



IMPULSO

DIGITAL

Análise de dados - Perfis e Personas

Projeto Integrado I

Universidade Federal do Ceará - Sistemas e Mídias Digitais

Carlos Renan Carrilho Lopes Junior - 552292
Enzo Ranieri Barbosa Rodrigues da Silva - 547869
Samuel de Sousa Leles - 555568
Gabriel Silva Alves dos Santos - 558248
Levi de Sousa Alves - 552634
Rubens Leandro dos Santos - 552606

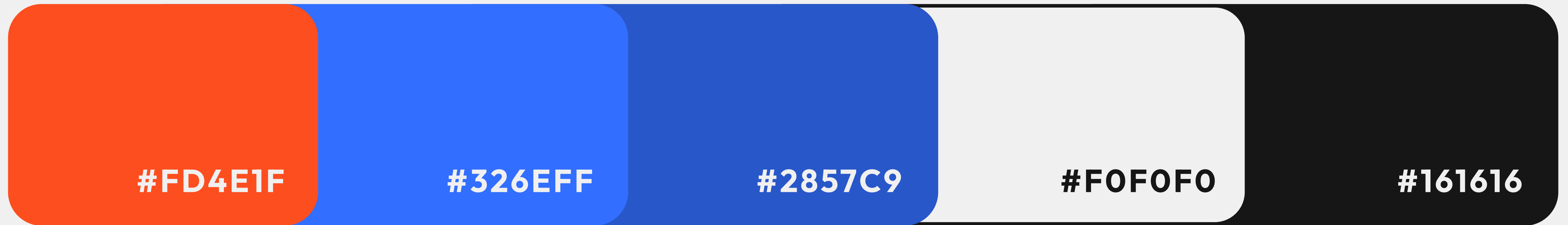
IDENTIDADE VISUAL



A Impulso Digital nasceu da ideia de criar uma marca que refletisse o impacto e a transformação que as interações tecnológicas podem gerar no mundo. Inspirada no conceito de movimento e inovação, a proposta é conectar criatividade, estratégia e tecnologia para oferecer soluções digitais que realmente façam a diferença. Assim, desenvolvemos uma identidade visual que traduz dinamismo e modernidade, com símbolos, fontes e cores que evocam a força das conexões digitais, ao mesmo tempo que comunicam acessibilidade e inovação.



CORES



TIPOGRAFIA

OUTFIT

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

FUNNEL SANS

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

CONTEXTO

Cliente:

Prof. Dr. Roberto Vieira, do Instituto de Arquitetura e Urbanismo e Design da UFC.

Problema:

O problema é a dificuldade de acesso completo, a desconexão entre elementos, a falta de interatividade e a pouca valorização do processo criativo dos projetos da disciplina.

Características do problema:

A principal dificuldade está na falta de uma forma organizada, acessível e visualmente atrativa para apresentar e compilar os projetos produzidos pelos alunos. Isso compromete a compreensão e o engajamento por parte de monitores, alunos atuais, potenciais futuros alunos e demais interessados na disciplina, prejudicando a valorização do trabalho acadêmico e o impacto que ele poderia gerar.

Stakeholders:

- Prof. Dr. Roberto Vieira: Professor da disciplina.
- Alunos cursando a disciplina: Os principais impactados do problema.

MÉTODO DE COLETA DE DADOS QUALITATIVOS

Entrevista: O professor da disciplina será entrevistado com uma lista de perguntas elaborada antes da entrevista para melhor conhecimento teórico do problema.

QUANTITATIVOS

Questionário: Um questionário será elaborado e distribuído aos alunos da disciplina por meio de grupos no WhatsApp. A expectativa é obter pelo menos 20 respostas. O objetivo do questionário é identificar os principais problemas enfrentados pelos alunos em relação à exibição dos projetos na disciplina.

ANÁLISE DE DADOS

Entrevista: A entrevista com o professor Roberto revelou desafios significativos na apresentação e compreensão dos projetos de Design Computacional, especialmente para pessoas que não têm familiaridade com a área. Um dos principais problemas apontados foi a dificuldade do público em enxergar o trabalho como um todo. A separação entre os elementos que compõem os projetos — como o código, a arte e o processo criativo — cria uma visão fragmentada, dificultando a compreensão do conjunto e afastando o interesse de estudantes e de pessoas interessadas na área.

Outro ponto destacado foi a dificuldade de acesso completo às informações e conteúdo da disciplina. Os elementos desconectados tornam o entendimento mais complexo e reforçam a sensação de que falta uma narrativa coesa que una as diferentes partes do trabalho. Além disso, a ausência de interatividade nas formas atuais de apresentação prejudica a imersão e o engajamento do público. A pouca valorização do processo criativo, muitas vezes ofuscado pelos resultados finais ou pelo aspecto técnico, também foi mencionada como um fator que diminui o interesse em explorar os projetos de maneira mais profunda.

Questionário: Os questionários tiveram boa adesão, alcançando 17 respostas até o dia 29/11. Todos os entrevistados estão cursando a graduação. A maioria (82,35%) tem entre 18 e 24 anos, enquanto os demais possuem entre 25 e 34 anos. Do total, 76,47% cursam Sistemas e Mídias Digitais, e os demais cursam Design.

ANÁLISE DO QUESTIONÁRIO

Dados Gerais:

Todos os entrevistados estão na graduação, totalizando 17 participantes (dados coletados até 29/11).

Faixa etária:

- 82,35% (14 de 17) têm entre 18 e 24 anos.
- Os demais (17,65%, ou 3 indivíduos) possuem entre 25 e 34 anos.

Cursos de origem:

- 76,47% (13 de 17) cursam Sistemas e Mídias Digitais.
- Os demais (23,53%, ou 4 indivíduos) cursam Design.

USO DE DISPOSITIVOS

Todos os entrevistados utilizam o celular ativamente todos os dias.

Dispositivo principal:

- 82,35% (14 de 17) consideram o smartphone seu dispositivo principal.

Computadores e notebooks:

- Todos têm acesso a um computador de mesa ou notebook
- 94,12% (16 de 17) utilizam esses dispositivos regularmente.
- Um entrevistado (5,88%) relatou usá-los raramente, priorizando o celular.

Tablets:

- 11,76% (2 de 17) utilizam tablets, mas preferem o desktop e o celular como dispositivos principais.

CONHECIMENTO E INTERESSE PELA DISCIPLINA

- 29,41% (5 de 17) dos entrevistados não conheciam a disciplina antes da entrevista.
- Entre os que conheciam a disciplina (11 indivíduos):
9,09% (1 de 11) não têm interesse em cursá-la, pois acreditam já possuir o conhecimento ensinado.
- Entre os que não conheciam a disciplina (6 indivíduos): 16,67% (1 de 6) não têm interesse em cursá-la, pelo mesmo motivo.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL E ACADÊMICA

6 de 17 entrevistados trabalham profissionalmente com design.

Todos os demais possuem ao menos alguma experiência com a área.

Programação:

- 47,06% (8 de 17) têm experiência voltada para estrutura de dados.
- 52,94% (9 de 17) têm experiência voltada para aspectos visuais.
- 11,76% (2 de 17) trabalham profissionalmente com programação.

FEEDBACK SOBRE A DISCIPLINA

Avaliação de quem cursa a disciplina (5 indivíduos):

- 80% (4 de 5) avaliaram a apresentação em vídeo como extremamente clara.
- 40% (2 de 5) consideram a apresentação do código-fonte dos projetos nada clara.
- 80% (4 de 5) têm interesse em ver os projetos anteriores da disciplina.
- 80% (4 de 5) têm acesso aos projetos atuais.
- 80% (4 de 5) sentem falta do detalhamento dos processos de desenvolvimento.
- 60% (3 de 5) gostariam de ver mais resultados ou impactos práticos dos projetos apresentados.
- 60% (3 de 5) gostariam de acessar os projetos anteriores para inspiração.
- 60% (3 de 5) desejam interagir ativamente com os projetos anteriores.
- 40% (2 de 5) têm interesse em comentar sobre os projetos anteriores.

MOTIVAÇÕES E EXPECTATIVAS DE INTERESSADOS (9 INDIVÍDUOS):

Conhecimento prévio da disciplina:

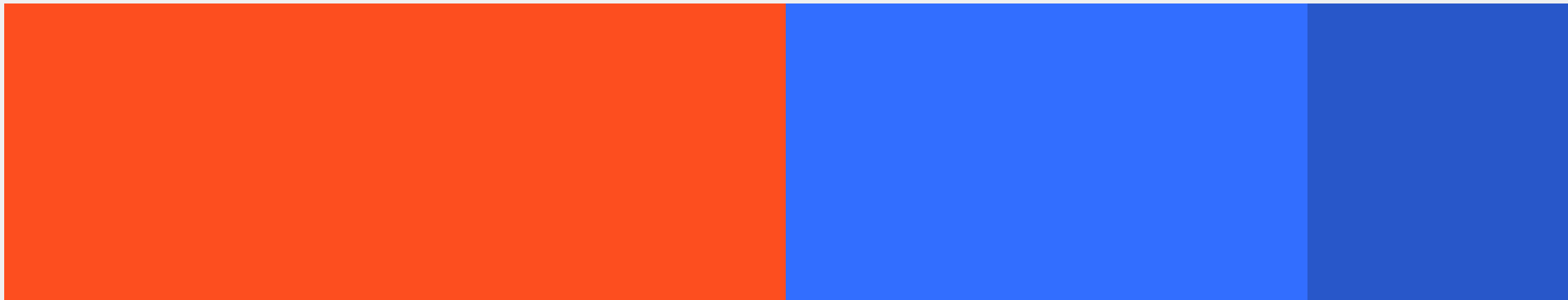
- 66,67% (6 de 9) conheceram a disciplina por meio de amigos, colegas ou professores.
- Os demais a descobriram pelo SIGAA, redes sociais ou eventos como o concerto da Camerata de Cordas da UFC tocando músicas do Estúdio Ghibli.

Áreas de interesse:

- 44,44% (4 de 9) têm experiência em design e desejam aplicar conceitos de computação.
- 33,33% (3 de 9) têm experiência em computação e desejam aplicar conceitos de design.

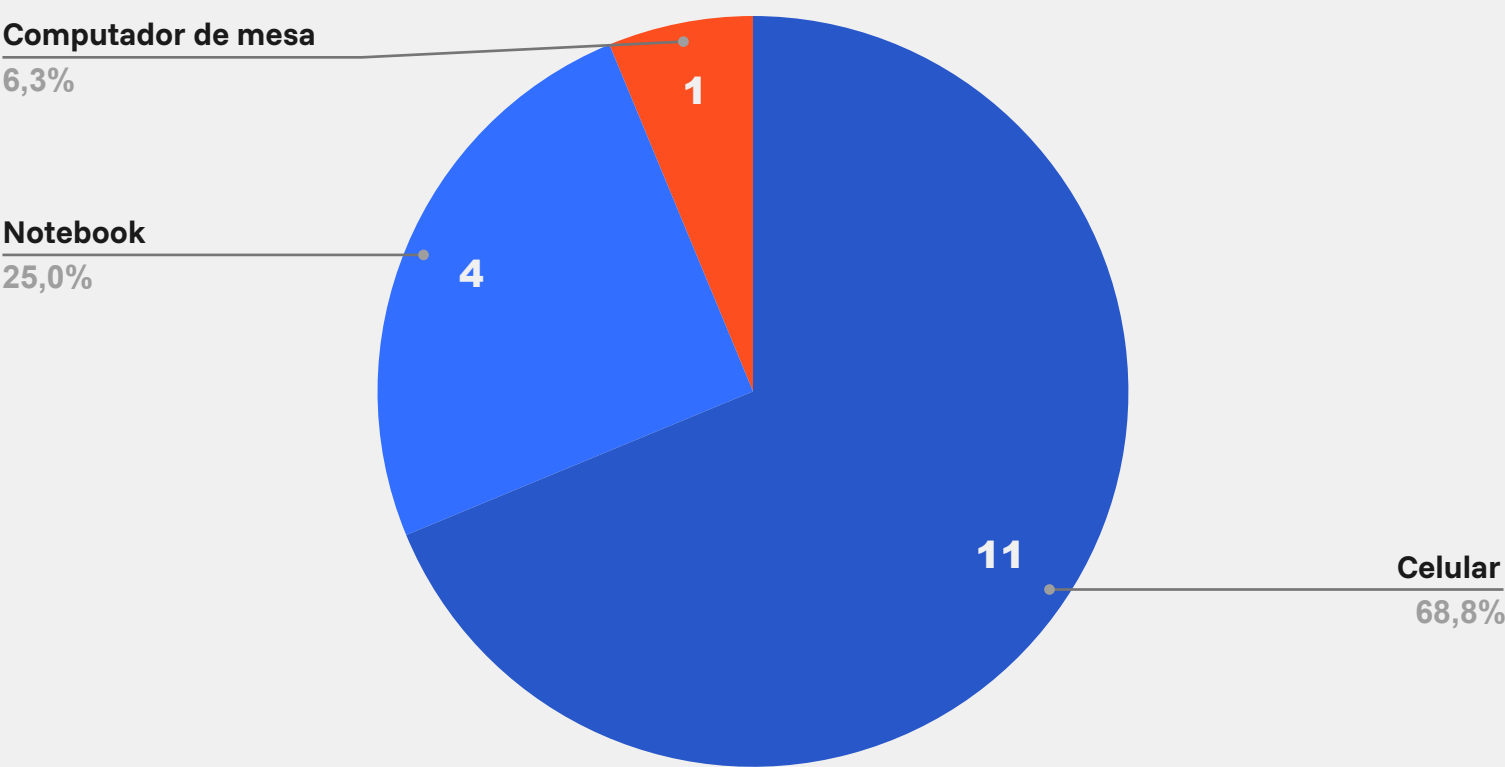
Expectativas principais:

- 77,78% (7 de 9) esperam aprender formas de integração entre design e programação.
- 55,56% (5 de 9) esperam explorar novas abordagens no design de interfaces. Percepções sobre a forma de divulgação dos projetos na disciplina (instagram):
- 22,22% (2 de 9) consideram inadequado.
- 55,56% (5 de 9) consideram razoável.

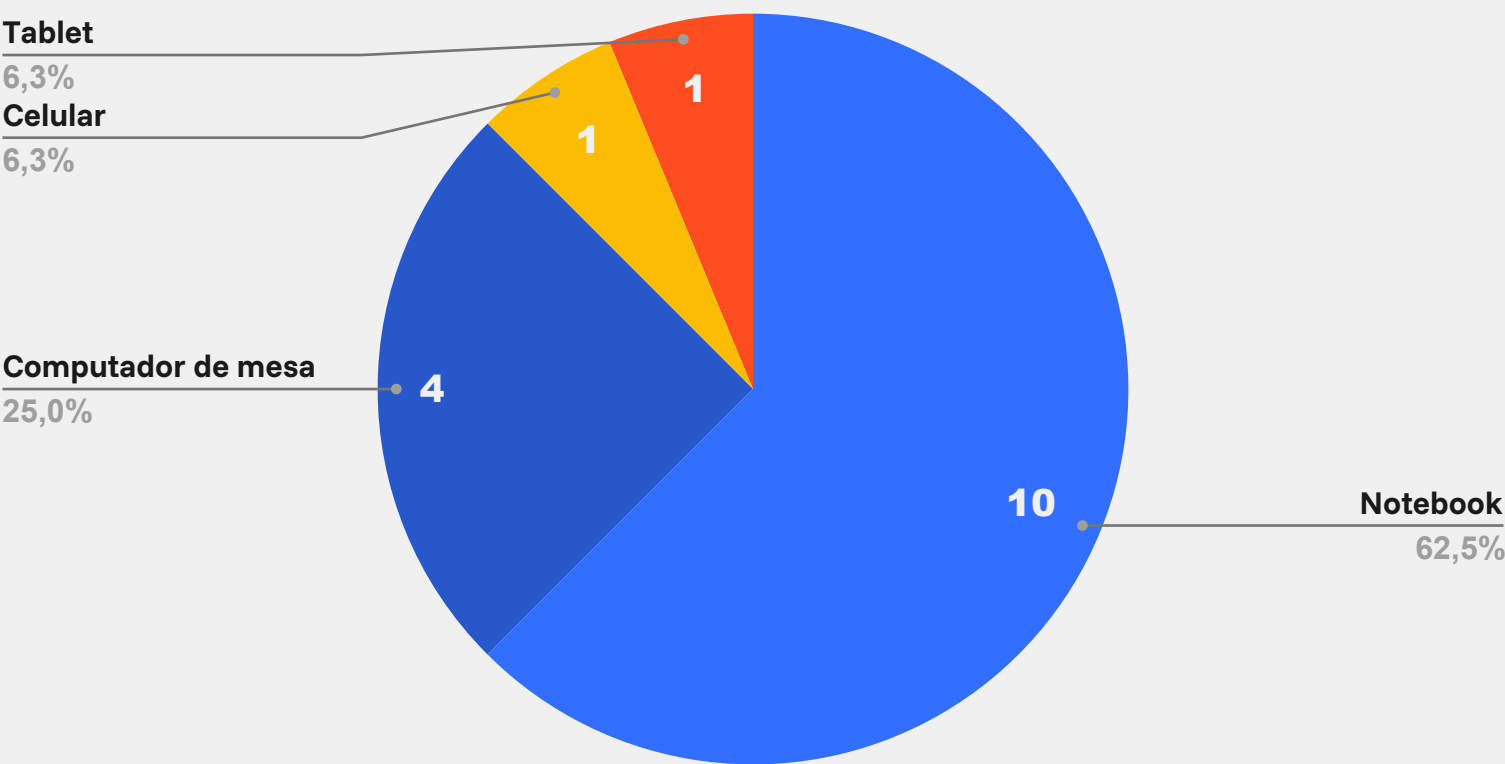


REPRESENTAÇÕES GRÁFICAS

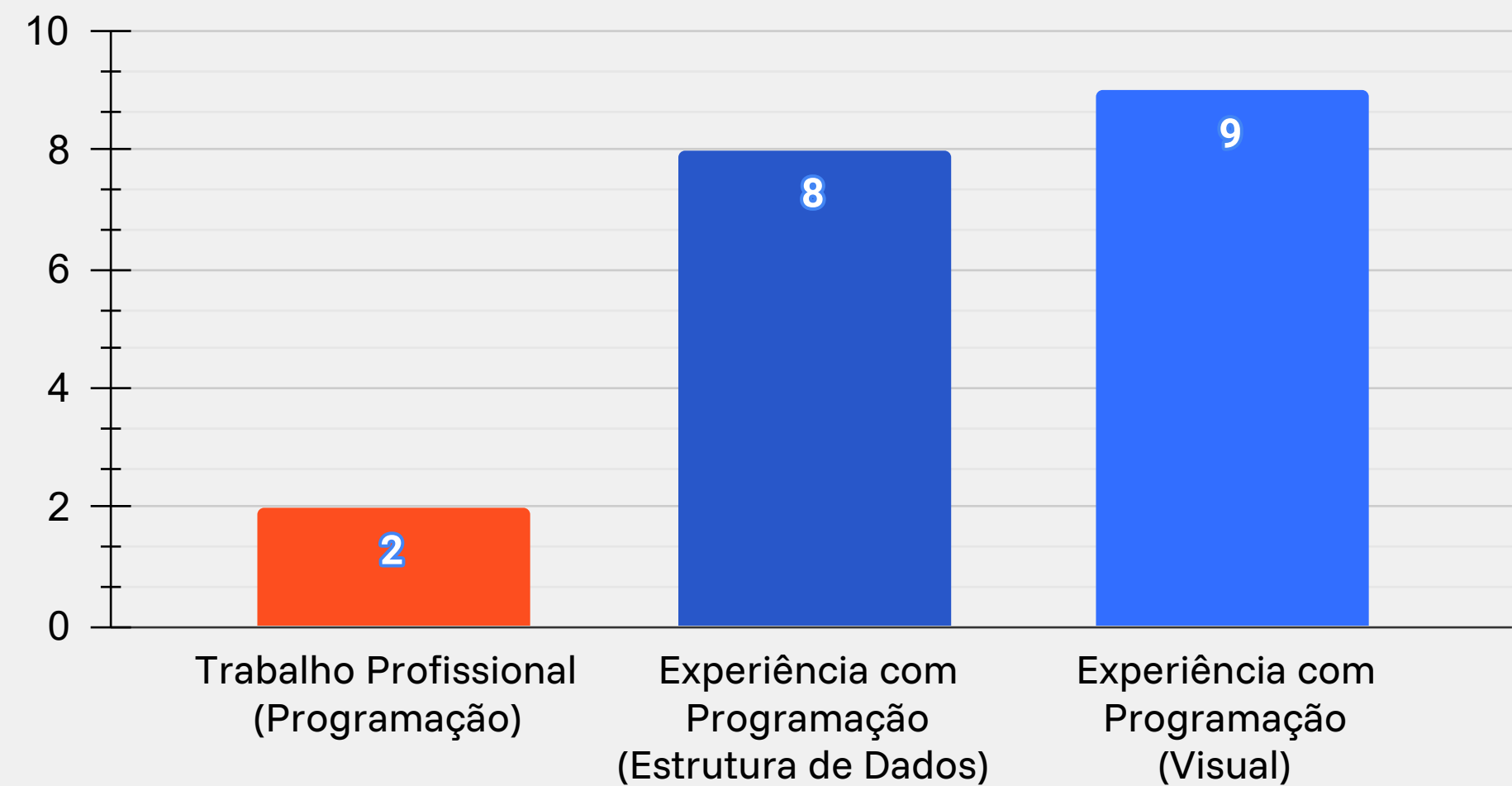
Dispositivo utilizado com maior frequência no dia a dia



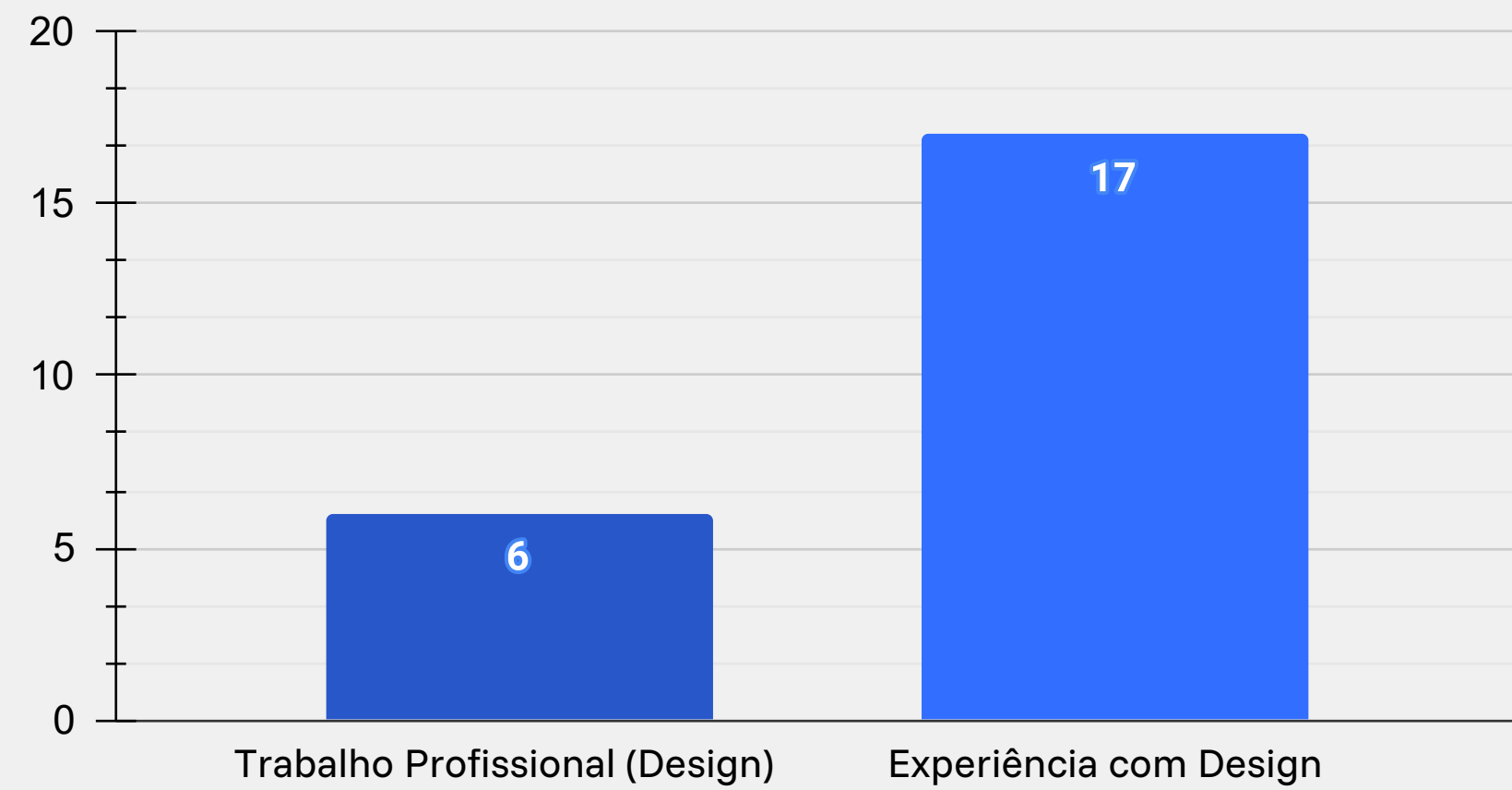
Dispositivo considerado mais eficiente para as atividades



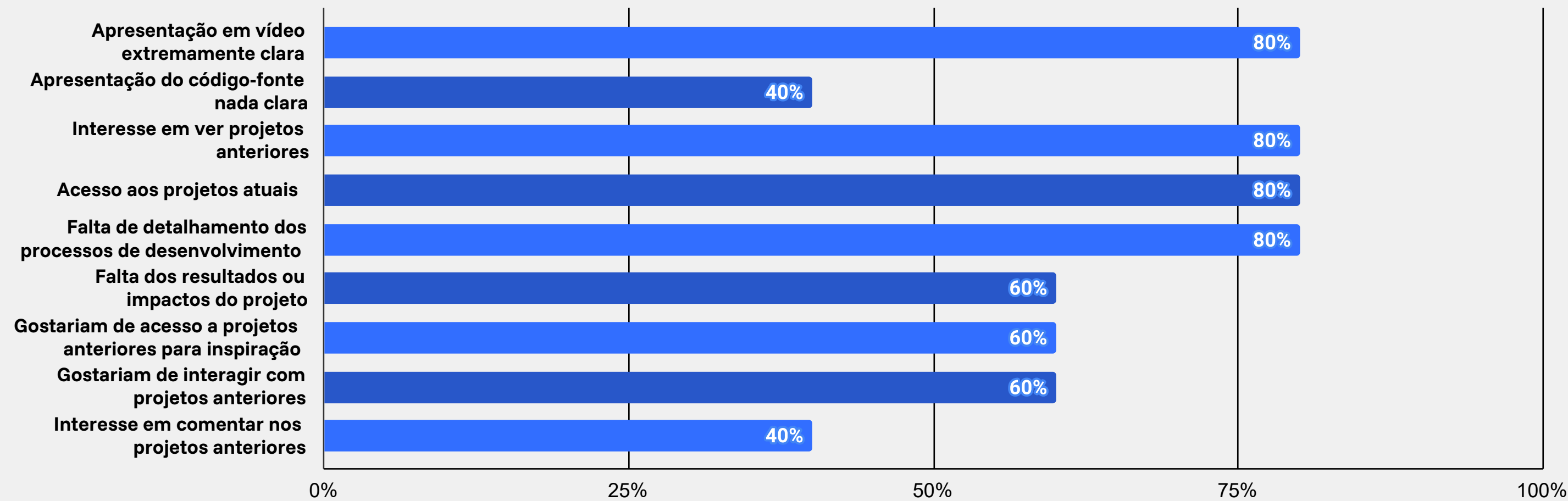
Perfil Técnico



Perfil Visual



Considerações atuais sobre apresentação dos projetos na disciplina



PERFIL GERAL

- Aluno da Graduação da UFC.
- Idade entre 18 e 34 anos.
- Possuem o celular como dispositivo principal.
- Já possuem alguma experiência prática com design e com programação.
- Utilize algum computador pessoal diariamente.





PERFIL 1

- Interessados na parte de técnica de Infraestrutura e dados computacionais da disciplina.
- Preferem praticidade e clareza.
- Buscam ferramentas simples e funcionais.
- Focados em informações organizadas e de fácil acesso, sem se importar tanto com a aparência.

PERFIL 2

- Interesse na parte gráfica e experiência visual computacionais da disciplina.
- Priorizam a estética e uma navegação fluida.
- Preferem experiência visual rica e interativa.
- Facilidade de navegação, deixando os aspectos técnicos em segundo plano.

DADOS DOS PERFIS

Características	 PERFIL 1 	 PERFIL 2 
Percentual de alunos no perfil (em relação ao total 17)	41,18%	41,18%
Número de alunos no perfil	7	7
Dispositivos mais utilizados	1. Celular, 2. Notebook	1. Celular, 2. Notebook
Dispositivos usados para atividades	1. Notebook, 2. Celular	1. Notebook, 2. Computador de mesa
Escala de Frequência de Uso (1 a 5): 1 - Quase Nunca: Uso muito esporádico, menos de uma vez por semana; 2 - Ocasional: Uso entre 1 e 3 vezes por semana; 3 - Moderado: Uso entre 4 e 6 vezes por semana; 4 - Frequente: Uso diário, uma ou mais vezes ao dia; 5 - Muito Frequente: Uso intensivo, várias vezes ao dia.		
Celular	5	5
Notebook	3	4
Computador de mesa	1	3
Tablet	1	2
Experiência com design	Sim	Sim
Experiência com programação	Sim	Sim



Nome: Lara Alves da Silva

Perfil: Técnico



- Interessados na parte de técnica de Infraestrutura e dados computacionais da disciplina.
- Preferem praticidade e clareza.
- Buscam ferramentas simples e funcionais.
- Focados em informações organizadas e de fácil acesso, sem se importar tanto com a aparência.

Lara, 25 anos, é estudante de Sistemas e Mídias Digitais e freelancer, com um forte interesse por programação e design computacional. Ela busca explorar novas tecnologias e entender como os aspectos técnicos podem ser integrados ao design de interfaces. Seu objetivo é se tornar uma profissional reconhecida por sua habilidade em criar soluções interativas que combinem a parte técnica com o design visual de maneira eficiente e prática.

Lara busca uma experiência de aprendizado imersiva e prática, que a ajude a compreender como os aspectos técnicos impactam diretamente o design. Dessa forma, ela deseja se sentir mais segura e confiante ao aplicar seus conhecimentos técnicos em projetos reais. Seu maior objetivo é criar interfaces interativas que integrem bem as partes técnicas e visuais, dominando a transformação de requisitos técnicos em soluções eficazes e impactantes. No cenário profissional, Lara almeja trabalhar em empresas que valorizem a inovação tecnológica e a eficiência nos processos de design, onde ela possa aplicar suas habilidades técnicas para resolver problemas e entregar produtos de alta qualidade.

Entretanto, Lara se sente frustrada quando não consegue entender claramente como os aspectos técnicos, como código-fonte e algoritmos, se conectam ao design, o que limita sua capacidade de criar soluções eficazes. Ela sente falta de materiais explicativos detalhados sobre o processo de desenvolvimento do design computacional, com exemplos práticos que possam ajudá-la a integrar o conhecimento técnico na criação de interfaces. Para Lara, é essencial ter acesso a plataformas que ofereçam um equilíbrio entre teoria e prática, com tutoriais, exemplos e explicações claras que a ajudem a aprimorar suas habilidades técnicas e avançar em sua carreira.

Em seu notebook, Lara está em busca de tutoriais sobre como integrar código a designs interativos. Ela encontra um tutorial que parece adequado e começa a estudar as explicações sobre como aplicar esse código em seus próprios projetos. Ao encontrar exemplos práticos e trechos de código, ela começa a aplicar as técnicas no seu projeto pessoal. Lara também participa de um fórum online, acessado pelo celular, onde compartilha suas dúvidas com outros desenvolvedores. Recebe sugestões valiosas de como otimizar seu trabalho e implementar os conceitos de forma mais eficiente. Depois de testar essas sugestões, ela se sente mais confiante em aplicar os conhecimentos técnicos nos seus projetos de design interativo, vendo progresso significativo em sua compreensão do processo.



Nome: Miguel Santana dos Santos
Perfil: Visual



- Interesse na parte gráfica e experiência visual computacionais da disciplina.
- Priorizam a estética e uma navegação fluida.
- Preferem experiência visual rica e interativa.
- Facilidade de navegação, deixando os aspectos técnicos em segundo plano.

Miguel, designer de interfaces e estudante de Sistemas e Mídias Digitais, tem uma forte paixão por arte digital e fotografia. Ele usa o celular para buscar inspiração nas redes sociais e o notebook para realizar seus projetos diários. Para ele, o design é uma forma de expressão e conexão, e ele valoriza experiências visuais que sejam cativantes, intuitivas e fáceis de navegar. Embora tenha preferência pela estética e pela experiência sensorial, Miguel reconhece a importância dos aspectos técnicos no design.

Recentemente, Miguel se encantou com os projetos da disciplina de Design Computacional, divulgados nas redes sociais, como as colaborações com a Camerata de Cordas da UFC. No entanto, sentiu-se frustrado por não encontrar explicações claras sobre os processos criativos e os desafios técnicos envolvidos. Isso gerou insegurança, pois ele teme não ter as habilidades necessárias para acompanhar as demandas da disciplina. Mesmo assim, Miguel está determinado a aprender mais sobre como esses projetos são concebidos e desenvolvidos.

Quando Miguel encontra um projeto que o interessa, ele inicia sua análise visual no celular, observando as imagens e vídeos postados para entender a estética e a composição do trabalho. Ele salva a publicação para futura referência e, em seguida, acessa o notebook para procurar mais informações sobre o processo criativo, como código-fonte ou materiais auxiliares, se disponíveis. Se não encontrar explicações claras sobre o desenvolvimento do projeto, ele se inspira na estética apresentada e adapta as ideias ao seu próprio estilo. Miguel usa esses insights para aprimorar suas habilidades, sempre buscando evoluir como designer. Seu objetivo é integrar o que aprendeu em seu portfólio, criando projetos que impressionem clientes e empregadores, além de fortalecer sua confiança como profissional.

Quando está navegando pelo Instagram em seu celular, Miguel encontra um projeto de design interativo que o fascina. Ele observa os detalhes visuais, como a paleta de cores e os elementos gráficos utilizados, e salva a publicação para uma análise mais aprofundada. Logo em seguida, ele acessa seu notebook, onde busca mais informações sobre o processo criativo do projeto, procurando por links, artigos ou códigos que possam ajudá-lo a entender como as escolhas visuais foram feitas. Se não encontrar explicações sobre o desenvolvimento técnico, ele tenta aplicar os conceitos que aprendeu com outros projetos e adapta as ideias ao seu estilo, com o intuito de melhorar sua prática e criar um portfólio mais impactante.

BRAINSTORMING

PROPOSTA 1: REPOSITÓRIO NO GOOGLE DRIVE (ORGANIZAÇÃO CENTRALIZADA)

Uma pasta no Google Drive seria organizada em subpastas por semestre ou tipo de projeto, contendo arquivos relevantes como imagens, vídeos, descrições e materiais técnicos, acessíveis por links compartilhados.

VANTAGENS:

Acessibilidade: Fácil de acessar por alunos e professores, basta ter o link.

Custo: Não exige investimento adicional, já que o Drive é gratuito ou parte de planos institucionais.

Simplicidade de implementação: Pode ser configurado rapidamente e exige pouca manutenção técnica.

Colaboração: Permite que os próprios alunos adicionem materiais diretamente.

VANTAGENS:

Experiência visual limitada: A interface do Google Drive não é ideal para uma apresentação cativante.

Falta de personalização: Pouca flexibilidade para customização e branding.

Engajamento reduzido: A apresentação dos projetos é mais técnica e menos atraente para o público visual (como Miguel).

Organização dependente: O sucesso depende de um monitor ou administrador para manter tudo bem organizado.

PROPOSTA 2: APLICAÇÃO WEB PERSONALIZADA

Desenvolver uma aplicação web voltada para expor os projetos da disciplina de forma interativa e atrativa, com categorias, filtros, imagens e descrições detalhadas dos processos criativos e técnicos.

VANTAGENS:

Engajamento visual: Interface personalizável, cativante e responsiva, ideal para públicos como Miguel.

Integração técnica: Possibilidade de incluir áreas específicas para explicações técnicas, códigos-fonte e tutoriais (atendendo Lara).

Organização clara: Categorias e filtros permitem uma navegação intuitiva e acessível.

Valorização dos projetos: Dá maior visibilidade aos trabalhos dos alunos e incentiva o orgulho acadêmico.

VANTAGENS:

Custo e esforço inicial: Requer tempo, recursos e habilidades técnicas para desenvolver e manter.

Dependência de equipe técnica: Precisa de monitoramento e atualizações constantes para evitar problemas de usabilidade.

Curva de aprendizado: Alunos e professores podem precisar de treinamento para utilizar e atualizar a plataforma.

PROPOSTA 3: REDES SOCIAIS COMO REPOSITÓRIO (MODELO ATUAL)

Continuar utilizando o Instagram ou outra rede social para divulgar os projetos, com melhorias na organização e apresentação de conteúdo.

VANTAGENS:

Amplo alcance: Redes sociais são populares e acessíveis para diversos públicos.

Interatividade: Permite interações rápidas e diretas, como curtidas, comentários e compartilhamentos.

Custo zero: Não exige custos adicionais além do tempo para criação de conteúdo.

Atração de novos alunos: Fácil de alcançar potenciais futuros alunos.

VANTAGENS:

Desorganização: Posts podem se perder com o tempo, dificultando a navegação.

Falta de profundidade: Dificuldade em detalhar os processos técnicos e criativos de forma completa (não atende plenamente Lara).

Dependência da plataforma: Alterações nas políticas ou no algoritmo da rede social podem impactar o alcance dos projetos.

Limitações de formato: Conteúdo visual e texto podem ser insuficientes para projetos mais técnicos ou complexos.

ANÁLISE DO QUESTIONÁRIO

A escolha de uma aplicação web como solução final para organizar e apresentar os projetos da disciplina foi feita com base na análise do problema atual e nas necessidades das personas. A principal dificuldade identificada está na falta de uma forma organizada, acessível e visualmente atrativa para compilar os trabalhos produzidos pelos alunos. Isso prejudica o engajamento de monitores, alunos, futuros estudantes e demais interessados, além de comprometer a valorização do impacto acadêmico dos projetos.

Uma aplicação web se destaca como a solução mais completa por oferecer organização, acessibilidade e personalização. Ela possibilita centralizar todos os projetos em um único espaço estruturado, com categorias, filtros e navegação intuitiva, resolvendo o problema de desorganização. Com acesso fácil tanto pelo celular quanto pelo notebook, a plataforma atende aos diferentes dispositivos utilizados pelos perfis de usuários.

Além disso, a aplicação pode valorizar os projetos acadêmicos ao destacar suas características visuais e técnicas por meio de uma interface moderna e envolvente. Isso atende às expectativas do perfil visual, que busca inspiração em experiências visuais cativantes, ao mesmo tempo que responde às necessidades do perfil técnico, que valoriza explicações detalhadas e exemplos práticos. Recursos como páginas dedicadas para cada projeto, com descrições, imagens, vídeos, tutoriais e até mesmo acesso a códigos-fonte, podem ser incorporados para oferecer um equilíbrio entre a estética e a profundidade técnica.

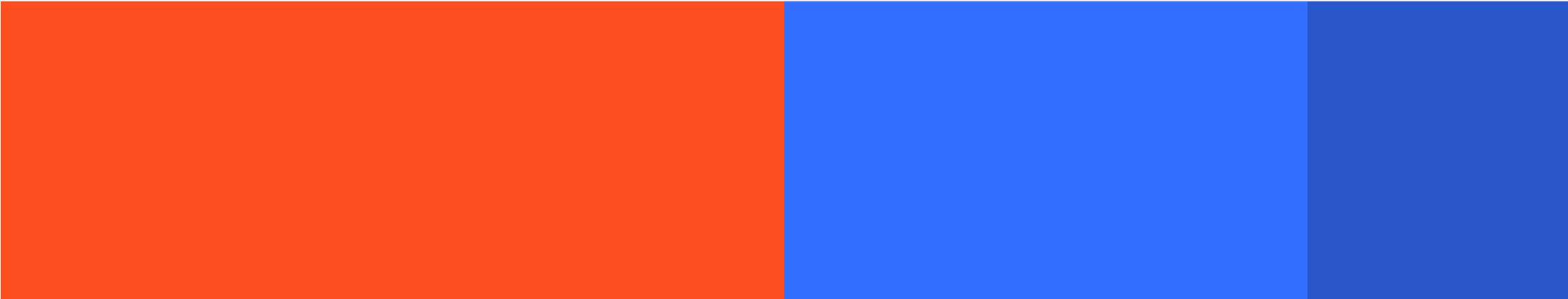
A personalização oferecida pela aplicação web é outro diferencial. Diferentemente de redes sociais ou Google Drive, onde as opções de apresentação são limitadas, a aplicação permite criar uma interface totalmente alinhada com a identidade da disciplina. Ela pode incluir ferramentas de busca, filtros avançados e funcionalidades interativas, como depoimentos e análises de projetos, além de um espaço para exibir os processos criativos e desafios técnicos enfrentados pelos alunos.

A longo prazo, a aplicação web também se destaca como uma solução escalável e sustentável. Novos projetos podem ser facilmente adicionados, e a plataforma pode evoluir com o tempo, incorporando novas funcionalidades ou se adaptando às mudanças nas necessidades da disciplina. Apesar do investimento inicial em desenvolvimento, custos podem ser minimizados com o uso de frameworks gratuitos e pela colaboração de alunos na implementação, tornando o projeto também um aprendizado prático.

Entre as vantagens da aplicação estão a acessibilidade em diferentes dispositivos, a atratividade visual, a possibilidade de integração de conteúdos técnicos e o fortalecimento da identidade da disciplina. No entanto, desafios como custo inicial e manutenção podem ser superados com planejamento, atribuindo responsabilidades claras a monitores e professores para a atualização do conteúdo e suporte técnico.

Com essa solução, a disciplina não apenas resolve seus problemas atuais, mas também cria um espaço exclusivo e inspirador que celebra e compartilha os projetos acadêmicos. A aplicação web tem o potencial de engajar alunos e futuros estudantes, valorizar o trabalho acadêmico e reforçar o impacto profissional da disciplina, tornando-se um recurso valioso para seu crescimento e reconhecimento.

Resumo: A aplicação web é a solução que melhor equilibra organização, estética e funcionalidade, resolvendo os problemas atuais enquanto atende às expectativas e necessidades das personas. Com essa abordagem, a disciplina não só melhora sua visibilidade, mas também reforça seu impacto acadêmico e profissional.



REQUISITOS FUNCIONAIS

Código	Requisito
RF 001	Permitir o cadastro de usuários com informações básicas (nome, e-mail e senha)
RF 002	Implementar sistema de autenticação (login e logout)
RF 003	Permitir a atribuição de diferentes funções de usuário (Professor, Monitor, Aluno)
RF 004	Exibir página inicial (Dashboard) com informações gerais e links para funcionalidades principais
RF 005	Permitir que professores e monitores adicionem novos projetos
RF 006	Exibir lista de projetos cadastrados
RF 007	Buscar projetos por palavra-chave
RF 008	Exibir os detalhes de cada projeto, como descrição, código-fonte e materiais auxiliares
RF 009	Exibir os projetos de forma interativa, incluindo execução em tempo real dos códigos
RF 010	Permitir a classificação dos projetos
RF 011	Visualizar tutoriais relacionados à disciplina
RF 012	Adicionar Projetos (Professor, Monitor)
RF 001	Cadastrar Projetos (Aluno)

REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

Código	Requisito	Classificação
RF 001	A interface da aplicação deve ser intuitiva, visualmente agradável e consistente com princípios de design	Usabilidade
RF 002	A aplicação deve responder de forma rápida e eficiente	Desempenho
RF 003	Os dados dos usuários, incluindo senhas e informações de projetos, devem ser protegidos e criptografados	Segurança
RF 004	O sistema deve suportar crescimento escalável para acomodar um grande número de usuários simultâneos	Escalabilidade
RF 005	O código-fonte e a arquitetura do sistema devem ser bem documentados, organizados e seguir boas práticas	Manutenibilidade
RF 006	O sistema deve seguir regulamentações de privacidade, como a LGPD, garantindo consentimento para uso de dados pessoais	Privacidade
RF 007	A aplicação deve oferecer suporte para integração com APIs relevantes, como p5.js, para execução de códigos visuais	Integração
RF 008	A aplicação deve ser compatível com os principais navegadores (Chrome, Firefox, Edge, Safari e Opera)	Interoperabilidade
RF 009	A aplicação deve estar otimizada para dispositivos móveis e desktops, com design responsivo	Interoperabilidade
RF 010	O sistema deve incluir backups periódicos e automáticos para evitar perda de dados críticos	Recuperação
RF 011	A aplicação deve permitir facilmente integração de novos recursos ou extensões no futuro	Extensibilidade