UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN

JULIA ALVES CARDOSO

DESENVOLVIMENTO DE UM SITE GUIA PARA APOIO NA ELABORAÇÃO DE PROJETOS DE DESIGN DE INTERIORES

ORIENTADORA: PROFª. DRA. SABRINA MAIA LEMOS

UBERLÂNDIA
2025

JULIA ALVES CARDOSO

DESENVOLVIMENTO DE UM SITE GUIA PARA APOIO NA ELABORAÇÃO DE PROJETOS DE DESIGN DE INTERIORES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade Federal de Uberlândia como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Design.

ORIENTADORA: PROFª. DRA. SABRINA MAIA LEMOS

UBERLÂNDIA
2025

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de um site guia voltado ao apoio na elaboração de projetos de design de interiores. A proposta surge da necessidade de reunir em um único ambiente digital informações técnicas, referências normativas e orientações projetuais que, tradicionalmente, encontram-se dispersas em diferentes fontes. A plataforma foi concebida com base nos princípios do design centrado no usuário e do Lean UX, priorizando a clareza na apresentação dos conteúdos, a facilidade de navegação e a rápida compreensão das informações. O processo de desenvolvimento envolveu pesquisa bibliográfica, análise de referências projetuais e a prototipagem de interfaces no software Figma, permitindo validar a usabilidade e a experiência do usuário. Como resultado, o trabalho apresenta uma ferramenta digital que busca auxiliar estudantes e profissionais de design de interiores, oferecendo suporte prático e acessível no processo de concepção e detalhamento de projetos. Conclui-se que a integração de aspectos técnicos, visuais e de experiência do usuário em um formato digital contribui para otimizar o fluxo de trabalho e democratizar o acesso a conteúdos relevantes da área.

Palavras-chave: Design de interiores, plataforma digital, guia projetual, lean UX, UX/UI, website, serviços, interface, usabilidade, arquitetura da informação, interação

ABSTRACT

This study aims to develop a guide website to support the design process in interior design projects. The proposal arises from the need to bring together, in a single digital environment, technical information, normative references, and design guidelines that are usually dispersed across different sources. The platform was conceived based on user-centered design principles and Lean UX, prioritizing clarity in content presentation, ease of navigation, and quick access to information. The development process included bibliographic research, analysis of design references, and interface prototyping in Figma, which enabled usability and user experience validation. As a result, this work presents a digital tool designed to assist students and professionals in interior design by providing practical and accessible support for the conception and detailing stages of projects. It is concluded that integrating technical, visual, and user experience aspects into a digital format contributes to optimizing workflow and democratizing access to relevant content in the field.

Keywords: Interior design, digital platform, design guide, lean UX, UX/UI, website, services, interface, usability, information architecture, interaction

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço à minha família, que sempre me inspirou e me apoiou a seguir o caminho do design. Crescendo em meio a marceneiros e ao ofício das mãos habilidosas, encontrei neles não apenas incentivo, mas o exemplo vivo de dedicação, criatividade e amor pelo trabalho, valores que me acompanharam e me guiaram ao longo desta jornada.

Aos professores, que tiveram papel fundamental na minha formação, deixo minha mais profunda gratidão. Suas orientações, seus ensinamentos e seus constantes incentivos me ajudaram a crescer não apenas como futura profissional, mas também como ser humano, ampliando minha visão de mundo e fortalecendo minha confiança.

Aos colegas e amigos que encontrei no caminho, obrigada pela parceria, pela partilha de conhecimento e pela motivação em cada etapa. Entre os momentos de seriedade e os de descontração, encontrei laços de companheirismo que levarei comigo muito além da universidade.

Por fim, agradeço a todos que, de alguma forma, fizeram parte desta trajetória. Cada gesto, cada palavra de incentivo, cada experiência compartilhada somou-se à força que tornou este sonho realidade. Este trabalho não é apenas fruto da minha dedicação, mas também o reflexo do carinho, da confiança e do apoio de todos aqueles que caminharam ao meu lado.

LISTA DE ABREVIAÇÕES

FAQ – *Frequently Asked Questions* (Perguntas Frequentes)

FAUeD – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design

IA – Inteligência Artificial

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso

UFU – Universidade Federal de Uberlândia

UI – User Interface (Interface do Usuário)

UX – User Experience (Experiência do Usuário)

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Representação do conceito Lean UX
Figura 2 – Logotipo do Club ArqExpress
Figura 3 – Página de e-books à venda no ArqExpress
Figura 4 – Páginas do e-book do ArqExpress sobre detalhamento de cozinha
Figura 5 – Páginas do e-book do ArqExpress sobre detalhamento de cozinha
Figura 6 – Logotipo do site Dimensions.com
Figura 7 – Página do site Dimensions.com
Figura 8 – Página do site Dimensions.com
Figura 9 – Página do site Dimensions.com
Figura 10 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 1)
Figura 11 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 2)
Figura 12 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 3)
Figura 13 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 4)
Figura 14 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 5)
Figura 15 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 6)
Figura 16 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 7)
Figura 17 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 8)
Figura 18 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 9)
Figura 19 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 10)
Figura 20 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 11)
Figura 21 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 12)
Figura 22 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 13)

LISTA DE FIGURAS

Figura 23 – Persona 1
Figura 24 – Persona 2
Figura 25 – Lista de cards disponibilizada para o card sorting
Figura 26 – Organização 01 dos cards realizada por designer
Figura 27 – Organização 02 dos cards realizada por designer
Figura 28 – Organização 03 dos cards realizada por estudante de Arquitetura
Figura 29 – Novos cards para o teste atualizado de card sorting
Figura 30 – Organização 04 dos cards realizada por designer
Figura 31 – Organização 05 dos cards realizada por estudante de Arquitetura
Figura 32 – Organização 06 dos cards realizada por estudante de Design
Figura 33 – Sitemap para o Curadoría desenvolvido no Figma
Figura 34 – Rascunho de wireframe
Figura 35 – Rascunho de wireframe
Figura 36 – Rascunho de wireframe
Figura 37 – Rascunho de wireframe
Figura 38 – Logotipo do Curadoría
Figura 39 – Grid do site Curadoría
Figura 40 – Flat art dos mobiliários em vista superior
Figura 41 – Flat art dos mobiliários em vista frontal
Figura 42 – Wireframes de alta fidelidade das páginas do site
Figura 43 – Página do site Curadoría
Figura 44 – Página do site Curadoría

LISTA DE FIGURAS

Figura 45 – Fluxo de navegação do protótipo no Figma
Figura 46 – Prototipagem do projeto
Figura 47 – Prototipagem do projeto
Figura 48 – Prototipagem do projeto
Figura 49 – Prototipagem do projeto
Figura 50 – Prototipagem do projeto
Figura 51 – Prototipagem do projeto
Figura 52 – Protótipo dos cards
Figura 53 – Protótipo dos cards
Figura 54 – Protótipo dos cards
Figura 55 – Protótipo dos cards
Figura 56 – Vista técnica apresentada nos cards
Figura 57 – Vista técnica apresentada nos cards
Figura 58 – Vista técnica apresentada nos cards
Figura 59 – Teste de usabilidade – Pergunta 1
Figura 60 – Teste de usabilidade – Pergunta 2
Figura 61 – Teste de usabilidade – Pergunta 4
Figura 62 – Teste de usabilidade – Pergunta 6
Figura 63 – Teste de usabilidade – Pergunta 8
Figura 64 – Teste de usabilidade – Pergunta 10
Figura 65 – Teste de usabilidade – Pergunta 12
Figura 66 – Teste de usabilidade – Pergunta 14

LISTA DE FIGURAS

Figura 67 – Teste de usabilidade – Pergunta 15
Figura 68 – Teste de usabilidade – Pergunta 19
Figura 69 – Protótipo final do projeto
Figura 70 – Protótipo final do projeto
Figura 71 – Protótipo final do projeto
Figura 72 – Protótipo final do projeto
Figura 73 – Protótipo final do projeto

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Análise comparativa entre ArqExpress e Dimensions.com

SUMÁRIO

Agradecimentos 5
Lista de abreviações 6
Lista de figuras 7
Lista de tabelas 10

1 INTRODUÇÃO 12
1.1 Introdução 13
1.2 Justificativa 14
1.3 Objetivos geral e específicos 14

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 15
2.1 Design de interiores e normas técnicas 16
2.2 Ergonomia e medidas normativas 16
2.3 Experiência do usuário (UX) e design de interfaces 17
2.4 Metodologia Lean UX 18

3 PROCESSO 21
3.1 Análise de similares (Benchmarking) 22
3.2 Entrevistas 29
3.2.1 Análise das respostas da pesquisa 33
3.3 Personas 34
3.4 Card sorting 37
3.4.1 Ajuste do card sorting 42
3.4.2 Organização dos participantes no card sorting 47

4 DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO 48
4.1 Sitemap 49
4.2 Rabiscoframe 51
4.3 Identidade visual 52
4.4 Wireframes e alta fidelidade 56
4.4.1 Cards 60
4.5 Protótipo 61

5 TESTES DE USABILIDADE E AJUSTES 71
5.1 Teste de usabilidade 72
5.2 Análise dos resultados 79
5.3 Ajustes realizados 80
5.4 Protótipo navegável 82

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS 85

7 REFERÊNCIAS 88

INTRODUÇÃO

01

1.1 INTRODUÇÃO

O design de interiores constitui um campo interdisciplinar que combina dimensões estéticas, funcionais e técnicas na configuração de ambientes voltados ao uso cotidiano. A atuação profissional não se limita à criação de soluções criativas, mas envolve também a observância de parâmetros dimensionais e normativos que assegurem conforto, acessibilidade e segurança. Nesse contexto, as diretrizes estabelecidas pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) desempenham papel essencial ao orientar práticas projetuais em harmonia com exigências legais e princípios de ergonomia e usabilidade.

Embora sejam importantes, as normas técnicas usam uma linguagem especializada e têm uma estrutura extensa, o que torna difícil seu uso em consultas rápidas, especialmente para estudantes e profissionais iniciantes. Uma situação parecida acontece com livros e manuais de referência, que, apesar de serem fontes essenciais, são longos e pouco práticos para consultas específicas. Além disso, deve-se considerar que parte do conhecimento utilizado em projetos é obtida por meio da prática diária, de catálogos de fabricantes e de experiências compartilhadas no mercado, constituindo um repertório que nem sempre está organizado em obras formais.

Diante dessas limitações, muitos usuários buscam alternativas, como pesquisas em mecanismos digitais e conteúdos visuais disponíveis em plataformas como Pinterest e Instagram. Embora essas fontes ofereçam rapidez e acessibilidade, elas não possuem organização nem confiabilidade, o que pode causar insegurança ao tomar decisões de projeto. A grande quantidade de dados fragmentados e a dificuldade em encontrar informações normativas de forma rápida evidenciam uma lacuna importante: a falta de ferramentas que integrem clareza visual, rapidez de acesso e rigor técnico.

Nesse contexto, é relevante criar recursos digitais que possam reunir informações importantes de maneira didática e acessível. A elaboração de soluções desse tipo é particularmente benéfica para estudantes e profissionais no início de suas carreiras, pois eles precisam de métodos mais claros e diretos para entender, interpretar e aplicar conteúdos técnicos de maneira precisa e eficaz.

1.2 JUSTIFICATIVA

A relevância deste projeto se dá pela necessidade de aproximar a confiabilidade das normas técnicas e de conhecimentos informais nos meios digitais. Para estudantes e profissionais recém formados, a dificuldade em localizar informações seguras compromete a qualidade do aprendizado e a autonomia no processo projetual. A criação de uma ferramenta digital que organize e apresente conteúdos técnicos de forma clara e didática contribui para reduzir incertezas, agilizar a consulta e apoiar a tomada de decisões fundamentadas..

Mais do que favorecer a prática acadêmica, o projeto dialoga com demandas contemporâneas de acesso rápido à informação, em um contexto no qual a digitalização e a curadoria de conteúdos se tornam estratégias centrais para a disseminação do conhecimento. Assim, a proposta busca não apenas suprir uma lacuna na formação em design de interiores, mas também explorar possibilidades de inovação no uso de interfaces digitais como mediadoras entre teoria, prática e experiência de usuário.

1.3 OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Desenvolver um site-guia digital que concentre informações normativas e recomendações técnicas essenciais para o design de interiores, com foco inicial em cozinhas, apresentadas de forma didática, visual e acessível. O projeto visa oferecer uma ferramenta confiável e prática para apoiar estudantes e profissionais em início de carreira na tomada de decisões projetuais, contribuindo para a qualidade, a funcionalidade e a segurança dos ambientes projetados.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Selecionar e organizar medidas técnicas essenciais.
- Estruturar o conteúdo em categorias intuitivas.
- Desenvolver protótipos navegáveis do site.
- Validar a proposta por meio de testes de usabilidade.
- Aplicar Lean UX como método de desenvolvimento ágil.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

02

2.1 DESIGN DE INTERIORES E NORMAS TÉCNICAS

O campo do design de interiores consolidou-se como uma prática que alia conhecimentos técnicos e sensibilidade projetual para organizar os espaços de acordo com usos específicos. Mais do que uma preocupação com a aparência dos ambientes, trata-se de uma atividade que envolve escolhas estruturadas, capazes de traduzir necessidades práticas em soluções funcionais e esteticamente consistentes.

Para garantir a viabilidade, conforto e segurança dessas soluções, é essencial levar em conta diretrizes normativas que estabeleçam parâmetros de dimensionamento e uso. No Brasil, a ABNT define normas que controlam desde elementos construtivos até orientações de ergonomia e acessibilidade. Esses documentos fornecem a base necessária para padronizar processos e garantir que os projetos cumpram não apenas as exigências legais, mas também as necessidades dos usuários.

No entanto, o papel das normas não deve ser visto como uma restrição inflexível à criatividade. Elas servem como base que apoia decisões projetuais, assegurando suporte técnico e confiabilidade, enquanto possibilitam que o profissional explore linguagens visuais, materiais e soluções criativas. Logo, o design de interiores é marcado por essa dualidade: de um lado, a obrigação de seguir normas objetivas, e, do outro, a liberdade para interpretá-las de forma criativa, combinando técnica e expressão estética em propostas coerentes e relevantes.

2.2 - ERGONOMIA E MEDIDAS NORMATIVAS

A ergonomia ocupa posição fundamental no design de interiores, pois influencia diretamente a forma como os usuários interagem com os ambientes, assegurando conforto, eficiência e segurança. Seu objetivo é ajustar os espaços às características físicas e cognitivas das pessoas, prevenindo desconfortos e contribuindo para o bom desempenho das atividades cotidianas. Dessa maneira, torna-se um dos principais critérios técnicos a serem considerados no processo projetual, especialmente quando se busca aliar qualidade estética à funcionalidade.

A ABNT estabele parâmetros que orientam o trabalho de quem

projeta. A NBR 9050:2020, embora seja voltada à acessibilidade, apresenta diretrizes de dimensionamento que também dialogam com a ergonomia, como alturas adequadas de comandos e áreas de circulação. Já a NBR 15575:2013, conhecida como Norma de Desempenho de Edificações, define requisitos relacionados ao desempenho térmico, acústico e lumínico, impactando diretamente escolhas de materiais, acabamentos e estratégias de iluminação. Outras normas específicas, como instalações elétricas, hidráulicas e mobiliário, complementam esse repertório, oferecendo suporte técnico para decisões consistentes e embasadas.

Apesar de sua relevância, a aplicação cotidiana dessas normas nem sempre é simples. Documentos extensos, linguagem altamente especializada e ausência de recursos visuais dificultam sua consulta, sobretudo por estudantes e profissionais em início de carreira. Esse cenário evidencia a pertinência de ferramentas que traduzam e organizem tais informações de modo mais acessível, sem perder a confiabilidade. Ao integrar ergonomia, acessibilidade e parâmetros normativos, o design de interiores reafirma seu compromisso em oferecer soluções que não apenas atendam a requisitos legais, mas que também promovam conforto, inclusão e usabilidade para diferentes perfis de usuários.

2.3 - EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO (UX) E DESIGN DE INTERFACES

A experiência do usuário (UX) consolidou-se como um campo estratégico no desenvolvimento de produtos e serviços digitais por considerar de forma integrada as percepções, expectativas e emoções envolvidas na interação com sistemas. Mais do que a aparência visual, a UX abrange etapas como definição de objetivos, organização de conteúdos, arquitetura da informação e, por fim, o desenho da interface. Essa visão evidencia que a experiência do usuário resulta de um conjunto de decisões articuladas, e não apenas de aspectos estéticos superficiais.

O design centrado na experiência também incorpora fatores emocionais, que influenciam diretamente a aceitação e o engajamento do usuário. Soluções visuais claras e consistentes tendem a gerar confiança e satisfação, enquanto interfaces confusas ou sobrecarregadas podem provocar frustração e abandono do uso. Nesse sentido, o equilíbrio entre eficiência prática e atratividade visual torna-se essencial para a criação de sistemas digitais eficazes.

No contexto de ferramentas voltadas ao design de interiores, o design de interfaces traduz esses princípios em elementos concretos de navegação e interação. Hierarquias visuais bem definidas, categorias intuitivas e consistência gráfica são recursos fundamentais para reduzir barreiras cognitivas, simplificar a consulta e favorecer a compreensão de conteúdos técnicos. A aplicação desses princípios é especialmente relevante em plataformas que lidam com normas, medidas e detalhamentos, uma vez que a clareza de apresentação é determinante para a utilização correta das informações.

A integração entre UX e design de interfaces, portanto, é indispensável para o desenvolvimento de ferramentas digitais voltadas ao campo projetual. Mais do que organizar dados dispersos, trata-se de oferecer uma experiência de consulta que una confiabilidade técnica e clareza visual, atendendo às necessidades de estudantes e profissionais em formação que buscam acesso rápido e seguro a referências para sua prática cotidiana.

2.4 - METODOLOGIA: LEAN UX

Este projeto utiliza o Lean UX como a principal metodologia de desenvolvimento. Jeff Gothelf e Josh Seiden propuseram a abordagem em 2013, com base nos princípios do Lean Startup de Eric Ries (2011) e em práticas ágeis de desenvolvimento de software. Em projetos digitais com prazos curtos e alto grau de incerteza, é mais eficiente aprender diretamente com a experiência dos usuários do que dedicar muito tempo a etapas de documentação minuciosa.

O Lean UX estrutura o processo em ciclos de trabalho breves, que incluem a elaboração de hipóteses, desenvolvimento de protótipos e validação ágil com os usuários. Cada ciclo produz lições que guiam ajustes e melhorias, visando minimizar riscos e prevenir desperdícios de tempo e esforço. Essa abordagem de experimentação constante destaca a importância da colaboração, adaptação e entregas progressivas.

O foco nos resultados alcançados com o uso é outro aspecto essencial do Lean UX. Em vez de avaliar o sucesso apenas pela entrega de funcionalidades ou documentos, essa abordagem prioriza mudanças significativas no comportamento ou na experiência do usuário. Essa abordagem aproxima o design de metas específicas e torna mais fácil o alinhamento entre designers, desenvolvedores e demais participantes do processo.

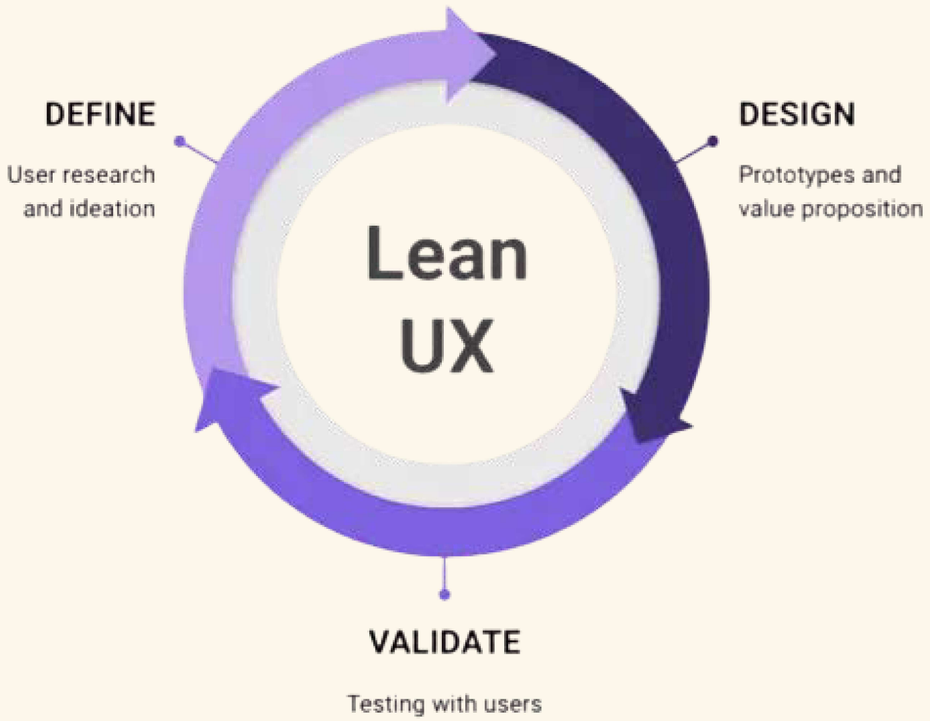


Figura 1 – Representação do conceito Lean UX
Fonte: TEACUPLAB, 2025.

O Lean UX se tornou popular principalmente por sua habilidade de equilibrar rapidez e rigor. Em situações em que o tempo de desenvolvimento é restrito e as demandas dos usuários mudam rapidamente, a capacidade de trabalhar em ciclos curtos, testar hipóteses e corrigir erros antes da implementação final faz com que a abordagem seja vantajosa. Essa abordagem tem sido adotada por equipes de produto, startups e até projetos acadêmicos, pois possibilita a entrega de soluções mais alinhadas às necessidades reais.

Hoje, o processo é popularmente estruturado em um ciclo de três etapas principais:

1- Definir (Define): A equipe avalia comentários de usuários, informações de estudos, registros de uso e referências de concorrentes. Com esses dados, identificam-se oportunidades de melhoria, criam-se hipóteses e elabora-se uma declaração precisa do problema.

2- Desenvolver (Design): As hipóteses são convertidas em soluções concretas, como protótipos de baixa e média fidelidade. O objetivo é materializar a ideia para que ela possa ser validadas.

3- Validação (Validate): Os usuários validam as soluções por meio de testes de usabilidade, pesquisas ou experimentos. A solução é aprimorada ou volta à etapa inicial para reavaliar o problema e sugerir novas abordagens.

A implementação do Lean UX neste TCC se justifica em três pontos principais. O primeiro refere-se ao tempo limitado de desenvolvimento, típico do calendário acadêmico, que demanda uma metodologia ágil, capaz de produzir resultados em ciclos curtos e consecutivos. O segundo aspecto diz respeito à própria essência da proposta, que visa facilitar e tornar mais intuitivo o acesso a informações técnicas. Como está diretamente relacionada à experiência do usuário, a solução deve ser continuamente avaliada em termos de clareza, facilidade de navegação e relevância do conteúdo. E terceiro, diz respeito à relevância dos ciclos de feedback, que ajudam a diminuir as incertezas comuns em projetos experimentais, possibilitando ajustes ao longo do processo e fortalecendo a consistência do resultado final.

De maneira geral, o Lean UX se mostra apropriado para os objetivos deste estudo, pois enfatiza o aprendizado constante, a colaboração entre diversas áreas e entregas progressivas. Essa metodologia possibilita que o protótipo criado seja prático, de fácil manuseio e verdadeiramente ajustado às demandas dos usuários.

PROCESSO

03

3.1- ANÁLISE DE SIMILARES (BENCHMARKING)

Como parte da etapa de descoberta, foi realizada uma análise de similares com o objetivo de identificar referências existentes no mercado e compreender diferentes formas de organização e apresentação de conteúdos técnicos voltados ao projeto de interiores. Essa investigação buscou mapear tanto conteúdos nacionais quanto internacionais, gratuitas e pagas, que pudessem oferecer *insights* sobre boas práticas de usabilidade, estrutura de informação e visualização de dados.

Foram selecionados duas referências para a análise: o ArqExpress, uma coleção de livros física e/ou digital voltada à representação gráfica e prática de soluções projetuais, e o Dimensions.com, uma plataforma *online* internacional que reúne medidas padronizadas de objetos, móveis, equipamentos e ambientes, permitindo sua visualização e *download* em 2D.

ARQEXPRESS

Link para acesso: https://clubarqexpress.com.br/

O ArqExpress é uma coleção nacional de livros ilustrados voltada para estudantes e profissionais de Arquitetura e Design de Interiores. Seu propósito é tornar o acesso a informações projetuais mais rápido e didático por meio de materiais ricos em conteúdo visual e diagramas explicativos.

Figura 2 – Logotipo do Club ArqExpress
Fonte: CLUB ArqExpress, 2025.

FUNCIONAMENTO: Os livros são comercializados em versões físicas e digitais, todos pagos, com valores que partem de cerca de R$149,00 por unidade e combos que ultrapassam R$1.021,00. A coleção é organizada em diferentes linhas editoriais: como os livros “Guia Para Leigos”, voltado à explicação simplificada e dividido por

cômodos, os livros “Detalhamento Para Arquitetos”, com referências técnicas de construção, marcenaria e iluminação; além de guias específicos para decoração, iluminação e ambientes residenciais e comerciais.

O conteúdo apresenta ilustrações acompanhadas de medidas, diagramas de funcionamento, detalhamentos e exemplos práticos de aplicação. Para obter acesso completo a todos os temas é necessário adquirir mais de um volume. Apesar de amostras gratuitas em PDF estarem disponíveis, estas são bastante limitadas e não incluem muitas imagens de detalhamento.

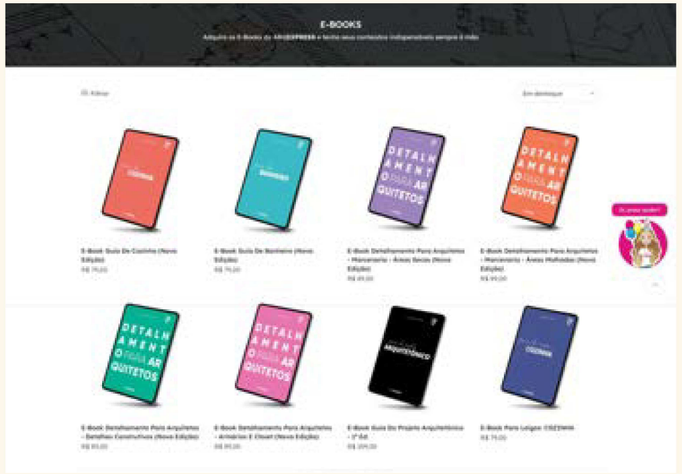


Figura 3 – Página de e-books à venda no ArqExpress
Fonte: CLUB ArqExpress, 2025.

INTERFACE E ESTÉTICA: O ponto mais marcante do ArqExpress é o apelo visual. Visualmente rico e didático, utiliza ilustrações claras e organizadas de forma esquemática, que tornam a consulta mais acessível em comparação a manuais técnicos e normas da ABNT. Essa característica aproxima os conteúdos de iniciantes, que encontram nos livros uma forma prática de compreender medidas e soluções.

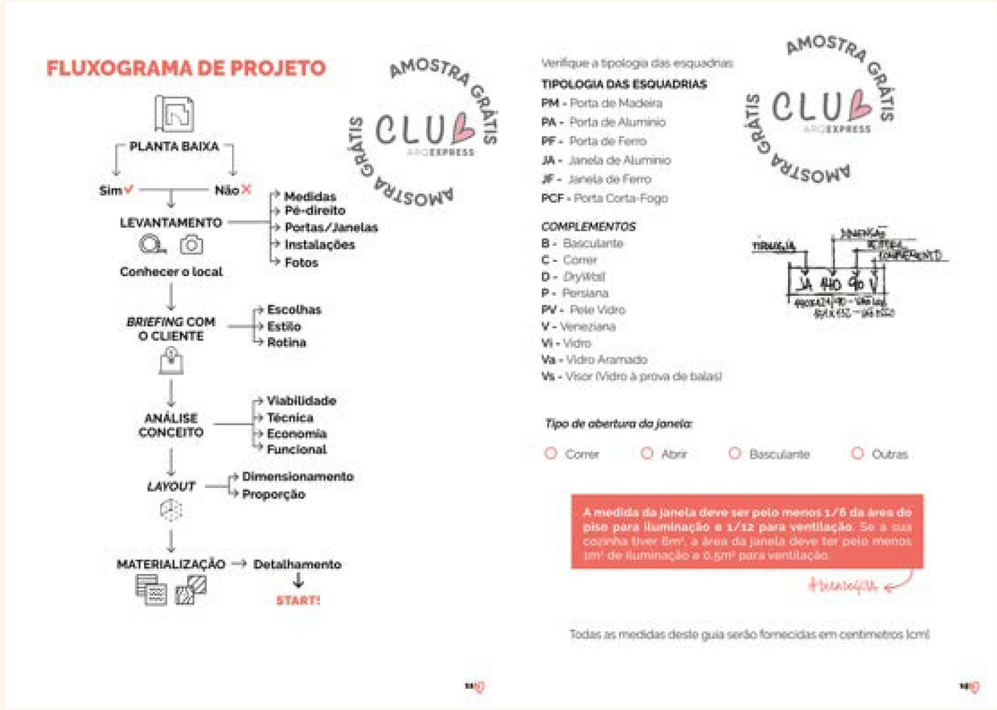


Figura 4 – Páginas do e-book do ArqExpress sobre detalhamento de cozinha
Fonte: CLUB ArqExpress, 2025.

PONTOS POSITIVOS: A linguagem gráfica simplificada e a organização por temas e ambientes tornam o material acessível e didático. Os livros reúnem informações úteis como *layouts* de espaços, equipamentos, setorização, revestimentos e detalhamentos, sempre apresentados de forma visualmente clara, o que facilita a consulta, especialmente para iniciantes.

PONTOS NEGATIVOS: Como se trata de conteúdo estático, os volumes ficam sujeitos à desatualização: quando normas técnicas mudam ou novos conteúdos surgem, é necessário adquirir novas edições. O próprio site comercializa versões "atualizadas", evidenciando que edições anteriores se tornam ultrapassadas.



COZINHA, O AMBIENTE MAIS DESEJADO ENTRE OS BRASILEIROS.

Imprescindível na concepção de qualquer casa, a cozinha não é mais um espaço apenas de cocção, preparo ou armazenamento de mantimentos, e sim, um espaço de convívio familiar onde podem acontecer diferentes atividades, e cada vez mais vem se tornando objeto de desejo dos clientes. Ao mesmo tempo, é o ambiente mais complexo de se projetar.

Antigamente as cozinhas tinham a composição fechada, entre quatro paredes. Hoje, projetos com cozinhas integradas ou projetos com os mais diferentes *layouts* vêm sendo o cartão de visita de muitos profissionais. Você já fez algum superprojeto de cozinha?

O profissional que souber desenvolver um projeto completo e organizado, capaz de ser executado sem problemas, estará apto para desenvolver o projeto de qualquer outro ambiente.

#DICADOCLUB

A cozinha vem deixando de ser um ambiente apenas de serviço e se tornando parte do ambiente social da casa. O desafio do projeto é conseguir desenvolver um *layout* que atenda à necessidade de cada cliente. Cada projeto é único e deve ser pensado de acordo com a rotina do usuário, alinhado sempre a funcionalidade, estética e orçamento. O grande segredo é um planejamento organizado e um detalhamento bem feito.

Planejamento é o primeiro passo para organização do processo, nele serão definidas todas as etapas e fases de forma a orientar e organizar todas as atividades. Quando projetamos uma cozinha, lavanderia ou banheiro (áreas molhadas), o cuidado deve ser redobrado. Praticidade e funcionalidade são fundamentais neste ambiente.

O desafio de qualquer profissional é desenvolver um projeto levando em consideração três fatores: funcionalidade, estética e orçamento. O espaço vai determinar a melhor disposição para o mobiliário e equipamentos. O cliente vai definir suas necessidade, gostos e prioridades. **O papel do profissional é unir todas as diretrizes e analisar a melhor solução para trazer conforto e praticidade para o cliente.**

Profissionais de interiores lidam diariamente com os sonhos. As pessoas buscam, nos profissionais, as respostas para os seus problemas, e o papel de qualquer profissional é imprimir aos ambientes a identidade dos usuários alinhada às necessidades quanto a estética, funcionalidade e orçamento. Para que os sonhos não se tornem pesadelos, **é necessário fazer o planejamento.** Um projeto é um planejamento. Deve ter início, meio e fim. Conhecimento técnico e repertório são fundamentais para qualquer profissional.

O uso de cada espaço, as escolhas dos acabamentos, o lugar onde cada objeto será colocado, a circulação, a forma como uma pessoa se movimenta no ambiente e o fácil acesso às suas necessidades precisam ser previstos no planejamento. O objetivo dos nossos materiais é orientar e dar segurança para o desenvolvimento dos seus projetos, podendo assim atender e satisfazer as necessidades dos clientes e desenvolvê-los de forma mais prática e eficaz.

Os espaços têm particularidades que precisam ser avaliadas e analisadas no desenvolvimento do processo. O objetivo final é sempre o mesmo, criar espaços que atendam às necessidades de cada cliente, tornando o espaço agradável e confortável, levando felicidade e bem-estar para o ambiente.

Criamos um passo a passo completo para você desenvolver o seu projeto perfeito sem dúvidas, sem surpresa e sem dor de cabeça.

Figura 5 – Páginas do e-book do ArqExpress sobre detalhamento de cozinha
Fonte: CLUB ArqExpress, 2025.

DIMENSIONS.COM

Link para acesso: https://www.dimensions.com/

O Dimensions.com é uma plataforma internacional que reúne

medidas padronizadas de objetos, mobiliário, equipamentos e ambientes, voltada a estudantes, arquitetos e designers. O site busca oferecer um banco de dados visual para consulta rápida e detalhada, com representações gráficas em 2D e 3D acompanhadas de informações técnicas.

Dimensions

Figura 6 – Logotipo do site Dimensions.com
Fonte: DIMENSIONS, 2025.

FUNCIONAMENTO: A navegação é gratuita na versão básica, permitindo acessar categorias diversas como mobiliário, objetos do cotidiano, plantas, animais, figuras humanas antropométricas e até *layouts* completos de ambientes. Cada item inclui descrição, história do objeto, representações em 2D e 3D (muitas delas em visualização 360º), dimensões em escala, vistas e informações de uso ou funcionamento. Além disso, a plataforma disponibiliza uma calculadora para conversão de medidas.

Para quem opta pela versão Pro, são oferecidos recursos adicionais, como *downloads* de objetos em 2D e 3D em maior variedade de formatos, carregamento mais rápido, ausência de propagandas e suporte ao crescimento da plataforma.

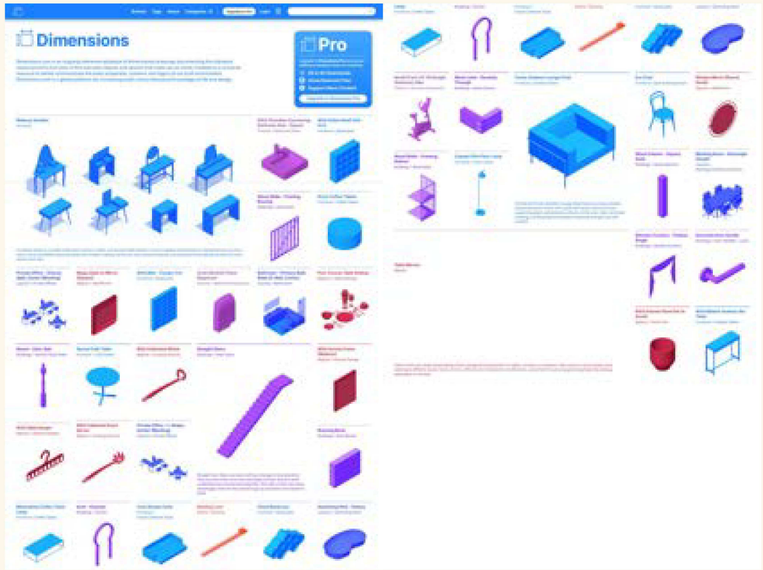


Figura 7 – Página do site Dimensions.com
Fonte: DIMENSIONS, 2025.

INTERFACE E ESTÉTICA: O site apresenta uma identidade visual marcante, utilizando o azul como cor principal e outras cores para diferenciar categorias, o que ajuda na associação visual dos conteúdos. Os desenhos em 2D são simples e lembram representações gráficas típicas de plantas baixas e cortes técnicos. No entanto, a plataforma é considerada visualmente carregada, com excesso de informações em cada página, o que aumenta o

esforço cognitivo na navegação. Além disso, o desempenho técnico pode ser prejudicado pelo peso do site, exigindo por vezes recarregamentos.

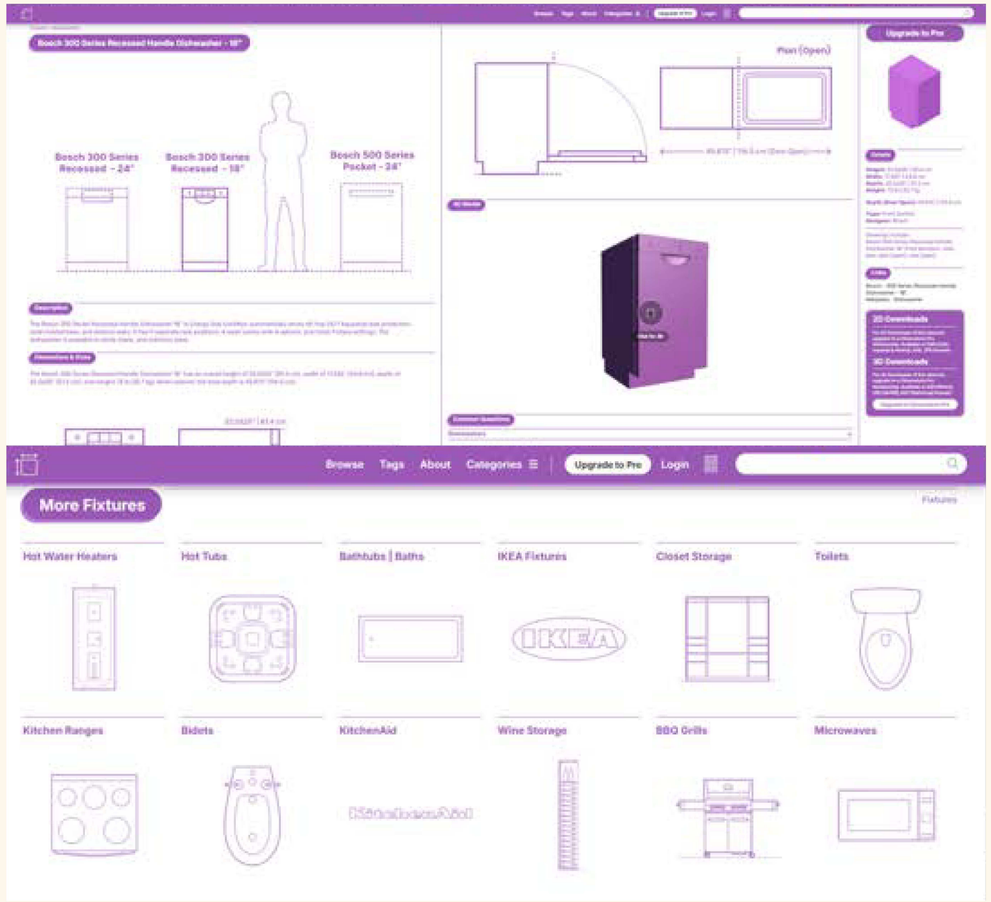


Figura 8 – Página do site Dimensions.com
Fonte: DIMENSIONS, 2025.

PONTOS POSITIVOS: A plataforma é gratuita, de fácil acesso e constantemente atualizada, reunindo em um só lugar medidas de diferentes tipologias de objetos, equipamentos e ambientes. O sistema de busca é eficiente, e a padronização gráfica torna a consulta rápida e prática.

PONTOS NEGATIVOS: O excesso de informações em cada página dificulta a navegação e aumenta o esforço cognitivo. O site pode ser pesado e apresentar travamentos, além de não oferecer filtros eficientes para localizar conteúdos específicos. A plataforma não está adaptada ao contexto normativo brasileiro e nem à realidade local: muitos itens refletem padrões de uso da Europa e da América do Norte, evidenciado pela grande presença de objetos da marca IKEA.

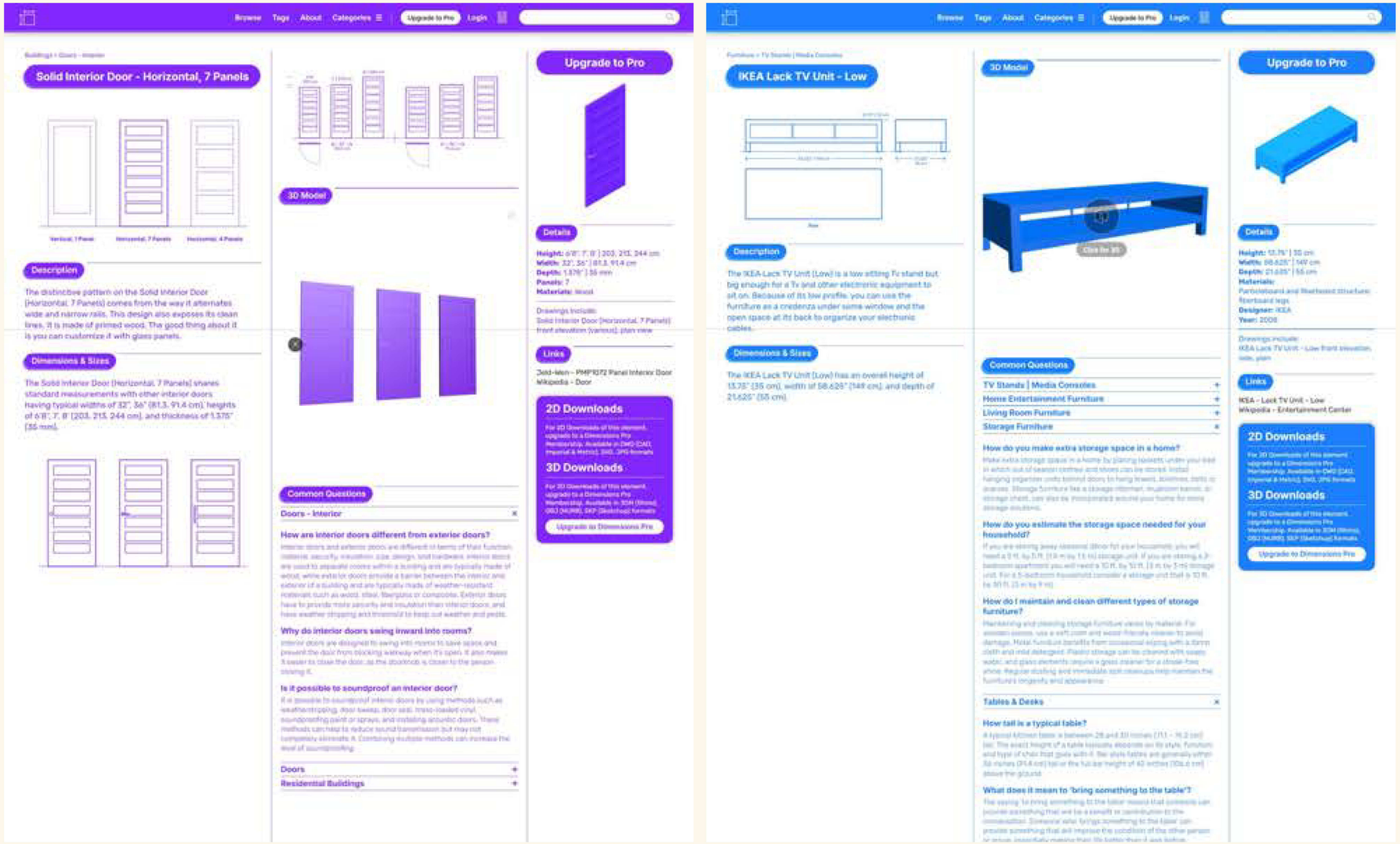


Figura 9 – Página do site Dimensions.com

Fonte: DIMENSIONS, 2025.

ASPECTO	ARQEXPRESS (LIVROS)	DIMENSIONS.COM (PLATAFORMA ONLINE)
Conteudo curado	Selecionado e organizado por arquitetos brasileiros; foco em ambientes residenciais e soluções projetuais.	Acervo amplo e colaborativo, com medidas, descrições e representações gráficas de objetos e móveis.
Referências	Baseado em práticas do mercado nacional e normas técnicas, embora nem sempre explicitadas	Dados antropométricos e históricos, voltados a padrões internacionais (Europa e América do Norte).
Acesso	Todo o conteúdo é pago; versões gratuitas são limitadas e pouco visuais.	Principais funcionalidades gratuitas; versão Pro oferece *downloads* 2D/3D, sem anúncios e acesso mais rápido.
Visual	Visual limpo, com ilustrações claras, cores e organização por temas e ambientes. Pouca interatividade.	Identidade visual forte, categorias diferenciadas por cores, mas a navegação é pesada e cansativa.
Navegabilidade	Busca depende do sumário; consulta mais lenta e linear.	Navegação não linear, mas confusa pela densidade de informações e falta de filtros eficientes.
Representações	Ricas ilustrações didáticas, algumas feitas à mão, outras digitais, acompanhadas de explicações.	Representações 2D semelhantes a plantas e cortes, além de modelos 3D interativos em muitos objetos.
Seções	Estruturado em volumes temáticos (ex.: detalhamento, guias por ambientes, iluminação).	Organização ampla em categorias como mobiliário, objetos, animais, plantas, *layouts*, entre outros.

Tabela 1 – Análise comparativa entre ArqExpress e Dimensions.com

Fonte: A autora, 2025.

A análise evidencia que, apesar de cada um oferecer contribuições relevantes, ainda existem lacunas significativas no modo como as informações técnicas são disponibilizadas para profissionais e estudantes de interiores. O ArqExpress se destaca pelo conteúdo curado e pela clareza visual de suas ilustrações, mas apresenta limitações de acesso, já que grande parte do material é pago e pouco interativo. Já o Dimensions.com oferece um acervo amplo e colaborativo, com representações 2D e 3D, mas sua navegação densa e pouco intuitiva torna o processo de consulta mais cansativo.

Assim, percebe-se que as soluções disponíveis atualmente atendem parcialmente às necessidades de quem busca informações rápidas, confiáveis e de fácil visualização. Enquanto livros e *e-books* oferecem conteúdo consistente, mas de acesso restrito e pouco dinâmico, plataformas digitais como o Dimensions.com ainda carecem de maior organização e foco específico no contexto de interiores residenciais.

3.2- ENTREVISTAS

Para compreender as práticas, dificuldades e expectativas do público-alvo, composto por estudantes de Design e Arquitetura, além de profissionais juniores, foi aplicado um questionário *online* no Google Forms, com perguntas fechadas e abertas. As questões abordaram aspectos como tempo de estudos ou formação, ferramentas mais utilizadas, preferências de representação visual, fontes de consulta em caso de dúvidas projetuais, nível de confiança nas respostas de inteligência artificial e ambientes que geram maiores inseguranças.

O questionário contou com 27 participantes (44,4% estudantes e 33,3% recém-formados). Esse foi divulgado em redes sociais e grupos acadêmicos e profissionais, alcançando participantes em início de carreira, e teve como objetivo mapear as principais fontes de consulta, o grau de confiança atribuído a elas e as dificuldades mais recorrentes no processo projetual.

QUAL O SEU NÍVEL ATUAL DE EXPERIÊNCIA NA ÁREA?

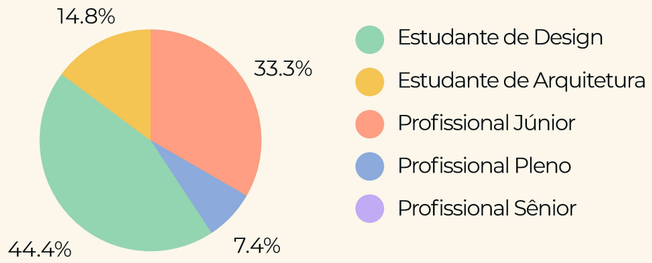


Figura 10 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 1)
Fonte: A autora, 2025.

HÁ QUANTO TEMPO VOCÊ ATUA OU ESTUDA NA ÁREA?

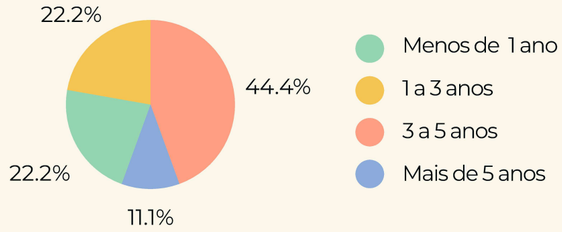


Figura 11 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 2)
Fonte: A autora, 2025.

QUAIS FERRAMENTAS VOCÊ MAIS UTILIZA PARA DESENVOLVER SEUS PROJETOS?

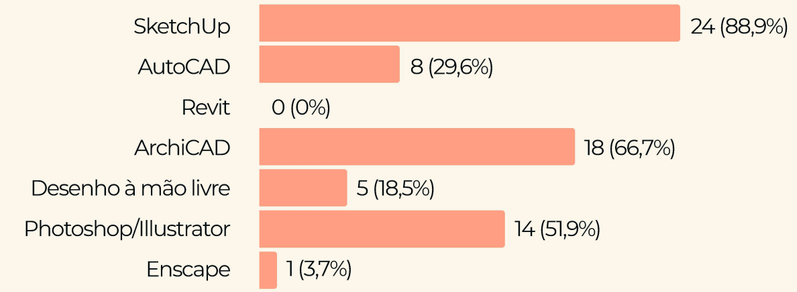


Figura 12 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 3)
Fonte: A autora, 2025.

QUANDO VOCÊ TEM DÚVIDAS TÉCNICAS (EX: ALTURA DE BANCADAS, MEDIDAS MÍNIMAS), ONDE COSTUMA BUSCAR ESSAS INFORMAÇÕES?

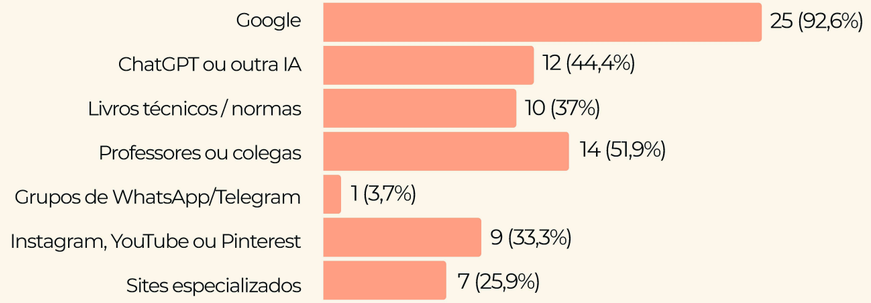


Figura 13 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 4)
Fonte: A autora, 2025.

VOCÊ COSTUMA CONFIAR NAS RESPOSTAS FORNECIDAS POR FERRAMENTAS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (COMO O CHATGPT) PARA RESOLVER DÚVIDAS TÉCNICAS DE PROJETO?

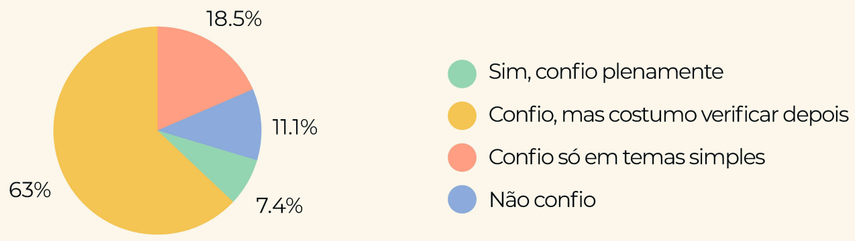


Figura 14 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 5)
Fonte: A autora, 2025.

VOCÊ COSTUMA CONSULTAR NORMAS TÉCNICAS (EX: ABNT NBR 9050, 6492, ETC.) NOS SEUS PROJETOS?

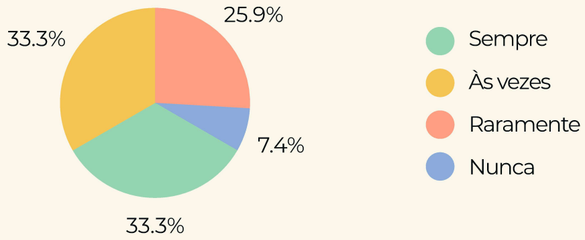


Figura 15 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 6)
Fonte: A autora, 2025.

COM QUE FREQUÊNCIA SURGEM DÚVIDAS SOBRE MEDIDAS, ERGONOMIA OU NORMAS DURANTE O DESENVOLVIMENTO DOS PROJETOS?

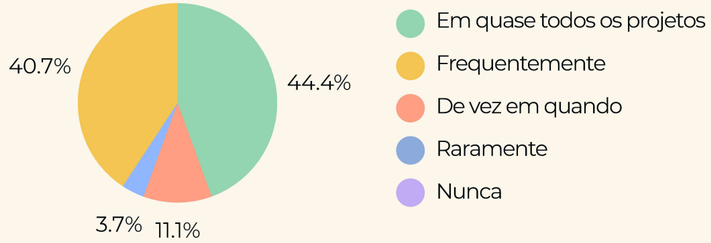


Figura 16 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 7)
Fonte: A autora, 2025.

EM QUAIS AMBIENTES VOCÊ COSTUMA TER MAIS DÚVIDAS SOBRE MEDIDAS, ERGONOMIA OU NORMAS?

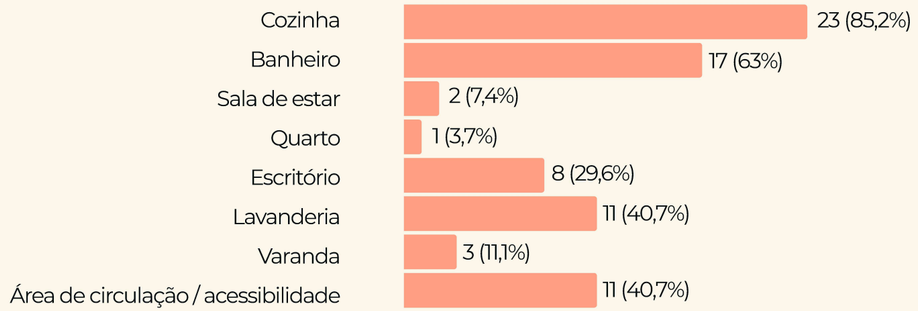


Figura 17 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 8)
Fonte: A autora, 2025.

QUAIS TIPOS DE INFORMAÇÃO TÉCNICA VOCÊ SENTE MAIS FALTA NO SEU DIA A DIA DE PROJETO?

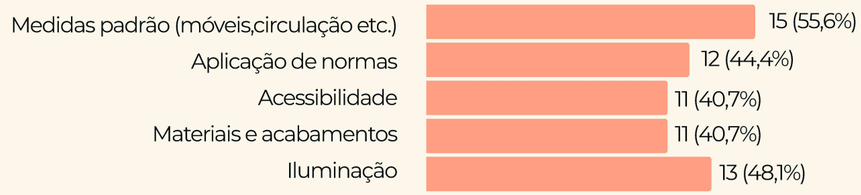


Figura 18 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 9)
Fonte: A autora, 2025.

VOCÊ SENTE SEGURANÇA AO APLICAR NORMAS E MEDIDAS TÉCNICAS EM SEUS PROJETOS?

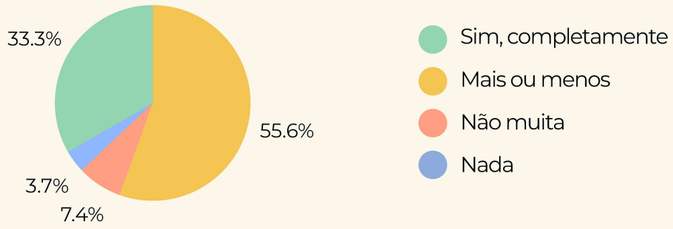


Figura 19 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 10)
Fonte: A autora, 2025.

VOCÊ ACHA ÚTIL A IDEIA DE UM SITE OU APLICATIVO QUE REÚNA INFORMAÇÕES NORMATIVAS E RECOMENDAÇÕES TÉCNICAS DE FORMA VISUAL E ORGANIZADA POR AMBIENTE?

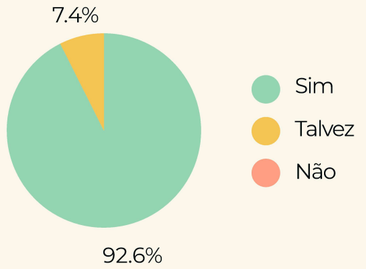


Figura 20 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 11)
Fonte: A autora, 2025.

QUAIS FUNCIONALIDADES VOCÊ ACHARIA MAIS ÚTEIS EM UM APP ASSIM?

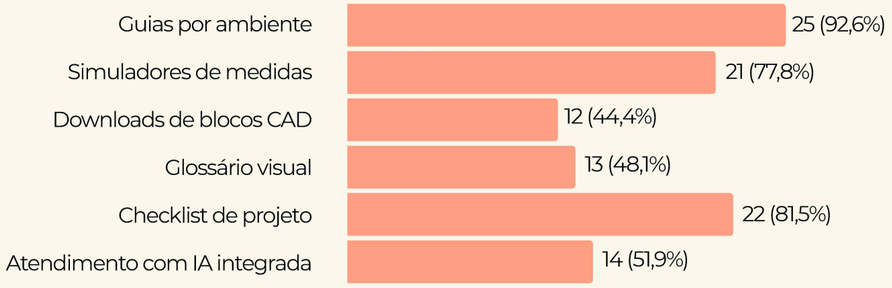


Figura 21 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 12)
Fonte: A autora, 2025.

SE ESSE SITE/APP EXISTISSE HOJE, VOCÊ USARIA NO SEU DIA A DIA DE PROJETO?

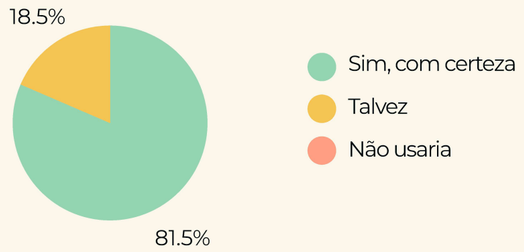


Figura 22 – Resultado da pesquisa com o público-alvo (Questão 13)
Fonte: A autora, 2025.

Além das perguntas fechadas, o formulário contou com a questão aberta “Tem alguma sugestão de funcionalidade ou conteúdo que você gostaria de ver nesse aplicativo?”, com o objetivo de coletar percepções mais livres dos participantes. As respostas revelaram contribuições relevantes para o aprimoramento da plataforma e trouxeram *insights* sobre demandas práticas do público-alvo. Entre os pontos mais recorrentes, destacam-se: a necessidade de maior clareza nas normas e referências técnicas, a inclusão de detalhamentos específicos (como portas com cava e forros com sanca iluminada), a disponibilização de medidas ergonômicas organizadas de forma rápida e acessível, além da indicação de recursos de apoio, como simuladores, exemplos visuais de “certo x errado” e *checklists* para *download*. Também foram mencionadas melhorias relacionadas à usabilidade, como a garantia de uma navegação intuitiva tanto em computadores quanto em dispositivos móveis.

3.2.1 - ANÁLISE DAS RESPOSTAS DA PESQUISA

Os resultados evidenciaram que 85,1% dos participantes relatam enfrentar dúvidas frequentes em seus projetos, sobretudo na aplicação de normas e medidas técnicas. Quanto às fontes de consulta, observou-se a predominância do Google (92%), seguido por professores e colegas (52%), ferramentas de inteligência artificial (44%) e livros e normas técnicas (37%). Plataformas visuais como Pinterest e Instagram também foram apontadas como referências amplamente utilizadas, principalmente por estudantes, devido à praticidade e ao apelo visual.

Apesar do crescimento no uso de ferramentas de inteligência artificial, os participantes demonstraram cautela em relação à confiabilidade dessas respostas. A maioria relatou a necessidade de conferir as informações obtidas antes de aplicá-las em projetos, o que indica que a IA ainda não é percebida como fonte plena-

mente segura. Outro ponto importante levantado foi a indicação das cozinhas como o ambiente residencial que mais gera dúvidas, especialmente em relação a medidas, detalhamentos e instalações. Essa constatação foi decisiva para a escolha desse espaço como foco do protótipo, considerando também o tempo reduzido disponível para o desenvolvimento do TCC.

3.3 PERSONAS

A construção de personas é uma técnica utilizada em processos de design centrados no usuário, que tem como finalidade representar, de forma fictícia, mas baseada em dados reais, os principais perfis do público-alvo. Essas representações permitem compreender de maneira mais concreta as rotinas, objetivos, dificuldades e expectativas dos usuários, servindo como guia para decisões de projeto (COOPER, 1999; PRUITT; ADLIN, 2006).

De acordo com Olsen (2004), uma persona deve reunir informações que auxiliem na visualização das atividades realizadas pelos usuários, suas motivações, necessidades e comportamentos diante de um produto ou serviço. Outros autores ressaltam ainda a importância de considerar objetivos e frustrações, de modo que o perfil construído não seja apenas descritivo, mas também reflita desafios e oportunidades que o projeto precisa atender (HOLANDA, 2010; GUO; SHAMDASANI; RANDALL, 2011).

Dessa forma, a criação de personas torna-se relevante porque traduz dados de pesquisa em perfis tangíveis, capazes de orientar escolhas relacionadas à usabilidade, ao conteúdo e à comunicação visual. Ao sintetizar características do público-alvo, elas ajudam a manter o foco do projeto nas necessidades reais dos usuários, evitando decisões baseadas apenas em intuições ou preferências pessoais do designer.

Com base nos resultados da pesquisa realizada, foram desenvolvidas duas personas representativas do público-alvo deste trabalho: uma estudante de Design de Interiores e um arquiteto júnior. A primeira persona representa o perfil de estudante que, em fase de formação, e a segunda persona corresponde a um arquiteto recém-formado, em início de carreira. Esses dois perfis sintetizam os principais objetivos, necessidades, dores e fontes de informação identificados na pesquisa, funcionando como guia para as decisões de design.

MARINA LIMA

3.3 PERSONAS



“Quando estou desenvolvendo um projeto acadêmico de interiores, quero encontrar medidas confiáveis de forma rápida para aplicá-las corretamente, sem perder tempo procurando em várias fontes.”

IDADE: 23 anos
OCUPAÇÃO: Estudante de Design
LOCALIZAÇÃO: Uberlândia - MG

SOBRE

Marina está finalizando a graduação e cumpre estágio com demandas de detalhamento. Domina conceitos, mas sente insegurança ao aplicar medidas normativas e parâmetros de ergonomia e acessibilidade. Busca rapidez e clareza para validar decisões em trabalhos acadêmicos.

ATIVIDADES / HÁBITOS

- Pesquisa medidas durante o desenvolvimento dos trabalhos.
- Usa Google como primeira busca e salva referências no Pinterest/Instagram.
- Consulta livros e normas quando precisa checar algo “oficial”.
- Prefere conteúdos com esquemas, cortes e exemplos.

MOTIVAÇÕES

- Aprender com segurança para evoluir profissionalmente.
- Entregar trabalhos corretos com menos ansiedade e retrabalho.
- Ganhar confiança em apresentações e bancas..

OBJETIVOS

- Aplicar medidas corretas nos projetos acadêmicos.
- Reduzir tempo de procura por informações.
- Preparar-se para o mercado com boas práticas.

NECESSIDADES

- Informações confiáveis, claras e fáceis de localizar.
- Consulta rápida por ambiente/tema.
- Ilustrações didáticas e sumarizadas.

DORES / FRUSTRAÇÕES

- Normas extensas e de difícil interpretação.
- Medo de aplicar errado por falta de exemplos claros.
- Perda de tempo alternando entre várias fontes.

FONTES DE INFORMAÇÃO

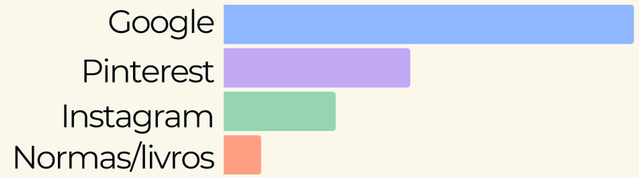


Figura 23 – Persona 1
Fonte: A autora, 2025.

RAFAEL ANDRADE

3.3 PERSONAS



“Quando estou elaborando projetos residenciais para clientes, quero validar medidas normativas de forma ágil e segura, para entregar soluções precisas dentro dos prazos.”

IDADE: 28 anos
OCUPAÇÃO: Arquiteto Júnior
LOCALIZAÇÃO: Campinas - SP

SOBRE

Rafael atua em projetos residenciais e atende clientes com prazos curtos. Passa boa parte do tempo confirmando medidas e compatibilizando informações de diferentes fontes. Precisa validar rapidamente o que está de acordo com ABNT para reduzir riscos de retrabalho em obra e preservar sua credibilidade.

ATIVIDADES / HÁBITOS

- Consulta referências no *desktop* do escritório
- Inicia pela busca no Google, cruza com normas/livros e catálogos de fabricantes.
- Usa IA para resumir textos e checar caminhos, mas sempre valida.
- Organiza um acervo pessoal de detalhes e *checklists*.

MOTIVAÇÕES

- Entregar com precisão e padronizar processos.
- Ganhar agilidade sem abrir mão da confiabilidade.
- Consolidar reputação com clientes e parceiros.

OBJETIVOS

- Aumentar autonomia nas decisões projetuais.
- Reduzir o tempo de busca e validação de medidas.
- Evitar erros que gerem retrabalho e custos.

NECESSIDADES

- Plataforma responsiva e rápida
- Medidas normativas confiáveis com referência explícita à ABNT.
- Conteúdo organizado por ambiente e por tipo de solução/detalhe.

DORES / FRUSTRAÇÕES

- Contradições entre fontes informais e normas.
- Dificuldade de encontrar exemplos aplicados ao contexto residencial.
- Pressão de prazos e receio de perda de credibilidade por erro técnico.

FONTES DE INFORMAÇÃO

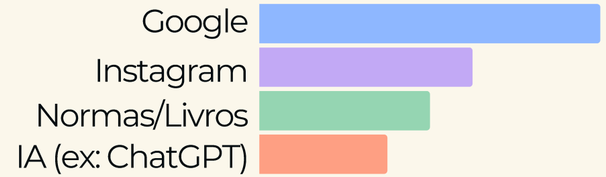


Figura 24– Persona 2
Fonte: A autora, 2025.

3.4 CARD SORTING

O *card sorting* é uma técnica frequentemente utilizada em projetos de Arquitetura da Informação e Experiência do Usuário. A atividade consiste em apresentar aos participantes cartões que contêm termos, conteúdos ou funcionalidades, solicitando que os organizem em categorias de acordo com sua própria lógica. Esse processo permite identificar como os usuários compreendem e relacionam informações, revelando padrões de agrupamento que podem orientar a definição de menus, hierarquias e nomenclaturas (SPENCER, 2009).

O principal objetivo dessa metodologia é desenvolver estruturas de categorização que estejam de acordo com os modelos mentais dos usuários, reduzindo assim as falhas no processo de design. Existem diferentes variações da técnica, sendo que, no *open card sorting*, os participantes criam categorias livremente, enquanto no *closed card sorting* trabalham com categorias previamente definidas. Há também o *mixed card sorting*, que combina elementos dos dois formatos: os participantes recebem categorias pré-estabelecidas, mas têm a liberdade de sugerir ajustes, propor subcategorias ou realocar cartões de acordo com sua lógica pessoal. Em todas as modalidades, a técnica ajuda a organizar a informação de maneira mais clara, funcional e alinhada com as expectativas do público.

No desenvolvimento deste projeto, optou-se pelo *mixed card sorting*, em razão da necessidade de compreender como os participantes organizam informações relacionadas ao design de interiores de forma intuitiva, mas sem perder a comparabilidade entre categorias já pensadas para o protótipo. O objetivo foi criar uma estrutura de navegação clara e de baixo esforço cognitivo, baseada em evidências de usuários reais e centrada nos conteúdos mais utilizados.

A aplicação ocorreu de forma remota, por meio do Miro, que permitiu aos participantes organizar os cartões livremente, dentro das categorias pré-estabelecidas inicialmente: bancadas e mobiliário, armários e prateleiras, eletrodomésticos, elétrica e instalações, iluminação e ergonomia. O conjunto de cartões incluía termos relacionados a medidas, móveis, eletrodomésticos, iluminação e instalações elétricas. A atividade contou com a participação de seis pessoas, entre estudantes de Design e Arquitetura e profissionais júnior dessas áreas, garantindo representatividade em relação às personas desenvolvidas.



Figura 25 – Lista de cards disponibilizada para o card sorting

Fonte: A autora, 2025.

ORGANIZAÇÃO 01 - DESIGNER JÚNIOR

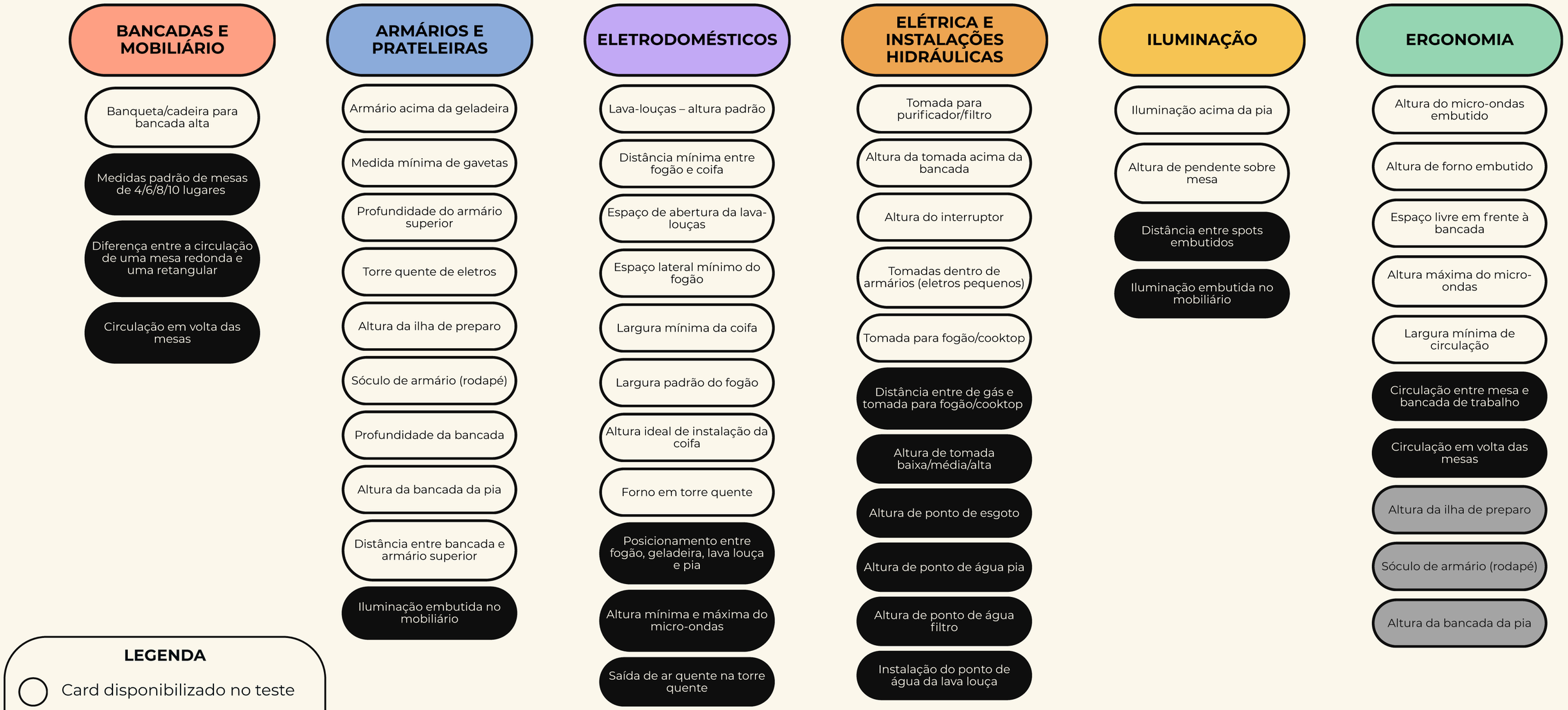


Figura 26 – Organização 01 dos cards realizada por designer junior

Fonte: A autora, 2025.

ORGANIZAÇÃO 02 - DESIGNER JÚNIOR

BANCADAS E MOBILIÁRIO

- Altura de pendente sobre mesa
- Profundidade da bancada
- Altura da ilha de preparo
- Espaço livre em frente à bancada
- Altura da tomada acima da bancada
- Altura da bancada da pia
- Banqueta/cadeira para bancada alta
- Iluminação acima da pia

ARMÁRIOS E PRATELEIRAS

- Armário acima da geladeira
- Medida mínima de gavetas
- Sóculo de armário (rodapé)
- Profundidade do armário superior
- Distância entre bancada e armário superior

ELETRODOMÉSTICOS

- Lava-louças – altura padrão
- Distância mínima entre fogão e coifa
- Espaço de abertura da lava-louças
- Altura do micro-ondas embutido
- Altura de forno embutido
- Espaço lateral mínimo do fogão
- Torre quente de eletros
- Largura mínima da coifa
- Forno em torre quente
- Largura padrão do fogão
- Altura máxima do micro-ondas
- Altura ideal de instalação da coifa

ELÉTRICA E INSTALAÇÕES HIDRÁULICAS

- Tomada para purificador/filtro
- Tomada para fogão/cooktop
- Tomadas dentro de armários (eletros pequenos)

ILUMINAÇÃO

- Altura do interruptor

ERGONOMIA

- Largura mínima de circulação

LEGENDA

- Card disponibilizado no teste
- Card criado pelo participante
- Card repetido pelo participante

Figura 27 – Organização 02 dos cards realizada por designer

Fonte: A autora, 2025.

ORGANIZAÇÃO 03 - ESTUDANTE DE ARQUITETURA

BANCADAS E MOBILIÁRIO

- Espaço livre em frente à bancada
- Altura da ilha de preparo
- Distância entre bancada e armário superior
- Banqueta/cadeira para bancada alta

ARMÁRIOS E PRATELEIRAS

- Armário acima da geladeira
- Medida mínima de gavetas
- Sóculo de armário (rodapé)
- Profundidade do armário superior

ELETRODOMÉSTICOS

- Largura mínima da coifa
- Altura de forno embutido
- Altura máxima do micro-ondas
- Torre quente de eletros
- Altura do micro-ondas embutido
- Forno em torre quente
- Altura ideal de instalação da coifa
- Largura padrão do fogão

ELÉTRICA E INSTALAÇÕES HIDRÁULICAS

- Altura da bancada da pia
- Tomada para purificador/filtro
- Lava-louças – altura padrão
- Profundidade da bancada
- Altura da tomada acima da bancada
- Espaço de abertura da lava-louças
- Espaço lateral mínimo do fogão
- Distância mínima entre fogão e coifa
- Tomadas dentro de armários (eletros pequenos)
- Tomada para fogão/cooktop

ILUMINAÇÃO

- Altura de pendente sobre mesa
- Iluminação acima da pia

ERGONOMIA

- Altura do interruptor
- Largura mínima de circulação

LEGENDA

- ○ Card disponibilizado no teste
- ● Card criado pelo participante
- ● Card repetido pelo participante

Figura 28 – Organização 03 dos cards realizada por estudante de Arquitetura

Fonte: A autora, 2025.

3.4.1 AJUSTE CARD SORTING

Durante a aplicação do *card sorting*, foi possível notar divergências recorrentes entre os participantes na organização dos *cards* disponibilizados. Elementos como a profundidade da bancada, a altura da ilha de preparo e a distância entre bancada e armário superior foram classificados em bancadas e mobiliário, mas também em armários e prateleiras, evidenciando a sobreposição entre essas categorias. Situação semelhante ocorreu na relação entre iluminação e elétrica e instalações, uma vez que conteúdos como altura de interruptor e iluminação embutida no mobiliário foram distribuídos de maneira distinta, revelando diferenças pouco claras entre os dois grupos.

Outro ponto identificado foi a dificuldade de tratar a categoria ergonomia como seção independente, uma vez que parâmetros como largura mínima de circulação e espaço livre em frente à bancada foram frequentemente alocados em outras categorias, sugerindo que a ergonomia é percebida mais como critério transversal do que como área autônoma. Também, que conteúdos referentes a instalações hidráulicas foram distribuídos em diferentes categorias, associados a elétrica e instalações, e vinculados a eletrodomésticos específicos, como lava-louças e purificadores.

Por isso, foi decidido reduzir o número de categorias e agrupar conteúdos de maior afinidade, resultando em quatro novas categorias: mobiliários e armários, eletrodomésticos, elétrico e iluminação e ergonomia. Essa reorganização permitiu eliminar sobreposições, reduzir a dispersão de conteúdos e estruturar uma categorização mais intuitiva.



Figura 29 – Novas categorias para o teste atualizado de card sorting

Fonte: A autora, 2025.

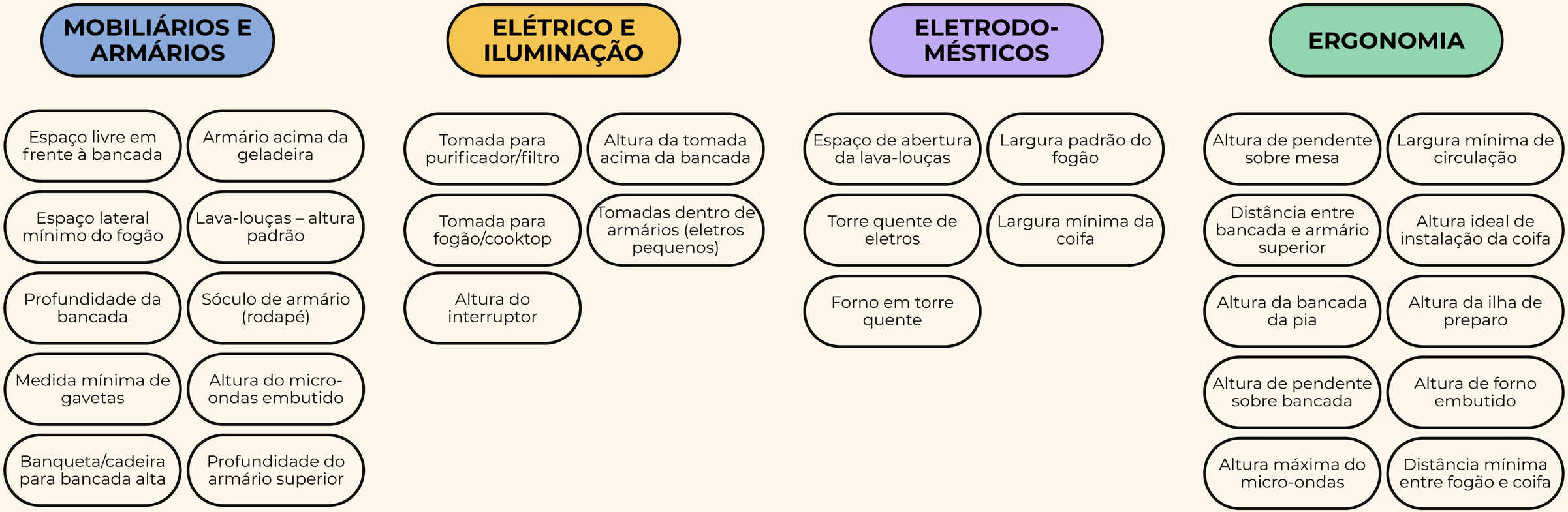


Figura 30 – Organização 04 dos cards realizada por designer

Fonte: A autora, 2025.

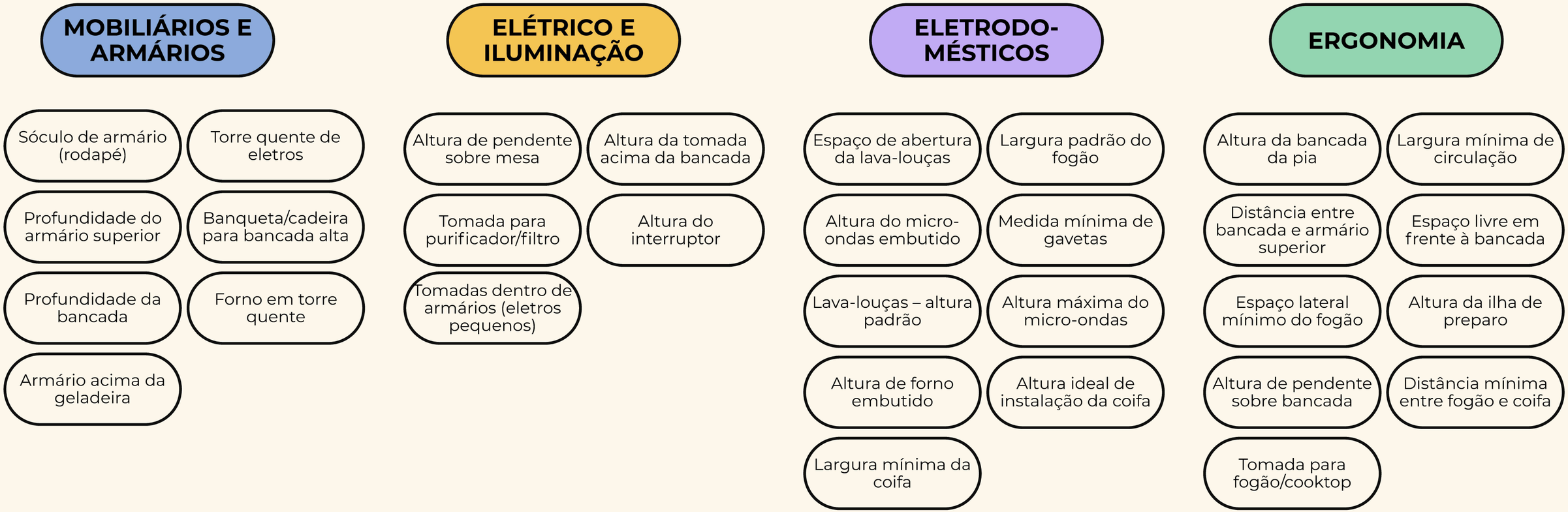


Figura 31 – Organização 05 dos cards realizada por estudante de Arquitetura

Fonte: A autora, 2025.

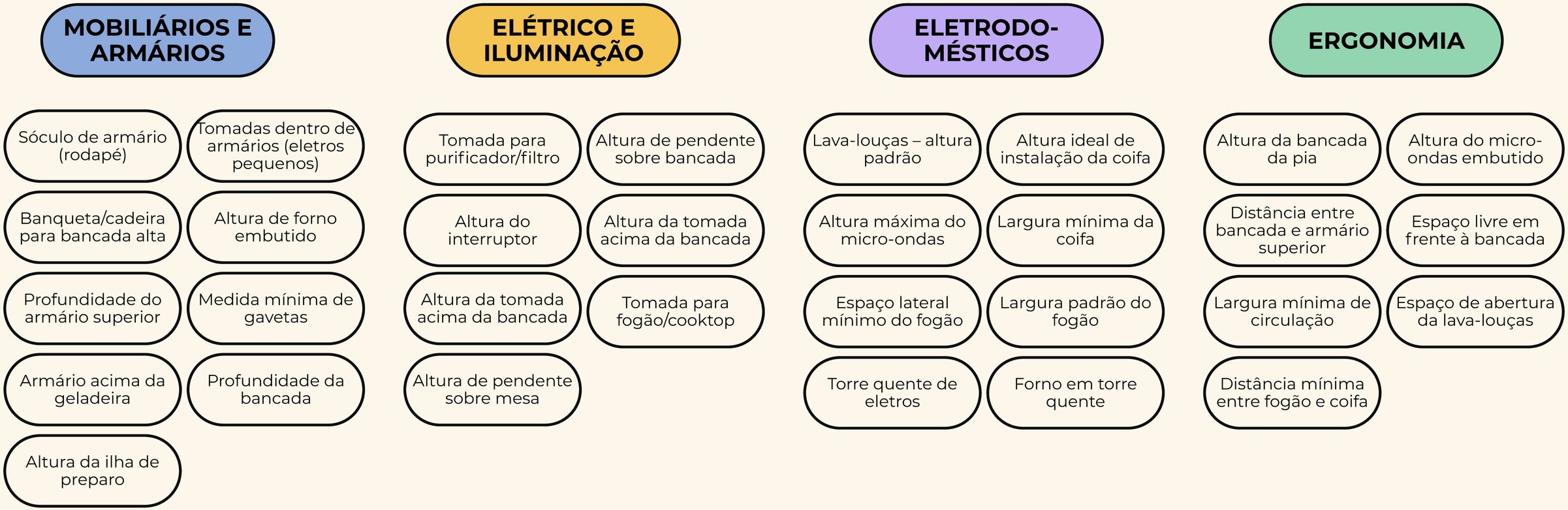


Figura 32 – Organização 06 dos cards realizada por estudante de Design

Fonte: A autora, 2025.

3.4.2 ANÁLISE DE ORGANIZAÇÃO DOS PARTICIPANTES NO CARD SORTING

A nova organização dentro das novas quatro categorias se mostrou mais clara e funcional em relação às tentativas iniciais, que apresentavam sobreposições e divergências entre grupos de cartões. A estrutura final facilitou a associação entre os elementos do ambiente e suas dimensões técnicas, reduzindo duplicidades e contribuindo para uma arquitetura da informação mais intuitiva.

Porém, foi possível notar que a categoria ergonomia apresentou algumas divergências. Muitos participantes a utilizaram como critério de avaliação aplicado a outros elementos, e não como uma seção individual. Essa observação levou à decisão de não manter a ergonomia como categoria independente no site, mas tratá-la de forma transversal, presente em todos os conteúdos.

Tal escolha se justifica pela própria relevância da ergonomia no campo do design de interiores. uma vez que Panero e Zelnik (2013) destacam que os parâmetros ergonômicos são fundamentais para a adequada relação entre o corpo humano e o espaço construído. Dessa forma, a ergonomia não deve ser tratada como tema isolado, mas como um aspecto fundamental a ser considerado em cada decisão projetual. Integrá-la a todos os cards reforça sua centralidade e evita que seja percebida como informação secundária ou “menos importante”.

DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO

04

4.1 SITEMAP

A partir da consolidação das categorias obtidas no card sorting, tornou-se possível estruturar a organização hierárquica dos conteúdos do site. Para representar essa arquitetura da informação, elaborou-se um *sitemap*, que descreve de forma esquemática como as seções e os cards estão distribuídos e interligados. Esse recurso funciona como uma ponte entre a etapa de categorização de informações e a definição das interfaces, permitindo visualizar de maneira clara a lógica de navegação planejada.

O *sitemap* desenvolvido tem como objetivo estruturar a navegação do site de forma clara e intuitiva, priorizando a experiência do usuário e reduzindo o esforço cognitivo necessário para localizar informações. A organização parte de uma *homepage* central, que direciona para diferentes caminhos de interação, como acesso aos ambientes residenciais, pesquisa por cards, exploração em planta baixa, além de áreas complementares como login, perfil e *FAQ*.

A escolha por um modelo visual e simplificado responde diretamente às demandas identificadas na pesquisa com usuários, que apontaram dificuldade em consultar normas e medidas técnicas em fontes tradicionais devido à extensão e complexidade desses materiais. Ao distribuir o conteúdo em blocos visuais e categorias claras, o *sitemap* busca criar um fluxo de navegação rápido, intuitivo e de baixo esforço cognitiva.

Outro aspecto importante é a presença de dois modos de acesso ao conteúdo: pela seleção direta de ambientes, como cozinha, banheiro e sala de estar, ou pela planta baixa interativa, que funciona como um recurso visual de apoio para orientar o usuário na exploração. Essa duplicidade de caminhos garante flexibilidade, atendendo tanto usuários que preferem navegar visualmente quanto aqueles que buscam consultas diretas e objetivas.

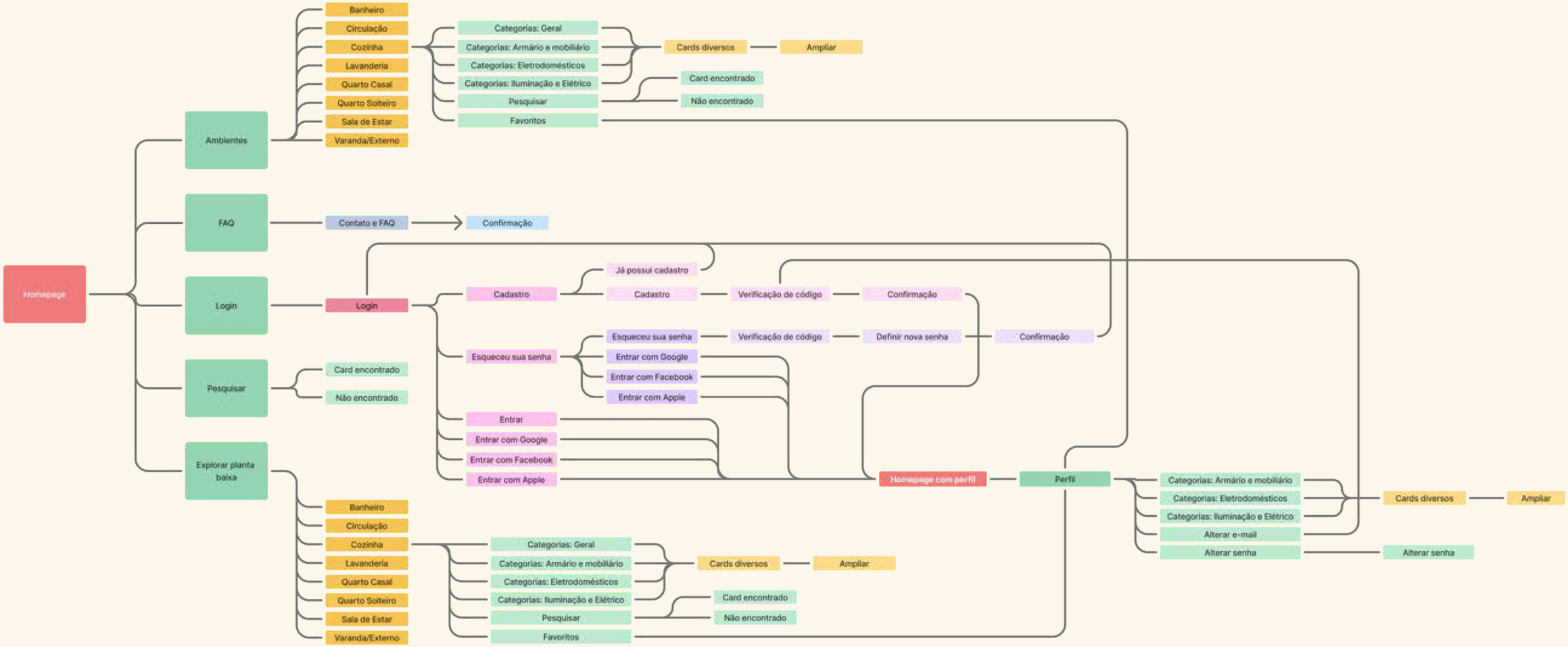


Figura 33 – Sitemap para o Curadoría desenvolvido no Figma

Fonte: A autora, 2025.

4.2 RABISCOFRAME

Rascunhos-frames representam uma fase inicial do processo de prototipagem, marcada pela criação de representações de baixa fidelidade. Sua tarefa é organizar de forma inicial a disposição dos conteúdos e componentes da interface, proporcionando uma perspectiva esquemática das páginas e da configuração dos *cards*.

Essa representação é amplamente valorizado em metodologias de design, uma vez que possibilita a exploração de alternativas de forma ágil e econômica, antes da consolidação de soluções definitivas. Buxton (2007) enfatiza que os esboços funcionam como instrumentos de pensamento, ao favorecer a experimentação e a comunicação de ideias em estágios iniciais. De maneira semelhante, Preece, Rogers e Sharp (2015) observam que protótipos de baixa fidelidade são particularmente adequados para mapear fluxos de interação e hierarquias de informação, pois permitem a análise de usabilidade sem que o processo seja influenciado por aspectos estéticos avançados.

Aqui, os *rascunhos-frames* foram desenvolvidos manualmente, permitindo a simulação de diferentes possibilidades de layout de detalhamento visual. O foco concentrou-se na disposição dos principais elementos, como menus de navegação, áreas de pesquisa, categorias e a hierarquia das informações dentro dos cards.

Essa etapa foi fundamental para antecipar a experiência de uso, possibilitando verificar se o fluxo de navegação definido no *sitemap* poderia ser representado de forma clara e acessível. Além disso, contribuiu para assegurar a manutenção do princípio de baixo esforço cognitivo, na medida em que permitiu validar a simplicidade da interface antes da construção de protótipos digitais em alta fidelidade no Figma.



Figura 34 – Rascunho de wireframe
Fonte: A autora, 2025.

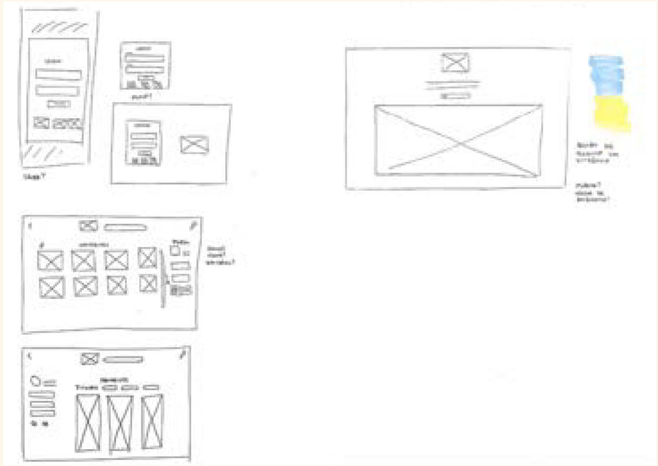


Figura 35 – Rascunho de wireframe
Fonte: A autora, 2025.



Figura 36 – Rascunho de wireframe
Fonte: A autora, 2025.

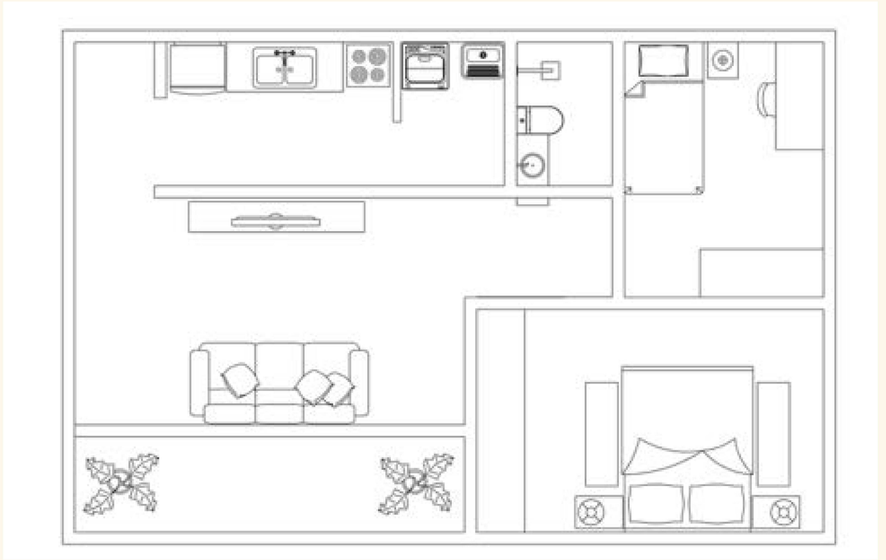


Figura 37 – Rascunho de wireframe
Fonte: A autora, 2025.

4.3 IDENTIDADE VISUAL

A identidade visual é um dos pilares no desenvolvimento de interfaces digitais, pois assegura uma estética consistente, torna a assimilação de informações mais fácil e ajuda a criar uma experiência de uso clara e intuitiva. Segundo Wheeler (2012), a identidade de um projeto gráfico deve comunicar seus valores e objetivos de maneira instantânea, ao passo que estabelece um padrão de reconhecimento que orienta a percepção do usuário.

No âmbito da Experiência do Usuário, aspectos como paleta de cores, tipografia, iconografia e *grid* são fundamentais para melhorar a usabilidade e diminuir o esforço cognitivo durante a navegação.

Para o site, ela foi concebida para assegurar consistência gráfica e favorecer a clareza na apresentação das informações. Cada decisão, desde a escolha das cores até a definição do *grid*, teve como propósito criar uma experiência coesa, equilibrada e esteticamente alinhada ao público-alvo.



Figura 38 – Logotipo do Curadoría
Fonte: A autora, 2025.

A paleta de cores foi estruturada a partir de três cores principais: o salmão utilizado como tom de destaque, o amarelo claro como fundo do site e complementar e o preto presente em textos, linhas e ícones. Para reforças a categorização dos conteúdos, foram definidos ícones coloridos por grupo: azul para mobiliários e armários, amarelo para iluminação e instalações elétricas, verde para eletrodomésticos, além do branco como fundo dos cards e o cinza médio para botões inativos e botões secundários. Essa paleta de cores facilita a distinção entre categorias e contribui para o reconhecimento imediato dos conteúdos.

PRINCIPAIS

RGB 254 159 131
HEX FE9F83

RGB 251 247 235
HEX FBF7EB

RGB 26 26 26
HEX 1A1A1A

CATEGORIAS

RGB 139 171 218
HEX 8BABDA

RGB 149 213 178
HEX 95D5B2

RGB 246 196 83
HEX F6C453

COMPLEMENTARES

RGB 255 255 255
HEX FFFFFF

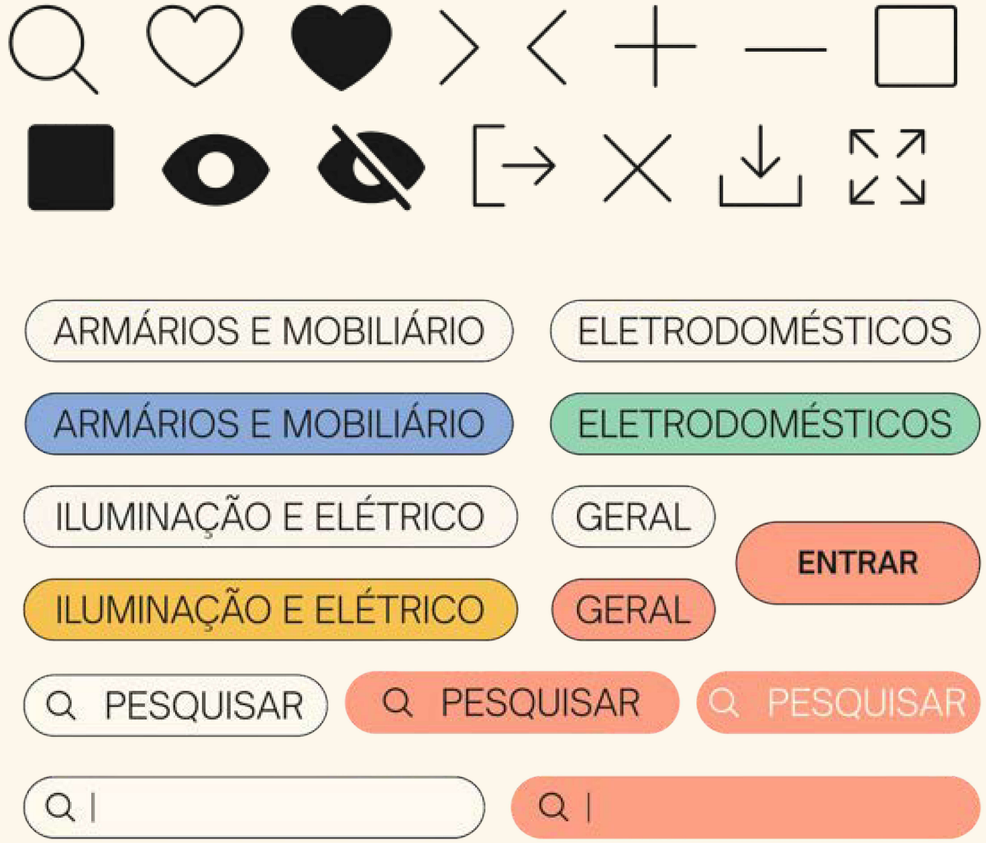
RGB 171 171 171
HEX ABABAB

A tipografia adotada no site foi a família Open Sans One, nas variações light, regular e semi bold, escolhida pela boa legibilidade em diferentes dispositivos. Para o logotipo, optou-se pela fonte Bigola Display Regular, que possui maior personalidade e confere singularidade à marca.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Os ícones possuem traços finos e bordas arredondadas, reforçando a unidade visual do projeto. Da mesma forma, os botões seguem essa estética, transmitindo leveza e simplicidade no uso.



A composição das telas foi organizada a partir de um *grid* modular de 15 colunas por 15 linhas, que orientou a distribuição dos elementos gráficos e textuais. Esse recurso garantiu equilíbrio, padronização entre páginas e clareza na hierarquia visual.

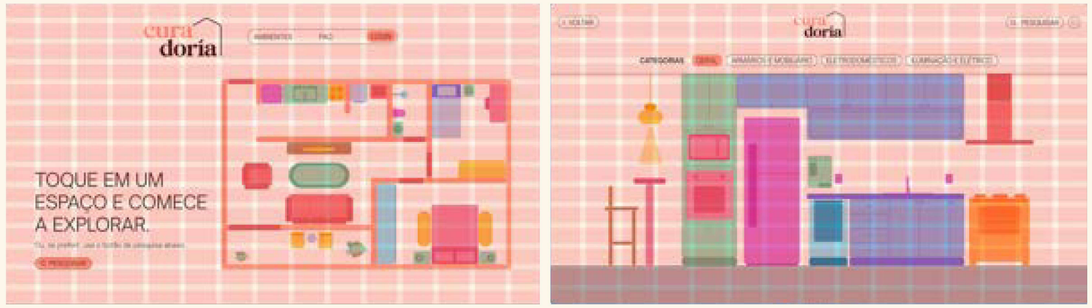


Figura 39 – Grid do site
Fonte: A autora, 2025.

Por fim, adotou-se o *flat design* como linguagem estética predominante. A utilização de cores chapadas, formas simples e bordas arredondadas resultou em uma interface mais leve, jovem e acessível, contrastando com a rigidez habitualmente presente em materiais técnicos.



Figura 40 - Flat art dos mobiliários em vista superior
Fonte: A autora, 2025.

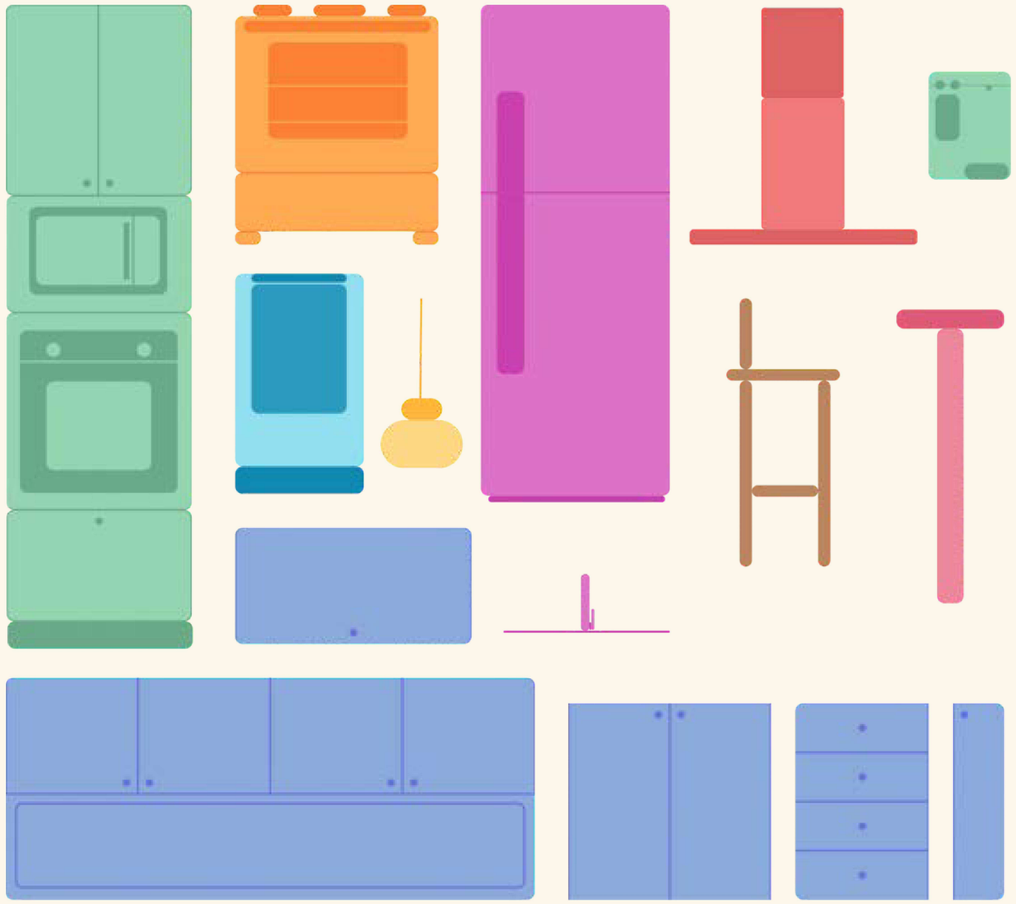


Figura 41 - Flat art dos mobiliários em vista frontal
Fonte: A autora, 2025.

4.4 WIREFRAMES DE ALTA FIDELIDADE

A etapa de *wireframes* de alta fidelidade corresponde à transição dos esboços iniciais para representações digitais mais detalhadas da *interface*. Enquanto os *rascunhos-frames* tinham como foco a disposição preliminar dos elementos, os *wireframes* de alta fidelidade foram desenvolvidos no software Figma, incorporando a identidade visual definida para o projeto. Essa evolução permitiu maior precisão visual e garantiu unidade gráfica entre as diferentes telas.

O principal objetivo dessa fase foi validar a disposição definitiva dos elementos e a hierarquia das informações, assegurando clareza na apresentação e facilidade de acesso ao conteúdo. Nesse estágio, foram definidos aspectos como a organização dos *cards*, a estrutura das categorias, os fluxos de acesso às páginas e os recursos de navegação, incluindo barra de busca e filtros.

Os *wireframes* de alta fidelidade também tiveram papel central como material de apoio para a etapa de testes de usabilidade. A versão digital possibilitou avaliar a clareza visual, a funcionalidade e a consistência do protótipo, aproximando-se da experiência que seria vivenciada no produto final.

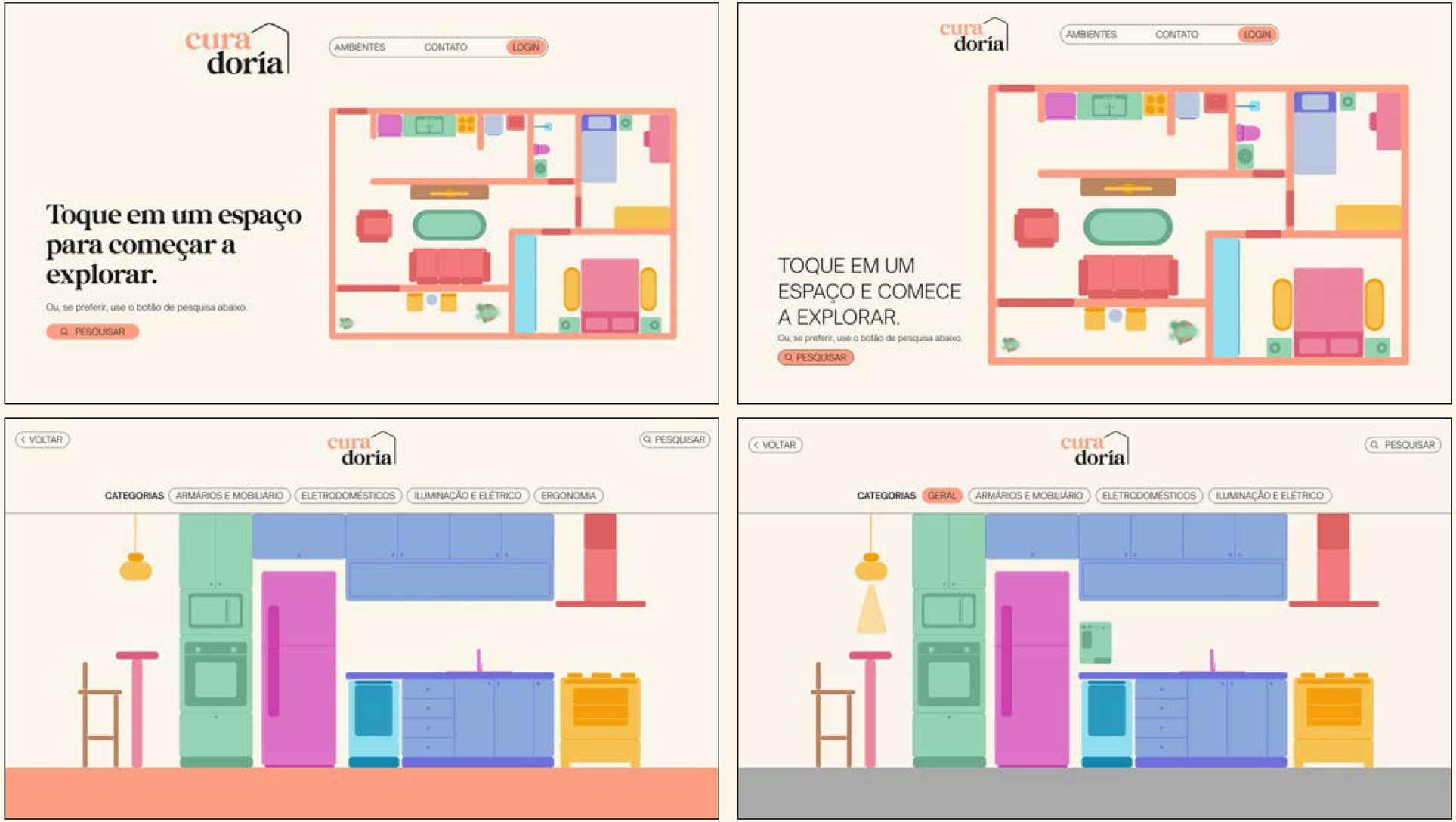


Figura 42 - Wireframes de alta fidelidade das páginas do site

Fonte: A autora, 2025.

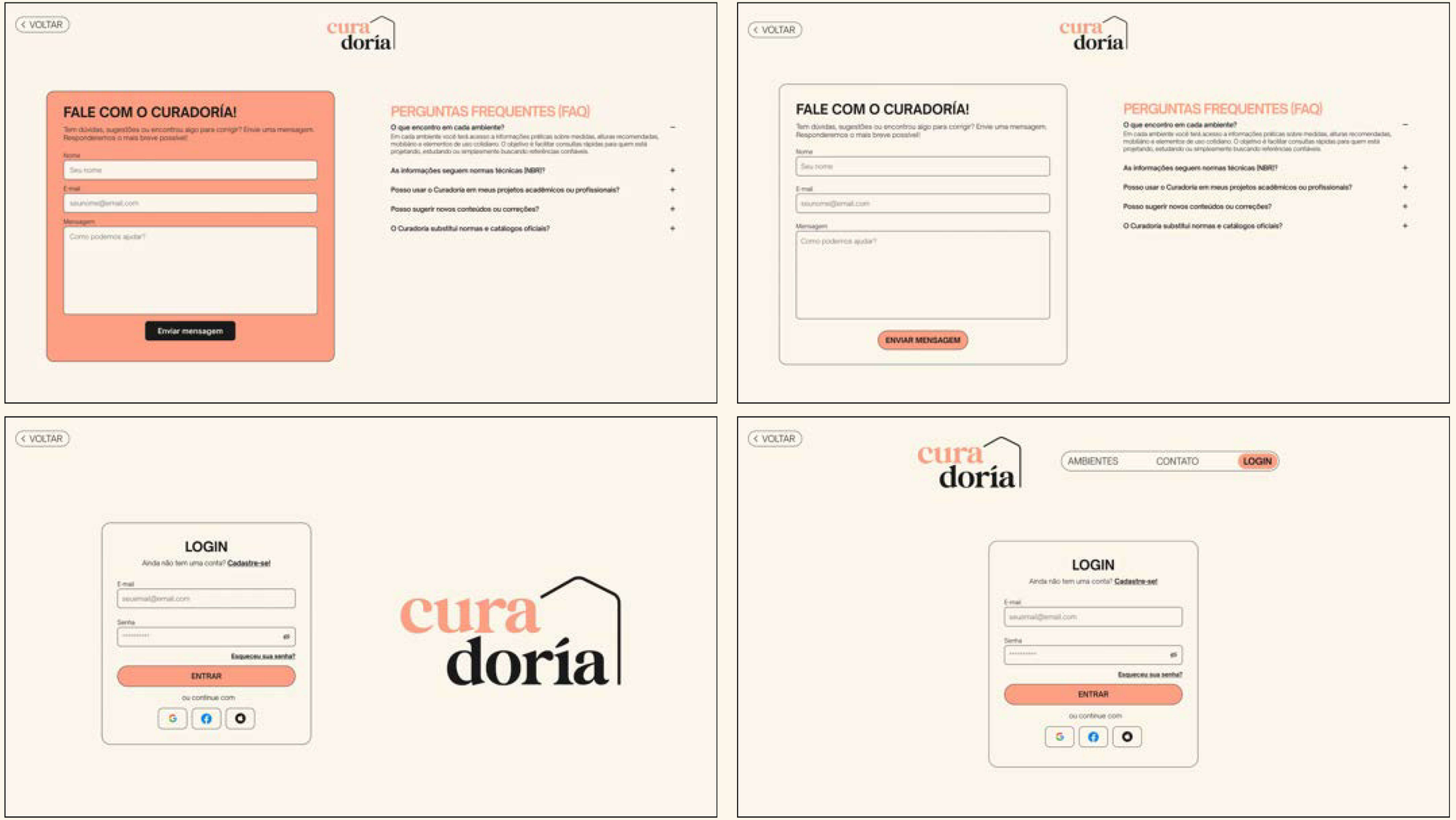


Figura 43 - Wireframes de alta fidelidade das páginas do site

Fonte: A autora, 2025.



Figura 44 - Wireframes de alta fidelidade das páginas do site

Fonte: A autora, 2025.

4.4.1 CARDS

Os *cards* configuram-se como o elemento central do protótipo, funcionando como unidades de informação independentes e ao mesmo tempo integradas à lógica de navegação. Cada *card* foi concebido para sintetizar conteúdos técnicos de forma objetiva, possibilitando ao usuário acessar dados essenciais sem a necessidade de percorrer extensos documentos ou múltiplas fontes.

Essa estratégia de organização responde diretamente às demandas identificadas na pesquisa, nas quais os participantes relataram dificuldades em localizar medidas e referências técnicas de maneira rápida e confiável. Ao reunir em um único bloco informações-chave, como dimensões, observações técnicas e ilustrações complementares, os cards oferecem suporte prático ao processo projetual e favorecem a consulta em contextos acadêmicos e profissionais.

No total, foram desenvolvidos 25 *cards*, tomando como base os resultados obtidos no *card sorting*. Esse conjunto contemplou itens recorrentes nas categorias definidas pelos participantes, assegurando que os conteúdos priorizados no protótipo correspondessem às necessidades mais frequentes do público-alvo.

Para garantir clareza visual, os desenhos apresentados nos cards foram desenvolvidos nos softwares SketchUp e Layout, seguindo um padrão gráfico consistente. As cotas foram destacadas na cor vermelha e, dependendo da necessidade de cada item, foram incluídas perspectivas, vistas superiores, frontais e laterais. Esse cuidado contribuiu para que cada *card* fosse não apenas informativo, mas também didático, apoiando a compreensão espacial dos elementos.



Figura 45 - Wireframes de alta fidelidade dos cards
Fonte: A autora, 2025.

Cada *card* apresenta a fonte de referência, e a proposta é que, em versões futuras do protótipo, esses *links* sejam clicáveis, encaminhando o usuário diretamente para a página oficial de fa-

cantes, normas ou publicações específicas. Esse recurso, ainda não implementado na versão atual, busca ampliar a transparência e a segurança no uso do sistema, permitindo a verificação imediata da procedência dos dados.

A possibilidade de salvar conteúdos, marcar favoritos e realizar *downloads* também foi incorporada como recurso interativo. Essas funcionalidades ampliam o potencial de uso da plataforma, permitindo que cada usuário personalize sua experiência de acordo com suas necessidades. Assim, os *cards* assumem o papel de instrumentos de consulta que transformam conteúdos técnicos tradicionalmente dispersos em um formato acessível, visualmente claro e de fácil aplicação no cotidiano do design de interiores.

4.5 PROTÓTIPO

O protótipo é uma ferramenta comumente empregada em processos de design, servindo como uma representação parcial ou integral de um produto em fase de desenvolvimento. Sua principal função é permitir a visualização, a experimentação e a confirmação de soluções antes da implementação final. Nesse contexto, pode ser visto como uma ferramenta de reflexão que possibilita a identificação de problemas de usabilidade, a exploração de opções de interface e a antecipação de ajustes necessários nas etapas iniciais do projeto.

No UX, os protótipos podem variar em níveis de fidelidade, desde esboços de baixa complexidade até versões digitais bastante próximas do produto final. Modelos simplificados permitem explorar ideias com rapidez, enquanto protótipos de alta fidelidade favorecem a avaliação de fluxos de navegação, hierarquia visual e consistência gráfica.

Aqui, o protótipo foi desenvolvido no Figma, reunindo as decisões estabelecidas nas etapas de *sitemap*, rascunhos-frames, identidade visual e *wireframes* de alta fidelidade. A versão resultante integra conteúdos e elementos gráficos em uma interface navegável, permitindo simular a interação do usuário com o sistema e avaliar sua clareza estrutural.

A navegação parte de uma *homepage* central, que direciona para diferentes percursos: acesso por ambientes residenciais, pesquisa direta por cards, exploração em planta baixa e seções complementares, como login, perfil e *FAQ*.

Essa organização busca resolver às dificuldades identificadas na pesquisa com usuários, que relataram obstáculos na consulta a normas e medidas técnicas em materiais tradicionais devido à sua extensão e complexidade.

Com base nesses princípios, o protótipo foi construído de forma visualmente clara e organizada, distribuindo os conteúdos em blocos definidos e categorias distintas. A navegação pode ocorrer tanto pela seleção direta de ambientes, como cozinha, banheiro e sala de estar, quanto pela planta baixa interativa, que funciona como recurso de apoio para orientar a exploração.

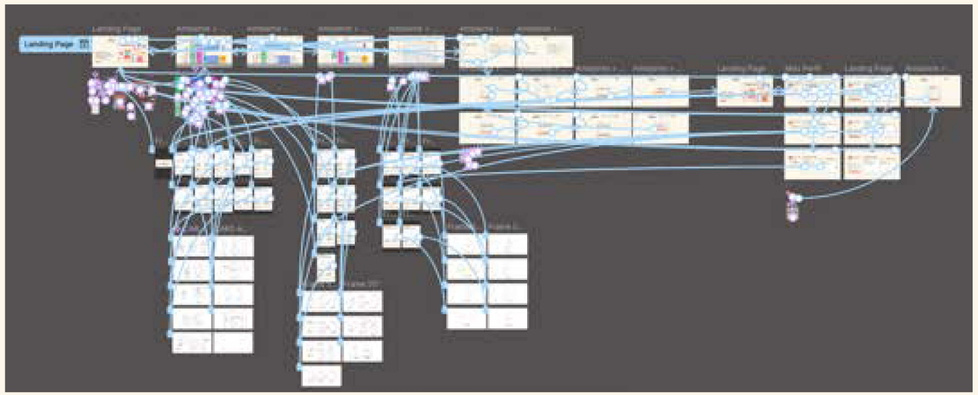


Figura 46 – Fluxo de navegação do protótipo no Figma
Fonte: A autora, 2025.



Prototipagem do projeto
Fonte: A autora, 2025.

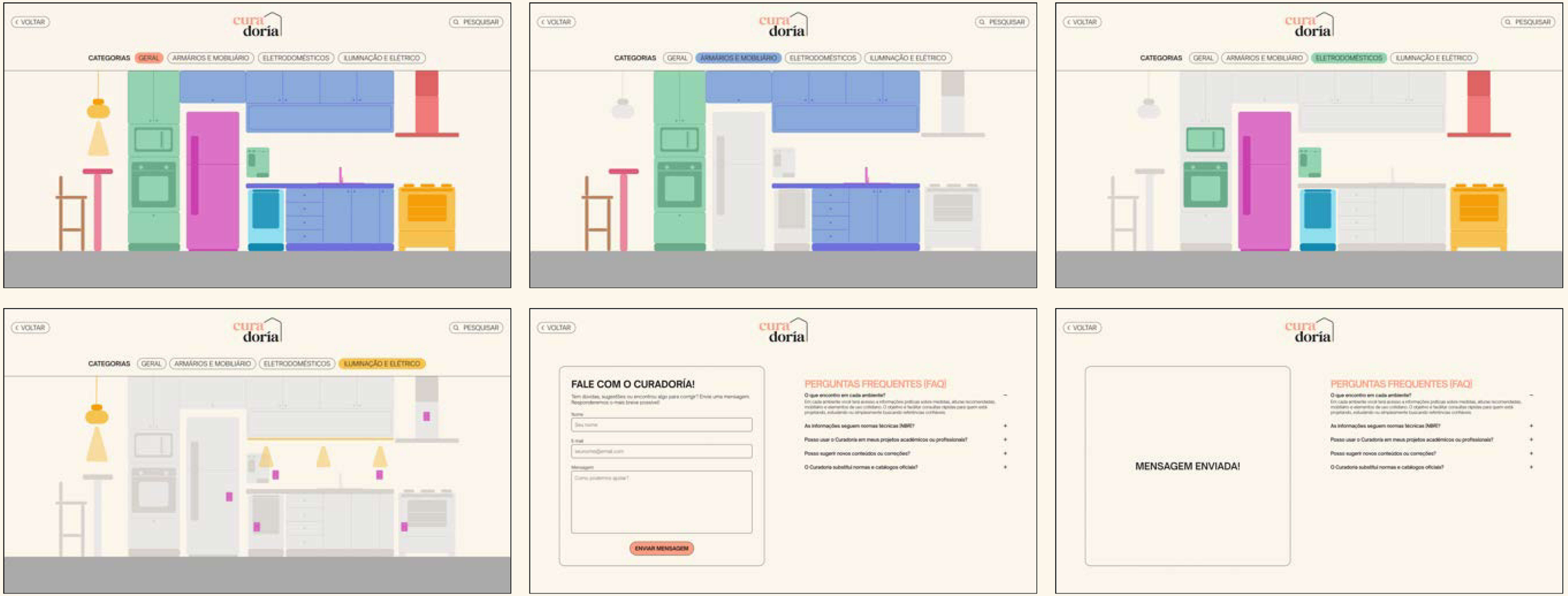


Figura 48 – Prototipagem do projeto

Fonte: A autora, 2025.



Figura 49 – Prototipagem do projeto

Fonte: A autora, 2025.

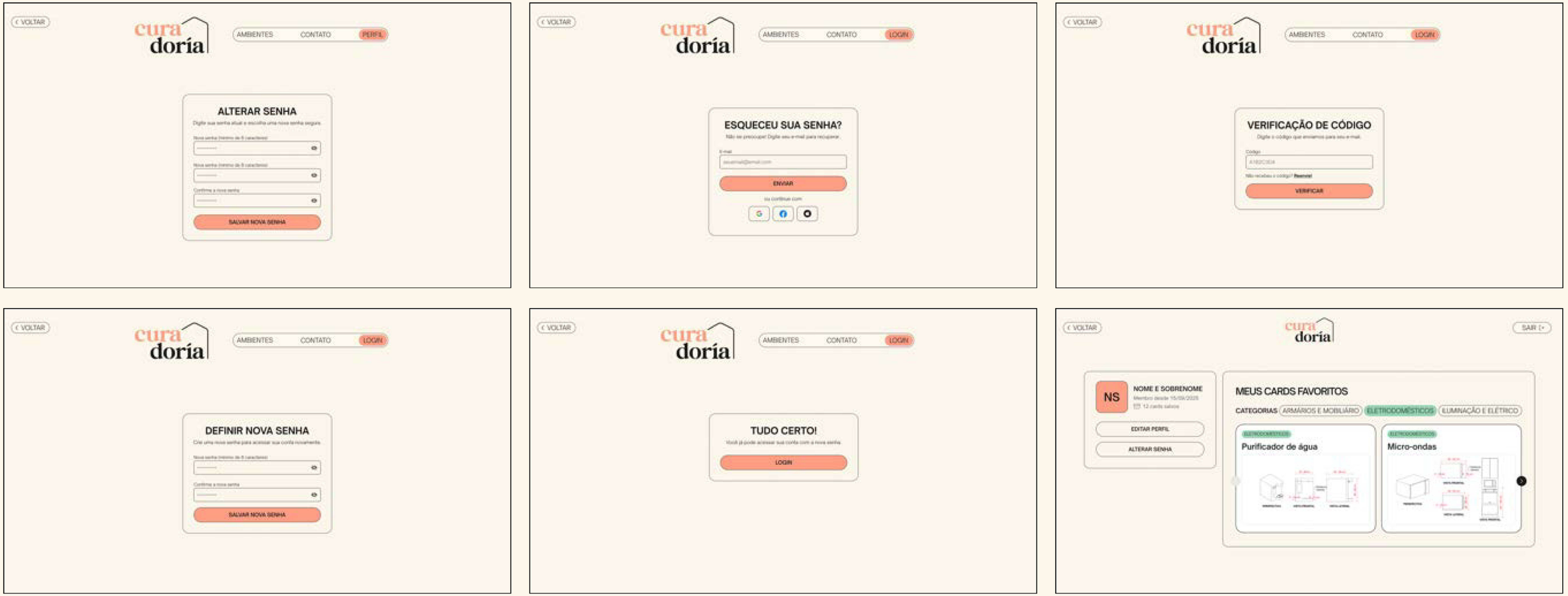


Figura 50 – Prototipagem do projeto
Fonte: A autora, 2025.



Figura 51 – Prototipagem do projeto
Fonte: A autora, 2025.



Figura 52 – Protótipo dos cards
Fonte: A autora, 2025.

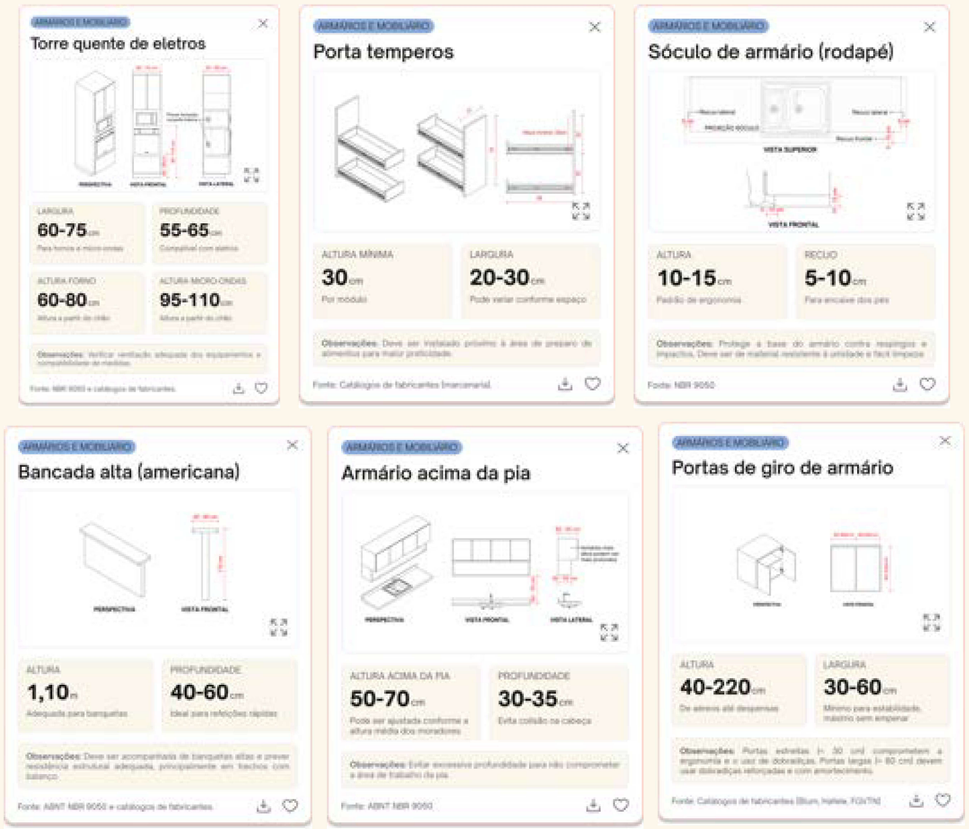


Figura 53 – Protótipo dos cards
Fonte: A autora, 2025.

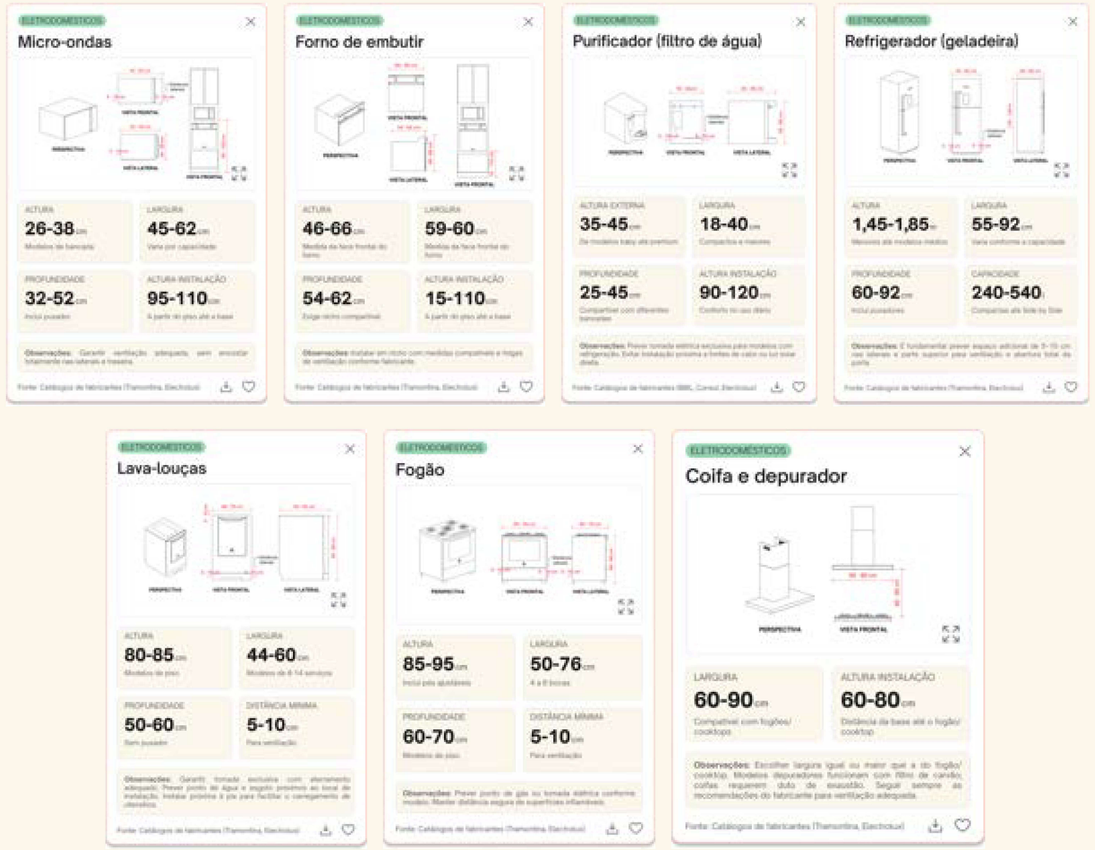


Figura 54 – Protótipo dos cards

Fonte: A autora, 2025.

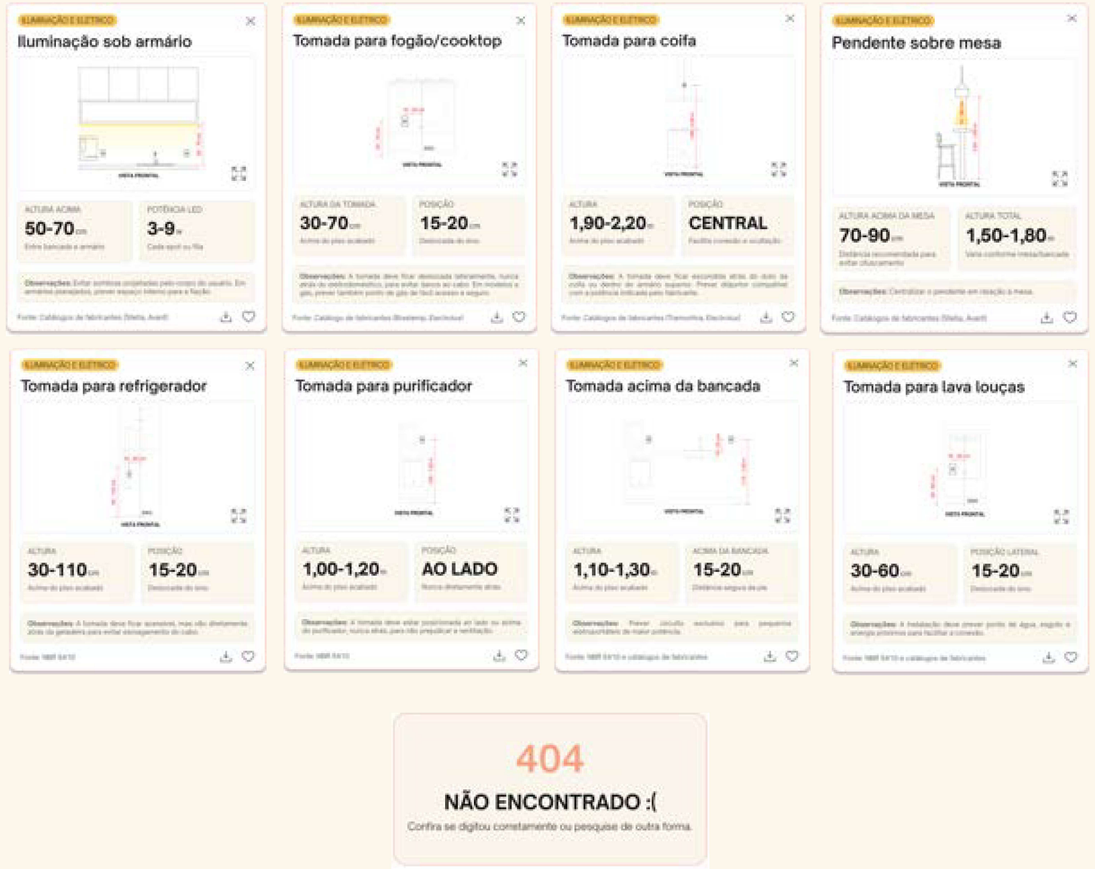


Figura 55 – Protótipo dos cards

Fonte: A autora, 2025.

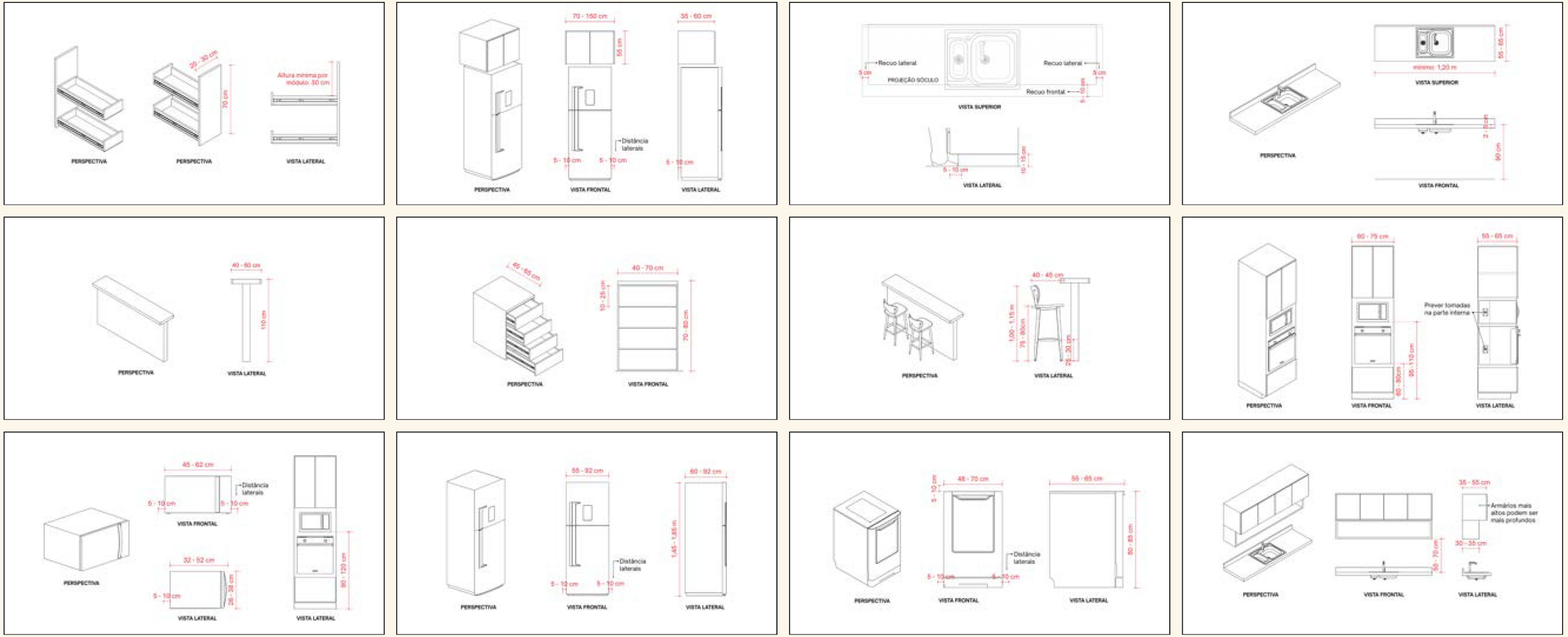


Figura 56 – Vista técnica apresentada nos cards

Fonte: A autora, 2025.

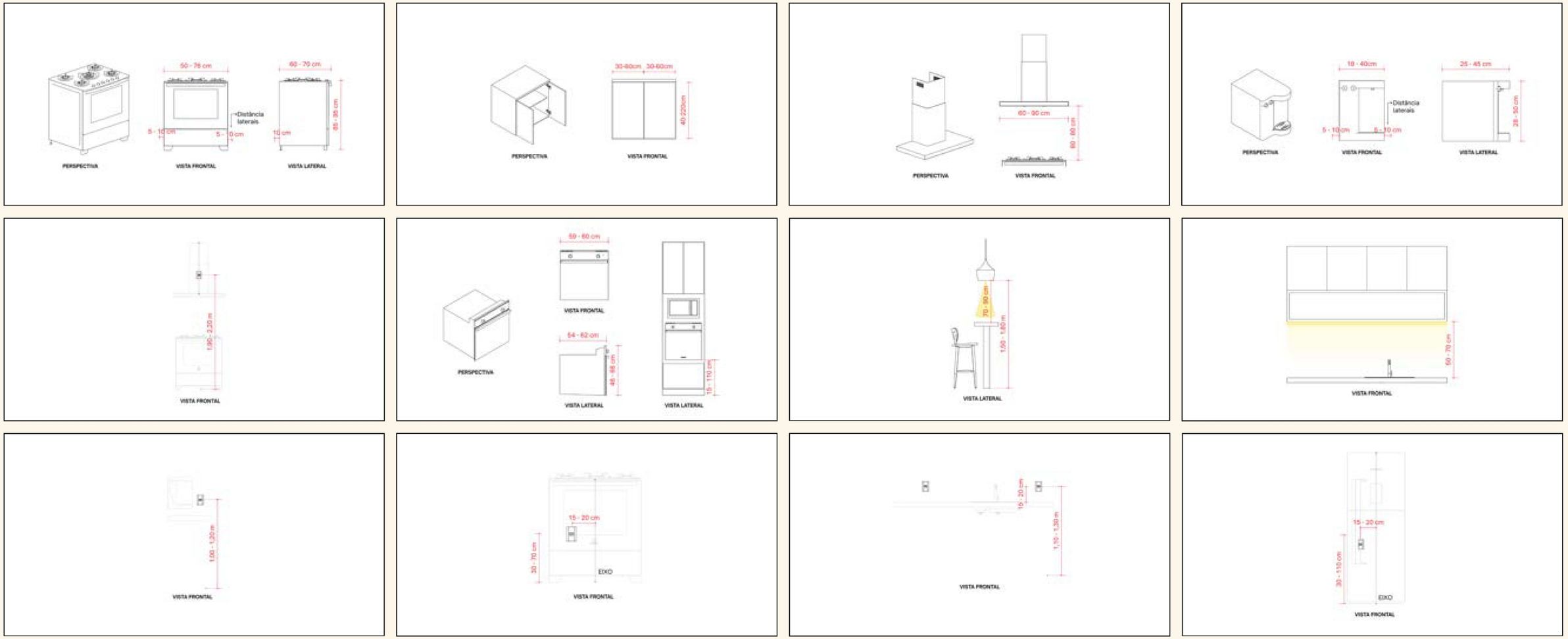


Figura 57 – Vista técnica apresentada nos cards

Fonte: A autora, 2025.

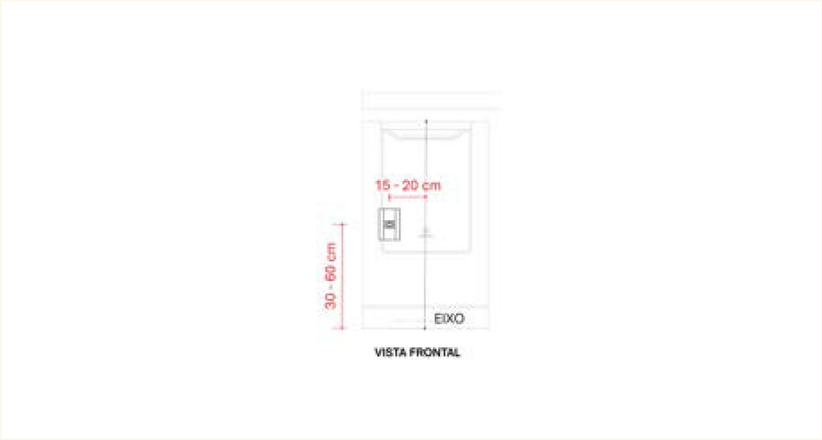


Figura 58 – Vista técnica apresentada nos cards
Fonte: A autora, 2025.

TESTES DE USABILIDADE E AJUSTES

05

5.1 TESTE DE USABILIDADE

O teste de usabilidade é um método de avaliação que busca verificar como os usuários interagem com um sistema, identificando dificuldades, pontos de melhoria e aspectos que favorecem a experiência de uso. Diferentemente de questionários ou entrevistas exploratórias, esse tipo de teste coloca o participante diante de tarefas reais, permitindo observar de maneira prática se a interface atende aos objetivos propostos.

Autores da área de UX destacam que os testes de usabilidade aproximam a solução projetada do modelo mental dos usuários, favorecendo tanto a compreensão quanto a satisfação no uso (PREECE; ROGERS; SHARP, 2015). Nielsen (1993) complementa essa visão ao demonstrar que não é necessário aplicar o método com grandes amostras para se alcançar resultados relevantes, já que um número reduzido de participantes é capaz de revelar a maior parte dos problemas de navegação.

Neste estudo, a aplicação do teste teve como objetivo validar o protótipo desenvolvido no Figma, verificando a clareza da organização da informação, a funcionalidade da navegação e a consistência da interface. Para tanto, o protótipo navegável foi disponibilizado por meio de *link*, e um formulário *online* foi utilizado para registrar as percepções dos participantes após a realização das tarefas propostas.

O formulário foi estruturado com perguntas fechadas e abertas. As perguntas fechadas pediam que os participantes atribuíssem notas em uma escala de 1 a 5, sendo 1 equivalente a “muito difícil” e 5 a “muito fácil”, permitindo mensurar quantitativamente o nível de facilidade em cada tarefa. Em seguida, uma pergunta aberta solicitava que justificassem a resposta ou deixassem comentários adicionais, possibilitando aprofundar qualitativamente a compreensão da experiência.

Participaram da avaliação oito pessoas, entre estudantes de Design de Interiores e Arquitetura e profissionais júnior dessas áreas, selecionados por representarem diretamente o público-alvo estabelecido anteriormente nas personas. Dessa forma, os resultados obtidos puderam refletir de maneira fiel as demandas de uso reais da plataforma.

VOCÊ JÁ PARTICIPOU DE ALGUM TESTE DE USABILIDADE ANTES?

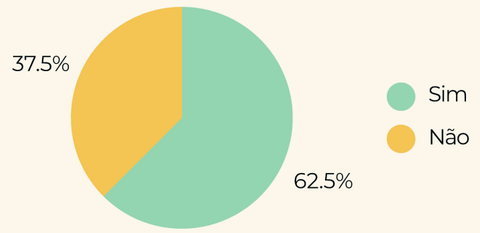


Figura 59 – Teste de usabilidade – Pergunta 1
Fonte: A autora, 2025.

TAREFA 1: ENCONTRE O CARD SOBRE MEDIDAS DE GAVETAS

FOI FÁCIL DE ENCONTRAR?

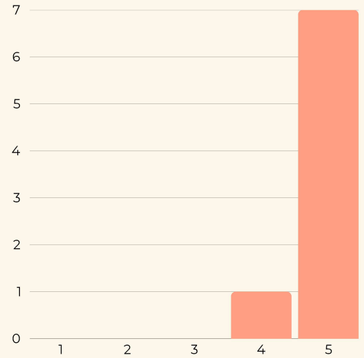


Figura 60 – Teste de usabilidade – Pergunta 2
Fonte: A autora, 2025.

ALGUM COMENTÁRIO SOBRE ESSA TAREFA?

Não, foi tranquilo de encontrar

Acho que na nav bar principal seria interessante ter a parte de categorias também. Assim como no the sims, você tem como escolher o mobiliário por ambiente mas também pela categoria, o seu tem, mas acho que falta na pagina principal.

TAREFA 2: ENCONTRE O CARD SOBRE MICRO-ONDAS

FOI FÁCIL DE ENCONTRAR?

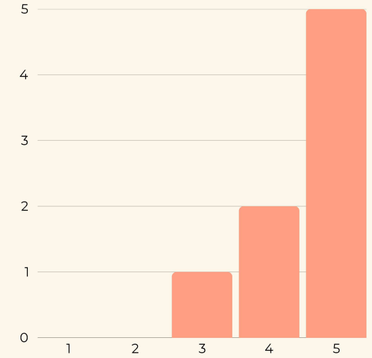


Figura 61 – Teste de usabilidade – Pergunta 4
Fonte: A autora, 2025.

ALGUM COMENTÁRIO SOBRE ESSA TAREFA?

Tive que mudar a categoria para eletrodomésticos para conseguir clicar no microondas

De início havia achado difícil de encontrar por conta que não sabia que precisava selecionar a opção de "eletrodomésticos" para assim selecionar apenas o microondas, antes estava tentando selecionar diretamente no microondas, pelo geral, assim selecionando o armário inteiro, mas após entender que precisava selecionar a opção de "eletrodomésticos", se tornou fácil para as próximas seleções

Mesma coisa do anterior.

TAREFA 3: ENCONTRE O CARD QUE MOSTRA A ALTURA DO PENDENTE ACIMA DA BANCADA

FOI FÁCIL DE ENCONTRAR?

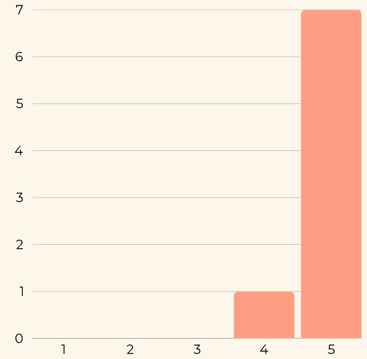


Figura 62 – Teste de usabilidade – Pergunta 6
Fonte: A autora, 2025.

ALGUM COMENTÁRIO SOBRE ESSA TAREFA?

Não, foi tranquilo de encontrar

TAREFA 4: DESCUBRA A INFORMAÇÃO SOBRE A TOMADA PARA COIFA

FOI FÁCIL DE ENCONTRAR?

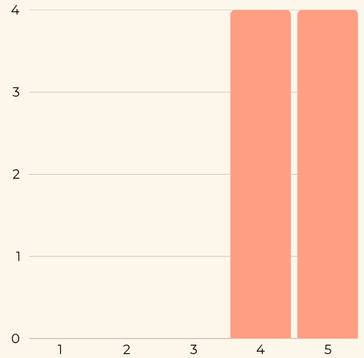


Figura 63 – Teste de usabilidade – Pergunta 8
Fonte: A autora, 2025.

ALGUM COMENTÁRIO SOBRE ESSA TAREFA?

Tive que mudar a categoria para iluminação e elétrico para conseguir ver a tomada da coifa

Não, foi tranquilo de encontrar depois que descobri que preciso selecionar a opção de "iluminação e elétricos"

TAREFA 5: REALIZE UM CADASTRO E LOGIN NO SITE (FICTÍCIO)

FOI FÁCIL ENTENDER O PROCESSO DE CADASTRO E LOGIN?

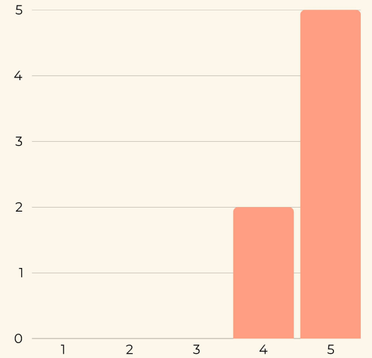


Figura 64 – Teste de usabilidade – Pergunta 10
Fonte: A autora, 2025.

ALGUM COMENTÁRIO SOBRE ESSA TAREFA?

Foi bem fácil, pois está bem destacado no início

Gostei por não pedir muita informação. Não gosto de preencher muitas coisas.

TAREFA 6: ACESSE SEUS CARDS FAVORITOS

VOCÊ CONSEGUIU VISUALIZAR SEUS FAVORITOS SEM DIFICULDADE?

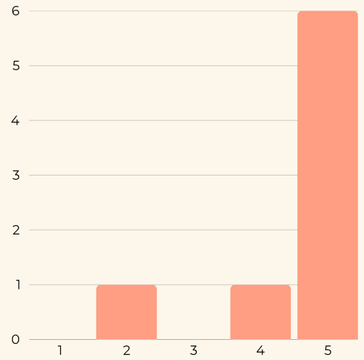


Figura 65 – Teste de usabilidade – Pergunta 12
Fonte: A autora, 2025.

ALGUM COMENTÁRIO SOBRE ESSA TAREFA?

Não consegui acessar :(Apenas achei o botão que marca o favorito.

Gostei

O SITE PARECEU ORGANIZADO E INTUITIVO?

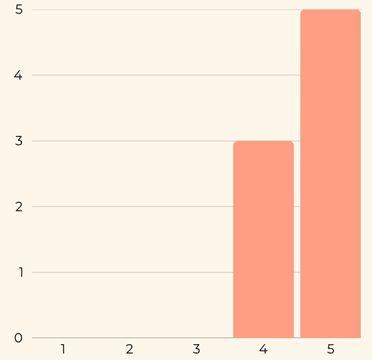


Figura 66 – Teste de usabilidade – Pergunta 14
Fonte: A autora, 2025.

O DESIGN (CORES, ÍCONES, BOTÕES) AJUDOU A NAVEGAÇÃO?

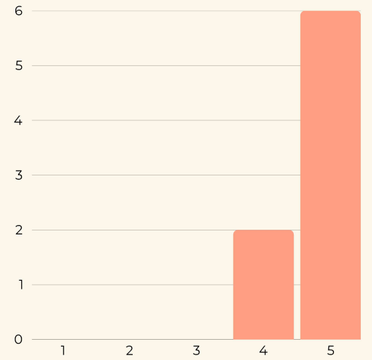


Figura 67 – Teste de usabilidade – Pergunta 15
Fonte: A autora, 2025.

O QUE VOCÊ MAIS GOSTOU NO PROTÓTIPO?

A simplicidade e legibilidade. É fácil se encontrar no site.

Gostei que a planta baixa é clicável

A opção de separação de cores das seleções para categorizar os itens do ambiente, e ao clicar aparecer as informações com perspectiva, vistas, observações etc

Estética das ilustrações e filtros de categoria (armários, elétrica...)

Muito simples e fácil de encontrar tudo

Como é limpo, respeitando o principio de nielsen de minimalismo. Interação entre os ícones e a imagem. Ex: clicar em ver iluminação/eletro e a imagem mostrar isso sem enviar para outra aba.

Muito visual

O QUE VOCÊ ACHOU CONFUSO OU DIFÍCIL?

Nada

Nada, achei tudo bem intuitivo

Primeiramente fiquei confusa mais nessa parte de precisar selecionar a categoria para depois selecionar o que de fato queria selecionar (ex: O microondas, as tomadas), porém quando fui fuçando entendi que tava fácil de selecionar, só que de primeira não vi

Não achei, apenas não consegui acessar meus favoritos.

O menu dropdown, geralmente tem uma indicação de dropdown. Isso pode deixar, nós, usuários confusos.

Não sei se era para a barra de pesquisar funcionar nessa fase ou não, mas tentei usar e não funcionou (mesmo tendo a frase dizendo que eu poderia pesquisar)

Os meus cad favoritos

O QUE VOCÊ MUDARIA PARA MELHORAR A EXPERIÊNCIA?

Acho que ficaria melhor se os Favoritos fossem para um link próximo ao Perfil, ao invés de ser dentro do perfil.

Acredito que está bom assim

Faria uma aba separada para perguntas frequentes, ali mesmo onde está a parte de "ambientes, contatos, login", colocaria uma aba só de "dúvidas", pois as vezes as pessoas procuram somente essa aba e não encontram por estar dentro da aba de contato

-Os cards explicativos poderiam ser maiores (em tamanho mesmo), com mais informações. Ou poderia ter uma versão mais "direto ao ponto" mas se a pessoa optasse por mais detalhes ela poderia ter acesso a mais informações (ou até mesmo um direcionamento por link para um site que fale sobre o tópico ou manual em PDF). -O botão de adicionar favorito (coração) poderia ficar em cima, sendo umas das primeiras coisas que o usuário vê.

NadA

Essa parte do dropdown, indicar ele, além da interação de "mouse leaves", uma vez que o menu dropdown não pode ficar aberto quando o mouse não está sobre ele.

Acho que ter mais informações sobre os itens. Exemplo: Torre quente, explicar o porque das tomadas serem na lateral e não na parede. Na altura do forno e do micro-ondas, explicar o porque de ser daquele jeito. Acredito que explicando a pessoas consiga entender melhor as medidas e como respeitá-las em cada caso.
colocaria animação para abrir portas gavetas e eletrodomésticos

colocaria animação para abrir portas gavetas e eletrodomésticos

VOCÊ RECOMENDARIA O CURADORÍA PARA ALGUÉM QUE ESTÁ PLANEJANDO UM AMBIENTE RESIDENCIAL?

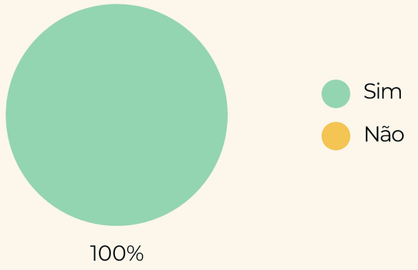


Figura 68 – Teste de usabilidade – Pergunta 19
Fonte: A autora, 2025.

POR QUÊ?

Gostei porque é uma forma fácil, leve e interativa de apresentar os projetos para os clientes mais leigos. Diferente de abrir o Sketchup ou mostrar plantas, coisas que confundem alguns clientes.

Projetar é uma arte que envolve muitos detalhes, como os abordados no Curadoría. Recomendaria principalmente para quem está começando e não está acostumado com as medidas e normas, mas considero interessante para todos da área

Achei simples de mexer e as informações sobre o layout estão bem ricas, adorei

Sintetiza bem conteúdos importantes e a estética é convidativa até para quem não é da área.

Recomendaria para projetistas e clientes que ficam em dúvida sobre medidas

Pois facilita para quem vai projetar, acho intuitivo procurar as normas dessa forma.

Facilita muito na hora de projetar, nem sempre lembramos das medidas em norma e é sempre bom relembrar. Além de quem está começando não faz ideia de onde procurar sobre essas medidas.

Muito fácil e intuitivo de usar

5.2 ANÁLISE DOS RESULTADOS

As respostas do teste revelaram que a combinação de perguntas fechadas e abertas possibilitou uma compreensão mais ampla da experiência dos participantes. Enquanto as questões de escala de 1 a 5 forneceram uma visão quantitativa sobre o nível de facilidade em cada tarefa, os comentários permitiram entender os motivos dessas avaliações e identificar oportunidades de melhoria.

Os resultados numéricos demonstraram um desempenho positivo do protótipo. As tarefas de localizar o *card* sobre medidas de gavetas, altura do pendente e tomada para coifa receberam predominantemente notas 4 e 5, indicando facilidade de execução. Já a tarefa de encontrar o card do micro-ondas apresentou maior variação, com respostas entre 3 e 5.

Os comentários explicaram essa oscilação: alguns participantes inicialmente tentaram selecionar o eletrodoméstico diretamente na categoria “geral”, sem perceber que era necessário acessar primeiro a categoria correspondente. Após compreenderem a lógica de categorização, a navegação tornou-se mais simples.

Nas atividades de cadastro e *login* fictícios, assim como no acesso aos favoritos, a maioria dos participantes avaliou o processo como fácil (notas 4 e 5). Entretanto, um usuário relatou não ter conseguido visualizar seus favoritos, o que reforça a necessidade de tornar essa funcionalidade mais evidente. Os comentários positivos ressaltaram a simplicidade do fluxo de cadastro e a objetividade dos campos solicitados.

As questões abertas também trouxeram percepções gerais sobre a interface. Entre os aspectos mais valorizados estiveram a simplicidade, a clareza visual, a estética minimalista e a atratividade da planta baixa interativa. Em contrapartida, foram registradas sugestões de melhoria, como maior destaque para o botão de favoritos, ajustes no menu *dropdown*, expansão do conteúdo de alguns cards e a inclusão de links para materiais complementares.

A análise cruzada das respostas fechadas e abertas confirmou que o protótipo atende aos objetivos iniciais de clareza e organização, ao mesmo tempo em que evidenciou pontos de aprimoramento. A combinação entre métricas quantitativas e comentários qualitativos mostrou-se fundamental para compreender não apenas como os usuários executaram as tarefas, mas também por que avaliaram dessa forma, fornecendo subsídios mais completos para as próximas etapas de desenvolvimento.

5.3 AJUSTES REALIZADOS

Forram incorporados ajustes no protótipo a fim de responder às dificuldades e sugestões apontadas pelos participantes. As modificações tiveram como objetivo aprimorar a clareza da navegação, facilitar o acesso a funcionalidades e reforçar a compreensão dos conteúdos representados na interface.

Um dos principais ajustes foi a reposição do botão de favoritos na parte superior direita da página, ao lado do campo de pesquisa. Inicialmente, havia a proposta de incluir também um botão de perfil na mesma área, porém optou-se por manter apenas o acesso direto aos favoritos, uma vez que essa funcionalidade apre=

sentou maior relevância para os usuários. Como o perfil se restringe a salvar *cards* e editar informações básicas da conta, sua integração na mesma página de favoritos mostrou-se suficiente, eliminando a necessidade de uma área exclusiva para esse recurso.

No que se refere aos itens clicáveis da torre quente, o micro-ondas e o forno embutido foram separados do desenho geral, passando a aparecer também como elementos independentes. Esse ajuste permitiu que os *cards* desses eletrodomésticos fossem localizados diretamente na aba geral, dispensando a navegação prévia pela categoria eletrodomésticos.

Para tornar mais evidente a existência de *cards* de tomadas, foram inseridas duas tomadas visíveis no desenho geral. Embora não fosse viável incluir todas devido à sobreposição de elementos, essa solução funcionou como indicação visual de que o conteúdo pode ser acessado na aba de iluminação e elétrico. Nessas visualizações específicas, os eletrodomésticos e armários foram representadas em tom acinzentado, garantindo que as tomadas ganhassem mais destaque.

No âmbito da *interface*, o menu *dropdown* foi corrigido, passando a se fechar automaticamente quando o cursor é retirado da área. O botão de pesquisa também recebeu ajustes semelhantes, garantindo maior consistência na interação.

Outro ajuste importante foi a alteração da cor do fogão, que passou de amarelo para laranja. A mudança teve como finalidade reduzir a confusão cromática entre categorias. Inicialmente, o conceito adotado previa que todos os elementos fossem representados com a cor de sua categoria, mas, após um teste A/B informal realizado com dois participantes previamente envolvidos nos testes de usabilidade, verificou-se que a proposta tornava a *interface* “sem graça” e com menor destaque visual.

Por fim, a planta baixa da página inicial foi redimensionada, tornando-se maior e mais evidente, de modo a facilitar sua exploração e reforçar sua função como recurso central de navegação.

Esses ajustes, em conjunto, fortaleceram a experiência do usuário ao simplificar o acesso a informações, tornar a interface mais clara e garantir maior coerência visual entre os elementos do protótipo.

5.4 PROTÓTIPO NAVEGÁVEL

Para acessar o segundo protótipo:
https://www.figma.com/proto/MEf8d0RASpBqWbxVBUFKve/TCC---Curador%C3%ADa--FINAL-?page-id=29%3A5205&node-id=29-5893&p=f&viewport=60%2C136%2C0.06&t=D4VH477VukApi50j-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=29%3A5893



Figura 70 – Protótipo final do projeto
Fonte: A autora, 2025.



Figura 69 – Protótipo final do projeto
Fonte: A autora, 2025.

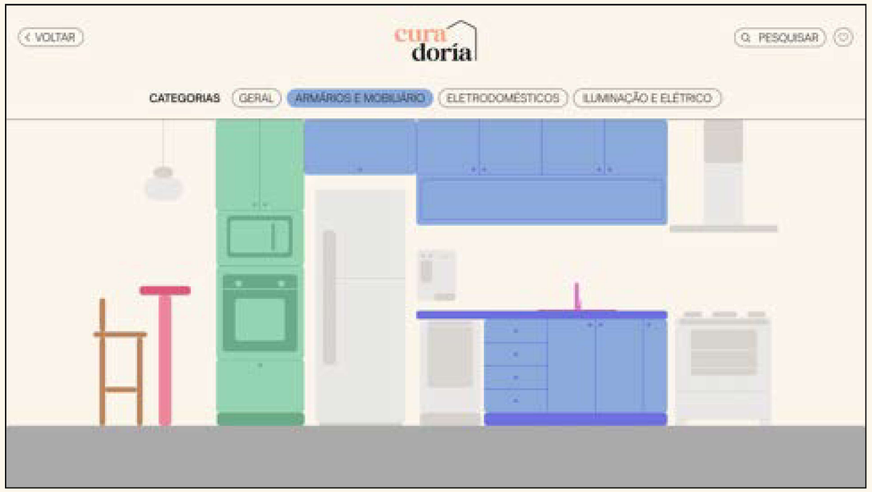


Figura 71 – Protótipo final do projeto
Fonte: A autora, 2025.

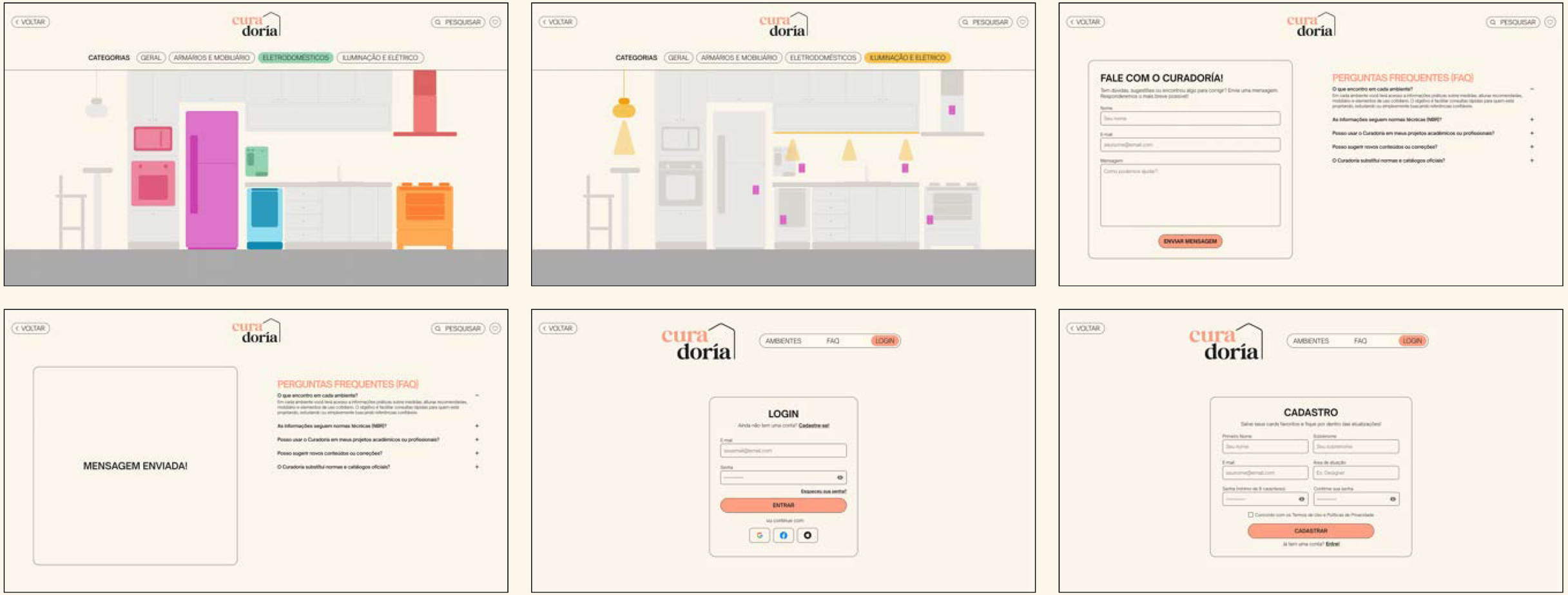


Figura 72 – Protótipo final do projeto
Fonte: A autora, 2025.

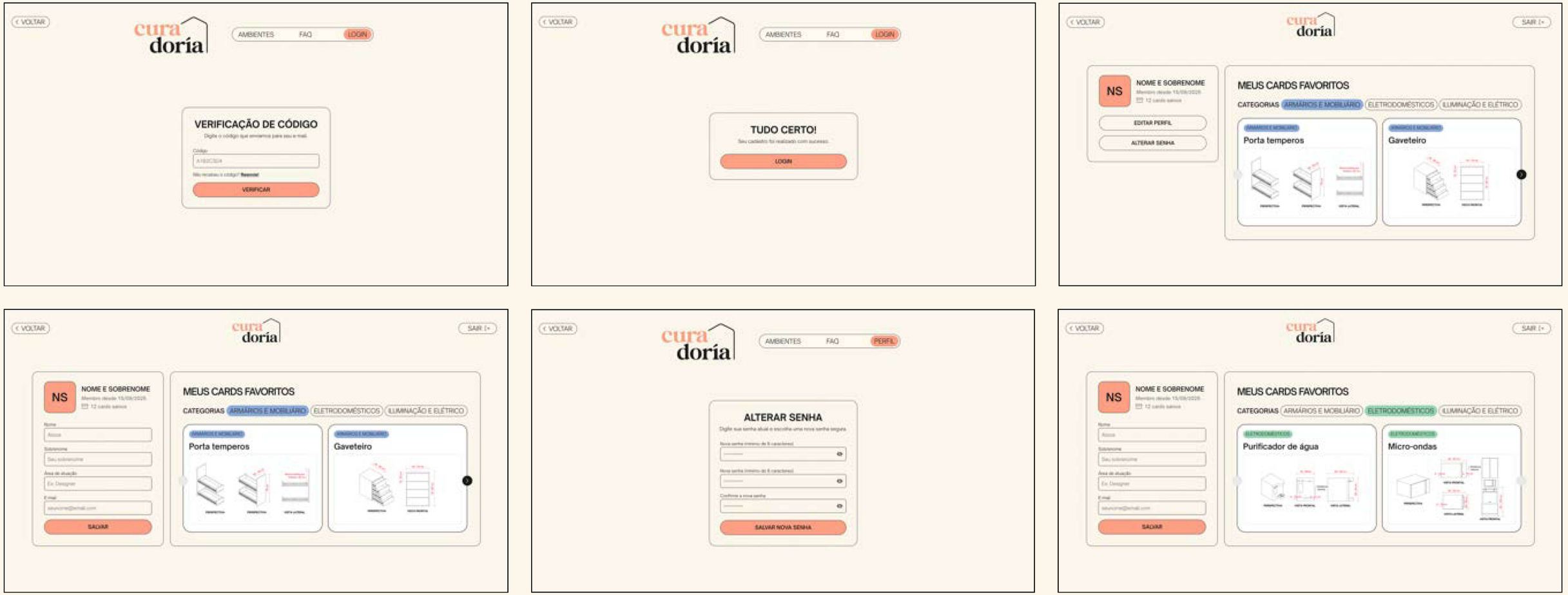


Figura 73 – Protótipo final do projeto
Fonte: A autora, 2025.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

06

O desenvolvimento do protótipo teve como finalidade propor uma plataforma digital de apoio ao design de interiores, reunindo medidas técnicas, referências normativas e orientações projetuais em um formato acessível e de rápida consulta.

O trabalho apresenta como contribuição central a criação de uma alternativa contemporânea às formas tradicionais de consulta de informações técnicas, geralmente fragmentadas em livros, normas e catálogos de fabricantes. A adoção do modelo em cards possibilitou condensar conteúdos complexos em unidades visuais claras e interativas, que facilitam sua aplicação em contextos acadêmicos e profissionais. Paralelamente, o projeto demonstra o potencial de integração entre metodologias de UX e o campo do design de interiores, evidenciando caminhos para tornar o processo projetual mais dinâmico e alinhado às necessidades cotidianas dos usuários.

O percurso de desenvolvimento, entretanto, foi condicionado por algumas limitações. O tempo reduzido do semestre letivo restringiu a implementação de funcionalidades previstas, como os links clicáveis nas fontes de referência, a barra de pesquisa digitável e os textos de apoio exibidos ao passar o cursor do mouse. Da mesma forma, não foi possível realizar novas rodadas formais de testes após a segunda versão do protótipo, o que levou à realização apenas de verificações informais pontuais, destinadas a confirmar a clareza na localização de determinados cards e a validar a comparação A/B das cores aplicadas aos mobiliários.

As perspectivas de continuidade do projeto indicam direções promissoras para sua expansão. Prevê-se a ampliação para outros ambientes residenciais, a inclusão de um número maior de mobiliários e a criação de novos *cards*, Entre as melhorias planejadas destacam-se a implementação de links clicáveis para normas e catálogos, a atualização constante de acordo com revisões técnicas e a incorporação de funcionalidades como *checklists* interativos, barra de pesquisa digitável, *tooltips* explicativos e *downloads* personalizados.

De modo geral, o protótipo desenvolvido demonstra a viabilidade de um site-guia capaz de sistematizar e disponibilizar informações técnicas em um formato prático, confiável e atualizado. O processo adotado construiu uma base sólida para iterações futuras, oferecendo diretrizes claras para o amadurecimento da solução. Com a ampliação dos conteúdos, a implementação de recursos adicionais e a continuidade das avaliações com usuários, a proposta possui potencial para se consolidar como ferramenta

de referência para estudantes e profissionais da área, fortalecendo a prática projetual com informações técnicas mais claras, organizadas e acessíveis.

REFERÊNCIAS

07

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 5410: Instalações elétricas de baixa tensão.** Rio de Janeiro: ABNT, 2004.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6492: Representação de projetos de arquitetura**. Rio de Janeiro: ABNT, 1994.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 9050: Acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos.** Rio de Janeiro: ABNT, 2020.

BUXTON, Bill. **Sketching user experiences: getting the design right and the right design**. San Francisco: Morgan Kaufmann, 2007.

CHING, Francis D. K. **Arquitetura: forma, espaço e ordem**. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.

CLUBARQ EXPRESS. **Portal Club Arq Express**. Disponível em: https://clubarqexpress.com.br/. Acesso em: 12 set. 2025.

CONTENTSQUARE. **Lean UX guide**. Disponível em: https://contentsquare.com/guides/ux/lean/. Acesso em: 12 set. 2025.

DIMENSIONS. **Human dimension & interior space**. Disponível em: https://www.dimensions.com/. Acesso em: 12 set. 2025.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GOTHELF, Jeff. **Lean UX: applying lean principles to improve user experience**. 2. ed. Sebastopol: O'Reilly Media, 2016.

NEUFERT, Ernst. **Arte de projetar em arquitetura**. 18. ed. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

NIELSEN, Jakob. **Usability engineering**. San Francisco: Morgan Kaufmann, 1993.

OLSEN, G. **Personas: matching a design to the user's goals**. Interactions Magazine, New York: ACM, v. 11, n. 1, p. 13–18, 2004.

PANERO, Julius; ZELNIK, Martin. **Dimensionamento humano para espaços interiores**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2013.

PARC: PESQUISA EM ARQUITETURA E CONSTRUÇÃO. **A utilização e produção didática de bibliotecas digitais no processo de detalhamento do projeto arquitetônico**. Campinas, SP, v. 4, n. 2, p. 4–9, 2013. DOI: 10.20396/parc.v4i2.8634550. Disponível em: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/parc/article/view/8634550. Acesso em: 07 jul. 2025.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação: além da interação humano-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2015.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SPENCER, Donna. **Card sorting: designing usable categories**. New York: Rosenfeld Media, 2009.

WHEELER, Alina. **Design de identidade da marca: guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas**. Porto Alegre: Bookman, 2012.


cura
doría