

CENTRO PAULA SOUZA
Etec PROFESSOR ADHEMAR BATISTA HEMÉRITAS
Curso Técnico em Informática para Internet

Enzo Roberto Lopes

Felipe Rodrigues Afanasenko

Fernando dos Santos Rodrigues Filho

Julio Cesar Oliveira Nantes

Lumina Design

SÃO PAULO
2025

Enzo Roberto Lopes

Felipe Rodrigues Afanasenko

Fernando dos Santos Rodrigues Filho

Julio Cesar Oliveira Nantes

Lumina Design

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Informática para Internet da Etec Prof. Adhemar Batista Heméritas, orientado pelo Prof. Alexandre Aguiar como requisito parcial para obtenção do título de Curso Técnico em Informática para Internet.

SÃO PAULO

2025

Dedicatória

Dedicamos este trabalho aos professores que acompanharam nossa trajetória, oferecendo orientação, paciência e confiança em cada etapa. Seu compromisso com o ensino e seu empenho em nos incentivar tornaram possível não apenas a construção deste projeto, mas também o crescimento que veio junto com ele.

Agradecimentos

Agradecemos aos orientadores Felipe, Alexandre e Silvana pelas orientações, paciência e contribuições que fortaleceram o desenvolvimento deste trabalho. Estendemos nossa gratidão aos professores da ETEC Adhemar Batista Heméritas, cuja dedicação e ensinamentos sustentaram nossa formação. Aos amigos e colegas de curso, agradecemos o apoio e a parceria ao longo da jornada. Por fim, registramos nossa apreciação a todos que contribuíram com incentivo, conselhos ou apoio emocional durante o processo.

Epígrafe

"No projeto gráfico, a cor se torna ferramenta narrativa - carrega a passagem do tempo e comunica, de forma sensível, a experiência de um dia que nasce e se transforma."

Carlos Bocai

RESUMO

O projeto de Design Digital teve como objetivo desenvolver um site educativo com conteúdo claro e acessível sobre conceitos, técnicas e aplicações da área, voltado especialmente a estudantes do ensino técnico. A construção envolveu HTML, CSS e JavaScript, além de ferramentas como Figma, Stitch e Trello, organizadas por metodologias ágeis, como o Kanban, para garantir um processo estruturado. A base teórica foi formada por pesquisa quantitativa e revisão bibliográfica, assegurando a consistência das informações. O site conta com modo claro e escuro e integração com o VLibras, ampliando a acessibilidade e a experiência do usuário. O resultado é um ambiente digital inclusivo e informativo, contribuindo para a compreensão e valorização do design digital no contexto acadêmico e profissional.

Palavras-chave: Site. Design Digital. Inclusão Digital. Metodologias Ágeis. Educação.

ABSTRACT

The Digital Design project aimed to develop an educational website with clear and accessible content about core concepts, techniques, and applications in the field, directed primarily at technical education students. The development used HTML, CSS, and JavaScript, along with tools such as Figma, Stitch, and Trello, organized through agile methods like Kanban to maintain a structured workflow. The theoretical foundation was built through quantitative research and a literature review, ensuring consistency and reliability of the information. The site includes features such as light and dark mode and integration with VLibras, enhancing accessibility and user experience. The final result is an inclusive and informative digital environment that supports the understanding and appreciation of digital design in academic and professional contexts.

Keywords: Site. Digital Design. Digital Inclusion. Agile Methodologies. Education.

Lista de ilustrações

Figura 1 – Home Site	13
Figura 2 – Trello	19
Figura 3 – Kanban	19
Figura 4 – Logotipo versão clara	21
Figura 5 – Logotipo versão escura	21
Figura 6 – Protótipo Stitch	22
Figura 7 – Logotipo versão escura	24
Figura 8 – Logotipo versão clara	25
Figura 9 – Fundo versão clara 1	25
Figura 10 – Fundo versão clara 2	26
Figura 11 – Fundo versão clara 3	26
Figura 12 – Fundo versão clara 4	27
Figura 13 – Fundo versão escura 1	27
Figura 14 – Fundo versão escura 2	28
Figura 15 – Fundo versão escura 3	28
Figura 16 – Fundo versão escura 4	29
Figura 17 – Uso Stitch	37
Figura 18 – Uso ChatGPT	38
Figura 19 – Uso DeepSeek	39
Figura 20 – Uso VSCode	40
Figura 21 – Uso Figma	41
Figura 22 – Uso Forms	42

Figura 23 – Uso Canva	43
Figura 24 – Uso Vegas	44
Figura 25 – HTML	45
Figura 26 – Design do Site	46
Figura 27 – Uso VLibras	47
Figura 28 – Uso Github	48

Lista de abreviaturas e siglas

Canva	Plataforma de design gráfico para criação de conteúdos visuais
CSS	Cascading Style Sheets
Figma	Ferramenta de design de interface e prototipagem
Forms	Ferramenta de criação de formulários online
HTML	Hypertext Markup Language
JS	JavaScript
Stitch	Plataforma de prototipagem baseada em inteligência artificial
VSCoDe	Visual Studio Code
Vegas	Software de edição de vídeo profissional da Sony
VLibras	Ferramenta para tradução de conteúdos em português para Libras
Libras	Língua Brasileira de Sinais
IA	Inteligência Artificial
UI	Interface de Usuário
UX	Experiencia de Usuário
YT	Plataforma de compartilhamento de vídeos

Lista de gráficos

Gráfico 1 – Formulário 1	30
Gráfico 2 – Formulário 2	31
Gráfico 3 – Formulário 3	32
Gráfico 4 – Formulário 4	33
Gráfico 5 – Formulário 5	34
Gráfico 6 – Formulário 6	35

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
1.1 Justificativa	14
1.2 Problema de Pesquisa	14
1.3 Análise de Pesquisa	14
1.4 Objetivo Geral	15
1.4.1 Objetivo Específicos	15
1.5 Metodologia	15
1.5.1 Cronograma	16
1.5.2 Metodologia Ágil	17
2. DESENVOLVIMENTO	19
2.1 Referencial Teórico	19
2.1.1 Logotipo	19
2.1.2 Inspirações	20
2.1.3 Protótipos	21
2.1.4 Criação de Conteúdo	22
2.1.5 Criação de imagens	22
2.1.6 Interface de usuário	28
2.1.7 Experiência de usuário	28
2.1.8 Pesquisa de Campo	29
2.2 Referencial Técnico	33
2.2.1 Ferramentas utilizadas	33
2.2.2 Programação FRONT – END	38
2.2.3 Design	39
2.2.5 Hospedagem	40
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
4 REFERÊNCIAS	42

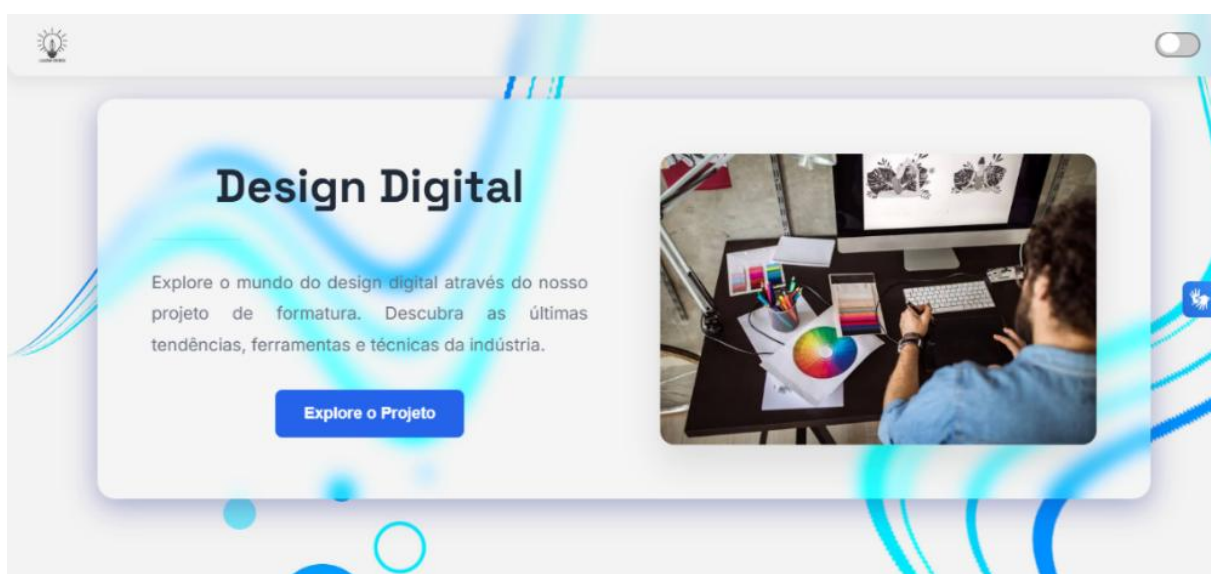
1. INTRODUÇÃO

O design digital tem se consolidado como uma área em expansão no Brasil, impulsionada pelo crescimento das redes sociais e pela necessidade de soluções visuais que acompanhem as demandas do mercado. Esse cenário reforça a importância de iniciativas que tornem o acesso ao conhecimento mais simples e acessível, especialmente para estudantes do ensino técnico que buscam compreender os fundamentos da área.

Com esse propósito, o presente projeto desenvolveu um site educativo voltado à apresentação de conceitos, técnicas e aplicações do design digital. A plataforma foi construída a partir de linguagens fundamentais para o desenvolvimento web, como HTML, CSS e JS, aplicadas com o objetivo de criar uma estrutura organizada, visualmente coerente e interativa.

A execução do projeto foi apoiada por metodologias ágeis, como o Kanban e o 5W2H, que contribuíram para o planejamento e o acompanhamento das etapas. As ferramentas Trello e Figma foram utilizadas para a divisão de tarefas e para a prototipação do design, garantindo um processo colaborativo e alinhado às práticas contemporâneas da área.

Figura 1: Home Site



Fonte: Felipe, 2025

1.1 Justificativa

O design digital tem se tornado cada vez mais importante no ambiente acadêmico, especialmente na apresentação de trabalhos e projetos. Durante o curso técnico em Informática para Internet, percebeu-se que muitos estudantes possuem boas ideias, mas encontram dificuldade em aplicá-las visualmente de forma organizada e atraente.

O projeto Lumina Design se justifica por oferecer um site educativo voltado exclusivamente para estudantes, com orientações claras que facilitem a compreensão e o uso do design digital. A proposta busca apoiar a criatividade, melhorar a qualidade visual de projetos acadêmicos e tornar o aprendizado mais acessível para quem precisa desenvolver essas habilidades no contexto escolar.

1.2 Problema de Pesquisa

O desenvolvimento deste projeto partiu da dificuldade que muitos estudantes têm ao aplicar princípios básicos de design digital na apresentação de seus trabalhos acadêmicos. Assim, formulou-se a seguinte questão de pesquisa: “De que forma um site educativo pode auxiliar estudantes a compreender e utilizar conceitos fundamentais de design digital para melhorar a qualidade visual e a organização de seus projetos?”.

A partir dessa pergunta, foram analisadas ferramentas acessíveis, referências visuais e práticas introdutórias de design, buscando identificar recursos que tornem o processo de aprendizagem mais simples e aplicável no contexto escolar. Essas análises orientaram a criação de um site educativo voltado ao apoio de estudantes que estão iniciando no design digital.

1.3 Análise de Pesquisa

A pesquisa utilizou como principal referência o artigo “O que é Design Digital?”, da plataforma Quero Bolsa. O conteúdo forneceu uma explicação clara e acessível sobre o conceito de design digital, servindo como base para a criação do Lumina Design e para a definição dos temas apresentados no site.

1.4 Objetivo Geral

Desenvolver um site educativo sobre design digital, com o propósito de ensinar e informar estudantes, apresentando conceitos essenciais da área e destacando sua importância no contexto acadêmico.

1.4.1 Objetivos Específicos

- Estruturar as páginas utilizando HTML.
- Aplicar a estilização visual com CSS.
- Implementar interatividade por meio de JavaScript.
- Integrar recursos de acessibilidade, incluindo o VLibras.

1.5 Metodologia

A metodologia adotada neste projeto integrou pesquisa, planejamento e desenvolvimento prático. Inicialmente, foi realizada uma pesquisa quantitativa com estudantes do curso técnico, aplicando um questionário com perguntas fechadas para identificar o nível de conhecimento sobre design digital e compreender as principais dificuldades encontradas pelos alunos.

Em seguida, foi conduzida uma pesquisa bibliográfica, reunindo conceitos fundamentais sobre design digital, usabilidade, acessibilidade e desenvolvimento web. Essas referências serviram de base para estruturar o conteúdo do site e orientar as decisões de projeto.

Para o processo de criação, foram aplicadas metodologias ágeis, como Kanban e 5W2H, utilizadas para organizar tarefas, definir responsabilidades e acompanhar o progresso do trabalho. As ferramentas Trello e Figma foram empregadas para o planejamento visual, prototipação e estruturação da interface do site.

Por fim, o desenvolvimento da plataforma foi realizado utilizando HTML, CSS e JavaScript, permitindo construir um ambiente educativo funcional, visualmente coerente e alinhado aos objetivos do projeto.

1.5.1 Cronograma

Quadro 1 – Cronograma 1° Semestre

ATIVIDADES	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN
Organização	X	X	X	X	
Documentação		X	X	X	
Prototipação					X
Trello					X
Pesquisa de campo					X

Fonte: Grupo Design Digital, 2025.

Quadro 2 – Cronograma 2° Semestre

ATIVIDADES	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Organização		X		X	X	
Documentação	X	X	X	X	X	
Prototipação	X	X	X			
Trello	X			X	X	
Pesquisa de campo	X	X				
Apresentação					X	X

Fonte: Grupo Design Digital, 2025.

1.5.2 Metodologia Ágil

Para organizar as etapas do projeto, foi utilizado o Trello como ferramenta principal de acompanhamento. As tarefas foram distribuídas em quadros seguindo o modelo Kanban, permitindo visualizar o fluxo de trabalho e facilitar o acompanhamento do que estava “a fazer”, “em andamento” e “concluído”. Essa abordagem ajudou a manter a equipe alinhada e garantiu maior controle sobre o progresso do desenvolvimento.

Além disso, aplicou-se o método 5W2H como apoio ao planejamento. A ferramenta foi utilizada para definir com clareza cada etapa do projeto, respondendo a questões centrais como o que seria feito, por que seria realizado, quem seria responsável, quando ocorreria, como seria executado e quais recursos seriam necessários. Essa estrutura contribuiu para uma organização mais objetiva e facilitou a execução das atividades.

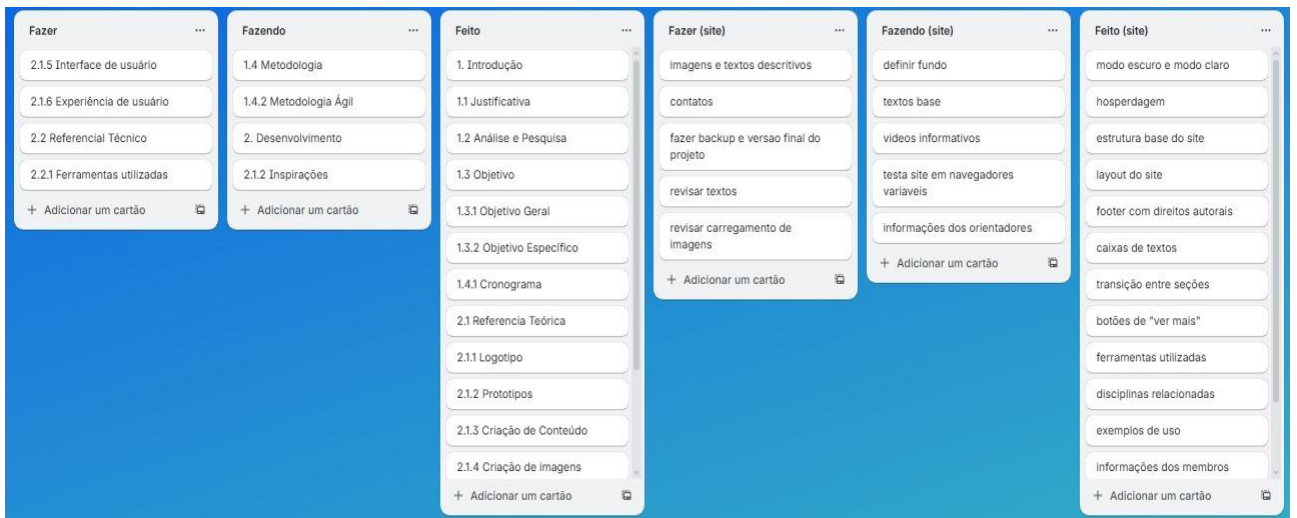
Quadro 3 – 5W2H

O quê	Por quê?	Onde	Quando	Quem	Como	Quanto custou
O que será feito?	Por que Será feito	Onde será feito	Quando será feito	Por quem será feito?	Como será feito	Quanto custará?
Site sobre o Design Digital	Para facilitar o aprendizado de design digital por meio de material acessível	Etec/Casa	Maio de 2025 a dezembro de 2025	Três integrantes	Através de plataformas tecnológicas	Não houve custos

Fonte: Grupo Design Digital, 2025

A utilização do Trello foi fundamental para organizar e acompanhar o desenvolvimento do projeto, auxiliando durante todo o processo. A plataforma permitiu estruturar etapas, distribuir tarefas, definir prazos e registrar observações importantes de forma visual e simples.

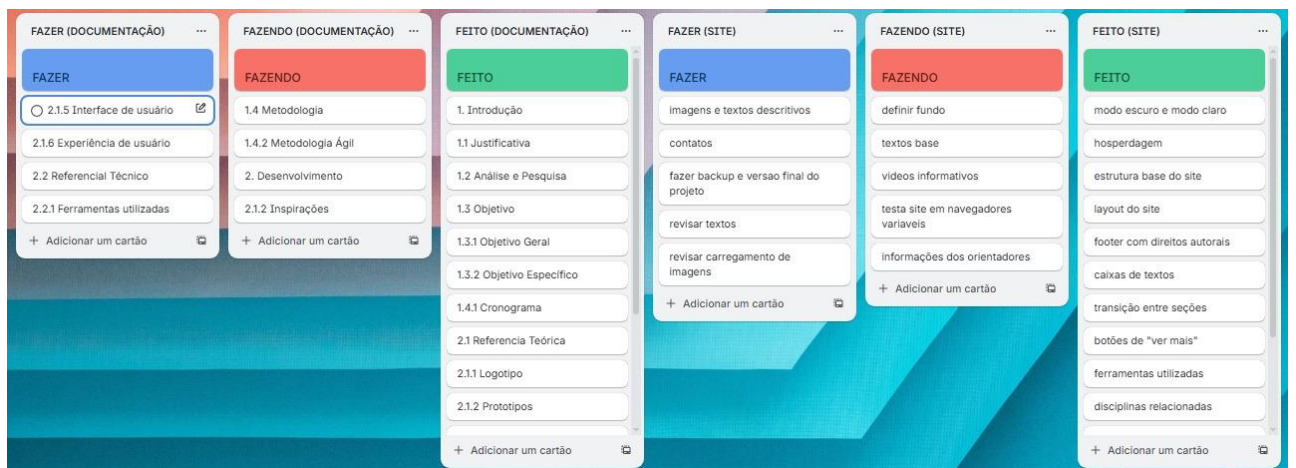
Figura 2 – Trello



Fonte: Enzo, 2025

O uso do Kanban ajudou a manter o grupo alinhado, garantiu clareza nas responsabilidades e facilitou o monitoramento do andamento das atividades, tornando o processo mais eficiente e colaborativo.

Figura 3 – Kanban



Fonte: Enzo, 2025

2. DESENVOLVIMENTO

O projeto é direcionado a estudantes do ensino técnico que utilizam ambientes digitais para estudar, pesquisar e apresentar seus trabalhos. O site busca oferecer conteúdo claro e acessível sobre design digital, auxiliando os alunos a melhorar a apresentação de projetos acadêmicos por meio de recursos visuais bem aplicados. A proposta é apoiar tanto iniciantes quanto estudantes que já possuem alguma familiaridade com o tema, tornando o aprendizado mais intuitivo e útil no contexto escolar.

2.1 Referencial Teórico

O design digital envolve a criação de conteúdos visuais funcionais e atrativos em ambientes digitais, combinando estética, usabilidade e comunicação. Para este projeto, foram utilizadas ferramentas como o Figma para prototipação e desenvolvimento visual do site, garantindo uma interface intuitiva e acessível. O trabalho também se apoiou em pesquisas sobre design digital e usabilidade, visando apresentar conceitos de forma didática e prática para estudantes do ensino técnico.

2.1.1 Logotipo

A logo do Lumina Design foi criada para simbolizar a união entre ideia e criação. A lâmpada representa o conceito de inspiração e raciocínio visual, enquanto a ponta da caneta indica a transformação dessas ideias em algo concreto. O nome une “Lumina”, associado a luz e destaque, com “Design”, ligado à ideia de planejamento visual. As versões em preto e branco foram desenvolvidas para garantir boa adaptação tanto ao modo claro quanto ao modo escuro. Essa composição busca reforçar a proposta central do projeto. Além disso, a escolha dos elementos visuais foi pensada para manter clareza e identificação imediata. O conjunto final procura transmitir equilíbrio entre criatividade e estrutura.

Figura 4 – Logotipo versão clara



Fonte: Julio, 2025

Figura 5 – Logotipo versão escura



Fonte: Julio, 2025

2.1.2 Inspirações

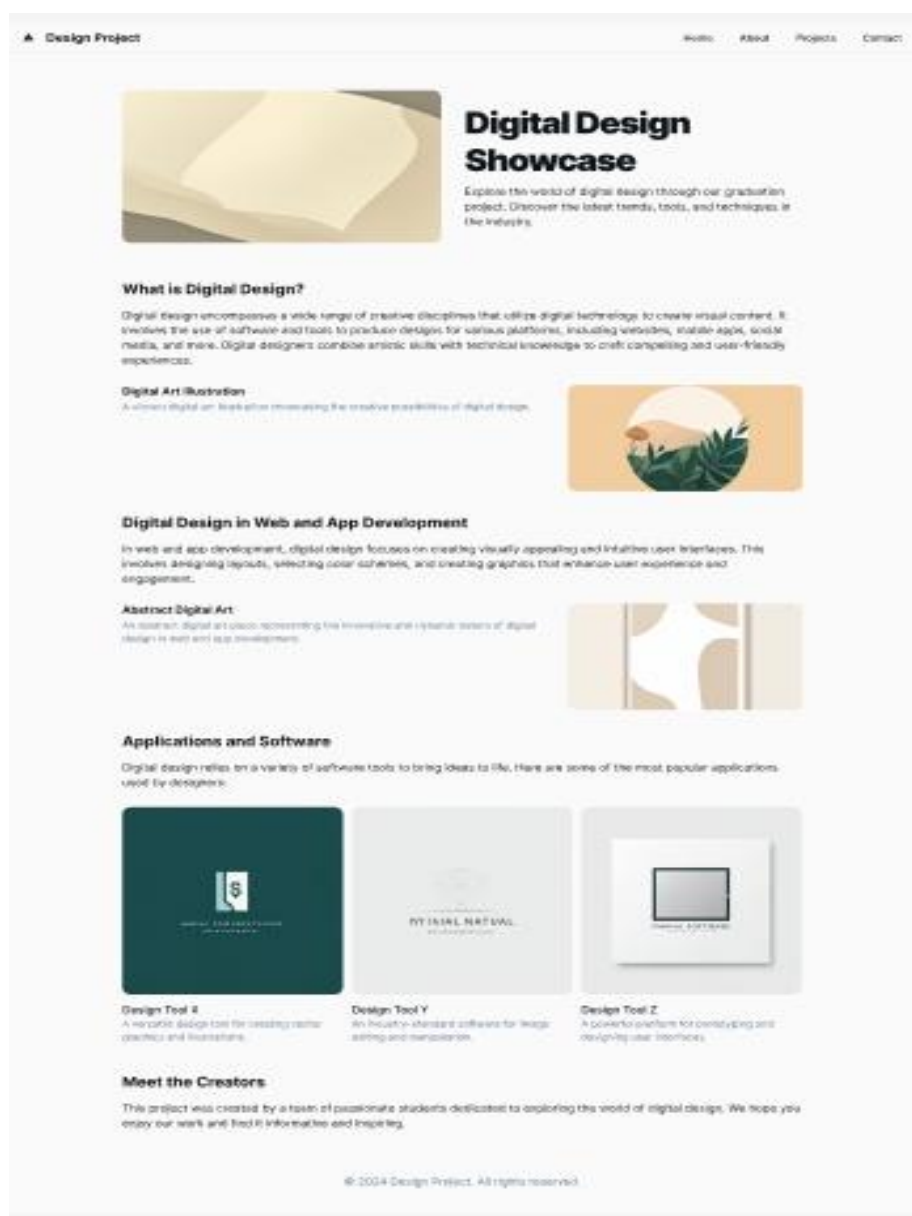
O projeto foi desenvolvido a partir de referências visuais e funcionais encontradas em sites de portfólios criativos e plataformas interativas, que ajudaram a definir a identidade visual e a estrutura geral do Lumina Design. Entre as principais inspirações analisadas estão Fauxx, Steffie de Leeuw, Jesse Zhou, LottieFiles, Pudding Studio e Creative Nights, além dos conteúdos do canal Flux Academy sobre interface e usabilidade.

Essas fontes permitiram entender padrões modernos de navegação, organização de conteúdo, ritmo visual e formas de apresentar projetos de maneira clara e envolvente. A combinação desses elementos guiou diretamente as decisões tomadas na construção do site final.

2.1.3 Protótipos

Durante o desenvolvimento do projeto, foram criados dois protótipos principais para organizar as ideias e visualizar a estrutura do site antes da etapa de produção. Essa fase ajudou a entender como cada elemento deveria se comportar, facilitando ajustes de navegação, layout e hierarquia visual ainda no planejamento.

Figura 6 – Protótipo Stitch



Fonte: Felipe, 2025

Acima está o primeiro protótipo desenvolvido utilizando a ferramenta Stitch, que gerou automaticamente uma estrutura inicial a partir das nossas ideias e referências. Essa versão serviu como uma base visual rápida para definirmos os principais elementos do site.

A partir desse modelo inicial, o protótipo foi recriado no Figma, permitindo ajustes mais precisos no layout, na organização visual e na usabilidade. Essa etapa foi fundamental para alinhar a equipe em relação ao design e à experiência do usuário.

2.1.4 Criação de Conteúdo

O conteúdo utilizado no projeto foi desenvolvido a partir de recursos visuais e referências obtidas de forma prática e acessível, utilizando ferramentas já mencionadas anteriormente. Foram selecionadas imagens de sites de uso livre, garantindo respeito aos direitos autorais e assegurando o uso legal de todos os materiais empregados.

Além disso, parte do conteúdo foi estruturada com o apoio das ferramentas Stitch e Figma, que auxiliaram na organização e visualização das informações dentro da interface, como textos explicativos e elementos gráficos. A integração final desses materiais ocorreu no VSC, onde toda a composição visual e funcional do site foi consolidada.

Também foi produzido um vídeo original para a apresentação do TCC, desenvolvido no Vegas. No site final, cada tema abordado inclui ainda um vídeo de autoria externa incorporado a partir do YT, utilizado como apoio complementar ao conteúdo apresentado pela equipe

2.1.5 Criação de imagens

As imagens do projeto foram criadas exclusivamente para compor a identidade visual do site, mantendo consistência entre o conceito do design e a

proposta geral do TCC. A produção ficou a cargo de um membro da equipe responsável por toda a parte visual.

Foram desenvolvidas oito versões de background, sendo quatro pensadas para o modo claro e quatro para o modo escuro. Todas fazem parte de um único plano visual contínuo, dividido em seções para facilitar sua aplicação nas diferentes partes do layout. Além disso, também foram criadas duas versões da logo principal: uma branca e outra preta, garantindo boa adaptação aos diferentes temas de interface.

Esses elementos visuais foram elaborados com foco em clareza, coerência estética e funcionalidade dentro da navegação do site.

Figura 7 – Logotipo versão escura



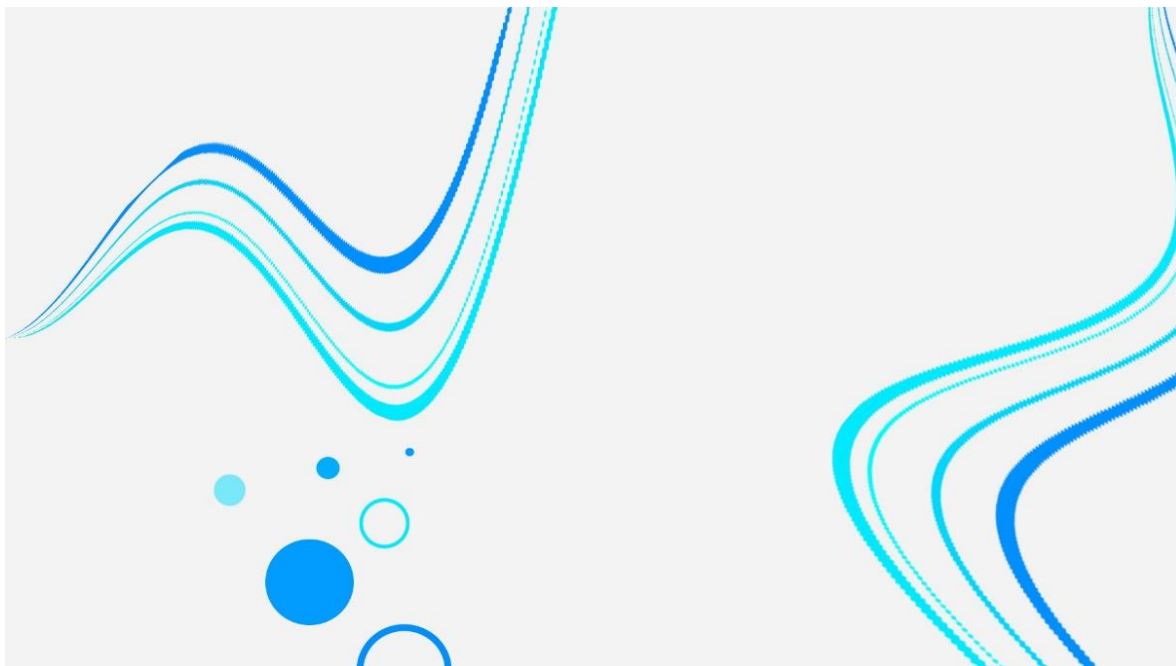
Fonte: Julio, 2025

Figura 8 – Logotipo versão clara



Fonte: Julio, 2025

Figura 9 – Fundo versão clara 1



Fonte: Julio, 2025

Figura 10 – Fundo versão clara 2



Fonte: Julio, 2025

Figura 11 – Fundo versão clara 3



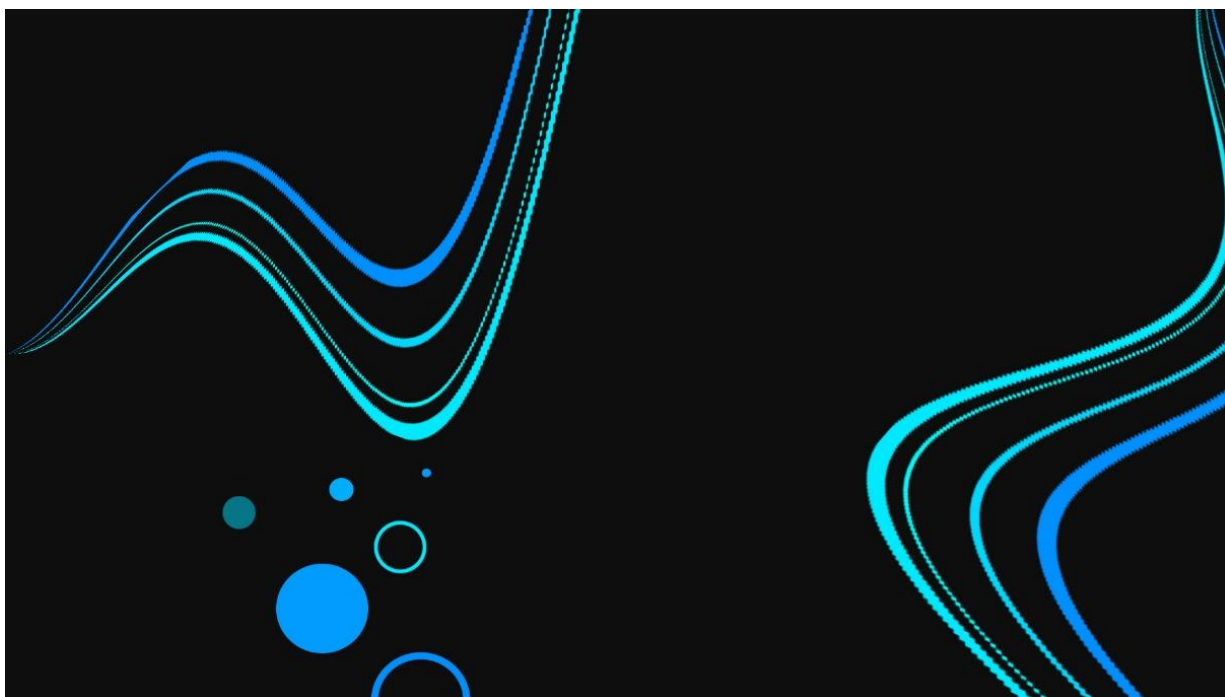
Fonte: Julio, 2025

Figura 12 – Fundo versão clara 4



Fonte: Julio, 2025

Figura 13 – Fundo versão escura 1



Fonte: Julio, 2025

Figura 14 – Fundo versão escura 2



Fonte: Julio, 2025

Figura 15 – Fundo versão escura 3



Fonte: Julio, 2025

Figura 16 – Fundo versão escura 4



Fonte: Julio, 2025

2.1.6 Interface de usuário

A interface de usuário foi desenvolvida para ser clara, direta e fácil de entender para o público estudantil. O cabeçalho contém apenas a logomarca do projeto, mantendo a navegação simples. O rodapé exibe somente os direitos autorais. O site é dividido em quatro seções bem distribuídas, organizadas para que o usuário encontre o conteúdo sem dificuldade.

A paleta utiliza tons neutros combinados com a cor primária definida na identidade visual, garantindo bom contraste e leitura confortável. As tipografias Space Grotesk nos títulos e Inter nos textos foram escolhidas para manter a legibilidade em diferentes dispositivos.

Os elementos interativos foram criados pensando na usabilidade e na acessibilidade. A interface funciona corretamente em celulares, tablets e computadores, preservando todas as funções. O layout segue uma hierarquia visual clara e um espaçamento bem planejado, guiando o usuário sem confusão durante a navegação.

2.1.7 Experiência de usuário

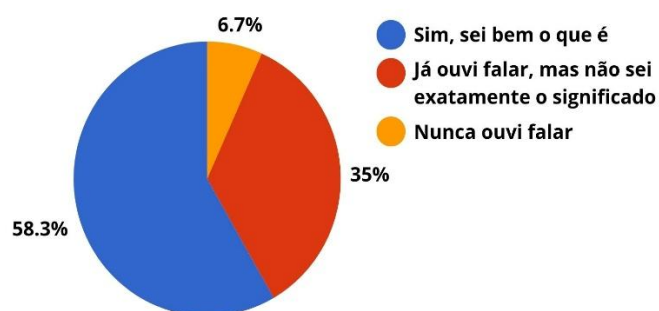
A experiência de usuário foi planejada para ser simples, fluida e confortável, permitindo que qualquer visitante navegue pelo site sem esforço. A organização das seções em áreas de tela completa facilita a leitura e deixa o percurso mais intuitivo, guiando o usuário de forma natural pelo conteúdo. As transições suaves ajudam a manter a sensação de continuidade e deixam a experiência mais agradável, sem interrupções bruscas. Para tornar o acesso ainda mais inclusivo, o site conta com o recurso de tradução em Libras por meio do VLibras, garantindo que o conteúdo possa ser compreendido por um público mais amplo. Todo o conjunto foi pensado para transmitir clareza, acessibilidade e eficiência.

2.1.8 Pesquisa de Campo

A pesquisa de campo foi realizada entre junho e agosto, utilizando formulários criados no Forms. Ao todo, 62 alunos da ETEC responderam ao questionário, abrangendo diferentes cursos técnicos. O objetivo foi entender como esses estudantes, que já possuem maior contato com ambientes digitais, percebem e utilizam conceitos de design em atividades acadêmicas e no consumo de conteúdo online.

1- Você já ouviu falar em design digital?

Gráfico 1 – Formulário 1

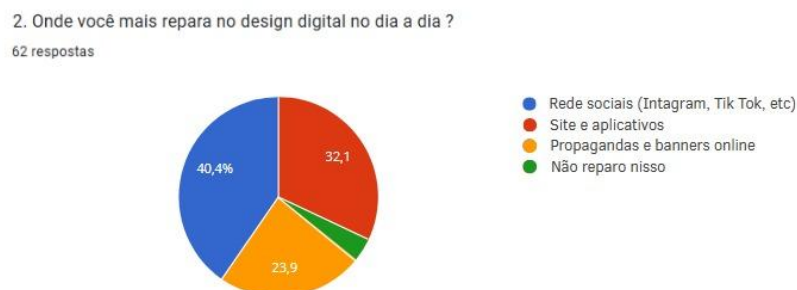


Fonte: Enzo, 2025

Essa pergunta teve como objetivo identificar quantos participantes possuíam algum nível de conhecimento sobre design digital. Os resultados mostraram que pouco mais da metade dos respondentes afirma ter familiaridade com o tema. A faixa em vermelho representa aqueles com conhecimento básico, enquanto a área marcada em amarelo corresponde a um pequeno grupo de quatro pessoas que declararam não conhecer o assunto. Esses dados ajudam a entender o quanto o público tem contato prévio com o tema. Também permitem avaliar se o conteúdo apresentado pode ser compreendido com facilidade. Além disso, esse levantamento auxilia na análise geral do perfil dos participantes.

2- Onde você mais repara no design digital no dia a dia?

Gráfico 2 – Formulário 2

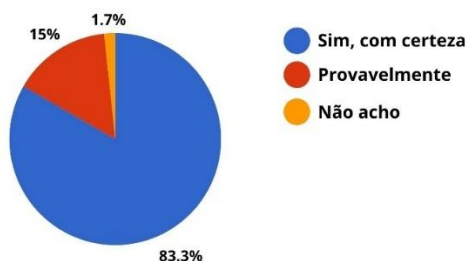


Fonte: Enzo, 2025

A pergunta buscou identificar onde os estudantes mais percebem o design digital. As redes sociais surgem como o principal ambiente em que ele é notado, enquanto propagandas e banners online têm menor destaque. O gráfico mostra essa distribuição, evidenciando onde o público enxerga maior presença de elementos visuais.

3- Você acha que o design digital é algo necessário nos aplicativos?

Gráfico 3 - Formulário 3

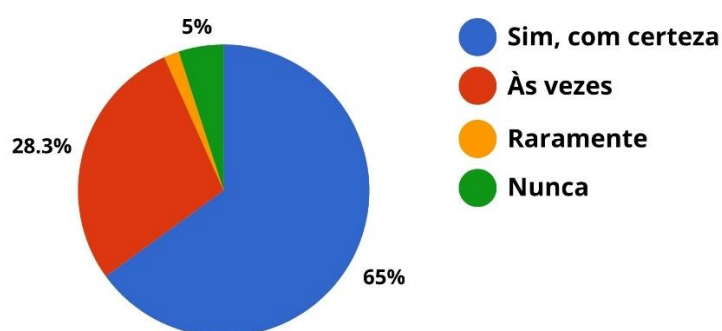


Fonte: Enzo, 2025

Essa pergunta foi feita para entender o quanto os usuários consideram importante a presença do design digital nos aplicativos. A ideia era avaliar não só se eles percebem esse elemento, mas se o veem como algo necessário para a experiência. A maior parte dos participantes concordou com a relevância do tema, enquanto apenas uma pequena parcela demonstrou discordância.

- 4- Você acha que o design digital influencia as suas escolhas online (como clicar ou comprar algo)?

Gráfico 4 - Formulário 4

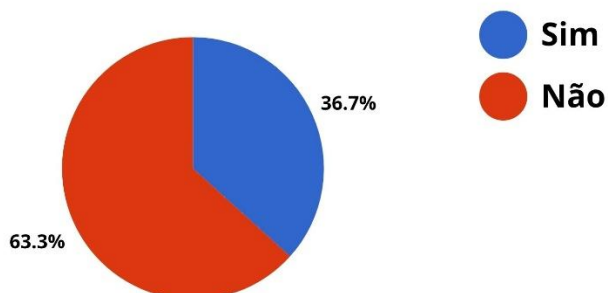


Fonte: Enzo, 2025

Essa pergunta teve como finalidade descobrir se os participantes se deixam levar por um design mais refinado. A ideia era entender se um site bem trabalhado consegue chamar mais atenção e transmitir mais confiança do que uma interface simples, especialmente na hora de escolher um produto ou serviço digital. Além disso, buscou-se observar se elementos visuais mais organizados influenciam a percepção de qualidade. Também foi considerado se uma apresentação mais detalhada pode gerar maior segurança durante a navegação. O objetivo geral foi identificar até que ponto o visual afeta a decisão do usuário em um ambiente digital.

5- Você já viu ou participou de algum projeto sobre design digital?

Gráfico 5 - Formulário 5

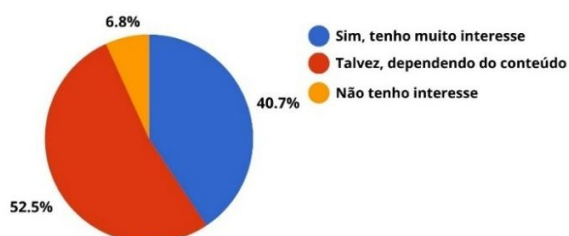


Fonte: Enzo, 2025

A pergunta buscou identificar se os participantes já tiveram contato prático com o design digital. Apesar de muitos compreenderem o tema, apenas cerca de um terço já participou ou assistiu a algum projeto da área, enquanto a maioria nunca teve envolvimento direto com esse tipo de atividade.

6- Você já sentiu curiosidade em saber mais como são feitos os designs dos aplicativos e sites?

Gráfico 6 - Formulário 6



Fonte: Enzo, 2025

Essa pergunta avaliou se, depois de responder o formulário completo, os participantes passaram a demonstrar algum interesse pelo tema. Mesmo que de forma sutil, a intenção era descobrir se o contato com o assunto despertou curiosidade sobre design digital.

2.2 Referencial Técnico

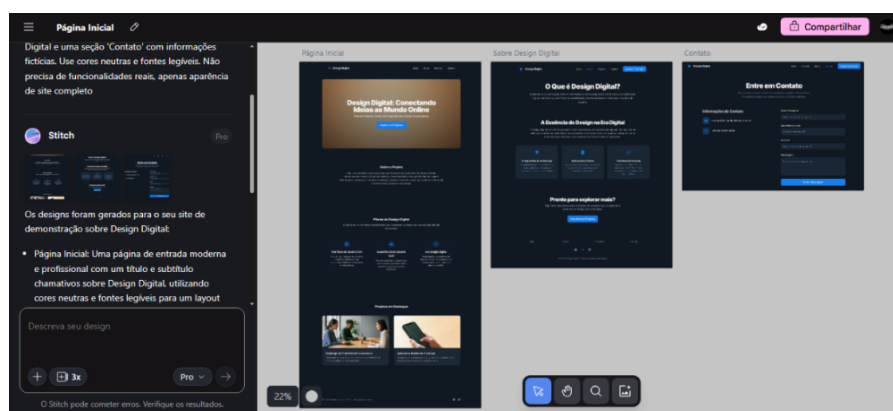
No desenvolvimento prático, foram utilizadas diversas ferramentas tecnológicas para dar suporte às etapas do projeto, incluindo criação de conteúdo, revisão bibliográfica, programação front-end, hospedagem e recursos voltados à acessibilidade digital.

2.2.1 Ferramentas utilizadas

Stitch

O Stitch é uma plataforma que utiliza inteligência artificial para gerar protótipos de sites e aplicativos a partir de instruções textuais. No projeto, ele foi utilizado para desenvolver a primeira versão do protótipo, acelerando a construção da estrutura visual com base nos prompts definidos.

Figura 17 – Uso Stitch

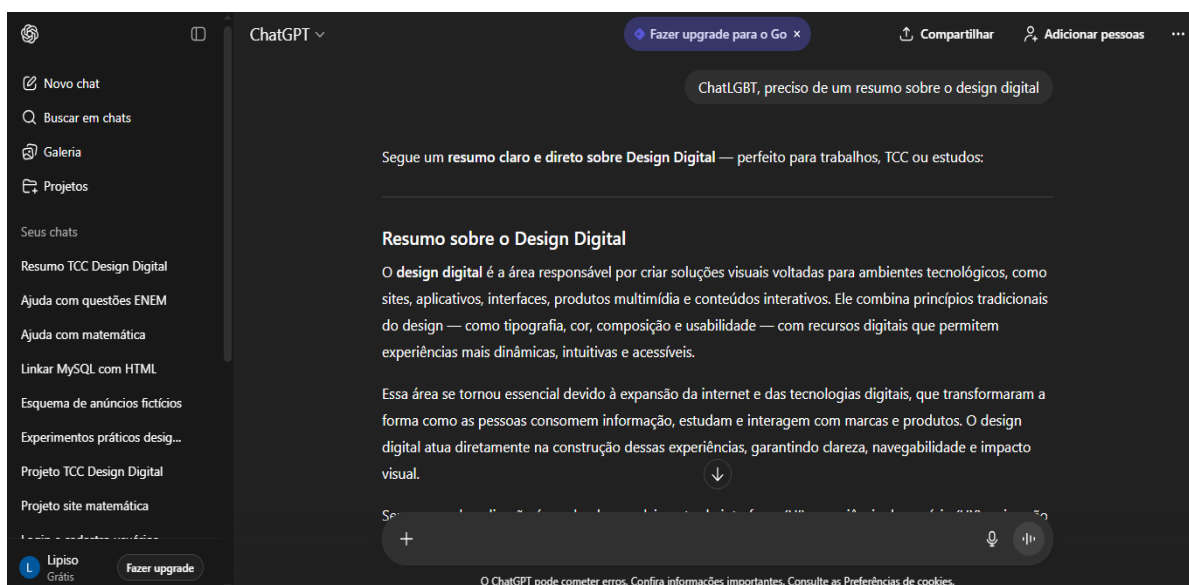


Fonte: Felipe, 2025

ChatGPT

O ChatGPT é um sistema de inteligência artificial capaz de gerar textos, códigos, imagens e outros tipos de conteúdo. No projeto, ele foi utilizado especialmente para revisar e aprimorar a escrita, garantindo clareza, correção e melhor estruturação dos textos desenvolvidos.

Figura 18 – Uso ChatGPT



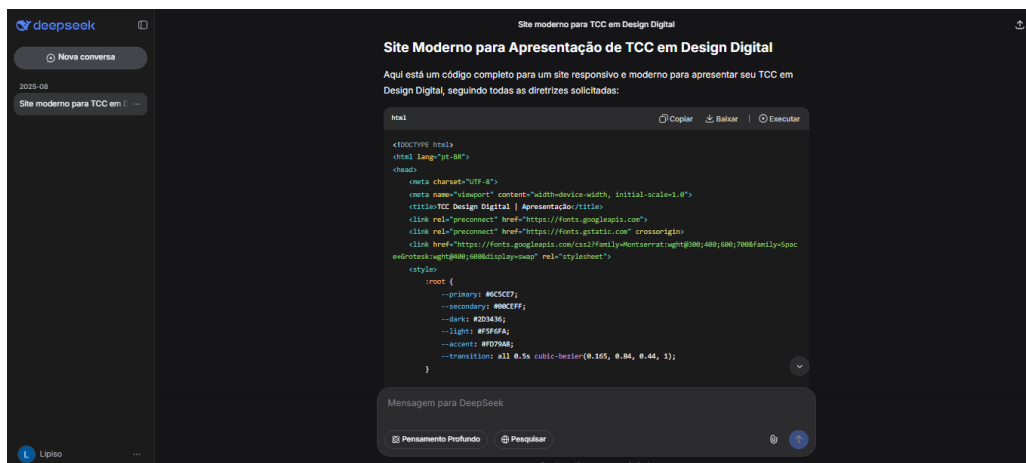
Fonte: Felipe, 2025

DeepSeek

O DeepSeek é uma plataforma de inteligência artificial voltada para apoio em programação, especialmente em HTML e CSS. No projeto, serviu como ferramenta de suporte para elaborar e revisar o código do site, garantindo maior organização e correção estrutural.

Além disso, sua utilização contribuiu para acelerar o processo de desenvolvimento, oferecendo sugestões de boas práticas e soluções alternativas para problemas encontrados ao longo da implementação. Essa assistência permitiu maior precisão no desenvolvimento técnico e auxiliou na padronização do código, favorecendo a qualidade final do projeto.

Figura 19 – Uso DeepSeek



The screenshot shows the DeepSeek AI interface with a dark theme. The main content area displays the following code:

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-BR">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>TCC Design Digital | Apresentação</title>
  <link rel="preconnect" href="https://fonts.googleapis.com">
  <link rel="preconnect" href="https://fonts.gstatic.com" crossorigin>
  <link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Montserrat:wght@300;400;600;700&family=Open+Sans&display=swap" rel="stylesheet">
  <style>
    :root {
      --primary: #6C5CE7;
      --secondary: #00CEFF;
      --dark: #2D3436;
      --light: #F5F6F7;
      --accent: #F07040;
      --transition: all 0.3s cubic-bezier(0.165, 0.84, 0.44, 1);
    }
  </style>
</head>
<body>
  <div class="intro">
    <h1>Apresentação de TCC em Design Digital</h1>
  </div>
  <div class="project-definition">
    <h2>Definição do Projeto</h2>
    <img alt="Project Image 1" class="project-image">
    <p>O design digital abrange uma ampla gama de disciplinas criativas que utilizam tecnologia digital para criar conteúdo visual. Envolve o uso de software e ferramentas para produzir designs para várias plataformas, incluindo sites, aplicativos móveis, mídias sociais e mais.</p>
    <button class="btn btn-outline" onclick="openDetail('definition-detail')>Saiba Mais</button>
  </div>
  <div class="project-usage">
    <h2>Aplicação do Projeto</h2>
    <p>No desenvolvimento web e mobile, o design digital foca na criação de interfaces visualmente atraentes e intuitivas. Isso envolve projetar layouts, selecionar esquemas de cores e criar gráficos que aprimorem a experiência e o engajamento do usuário.</p>
    <button class="btn" onclick="openDetail('usage-detail')>Aplicações Práticas</button>
  </div>
</body>
</html>

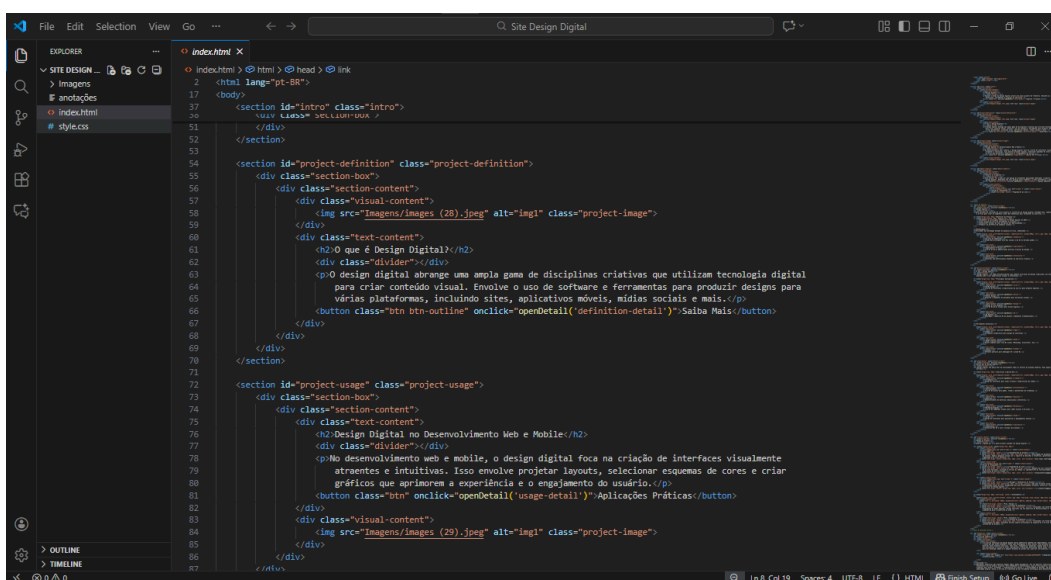
```

Fonte: Felipe, 2025

Visual Studio Code

O Visual Studio Code é um editor de código leve e potente, usado para desenvolvimento web. No projeto, ele foi o ambiente principal de trabalho, onde toda a codificação em HTML, CSS e JavaScript foi desenvolvida e organizada com apoio de suas extensões e recursos.

Figura 20 – Uso VSCode



The screenshot shows the Visual Studio Code editor with a dark theme. The main content area displays the following code:

```

<html>
  <head>
    <link>
  </head>
  <body>
    <section id="intro" class="intro">
      <h1>Apresentação de TCC em Design Digital</h1>
    </section>
    <section id="project-definition" class="project-definition">
      <div class="section-box">
        <div class="section-content">
          <div class="visual-content">
            
          </div>
          <div class="text-content">
            <h2>O que é Design Digital</h2>
            <div class="divider"></div>
            <p>O design digital abrange uma ampla gama de disciplinas criativas que utilizam tecnologia digital para criar conteúdo visual. Envolve o uso de software e ferramentas para produzir designs para várias plataformas, incluindo sites, aplicativos móveis, mídias sociais e mais.</p>
            <button class="btn btn-outline" onclick="openDetail('definition-detail')>Saiba Mais</button>
          </div>
        </div>
      </section>
    <section id="project-usage" class="project-usage">
      <div class="section-box">
        <div class="section-content">
          <div class="text-content">
            <h2>Design Digital no Desenvolvimento Web e Mobile</h2>
            <div class="divider"></div>
            <p>No desenvolvimento web e mobile, o design digital foca na criação de interfaces visualmente atraentes e intuitivas. Isso envolve projetar layouts, selecionar esquemas de cores e criar gráficos que aprimorem a experiência e o engajamento do usuário.</p>
            <button class="btn" onclick="openDetail('usage-detail')>Aplicações Práticas</button>
          </div>
          <div class="visual-content">
            
          </div>
        </div>
      </section>
  </body>
</html>

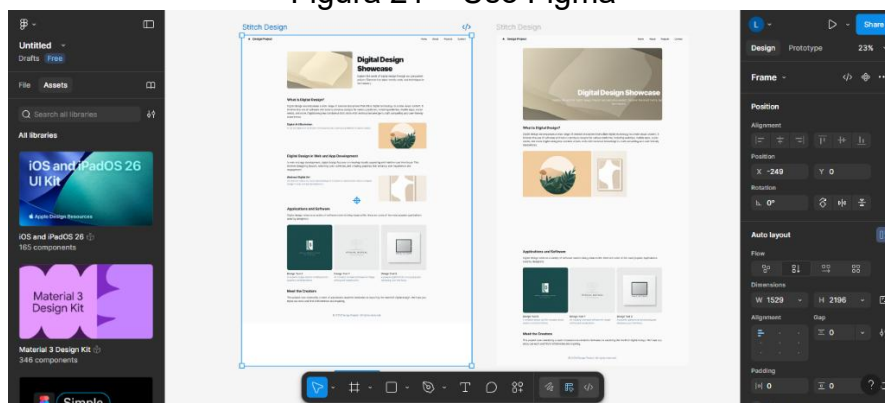
```

Fonte: Felipe, 2025

Figma

O Figma é uma ferramenta de design de interface focada na criação de layouts e protótipos interativos. No projeto, ele foi usado para ajustar e refinar o protótipo inicial, garantindo melhor organização visual e coerência na interface.

Figura 21 – Uso Figma



Fonte: Felipe, 2025

Google Forms

O Google Forms é uma ferramenta gratuita que permite criar formulários online de forma prática e organizada. No projeto, foi utilizado para aplicar a pesquisa de campo, coletando dados relevantes sobre o conhecimento e a percepção dos alunos a respeito do design digital.

Figura 22 – Uso Forms

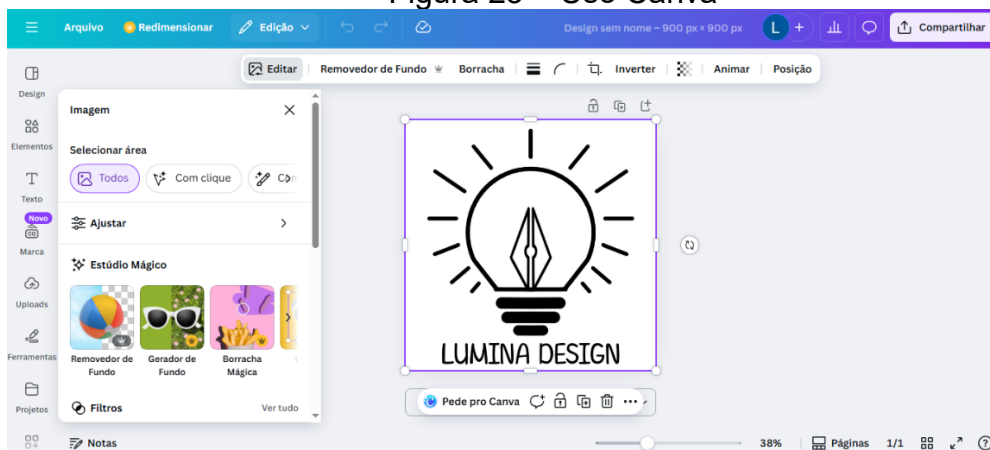


Fonte: Enzo, 2025

Canva

O Canva é uma ferramenta de design gráfico que permite criar e editar materiais visuais de forma prática e intuitiva. No projeto, foi utilizado especificamente para a criação e ajustes da logomarca do Lumina Design.

Figura 23 – Uso Canva

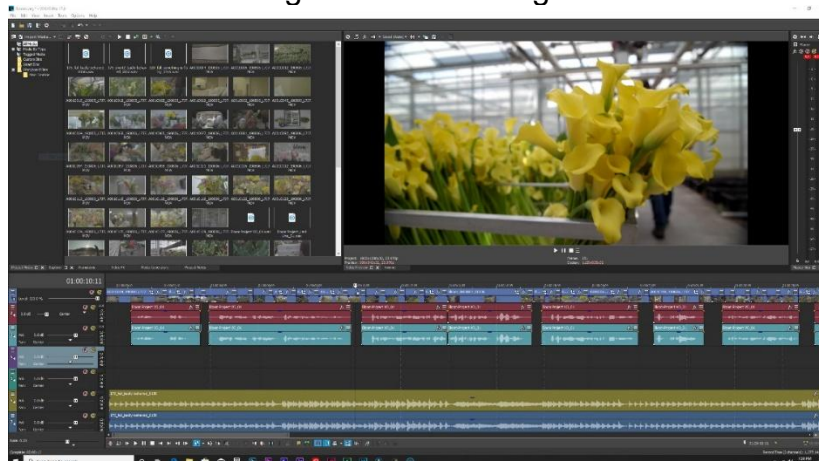


Fonte: Felipe, 2025

Vegas Pro 17

O Vegas Pro 17 é um software profissional de edição de vídeo, oferecendo recursos avançados de corte, montagem, efeitos e exportação de conteúdos audiovisuais. No projeto, foi utilizado para a produção do vídeo de apresentação do site, permitindo organizar cenas, incluir transições e ajustar o áudio de forma a criar uma apresentação clara e atrativa para os usuários.

Figura 24 – Uso Vegas



Fonte: Google, 2025

2.2.2 Programação FRONT – END

O front-end do site foi desenvolvido utilizando tecnologias web essenciais: HTML5 para estruturação do conteúdo, CSS3 para estilização responsiva e JavaScript para recursos interativos. Foram aplicadas técnicas modernas, como variáveis CSS para padronização de cores, Flexbox e Grid para layouts adaptáveis, scroll-snap para navegação fluida e JavaScript puro para telas de detalhe sem recarregamento.

Por se tratar de um site estático, não há necessidade de banco de dados, o que garante desempenho otimizado e facilidade de manutenção. A abordagem adotada priorizou código limpo, ampla acessibilidade e performance eficiente.

Essa combinação resultou em uma interface moderna, inclusiva e tecnicamente sólida, proporcionando uma experiência de uso ágil e agradável.

Figura 25 – HTML

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="pt-BR">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6   <title>Digital Design Showcase | TCC</title>
7   <link rel="preconnect" href="https://fonts.googleapis.com">
8   <link rel="preconnect" href="https://fonts.gstatic.com" crossorigin>
9   <link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Inter:wght@300;400;600;700&family=Space+Grotesk:wght@500;700&display=swap" rel="stylesheet">
10  <link rel="stylesheet" href="style.css">
11 </head>
12 <body>
13   <div vw class="enabled">
14     <div vw-access-button class="active"></div>
15     <div vw-plugin-wrapper>
16       <div class="vw-plugin-top-wrapper"></div>
17     </div>
18   </div>
19   <script src="https://vlibras.gov.br/app/vlibras-plugin.js"></script>
20   <script>
21     new window.VLibras.Widget('https://vlibras.gov.br/app');
22   </script>
23   <!-- Header flutuante com logo -->
24   <header class="header">
25     <a href="#intro" class="logo"></a>
26     <label class="switch">
27       <input type="checkbox" id="toggle-dark">
28       <span class="slider"></span>
29     </label>
30   </header>
31
32   <section id="intro" class="intro">
33     <div class="section-box">
34       <div class="section-content">
35         <div class="text-content">
36           <h1>Design Digital</h1>
37           <div class="divider"></div>
38           <p>Explore o mundo do design digital através do nosso projeto de formatura. Descubra as últimas tendências, ferramentas e técnicas da indústria.</p>
39           <button class="btn" onclick="openDetail('intro-detail')>Explore o Projeto</button>
40         </div>
41         <div class="visual-content">
42           
43         </div>
44       </div>
45     </div>
46   </section>

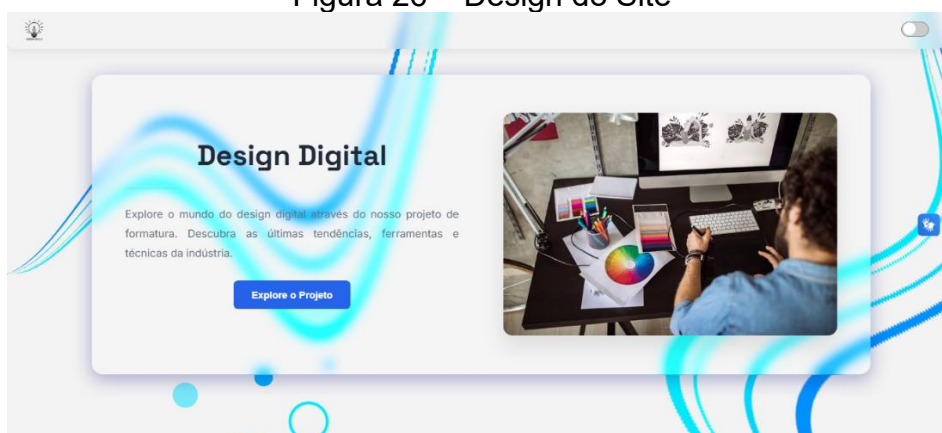
```

Fonte: Felipe, 2025

2.2.3 Design

O design do site foi organizado em uma única página (index) composta por quatro seções principais que compartilham o mesmo padrão visual, mantendo unidade e consistência. Cada seção possui um botão que leva o usuário a telas de detalhe exibidas dentro da própria página, permitindo acessar explicações complementares sem recarregar o site. Essa estrutura garante uma navegação simples, direta e harmônica, reunindo todas as informações de forma clara e bem distribuída.

Figura 26 – Design do Site



Fonte: Felipe, 2025

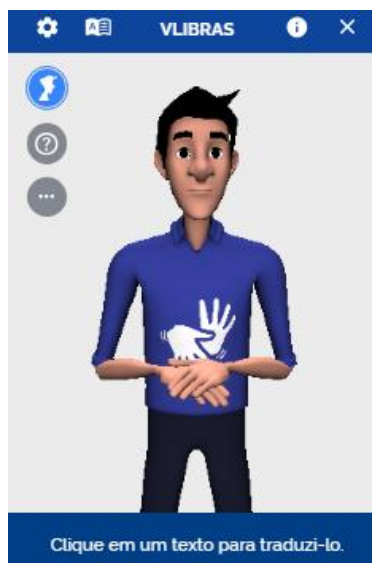
2.2.4 Acessibilidade digital

Para garantir acessibilidade e inclusão, o site integra a ferramenta Vlibras, desenvolvida pelo governo federal. Ela realiza a tradução automática de conteúdos em português para Libras.

A adoção dessa tecnologia tem como principal objetivo ampliar a acessibilidade digital, especialmente para pessoas que utilizam a Libras como primeira língua e que, por isso, podem apresentar maior dificuldade na compreensão de conteúdos exclusivamente em português escrito.

Dessa forma, o projeto alinha-se às diretrizes de acessibilidade estabelecidas pela legislação brasileira, bem como aos princípios de design universal, garantindo que a interface seja mais inclusiva, compreensível e adaptada às necessidades de um público diverso.

Figura 27 – Uso VLibras

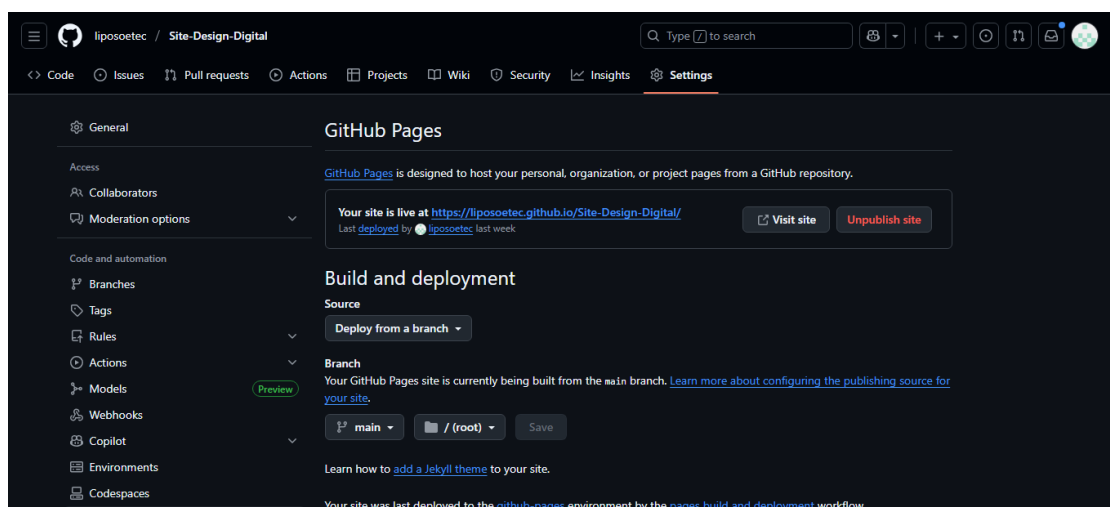


Fonte: Google, 2025

2.2.5 Hospedagem

A hospedagem do projeto foi realizada utilizando o GitHub Pages, uma plataforma gratuita e prática para projetos front-end. Essa solução permite a publicação direta do site a partir do repositório no GitHub, oferecendo confiabilidade, fácil acesso e compatibilidade com aplicações web modernas, sem a necessidade de configuração de servidores adicionais.

Figura 28 – Uso Github



Fonte: Felipe, 2025

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste projeto teve como objetivo a criação de um site educativo sobre design digital, integrando conhecimentos de layout, cores, tipografia e organização de conteúdo. O processo permitiu transformar conceitos teóricos em uma interface prática, funcional e visualmente clara, oferecendo aos estudantes uma experiência direta com os princípios do design digital.

O site foi planejado para ser simples e intuitivo, com navegação clara dividida em quatro seções principais, cada uma com um botão que leva a telas de detalhes, sem a necessidade de múltiplas páginas. A inclusão da ferramenta Vlibras garante que pessoas que utilizam Libras como primeira linguagem tenham acesso completo ao conteúdo, reforçando o compromisso com a acessibilidade e a inclusão digital.

Além de aplicar técnicas de design visual, o projeto estimulou a criatividade e o aprendizado prático da equipe, aprimorando habilidades em prototipagem, programação front-end e produção de conteúdo multimídia. A experiência reforçou a importância de pensar na experiência do usuário, mostrando como o design digital, aliado a boas práticas de usabilidade e estética, contribui para tornar a navegação clara, objetiva e agradável, consolidando-o como uma ferramenta essencial de comunicação e aprendizagem.

4 REFERÊNCIAS

PM3. Design Digital: o que é e como funciona. PM3, 2025. Disponível em: <https://pm3.com.br/blog/design-digital/>. Acesso em: 02 jun. 2025.

ALURA. Faculdade de Design: tudo o que você precisa saber. Alura, 2025. Disponível em: https://www.alura.com.br/artigos/faculdade-de-design?srsId=AfmBOooLLBoRxkf7s-fff6yXF_wiYTd8GOVF3AwB_6lkBKXgamj4T7eH. Acesso em: 30 mai. 2025.

ULBRA. Mercado de atuação para Designer Digital: conheça 5 áreas. Blog ULBRA, 2025. Disponível em: <https://blog.ulbra.br/mercado-de-atuacao-para-designer-digital-conheca-5-areas/#:~:text=UX%20e%20UI,promissor%20para%20o%20designer%20digital>. Acesso em: 03 jun. 2025.

UFC. Guia de profissões: Design Digital. UFC, 2025. Disponível em: <https://www.ufc.br/ensino/guia-de-profissoes/17807-design-digital#:~:text=H%C3%A1%20uma%20ampla%20%C3%A1rea%20de,pr%C3%A1ticas%20t%C3%A9cnicas%20e%20produtos%20digitais>. Acesso em: 04 jun. 2025.

UNIFOR. Tudo sobre Design Gráfico. Unifor, 2025. Disponível em: <https://unifor.br/web/melhor-profissao/tudo-sobre-design-grafico#:~:text=Motion%20graphics,a%20%C3%A1rea%20perfeita%20para%20voc%C3%AA!>. Acesso em: 05 jun. 2025.

UNIT. O que se estuda em Design Gráfico. UNIT, 2025. Disponível em: <https://www.unit.br/blog/design-gr%C3%A1fico#:~:text=O%20que%20se%20estuda%20no,e%20pr%C3%A1ticas%20a%20cada%20semestre>. Acesso em: 29 mai. 2025.

4ED. Principais áreas do Design. 4ED, 2025. Disponível em: <https://4ed.com.br/principais-areas-do-design/>. Acesso em: 02 jun. 2025.

PINGBACK. Ferramentas de Design. Pingback, 2025. Disponível em: <https://pingback.com/br/talent-blog/ferramentas-de-design/>. Acesso em: 03 jun. 2025.

AXON CREATIVE STUDIO. Os melhores 5 programas que um designer gráfico utiliza. Axon Creative Studio, 2025. Disponível em: <https://axoncreativestudio.com/os-melhores-5-programas-que-um-designer-grafico-utiliza/#:~:text=A%20escolha%20do%20programa%20de,servi%C3%A7o%20de%20Design%2C%20entre%20outros>. Acesso em: 04 jun. 2025.

UPDATE OR DIE. Melhores ferramentas de Design Gráfico. Update or Die, 2024. Disponível em: <https://updateordie.com/2024/07/05/melhores-ferramentas-de-design-grafico/>. Acesso em: 05 jun. 2025.

WEBFLOW. Graphic Design Software: Guia completo. Webflow, 2025. Disponível em: https://webflow.com/blog/graphic-design-software?utm_source=google&utm_medium=search&utm_campaign=SS-GoogleSearch-Nonbrand-DynamicSearchAds-Tier3&utm_term=dsa-1480385100845___697641339341__&gad_source=1&gad_campaignid=21231180361&gbraid=0AAAAADsEFNOJtS-uJrjNsJZdQUI9g8EPj&gclid=CjwKCAjwobnGBhBNEiwAu2mpFGm51IL5Lo1ktXAoj966vpxvda0x0JbJSsGWnO_OceFmrCP1geGMMBoCpaQQAuD_BwE. Acesso em: 02 jun. 2025.

ALURA. As 8 melhores ferramentas gratuitas de design. Alura, 2025. Disponível em: https://www.alura.com.br/artigos/as-8-melhores-ferramentas-gratuitas-de-design?srsIid=AfmBOoqHec6kPdJd15JTTPPUpGyE6vpXeUYPDnd4qgKbsaxb23w1_HFu. Acesso em: 03 jun. 2025.

HOSTINGER. Ferramentas de Web Design. Hostinger, 2025. Disponível em: <https://www.hostinger.com/br/tutoriais/ferramentas-de-web-design>. Acesso em: 04 jun. 2025.

QUEROBOLSA. Designer Digital: o que faz. Revista Quero Bolsa, 2025. Disponível em: <https://querobolsa.com.br/revista/designer-digital-o-que-faz>. Acesso em: 05 jun. 2025.

QUEROBOLSA. Design Digital e User Experience (UX): como as áreas se conectam. Revista Quero Bolsa, 2025. Disponível em:

<https://querobolsa.com.br/revista/design-digital-e-user-experience-ux-como-as-areas-se-conectam>. Acesso em: 29 mai. 2025.

BELAS ARTES. Design Gráfico: tendências e práticas. Blog Belas Artes, 2025. Disponível em: https://blog.belasartes.br/design-grafico/?gad_source=1&gad_campaignid=23013234128&gbraid=0AAAAAC_t6v4Ys6XUaktn8RCd-w9qAmVDw&gclid=CjwKCAjwobnGBhBNEiwAu2mpFG_JcanRh9IzoJXPD3Dw5Q6OahjWStiTO16qpVNnIFXNqFShZ_WlqhoCwSgQAvD_BwE. Acesso em: 02 jun. 2025.

GOV.BR. VLibras. Gov.br. Disponível em: <https://www.gov.br/governodigital/pt-br/acessibilidade-e-usuario/vlibras>. Acesso em: 17 set. 2025.

Fauxx. Disponível em: <https://fauxx.neocities.org/>. Acesso em: 15 mai. 2025.

NRLY. Disponível em: <https://www.nrly.co/>. Acesso em: 16 mai. 2025.

Steffie de Leeuw. Disponível em: <https://steffiedeleeuw.com/>. Acesso em: 17 mai. 2025.

Jesse Zhou. Disponível em: <https://www.jesse-zhou.com/>. Acesso em: 18 mai. 2025.

LottieFiles. Disponível em: <https://lottiefiles.com/>. Acesso em: 19 mai. 2025.

Pudding Studio. Disponível em: <https://www.pudding.studio/>. Acesso em: 20 mai. 2025.

Creative Nights. Disponível em: <https://creative-nights.com/>. Acesso em: 21 mai. 2025.

Provideocoalition. Disponível em: https://www.provideocoalition.com/wp-content/uploads/op_VP17_default_project_view-2777477.jpg Acesso em: 22 nov. 2025