



FACULDADE  
**IBGM**  
INSTITUTO BRASILEIRO DE  
GESTÃO & MARKETING

[WWW.IBGM.ORG](http://WWW.IBGM.ORG) | TWITTER: @FACULDADE\_IBGM

# METODOLOGIA DE PRODUÇÃO DE WEBSITES

# Metodologia?

Métodos  
Etapas  
Processos  
Passos  
Listas  
Organização

Métodos

Etapas

Processos

Passos

Listas

Organização

- Saber o que fazer
- Como fazer
- Em que etapa

*Metodologia tradicional – senso comum*  
*Metodologia design centrado no usuário*  
*Metodologias ágeis*  
*Metodologia moebius*

# Metodologia tradicional – senso comum

# Metodologia tradicional – senso comum

## . Briefing

No briefing levantam-se informações gerais sobre o cliente, como domínio, marcas, cores, preferências, conteúdos, objetivos, público-alvo, necessidades, desejos, informações sobre web sites semelhantes, etc.

O briefing geralmente é aplicado por profissionais de **Comunicação** e tem como objetivo **identificar as necessidades reais** do cliente a partir de uma perspectiva estratégica.

**Passo 01**



Fonte: Simples consultoria



# Metodologia tradicional – senso comum

## . Documento de requisitos

Documento construído a partir das interações entre o cliente e o desenvolvedor. Trata-se de um documento **técnico** onde constam informações descritivas sobre o sistema, suas **funcionalidades**, seus **requisitos**, **usuários**, **especificações técnicas**, **opções tecnológicas**, etc. Produzido pelo desenvolvedor, precisa ser aprovado pelo cliente para que se possa passar para a próxima etapa.

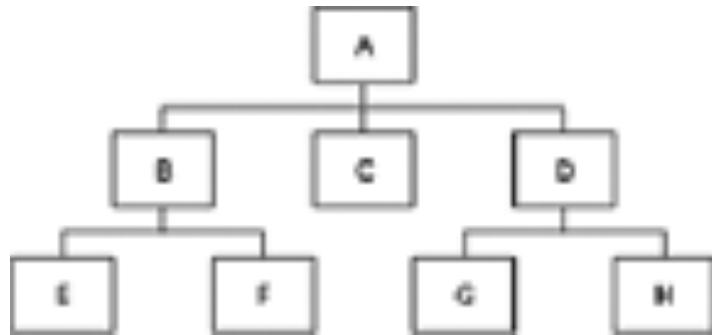


**Passo 02**

# Metodologia tradicional – senso comum

## . Arquitetura geral do sistema

Organização lógica do fluxo de navegação e interação do sistema. Pode ser por índice e/ou gráfica. Trata-se de um documento produzido pelo desenvolvedor para orientar a produção. O desenvolvedor só passa para a próxima etapa depois da aprovação do documento de arquitetura geral do sistema pelo cliente.



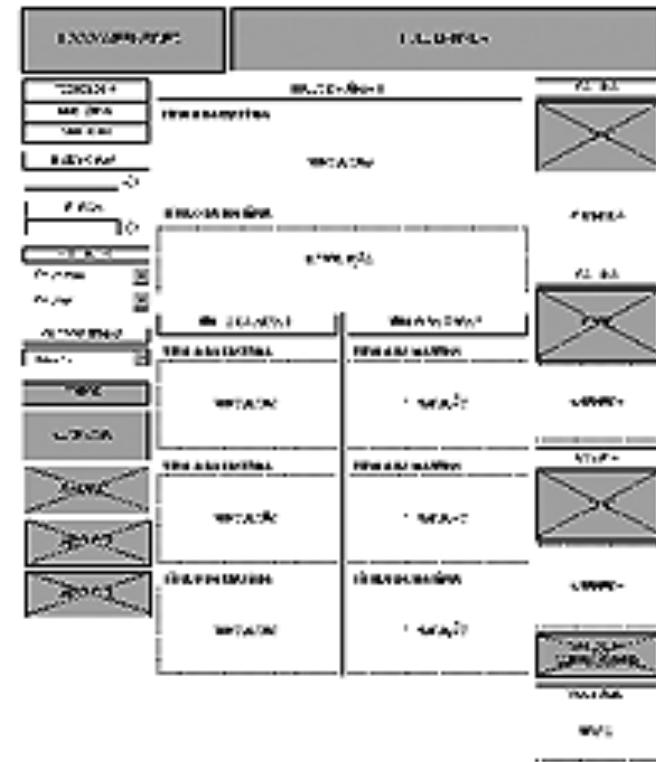
**Passo 03**

# Metodologia tradicional – senso comum

## . Wireframes

Os wireframes são **representações esquemáticas** (gráficas) dos “layouts únicos” das telas do sistema.

Indicam o posicionamento dos conteúdos na tela. São “**esqueletos**” que servem para fundamentar os layout.



**Passo 04**

# Metodologia tradicional – senso comum

## . Layout

**Layout é o desenho da página, popularmente conhecido como “design”.**

Trata-se de uma **representação gráfica completa** com todos os elementos visuais que vão compor o sistema. O layout é uma evolução do wireframe. São arquivos de imagem, geralmente **.JPG** ou **PSD**, **PNG** ou **CDR**, produzido em softwares como Photoshop, Fireworks, Corel, etc. A **implementação só começa** após a aprovação do layout pelo cliente.



**Passo 05**

# Metodologia tradicional – senso comum

## . Produção

Consta basicamente de 3 atividades:

- **Levantamento** das informações visuais, textuais e sonoras que entrarão no web site.
- **Processamento** das informações através de softwares específicos de tratamento de som, imagem e texto.
- **Redação final** dos textos de todas as seções do web site.

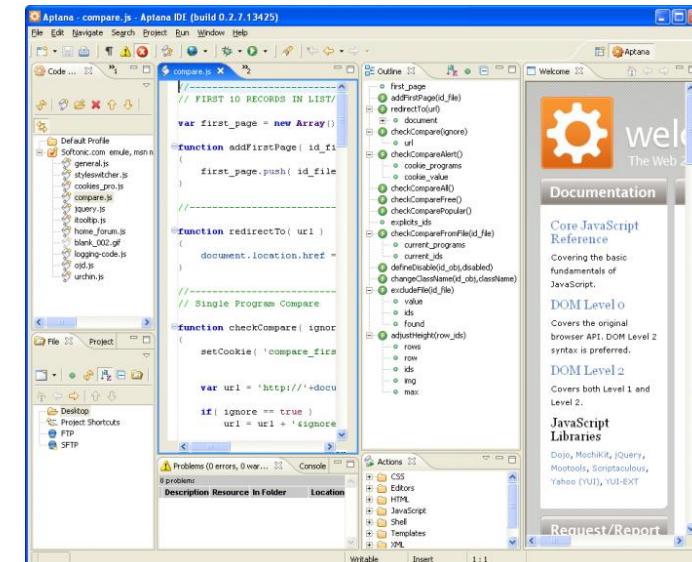


Passo 06

# Metodologia tradicional – senso comum

## . Implementação

Implementar é fazer a programação geral do sistema usando as ferramentas de produção de conteúdo tais como Adobe Studio, Gimp, Aptana Banco de dados, etc. Nessa etapa, o layout sai do padrão de imagem (JPG, PSD, PNG) e é formatado no padrão de arquivos definido no documento de requisitos, por exemplo, **HTML, PHP, Python, Ruby, Java, etc.**



**Passo 07**

# Metodologia tradicional – senso comum

## . Documentação

Durante o processo de implementação, são anotadas informações importantes sobre o web site com o objetivo de elaborar os manuais de documentação para a equipe de manutenção. Esses manuais contém especificações técnicas e informações sobre instalação e configuração.



**Passo 09**

# Metodologia tradicional – senso comum

## . Entrega

A entrega é a conclusão do projeto.  
Implica na **disponibilização para o cliente do web site na URL indicada por ele na fase do briefing ou na entrega do conteúdo para que o cliente cuide da publicação.**

**OK**

### Livros Recomendados

NIELSEN, Jakob. Projetando websites. 4. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2000. 416 p.

**Passo 10**

# Metodologia design centrado no usuário

# Metodologia design centrado no usuário

Realização de estudos da literatura e pesquisas quantitativas e qualitativas, a fim de conhecer o perfil e necessidades de determinado público, e identificar oportunidades para inovação



# Metodologia design centrado no usuário

*“princípios de design centrado no usuário; tecnologias de informação e comunicação servem pessoas, dentro de determinados contextos, propósitos e estratégias, e que o sucesso da experiência de uso é absolutamente fundamental para os processos de inovação suportados por TICs.” (retirado do processo de inovação do C.E.S.A.R)*

# Metodologia design centrado no usuário

## 1. Estudo e pesquisa



Realização de estudos da literatura e pesquisas quantitativas e qualitativas, a fim de conhecer o perfil e necessidades de determinado público, e identificar oportunidades para inovação.

### Técnicas

Diagnóstico de contexto

Acompanhamento de tendências

Definição de estratégia inicial

# Metodologia design centrado no usuário

## 2. Ideação



Geração de soluções baseadas nas informações das observações e pesquisas, a partir de técnicas diversificadas de brainstorm e seleção de propostas baseadas em critérios de legitimidade junto a usuários e clientes.

### Técnicas

Etnografia

Grupos focais em laboratório

Entrevistas

Métodos estatísticos diversos

# Metodologia design centrado no usuário

## 3. Prototipação



Produção de alternativas de design (de artefatos ou experiências) através de protótipos em níveis crescentes de fidelidade, desde protótipos em papel até completamente funcionais.

### Técnicas

#### Planejamento

Definição de roadmaps a partir de business cases

Desenvolvimento de protótipos

# Metodologia design centrado no usuário



## Técnicas

- Criação de perfis
- Levantamento de riscos
- Determinação de cronograma
- Levantamento de recursos
- Recrutamento de usuários
- Planejamento de tarefas
- Definição de procedimentos de teste
- Análise de resultados

## 4. Avaliação

Execução e análise de teste dos protótipos com usuários, com o objetivo de antecipar problemas e adequar o artefato ou experiência ao usuário.

# Obrigado! Perguntas!?

[prof@rodrigomedeiros.com.br](mailto:prof@rodrigomedeiros.com.br)

[@medeiros\\_rod](https://www.instagram.com/@medeiros_rod)