

Design e comportamento social: como a experiência do graduando é afetada pelo UX

Marcos Vinícius Santos Silva

Universidade do Estado de Minas Gerais
<https://lattes.cnpq.br/5681826295733591>
marcosvu04@gmail.com

Samuel Guilherme Carvalho

Universidade do Estado de Minas Gerais
<https://lattes.cnpq.br/6125431847492282>
samucagcarvalho@gmail.com

Clara Santana Lins Cerqueira

Universidade do Estado de Minas Gerais
<http://lattes.cnpq.br/2935843170927231>
claralins.uemg@gmail.com

Resumo

Este artigo propõe uma investigação teórica sobre o impacto do design na experiência universitária, sob a ótica da Experiência do Usuário (UX), analisando como o design, tanto de interfaces digitais quanto de ambientes físicos, influencia atitudes, desempenho acadêmico e relações sociais. Fundamentado em autores como Forty, Lipovetsky, Kahneman, Nielsen e nos estudos de Cardoso (2020) e Brito et al. (2021), o artigo articula teorias do design com aspectos de usabilidade, estética, cognição e inclusão. Além da fundamentação teórica, incorpora observações realizadas na vivência universitária dos autores, revelando pontos de atrito, acolhimento ou exclusão causados por decisões de design em ambientes e plataformas institucionais. O estudo conclui que o design de interface, ao afetar a jornada do aluno, deve ser pensado a partir de uma abordagem empática, cognitiva e cultural, favorecendo um ambiente mais inclusivo, funcional e socialmente integrado.

Palavras-chave

Experiência do Usuário; Design; Cultura universitária; Usabilidade; Inclusão;

Design and Social Behavior: How the Undergraduate Experience Is Affected by UX

Abstract

This article proposes a theoretical and critical investigation into the impact of design on the contemporary university experience, with a focus on User Experience (UX). By analyzing how the design of digital interfaces and physical environments shapes attitudes, academic performance, and social relationships, the study aims to demonstrate that design choices in educational contexts are not neutral but structural. The research is grounded in a broad theoretical framework, drawing on authors such as Forty, Lipovetsky, Kahneman, Nielsen, Cardoso (2020), and Brito et al. (2021), as well as empirical observations of daily university life. The article discusses the effects of design on cognition, usability, aesthetics, inclusion, and belonging, highlighting that user-centered design can reduce inequalities, promote well-being, and strengthen the bonds between students and institutions. It concludes that rethinking the university experience through the lens of design is essential for building a more empathetic, efficient, and culturally meaningful higher education.

Keywords

User Experience; Design, University Culture; Usability, Inclusion; Social Behavior; Higher Education;

1 Introdução

No contexto contemporâneo do ensino superior, a experiência do graduando transcende as fronteiras do currículo acadêmico. Ela se constrói nas múltiplas camadas de interação com sistemas institucionais, plataformas digitais, espaços físicos, fluxos de informação e relações interpessoais que compõem a cultura universitária. A cada semestre, o estudante se depara com ambientes que podem favorecer ou dificultar sua jornada acadêmica não apenas pelo conteúdo transmitido, mas pelo modo como esse conteúdo é mediado, acessado e vivenciado.

Neste cenário, o design assume uma função estratégica e estruturante. Muito além da estética, o design opera como linguagem pedagógica, cognitiva e simbólica, mediando as relações entre o indivíduo e a instituição. Como destacam Lipovetsky e Serroy (2015), vivemos em uma era de "estetização do mundo", na qual a forma e a aparência das coisas se tornam componentes decisivos na experiência vivida. No caso das universidades, isso implica reconhecer que tanto uma interface mal projetada quanto uma sala de aula mal iluminada podem impactar diretamente o bem-estar, o desempenho e o engajamento do aluno.

Autores como Jakob Nielsen (1994) e Alan Cooper (2004), pioneiros no campo da usabilidade, já demonstraram que sistemas e interfaces mal desenhados reduzem a eficiência do usuário, gerando frustração e desmotivação. Em paralelo, Kahneman (2012), ao descrever os sistemas de pensamento 1 e 2, evidencia que ambientes desorganizados sobrecarregam a cognição, dificultando a aprendizagem e comprometendo a tomada de decisão. Essas ideias, quando transpostas para o universo universitário, revelam como o design afeta de maneira silenciosa mas poderosa o percurso formativo do estudante.

Contudo, apesar dos avanços nas discussões sobre UX (User Experience) e da disseminação de boas práticas no design digital e físico, muitas instituições de ensino superior ainda tratam o design como um elemento periférico, supérfluo ou meramente decorativo. Sistemas acadêmicos confusos, sinalizações ambíguas, espaços desumanizados e tecnologias desatualizadas compõem um cenário que desafia a permanência estudantil e aprofunda desigualdades já existentes. Essa negligência não é apenas técnica: é também política, pois reflete decisões institucionais sobre quem pertence à universidade e de que maneira esse pertencimento será vivenciado.

Este artigo propõe, portanto, uma investigação teórico-reflexiva sobre o impacto do design na experiência do graduando, adotando uma abordagem interdisciplinar que articula fundamentos do design, da psicologia cognitiva, da sociologia e da neurociência. A pesquisa se baseia em uma revisão bibliográfica de autores clássicos e contemporâneos, complementada por observações realizadas na vivência cotidiana do autor como estudante universitário. Tais observações funcionam como um estudo de caso exploratório, permitindo uma análise situada e concreta dos efeitos do design (ou de sua ausência) nos processos formativos.

O objetivo central é demonstrar que o design universitário, compreendido como o conjunto de decisões que afetam a forma e a funcionalidade dos ambientes e sistemas, deve ser pensado a partir da experiência do usuário, considerando aspectos como usabilidade, acessibilidade, carga cognitiva, estética funcional e sentimento de pertencimento. Uma universidade centrada no usuário é aquela que reconhece a diversidade de seus discentes e busca construir, em cada detalhe do cotidiano, um espaço verdadeiramente inclusivo, humano e eficiente.

2 Fundamentação Teórica

2.1 Design como linguagem social e cultural

O design é frequentemente tratado como sinônimo de estética, mas essa visão reducionista ignora seu papel comunicacional e estrutural. Para Adrian Forty (2007), o design expressa a ideologia de seu tempo: ele é o resultado visível das relações sociais que o produzem. Em ambientes universitários, isso se manifesta na forma como salas são organizadas, como sites institucionais são estruturados, como os fluxos de informação são concebidos. Cada uma dessas decisões carrega uma carga simbólica: o design de um auditório pode estimular a hierarquia vertical; o layout de um site pode tornar mais fácil ou mais difícil o acesso à informação, dependendo de quem o utiliza.

Lipovetsky e Serroy (2015), ao tratarem da estetização do mundo, alertam para uma transformação profunda nas sociedades contemporâneas: a valorização crescente da forma como parte constitutiva da experiência humana. Os autores afirmam que a estética passou a se confundir com funcionalidade e identidade. Isso significa que, em ambientes universitários, o design não serve apenas à beleza, mas à percepção de pertencimento, de identidade institucional e de relevância simbólica. Um espaço bonito, organizado e funcional não apenas agrada aos sentidos, mas comunica cuidado, acolhimento e propósito. Da mesma forma, ambientes negligenciados, visualmente confusos ou burocraticamente caóticos transmitem desorganização, distância e desrespeito com o usuário.

Essas ideias são reforçadas por Pierre Bourdieu (1989), ao discutir o conceito de habitus e o papel da cultura na estruturação dos espaços. Os ambientes institucionais reproduzem estruturas simbólicas de poder, e o design pode ser tanto um instrumento de manutenção quanto de ruptura dessas estruturas. Uma universidade que privilegia espaços frios, impessoais e funcionalistas reforça, muitas vezes, está reforçando um ethos de distanciamento e elitismo. Em contrapartida, ambientes projetados com sensibilidade cultural e empatia comunicacional promovem engajamento e inclusão.

2.2 Usabilidade e cognição: a experiência como processo

Jakob Nielsen (1994), pioneiro em usabilidade, propõe heurísticas fundamentais como visibilidade do status do sistema, consistência, prevenção de erros, controle e liberdade para o usuário. Quando negligenciadas em plataformas educacionais, essas diretrizes comprometem a experiência dos alunos, que se veem diante de barreiras cognitivas evitáveis.

Cooper (2004), por sua vez, aponta que interfaces devem “respeitar o tempo e a atenção do usuário”, especialmente em contextos de alta carga mental, como o universitário. Essa perspectiva encontra reforço na neurociência cognitiva de Daniel Kahneman (2012), ao apresentar os sistemas de pensamento 1 (rápido, intuitivo) e 2 (lento, racional). Ambientes educacionais excessivamente complexos ativam o Sistema 2 em momentos inadequados, gerando fadiga decisional, distração e frustração.

Um bom design educacional deveria reduzir essa sobrecarga e focar em um Sistema 1 com maior clareza, previsibilidade e organização. Isso se torna evidente em situações observadas no cotidiano acadêmico, como na dificuldade enfrentada por alunos para realizar matrículas, acessar grades curriculares ou acompanhar seus históricos escolares.

2.3 UX como abordagem metodológica na educação

Como propõem Cardoso (2020) e Brito et al. (2021), a aplicação de UX no contexto educacional deve considerar a totalidade da jornada discente, integrando heurísticas, testes de usabilidade, definição de personas e mapeamento da jornada do usuário como

ferramentas pedagógicas. Dessa forma, o design passa a atuar não apenas como facilitador do aprendizado, mas também como dispositivo ético e social.

2.3.1 Design Inclusivo

De acordo com ROSE (2014) O Design Universal para a Aprendizagem (DUA) é uma estrutura educacional baseada em pesquisas nas ciências da aprendizagem, incluindo a neurociência cognitiva, que orienta o desenvolvimento de ambientes e espaços de aprendizagem flexíveis que podem acomodar as diferenças individuais de aprendizagem. O DUA fornece aos professores uma estrutura para desenvolver instruções que atendam às diversas necessidades de todos os alunos, promovendo múltiplos meios de representação, expressão e engajamento.

Além disso, o Design Universal, ou Design Inclusivo, é um enfoque no design de produtos, serviços e ambientes a fim de que sejam usáveis pelo maior número de pessoas possível, independentemente de idade, habilidade ou situação. Está diretamente relacionado ao conceito de sociedade inclusiva e sua importância tem sido reconhecida pelo governo, empresários e indústria. Implementando práticas de design inclusivo exige considerar a diversidade cognitiva e a neuro diversidade, abordando as necessidades de pessoas com diferentes estilos de aprendizagem, habilidades cognitivas e condições neurológicas. Isso inclui estruturar informações de forma clara e lógica, reduzir a carga cognitiva e oferecer suporte à memória, além de fornecer informações em múltiplos formatos para atender a diferentes estilos de aprendizagem e preferências sensoriais MEYER (2014).

3 Metodologia

Este estudo possui natureza teórica e qualitativa, com base em revisão bibliográfica, análise interpretativa das contribuições de autores clássicos e contemporâneos e é enriquecida por observações empíricas feitas no cotidiano da universidade onde os autores estudam. Essas observações, embora não formalizadas em protocolos de pesquisa, funcionam como estudo de caso exploratório, reforçando as interpretações teóricas com exemplos reais. Sua investigação parte da hipótese de que o design não é apenas estético, mas também estruturante, e que pode influenciar decisivamente a jornada acadêmica do estudante e a abordagem teórica se apoia na articulação de ideias vindas do design, da educação, da psicologia cognitiva e da sociologia cultural. O modelo de análise integra conceitos como usabilidade, acessibilidade, jornada do usuário, heurísticas, gamificação e pensamento dual (Sistema 1 e 2), compondo uma leitura ampla da experiência do graduando sob a lente do design.

A metodologia inspira-se nas práticas propostas por Cardoso (2020), que trata UX como meio de transformação do processo educacional, e Brito *et al.* (2021), que aplicam testes de usabilidade em plataformas acadêmicas. Ainda que este artigo não utilize dados quantitativos, faz uso da triangulação entre teoria, observação e análise crítica para produzir conhecimento aplicado.

4 Observações empíricas e análise da experiência universitária

Com o objetivo de entender como o design afeta concretamente a jornada do estudante, foram realizadas observações sistemáticas em ambientes universitários, com foco em elementos físicos (como sinalização, espaços comuns e salas de aula) e digitais (sistemas acadêmicos, plataformas de comunicação institucional e ferramentas de ensino remoto). As observações não seguiram um protocolo experimental rígido, mas sim, uma etnografia cotidiana baseada na experiência do autor como estudante e pesquisador.

4.1 Sistemas digitais e fricção informacional

Em diversos momentos da vida acadêmica, o estudante depende de sistemas como portais de matrícula, repositórios de notas, calendários acadêmicos, bibliotecas digitais e ambientes de aprendizagem (como o Moodle). No entanto, a maior parte desses sistemas apresenta falhas recorrentes de design, como hierarquias visuais confusas, excesso de cliques, menus ocultos e ausência de feedback em tempo real. Essas falhas dificultam a autonomia do aluno e o forçam a buscar auxílio externo para ações simples.

Por exemplo, em uma plataforma de matrícula, a ausência de indicadores claros sobre turmas lotadas, horários conflitantes ou pré-requisitos pode gerar frustração e insegurança. Além disso, o design não responsivo dessas plataformas compromete o acesso via dispositivos móveis à realidade de muitos estudantes. Isso corrobora com as diretrizes de Nielsen (1994) e reforça a necessidade de um design centrado no usuário. Assim é possível identificar nas Figuras 1 e 2 a seguir os menus do aplicativo.

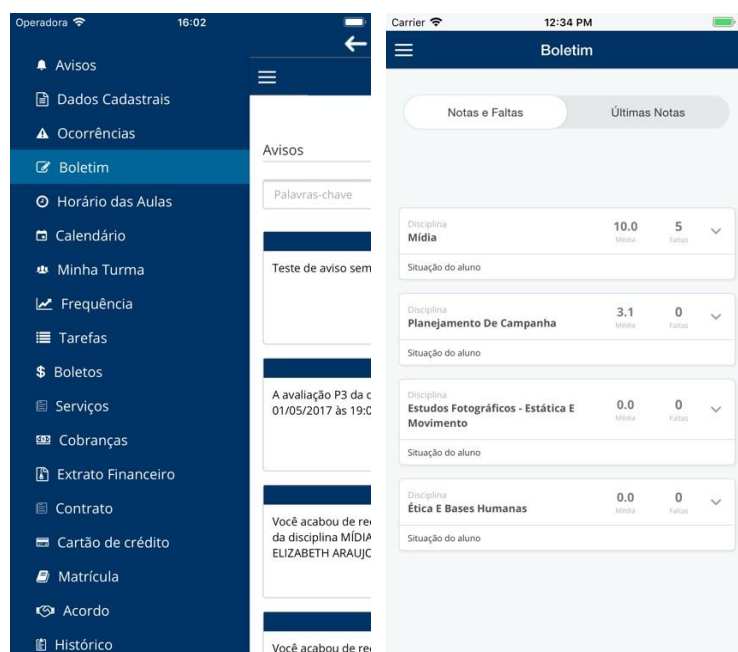


Figura 1 e 2: Menu lateral e Boletim
Fonte: Retirado do sistema Lyceum

4.2 Ambientes físicos e sensação de pertencimento

Espaços físicos mal planejados também impactam a experiência discente. Salas de aula com iluminação inadequada, acústica ruim, cadeiras desconfortáveis e ausência de ventilação natural afetam a concentração e o bem-estar. Por outro lado, ambientes abertos, com vegetação, sinalização clara, áreas de estudo colaborativo e acesso universal (rampas, elevadores, banheiros adaptados) contribuem para a permanência e o engajamento.

Observou-se que os espaços de convivência (praças internas, bibliotecas, centros acadêmicos) desempenham papel crucial na construção de laços sociais. Quando esses ambientes são acolhedores e inclusivos, fomentam a troca de experiências, o apoio mútuo e o sentimento de pertencimento. Quando, ao contrário, são excludentes ou mal cuidados, geram afastamento, solidão

e abandono. Essas dinâmicas confirmam a importância do design ambiental descrito por Forty (2007).

4.3 Comunicação institucional e design da linguagem

Outro aspecto relevante observado é a linguagem utilizada nas comunicações institucionais, que também constitui uma forma de design. Mensagens confusas, excessivamente formais ou genéricas podem alienar os estudantes, especialmente os recém-ingressos. O uso de termos técnicos sem explicação, a ausência de direcionamento claro e a sobrecarga informacional criam um ruído comunicacional que desincentiva a participação ativa na vida universitária. Assim, na Figura 3 é possível perceber como sistema do Lyceum funciona.



Figura 3: Serviços

Fonte: Retirado do sistema Lyceum

Boas práticas de design comunicacional envolvem linguagem acessível, empática e visualmente estruturada, com uso de infográficos, hierarquização textual e design editorial responsivo. Tais práticas aumentam a confiança dos alunos e facilitam a compreensão das normas, prazos e oportunidades acadêmicas.

4.4 Design e emoções: frustração, ansiedade e prazer

Além das dimensões cognitivas e funcionais, o design afeta diretamente o campo emocional dos estudantes. O sentimento de frustração ao enfrentar interfaces mal estruturadas pode desencadear ansiedade, especialmente em momentos críticos como inscrições em disciplinas ou submissões de trabalhos. Por outro lado, sistemas bem projetados, que oferecem uma experiência fluida e estética agradável, geram prazer e sensação de controle, estimulando a autoconfiança e o engajamento.

As observações revelaram que estudantes muitas vezes evitam acessar plataformas institucionais porque "não sabem por onde começar" ou "ficam perdidos" dentro do sistema. Essa percepção de confusão, segundo Kahneman (2012), ativa o Sistema 2 de forma exaustiva, gerando cansaço mental e afastamento emocional. Um bom design, portanto, deve ser emocionalmente inteligente, prevendo estados afetivos e oferecendo suporte gentil e eficiente.

5. Resultados e Discussão

5.1 Design como Mediador Social e Emocional

No ambiente universitário, o design atua não apenas como elemento funcional ou estético, mas como mediador silencioso das interações humanas. Ele influencia, de forma quase imperceptível, a maneira como estudantes constroem relações, se sentem pertencentes ao espaço acadêmico e desenvolvem sua autonomia. Essa mediação é particularmente sensível quando observamos como plataformas institucionais moldam o comportamento estudantil. Um sistema visualmente poluído, com fluxo de navegação truncado e linguagem técnica, não só dificulta o acesso à informação, mas também reforça barreiras emocionais e sociais.

As interfaces, físicas ou digitais, que ignoram os princípios da usabilidade e da empatia institucional acabam por privilegiar estudantes mais familiarizados com os códigos tecnológicos e organizacionais da universidade, reproduzindo desigualdades de origem social e cultural. O design, nesse sentido, torna-se um instrumento de exclusão tácita. Por outro lado, ambientes projetados com foco na experiência do usuário promovem interações fluidas, oferecem segurança psicológica e estimulam o engajamento, funcionando como catalisadores de vínculos afetivos entre alunos e instituições.

A estética funcional mencionada por Lipovetsky e Serroy (2015) assume, portanto, um papel ético quando aplicada ao cotidiano universitário: a beleza, aliada à clareza e funcionalidade, é capaz de comunicar acolhimento, cuidado e respeito. Um sistema ou espaço que “fala a linguagem do usuário” não apenas cumpre sua função técnica, mas fortalece laços sociais, validando a presença e a diversidade dos corpos que habitam o campus.

5.2 Usabilidade, Acessibilidade e Frustração

A experiência do graduando é atravessada diariamente por sistemas que exigem esforço cognitivo desnecessário. Observações feitas em campo demonstram que o sistema acadêmico analisado apresenta uma série de falhas heurísticas, como menus ocultos, ausência de feedback visual, inconsistência terminológica e arquitetura de informação fragmentada. Tais falhas ativam constantemente o Sistema 2 de pensamento de Kahneman (2012), promovendo uma sobrecarga mental que interfere diretamente na capacidade de concentração, planejamento e tomada de decisão, habilidades fundamentais à vida acadêmica.

Esse cenário é especialmente danoso para alunos que possuem menor familiaridade com sistemas digitais, sejam por fatores geracionais, socioeconômicos ou de inclusão. A frustração recorrente no uso de plataformas institucionais gera uma cascata emocional negativa: ansiedade, sensação de incompetência, procrastinação e, em casos extremos, evasão. A negligência dos princípios clássicos de Nielsen (1994), como consistência, prevenção de erros, e design centrado no usuário, reflete uma postura institucional que ainda enxerga seus sistemas como ferramentas neutras, desconsiderando seu papel estruturante no cotidiano pedagógico.

A construção de personas, conforme defendem Brito *et al.* (2021), é um passo essencial para mitigar essas questões. Um sistema que leva em conta a diversidade de perfis, desde alunos altamente conectados até aqueles com deficiências visuais, cognitivas ou motoras, precisa ser flexível, adaptável e sensível às barreiras reais enfrentadas pelos usuários. A usabilidade, nesse contexto, não é um luxo técnico, mas um princípio de justiça educacional.

5.3 Jornada do Usuário e Sentimento de Pertencimento

A jornada do graduando não é uma linha reta, mas uma trajetória complexa, emocionalmente densa e marcada por momentos-chave: matrícula, acesso ao histórico escolar, solicitação de documentos,

leitura de ementas, participação em fóruns, entre outros. Cada um desses pontos de contato representa uma oportunidade, ou ameaça, para que o aluno se sinta acolhido, valorizado e parte ativa da instituição. Quando esses pontos de contato são mal projetados, transformam-se em barreiras emocionais que afetam o engajamento e corroem o sentimento de pertencimento.

O mapeamento da jornada do usuário, proposto por Cardoso (2020), permite revelar não apenas os gargalos funcionais, mas também as rupturas simbólicas que distanciam o aluno da instituição. Por exemplo, ao enfrentar sistemas de matrícula desorganizados ou salas de aula com estrutura precária, o estudante internaliza a ideia de que sua presença é tolerada, mas não desejada. Já ambientes acessíveis, intuitivos e sensíveis às necessidades emocionais comunicam pertencimento, contribuindo para a permanência estudantil. É nesse ponto que o design adquire uma dimensão política: ao tornar visível o invisível, ele pode questionar e transformar as normas institucionais que naturalizam a exclusão. Cada botão, menu ou banco de praça é uma escolha de projeto que pode aproximar ou afastar o sujeito da vida acadêmica. A jornada do aluno, quando respeitada por um design empático, transforma-se em um percurso de crescimento, reconhecimento e agência.

5.4 Ambientes Físicos e Exclusão Tácita

Se os sistemas digitais influenciam a cognição e a organização do tempo, os ambientes físicos modelam o corpo, o afeto e a socialização. As observações realizadas em espaços como bibliotecas, corredores e salas de aula apontam que muitos desses ambientes operam sob lógicas excludentes: iluminação deficiente, mobiliário desconfortável, ausência de sinalização e barreiras arquitetônicas criam zonas de desconforto e isolamento, especialmente para pessoas com deficiência, neurodivergência ou em situação de vulnerabilidade.

A disposição dos móveis, por exemplo, influencia diretamente a disposição dos alunos à colaboração ou ao silêncio; a ventilação e a presença de luz natural afetam o humor e a produtividade. Quando esses elementos são ignorados, a arquitetura do campus reforça padrões hierárquicos, segregando espaços "nobres" e "periféricos", onde a permanência se torna difícil ou desestimulante. O design de interiores universitários precisa, como afirma Forty (2007), reconhecer sua dimensão simbólica: ele comunica quais corpos são esperados, bem-vindos ou excluídos de determinados espaços. Em contraste, ambientes planejados de forma modulável, com atenção à ergonomia, sinalização clara e zonas de convivência estimulam a apropriação do espaço e favorecem a construção de uma comunidade universitária mais ativa e solidária. O espaço físico se torna, assim, um agente pedagógico que reforça valores de inclusão, respeito à diversidade e bem-estar.

5.5 Estética, Cognição e Comportamento

A dimensão estética do design não deve ser encarada como um adorno supérfluo, mas como componente essencial da cognição e do comportamento. A disposição visual de elementos em interfaces ou espaços influencia diretamente a maneira como interpretamos informações, tomamos decisões e nos engajamos com o conteúdo. Kahneman (2012) demonstra que o cérebro tende a favorecer aquilo que é fluido visualmente, o que significa que interfaces limpas, com hierarquias claras e contrastes bem definidos facilitam o processamento cognitivo e reduzem o esforço mental. No ambiente acadêmico, esse princípio é particularmente relevante. Quando a estética está em sintonia com a funcionalidade, ela promove foco, prazer e engajamento, condições fundamentais para a aprendizagem significativa. Já a estética mal aplicada, por excesso de ornamentos, linguagem visual inconsistente ou falta de acessibilidade, contribui para dispersão e desmotivação.

Lipovetsky e Serroy (2015) chamam atenção para o imperativo estético da contemporaneidade, no qual o visual tornou-se critério de julgamento e legitimação. Nesse cenário, o design universitário deve responder com responsabilidade: não basta ser bonito, é necessário ser funcional, acessível e

acolhedor. O equilíbrio entre forma e função torna-se, portanto, uma exigência ética do design educacional.

6. Considerações Finais

O presente estudo demonstrou que o design, quando negligenciado, transforma-se em uma barreira invisível, mas poderosa, no cotidiano universitário. Sistemas ineficientes, ambientes inóspitos e interfaces excludentes prejudicam não apenas o desempenho acadêmico, mas a saúde emocional, o senso de pertencimento e a permanência do estudante na instituição. Por outro lado, o design orientado pela Experiência do Usuário (UX), quando integrado aos processos pedagógicos e administrativos, revela-se uma ferramenta transformadora, promovendo empatia institucional, ampliando a inclusão, reduzindo a carga cognitiva e ressignificando a relação entre o aluno e a universidade.

Instituições comprometidas com a qualidade e a equidade devem investir em equipes multidisciplinares que integrem design, psicologia, pedagogia e tecnologia. O futuro da educação superior exige ambientes físicos e digitais que pensem o estudante como sujeito integral: cognitivo, afetivo, social e cultural. Repensar o design universitário é, em última instância, repensar o próprio papel da universidade no século XXI: um espaço não apenas de transmissão de saberes, mas de formação integral, acolhimento e cidadania.

Este artigo buscou demonstrar, por meio de uma abordagem teórico-prática, que o design não é neutro, ele comunica valores, organiza experiências e modela comportamentos. A partir da articulação entre autores clássicos e contemporâneos, e das observações empíricas realizadas, percebe-se que o design universitário deve ser orientado pela empatia, acessibilidade, usabilidade e clareza comunicacional. O desafio das instituições de ensino superior é abandonar a visão tecnocrática e funcionalista de suas estruturas e adotar uma postura centrada no usuário, compreendendo que cada clique, cada sinalização, cada assento e cada e-mail contribuem para a construção (ou desconstrução) de uma trajetória acadêmica.

Um design verdadeiramente educador deve ser, antes de tudo, humanizador, projetar para estudantes é, afinal de contas, projetar futuros.

Referências bibliográficas

BRITO, Talita Ribeiro de; MATOS, Priscila G. F. de; MARQUES, Bruno Souza; AMORIM, Carlos H. B. de. **Experiência do usuário em ambientes virtuais de aprendizagem: uma análise heurística do Moodle.** Revista Tecnologias na Educação, v. 13, n. 33, 2021. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/tecedu/article/view/38413>

CARDOSO, Diego. **UX Design e educação: metodologias de experiência do usuário aplicadas ao ensino superior.** São Paulo: Ed. SENAC, 2020.

COOPER, Alan. **A essência do design: construindo produtos de tecnologia e negócios para os usuários.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2004.

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.

KAHNEMAN, Daniel. **Rápido e devagar: duas formas de pensar.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artístico.** São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

NIELSEN, Jakob. **Usability engineering.** San Diego: Academic Press, 1994.

BOURDIEU, Pierre; TOMAZ, Fernando. **A gênese dos conceitos de habitus e de campo.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

ROSE, David H.; MEYER, Anne; GORDON, David. Universal Design for Learning: **Theory and Practice.** Wakefield, MA: CAST Professional Publishing, 2014.

SANTOS, E. A. dos et al. **Utilizando UX/UI Design em uma Plataforma Educacional: Um Estudo de Caso nos Institutos Federais de Educação.** Revista Brasileira de Informática na Educação, v. 29, n. 1, 2021. Disponível em: <https://br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/10557> . Acesso em: 25 maio 2025.

SILVA, M. F. da. **A Experiência do Usuário (UX Design) como Metodologia Educacional.** Revista Educação e Linguagens, v. 9, n. 17, 2020. Disponível em: <https://revistas.unicentro.br/index.php/rec/article/view/6742> . Acesso em: 25 maio 2025.

GUEDES, D. Design Inclusivo. Disponível em: https://www.idlab.art.br/design-inclusivo?utm_source=. Acesso em: 25 maio. 2025.

SCHENKEL, Ana de Castro et al. **Gestão de design aplicada à inclusão e acessibilidade de estudantes com deficiência no ensino superior: um estudo de caso.** 2024.