



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
UNIDADE ACADÊMICA DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA
INTERNET

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Desenvolvimento front-end de sistemas web no Armazém Paraíba

Lucas Alves Schulze

João Pessoa – PB

Março/2018

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba
Unidade Acadêmica de Informação e Comunicação
Coordenação do CST em Sistemas para Internet

Desenvolvimento front-end de sistemas web no Armazém Paraíba

Lucas Alves Schulze

Relatório de Estágio Supervisionado apresentado à unidade curricular de Estágio Obrigatório do Curso Superior em Sistemas para Internet do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnólogo em Sistemas para Internet.

Orientador: Francisco Petrônio Alencar de Medeiros
Supervisor: Francisco Augusto Dias Neto
Coordenador do Curso: Cândido José Ramos do Egypto
Empresa: Armazém Paraíba - N. Claudino
Período: 16/10/2017 a 22/02/2018

APROVAÇÃO

Francisco Augusto Dias Neto

Supervisor da Empresa

Cândido José Ramos do Egypto

Coordenador do CST de Sistemas para Internet

Francisco Petrônio Alencar de Medeiros

Professor Orientador

Lucas Alves Schulze

Estagiário

*Dedico este trabalho à minha família e à minha companheira, que me incentivaram a
nunca desistir.*

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus e a Nossa Senhora de Fátima por me permitirem chegar até aqui. Ao meu filho Davi, que é minha motivação para buscar sempre ser um profissional e uma pessoa melhor. Ao meus avós Margot e Elmo por me incentivar a buscar o conhecimento, sendo exemplos pra mim. À minha companheira Viviane, que é meu porto seguro, principalmente nos momentos mais difíceis. Ao professor Francisco Petrônio Alencar de Medeiros, que é um exemplo do profissional que almejo ser um dia. À todos os professores do curso que tive o prazer e privilégio de ser aluno. Aos meus colegas do Armazém Paraíba, por todo o conhecimento transmitido.

“Tente de novo, falhe novamente. Falhe melhor.”

Samuel Beckett

RESUMO

Este relatório tem como objetivo relatar a experiência do estagiário de participar da elaboração, desenvolvimento e monitoramento de soluções e melhorias para os sistemas, sites e emails marketing da empresa, assim como as tecnologias e metodologias utilizadas. O estágio descrito nesse relatório foi realizado no Armazém Paraíba, e teve início em 16 de Outubro de 2017 e término no dia 22 de Fevereiro de 2018.

Palavras-chave: UX, Armazém Paraíba, Emails marketing, Web developer.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Captura da tela de report da campanha liquidação 2018 do Armazém Paraíba	16
Figura 2: Imagem exemplificativa do site allprowebdesigns.com	17
Figura 3: Tela da Sprint 2 do meistertask	19
Figura 4:: Tela da Sprint 4 do meistertask	23
Figura 5: Mockup criado para a página de produto da Landing Page	27
Figura 6: - Protótipo desenvolvido no adobe XD para a nova ferramenta de venda que será utilizada nas lojas e em terminais de autoatendimento	28
Figura 7: Comparativo antes x depois da tela de produto da Landing Page	28
Figura 8 - Email criado para a campanha liquidação anual do Armazém Paraíba.	30
Figura 9 - Relatório da campanha de email marketing do Armazém Paraíba.	31
Figura 10 - Página Nossas promoções do site do Armazém Paraíba.	32

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

UX	<i>User Experience</i>
HTML	<i>HyperText Markup Language</i>
CSS	<i>Cascading Style Sheets</i>
XD	<i>Experience Design</i>
CSV	<i>Comma-separated values</i>
SVN	<i>Subversion</i>
REST	<i>Representational State Transfer</i>
API	<i>Application Programming Interface</i>

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	8
LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS	9
1. Introdução	12
1.1 Objetivos	12
1.1.1 Objetivo Geral	12
1.1.2 Objetivo Específico	12
1.2 A Empresa	13
1.3 Descrição Geral das Atividades	13
1.4 Organização do Relatório	14
2. Embasamento Teórico	15
2.1 Foundation for emails	15
2.2 MailChimp	15
2.3 Adobe XD	17
2.4 Photoshop	18
2.5 Scrum	18
2.6 Meistertask	18
2.7 Subversion	19
2.8 Wildfly	20
2.11 Sublime text 3	21
3. Atividades Realizadas	22
3.1 Processo e Equipe	22
3.1.1 Descrição do Processo	22
3.1.2 Equipe	24
3.1.3 Atribuições	25
3.2 Atividades Técnicas de Rotina	26

3.2.1	Criação, desenvolvimento e manutenção de telas para sistemas web	26
3.2.2	Criação de Emails Marketing	29
3.2.3	Teste, disparo e geração de relatórios dos emails marketing	30
3.2.4	Manutenção dos sites	31
4.	Considerações Finais	33
	Referências	35

1. Introdução

Este relatório descreve as atividades de desenvolvimento de sistemas web, emails marketing e sites, realizadas durante o estágio como desenvolvedor no grupo N. Claudino, localizado em João Pessoa.

O estágio teve como principais atividades a especificação, prototipagem e codificação de interfaces dos usuários para os sistemas web. A criação de emails marketing responsivos, manutenção de sites administrados pela empresa, como também a formulação de relatórios. Todas essas atividades utilizando a metodologia Scrum na gestão dos projetos.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

O estágio realizado no Armazém Paraíba - N. Claudino teve como objetivo geral a especificação, o desenvolvimento e a reformulação de interfaces para sistemas web através da criação protótipos, refatoração telas e geração de relatórios visando uma melhor experiência do usuário no uso desses sistemas. Teve como objetivo, ainda, a criação de emails marketing, bem como de relatórios para análise de sua efetividade. Também foram contempladas alterações solicitadas no site da empresa e no site do Patos Shopping, este que também é administrador pelo grupo NCL.

1.1.2 Objetivo Específico

Como objetivos específicos, o estagiário almejou a aquisição de conhecimento técnico e aplicação dos conhecimentos adquiridos no curso, a fim de alcançar amadurecimento profissional e consolidação dos ensinamentos teóricos e práticos. A aplicação desses conhecimentos se deu através das seguintes atividades:

- Criação de emails em tabela com o framework Foundation for email utilizando sua linguagem disponibilizada Inky;
- O domínio da ferramenta Mailchimp para a distribuição, geração de templates e de relatórios;

- Reformulação e codificação da interface do sistema de e-commerce e do sistema de vendas das lojas físicas utilizando HTML5 (*HyperText Markup Language*), CSS3 (*Cascading Style Sheets*), Javascript e framework mais em evidência no mercado, como o Bootstrap e JQuery, substituindo sempre que possível os elementos criados em Primefaces existentes nesses projetos;
- Realização de alterações solicitadas pelos usuários no site da empresa utilizando Python e Jungle como framework e no site do Patos Shopping com HTML5, CSS3, Javascript.

1.2 A Empresa

O Armazém Paraíba¹ teve início em 1929, fundada por João Claudino, que iniciou suas atividades comerciais com um armazinho na cidade de Luís Gomes - RN. Em 1935, Claudino mudou-se para Cajazeiras e deu continuidade ao comércio com a ajuda dos filhos, constituindo assim a sociedade J. Claudino e Filhos. No ano de 1958, foi inaugurada a primeira loja intitulada Armazém Paraíba, que contava com o comércio de móveis e eletrodomésticos.

Com a expansão da empresa, João Claudino dividiu as responsabilidades comerciais com os filhos. Em 1975, uma de suas filhas, Nicéa Claudino e seu esposo Gonçalo Pinheiro decidiram abrir sua própria empresa, o Armazém Paraíba - N. Claudino e Cia. Ltda.

Atualmente, o grupo conta com mais de 52 lojas físicas, além de possuir, como canais de venda, o aplicativo para Smartphones e site de e-commerce.

1.3 Descrição Geral das Atividades

Foram atividades realizadas no estágio as que seguem:

- Desenvolvimento de novas interfaces para os sistemas em produção;
- Elaboração de protótipos de sistemas aplicando conceitos de melhor experiência do usuário;
- Desenvolvimento de emails marketing;
- Testes, monitoramento de envio e geração de relatórios de emails marketing;
- Realização das alterações solicitadas nos sites administrados pela empresa;

¹ <http://www.armazempb.com.br/>

- Pesquisa, proposição e execução novas soluções acerca de tecnologia.

1.4 Organização do Relatório

A organização deste relatório se dá através de capítulos, divididos da seguinte forma:

- Capítulo 1 – Introdução: Neste capítulo introdutório estão descritas as atividades realizadas no estágio, a história da empresa e objeto do estágio;
- Capítulo 2 – Embasamento Teórico: Neste capítulo estão descritas as ferramentas e tecnologias utilizadas no estágio;
- Capítulo 3 – Atividades Realizadas – Neste capítulo estão descritas mais detalhadamente as atividades realizadas durante o estágio;
- Capítulo 4 – Considerações Finais – Neste capítulo estão descritas os objetivos e metas alcançadas e as contribuições do estágio para minha formação profissional.

2. Embasamento Teórico

Nesta seção, serão detalhados cada framework, ferramenta e tecnologia utilizados durante o estágio.

2.1 Foundation for emails

O Foundation for email² é um framework que facilita a construção de emails desenvolvidos em node.js, o qual utiliza a linguagem inky para abstrair a criação de tabelas utilizadas nos emails para renderizar o conteúdo. A ferramenta compila e renderiza em tempo de execução as alterações efetuadas pelo usuário. (Foundation for email, 2018)

O Foundation for emails oferece facilidade de uso das seguintes formas:

- Abstrai a construção de tabelas utilizando linguagem própria que é compilada e renderizada no navegador em tempo de execução;
- Utiliza pré-processador CSS proporcionando um melhor controle sobre os estilos visuais do email;
- Automatiza tarefas, utilizando o gulp para comprimir imagens e minificar código;
- Oferece recursos que facilitando a criação de emails responsivos, se adaptando a tela de diferentes dispositivos;

2.2 MailChimp

O MailChimp³ é uma plataforma de automatização de emails marketing fundada em 2001, que permite criar emails a partir de templates pré-definidos ou importar emails criados pelo próprio usuário que serão disparados para uma lista cadastrada ou exportada pelo utilizador da plataforma no horário agendado, gerando relatórios de abertura e cliques: (pluga, 2018)

² <https://foundation.zurb.com/emails/email-templates.html>

³ <https://pluga.co/blog/marketing/mailchimp-o-que-e/>.

- Possui listas de inscritos que podem ser importadas ou populadas através de um formulário de inscrição gerado pela plataforma, o qual deve ser anexado no código do site que o usuário deseja captar os emails.
- Oferece templates prontos para serem utilizados e salva os emails utilizados pelo usuário para serem reutilizados.
- Permite a criação de campanhas por emails onde são definidas as métricas, como o assunto, o remetente, o objetivo a ser alcançado, entre outros recursos.
- Gera relatórios comparativos para as campanhas onde são exibidas as taxas de abertura, números de cliques, quantidade de unsubscribed, links mais clicados, inscritos mais ativos, taxa de abertura e clique por região e comparativo com a média do mercado e com outras campanhas.

A figura 1 demonstra a tela de relatórios gerada pelo Mailchimp.

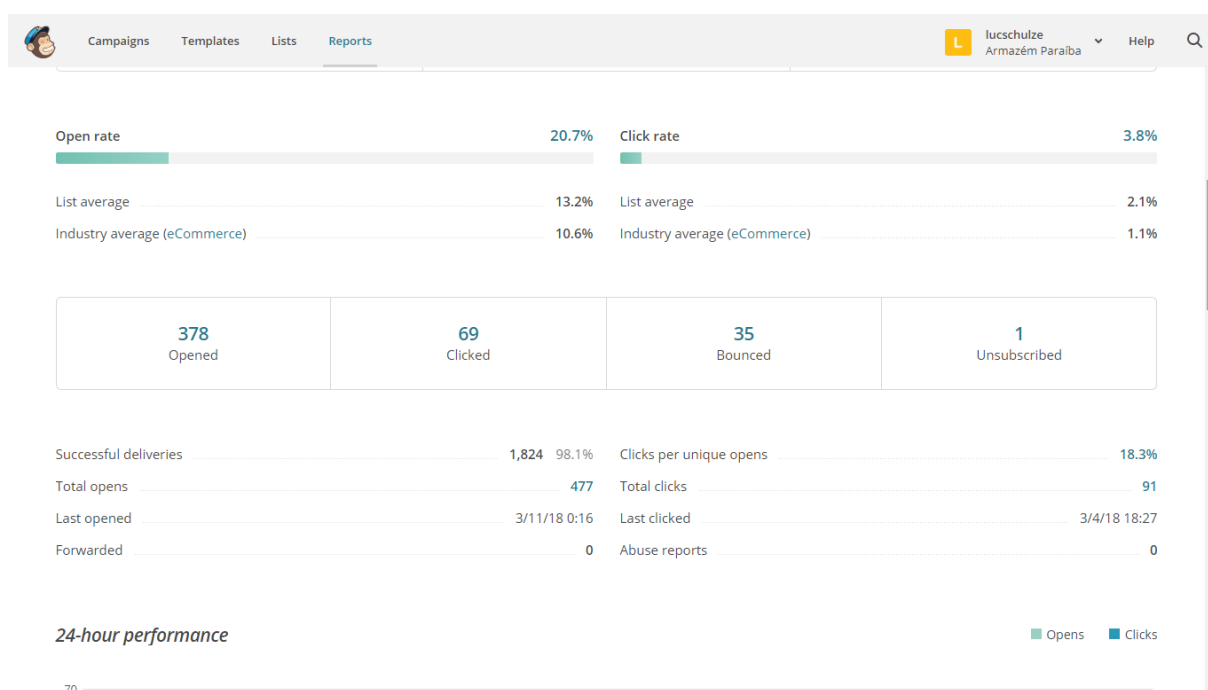


Figura 1: Captura da tela de report da campanha liquidação 2018 do Armazém Paraíba.

<https://us15.admin.mailchimp.com/reports/summary?id=374037>

2.3 Adobe XD

O Adobe XD⁴ (*Experience Design*) é uma ferramenta para criação de mockups e protótipos de aplicativos móveis e páginas web. Permite ao usuário criar Artboards que simulam as telas da aplicação e preenchê-las com elementos gráficos, sejam imagens ou vetores, e depois criar links nos elementos que apontam para outros Artboards, construindo assim um protótipo navegável. (Design culture, 2018)

Algumas funcionalidades que o Adobe XD facilita:

- Criação ou importação de Artboard.
- Importação de imagens para serem utilizados como elementos do Artboard.
- Construção de protótipo através de links que ligam os elementos a outros Artboards.

A figura 2 ilustra a tela da prototipagem do Adobe XD.

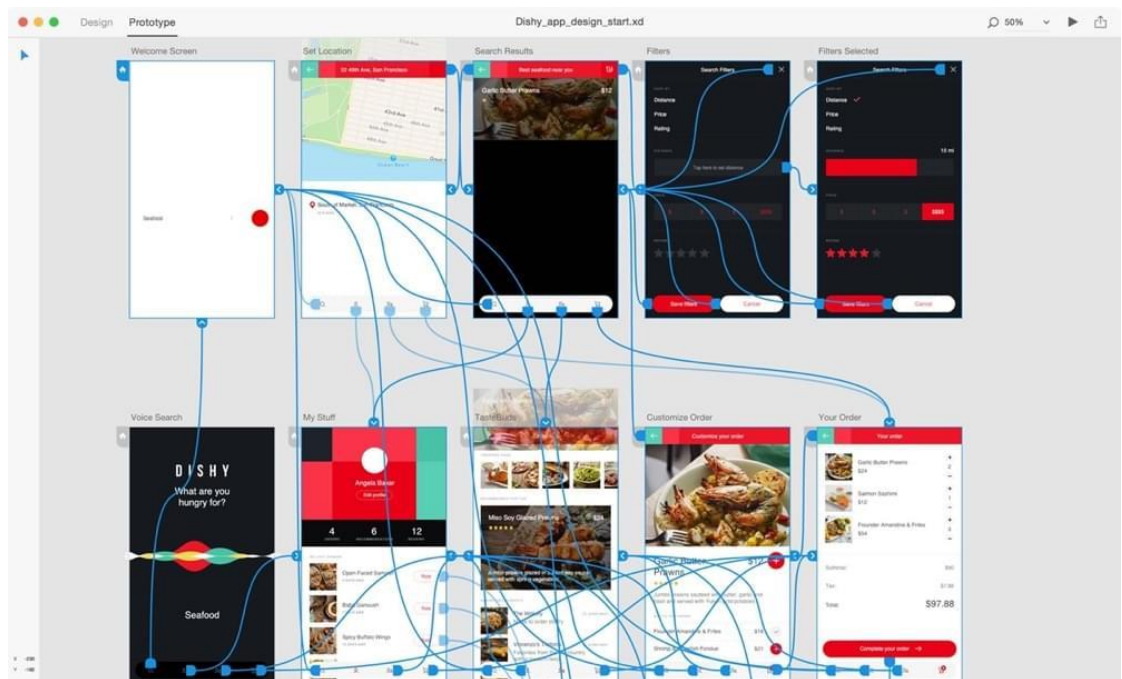


Figura 2: Imagem exemplificativa do site allprowebdesigns.com.

<http://allprowebdesigns.com/2017/06/why-prototyping-with-adobe-xd-is-the-most-complete-design-solution/>

⁴ <http://designculture.com.br/o-futuro-do-design-de-interfaces-com-o-adobe-xd/>

2.4 Photoshop

Adobe Photoshop é um programa profissional de edição de imagem voltado para profissionais da área de design gráfico e fotografia, para o aprimoramento de imagens com recursos de alta qualidade, criação de banners, estampas, desenhos, logomarcas e outros projetos ligados às artes. O conjunto de ferramentas faz do Photoshop uma das melhores opções, senão a melhor, para edição de imagem. Os usuários podem aplicar efeitos, filtros e máscaras e transformar simples fotografias em obras de alto padrão e nele as imagens captadas com câmeras de alta performance podem ser editadas e aperfeiçoadas sem perda da qualidade original. (Tech Tudo, 2018)

2.5 Scrum

Scrum⁵ é uma metodologia ágil para a gestão e planejamento de projetos de software.

O Scrum utiliza ciclos chamados de Sprints, que são esforços realizados em determinado prazo de tempo para alcançar objetivos definidos nas reuniões da Sprint. Essas reuniões são realizadas antes do começo de cada Sprint para definir as entregas que deverão ser realizadas, definindo, assim, o escopo da Sprint, conhecido como Sprint Backlog. São realizadas também reuniões diárias para acompanhar o andamento das tarefas necessárias para finalizar cada entrega. Como as empresa possuem necessidades diferentes, o Scrum é adaptável à realidade de cada uma, criando, assim, uma versão única do Scrum. (MindMaster, 2018)

2.6 Meistertask

O Meistertask ⁶é uma ferramenta de gerenciamento de tarefas que utiliza kanban para permitir uma melhor visualização do progresso de uma Sprint. Permite o tracking de cada tarefa e gera relatórios sobre o esforço dedicado a cada atividade: (MesterTask, 2018)

- Oferece um panorama das tarefas a serem executadas, tarefas em andamento e tarefas finalizadas;

⁵ <http://www.mindmaster.com.br/scrum/>.

⁶ <https://www.meistertask.com/>

- Permite a marcação de tempo nas tarefas, gerando relatórios que podem ser exportados em CSV (*Comma-separated values*);
- Relaciona as atividades, criando dependência entre elas, e bloqueando a execução de tarefas que possuem pendências;
- Promove integração com outros aplicativos, exibindo notificações e permitindo a criação de novas tarefas a partir destes aplicativos.

Como exemplo, na figura 3 observa-se a tela de gerenciamento do Meistertask.

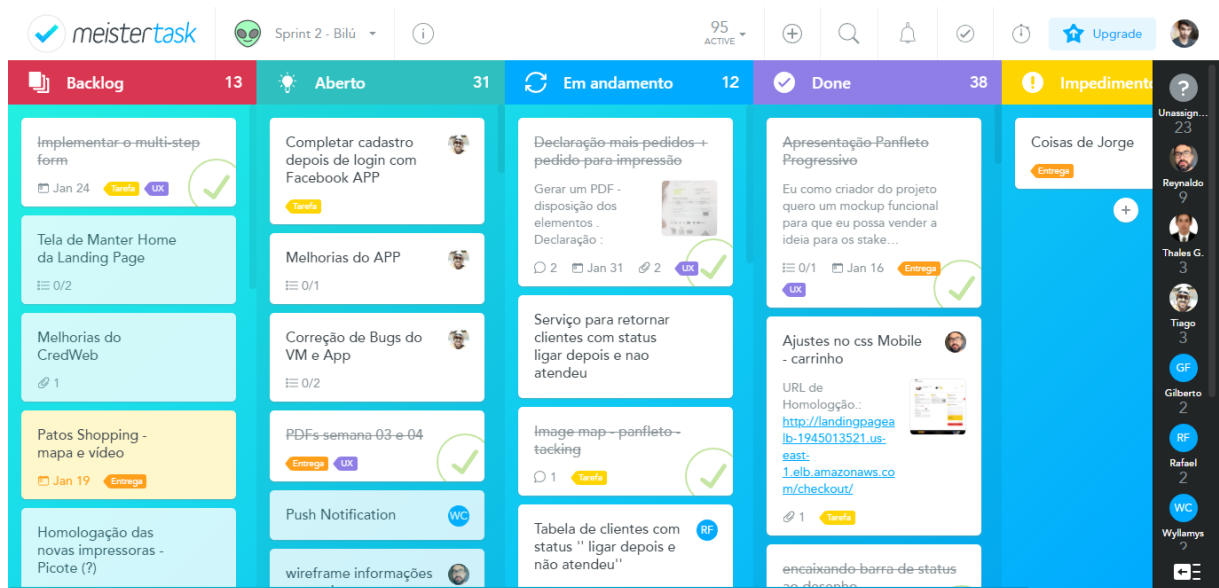


Figura 3: Tela da Sprint 2 do meistertask.

<https://www.meistertask.com/app/project/7MQTw1qu/sprint-2-bil>

2.7 Subversion

Também conhecido como SVN⁷ (*Subversion*), é o sistema de controle de versão utilizado pelo Armazém Paraíba - NCL, desenvolvido pela Apache Software Foundation. Todos os códigos ficam em um servidor dedicado que permite a clonagem apenas para usuários cadastrados pelo administrador. O SVN utiliza os conceitos de branches, tags e trunk: (Wikiversity, 2018)

- Trunk é onde ficam todos os projetos em desenvolvimento;

⁷ https://pt.wikiversity.org/wiki/Subversion_-_SVN

- Branches são pastas que contém o código de cada projeto, utilizadas para criar versões do código que são alteradas e depois encaminhadas para a realização de testes;
- Tags é onde fica o código que passou pelos testes, criando a “release”. Esse release é a nova versão do projeto que vai para a produção.

2.8 Wildfly

O Wildfly ⁸ é um servidor de aplicação Java EE de alta escalabilidade. Oferece suporte para API (*Application Programming Interface*) em REST (*Representational State Transfer*), console de administração e as principais linguagens de programação como Ruby, PHP e o próprio JAVA. (VELLOSO, 2018)

2.9 Nginx

O Nginx ⁹ é o servidor web mais rápido do mercado atualmente. Utilizado para sites, utiliza o conceito de “event-bases web server”, ou seja, as requisições são realizadas através de eventos e não de processos, como o apache, por exemplo. Algumas das vantagens o Nginx são: (Wikipedia, 2018)

- Ênfase em desempenho;
- Baixo consumo de recursos de hardware;
- Escalabilidade;
- Melhor performance para requisições simultâneas;
- Código aberto;
- Gratuito.

2.10 Jenkins

⁸ <https://soujava.org.br/2014/02/17/lancamento-mundial-do-wildfly-8/>

⁹ <https://pt.wikipedia.org/wiki/Nginx>

O Jenkins é um servidor de integração contínua open-source feito em Java. Permite a geração do build automaticamente no servidor cada vez que é feito um commit no repositório do projeto. Auxilia na automatização dos testes nas mudanças efetuadas, otimizando o tempo de identificação dos erros. (Wikipedia, 2018)

2.11 Sublime text 3

O Sublime text 3¹⁰ é um software multiplataforma de edição de texto. Possui várias extensões, alto desempenho e suporte para maioria das linguagens de programação disponíveis no mercado. Dentre seus recursos, é possível citar: (Devmedia, 2018)

- O minimap, que é uma pré-visualização de todo o código-fonte;
- Possibilidade de editar diferentes partes do código ao mesmo tempo;
- Salvamento automático;
- Teclas de atalho personalizáveis;
- Suporte para plugins desenvolvidos pelos próprios usuários.

¹⁰ <https://www.devmedia.com.br/sublime-text-ide-introducao-a-melhor-ide-para-desenvolvimento/34117>.

3. Atividades Realizadas

A seguir serão abordadas as atividades realizadas durante o estágio no Armazém Paraíba. A seção 3.1 contempla o processo de desenvolvimento, informações sobre o time de inovação, com o qual trabalhei, e minhas atribuições no estágio. A seção 3.2 descreve as atividades desenvolvidas.

3.1 Processo e Equipe

3.1.1 Descrição do Processo

No time de inovação do Armazém Paraíba, é utilizada a metodologia Scrum, adaptada conforme a necessidade do time. Funciona da seguinte maneira:

Os produtos a serem entregues são definidos e entregues pelo gerente de TI da empresa ao gerente do time de inovação, o qual, por sua vez, destrincha esses produtos em entregas. Essas entregas são apresentadas ao time nas reuniões de planning que ocorrem a cada 14 dias.

Durante o planning, é criado no sistema de gerenciamento de projetos Meistertask, o projeto da Sprint. O time então define as entregas que ficarão na aba de “Aberto” para as entregas que serão realizadas nessa Sprint, ou na aba “Backlog” para as que ficarão para as próximas. Cada membro do time fica responsável pelas entregas referentes à sua área de atuação.

Na reunião também se define o Scrum Master da vez, que será responsável pelo andamento daquela Sprint. Ao início da Sprint seguinte, é definido um novo Scrum Master, ficando o anterior impedido até que todos os membros da equipe desempenhem esse papel.

No exemplo seguinte, a tela da Sprint 4 com as tarefas do time.

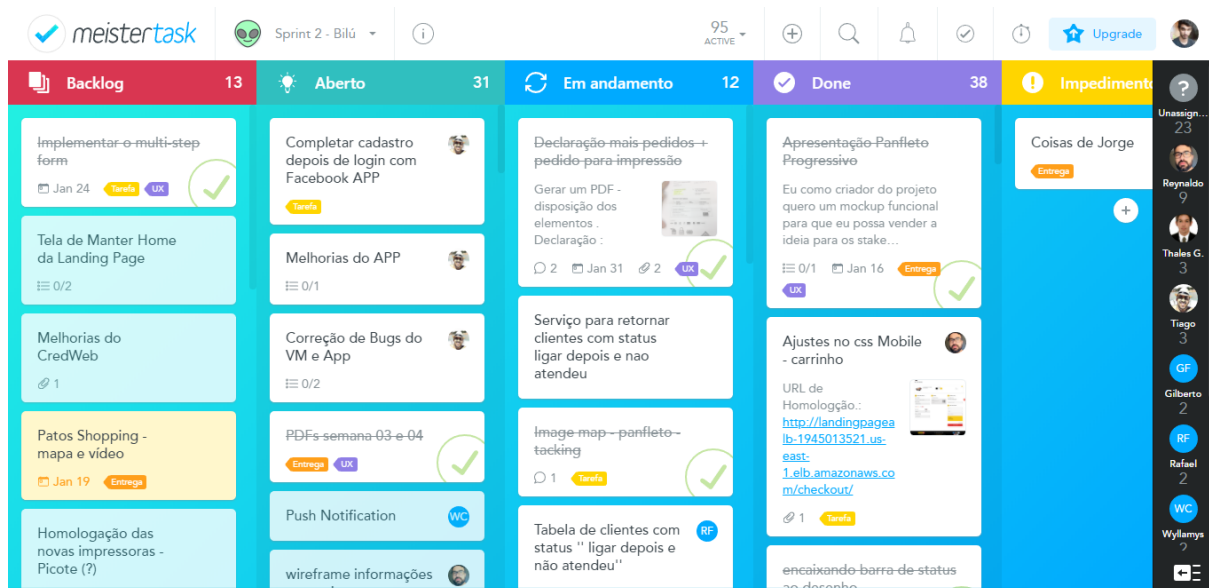


Figura 4: Tela da Sprint 4 do meistertask.

<https://www.meistertask.com/app/project/1SekNhX7/sprint-4-sedex>

Durante o andamento da Sprint, cada membro descreve no MeisterTask uma tarefa que deverá ser executada por ele para que aquela entrega possa ser efetuada. Essa tarefa é registrada na aba “Em andamento” enquanto está sendo executada e movida para “Done” quando finalizada. Caso uma tarefa seja impedida de ser executada, ela deve ser movida para a aba “Impedimento”, onde o Scrum Master ficará responsável por tomar uma ação para que a atividade seja entregue.

Quando todas as tarefas necessárias para completar uma entrega são realizadas, o responsável pela entrega efetua os seguintes passos para validar as alterações e colocá-las em produção:

- Caso a alteração seja na Landing Page ou no Venda Web, o responsável pela entrega efetua o commit no servidor SVN que cria uma versão para o código e o Jenkins realiza o deploy dessa versão no ambiente de homologação, que é um servidor wildfly rodando em uma máquina linux na rede interna, onde serão realizados os testes. Caso os testes sejam bem-sucedidos, o responsável será avisado e gerará um build através do Maven daquela versão. Por fim, o responsável realiza o deploy do build no servidor Wildfly que está em produção e move a entrega para a aba “Done” do MeisterTask. Caso o teste

seja malsucedido, o responsável será avisado e este cria uma nova tarefa de correção dos problemas apresentados.

- No caso do site do Armazém Paraíba ou no site do Patos Shopping, a alteração é realizada no próprio servidor de testes. Esses projetos utilizam o Nginx como servidor. O responsável pela alteração solicita à equipe de teste que as alterações sejam validadas. Caso os testes sejam bem-sucedidos, as alterações são replicadas manualmente no servidor de produção e o card de entrega é movido para a aba “Done” do Meistertask, caso o teste não obtenha sucesso o responsável será avisado dos erros e criará uma tarefa de correção para aquela entrega.
- Os Emails Marketing são testados através do Mailchimp que dispara o email para uma lista de teste com os emails do time de inovação, previamente cadastrada. O responsável pela entrega aguarda então o feedback de pelo menos 3 membros do time, sendo 1 deles, obrigatoriamente, o analista de e-commerce. Caso os feedbacks sejam positivos, esse mesmo email é disparado para a lista de produção e a entrega é dada como concluída. Caso exista algum feedback negativo, o responsável é informado sobre os erros e cria uma tarefa de correção para aquela entrega.

O time adotou ainda, a prática de reunião diária do Scrum, onde cada membro informa o que foi feito no dia anterior e será feito no dia corrente, para que a equipe possa acompanhar melhor o andamento da Sprint.

3.1.2 Equipe

O time de inovação é composto por:

- Mim, Lucas, como estagiário de desenvolvimento, e um desenvolvedor front-end. Somos responsáveis pela criação e manutenção das interfaces das aplicações, criação e manutenção de sites da empresa, criação e implementação de protótipos para novos projetos e criação de emails com produtos definidos pelo analista de e-commerce.

- Um analista de e-commerce, responsável pela estratégia de marketing dos canais de venda online, como a Landing Page, os aplicativos e os emails marketing.
- Duas analistas de processos, que acompanham todos os pedidos realizados nos canais de venda online, assim como resolvem problemas de pedidos feitos nas filiais, entre outras atividades necessárias para a fluidez das vendas.
- Dois desenvolvedores e dois estagiários back-end, responsáveis pela criação e manutenção de Web services e Web applications em java, como também dos aplicativos móveis.
- Um testador que realiza os testes funcionais e de usabilidade dos produtos desenvolvidos pelo time, responsável também pelo deploy nos servidores de teste.
- Um coordenador que gerencia e supervisiona o funcionamento da equipe e deriva as entregas necessárias para cada Sprint a partir dos objetivos a serem alcançados, definidos pelo gerente da TI. Atua, ainda, na manutenção e na resolução de problemas provenientes das aplicações em produção.
- Um Scrum master, que é um membro da equipe escolhido na reunião de planning pelo próprio time, responsável pelo andamento da Sprint.

3.1.3 Atribuições

Meu papel na equipe é de Desenvolvedor Front-end. Atuo nas tarefas de desenvolvimento de telas de interface e componentes para a Landing page, melhorando o caminho a ser percorrido para os clientes realizarem compras com mais facilidade e voltem a comprar nesse canal de vendas, além de implementar as alterações solicitadas para o Venda Web, diminuindo o tempo necessário para os vendedores finalizarem as vendas. Ainda, incluem-se nas atribuições, criar mockups e protótipos para novos projetos, aplicando os conceitos de melhor experiência do usuário, dando uma visão para a equipe de como será a interface e como o sistema deverá se comportar quando implementado.

Por fim, devo construir, disparar e gerar relatórios dos emails marketing solicitados pelo analista de e-commerce com o objetivo de divulgar campanhas e gerar cliques nos produtos

que direcionam o destinatário aos nossos canais de venda, amplificando, assim, o número de pedidos online.

3.2 Atividades Técnicas de Rotina

3.2.1 Criação, desenvolvimento e manutenção de telas para sistemas web

Os sistemas existentes recebem muitas solicitações de mudanças e melhorias na experiência do usuário. Essas solicitações chegam através de entregas a serem realizadas na Sprint.

Primeiramente, são criados os mockups das novas aplicações ou das alterações das aplicações existentes utilizando o Adobe Photoshop e o Adobe XD para visualizar como essas implementações vão impactar na experiência do usuário.

Ao receber uma entrega, são derivadas as tarefas necessárias para que a nova aplicação ou melhoria da aplicação existente possa ser desenvolvida. As primeiras tarefas consistem na criação dos mockups, os quais são validados pelo time e transformados em um protótipo.

A Figura 5 mostra um mockup criado pelo estagiário para melhorar a experiência do usuário na página de produto da Landing Page.

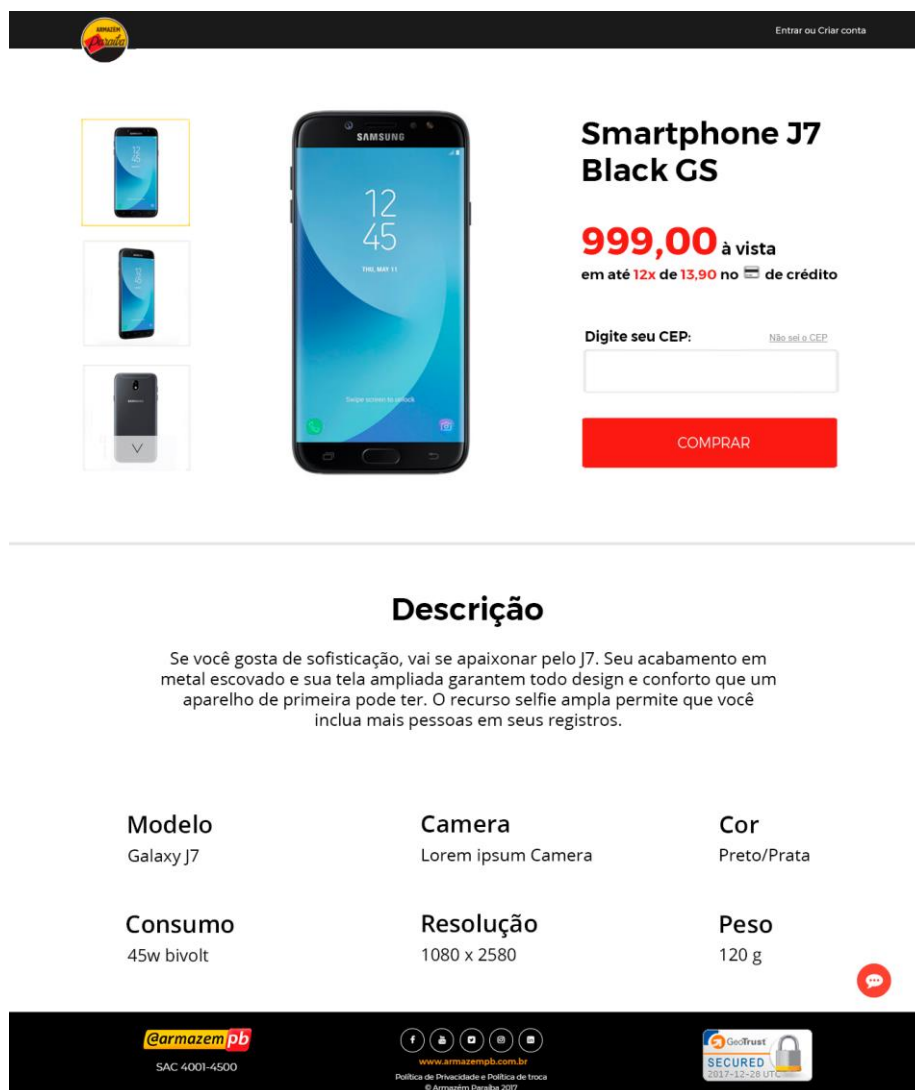


Figura 5 - Mockup criado para a página de produto da Landing Page.

Fonte: Próprio do Autor

Em seguida, é feito um protótipo da aplicação utilizando os mockups validados, permitindo uma melhor visualização de como o sistema se comportará após a codificação, como pode ser observado na figura 6.

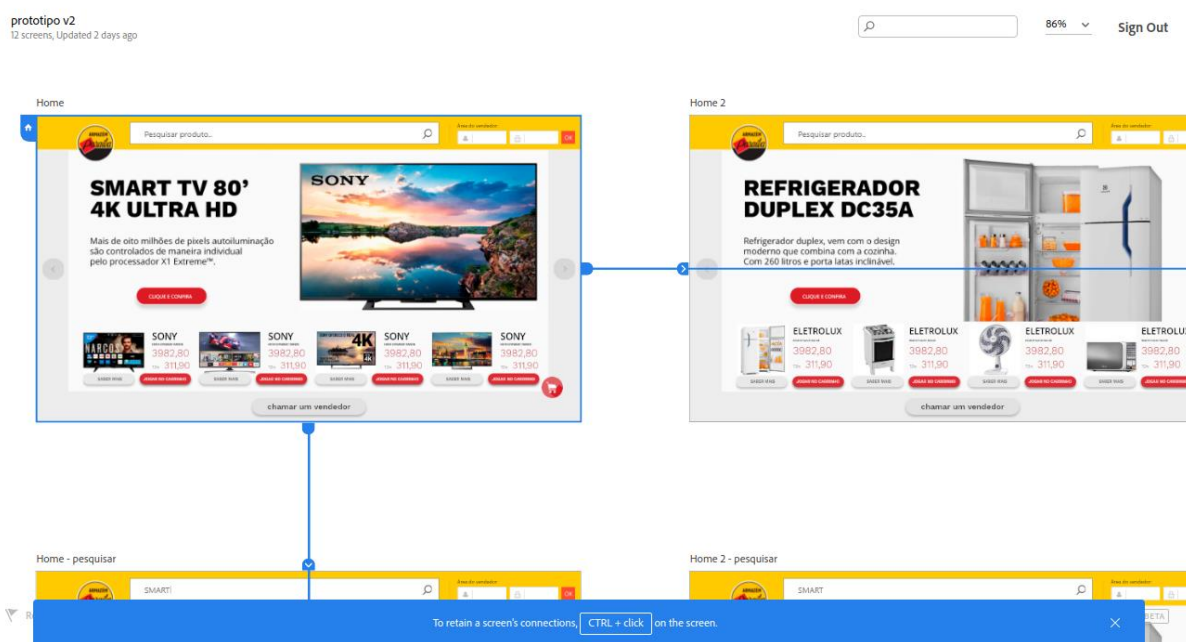


Figura 6 - Protótipo desenvolvido no adobe XD para a nova ferramenta de venda que será utilizada nas lojas e em terminais de autoatendimento.

Fonte: Próprio do Autor

Por fim, o protótipo é codificado utilizando a linguagem de marcação HTML5, a linguagem de estilização CSS3 e a linguagem de programação interpretada Javascript, combinados com os frameworks como o bootstrap, jquery e o Primefaces.

A figura 7 apresenta um comparativo de antes e depois da página de produto.

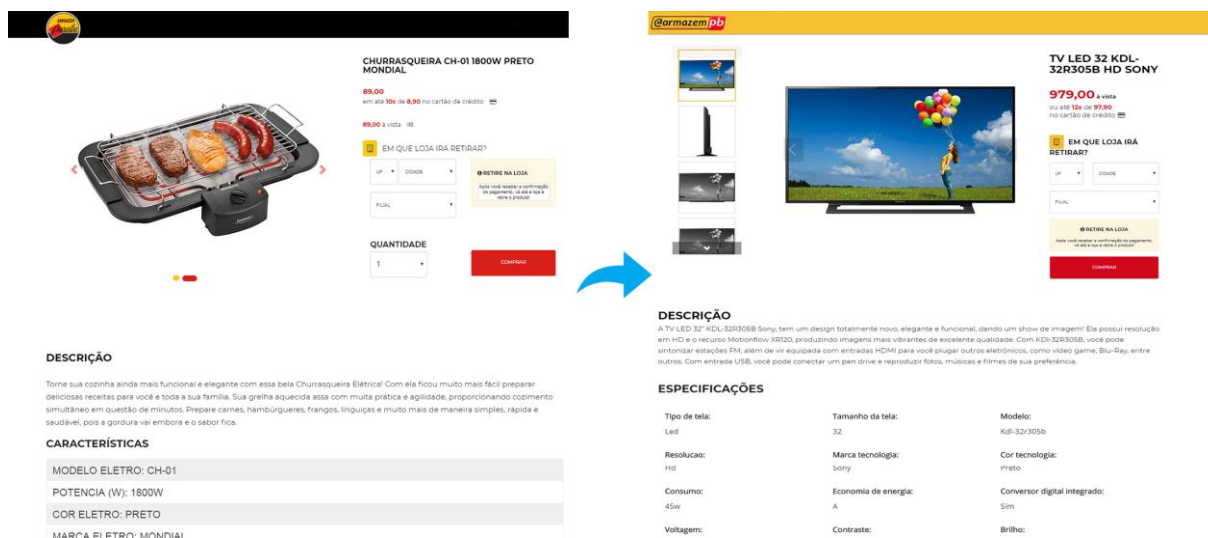


Figura 7 - Comparativo antes x depois da tela de produto da Landing Page.

Fonte: Próprio do Autor

3.2.2 Criação de Emails Marketing

Os emails são solicitados pelo analista de e-commerce, que seleciona os produtos de acordo com sua estratégia de marketing e os cadastra na entrega do Meistertask. Como os emails são renderizados em tabelas, utilizamos então o framework Foundation por emails, que disponibiliza a linguagem inky utilizada para que os emails sejam responsivos, além de permitir a utilização de divs na construção.

O foundation for emails utiliza o framework Sass para a padronização CSS, o automatizador de tarefas gulp para otimizar as imagens e o node para renderizar o código em tempo de execução, permitindo que o usuário visualize as alterações efetuadas sem precisar compilar o código.

Os emails possuem imagens e preços dos produtos, assim como os links que direcionam o cliente para a Landing Page. Depois de finalizados, o foundation for emails utiliza o NPM para compilar o código em inky e gerar um arquivo HTML em tabelas que são renderizadas nos clientes de emails.

Na figura 8 podemos visualizar o Email implementado.

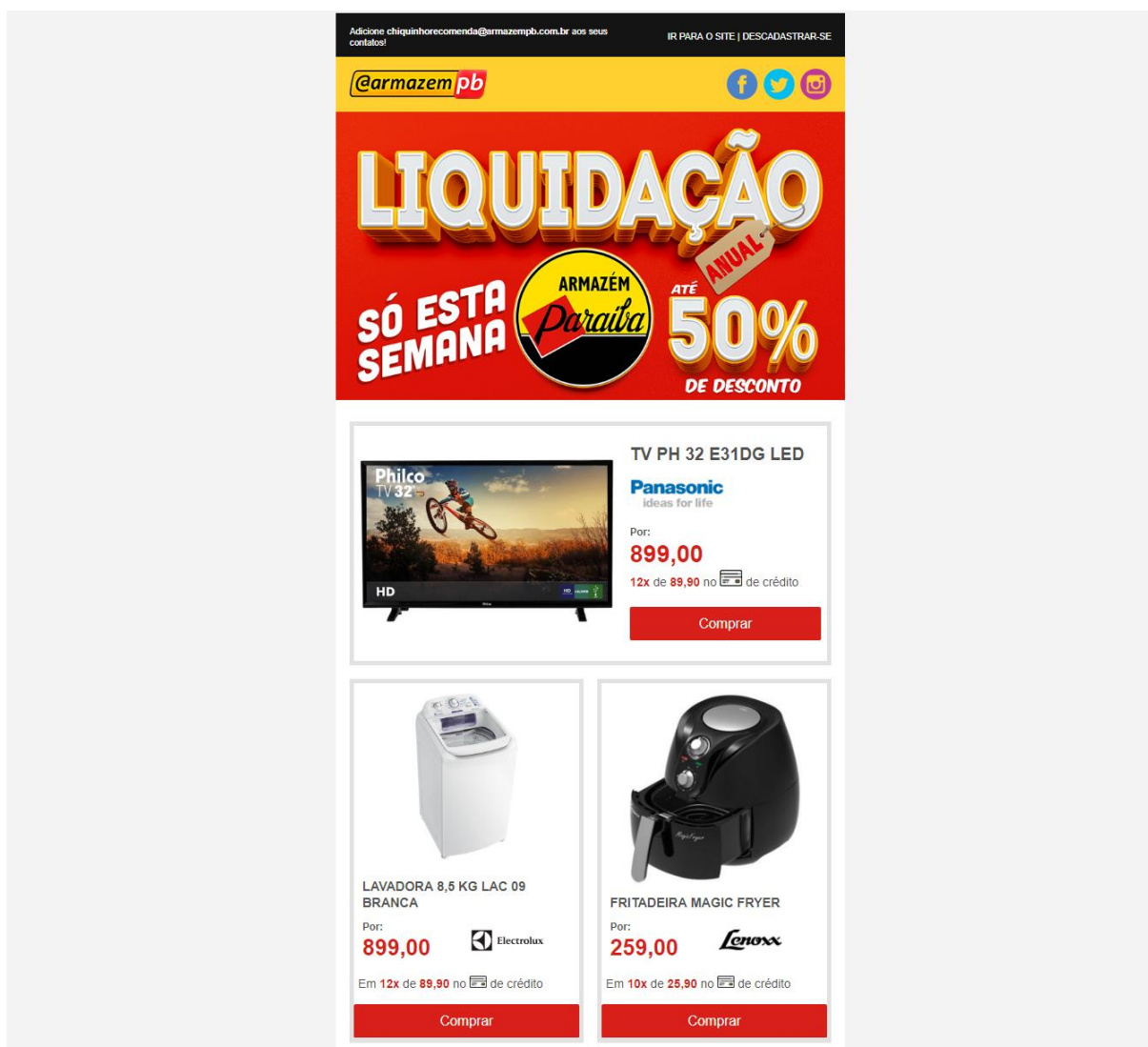


Figura 8 - Email criado para a campanha liquidação anual do Armazém Paraíba.

Fonte: Próprio do Autor

3.2.3 Teste, disparo e geração de relatórios dos emails marketing

É utilizada a ferramenta Mailchimp para testar, disparar e gerar os relatórios dos emails que foram construídos.

Primeiramente, o arquivo HTML do emails é cadastrado como template na ferramenta e em seguida é realizado o disparo do email para a lista de testes previamente cadastrada com todos os membros da equipe de inovação. A aprovação do emails depende do aval de 3 membros do time, sendo um deles, obrigatoriamente, o analista de e-commerce. Caso o email não seja aprovado, ele volta como tarefa de ajuste com as alterações solicitadas pelo membro que o reprovou.

Caso aprovado, é gerada uma campanha com o tema, o assunto e o remetente, informações fornecidas pelo analista de e-commerce. Por fim, é definido o dia e a hora do disparo, utilizando a lista de destinatários previamente cadastrada.

Depois do disparo, o Mailchimp gera um relatório informando a taxa de abertura, o número de cliques, os links mais clicados, os destinatários que mais abriram o email e a localização de abertura dos emails, comparando esses dados com a média do mercado. Esse relatório é exportado em formato CSV e encaminhado ao analista de e-commerce para análise.

Um exemplo de relatório gerado é o demonstrado na figura 9.

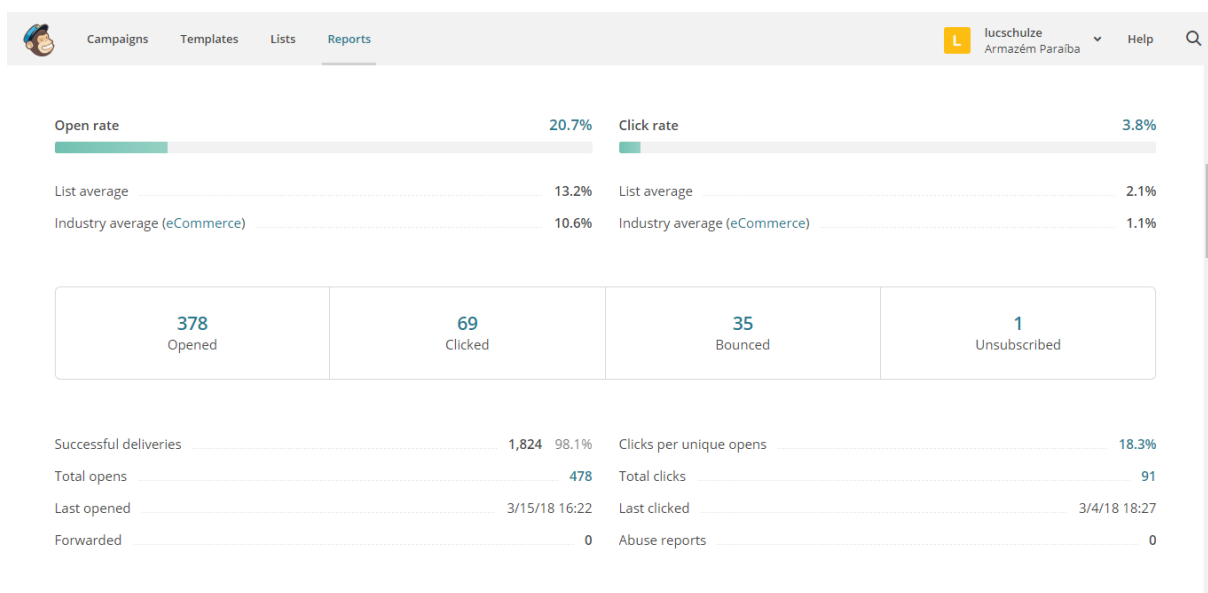


Figura 9 -Relatório da campanha de email marketing liquidação anual do Armazém Paraíba.

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

3.2.4 Manutenção dos sites

São realizadas as alterações solicitadas no site do Armazém Paraíba e no site do Patos Shopping, também administrado pela empresa. O site foi desenvolvido em Python utilizando o framework Django, e as alteração utilizam HTML5, CSS3 e Javascript.

Um exemplo dessas alterações foi a criação de links no panfleto disponível no site, utilizando a tag HTML map com áreas clicáveis nas imagens. Nesse caso, as imagens dos produtos foram mapeadas permitindo que os usuários que clicassem fossem direcionados para a Landing Page daquele produto, podendo realizar a compra online.

Na figura 10 pode-se visualizar as alterações realizadas na página de Nossas Promoções do site.

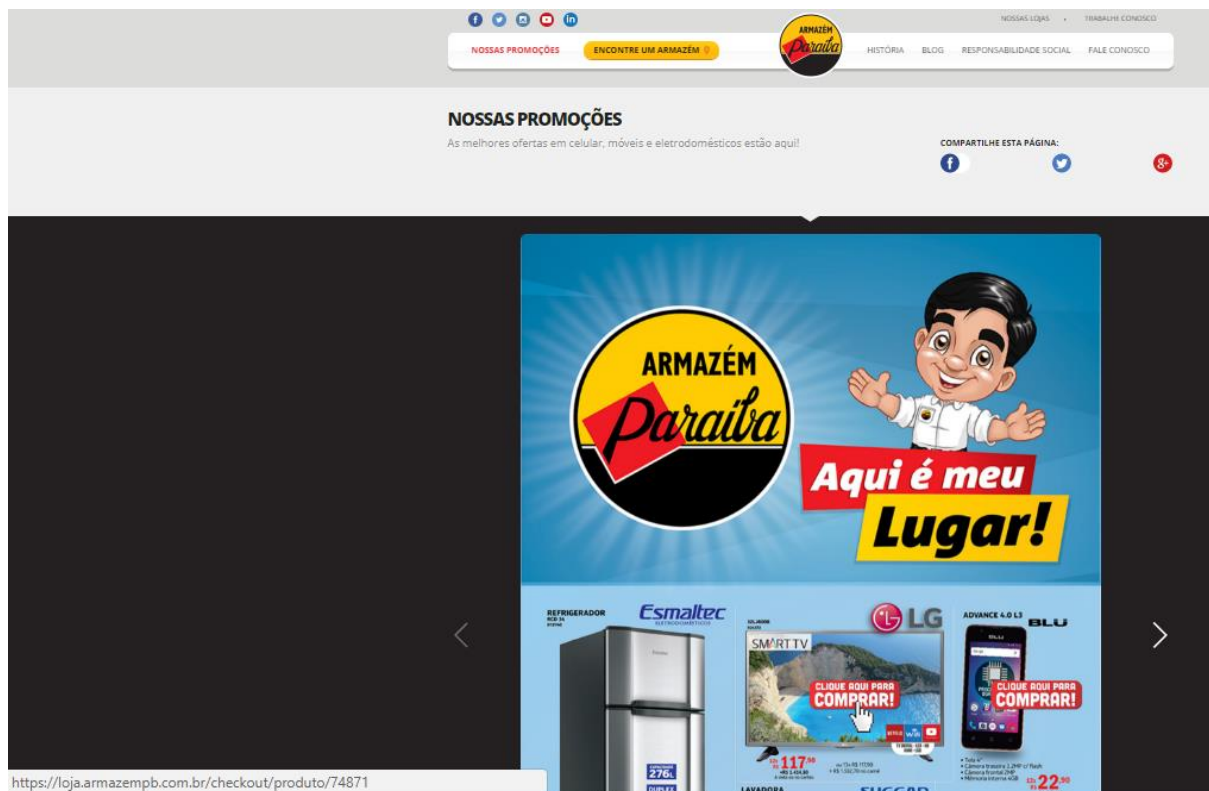


Figura 10 - Página Nossas promoções do site do Armazém Paraíba.

Fonte: <http://www.armazempb.com.br/nossas-promocoes/>

Para facilitar a criação dos mapas, foi utilizada a ferramenta image mapper CoffeeCup software que permite gerar código HTML dos mapas criados em cima de uma imagem escolhida pelo usuário.

4. Considerações Finais

Pode-se afirmar que foram alcançados os meus objetivos no estágio, uma vez que foi possível aplicar conhecimentos adquiridos no curso de graduação e aprender novas tecnologias, metodologias e frameworks. A aquisição de experiência de mercado e de trabalho em equipe, através da criação de soluções para clientes reais, também configuraram grande contribuição para o meu aperfeiçoamento profissional e pessoal.

Destaco, portanto, os aprendizados que considero de maior importância:

- Trabalhar utilizando o Scrum em uma equipe com papéis bem definidos;
- Entender o passo a passo necessário para criar novas funcionalidades de uma aplicação;
- Aprender a utilizar tecnologias consideradas de ponta no mercado e como cada uma delas pode me ajudar;
- Trabalhar com prazos, entregas e responsabilidades;
- Entender as estratégias de marketing digital utilizadas pelas empresas de varejo;
- Entender a importância de atualizar-se com as tecnologias mais utilizadas no mercado.

O maior desafio enfrentado foi me adaptar à dinâmica de trabalho já existente na equipe e entender o meu papel nesta. Para solucionar isso, pude contar com a ajuda do meu supervisor, que se dedicou em me integrar gradualmente na rotina do time.

Pude perceber, também, a área do desenvolvimento de software com a qual mais me identifiquei, sendo esta a de UX (*User Experience*) e desenvolvimento front-end, podendo, assim, direcionar meus estudos e buscar experiências profissionais que ampliem cada vez mais meu aprendizado.

O curso me proporcionou as ferramentas necessárias para a realização do estágio, não apenas na parte de codificação, mas também na parte de gerência de projetos, comércio eletrônico e interação humano-computador, aprendizados essenciais para a realização do estágio.

Posso afirmar que este estágio foi de imensa importância para meu desenvolvimento profissional, ajudando a desenvolver uma visão crítica do mercado e ampliando a visão das áreas nas quais almejo investir. Dessa forma, concluo que, através dessa experiência, posso considerar-me um profissional muito mais apto a contribuir com qualquer empresa.

Referências

Armazém Paraíba. Disponível em: <<http://www.armazempb.com.br/>>. Acesso em: 15/03/2018.

DEMÉTRIO, Victor. MailChimp: o que é e como vai alavancar seu e-mail marketing - Pluga. Disponível em : <<https://pluga.co/blog/marketing/mailchimp-o-que-e>>. Acesso em: 21/03/2018.

Foundation for Emails. Responsive Email Templates - Zurb Foundation. Disponível em : <<https://foundation.zurb.com/emails/email-templates.html>>. Acesso em: 22/03/2018.

Meistertask. Disponível em : <<https://www.meistertask.com/pt/>>. Acesso em: 22/03/2018.

Nginx – Wikipedia. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Nginx>>. Acesso em 19/03/2018.

OTÁVIO, João. Sublime Text IDE: Introdução a melhor IDE para desenvolvimento Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/sublime-text-ide-introducao-a-melhor-ide-para-desenvolvimento/34117>>. Acesso em 19/03/2018.

SANTANA, Flávio. O futuro do design de interfaces com o Adobe XD. Disponível em : <<http://designculture.com.br/o-futuro-do-design-de-interfaces-com-o-adobe-xd/>>. Acesso em: 22/03/2018.

Scrum — Scrum: A Metodologia Ágil Explicada de forma Definitiva. Disponível em: <<http://www.mindmaster.com.br/scrum/>>. Acesso em: 15/03/2018.

Subversion – Wikiversity. Disponível: <https://pt.wikiversity.org/wiki/Subversion_-_SVN>. Acesso em 19/03/2018.

VELLOSO, Fábio. Lançamento Mundial do WildFly 8. Disponível em : <<https://soujava.org.br/2014/02/17/lancamento-mundial-do-wildfly-8>>. Acesso em: 21/03/2018.