

- Lazzaro, N. (2004). *The 4 Keys to Fun*. Xeodesign. [http://xeodesign.com/xeodesign\\_whyweplaygames.pdf](http://xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf) Retrieved April 16 2014
- Major, E. & Cordey-Hayes, M. (2000). Knowledge translation: A new perspective on knowledge transfer and foresight. *Foresight. The Journal of Futures Studies, Strategic Thinking and Policy* 2(4): 411-423.
- Tidball, J. (2011). "Pacing Gameplay. Three –act structure just like God and Aristotle intended". En: Selinker, Mike, eds. *The Kobold Guide to Boardgame design*. Open Design. Kirkland, Washington, USA. pp: 11-18.
- Treher, E. (2011). *Learning with boardgames. Play for performance. Tools for learning and retention*. The Learning Key Inc. <http://www.thelearningkey.com>
- Zagal, J. P. et. Al. (2006). Collaborative games: Lessons learned from board games. *Simulation & Gaming*, Vol. 37 No. 1, Marzo 2006 p.p 24-40

**Abstract:** Gamification is a useful tool for facilitating meaningful learning of certain topics in a fun, flexible, and risk-free environment. The aim of this essay is to explain how gamification can be used to teach sustainability to design students and the guidelines that can be followed for the development of these playful tools.

**Keywords:** Gamification – playful strategies – design teaching – sustainability.

**Resumo:** A gamificação é uma boa ferramenta para facilitar a aprendizagem significativa de determinados tópicos, num ambiente divertido, flexível e sem riscos. O objetivo deste ensaio é explicar como se pode usar a gamificação para ensinar sustentabilidade a estudantes de design e as diretrizes que podem ser seguidas para o desenvolvimento dessas ferramentas lúdicas.

**Palavras-chave:** Gamificação – estratégias lúdicas – ensino de design – sustentabilidade.

**(\* Ricardo Victoria Uribe:** Ricardo Victoria Uribe: Profesor e Investigador de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma del Estado de México. Doctorado en Diseño, por la Universidad de Loughborough, Reino Unido. Diseñador Industrial, por la Universidad Autónoma del Estado de México. Miembro SNI. Líneas de investigación: diseño sustentable, diseño emocional, diseño de juguetes y juegos de mesa Sandra Alicia Utrilla Cobos: Profesora e Investigadora de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma del Estado de México. Doctorado en Diseño, obteniendo mención honorífica. Maestría en Estudios Socioeconómicos y Físicos del Turismo egresada de la UAEMéx y Diseñadora Industrial, egresada de la Universidad Autónoma Metropolitana. Perfil PROMEP. Arturo Santamaría Ortega: Coordinador del Centro de Investigación en Arquitectura y Diseño (CIAD), Universidad Autónoma del Estado de México. Doctorado en Diseño, y Maestría en Ingeniería, egresado de la UAEMéx y Diseñador Industrial, por la Universidad Autónoma del Estado de México. Perfil PROMEP. Experto y precursor del Diseño Concientizado.

## UX design, ensino aprendizagem curso de design. Uma abordagem na modalidade síncrona nas disciplinas de ensino superior

Ailton Silva - Universidade Nove de Julho  
– UNINOVE- São Paulo - Brasil (\*)

Actas de Diseño (2025, julio),  
Vol. 50, pp. 169-174. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2022  
Fecha de aceptación: mayo 2025  
Versión final: julio 2025

**Resumo:** Os termos UX e UI Design voltados ao design digital é comum no ensino superior nos cursos EAD, e com a epidemia do Corona Vírus, permitiu que as universidades repensassem uma nova forma de abordagem de ensino a partir da modalidade síncrona. Tal modalidade se faz presente e poderá ser mantida de forma híbrida. Para tanto o design tem um papel intrínseco de compreender as reais necessidades de ensino-aprendizado por meio das plataformas existentes e de que modo pode ser facilitado o processo para que haja uma satisfação e compreensão dos mesmos com base no design de interface.

**Palavras-chave:** UX design – UI design – pandemia – ensino-aprendizagem – design.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 173]

## Introdução

O curso de superior em Design no Brasil sofreu grandes mudanças em sua estrutura desde o início da sua criação como instituição com pouco mais de 50 anos atrás, então denominado Desenho Industrial. Os avanços tecnológicos trouxeram grandes oportunidades e vertentes dentro dos ofícios do designer. Para tanto a denominação Design se popularizou de modo que as instituições de ensino adotassem a mudança de nome em seus cursos originais com uma nova roupagem trazidas pelos avanços da computação gráfica e as novas tecnologias emergentes.

Uma grande avalanche de possibilidades foi incorporada ao mundo do design com o advento da internet por meio dos websites e nos dias de hoje também atrelados aos aplicativos móveis. O designer além de conceber as interfaces gráficas, seus botões, cores, tipografia entre outros aspectos que circundam o universo da interface, tem a incumbência de pensar na arquitetura de informação, na usabilidade com foco no usuário final. Os termos UX Design (User Experience Design1) e UI Design (User Interface Design2) são muitos empregados nos últimos anos e traz uma responsabilidade com foco na empatia voltado ao design digital, produtos e serviços. As interfaces e a interação no mundo digital devem agregar valor aos usuários e satisfazer às suas necessidades. No ensino superior a adesão dos recursos tecnológicos de informação tem crescido a passos largos. Curso EAD, na modalidade assíncrona que eram considerados uma experiência com dias contados no início da década de 90, hoje é uma crescente preponderante mundialmente. Com a epidemia trazida pelo Corona Vírus e a necessidade da reclusão das pessoas em suas residências, permitiu que as universidades pudessem repensar uma nova forma de compreender o sistema de ensino e aprendizado a partir da modalidade síncrona. Tal modalidade esteve presente a mais de dois anos em virtude da pandemia e pode ser incorporada dentro do ensino de forma híbrida. Para tanto o design tem um papel intrínseco de compreender o universo dos alunos e verificar as reais necessidades de ensino-aprendizado por meio das plataformas existentes e de que modo pode ser facilitado o processo para que haja uma satisfação e compreensão dos alunos principalmente nas disciplinas práticas com base no design de interface.

## O Ensino Remoto

O ensino remoto é uma realidade no universo do design de nível superior. Os cursos EAD despontaram inicialmente e em decorrência da pandemia do Corona Vírus, as instituições adotaram um sistema na modalidade síncrona.

As universidades particulares (privadas) saíram na frente em razão da pandemia e a suspensão das aulas presenciais com a adoção do ensino remoto. As universidades públicas e federais, optaram por esperar a pandemia cessar, mas já no segundo semestre de 2020, percebendo que a pandemia só aumentava, resolveu adotar também pelas aulas online, sejam elas remotas ou gravadas. É percebido, segundo Kassab,(2021), que as adaptações

do Ensino Superior presencial para o remoto não incluem apenas repensar a didática, mas também as condições socioeconômicas desiguais de seus estudantes. Além disso, a transformação abrupta das aulas trouxe consequências tanto para a saúde mental quanto física dos membros universitários.

Embora as universidades particulares tenham dado início ao processo de ensino-aprendizagem remoto mais cedo em razão teoricamente de terem um poder aquisitivo um pouco maior afim de custearem o acesso à banda larga suficiente para uma melhor transmissão das aulas, isto certamente não condiz com a realidade de todos os alunos. Existem alunos embora estudando em escola privada, são bolsistas ou até mesmo arrimo de família e não possuem condições financeiras adequadas para obter uma banda larga eficaz.

Outros alunos em decorrência do ponto de transmissão das antenas alcançadas por sua residência, não conseguem acesso satisfatório.

Além dos problemas de ordem de conexão, ainda existe um novo paradoxo relacionado a nova maneira de ensinar e aprender que deve ser colocado em pauta. O estudo online/remoto trouxe uma série de novidades ainda não vividas pela educação na sua grande maioria que remete ao aprender ou assimilar as informações com base em ouvir e observar a tela com um professor falando.

Aspectos relacionados ao ambiente em que o aluno está inserido para a realização das aulas, também é um fator de grande importância. Muitos não possuem um espaço adequado para o estudo e muitas vezes necessita estar junto com os familiares em ambiente de barulho e trânsito de pessoas, etc. fazendo com o que a assimilação seja um tanto comprometida.

Quando se trata do docente e sua interação com a tecnologia e o vínculo com o aluno, é outro fator que devemos compreender melhor.

Conforme aponta Kassab, 2021: [...] os professores, que estavam acostumados com as salas lotadas, com as expressões faciais e dúvidas dos alunos e, com uma lousa conhecida, se depararam com uma tela de computador como principal instrumento de interação e transmissão de conhecimento.

Ainda é possível diagnosticar o percentual de pessoas que utilizam as redes para o aprendizado.

Conforme aponta Ribeiro (2020): Com relação ao acesso a internet e apoio técnico, a pesquisa da PRAE mostra que 52% dos estudantes de graduação possuem internet Wi-fi e internet móvel no celular, 42% possuem apenas o Wi-fi, outros 5% têm acesso apenas à internet no aparelho celular e 1% não possuem acesso à rede de internet. Considerando que 1% dos entrevistados corresponde a aproximadamente 40 alunos, estes podem ter enfrentado problemas para adaptação e participação no ensino remoto.

Design é realmente um ato de comunicação, o que significa ter uma profunda compreensão da pessoa Com quem o designer está se comunicando. Quando um dispositivo tão simples como uma porta tem que vir com um manual de instruções - até mesmo um manual de uma palavra - então é uma falha, mal projetado (Norman, 2006, p: 32).

Com base nos dados apontados é percebido que existe um déficit que poderá ser facilitado por meio do User Interface Design - UI Design em que possui como característica inerente, a objetividade, a coerência, a comunicação e a legibilidade, juntamente com a arquitetura de informação, a estruturação do ambiente, permitindo à acessibilidade consistente a qualquer usuário.

É salutar estabelecer um conjunto de heurísticas para aferir a usabilidade dos dispositivos móveis de modo a assegurar a excelente performance e prover a experiência almejada. A partir dos dispositivos móveis, a realização de testes de usabilidade possui características muito mais relevantes que o contexto estático.

### Objetivos

O objetivo deste artigo consiste no estudo de UX e UI Design voltado às necessidades dos discentes do curso de design de como melhorar as experiências envolvendo ensino e aprendizado por meio das aulas síncronas, em especial nas disciplinas práticas a partir de novas interfaces gráficas e comunicacionais.

### Justificativa

É sabido que o ensino superior síncrono e assíncrono adotado por muitas instituições de ensino superior em design é uma realidade e que foi pré-concebida de uma forma emergencial em razão da pandemia, mas que precisa ser revisto no ponto de vista de UX e UI design de modo a atender plenamente os conteúdos e assimilação dos mesmos por parte dos discentes.

A necessidade de uma adequação de interface gráfica e comunicacional é algo primordial, de modo que os alunos possam interagir muito mais nos encontros de aulas, assim como possibilitar uma integração e correlação de atividades visando os projetos de ordem colaborativas envolvendo atividades de disciplinas práticas do design.

### Metodologia de Pesquisa

Para o desenvolvimento deste artigo foi contado com pesquisa de fonte secundária com base em livros específicos relacionados ao tema, artigos científicos recentes e análise com base no *desk research* para balizar métricas e estudos já desenvolvidos no segmento. Após uma análise detalhada das informações partiu-se para uma pesquisa de fonte primária de ordem quantitativa por meio formulário de questionário com 185 respostas. Além desta métrica, ainda foram realizadas pesquisas de ordem qualitativa por meio de *Focus Group* com 5 usuários principais.

### Desenvolvimento

Com a pandemia do Corona Vírus, iniciada ainda no primeiro semestre de 2020 em todo mundo, a internet se tornou protagonista dessa nova realidade, colaborando para que empreendedores pudessem se adaptar visando manter seus negócios. Segundo dados do SEBRAE (2020), o número de empreendimentos que utilizam a internet para se sustentar teve um crescimento de 8 %, o que caracteriza um movimento de busca por lugar no

mercado digital. Esta decorrência também afetou o ensino em todas as segmentações. Repensar uma nova forma de abordagem que compreendesse ensino de aprendizado sem perda de qualidade, certamente foi uma tarefa dos educadores em todas as esferas. O design não deixa de ser um fator agregador e fundamental em todo o processo de interfaces e usabilidades dos sistemas e plataformas. Tudo foi muito novo e em caráter de urgência, e permitiu uma reflexão durante o processo que se estendeu por longos 2 anos, o que poderia ser melhorado, no sistema de ensino aprendizagem com base na plataforma existe?

É sabido que a internet também possui seus problemas, como o excesso de informação, já que com o avanço tecnológico e acesso a diversos meios digitais, os usuários além de consumidores, se tornaram geradores de conteúdo, ocasionando a desordem digital afetando a compreensão e absorção de informações.

De acordo com Moreira, Henriques e Barros (2020, p.5): A educação digital em rede é um processo que se caracteriza pela utilização de tecnologias digitais da web social, é necessário promover práticas pedagógico didáticas ativas e construtivistas, que sustentem um conhecimento coletivo e uma aprendizagem colaborativa.

Entendemos que os computadores, aos estarem conectados em rede, tornam-se potencialidades para a criação e a comunicação, o que só se torna possível à medida que os sujeitos interagem com a máquina, fazem descobertas, se comunicam com seus pares, compreendem o significado social dessas tecnologias, seus princípios, suas potencialidades, e a racionalidade que as perpassam, se familiarizam com a cultura digital de forma plena e livre. Isso significa dizer que imposições de limites e proibições do tipo bloqueio de sites e de chats configuram-se barreiras para a formação. (Bonilla; Souza, 2011, p. 103)

Com base nas premissas pré-estabelecidas com base na pesquisa de fonte secundária, foi gerado uma matriz CSD (Certezas, Suposições e Dúvidas) o que possibilitou um desbravamento com base nas hipóteses nas pesquisas de profundidade realizadas na fase posterior. Os pontos relevantes foram:

- Certezas - Os alunos necessitam conectar-se a web para poder assistir as aulas remotas; Os professores utilizam *power point*, vídeos, e câmeras para explicitar as aulas remotas; A maioria dos alunos tem entre 17 e 35 anos.
- Suposições - A maioria dos alunos estudam e trabalham; os alunos que trabalham não têm tempo para realização das atividades práticas pós-aulas; os alunos sentem vergonha de tirar dúvidas pelo chat ou microfone.
- Dúvidas: Os alunos não possuem um ambiente acolhedor em sua residência para absorver todas as informações passadas de forma remota; os alunos não possuem o acesso remoto estável o que dificulta o processo de ensino-aprendizagem.

Por meio do desenvolvimento de pesquisa qualitativa por meios entrevistas de profundidade, e *fócus group*, chegou-se a alguns *highlights* como:

a- As aulas online requerem uma dinâmica diferente da presencial no quesito participação efetiva do aluno. O fato de ter de escrever via chat uma pergunta para posterior resposta do professor, acarreta uma demora que muitas vezes a atenção destinada durante a explanação do professor para escrever sobre a dúvida, acaba sendo comprometida, e muitas vezes a pergunta depois de formulada está fora do contexto que está sendo falado no momento.

b- O processo de comunicação via microfone pelo aluno é pouco usado devido ao grande número de alunos em sala o que acaba sendo utilizado em último caso. O professor muitas vezes durante a sua explanação de aula não consegue acompanhar todas as perguntas formuladas pelos alunos via chat, e alguns acabam sem ter a resposta desejada, causando a frustração por parte do aluno.

c- O sistema online requer uma atenção muito grande por parte do aluno, o fator distração é muito comum quando se está sozinho diante da tela de um computador ou celular. Tudo é motivo para sair da concentração, ainda mais quando se trata de algo teórico em que o professor fala o tempo todo sem uma explicação na prática. As influências externas de ruído durante o processo de aulas são bastante comuns no período de aula, como trânsito de pessoas, conversas paralelas, televisão ligada, entre outros.

d- O ensino remoto possibilitou que pudesse interagir melhor via chat. Pelo fato de não ter necessariamente de falar e apenas digitar a pergunta, permitiu uma interação ainda maior do que o presencial, relato este de um aluno que se considera introvertido.

e- A inserção de jogos, quiz, dinâmicas no início ou final da aula é uma maneira de absorver melhor o conteúdo dado durante a aula ou na aula anterior, fazendo com que haja uma melhor fixação dos conteúdos.

f- Os feedbacks realizados de maneira coletiva são bem vindos e a dúvida de um pode ser a de outros, isto certamente agrega valores. O que não podem ser evidenciados são comentários pejorativos aos trabalhos e atividades desenvolvidas pelos alunos de modo que possa criar desconforto por parte do mesmo. Os feeds construtivos são de grande valia durante o processo de interação.

g- O processo de ensino aprendizagem é certamente uma via de mão dupla, em que o professor precisa estar conectado e motivado passando o conteúdo e ao mesmo tempo diagnosticar as dificuldades e disparidades de entendimento da sala. O aluno precisa também apontar seja via chat ou por meio do microfone suas dúvidas, e não deixar passar nada em branco de modo que o professor possa compreender e explicitar quantas vezes forem necessárias a fim de um melhor entendimento e absorção.

Com base nos *highlights* identificados foi possível os seguintes insights para o projeto final:

a- Criação de dinâmicas com jogos de perguntas e respostas sobre o conteúdo dado;

b- Propiciar em torno de 30 minutos no final da aula para fazer um breve resumo dos conteúdos e levantar dúvidas;

c- Estimular o aluno a busca de informação por meio de livros, artigos entre outros apresentando um passo a passo de como realizar;

d- Determinar na programação de aulas, períodos para atendimento individual ou em pequenos grupos de modo que os alunos possam interagir melhor e sentirem menos constrangido quanto a presença de muito alunos na apresentação de dúvidas;

e- Estruturar a aula de modo que todo início poderá ser revisado nos primeiros minutos o conteúdo da aula anterior e tirada de dúvidas e nos últimos minutos da aula pudesse ser realizado uma dinâmica para assimilação do conteúdo da aula.

As pesquisas de ordem quantitativa trouxeram novas conexões que podem agregar elementos cruciais no processo de desenvolvimento de um projeto que inclui UX e UI Design.

Com base na pesquisa quantitativa por meio de formulário com questões de múltipla escolha com apenas uma de ordem descritiva aberta, foi observado algumas hipóteses apontadas na matriz CSD que validaram algumas dúvidas que possuía na fase inicial. Foi observado que:

a- Problemas de sinal *wifi* não são tão expressivos pois de acordo com os dados da pesquisa quantitativa em torno de 73,9% consideram o sinal entre excelente e bom.

b- No quesito entendimento de conteúdo por meio de aula expositiva utilizando recurso audiovisuais por parte do professor foi analisado que 69% consideram de bom a excelente, e 25% consideram regular.

c- Com relação as dúvidas do aluno e o seu uso de meios de comunicação (chat ou microfone) suficiente para o esclarecimento, foi respondido que 52% conseguem tirar todas as dúvidas totalmente e 42% conseguem sanar razoavelmente.

d- Outro ponto importante corresponde aos feedbacks do professor. Uma parcela considera importante o atendimento coletivo e correção de modo que todos assistam, outros preferem que seja realizada de forma particular.

e- Um ponto bastante relevante nas respostas da questão aberta diz respeito a propiciar uma maior interatividade durante as aulas. Transformar momentos entediados de aulas teóricas em exercícios práticos, algo que possa motivar e ao mesmo tempo fixar as informações passadas.

f- No aspecto “vergonha ou timidez” em expor suas dúvidas, ou até mesmo apresentar os exercícios para o feed do professor, foi levantado que algumas pessoas por meio desta modalidade sentiram-se mais confortáveis pelo simples fato de digitar via chat a sua questão, o que tornou mais participativo nas aulas.

Com base nestas duas pesquisas e principalmente a *focus group*, foi possível entender quais os *pain points* que devem ser analisados e tratados no projeto. As necessidades são únicas de cada indivíduo, alguns compreendem com facilidade, outras precisam de muitos exemplos para poder ter uma compreensão amena, outros qualquer coisa pode desviar a atenção.

Em decorrência de uma série de particularidades e a necessidade de criar algo único e que atenda a todos a partir de uma interface digital que possa ser associada a plataforma existente (Google Meet).

## Considerações Finais

O processo de ensino-aprendizagem é algo que se renova a todo instante, ainda mais em decorrência de uma pandemia que houve mudanças emergenciais para poder dar continuidade ao processo sem causar grandes danos. Porém a modalidade síncrona possui grandes evidências que será um processo que terá continuidade, mas é preciso diagnosticar o que de fato pode ser melhorado para garantir a melhor experiência com o usuário final. Foi comprovado que existem problemas que envolvem UX e UI design, e que devem ser analisados na geração de novas plataformas que possam agregar uma experiência única com cada aluno. Portanto, esta pesquisa ainda permite novos desdobramentos a fim de privilegiar tanto o discente quanto o docente em todo o processo de ensino-aprendizagem.

### Notas

1. User Experience Design (**UX Design**), é uma área da comunicação que abrange todos os aspectos da interação do usuário com a empresa, marca, seus serviços e produtos. É um assunto muito abordado entre os designers e gestores do meio digital, e é um trabalho muito importante para as empresas que trabalham ou tem seus serviços divulgados na internet. O requisito básico para um excelente UX Design, é atender às necessidades específicas do usuário/cliente. É necessário usar elementos visuais, diagramação e arquitetura que realmente reflita o que o usuário espera. Usar um pouco de minimalismo é importante, a simplicidade e elegância produzem uma linguagem que transmitem o sentimento de importância e posse ao usuário em relação a empresa. Fonte: [http://www.rcastrodesign.com.br/blog/2012/03/design/o\\_que\\_e\\_ux\\_design](http://www.rcastrodesign.com.br/blog/2012/03/design/o_que_e_ux_design)
2. User Interface Design (**UI Design**), corresponde a algo bem mais objetivo e controlável. O UI Designer cuida daquela parte em que o usuário interage com um site (no caso da web design), layout ou produto. Os botões de ligar e desligar de um celular são visíveis? O layout e as cores de um trabalho gráfico deixam à mostra todas as informações que o público deve visualizar? O software é intuitivo? A ordem dos comandos se mantém na memória do usuário entre uma utilização e outra? Todos esses detalhes fazem parte do UI Design. Fonte: <https://www.alura.com.br/artigos/ux-e-ui-conhecidas-semelhancas-e-diferencas-entre-ambos>

### Referências Bibliográficas

- Araújo, C.M. (2020, Novembro 12). *UX Design na Web: O Conceito Definitivo*. <https://bit.ly/3pguSO7>
- Bonilla, Maria Helena Silveira; Souza, Joseilda Sampaio. (2011). Diretrizes metodológicas utilizadas em ações de inclusão digital. In: Bonilla, Maria Helena Silveira; Pretto, Nelson De Luca (Orgs.). *Inclusão digital: polêmica contemporânea*. Salvador: EDUFBA, p. 91-107. Acesso em: 04 mai 22.
- De Paula, H. (2019, Maio 12). *O que é Design de Serviço e qual é a relação dele com Design Thinking?* <https://bit.ly/2RYwpfz>
- E-commerce News. (2018, Novembro 20) E-commerce cresce 12% em 2017 e projeção para 2018 vai a 15%. <https://bit.ly/3uLeKVP>
- Kassab, S. (2021). Os impactos do ensino remoto para o ensino superior brasileiro. *AUN – Agência Universitária de Notícias*. Disponível em: <http://aun.webhostusp.sti.usp.br/index.php/2021/04/29/os-impactos-do-ensino-remoto-para-o-ensino-superior-brasileiro/>
- Matiola, W. (2019, Maio 12). *O que é UI Design e UX Design?* <https://bit.ly/3z1tYcv>
- Moreira, J. A.; Marques Henriques, S. & Barros, D. (2020). Transitando de um ensino remoto emergencial para uma educação digital em rede, em tempos de pandemia. *Dialogia, São Paulo*, n. 34, p. 351-364, jan./abr. Disponível em: <https://doi.org/10.5585/Dialogia.N34.17123>.
- Norman, D. (2007). *Emotional Design*. New York: Basic Books.
- Paschoarelli, L. and Bonfim, G. H. C., (2013). Ergonomics and Interfaces of Traditional Information Systems - Packaging. *InfoDesign-Revista Brasileira de Design de Informação*,10(3), p313-322.
- Raffcom (2016). *O que é UX Design*. <https://bit.ly/3yY2wN1>
- Ribeiro, A. (2020). Comunidade acadêmica encontra dificuldades de adaptação às aulas remotas. *UEDG. Periódico – Redação de Mídia Integrada*. Disponível em: <https://periodico.sites.uepg.br/index.php/educacao/2024-comunidade-academica-encontra-dificuldades-de-adaptacao-as-aulas-remotas>
- Rock Content. (2019). *Entenda o que é Design Emocional e como aplicá-lo ao seu site*. Available at: <https://rockcontent.com/blog/design-emocional/> [Accessed 05 April 2021].
- Silva, R. B. L.; Couto Junior, D.R. (2020). Inclusão Digital na Educação de Jovens e Adultos (EJA): Pensando A Formação De Pessoas Da Terceira Idade. Redoc. *Revista Docência e Cibercultura*. V4. N.1.Rio de Janeiro.
- Teixeira, F. (2011, Novembro 12). *O que é Service Design?* <https://bit.ly/2RnGxOC>
- Tonetto, L. M. & Costa, C. X. (2011). Design Emocional: conceitos, abordagens e perspectivas de pesquisa. *Strategic Design Research. [e-Journal]*, 4(3), 132-140. Available through: Unisinos.
- Vaz, C.A. (2011). *Os 8 Ps do Marketing Digital*. São Paulo: Novatec.
- Woebcken, C. (2019, Maio 12). *Design Thinking: uma forma inovadora de pensar e resolver problemas*. <https://bit.ly/2RkgdF3>
- Wong,W. (2001). *Princípios da forma e desenho*. São Paulo: Martins Fontes.

**Resumen:** Los términos UX y UI Design dirigidos al diseño digital son comunes en la educación superior en cursos a distancia, y con la epidemia del Coronavirus permitió a las universidades repensar una nueva forma de abordar la enseñanza desde la modalidad sincrónica. Esta modalidad está presente y puede mantenerse en forma híbrida. Por tanto, el diseño tiene un papel intrínseco de entender las necesidades reales de enseñanza-aprendizaje a través de las plataformas existentes y cómo se puede facilitar el proceso para que exista una satisfacción y comprensión de las mismas a partir del diseño de interfaces.

**Palabras clave:** diseño UX – diseño UI – pandemia – enseñanza-aprendizaje – diseño.

**Abstract:** The terms UX and UI Design aimed at digital design are common in higher education in distance learning courses, and with the Corona Virus epidemic, it allowed universities to rethink a new way of approaching teaching from the synchronous modality. This modality is present and can be maintained in a hybrid form. Therefore, design has an intrinsic role of understanding the real teaching-learning needs through existing platforms and how the process can be facilitated so that there is a satisfaction and understanding of them based on interface design.

**Keywords:** UX design – UI design – pandemic – teaching-learning – design.

**(\*) Santos Silva, Ailton.** Graduado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Guarulhos, Mestrado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, na área de Design e Multimídia e Doutorado em Design e Arquitetura pela Universidade de São Paulo-FAU USP, na área de Design de Interface e Usabilidade de Web Sites. Atua no ensino superior há 28 anos com experiência em ensino de Design e Arquitetura. Experiência de 9 anos em Gestão e Coordenação dos Cursos de Bacharel em Design, Tec. em Design Gráfico e Design de Produto Presencial e EAD. Os interesses

de pesquisas norteiam em Novas Tecnologias, Mídias Digitais, UX Design, UX Research, Design, Design de Interiores e Arquitetura. Possui publicações nos segmentos do Design, UX Design, Arquitetura e Informação e Novas Tecnologias, com apresentações de artigos em Congressos Internacionais. Possui conhecimento em projetos de Design Gráfico/Digital, Produto e Arquitetura. Docente e pesquisador do curso de Design da Uninove, assim como também lidera o grupo de pesquisa reconhecido pelo CNPQ, em que orienta alunos de Iniciação Científica com área de concentração: Design-Projeto Visual e Produto e linhas de pesquisa em: Design Social: industrialização, coletividade e sustentabilidade; Design Digital: novas mídias, tecnologia, interface e navegabilidade; Design: arte, cultura e comunicação. É também Avaliador do MEC/INEP para os cursos de Design, Design Gráfico, Design de Produto e Arquitetura.