

## **Projeto de mídias digitais: um desenvolvimento centrado na experiência do usuário**

Taline Bonatto<sup>1</sup>, Amanda de Brito<sup>2</sup>, Igor da Silva<sup>3</sup>, Laura Kalinoski Antunes<sup>4</sup>, Rosiane Serrano<sup>1\*</sup> \*Orientador

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) – *Campus Erechim*. Erechim, RS

Observa-se a crescente importância de marcas comprometidas com a sustentabilidade. Entretanto, a ausência de sites e aplicativos responsivos, com boa navegabilidade e foco na experiência do usuário, representa um obstáculo significativo para a consolidação dessas e de outras marcas no ambiente digital. Nesse contexto, o projeto de design de mídias digitais tem como objetivo desenvolver uma página web, no programa Figma, para uma marca fictícia de hambúrguer sustentável, a “*Burgreen*”, aplicando os princípios de *User Experience (UX)*. A proposta busca incentivar o consumo de alimentos sustentáveis sob os pilares econômico, ambiental e social, promovendo uma alimentação consciente e acessível por meio de uma interface intuitiva, atrativa e centrada no ser humano. Para isso, foram utilizadas abordagens como *Design Thinking* e Design Sistemico, com as etapas de: (i) contexto, que possibilita uma visão inicial da situação-problema; (ii) problema, em que se analisam dados sobre como ele se manifesta em diferentes momentos e lugares, além de compreender o cotidiano de quem sofre com ele, combinando conhecimentos quantitativos e qualitativos; (iii) solução, com o intuito de projetar alternativas a partir dos aprendizados anteriores; e (iv) evolução, destinada a aprimorar continuamente o projeto, de modo a atender melhor às necessidades do público. A pesquisa e a prototipação revelaram a importância de uma navegação fluida, com interações rápidas, apelo emocional e clareza na identidade da marca. O resultado é um site alinhado aos vieses cognitivos, princípios e heurísticas, teorias que buscam compreender e direcionar o comportamento humano para promover experiências digitais mais intuitivas, envolventes e eficazes. Conclui-se, portanto, que um design centrado na experiência do usuário contribui significativamente para a usabilidade do produto, e que melhorias contínuas, baseadas em feedbacks construtivos, podem gerar aperfeiçoamentos constantes no projeto.

**Palavras-chave:** Design Gráfico; Interface Digital; Design Thinking; Design Sistemico

**Modalidade:** Ensino