ISSN: 2358-8829

DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO APLICADO À ORIENTAÇÃO VOCACIONAL: PROTÓTIPO DO APP PROVOCA

Conan Ulisses de Souza Ramos [1]
Airllainny Thailiny Ventura Nascimento [2]
Jamylle Rebouças Ouverney [3]

INTRODUÇÃO

A Orientação Vocacional (OV), de acordo com Moura (2013), constitui-se tanto como uma práxis educativa, quanto como um processo contínuo de mediação pedagógica, voltada ao estímulo à emancipação, ao autoconhecimento e ao protagonismo dos indivíduos na construção de seus projetos de vida e de carreira. A OV, partindo dessa definição, pretende superar os paradigmas tradicionais e deterministas que enquadram o indivíduo em percursos estáticos a partir de diagnósticos estereotipados. A OV contemporânea atua na articulação dinâmica entre a subjetividade humana e as transformações do mundo do trabalho (Savickas, 2013), afirmando-se como uma ferramenta indispensável para a tomada de decisões conscientes e desprendidas sobre as escolhas e trajetórias profissionais (Frigotto; Ciavatta; Ramos, 2005; 2008; Savickas, 2012).

A Educação Profissional e Tecnológica (EPT) é uma modalidade educacional prevista na LDB (Lei nº 9.394/1996) que articula o trabalho, a ciência, a cultura e a tecnologia com o objetivo de preparar os sujeitos tanto para o exercício de profissões quanto para a vida em sociedade. Sob uma perspectiva crítica, a EPT, longe de se

[1] Autor principal, mestrando do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) associado ao Instituto Federal da Paraíba (IFPB) *Campus* João Pessoa; conan.ramos@academico.ifpb.edu.br;
[2] Coautora, graduanda do Curso Superior de Tecnologia em *Design* Gráfico do IFPB *Campus* Cabedelo; bolsista PIBITI/CNPq; airllainny.ventura@academico.ifpb.edu.br;
[3] Coautora, Doutorado Interdisciplinar e Ciências Humanas (UFSC), Professora titular EBTT (IFPB), jamylle@ifpb.edu.br.

restringir ao mero adestramento operacional para suprir as demandas do mercado de trabalho, fundamenta-se na Formação Humana Integral, considerado o trabalho como princípio educativo (Frigotto; Ciavatta; Ramos, 2005; Moura, 2013). O Ensino Técnico Integrado ao Médio (ETIM), por sua vez, é uma forma de oferta da EPT que unifica, em uma matriz curricular única e indissociável, a formação geral básica (ensino médio) e a habilitação profissional técnica (Brasil, 1996; Frigotto; Ciavatta; Ramos, 2005).

Apesar da relevância teórica do projeto de vida na EPT, constata-se uma carência na integração de ações estruturadas de Orientação Vocacional (OV) nas rotinas escolares do ETIM (Carvalho e Marinho-Araújo, 2010; Moura, 2013; Silva et al., 2021). Os testes vocacionais tradicionais frequentemente utilizam modelos padronizados que reduzem os interesses dos estudantes a métricas quantitativas, negligenciando as subjetividades, os valores pessoais e as trajetórias individuais dos discentes (Savickas, 2013; Melo e Ribeiro, 2017). Diante desse cenário, torna-se imperativo desenvolver estratégias e ferramentas pedagógicas inovadoras que democratizem o acesso ao aconselhamento de carreira e contemplem as diretrizes de acessibilidade e inclusão para os mais diversos perfis de estudantes (W3C, 2018; Nogueira e Ximenes, 2024).

Nesse cenário, a abordagem do Design Centrado no Usuário (DCU) e da Experiência do Usuário (UX) assume papel central. Conforme Norman (2013) e Cooper, Reimann e Cronin (2007), o design digital deve priorizar as necessidades, limitações cognitivas, comportamentos e contextos emocionais dos usuários, assegurando interfaces intuitivas e significativas. Garrett (2010) corrobora ao destacar que a arquitetura de uma experiência coesa demanda planejamento integrado, desde a estratégia abstrata até a superfície visual concreta. A aplicação rigorosa desses conceitos, normatizados pela ISO 9241-210 (2019), capacita o design a incluir a funcionalidade técnica e acessibilidade, promovendo usabilidade acessível e engajamento.

Unindo a Formação Humana Integral da EPT às metodologias participativas do DCU, este artigo apresenta o processo de concepção, fundamentação teórica e prototipagem do aplicativo *Provoca*, ferramenta mediadora de orientação vocacional contínua voltada a provocar a reflexão crítica e a exploração ativa de carreiras no ETIM.

METODOLOGIA

A pesquisa caracteriza-se como aplicada de natureza técnico-tecnológica, fundamentada nos referenciais do Design Centrado no Usuário (DCU) (ISO 9241-210, 2019) e na teoria de usabilidade e design de interação de Norman (2013) e Cooper, Reimann e Cronin (2007). O percurso metodológico estruturou-se em quatro etapas iterativas:

a) Compreensão do contexto e imersão: levantamento das demandas e lacunas de orientação vocacional no âmbito do ETIM.

b) Definição de requisitos: estabelecimento de premissas funcionais, de usabilidade e de acessibilidade digital embasadas nas diretrizes WCAG (W3C, 2018).

c) Ideação e Concepção: desenvolvimento interface, do design de interação, da identidade visual e da mascote.

d) Prototipagem: desenvolvida na ferramenta Figma, abrangendo todas as telas do sistema, desde o fluxo de inicialização até o encerramento da jornada interativa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A mascote oficial do *Provoca* foi idealizada como um calango antropomórfico batizado de Savinho. A escolha do animal fundamenta-se em sua simbologia de resiliência e adaptabilidade no bioma da caatinga nordestina, reforçando a identidade cultural e servindo como guia no autoconhecimento do estudante. O nome homenageia indiretamente Mark Savickas, teoricista da Construção da Carreira.

No âmbito da interface e da experiência do usuário (UI/UX), o projeto aplicou os conceitos de design centrado no usuário de Norman (2013) para criar uma atmosfera empática e interativa:

1. Fluxo de Inicialização e Apresentação: O aplicativo abre com uma tela de splash com a logomarca e transita por telas de introdução onde a mascote orienta o discente no topo, exibindo mensagens introdutórias como "Transforme seu futuro profissional", "Interface interativa / Design acessível" e "Conecte o seu propósito com as infinitas possibilidades do mundo profissional", equipadas com botões fluidos de navegação e indicadores de progresso (Figura 1).

ISSN: 2358-8829

Figura 1 – Telas de apresentação



Fonte: elaborado pelos autores (2026)

2. Menu Principal e Módulos Institucionais: A tela principal organiza de forma ergonômica o botão de destaque "INICIAR" e os acessos rápidos para "Sobre o app", "Configurações de acessibilidade", "Histórico" e "Sobre nós", além de exibir os logotipos institucionais no rodapé. A seção institucional "Sobre o App" detalha o embasamento na Teoria da Construção de Carreira de Mark L. Savickas e na Entrevista de Construção de Carreira, informando o vínculo ao Grupo de Pesquisas Interdisciplinares: Linha de pesquisa *Interdisciplinaridade, Metodologias Ativas e Softwares Educacionais* do IFPB e o fomento dos projetos ASSISTEC INOVA (SETEC/MEC) e PIBITI/PIVITI (CNPq/IFPB). A seção "Sobre Nós" apresenta a equipe multidisciplinar de pesquisadores, sendo composta pelo mestrando, orientadora, designer e programador com suas respectivas mini biografias e fotos (Figura 2).

Figura 2 – Telas de Menu principal e Sobre o app



Fonte: elaborado pelos autores (2026)

3. Questionário Interativo e Módulo de Perguntas: O teste vocacional *"Calango Profissões"* emprega uma abordagem dialógica mediada por *Savinho*. As questões são exibidas de forma clara com alternativas de resposta correspondentes a cada perfil vocacional que aparecerá no fim do teste, acompanhadas de botões de navegação e atalho rápido para a tela inicial (Figura 3).

Figura 3 – Telas mediadoras e de perguntas



Fonte: elaborado pelos autores (2026)

4. Diagnóstico de Perfis Vocacionais: O sistema processa as respostas e apresenta resultados personificados por ilustrações exclusivas e descrições motivacionais da mascote. Os perfis compreendem o Calango Prático ou Transformador (focado em justiça social e gestão pública), o Calango Investigador (voltado à ciência e análise), o Calango Aventureiro (voltado ao dinamismo), o Calango Cuidador (voltado à saúde e suporte social), o Calango Criativo (focado em artes e inovação) e o Calango Prático (focado em pragmatismo e organização) (Figura 4).

Figura 4 – Telas de perfis vocacionais



Fonte: elaborado pelos autores (2026)

5. Acessibilidade: Inclui recursos de alteração de tamanho de fonte e o alto contraste para usuários com baixa visão sendo essa última situação ofertada com fundo preto e texto amarelo, além disso, foram oferecidos recursos de variação de cores para a visualização da interface do *app*, para aqueles que têm dificuldade com a cor verde/vermelho (deuteranopia), cor azul/amarelo (tritanopia) (Figura 5).

Figura 5 – Telas acessibilidade



Fonte:elaborado pelos autores (2026)

6. Histórico e Encerramento: O painel de Histórico armazena interações anteriores com datas registradas (ex.: *Prático ou Transformador* em *10/10/2025*), viabilizando o acompanhamento e desenvolvimento de respostas dos estudantes. A jornada é finalizada com uma mensagem de congratulação e os logos das instituições de fomento do IFPB, ProfEPT e CNPq (Figura 6).

Figura 6 – Telas de perfis vocacionais



Fonte: elaborado pelos autores (2026)

A interface implementada corrobora os princípios de Garrett (2010) e Cooper, Reimann e Cronin (2007), reduzindo barreiras cognitivas e transformando o aconselhamento de carreira em uma vivência imersiva e acessível.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do aplicativo *Provoca* evidenciou o potencial transformador da intersecção entre o Design Centrado no Usuário e a Orientação Vocacional fundamentada na Teoria da Construção de Carreira de Savickas (2013). Ao adotar uma abordagem projetual voltada para as reais necessidades dos estudantes do Ensino Técnico Integrado ao Médio, buscou-se assegurar que a interface digital ultrapassasse a apenas a função utilitária, viabilizando um espaço acolhedor, inclusivo e esteticamente coeso.

A estruturação da organização das informações e do design de interação, materializada no fluxo de inicialização, na organização ergonômica do menu principal, nas telas dialógicas mediadas pela mascote Savinho e na apresentação visual dos perfis vocacionais, demonstrou que a escolha de elementos da cultura regional e da ludicidade ameniza barreiras de engajamento e reduz a carga cognitiva dos usuários. Deste modo, o design gráfico e as diretrizes de experiência do usuário atuaram de forma efetiva como mediadores pedagógicos na Formação Humana Integral, promovendo o protagonismo juvenil.

Como desdobramentos futuros deste projeto, ressalta-se a importância da validação empírica do protótipo por meio de testes de usabilidade com discentes e docentes da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica. Espera-se, com essas etapas subsequentes, aprimorar gradualmente a interface e consolidar o *Provoca* como uma ferramenta acessível, inovadora e de alto impacto no apoio à construção de projetos de vida e carreira.

AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), período 2024-2026; ao Projeto ASSISTEC INOVA: Assistência Técnica para a Inovação e para o Empreendedorismo do SETEC/MEC, ano de 2025; ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI/CNPq), período 2025-2026; ao Instituto Federal da Paraíba *Campi* João Pessoa e Cabedelo; ao Grupo de Pesquisas Interdisciplinares: Linha de pesquisa *Interdisciplinaridade, Metodologias Ativas e Softwares Educacionais* do IFPB.

REFERÊNCIAS

BOCK, Silvio Duarte. **Orientação profissional: a abordagem sócio-histórica**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

BRASIL**.** *Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996*. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.** Brasília, DF: Presidência da República, 1996.

CARVALHO, Tânia Oliveira; MARINHO-ARAÚJO, Cláudia Márcia. Psicologia escolar e orientação profissional: fortalecendo as convergências. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 14, n. 2, p. 229-237, 2010.

CIAVATTA, M. Trabalho e educação: fundamentos ontológicos e históricos. 1. ed. São Paulo: Expressão Popular, 2009.

COOPER, Alan; REIMANN, Robert; CRONIN, David. **About Face 3**: The Essentials of Interaction Design. Indianapolis: Wiley Publishing, 2007.

FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise (org.). **Ensino médio integrado: concepção e contradições**. São Paulo: Cortez, 2005.

FULLAN, Michael. *Great to Excellent*: It's Leadership That Counts. Motion Leadership, [S. l.], 2013.

FULLAN, Michael; LANGWORTHY, Maria. *A Rich Seam*: How New Pedagogies Find Deep Learning. London: Pearson, 2014.

GARRETT, Jesse James. **The Elements of User Experience**: User-Centered Design for the Web and Beyond. 2. ed. Berkeley: New Riders, 2010.

MELO, Luciana Maria de; RIBEIRO, Marcelo Afonso. A perspectiva narrativa na orientação de carreira: contribuições teóricas e práticas para a intervenção. **Revista Brasileira de Orientação Profissional**, v. 18, n. 1, p. 81-92, 2017.
MOURA, Dante Henrique. Ensino médio integrado: subsunção aos interesses do capital ou travessia para a formação humana integral? **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 39, n. 3, p. 705-720, 2013.

NOGUEIRA, Caroline G. M.; XIMENES, Verônica M. Orientação Profissional na Construção de Projetos de Vida: Um relato de experiência na escola pública. **Plurais - Revista Multidisciplinar**, v. 9, n. esp. 1, 2024.

RAMOS, M. N. A constituição do ensino médio integrado no Brasil: Uma análise da produção teórica (1990-2006). 1. ed. Brasília: MEC/SETEC, 2008. 180 p. ISBN 978-85-6033-307-8.

SAVICKAS, Mark L.; PORFELI, E. J. Career Adapt-Abilities Scale: Construction and validation of a worldwide form. *Journal of Vocational Behavior*, v. 80, n. 3, p. 661-673, 2012.

SAVICKAS, Mark L. Career construction theory and practice. *In*: BROWN, Steven D.; LENT, Robert W. (ed.). **Career development and counseling: Putting theory and research to work**. 2. ed. Hoboken: John Wiley & Sons, 2013. p. 147-183.

SILVA, Adão Vilmar et al. Orientação profissional e vulnerabilidade social na escola pública: um relato de experiência. **Revista de Psicologia da IMED**, v. 13, n. 2, p. 175-188, 2021.

WORLD WIDE WEB CONSORTIUM (W3C). **Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1**. W3C Recommendation, 05 jun. 2018. Disponível em: https://www.w3.org/TR/WCAG21/. Acesso em: 21 ago.