

1 - Briefing

- Briefing é basicamente um levantamento de requisitos para desenvolvimento de um sistema ou sistema.

Introdução

Briefing é a coleta das informações, ideias e exigências necessárias para desenvolver qualquer projeto.



1 - Briefing

- Alguns livros comparam o briefing com uma consulta médica, onde o médico vai entrevistando o paciente, para descobrir seu problema. O briefing consiste em descobrir as necessidades, as vontades e as dores do cliente.
- Ao final do processo, você deverá propor uma solução para o problema/desejo/dores do cliente.



1 - Briefing

- O briefing pode ser feito em forma de documento, que poderá ser aprovado e assinado pelo cliente. Isso dá garantias ao desenvolvedor caso o cliente muda drasticamente de ideia.

“O briefing evita dores de cabeça”

É importante tratá-lo como uma DECLARAÇÃO, uma confirmação de que o cliente e a equipe do projeto estão de ACORDO COM O CONTEÚDO.

- O cliente não solicitar mudanças drásticas
- Não exigir o que não foi contratado



1.1 - Formas de Fazer um Briefing

- Existem diversas formas de levantar as informações. Um dos pontos mais importante é escolher a pessoa certa para fornecer os dados necessários. A lista abaixo mostra as principais formas de fazer um briefing:

1 – Reunião: Ir com roteiro pronto.

2 – Formulário Online: Lista de perguntas bem elaboradas.

- Caso o cliente não saiba o que exatamente quer, a melhor saída é uma reunião presencial os principais colaboradores da empresa, com o objetivo de fazer um brainstorming.
- Nunca se deve prosseguir com o projeto se ainda existirem muitas redundâncias ou dúvidas no briefing.

1.2 - Exemplos de Perguntas de um Briefing

- A imagem abaixo mostra alguns exemplos de perguntas que podem ser feitas:

Sobre

Empresa

- História da empresa
- Ramo de atuação
- Quantidade de funcionários
- Tempo de mercado
- Missão, visão e valores
- Posicionamento comercial
- Produtos e/ou serviços oferecidos
- Endereço do site atual?
- Principais concorrentes diretos e indiretos / Similares
- Principais problemas que identifica no site atual
- Informações de contato

Sobre

Público alvo

- Público alvo (Sexo, faixa etária, escolaridade, renda e etc.)
- Diferenças (regionais, culturais, hábitos de consumo e etc.)
- Interesses (hobbies, valores, estilo de vida, consumo etc.)
- Relações do público com a marca / Como o público consome a marca.

1.2 - Exemplos de Perguntas de um Briefing

- E as perguntas sobre o projeto propriamente dito:



Sobre Projeto

- Tipo de site (Institucional, pessoal, e-commerce, blog, landing page/vendas)
- Objetivos do website (Divulgar serviços, produtos, aproximação com o público, etc.)
- Se será responsivo ou não (importante) *
- Imagem a ser transmitida para os clientes (Empresa séria, divertida, moderna)
- Quais as páginas o site terá? (Inicial, Sobre, Portfólio, Contato, etc.)
- Será multi-idíomas (Português, Inglês, Espanhol, etc.)
- Se a empresa já possui uma marca (Se sim, pedir. Se não, oferecer)
- Recursos (Chat online, mapa, formulários, sistema de ticket/suporte)

2 - Wireframe

- O wireframe é uma excelente forma do cliente visualizar como o projeto tende a ficar. Contudo, o Wireframe serve para mostrar os elementos, como eles estão distribuídos, formas. Ele não tem objetivo de mostrar o layout (aparência).

Introdução

Wireframes são representações visuais de BAIXA FIDELIDADE, preocupando-se em descrever todos os elementos presentes da maneira mais SIMPLES possível, sem preocupar-se com cores ou fontes, mas sempre fazendo de um modo organizado e limpo.

2 - Wireframe

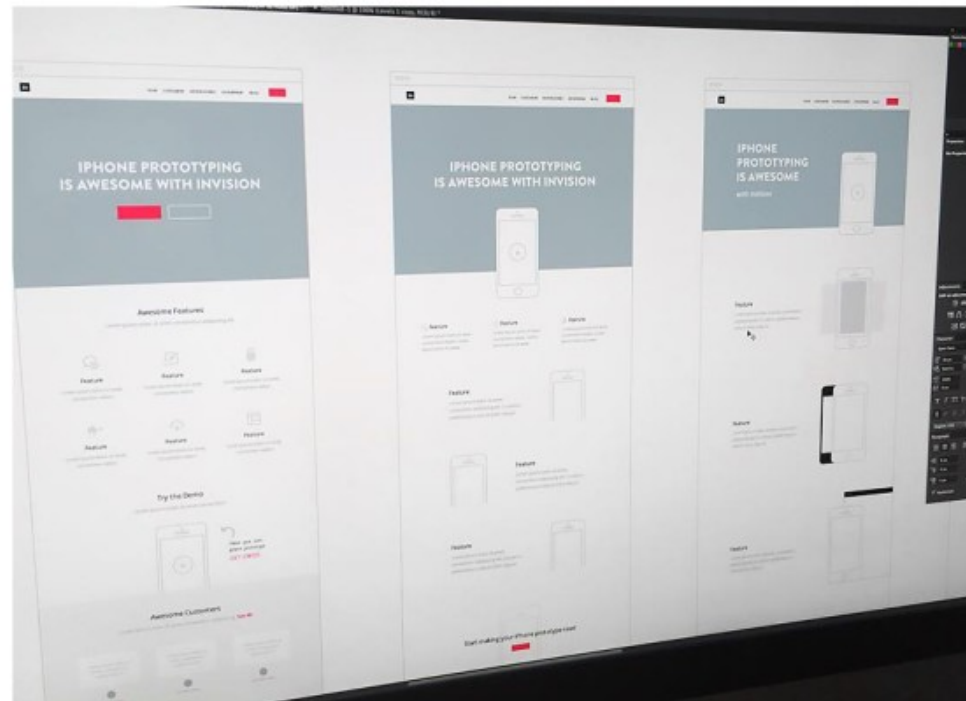
- O objetivo é mostrar os elementos do sistema/site, e não sua aparência, logo é uma boa prática deixar o wireframe em tons de cinza, para que o cliente foque apenas no que interessa.

Preto e branco já resolve

Como já foi dito, o Wireframe deve ser simples, então o ideal é utilizar apenas tons de cinzas.

Dica

Você pode utilizar uma cor de destaque para indicar links.

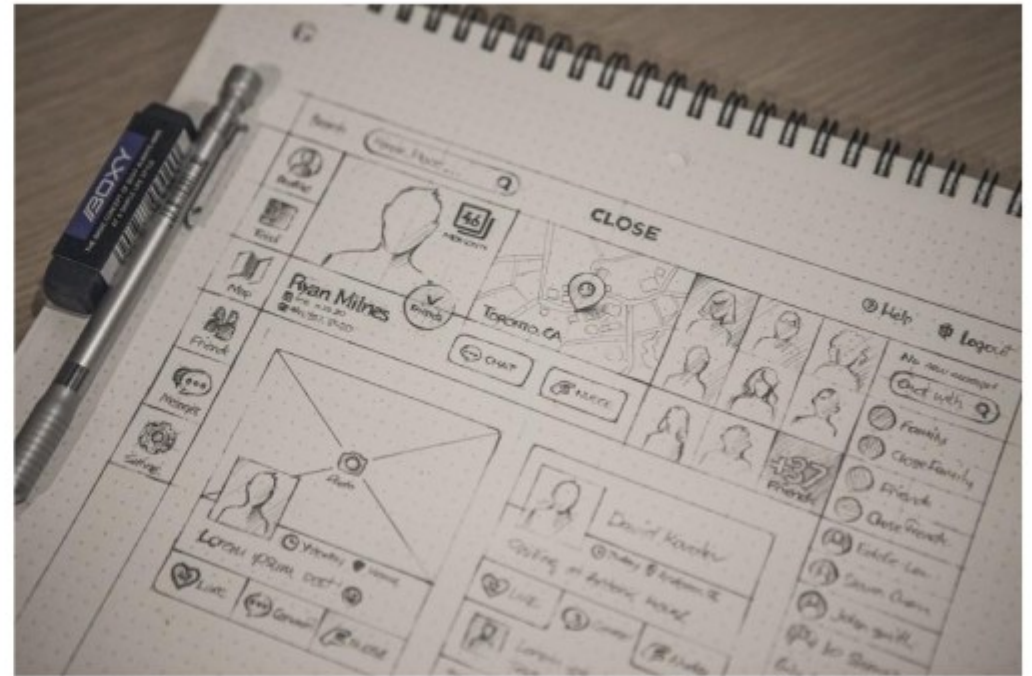


2.1 - Categorias de Wireframe

- Existem basicamente 3 categorias de wireframe, são elas:

Wireframe de baixa fidelidade

As vezes em algum projeto você só precisa colocar a ideia pra fora. O ideal nesse caso é utilizar os Wireframes de baixa fidelidade que podem ser feitos tanto desenhados a mão, como digitalmente.



2.1 - Categorias de Wireframe

Wireframe de média fidelidade

Já em outros projetos você precisará criar algo mais sólido, com maior riqueza de detalhes e funções. Neste caso, opte por desenvolver um Wireframe de média fidelidade.

Barra Personalizada

Nome do Serviço / Observações

Logo

Loren Ipsum Sit dolor Amect Nullan

Buscar

Institucional Serviços Legislação Plenárias Preços Perguntas Frequentes Contato

desenvolvido por | lorem ipsum

Apresentação

Mais de 2.2 milhões de empresas constituídas a partir de 1992

Aliquam vel mollis metus. Sed at volutpat orci. Mauris nulla augue, faucibus eget ornare at, mollis a dui. Etiam dapibus elementum odio sagittis elementum. Nulla fringilla aliquam est at tincidunt.

SPED Contábil

Consultas

Consulta de Processos

Consulta MEI

Plenárias

Ordem do Dia (PDF)

Ata da Seção (PDF)

Formulários

Busca de Nome / NIRE (PDF)

Certidão Funcionária (PDF)

Notícias

Dez 08 Entenda como funcionam as anotações e registro de Bloqueios em Fichas Cadastrais.

Nov 15 Entenda como funcionam as anotações e registro de Bloqueios em Fichas Cadastrais.

Nov 16 Entenda como funcionam as anotações e registro de Bloqueios em Fichas Cadastrais.

Cadastro Web

Consulta de Processos

Serviço disponível de 2ª a 6ª das 6h às 22h (sábados, domingos e feriados, das 6h às 14h).

Protocolo

Ano

Digito

Pesquisar

Destaques

Destaque01 Entenda como funcionam as anotações e registro

2.1 - Categorias de Wireframe

Wireframe de alta fidelidade

Os Wireframes de alta fidelidade se aproximam muito do design final do projeto.



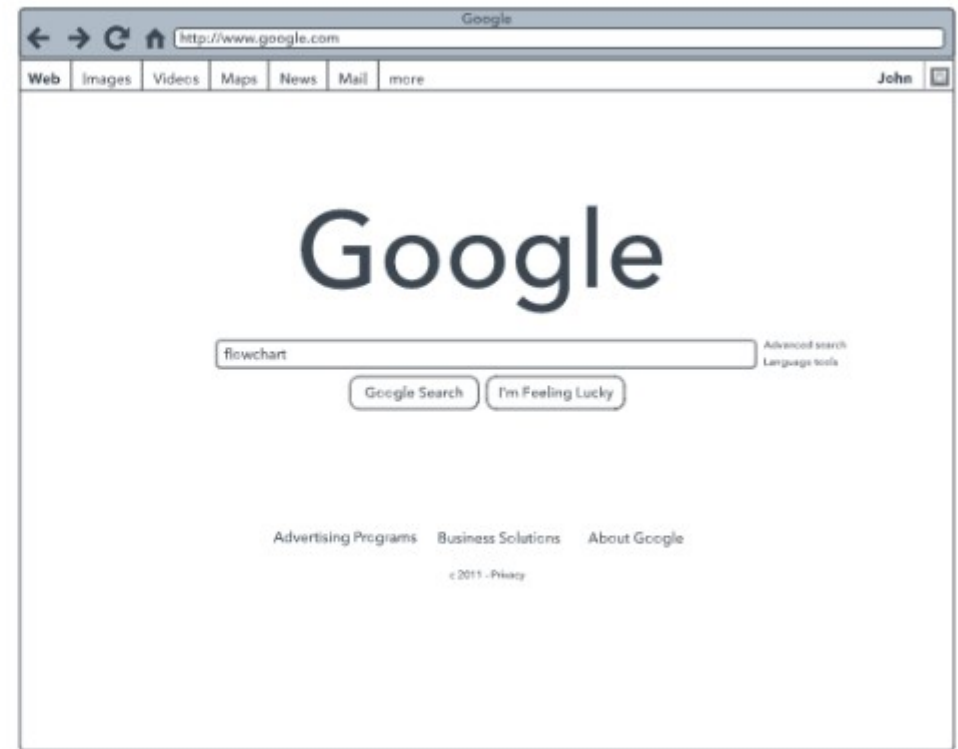
2.2 - Wireframe x Protótipo x Mockup

- Wireframe, Protótipo e Mockup não são sinônimos, existem algumas diferenças substanciais entre estas ferramentas, embora todas elas tenham o foco de auxiliar no levantamento de informações e melhorias na interface.

Wireframe

Características

- Estático;
- Representação Visual Baixa
- Fácil de se fazer
- Custo baixo



2.2 - Wireframe x Protótipo x Mockup

Protótipo

Características

- Interativo;
- Representação Visual Média / Alta
- Conhecimento técnico básico
- Teste de usabilidade

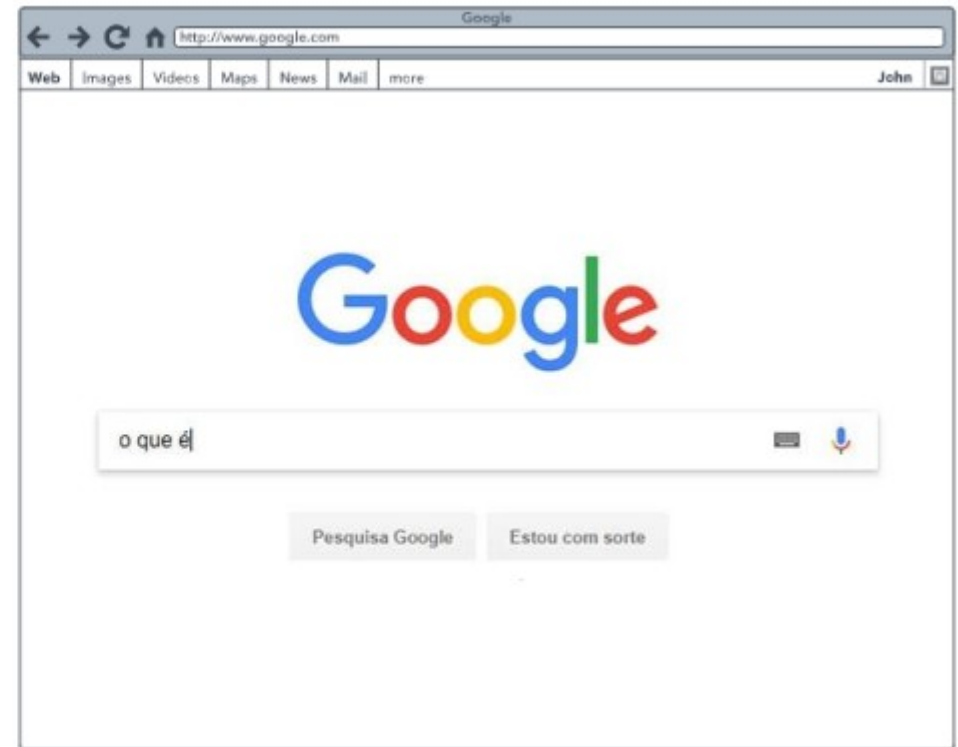


2.2 - Wireframe x Protótipo x Mockup

Mockup / Design Final

Características

- Estático;
- Representação Visual Alta
- Coletar Feedback / Aprovação
- Conseguir vender a ideia do produto
- Conhecimento técnico avançado



Referências

- Site do Imaster
- Keyde.com.br (imagens e informações retiradas do material do curso Keyde)
- Livro – IHC – Simone Barbosa