SITE - GUIA DO CALOURO BAMBUÍ

Luan Santos Gonçalves, Marco Aurélio Monteiro Lima, Pâmela Evelyn Carvalho, Raianny

Magalhães Silva

RESUMO

Este artigo mostra o desenvolvimento de um site iniciado na disciplina de desenvolvimento

web e que está sendo melhorado na disciplina de projeto de produto; O site servirá de auxílio para novos estudantes do IFMG Campus Bambuí, e é denominado Guia Calouro Bambuí.

Todo o processo será apresentado, juntamente com as ferramentas usadas, as ideias, os

objetivos, e os resultados obtidos.

Palavras-chave: Produto. Projeto de produto. Site. Guia.

1 INTRODUÇÃO

1.1 PROJETO DE PRODUTO

Uma definição bem ampla para produto foi oferecida por Armstrong (2007), onde ele

afirma que produto pode não ser apenas físico, é também um serviço, um evento, uma pessoa,

uma organização, uma idéia e por aí vai.

O desenvolvimento de novos produtos é um processo bem mais complexo do que

aparenta, envolve habilidades e interesses vindos de consumidores, de designers, de

engenheiros e qualquer pessoa que vá ter contato com esse produto em algum momento. E de

alguma forma, todos os interesses dos envolvidos devem ser satisfeitos.

Uma regra importante e que exige sensibilidade, é saber enxergar se um produto vai

ser um fracasso no mercado, esse passo faz grande diferença para o desenvolvimento, pois

impede que haja mais gastos e desperdícios. Acompanhar o desenvolvimento do produto de

perto e estar sempre atento à ele também é uma regra que não deve deixar de ser seguida, pois

assim várias falhas podem ser evitadas até o final do processo. E não menos importante, é

necessário se esforçar para criar uma boa base para ideias criativas que podem tornar o

produto cada vez melhor.

Uma forma prática e clara de visualizar os riscos e incertezas que podem surgir

durante o processo de desenvolvimento de novos produtos é construir um Funil de Decisões,

a tomada de decisões passa a ser mais consciente. São seis as etapas do Funil de Decisões e essas auxiliam bastante em todo o processo, depois de tomada as decisões acontece a alocação de verba para viabilizar o novo produto, mais recursos para iniciar o projeto, a fabricação, e o investimento para o lançamento do produto.

Fazer um Projeto Conceitual do novo produto tem como características: produzir princípios para o produto, satisfazer as exigências dos consumidores, diferenciar o produto de outros já existentes no mercado, e mostrar como será feito o novo produto para atingir os benefícios básicos. A Matriz Morfológica pode ajudar nesse processo pois ela facilita a combinação de sub-soluções em soluções gerais. A criatividade pode ser a ferramenta que pode tornar o produto um sucesso de mercado, pois ela possibilita a criação de diferenças entre o novo produto e o da concorrência, as etapas da criatividade são: inspiração inicial, preparação, incubação, iluminação, e verificação.

Para que o produto seja realmente um sucesso, todos os custos de produção, vendas e desenvolvimento devem ser cobertos, e também que haja um lucro para empresa. Há vários tipos de estratégias que podem ser adotadas pelas empresas, que são: estratégias ofensivas que visam manter a liderança, estratégias defensivas que seguem as empresas líderes, estratégias tradicionais que mantêm os produtos estáticos, e estratégias dependentes que são sem autonomia. Para identificar o tipo de estratégia de uma empresa basta fazer a FFOA (análise de forças, fraquezas, oportunidades e ameaças).

Fazer uma especificação de oportunidade assegura o compromisso de desenvolvimento do produto, tudo deve ser justificado e para ser considerada satisfatória esta deve apresentar uma perspectiva de bons lucros para a empresa.

2 DESENVOLVIMENTO 2.1 IDEIAS INICIAIS E OBJETIVOS

A ideia inicial do site, é criar um ambiente onde os novos estudantes, tenham um auxílio a informações básicas de lugares que serão úteis na cidade. Foi tido como base, experiências relatadas de estudantes que tiveram dificuldade em achar informações de lugares para comer/dormir enquanto faziam sua matrícula, por exemplo.

Foi acrescentado também um espaço onde estudantes podem publicar vaga em moradias, com fotos e informações necessárias para contato. Hoje em dia o meio para se procurar uma república é através de grupos no facebook. Acreditamos que com um espaço

destinado à isso, facilitaria a vida de quem busca por uma vaga em república, e também levou-se ao fato que ainda existe uma porcentagem de pessoas que não utilizam o facebook. Há também a aba de horário de ônibus de ida e volta para o IFMG - Bambuí.

Juntando todas essas informações, o Guia do Calouro - IFMG Bambuí, é um combo de informações que todo o estudante precisa, tudo em um só lugar.

2.2 FERRAMENTAS USADAS

Para desenvolvimento do site foi utilizado:

- Linguagem de marcação html;
- Linguagem de programação php;
- CSS para estilização do site com auxílio do bootstrap.

O site é dividido em 4 abas:

- Página Inicial;
- Horário de ônibus;
- Dicas, contendo 3 subdivisões: Onde comer? Onde dormir? Comércio em geral;
- Desenvolvedores.

2.3 RESULTADOS OBTIDOS

O site foi dividido em quatro partes, em todas as páginas possui um menu de navegação que possibilita o usuário navegar de forma fácil pelo site. A primeira página é a inicial, que é mostrado na figura 1. A página inicial é composto por um banner de apresentação do site, em seguida o site possibilita realizar publicações de vagas em repúblicas de Bambuí, em seguida é possível visualizar vagas publicadas no site, que é mostrado na figura 2.



Figura 1 - Página inicial do site



Figura 2 - Postagens da página inicial

A segunda página possui uma tabela onde o usuário pode verificar os horários de ônibus, com a rota Bambuí para o IFMG campus Bambuí e vice-versa. O mesmo pode ser visto na figura 3.



Figura 3 - Página de horário de ônibus

A quarta página "DICAS" é subdividido em três partes sendo elas: Acomodação, Alimentação e Comércios em Geral. Na parte de Acomodação o usuário pode verificar locais onde ele pode descansar e dormir, que é exibido na figura 4, já na sub aba Alimentação o usuário pode conferir locais onde ele pode se alimentar, mostrado na figura 5, e por fim em Comercios em geral o estudante pode consultar locais onde comprar, onde beber e se divertir, figura 6.

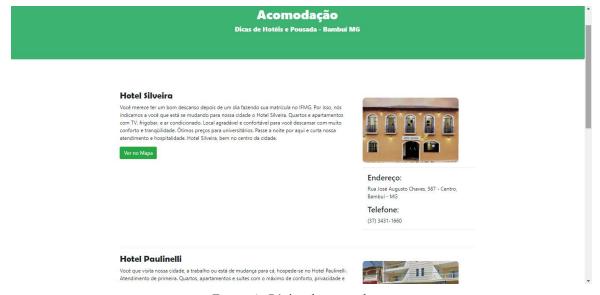


Figura 4 - Página de acomodação

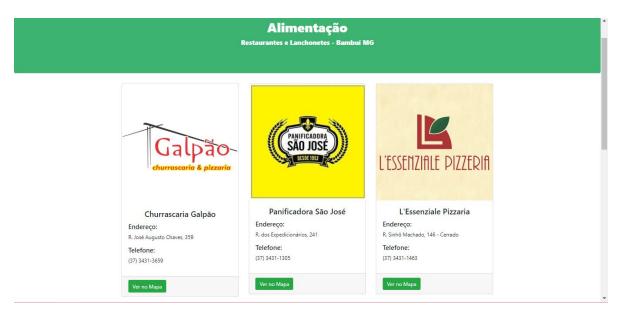


Figura 5 - Página de alimentação



Figura 6 - Página de Comércio em geral

A quarta aba conta com informações, relativa aos desenvolvedores do site, e um formulário em que os visitantes do site podem enviar dicas e sugestões, mostrado na figura 7.

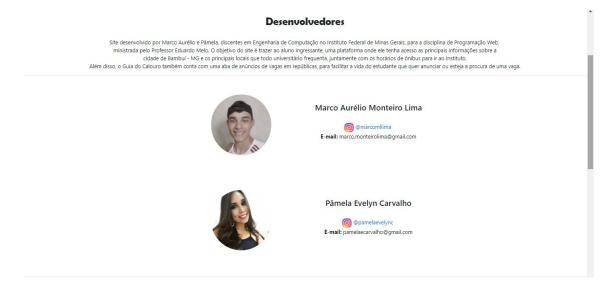


Figura 7 - Quem somos?

3 CONCLUSÃO

O projeto deste site foi realizado mediante à uma disciplina do curso de engenharia de computação, denominada "programação Web", na qual o trabalho final envolveu a construção prática de uma página na Web. A princípio, o site não possui viés comercial, mas com seu design atrativo e bem sucinto em suas informações, sua abertura ao público pode acarretar na melhoria ao atendimento das necessidades básicas de qualquer estudante que esteja se integrando à instituição e, consequentemente, à cidade de Bambuí.

SITE CALOURO BAMBUÍ GUIDE

ABSTRACT

This article shows the development of a website started in the discipline of web development and that is being improved in the discipline of product design; The site will help new students of the IFMG Campus Bambuí, and is called Calouro Bambuí Guide. The whole process will be presented along with the tools used, the ideas, the goals, and the results obtained.

Keywords: Product. Product Design. Site. Guide.

REFERÊNCIAS

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto**: Guia Prático Para o Design de Novos Produtos. - 3. ed. - São Paulo: Blutcher, 2011.