

Universidade Federal de Santa Catarina
Gabriela de Mattos

**DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA DIGITAL
PARA AUXILIAR NA COMUNICAÇÃO INTERNA DO
LABORATÓRIO BRIDGE**

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

Orientador: Prof. Dr. Júlio Monteiro Teixeira.

Florianópolis
2018

Gabriela de Mattos

**DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA DIGITAL
PARA AUXILIAR NA COMUNICAÇÃO INTERNA DO
LABORATÓRIO BRIDGE.**

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, 01 de novembro de 2018.

Prof^ª. Marília Matos Gonçalves, Dr^ª.
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Júlio Monteiro Teixeira, Dr.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof^ª. Mary Vonni Meürer de Lima, Dra.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Israel de Alcântara Braglia, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

"Design não é apenas o que parece e o que se sente. Design é como funciona."

"Design is not just what it looks like and feels like. Design is how it works."

Steve Jobs, 2003

RESUMO

Este relatório tem por objetivo apresentar o processo de desenvolvimento de uma ferramenta digital para auxiliar na comunicação interna do laboratório Bridge. Para isso, essa construção foi baseada na utilização de duas abordagens metodológicas, uma proposta por Teixeira, Benedet e Hoppe (2015) que apoia o projeto no mapeamento, definição e priorização de requisitos e a outra proposta por Garrett (2002) que baseia para toda a estruturação das etapas do projeto. Os estudos desse projeto abordam temas como usabilidade, design de interação, design de informação e gestão de projetos e ao final do desenvolvimento são apresentadas os componentes base aplicados a superfícies da ferramenta estruturada para o laboratório.

Palavras-chave: Comunicação interna; Design digital; Usabilidade.

ABSTRACT

This report aims to present the process of developing a digital tool to aid in the internal communication of the Bridge laboratory. To that end, this construction was based on the use of two methodological approaches, a proposal by Teixeira, Benedet and Hoppe (2015) that supports the project in the mapping, definition and prioritization of requirements and the other one proposed by Garrett (2002) the structuring of the project stages. The studies of this project cover topics such as usability, interaction design, information design and project management, and at the end of development the basic components applied to the surfaces of the structured tool for the laboratory are presented.

Keywords: Communication; Design digital; Usability.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Planos da Metodologia de Garrett.....	21
Figura 2 - Perfil persona A.....	39
Figura 3 - Perfil persona B.....	41
Figura 4 - Perfil persona C.....	42
Figura 5 - Matriz de peso das personas.....	44
Figura 6 - Aplicação da ferramenta de análise SWOT.....	45
Figura 7 - Planilha comparativa de soluções e recursos existentes.....	47
Figura 8 - Análise de similares I.....	49
Figura 9 - Análise de similares II.....	51
Figura 10 - Análise de similares III.....	53
Figura 11 - Análise de similares IV.....	54
Figura 12 - Planilha comparativa de conteúdos e funcionalidades.....	55
Figura 13 - Peso dos requisitos de projeto.....	57
Figura 14 - Hierarquia dos requisitos de conteúdos e funcionalidades.....	58
Figura 15 - Desenho do Fluxo Macro.....	60
Figura 16 - Desenho Fluxo Micro - Configuração de perfil.....	61
Figura 17 - Desenho Fluxo Micro - Feed de atividades.....	62
Figura 18 - Desenho Fluxo Micro - Perfil.....	64
Figura 19 - Grid e layout	68
Figura 20 - Wireframe - Configuração de perfil.....	69
Figura 21 - Wireframe - Perfil.....	69
Figura 22 - Wireframe - Feed de atividades.....	70
Figura 23 - Wireframe - Bridgers.....	71

Figura 24 - Wireframe - Grupos.....	71
Figura 25 - Wireframe - Todos so grupos.....	72
Figura 26 - Wireframe - Página do grupo.....	72
Figura 27 - Wireframe - Eventos.....	73
Figura 28 - Wireframe - Salvos.....	73
Figura 29 - Wireframe - Arquivos.....	74
Figura 30 - Painel de referências visuais.....	75
Figura 31 - Tipografia.....	77
Figura 32 - Cores.....	77
Figura 33 - Componentes.....	78
Figura 34 - Tela de login.....	79
Figura 35 - Tela de configuração de perfil.....	80
Figura 36 - Tela de perfil.....	80
Figura 37 - Tela feed de atividades (Todos os posts).....	81
Figura 38 - Tela feed de atividades (Comunicados).....	82
Figura 39 - Tela bridgers.....	83
Figura 40 - Tela grupos (Seus grupos).....	83
Figura 41 - Tela grupos (Todos os grupos).....	84
Figura 42 - Página do grupo.....	84
Figura 43 - Modal criar grupos.....	85
Figura 44 - Modal criar grupos (Convidar).....	85
Figura 45 - Tela eventos (Internos).....	86
Figura 46 - Tela eventos (Externos).....	87
Figura 47 - Modal adicionar eventos externos.....	87
Figura 48 - Tela salvos.....	88

Figura 49 - Tela arquivos (Documentos - Pastas).....	88
Figura 50 - Tela arquivos (Documentos).....	89
Figura 51 - Tela arquivos (Fotos - Pasta).....	89
Figura 52 - Tela arquivos (Fotos).....	90
Figura 53 - Modal visualização de fotos.....	90

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	17
1.1	CONTEXTUALIZAÇÃO AO TEMA	17
1.2	OBJETIVOS	19
1.2.1	Objetivo Geral	19
1.2.2	Objetivos Específicos	19
1.3	JUSTIFICATIVAS	19
1.4	METODOLOGIA PROJETUAL.....	20
1.5	DELIMITAÇÃO.....	22
1.6	ESTRUTURAÇÃO.....	22
2.	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	24
2.1	DESIGN DE INFORMAÇÃO	24
2.2	GESTÃO DE PROJETOS	25
2.3	DESIGN DE INTERAÇÃO.....	26
2.4	USABILIDADE.....	27
3.	MÉTODO.....	31
3.1	PESQUISA BIBLIOGRÁFICA	31
3.2	LEVANTAMENTO DE INFORMAÇÕES INICIAIS.....	31
3.2.1	Entrevistas com colaboradores.....	32
3.2.2	Levantamento de conteúdos.....	33
3.2.3	Pesquisa de soluções e recursos digitais.....	33
3.3	ANÁLISE DE DADOS.....	34
3.4	PLANO DE ESCOPO.....	35
3.5	PLANO DE ESTRUTURA.....	35
3.6	PLANO DE ESQUELETO.....	35
3.7	PLANO DE SUPERFÍCIE.....	36
4.	RESULTADOS	37

4.1	ESCOLHA DO TEMA	37
4.2	ACEITE DO LABORATÓRIO.....	37
4.3	ANÁLISE DE DADOS.....	37
4.3.1	Registro e análise das entrevistas.....	38
4.3.2	Personas.....	38
4.3.2.1	Persona A.....	38
4.3.2.2	Persona B.....	40
4.3.2.3	Persona C.....	42
4.3.3	Peso das personas.....	43
4.3.4	SWOT.....	44
4.3.5	Planilha comparativa de soluções e recursos existentes.....	46
4.4	PLANO DE ESCOPO.....	48
4.4.1	Análise de similares.....	48
4.4.1.1	Google Drive.....	48
4.4.1.2	Slack.....	50
4.4.1.3	Facebook.....	52
4.4.1.4	Twitter.....	54
4.4.2	Planilha comparativa.....	55
4.4.3	Objetivo do produto.....	56
4.4.4	Requisitos de projeto.....	56
4.5	PLANO DE ESTRUTURA.....	59
4.4.4	Fluxo macro.....	59
4.4.4	Fluxo micro.....	61
4.5.2.1	Configuração de perfil.....	61
4.5.2.2	Feed de atividades.....	62
4.5.2.3	Perfil.....	64
4.6	PLANO DE ESQUELETO.....	65

4.6.1 Wireframes.....	65
4.7 PLANO DE SUPERFÍCIE.....	74
4.7.1 Diretrizes visuais.....	74
4.7.2 Guia de estilo.....	76
4.4.2 Protótipos de tela.....	78
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	91
REFERÊNCIAS	93

1. INTRODUÇÃO

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO AO TEMA

Os benefícios da comunicação interna nas organizações são cada vez mais visíveis, tanto para a entidade quanto para as pessoas que a compõe. Uma comunicação corporativa estruturada e organizada amplia a credibilidade da mensagem que está sendo transmitida, além de permitir um alinhamento entre o que a empresa comunica e o que ela pretende comunicar.

Segundo Mendes (2004), independente do meio, a transparência na comunicação da empresa para com seus empregados é um elemento crucial para o estreitamento das relações empresa-empregado.

Por isso quando bem estruturada, com canais e formatos definidos, a comunicação interna reforça valores institucionais, aumenta o nível de confiança dos servidores e faz com que eles atuem como embaixadores da instituição dentro e fora dela, pois aumenta sua sensação de pertencimento. Porém, há um fator extremamente importante em relação a comunicação que é a centralização da mesma, isso porque, é comum em empresas com maior número de funcionários que essa comunicação se espalhe por inúmeras ferramentas, e-mails, planilhas, chats. Essas ferramentas nem sempre se adaptam a realidade da organização, o que pode causar confusão e frustração entre os colaboradores.

É importante para instituições o investimento em uma comunicação interna organizada, concreta, estruturada e personalizada, que não apenas fale a língua da organização, mas que reflita sua postura e identidade.

“Uma empresa que deseja empregados comprometidos e engajados com seus objetivos deve reconhecer a importância de uma comunicação responsável e comprometida.” MENDES (2004, pág 4.)

A construção de uma comunicação mais integrada envolve diferentes frentes ligadas ao design. Uma ferramenta corporativa traz, diferente de muitos outros tipos de interface, a obrigatoriedade do uso, ou seja, o usuário não usa o sistema por opção, esse fator tem influência direta na relação do usuário com a ferramenta. É necessário que o sistema

tenha uma interface esteticamente agradável, usabilidade e funcionalidade coerentes e que incentive o uso correto da ferramenta, de maneira a integrar os usuários e demais envolvidos com a organização de forma eficaz e ágil.

Sem os preceitos e habilidades inerentes a atividade do design, a solução desenvolvida tem grandes chances de contar com uma usabilidade confusa, com informações que não sejam tão efetivas ou interessantes para o usuário, ou ainda de uma interface que não seja intuitiva ou adequada ao público. Por isso, o design é essencial nesse processo, desde a pesquisa informacional até o estudo e aplicação da solução.

O desenvolvimento desse projeto está voltado para o laboratório Bridge, um laboratório integrado ao Centro Tecnológico (CTC) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) que atua na pesquisa e desenvolvimento de soluções tecnológicas conectando governo e cidadão por meio da inovação. O laboratório conta hoje com 120 colaboradores e desenvolve três grandes projetos nacionais de informatização que ajudam na qualificação da gestão pública, o e-SUS AB (Atenção Básica) e o SISMOB (Sistema de Monitoramento de Obras) ambos do Ministério da Saúde, e o RNI (Registro Nacional de Implantes) da ANVISA. Este laboratório foi escolhido para o desenvolvimento desse projeto, pois enfrenta dificuldade para com os meios de comunicação com o colaborador.

Por ser uma organização que cresceu muito rapidamente, a necessidade de comunicação e controle de um número grande de colaboradores fez com que a quantidade de ferramentas usadas para gerir e colaborar com a comunicação crescesse também, sendo essas, muitas vezes, não adequadas para a realidade da organização e como afirma Teixeira (2018), modelos de gestão requerem adaptações, isso porque além das especificidades de cada contexto, também existe relação entre o porte da empresa e do projeto e dos tipos de modelo a serem adotados, adaptados e desenvolvidos.

Essa descentralização é ainda agravada pela estrutura física, tendo em vista que os projetos que o laboratório executa encontram-se em diferentes andares, uma limitação quando se trata de troca de experiências e informações. Essas limitações acarretam em problemas dentro da organização, tanto ao nível dos colaboradores, que se perdem na quantidade e complexidade de caminhos e meios pelos quais essa comunicação e controle existem, como, em escala ainda mais crucial e importante, a nível gerencial e de liderança. Isso porque, com os tantos canais e meios de comunicação, se perde o controle do que está sendo dito e do nível de alcance das informação transmitida o que torna mais difícil a mensuração de indicadores

e métricas para o mantimento de uma cultura interna engajadora.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver um projeto de interface, em nível de superfície, para uma ferramenta que auxilie na comunicação interna do Laboratório Bridge.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Mapear as demandas e ações necessárias junto aos colaboradores do laboratório para o levantamento de requisitos, a partir de pesquisa;
- Levantar e analisar informações de soluções existentes;
- Transformar as análises resultantes das demandas em requisitos para a ferramenta;
- Elaborar um plano de ação para o desenvolvimento;
- Definir a hierarquia e elaborar os wireframes das telas;
- Desenvolver a superfície.

1.3 JUSTIFICATIVAS

A proposta desse projeto de conclusão de curso foi iniciada com o interesse de aplicar e expandir os conhecimentos da área adquiridos durante a graduação, tanto a nível acadêmico quanto na atuação no mercado de trabalho. Encarando esta como uma boa oportunidade de alinhar pesquisas na área de design digital com a possibilidade de propor uma solução para um problema real surgiu a ideia de desenvolver um sistema de integração a comunicação interna do laboratório Bridge.

O desenvolvimento de um projeto com essa abordagem enriquece o âmbito acadêmico porque baseia-se em métodos de gestão de projetos, desenvolvimento de interfaces, princípios de usabilidade

e design de interação e de informação abordados dentro da graduação de design e os aplica para compor um sistema que seja pensado para seus usuários e que colabore com a gestão interna de uma corporação.

Além desse motivos, a autora deste projeto é uma colaboradora do laboratório para o qual o projeto será desenvolvido. Isso tornou-se um fator contribuinte para a escolha desse tema, visto que assim há uma facilidade de imersão no ambiente, assim como um aprofundamento em relação ao conhecimento dos problemas.

1.4 METODOLOGIA PROJETUAL

É importante no desenvolvimento de projetos a utilização de uma estruturação lógica de etapas constituídas por meio de métodos. Para esse projeto se utilizará uma mistura de duas abordagens metodológicas, uma que visa facilitar a integração das informações levantadas para a definição de requisitos da interface (TEIXEIRA, BENEDET e HOPPE, 2015; TEIXEIRA, 2018) e outra voltada para o desenvolvimento da interface digital centrada na experiência e interação do usuário (GARRETT 2002).

Teixeira, Benedet e Hoppe (2015) defende que uma das etapas determinantes no desenvolvimento de projetos é definir quais são os requisitos a serem atendidos pela solução. Para que isso seja possível então é preciso identificar as necessidades dos usuários, os recursos disponíveis no mercado e as soluções oferecidas pelos concorrentes e similares.

Para atingir esse objetivo a proposta de Teixeira, Benedet e Hoppe (2015) se divide em vários passos que levam a definição de requisitos. O primeiro, levantamento de dados, engloba pesquisas sobre o produto a ser desenvolvido e sobre o público e o mercado a ser atendido. Aqui, busca-se conhecer as características e funções do produto, seus usuários, as expectativas e interesses da organização do projeto e as oportunidades e riscos do mercado. Após a obtenção das informações, chega-se ao segundo passo que trata da análise de dados. Nessa etapa utiliza-se ferramentas que possibilitem uma melhor visualização dos dados levantados, tanto dados de mercado quanto os dados de público que serão utilizados para a criação de personas.

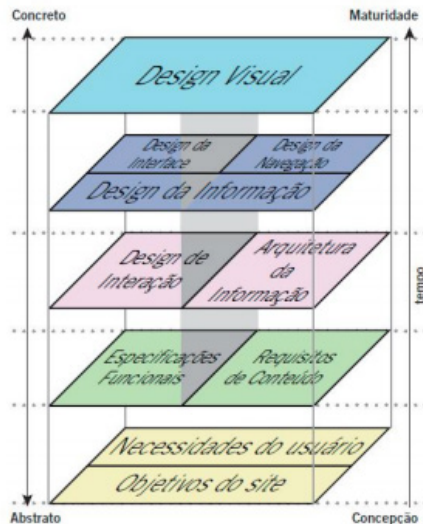
No terceiro passo define-se o plano de escopo do projeto que deve indicar as principais funções e conteúdos da interface. Nesse passo também define-se o peso dos perfis das personas baseado em duas variáveis que devem levar em conta a afinidade do perfil para com o produto e assim, tendo

as funcionalidades e conteúdos juntamente com o peso de cada persona, determina-se aqui o que é prioridade para a interface, os requisitos do projeto.

Como apontado anteriormente, o desenvolvimento do projeto também será baseado no método proposto por Garrett (2002). Esse defende que um projeto deve se ater a todas as possíveis interações do usuário, mapeando-as e caracterizando-as e, sendo assim, o desenvolvimento de um sistema deve prover, prever e compreender todas as possibilidades de ações e etapas para a conclusão dos objetivos do usuário.

Para atingir esse objetivo a abordagem é organizada em etapas de desenvolvimento compostas por cinco planos que são nivelados de abstratos a concretos, sendo os primeiros constituídos pelas características mais abstratas do projeto e os últimos trazem ao projeto suas características mais concretas.

Figura 1 - Planos da Metodologia de Garrett



Fonte: Garrett (2002)

No estágio inicial, ou seja, o mais abstrato, encontra-se a definição das estratégias do projeto onde se define os objetivos do produto e as necessidades do usuário.

Na sequência está a definição do escopo do projeto. Serão

recolhidos, organizados e categorizados todo conteúdo pertinente ao sistema, assim com os requisitos funcionais que são, portanto, os tipo de funcionalidades, páginas, seções e informações que o sistema apresentará.

O nível seguinte, de estrutura, envolve-se o design de interação e a arquitetura da informação. É na arquitetura que se definirá os fluxos de macro e micro interação, mapeando, prevendo e sugerindo os possíveis caminhos feitos pelo usuário, podendo assim definir as formas de diálogo entre o usuário e o sistema. Na quarta etapa é constituído o esqueleto das páginas do sistema, inicia-se aqui os testes e prototipação de baixa fidelidade das telas, onde a organização e disposição das informações na interface são definidas. No plano seguinte, da superfície, o mais concreto, haverá a prototipação em alta fidelidade do sistema onde serão constituídos os detalhes, refinamentos e acabamentos das informações visuais e interativas.

1.5 DELIMITAÇÃO

Este projeto delimita-se aos temas ligados à gestão de projetos e desenvolvimento de interface digital, orientando-se especificamente para a elaboração de uma ferramenta digital para a comunicação interna no laboratório Bridge. Os esforços deste trabalho estão focados na comunicação interna do laboratório para com seus colaboradores, facilitando a dinâmica entre informações que precisam ser compartilhadas entre os departamentos da instituição.

O plano prévio deste trabalho intenta-se em levantar os requisitos para o desenvolvimento de uma ferramenta digital para uso do laboratório e o projeto de superfície da ferramenta, levando em consideração a usabilidade e as necessidades do usuário.

1.6 ESTRUTURAÇÃO

O desenvolvimento desse trabalho está estruturado conforme serão apresentados os capítulos, seus principais tópicos e suas relações a seguir:

- Capítulo 1 – Introdução: tem como função inserir o leitor no contexto do projeto. Estão presentes nele: contextualização ao tema, objetivos geral e específicos, justificativa, metodologia projetual,

delimitação do trabalho e estrutura;

- Capítulo 2 – Fundamentação Teórica: refere-se ao embasamento teórico que abrange os temas centrais do trabalho, conceitos sobre Design de Informação, Gestão de Projetos, Design de Interação e Usabilidade. Esse tópico tem por objetivo legitimar o desenvolvimento do projeto de modo conceitual;

- Capítulo 3 – Metodologia: são apresentadas as formas como o projeto vem sendo desenvolvido relatando seus procedimentos metodológicos para iniciação do projeto;• Elaborar um plano de ação para o desenvolvimento;

- Capítulo 4 – Resultados: relatório referente aos resultados obtidos;

- Capítulo 5 – Considerações finais: descrição dos aprendizados, ganhos e perdas no decorrer do desenvolvimento do projeto.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 DESIGN DE INFORMAÇÃO

De acordo com Correia (2009) o design de informação é um campo de especialidade do design gráfico recente e por essa razão sua delimitação e definição ainda gera discussões, mas a definição dada pela Sociedade Brasileira de Design da Informação - SBDI consegue conectar todos os assuntos pertinentes a essa área, sendo ela:

“Design da informação é uma área do design gráfico que objetiva equacionar os aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos que envolvem os sistemas de informação por meio da contextualização, planejamento, produção e interface gráfica da informação junto ao público-alvo. O princípio básico é otimizar o processo de aquisição de informação efetivado nos sistemas de comunicação analógicos e digitais” (SBDI, 2010).

Segundo Wilbur e Burke (apud OLIVEIRA; JORENTE 2015) o design de informação quanto disciplina preocupa-se primordialmente em estabelecer uma comunicação eficiente da informação, e isto implica na responsabilidade de que o conteúdo seja correto e objetivo em sua apresentação.

Segundo Jacobson (2000) a preocupação com o design de informação é necessária porque as pessoas são, em muitos casos, produtoras e consumidoras de informação e isso se torna ainda mais perceptível nos cenários atuais, onde as tecnologias e mídias de comunicação realçam os laços entre aqueles que geram e recebem informações e por isso, a necessidade de se preocupar em reduzir a carga informacional das pessoas, mantendo apenas o que for relevante, segmentado e levando conteúdos pertinentes para suas devidas públicos.

Primeiramente, para Dick, Gonçalves e Vitorino (2017), é preciso que o design de informação permita ao indivíduo buscar, encontrar, acessar e recuperar aquilo que ele deseja. E essas necessidades abrangem em todos os produtos que envolvem o design de informação e estão presentes no dia a dia das pessoas, desde de bulas de medicamentos que precisam ser legíveis para seus vários públicos, até informações de sistemas devidamente estruturadas e fluxos de navegação de sistemas digitais que

contribuam para a eficiência e a eficácia da tarefa. Isso porque, a partir do primeiro contato o usuário já analisa a informação e avalia se esta é adequada para suas necessidades e isso faz com que a forma com que a informação é apresentada seja crucial para que o usuário a compreenda.

A apresentação inadequada da informação, segundo Frascara (apud DICK, GONÇALVES e VITORINO 2017), ou uma contextualização indevida pode distorcer o significado da mensagem, fazendo assim com que o usuário avalie a informação obtida de forma inadequada e assim tome decisões equivocadas induzido pelas distorções causadas pelas má organização da informação.

2.2 GESTÃO DE PROJETOS

O *Project Management Institute* - PMI define gestão de projetos como “a aplicação de conhecimentos, habilidades, ferramentas e técnicas às atividades do projeto a fim de atender aos seus requisitos.” ou seja, aplicar conhecimentos, habilidades e técnicas para a execução de projetos de forma efetiva e eficaz. O gerenciamento de projeto é uma competência estratégica para organizações, pois sune resultados de projetos e objetivos internos e externos.

O PMI apresenta cinco grupos de processo, são eles: Iniciação, Planejamento, Execução, Monitoramento e Controle e Encerramento. Para que haja uma gestão de projetos plena, vários conhecimentos devem ser gerenciados de forma integrada. Teixeira (2017) defende que organizar ideia e informações de forma visual é super importante para o processo projetual já que nosso cérebro reconhece padrões, principalmente os visuais, de forma mais rápida e assim promover a visualização de resultados sobre o andamento do projeto ajuda nosso cérebro a gerenciar as atividades.

“A visualização da informação é pré-requisito para tomada de decisão em qualquer projeto ou empreitada.” (TEIXEIRA 2018, pág. 91)

É importante salientar porém que, quando se fala de informação, está se falando de dados já processados e organizados, que tenham capacidade de gerar o efeito de informar.

Os dados por si só, sem a leitura e apresentação adequadas, podem ter efeito contrário e colaboram para uma tomada de decisão aleatória. Por isso, é importante garantir que as ferramentas e

recursos usados na comunicação, tenham propósito claro e específico.

Sobre a comunicação da informação, vale destacar também, que é necessário controlar e planejar o fluxo das informações, para o sucesso da influência dessas informações na tomada de decisão. (CHAVES et al. 2010).

Por isso é importante estabelecer uma comunicação ativa em todos os setores da corporação, para garantir a contínua integração dos gestores e colaboradores.

Para que exista uma correta compreensão, sugere-se utilizar uma estratégia proativa de comunicação, o gerente deve estudar qual ou quais meios deverão ser utilizados para a equipe. O planejamento das comunicações é o processo de determinar as necessidades de informação das partes interessadas no projeto e definir uma abordagem de comunicação (PMI, 2013).

Quando a comunicação precisa ser aplicada como ferramenta no gerenciamento de projetos, o seu processo apresenta desafios específicos e deve ser ajustado às características próprias do ambiente organizacional (CHAVES et al. 2010).

As corporações são diferentes e tem necessidades e dinâmicas distintas, logo, o processo de comunicação deve ser adequado e estruturado de acordo com a realidade da organização que ele será inserido. Terribili Filho (2010) afirma que gerenciar a comunicação é divulgar o que está sendo feito, gerir o que está sendo falado e o que está sendo documentado, constituindo-se assim, em alicerce de uma boa gestão do projeto.

2.3 DESIGN DE INTERAÇÃO

Segundo Passos (2010) a interação é fator central da constituição do fenômeno humano, pois o contato com os elementos da natureza e o relacionamento com semelhantes são necessidades intrínsecas ao homem, que, dessa forma, busca conhecimento e satisfaz anseios afetivos. Essa busca por conhecimento nos levou a uma época em que a interação se ocorre muito através de interfaces digitais, tornando produtos digitais obrigatórios no cotidianos das pessoas.

Preece, Sharp e Rogers (2002) definem que o design de interação ocupa-se em criar experiências que favoreçam a relação humano-máquina conseguindo entender a forma

como as pessoas trabalham, interagem e se comunicam.

A atividades de design então começam pelo entendimento das necessidades e vontades do usuário, além do conhecimento das dores e ganhos referentes ao produto. A partir das informações adquiridas por meio desses conhecimentos são criados os produtos, com suas formas e conteúdos definidos. Segundo Cooper, Reimann e Cronin (2007) o diferencial do design de interação está na exploração da forma como o usuário se comporta. É preciso imaginar, criar cenários e possibilidades sobre a forma como o usuário irá se comportar diante da interface para se desenvolver um produto adequado.

Segundo Preece, Sharp e Rogers (2002), as atividades básicas envolvidas no processo de design de interação são:

1. Identificar necessidades e estabelecer requisitos.
2. Desenvolver um design alternativo que preencha esses requisitos.
3. Construir versões interativas dos designs, de maneira que possam ser comunicados e analisados.
4. Avaliar o que está sendo construído durante o processo.

Existem muitos produtos que são projetados apenas para a tarefa e não para o humano que irá executá-la o que pode fazê-los eficazes para a tarefa, mas prejudiciais para quem os utiliza. O objetivo de design de interação, para Preece, Sharp e Rogers (2002) redirecionar essa preocupação, trazendo a usabilidade para dentro do processo de design, ou seja, desenvolver produtos interativos que sejam fáceis, agradáveis de utilizar e eficazes, não só para a função, mas principalmente na perspectiva do usuário.

2.4 USABILIDADE

De acordo com Nielsen e Loranger (2007) a usabilidade é um atributo de qualidade relacionado à facilidade do uso de algo, ou seja, a usabilidade está relacionada com a velocidade com a qual os usuários aprendem a usar algo, o quão eficientes eles são ao usá-lo, se esse algo aprendido é possível de ser lembrado, seu grau de propensão a erros e o quão agradável é usá-lo.

Cybis, Betiol e Faust (2007) dizem que a usabilidade não é uma qualidade intrínseca de um sistema, mas que depende de um acordo entre as características de sua interface e as características de seus usuários

ao buscarem determinados objetivos em determinadas situações de uso, por isso, a essência da usabilidade é o acordo entre interface, usuário, tarefa e ambiente, sendo ela então uma composição flexível entre aspectos objetivos, envolvendo a produtividade na interação e subjetivos, ligados ao prazer do usuário em sua experiência com o sistema.

Esses aspectos, segundo Preece, Rogers e Sharp (2002) se diferem em relação ao modo como são operacionalizadas, ou seja, como podem ser atingidas e por quais meios.

Os aspectos subjetivos estão vinculados a experiência do usuário que se preocupa em desenvolver sistemas que sejam satisfatórios, agradáveis, divertidos, interessantes, úteis, motivadores, esteticamente apreciáveis, incentivadores de criatividade, compensadores e emocionalmente adequados, pois as metas de experiência do usuário ocupam-se com como o usuário se sentirá na interação com o sistema. Já as metas de usabilidade preocupam-se com critérios específicos, que estão mais relacionados a objetividade e eficácia ao usar o sistema do que com o prazer do usuário ao utilizá-lo.

Para a construção de um sistema com usabilidade, segundo Cybis, Betiol e Faust (2007), é necessária análise dos seus componentes em relação a seus contextos de uso e a participação do usuário nas decisões de projeto da interface, porém, existem guias de recomendações propostas por diversos autores a partir dos quais se pode facilitar o estabelecimento da usabilidade na relação usuário-interface, sendo estas estabelecidas por critérios, princípios e heurísticas.

Para tanto Nielsen, em 1994, propõe um conjunto de dez qualidades de base para uma interface, chamadas de heurísticas de usabilidade, sendo elas:

1. Visibilidade do estado do sistema;
2. Mapeamento entre o sistema e o mundo real;
3. Liberdade e controle ao usuário;
4. Consistência e padrões;
5. Prevenção de erros;
6. Reconhecer ao invés de lembrar;
7. Flexibilidade e eficiência de uso;
8. Design estético e minimalista;
9. Suporte para o usuário reconhecer, diagnosticar e recuperar erros;

10. Informações de ajuda e documentação.

Já Shneiderman, 1998, estabelece oito “regras de ouro” que abrangem projetos de diálogo entre humanos e computadores. São elas:

1. Perseguir a consistência;
2. Fornecer atalhos;
3. Apresentar feedbacks informativos;
4. Diálogos que indiquem términos de ação;
5. Fornecer prevenção e tratamento de erros;
6. Permitir a reversão de ações;
7. Fornecer controle e iniciativa ao usuário;
8. Reduzir a carga de memória de trabalho.

Para Krug (2014) o princípio primordial em relação a usabilidade é não fazer o usuário pensar, isso significa que a interface deve ser auto-explicativa, o usuário deve entender o que é como usá-la sem necessitar de muito esforço ou conhecimento prévio ou avançado para tal, pois, segundo Memória (2006), um dos princípios que devem ser seguidos por quem desenvolve produtos centrados no usuário é que eles nunca estão errados, é importante lembrar sempre que quem tem dificuldade na utilização de determinado produto, não tem culpa, a responsabilidade está em quem o projetou.

É importante salientar que essas recomendações não devem ser vistas como regras que precisam ser seguidas a risca, mas é necessário sempre entender os motivos que pelos quais elas foram escritas. Segundo Memória (2006) a usabilidade não pode ser vista como uma ciência limitadora da criatividade e sim como uma aliada para que o resultado final seja bem-sucedido e para isso deve ser pensada a partir das primeiras etapas do projeto, pois interfaces fáceis de serem usadas trazem inúmeros benefícios, tanto para o usuário quanto para o desenvolvedor.

Cybis, Betiol e Faust (2007) explicam que uma boa relação da interface com os usuários faz com que eles se sintam mais confiantes e satisfeitos e que para empresas que utilizam softwares para alguma atividade interna, uma interface fácil de utilizar possibilita maior produtividade, redução do tempo de de adaptação, entre outras vantagens. Por outro lado, interfaces que dificultam ou mesmo impedem o uso do sistema, não só aborrecem os usuários como são motivo de frustração e perda de autoestima.

Segundo Nielsen e Loranger (2007) não é mais suficiente o discurso que defende o desejo de projetar para os clientes, a aplicação e priorização da usabilidade é fundamental para qualquer projeto de interface, pois a expectativa das pessoas em relação a aplicações digitais cresceram junto com a expansão e disseminação das ferramentas, então, se a interface proporcionar ao usuário uma experiência agradável as chances dele voltar a utilizá-la são grandes.

3. MÉTODO

3.1 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

A partir da definição dos temas centrais e dos objetivos do projeto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica. Essa pesquisa utiliza como base teórica diferentes autores e abordagens para fundamentar e estruturar as decisões tomadas no decorrer do projeto.

Foram abordados os temas: design de informação, gestão de projetos, usabilidade e design de interação, foram pesquisados então definições, critérios, regras e heurísticas de diferentes autores.

Como já exposto, para o início do desenvolvimento do projeto foi escolhido o método de Teixeira, Benedet e Hoppe (2015) que propõe um passo-a-passo para transformar pesquisa informacional em requisitos de projeto.

3.2 LEVANTAMENTO DE INFORMAÇÕES INICIAIS

O primeiro dos passos propostos por Teixeira, Benedet e Hoppe (2015) é o levantamento de dados. Nesse passo, busca-se conhecer as características e funções do produto a ser desenvolvido e sobre o público e mercado a serem atendidos.

Para cumprir esse levantamento de dados foi elaborado um plano de ação que mapeou os processos necessários para a pesquisa informacional, sendo eles:

- **Entrevista com colaboradores:** com a entrevista busca-se identificar os elementos de facilitam e os que dificultam a comunicação organizacional atualmente.

- **Levantamento de conteúdos:** serão levantados os conteúdos e informações que são veiculadas hoje no laboratório. Tais conteúdos serão avaliados quanto à pertinência dentro do que a ferramenta pretende abranger.

- **Pesquisa de soluções e recursos digitais:** levantamento sobre diferentes soluções e recursos digitais usadas para comunicação interna em outras empresas, para avaliar qual se adequa mais às necessidades do

laboratório.

3.2.1 Entrevistas com colaboradores

Para investigar os problemas, dores e desejos dos colaboradores do laboratório e possibilitar o desenvolvimento de um produto centrado nas necessidades dos usuários, foram realizadas entrevistas com o apoio de um roteiro, com o objetivo de obter visões de diferentes perfis de colaboradores acerca das ações de comunicação dentro do laboratório, possibilitando assim uma comparação entre tais perspectivas.

Os colaboradores entrevistados foram selecionados levando em consideração a personalidade, cargo e o tipo de projetos que está envolvido. O agendamento das entrevistas foi feito de acordo com a disponibilidade de cada colaborador selecionado e foram feitas nas salas de reunião do laboratório, para as entrevistas fossem realizadas de forma segura, com menos interrupções e com maior sigilo. A proximidade da autora com os colaboradores, por estagiar no laboratório, ajudou a instaurar um clima agradável e estabelecer uma relação de confiança o que prescreveu uma conversa mais informal.

Cabe ressaltar que, primeiramente, todos os colaboradores foram assegurados da confidencialidade da entrevista assim como o que ela abordaria e com que propósito estava sendo feita. Foram construídos dois modelos de entrevistas um para ser aplicado com os gestores e colaboradores da equipe da gestão e outro para ser aplicado com os demais colaboradores. Os dois modelos contavam com uma segmentação de dois blocos, sendo o primeiro bloco de perguntas comuns aos dois modelos. O segundo bloco contava com perguntas mais específicas e exigiam pensamento crítico e opinião em meio profissional e pessoal acerca do tema.

A intenção do primeiro bloco de perguntas era coletar informações que trouxessem um pouco do perfil de cada colaborador, características pessoais e informações que ajudassem a entender as características dos usuários, para uma posterior criação de personas. O segundo bloco no entanto tinha por objetivo entender a visão dos colaboradores e do gestores em relação à comunicação gestão-colaborador.

As perguntas feitas para o gestores tinham a intenção de mapear as demandas da comunicação interna no laboratório, os esforços feitos para alcançar esse objetivo. Já no roteiro para os demais colaboradores, as perguntas específicas tinham como foco uma avaliação das ações para

a comunicação interna realizadas pelo laboratório, as necessidades da comunicação e o quanto essa impacta no engajamento de cada colaborador.

3.2.2 Levantamento de conteúdos

Para auxiliar na tomada de decisão em relação a qual tipo de ferramenta de comunicação interna seria adequado propor para o laboratório era preciso saber que tipo de informação atraia o interesse dos colaboradores e gestores, por isso, durante a aplicação das entrevistas descritas no tópico anterior (3.2.1) esse tema foi abordado. Para isso, foi levantado para a entrevista uma lista com as informações veiculadas hoje pelo laboratório e por qual ferramentas cada uma delas era veiculada.

A partir daí foi pedido aos colaboradores que apontassem qual dos tipos de informações e conteúdos despertava neles maior interesse e que eles consideravam mais relevante para seu dia a dia e para a realização de suas atividades. Foi pedido também para que os colaboradores dessem sugestões de outros tipos de conteúdos que poderiam ser veiculados e como as ferramentas utilizadas hoje para comunicação poderiam ser melhor utilizadas.

Já para os gestores a abordagem foi um pouco diferente. Para eles as perguntas referente a lista de conteúdos veiculados e ferramentas utilizadas tinham por objetivo saber porquê da escolha de cada ferramenta e se a forma como elas vêm sendo utilizadas está de acordo com os objetivos da comunicação interna.

Após as entrevistas as respostas foram comparadas e os conteúdos e ferramentas foram catalogados em ordem de interesse e importância elencados pelo colaboradores e gestores.

Essa catalogação será útil durante a definição de requisitos de conteúdos e funcionalidades da ferramenta, pois trará um direcionamento em relação a que tipo de informação abordar e também ajudará na hierarquia de conteúdos.

3.2.3 Pesquisa de soluções e recursos digitais

Em relação ao estudo de mercado proposto no primeiro passo do método foi feita uma pesquisa sobre soluções e recursos digitais existentes

que auxiliam na comunicação interna das empresas, organizações e afins.

Essa pesquisa foi feita principalmente com buscas na internet por ferramentas de endomarketing digital que auxiliam as organizações na troca de informações e conteúdos e na comunicação interna no geral.

Também foram levadas em consideração pesquisas feitas com diretores e especialistas que apontam quais ferramentas são mais adequadas para o futuro das organizações.

Após as pesquisas os dados levantados foram armazenados e analisados para melhor perceber quais das ferramentas encontradas melhor atenderia as necessidades promovidas pelos usuários.

3.3 ANÁLISE DE DADOS

O segundo passo proposto pelo método de Teixeira (2015) é a análise de dados. Aqui utilizam-se ferramentas que possibilitem uma melhor visualização das informações levantadas na etapa anterior. As ferramentas escolhidas para fomentar essa análise foram selecionadas levando em conta critérios de adequação ao tipo de análise que se mostrava necessária.

Para o plano de ação dessa etapa do projeto foram escolhidas as seguintes ferramentas:

- **Personas:** com a elaboração das personas busca-se melhor entender as características e necessidades dos colaboradores do Laboratório, construindo perfis que englobam as características mais relevantes.

- **Peso das personas:** pretende-se aqui avaliar quais dos perfis criados têm maior peso e, conseqüentemente, maior influência sobre o produto a ser desenvolvido.

- **SWOT:** com essa ferramenta pretende-se entender os requisitos possíveis de fazer parte do escopo do projeto e os que dependem de fatores externos.

- **Planilha comparativa para soluções e recursos existentes:** com essa ferramenta busca-se comparar as soluções e recursos existentes no mercado para saber, qual melhor se encaixa nas necessidades do Laboratório.

3.4 PLANO DE ESCOPO

O objetivo desse plano é transformar as informações da primeira etapa do projeto em requisitos, que servem para determinar os conteúdos e funcionalidades que serão desdobradas em recursos para a interface.

Para o plano de ação dessa etapa serão foram escolhidas as seguintes ferramentas:

- **Análise de similares:** pretende-se aqui compreender e determinar as diretrizes possíveis para solução, tendo uma ideia de como elas são aplicadas e como estão satisfazendo as necessidades do seus públicos.
- **Planilha comparativa de similares:** a aplicação dessa ferramenta objetiva compilar as funcionalidades e conteúdos encontrados na análise de similares para facilitar a visualização e compreensão deles.
- **Requisitos de projeto:** essa definição de requisitos será feita com usando como norte o peso das personas.

3.5 PLANO DE ESTRUTURA

Esse plano tem por objetivo determinar a forma de interação e disposição dos requisitos funcionais e de conteúdo definidos no plano anterior. Para esse projeto o plano de ação elaborado para essa etapa foi descrevê-la em dois níveis, baseada nos requisitos de conteúdos e funcionais determinados na etapa anterior.

- **Fluxo macro:** tem por objetivo determinar uma visão ampla da ferramenta que mostre os módulos do sistema de uma maneira ampla, mostrando os principais acessos.
- **Fluxo micro:** o intuito dessa fluxo é mapear de forma detalhada e precisa as interações e ações de cada módulo, especificando suas conteúdos e funcionalidades.

3.6 PLANO DE ESQUELETO

O objetivo desse plano é a construção e arranjo da parte estrutural

das telas, e define a navegação, que permitirá ao usuário encontrar informações e realizar tarefas a partir da arquitetura da informação definida no plano anterior. O plano de ação dessa etapa foi dividido em duas frentes:

- **Pesquisa de referências:** essa pesquisa tem por objetivo perceber as interfaces utilizadas pelos colaboradores do Laboratório, para fazer uma leitura das estruturas que lhes são familiares.

- **Wireframes:** o desenvolvimento dos wireframes tem o intuito de sugerir de forma simplificada a estrutura base e o fluxo de navegação entre as telas.

3.7 PLANO DE SUPERFÍCIE

Esse plano tem o intuito de definir aspectos do design sensorial e sua relação de comunicação com o usuário. É aqui que se traduz visualmente todos os dados e informações mapeados e colhidos durante o projeto. Para isso, o plano de ação dessa etapa conta com:

- **Definição das diretrizes visuais:** aqui busca-se definir as diretrizes que caracterizam o projeto. Dentro dessas diretrizes estão a tipografia usada, a paleta de cores e o estilo visual geral da ferramenta desenvolvida.

- **Desenvolvimento das superfícies:** aqui se faz a prototipação em alta fidelidade do sistema onde serão constituídos os detalhes, refinamentos e acabamentos das informações visuais e interativas.

4. RESULTADOS

4.1 ESCOLHA DO TEMA

O tema escolhido já era uma necessidade que o núcleo de design do Laboratório, ao qual a autora pertence, havia percebido.

No início do semestre 2017.2 foi conversado com o orientador desse projeto, Júlio Monteiro Teixeira, acerca do possível tema, para obter sugestões e direcionamentos. A partir dessa conversa o tema foi refinado e definido para estar realmente de acordo com a realidade do Laboratório Bridge.

Acrescentando o desejo de fazer um projeto real e pelo fato da autora estagiar no Laboratório, o que facilitaria o aceite e os contatos necessários para o desenvolvimento do projeto o recorte do trabalho foi definido.

4.2 ACEITE DO LABORATÓRIO

O aceite do laboratório se deu pelo contato com o professor coordenador do Bridge, Raul Sidnei Wazlawick, no qual se explicou como é o funcionamento do PCC do Curso de Graduação em Design da UFSC, falando sobre o fluxo do PCC1 E PCC2. Foi então solicitado o envio de um documento como as definições do objetivo geral e específicos do projeto, para que o aceite fosse discutido pelo conselho do Laboratório.

Esse documento foi enviado ao professor coordenador dia 28 de agosto de 2017 e a resposta acerca do aceite foi enviada dia 31 do mesmo mês e ano. Foi então produzido formulário de Aceite de Parceria entre a empresa e o acadêmico de PCC o mesmo assinado pela autora e pelo coordenador dando início ao desenvolvimento do projeto.

4.3 ANÁLISE DE DADOS

4.3.1 Registro e análise das entrevistas

As entrevistas foram transcritas e então passaram por um processo de compilação de respostas. Nessa compilação as respostas foram reunidas para a identificação de repetições e padrões existentes. Esses padrões foram transformados em tópicos e divididos em três categorias principais que abordavam os pontos positivos e problemas que deveriam ser trabalhados. As entrevistas com os gestores seguiram o mesmo processo de compilação.

A partir daí os tópicos resultantes das entrevistas com os colaboradores e com os gestores foram comparados com o intuito de confirmar as informações, procurando diferenças entre as respostas e resultando em linhas de pesquisa e requisitos para melhorar a comunicação gestão-colaborador dentro do Laboratório.

4.3.2 Personas

“Persona é uma ferramenta utilizada no design que busca descrever de forma mais eficiente o público-alvo” (PAZMINO, 2015).

A criação de personas é uma forma bastante útil de representar o público do projeto a ser desenvolvido isso porque ela possibilita a caracterização desse público para uma melhor proximidade na compreensão de seus objetivos, personalidade e necessidades contempladas pelo projeto.

Essa ferramenta baseia-se nos resultados obtidos nas entrevistas e cria, utilizando-se de valores empáticos, perfis padronizados dos usuários do produto, para que se imagine como esse usuário irá interagir e reagir com o projeto. Ou seja, ela ajuda a direcionar o pensamento e decisões do projetista para a satisfação de seu público.


A partir da comparação de dados entre as entrevistas dos colaboradores e gestores foram desenvolvidas personas, como sugere Teixeira (2015), com o intuito de melhor dimensionar os resultados obtidos pelas entrevistas e descrever de forma mais eficiente o público que será atendido caracterizando suas necessidades e intensificar suas vontades e habilidades.

Para o desenvolvimento desse projeto serão considerados três perfis de personas.

4.3.2.1 Persona A

A primeira, intitulada “Persona A” caracteriza um perfil mais sério em relação aos colaboradores do laboratório, trata-se de uma pessoa formada em Ciência da computação, é colaboradora a 3 ano e meio, sendo 1 e meio como bolsista e 2 como CLT e atua no cargo de Analista. A seguir está o perfil completo dessa persona, dividido em descrição do perfil e em perguntas que permeia suas características pessoais e dentro do laboratório também.

Figura 2 - Perfil persona A.



MARISA
Persona A

29 anos
Florianópolis - SC
Formada em Ciências da Computação pela UFSC

Vivência no LAB

Analista
1 anos e meio como bolsista
2 anos de CLT
Café sempre com leite!

O que espera do LAB?

Possibilidade de uma comunicação aberta
Integração real entre os projetos
Trocar experiências com aqueles que executam a mesma função que ela
Saber sobre os sucessos e fracassos do laboratório

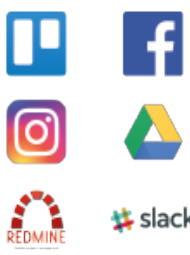
Dores

Sente falta trocar experiências e aprender mais
Sente falta do acompanhamento dos resultados do seu projeto e do laboratório no geral
Gostaria de mais feedbacks sobre o seu trabalho
Gostaria de se sentir mais pertencente ao laboratório

O que faz?

Se envolve de verdade com o trabalho
Gosta de trabalhar no Bridge
Chega às 9h porque não gosta de acordar cedo
Pessoa empática e solícita
Tem espírito jovem
Muito comunicativa
Parceira de todos
Veste a camisa do projeto
Tem orgulho de ser Bridge
Pensa no todo, sempre

Vida digital
Interfaces utilizadas



Fonte: A autora.


Observando o perfil da Persona A, nomeada como Marisa, é possível perceber que trata-se de uma pessoa que tem um bom conhecimento sobre o laboratório. Percebe-se com sua personalidade que é uma colaboradora engajada, que gosta de trabalhar e que “veste a camisa” do laboratório.

Suas dores estão na falta de troca de experiências dentro do laboratório e do acompanhamento dos resultados do seu projeto e do laboratório como um todo e ela gostaria de mais feedbacks sobre seu trabalho e de se sentir mais pertencente ao laboratório.

4.3.2.2 Persona B

A segunda, intitulada “Persona B” caracteriza um perfil mais jovem, ele é bolsista do laboratório a 8 meses, atua no cargo de tester e está na 5ª fase de Sistemas da informação. A seguir está o perfil, seguindo a mesma lógica de construção do perfil da persona anterior.

Figura 3 - Perfil persona B



Leonardo
Persona B

24 anos
Florianópolis - SC
5ª fase de Sistemas da Informação pela UFSC

Vivência no LAB

Tester
Boisista a 8 meses
Café preto sem açúcar!

O que espera do LAB?

Aprender, aprender, aprender
Adquirir experiência para se formar como profissional
Autonomia
Ser reconhecido - feedbacks
Possibilidades e planos para o futuro por parte do lab
Se sentir parte do ambiente de trabalho

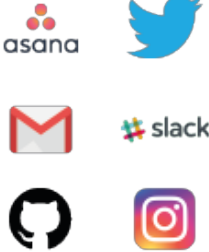
Dores

Gostaria de uma estrutura física não tão segmentada
Gostaria do convívio com todos do laboratório
Ter experiências para ingressar na vida profissional
Gostaria de se sentir importante do ambiente de trabalho
Vê os CLT's como influenciadores e gostaria de poder aprender mais com todos eles

O que faz?

Frequenta o laboratório no período da manhã
Se motiva em aprender algo novo
Gosta de trocar experiências
Gosta que sua opinião seja ouvida
Tem bom senso
Participa das piadas internas

Vida digital
Interfaces utilizadas



Fonte: A autora.

Observando o perfil da Persona B, nomeada de Leonardo, é possível perceber que trata-se de um colaborador que quer se preparar para o mercado de trabalho e que se sente bem com o contexto descontraído do laboratório. Percebe-se com sua personalidade que é uma pessoa que gosta de aprender e que gosta de pessoas que estejam dispostas a contribuir para seu crescimento intelectual.

Suas dores estão na estrutura física do laboratório que é muito segmentada e que impossibilita o convívio com todos e ele gostaria de adquirir experiências para ingressar na vida profissional, de aprender mais

sobre e com as demais áreas do laboratório e de saber da sua importância dentro do laboratório.

4.3.2.3 Persona C

A terceira persona intitulada “Persona C” está a 4 anos no laboratório, trabalha com Gestão de pessoas e é formado em Administração. Abaixo está o perfil da “Persona C”.

Figura 4 - Perfil persona C

Bernardo
Persona C

35 anos
Rio de Janeiro - RJ
Casado, pai de um menino
Formado em Administração

Vivência no LAB

- 4 anos de CLT
- Nunca foi bolsista
- Trabalha na parte de GP
- Café preto com açúcar!

O que espera do LAB?

- Espaço físico mais amplo
- Mais colaboração entre as pessoas
- Um ambiente leve e que receba bem as pessoas
- Direcionamento e estratégia para alcançar objetivos
- Possibilidade de propor melhorias



Dores

- Poder trazer mais transparência ao que acontece no lab
- Fazer parte de um crescimento colaborativo
- Entender os colabs para poder "falar a língua" deles
- Sente falta de engajar os colaboradores

O que faz?

- Tem amor pelo que faz
- Gosta de entender as pessoas
- É bastante focado e sereno
- Conhece muito o laboratório
- É engajado na divulgação do laboratório (quer que ele seja reconhecido)
- Tem opiniões formadas, mas não as impõe

Vida digital
Interfaces utilizadas

- 
- 
- 
- 
- 
- 

Fonte: A autora.

Observando o perfil da Persona C, chamada de Bernardo, é possível perceber que trata-se de um colaborador que quer se preparar para o mercado de trabalho e que se sente bem com o contexto descontraído do laboratório. Percebe-se com sua personalidade que é uma pessoa que gosta de aprender e que gosta de pessoas que estejam dispostas a contribuir para seu crescimento intelectual.

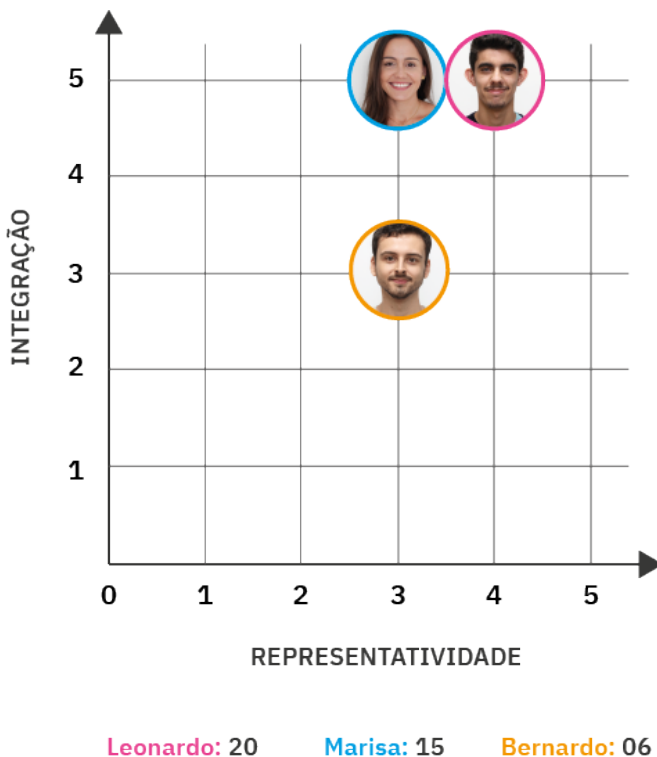
Suas dores estão concentradas em trazer mais transparência quanto às informações que circulam pelo laboratório, em entender a forma de comunicação dos colaboradores e assim conseguir engajá-los e também gostaria de fazer parte de um crescimento colaborativo.

4.3.3 Peso das personas

Segundo a proposta de Teixeira (2015), para calcular o peso do perfil das personas, é necessário, primeiramente definir as variáveis que integraram o cálculo deste peso. Essas variáveis ajudarão a avaliar qual o nível de relação entre a persona e o produto proposto. As variáveis e quantidade de pontuação são determinadas pelos responsáveis pelo projeto e para definir o peso são calculadas as notas de cada persona em relação a cada uma das variáveis.

Para identificar quais das personas desenvolvidas têm maior relevância para os objetivos do projeto, foi calculado o peso de cada uma delas. Para tanto foram determinadas duas variáveis, sendo elas a representatividade da persona frente os colaboradores do Laboratório e o engajamento dele para com o compartilhamento e atividades propostas pelo Laboratório.

Figura 5 - Matriz de peso das personas



Fonte: A autora.

4.3.4 SWOT

A análise SWOT é um instrumento utilizado para composição de planejamento estratégico. Ela consiste em colher dados importantes sobre o ambiente interno, representados como forças e fraquezas e externos, oportunidades e ameaças, da empresa para a qual se projeta. (CHIAVENATO e SAPIRO, 2003).

Nela são avaliados os pontos positivos e negativos percebidos, tanto na colocação da empresa internamente, quanto em seu posicionamento no mercado e no mundo. Por ser uma

ferramenta simples, pode ser utilizada para diferentes tipos de análise de cenários, desde empresas muito pequenas até multinacionais.

Porém para o desenvolvimento deste projeto necessitava-se de uma ferramenta que estivesse voltada apenas para o âmbito interno da instituição, já que trata-se de um projeto voltado unicamente para essa frente. Por isso, foi sugerido pelo orientador deste trabalho que a estruturação da análise SWOT fosse modificada para comportar essa necessidade.

Nessa nova estruturação as forças e fraquezas que permeariam o âmbito interno da corporação permanecem com essa premissa, porém são vistas com o intuito de salientar as dores e ganhos das personas que a ferramenta a ser desenvolvida neste trabalho pode solucionar ou impulsionar.

Já as oportunidade e ameaças que estariam vinculadas ao âmbito externo da corporação, nessa nova estruturação estão vinculadas ao nível interno, tendo relação com as dores e ganhos que precisam de algum outro tipo de prática ou cultura organizacional para serem resolvidas e que por isso não podem depender apenas da ferramenta que será proposta.

A análise desenvolvida nesta etapa do projeto tem por intenção avaliar em quais níveis das dores e ganhos percebidos pelas entrevistas e conseqüentemente pelas personas a ferramenta a ser proposta poderia resolver ou impulsionar alguma solução ou prática e quais níveis não poderiam depender apenas da atuação da ferramenta.

Figura 6 - Aplicação da ferramenta de análise SWOT.

	S	W
Interno	<ul style="list-style-type: none"> Integrar, pertencer ao laboratório; Fazer parte de um crescimento colaborativo; Vontade de aprender mais; Desejo de crescimento do laboratório; Comunicação mais jovem mais eficiente. 	<ul style="list-style-type: none"> Falta de transparência no que acontece dentro do laboratório; Falta de troca de experiências entre colaboradores e entre projetos; Falta de timing na divulgação de informações; Falta de engajamento; Informações descentralizadas.
Externo	O	T
	<ul style="list-style-type: none"> Incentivo a prática de feedbacks; Mais visibilidade para o colaborador; Vontade de compartilhar o conhecimento que se tem. 	<ul style="list-style-type: none"> Falta de reconhecimento e valorização do colaborador; Falta de estrutura física ampla; Ilhas de conhecimento instauradas; Cultura entre os projetos é maior do que a cultura do laboratório.

Fonte: A autora.

Após o desenvolvimento dessa análise nos moldes da nova estrutura foi possível perceber em quais dores e ganhos a proposta de ferramenta a ser desenvolvida nesse projeto poderia atuar.

Como é percebido na figura XX a ferramenta se propõe a desenvolver funções e mecanismos que intensifiquem, auxiliem ou resolvam os ganhos dispostos nos quadros de forças e as dores do quadro de fraquezas.

Porém, em relação aos quadros de oportunidades e ameaças, podem ser desenvolvidos módulos e funções que ajudem na visibilidade dos colaboradores, porém mesmo para esse dor e principalmente para as demais dispostas nesses quadros, são necessárias ações de modificação e reestruturação da cultura do laboratório e que por isso, não poderão ser abrangidas pela proposta desse PCC.

4.3.5 Planilha comparativa de soluções e recursos existentes

Para a análise dos dados obtidos com a pesquisa de soluções e recursos digitais existentes no mercado, feita na etapa de levantamento de dados iniciais, optou-se por elaborar uma planilha comparativa.

Essa planilha tem por intuito facilitar a visualização sobre qual das soluções encontradas na pesquisa melhor atende às necessidades do laboratório, necessidades essas determinadas pelas personas e delimitadas pela análise SWOT descrita no tópico anterior.

A figura 3 mostra o quadro feito pra essa comparação, na lateral estão as forças e fraquezas do laboratório e na parte superior nome das soluções e recursos encontradas na pesquisa de mercado. A partir daí é feita a comparação de quais das forças e fraquezas são enaltecidas e sanadas, respectivamente, pelas características das soluções em questão.

Figura 7 - Planilha comparativa de soluções e recursos existentes.

	E-mails	Intranet	Mural/TV corporativa	Rede social corporativa	Newsletter
Integrar, pertencer ao laboratório		X	X	X	
Proporcionar um crescimento colaborativo		X		X	X
Comunicação mais jovem				X	
Auxiliar na transparência			X	X	
Timing	X			X	X
Troca e interação entre os colaboradores	X			X	
Centralização de informações e arquivos		X		X	
Mais visibilidade ao colaborador				X	X

Fonte: A autora.

A partir da comparação que essa análise propõe foi possível perceber que a ferramenta digital de comunicação interna encontrada na pesquisa que mais se adequa às necessidades dos colaboradores do laboratório é uma rede social corporativa, isso porque ela tem como característica suportar várias mídias incorporadas sendo entendida como a combinação de canais tradicionais como e-mails, intranet e tv corporativa por exemplo.

Por ser uma ferramenta que promove o dinamismo para com os colaboradores ela favorece o engajamento, pois se pode explorar numa ferramenta como essa uma diversidade de formatos como publicações em vídeos e imagens, tornando as informações mais atrativas e a interação mais efetiva.

Além disso, as redes sociais corporativas possibilitam mensuração de resultados e interação, além de possibilitar a integração com outros sistemas o que a torna ainda melhor para a centralização de informações.

4.4 PLANO DE ESCOPO

4.4.1 Análise de similares

Essa análise busca conhecer propostas similares a ideia do projeto em execução para que conhecendo essas propostas possa-se entender o contexto nos quais elas são aplicadas, mensurando seus pontos positivos e negativos, mapeando suas funcionalidades e conteúdos de forma a ajudar a idealizar possibilidades para a ferramenta proposta.

Aqui serão analisadas soluções digitais que foram levantadas a partir dos objetivos do projeto, sendo elas ferramentas que visam compartilhamento de ideias, informações e arquivos. Dentre as soluções analisadas estão programas já utilizados dentro do Laboratório para auxiliar na comunicação interna, sendo eles o Google Drive e o Slack e duas redes sociais populares e que permitem o compartilhamento de conteúdos como o projeto propõe, sendo elas o Facebook e o Twitter.

Cabe salientar que nenhuma das ferramentas analisadas é concorrente ou se enquadra totalmente na proposta desse projeto, mas por se tratar de uma rede social corporativa seu uso é interno e seu desenvolvimento adaptado para a necessidade da corporação que a possui, logo, não foi possível conseguir acesso a nenhuma rede social corporativa de fato.

Porém, os softwares, redes sociais e programas escolhidos vão de encontro com os objetivos do projeto e com o perfil das personas que a solução deverá atender e por isso foram julgadas pertinentes e de grande valia para integrar essa análise.

4.4.1.1 Google Drive

O Google Drive é um dos vários serviços oferecidos pela Google. Muito popular, trata-se de disco virtual que permite o armazenamento de arquivos em nuvem e possui aplicativos para sincronização tanto mobile quanto desktop.

Sendo uma ferramenta indicada para uso tanto pessoal quanto corporativo ela permite que os arquivos nele armazenados sejam compartilhados através da conta do Google, podem decidir com qual ou quais pessoas eles serão compartilhados e qual nível de permissão de alteração de cada uma delas, variando entre visualização, edição ou comentários.

Essa ferramenta foi escolhida para integrar essa análise porque, além de fazer parte do conjunto de ferramentas utilizadas no Laboratório,

sua função engloba muito do que o projeto aqui desenvolvido propõe, promovendo o compartilhamento de arquivos e materiais entre os colaboradores.

Figura 8 - Análise de similares I

Funcionalidades	Conteúdos
<ol style="list-style-type: none"> 01. Login e senha 02. Perfil pessoal individual (vinculado ao Gmail) 03. Campo de pesquisa geral 04. Menu lateral 05. Segmentação para criação de novos arquivos pelo formato. 06. Sincronização com vários computadores 07. Segmentação por pastas 08. Documentos recentes 09. Breadcrumb 10. Acesso rápido aos arquivos recém abertos 11. Classificação de arquivos/documentos favoritos 12. Lixeira 13. Possibilidade de restaurar arquivos excluídos 14. Visualização em lista ou cards 15. Segmentação para arquivos compartilhados comigo 16. Compartilhamento com uma pessoa ou grupo 17. Determinação de diferentes níveis de edição 18. "Drives de equipes" para compartilhamento de vários arquivos e organizações para várias pessoas 19. Possibilidade de extensão para desktop 20. Possibilidade de app Android e iOS 	<ol style="list-style-type: none"> 01. E-mail Gmail e senha 02. Identificação do tipo de arquivo por ícones 03. Nomes criados pelo usuário para as pastas e os arquivos 04. Informação de armazenamento em uso 05. Acompanhamento do carregamento de uploads 06. Rolagem infinita 07. Ajuda com pesquisa 08. Possibilidade de edição offline 09. Histórico de atividades 10. Detalhamento dos arquivos/pastas

O que pode ser imitado?

Armazenamento de arquivos

Estrutura das telas

Iconografia

Dinamismo na importação de arquivos

Organização e agrupamento das informações

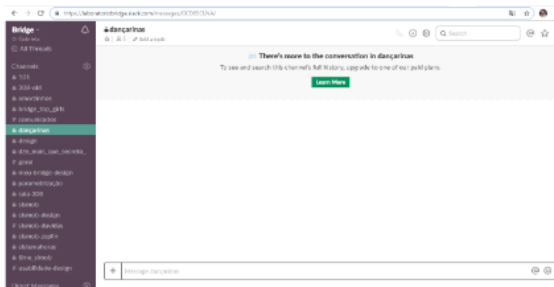
Fonte: A autora.

4.4.1.2 Slack

O Slack é um software de comunicação de equipes que tem por intuito ajudar empresas a melhorarem sua comunicação interna, reduzindo a necessidade de troca de e-mails e agilizando a comunicação entre os colaboradores de uma corporação, isso porque seu uso abrange funcionalidades similares às de um chat permitindo também chamadas de vídeo, suporte a canais, conversas privadas, além de possibilidades para customização e integração.

Assim como o Google Drive, o Slack foi escolhido por, além de já fazer parte do quadro de ferramentas utilizadas para auxiliar na comunicação interna no Laboratório, ele é a ferramenta mais apreciada e utilizada pelos colaboradores. Suas funcionalidades e características propõe diretrizes que esse projeto compartilha como integração, dinamismo e descontração na troca e conversa entre os colaboradores.

Figura 9 - Análise de similares II



Funcionalidades	Conteúdos
<ol style="list-style-type: none"> 01. Login em um "workspace" 02. Login com e-mail e senha pessoal 03. Visualização de conversas lateral 04. Dropdown com opções para configurações gerais (perfil, layout, status...) 05. Criação de canais privados e públicos 06. Search geral (pessoas, conteúdos, arquivos...) 07. Conversas privadas 08. Reacts a mensagens 09. Edição (por tempo limitado) 10. Exclusão 11. Pré-visualização no envio de imagens 12. Adição de plugins 13. Chamadas privadas 14. Mensagem de boas-vindas personalizada 15. Detalhamento da conversa 16. Mencionar pessoas 17. Compartilhamento de linhas de código, imagens e documentos 18. Exclusão do histórico de conversa depois de um determinado período 	<ol style="list-style-type: none"> 01. Nome de grupos personalizados pelo usuário criador 02. Status com emojis 03. Identificação dos usuário online 04. Timer para notificações 05. Lista de usuários mais ativos nos canais 06. Lista de usuários possíveis para conversa 07. Identificação dos usuários por nomes/apelidos 08. Possibilidade de notificar todos os usuários do workplace 09. Pré-visualização no carregamento de fotos e vídeos 10. Exclusão do histórico de conversa depois de um determinado período 11. Adicionar status de perfil 12. Fotos de perfil 13. Favoritar canais e conversas 14. Versão browser e aplicativo
<p>O que pode ser imitado?</p> <p>Busca por apelido Grupos Search geral Status para perfil</p>	

Fonte: A autora.

4.4.1.3 Facebook

Trata-se de uma rede social que possibilita ao usuário criar diferentes tipos de perfis ou páginas e interagir com outras pessoas que também estão conectadas a essa rede. Sendo uma das redes sociais de maior adesão no mundo, ela foi escolhida para integrar essa análise por sua popularidade, mas também por ter funcionalidades interessantes que podem contribuir para insights na elaboração dos requisitos do projeto aqui em desenvolvimento.

Nele é possível trocar mensagens instantâneas, compartilhar conteúdos, postagens e reagir a elas. Além dessas funções ele também possibilita a criação de grupos de interesse e compartilhamento de diversos formatos de mídia e arquivos.

Figura 10 - Análise de similares III



Funcionalidades	Conteúdos
<ul style="list-style-type: none"> 01. Cadastro 02. Login e senha 03. Feed de notícias 04. Perfil pessoal 05. Compartilhamento em tempo real 06. Menu lateral 07. Search geral 08. Formato de compartilhamento para diversas mídias 09. Adicionar como amigo 10. Adicionar fotos e vídeos 11. Marcar/mencionar amigos 12. Criar eventos 13. Mudança nos formatos de visualização das informações 14. Curtir 15. Comentar 16. Compartilhar 17. Chat 18. Salvar publicação para depois 19. Notificar aniversários 	<ul style="list-style-type: none"> 01. E-mail 02. Página inicial 03. Comunicação por ícones 04. Visualização dos status compartilhados 05. Pré-visualização de fotos e vídeos 06. Linguagem direta com o usuário 07. Possibilidade de criação de grupos por interesse 08. Informações pessoas no perfil 09. Visualização dos amigos mais recentes 10. Pop-ups fixos de propagandas 11. Versão app e web
<p>O que pode ser imitado?</p> <ul style="list-style-type: none"> Estilo da iconografia Comunicação com o usuário Organização/estruturação do feed Pop-ups fixos Marcação e notificação de atividades Dinâmica de eventos 	

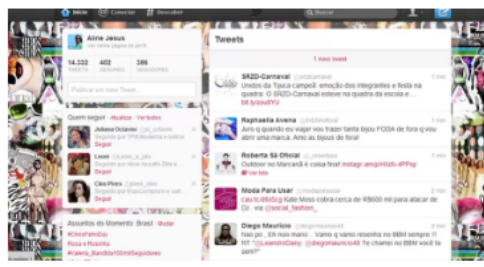
Fonte: A autora.

4.4.1.4 Twitter

O Twitter é uma rede social que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de outros usuários. Essas atualizações tem número limitado de caracteres e, geralmente, tem por característica um compartilhamento de acontecimentos em tempo real. Esses posts, chamados de tweets, são exibidos no feed dos seguidores e também no perfil pessoal de cada usuário. O serviço é gratuito e possibilita uso em smartphones através de apps.

Essa rede foi escolhida para integrar essa análise, por se tratar de uma ferramenta muito utilizada e também pelo teor instantâneo que ela carrega, permitindo também uma classificação de assuntos mais comentados no momentos, funcionalidade que pode ser interessante para o produto que está sendo desenvolvido aqui.

Figura 11 - Análise de similares IV

	
Funcionalidades	Conteúdos
<ol style="list-style-type: none"> 01. Cadastrar 02. Publicar 03. Mencionar amigos pelo @ 04. <u>Retuitar</u> 05. Seguir 06. Compartilhar diversos formatos de mídias 07. Publicar fotos em extensão 08. Agrupamento de assuntos pelo uso de "hashtag #" 	<ol style="list-style-type: none"> 01. Login e senha 02. Feed com publicações dos seguidores 03. Perfil 04. Visualizar perfil dos seguidores 05. Compartilhar microtextos 06. Publicações mais imediatas 07. Trend topics
<p>O que pode ser imitado? Uso de hashtags para agrupamento de assuntos Uso de hashtags para divulgação da cultura Ranking de assuntos mais comentados</p>	

Fonte: A autora.

4.4.2 Planilha comparativa

Foram compilados em uma planilha as funcionalidades encontradas na análise de similares. Essa disposição de informação objetiva trazer mais rápida e visualmente as características encontradas na análise com o intuito de auxiliar na determinação dos requisitos de conteúdo e funcionais da rede social corporativa.

Figura 12 - Planilha comparativa de conteúdos e funcionalidades

Funcionalidades/ Conteúdos	Google Drive	Slack	Facebook	Twitter
Login				
Cadastro				
Notificação de interação				
Perfil com informações pessoais				
Foto de perfil				
Favoritar/salvar publicações				
Pesquisa geral				
Compartilhar diversas mídias				
Feed de publicações				
Troca de arquivos				
Marcar/mencionar usuário				
Grupos por interesses				
Menu lateral				
Uso de ícones				
Notificação de aniversário				
Destaque para assuntos/arquivos recorrentes				
Reacts para postagens				
Integração com outras ferramentas				
Pré-visualização de conteúdos postados/enviados				
Timer para reenvio de notificação				
Identificação de usuários online				
Calendário de eventos				
Escolha para forma de visualização do conteúdo				

Fonte: A autora.

4.4.3 Objetivo do produto

Uma rede social é um serviço de comunicação via internet, que tem por objetivo integrar e facilitar as relações entre pessoas com conexões reais ou interesses em comum. São ferramentas capazes de agregar diversos tipos de conteúdos e executar uma compilação de vários serviços.

Sendo assim, uma rede social corporativa cumpre a mesma função, porém dentro do ambiente corporativo. Pode-se classificá-la com uma ferramenta estratégica que visa auxiliar a comunicação interna das empresas. Dentre suas características estão a disseminação mais ágil de informações, o ideal de um ambiente colaborativo de trabalho, a facilidade de troca de aprendizado para quem a integra, além da possibilidade de compartilhamento de arquivos.

Dentro da estrutura organizacional percebida no Laboratório Bridge, de acordo com as personas e a vivência, o objetivo da ferramenta é aproximar os colaboradores quanto a troca de experiências e informações de uma maneira geral.

A ferramenta centralizará os outros recursos utilizados para essa troca de informações oferecendo um maior dinamismo e, por centralizá-los, diminuirá os ruídos e inconsistências diagnosticados. Criará grupos de interesse que facilitarão o contato de colaboradores que tem curiosidade pelas mesmas áreas de estudos, mas que tem um contato dificultado pelo distanciamento físico, visto que o Laboratório se divide em três andares. Possibilitará evidenciar, sem excesso de notificações, pesquisas, arquivos e informações que precisam ser percebidas pelos colaboradores. Permitirá a integração com outras ferramentas que já foram aderidas pelos colaboradores e já fazem parte do seu dia a dia, como o Slack.

Tal solução também poderá trazer aos gestores o benefício de mensurar e diagnosticar possíveis problemas em como as informações são transmitidas, visto o teor digital da solução, além da centralização dos processos que já são realizados em ambiente digital, mas que estão espalhados em várias ferramentas distintas.

4.4.4 Requisitos de projeto

Para dar forma ao Plano de Escopo, são usadas as personas para definir o peso dos requisitos de interface. Segundo a proposta de Teixeira

(2018), as personas avaliam a importância de cada um dos itens, numa escala de 0 à 5. As notas atribuídas por cada persona são multiplicadas pelo seu peso, a somatória das notas atribuídas a cada requisito resultam na pontuação desses. Esta pontuação define o peso do requisito dentro do projeto e esses serão desdobrados em funções e conteúdos, sendo hierarquizados e recebendo o tratamento devido, de acordo com seu nível de importância e valor para o público.

Figura 13 - Peso dos requisitos de projeto

REQUISITO DE PROJETO	 x20	 x15	 x06	TOTAL
Aumentar a sensação de pertencimento e a possibilidade de integração do colaborador	5 100	5 75	5 30	205
Fortalecer a cultura interna	4 80	5 75	5 30	185
Estimular o engajamento e o colaborativismo nas ações e atividades dentro do laboratório	4 80	4 60	5 30	170
Proporcionar a troca de conhecimento e de experiências	5 100	4 60	4 24	184
Praticidade ao encontrar e compartilhar arquivos	3 60	3 45	4 24	129
Mensurar o alcance da comunicação interna	2 40	2 30	4 24	94
Instantaneidade ao repasse de informações	4 80	3 45	4 24	149
Centralizar informações	3 60	4 60	4 24	144

Fonte: A autora.

Sintetizando todo o levantamento de dados e conteúdos até aqui e levando-se em conta a hierarquização determinada pelas personas, define-se os seguintes requisitos funcionais e de conteúdo:

Figura 14 - Hierarquia dos requisitos de conteúdos e funcionalidades

Objetivos	Requisito de conteúdo	Requisito funcional	Ordem de prioridade
Aumentar a sensação de pertencimento e a possibilidade de integração do colaborador	Feed de notícias; Perfil pessoal; Possibilidade de falar com todos os outros colaboradores.	Compartilhar, editar, excluir posts, arquivos.	1°
Fortalecer a cultura interna	Identidade visual da ferramenta baseada nas características estéticas e conteúdos já veiculados pela cultura interna.	Prevalência de cores, ilustrações, linguagem e formas usadas pela cultura interna;	2°
Proporcionar a troca de conhecimento e de experiências	Grupos com pessoas de diferentes equipes com a mesma função;	Adicionar, editar e excluir posts; Pesquisar sobre assuntos; Fixar publicações; Salvar publicações; Criação de eventos que sejam de interesse do grupo	3°
Estimular o engajamento e o colaborativismo nas ações e atividades dentro do laboratório	Pop-ups e cards que deem ênfase às pesquisas e ações promovidas pelo laboratório; Página exclusiva para parcerias e eventos do próprio lab.	Link direto para pesquisas; Comentar, reagir, sugerir.	4°
Instantaneidade ao repasse de informações	Praticidade na postagem no feed de notícias	Uso de tags; Anexar arquivos de diferentes mídias ao post (foto, vídeo, gif); Criação de eventos de interesse do laboratório.	5°

Centralizar informações	Lista de atividades; Notificações; Agenda.	Adicionar, editar e excluir tarefas; Notificar o usuário sobre essas alterações; Notificar o usuário sobre posts importantes feitos nos módulos da rede; Adicionar, editar e excluir reuniões na agenda.	6º
Praticidade ao encontrar e compartilhar arquivos	Lista com todos os arquivos e descrição e segmentação dos mesmos. Galeria de foto com fotos dos eventos e fotos institucionais.	Pré-visualizar, fazer download, comentar, curtir.	7º
Mensurar o alcance da comunicação interna	Dashboard com indicadores de acesso e relevância de dos conteúdos publicados.	Gráficos interativos; Filtros; Busca;	8º

Fonte: A autora.

Já que o escopo do projeto se trata de um MVP (Minimum Viable Product - Mínimo produto viável), os requisitos com pontuação mais baixa, ou seja, com menor prioridade, não serão abordados nem desenvolvidos para essa entrega.

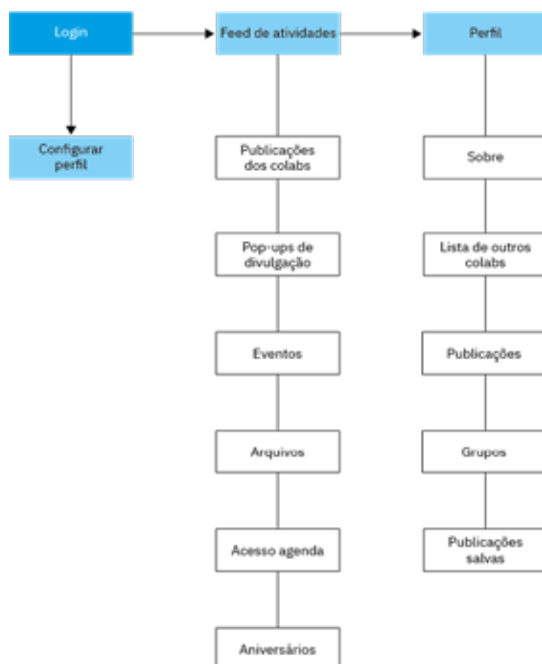
4.5 PLANO DE ESTRUTURA

Antes da apresentação dos fluxos é preciso salientar, para entendimento do plano, que a construção da estrutura tem por objetivo descrever apenas o fluxo do sistema aqui desenvolvido, ou seja, se propõe a apresentar as interações e o agrupamento de funcionalidades e conteúdos. A disposição deles na superfície não está sendo levada em consideração, pois essa questão só será abordada no próximo passo do projeto, que foi desenvolvido de forma linear.

4.5.1 Fluxo Macro

O esquema, observado na figura 8, corresponde ao fluxo macro do projeto. Ele tem por início a tela de login e em seguida apresenta, além do campo de busca, que permeia todo o sistema, as principais páginas do sistema.

Figura 15 - Desenho do Fluxo Macro



Fonte: A autora

A primeira tela é a de “login”, esse feito pelo Google, que é a ferramenta dos e-mails institucionais no laboratório. Após o login, em seu primeiro acesso apenas, o usuário se depara com a tela de “configuração de perfil”, onde ele preencherá informações como: foto de perfil, nome, display name, horário de presença no laboratório, entre outras informações pessoais e profissionais.

Após essa configuração ser salva, o usuário é direcionado para o “feed de atividades” onde lhe serão apresentadas as publicações de outros usuário, pop-ups de divulgação de ações e atividades do laboratório, eventos, grupos, arquivos compartilhados, agenda e e-mails.

Nessa página também o usuário terá acesso a outra das páginas principais do sistema, o “perfil”. Nela ele encontrará as informações cedidas no cadastro inicial, assim como suas próprias publicações, a lista de bridgers, os grupos ao qual pertence e as publicações favoritas.

O componente de busca não é uma funcionalidade atribuída a um segmento da ferramenta, então ele estará disposto fixamente e abrangerá todas as áreas do sistema, ou seja, sua busca deve trazer resultado referente a todas as páginas e segmentações.

Assim como a busca, as notificações da rede, não pertencem exclusivamente a um segmento, e por isso, também terão seu acesso disponível em todas as frentes do sistema.

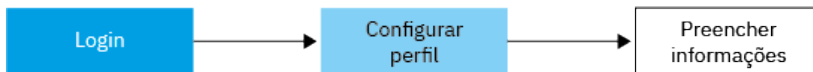
4.5.2 Fluxo Micro

O fluxo micro trata-se da apresentação dos conteúdos e funcionalidades específicas de cada tela. Essa apresentação se dará expondo cada uma das páginas contempladas na apresentação do fluxo macro, sendo elas “configuração de perfil”, “feed de atividades” e “perfil”.

4.5.2.1 Configuração de perfil

O fluxo micro do módulo de configuração de perfil pode ser visto no esquema da figura abaixo.

Figura 16 - Desenho Fluxo Micro - Configuração de perfil



Fonte: A autora.

O fluxo dentro dessa página é extremamente simples e o conteúdo disposto se divide em 3 partes. Na primeira o usuário responde informações sobre ele e como ele quer ser visto dentro da rede, ou seja, ele preenche seu nome, seu display name, adicionar uma foto e coloca algum status, se quiser. Na segunda parte ele responde informações

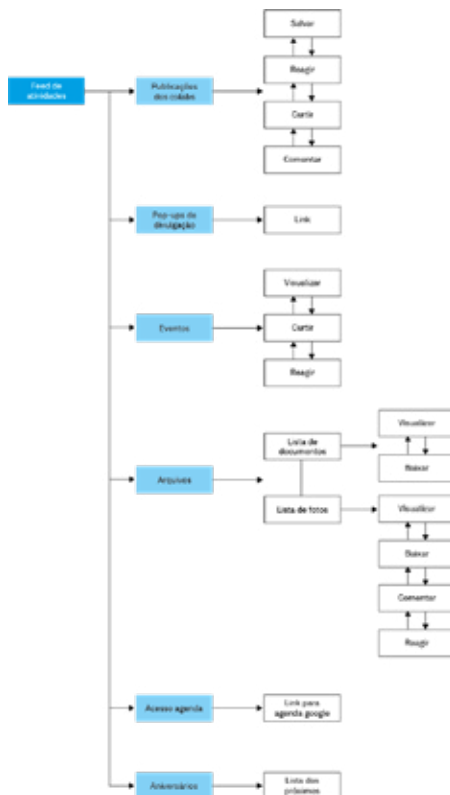
pessoas e profissionais como, data de aniversário, formação, status e ou biografia. Já, na terceira e última parte, ele fala responde sobre seu lugar no bridge como: cargo, função, equipe, horário semanal no laboratório.

É importante lembrar que essa tela é a primeira que a rede mostra após o login, apenas no primeiro acesso do usuário. Depois ela poderá apenas ser acessada pelo página de perfil do usuário, para edição das informações aqui apresentadas. Nos acessos subsequentes o usuário, após o login se deparará com a página "feed de atividades".

4.5.2.2 Feed de atividades

O fluxo micro da página “feed de atividades” está na figura abaixo.

Figura 17 - Desenho Fluxo Micro - Feed de atividades



Fonte: A autora

O fluxo dentro dessa página, que será a página inicial do sistema após o primeiro acesso, se divide em sete principais agrupamentos de conteúdos. Aqui nesse fluxo esses conteúdos são apresentados em ordem aleatória, com a intenção apenas de demonstrar os níveis e disponibilidade de ações e interações dos usuários para com o conteúdo disposto.

O “feed de atividades” tem como intuito principal possibilitar a interação e a troca entre os usuários, por isso seu principal conteúdo são o campo para publicação do usuário e as publicações dos outros usuários, com as quais será possível comentar, reagir, curtir e salvar para depois. Já no campo de publicação do usuário, será possível marcar outros usuários, anexar vídeos, fotos e gifs, além do campo texto.

Os “pop-ups de divulgação” dizem respeito a divulgação de ações e atividades internas do laboratório. Ao clicar neles o usuário será direcionado para uma página que trará os detalhes necessários sobre a ação em questão e que permitirá ao usuário comentar e reagir ao conteúdo.

O “acesso a agenda e a e-mails Google” trará uma pré-visualização de ambos com um ver mais que leva as páginas oficiais do Google.

Já “eventos” é uma página que tem por objetivo apresentar uma lista de eventos internos ou mesmo externos, mas que sejam interessantes para os usuários. Nessa lista será possível, selecionar um evento específico e saber mais sobre ele, além de reagir e comentar sobre o evento em questão.

A página “grupos” apresentará a lista de grupos que o usuário faz parte. Além disso, trará a possibilidade de criar um novo grupo, com as opções de dar nome ao grupo, adicionar pessoas, configurar nível de privacidade e descrever o intuito do grupo.

Dentro da página do grupo, especificamente, poderão ser compartilhados arquivos, textos, imagens e vídeos sobre o tema do grupo por qualquer membro, além de permitir o comentário e reação dos membros.

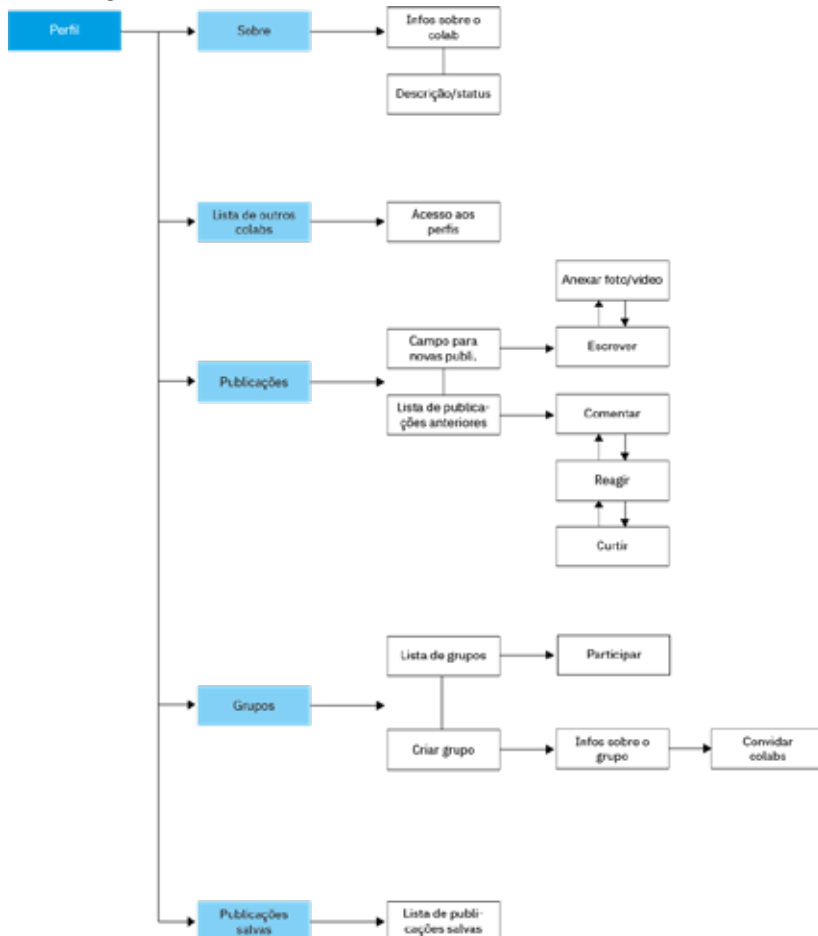
A página de “arquivos compartilhados” conta com uma lista de arquivos com comentário sobre o arquivo, que são de domínio de todos os usuários, sendo possível, pré-visualizar, baixar e comentar. Para arquivos de imagens, a página contará com uma galeria de fotos dividida por pastas podendo pré-visualizar, baixar, comentar e reagir.

Aqui também estará presente a página de “aniversários” onde será possível ver os próximos aniversariantes filtrando por mês ou nome do colaborador. Sobre os aniversariantes do dia, eles ganharão destaque no “feed de atividades”.

4.5.2.3 Perfil

O fluxo micro da página “perfil” está na figura abaixo.

Figura 18 - Desenho Fluxo Micro - Perfil



Fonte: A autora.

Essa página tem por intuito apresentar o perfil do colaborador para os outros colaboradores. Ela apresentará as informações preenchidas na configuração de perfil na página "sobre".

Já a página "bridgers" trará uma lista com todos os colaboradores com informações principais pré-visualizadas e permitindo acesso aos perfis deles.

As publicações desse perfil ficarão visíveis e poderão ser buscadas por tema ou data.

Aqui também, o dono do perfil, poderá ter acesso a página de "grupos" já descrita acima, além da página de "publicações favoritas" que tem por intuito salvar as publicações que o usuário julgar interessante para que ele possa ter rápido acesso a elas depois. Essa página trará a lista de publicações salvas pelo usuário e também permitirá que ele as compartilhe, comente e reaja.

4.6 PLANO DE ESQUELETO

4.6.1 Wireframes

Wireframes são protótipos de baixa ou média complexidade usados no desenvolvimento do design de interface para sugerir a estrutura base e o fluxo de navegação entre as telas. Não fazendo distinção de estilo, imagens ou cores, tem como objetivo mostrar a organização e visualização básicas do projeto em desenvolvimento.

Os wireframes desenvolvidos aqui, se preocupam principalmente em mostrar a divisão e estrutura das páginas e a disposição dos conteúdos, com marcações de textos e imagem, sem nenhuma influência de estilo visual ou comportamento.

Para o desenvolvimento desses foi escolhida a resolução 1280px, levando em consideração a resolução média dos computadores do laboratório. Foi escolhido também um layout de 12 colunas de 48px com gutter de 32px, e grid de 8px.

A escolha do layout e do grid se deu por esses facilitarem a responsividade do sistema em todas as resoluções de tela, isso porque, se é capaz de dividir o layout uniformemente.

A tela de login da rede apresenta poucas informações, pois seu login será feito com o Google e por isso, sua principal função é a presença do botão que possibilita essa ação.

A "Configuração de perfil" traz componentes e disposição padrões de telas de formulário, com inputs para que o usuário preencha suas informações.

A tela de "Perfil" traz as informações preenchidas pelo

colaborador na configuração. Traz também as publicações feitas por ele, a possibilidade de edição das informações apresentadas, os assuntos mais comentados pelo usuário e as suas publicações de maior repercussão.

O "Feed de atividades" traz um menu lateral com todas as principais ações da rede. No conteúdo desta tela estão dispostos o pop-up de divulgação, campo texto para fazer posts, todos os posts dos colaboradores, acesso a agenda e e-mail, resultados da integração com a conta Google, e o destaque para os aniversariantes do dia e os assuntos mais comentados.

Dentro da tela do feed de atividades existe uma segmentação, em abas. Essa segmentação se dá apenas na parte de publicações, pois essas se dividem entre todos os posts e comunicados, sendo a aba de comunicados restrita para comunicados oficiais do Laboratório.

Tendo acesso pelo menu lateral, a página "Bridgers" traz uma lista com o perfil de todos os colaboradores do laboratório, mostrando suas fotos e algumas outras informações contidas no perfil. Há também um campo de busca, onde será permitido buscar por nome, função, equipe ou projeto. O clique nos cards de cada colaborador dá acesso a visualização do perfil desse.

A página "Grupos" traz uma segmentação por 2 abas, sendo uma para os grupos que o colaborador participa e outra para todos os grupos públicos da rede, além disso, a página traz um botão para a criação de novos grupos, que podem ter dois níveis de privacidade, secreto ou público. Os grupos secretos só podem ser visualizados por participantes do mesmo.

Na aba "Seus grupos" o usuário se depara com 2 listas, uma contendo os grupos que ele gerencia, ou seja, os grupos criados por ele e a outra contendo os grupos dos quais ele faz parte.

Já a aba "Todos os grupos" consta com uma lista que apresenta todos os grupos públicos existentes na rede, podendo assim visualizar o conteúdo do grupo.

Atela de visualização dos grupos apresenta os conteúdos publicados, quando membro o usuário pode fazer publicações diretamente ali, quando não, tem permissão apenas para visualizar. A tela traz ainda a lista de membros do grupo, além da descrição e outras informações sobre o grupo.

A página de "Eventos", também traz uma divisão por abas. Os eventos são divididos por "internos", eventos do laboratório Bridge e "externos", eventos sobre tecnologia e afins que os colaboradores queiram compartilhar uns com os outros. Na aba de eventos externos também é possível adicionar eventos, informando a data, nome, local descrição sobre o evento e outras informações que forem necessárias.

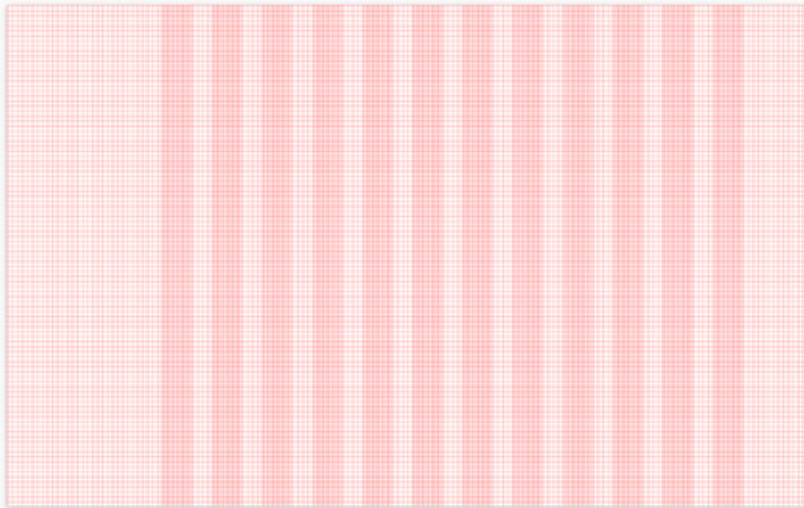
A página "Salvos" é aonde ficam armazenadas as publicações que o usuário resolveu salvar para

depois, com a informação de quem publicou a postagem.

A última é a página de "Arquivos". Nela o usuário encontrará uma divisão por abas, que segmenta os arquivos em "documentos" e "fotos". Nessas abas, o colaborador encontrará uma lista com os arquivos compartilhados com ele, tendo eles, uma breve descrição, além de um resumo dos últimos arquivos adicionados.

A escolha da navegação por Menu lateral se deu pela identificação deste como total meio de navegação analisado nas ferramentas similares. Além do fato de, por se tratar de um sistema com muitas possibilidades, o menu lateral permite que o usuário sempre saiba em qual módulo do sistema ele está.

Figura 19 - Grid e layout



Fonte: A autora.

Figura 20 - Wireframe - Configuração de perfil

LOGO Maria Souza Feed

Foto de perfil

Nome Display name

Bio

Função no lab Equipe Projeto

Horário no Bridge

segunda		Terça		Quarta		Quinta		sexta	
Entrada	Saída	Entrada	Saída	Entrada	Saída	Entrada	Saída	Entrada	Saída
08:00	12:00	08:30	11:30	08:00	11:00	08:30	11:30	08:00	12:00
12:30	16:30	12:00	17:30	11:30	16:30	14:00	17:30	13:00	17:00
09:00	20:00	09:00	21:00	17:00	19:00	09:00	21:00	09:00	20:00

Fonte: A autora.

Figura 21 - Wireframe - Perfil

LOGO Maria Souza Feed

Foto de perfil

ANA SILVA
ana@bridge.ufsc.br
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Sobre
Função Equipe Projeto

Formação
CÉnicas de Computação

Instituição
UFSC

Publicações

Ana Silva
Função Equipe Projeto

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed sedicitudin, leo et suscipit feucibus, purat lacus scallis eros, eget porta laorei ante nec tellus. Curabitur eu leo enim. Quisque congue vulpate mi, non blandit elit fricididunt eros. Nullam quis interdum risus. Nullam interdum ligula sem. Suspendisse interdum magna mauris.

Título de link
Descrição

Ana Silva
Função Equipe Projeto

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

TOP ASSUNTOS

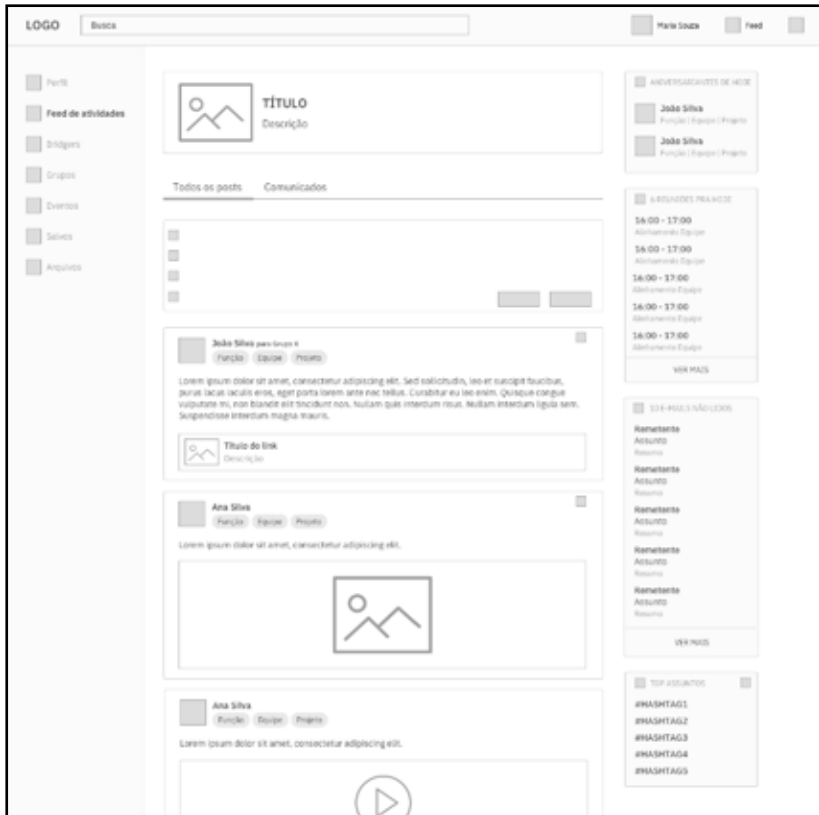
- #HASHTAG1
- #HASHTAG2
- #HASHTAG3
- #HASHTAG4
- #HASHTAG5

TOP PUBLICAÇÕES

- Assunto
- Resumo...
- Assunto
- Resumo...
- Assunto
- Resumo...
- Assunto
- Resumo...
- Assunto
- Resumo...

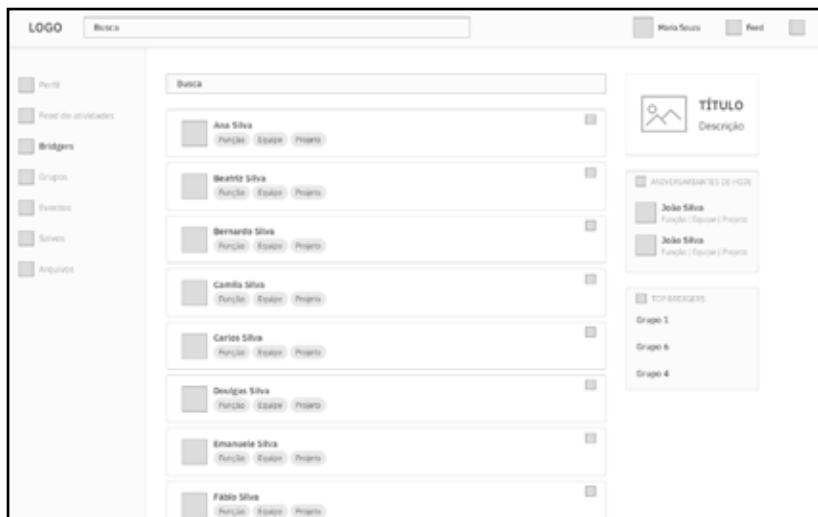
Fonte: A autora.

Figura 22 - Wireframe - Feed de atividades



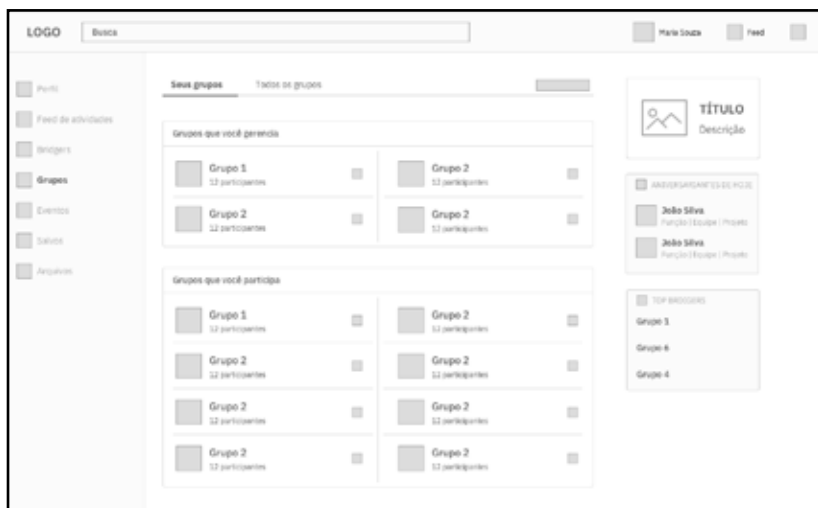
Fonte: A autora.

Figura 23 - Wireframe - Bridgers



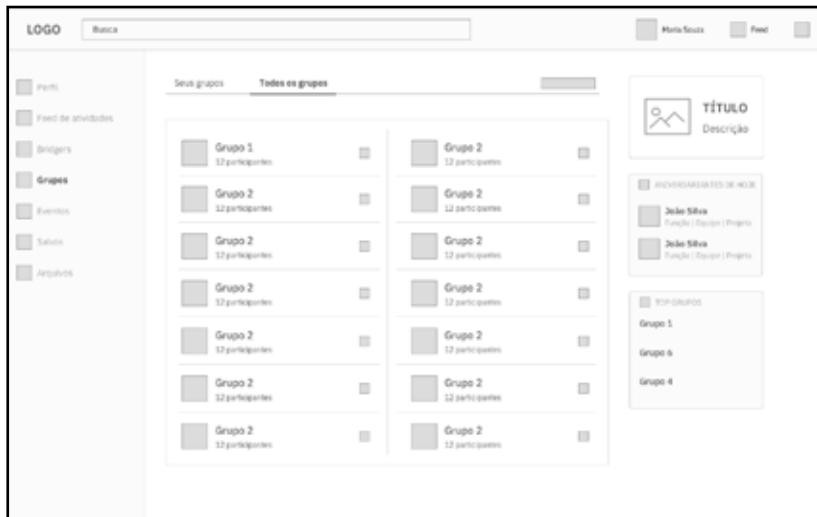
Fonte: A autora

Figura 24 - Wireframe - Grupos



Fonte: A autora

Figura 25 - Wireframe - Todos os grupos



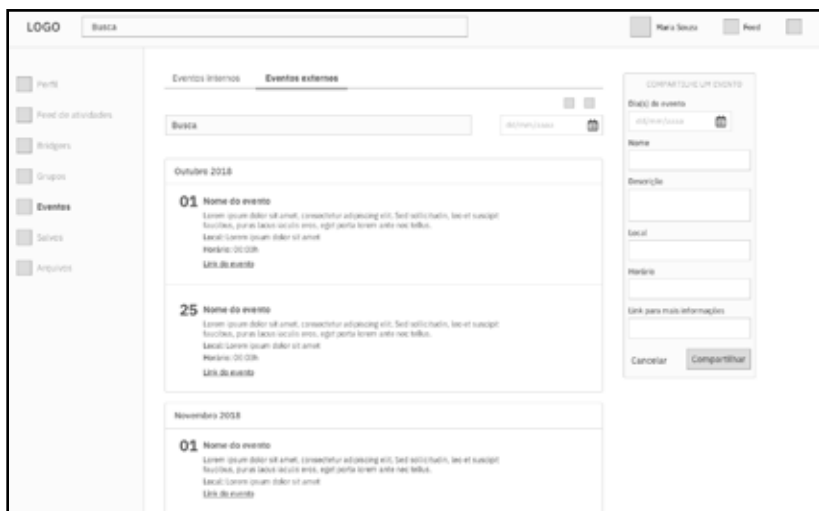
Fonte: A autora.

Figura 26 - Wireframe - Página do grupo



Fonte: A autora.

Figura 27 - Wireframe - Eventos



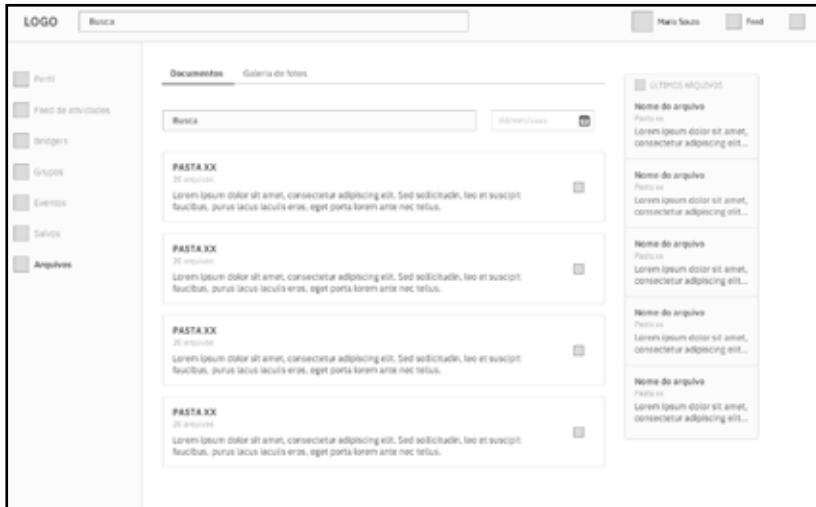
Fonte: A autora.

Figura 28 - Wireframe - Salvos



Fonte: A autora.

Figura 29 - Wireframe - Arquivos



Fonte: A autora.

4.7 PLANO DE SUPERFÍCIE

4.7.1 Diretrizes visuais

As diretrizes visuais para inspirar o desenvolvimento desse projeto originaram-se das diretrizes visuais que já mapeadas pela cultura do laboratório e são usadas para a comunicação interna do mesmo. O painel de referências abaixo traz exemplos dessas características visuais. Essas referências já permearam o desenvolvimento de outras ferramentas digitais desenvolvidas para uso interno do laboratório, então, foram respeitadas nesse projeto para que, além de trazerem coerência para com a cultura mapeada no laboratório, elas também proporcionam harmonia para com as outras ferramentas desenvolvidas para o laboratório.

Figura 30 - Painel de referências visuais

bridge_ Gabriela Martins Design

Horário semanal

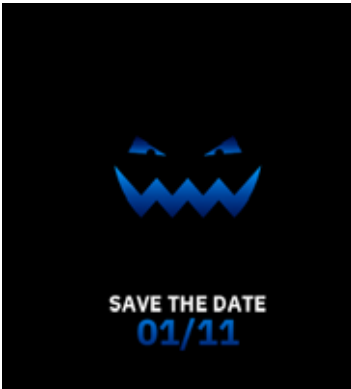
Horário atual Horários anteriores Criar novo

Segunda		Terça		Quarta		Quinta		Sexta	
Entrada	Saída	Entrada	Saída	Entrada	Saída	Entrada	Saída	Entrada	Saída
08:00	12:00	08:00	11:00	08:00	11:00	08:00	11:00	08:00	12:00
12:30	16:30	12:30	17:30	11:30	14:30	14:00	17:30	13:00	17:00
08:00	16:00	08:00	16:00	07:00	19:00	07:00	16:00	08:00	16:00
08:00	16:00	08:00	16:00	08:00	16:00	08:00	16:00	08:00	16:00


Inicio 08:00:00:00:00 **Fim** 16:00:00:00:00 **Total semanal** 80:00 ✎ Editar

Inicio 08:00:00:00:00 **Fim** 16:00:00:00:00 **Total semanal** 80:00 ✎ Editar

Inicio 08:00:00:00:00 **Fim** 16:00:00:00:00 **Total semanal** 80:00 ✎ Editar



SAVE THE DATE
01/11



BEM VINDOS AO UNIVERSO
BRIDGE
Realizar a Atividade

NO LOCAL DE APTO A REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE 01/11

Carla de Castro Melo | Luciana de Souza de Brito | Daniela Torres de Lima | Debora de Barros Lima | Larissa de Souza Amorim | Marlene F. Gomes de Moraes | Natália de Campos Lima | Niviane Fagundes de Sá

Rafael Duarte de Resende | Thales de Almeida | Wagner José de Almeida

bridge_

bridge_ Gabriela Martins Design

Férlas

Adicionar Férlas

Ver Férlas Agendadas

Férlas para confirmar

15 dias

Histórico de Férlas		
Inicio	Fim	Até dia de Férlas
08/10/2017	Fim 24/02/2018	07 de dias 08
08/10/2017	Fim 24/02/2018	07 de dias 08
08/10/2017	Fim 24/02/2018	07 de dias 08

Fonte: A autora.

É importante salientar que a tipografia escolhida também respeita essas diretrizes já estabelecidas e é a mesma tipografia usadas nos demais materiais veiculados pelo laboratório.

4.7.2 Guia de estilo

O guia de estilo apresenta os principais componentes da ferramenta e também seus estados, além de outras definições como tipografia e paleta de cores.

É sempre importante definir esses estilos básicos, antes de dar início às telas, pois isso facilita a feitura de todo o projeto, sendo mais fácil apenas agrupar os conteúdos em todas as telas depois que já se tem uma noção básica de como os componentes serão e como eles se comportam.

Os componentes criados aqui tem como base o painel de referências citado anteriormente e trazem as formas arredondadas, as cores e os estilos definidos no mapeamento da cultura do laboratório.

Na imagem abaixo pode-se ver, além dos estados e estilos dos componentes, o tamanhos da tipografia que deve ser usada e quando em qual situação ela deve ser usada e também a paleta de cor base do projeto e usa codificação.

Figura 31 - Tipografia

IBM Plex Sans

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

Corpo de texto		14pt
Destaque	DESTAQUE	12pt
Título	TÍTULO	12pt
Subtítulo	SUBTÍTULO	12pt
DETALHES		10pt

Fonte: A autora.

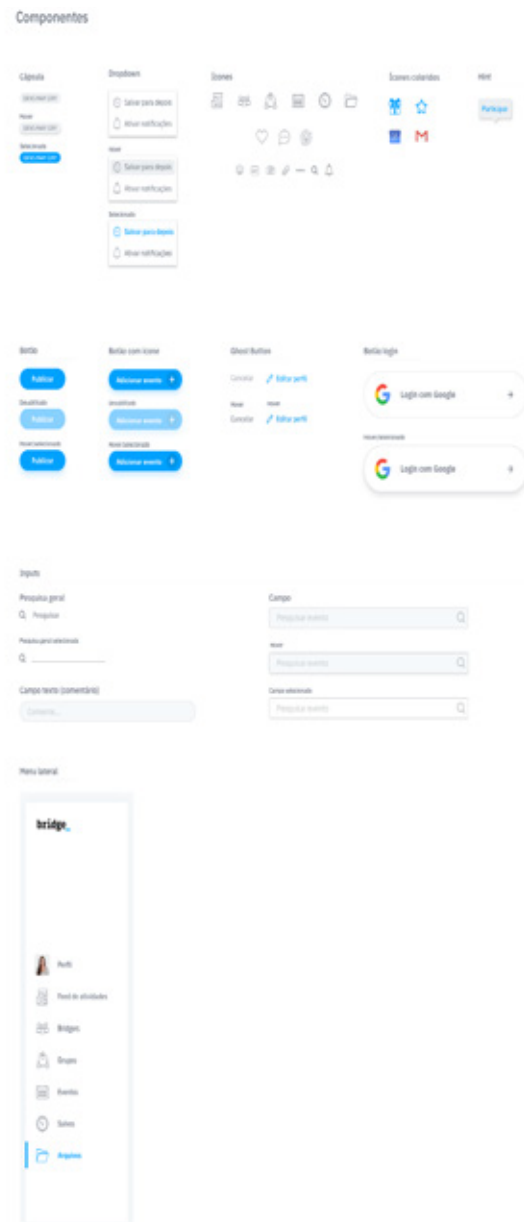
Figura 32 - Cores

Paleta de cores



Fonte: A autora

Figura 33 - Componentes



Fonte: A autora.

4.7.3 Protótipos de tela

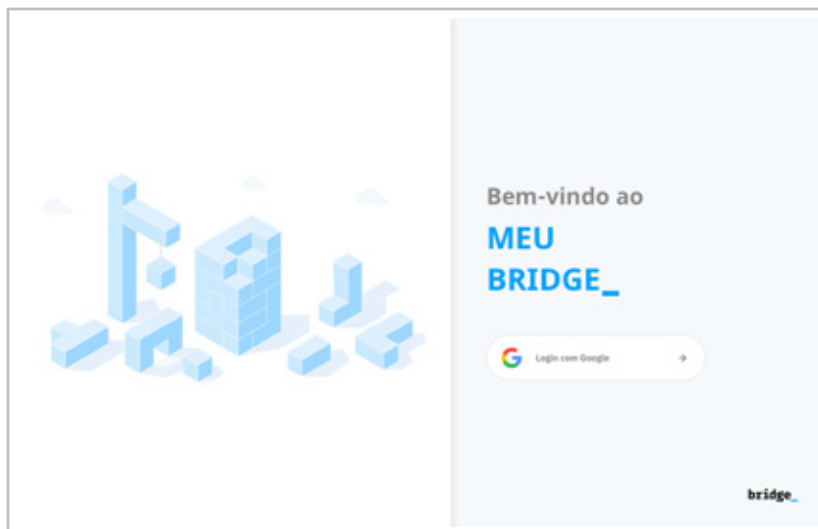
Após os componentes base prontos, deu-se início a construção dos protótipos de tela. Como já dito anteriormente, a construção desse projeto ocorreu de forma linear e essa condição ocasionou em algumas diferenças entre os wireframes e os protótipos finais.

As funcionalidades descritas na etapa de wireframe continuam iguais, porém, os conteúdos foram organizados de formas diferentes para favorecer o fluxo e compreensão do usuário.

Com o agrupamento das informações dentro do layout de grid finais e como os componentes corretos, tornou-se mais fácil a compreensão do fluxo de funcionamento da ferramenta, e baseado em critérios de desenvolvimento web e usabilidade, as mudanças se mostraram necessárias e favoreceram a coerência do projeto.

Por não haver mudanças nas funcionalidades e também por suas diretrizes visuais já terem sido explicadas, não se faz necessária uma apresentação detalhada dos protótipos.

Figura 34 - Tela de login



Fonte: A autora.

Figura 35 - Tela de configuração de perfil

bridge_

Foto de perfil

Configuração de perfil

Nome Display name

Descrição

Função no lab Equipe Projeto

Horário no Bridge

Segunda		Terça		Quarta		Quinta		Sexta	
Entrada	Saída	Entrada	Saída	Entrada	Saída	Entrada	Saída	Entrada	Saída
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Cancelar

Fonte: A autora.

Figura 36 - Tela de perfil

bridge_

Procurar

Marisa Silva Feed

Marisa Silva
marisa.silva@bridge.ufsc.br
@marisa.silva

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed sollicitudin, leo et suscipit faucibus, purus lacus scaculis eros, eget porta lorem ante nec tellus. Curabitur eu leo enim. Quisque congue vulputate mi, non blanditi eelit tincidunt non. Nullam quis interdum risus. Nullam interdum ligula sem. Suspendisse interdum magna mauris.

[Editar perfil](#)

Sobre

ANALISTA | DESENVOLVEDOR | SENHOR

Formação: Ciências da Computação

Instituição: UFSC Fase: Formada

Antes de: 21 de set. Tempo de Bridge: 08 meses

Compartilhar de mais XP...

Cancelar

Horário no Bridge

Seg	00:00	00:00	-	00:00	00:00
Ter	00:00	00:00	-	00:00	00:00
Qua	00:00	00:00			
Qui	00:00	00:00	-	00:00	00:00
Sex	00:00	00:00			

COLABORADORES DE MAIS

- Mathheus Endicic** DESENVOLVEDOR | SENHOR
- Ana Silva** DESENVOLVEDOR | SENHOR
- Bernardo Silva** SENHOR | SENHOR

COLABORADORES ATIVOS

- Bernardo Silva** DESENVOLVEDOR
- Marisa Silva** DESENVOLVEDOR
- Matheus Silva** SENHOR

Publicações

Marisa Silva
ANALISTA | DESENVOLVEDOR | SENHOR
27 de out de 2018

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed sollicitudin, leo et suscipit faucibus, purus lacus scaculis eros, eget porta lorem ante nec tellus. Curabitur eu leo enim. Quisque congue vulputate mi, non blanditi eelit tincidunt non. Nullam quis interdum risus. Nullam interdum ligula sem. Suspendisse interdum magna mauris.

Fonte: A autora.

Figura 37 - Tela feed de atividades (Todos os posts)

The screenshot displays the 'bridge_' social media feed. On the left, a navigation sidebar includes options for 'Perfil', 'Feed de atividades', 'Bridgers', 'Grupos', 'Eventos', 'Tabelas', and 'Aplicativos'. The main feed area is titled 'Todos os posts' and features a search bar at the top. A prominent banner at the top of the feed reads 'Pesquisa de Clima Organizacional Hey brider, bóra decolar?' with a rocket icon. Below this, there are several posts:

- A post by 'Ana Silva' for 'Grupo Analistas' with a placeholder text: 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed sollicitudin, leo et ut...'. It includes a 'Compartilhar 64 mais XP...' button and a 'Publicar' button.
- A post by 'Débara Wenska' with a photo of a group of people in pink shirts and the text: 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed sollicitudin, leo et suscipit faucibus, purus lacus lacus eros, eget porta lorem ante nec tellus. #EDInovateVemComAGente'.
- A post by 'Nathália Lima' with a video thumbnail and the text: 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed sollicitudin, leo et suscipit faucibus, purus lacus lacus eros, eget porta lorem ante nec tellus.'.

On the right side, there is a sidebar with several sections:

- 'ANUNCIADOS DE ALTO' listing users: 'Mathew Indole', 'Ana Silva', and 'Bernardo Silva'.
- '1 BRUNDOUS ALTO' with a schedule: '09:00 - 10:00' (Atendimento especial Sala de Brindis) and '14:00 - 15:00' (Atendimento Especial Sala de Brindis).
- '10 40 400 400 400 400' with a repeating post for 'Laboratório Bridge [Bridge - Todos] Anúncios?'.
- 'TOP ASSUNTOS' featuring '#EDInovateVemComAGente', 'PCO', and 'Dufalvo Rosa'.

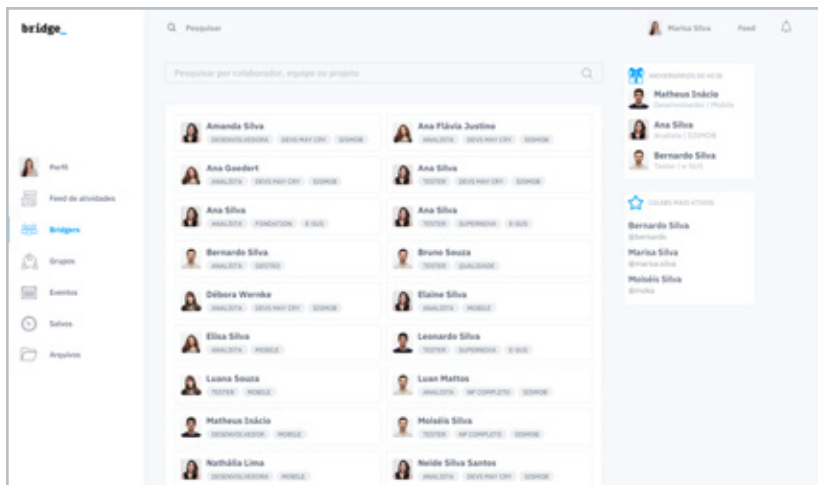
Fonte: A autora.

Figura 38 - Tela feed de atividades (Comunicados)

The image shows a social media interface for 'bridge_'. At the top, there's a search bar and a navigation menu on the left with options like 'Perfil', 'Feed de atividades', 'Bridgers', 'Grupos', 'Eventos', 'Subs', and 'Respostas'. The main feed area features a banner for 'Pesquisa de Clima Organizacional Hey bridger, bóra decolar?' with a 'Seja mais' button. Below the banner, the post is from 'Laboratório Bridge' dated '17 de out de 2018'. The post text reads: 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed sollicitudin, leo et suscipit faucibus, purus lacus aculis eros, eget porta lorem ante nec tellus. Curabitur eu leo enim. Quisque congue vulputate mi, non blandit elit tuncidunt non. Nullam quis interdum risus. Nullam interdum ligula sem. Suspendisse interdum magna mauris.' The main image shows a blue rocket launch with the text 'Nave PCO-2018 Tripulação pronta para decolar'. Below the image are icons for heart, comment, and share. Two comments are visible: one from 'Vitória Soares' and another from 'Nathália Lima', both with placeholder text. The right sidebar contains a list of users (Matheus Indole, Ana Silva, Bernardo Silva) and a schedule of events for 'Laboratório Bridge' with times like '09:00 - 10:00' and '14:00 - 15:00'. At the bottom right, there are 'TOP ASSUNTOS' including '#DiferenteVemComAGente', 'PCO', and 'Outubro Rosa'.

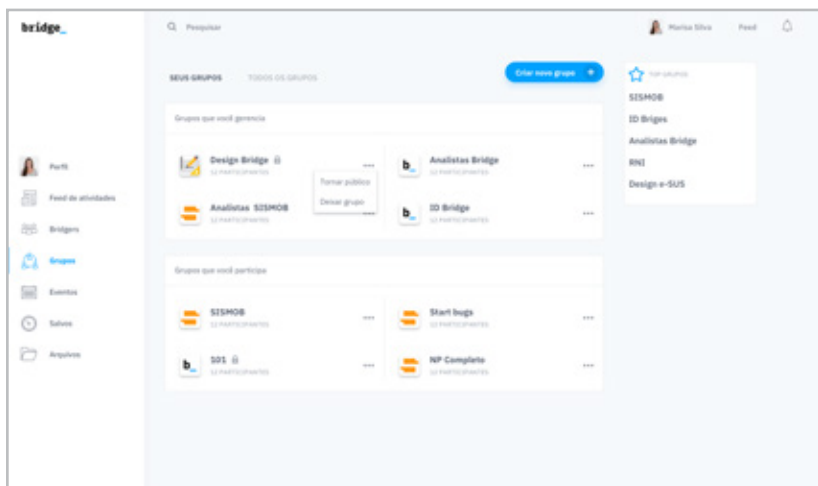
Fonte: A autora.

Figura 39 - Tela bridgers



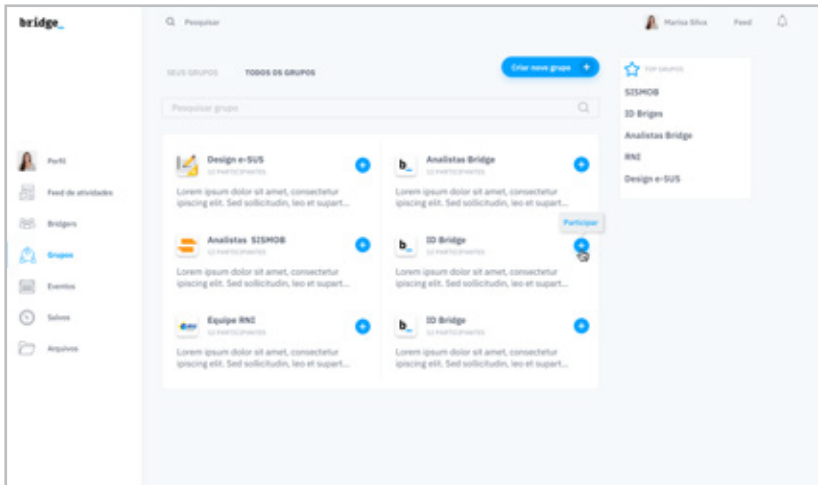
Fonte: A autora.

Figura 40 - Tela grupos (Seus grupos)



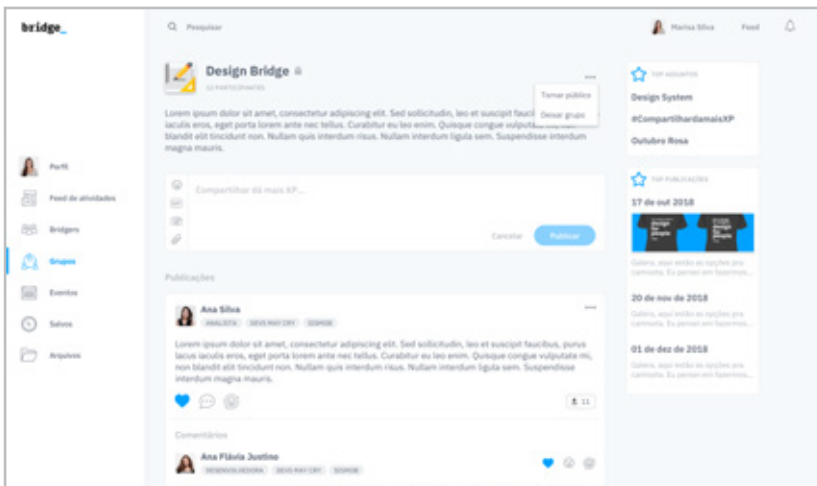
Fonte: A autora.

Figura 41 - Tela grupos (Todos os grupos)



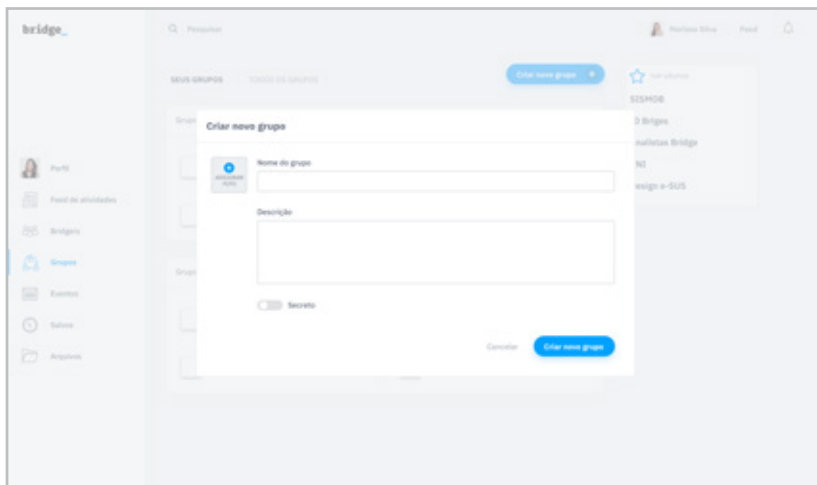
Fonte: A autora.

Figura 42 - Página do grupo



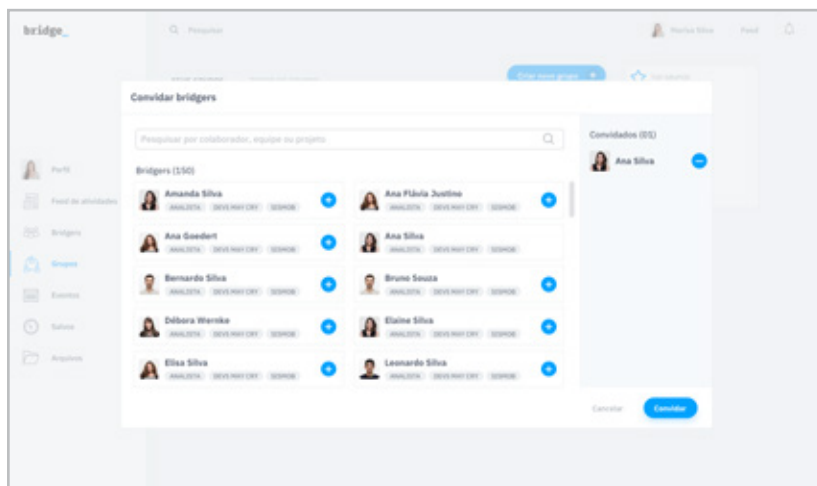
Fonte: A autora.

Figura 43 - Modal criar grupos



Fonte: A autora.

Figura 44 - Modal criar grupos (Convidar)



Fonte: A autora.

Figura 45 - Tela eventos (Internos)

The screenshot displays the 'bridge_' internal events page. The interface includes a search bar at the top, a navigation menu on the left, and a main content area with event listings. The events are categorized by month: Outubro 2018, Novembro 2018, and Dezembro 2018.

Eventos de Outubro 2018:

- #CompartilhamentoXP**
- 23 Anatomia do GraphQL** por Bruno Soares
 - Descrição: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed sollicitudin, leo et suscipit faucibus, purus lacus lacula eros, eget porta lorem ante nec tellus.
 - Hora: 09:00
 - Local: Sala de Justiça | 101
 - Link para inscrição

Eventos de Novembro 2018:

- 01 Halloween 2018**
 - Descrição: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed sollicitudin, leo et suscipit faucibus, purus lacus lacula eros, eget porta lorem ante nec tellus.
 - Hora: 09:00
 - Local: Grêmio do HU
 - Link para inscrição

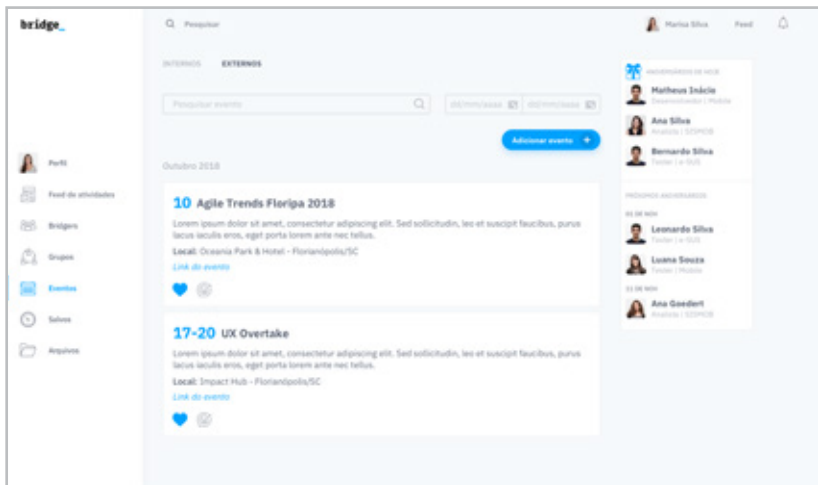
Eventos de Dezembro 2018:

- 07 Bridge_day**
 - Descrição: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed sollicitudin, leo et suscipit faucibus, purus lacus lacula eros, eget porta lorem ante nec tellus.
 - Hora: 09:00
 - Local: Grêmio do HU
 - Link para inscrição

The right sidebar shows a user profile for 'Matheus Silva' and a list of other users: Mathew Dinacio, Ana Silva, Bernardo Silva, Leonardo Silva, Luana Souza, and Ana Goedert.

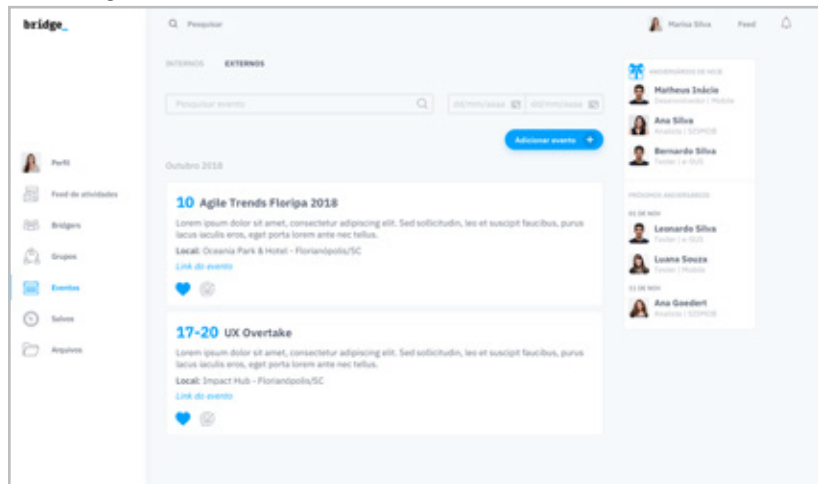
Fonte: A autora.

Figura 46 - Tela eventos (Externos)



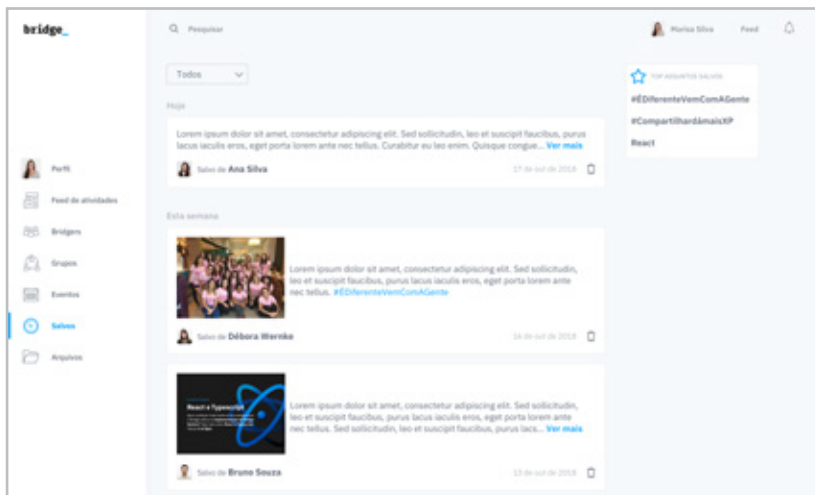
Fonte: A autora.

Figura 47 - Modal adicionar eventos externos



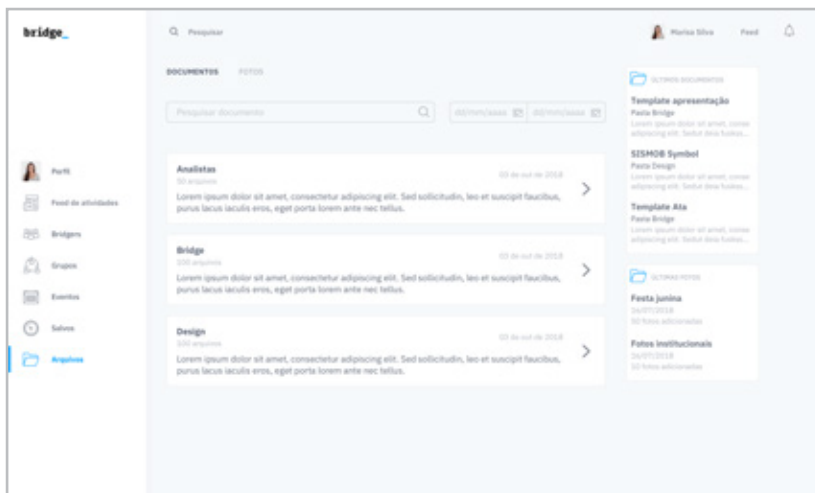
Fonte: A autora.

Figura 48- Tela salvos



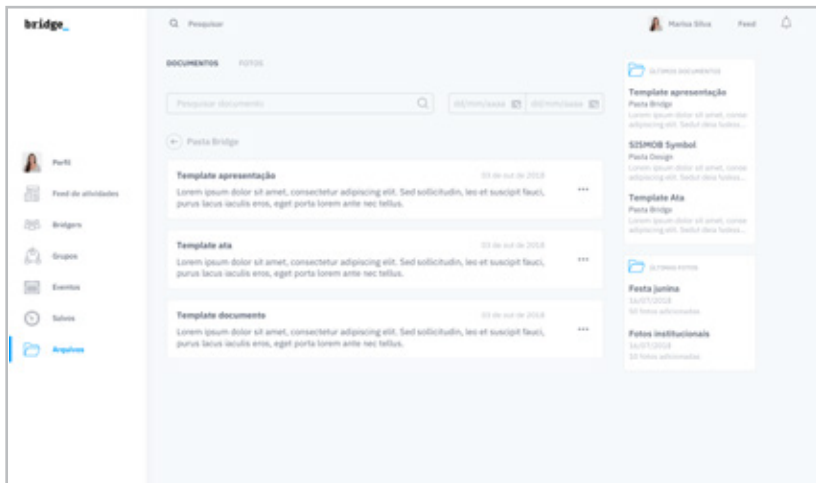
Fonte: A autora.

Figura 49 - Tela arquivos (Documentos - Pastas)



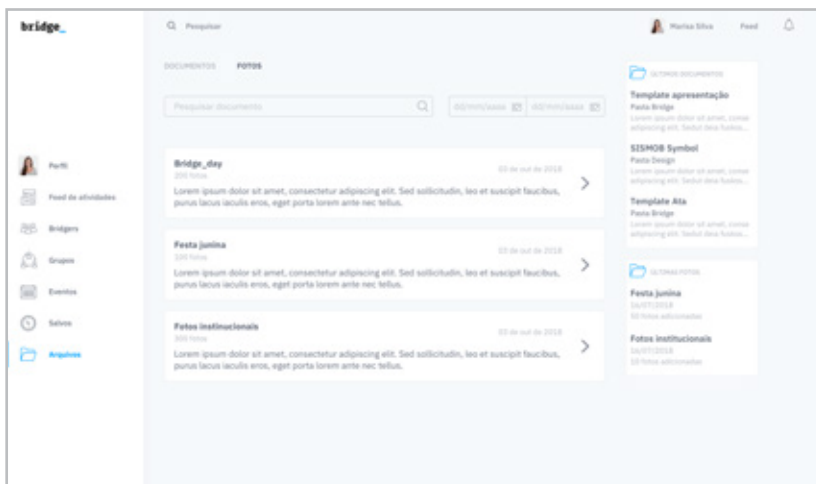
Fonte: A autora.

Figura 50 - Tela arquivos (Documentos)



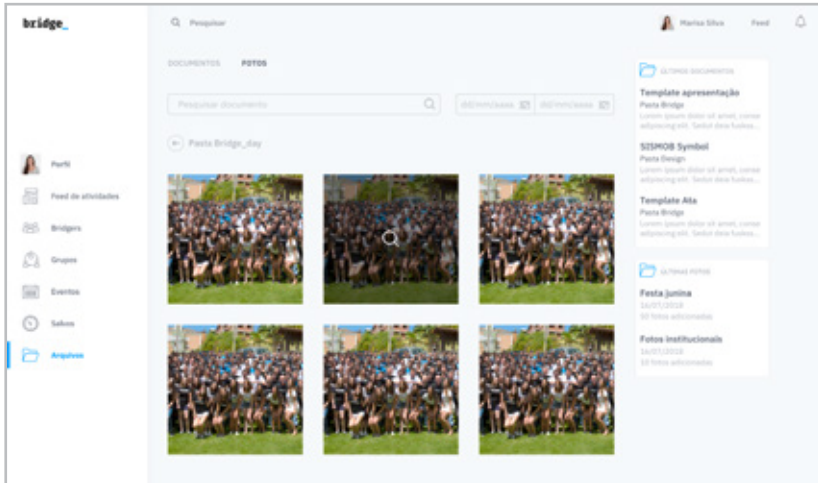
Fonte: A autora.

Figura 51 - Tela arquivos (Fotos - Pasta)



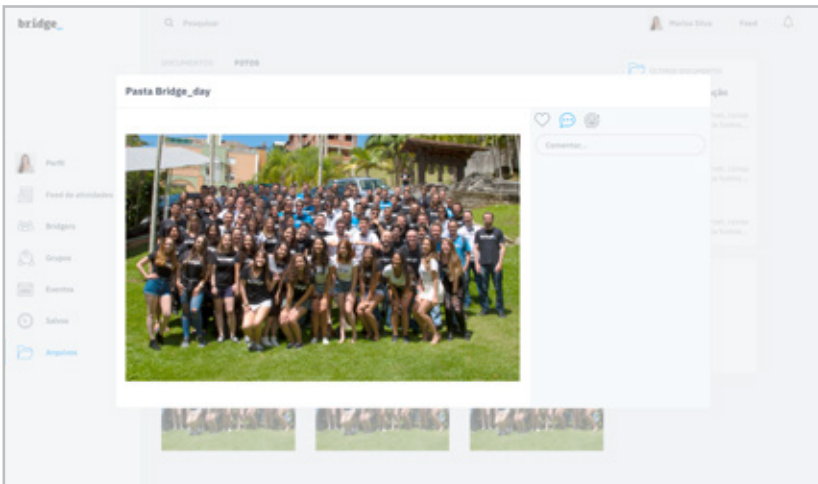
Fonte: A autora.

Figura 52 - Tela arquivos (Fotos)



Fonte: A autora.

Figura 53 - Modal visualização de fotos



Fonte: A autora.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Limitações técnicas e cronológicas impossibilitaram a feitura de todas as situações possíveis do sistema, como telas de alerta ou validações, pois foi preciso priorizar a qualidade e o refinamento das telas principais do fluxo, para agregar maior valor a proposta da ferramenta. Além disso, essas limitações também impossibilitaram a aplicação de um teste de usabilidade, que agregaria valor ao projeto trazendo novas perspectivas, fazendo ele mais assertivo e coerente para com seus usuários.

Considera-se que as abordagens metodológicas usadas para o desenvolvimento desse projeto foram adequadas, pois possibilitaram imersão sobre o usuário e sobre a problemática do laboratório.

Porém, é importante lembrar que apesar dos objetivos do projeto terem sido cumpridos, essa é apenas uma etapa que garante a base necessária para a construção da ferramenta que deve sempre evoluir e amadurecer trazendo soluções para os problemas levantados. Ainda é preciso mais tempo e maturação do projeto para que ele seja considerado completo e finalizado.

Durante o desenvolvimento foram identificados pontos propostos na fase inicial do projeto que não coincidiram com o resto do processo. Isto é comum porque o amadurecimento do projeto o enriquece e faz com que sejam identificados novos tipos de abordagens bem como são avaliadas condições anteriores.

Levando em consideração as limitações citadas acima, para complementação do projeto é previsto para as próximas etapas o cumprimento dos seguintes tópicos:

- Teste de usabilidade com os colaboradores do laboratório;
- Criação dos demais componentes e estados de validação do sistema;
- Módulos que contemplem os requisitos menos prioritários que foram deixados de fora dessa primeira versão apresentada;
- Documentação de requisitos funcionais e não-funcionais;
- Mapeamento de conteúdo real;

O desenvolvimento desse projeto foi, a nível pessoal, importante para a autora porque lhe deu a oportunidade de trabalhar com dois dos temas que mais despertaram interesse durante da trajetória acadêmica, design de produtos digitais e comunicação interna.

O enriquecimento profissional e pessoal, a visão dos temas e os aprendizados alcançados por conta desse projeto, são o que mais refletirão na vida profissional que aqui se inicia.

REFERÊNCIAS

CHAVES, Lúcio Edi. Gerenciamento da comunicação em projetos / Lúcio Edi Chaves, Fernando Henrique da Silveira Neto, Gerson Pech, Margareth Fabíola dos Santos Carneiro. 2 ed. - Rio de Janeiro: Editora FGV, 2010.

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. Ergonomia e Usabilidade: Conhecimentos, Métodos e Aplicações. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2010.

DICK, Mauricio Elias; GONÇALVES, Berenice Santos; VITORINO, Elizete Vieira. Design da informação e competência em informação: relações possíveis. Infodesign: Revista Brasileira de Design da Informação, Florianópolis, v. 14, n. 1, p.1-13, nov. 2015. Disponível em: <<https://www.infodesign.org.br/infodesign/issue/view/37>>. Acesso em: 04 abr. 2017.

GARRET, J.J. The elements of user experience. Indianapolis: New Riders, 2002.

JACOBSON, R. (ed.). (2000). Information design. Cambridge (MA): The MIT Press.

KRUG, Steve. Não me faça pensar: Uma abordagem de bom senso à usabilidade na web. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006. Tradução de: Acauan Pereira Fernandes.

MEMÓRIA, Felipe. Design para internet: Projetando a experiência perfeita. 11. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

MENDES, João Ricardo Barroca. Gerenciamento de projetos / João Ricardo Barroca Mendes, André de Bittencourt do Valle, Marcantonio Fabra. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2009.

NILSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. Usabilidade na Web: Projetando Websites com qualidade. 5. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. Tradução de: Edson Furmankiewics e Carlos Schafranski.

PAZMINO, Ana Veronica. Como se cria: 40 métodos para design de produtos. São Paulo: Blucher, 2015.

PMI. Project Management Institute. Disponível em:<<http://brasil.pmi.org>>. Acesso em: 2 abril 2017.

PMI. Um guia do conhecimento em gerenciamento de projetos (guia PMBOK®). Project Management Institute, 5. ed, Saraiva, 2013.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: Além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005. Tradução: Viviane Possamai.

TEIXEIRA, Júlio Monteiro. Gestão Visual de Projetos: Uma nova proposta chamada Lemming (no prelo). Rio de Janeiro: Alta Books, 2018.

TEIXEIRA, Júlio M.; HENRIQUE, Caroline D.; BRAGLIA, Israel A.; GONÇALVES, Berenice S. Proposta de fluxograma para interfaces digitais: um exemplo prático de como transformar informações de projeto em requisitos de função e conteúdo. 13º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Joinville, 2018.

TEIXEIRA, Julio Monteiro; BENEDET, Giuliano Vieira; HOPPE, Anna Paula dos Santos. Um passo-a-passo para transformar pesquisa informacional e personas em requisitos de projeto. E-revista Logo, Florianópolis, v. 4, n. 2, p.1-16, nov. 2015. Disponível em: <<http://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/eRevistaLOGO/article/view/3705>>. Acesso em: 04 abr. 2017.

TERRIBILI FILHO, Armando. Indicadores de gerenciamento de projetos. Monitoração Contínua. São Paulo: M.Books, 2010.

