

Processos de desenvolvimento

Categoria
Agência Digital
Publicado em
09/01/2019

As atividades executadas antes, durante e depois da construção de um site ou portal pela Celepar podem ser descritas passo a passo em narrativas chamadas Ciclos de Vida. São elas:

Ciclo de vida dos sites e portais

1. Solicitação de construção de site/portal

A solicitação pode ser feita por qualquer cliente da Celepar e até mesmo por não clientes (nesse caso, desde que referendados pela direção da companhia). A solicitação deve ser recebida por um técnico do atendimento e por ele tratada. Se qualquer outro técnico receber a demanda, deve encaminhá-la ao atendimento. Na sequência, há uma (ou mais de uma) reunião oficial entre o solicitante e o atendimento para:

- ouvir o cliente
- estabelecer quais ferramentas o site deverá ter
- determinar a estratégia de construção e população de conteúdo
- criar um planejamento para o desenrolar das atividades, inclusive com proposta de datas de conclusão

Após a reunião, o atendimento determina qual designer e técnico (se necessário) trabalharão nesse serviço e definirá o que será mostrado ao cliente: só o resultado final, os estudos rejeitados até chegar ao resultado ou mais de uma alternativa. Os técnicos do atendimento produzem uma proposta comercial e acompanham todo o processo, negociando as etapas e obtendo as aprovações parciais e final.

2. Reunião de briefing

É a reunião de trabalho entre o atendedor, o designer e o cliente, para estabelecer o visual do site e a linguagem a ser utilizada. O atendedor mostrará ao cliente o orçamento, que terá sido construído a partir das informações da reunião anterior e das orientações do gerente que atende o cliente. Pegará dele a assinatura com o "de acordo" para o início dos trabalhos.

3. Construção do site

É um trabalho em conjunto entre o designer e o técnico, quando serão usados os padrões previamente estabelecidos de design, ferramentas-padrão, construção do site e sua disponibilização ao cliente. A duração desta fase é de uma semana, salvo disposto em contrário. Ao final, o designer envia o site por e-mail ao atendimento.

Durante o processo de construção, as atividades são acompanhadas através do COATI (Sistema de Controle de Atividades) da GSCM. Diariamente, as informações do COATI são questionadas quanto à alteração e quinzenalmente há uma reunião de recontração. Estas atividades podem ser listadas como:

- criação do layout
- disponibilização na área beta
- aviso ao atendimento
- aprovação, negociação e eventual recontração

- construção de módulos específicos, se necessário
- disponibilização em produção

4. Avaliação do site

Com o site construído, já com as ferramentas incluídas e em operação, avaliam-se o design e usabilidade. Se aprovados, será enviado ao cliente (por e-mail) o endereço com a proposta do site. Durante esta fase, o site só pode ser visto em micros ligados à rede do Estado.

5. População do site e treinamento

A população do site é o processo de inclusão dos conteúdos, que ocorrerá após a aprovação do layout. Se for de responsabilidade da GSCM, esta atividade deverá estar listada no cronograma do projeto, com duração média de uma semana para sites de até 50 páginas. Se for responsabilidade do cliente, será necessário aguardar a conclusão desta tarefa para colocar o site em produção.

O treinamento, agendado previamente com o cliente, é realizado na sequência. Conta com as seguintes atividades:

- preparar material didático para o treinamento
- ministrar o treinamento
- prestar suporte necessário

6. Entrada em produção

Quando populado no nível desejado pelo cliente, ocorre a passagem do site para o servidor de produção. Nesse ponto, o site pode ser acessado por qualquer micro ligado à internet. O designer e o técnico que trabalharam nele se desligam do projeto. Novas modificações devem ser solicitadas no www.manutencaoweb.pr.gov.br. Se o porte da modificação for inaceitável, a manutencaoweb encaminhará o pedido para a coordenação, a fim de um novo orçamento/projeto. Ocorrem as seguintes tarefas:

- executar o check-list de certificação de qualidade
- atualizar dados do GOPMP

7. Responsabilidade pelo conteúdo

A partir da entrega das senhas – o que sinaliza a entrada do site em produção –, o cliente torna-se legalmente responsável pelo conteúdo. Em épocas pré-eleitorais, o TRE exige que nenhuma referência a candidatos seja exibida. Nessa época, a Celepar solicitará um termo no qual o cliente se responsabilizará pelo conteúdo de seu site. Na inexistência do termo, todo o site será temporariamente desativado. A partir deste ponto, a Celepar deixa de ter acesso às senhas e ao conteúdo do site.

8. Rodada de Acompanhamento

É a avaliação por parte dos coordenadores a respeito das demandas que estão sendo atendidas pelos técnicos. Permite avaliar, priorizar, realocar recursos e até mesmo identificar a necessidade de renegociar prazos ou abrangência com o cliente.

Ciclo de vida de protótipos de sistemas

O desenvolvimento do protótipo pode ser de três tipos, que podem ser independentes ou em etapas de uma demanda:

- proposta gráfica
- construção do protótipo (telas)
- homologação (avaliação de protótipos ou auxílio na solução de problemas de usabilidade), acessibilidade e navegabilidade

1. Solicitação de construção

Essa solicitação pode ser feita por qualquer analista da Celepar. Deve ser recebida por um técnico do atendimento e por ele tratada. Se qualquer outro técnico receber a demanda, deve encaminhá-la ao atendimento. Na sequência, há uma (ou mais de uma) reunião oficial entre o solicitante e o atendimento. Nesta reunião:

- ouve-se o cliente
- definem-se quais etapas da construção do protótipo serão executadas (proposta, construção e homologação)
- discute-se a necessidade de prazos

Após a reunião, o atendimento encaminha a solicitação ao desenvolvedor.

2. Levantamento de requisitos

É a reunião de trabalho entre o atendedor, o designer e o analista, para repassar as características e necessidades da interface do sistema. Questões relevantes de funcionalidades do sistema, público-alvo, sistemas e OS utilizados e expectativas do cliente devem ser bem descritas, para um resultado de qualidade mais rápido.

3. Desenvolvimento

3.1 Proposta gráfica

A proposta é composta de 3 a 5 telas, que têm como objetivo englobar as ocorrências mais relevantes no layout – por exemplo: tela de login, formulário com abas, formulário de pesquisa etc. O tempo de criação é de 1 semana. Ao fim dessa fase, o designer envia a proposta pelo Expresso ao analista responsável.

3.2 Construção

Nessa etapa, são desenvolvidos os códigos das telas, de acordo com os casos de uso e os desenhos de tela fornecidos pelo analista. Nos casos de uso, são indispensáveis algumas informações: descrição do fluxo (principal e alternativo), descrição e tipo dos campos da tela (combo, texto, radiobutton, checkbox etc), quantidade de caracteres de cada campo, situação <habilitado ou desabilitado>, obrigatoriedade e desenho da tela.

No caso de projetos que envolvam as etapas 3.1 e 3.2, essa fase só se inicia após a aprovação do layout. Utiliza-se dos padrões definidos pelo Framework e, ao concluí-las, o designer disponibiliza as telas para visualização pelo analista. Os prazos de execução variam de acordo com o volume e a complexidade das telas.

3.3 Homologação

É a avaliação de protótipos construídos em outras áreas ou o auxílio na solução de problemas de usabilidade, acessibilidade e navegabilidade durante a fase de análise.

4. Avaliação

Todas as etapas têm um processo de avaliação. A avaliação das telas pelo analista pode demandar alterações.

5. Conclusão

Os arquivos gerados serão disponibilizados por CVS ou enviados por Expresso para o analista ou disponibilizados em área da rede a combinar.

Ciclo de vida do CMS (Contents Management System)

O CMS (Contents Management System) é um sistema que permite a montagem de um site usando módulos pré-fabricados, ao mesmo tempo em que gera as ferramentas que permitirão manter os conteúdos (incluir, alterar e excluir). Com sua utilização, os responsáveis pela publicação de conteúdos assumem 100% da operação e podem publicar o que quiserem, sem a interferência de intermediários. O uso de um CMS permite muita agilidade e dinamismo na atualização das páginas web. No momento, o CMS em uso pela Celepar e pelo Governo do Paraná é o CMSCelepar.

1. Prospecção, comparação e seleção

Trata-se de observar o mercado de CMS, ouvir a comunidade, realizar testes de desempenho e comparação e, finalmente, optar por um produto determinado.

2. Obtenção e avaliação do pacote

A obtenção do pacote depende da modalidade em que ele é disseminado. Se for um software livre, faz-se o download dele e seguem-se atividades de estudo e avaliação da arquitetura, além da análise de cada um de seus componentes isoladamente. O subproduto dessa atividade é o aprendizado e o conhecimento de seu funcionamento, o que terá, como consequência, a habilidade de expandir o produto e de criar novos módulos sob demanda.

3. Reempacotamento e disponibilização de nossa versão

Essa atividade visa a disponibilizar o conjunto de módulos homologados e conhecidos em nosso ambiente, para nosso uso. Nesse momento, o produto é inserido no GITLab onde é solucionado todos os conflitos que podem ocorrer com a versão do CMSCelepar, e pode ser registrado toda as alterações que foram necessárias. Termina essa fase quando o produto é disponibilizado no repositório.

4. Documentação e divulgação

A última etapa ocorre quando os módulos novos e/ou alterados passam a ser ofertados aos clientes da Celepar, em apresentações e palestras, no folder-padrão do CMS e no site de ajuda especialmente criado para esta finalidade.

Ciclo de vida de multimídia

Por multimídia entende-se o manuseio e a disponibilização de vídeos para a internet. Este processo começa com:

1. Estudo, comparação e estabelecimento de padrões

Essa atividade é importante, já que vídeo não comprimido tem características proibitivas em termos de espaço ocupado e banda passante. Assim, pré-requisito para seu manuseio é a utilização de métodos de

compressão significativos. Existem muitos padrões, e a escolha de um que seja operacional, facilmente visualizável, razoavelmente disseminado e de qualidade é o ponto aqui.

2. Busca, estudo e padronização de ferramentas

Trata-se de localizar, obter, estudar e divulgar ferramentas de conversão para o maior número possível de padrões em uso consagrado na internet. Essas ferramentas devem converter todos os formatos de / para aquele estabelecido na tarefa anterior.

3. Tarefa de conversão de vídeos

Essa atividade é a de conversão dos vídeos propriamente ditos. Pode ser diretamente chamada por sites e portais interessados, por meio de uma ferramenta simples de upload.

4. Criação e manutenção do servidor de vídeo

Aqui, há um trabalho de disponibilização de um ou mais servidores de vídeo, capazes de armazenar, filtrar e recuperar vídeos pela internet e por meio da criação automática de links, para permitir a conexão de qualquer site e portal aos vídeos aqui armazenados.

Ciclo de vida de identidade visual corporativa

A produção de uma identidade visual corporativa pressupõe a construção de desenhos, imagens, logomarcas, logotipos, tipologia, sugestão de cores e de processos de construção para todo o material que identifique uma entidade ou uma ideia.

1. Atendimento ao cliente

Tudo começa pela escuta ativa do cliente e das ideias subjacentes ao conceito ou à entidade que receberá a identidade visual a ser construída.

2. Elaboração do material

A construção de uma ou mais alternativas que atendam aos desejos expressos na etapa anterior. Cada criação é conceituada, verificando-se sua adequação aos parâmetros originais da demanda.

3. Apresentação e aprovação

A última palavra sempre é do solicitante. Há uma ou várias reuniões de apresentação e discussão referentes ao design desenvolvido. O processo, muitas vezes, é interativo e, desta forma, a construção é coletiva entre o demandante e o designer.

4. Auxílio para impressão

Se necessário, há reprodução impressa do material produzido.