

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNA

CURSO: SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

**PROTOTIPAGEM DE INTERFACES E FERRAMENTAS PARA PROTOTIPAGEM DE
INTERFACES**

Associado à ODS 9 - Indústria, Inovação e Infraestrutura

CONTAGEM - MG

2025

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNA

CURSO: SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

**PROTOTIPAGEM DE INTERFACES E FERRAMENTAS PARA PROTOTIPAGEM DE
INTERFACES**

Associado à ODS 9 - Indústria, Inovação e Infraestrutura

Trabalho apresentado ao Centro Universitário Una, como requisito parcial para avaliação na disciplina de Usabilidade, Desenvolvimento Web, Mobile e Jogos, ministrado pelo professor Daniel Henrique Matos de Paiva.

**CONTAGEM - MG
2025**

INTEGRANTES DO GRUPO

Caio Magalhães Rabelo Oliveira - 422139884

Rafael Souza Araújo - 422112554

Tiago Araújo Pires - 422220324

Marcos Paulo Corrêa Mendes - 422222331

Isabella Vitória Cardoso de Castro - 422220519

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 DESENVOLVIMENTO DO TEMA	5
3 SOLUÇÃO PROPOSTA	6
4 EXEMPLO DE CÓDIGO - TELA PRINCIPAL	7
5 MERCADO E APLICABILIDADE	8
6 CONCLUSÃO	9
7 REFERÊNCIAS	10

1 INTRODUÇÃO

A prototipagem de interfaces é uma etapa essencial no processo de desenvolvimento de sistemas, permitindo que designers e desenvolvedores validem a experiência do usuário antes da implementação final. Com o avanço das tecnologias digitais, surgiram diversas ferramentas que facilitam a criação de protótipos interativos, como Figma, Adobe XD e Balsamiq. Essas ferramentas desempenham um papel importante na inovação, alinhando-se à ODS 9 da ONU, que visa promover a indústria, a inovação e a infraestrutura sustentáveis.

2 DESENVOLVIMENTO DO TEMA

As ferramentas de prototipagem têm se tornado fundamentais no design centrado no usuário. Elas permitem testar ideias, identificar problemas de usabilidade e apresentar soluções visuais de forma rápida. Entre as ferramentas mais populares estão o Figma, pela sua colaboração em tempo real; o Adobe XD, pela integração com o ecossistema Adobe; e o Balsamiq, pelo foco em protótipos de baixa fidelidade.

Neste contexto, propomos a criação da ferramenta ProtoWeb, uma aplicação web de prototipagem simples e acessível, voltada especialmente para o ambiente acadêmico e pequenas empresas. A ProtoWeb tem como objetivo democratizar o acesso a recursos de design, contribuindo diretamente com a inovação e a infraestrutura tecnológica (ODS 9).

3 SOLUÇÃO PROPOSTA

O problema identificado é a dificuldade de acesso a ferramentas profissionais de design, que geralmente exigem licenças pagas ou alto poder computacional. A ProtoWeb surge como uma solução gratuita e leve, baseada em navegador, permitindo que qualquer pessoa possa criar protótipos de interfaces de forma intuitiva e colaborativa. Sua interface é dividida em uma barra lateral de componentes e uma área central de edição, permitindo arrastar e posicionar elementos visuais.

4 EXEMPLO DE CÓDIGO - TELA PRINCIPAL

A seguir, um exemplo simples de código HTML e CSS representando a interface inicial da ProtoWeb, com barra lateral de componentes e área de edição.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-BR">
<head>
<meta charset="UTF-8">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<title>ProtoWeb - Editor de Protótipos</title>
<style>
body { margin: 0; font-family: Arial; display: flex; height: 100vh; }
.sidebar { width: 200px; background: #2f3640; color: white; padding: 10px; }
.sidebar h2 { text-align: center; }
.component { background: #718093; margin: 5px; padding: 8px; border-radius: 5px;
cursor: grab; }
.editor { flex: 1; background: #f5f6fa; display: flex; align-items: center; justify-content: center; }
.workspace { width: 80%; height: 80%; border: 2px dashed #ccc; background: white; }
</style>
</head>
<body>
<div class="sidebar">
<h2>Componentes</h2>
<div class="component">Botão</div>
<div class="component">Texto</div>
<div class="component">Imagen</div>
</div>
<div class="editor">
<div class="workspace">
<p style="text-align:center;color:#999;">Arraste os componentes aqui</p>
</div>
</div>
</body></html>
```

5 MERCADO E APLICABILIDADE

O mercado de ferramentas de prototipagem está em constante crescimento, impulsionado pela transformação digital e pela valorização da experiência do usuário. Empresas como Figma e Framer demonstram o potencial de soluções que unem design e colaboração online. A ProtoWeb busca ocupar um espaço educacional e acessível, sendo ideal para universidades, startups e pequenas empresas.

6 CONCLUSÃO

A prototipagem de interfaces é um pilar essencial na criação de produtos digitais de qualidade. Com a proposta da ferramenta ProtoWeb, é possível incentivar a inovação, reduzir barreiras tecnológicas e apoiar o desenvolvimento sustentável da infraestrutura digital, alinhando-se diretamente à ODS 9.

7 REFERÊNCIAS

ONU. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS 9. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/9>. Acesso em: 16 out. 2025.

FIGMA. Documentação oficial. Disponível em: <https://www.figma.com/>. Acesso em: 16 out. 2025.

ADOBE XD. Adobe Experience Design. Disponível em: <https://www.adobe.com/products/xd.html>. Acesso em: 16 out. 2025.