

RESULTADOS PARCIAIS DO DESENVOLVIMENTO DO SITE DO CURSO DE DESIGN DA UFPEL

CARLOS TAINAN MOREIRA DOS SANTOS¹

NADIA MIRANDA LESCHKO²

¹Universidade Federal de Pelotas – carlos.tainan@ufpel.edu.br

² Universidade Federal de Pelotas – nadia.leschko@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

Este artigo, o qual visa relatar o desenvolvimento do site para o curso de Design da Universidade Federal de Pelotas, enquanto demanda atribuída ao autor principal na qualidade de bolsista do Projeto Unificado com ênfase de Ensino "Suldesign Estúdio: Laboratório de Design Gráfico e Digital", contém o desenvolvimento até o quarto plano da metodologia de Garrett (2011) por se tratar de um projeto em construção. Não tem a intenção de mostrar apenas o processo desenvolvido da criação do site, como também o resultado de uma compreensão de definições que corroboram nos processos de desenvolvimento de demais projetos em andamento.

Buscou-se compreender, em um primeiro momento, os principais usuários do site e suas necessidades, o ambiente virtual ao qual estaria hospedado e a sua arquitetura de informação, a fim de desenvolver uma interface sendo seus elementos capazes de atender as demandas do curso.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

Este tópico apresenta a método pelo qual o site do Curso de Design da UFPel está sendo desenvolvido. O Suldesign Estúdio adota, em seus projetos de criação de *websites*, a metodologia de Jesse James Garrett (2011) por apresentar etapas iniciais, de desenvolvimento e conclusão do processo de criação de interfaces de forma a instruir a equipe envolvida, após a compreensão, a transformar o que está no campo da abstração em concreto sem perder de vista quem está no centro de todo o processo.

O autor, referência no que tange a *User Experience* (UX)¹, explica em seu livro "Os elementos da experiência do usuário" (2011) que no processo de design da experiência no desenvolvimento de um produto, o profissional precisa ter habilidades e noções dos processos e trajetos que o usuário percorre na interface sem que se haja pré-requisitos, consciência maturada ou coisas afins. Isso porque o design precisa superar as expectativas do usuário causando uma experiência de compreensão e satisfação a ele.

A metodologia do Garrett, que serão citados a seguir, se estrutura em cinco planos, os quais após entendidos e colocados em prática, torna o projeto centrado

¹ Vai além da interface visual, abrangendo todas as percepções do usuário ao interagir com um produto, desde o primeiro contato até a solução de suas necessidades. O termo ganhou força na década de 1990, com a expansão da internet, impulsionado por pioneiros como Don Norman, que ajudaram a definir e desenvolver a UX.

não apenas no usuário como também na forma como se dá esta relação de maneira consciente e inconsciente.

A metodologia de Garrett é uma maneira de desenvolvimento de interfaces que tem seu movimento ascendente que parte do abstrato, denominado por ele como período de concepção, e alcança o que é concreto, atingindo o período de maturidade. Ao tornar essa metodologia mais clara, será mais bem compreendida a apresentação do que se obteve como partes do desenvolvimento desse projeto e seus resultados até a implementação do site na *web*.

Busca-se, com o site do curso de Design, ser ferramenta rápida e eficaz de comunicação entre colegiado e alunos no que se refere ao curso.

Uma das maiores necessidades entendidas foi a de ser um canal de apresentação do curso para os ingressantes na Universidade. Apenas se informar pelo portal da UFPEl foi compreendido como não suficiente, visto que o curso contém especificidades próprias como grade curricular, editais e informes, mapa de salas.

Após a coleta e definição do público, seguindo o primeiro passo do Plano de Estratégia, teve-se como objetivo o desenvolvimento do site com páginas, áreas e elementos que atendessem as demandas dos alunos e Centro Acadêmico.

Nessa etapa, foram realizadas algumas metodologias ágeis entendidas como Técnicas de *User Interface* (UI)² e *User Experience* (UX) com a finalidade de instigar a concepção de ideias de como poderia ser o produto.

O Plano do Escopo foi o segundo momento do projeto. Ao entender o público e suas necessidades, foi disponibilizado na plataforma Miro os conjuntos de funcionalidades necessárias ao site.

O projeto foi implementado na plataforma *Wordpress* da instituição, o que também precisou compreender possíveis limitações, pois se trata de uma plataforma fechada com apenas *plugins*³ específicos. Para isso, um mapeamento das prováveis dificuldades foi realizado para que não houvesse retrabalho posteriormente, o que tornaria possível a entrega do site no prazo pré-estabelecido conforme o período vigente da bolsa estudantil.

Certas dificuldades cabem ser destacadas para que se compreenda que há limitações ao tentar implementar funcionalidades, os quais visam incluir a maior parte de estudantes. Como é o caso da barra institucional do Governo Federal o qual não é possível sua implementação devido a conflitos internos com o tema escolhido para a construção do site; a opção de acessibilidade em Libras através do VLibras; e a funcionalidade de ajustes de tela com opção de contrastes de cor e aumento de fonte.

Após a organização das funcionalidades, foram identificadas informações consideradas importantes e que deveriam ser incluídas por serem essenciais para os usuários.

² Refere-se à parte visual e interativa de um produto digital. É tudo aquilo com o qual o usuário entra em contato diretamente: botões, menus, ícones, cores, tipografia. Surgiu com o desenvolvimento dos primeiros computadores, quando os pesquisadores buscavam formas mais eficientes de interagir com as máquinas.

³ Um plugin WordPress é um software modular que estende a funcionalidade de um site WordPress, permitindo a adição de novas características sem a necessidade de modificar o código-fonte principal da plataforma. São semelhantes à aplicativos que podem ser instalados em um site WordPress para adicionar funcionalidades específicas.

Obtidas e coletadas as informações necessárias, deu-se o momento de estruturação do projeto. Para isso, foi desenvolvido um *Sitemap*⁴ com informações não só hierarquizadas, como também na ordem que pudessem facilmente ser encontradas, o que tornou o fluxo de navegação mais ágil e eficaz.

Compreendida a organização, na quarta etapa foi realizada a implementação do design visual dentro do projeto. Para que houvesse a possibilidade de uma criação mais rápida e sem muitas complicações nas etapas de elaboração, foi usada como ferramenta o Figma. Nele foram desenvolvidos os *Wireframes*⁵ da *home* e das demais páginas internas com cores, elementos, formas e imagens.

Como proposta de navegação, foram introduzidas técnicas de prototipagem com ações que o Figma possibilita criar. Isso possibilitou ter uma experiência de site ainda não implementada na *web*; para que já nesta etapa pudesse se pensar de que forma determinados campos poderiam proporcionar um fluxo de navegação capaz de interagir com o usuário.

Figura 1 - Esquema da metodologia de projeto de Garrett.



Fonte: Elaborado por Max Leite Neto, 2022.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este presente artigo visou fornecer um relato de desenvolvimento do site do curso de Design da UFPEL focado na experiência do usuário e na sua melhor usabilidade a partir de uma metodologia que tem como objetivo que aspecto do projeto, do primeiro plano ao quinto, esteja alinhado com os desejos e as necessidades dos usuários.

O seu desenvolvimento, a partir da metodologia de Garrett, foi até o quarto plano visto que se trata de um projeto em andamento. Posteriormente, será implementada a etapa final da metodologia, a qual é entendida como o Plano de Superfície. Etapa em que se dá a implementação da *home* e suas páginas internas na plataforma Wordpress visando a sua publicação na *web*.

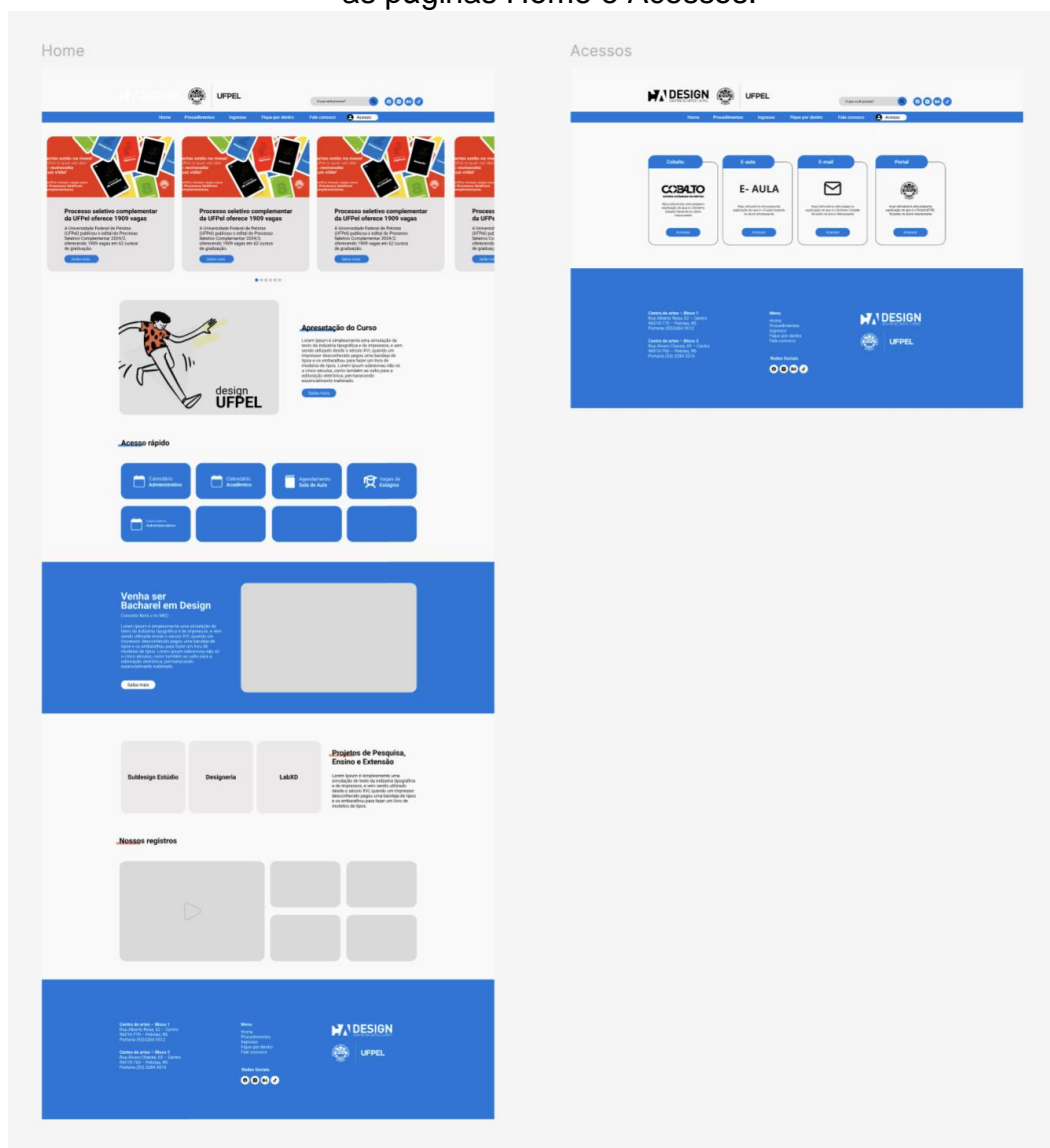
Anseia-se que esse site possa auxiliar na vida acadêmica dos docentes, técnicos e discentes do curso de Design. Não obstante, deve sempre ter como critério a melhor funcionalidade e a usabilidade do site, mesmo que demais

⁴ Sitemap constitui um arquivo que descreve a estrutura e a hierarquia de conteúdo de um website, facilitando a compreensão e a indexação por parte dos mecanismos de busca.

⁵ Um wireframe é uma representação esquemática da estrutura e layout de uma interface digital, seja de um site web ou aplicativo. Ele serve como um protótipo inicial, delineando a disposição dos elementos visuais e a hierarquia da informação, sem se ater a detalhes estéticos como cores e tipografia.

modificações surjam no processo de desenvolvimento que visam corroborar na construção de um site inclusivo e funcional.

Figura 2 – Captura de tela do dashboard do software Figma contendo as páginas Home e Acessos.



Fonte: Desenvolvido pelo primeiro autor.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GARRETT, Jesse James. **The elements of user experience: user-centered design for the Web and beyond**. 2nd ed. Berkeley: New Riders, 2011. xviii, 172 p. (Voices that matter). ISBN 0321683684.

NETO, Max Leite; LESCHKO, Nadia Miranda. **Novo portal do Centro de Artes UFPEL: desenvolvimento de site orientado ao usuário**. Anais do VIII Congresso de Ensino de Graduação - CEG 2022. Online. Disponível em <https://cti.ufpel.edu.br/siepe/arquivos/2022/G3_06078.pdf> Acesso em 07 out. 2024.