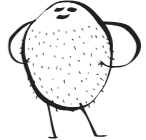


THE Golden Coconut AWARD

The Golden Coconut Award is a private contest in which students should develop a web app from its initial concept up to the its prototype development in the least amount of time possible.

CRONOGRAMA

FASE 1		FASE 2				FASE 3				FASE 4				FASE 5		
FEVEREIRO		MARÇO				ABRIL				MAIO				JUNHO		
19	26	5	12	19	26	2	9	16	23	30	7	14	21	28	4	11
AULA	AULA	CARNAVAL	CHECKPOINT	VISITA DE ESTUDO	AULA	AULA	AULA	PÁSCOA	CHECKPOINT	AULA	QUEIJA	AULA	CHECKPOINT	AULA	CHECKPOINT	

REGRAS

Equipas

- As equipas devem ser compostas por, no máximo, 2 elementos (salvo excepções autorizadas pelo professor).
- Cada elemento deve ter, à partida, uma tarefa/área principal, devendo ser consultado em todas as etapas que estejam relacionadas com a sua área.
- Em cada equipa deve ser nomeado um líder. Este ficará responsável por gerir os vários aspectos internos da equipa, por representá-la nos checkpoints dos projectos e por liderar a orientação do projecto.
- Cada uma deverá apresentar, desde o início, um nome, uma orientação/um lema e uma bandeira (logo).
- A cada equipa será atribuído um blog, que deverá ser utilizado como diário de desenvolvimento, servindo como registo das várias etapas de desenvolvimento.

Fase 1 - Conceptualização e branding

- Nesta primeira fase, pretende-se encontrar um apanhado de ideias que possam ser trabalhadas e exploradas, até que atinjam um ponto de maturação mínimo.
- Após este ponto, a equipa deverá seleccionar aquela que apresente melhores índices de exequibilidade, originalidade e potencial de sucesso, e levá-la a um nível seguinte de maturidade. Pretende-se que daqui comecem a surgir várias interpretações do conceito e que sejam identificadas possíveis divergências no conceito.
- Desde logo deverá ser pensado um nome para a aplicação, possível logo e uma breve narrativa que descreva a experiência "pré" e "pós" o uso da aplicação.
- É obrigatório que se pondere e defina o público alvo através de uma persona (personagem tipo), com uma descrição dos seus gostos, interesses e em que medida se encaixaria a utilização da plataforma no seu quotidiano.

Resultado final:

Deverá ser desenvolvido um manual de proposta de projecto, incluindo uma descrição do projecto, objectivos e metodologia/abordagens a adoptar. Aqui deverão também ser incluídas todas as guias decididas pela equipa para o desenvolvimento e respectivas fontes de inspiração.

Fase 2 - Planeamento e prototipagem

- Ao longo desta fase, o projecto deverá ser exaustivamente descrito, estruturado, esquematizado e explicado, devendo discutir-se implicações, não só a nível técnico, como também a nível de integração com tarefas reais e possíveis problemas logísticos.
- Devem ser preparados vários suportes através de técnicas de mind-mapping (ou outras), que permitam compreender a estruturação da aplicação em termos conceptuais (componentes da aplicação/etapas), de processos de utilização da página (flows mais comuns) e de organização da aplicação (mapa-do-site).
- Durante a estruturação e o teste de possibilidades, a equipa deve centrar-se simultaneamente em pensar o interface e os seus componentes. Nesta fase será mais importante a natureza desses componentes do que a sua colocação, devendo estes ser escolhidos de acordo com os standards mais usuais, usando-os ou reinventando-os.
- Em determinado ponto, a equipa deverá criar uma versão inteligível dos seus protótipos de interface, tendo em vista o teste do interface junto de, no mínimo, 10 possíveis utilizadores. As cobaias deverão ser escolhidas de acordo com o potencial de utilização em primeiro plano mas deverão ser abrangentes o suficiente em termos de idade, grau académico e áreas de interesse.
- Devem ser implementadas alterações de acordo com os resultados dos testes efectuados.

Resultado final:

Como resumo desta fase, pretende-se que cada equipa reúna toda a informação disponível acerca daquilo que descobriu durante a fase de testes, sob a forma de um pequeno manual que apresente os vários interfaces e uma lista de cuidados a ter durante as fases seguintes.

Fase 3 - Design e conteúdos

- Durante a fase de desenho, os conteúdos deverão ser a matéria prima. Como tal, a arquitectura da informação deverá ser pensada de forma isolada do estilo a implementar.
- Aconselha-se a criação de uma estrutura mínima de base (disposição, colunas, cores, etc.), que possa ser facilmente reutilizável e adaptada às várias páginas que possa surgir aquando do desenvolvimento.
- Aquando da escolha do estilo, todos os elementos (tipografia, fotografia, ilustração, ornamentação, etc.) e a sua disposição e ornamentação, deverão ser pensados em função do público alvo, do ambiente e dos conteúdos que se pretende transmitir.
- Para além do aspecto, esta é a fase para se planear a comunicação a ser feita. Pretende-se distinguir uma abordagem meramente pragmática, de uma que pondere a reacção do público, a sua experiência de utilização e a mensagem que este irá disseminar.
- Desta etapa devem surgir regras como: o tom a utilizar durante a comunicação, a quantidade de informação/documentação que será necessária desenvolver e sua tipologia, potencialidade da utilização de uma narrativa na apresentação do projecto.

Resultado final:

No final deverão existir em formato imagem todas as páginas da aplicação, com todas as situações de interacção previstas, bem como uma primeira versão dos conteúdos e respectivas comunicações para outros suportes (redes sociais, press-release, sinopse, suportes impressos, etc.).

Fase 4 - HTML e protótipo final

- Contando que todo o funcionamento foi já descrito, estruturado e documentado, durante esta fase devem ser desenvolvidas duas componentes: o HTML/CSS de todas as páginas e a estruturação da programação e das bases de dados.
- Do ponto de vista do HTML e CSS, estes deverão apenas ser feitos de forma standard e semântica.
- O nível de desenvolvimento real da aplicação poderá ficar sujeito ao nível de conhecimentos global de cada equipa mas não se exige mais do que o protótipo em HTML.

Resultado final:

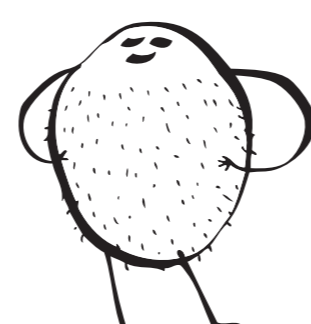
Uma versão funcional da aplicação em ambiente Beta (de testes), a correr em domínio próprio e com um canal próprio para receber feedback.

Fase 5 - Apresentação

- Após a criação de uma primeira versão, será altura de começar a divulgar lentamente a plataforma (assumidamente em versão de testes).
- Um dos objectivos principais irá ser a recolha de vários pontos de vista, incluindo o do Júri, de forma a traçar um plano de desenvolvimento final. Este plano deverá ir sendo preenchido ao longo desta fase final, não sendo obrigatório que se encerrem todos os pontos aqui descritos, mas antes que se definam pontos a melhorar e novas ideias.
- Devem ser criadas as respectivas presenças nas principais redes sociais de interesse (Facebook, Twitter e LinkedIn), caso ainda não tenham sido feitas, podendo integrar-se com as mesmas, algumas das funções da plataforma.
- Deverá ser preparada a apresentação final em formato à escolha, podendo incluir slides, vídeo, som, performance e outros processos ou jogos de interacção com o público, não devendo ultrapassar os 10 minutos.

Resultado final:

Versão finalizada de acordo com algum do feedback recebido, ligação a redes sociais, divulgação por outros meios. Uma apresentação pensada e desenhada para melhor defender e "vender" o conceito criado num formato à escolha com um limite máximo de 10 minutos, devendo apresentar-se conceito, público-alvo e objectivos do projecto.



[HTTP://THEGOLDENCOCONUTAWARD.COM](http://thegoldencoconutaward.com)

The name "The Golden Coconut Award" and its "Golden Coconut" character (by Miguel Salazar) are both copyrighted. Please do not duplicate or use any without written consent.