

RECONSTRUÇÃO DO AVA UNISENAI: UMA ABORDAGEM BASEADA EM UX

Ellen Cristina Cassol^{1*}, Daniel Somensi Berrido², Wilian da Silva Morais³

¹Discente do curso de Análise e Desenvolvimento de Software, UniSENAI, Chapecó – SC

²Discente do curso de Análise e Desenvolvimento de Software, UniSENAI, Chapecó – SC

³Discente do curso de Análise e Desenvolvimento de Software, UniSENAI, Chapecó – SC

1. Introdução

O ambiente virtual de aprendizagem (AVA), é o principal ponto de contato digital entre o acadêmico e a instituição de ensino, no entanto, observou-se que a ferramenta vigente apresenta falhas críticas que impedem o fluxo de aprendizado, como travamentos frequentes do sistema e instabilidade no servidor. Além disso a inconsistência na apresentação de informações essenciais, como cronogramas de matérias, trabalhos e provas, aliadas a uma curva de aprendizado elevada, gera uma carga cognitiva desnecessária para os alunos. Segundo Krug [4], o princípio fundamental do design web é “não faça o usuário pensar”, sugerindo que a navegação deve ser autoexplicativa.

Existe ainda a ausência de uma interface responsiva, acarretando assim em uma barreira significativa ao engajamento discente em dispositivos móveis. Este estudo justifica-se pela necessidade de alinhar as ferramentas tecnológicas da instituição às demandas contemporâneas de *User Experience* (UX), visando transformar o AVA em um ecossistema facilitador do aprendizado através de uma solução focada em usabilidade.

2. Teoria

A fundamentação teórica e metodológica deste projeto baseia-se na engenharia de usabilidade de Jakob Nielsen [3], que estabelece métricas como eficiência de uso e satisfação subjetiva. Para solucionar os problemas de desempenho identificados, a arquitetura da nova plataforma foi estruturada utilizando:

- Desenvolvimento e Frontend: Utilização da plataforma Lovable [2, 117], para a construção de uma interface moderna e limpa, com layout adaptável para desktop, tablet e mobile.
- Backend e Gestão de Dados: Integração com Supabase [1], aproveitando sua infraestrutura para garantir um tempo de resposta otimizado, onde estabelecemos como meta, manter menos de 2 segundos para retorno em operações principais.
- Comunicação Integrada: Implementação de um sistema de chat interno funcional, mantendo um histórico de mensagens para centralizar a comunicação acadêmica.
- Gamificação e UX: Aplicação de hierarquia visual clara e redução de cliques para ações cotidianas, transformando tarefas rotineiras em uma experiência dinâmica e intuitiva.

A metodologia consistiu em um diagnóstico do sistema atual, seguido pela definição de requisitos de qualidade que priorizam a legibilidade e a estrutura modular do código.

3. Resultados e Discussão

Os resultados preliminares indicam que o uso das ferramentas de IA para geração inicial de código nos permitiu aumentar o foco na qualidade conceitual e na experiência e uso do usuário. A nova interface eliminou a complexidade excessiva do sistema anterior, substituindo-a por componentes otimizados e navegação intuitiva.

A discussão aponta que a transição para uma interface mais robusta soluciona a confiabilidade do sistema, combatendo as quedas de servidor e garantindo um tratamento de erros eficaz. A inclusão de elementos de

gamificação, somada a perfis interativos de professores, tem o potencial de aumentar significativamente o uso e engajamento da plataforma. Definimos ainda que nos próximos passos, buscaremos a validação da plataforma através de testes de usabilidade com alunos, utilizando a coleta de feedback através de QR Code para garantir assim a melhora contínua do produto e que o mesmo atendeu as necessidades existentes.

4. Referências

- [1] SUPABASE. *Supabase Documentation*. Disponível em: <https://supabase.com>. Acesso em: 22 de abril de 2026.
- [2] LOVABLE. *Plataforma de desenvolvimento de aplicações web*. Disponível em: <https://lovable.dev>. Acesso em: 22 de abril de 2026.
- [3] NIELSEN, J. *Usability Engineering*. San Diego: Academic Press, 1994.
- [4] KRUG, S. *Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability*. 3. Ed. New Riders, 2014

Agradecimentos

O presente artigo agradece à UniSENAI pelo suporte técnico e aos colegas acadêmicos que colaboraram com o levantamento de dados críticos para a viabilização deste projeto.