



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ – CAMPUS DE QUIXADÁ**  
**PROGRAMA DE BOLSAS DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA**  
**PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO - PREX**

SELEÇÃO DE BOLSISTA PARA O PROJETO “CONSTRUÇÃO DO REPOSITÓRIO DIGITAL DE USER EXPERIENCE”

**EDITAL**

01. Apresentação

A coordenação do projeto de extensão “Construção do Repositório Digital de User Experience” torna público que estão abertas as inscrições para a seleção de **UM(A)** bolsista remunerado(a) do Programa de bolsas de extensão universitária, discriminada conforme tabela abaixo.

<b>Tipos de Vaga</b>	<b>Número de vagas</b>	<b>Valor da bolsa</b>
Bolsista remunerado(a)	01	R\$ 400,00
Estudante voluntário(a)	02	---

Os(as) interessados(as) que atendam os requisitos indicados no item 5 abaixo deverão enviar um e-mail para [ingrid@ufc.br](mailto:ingrid@ufc.br), entre os dias **20 de março e 24 de março de 2023**, com a documentação descrita no item 6 abaixo.

02. Sobre o programa

O Programa de Extensão Universitária destina bolsa de extensão, como auxílio financeiro, ao(à) estudante de graduação vinculado(a) a um Programa ou a um Projeto de Extensão, de acordo com os critérios e condições estabelecidos neste Edital, e tem como objetivos:

- i. Apoiar, por meio da concessão de bolsas de extensão, os alunos regularmente matriculados em cursos de graduação da UFC, proporcionando o desenvolvimento de ações de extensão, nas modalidades de programas e projetos, com vistas à formação cidadã e à transformação social;
- ii. Apoiar a implementação do processo de curricularização da extensão nos cursos de graduação da UFC no âmbito da Unidade Curricular Especial de Extensão;
- iii. Viabilizar a participação de discentes no processo de interação entre a universidade e outros setores da sociedade, por meio de atividades acadêmicas que contribuam para a sua formação acadêmica, profissional e para o exercício da cidadania;
- iv. Incentivar os processos educativos, culturais, científicos e tecnológicos, como forma de aprendizagem da atividade extensionista, articulados com o ensino e a pesquisa, de forma indissociável, e que viabilizem a relação transformadora entre a universidade e outros setores da sociedade, contribuindo de forma qualitativa para a inclusão social, e;
- v. Fomentar o interesse em extensão universitária e incentivar novos talentos potenciais entre estudantes de graduação, assim como contribuir para a formação e a qualificação de cidadãos socialmente comprometidos.

03. Sobre o projeto de extensão

O projeto de extensão “Construção do Repositório Digital de User Experience” tem o objetivo de viabilizar o acesso e a disseminação de materiais didáticos de qualidade envolvendo a área de User Experience (UX) de forma gratuita, estruturada e convidativa para auxiliar nos estudos da área de UX

por estudantes do Campus Quixadá da UFC, professores e por toda a sociedade externa. Mais informações sobre o projeto estão presentes no ANEXO A.

#### 04. Sobre as atribuições do(a) bolsista selecionado(a)

- i. Cumprir carga-horária de 12 horas semanais em atividades da ação sob supervisão da coordenadora da ação, conforme firmado no Termo de Compromisso em vigência;
- ii. Comunicar à coordenadora da ação quando se enquadrar em quaisquer dos critérios impeditivos para que seja encaminhado o Termo de Desistência de Bolsista via SEI, e;
- iii. Cadastrar e apresentar trabalho no XXXII Encontro de Extensão.

#### 05. Requisitos para a participação do processo seletivo

- i. Estar regularmente matriculado em um dos cursos de graduação do Campus da UFC em Quixadá, a partir do 3º semestre;
- ii. Ter concluído a disciplina **“Interação Humano-Computador”**
- iii. Não estar matriculado no último semestre do curso no período 2023.2;
- iv. Ter apresentado trabalho no XXXI Encontro de Extensão, caso tenha sido bolsista extensionista em 2022, e;
- v. Não estar recebendo bolsas de outros programas da UFC, uma vez que é vedada a acumulação de bolsas.
- vi. Estar matriculado com no mínimo de 16h de créditos.
- vii. Não obtiver reprovação durante a vigência da bolsa.
- viii. (Opcionalmente) Ter concluído ou estar cursando a disciplina **“Linguagens de marcação e scripts”** e/ou a disciplina **“User experience (UX)”**

#### 06. Documentação exigida no ato da inscrição

- i. Histórico Escolar atualizado emitido pelo SIGAA, anexo ao email;
- ii. Currículo em PDF, anexo ao email;
- iii. (opcional) Portfólio (em PDF anexo ao email ou link informado no corpo do email);

#### 07. Do processo seletivo

O processo seletivo seguirá as seguintes etapas:

- i. Envio, por email, da documentação exigida entre os dias **20 e 24 de março de 2023**;
- ii. Entrevista presencial ou online, no dia **27 de março ou 28 de março**, conforme agenda que será disponibilizada por email no dia **24 de março**;
- iii. Avaliação das propostas recebidas pela coordenação do projeto;
- iv. A nota final geral será calculada da seguinte forma:  
$$NF = (ET \times 0,3 + CR \times 0,3 + IRA \times 0,2 + IHC \times 0,2) + BN$$
*(ET: Nota da Entrevista; CR: Nota do Currículo; IRA: Índice de Rendimento Acadêmico; IHC – Nota na disciplina de Interação Humano-Computador; BN: Bônus dado pelas notas de UX e LMS, quando houver, variando de 0 a 1 ponto);*
- v. Em caso de empate, seguem, na ordem, os critérios de desempate: (1) ET, (2) CR, (3) IRA, (4) Candidato com maior idade.

#### 08. Do Resultado da Seleção

O resultado da seleção será divulgado por e-mail a todos os inscritos em **28 de março de 2023**. O cadastro eletrônico do(a) bolsista selecionado(a) acontecerá até **31 de março de 2023**.

Quixadá, 20 de março de 2023



Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Ingrid Teixeira Monteiro

# ANEXO A

## Projeto PREX 2023

### Construção do Repositório Digital de User Experience

#### Apresentação

Em 2021.2 foi ofertada no campus da UFC-Quixadá pela segunda vez a disciplina optativa User Experience (UX). Como um esforço de manter o interesse dos alunos em materiais de diversos formatos e atualizados, a professora da disciplina, Ingrid Teixeira Monteiro, proponente desta proposta, disponibilizava semanalmente no Moodle da disciplina recursos complementares ao conteúdo de cada aula. Ao final da disciplina, tanto alunos matriculados como não matriculados entraram em contato com a professora para ter acesso aos conteúdos didáticos pois gostariam de aprofundar seus estudos na área de UX. Devido às restrições do Moodle, alunos que não haviam cursado a disciplina encontravam barreiras para acessar os materiais, mesmo com o esforço da professora em liberar acessos externos.

Em 2022.1 o aluno de Design Digital, Hugo Maciel, que havia cursado UX no semestre anterior e que estava cursando Projeto Integrado 1, iniciou o desenvolvimento projetual do Repositório Digital de UX, realizando todas as etapas de pesquisa e justificativa do projeto como avaliação do problema, análise de similares e pesquisa com estudantes que já haviam cursado a disciplina. O resultado da pesquisa evidenciou que dos estudantes respondentes da pesquisa, 84,6% tinham interesse em seguir carreira na área de UX. Além disso, a área tem apresentado crescimento constante e é considerada promissora dentro da área de Interação Humano-Computador (IHC). O projeto seguiu até a etapa de protótipo e aguarda a oportunidade de ser desenvolvido integralmente. Ao longo do ano, o aluno reforçou seu interesse em dar continuidade ao projeto, e, como professora da disciplina, considerei que seria um ganho enorme para os alunos bolsistas, os alunos da disciplina e outras pessoas interessadas no tema. Por isso, a ideia de transformá-lo agora num projeto de extensão.

Os principais objetivos do Repositório Digital de UX são:

1. Oferecer material de estudo organizado e planejado para estudantes que têm interesse em aprender mais sobre a área de UX;
2. Ser um espaço colaborativo com opções para sugestão de novos conteúdos no repositório;
3. Auxiliar na consulta a materiais de fundamentação teórica verificada para utilização em trabalhos como artigos e TCCs;

O objetivo desse projeto tem como iniciativa central o acesso e a disseminação de materiais didáticos de forma gratuita, estruturada e convidativa para auxiliar nos

estudos da área de UX por estudantes do Campus Quixadá da UFC, professores e por toda a sociedade externa.

### **Justificativa**

De acordo com uma pesquisa realizada pela Associação Brasileira das Empresas de Tecnologia da Informação e Comunicação (Brasscom), até 2024 o Brasil precisará de cerca de 420 mil profissionais da área da Tecnologia da Informação. Em 2022, segundo a IDC Predictions Brazil, o setor de TIC deve crescer 8,2% ocasionando também na crescente demanda por trabalhos de UX Designers, sendo este um profissional responsável por garantir que o usuário final de um produto ou serviço tenha a melhor experiência de uso a respeito dele.

É possível perceber o aumento do interesse pela busca de conhecimento na área de UX dentro do Campus Quixadá da UFC, apenas observando os dados de matrícula da disciplina. Em 2017.2, a disciplina foi ofertada pela primeira vez e teve um grande número de solicitações de matrícula, mas com apenas três solicitações indeferidas. Em 2021.2, a disciplina foi ofertada novamente. Desta vez, provavelmente devido ao grande período sem oferta e uma certa “demanda reprimida”, foram 75 solicitações de matrícula numa turma com 50 vagas, ou seja, 25 alunos ficaram de fora. Um ano depois, 2022.2, o número de solicitações de matrícula foi ainda maior: 88, desta vez para uma turma com 60 vagas, ficando ainda 28 alunos de fora. Já foi aprovado em colegiado que a disciplina será ofertada novamente em 2023.1, caracterizando uma oferta semestral, que para uma disciplina optativa, pelo menos na UFC-Quixadá, é algo raro. Outro dado interessante é que a disciplina é optativa apenas no currículo dos cursos de Design Digital e Engenharia de Software, entretanto, em 2022.2, matricularam-se alunos de quatro cursos do campus, com as maiores proporções em Design Digital, Engenharia de Software e Sistemas de Informação. Neste caso, cerca de 25% da turma cursou a disciplina como optativa livre. Estes dados corroboram com a necessidade de ter conteúdos disponíveis para auxiliar no aprendizado dos estudantes.

Pretende-se envolver no projeto alunos (bolsistas e voluntários) principalmente do curso de Design Digital. Este curso tem como principal característica a interdisciplinaridade, baseando-se em quatro pilares: Design, Computação, Comunicação e Artes. A participação de alunos de graduação nas atividades propostas neste projeto é uma oportunidade rica e frutífera de exercitar as quatro áreas, focando-se na comunicação e na própria computação. A realização deste projeto de extensão traz, como benefícios aos alunos bolsistas e voluntários envolvidos, o contato com pesquisas, sites, fóruns, recursos das áreas de IHC e UX. Além disso, irão praticar a criação, programação, a avaliação de sistemas, arquitetura de informação e demais conhecimentos para estruturação de sites, bem como o processo de curadoria e verificação de teor científico-acadêmico de materiais sugeridos para a composição do repositório.

Para o público-alvo do Repositório, o benefício maior é o acesso à grande variedade de materiais qualificados sobre IHC e UX, contribuindo, portanto, para a difusão do conhecimento na área, favorecendo a capacitação daqueles interessados.

### **Objetivo Geral**

Construir o Repositório Digital de User Experience para o Campus Quixadá da UFC, disponibilizando conteúdos da área para estudantes do campus, professores e toda a comunidade acadêmica, além do público externo interessado.

Os objetivos específicos do projeto são:

1. Definir e priorizar os requisitos funcionais e não funcionais do Repositório de UX;
2. Desenvolver e publicar o repositório (front-end e back-end);
3. Disponibilizar materiais no repositório;

### **Metodologia**

Para o desenvolvimento de sistemas é comumente utilizada a metodologia Scrum, que realiza o progresso através de mini-projetos e verificação de etapas. O Scrum possibilita trabalhar com agilidade mesmo em cenários de incerteza, além disso, tem como fluxo a entrega de iterações que acompanham todo o desenvolvimento do projeto. Alguns dos elementos da metodologia que serão aplicados neste projeto são:

- Sprints: Ciclos fixos do projeto, que devem ser definidos previamente em períodos de 1 semana ou de acordo com a necessidade. Neste projeto, serão adotados sprints de 15 dias
- Product Backlog: Lista de funcionalidades definidas para o produto, posteriormente é priorizada no início de cada sprint, mas podem ser alteradas ou removidas do projeto.
- Sprint Backlog: Refere-se a lista de funcionalidades que será realizada no ciclo acordado. Ex: Primeira Sprint Backlog: Reunir todos os materiais disponíveis do projeto.
- Sprint Review Meeting: Reunião de final de Sprint, é nela que se apresenta o produto do final do ciclo, além das lições aprendidas, pontos positivos e os pontos de melhoria para a próxima Sprint.

O desenvolvimento do Repositório de UX seguirá os princípios, conceitos e cerimônias básicas do Scrum. Assim, ao longo dos oito meses de projeto será possível ter acesso a entregas constantes e incrementais.

### **Relação da Extensão com Ensino e Pesquisa**

O projeto tem um forte vínculo com o ensino pois os bolsistas de Design Digital terão oportunidade de colocar em prática conhecimentos e habilidades adquiridos durante o curso em diversas disciplinas como: Interação humano-computador, Comunicação visual, Semiótica, Marketing, Multimídia, Arquitetura da Informação, User Experience, Edição digital de imagens, Direção de arte, Tipografia, Fundamentos de Programação,

Programação Orientada a Objetos, Linguagens e Marcações de Scripts, Projetos de Interface WEB, Banco de Dados, etc.

É uma oportunidade também para estudantes de outros cursos que se interessam pela área de UX e podem auxiliar com a programação do site do Repositório Digital. O projeto está de acordo com o perfil do profissional que é formado no curso de Design Digital e explora áreas que são essenciais nas disciplinas que abordam programação.

### Indicadores de Resultados

- Resultados da pesquisa com potenciais usuários sobre interesses em conteúdos específicos de UX
- Quantidade de páginas desenvolvidas
- Quantidade de materiais disponibilizados
- Resultados de pesquisa com usuários (teste de usabilidade)
- Quantidade de acessos ao site

### Cronograma

Descrição das atividades desenvolvidas	Período
Levantamento de locais que podem alimentar a busca de materiais	01/07/2023 a 15/07/2023
Categorização dos materiais (por formato, conteúdo etc.)	01/07/2023 a 31/07/2023
Catologação de materiais a serem publicados no repositório	01/07/2023 a 31/07/2023
Integração front-end / back-end	01/11/2023 a 15/11/2023
Publicação do repositório	30/11/2023 a 30/11/2023
Desenvolvimento front-end	01/08/2023 a 31/10/2023
Estudar o projeto inicial (feito em Projeto Integrado 1)	01/04/2023 a 15/04/2023
Estudo da metodologia SCRUM para desenvolvimento do projeto	16/04/2023 a 30/04/2023
Estudo de tecnologias para Frontend	01/05/2023 a 31/05/2023
Estudo de tecnologias para Backend	01/05/2023 a 31/05/2023
Estudo de tecnologias para integração	01/06/2023 a 15/06/2023
Observação das sugestões de correção e de novos conteúdos feitas pelos usuários	01/12/2023 a 31/12/2023
Acompanhamento e análise de web analytics	01/12/2023 a 31/12/2023
Desenvolvimento back-end	01/08/2023 a 31/10/2023
Avaliação Heurística do protótipo do projeto	01/05/2023 a 15/05/2023
Estudo de composição de repositórios digitais	16/05/2023 a 31/05/2023
Construção de histórias de usuário	01/06/2023 a 15/06/2023
Planejamento inicial de entregas por sprints	16/06/2023 a 30/06/2023