



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ
CAMPUS PEDRO II
TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

JOÃO MARCOS FERREIRA ARAÚJO

FIGMA VS. CANVA: uma análise das percepções de protótipos simples de ui em projetos acadêmicos

PEDRO II, PIAUÍ
2025

JOÃO MARCOS FERREIRA ARAÚJO

FIGMA VS. CANVA: uma análise das percepções de protótipos simples de ui em projetos acadêmicos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção do diploma do Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Pedro II.

Orientador: Prof^a. Mestre Lucy Raiane Peres Farias.

Prof^a. Especialista Maria Hellem Teixeira Abreu.

PEDRO II, PIAUÍ
2025

FIGMA VS. CANVA: uma análise das percepções de protótipos simples de ui em projetos acadêmicos

João Marcos Ferreira Araújo¹

Prof^a. Mestre Lucy Raiane Peres Farias²

Prof^a. Especialista Maria Hellem Teixeira Abreu³

RESUMO

Este trabalho apresenta um estudo comparativo entre as ferramentas Figma e Canva, com o objetivo de analisar sua aplicabilidade na criação de protótipos simples de interfaces de usuário em projetos acadêmicos. A pesquisa, de caráter aplicado, exploratório e comparativo, utilizou o desenvolvimento de protótipos equivalentes, mensuração de tempo, identificação de recursos de UI e aplicação de questionário com estudantes. Fundamentado na importância da prototipagem para a experiência do usuário, o estudo buscou identificar a aplicabilidade de cada ferramenta. Os resultados indicaram que o Canva é percebido como mais acessível para iniciantes, enquanto o Figma se destacou como mais eficiente e completo para projetos complexos. O estudo busca, assim, subsidiar a escolha da ferramenta mais adequada às demandas de ensino, pesquisa e extensão no contexto acadêmico.

Palavras-chave: Prototipagem de interfaces; Figma; Canva; Projetos acadêmicos; Design de interface.

ABSTRACT

This paper presents a comparative study between Figma and Canva, aiming to analyze their applicability in creating simple user interface prototypes in academic projects. The applied, exploratory, and comparative research involved developing equivalent prototypes, measuring time, identifying UI features, and administering a questionnaire to students. Based on the importance of prototyping for user experience, the study sought to identify the applicability of each tool. The results indicated that Canva is perceived as more accessible for beginners, while Figma stood out as more efficient and comprehensive for complex projects. Thus, the study aims to support the choice of the most appropriate tool for the demands of teaching, research, and outreach in the academic context.

Keywords: Interface prototyping; Figma; Canva; Academic projects; Interface Design.

Data de aprovação: 1 de Agosto de 2025 (data de apresentação do TCC)

¹ Graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Instituto Federal do Piauí – Campus Pedro II. E-mail: caped.2023123tads0250@aluno.ifpi.edu.br

² Professora Lucy Raiane Peres Farias. Mestre em Linguística pela Universidade Federal do Piauí (UFPI), com foco em Linguística Aplicada e Formação de Professores. Professora do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico no Instituto Federal do Piauí (IFPI), campus Pedro II. E-mail: lucyperes@ifpi.edu.br

³ Professora Maria Hellem Teixeira Abreu. Mestranda em Ciência da Computação (2024), com Pós-Graduação em Estatística (2015) e Graduação em Matemática (2011), todas pela Universidade Federal do Piauí (UFPI). E-mail: Maria.hellem@ufpi.edu.br

1 INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais e o aumento da demanda por soluções visuais intuitivas têm impulsionado o uso de ferramentas especializadas na prototipagem de interfaces de usuário (UI) e no design gráfico em geral. Nesse contexto, plataformas como o Figma⁴ e o Canva⁵ ganharam relevância não apenas em ambientes corporativos, mas também em projetos acadêmicos que buscam soluções ágeis para representar visualmente sistemas e aplicações (Oliveira, 2022; Gonçalves, 2022).

A prototipagem é uma etapa fundamental no ciclo de desenvolvimento de sistemas, permitindo a validação precoce de conceitos e a identificação de problemas de usabilidade antes da implementação final. Segundo (Melo, 2021), a prototipagem de interfaces de usuário (UI) possibilita criar representações de baixa, média ou alta fidelidade que simulam o funcionamento de aplicações, contribuindo para reduzir custos e retrabalhos durante o desenvolvimento.

Ferramentas como o Figma destacam-se por oferecer recursos avançados de prototipagem de alta fidelidade, componentes reutilizáveis e fluxos interativos, além de funcionalidades que facilitam a documentação de acessibilidade em interfaces (Oliveira *et al.*, 2024). Estudos apontam que o Figma vem sendo amplamente utilizado em pesquisas acadêmicas para criar protótipos interativos de aplicações móveis e *web*, empregando inclusive métricas consolidadas de avaliação de usabilidade, como o *System Usability Scale* (SUS) (Lima *et al.*, 2023).

Por outro lado, o Canva, originalmente concebido para design gráfico geral, tem sido adaptado para diferentes finalidades educacionais, permitindo a criação de recursos visuais, infográficos e apresentações (Gonçalves, 2022). O uso do Canva no contexto acadêmico evidencia sua popularidade devido à interface intuitiva e à facilidade de aprendizagem, aspectos apontados como essenciais para ambientes de ensino-aprendizagem (Gonçalves, 2022).

No entanto, apesar da crescente adoção de ambas as ferramentas, são escassos os estudos que comparam diretamente suas funcionalidades, limitações e potencialidades na criação de protótipos simples de interfaces de usuário em projetos acadêmicos. Diante disso, o presente trabalho teve como objetivo a realizar um estudo comparativo entre o Figma e o Canva, investigando aspectos como usabilidade, recursos específicos para UI, tempo de execução e adequação ao contexto educacional, contribuindo para orientar estudantes e professores na escolha da ferramenta mais adequada às necessidades dos seus projetos.

⁴ Figma é uma ferramenta de design de interface baseada na web, utilizada para a criação de protótipos de alta fidelidade, designs colaborativos e sistemas de design.

⁵ Canva é uma plataforma de design gráfico simplificada que permite a criação de uma variedade de conteúdos visuais, como apresentações, infográficos e posts para mídias sociais, por meio de um conjunto de ferramentas de arrastar e soltar.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Avaliar a percepção dos alunos do 2º ano do curso técnico em Informática do IFPI – Campus Pedro II sobre o uso das ferramentas Figma e Canva para prototipagem de interfaces, considerando aspectos como facilidade de uso, recursos disponíveis, tempo de execução e preferência.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar o conhecimento prévio e a familiaridade dos alunos com as ferramentas Figma e Canva.
- Analisar a percepção dos alunos quanto à facilidade de uso e clareza das interfaces de ambas as ferramentas.
- Avaliar a expectativa dos alunos sobre o tempo necessário para criar protótipos simples em Figma e Canva.
- Verificar a preferência dos alunos quanto à escolha da ferramenta para projetos reais de prototipagem.
- Investigar o impacto da atividade prática na habilidade, conforto e recomendação das ferramentas para iniciantes.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 PROTÓTIPOS E USABILIDADE NO CONTEXTO ACADÊMICO

A prototipagem de interfaces constitui uma etapa crucial no processo de desenvolvimento de sistemas, permitindo a visualização e a avaliação antecipada de soluções de design antes da implementação final. A prototipagem virtual favorece a identificação precoce de problemas de usabilidade, viabilizando ajustes com menor custo e esforço durante o ciclo de vida do projeto.

Nesse sentido, Melo (2021) propõe um processo sistemático para apoiar a prototipagem de interfaces de usuário, denominado ProAut, o qual integra técnicas de validação junto aos usuários finais. Tal abordagem reforça a relevância de empregar protótipos como instrumentos pedagógicos e de pesquisa, uma vez que possibilitam testar fluxos e interações de forma mais econômica e controlada.

No ambiente acadêmico, essas estratégias têm sido cada vez mais incorporadas em disciplinas que tratam de UX (User Experience, que se refere à experiência geral do usuário ao interagir com um produto ou sistema) e UI (User Interface, que diz respeito à parte visual

e interativa de um produto, como botões e layouts) Design. Essa incorporação contribui significativamente para o desenvolvimento, por parte dos estudantes, de competências essenciais relacionadas à análise crítica e à concepção de interfaces digitais.

3.2 TRABALHOS ACADÊMICOS QUE UTILIZAM O FIGMA

Diversas pesquisas têm explorado o Figma como ferramenta para a prototipagem de interfaces no contexto acadêmico. Oliveira (2022), por exemplo, desenvolveu e avaliou um plugin para o Figma voltado à documentação de acessibilidade para interfaces, empregando testes com usuários e especialistas em usabilidade para validar a solução. O estudo evidencia o potencial do Figma não apenas para criar protótipos de alta fidelidade, mas também como ambiente de extensão e customização para atender requisitos específicos de acessibilidade.

De forma semelhante, Lima *et al.* (2023) utilizaram o Figma na prototipação de uma plataforma voltada ao compartilhamento de projetos desenvolvidos por mulheres na área de tecnologia. O trabalho destaca a importância do alinhamento entre as etapas do *UX Design* e a flexibilidade proporcionada pela ferramenta para simular fluxos de navegação e interações.

Outro exemplo relevante é o estudo de *UX/UI mobile* apresentado por Machado (2020), que utilizou o Figma para o desenvolvimento de protótipos de uma aplicação móvel. O projeto demonstrou a eficiência da ferramenta na criação de interfaces responsivas e na aplicação de padrões visuais consistentes, aspectos essenciais para a avaliação da experiência do usuário em dispositivos móveis.

Ainda no campo da saúde, um artigo publicado na revista *Texto e Contexto Enfermagem* aplicou o Figma para criar um protótipo de aplicativo destinado à disseminação científica, cuja usabilidade foi medida por meio do *System Usability Scale* (SUS), reforçando a robustez da ferramenta para estudos acadêmicos que demandam validação empírica (Silva *et al.*, 2024).

3.3 TRABALHOS ACADÊMICOS QUE UTILIZAM O CANVA

O Canva, por sua vez, tem se consolidado como ferramenta de apoio em contextos educacionais, sobretudo pela sua interface intuitiva e pelo baixo custo de adoção, favorecendo o engajamento de estudantes em projetos que envolvem a criação de artefatos visuais. O estudo conduzido pelo Instituto Federal do Espírito Santo (Gonçalves, 2022) analisou a utilização do Canva em práticas pedagógicas, apontando benefícios como o estímulo à criatividade e à autonomia discente no desenvolvimento de infográficos e apresentações.

De forma convergente, Oliveira *et al.* (2024) investigaram o uso do Canva como ferramenta de apoio no processo de ensino-aprendizagem, destacando que a plataforma facilita a construção colaborativa de materiais didáticos e amplia o repertório visual dos estudantes. Contudo, o estudo também ressalta as limitações do Canva para a prototipagem interativa de interfaces, apontando a ausência de recursos específicos para criação de fluxos dinâmicos, os quais são comumente encontrados em ferramentas dedicadas ao *UX Design*.

4 METODOLOGIA

A presente pesquisa adotou uma abordagem quantitativa, de caráter exploratório e comparativo, com o objetivo de analisar duas ferramentas de prototipagem — Figma e Canva — no contexto do desenvolvimento de um sistema acadêmico simulado. Essa escolha metodológica se alinha à perspectiva da pesquisa quantitativa, que, conforme Prodanov e Freitas (2013), considera que tudo pode ser quantificável, o que significa traduzir em números opiniões e informações para classificá-las e analisá-las. Trata-se de uma pesquisa aplicada, pois busca oferecer soluções práticas para situações reais de design de interfaces, especialmente em ambientes educacionais.

O procedimento metodológico foi estruturado em etapas sequenciais. Inicialmente, foi realizada a definição do tema e a delimitação do problema, centrado na comparação entre as ferramentas Figma e Canva, com foco na eficácia, usabilidade e aplicabilidade prática para fins acadêmicos. Na sequência, foi desenvolvida uma pesquisa bibliográfica com base em autores nacionais e internacionais que discutem conceitos relacionados ao design de interface, prototipagem digital e usabilidade.

Após a fundamentação teórica, foram definidos os critérios de análise comparativa, com base nos seguintes parâmetros: Facilidade de uso, Recursos para prototipagem, Tempo de execução, Flexibilidade e controle, Capacidade de colaboração e Custo e acessibilidade. Com esses critérios estabelecidos, foi iniciada a etapa prática, que consistiu na criação de dois protótipos idênticos — um utilizando o Figma e outro o Canva, como será mostrado na seção de Resultados — representando as mesmas funcionalidades simuladas de um sistema acadêmico de acompanhamento de projetos.

A atividade prática foi realizada com a participação de 34 alunos do 2º ano do curso técnico em Informática do Instituto Federal do Piauí – Campus Pedro II. A dinâmica ocorreu em uma aula de 2 horas de duração, sendo a primeira hora destinada à utilização do Figma e a segunda ao uso do Canva. Essa estrutura permitiu que os alunos tivessem contato direto com ambas as ferramentas em condições de tempo equivalentes, garantindo maior equidade no processo comparativo.

Em seguida, foram aplicados dois questionários estruturados aos alunos do 2º ano do cursotécnico em Informática do Instituto Federal do Piauí – Campus Pedro II. O primeiro, fundamentado na proposta metodológica de Prodanov e Freitas (2013), buscou identificar conhecimentos prévios, percepções iniciais e expectativas em relação às ferramentas Figma e Canva. O segundo, aplicado após a atividade prática, foi elaborado com base na System Usability Scale (SUS), desenvolvida por Brooke (1996), adaptada ao contexto acadêmico da pesquisa. Essa combinação permitiu contemplar tanto a percepção inicial quanto uma métrica consolidada de avaliação de usabilidade.

Os dados obtidos por meio dos questionários foram analisados utilizando estatística descritiva simples, com base na frequência das respostas. Os resultados foram apresentados graficamente, facilitando a visualização das preferências, vantagens e limitações atribuídas a

cada ferramenta, de acordo com os critérios definidos na pesquisa.

As ferramentas utilizadas na condução da pesquisa incluíram o Figma e o Canva (para prototipagem), o Google Forms (para aplicação do questionário) e o Google Docs (para documentação dos dados e elaboração do relatório final). A estrutura quantitativa adotada permitiu uma comparação objetiva entre as plataformas, contribuindo para a compreensão de sua aplicabilidade no ensino técnico e no processo de criação de interfaces digitais.

5 RESULTADOS

A análise dos dados coletados junto aos alunos do 2º ano do curso técnico em Informática do IFPI – Campus Pedro II permitiu compreender a percepção da turma antes e após a atividade prática envolvendo as ferramentas Figma e Canva. Para isso, foi aplicado um questionário composto por perguntas objetivas, com apoio de gráficos, organizados em dois momentos: pré-aplicação do estudo comparativo, com foco nas expectativas, conhecimentos prévios e experiências anteriores; e pós-aplicação do estudo, com foco nas impressões adquiridas durante a vivência prática.

Os dados obtidos por meio dos questionários foram analisados utilizando estatística descritiva simples, com base na frequência das respostas. Cabe destacar que a análise incluiu não apenas percepções gerais, mas também a aplicação de uma métrica consolidada de usabilidade — o System Usability Scale (SUS) — o que contribuiu para aumentar a robustez da validação dos protótipos.

Durante a atividade, foram desenvolvidos dois protótipos idênticos — um no Figma e outro no Canva — contendo as mesmas telas, fluxos e funcionalidades simuladas, representando um sistema acadêmico de acompanhamento de projetos. Esses protótipos serviram como base para a aplicação prática e a avaliação comparativa feita pelos alunos.

Figura 1 – Protótipo desenvolvido com a ferramenta Figma



Fonte: Elaboração Própria (2025).

Figura 2 – Protótipo desenvolvido com a ferramenta Canva

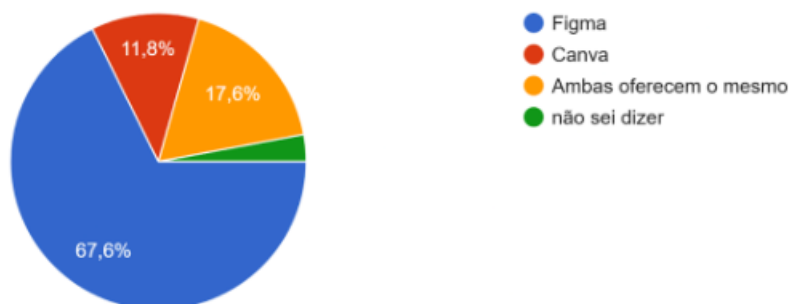


Fonte: Elaboração Própria (2025).

Os gráficos gerados a partir das respostas obtidas com os formulários serviram como base para uma análise descritiva sobre a eficácia das ferramentas no contexto educacional, considerando critérios como facilidade de uso, compreensão do conceito de protótipo, interesse em design e preferência final. Além disso, os dados revelam o impacto da estratégia de ensino adotada, que incluiu a construção simultânea de um protótipo como apoio didático.

A seguir, cada gráfico será analisado individualmente, com a respectiva descrição e interpretação dos resultados, buscando relacionar os dados aos critérios definidos na pesquisa.

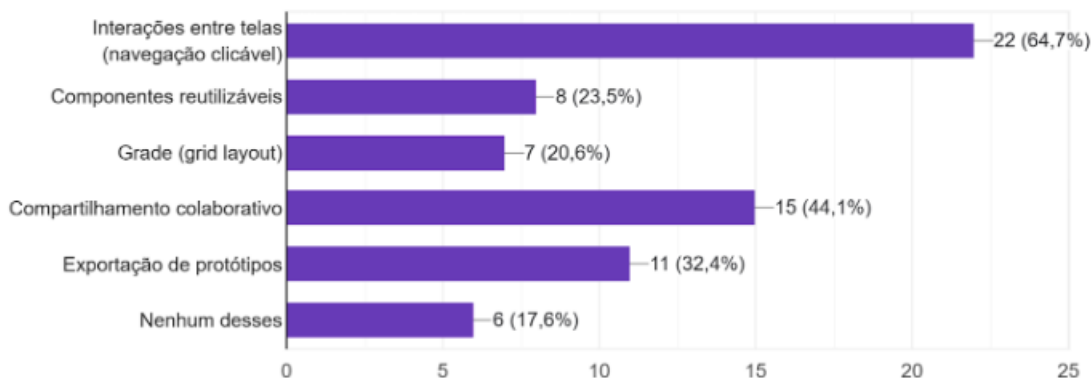
Figura 3 – Nível de conhecimento dos alunos antes da atividade



Fonte: Elaboração Própria (2025).

O primeiro gráfico revela que uma expressiva maioria dos alunos (67,6%) considera o Figma a ferramenta que oferece mais recursos para prototipagem de interfaces de usuário. Em contrapartida, apenas 17,6% apontaram o Canva como mais completo nesse aspecto, e 11,8% afirmaram que ambas as ferramentas oferecem o mesmo nível de recursos. Um pequeno grupo (2,9%) declarou não saber responder. Essa distribuição evidencia que, mesmo antes da experiência prática, os estudantes já percebiam o Figma como mais robusto tecnicamente, sugerindo um conhecimento prévio ou reputação consolidada da ferramenta no contexto de design de interfaces.

Figura 4 – Familiaridade com ferramentas de design

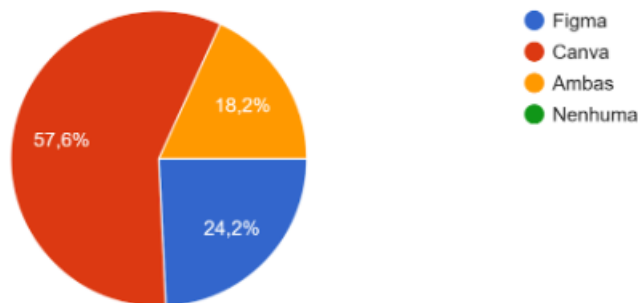


Fonte: Elaboração Própria (2025).

No segundo gráfico, ao serem questionados sobre quais recursos de prototipagem já conheciam, 64,7% indicaram as interações entre telas (navegação clicável) como o recurso mais familiar. O compartilhamento colaborativo aparece em seguida, com 44,1%, e a exportação de protótipos foi citada por 32,4%. Outros recursos, como componentes reutilizáveis (23,5%) e

grade (grid layout) (20,6%), receberam menor reconhecimento. Ainda assim, 17,6% afirmaram não conhecer nenhum dos recursos listados.

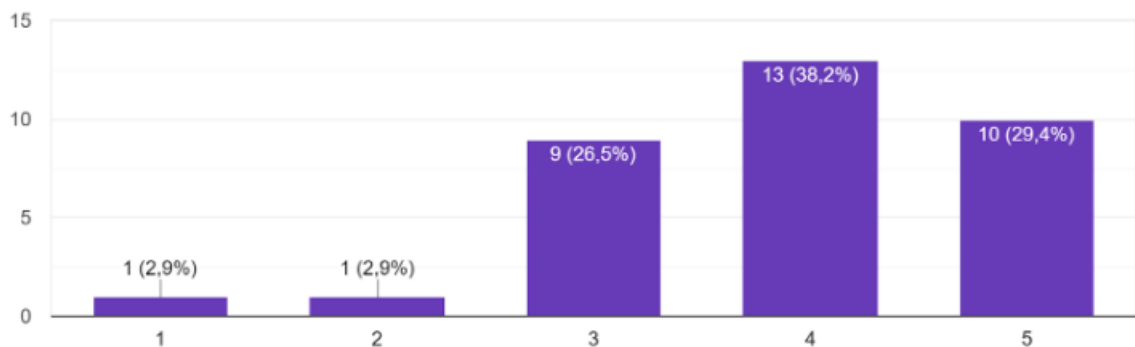
Figura 5 – Grau de dificuldade esperado para usar cada ferramenta



Fonte: Elaboração Própria (2025).

A maioria dos participantes considerou o Canva mais fácil de aprender, representando 57,6% das respostas. O Figma foi citado como mais fácil por 24,2%, enquanto 18,2% acreditam que ambas as ferramentas são igualmente acessíveis para aprendizado. Nenhum dos respondentes indicou dificuldade com ambas.

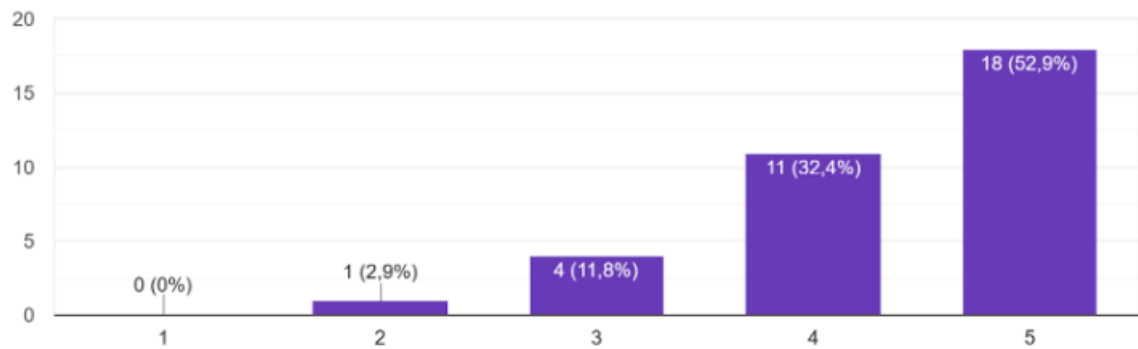
Figura 6 – Clareza da interface do Figma



Fonte: Elaboração Própria (2025).

Ao avaliar a clareza da interface do Figma, 37,5% atribuíram a nota máxima (5), 29,2% deram nota 4, e 25% avaliaram com nota 3. Notas mais baixas, como 1 e 2, foram atribuídas por apenas 4,2% dos participantes. Isso indica que, apesar de sua complexidade, o Figma é percebido como relativamente claro e compreensível.

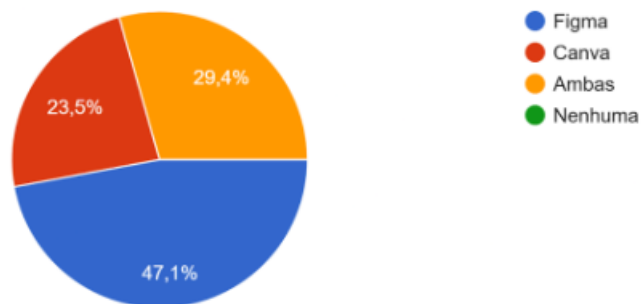
Figura 7 – Clareza da interface do Canva



Fonte: Elaboração Própria (2025).

A clareza da interface do Canva foi amplamente validada pelos participantes. A nota cinco foi atribuída por 52,9% dos respondentes e a nota quatro por 35,3%. Apenas 11,8% atribuíram a nota três, e não houve registros de notas inferiores.

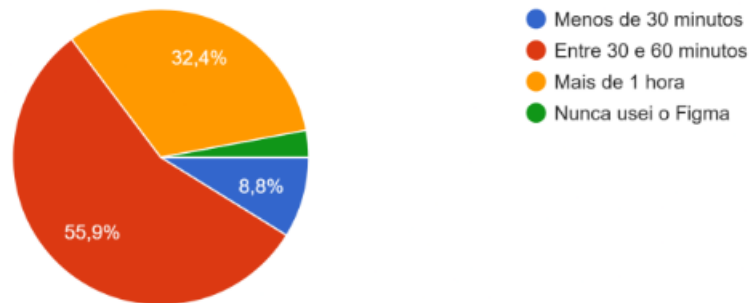
Figura 8 – Percepção sobre liberdade e controle na criação de protótipos



Fonte: Elaboração Própria (2025).

Ao analisar a percepção dos participantes quanto à liberdade e controle na criação de protótipos (Figura 6), observa-se que 47,1% dos respondentes apontaram o Figma como a ferramenta que mais oferece tais atributos. O Canva foi escolhido por 23,5%, enquanto 29,4% indicaram que ambas as plataformas proporcionam o mesmo nível de controle.

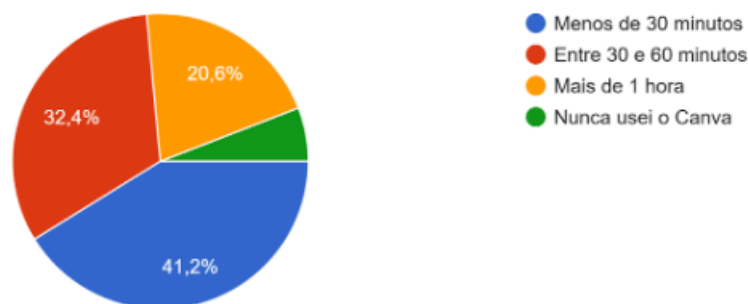
Figura 9 – Tempo médio estimado para criar protótipo simples no Figma



Fonte: Elaboração Própria (2025).

Com relação ao tempo necessário para a criação de um protótipo simples utilizando o Figma, 50% dos participantes estimaram entre 30 e 60 minutos, enquanto 41,2% indicaram que seria necessário mais de uma hora. Apenas 5,9% acreditam que a tarefa pode ser concluída em menos de 30 minutos, e 2,9% afirmaram nunca ter utilizado a ferramenta. Essa distribuição sugere que o Figma exige mais tempo de familiarização e execução, devido à sua complexidade e variedade de recursos, embora isso também possa ser reflexo do nível de experiência dos estudantes.

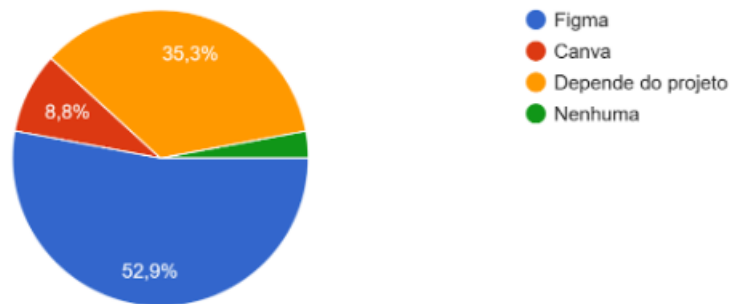
Figura 10 – Tempo médio estimado para criar protótipo simples no Canva



Fonte: Elaboração Própria (2025).

No que tange ao tempo médio estimado para a criação de um protótipo simples no Canva, 47,1% dos participantes afirmaram que é possível concluir a tarefa em menos de 30 minutos, enquanto 26,5% apontaram um tempo entre 30 e 60 minutos. Um percentual de 17,6% indicou que a atividade levaria mais de uma hora, e 8,8% mencionaram nunca ter utilizado a plataforma. Esses dados reforçam a percepção de que o Canva é mais ágil e acessível para tarefas rápidas e de menor complexidade.

Figura 11 – Preferência de ferramenta para projeto real de prototipagem

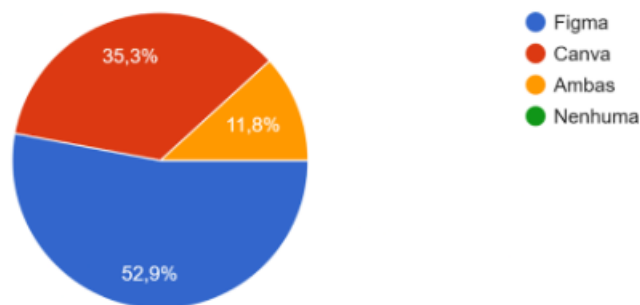


Fonte: Elaboração Própria (2025).

Ao serem questionados sobre qual ferramenta escolheriam para um projeto real de prototipagem de interface, 58,8% dos participantes optaram pelo Figma. Outros 29,4% indicaram que a escolha dependeria das especificidades do projeto. O Canva foi selecionado por 8,8% dos respondentes, e 2,9% declararam que não utilizariam nenhuma das opções. Tais resultados reforçam o reconhecimento do Figma como uma ferramenta mais completa e apropriada para demandas reais de design de interfaces.

5.1 RESULTADOS PÓS-APLICAÇÃO DO ESTUD

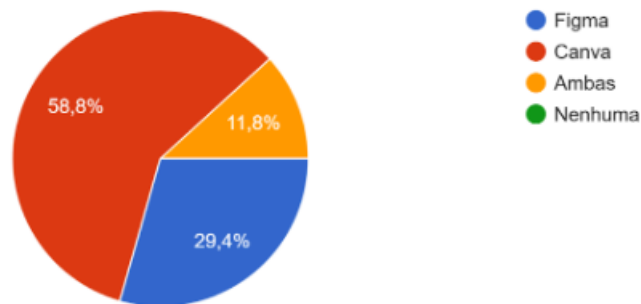
Figura 12 – Eficiência percebida na criação de protótipos funcionais



Fonte: Elaboração Própria (2025).

A análise do primeiro gráfico revela uma clara dominância do Figma em termos de eficiência percebida para a criação de protótipos funcionais. Mais da metade dos dados (52,9%) indica que o Figma é considerado a ferramenta mais eficiente, enquanto uma porção considerável (35,3%) aponta para a eficácia equivalente de ambas as ferramentas (Figma e Canva). O Canva, por sua vez, registrou a menor parcela, com apenas 11,8% dos apontamentos para sua maior eficiência.

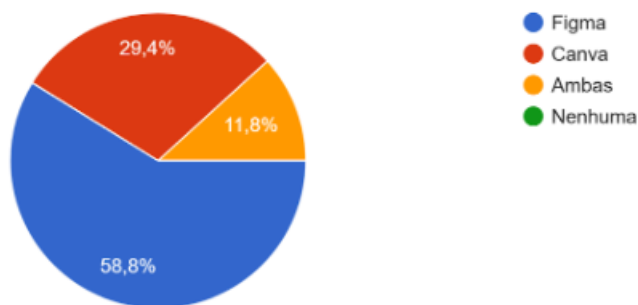
Figura 13 – Nível de conforto ao trabalhar com as ferramentas



Fonte: Elaboração Própria (2025).

O segundo gráfico ilustra a percepção de conforto no trabalho com as ferramentas. Observa-se que a maioria dos dados (58,8%) associa o maior conforto ao Figma. Uma parcela significativa (29,4%) indica que o conforto é similar em ambas as opções (Figma e Canva), enquanto o Canva registrou o menor índice de conforto, com 11,8%. Essa distribuição reitera a tendência observada no gráfico anterior, destacando o Figma como a ferramenta mais confortável para a experiência do usuário.

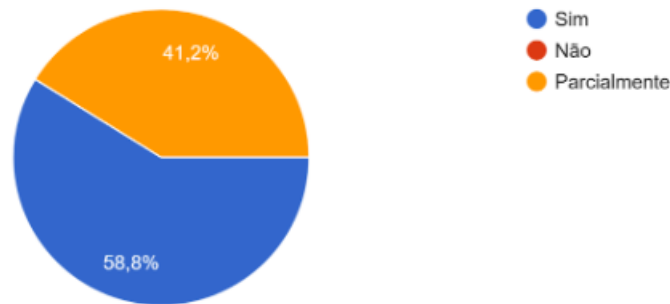
Figura 14 – Escolha da ferramenta para projeto real de design de interface



Fonte: Elaboração Própria (2025).

O terceiro apresenta a intenção de utilização das ferramentas em um contexto de projeto real de design de interface. A preferência pelo Figma é mantida, com 58,8% dos dados indicando sua escolha para esses projetos. A utilização conjunta de ambas as ferramentas (Figma e Canva) foi assinalada por 29,4%, e o Canva recebeu 11,8% das escolhas. Esses achados confirmam a preferência predominante pelo Figma para aplicações práticas e profissionais.

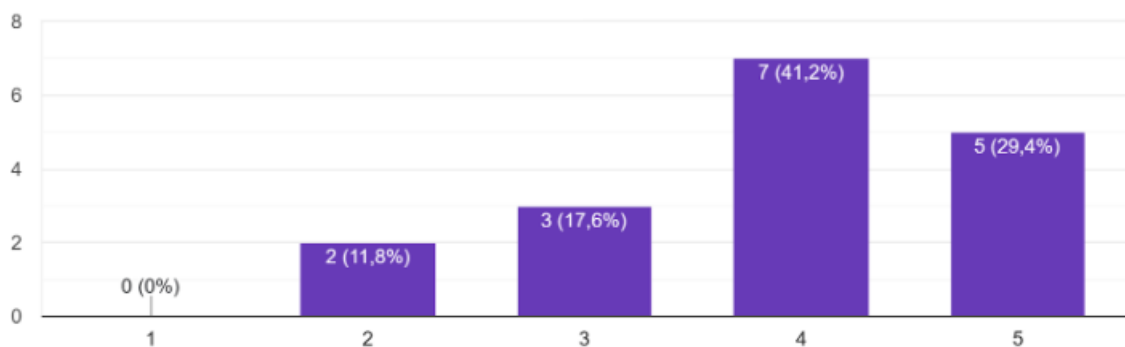
Figura 15 – Sentimento de aprendizado e segurança após o estudo



Fonte: Elaboração Própria (2025).

O quarto gráfico reflete a percepção de segurança na criação de protótipos após um período de estudo e prática. Uma expressiva maioria dos dados (58,8%) indica um aumento na segurança percebida, enquanto 41,2% reportam um ganho parcial de segurança. Não houve registros de ausência de ganho de segurança. Este panorama é altamente positivo, demonstrando que a experiência proporcionou uma melhora substancial na confiança e na habilidade dos usuários em relação à prototipagem.

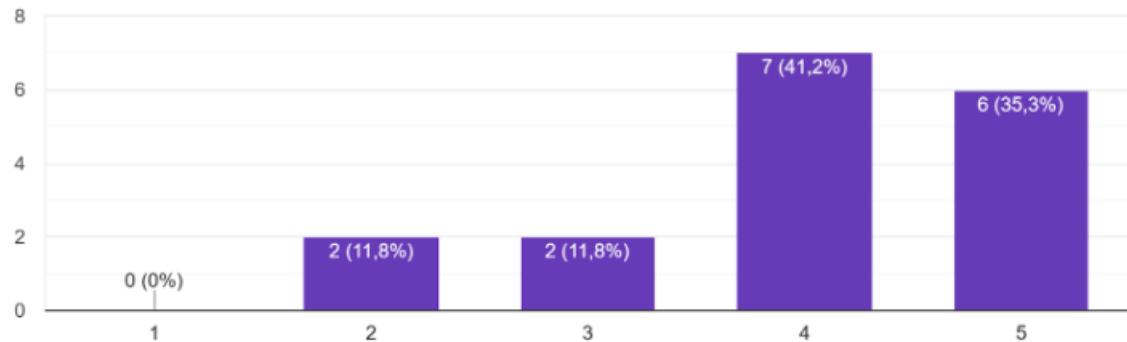
Figura 16 – Autoavaliação das habilidades em prototipagem no Figma



Fonte: Elaboração Própria (2025).

O quinto gráfico apresenta uma autoavaliação da habilidade em prototipagem no Figma, em uma escala de 1 a 5. A distribuição dos dados revela que a maioria se posiciona nos níveis mais altos da escala, com as maiores concentrações nos níveis 4 (41,2%) e 5 (29,4%), totalizando 70,6% dos dados. Os níveis 2 e 3 registraram 11,8% e 17,6% respectivamente, enquanto não houve dados no nível 1. Essa avaliação demonstra um elevado nível de proficiência e confiança dos usuários na ferramenta Figma.

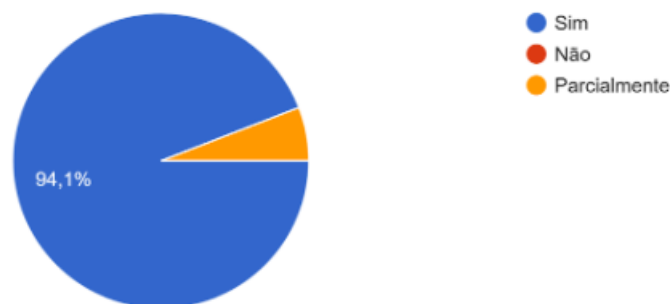
Figura 17 – Autoavaliação das habilidades em prototipagem no Canva



Fonte: Elaboração Própria (2025).

A distribuição dos dados mostra que a maior parte dos participantes se avalia nos níveis intermediários e superiores. Os níveis 4 e 5 concentram a maior proporção, com 41,2% e 29,4% respectivamente, indicando que uma parcela significativa dos usuários considera possuir boa ou muita habilidade no Canva. Os níveis 2 e 3 registraram 11,8% e 17,6% dos dados, enquanto nenhum participante se classificou com nível 1 de habilidade. Esses resultados sugerem que, embora a preferência geral possa estar em outra ferramenta, os usuários também demonstram um nível razoável de proficiência no Canva.

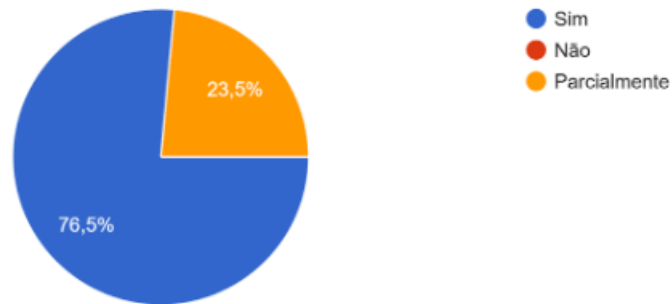
Figura 18 – Impacto do estudo na compreensão das diferenças entre as ferramentas



Fonte: Elaboração Própria (2025).

O sétimo gráfico aborda a percepção dos participantes sobre o impacto do estudo na compreensão das diferenças entre as ferramentas Figma e Canva. Uma esmagadora maioria dos dados (84,1%) indica que o estudo contribuiu para uma melhor compreensão dessas distinções. Uma parcela menor (15,9%) indicou uma compreensão parcial. Nenhuma resposta apontou para a ausência de compreensão.

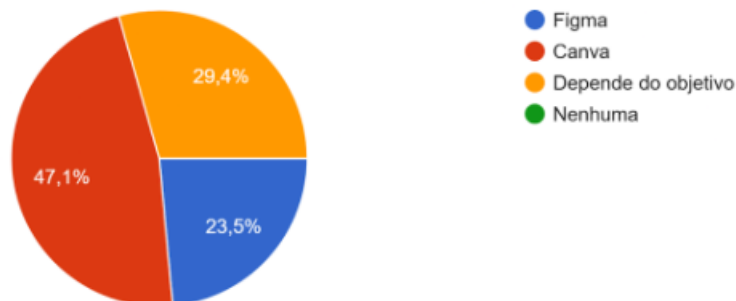
Figura 19 – Percepção da utilidade do conteúdo para formação acadêmica



Fonte: Elaboração Própria (2025).

O oitavo gráfico avalia a percepção dos participantes sobre a utilidade do conteúdo apresentado para sua formação acadêmica. A grande maioria dos dados (70,6%) considera que o conteúdo foi útil para sua formação. Uma parcela de 29,4% indica que o conteúdo foi parcialmente útil. Nenhuma resposta aponta para a inutilidade do conteúdo.

Figura 20 – Recomendação da ferramenta para iniciantes em prototipagem



Fonte: Elaboração Própria (2025).

O nono gráfico explora qual ferramenta os participantes indicariam para quem está começando a aprender prototipagem após o estudo. Observa-se uma divisão nas opiniões. A maior parcela dos dados (47,1%) indica que a escolha da ferramenta depende do objetivo do iniciante. O Figma é indicado por 23,5% dos respondentes, enquanto o Canva é a escolha de 29,4%. Nenhuma resposta sugere não indicar nenhuma ferramenta. Essa distribuição reflete a complexidade da recomendação para iniciantes, mostrando que, embora haja preferências individuais, muitos reconhecem que a ferramenta ideal pode variar conforme a necessidade e o objetivo do aprendizado.

6 DISCUSSÃO

Esta seção tem como objetivo interpretar e contextualizar os resultados obtidos na pesquisa, a partir da análise das respostas fornecidas pelos alunos do 2º ano do curso técnico em Informática do IFPI – Campus Pedro II. Busca-se, assim, aprofundar a compreensão sobre as percepções dos participantes em relação às ferramentas de prototipagem Figma e Canva, destacando suas características, vantagens e limitações, conforme observadas durante a atividade prática.

A discussão dos resultados considera tanto as percepções subjetivas dos alunos, captadas a partir da estrutura de Prodanov e Freitas (2013), quanto a avaliação técnica da usabilidade, realizada por meio da escala SUS (Brooke, 1996). Essa combinação metodológica permitiu maior consistência na interpretação dos dados, articulando impressões gerais com critérios reconhecidos internacionalmente para medir usabilidade.

Os dados revelaram que muitos estudantes já possuíam certa familiaridade com conceitos básicos de prototipagem, como a navegação entre telas por meio de interações clicáveis. Esse conhecimento prévio contribuiu para que os alunos se engajassem com mais facilidade na proposta. No comparativo entre as ferramentas, o Figma foi amplamente reconhecido como a plataforma com maior quantidade de recursos, enquanto o Canva foi destacado por sua facilidade de uso e curva de aprendizado mais acessível. Esse contraste indica que, embora o Figma seja mais completo em termos técnicos, o Canva se mostra mais acolhedor para quem está começando.

Em relação ao design das interfaces, ambas as ferramentas foram avaliadas positivamente. No entanto, o Canva obteve notas mais altas quanto à clareza visual, o que reforça sua proposta de simplicidade e objetividade. Isso demonstra que uma interface limpa e intuitiva pode ser determinante na experiência inicial dos usuários, principalmente em ambientes de aprendizagem.

Outro ponto relevante refere-se ao tempo estimado para criação de um protótipo simples. A maioria dos participantes indicou que, no Canva, esse processo levaria menos de 30 minutos. Por outro lado, no Figma, o tempo médio estimado foi superior, com parte significativa dos estudantes apontando de 30 a 60 minutos ou até mais. Esse dado evidencia a agilidade do Canva para tarefas mais simples, enquanto o Figma tende a exigir mais tempo, o que pode estar associado à sua complexidade e à variedade de funcionalidades disponíveis.

No que se refere à liberdade criativa e ao nível de controle durante o processo de prototipagem, o Figma se destacou entre os participantes. A ferramenta foi percebida como mais flexível e personalizada, proporcionando maior autonomia aos usuários. Essa percepção foi reforçada pela preferência dos alunos pelo Figma em projetos reais ou profissionais, o que indica sua adequação a demandas mais complexas e técnicas.

Após a vivência prática com ambas as plataformas, a maioria dos alunos considerou o Figma mais eficiente para a criação de protótipos funcionais. No entanto, o Canva foi visto como

a ferramenta que proporcionou maior conforto durante o uso, especialmente entre os que estavam em primeiro contato com esse tipo de atividade. Essa distinção é importante: enquanto o Figma oferece mais possibilidades de customização e sofisticação, o Canva entrega uma experiência mais leve e imediata.

A autoavaliação dos participantes sobre suas habilidades nas ferramentas revelou um sentimento positivo em relação ao aprendizado. Tanto o Figma quanto o Canva receberam boas avaliações nesse aspecto, o que demonstra que os estudantes conseguiram se adaptar bem às duas plataformas. Além disso, a maioria dos respondentes reconheceu que a atividade contribuiu significativamente para a compreensão das diferenças entre as ferramentas e afirmou que o conteúdo foi relevante para sua formação acadêmica.

Ao serem questionados sobre qual ferramenta recomendariam para iniciantes, a maior parte dos alunos indicou o Canva. Uma parte considerável também destacou que a escolha da ferramenta depende do objetivo do projeto, enquanto uma minoria recomendaria o Figma como ponto de partida. Esse resultado reforça a percepção do Canva como uma opção mais acessível, ideal para os primeiros contatos com o design de interfaces, e do Figma como uma ferramenta mais indicada para usuários avançados ou para projetos mais exigentes.

De modo geral, os dados obtidos apontam para a complementaridade entre as ferramentas analisadas. O Figma se destaca por sua robustez, liberdade criativa e aplicabilidade em contextos profissionais, enquanto o Canva chama atenção por sua facilidade, clareza e praticidade para tarefas rápidas e para usuários iniciantes. A experiência prática vivenciada pelos alunos durante a pesquisa foi essencial para que essas percepções fossem construídas de forma mais concreta, permitindo uma avaliação mais realista e fundamentada sobre as potencialidades de cada plataforma no contexto educacional.

7 CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

A presente pesquisa possibilitou analisar e comparar, sob uma perspectiva quantitativa, as ferramentas de prototipagem Figma e Canva, a partir da percepção dos alunos do 2º ano do curso técnico em Informática do IFPI – Campus Pedro II. Foram considerados aspectos como facilidade de uso, recursos disponíveis, tempo de execução e aplicabilidade no contexto educacional. A atividade prática, realizada com orientação pedagógica e baseada na construção simultânea de dois protótipos idênticos, permitiu aos estudantes experimentar de forma concreta as particularidades de cada plataforma.

Os dados analisados indicam que o Canva é amplamente percebido como mais acessível e intuitivo, especialmente devido à sua interface simplificada e à disponibilidade em língua portuguesa, o que contribuiu para maior agilidade e conforto durante o processo de criação. Em contrapartida, o Figma, embora demande maior tempo de adaptação e apresente uma interface mais técnica, foi reconhecido como uma ferramenta mais robusta, oferecendo maior controle e flexibilidade para o desenvolvimento de projetos mais complexos. Após a vivência, a maioria dos alunos relatou aumento significativo em sua confiança e habilidade de prototipagem,

evidenciando a eficácia da metodologia adotada.

Diante desses resultados, recomenda-se a inserção gradual dessas ferramentas no currículo das disciplinas ligadas ao design de interfaces, iniciando-se pelo Canva como recurso introdutório, seguido pela utilização do Figma em níveis mais avançados. A oferta de materiais de apoio em português e a realização de atividades práticas orientadas são estratégias fundamentais para reduzir a resistência inicial, especialmente no uso do Figma.

Como sugestões para estudos futuros, propõe-se a ampliação da pesquisa para outras turmas e cursos técnicos ou superiores, bem como a análise do impacto dessas ferramentas em projetos colaborativos e interdisciplinares. Além disso, é pertinente investigar abordagens pedagógicas que integrem o ensino de prototipagem ao desenvolvimento de outras competências digitais, ampliando o potencial formativo e criativo dos estudantes.

REFERÊNCIAS

BROOKE, J. SUS: A 'quick and dirty' usability scale. In: JORDAN, P. W. et al. (Ed.). **Usability Evaluation in Industry**. Londres: Taylor and Francis, 1996. p. 189-194.

CANVA. **Canva**. Versão 4. Estocolmo: Canva Pty Ltd., 2025. Disponível em: <https://www.canva.com/>. Acesso em: 22 ago. 2025.

FIGMA. **Figma**. Versão 124. São Francisco: Figma Inc., 2025. Disponível em: <https://www.figma.com/>. Acesso em: 22 ago. 2025.

GONÇALVES, Marilane Campista. **O uso do Canva nas práticas pedagógicas: criação de histórias e suas possibilidades**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo (IFES), 2022. Disponível em: <https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/2509>. Acesso em: 22 ago. 2025.

GOOGLE. **Google Forms**. [S. l.]: Google, 2025. Disponível em: <https://forms.google.com/>. Acesso em: 22 ago. 2025.

LIMA, Gabriel et al. Uma plataforma para mulheres na área de tecnologia: prototipação de um site com metodologia de UX Design para compartilhamento de projetos com a ferramenta Figma. In: **ANAIS DO XVII WOMEN IN INFORMATION TECHNOLOGY**, João Pessoa, PB, 2023. Porto Alegre: SBC, 2023. p. 317–328. DOI: <https://doi.org/10.5753/wit.2023.230672>. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wit/article/view/25033>. Acesso em: 22 ago. 2025.

MACHADO, Ana Raquel Brinca. **UX/UI na Buildtoo**. 2020. Dissertação (Mestrado em Design e Multimídia) – Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade de Coimbra, 2020. Disponível em: <https://hdl.handle.net/10316/92544>. Acesso em: 22 ago. 2025.

MELO, Á. M. **ProAut: um processo para apoiar a prototipação de interfaces de usuário**. 2021. Tese (Doutorado em Informática) – Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2021. Disponível em: <https://tede.ufam.edu.br/bitstream/tede/8748>. Acesso em: 22 ago. 2025.

OLIVEIRA, George Moreno de. **Desenvolvimento e avaliação do plugin para o Figma para Documentação de Acessibilidade para Interfaces - DAI**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Digital) – Universidade Federal do Ceará, Quixadá, 2022. Disponível em: <http://repositorio.ufc.br/handle/riufc/65589>. Acesso em: 22 ago. 2025.

OLIVEIRA, Rauenas Silva et al. **O uso da plataforma Canva como suporte no processo de ensino-aprendizagem**. Mafuá, Florianópolis, SC, v. 41, 2024. ISSN 1806-2555. Disponível em: <https://mafua.ufsc.br/2024/o-uso-da-plataforma-canva-como-suporte-no-processo-de-ensino-a-prendizagem/>. Acesso em: 22 ago. 2025.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo

Hamburgo: Feevale, 2013. Recurso eletrônico. ISBN 978-85-7717-158-3. Disponível em: <https://www.feevale.br/Comum/midias/0163c988-1f5d-496f-b118-a6e009a7a2f9/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>. Acesso em: 22 ago. 2025.

SILVA, Marinalda et al. **Construção e validação de usabilidade de protótipo de aplicativo para disseminação de conhecimento da revista Texto & Contexto Enfermagem**. Texto & Contexto – Enfermagem, Florianópolis, v. 33, 2024. DOI: <https://doi.org/10.1590/1980-265x-tce-2024-0180pt>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tce/a/3fL5Hn7Qh88W8f8b8P7p6cR/>. Acesso em: 22 ago. 2025.

APÊNDICE A – Questionário aplicado com os alunos pré-pesquisa (fundamentado em Prodanov e Freitas, 2013)

1. Qual das ferramentas você acredita que oferece mais recursos para prototipagem de interfaces de usuário?

☐ Figma ☐ Canva ☐ Ambas oferecem o mesmo ☐ Não sei dizer

2. Você conhece os seguintes recursos de prototipagem? (marque os que você já usou)

☐ Interações entre telas (navegação clicável) ☐ Componentes reutilizáveis ☐ Grade (grid layout)

☐ Compartilhamento colaborativo ☐ Exportação de protótipos ☐ Nenhum desses

3. Qual ferramenta você considera mais fácil de aprender?

☐ Figma ☐ Canva ☐ Ambas ☐ Nenhuma

4. Em uma escala de 1 a 5, como você avalia a clareza da interface do Figma? (1 = nada claro, 5 = muito claro)

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

5. Em uma escala de 1 a 5, como você avalia a clareza da interface do Canva? (1 = nada claro, 5 = muito claro)

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

6. Qual das ferramentas você sente que oferece mais liberdade e controle na criação de um protótipo?

☐ Figma ☐ Canva ☐ Ambas ☐ Nenhuma

7. Quanto tempo, em média, você acredita ser necessário para criar um protótipo simples no Figma?

☐ Menos de 30 minutos ☐ Entre 30 e 60 minutos ☐ Mais de 1 hora ☐ Nunca usei o Figma

8. Quanto tempo, em média, você acredita ser necessário para criar um protótipo simples no Canva?

☐ Menos de 30 minutos ☐ Entre 30 e 60 minutos ☐ Mais de 1 hora ☐ Nunca usei o Canva

9. Para um projeto real de prototipação de interface, qual ferramenta você escolheria?

☐ Figma ☐ Canva ☐ Depende do projeto ☐ Nenhuma

APÊNDICE B – Questionário aplicado com os alunos pós-pesquisa (alinhado ao System Usability Scale – SUS, adaptado de Brooke, 1996)

1. Após utilizar ambas as ferramentas, qual delas você considera mais eficiente para criar protótipos funcionais?

☐ Figma ☐ Canva ☐ Ambas ☐ Nenhuma

2. Em qual das ferramentas você se sentiu mais confortável ao trabalhar?

☐ Figma ☐ Canva ☐ Ambas ☐ Nenhuma

3. Qual ferramenta você utilizaria em um projeto real de design de interface?

☐ Figma ☐ Canva ☐ Ambas ☐ Nenhuma

4. Após o estudo, você sente que aprendeu a criar protótipos com mais segurança?

☐ Sim ☐ Não ☐ Parcialmente

5. Em uma escala de 1 a 5, como você avalia sua habilidade atual em criar protótipos no Figma? (1 = nenhuma habilidade, 5 = muita habilidade)

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

6. Em uma escala de 1 a 5, como você avalia sua habilidade atual em criar protótipos no Canva? (1 = nenhuma habilidade, 5 = muita habilidade)

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

7. O estudo ajudou você a compreender as diferenças entre as ferramentas Figma e Canva?

☐ Sim ☐ Não ☐ Parcialmente

8. Você considera que o conteúdo apresentado foi útil para sua formação acadêmica?

☐ Sim ☐ Não ☐ Parcialmente

9. Após o estudo, qual ferramenta você indicaria para quem está começando a aprender prototipagem?

☐ Figma ☐ Canva ☐ Depende do objetivo ☐ Nenhuma

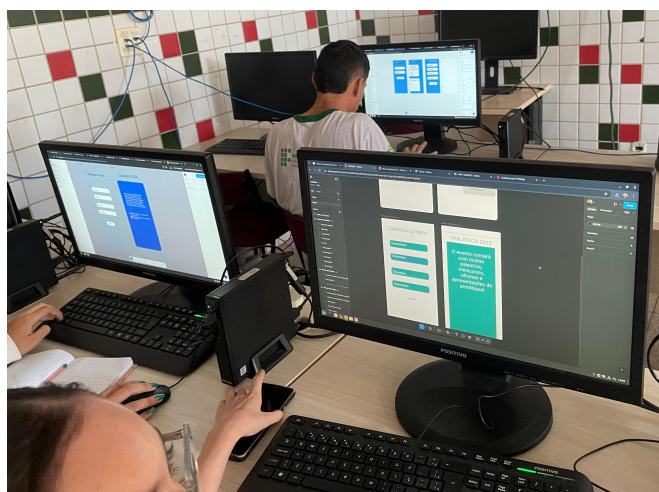
APÊNDICE C – Imagens no IFPI - Campus Pedro II

Figura 21 – Alunos criando protótipos



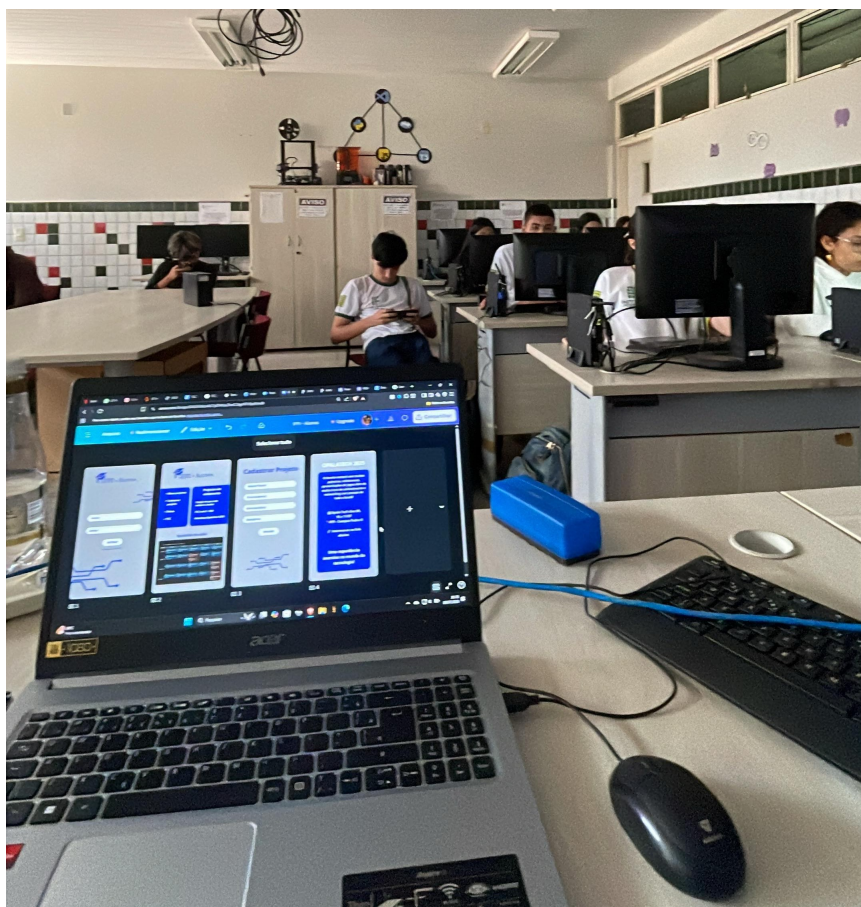
Fonte: Elaboração Própria (2025).

Figura 22 – Protótipo no Figma



Fonte: Elaboração Própria (2025).

Figura 23 – Protótipo no Canva



Fonte: Elaboração Própria (2025).

Figura 24 – Alunos criando protótipos



Fonte: Elaboração Própria (2025).