



# **O DESENVOLVIMENTO DE WEBSITES** COMO EXPERIÊNCIA COLETIVA

Dinara Pereira Lima

*Orientadora:* Prof. Dra. Ana Veronica Paz y Mino Pazmino



## OBJETIVOS

Propor técnicas e ferramentas de projeto para colaborar na experiência coletiva durante o processo de desenvolvimento de web sites na agência Yogh.

- 1.** Descrever o design de experiência e o modelo de experiência do usuário.
- 2.** Identificar métodos de projeto para o desenvolvimento coletivo de um web site;
- 3.** Descrever o processo de desenvolvimento de um web site na agência Yogh;
- 4.** Propor técnicas e ferramentas de projeto para a experiência coletiva de agência.

# FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA



*Estudos  
sobre UX*

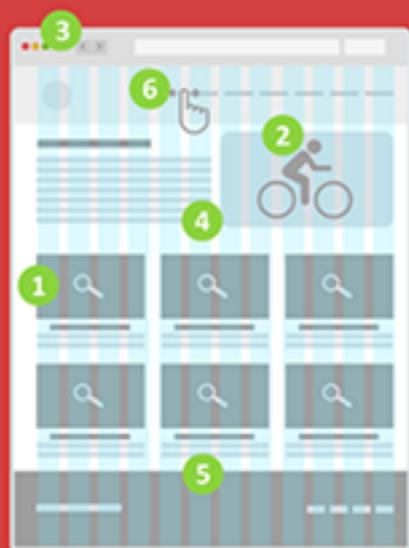


*Definições sobre  
web design*



*Métodos, técnicas  
e ferramentas*

## MODELO DE EXPERIÊNCIA DO DESIGN (DANT)

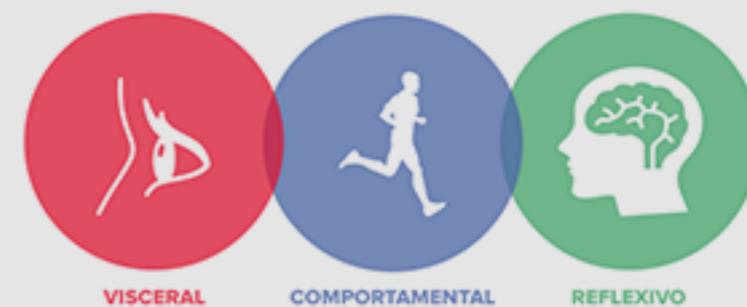


- 1 Função
- 2 Significação
- 3 Sexualidade
- 4 Conhecimento
- 5 Estética
- 6 Mediação

## MODELO DE EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO (RHEA)



## ESTADO AFETIVO E CRIATIVIDADE (NORMAN)



VISCERAL

COMPORTAMENTAL

REFLEXIVO

MÉTODOS DE INOVAÇÃO  
(HCD E VIP)

MODELOS DE PROJETO  
(WATERFALL, RUP, AGILE)

## TÉCNICAS E FERRAMENTAS

(BRAINSTORMING, MAPAS MENTAIS, PESQUISA ETNOGRÁFICA, GRUPOS FOCAIS, BRIEFING, CO-CRIAÇÃO, MOCK-UPS, METHOD KIT, GAMIFICAÇÃO, STORYTELLING, EQUIPE DO PROJETO)

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA - RESUMO

# ESTUDO DE CASO

*(DESENVOLVIMENTO DE UM WEBSITE)*

Yogh.

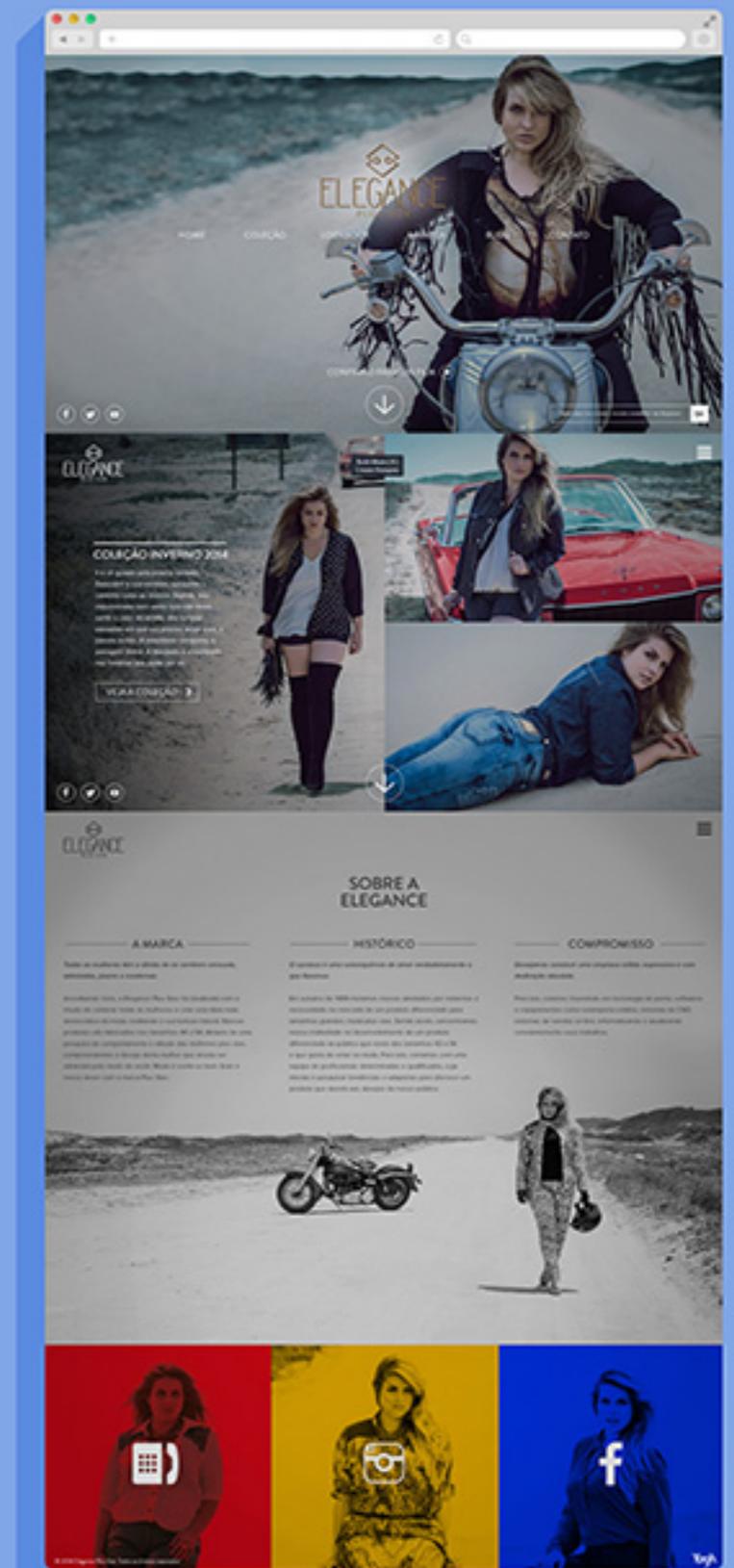
*Apresentação da  
agência e equipe*



*Estudo de caso  
passo a passo*



*Entrevista com  
envolvidos*



*ESTUDO DE CASO*

# PESQUISA COM OS ENVOLVIDOS

## (EQUIPE E CLIENTE)

### Etapa 1: Coleta de informações e planejamento (interno Yogh)

Nessa etapa as informações sobre o projeto foram discutidas com o cliente, onde a Yogh buscou entender todas as informações sobre o projeto.

\* Required

Seu nome \*

Nome do projeto \*

Atribuições no projeto \*

- Planejador
- Designer
- Programador

### Recebimento da tarefa anterior

Avalie a qualidade das informações pertinentes a etapa anterior necessárias para a execução de suas tarefas:

Captação das informações da equipe comercial \*

1 2 3 4 5

Informações mal definidas      Informações bem definidas

### Qualidade das tarefas

Avalie o nível de sucesso na conclusão das seguintes tarefas:

Definição de necessidades com o cliente e levantamento de dados

1 2 3 4 5

*.Recebimento de tarefa anterior*

*.Qualidade das tarefas*

*.Satisfação na etapa*



**ESTUDO DE CASO**

**Dificuldade em  
apresentar equipe, prazos e  
etapas com clareza para o  
cliente**

**Projeto estourou horas e  
prazo**

**Dúvidas em como auxiliar  
o cliente a entender  
seu público alvo**

**Equipe de codificação ficou  
distante do cliente no  
projeto**

***ESTUDO DE CASO - ALGUNS RESULTADOS***

# PROPOSTAS

*(PARA UMA MELHOR EXPERIÊNCIA COLETIVA NO PROJETO)*



*Revisão da  
pesquisa*

+

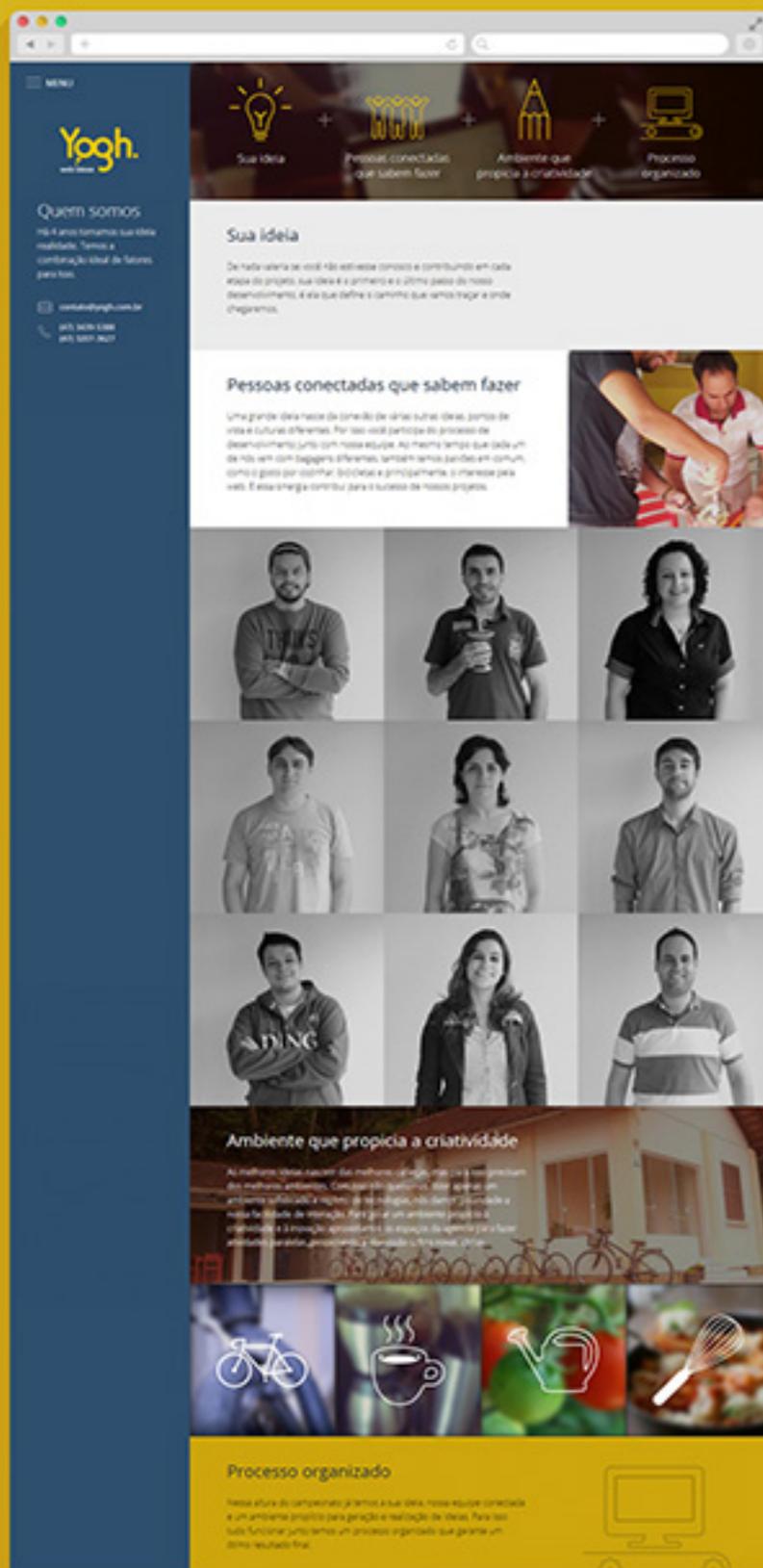


*Avaliação do  
estudo de caso*

=



*Propostas de  
melhoria*



## Fases e Etapas de nosso processo

Nosso processo é dividido em 5 Fases, compostas por Etapas de desenvolvimento com prazos específicos para cada uma delas. Cada Etapa é iniciada somente após a aprovação da Etapa anterior.



slide 1 de 6



**PROPOSTAS - APRESENTAÇÃO DA EQUIPE E PROCESSOS**

1 Briefing

2 Estratégia

3 Visual

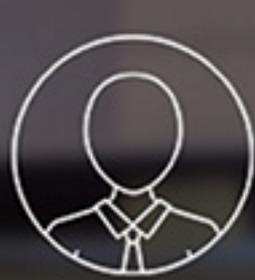
4 Implementação

5 Lançamento

# Lançamento

Finalmente o projeto está entregue. Mas esse é só o começo! De agora em diante nosso objetivo é continuar a trabalhar com você, acompanhando seu projeto e identificando novos pontos de melhoria.

Envolvidos nesta etapa:



Você



Organizador



Criativo



Codificador



PERSONIFICAÇÃO  
DOS  
ENVOLVIDOS

REGRAS

OBJETIVOS

PONTOS E  
RECOMPENSAS



equipe do projeto (Tom Kelley)

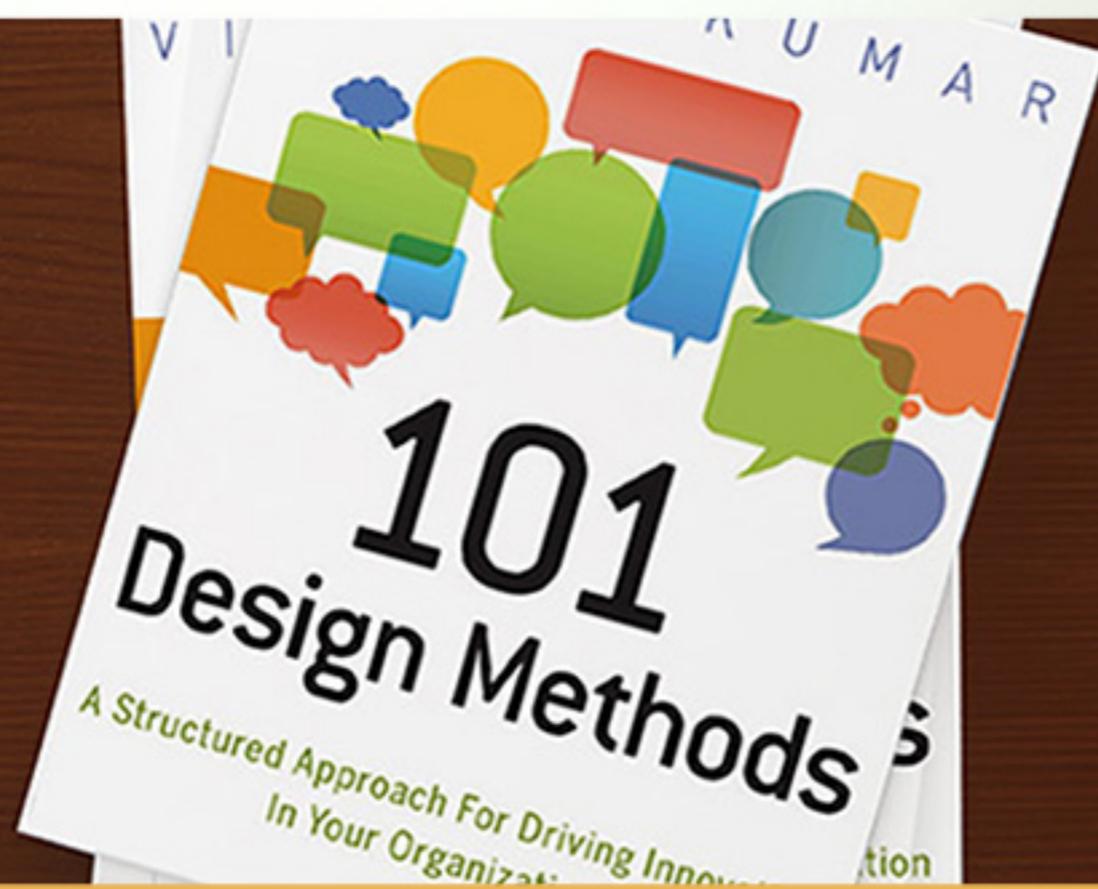
**PROPOSTAS - GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE TRABALHO**



PESQUISA  
ETNOGRÁFICA

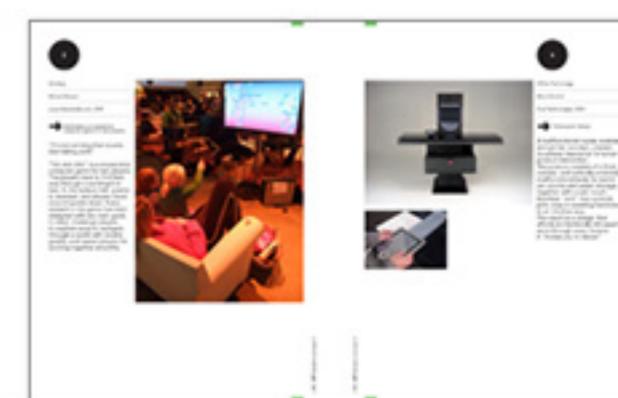
GRUPOS FOCAIS

*PROPOSTAS - PESQUISA MAIS ACURADA DO PÚBLICO FINAL*

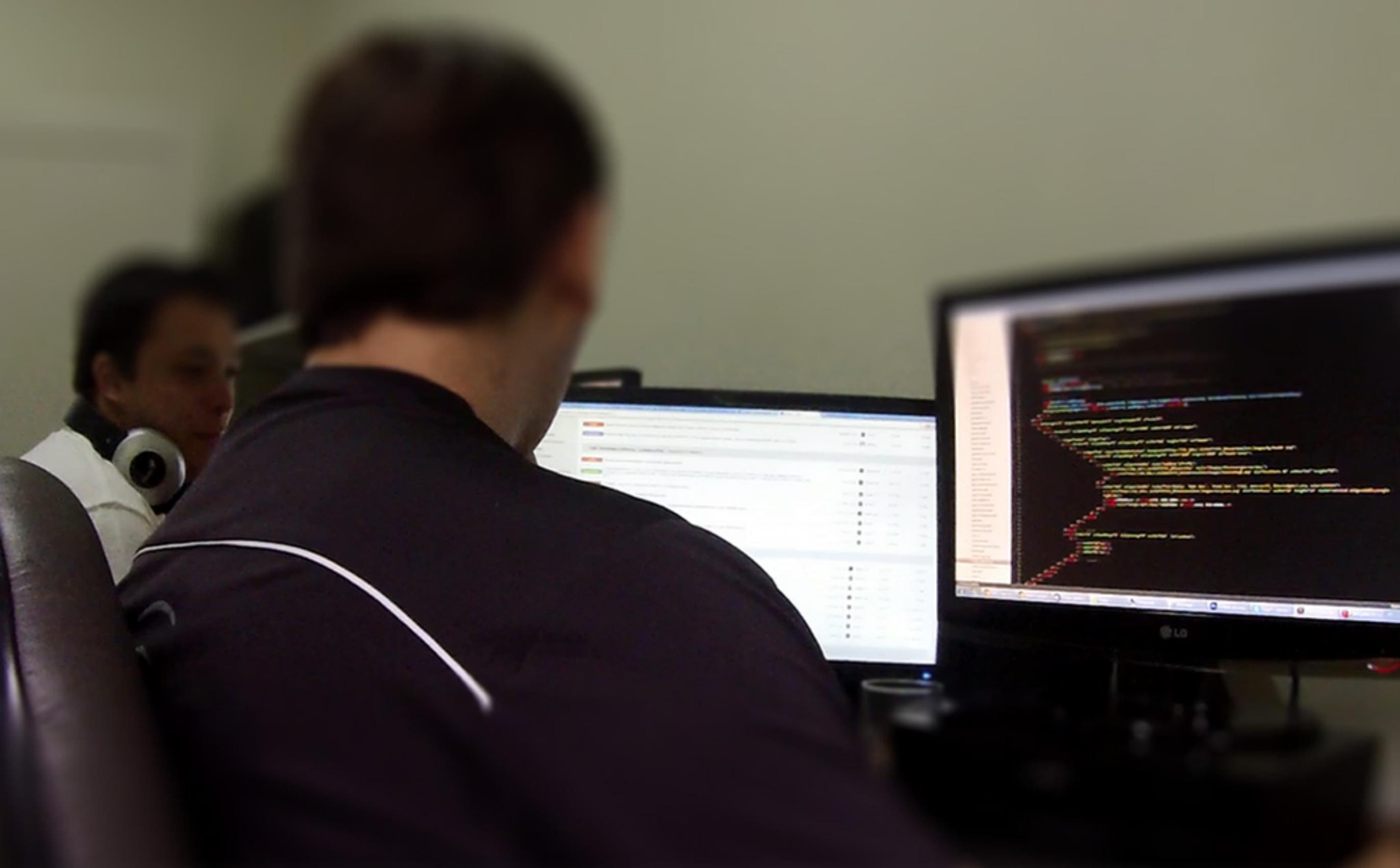


> Designing actually starts by establishing the 'raison d'être' (the reason for existence) for the final design.

ViP was invented for designers who value taking this responsibility <



PROPOSTAS - INOVAÇÃO NO PROCESSO



*PROPOSTAS - CO-CRIAÇÃO NA FASE DE CODIFICAÇÃO*

# VAMOS TESTAR ESSAS FERRAMENTAS PARA MELHORAR NOSSOS PROJETOS?



STORYTELLING



GAMIFICAÇÃO



PESQUISA ETNOGRÁFICA



GRUPOS FOCAIS



HCD



VIP

## PROJETO EXEMPLO

FERRAMENTA TESTADA:



QUEM UTILIZOU:



DESCREVA A EXPERIÊNCIA:



Com a ferramenta consegui avaliar as necessidades e os sentimentos dos usuários.

FERRAMENTA TESTADA:



QUEM UTILIZOU:



DESCREVA A EXPERIÊNCIA:



Utilizei os cards do Method Kit. Consegui avaliar o projeto como um todo, o que facilitou a definição do escopo com o cliente.

FERRAMENTA TESTADA:



QUEM UTILIZOU:



DESCREVA A EXPERIÊNCIA:



Descreva sua experiência

CONFIRA INSTRUÇÕES NAS FICHAS,  
**TESTE A FERRAMENTA**  
E PREENCHA O ACOMPANHAMENTO



PROPOSTAS - QUADRO DE PROPOSIÇÕES



## CONCLUSÕES

- 1.** Foi possível entender melhor os conceitos de design de experiência e sua importância no âmbito projetual
- 2.** Foram elencados vários métodos, ferramentas e técnicas que podem melhorar a experiência coletiva do projeto
- 3.** Com o cruzamento da pesquisa e o estudo de caso foi possível definir proposições de melhoria para a experiência coletiva de desenvolvimento.
- 4.** Uma sugestão de trabalho futuro é aplicar e validar as proposições atuais e efetuar novos estudos de casos para o melhor entendimento da experiência coletiva.

**OBRIGADA**

