

PRAPETEC DIGITAL: CONSTRUÇÃO DE PRESENÇA ONLINE E DIFUSÃO CIENTÍFICA DO GRUPO DE PESQUISA

Laura da Costa dos Santos¹

Raquel Pasternak Glitz Kowalski²

Cleber Lopes³

INTRODUÇÃO

A comunicação científica no ambiente digital consolidou-se como um pilar essencial para a visibilidade acadêmica contemporânea. Grupos de pesquisa que conseguem articular sua produção intelectual com estratégias de difusão online tendem a ampliar seu impacto, fortalecer redes colaborativas e promover maior aproximação com a sociedade.

O PRAPETEC – Prática Pedagógica no Ensino e Aprendizagem com Tecnologias Educacionais insere-se nesse contexto com foco na reflexão crítica sobre os usos das tecnologias na educação. No entanto, observa-se que, embora o grupo possua uma produção intelectual relevante, ele ainda carece de uma presença digital consolidada e organizada. A ausência de um site institucional atualizado e com identidade visual coerente limita a articulação de sua produção com a sociedade e com outros pesquisadores, dificultando a centralização de textos, publicações e mídias. Portanto, o problema central reside na lacuna entre a produção acadêmica de alta qualidade do PRAPETEC e sua efetiva difusão nos meios digitais.

A implementação de um site estratégico permite centralizar informações sobre publicações, projetos e equipe em um único espaço acessível. A estruturação dessa presença digital fundamenta-se em princípios de usabilidade e design estratégico. A eficácia de uma interface web depende de uma abordagem focada no usuário que facilite a navegação sem exigir esforço cognitivo desnecessário, garantindo que a plataforma cumpra seus objetivos de comunicação e divulgação.

Este projeto tem como objetivo geral planejar, desenvolver e implementar o site institucional do grupo de pesquisa PRAPETEC e criar conteúdos digitais (textos, imagens, posts, vídeos e arquivos de divulgação científica) que favoreçam a comunicação, visibilidade e consolidação da identidade do grupo no ambiente digital acadêmico.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Comunicação Científica Digital e Visibilidade A comunicação científica engloba o espectro total de atividades informacionais que ocorrem entre os produtores de conhecimento, desde o início das pesquisas até a publicação e integração dos resultados. No contexto digital, essa comunicação foi profundamente alterada e potencializada pelo advento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e da Web 2.0. A revolução gerou novos canais, como redes sociais acadêmicas, blogs e websites institucionais, que

I. Graduanda em Sistemas de Informação, PUCPR. Laura.costa@pucpr.edu.br

II. Mestre em Educação, PUCPR. cleber.lopes@pucpr.edu.br

III. Doutora em Educação, PUCPR. raquel.pasternak@pucpr.br

vencem barreiras geográficas, hierárquicas e financeiras, impulsionando a chamada "Ciência 2.0".

Na atual "economia da atenção", a visibilidade online e a construção de uma imagem pública são cruciais para o prestígio e o impacto de pesquisadores. A visibilidade é a capacidade de ser notado no ambiente digital; a falta de uma presença online proeminente pode limitar severamente o alcance do trabalho de um grupo de pesquisa. Uma presença digital forte e estruturada ajuda a comunidade epistêmica a se conectar com colegas, divulgar resultados, atrair atenção do público geral e impactar positivamente as métricas de acesso da ciência.

2.2 Arquitetura da Informação e Experiência do Usuário (UX) A Experiência do Usuário (UX) é definida pela norma ISO 9241 como "a percepção e as respostas de uma pessoa resultantes do uso ou da antecipação do uso de um produto". O conceito refere-se a como o usuário interage e se satisfaz com um ambiente digital, englobando funcionalidade, usabilidade e acessibilidade.

No desenvolvimento de produtos digitais para divulgação acadêmica, a Arquitetura da Informação atua como a estrutura e organização dos dados. Um conceito central é a "encontrabilidade" (*findability*), que se refere à facilidade de o usuário acessar a informação desejada rapidamente. Uma arquitetura bem definida fornece navegação intuitiva que previne frustrações, o que é mandatório para um site focado em letramento e repositório acadêmico.

2.2 Arquitetura da Informação e Experiência do Usuário (UX) A Experiência do Usuário (UX) é definida pela norma ISO 9241 como "a percepção e as respostas de uma pessoa resultantes do uso ou da antecipação do uso de um produto". O conceito refere-se a como o usuário interage e se satisfaz com um ambiente digital, englobando funcionalidade, usabilidade e acessibilidade.

No desenvolvimento de produtos digitais para divulgação acadêmica, a Arquitetura da Informação atua como a estrutura e organização dos dados. Um conceito central é a "encontrabilidade" (*findability*), que se refere à facilidade de o usuário acessar a informação desejada rapidamente. Uma arquitetura bem definida fornece navegação intuitiva que previne frustrações, o que é mandatório para um site focado em letramento e repositório acadêmico

METODOLOGIA

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de natureza aplicada, com foco em design participativo e produção digital.

O trabalho iniciou-se com um levantamento diagnóstico (*benchmarking*) de sites de grupos de pesquisa atuantes na área da educação para identificar boas práticas em estrutura, design, arquitetura da informação e conteúdo. Em paralelo, foram realizadas consultas participativas e de escuta com os membros do grupo PRAPETEC (mestrandos, doutorandos e pesquisadores) para mapear os requisitos de identidade visual, expectativas e prioridades na presença digital.

Houve uma redefinição estratégica fundamental na escolha tecnológica ao longo do projeto: o plano original previa a codificação direta do site utilizando frameworks de alta complexidade (ReactJS e Tailwind CSS). No entanto, após avaliações conjuntas, a estratégia foi refinada para priorizar a sustentabilidade e a autonomia do grupo de pesquisa a longo prazo. Optou-se por utilizar ferramentas *no-code* de design visual intuitivo, assegurando que os próprios membros do PRAPETEC possam realizar a manutenção de conteúdo futuramente sem a necessidade de habilidades em programação. O desenvolvimento é gerenciado de forma ágil, com entregas bimensais de protótipos para validação

RESULTADOS

4.1 Análise de Benchmarking O levantamento diagnóstico (*benchmarking*) de sites similares mapeou o que é padrão na comunicação científica e o que pode servir de diferencial para o portal do PRAPETEC. Foram analisados criticamente dois sites de referência:

- **GAE (Grupo de Pesquisa Aprendizagem e Conhecimento da Prática Docente):** Apresentou como ponto forte uma documentação histórica muito rica e um blog de notícias constantemente atualizado, o que favorece o engajamento. Como ponto fraco, a arquitetura da informação no menu principal demonstrou uma hierarquia confusa, além de falhas na gestão contínua de conteúdo (pesquisadores com perfis marcados como "Em breve").
- **Plataforma Humanitária:** Destacou-se pela excelente organização de conteúdo, oferecendo um repositório riquíssimo de produções, leituras e recursos educacionais, funcionando como verdadeira utilidade pública. Seu ponto fraco é o excesso de itens no menu (sobrecarga de links), exigindo um esforço cognitivo maior para navegação e prejudicando a UX.

Como diretriz para o PRAPETEC, definiu-se a necessidade de: navegação intuitiva em poucos cliques (evitando sobrecarga), estruturação de um repositório dinâmico de divulgação voltado à sociedade, e a implementação de links diretos para perfis em redes sociais acadêmicas, evitando conteúdos vazios.

4.2 Definição Tecnológica (No-Code) Para atender à necessidade de autonomia do grupo na manutenção, foram pesquisadas e avaliadas três opções baseadas no conceito de criação intuitiva:

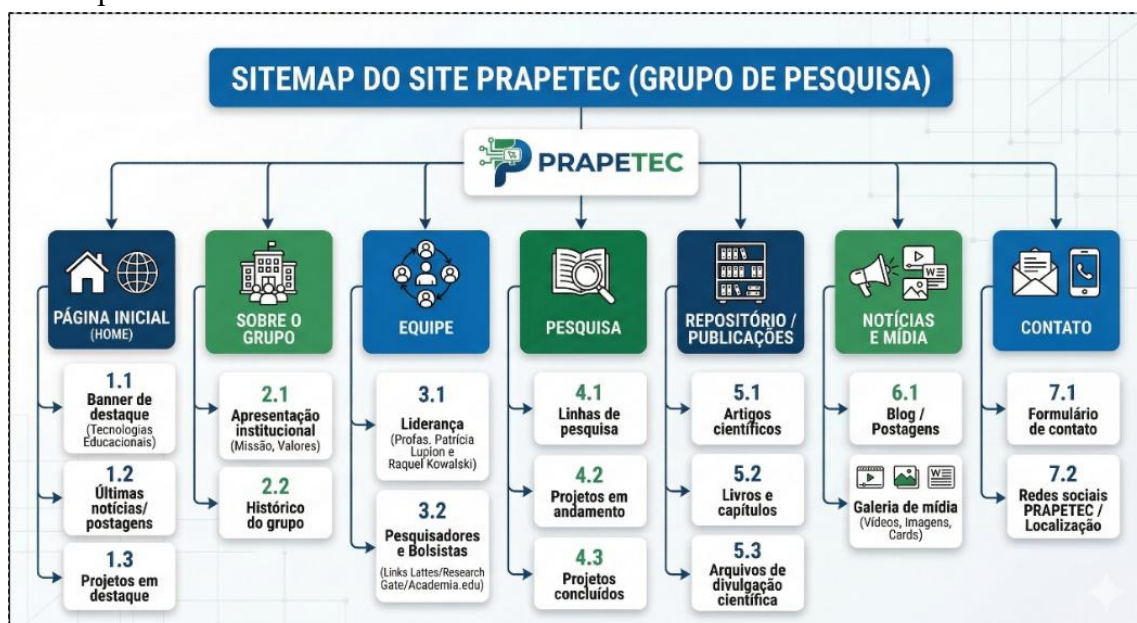
1. *Carrd.co*: Interface extremamente rápida e focada em design *drag-and-drop* minimalista. É eficiente, mas possui limitações voltadas para projetos de página única e restrições de SEO avançado.
2. *Google Sites*: Oferece integração nativa prática com o ecossistema Google, facilitando repositórios. Contudo, suas opções de design são estruturalmente limitadas e rígidas.
3. *Webflow*: Apresenta-se como uma opção de nível mais profissional para consolidação da marca. Embora a curva de aprendizado inicial seja maior (lógica de containers e *design*), dispensa a codificação tradicional e permite liberdade visual associada a um SEO poderoso.

A decisão técnica fundamentou-se na transição para o modelo de fácil manutenção, garantindo credibilidade institucional aliada à autonomia da equipe.

4.3 Arquitetura e Casos de Uso Foi elaborado o mapeamento da interação entre os agentes e o sistema do portal. Foram definidos os seguintes Casos de Uso (UC) principais:

- **UC01 - Gerenciar Conteúdo Institucional:** Atualização de histórico e linhas de pesquisa pelo administrador/bolsista.
- **UC02 - Publicar Produção Científica:** Cadastro e curadoria dos resumos, textos e arquivos no repositório.
- **UC03 - Gerenciar Postagens:** Criação de notícias para letramento digital da sociedade.
- **UC04 e UC05:** Consulta ao repositório público e galeria multimídia (vídeos e imagens) pelos visitantes (estudantes/pesquisadores).
- **UC06:** Manutenção dos perfis da equipe (Lattes e integração de Redes Sociais Acadêmicas) pelos próprios membros.

Sitemap final do site :



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de digitalização do PRAPETEC demonstra que a mera transposição de conteúdos acadêmicos para a internet não é suficiente. Para gerar visibilidade e impacto, é indispensável o planejamento focado na Experiência do Usuário (UX) e na viabilidade técnica a longo prazo. A decisão pela utilização de ferramentas *no-code* destaca a prioridade da pesquisa na sustentabilidade do projeto, desmistificando a ideia de que plataformas acadêmicas requerem desenvolvimentos exaustivos por código rígido que engessam a equipe de pesquisa.

Como etapas futuras (previstas no cronograma do projeto), o trabalho foca agora na **curadoria conjunta de conteúdo**, onde será realizado o levantamento sistemático com os membros do grupo para definir prioridades de materiais. Seguir-se-á a **adaptação da identidade visual** para o meio digital, a **montagem estrutural do website**

(implementação no-code), testes de funcionalidade em dispositivos móveis e **validação de usabilidade com o próprio grupo de pesquisa**, assegurando que os pesquisadores consigam gerenciar a ferramenta de forma autônoma antes de seu lançamento e publicação final.

O desenvolvimento destas etapas tem funcionado, ainda, como forte elemento formativo, alinhando a prática da iniciação científica na área da tecnologia com a divulgação e responsabilidade acadêmica

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Ronaldo Ferreira de. Ciência 2.0 e a presença online de pesquisadores: visibilidade e impacto. *Ciência da Informação em Revista*, Maceió, v. 1, n. 3, p. 32-40, set./dez. 2014.

JACOBSEN, Jens F.; THORSEN, Jesper H. *Design de sites: análise e planejamento*. São Paulo: Bookman, 2003.

KRUG, Steve. *Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.

MARCIAL, Edméa Oliveira; COSTA, Rogério Ferreira da. *Pesquisa e produção de repositórios digitais na educação: políticas, práticas e tecnologias*. Campinas: Mercado de Letras, 2017.

SEMINÁRIO DE PESQUISA DO CCSA, 24., 2019, Natal. *Anais...* Natal: UFRN, 2019.

SULIANTA, Feri. *User Experience dan User Interface Design: Panduan Lengkap Membangun Produk Digital*. Versi 1.0. Bandung: [s.n.], 2025.

VALENTIM, Natasha M. Costa; SILVA, Williamson; CONTE, Tayana. Avaliando a Experiência do Usuário e a Usabilidade de um Aplicativo Web Móvel: um relato de experiência. In: CONGRESSO IBERO-AMERICANO EM ENGENHARIA DE

SOFTWARE (CIBSE), 18., 2015, Lima. Lima: [s.n.], 2015.