

## ProVoca: Estratégias de Design inclusivo para um aplicativo de Orientação Vocacional

Airlainny Ventura (IFPB, Campus Cabedelo), Conan Ulisses de Souza Ramos (IFPB, Campus João Pessoa), Jamilyle Rebouças Ouverney (IFPB, Campus Cabedelo)

E-mails: [airlainny.ventura@academico.ifpb.edu.br](mailto:airlainny.ventura@academico.ifpb.edu.br); [conan.ramos@academico.ifpb.edu.br](mailto:conan.ramos@academico.ifpb.edu.br); [jamilyle@ifpb.edu.br](mailto:jamilyle@ifpb.edu.br)

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 7.08.06.02-0 Orientação Vocacional.

Palavras-chave: Orientação Vocacional; Educação Profissional e Tecnológica; *Life Design Counseling*; Protagonismo juvenil; Formação humana integral.

### 1. Introdução

A Orientação Vocacional (OV), em educação, desempenha papel central no desenvolvimento pessoal e na inserção dos jovens no mundo do trabalho (Maran, 2019), contribuindo de forma significativa para a Educação Profissional e Tecnológica (EPT) ao promover o desenvolvimento pessoal, a autonomia e a construção crítica de projetos de vida (Savickas, 2013). Entretanto a OV, permanece pouco integrada ao contexto escolar, o que gera escolhas profissionais frágeis e desconectadas (Maran, 2019), eventualmente levando a frustrações pessoais e profissionais, e até mesmo novas escolhas de carreiras *a posteriori*. Defende-se a inserção curricular da OV, alinhada ao conceito de formação humana integral (Saviani, 2008), promovendo uma educação crítica e emancipadora. Nesse cenário, a Teoria da Construção da Carreira (Savickas, 2013) e o *Life Design Counseling* propõem abordagens inovadoras, baseadas na construção narrativa e adaptabilidade de carreira, valorizando a autonomia e o protagonismo juvenil.

A pesquisa, motivada pela experiência e atuação profissional do pesquisador em instituição de EPT, busca atenuar as dificuldades enfrentadas pelos estudantes do Ensino Técnico Integrado ao Médio (ETIM) na construção de projetos de vida e carreira. Propõe-se o desenvolvimento de um aplicativo, fundamentado no *Life Design Counseling* (LDC), como ferramenta de orientação vocacional inovadora para estudantes do Ensino Técnico Integrado ao Médio (ETIM). Aqui, destacamos os processos e resultados parciais que convergem para a criação do aplicativo.

### 2. Materiais e métodos

A pesquisa é de natureza aplicada, uma vez que busca sanar a lacuna deixada acerca da orientação vocacional na contemporaneidade; interventiva, já que propõe uma ação direta acerca do problema investigado ao propor um aplicativo; e tem abordagem metodológica qualitativa, pois busca a compreensão e ação sobre as dificuldades enfrentadas pelos estudantes em um produto desenvolvido e contextualizado.

A metodologia adotada no desenvolvimento da identidade visual do projeto baseia-se nos princípios apresentados por Munari (1981), sendo ajustada conforme as especificidades e necessidades do desenvolvimento, uma vez que Munari (1981) diz que o processo projetual não é rígido, mas sim passível de adaptações para melhor atender os processos de um projeto. Sendo assim, as etapas que cabem ao design foram as seguintes: 1-*Briefing*; 2- Análise de similares; 3- Ideação e testes; 4-Verificação de *Feedback*; 5- Ajustes e 6- Escolha final.

### 3. Resultados e discussão

Os resultados parciais incluem a seleção do nome do aplicativo, de um mascote para compor a identidade visual e a estética proposta. A identidade visual, elementos gráficos e ambientação do *app*, baseia-se no estilo *cyberpunk*, como forma de conectar o público-alvo da pesquisa ao produto em desenvolvimento, a partir de seu universo simbólico de tecnologia que remete à inteligência artificial, por exemplo., ao mundo do trabalho, o qual se apresenta cada vez mais fluido e mutável, marcado por transformações tecnológicas e desafios sociais.

A primeira etapa, *briefing*, utilizou a plataforma *Google Forms* para elaboração e captação de perguntas pertinentes à produção da identidade visual e criação de nome para a marca. No princípio do projeto havia uma ideia para nomear o aplicativo de “Plano Vital”, centrada nos conceitos de *Life Design*. Após serem determinados o escopo do projeto, o público-alvo, a estética, os potenciais símbolos, dentre outros elementos, entramos na segunda fase de análise de similares, na qual foi utilizado o aplicativo *Pinterest* para coleta de referências visuais. A análise de similares também buscou no mercado produtos parecidos ou comparáveis sobre a temática abordada - orientação vocacional - e, a partir daí, novas escolhas foram feitas. O *Moodboard* (Figura 1), foi construído em 4 parâmetros: estilo gráfico (1), tipografia (2), inspirações (3) e paleta de cores (4). O estilo gráfico (1) é representado por texturas, padrões e formas. A Figura 1 apresenta o *Moodboard*.

Figura 1 – Moodboard (painel de referências visuais)

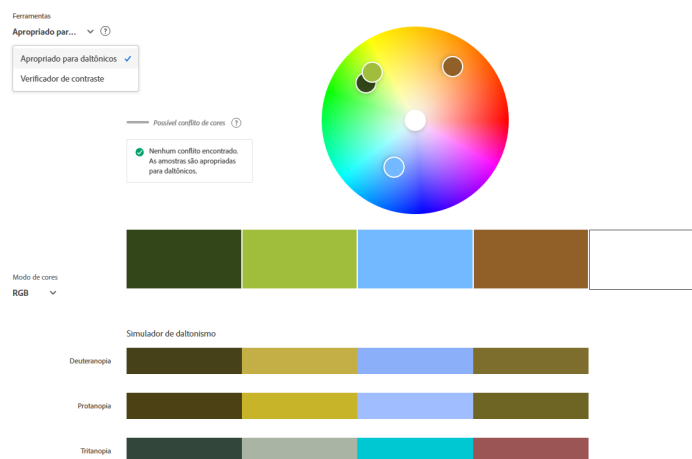


Fonte: autores (2025).

A mascote do *app* foi definida como um calango da caatinga (3.2), símbolo de resiliência e adaptabilidade, representando o bioma nordestino, reforçando a identidade cultural e atuando como guia no percurso de autoconhecimento e construção de projetos de vida, alinhado ao LDC e ao protagonismo juvenil.

As cores, por sua vez, são retiradas das imagens de inspiração (3), sendo representadas pelos seguintes códigos hexadecimais: #324919 (verde escuro), #A1BF3C (verde claro), #73BCFF (azul claro), #92622C (marrom) e #FFFFFF (branco). O preto foi excluído da identidade visual para garantir melhor legibilidade e acessibilidade, além de manter o equilíbrio estético, principalmente para telas digitais. A acessibilidade foi considerada um aspecto fundamental na concepção deste aplicativo, contemplando usuários neurodivergentes, pessoas com deficiência visual e daltônicos. Para garantir uma experiência inclusiva, a paleta de cores foi desenvolvida em conformidade com os padrões de contraste estabelecidos pelas Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo *Web* (WCAG) 2.0 (2008). Além disso, a compatibilidade das cores para os três principais tipos de daltonismo foi testada por meio das ferramentas de acessibilidade do site da Adobe Color (Figura 2) como é visualizado na paleta de cores.

Figura 2 – Paleta de cores



Fonte: Adobe Color (2025).

A etapa de ideação e testes definiu o nome ProVoca, que constitui uma fusão vocabular resultante da combinação das palavras 'Profissão', 'Vocação' e 'Carreira'. A inspiração veio a partir da Teoria de Construção de Carreira e os princípios do *Life Design Counseling* (LDC), em que um duplo sentido provocativo no nome, buscando incentivar a reflexão crítica do indivíduo em relação ao processo de descoberta de sua identidade vocacional, além de evidenciar a importância da escolha de uma profissão e do senso de carreira.

Na esteira da seleção de elementos da identidade visual, foi possível escolher tipografias (fontes) compatíveis com a estética escolhida, o *cyberpunk*, é um conceito de futuro distópico, pós moderno e que implementa elementos gráficos tecnológicos assim como em *Matrix* (1999) e *Tron* (1982). Fundamentando-se no relato de experiência de Lima (2024), as tipografias selecionadas para a logo foram “Brave eightyone” e “Magister”, já para os textos, a fonte preferida foi a “Verdana” por se tratar de uma tipografia que elenca fatores como legibilidade e leiturabilidade para indivíduos neurodivergentes, após realizar testes e aplicações das logos em material gráfico, adotando como critério a legibilidade, a fonte prevalente para a logo foi a “Brave eightyone” uma tipografia sem serifa, classificada como

fonte *display*, segundo Kane (2012). A Figura 3 mostra o 1º teste para a logo e a escolha final.

Figura 3 – Logo



Fonte: Autores (2025).

Seguindo para os ajustes, a logo foi modificada de acordo com o *feedback* recebido. Por meio do programa Adobe Illustrator, dentre as modificações, foram adicionados terminais nas letras “P” e “a”, representando os espinhos do cacto mandacaru (3.5). Para aumentar a intensidade do nome, foi incluído um desalinhamento, separando as sílabas “Pro” e “Voca”. Em adição, a abertura da letra “c” ocorre para uma melhor legibilidade e distinção de caracteres.

#### 4. Considerações finais

Conclui-se que o desenvolvimento de um aplicativo, baseado no LDC, como ferramenta de OV para estudantes do ETIM, pode contribuir consideravelmente para o projeto de vida dos estudantes, uma vez que favorece o autoconhecimento, estimula o protagonismo juvenil e proporciona um espaço interativo e acessível para a reflexão sobre trajetórias profissionais alinhadas às suas potencialidades, interesses e ao contexto sociocultural em que se encontram. Os objetivos foram parcialmente alcançados, pois o projeto ainda encontra-se em fase de desenvolvimento, já apresentando um conceito visual, incluindo nome, paleta de cores, mascote, estilo gráfico e tipografia definidas.

Com base no exposto, observa-se que a pesquisa alcança áreas do conhecimento tanto na teoria, quando se propõe a rever ações interventivas no campo da orientação vocacional na Educação Profissional e Tecnológica, quanto na prática, quando aponta um direcionamento digital que pode nortear, ou sinalizar, potenciais sugestões de carreira para os estudante do ETIM. Quanto aos próximos passos, esperamos concluir a etapa de materialização do *software* para, em seguida, prosseguirmos a fase dos testes com o público-alvo, com a validação e ajustes finais. Nesta etapa, reafirmamos a área de Design como ferramenta de transformação social e educacional, no intuito de inovar e promover impacto.

#### Agradecimentos

Projeto ASSISTEC INOVA vinculado à Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica (SETEC) do MEC, o qual selecionou o presente produto tecnológico através do Edital nº 9/2024; Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) em Rede Federal, que viabilizou a presente pesquisa para elaboração do produto *ProVoca*.

#### Referências

- LIMA, Raquel Oliveira De et al.. **Tipografia e acessibilidade: um relato de experiência do projeto microlab**. Anais do X CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2024. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/114266>>. Acesso em: 10 jun. 20025.
- MARAN, Denise Maria de Souza. **Orientação profissional: contribuições, desafios e práticas na contemporaneidade**. Curitiba: Appris, 2019.
- MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.Y
- SAVIANI, Dermeval. **Educação: do senso comum à consciência filosófica**. 16. ed. São Paulo: Autores Associados, 2008.
- SAVICKAS, Mark L. **Career construction theory and practice**. In: BROWN, S. D.; LENT, R. W. (Eds.). *Career development and counseling: putting theory and research to work*. 2. ed. San Francisco: Jossey-Bass, 2013. p. 147–183.
- KANE, John. **Manual dos Tipos**. Trad. Rogério Bettoni. 1. ed. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2012.
- WORLD WIDE WEB CONSORTIUM. **Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.0**. 2008. Disponível em: [Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo Web \(WCAG\) 2.0](#). Acesso em: 05 jun. 2025.