

GESTÃO DO DESIGN: GERENCIAMENTO DE PROCESSOS PARA A CRIAÇÃO DO SITE PARA A LINHA DE PRODUTOS E LIVRARIA DA UFPEL

LUIZA PINTO AZEVEDO¹; JULIA LIMA DA SILVA²; PROF^a. DR^a. NADIA MIRANDA LESCHKO³;

¹*Universidade Federal de Pelotas – luizapazevedo125@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – julialima.design@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – nadia.ufpel@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Este artigo tem o intuito de apresentar o processo de gestão empregado no desenvolvimento inicial do site para a Linha de produtos e Livraria UFPEL. O projeto foi executado pelos alunos Alexia Souza, Bárbara Lima, Daniela Alves, Felipe Alves, Gabriel Arena, Joanna Voloski, João Pedro Floor, Julia Lima, Letícia Bento, Lia Seus, Luiza Azevedo, Paulo Garcia, Rômulo Guedes e William Guedes, no âmbito da disciplina de Direção de Criação, ofertada ao 5º semestre do curso de Design Digital da Universidade Federal de Pelotas, no ano de 2018 e ministrada pela Prof^a Nadia Miranda Leschko.

O objetivo do site é facilitar o contato e a venda de produtos da Linha UFPEL e Livraria da universidade. Esse trabalho desenvolvido na disciplina foi realizado para atender as demandas do projeto integrado intitulado “Inserção acadêmica na produção, divulgação e comunicação de livros e produtos com a marca Linha UFPEL”, coordenado pela Prof^a Ana da Rosa Bandeira, Editora-chefe da Editora UFPEL. Este projeto visa divulgar a universidade e promover uma aproximação com a comunidade acadêmica através da inserção de itens com a marca da instituição.

Os resultados obtidos que aqui apresentamos se referem à formação das equipes, gerenciamento das etapas de produção e mediação de relações entre as instâncias envolvidas.

2. METODOLOGIA

O projeto Linha UFPel utilizou de algumas técnicas de coleta de dados para compreender a demanda de seus clientes para sua criação, dentre elas, a pesquisa exploratória (GIL, 2009). Com relação a sua metodologia de trabalho, os alunos designados para este projeto, foram divididos nos seguintes grupos: atendimento, identidade visual, mídias sociais/marketing, UX (*User Experience*)¹ e UI (*User Interface*)² (Fig. 1).

1 O autor David Norman define como: User Experience é tudo! É a forma com que você sente o mundo, é a forma como você experiencia a sua vida, é a forma como você experiencia um serviço, um aplicativo, um sistema de computador. É tudo! Acessado em: 14 set. 2019. Disponível em: <https://gabrielsilvestri.com.br/o-que-e-ux-design/>.

2 É área que estuda o meio pelo qual uma pessoa interage ou controla um dispositivo, software ou aplicativo. *Chief of Design*. Acessado em: 14 set. 2019. Disponível em: <https://www.chiefofdesign.com.br/ui-design/>.

Grupo (Área de atuação)	Integrantes	Tarefas Executadas
Atendimento	Julia Lima e Luiza Azevedo.	1. Reunião com a cliente(1/1); 2. Reunião (2/2); 3. Roteiro de apresentação para cliente; 4. Qualificação final;
Identidade visual	Alexia Souza e Bárbara Lima.	1. PIV Linha UFPEL;
UX	Joanna Voloski, Rômulo Guedes e William Guedes.	1. Wireframes finais; 2. Reunião (2/2);
UI	Daniela Alves, Letícia Bento, Lia Seus e Paulo Garcia.	1. Layouts das páginas; 2. Reuniões (X/2);
Social Media/Marketing	Felipe Alves, Gabriel Arena e João Floor.	1. Slides de defesa para cliente; 2. Materiais de divulgação; 3. Reunião (2/2); 4. Construção da qualificação final;

Figura 1: Organograma dos grupos da Linha UFPEL.

Fonte: Dados da Linha UFPEL

O grupo de atendimento ficou responsável pela gestão interna de todo o projeto, além de participar de reuniões com a cliente. “O líder ou designer sênior, que é encarregado da gestão contínua do projeto, bem como da estrutura adequada, do controle de custos, do planejamento e da relação com os designers no projeto.” (MOZOTA, 2011, p. 236). Foi a partir do grupo de atendimento que as outras equipes internas foram direcionadas aos seus afazeres, a dupla gestora participava de reuniões de acordo com a necessidade e andamento do projeto, conseguindo assim, levar de maneira estratégica as principais demandas.

Após esclarecer como ocorreu o processo de divisão de grupos e tarefas junto ao projeto Linha UFPEL, a seguir será exposto como foi a execução do projeto em si.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para compreender e começar a executar o projeto, foi necessária uma pesquisa exploratória sobre a instituição de ensino UFPEL (GIL, 2009). Procuramos em fontes oficiais da universidade dados significativos como: quantidade de alunos, quantidade de profissionais que trabalham junto a mesma, detalhamento e localização dos campi entre outros. Essa pesquisa foi importante para a parte de concepção, como será explicado a seguir.

A linha UFPEL no primeiro momento passou por duas fases: a concepção e a execução. Na concepção tivemos toda a parte de pesquisa, estratégias e reuniões, como explanado acima. Como primeira entrega dessa primeira fase, foi desenvolvido uma apresentação de defesa do projeto, que foi realizada pelo grupo de atendimento e marketing e um roteiro de apresentação para a cliente Ana Bandeira. Essa apresentação primeiramente foi avaliada em sala de aula pela docente responsável da disciplina e após enviada para a Editora-Chefe apresentá-la para a vice reitoria e setor financeiro da UFPEL.

Na execução, a dupla gestora foi responsável por definir prazos para que todas as etapas fossem cumpridas em tempo hábil, além de passar todos os dados obtidos anteriormente para a equipe de UX, que foram responsáveis pela parte de planejamento das informações e estruturação do site (Fig. 2). Após esta etapa de idealização do site, as equipes de Identidade Visual e UI entraram em ação, ficando responsáveis por idealizar a identidade visual da Linha UFPEL de acordo com a identidade da Editora, assim como, definir paletas de cores, fontes e imagens que seriam inseridas no site.

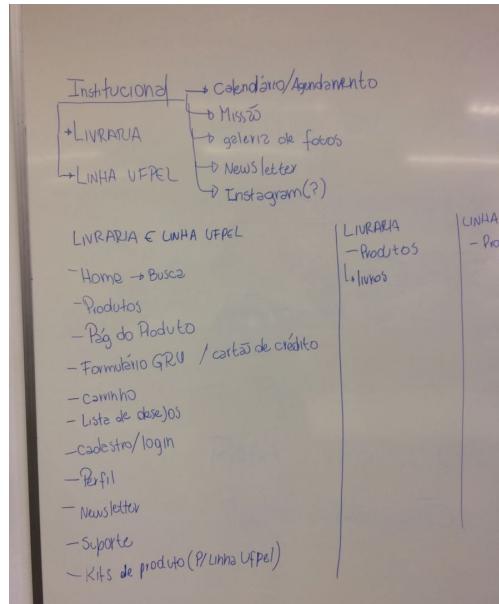


Figura 2: Registro do processo de estruturação do site.

Fonte: Arquivos Linha UFPEL

Para que todo o projeto pudesse ser acompanhado e organizado de forma colaborativa, foi utilizada pela dupla gestora da equipe a ferramenta de gerenciamento de projetos chamada Trello. Nesta plataforma foi possível gerir as equipes e ter uma visão sistêmica de todo o projeto através de uma organização do quadro de tarefas que foi dividido por equipes (Fig. 3). Essa ação foi crucial para que a professora responsável, Nadia Leschko, pudesse acompanhar e avaliar as etapas de projeto, pois para BEST (2012, p.31) “a gestão do design envolve cada vez mais processos de trabalho colaborativos”.

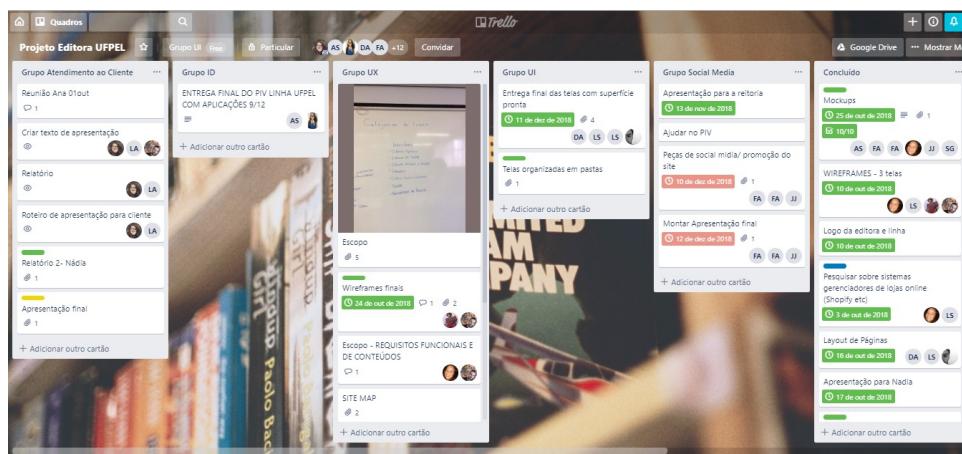


Figura 3: Organização do quadro de tarefas do projeto Linha UFPEL.

Fonte: Dados da Linha UFPEL.

Ao final do processo de gerenciamento, a equipe de atendimento produziu um relatório final sobre o projeto, esse relatório continha informações sobre o que cada grupo realizou, quais eram as equipes, controle de presença nas reuniões, dificuldades encontradas no caminho, os objetivos alcançados e alguns tópicos que deveriam ser abordados posteriormente quando o projeto fosse de fato implementado.

4. CONCLUSÕES

Como evidenciado, o projeto Linha UFPel proporcionou uma experiência de gerenciamento de projeto, onde os alunos puderam desenvolver suas habilidades através de um projeto onde várias áreas do design foram contempladas. A equipe gestora pode ter a experiência do cargo de gestão antes mesmo de sair da faculdade, dando uma breve visão de como funciona dentro do mercado de trabalho, o que será muito importante para a formação profissional de cada uma.

Deste modo a Linha UFPEL pode então, contribuir com a instituição através da divulgação e da valorização da marca da mesma, procurando cativar os membros desta comunidade e passar uma sensação de pertencimento e de união na Universidade Federal de Pelotas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livros

BEST, K. **Fundamentos da Gestão do Design**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MOZOTA, B.B. **Gestão do Design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

Documentos eletrônicos

ARTY, D. **UI Design – O que é User Interface Design?** Chief of design. Acessado em: 14 set. 2019. Disponível em: <https://www.chiefofdesign.com.br/ui-design/>.

SILVESTRI, G. **O que é UX Design: Tudo sobre começar nessa área**. Gabriel Silvestri.. Acessado em: 14 set. 2019. Disponível em: <https://gabrielsilvestri.com.br/o-que-e-ux-design/>.