

CAPITULO 1

INTRODUÇÃO

1.1 A Internet

Atualmente, todo o visual da *Internet* só é possível ser visto devido à infra-estrutura de telecomunicações existente, a qual se moderniza constantemente, propiciando uma revolução no tratamento da informação.

Um *site* ou sítio, mais conhecido pelo nome inglês *site*, de *Website* ou *Web site*, é um conjunto de páginas *Web*, isto é, de hipertextos acessíveis geralmente pelo protocolo HTTP na Internet. O conjunto de todos os *sites* públicos existentes compõem a *World Wide Web*. As páginas num *site* são organizadas a partir de um URL básico, onde fica a página principal, e geralmente residem no mesmo diretório de um servidor.

A URL é o endereço de um recurso ou arquivo disponível na Internet, contém o protocolo do recurso (por exemplo, `http: //`, para Hypertext Transfer Protocol, ou `ftp: //` para file Transfer Protocol), o nome do domínio do recurso e o nome hierárquico do arquivo (endereço).

As páginas são organizadas dentro do *site* numa hierarquia observável no URL, embora as hiperligações entre elas controlem o modo como o leitor se percebe da estrutura global, modo esse que pode ter pouco a ver com a estrutura hierárquica dos arquivos do *site*.

A partir dos estudos de metodologias e ferramentas para o desenvolvimento de *Website*, os empreendedores das unidades de informações devem estabelecer padrões, diretrizes e rotinas de renovação e atualização do *Website*.

O desenvolvimento de *Website*, principalmente para Unidades de Informação – UI, deve utilizar o Máximo possível às ferramentas disponíveis. Adotar padrões mínimos que garantem principalmente a navegabilidade nas paginas, passa a ser uma estratégia fundamental para manter o seu usuário “plugado”. Além de ser um *Website* de fácil conexão deve fundamentalmente disponibilizar o acesso às informações dos acervos da(s) Unidade(s) de Informação.

Outro fator fundamental em um *Website* é o conhecimento das diretrizes estabelecidas nas instituições para disponibilização de paginas na *WEB*.

O presente trabalho apresenta-se em duas divisões: a primeira relata sobre procedimentos, planejamento e estruturação de um *Website* seguido de estudos que viabilizam o funcionamento íntegro do *site*; a segunda parte apresenta um modelo de *Website* funcional, onde é utilizada uma metodologia para seguimento dos processos.

Para a criação do modelo do *site*, foram usadas informações coletadas de artigos, documentos eletrônicos, revistas e livros e entrevistas com um Gerente de Tecnologia da Informação e um Arquiteto de Sistemas da empresa WWW.CHEQUE-PRE.COM LTDA, uma empresa de soluções para viabilizar vendas e negócios.

CAPITULO 2

Planejamento de um *Website*

Todo *Website* deve ser inicialmente planejado. Antes de criá-lo, deve-se identificar recursos financeiros, técnicos e humanos para o acompanhamento do projeto, o seu desenvolvimento, atualização e promoção. Sem um bom planejamento e acompanhamento do *site*, este corre o risco de não superar as expectativas do cliente e assim, falhando pra publicação do *Website*.

2.1 Consultoria / Definição

É a primeira etapa do planejamento. Nela temos que trabalhar junto com o cliente para planejar e organizar o projeto, identificar o marketing, as vendas e objetivos pelo qual o cliente precisa de um *site*.

2.2 Análise / Proposta

Trata-se de um relatório detalhado após a fase de consultoria, documentando as exigências técnicas para o *site*, o número e os tipos de elementos, a funcionalidade desses elementos e a estrutura básica de navegação (fluxograma). Inclui-se também nesta etapa um cronograma do início até a conclusão do projeto e também o orçamento para a produção. Recomenda-se que este relatório esteja sempre acompanhado pela pessoa que participou da reunião de consultoria.

2.3 Protótipo

Após aprovação da proposta e, com base nas informações obtidas na reunião de consultoria, chega à hora da apresentação do protótipo, que pode ser apenas o *layout* do *site* ou em alguns casos um projeto semi-funcional.

2.4 Produção

Assim que o *layout* estiver de acordo com as expectativas do cliente, o trabalho será dividido internamente entre os envolvidos no processo, acontecendo nesta fase a produção das imagens, dos textos, a programação, multimídias e a navegação. Se possível acompanhado pelo cliente.

2.5 Testes

Embora os testes ocorram durante todo o processo, o teste definitivo acontece após o término do projeto. Porém antes da publicação, são testados *links*, imagens, textos, elementos interativos, sons, ligações com banco de dados, formulários, animações e aparência em diversas plataformas e *browsers*.

CAPITULO 3

Disponibilização de páginas X Problemas

Na Internet deparamos com vários modelos de *sites* no ciberespaço, mas poucos usuários ficam conectados por muito tempo, às vezes por falta de informações, mas o maior peso levado em conta é a disponibilização em que as páginas do *Website* se encontram.

Ao construir um *site*, o desenvolvedor necessita de várias técnicas, descobrir novas tecnologias, fazer com que o *site* não fique “preso” a construções eternamente sem fim. As equipes também são de grande importância, como por exemplo, a participação dos *Webs Masters*, *Web designer*, e também dos *Web developers*, que vamos observar mais adiante, são eles que são responsáveis pelo início, meio e fim do projeto.

3.1 Problemas Comuns

Alguns problemas comuns podem ser vistos em *Websites* mal definidos e projetados, como:

- Necessidade de atualização constante das informações: “eternamente em construção”;
- Atrasos de novas tecnologias;
- Falta de modelos de processos;
- Planejamento errado e estouro dos prazos e custos;
- Equipes mal organizadas e sem a competência adequada;
- Falta de documentação e dificuldades de implementação e manutenção.

3.2 Causa dos Erros

A causa desses “pequenos” problemas ocorre por quê?

- Tipicamente um sistema *Web* é desenvolvido sem planejamento ou projeto, indo-se diretamente para a implementação;
- Normalmente não são feitas as definições de objetivos, análise de requisitos, *design*, testes e a manutenção;
- As pessoas consideram que basta saber HTML e um pouco de programação para desenvolver um sistema *WEB*;
- As competências dos profissionais são muitas e não são encontradas em um único profissional, mas em um time de profissionais qualificados.

Para diminuir esses pequenos e possíveis erros, uma solução abordada nesse trabalho foi o uso de estruturação das páginas disponibilizadas, páginas que possam ser acessíveis a todos os usuários, sejam clientes ou outros.

CAPITULO 4

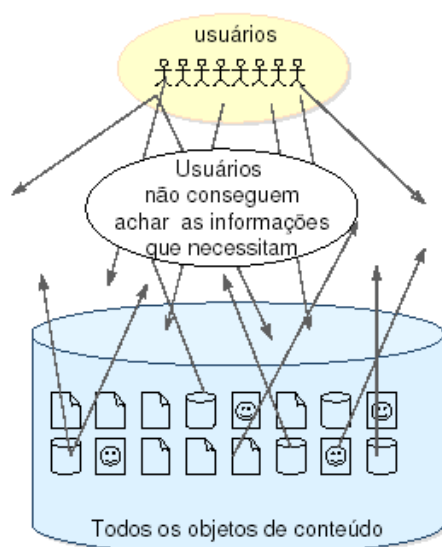
Arquitetura das informações

Para que possamos dar início às estruturas das páginas, utilizamos um mecanismo muito eficaz, a arquitetura das páginas.

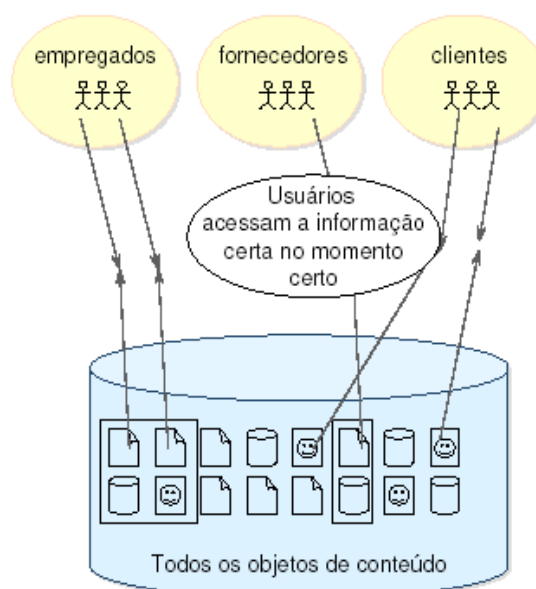
A arquitetura é umas das etapas principais no projeto de *Website*. É responsável por definir a estrutura sobre a qual todas as informações serão e como serão disponibilizadas.

A Figura 1 apresenta um *Website* não estruturado e um *Website* com informações organizadas.

Ambiente de Informação não planejado



Ambiente de Informação planejado



Rosenfeld, L., *Information Architecture I*

Figura 1 – Ambiente de Informação

Podemos observar que o desenho à direita contém uma grande possibilidade do usuário acessar as informações desejadas sem nenhum problema, ao contrário da primeira figura onde o usuário além de demorar a achar as informações, talvez ele não permaneça por muito tempo nesse *site*.

CAPITULO 5

Procedimentos

Em um *Website* além da elaboração das páginas, das informações e principalmente dos *links* que serão disponibilizados, devem ser adotados procedimentos, principalmente os de organização física do *Website*, ou seja, a organização das páginas. Independentemente de qual estrutura será utilizada, é fundamental manter uma organização hierárquica da informação disponibilizada, que possa permitir ao usuário manter-se no *SITE* o maior tempo possível.

Para finalização de um *Website* são adotados alguns procedimentos. Eles foram divididos em fases que facilitam o planejamento, entendimento e implementação do mesmo.

5.1 Fase de Definição

Na fase definição, todo material é recolhido para desenvolvimento do projeto, é onde formamos um conjunto de idéias, e a definição que o cliente deseja disponibilizar no *site*, para isso algumas das idéias discutidas são:

- Análise de requisitos, restrições e recursos;
- Proposta de soluções;
- Estudo de viabilidade;
- Planejamento e gerenciamento do desenvolvimento
- Estimativas e análise de riscos utilizando métricas;
- Protótipos de apresentação.

5.2 Fase de Desenvolvimento

Após a fase de definição, onde todas as metas foram estabelecidas, começa então a fase de desenvolvimento.

Nessa fase os integrantes do projeto, dão inicio a toda parte de criação, design, e finalização do *Website*.

Dentro do processo de desenvolvimento alguns exemplos de design do software são executados como:

- Design Conceitual;
- Design da interface do usuário;
- Design da Arquitetura do *site*;
- Design de programação e as estruturas dos dados.

5.3 Fase de Operação ou Implementação

Sendo a fase “quase” final do projeto, essa fase consiste na adequação de utilização do *site*, testes de usabilidade, conserto de falhas, suportes, e implementação.

A Figura 2 apresenta um fluxo dos processos de desenvolvimento.



Figura 2 – Processo de Desenvolvimento

Fonte :

[http://www.ic.unicamp.br/~eliane/Cursos/MO409/Curso2004\(com%20MC746\)/Apresentacoes/g5_a2_web.ppt#3](http://www.ic.unicamp.br/~eliane/Cursos/MO409/Curso2004(com%20MC746)/Apresentacoes/g5_a2_web.ppt#3)

CAPITULO 6

A importância dos processos

A importância desses processos, planejamentos, e estrutura das informações fazem com que a maioria dos *Websites* elaborados dê certo, assim o usuário e/ou cliente não fique descontente com o projeto.

Segundo *NIELSEN NORMAN GROUP (2001)*, “**Cerca de 27% das causas de insucesso das vendas de um *website* de comércio eletrônico são porque o usuário simplesmente não conseguiu encontrar o item que procurava**”.

A Figura 3 mostra como o usuário pode ser afetado pelo mau planejamento e pela falta de estrutura no *site*.

Problema	E como afeta o usuário
* Resultados de busca mal organizados	<ul style="list-style-type: none"> - Frustração - Perda de tempo
* Arquitetura de informação pobre	<ul style="list-style-type: none"> - Confusão - Caminhos sem saída - Uso excessivo dos botões voltar e avançar do <i>browser</i> - Força o usuário a usar o mecanismo de busca
* Performance lenta	<ul style="list-style-type: none"> - Interrupção constante na experiência de compra - Frustração
* Home-Page desorganizada	<ul style="list-style-type: none"> - Cria desinteresse - Perda de tempo
* Rótulos confusos	<ul style="list-style-type: none"> - Confusão - Erros - Uso excessivo dos botões voltar e avançar do <i>browser</i> - Força o usuário a usar o mecanismo de busca
* Processo de registro invasivo	<ul style="list-style-type: none"> - Usuários são apenas números - Visitante se sente ressentido - Perda de tempo e esforço para entrar com os dados
* Navegação inconsistente	<ul style="list-style-type: none"> - Caminhos ineficientes - Força o usuário a se focar na navegação, não no uso - Perda da estabilidade percebida - Funcionalidades úteis não são encontradas

Figura (3) – Causas do Mau Planejamento

(Informações retiradas em VIVINDECE RESEARCH, A Tangled Web, E-Tailer's Digest, 2001.
http://www.etailersdigest.com/resources/Specials/Tangled_Web.htm)

CAPITULO 7

Equipe de desenvolvimento e responsabilidades

Em um *Website* é fundamental que todos os membros da equipe garantam a constante atualização e modernização.

7.1 WEBDESIGNER

O *web design* é uma extensão da prática do *design*, onde o foco do projeto é a criação de *Website* e documentos disponíveis no ambiente da *web*.

Os profissionais dessa área tende à multidisciplinaridade, uma vez que a construção de páginas *web* requer subsídios de diversas áreas técnicas, além do *design* propriamente dito. Áreas como a programação, usabilidade, acessibilidade. A preocupação fundamental em *web design* é agregar os conceitos de usabilidade com o planejamento da interface, garantindo que o usuário final atinja seus objetivos de forma intuitiva.

7.2 WEBDEVELOPER

O profissional responsável pela definição e desenvolvimento das aplicações que serão executadas sob a interface dos *sites* por meio de tecnologias e ferramentas de programação. Viabiliza boa parte de suas funcionalidades.

O Desenvolvedor *WEB*, ao contrário do *Webdesigner*, cuida mais da parte lógica de um *site*. Sua programação, seu sistema em geral, "não precisando se preocupar" muito em termos de Design (visual), e sim no desenvolvimento da parte "oculta" do *site* de fundamental importância, é ele quem faz as ligações com banco de dados, interação com usuário por programação.

7.3 WEBMASTER

Um *Webmaster* é um profissional que tem por finalidade a tarefa de instalar, dar manutenção, criar e realizar a gestão de um determinado *site*. Por vezes, o *Webmaster* acumula a tarefa de administração de servidores na qual se hospeda o *site*.

Para colocar uma página na Internet, é necessário um profissional que saiba operar as tarefas entre um computador e a Internet. Este profissional é o *Webmaster*, é ele que recebe do *webdesigner* os arquivos (em disquete ou CD) do *Site* com o design pronto e já pré-configurados para ser colocado na Internet. Depois, insere algumas configurações

como: incluir contador de acesso, registros em formulários e alguns outros registros de funcionamento. É a parte visível do *site*, mas que viabiliza boa parte de suas funcionalidades. O *webmaster* também executa algumas outras funções como:

- 1 - Manutenção de um *site*. (atualizações e modificações).
- 2 - Cadastrar seu *site* (como um pequeno anúncio) em *sites* de busca nacionais e internacionais.
- 3 - Verificar com frequência se o *site* está em perfeito funcionamento.

Entre a variedades de conhecimentos que o *webmaster* deve possuir citam-se algumas: [Windows](#), [Unix](#), [Linux](#), [TCP/IP](#), [FTP](#), [Telnet](#), [HTTP](#), [HTML](#), [XHTML](#), [VBScript](#), [JavaScript](#), [Perl](#), [ASP](#), [PHP](#), [XML](#), [JSP](#), [ASP.NET](#), Expressões Regulares, Lógica de [Programação](#), Administração de servidores *Web* ([IIS](#), [Apache](#)), Manutenção e instalação de servidores, Tratamento de imagens, [designer](#) gráfico, [Firewall](#) entre outros.

O profissional responsável pelo planejamento, implementação e gerenciamento da infra-estrutura necessária para viabilizar o acesso ao *site* pelos visitantes.

CAPITULO 8

Metodologia de Criação

Toda metodologia de estruturação de um *site* deve buscar a valorização e o incentivo a disponibilização de informações por parte da Instituição, Setor ou Área, como meio de divulgação de produtos e serviços.

A manutenção e constante atualização do *Website* são de vital importância, visto serem estas a “vitrine” ao público externo e interno. As etapas de criação, desenvolvimento e disponibilização devem ser um trabalho de equipe que permita estabelecer uma filosofia voltada para o usuário.

As reavaliações devem ser constantes e sempre contar com a participação dos usuários do *Website*. Como ponto de partida para o desenvolvimento deve-se buscar a estruturação das informações em seções subdivididas hierarquicamente com:

- **Informações Institucionais** – administração, estrutura, histórico, procedimentos e normas de uso.
- **Informações Gerais** – serviços, produtos, links, programa de busca, mapa do *site*, FAQ's, críticas e sugestões, etc.

A arquitetura das informações apresentadas deve propor uma valorização maior através de :

- Manutenção das informações que realmente sejam de interesse e com qualidade;
- Proporcionar mecanismos de interatividade com os usuários externos e internos;
- Estabelecer responsabilidades para os envolvidos tanto para o desenvolvimento e manutenção, buscando a segurança do *Website* quanto a sua integridade;
- Procurar incentivar os setores envolvidos na produção de material para serem disponibilizados no *Website*;
- Estabelecer mecanismos ágeis de comunicação entre os setores envolvidos, que tenham informações disponibilizadas;
- Prevaler mecanismos ágeis de aprovação do conteúdo das páginas;
- Estabelecer responsabilidades de forma a não comprometer o objetivo básico de criação das páginas;
- Status da informação – data da criação, data da última atualização.

CAPITULO 9

METODOLOGIA

A partir desse capítulo veremos a metodologia de desenvolvimento na criação de *sites*. A **DADI** (**Definition, Architecture, Design, Implementation**) uma metodologia diretamente focada na criação de *sites*.

Esta metodologia foi desenvolvida por Clement Mok (1996) do *Studio Archetype* (SCHWARTZMAN, 1998). É uma metodologia de desenho adaptada para páginas na *web*, sendo adotada em algumas empresas brasileiras.

Como toda metodologia esta também está sujeita a modificações e constante evolução, esta metodologia visa servir como mais um instrumento de desenvolvimento de *Websites*, uma vez que no decorrer dos processos de criação, as etapas se interagem, podendo ser redefinidos os detalhes do projeto inicial.

A DADI é dividida em quatro fases , veremos o que cada uma representa.

9.1 Definition (Definição)

A etapa de definição é a primeira de um projeto e começa com a reunião de briefing, que pode ser presencial ou virtual.

Nessa etapa, há a coleta das informações disponíveis, a identificação dos problemas, a definição dos objetivos e a análise dos elementos que farão parte do projeto, com o estabelecimento do público-alvo, da concorrência, dos prazos, da abrangência, da profundidade do projeto e do investimento necessário.

Pontos importantes :

- Objetivo X Orçamento – objetivo do *Website*, resultados para o cliente, prazo de desenvolvimento;
- Levantamentos de Fontes – coleta de textos impressos ou digitalizados, imagens, logotipos que poderão ser utilizados;
- Análise do conteúdo – com o material coletado, selecionar o que é de interesse e que deve constar do *Website*;
- Análise do contexto – observar em que cenário o *Website* que está sendo desenvolvido está inserido – é aconselhável visitar alguns *Websites* já disponíveis da mesma área;
- Público Alvo e Tecnologias Empregadas – utilizar as tecnologias mais modernas disponíveis na rede nem sempre é o mais correto, é necessário conhecer o perfil do

público alvo, tentar identificar qual é o equipamento que esse público utiliza, além de situar o público no contexto sócio-cultural e econômico;

- Protótipo e Aprovação – apresentar um protótipo do *Website* proposto contendo alguns elementos de design e um primeiro nível de navegação.

9.2 *Architecture* (Arquitetura)

A arquitetura é a etapa na qual todas as informações são classificadas e organizadas para dar a elas um correto direcionamento por meio da definição de um roteiro que o usuário deverá percorrer. É na fase de arquitetura que há a identificação de problemas quanto à navegação, ao fluxo de informação, ao design, à interatividade e à praticidade de uso (“usabilidade”).

Pontos fortes:

- Definição da “Mensagem do *Site*” – é o que foi considerado como objetivo do *site*, e a forma de apresentação;
- Estrutura da Informação – agrupar as informações, identificando-as e separando em blocos organizados por seções ou assuntos principais;
- Recursos de Interface – para cada bloco de informações definido, aproveitar os recursos que a interface nos oferece, determinando a melhor maneira de apresentar estas informações considerando diferentes mídias;
- Interatividade – pensar que a interatividade deve estar presente no *site*, deve se encaixar perfeitamente no contexto do *site*;
- Navegabilidade – definir um processo de navegação pela interface, como o visitante poderá navegar, podendo ser um trajeto exploratório aonde ao interagir com o *site* o navegante vai descobrindo aos poucos suas diversas informações, funções, serviços e produtos disponíveis.

9.3 Design

Nesta fase define-se o projeto gráfico do *site* e as idéias ganham formas, cores e outros elementos de áudio e vídeo que se encaixam nas posições definidas nas fases anteriores. Esta não é a única parte onde o design gráfico entra, mas é onde se desenvolve a criatividade que dá vida e destaque para o projeto e onde as metáforas visuais apóiam e melhoram a arquitetura da informação.

Pontos fortes:

- Tipografia – ponto de grande importância, mas que nem sempre é levada a sério, deve-se utilizar um tipo de fonte no *site* adequado a mensagem que o *site* tenta transmitir aos seus usuários;
- Redação e textos – lembrar que a forma de apresentação de textos na rede deve estar de tal forma apresentada e voltada para um usuário que não dispõe de tempo e paciência para ler textos demasiadamente extensos;
- Criação de Imagens – as normalmente utilizadas são as .GIF ou .JPG, assim algumas imagens já identificadas na fase inicial devem ser transformadas nestes padrões;
- Tratamento de outras mídias – pode se utilizar nas páginas do *Website* opções com som e vídeo, para disponibilizar estas mídias são necessários ferramentas específicas de captação, tratamento e disponibilização, não se esquecer de informar ao usuário que ele necessita de alguma mídia específica para poder acessar;
- Outras tecnologias – além do HTML tradicional, podem ser utilizadas ferramentas mais atuais de desenvolvimento e descrição como VRML – Virtual Reality Modelling Language, Flash da Macromedia entre outros.

9.4 Implementation (Implementação)

Com o formato já definido e pronto, chega-se à etapa de implementação, ou seja, hora de fazer as coisas acontecerem, transformando o *leiaute* em interface, que será programada e ligada às demais páginas do projeto e aos conteúdos dinâmicos como banco de dados, além de absorver os demais elementos, textos, imagens, animações, sons, vídeos, entre outros.

É na fase de implementação que também são realizados testes de navegabilidade e integridade. Com tudo checado e testado, o *site* é finalmente disponibilizado ao público.

Pontos fortes:

- Programação – etapa de finalização e integração de todas as páginas e programação cgi, verificação de todos os links, etc;
- Testes de Interface – verificação final de todo o *Website*, análise se a interface está correta, correspondendo ao esperado quando da definição, verificar a visualização e a navegabilidade;
- Definição do servidor – definir o hardware e os softwares necessários antes da instalação final;
- Definição do endereço URL - é o que indica a entrada no *Website*, pode aparecer como um domínio (www.nome.com.br) ou sublocado (www.servidor.com.br/sobrenome) ;
- *Upload* de arquivos – após a definição do servidor e do domínio, transferir todos os arquivos para a máquina onde ficará instalado o *Website*;
- Lançamento do *Website* – realizar um trabalho de divulgação, utilizando vias impressas e a própria rede para estar divulgando o endereço do *Website* (listas de discussão específicas da área a qual seu *site* deseja atender, evitar o “spams” indesejáveis para não comprometer a imagem do *Website*).

CAPITULO 10

A Empresa

10.1 Histórico

A WWW.CHEQUE-PRE .COM LTDA é uma empresa que visa soluções de serviços e negócios. É uma Organização onde o objetivo principal é levar informações comerciais de pessoas físicas e jurídicas na área de prestações de serviços. A WWW.CHEQUE-PRE .COM LTDA não tem por finalidade informações negativas ou positivas e sim a possibilidade na assessoria de viabilização de crédito e de negócios, com a mais sofisticada tecnologia tanto de hardware ou software.

10.2 Clientes

Hoje a empresa consta em torno de 58.000 clientes em todo Brasil, onde o maior número é de pessoas jurídicas de médio e grande porte.

A WWW.CHEQUE-PRE .COM LTDA tem como fundamento levar acessibilidade para o cliente, informações rápidas com custo muito baixo. Com esse pensamento várias ferramentas são constantemente desenvolvidas para aperfeiçoamento dos serviços prestados pela empresa.

10.3 Produtos

A empresa WWW.CHEQUE-PRE .COM LTDA presta serviços na área de informações cadastrais e situação financeira de pessoas físicas e jurídicas. Atualmente esses produtos são comercializados sobre consultas via on-line na questão financeira, podendo fazer com que o cliente associado possa modularizar suas consultas, criando assim um sistema personalizado.

Esses produtos disponibilizados podem ser cobrados, com mensalidades de acesso em um pagamento sobre a quantidade de consultas utilizadas.

10.4 Acessos

A empresa atualmente contém três *sítes* disponíveis, teste do desenvolvimento, teste do cliente e homologações e produção.

O acesso à pagina de teste é restrito aos funcionários internos da empresa, especificamente os desenvolvedores para testes das aplicações feitas.

No acesso á pagina de teste do cliente, o acesso também é interno, sendo que o cliente também poderá homologar suas aplicações solicitadas.

No acesso á produção, somente as pessoas autorizadas e clientes têm o acesso dos serviços disponibilizados.

CAPITULO 11

Estudo de Caso

11.1 O site atual

Atualmente o site da WWW.CHEQUE-PRE.COM disponibiliza de várias informações acopladas numa única página, com links indicados para páginas desatualizadas, causando um desinteresse quanto à capacidade de prover e divulgar os serviços que estão sendo disponibilizados.

A figura 4 mostra o cenário atual, a grande quantidade informações disponíveis em um único index, com informações não necessárias para o site, trazendo assim uma poluição visual muito grande, deixando a página ou o próprio site lento e com informações não viáveis.

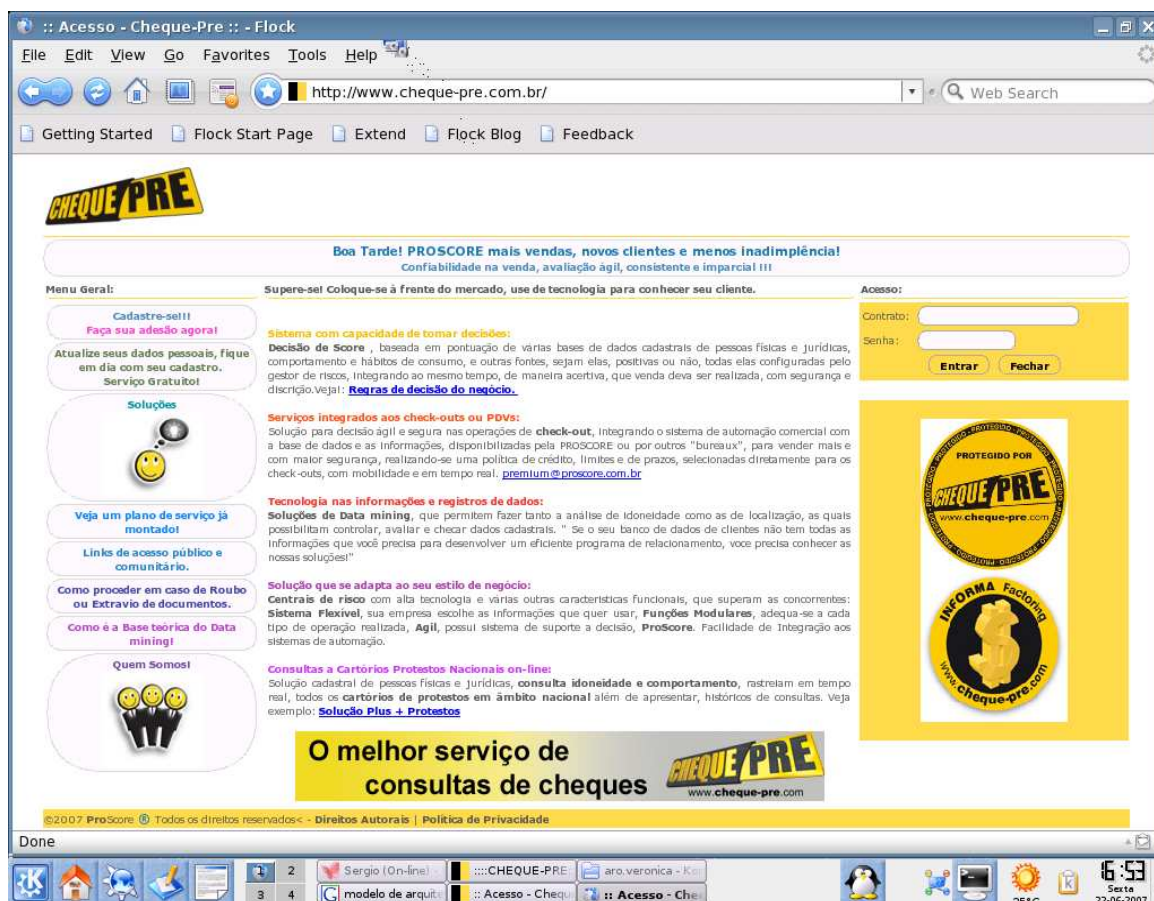


Figura 4 – Representação do Cenário Atual

11.2 A proposta

A proposta principal desse trabalho é, incentivar a empresa a estabelecer padrões, diretrizes e rotinas de renovação e atualização do *site*. Para isso o estudo da metodologia *DADI* seria de bom proveito para o desenvolvimento.

11.3 A escolha da Metodologia de desenvolvimento

A direção da empresa mostrou-se preocupada com a melhoria da reformulação do *Website*, para isso foi sugerido a implementação da metodologia *DADI*.

Com a metodologia sendo seguida, é provável que no final da elaboração ou reestruturação do *site*, seja possível disponibilizar as informações prestadas num modo, objetivo, intuitivo, organizado e o mais importante simples, atraente e de fácil navegação.

Para isso então, documentos foram elaborados para seguir os padrões da metodologia. Esses documentos foram enviados a diretoria para avaliação e confirmação dos processos a serem realizados.

CAPITULO 12

Processos do estudo de caso

12.1 Mapeando processos

Os processos seguidos na metodologia DADI foram divididos em definição, arquitetura, design e implementação. Foram elaborados documentos para preenchimento dos processos.

Esses documentos seguirão à diretoria de informática para avaliação e preenchimento das principais atividades seguidas durante o processo de implementação.

O seguimento das tarefas é realizado após o preenchimento de questionários e das reuniões com a diretoria de TI;

Ex :

- **Definição** – 10 dias após o preenchimento do questionário;
- **Arquitetura** – 5 dias após o preenchimento do questionário;
- **Design** – 5 dias após o preenchimento do questionário;
- **Implementação** – 10 dias após o preenchimento do questionário;

Para isso vejamos como foi procedido a realização e os protótipos criados a partir desses documentos.

12.1.1 Documento Definição

- Definição de objetivos
- Proposta comercial e aprovação
- Recolhimento e análise do material
- Análise do conteúdo
- Análise e compreensão do cenário competitivo
- Compreensão do público alvo e tecnologias

12.1.2 Documento Arquitetura

- Definição das mensagens principais
- Definição dos tipos de informação e funcionalidade
- Estruturação do conteúdo
- Criação da estrutura do fluxo de informação (*flowchart*)

12.1.3 Documento Design

- Criação de gráficos, ilustração, fotografia, vídeo e texto
- Envio para aprovação cliente
- Redação

12.1.4 Documento Implementação

- Pesquisa tecnológica
- Teste de interface (*beta-testing*)
- Implementação do design em HTML
- Programação
- Registro de domínio, *setup* do servidor
- *Upload* dos arquivos
- Inauguração do *site*

12. 2 Resultados dos Processos Mapeados

12.2.1 Definição

Na definição, houve uma reunião com o Arquiteto de sistemas da empresa, onde foram discutidos os objetivos principais a serem disponibilizados no *site* como:

- Quais informações essenciais deverão conter no *site*;
- o que se pretende com o *site*;
- qual o maior objetivo esperado;
- quando deverá ficar pronto;
- o que deverá estar implementado logo de saída;
- geração de idéias.

As idéias foram expostas e assim a análise de requisitos tomou-se como que, as informações não iriam perder o maior foco, que é mostrar ao público alvo os serviços disponíveis pela Cheque-Pre, a pretensão pelo *site* é atingir empresas de grande, médio e pequeno porte, para que o cliente possa acima de tudo explorar o *site*.

12.2.2 Arquitetura

Após a elaboração e aprovação do conteúdo, partiu-se para fase da arquitetura (estrutura das informações pré-definidas), nesta fase foi feita elaboração de um flowchart com os *links* disponíveis, onde algumas definições também foram sendo implementadas como:

- Mídias utilizadas;
- Interface;
- Como funcionará a navegação;
- Onde estará as informações principais;
- Equipamente sendo utilizado;
- *Plugins*;
- Resolução ideal.

A partir dessas definições de informações da página, foi elaborado então o *flowchart*, demonstrando a estruturação do conteúdo e a navegação do *site*.

A figura 5 abaixo mostra a estrutura em forma hierarquicamente.

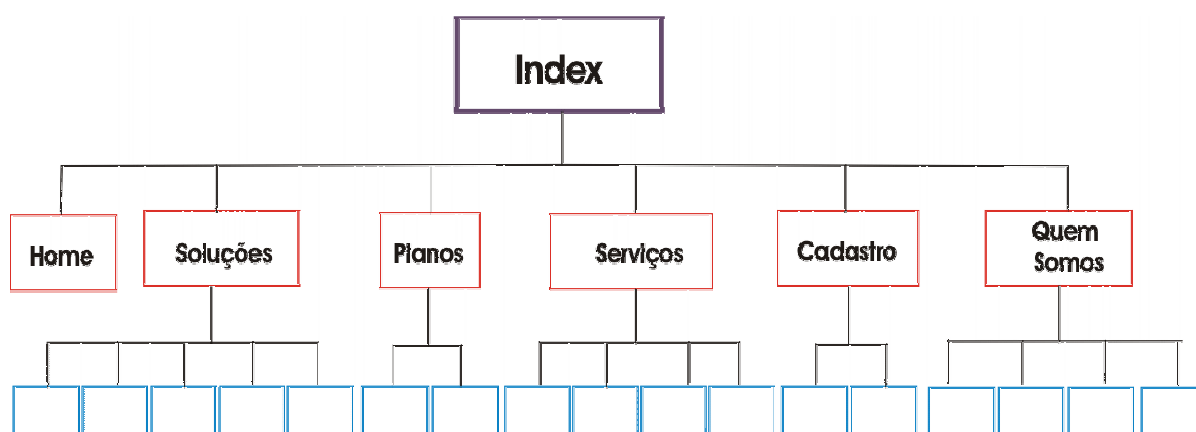


Figura 5 – Arquitetura das páginas

Abaixo segue a estrutura do *site* em forma de cascata.

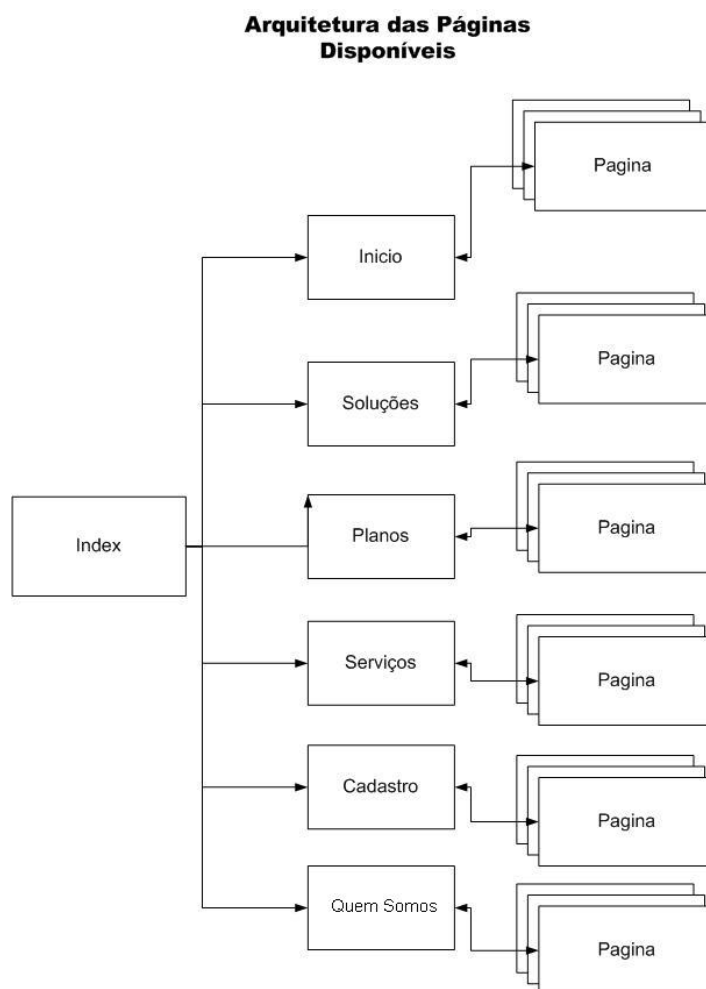


Figura 6 – Arquitetura em forma de cascata

Em seguida segue a estrutura das páginas disponíveis pelos links.

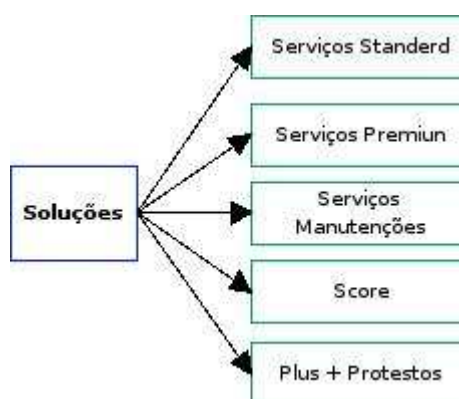


Figura 7 – Link Soluções

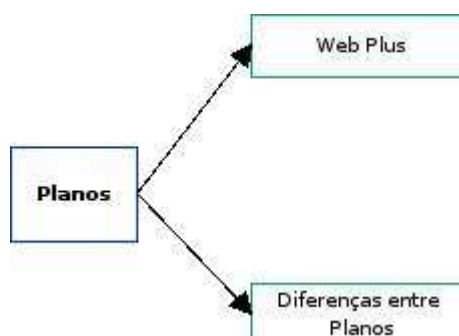


Figura 8- Link Planos

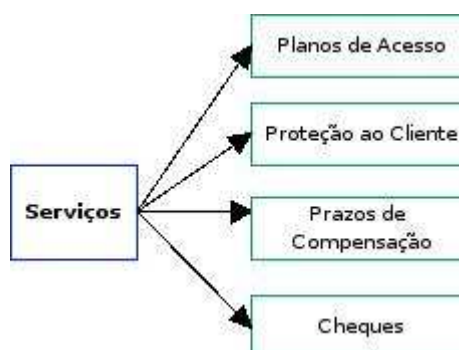


Figura 9 – Link Serviços

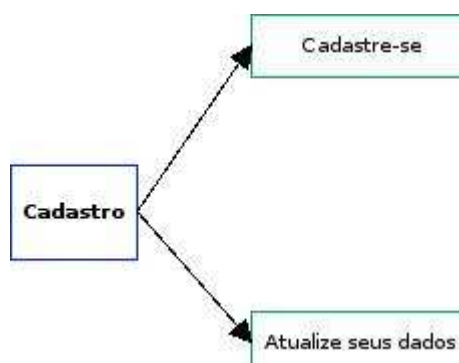


Figura 10 – Link Cadastro

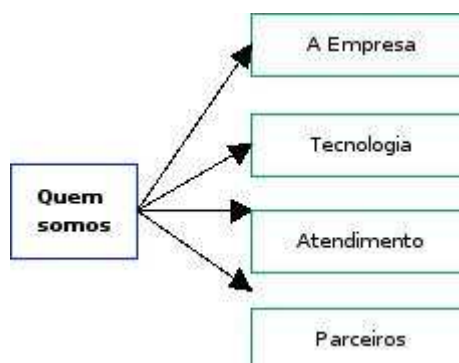


Figura 11 – Link Quem Somos

12.3.1 Design

Após estabelecidas às definições, e a estrutura das páginas inicia-se então a fase onde as idéias ganham formas, cores e elementos visuais.

O argumento para a concepção do layout tem o objetivo de criar uma identidade visual atraente levando em conta o aspecto tecnológico e também a fácil navegação, além de atender aos critérios de avaliação contidos no próprio objetivo.

Planejou-se então dois(2) protótipos, baseado em cima do esboço da arquitetura, as figuras abaixo mostrará a diferença entre os *layout's*.

Segue abaixo o primeiro protótipo desenvolvido.

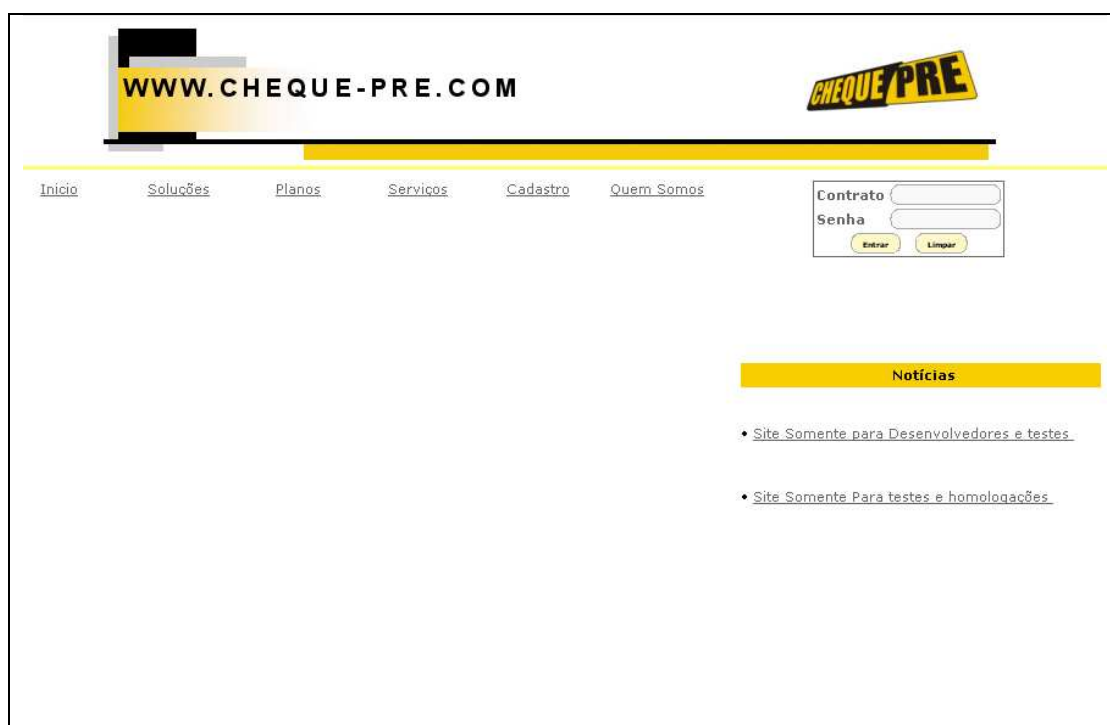


Figura 12 - Protótipo um (1)

A princípio nesse protótipo foi utilizada no *banner* uma interface simples não perdendo os padrões já existentes, mas de forma diferente ao existente, com cores diferentes como o fundo preto e tarjas cinzas. Os botões tiveram um efeito css e foram divididos em camadas para melhor navegação do usuário. Também foi incrementada uma caixa de dialogo, no caso da Cheque-Pre, uma caixa de notícias onde se pretende colocar idéias ou produtos novos para atrair a atenção do cliente.



Figura 13 – Protótipo dois (2)

Nesse layout, apresente-se um pouco mais “ousado”, com cores diferenciadas, o *banner* com aspecto mais criativo e com misturas de cores acopladas, tendo como destaque o logo da empresa. Os botões com modelo de css diferente, dando aspecto de camadas. Também o destaque ao redor da caixa para *login* do *site*.

Com os protótipos apresentados, um único assumiu a posição para a reestruturação, que seria a escolha do primeiro protótipo visto.

12.4.1 Implementação

Com toda a estrutura montada e aprovada, iniciou-se a fase de Implementação. Vários testes de navegação foram realizados, mas a implementação não teve início em si. Essa fase ficará após a empresa estabelecer seus padrões de processos e o início da certificação ISO9000.

CAPITULO 13

CONCLUSÃO

O presente trabalho possibilitou o estudo e a aplicação de reestruturação de um modelo de *site* na empresa WWW.CHEQUE-PRE.COM, onde viabilizou também a importância de manter mesmo em *Websites* as estruturas organizacionais, tendo assim uma organização entre as páginas e disponibilizando as principais informações contidas.

É de extrema importância que na etapa do planejamento das páginas, os processos citados aqui, sejam seguidos, pois somente assim é possível manter um planejamento correto, para atender de melhor forma possível o cliente final, no caso de a empresa atrair mais clientes e o mais importante fazê-los explorar o *site*.

Porém, para facilitar os processos de desenvolvimento foi escolhida a metodologia de desenvolvimento DADI, ela possibilita que o desenvolvimento passe por etapas de extrema importância como, por exemplo, à arquitetura das informações disponibilizadas, contando também com os responsáveis por cada processo a ser seguido. No caso do modelo de *site* para a empresa o responsável pelas tarefas ficou somente a cargo de uma pessoa.

Embora o processo de desenvolvimento do *Website* pare na fase de implementação, surgirão novas correções quanto ao processo de design, sendo que todos passam pela aprovação da diretoria, e sendo assim após a implementação da ISO9000/2001 a implementação no novo *Website* será feita.

CAPITULO 14

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

MENDES, RoziMara. Seleção e avaliação da informação, Disponível em: <<http://www.cinform.ufba.br/>>, Acesso em: 10/05/2007.

WILEY, D. A. Connecting Learning Objects to Instrucional Design Theory: a definition a metaphor, and taxonomy. 2001. Disponível em: <<http://reusability.org/read/chapters/wiley.doc>> Acesso em: 30 abr. 2007.

COMUNIDADE, 10 Minutos,Projetando um *site* em etapas, Disponível em <<http://www.10minutos.com.br>>, Acesso em : 23/05/2007.

UNICAMP, desenvolvimento de *sites* na web, Disponível em <<http://libdigi.unicamp.br/document/?view=3>>, Acesso em 20/08/2006.

WIKIPÉDIA. Web design, Acesso em 01/06/2007.

DADI, metodologia de desenvolvimento dadi, Disponível em: <<http://www.apus.com.br/Institucional/Dadi.htm>>, Acesso em 3/06/2007.

ANQUETIL,Nicolas. O processo de desenvolvimento de um software, Disponível em: <<http://www.ucb.br/ucbtic/mgcti/paginapessoalprof/Nicolas/Disciplinas/UML/node9.html>>, Acesso em 03/06/2007.

BERGO,F/M.BAESSO, Metodologia para desenvolvimento de web, Disponivel em : <[http://www.ic.unicamp.br/~eliane/Cursos/MO409/Curso2004\(com%20MC746\)/Apresentacoes/g5_a2_web.ppt#3](http://www.ic.unicamp.br/~eliane/Cursos/MO409/Curso2004(com%20MC746)/Apresentacoes/g5_a2_web.ppt#3)>, Acesso em 15/06/2007.