

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DE SÃO PAULO**

Campus São João da Boa Vista

Trabalho Final de Curso

4º ano – Curso Técnico em Informática

Prof. Breno Lisi Romano

**PROCESSO DE ELABORAÇÃO DO TEMPLATE DO
PROJETO RECLAME SÃO JOÃO**

Aluno: Rodne W. S. P. Silva

Prontuário: bv1420364

São João da Boa Vista – SP

2017

Resumo

Com o decorrer do desenvolvimento do projeto Reclame São João foi possível perceber a importância de conhecer os métodos de desenvolvimentos de uma interface para um *site*, conhecer também o cliente a quem o produto será direcionado, o objetivo que o portal deseja atingir, o tempo estimado para desenvolver as funcionalidades e a equipe que ira trabalhar no mesmo. Essa pesquisa tem o intuito de retratar os processos de elaboração do *Template* do Projeto Reclame São João e documentar toda a evolução da interface trabalhada no portal, desde protótipos iniciais até seu ponto final que foi um resultado de várias alterações. Dificuldades foram enfrentadas, muitas delas foram resolvidas já no ato, porém, algumas não foram resolvidas, das que não foram resolvidas são as dificuldades de comunicação pessoal, desentendimentos e outros problemas que não envolviam o desenvolvimento do projeto em si. Além de tudo, o resultado alcançado foi aceitável, tal resultado será facilmente percebido ao navegar pelo portal Reclame São João.

Sumário

1	Introdução	4
2	Desenvolvimento	6
3	Conclusões e Recomendações	41
4	Referências Bibliográficas	42

1 Introdução

O tema desse trabalho é a elaboração do *template* do projeto Reclame São João, tendo como base o projeto Reclame São João. O mesmo é produzido por alunos do quarto ano de informática do IFSP-SJBV (Instituto Federal de São Paulo – São João da Boa Vista) que estão em processo de formação no ano de 2017 e tem como foco analisar o projeto “Reclame São João”.

Dividido em cinco módulos, os alunos tem como principal função o desenvolvimento de tal projeto na disciplina de Prática e Desenvolvimento de Sistemas.

O tema foi escolhido com a intuição de representar como foi pensado e trabalhado o *template* do projeto para os leitores deste trabalho, ressaltando sua importância e o resultado final que o visual do projeto terá graças a esse conceito.

Diante de uma conversa com um funcionário da prefeitura de São João da Boa Vista, foi encontrado o problema que levou a escolha desse projeto, o funcionário relatou que os softwares de reclamações existentes no dia de hoje não resolvem, de forma rápida e eficiente, os problema de comunicação das empresas com seus clientes. Isso acarretou na criação do portal Reclame São João. Além de suprir a falta de um meio de comunicação, o portal Reclame São João tem o intuito de auxiliar e guiar as pessoas que moram e passam pela cidade de São João da Boa Vista. Com ele, as pessoas são orientadas e podem fazer suas avaliações e reclamações, ou deixar suas sugestões sobre os estabelecimentos da cidade, sabendo assim qual o melhor lugar para visitar ou frequentar e o que os estabelecimentos podem fazer para melhorar e agradar seus clientes.

No caso deste assunto, a grande motivação foi a procura de um visual que além de não ser enjoativo, cativasse o usuário do portal e trazendo a ele uma segurança ao realizar suas reclamações.

O objetivo desse trabalho é apresentar todo o desenvolvimento e as principais ideias que o *template* do projeto se submeteu.

Existem outros portais que possuem o mesmo perfil do Reclame São João, como por exemplo, o Reclame aqui, mas a interface do Reclame aqui não é de fácil entendimento, logo, muitos clientes se cansam de fazer uma reclamação. Dessa forma, é almejado que o Reclame São João facilite com que os consumidores realizem suas avaliações em um portal próprio com todos os estabelecimentos de São João da Boa Vista, tendo uma interface que os agrade, além de ser de

fácil manuseio, para que todas as pessoas que entrarem na página não deixem de realizar uma crítica por conta de sua complexidade.

Ao fim deste trabalho os leitores irão compreender qual é a importância do *template* e dos visuais usados no portal Reclame São João. Para chegarmos ao objetivo citado anteriormente, será feita uma análise que envolve os seguintes itens: Os logos e *layouts* apresentados pelos alunos, a discussão sobre os mesmos e o motivo da escolha pelo *layout* definitivo.

Os requisitos funcionais é um dos documentos exigidos pelo projeto. Eles são basicamente as funcionalidades e serviços que um sistema deve oferecer e executar, ou seja, a partir dos macro-requisitos o indivíduo deve analisar todo o contexto do projeto para desenvolver os micro-requisitos do seu módulo e fazer funcionar, de fato, todas as suas finalidades.

O documento de requisitos funcionais é muito complexo, portanto deve ser analisado todas as contingências e as possibilidades de cada macro-requisito, para atingir a satisfação e suprir todas as necessidades que o projeto exige como o todo.

O documento de levantamento de informações sobre requisitos melhora o processo do desenvolvimento. Ela é um dos documentos que é realizado no começo da criação de um *software*. Caso houver erros nesse procedimento e se os estes não forem corrigidos, eles vão prolongar-se até o final do andamento do sistema, e após a constatação de cada erro, todas as fases que foram executadas anteriormente deverão ser refeitas.

Quando o cliente se encontra com muita expectativa em certa função no projeto significa que se deve garantir que o produto final contenha aquela finalidade funcionando, isso é chamado de priorização. A priorização é quando são restringidos certos aspectos, nos quais são os mais importantes para o projeto, com base nisso, o desenvolver deve dar maior atenção para esses, além de desenvolvê-los primeiro.

Antes de escrever o documento, é necessário definir alguns padrões, tais como: de que maneira deve ser o relatório, quais informações devem ser apresentadas, quem pode ter acesso, como será feito os gráficos, como ele vai ser ordenado, como vai gerar as notas dos estabelecimentos, quais serão os filtros personalizados, como todos os dados serão mostrados para os *stakeholders* entre outros aspectos que o módulo achar relevante.

Portanto, o analista deve priorizar os requisitos, ou seja, ele deve levantar todos os parâmetros e analisar as prioridades para o desenvolvimento, quanto mais detalhes possuir o documento, mais rápido será desenvolvido. Pois irá possibilitar ao desenvolvedor a compreensão do projeto.

Os materiais que serão utilizados para a realização desse trabalho são os arquivos de *template* pesquisados.

Algumas das ferramentas que serão utilizadas são o *Kanban* e *Redmine*, ambos trazem facilidade na organização do projeto e também contem gráficos para melhorar a visualização das tarefas, e a ferramenta chamada SVN (*Subversion* – Subversão), que tem por finalidade gerenciar diferentes versões no desenvolvimento de qualquer documento.

Esse trabalho será constituído por uma introdução, no qual apresentará o tema da pesquisa, o problema que levou a realização desse software, a justificativa do que é o visual do projeto, o objetivo geral, a fundamentação teórica e a metodologia, na qual mostrará quais os materiais a serem utilizados para tal. Após a introdução, virá o desenvolvimento, local onde apresentará todos os procedimentos até chegar ao ponto final da pesquisa. Diante a isso, o desenvolvimento irá desaguar na conclusão do trabalho.

2 Desenvolvimento

O trabalho é produzido por alunos do quarto ano de informática do IFSP-SJBV(Instituto Federal de São Paulo – São João da Boa Vista) que estão em processo de formação no ano de 2017 e tem como foco analisar o projeto “Reclame São João”. Dividido em cinco módulos, os alunos tem como principal função o desenvolvimento de tal projeto.

Neste presente documento é apresentada a Elaboração do *Template* do projeto Reclame São João. O tema deste estudo refere-se a escolha do *layout* do projeto Reclame São João, de forma bem resumida, *template* é um site pronto.

Um *template* traz toda a estrutura desde o “*Menu*” até o “Fale conosco”, diagramação e *design* do site, blog ou loja virtual. Alguns ainda trazem melhorias para funcionalidades de alguns itens do projeto, como sistema de comentários, que é usado na tela inicial para avaliar os melhores estabelecimentos e passar para o usuário o conhecimento de como cada estabelecimento trata seus clientes. Ele é a primeira e principal parte do projeto, é onde todos os alunos vão trabalhar juntos para completar a entrega de todas as funcionalidades de acordo com o documento de Termo de Abertura, que foi assinado por todos.

Para o início de tal projeto foi escolhido como séria o seu visual, como os usuários iriam interagir com o portal, para isso, os alunos foram divididos em vários grupos para apresentarem ideias e protótipos de *templates* e logos. Os logos apresentados foram:

Figura 1 - Primeiro logo elaborado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor

Figura 2 - Segundo logo elaborado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor

Os dois primeiros logos foram apresentados pelo primeiro grupo, o intuito do primeiro logo era passar uma imagem de uma pessoa com voz ativa, realizando uma reclamação, já o segundo logo era a união que a comunicação pode causar, onde dois balões de diálogo se intercalam para e

entre eles há o símbolo do planeta terra, intensificando mais ainda a união que o dialogo proporciona.

Figura 3 – Terceiro logo elaborado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

O terceiro logo foi desenvolvido pelo segundo grupo, o logo foi criado pensando em um símbolo para representar o site, um símbolo que envolvesse a vontade e força que o cidadão de São João da Boa Vista tem para alterar até mesmo o atendimento de certo estabelecimento. Esse foi o logo mais votado pelos alunos envolvidos no projeto e portando foi escolhido, com base nesse logo foram selecionadas as cores e a base para o *layout* do portal.

Figura 4 – Quarto logo desenvolvido pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Figura 5 – Quinto logo elaborado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

O quarto e quinto logos foram desenvolvidos pelo terceiro grupo, ainda não havia um nome para o portal, por isso houve sugestões como “Fala São João” e “Reclama São João”. O Quarto logo teve uma ideia parecida com a do primeiro logo, onde o alto falante representa a força da voz dos cidadãos de São João da Boa Vista, já no quinto logo há o brasão de São João da Boa Vista e abaixo dele tem o nome sugerido com um destaque em “SÃO JOAO”.

O logotipo de um site é o que representa sua principal característica, seu objetivo é fazer com que o cliente se surpreenda e se sinta confortável com o site. Não existe uma regra para a criação de um logo, o processo depende da maneira em que o designer se expressa e consegue fazer uma junção de seus pensamentos. Porém, existem algumas normas para auxiliar a criação de logos.

O logo deve possuir uma versatilidade, porém, como o nosso projeto prioriza apenas o site, o logo desenvolvido foi focado apenas para suprir a necessidade de visual do portal. O logo deve ser de fácil memorização, o logo escolhido para ser o definitivo possui uma cor verde que nos trás a

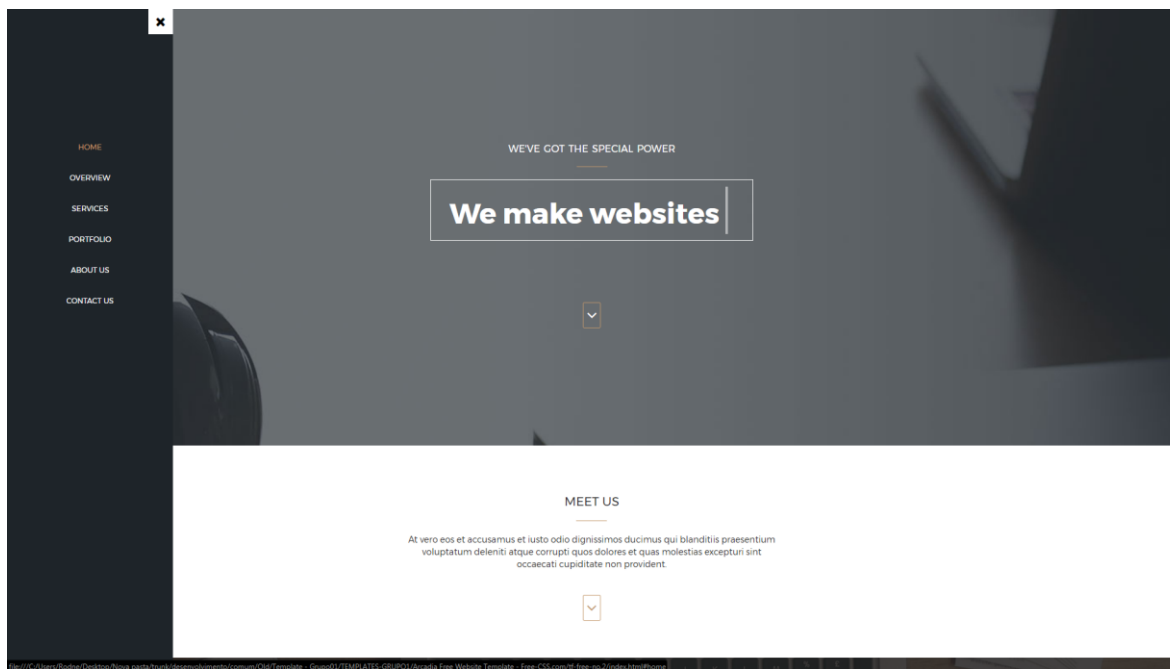
sensação de proteção, algo confortável, como a natureza, e o símbolo do santo deixa o logo ainda mais inesquecível pelo fato de ser algo chamativo em que não há em outros sites de reclamações.

Além do que foi citado acima, o logo deve possuir características diferentes e únicas, isso vai acarretar no impacto em que o portal vai causar no ambiente em que será implantado, o logo deve ser algo chamativo que faça com que o cliente tenha vontade e curiosidade de conhecer e realizar reclamações de forma agradável.

Algumas das dicas mais usadas na criação de um logo tipo são conhecer bem do que se trata o portal, entender o público e analisar a concorrência. No quesito de conhecer do que se trata o portal, os desenvolvedores tem total ciência do que se trata e por esse motivo souberam criar um logo que representa todo o portal. Para entender do público é necessário que haja uma revisão na proposta de criação do portal para saber que parte da comunidade ia se interessar e utilizar o portal, a parte que será beneficiada com a criação do mesmo serão empresas, estabelecimentos e a maior parte dos clientes que frequentam tal local. As empresas e estabelecimentos serão cadastrados e com as críticas que receberem elas poderão melhorar o seu atendimento, crescendo assim sua popularidade no mercado. Por último o fato de analisar a concorrência foi algo relativamente fácil de efetuar no portal, já que não há um site de reclamações próprio para São João da Boa Vista, isso vai fazer com que a facilidade do site entrar no mercado e ser bem utilizado pelos residentes de São João da Boa Vista e por indivíduos que apesar de não morar em São João da Boa Vista utilizem os estabelecimentos presentes na cidade.

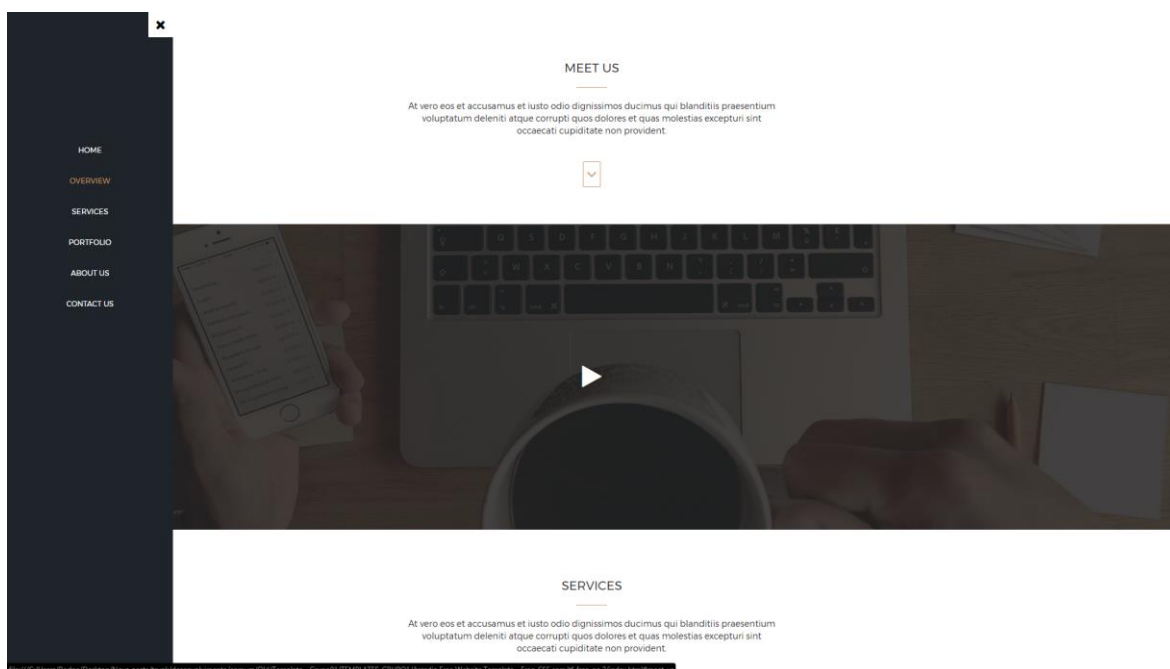
Nesse projeto também foi discutido como seria o *layout* do site, da mesma maneira em que foi feita a votação para escolher o logo que representaria o portal, aconteceram com os visuais propostos pelos mesmos três grupos. Primeiro *template*:

Figura 6 – Primeira parte do primeiro *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



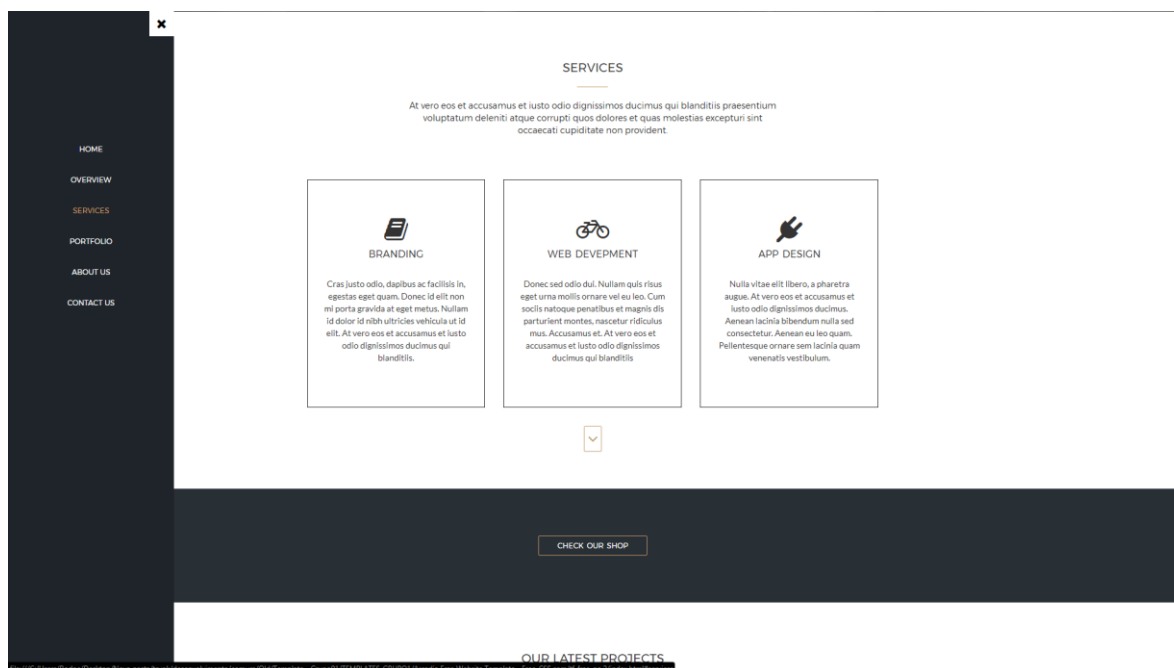
Fonte: Próprio autor.

Figura 7- Segunda parte do primeiro *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



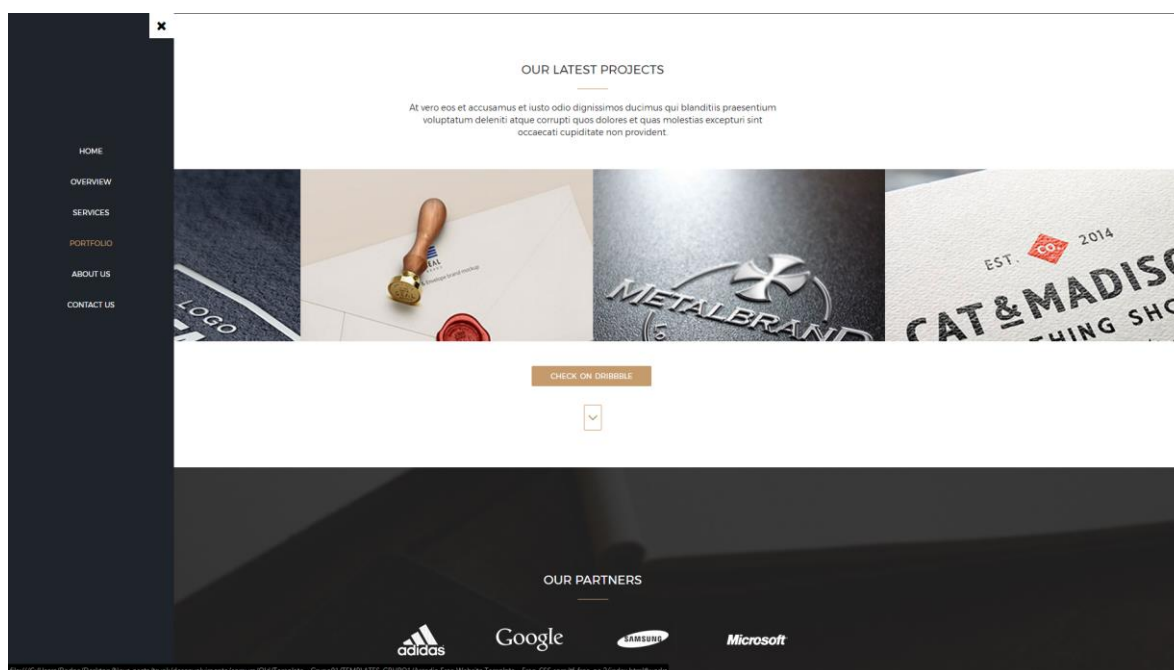
Fonte: Próprio autor.

Figura 8 - Terceira parte do primeiro *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



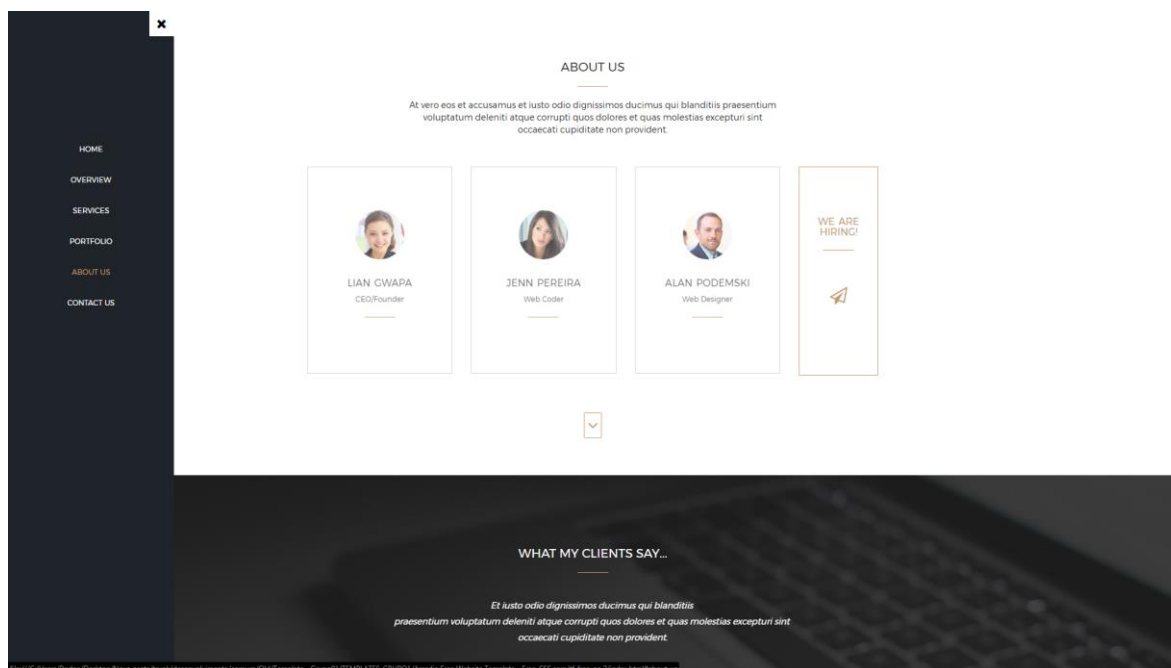
Fonte: Próprio autor.

Figura 9 - Quarta parte do primeiro *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



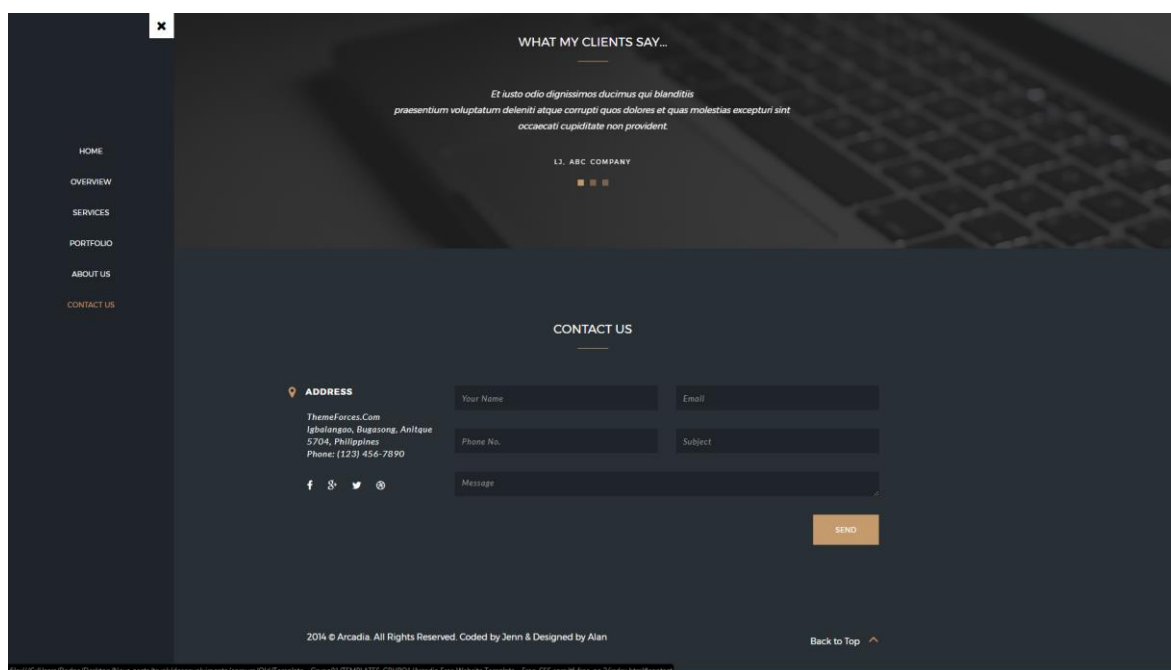
Fonte: Próprio autor.

Figura 10 - Quinta parte do primeiro *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Figura 11 - Quinta parte do primeiro *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Esse foi o primeiro *template* apresentado pelo primeiro grupo, nele está presente uma barra lateral que direciona o usuário para a parte que ele deseja utilizar do site. A barra apresenta a pagina

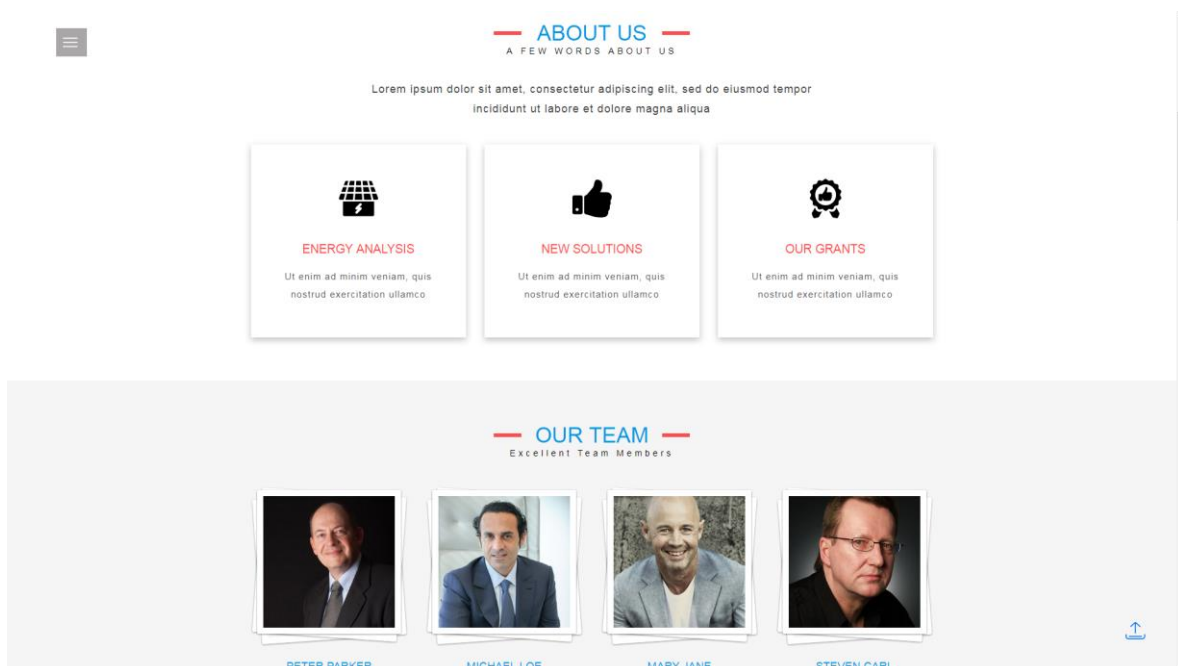
inicial “home”, uma visão geral sobre o que se trata o site “overview(Visão geral)”, os serviços oferecidos “services”, uma sessão onde mostra todos os projetos recentes “portfolio”, sobre os integrantes que colaboraram no desenvolvimento “about us (Sobre nós)” e por último uma parte de contato “contact us”. Segundo *template*:

Figura 12 - Primeira parte do segundo *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



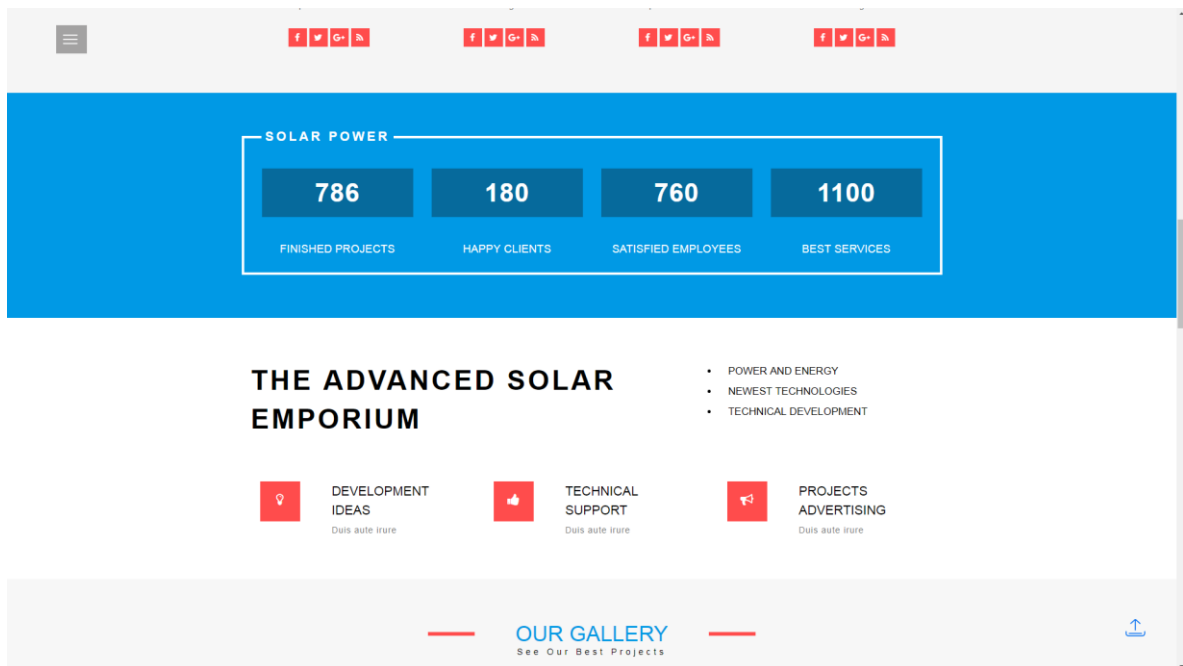
Fonte: Próprio autor.

Figura 13 - Segunda parte do segundo *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



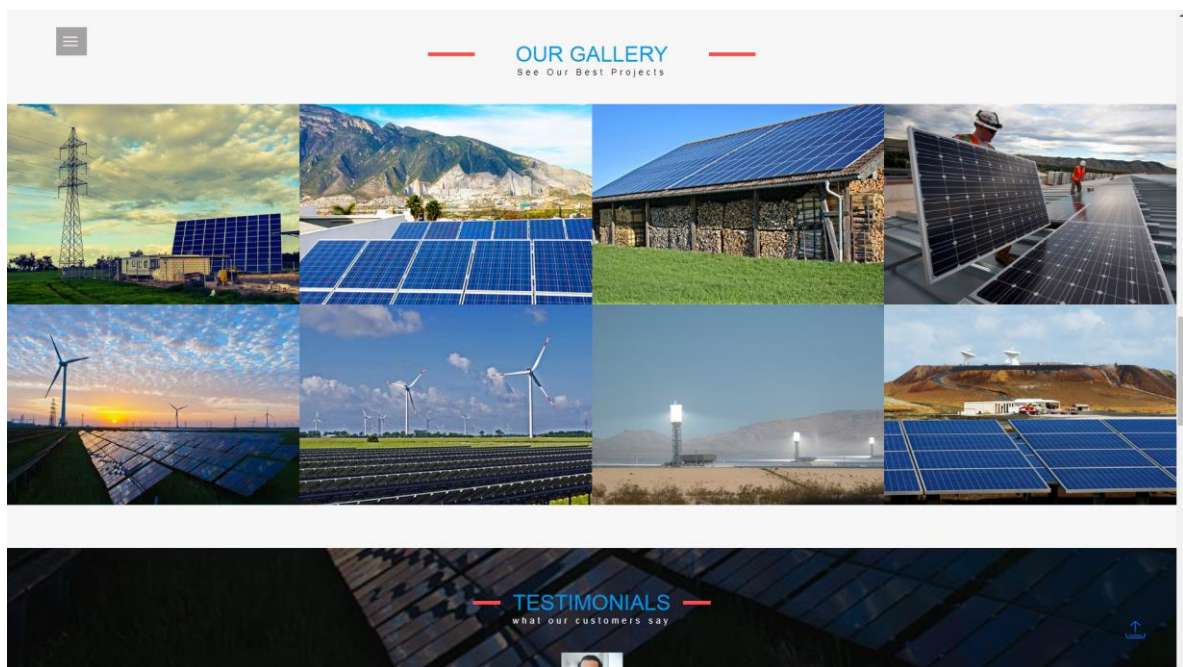
Fonte: Próprio autor.

Figura 14 - Terceira parte do segundo *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Figura 15 - Quarta parte do segundo *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Figura 16 - Quinta parte do segundo *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.

Header section with a wind turbine image, a quote by John Frank, and a 'CONTACT US' button.

Contact form fields:

- Name*
- E-mail*
- Phone Number*
- Message*

SEND button

Fonte: Próprio autor.

Figura 17 - Sexta parte do segundo *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.

Map of New York City showing various locations and landmarks.

Subscription form:

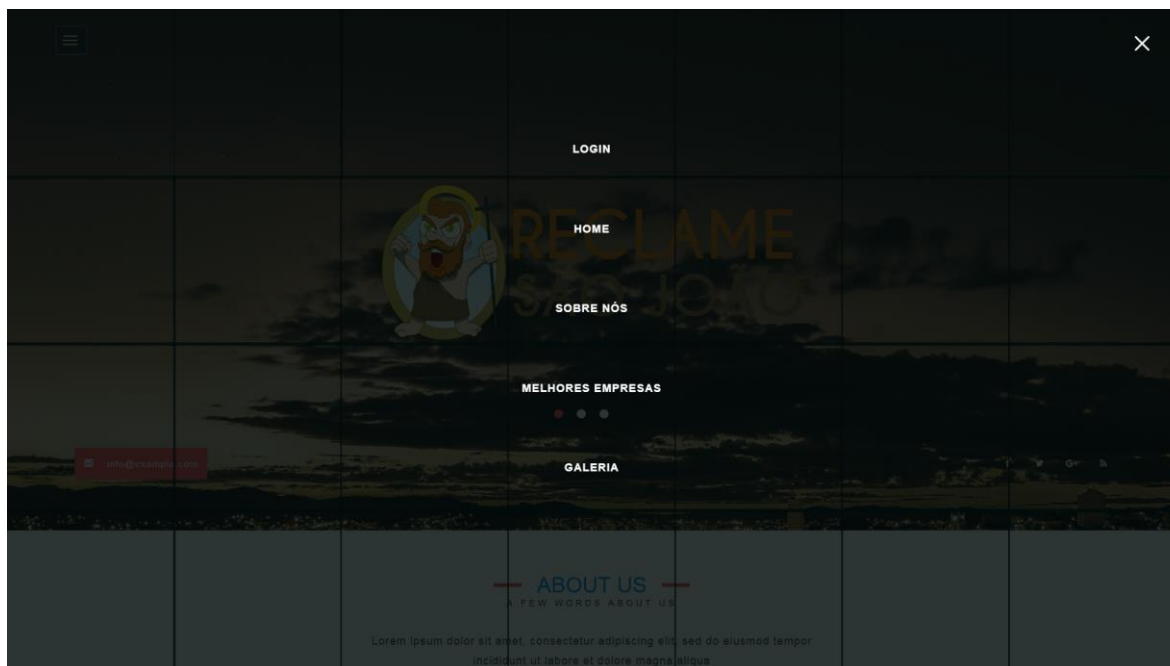
- SUBSCRIBE HERE
- Enter Email Address
- SUBSCRIBE

Footer section with four columns:

- SOLAR POWER**: Contrary to popular belief, Lorem Ipsum is not simply random text. It has roots in a piece of Latin at Hampden-Sydney College in Virginia from a Lorem Ipsum passage, undoubtable source.
- NAVIGATION**: Home, About Us, Team, Gallery, Contact Us.
- KEEP CONNECTED**: Like us on Facebook, Follow us on Twitter, Add us on Google Plus, Follow us on Dribbble, Follow us on Pinterest.
- ADDRESS**: The company name, Lorem ipsum dolor, New York, Morris Park, 1234567890, mail@example.com.

Fonte: Próprio autor.

Figura 18- Sétima parte do segundo *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

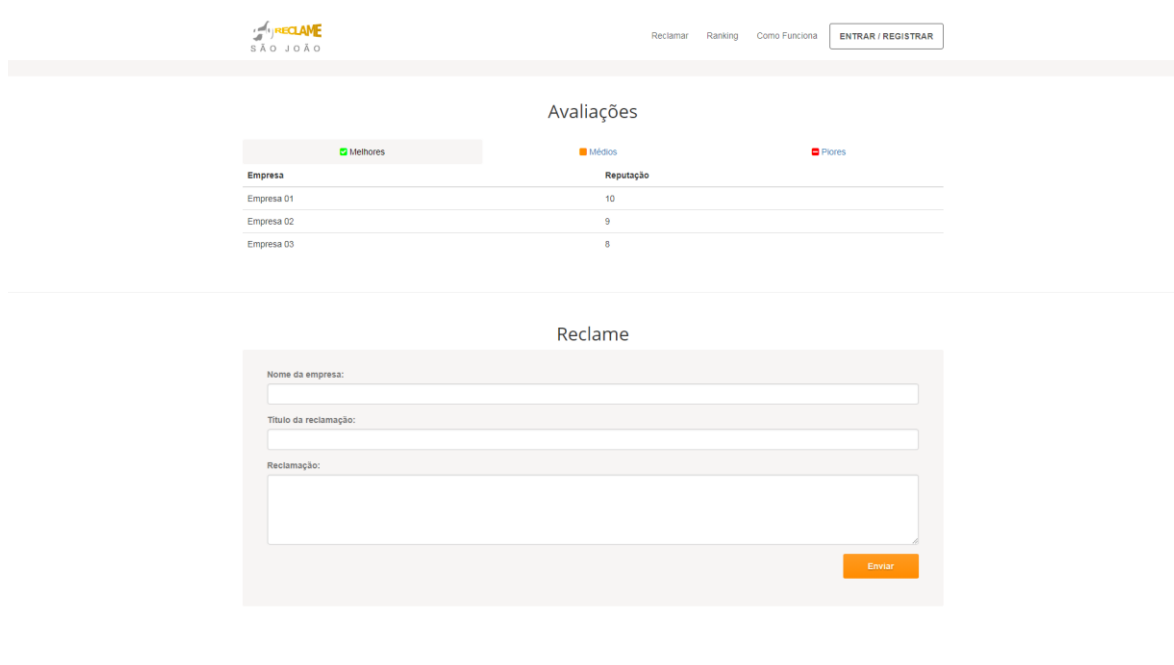
O segundo *template* apresentado pelo primeiro grupo trazia no seu início três fotos de fundo com paisagens de São João da Boa Vista junto com o logo centralizado do portal. A divisão do site é parecida com a primeira, suas maiores diferenças é a sequencia em que estão as informações e o menu lateral do primeiro site que no segundo é algo em tela cheia, esse menu deixou a tela poluída e com um visual que não agradou a maioria dos alunos que iam fazer a escolha do *template*. Porém o mapa presente na sexta figura do site foi algo que pareceu muito interessante, e por esse motivo foi decido que manteria o mapa no site em que fosse escolhido. Terceiro *template*:

Figura 19 - Primeiro parte do terceiro *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Figura 20 - Segunda parte do terceiro *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Figura 21- Terceira parte do terceiro *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.

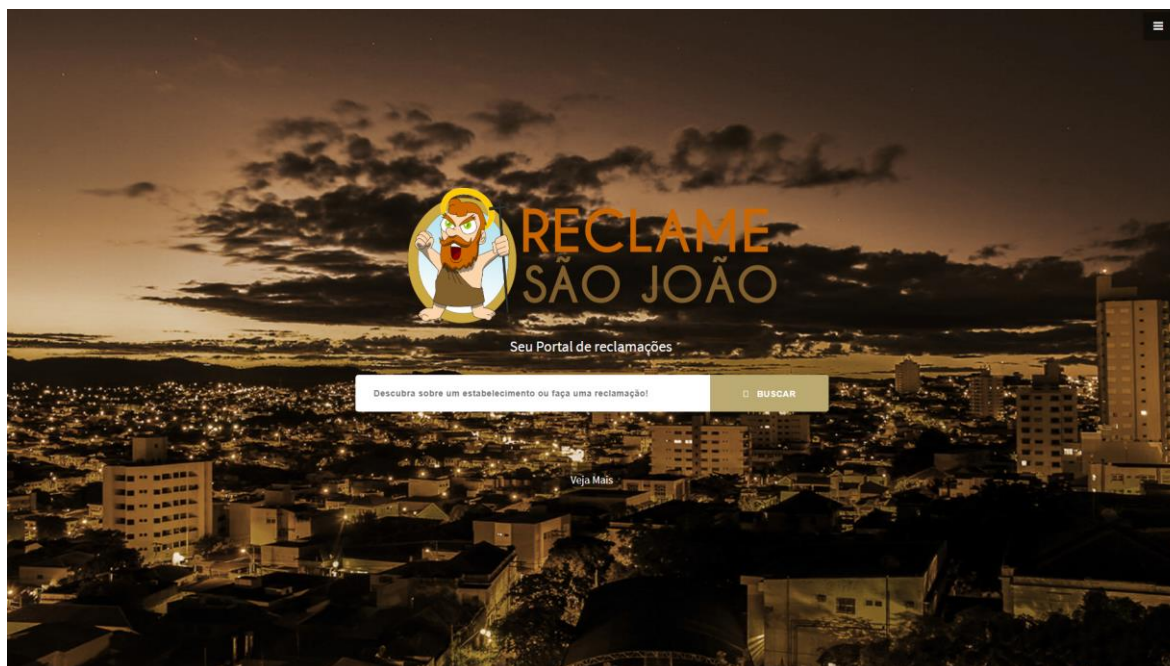
The screenshot shows a web application titled 'RECLAME SÃO JOÃO'. At the top, there is a navigation bar with links for 'Reclamar', 'Ranking', and 'Como Funciona', along with a button labeled 'ENTRAR / REGISTRAR'. Below the navigation bar, there is a table with two rows: 'Empresa 02' with a value of '9' and 'Empresa 03' with a value of '8'. The main content area is titled 'Reclame' and contains a form with three input fields: 'Nome da empresa:', 'Título da reclamação:', and 'Reclamação:'. An orange 'Enviar' button is located at the bottom right of the form. The footer section is dark and contains three columns of text: 'Contato' with phone and email information, 'Siga-nos' with social media icons, and 'Sobre nós' with a description of the project. A copyright notice 'Copyright © 2017 IFSP São João' is visible at the bottom right of the footer.

Fonte: Próprio autor.

O terceiro *template* foi apresentado pelo segundo grupo e ele possui uma interface mais simples, contendo apenas com as informações necessárias em sua página de recepção e já havia sido trabalhado com um logo escolhido pelo grupo também. O que não agradou os alunos que fizeram a votação pela escolha do *template* foi o fato do mesmo ser muito simples, todos esperavam mais interação com a interface para construir um portal completo e com todos os requisitos esperados.

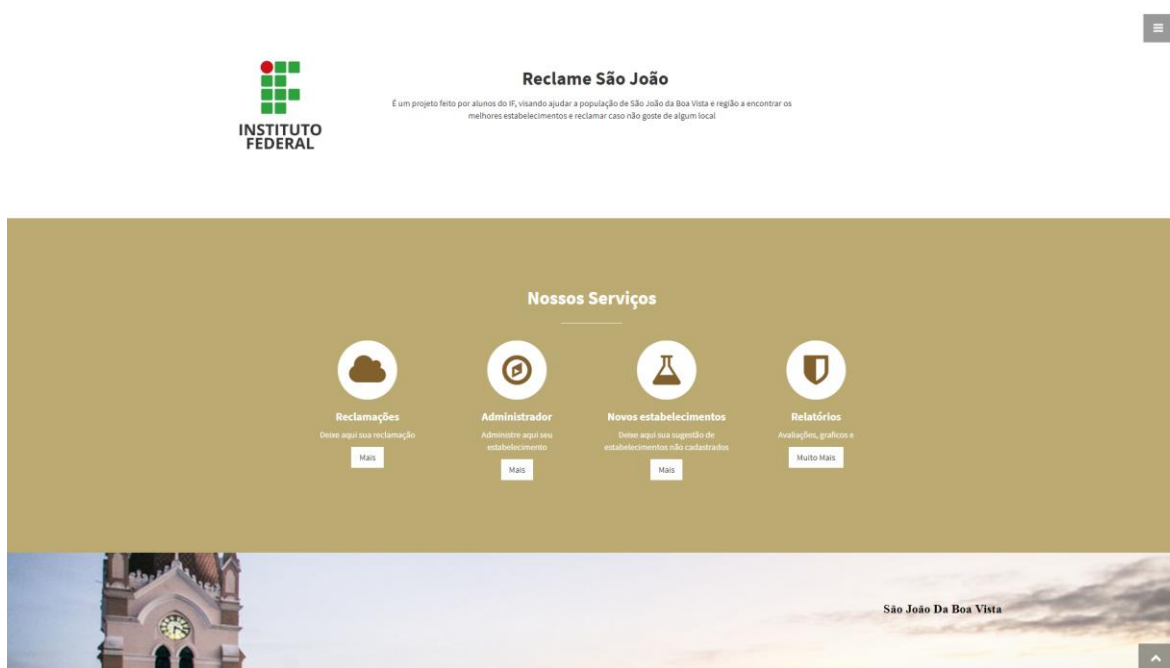
Quarto *template*:

Figura 22 - Primeira parte do quarto *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



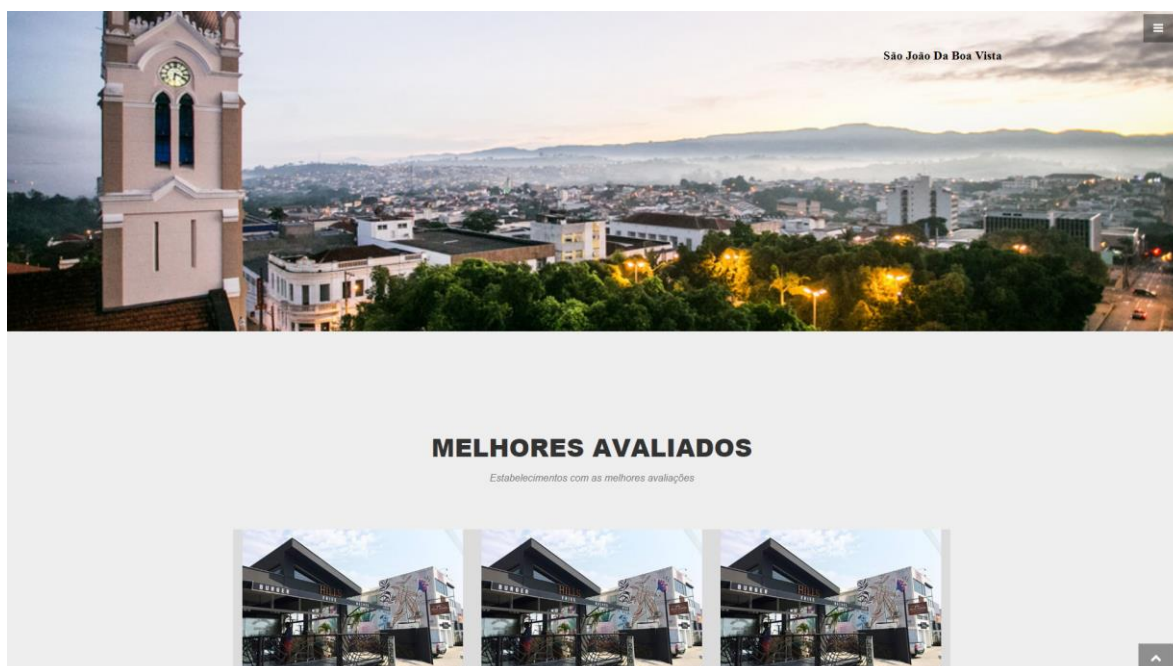
Fonte: Próprio autor.

Figura 23 - Segunda parte do quarto *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



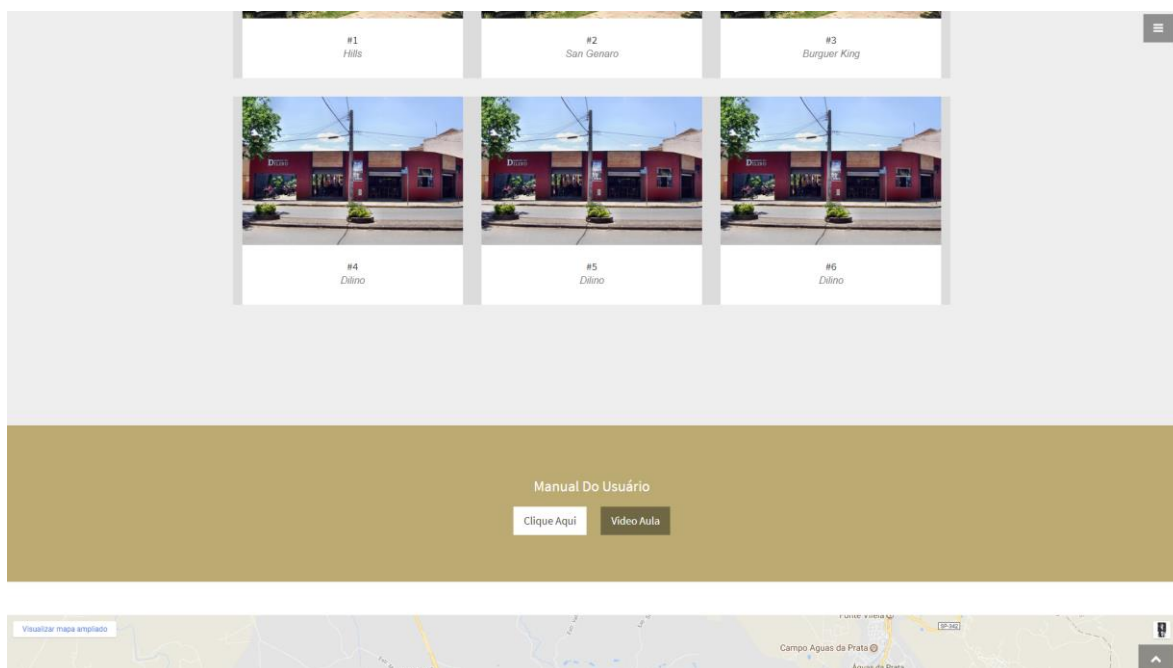
Fonte: Próprio autor.

Figura 24 - Terceira parte do quarto *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



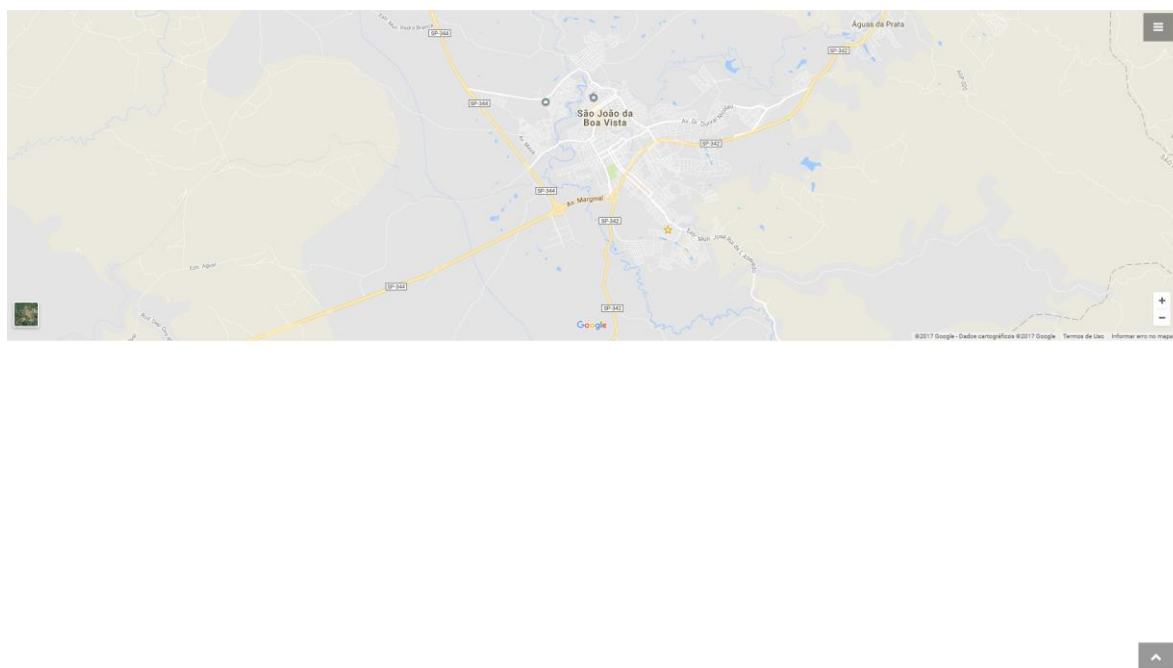
Fonte: Próprio autor.

Figura 25 - Quarta parte do quarto *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



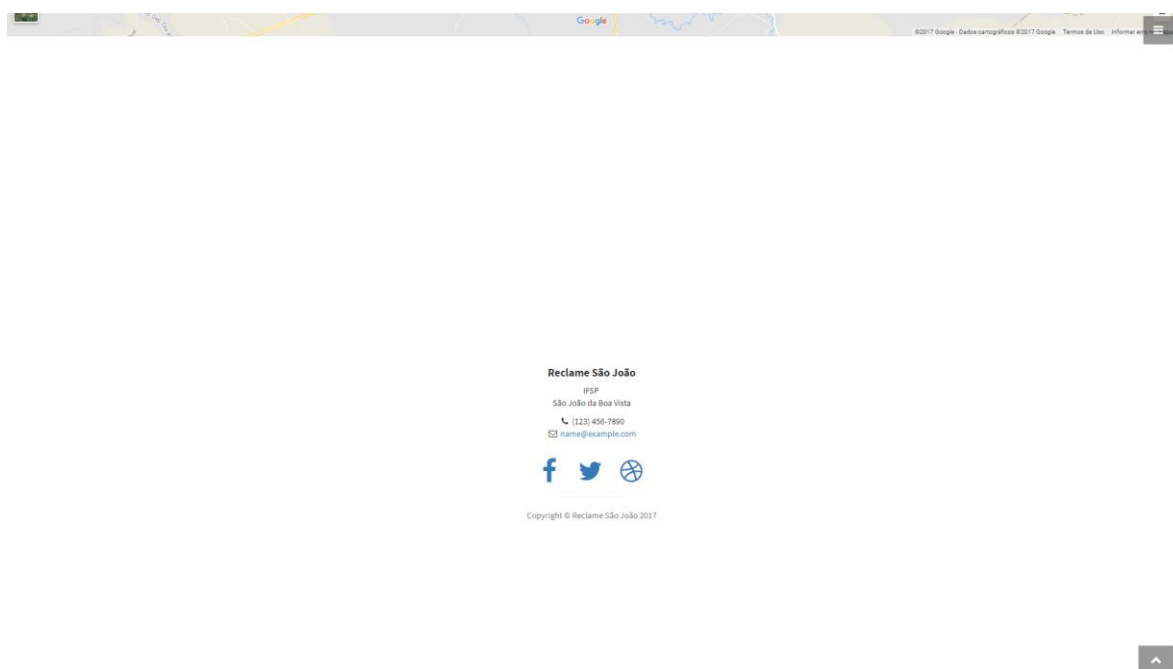
Fonte: Próprio autor.

Figura 26 - Quinta parte do quarto *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Figura 27 - Sexta parte do quarto *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

O quarto *template* foi apresentado pelo terceiro grupo, o grupo buscou focar na paisagem de São João da Boa Vista ao apresentar fotos da cidade no fundo de sua página de recepção, a interface do quarto *template* apresenta várias ideias que foram utilizadas para compor o *template* final. Uma

delas é o mapa dos estabelecimentos, a barra de pesquisa logo no início do portal, e outra é o logo que já havia sido implementado para uma melhor ideia de como ficaria o portal com o uso do logotipo. Um ponto que não agradou no visual foram as seis imagens dos estabelecimentos que foram melhores avaliados, isso acarretou na não aceitação desse como *template* definitivo.

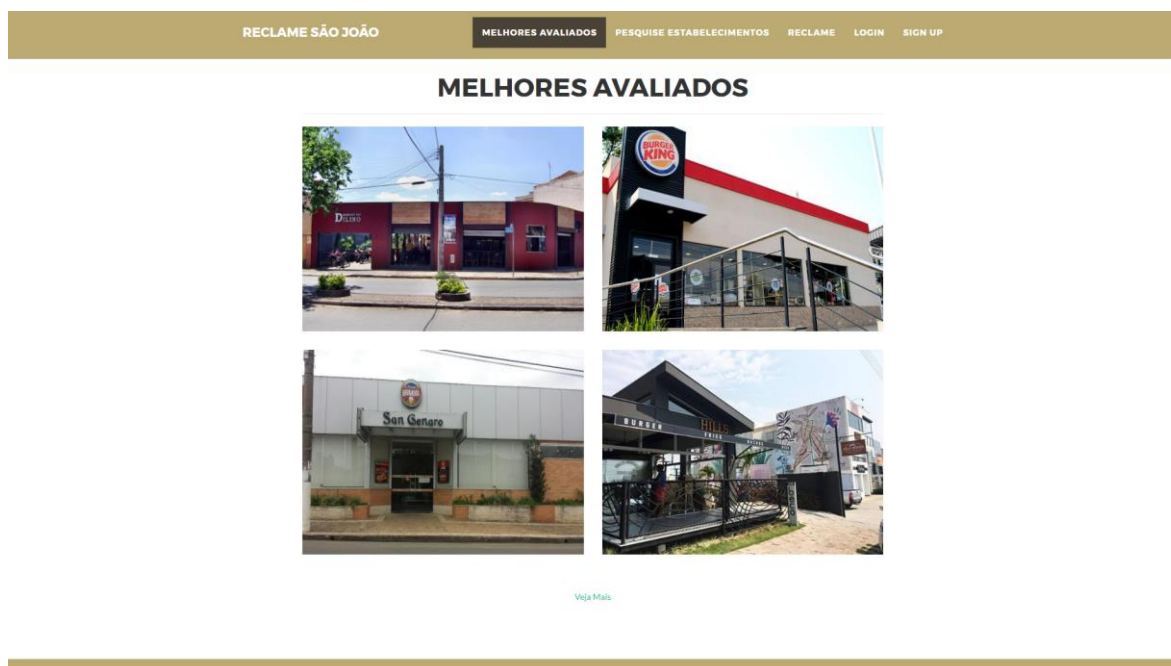
Quinto *template*:

Figura 28 - Primeira parte do quinto *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Figura 29 - Segunda parte do quinto *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Figura 30 - Terceira parte do quinto *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Figura 31 - Quarta parte do quinto *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.

The image shows a web browser window displaying a website template. The header is a dark olive green bar with the text 'RECLAME SÃO JOÃO' on the left and 'MELHORES AVALIADOS', 'PESQUISE ESTABELECIMENTOS', 'RECLAME', 'LOGIN', and 'SIGN UP' on the right. Below the header is a white form with four input fields: 'Nome', 'Digite seu email', 'Telefone', and 'Message'. A small olive green 'Send' button is at the bottom of the form. The footer is a dark brown bar with three columns: 'LOCALIDADE' (Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia), 'NA WEB' (social media icons for Facebook, Google+, Twitter, LinkedIn, and YouTube), and 'SOBRE NÓS' (a paragraph about the site's purpose). The footer also includes a copyright notice 'Copyright © IFSP 2017'.

Fonte: Próprio autor.

O quinto *template* foi apresentado pelo terceiro grupo, dessa vez o grupo buscou trazer mais simplicidade na interface, porém a cor em que o site se encontrava não agradou a maioria dos alunos que fizeram a votação, o fato de não ter a barra de pesquisa e ainda possuir as imagens dos estabelecimentos melhores avaliados foram outros fatores contribuíram na não aprovação do *template*. Sexto *template*:

Figura 32 - Primeira parte do sexto *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.

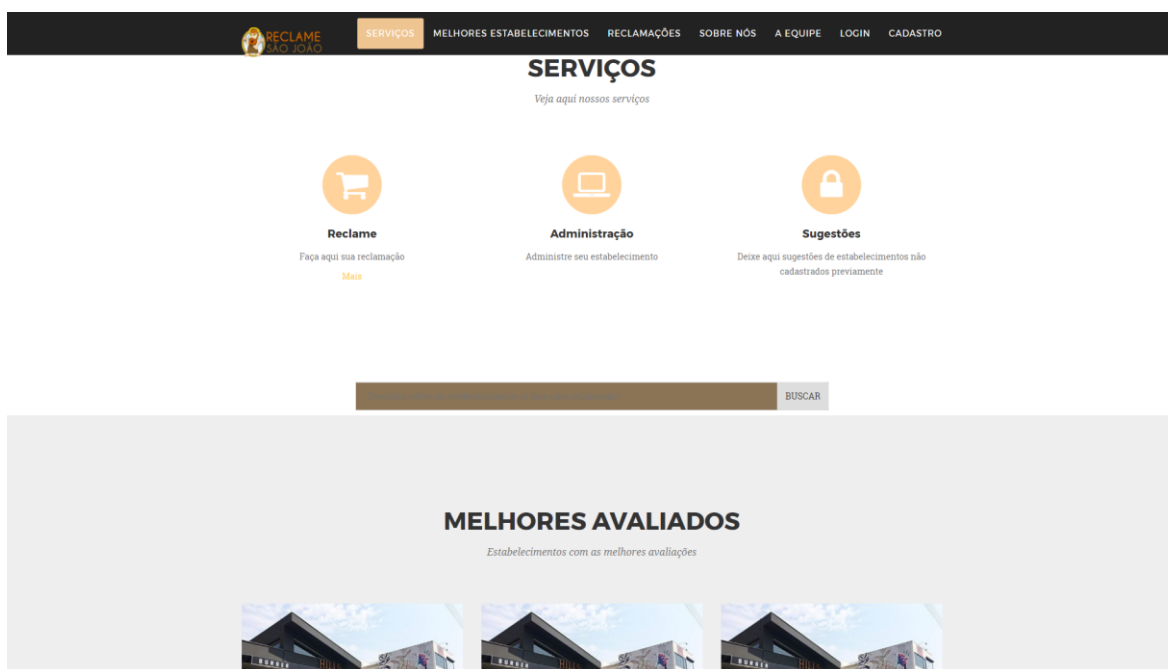


SERVIÇOS

Veja aqui nossos serviços

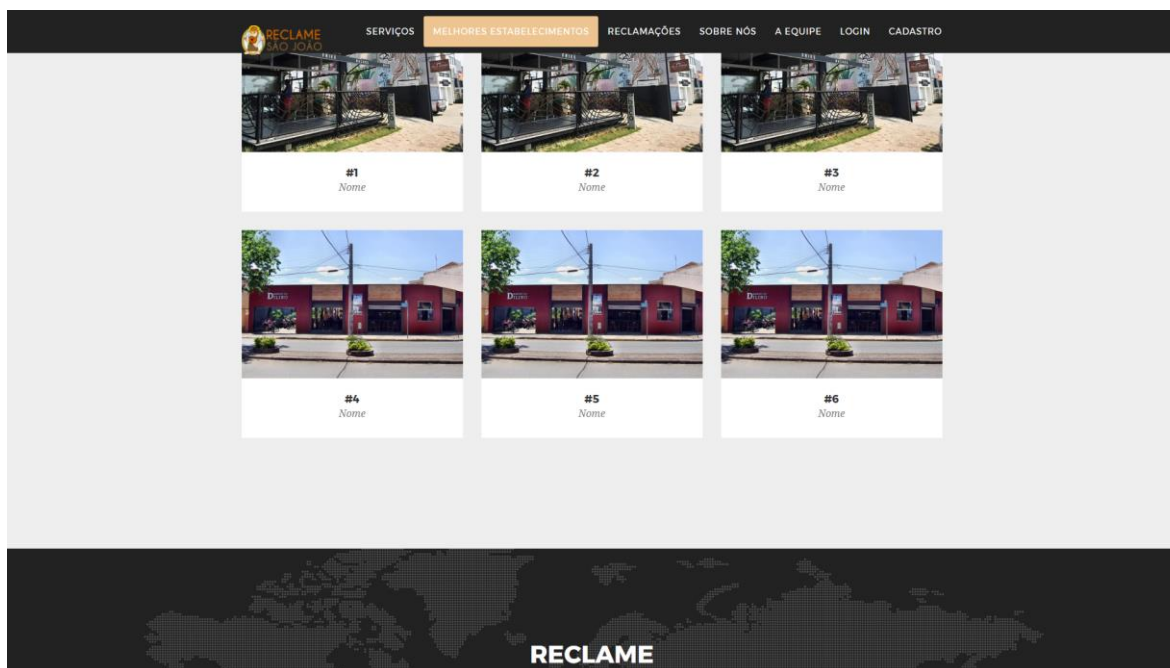
Fonte: Próprio autor.

Figura 33 - Segunda parte do sexto *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Figura 34 - Terceira parte do sexto *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



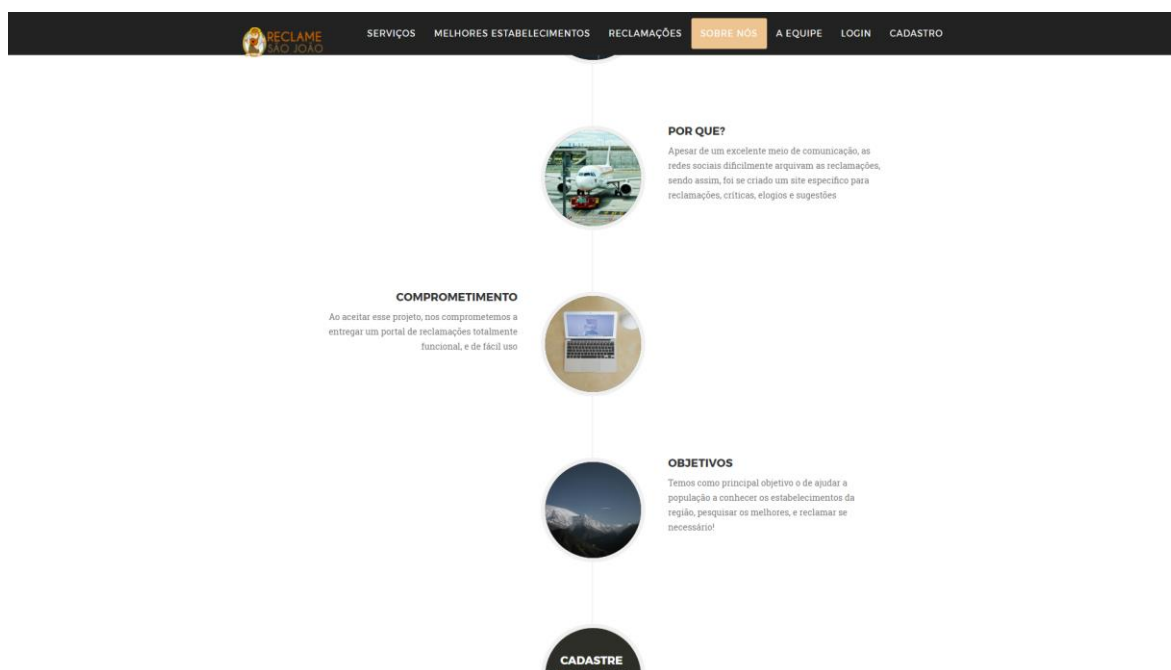
Fonte: Próprio autor.

Figura 35 - Quarta parte do sexto *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



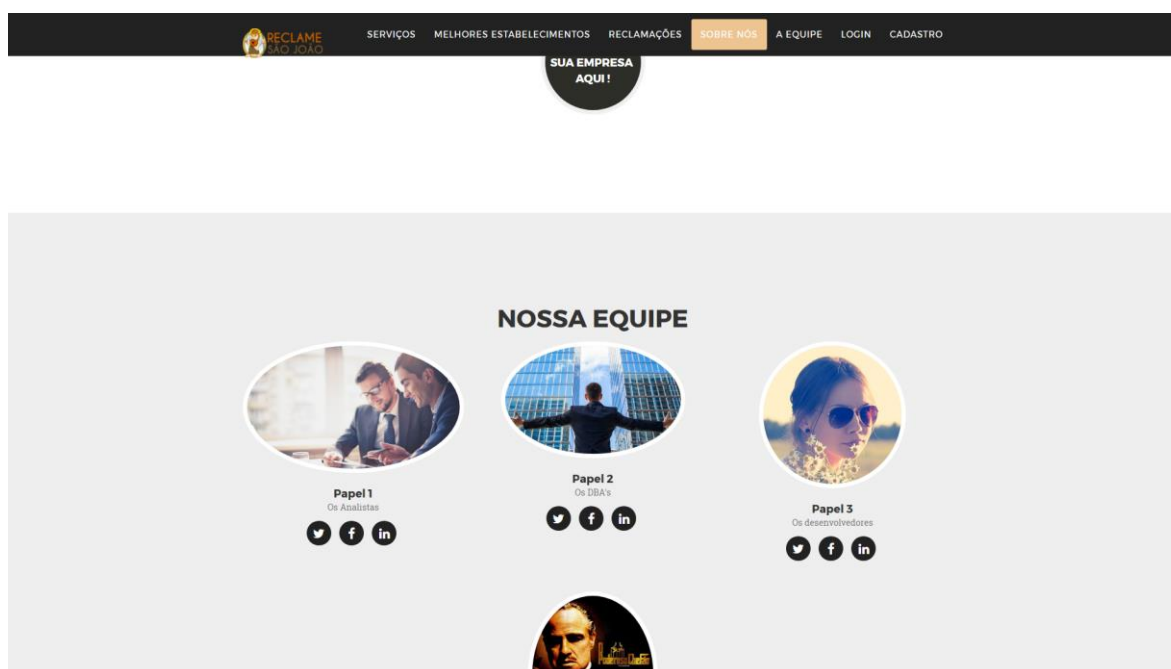
Fonte: Próprio autor.

Figura 36 - Quinta parte do sexto *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



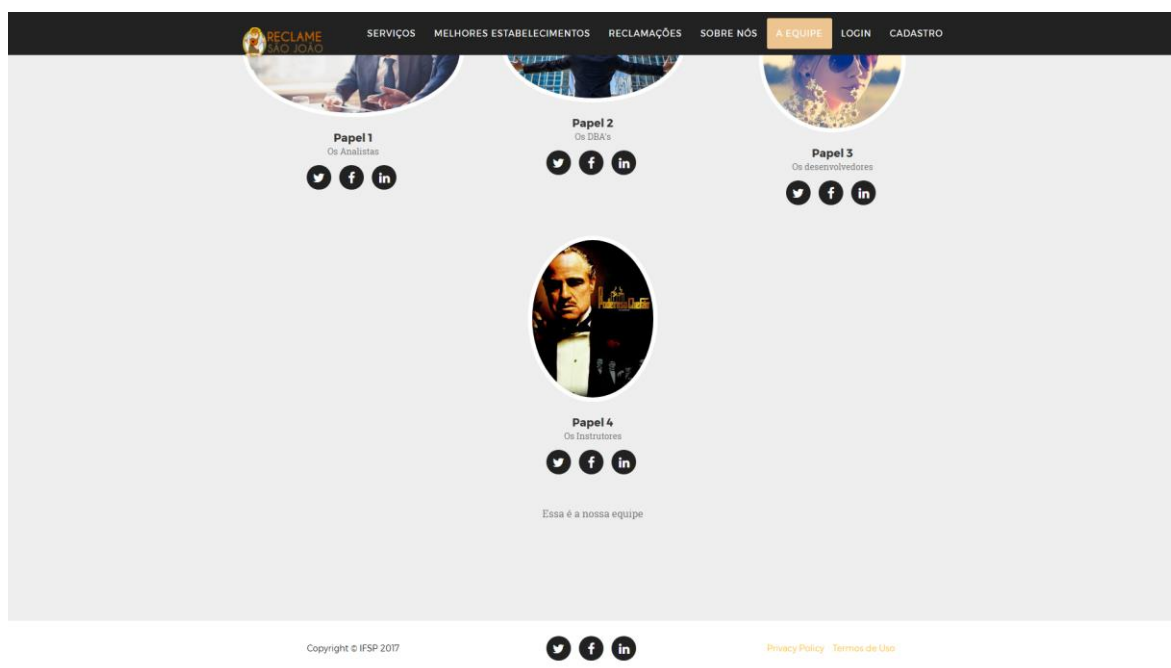
Fonte: Próprio autor.

Figura 37 - Sexta parte do sexto *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Figura 38 - Sétima parte do sexto *template* apresentado pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

O sexto *template* foi apresentado pelo terceiro grupo, esse foi o maior de todos os *templates* apresentados, porém não foi o escolhido, o fato de ser o maior deixou o site com muita informação, Informações que estavam apresentadas de maneira não combinadas e que poluíam o visual do site. A maior parte das ideias para o *template* final veio da interface desse site, como por exemplo, o “Nossa equipe” onde é mostrado todos os alunos e suas funções no desenvolvimento do projeto, a barra de pesquisa que também foi a ideia mais aprovada para se ter no *template* final, “Sobre nós” que contém uma breve definição do que o projeto busca e apresenta uma de maneira direta uma parte do que nossa instituição é. *Template* final:

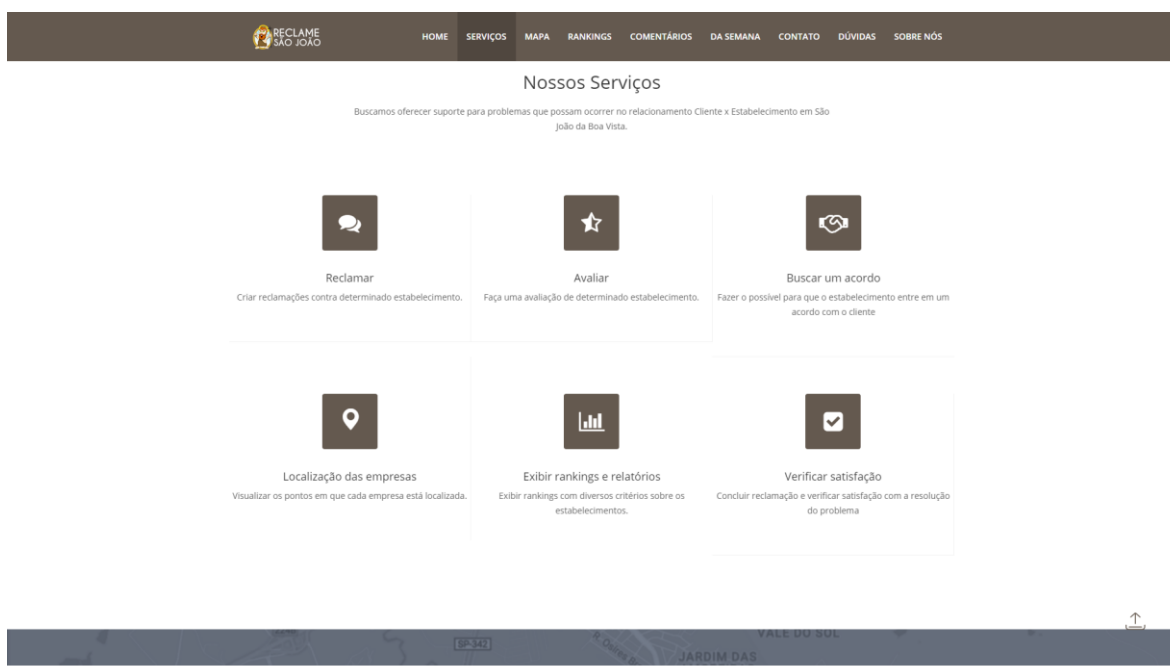
Figura 39- Primeira parte do *template* final definido pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Na primeira parte do *template* é onde ficam localizadas as informações que levarão o usuário para qualquer parte do site, no canto superior direito é possível realizar o *login* e há um botão para fazer o cadastro, o cadastro pode ser selecionado entre empresa ou consumidor. No meio da tela tem uma mensagem de boas vindas e logo abaixo há uma barra de pesquisas, onde a mesma mostrará para o consumidor as empresas cadastradas.

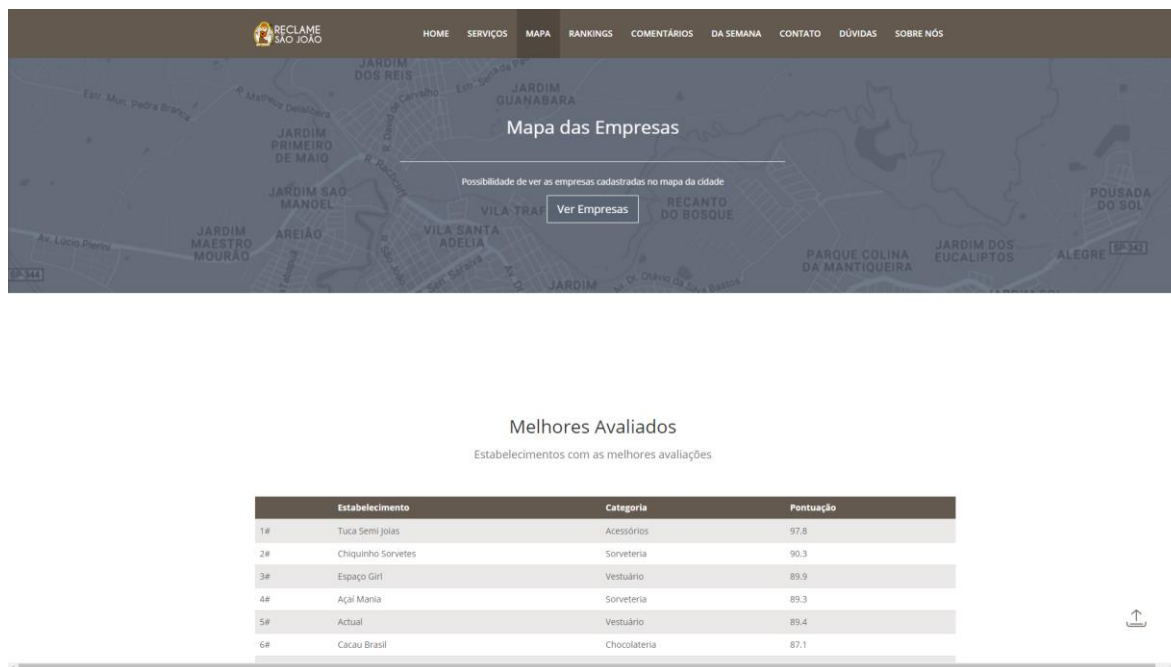
Figura 40 - Segunda parte do *template* final definido pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Na segunda parte do *template* é apresentado “Nossos Serviços” nessa seção há seis ícones que direcionam o consumidor/estabelecimento para a página que seja de seu interesse.

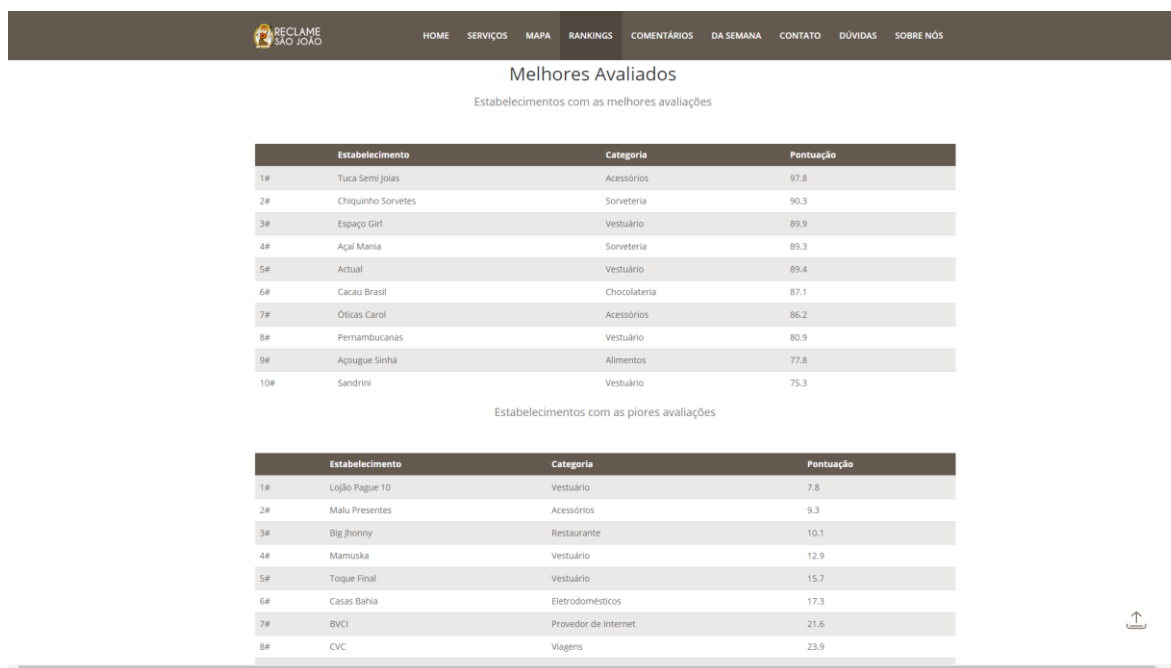
Figura 41 - Terceira parte do *template* final definido pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Na terceira parte ficam localizados o mapa e os melhores avaliados, com isso é possível ter acesso ao mapa onde as empresas cadastradas estão localizadas.

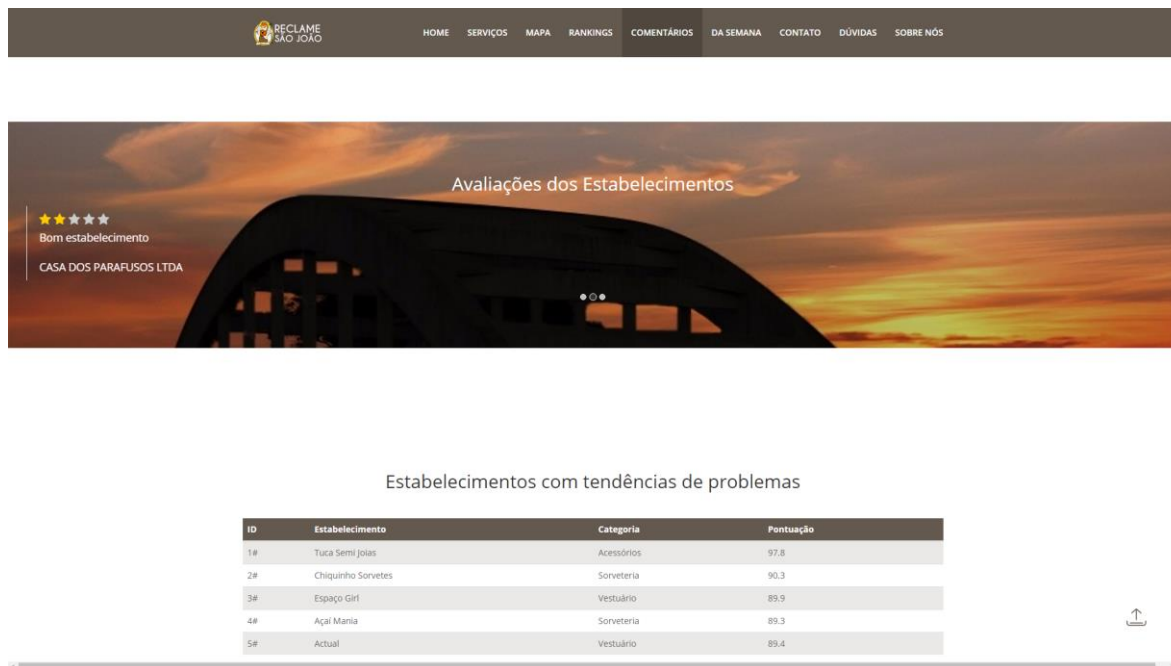
Figura 42 - Quarta parte do *template* final definido pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Na quarta parte do *template* é apresentado os rankings das empresas/estabelecimentos, na tabela é mostrado os estabelecimentos com as melhores avaliações assim como os estabelecimentos com as piores avaliações. Tais avaliações são realizadas pelos consumidores que frequentaram o local.

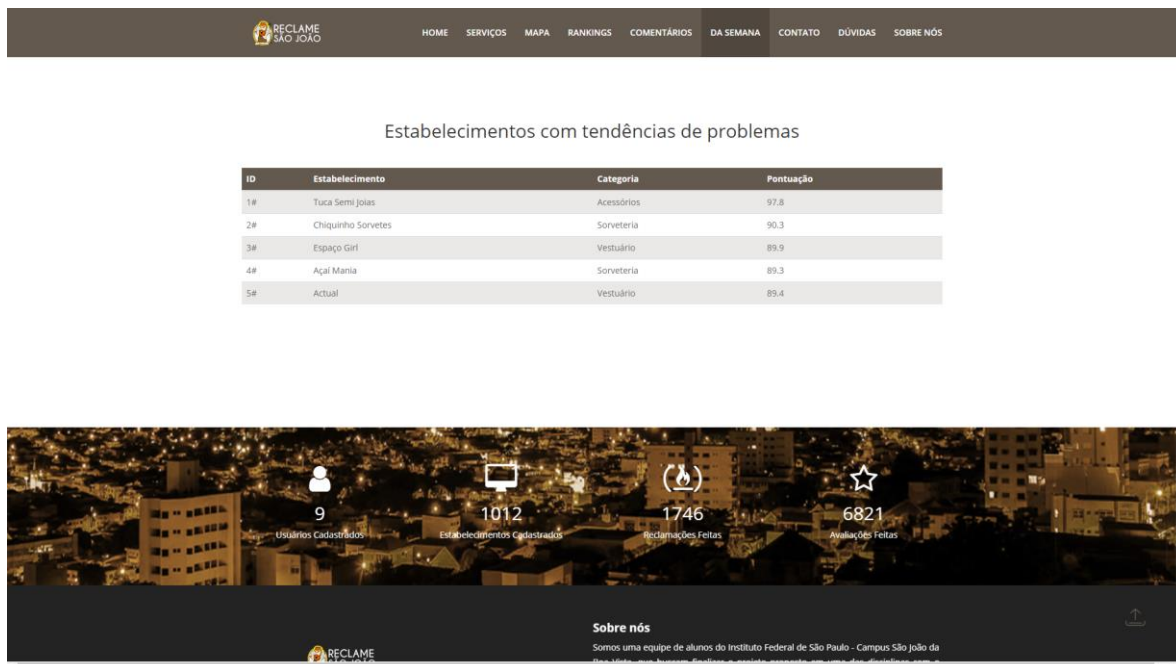
Figura 43 - Quinta parte do *template* final definido pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

A quinta parte do *template* é composta pelas avaliações dos estabelecimentos, essas avaliações são comentários que consumidores realizaram.

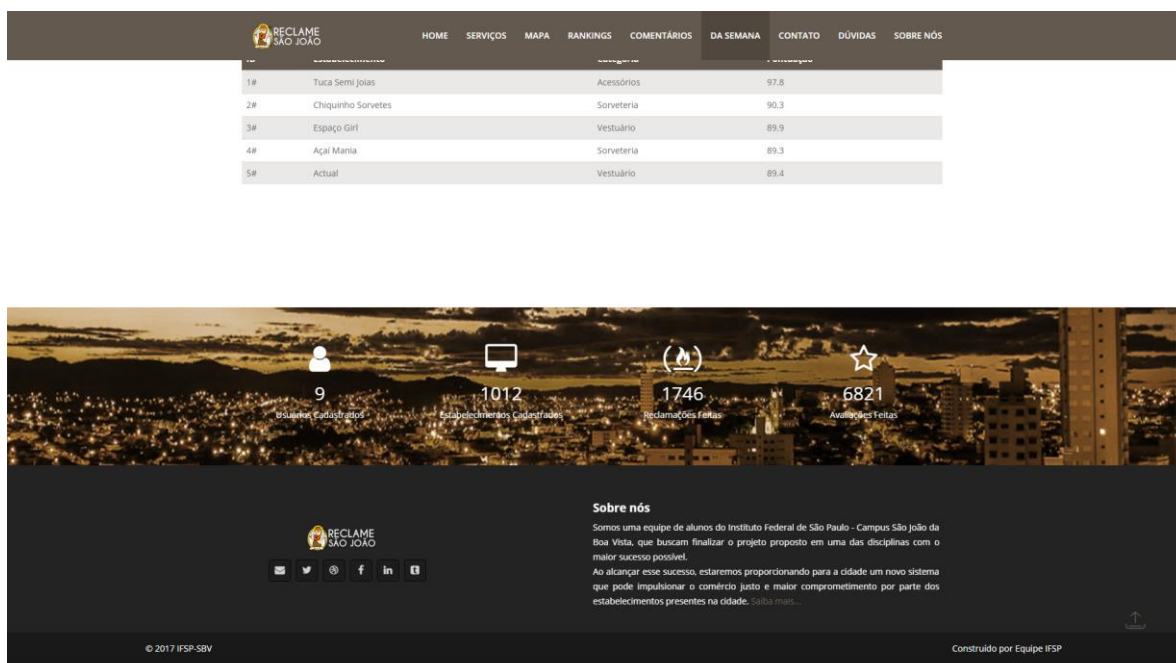
Figura 44 - Sexta parte do *template* final definido pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

A sexta parte do *template* exibe os estabelecimentos com tendências de problemas, e logo abaixo há informações sobre dados recolhidos na semana, como usuários cadastrados, estabelecimentos cadastrados, reclamações feitas e avaliações feitas. Esse recurso é útil para acompanhar o rendimento do portal, como ele tem influenciado os consumidores a fazer reclamações e avaliações.

Figura 45 - Sétima parte do *template* final definido pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

A sétima parte do *template* é a ultima parte da pagina inicial, é onde se encontra o rodapé do portal, nesse rodapé está inserida informações sobre os alunos do quarto ano integrado ao ensino médio.

Figura 46 - Oitava parte do *template* final definido pelos alunos do quarto ano de informática.

Entre em Contato

Insira sua mensagem

[Confirmar Cadastro](#)

Para mais informações entre em contato conosco, responderemos o quanto antes possível.

Endereço: Dr. João Batista Merlin, s/nº - Jardim Itália
 Telefone: (19) 3634-1100
 Email: suporte@reclamesaopao.com
 Website: www.reclamesaopao.com

Principal
 Home
 Sobre Nós
 Contato

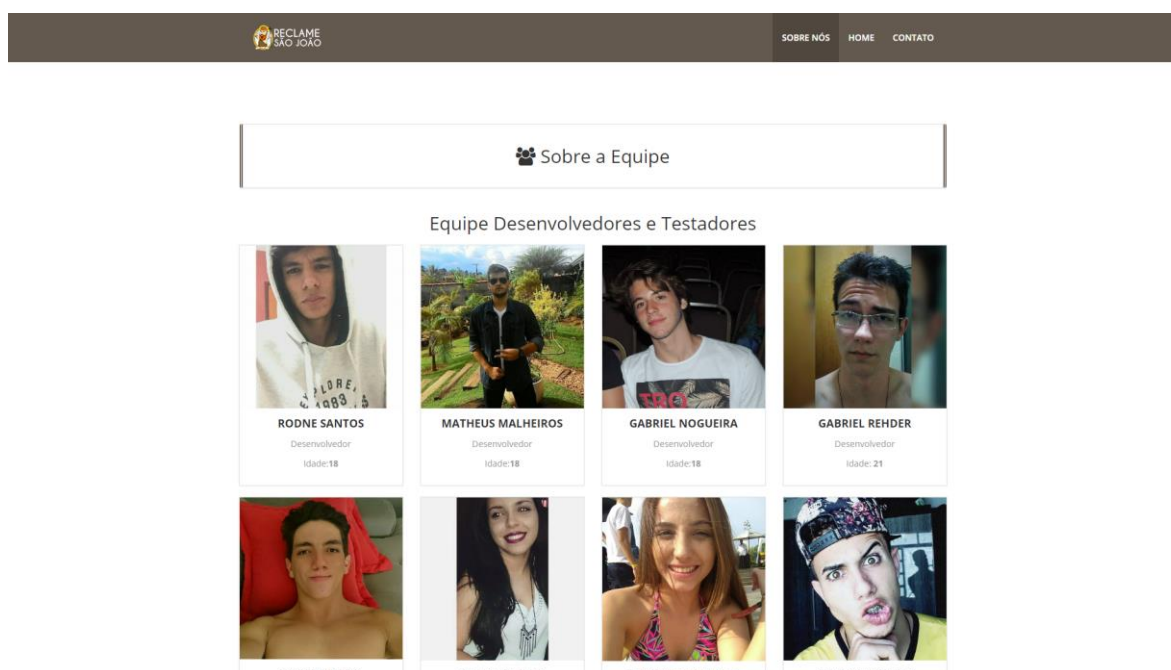
Suporte
 Perguntas Frequentes
 Central de Ajuda
 Forums

Legal
 Política de Privacidade
 Termos de Serviço
 Termos de Uso

Fonte: Próprio autor.

A parte de contato do portal é a mostrada logo acima, para entrar em contato com os administradores do portal é necessário preencher os campos obrigatórios, que são o de nome, email, assunto e a mensagem que deseja enviar.

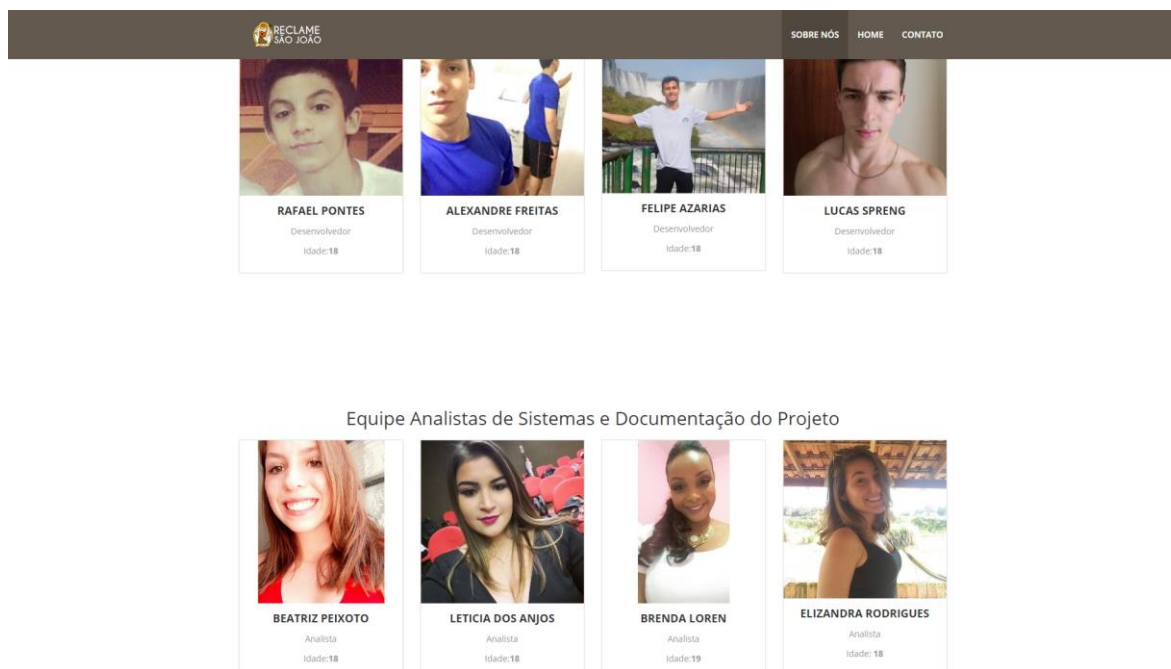
Figura 47 - Nona parte do *template* final definido pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Sobre a equipe mostra todos os alunos que trabalharam em conjunto para construir o portal, a primeira parte é a de Desenvolvedores e Testadores, responsáveis pelo desenvolvimento do portal, como o *layout* e as funcionalidades.

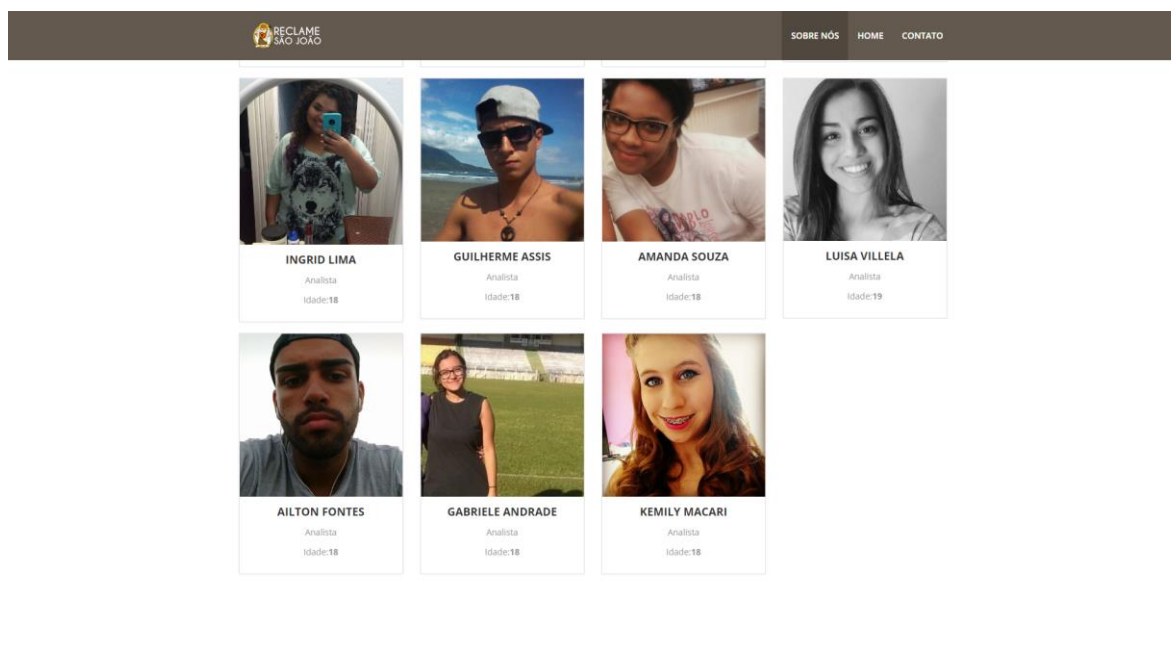
Figura 48 - Decima parte do *template* final definido pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

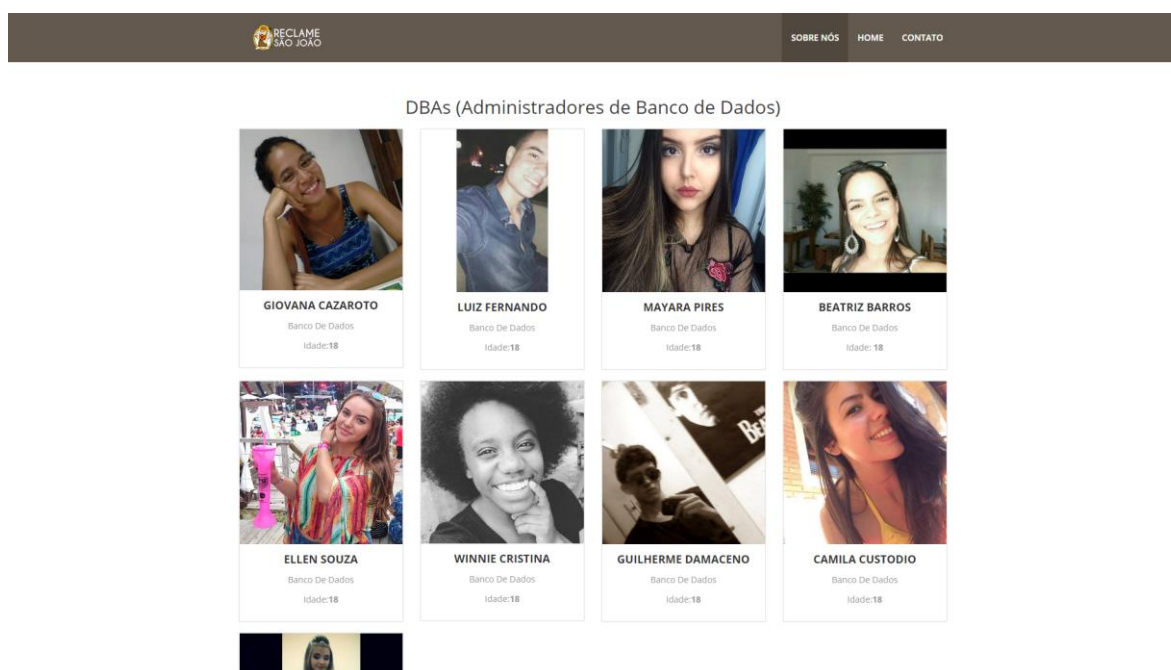
Após os Desenvolvedores e Testadores, é exibida os alunos que são Analistas de Sistemas e que foram responsáveis pela Documentação do Projeto.

Figura 49 – Decima primeira parte do *template* final definido pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

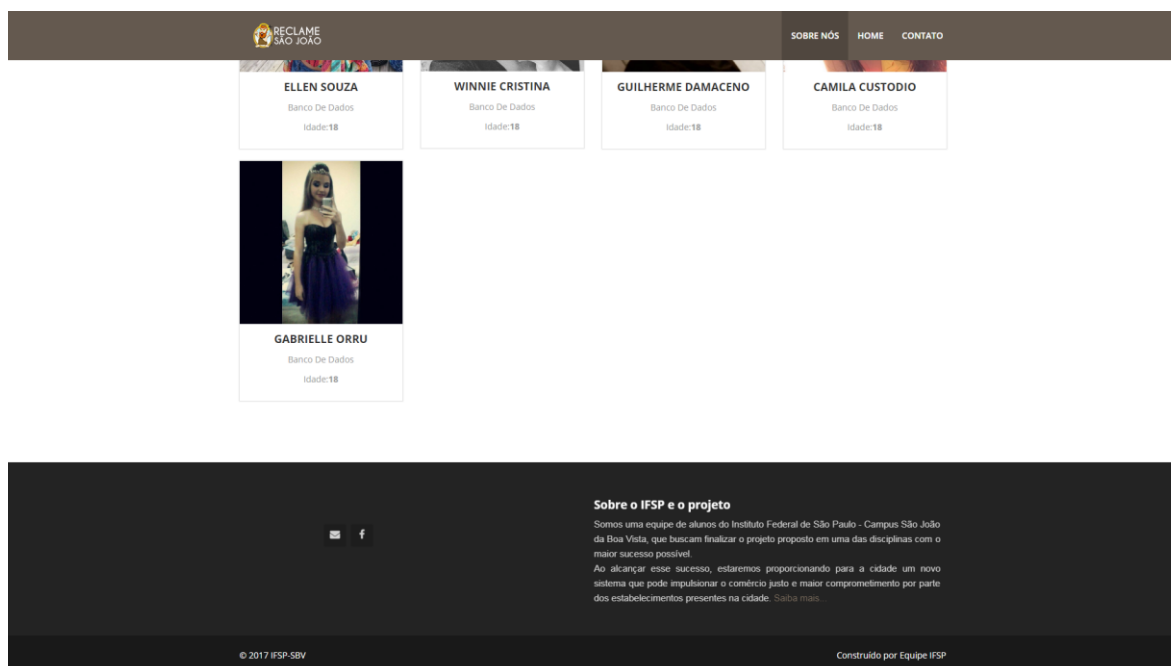
Figura 50 – Decima segunda parte do *template* final definido pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

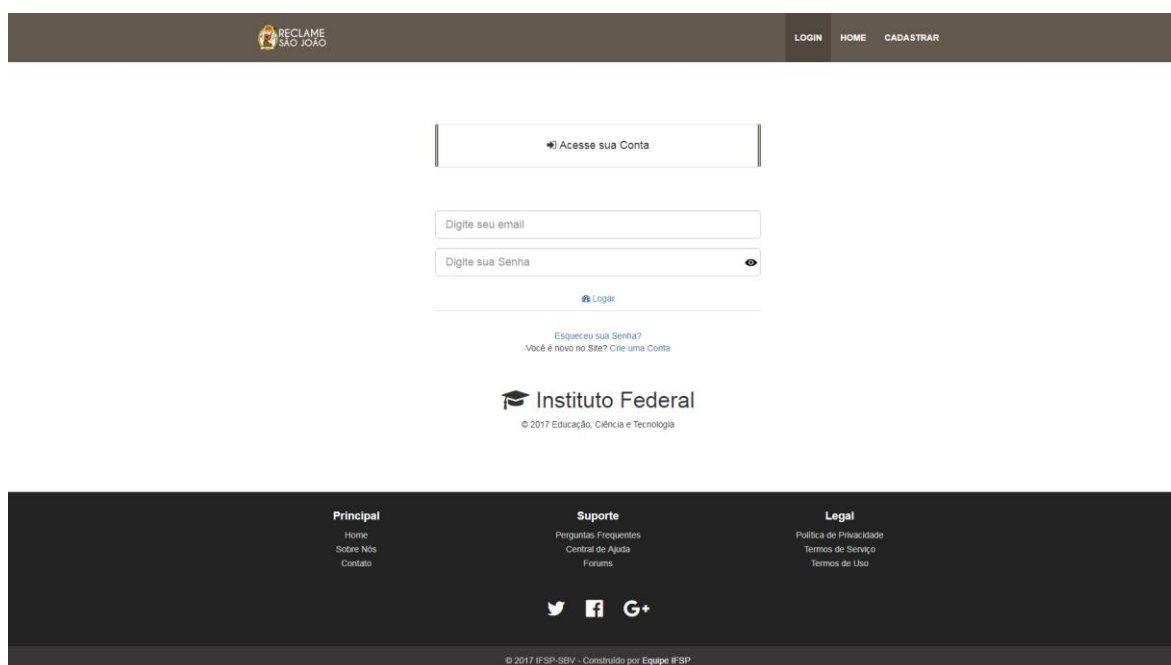
Por ultimo é mostrado os Administradores de Banco de Dados, foram os responsáveis pela criação do banco de dados do portal, onde é contido e armazenada todas as informações.

Figura 51 – Decima terceira parte do *template* final definido pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

Figura 52 – Decima terceira parte do *template* final definido pelos alunos do quarto ano de informática.



Fonte: Próprio autor.

O login no portal é feito através do email e senha, o email deve ser pertencer ao Google (@gmail.com).

Figura 53 – Decima quarta parte do *template* final definido pelos alunos do quarto ano de informática.

The screenshot shows a web application interface for 'RECLAME SÃO JOÃO'. The top navigation bar includes 'CADASTRAR', 'HOME', and 'LOGAR'. The main content area is titled 'Cadastro de Consumidor' and contains a form with the following fields:

- Nome Completo*
- Data de Nascimento*
- CPF*
- Telefone: (DDD) 0000-0000*
- Celular: (DDD) 00000-0000
- CEP*
- Rua*
- Bairro*
- Número*
- Complemento
- Cidade*
- Estado*
- Email*
- Foto de Perfil: [Escolher arquivo](#) (Nenhum arquivo selecionado)
- Senha*
- Confirmar Senha*

A 'Confirmar Cadastro' button is located at the bottom of the form. The footer contains links for 'Principal' (Home, Sobre Nós, Contato), 'Suporte' (Perguntas Frequentes, Central de Ajuda, Fóruns), and 'Legal' (Política de Privacidade, Termos de Serviço, Termos de Uso), along with social media icons for Twitter, Facebook, and Google+. The copyright notice at the bottom reads '© 2017 IFSP-SBV - Construído por Equipe IFSP'.

Fonte: Próprio autor.

O cadastro do consumidor é realizado após serem preenchidos corretamente todos os campos obrigatórios, há a opção de adicionar uma imagem para ser a foto de perfil do consumidor.

Figura 54 – Decima quinta parte do *template* final definido pelos alunos do quarto ano de informática.

The screenshot shows a web application interface for 'RECLAME SÃO JOÃO'. The top navigation bar includes 'CADASTRAR', 'HOME', and 'LOGAR'. The main content area is titled 'Cadastro de Estabelecimento' and contains a form with the following fields:

- Nome da empresa
- Nome fantasia
- CNPJ
- Telefone: (DDD) 0000-0000
- Nome do responsável
- Público Alvo
- Barraca
- CEP
- Rua
- Bairro
- Número
- Complemento
- Cidade
- Estado
- Site da empresa
- Facebook
- Email
- Senha
- Confirmar Senha

A 'Confirmar Cadastro' button is located at the bottom of the form. The footer contains links for 'Principal' (Home, Sobre Nós, Contato), 'Suporte' (Perguntas Frequentes, Central de Ajuda, Fóruns), and 'Legal' (Política de Privacidade, Termos de Serviço, Termos de Uso), along with social media icons for Twitter, Facebook, and Google+. The copyright notice at the bottom reads '© 2017 IFSP-SBV - Construído por Equipe IFSP'.

Fonte: Próprio autor.

O cadastro do estabelecimento é realizado após serem preenchidos todos os campos obrigatórios.

A escolha de um layout bem definido e organizado para um *site* é a chave para que clientes em potenciais sejam atraídos e sintam interesse em nosso conteúdo. Um visual pobre e com informações mal organizadas reduz a credibilidade de um site. O Consórcio *World Wide Web*, busca a padronização no desenvolvimento de um *site web*, essa padronização são especificações de métodos e orientações que tendem garantir qualidades técnicas.

Na criação de um site é necessário ter ciência de cinco pontos fundamentais, são eles:

- O motivo do desenvolvimento do site.
- Qual será o público que você quer atingir.
- O site dará acesso ao que.
- Como será a organização do site.
- Qual a maneira que o conteúdo será exibido para o usuário.

O primeiro ponto é o ponto em que todo o desenvolvimento do portal terá como apoio para ser pensado e elaborado pelos desenvolvedores. Tudo depende do pretexto que o site terá. O público que o portal vai atingir serão estabelecimentos e consumidores que frequentam tal lugar, todas as páginas apresentadas no portal foram desenvolvidas pensando em como cada um dos usuários irão interagir com o conteúdo oferecido a eles. Nosso portal dará acesso aos consumidores realizarem reclamações/avaliações, expressando assim, sua crítica a um determinado estabelecimento, já os estabelecimentos terão um espaço para obter um levantamento de informações de como seu atendimento, produto vendido e até mesmo a higiene de seu local agrada aos seus clientes. O maior impacto na navegação do site é sua organização, como já foi trazido anteriormente, a organização do site levará o usuário a mostrar interesse no que está sendo proporcionado para os mesmos. O layout do portal é algo que vai definir por completo o portal, desde a ordem de como será exibido as opções até a fonte que será usada irá influenciar drasticamente o sistema de navegação do portal.

De acordo com Norman (1988, p. 174) “Uma grande quantidade de bom design evolui: o design é testado, áreas problemáticas são descobertas e modificadas, e depois ele é continuamente submetido a novos testes e modificado até que o tempo, energia e os recursos se esgotem¹”. De fato é algo que está presente em todos os bons designs, nosso portal passou por várias mudanças, como já foi documentado anteriormente, mudanças que após serem realizadas tornaram o layout do site mais organizado, as informações ficaram mais nítidas para o usuário e houve uma padronização de

¹ *Much good design evolves: the design is tested, problem areas are discovered and modified, and then it is continually retested and remodified until time, energy, and resources run out.*

todas as interfaces, desde a pagina inicial até a pagina em que é exibido as informações dos integrantes que desenvolveram o portal Reclame São João.

Existem muitas abordagens em potencial para um design, algumas das mais conhecidas são:

- Design centrado no usuário.
- Design centrado no designer.
- Design centrado na empresa.

As abordagens citadas acima são as mais utilizadas no processo de criação de um design. A primeira abordagem impõe o mesmo no centro de tudo, o usuário se torna o ponto principal do processo de desenvolvimento, são feitas entrevistas, testes e varias observações para que haja um levantamento de informações, tais informações que serão utilizadas para desenvolver o que o usuário espera. Tal abordagem reduz o risco de falhas, já que é feito o levantamento de informações com clientes que irão utilizar o que foi desenvolvido, em contrapartida não é uma abordagem fácil, fazer entrevistas e testes com possíveis usuários pode levar tempo e ter um determinado custo, caso não haja problemas em relação ao tempo de desenvolvimento, é a abordagem ideal para evitar falhas no produto.

O design centrado no designer é a abordagem que o designer tem a livre arbítrio para desenvolver o que desejar em seu produto, o designer deve ter noção do uso de suas ferramentas e essa abordagem é recomendada para empresas pequenas, onde um pequeno time com grande criatividade consegue desenvolver em conjunto o produto requisitado. O time de desenvolvedores deve ser montado com cuidado, uma analise de perfil dos designers deve ser feita com cautela para que se tenha certeza que não haverá interesses pessoais acima do profissional, esse interesse é o que torna a abordagem algo delicado, logo, tal abordagem não é sugerida para grandes empresas com um numero alto de informações ou com interações com um grau de dificuldade elevado.

A ultima abordagem citada foi a adotada no portal Reclame São João, é a design centrado na empresa, não há outra abordagem que se encaixe melhor do que essa para o desenvolvimento do projeto. É muito eficaz para empresas que já sabem todas as suas necessidades, além disso, é a abordagem que facilita a manutenção, já que cada módulo é responsável por uma parte do portal, a atenção para a divisão de tarefas acaba sendo a parte mais importante para que não haja um desvio de informações, esse desvio pode afetar o usuário levando ele para um lugar que ele não deseja e também pode afetar o desenvolvedor que será facilmente confundido.

3 Conclusões e Recomendações

Conforme foi apresentado nos capítulos anteriores, o objetivo do trabalho foi mostrar o processo de elaboração do *template* do projeto Reclame São João com o intuito de apresentar desde os primeiros protótipos até a decisão final feita pelos alunos de informática do quarto ano, no ano de 2017.

Para cumprir o objetivo apresentado foi feita uma pesquisa para se elaborar a melhor maneira de se desenvolver um design para um portal, um design que cumprisse com todas as interações presentes no portal, que fosse organizado, com uma interface fácil de ser compreendida, com cores e combinações chamativas e não exageradas e que agradasse quem utilizasse de nosso serviço. Para realizar tal tarefa foram divididos em três desenvolvedores de cada modulo, os mesmo trouxeram ideias e versões iniciais de futuros *templates* para o portal, a divisão dos módulos não interferiu no desenvolvimento dos *templates*, já que mesmo tendo responsabilidades diferentes, o que foi requisitado era igual para todos.

O desenvolvimento da interface do portal trouxe sucesso, todos os integrantes foram agradados com o resultado em que o *template* se encontra. A pesquisa traz maneiras diferentes de elaborar um design, maneiras que se encaixam em situações que não são iguais entre si.

Os principais resultados observados foram que o *template* foi concluído de maneira correta, após a escolha inicial do *template* que seria usado houve apenas pequenas alterações para manter um padrão entre uma pagina e outra, a interface foi pensada e elaborada com a finalidade de suprir todas as necessidades que um estabelecimento e um consumidor iriam utilizar.

No percorrer desse projeto houve muitas dificuldades, sem duvidas a principal dela foi que não havia uma única pessoa com experiência de desenvolver um projeto, este foi o primeiro contato que todos da sala tiveram com tamanho trabalho, além disso, trabalhar em um grupo de trinta e cinco pessoas não foi algo fácil de lidar, muitas vezes havia discussões e desentendimentos.

Como trabalho futuro recomenda-se que seja feito uma analise entre o melhor método de abordagem para evitar falhas e protótipos sem nenhum proveito, todos os *templates* futuros devem ser estudados para que se obtenha o maior proveito de suas funcionalidades e interações, tudo isso combinando com o visual de cores, fonte, tamanho de imagens e entre outros.

4 Referências Bibliográficas

SERVICES, Free Logo. **CRIAR LOGOTIPO GRÁTIS ONLINE EM MINUTOS.**

Disponível em: <<https://www.freelogoservices.com/pt>>. Acesso em: 02 nov. 2017.

JUNIOR, Dalmir. **7 Regras para criar um logotipo perfeito.** Disponível em:

<<https://designersbrasil.com.br/7-regras-para-criar-um-logotipo-perfeito/>>. Acesso em: 02 nov. 2017.

DESIGNON. **7 dicas práticas para Criação de Logo.** Disponível em:

<<http://www.designon.com/2013/08/7-dicas-praticas-para-criacao-de-logo/>>. Acesso em: 02 nov. 2017.

W3C. **PADRÕES.** Disponível em: <<http://www.w3c.br/Padroes/>>. Acesso em: 04 nov. 2017.

W3C. **SOBRE O W3C.** Disponível em: <<http://www.w3c.br/Sobre/>>. Acesso em: 04 nov. 2017.

KALBACH, James. **Design de Navegação Web:** Otimizando a Experiência do Usuário. Porto Alegre: Bookman, 2007. 432 p.

NORMAN, Donald. **O Design do Dia a Dia.** São Paulo: Rocco, 1988. 272 p.