

Matheus Pasinato Mirandoli

**ESCOLA CATARINENSE DE BIODANZA: REDESIGN DA  
INTERFACE WEB**

Projeto de Conclusão de Curso submetido  
ao Programa de Graduação da Universidade  
Federal de Santa Catarina para a obtenção  
do Grau de Bacharel em Design

Orientador: Prof. Dr. Israel de Alcântara  
Braglia

Florianópolis  
2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Mirandoli, Matheus Pasinato  
Escola Catarinense de Biodanza: Redesign da  
Interface Web / Matheus Pasinato Mirandoli ;  
orientador, Israel de Alcântara Braglia, 2017.  
75 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,  
Florianópolis, 2017.

Inclui referências.

1. Design. 2. Experiência do Usuário. 3.  
Usabilidade. 4. Biodanza. 5. Arquitetura da  
Informação. I. Braglia, Israel de Alcântara. II.  
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em  
Design. III. Título.

Matheus Pasinato Mirandoli

**ESCOLA CATARINENSE DE BIODAZA:  
REDESIGN DA INTERFACE WEB**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 22 de junho de 2017.

---

Profr.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Marília Matos Gonçalves  
Coordenadora do Curso

**Banca Examinadora:**

---

Prof. Dr. Israel de Alcântara Braglia  
Orientador  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Berenice Santos Gonçalves  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof. Msc. Tiago Mattozo  
Universidade Federal de Santa Catarina



Este projeto é dedicado a todas as pessoas que buscam, de alguma forma, serem verdadeiras.



## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à todas as pessoas que possibilitaram o meu desenvolvimento como ser humano, e também como designer, até hoje. Ao meu pai, Beto Mirandoli, meu outro pai, Laury de Oliveira e minha mãe Susana Pasinato, que sempre foram e são meu porto seguro.

Agradeço à Vani Luiza Cipriano, que há 10 anos atrás resolveu me presentear com um curso de “Desenvolvimento de Interfaces Interativas para Web” como um simples ato de carinho e influenciou minha vida de uma forma muito especial, obrigado.

Agradeço ao Prof. Israel Braglia que aceitou o convite de ser meu orientador e conseguiu respeitar meu processo e contribuir da melhor forma para que eu estivesse realizando esse projeto.

Obrigado aos professores Tiago Mattozo e Berenice Gonçalves por participarem da minha banca e contribuírem com diversas observações e feedbacks que me facilitaram o processo.

Agradeço também a possibilidade de estudar em uma Universidade Federal gratuita de qualidade, num ótimo curso, pois sei que esse é um grande privilégio.

## RESUMO

Este estudo aborda um projeto de design da experiência do usuário com o objetivo de desenvolver o redesign das interfaces do website da Escola Catarinense de Biodanza. Foram realizados testes de usabilidade e pesquisas junto ao público-alvo do website e entrevistas com diretores da organização para diagnosticar problemas e identificar objetivos de usuários e produto. A metodologia projetual foi definida e aplicada, juntamente a princípios de design, resultando num projeto que se propõe a atender os objetivos do produto e usuário.

**Palavras-chave:** Experiência do Usuário, Usabilidade, Web Design, Arquitetura da Informação.



## **ABSTRACT**

This study approaches an user experience design project that has the objective to develop the redesign of Escola Catarinense de Biodanza`s website interfaces. Usability tests and user researches were realized with the target audience and interviews were made with the organization directors to diagnose problems and identify user and product goals. Project methodology was defined and applied, along with design principles, resulting in a project that proposes to attend product and user objectives.

**Palavras-chave:** User Experience, Usability, Web Design, Information Architecture.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Website da ECB .....	20
Figura 02: Os 5 planos .....	22
Figura 03: Plano de Estratégia .....	23
Figura 04: Plano de Escopo .....	24
Figura 05: Plano de estrutura .....	24
Figura 06: Plano de Esqueleto .....	25
Figura 07: Plano de Superfície .....	25
Figura 08: Diagrama ontológico do design .....	26
Figura 09: Homepage do Centro do Ser .....	34
Figura 10: Homepage da Biodanza Rio .....	35
Figura 11: Sexo .....	39
Figura 12: Faixa Etária .....	39
Figura 13: Motivos para acessar .....	40
Figura 14: Conteúdos extras .....	41
Figura 15: Conhecimento prévio .....	42
Figura 16: Informações que se procura .....	42
Figura 17: Persona 1 .....	43
Figura 18: Persona 2 .....	44
Figura 19: Website da Escola Rio de Janeiro .....	47
Figura 20: Website da Escola Rio de Janeiro - Barra .....	47
Figura 21: Mapa inicial do site .....	48
Figura 22: Wireframe com conteúdo .....	49
Figura 23: Mapa final do site .....	53
Figura 24: Grid de 12 colunas .....	54
Figura 25: Esboço de wireframe .....	54
Figura 26: Wireframe final .....	54
Figura 27: Homepage do site da Yyoga .....	55
Figura 28: Eventos do site da Yyoga .....	56

Figura 29: Homepage da Elsa David.....	56
Figura 30: Homepage site italiano .....	57
Figura 31: Paleta cromática .....	58
Figura 32: Demonstração da Open Sans .....	58
Figura 33: Homepage .....	60
Figura 34: Página Biodanza .....	61
Figura 35: Página Escola .....	63
Figura 36: Página Eventos .....	64
Figura 37: Página Evento único .....	65
Figura 39: Página Grupos semanais .....	66
Figura 39: Página Contato .....	67
Figura 40: Página de Perfil de professor .....	68

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 01: Quadro comparativo de critérios ergonômicos .....	30
Quadro 02: Quadro de Benchmarking .....	46



## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

ECB - Escola Catarinense de Biodanza  
IBF - International Biocentric Foundation  
CSS - Cascading Style Sheet  
HTML - HyperText Markup Language  
CMS - Content Management System

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	19
1.1	PERGUNTA DE PROJETO .....	20
1.2	OBJETIVOS .....	20
<b>1.2.1</b>	<b>Objetivo Geral</b> .....	20
<b>1.2.2</b>	<b>Objetivos específicos</b> .....	20
1.3	JUSTIFICATIVA .....	21
1.3	DELIMITAÇÃO DO PROJETO .....	21
<b>2</b>	<b>METODOLOGIA</b> .....	21
2.1	PLANO DE ESTRATÉGIA .....	22
2.2	PLANO DE ESCOPO .....	23
2.1	PLANO DE ESTRUTURA .....	24
2.1	PLANO DE ESQUELETO .....	24
2.1	PLANO DE SUPERFÍCIE .....	25
<b>3</b>	<b>DIAGNÓSTICO</b> .....	26
3.1	INTERFACE GRÁFICA .....	26
3.2	WEB DESIGN .....	27
3.3	REDESIGN DE WEBSITES .....	28
3.4	AVALIAÇÃO DE USABILIDADE .....	29
3.5	HEURÍSTICAS DE NIELSEN .....	30
3.6	BIODANZA .....	32
<b>3.6.1</b>	<b>Escola Catarinense de Biodanza</b> .....	33
<b>3.6.2</b>	<b>Website da ECB</b> .....	33
3.7	AVALIAÇÃO DE SIMILARES .....	33
<b>3.7.1</b>	<b>Centro do Ser</b> .....	34
<b>3.7.2</b>	<b>Biodanza Rio</b> .....	35
3.8	AVALIAÇÃO DE INTERFACE .....	35
<b>3.8.1</b>	<b>Resultados</b> .....	36



<b>4</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DOS CINCO PLANOS</b> .....	38
4.1	PLANO DE ESTRATÉGIA .....	38
<b>4.1.1</b>	<b>Definindo objetivos do usuário</b> .....	38
4.1.1.1	Pesquisa com usuários .....	38
4.1.1.2	Pesquisa com usuários que praticam Biodanza .....	38
4.1.1.3	Pesquisa com usuários que não praticam Biodanza ....	41
4.1.1.4	Personas .....	43
<b>4.1.2</b>	<b>Objetivos do usuário</b> .....	44
<b>4.1.3</b>	<b>Objetivos do projeto</b> .....	45
4.2	PLANO DE ESCOPO .....	46
<b>4.2.1</b>	<b>Benchmarking</b> .....	46
<b>4.2.2</b>	<b>Análise de Similares</b> .....	46
<b>4.2.3</b>	<b>Requisitos de conteúdo e funcionalidade</b> .....	48
4.3	PLANO DE ESTRUTURA .....	48
<b>4.3.1</b>	<b>Arquitetura da informação</b> .....	48
<b>4.3.2</b>	<b>Teste de Usabilidade</b> .....	50
<b>4.3.3</b>	<b>Correções</b> .....	52
<b>4.3.4</b>	<b>Arquitetura Final</b> .....	53
4.4	PLANO DE ESQUELETO .....	53
<b>4.4.1</b>	<b>Grid</b> .....	53
<b>4.4.2</b>	<b>Wireframes Finais</b> .....	54
4.5	PLANO DE SUPERFÍCIE .....	55
<b>4.5.1</b>	<b>Referências visuais</b> .....	55
<b>4.5.2</b>	<b>Cores</b> .....	58
<b>4.5.3</b>	<b>Tipografia</b> .....	58
<b>4.5.3</b>	<b>Telas finais</b> .....	59
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO</b> .....	69
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	70
	<b>APÊNDICE A</b> .....	72
	<b>ANEXO A</b> .....	74



## 1. INTRODUÇÃO

A Escola Catarinense de Biodanza (ECB) é uma instituição que trabalha com o sistema Biodanza, este sistema propõe vivências a partir de situações de encontro em grupo, induzidas pelo canto e dança e mediadas por um professor facilitador. Na prática tratam-se de encontros em grupo onde o principal objetivo é prestar atenção no que se sente, estar presente. As danças não tem caráter performático mas sim vivenciais.

A ECB nasceu em 2009 com o intuito de formar professores titulares de Biodanza e promover cursos relacionados, desde então cresceu bastante o número de participantes no curso de formação, assim como cresceu em Florianópolis e Santa Catarina o número de grupos e pessoas envolvidas com Biodanza.

O website atual foi lançado em 2013 para comunicar suas atividades e veio sendo abastecido com novos conteúdos pelos próprios diretores da Escola, permanecendo com a mesma estrutura e organização desde o lançamento do projeto.

Garret (2011) define que mesmo que o website seja principalmente de conteúdo , ou seja, de acesso à informação, um dos principais objetivos é comunicar essas informações da forma mais eficaz possível,

Cooper (2014) defende que a melhor forma de contemplar interesses particulares do usuário é começar pelos requerimentos e não soluções, dessa forma o design de interação tem uma extraordinária capacidade e influência em criar produtos eficientes e poderosos. No caso do website da ECB, ele foi concebido visando atender principalmente um público que já tem conhecimentos prévios sobre Biodanza, atendendo parcialmente o usuário leigo, que deseja ter mais informações e possivelmente participar das atividades.

Garret (2011) propõe que é indispensável que o processo de design da experiência do usuário garanta que nenhum aspecto da relação do usuário com produto aconteça sem uma intenção explícita e consciente do desenvolvedor.

Dessa forma se pretende definir quais são essas necessidades junto ao público alvo e aos diretores e então propor uma nova experiência do usuário a partir de uma interface gráfica com linguagem visual clara, conteúdo objetivo e que atenda de fato as necessidades e desejos do usuário e da organização.



Figura 01: Website da ECB

Fonte: Escola Catarinense de Biodanza. 2017

## 1.1 PERGUNTA DE PROJETO

Como projetar a interface gráfica do website da Escola Catarinense de Biodanza a fim de melhorar a experiência de seus usuários e atender objetivos do produto ?

## 1.2 OBJETIVOS

### 1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver o redesign da interface gráfica para o website da Escola Catarinense de Biodanza com ênfase em técnicas de design centrado no usuário.

### 1.2.2 Objetivos Específicos

Para que o objetivo geral seja atingido, definiram-se os seguintes objetivos específicos:

- Aplicar Avaliação de Usabilidade a fim de diagnosticar problemas no website atual.
- Definir objetivos do produto e de seus usuários, traçando estratégias de comunicação e diretrizes de projeto que visem

atendê-los.

- Definir o público alvo e perfil dos usuários do website.
- Realizar pesquisas e análises que permitam definir os requisitos funcionais e de conteúdo do website.
- Desenvolver a arquitetura da informação.
- Projetar e desenvolver layouts de todas as telas do website a partir de wireframes.

### 1.3 JUSTIFICATIVA

A partir do envolvimento do autor com a ECB e a Biodanza tornou-se clara a dificuldade geral das instituições e profissionais dessa área em comunicar-se com o público, já que as mídias disponíveis sobre Biodanza, em sua absoluta maioria apresentam sérios problemas: linguagem muito complexa e específica que só é acessível a quem já tem conhecimento prévio; as interfaces gráficas são extremamente mal concebidas, tanto visualmente quanto estruturalmente.

Atualmente, seja qual for o produto ou serviço que o consumidor está interessado, o usuário realiza uma pesquisa prévia online antes de tomar uma decisão de comprometimento. Quando a comunicação de uma organização não é eficiente e clara na web, perde-se a oportunidade de aproveitar desse grande potencial que é a internet.

O presente projeto justifica-se por apresentar um estudo de caso de como o processo de design bem estruturado pode transformar a comunicação, tornando-a mais eficiente e voltada para atender os objetivos dos usuários e da organização.

### 1.4 DELIMITAÇÃO DO PROJETO

A implementação final do website fica a critério e como responsabilidade da organização, o autor será responsável por projetar e desenvolver todas as telas da interface web para desktop. O mesmo projeto será desenvolvido de forma que possa ser adaptado para dispositivos móveis no futuro.

## 2. METODOLOGIA

Será utilizada a metodologia de Garret(2011) para o desenvolvimento do projeto, descrito no livro *The elements of user experience*. Nela o autor propõe cinco planos: estratégia,

escopo, estrutura, esqueleto e superfície, esses planos definem um quadro de conceitos para identificar problemas de experiência do usuário e como resolvê-los.

A metodologia trabalha com um nível de complexidade crescente conforme o projeto avança, do abstrato para o concreto e cada plano é dependente do plano abaixo, é possível trabalhar em planos diferentes simultaneamente mas nunca encerrar um plano sem finalizar todos abaixo.

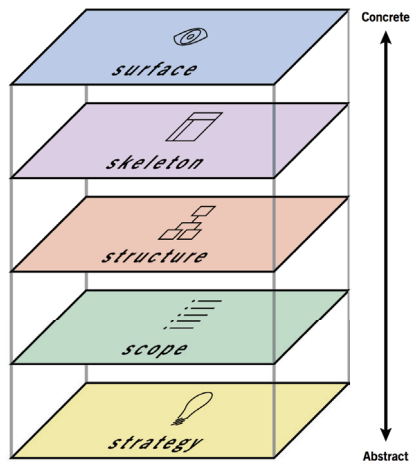


Figura 02: Os 5 planos.  
Fonte: GARRET, James. 2011

## 2.1 PLANO DE ESTRATEGIA

No plano de estratégia se define que objetivos o produto deverá cumprir, tanto para os usuários do site quanto para a organização que o está produzindo.

Nesta fase é necessário deixar o mais explícito possível quais são os objetivos da organização com o desenvolvimento do produto e que impressões se pretende que o usuário tenha da sua identidade de marca.

Além disso, para determinar as necessidades do usuário é indispensável conhecê-lo: para isso realiza-se pesquisas de usuário, segmentando e criando personas que o definam, a

partir daí é possível conduzir pesquisas a fim de determinar seus objetivos.

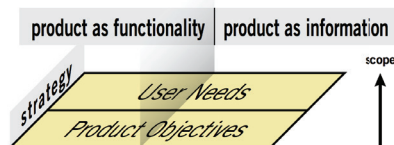


Figura 03: Plano de estratégia

Fonte: GARRET, James. 2011

## 2.2 PLANO DE ESCOPO

O plano de escopo trata de traduzir as necessidades do usuário e objetivos do produto em requerimentos específicos de conteúdo e função do produto.

Garret define que estes requerimentos podem surgir de três categorias: o que as pessoas dizem querer, o que elas realmente querem e o que elas não sabem que querem.

Uma forma de contribuir para esse processo é criando narrativas de como as Personas do plano anterior poderiam interagir com o produto para atingir seus objetivos, chamado Cenários, dessa forma é possível analisar o processo e propor novos requerimentos.

Garret(2011) sugere que pode ser útil analisar os competidores e outros produtos que tragam soluções que possam servir de modelo para o desenvolvimento do produto em questão.

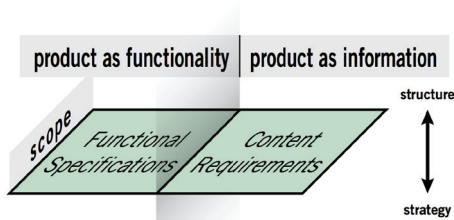


Figura 04: Plano de Escopo.  
Fonte: GARRET, James. 2011

### 2.3 PLANO DE ESTRUTURA

Nesta etapa se constrói uma estrutura de como o site vai se organizar para cumprir os requerimentos de forma coesa. Desenvolve-se uma estrutura conceitual para o site.

O processo de estruturação do conteúdo ocorre neste plano, é desenvolvida sua arquitetura da informação e planejado o design de interação.

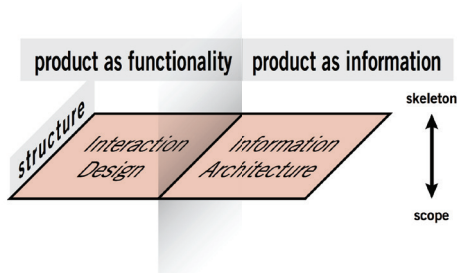


Figura 05: Plano de estrutura.  
Fonte: GARRET, James. 2011

### 2.4 PLANO DE ESQUELETO

Depois do plano de estrutura definir como o site vai funcionar, o plano de esqueleto vem para definir que forma e funcionalidades o produto terá.

Os botões, campos e componentes de interface são definidos através do Design de Interface. Os campos de



informação serão projetados pelo Design de Navegação e o Design de Informação é responsável por tratar as informações para uma comunicação efetiva.(Garret, 2011)

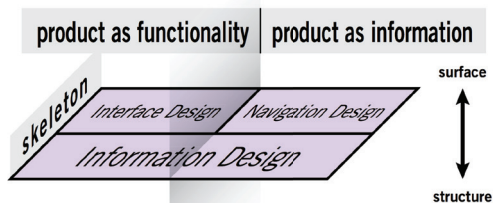


Figura 06: Plano de Esqueleto.

Fonte: GARRET, James. 2011

## 2.5 PLANO DE SUPERFÍCIE

No plano de superfície ocorre o processo de refinamento e foco no design sensorial: como aplicar os conceitos de design para tornar o produto o mais eficiente possível. Nesta etapa se constroem os aspectos estéticos e visuais, como tipografia, diagramação, cores, imagens que vão definir como o site se apresentará ao público.

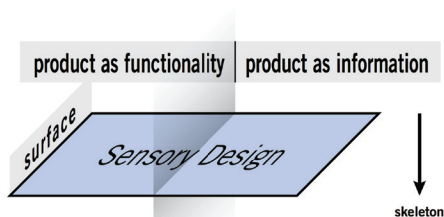


Figura 07: Plano de Superfície.

Fonte: GARRET, James. 2011

### 3. DIAGNÓSTICO

#### 3.1 INTERFACE GRÁFICA

Segundo Bonsippe(1997), são três os domínios que compõem o diagrama ontológico de Design:

1. Usuário que quer realizar uma ação.
2. Uma tarefa que o usuário deseja cumprir.
3. Uma ferramenta que o usuário necessita para realizar essa ação.

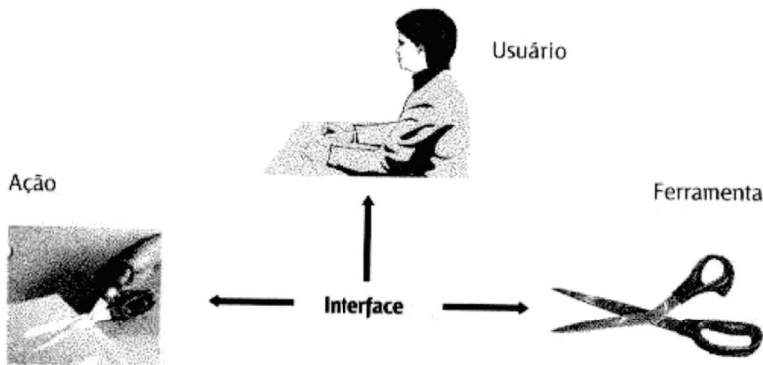


Figura 08: Diagrama ontológico do design.

Fonte: Bonsippe, 1997.

A interface revela o caráter de ferramenta do objeto e o conteúdo comunicativo das informações, transforma objetos em produtos, transforma sinais em informação interpretável (BONSIPPE,1997).

É a interface então que deve ter as características que permitam ao usuário utilizar a ferramenta da melhor maneira a fim de realizar sua tarefa, esta explicação nos possibilita entender o papel da interface como mediadora de processos entre sistemas e abre a possibilidade de pensar em como o Design deve ser peça fundamental no processo de projeção de interfaces.

Foram pesquisadores do Instituto de Pesquisa Stanford que criaram as primeiras interfaces interativas, sistemas de informação baseadas em hiperlinks. Como resultado desta

pesquisa surgiram dispositivos de entrada e saída de dados: o monitor, o mouse, o teclado e também o e-mail e o processador de texto.

Na mesma instituição uma pesquisa subsequente levou à criação de interfaces icônicas, que permitia ao usuário visualizar informações antes de serem impressas, e segundo Levacov(1999) foi o primeiro modelo a usar janelas, ícones e menus.

Surge então a primeira proposta de caráter comercial que utilizava as interfaces gráficas, a Apple Computers desenvolve o Macintosh, computador que se apropriou de diversas metáforas de conteúdo comunicativo: apagar arquivos era possível através da lixeira, diretórios em forma de pasta, calculadora, bloco de notas e despertador.

É importante citar o computador “AMIGA”, da empresa canadense Commodore, no processo de desenvolvimento das interfaces por ter aperfeiçoado a ideia de interface iconográfica da Apple e propor a utilização do mouse em quase todos seus programas. No entanto, a grande popularização dos computadores pessoais ocorreu após o lançamento do Windows 95, sistema operacional que baseou muito de sua interface nos Desktops da Apple porém encorajando os usuários a usar aplicações maximizadas.

Este processo de evolução das interfaces tomou um novo patamar com o passar do tempo, com dispositivos sensíveis ao toque, sistemas por comando de voz e a tecnologia têm se tornado cada vez mais amigável e acessível ao ser humano.

Há inclusive um conjunto de diretrizes de que medidas podem ser tomadas para melhorar a experiência na web para usuários que tenham deficiências físicas e/ou mentais. Muitas dessas diretrizes acabam sendo úteis também para todo o público(W3C, 2016).

### 3.2 WEB DESIGN

Segundo Nascimento e Amaral (2009), a evolução das interfaces gráficas contribuiu no sentido de evidenciar a necessidade de atenção ao web design, cujo desenvolvimento ocorreu juntamente ao do HTML (Hyper Text Marked Language).

O HTML surgiu inicialmente para conectar institutos de

pesquisa através de redes eletrônicas e com a evolução dos websites na Internet se viu buscando adaptar sua linguagem para atender as necessidades que surgiam: de simples linguagem de marcação a linguagem evoluiu para conectar usuários a mídias de comunicação, revolucionando a forma de se disseminar informação.

Esta linguagem também procurou evoluir para atender as necessidades de Web Design: hipertexto, blocos de texto independentes que propõem uma leitura não linear,(IICM,2016) e hipermídia, o equivalente para outros tipos de mídia: vídeo, imagens, áudios, foram cada vez mais se tornando customizáveis de forma a estabelecer uma melhor comunicação com o usuário.

A linguagem HTML evoluiu de tal forma que foram lançadas seis versões até hoje(W3 Schools,2016), no transcorrer desse processo surgiu o Cascading Style Sheet (CSS), ou Folha de Estilos em Cascata, criado por Hakon Wium Lie e Bert Bros, em meados da década de 1990 e adotado pelo World Wide Web Consortium - W3C, principal organização do mundo para estabelecimento de padrões para Web. O HTML passou a ser responsável somente por marcar e estruturar o conteúdo de um documento e o CSS em definir cores, leiautes e fontes das interfaces.

### 3.3 REDESIGN DE WEBSITES

Para Victor Papanek(1992), Design é o esforço consciente e intuitivo de impôr significado de ordem, já Cooper(2014) propõe uma visão mais detalhada de como pensar o Design orientado para humanos:

1. É necessário entender os desejos, necessidades, motivações e o contexto das pessoas que estão utilizando determinado produto.
2. Entender oportunidades técnicas, de domínio e de negócio, requerimentos e restrições.
3. Usar esse conhecimento como fundação para criar produtos em que a forma, conteúdo e comportamento sejam úteis, usáveis e desejáveis, bem como economicamente viáveis e tecnicamente possíveis de serem feitos.

Quando princípios como estes são aplicados através de metodologias específicas o objetivo é criar produtos que os usuários consigam atingir seus objetivos, sintam-se satisfeitos

e os recomendem para outras pessoas. Por outro lado, quando um produto é concebido com uma visão limitada em termos de Design, considerando apenas aspectos funcionais ou mercadológicos por exemplo, a tendência é que o produto proponha experiências insatisfatórias que não levam o usuário a atingir seus objetivos.

Para Garret(2011), podemos considerar três âmbitos do Design moderno para entender o processo de criação de um produto: existe o design estético que se ocupa de tornar o produto agradável visualmente aos usuários; existe o design funcional que busca adaptar as características do produto para que possa realizar uma ação efetivamente; e existe o design da experiência do usuário que busca integrar os conceitos anteriores pensando em como o usuário responderá a interface projetada, baseado em fundamentos de psicologia e comportamento.

Quando um produto, no caso um Website, apresenta problemas de comunicação, que podem ser identificados através do uso pelo usuário, é possível iniciar um processo de redesign, que identificará problemas através uma avaliação de usabilidade e buscará saná-los por meio de metodologias que proponham boas práticas de design centrado no usuário.

### 3.4 AVALIAÇÃO DE USABILIDADE

Como é a experiência do usuário no Website? Se estamos falando de experiência, ela não pode acontecer somente no campo das ideias, de como o desenvolvedor imagina que o usuário vá se relacionar com meu Website. Para descobrir como ocorre essa interação de fato são propostas as Avaliações de Usabilidade através de critérios ergonômicos.

Segundo Nascimento e Amaral(2009) os métodos e técnicas de avaliação de usabilidade permitem equilibrar os objetivos de um website com as necessidades do usuário. Podem ser aplicados num tempo relativamente pequeno, a um custo baixo, e se adequados ao contexto de uso podem obter resultados satisfatórios.

Esses métodos e técnicas não são padronizados e foram se desenvolvendo pelo caráter exploratório dos cientistas que os propuseram. Segundo Guimarães, essa Avaliação busca estudar um Website a partir da ótica de gestores, desenvolvedores e

usuários.

Nascimento e Amaral(2009) defendem que haja uma pesquisa Bibliográfica para definir quais métodos e técnicas correspondem melhor a realidade do produto final que se deseja desenvolver: se é um Website na área de educação é importante pesquisar quais métodos e técnicas foram utilizados previamente para avaliar Websites dessa área.

Além disso ter um panorama geral dos autores e suas metodologias permite avaliar qual é a técnica e/ou métodos que se adequam ao seu Website, neste sentido Gonçalves, Silva e Paschoarelli trazem um quadro comparativo de critérios ergonômicos de cinco autores: Bastien & Scapin (1993), Nielsen (1994), Shneiderman (2005), Jordan (1998) and Dul & Weerdmeester (1991).

	Orientação	Carga de Trabalho	Controle	Adaptabilidade e compatibilidade	Administração do erro	Padronização
<b>Bastien &amp; Scapin (8 critérios)</b>	- Condução (Orientação, Agrupamento/ Distinção de itens, Feedback imediato)	- Carga de trabalho (Brevidade e Densidade Informacional (Legibilidade)) - Significado dos códigos	- Controle explícito (Ações explícitas do usuário e Controle do usuário)	- Adaptabilidade (Flexibilidade e Consideração da experiência do usuário) - Compatibilidade	- Gestão de erros (Proteção contra os erros, Qualidade das mensagens de erro e Correção dos erros)	- Coerência
<b>Dul &amp; Weerdmeester (7 critérios)</b>	- Faça o diálogo autodescritivo	- O diálogo deve ser adequado à tarefa	- Faça o diálogo controlável	- O diálogo deve atender as expectativas do usuário - O diálogo deve ser adaptável a indivíduos	- O diálogo deve ser tolerante a erros	- O diálogo deve ser adaptável à aprendizagem
<b>Jordan (10 critérios)</b>	- Retorno das ações/Feedback	- Consideração sobre as habilidades do usuário - Clareza Visual - Priorização da funcionalidade e da informação - Explicitação	- Controle do usuário	- Compatibilidade - Transferência adequada de tecnologia	- Prevenção de erro e recuperação	- Coerência
<b>Nielsen (10 critérios)</b>	- Visibilidade do Status do sistema - Ajuda e documentação	- Mais reconhecimento que recordação - Projeto estético e minimalista	- Controle e liberdade do usuário	- Flexibilidade e eficiência de uso - Correspondência entre o sistema e o mundo real	- Prevenção de erro - Ajuda ao usuário, diagnóstico e recuperação dos erros	- Coerência e padrões
<b>Schneiderman (8 critérios)</b>	- Oferecer Feedback - Diálogos que indiquem o término da ação.	- Reduzir a carga de curta memória	- Suporte interno de controle	- Atendimento da usabilidade universal	- Evitar erros - Fácil permissão para reverter ações	- Esforço por coerência

Quadro 01: Quadro comparativo de critérios ergonômicos.

Fonte: GONÇALVES, SILVA E PASCHOARELLI, 2008.

### 3.5 HEURÍSTICAS DE NIELSEN

Foi decidido focar nos critérios ergonômicos de Nielsen (1994) aos quais ele denomina Heurísticas, que são regras gerais

e não diretrizes específicas de usabilidade. O autor foi escolhido por ser adequado às necessidades do projeto, que tem um prazo para desenvolvimento curto e busca ter uma interface mais acessível. As seguintes regras servirão de base e guia para o desenvolvimento do projeto:

- **Visibilidade do estado do sistema:** o sistema sempre deve informar o usuário sobre o que está acontecendo, com o devido feedback dentro de um tempo razoável.
- **Correspondência entre o sistema e o mundo real:** o sistema deve falar a linguagem do usuário e não o contrário, com palavras, frases e conceitos familiares ao usuário. Siga convenções do mundo real, tornando as informações lógicas e naturais.
- **Controle do usuário e liberdade:** é comum os usuários escolherem funções por engano. É necessário haver uma “saída de emergência” disponível para sair de uma página indesejada sem ter de passar por um extenso diálogo. Suporte a desfazer e refazer.
- **Consistência e padronização:** usuários não devem ter que avaliar se diferentes palavras, situações ou ações significam a mesma coisa. Siga convenções da plataforma.
- **Prevenção de erros:** ainda melhor do que ter boas mensagens de erros é ter um design cuidadoso que possa preveni-los. Se não é possível eliminar as condições propensas a erros deve-se identificá-las e apresentar uma opção de confirmação ao usuário antes de ele confirmar a ação.
- **Reconhecimento ao invés de memória:** minimize a carga de memória do usuário tornando objetos, ações e opções visíveis. O usuário não deve ter de lembrar informações de uma parte da interface para outra. Instruções de uso do sistema devem estar visíveis ou facilmente disponíveis a qualquer momento.
- **Flexibilidade e eficiência de uso:** aceleradores - não vistos pelo usuário inexperiente - podem acelerar o processo de interação para o usuário experiente de forma que o sistema atenda usuários com qualquer nível de experiência. Permita que usuários adequem suas ações frequentes.
- **Design estético e minimalista:** design não deve conter informações irrelevantes ou raramente necessárias. Cada

unidade extra de informação num diálogo compete com unidades úteis de informação e diminuem sua visibilidade relativa.

- Ajudar usuários a reconhecer, diagnosticar e se recuperar de erros: mensagens de erro devem ser expressas em linguagem direta (sem códigos) precisamente indicando o problema e construtivamente sugerindo uma solução.
- Ajuda e documentação: Apesar de ser melhor que um sistema possa ser usado sem documentação, pode ser necessário prover ajuda e documentação.
- Qualquer informação deve ser fácil de ser pesquisada, focada na tarefa que o usuário deseja realizar e listar passos concretos a serem executados, e não ser muito extensa.

Entender o conceito de interfaces e de web design aliando conceitos como experiência do usuário e design de interação nos permite avaliar a necessidade de redesign para o website da ECB, e é isso que Nielsen e Tahir(1999) propõe com a Avaliação de Usabilidade, a qual será submetida a homepage do website da Escola Catarinense de Biodanza.

### 3.6. BIODANZA

Segundo Rolando Toro(2002), Biodanza é um sistema de integração afetiva, renovação orgânica e reaprendizagem das funções originárias de vida, baseada em vivências induzidas pela dança, pelo canto e por situações de encontro em grupo. Inicialmente chamada de Psicodanza, evoluiu para em 1977 tornar-se Biodanza, o prefixo 'Bio' deriva do termo bios que significa 'vida'. A palavra 'danza', na acepção francesa, significa 'movimento integrado pleno de sentido'(SANCHEZ, 2012).

De acordo com Toro(2002), Biodanza não tem caráter performático por trabalhar com o conceito de Vivência, já que a ação reguladora dos exercícios de Biodanza não se faz sobre o córtex cerebral voluntário, mas sobre a região límbico-hipotalâmica (centro regulador das emoções).

Segundo Oliveira(2016), a prática de Biodanza ocorre em grupos regulares que acontecem periodicamente, normalmente uma vez por semana e Maratonas, que são práticas de maior aprofundamento que requerem mais dias, normalmente um fim de semana e são sempre mediadas por Professores Titulares de



Biodanza.

Por sua vez, os professores titulares de Biodanza são titulados por Escolas de Formação, reconhecidas por uma das duas fundações que regulamentam a Biodanza no mundo, que são a International Biocentric Foundation (IBF) e Scuola Toro (OLIVEIRA, 2016).

Estas Escolas de Formação oferecem o curso de formação de Biodanza, que tem uma duração em média de três anos, nos quais o aluno deve cumprir com o Programa Único de Formação de Biodanza (IBF, 2008).

### **3.6.1 Escola Catarinense de Biodanza**

A Escola Catarinense de Biodanza surge em 2009 com os Diretores Laury Eliseu Marenco de Oliveira e Silvia Eick oferecendo o Programa Único de Formação de Biodanza com a regulamentação da IBF. A primeira turma foi formada com cinco alunos e atualmente, em 2016, conta com vinte e sete e uma nova diretoria com Susana Pasinato substituindo Silvia Eick. Já foram titulados cinco Professores Facilitadores de Biodanza. (OLIVEIRA, 2016)

Além do caráter de Escola de Formação, oferece espaço de divulgação gratuito de Grupos regulares de Professores parceiros pelo seu Website, divulgando vinte e três grupos por Santa Catarina. (ECB, 2016)

### **3.6.2 Website da ECB**

O website atual foi lançado em 2013 após um trabalho de um ex-aluno de Biodanza que é formado em Design Gráfico. Foi desenvolvido utilizando a plataforma CMS Joomla, o que possibilitou que os organizadores da ECB pudessem adicionar mais conteúdos dentro do site ao longo do tempo. Na prática isso ocasionou a criação de novos itens de sub-menu e novos conteúdos sem muitos critérios de arquitetura da informação definidos.

## **3.7. AVALIAÇÃO DE SIMILARES**

Para estabelecer um parâmetro de que características visuais de interface gráfica o novo projeto deve contemplar e quais outras devem ser evitadas, foi proposta a análise de dois websites na mesma área de atuação. Cores, diagramação,

tipografia e arquitetura da informação foram observados.

### 3.7.1 Centro do Ser

O Centro do Ser é um espaço que oferece práticas de cunho terapêutico em Florianópolis, foi escolhida para análise por ser um lugar que a Biodanza se insere e também por ter um website com sérios problemas, principalmente na sua interface gráfica.

Conforme a figura 09 observa-se que o Website se baseia em cores terrosas que tendem a cansar o usuário e não serem agradáveis, harmônicas. A tipografia é caligráfica e extremamente rebuscada e, as vezes, têm pouco contraste, o que dificulta muito a legibilidade e pode cansar o usuário. Ainda há um agravante das fontes terem sido salvas como imagens em baixa resolução. As cores utilizadas no menu são muitas e não se reconhece um padrão, não há organização hierárquica clara.

Na parte de localização o mapa está em baixa resolução com um recorte muito fechado que dificulta a localização do usuário, além disso as bordas estão pixelizadas.

Não utiliza padronagem para suas caixas de texto: algumas têm os cantos arredondados e outras têm ângulos retos.



Figura 09: Homepage do Centro do Ser

Fonte: <http://centrodoser.com.br>

### 3.7.2 Biodanza Rio

A Biodanza Rio é uma Escola de Formação de Professores de Biodanza, assim como a ECB e foi escolhida para análise pelas aparentes boas práticas em design gráfico e na arquitetura da informação.

Conforme a figura 10 a interface apresenta uma paleta cromática bem equilibrada, as cores frias predominam mas tem o contraponto da complementar. O contraste entre tipografia e fundo é adequado ao seu estilo leve, onde o branco e tons claros de cinza predominam e conseguem contrastar até com tipografia em tons mais escuros de cinza.

Há uma boa definição hierárquica na diagramação e a imagem de destaque da homepage foi bem concebida em termos de composição.

Como pontos negativos: o site apresenta um formato de blog(one-page) que seria mais adequado para somente uma seção, além disso, o plug-in da página do Facebook que está na homepage aparece cortado.



Figura 10: Homepage da Biodanza Rio

Fonte: <http://biodanzario.bio.br>

### 3.8 AVALIAÇÃO DE INTERFACE

Nielsen e Tahir(1999) propõe uma avaliação de interface somente da homepage, por ser a partir dela que se desempenha

a função mais crítica que é transmitir o que a empresa significa, a importância do site em relação à concorrência e ao mundo físico, e os produtos ou serviços oferecidos.

Os autores propõe algumas metáforas para explicar a importância da homepage:

- Capa de revista: pela capa se define o estilo, o conteúdo e os demais conteúdos contidos.
- Sua face para o mundo: a homepage é a primeira impressão visual e funcional que o usuário terá do website.
- Trabalho de Arte: o caráter estético é importante na decisão do usuário permanecer ou não na página, o design deve ser límpido e profissional sempre. No entanto deve se ter atenção ao design da interação do website.
- Saguão de um prédio: o saguão, assim como a homepage, não é o destino final mas sim o caminho. A sinalização e os caminhos devem estar claros para quem passa.
- Recepcionista da empresa: é a ideia do ser humano que direciona as pessoas para o local certo, oferecendo orientação amistosa e útil.
- Sumário de livro: se concentra em levar as pessoas aos lugares certos e apresenta uma visão hierárquica do conteúdo.
- Primeira página de jornal: apresenta uma visão geral resumida e priorizada das informações mais importantes.
- Folheto: a homepage, assim como o folheto, deve convencer a continuar lendo mais adiante.

A avaliação de Nielsen e Tahir se baseia em 113 diretrizes. Essa avaliação foi aplicada ao site da Escola Catarinense de Biodança para avaliar sua homepage.

### **3.8.1 Resultados**

A pontuação final foi de 79,2 %, resultado que determina a reestruturação do projeto para gerar uma nova homepage, já que a página é suficientemente ruim para que modificações isoladas não bastem para solucionar os problemas (NIELSEN, TAHIR 2001)

Abaixo segue a lista dos itens (ANEXO A) não previstos ou parcialmente previstos segundo a avaliação de interface, a ideia é contemplar o máximo de itens ao final deste projeto. Foram os seguintes itens:

2. Incluir um slogan resumindo explicitamente o que o site ou a

empresa faz

4. Enfatizar as tarefas de mais alta prioridade, para que os usuários tenham um ponto de partida definido na homepage
6. No Website da empresa principal, não usar a palavra “Website” para se referir a qualquer outro aspecto, exceto à totalidade da presença da empresa na Web
7. Estruturar a homepage de modo diferente de todas as outras páginas existentes no site
9. Incluir um link da homepage para uma seção “Sobre Nós”, que oferece aos usuários uma visão geral sobre a empresa e links para todos os detalhes relevantes sobre seus produtos, serviços, valores da empresa, proposta de negócios, equipe de gerenciamento e outros pormenores
12. Incluir um link “Fale Conosco” na homepage, que acessa uma página com todas as informações de contato de sua empresa
13. Ao fornecer um mecanismo de “feedback” (resposta), especificar o objetivo do link e se será lido pelo atendimento ao cliente ou pelo Webmaster, e outras informações pertinentes.
25. Explicar o significado de abreviações, iniciais maiúsculas, acrônimos e segui-los imediatamente com as abreviações, na primeira ocorrência
27. Empregar raramente todas as letras maiúsculas e nunca como um estilo de formatação
29. Usar exemplos para revelar o conteúdo do site, em vez de apenas descrevê-lo
48. As caixas de entrada devem ser suficientemente grandes para os usuários verem e editarem consultas padrão no site
49. Não rotular a área de pesquisa com um título, em vez disso, usar um botão “Search” (Busca/Pesquisa), à direita da caixa
58. Editar fotos e diagramas adequadamente, segundo o tamanho de exibição
64. Usar texto com muito contraste e cores de plano de fundo, para que os caracteres fiquem os mais legíveis possíveis.
65. Evitar a rolagem horizontal a 800x600
67. Usar um layout fluido para permitir o ajuste do tamanho da homepage a diversas resoluções de tela.
69. Nunca utilizar componentes da interface como parte da tela em que as pessoas não deverão clicar
75. Incluir uma descrição resumida do site no título da janela

78. Para qualquer Website que tenha uma identidade conectada a um país específico, diferente dos Estados Unidos, usar o domínio de nível superior desse país

106. Mostrar aos usuários a hora da última atualização do conteúdo, não a hora atual gerada pelo computador

## **4. DESENVOLVIMENTO DOS CINCO PLANOS**

### **4.1 PLANO DE ESTRATÉGIA**

Nessa etapa de estratégia busca-se estabelecer quais são os objetivos dos usuários e também do produto em si, para então criar estratégias que visem contemplar as duas frentes.

#### **4.1.1 Definindo objetivos dos usuários**

Para determinar os objetivos do usuário é necessário conhecê-lo, neste caso definiu-se a realização de pesquisas com o público atual do site para, em seguida, criar personas que possam nos servir de guia durante o processo de design.

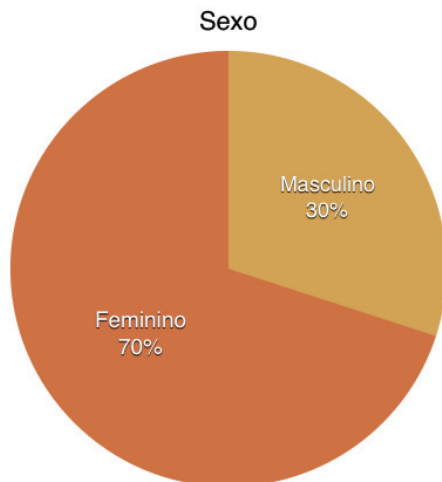
##### **4.1.1.1 Pesquisa com usuários**

Foi realizada uma pesquisa com dois públicos distintos: uma para pessoas que já praticam Biodanza e frequentam grupos semanais e/ou escola de formação e outra para pessoas que tiveram pouco ou nenhum contato com a Biodanza. A necessidade surgiu por se imaginar que os objetivos do público seriam muito diferentes conforme seu envolvimento.

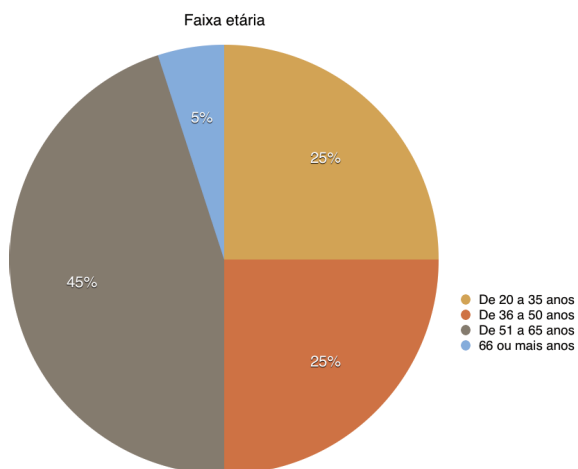
Ambas as pesquisas foram realizadas via internet, com envio anônimo para evitar que os usuários omitissem informações ou se sentissem desconfortáveis.

##### **4.1.1.2 Pesquisa com usuários que praticam Biodanza**

Para este público que já tem ou teve contato com o website a intenção foi de conhecer o que motiva o usuário a entrar no site e que outros conteúdos ele gostaria que houvessem disponíveis. Houveram 20 respondentes e o resultado foi o seguinte:



**Figura 11: Sexo**  
Fonte: Elaborado pelo autor.



**Figura 12: Faixa Etária**  
Fonte: Elaborado pelo autor.

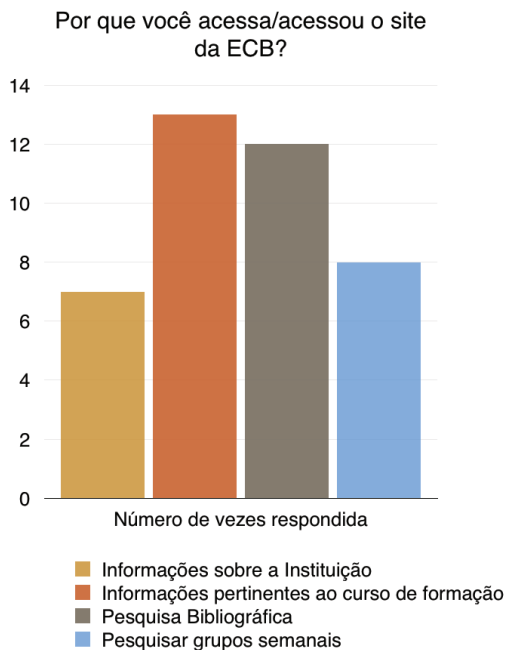


Figura 13: Motivos para acessar  
Fonte: Elaborado pelo autor.



Há algum conteúdo que você gostaria que houvesse no site? Se sim, qual?

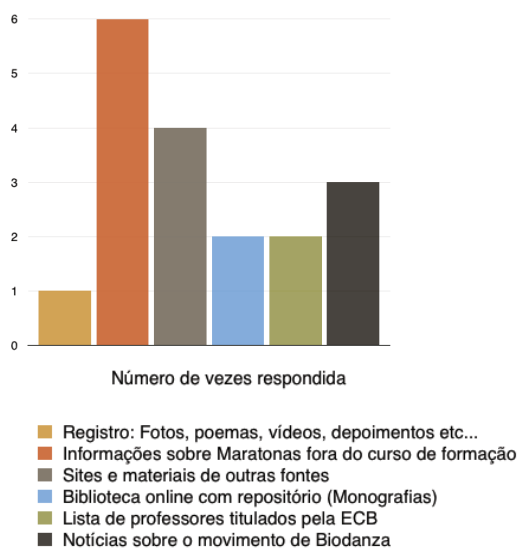


Figura 14: Conteúdos extras

Fonte: Elaborado pelo autor.

#### 4.1.1.3 Pesquisa com usuários que não praticam Biodanza

Já para este público o foco principal era saber que informações ele buscaria caso se interessasse pela Biodanza. Houveram 10 respondentes e o resultado foi o seguinte:

Você conhece a Biodanza?

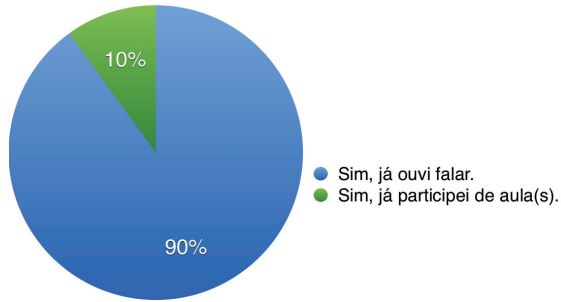


Figura 15: Conhecimento prévio

Fonte: Elaborado pelo autor

Caso você estivesse interessado em fazer Biodanza, que informações você buscaria em um site?

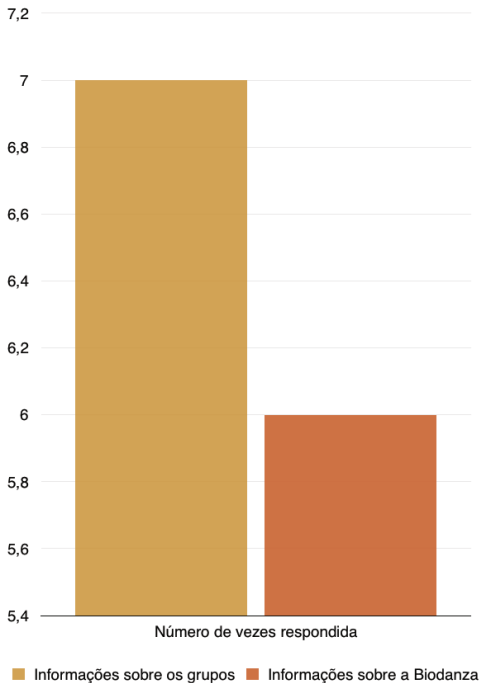


Figura 16: Informações que se procura

Fonte: Elaborado pelo autor

#### 4.1.1.4 Personas

A estratégia de personas vem para criar personagens que representem o público alvo do produto, no caso foram desenvolvidos duas personas que serão usadas como base para consulta nas próximas fases do projeto.



**Mônica**

52 anos, casada

*“Pensa que atividades expressivas e terapêuticas podem ajudar as pessoas a terem uma vida mais saudável e feliz”*

Fluência em tecnologias digitais: Baixa

Mônica é professora de ensino superior, seu dia usual consiste em realizar atividades relacionadas ao seu emprego e cuidar dos seus filhos, que têm 7 e 10 anos. Além disso, Mônica participa de um grupo de estudos focado em questões sociais da comunidade do entorno do Campus da Universidade que leciona.

Mônica muitas vezes se sente cansada, sem ânimo e forças para realizar suas obrigações e também curtir seus hobbies, que são cozinhar e jogar vôlei.

Figura 17: Persona 1

Fonte: Elaborado pelo autor.

**Gilberto**

24 anos, solteiro

*“Sinto que minha vida se resume a estudo e trabalho, cada vez mais robotizado pela rotina. Tenho dificuldades em lidar com a vida da forma que gostaria: cultivando minhas relações de forma saudável e leve.”*

Fluência em tecnologias digitais: Alta

Gilberto é graduando em Jornalismo pela Universidade Federal de Santa Catarina desde 2011, quando saiu de sua cidade natal Joinville. Ele está no final da formação e trabalha numa emissora local de televisão.

Seu dia começa cedo, com as aulas na universidade que lhe ocupam a manhã. No começo da tarde vai para a emissora, onde permanece até o fim do dia. Quando chega em casa muitas vezes fica trabalhando nas atividades da graduação.

Figura 18: Persona 2

Fonte: Elaborado pelo autor.

#### 4.1.2 Objetivos do usuário

A partir das pesquisas e definição de personas foi possível estabelecer os objetivos principais para o usuário:

- Acessar informações sobre os grupos semanais de Biodanza.
- Se informar quanto as atividades da escola de formação.

- Acessar informações sobre eventos.
- Acessar o Ambiente Virtual de Aprendizagem
- Acessar a programação anual de atividades da Escola.
- Entrar em contato com professores.
- Acessar monografias dos professores titulados pela ECB.
- Acessar conteúdos de Biodanza

#### **4.1.3 Objetivos do projeto**

A partir de conversas e reuniões com os diretores da Escola ficaram estabelecidos os seguintes objetivos para o projeto:

- Aumentar a atratividade do site aos usuários, tornando-o mais humano.
- Ter uma linguagem verbal e visual que se comunique bem com os públicos de variadas faixas etárias.
- Conseguir estabelecer uma identidade de marca mais expressiva através do website.
- Dispor conteúdos de forma mais visual e estruturada, para que o usuário tenha maior facilidade em recebê-lo
- Divulgar eventos de Biodanza.
- Se tornar referência entre sites de Biodanza.
- Disponibilizar lista de Professores titulados pela ECB juntamente com suas dissertações.
- Divulgar grupos semanais de Biodanza em Santa Catarina.
- Oferecer informações sobre o que é a Biodanza e como ela funciona.
- Oferecer informações sobre a Escola Catarinense de Biodanza.

## 4.2 PLANO DE ESCOPO

### 4.2.1 Benchmarking

Foi realizado um benchmarking para analisar o que organizações do mesmo setor estão oferecendo em termos de funcionalidades e conteúdo dentro de seus websites.

	<b><u>biodanzario.bio.br</u></b>	<b><u>escoladebiodanza.com.br</u></b>	<b><u>biodanza.com.br</u></b>
<b>Grupos Regulares</b>	Sim	Sim	Sim
<b>Cursos</b>	Sim	Sim	Sim
<b>Sobre a Biodanza</b>	Sim	Sim	Sim
<b>Institucional</b>	Sim	Sim	Sim
<b>Monografias</b>	Sim	Não	Não
<b>Facilitadores Titulados</b>	Sim	Não	Não

Quadro 02: Quadro de Benchmarking

Fonte: Elaborado pelo autor

### 4.2.2 Análise de Similares

A partir dele foi feita uma análise de similares mais aprofundada, foram listadas apenas as características que poderiam ser interessantes para o redesign do website.



Figura 19: Website da Escola Rio de Janeiro

Fonte: <http://biodanzario.bio.br>

- Divulgação de conteúdos sobre a Biodanza em vídeos.
- Disponibilização de monografias dos professores titulados.
- Facebook likebox.
- Localização pelo Google Maps.



Figura 20: Website da Escola Rio de Janeiro - Barra

Fonte: <https://biodanzario.com.br/>

- Agenda de eventos em “cards”.
- Depoimentos escritos.
- Localização pelo Google Maps.
- Critérios de admissão para a escola.
- Disponibilização das monografias dos professores titulados pela escola.

### 4.2.3 Requisitos de conteúdo e funcionalidade

Foram definidos os seguintes requisitos:

- Chamada com destaque para o conteúdo de grupos semanais.
- Link para acesso ao Ambiente Virtual de Aprendizagem
- Disponibilizar formulário de contato e sempre divulgar os dados de e-mail e telefone dos professores quando possível.
- Disponibilizar link para download de monografias dos professores titulados pela Escola.
- Tornar os textos mais enxutos e diretos.
- Criar chamada em destaque para interesse em evento.
- Inserir likebox do Facebook
- Inserir localização com mapa do Google.
- Inserir vídeos do Youtube com depoimentos dos praticantes.
- Disponibilizar uma ferramenta de busca
- Inserir link para a Fan Page da Escola.

## 4.3 PLANO DE ESTRUTURA

### 4.3.1 Arquitetura da Informação

Para a realização da etapa de arquitetura de informação foi essencial contar com as pesquisas de usuário, juntamente com os objetivos do produto se traçou um mapa do que se julgava ser uma arquitetura ideal:

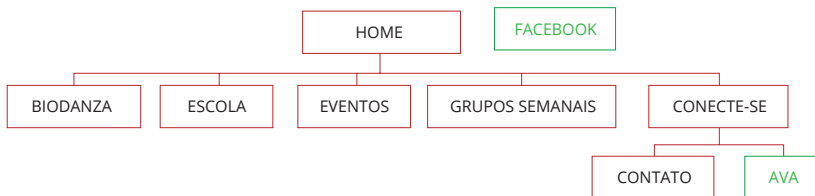


Figura 21: Mapa inicial do site  
Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Para validar essa arquitetura foi realizado um Teste de Usabilidade, usuários com diversos perfis foram convidados a realizar tarefas num protótipo feito com Wireframes já com conteúdos textuais (etapa do Plano de Esqueleto).



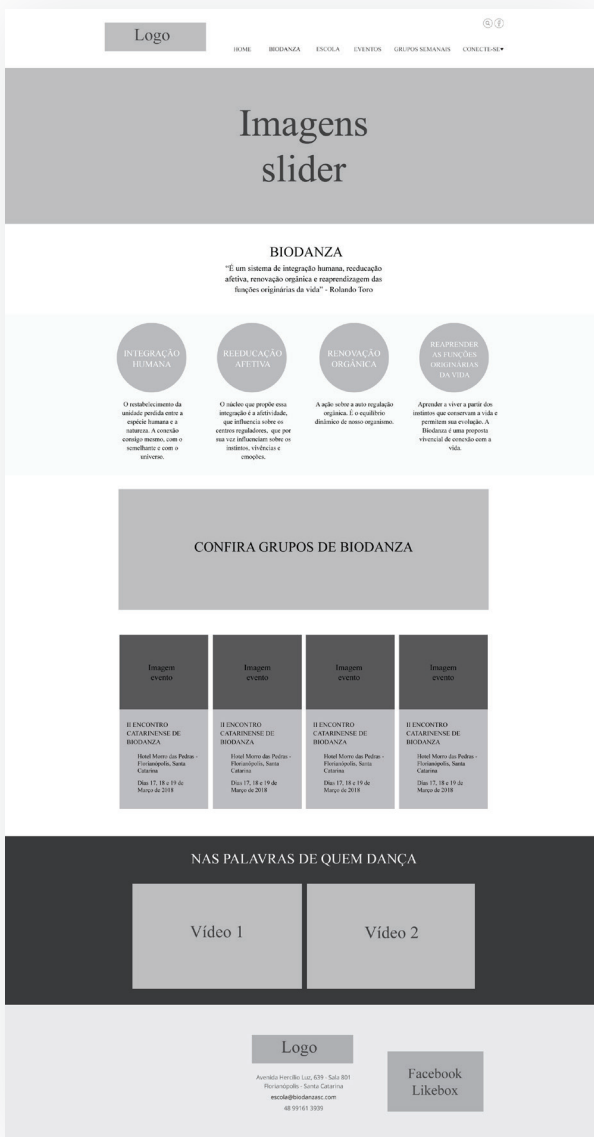


Figura 22: Wireframe com conteúdo  
Fonte: Elaborado pelo autor

Os wireframes de todas as páginas foram desenvolvidos e preferiu-se destacar apenas um deles para facilitar a visualização. Para a realização dos testes foi utilizada uma plataforma online de prototipagem.

#### **4.3.2 Teste de Usabilidade**

Todos os testes foram feitos presencialmente e iniciaram com um diálogo esclarecendo que essa era uma etapa para testar o funcionamento do produto e não os usuários, como forma de deixá-los tranquilos e sem pressões. Os resultados foram os seguintes:

##### **Tarefa 1: Acessar informações sobre os grupos de Biodanza.**

Participante 1: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

Participante 2: Acessou a página de Biodanza e clicou no link textual do parágrafo sobre grupos regulares.

Participante 3: Navegou um pouco na home e em seguida conseguiu realizar a tarefa via menu superior.

Participante 4: Conseguiu acessar a página clicando na chamada em destaque na home.

Participante 5: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

Participante 6: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

Participante 7: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

##### **Tarefa 2: Obter informações sobre como funciona a ECB.**

Participante 1: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

Participante 2: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

Participante 3: Acessou a página Biodanza e tentou clicar no parágrafo sobre Escolas de Formação, sentiu falta de um link. Voltou ao topo e conseguiu realizar a atividade clicando em Escola.

Participante 4: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando

pelo menu superior.

Participante 5: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

Participante 6: Acessou a página Escola mas a princípio não conseguiu achar o conteúdo. Foi para a página Biodanza, não achou o que busca, até que enfim voltou à página Escola e concluiu a tarefa.

Participante 7: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

### **Tarefa 3: Descobrir formas de contatar a Escola.**

Participante 1: Acessou a Home e foi até o final da página e não viu as informações de contato. Vagou por diversas páginas até acessar a página Contato e conseguir realizar a tarefa. Comentou que não fez sentido “Conecte-se” para ela e incomodou não saber o que é AVA. A princípio não achou onde estava o número de telefone.

Participante 2: Conseguiu realizar a tarefa mas não encontrou o telefone.

Participante 3: Conseguiu as informações no rodapé da página Home, não achou a página Contato.

Participante 4: Demorou a encontrar o item de menu Contato, a ideia de ser um sub-item de Conecte-se não fez sentido para o usuário.

Participante 5: Se incomodou por não saber o que é AVA e demorou um pouco para conseguir realizar a tarefa.

Participante 6: Primeiro conseguiu as informações no rodapé, demorou a descobrir como acessar pelo menu superior.

Participante 7: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

### **Tarefa 4: Descobrir que cursos/eventos estão programados para acontecer.**

Participante 1: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

Participante 2: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

Participante 3: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

Participante 4: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

Participante 5: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

Participante 6: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

Participante 7: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

#### **Tarefa 5: Acessar informações sobre o criador da Biodanza.**

Participante 1: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

Participante 2: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

Participante 3: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

Participante 4: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

Participante 5: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

Participante 6: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

Participante 7: Realizou a tarefa sem dificuldades acessando pelo menu superior.

#### **4.3.3 Correções**

O teste foi muito útil pois os resultados foram bastante claros: conseguiu se estabelecer um padrão de erros em determinadas tarefas enquanto outras tiveram até 100% de acertos.

A resolução dos problemas será realizada a partir das seguintes mudanças:

- O mapa do site foi reformulado para solucionar o problema da página Contato. Aboliu-se a ideia de usar a palavra Conecte-se e desmembrou-se os itens Contato e AVA. O primeiro virou um item único de menu e o segundo aparece como um ícone em todas as páginas.
- O conteúdo “Como fazemos” deve ficar acima da parte com as datas do Ciclo Básico.

- A página Contato deve conter as informações de telefone e e-mail no corpo da página.
- Haverá um conteúdo explicado o que o é o AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) na página da Escola, colocando o recurso como um diferencial da ECB juntamente com um link para acessá-lo.

#### 4.3.4 Arquitetura final

Com os erros que o Teste de Usabilidade conseguiu apontar, foi possível reformular o Mapa do site para o seguinte resultado:

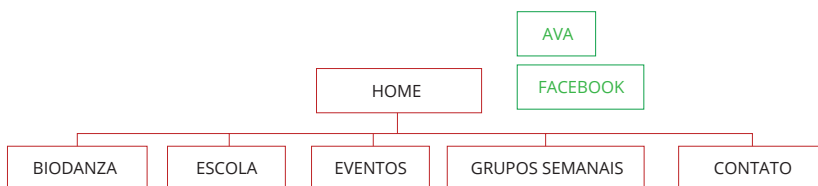


Figura 23: Mapa final do site.

Fonte: Elaborado pelo autor.

### 4.4 PLANO DE ESQUELETO

Os wireframes construídos nesta etapa serão a base para o desenvolvimento do plano de superfície. É aqui que se define a hierarquia dos conteúdos, dimensões, proporções e características espaciais da interface.

#### 4.4.1 Grid

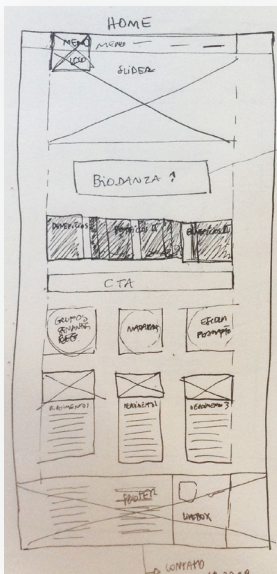
Para desenvolver os wireframes das telas da interface, decidiu-se utilizar de uma estrutura de grid para facilitar a estruturação de forma racional e sistematizada (Müller-Brockmann,1996). Foi escolhido um grid de 12 colunas pela sua versatilidade, já que ele permite diversas variações por ser divisível por 3 e 4.



Figura 24: Grid de 12 colunas.  
 Fonte: Elaborado pelo autor.

### 4.4.2 Wireframes finais

Se julgou mais produdente fazer as alterações descritas no item 4.4.2 somente para a página home nesta etapa, desta forma as demais serão alteradas no próximo plano. Abaixo imagens que representam o processo de construção dos wireframes, com um esboço inicial e também a página Home alterada.



Figuras 25 e 26: Esboço de wireframe e wireframe final  
 Fonte: Elaborado pelo autor.

## 4.5 PLANO DE SUPERFÍCIE

No plano de superfície conteúdos, funcionalidades e estética se unem para resultar num produto que satisfaça os sentidos e todos as definições das etapas anteriores.

### 4.5.1 Referências visuais

Como já havia sido realizada uma pesquisa prévia para analisar a composição visual de sites concorrentes decidiu-se organizar um pequeno painel de referências de elementos visuais que chamaram atenção por conter cores, forma de diagramação, tipografia ou formas pertinentes ao projeto. Esse repertório visual é importante para criar alternativas para o design de superfície.

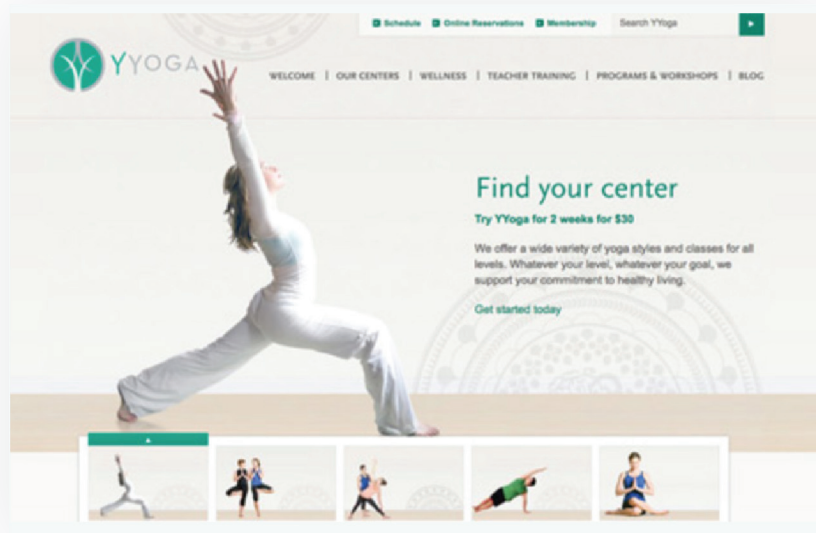


Figura 27: Homepage do site da Yyoga

Fonte: <https://www.yyoga.ca>

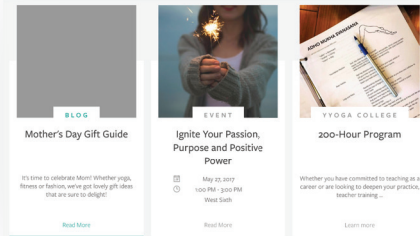


Figura 28: Eventos do site da Yyoga

Fonte: <https://www.yyoga.ca>

A figura 27 apresenta a homepage de um website de Yoga, foi selecionado por ter um aspecto visual “clean”, uma característica que o website atual da ECB tem e pode ser mantida. A paleta cromática também chamou atenção por ajudar na hierarquização dos elementos e criar pontos de atenção. O menu superior é bem integrado e tem bom destaque.

Já na figura 28 este exemplo de “card” para chamadas de eventos e posts tem uma boa estrutura visual.



Figura 29: Homepage da Elsa David  
Fonte: <https://http://www.elsadavid.com>



A figura 29 foi retirada do site de uma professora de Biodanza e foi selecionada pela boa escolha tipográfica e forma de diagramação, o título todo em caixa alta é um aspecto visual interessante. Além disso a inserção de vídeos tornou a página mais dinâmica e atrativa.

Vale destacar também a utilização de imagens, muito bem escolhidas e que retratam bem a prática de Biodanza.

CERAMICHE  
**CROCI PIETRO**

Storia Prodotti Posa Offerte Contatti

Approfittate subito delle nostre offerte

Volete rinnovare la veste dei vostri ambienti? Miglior occasione non poteva capitare... vi aspettiamo.

<p><b>NUOVA OFFERTA!</b></p> <p><b>Stone Collection Ivory</b> 35,00€/mq <b>16,00€/mq</b> 50 x 50 cm</p>	<p><b>NUOVA OFFERTA!</b></p> <p><b>Evolve (8 colori)</b> 66,25€/mq <b>29,90€/mq</b> 60 x 60 cm</p>	<p><b>Marvel (6 colori)</b> 63,90€/mq <b>28,90€/mq</b> 60 x 60 cm</p>
---	--	---

Figura 30: Homepage site italiano

Fonte: <http://croci Pietro.com>

Nesta composição os destaques foram o uso de cores e a tipografia. Assim como no site de Yoga citado anteriormente foi utilizada somente uma cor mais saturada para destacar partes importantes. A tipografia utilizada foi a Open Sans, uma fonte que está disponível no GoogleWebFonts e tem boa legibilidade, além de diversos pesos.

O verde sobrepondo a imagem, quando se passa o mouse por cima se mostrou uma aplicação interessante.

### 4.5.2 Cores

A paleta de cores utilizada no site foi concebida pela junção de 4 das 5 cores da identidade de marca da ECB mais um preto de composição. A escolha se deu por resultar numa paleta que possibilita muitas combinações de cores, além de reforçar a identidade de marca da organização. Abaixo a paleta cromática definida:



Figura 31: Paleta cromática  
Fonte: Elaborado pelo autor.

### 4.5.3 Tipografia

A tipografia necessitava ser simples e se relacionar bem com a marca da ECB, para isso foi escolhida uma família tipográfica sem serifa, com variados pesos, a Open Sans. Contou ao seu favor o fato da fonte estar disponível no GoogleWebFonts e poder ser facilmente inserida no código do website futuramente.

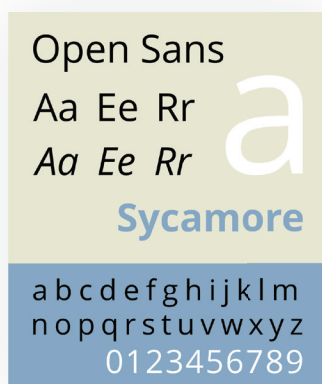


Figura 32: Demonstração da Open Sans

Fonte: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/0c/Open\\_Sans\\_sample.svg/1200px-Open\\_Sans\\_sample.svg.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/0c/Open_Sans_sample.svg/1200px-Open_Sans_sample.svg.png).

#### 4.5.4 Telas Finais

Com base em todo processo que fora realizado até aqui, utilizando os wireframes que já haviam sido produzidos com conteúdo textual final, foi possível desenvolver todas as telas da interface.

Na página Home (como demonstra a figura 33) procurou se destacar as tarefas mais importantes para cumprir objetivos do usuário e produto.

A arquitetura da informação aplicada por meio de um menu superior simples, com os itens principais de forma tipográfica e os itens de pesquisa, acesso ao ambiente virtual e Facebook em forma de ícones.


Foi inserida uma imagem de topo que tem variação para outras páginas. Abaixo da imagem um breve conteúdo sobre a Biodanza exposto de forma a ser mais atraente ao usuário pela forma de diagramação e cores.

A chamada com destaque para os grupos semanais foi desenvolvida com um *overlay* da cor institucional da ECB.


Os 4 itens abaixo são chamadas para eventos que a ECB estiver promovendo, com uso de ícones para as informações principais: data e local, além é claro, do título.

Como forma de conectar emocionalmente as pessoas que estiverem visitando o site, foram inseridos depoimentos em vídeo de quem faz Biodanza.


O rodapé ao final traz as informações de contato e o *likebox do Facebook*.



Escola Catarinense de  
**BIODANZA**




[HOME](#)
[BIODANZA](#)
[ESCOLA](#)
[EVENTOS](#)
[GRUPOS SEMANAIS](#)
[CONTATO](#)




## BIODANZA

“É um sistema de integração humana, reeducação afélica, renovação orgânica e reaprendizagem das funções originárias da vida” - Rolando Toro




**INTEGRAÇÃO HUMANA**

O restabelecimento da unidade perdida entre a espécie humana e a natureza. A conexão consigo mesmo, com o semelhante e com o universo.




**REEDUCAÇÃO AFÉLICA**

O núcleo que propõe essa integração é a afélicidade, que influencia sobre os centros reguladores, que por sua vez influenciam sobre os instintos, vivências e emoções.




**RENOVAÇÃO ORGÂNICA**

Ação sobre a auto regulação orgânica. É o equilíbrio dinâmico de nosso organismo.




**REAPRENDER AS LINHAS ORGÂNICAS DA VIDA**

Aprender a viver a partir dos ritmos que conservam a vida e permitem sua evolução. A Biodanza é uma proposta vivencial de conexão com a vida.



**CONFIRA GRUPOS SEMANAIS DE BIODANZA EM SANTA CATARINA**

[acesse aqui](#)




**EVENTOS**

**SEXUALIDADE E OS 4 ELEMENTOS**

📍 Centro de Vivências Caminho de Nazaré - Estrada de Brito, Santa Catarina

📅 Dias 17, 18 e 19 de Março de 2018

[SAIBA +](#)




**EVENTOS**

**BIODANZA EM ARGILA**

📍 Centro de Vivências Caminho de Nazaré - Estrada de Brito, Santa Catarina

📅 Dias 17, 18 e 19 de Março de 2018

[SAIBA +](#)




**EVENTOS**

**ENCONTRO CATARINENSE DE BIODANZA**

📍 Hotel Morro das Pedras - Florianópolis, Santa Catarina

📅 Dias 17, 18 e 19 de Março de 2018

[SAIBA +](#)



**EVENTOS**



**AS 5 LINHAS DE VIVÊNCIA**


📍 Centro da Iniciação da Biodanza - São Desífilas 5


Linhas de desenvolvimento humano: sexualidade, afetividade, vitalidade, transcendência e criatividade...

[SAIBA +](#)

### NAS PALAVRAS DE QUEM DANÇA









Escola Catarinense de  
**BIODANZA**

Av. João Herólio, Luz, 439 - Sala 801  
Florianópolis - Santa Catarina  
escola@biodanzasc.com  
48 99161 3379



Você é a única 14 sempre convidada

Figura 33: Homepage  
Fonte: Elaborado pelo autor.

Na página Biodanza (como demonstra a figura 34) foram inseridos os conteúdos: o que é Biodanza, informações sobre o seu criador, de que forma ela é proposta (teórico-vivencial). Além destes, a parte “Como se faz Biodanza” explica de que formas de pratica, disponibilizando links para a página da Escola e também Grupos Semanais.

**Escola Comunitária de BIODANZA** HOME BIODANZA ESCOLA EVENTOS GRUPOS SEMANAIS CONTATO

**BIODANZA**

É um sistema onde os participantes têm a oportunidade de se desenvolverem como pessoa de forma íntegra e integrada.

Biodanza é um sistema de integração humana, renovação orgânica, reestruturação afetiva e reapropriação das funções originárias da vida. Sua metodologia consiste em incluir técnicas integradoras por meio da música, do canto, do movimento e de situações de encontro em grupo.

**ROLANDO TORO**

Escritor (1916 - 1981) foi um professor, psicólogo, filósofo, poeta e autor de livros, fundador da Sistema Biodanza. Foi diretor da 8ª International Biocenter, fundado em Buenos Aires, Argentina. Viveu no Chile.

**INTEGRAÇÃO DE SI-MESMO**

O reconhecimento de si mesmo permite entre a pessoa e a natureza e a cultura humana e a cultura. A conexão, o diálogo, o respeito, o amor, o respeito e a harmonia.

**REGULAÇÃO AFETIVA**

O ritmo que atrai e organiza a vida, que influencia sobre os centros emocionais, que por sua vez influenciam sobre as respostas, atitudes e emoções.

**RENOVAÇÃO PSÍQUICA**

A ação sobre a vida, que influencia sobre a realidade, a mudança de valores e a mudança de valores.

**TRANSFORMAÇÃO DE VIDA**

Aprender a viver e a partir dos pontos de encontro e a vida e a partir dos pontos de encontro e a vida e a partir dos pontos de encontro e a vida.

**TEÓRICO**

A Biodanza tem bases na Biologia, Antropologia e Psicologia. Não é apenas uma prática, mas também uma metodologia específica para a transformação da vida.

**VIVENCIAL**

A transformação por meio da Biodanza ocorre através de técnicas integradoras, uma metodologia onde os grupos de participantes se encontram em um ambiente seguro e acolhedor, onde se pode experimentar a vida e a partir dos pontos de encontro e a vida.

**COMO SE FAZ BIODANZA?**

**GRUPOS SEMANAIS**

Os grupos semanais são os cursos regulares de prática da Biodanza. O conteúdo dos grupos de prática é planejado para que haja um maior aproveitamento na prática e na transformação da vida.

**CURSOS / MÓDULOS**

Os cursos são oferecidos para grupos de prática da Biodanza. O conteúdo dos cursos é planejado para que haja um maior aproveitamento na prática e na transformação da vida.

**ESCOLAS DE FORMAÇÃO**

Existem escolas de formação de formação específica para a prática da Biodanza. O conteúdo dos cursos é planejado para que haja um maior aproveitamento na prática e na transformação da vida.

**NAS PALAVRAS DE QUEM DANÇA**

**Escola Comunitária de BIODANZA**

Av. Brasil, 1000 - São Paulo, SP - 05000-000

Telefone: (11) 5082-8888

www.escolabiodanza.com.br

48 89401 3128

Figura 34: Página Biodanza  
Fonte: Elaborado pelo autor.

Na página da Escola (como demonstra a figura 35) foram inseridas as informações da Escola e seus diretores, a forma de funcionamento, a programação para o Ciclo Básico e também uma barra clicável com os professores titulados pela ECB, que leva a uma página de perfil de facilitador que será explicada mais à frente. Na imagem foi demonstrado como será o efeito quando o usuário passar o mouse em cima da foto de um professor.

**Escola Catarinense de BIODANZA**

HOME BIODANZA ESCOLA EVENTOS GRUPOS SEMANAIS CONTATO

**ESCOLA CATARINENSE DE BIODANZA**

A Escola Catarinense de Biodanza é responsável pela Formação de Professores Titulares em Biodanza Sistema Rolando Toro, bem como, por outras Formações relacionadas ao Princípio Bioenergético.

**DIRETORES**

**Suziana Passinato**  
Professora Doutora em Biodanza e SFT  
Mestre em Educação - UFSC  
Diretora Executiva da Escola de Biodanza e SFT

**Laury Marengo de Oliveira**  
Professor Doutor de Biodanza SFT  
Psicólogo Clínico/UFSCal CP  
Técnicas em Conselho  
Diretor da Escola de Biodanza e SFT

**COMO FUNCIONA?**

**LUNOS:** Preferimos utilizar a palavra Luno por considerarmos que todo tempo possui luz própria e quando nos juntamos essa luz irradia. Lunos são todos os processos que desejamos fazer e a Formação para Professor Titular de Biodanza SFT e que de acordo com os critérios de admissão estão comprometidos em fazer os dois Ciclos Básico e Metabiológico.

**TEMPO:** O curso tem tempo estipulado para conclusão de três anos e meio. Sendo que esse é dividido em dois Ciclos, chamados de Ciclo Básico com tempo estipulado de white e preto (24 meses) (inclui as etapas cálicas após 24 meses de Anax, white e quatro (24) temas) e Ciclo Metabiológico com tempo estipulado de 6 meses (18) meses com um (1) mês de final, 7 temas, dois estágios e tcc.

**CERTIFICAÇÃO:** A ECB emite um certificado para os Lunos que se tornam como Professores de Biodanza SFT, pela mencionada e Bioenergética Fundação Ltda. (BFL) o que atribui o título de Professor Titular de Biodanza SFT por essa instituição. Os Lunos AP recebem certificado de participação.

**TURMAS:** As novas turmas são formadas a partir do momento em que o número de candidatos procedentes dos grupos regulares de Biodanza SFT e notificados pelo seu facilitador, alcance um mínimo necessário à operacionalidade do grupo. Cada turma tem seu próprio ritmo de crescimento e desenvolvimento, visando a maior integração e cooperação entre seus componentes.

**LUNOS DE APROFUNDAMENTO PESSOAL (LUNOS AP)**  
Todas as pessoas podem participar do curso no seu primeiro Ciclo (Ciclo Básico), desde que seja observado os Critérios de Admissão, mesmo aquelas que não buscam a formação de Professor de Biodanza SFT, mas estão buscando um processo claro e eficiente de desenvolvimento, são chamados de Lunos de Aprofundamento Pessoal (Lunos AP).

**AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM**  
A ECB conta com o AVIA, uma ferramenta pedagógica de apoio à educação. Através do AVIA os lunos tem a possibilidade de se organizar, trocar mensagens e salvar conteúdos. Grande parte da comunicação ocorre por esta plataforma.

**CICLO BÁSICO 2017**

03 a 12 de Fevereiro Aspectos Psicológicos Didata: Laury Marengo de Oliveira	07 a 16 de Junho Identidade e Integração Didata: Rudimar Morio	05 a 18 de Outubro Movimento Humano Didata: Angela Paves e Maria de Lourdes Arrimam
10 a 12 de Março Aspectos Fisiológicos Didata: Suziana Passinato	07 a 09 de Junho Antecedentes Místicos e Filosóficos Didata: Suziana Passinato	10 a 12 de Novembro Seminário 1 - Lunos da ECB Didata: Suziana Passinato
07 a 09 de Abril Aspectos Biológicos Didata: Suziana Passinato	04 a 06 de Agosto Contatos e Cálculos Didata: Suziana Passinato e Laury Marengo de Oliveira	09 a 10 de Dezembro Validade Didata: Suziana Passinato
19 a 21 de Maio Transe e Regressão Didata: Laury Marengo de Oliveira	08 a 10 de Setembro Projeto Metabólico Didata: Laury Marengo de Oliveira e Suziana Passinato	

**PROFESSORES TITULADOS**

Professora  
**Suziana Passinato**

**Escola Catarinense de BIODANZA**  
Av. Itália, 100 - Fone: 51 3333-1111  
R. Pernambuco, 100 - Caixa Postal 50000-000 - Florianópolis - SC  
www.escolabiodanza.com.br  
48 0888 2020

Figura 35: Página Escola  
Fonte: Elaborado pelo autor.

Na página de Eventos (como demonstra a figura 36) foram inseridos *cards* com chamadas para os eventos em destaque, as principais informações já foram inseridas: nome, data e local. Assim evita-se que o usuário tenha de clicar em cada chamada para saber mais informações básicas. Toda a paleta de cores, exceto o tom de preto, foi utilizada nessa página, a ideia é que, caso haja mais eventos, as cores sejam sempre intercaladas nessa ordem.

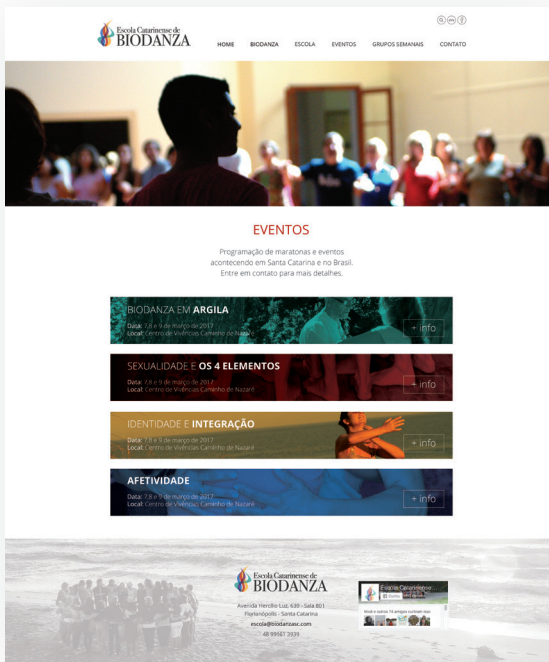


Figura 36: Página Eventos  
Fonte: Elaborado pelo autor.

Na página de Evento único (como demonstra a figura 37) foi proposto um layout padrão para divulgação de eventos, caso o usuário clique em qualquer das chamadas da página Eventos ou então nos *cards* de evento na página Home será trazido para uma página com esse layout.

Foi desenvolvida essa chamada “Obter mais informações” para que o usuário seja redirecionado para uma *Landing Page* já existente onde ele preencherá um formulário.





Escola Catarinense de **BIODANZA** HOME BIODANZA ESCOLA EVENTOS GRUPOS SEMANAS CONTATO

**Biodanza em Argila**  
 "A abundância do primordial. A origem da VIDA"  
 É uma Extensão de Biodanza que utiliza o elemento argila.  
 Uma via de acesso ao inconsciente vital.  
 Os blocos de argila proporcionam a plasticidade das emoções, sentimentos e vivências.  
 "As emoções adquirem formas esculturais."  
 A argila líquida, cremosa é utilizada em rituais e cerimônias e fazem parte das vivências de Biodanza.

 Facilitadora  
Lena Ribeiro

 Facilitadora  
Silvana Ramos

 Caminho de Nazaré  
Palhoça - SC  
www.caminhodenazare.com.br

 Dias 27, 28 e 29  
Janeiro de 2017

OBTER MAIS INFORMAÇÕES [acesse aqui](#)

Escola Catarinense de **BIODANZA**  
 Avenida Hercílio Luz, 639 - Sala B01  
 Florianópolis - Santa Catarina  
 escola@biodanza.com  
 48 99161 3339

Escola Catarinense de **BIODANZA**  
 Extensão em Argila  
 27, 28 e 29 de Janeiro de 2017

Figura 37: Página Evento único  
 Fonte: Elaborado pelo autor.

**Escola Catarinense de BIODANÇA**

HOME BIODANÇA ESCOLA EVENTOS GRUPOS SEMANAIS CONTATO

## GRUPOS SEMANAIS

Aqui você encontra uma lista de grupos semanais que acontecem em Santa Catarina:

segundas feiras	Professora <b>Cariba Saliba Cavichioffi</b> cariba@biodancasc.com Inscricao: 19630 Centro de Biodança - Centro 48 99999 9999	Professora <b>Regiane Tanira</b> regiane@biodancasc.com Inscricao: 19630 CEART - UDESC - Itacorubi 48 99999 9999	Professora <b>Cariba Saliba Cavichioffi</b> cariba@biodancasc.com Inscricao: 19630 Centro de Biodança - Centro 48 99999 9999
	Professora <b>Cariba Saliba Cavichioffi</b> cariba@biodancasc.com Inscricao: 19630 Centro de Biodança - Centro 48 99999 9999	Professora <b>Cariba Saliba Cavichioffi</b> cariba@biodancasc.com Inscricao: 19630 Centro de Biodança - Centro 48 99999 9999	
terças feiras	Professora <b>Cariba Saliba Cavichioffi</b> cariba@biodancasc.com Inscricao: 19630 Centro de Biodança - Centro 48 99999 9999	Professora <b>Regiane Tanira</b> regiane@biodancasc.com Inscricao: 19630 CEART - UDESC - Itacorubi 48 99999 9999	
quartas feiras	Professora <b>Cariba Saliba Cavichioffi</b> cariba@biodancasc.com Inscricao: 19630 Centro de Biodança - Centro 48 99999 9999		
quintas feiras	Professora <b>Cariba Saliba Cavichioffi</b> cariba@biodancasc.com Inscricao: 19630 Centro de Biodança - Centro 48 99999 9999	Professora <b>Carina Saliba Cavichioffi</b> carina@biodancasc.com Inscricao: 19630 Centro de Biodança - Centro 48 99999 9999	Professora <b>Cariba Saliba Cavichioffi</b> cariba@biodancasc.com Inscricao: 19630 Centro de Biodança - Centro 48 99999 9999

### CONHEÇA OS PROFESSORES

Professora  
**Silvane Ramos**

**Escola Catarinense de BIODANÇA**  
Avenida Hercílio Luz, 6399 - Sala B01  
Florianópolis - Santa Catarina  
escola@biodancasc.com  
48 99161 3399

Escola Catarinense de BIODANÇA  
18 anos

Hoje é outubro 18, sempre curtindo isso!

Figura 38: Página Grupos semanais  
Fonte: Elaborado pelo autor.

Na página de Contato (como consta na figura 39) foi inserido o mapa via GoogleMaps, as informações de contato na página novamente (mesmo repetindo no rodapé) e um formulário de contato simples.

**Escola Catarinense de BIODANZA**

HOME BIODANZA ESCOLA EVENTOS GRUPOS SEMANAIS CONTATO

**ENTRE EM CONTATO**

Para esclarecer informações sobre Biodanza, grupos semanais e cursos, entre em contato via telefone, e-mail ou pelo formulário.

Nome

E-mail

Assunto

Mensagem

**ENVIAR**

Avenida Hercílio Luz, 639  
Sala 801 - Ed. Alpha Centauri  
Florianópolis - Santa Catarina  
escola@biodanzasc.com  
48 99161 3939

**Escola Catarinense de BIODANZA**  
Avenida Hercílio Luz, 639 - Sala 801  
Florianópolis - Santa Catarina  
escola@biodanzasc.com  
48 99161 3939

**Escola Catarinense de BIODANZA**  
Mais a dança. Te damos a palavra!

Figura 39: Página Contato  
Fonte: Elaborado pelo autor.

Na página de Perfil de Professor (como consta na figura 39) a ideia foi de organizar as principais informações dos professores em perfis individuais com acesso à sua monografia.

The screenshot displays the website for Escola Catarinense de BIODANZA. At the top, there is a navigation menu with links for HOME, BIODANZA, ESCOLA, EVENTOS, GRUPOS SEMANAIS, and CONTATO. Below the menu is a large banner image showing a group of people in a dance studio. The main content area features a profile for Silvana Ramos, a facilitator. To the left of her name is a portrait photo of her. To the right, her name is in red, followed by her title and a list of her qualifications and contact information. A red button labeled 'ACESSAR MONOGRAFIA' is positioned below the text. Below the profile section is a dark grey bar with the heading 'CONHEÇA OS PROFESSORES' and a row of six circular profile pictures. The first picture is highlighted, and below it, the name 'Professor Djalmo Franceschi' is displayed. At the bottom of the page, there is a footer area with a background image of a group of people on a beach. The footer contains the school's logo, name, address (Avenida Hercílio Luz, 639 - Sala 801, Florianópolis - Santa Catarina), website (escola@biodanzasc.com), and phone number (48 99161 3339). There is also a small thumbnail image of a book cover titled 'Escola Catarinense de BIODANZA - O que é a BIODANZA?'

Figura 34: Página de Perfil de professor  
Fonte: Elaborado pelo autor.

## 5. CONCLUSÃO

O objetivo principal deste projeto foi desenvolver um processo de redesign da interface do website da ECB com ênfase em técnicas de design centrado no usuário.

A partir da Avaliação de Usabilidade foi possível iniciar um diagnóstico dos principais problemas que iriam ser tratados no restante do processo, este realizado com base na metodologia de Garret.

A etapa de estratégia foi essencial para definir claramente quais eram os principais objetivos do produto, com base em reuniões e conversas realizadas com os diretores da ECB, assim como os objetivos do usuário, definidos com base nas pesquisas e na definição de público alvo e personas.

O plano de escopo definiu requisitos de conteúdo e funcionalidades que o website deveria atender para cumprir seus objetivos. A arquitetura da informação foi desenvolvida, e para validá-la, foram realizados testes de usabilidade, que foram de extrema importância, pois identificaram erros cruciais no processo que dificultariam uma boa experiência para seus usuários.

Com o desenvolvimento dos wireframes o projeto atingiu uma fase mais concreta, com formas, hierarquias, definições de menu, etc. Foi possível então refinar os aspectos visuais e desenvolver todas as telas de um produto final que foi projetado para proporcionar uma boa experiência ao usuário que acessa os conteúdos de Biodanza no website e assim contribuir com o promoção da ECB como organização que visa trazer bem estar e desenvolvimento humano às pessoas.

## REFERÊNCIAS

Biodanza Rio. **Biodanza Rio | Escola de Biodanza Rolando Toro do Rio de Janeiro**. 2017. Disponível em: < <https://biodanzario.bio.br> >. Acesso em: 20/03/2017.

Biodanza Rio Barra. **Biodanza: a poética do encontro humano**. 2017. Disponível em: < <http://biodanzario.com.br> >. Acesso em: 20/03/2017.

Biodanza SP. **Biodanza - Home** 2017. Disponível em: < <http://www.escoladebiodanza.com.br> >. Acesso em: 20/03/2017.

BONSIPE, Gui; **Design: do material ao digital**. Florianópolis, 1997.

Centro do Ser. **Centro do Ser**. 2017. Disponível em: < <http://centrodoser.com.br> >. Acesso em: 20/03/2017.

COOPER, Alan; REIMANN, Robert; DAVID, Cronin e NOSSEL, Chris. **About Face 4: The Essentials of Interaction Design**. Indianapolis, John Wiley & Sons, Inc., 2014. 4ª edição.

Escola Catarinense de Biodanza (ECB). **Grupos semanais**. 2016. Disponível em: <[http://biodanzasc.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=56&Itemid=70](http://biodanzasc.com/index.php?option=com_content&view=article&id=56&Itemid=70)>. Acesso em: 09/08/2016.

Frater. **Frater**. 2017. Disponível em: < <http://www.biodanza.com.br> >. Acesso em: 20/03/2017.

GARRET, Jesse James. **The elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond**. Berkeley: New Riders, 2011. 2ª edição.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo, Editora Atlas, 2002.

GONÇALVES, Milene Kazedani; SILVA, José Carlos Plácido da; PASCHOARELLI, Luis Carlos. **Estudo comparativo de critérios ergonômicos de usabilidade de cinco diferentes autores**. UNESP: 2008.

IICM. **What is hypertext and hypermedia?**. 2016. Disponível em: <[http://www.iicm.tugraz.at/0x811bc82b\\_0x0005f59f](http://www.iicm.tugraz.at/0x811bc82b_0x0005f59f)>. Acesso em: 12/08/2016.

International Biocentric Foundation (IBF). **A Escola de Biodanza**. 2008. Disponível em: < <https://www.biodanza.org/pt/formacion/la-escuela-de-biodanza> >. Acesso em: 05/08/2016.

MÜLLER-BROCKMANN, Josef. **Grid Systems**. Alemanha, Editora Braun, 1996.

NASCIMENTO, José Antônio Machado do e AMARAL, Sueli Angélica do. **Avaliação de Usabilidade de Websites**. Brasília, Editora Thesaurus, 2009.

SANCHEZ, Rodrigo Toro. **Rolando Toro** - Orígenes de Biodanza. Santiago: 2012.

TORO, Rolando. **Biodanza**. Tradução de Marcelo Tápia. São Paulo: Editora Lavobrás EPB: 2002.

W3 School. **HTML Introduction**. 2016. Disponível em: <[http://www.w3schools.com/html/html\\_intro.asp](http://www.w3schools.com/html/html_intro.asp)>. Acesso em: 12/08/2016.

W3C. **Accessibility - W3C**. 2016. Disponível em: <<https://www.w3.org/standards/webdesign/accessibility>>. Acesso em: 12/02/2017.

## APÊNDICE A

### ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA 1

Elaborada segundo os princípios de Antônio Carlos Gil

Entrevistador: Matheus Pasinato Mirandoli Entrevistado: Laury Eliseu de Oliveira

Data: 10/09/2016

Local: Centro de Biodanza - Centro, Florianópolis.

O que é a ECB?

Laury: A Escola Catarinense de Biodanza é uma escola de formação de professores didatas em Biodanza.

Como e quando ela surgiu?

Laury: Surgiu em 2009 como Escola Catarinense de Biodanza do norte de Santa Catarina, com a minha diretoria junto da Silvia Eick. Desde então a Susana Pasinato passou a ser a diretora e a ECB fixou residência em Florianópolis.

Quantos alunos já se formaram pela ECB?

Laury: Creio que foram 5 até agora, atualmente contamos com 27 alunos na formação, sendo alguns deles em fase final.

Fonte: desenvolvido pelo autor

### ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA 2

Elaborada segundo os princípios de Antônio Carlos Gil

Entrevistador: Matheus Pasinato Mirandoli

Entrevistado: Laury Eliseu de Oliveira

Data: 12/04/2017

Local: Centro de Biodanza - Centro, Florianópolis.

Como foi a concepção e produção do site da Escola?

Laury: Em 2013, havia um aluno nosso que era designer e se propôs a fazer o site. Conversamos sobre os conteúdos que o site precisava ter, ele criou a marca e desenvolveu o site.



O site foi criado na forma como é hoje? Era o mesmo menu e conteúdos?

Laury: Não, aos poucos, conforme a necessidade fomos inserindo novos conteúdos e itens de menu também.

Em que pontos você vê que o site poderia melhorar?

Laury: Acho que visualmente com certeza poderia ser mais atraente, o site é bastante limpo hoje em dia, o que é bom, mas fica faltando alguma coisa. Além disso a nossa plataforma hoje, o Joomla é bem ruinzinha, seria bom ter uma que fosse mais fácil atualizar os conteúdos.

Alguma coisa que as pessoas comentam contigo sobre o site?

Laury: Já me falaram que não conseguiram achar conteúdos. Por exemplo: a pessoa queria acessar a agenda da escola mas não conseguiu se achar pelo menu. As vezes acontece.

Qual o objetivo da Escola em termos de negócio?

É expandir as atividades e ter mais grupos regulares, conseguir formar bastante facilitadores e manter a Escola de Formação com um bom número de lunos.

## ANEXO A

INFORMANDO O OBJETIVO DO SITE	01	1	CRIAÇÃO DO CONTEÚDO	24	1	PESQUISA	47	1
	02	0,5		25	0,5		48	0
	03	1		26	1		49	0
	04	0,5		27	0,5		50	1
	05	1		28	1		51	1
	06	0		29	0		52	1
	SOBRE SUA EMPRESA	07	0,5	REVELANDO O CONTEÚDO POR MEIO DE EXEMPLOS	30	N/A	FERRAMENTAS E ATALHOS PARA TAREFAS	53
08		1	31		N/A	54		1
09		0,5	32		N/A	55		1
10		N/A	LINKS	33	N/A	GRÁFICOS E ANIMAÇÃO	56	1
11		1		34	N/A		57	N/A
12		0,5		35	1		58	0,5
13		0,5		36	1		59	1
14		1		37	1		60	N/A
15		N/A		38	1		61	1
16	N/A	39		N/A	62		N/A	
CRIAÇÃO DO CONTEÚDO	17	1	NAVEGAÇÃO	40	1	DESIGN GRÁFICO	63	1
	18	1		41	1		64	0,5
	19	1		42	1		65	0
	20	1		43	1		66	1
	21	1		44	1		67	0
	22	1		45	N/A		68	1
	23	1		46	N/A			

COMPONENTES DA INTERFACE COM O USUÁRIO	69	0,5	BOAS-VINDAS	92	1
	70	1	COMUNICANDO PROBLEMAS TÉCNICOS	93	N/A
	71	N/A		94	N/A
TÍTULOS DA JANELA	72	1	CRÉDITOS	95	1
	73	1		96	N/A
	74	1	RECARREGAMENTO E ATUALIZAÇÃO	97	1
	75	0		98	1
	76	1	PERSONALIZAÇÃO	99	N/A
77	1	100		N/A	
URL'S	78	0	OBTENDO DADOS DO CLIENTE	101	N/A
	79	N/A		102	N/A
	80	N/A	FAVORECENDO UMA COMUNIDADE	103	N/A
	81	N/A		104	N/A
	82	N/A	DATAS E HORAS	105	N/A
	83	N/A		106	0
	84	N/A		107	N/A
	JANELAS POP-UP E PÁGINAS INTERMEDIÁRIAS	85	1		108
86		1		109	N/A
87		N/A		110	N/A
PUBLICIDADE	88	N/A	COTAÇÕES DE AÇÕES E EXIBIÇÃO DE NÚMEROS	111	N/A
	89	N/A		112	N/A
	90	N/A		113	N/A
	91	N/A			