 – Prevenção de erros com mensagens de confirmação.....	48

Figura 28 – Tela inicial Indeed.....	49
Figura 29 – Menu da tela Minhas vagas do Indeed.....	50
Figura 30 – Exemplo de mensagem de erro.....	51
Figura 31 – Prevenção de erros no Indeed.....	51
Figura 32 – Exemplo do estilo de ilustração no Indeed.....	52
Figura 33 – Quantidade de participantes por fase em que estão matriculados.....	59
Figura 34 – Respostas para a questão “Você faz estágio?”	60
Figura 35 – Objetivo ao fazer um estágio.....	61
Figura 36 – Plataformas para busca de vagas que os participantes já usaram.....	62
Figura 37 – O que chama atenção nos sites para procura de estágios.....	63
Figura 38 – Informações mais importantes na escolha de um estágio.....	64
Figura 39 – Principal dispositivo para acesso à internet entre os estudantes.....	65
Figura 40 – Percepção dos estudantes sobre a Central de Estágios.....	66
Figura 41 – Mapa mental da Central de Estágios UFSC.....	73
Figura 42 – Arquitetura da Central de Estágios UFSC.....	74
Figura 43 – Wireframes de baixa fidelidade.....	75
Figura 44 – Wireframe de média fidelidade da Tela inicial.....	76
Figura 45 – Tela de resultados do Indeed.....	77
Figura 46 – Tela de resultados da IEL/SC.....	78
Figura 47 – Wireframes de média fidelidade da Tela Resultados da pesquisa.....	79
Figura 48 – Wireframes de média fidelidade da Tela Sobre a Central.....	80
Figura 49 – Menu accordion na seção de FAQ do Portal de Estágios da UDESC.....	81
Figura 50 – Exemplo de menu <i>tabs</i>	82
Figura 51 – Wireframes de baixa fidelidade da Tela Contato.....	82
Figura 52 – Exemplo de <i>pop-up</i>	84
Figura 53 – Wireframes de média fidelidade da Tela Mapa de vagas.....	84
Figura 54 – Wireframes de média fidelidade da Tela Visualizar vaga.....	85
Figura 55 – Exemplo de <i>modal</i> no X, antigo Twitter.....	86

Figura 56 – Wireframes de média fidelidade da caixa Relatar um problema.....	87
Figura 57 – Wireframes de média fidelidade da caixa Solicitar contato.....	88
Figura 58 – Teste com Participante 1.....	93
Figura 59 – Teste com Participante 2.....	94
Figura 60 – Percurso dos participantes no Cenário 1.....	94
Figura 61 – Percurso dos participantes no Cenário 2.....	95
Figura 62 – Percurso dos participantes no Cenário 3.....	96
Figura 63 – Painel semântico do conceito Acessível.....	100
Figura 64 – Painel semântico do conceito Amigável.....	101
Figura 65 – Painel semântico do conceito Seguro.....	102
Figura 66 – Cores extraídas dos painéis semânticos.....	104
Figura 67 – Principais cores escolhidas.....	105
Figura 68 – Famílias tipográficas testadas.....	106
Figura 69 – Teste da tipografia Sarabun em um bloco de texto.....	109
Figura 70 – Estilo de ilustração proposto.....	110
Figura 71 – Proposta de logo para a Central de Estágios UFSC.....	111
Figura 72 – Tela Inicial.....	112
Figura 73 – Tela Resultados da pesquisa.....	113
Figura 74 – Tela Sobre a Central.....	114
Figura 75 – Tela Contato.....	115
Figura 76 – Tela Mapa de vagas.....	116
Figura 77 – Tela Visualizar vaga.....	117
Figura 78 – Proposta tipográfica para a Central.....	118
Figura 79 – Estilos, pesos e tamanhos propostos para a tipografia.....	119
Figura 80 – Sistema de cores.....	121
Figura 81 – Contrastes testados na ferramenta de acessibilidade.....	122
Figura 82 – Teste de acessibilidade para daltônicos, combinação 1.....	122
Figura 83 – Teste de acessibilidade para daltônicos, combinação 2.....	123

Figura 84 – Medidas dos grids.....	123
Figura 85 – Guia para espaçamentos.....	124
Figura 86 – Ícones aplicados ao protótipo.....	125
Figura 87 – Ilustrações.....	126
Figura 88 – <i>Accordion</i>	127
Figura 89 – Detalhe: apresentação das vagas em smartphones.....	128
Figura 90 – Botões e links.....	129
Figura 91 – Formulários.....	131
Figura 92 – Menus.....	132
Figura 93 – Exemplos de <i>modal</i> e <i>pop-up</i>	133

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
1.1 OBJETIVOS.....	14
1.1.1 Objetivo geral.....	14
1.1.2 Objetivos específicos.....	14
1.2 JUSTIFICATIVA.....	14
1.3 DELIMITAÇÃO.....	16
1.4 METODOLOGIA DE PROJETO.....	17
2 PESQUISA E ANÁLISE.....	21
2.1 BRIEFING.....	21
2.1.1 Funcionamento da Central de Estágios.....	23
2.1.2 Visão do estudante.....	24
2.2 ANÁLISE DE SIMILARES.....	29
2.2.1 CIEE.....	30
2.2.2 UDESC.....	37
2.2.3 IEL/SC.....	40
2.2.4 LinkedIn.....	45
2.2.5 Indeed.....	49
2.2.6 Resultados.....	52
2.3 QUESTIONÁRIO COM O PÚBLICO-ALVO.....	57
2.3.1 Análise dos resultados.....	59
3 SÍNTESE E CONCEITO.....	69
3.1 PERSONA.....	69
3.2 HISTÓRIAS DE USUÁRIO.....	70
4 ESTRUTURAÇÃO.....	73
4.1 ARQUITETURA E NAVEGAÇÃO.....	73
4.2 WIREFRAMES.....	74
4.2.1 Tela Inicial.....	75

4.2.2 Tela Resultados da pesquisa.....	76
4.2.3 Tela Sobre a Central.....	79
4.2.4 Tela Contato.....	80
4.2.5 Tela Mapa de vagas.....	83
4.2.6 Tela Visualizar vaga.....	85
4.2.7 Relatar um problema.....	86
4.2.8 Solicitar contato.....	87
5 AVALIAÇÃO: TESTE DE USABILIDADE.....	89
5.1 ETAPA 1: DEFINIÇÃO DO PERFIL DO PÚBLICO E FORMATO DOS TESTES.....	89
5.1.1 Participantes.....	89
5.1.2 Recrutamento e tecnologia.....	89
5.1.3 Técnica de registro.....	90
5.2 ETAPA 2: ELABORAÇÃO DO TESTE.....	90
5.3 ETAPA 3: PLANEJAMENTO DOS CENÁRIOS E ATIVIDADES.....	90
5.3.1 Cenários.....	90
5.4 ETAPA 4: ENTREVISTA APÓS A INTERAÇÃO.....	91
5.5 RESULTADOS.....	91
5.5.1 Cenário 1.....	94
5.5.2 Cenário 2.....	95
5.5.3 Cenário 3.....	96
5.5.4 Questões e observações finais.....	97
6 DESIGN SENSORIAL.....	99
6.1 CONCEITOS E PAINÉIS SEMÂNTICOS.....	99
6.1.1 Acessível.....	99
6.1.2 Amigável.....	100
6.1.3 Seguro.....	101
6.2 ALTERNATIVAS E DIRETRIZES VISUAIS.....	103
6.2.1 Cores.....	103

6.2.2	Tipografia.....	105
6.2.3	Ícones e ilustrações.....	109
6.2.4	Naming e logo.....	110
6.3	VERSÃO FINAL DA INTERFACE.....	111
6.4	GUIA DE ESTILO.....	117
6.4.1	Tipografia.....	118
6.4.2	Cores.....	119
6.4.3	Grids.....	123
6.4.4	Gráficos.....	124
6.4.5	Principais componentes.....	127
6.4.5.1	<i>Accordion</i>	127
6.4.5.2	Botões e links.....	129
6.4.5.3	Formulários.....	130
6.4.5.4	Menus.....	131
6.4.5.5	<i>Modal e pop-ups</i>	132
6.4.5.6	<i>Tags</i>	133
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	135
	REFERÊNCIAS.....	139
	APÊNDICE A – PERGUNTAS PARA O QUESTIONÁRIO SOBRE PLATAFORMA DE ESTÁGIOS PARA OS ESTUDANTES DE GRADUAÇÃO DA UFSC.....	142

1 INTRODUÇÃO

A Universidade Federal de Santa Catarina mantém uma série de tecnologias da informação e comunicação diariamente e com a mesma frequência, seus sistemas são acessados por mais de 35 mil alunos (UFSC, 2023). Um dos serviços ofertados é a Central de Estágios UFSC, que permite a busca e o cadastro de vagas temporárias, de estágio, emprego e *trainee*.

Os estágios, em especial, possibilitam o contato do estudante com o dia a dia da profissão, a entender como funciona um ambiente de trabalho, a criação de contatos, a testar o conhecimento teórico obtido em sala na prática, enfim, contribuindo com seu desenvolvimento enquanto profissional e assegurando uma melhor colocação no futuro.

Nesse contexto, a Central de Estágios UFSC assume um importante papel, ao viabilizar a conexão de organizações que precisam de estagiários a estudantes que querem se inserir no mercado. Entretanto, além de não ser tão difundida entre a comunidade acadêmica, a plataforma carece de apelo estético e prático, dificultando que seja vista como uma primeira opção por aqueles que estão em busca de oportunidades. A plataforma conta atualmente com mais de 200 vagas, chances estas que podem ser perdidas por aqueles que, ao se depararem com uma experiência de usuário negativa, procurem outras soluções para busca de vagas, o que também interfere no interesse das empresas de anunciarem na Central, uma vez que, igualmente, podem recorrer a plataformas que cativem mais a atenção dos candidatos.

A experiência do usuário ou UX envolve todas as emoções, preferências e percepções que o usuário tem ao interagir com um produto, não somente durante o uso, mas também antes e depois de usar, conforme menciona a ISO 9241-210. Essa experiência pode ser projetada pelo designer, assim como a interface do usuário ou UI que a afeta diretamente, e partindo de conhecimentos em usabilidade e ergonomia, pode-se assegurar que uma aplicação web seja útil, fácil de entender e usar, segura, eficiente em suas funcionalidades e acessível para diferentes públicos, ou seja, o tipo de produto do qual os usuários gostem.

À vista disso, a ideia desse projeto é propor um redesign da interface do usuário da plataforma de estágios da UFSC, tendo enfoque nas telas voltadas ao acesso dos estudantes e na tarefa de busca de vagas, com a aplicação do método Iterato, desenvolvido por professoras do curso de Design da instituição.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo geral

Propor o redesign da Central de Estágios UFSC com foco nos estudantes.

1.1.2 Objetivos específicos

- Compreender o público, identificando a perspectiva do usuário acerca da plataforma Central de Estágios UFSC e os pontos de melhoria;
- Apresentar o redesign da proposta visual, abrangendo aspectos como cor, tipografia, grid e estilo gráfico;
- Desenvolver um protótipo interativo com as telas mais importantes, levando em consideração as diretrizes visuais propostas, usabilidade e acessibilidade;
- Testar o protótipo com o público-alvo;
- Propor um guia de estilos.

1.2 JUSTIFICATIVA

O Brasil tem, atualmente, mais de 8,9 milhões de estudantes matriculados no nível superior, de acordo com o Censo da Educação Superior do Inep/MEC de 2021 (*apud* ABRES, 2023). A prática do estágio é um valioso meio de consolidação da aprendizagem adquirida em aula, e do desenvolvimento de conhecimentos e habilidades importantes para a atuação no mercado de trabalho. Em alguns cursos, o estágio é uma disciplina obrigatória para a obtenção do diploma.

Vale salientar que tendo em vista as dificuldades da permanência nessas instituições, principalmente por parte dos alunos menos favorecidos socioeconomicamente, o estágio constitui um importante papel no custeio dos estudos e no complemento da renda familiar. Segundo o Mapa do Ensino Superior no Brasil, da Semesp (*apud* Garcia, 2023), 90% dos graduandos têm renda inferior a 3 salários mínimos e a maior parte da oferta de vagas no ensino superior vêm das instituições privadas, cuja mensalidade por vezes não cabem no orçamento, então é frequente o abandono e a evasão, sendo que, conforme informações da Abres, apenas 33,64% dos calouros chegam até o fim do curso (ABRES, 2023). Ainda, “70%

dos jovens utilizam a renda obtida com o estágio para ajudar nos custos da casa” (CIEE *apud* Portela, 2021).

A internet é um facilitador no processo de busca por oportunidades. No contexto dos empregos, o Brasil é o país da América Latina em que mais se utiliza as redes sociais para a procura de vagas, sendo que 72,2% brasileiros utilizam esses sites para esse fim, segundo dados da Page Outsourcing (*apud* Lima, 2023). Isso não surpreende, já que o Brasil é o 3º país do mundo que mais utiliza as redes sociais, de acordo com a Comscore (*apud* Pacete, 2023). Assim, se percebe como as vagas divulgadas nas mídias digitais têm o potencial de alcançar inúmeras pessoas.

As instituições de ensino superior assumem o papel integrador entre alunos e organizações, permitindo que todos consigam passar pelo processo da melhor forma possível e oportunizando que essas pessoas se insiram profissionalmente. Independente se o estágio é obrigatório ou opcional, existem leis que devem ser cumpridas, e nas quais as faculdades, institutos e universidades baseiam seus regimentos, também agindo para garantir que os direitos de seus alunos sejam sempre respeitados. A Lei de Estágios, como é conhecida a Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008, regulamenta a prática.

Concorrendo com plataformas para busca de vagas em geral, bem como com as redes sociais, as IES geralmente disponibilizam seus próprios portais de estágio para auxiliar seus alunos. A UFSC conta com um departamento específico para tratar desses assuntos, o DIP — Departamento de Integração Acadêmica e Profissional —, que por meio da Central de Carreiras, mantém a plataforma estagios.ufsc.br, que visa proporcionar um espaço em que instituições possam divulgar suas oportunidades de estágios para a comunidade acadêmica, interna ou externa à universidade.

Nesta plataforma se encontra um grande potencial que é pouco aproveitado, posto que há uma certa sensação de abandono transmitida pelo seu visual, mas especialmente, há problemas na sua divulgação. Na tela inicial do site da UFSC, se vê um link intitulado "Estágio" no menu esquerdo, competindo por atenção com diversos outros itens. Ao clicá-lo, o visitante é redirecionado ao site do Departamento de Integração Acadêmica e Profissional que, por sua vez, disponibiliza um botão para a Central. No [CAGR](#) — Sistema de Controle Acadêmico da Graduação —, em que há toda uma gama de conteúdos e serviços do

interesse do aluno, não há um link visível e direto para a plataforma de estágios. Já no Portal do Estudante, estudante.ufsc.br, em que se reúnem os links úteis para esse público, novamente encontra-se um atalho para o Departamento de Integração, e não para a Central. Por fim, nem todos os sites de estágios dos diferentes cursos de graduação da instituição indicam a Central de Estágios para se encontrar oportunidades.

Assim, identificou-se na Central de Estágios uma possibilidade de atuação de design, que além de poder contribuir sobremaneira trazendo um maior apelo e atratividade a ferramenta, pode, por meio da disciplina de usabilidade, propiciar que ela atenda seus usuários da melhor forma, facilitando o acesso e uso de suas funcionalidades e fazendo com que essa seja uma ferramenta que se queira compartilhar, para que mais pessoas possam ser beneficiadas. Por consequência, o engajamento dos graduados na aplicação pode despertar o interesse das organizações para mais anúncios de oportunidades, criando um ciclo que beneficie todas as partes.

Tendo isso em vista, para a realização do Projeto de Conclusão de Curso em Design, voltou-se o olhar para um site que já se conhece e em que se identificam possibilidades de aprimoramento, percebendo no redesign da Central de Estágios UFSC um cenário para ampliar e desenvolver os conhecimentos da autora na área digital.

1.3 DELIMITAÇÃO

Pretende-se por meio deste trabalho apresentar um redesign da interface visual para a Central de Estágios da UFSC, envolvendo aspectos de cor, tipografia, imagens, desenvolvendo modelos de elementos da interface, tais como botões, formulários, menus, links, entre outros. Também se trabalhará a arquitetura de informação, design de navegação e interação do site.

O projeto se limita ao desenvolvimento das telas acessadas pelo candidato, possivelmente os estudantes, com foco naqueles que frequentam a universidade. As telas de acesso a servidores, empresas ou parceiras não fazem parte do escopo abordado neste trabalho.

O resultado do processo será materializado por meio de um protótipo interativo, tendo como ênfase a versão para desktop da plataforma. Não haverá implantação do design projetado no

site por parte da autora, igualmente não serão desenvolvidos os códigos de marcação e estilo, HTML e CSS, tampouco aspectos relativos ao *backend* e banco de dados. Inclusive, esta pode ser uma ideia de dar continuidade ao projeto, a depender do aceite dos setores responsáveis na UFSC.

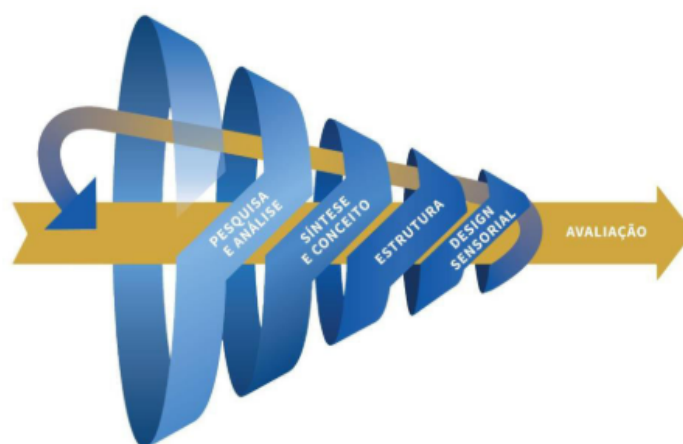
1.4 METODOLOGIA DE PROJETO

Para o desenvolvimento do projeto, escolheu-se aplicar o Método Iterato, elaborado por Gonçalves, *et al.* (2022) enquanto professoras do curso de Design na UFSC. O método é estruturado em etapas que são trabalhadas de maneira cíclica — portanto é um método iterativo —, permitindo voltar para momentos anteriores do processo caso seja necessário, refinando o projeto com avaliações constantes, a fim de produzir resultados mais assertivos.

Sua proposta segue a abordagem de design centrado no ser humano, que visa trazer o usuário para dentro do projeto como o elemento mais importante a ser considerado no desenvolvimento, ponderando suas necessidades, experiências, contexto, já que, afinal, é para ele que sempre desenvolvemos.

As etapas são organizadas seguindo do plano mais abstrato até o mais concreto, tal qual se preconiza no *framework* de Garrett, *Elementos da experiência do usuário*. O processo se desenha em forma de espiral, com a avaliação sempre perpassando cada uma das suas fases, que são as descritas na sequência.

Figura 1 – Representação do método Iterato



Fonte: Gonçalves *et al.* (2022).

Pesquisa e análise

Na etapa de Pesquisa e Análise, a preocupação está em entender o problema que será resolvido por meio do projeto, conhecer os envolvidos, identificar suas necessidades e, a partir disso, definir estratégias (Gonçalves *et al.*, 2022). Para esse propósito, se destacou as seguintes técnicas:

- **Briefing:** consiste em um texto redigido para “(...) orientar o desenvolvimento de um projeto envolvendo a aplicação do design.” (Phillips, 2015, p. 27).
- **Análise de similares:** visa identificar os aplicativos ou aplicações similares que atendam a mesma proposta do projeto ou atuam de forma parecida, observando quais funcionalidades e conteúdos disponibilizam, de modo a compreender o que fazem, absorver as boas práticas, aprender com seus erros e identificar oportunidades para inovar.
- **Questionário:** é aplicado com o objetivo de obter informações que permitam entender o público-alvo tendo em conta seu contexto, sua relação com o tema e experiência com tecnologia.

Síntese e conceito

Nessa etapa, “(...) os dados coletados e analisados na fase anterior são sintetizados, organizados e interpretados” (Gonçalves *et al.*, 2022). As informações compiladas podem resultar em:

- **Personas:** com base nas pesquisas anteriores, pode-se definir as personas, que representam o público que a proposta visa atender, definindo narrativas e cenários de uso. Por meio dessa técnica é possível fazer com que “(...) designers e desenvolvedores criem empatia com os consumidores durante o processo de design” (Teixeira, 2014, p. 44).
- **Histórias de usuários:** possibilitam sintetizar as tarefas que os usuário pretendem cumprir a partir do produto que se está desenvolvendo, captando suas motivações (Teixeira, 2014, p. 43), permitindo também a priorização dos requisitos que deverão ser atendidos. Isso é feito por meio da composição de frases curtas seguindo a estrutura “(...) Como <persona>, eu quero <algo>, para que <objetivo/razão>” (Gonçalves *et al.*, 2022).

- **Quadro de requisitos:** pode ser compreendido como uma consequência das histórias de usuários, traz de maneira esmiuçada os principais requisitos que poderão ser atendidos por meio do projeto.

Estruturação

Tendo definido os requisitos, tanto de funcionalidades quanto de conteúdo, parte-se para a Estruturação, momento em que há o planejamento e a construção da arquitetura da informação, o design da interação e a navegação da solução de design (Gonçalves *et al.*, 2022). Portanto, essa etapa é composta por:

- **Arquitetura e navegação:** esquematização de como as informações e telas serão organizadas e hierarquizadas, as formas de interação e os fluxos do usuário.
- **Wireframes:** constituem os primeiros esboços pensando no funcionamento do site, na estrutura das telas, no posicionamento dos elementos, seguindo os requisitos levantados nas etapas anteriores.

Design sensorial

No final do processo, chega-se ao momento em que o produto torna-se mais tangível, pois nessa etapa o intuito é materializar tudo aquilo que foi construído, gerando alternativas e definindo as opções de paletas cromáticas, tipografias, gráficos, entre outros, que melhor atendam ao projeto. Segundo as autoras, “(...) o design sensorial concretiza numa interface o conteúdo e as funções, fazendo com que o sistema satisfaça as necessidades dos interatores e cumpra os objetivos definidos” (Gonçalves *et al.*, 2022). Contempla:

- **Conceitos e painel semântico:** os conceitos geralmente são adjetivos ou frases que são apropriadas para a composição do produto permitindo uma conexão do design com o usuário. Depois de definidos, podem ser tratados de maneira mais visual a partir de painéis semânticos, em que se reúnem imagens que expressam seus significados. Eles podem guiar as escolhas das diretrizes visuais.
- **Diretrizes visuais:** a partir dos conceitos e dos painéis produzidos, são geradas alternativas — envolvendo aspectos como cor, tipografia, estilos para ícones,

ilustrações, grafismos e tratamento de imagens, se houver —, e escolhidas as opções mais adequadas.

- **Naming e marca:** evidentemente, o produto precisa de um nome e uma marca que o identifique e o diferencie dos demais. Como este trabalho não pretende ser um projeto de *branding*, essa parte será abordada, mas não será aprofundada.
- **Guia de estilo:** integra todos os elementos que foram definidos na etapa anterior. Funciona como uma documentação das decisões de design tomadas, definindo todos os componentes que integram o design visual (Garrett, 2011, p. 150).

Avaliação

Considerando uma abordagem centrada no ser humano cuja pretensão é ser iterativa, avaliar é uma importante tarefa para encontrar os problemas e pontos de melhoria na experiência e adequar o design às expectativas dos usuários.

A avaliação é um processo contínuo, podendo ser feito a qualquer momento, impedindo que se chegue ao final do projeto com um resultado fechado que precise de várias alterações. Em referência a isso, os autores Gothelf e Seiden afirmam o seguinte

“Esperar muito tempo para obter esse feedback é um desperdício. Investimos muito no design inicial e somos menos inflexíveis a mudanças por causa do esforço que já fizemos. Quanto mais cedo aprendemos quais mudanças precisam ser feitas, menos investimos na ideia atual. Vai doer menos mudar de rumo” (Gothelf e Seiden, 2022, p. 27).

À vista disso, destacam-se aqui duas ferramentas:

- **Protótipo** de alta fidelidade: “Protótipos são versões interativas dos wireframes” (Teixeira, p. 83, 2014). São mais próximos do resultado final do produto e podem ser elaborados por meio de softwares, como o Figma, permitindo que o usuário navegue pelas telas e interaja com alguns elementos.
- **Teste de usabilidade:** usando o protótipo, pode-se testar o design proposto. O objetivo é verificar “(...) se o produto que está sendo desenvolvido será utilizado pelos usuários para realizar as tarefas para as quais foi projetado” (Rogers, Sharp e Preece, 2013, p. 476).

Tendo definido o método e as atividades que compõem cada uma de suas etapas, prosseguiu-se para o desenvolvimento.

2 PESQUISA E ANÁLISE

2.1 BRIEFING

A Central de Estágios UFSC é uma plataforma de oferta e procura de vagas gerenciada pela Central de Carreiras, que faz parte do Departamento de Integração Acadêmica e Profissional. Além dessa plataforma, cada curso possui uma coordenadoria de estágios que às vezes atua em um site de estágio próprio, compartilhando ou não vagas com a Central de Estágios.

Figura 2 – Tela inicial da Central de Estágios UFSC



Fonte: Captura de tela da Central de Estágios UFSC (2023).

O público-alvo da Central, à primeira vista, são as organizações — que divulgam suas vagas —, servidores, e os estudantes de graduação da instituição e do Colégio de Aplicação. Entretanto, não há realmente uma priorização desses estudantes, uma vez que qualquer pessoa, interna ou externa à UFSC, pode solicitar o contato de uma vaga.

Há um outro portal de vagas no sistema do SIARE — Sistema de Informação para Acompanhamento e Registro de Estágios. Esse sistema é alimentado pelas vagas cadastradas pela Central de Estágios e, exceto pelo fato de não permitir o cadastro de vagas nem de usuários, sejam eles empresas ou servidores, não tem uma proposta muito diferente do primeiro, a não ser o visual, que é igualmente desfavorável.

Conforme mencionado, cada curso de graduação da UFSC possui uma coordenação de estágios, no entanto, nem toda coordenação dispõe de um site próprio. Pesquisou-se como os cursos tratavam assuntos relacionados a estágios e dos 87 cursos listados nos Guias de

Cursos do Vestibular UFSC/2022, conseguiu-se encontrar o site de estágios de 8 cursos, sendo: Administração, Arquitetura, Arquivologia e Biblioteconomia — com um site em conjunto —, Design, Engenharia Elétrica, Física e Serviço Social. Também verificou-se que os cursos do Campus Blumenau, que são 6, possuem um site de estágios em conjunto, o estagios.blumenau.ufsc.br. Já o Campus Araranguá possui um Portal de Estágios próprio, no padrão de interface da UFSC, porém desatualizado, com links e imagens quebrados. Nos demais casos, se mantinha uma ou algumas páginas dentro do site do curso para se falar especificamente sobre estágios, embora alguns poucos, como Letras Língua Alemã e Letras Língua Espanhola, não apresentavam nada, nem página, nem site dedicados ao tema.

Ainda, é importante mencionar que, de modo geral, esses sites ou páginas encontradas não tem como propósito a divulgação de vagas, a minoria faz esse trabalho e, da mesma forma, a minoria indica a Central de Estágios. Dos 87 cursos, identificou-se que apenas 29 divulgavam diretamente essa plataforma, deixando pelo menos um link para ela visível.

Conversou-se com o coordenador de estágios do curso de Design, Prof. Dr. Menegazzi, para levantar informações acerca do seu trabalho e sua relação com a Central de Estágios. O professor iniciou explicando que existe a Lei nº 11.778 de 25 de setembro de 2008 que normatiza as atividades de estágio. Com base nessa lei, o Design, assim como os outros cursos, criam seu próprio regulamento, pois em cada um dos cursos o procedimento é tratado e realizado de uma maneira diferente. Em pesquisas nos sites e páginas de estágio dos cursos da UFSC, notou-se que pelo menos o regulamento quase sempre está disponível para acesso.

Em 2016, em atendimento à demanda dos alunos — que sempre procuravam a coordenação de estágios com dúvidas — criou-se um site específico sobre o assunto para o curso de Design. A princípio a proposta do site era trazer informações aos estudantes de forma a poder sanar essas dúvidas. Porém, muitas empresas entravam em contato com a coordenação do curso pedindo para divulgar suas vagas aos alunos. A coordenação de estágios, por sua vez, recebia estes e-mails da coordenação do curso e, sem saber como proceder, criou a aba “Vagas de Estágio” e começou a divulgar em seu site de estágios, estagiodesign.paginas.ufsc.br. Assim, embora este não fosse o objetivo inicial, por iniciativa própria, a coordenação de estágios do Design assumiu essa tarefa de divulgação, que é algo

que não é feito pela maioria das outras coordenações de estágios dos outros cursos da instituição, como se viu.

Para divulgar as oportunidades no site, portanto, as empresas acabam entrando em contato com a equipe, e, seguindo o modelo exposto no site, enviam as informações preenchidas à coordenação de estágios do Design, que por sua vez posta no site seguindo o estilo padrão por eles definido.

Questionado se havia alguma avaliação interna dos anúncios recebidos para o seu site, o professor afirmou não haver, inclusive contou sobre um caso em que uma aluna acabou descobrindo depois de ir atrás, que uma oportunidade anunciada não existia, tampouco a empresa que anunciou. Logo, não há muito controle sobre as vagas. Como a questão da divulgação nem é o foco do trabalho, apesar de todo esforço realizado, não é possível fazer uma verificação das informações recebidas, se a empresa é um bom local para se estagiar, se a empresa de fato existe ou se a oportunidade é verdadeira. Além disso, mesmo solicitando, muitas dessas concedentes não avisam se suas vagas foram preenchidas ou não, portanto periodicamente é preciso enviar um e-mail para cada uma delas fazendo essa verificação.

Até aqui, pôde-se notar que houve demanda para divulgação de vagas, mas nem a própria empresa interessada, nem a coordenação de estágios do Design souberam, a princípio, como proceder. Ao assumir o papel de divulgar oportunidades, a equipe da coordenação assumiu uma tarefa a mais, que não era exatamente de sua responsabilidade e que é custosa de realizar. Todo o esforço talvez pudesse ser minimizado com o uso da Central de Estágios UFSC, porém o coordenador entrevistado se mostrou pouco familiarizado com a plataforma, desconhecimento que provavelmente também aflige as empresas, o que mostra que além da Central não estar cumprindo bem com seu objetivo, é impactada com a falta divulgação.

2.1.1 Funcionamento da Central de Estágios

O site da DIP, dip.ufsc.br, talvez seja o mais relevante sobre estágios na UFSC. Nele se encontram informações sobre a legislação, funcionamento do sistema SIARE e o processo de estágio, tanto para estudantes quanto para organizações interessadas na divulgação de vagas. Bem visível, o visitante tem acesso ao link para a Central de Estágios.

Na Central de Estágios, a empresa pode realizar um cadastro e somente após isso poderá postar uma vaga. Na tela de cadastro de vagas, deve preencher as informações gerais, que são: categorias — emprego, estágio, *trainee* —, título e descrição, todas obrigatórias. Ao escolher uma categoria, mais campos para preenchimento são revelados. Caso escolha “Estágio”, deve inserir: cursos aos quais o anúncio se destina, remuneração, se possui vale-alimentação, se possui vale-transporte, períodos — matutino, vespertino e noturno —, carga horária semanal, pré-requisitos, e-mail para envio de currículo, telefone, link de inscrição, e localização para marcação em um mapa. Nem todos esses campos são obrigatórios.

Dessa maneira, a concedente insere todas as informações sobre a vaga que quer oferecer, mas o anúncio só aparece no site após a avaliação da Central de Carreiras. Para que o post seja aceito, a empresa precisa ter convênio com a UFSC, o que não parece ser uma solicitação para cadastro da empresa nesse sistema. A Central, para aprovar uma vaga, verifica se suas informações estão de acordo com as normas institucionais. Importante mencionar que essas informações acerca do processo foram obtidas no site da DIP, pois não é possível ter esse acesso como aluno.

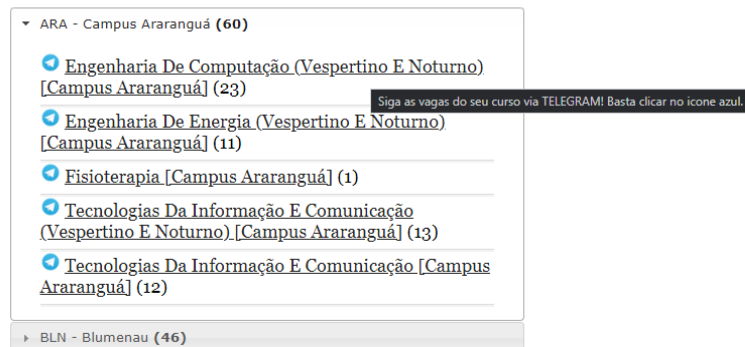
2.1.2 Visão do estudante

Entrando na plataforma, a primeira coisa que chama atenção é o *pop-up*, que fica aparecendo na tela avisando ao visitante que ele pode entrar em um grupo do Telegram para receber atualizações. Esse *pop-up* aparece a cada carregamento da tela inicial, o que pode incomodar depois de um tempo. Além disso, o visitante se depara com uma listagem que envolve os centros de ensino que constituem a Universidade. Selecionando um dos centros, é possível escolher um dos cursos disponíveis e ter acesso às vagas correspondentes, entre estágio, organizadas na cor salmão; emprego, na cor azul; *trainee*, em amarelo claro; e temporário, e como não existiam vagas do tipo no momento da consulta, não se sabe a cor predefinida.

A listagem de centro e cursos mencionada pode ser considerada o principal menu. A fonte do item é menor e mais sutil do que a fonte aplicada aos subitens deste menu, além dos itens

parecerem amontoados, o que compromete um pouco a hierarquia. Ao menos a maioria dos itens da lista estão em ordem alfabética, o que facilita a procura.

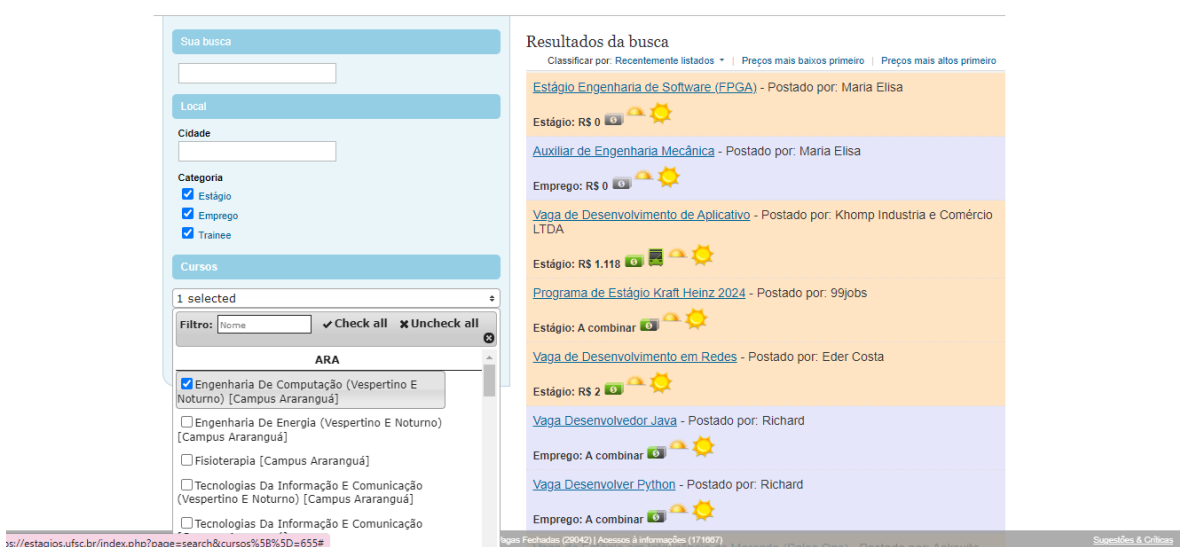
Figura 3 – Detalhe: menu de centro e cursos da Central



Fonte: Captura de tela da Central de Estágios UFSC (2023).

Ao entrar na tela dos resultados para a categoria escolhida — que também é a tela em que são mostradas todas as vagas ao selecionar um curso na listagem principal —, o menu horizontal do topo, que é composto pelos tipos de vaga, apenas desaparece. Resta apenas o menu de filtro, que é um pouco confuso e não traz feedbacks ao usuário em casos de erros de preenchimento, além de misturar o idioma inglês com português.

Figura 4 – Tela de resultados



Fonte: Captura de tela da Central de Estágios UFSC (2023).

Na tela de resultados, as vagas se confundem, principalmente quando o usuário está visualizando vagas de um tipo específico, em que todas as cores dos anúncios são iguais, pois a separação de conteúdo é muito sutil, sendo indicada por uma linha que pouco se destaca.

Assim, todos os elementos parecem estar em uma mesma caixa. Essa organização poderia melhorar com a aplicação de espaços em branco, se atentando também ao princípio de proximidade.

Ainda, a categorização do site é falha, visto que as vagas disponíveis para as crianças e adolescentes do Colégio de Aplicação por vezes se mostram incompatíveis com sua idade, e para alguns cursos aparecem vagas sem qualquer pertinência a sua área.

Figura 5 – Exemplo de resultados para Colégio de Aplicação

The screenshot displays the 'estágios ufsc' website interface. At the top left is the logo, and at the top right are navigation links: 'Postar vaga', 'Portal de Estágios', and 'Mapa de vagas!'. The main content is divided into a search filter sidebar on the left and a results section on the right.

Search Filter Sidebar:

- Sua busca:** Input field.
- Local:** Input field.
- Cidade:** Input field.
- Categoria:**
 - Estágio
 - Emprego
 - Trainee
- Cursos:**
 - 1 selected
 - Remuneração
 - APLICAR button

Resultados da busca:

Classificar por: Recentelemente listados | Preços mais baixos primeiro | Preços mais altos primeiro

- Estágio na área Administrativa - W31** - Postado por: Fepese
Estágio: R\$ 900
- Estágio na área Administrativa - X09** - Postado por: Fepese
Estágio: R\$ 800
- Estágio na área de eventos - X03** - Postado por: Fepese
Estágio: R\$ 600
- Vaga de Executivo(a) de Vendas (Área de Telefonia)** - Postado por: BDR
Emprego: R\$ 3
- Vaga de DESIGN E CRIAÇÃO BANNERS / FLYERS EM ADOBE ILLUSTRATOR** - Postado por: RH Mídias e Divulgações Eletrônicas
Estágio: R\$ 770

At the bottom, a footer bar contains: 'DIP & Set/IG', 'Vagas abertas (285) | Vagas Fechadas (2042) | Acessos à informações (17.1007)', and 'Sugestões & Críticas'.

Fonte: Captura de tela da Central de Estágios UFSC (2023).

Já ao entrar na tela de uma vaga, o conteúdo parece um pouco bagunçado e perdido. No meio das informações da vaga existem dois botões que chamam atenção do candidato. São os botões referentes às formas de contato com a empresa anunciante. Esses botões estão dentro de uma caixinha contornada, enquanto seu título de seção encontra-se isolado por separadores, portanto, parece que estes botões se isolam do conteúdo ao redor.

Figura 6 – Tela de uma vaga

The screenshot shows the 'estágios ufsc' website interface. At the top, there is a logo and navigation links: 'Postar vaga', 'Portal de Estágios', and 'Mapa de vagas!'. The main content area is titled 'Maria Elisa - Estágio Engenharia de Software (FPGA)'. Below the title, it specifies 'ESTÁGIO' with publication and expiration dates. The text describes the role: 'Venha fazer parte do time Selgron!', 'Buscamos Estagiário(s) para integrar a equipe de desenvolvimento de software para uso em FPGAs, dedicados para máquinas de seleção de grãos.', and lists requirements like 'Estar cursando tecnólogo em TI, Ciências da Computação, Sistemas de Informação, Engenharia Elétrica, Mecatrônica ou afins.' It also mentions 'Diferenciais' such as 'Conhecimento em eletrônica e inglês (leitura)'. There are two buttons for contact: 'TENHO VÍNCULO COM A UFSC' and 'NÃO TENHO VÍNCULO COM A UFSC'. A large grey error box on the right contains the text: 'Ops! Algo deu errado. Esta página não carregou o Google Maps corretamente. Consulte o console JavaScript para ver detalhes técnicos.'

Fonte: Captura de tela da Central de Estágios UFSC (2023).

Por fim, uma ferramenta interessante utilizada são os mapas, que auxiliam o candidato a entender onde está a oferta, no entanto, nenhum dos mapas inseridos no site carregam.

Figura 7 – Tela do mapa de vagas

The screenshot shows the 'Mapa de vagas' page on the 'estágios ufsc' website. It includes the logo and navigation links: 'Postar vaga', 'Portal de Estágios', and 'Mapa de vagas!'. Below the navigation, there is a search bar with the placeholder text 'Selecione o(s) curso(s)'. The main content area is mostly obscured by a large grey error box that reads: 'Ops! Algo deu errado. Esta página não carregou o Google Maps corretamente. Consulte o console JavaScript para ver detalhes técnicos.'

Fonte: Captura de tela da Central de Estágios UFSC (2023).

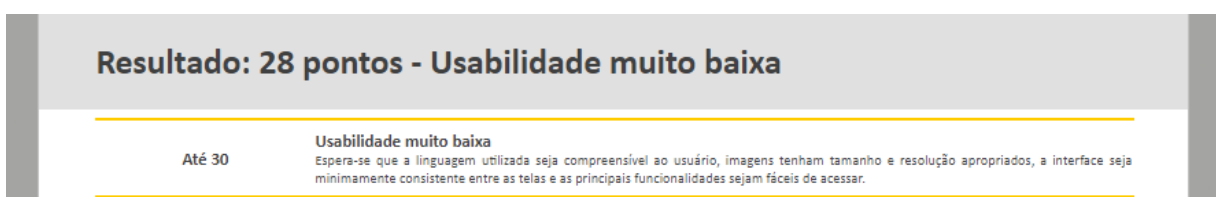
Não existe uma área de gerenciamento do usuário e a interação do candidato com a empresa não se dá na plataforma. Caso se interesse por uma vaga, deve entrar em contato com a instituição para obter os dados de contato da empresa concedente. Quem não tem vínculo com a universidade também pode solicitar o contato da empresa concedente para se candidatar.

A cor que predomina na Central é o cinza, com uma ou outra aplicação de cor, que geralmente está no fundo das diferentes categorias de vagas. O site não tem muita identidade muito presente, e é pouco memorável.

Finalmente, realizou-se uma análise heurística a partir da ferramenta [MaTch](#), resultado de uma pesquisa desenvolvida na UFSC que traz questões baseadas em 11 heurísticas para ajudar a verificar a usabilidade de aplicativos. O formulário totaliza 43 questões e ao respondê-las, o avaliador pode obter uma breve exemplificação, que inclui características e comportamentos que poderiam ser considerados no objeto de análise, para apontar uma resposta entre as opções "Sim", "Parcialmente", "Não" e "Não se aplica", sendo, portanto, uma ferramenta bem autoexplicativa e fácil de aplicar. Ao final do teste, a ferramenta atribui uma pontuação ao aplicativo, enquadrando-o a partir dela em um nível de usabilidade: usabilidade muito baixa, baixa, razoável, alta e muito alta.

Apesar de possuir um foco maior em aplicativos para smartphones, também pode funcionar bem para a avaliação de sites; durante o preenchimento do formulário, os itens que não eram pertinentes puderam ser marcados como “Não se aplica”. Como resultado da avaliação, considerando apenas as áreas visíveis ao candidato, pode-se constatar que a usabilidade da Central de Estágios é muito baixa.

Figura 8 – Avaliação de usabilidade da Central de Estágios UFSC



Fonte: Captura de tela da ferramenta MaTch (2023).

Foram consideradas tanto a visualização da Central em um notebook, quanto em um smartphone. Importante salientar que o preenchimento do formulário depende muito da observação do avaliador e, conseqüentemente, impacta nos resultados. De qualquer forma, os resultados revelaram um nível de usabilidade abaixo ao esperado, considerando as respostas fornecidas.

2.2 ANÁLISE DE SIMILARES

Ao realizar a análise, é possível verificar as funcionalidades e conteúdos que outras ferramentas disponíveis no mercado estão oferecendo, o que está funcionando e o que não está, possibilitando o desenvolvimento de uma solução mais adequada.

Para realizar a análise de similares, foram selecionadas algumas aplicações mais utilizadas na busca por vagas, que poderiam ser de emprego, mas focando principalmente em estágios. As plataformas escolhidas foram: CIEE, Portal de Estágios UDESC, IEL/SC, LinkedIn e Indeed. Deve-se ressaltar que os similares foram avaliados a partir da interface visível ao candidato; não procurou-se entender como funcionava as áreas de acesso relativas às instituições concedentes, professores ou demais possíveis usuários.

Primeiramente, realizou-se uma avaliação dessas plataformas baseando-se principalmente nas heurísticas propostas por Nielsen, que abrangem 10 princípios primordiais para garantir uma boa experiência do usuário com um produto de design.

Quadro 1 – As 10 heurísticas de Nielsen

Visibilidade do status do sistema	O design deve sempre manter o usuário informado sobre o que está acontecendo, através de feedback apropriado dentro de um período de tempo razoável.
Correspondência entre o sistema e o mundo real	O design deve falar a linguagem do usuário. Uso de palavras, frases e conceitos familiares ao usuário, ao invés de jargões internos. Seguir convenções do mundo real, fazendo com que as informações apareçam em uma ordem natural e lógica.
Controle do usuário e liberdade	Os usuários geralmente executam ações por engano. Eles precisam de uma “saída de emergência” claramente sinalizada para interromper a ação indesejada sem percorrer um longo processo.
Consistência e padrão	Os usuários não devem ponderar se diferentes palavras, situações ou ações significam a mesma coisa. Siga as convenções da plataforma e da indústria.
Prevenção de erros	Boas mensagens de erro são importantes, mas os melhores designers cuidadosamente, em primeiro lugar, previnem o problema de acontecer. Elimine as condições favoráveis a erros, ou verifique-as e apresente aos usuários uma opção de confirmação antes que eles concluam a ação.

Reconhecimento em vez de relembração	Minimize a carga de memória do usuário tornando os elementos, ações e opções visíveis. O usuário não deve ter que lembrar informações de uma parte da interface para outra. A informação requerida ao usuário para utilizar o design (por exemplo, rótulos de campos de preenchimentos e itens de menu) devem estar visíveis ou fáceis de recuperar quando necessário.
Flexibilidade e eficiência de uso	Atalhos — ocultos dos usuários iniciantes — podem agilizar a interação para o usuário experiente, para que o design possa atender ambos. Permita que usuários personalizem ações frequentes.
Estética e design minimalista	As interfaces não devem conter informações irrelevantes ou que são raramente necessárias. Qualquer unidade extra de informação em uma interface compete com as unidades de informação importantes e diminuem sua visibilidade relativa.
Ajudar os usuários a reconhecer, diagnosticar e a se recuperar de erros	As mensagens de erro devem ser expressas em uma linguagem simples (sem códigos de erro), indicar precisamente o problema e sugerir uma solução.
Ajuda e documentação	O ideal é que o sistema não precise de nenhuma explicação adicional. De qualquer forma, pode ser necessário disponibilizar uma documentação para ajudar os usuários a entender como completar suas tarefas.

Fonte: Adaptado de Nielsen (1994), tradução da autora.

A seguir, apresentam-se as plataformas, finalizando com um comparativo das funcionalidades e conteúdos presentes em cada uma.

2.2.1 CIEE

O CIEE, Centro de Integração Empresa-Escola, é uma instituição sem fins lucrativos que, dentre outras coisas, favorece o ingresso de jovens no mercado de trabalho (CIEE, 2023).

Figura 9 – Tela inicial do CIEE



Fonte: Captura de tela da plataforma CIEE (2023).

Ao entrar na plataforma, a primeira coisa que chama atenção é o carrossel de destaques, cujos links são todos voltados para a tela “Conheça o CIEE”, de modo que o usuário prontamente pode compreender o objetivo do site. A aba “Soluções” do menu, faz uma divisão dos conteúdos partindo de cinco perspectivas:

- **Quero uma vaga**, que divulga vagas para Jovem aprendiz, estágio e processos seletivos públicos, um diferencial desse site, além de trazer uma breve explicação e apresentar uma FAQ sobre cada um deles;
- **Quero me preparar**, que divulga oportunidades de se obter conhecimento, com links para cursos e eventos;
- **Quero contratar**, que explica todo o processo de contratação e as vantagens para o empresário parceiro;
- **Quero apoiar**, com todas as iniciativas da entidade voltadas para o social, que precisam de apoio para continuar acontecendo;
- E, por fim, **Quero ser parceiro**, explicando como escolas, ONGs e universidades podem fazer parte do CIEE.

O estudante pode ter uma visualização prévia das vagas nas telas “Quero uma vaga”, mas para ter acesso a todas as informações das vagas é necessário que esteja cadastrado no portal. O cadastro conta com vários passos, tais como preenchimento de dados pessoais — CPF, nome completo, sexo, data de nascimento, estado civil, e-mail, número de celular,

incluindo endereço residencial completo — e escolaridade — nível, instituição, curso, modalidade, local, status, duração, período — não permitindo preencher essa listagem de informações mais tarde, o que pode deixar o usuário um pouco receoso, além de ser um pouco cansativo.

Figura 10 – Tela de cadastro do CIEE

A imagem mostra a interface de usuário para o cadastro no CIEE, especificamente a aba 'Dados Pessoais'. No topo, há uma barra azul com o logo do CIEE e duas abas: 'Dados Pessoais' (ativa) e 'Escolaridade'. Abaixo, o formulário é dividido em seções:

- Informações gerais:** Campos para CPF*, Nome Completo*, Sexo (radio buttons para Feminino e Masculino), Data de nascimento* (com ícone de calendário) e Estado civil* (menu suspenso). Há também uma opção 'Prefiro usar nome social'.
- Endereço:** Campos para CEP*, Cidade*, UF*, Logradouro*, Número* e Bairro*. Um campo adicional para 'Complemento (Opcional)' contém o exemplo 'Ex: Bloco 12, Apartamento 153'.
- Contato:** Campo parcialmente visível no rodapé da seção.

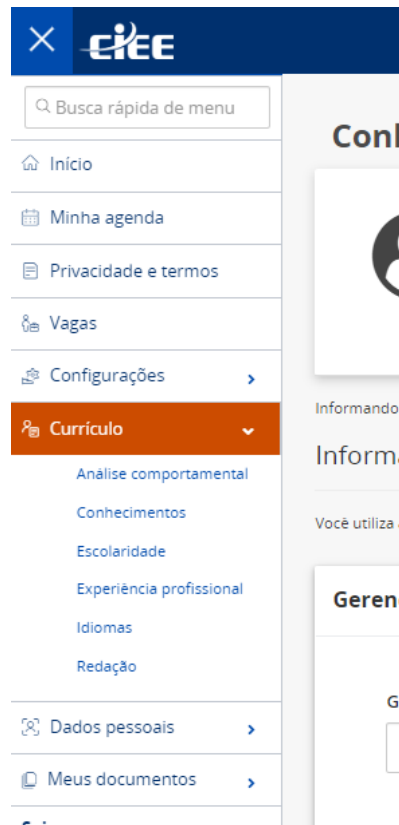
Uma mensagem de instrução indica: 'Inicie informando seus dados pessoais para uma nova etapa em sua carreira.' Um ícone de ajuda é visível no canto superior direito da área de formulário.

Fonte: Captura de tela da plataforma CIEE (2023).

Além de praticamente montar um currículo no site, o candidato pode enviar um arquivo de currículo, que pode ser produzido ou não a partir dos modelos disponibilizados. São três modelos: currículo simples aprendiz, currículo simples estágio e currículo com foto. É possível também enviar foto e vídeo de apresentação ou de entrevista, respondendo perguntas predefinidas pela plataforma. Existe um espaço com a chamada “Como fazer um vídeo de apresentação”, mas que não contém nenhuma informação.

Ao entrar na área do estudante, há um menu lateral com as principais tarefas disponíveis para o usuário, mas seus itens não parecem seguir uma ordem lógica, por exemplo, esperaríamos que os itens “Privacidade e termos” e “Configurações” estivessem na parte inferior da lista, mas estão espalhadas pelo meio, já o item “Dados pessoais” está lá no final. Ainda no menu, embora tudo seja destacado ao clicar, é possível que um item aleatório apareça como selecionado enquanto o usuário está em uma tela diferente. Essas questões podem atrapalhar o estudante na sua localização dentro do sistema, a encontrar o que deseja e lembrar onde estava depois.

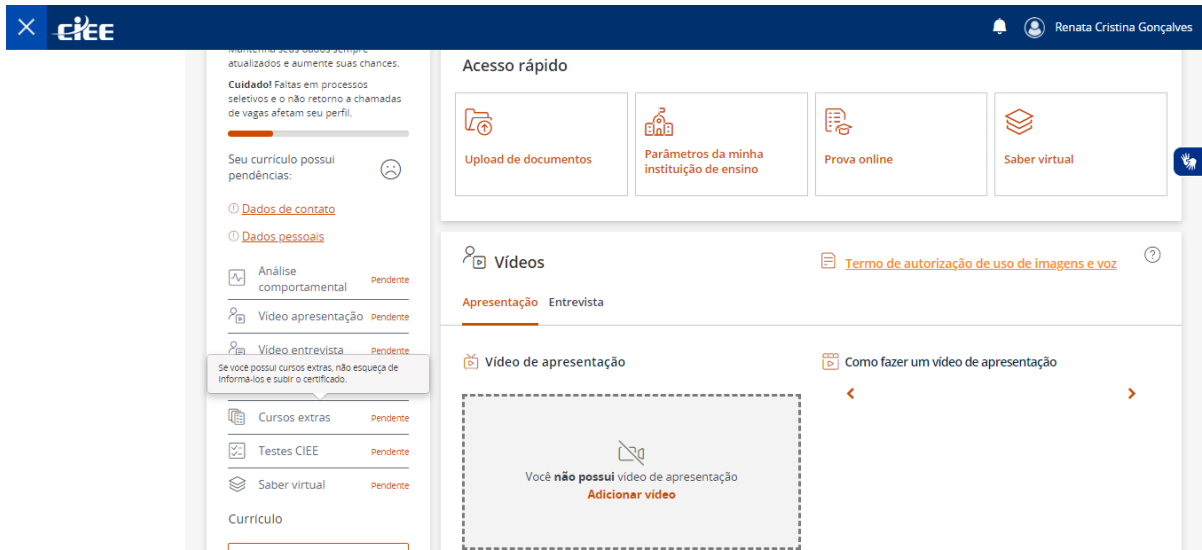
Figura 11 – Menu do usuário



Fonte: Captura de tela da plataforma CIEE (2023).

A tela referente ao perfil do usuário é a mais diferenciada, entretanto demora um pouco para se descobrir onde fica localizada. Ela é acessada através do item do menu “Início”, porém ao entrar na conta, a tela inicial é outra, por isso pode ser difícil lembrar onde ela se encontra. Nessa tela, há uma lista de itens à esquerda com uma explicação que aparece ao passar o mouse. Alguns desses itens não são acessados nessa tela, mas em outros links do menu. Na explicação que aparece ao passar o mouse, a tela em questão é denominada Profile, mas esse termo não é usado nem ali e nem em outro lugar.

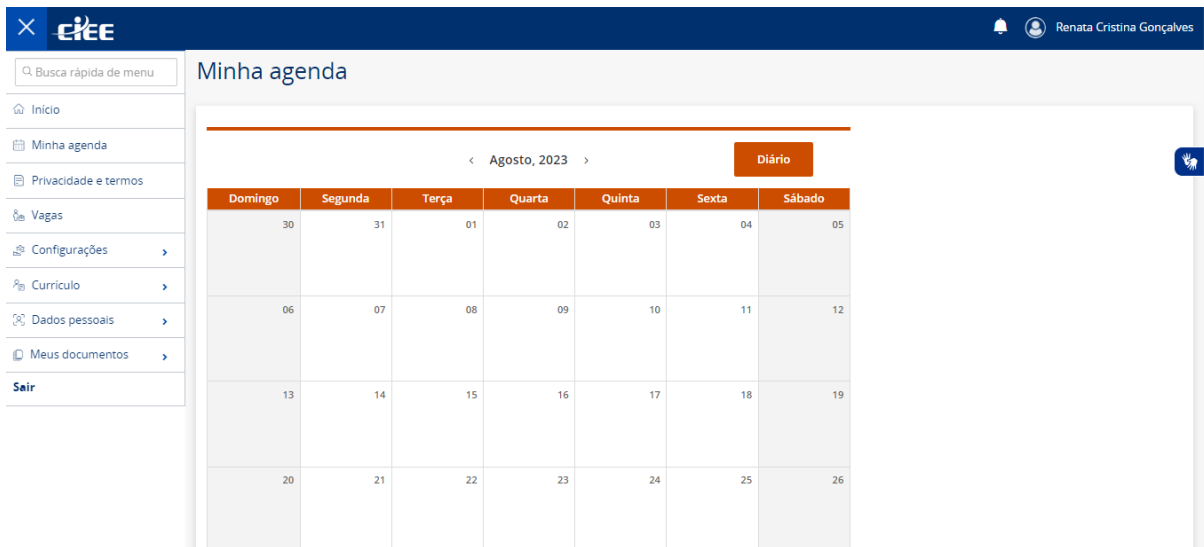
Figura 12 – Tela Início da área do usuário



Fonte: Captura de tela da plataforma CIEE (2023).

Vários dos links que a aplicação contém redirecionam para sistemas externos da mesma empresa e há pouca informação explicando o que esses links fazem ou para onde direcionam o candidato. Ele só saberá se clicar, então é possível que por medo de tentar ver o que acontece, o usuário desconheça algumas das funções do sistema; se percebe que a área do usuário poderia ser mais auto explicativa.

Figura 13 – Tela Minha agenda do CIEE



A tela Minha agenda não tem função, pelo menos para quem não se candidatou a vagas ou não tem contratos.

Fonte: Captura de tela do site CIEE (2023).

Na tela “Consultar vagas”, o usuário necessariamente precisa selecionar filtros de busca, não existindo uma busca por termos. Ademais, o estudante só pode visualizar vagas que estejam de acordo com as informações do seu perfil, o que significa que, caso não haja vagas para ele, nada aparecerá nas buscas. Não é possível pesquisar vagas de outros cursos.

Quase tudo no site funciona à base do preenchimento de formulários. Caso o usuário cometa algum erro, como deixar um campo obrigatório sem preenchimento, um *pop-up* com um carregamento e mensagem de erro aparece na tela, sendo que às vezes é um erro de preenchimento. Outro ponto é que também podem aparecer erros no nível de desenvolvimento e em inglês, com cor vermelha, o que confere maior gravidade.

Figura 14 – Mensagens de erro no CIEE

Fonte: Captura de tela do site CIEE (2023).

Nem sempre é mostrado quais são os campos requeridos, às vezes o usuário só sabe que preencheu erroneamente ou esqueceu de preencher algo após clicar em botão de envio, quando recebe as mensagens de erro.

Os botões não são bem padronizados. É possível encontrá-los na cor verde, azul claro, azul escuro, amarelo, laranja; em formato retangular com bordas arredondadas e bordas quadradas, com uso de fonte serifada e sem serifa.

Os ícones são bastante utilizados, podem ser vistos ao lado de menus ou títulos, o que ajuda a compor um visual mais atrativo. São fáceis de reconhecer e sempre se relacionam bem ao texto que representam. Quase sempre seguem um padrão de estilo *outline*, com uma linha de espessura fina. Quando muito pequenos, a visualização é um pouco prejudicada.

As cores predominantes do site são laranja, azul e roxo, mas alguns grafismos trazem outras cores. Esses grafismos são pontilhados e linhas orgânicas em degradê, que geralmente estilizam as fotografias. Nem todas, mas algumas das fotos utilizadas são de pessoas reais que têm alguma relação com o CIEE, o que confere mais credibilidade à plataforma. O fundo geralmente é branco ou cinza claro, favorecendo o contraste das informações.

No texto aplica-se uma cor mais escura como roxo, azul ou preto. A tipografia utilizada é a Inter, desenvolvida por Rasmus Andersson e disponibilizada gratuitamente no Google Fonts. Sem serifa, apresenta boa legibilidade e caracteres reconhecíveis, apesar de não diferenciar

o **L** minúsculo do **i** maiúsculo. Se trabalha com diferentes pesos e tamanhos, além da caixa alta e baixa para hierarquizar e destacar informações.

Na área do painel de controle do usuário a plataforma traz o VLibras como ferramenta de acessibilidade. A ferramenta traduz automaticamente o conteúdo selecionado pelo usuário para a língua brasileira de sinais.

Talvez o maior ponto positivo do CIEE seja deixar todos os documentos visíveis e fáceis de encontrar. O usuário tem acesso a termos de consentimento, termos de autorização para o envio de mensagens para SMS, e-mail e WhatsApp em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados — e não se obriga a assinatura do usuário, nem é feito com que ele assine sem saber ao se cadastrar —, termo para o uso de imagem e voz, uma vez que o usuário pode enviar vídeos de apresentação e entrevista, dentre outros.

2.2.2 UDESC

Assim como a UFSC, a Universidade do Estado de Santa Catarina — UDESC — também tem seu próprio portal de estágios, estagios.udesc.br. Lá, além das vagas, os usuários têm acesso à algumas informações sobre o funcionamento da plataforma, como anunciar, as diferentes formas de estágio — obrigatório, não obrigatório e internacional — e uma FAQ, que contém uma listagem de perguntas com respostas de em média 1 parágrafo, possibilitando que o usuário também envie sua dúvida por meio de um formulário básico.

Algo curioso que pode-se identificar, é que na versão *mobile* os links do menu superior da tela dão lugar a imagens não carregadas, talvez o intuito fosse somente escondê-los.

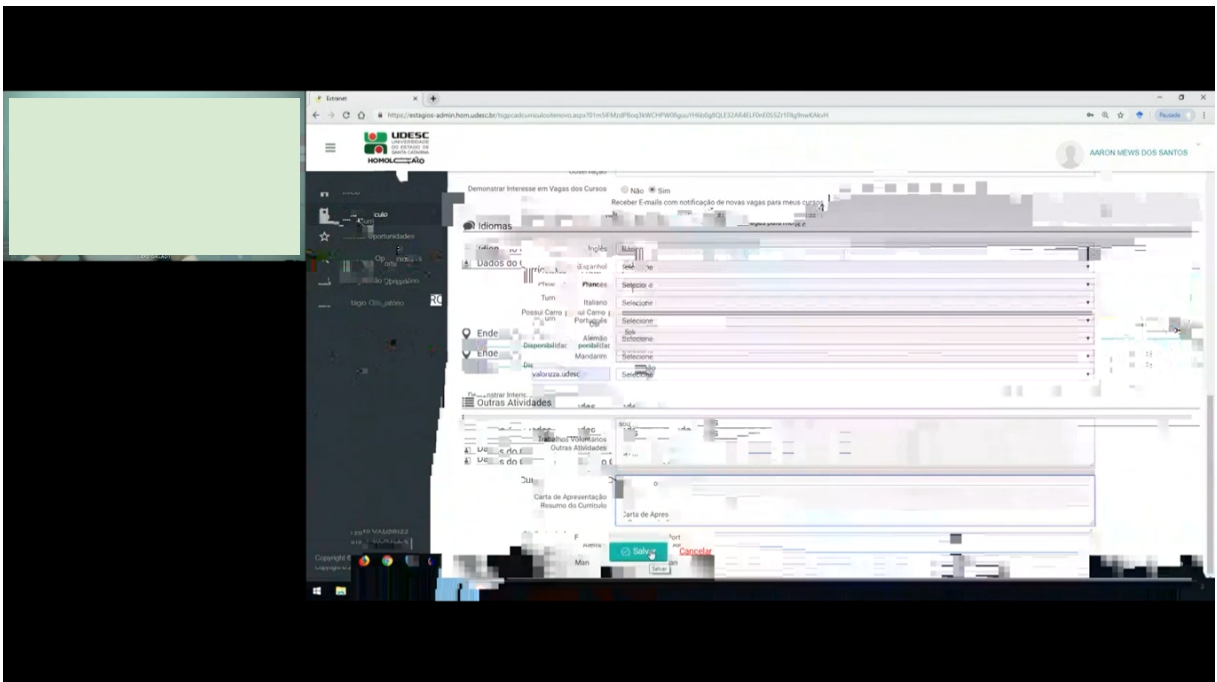
Figura 15 – Tela inicial do Portal de Estágios UDESC, versões *mobile* e *desktop*



Fonte: Captura de tela do Portal de Estágios UDESC (2023).

Um ponto interessante da plataforma é oferecer vídeos de tutoriais para a coordenação de estágios, professores, alunos e unidades concedentes, mostrando como utilizar suas diversas funcionalidades. No entanto, os vídeos de tutorial utilizam da gravação de tela, o que por si só não é um problema, mas em alguns casos a qualidade de visualização do material ficou prejudicada.

Figura 16 – Vídeo “Aluno Atualizando o Currículo”



Vídeo Aluno Atualizando o Currículo, qualidade 720p, a máxima disponibilizada. Fonte: Captura de tela de vídeo do Portal de Estágios da UDESC no Eduplay (2023).

O site permite uma visualização geral das vagas para pessoas não cadastradas, trazendo somente informações básicas, sem revelar nada sobre as empresas contratantes. Para ter mais informações, é necessário que o estudante faça login no Portal do Aluno da universidade. Lá ele tem acesso às informações completas das oportunidades e o contato da empresa, ficando por sua conta entrar em contato, bem como as demais etapas para conseguir um estágio.

A área do candidato se assemelha às propostas do CIEE e do IEL/SC, contém um menu lateral com os principais links, seguindo uma ordem que faz sentido. O menu envolve, além dos links, os ícones, que variam do tipo preenchido e contornado. Os ícones são padrão, encontrados em sites como o Font Awesome.

Apesar da escolha dos termos do menu da área de usuário poder causar confusão, ele não é muito extenso, só mostra o essencial, as tarefas são bem simples, organizadas e é fácil lembrar como realizá-las.

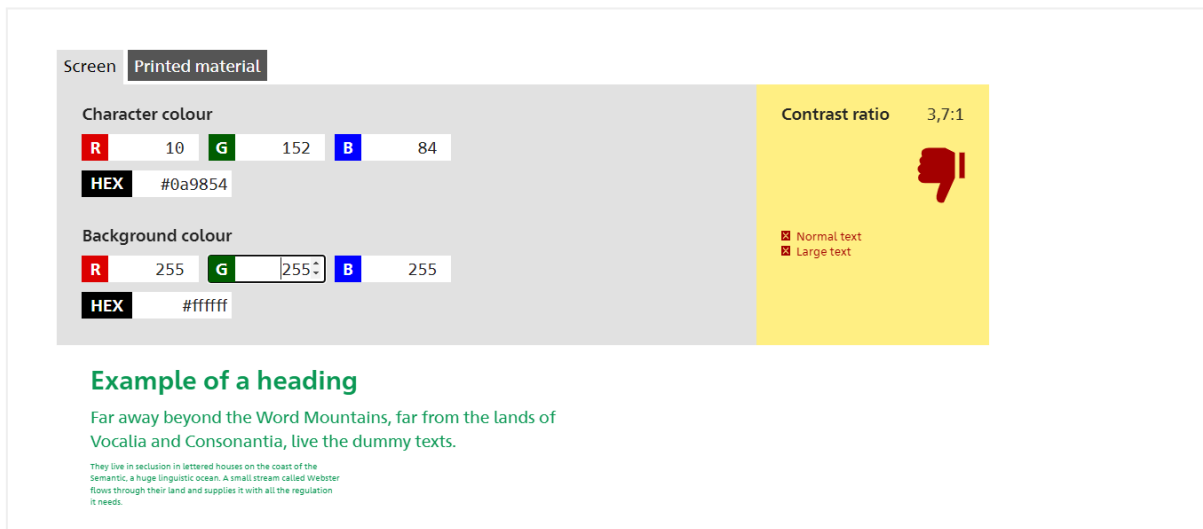
Na tela inicial, o usuário tem uma visão geral das vagas. Na área do usuário, é possível pesquisar por vagas de estágio obrigatório e não obrigatório, porém os resultados mostrarão vagas apenas relacionadas ao curso do aluno.

O aluno pode cadastrar um estágio obrigatório e não obrigatório para comprovar sua participação nesse mesmo sistema. Esse formulário pode ser preenchido parcial ou totalmente, e ser salvo, para o envio imediato ou posterior. Na UFSC, atualmente esse processo é feito a partir do Sistema de Informação para Acompanhamento e Registro de Estágios, siare.sistemas.ufsc.br. Esse certamente é um acerto da plataforma da UDESC: reunir em um só lugar todo conteúdo e funcionalidades relacionadas aos estágios para seus estudantes.

Os itens de preenchimento obrigatório são sinalizados, assim como os erros, e como forma de prevenção de erros, o sistema solicita a confirmação do envio após o preenchimento de algumas informações. Ainda no quesito visibilidade, os itens pelos quais o usuário passa o mouse são ressaltados, seja com uma mudança de cor ou com o sombreamento.

A tipografia do site varia, às vezes o texto é serifado, outras não, o que pode causar estranheza e até mesmo parecer um erro de carregamento nos arquivos de fonte. No entanto, os estilos e tamanhos são bem trabalhados organizando a hierarquia do conteúdo na tela. A paleta cromática presente é basicamente verde, cinza, preto e branco. No corpo de texto aplica-se do preto ao cinza, o que favorece o contraste, porém nos títulos se usa o verde em fundo branco, que não passa no teste. Mesmo assim, a visibilidade não é tão ruim considerando as variações de fonte utilizadas e o tamanho.

Figura 17 – Teste de contraste no Portal de Estágios UDESC



Fonte: Captura de tela da ferramenta Leserlich (2023).

2.2.3 IEL/SC

O IEL/SC, Instituto Euvaldo Lodi de Santa Catarina, é uma entidade do sistema FIESC e “tem como propósito conectar negócios, conhecimento e pessoas, gerando transformações impactantes.” (IEL/SC, 2023). A FIESC fomenta a competitividade na indústria catarinense visando seu desenvolvimento e por meio da IEL, auxilia as empresas a encontrarem jovens talentos em busca de estágio.

O site da IEL/SC apresenta uma página denominada Estágio 4.i. Seu foco está na apresentação do seu programa de estágio com vídeos, números — vagas abertas anualmente, alunos cadastrados, etc. — dentre outras informações pertinentes. Seus botões, como o de cadastro de empresa ou de encontrar vagas, redirecionam o usuário para o site objeto de análise, estagio.ielsc.org.br, que, como pode ser observado, está dentro do mesmo domínio *IEL.org.br*. Portanto, como existem muitas páginas e subpáginas, para fins de delimitação de escopo, analisou-se somente o portal de estágios e a área de acesso do estudante, dentro de intranet.ielsc.org.br.

Ao adentrar no portal, primeiramente o usuário visualiza o formulário de acesso, separado entre a área do candidato e da empresa, um botão de cadastro e um banner de evento que ocupa a maior parte da tela. Também encontra botões grandes e destacados indicando, novamente, a tela de cadastro para candidatos, e outro voltado às empresas. Na mesma tela

o usuário tem acesso às vagas, podendo pesquisar e ver detalhes, mas sem acesso ao nome da empresa nem dados de contato; para isso, é necessário realizar o cadastro. Por fim, há uma FAQ, com respostas bem diretas, pouca leitura.

Figura 18 – Tela inicial da plataforma de estágio IEL/SC



Fonte: Captura de tela da plataforma de estágio IEL/SC (2023).

As informações básicas para cadastro do estudante são: CPF, nome, e-mail, celular, estado, cidade e senha. Após cadastrar, um link de ativação é enviado por e-mail e depois dessa ativação, o estudante pode completar as informações, inserindo formação, habilidades, experiências e dados extras. Caso o usuário fique com determinadas informações sem preenchimento, a instituição envia uma mensagem por WhatsApp pedindo a conclusão do cadastro, o que pode ser um pouco invasivo. E se não concluir, a conta pode ser excluída sem aviso.

Especificamente na tela de cadastro, não há uma indicação de que todos os dados são de preenchimento obrigatório. O usuário só entende isso após clicar no botão “Cadastrar”, que fica sempre habilitado, o que é um problema de visibilidade do sistema.

Figura 19 – Formulário de cadastro

Quer aprender a ser um profissional 4.0 antes mesmo de se formar?

Com o Estágio 4.0 você tem a oportunidade de estagiar nas melhores indústrias de Santa Catarina, desenvolver os seus talentos na prática, ou descobrir novos, e ainda se preparar para o mercado de trabalho contando com todo o suporte do IEL/SC.

COMO FUNCIONA

- * Você se cadastra e nos conta em que área você quer estagiar;
- * Você tem acesso a um quadro de vagas exclusivo e se candidata nas que mais tem a ver com você;
- * Nós ajudamos você com toda a parte burocrática e ainda oferecemos treinamento durante o estágio.

POR QUE CONTRATAR UM ESTAGIÁRIO?

- Oportunidade de iniciar uma carreira;
- Desenvolvimento de habilidades essenciais para o seu futuro;
- Contato com profissionais experientes;
- Duração de até 2 anos.

Cadastre-se para encontrar sua vaga
Informe seus dados para cadastrar e encontrar sua vaga agora

Perfil

CPF
CPF

Nome
Nome

E-mail
Email

Confirmar e-mail
Confirme o Email

Celular
Celular

Estado
Santa Catarina

Cidade
Florianópolis

Acesso

Senha
Senha

Confirmar senha
Confirme a senha

Ao clicar em Cadastrar, você concorda com nossos [Termos de Uso](#), [Política de Privacidade](#) e com o uso de Cookies. Você poderá solicitar a exclusão dos seus dados quando quiser.

Cadastrar

Cadastro gratuito

Fonte: Captura de tela da plataforma de estágio IEL/SC (2023).

Acessando o menu, chega-se à tela Vagas. O estudante pode procurar por oportunidades e, diferentemente do CIEE, pode visualizar vagas não só da sua área, mas também de outros cursos, se assim preferir. No entanto, o sistema só permite que o usuário se candidate para aquelas que estão de acordo com seu perfil. O sistema verifica, a partir dos dados que o estudante preencheu se ele atende ou não aos requisitos da vaga e desabilita a opção caso não haja compatibilidade.

Depois de selecionar uma vaga e ver os detalhes, não há um botão de voltar. Caso tenha feito uma busca, o usuário deve voltar ao item “Vagas” do menu e refazê-la, o que pode ser cansativo, e caso o usuário estivesse em uma página avançada na busca, precisaria lembrar qual era para continuar de onde parou.

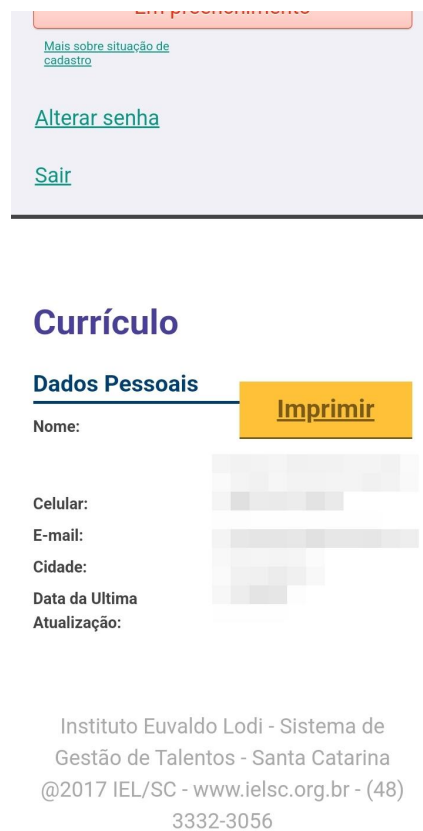
O usuário navega pelo sistema por meio de um menu lateral. O menu não é composto por botões, mas links comuns, que quando selecionados, apresentam um contorno que funciona no sentido de indicar onde o usuário está.

No menu há um link intitulado “Capacitações gratuitas”, que redireciona para um site externo da FIESC voltado especificamente para o assunto, com sua própria estrutura e proposta gráfica.

A tela inicial do Portal de estágios da IEL/SC só pode ser acessada novamente após logout. Isso não seria tão relevante se não fosse justamente nessa tela em que o usuário pode encontrar a FAQ.

Como recurso de acessibilidade, o site permite aumentar/diminuir a fonte. A interface é responsiva, mas na parte de acesso do estudante percebe-se alguns problemas de adaptação em smartphones. Alguns links ficam muito pequenos, botões se sobrepõem a outras informações, o menu continua aberto mesmo após selecionar um item e como ele ocupa toda a página, não dá para saber se mudou algo na tela ou não até a rolagem, e, pelo menos no momento em que foi realizado o acesso, não era possível fazer logout após clicar em Sair.

Figura 20 – Versão mobile do Estágios IEL/SC



Fonte: Captura de tela da plataforma de estágio IEL/SC (2023).

O site é mais vertical, é bem simples de entender e achar o que se quer. As informações não competem por atenção.

A paleta cromática é composta por vermelho, azul e verde, e além de ser aplicada em algumas imagens contribuindo com a estética da aplicação, faz a separação entre as diferentes áreas de conteúdo. A cor de texto tem o contraste ideal com o fundo, mas se observa uma variação de tom sem motivo aparente em alguns formulários da área do usuário.

Figura 21 – Variação de cor de texto no sistema IEL/SC

Fonte: Captura de tela da plataforma de estágio IEL/SC (2023).

Há pouco uso de ilustrações, prioriza-se o uso de fotografias para trazer maior atratividade a plataforma. Esses elementos gráficos se associam a um conceito jovem, tecnológico e inovador, com representações da lâmpada, por exemplo. Basicamente só se tem ícones na área de redes sociais.

A principal tipografia do site é a Tahoma, que faz parte da biblioteca padrão da Microsoft. É uma fonte sem serifa que apresenta boa legibilidade, com caracteres facilmente distinguíveis. É utilizada em diferentes pesos e tamanhos de forma a criar uma hierarquia para o conteúdo, no geral tem um tamanho adequado, mas poderia ser maior em alguns momentos, como no quadro de vagas. Na plataforma o texto é bem sintetizado, na FAQ, que é onde se tem mais leitura, os textos geralmente não passam de 2 parágrafos curtos, o que facilita o acesso à informação de forma prática, sem ser maçante.

Os elementos possuem uma hierarquia visual clara, os similares estão próximos um dos outros o que ajuda a encontrá-los, até entrarmos na área do aluno. No menu, o texto tem pouca diferenciação, tanto de estilo quanto de tamanho. Poderia-se aplicar mais espaços em

branco na tela, de modo geral, para separar algumas informações das outras e agrupá-las melhor. Além disso, há certa falta de padrão com os títulos, às vezes são alinhados à esquerda, às vezes centralizados.

Figura 22 – Tela Dados pessoais do IEL/SC

Fonte: Captura de tela da plataforma de estágio IEL/SC (2023).

Finalmente, observa-se que a maioria das inconsistências estão nas telas do usuário, embora a ferramenta cumpra bem o seu propósito.

2.2.4 LinkedIn

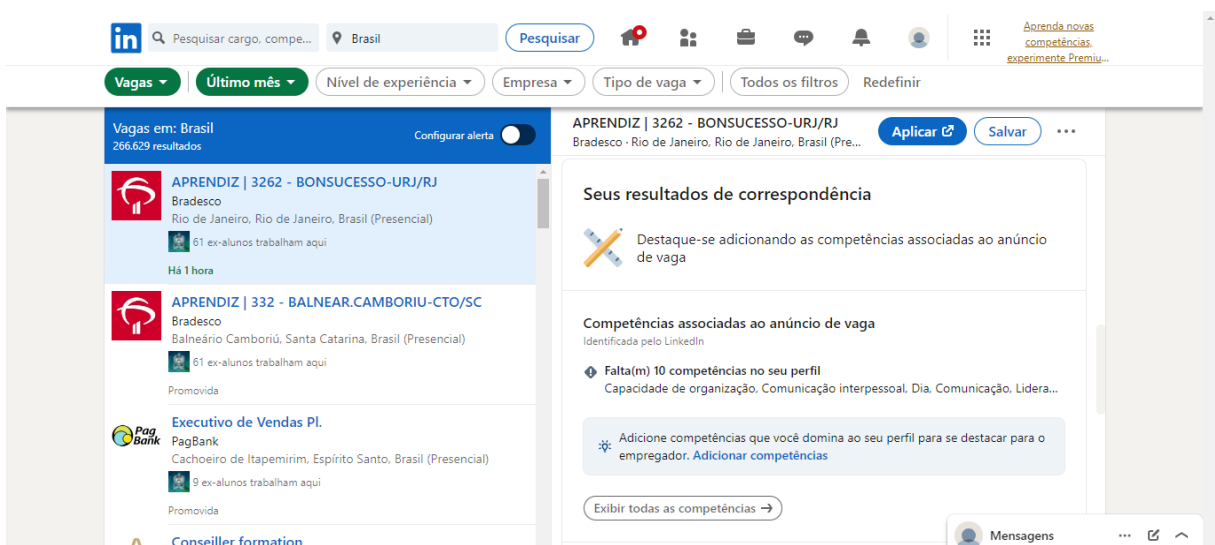
O LinkedIn, br.linkedin.com, é a plataforma de negócios da Microsoft lançada em 2003. Tem mais o perfil de uma rede social, se assemelhando muito ao Facebook. Usuários podem seguir ou se conectar com outros usuários, iniciar uma conversa, criar ou entrar em um grupo, criar publicações, etc. Justamente por esse motivo, provavelmente de todos os similares é o que mais apresenta funcionalidades. Não é especificamente voltado para estudantes em busca de estágio, entretanto escolheu-se avaliar devido a sua popularidade no mercado.

O candidato pode ler artigos, procurar pessoas, consultar os cursos na aba “Learning”, e visualizar as vagas antes mesmo de fazer login, mas de forma limitada. Para poder ter acesso a todo o conteúdo e todas as funcionalidades precisa se cadastrar. A candidatura para uma

vaga é feita por meio da própria rede social, que faz a mediação entre profissionais e empresas.

O candidato pode pesquisar vagas ou filtrá-las de acordo com o que lhe interessa. Tem as opções de compartilhar no *feed*, enviar mensagem, compartilhar nas redes sociais, enviar feedback, denunciar, salvar ou aplicar. Algo a se destacar aqui é que o site mostra suas competências em relação ao que a vaga demanda, mostrando se você é compatível ou não antes de tentar se candidatar.

Figura 23 – Buscar vagas no LinkedIn



Fonte: Captura de tela do LinkedIn (2023).

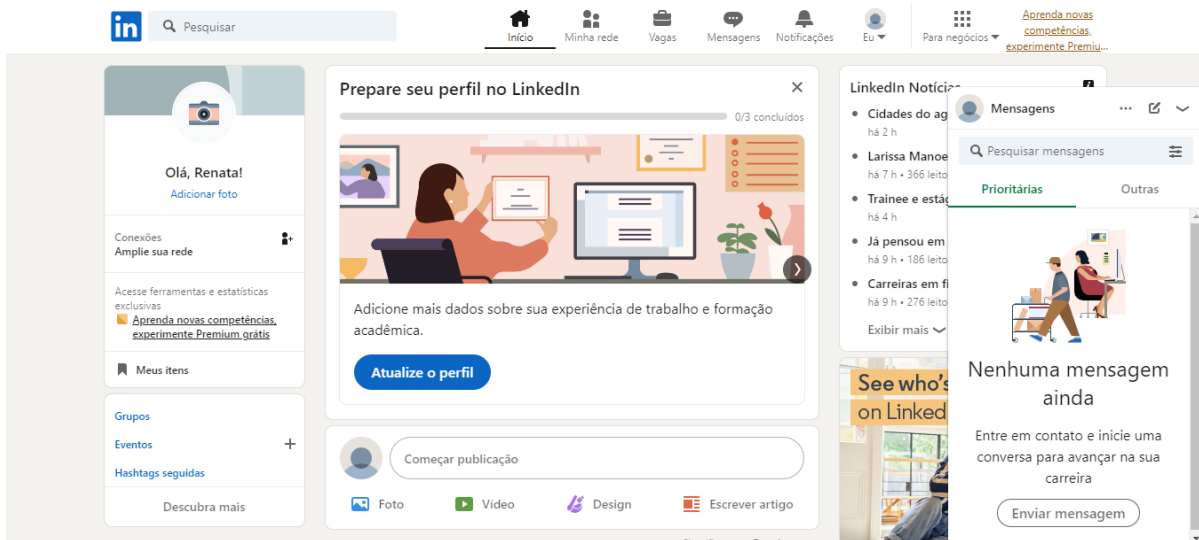
A tela de vagas segue a mesma proposta do Indeed, que será vista posteriormente: o lado esquerdo tem a listagem das vagas e o direito traz os detalhes da primeira vaga ou da vaga selecionada.

O cadastro é rápido, somente solicita e-mail, senha, nome e sobrenome. Posteriormente, é possível por meio do preenchimento das informações no perfil, montar um currículo, que pode ser baixado como pdf. As informações de perfil são organizadas em seções, como “Sobre” ou “Informações acadêmicas”, que podem ser preenchidas separadamente. Cada seção é uma tela que pode ser preenchida rapidamente, e essas telas geralmente demandam pouca rolagem.

Por ser parecida com uma rede social que as pessoas normalmente já conhecem, talvez não seja difícil para alguns usuários começarem a usar. Para pessoas desacostumadas, pode levar

um tempo de aprendizagem, visto que as telas sempre têm muitas informações. A tela inicial é voltada para as novidades, nela se vêem as publicações dos usuários, um menu superior com as principais funcionalidades, um menu lateral curto, que corresponde ao painel do usuário e um painel de notícias no lado direito, direto da redação do LinkedIn.

Figura 24 – Tela inicial do LinkedIn

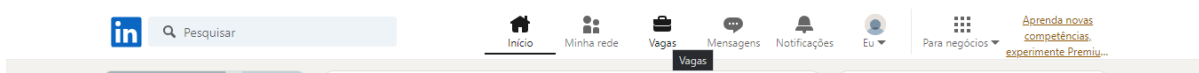


Fonte: Captura de tela do LinkedIn (2023).

Apesar do usuário se deparar com diversos elementos na tela que concorrem por atenção, é fácil assimilar onde fica cada coisa, pois cada conjunto de informações se organiza em determinadas áreas da tela, tudo separado por caixinhas.

O menu não é extenso, possui poucos itens e uma arquitetura de informação bem organizada, que propicia uma navegação intuitiva, dando ao usuário uma ideia do que poderá ser encontrado e onde. Todos os itens do menu são representados por texto e ícones que se relacionam muito bem. Os ícones são do tipo preenchido e são simplificados ao máximo, de fácil reconhecimento e sem ambiguidades. Ao passar o mouse pelo menu, a cor muda do cinza para um preto, o que ajuda a reforçar que todos os botões são clicáveis, porém o contraste pode ser insuficiente para algumas pessoas.

Figura 25 – Menu principal do LinkedIn

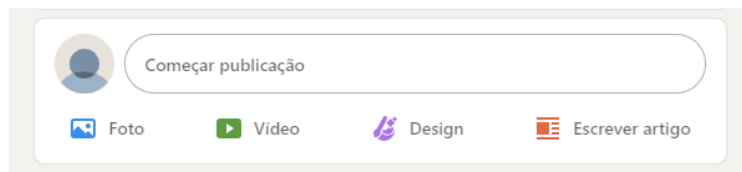


Passando o mouse pelo item Vagas, enquanto se está na tela Início. A tela selecionada possui um sublinhado, além do tom diferente, o que facilita a identificação. Fonte: Captura de tela do LinkedIn (2023).

Além de ícones, também se vê bastante uso de ilustrações que seguem o estilo *flat design*, mas com alguns contornos, e apresenta uma paleta cromática parecida com a do Indeed, com azuis e tons terrosos, como o bege, verde e cinza.

Sua cor principal é o azul, que é bastante presente nos links e botões. O corpo do texto faz uso de cinzas e preto, em um fundo branco ou azul claro, seguindo o padrão de outros sites, já que é a melhor solução de contraste, garantindo uma condição de leitura mais ideal. A cor também funciona de modo a distinguir funcionalidades, como é possível verificar no menu de publicação, e para identificar notificações e mensagens de erro, em vermelho.

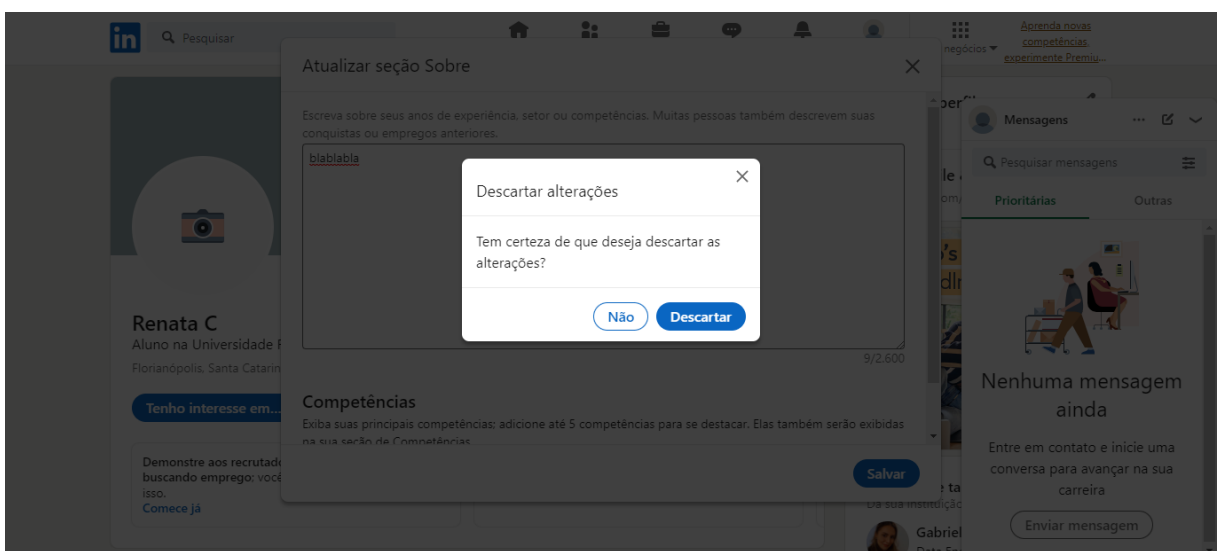
Figura 26 – Menu de publicação no LinkedIn



Fonte: Captura de tela LinkedIn (2023).

O usuário tem feedbacks curtos e claros quanto ao preenchimento incorreto ou ao não preenchimento de campos. A plataforma inibe erros do usuário desabilitando botões, caso o candidato esqueça de preencher um campo obrigatório, por exemplo, mas não é em todos os casos que isso é aplicado. Também nesse sentido, mensagens de confirmação aparecem quando, por exemplo, o usuário sai de uma tarefa sem salvar.

Figura 27 – Prevenção de erros com mensagens de confirmação



Fonte: Captura de tela do LinkedIn (2023).

O LinkedIn declara em seu código várias tipografias mais ou menos parecidas, para o caso de determinada fonte ser incompatível com o sistema do usuário, não prejudicar a estética do site. O corpo de texto é sem serifa e está sempre em uma cor contrastante com o fundo, conforme mencionado, trazendo uma leitura confortável.

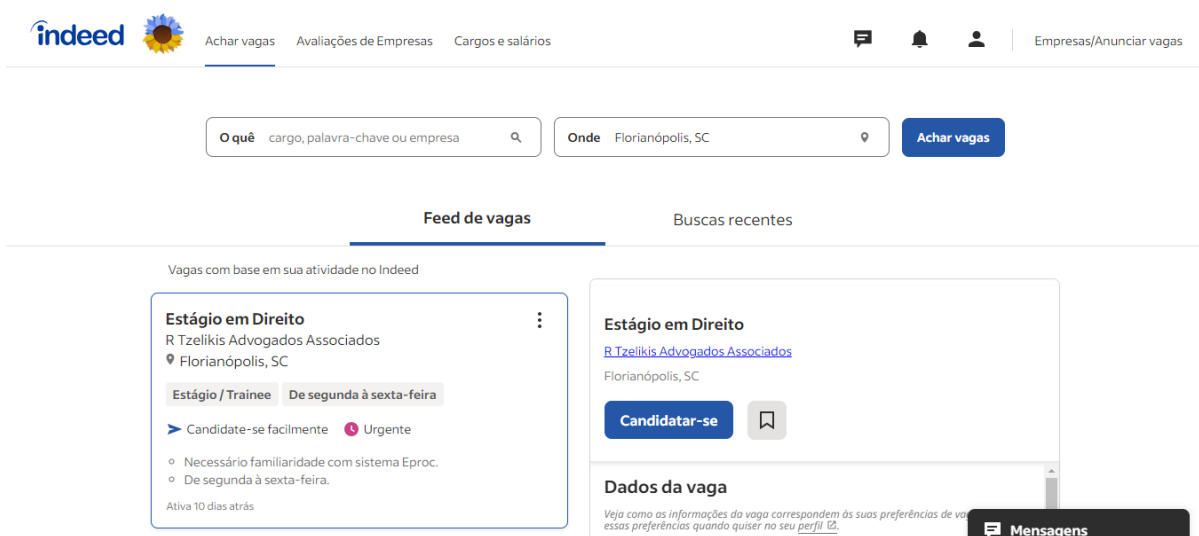
De acordo com as informações do próprio site, a empresa segue as orientações da WCAG — *Web Content Accessibility Guidelines* ou Diretrizes de Acessibilidade para o Conteúdo da Web — v2.0 nível AA propostas pelo W3C, e reserva um espaço para que os usuários que enfrentam dificuldades no uso da plataforma entrem em contato.

2.2.5 Indeed

O Indeed, br.indeed.com, é uma plataforma de empregos controlada pela Recruit Holdings Co., Ltd, uma empresa de recursos humanos sediada no Japão, também detentora da Glassdoor, site de busca de empregos e avaliação de empresas. Além de vagas de emprego, também encontram-se oportunidades para menor aprendiz e estágio.

Dentre todos os similares testados, é o que apresenta o cadastramento mais rápido, só requer e-mail e senha, os demais dados o candidato pode preencher quando quiser, e além disso, no Indeed o usuário não precisa elaborar seu currículo na própria plataforma preenchendo inúmeros formulários, pode apenas enviar seu arquivo pronto.

Figura 28 – Tela inicial Indeed



Fonte: Captura de tela do Indeed (2023).

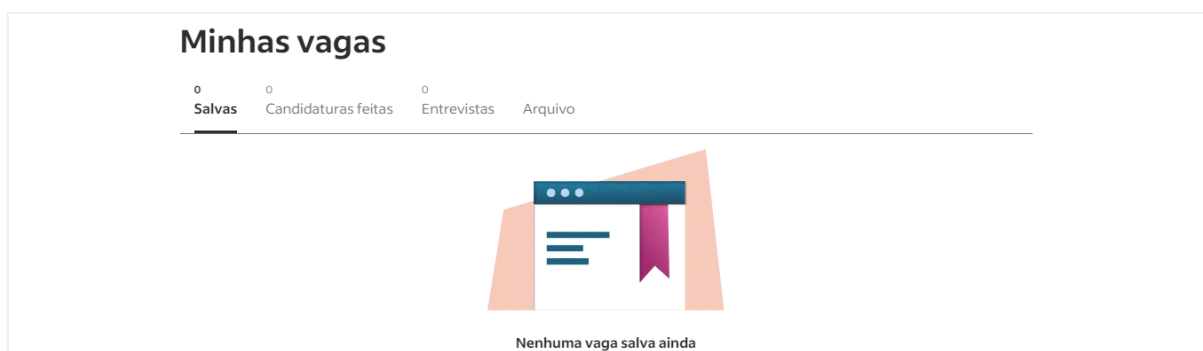
A tela inicial divide-se em duas colunas, sendo a da esquerda uma lista das oportunidades para rolagem, e a da direita, contém os detalhes de uma vaga que o usuário selecionou — ou da primeira na lista —, em uma caixa que permanece fixa enquanto o usuário explora as outras vagas da esquerda. Os anúncios que aparecem se baseiam nas pesquisas do usuário.

Das funcionalidades em destaque, o usuário pode salvar uma vaga, indicar que não tem interesse, ou fazer uma denúncia. Buscar, filtrar resultados, tendo também uma prévia de quantos resultados a pesquisa resultou, e conferir o histórico de busca. Pode avaliar uma empresa com a qual já teve experiência, auxiliando os outros profissionais na escolha.

A plataforma tem um visual limpo, majoritariamente branco com os detalhes no azul da marca, suas principais funcionalidades são fáceis de identificar e usar. Os elementos são bem hierarquizados e as postagens estão dentro de caixinhas com borda cinza e separadores, que ajudam no agrupamento e distinção dos conteúdos.

O menu geralmente é horizontal e fica na parte superior da tela. Isso só muda em telas muito específicas, como a de configurações. Se percebeu que nos menus horizontais às vezes se mostra o número de ocorrências, conforme a Figura 29, todavia o número fica deslocado do item do menu que se relaciona.

Figura 29 – Menu da tela Minhas vagas do Indeed

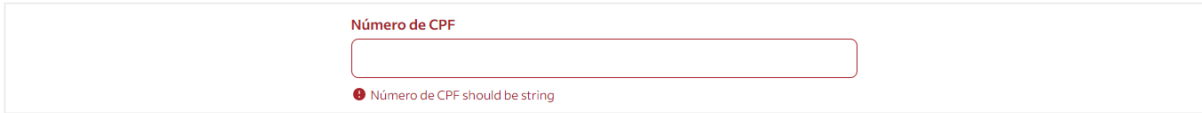


Fonte: Captura de tela do Indeed (2023).

Os campos de preenchimento se destacam com o clique do usuário. Mas um problema com os formulários é que nem todos deixam claro quais itens são obrigatórios, o usuário recebe o aviso após clicar em “Salvar”, sendo que o botão está sempre habilitado, e se um formulário só tem campos não obrigatórios, em alguns casos o usuário pode salvar sem preencher nada — o botão carrega e retorna para a tela anterior, mostrando que realmente salvou o branco.

Em outros, é possível identificar os erros de preenchimento, porém algumas mensagens misturam português e inglês, o que pode não ajudar.

Figura 30 – Exemplo de mensagem de erro



A mensagem em questão não avisa que o usuário esqueceu de preencher o campo, ainda que possa ser esse o problema. Ela explica um erro de nível de programação do sistema — string é uma variável de dado. Fonte:

Captura de tela do Indeed (2023).

A navegação é fluida, o usuário pode facilmente retornar durante um fluxo, caso perceba que fez algo errado, também sempre existe a possibilidade de cancelar.

Figura 31 – Prevenção de erros no Indeed



Fonte: Captura de tela do Indeed (2023).

A família tipográfica escolhida para o site é a Noto Sans, que está disponível no Fonts Google sob a licença OFL, de uso livre e código aberto. Possui 18 variações, que podem ser bem exploradas pelo site, apresenta boa legibilidade, ainda mais nas cores aplicadas. A tipografia, com as diferentes variações e tamanhos propostos, facilita a hierarquização do conteúdo.

A plataforma faz uso de ícones para identificar algumas informações ou algumas funcionalidades. Não fogem do padrão e estão bem relacionados ao conteúdo a que correspondem, o que facilita o entendimento do usuário. Também usa ilustrações, mas de forma mais pontual, principalmente em páginas voltadas à leitura, como a “Sobre o Indeed”.

O estilo seguido é o *flat design* e se faz o uso de tons de rosa, marrom, roxo, azul e turquesa. No exemplo a seguir, se observa uma personagem utilizando hijab, o que revela um cuidado da empresa em explorar a questão da diversidade em suas ilustrações.

Figura 32 – Exemplo do estilo de ilustração no Indeed

Sobre o Indeed

O Indeed é o site de empregos número #1 do mundo¹, com mais de 300 milhões de visitantes únicos por mês². O Indeed trabalha para colocar os candidatos em primeiro lugar, dando a eles acesso livre à busca de vagas, à publicação de currículos e à pesquisa de empresas. Todos os dias, nós conectamos milhões de pessoas a novas oportunidades.

Observe que o Indeed e suas afiliadas são controladas direta ou indiretamente por uma empresa japonesa de capital aberto, a [Recruit Holdings Co., Ltd.](#)



Fonte: Captura de tela do Indeed (2023).

Um dos diferenciais da plataforma é a área “Guia de Carreira”, focada em auxiliar aqueles que estão em busca de emprego. Constantemente atualizam seus artigos com informações pertinentes acerca do mercado e dicas de carreira para os profissionais. Outro ponto que chama atenção é a tela “Salários” que permite ao usuário pesquisar as vagas que pagam mais, comparar salários em diferentes regiões e verificar a média salarial de uma área, com dados levantados pela própria plataforma com base nas informações que os usuários enviam.

Quanto à acessibilidade, em seu site a empresa afirma seguir os padrões propostos pela WCAG 2.1, nível AA e introduz o tema como uma política, inserindo inclusive um botão para o envio de opiniões sobre a acessibilidade da plataforma.

2.2.6 Resultados

Todos os similares citados possibilitam que o usuário elabore seu currículo na própria plataforma, por meio de formulários em que preenchem suas experiências, habilidades e conhecimentos, alguns permitem informar se eles estão disponíveis ou que vagas estão

procurando. Da mesma forma, quase todas permitem baixar o material elaborado depois, com certo nível de diagramação. Tanto o CIEE quanto o Indeed possibilitam ainda que o usuário envie seu arquivo de currículo pronto.

As informações preenchidas são bem importantes para se conseguir o almejado estágio na maioria dessas plataformas, uma vez que a mediação entre aluno/profissional e unidades concedentes ocorre dentro delas, diferente do que acontece no Portal de Estágios da UDESC e no da UFSC, que o aluno verifica as formas de contato disponibilizadas pela empresa que anunciou e lida com o resto sozinho. No entanto, isso permite uma simplificação do sistema.

O fato dessas plataformas permitirem o acesso a mais informações sobre as vagas ou a aplicação para cargos por meio do cadastro possibilita uma priorização do usuário perante as demais pessoas, que podem navegar pelas telas sem nenhum compromisso. Algumas delas têm como fonte de receita a publicidade, portanto é importante manter uma base de usuários. Ainda, isso resguarda as informações da empresa, que tem a garantia de que seus dados de contato não estarão expostos na rede para todos.

A FAQ é uma ideia interessante adotada pelas empresas e instituições públicas para tornar suas plataformas mais autoexplicativas. Os vídeos gravados pela UDESC, por exemplo, evitam uma série de dúvidas que o usuário possa ter, ainda que o sistema utilizado seja bem descomplicado. Geralmente, acompanhado de uma FAQ se vê um formulário para enviar as dúvidas. Além de não ter nada disso, o link para envio de críticas e sugestões da Central de Estágios UFSC é quebrado.

Algo de grande ajuda, disponibilizado por alguns dos sites, são as dicas de carreira, eventos ou os cursos. A UFSC possui um portal que disponibiliza cursos ofertados por projetos de extensão, estes poderiam estar linkados a página de estágios.

Outra funcionalidade que poderia estar no mesmo portal é o cadastro de vagas, que hoje está no SIARE, além de todas as informações sobre estágios que são repetidamente deixadas nos sites de cada um dos cursos da universidade. Nota-se que cada conteúdo sobre o assunto está em um local, caso estivessem reunidos em um só lugar ou ao menos linkados, seriam muito mais fáceis de encontrar.

Geralmente se usa uma cor escura, como o preto, fazendo par com alguma outra cor, sendo a preferida pelos sites a azul. A cor aparece principalmente em títulos, links e botões, sendo formulada uma paleta cromática complementar para aplicação nos grafismos e imagens, quando utilizados.

As imagens, tanto fotos como ilustrações, são utilizadas em todos os similares analisados e contribuem para trazer mais atratividade as plataformas e tirá-las da monotonia, sobretudo em telas voltadas à leitura, como os “Sobre mim” ou “Como funciona”.

As plataformas de empresas maiores já notaram a importância da aplicação de acessibilidade em seus sites. Tanto o LinkedIn quanto o Indeed tentam seguir as normas WCAG em seus sites. Assim como as duas, todas disponibilizam um contato com o público, de modo que possam ajudá-los a utilizar suas ferramentas e, por meio do feedback, poder melhorar na entrega de seus serviços.

A seguir, é possível visualizar resumidamente as principais diferenças entre os sites selecionados para análise.

Quadro 2 – Comparativo de funcionalidades dos similares

Funcionalidades	Aplicações web				
	CIEE	Estágios Udesc	Estágio IEL/SC	LinkedIn	Indeed
Login	Sim para estudantes, empresas	Sim para estudantes, empresas, professores	Sim para estudantes, empresas	Sim	Sim
Login com Google	Sim	Não	Não	Sim	Sim
Login com Facebook	Sim	Não	Não	Não	Sim
Login com Apple	Não	Não	Não	Não	Sim
Logout	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Criar conta	Sim	Sim só para empresas	Sim	Sim	Sim
Enviar foto	Sim	Não	Não	Sim	Não
Enviar vídeo	Sim é possível adicionar vídeos	Não	Não	Sim	Não

	de apresentação e de entrevista				
Enviar documentos	Sim é possível enviar um currículo, certificados, etc.	Não	Não	Sim	Sim
Editar / excluir informações de cadastro	Sim mas só as inclusões extras de informações podem ser excluídas, por exemplo, o usuário obrigatoriamente deve manter um número de contato	Sim porém algumas informações de matrícula, como RG ou naturalidade, não podem ser alteradas	Sim	Sim	Sim
Ativar conta / confirmar e-mail	Não	?	Sim	Sim	Sim
Recuperar conta / alterar senha	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Filtrar vagas	Sim	Sim nas telas iniciais	Sim	Sim	Sim
Buscar vagas, pesquisa textual	Não	Sim	Sim	Sim	Sim
Candidatar-se / indicar interesse	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
Salvar vaga	Não	Não	Não	Sim	Sim
Compartilhar vaga	Sim no Facebook, WhatsApp, Twitter e LinkedIn	Não	Não	Sim	Não
Avaliar vaga	Não	Não	Não	Sim	Não
Notificações	Sim ou ao menos tem o ícone de notificações, mas não foi possível verificar como funciona	Não	Não	Sim	Sim
Importar contatos	Não	Não	Não	Sim	Não
Buscar contatos	Não	Não	Não	Sim	Não
Conectar-se à alguém	Não	Não	Não	Sim	Não
Seguir / deixar de seguir	Não	Não	Não	Sim	Sim

Chat	Não	Não	Não	Sim	Sim
Escrever redação — teste de escrita	Sim	Não	Não	Não	Não
Fazer denúncia	Sim	Não	Não	Sim	Sim
Avaliar tradução	Não	Não	Não	Sim	Não
Avaliar empresa	Não	Não	Não	Não	Sim
Comparar salários entre locais	Não	Não	Não	Não	Sim
Imprimir / baixar currículo	Não	Sim	Sim	Sim	Sim
Alterar configurações	Sim	Não	Não	Sim de visibilidade, idiomas, modo claro/escuro, etc	Sim

*É possível que alguma funcionalidade marcada como “Não” exista no site em questão, porém não tenha sido encontrada durante a navegação. Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 3 – Comparativo de conteúdo dos similares

Conteúdo	Aplicações web				
	CIEE	Estágios Udesc	Estágio IEL/SC	LinkedIn	Indeed
Rótulos nos formulários	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Categorias	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Código da vaga	Sim	Sim	Sim	Não	Não
Data de postagem da vaga	Não	Não	Não	Sim	Sim
Mensagens de erro / aviso	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
FAQ / artigos explicativos	Sim em telas bem específicas, não sobre o site como um todo	Sim	Sim	Sim possui uma central de ajuda, com links para artigos mais relevantes	Sim possui uma central de ajuda, com links para artigos mais relevantes
Apresentação — sobre a empresa, equipe, como funciona	Sim	Sim	Não	Sim	Sim

Média salarial de diferentes cargos	Não	Não	Não	Não	Sim
Vídeos instrutivos	Não	Sim mas em link externo e sobre o uso da plataforma	Não mas redireciona para um site da instituição voltado à isso	Sim oferece cursos mediante pagamento	Não
Termos de serviço, políticas da empresa	Sim	Não e caso existam, não são visíveis para acesso geral	Sim	Sim	Sim
Ícones	Sim	Sim	Sim basicamente só ícones das redes sociais	Sim	Sim
Ilustrações	Sim mas raramente, só uma encontrada	Não	Sim mas raramente	Sim	Sim
Fotos	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Transparência, relatórios de balanço	Sim	Sim a plataforma redireciona para o Portal da Transparência do Governo de SC	Não	Sim	Não
Guia de carreira	Não	Não	Não	Sim mas somente sobre como usar linkedin para conseguir um emprego, notícias	Sim possui artigos com dicas para quem busca empregos, assuntos do mercado
Modelos de currículo	Sim	Não	Não	Não	Não

Fonte: Elaborado pela autora.

2.3 QUESTIONÁRIO COM O PÚBLICO-ALVO

De modo a levantar informações acerca daqueles que fazem uso da Central de Estágios ou poderiam se beneficiar com essa divulgação de vagas, elaborou-se um questionário utilizando a ferramenta Google Forms. Foram definidas 25 questões, divididas em três grupos: Sobre você, dedicadas a obter dados demográficos dos respondentes; sobre sua relação com o tema “estágios” e com tecnologia, para observar o quanto o público está familiarizado com a temática e seu nível de experiência com tecnologia; e Sobre a Central de Estágios UFSC, para entender a percepção das pessoas a respeito da plataforma. Somente 2

questões das 25 eram abertas, o que em tese tornaria o questionário menos cansativo de responder. O questionário pode ser consultado na **Apêndice A**.

Definiu-se como público-alvo os estudantes dos cursos de graduação da UFSC. Primeiramente, elaborou-se um teste piloto com um desses estudantes, um aluno do Design, aplicando o questionário e obtendo opiniões sobre as questões. O formulário foi preenchido em 7 minutos e 43 segundos, e foram apontados alguns ajustes:

- **Solicitação de alteração nas opções da questão “Em qual período você estuda?”**: o estudante pediu para que as opções fossem “diurno, noturno e integral”, pois naquele momento só estava tendo aulas à tarde, porém em alguns semestres tinha aulas em outros períodos. No entanto, as opções escolhidas — manhã, tarde, noite e integral — se referiam a maneira como a própria instituição classificava os períodos de seus cursos. Portanto, manteve-se como estava.
- **Adicionar a opção “já fiz estágio e não estou procurando” para a pergunta “Você faz estágio?”**: a opção foi incluída.
- **Permitir mais de uma resposta na pergunta “Qual é o seu maior objetivo ao fazer um estágio?”**: alterou-se as opções para caixas de seleção.

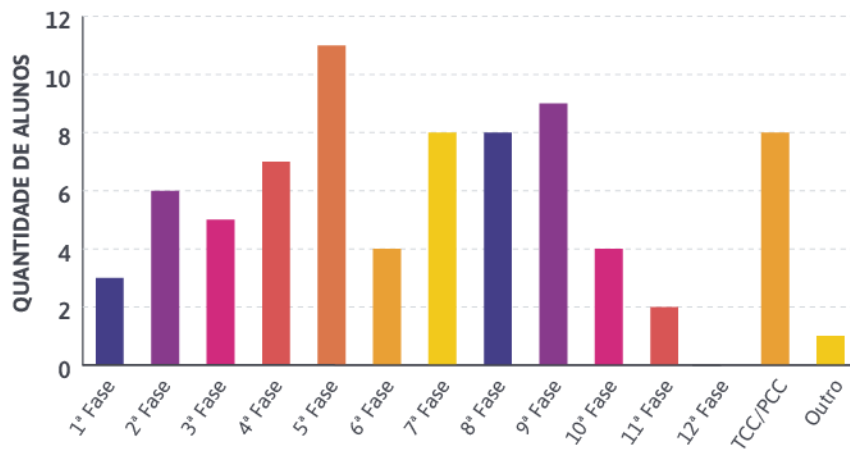
Notou-se que nenhuma das demandas estavam relacionadas a alguma falta de clareza nas perguntas, porém tentou-se atender às expectativas do aluno.

Com o questionário pronto, buscou-se uma maneira de realizar sua divulgação. Foi sugerido que o questionário fosse enviado aos Centros de Ensino da UFSC, pois estes poderiam facilmente redirecionar o formulário para as coordenações de cada curso pelo qual eram responsáveis, de forma que isso chegasse aos alunos, sendo esta a primeira tentativa. Posteriormente, foram procuradas a Agecom, por sugestão do Centro de Comunicação e Expressão — CCE — porém não se obteve resposta; as coordenações de pelo menos 1 curso de cada Centro, incluindo dos demais campus da Universidade; e por fim, o questionário foi divulgado no Laboratório Bridge, com o auxílio de outra acadêmica de design.

2.3.1 Análise dos resultados

Para a análise dos resultados, desconsiderou-se as respostas do aluno que realizou o teste piloto, visto que algumas opções de resposta foram modificadas depois no questionário. Em suma, foram obtidas 76 respostas de estudantes de graduação dos seguintes cursos: Agronomia, Ciência da Computação, Ciência e Tecnologia de Alimentos, Design, Engenharia de Alimentos, Engenharia de Controle e Automação, Engenharia de Materiais, Engenharia Elétrica, Oceanografia, Psicologia e Sistemas de Informação. Os estudantes consultados estão em diferentes fases dos seus respectivos cursos.

Figura 33 – Quantidade de participantes por fase em que estão matriculados



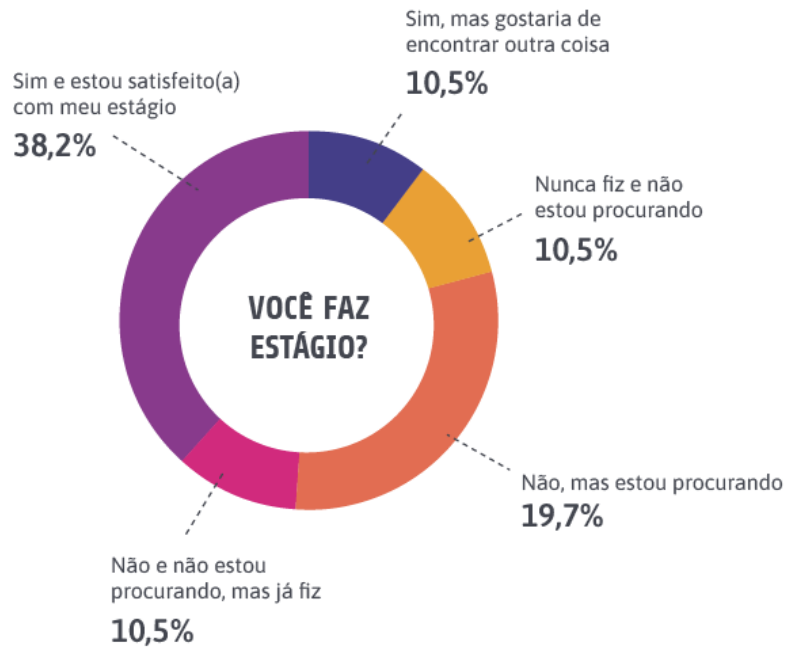
Fonte: Elaborado pela autora.

A faixa de idade mais representativa é a de 21 a 24 anos, correspondendo a 53,9% dos participantes, seguida pela faixa dos 17 a 20 anos, 19,7%. Esse dado se aproxima àquele constatado na pesquisa da Andifes (*apud* Trevisol, 2019), que revelou que o perfil dos graduandos da instituição era composto por jovens entre 18 e 24 anos, 68% dos respondentes.

Dos estudantes que responderam, 89,5% fazem um curso de período integral. Um curso em período integral possui disciplinas distribuídas ao longo do dia, o que certamente impacta mais na procura e escolha de um estágio do que no caso de um curso que ocorre somente em um período, uma vez que requer um planejamento maior para organizar os horários de modo que dê tempo para realizar todas as tarefas pretendidas, sem comprometer seu desenvolvimento em nenhuma delas.

Somente 8 dos 76 graduandos nunca fizeram e nem estão procurando estágio, o que revela que a maior parcela dos participantes já teve alguma experiência nesta temática e poderiam estar mais cientes dos problemas envolvendo o uso das plataformas de busca, da busca por informações e do processo de estágio em si.

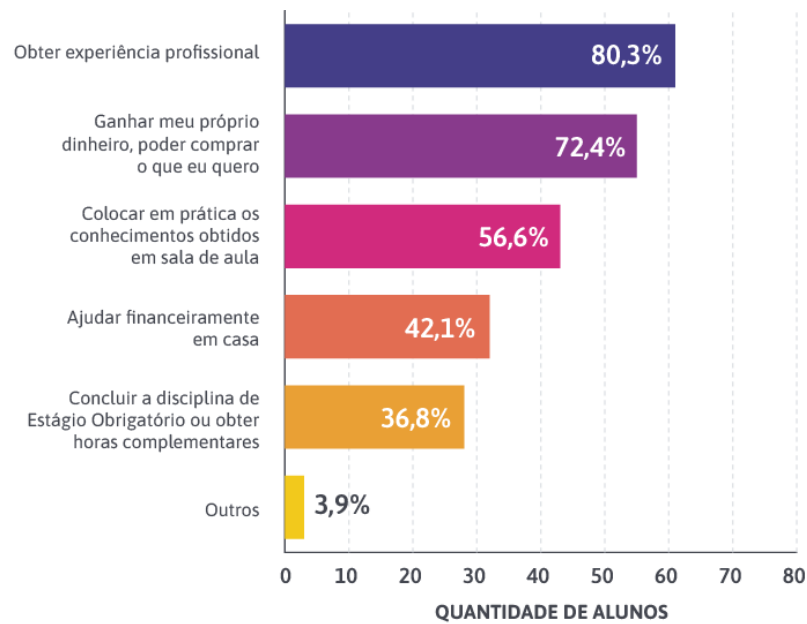
Figura 34 – Respostas para a questão “Você faz estágio?”



Fonte: Elaborado pela autora.

Dentre os maiores objetivos ao se fazer um estágio, obter experiência profissional e ganhar o próprio dinheiro lideraram as respostas, escolhidas por 80,3% e 72,4% dos estudantes, respectivamente. Na opção “Outros”, os estudantes citaram “Custeio da minha formação”, “Ter a chance de efetivação em grandes empresas” e como parte de um processo de terapia.

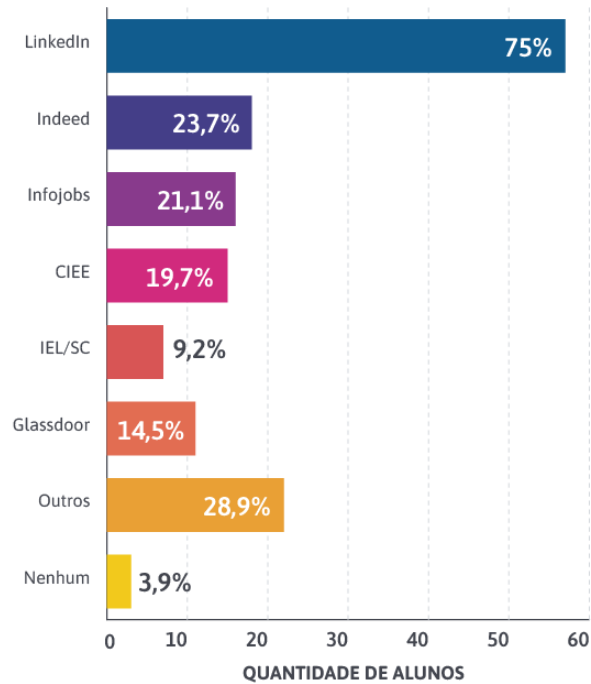
Figura 35 – Objetivo ao fazer um estágio



Fonte: Elaborado pela autora.

A plataforma mais utilizada para busca de vagas é o LinkedIn, escolhida por 75% dos graduandos, que como visualizado na análise de similares, tem a dinâmica de uma rede social, disponibilizando funcionalidades que vão muito além de um simples site de buscas. Em segundo lugar, encontra-se o Indeed, 23,7%, que em comparação com o LinkedIn, é mais simples e direto, e por possibilitar o envio do arquivo do currículo e da visualização de detalhes da vaga já na tela inicial, demanda pouco trabalho por parte do usuário em seu uso. Na opção “Outros” foram mencionadas as redes sociais Instagram, Twitter — ou X, a própria Central de Estágios UFSC, o Geekhunter — que é uma plataforma mais direcionada a área da tecnologia —, o SIARE da UFSC, os fóruns de graduação, Gupy, etc.

Figura 36 – Plataformas para busca de vagas que os participantes já usaram

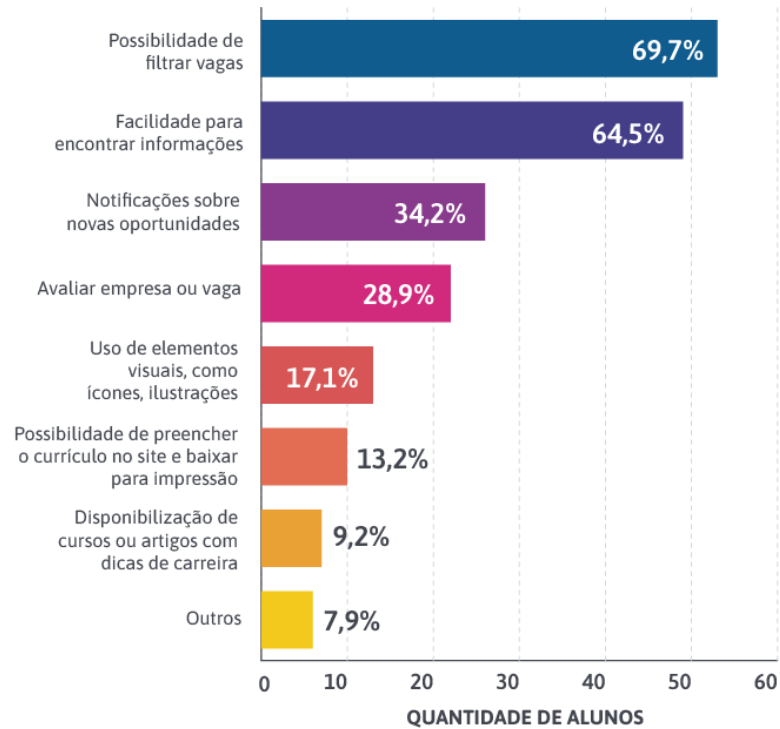


Fonte: Elaborado pela autora.

Dos participantes, 50% acessam esses sites de vez em quando e 27,6% só utilizam quando realmente precisam. Poucos estudantes utilizam esses sites frequentemente, o que é interessante considerando que o LinkedIn detém a preferência.

Nos sites mencionados anteriormente, o ponto mais valorizado é a possibilidade de filtrar as vagas, seguida pela facilidade de encontrar informações e as notificações sobre novas oportunidades. A filtragem das vagas, como se discutirá mais adiante, foi um dos aspectos mais comentados pelos alunos a respeito da Central de Estágios, sendo talvez um dos requisitos de maior importância para o projeto.

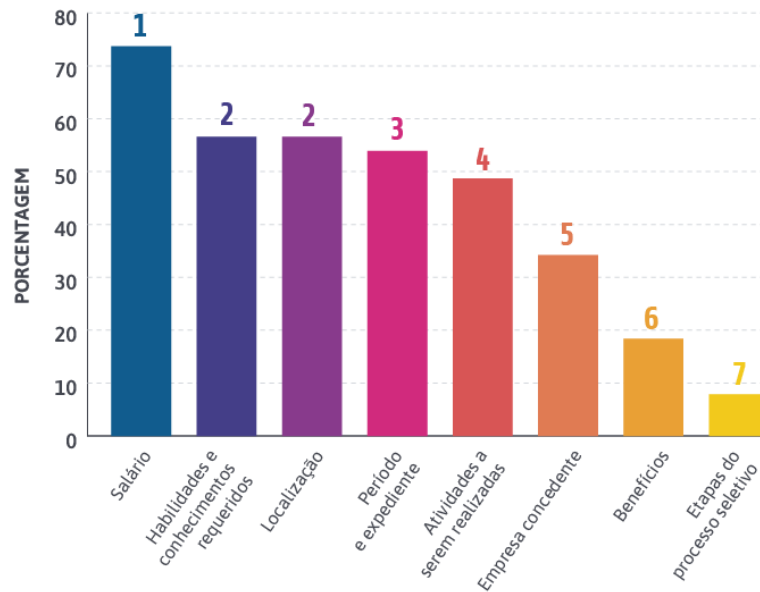
Figura 37 – O que chama atenção nos sites para procura de estágios



Fonte: Elaborado pela autora.

Para a escolha de uma vaga, de acordo com os resultados leva-se muito em consideração o salário oferecido, com 73,7% das respostas, o que faz sentido partindo da ideia que obter certa independência financeira é um dos maiores objetivos dos participantes ao fazer um estágio. Também percebe-se que a localização da empresa concedente é algo bem relevante para 56,6% dos respondentes. Isso pode ser relacionado ao fato de que a maioria estuda em período integral e dependendo da distância entre casa, universidade e empresa, o deslocamento torna-se inviável. Ademais, segundo a pesquisa da Andifes (*apud* Trevisol, 2019), 41% dos alunos questionados utilizavam o transporte coletivo, ficando refém dos horários e itinerários pré definidos, além de eventuais problemas, como superlotação e quebra dos veículos. Empatado com a localização, vem as habilidades e conhecimentos requeridos.

Figura 38 – Informações mais importantes na escolha de um estágio



Fonte: Elaborado pela autora.

Os dados levantados apontaram que 81,6% compartilham vagas de estágio, ainda que alguns compartilhem só quando sabem que outra pessoa está precisando, e 82,89% preferem receber notificações sobre novas vagas por e-mail. Apenas 2 pessoas indicaram preferência pelo Telegram, meio atualmente utilizado pela Central de Carreiras e divulgado na Central de Estágios UFSC.

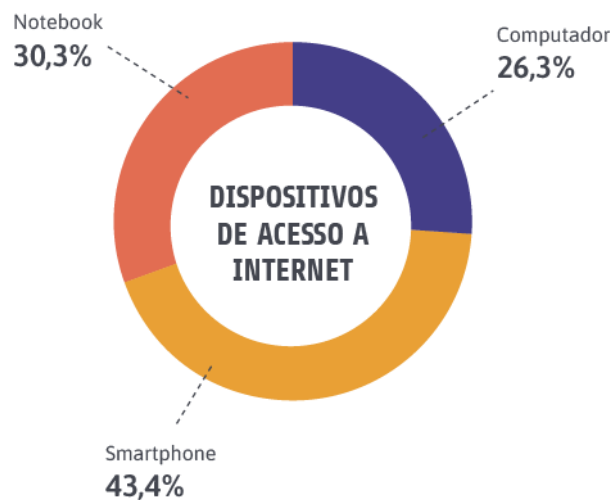
Quando precisam de informações sobre estágio, a primeira ação dos participantes é perguntar para os amigos, colegas de turma e professores com quem tem aula ou trabalham, conforme 64,47% das respostas. Outra tentativa é pesquisar na internet e entrar em qualquer site que pareça ter a resposta, com 46,06%. Em terceiro lugar em número de votos, com 39,47%, está a opção “Verifico no site da Coordenação de Estágios do meu curso”, porém, como pôde-se pesquisar anteriormente, nem todos os sites de estágios dos cursos da UFSC disponibilizam informações suficientes e de forma satisfatória. O site da DIP é pouco considerado pelos participantes, escolha de 6,57% deles.

Não surpreende que 67,1% dos graduandos consultados encontrem dificuldades para encontrar informações sobre estágios, sendo as maiores a falta de síntese, 25%, e o fato de nem ao menos saber onde procurar, 25%. Na opção “Outros”, selecionada pela minoria, menciona-se a falta de usabilidade dos sites e a falta de vontade em seguir os passos, por

exemplo, para a validação de um estágio, uma vez que o processo descrito é burocrático, bem como o contato com o coordenador.

Os smartphones são o principal meio de acesso a internet para 43,4% dos estudantes. Isso demonstra a necessidade de se pensar em uma adequação para dispositivos móveis, trabalhando a questão da responsividade na plataforma. Ainda, como 94,7% tem como principal local de acesso a sua residência, em que a internet geralmente é mais estável, pois pode-se recorrer ao wifi doméstico em vez dos dados móveis, a preocupação com o consumo de dados acaba não tendo a mesma relevância, ainda que seja necessário se pensar na otimização da plataforma para que funcione de forma mais eficiente.

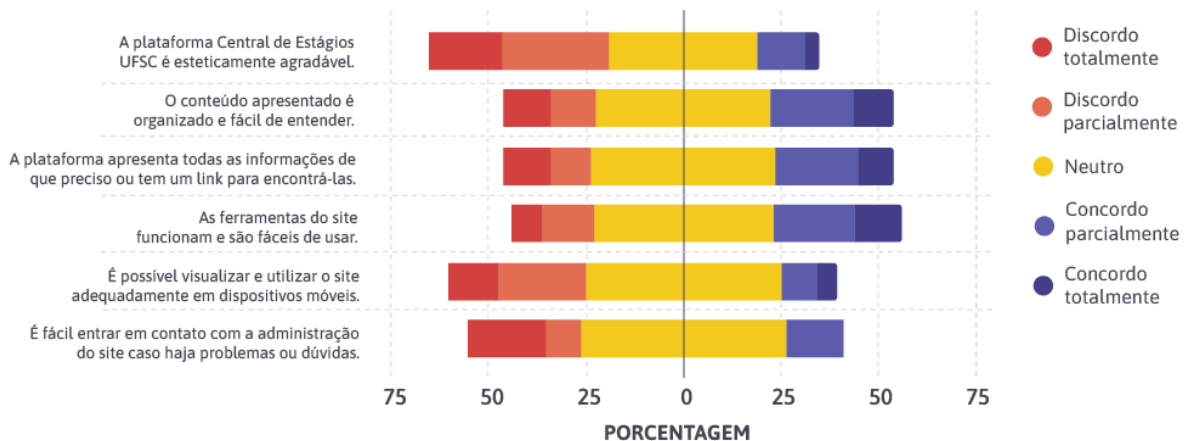
Figura 39 – Principal dispositivo para acesso à internet entre os estudantes



Fonte: Elaborado pela autora.

Algumas afirmações sobre o site foram colocadas no questionário e pediu-se para que os respondentes apontassem seu nível de concordância com elas. Considerando as avaliações totais, que envolvem tanto quem conhecia a Central, quanto quem não conhecia mas que poderia consultar no questionário o link para acesso, a maioria das respostas em relação a plataforma apontaram para a neutralidade.

Figura 40 – Percepção dos estudantes sobre a Central de Estágios



Fonte: Elaborado pela autora.

No entanto, ao analisar esses dados mais atentamente, percebeu-se que, muitas das respostas neutras vieram de pessoas que disseram não conhecer ou não saber se conhecem o site. Pode-se inferir que, ou essas pessoas não entraram no site e avaliaram, de fato, sem conhecer, visto que era uma questão obrigatória, ou avaliaram-no após acessá-lo pela primeira vez, não tendo muita experiência de uso para dar respostas mais contundentes.

Suprimindo as respostas neutras, nas afirmações “A plataforma Central de Estágios UFSC é esteticamente agradável”, “É possível visualizar e utilizar o site adequadamente em dispositivos móveis”, e “É fácil entrar em contato com a administração do site caso haja problemas ou dúvidas” as respostas são mais discordantes. Já nas afirmações “O conteúdo apresentado é organizado e fácil de entender”, “A plataforma apresenta todas as informações de que preciso ou tem um link para encontrá-las”, e “As ferramentas do site funcionam e são fáceis de usar” as respostas se mostraram mais positivas.

As percepções sobre a plataforma eventualmente acabaram sendo contraditórias, e embora seja possível observar muitas respostas neutras nas escalas da questão anterior, ao serem questionados sobre sugestões para o site, nas respostas discursivas os estudantes puderam tecer opiniões mais veementes. Tentou-se sintetizá-las no quadro a seguir.

Quadro 4 – Sugestões indicadas pelos estudantes para a Central de Estágios

Pontos para mudar	Pontos para manter
<ul style="list-style-type: none"> ● Poderia ter mais divulgação, tanto do próprio site quanto das vagas por outros meios ● Ter mais vagas, mais atualização ● Informações objetivas, fáceis de visualizar. Informações sobre como proceder ao realizar um estágio ● Falta de informações nas vagas. Benefícios e salário, por exemplo, deveriam ser de preenchimento obrigatório. Padronização das informações que são apresentadas sobre cada vaga ● Tornar o uso mais agradável e fácil, melhorar a estética, experiência e usabilidade, tornar o site mais acessível. Mais contraste de cores, fonte maior ● Vagas incompatíveis ao curso para o qual foram cadastradas ● Contato dinâmico com administradores para tirar dúvidas. Divulgar a forma de contato de maneira mais clara ● Filtro impreciso, por exemplo: colocar o salário em ordem crescente/decrecente não retorna resultados nessa ordem ● Poderia ter filtros mais específicos, como horário, benefícios como oferta de vale transporte e alimentação, embora se tenha opção demais na parte de cursos — é uma extensa lista <i>dropdown</i> ● Sistema de <i>tags</i> para filtrar melhor as vagas, como tecnologias requeridas, habilidades, forma de trabalho — remoto, presencial, híbrido —, se há flexibilidade de horário ● É necessário acessar a tela da vaga para ver informações sobre ela, e voltar para a tela anterior caso não haja interesse. Sugestões: um menu que revelasse mais informações sobre a vaga ao passar o mouse ou os próprios <i>cards</i> mostrarem mais informações ● Localização da vaga no mapa não funciona ● Site lento ● Poderia ser mais responsivo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Envio de vagas novas por Telegram ● Manter uma divisão de vagas por filtro Centro/Cursos ● Manter informações sobre salário ● Formato de lista para as vagas ● Opções de filtros que já existem são boas ● Ao clicar em um estágio e voltar para a página anterior, o usuário volta onde estava

Fonte: Elaborado pela autora.

Algumas das respostas mais completas e que chamaram mais atenção podem ser apreciadas a seguir.

- *“Acho legal a divisão por centros/cursos. Mas eu percebo que devem ter muitas coisas pras empresas preencherem, e eles deixam de qualquer jeito, faltando sempre informação de salário, benefícios ou mais informações pertinentes à vagas. Tudo bem que muitas empresas jogam oportunidades de estágio no site sendo que não tem nada a ver com os cursos em si. Sinto falta de essa plataforma realmente ser um ambiente em que a gente possa ver vagas de estágio para nossa área (até pra divulgação de processos seletivos de grandes empresas tipo AmBev, Coca-Cola, etc). Parece que só aparece vaga aleatória de telemarketing ou virou um espaço de ‘vagas arrombadas’.”*
- *“Realmente a estética do site não é muito agradável para divulgações de oportunidades de estágios. O layout do site está estruturado nos moldes institucionais da universidade, aparentando pouco dinâmica visual e interatividade. Além disso, há baixa divulgação das vagas, visto que nunca recebi, até hoje, nenhum documento informativo sobre o assunto.”*
- *“Precisa de mais informações de como proceder quando decidir um estágio. Eu não sabia até pouco tempo o que tinha que fazer depois de escolher um estágio, como vincular a empresa/vaga com a UFSC, achava que conseguindo entrar no estágio já valeria para o obrigatório. Poderia ter algum tipo de nota avisando que quando escolher um estágio e for selecionado, tem que entrar em contato com a Coordenação de Estágios do curso.”*
- *“Quem acessa pelo celular acho que sempre teve dificuldade em visualizar as opções de vagas e clicar neles, além disso, mas informações nem sempre tem sobre localização, se é presencial ou remota e sobre distribuição de carga horárias (qual turno ou se é flexível)”*

3 SÍNTESE E CONCEITO

3.1 PERSONA

Para a composição da persona, utilizou-se como base os dados levantados no questionário com o público-alvo, todavia julgou-se necessário considerar alguns dados da *V Pesquisa Nacional de Perfil Socioeconômico e Cultural dos Graduandos das IFEs* (ANDIFES apud Trevisol, 2019) para poder adequar melhor algumas informações de perfil e rotina à realidade de um estudante da UFSC.



Pedro Machado, 21 anos.

Ocupação: estudante e estagiário.

Objetivo: obter experiência profissional relevante para conseguir uma boa colocação no futuro.

“Buscando uma oportunidade na área de programação que me ajude a trilhar meu caminho, indo de alguém que apenas usa para alguém que desenvolve.”

Fonte: Juan Hilário no Unsplash (2023).

Narrativa

Pedro é estudante do curso de graduação em Ciência da Computação na UFSC e atualmente está no 5º semestre. Reside em Florianópolis e mora com os pais. Ele estuda em período integral e tem uma rotina corrida, pois precisa conciliar o tempo de estudos com o estágio que faz na área de suporte aos usuários, presencialmente às terças, quartas e quintas no período da tarde. Aos fins de semana é quando consegue realizar com mais calma alguns exercícios e trabalhos de aula, além de ter seus momentos de lazer, dentre eles, os jogos online, passando mais tempo na internet. Entre uma disciplina e outra e durante seu deslocamento, também aproveita para acessar suas redes sociais em seu smartphone. Nos dias em que faz estágio, almoça no RU para poupar tempo. O deslocamento da sua casa para a Universidade e, mais tarde, para o estágio, é algo no qual despende muito tempo.

Cenário

Esporadicamente, Pedro entra em alguns sites de busca de vagas para dar uma olhada nas novas oportunidades disponíveis. Em um desses momentos, enquanto estava no intervalo das aulas, resolveu visitar a Central de Estágios UFSC e por meio da ferramenta de pesquisa e filtros, facilmente encontrou as vagas disponibilizadas para o seu curso. Deslizando a tela por elas, pôde compartilhar algumas com seu colega que estava a procura, mas um anúncio em especial chamou sua atenção: uma oportunidade para atuar com desenvolvimento de softwares, algo pelo qual sempre se interessou, mas não tinha encontrado um estágio que pudesse se adequar em sua rotina. Isso certamente contribuiria mais com sua experiência profissional, já que seu desejo era, sem dúvidas, ser um programador de jogos. Ao verificar os detalhes da oferta, teve acesso a todas as informações necessárias de forma objetiva e organizada, como salário, habilidades e conhecimentos desejados, benefícios disponíveis e descobriu que havia flexibilidade de horários. Embora inicialmente não pensasse em mudar de estágio, a carga horária e a possibilidade de trabalhar alguns dias de forma remota o convenceu. Viu a localização da empresa, mas não entendeu bem onde ficava. Assim, utilizou o mapa da plataforma para se situar. Conseguiu obter o contato da concedente no site e agendou uma entrevista. Por fim, aproveitou que estava na plataforma e se inscreveu para receber notificações da sua área por e-mail, já que se não tivesse entrado, poderia ter perdido essa chance. Dessa forma poderia se manter mais atualizado e, quem sabe futuramente, ser avisado sobre uma boa vaga de emprego.

3.2 HISTÓRIAS DE USUÁRIO

Com base na pesquisa realizada para o briefing, na conversa com o coordenador de estágios do Design e, principalmente, nos resultados do questionário com os graduandos da UFSC, algumas histórias de usuário foram formuladas. As ideias foram elencadas a seguir, para que em seguida pudesse haver uma priorização dos requisitos a serem desenvolvidos.

1. Como candidato, eu quero **filtrar as vagas** por curso, localização, salário e benefícios, para que eu possa encontrar mais facilmente uma oportunidade que se encaixe ao meu perfil.

2. Como candidato, eu quero **visualizar informações importantes** de uma vaga, como salário, benefícios, localização, habilidades e conhecimentos, e etc., **sem ter que entrar em outra tela**, para que eu possa poupar o meu tempo.
3. Como candidato, eu quero **comunicar um problema com uma vaga**, para parar de ver vagas mal preenchidas, que não fazem sentido com meu curso, ou cuja empresa seja problemática.
4. Como candidato, eu quero **ver a localização das vagas** no mapa, para saber se o local é de fácil acesso, próximo de onde estudo ou de onde eu moro.
5. Como candidato, eu quero **me inscrever para receber notificações** sobre vagas novas, para estar sempre atualizado, sem ter que entrar o tempo todo na plataforma para isso.
6. Como candidato, eu quero que as **vagas apresentem informações** de salário, benefícios, habilidades e conhecimentos necessários, período, horas semanais, localização flexibilidade e regime de trabalho **obrigatoriamente**, para que me sinta mais segura, tendo conhecimento de todas as informações antes de me candidatar.
7. Como candidato, eu quero que me seja **apresentada mais claramente as informações mais importantes** sobre o **processo de estágio**, para que eu não me sinta entediado lendo um texto complicado nem perca tempo procurando.
8. Como candidato, eu quero que o **site seja mais acessível**, principalmente em dispositivos móveis, para que eu possa usá-lo facilmente do meu smartphone.
9. Como candidato, eu quero poder **entrar em contato com a Central de Carreiras** para que eu possa enviar facilmente dúvidas e sugestões.
10. Como candidato, eu quero **compartilhar o site e as vagas** com meus colegas, para que eles tenham acesso às mesmas oportunidades que eu, mesmo que não estudem na UFSC.
11. Como candidato, eu quero **ordenar os resultados de uma busca** por maior e menor salário, para ver mais facilmente as oportunidades com maior retorno financeiro.

Quadro 5 – Requisitos

		Funcionalidades	Conteúdo
Encontrar vagas	Buscar vaga	Campo de busca	Sugestões de preenchimento
	Filtrar vaga	Caixas de seleção; Campos de preenchimento; Botões	Opções de filtro: centros, cursos, benefícios, período, locais, modalidades, faixas de salário, cargas horárias semanais
	Ordenar resultados	Botões	-
Visualizar informações das vagas	Ver informações da vaga	-	Opções de filtro
	Solicitar contato da empresa	Botões	-
	Compartilhar vaga	Botão de compartilhamento para as redes sociais	-
Relatar um problema		Campo de preenchimento; Múltipla escolha; Botão	Opções de motivos para escolher
Inscriver-se para receber notificações por e-mail		Campo de preenchimento, como curso e e-mail; Botão	Sugestões de preenchimento para cursos
Visualizar a localização das vagas no mapa	Buscar vaga	Campo de busca — código, cargo/título; Geolocalização	Sugestões de preenchimento; Opções de filtro
	Visualizar informações da vaga	Botão para ver detalhes	-
Entrar em contato com a Central de Carreiras	Entrar em contato	Formulário, Lista de opções	Opções de motivos para o contato
	Visualizar informações básicas	Menu <i>accordion</i>	FAQ

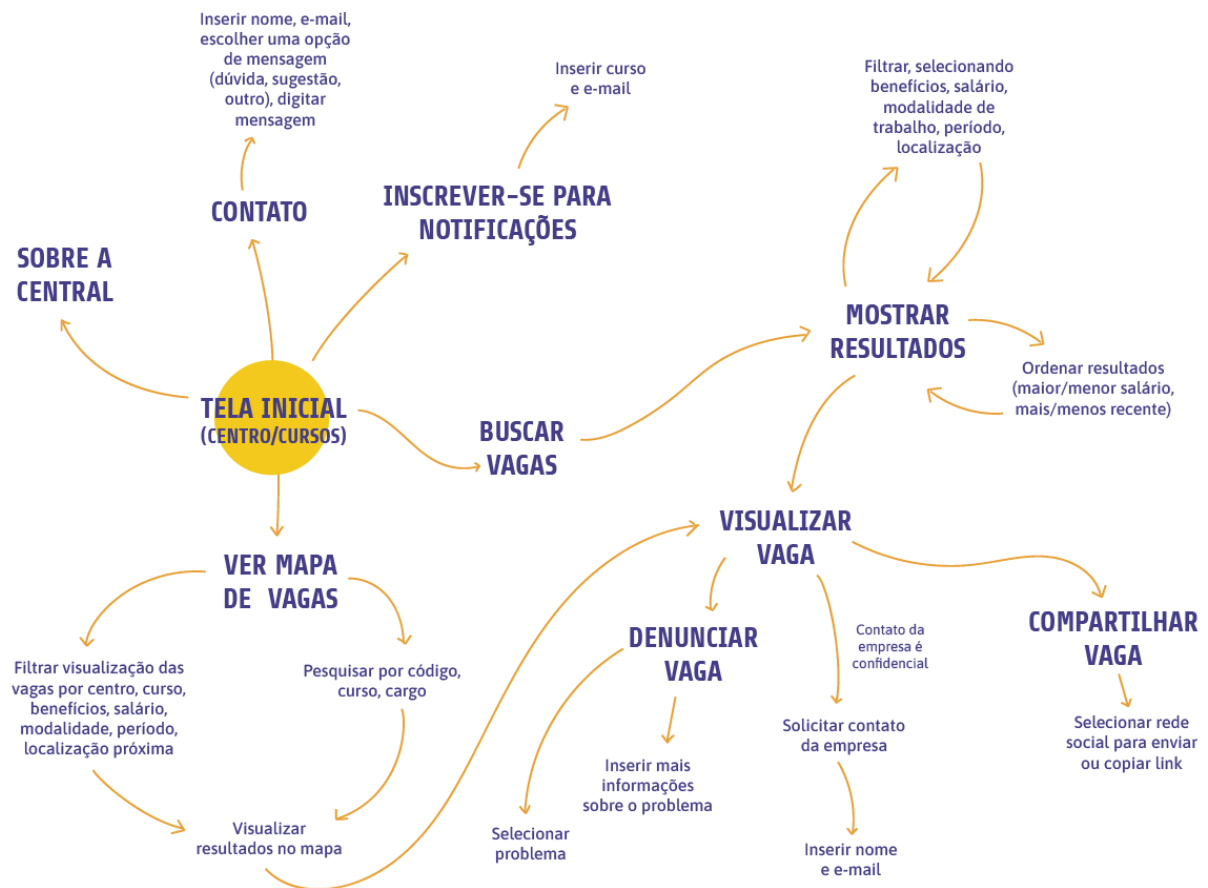
Fonte: Elaborado pela autora.

4 ESTRUTURAÇÃO

4.1 ARQUITETURA E NAVEGAÇÃO

Primeiramente, um mapa mental do funcionamento da plataforma foi desenhado, para pôr as ideias em perspectiva.

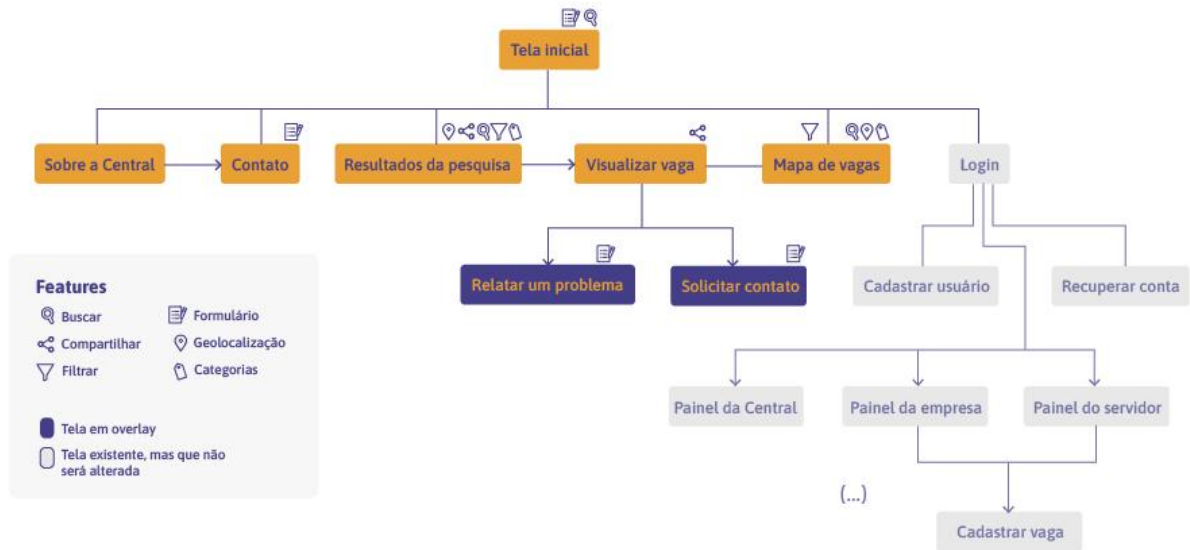
Figura 41 – Mapa mental da Central de Estágios UFSC



Fonte: Elaborado pela autora.

A partir do mapa mental, foi possível visualizar melhor todas as informações que constariam na aplicação, organizando-as hierarquicamente de maneira a formular a arquitetura da informação. Definiu-se, a partir daí, a navegação, por meio da utilização das linhas e setas. As *features*, ou funcionalidades de cada uma das telas foram representadas pelos ícones.

Figura 42 – Arquitetura da Central de Estágios UFSC



Fonte: Elaborado pela autora.

Como não fazem parte do escopo, tampouco se tem informações mais precisas e aprofundadas sobre como funcionam, a parte relacionada ao acesso de usuários — empresas, servidores e Central de Carreiras — está acinzentada na representação. Das telas indicadas na arquitetura, entram como novidade a tela “Sobre a Central”, “Contato” e o item “Relatar um problema”.

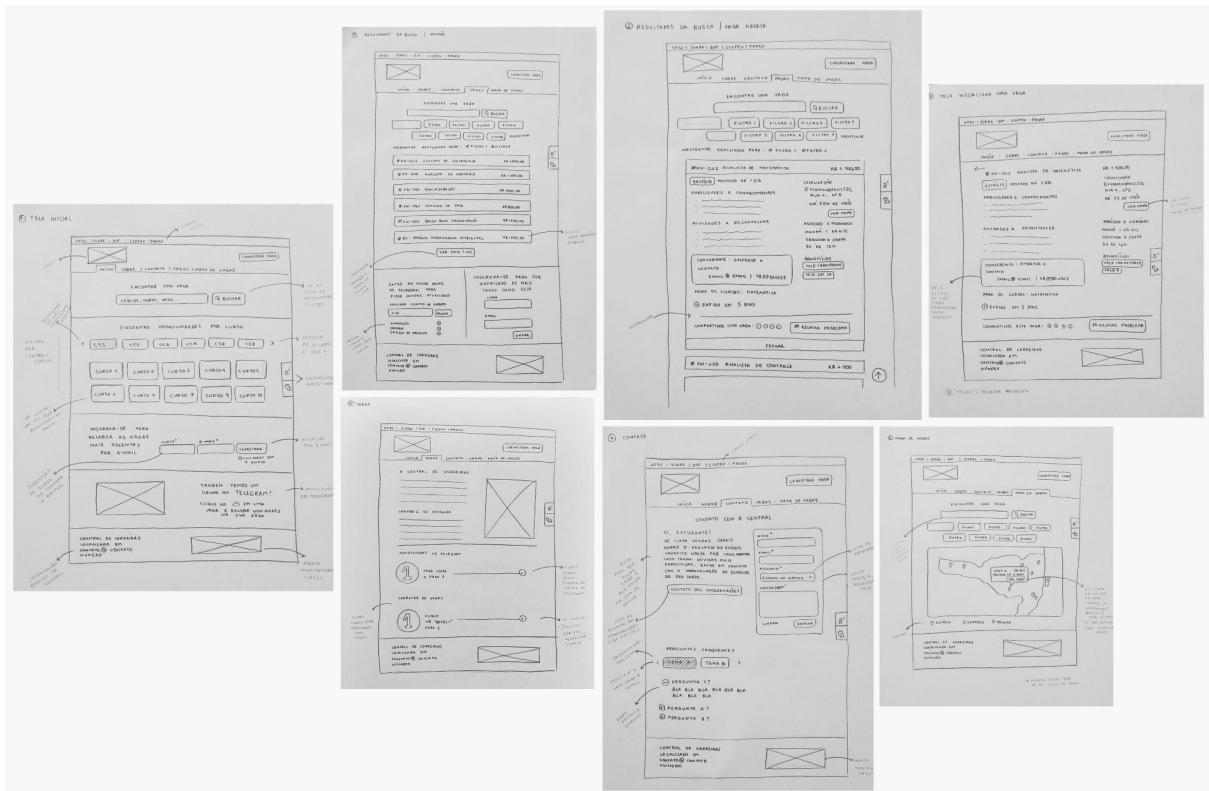
A forma de navegação segue uma estrutura mais hierárquica. Na maior parte das vezes o usuário poderá escolher os caminhos que irá percorrer dentro do site, todavia em alguns momentos há linearidade, como na tarefa “Solicitar contato”, em que há uma sequência de telas necessárias para que se conclua o objetivo.

4.2 WIREFRAMES

Decidindo as principais telas que comporiam a aplicação, realizou-se um levantamento de qual conteúdo estaria em cada tela. Também, as etapas anteriores foram revisitadas de modo a observar referências para a apresentação e possibilidades de componentes. Procurou-se trabalhar ao máximo com conteúdo já existente na Central de Estágios UFSC e agregar outros, pertinentes à ela, mas que encontravam-se dispersas em outras aplicações web da instituição.

Tendo isso em vista, alguns esboços iniciais puderam ser elaborados fazendo uso de lápis e papel, para posteriormente desenvolver o primeiro protótipo que iria para teste no Figma. Nessa etapa, deu-se preferência para a versão *desktop*, apesar de alguns desenhos da versão *mobile* já tivessem sido vislumbrados.

Figura 43 – Wireframes de baixa fidelidade



Fonte: Elaborado pela autora.

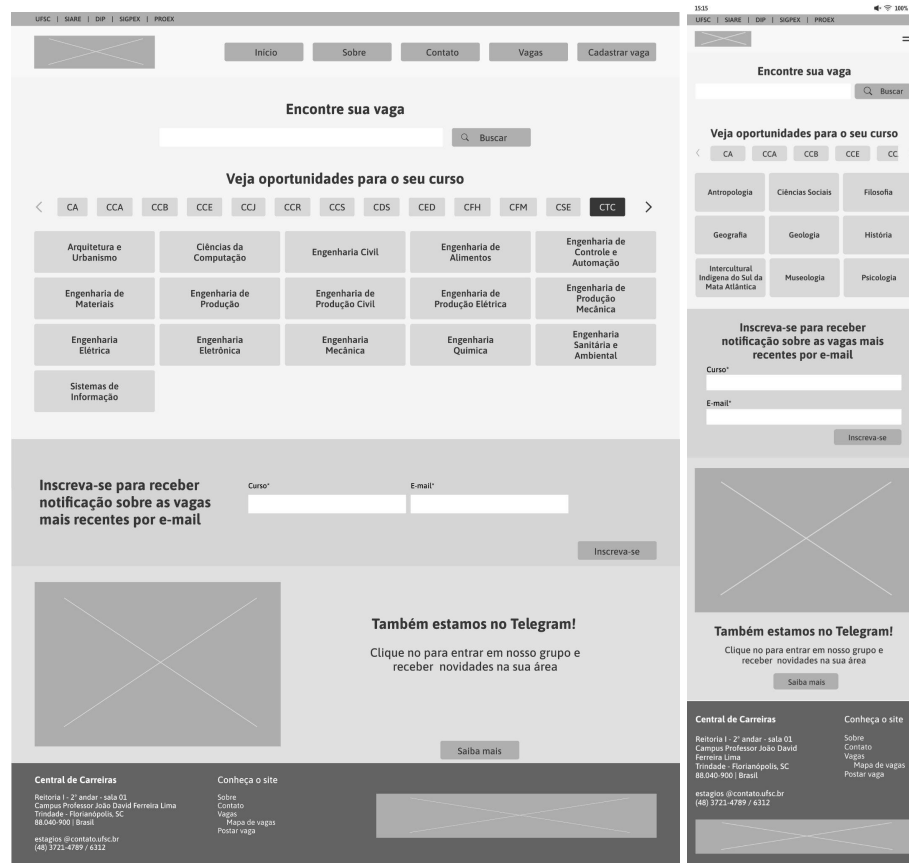
4.2.1 Tela Inicial

Na tela inicial o usuário pode ter uma visão geral do site. Na maioria dos sites similares observados, há uma tela inicial, destacando a ferramenta de busca de vagas e, depois da busca inicial, é possível filtrar os resultados.

Os elementos básicos para todas as telas são os seguintes: menu superior de links úteis — com os sites da UFSC, SIARE, DIP, Sigpex, Proex —, logo, menu principal — contendo os itens início, sobre, contato, mapa de vagas, postar vaga —, e rodapé com endereço, telefone, e-mail da Central e marcas institucionais. Além deles, são apresentados na tela inicial: caixa de busca por termos, com sugestões de preenchimento; menu de centros/cursos disponíveis

para busca rápida, divulgação da tarefa “Inscrever-se para notificações”, sendo necessário preencher curso — com sugestões de preenchimento — e e-mail; e divulgação da tarefa “Entrar no canal do Telegram”, com link para explicação.

Figura 44 – Wireframe de média fidelidade da Tela inicial



Fonte: Elaborado pela autora.

Vale ressaltar que, quando o usuário for digitar algo na caixa de busca, ao digitar um termo, deve ser possível clicar em uma das sugestões e já buscar automaticamente, sem ter que digitar a mesma coisa sugerida. Esse foi um problema identificado em um dos similares para não se repetir.

4.2.2 Tela Resultados da pesquisa

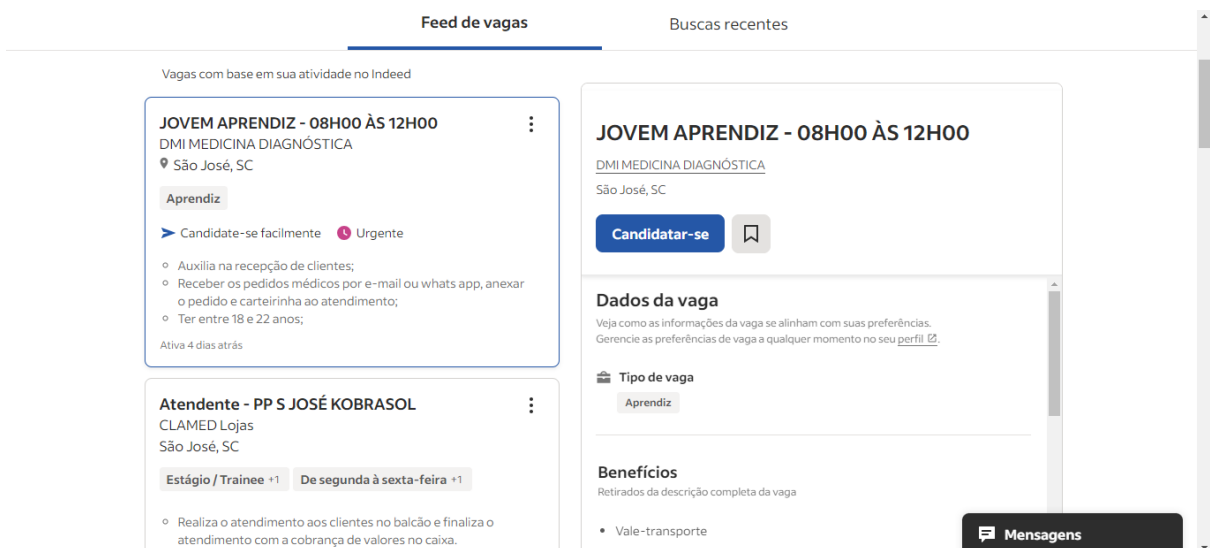
Após fazer uma busca na tela inicial ou selecionar um dos cursos disponíveis, o usuário é direcionado para a tela “Resultados da pesquisa”. Nesta tela seria possível aplicar filtros e ordenar os resultados.

Algo interessante de se aplicar, do ponto de vista da programação, seria fazer com que a escolha em um filtro impacte e atualize as opções do próximo, como um efeito cascata. Assim, o usuário já saberia, por exemplo, que para o curso x, não há vagas do tipo “*Trainee*”.

Nesse caso, o requisito mais importante seria a visualização da vaga sem sair da página, como é feito em muitos dos similares analisados, sendo um dos pontos levantados no questionário com os estudantes. Para isso, dois recursos destacaram-se: *vertical tabs* e *accordion*.

Vertical tabs: permite mostrar o conteúdo dos itens selecionados em um mesmo espaço reservado na tela. Nas opções mais utilizadas, LinkedIn e Indeed, vide respostas do questionário, os detalhes de uma vaga aparecem ao lado da lista de vagas.

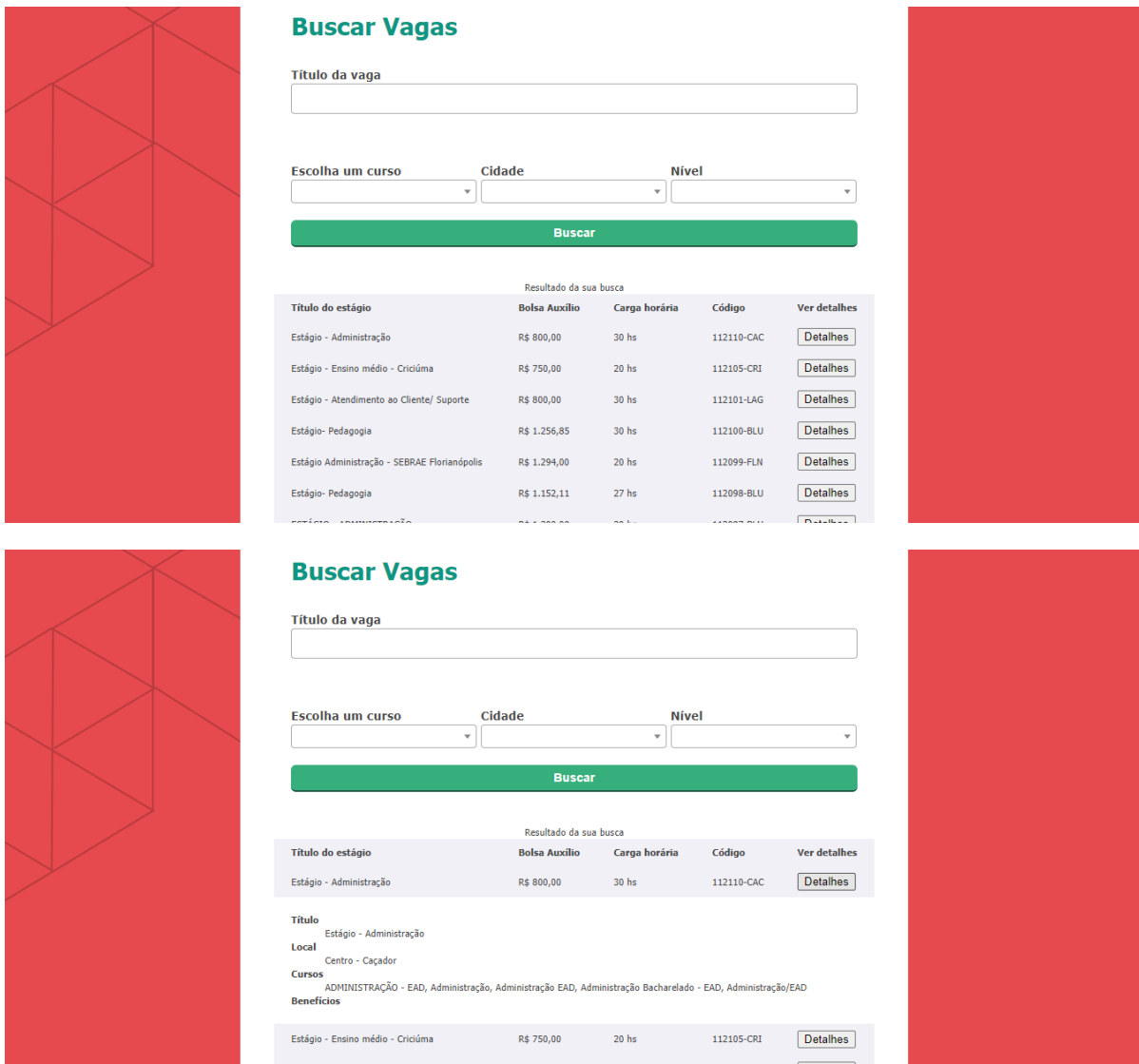
Figura 45 – Tela de resultados do Indeed



Fonte: Captura de tela do Indeed (2023).

Accordion: permite mostrar e/ou esconder detalhes do item selecionado. O *card* da vaga se expande ao clicar revelando seus detalhes. Clicando no conteúdo ou em um botão específico, ele se retrai novamente. É próximo ao que é aplicado no site de estágios da IEL/SC.

Figura 46 – Tela de resultados da IEL/SC



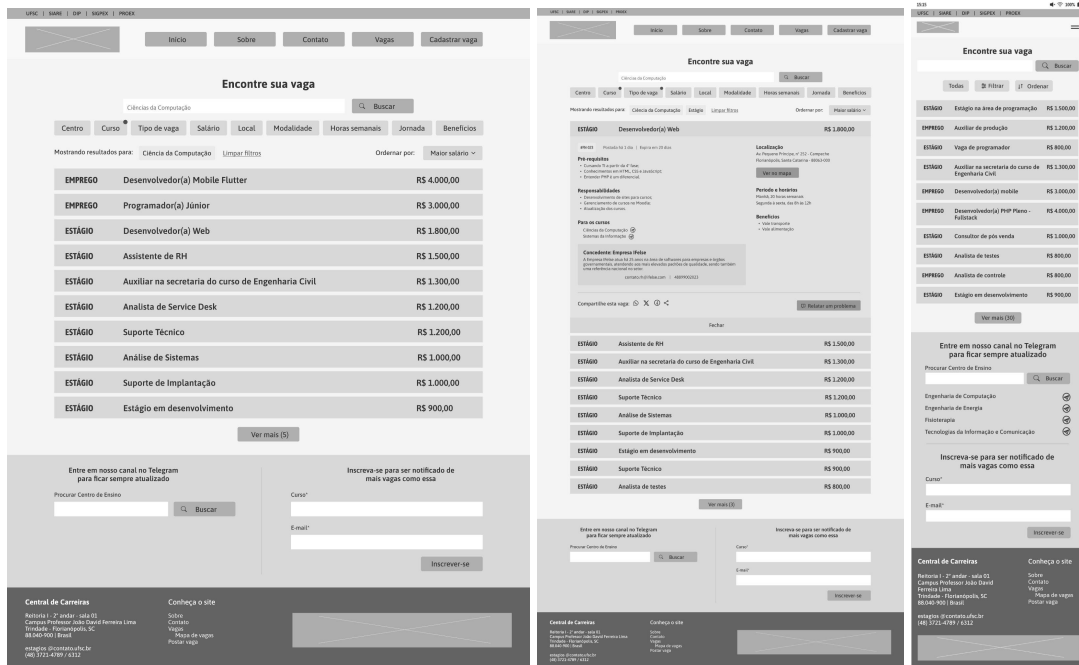
Fonte: Captura de tela da plataforma de estágio IEL/SC (2023).

Para a Central de Estágios, escolheu-se utilizar o estilo *accordion*, principalmente por se adaptar a versão *mobile* sem problemas. Ainda, para os visitantes que nunca tiveram contato com uma plataforma que utilize o *tabs* na apresentação, ele pode ser um pouco confuso, além de precisar se pensar em uma solução diferente para o *mobile*, pois não é adaptável.

Outra questão relevante aqui era a paginação. A Central de Estágios UFSC não aplicava o recurso, o que poderia contribuir com a lentidão do site. Dois tipos básicos se identificam: a paginação tradicional e o *scroll* infinito. Optou-se pelo *scroll* com um botão para carregar mais conteúdo, visto que como é um único elemento, comparado a paginação tradicional — que tem botões para algumas páginas, às vezes também os de ir e voltar — fica mais simples

de utilizar na versão para dispositivos móveis em um tamanho adequado ao toque, além de gerar menos interrupção na leitura.

Figura 47 – Wireframes de média fidelidade da Tela Resultados da pesquisa



Fonte: Elaborado pela autora.

4.2.3 Tela Sobre a Central

A plataforma Central de Estágios UFSC apresenta um link chamado “Portal de Estágios” que direciona para o site da DIP. O menu em que esse link se insere não é muito claro, nem atrai a atenção do usuário, de modo que pode passar despercebido. Além disso, o rótulo não antecipa ao usuário para onde ele será direcionado ao clicar, já que em tese ele já está em um portal de estágios.

As informações acerca do processo de estágio estão atualmente contidas no site da DIP, assim como as informações referentes à própria Central de Estágios. Optou-se por trazer aquilo que diz respeito à Central para a sua plataforma, de modo a evitar que ela pareça desconexa, principalmente levando em consideração um visitante ou um novo estudante, que nunca teve experiência com ela.

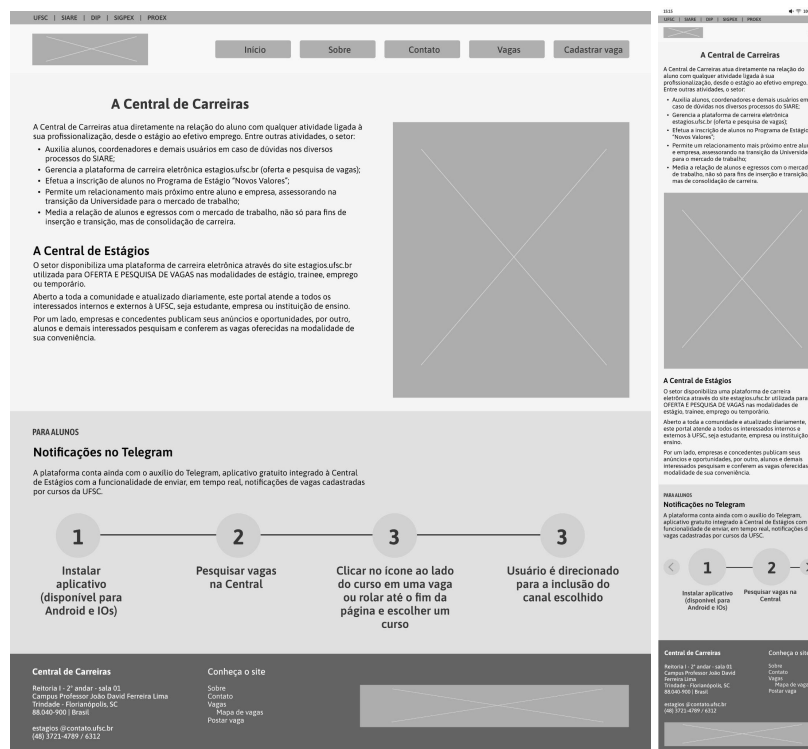
Os seguintes tópicos seriam abordados na “Tela Sobre a Central”:

- Quem é a Central de Carreiras?

- O que é a Central de Estágios?
- Como acessar o canal da Central de Estágios no Telegram?

Nessa mesma tela, outros tutoriais, além do Telegram poderiam ser inseridos, ou ao menos um link para eles. Tutoriais como “Como cadastrar uma vaga?”, “Como criar uma conta?” ou “Como iniciar um vínculo com a UFSC?” seriam úteis para as empresas interessadas em anunciar na plataforma. Alguns já existem, porém são mal organizados, ou escritos de forma pouco sintetizada.

Figura 48 – Wireframes de média fidelidade da Tela Sobre a Central



Fonte: Elaborado pela autora.

4.2.4 Tela Contato

Ponderando sobre o fato de que poucos alunos pensam no site da DIP quando precisam encontrar informações, conforme analisado a partir do questionário com os alunos no **Subcapítulo 2.3**, e que as informações e funções relacionadas ao tema “estágio” na UFSC se distribuem em vários locais, a ideia dessa tela seria somente atender as condições “contato mais facilitado para tirar dúvidas com administradores do site” e “acesso à informações sobre como é o processo de estágio”.

Para isso, constariam nessa tela:

- Formulário com os campos: nome, e-mail, assunto — com as opções: sugestão, reclamação, elogio, dúvida, outro — e caixa de texto para a mensagem;
- Link com a lista de contato das coordenações de estágios dos cursos da UFSC; e
- FAQ.

Uma página só com dados das coordenações de estágio já existe atualmente no sistema SIARE. Já a FAQ, já existe no site da DIP, dessa maneira, elas só ficariam mais integradas à Central.

No caso da FAQ, um problema identificado foi a falta de critério para a organização das perguntas. A disposição dos itens não segue uma ordem lógica, o que dificulta o processo de procura por respostas. À vista disso, se propôs a organização dessas perguntas por aproximação, dividindo-as por temas, que seriam: Definições, Começando um estágio, Finalizando um estágio, Estágio obrigatório e Estágio não obrigatório.

Dois recursos seriam aplicados na seção da FAQ: o *menu accordion* e o *menu tabs*. O menu *accordion* funcionaria mostrando e escondendo a resposta de cada questionamento, enquanto o *tabs* seria utilizado para organizar as perguntas segundo a temática selecionada.

Figura 49 – Menu *accordion* na seção de FAQ do Portal de Estágios da UDESC

Perguntas Frequentes

PESQUISAR

— Como faço para me candidatar a uma vaga?

1. Acesse as Vagas no site;
2. Clique na vaga do seu interesse e clique no link para registrar interesse na vaga;
3. Digite seu login e senha para acesso ao seu cadastro e efetuar o registro de interesse;
4. Acompanhe o processo da vaga no seu portal do aluno.

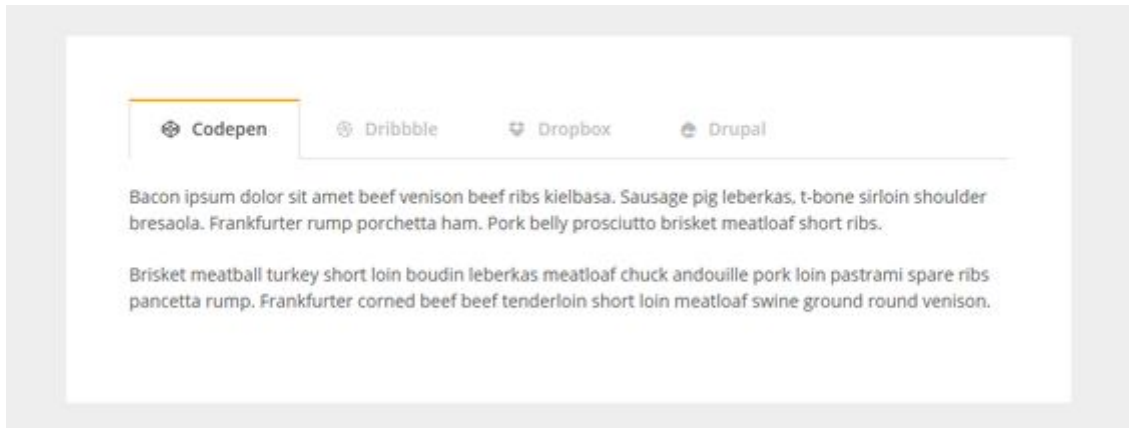
+ Posso iniciar meu estágio obrigatório antes do início do semestre letivo?

+ Quando fazer a documentação de estágio?

+ Quem é o responsável por pagar a apólice de seguros?

+ O estágio pode ser não remunerado?

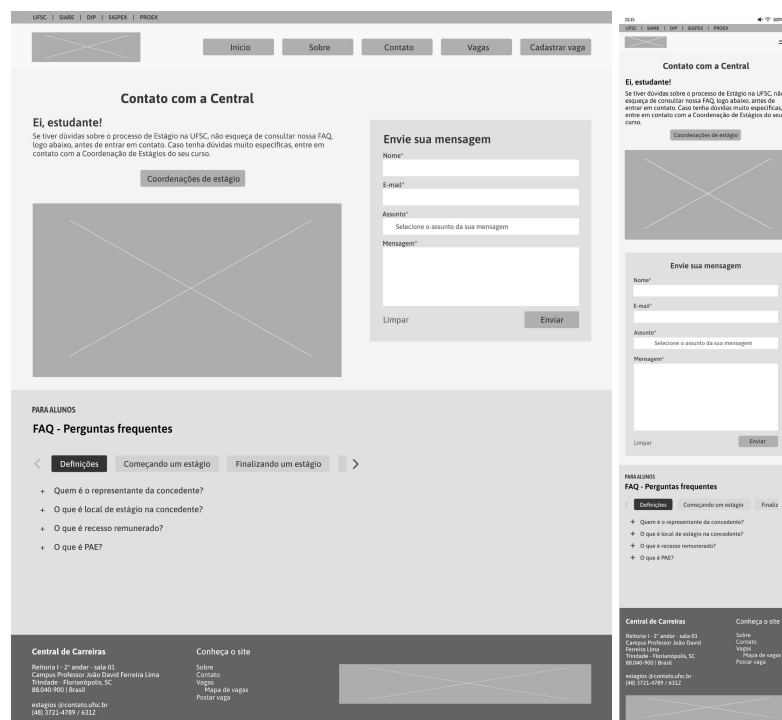
Fonte: Captura de tela da tela de ajuda do Portal de Estágios UDESC (2023).

Figura 50 – Exemplo de menu *tabs*

Fonte: Fribly (2023).

Além disso, uma mensagem foi inserida no início da tela, lembrando ao usuário para que leia as informações atentamente antes de enviar uma mensagem e que, caso encontre dúvidas específicas sobre procedimentos em seu curso, acesse a lista de contato das coordenações de estágios. Isso se fez necessário considerando o apontamento do prof. Menegazzi durante sua entrevista, em que, ao ser questionado sobre a frequência com que os alunos enviam dúvidas que já estão respondidas no site de estágios do curso de Design, respondeu “o tempo todo” — embora não seja esperado que isso resolva completamente o problema.

Figura 51 – Wireframes de baixa fidelidade da Tela Contato



Fonte: Elaborado pela autora.

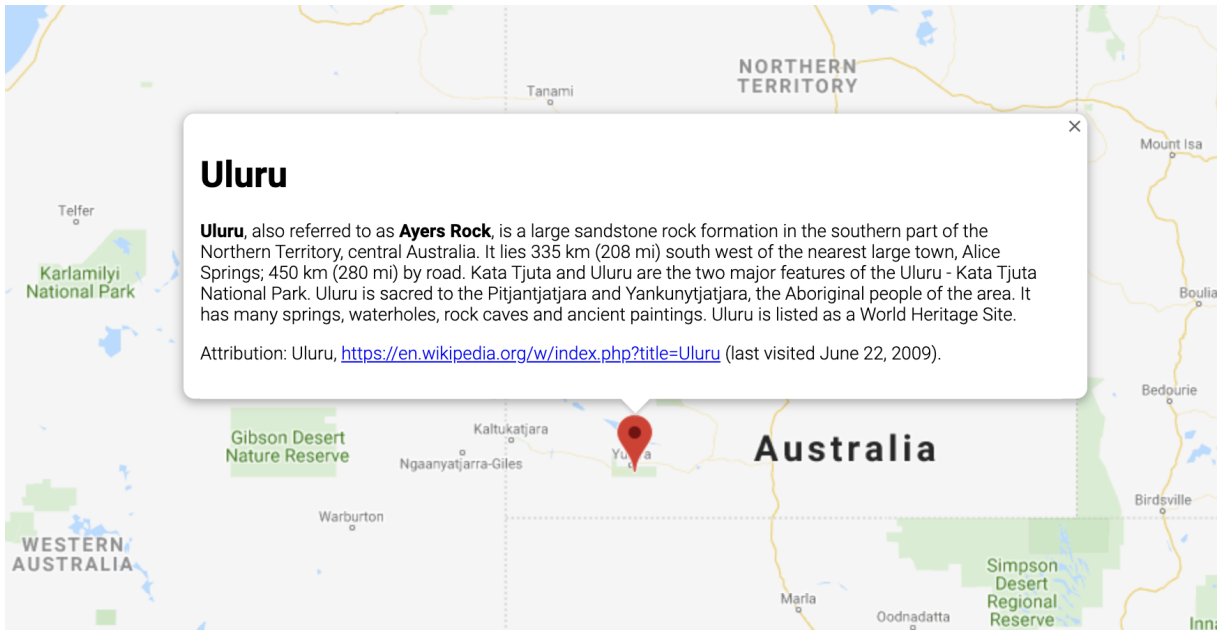
O formulário para contato teria o posicionamento *sticky*, seguindo o *scroll* do usuário pela tela, para que ele não precisasse subir caso não tenha encontrado uma resposta para sua dúvida na FAQ e queira perguntar.

4.2.5 Tela Mapa de vagas

É uma das telas já existentes na Central de Estágios, contudo atualmente não funciona. Não se sabe ao certo como podia ser utilizada quando estava em funcionamento, não obstante julgou-se necessária para apresentar visualmente onde as vagas cadastradas se encontram, já que às vezes, apenas pelas informações de endereço o estudante pode não saber ou ter referência da localização da empresa.

O estado padrão da tela seria uma visualização de todas as vagas incluídas, representadas por pins no mapa de diferentes cores, denotando os diferentes tipos de vagas — estágio, emprego, *trainee* e temporária. Caso o estudante precisasse, também poderia filtrar sua visualização, a partir dos mesmos filtros inseridos na tela “Resultados da pesquisa”, vista no **item 4.2.2**, ou pesquisar um anúncio.

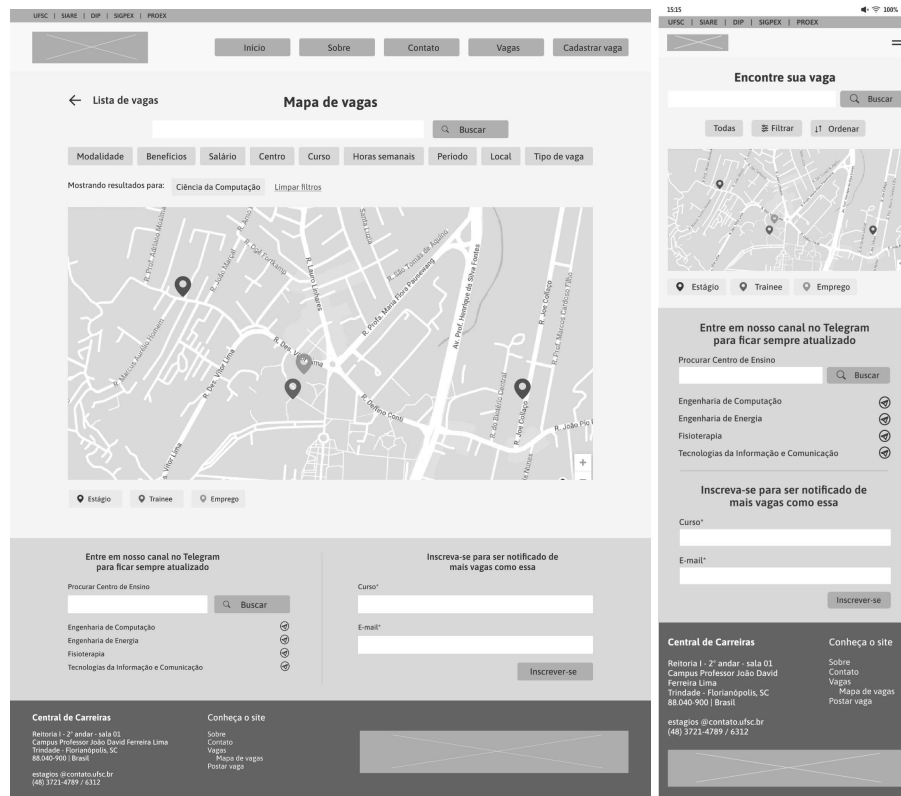
Ao clicar em um pin, o usuário poderia obter informações básicas sobre uma oportunidade, que envolveriam o título, o salário e o endereço, podendo também clicar em um botão para ver mais detalhes. Esse conteúdo extra seria implementado por meio do componente *pop-up*. O link para detalhes direcionaria o estudante para a tela “Visualizar vaga”.

Figura 52 – Exemplo de *pop-up*

Fonte: Google (2023).

Os wireframes produzidos encontram-se a seguir.

Figura 53 – Wireframes de média fidelidade da Tela Mapa de vagas



Fonte: Elaborado pela autora.

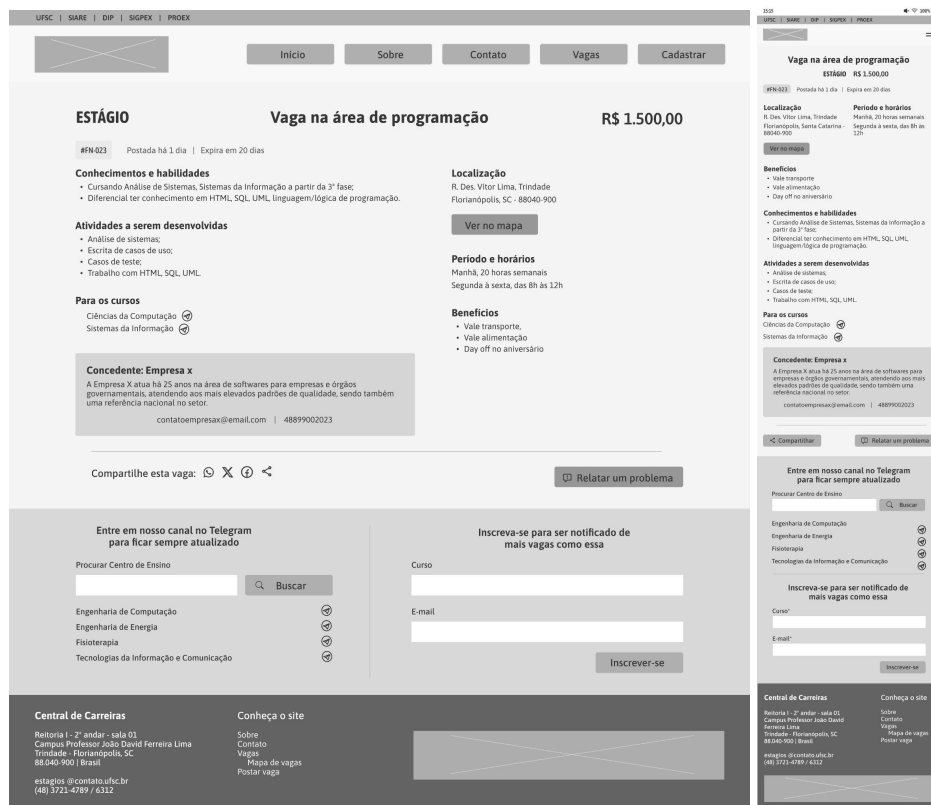
4.2.6 Tela Visualizar vaga

Para compartilhar, bem como para visualizar os detalhes de uma vaga, conforme discutido no tópico anterior, o ideal é que o anúncio tenha uma tela própria, caso contrário o link que poderia ser gerado para essas duas tarefas compreenderia a tela “Resultados da pesquisa” com uma ancoragem, ou seja, o visitante iria se deparar com várias distrações.

A ancoragem de um elemento na tela funciona como um índice. Um elemento com ancoragem tem um link específico para ele, dentro de uma mesma tela com vários outros elementos. Ao receber e clicar no link dessa “âncora”, o visitante é levado até o ponto no *scroll* em que o elemento se encontra.

Nessa tela apareceriam todas as informações de uma vaga, segundo vimos no **item 4.2.2 Tela Resultados da pesquisa**, com os botões para relatar um problema, solicitar o contato da empresa — caso seja necessário —, divulgação do canal no Telegram e opção de notificações por e-mail.

Figura 54 – Wireframes de média fidelidade da Tela Visualizar vaga



Fonte: Elaborado pela autora.

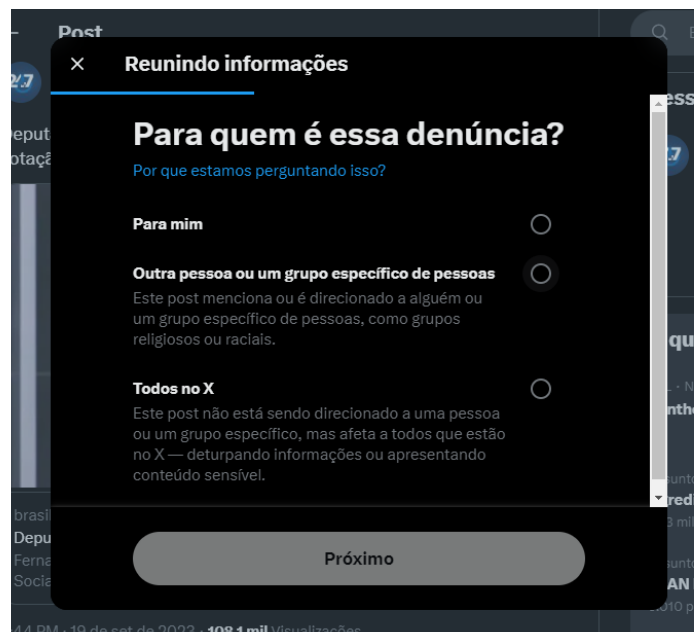
No final da tela, na área referente ao Telegram, o usuário poderia realizar uma busca do canal do curso do qual deseja participar.

4.2.7 Relatar um problema

Resolveu-se abdicar da criação de uma nova tela para inserir essa função. Se o usuário tivesse que ir para uma nova dela toda vez que precisasse relatar um problema, a interação com o site poderia ser interrompida, o que poderia causar aborrecimentos. O único ponto positivo em inserir a função em uma nova tela seria que o estudante avaliaria melhor se realmente quer enviar um relato, o que poderia ajudar a dirimir as denúncias sem sentido.

Assim, seguindo a proposta dos similares que dispõem de funções de avaliação ou denúncia de vagas e empresas, pensou-se em trazer esse recurso no componente *modal*. O *modal* permite que uma caixa de diálogo apareça sobreposta em uma tela, sem que o usuário tenha que sair para acessá-la em uma nova guia.

Figura 55 – Exemplo de *modal* no X, antigo Twitter



Fonte: X (2023).

Para relatar um problema, bastaria escolher uma opção dentro de uma lista e, caso julgasse necessário, haveria um campo para que o aluno explicasse melhor o que estava

acontecendo. Ao concluir o envio, a Central de Carreiras seria notificada para tomar suas medidas.

Figura 56 – Wireframes de média fidelidade da caixa Relatar um problema

The figure shows two wireframe screens for a 'Relatar um problema' (Report a problem) function. The left screen is the form, and the right screen is the confirmation message.

Relatar um problema

Olá! Identificou algo errado com esta vaga? Leia com atenção as opções e nos explique melhor o que está acontecendo.

- A vaga ou empresa parece ser falsa
- A vaga ou empresa age em desacordo com os termos da UFSC e/ou leis vigentes
- Acredito que esta vaga não tem relação com o curso ao qual está sendo ofertada
- As informações estão mal preenchidas ou incompletas
- As informações apresentadas são ofensivas ou discriminam alguma minoria
- Item duplicado
- Outro

Informações adicionais

Cancelar Enviar

Relatar um problema

Sua mensagem foi enviada.

Avaliaremos o anúncio e, caso o problema for constatado, tomaremos as devidas providências. Sua contribuição para melhorar a Central é sempre bem-vinda!

Concluído

Fonte: Elaborado pela autora.

Como observado, essa função foi pensada como uma tentativa de ajudar a diminuir o aparecimento de vagas na listagem de cursos com os quais não tivessem relação, bem como alertar aos administradores sobre a ocorrência de possíveis anúncios falsos. Já que não se trabalharia a parte relacionada ao formulário de cadastro, utilizada pela concedente e por servidores da UFSC, pensou-se em algo que pudesse ser realizado pelos estudantes.

4.2.8 Solicitar contato

Para se prevenir de *spams* ou quaisquer que sejam os problemas decorrentes da exposição de seu contato, algumas empresas talvez prefiram que somente aqueles que estejam realmente interessados em suas ofertas tenham acesso aos seus dados. Assim, a ideia é que, caso a empresa mantivesse seu contato sigiloso no cadastro, o aluno pudesse solicitar a Central de Carreiras e recebê-lo por e-mail.

O formulário de solicitação pediria o preenchimento do nome e e-mail do candidato e apareceria da mesma forma que a função “Relatar um problema”, com o componente *modal*.

Figura 57 – Wireframes de média fidelidade da caixa Solicitar contato

Solicitar contato

Gostou dessa vaga? Preencha as informações abaixo que te enviaremos o contato até o fim do dia.

Nome*

E-mail*

Cancelar Enviar

Solicitar contato

Sua solicitação foi enviada.

Tudo certo! Agora é só aguardar nossa resposta por e-mail.

Concluído

Fonte: Elaborado pela autora.

A princípio, a função já existe, no entanto para essa solicitação a Central dispõe dois botões: “Tenho vínculo com a UFSC” e “Não tenho vínculo com a UFSC”. O visitante que indicar ter vínculo recebe em um *pop-up* os dados, e o que indicar que não tem, visualiza uma nova tela com o formulário de solicitação. Mas nada impede que um estudante que não faça parte da instituição clique no botão que diga que tem vínculo e visualize os dados, o que torna essa diferenciação de botões desnecessária.

Em um momento futuro, talvez seja interessante que haja na plataforma um perfil de usuário também para os estudantes, que poderiam ter acesso liberado a esses contatos através do login, enquanto que somente os visitantes sem vínculo precisariam fazer uma solicitação.

5 AVALIAÇÃO: TESTE DE USABILIDADE

Foi possível realizar um teste de usabilidade com os primeiros wireframes de média fidelidade desenhados. As telas desenhadas no Figma foram conectadas formando alguns fluxos que os participantes poderiam tentar seguir. Também, elaborou-se um roteiro para o teste, que consistia em uma entrevista inicial, para compreender o perfil do participante e sua relação com tema e tecnologia; o teste de usabilidade em si, com a elaboração de cenários com atividades para realizar no modelo; e um breve questionário pós-interação. O roteiro e os resultados obtidos encontram-se a seguir.

5.1 ETAPA 1: DEFINIÇÃO DO PERFIL DO PÚBLICO E FORMATO DOS TESTES

5.1.1 Participantes

A amostra para o teste seria composta por três estudantes de graduação de Santa Catarina, de diferentes períodos e cursos, contando com:

- **Um piloto** – estudante, da UFSC ou de outra universidade, que tivesse relação com o tema.
- **Dois participantes** – estudantes da UFSC, sendo um deles alguém que já tivesse buscado vagas ou já houvesse realizado um estágio, e o outro, alguém no começo da graduação e/ou sem experiência com estágio.

O número de participantes foi estabelecido de acordo com a disponibilidade das pessoas dentro do cronograma previsto para o projeto.

5.1.2 Recrutamento e tecnologia

Os participantes seriam recrutados por WhatsApp. Os testes poderiam ser realizados de forma remota, por meio do Google Meet ou presencialmente, a depender da disponibilidade do participante. O participante receberia o link para o protótipo e realizaria o teste no Figma utilizando um notebook ou computador. A interação seria gravada com auxílio da ferramenta de gravação de tela do Windows.

5.1.3 Técnica de registro

Como técnica de registro, seria adotada a observação direta e filmagem da interação e, além das ferramentas mencionadas anteriormente, se utilizaria um smartphone ou lápis e papel para anotações.

5.2 ETAPA 2: ELABORAÇÃO DO TESTE

As perguntas definidas para a entrevista inicial foram:

Perfil do participante

- Qual é a sua idade?
- Qual curso você faz?
- Em que fase do curso você está?

Relação com o tema

- Você já buscou vagas de estágio?
- Caso a resposta à pergunta anterior seja sim, que dificuldades você encontrou durante a busca por estágios, seja de modo presencial ou pela internet?
- Você conhece a Central de Estágios UFSC? Já utilizou?

Relação com tecnologia

- Você já utilizou alguma plataforma para procurar vagas de estágio? Se sim, qual (ou quais)?
- Com que frequência você entra nas ferramentas indicadas na pergunta anterior, voltadas para estágios, empregos e negócios?
- Qual é o principal dispositivo que você utiliza para acessar a internet?

5.3 ETAPA 3: PLANEJAMENTO DOS CENÁRIOS E ATIVIDADES

5.3.1 Cenários

Cenário 1 – Você é estudante de graduação e sente que é o momento de ingressar em um estágio. Acessa o site da Central de Estágios UFSC e pesquisa uma vaga para o curso de

Ciência da Computação, do CTC, clicando no anúncio de estágio que apresenta o maior salário.

Objetivo: pesquisar, ordenar a lista e visualizar uma vaga.

Cenário 2 – A vaga não lhe interessou, pois o local era muito distante e os horários de trabalho não eram compatíveis aos seus. Assim, você resolveu filtrar os resultados da pesquisa para ver somente propostas de estágio no Centro de Florianópolis, com horário flexível.

Objetivo: filtrar vagas.

Cenário 3 – Passando pela lista de resultados, você se depara com uma vaga que não tem muito a ver com o curso que você pesquisou, intitulada “Assistente de RH”. Assim, resolve relatar esse problema para a Central de Carreiras.

Objetivo: relatar um problema.

5.4 ETAPA 4: ENTREVISTA APÓS A INTERAÇÃO

- O que, dentro do site, mais chamou a sua atenção? Por quê?
- Você conseguiu compreender a organização do conteúdo? Caso não, onde diria que há problemas?
- Você considera que as principais funcionalidades estão visíveis e são fáceis de usar? Caso não, por quê?
- Alguma sugestão para aprimorar o site?

5.5 RESULTADOS

O participante do teste piloto optou por realizar o processo remotamente. Como o meio poderia trazer alguma diferenciação nos resultados, todos os testes acabaram sendo realizados da mesma maneira pelo Meet, do Google, e as gravações foram feitas utilizando a ferramenta de gravação de telas do Windows, sendo que os estudantes compartilharam a sua tela durante o uso do protótipo para gravação. Os testes foram realizados entre os dias 7 e 12 de outubro de 2023.

Importante mencionar que não houve uma interação prévia dos estudantes com o protótipo, o primeiro contato ocorreu direto na execução do primeiro cenário.

O primeiro teste foi realizado com um estudante de outra universidade, denominado Participante piloto. Como o piloto teria como principal intuito verificar problemas na aplicação do teste, impor que o estudante fosse da UFSC seria um empecilho a mais para encontrar um participante e, no fim, esse aspecto não impactaria tanto no resultado.

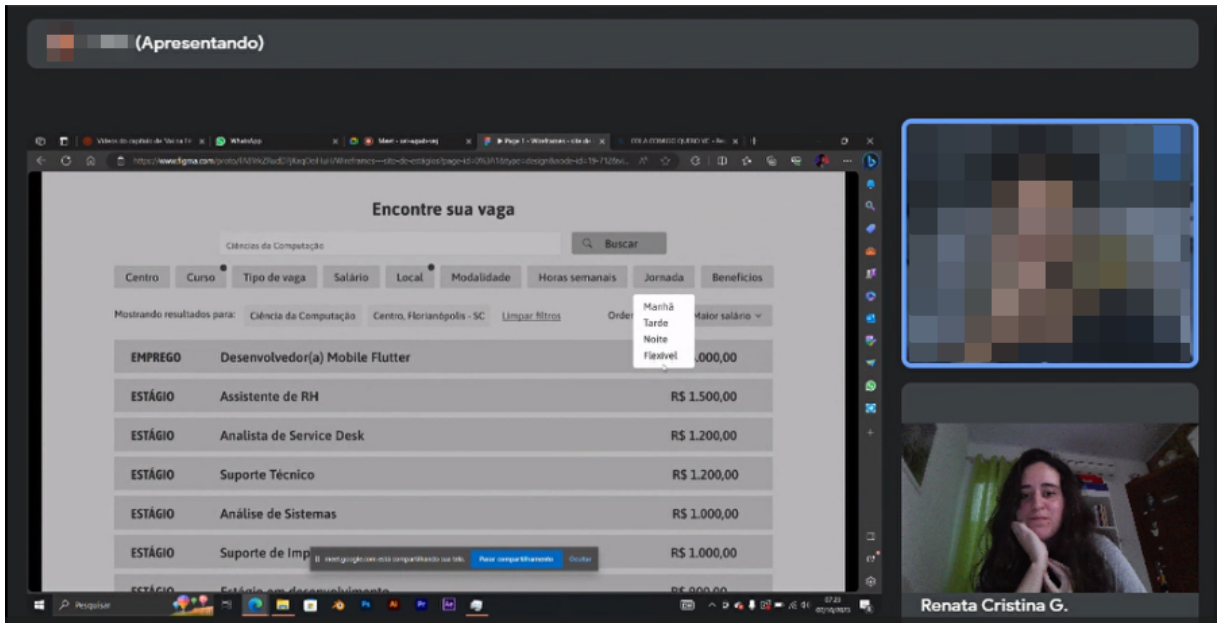
O participante tinha 27 anos, cursava Análise e Desenvolvimento de Sistemas e estava na fase final do curso, no TCC. Ele não teve experiência de estágio no curso, em razão de já trabalhar antes de ingressar e continuou em seu emprego a maior parte da graduação.

Ademais, o graduando não tinha experiência com o uso de plataformas de busca de estágios e não conhecia a Central de Estágios UFSC, que foi apresentada a ele ao final do processo. Seu principal dispositivo de acesso à internet era o computador.

A princípio, o único problema identificado a partir do teste de usabilidade piloto foi com uma linkagem no fluxo, em que apareciam opções erradas para um dos filtros. O erro foi prontamente corrigido e, de qualquer forma, facilmente contornado pelo estudante.

O primeiro teste pós-piloto foi realizado com um estudante da UFSC, Participante 1, na 6ª fase do curso de Animação. O graduando possuía experiência prévia com estágios e utilizava algumas plataformas digitais para busca de vagas, tais como Indeed, Infojobs e a própria Central de Estágios UFSC, na qual enfrentava dificuldades com o menu inicial de centro/cursos.

Figura 58 – Teste com Participante 1

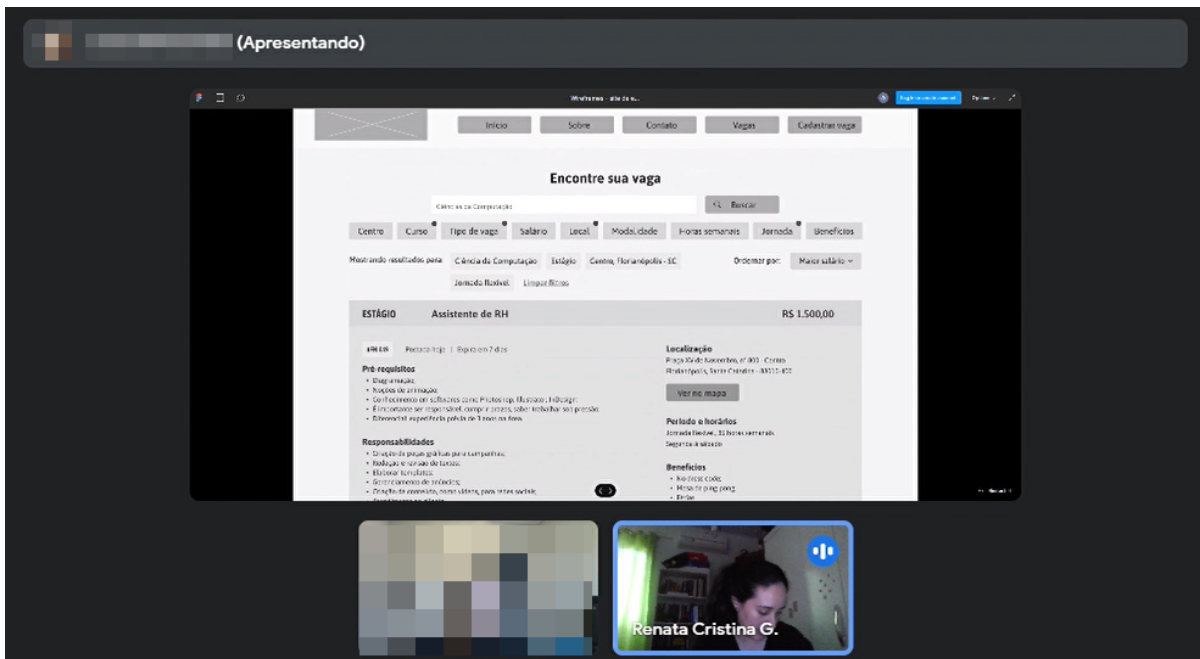


Fonte: Captura de tela da reunião pelo Meet.

Questionado acerca da frequência de acesso, respondeu que entrava nessas plataformas a cada 2 semanas, em média, para ver como estavam as opções de vagas. Seu principal meio de acesso à internet era o celular.

O segundo teste foi realizado com uma estudante da UFSC, Participante 2, também do curso de Animação, atualmente na 4ª fase. Ela não possuía experiência com estágios, mas tinha familiaridade com o assunto porque, segundo ela, tinha amigos estagiários. Não conseguiu mencionar um site específico que conhecesse, voltado para o assunto, e não conhecia a Central de Estágios UFSC. Informou que costumava acessar a internet pelo celular, mas usava bastante o computador também.

Figura 59 – Teste com Participante 2



Fonte: Captura de tela da reunião pelo Meet.

5.5.1 Cenário 1

Resumindo, o primeiro cenário consistia em pesquisar uma vaga de estágio para Ciência da Computação e clicar naquela que apresentasse o maior valor. Para isso, todos os participantes usaram o menu de centro e cursos, nenhum optou por usar a caixa de busca.

Figura 60 – Percurso dos participantes no Cenário 1



Fonte: Elaborado pela autora.

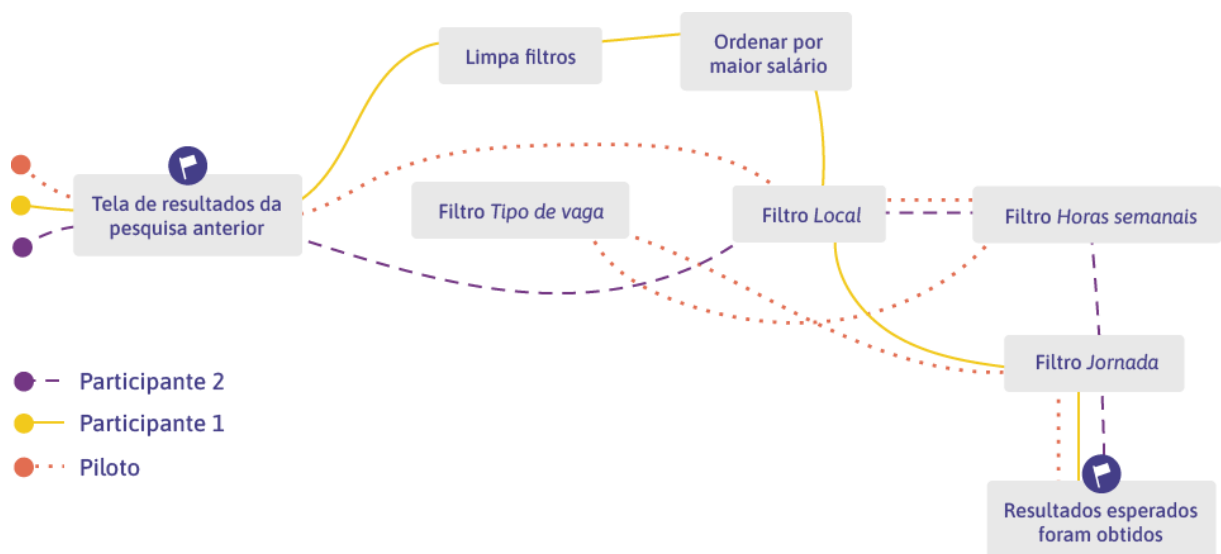
Ainda, todos os participantes chegaram ao resultado esperado, porém cada um de forma diferente. Apenas o Participante 1 não aplicou nenhum filtro, verificando as vagas uma por uma até conseguir identificar qual seria a opção adequada e, por esse motivo, foi quem mais demorou para concluir a tarefa.

Um erro comum foi clicar primeiro em uma vaga de emprego ao invés de escolher a vaga de estágio. Na tela, foi incluída propositalmente uma vaga de emprego com o salário maior que todas as outras opções e, mesmo indicado no *card* que se tratava de um emprego, alguns participantes clicaram sem se atentar a isso. A única que não teve esse problema foi a Participante 2, que já aplicou o filtro de tipo de vaga nesse cenário, visualizando apenas os estágios. Posteriormente foi sugerido pelo Participante piloto, o uso de cores para trazer maior diferenciação entre os tipos.

5.5.2 Cenário 2

O segundo cenário tinha a intenção de validar a organização dos filtros. Consistia em filtrar os resultados por tipo de vaga “estágio”, local “Centro de Florianópolis” e jornada “horário flexível”. O resultado dessa filtragem retornaria 4 vagas e, da mesma forma que no primeiro cenário, cada um chegou a esse ponto de uma forma diferente.

Figura 61 – Percurso dos participantes no Cenário 2



Fonte: Elaborado pela autora.

O Participante piloto e a Participante 2 aplicaram todos os filtros necessários. Como a Participante 2 já havia aplicado o filtro de tipo de vaga no primeiro cenário, conseguiu concluir a tarefa muito rápido, com um tempo de 7 segundos.

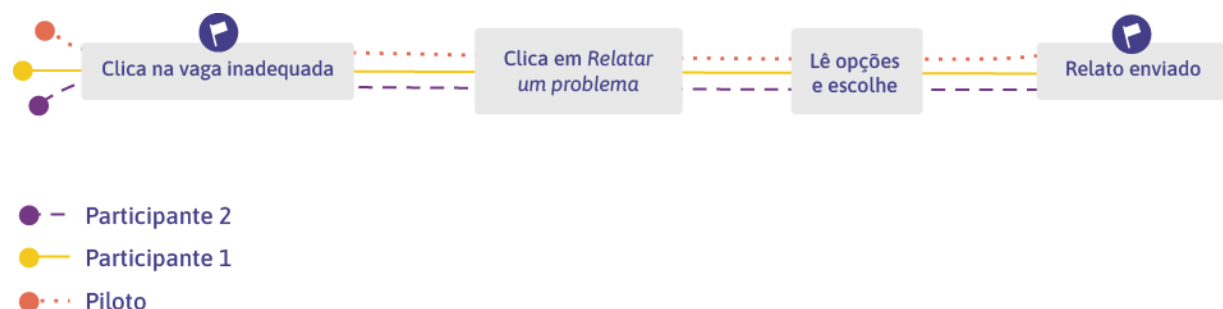
O Participante 1 foi quem mais teve dificuldade, pois inicialmente tentou limpar os filtros e reiniciar todo o processo de busca, o que não foi previsto e, portanto, não era permitido pelo protótipo. Assim que foi orientado a continuar do ponto em que estava, conseguiu prosseguir.

Uma ação comum a todos os estudantes foi clicar no filtro “Horas semanais” para encontrar a opção “horário flexível”. Essa opção pertencia ao filtro “Jornada”, em que o usuário também visualizaria as opções manhã, tarde, noite, enquanto que em “Horas semanais”, seriam encontradas opções referentes a quantidade de horas necessárias para cumprir a cada semana. Provavelmente os participantes se confundiram com os termos, já que na explicação do cenário se falou em “horário” flexível e não “jornada”. Em relação a essa questão semântica, optou-se por manter essa organização, com essas palavras, visto que a única pessoa que verbalizou o problema concordou que, no fim, aquelas eram as melhores escolhas.

5.5.3 Cenário 3

Com o último cenário buscava-se compreender se a funcionalidade “Relatar um problema”, que seria nova para a Central de Estágios, seria visível e fácil de utilizar. A ideia era clicar na vaga que não condizia com o curso Ciência da Computação e relatar o problema. Todos os participantes concluíram a tarefa satisfatoriamente e de forma ágil.

Figura 62 – Percurso dos participantes no Cenário 3



Fonte: Elaborado pela autora.

Além disso, algo positivo é que todos leram as opções apresentadas para encontrar aquela que melhor se encaixava com o problema, ainda que depois descobrissem que não era possível selecionar as opções no modelo.

5.5.4 Questões e observações finais

De modo geral, as tarefas foram executadas tranquilamente, nenhum grande problema foi identificado. Talvez algo que possa ter atrapalhado um pouco e tenha se refletido nos tempos de execução foi a pressão de estar sendo observado e a pressa para concluir os cenários, o que permite que as tarefas sejam esquecidas mais facilmente e os participantes tenham dificuldades em prestar atenção, causando confusões.

Tabela 1 – Tempo de execução das tarefas por participante em cada cenário

Participantes	Cenário 1	Cenário 2	Cenário 3	Tempo total
Participante piloto	39s	78s	65s	182s
Participante 1	50s	65s	19s	134s
Participante 2	37s	7s	20s	64s

Fonte: Elaborado pela autora.

Dois dos três estudantes indicaram o menu de filtros como um dos pontos que chamaram sua atenção, tanto pelo posicionamento, que segundo eles era bem visível, quanto pela quantidade de opções. O Participante piloto destacou ainda, a possibilidade de visualizar os detalhes de uma vaga sem sair da tela, o que para ele ajuda a evitar carregamentos de página e abertura de novas guias. De modo mais pessoal, mencionou o menu de centro e cursos, pois mesmo não fazendo parte da UFSC, viu que ali havia oportunidades para a sua área.

Sobre a organização, não houveram muitas reclamações. O Participante piloto, que não tinha experiência com sites de busca de empregos e estágios, achou que precisava caracterizar melhor o menu de filtros para que se parecesse com um, já que antes de notá-los, imaginou que fossem botões que levavam para outras telas e tarefas, o que não ocorreu com a opção “Ordenar resultados”. Mencionou que um ícone que apontasse para baixo, indicando que

apareceriam opções ao clicar — como normalmente aparece em menus *dropdowns* —, poderia ajudar. Atendendo a isso, esses ícones foram adicionados ao protótipo final.

A Participante 2 achou a organização muito boa, com as áreas bem separadas, todas as opções para escolher e a lista bem organizada, porém lembrou que provavelmente nem sempre os detalhes de um anúncio seriam bem apresentados em caso de uma aplicação real da interface, justamente por falta de cuidado no preenchimento das informações por parte dos anunciantes: alguns podem especificar tudo corretamente, outros não preencherem quase nada.

Para todos, as funcionalidades estavam visíveis e fáceis de usar. De fato, não foram observados problemas dos participantes para encontrarem os botões necessários para as ações, fora o que já se mencionou. A tarefa “Relatar um problema” foi um ponto positivo mencionado por um dos estudantes, por sua localização diretamente dentro do anúncio, já que, geralmente, ele observava esse tipo de funcionalidade fixa ao fim das telas nas aplicações web que utilizava.

Como sugestão, além do que já foi discutido, como usar um ícone de seta para baixo no botão de filtro e usar cores para separar os tipos de vagas diferentes, o Participante piloto, que foi o único a fazer sugestões, deu a ideia de utilizar um título para indicar o menu de filtros. A Participante 2, por sua vez, expressou que a única maneira de errar com a interface proposta seria na escolha das cores, mas não sinalizou preferências.

6 DESIGN SENSORIAL

A partir da validação do primeiro protótipo com os estudantes, começou-se a ponderar sobre os conceitos que definiriam a qualidade da interação entre usuário e plataforma, para então proceder com a seleção de elementos como cores, tipografia, grids, ilustrações, entre outros, com o objetivo de alguma forma transmitir essas ideias. Os conceitos definidos foram: acessível, amigável e seguro.

6.1 CONCEITOS E PAINÉIS SEMÂNTICOS

Com o intuito de explorar os conceitos e extrair elementos que pudessem ser utilizados no projeto, foram elaborados três painéis visuais. Utilizando a funcionalidade “Extrair tema” da ferramenta da Adobe Color, foi possível obter as paletas cromáticas de cada um deles.

6.1.1 Acessível

Considerando o público diversificado que possa utilizar a plataforma, é importante que ela seja de fácil acesso a todos, que suas funcionalidades sejam simples de usar, que as informações sejam úteis e fáceis de serem lidas e compreendidas. Para tornar isso possível, é preciso levar em conta aspectos relacionados à acessibilidade, como ferramentas de leitura em voz alta e libras, tratar de contraste de cores, tipografias legíveis. Também é importante a adaptabilidade para dispositivos móveis, uma vez que eles têm ocupado preferência de boa parte dos alunos para o acesso à internet.

Figura 64 – Painel semântico do conceito Amigável



Fonte: Composição da autora com imagens de Anna Shvets, Helena Lopes e Roman Odintsov via Pexels; Louis Hansel, Leohoho, Glomad Marketing, Etienne Girardet, Markus Winkler, Tim Mossholder e Clay Banks no Unsplash (2023).

Realizando uma busca visual que remetesse à ideia, pôde-se encontrar muitas imagens mostrando elementos mais próximos entre si, envolvendo animais fofinhos ou pessoas unidas. Além disso, há muitos dias ensolarados, podendo-se retirar daí uma paleta mais intensa, com laranjas, azuis e amarelos. É possível aplicar cores mais quentes ou confortáveis, linhas mais orgânicas e formas arredondadas. Como tipografias amigáveis, pode-se explorar um estilo mais geométrico ou optar pelo cursivo. Uma linguagem mais próxima e gentil na redação das telas ou trazer um personagem com o qual possam se conectar também seriam escolhas favoráveis a este conceito.

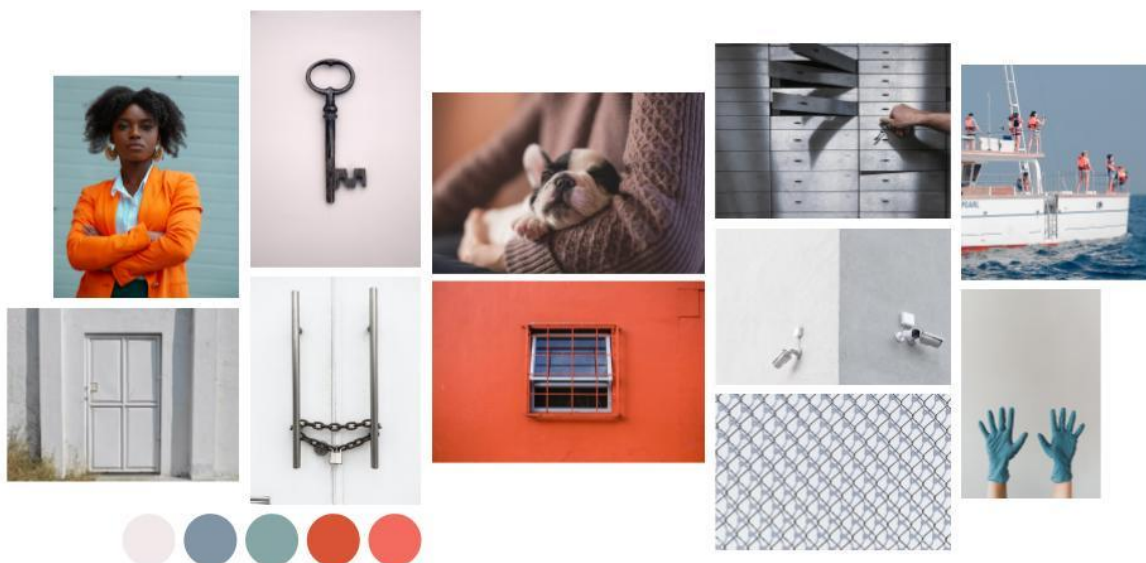
6.1.3 Seguro

Os usuários devem confiar na plataforma para utilizar suas funcionalidades. As empresas precisam ter certeza de como as informações prestadas serão manipuladas e armazenadas. Os estudantes precisam se sentir seguros para se candidatar a uma vaga e comparecer ao processo seletivo, sem receios de que a concedente não exista, ou que a vaga não seja bem aquilo que foi anunciado. Essas pessoas ainda estão em processo de aprendizagem, muitos irão realizar um estágio pela primeira vez, e uma experiência ruim no início da vida profissional pode trazer impactos significativos para ela. Portanto, é preciso que a plataforma

tenha meios de garantir a veracidade dos anúncios e que essas propostas de estágio de fato possam contribuir com a formação desses universitários.

No âmbito do design visual, algumas escolhas podem fazer com que o usuário se sinta mais ou menos confiante no uso de uma plataforma que outras, independente de como ela esteja programada.

Figura 65 – Painel semântico do conceito Seguro



Fonte: Composição da autora com imagens de Freestocks, Sincerely Media, rc.xyz NFT gallery, ETTY FIDELE, CLAY BANKS, PAWEŁ CZERWINSKI, PHIL CRUZ, ANTON MISHIN, KHARA WOODS, EVERYDAY BASICS e JIMMY OFISIA no UNSPLASH (2023).

Como ícones que exprimem segurança, é frequente aparecer chaves, portas, cadeados, correntes, câmeras. Nas cores, a aplicação de tons mais neutros, uso de cinzas e azuis, também aparecendo laranjas e amarelos, que são comuns nos equipamentos de proteção. Como textura, a trama ou tecido quando o conceito está associado ao cuidado, e metal ou gradeado quando associado a estabilidade. Uso de simetria e de formas quadradas.

Além disso, a organização dos elementos, a hierarquização do conteúdo, a consistência no uso da tipografia, no estilo das imagens e dos componentes, e, na parte da redação, manter o usuário informado do que acontece no sistema, são exemplos de como abordar o conceito.

6.2 ALTERNATIVAS E DIRETRIZES VISUAIS

Com base em tudo o que foi analisado e visto até aqui, puderam ser geradas opções de cores, tipografias, gráficos e etc. para serem aplicados na versão final da proposta. Nessa etapa, já se considerou também os resultados do teste de usabilidade como um dos auxiliares na tomada de decisão.

6.2.1 Cores

Cores como o cinza e tons de azul foram mais comuns em todos os painéis. Cada uma das combinações cromáticas extraídas trazia, também, uma ou mais cor quente para complementar a paleta.

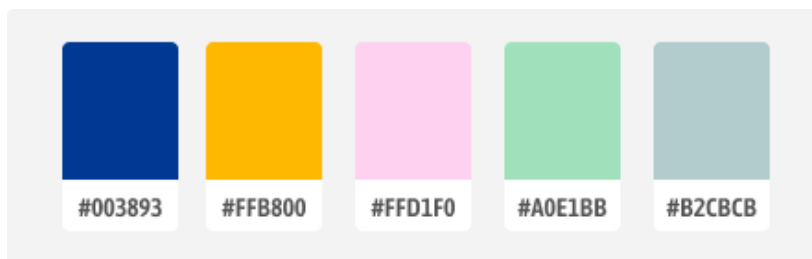
Figura 66 – Cores extraídas dos painéis semânticos



Fonte: Elaborado pela autora.

Para trazer mais integração entre a Central de Estágios UFSC com a instituição, optou-se por seguir usando o azul institucional. Já para a cor quente que complementaria o azul, escolheu-se um amarelo diferente da proposta pela identidade visual da UFSC, menos pura, com mais adição de vermelho, para a combinação ficar mais harmônica. As duas cores seriam aplicadas aos principais elementos da interface, como botões, títulos e nas ilustrações.

Figura 67 – Principais cores escolhidas



Fonte: Elaborado pela autora.

6.2.2 Tipografia

A fim de garantir a acessibilidade na plataforma, algumas famílias tipográficas foram pré-selecionadas e testadas considerando aspectos como legibilidade, qualidade, variação e recursos, e suporte para o meio digital.

Para a pré-seleção, buscou-se por fontes de licença livre e gratuitas no site Google Fonts, classificadas como góticas ou geométricas, por trazerem um aspecto mais limpo e simples, que favorece a leitura, além ter um estilo mais contemporâneo e ser mais próxima do que o usuário está acostumado a ver no meio digital.

Figura 68 – Famílias tipográficas testadas

SCHIBSTED GROTESK

Schibsted Grotesk Regular

Schibsted Grotesk Medium

Schibsted Grotesk SemiBold

Schibsted Grotesk Bold

Schibsted Grotesk ExtraBold

Schibsted Grotesk Black

SIMILARES

hnm pq bd Llii!
38 56 oOO

PRINCIPAIS GLIFOS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789“”!@#\$%“”&*()_+¹²³£¢¬§-=<>:~^}[‘ ’ [] ~ / ; , ° º
ª \| ç ¼ ½ ± % @ √ Ω Δ ≤ ≥ ≠ ® © fl fi Æ æ Œ œ ¶ § ¥ £ €

ONEST

Onest Thin

Onest ExtraLight

Onest Light

Onest Regular

Onest Medium

Onest SemiBold

Onest Bold

Onest ExtraBold

Onest Black

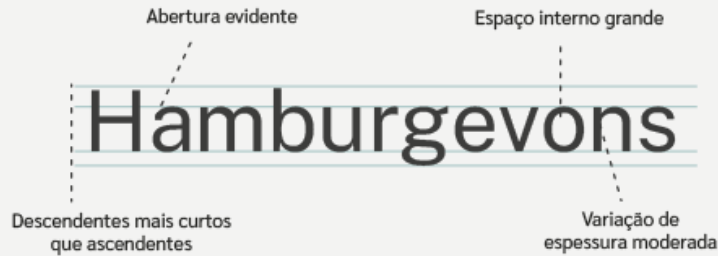
SIMILARES

hnm pq bd Llii!
38 56 oOO

PRINCIPAIS GLIFOS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZa
bcdefghijklmnopqrstuvwxyz01234567
89“”!@#\$%“”&*()_+¹²³£¢¬§-=<>:~^}[‘ ’ [] ~ / ;
., ° º \| ç ¼ ½ ± % @ √ Ω Δ ≤ ≥ ≠ ® © fl fi
Æ æ Œ œ ¶ § ¥ £ €

PUBLIC SANS



SIMILARES

hnm pq bd Llii!
38 56 o00

PRINCIPAIS GLIFOS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZa
bcdefghijklmnopqrstuvwxyz01234567
89“!”@#\$%“”&*()_+¹²³£¢-§-=<>:~^}“”~/,;.,
°°a\|ç ¼ ½ ± % @ √ Ω Δ ≤ ≥ ≠ © fl fi Æ
æ Œ œ ¶ § ¥ £ €

Public Sans Thin
Public Sans ExtraLight
Public Sans Light
Public Sans Regular
Public Sans Medium
Public Sans SemiBold
Public Sans Bold
Public Sans ExtraBold
Public Sans Black

Public Sans Thin Italic

Public Sans ExtraLight Italic

Public Sans Light Italic

Public Sans Italic

Public Sans Medium Italic

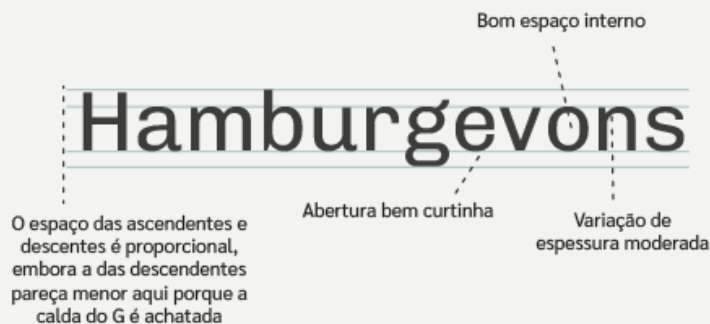
Public Sans SemiBold Italic

Public Sans Bold Italic

Public Sans ExtraBold Italic

Public Sans Black Italic

CHIVO



SIMILARES

hnm pq bd Llii!
38 56 o00

PRINCIPAIS GLIFOS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZa
bcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456
789“!”@#\$%“”&*()_+¹²³£¢-§-=<>:~^}{`´
[]~/,;.,°°a\|ç ¼ ½ ± % @ √ Ω Δ ≤ ≥ ≠ ® ©
fl fi Æ æ Œ œ ¶ § ¥ £ €

Chivo Thin

Chivo ExtraLight

Chivo Light

Chivo Regular

Chivo Medium

Chivo SemiBold

Chivo Bold

Chivo ExtraBold

Chivo Black

Chivo Thin Italic

Chivo ExtraLight Italic

Chivo Light Italic

Chivo Regular Italic

Chivo Medium Italic

Chivo SemiBold Italic

Chivo Bold Italic

Chivo ExtraBold Italic

Chivo Black Italic

SARABUN *escolha*

Abertura muito evidente Espaço interno grande

Ascendentes e descendentes proporcionais, altura média G com cauda aberta, conferindo um aspecto mais moderno Variação de espessura moderada

Hamburgevons

SIMILARES
hnm pq bd Llli!
38 56 oO0

PRINCIPAIS GLIFOS
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcd
efghijklmnopqrstuvwxyz0123456789'!"@
#\$%`&*()_+123£ç~S-=<>:~^}{`'[]~/;/,;''°°a\ç
¼ ½ ± % @ √ Ω Δ ≤ ≥ ≠ ® © fl fi Æ æ Œ
œ ¶ § ¥ £ €

Sarabun Thin
Sarabun ExtraLight
Sarabun Light
Sarabun Regular
Sarabun Medium
Sarabun SemiBold
Sarabun Bold
Sarabun ExtraBold
Sarabun Thin Italic
Sarabun ExtraLight Italic
Sarabun Light Italic
Sarabun Italic
Sarabun Medium Italic
Sarabun SemiBold Italic
Sarabun Bold Italic
Sarabun ExtraBold Italic

Fonte: Elaborado pela autora.

Dentre todas as opções, escolheu-se a Sarabun, que possui uma grande variação de estilos, com 16 fontes, indo do Thin ao ExtraBold, ademais atende a todos os recursos necessários. Outros pontos que pesaram a seu favor foram os seguintes: os caracteres que normalmente podem trazer confusão, como o L minúsculo e o i maiúsculo são adequadamente diferenciáveis; seus ascendentes e descendentes são proporcionais e de altura média, o que torna os caracteres mais claros, da mesma forma o fazem os espaços internos grandes; a espessura com pouca variação faz com que os caracteres resistam a diminuição do tamanho, permanecendo legível mesmo em textos de tamanhos menores.

Figura 69 – Teste da tipografia Sarabun em um bloco de texto

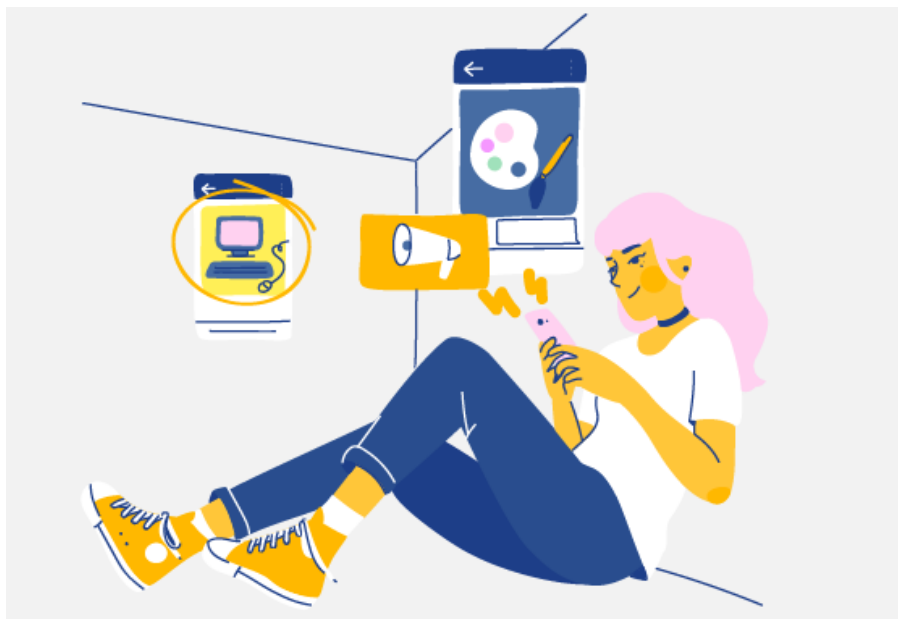


Fonte: Elaborado pela autora com texto da DIP (2023).

6.2.3 Ícones e ilustrações

Observou-se que nas plataformas analisadas no **Capítulo 2.2 Análise de similares** há uma predominância do estilo *flat design*, isso quando se usa ilustrações. Alguns sites preferem o uso de imagens, que geralmente aparecem com algum grafismo ou efeito. Dito isso, pensou-se em propor algo um pouco diferente do que já é aplicado, com ilustrações que misturam áreas de contorno e sem contorno.

Figura 70 – Estilo de ilustração proposto



Fonte: Elaborado pela autora.

Seguindo o estilo, definiu-se a necessidade da elaboração de cinco ilustrações, que podem ser vistas **no item 6.4.4 do Guia de Estilos**, para complementar o conteúdo textual da Central de Estágios UFSC. Os desenhos foram feitos pela autora utilizando o software Illustrator, inicialmente com esboços em contorno. Após o preenchimento das cores, os contornos que não seriam necessários para a compreensão das figuras foram retirados, tornando a composição mais simples visualmente.

Nas cores, se optou por sair da proposta de tons terrosos utilizados no LinkedIn e no Indeed, explorando mais a paleta escolhida no **item 6.2.1 Cores** e detalhada mais adiante no **Subcapítulo 6.4 Guia de estilo**, que já apresenta bastante possibilidades. Como o fundo da plataforma seria mais neutro e não haveria muitos elementos de cores diferentes, como ocorreria em um site focado em comércio de produtos ou redes sociais de fotos, por exemplo, as figuras poderiam ser bem coloridas para trazer vida às telas.

6.2.4 Naming e logo

O nome da plataforma não sofreu alterações, mas algo que se viu necessário foi padronizá-lo. Notou-se que em diferentes locais a Central de Estágios UFSC era chamada de

uma forma, como por exemplo Portal de estágios, o que pode pôr o usuário em dúvida acerca de qual plataforma está se falando.

Como a logo não possuía um significado muito claro relacionado ao site, preferiu-se elaborar uma proposta que fosse mais facilmente assimilada pelo público. Teve-se como ideia a criação de um personagem, remetendo ao conceito amigável. Porém, no fim, optou-se por uma solução mais simples e direta.

Figura 71 – Proposta de logo para a Central de Estágios UFSC



Fonte: Elaborado pela autora.

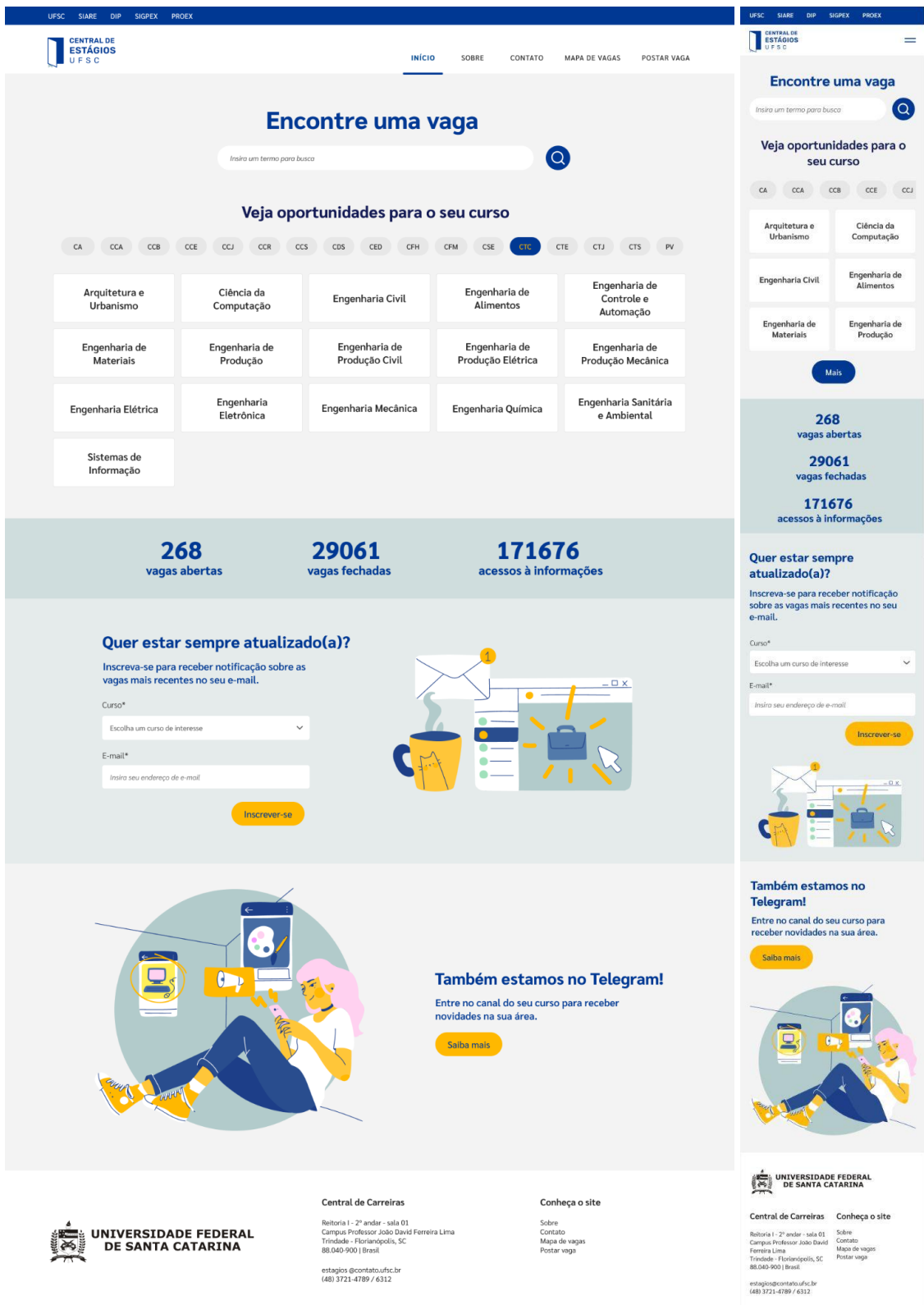
A cor aplicada é o azul da paleta de cores da UFSC. O azul é a cor preferida por 45% das pessoas, segundo Heller (2013) e remete a conceitos como confiança, simpatia e inteligência. As fontes utilizadas são a Rubik *SemiBold* e *Regular*, com cantos arredondados que conferem um aspecto mais confortável ao olhar. O símbolo da porta aberta representa as oportunidades esperando pelos estudantes na plataforma.

6.3 VERSÃO FINAL DA INTERFACE

As escolhas realizadas na etapa anterior foram testadas e aplicadas nas telas resultando na versão final da interface. O protótipo pode ser acessado pelo link indicado a seguir, sendo o fluxo 1 para o *desktop* e o fluxo 2 para o *mobile*. Mais informações podem ser encontradas no próximo tópico, o **Guia de estilos**.

Link para o protótipo: bit.ly/3QFOWlW

Figura 72 – Tela Inicial



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 73 – Tela Resultados da pesquisa

The image displays the 'Encontre uma vaga' (Find a job) interface on the UFSC website. The main section shows a search for 'Ciência da Computação' with a list of job results. The results table includes columns for job type (e.g., TRINEE, EMPREGO, ESTAGIO), job title, and salary. A detailed view of a job listing from 'Empresa Ifelse' is shown, detailing prerequisites (e.g., 'Cursando TI a partir da 4ª fase'), responsibilities, and contact information. Below the main results, there are sections for staying updated via Telegram and subscribing to email notifications.



Central de Carreiras
 Reitoria | 2º andar - sala 03
 Campus Professor João David Ferreira Lima
 Trindade - Florianópolis, SC
 88.040-900 | Brasil
 carreira@contato.ufsc.br
 (48) 3721-4789 / 6312

Conheça o site
 Sobre
 Contato
 Mapa de vagas
 Postar vaga

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
Central de Carreiras **Conheça o site**
 Reitoria | 2º andar - sala 03 Sobre
 Campus Professor João David Ferreira Lima Contato
 Trindade - Florianópolis, SC Mapa de vagas
 88.040-900 | Brasil Postar vaga
 carreira@contato.ufsc.br
 (48) 3721-4789 / 6312

Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 74 – Tela Sobre a Central

CENTRAL DE ESTÁGIOS
UFSC

INÍCIO **SOBRE** CONTATO MAPA DE VAGAS POSTAR VAGA

A Central de Carreiras

A Central de Carreiras atua diretamente na relação do aluno com qualquer atividade ligada à sua profissionalização, desde o estágio ao efetivo emprego. Entre outras atividades, o setor:

- Auxilia alunos, coordenadores e demais usuários em caso de dúvidas nos diversos processos do SIARE;
- Gerencia esta plataforma de carreira (oferta e pesquisa de vagas);
- Efetua a inscrição de alunos no Programa de Estágio "Novos Valores";
- Permite um relacionamento mais próximo entre aluno e empresa, assessorando na transição da Universidade para o mercado de trabalho;
- Media a relação de alunos e egressos com o mercado de trabalho, não só para fins de inserção e transição, mas de consolidação de carreira.

A Central de Estágios

O setor disponibiliza a plataforma de carreira eletrônica Central de Estágios UFSC utilizada para oferta e pesquisa de vagas nas modalidades de estágio, trainee, emprego ou temporário.

Aberto a toda a comunidade e atualizado diariamente, este portal atende a todos os interessados internos e externos à UFSC, seja estudante, empresa ou instituição de ensino.

Por um lado, empresas e concedentes publicam seus anúncios e oportunidades, por outro, alunos e demais interessados pesquisam e conferem as vagas oferecidas na modalidade de sua conveniência.

PARA ALUNOS

Notificações no Telegram

A plataforma conta ainda com o auxílio do Telegram, aplicativo gratuito integrado à Central de Estágios com a funcionalidade de enviar, em tempo real, notificações de vagas cadastradas por cursos da UFSC.

1. Instalar aplicativo (disponível para Android e iOS)
2. Pesquisar vagas na Central
3. Clicar no ícone ao lado do curso em uma vaga ou rolar até o fim da página e escolher um curso
4. Usuário é direcionado para a inclusão do canal escolhido

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

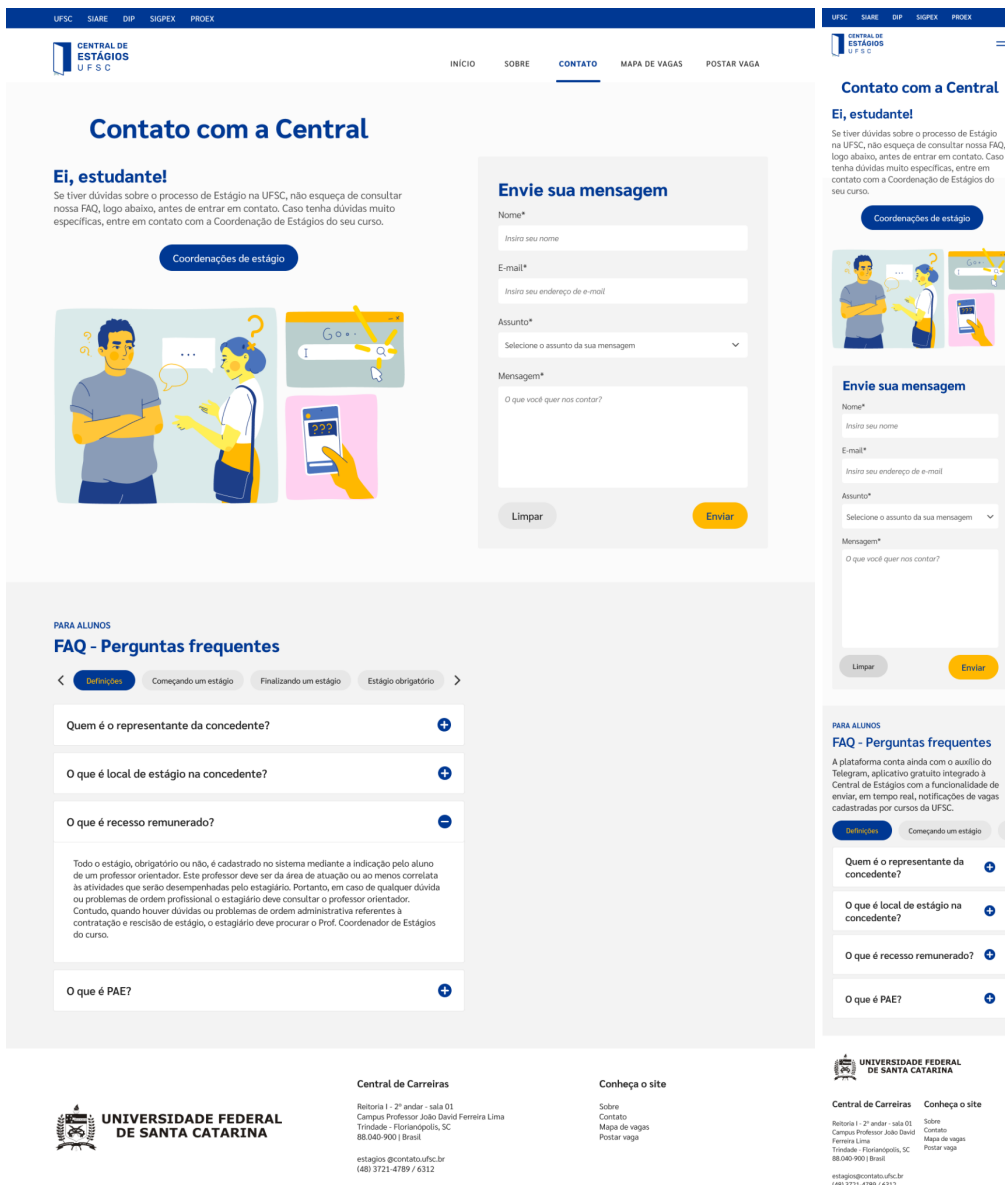
Central de Carreiras
Reitoria I - 2º andar - sala 01
Campus Professor João David Ferreira Lima
Trindade - Florianópolis, SC
88.040-900 | Brasil
estagios@contato.ufsc.br
(48) 3721-4789 / 6312

Conheça o site
Sobre
Contato
Mapa de vagas
Postar vaga

Central de Carreiras **Conheça o site**
Reitoria I - 2º andar - sala 01
Campus Professor João David Ferreira Lima
Trindade - Florianópolis, SC
88.040-900 | Brasil
estagios@contato.ufsc.br
(48) 3721-4789 / 6312

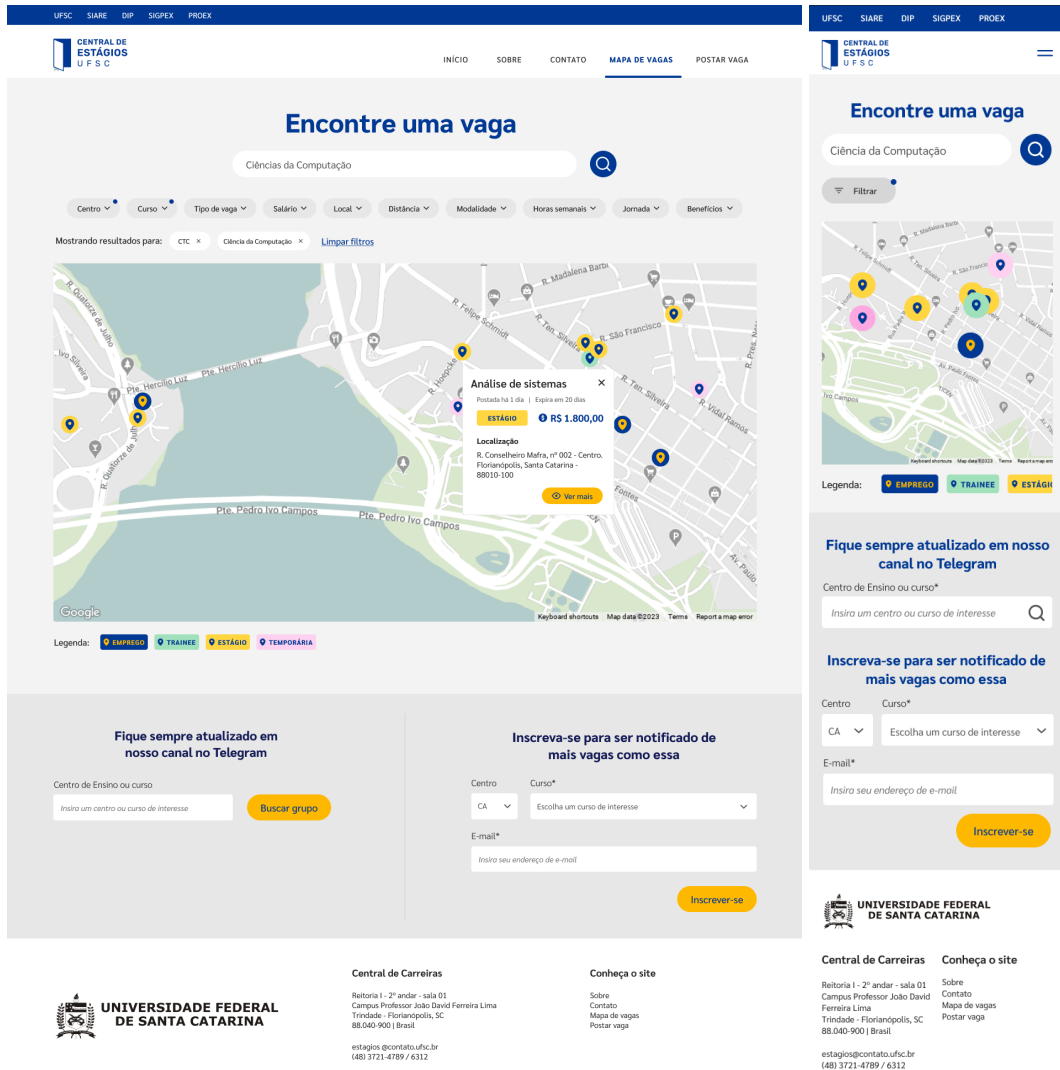
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 75 – Tela Contato



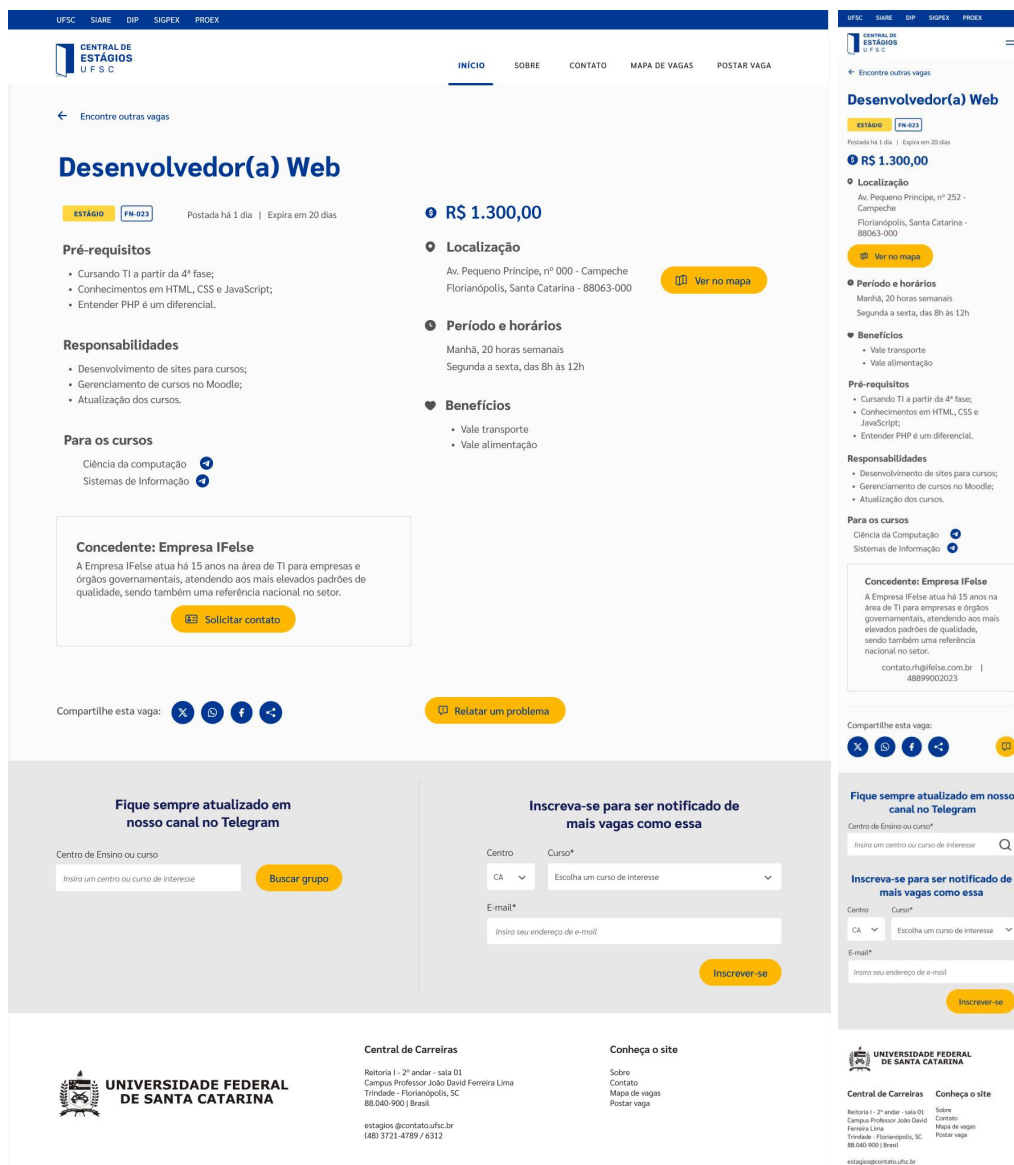
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 76 – Tela Mapa de vagas



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 77 – Tela Visualizar vaga



Fonte: Elaborado pela autora.

6.4 GUIA DE ESTILO

Os estilos foram elaborados pensando nos dois principais meios de acesso identificados durante o questionário com o usuário: smartphone e computador. Foram considerados dois *breakpoints* disponibilizados pelo Figma, o *desktop*, de 1440px de largura, e o *mobile*, de 360px de largura. Considerar apenas dois tamanhos não é o ideal, o melhor é se pensar em layouts totalmente responsivos que se adaptem corretamente aos diferentes tipos de tela, pois até mesmo as telas dos smartphones são bem variadas. Uma opção para facilitar o

desenvolvimento, nesse sentido, são os *frameworks* para aplicações web, como o Bootstrap, que já são preparados para oferecer esse suporte. De todo modo, o guia proposto pode embasar uma implementação inicial.

6.4.1 Tipografia

O tamanho da tipografia é uma das formas de hierarquizar o conteúdo. Elaborou-se uma escala de tamanho de 12px até 48px para a versão *desktop*, e uma menor, de 11px até 28px para a versão *mobile*, pois textos muito grandes já não funcionam tão bem em telas pequenas.

Figura 78 – Proposta tipográfica para a Central

Desktop	Mobile (smartphones)
Título H1: Sarabun ExtraBold 48px	Título h1: Sarabun ExtraBold 28px
Título h2: sarabun Bold 32px	Título h2: sarabun Bold 24px
Título h3: Sarabun ExtraBold 24px	Título h3: Sarabun SemiBold 20px
Título h4: sarabun SemiBold 20px	Título h4: Sarabun Bold 18px
Título h5: sarabun ExtraBold 18px	Título H5: Sarabun ExtraBold 16px
TÍTULO SEÇÃO (EX. "PARA ALUNOS"): SARABUN SEMIBOLD 18PX UPPERCASE	TÍTULO SEÇÃO: SARABUN SEMIBOLD 16PX UPPERCASE
Botão: Sarabun Medium 18px	Botão: Sarabun Medium 16px
Parágrafo corpo: Sarabun Regular 18px	Parágrafo corpo: Sarabun Regular 16px
Parágrafo menor (post accordion): Sarabun Regular 16px	Parágrafo menor (post accordion): Sarabun Regular 14px
Rótulo de input: Sarabun Light 16px	Rótulo de input: Sarabun Light 14px
Placeholder: Sarabun Italic 16px	Placeholder Sarabun Italic 14px
Links e botões menores (como filtro): sarabun Medium 14px	Links e botões menores: Sarabun Medium 12px
Parágrafo rodapé, data post/expiração: Sarabun Regular 14px	Parágrafo rodapé, data post/expiração: Sarabun Regular 12px
Filtro escolhido: Sarabun Medium 12px	Filtro escolhido: Sarabun Medium 11px
TAG: SARABUN EXTRABOLD 12PX UPPERCASE	TAG: SARABUN EXTRABOLD 11PX UPPERCASE

Fonte: Elaborado pela autora.

A escala para a versão *desktop* foi a primeira definida e depois adaptada para a *mobile*, em que a maioria dos itens ficou 1 tamanho menor que a primeira. Porém, para os títulos, precisou-se trazer uma variação diferente, porque o incremento proposto na versão para telas maiores acabou não sendo aplicável para a versão voltada para telas menores.

Além do tamanho, destaca-se aqui a importância da variação de estilos, que também pode ajudar na diferenciação e hierarquização do conteúdo.

Figura 79 – Estilos, pesos e tamanhos propostos para a tipografia



Fonte: Elaborado pela autora.

Em relação ao contraste de cor entre fonte e fundo, procurou-se sempre alcançar a proporção 7:1 proposta pela WCAG 2.1, como poderá ser no tópico seguinte.

6.4.2 Cores

Foram definidas duas cores complementares como as cores primárias. Essas cores são utilizadas nos componentes da interface e nos títulos. Também fez-se necessário a inclusão de cores de apoio, as secundárias. Inicialmente, a necessidade surgiu dos testes de usabilidade, em que se percebeu que era necessário diferenciar melhor os tipos de vagas, mas as cores puderam ser aplicadas também em ilustrações. Outras cores também acabaram sendo inseridas, visto a necessidade de diferenciar os botões e seus estados.

Por fim, foram escolhidas algumas tonalidades de cinzas, que preenchem os fundos das telas, rompendo um pouco com a monotonia do branco, além de ressaltar os conceitos “seguro” e “acessível”, definidos previamente.

Figura 80 – Sistema de cores



Fonte: Elaborado pela autora.

Visando atender ao conceito “acessível”, combinações das cores foram testadas por meio da ferramenta de acessibilidade da Adobe Color. A princípio, todas as combinações geradas cumprem a diretriz da WCAG 2.1 de proporção mínima de contraste ao nível AAA. Conforme o recurso, as proporções estão adequadas tanto para texto normal e grande, quanto para componentes.

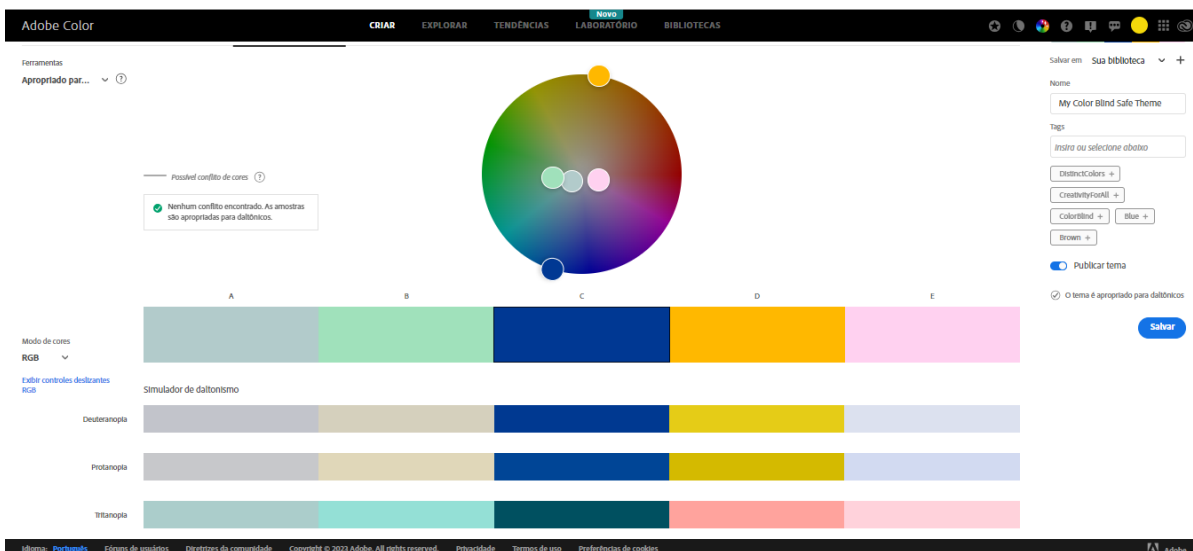
Figura 81 – Contrastes testados na ferramenta de acessibilidade



Fonte: Elaborado pela autora.

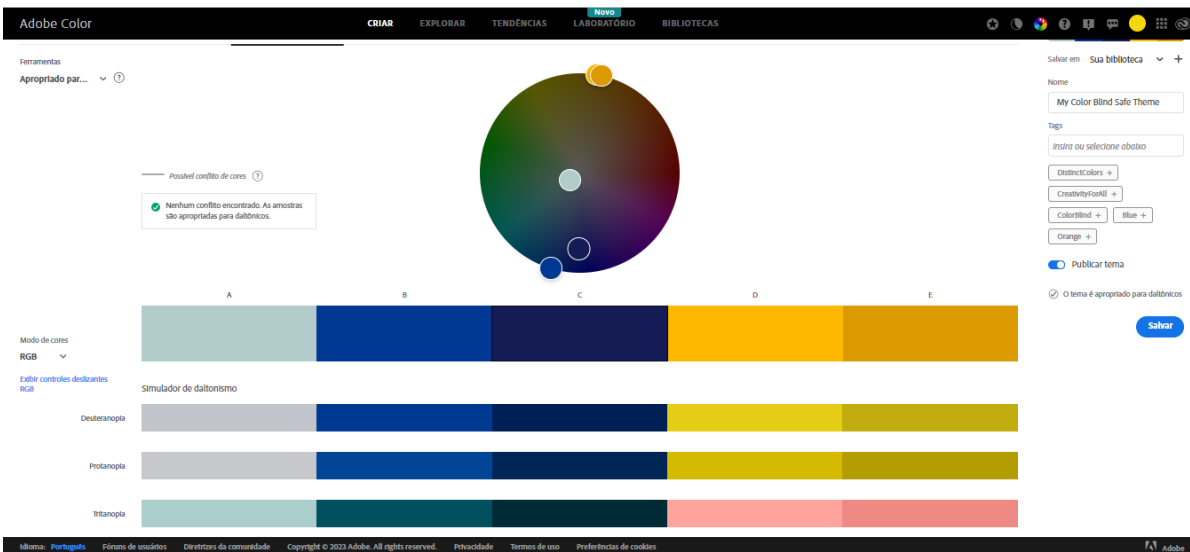
Segundo a mesma ferramenta, a proposta também é apropriada para daltônicos, mas seria mais interessante um teste do protótipo final com esse público para ter um resultado mais contundente.

Figura 82 – Teste de acessibilidade para daltônicos, combinação 1



Fonte: Captura de tela da Adobe Color (2023).

Figura 83 – Teste de acessibilidade para daltônicos, combinação 2

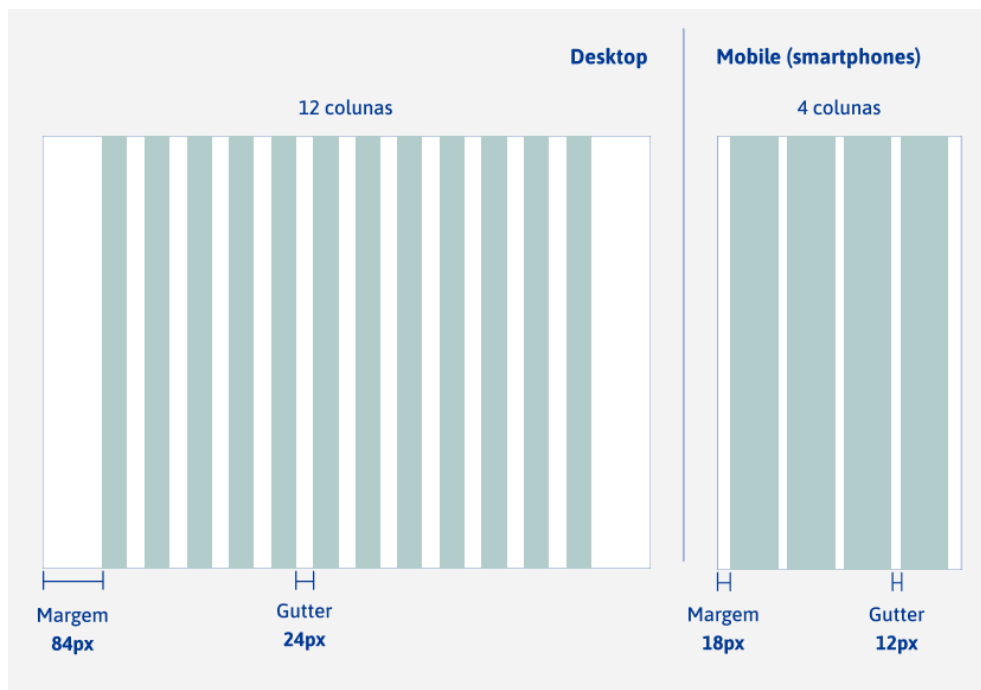


Fonte: Captura de tela da Adobe Color (2023).

6.4.3 Grids

Dois estilos de grids foram planejados pensando em uma aplicação *mobile* e outra em *desktop*. O uso de 12 colunas em telas maiores é bastante utilizado por permitir maior variação de usos.

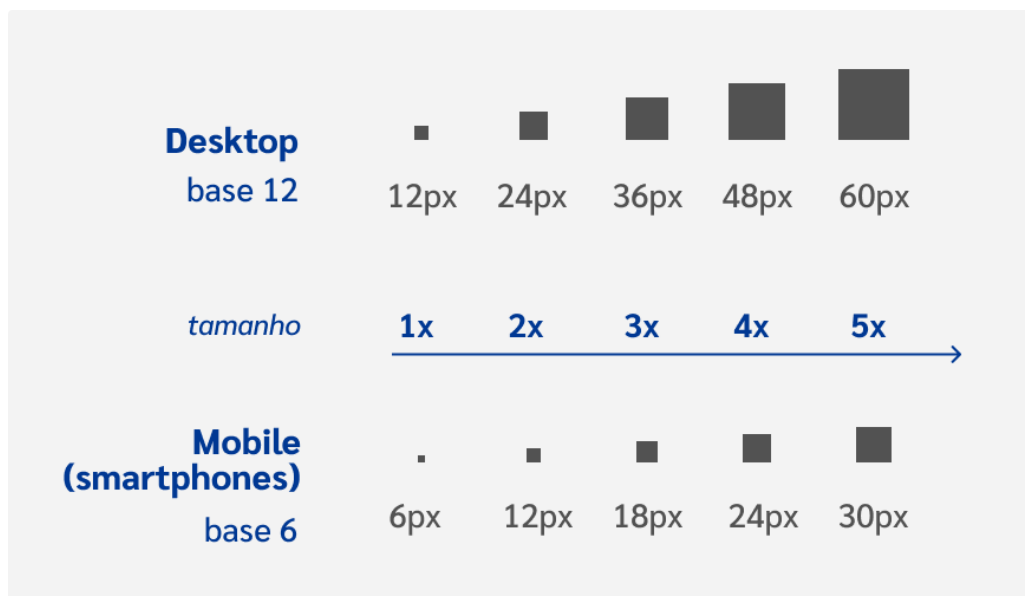
Figura 84 – Medidas dos grids



Fonte: Elaborado pela autora.

Embora não seja feito o uso de módulos como base para o alinhamento de elementos em um contexto de desenvolvimento real da interface, essa definição pôde auxiliar no estabelecimento de uma escala de espaçamentos. Na versão *desktop*, utilizou-se como base 12px, já na *mobile* utilizou-se base 6px. Podem ser aplicados para separar elementos tanto horizontalmente quanto na vertical.

Figura 85 – Guia para espaçamentos



Fonte: Elaborado pela autora.

Os tamanhos menores de espaçamento foram úteis separando, por exemplo, os rótulos de seus campos de preenchimento, enquanto que os maiores puderam separar grandes seções de conteúdo umas das outras. A escolha do espaçamento adequado depende do tamanho dos elementos, bem como o quanto estão relacionados uns aos outros.

6.4.4 Gráficos

Buscou-se priorizar um estilo de ícones com preenchimento, pois combinavam melhor com o peso da fonte ao lado do qual apareciam, tanto nos botões, *Medium*, quanto nos títulos, *Bold* e acima, embora em alguns casos tenha-se optado por utilizar ícones em *outline*, que apesar de trazerem certa inconsistência ao sistema, puderam garantir mais clareza que se percebeu prejudicada no estilo em preenchimento, sobretudo nos botões amarelos, nos quais ficaram bem pesados visualmente, e em ícones de marcas, que precisavam estar de

uma forma mais fácil de reconhecer. Além disso, ressaltando o conceito “amigável”, optou-se por trazer ícones com bordas mais arredondadas.

Figura 86 – Ícones aplicados ao protótipo



Fonte: Elaborado pela autora.

Os ícones aplicados foram encontrados no *plugin* Iconify do Figma, que conta com uma ampla variedade de bibliotecas de ícones de diferentes autores. Já em uma aplicação real da interface, sugere-se o uso dos ícones Font Awesome, que oferece opções gratuitas próximas visualmente às que foram aplicadas.

As ilustrações podem ser utilizadas para complementar a composição visual do layout, tornando-o mais atrativo aos usuários. Priorizam-se formas sólidas, mas com um aspecto irregular, e contornos em partes específicas, em que se precise distinguir melhor duas junções de cores ou trazer detalhes dentro de uma forma de cor única. As cores da paleta principal e de apoio podem ser aplicadas em seus diferentes tons, para trazer uma representação mais alegre.

Figura 87 – Ilustrações



Fonte: Elaborado pela autora.

Considerando um possível desdobramento do projeto futuramente, destaca-se que nem todas as ilustrações precisam conter personagens. Todavia, ao utilizá-los, é interessante buscar retratar diferentes características, como cor e etnia, reconhecendo a diversidade de usuários da plataforma e favorecendo uma maior identificação do público com ela.

Já para o mapa, é possível utilizar alguns serviços externos incorporando-os ao site. No Figma, utilizou-se uma imagem de um mapa editado no Snazzy Maps gratuitamente, com dados do Google Maps, no entanto a API do Google não é gratuita. Uma opção livre, que

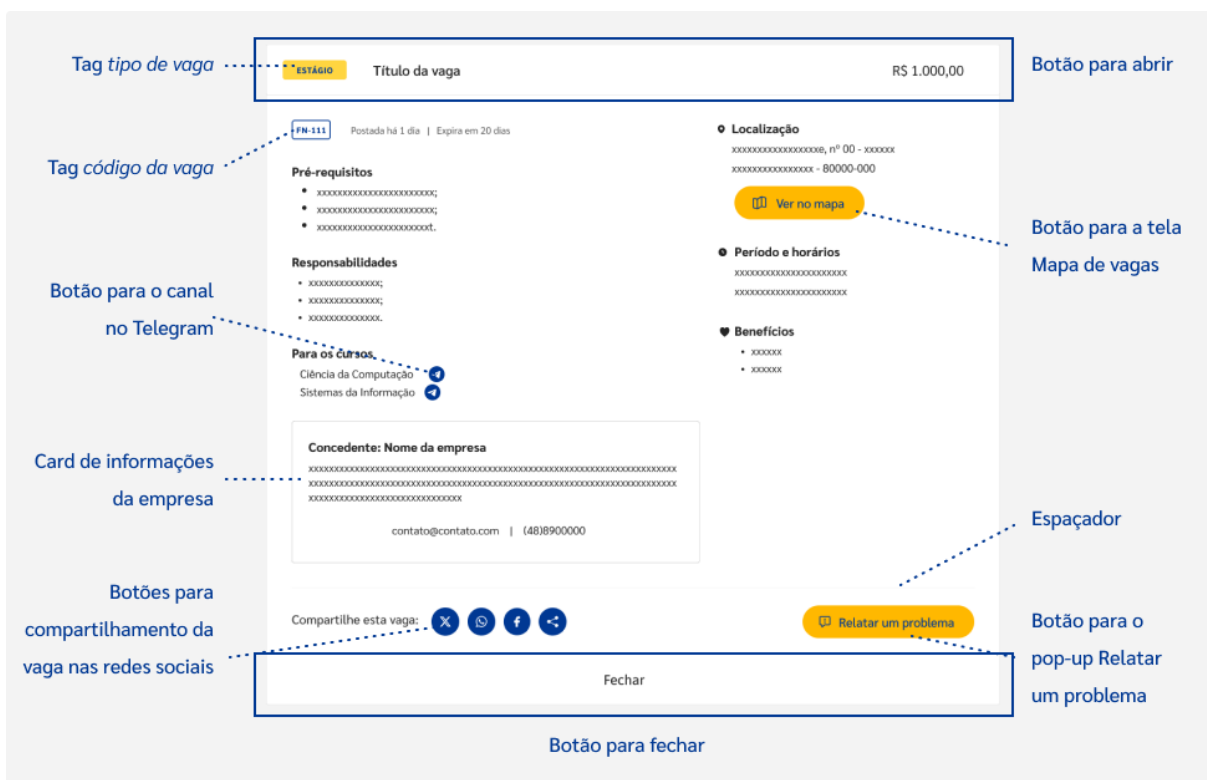
pode ser implementada, é o OpenStreetMap, uma ferramenta de mapeamento editável e constituída por dados abertos. Independente da escolha, é recomendável manter um estilo mais claro no mapa para que os pins possam se destacar. No caso do pin para o tipo de vaga “Temporária”, é necessário que o pin tenha mais realce, logo deve-se fazer uma alteração no tom de rosa aplicado no fundo dessa *tag* e do ícone de #FFD1F0 para #FDA8E1.

6.4.5 Principais componentes

6.4.5.1 Accordion

Os parágrafos do texto presente no *accordion* tem tamanho reduzido, para que a caixa não fique tão longa com blocos de textos maiores, visto que nem sempre os anunciantes trarão as informações de suas vagas de forma sintetizada, como se fez no exemplo.

Figura 88 – Accordion

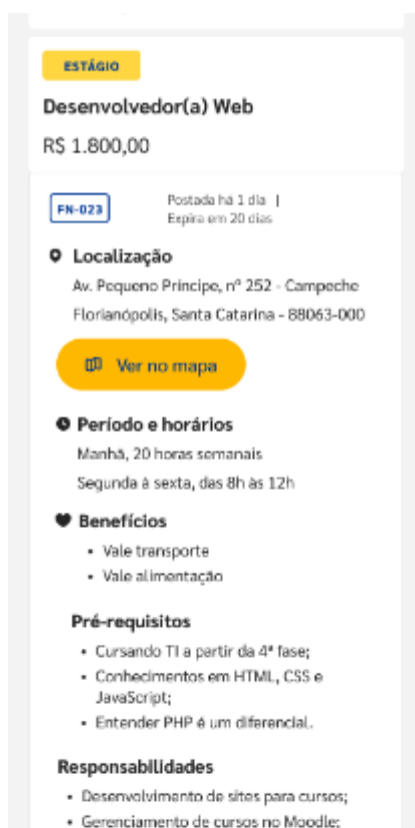


Fonte: Elaborado pela autora.

Na primeira versão do elemento, o botão acionador foi pensado para funcionar como título principal do conteúdo que se estenderia ao clicar, por isso possui um peso maior. Mas desenvolvendo a versão *mobile*, se percebem que as informações contidas no botão não

poderiam permanecer todas na mesma linha se quiséssemos que o conteúdo fosse legível. Assim, nas telas menores, cada um dos três itens — tipo de vaga, título da vaga e remuneração — passaram para o nível de bloco, ou seja, são empilhados. Isso demandou a criação de uma hierarquia, visto que o título da vaga e o salário estariam num mesmo peso de tipografia, o que seria confuso. Assim, aplicou-se o estilo *Regular* para o salário, mantendo consistência entre os dois tamanhos de tela considerados. Os títulos iniciam no tamanho h4 nesse elemento.

Figura 89 – Detalhe: apresentação das vagas em smartphones



Fonte: Elaborado pela autora.

Uma borda de 0.5px foi aplicada para colaborar com o contraste entre o elemento e o fundo. Também foram aplicados separadores, ou linhas, de 0.3px na cor Cinza 3 para organizar melhor o conteúdo.

Ao expandir um anúncio, é importante que os títulos indicativos de cada tópico sempre apareçam nos detalhes, mesmo que a concedente não tenha preenchido aquela informação, para que o candidato saiba que o campo para preenchimento existe no formulário de postagem, além de manter um padrão na estrutura das vagas.

6.4.5.2 Botões e links

Nos botões primários em cor escura, o texto fica em branco. Já nos botões secundários em cor clara, deve-se utilizar o texto em cor escura, como o azul ou cinza 6 e 5. O botão terciário é o único em que as cores de texto variam, em razão de necessitar maior diferenciação entre seus estados. Nesse caso, o texto fica em cinza escuro no estado ativo, e azul em *hover*.

Figura 90 – Botões e links



Fonte: Elaborado pela autora.

Os botões, de modo geral, podem aparecer em 4 estados: habilitado, que pode ser acionado; desabilitado, que não pode ser acionado; *hover*, que seria o estilo ao passar o mouse; e selecionado, isto é, um item que foi acionado, como pode ocorrer em menus do tipo *tabs*.

Botões primários e secundários desabilitados ficam com a opacidade reduzida a 60%. Já os botões terciários, que estão em Cinza claro 2, para tornar a diferenciação mais evidente ao usuário, a opacidade precisa ser reduzida a 40%.

Nos formulários, os botões de envio sempre devem aparecer, mas é importante que fiquem inativos quando o usuário não preencher ou preencher um campo de maneira inadequada, para garantir a prevenção de erros.

Seguindo a WCAG 2.1 nível AAA, os botões devem ter tamanho mínimo de 44x44 pixels — exceto nos casos indicados pela mesma diretriz — para garantir uma área clicável adequada, especialmente na versão *mobile*. Aplicou-se o tamanho indicado para os principais botões, mas nem sempre foi possível seguir a diretriz, principalmente em botões que só contém ícones.

Botões em tamanho normal apresentam tamanho variável, mas mantém *padding* — ou seja, espaçamento interno até a borda — de 24px nas laterais, o que já garante a largura total mínima, e 12px no topo e base. Como o tamanho do texto não varia nos botões de tamanho normal, a altura do botão acaba sempre ficando em 47px, incluindo as *padding*s, também de acordo com a diretriz. Nos botões de tamanho menor, por também serem flexíveis — suas dimensões dependem da fonte —, não é possível chegar sempre a 44px de altura.

Recomenda-se evitar frases muito grandes nos botões, o uso de no máximo 3 palavras é o ideal.

6.4.5.3 Formulários

Considerando que geralmente aparecem em telas com fundo cinza, os campos para preenchimento aparecem na cor branca. Os *inputs* do tipo *radio* e *checkbox* devem sempre ter borda, além do fundo branco, para trazer maior contraste, já que são elementos menores.

Os campos de preenchimento apresentam o tamanho 4x, ou seja, 48px para *desktop* e 24px para *mobile*.

Figura 91 – Formulários

O diagrama ilustra um formulário web intitulado "Formulário". Ele contém os seguintes elementos:

- Text:** Um campo de texto rotulado "Nome*" com o placeholder "Insira seu nome".
- Text:** Um campo de texto rotulado "E-mail*" contendo o texto "jkfjvnfj" e uma mensagem de erro "Insira um e-mail válido" em vermelho.
- Select:** Um menu suspenso rotulado "Assunto*" com o texto "Selecione o assunto da sua mensagem" e uma seta para baixo.
- Text area:** Uma área de texto rotulada "Mensagem*" com o placeholder "O que você quer nos contar?".
- Radio:** Três opções de radio button rotuladas "Opção 1", "Opção 2" e "Opção 3".
- Checkbox:** Três opções de checkbox rotuladas "Opção 1", "Opção 2" e "Opção 3".
- Range:** Um controle deslizante rotulado "Range" com um botão de controle deslizante.
- Botões:** Dois botões de ação: "Limpar" (cinza) e "Enviar" (laranja).

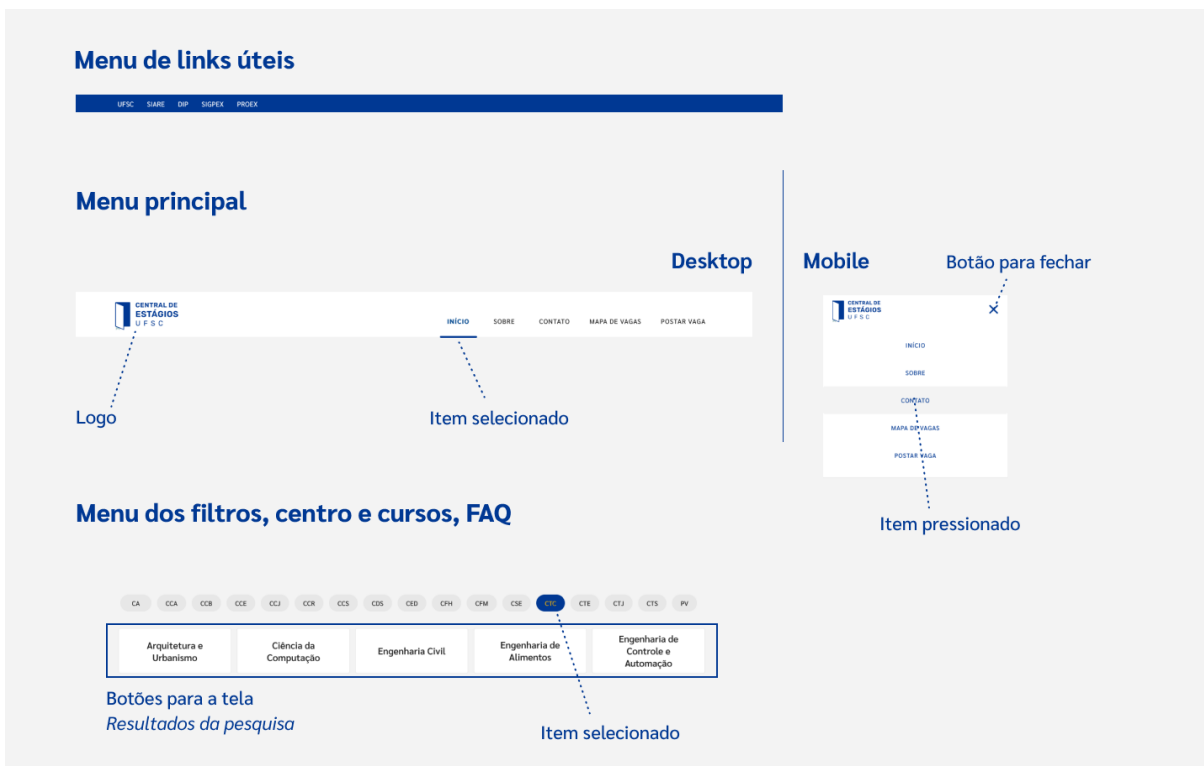
As legendas "Rótulo" e "Placeholder" apontam para o campo "Nome*", e "Placeholder" também aponta para o campo "E-mail*".

Fonte: Elaborado pela autora.

6.4.5.4 Menus

A interface proposta conta com três menus: o menu de links úteis — que sempre aparece no topo da tela, composto por links externos que levam o usuário para sites relacionados —, o menu principal e o menu de filtros ou categorias.

Figura 92 – Menus



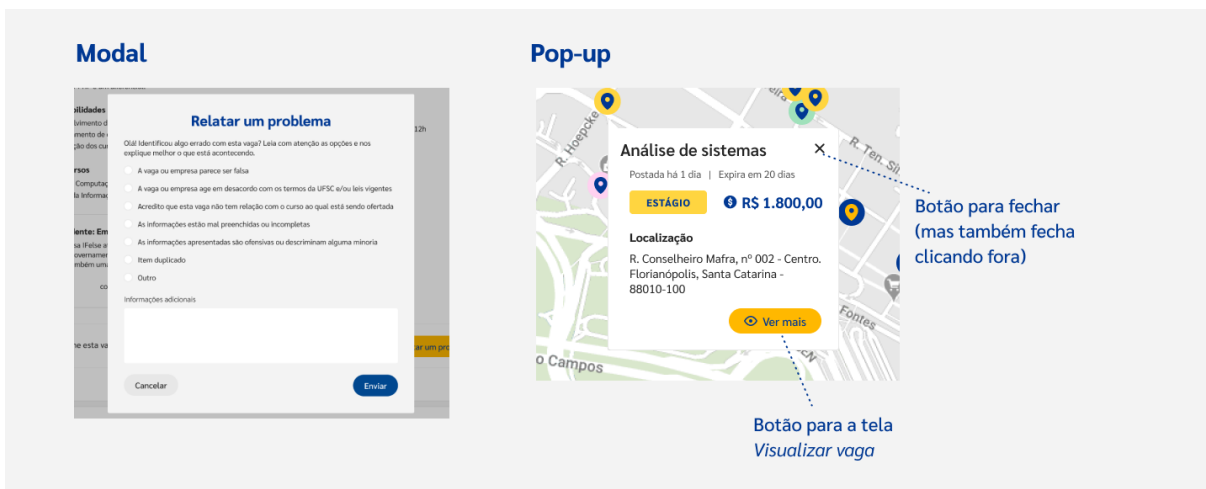
Fonte: Elaborado pela autora.

Os *cards* dos cursos no menu de filtro de centro e cursos são acionáveis, levando o usuário para os resultados da busca. Apresentam basicamente o mesmo estilo do botão do *accordion*. Na versão para *desktop*, apresentam tamanho de fonte para H4, mas na versão *mobile*, precisou-se ajustar o tamanho para H5. Caso todos os cursos dispusessem de uma logo, esse item poderia ser incrementado no *card*, favorecendo o rápido reconhecimento.

6.4.5.5 Modal e pop-ups

Os modais possuem um grid simples de uma coluna, com margens de tamanho 3x. A largura de um *modal* é de 46% do tamanho da tela sobre a qual aparece. Já a altura é automática, a depender do conteúdo inserido. Na versão *mobile*, ele deve ocupar a tela inteira.

Ao serem acionados, aparecem em *overlay* deixando o conteúdo do plano de fundo com um *background* preto com 25% de opacidade.

Figura 93 – Exemplos de *modal* e *pop-up*

Fonte: Elaborado pela autora.

O *pop-up* contendo detalhes de uma vaga no mapa tem o menor tamanho de fonte de corpo, o mesmo do rodapé. Isso porque, como elemento flutuante, um tamanho maior poderia atrapalhar a navegação pelo mapa e o tamanho da fonte impactaria nisso. Da mesma forma, o botão aplicado neste *pop-up* é sempre o menor.

6.4.5.6 Tags

Três tipos de *tags* foram definidas: tipos de vaga, código de vaga e filtro selecionado. Os tipos de vaga diferenciam os anúncios entre vagas temporárias, *trainee*, estágios e empregos e após orientação, as cores foram escolhidas para cada um dos tipos seguindo uma escala, do rosa ao azul escuro, que iria da menor duração para a mais duradoura e importante.

Essa classificação por 4 categorias é a utilizada hoje pela Central de Estágios UFSC, mas outras poderiam ser inseridas futuramente, como “jovem aprendiz” ou “bolsas de pesquisa e extensão”. Caso aconteça, poderão ser definidas cores intermediárias dentro da escala proposta, como laranja ou turquesa. O importante é manter a paleta mais suave para que, quando as cores forem aplicadas nas *tags*, não deixem a tela com muita informação.

Figura 94 – Tipos de tags



Fonte: Elaborado pela autora.

A menor largura para a tag “Tipo de vaga” é 92px para *desktop* e 85px para *mobile*, isto porque as tags devem ser sempre do mesmo tamanho e se baseiam no tamanho daquela que apresenta o texto maior, a tag “Temporária”. Os tamanhos iguais nesses elementos são importantes para manter o alinhamento dos itens.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entende-se que a partir do uso do método Iterato, proposto pelas professoras Gonçalves, Fadel, Batista e Woloszyn (2022), pode-se chegar a um resultado final satisfatório, cumprindo dentro de um semestre o objetivo principal do projeto, *propor o redesign da Central de Estágios UFSC com foco nos estudantes*.

Ainda, a partir de pesquisas em sites relacionados ao processo de estágio na universidade, levantando dados acerca de como as informações eram conduzidas aos alunos, do funcionamento da própria Central — consultando informações disponíveis ao público —, bem como entrevistando um coordenador de estágio e realizando um questionário com estudantes da instituição, foi possível alcançar o objetivo *Compreender o público, identificando a perspectiva do usuário acerca da plataforma Central de Estágios UFSC e os pontos de melhoria*, conforme explicitado no **Capítulo 2**.

Nesse momento, a divulgação do questionário para os estudantes acabou se revelando uma tarefa desafiadora. Dado o tamanho da instituição, várias estratégias foram adotadas e após muitas tentativas de contato com coordenadores de centros e cursos para auxiliar no processo, o formulário pôde alcançar uma quantidade suficiente de pessoas, cuja participação foi primordial para o trabalho como um todo.

Visto a quantidade de telas que a Central de Estágios UFSC poderia apresentar decorrente dos diferentes tipos de usuário para o qual foi vislumbrada, percebeu-se a necessidade de fazer uma escolha a respeito de qual tipo de usuário focar no projeto para diminuir seu escopo. Dessa maneira, a experiência dos estudantes na plataforma passou a ser privilegiada, em razão da sua importância, mas também pelo fato de que as áreas de acesso desses usuários na plataforma são sempre visíveis — o que facilitaria o estudo —, sem deixar de mencionar a proximidade com o público, suas necessidades e perspectivas, uma vez que a autora também é uma estudante da universidade. Assim, a pesquisa anterior se consolidou em persona, histórias de usuário e requisitos para a interface.

Evidencia-se que, a fim de cumprir o projeto em tempo hábil, também se priorizou os requisitos a serem considerados. O ideal, por exemplo, era que toda a interação entre graduando e organização concedente ocorresse dentro da própria plataforma, com uma função que permitisse ao estudante indicar interesse por uma vaga. Para isso, seria

necessário a elaboração de uma área de acesso do candidato, que permitiria gerenciar suas candidaturas e, caso precisasse, se comunicar com o anunciante. Assim, se centraliza todo o processo de busca de estágios em um local apropriado, ao invés de trazer essa interação para os e-mails e perfis de redes sociais.

Notou-se que todos os similares analisados no **Subcapítulo 2.2** permitiam a criação de um perfil de usuário, criando um espaço para o envio de currículos ou para a elaboração do documento dentro da própria plataforma, gerando um arquivo no formato correto para impressão. Dessa maneira, os próprios usuários, tanto candidato como organização, poderiam facilmente verificar a adequação do postulante a vaga que almeja. Esses são exemplos de funcionalidades úteis que poderiam fazer parte da Central, mas que não puderam ser abordadas.

Em relação aos usuários não considerados por este trabalho, evidencia-se o ponto de vista do coordenador de estágios, que talvez por uma ineficiência da plataforma, acaba se apropriando de tarefas extras desnecessariamente. Uma funcionalidade que poderia ser de grande ajuda é a opção de incorporar vagas, para caso o coordenador opte por manter um site separado que destaque somente as vagas para o curso ao qual é responsável.

Já em relação às empresas, de acordo com a DIP, é obrigatório obter um vínculo inicial com a UFSC para poder validar o cadastro de suas vagas. Entende-se que isso pode ser um empecilho para elas participarem, pois é algo a mais que elas devem se dispor a fazer e talvez esse processo de oficialização possa ser custoso. O próprio aluno pode fazer o registro quando precisar cadastrar um estágio, obrigatório ou não, que for cumprir no SIARE.

Dentro desse mesmo tópico, pode-se ver com o exemplo do Portal de Estágios da UDESC, como os sistemas e informações poderiam ser mais integrados. Na plataforma em questão, muitos procedimentos, desde a busca de estágios ao registro para a validação, podem ser realizados, enquanto que na UFSC, o registro de um estágio a cumprir é feito em um sistema diferente, assim como as explicações sobre o tema estão em outro site, e as vagas, na Central. Além disso, o modelo de tutoriais oferecidos pela UDESC, com vídeos curtos, são uma boa solução, ao invés de sempre se recorrer a textos densos que poucos estudantes se dispõem a ler.

Após a etapa de Estruturação, chegou-se aos primeiros wireframes, que passaram por uma validação mediante a um teste de usabilidade com possíveis usuários, concluindo o objetivo *Testar o protótipo com o público-alvo*, visto no **Capítulo 5**, embora mais testes precisassem ser feitos com o protótipo de alta fidelidade já finalizado. Os resultados mostraram que, de modo geral, o modelo estava funcionando bem, não havendo nenhuma mudança crítica a ser feita, e que as dificuldades identificadas, com um tempo relativamente curto de uso certamente seriam facilmente superadas.

De qualquer forma, suas opiniões também puderam ser consideradas para a geração de diretrizes visuais, evidenciadas no **Subcapítulo 6.2**, que abriu possibilidades para o desenvolvimento da proposta de interface e culminou em um protótipo de alta fidelidade, conforme apresentado no **Subcapítulo 6.3**, alcançando os objetivos específicos *apresentar o redesign da proposta visual, abrangendo aspectos como cor, tipográfica, grid e estilo gráfico e desenvolver um protótipo interativo com as telas mais importantes, levando em consideração as diretrizes visuais propostas, usabilidade e acessibilidade*.

No que diz respeito a acessibilidade, dada a sua importância, se entende que é um dos aspectos da proposta que precisariam ser mais trabalhados futuramente, principalmente em um possível desenvolvimento web, para o qual grande parte das diretrizes da WCAG são direcionadas. Acredita-se que o projeto tenha incluído as aplicações mais básicas do tema no âmbito do design, em áreas como tipografia e cor, mas esse é só o começo para se falar em uma plataforma plenamente acessível.

Tendo a versão final das telas sido concluídas, elaborou-se um guia de estilos, apresentado no **Subcapítulo 6.4**, abrangendo os elementos aplicados na interface, de modo a possibilitar a replicação do modelo em um contexto real, alcançando o último objetivo específico.

Em suma, encontram-se nesse projeto diferentes oportunidades de continuidade, refinando o design proposto com a realização de um novo teste de usabilidade, considerando a inclusão de novas telas e funcionalidades anteriormente referidas, trabalhando a visão dos outros usuários da plataforma — pensando também que as tarefas planejadas para serem executadas por eles podem impactar no que é oferecido na área de acesso ao estudante —, e, talvez a mais evidente, seria a devida implementação da interface desenhada. Enfim, de todo modo, trazer para o projeto o apoio institucional, com a participação ativa dos

servidores que trabalham na integração profissional dos estudantes na UFSC seria imprescindível para aprimorar a proposta e desenvolvê-la.

REFERÊNCIAS

ABRES. Estatísticas. **Abres**, 2023. Disponível em: <https://abres.org.br/estatisticas/>. Acesso em: 21 de out. de 2023.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **ABNT NBR ISO 9241-210**: Ergonomia da interação humano-sistema - Parte 210: Projeto centrado no ser humano para sistemas interativos. Rio de Janeiro, 2011.

CIEE. **CIEE | Centro de Integração Empresa-Escola**, 2023. Disponível em: <https://portal.ciee.org.br/>. Acesso em: 15 de ago. 2023.

DIP. **Central de Carreiras**, 2023. Disponível em: <https://dip.ufsc.br/central-de-carreiras-2/>. Acesso em: 10 de out. de 2023.

DIP; SETIC. **Central de Estágios**, 2023. Disponível em: <https://estagios.ufsc.br/>. Acesso em: 15 de ago. de 2023.

FIESC. **Estágio - IEL/SC - Santa Catarina**, 2023. Disponível em: <https://estagio.ielsc.org.br/>. Acesso em: 15 de ago. de 2023.

FRIBLY EDITORIAL. Responsive CSS Tabs. **Fribly**, 2016. Disponível em: <https://fribly.com/2014/06/24/responsive-css-tabs/>. Acesso em: 27 de out. de 2023.

GARCIA, Amanda. 55,5% dos alunos desistem antes de completar ensino superior, aponta relatório. **CNN Brasil**, 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/555-dos-alunos-desistem-antes-de-completar-ensino-superior-aponta-relatorio/>. Acesso em: 21 de out. de 2023.

GARRETT, Jesse James. **The Elements of User Experience**: User-Centered Design for the Web and Beyond. Berkeley: New Riders, 2010. 2ª ed.

GONÇALVES, Berenice Santos; FADEL, Luciane; BATISTA, Claudia Regina; WOLOSZYN, Maíra. Iterato: método para o design de objetos digitais interativos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 14., São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Blucher, 2022. p. 2290-2313, Disponível em: <https://pdf.blucher.com.br/designproceedings/ped2022/4789687.pdf>. Acesso em: 4 ago. 2023.

GOOGLE. Janelas de informações. **Google for developers**, 2023. Disponível em: <https://developers.google.com/maps/documentation/javascript/infowindows?hl=pt-br>.

Acesso em: 27 de out. de 2023.

GOTHELF, Jeff; SEIDEN, Josh. **Lean UX**: projetando ótimos produtos com equipes agile. São Paulo: Novatec Editora, 2022. 3ª ed.

GQS; INCOD; UFSC. **MATcH-MED Checklist**, 2023. Disponível em: <http://match.inf.ufsc.br:90/matchmed/index.html>. Acesso em: 15 de ago. de 2023.

HELLER, EVA. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gili, 2013. 1ª ed.

INDEED. **Indeed**, 2023. Disponível em: <https://br.indeed.com/>. Acesso em: 15 de ago. de 2023.

LESERLICH. Contrast Calculator. **Leserlich**, 2023. Disponível em: <https://www.leserlich.info/index-en.php>. Acesso em: 15 de ago. de 2023.

LIMA, Luciana. Brasileiros são os que mais utilizam redes sociais para buscar emprego na América Latina. **Exame**, 2023. Disponível em: <https://exame.com/carreira/brasileiros-sao-os-que-mais-utilizam-redes-sociais-para-buscar-emprego-na-america-latina/>. Acesso em: 28 de out. de 2023.

LINKEDIN. **LinkedIn**, 2023. Disponível em: <https://www.linkedin.com/>. Acesso em: 15 de ago. de 2023.

NIELSEN, Jakob. 10 Usability Heuristics for User Interface Design. **Nielsen Norman Group**, 1994. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>. Acesso em: 15 de ago. de 2023.

PACETE, Luiz Gustavo. Brasil é o terceiro maior consumidor de redes sociais em todo o mundo. **Forbes**, 2023. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/03/brasil-e-o-terceiro-pais-que-mais-consome-redes-sociais-em-todo-o-mundo/>. Acesso em: 28 de out. de 2023.

PEXELS. **Pexels**, 2023. Disponível em: <https://www.pexels.com/pt-br/>. Acesso em: 10 de out. de 2023.

PHILLIPS, Peter L. **Briefing: a gestão do projeto de design**. 2ª ed. São Paulo: Blucher, 2015.

PORTELA, Júlia. CIEE: raio X dos estágios mostra queda na oferta e aumento nas bolsas. **Metrópoles**, 2021. Disponível em: Acesso em: 28 de out. de 2023.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de interação: além da interação humano-computador**. 3ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

TEIXEIRA, Fabrício. **Introdução e boas práticas em UX Design**. 1ª ed. São Paulo: Casa do Código, 2014.

TREVISOL, Nicole. Perfil do graduando UFSC: série apresenta resultados de pesquisa nacional realizada com estudantes. **Notícias da UFSC**, 2019. Disponível em: <https://noticias.ufsc.br/2019/05/perfil-do-graduando-ufsc-serie-apresenta-resultados-de-pesquisa-nacional-realizada-com-estudantes/>. Acesso em: 11 de nov. de 2023.

UFSC. **Sobre**. Florianópolis, 2023. LinkedIn: ufsc. Disponível em: <https://www.linkedin.com/school/ufsc/about/>. Acesso em: 28 de out. de 2023.

UDESC. Aluno atualizando o currículo. **Eduplay**, 2019. Disponível em: Acesso em: 15 de ago. de 2023.

UDESC. **Portal de Estágios Udesc**, 2023. Disponível em: <https://estagios.udesc.br/>. Acesso em: 15 de ago. de 2023.

UNSPLASH. **Unsplash**, 2023. Disponível em: <https://unsplash.com/pt-br/>. Acesso em: 10 de out. de 2023.

**APÊNDICE A – PERGUNTAS PARA O QUESTIONÁRIO SOBRE PLATAFORMA DE ESTÁGIOS
PARA OS ESTUDANTES DE GRADUAÇÃO DA UFSC**

Sobre você:

Questões destinadas ao levantamento de dados demográficos.

1 - Qual a sua idade?*

- Menos de 17 anos
- Entre 17 e 20
- Entre 21 e 24
- Entre 25 e 28
- Entre 29 e 32
- Entre 33 e 36
- Entre 37 e 40
- Entre 40 e 50
- Mais de 50 anos

2 - Em qual curso e campus da UFSC você está matriculado?*

3 - Em qual período você estuda?

- Manhã
- Tarde
- Noite
- Integral

4 - Em qual fase do curso você está no momento?*

- 1ª
- 2ª
- 3ª
- 4ª
- 5ª
- 6ª
- 7ª
- 8ª
- 9ª
- 10ª
- 11ª

- 12ª
- Trabalho/Projeto de Conclusão de Curso
- Outro: _____

Sobre sua relação com o tema "estágios" e com tecnologia:

A ideia aqui é ver o quanto você se interessa e está por dentro do assunto do projeto, além de identificar sua experiência com tecnologia.

5 - Você já procurou por estágio ou emprego?*

- Sim
- Não

6 - Você faz estágio?*

- Sim e estou satisfeito(a) com meu estágio
- Sim, mas gostaria de encontrar outra coisa
- Não, mas estou procurando
- Não e não estou procurando, mas já fiz
- Nunca fiz e não estou procurando

7 - Qual é o seu maior objetivo ao fazer um estágio?*

- Ganhar meu próprio dinheiro, poder comprar o que eu quero
- Ajudar financeiramente em casa
- Concluir a disciplina de Estágio Obrigatório ou obter horas complementares
- Colocar em prática os conhecimentos obtidos em sala de aula
- Obter experiência profissional
- Outro: _____

8 - Quais dos sites abaixo você já utilizou para encontrar vagas de estágio ou emprego?*

- LinkedIn
- Indeed
- Infojobs
- CIEE
- IEL/SC
- Glassdoor
- Outro: _____

9 - O que mais te chama atenção nos sites que selecionou na pergunta anterior?*

- Facilidade para encontrar informações
- Possibilidade de filtrar vagas
- Notificações sobre novas oportunidades
- Possibilidade de preencher o currículo no site e baixar para impressão
- Avaliar empresa ou vaga
- Uso de elementos visuais, como ícones, ilustrações
- Disponibilização de cursos ou artigos com dicas de carreira
- Outro: _____

10 - Quais informações de um anúncio de vaga mais pesam na sua escolha? (Escolha no máximo 3 opções)*

- Salário
- Quem é a empresa concedente
- Localização
- Atividades a serem realizadas
- Habilidades e conhecimentos requeridos
- Benefícios
- Período e expediente
- Etapas do processo seletivo
- Outro: _____

11 - Com que frequência você utiliza os sites e aplicativos especificamente voltados para estágios, empregos ou negócios?*

O tempo todo

- Às vezes, só para dar uma olhada mesmo
- Só quando realmente preciso
- Nunca uso

12 - Você costuma compartilhar vagas de estágio ou emprego que podem interessar seus amigos, familiares ou conhecidos?*

- Sim, sempre que encontro algo que possa interessar
- Só quando sei que estão precisando
- Nunca compartilho

13 - Qual a forma ideal de contato para receber notificações sobre oportunidades de estágio ou emprego?*

Mensagem por WhatsApp

Mensagem por Telegram

E-mail

Prefiro não receber notificações

Outro: _____

14 - Caso tenha dúvidas ou precise de alguma informação sobre estágios na UFSC, onde você procura por ajuda?*

- Pesquiso na internet e entro em qualquer site que parece ter a resposta
- Pergunto para amigos, colegas de turma ou professores
- Entro em contato com a Coordenação do meu curso
- Verifico no site da Coordenação de Estágios do meu curso
- Verifico no site do DIP (Departamento de Integração Acadêmica e Profissional)
- Não sei
- Outro: _____

15 - Você enfrenta alguma dificuldade para encontrar informações sobre como funcionam os estágios na UFSC? Se sim, qual?*

- Não tenho dificuldades
- As informações são escritas de forma confusa, difícil de compreender
- As informações não são sintetizadas, é muito texto para leitura
- As informações são insuficientes para me ajudar
- As informações que eu encontro são contraditórias e não sei em qual devo confiar
- Não sei onde procurar
- Outro: _____

16 - Qual é o principal dispositivo que você utiliza para acessar a internet?*

- Smartphone
- Notebook
- Computador
- Tablet
- Outro: _____

17 - Em quais locais você costuma acessar a internet?*

- Em casa
- Na casa de amigos ou familiares
- Na empresa em que trabalho
- Na universidade
- Enquanto estou me deslocando de um lugar para outro
- Outro: _____

Sobre a Central de Estágios da UFSC:

Calma aí, já estamos terminando! Mas antes, gostaria de saber sua opinião sobre a Central de Estágios da UFSC.

18 - Você conhece o site Central de Estágios da UFSC (estagios.ufsc.br)?*

- Sim
- Não
- Não sei

Sobre a Central de Estágios da UFSC, avalie o quanto você concorda ou discorda das afirmações abaixo:

19 - A plataforma Central de Estágios UFSC é esteticamente agradável.*

Discordo totalmente 1 2 3 4 5 Concordo totalmente

20 - O conteúdo apresentado é organizado e fácil de entender.*

Discordo totalmente 1 2 3 4 5 Concordo totalmente

21 - A plataforma apresenta todas as informações de que preciso ou tem um link para encontrá-las.*

Discordo totalmente 1 2 3 4 5 Concordo totalmente

22 - As ferramentas do site funcionam e são fáceis de usar.*

Discordo totalmente 1 2 3 4 5 Concordo totalmente

23 - É possível visualizar e utilizar o site adequadamente em dispositivos móveis.*

Discordo totalmente 1 2 3 4 5 Concordo totalmente

24 - É fácil entrar em contato com a administração do site caso haja problemas ou dúvidas.*

Discordo totalmente 1 2 3 4 5 Concordo totalmente

25 - Você tem alguma sugestão de melhoria para a Central de Estágios UFSC ou tem algo que acha que deve ser mantido? Se sim, comente abaixo.
