

# U N I F E C A F

## Criação de protótipo de tela utilizando boas práticas de UX e UI. (Portfólio)

Aluno: João Vitor Silva Ferreira  
Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas  
Disciplina: UX/UI Design & Design Thinking

Junho/2025

### 1. Introdução

Com o avanço das plataformas digitais, aplicativos de nicho têm conquistado espaço no mercado ao atenderem demandas específicas de públicos segmentados. Nesse cenário, foi desenvolvido um aplicativo com uma proposta inovadora de rede social voltada exclusivamente para viajantes. O aplicativo visa facilitar o compartilhamento de experiências de viagem, roteiros personalizados e momentos marcantes entre pessoas com o mesmo estilo de vida aventureiro.

O presente documento apresenta o desenvolvimento da tela de perfil de usuário, construída como protótipo interativo na plataforma Figma. O intuito é fornecer à equipe de desenvolvimento e ao cliente uma representação funcional da interface do usuário, contribuindo para a clareza dos requisitos do sistema e melhorando os fluxos de navegação do produto.

### 2. Objetivo da Criação das Telas

O desenvolvimento da tela de perfil do usuário tem como principal objetivo fornecer à equipe de produto e ao cliente um protótipo interativo claro, funcional e

representativo da experiência final do usuário. Essa tela será essencial durante o processo de definição de requisitos, possibilitando que todas as partes envolvidas, equipe técnica, stakeholders e usuários, tenham uma compreensão visual das funcionalidades esperadas.

A tela de perfil foi criada para atender a múltiplas necessidades:

- Apresentar a identidade do viajante, incluindo seu nome, foto e status de viagem atual;
- Facilitar a navegação entre seções como “Postagens”, “Amigos” e “Locais”;
- Oferecer recursos de personalização, como a edição do perfil;
- Incentivar o engajamento com o conteúdo do usuário, promovendo interação social dentro da plataforma.

Esse protótipo em Figma tem como papel validar ideias, testar fluxos de navegação e permitir que o cliente possa visualizar diferentes estados da interface, como edição de perfil, visualização de conteúdo multimídia e interações sociais, antes do desenvolvimento final da aplicação.

### 3. Conceitos e Elementos de UX e UI Utilizados

- Navegação Intuitiva (UX)

A estrutura da tela foi pensada para que qualquer usuário, independentemente do seu grau de familiaridade com tecnologia, consiga navegar com facilidade entre as seções. O botão “Editar Perfil” está em destaque no topo, reforçando sua função principal. As seções como Postagens, Amigos e Locais estão dispostas em abas organizadas, com hierarquia visual bem definida.

- Design Responsivo e Adaptabilidade (UX/UI)

Sabendo que os usuários podem acessar tanto pelo celular quanto por desktop, o layout foi projetado para responder bem a diferentes tamanhos de tela. No mobile, prioriza-se a exibição de imagens e rolagem vertical fluida, enquanto no desktop, as informações são distribuídas em colunas, aproveitando melhor o espaço disponível.

- Feedback Visual Claro (UX/UI)

Para garantir que o usuário compreenda o efeito de suas ações, foram implementadas micro interações, transições suaves e mudanças visuais ao clicar em botões ou interagir com elementos da interface. Por exemplo, ao salvar mudanças no perfil.

- Consistência de Estilo Visual (UI)

A identidade visual do aplicativo foi construída com base em tons que remetam à ideia de viagem: azul para representar céu e mares, areia clara para remeter às paisagens tropicais. Ícones universais garantem clareza, como o lápis para edição ou o ícone de localização para acesso aos roteiros.

- Acessibilidade e Inclusividade (UX)

Para assegurar que qualquer pessoa possa utilizar o app com conforto, foram aplicadas diretrizes de acessibilidade, como contraste adequado, tamanho mínimo de

fonte legível e áreas de toque suficientemente grandes para facilitar a navegação por pessoas com dificuldades motoras ou visuais.

#### 4. Conclusão

A criação da tela de perfil do usuário para o aplicativo representa um passo essencial no processo de construção de uma experiência digital rica, intuitiva e envolvente. Utilizando princípios fundamentais de UX e UI, foi possível desenvolver um protótipo que não apenas comunica a identidade do produto, mas também coloca o usuário no centro da experiência.

Através da navegação fluida, do design responsivo, das interações claras e da coerência visual, o protótipo atende aos padrões de usabilidade esperados em produtos modernos e acessíveis. Ao ser utilizado como base para feedbacks e iteração, este material contribuirá significativamente para o sucesso da solução final.