

# UX DESIGN NA EDUCAÇÃO: DESENVOLVIMENTO DO WEBSITE DA KIDSLOGIA<sup>1</sup>

## UX DESIGN IN EDUCATION: DEVELOPMENT OF THE KIDSLOGIA WEBSITE

Emily Vitória Felix Chaves<sup>2</sup>

Gabriela Emilio de Campos<sup>3</sup>

Orientadora: Prof.<sup>a</sup>. Dra. Marina da Costa Campos<sup>4</sup>

**RESUMO:** Este estudo investiga a aplicação dos princípios de Experiência do Usuário (UX) na concepção de uma plataforma digital institucional voltada para um empreendimento especializado em projetos pedagógicos. A pesquisa teve como objetivo documentar o processo de desenvolvimento e testar um protótipo de site corporativo utilizando o WordPress como ferramenta central, considerando as diretrizes de UX. A problemática de pesquisa estabelecida foi: “Como aplicar os fundamentos da Experiência do Usuário (UX) no desenvolvimento de um site para um empreendimento voltado a projetos pedagógicos?”. Para alcançar esse propósito, o projeto foi conduzido por meio de uma abordagem qualitativa, fundamentada em pesquisa descritiva e explicativa, com suporte na análise bibliográfica de autores como Norman (2006) e Nielsen (1993). O processo metodológico envolveu três etapas principais: desenvolvimento do site na plataforma WordPress; prototipagem e testes de usabilidade com usuários representativos; e validação técnica e funcional da interface. Os resultados obtidos indicaram que os fundamentos de UX foram eficazes na construção da plataforma, atendendo aos critérios de usabilidade, acessibilidade e clareza informacional, proporcionando uma experiência digital intuitiva, eficiente e emocionalmente conectada ao público-alvo. As diretrizes exploradas poderão ser replicadas em outros negócios com objetivos semelhantes, fortalecendo práticas inovadoras no desenvolvimento de plataformas digitais corporativas.

**Palavras-chave:** Experiência do Usuário (UX); Plataforma Digital; WordPress; Design; Kidslogia.

**ABSTRACT:** This study investigates the application of User Experience (UX) principles in the design of an institutional digital platform focused on an enterprise specializing in educational projects. The research aimed to document the development process and test a corporate website prototype using WordPress as the central tool, considering UX guidelines. The research question established was: “How to apply the fundamentals of User Experience (UX) in the development of a website for an enterprise focused on educational projects?” To achieve this purpose, the project was conducted using a qualitative approach, based on descriptive and explanatory research, supported by a bibliographic analysis of authors such as Norman (2006) and Nielsen (1993). The methodological process involved three main stages: website development on the WordPress platform; prototyping and usability testing with representative users; and technical and functional validation of the interface. The results obtained indicated that the fundamentals of UX were effective in building the platform, meeting the criteria of usability, accessibility, and informational clarity, providing an intuitive, efficient, and emotionally connected digital experience for the target audience. The guidelines explored

---

<sup>1</sup> Artigo Científico apresentado à Banca da Faculdade de Tecnologia “Padre Danilo José de Oliveira Ohl” – FATEC BARUERI, como requisito total a obter o título de Tecnólogo em Mídias Digitais, do Curso de Design de Mídias Digitais. (2025). (f.20).

<sup>2</sup> Tecnóloga em Mídias Digitais – e-mail: emily.vfelix@gmail.com

<sup>3</sup> Tecnóloga em Mídias Digitais – e-mail: camposgabriela670@gmail.com

<sup>4</sup> Prof.<sup>a</sup>. Dra. Orientadora – e-mail: marina.campos3@fatec.sp.gov.br

can be replicated in other businesses with similar objectives, strengthening innovative practices in the development of corporate digital platforms.

**Keywords:** User Experience (UX); Digital Platform; WordPress; Design; Kidslogia.

## 1 INTRODUÇÃO

O cenário educacional contemporâneo tem se transformado com a crescente digitalização da sociedade, exigindo das instituições adaptações nos processos pedagógicos, administrativos e comunicacionais. Essa transição para o ambiente digital, embora promissora, revela deficiências significativas quando se trata das plataformas educacionais, especialmente no que diz respeito à Experiência do Usuário (UX). A ausência de uma abordagem sistematizada de UX compromete aspectos como usabilidade, acessibilidade e eficiência, afetando diretamente a qualidade das interações digitais e a efetividade dos processos de ensino-aprendizagem.

Plataformas mal projetadas podem gerar desmotivação, evasão digital e baixa retenção do público-alvo. Interfaces confusas, sistemas burocráticos e dificuldades de navegação impactam não apenas os alunos, mas também educadores e responsáveis. Como destaca Norman (2002), o problema não está no usuário, mas no design. Assim, torna-se essencial desenvolver soluções digitais mais intuitivas e funcionais, que promovam uma experiência positiva e engajadora.

A aproximação entre a equipe de projeto e a Kidslogia ocorreu de forma orgânica: a mãe de uma das integrantes do grupo mantém relação de amizade com a fundadora da empresa. Diante da ausência de uma presença digital estruturada e das dificuldades de divulgação de seus serviços, a dupla identificou a oportunidade de, no âmbito do curso de Design de Mídias Digitais, propor o desenvolvimento de um website institucional como projeto acadêmico, estabelecendo uma parceria que articula necessidades reais do negócio e objetivos formativos.

Nesse contexto, o presente estudo propõe a aplicação dos fundamentos de UX no desenvolvimento de um site institucional para a marca Kidslogia, voltada à criação de projetos pedagógicos inovadores. A pesquisa parte da questão: “Como aplicar os fundamentos da Experiência do Usuário (UX) no desenvolvimento de um site para um empreendimento voltado a projetos pedagógicos?”, e tem como objetivo central apresentar o desenvolvimento do site com foco em prototipação, usabilidade, navegabilidade e boas práticas de design centrado no usuário. Logo, são definidos os seguintes objetivos específicos: identificar os princípios de usabilidade de Jakob Nielsen aplicáveis a sites educacionais; analisar referências e concorrentes do setor educacional no mercado digital; estudar o perfil institucional da Kidslogia, incluindo público-alvo e identidade visual; e desenvolver um protótipo navegável em WordPress, com base em wireframes de alta fidelidade elaborados no Figma e fundamentados nos princípios de UX. A proposta é fundamentada na norma ISO 9241-210 (2010), que define UX como o conjunto de percepções e respostas decorrentes do uso de um sistema, abrangendo aspectos funcionais, emocionais e contextuais.

A metodologia inclui testes de usabilidade e análises heurísticas como estratégias para validar progressivamente o protótipo. Esses métodos permitem observar diretamente a interação dos usuários com a interface, identificando falhas de navegação, inconsistências visuais e problemas de acessibilidade. Segundo o Nielsen Norman Group (2019), tais testes são cruciais para detectar oportunidades de melhoria e compreender o comportamento dos usuários, contribuindo para soluções mais responsivas.

A justificativa para este estudo reside na necessidade prática de aprimorar a presença digital de uma empresa do ramo educacional, no caso a Kidslogia, alinhando-a às exigências contemporâneas de UX. A transformação digital demanda mais do que tecnologia: exige uma

reconfiguração dos processos organizacionais e comunicacionais. Sites institucionais que não atendem aos critérios de usabilidade podem comprometer a imagem da marca e dificultar a comunicação com seus públicos.

Ao oferecer um protótipo baseado em diretrizes consolidadas de design e usabilidade, este trabalho busca suprir a ausência de uma interface eficiente e centrada no usuário. A proposta visa facilitar a navegação, melhorar o acesso à informação e fortalecer o vínculo entre a Kidslogia e seus públicos — crianças, educadores, responsáveis e parceiros — por meio de uma experiência digital clara, intuitiva e acessível.

Além de atender a uma demanda específica da Kidslogia, o estudo propõe um modelo replicável que pode inspirar melhorias em outras plataformas educacionais. Ao unir teoria e prática, a pesquisa contribui para o avanço da aplicação de UX na educação, oferecendo subsídios para o desenvolvimento de soluções digitais mais eficazes e centradas nas reais necessidades dos usuários.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

O referencial teórico deste trabalho aborda a aplicação do UX Design na educação, com foco no desenvolvimento do website da Kidslogia. Inicialmente, são explorados os princípios de usabilidade de Jakob Nielsen, destacando boas práticas e funcionalidades essenciais para sites educacionais. Em seguida, analisa-se o mercado digital educacional, identificando referências e concorrentes que influenciam o setor. Também é apresentada a Kidslogia, enfatizando sua identidade visual e público-alvo. Por fim, discute-se a criação de um protótipo em wireframes de alta fidelidade no Figma, além da importância do WordPress para a versão navegável do projeto.

### **2.1 OS PRINCÍPIOS DE USABILIDADE DE JAKOB NIELSON FOCADO EM SITES EDUCACIONAIS**

Na era da informação, profissionais de tecnologia devem dominar técnicas e métodos que atendam às necessidades dos usuários, especialmente na esfera da Interação Humano-Computador (Geremias; Serpa; Froehner; Gasparini, 2022). A usabilidade é um fator central nesse processo, influenciando diretamente a qualidade da experiência digital.

Segundo os mesmos autores, a usabilidade envolve componentes como facilidade de aprendizado, eficiência, memorização, minimização de erros e satisfação do usuário. Esses elementos são essenciais para que interfaces digitais, como sites educacionais, cumpram seus objetivos de forma eficaz e acessível.

Jakob Nielsen, em colaboração com Rolf Molich, desenvolveu dez princípios heurísticos de usabilidade que se tornaram referência mundial. Formulados em 1990 e refinados em 1994, essas diretrizes auxiliam na análise de interfaces e na identificação de problemas de UX, sendo amplamente aplicadas na otimização de sistemas educacionais.

A seguir, são apresentados os dez princípios de Nielsen, acompanhados de explicações e exemplos de sua aplicação em sites educacionais voltados para públicos como pais, escolas e educadores.

#### **2.1.1 Princípios segundo Nielsen**

Jakob Nielsen propôs dez princípios heurísticos de usabilidade, que servem como regras gerais para avaliar e melhorar a experiência do usuário em interfaces. Essas diretrizes são aplicáveis a diversos contextos, inclusive sites educacionais institucionais, por orientarem o design para ser mais intuitivo, eficiente e centrado no usuário.

Abaixo apresenta-se o quadro com os dez princípios heurísticos de Nielsen, incluindo uma breve explicação de cada um, sua aplicação em sites educacionais e um exemplo prático:

Quadro 01: 10 princípios de Nielsen e exemplos práticos

Princípios	Descrição	Aplicação em sites educacionais	Exemplo Prático
<b>Visibilidade do status do sistema</b>	O sistema deve manter os usuários informados sobre o que está acontecendo.	Mostrar carregamento de páginas ou envio de formulários.	Barra de progresso ao enviar inscrição em curso.
<b>Correspondência entre o sistema e o mundo real</b>	A interface deve falar a linguagem do usuário, com termos familiares.	Usar vocabulário pedagógico claro e acessível.	“Inscrição em curso” em vez de “registro de módulo”.
<b>Controle e liberdade do usuário</b>	Permitir desfazer ações e sair de processos facilmente.	Opção de cancelar inscrição ou voltar ao menu inicial.	Botão “Cancelar” em formulários de matrícula.
<b>Consistência e padrões</b>	Seguir convenções e manter consistência visual e funcional.	Padronizar menus, botões e ícones em todas as páginas.	Ícone de “lupa” sempre usado para busca.
<b>Prevenção de erros</b>	Evitar que erros aconteçam antes de precisar corrigi-los.	Validar campos obrigatórios em formulários educacionais.	Aviso ao tentar enviar inscrição sem preencher CPF.
<b>Reconhecimento em vez de memorização</b>	Minimizar a carga de memória do usuário.	Menus visíveis e caminhos claros para conteúdos.	Menu lateral fixo com acesso rápido a disciplinas.
<b>Flexibilidade e eficiência de uso</b>	Atender tanto iniciantes quanto usuários experientes.	Oferecer atalhos e navegação simplificada.	Campo de busca rápida para localizar cursos.
<b>Estética e design minimalista</b>	Interfaces devem ser simples e objetivas.	Evitar excesso de elementos visuais que distraiam.	Página inicial com destaque para cursos e calendário.
<b>Ajuda os usuários a reconhecer, diagnosticar e corrigir erros</b>	Mensagens de erro devem ser claras e úteis.	Orientar o usuário em caso de falha no acesso.	“Senha incorreta. Tente novamente ou redefina sua senha.”
<b>Ajuda e documentação</b>	Oferecer suporte acessível quando necessário.	Disponibilizar FAQ e tutoriais de navegação.	Seção “Ajuda” com vídeos explicativos sobre inscrição.

Fonte: As autoras, 2025, a partir das definições de Geremias; Serpa; Froehner; Gasparini (2022).

Esse quadro organiza os princípios de Nielsen de forma prática e adaptada ao contexto de sites educacionais. Os princípios heurísticos mostram que a usabilidade está ligada à capacidade do sistema de oferecer uma experiência intuitiva e eficiente. A visibilidade do status e a correspondência com o mundo real ajudam os usuários a compreender suas ações, enquanto padrões consistentes e liberdade de navegação aumentam a acessibilidade e a previsibilidade.

A prevenção de erros e o reconhecimento da informação são essenciais para facilitar o uso de interfaces educacionais. Sites bem projetados atendem usuários com diferentes níveis de experiência, e o design minimalista contribui para uma navegação fluida, eliminando distrações e favorecendo a compreensão.

Esses princípios também destacam a importância do suporte ao usuário, com mensagens claras e sistemas de ajuda acessíveis. Interfaces educacionais devem promover uma experiência sem barreiras tecnológicas, ampliando o impacto do conteúdo e garantindo eficiência na interação digital.

Além da usabilidade, a experiência do usuário envolve múltiplos elementos. Garrett propõe um modelo em camadas que vai das necessidades funcionais à identidade visual. A interface pode ser vista como software ou como sistema de hipertexto, influenciando diretamente a arquitetura da informação e a eficiência da navegação. O quadro a seguir organiza

esses elementos, destacando suas diferenças e exemplificando aplicações práticas em plataformas digitais.

Quadro 02: Elementos da experiência do usuário por Garrett

Elemento	Web como interface de software	Web como sistema de hipertexto
Objetivo	Facilitar a interação do usuário com funcionalidades específicas, garantindo eficiência em tarefas e processos digitais.	Organizar e conectar informações de forma acessível, permitindo que os usuários naveguem e explorem conteúdos interligados.
Usabilidade	Priorização da eficiência e facilidade de uso, com interfaces intuitivas que reduzem o esforço cognitivo do usuário. Exemplo: aplicativos bancários que permitem transferências rápidas.	Foco na navegabilidade e na experiência de leitura, facilitando a compreensão das informações. Exemplo: sites de notícias, onde os hiperlinks levam a conteúdos relacionados.
Design	Interface visual intuitiva e responsiva, adaptada a diferentes dispositivos e otimizada para interação rápida. Exemplo: plataformas de e-commerce que guiam o usuário até a finalização da compra.	Estrutura baseada na relação entre conteúdos e links, oferecendo múltiplos caminhos para aprofundamento. Exemplo: Wikipedia, onde cada página possui diversas conexões com temas correlatos.
Interação do Usuário	O usuário executa tarefas de maneira rápida e prática, com ações diretas e previsíveis. Elementos visuais como botões e menus ajudam a conduzir os fluxos. Exemplo: Softwares de gestão empresarial que organizam processos de trabalho.	O usuário navega de forma exploratória, sem necessidade de seguir um caminho rígido. Hiperlinks conectam conteúdos e incentivam a descoberta de novos temas. Exemplo: Enciclopédias digitais que permitem múltiplas formas de aprofundamento.
Arquitetura da informação	Organização baseada em ações e funções, estruturando fluxos operacionais para maximizar eficiência. Exemplo: Painéis administrativos com atalhos para funções essenciais.	Estruturada em redes de hiperlinks para navegação dinâmica, possibilitando múltiplas formas de exploração de um tema. Exemplo: Blogs educativos que conectam posts sobre diferentes tópicos.

*Fonte: As autoras, 2025, a partir das definições de De Paula (2011) apud, Garret (2003).*

Esta análise comparativa descrita no quadro 2 evidencia a complementaridade entre as abordagens. Enquanto a web como interface de software prioriza eficiência e funcionalidade, a web como sistema de hipertexto favorece a exploração e autonomia do usuário. A escolha entre essas estruturas depende dos objetivos do projeto, sendo essencial considerar as necessidades do público-alvo para garantir uma experiência intuitiva e engajadora. Dessa forma, os princípios de UX devem ser adaptados para otimizar a interação e fortalecer a presença digital das marcas. Após a compreensão dos princípios estabelecidos por Nielsen, é essencial aprofundar-se nas boas práticas de design que contribuem para interfaces educacionais intuitivas e acessíveis. O próximo tópico explora diretrizes e estratégias utilizadas para garantir uma experiência fluida e eficiente aos usuários desses ambientes digitais.

### 2.1.2 As boas práticas de Design

As boas práticas de design são fundamentais para criar interfaces intuitivas e confiáveis, especialmente em ambientes educacionais. Segundo Norman (2013), a experiência do usuário está ligada às emoções geradas durante a interação, e Krug (2006) reforça que uma organização visual clara reduz o esforço cognitivo, tornando a navegação mais eficaz.

A acessibilidade é outro pilar essencial, garantindo inclusão digital por meio de interfaces adaptadas a diferentes perfis. Shneiderman (1998) destaca a importância de

tecnologias assistivas, enquanto o W3C<sup>5</sup> (2018) recomenda diretrizes como contraste adequado e descrição alternativa para imagens, promovendo equidade no acesso à informação.

Entre os recursos utilizados no design, destaca-se o storytelling institucional, entendido como uma técnica narrativa que visa comunicar os valores, missão e identidade de uma organização por meio de histórias envolventes e significativas. Segundo Costa (2012), o storytelling permite às marcas construir vínculos afetivos com seus públicos, despertando empatia, confiança e reconhecimento. No contexto digital, essa abordagem contribui para tornar a experiência do usuário mais imersiva e memorável, especialmente em ambientes educacionais que buscam engajamento e identificação com seus valores pedagógicos.

A responsividade e a iteratividade completam as boas práticas, permitindo que interfaces se adaptem a múltiplos dispositivos e sejam constantemente aprimoradas. Marcotte (2010) defende o design responsivo como essencial para a usabilidade, e Nielsen (1994) ressalta que testes contínuos, como A/B e mapas de calor<sup>6</sup>, ajudam a validar e melhorar a experiência dos usuários.

### 2.1.3 Sites educacionais e suas funcionalidades

Sites educacionais são ferramentas essenciais para disseminar conhecimento de forma acessível e interativa. Horton e Horton (2003) destacam que esses ambientes devem oferecer uma experiência estruturada, em que “o aprendizado é potencializado quando o conteúdo é organizado em módulos claros, com feedback imediato e recursos que favoreçam a participação ativa do usuário”. Essa perspectiva evidencia como a estruturação pedagógica contribui para uma interatividade maior, criando um elo direto com o próximo aspecto a ser analisado: o engajamento dos usuários.

A interatividade é central para o processo de retenção do conteúdo, pois, segundo Mayer (2009), ela ocorre quando o usuário é estimulado a integrar palavras e imagens em sua memória, favorecendo a construção de significados. Nesse sentido, recursos multimídia e mecanismos colaborativos, como fóruns e avaliações automatizadas, tornam o ensino mais dinâmico e inclusivo, conforme aponta Salmon (2000). A interatividade facilitada amplia o acesso ao conhecimento, mas também exige atenção à segurança, já que ambientes digitais abertos podem expor dados sensíveis dos usuários.

A acessibilidade e a segurança, portanto, configuram-se como pilares fundamentais desses sites. O W3C (2018) recomenda diretrizes como leitores de tela, contraste ajustável e navegação por teclado, assegurando inclusão digital para diferentes perfis de usuários. Já Tavani (2011) ressalta a importância de protocolos de proteção de dados, como criptografia, autenticação em múltiplos fatores e uso de certificados digitais, que garantem um ambiente confiável e seguro para a interação educacional.

Assim, observa-se que sites educacionais devem equilibrar estrutura pedagógica, interatividade, acessibilidade e segurança, compondo um ecossistema digital que favoreça tanto a aprendizagem quanto a confiança dos usuários. Essa integração é essencial para que plataformas educacionais cumpram seu papel de promover experiências significativas e sustentáveis no ambiente digital.

---

<sup>5</sup> O World Wide Web Consortium (W3C) é a principal organização internacional responsável por desenvolver padrões e diretrizes para a web, garantindo acessibilidade, interoperabilidade e qualidade técnica dos sites e aplicações digitais.

<sup>6</sup> O teste A/B consiste em comparar duas versões de uma mesma página ou elemento digital para identificar qual gera melhor desempenho junto aos usuários. Já os mapas de calor são representações visuais que mostram as áreas mais acessadas ou clicadas em uma interface, permitindo analisar o comportamento do usuário e otimizar a experiência de navegação.

## 2.2 AS REFERÊNCIAS E OS CONCORRENTES DO SETOR EDUCACIONAL NO MERCADO DIGITAL

Nesta seção, será analisado o panorama do mercado digital educacional, considerando suas principais tendências e desafios. Primeiramente, será apresentado um cenário geral do setor, explorando o crescimento das plataformas de ensino online e das tecnologias aplicadas à educação. Em seguida, serão delimitadas as referências essenciais para o setor, destacando práticas e modelos que influenciam o desenvolvimento de soluções digitais educacionais. Por fim, será abordada a atuação dos concorrentes no mercado, descrevendo suas estratégias de posicionamento.

### 2.2.1 Panorama do mercado digital

O mercado digital educacional tem se expandido de forma acelerada desde o início dos anos 2000, quando instituições de ensino começaram a migrar conteúdos para ambientes virtuais de aprendizagem. Essa relação entre tecnologia e educação consolidou-se com o surgimento das primeiras plataformas voltadas ao ensino online, como o Moodle e, posteriormente, o Google Classroom, que se destacaram como ferramentas de apoio às práticas pedagógicas. Essas soluções não produzem conteúdo próprio, mas oferecem infraestrutura para que escolas e professores organizem materiais, promovam interações e acompanhem o desempenho dos alunos.

Paralelamente, emergiram plataformas que não apenas fornecem o ambiente digital, mas também produzem e distribuem conteúdos educacionais em escala global. É o caso da Coursera e da Udemy, que se consolidaram como edtechs pioneiras ao disponibilizar cursos elaborados por universidades, empresas e especialistas, ampliando o acesso ao conhecimento e criando novos modelos de negócios no setor educacional. Essa distinção entre ferramentas de suporte (Moodle, Google Classroom) e plataformas de conteúdo (Coursera, Udemy) é fundamental para compreender a diversidade de soluções presentes no mercado.

Segundo Kelly (2013), o ambiente digital elimina barreiras físicas e se adapta melhor às necessidades dos usuários, impulsionado pela atuação das edtechs e suas soluções inovadoras. Nesse contexto, estratégias como interatividade e gamificação tornaram-se centrais para o engajamento dos estudantes, com recursos como quizzes, simulações e desafios que favorecem a aprendizagem ativa, conforme destaca Prensky (2001). Além disso, as chamadas plataformas adaptativas, segundo Siemes (2005), utilizam inteligência artificial para personalizar trilhas educacionais, ajustando conteúdos e atividades de acordo com o desempenho individual dos alunos.

Atualmente, o mercado digital educacional encontra-se em um estágio de maturidade, caracterizado pela diversidade de modelos e pela consolidação das edtechs como protagonistas. Ferramentas de apoio e plataformas de conteúdo coexistem, oferecendo soluções complementares que ampliam a flexibilidade do ensino e democratizam o acesso ao conhecimento. Esse panorama evidencia não apenas a evolução tecnológica aplicada à educação, mas também os desafios relacionados à inclusão digital, à segurança dos dados e à necessidade de constante inovação.

### 2.2.2 Delimitando as referências para o setor educacional

A construção de sites educacionais exige a aplicação de boas práticas de UX Design, com foco em acessibilidade, interatividade e usabilidade. Norman (2013) destaca que o design centrado no usuário considera suas necessidades e expectativas, tornando as interfaces mais funcionais e adaptáveis, especialmente em ambientes de aprendizagem.

Garrett (2011) propõe uma estrutura de cinco elementos – estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície – que orienta o desenvolvimento de interfaces digitais. Cada camada contribui para a organização lógica e visual dos conteúdos, garantindo fluidez na navegação e clareza na comunicação com o usuário.

No setor educacional, essa abordagem permite criar ambientes virtuais mais intuitivos e acessíveis. A hierarquia da informação e o alinhamento entre objetivos e funcionalidades são fundamentais para que os usuários encontrem o que precisam com facilidade, promovendo uma experiência de aprendizado mais eficaz.

A validação das interfaces por meio de testes de usabilidade é essencial para garantir eficiência. Nielsen (1994) defende avaliações com usuários reais, enquanto recursos como mapas de calor e análises de comportamento também podem ser utilizados para identificar falhas e otimizar a experiência. No entanto, nesta pesquisa, optou-se pela aplicação de testes diretos com usuários, conforme será detalhado mais adiante, não sendo empregados mapas de calor ou análises automatizadas. Essa escolha metodológica reforça o papel do design centrado no usuário e evidencia que diferentes formas de verificação podem ser adotadas conforme os objetivos e recursos disponíveis.

### 2.2.3 Os concorrentes e seus produtos

O mercado de sites educacionais é competitivo e marcado por plataformas que investem em UX Design, acessibilidade e interatividade. Segundo Brown e Adler (2008), a educação digital evolui para modelos colaborativos e centrados no aluno, utilizando tecnologias como inteligência artificial e gamificação para criar experiências adaptáveis e envolventes.

Plataformas como Moodle e Blackboard são amplamente utilizadas por instituições de ensino superior e corporativo, oferecendo ambientes virtuais de aprendizagem com cursos estruturados, fóruns de discussão e acompanhamento de desempenho. Siemens (2005) defende a integração de formatos estáticos e dinâmicos, exemplificada por essas ferramentas, que permitem tanto a disponibilização de conteúdos fixos quanto a interação em tempo real. Já plataformas como Coursera e edX ampliam esse alcance ao oferecer cursos e certificações acadêmicas em parceria com universidades renomadas, consolidando-se como referências globais na produção e distribuição de conteúdo educacional. O Microsoft Teams, por sua vez, atua como ferramenta de colaboração e comunicação, integrando recursos de videoconferência e compartilhamento de materiais, mas não se configura como plataforma de certificação acadêmica.

No ensino infantil e fundamental, iniciativas como Khan Academy e Duolingo se destacam por metodologias acessíveis e interativas. A Khan Academy oferece conteúdos gratuitos em formato de vídeos e exercícios práticos, promovendo autonomia no aprendizado. Já o Duolingo utiliza a gamificação como estratégia central, transformando o ensino de idiomas em uma experiência lúdica e motivadora. Prensky (2001) aponta que a gamificação aumenta a motivação e a retenção do conteúdo, enquanto Laurillard (2012) defende o uso de elementos multimodais – como textos, vídeos, áudios e simulações – para tornar o ensino mais estimulante e inclusivo, favorecendo diferentes estilos de aprendizagem.

No Brasil, escolas como Castanheiras e Etapa, além de iniciativas como Imagination e o Colégio Mazza Branco, combinam inovação pedagógica com tecnologia digital ao integrar plataformas virtuais de apoio, recursos multimídia e metodologias ativas em sala de aula. Essas instituições utilizam ferramentas digitais para personalizar o ensino, oferecer acompanhamento individualizado e ampliar a acessibilidade dos conteúdos, criando ambientes híbridos que unem práticas presenciais e digitais.



## 2.3 UM ESTUDO SOBRE A EMPRESA KIDSLOGIA

A Kidslogia, atuante no mercado voltado ao público infantil, construiu uma identidade visual que dialoga diretamente com a ludicidade e a criatividade. No entanto, uma análise semiótica revela oportunidades para aprimorar sua comunicação visual, fortalecendo a relação simbólica entre a marca e seus consumidores. Esse estudo aborda o perfil atual da empresa, examinando os signos que compõem sua identidade e sua recepção pelo público-alvo. Além disso, investiga como essa interação visual influencia sua posição no mercado digital, orientando futuras estratégias de repaginação.

### 2.3.1 Apresentando a empresa Kidslogia

A Kidslogia é uma iniciativa educacional fundada em 2023 por Paola Cristine Marchioro Hanna, professora de Filosofia e psicopedagoga. A proposta surgiu do desejo de transformar o processo educativo em uma experiência mais significativa e prazerosa para os alunos, com foco no desenvolvimento integral. Apesar dos desafios iniciais comuns ao empreendedorismo educacional, a clareza de propósito e a confiança no impacto da proposta foram fundamentais para sua consolidação.

Com apoio da direção escolar, as atividades puderam ser aplicadas no cotidiano pedagógico, permitindo ajustes e aprimoramentos. Essa fase inicial foi essencial para moldar o modelo de atuação da empresa, alinhando teoria e prática.

A Kidslogia oferece projetos pedagógicos, oficinas e intervenções educativas voltadas ao público infantojuvenil.

De acordo com material disponibilizado pela empresa, a proprietária da marca Kidslogia definiu:

**Missão:** A Kidslogia busca contribuir para o desenvolvimento do público infantojuvenil por meio de projetos pedagógicos, que estimulem habilidades cognitivas, sociais e emocionais, com foco em saberes significativos e no respeito às singularidades.

**Visão:** A empresa quer se consolidar como referência regional e nacional na elaboração e implementação de práticas pedagógicas construtivas, que promovam o crescimento e o comprometimento dos estudantes no processo de aprendizagem.

**Valores:** A instituição tem o compromisso com a qualidade educativa, a ética nas relações, o respeito ao percurso de aprendizagem e o estímulo à autonomia, criatividade e pensamento crítico, promovendo o desenvolvimento integral e consciente dos aprendizes.

Suas ações abrangem áreas como tecnologia, artes, esportes, comunicação e lógica matemática, com o objetivo de estimular competências cognitivas, emocionais e sociais por meio de experiências lúdicas e contextualizadas. Um exemplo é o Projeto de Xadrez, que associa raciocínio lógico e concentração a práticas de convivência e respeito mútuo. A atividade promove o pensamento crítico, a paciência e a empatia, contribuindo para a formação integral do indivíduo. Trata-se de uma iniciativa inclusiva, que envolve a participação de pessoas com deficiência visual e cadeirantes, com recursos e adaptações que garantem a plena acessibilidade. Assim, o projeto expressa os princípios da Kidslogia, ao aliar aprendizado, inclusão e ludicidade em um mesmo processo educativo.

### 2.3.2 O perfil da Kidslogia com foco na identidade visual

A Comunicação Visual é teorizada como um sistema de signos estruturado para a transmissão de significados (Mendes, 2016). Sob essa perspectiva, a escolha e a articulação dos signos visuais (cores, tipografia e elementos gráficos) não é aleatória, mas sim uma ação intencional que reflete a essência da empresa.

A identidade da Kidslogia é construída com base nos fundamentos da semiótica aplicada à comunicação de marcas, articulando linguagem, estética e posicionamento. Segundo Noack (2019), estabelece que o êxito da comunicação institucional está diretamente ligado à coerência entre a linguagem visual e a proposta institucional. Este alinhamento é crucial, pois a desarmonia entre o que a entidade diz e o que ela mostra pode comprometer a credibilidade da empresa.

Figura 01: Logomarca da empresa Kidslogia



*Fonte: Kidslogia, 2023.*

O logotipo da empresa sintetiza seu compromisso com a ludicidade e a formação integral, dialogando com o público infantojuvenil. Elementos gráficos como o chapéu de Sherlock Holmes, a lupa e a câmera fotográfica reforçam a proposta investigativa e analítica da Kidslogia, assim como as formas arredondadas e as cores vibrantes e avocam a imagética comumente associada à infância.

Farina (2017) destaca que o uso do roxo remete à criatividade, enquanto Doyle (1890) afirma que tal matriz inspira a lógica dedutiva. A tipografia e a lanterna simbolizam a união entre ludicidade e conhecimento, o que pode remeter a ideia de uma iluminação das trajetórias educacionais.

A proposta institucional deve comunicar de forma indiscutível a confiabilidade pedagógica, alinhamento de marca e seriedade na abordagem do desenvolvimento infantil. Portanto, os signos visuais precisam ser fiéis e reforçar os valores de aprendizado, ludicidade ou inovação que a empresa se propõe a entregar. Adicionalmente, a eficácia dessa comunicação coerente é otimizada pela consideração de quem a percebe. Gardner (1995) reforça a imperatividade de adaptar a comunicação visual institucional de modo a engajar os diferentes perfis de aprendizagem.

A segmentação da marca, no contexto da Kidslogia, refere-se à forma como a instituição direciona sua comunicação e posicionamento para atender às expectativas específicas dos responsáveis em relação ao futuro educacional dos filhos. Isso significa compreender que o público-alvo é formado por pais e familiares que buscam uma proposta pedagógica diferenciada, capaz de unir inovação tecnológica e práticas lúdicas ao aprendizado. Segundo Noack (2019), a identidade de uma marca deve transmitir valores e significados que dialoguem com o público, o que a Kidslogia realiza por meio de linguagem acessível e elementos visuais

lúdicos, reforçando sua proposta de oferecer uma experiência educacional envolvente e confiável.

### 2.3.3 Público-alvo da marca e sua atuação no mercado digital

A Kidslogia atua junto a famílias que valorizam práticas pedagógicas inovadoras e complementares à educação formal. Seu foco está em oferecer experiências que conciliem aprendizado e criatividade, atendendo à demanda por metodologias interativas e adaptáveis à rotina familiar contemporânea.

Além das famílias, a empresa também se comunica com instituições de ensino que buscam inovação pedagógica. Araujo (2020) destaca que o posicionamento da marca deve considerar os diferentes atores sociais, e a Kidslogia se apresenta como uma alternativa complementar às estratégias educacionais tradicionais ao propor atividades lúdicas e projetos interdisciplinares que podem ser integrados ao currículo escolar. Dessa forma, a marca não substitui a educação formal, mas a enriquece, oferecendo recursos digitais e metodologias criativas que ampliam as possibilidades de aprendizagem e estimulam a participação ativa dos alunos.

Apesar da identidade visual bem definida, a presença digital da Kidslogia ainda requer ajustes para garantir consistência e eficácia comunicativa, visto que a marca ainda não possui redes sociais e uma página de internet divulgando seus projetos. Neste sentido, recorremos à Eco (1986) que afirma que sistemas semióticos devem se adaptar às novas mídias, reforçando a importância de estratégias digitais que ampliem o alcance e fortaleçam a marca e seu vínculo com o público.

## 2.4 CONHECENDO UM PROTÓTIPO EM WIREFRAMES DE ALTA FIDELIDADE NO FIGMA

Nesta seção, aborda-se o uso de wireframes de alta fidelidade e sua implementação em uma interface navegável por meio do WordPress. Primeiramente, conceitua-se wireframe e discutem-se os níveis de fidelidade (baixa e alta), bem como as principais ferramentas de UX/UI design utilizadas para confeccioná-los – com ênfase no Figma. Em seguida, explora-se a importância do WordPress como CMS (Content Management System) na transição de protótipos para sites navegáveis, destacando aspectos de templates, plugins, usabilidade, responsividade e acessibilidade em contextos educacionais e institucionais.

### 2.4.1 Wireframes e suas ferramentas

Wireframes são esboços estruturais que organizam os elementos de uma interface digital antes da implementação visual. Segundo Garrett (2011), eles permitem alinhar funcionalidades e experiência do usuário, sendo essenciais para criar fluxos de navegação intuitivos em sites educacionais.

Wireframes de baixa fidelidade são simples e rápidos, focando na estrutura e hierarquia da informação, como aponta Neves (2017). Já os de alta fidelidade simulam interatividade e aparência final, permitindo testes mais precisos da experiência do usuário, pois aproximam o protótipo do comportamento do produto final e suportam validações de fluxo, feedback e microinterações (Warfel, 2010).

Ferramentas como Figma, Adobe XD, Balsamiq, Sketch e Axure facilitam a criação de wireframes com diferentes níveis de detalhamento. Brown (2017) destaca que a escolha depende da complexidade do projeto e da colaboração entre equipes de design e desenvolvimento.

Segundo Krug (2006), wireframes ajudam a identificar inconsistências e evitar problemas de usabilidade, por exemplo, quando um botão de inscrição está posicionado em um local pouco visível ou quando o fluxo de navegação não segue uma lógica intuitiva para o usuário Nielsen (1994) reforça que princípios como visibilidade e consistência podem ser validados nessa etapa, tornando os wireframes fundamentais para garantir acessibilidade e eficiência em interfaces educacionais.

#### 2.4.2 A funcionabilidade do WordPress e sua importância para a versão navegável

Após a aprovação do protótipo de alta fidelidade, o WordPress se destaca como plataforma ideal para criar versões navegáveis de sites educacionais. Mullenweg (2005) explica que, embora tenha surgido como ferramenta para blogs, o sistema evoluiu para se tornar um dos principais CMS (Content Management System) do mercado, com estrutura modular e adaptável, capaz de atender diferentes demandas de desenvolvimento digital.

Na educação, o WordPress facilita a criação de interfaces responsivas e acessíveis porque é uma plataforma de fácil acesso, intuitiva e amplamente utilizada, permitindo que mesmo usuários com pouca experiência técnica consigam organizar conteúdos de forma clara. Além disso, sua interface administrativa simplificada favorece a atualização constante de materiais pedagógicos. Krug (2006) ressalta que a previsibilidade na navegação é essencial para a usabilidade, e nesse sentido o WordPress contribui ao oferecer menus e estruturas padronizadas. Plugins como LearnDash e Tutor LMS<sup>7</sup> ampliam essas funcionalidades, integrando recursos de ensino online, como cursos, avaliações e acompanhamento de desempenho dos alunos.

Temas e plugins são os principais recursos do WordPress, permitindo personalização visual e funcional. Marcotte (2010) destaca a importância da responsividade porque os usuários acessam conteúdos em diferentes dispositivos, e a experiência precisa ser consistente em computadores, tablets e celulares. O WordPress atende a essa demanda com layouts otimizados para múltiplos formatos de tela, garantindo uma boa experiência em ambientes móveis e ampliando o alcance das plataformas educacionais.

A segurança também é um ponto forte da plataforma, com atualizações automáticas e plugins específicos que protegem dados sensíveis. Tavani (2011) ressalta a importância de protocolos rigorosos de proteção, e o WordPress oferece esse ambiente confiável por meio de criptografia, autenticação e monitoramento constante. Sua adaptabilidade às evoluções tecnológicas, com uma comunidade ativa que desenvolve melhorias contínuas, torna-o ideal para projetos educacionais digitais que necessitam de estabilidade, escalabilidade e inovação.

### 3 METODOLOGIA

A presente pesquisa fundamenta-se na investigação científica, sendo um processo sistemático voltado à obtenção e análise de dados para a compreensão do objeto estudado. Segundo Lakatos e Marconi (2003), a pesquisa científica é uma atividade racional e estruturada que visa à descoberta de novos conhecimentos ou à revisão de informações previamente estabelecidas.

Dentre as abordagens metodológicas utilizadas, destaca-se o método descritivo, cuja finalidade é detalhar e caracterizar os aspectos do fenômeno estudado. De acordo com Gil (2008), esse tipo de pesquisa preocupa-se com a observação, registro e análise de variáveis sem interferência direta do pesquisador, possibilitando a compreensão das características de determinado objeto de estudo. No presente trabalho, essa abordagem foi aplicada para

---

<sup>7</sup> *LearnDash* e *Tutor LMS* são plugins educacionais para WordPress que permitem criar cursos online, avaliações, certificados e acompanhar o progresso dos alunos, transformando o site em uma plataforma de ensino completa.

documentar os elementos visuais, a estrutura de navegação e a funcionalidade do website da Kidslogia.

Além do método descritivo, este estudo adotou o método explicativo, que visa aprofundar as relações entre os elementos do UX Design e sua funcionalidade no contexto educacional. Segundo Vergara (2005), o método explicativo busca identificar as causas e efeitos dos fenômenos analisados, permitindo compreender os fatores que influenciam determinado comportamento ou processo. No caso do website da Kidslogia, essa abordagem permitiu examinar de que maneira sua identidade visual e usabilidade impactam a experiência dos usuários.

A abordagem qualitativa foi adotada neste estudo, pois permite interpretar dados subjetivos relacionados à interação dos usuários com a plataforma digital. Segundo Minayo (2001), a pesquisa qualitativa busca compreender fenômenos complexos por meio de descrições detalhadas, analisando aspectos que não podem ser reduzidos a estatísticas ou números. Para avaliar a eficácia do website da Kidslogia e sua contribuição para a aprendizagem digital, foram utilizados dois instrumentos principais: testes de usabilidade e um questionário estruturado. Os testes de usabilidade foram aplicados com usuários reais, permitindo observar o desempenho da navegação e a interação com o site. Conforme Nielsen (1994), esses testes são fundamentais para identificar dificuldades na interface e propor melhorias com base na experiência prática dos usuários, tornando o ambiente digital mais intuitivo e acessível.

A amostra da pesquisa deste artigo é composta por cinco especialistas da área da educação, selecionados intencionalmente por sua experiência e vínculo com o contexto pedagógico. De acordo com Gil (2008), a amostra é “um subconjunto de elementos que representam o universo da pesquisa, selecionado de acordo com critérios definidos pelo pesquisador”. No presente estudo, a amostra inclui três diretores acadêmicos, um coordenador pedagógico e um jornalista publicitário, que responderam um questionário aplicado via Google Forms. As perguntas foram organizadas em três eixos de análise: usabilidade e navegação do site, presença e clareza das informações, e atratividade do design visual. Além das questões objetivas, o questionário incluiu uma pergunta aberta para coleta de sugestões e percepções qualitativas, permitindo uma análise mais aprofundada sobre a experiência dos usuários com a plataforma digital da Kidslogia.

O instrumento de coleta consistiu em um questionário estruturado, composto por itens de múltipla escolha avaliados por escalas ordinais de resposta do tipo Likert, variando entre quatro e cinco níveis (por exemplo, de “Muito fácil” a “Muito difícil”). Esse formato possibilitou mensurar, de forma gradual, as percepções subjetivas dos participantes, permitindo análises comparativas e maior precisão na interpretação dos resultados.

Por fim, este estudo incorporou uma análise semiótica, investigando os signos visuais e comunicativos que compõem a identidade digital da Kidslogia. De acordo com Eco (1986), a semiótica é uma ferramenta essencial para interpretar os sistemas simbólicos que estruturam a comunicação, permitindo compreender como os elementos gráficos, as cores e os ícones contribuem para a experiência do usuário. A aplicação dessa análise permitiu avaliar se os signos visuais utilizados no website estão alinhados à proposta educacional da empresa e se reforçam sua identidade institucional.

Em síntese, este estudo adotou uma metodologia baseada na pesquisa científica, combinando pesquisa descritiva, pesquisa explicativa, abordagem qualitativa, análise semiótica, entrevistas semiestruturadas e testes de usabilidade para avaliar o desenvolvimento do website da Kidslogia sob a perspectiva do UX Design. Esses métodos permitiram criar uma interface digital da empresa, promovendo uma experiência mais intuitiva e envolvente para educadores, pais e estudantes.

## 4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS

A presente seção tem como objetivo apresentar e discutir os dados obtidos ao longo do processo de desenvolvimento do website educacional da Kidslogia, bem como os resultados da pesquisa aplicada junto a especialistas da área educacional. A análise será dividida em duas partes complementares: a primeira aborda as oito etapas que compuseram o processo de criação da plataforma digital, com foco em prototipação, usabilidade e design centrado no usuário; a segunda parte contempla a interpretação das respostas ao questionário estruturado, organizado em três eixos temáticos – usabilidade e navegação, conteúdo e informações, e design visual – permitindo avaliar a eficácia da interface criada e sua adequação às demandas do público-alvo.

### 4.1 DESENVOLVIMENTO DO WEBSITE KIDSLOGIA

O processo de criação do website institucional da Kidslogia foi estruturado em oito etapas complementares, que garantiram a construção de uma plataforma digital alinhada aos princípios de UX Design e às necessidades pedagógicas da marca. Inicialmente, realizou-se uma pesquisa de mercado para compreender o cenário educacional digital e identificar referências relevantes. Em seguida, foi conduzido um briefing com a cliente para levantar expectativas, valores e objetivos da empresa. A terceira etapa envolveu a estruturação do projeto, definindo escopo, funcionalidades e público-alvo. O ponto de partida criativo foi o desenvolvimento do storytelling institucional, que orientou a narrativa visual e textual do site. A quinta etapa consistiu na elaboração de wireframes e protótipos no Figma, seguidos pela aplicação dos princípios de usabilidade para garantir uma experiência intuitiva. O desenvolvimento técnico foi realizado na plataforma WordPress, permitindo a criação de uma versão navegável. Por fim, foram conduzidos testes de navegação, ajustes de acessibilidade e a validação final da interface, assegurando que o produto atendesse aos critérios de eficiência, clareza e inclusão.

#### 4.1.1 Pesquisa de Mercado

O projeto consistiu-se em uma Pesquisa de Mercado aprofundada, com o propósito de mapear o ambiente digital educacional atual. O objetivo primário foi estabelecer um benchmarking competitivo, analisando as práticas de User Experience (UX) de plataformas destinadas à educação e o comportamento do público-alvo nesse ambiente.

Esta fase culminou-se na elaboração de uma visão detalhada do setor, na qual se identificou um padrão recorrente de problemas de usabilidade, como tempos de carregamento excessivos devido à diagramação pesada e interfaces visualmente poluídas. Esta questão observada influenciou diretamente a definição de escopo, priorizando a excelência de navegação e a leveza visual do website.

A análise de concorrentes, composta pelas mesmas plataformas já apresentadas anteriormente (como Khan Academy, Duolingo, Coursera e iniciativas nacionais como Colégio Etapa e Escola Castanheiras), permitiu identificar tanto boas práticas quanto fragilidades em termos de identidade visual. Entre os principais problemas observados destacam-se a falta de consistência no uso de cores, a sobrecarga de elementos gráficos que dificultam a navegação e a ausência de padronização tipográfica, o que compromete a clareza comunicativa. Em contrapartida, também foram revelados diferenciais competitivos cruciais, como a adoção de paletas cromáticas mais dinâmicas – em especial o uso do roxo escuro – e a incorporação de elementos visuais que remetem à curiosidade, à pesquisa e ao conhecimento. Esses insights ajudaram a definir estratégias de design que não apenas garantissem uma experiência digital

alinhada às expectativas do público-alvo, mas que também comunicassem a singularidade do projeto da Kidslogia.

#### 4.1.2 Pesquisa com a Cliente – Briefing

A etapa de Briefing com a responsável pela Kidslogia configurou como fundamental para a imersão nos fundamentos institucionais e na identidade da marca. O principal objetivo foi a coleta de informações detalhadas sobre a missão, visão, valores e, crucialmente, o referencial pedagógico que guia a atuação da instituição.

A coleta de dados revelou que o cerne da elaboração dos serviços da Kidslogia está ancorado na Teoria das Inteligências Múltiplas, de Howard Gardner. Esse princípio parte da ideia de que não existe apenas uma forma única de inteligência, mas diferentes capacidades cognitivas – como a linguística, lógico-matemática, espacial, corporal-cinestésica, musical, interpessoal, intrapessoal e naturalista – que se manifestam de maneira distinta em cada indivíduo. Assim, tornou-se o principal constraint (guia e restrição) do projeto, impondo a necessidade de que a plataforma digital refletisse a pluralidade de formas de aprendizado e expressão, influenciando as decisões visuais, funcionais e comunicacionais subsequentes.

O alinhamento do desenvolvimento do website à proposta pedagógica da instituição garantiu uma base sólida para a estruturação do projeto, assegurando que cada elemento de interface e funcionalidade estivesse semanticamente ligado ao propósito educacional da Kidslogia.

#### 4.1.3 Estruturação do Projeto

A fase de estruturação do projeto compreendeu-se a definição da arquitetura da informação e do mapa do site, etapas indispensáveis para a organização lógica do conteúdo e para o planejamento da experiência do usuário.

Para tanto, utilizou-se a metodologia proposta por Garrett, que organiza o processo de UX Design em cinco camadas: estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície. Esse modelo possibilita que o projeto avance de maneira coesa, assegurando que cada decisão de design esteja alinhada à finalidade comunicativa e educacional do site.

A estrutura do site da Kidslogia foi organizada a partir de uma hierarquia clara, intuitiva e funcional, composta por cinco seções principais: Home; Sobre a Kidslogia; Projetos Pedagógicos; Programas; e, Contato.

A página inicial apresenta a proposta institucional de forma sintética e visualmente atrativa, combinando texto e imagens que expressam a essência da marca, diversão e aprendizado. A seção Sobre a Kidslogia aprofunda o conceito pedagógico da organização, destacando sua missão, visão e valores, além de apresentar a filosofia educacional baseada na teoria das inteligências múltiplas de Howard Gardner. Essa página reforça o propósito da Kidslogia de promover o desenvolvimento integral das crianças e adolescentes.

Em Projetos Pedagógicos, o usuário encontra descrições detalhadas das ações educativas oferecidas, segmentadas por temas diversos como xadrez, raciocínio lógico, Primeiros Socorros e assim por diante. Cada projeto é ilustrado com registros fotográficos, evidenciando a prática pedagógica e fortalecendo a credibilidade e o engajamento da marca.

A seção Programas apresenta as soluções oferecidas a diferentes públicos – escolas, empresas, condomínios e professores –, explicando como cada programa é adaptado às necessidades específicas de cada contexto. Por fim, a página de Contato disponibiliza múltiplos canais de comunicação e um formulário interativo, facilitando o diálogo direto com o público.

Essa estrutura foi cuidadosamente planejada para garantir fluidez na navegação, coerência informacional e aderência aos princípios de usabilidade e acessibilidade, proporcionando uma experiência agradável e educativa para todos os visitantes.

#### 4.1.4 Ponto de Partida: Storytelling Institucional

O desenvolvimento do Storytelling Institucional marcou o início da construção da identidade narrativa da plataforma. Esta etapa não se limitou à mera descrição textual, mas consistiu em traduzir os valores e a essência da Kidslogia em uma narrativa visual e textual capaz de gerar identificação e conexões afetivas com o público.

O storytelling foi empregado como um recurso estratégico do Design Emocional, conceito defendido por autores como Donald Norman e Tim Brown. Esse recurso consiste em utilizar narrativas para transmitir propósito e valores de forma envolvente, criando uma experiência que desperta emoções e favorece a conexão entre usuário e marca. No caso da Kidslogia, a ideia central que guiou a execução foi concebida pela própria equipe do projeto: simular que uma criança tivesse criado cada página do site, reforçando o caráter lúdico e a proximidade com o universo infantil.

Esse conceito se materializou na Superfície do design por meio de elementos gráficos cuidadosamente elaborados. Foram explorados rabiscos, traços de lápis, desenhos simples e marcas de tinta que remetem à espontaneidade infantil. O processo criativo envolveu a seleção de paletas cromáticas vibrantes, a escolha de tipografias amigáveis e a incorporação de ícones ilustrativos que evocam brincadeira e curiosidade. Essa construção visual buscou transmitir a sensação de que o ambiente digital foi moldado pela imaginação das próprias crianças, reforçando a identidade pedagógica e afetiva da marca.

Essa abordagem, ao comunicar propósito e inspiração de forma emocionalmente significativa, contribuiu para a credibilidade da Kidslogia no contexto educacional e para o engajamento do público. O storytelling institucional, portanto, não apenas narra a missão da empresa, mas também a traduz em experiências visuais e interativas que fortalecem o vínculo com famílias e instituições de ensino.

#### 4.1.5 Wireframes e Protótipos – Figma

Com a arquitetura definida, deu-se início à fase de prototipagem, realizada na ferramenta Figma, amplamente utilizada no design de interfaces digitais. Inicialmente, foram elaborados wireframes de baixa fidelidade, representando a estrutura básica das páginas e o fluxo de navegação. Posteriormente, foram criados wireframes de alta fidelidade, com elementos visuais, cores, tipografia e interações próximas à versão final.

Figura 02: Wireframes de baixa e alta qualidade



Fonte: As autoras, 2025, a partir de criação gerada no Figma.



Para confirmar a eficiência das soluções propostas, os testes de usabilidade foram realizados diretamente no protótipo do Figma, antes da etapa de desenvolvimento no WordPress. Tal ferramenta possibilitou a criação de um protótipo interativo, essencial para esta fase. Os testes realizados pelos cinco convidados – que responderam à pesquisa posteriormente no Forms –, representativos do público-alvo – pais, educadores e gestores –, permitindo observar as dinâmicas de interação e realizar ajustes que tornaram a navegação mais intuitiva e acessível assim como realizar ajustes incrementais antes da etapa de desenvolvimento final no WordPress, garantindo a eficiência das soluções propostas. Os resultados dos testes serão descritos na segunda parte da análise.

#### 4.1.6 Aplicação dos Princípios de Usabilidade

Durante o processo de design, aplicaram-se os princípios heurísticos de usabilidade de Nielsen, norteadores da criação de uma interface intuitiva, segura e acessível. A observância dessas diretrizes assegurou que o site proporcionasse uma experiência centrada no usuário, coerente com os fundamentos de design emocional propostos por Norman, que buscam reduzir a frustração e facilitar a interação entre pessoas e sistemas.

No desenvolvimento do website, a visibilidade do status do sistema foi garantida por meio de elementos que mantêm o usuário constantemente informado sobre onde está e o que pode fazer, como botões clicáveis ao passar o cursor e o menu superior fixo, que facilita o reconhecimento da página atual e proporciona segurança e previsibilidade durante a navegação. A correspondência entre o sistema e o mundo real foi assegurada pela adaptação da linguagem visual e textual ao universo infantil e educacional, utilizando cores vibrantes, ícones lúdicos e imagens de crianças em atividades pedagógicas, aproximando o sistema da realidade do usuário e tornando a comunicação acessível.

O princípio de controle e liberdade do usuário foi contemplado na arquitetura do site, que permite transitar entre páginas sem perder o contexto. O menu fixo garante autonomia na navegação, enquanto os botões de ação são claramente identificáveis, assegurando liberdade para retornar, avançar ou buscar novas informações. A consistência e padrões também foram mantidos em todas as páginas, com cores, tipografia e ícones seguindo uma lógica uniforme de identidade visual, o que reduz a carga cognitiva e contribui para uma experiência fluida e coesa.

A prevenção de erros foi trabalhada nos formulários da seção de contato, que apresentam campos claros e bem definidos, acompanhados de instruções objetivas e reforçadas visualmente, evitando confusões ou preenchimentos incorretos. O princípio de reconhecimento em vez de memorização foi aplicado ao tornar informações e funções principais facilmente reconhecíveis, com ícones, cores e títulos intuitivos como “Projetos”, “Programas” e “Contato”, eliminando a necessidade de memorizar etapas e facilitando o uso mesmo em primeiras visitas.

A flexibilidade e eficiência de uso foi garantida pelo layout responsivo, que se adapta a diferentes dispositivos, mantendo navegabilidade e legibilidade tanto em desktops quanto em dispositivos móveis, atendendo diversos perfis de usuários, como pais, escolas e educadores. Já a estética e o design minimalista foram trabalhados na combinação de cores alegres com espaços em branco bem distribuídos, permitindo equilíbrio entre ludicidade e clareza. A hierarquia tipográfica organiza o conteúdo de modo que o olhar percorra naturalmente os elementos, reforçando o caráter educativo e acolhedor da marca.

O princípio de ajuda aos usuários para reconhecer, diagnosticar e corrigir erros foi aplicado nos campos de formulário, que contêm mensagens orientativas e botões visíveis, auxiliando o usuário a compreender suas ações e possíveis correções. Embora o sistema seja simples, a comunicação é clara e evita ambiguidades. Por fim, o princípio de ajuda e documentação foi contemplado com a implementação da seção “Perguntas Frequentes (FAQ)”,

reunindo as dúvidas mais comuns dos visitantes e fornecendo respostas rápidas e acessíveis. A página “Contato” apresenta múltiplos canais de comunicação, como formulário, telefone, e-mail e Instagram, além de um botão flutuante do WhatsApp, posicionado lateralmente e visível em todas as páginas. Esse recurso facilita o contato imediato com a equipe Kidslogia, fortalecendo tanto o princípio de ajuda e documentação quanto o de controle e liberdade do usuário, ampliando a acessibilidade e demonstrando transparência e prontidão no atendimento, aspectos que reforçam a confiança e a credibilidade institucional.

#### 4.1.7 Desenvolvimento Técnico – WordPress

Após a validação do protótipo interativo, iniciou-se o desenvolvimento técnico do website na plataforma WordPress, sistema de gerenciamento de conteúdo amplamente utilizado em projetos institucionais e educacionais pela sua flexibilidade e escalabilidade.

No caso da Kidslogia, não foram utilizados temas pré-configurados disponibilizados pelo WordPress. Optou-se pelo tema leve Hello Elementor em conjunto com o plugin Elementor e sua versão avançada, o Elementor Pro, o que permitiu construir cada página a partir de uma estrutura desenvolvida do zero. O uso de recursos nativos do plugin, aliado à aplicação de CSS personalizado, garantiu maior controle sobre layout, identidade visual e responsividade, mantendo o site alinhado às diretrizes conceituais e funcionais da marca.

#### 4.1.8 Testes, Acessibilidade e Validação Final

A etapa final do processo metodológico consistiu na submissão do website a um conjunto rigoroso de testes de validação, contemplando a experiência do usuário, aspectos técnicos e critérios de acessibilidade.

A avaliação dos convidados selecionados, ocorreu entre os dias 01 e 07 de novembro de 2025, onde foram realizados ensaios de performance (tempo de carregamento) e responsividade (adaptação a diferentes dispositivos). Além disso, a verificação da acessibilidade baseou-se em diretrizes internacionais, a fim de identificar e corrigir eventuais inadequações de contraste, legibilidade e clareza informacional.

Essa validação final assegurou que o produto digital desenvolvido não apenas atendesse aos parâmetros de usabilidade e eficiência estabelecidos nas fases iniciais, mas também se consolidasse como uma ferramenta educacional eficaz, alinhada às boas práticas de UX Design e aos padrões de qualidade técnica exigidos para o ambiente web.

### 4.2 ANÁLISE DO TESTE APLICADO SOBRE A USABILIDADE NA PLATAFORMA

A segunda parte da análise tem como foco a avaliação da usabilidade da plataforma digital da Kidslogia, por meio da aplicação de um questionário direcionado a usuários representativos do público-alvo. As respostas obtidas foram organizadas em três eixos principais: Usabilidade e Navegação, Conteúdo e Informações e Design Visual. Essa divisão permitiu compreender de forma segmentada a experiência dos participantes, identificando pontos fortes e oportunidades de melhoria em cada aspecto da interface. A seguir, são apresentados os quadros com as respostas e suas respectivas análises qualitativas.

#### 4.2.1 Usabilidade e Navegação

Nesta seção, analisamos a facilidade de uso, a clareza na localização das informações e a eficiência da navegação. A usabilidade é um dos pilares centrais de qualquer plataforma digital, especialmente em ambientes educacionais, pois garante que o usuário consiga interagir

com o sistema sem barreiras ou frustrações. Avaliar esses aspectos é relevante porque eles determinam se o site cumpre seu papel de ser intuitivo, acessível e funcional para diferentes perfis de público.

Quadro 03: Respostas do Teste referente ao “Usabilidade e Navegação” do Website

Questão	Síntese das Respostas	Percepção Geral
1.Facilidade de uso	3 respostas “Muito fácil” 2 respostas “Fácil”	Navegação considerada intuitiva e acessível
2.Encontrou as informações	5 respostas “Sim, com facilidade”	Conteúdo bem localizado, considerado de maneira geral eficiente e previsível.
6.Eficiência da navegação	4 respostas “Muito eficiente” 1 resposta “Eficiente”	Fluxos funcionais, com baixa fricção.
7.Feedback sobre conteúdo	Barra de pesquisa; Botão para seção de Teoria	Melhorias pontuais para aumentar a autonomia e rapidez.

*Fonte: As autoras, 2025, a partir do Questionário aplicado no Google Forms, 2025.*

Os dados revelam que a usabilidade é percebida como clara e eficiente, com unanimidade na facilidade de encontrar informações. O ponto primordial é que a navegação já atende bem, mas pode ser fortalecida com recursos adicionais de busca e atalhos. Portanto, o site possui uma base sólida de usabilidade, e pequenas melhorias podem elevar a experiência para excelência em todos os casos.

#### 4.2.2 Conteúdo e Informações

Aqui avaliamos a precisão das informações e o quanto elas atendem às expectativas dos usuários. O conteúdo é relevante porque sustenta a credibilidade da plataforma e garante que o usuário encontre informações confiáveis e contextualizadas. Em sites educacionais, a clareza e a adequação do conteúdo são fundamentais para transmitir confiança e valor pedagógico.

Quadro 04: Respostas do Teste referente ao “Conteúdo e as Informações” do Website

Questão	Síntese das Respostas	Percepção Geral
3.Precisão das informações	3 respostas “Precisas” 2 respostas “Razoáveis”	Conteúdo consistente, mas com lacunas pontuais.
5.Design ajudou na navegação	4 respostas “Sim, bastante” 1 resposta “Sim, em parte”	Boa aderência, mas há espaço para maior alinhamento.
7.Feedback sobre conteúdo	Atalho para Teoria; Fotos reais dos projetos.	Evidências visuais e acesso direto fortalecem credibilidade.

*Fonte: As autoras, 2025, a partir do Questionário aplicado no Google Forms, 2025.*

Os dados revelam que o conteúdo é considerado preciso e adequado, mas parte dos usuários sente falta de maior detalhamento e evidências concretas. O ponto primordial é a necessidade de tornar a informação mais tangível, seja por meio de fotos reais ou acesso direto a fundamentos pedagógicos. Portanto, o conteúdo já cumpre seu papel, mas pode ser enriquecido para aumentar a percepção de precisão e credibilidade.

#### 4.2.3 Design Visual e Feedback

Esta parte da análise verifica-se o equilíbrio visual e os feedbacks espontâneos dos usuários. O design visual é relevante porque influencia diretamente a experiência emocional e cognitiva, transmitindo identidade, clareza e confiança. O feedback dos usuários complementa

essa análise ao indicar como o público percebe a estética e sugere melhorias para aproximar ainda mais a comunicação da realidade.

Quadro 05: Respostas do Teste referente ao “Design Visual e Feedback” do Website

Questão	Síntese das Respostas	Percepção Geral
4.Quantidade de elementos visuais	5 respostas "Equilibrada"	Identidade visual clara, lúdica e consistente.
7.Feedback sobre visual	Navegação ótima; Uma graça; Gostei Pedido de fotos reais.	Tom visual acolhedor; evidências fotográficas reforçam transparência.

*Fonte: As autoras, 2025, a partir do Questionário aplicado no Google Forms, 2025.*

Os dados revelam unanimidade na percepção de equilíbrio visual, mostrando que a identidade da Kidslogia está bem consolidada. O ponto primordial é que o design já transmite ludicidade e clareza, mas os usuários sugerem a inclusão de fotos reais para reforçar transparência e credibilidade. Conclui-se que o design visual é um dos pontos fortes da plataforma, e pequenos ajustes podem ampliar ainda mais a confiança e o vínculo afetivo com o público.

## 5 CONCLUSÃO

A proposta deste trabalho consistiu em desenvolver uma plataforma digital institucional para a Kidslogia, com foco na construção de uma identidade narrativa afetiva, acessível e funcional, alinhada aos princípios do design emocional e às boas práticas de UX Design. A partir da aplicação de uma metodologia centrada no usuário, buscou-se criar uma experiência digital que refletisse os valores pedagógicos da instituição e promovesse engajamento com seu público-alvo.

Ao longo do processo, foram aplicadas estratégias de storytelling institucional, arquitetura da informação, prototipagem e testes de usabilidade, culminando na implementação técnica do site em WordPress. Cada etapa foi conduzida com base em referenciais teóricos sólidos e em ferramentas reconhecidas no campo do design de interfaces, como o Figma e os princípios de Garrett, Norman e Brown. A integração entre teoria e prática permitiu a construção de uma solução coerente, sensível e tecnicamente eficiente.

A análise dos testes de usabilidade, realizada com usuários representativos – como diretores, coordenadores e profissionais da área educacional –, demonstrou que a plataforma atendeu às expectativas em termos de navegação, clareza informacional e identidade visual. As respostas indicaram uma experiência positiva, com sugestões pontuais de melhoria que reforçam o caráter iterativo e evolutivo do design centrado no usuário.

Outro aspecto relevante foi a experiência de lidar com as expectativas do cliente e o trabalho conjunto na construção do site. O diálogo constante com a equipe da Kidslogia possibilitou alinhar objetivos pedagógicos e comunicacionais às soluções técnicas e visuais propostas. Esse processo colaborativo garantiu que a plataforma refletisse não apenas referenciais teóricos e boas práticas de design, mas também as necessidades reais da instituição e de seu público. A co-criação fortaleceu a identidade do projeto e evidenciou a importância da escuta ativa e da adaptação durante o desenvolvimento.

Dessa forma, é possível afirmar que o objetivo do trabalho foi plenamente alcançado: a criação de uma plataforma institucional que comunica com clareza a proposta da Kidslogia, promove identificação emocional com o público e oferece uma experiência digital eficiente e acessível. O uso de recursos visuais lúdicos, aliados à estrutura funcional e ao conteúdo bem organizado, contribuiu para consolidar a presença digital da marca no contexto educacional.

Além disso, a situação-problema proposta foi respondida de forma satisfatória, ao demonstrar que é possível traduzir os valores e a identidade de uma instituição educacional em uma interface digital que respeita critérios técnicos, comunicacionais e afetivos. A plataforma desenvolvida não apenas resolve a necessidade de presença online da Kidslogia, como também ajuda a fortalecer sua imagem institucional e amplia seu alcance junto a pais, educadores e gestores.

Por fim, este projeto reforça a importância de unir design, tecnologia e pedagogia na criação de soluções digitais voltadas à educação. A experiência obtida ao longo do processo evidencia que o design emocional, quando aplicado com intencionalidade e sensibilidade, é capaz de transformar interfaces em espaços de conexão, confiança e significado. A Kidslogia, agora, conta com uma plataforma que representa sua essência e potencializa sua missão educacional no ambiente digital.

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, L. D. **Identidade e Semiótica: a iconicidade na construção do significado**. São Paulo: Editora Contexto, 2020.
- BARTHES, R. **Elementos de semiologia**. São Paulo: Cultrix, 1977.
- BROLEZZI, A. **A empatia e suas implicações no ensino-aprendizagem**. São Paulo: Cortez Editora, 2014.
- BROWN, J. S.; ADLER, R. P. Minds on Fire: Open Education, the Long Tail, and Learning 2.0. **Educause Review**, v. 43, n. 1, p. 16-32, 2008.
- BROWN, T. **Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society**. New York: Harper Business, 2017.
- COSTA, Adriana. **Storytelling: histórias que deixam marcas**. São Paulo: DVS Editora, 2012.
- DA FONSECA, R. **Aprendizagem e desenvolvimento segundo Vygotsky**. Curitiba: Appris Editora, 2019.
- DOYLE, A. C. **O Sinal dos Quatro**. São Paulo: L&PM Editores, 1890.
- ECO, U. **Tratado Geral de Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- FARINA, M. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação**. 5ª ed. São Paulo: Editora Blucher, 2017.
- GARDNER, H. **Estruturas da Mente: A Teoria das Inteligências Múltiplas**. Porto Alegre: Artmed, 1995.
- GARRETT, J. J. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond**. Berkeley: New Riders, 2011.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.
- HORTON, W.; HORTON, K. **E-learning Tools and Technologies: A Consumer's Guide for Trainers, Teachers, Educators, and Instructional Designers**. Wiley, 2003.
- KELLY, K. **The Inevitable: Understanding the 12 Technological Forces That Will Shape Our Future**. New York: Viking, 2013.
- KRUG, S. **Don't Make Me Think: A Common-Sense Approach to Web Usability**. New Riders, 2006.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2003.
- LAURILLARD, D. **Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology**. New York: Routledge, 2012.

- MARCOTTE, E. **Responsive Web Design**. New York: A Book Apart, 2010.
- MAYER, R. E. **Multimedia Learning**. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
- MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: Pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo: Hucitec, 2001.
- MENDES, C. M. **Semiótica e Comunicação: a construção do sentido nas práticas discursivas**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2016.
- NEVES, R. **Fidelidade de protótipos: baixa, média ou alta, conheça os tipos**. Blog VitaminaWeb, 2017.
- NIELSEN, J. **Usability Engineering**. San Diego: Morgan Kaufmann, 1994.
- NOACK, J. **A identidade visual na era digital: princípios semióticos aplicados às marcas**. Curitiba: Editora Appris, 2019.
- NORMAN, D. A. **The Design of Everyday Things**. New York: Basic Books, 2013.
- PAGAN, A. S.; SIMPLÍCIO, G. C.; SANTOS, V. C.; REZENDE, E. J. C. Design centrado no usuário e seus princípios éticos norteadores no ensino do design. **Estudos em Design | Revista (online)**. Rio de Janeiro: v. 27 | n. 1 [2019], p. 131 – 17 | ISSN 1983-196X.
- PEIRCE, C. S. **Collected Papers of Charles Sanders Peirce**. Cambridge: Harvard University Press, 1931.
- PRENSKY, M. **Digital Game-Based Learning**. New York: McGraw-Hill, 2001.
- SALMON, G. **E-Moderating: The Key to Teaching and Learning Online**. London: Kogan Page, 2000.
- SIEMENS, G. Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. **International Journal of Instructional Technology and Distance Learning**, 2005.
- SHNEIDERMAN, B. **Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction**. Boston: Addison-Wesley, 1998.
- TAVANI, H. T. **Ethics and Technology: Controversies, Questions, and Strategies for Ethical Computing**. Hoboken: Wiley, 2011.
- VERGARA, S. C. **Métodos de pesquisa em administração**. São Paulo: Atlas, 2005.
- WARFEL, Todd Zaki. **Prototyping: A Practitioner's Guide**. Brooklyn: Rosenfeld Media, 2010.
- W3C. **Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1**. World Wide Web Consortium, 2018.

## APÊNDECE A – FORMULÁRIO GOOGLE FORMS

### 1) Questionário

Nome: -----

Cargo: -----

1. Como você avalia a facilidade do uso do site?  
Muito fácil  
Fácil  
Médio  
Difícil  
Muito difícil
2. Você encontrou as informações que procurava?  
Sim, com facilidade  
Sim, mas demorou um pouco  
Não encontrei tudo  
Não encontrei nada
3. Como você avaliaria a precisão das informações apresentadas?  
Precisas  
Razoáveis  
Pouco precisas  
Confusas
4. Como você avalia a quantidade de elementos visuais no site?  
Equilibrada  
Razoável  
Um pouco poluída  
Muito poluída
5. O design do site ajudou na navegação?  
Sim, bastante  
Sim, em parte  
Não fez diferença  
Atrapalhou
6. A sua experiência de navegação dentro do site foi eficiente?  
Muito eficiente  
Eficiente  
Pouco eficiente  
Ineficiente
7. Há algo que você melhoraria no site para aumentar sua eficiência e usabilidade?  
Compartilhe seu feedback.



## 2) Respostas do Questionário

A – Diretora acadêmica

1. Muito fácil
2. Sim, com facilidade
3. Precisas
4. Equilibrada
5. Sim, bastante
6. Muito eficiente
7. Não deu opinião

B – Jornalista e Publicidade

1. Fácil.
2. Sim, com facilidade.
3. Razoáveis
4. Equilibrada.
5. Sim, em parte.
6. Eficiente.
7. A navegação está ótima! Gostei muito da proposta do site e do design. Como sugestão, acredito que seria interessante incluir uma barra de pesquisa para que os usuários possam encontrar as seções diretamente.

C – Diretor

1. Muito fácil
2. Sim, com facilidade
3. Precisas
4. Equilibrada
5. Sim, bastante
6. Muito eficiente
7. Não. Eu achei uma graça.

D – Coordenadora Pedagógica

1. Muito fácil
2. Sim, com facilidade
3. Precisas
4. Equilibrada
5. Sim, bastante
6. Muito eficiente
7. Gostei. Acho que seria legal futuramente colocar as fotos reais dos projetos.

E – Diretor

1. Fácil
2. Sim, com facilidade
3. Razoáveis
4. Equilibrada
5. Sim, bastante
6. Muito eficiente
7. Navegabilidade boa, design do site muito bonito. Sugestão um botão para redirecionar a seção da Teoria.