

Filipe Eckschmiedt Thomé

**INTERFACE GRÁFICA PARA CRIAÇÃO DE  
MODELOS E FERRAMENTAS DE GESTÃO VISUAL  
DE PROJETOS**

Projeto de Conclusão do Curso de  
Graduação submetido ao Curso de  
Design da Universidade Federal de  
Santa Catarina para a obtenção do  
Grau de Bacharel em Design  
Orientador: Prof. Júlio Monteiro  
Teixeira, Dr.

Florianópolis

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

Thomé, Filipe  
INTERFACE GRÁFICA PARA CRIAÇÃO DE MODELOS E  
FERRAMENTAS DE GESTÃO VISUAL DE PROJETOS / Filipe  
Thomé ; orientador, Júlio Monteiro Teixeira,  
coorientador, Marília Matos Gonçalves, 2019.  
97 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,  
Florianópolis, 2019.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design. 3. Gestão Visual de  
Projetos. 4. Interface Gráfica. I. Monteiro  
Teixeira, Júlio - II. Matos Gonçalves, Marília. III.  
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em  
Design. IV. Título.

Filipe Eckschmidt Thomé

**INTERFACE GRÁFICA PARA CRIAÇÃO DE MODELOS E FERRAMENTAS DE  
GESTÃO VISUAL DE PROJETOS**

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) 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, 09 de Julho de 2019.

Prof.<sup>a</sup> Marília Matos Gonçalves, Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

**Banca Examinadora:**

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

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

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



---

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







Este trabalho é dedicado aos  
meus colegas de classe e à minha  
Querida família.

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente à minha família, que sempre me apoiou em todos os momentos da minha vida, com cada escolha, em cada momento, sempre que precisasse. Aos meus amigos e colegas que também me ajudaram na minha formação tanto profissional como pessoal. À Universidade e seus professores pelos ensinamentos adquiridos e oportunidades disponibilizadas. Um agradecimento especial ao meu orientador Prof. Dr. Júlio Monteiro Teixeira, que desde a primeira aula que tive com ele sempre se mostrou muito disponível e atencioso às minhas necessidades. Agradecimentos também para a Prof<sup>a</sup>. Berenice Gonçalves e ao Prof. Israel Braglia, por aceitarem fazer parte da minha banca avaliadora deste projeto. Por último, mas não menos importante, gostaria de agradecer também todas as pessoas que participaram na minha formação como designer e pessoa.







## RESUMO

Este relatório tem como objetivo projetar uma interface gráfica *web* que auxilie os usuários a desenvolverem seus próprios modelos de Gestão Visual de Projetos, o projeto de interface seguirá a proposta de Henrique et al. (2018) onde o foco é o desenvolvimento de projetos de mídias interativas, passando do plano mais abstrato (ideia) para o mais concreto (realização). A interface foi elaborada para facilitar a geração e implementação da Gestão Visual de Projetos numa organização ou equipe de projetos. O resultado adquirido considera a interatividade e simplicidade no processo de desenvolvimento do modelo ou ferramenta visual.

**Palavras-chave:** Interface, Inovação Digital, Gestão Visual de Projetos.





## ABSTRACT

This report aims to design a graphical *web* interface that helps users to develop their own Visual Project Management models following the methodology proposed by Henrique et al. (2018) where the focus is the development of interactive media projects, moving from the more abstract plain (idea) to the more concrete (realization). The interface was developed to facilitate the generation and implementation of Visual Project Management in an organization or project team. The acquired result considers the interactivity and simplicity in the development process of the visual model or tool.

**Keywords:** Interface, Digital Innovation, Visual Project Management.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Planos de construção de um projeto web .....	37
Figura 2 - Plano da Estratégia .....	38
Figura 3 - Matriz de peso das personas .....	39
Figura 4 - Plano do Escopo .....	40
Figura 5 - Plano da Estrutura .....	40
Figura 6 - Plano do Esqueleto .....	41
Figura 7 - Plano da Superfície .....	41
Figura 8 - Framework para validação de personas .....	44
Figura 9 - Persona 1 .....	48
Figura 10 - Persona 2 .....	49
Figura 11 - Persona 3 .....	50
Figura 12 - Cálculo do peso do perfil das personas, usando as variáveis “representatividade” e “habilidade” .....	51
Figura 13 - Arquitetura da Informação .....	70
Figura 14 - Wireframe 1 .....	71
Figura 15 - Wireframe 2 .....	72
Figura 16 - Wireframe 3 .....	73
Figura 17 - Wireframe 4 .....	74
Figura 18 - Wireframe 5 .....	75
Figura 19 - Wireframe 6 .....	76
Figura 20 - Wireframe 7 .....	77
Figura 21 - Paleta de Cores .....	78
Figura 22 - Tipografia .....	79
Figura 23 - Ícones e símbolos .....	79
Figura 24 - Estilos de botão .....	80
Figura 25 - Grid .....	81
Figura 26 - Informações do perfil .....	82
Figura 27 - Todos os projetos .....	83
Figura 28 - Pesquisar todos os projetos .....	84
Figura 29 - Todos os projetos (lista) .....	85
Figura 30 - Criar modelo .....	86
Figura 31 - Escolher template .....	87
Figura 32 - Cadastrar cartão .....	88

Figura 33 - Chat .....	89
Figura 34 - Detalhes do projeto .....	89
Figura 35 - Compartilhar .....	90

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Jornada do usuário para a descoberta da gestão visual de projetos .....	35
Quadro 2 - Objetivos Específicos/Procedimentos/Resultados	42
Quadro 3 - Modelos de representação gráfica voltados à gestão visual de projetos .....	45
Quadro 4 - InVision .....	54
Quadro 5 - Canva .....	56
Quadro 6 - Trello .....	59
Quadro 7 - Typeform .....	61
Quadro 8 - Miro .....	63



## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 - Peso dos requisitos.....	67
Tabela 2 - Conteúdos e funcionalidades .....	68





## **LISTA DE PLANILHAS**

Planilha 1 - Comparação dos aplicativos analisados ..... 65



## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas  
IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística  
UX – Experiencia do usuário  
HTML - HyperText Markup  
CSS - Cascading Style Sheets  
UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>27</b>
1.1	OBJETIVOS .....	27
1.1.1	<b>Objetivo geral.....</b>	<b>27</b>
1.1.2	<b>Objetivos específicos .....</b>	<b>28</b>
1.2	JUSTIFICATIVA .....	28
1.2.1	<b>Descrição do problema .....</b>	<b>29</b>
1.3	DELIMITAÇÃO DO PROJETO.....	29
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>31</b>
2.1	EVOLUÇÃO DA WEB.....	31
2.2	USER EXPERIENCE.....	31
2.3	USABILIDADE .....	32
2.4	JORNADA DO USUÁRIO .....	35
<b>3</b>	<b>PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>37</b>
3.1	PLANO DA ESTRATÉGIA.....	38
3.1.1	<b>PESQUISA COM O PÚBLICO .....</b>	<b>38</b>
3.1.2	<b>PERSONAS .....</b>	<b>38</b>
3.1.2.1	PESO DAS PERSONAS .....	39
3.2	PLANO DO ESCOPO .....	40
3.3	PLANO DA ESTRUTURA.....	40
3.4	PLANO DO ESQUELETO .....	41
3.5	PLANO DA SUPERFÍCIE.....	41
3.6	REVISÃO ASSISTEMÁTICA .....	43
3.7	IDENTIFICAR PERFIS .....	43
<b>4</b>	<b>RESULTADO .....</b>	<b>45</b>
4.1	MODELOS DE REPRESENTAÇÃO GRÁFICA VOLTADOS À GESTÃO VISUAL DE PROJETOS .....	45

4.2	PLANO DA ESTRATÉGIA E PLANO DO ESCOPO	46
4.2.1	PERSONAS.....	46
4.2.2	PESO DAS PERSONAS E ATRIBUIÇÃO DE NOTAS PARA FUNCIONALIDADES E CONTEÚDOS	51
4.2.3	BENCHMARKING.....	52
4.2.3.1	INVISION.....	53
4.2.3.2	CANVA.....	56
4.2.3.3	TRELLO.....	58
4.2.3.4	TYPEFORM.....	60
4.2.3.5	MIRO (REAL TIME BOARD).....	62
4.2.4	PLANILHA COMPARTIVA DOS CONCORRENTES.....	64
4.2.5	REQUISITOS DE PROJETO.....	66
4.3	PLANO DA ESTRUTURA.....	68
4.3.1	ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO.....	69
4.4	PLANO DO ESQUELETO.....	70
4.4.1	WIREFRAMES.....	70
4.5	PLANO DA SUPERFÍCIE.....	77
4.5.1	ELEMENTOS DA SUPERFÍCIE/ STYLEGUIDE	78
4.5.2	INTERFACE.....	82
5	CONCLUSÃO.....	91
	REFERÊNCIAS.....	93

# 1 INTRODUÇÃO

A visualização da informação, atualmente, está entre as principais formas de comunicação no ambiente de projetos. Ela possui origens na pré-história e sua eficiência não está restrita à arte, também é bastante utilizada na educação, na ciência e nos negócios, pois facilita o entendimento e a memorização do conteúdo (MUNARI, 2001). Estima-se que a visão represente cerca 80% da percepção nos seres humanos, ela é muito efetiva na percepção de anomalias, padrões e oportunidades (TEIXEIRA, 2018). Para Teixeira (2018), ferramentas e práticas visuais são formas de comunicação bastante aplicáveis em ambientes projetuais.

No desenvolvimento de projetos, um bom processo de gestão proporciona maior fluidez e eficácia aos processos. Diferentes métodos e metodologias podem ser criados ou adaptados para auxiliar o desenvolvimento de projetos. Gerir um projeto de maneira tradicional pode não ser claro o suficiente, e não corrigir as fragilidades dessa gestão pode acarretar em diversas dificuldades no desenvolvimento do projeto como, por exemplo: comunicação ineficiente, falta de clareza nas funções e responsabilidades, falta de inovação e criatividade, entre outras (TEIXEIRA, 2018). Tornando a gestão visual, a compreensão é facilitada. Sibbet (2013) afirma que a gestão visual proporciona uma maior visualização e compreensão aos envolvidos trazendo mais transparência à situação e ajudando a priorizar e melhorar o que realmente é necessário.

## 1.1 OBJETIVOS

### 1.1.1 Objetivo geral

Projetar uma interface gráfica *web* que auxilie os usuários a desenvolverem seus próprios modelos de Gestão Visual de Projetos.

### 1.1.2 Objetivos específicos

- Identificar os principais modelos de representação gráfica voltados à gestão de projetos;
- Identificar potenciais usuários da interface a ser desenvolvida e suas necessidades;
- Desenvolver os planos da estratégia e escopo da interface;
- Desenvolver os planos de hierarquia e wireframes;
- Validar o protótipo com os potenciais usuários;
- Especificar os elementos da interface com indicações para desenvolvedores.

## 1.2 JUSTIFICATIVA

Este projeto surge da percepção quanto a necessidade de criar novos modelos para o desenvolvimento de projetos de maneira mais visual. O acesso às informações é essencial para o desenvolvimento de um projeto. O mercado exige novas abordagens, que sejam mais dinâmicas e que ajudem a equipe a simplificar os métodos, flexibilizar as atividades, planejar de forma interativa e aumentar a participação dos membros de equipe. Portanto, atender esse mercado crescente exige tempo e dedicação, já que cada modelo é criado especificamente para cada equipe, logo, torna-se oportuna a criação de um sistema que automatize essa criação personalizada de cada modelo para cada equipe.

Através de conhecimentos e habilidades adquiridas ao decorrer do curso de Design na UFSC, principalmente durante o Projeto 6, notou-se uma área que pode ser usada no desenvolvimento deste trabalho para solucionar o problema identificado. A solução proposta é de desenvolver uma interface gráfica para



agilizar o processo de criação de modelos e ferramentas voltados à Gestão Visual de Projetos.

### 1.2.1 Descrição do problema

Segundo Teixeira (2018) a Gestão Visual de Projetos pode ser dividida em quatro frentes: recursos visuais; práticas visuais; ferramentas visuais; e métodos e modelos visuais. O desenvolvimento de métodos e ferramentas voltados à da Gestão Visual de Projetos para organizações ou para o time de projeto, atualmente, ocorre de maneira complexa, normalmente, exigindo tempo para o diagnóstico processual, a participação de um consultor experiente, e em em boa parte dos casos, entrevistas, ou levantamento de acervo projetual e o acompanhamento *in loco* das atividades projetuais.

O desenvolvimento da interface gráfica tem potencial para modificar e simplificar os processos de desenvolvimento de modelos, métodos e ferramentas para Gestão Visual, parte dessas informações podem ser embutidas pelo cliente em uma interface.

## 1.3 DELIMITAÇÃO DO PROJETO

Este Projeto de Conclusão de Curso abrange o desenvolvimento de uma interface gráfica *web* voltada à gestão visual de projetos.

A interface desenvolvida é um subproduto do site *juliomontex.com.br* e tem como objetivo expandir e incrementar a área de Gestão Visual de Projetos presente no site.

- O desenvolvimento consiste apenas na geração da interface gráfica *web*, não abrangendo a versão *mobile*

nem a programação do resultado das telas e comandos, por falta de tempo e habilidade.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 EVOLUÇÃO DA WEB

Cada vez mais a web é incrementada com novas funções e conteúdos interativos, é um universo em crescimento. Muitas mudanças têm acontecido de maneira que o usuário comum nem percebe. Com o tempo, as tecnologias mudaram e evoluíram, se integrando e proporcionando, aos desenvolvedores web mais alternativas para experiências mais imersivas. Atualmente, o resultado que temos é um esforço contínuo da comunidade de desenvolvedores, criando novas tecnologias como HTML5, CSS3, WebGL, gerando uma melhor experiência para os usuários comuns.

Com esse avanço nas tecnologias, gerando novas maneiras de chamar a atenção do usuário, a preocupação com a interface também aumentou. Atualmente existe o profissional específico para a área de interfaces e que elabora toda a experiência do usuário no meio virtual. A partir do entendimento da interface o usuário executa suas funções, e quanto mais claro e simples, melhor para o usuário.

### 2.2 USER EXPERIENCE

Experiência do usuário (UX) é a área responsável pela projeção da experiência que os usuários vão ter quando em contato com um produto ou serviço. Experiências boas tendem a atrair e fidelizar usuários do produto ou serviço. Com isso em mente, UX Designers estudam o comportamento humano para entender melhor como atender usuários de produtos, serviços e interfaces que desenvolvem.

Isso pode ser abordado por meio de três pilares, são eles:

- **Utilidade:** Indica a utilidade do produto/serviço para o cliente, qual a vantagem que o cliente tem usando esse produto/serviço ao invés de outra alternativa;
- **Facilidade de uso:** Qual a facilidade e velocidade de resolução do problema do produto/serviço para o cliente;
- **Prazer:** A utilização o produto/serviço gera algum tipo de prazer (diversão, recompensador, interessante, eficácia, etc) ao usuário?

O UX Design não trata exatamente a parte do produto/serviço, mas sim a interação do usuário com o produto/serviço, isso possibilita um estudo mais aprofundado, tratando até de microinterações, gerando um encantamento maior do cliente e construindo um relacionamento mais aprofundado.

### 2.3 USABILIDADE

A resolução de problemas a partir da experiência prática da observação e da criatividade é chamada de capacidade heurística. Para realizar uma boa avaliação heurística, um pequeno grupo de avaliadores se faz necessário, um grupo de profissionais na área de usabilidade, que consiga analisar as interfaces e avaliar sua conformidade com a lista de heurísticas escolhida.

As listas de heurísticas podem variar bastante de especialista para especialista, mas todas elas seguem uma regra geral onde tentam descrever propriedades comuns de interfaces com boa usabilidade.

Além da lista de heurísticas escolhida para a análise, os avaliadores podem acrescentar princípios adicionais de

usabilidade que julgarem relevantes para o projeto em questão, com base nas suas experiências ou mesmo em testes realizados com outros projetos similares.

Jakob Nielsen (1994), em relato de um estudo que conduziu, descobriu que utilizando apenas um avaliador, este encontra aproximadamente 35% dos problemas de usabilidade da interface, mas aumentando a quantidade de avaliadores pra cinco, estima-se encontrar cerca de 75% dos problemas. Portanto, o recomendado é utilizar de 3 a 5 avaliadores, mas esses números podem variar para cada projeto, dependendo das necessidades.

Para manter a imparcialidade e independência de cada relato, as avaliações heurísticas realizadas por cada membro devem ser feitas individualmente, num período que leva cerca de uma ou duas horas. Após o término de todos os membros avaliadores, seus relatos podem ser comparados.

É recomendado que cada avaliador percorra a interface, pelo menos duas vezes, a primeira, para realizar os diferentes fluxos de tarefas e percepções gerais sobre a interface, e a segunda, para se concentrar mais nos detalhes e elementos específicos da interface. Mas mudanças podem ser feitas, cabe aos avaliadores decidirem o que é mais importante para a realização de uma boa avaliação heurística.

Quando um avaliador fizer sua análise da interface, é necessário que explique e justifique porque não gostou de certo elemento, usando como referência os princípios da lista de heurísticas escolhida para o projeto.

As heurísticas mais conhecidas são as 10 heurísticas de usabilidade de Nielsen e Molich, sendo elas:

**Diálogos simples e naturais:** Para não sobrecarregar nem deixar o usuário perdido, deve-se apresentar exatamente as informações necessárias para o momento no qual ele se encontra.

**Falar a linguagem do usuário:** A linguagem usada deve ser familiar à linguagem utilizada pelo usuário do sistema.

**Minimizar a sobrecarga de memória do usuário:** O sistema deve disponibilizar ao usuário suas próprias escolhas, sendo estas claras, onde o usuário não precise memorizar comandos do sistema.

**Consistência:** O sistema deve manter um padrão de comportamento. Um mesmo comando deve sempre ter o mesmo efeito e ser localizado no mesmo lugar para facilitar o reconhecimento.

**Feedback:** O sistema deve sempre informar ao usuário sobre o que ele está fazendo, de maneira rápida e simples.

**Saídas claramente demarcadas:** O sistema deve sempre disponibilizar uma maneira para cancelar ou voltar uma ação possivelmente cometida por engano.

**Atalhos:** O sistema deve disponibilizar atalhos para usuários mais experientes, onde é possível atingir partes mais profundas da navegação utilizando menos passos.

**Boas mensagens de erro:** O sistema deve notificar o usuário sobre possíveis erros, com linguagem clara e amigável, sem assustar o usuário.

**Prevenir erros:** O sistema deve prevenir o erro. Sabendo as situações que mais contêm problemas, modificar a interface para que não voltem a acontecer.

**Ajuda e documentação:** O sistema deve disponibilizar uma seção de ajuda ao usuário, que seja fácil de encontrar.

## 2.4 JORNADA DO USUÁRIO

O Mapeamento da Jornada do Usuário é uma ferramenta utilizada que identifica todos os pontos de contato de um produto/serviço com o usuário ao realizar uma atividade. Cada atividade pode ser analisada como uma jornada, e cada jornada é um caminho que uma pessoa percorre para realizar algo, possibilitando, assim, diversos pontos de contato. Essas jornadas são criadas para o manuseamento dos pontos de contato, definindo a experiência que pode ser desenvolvida para cada contato, criando uma experiência consistente para todos os usuários, conforme Quadro 1.

Quadro 1 - Jornada do usuário para a descoberta da gestão visual de projetos

Estágio	Fazendo	Pensando
Necessidade	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reparando problemas.</li> <li>- Questionando a eficiência de seus métodos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Como coordenar melhor meus projetos?</li> <li>- Como realizar meus projetos de maneira mais rápida e eficaz?</li> <li>- Como descobrir a opinião dos meus colaboradores?</li> <li>- Como tornar o processo mais interativo?</li> <li>- Como aumentar o engajamento da minha equipe?</li> <li>- Qual o melhor método para coordenar minha equipe e satisfazer as necessidades do projeto?</li> </ul>
Pesquisa (continua)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pesquisar métodos de gestão.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quanto tempo consigo economizar mudando de técnica ou método?</li> </ul>

(continuação)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analisar alternativas.</li> <li>- Olhar tabelas e gráficos.</li> <li>- Refletir com a equipe.</li> <li>- Pesquisar métodos interativos de gestão.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vale a pena adotar outra postura/processo/ferramenta?</li> </ul>
Consideração de solução	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analisando as opções.</li> <li>- Estudando aplicações.</li> <li>- Testando o processo no seu contexto.</li> <li>- Validando.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atende todas as minhas necessidades?</li> <li>- Melhora o desempenho da equipe e empresa?</li> <li>- Agiliza meu tempo?</li> <li>- Aumenta a produtividade?</li> <li>- Traz clareza, simplicidade e interatividade?</li> <li>- Aumenta o engajamento?</li> </ul>
Gestão visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analisando as opções (comparações).</li> <li>- Estudando aplicações (comparações).</li> <li>- Testando o processo no seu contexto.</li> <li>- Validando.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atende todas as minhas necessidades?</li> <li>- Melhora o desempenho da equipe e empresa?</li> <li>- Agiliza meu tempo?</li> <li>- Aumenta a produtividade?</li> <li>- Traz clareza, simplicidade e interatividade?</li> <li>- Aumenta o engajamento?</li> </ul>
Incorporação	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apresentando a gestão visual para a equipe/empresa (sensibilização).</li> <li>- Começar pelo lúdico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Minha equipe está mais engajada?</li> <li>- Estou apresentando e adquirindo resultados de uma maneira mais simples e eficaz?</li> </ul>
Pós-incorporação	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compartilhar a experiência.</li> <li>- Apresentar resultados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Será que apliquei da melhor maneira?</li> <li>- Devo realizar outra consulta/procedimento?</li> </ul>

Fonte: Elaborada pelo autor.

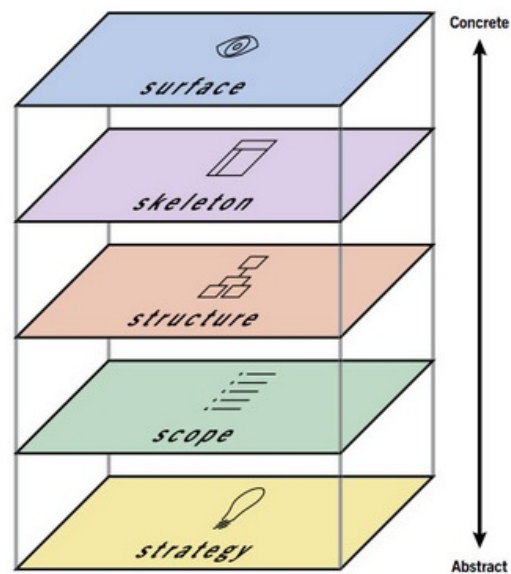


### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para projetar a interface gráfica web definida no objetivo geral, foi utilizado o método proposto por Teixeira et al. (2018), que incrementa procedimentos à metodologia proposta por Garrett (2010), com detalhes específicos apresentados por Henrique et al. (2018). Portanto, primeiramente cabe esclarecer como funciona a proposta de Garrett (2011).

Tal proposta é voltada especialmente para o planejamento, criação e produção de sites e aplicativos de diversas plataformas digitais (web, mobile, tv etc.) e é referência tanto para a parte da experiência do usuário quanto para a parte da interface propriamente dita. Essa metodologia é separada em cinco macroetapas.

Figura 1 - Planos de construção de um projeto web

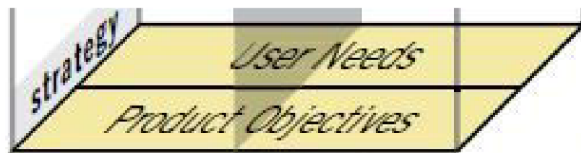


Fonte: (Garrett, 2011)

### 3.1 PLANO DA ESTRATÉGIA

O Plano da Estratégia serve como a base do projeto. Nesse plano, são definidos aspectos específicos, como: necessidades do usuário, objetivos do projeto, análise de similares (estrutural e funcional), lista de verificação, entrevistas com possíveis clientes/pessoas que se encaixam no público alvo e identificação dos requisitos e restrições do projeto.

Figura 2 - Plano da Estratégia



Fonte: Garret (2011)

#### 3.1.1 PESQUISA COM O PÚBLICO

Entender o que os usuários querem do seu produto é uma premissa básica para o desenvolvimento do projeto, seguido disso, é necessário entender quais são suas necessidades. Deve-se, então, entender o que público quer do produto a ser desenvolvido e como isso se encaixa em seus demais objetivos.

#### 3.1.2 PERSONAS

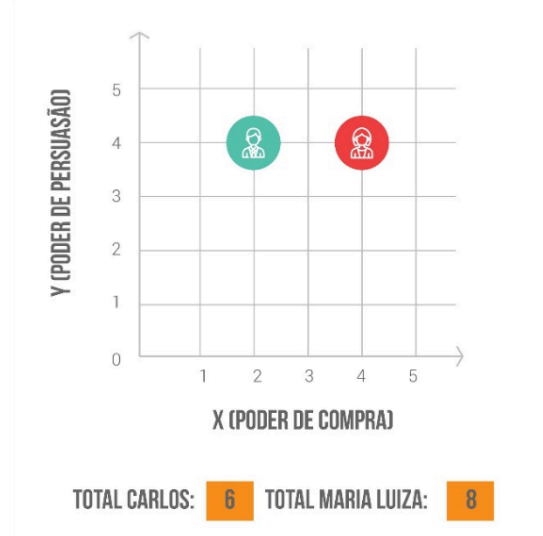
Persona é uma forma de representação simplificada do público alvo, onde é criado um "personagem" que representa, de maneira estereotipada, certo nicho/grupo de usuários de certo produto/serviço. Pode não ser muito preciso, mas é bastante útil, especialmente no começo do desenvolvimento de um

projeto para a tomada de decisão, até que uma etapa mais avançada seja alcançada e, então, testes sejam realizados com pessoas verdadeiras que representam esse público alvo.

### 3.1.2.1 PESO DAS PERSONAS

Segundo a proposta de Teixeira, Benedet e Hoppe (2015), para calcular o peso das personas, primeiramente é necessária a definição de variáveis para os eixos que servirão como base para o cálculo. Essas variáveis são relacionadas ao negócio e são definidas pelos membros do projeto, assim como são definidos os valores para cada eixo. Para definir o peso de uma persona, basta determinar o valor que cada persona possui referente a cada eixo, o valor final é uma multiplicação entre os valores dos dois eixos.

Figura 3 - Matriz de peso das personas



Fonte: Teixeira (2018).

### 3.2 PLANO DO ESCOPO

Utilizando as informações levantadas no plano anterior, o foco nesta etapa é definir qual será o conteúdo abordado no website. Segundo Garrett (2011), por um lado, é a criação de especificações funcionais (descrição detalhada das características do produto), por outro, uma listagem do conteúdo necessário.

Figura 4 - Plano do Escopo



Fonte: Garret (2011).

### 3.3 PLANO DA ESTRUTURA

Aqui, o design de interação – definindo como o sistema se comporta diante do usuário – e a arquitetura de informação – organizando o conteúdo e definindo a estrutura de navegação do website – são peças chave.

Figura 5 - Plano da Estrutura



Fonte: Garret (2011).

### 3.4 PLANO DO ESQUELETO

Nesse ponto, definida a localização dos elementos na interface, eles são organizados de modo que os usuários já consigam interagir com a funcionalidade do sistema. O foco é a definição de posicionamento de elementos, não a estética.

Figura 6 - Plano do Esqueleto



Fonte: Garret (2011).

### 3.5 PLANO DA SUPERFÍCIE

Como última etapa, tem-se a elaboração da interface gráfica, usando como base sólida o que foi definido nos planos anteriores.

Figura 7 - Plano da Superfície



Fonte: Garret (2011).

Dessa forma, Henrique et al. (2018), propõe os seguintes incrementos:

- Levantamento de informações;
- Mercado;
- Público;
- Produto;
- Peso de personas;
- Matriz de função e conteúdo;
- Matriz de avaliação.

Para atingir os objetivos específicos, pretende-se realizar os procedimentos específicos descritos no Quadro 2, abaixo:

**Quadro 2 - Objetivos Específicos/Procedimentos/Resultados**

Objetivo específico	Procedimento específico	Resultado
Identificar os principais modelos de representação gráfica voltados à gestão de projetos;	Revisão assistemática da literatura voltada para representação gráfica em gestão de projetos;	Tabela com características e observações;
Identificar potenciais usuários da interface a ser desenvolvida e suas necessidades;	Identificar detalhes dos perfis a partir da base de dados do site juliomontex.com.br;	Personas;
Desenvolver os planos da estratégia e escopo da interface;  (continua)	Aplicar e resolver as duas primeiras etapas (plano da estratégia e do escopo) da metodologia de Garrett (2011 com as incrementações sugeridas por Teixeira et al. (2018);	Peso das personas e tabela com funções e conteúdos multiplicados pelo peso de cada persona;

(continuação) Desenvolver os planos de hierarquia e wireframes;	Aplicar e resolver as duas etapas seguintes da metodologia de Garrett (plano da estrutura e do esqueleto) com as avaliações de Teixeira et al. (2018);	Elaborar o diagrama da estrutura das telas e conteúdos do site e desenhar o wireframe;
Validar o protótipo com os potenciais usuários;	Aplicar e desenvolver o plano da superfície.	Elaboração da interface e styleguide da plataforma.
Especificar os elementos da interface com indicações para desenvolvedores.	Fora do escopo do projeto	Fora do escopo do projeto

Fonte: Elaborada pelo autor.

### 3.6 REVISÃO ASSISTEMÁTICA

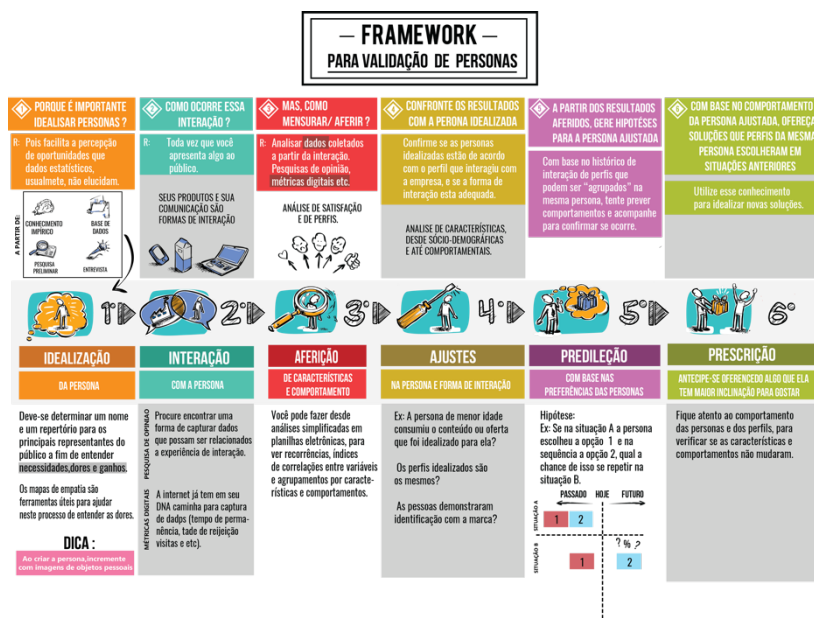
Para maior compreensão sobre os tipos de representação gráfica voltados à Gestão Visual, alguns autores foram consultados, entre eles pode-se destacar Sibbet (2013) que investiga sobre diversos tipos de representação, apontando pontos positivos e negativos e indicando o melhor uso para cada um.

### 3.7 IDENTIFICAR PERFIS

A partir da análise do banco de dados do site *juliomontex.com.br*, foram identificados os perfis mais recorrentes e ativos a procura do serviço para aplicar à Gestão Visual de Projetos em suas organizações e equipes. Com essa identificação, foram criadas três personas que representassem os perfis mais relevantes. Foram implementados, também, seis passos para a validação das personas, sendo eles:

- Idealização: Definir as características do perfil através de pesquisas;
- Interação: Capturar dados da interação com o público pretendido;
- Aferição: Análise dos dados obtidos para averiguar se as personas idealizadas foram alcançadas e se, de fato, se comportam como imaginado;
- Ajustes: Passo essencial para correção, caso necessária;
- Predileção: Antecipação das necessidades dos clientes;
- Prescrição: Surpreender o cliente com ofertas antes mesmo de ser pedido.

Figura 8 - Framework para validação de personas



Fonte: Teixeira, Benedet e Hoppe (2015).



## 4 RESULTADO

### 4.1 MODELOS DE REPRESENTAÇÃO GRÁFICA VOLTADOS À GESTÃO VISUAL DE PROJETOS

Analisa-se os pontos positivos e negativos de diversas representações gráficas que podem ser aplicadas à Gestão Visual de Projetos e a sua adequação.

Quadro 3 - Modelos de representação gráfica voltados à gestão visual de projetos

	Pontos Positivos	Pontos Negativos	Observações
Posters	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Títulos de reuniões;</li> <li>- Temas e logotipos;</li> <li>- Objetivos;</li> <li>- Foco.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Destaque apenas para o ponto principal;</li> <li>- Quando vários posters estão juntos, o foco se dispersa;</li> <li>- Única mensagem.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Concentrar atenção;</li> <li>- Orientar;</li> <li>- Diferenciar.</li> </ul> <p>Ex: Capas</p>
Listas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Registros gerais;</li> <li>- Etapas;</li> <li>- Fácil entendimento;</li> <li>- Sequencial;</li> <li>- Brainstorming.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apenas um sentido;</li> <li>- Difícil de comparar itens.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Energizar fluxo;</li> <li>- Construir confiança;</li> <li>- Alinhar.</li> </ul> <p>Ex: Menus</p>
Blocos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pular entre tópicos;</li> <li>- Construção mais livre;</li> <li>- Não linear;</li> <li>- Visualização.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perda de sequenciamento;</li> <li>- Pode parecer bagunçado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparações;</li> <li>- Esclarecer/planejar;</li> <li>- Organizar.</li> </ul> <p>Ex: Figuras</p>
Grades (continua)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bom para mapeamento;</li> <li>- Trabalho em equipe;</li> <li>- Avaliações;</li> <li>- Visualização.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Difícil de ajustar depois de construído;</li> <li>- Muito fixo e linear, difícil de sair do tópico e da visualização.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Combinações;</li> <li>- Comprometer/decidir;</li> <li>- Cruzamentos.</li> </ul> <p>Ex: Tabelas, mapas, planilhas</p>

(continuação) Diagramas	- Mapeamento mental; - Hierarquia; - Fluxos; - Árvores de decisões.	- Processo lento; - Os itens precisam se conectar à estrutura geral, - Difícil apresentar múltiplas conexões.	- Entendimento - Sequencial - Ramificação  Ex: Diagramas
Desenhos	- Facilita o entendimento através de metáforas.	- Requer conhecimento do assunto usado como metáfora; - Se a metáfora não for adequada pontos importantes podem passar despercebidos.	- Significados/metáforas - Apresentação; - Analogias.  Ex: Ilustrações, multimídia
Mandalas	- Análise multifatorial; - Ampla visão de diversas áreas; - Sempre mantém um foco.	- Pode ser difícil de interpretar; - Difícil comparação.	- Unidade; - Domínio; - Centralizado.  Ex: Modelos mentais, sistemas

Fonte: Sibbet (2013)

## 4.2 PLANO DA ESTRATÉGIA E PLANO DO ESCOPO

Iniciando pelo plano da estratégia, foi observada a possibilidade de desenvolvimento do projeto com base na necessidade de facilitar o atendimento aos usuários que querem aderir à Gestão Visual de Projetos. Considerando as dificuldades levantadas, a solução escolhida é a projeção de uma interface gráfica web, que facilita e automatiza parte das etapas para o desenvolvimento de uma Gestão Visual de Projetos adaptada para o cenário de cada usuário da plataforma.

### 4.2.1 PERSONAS

Para o desenvolvimento das personas, foi analisado o banco de dados do site *juliomontex.com.br*, onde havia informações de mais de 6 mil usuários da plataforma. Desses 6 mil usuários analisados, aproximadamente 23% demonstraram interesse em

Gestão Visual de Projetos, e a partir disso, focado nesses usuários específicos, foram elaboradas personas, que são personagens fictícios que agrupam e padronizam características, comportamentos e hábitos que representam os principais consumidores que a nova ferramenta do site deverá atender.

Bruno, do perfil “estudante”, é a personificação do público que mais baixou arquivos voltados à Gestão Visual de Projetos no site *juliomontex.com.br*, como se pode preceber, no cartão a seguir, e representa 80% de todos os usuários que demonstraram interesse em Gestão Visual de Projetos.

Figura 9 - Persona 1



## Bruno

### Estudante

Bruno é estudante de sistemas de informações na UFSC mas sempre gostou muito da área de gestão de projetos design thinking e levou esse interesse como hobby. Bruno é uma pessoa com bastante clareza e sempre preza pelo entendimento do que está falando ou propondo, querendo que a pessoa entenda da maneira mais rápida, simples e eficaz, coisa que não encontra muito na faculdade, onde todos os professores sempre apresentam muitos textos e números de maneira nada visual.

### Bio

Idade: 21 anos

Escolaridade: [Ensino superior incompleto](#)

Profissão: [Estudante](#)

Renda: [R\\$ 800,00](#)

### Representatividade do perfil



### Metas

[Melhorar o entendimento](#) do grupo

[Apresentar melhor](#) o resultado conseguido para os professores

### Frustrações

Não conseguir [transmitir de maneira clara](#) os dados captados

PCC - [Novo fluxo de processos ou projeto](#)

Fonte: [www.juliomontex.com.br](http://www.juliomontex.com.br)

Julia é a persona “designer” que representa uma parcela menor do que o Bruno nos usuários do site *juliomontex.com.br*, mas ainda assim tem grande importância no desenvolvimento da nova interface, pois é o usuário com maior habilidade para personalizar os modelos e ferramentas gerados.

Figura 10 - Persona 2



## Julia

Designer

Julia é a designer da empresa que trabalha, e, apesar de trabalhar com a parte de marketing e UI acaba assumindo diversos pequenos projetos paralelos dentro da empresa, ajudando as outras pessoas sempre que pode. Julia é formada em Design Gráfico e está cursando mestrado em Marketing Digital. Devido a sua grande participação em diversas áreas da empresa, Julia tem bom conhecimento dos métodos projetuais utilizados ali, mas acaba se confundindo bastante sempre que participa de uma reunião do departamento o que está ajudando pois sempre tem que ler muita coisa e debater bastante com os outros membros sobre o projeto para se integrar.

### Bio

Idade: **28anos**  
 Escolaridade: **Ensino superior completo**  
 Profissão: **Designer**  
 Renda: **R\$ 3.000 - R\$ 5.000**

### Representatividade do perfil



### Metas

Descobrir **ferramentas que facilitem** a utilização da gestão visual de projetos

Ajudar a **transformar os dados** de maneira que a equipe entenda melhor o resultado

### Frustrações

**Falta de clareza** do gestor da equipe ao apresentar os dados

**Complexidade** de transcrição de informação

Fonte: [www.juliomontex.com.br](http://www.juliomontex.com.br)

Paulo tem a mesma representatividade de Julia, e é visto como a pessoa “Gestor de Projetos”. Sua importância aparece mais como alguém que já é gestor, mas não aplica seus conhecimentos de maneira visual ainda. Mesmo não tendo muitas habilidades com ferramentas de edições, tem bastante conhecimento na área de administração.

Figura 11 - Persona 3



### Paulo

Gestor de projeto

Paulo é formado em administração na USP e desde cedo quis empreender e gerenciar uma empresa. Teve algumas experiências na faculdade, participou da Empresa Júnior mas não fundou o próprio negócio. Depois de formado entrou numa empresa onde começou como estagiário e foi se desenvolvendo até virar diretor da área de desenvolvimento. Teve muitas dificuldades mas sempre se manteve focado para atingir o melhor resultado e utilizar os métodos mais adequados para incluir sua equipe no processo de decisão para o que está para ser criado. Paulo ficou um bom tempo aplicando as estratégias mais comuns para gerenciar sua equipe, mas com o tempo descobriu a gestão visual, que se adequou muito bem aos conceitos que ele buscava para gerir sua equipe de projeto.

#### Bio

Idade: 43 anos  
 Escolaridade: [Ensino superior incompleto](#)  
 Profissão: [Gestor de departamento](#)  
 Renda: R\$ 6.000 - R\$ 8.000

#### Representatividade do perfil



#### Metas

Expandir a [utilização da gestão visual](#) pela empresa  
[Aprofundar o uso](#) da gestão visual em seu departamento  
[Descobrir ferramentas que facilitem](#) a gestão de projetos

#### Frustrações

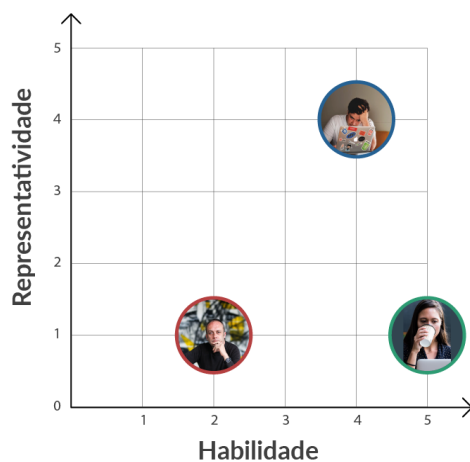
[Falta de clareza](#) na comunicação com a equipe  
[Complexidade](#) de transcrição de informação  
 Dificuldade para [representar os dados](#)

Fonte: [www.juliomontex.com.br](http://www.juliomontex.com.br).

#### 4.2.2 PESO DAS PERSONAS E ATRIBUIÇÃO DE NOTAS PARA FUNCIONALIDADES E CONTEÚDOS

Para calcular o peso do perfil das personas, segundo a proposta de Teixeira, Benedet e Hoppe (2015), foram definidas variáveis que fossem importantes e tivessem relação com o projeto. No caso, foram escolhidas “representatividade” e “habilidade”, pois são fatores que influenciam o rumo do negócio.

Figura 12 - Cálculo do peso do perfil das personas, usando as variáveis “representatividade” e “habilidade”



Nome	Cargo	Total
● Bruno	Estudante	16
● Julia	Designer	5
● Paulo	Gestor de projeto	2

Fonte: Elaborada pelo autor.

Analisando o resultado, Paulo (gestor de projeto) fez 2 pontos, Julia (designer) fez 5 pontos e, por último, Bruno (estudante) fez 16 pontos, portanto o perfil mais importante e com maior peso para a tomada de decisão para o rumo do projeto é o Bruno.

Após a definição do peso das personas, foi feito um benchmarking com ferramentas com funções parecidas ou funções que podem ser aproveitadas de alguma maneira para a criação da nova interface. Após o benchmarking, foi criada uma tabela com requisitos da interface, separada em funções e conteúdos. As notas para cada categoria foram dadas a partir da importância do tópico para cada persona, multiplicada pelo seu peso.

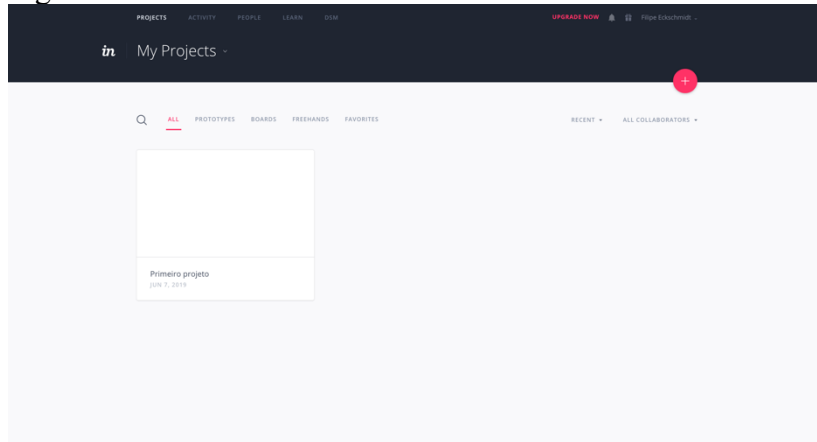
#### **4.2.3 BENCHMARKING**

Uma das principais ferramentas do mercado para pesquisa, seleção e análise dos concorrentes, atualmente, é Benchmarking que, como o nome diz, serve para uma avaliação comparativa. Essa avaliação serve para destacar pontos fortes e fracos e características específicas de produtos/serviços concorrentes disponíveis no mercado para melhor desenvolvimento do seu próprio produto/serviço.



### 4.2.3.1 INVISION

Figura 13 - InVision



Fonte: <https://www.invisionapp.com/>

O InVision é um site que serve para prototipação de interfaces, sendo possível gerenciar cada projeto criado. Existem três categorias principais de prototipação que interferem na liberdade de criação e no objetivo do projeto. Foi escolhido como benchmarking especialmente pela parte de criação de projeto pois há um bom equilíbrio entre liberdade e simplicidade.

Quadro 4 - InVision

InVision	
Funcionalidades	Conteúdo
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tela de informações;</li> <li>- Sobre a empresa;</li> <li>- Tour na plataforma;</li> <li>- Educação em design (conteúdos sobre design);</li> <li>- Comunidade de designers;</li> <li>- Contato;</li> <li>- Ajuda;</li> <li>- Novidades;</li> <li>- Cadastro;</li> <li>- Login e senha;</li> <li>- Meus projetos;</li> <li>- Arquivar projeto;</li> <li>- Organizar visualização;</li> <li>- Compartilhar projeto;</li> <li>- Visualizar projeto;</li> <li>- Duplicar projeto;</li> <li>- Excluir projeto;</li> <li>- Visualizar telas;</li> <li>- Workflow (andamento do projeto "jira");</li> <li>- Atividades, comentários e assets;</li> <li>- Upload de arquivo (tela);</li> <li>- Visualizar, duplicar, excluir, arquivar e compartilhar tela;</li> <li>- Preview em mockup;</li> <li>- Flowchart de telas;</li> <li>- Comentar;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vídeo explicativo e exemplos de produtos criados usando inVision;</li> <li>- Depoimentos de pessoas/empresas sobre como é trabalhar com inVision;</li> <li>- Explicação sobre a empresa e a metodologia de trabalho;</li> <li>- Requisição de email, nome e senha;</li> <li>- Inventário com todos os projetos realizados na plataforma, separados por tipos e organizados por período ou ordem alfabética;</li> <li>- Número de projetos limitados, versão gratuita permite apenas um projeto, versão premium debloqueia mais opções;</li> <li>- Possibilidade de integração com outras plataformas e importação de arquivos de Sketch e Photoshop;</li> <li>- Conexão para link externo com tutoriais para aprendizado de uso da plataforma e aprender a criar protótipos, assim como um link para contato via email;</li> <li>- Contém versão móbile;</li> </ul>

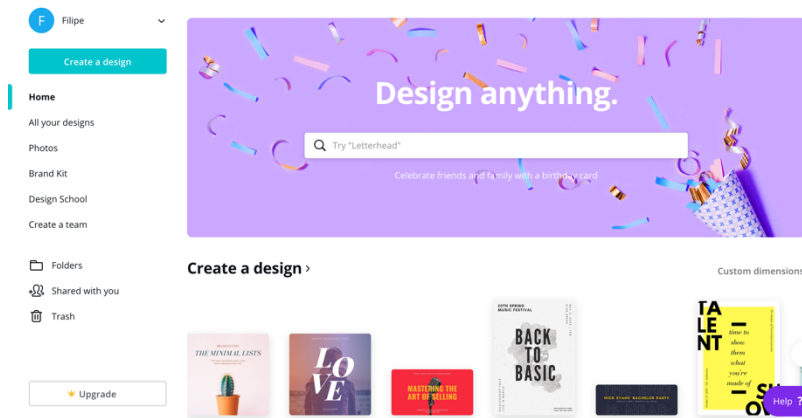
(continua)

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Histórico;</li> <li>- Notificações;</li> <li>- Atividades;</li> <li>- Pessoas;</li> <li>- Aprenda (ajuda);</li> <li>- Ver perfil;</li> <li>- Informações básicas;</li> <li>- Alterar senha;</li> <li>- Informações de pagamento;</li> <li>- Configuração de mail e notificações;</li> <li>- Upgrade de plano;</li> <li>- Sair</li> </ul>	(continuação)
Estilo (cores, ilustrações, animações...)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Azul escuro, rosa, branco;</li> <li>- Visual moderno,</li> <li>- Retângulo com bordas circulares, círculos;</li> <li>- Contraste de cores vivas com fundo escuro ou claro;</li> <li>- Ilustrações flat em escala de cinza;</li> <li>- Uso de sombra como houver;</li> </ul>	

Fonte: Elaborada pelo autor.

### 4.2.3.2 CANVA

Figura 14 - Canva



Fonte: <https://www.canva.com/>

Canva é um site de geração de artes/apresentações online, onde existem vários templates editáveis disponíveis para o uso, de maneira bem simples com informações pré-preenchidas e customizáveis para cada ocasião.

A análise do Canva serviu principalmente para mapeamento de funcionalidades, pois este se mostra bem completo. Já na área de criação deixa um pouco a desejar, pois não trabalha e aborda a criação de templates da maneira desejada.

Quadro 5 - Canva

Canva	
Funcionalidades	Conteúdo
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tela de registro de ocupação;</li> <li>- Tela de login;</li> <li>- Modal com escolha de templates;</li> <li>- Área de criação;</li> <li>- Drag and drop;</li> <li>- Opções de templates;</li> <li>- Opções de elementos;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Requisição de nome e cargo/área de atuação/profissão;</li> <li>- Requisição de email e senha, possível de sincronizar dados com uma conta da google;</li> </ul> <p style="text-align: right;">(continua)</p>

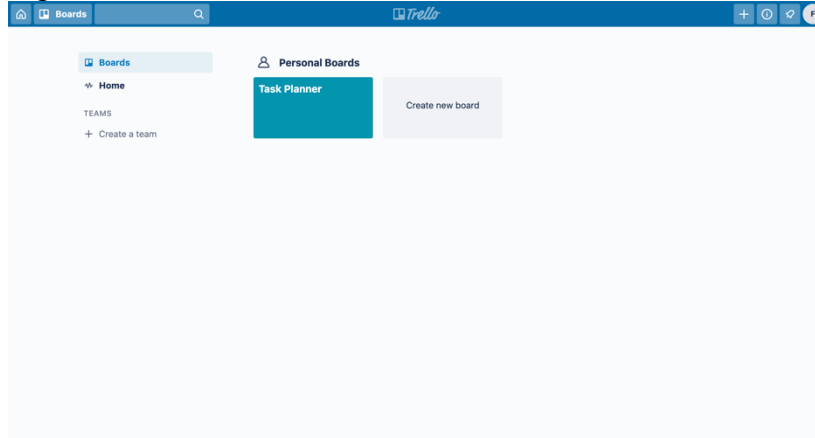
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Opções de texto;</li> <li>- Editar estilo/tamanho/peso/alinhamento da fonte;</li> <li>- Agrupar elementos;</li> <li>- Copiar elemento;</li> <li>- Transparência;</li> <li>- Adicionar link;</li> <li>- Bloquear elemento;</li> <li>- Excluir;</li> <li>- Adicionar comentários;</li> <li>- Copiar página;</li> <li>- Adicionar nova página;</li> <li>- Desfazer;</li> <li>- Pesquisar;</li> <li>- Opções de backgrounds;</li> <li>- Upload de imagens;</li> <li>- Folder com arquivos agrupados;</li> <li>- Mais opções: sincronizar outros aplicativos;</li> <li>- Compartilhar;</li> <li>- Baixar;</li> <li>- Publicar;</li> <li>- Centro de ajuda;</li> <li>- Redimensionar (*funcionalidade premium);</li> <li>- Criar novo projeto;</li> <li>- Editar/visualizar projeto;</li> <li>- Criar time;</li> <li>- Criar styleguide do time;</li> <li>- Editar perfil;</li> <li>- Meus designs;</li> <li>- Designs compartilhados comigo;</li> <li>- Lixeira;</li> <li>- Sair.</li> </ul>	<p style="text-align: right;">(continuação)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilidade de convidar membros para fazer parte da sua equipe (opcional);</li> <li>- Modal com opções de design (templates) para a criação do primeiro trabalho (obrigatório escolher um);</li> <li>- Todas as opções da barra lateral com as ferramentas de trabalho contém versões grátis e pagas de elementos;</li> <li>- Possível fazer upload do plano de "free" para "premium";</li> <li>- Tela do perfil com campos de para preencher sobre informações pessoais e informações de pagamentos;</li> <li>- Tela inicial com divisão entre templates para projetos novos e projetos realizados;</li> <li>- Oferece área para criação de templates para trabalho da equipe;</li> <li>- Inventário para escolha de criação com formatos populares direcionados para a plataforma escolhida (ex: post pra insatgram formato 1080px x 1080px)</li> <li>- Área de criação abre em link separado;</li> <li>- Templates da área de criação funcionam com sistema "drag and drop" e são editáveis, vindo "preenchidos";</li> <li>- Contém versão móbile.</li> </ul> <p style="text-align: right;">(continua)</p>
--	--

Estilo (cores, ilustrações, animações...)	(continuação)
<ul style="list-style-type: none"><li>- Água/turqueza, roxo, branco/escala de cinza;</li><li>- Bordas arredondadas,</li><li>- Uso de gradiente e imagens;</li><li>- Fonte sem serifa.</li></ul>	

Fonte: Elaborada pelo autor.

#### 4.2.3.3 TRELLO

Figura 15 - Trello



Fonte: <https://trello.com>

O Trello é uma ferramenta online para gestão de tarefas e projetos, não aborda muito a parte criativa de um projeto, mas serviu de exemplo para o âmbito de gestão também desenvolvido nesse projeto.

A análise do Trello serviu mais para quesitos de organização e gestão de projetos, onde foram mapeadas funções importantes para tais atividades.

Quadro 6 - Trello

Trello	
Funcionalidades	Conteúdo
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Login/sign up;</li> <li>- Criar listas (colunas) com categorias desejadas (padrão: to do, doing, done);</li> <li>- Adicionar card;</li> <li>- Copiar lista;</li> <li>- Mover Lista;</li> <li>- Observar lista;</li> <li>- Organizar por;</li> <li>- Mover todos os cards da lista;</li> <li>- Arquivar todos os cards da lista;</li> <li>- Arquivar lista;</li> <li>- Editar card- Trocar membros;</li> <li>- Mover card;</li> <li>- Copiar card;</li> <li>- Detalhes de card;</li> <li>- Criar checklist;</li> <li>- Anexar arquivos;</li> <li>- Atividades recentes,</li> <li>- Tags;</li> <li>- Mudar data de "entrega" do card;</li> <li>- Arquivar card;</li> <li>- Favoritar quadro;</li> <li>- Quadro privado ou compartilhado;</li> <li>- Quadro público ou privado;</li> <li>- Convidar membros ao quadro;</li> <li>- Pesquisar;</li> <li>- Listar quadros;</li> <li>- Criar time;</li> <li>- Informações;</li> <li>- Notificações;</li> <li>- Perfil;</li> <li>- Configurações;</li> <li>- Ajuda;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tela informacional, explicando o conteúdo e funcionalidades do software;</li> <li>- Versão para móbile;</li> <li>- Requisição de nome, email e senha para cadastro na plataforma, possível cadastrar com google;</li> <li>- Introdução à plataforma, preencher dados de forma guiada;</li> <li>- Controle de tarefas realizado através do quadro;</li> <li>- Possibilidade de criar subtarefas na forma de checklists dentro de um card;</li> <li>- Atribuir tarefas para você mesmo ou membros da equipe;</li> <li>- Criação de quadros para diversos fins;</li> <li>- Comentar dentro dos cards;</li> <li>- Integração com outros softwares como Google Drive e Dropbox;</li> <li>- Filtrar quadros por equipes;</li> <li>- Contém versão mobile.</li> </ul>

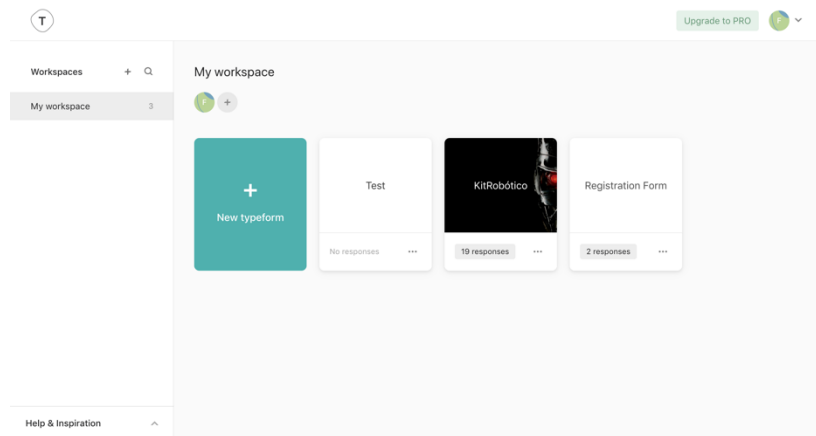
(continua)

- Sair.	(continuação)
Estilo (cores, ilustrações, animações...)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Azul/ciano, branco, verde;</li> <li>- Ilustrações com sombras e gradientes;</li> <li>- Visual amigável/complexo;</li> <li>- Comportamento "catoonizado";</li> <li>- Bordas arredondadas;</li> <li>- Fontes e design bold;</li> </ul>	

Fonte: Elaborada pelo autor.

#### 4.2.3.4 TYPEFORM

Figura 16 - Typeform



Fonte: <https://www.typeform.com/>

Typeform serviu como exemplo para uma ideia no projeto, onde o usuário não precise editar seu próprio modelo de representação, de maneira que apenas informando alguns dados possa ter um resultado pronto e adequado ao caso.



Quadro 7 - Typeform

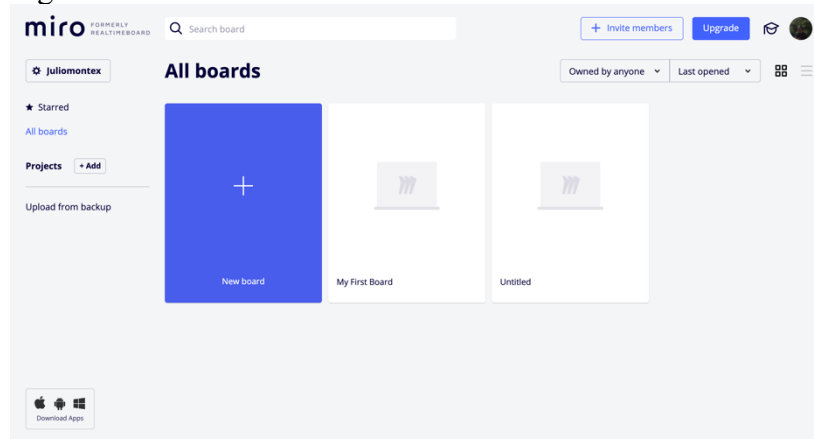
Typeform	
Funcionalidades	Conteúdo
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Login/sign up;</li> <li>- Visualizar exemplos;</li> <li>- Criar novo form;</li> <li>- Adicionar membro ao time;</li> <li>- Editar form;</li> <li>- Criar pergunta;</li> <li>- Editar design da pergunta (paleta de cores);</li> <li>- Configurações da pergunta (obrigatória, adicionar imagem/video, limite de caracteres para resposta, descrição);</li> <li>- Notificações;</li> <li>- Público/privado;</li> <li>- Visualizar form;</li> <li>- Ver resultados/respostas;</li> <li>- Filtrar respostas;</li> <li>- Excluir respostas;</li> <li>- Renomear form;</li> <li>- Duplicar form;</li> <li>- Excluir form;</li> <li>- Fazer upgrade para versão pró;</li> <li>- Criar workspace;</li> <li>- Pesquisar;</li> <li>- Acessar conta;</li> <li>- Sair.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tela informacional com exemplos, depoimentos, precificação, ajuda, blog;</li> <li>- Requisição de nome, email e senha para efetuar login, é possível cadastrar também com facebook, google e linkedin;</li> <li>- "My Workspace" tela inicial após o login com a listagem de todos os projetos criados;</li> <li>- Área de criação do form com ferramentas de edição como: criar pergunta, editar design da pergunta, conectar perguntas, exigir cálculo como resposta etc;</li> <li>- Possibilidade de conectar o tyerform com outras ferramentas e softwares como google sheets e google analytics;</li> <li>- Separação de categoria dos softwares de integração em: todos, analytics, automation, file management, engineering, lead generation, marketing automation;</li> <li>- Compartilhar resultado gerado a partir de link, email ou redes sociais;</li> <li>- Visualizar respostas compiladas e estatísticas (sumário) ou específicas (cada resposta dada para cada pergunta);</li> <li>- Possibilidade de fazer download das respostas.</li> </ul>
(continua)	

(continuação)
Estilo (cores, ilustrações, animações...);
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preto, branco, amarelo;</li> <li>- Estilo sóbrio/moderno;</li> <li>- Bordas levemente arredondadas;</li> <li>- Fonte fina, sem serifa;</li> </ul>

Fonte: Elaborada pelo autor.

#### 4.2.3.5 MIRO (REAL TIME BOARD)

Figura 17 - Miro



Fonte: <https://miro.com/>

Miro foi analisado, pois é uma plataforma online que disponibiliza todos os recursos necessários para um trabalho em grupo de maneira bem visual. É possível realizar processos de gestão, mas não é o foco principal dessa ferramenta.

De todas as ferramentas analisadas, o Miro foi o mais completo, mas seu maior problema foi a complexidade de uso, exatamente por ser tão abrangente e completo.

Quadro 8 - Miro

Miro	
Funcionalidades	Conteúdo
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Login/sign up</li> <li>- Compartilhar;</li> <li>- Convidar membro para equipe da empresa;</li> <li>- Criar diversos quadros de trabalho;</li> <li>- Exportar quadro;</li> <li>- Favoritar quadro;</li> <li>- Deletar quadro;</li> <li>- Duplicar quadro;</li> <li>- Compartilhar quadro;</li> <li>- Desfazer/refazer;</li> <li>- Seta seletiva,</li> <li>- Escolher templates;</li> <li>- Adicionar texto;</li> <li>- Adicionar post-it;</li> <li>- Criar forma;</li> <li>- Criar linha;</li> <li>- Pentool;</li> <li>- Adicionar comentário;</li> <li>- Criar frame com templates de tamanhos mais usados;</li> <li>- Upload de arquivos;</li> <li>- Integração com outros softwares;</li> <li>- Configurações da área de trabalho;</li> <li>- Guia;</li> <li>- Pesquisar/filtros;</li> <li>- Zoom in/zoom out</li> <li>- Caber na tela/tela cheia;</li> <li>- Mapa miniatura da</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tela informacional com vídeos de tutoriais, integrações da plataforma, precificação, clientes, depoimentos, blog e contato;</li> <li>- Requisição de email corporativo e senha, é possível cadastrar sincronizando dados do facebook, google, slack e office (microsoft);</li> <li>- Preenchimento de nome do projeto, cargo e tamanho da empresa;</li> <li>- Requisição de preenchimento de email para compartilhamento com o resto da equipe, possibilidade de geração de link para convite (esta ação pode ser feita mais tarde);</li> <li>- Modal com templates para início de projeto (não obrigatório);</li> <li>- Contém uma versão móbile;</li> <li>- Dashboard com todos os quadros organizados por tempo, mas possui outros filtros para a organização;</li> <li>- Possibilidade de fazer upgrade para versão paga com mais recursos;</li> <li>- Configurar perfil, notificações e integrações com outros softwares;</li> <li>- Detalhes do projeto, com informações gerais.</li> </ul>

(continua)

área de trabalho completa; - Histórico de atividades; - Compartilhar tela; - Chat; - Modo de apresentação; - Resolver comentários; - Excluir elementos; - Ajuda; - Sair.	(continuação)
Estilo (cores, ilustrações, animações...)	
- Amarelo, cinza, preto; - Translucidez, sombras; - Bordas arredondadas; - Fonte sem serifa.	

Fonte: Elaborada pelo autor.

#### 4.2.4 PLANILHA COMPARTIVA DOS CONCORRENTES

Uma aproximação dos requisitos do projeto pode ser obtida com a comparação entre os diferentes competidores numa planilha. Isso oferece a visualização com um formato fácil e compreensível para fazer comparações rápidas (JESMOND; CHUDLEY, 2012).

A partir do levantamento das funcionalidades dos aplicativos analisados no benchmarking, foram compilados com o intuito de auxiliar na determinação dos requisitos de conteúdo e funcionalidades do aplicativo.

Planilha 1 - Comparação dos aplicativos analisados

Funcionalidades e conteúdos	InVision	Canva	Trello	Typeform	Miro
Tela de informações					
Login/Sign up					
Cadastrar com outras redes sociais					
Notificações					
Ajuda					
Tutorial de uso da plataforma					
Criar projetos					
Organizar projetos					
Editar projetos					
Filtros de organização					
Pesquisar					
Compartilhar					
Adicionar membros ao projeto					
Comentários					
Templates					
Integração com outras plataformas/sites					
Integração com outros programas/softwarewares					
Opção de download do projeto					
Personalizar					
Linha do tempo (histórico de atividades no projeto) <small>(continua)</small>					

(continuação)					
Salvamento automático na nuvem					
Perfi (configurar e editar)					
Versão "free" e versão "premium"					
Upload de arquivos					
Criar tags					
Chat integrado					
Contato/relatar problemas					
Lixeira					
Agrupar projetos					
Notificação exclusiva por projeto					
Favoritar					

Fonte: Elaborada pelo autor.

Através do quadro de análise de comparações dos aplicativos analisados, percebe-se que o Miro é o mais completo, contemplando a maioria das funcionalidades requisitadas. A partir disso, considerando as habilidades e necessidades dos usuários, foram então elaborados os requisitos de projeto.

#### 4.2.5 REQUISITOS DE PROJETO

Segundo Henrique et al (2018) para esboçar o Plano de Escopo, as personas são fundamentais para definir o peso dos requisitos da interface visual.

Portanto, a partir dos pesos das personas definidos no plano anterior, foi aplicada a matriz dos pesos dos conceitos dos

requisitos de projeto. As somas destas notas resultam na pontuação de cada requisito. Estas pontuações definem o peso dos requisitos, que serão desdobrados em funções e conteúdos, com hierarquização e refinamento compatível com sua importância para o projeto.

Tabela 1 - Peso dos requisitos

Requisitos de projeto	Bruno (x16)	Julia (x5)	Paulo (x2)	Pontuação
Criar um modelo/método ou ferramenta visual personalizado para sua empresa/departamento	5 (80)	5 (25)	5 (10)	115
Poder baixar o modelo/método ou ferramenta	5 (80)	3 (15)	5 (10)	105
Fazer login com o facebook ou outras redes sociais	4 (64)	3 (15)	2 (4)	83
Pagamento online	4 (64)	4 (20)	4 (8)	92
Compartilhar o resultado em outras redes sociais	3 (48)	4 (20)	4 (8)	76
Entrar em contato com o proprietário do site	2 (32)	3 (15)	4 (8)	65

Fonte: Elaborada pelo autor.

A partir da análise da tabela com o peso dos requisitos foi desenvolvida outra tabela, onde foram criados os conteúdos e funcionalidades referentes aos requisitos.

Tabela 2 - Conteúdos e funcionalidades

Objetivo do usuário	Requisitos de conteúdo	Requisitos funcionais
Criar um modelo/método ou ferramenta visual personalizado para sua empresa/departamento	Disposição de ferramentas para criação de modelos personalizáveis	Ferramenta de criação de modelos
Poder acessar o arquivo sem precisar de conexão com a internet	Poder baixar o modelo/método ou ferramenta	Botão com opção de baixar modelo criado
Acessar de maneira fácil a ferramenta sem precisar preencher os dados pessoais	Fazer login com o facebook ou outras redes sociais	Botões com login de outras redes sociais
Facilitar o pagamento do serviço	Pagamento online	Aba com informações de pagamento no perfil do usuário
Mostrar o resultado para outras pessoas interessadas	Compartilhar o resultado em outras redes sociais	Botão de compartilhamento
Entrar em contato com o proprietário do site	Listagem de contatos referentes ao tipo de dúvida do usuário para resolver o problema	Botão de ajuda

Fonte: Elaborada pelo autor.

### 4.3 PLANO DA ESTRUTURA

Definida a arquitetura da informação e o design de interação no plano da estrutura, é criado um fluxograma geral da navegação e das telas da interface e a jornada que o usuário percorrerá para chegar ao conteúdo desejado. Depois disso,



começa o plano do esqueleto, que prevê onde cada elemento da interface estará disposto na tela.

Definidos os conteúdos e requisitos funcionais, define-se, então, a forma de interação e disposição destas informações no site em desenvolvimento.

#### **4.3.1 ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO**

A partir do site já existente juliomontex.com.br, seus usuários terão acesso à plataforma desenvolvida nesse projeto, para criar seus próprios modelos e ferramentas visuais voltados à Gestão Visual de Projetos. Os usuários terão a opção de logar com redes sociais já existentes, como Facebook e Google, como também poderão se cadastrar com email e preencher seus dados, pessoalmente. Nessa mesma tela de cadastro, os usuários poderão ter uma pequena prévia sobre para que serve e o que pode ser feito com Gestão Visual de Projetos, mas para se aprofundarem mais sobre o tema, será necessária uma pesquisa mais aprofundada no site, onde existe bastante conteúdo disponível.

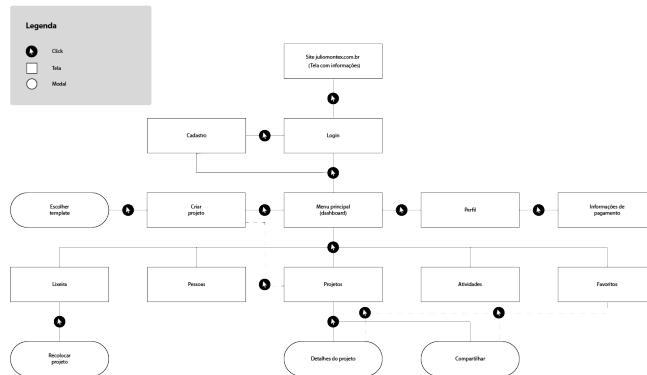
Após terem efetuado o cadastro, os usuários serão encaminhados à tela principal, onde encontrarão informações sobre seus projetos (se não tiverem nenhum projeto cadastrado ainda, este espaço estará em branco), e poderão acessar detalhes sobre seu perfil indo para outra tela.

Na tela de perfil, os usuários terão acesso às suas informações básicas como: nome, endereço, email, método de pagamento, entre outros, onde poderão modificar e salvar seus dados atualizados.

Quando finalizada a edição do perfil, o usuário, ao retornar à tela principal, poderá criar ou editar um projeto já existente, sendo levado à ferramenta de edição/criação.

A seguinte arquitetura da informação foi elaborada dessa maneira para manter a navegação simples, havendo pequena mudança de telas não exigindo muita memorização do usuário.

Figura 18 - Arquitetura da Informação



Fonte: Elaborada pelo autor.

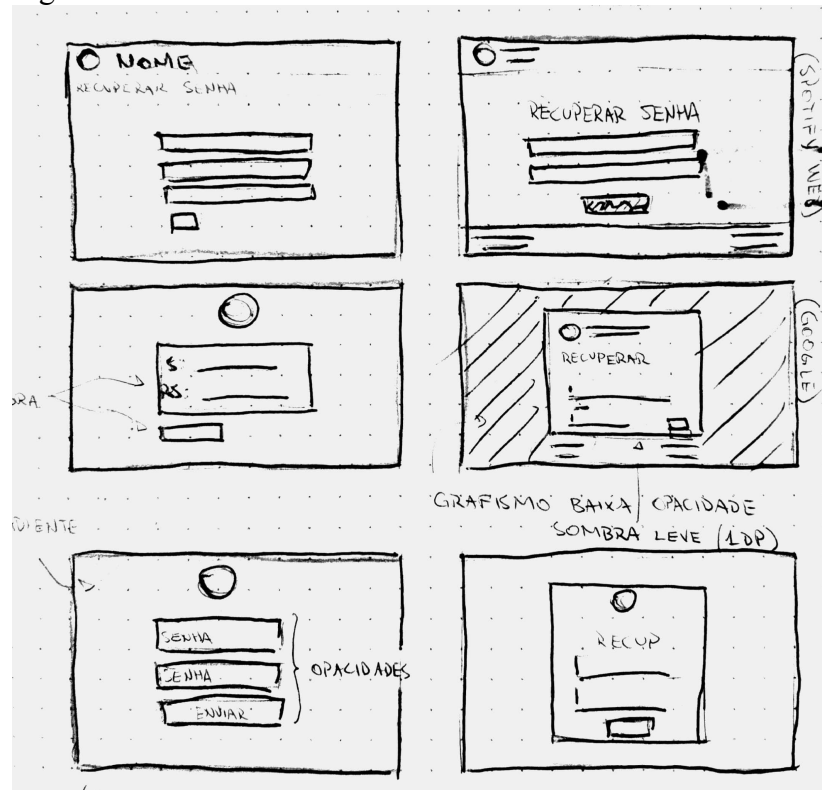
## 4.4 PLANO DO ESQUELETO

### 4.4.1 WIREFRAMES

Wireframe é uma ferramenta bastante utilizada por designers para prototipação de interfaces a serem desenvolvidas. É a etapa seguinte da arquitetura da informação, onde começa a ser criado o esqueleto das funções e conteúdos de baixa complexidade, não mostra estilo nem cores e tem como foco a visualização e disposição da base da interface.

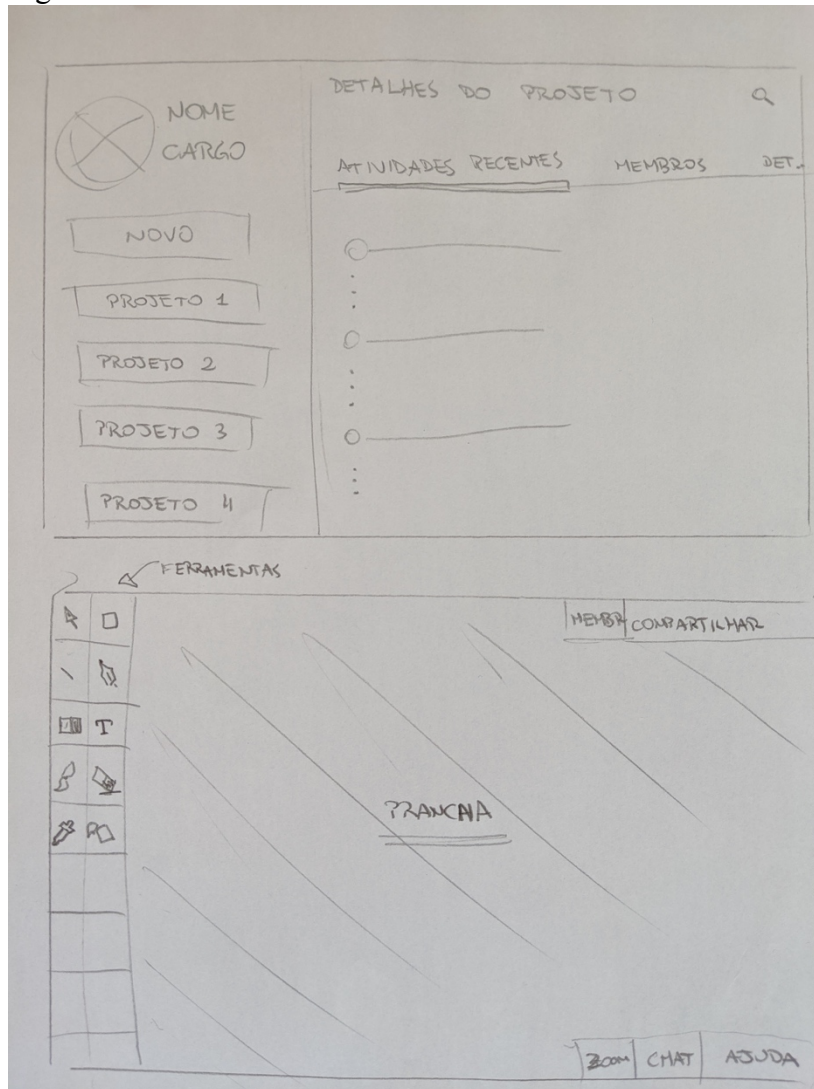
Nos wireframes a seguir, foi mantida a ideia de simplicidade e pouco uso de memorização do usuário. Foram usados conceitos comuns a aplicativos *mobile* que por exemplo deixam o menu de navegação sempre a alcance e disponível para o usuário.

Figura 19 - Wireframe 1



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 20 - Wireframe 2



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 21 - Wireframe 3

The wireframe is divided into two main sections. The top section is a user profile form, and the bottom section is a project management interface.

**Top Section (User Profile):**

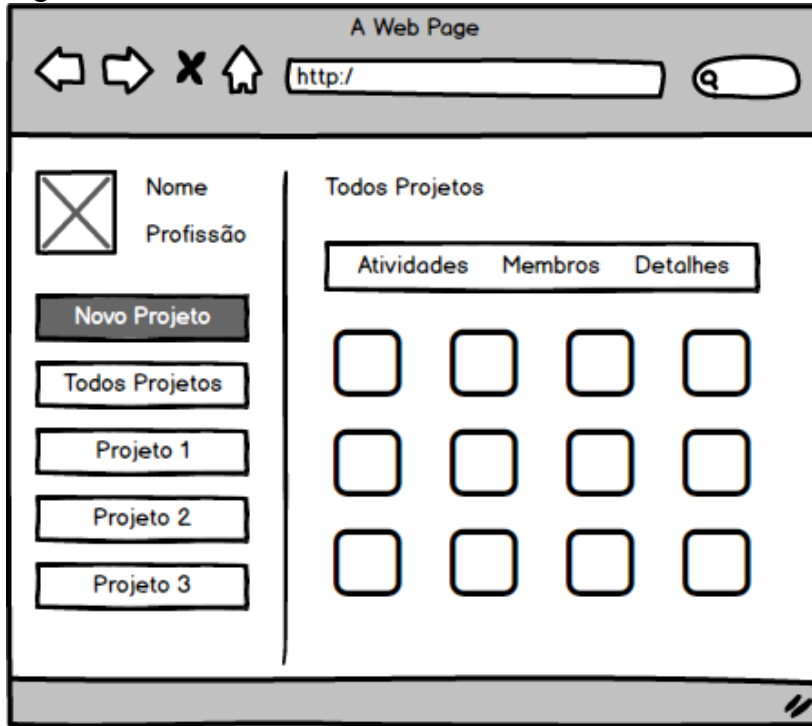
- Left sidebar: A profile icon (a circle with an 'X') is next to the labels "NOME" and "CARGO". Below are buttons for "INFORM", "PAGAMENTO", "PRIVACIDADE", "AJUDA", and "SAIR".
- Main area: Input fields for "NOME", "SOBRENOME", "EMAIL", and "CONFIRMAR EMAIL".
- Bottom right: "CANCEL" and "SALVAR" buttons.

**Bottom Section (Project Management):**

- Left sidebar: A profile icon is next to "NOME" and "CARGO" with a dropdown arrow. Below is a "NOVO PROJETO" button and a list of menu items: "PROJETOS", "ATIVIDADES", "MEMBROS", "FAVORITOS", and "LIXEIRA".
- Main area: A grid titled "TODOS PROJETOS" with a search icon and a list icon. It contains a 3x4 grid of project cards, each with a "NOME" label.

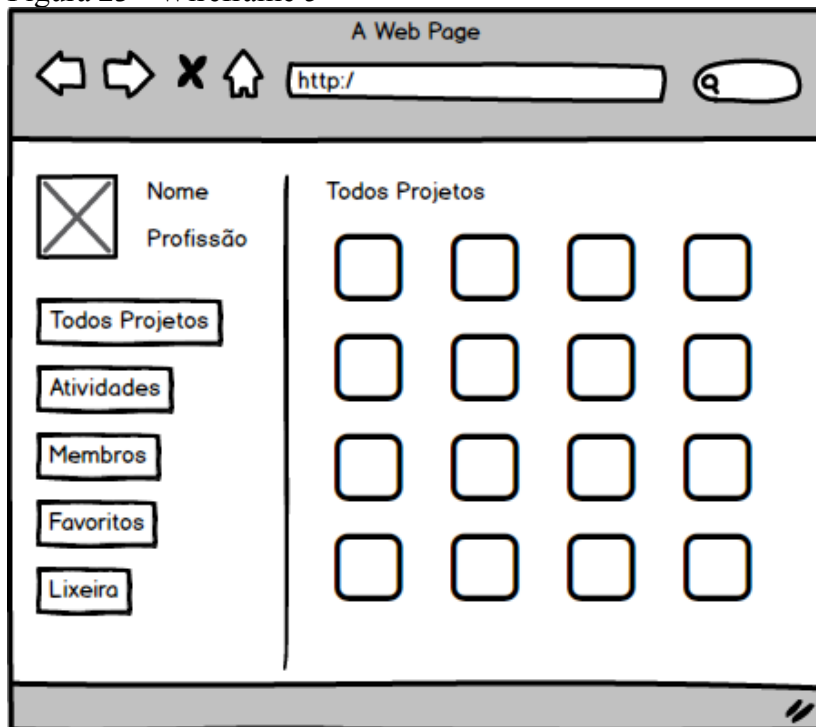
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 22 - Wireframe 4



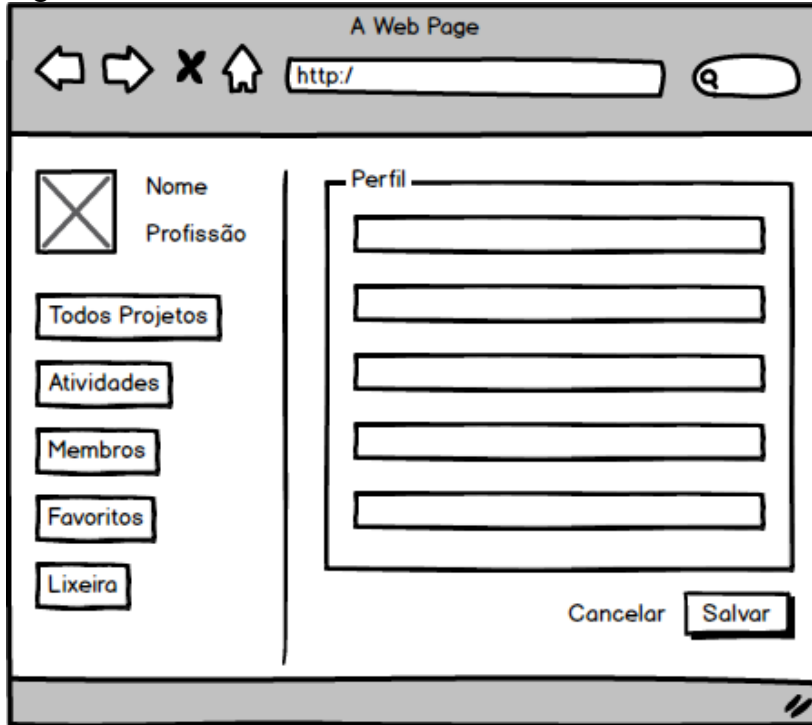
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 23 - Wireframe 5



Fonte: Elaborada pelo autor.

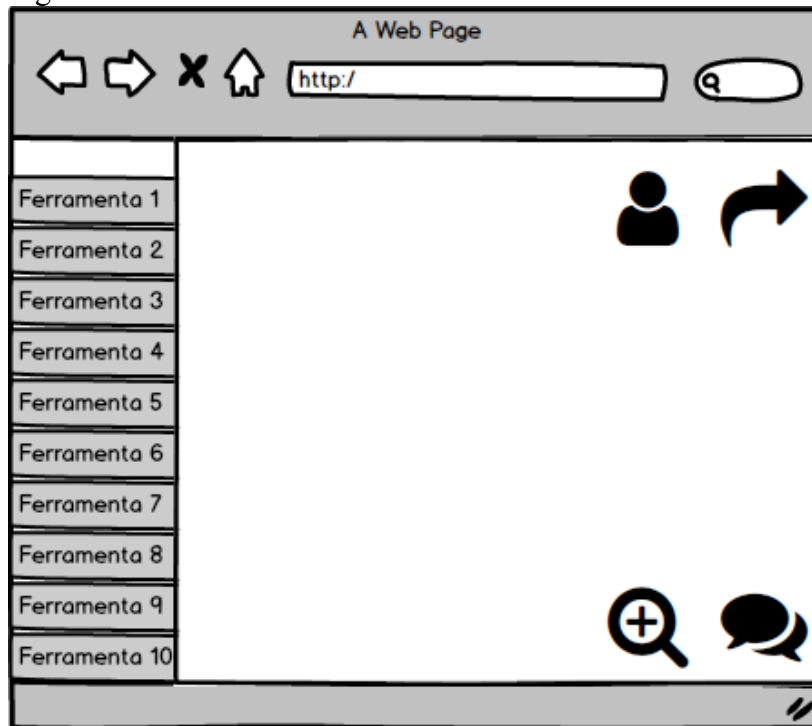
Figura 24 - Wireframe 6



Fonte: Elaborada pelo autor.



Figura 25 - Wireframe 7



Fonte: Elaborada pelo autor.

#### 4.5 PLANO DA SUPERFÍCIE

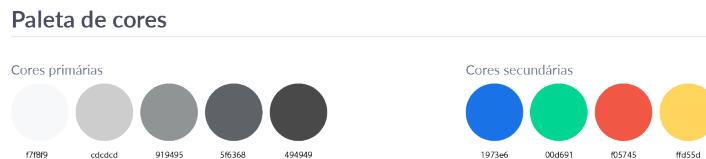
O plano final dessa metodologia busca definir aspectos do Design Sensorial, aqui são definidos os estilos visuais, cores, formas transições da interface e sua relação de comunicação com o usuário, sempre mantendo coerência com os planos anteriores, e adequadas ao perfil de usuário.

### 4.5.1 ELEMENTOS DA SUPERFÍCIE/ STYLEGUIDE

Os components visuais da interface foram desenvolvidos no software Adobe Illustrator e depois de finalizados, foram exportados para o Adobe XD afim de ser criado uma simulação de navegação.

A paleta de cores a seguir foi pensada para destacar ao usuário as funções principais ou feedback sobre suas ações com cores. A maior parte da plataforma é trabalhada valorizando os espaçamentos e trabalhando com sombreamentos e contornos, trazendo bastante clareza e simplicidade.

Figura 26 - Paleta de Cores



Fonte: Elaborado pelo autor































A seleção das cores foi feita a partir da ideia de representar tudo de maneira simples e clara, usando uma escala de cinza para funções que não necessitam de destaque, valorização do espaço em branco e uso de cores para funções de destaque.

Figura 27 - Tipografia

Tipografia					
 Lato	Light	Descrição			
	Regular	Lato é uma tipografia que apresenta proporções clássicas para dar harmonia e elegância às letras. Ao mesmo tempo, um visual elegante e sem serifa			
	Bold				
Titulo	36px Bold	Destaque	24px Bold	Botão1	24px Bold
Subtitulo	28px Bold	Detalhe	21px Regular	Botão2	24px Regular
Texto	24px Regular	Detalhe 2	24px Light		

Fonte: Elaborado pelo autor

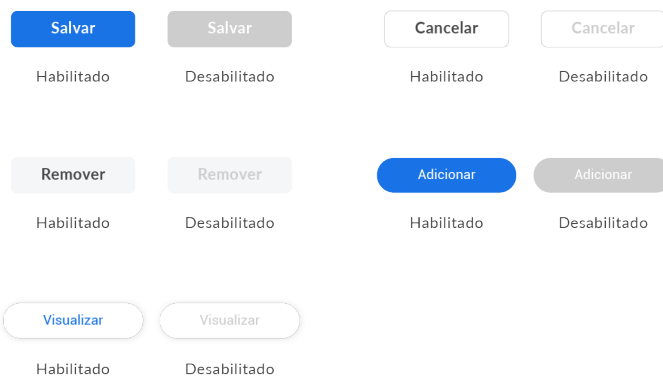
Figura 28 - Ícones e símbolos

Ícones			
	Projetos		Ferramenta (seta)
	Visualizar (lista)		Odernar (tipo)
	Atividades		Ferramenta (forma)
	Visualizar (card)		Compartilhar
	Pessoas		Ferramenta (linha)
	Ordenar (alfa.)		Renomear
	Favoritos		Ferramenta (template)
	Ordenar (rec.)		Duplicar
	Mais		Ferramenta (texto)
	Ordenar (tam.)		Voltar
	Lixeira		Pesquisar
	Upload		Filtrar
	Aumentar		Imagem
	Imprimir		Chat
	Diminuir		PDF

Fonte: Elaborado pelo autor

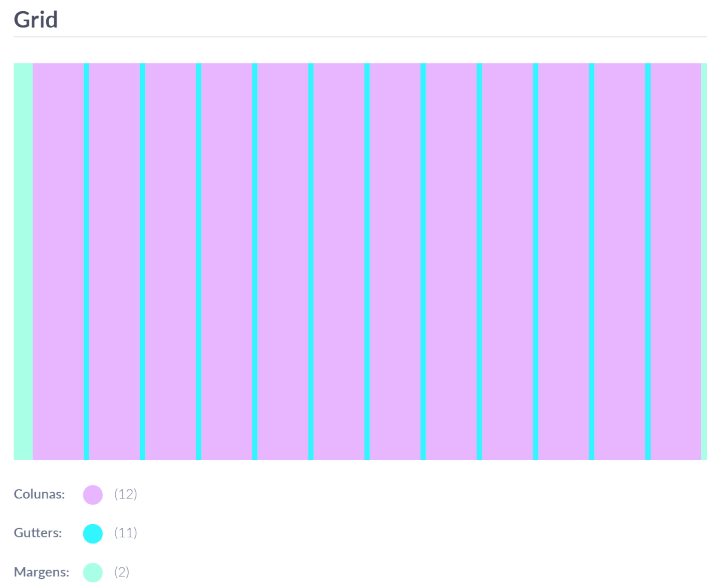
Figura 29 - Estilos de botão

## Estilos de botão



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 30 - Grid

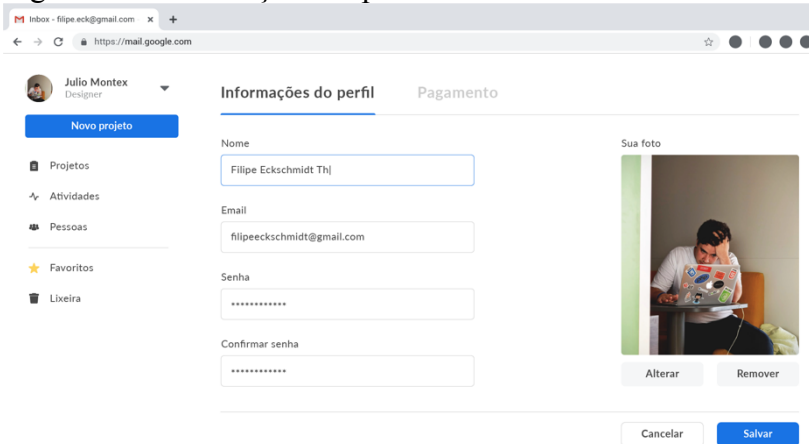


Fonte: Elaborado pelo autor

O grid a seguir foi aplicado, principalmente, por questões de adaptatividade e responsividade, nem todas as telas são do mesmo tamanho, e isso exige que a interface se adapte à plataforma da onde está sendo acessada, para entregar ao usuário a melhor navegação no cenário no qual se encontra. Foi utilizado o grid de 12 colunas por ser um format muito comum e bastante utilizado além de bastante flexível.

## 4.5.2 INTERFACE

Figura 31 - Informações do perfil

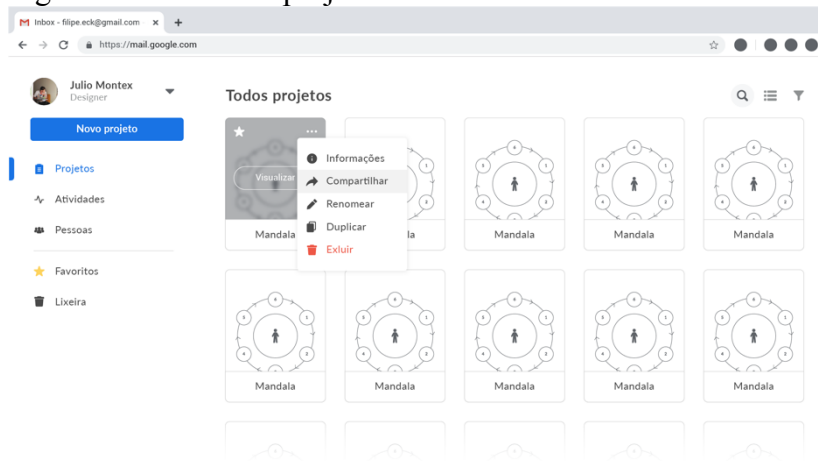


The image shows a web browser window displaying a profile management page. The browser's address bar shows the URL `https://mail.google.com`. The page header includes the user's name "Julio Montex" and the title "Designer". The main content area is titled "Informações do perfil" and "Pagamento". On the left, there is a sidebar with navigation options: "Novo projeto", "Projetos", "Atividades", "Pessoas", "Favoritos", and "Lixeira". The main form contains fields for "Nome" (filled with "Filipe Eckschmidt TH"), "Email" (filled with "filipeeckschmidt@gmail.com"), "Senha", and "Confirmar senha". To the right of the form is a photo placeholder labeled "Sua foto" with a small image of a person working on a laptop. Below the photo are "Alterar" and "Remover" buttons. At the bottom of the form are "Cancelar" and "Salvar" buttons.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Esta tela representa o perfil do usuário, onde podem ser preenchidos seus dados e formas de pagamento.

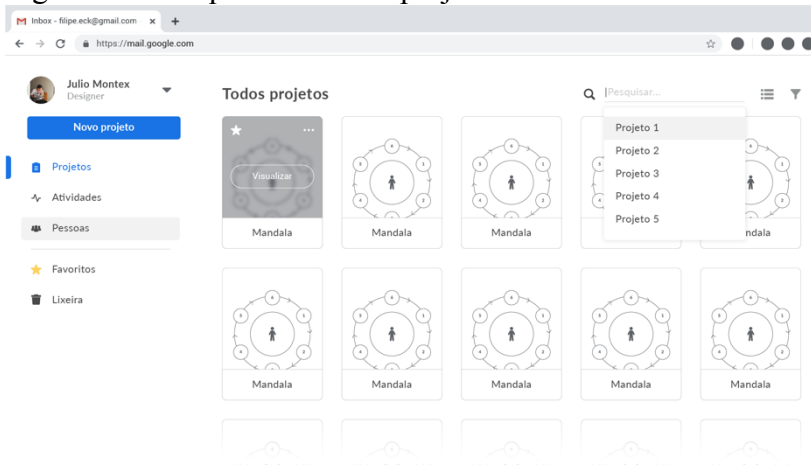
Figura 32 - Todos os projetos



Fonte: Elaborada pelo autor.

Esta tela representa a seção com a listagem de todos os projetos já criados, sendo possível tomar ações sobre eles como: ver informações, compartilhar, renomear, duplicar ou excluir.

Figura 33 - Pesquisar todos os projetos

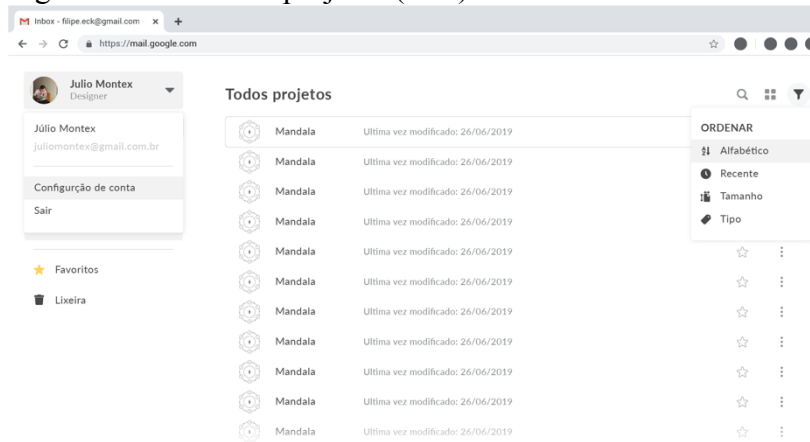


Fonte: Elaborada pelo autor.

Esta tela demonstra a função de pesquisar dentro de uma determinada seção.



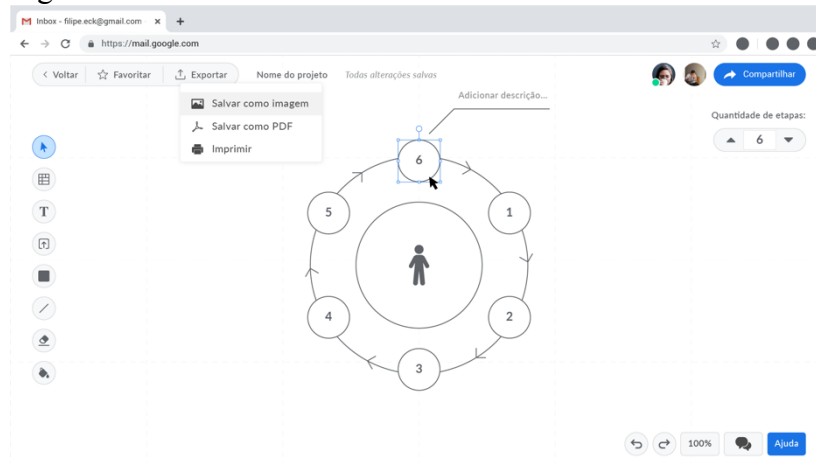
Figura 34 - Todos os projetos (lista)



Fonte: Elaborada pelo autor.

Esta tela demonstra a organização por lista de todos os projetos e as opções de ordenação da lista, sendo possível ordenar a lista por: ordem alfabética, criação recente do projeto, tamanho do projeto, e tipo de projeto. Também é demonstrado nessa tela o efeito do clique sobre o perfil do usuário, tendo as opções de configurar conta ou sair da plataforma.

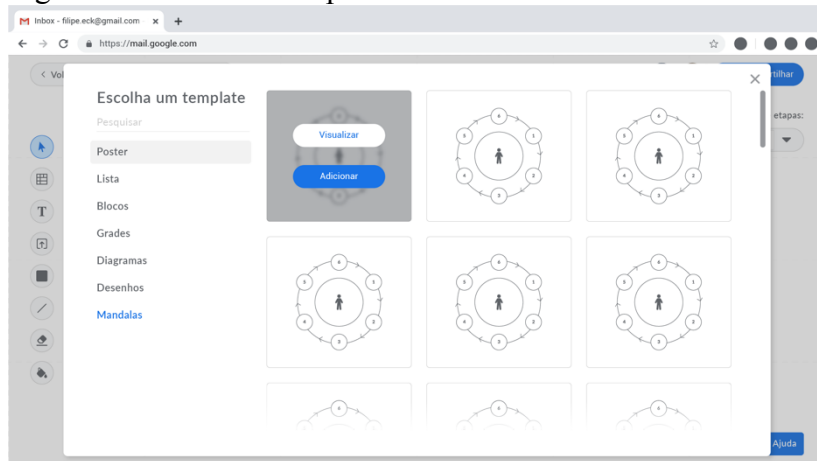
Figura 35 - Criar modelo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Esta tela representa a ferramenta de edição, onde o usuário pode criar seus modelos. Nesta tela existem outras funções importantes para a criação do modelo como: chat com grupo, entrar em contato com ajuda sobre dificuldades que o usuário pode ter encontrado, compartilhar, exportar, favoritar e ferramentas básicas para a edição do modelo.

Figura 36 - Escolher template



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nesta tela está representado o modal de seleção de template para a criação do modelo personalizado. Aqui o usuário pode pesquisar um modelo através de palavras-chave ou navegar nas seções dos diferentes tipos já separados na lista.

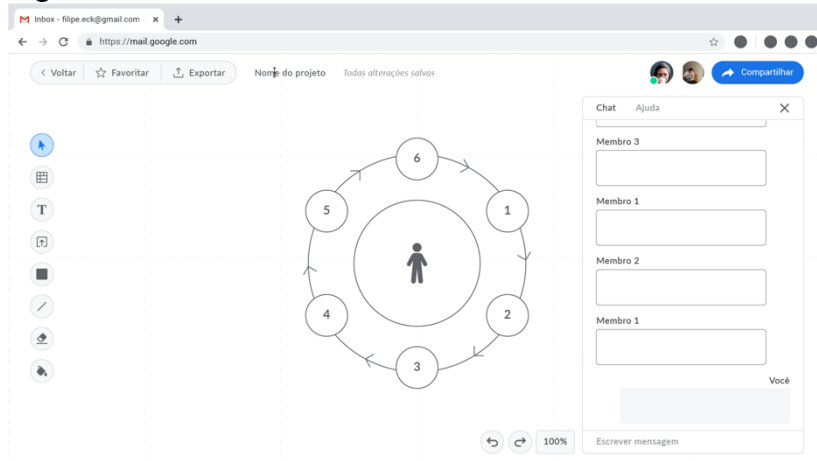
Figura 37 - Cadastrar cartão

The image shows a web browser window displaying the 'Pagamento' (Payments) settings page for a user named Julio Montex. The browser's address bar shows 'https://mail.google.com'. The user's profile information is visible at the top left, including the name 'Julio Montex' and the title 'Designer'. A sidebar on the left contains navigation options: 'Novo projeto' (New project), 'Projetos' (Projects), 'Atividades' (Activities), 'Pessoas' (People), 'Favoritos' (Favorites), and 'Lixeira' (Trash). The main content area is titled 'Pagamento' and features a 'Cartão de crédito' (Credit Card) section. This section includes a 'Número do cartão' (Card number) field, a 'MM/AA' (Month/Year) field, and a 'CVC' (Card Verification Code) field. Below these is a 'CPF' (Brazilian Tax ID) field containing the value '000.000.000-00'. At the bottom right of the page, there are two buttons: 'Cancelar' (Cancel) and 'Salvar' (Save).

Fonte: Elaborado pelo autor.

Nesta tela está sendo demonstrado a área sobre informações de pagamento, onde é possível visualizar um cartão já cadastrado ou cadastrar outro cartão.

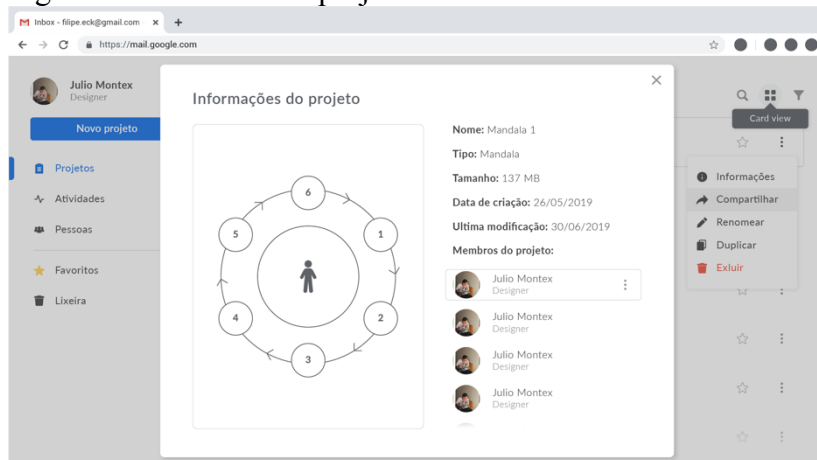
Figura 38 - Chat



Fonte: Elaborado pelo autor.

Aqui (figura 38) é possível ver, dentro da ferramenta de edição, como funciona o chat com o grupo.

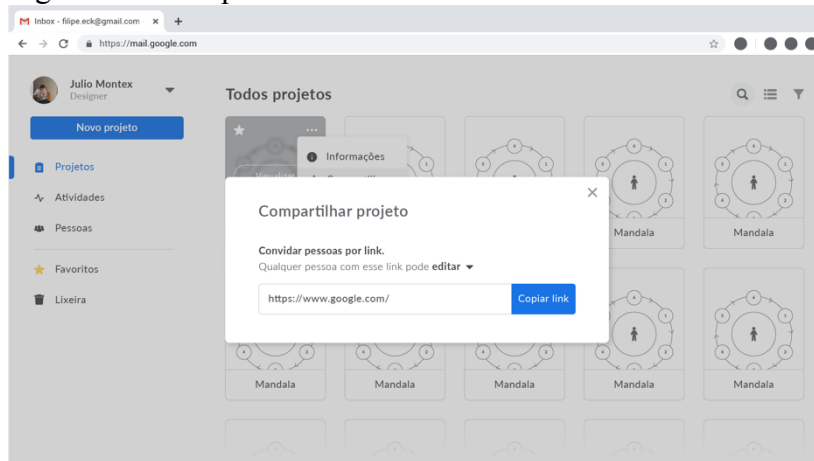
Figura 39 - Detalhes do projeto



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nesta tela é possível visualizar as informações do projeto.

Figura 40 - Compartilhar



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nesta tela está representado o modal de compartilhamento de projeto com outras pessoas, onde é gerado um link de acesso e é definido pelo dono do projeto que tipo de ações a pessoa convidada poderá tomar dentro do projeto (ex: editar, ou visualizar).

## 5 CONCLUSÃO

Seguir a metodologia de Garrett (2011) e Henrique et al (2018) foi fundamental para o desenvolvimento do projeto. A avaliação do projeto pode ser verificada através da análise dos objetivos específicos do projeto, que foram contemplados direta ou indiretamente na proposta final de maneira satisfatória. Mencione os principais destaques do que você atingiu em cada um deles.

Entretanto, ainda faltou ao projeto a execução de testes de usabilidades com representantes do público-alvo o que poderia indicar fraquezas, potencialidades e gerar novos insights para a melhoria da interface.

Espera-se que essa plataforma de criação de modelos para Gestão Visual de Projetos receba novos colaboradores para futuro desenvolvimento e possa ser implementado no mercado. Por meio do uso da plataforma, espera-se incentivar e disseminar a Gestão Visual de Projetos por meio dessa interface, que possibilita a criação de ferramentas modelos.

Devido a algumas limitações técnicas e por falta de tempo, o resultado final do projeto foi simplificado, atendendo principalmente às funções principais, prezando a qualidade de telas ao invés da quantidade.





## REFERÊNCIAS

GARRETT, Jesse James. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition**. Berkeley: New Riders, 2011.

Google. **Material Design**. Disponível em: <<https://material.google.com/>>. Acesso em: 12 agosto Fevereiro de 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.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Normas de apresentação tabular**. Rio de Janeiro: IBGE, 1993. 60 p.

NIelsen, Jacob. **Usability Engineering**. Elsevier, 1994. Disponível em: <<https://goo.gl/LxKUGe/>> Acesso em: 11 setembro. 2018.

ALLEN, Jesmond J.; CHUDLEY, James J.. **Smashing UX Design: Foundations for Designing Online User Experiences**. Chichester: Wiley, 2012.

SIBBET, David. **Reuniões visuais**. Curitiba: Alta Books, 2013.

TEIXEIRA, Júlio Monteiro. **Gestão Visual de Projetos: Utilizando a informação para inovar**. Florianópolis: Alta Books, 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**. Florianópolis: E-revista Logo, 2015. Disponível em: <<http://stat.elogo.incubadora.ufsc.br/index.php/eRevistaLOGO/article/viewFile/3705/4386>>. Acesso em: 27 set. 2018.

AGNI, Eduardo. **Avaliação heurística na análise de interfaces**. Disponível em: <<https://uxdesign.blog.br/avalia%C3%A7%C3%A3o-heur%C3%ADstica-na-an%C3%A1lise-de-interfaces-218c2dd46164>>. Acesso em: 12 de Outubro de 2018.

EVOLUTION OF THE WEB. **A evolução da web**. Disponível em: <<http://www.evolutionoftheweb.com/?hl=pt-br>>. Acesso em: 23 de Outubro de 2018.

MOLICH, Rolf; NIELSEN, Jakob. **Improving a human-computer dialogue**. New York: Acm New York, 1990.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. Biblioteca Universitária. **Trabalho acadêmico: guia fácil para diagramação: formato A5**. Florianópolis, 2009. Disponível em: <<http://www.bu.ufsc.br/design/GuiaRapido2012.pdf>>. Acesso em: 11 abr. 2013

MORE: Mecanismo online para referências, versão 2.0. Florianópolis: UFSC Rexlab, 2013. Disponível em: <<http://www.more.ufsc.br/>>. Acesso em: 07 jun 2019