INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA CAMPUS DE CAJAZEIRAS CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

LYZZANDRO DUALAMO SOARES TEODOSIO

RELATO DE EXPERIÊNCIA COMO UI/UX DESIGNER FREELANCER DURANTE O DESENVOLVIMENTO DE UMA PLATAFORMA DE GESTÃO DE FAZENDAS

CAJAZEIRAS
2025

Lyzzandro Dualamo Soares Teodosio

RELATO DE EXPERIÊNCIA COMO UI/UX DESIGNER FREELANCER DURANTE O DESENVOLVIMENTO DE UMA PLATAFORMA DE GESTÃO DE FAZENDAS

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Campus Cajazeiras, como requisito parcial para a obtenção do grau de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Orientador: Prof. MSc. Paulo Ewerton Gomes Fragoso

CAJAZEIRAS

2025

IFPB / Campus Cajazeiras
Coordenação de Biblioteca
Biblioteca Prof. Ribamar da Silva
Catalogação na fonte: Cícero Luciano Félix CRB-15/750

T314r Teodosio, Lyzzandro Dualamo Soares.

Relato de experiência como UI/UX designer freelancer durante o desenvolvimento de uma plataforma de gestão de fazendas / Lyzzandro Dualamo Soares Teodosio.– 2025.

27f. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Cajazeiras, 2025.

Orientador(a): Prof. Me. Paulo Ewerton Gomes Fragoso.

1. Desenvolvimento de sistemas. 2. Interface digital. 3. Designer gráfico autônomo. 4. Gestão de fazenda. I. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba. II. Título.

IFPB/CZ

CDU: 004.41(043.2)

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

LYZZANDRO DUALAMO SOARES TEODOSIO

RELATO DE EXPERIÊNCIA COMO UI/UX DESIGNER FREELANCER DURANTE O DESENVOLVIMENTO DE UMA PLATAFORMA DE GESTÃO DE FAZENDAS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado junto ao Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cajazeiras, como requisito à obtenção do título de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Orientador

Prof. Me. Paulo Ewerton Gomes Fragoso

Aprovada em: **10 de setembro de 2025.**

Prof. Me. Paulo Ewerton Gomes Fragoso - Orientador

Prof. Me. Afonso Serafim Jacinto - Avaliador

IFPB - Campus Cajazeiras

Profa. Esp. Asheley Emmy Lacerda Alves - Avaliadora

ECIT Professora Nicéa Claudino Pinheiro

Documento assinado eletronicamente por:

- **Francisco Paulo de Freitas Neto**, **COORDENADOR(A) DE CURSOS - FUC1 - CADS-CZ**, em 11/09/2025 08:33:57.
- **Afonso Serafim Jacinto**, **PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 11/09/2025 09:51:18.
- **Paulo Ewerton Gomes Fragoso**, **PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 11/09/2025 12:37:53.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 11/09/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/ e forneça os dados abaixo:

Código 764577
Verificador: b812a8e9f2
Código de Autenticação:

Rua José Antônio da Silva, 300, Jardim Oásis, CAJAZEIRAS / PB, CEP 58.900-000
http://ifpb.edu.br - (83) 3532-4100

gov.br
Documento assinado digitalmente
ASHELEY EMMY LACERDA ALVES
Data: 11/09/2025 14:16:10-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por ter me conduzido e dado forças para suportar e vencer todos os momentos difíceis no decorrer desta etapa da minha vida. Tenho certeza de que sem a sua vontade nada eu poderia ter feito.

Aos meus pais que me deram a vida e me ensinaram a vivê-la com dignidade, iluminando os caminhos obscuros com alento e dedicação, procurando sempre me apoiar, auxiliar e orientar em todos os momentos.

Aos meus colegas de classe que ao longo desses anos me apoiaram e incentivaram nos momentos de dificuldades.

A todos os docentes que passaram pela minha vida escolar, desde aqueles que me ensinaram as primeiras letras neste percurso e não se fatigaram em transmitir seus conhecimentos que serão importantes no exercício da minha profissão.

Em especial, ao orientador, o professor Paulo Ewerton Gomes Fragoso que muito contribuiu para realização e elaboração deste trabalho.

E a todos que contribuíram direto ou indiretamente para a consolidação dessa conquista. A todos, muito obrigado!

RESUMO

Este trabalho apresenta um relato de experiência profissional como **UI/UX Designer freelancer**, destacando os principais projetos realizados, metodologias aplicadas e aprendizados obtidos ao longo da prática no mercado. O estudo foca no papel do design centrado no usuário no processo de desenvolvimento de interfaces digitais para diferentes clientes e segmentos, como aplicativos móveis, sistemas *web* e *landing pages* institucionais. Foram aplicadas técnicas de pesquisa de usuários, criação de jornadas, *wireframes*, protótipos interativos e testes de usabilidade. Além disso, o relato evidencia os desafios enfrentados na comunicação com clientes, na gestão de expectativas e na adaptação de metodologias ágeis ao contexto *freelancer*. O trabalho busca contribuir com reflexões sobre a atuação independente no campo de UI/UX, oferecendo *insights* úteis a estudantes e profissionais interessados na área.

Palavras-chave: Relato de experiência, UI/UX, design de interfaces, usabilidade, trabalho freelancer.

ABSTRACT

This paper presents an experience report as a **freelance UI/UX Designer**, highlighting key projects, applied methodologies, and lessons learned throughout the practice in the digital market. The study focuses on the role of user-centered design in the development of digital interfaces for various clients and sectors, such as mobile applications, web systems, and institutional landing pages. User research, journey mapping, wireframing, interactive prototyping, and usability testing techniques were applied. Furthermore, the report emphasizes the challenges of client communication, expectation management, and the adaptation of agile methodologies to freelance work. The study aims to provide reflections on independent work in the UI/UX field, offering valuable insights to students and professionals interested in this area.

Keywords: Experience report, UI/UX, interface design, usability, freelance work.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Etapas do Design Thinking..... 16
Figura 2 – Personas Vaqueiro e Administrador.....19
Figura 3 – Protótipo do formulário simplificado de cadastro..... 21
Figura 4 – Dashboard do administrador com dados cadastrados pelo vaqueiro..... 22

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Heurísticas de Nielsen..... 15

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

DCU	Design Centrado no Usuário
UI	*User Interface*
UX	*User Experience*
ISO	*International Organization for Standardization*

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS..... 3
RESUMO..... 4
ABSTRACT..... 5
LISTA DE QUADROS..... 7
LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS..... 8
SUMÁRIO..... 9
1. INTRODUÇÃO..... 10
1.1. OBJETIVOS..... 10
1.1.1. OBJETIVO GERAL..... 11
1.1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS..... 11
1.2. ORGANIZAÇÃO DO DOCUMENTO..... 11
2. APRESENTAÇÃO DA CARREIRA FREELANCER..... 12
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA..... 14
3.1. DESIGN E DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO..... 14
3.2. UI DESIGN E CONSISTÊNCIA VISUAL..... 14
3.3. HEURÍSTICAS DE NIELSEN..... 14
3.4. DESIGN THINKING E METODOLOGIAS ÁGEIS..... 15
3.5. FERRAMENTAS DE PROTOTIPAGEM E TESTES..... 17
4. RELATO DE EXPERIÊNCIA..... 18
4.1. CONTEXTUALIZAÇÃO DO PROJETO..... 18
4.2. PROCESSO DE DESIGN..... 18
4.2.1. APLICAÇÃO DAS METODOLOGIAS NO PROJETO..... 20
4.3. DECISÕES DE UI/UX..... 20
4.4. DESAFIOS E SOLUÇÕES..... 22
4.5. APRENDIZADOS..... 23
5. CONCLUSÃO..... 24
REFERÊNCIAS..... 26

1.INTRODUÇÃO

O avanço da transformação digital tem ampliado de forma significativa a demanda por interfaces digitais que sejam, ao mesmo tempo, funcionais, intuitivas e visualmente atraentes. Nesse cenário, o papel do UI/UX Designer tornou-se essencial para garantir que sistemas, aplicativos e páginas *web* ofereçam experiências satisfatórias e coerentes com as necessidades dos usuários.

Enquanto em ambientes corporativos a atuação do designer se insere em equipes multidisciplinares e com processos estabelecidos, no contexto do trabalho *freelancer* surgem desafios adicionais, como a necessidade de conciliar múltiplas funções — desde a negociação com clientes até a execução de pesquisas, prototipagem e testes de usabilidade. Além disso, o designer autônomo precisa adaptar metodologias ágeis e práticas de design centrado no usuário às particularidades de projetos de curta duração e, muitas vezes, com recursos limitados.

De acordo com Nielsen (1994), princípios de usabilidade são fundamentais para a criação de produtos digitais eficazes. No entanto, a aplicação prática dessas diretrizes em ambientes de trabalho independentes exige flexibilidade, organização e habilidades de comunicação. O profissional *freelancer*, portanto, vivencia um processo singular de aprendizado contínuo, em que cada projeto se torna uma oportunidade de evolução técnica e interpessoal.

Diante desse contexto, este trabalho apresenta um relato de experiência como UI/UX Designer *freelancer*, abordando os desafios enfrentados, as metodologias aplicadas e os resultados obtidos em diferentes projetos digitais. O estudo busca refletir sobre a prática profissional fora de ambientes organizacionais tradicionais, destacando as especificidades da atuação autônoma e suas contribuições para a formação do designer.

1.1.OBJETIVOS

A presente seção apresenta os objetivos deste trabalho, divididos em geral e específicos, de forma a orientar a condução do relato de experiência.

1.1.1.OBJETIVO GERAL

Relatar a experiência adquirida como UI/UX Designer *freelancer*, evidenciando os processos, metodologias e ferramentas utilizadas no desenvolvimento de projetos digitais, bem como os desafios e aprendizados decorrentes dessa atuação profissional.

1.1.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para atingir o objetivo geral, os seguintes objetivos específicos foram definidos:

- Contextualizar a importância do design centrado no usuário e da usabilidade no desenvolvimento de interfaces digitais;
- Descrever as metodologias, *frameworks* e ferramentas utilizadas durante os projetos (ex.: *Design Thinking*, Figma, testes de usabilidade);
- Relatar os principais desafios enfrentados na atuação como *freelancer*, incluindo comunicação com clientes, gestão de prazos e negociação de escopo;
- Apresentar um estudo de caso de projeto desenvolvido, evidenciando etapas como pesquisa, prototipagem, validação e entrega;
- Refletir sobre os aprendizados adquiridos e as competências desenvolvidas ao longo da experiência profissional.

1.2.ORGANIZAÇÃO DO DOCUMENTO

A estrutura deste trabalho está organizada da seguinte forma: o Capítulo 2 apresenta a trajetória na carreira *freelancer*, destacando o contexto profissional e os tipos de projetos desenvolvidos; o Capítulo 3 reúne a fundamentação teórica necessária para compreender os conceitos de UX, UI e metodologias aplicadas; o Capítulo 4 descreve o relato de experiência, abordando as etapas do projeto, os desafios enfrentados e as soluções adotadas; por fim, o Capítulo 5 apresenta as conclusões, refletindo sobre os aprendizados adquiridos e as perspectivas futuras.

2.APRESENTAÇÃO DA CARREIRA FREELANCER

A trajetória como UI/UX Designer *freelancer* teve início a partir da demanda crescente por soluções digitais personalizadas e acessíveis para pequenas empresas, empreendedores e organizações que buscavam melhorar sua presença digital. Diferente do trabalho em ambientes corporativos, a atuação autônoma exigiu a assunção de múltiplos papéis, englobando desde o levantamento de requisitos com clientes até a entrega de interfaces finalizadas e validadas junto aos usuários.

Ao longo dessa jornada, os projetos desenvolvidos abrangeram aplicativos móveis, sistemas *web* e páginas institucionais, cada um com características e desafios próprios. Em muitos casos, os clientes não possuíam conhecimento técnico detalhado, o que demandou habilidades de comunicação, empatia e capacidade de tradução de requisitos em soluções visuais claras e funcionais.

O perfil de clientes atendidos foi variado, incluindo:

- Pequenos negócios locais, que necessitavam de páginas *web* responsivas e simples para divulgação de produtos e serviços;
- Startups em fase inicial, com foco na validação de ideias por meio de protótipos interativos e testes rápidos de usabilidade;
- Empresas em expansão, interessadas em reestruturar sistemas internos para melhorar a experiência de seus usuários e colaboradores.

Nesse contexto, a atuação como *freelancer* destacou-se por três aspectos principais:

- Autonomia: o profissional é responsável por todas as etapas do processo, desde a prospecção até a entrega final.
- Flexibilidade: a adaptação de metodologias ágeis ao contexto independente, priorizando entregas curtas e feedbacks rápidos.
- Responsabilidade multidisciplinar: além do design, foi necessário lidar com gestão de prazos, comunicação com clientes, orçamentos e documentação dos projetos.

A experiência acumulada proporcionou não apenas o domínio de ferramentas

específicas — como Figma[1], Adobe XD[2] e Notion[3] —, mas também o desenvolvimento de competências interpessoais essenciais, como negociação, resolução de conflitos e gestão de expectativas. Esses elementos se tornaram fundamentais para a consolidação da carreira no mercado digital competitivo e em constante transformação.

[1] https://www.figma.com/pt-br/
[2] https://helpx.adobe.com/br/xd/get-started.html
[3] https://www.notion.com/

3.FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo apresenta os principais conceitos, teorias e metodologias relacionados ao design de experiência do usuário (UX) e ao design de interface (UI), que fundamentaram a prática profissional relatada neste trabalho. A fundamentação busca contextualizar os princípios de usabilidade, as abordagens de design centrado no usuário e as ferramentas utilizadas no desenvolvimento de interfaces digitais.

3.1.DESIGN E DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO

O termo User Experience (UX) refere-se à experiência que o usuário tem ao interagir com um produto ou serviço digital. Segundo Norman (2013), a experiência do usuário vai além da interface gráfica, abrangendo percepções, emoções e a facilidade de uso durante a interação.

O Design Centrado no Usuário (DCU) é uma abordagem que coloca o usuário como foco principal do processo de criação, baseando decisões em pesquisas e feedbacks contínuos (ISO 9241-210, 2010). Essa prática busca alinhar as expectativas e necessidades dos usuários aos objetivos de negócio, garantindo maior satisfação e eficiência no uso dos sistemas.

3.2.UI DESIGN E CONSISTÊNCIA VISUAL

Enquanto o UX preocupa-se com a experiência global do usuário, o User Interface Design (UI) está relacionado à camada visual e interativa dos sistemas digitais. De acordo com Tidwell (2020), a consistência visual é essencial para facilitar o aprendizado e promover a previsibilidade na interação.

Elementos como tipografia, paleta de cores, espaçamentos, ícones e componentes interativos precisam ser planejados de forma coesa para reforçar a identidade visual e transmitir clareza ao usuário. Nesse sentido, design systems e bibliotecas de componentes têm se consolidado como práticas indispensáveis para padronização.

3.3.HEURÍSTICAS DE NIELSEN

Jakob Nielsen (1994; 2020) propôs um conjunto de 10 heurísticas de usabilidade que se tornaram referência na área de UX. Entre elas, destacam-se:

Quadro 1 - Heurísticas de Nielsen

Nome	Descrição
Visibilidade do status do sistema	o usuário deve sempre saber o que está acontecendo
Correspondência entre o sistema e o mundo real	utilizar linguagem familiar ao usuário
Controle e liberdade do usuário	permitir desfazer ações com facilidade
Consistência e padrões	seguir convenções de mercado
Prevenção de erros	evitar falhas antes que ocorram

Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Essas heurísticas serviram como guia prático durante a avaliação e refinamento dos projetos relatados.

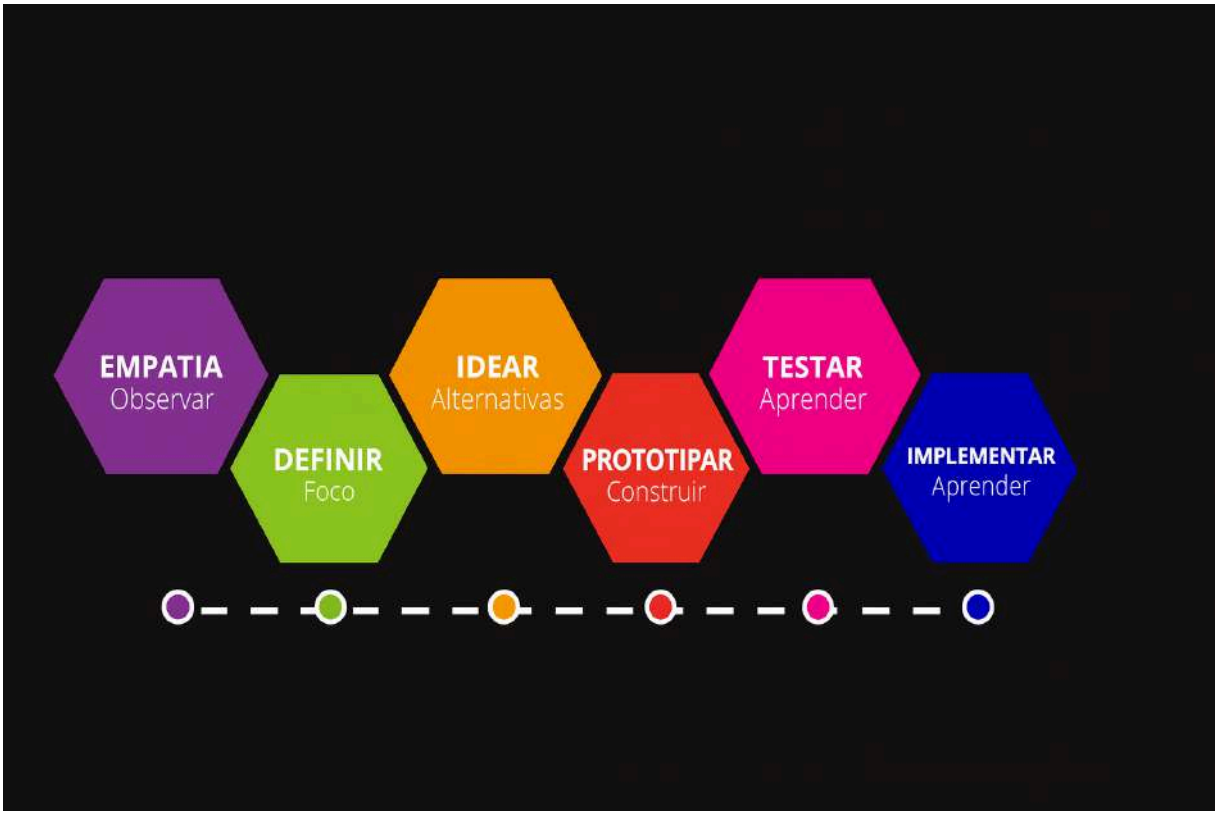
3.4.DESIGN THINKING E METODOLOGIAS ÁGEIS

O *Design Thinking* é uma abordagem criativa para a solução de problemas complexos, baseada em empatia, colaboração e experimentação. De acordo com Brown (2009), trata-se de um processo iterativo estruturado em cinco etapas principais: empatia, definição, ideação, prototipagem e teste. No campo do design de interfaces, essa metodologia contribui para que as decisões sejam centradas no usuário e validadas de forma prática ao longo do processo.

- **Empatia**: observar e compreender os usuários, suas emoções e necessidades reais.
- **Definição**: sintetizar as descobertas e formular claramente o problema de design.
- **Ideação**: propor diferentes soluções criativas para o problema definido.
- Prototipagem: materializar as ideias em representações tangíveis para experimentação.
- **Teste**: validar os protótipos com usuários reais, coletando feedbacks para ajustes.

O processo pode ser melhor visualizado de forma esquemática na Figura 1.

Figura 1 – Etapas do Design Thinking



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

As Metodologias Ágeis, por sua vez, representam um conjunto de práticas de gestão e desenvolvimento que priorizam entregas rápidas, colaboração constante e adaptação a mudanças. O Manifesto Ágil (2001) estabelece como princípios fundamentais o foco em indivíduos e interações, software funcional, colaboração com o cliente e resposta a mudanças.

Dentre os *frameworks* mais aplicados, destacam-se o Scrum e o Kanban.

O Scrum organiza o trabalho em *sprints* — ciclos curtos de 1 a 4 semanas — nos quais uma equipe multidisciplinar busca entregar incrementos funcionais de maior prioridade. O *framework* prevê papéis bem definidos, como o *Product Owner* (responsável pelo backlog de requisitos), o *Scrum Master* (facilitador do processo) e a equipe de desenvolvimento. Além disso, incorpora rituais como as daily scrums (reuniões diárias de alinhamento), que asseguram acompanhamento contínuo e rápida identificação de obstáculos (SCHWABER; SUTHERLAND, 2020).

O Kanban, por sua vez, utiliza um quadro visual no qual as tarefas são representadas por cartões distribuídos em colunas que refletem os estágios do fluxo de trabalho (ex.: A Fazer, Em Progresso, Concluído). Seu objetivo é otimizar o fluxo contínuo de atividades, evitar sobrecarga e facilitar a identificação de gargalos. A simplicidade e a flexibilidade do Kanban o tornam particularmente adequado a contextos dinâmicos, como o trabalho *freelancer* (ANDERSON, 2010).

Quando combinados, o *Design Thinking* e as Metodologias Ágeis se complementam: enquanto o primeiro estimula a criatividade e a empatia na geração de ideias centradas no usuário, os métodos ágeis asseguram que essas ideias sejam desenvolvidas e entregues de forma iterativa, incremental e adaptável. Essa integração foi essencial no projeto em análise, permitindo conciliar inovação com eficiência e alinhamento constante às necessidades dos *stakeholders*.

3.5.FERRAMENTAS DE PROTOTIPAGEM E TESTES

A escolha de ferramentas adequadas é determinante no fluxo de trabalho de um UI/UX Designer. Entre as mais utilizadas estão:

- Figma: plataforma colaborativa de prototipagem e design system.
- Adobe XD: ferramenta de prototipagem com foco em interações e animações.
- Maze[4] e Hotjar[5]: softwares para testes de usabilidade e coleta de métricas.
- Notion e Trello[6]: apoio à gestão de tarefas e comunicação com clientes.

Essas ferramentas possibilitaram a construção de protótipos interativos de alta fidelidade, facilitando a validação com *stakeholders* e usuários finais antes da implementação técnica.

[4] https://maze.co/
[5] https://www.hotjar.com/pt-BR/
[6] https://trello.com/pt-BR

4.RELATO DE EXPERIÊNCIA

A experiência relatada neste capítulo refere-se à atuação como UI/UX Designer *freelancer* no desenvolvimento de uma plataforma digital voltada à gestão de fazendas de gado. O projeto envolveu tanto a interface *web*, destinada a gestores e administradores, quanto a aplicação *mobile*, voltada aos vaqueiros responsáveis pelas operações diárias em campo.

A seguir, são apresentadas as etapas do processo de design, as decisões adotadas e os principais desafios enfrentados ao longo do desenvolvimento.

4.1.CONTEXTUALIZAÇÃO DO PROJETO

O sistema teve como objetivo centralizar em uma única plataforma as atividades de controle de rebanho, pastagens, nutrição e estoque. Para os gestores, foram desenvolvidos módulos de autenticação de usuários, *dashboards* com métricas, cadastro de fazendas e pastos, gestão de nutrição, movimentação de rebanhos e estoques.

Já para os vaqueiros em campo, a aplicação *mobile* foi projetada para oferecer formulários simples e rápidos de preenchimento, permitindo registrar informações sobre monitoramento de pasto, nutrição, movimentações do gado, cocho (recipiente ou estrutura usada para fornecimento de ração ao gado) e aguada (ponto de fornecimento de água ao rebanho).

A diversidade de perfis de usuários — administradores com maior contato com relatórios e vaqueiros com pouca familiaridade tecnológica — exigiu um design adaptado às necessidades específicas de cada público.

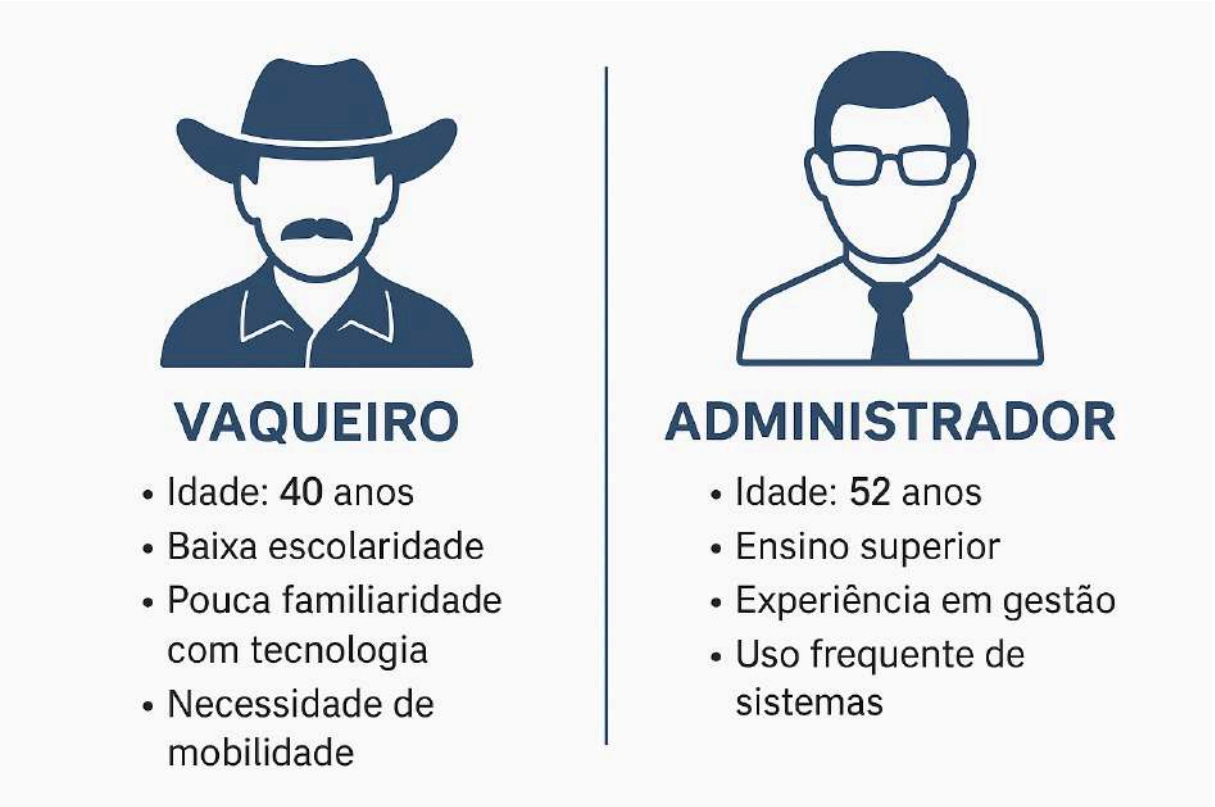
4.2.PROCESSO DE DESIGN

O processo de design seguiu etapas alinhadas ao Design Centrado no Usuário (DCU) e às práticas do *Design Thinking*, contemplando:

- Levantamento de requisitos: análise das necessidades descritas pelos *stakeholders* e estudo das operações cotidianas da fazenda.
- Definição de personas: foram criadas duas personas principais, representando os diferentes perfis de usuários do sistema. O Vaqueiro é

responsável pelos registros em campo e demanda uma interface simples, rápida e de fácil compreensão. O Administrador é responsável pela gestão das métricas e relatórios, necessitando de dashboards claros e detalhados. Essas personas guiaram todo o processo de design, servindo como referência para decisões de interface. A Figura 2 apresenta a representação visual das personas elaboradas.

Figura 2 – Personas Vaqueiro e Administrador



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

- Mapeamento de jornada do usuário: foram identificados fluxos distintos, como o de um gestor acessando o *dashboard* de indicadores e o de um vaqueiro registrando o abastecimento de um cocho.
- *Wireframes* e prototipagem: elaborados no Figma, permitindo validação com stakeholders antes da implementação. Além do protótipo estático, foi criado um protótipo navegável, que pode ser acessado em: https://shre.ink/SFFP
- Testes de usabilidade: realizados de forma remota e presencial, com foco na clareza dos formulários e na facilidade de leitura dos *dashboards*.

4.2.1.APLICAÇÃO DAS METODOLOGIAS NO PROJETO

As metodologias apresentadas na fundamentação teórica foram aplicadas de forma integrada ao desenvolvimento da plataforma. O Design Centrado no Usuário (DCU) orientou a coleta de requisitos e a criação de personas, garantindo que as decisões de interface fossem baseadas nas reais necessidades de gestores e vaqueiros. O *Design Thinking* foi empregado principalmente nas fases de imersão e ideação, permitindo compreender os problemas enfrentados no dia a dia do agronegócio e gerar soluções criativas para fluxos críticos, como o cadastro de rebanhos e o monitoramento de pastagens.

Já as Metodologias Ágeis foram adaptadas ao contexto *freelancer*, com práticas inspiradas no Scrum e no Kanban. O Scrum orientou a divisão do trabalho em ciclos curtos de prototipagem (*sprints*), priorizando funcionalidades críticas, como o *dashboard* e os formulários de monitoramento, para que fossem validadas rapidamente com os *stakeholders*. Paralelamente, o Kanban foi utilizado para organizar visualmente o fluxo de tarefas em ferramentas digitais, como Trello e Notion, facilitando o acompanhamento das entregas e a identificação de gargalos.

Essa combinação metodológica possibilitou um processo de design iterativo e incremental, em que as ideias concebidas nas etapas de *Design Thinking* eram testadas em protótipos interativos, refinadas a partir de feedbacks e gradualmente consolidadas em soluções funcionais e adaptadas ao perfil dos usuários finais.

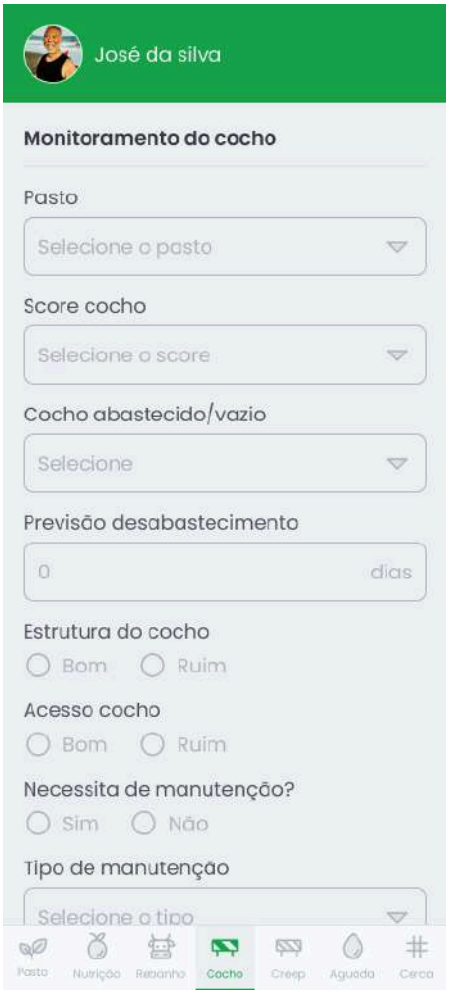
4.3.DECISÕES DE UI/UX

Diversas decisões foram tomadas com base em princípios de usabilidade e heurísticas de Nielsen:

- *Dashboards* para gestores: organizados em cards e gráficos (ex.: consumo de formulações, quantidade de animais por categoria) para facilitar a interpretação rápida dos dados.
- Formulários simplificados para vaqueiros: priorizou-se o uso de campos automáticos (data e usuário preenchidos pelo sistema) e seletores booleanos (“Sim/Não”, “Bom/Ruim”) para reduzir erros de entrada. A simplificação do

fluxo de cadastro pode ser observada na Figura 3.

Figura 3 – Protótipo do formulário simplificado de cadastro



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

- Hierarquia visual: cores contrastantes e ícones padronizados foram aplicados para reforçar ações críticas (ex.: movimentação de rebanho, baixa de estoque).
- Design responsivo e adaptado ao campo: na aplicação *mobile*, botões grandes, textos legíveis e navegação linear garantiram que as tarefas pudessem ser realizadas mesmo em ambientes de baixa luminosidade ou conexão instável.
- Consistência entre *web* e *mobile*: embora os perfis de usuário fossem diferentes, manteve-se o mesmo padrão de cores, tipografia e ícones, criando uma experiência unificada.

4.4.DESAFIOS E SOLUÇÕES

Durante o processo, alguns desafios se destacaram:

- Baixa familiaridade tecnológica dos vaqueiros: muitos não estavam acostumados a sistemas digitais. A solução foi adotar uma interface limpa, com linguagem próxima ao cotidiano rural, reduzindo a curva de aprendizado.
- Complexidade dos formulários de cadastro: a grande quantidade de dados necessários poderia tornar a experiência cansativa. Para mitigar esse problema, implementaram-se sistemas de adição rápida (botões “+”) e cadastros incrementais.
- Visualização de grandes volumes de dados: *dashboards* foram criados para sintetizar as informações em gráficos, *cards* e resumos, permitindo ao administrador tomar decisões rapidamente. A Figura 4 exemplifica essa solução, mostrando o *dashboard* do administrador com dados cadastrados diretamente pelo vaqueiro em campo.
- Integração entre módulos *web* e *mobile*: garantir que os registros feitos em campo fossem refletidos no sistema *web* em tempo real foi essencial. O design enfatizou feedbacks imediatos, como mensagens de confirmação e estados de carregamento.

Figura 4 – Dashboard do administrador com dados cadastrados pelo vaqueiro

Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

4.5.APRENDIZADOS

A experiência com este projeto permitiu compreender que o papel do UI/UX Designer em contextos complexos vai além do aspecto estético, envolvendo também a mediação entre diferentes perfis de usuários e a tradução de processos de negócio em fluxos claros e funcionais.

Entre os principais aprendizados adquiridos destacam-se a importância de realizar pesquisas de campo e entrevistas para compreender a realidade dos usuários finais, bem como o valor das prototipagens rápidas no alinhamento de expectativas com *stakeholders*, evitando retrabalhos. Também se evidenciou como fluxos simplificados e campos automáticos podem impactar de forma positiva na adoção de sistemas em contextos de baixa familiaridade tecnológica. Além disso, reforçou-se o papel estratégico do design na transformação digital do agronegócio, ao facilitar a coleta de dados, a análise de indicadores e a tomada de decisão.

5.CONCLUSÃO

O desenvolvimento da plataforma de gestão de fazendas, relatado neste trabalho, representou uma experiência significativa para a prática profissional como UI/UX Designer *freelancer*. Ao longo do processo, foi possível aplicar conceitos de design centrado no usuário, heurísticas de usabilidade e metodologias ágeis, adaptadas às particularidades de um projeto complexo que exigia atender a públicos distintos — gestores e vaqueiros.

O relato evidenciou que, mais do que elaborar interfaces visualmente atrativas, o trabalho do designer envolve mediar necessidades diversas, traduzindo requisitos técnicos e operacionais em soluções intuitivas e acessíveis. Para os gestores, a clareza e organização das informações em *dashboards* foram decisivas para a análise de indicadores e tomada de decisão. Para os vaqueiros, a simplificação dos fluxos e a redução da carga cognitiva tornaram possível o registro confiável de dados em campo, mesmo diante de limitações tecnológicas.

Entre os principais desafios enfrentados, destacaram-se a baixa familiaridade tecnológica dos usuários de campo, a complexidade dos formulários de cadastro e a necessidade de garantir consistência entre as versões *web* e *mobile*. A solução para esses pontos passou pela adoção de prototipagem rápida, testes de usabilidade e linguagem acessível, confirmando a relevância da iteração contínua no processo de design.

Do ponto de vista pessoal e profissional, este projeto proporcionou aprendizados fundamentais. Tornou evidente que a atuação *freelancer* requer não apenas domínio de técnicas de design, mas também habilidades de gestão, comunicação e negociação, já que o designer assume papéis que vão além da criação de interfaces. Além disso, reforçou a importância de compreender o contexto real dos usuários, especialmente em setores como o agronegócio, onde a tecnologia ainda enfrenta barreiras culturais e de uso.

Em perspectiva futura, este trabalho aponta para a necessidade de aprofundar práticas de pesquisa de campo, incorporar recursos de acessibilidade e explorar soluções *offline-first* (permite usar o sistema sem internet e sincronizar depois), que permitam maior confiabilidade em ambientes com baixa conectividade. O impacto positivo observado durante a adoção do sistema demonstra o potencial

do design de experiência em transformar realidades produtivas, tornando o agronegócio mais eficiente e digitalmente integrado.

Assim, o relato de experiência não apenas documenta um projeto específico, mas também contribui para a reflexão sobre a atuação do UI/UX Designer em contextos *freelancers*, reforçando que a combinação de empatia, método e inovação é essencial para a criação de soluções digitais que gerem valor real para usuários e organizações.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, David J. **Kanban: Successful Evolutionary Change for Your Technology Business**. Blue Hole Press, 2010.

BECK, Kent et al. Manifesto Ágil para Desenvolvimento de Software. 2001. Disponível em: https://agilemanifesto.org/. Acesso em: 2 set. 2025.

BROWN, Tim. D**esign Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION. I**SO 9241-210: Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems**. Genebra: ISO, 2010.

NIELSEN, Jakob. **10 Usability Heuristics for User Interface Design**. Nielsen Norman Group, 1994. Atualizado em 2020. Disponível em: https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/. Acesso em: 2 set. 2025.

NORMAN, Donald **A. The Design of Everyday Things**. Revised and expanded edition. New York: Basic Books, 2013.

SCHWABER, Ken; SUTHERLAND, Jeff. **The Scrum Guide: The Definitive Guide to Scrum – The Rules of the Game**. Scrum.org, 2020. Disponível em: https://scrumguides.org/. Acesso em: 2 set. 2025.

TIDWELL, Jenifer. **Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design**. 3. ed. Sebastopol: O'Reilly Media, 2020.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
Campus Cajazeiras - Código INEP: 25008978
Rua José Antônio da Silva, 300, Jardim Oásis, CEP 58.900-000, Cajazeiras (PB)
CNPJ: 10.783.898/0005-07 - Telefone: (83) 3532-4100

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC

Assunto:	TCC
Assinado por:	Lyzzandro Soares
Tipo do Documento:	Anexo
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Lyzzandro Dualamo Soares Teodosio, DISCENTE (202112010005) DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS - CAJAZEIRAS**, em 17/09/2025 11:28:10.

Este documento foi armazenado no SUAP em 17/09/2025. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/ e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1612314
Código de Autenticação: 895c62039a