

# Análise heurística de similares: criação de experiência para o WebApp Thomé, a plataforma de ambiente de aprendizagem da Escola Odilo Afonso Thomé (EMEF)

*Competitor analysis using heuristics: building an user experience for WebApp Thomé, Odilo Afonso Thomé's learning platform*

Bibiana Branco<sup>[1]</sup>, Helena de Araujo Neves<sup>[2]</sup>

**Resumo:** Este artigo apresenta um recorte de uma pesquisa que resultou no desenvolvimento da interface de um WebApp de uma plataforma de ambiente de aprendizagem para a Escola Municipal de Ensino Fundamental (EMEF) Odilo Afonso Thomé – localizada no município de Estrela-RS. O objetivo deste artigo, portanto, é expor e debater a etapa de análise de similares indicando os seus impactos para o resultado do produto final criado. Em tal investigação o planejamento de experiência e o desenvolvimento da interface foram realizados com base na metodologia de Jesse James Garrett (2011).

[1] Bacharel em Design Digital, UFPel. [brancobibiana@gmail.com](mailto:brancobibiana@gmail.com)

[2] Doutora em Educação, UFPel. [prof.helenaneves@gmail.com](mailto:prof.helenaneves@gmail.com)

**Palavras-chave:** Análise de similares. Plataforma de Aprendizagem. WebApp. Escola Odilo Afonso Thomé.

**Abstract:** *This paper presents a cutout of a research that resulted in the development of the interface of a WebApp for a learning platform for Odilo Afonso Thomé, a public primary school based in Estrela-RS. The main objective of this article is to expose and debate the competitor analysis step by showing its impacts on the final product that was created. In the mentioned investigation the experience and interface were created using Jesse James Garrett's (2011) methodology as a guide.*

**Keywords:** *Competitor analysis. Learning platform. WebApp. Escola Odilo Afonso Thomé.*

## INTRODUÇÃO

Este artigo tem o objetivo de salientar os resultados obtidos com a etapa de análise de similares utilizada no desenvolvimento da prática projetual de um Trabalho de Conclusão de Curso realizado junto ao curso de Bacharelado em Design Gráfico da Universidade Federal de Pelotas. Este, por sua vez, teve por objetivo apresentar uma investigação sobre Design Centrado no Usuário e aplicar esse conceito na criação de um WebApp de aprendizagem para a Escola Municipal de Ensino Fundamental (EMEF) Odilo Afonso Thomé, localizada no município de Estrela/RS. Para isso, a pesquisa abordou, através de uma revisão bibliográfica e documental, os conceitos de Design Centrado no Usuário e buscou conhecer as principais necessidades e desejos da comunidade acadêmica escolar do ambiente analisado.

A Escola Municipal de Educação Infantil (EMEI) Odilo Afonso Thomé tem no seu corpo discente diversos alunos em situação de vulnerabilidade social e conta com um significativo índice de reprovação. Segundo o Censo Escolar de 2019, a cada 100 alunos, 27 não são aprovados<sup>[3]</sup>, além disso, o IDEB de 2019 a classificou como uma escola em "Situação de Alerta". Com o início da pandemia de Covid-19 surgiram novos desafios que escolas, famílias e professores do mundo inteiro precisaram enfrentar ao reinventar suas rotinas para levar a escola para dentro dos lares. Ao observar o objeto da investigação realizada no Trabalho de Conclusão de curso, que originou este artigo, foi possível encontrar a acentuação

[3] Disponível em: <<https://bit.ly/3s96bTE>> Acesso em 20 de Março de 2021

das desigualdades entre as escolas da rede privada e as escolas da rede pública do município de Estrela/RS – enquanto o primeiro contava com plataformas de última geração, como o Google Classroom, as escolas da rede pública buscava se comunicar com os alunos através de ferramentas mais simples e populares, como a aplicação de troca de mensagens WhatsApp. Apesar de ser uma ferramenta extremamente conhecida, acessível e utilizada, o aplicativo se autodenomina uma ferramenta para o envio de “mensagens para seus amigos e familiares gratuitamente”. Deste modo, não é uma plataforma otimizada para o ensino remoto e, ao utilizá-la para tal fim, além do aplicativo não ter uma experiência de usuário projetada para a organização das informações pedagógicas, as barreiras entre a vida pessoal e profissional ficaram pouco claras para professores e alunos.

Para atingir o objetivo geral do referido Trabalho de Conclusão de curso, foram elencados os seguintes objetivos específicos: a) Identificar a organização atual da escola no contexto de pandemia no que se refere às interações remotas; b) Mapear e analisar as necessidades e as dificuldades da comunidade escolar, potenciais usuários do WebApp, com relação ao uso dos recursos tecnológicos para o ensino remoto disponibilizados/utilizados hoje pela escola; c) Realizar um estudo de benchmarking de plataformas de aprendizagem e de outras ferramentas digitais que fossem familiares por parte do público alvo d) Prototipar a interface de um WebApp de Ambiente de Aprendizagem.

Assim, foi possível projetar uma interface que pudesse ser utilizada para diminuir as lacunas entre o ensino público e privado – no entanto, com esse artigo, será abordado como a análise de similares, realizada na etapa projetual, foi utilizada nas decisões do desenvolvimento da WebApp Thomé.

## PARÂMETROS E ANÁLISE DE SIMILARES

Para a criação da interface projetada como resultado do Trabalho de Conclusão de Curso mencionado, foi aplicada a análise de serviços similares, buscando compreender e identificar soluções de usabilidade já encontradas em outros aplicativos e plataformas disponíveis no mercado. Com isso, buscou-se garantir que o protótipo final não apresentasse soluções que fugissem completamente dos padrões que o usuário já estava habituado e saberia utilizar.

Para efeitos de comparação, foi realizado um resumo das plataformas analisadas, expondo seu objetivo e o funcionamento principal e, posteriormente, foi apresentada uma análise heurística<sup>[4]</sup>. Para a execução deste trabalho o método de Nielsen foi adaptado, visto que o autor menciona que uma única pessoa jamais conseguirá encontrar todos os problemas de usabilidade em uma interface e, por isso, o processo deve ser conduzido por pares.

Através da adaptação do método foi conduzida uma avaliação baseada nos 10 princípios heurísticos de Nielsen e Molich (1990), sendo eles:

1. Visibilidade do estado do sistema: Os usuários devem ser constantemente informados sobre o estado do sistema, em qual etapa se encontra e quais são os próximos passos.
2. Correspondência entre sistema e mundo real: Os termos e tarefas devem ser próximos da realidade do usuário.
3. Controle e liberdade para o usuário: O usuário deve controlar o sistema, tendo a possibilidade de desfazer ou corrigir ações de maneira simples, sem deixá-los confusos ou frustrados.
4. Consistência e padronização: A navegação deve seguir convenções e padrões de outros produtos digitais, evitando que o usuário tenha dificuldades de aprender o funcionamento da plataforma.

[4] Método de inspeção e avaliação de interfaces.

5. Prevenção de erros: O sistema deve informar efeitos e consequências de ações, evitando erros e apresentando avisos importantes.
6. Reconhecimento ao invés de memorização: A interface não deve obrigar o usuário a decorar informações enquanto navega. Informações importantes devem estar visíveis ou de fácil acesso ao usuário.
7. Flexibilidade e eficiência no uso: O uso deve ser pensado em usuários mais experientes e menos experientes, ou seja: o usuário deve ter a possibilidade de utilizar atalhos, mas o caminho mais complexo e detalhado também deve ser possível.
8. Design minimalista: O conteúdo e as escolhas de interface devem focar no essencial. Esta regra heurística não se trata do uso obrigatório *flat design*, e sim da escolha de elementos visuais que não causem distrações ao usuário.
9. Ajudar usuários a reconhecer, diagnosticar e se recuperarem de erros: Mensagens de erro devem ser claras: para isso precisam indicar o problema e sugerir uma solução.
10. Ajuda e documentação: O sistema deve oferecer explicações adicionais para tarefas complexas através de documentação.<sup>[5]</sup>

[5] Tradução da autora

Cada ponto foi avaliado em graus de violação heurística, definidos também Nielsen e Molich (1990) da seguinte forma:

- 0 – Não apresenta violação heurística.
- 1 – Problema estritamente estético: só deve ser corrigido caso exista tempo extra no projeto.
- 2 – Problema menor de usabilidade: a correção deve ser tratada com baixa prioridade.
- 3 – Problema maior de usabilidade: importante corrigir, deve ser tratado com alta prioridade.

#### 4 – Catástrofe de usabilidade: correção crucial, deve ser ajustado urgentemente.

Com base nos dados coletados junto aos docentes, com relação ao cenário da escola, foi possível identificar que os futuros usuários da *WebApp* projetada não tinham grande familiaridade tecnológica. Sendo assim, o critério estabelecido para a amostra das plataformas que foram analisadas teve por princípio a existência e familiaridade do usuário com o funcionamento das mesmas. Portanto, definiu-se uma amostra intencional (MARCONI; LAKATOS, 2011) composta pelas plataformas *WhatsApp* e *Slack*. Compreendeu-se, ainda, que ambas dariam subsídios importantes para a investigação, a fim de garantir que a *WebApp* projetada não tivesse falhas heurísticas quanto à quarta heurística de Nielsen e Molich (1980), qual seja: consistência e padronização.

Os docentes da Odilo Afonso Thomé mencionaram que o *WhatsApp* é o aplicativo de comunicação utilizado pela escola como ferramenta de comunicação com os alunos e seus responsáveis. A escolha da análise da plataforma justificou-se pela busca de obter “Consistência Externa”. Garrett (2011) apresenta a ideia de que os usuários se sentem mais confortáveis quando o site ou plataforma digital desenvolvida se comporta de maneira semelhante aos outros produtos que ele já utiliza, facilitando a adaptação do usuário a um novo ambiente. Portanto, ao analisar funcionalidades que sejam íntimas aos usuários poderá ser possível obter respostas sobre boas práticas desse aplicativo familiarizando tais usuários com a futura plataforma que estava sendo criada.

Torna-se importante destacar que o *WhatsApp* é uma ferramenta gratuita e utilizada por mais da metade da população brasileira. Dados apontam que o aplicativo tem 120 milhões de usuários ativos no Brasil<sup>[6]</sup>. Para fins avaliativos, foram analisadas três tarefas no aplicativo *WhatsApp*: criar um novo grupo, enviar uma mídia ou documento para uma conversa, favoritar e salvar mensagens importantes.

[6] Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/tec/2018/07/facebook-chega-a-127-milhoes-de-usuarios-mensais-no-brasil.shtml>> Acesso em 02 de maio de 2021.

Na primeira tarefa, conforme exibido na Figura 1, pode-se perceber que ao criar um grupo no *WhatsApp* o usuário já precisa demonstrar familiaridade com o menu de três pontos – visto que através dele aparecem as opções de criação de grupos. Nos próximos passos, é possível selecionar participantes para o grupo através de uma lista ou da pesquisa pelo nome do participante e um resumo dos participantes adicionados é exibido. Ao clicar na seta verde (ver Figura 1 Passo 3) que flutua no campo inferior direito o usuário é levado para uma próxima tela, onde cria-se um nome para o grupo, adiciona-se uma imagem e é exibido um resumo dos participantes adicionados. Após essas ações, ao clicar no botão verde de confirmação, o grupo é criado e o usuário é levado ao novo grupo. Um dos pontos observados foi o de que o usuário não tem nenhuma informação sobre estar entrando em um grupo ou em uma mensagem direta com um usuário na tela que mostra o resumo de todas as conversas.

A segunda tarefa avaliada, “enviar uma mídia ou documento em uma conversa”, conforme será apresentado na Figura 2, é composto por três etapas (ver figura 2).

Após selecionar o grupo, o usuário tem acesso aos principais controles de interação na parte inferior da tela, onde pode digitar uma nova mensagem, selecionar emojis, selecionar um anexo, abrir a câmera e gravar uma mensagem de áudio. Para enviar um documento, imagem ou outro tipo de arquivo, basta clicar no ícone de anexo e selecionar a ação desejada. Percebeu-se, também, que o ícone utilizado para representar a ação de anexar um arquivo não tem nenhum apoio textual ou *tooltip*, portanto, exige que o usuário aprenda a utilizá-lo ou já tenha conhecimento prévio de outros *websites* e aplicativos que utilizem o mesmo padrão.

A terceira tarefa, salvar e favoritar mensagens importantes, conforme representado na Figura 3, é feita em dois passos: o primeiro, selecionar a mensagem através de um toque longo: o usuário deverá pressionar a mensagem por 500 milissegundos e, após realizar a ação, a mensagem selecio-

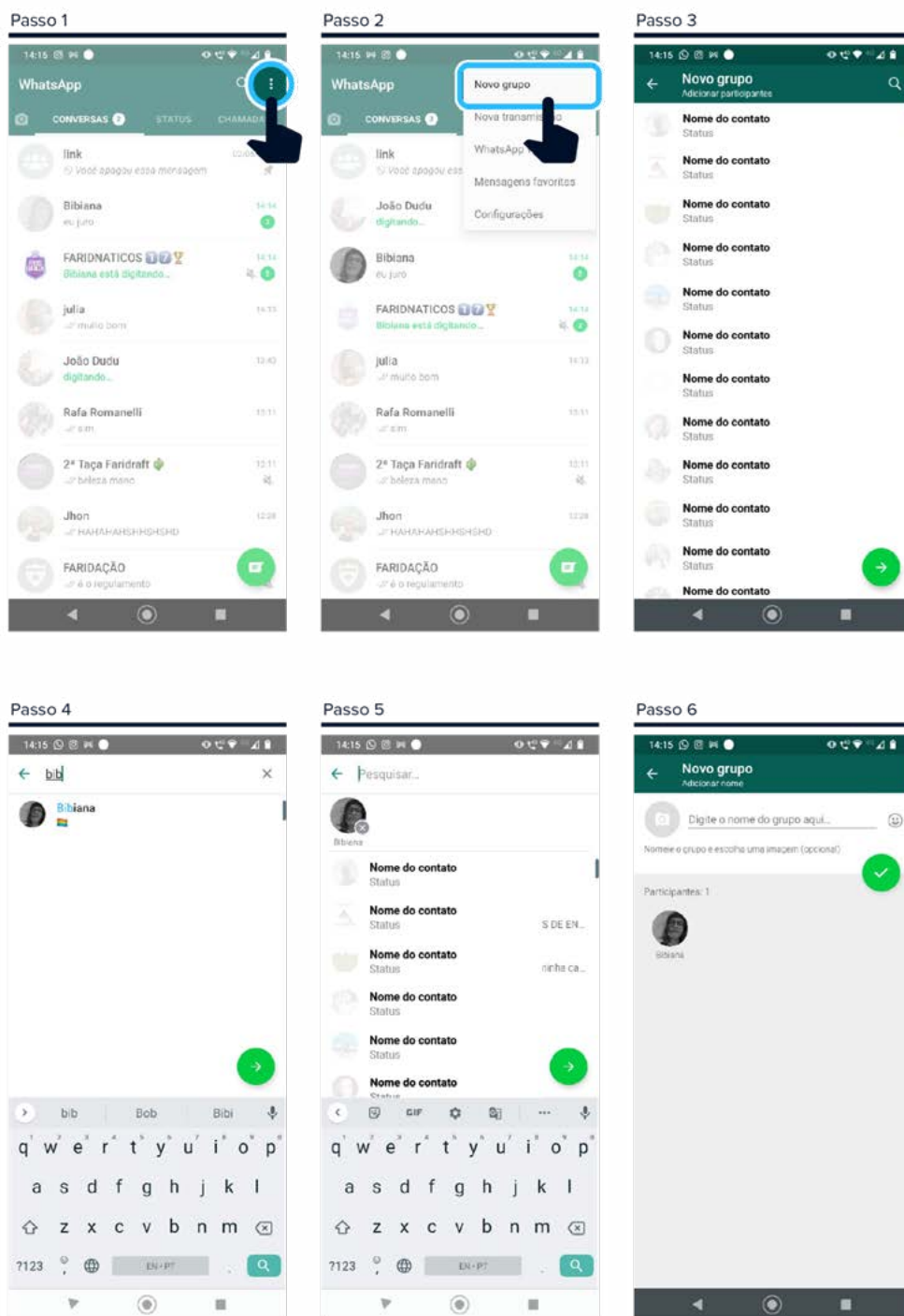


Figura 1. Screenshots do processo de criação de grupo no app WhatsApp  
 Fonte: Acervo pessoal.



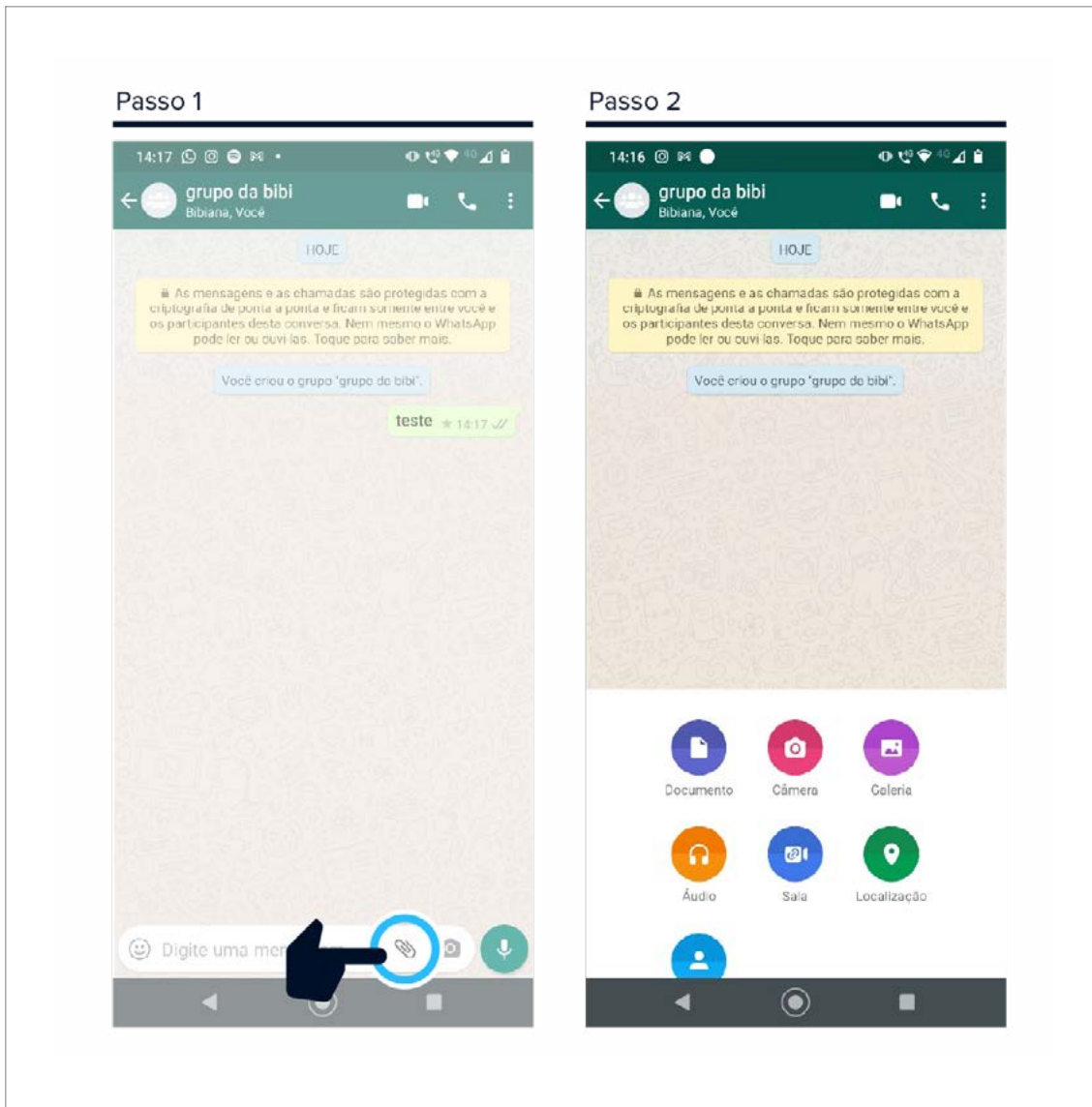
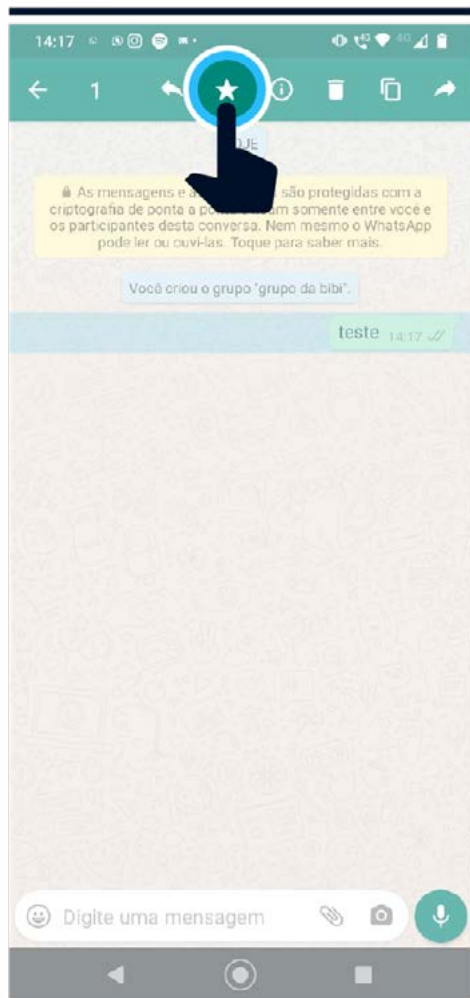


Figura 2. Screenshots do processo de envio de mídia no app WhatsApp. Fonte: Acervo pessoal.

nada ficará marcada em um bloco azul e aparecerão opções de interação na parte superior do aplicativo, permitindo que usuário clique no ícone de “estrela” para favoritar a mensagem. Após isso, a mensagem será apresentada com um ícone de estrela ao lado do horário de envio, a referência da mensagem salva não pode ser encontrada dentro do grupo ou da conversa, apenas acessando uma lista geral com todas as mensagens salvas em todas as conversas.

### Passo 1



### Passo 2



Após essa coleta de informações, o seguinte quadro de análise heurística foi desenvolvido com base nas três tarefas realizadas no aplicativo:

Quadro 1 – Análise heurística do app WhatsApp. Fonte: Dados da pesquisa

Princípio Heurístico	Grau de Violação	Análise
Visibilidade do estado do sistema	0	Ao criar um grupo, por exemplo, não há indicações ao usuário sobre em qual etapa do processo ele se encontra – por ser um processo simples e rápido, não dar esse tipo de feedback não se torna uma violação heurística.
Correspondência entre sistema e mundo real	1	Ícones não apresentam <i>tooltips</i> <sup>[7]</sup> complementares e às vezes não correspondem à realidade do usuário, por exemplo, um clipe é utilizado para representar um anexo. Não é um problema maior de usabilidade porque nenhum ícone sem apoio representa alguma atividade irreversível ou de grande impacto ao usuário.
Controle e liberdade para o usuário	3	O usuário não pode editar uma mensagem e, ao deletá-la, outros usuários podem ver que uma mensagem foi deletada. No contexto da utilização do aplicativo como ferramenta de comunicação profissional, pode causar problemas e por isso é visto como um problema maior de usabilidade.
Consistência e padronização	0	Por ser um aplicativo utilizado por mais de 120 milhões de usuários no Brasil, conforme mencionado anteriormente, o <i>app</i> torna-se uma referência de consistência e padronização, portanto, este princípio heurístico não é cabível na avaliação do aplicativo.
Prevenção de erros	0	Toda e qualquer ação irreversível apresenta <i>feedback</i> e confirmação de ação.
Reconhecimento ao invés de memorização	2	A maior parte das informações mais importantes estão visíveis e de fácil acesso, no entanto, a experiência de acesso às mensagens favoritas deixa a desejar.
Flexibilidade e eficiência no uso	0	Existem atalhos para realizar uma tarefa, bem como um caminho mais longo e documentado.
Design minimalista	0	Não existem elementos decorativos que atrapalhem a usabilidade.

[7] *Tooltip* é uma dica de contexto ao usuário, um elemento flutuante que apresenta mais informações acerca de um ícone, campo de entrada de texto ou elemento textual quando acionado.

Princípio Heurístico	Grau de Violação	Análise
Ajudar usuários a reconhecer, diagnosticar e se recuperarem de erros	0	Mensagens de erro são claras e auxiliam o usuário.
Ajuda e documentação	2	Existe documentação e ajuda, no entanto, ela não é aplicada ao contexto da tarefa na qual o usuário está executando (por exemplo, não existe ajuda ou informações de apoio ao criar um grupo).

Com base nos dados apresentados no quadro 1 foi possível encontrar pontos de atenção que deveriam ser levados em consideração no projeto do *WebApp* Odilo Afonso Thomé, buscando reproduzir boas práticas e evitar violações heurísticas já mapeadas no aplicativo similar – como será apresentado posteriormente.

A segunda plataforma analisada foi o *Slack*, que se descreve como “um lugar onde as pessoas trabalham em conjunto”<sup>[8]</sup> – ou seja, é uma ferramenta pensada e desenvolvida para ambientes de trabalho e de estudo e apresenta funcionalidades de comunicação em grupo que serviu de referência para o *WebApp* Odilo Afonso Thomé.

Ao contrário do *WhatsApp*, no qual o usuário tem sua conta pessoal e participa de grupos com diversos fins – pessoais, profissionais, familiares – o *Slack* trabalha com *workspaces*, ou seja, um espaço de trabalho que reúne todos os canais e conversas de uma organização. Portanto, dentro do *Slack* é possível criar diversos grupos de conversa, privados ou não, e também de interagir através de mensagens diretas com outros colegas da mesma organização.

Para fins avaliativos, as tarefas analisadas no aplicativo foram as mesmas realizadas no *WhatsApp*: criar um novo grupo, enviar uma mídia ou documento para uma conversa, favoritar e salvar mensagens importantes – além disso, todas as tarefas também foram executadas através do *smartphone*.

[8] Disponível em: <<https://slack.com/intl/pt-br/>> Acesso em 9 de maio de 2021.

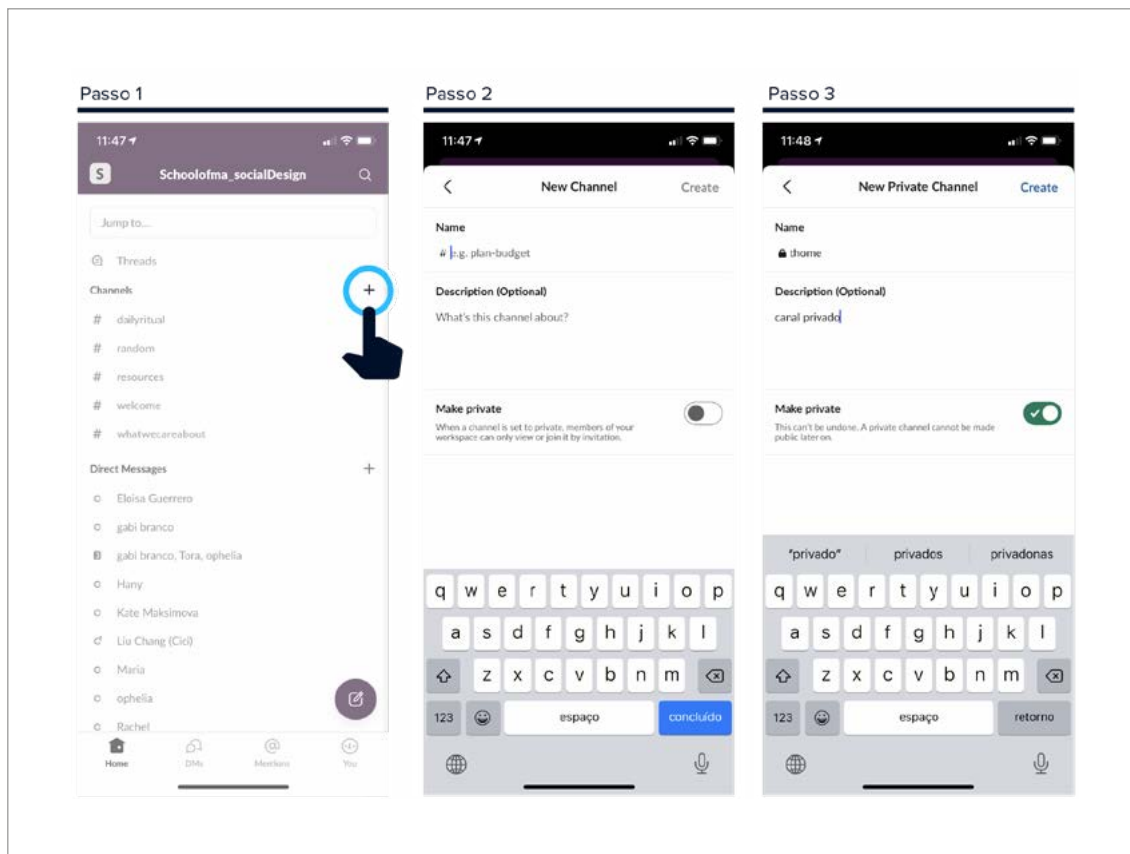


Figura 4. Criar um grupo na ferramenta Slack  
Fonte: Acervo pessoal.

Para realizar a avaliação, a primeira tarefa proposta, foi importante observar que o aplicativo chama de “canal” aquilo que no *WhatsApp* é definido por “grupo”. Além disso, a ferramenta separa a lista de canais da lista de mensagens diretas e, para criar um novo canal, basta o usuário clicar no símbolo de adição e seguir um fluxo adicionando o nome do canal, sua descrição e, também havendo a possibilidade de torná-lo privado. Ao clicar no botão “create”, após preencher as configurações do grupo, o canal é criado e os membros são adicionados em uma etapa posterior.

A segunda tarefa avaliada, “enviar uma mídia ou documento em uma conversa”, se comporta de maneira semelhante ao aplicativo *WhatsApp*: ao clicar no campo de adição de mensagem diversas opções ficam disponíveis ao usuário, entre elas, a possibilidade de selecionar uma imagem (representada pelo ícone de fotografia) e a de selecionar um arquivo (representada por uma folha de papel com um clipe de papel). Após isso, basta o usuário selecionar a imagem ou arquivo desejado e clicar no botão de “enviar”.

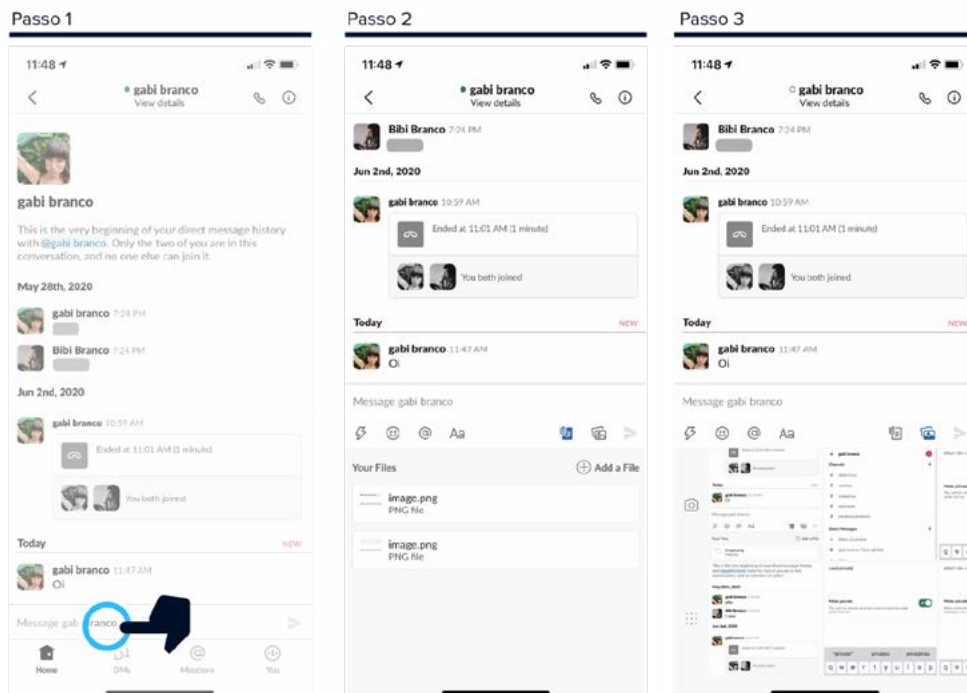
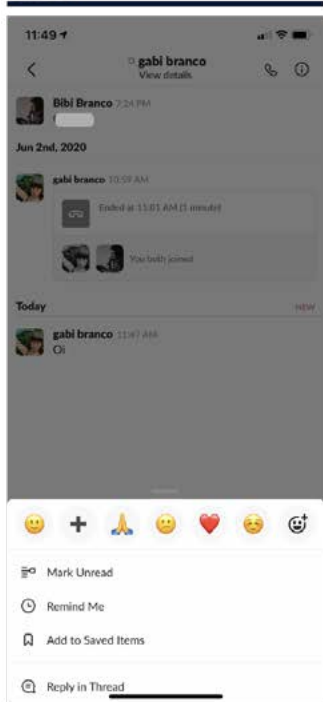


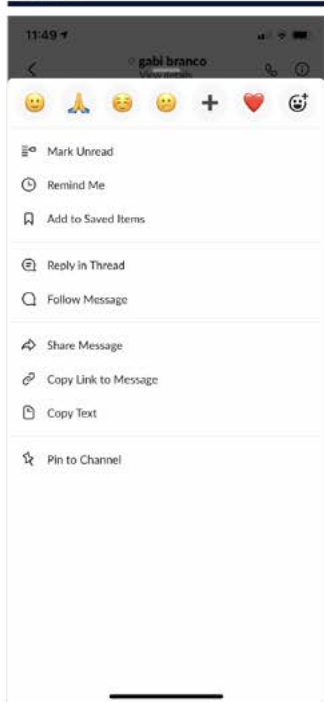
Figura 5. Enviar mídia na ferramenta Slack.  
Fonte: Acervo pessoal

A terceira tarefa avaliada, salvar e favoritar mensagens importantes (ver figura 6), pode ser realizada com um toque simples (de menos de 500 milissegundos) na mensagem desejada, abrindo um menu com algumas opções, dentre elas, adicionar a mensagem aos itens salvos ou fixá-la na conversa. Ao adicionar uma mensagem aos itens salvos, ela irá para uma lista pessoal do usuário, ao fixar uma conversa, todos os usuários que acessarem o canal terão fácil acesso a mensagem fixada e destacada.

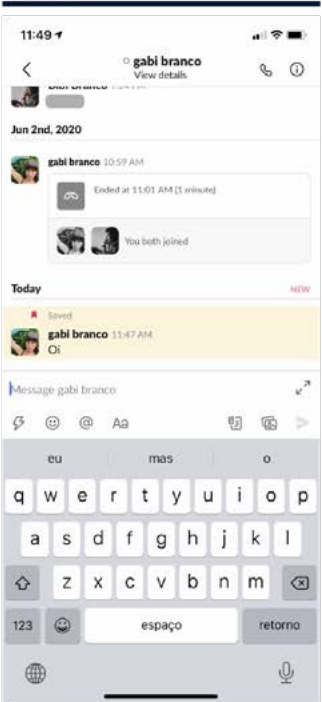
Passo 1



Passo 2



Passo 3



Passo 4

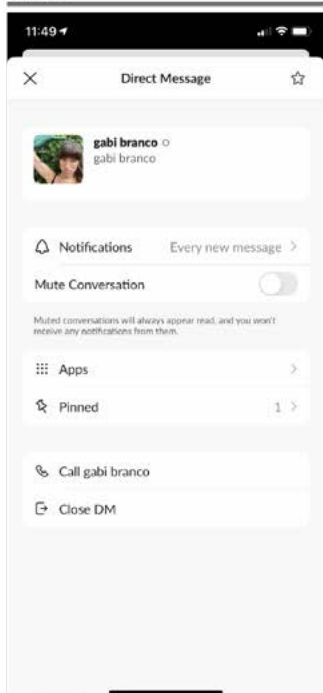


Figura 6. Salvar mensagem na ferramenta Slack.  
Fonte: Acervo pessoal.



Com base na experiência das três tarefas realizadas foi possível desenvolver o seguinte quadro de análise heurística:

**Quadro 2** – Análise heurística da ferramenta Slack. Fonte: Dados da pesquisa.

Princípio Heurístico	Grau de Violação	Análise
Visibilidade do estado do sistema	0	Todos os processos analisados envolvem poucas etapas, portanto, não se faz necessário um indicador de etapas.
Correspondência entre sistema e mundo real	2	Alguns ícones não apresentam texto de apoio ao usuário e fogem do habitual, por exemplo, ao enviar um anexo o usuário também tem um ícone de “raio” apresentado, o ícone é utilizado para representar integrações com aplicativos de terceiros e automações, mas podem deixar o usuário confuso já que não apresenta instruções explícitas.
Controle e liberdade para o usuário	0	O usuário tem a liberdade de editar mensagens, formatá-las e deletá-las sem maiores complicações.
Consistência e padronização	0	A interface obedece os padrões de outros aplicativos semelhantes.
Prevenção de erros	0	Toda e qualquer ação irreversível apresenta <i>feedback</i> e confirmação de ação.
Reconhecimento ao invés de memorização	1	A maior parte das informações mais importantes estão visíveis e de fácil acesso. Como a plataforma conta com ferramentas e integrações complexas, apresenta fluxos complexos de serem memorizados e apresenta textos de apoio para facilitar o reconhecimento.
Flexibilidade e eficiência no uso	0	Existem atalhos para realizar uma tarefa, bem como um caminho mais longo e documentado.
Design minimalista	0	Não existem elementos decorativos que atrapalhem a usabilidade.



Princípio Heurístico	Grau de Violação	Análise
Ajudar usuários a reconhecer, diagnosticar e se recuperarem de erros	0	Mensagens de erro são claras e auxiliam o usuário.
Ajuda e documentação	0	Existem textos de apoio e ajuda aplicados ao contexto da tarefa na qual o usuário está executando.

Assim como na análise realizada com o aplicativo *WhatsApp*, os dados levantados nesta etapa serviram de referência para o desenvolvimento projetual do *WebApp* Odilo Afonso Thomé. Com base nas análises realizadas, foi possível elencar o *WhatsApp* como principal referência de usabilidade pelo fato do aplicativo ser a referência em consistência e padronização para outros aplicativos de mensagens instantâneas no mercado – além disso, algumas funcionalidades do *Slack*, como a fixação de mensagens e a estrutura de *workspaces* destacaram-se como boas práticas que serviram de inspiração para o *WebApp* Odilo Afonso Thomé. As análises aqui mencionadas transformaram-se em referências para decisões projetuais tomadas na definição da interface do produto que estava sendo criado.

### **UTILIZANDO A ANÁLISE DE SIMILARES NO PROJETO DE INTERFACE DA WEBAPP TOMÉ**

A experiência e a interface do *WebApp* Thomé tiveram por um de seus objetivos manter a consistência e padronização, criando uma interface que adotasse componentes que já fossem de conhecimento prévio do público-alvo, mas adaptando-o às necessidades do usuário.

Na tela inicial é apresentado (ver Figura 7), na parte superior, um menu vertical de três pontos que, ao acionado, permite que o usuário acesse suas configurações de perfil e, caso o usuário seja um professor, poderá acessar a criação de novos grupos ali – do mesmo modo que pode ser observado em uma das plataformas analisadas, o *WhatsApp*.

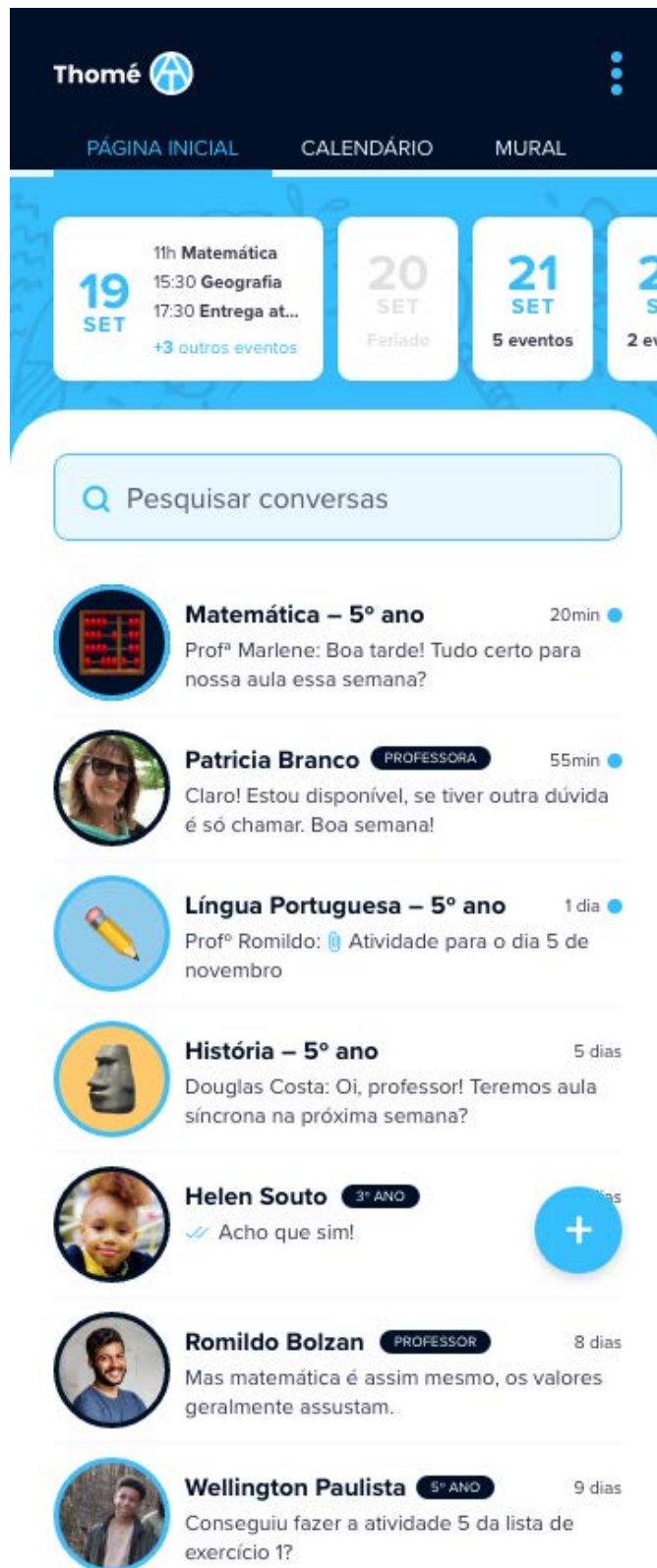


Figura 7. Tela inicial. Fonte: Dados da pesquisa.

Acima das conversas foi aplicado um botão flutuante com um símbolo de adição. Tal botão ficará fixo na tela e, portanto, aparecerá sempre na mesma posição, independentemente da rolagem do usuário – segundo a documentação do *Material Design*<sup>[9]</sup>, esse tipo de botão é utilizado para representar ações primárias da tela que possuam um fluxo de ações subsequentes e já é conhecido por usuários do *WhatsApp* em dispositivos *Android*.

[9] Biblioteca de componentes para designers e desenvolvedores disponibilizada pelo Google.



**Figura 8.** Tela inicial – Clique no menu de adição. À esquerda, visão do professor; Fonte: Dados da pesquisa.

É importante destacar que nesta etapa do projeto as análises de similares serviram como referências de boas práticas para a criação da experiência. Algumas novas funcionalidades foram adicionadas como, por exemplo, a seleção de participantes em lote, mas a estrutura de navegação adotada no projeto espelhou-se naquilo que o público-alvo já conhecia.

Para atingir o resultado desejado também foi necessário criar novos caminhos e identificar as principais fraquezas das plataformas analisadas, por isso, para projetar a funcionalidade “Mural” no *WebApp* Thomé, foi necessário utilizar uma estratégia para destacar e agrupar as mensagens trocadas na plataforma, visto que muitas mensagens enviadas poderão ter conteúdos relevantes e importantes para que o usuário acesse posteriormente.

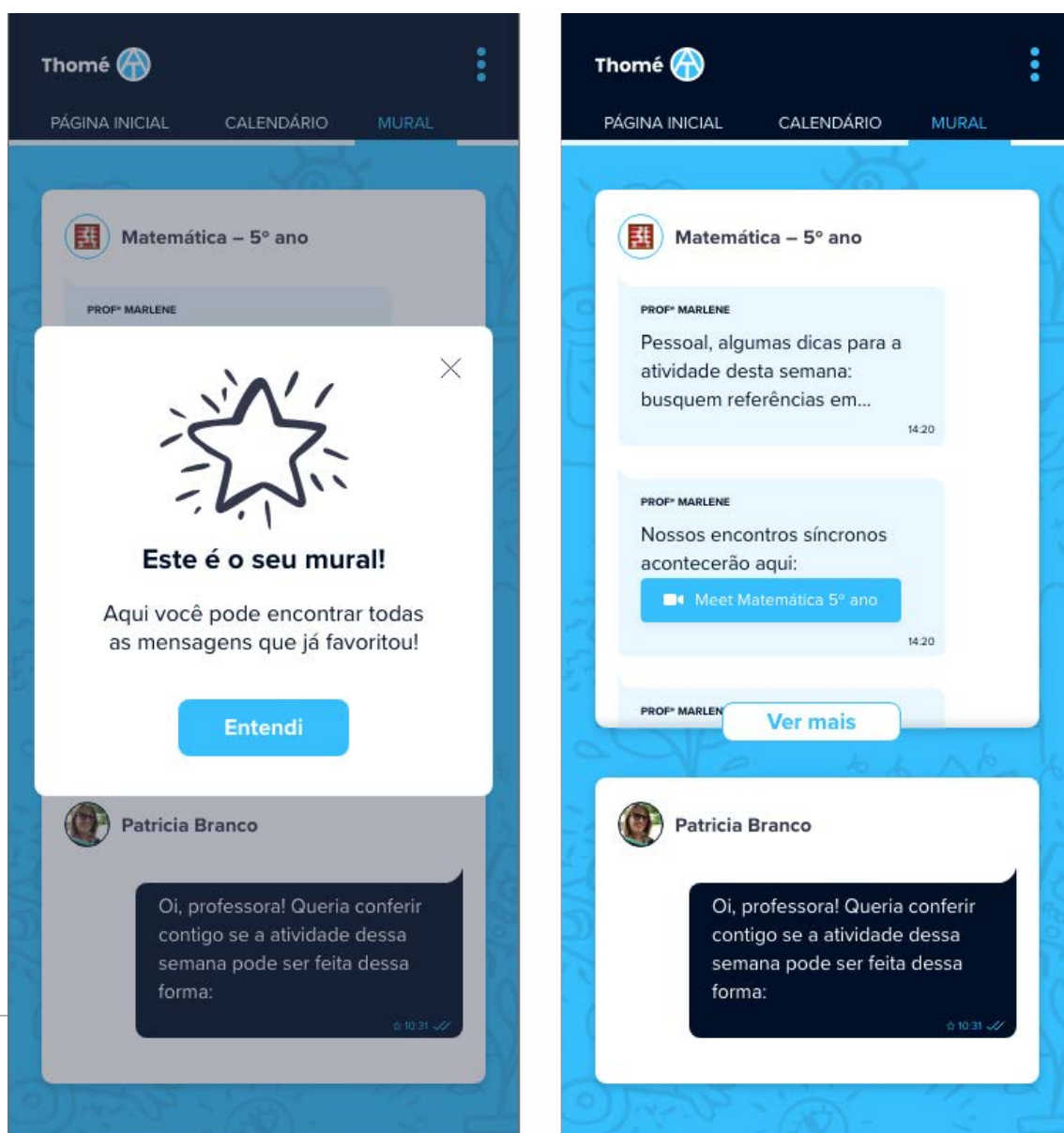


Figura 9. Modal de boas-vindas do Mural e tela do Mural.  
Fonte: Dados da pesquisa.

Contudo, como o funcionamento dessa página foi projetado para se diferenciar da plataforma *WhatsApp*, na qual o usuário está habituado, uma vez que nesse aplicativo não existe uma página específica que contenham os assuntos favoritos, optou-se por apresentar uma mensagem de contextualização da referida página no *WebApp* Thomé na primeira vez em que um usuário a visitar.

Em linhas gerais, essas foram as principais referências utilizadas na *WebApp* desenvolvida. Sua projeção também envolveu a criação de 4 personas como meio de executar uma interface projetada com base em seus potenciais usuários. Além disso, também foram criados fluxogramas; mapa de site; *wireframes* e um redesign da marca da escola – realizado em função da escalabilidade do logotipo e na sua apresentação em interfaces digitais – culminando, assim, na projeção da interface.

Cabe destacar que dentre as etapas mencionadas, foi de suma importância ter estabelecido a análise de similares como o primeiro passo – como pode ser visto no Trabalho de Conclusão de Curso que originou este artigo (Ver AUTOR, 2021). Tal análise possibilitou uma compreensão mais ampla daquilo que se é esperado de interfaces similares e, com isso, os fluxogramas; o mapa de site; os *wireframes* e, finalmente, a interface final, foram projetados, desde o início, considerando as boas práticas observadas em tais plataformas.

Portanto, ao construir uma interface digital, ressalta-se a necessidade de conhecer práticas de mercado bem como as principais experiências com as quais o público-alvo está habituado. Com isso, buscando não violar a heurística de Consistência e Padronização elencada por Nielsen e Molich (1980) e criando experiências familiares que, segundo Garrett (2011), facilitarão a adaptação do usuário a esse novo ambiente .

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A investigação que originou este artigo surgiu de uma motivação pessoal de propor melhorias que pudessem, através do

Design, utilizar áreas do conhecimento que buscassem atenuar as lacunas que encontramos no país entre o ensino público e privado. Com a temática do estudo definida, buscou-se compreender a realidade da escola e, naquele momento, através de conversas com a diretora e da aplicação de um questionário em uma amostra de docentes da instituição, foi possível atestar a dificuldade do público-alvo em se adaptar a novas interfaces e ferramentas adaptadas ao ensino remoto.

Por isso, a interface do *WebApp* Thomé foi planejada para garantir uma fácil curva de aprendizado ao usuário, utilizando como principal referência a plataforma *WhatsApp*, uma vez que os dados da pesquisa apontaram para a familiaridade do público-alvo com tal aplicativo. Neste artigo foi apresentado um recorte da pesquisa mencionada buscando apresentar, brevemente, o conceito de análise de similares e exemplificar a utilização desta na criação de uma nova interface.

Apesar de expor um recorte neste artigo, mais exemplos do uso de boas práticas como referência para a criação de uma interface podem ser evidenciados no protótipo completo do produto final, que pode ser acessado em [bit.ly/prototipothome](http://bit.ly/prototipothome). Diante do exposto, compreende-se que os objetivos do artigo foram atingidos. Espera-se que a exposição dos resultados possa contribuir com futuras pesquisas, facilitando a criação de experiências inspiradas em boas práticas de interface.

## REFERÊNCIAS

AUTOR. **Webapp Thomé: Plataforma de Ambiente de Aprendizagem para a Escola Odilo Afonso Thomé (EMEF)**. 2021. 79f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico), Cursos de Design, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas.

GARRET, Jesse James. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond**. 2. ed. New York: AIGA New Riders, 2011.

GOOGLE. **Material Design 2**. Disponível em: <<https://material.io/>> Acesso em 3 mai. 2021.

Instituto Nacional de Estudo e Pesquisas Educacionais  
Anísio Teixeira. **RESULTADO DO CENSO DA  
EDUCAÇÃO BÁSICA 2009**. Brasília: INEP, 2010.

Instituto Nacional de Estudo e Pesquisas Educacionais  
Anísio Teixeira. **IDEB 2019**. Disponível em: <<http://ideb.inep.gov.br/s/>> Acesso em 10 mar. 2021.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria.  
**Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Atlas, 2011.

NIELSEN, Jakob. 10 **How to Conduct a Heuristic Evaluation**.  
1994. New York: 1 de nov. de 1994. Disponível em:

<<https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/>> Acesso em 4 mai. 2021.

NIELSEN, Jakob. 10 **Usability Heuristics for User  
Interface Design**. 1994. New York: 24 de nov. de 1994.  
Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>> Acesso em 26 abr. 2021.

NIELSEN, Jakob. **Severity Ratings for Usability Problems**.  
1994. New York: 1 de nov. de 1994. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/how-to-rate-the-severity-of-usability-problems/#:~:text=Severity%20Ratings%20in%20Heuristic%20Evaluation&text=These%20descriptions%20allow%20the%20evaluators,to%20provide%20their%20severity%20ratings.>> Acesso em 1 mai. 2021.

NIELSEN, Jakob; MOLICH, Rolf. 1990. **Heuristic  
evaluation of user interfaces**. Proc. ACM CHI'90  
Conf. (Seattle, WA, 1-5 April), 249-256.