

Guilherme Ismael Coelho

**DESENVOLVIMENTO DE UMA PLATAFORMA PARA  
EXPOSIÇÃO DE PROJETOS SOCIAIS DO DESIGN UFSC**

Projeto de Conclusão de Curso submetido ao  
Curso de Design da Universidade Federal de  
Santa Catarina para a obtenção do Grau em  
Bacharel em Design.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr. Luciane Maria Fadel

Florianópolis  
2017



Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Coelho, Guilherme Ismael

Desenvolvimento de uma plataforma para exposição  
de projetos sociais do Design UFSC / Guilherme  
Ismael Coelho ; orientadora, Luciane Maria Fadel ,  
2017.

83 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,  
Florianópolis, 2017.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design de Interface. 3. Design  
Social. 4. Web Design. I. , Luciane Maria Fadel.  
II. Universidade Federal de Santa Catarina.  
Graduação em Design. III. Título.





Guilherme Ismael Coelho

**DESENVOLVIMENTO DE UMA PLATAFORMA PARA  
EXPOSIÇÃO DE PROJETOS SOCIAIS DO DESIGN UFSC**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 20 de Novembro de 2017.

---

Profa. Marília Matos Gonçalves, Dra.  
Coordenadora do Curso

**Banca Examinadora:**

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Luciane Maria Fadel  
Orientadora  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Berenice Santos Gonçalves  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Marília Matos Gonçalves  
Universidade Federal de Santa Catarina



## AGRADECIMENTOS

A minha família, que apesar de todas as diferenças de gostos e comportamentos que possuímos foram responsáveis pelas oportunidades e caminhos que me levaram até a realização desta conquista.

A todos os professores que tive contato na universidade e que compartilharam seus conhecimentos, despertando muita curiosidade, inovação e gosto pela profissão de Design.

A todos os chefes e colegas de trabalho que foram de grande referência e ajuda na hora de implementar os conhecimentos da sala de aula em projetos e no mercado de trabalho.

A Universidade Federal de Santa Catarina, por providenciar uma grande oportunidade de crescimento, aceitação e amadurecimento na minha vida.

Aos amigos que separam alguns minutos da sua vida para oferecer um ouvido ou compartilhar das mesmas esquisitices e loucuras.

Vai Guilherme! ser gauche na vida.



## RESUMO

Este relatório detalha o desenvolvimento de uma plataforma digital focada em expor os Projetos de Conclusão de Curso do Design UFSC, mais especificamente projetos que possuam alguma relação com temáticas sociais. Procura-se através dessa premissa gerar visibilidade para problemas sociais e explorar como a participação do profissional de Design nesses projetos pode contribuir para minimizar tais desigualdades da sociedade atual. Neste também é realizado um paralelo com o movimento social da arquitetura chamado Brutalismo, trazendo suas qualidades e características para o Web Design.

**Palavras-chave:** Design de Interface. Design Social. Web Design.



## **ABSTRACT**

This report details the development of a digital platform focused on exhibiting the undergraduate's thesis projects of the Design course at the Federal University of Santa Catarina, more specifically the ones that are related to social themes. Through this premise, it is sought to generate visibility towards social causes and to explore how a Designer's participation in these projects can contribute to minimize such social inequalities. A parallel with architecture's social movement named Brutalism is also discussed, reflecting its qualities and characteristics into Web Design.

**Keywords:** User Interface Design. Social Design. Web Design.





## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Planos de Garret.....	23
Figura 2 - Gráfico de Relação com Design UFSC.....	26
Figura 3 - Gráfico de Faixa Etária.....	26
Figura 4 - Gráfico de Nível de Interesse em Projetos Sociais.....	26
Figura 5 - Gráfico de Nível de Importância de Projetos Sociais.....	27
Figura 6 - Tela inicial do site Behance.....	30
Figura 7 - Tela de exibição de projeto do site Behance.....	31
Figura 8 - Tela de exibição de projeto do site Behance.....	32
Figura 9 - Tela de exibição de projeto do site Behance.....	32
Figura 10 - Tela inicial do site TFG FAU-USP.....	34
Figura 11 - Tela de projeto do site TFG FAU-USP.....	35
Figura 12 - Tela inicial do site Kickstarter.....	36
Figura 13 - Tela de projeto do site Kickstarter.....	37
Figura 14 - Mapa do site.....	39
Figura 15 - Protótipos da interface.....	40
Figura 16 - Esqueleto Final da Interface.....	43
Figura 16 - Esqueleto Final da Interface.....	43
Figura 17 - Referência Brutalismo Cru.....	45
Figura 18 - Referência Brutalismo Feio.....	46
Figura 19 - Padrões Cromáticos UFSC.....	47
Figura 20 - Fonte Source Sans Pro e pesos.....	48
Figura 21 - Fonte escolhida Source Code Pro e pesos.....	48
Figuras 22 e 23 - Alternativa 1.....	49
Figuras 24 e 25 - Alternativa 2.....	50
Figuras 26 e 27 - Alternativa 3.....	52
Figura 28 e 29 - Alternativa Escolhida.....	53
Figura 30 e 31 - Peçaço do HTML/CSS inicial e primeiro protótipo.....	55
Figura 32 - Dashboard do sistema WordPress.....	56
Figura 33 - Transformação do Arquivo HTML em PHP.....	57
Figura 34 - Arquivo HTML separado em PHP.....	57

Figura 35 - Página Inicial do Protótipo Final.....	58
Figura 36 - Página de Projeto do Protótipo Final.....	59
Figura 37 - Página de Divisão por Ano do Protótipo Final.....	59
Figura 38 - Página de Resultado de Pesquisa do Protótipo Final.....	60
Figura 39 - Mudança do texto na página de resultados.....	63
Figura 40 - Mudanças na seção de Tags/Palavras-Chave da página de projeto.....	63
Figura 41 - Mudança na altura dos cartões e palavras-chave.....	64
Figura 42 - Página Inicial.....	65
Figura 43 - Página Inicial com ano 2017 selecionado.....	66
Figura 44 - Página de Resultado de Pesquisa.....	67
Figura 45 - Página de Projeto.....	68





## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 1 - Características do Aluno de Design .....	27
Quadro 2 - Características do Membro de uma ONG.....	28
Quadro 3 - Requisitos de Projeto .....	38



## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	21
1.1 OBJETIVOS .....	23
1.1.1 Objetivo Geral.....	23
1.1.2 Objetivos Específicos .....	23
1.1.3 Justificativa .....	23
2. METODO DE DESIGN.....	24
3. DESENVOLVIMENTO .....	26
3.1 PLANO DE ESTRATÉGIA.....	26
3.1.1 Briefing.....	26
3.1.2 Questionário .....	27
3.1.3 Público de Interesse .....	27
3.1.4 Análise de Similares.....	31
3.2 PLANO DE ESCOPO.....	41
3.2.1 Requisitos de Projeto .....	41
3.3 PLANO DE ESTRUTURA.....	42
3.3.1 Mapa do Site .....	42
3.3.2 Card Sorting .....	43
3.4 PLANO DE ESQUELETO .....	43
3.4.1 Wireframes .....	43
3.5 - PLANO DE SUPERFÍCIE .....	46
3.5.1 - Referências Visuais.....	46
3.5.2 - Paleta Cromática .....	48
3.5.3 - Fonte .....	49
3.5.4 - Geração de Alternativas .....	51
3.5.5 - Alternativa Final .....	55
3.5.6 - Prototipação .....	56

3.5.7 - Testes de Usabilidade.....	62
3.5.8 - Telas .....	66
3.6 - IMPLEMENTAÇÃO E PRÓXIMOS PASSOS.....	71
4 - CONCLUSÃO.....	71







## INTRODUÇÃO

O papel social do designer e o impacto da profissão na sociedade é um tópico que vem gerando discussões e publicações ao longo da história da profissão. Papanek (1984) já defendia que a responsabilidade do designer nesse quesito se apresenta antes mesmo do início do projeto, quando seu julgamento social e moral é colocado em pauta ao ser questionado para desenvolver certo produto. O profissional nesse momento então, deve questionar se tal projeto merece a sua atenção e dedicação, e se o mesmo está do lado certo ou errado do bem social. No entanto ao longo da história do Design, essas responsabilidades foram deixadas de lado em função da industrialização, e do poder que o mercado começou a possuir na sociedade. Com o crescimento da tecnologia e o foco na produção em grande escala, a profissão deixou de questionar sua função na sociedade e da necessidade dos produtos que cria, e se direcionou para servir o aumento do número de vendas no consumismo (KRIPPENDORF, 2012). O design começou a servir de alimento estético para a produção de produtos, se tornando o diferencial na hora da venda e ficando em função da produção em massa. Essa falta de racionalização e questionamentos na profissão fez com que diversos problemas passassem despercebidos. O produto gerado em grande escala visava vender o maior número de cópias, porém estava ligado a visão utópica que as grandes empresas dominadoras possuíam. Vendia-se o produto com padrões da vida norte-americana para todos os cantos do globo, pouco questionando se tal produto se encaixava no contexto do local. O ditado “forma segue a função” que serviu e ainda serve de mantra não fazia os designers questionarem para quem estava destinada tal função. Com as demandas vindas da indústria e do mercado, o pouco contato do designer com questionamentos básicos de projeto vieram a gerar diversos problemas em sócio-ambientais atuais.

Com o passar dos tempos o Design ainda se encontra preso nas demandas do mercado com maior atenção na apresentação e pouco conteúdo social, porém estamos nos direcionando para uma sociedade que se preocupa e está discutindo as repercussões dessas práticas materialistas. Estamos cada vez mais colocando em pauta os aspectos sociais e ambientais desses projetos, e o designer se encontra como corresponsável das consequências negativas que foram geradas ao ter se desligado de suas responsabilidades sociais. Se apoiando e seguindo a proposta de Krippendorff (2012), o Design tem que trocar de caminho e deixar de

desenvolver apenas a aparência de produtos que a tecnologia consegue produzir e começar a criar artefatos, materiais ou sociais, que possam significar algo aos seus usuários, que ajudem grandes comunidades e que apoiem uma sociedade que está em processo de reconstrução.

Vemos também o crescimento na atualidade de metodologias e definições que procuram salientar a inclusão do estudo de campo e da pesquisa-ação nos projetos de Design. Temos o surgimento do Design Thinking (ROWE, 1987) e o Design Social ambos aplicando pilares de sustentabilidade e colocando o usuário como protagonista e percebendo que quando este muda, novos questionamentos e necessidades surgem. William Drenttel, no livro *Designing for Social Change* (2012), acredita que design social define um novo tipo de designer. Que esse profissional precisa abranger seu aprendizado e incluir mais o usuário final e participantes da comunidade no desenvolvimento do projeto. Sugere-se que o design social não seria uma nova subcategoria da profissão (como Design Gráfico, de Produtos, de Embalagens, entre outros) mas é uma atividade maior que está incluída em todas as etapas do processo de planejamento. Bianca Martins e Edna Lima (2012) traçam uma relação entre Design Thinking e Design Social e concluem que ambos vão além de metodologias, nomenclaturas e participações ativas durante o projeto e estão se tornando conteúdo essencial e de sobrevivência para a profissão de Design. Encontramos nessas vertentes emergentes nada mais do que um retorno às origens da profissão, que coloca o usuário e ambiente situado em primeiro e único lugar, para dar sentido aos projetos gerados. Neste ponto também salientamos o potencial de exposição que estes termos trazem para a profissão e a visibilidade que seus projetos trazem para a sociedade, tornando evidentes diversas pautas de direitos humanos que estão sendo discutidas pela população.

Analisando a história de outras profissões conseguimos encontrar alguns movimentos sociais que surgiram para ir contra o apelo estético da industrialização. O que mais chama a atenção e encontra-se relativamente perto do Design, na Arquitetura, é o Brutalismo. Esse movimento que surgiu para ir contra as demandas do modernismo e o foco na produção em massa, no Brasil ficou famoso pelas suas obras em São Paulo com concreto aparente e tubulações a mostra. Ele se tornou também um símbolo de resistência social, tanto pelo simbolismo bruto do concreto em uma época de ditadura militar que repreendia diversos membros da profissão, como pelos ideais dos arquitetos que acreditavam que este poderia mudar o mundo. Estes defendiam que projetos do Brutalismo trariam mais

benefícios para a sociedade, pois consumiam menos materiais, acolhiam todos os usuários e ainda atribuíam a aparência das fiações e tubulação como uma transparência social, que nada deveria ser escondido do público. Hoje em dia esse movimento inspira uma estética no Web Design com o mesmo nome, que procura manter a brutalidade e simplicidade na linguagem de programação e a transparência das informações no site.

Delimitando esse contexto, encontra-se uma necessidade na atualidade em retribuir responsabilidades sociais e morais ao profissional de Design, trazendo a tona os diversos problemas que foram gerados quando o mesmo se afastou destas. Precisamos expor os projetos sociais e incluir o Design em suas etapas para inserir novamente na profissão o usuário e cenário em que vive como protagonistas do projeto. Acredita-se também que o Brutalismo apresenta paralelos com a história do Design e que o mesmo pode ser utilizado como ferramenta de estilização de tais projetos.

Neste relatório procura-se aproveitar o momento de produção e resultados dos Projetos de Conclusão do Curso de Design da UFSC para expor os que possuem maior envolvimento com temáticas sociais através de uma plataforma digital e, deste modo, gerar visibilidade para os mesmos e tentar levantar questionamentos sobre a participação do Design nesses projetos. Se busca então responder a pergunta: Como mostrar a preocupação dos designers com projetos sociais?

## 1.1 OBJETIVOS

### 1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma plataforma digital para a exposição de PCCs do Curso de Design UFSC que abordem temáticas sociais.

### 1.1.2 Objetivos Específicos

- Identificar os dados mais relevantes de um PCC para apresentá-lo;
- Fazer Levantamento de PCC's do Curso de Design com temas sociais;
- Apresentar as informações inspirando-se no Brutalismo.

### 1.1.3 Justificativa

Quanto mais a população evolui e adquire conhecimentos, maior

o número de discussões e temas que são abordados no contexto social do nosso dia-a-dia. A sociedade acompanha a história e na atualidade estamos discutindo cada vez mais o bem-estar e a qualidade de vida de todos os seres humanos. Diversos temas sociais estão sendo questionados e antigos sistemas opressores estão perdendo seu poder e controle na vida das pessoas. Cada vez mais estamos discutindo a igualdade da mulher perante ao homem, os direitos de pessoas com outras orientações sexuais além do heterossexual, das oportunidades que deficientes possuem em relação a pessoas que não possuem necessidades especiais, entre outros. Essas importantes discussões trazem consigo também ideias e inovações para projetos e produtos, que visam igualar e trazer a tona esses membros menos atendidos da população. Tais projetos sociais necessitam de plataformas de exposição e investimentos para conseguirem realizar a mudança que propõem e gerar um impacto positivo na vida das comunidades.

Dentro do Curso de Design da UFSC enxergamos essas discussões sendo abordadas nas salas de aula, nos corredores e principalmente nos Projetos de Conclusão de Curso. Com a chegada do fim do curso e a preparação do aluno para a entrada no mercado de trabalho, surge a oportunidade de projetar algo de sua autoria e interesse. A cada semestre vemos o número de projetos sociais nos banners de PCC crescer, e em muitos dos casos vemos como o tema reflete algo da vida pessoal do autor. Esse contato tão próximo com o projeto reflete que o autor, como membro da sociedade, viu que há de melhorar nela. Esta plataforma acadêmica possibilita a visualização de projetos que tem na sua proposta o valor social, como forma de devolver um pouco dos investimentos feito educação do estudante para a comunidade em formato de projeto para melhorar a qualidade de vida da mesma.

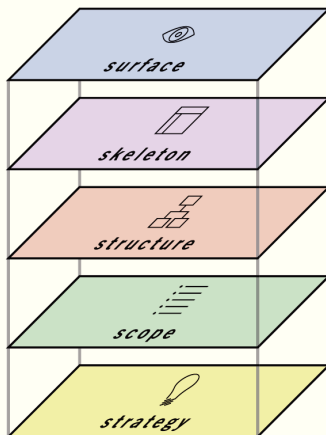
Expõe-se também o interesse do autor na temática por querer unir o seu interesse em ajudar o próximo, com o comprometimento do Design em melhorar a qualidade de vida dos usuários e suas aplicações em projetos sociais. O mesmo, ao longo de sua graduação, foi percebendo também a importância e necessidade da sua participação, como membro da comunidade, na política e educação para auxiliar na construção de uma sociedade mais igualitária e menos opressora para todos.

## **2. METODO DE DESIGN**

O método escolhido para o desenvolvimento deste projeto foi o do autor J.J. Garret (2011) para desenvolvimento de produtos

digitais. Além deste, também se fará uso de Pesquisa Documental para o levantamento e análise do conteúdo dos PCCs do curso de Design UFSC. Garret (2011) delimita a experiência de usuário, as ferramentas utilizadas e o desenvolvimento de projetos de interface para web em cinco planos: Plano de Estratégia, de Escopo, de Estrutura, de Esqueleto e de Superfície.

Figura 1 - Planos de Garret



Fonte - Garret (2011)

## **Estratégia**

Neste primeiro plano procuramos responder duas grandes perguntas que regem o início do projeto: O que nós queremos realizar com esse produto? O que os nossos usuários querem realizar com ele? (GARRET, 2011). Para responder essas perguntas realizamos diversas técnicas para coletar a maior quantidade de informações relevantes ao projeto e desta maneira definir com maior clareza os intuítos e necessidades da plataforma.

- Briefing
- Questionário
- Personas
- Análise de Similares

## **Escopo**

Com a pesquisa realizada na etapa anterior, conseguimos definir no segundo plano os Requisitos do Projeto, listando com grau de

importância as necessidades do usuário e dividindo-as em conteúdo e funcionalidades.

## **Estrutura**

No terceiro plano organizamos as informações definidas da melhor maneira para o usuário interagir com a página. Para orientação na construção da navegação do site desenvolvemos o Mapa do Site, e para a organização das informações aplicamos o Card Sorting.

Mapa do Site  
Card Sorting

## **Esqueleto**

Ao chegarmos no penúltimo plano, juntamos a navegação definida e o conteúdo de informações do site para projetar uma interface de baixa fidelidade e assim analisar se a junção de ambas está ideal para o usuário.

## **Superfície**

Na etapa final definimos como o produto será apresentado visualmente e quais os melhores elementos gráficos para servirem de apoio ao usuário na sua experiência com a interface.

# **3. DESENVOLVIMENTO**

## **3.1 PLANO DE ESTRATÉGIA**

Na primeira etapa realizamos a conceituação do projeto, procuramos reunir o maior número de informações pretendendo entender as suas necessidades e a de seu público. Para tanto foi utilizado as ferramentas de briefing e questionário com o público de interesse desse trabalho.

### **3.1.1 Briefing**

Para dar início ao desenvolvimento da ideia foi definido que seria realizada uma entrevista de Briefing com a Coordenadora do Curso de Design a fim de entender se o projeto possuía validade no contexto atual do curso e se havia necessidade do mesmo. Foi então elaborada uma série de perguntas (Apêndice A) a respeito do curso, os PCCs e Projetos



Sociais e em seguida marcada uma reunião com a Professora Marília Matos Gonçalves.

Dos pontos mais relevantes que podemos retirar da entrevista foram que a Coordenadora acredita que a ferramenta proposta seria interessante pois não existe algo semelhante atualmente além do repositório da BU e isso facilitaria a filtragem e o acesso aos PCCs. Foi comentado também que o número de Projetos com temáticas sociais vêm crescendo ao longo dos semestres no curso e há uma necessidade de entender as características que definem um tema desse tipo. Além da utilização por alunos foi questionado o uso da plataforma por pessoas de fora da Universidade e a Professora enxerga um crescimento no número de pessoas que procuram “salvar o mundo”, então algo para expor os projetos e as comunidades que eles procuram ajudar talvez possa alcançar essas pessoas e conseguir o investimento necessário para serem projetados.

### **3.1.2 Questionário**

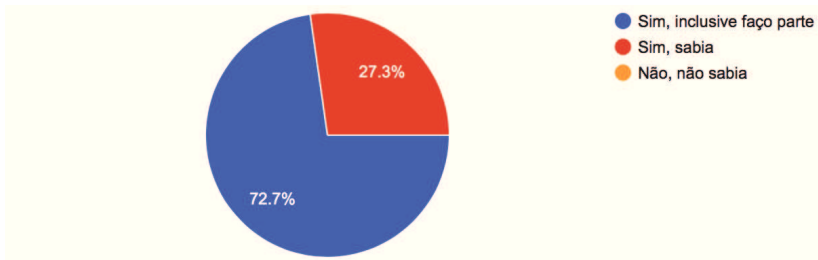
Para realizar um levantamento e obter melhor entendimento do público que a ferramenta poderá abranger, foi aplicado um questionário para recolher maiores informações e a partir destas construir as Personas que servirão de guias no desenvolvimento deste projeto.

O questionário (Apêndice) foi realizado através da ferramenta Formulários Google e foi respondido por 11 pessoas. Sua estrutura foi dividida em três seções para melhor organização das perguntas. No primeiro momento foram recolhidas informações demográficas sobre idade e escolaridade para melhor entendimento da situação de vida do usuário. Em seguida foi questionada a relação do entrevistado com o Curso de Design UFSC e sobre seus PCCs, procurando determinar se estes são conhecidos por pessoas fora da universidade ou do curso, e como os membros do curso tratam esse assunto. Por último foi abordada a questão de projetos sociais, para entender se as pessoas acham importantes, se participam e o que acham importante a respeito deles.

### **3.1.3 Público de Interesse**

O questionário realizado teve respostas em sua maioria (70% do seu total, Figura 2) por alunos de Design da UFSC, com isso foi possível

Figura 2 - Gráfico de Relação com Design UFSC

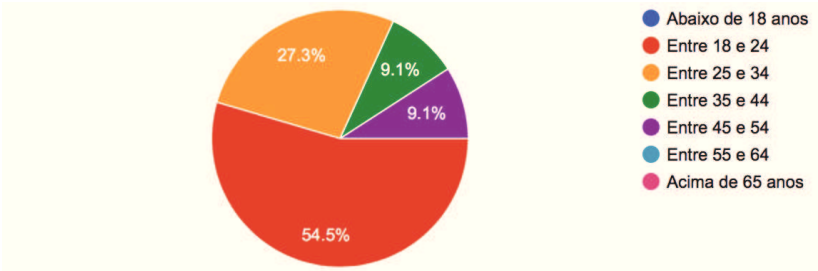


Fonte - Autor

traçar com fidelidade características de um tipo de usuário.

As respostas do questionário demonstraram um público com uma faixa etária na sua maioria entre 18 e 24 anos (54.5%) e entre 25 e 34 anos (27.3%) (Figura 3). Também sinalizou um alto interesse desse público por Projetos Sociais (72%) e uma consideração de alta importância dos

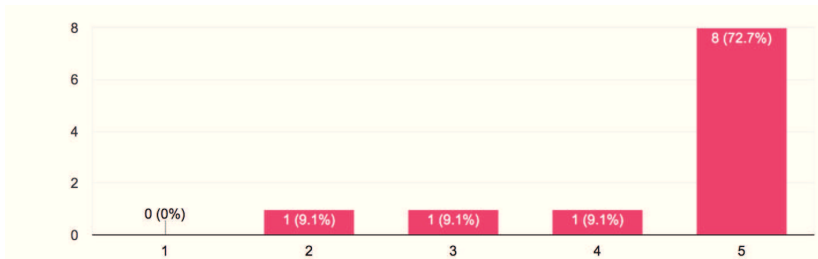
Figura 3 - Gráfico de Faixa Etária



Fonte - Autor

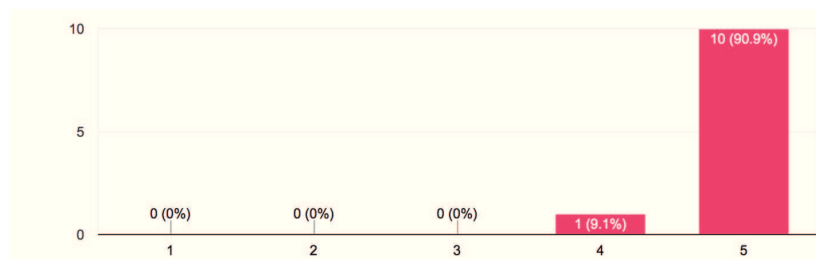
mesmos (90%) (Figuras 4 e 5).

Figura 4 - Gráfico de Nível de Interesse em Projetos Sociais



Fonte - Autor

Figura 5 - Gráfico de Nível de Importância de Projetos Sociais



Fonte - Autor

Porém, alinhando-se ao briefing realizado no início do projeto sentiu-se a necessidade de definir outro público de interesse e assim definir duas Personas.

### 3.1.3.1 Persona 1 - O Aluno de Design

“Estou me formando e gostaria de poder envolver o meu Projeto Final com alguma causa social.”	
Idade	23 anos
Escolaridade	Ensino Superior Incompleto
Objetivos	- Encontrar os PCCs e que foram realizados no curso; - Aprender sobre Projetos Sociais e como o Design pode ajudar; - Se inspirar para desenvolver o tema do seu PCC;

Fonte: Autor

### Quadro 1 - Características do Aluno de Design

#### **Narrativa**

Durante a sua graduação o aluno foi descobrindo o envolvimento do Design em diversos projetos sociais e enxergou a possibilidade de trabalhar nesse meio. Porém em todos os estágios que trabalhou não foi possível explorar essa vertente da profissão, visto que estes eram focados no mercado e visavam o financeiro acima de tudo. Como dividia seu horário entre estagiar, estudar e ir as aulas, ele não conseguia encaixar em seu cronograma o tempo para dedicar a projetos sociais. Chegando ao final do curso, com a quantidade de aulas sendo menores e com a necessidade de desenvolver um Projeto de Conclusão de Curso, resolveu

explorar a linha de trabalho social que enxerga no Design.

### Contexto de Uso

Com o início do seu último ano na faculdade, surgiu no aluno a pressão de escolher um tema para o seu projeto final. Além de escolher uma temática que se encaixe na sua área de trabalho no Design e algo em que gostasse de desenvolver durante um ano, gostaria também de poder ajudar alguma causa social neste projeto. Resolveu sentar na frente do computador para começar a planejar seu tema e fez um pequeno brainstorm com todos os seus interesses, as áreas do Design que gosta de trabalhar e temas sociais que tem interesse em ajudar. Com estas informações decididas, entrou no site que tem a listagem de todos os PCCs com temáticas sociais que foram desenvolvidos no Design UFSC para ver o que já foi feito e talvez gerar alguma ideia. Ao acessar o site realizou uma busca filtrada, selecionando em uma check-list todas as áreas do Design que tinha decidido previamente e preencheu nas palavras-chave todos os seus outros interesses encontrados no brainstorm. Com o resultado da busca, conseguiu enxergar alguns temas do seu brainstorm que já haviam sido desenvolvidos por outros colegas e eliminou algumas possibilidades. Nesse resultado também percebeu que quase nenhum abordava o público que ele têm interesse em ajudar. Como o resultado ainda estava bem aberto, resolveu ler alguns projetos para ver como foram realizados e as soluções encontradas. Após ler diversos projetos e analisar as ideias dos colegas, conseguiu co-relacionar alguns de seus temas com áreas da profissão e públicos ainda não atendidos e gerou algumas ideias para levar ao seu orientador e discutir a possibilidade de desenvolvê-las.

#### 3.1.3.2 Persona 2 - O Membro de uma ONG

Quadro 2 - Características do Membro de uma ONG

“Creio que o ser humano tem potencial para melhorar o mundo, e acredito que ao investirmos em Projetos Sociais damos um passo nessa direção.”	
Idade	32 anos
Escolaridade	Pós-Graduando
Objetivos	-Encontrar ideias ou projetos sociais sendo desenvolvidos; -Auxiliar no desenvolvimento de projetos sociais;

Fonte: Autor

## **Narrativa**

O membro de uma ONG cresceu acreditando e vendo que o mundo no qual vivemos possui diversas injustiças e um sistema opressor que muitas vezes não acolhe boa parte da população. Resolveu então que quando tivesse o dinheiro ou o tempo livre, dedicaria parte do seu tempo para ajudar a desenvolver ou a investir em projetos que procuram facilitar a vida de comunidades ou grupos carentes.

## **Contexto de Uso**

O membro de uma ONG trabalha durante a semana em uma organização que ajuda adolescentes LGBT moradores de rua a encontrarem abrigos, e nos finais de semana realiza uma pós-graduação em Serviço Social. Na ONG trabalha com diversas pessoas com o mesmo interesse, e sempre está ligado em projetos sociais pois no seu círculo de amigos possui colegas que trabalham em outras ONGs com áreas de atuação diferentes. Porém no seu emprego acredita que a equipe pode melhorar seu processo de atuação e ajudar ainda mais na causa. Entra então num site que lista alguns projetos com temas sociais realizados por alunos de Design para ver como estes propõem a solução dos problemas. Ao acessar o site realiza uma busca pela sua área de atuação LGBT e encontra alguns projetos interessantes, salva alguns para ler depois e também manda um trabalho com uma ideia semelhante a de um amigo para ver se ambos podem trabalhar juntos. Quando não encontra uma solução exata para o seu problema, resolve procurar por projetos que envolvam moradores de rua e descobre um projeto semelhante porém com um público diferente. Ao abrir o projeto, encontra a solução que o projeto propõe, porém o que lhe interessa é o método como foi realizado e recorre ao relatório do aluno para buscar informações mais específicas. Se interessou muito pelo trabalho realizado e resolveu entrar em contato com o autor para ver a possibilidade de realizarem uma conversa informal sobre o assunto e, quem sabe, se o aluno estaria interessado em participar da sua ONG.

### **3.1.4 Análise de Similares**

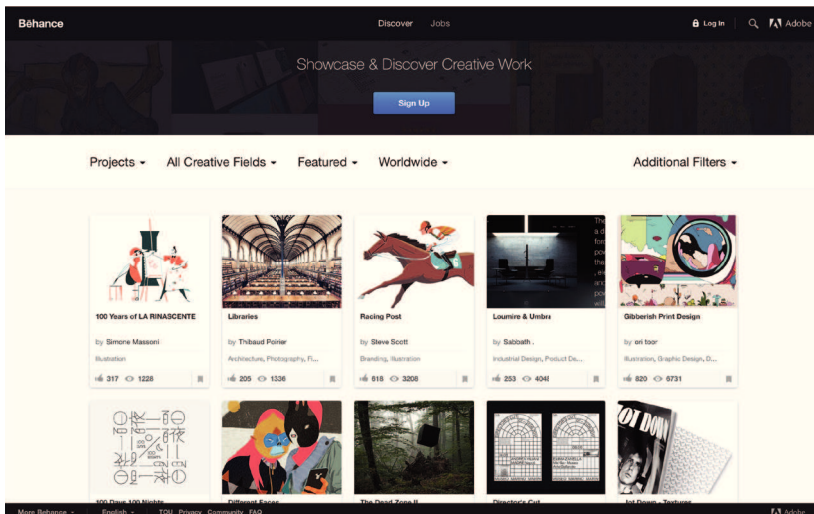
Para a realização da análise foram escolhidas três plataformas semelhantes a este projeto, visto que não foram encontradas outras com as mesmas exatas especificações. Os sites analisados foram Behance,

Kickstarter e o repositório de Trabalhos Finais de Graduação da FAU-USP, cada um apresentando funcionalidades e ferramentas diferentes que se encaixam no contexto do projeto e podem incrementá-lo. Nessas análises foram consideradas principalmente as páginas iniciais, como são apresentados os projetos, quais informações sobre os temas e autores apresentam maior destaque e como é organizado o setor de busca/categorização dos assuntos abordados.

## Behance

Behance é uma plataforma para a exposição de projetos que geralmente envolvem a indústria criativa, como Publicidade, Fotografia e Design. Utilizado prioritariamente por profissionais destas áreas para gerar visibilidade aos seus trabalhos, o usuário pode exibir o projeto com foco na apresentação visual e também delimitando suas características e ferramentas utilizadas.

A página inicial do site já apresenta o seu foco em exibir os projetos publicados pelos seus usuários. No primeiro momento ele



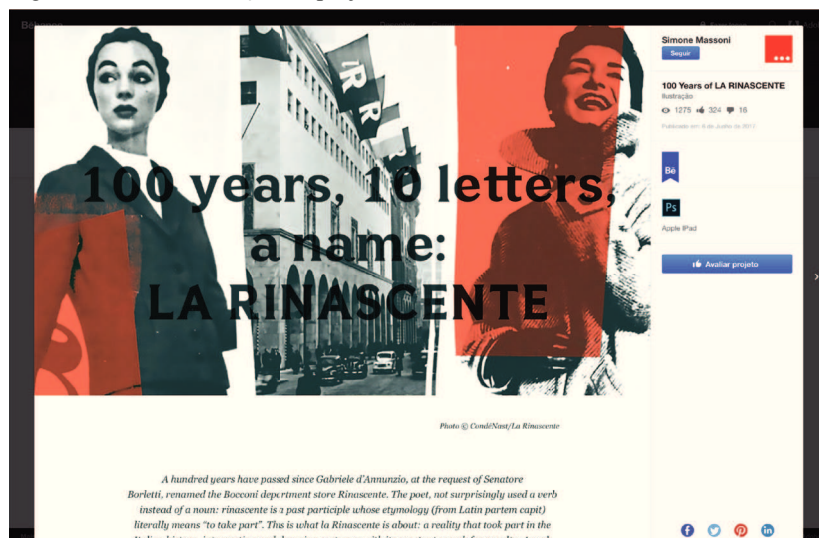
Fonte - Behance

exibe uma quantidade extensa de trabalhos selecionados que alternam diariamente, fazendo com que esta página tenha um fluxo constante de novos projetos. Há também um grande foco na ferramenta de pesquisa da plataforma devido as diversas possibilidades de classificação e áreas

que as publicações abordam. Ainda na página principal o usuário pode filtrar o conteúdo por Projetos, Pessoas (usuários inscritos), Equipes, Coleções (agrupamento de projetos por usuários), Campos de Criação (Arquitetura, Design, entre outros), Destaques (curadoria de trabalhos feita pela plataforma), Projetos com mais visualizações, Projetos com maior apreciação, Projetos mais discutidos, Projetos mais recentes e Geograficamente (Por país e/ou cidade). Também apresenta filtros adicionais, possibilitando a busca por Escolas parceiras da plataforma, Ferramentas de criação utilizadas (Pacote Adobe, Pacote Office, Corel, entre outros) e por Cor. O site também possui uma seção Carreiras, onde empresas podem postar suas vagas disponíveis e quem tem projetos publicados pode candidatar-se com sua gama de trabalhos apresentados.

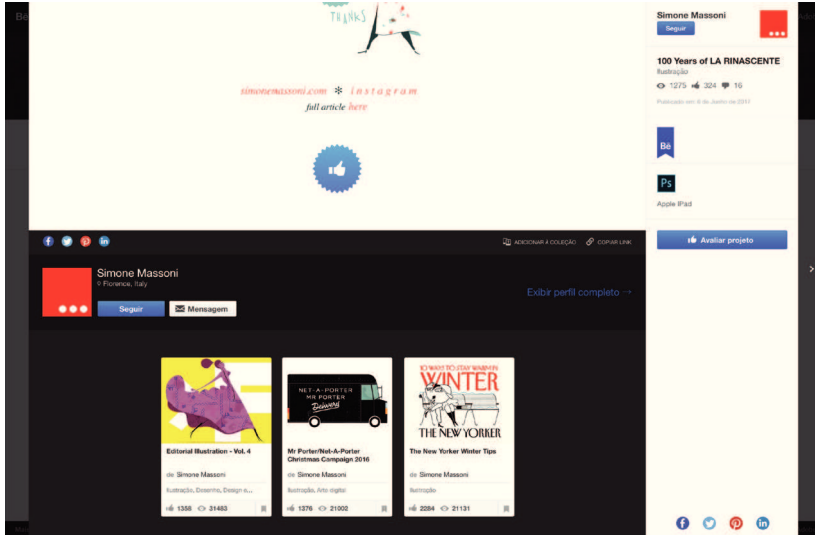
Ao selecionar um projeto, este abre uma janela com todo o detalhamento do mesmo. À esquerda temos a área de apresentação visual

Figura 7 - Tela de exibição de projeto do site Behance



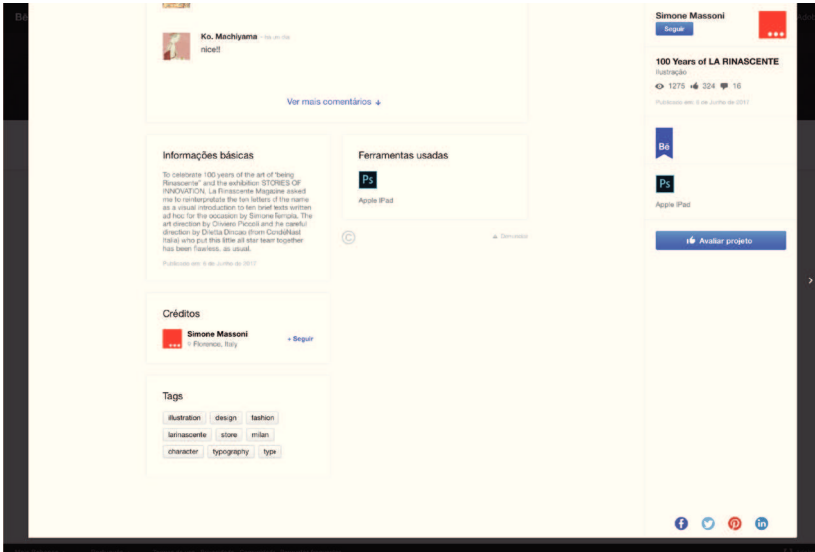
Fonte - Behance

Figura 8 - Tela de exibição de projeto do site Behance



Fonte - Behance

Figura 9 - Tela de exibição de projeto do site Behance



Fonte - Behance



do projeto, onde o usuário pode colocar sua seleção de imagens e texto para mostrar o trabalho. Na parte da direita vemos um destaque a informações mais específicas do projeto: Quem o realizou, as ferramentas utilizadas, as tags e sua descrição, Essa barra lateral apresenta também as interações que o usuário pode ter com quem projetou o trabalho, nela é possível ver a quantidade de visualizações, curtidas e comentários que o projeto teve e também a possibilidade de seguir o criador para ter acesso rápido aos seus trabalhos. Na parte inferior e final da página encontramos opções de compartilhamento, tanto do link direto do projeto quanto a possibilidade de expô-los em suas redes sociais. Temos também a visualização dos comentários, algumas informações legais sobre os direitos do projeto, outros trabalhos desse perfil e a possibilidade de entrar em contato com essa pessoa.

Visualmente o site procura trazer elementos simples e pouca variações de cores próprias para não haver conflito com os projetos e garantir que estes sejam sempre o destaque. Para conseguir exibir a grande quantidade de trabalhos expostos, ele primeiramente mostra uma miniatura do projeto, com uma imagem de destaque e algumas informações básicas para captar o interesse e somente numa seguinte interação a informação completa é exibida. O conteúdo do trabalho exposto fica a cargo de quem está publicando, não havendo requisitos de informações impostas e necessitando apenas de algumas classificações para poder categorizar o projeto.

Em conclusão, o Behance possui seu foco nos profissionais criativos e no mercado de trabalho, possibilitando a exibição de tudo que envolve o desenvolvimento de um projeto e proporcionando visibilidade a quem resolve utilizá-lo. Sua área de mostrar ferramentas utilizadas e interações com comentários e curtidas possibilitam que o criador do projeto exponha suas capacidades profissionais e o apoio do público serve como validação de que este trabalho foi realizado com sucesso.

Quadro 3 - Informações e Filtros Behance

<b>Informações de Projeto</b>	<b>Filtros de Busca</b>
Autor	Por usuário;
Descrição	Por projeto;
Programas/Software	Por País/Cidade;
Palavras-chave	Mais Curtido
Copyright/Licença de Uso	Por Escola

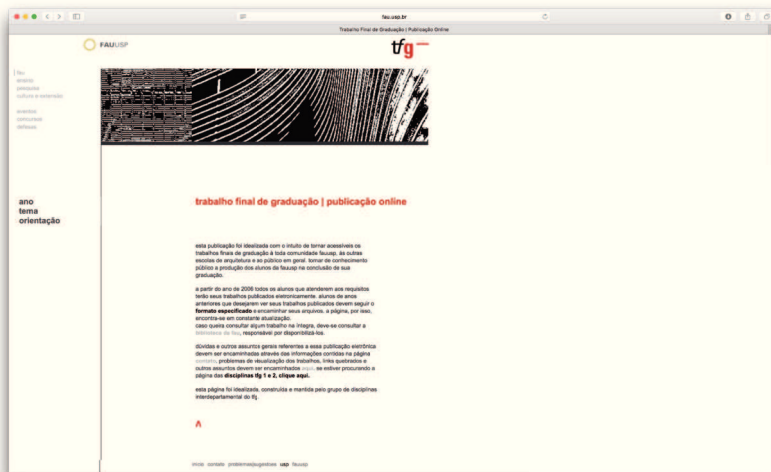
Cliente	Por Cor
Equipe	Por Software
Crédito	Mais discutido
Categoria/Campo de Criação	Mais Avaliado
Título	Por Campo de Criação (Design, Arquitetura, outros);

Fonte: Autor

## FAU-USP

Para auxiliar no entendimento de como um projeto final de graduação é apresentado, foi analisada a página de Publicação Online dos trabalhos finais de graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Este site foi escolhido pois procura tornar os projetos finais mais acessíveis para membros da universidade e da comunidade, evitando a necessidade de registro em repositórios e conteúdos de bibliotecas federais.

Figura 10 - Tela inicial do site TFG FAU-USP

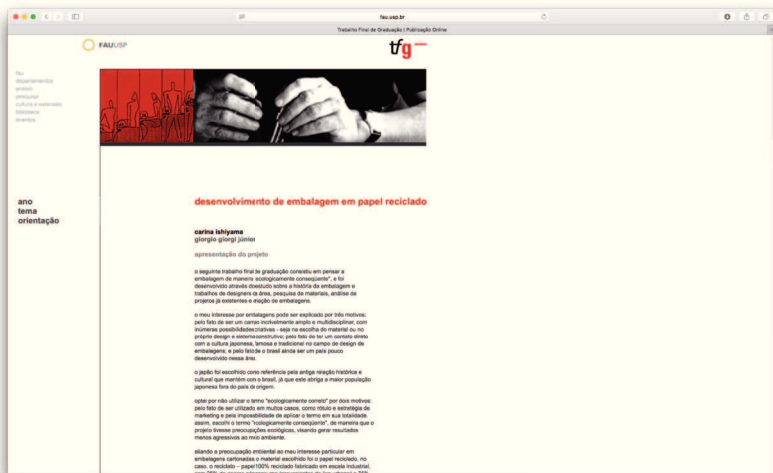


Fonte - FAU-USP

A página inicial apresenta apenas um texto informativo sobre a plataforma, um menu lateral para filtragem, um menu inferior para navegação e está integrada com outros recursos da Universidade apresentados no cabeçalho. A filtragem pelo menu lateral se faz por

informações diretamente associadas ao trabalho final: Ano, Tema e

Figura 11 - Tela de projeto do site TFG FAU-USP



Fonte - FAU-USP

Orientador, nota-se que não há uma barra de pesquisa para uma busca mais livre. O menu inferior se divide em cinco subcategorias: Início (retorno a página inicial), Contato e Problemas/Sugestões (para entrar entrar em contato com os responsáveis) e USP/FAUUSP (redirecionamento para os respectivos sites).

A filtragem pelo menu lateral por Ano possui subcategorias em ordem cronológica e apresenta os projetos realizados em tal período, dividindo-os em entregas semestrais. A filtragem por Tema oferece uma seleção de temáticas pré-definidas, que ao selecionadas apresentam todos os projetos já realizados que possuem relação, organizados por ano. O filtro de Orientação se divide em três subcategorias que englobam as capacidades dos professores, e numa interação posterior listam tais profissionais em ordem alfabética, e em seguida lista os projetos orientados.

A página de projetos apresenta o Título, nome do autor e orientador e logo em seguida um texto resumido com as informações mais relevantes do trabalho. Em sequência é possível ver uma galeria com imagens que foram inclusas no relatório e sua bibliografia. O conteúdo apresentado é específico para cada projeto, não havendo informações ou estruturas obrigatórias necessárias (por exemplo, um projeto está organizado

pelos tópicos do relatório, enquanto outro se apresenta apenas em texto corrido). A quantidade de imagens é restrita em dez por projeto, e são apresentadas em forma de galeria ao final do texto com suas respectivas legendas. Vale ressaltar que o projeto não é apresentado inteiramente, caso haja a necessidade de uma leitura mais completa o usuário deverá acessar o repositório da biblioteca da universidade.

Visualmente e na sua estrutura o site é formado apenas por textos e hyperlinks, resultando no carregamento rápido de suas páginas e em uma navegação mais direta devida a sua divisão de filtragem. O site apresenta poucos elementos e cores, focando em um fundo branco com texto preto para facilitar e evitar distrações durante a leitura.

Em conclusão, este site vemos o forte apelo ao aspecto acadêmico dos relatórios. A divisão por ano, tema e orientador facilita a navegação apenas para quem tem um conhecimento prévio do curso e das temáticas que aborda, limitando o acesso da comunidade que é listada como um dos usuários principais.

Quadro 4 - Informações e Filtros FAU-USP

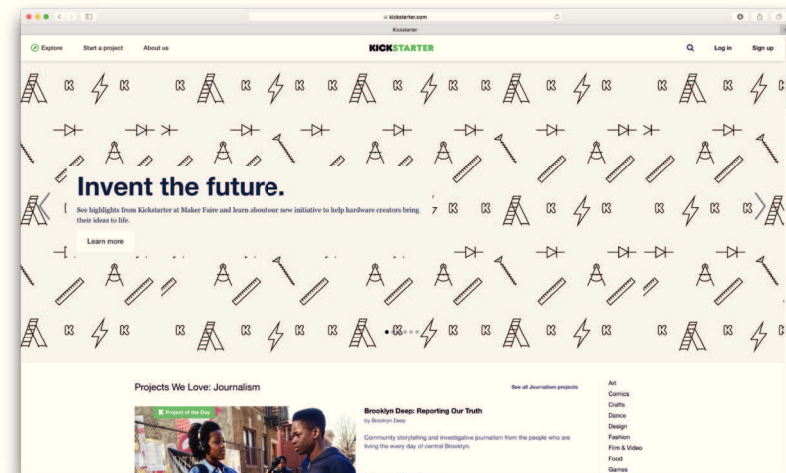
<b>Informações de Projeto</b>	<b>Filtros de Busca</b>
Autor	Ano
Orientador	Tema
Título	Orientação
Galeria	
Referências Bibliográficas	

Fonte: Autor

## **Kickstarter**

Kickstarter é uma plataforma para financiamento coletivo de projetos, onde pessoas com ideias porém com falta de recursos podem tentar receber apoio da comunidade e assim tirar seu conceito do papel. O site foi escolhido para análise pois além de oferecer o recurso de investimento, propõe a criação de uma comunidade de apoio ao projeto que possa interagir, trocar ideias e mostrar incentivo aos desenvolvedores.

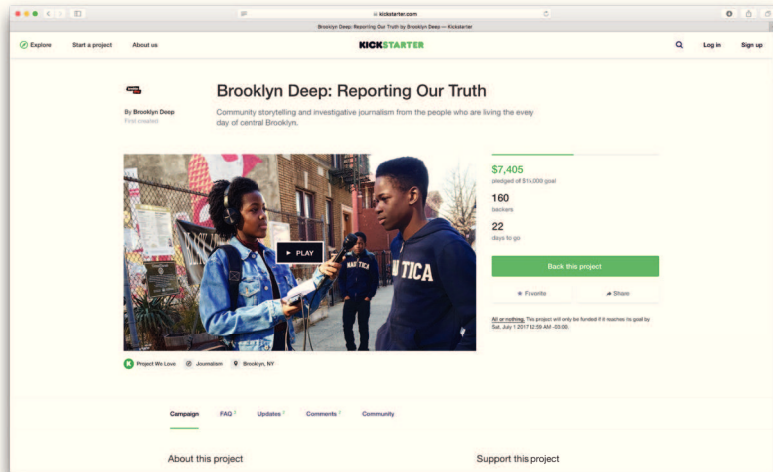
Figura 12 - Tela inicial do site Kickstarter



Fonte - Kickstarter

A sua página inicial prioriza o incentivo a criação de projetos, apresentando os primeiros trabalhos somente após a rolagem da página. O primeiro contato que temos com os projetos são os denominados “projetos do dia” que procuram destacar um projeto interessante relacionado as áreas de atuação. Posteriormente são apresentados os projetos que estão quase alcançando sua meta de financiamento e no final da página as ideias com maior popularidade no momento. Para realizar a pesquisa de projetos é oferecida uma barra de busca na parte superior do site para o uso de palavras-chave, e uma divisão pelas áreas de atuação em que os projetos se encaixam. Somente quando você acessa uma seção de categorias se torna possível encontrar um menu com buscas mais direcionadas, apresentando curadorias temáticas da equipe, projetos recentes, projetos que estão fazendo sucesso e uma seção de tags recorrentes

Figura 13 - Tela de projeto do site Kickstarter



Fonte - Kickstarter

Na página de projeto as primeiras informações apresentadas procuram comunicar os principais dados a respeito da campanha e assim oferecer uma visão geral do trabalho. Primeiramente temos o nome do usuário ou empresa que publicou o projeto, em seguida seu Título e uma breve descrição de duas linhas. Em seguida é apresentado um vídeo informativo e ao seu lado o status atual de seu investimento, assim como opções de interação com o mesmo. Após a rolagem da página encontramos uma sessão mais detalhada com um sub-menu com diversas categorias como Perguntas Frequentes, Comentários, Atualizações e Comunidade. Para a integração com o público, o levantamento de recursos é dividido em diversas possibilidades de apoio, cada uma com uma lista de recompensas a ser entregues caso o projeto venha a ser desenvolvido. Após oferecer seu apoio ao projeto, a pessoa se torna parte da comunidade e aparece na listagem de participantes.

Visualmente o site possui uma linguagem visual muito associada a sua marca, o que em muitos dos casos desvia a atenção do usuário que deveria estar nos projetos publicados. A estrutura da página de projetos não permite alterações, tornando todos os projetos muito parecidos e pouco individuais, deixando apenas a parte de descrição mais livre.

No seu todo, o Kickstarter apresenta uma solução interessante para quem procura financiar seus projetos, porém estes acabam se tornando homogêneos e perdem o destaque em sua exibição devido ao modo como

são apresentados. A plataforma oferece ferramentas importantes para interação do usuário e para o acompanhamento de seu desenvolvimento. A busca por projetos é feita com dificuldades, dividindo por categorias muito amplas e pelo difícil acesso a outros filtros pré-estabelecidos.

Quadro 5 - Informações e Filtros Kickstarter

<b>Informações de Projeto</b>	<b>Filtros de Busca</b>
Título	Campo de Criação
Subtítulo	Cidade/País
Prazo de Apoio	Popularidade
Categoria	Mais recente
Cidade/País	Prazo de Entrega
Valor de arrecadação	Tags
Categoria	Curadoria do Site
	Informações de Arrecadação

Fonte: Autor

## 3.2 PLANO DE ESCOPO

### 3.2.1 Requisitos de Projeto

Levando em consideração a pesquisa realizada nas etapas anteriores deste projeto é possível definir as necessidades que o mesmo precisa apresentar. No quadro a seguir informa-se tais qualidades e como pretende-se resolvê-las.

Quadro 6 - Requisitos de Projeto

<b>Objetivos</b>	<b>Requisitos de Conteúdo</b>	<b>Requisitos Funcionais</b>	<b>Prioridade</b>
Encontrar os projetos;	Levantamento de projetos;	Lista; Quadros; Busca;	Alta
Encontrar informações sobre projetos;	Conteúdo dos projetos;		Alta
Encontrar projetos pela área de atuação;	Informações do Projeto;	Busca; Filtros;	Alta
Encontrar projetos por palavras-chave;	Informações do Projeto;	Busca; Filtros;	Alta

Encontrar forma de contato com quem desenvolveu o projeto;	Informações do Autor;	Sistema de mensagens; Contato;	Alta
Encontrar projeto por data em que foi postado;	Informações do projeto;	Busca; Filtros;	Média
Compartilhar o projeto;	Página do projeto;	Compartilhamento	Baixa
Oferecer melhorias ou apoio ao projeto;	Comentários; Curtidas/ Apoio;	Seção de Comentários; Sistema de curtidas;	Baixa
Receber notificação com atualizações sobre o projeto;		Notificação; Newsletter	Baixa
Informar sobre o Design UFSC	Informação sobre o curso;		Alta
Informar sobre o que é um PCC	Informação sobre os PCCs;		Alta
Receber notificação quando novos projetos são adicionados;		Notificação; Newsletter	Baixa

Fonte: Autor

O quadro formulado acima apresenta requisitos formados a partir da análise de todas as etapas descritas anteriormente e servem de guia para a construção da plataforma que este projeto pretende desenvolver.

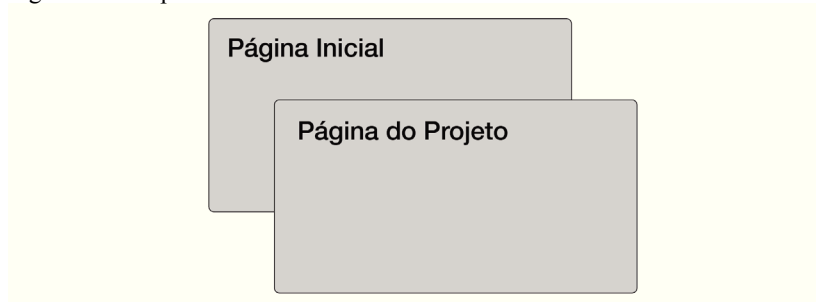
### 3.3 PLANO DE ESTRUTURA

#### 3.3.1 Mapa do Site

Para definir como será organizada e distribuída a informação da plataforma, foi planejado o seu Mapa do Site. Como o conteúdo da plataforma tem como destaque os projetos exibidos foi definido que existirão apenas duas telas, uma com a listagem dos projetos e a ferramenta de busca e outra para exibição mais extensa dos projetos.



Figura 14 - Mapa do site



Fonte - Autor

Essa distribuição permite que os projetos recebam o foco na navegação e a navegação se torna mais direta devido aos poucos caminhos que o usuário tem para percorrer..

### 3.3.2 Card Sorting

A técnica de Card Sorting previamente planejada para ser aplicada nesta etapa do projeto não foi realizada. Durante seu planejamento, foi percebido que a plataforma não apresenta um número alto de páginas e seções, não necessitando assim de uma ferramenta para planejar sua organização. No entanto para garantir que o site apresente uma boa navegação para o usuário serão aplicados testes de usabilidade na segunda etapa do PCC.

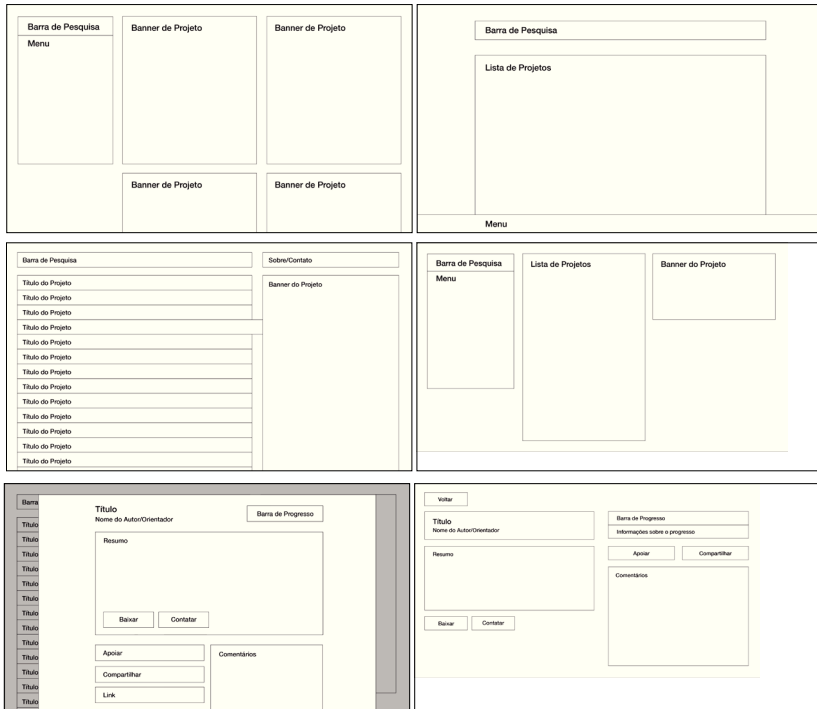
## 3.4 PLANO DE ESQUELETO

### 3.4.1 Wireframes

Para o melhor planejamento da distribuição dos elementos da página foram feitos esboços do site em baixa qualidade com o conteúdo necessário gerando assim um apoio visual para esta etapa.

Figura 15 - Alternativas de Protótipos da interface

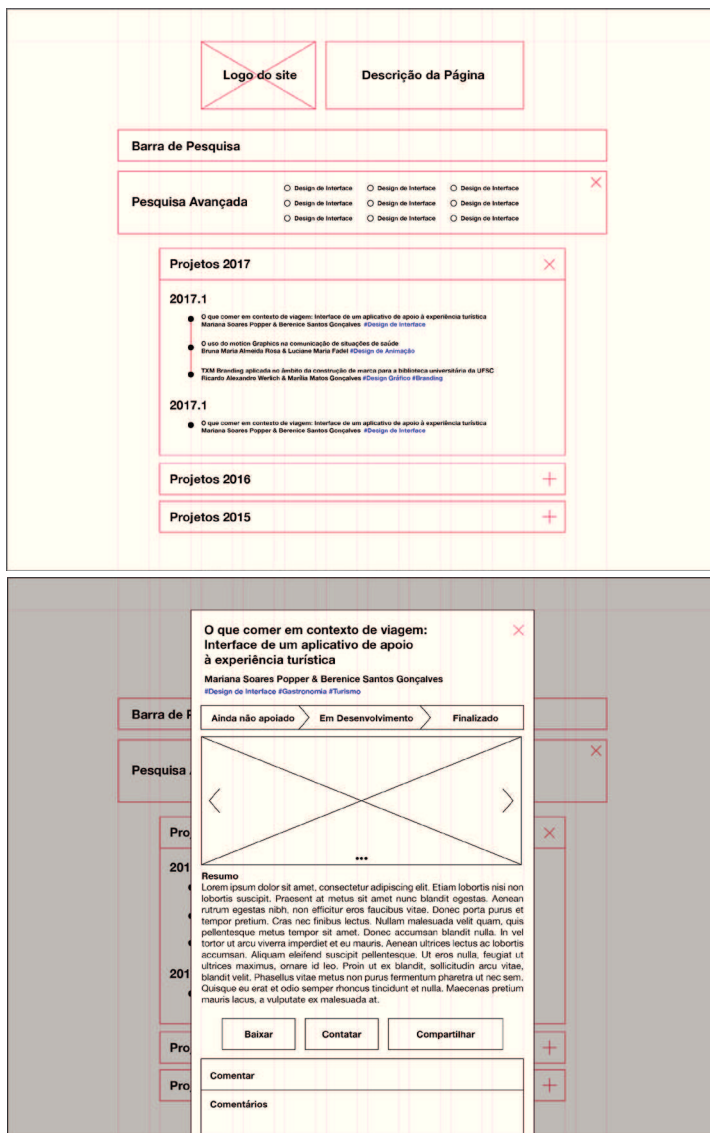




Fonte - Autor

Após o desenvolvimento das alternativas de esqueleto, foi então escolhido um modelo escolhido pelo autor que melhor representa o projeto e este recebeu aprimoramento em sua prototipação.

Figura 16 - Esqueleto Final da Interface



Fonte - Autor

### 3.5 - PLANO DE SUPERFÍCIE

Nesta etapa foi desenvolvida a apresentação visual do projeto. Com o conteúdo definido nas etapas anteriores e devidamente organizados no plano de estrutura, aqui o objetivo é estabelecer como estes serão apresentados de modo que estejam esteticamente agradáveis e de acordo com o contexto do projeto.

#### 3.5.1 - Referências Visuais

Como citado anteriormente neste projeto, o Brutalismo foi escolhido como referência para o desenvolvimento do mesmo e na etapa visual é onde este apresenta a sua maior influência.

Para iniciar a elaboração visual foram feitas buscas de referência no site *Brutalist Websites*, que possui uma coleção de sites definidos como “Brutais”.

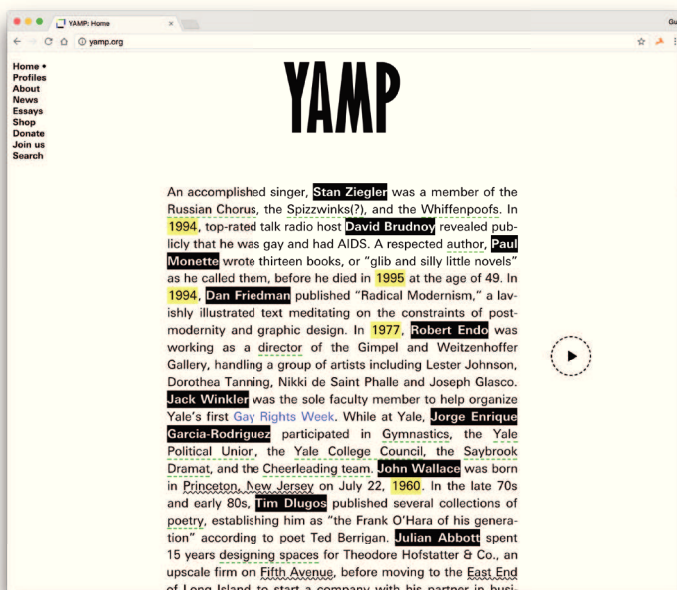
#### Brutalismo na Web

Analisando as referências de sites brutais (Apêndice C) podemos enxergar dois extremos de estética nos seus layouts, com alguns exemplos intermediários que mesclam essas estilizações. Para identificação neste relatório chamaremos estes dois polos de estilos de “Brutalismo Cru” e “Brutalismo Feio”.

#### Brutalismo Cru

O brutalismo “Cru” se define pela simplicidade e minimalismo na sua apresentação. Seu *layout* é o que mais se aproxima do código fonte da página, com algumas estilizações para facilitar o seu uso. A utilização de tipografia se restringe a geralmente uma única família, variando apenas os pesos. A utilização de cor é restrita e utiliza-se o preto e branco padrões do código, quando são adicionadas outras cores estas são saturadas para manter o alto contraste na página. Complementado o conceito de cru da Brutalismo encontramos pouca utilização de imagens e vídeos, também como a pouca estilização de botões, menus e outros elementos.

Figura 17 - Referência Brutalismo Cru



Fonte - yamp.org

## Brutalismo Feio

O brutalismo “Feio” possui semelhanças de estrutura e simplicidade do “Cru”, porém é caracterizado pela procura intencional de causar desconforto visual ao usuário. Pela utilização de gradientes e cores vibrantes, distorções e efeitos em imagens, tipografias display pouco legíveis e texturas incômodas, o site se torna uma experiência que desperta o interesse nestes aspectos visuais e chama atenção por ser o oposto do que se espera de um site com elementos e estrutura padrões.

Figura 18 - Referência Brutalismo Cru



Fonte - yamp.org

### 3.5.2 - Paleta Cromática

Para definição das cores a serem utilizadas decidiu-se alinhar com a identidade visual da Universidade Federal de Santa Catarina, visando manter uma uniformidade com as outras páginas da instituição.

Figura 19 - Padrões Cromáticos UFSC



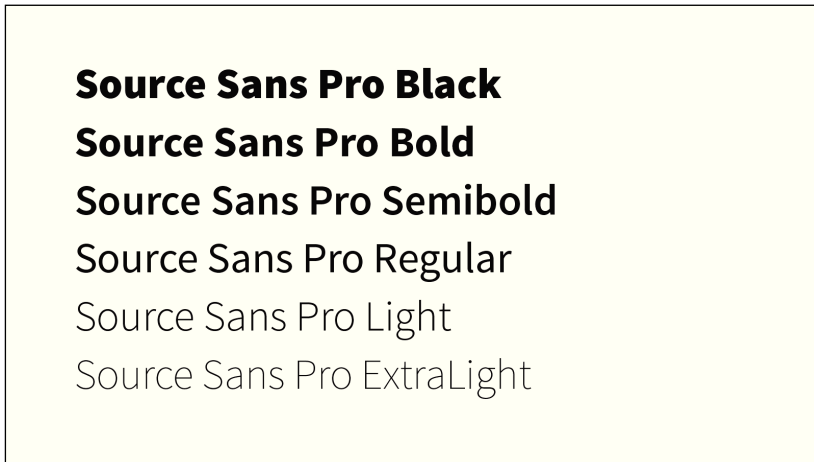
Fonte - Manual de Identidade Visual UFSC

### 3.5.3 - Fonte

A tipografia escolhida para ser utilizada na construção do site foi baseada nas referências visuais e conceituação do Brutalismo. Com a aproximação do estilo com o código fonte de sites e pela utilização única em ambientes digitais, foi necessário escolher uma fonte que representasse o código da página com uma boa legibilidade em telas.

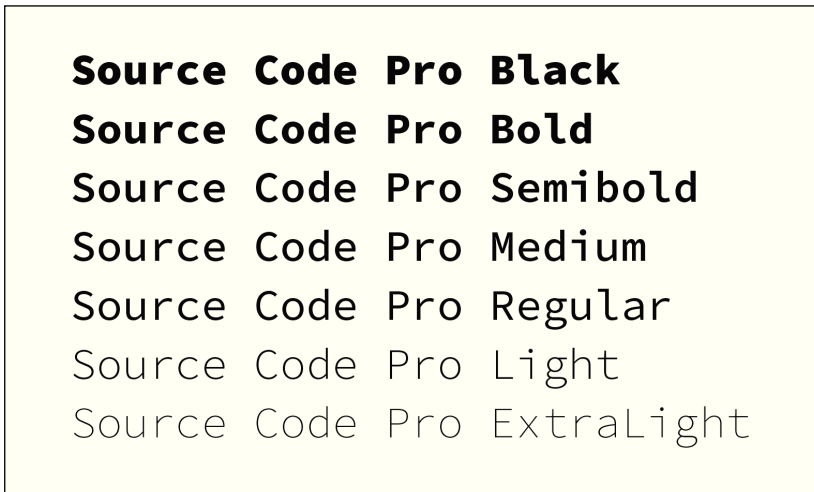
Com esses parâmetros em mente, foi escolhida a fonte Source Code Pro. Esta fonte *open source* é uma versão modificada da Source Sans Pro e desenvolvida especificamente para ser utilizada em ambientes digitais e *softwares* de edição de código.

Figura 20 - Fonte Source Sans Pro e pesos



Fonte - Autor

Figura 21 - Fonte escolhida Source Code Pro e pesos



Fonte - Autor



### 3.5.4 - Geração de Alternativas

Após a análise de referências e definição de tipografia e cor, foi realizada a geração de alternativas, aplicando estes elementos sobre o wireframe previamente apresentado.

Figura 22 e 23 - Alternativa 1



Fonte - Autor

A alternativa 1 (Figuras 22 e 23) foi desenvolvida a partir do Brutalismo Cru, colocando os elementos e conteúdos necessários nas páginas e estilizando-os ao mínimo possível. Para auxiliar a hierarquia de informação, elementos mais importantes são apresentados com fonte estilo bold e elementos clicáveis são sublinhados. Nas cores utiliza-se apenas o azul da instituição para destaque em elementos enquanto o restante fica em preto e branco. Na página principal os projetos são apresentados em uma lista contínua, separados apenas pelos seus anos de publicação.

Figura 24 e 25 - Alternativa 2

**Projetos Sociais** Desenvolvidos pelos alunos do Curso de Design UFES durante o Projeto de Conclusão de Curso.

Pesquisar

Projetos de 2017    Projetos de 2016    Projetos de 2015

<p>O que comer em contexto de viagens: Interface de um aplicativo de apoio à experiência turística</p> <p>Berenice Santos Gon...</p> <p>Usabilidade Visual</p> <p>Comida</p> <p>Interface Gráfica</p>	<p>O que comer em contexto de viagens: Interface de um aplicativo de apoio à experiência turística</p> <p>Berenice Santos Gon...</p> <p>Usabilidade Visual</p> <p>Comida</p> <p>Interface Gráfica</p>	<p>O que comer em contexto de viagens: Interface de um aplicativo de apoio à experiência turística</p> <p>Berenice Santos Gon...</p> <p>Usabilidade Visual</p> <p>Comida</p> <p>Interface Gráfica</p>	<p>O que comer em contexto de viagens: Interface de um aplicativo de apoio à experiência turística</p> <p>Berenice Santos Gon...</p> <p>Usabilidade Visual</p> <p>Comida</p> <p>Interface Gráfica</p>	<p>O que comer em contexto de viagens: Interface de um aplicativo de apoio à experiência turística</p> <p>Berenice Santos Gon...</p> <p>Usabilidade Visual</p> <p>Comida</p> <p>Interface Gráfica</p>	<p>O que comer em contexto de viagens: Interface de um aplicativo de apoio à experiência turística</p> <p>Berenice Santos Gon...</p> <p>Usabilidade Visual</p> <p>Comida</p> <p>Interface Gráfica</p>
<p>O que comer em contexto de viagens: Interface de um aplicativo de apoio à experiência turística</p> <p>Berenice Santos Gon...</p> <p>Usabilidade Visual</p> <p>Comida</p> <p>Interface Gráfica</p>	<p>O que comer em contexto de viagens: Interface de um aplicativo de apoio à experiência turística</p> <p>Berenice Santos Gon...</p> <p>Usabilidade Visual</p> <p>Comida</p> <p>Interface Gráfica</p>	<p>O que comer em contexto de viagens: Interface de um aplicativo de apoio à experiência turística</p> <p>Berenice Santos Gon...</p> <p>Usabilidade Visual</p> <p>Comida</p> <p>Interface Gráfica</p>	<p>O que comer em contexto de viagens: Interface de um aplicativo de apoio à experiência turística</p> <p>Berenice Santos Gon...</p> <p>Usabilidade Visual</p> <p>Comida</p> <p>Interface Gráfica</p>	<p>O que comer em contexto de viagens: Interface de um aplicativo de apoio à experiência turística</p> <p>Berenice Santos Gon...</p> <p>Usabilidade Visual</p> <p>Comida</p> <p>Interface Gráfica</p>	<p>O que comer em contexto de viagens: Interface de um aplicativo de apoio à experiência turística</p> <p>Berenice Santos Gon...</p> <p>Usabilidade Visual</p> <p>Comida</p> <p>Interface Gráfica</p>
<p>O que comer em contexto de viagens: Interface de um aplicativo de apoio à experiência</p>	<p>O que comer em contexto de viagens: Interface de um aplicativo de apoio à experiência</p>	<p>O que comer em contexto de viagens: Interface de um aplicativo de apoio à experiência</p>	<p>O que comer em contexto de viagens: Interface de um aplicativo de apoio à experiência</p>		



Fonte - Autor

A alternativa 2 (Figuras 24 e 25) também foi desenvolvida baseada no estilo “Cru” procurando manter a simplicidade e objetividade da página. Nesta versão utilizou-se o amarelo da instituição com o preto para gerar alto contraste. Os projetos na página inicial são apresentados em formas de cartão, para facilitar a distinção entre os mesmos. Elementos clicáveis são sublinhados novamente para facilitar o uso e garantir a uniformidade da página. Alguns elementos como o botão de pesquisar e o menu com os anos de publicação ganham inversão de cores para guiar o usuário na navegação.

Figura 26 e 27 - Alternativa 3



Fonte - Autor

A terceira alternativa (Figuras 26 e 27) foi desenvolvida aproximando-se do Brutalismo “Feio” e procura representar o corredor do Curso de Design da UFSC, onde ficam expostos os PCCs durante o semestre. Utiliza-se nessa versão texturas e imagens para representar os objetos reais como a parede, a porta e os projetos pendurados. Na página inicial os projetos são apresentados como são expostos, por *banners* e pendurados na parede e a navegação é horizontal simulando o usuário andando pelo corredor.

### 3.5.5 - Alternativa Final

A alternativa escolhida para versão final e refinamentos futuros foi a segunda opção devido a maior aproximação do estilo do Brutalismo e clareza de navegação. Com a alternativa escolhida foram realizados pequenos ajustes para facilitar o uso da plataforma. Todos os textos e botões que funcionam como *hyperlink* foram sublinhados para manter uniformidade na experiência, o número de projetos por linha foi diminuído para diminuir a poluição visual e destacar os projetos individualmente. Para seguir de acordo com os relatórios de Projeto de Conclusão de Curso as categorias de pesquisa foram alteradas de semestrais para anuais, pois na documentação publicada não há informação exata da data de publicação. A página de projetos (Fig, 29) sofreu algumas alterações também, como o aumento da sua largura para facilitar a leitura do usuário, a mudança do botão de “Voltar” para somente no final da página e a adição de um botão que direciona o usuário para a página inicial do site.

Figuras 28 e 29 - Alternativa Escolhida





Fonte - Autor

### 3.5.6 - Prototipação

Para visualizar o site, analisar sua navegação e posteriormente realizar um teste de usabilidade, foi desenvolvido um protótipo fiel ao produto final.

#### Início da prototipação

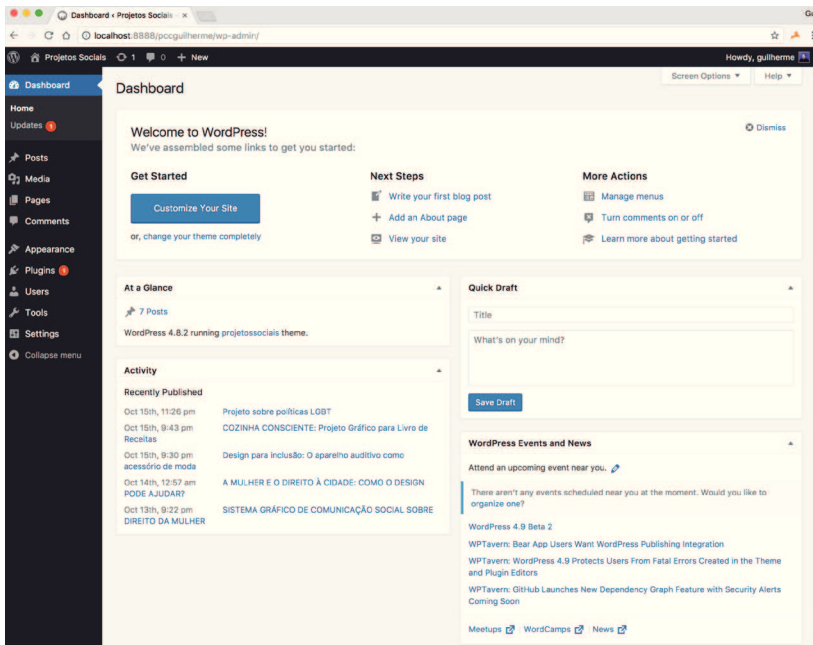
Para dar início a prototipação foi criada uma versão sem funcionalidade e apenas com os elementos visuais distribuídos na página. Essa primeira versão foi criada apenas com HTML e CSS e serviu para organizar a estrutura da página e seu código-fonte.



## Gerenciamento de Conteúdo e WordPress

Devido a necessidade de manutenção semestral, e o constante fluxo de projetos que precisam ser alimentados para o site, enxergou-se a necessidade de utilizar uma plataforma que possibilite esse gerenciamento de maneira simples. Decidiu-se então utilizar o Sistema de Gerenciamento de Conteúdo (CMS - Content Management System) oferecido pelo WordPress. Essa plataforma, utilizada por 28% dos sites na internet (wordpress.org, 2017), oferece um sistema com fácil navegação e usabilidade e é utilizada na UFSC atualmente para manutenção de suas páginas.

Figura 32 - *Dashboard* do sistema WordPress



Fonte - WordPress

## Implementação no WordPress

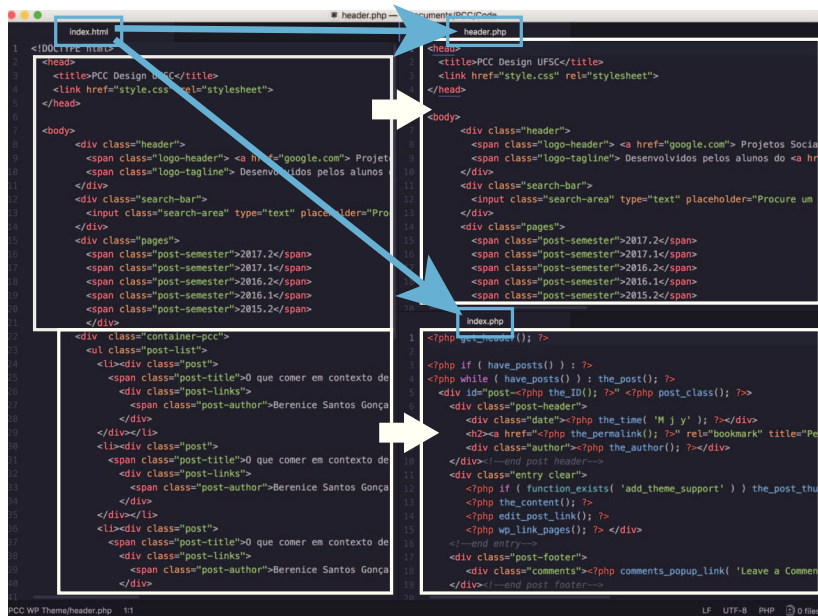
Com o código fonte preparado e a plataforma escolhida, resolveu-se unir esses dois elementos para construir o protótipo mais fiel possível da experiência final.

Para colocar o site no WordPress primeiramente foi necessário preparar os arquivos para serem implementados na plataforma,



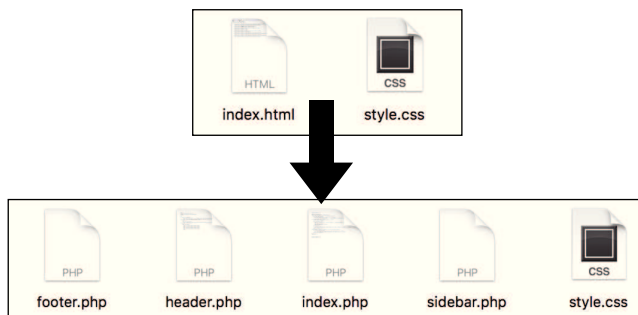
transformando o arquivo HTML em PHP.

Figura 33 - Transformação do Arquivo HTML para PHP



Fonte - Autor

Figura 34 - Arquivo HTML separado em PHP



Fonte - Autor

Após o preparo dos arquivos, estes foram implementados em um servidor local com o WordPress instalado e então ajustados para

funcionarem corretamente. Esta versão de protótipo ficou muito próxima da versão final planejada e conta com todos os elementos do site funcionando e com integração total a plataforma do WordPress.

Para complementar a prototipação foram adicionados seis projetos com temáticas sociais retirados do Repositório da UFSC, disponibilizando seu conteúdo para pesquisa e utilização na plataforma.

Figura 35 - Página Inicial do Protótipo Final



Fonte - Autor

Figura 36 - Página de Projeto do Protótipo Final



Fonte - Autor

Figura 37 - Página de Divisão por Ano do Protótipo Final



Fonte - Autor

Figura 38 - Página de Resultado de Pesquisa do Protótipo Final



Fonte - Autor

### 3.5.7 - Testes de Usabilidade

Com o intuito de testar a plataforma e refinar o produto a ser entregue, foram realizados quatro testes de usabilidades com pessoas que se encaixam nos perfis das Personas, previamente descritos neste relatório.

Os testes foram realizados com objetivo de testar as funcionalidades mais importantes da plataforma:

- Encontrar e abrir um projeto de seu interesse;
- Encontrar projetos pelas palavras-chave;
- Encontrar um projeto pela barra de pesquisa ou por ano de publicação;

Os testes foram realizados individualmente, com o entrevistado sentado na frente do computador com a plataforma instalada enquanto o autor os entrevistava ao lado e fazendo anotações. Foi pedido ao usuário então a realização de três tarefas com o intuito de analisar os pontos citados acima: 1. Utilizando a plataforma encontre um projeto de seu interesse e faça o *download* do arquivo do relatório; 2. Com esse projeto escolhido em mente, procure outros que se encaixem nessa mesma temática; 3. Por último imagine que um conhecido seu tenha citado um projeto publicado

nesse site no ano anterior sobre Políticas LGBT, veja se encontra esse projeto. Ao final do teste também foi pedido para o entrevistado se gostaria de comentar algo a respeito do site, ou pontos positivos e negativos que encontrou durante a experiência.

Teste 1 - Fundador de uma Startup, 30 anos;

Realizou a primeira tarefa sem dificuldades, clicou em um dos projetos da página principal e rapidamente clicou no link de download do arquivo como requisitado; Durante a segunda tarefa onde é pedido para que encontre um projeto semelhante ao que foi aberto, não utilizou as palavras-chave encontradas ao final da página de projeto e na página inicial. Pareceu um pouco frustrado ao não conseguir, porém após alguns minutos navegando informou que poderia utilizar tais *tags* e então se demonstrou satisfeito com a tarefa. Na última tarefa comentou que procuraria o projeto pelo nome do conhecido, mas como não possuía essa informação digitou o termo “lgbt” na busca e encontrou o projeto sem dificuldades. Ao perguntar da experiência após as tarefas, comentou que achou os cartões com o nome do projeto e as tags na página principal pequenos em sua altura, escondendo algumas informações quando o conteúdo é muito extenso. Comentou também que seria interessante mostrar o nome do autor na página principal ao lado do título do projeto, caso algum cenário como a terceira tarefa se realizasse novamente.

Teste 2 - Fundador de uma Startup, 28 anos;

Antes de realizar as tarefas demonstrou interesse pelo site e começou a clicar nos elementos que encontrava, navegou pelas categorias de ano, pelas palavras-chave e acessou o site do Design UFSC pelo link na página superior do site. Durante a primeira tarefa abriu um dos projetos da página inicial, leu o resumo do projeto rapidamente e baixou o arquivo completo do trabalho. Na segunda tarefa clicou diretamente nas palavras-chave localizadas no fim da página de projeto e questionou se estava funcionando, pois lembrou de um trabalho com tema semelhante na página inicial. Quando questionado qual outro projeto seria, percebeu que havia clicado na palavra-chave “comida” porém o outro projeto abordava o tema “cozinha” e então comentou que a busca deveria reconhecer a semelhança destes termos. Ao realizar a última tarefa digitou a palavra “lgbt” na busca e encontrou o projeto, em seguida comentou que poderia ter utilizado as categorias de ano também. Ao final não adicionou

comentários, acreditando que já tinha comentado o que havia notado.

Teste 3 - Funcionária de ONG, 26 anos;

Em um primeiro momento analisando a página principal questionou se os projetos que estavam ali eram verdadeiros, pois achou todos muito interessantes e comentou que gostaria de ler posteriormente. Antes de realizar os testes navegou um pouco no site, clicou nas categorias de ano e abriu alguns projetos. Realizou a primeira tarefa sem dificuldades, abriu o projeto, leu seu resumo e em seguida abriu o arquivo completo. Na segunda tarefa utilizou a busca e procurou por termos semelhantes, ao retornar ao projeto para ler novamente o conteúdo utilizou as palavras-chave ao fim da página. Após as tarefas comentou que a única coisa que achou ruim foi o link para abrir o arquivo do relatório, pois normalmente quando um site oferece algo para *download* este elemento vira um botão bem chamativo na interface.

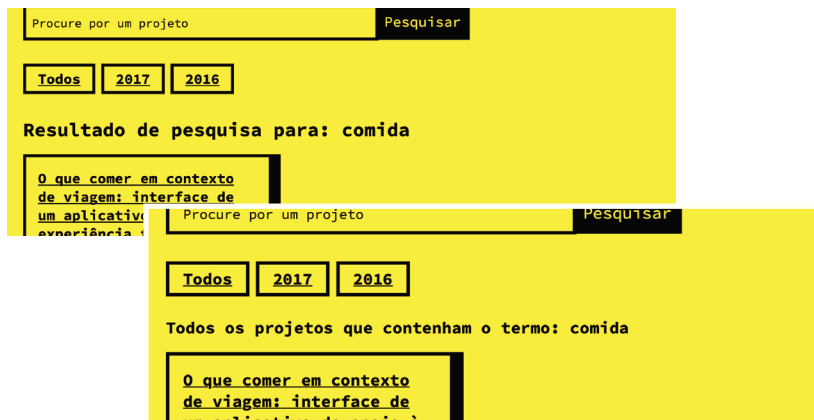
Teste 4 - Estudante de Design, 23 anos;

Realizou a primeira tarefa sem problemas, abriu o projeto e encontrou o arquivo completo. Ao realizar a segunda tarefa a usuária estava na página principal do projeto, enquanto os outros usuários realizaram este teste na página do projeto em que estavam. Realizou a pesquisa por semelhantes pela busca, ao ver que o único resultado era o trabalho que havia escolhido, utilizou as palavras-chave dentro do cartão do projeto em busca de outras opções. Comentou então que teria encontrado mais resultados caso o site possuísse maior quantidade de projetos. Para realizar a última tarefa a usuária procurou pelo termo “lgbt” na busca da página principal, e comentou que filtraria novamente ao clicar na categoria do ano informado na tarefa. Ao final, sugeriu que no cenário final fosse possível pesquisar por um termo e em seguida filtrá-lo pelo ano nas categorias da parte superior do site. Em seguida questionou se seria possível pesquisar pelo termo e ano de publicação juntos na barra de busca e, ao digitar, viu que era possível.

Após realizados os testes com os quatro participantes, foi realizada uma síntese das experiências e retiradas considerações para refinamento da plataforma. Em primeiro momento se viu necessário aumentar a altura dos cartões na página principal para aumentar a visibilidade das palavras-chave e incentivar seu uso. Para auxiliar ainda neste elemento, foi alterado

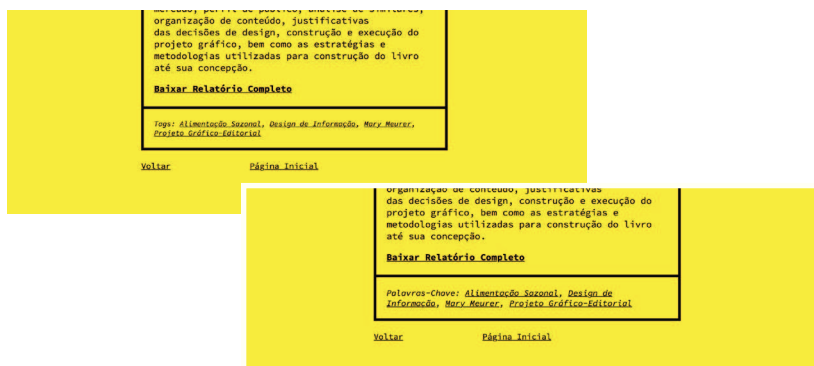
o texto que precedia as categorias de “Tags: ” para “Palavras-Chave:” e na página de projeto foi aumentado o tamanho da fonte das mesmas no final da página. Para ajudar no resultado da busca, o texto “Resultados de pesquisa para:” que aparecia ao realizar uma pesquisa foi alterado para “Todos os projetos que contenham o termo:” e o tamanho da sua fonte foi diminuído pois estava desviando o foco nos projetos.

Figura 39 - Mudança do texto na página de resultados.



Fonte - Autor

Figura 40 - Mudanças na seção de Tags/Palavras-Chave da página de projeto.



Fonte - Autor

Figura 41 - Mudança na altura dos cartões e palavras-chave.



Fonte - Autor

### 3.5.8 - Telas

Após a correção realizada em virtude dos resultados dos testes de usabilidade, foi possível finalizar a interface e a mesma se encontra pronta para utilização caso seja do interesse do Curso de Design da UFSC.



Figura 42 - Página Inicial

Projetos Sociais

Desenvolvidos pelos alunos do Curso de Design UFSC durante o Projeto de Conclusão de Curso.

Procure por um projeto

Pesquisar

Todos 2017 2016

**COZINHA CONSCIENTE: Projeto gráfico para Livro de Receitas**  
 Palavras-Chave: Alimentação, Sazonal, Design de Informação, Marc, Meurer, Projeto Gráfico-Editorial

**Design para inclusão: O aparelho auditivo como acessório de moda**  
 Palavras-Chave: Aparelho Auditivo, Design de Produto, Design Inclusivo, Estílima, Giselle Merino, Tecnologia Assistiva

**A MULHER E O DIREITO À CIDADANIA: COMO O DESIGN PODE AJUDAR?**  
 Palavras-Chave: Cartazes, Cidade, Jostiane Vieira, Mulher

**SISTEMA GRÁFICO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL SOBRE DIREITO DA MULHER**  
 Palavras-Chave: Abordagem Social, Cidadania, Design Gráfico, Direito da Mulher, Richard Perassi

**SISTEMA DE COMUNICAÇÃO GRÁFICO-VISUAL PARA AMBIENTE COLETIVO DE ALIMENTAÇÃO**  
 Palavras-Chave: Ambiente Coletivo, Cristina Colombo Nunes, Design Social, Intervenção

**O que comer em contexto de viagem: interface de um aplicativo de apoio à experiência turística**  
 Palavras-Chave: Barentina Santos Gonçalves, Comida, Interface Gráfica, Usabilidade Visual

Fonte - Autor

Figura 43 - Página Inicial com ano 2017 selecionado.

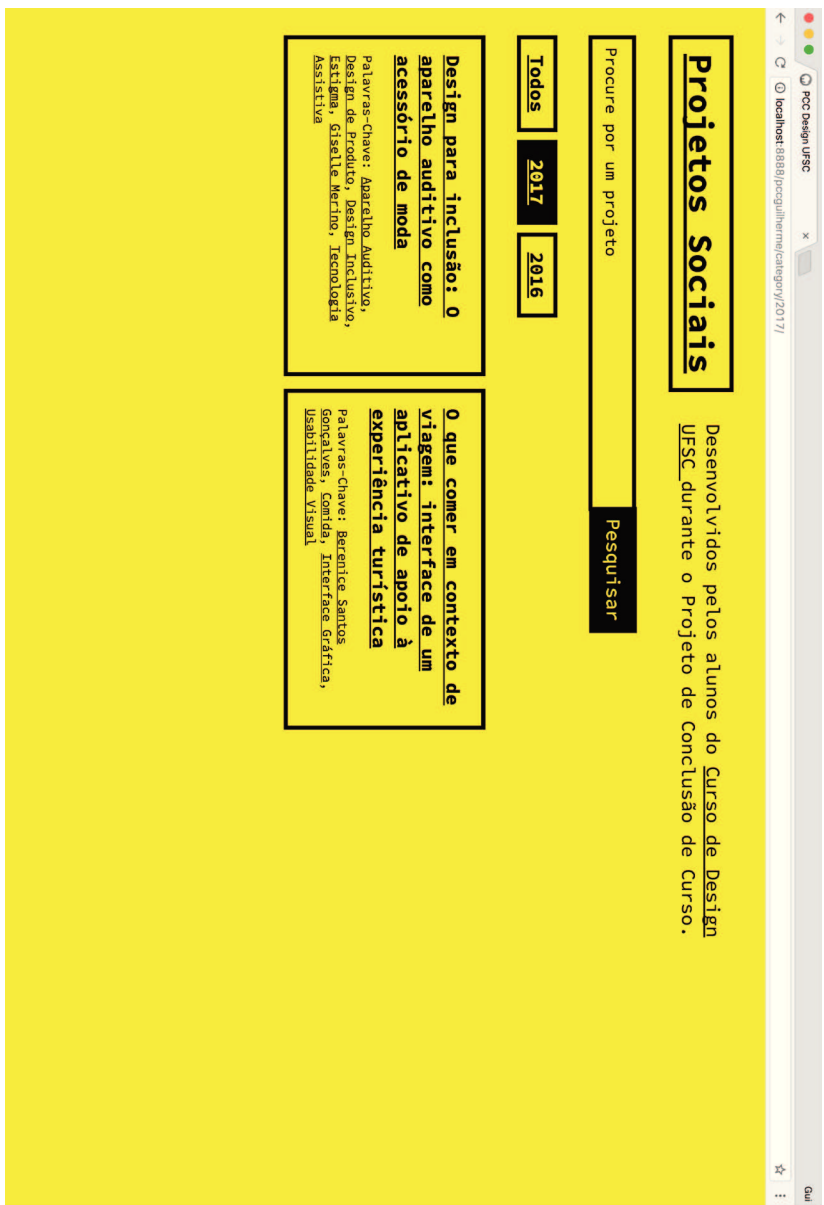
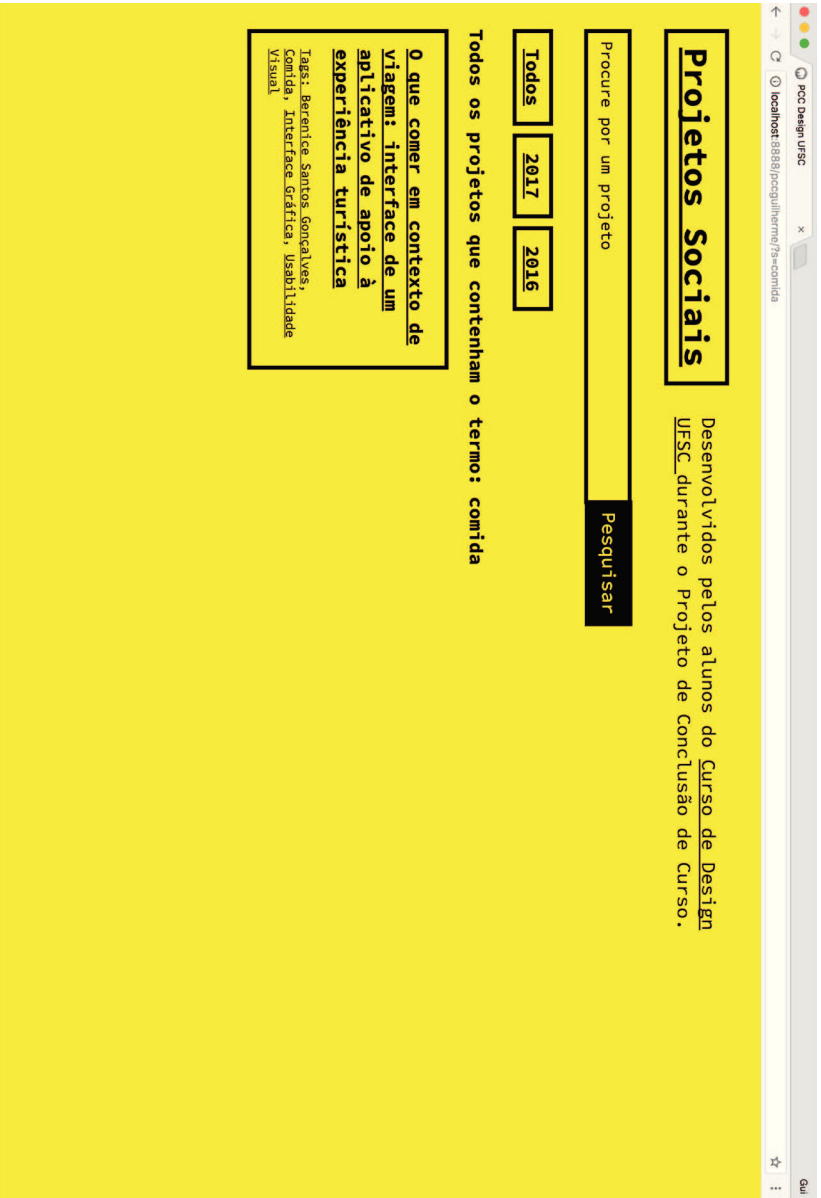


Figura 44 - Página de Resultado de Pesquisa.



Fonte - Autor

Figura 45 - Página de Projeto

localhost:8888/pccguilherme/ x  
 localhost:8888/pccguilherme/2017/10/13/pcc-mariana/

**O que comer em contexto de viagem: interface de um aplicativo de apoio à experiência turística**

**Por Mariana Soares Popper**

Comida é o alimento que de alguma forma já foi transformado pela cultura, seja pelo seu preparo ou significado atribuído. Expressão direta do pertencimento social, a comida é um meio pelo qual uma localidade pode ser experienciada por turistas. Este projeto buscou desenvolver a interface de um aplicativo de auxílio ao turista para que encontre comidas típicas e de baixo custo em contexto de viagem. Para isso foi aplicado um método com abordagem centrada no ser humano, estruturado em 3 etapas: conhecer, materializar e avaliar. Nestas etapas foram realizadas pesquisas, entrevistas e validações com usuários, para o desenvolvimento de uma interface que atendesse as suas necessidades. Assim, foram criados substitutos para a definição da interface final do aplicativo que foi prototipada e passou por mais uma validação para que a entrega final fosse o mais adequada possível.

**Baixar Relatório Completo**

*Palavras-chave: Berenice Santos Gonçalves, Comida, Interface Gráfica, Usabilidade Visual*

[Voltar](#) [Página Inicial](#)

Gui ☆ :

### 3.6 - IMPLEMENTAÇÃO E PRÓXIMOS PASSOS

Como mencionado anteriormente o protótipo apresentado neste relatório se encontra funcionando apenas por um servidor local no computador do autor, porém pronto para ser aplicado. Caso haja interesse na utilização do material, é necessário apenas levar os arquivos para os devidos responsáveis sobre as páginas da instituição. Recomenda-se também uma adaptação do projeto para dispositivos móveis, pois a plataforma atual só está otimizada para telas de computadores. Juntamente dos arquivos de implementação da plataforma se encontra um Manual de Postagem no WordPress (Apêndice D), desenvolvido pelo autor, para garantir que a plataforma seja utilizada e atualizada corretamente.

### 4.0 - CONCLUSÃO

O projeto aqui desenvolvido surgiu da insatisfação do autor com o cenário do Web Design atual, do interesse em desenvolver projetos digitais inovadores e da vontade de utilizar a sua profissão como instrumento e catalisador de mudança social.

Com essa premissa foi possível explorar novos caminhos nos quesitos estruturais e visuais no design para web, mais especificamente no Brutalismo aqui discutido. Esse estilo recente, porém que vem ganhando rápida ascensão em sua popularidade, tem sido usado por diversos artistas justamente pelas possibilidades de inovação quando se produz algo fora do convencional. Essa vertente do design porém ainda não apresenta muitos estudos e pesquisas concretas a respeito, o que dificultou algumas etapas deste processo devido a essa falta de informação.

Durante o desenvolvimento do projeto também foi se percebendo o quão adaptável o profissional de design precisa ser no processo e o quão importante é a aproximação e pesquisa sobre o tema abordado. Com o conhecimento que foi adquirido em cada etapa concluída, o projeto se tornou mais denso e foi possível enxergar com maior clareza os quesitos que realmente importariam e iriam fazer diferença na experiência do usuário. Muito do que foi suposto e que se acreditava ser benéfico na definição do escopo foi alterado quando chegou a etapa de prototipação e testes com usuários. Quanto mais inteirado o profissional está no tema e no propósito do seu produto, maior é a efetividade do seu papel como designer no projeto.

Por fim o resultado alcançado foi incrivelmente satisfatório para o autor, que conseguiu aplicar os conhecimentos compartilhados pelos professores do curso em um projeto que atingiu as suas expectativas

definidas e abriu novos horizontes pouco explorados na profissão até então.

## REFERÊNCIAS

- BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011. 270 p.
- KRIPPENDORF, Klaus. **The semantic turn: a new foundation for design**. Boca Raton, FL: Taylor&Francis Group, 2006. 349 p.
- SHEA, Andrew. **Designing for Social Change: strategies for community-base graphic design**. New York, NY: Princeton Architectural Press, 2012. 167p.
- GARRET, James J.; **The Elements of User Experience: User centered design for the web and beyond**. Berkeley: New Riders, 2011.
- SCHLATTER, Tania; LEVINSON, Deborah. **Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications**. Waltham: Morgan Kaufmann, 2013.
- PADOVANI, Stephania.; NAPO, Paula Rodrigues. **Sistemas de navegação em smartphones: um guia teórico-prático de design. Material didático-instrucional de apoio à disciplina de Interação Humano-Computador**. Departamento de Design, Setor de Artes, Comunicação e Design, Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2016.
- PAPANEK, Victor. **Design for the real world: human ecology and social change**. High Holborn, London: Thames & Hudson Ltd, 1985.
- BRAGA, Marcos da Costa (org.). **O papel social do design gráfico. História, conceitos & atuação profissional**. Edição. 1 ed. São Paulo: Senac. ISBN 9788539601172.
- COOPER, Alan et al. **About Face: The Essentials of Interaction Design**. 4. ed. Indianapolis: John Wiley & Sons, 2014.
- CARVALHO, Felipe. **Brutalismo em websites**. 06 set. 2016. Disponível em: <https://medium.com/tendências-digitais/brutalismo-websit-e2e9d435558c> Acesso em: 15 jun. 2017.

ZEIN, Ruth Verde. **Brutalismo, sobre sua definição: (ou, de como um rótulo superficial é, por isso mesmo, adequado)**. 07 mai. 2007. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/07.084/243> Acesso em: 15 jun. 2017.

FUÃO, Fernando Freitas. **Brutalismo: a última trincheira do movimento moderno**. 01 dez. 2000. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/01.007/949>



## **APÊNDICE A - BRIEFING**

### **Sobre a idéia geral do Projeto:**

- O que acha da ideia? Qual sua opinião como Coordenadora do Curso?
- A Universidade ou o Curso estariam interessados em uma ferramenta desse tipo?
- Existe uma necessidade desse produto?

### **Pensando no público agora:**

- Quem você acha que mais se beneficiaria ou se interessaria com esse recurso?
- Para quem estaria destinada essa plataforma?
- Esse público teria alguma necessidade em especial que o projeto precise abranger?

### **E sobre os projetos a serem exibidos:**

- Temáticas sociais estão mais evidentes nos PCCs recentes, até quantos anos/semestres atrás seria interessante fazer um levantamento desses projetos do curso?

### **Quanto ao conteúdo dos projetos:**

- Pensando na estrutura de um PCC, do relatório até o produto, o que seria importante/interessante mostrar para o usuário/público de interesse?

### **Para finalizar:**

- Existe algo que você gostaria de acrescentar que seria relevante ao projeto?

## **APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO**

### **Qual a sua faixa etária?**

- Abaixo de 18 anos
- Entre 18 e 24 anos
- Entre 25 e 34 anos
- Entre 35 e 44 anos
- Entre 45 e 54 anos
- Entre 55 e 64 anos
- Acima de 65 anos

### **Qual seu nível de educação?**

- Ensino Médio ou Fundamental Incompletos
- Ensino Médio ou Fundamental Completos
- Ensino Superior Incompleto
- Ensino Superior Completo
- Alguma Pós-Graduação em Andamento ou Completa

### **Você sabia que existe um Curso de Design na UFSC?**

- Sim, inclusive faço parte
- Sim, sabia
- Não, não sabia

### **Já teve interesse nos Projetos de Conclusão de Curso que são realizados pelos estudantes no final da graduação?**

- Sim, estava interessado(a) no conteúdo
- Sim, estava procurando temas para o meu próprio PCC
- Sim, inclusive fui a algumas apresentações
- Sim, e já orientei trabalhos
- Apenas acompanho os banners expostos no corredor do Curso
- Não
- Nem sei o que é isso

### **Como realizou a pesquisa por esses PCCs?**

### **Essa busca foi eficaz? Gerou o resultado esperado?**

**Sobre Projetos Sociais:****O quão importante você considera esses Projetos? (Escala de 1 a 5)****Qual seu nível de interesse em ajudar esses Projetos? (Escala de 1 a 5)****Já auxilia algum Projeto?**

- Sim
- Não

**O que faz ou faria você participar de um Projeto desses?**

- Ideia interessante
- Envolvimento Pessoal
- Gosto de ajudar outras pessoas
- Retorno financeiro ou pessoal
- Não tenho interesse

**Você procura saber quais Projetos estão sendo colocados em prática atualmente?**

- Sim
- Não

**Por quais informações você procura quando está pesquisando sobre um Projeto específico?**

- Motivo que levou ao início do projeto
- Os criadores
- Investimento necessário/arrecadado
- Para quem ele é destinado
- Abrangência que procura atingir

## APÊNDICE C - SITES BRUTAIS

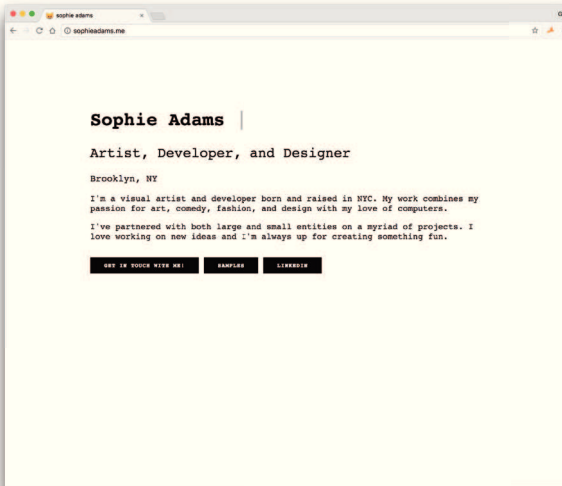
### Brutalismo Cru

Figura - Exemplo Brutalismo Cru



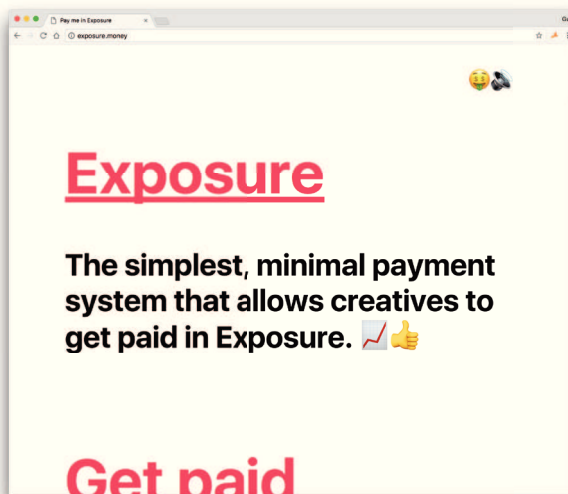
Fonte - apelido-apelido.com

Figura - Exemplo Brutalismo Cru



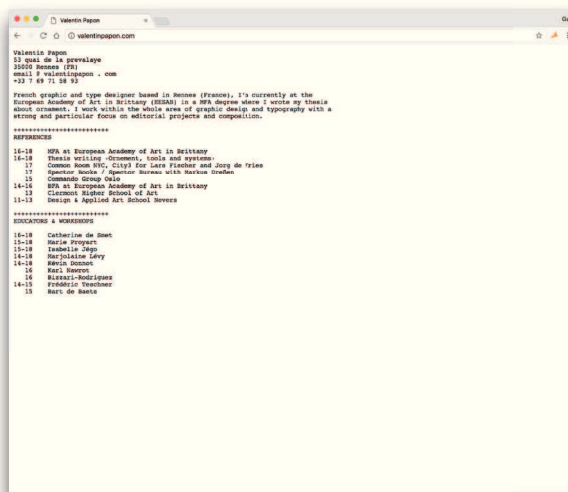
Fonte - sophieadams.com

Figura - Exemplo Brutalismo Cru



Fonte - exposure.money

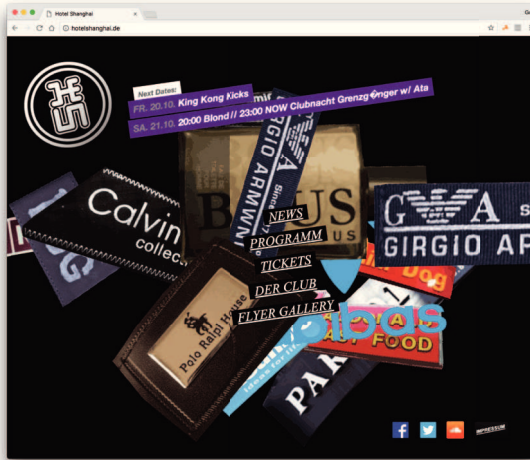
Figura - Exemplo Brutalismo Cru



Fonte - valentinpapon.com

## Brutalismo Feio

Figura - Exemplo Brutalismo Feio



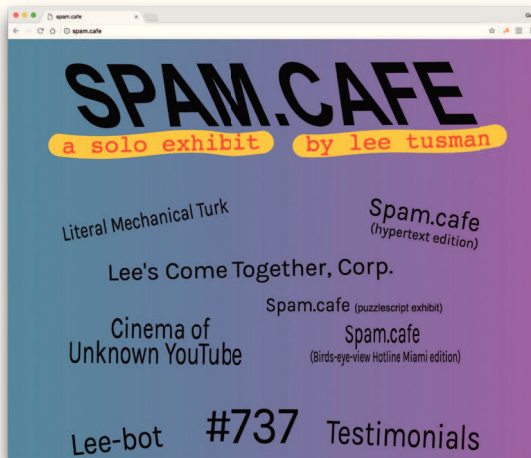
Fonte - hotelshangai.de

Figura - Exemplo Brutalismo Feio



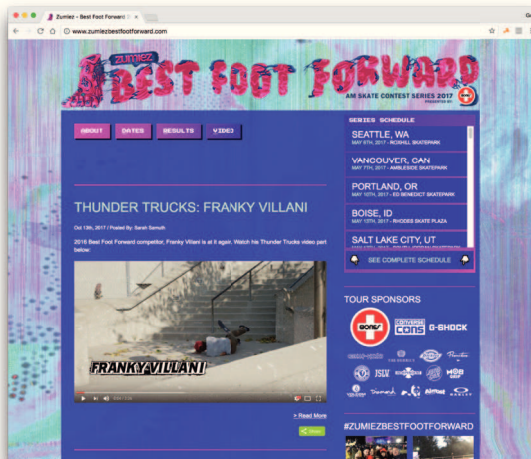
Fonte - liberte.paris

Figura - Exemplo Brutalismo Feio



Fonte - spam.cafe

Figura - Exemplo Brutalismo Feio



Fonte - zumiezbestfootforward.com

## APÊNDICE D - MANUAL DE POSTAGEM

Figura - Manual de Postagem no WordPress

### Manual de Postagem no WordPress

Para manutenção e atualização dos Projetos Sociais do Design UFSC

**1. Como funciona:**

A página de Projetos Sociais utiliza o sistema WordPress para gerenciar seu conteúdo e isso possibilita a sua atualização com praticidade. Cada projeto publicado nada mais é do que uma postagem em um sistema de blog devidamente organizado e categorizado.

The diagram illustrates the workflow of content management. It starts with a screenshot of the WordPress 'Adicionar Novo' (Add New) post editor. Arrows point from this editor to a screenshot of a project page titled 'Projetos Sociais' on the website. From the project page, arrows point to a detailed manual page for 'SISTEMA DE PROJETOS SOCIAIS' which includes sections for 'OBJETIVO DO SISTEMA', 'OBJETIVO DO PROJETO', 'OBJETIVO DO PROJETO', and 'OBJETIVO DO PROJETO'.



Figura - Manual de Postagem no WordPress

**2. Como postar um projeto novo:**

- Após realizar o login na página de administração do WordPress com as credenciais informadas pela Coordenação de Design, acesse a seção de "Posts" localizada na barra lateral esquerda. Nesta página você verá todos os projetos já postados, podendo editá-los e acrescentar novos. Para postar um projeto, clique no botão superior em "Adicionar Novo/Add New"
- Na página seguinte:
  - Na seção de conteúdo comece colocando o nome do autor do trabalho em negrito (utilize as ferramentas de edição de texto logo acima).
  - Em seguida deve-se acrescentar o resumo do projeto.
  - Por último, utiliza o botão de "Adicionar Midia" para fazer o upload do arquivo do relatório. Neste passo certifique-se de mudar o texto de exibição do link para "Baixar Relatório Completo" e ative a opção de "Abrir em uma nova aba".
  - Para finalizar clique em "Postar/Atualizar".

Fonte - Autor

Figura - Manual de Postagem no WordPress

### 3. Categorizando um post:

Para garantir que o projeto postado apareça corretamente no site e seja acessível, é necessário categorizá-lo corretamente.

Na página de adição ou edição de Post:

- Na seção de "Categorias" selecione a categoria que representa o ano em que o projeto foi postado, assim como a categoria "Todos". Caso o ano requisitado ainda não exista, adicione como nova categoria.
- Na parte de Tags, adicione todas as palavras-chave encontradas no relatório (situadas após o resumo no arquivo) separadas por uma vírgula. Adicione também o nome completo do orientador do projeto.
- Para finalizar clique em "Postar/Atualizar".

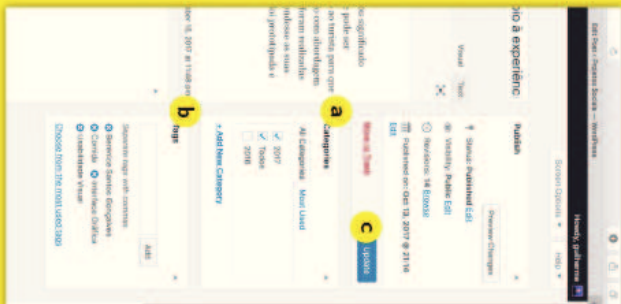


Figura - Manual de Postagem no WordPress

**4. Adicionando novos anos:**

Os anos no topo do site são categorias de posts, por isso quando novas são adicionadas, estas precisam ser acrescentadas manualmente nesta seção.

- No menu lateral esquerdo, seleciona a aba "Aparência" e em seguida, "Menus".
- Para adicionar novas categorias ao menu, seleciona a categoria desejada na aba "Categorias" e clique em "Adicionar ao Menu".
- Esta categoria aparecerá na seção de "Estrutura do Menu" ao lado. Certifique-se de que ela está na posição cronológica correta. Clique na categoria recém-adicionada e na seção "Classes CSS" escreva no campo "post-semester" como indicado na imagem.
- Para salvar as alterações e finalizar, clique em "Salvar Menu".



Fonte - Autor