

PROCEDIMENTO OPERACIONAL

MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE SITES

SOP-003

Construir e Refinar a Home a partir das Referências

VERSÃO

v1.1 FINAL

DATA

11/09/2026

STATUS

FINAL — APROVADO

PROCEDIMENTO OPERACIONAL

SOP-003

Construir e Refinar a Home a partir das Referências

VERSÃO	v1.1 FINAL
DATA	11/09/2026
STATUS	FINAL — APROVADO
MANUAL PROPRIETÁRIO	Manual 3 — Construção Visual
MANUAIS RELACIONADOS	Manual 2 — Entrada e Contexto do Projeto; Manual 5 — Desenvolvimento com Codex, Lovable e GitHub; Manual 6 — Testes, QA, Debugging, Segurança e SEO
ESCOPO	AS-IS — construção e refinamento da Home como âncora visual do projeto

NAVEGAÇÃO DO DOCUMENTO

Sumário

Estrutura do documento canônico v1.1 FINAL.

1. Finalidade	6
2. Gatilho — quando usar	6
3. Quando NÃO usar	6
4. Papéis	7
5. Pré-condições	8
6. Inputs	8
PARTE I — PREPARAÇÃO DA RODADA VISUAL	9
7. Passo 1 — Confirmar o estado atual da Home	10
8. Passo 2 — Relembrar a direção visual	10
9. Passo 3 — Separar referência de cópia literal	10
PARTE II — COMPARAÇÃO E REFINAMENTO POR SEÇÃO	12
10. Passo 4 — Escolher uma seção por vez	13
11. Passo 5 — Fornecer evidência concreta	13
12. Passo 6 — Pedir estudo antes de editar quando necessário	13
13. Passo 7 — Delimitar o escopo da alteração	14
14. Passo 8 — Buscar fidelidade estrutural e visual	14
15. Passo 9 — Adaptar para o cliente	15
PARTE III — HERO E ÁREAS DE MAIOR PESO VISUAL	16
16. Passo 10 — Validar o Hero e priorizar o esforço por valor	17
17. Passo 11 — Manter consistência entre seções	17
PARTE IV — SUBFLUXO DE EFEITOS E ANIMAÇÕES	18
18. Quando aplicar	19
19. Passo E1 — Identificar o efeito	19
20. Passo E2 — Fornecer screenshot e link	19
21. Passo E3 — Investigar técnica/biblioteca	19
22. Passo E4 — Reproduzir isoladamente	20
23. Passo E5 — Adaptar ao projeto	20

24. Passo E6 — Validar desktop/notebook/mobile	20
25. Quando adaptar, simplificar, substituir ou remover o efeito	21
PARTE V — ASSETS E CONTEÚDO NA HOME	22
26. Passo 12 — Aplicar assets disponíveis	23
27. Passo 13 — Tratar conteúdo com fidelidade factual	23
PARTE VI — RESPONSABILIDADE DURANTE A CONSTRUÇÃO	24
28. Passo 14 — Não esperar o QA final para olhar mobile	25
29. Passo 15 — Preservar breakpoints já aprovados	25
30. Solução diferente por dispositivo	25
PARTE VII — PERFORMANCE E ACESSIBILIDADE NO NÍVEL DA CONSTRUÇÃO	26
31. Passo 16 — Observar peso percebido	27
32. Passo 17 — Corrigir problemas óbvios de acessibilidade	27
PARTE VIII — CICLO ITERATIVO	28
33. Passo 18 — Comparar novamente com a referência	29
34. Passo 19 — Refinar apenas o delta relevante	29
35. Passo 20 — Validar manualmente	29
PARTE IX — CRITÉRIO DE PRONTO	30
36. Condição de pronto da Home	31
37. Relação com o Marco 5 do Processo Sites WSS	31
38. AUSÊNCIA ATUAL DE PADRONIZAÇÃO — score visual	31
PARTE X — STOP CONDITION	33
39. Condição de parada	34
40. O que NÃO é necessário para encerrar	34
PARTE XI — CONTINGÊNCIAS	35
41. A referência não funciona bem para o cliente	36
42. A IA perde a direção visual	36
43. Um efeito quebra mobile/notebook	36
44. A primeira versão do Lovable está muito simples	36
PARTE XII — AUSÊNCIAS ATUAIS DE PADRONIZAÇÃO	37
45. Não inventar	38
PARTE XIII — NORMA TÉCNICA VIGENTE	39

46. Preservar normas aplicáveis	40
PARTE XIV — ANTI-PATTERNS	41
47. Enviar apenas um link e pedir “extrema fidelidade”	42
48. Aceitar a primeira geração como final	42
49. Alterar várias seções quando o problema é local	42
50. Levar automaticamente efeito desktop para mobile	42
51. Preservar efeito quebrado em nome da referência	42
PARTE XV — OUTPUT	43
52. Saída esperada	44
PARTE XVI — PRÓXIMO PASSO	45
53. Encaminhamento	46
54. Referências	46

1. Finalidade

Transformar a primeira base do institucional em uma **Home suficientemente refinada para estabelecer a linguagem visual do projeto**.

Fluxo principal:

```
primeira versão
→ comparar com referência
→ trabalhar por seção
→ refinar
→ adaptar ao cliente
→ tratar efeitos quando aplicável
→ ajustar responsividade
→ validar visualmente
→ Home estabelece linguagem do projeto
```

A Home funciona como principal âncora para as páginas internas.

2. Gatilho — quando usar

Usar quando:

- o SOP-002 já deixou o projeto tecnicamente pronto;
 - existe primeira versão/protótipo;
 - a referência principal está definida;
 - referências secundárias relevantes estão disponíveis;
 - o contexto do cliente está compreendido;
 - o objetivo é consolidar a direção visual da Home.
-

3. Quando NÃO usar

Não usar:

- para definir briefing ou direção visual ainda não validada;
 - para selecionar referências do zero sem contexto do projeto;
 - para construir página interna;
 - para corrigir bug técnico não visual;
 - para executar QA completo do site;
 - para configurar Admin;
 - para publicar.
-

4. Papéis

4.1 Desenvolvedor

Responsável por:

- julgar fidelidade;
- julgar adequação ao cliente;
- escolher o grau de adaptação;
- limitar escopo;
- validar desktop/notebook/mobile;
- decidir quando a Home já estabelece linguagem suficiente.

4.2 Codex

Uso recorrente quando a prioridade é:

- fidelidade à referência;
- investigação técnica;
- implementação pesada;
- análise de comportamento/efeito.

4.3 Claude

Uso recorrente para:

- refinamento visual;
- tipografia;
- acabamento;
- adaptação de composição;
- efeitos;
- mobile.

4.4 Lovable

Pode permanecer no fluxo para:

- primeira base;
- pequenos ajustes;
- tarefas funcionais;
- intervenções em que sua integração seja mais conveniente.

A divisão entre ferramentas não é rígida.

5. Pré-condições

Antes de iniciar:

1. SOP-001 concluído;
 2. SOP-002 concluído;
 3. Home inicial existente;
 4. referência principal identificada;
 5. características de referências secundárias conhecidas, quando existirem;
 6. Contexto/Sitemap/Briefing acessíveis;
 7. `design.md` disponível quando adotado no projeto;
 8. ambiente local atualizado;
 9. ferramenta utilizada compreende o projeto antes de editar.
-

6. Inputs

Obrigatórios

- Home atual;
- referência principal;
- contexto do cliente;
- direção visual;
- Sitemap;
- conteúdo disponível.

Quando existirem

- screenshots;
 - referências secundárias;
 - `design.md`;
 - identidade visual;
 - paleta;
 - assets;
 - fotos;
 - vídeos;
 - exemplos de efeitos;
 - links de Awwwards ou outras fontes.
-

WSS · MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE SITES

PARTE I — PREPARAÇÃO DA RODADA VISUAL

7. Passo 1 — Confirmar o estado atual da Home

Antes de editar:

1. abrir a Home existente;
2. observar a versão atual;
3. confirmar que o projeto está atualizado;
4. identificar o que já está aceitável;
5. identificar o que ainda está distante da direção visual.

Objetivo

Não partir da referência ignorando o que já existe no projeto.

8. Passo 2 — Relembrar a direção visual

Revisar, conforme disponíveis:

- referência principal;
- características aprovadas de referências secundárias;
- `design.md`;
- Contexto de Desenvolvimento;
- identidade;
- público;
- linguagem;
- briefing.

Pergunta de controle

O que desta referência pertence à linguagem do projeto e o que é específico da marca original?

9. Passo 3 — Separar referência de cópia literal

A meta AS-IS é:

preservar a essência visual e comportamental útil, adaptando-a ao cliente.

Pode ser aproveitado:

- composição;

- ritmo;
- proporções;
- Hero;
- hierarquia;
- direção tipográfica;
- cards;
- interações;
- transições;
- comportamento de seções.

Não copiar automaticamente:

- conteúdo;
 - marca;
 - identidade;
 - elementos que conflitam com briefing;
 - solução inadequada a mobile/usabilidade.
-

WSS · MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE SITES

PARTE II — COMPARAÇÃO E REFINAMENTO POR SEÇÃO

10. Passo 4 — Escolher uma seção por vez

Trabalhar a Home por partes.

Exemplos:

- Header;
- Hero;
- seção institucional;
- especialidades/serviços;
- prova social;
- CTA;
- FAQ;
- Footer.

Regra prática

Evitar pedir para a IA "refazer a Home inteira com extrema fidelidade" em um único prompt.

11. Passo 5 — Fornecer evidência concreta

Para a seção escolhida, fornecer quando disponível:

- screenshot;
- link;
- referência;
- estado visual desejado;
- breakpoint relevante.

Screenshots reduzem ambiguidade sobre:

- enquadramento;
 - proporção;
 - estado;
 - detalhe;
 - comportamento.
-

12. Passo 6 — Pedir estudo antes de editar quando necessário

Se a seção for simples, a implementação pode seguir diretamente.

Se houver:

- comportamento complexo;
- animação;
- interação;
- efeito;
- composição pouco óbvia;

pedir primeiro que a ferramenta:

1. observe;
2. descreva;
3. identifique o comportamento;
4. avalie a técnica provável;
5. só então implemente.

Objetivo

Evitar que a primeira hipótese vire código imediatamente.

13. Passo 7 — Delimitar o escopo da alteração

O prompt deve dizer claramente:

- qual seção pode mudar;
- qual seção não pode mudar;
- se desktop está preservado;
- se mobile está preservado;
- se backend/Admin não deve ser alterado;
- quais componentes validados devem permanecer.

Exemplo de lógica AS-IS

```
trabalhar Hero mobile  
→ preservar Hero desktop já validado  
→ não alterar demais seções
```

14. Passo 8 — Buscar fidelidade estrutural e visual

Durante o refinamento, comparar principalmente:

- estrutura;
- proporções;

- tipografia;
- imagens;
- espaçamentos;
- alinhamentos;
- largura;
- ritmo;
- comportamento;
- efeitos.

A primeira geração raramente é suficiente.

O trabalho é iterativo.

15. Passo 9 — Adaptar para o cliente

Depois de compreender a referência, adaptar:

- conteúdo;
- identidade;
- imagens;
- CTA;
- linguagem;
- necessidades de conversão;
- contexto do cliente.

Se houver conflito

Priorizar julgamento humano considerando:

- briefing;
- identidade;
- usabilidade;
- mobile;
- funcionalidade.

Não existe algoritmo formal universal de decisão.

WSS · MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE SITES

PARTE III — HERO E ÁREAS DE MAIOR PESO VISUAL

16. Passo 10 — Validar o Hero e priorizar o esforço por valor

O Hero é uma área crítica de primeira leitura e precisa estar coerente com a linguagem da Home. Isso não significa que deva receber sempre a maior parcela de esforço: outra seção de maior valor estratégico para o cliente, maior complexidade ou maior impacto pode demandar mais refinamento.

Revisar:

- composição;
- proporção;
- tipografia;
- imagem;
- CTA;
- movimento;
- enquadramento;
- leitura inicial.

Se o Hero usa efeito complexo

Aplicar o subfluxo de efeitos da Parte IV.

17. Passo 11 — Manter consistência entre seções

Depois de uma seção ser refinada, verificar se a Home mantém coerência em:

- tipografia;
- espaçamento;
- paleta;
- raio/bordas;
- densidade;
- ritmo;
- linguagem de animação.

Importante

Consistência não significa repetição mecânica.

WSS · MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE SITES

PARTE IV — SUBFLUXO DE EFEITOS E ANIMAÇÕES

18. Quando aplicar

Aplicar apenas quando o efeito:

- faz parte da referência;
 - combina com o cliente;
 - agrega à experiência;
 - é tecnicamente viável.
-

19. Passo E1 — Identificar o efeito

Registrar:

- seção;
 - comportamento;
 - gatilho;
 - direção;
 - relação com scroll;
 - interação;
 - estado inicial/final.
-

20. Passo E2 — Fornecer screenshot e link

Sempre que possível:

- mostrar a seção;
 - fornecer a referência real;
 - indicar exatamente o comportamento a estudar.
-

21. Passo E3 — Investigar técnica/biblioteca

A ferramenta pode investigar se a solução depende de:

- CSS;
- Framer Motion;
- GSAP;
- ScrollTrigger;
- Three;
- R3F;

- Lottie;
- Swiper;
- IntersectionObserver;
- outra técnica existente no projeto.

Regra

A biblioteca é meio, não objetivo.

Não adicionar tecnologia apenas por preferência da IA.

22. Passo E4 — Reproduzir isoladamente

Quando o risco for relevante:

- construir/testar a lógica do efeito na seção delimitada;
- evitar alterar outras áreas simultaneamente.

23. Passo E5 — Adaptar ao projeto

A referência não precisa ser reproduzida literalmente.

Adaptar:

- cores;
- assets;
- intensidade;
- velocidade;
- dimensões;
- conteúdo;
- comportamento.

24. Passo E6 — Validar desktop/notebook/mobile

Um efeito pode funcionar no desktop e falhar em:

- notebook;
- mobile;
- telas estreitas.

Verificar:

- overflow;
 - scroll horizontal;
 - legibilidade;
 - estabilidade;
 - peso percebido.
-

25. Quando adaptar, simplificar, substituir ou remover o efeito

Quando um efeito apresenta problema, seguir a preferência prática:

1. adaptar;
2. simplificar ou substituir;
3. remover apenas em caso extremo, quando a solução continuar instável, prejudicial ou incompatível.

Aplicar essa ordem quando o efeito:

- quebra;
- fica instável;
- pesa demais;
- não combina com o cliente;
- prejudica mobile;
- prejudica usabilidade;
- conflita com briefing.

Lições reais

Problemas já observados incluem:

- 3D instável;
 - borda de Hero quebrando em notebook;
 - scroll horizontal inadequado.
-

WSS · MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE SITES

PARTE V — ASSETS E CONTEÚDO NA HOME

26. Passo 12 — Aplicar assets disponíveis

Usar, conforme projeto:

- fotos do cliente;
- assets de identidade;
- materiais enviados;
- imagens selecionadas;
- imagens contextuais geradas quando necessário.

Controle humano

Validar:

- enquadramento;
 - crop;
 - foco;
 - adequação visual;
 - comportamento por breakpoint.
-

27. Passo 13 — Tratar conteúdo com fidelidade factual

A IA pode criar/adaptar texto.

Não inventar fatos sensíveis.

Especialmente:

- formação;
- títulos;
- especialidades;
- procedimentos;
- resultados;
- afirmações médicas.

Pendência pode ser registrada ou receber placeholder simples quando suportado pelo contexto, sem transformá-lo em fato validado.

WSS · MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE SITES

PARTE VI — RESPONSABILIDADE DURANTE A CONSTRUÇÃO

28. Passo 14 — Não esperar o QA final para olhar mobile

Responsividade entra durante o refinamento visual.

A cada seção relevante, observar:

- desktop;
 - notebook;
 - mobile.
-

29. Passo 15 — Preservar breakpoints já aprovados

Se a correção é específica:

- mobile → preservar desktop;
- desktop → preservar mobile.

A instrução deve ser explícita.

30. Solução diferente por dispositivo

É aceitável que mobile não reproduza literalmente desktop.

Pode haver:

- simplificação;
- reposicionamento;
- remoção de efeito;
- mudança de composição.

O objetivo é preservar linguagem e usabilidade.

WSS · MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE SITES

PARTE VII — PERFORMANCE E ACESSIBILIDADE NO NÍVEL DA CONSTRUÇÃO

31. Passo 16 — Observar peso percebido

Durante refinamento, observar se:

- scroll perde fluidez;
- efeito trava;
- 3D pesa;
- imagem demora;
- composição fica excessivamente pesada.

AUSÊNCIA ATUAL DE PADRONIZAÇÃO

Não existe score numérico universal de performance para essa etapa.

32. Passo 17 — Corrigir problemas óbvios de acessibilidade

No AS-IS há atenção consciente a:

- contraste;
- tamanho de texto;
- alt;
- nome acessível;
- legibilidade mobile.

Limite

Não existe auditoria WCAG formal obrigatória dentro deste SOP.

WSS · MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE SITES

PARTE VIII — CICLO ITERATIVO

33. Passo 18 — Comparar novamente com a referência

Depois de cada rodada:

1. abrir a referência;
 2. abrir o resultado;
 3. comparar;
 4. identificar diferença relevante;
 5. decidir se deve ser corrigida ou adaptada.
-

34. Passo 19 — Refinar apenas o delta relevante

Não recomendar a seção inteira quando o problema está localizado.

Exemplos:

- proporção;
 - espaço;
 - tipografia;
 - imagem;
 - timing;
 - posição.
-

35. Passo 20 — Validar manualmente

O Dev:

- navega;
- observa;
- compara;
- testa interação;
- verifica breakpoints.

A validação humana é parte obrigatória do AS-IS.

WSS · MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE SITES

PARTE IX — CRITÉRIO DE PRONTO

36. Condição de pronto da Home

A Home pode avançar quando:

já estabelece de forma suficientemente clara a linguagem visual do projeto e está adequada para servir de referência às páginas internas.

Isso inclui, por julgamento humano:

- todas as seções previstas para a Home no Sitemap/contexto estão presentes;
- pendências e placeholders remanescentes estão identificados como tais;
- direção visual coerente;
- estrutura principal adequada;
- tipografia coerente;
- imagens adequadas;
- espaçamentos/alinhamentos satisfatórios;
- comportamento aceitável;
- CTAs coerentes;
- desktop/notebook/mobile suficientemente corretos;
- efeitos aceitáveis quando aplicáveis.

37. Relação com o Marco 5 do Processo Sites WSS

No Processo Sites WSS, o Marco 5 busca uma Home que represente:

- direção visual;
- posicionamento;
- estrutura;
- conversão esperada.

Este SOP descreve **como o Dev chega visualmente a essa Home**.

Não substitui o critério formal do Marco 5.

38. AUSÊNCIA ATUAL DE PADRONIZAÇÃO — score visual

Não existe:

- score de fidelidade;
- percentual de equivalência;
- checklist numérico universal;

- threshold automático de aprovação.

A decisão é humana.

WSS · MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE SITES

PARTE X — STOP CONDITION

39. Condição de parada

O SOP está concluído quando:

a Home já estabelece a linguagem visual do projeto, está suficientemente refinada e responsiva para servir de base às páginas internas e não possui problema visual evidente que impeça esse avanço.

40. O que NÃO é necessário para encerrar

Não exigir:

- QA completo do site;
- todas as páginas internas;
- Admin concluído;
- auditoria SEO;
- auditoria de segurança;
- publicação;
- aprovação final do cliente.

WSS · MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE SITES

PARTE XI — CONTINGÊNCIAS

41. A referência não funciona bem para o cliente

Não forçar.

Adaptar ou descartar elementos incompatíveis.

DECISÃO HUMANA NECESSÁRIA

42. A IA perde a direção visual

1. interromper;
2. reforçar `design.md` /contexto;
3. mostrar screenshot;
4. limitar seção;
5. pedir novo estudo;
6. retomar em partes menores.

43. Um efeito quebra mobile/notebook

- não preservar por fidelidade cega;
- simplificar;
- substituir;
- remover;
- criar solução específica por breakpoint.

44. A primeira versão do Lovable está muito simples

Isso é comum.

A Home é refinada posteriormente com o fluxo híbrido.

Não significa reiniciar o projeto.

WSS · MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE SITES

PARTE XII — AUSÊNCIAS ATUAIS DE PADRONIZAÇÃO

45. Não inventar

O AS-IS não possui:

- checklist universal de análise de referência;
 - obrigação de usar DevTools em toda referência;
 - regra fixa de quantas rodadas de refinamento;
 - score visual;
 - biblioteca obrigatória de animação;
 - threshold numérico de performance;
 - auditoria WCAG obrigatória;
 - regra universal de componentização por seção;
 - obrigação de reproduzir desktop e mobile de forma idêntica.
-

WSS · MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE SITES

PARTE XIII — NORMA TÉCNICA VIGENTE

46. Preservar normas aplicáveis

Quando existir norma técnica vigente para páginas públicas:

- ela deve ser respeitada durante a construção;
- a busca por fidelidade visual não pode anulá-la;
- conteúdo público não deve ser transformado em arquitetura incompatível com a norma por preferência visual.

Para SEO/AEO/GEO, a autoridade vigente é:

- WSS_Padrao_Tecnico_Operacional_SEO_AEO_GEO_v0.2_FINAL .

Na camada normativa, Core Web Vitals funcionam como metas recomendadas, e `alt` contextual/semântica aplicam-se quando exigidos pela classificação técnica correspondente.

Isso não transforma CWV, acessibilidade ou SEO em novo gate visual deste SOP.

Este SOP não redefine a norma.

WSS · MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE SITES

PARTE XIV — ANTI-PATTERNS

47. Enviar apenas um link e pedir “extrema fidelidade”

Evitar.

Melhor:

```
seção
+ screenshot
+ link
+ estudo
+ escopo limitado
+ comparação
```

48. Aceitar a primeira geração como final

A primeira geração normalmente precisa de refinamento.

49. Alterar várias seções quando o problema é local

Aumenta risco de regressão e perda de contexto.

50. Levar automaticamente efeito desktop para mobile

Pode prejudicar:

- desempenho;
- legibilidade;
- navegação;
- estabilidade.

51. Preservar efeito quebrado em nome da referência

Sofisticação não é objetivo absoluto.

WSS · MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE SITES

PARTE XV — OUTPUT

52. Saída esperada

Ao final:

Home

- linguagem visual consolidada;
- estrutura refinada;
- Hero coerente;
- tipografia/imagens/espaçamentos ajustados;
- CTAs integrados;
- efeitos adequados quando aplicáveis;
- responsividade suficiente para avançar.

Contexto visual

A Home passa a funcionar como referência para:

- páginas internas;
 - padrões recorrentes;
 - decisões de composição;
 - refinamento posterior.
-

WSS · MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DE SITES

PARTE XVI — PRÓXIMO PASSO

53. Encaminhamento

Depois do SOP-003:

SOP-004 — Construir Páginas Internas Mantendo Consistência Visual

O SOP-004 deve usar a Home como principal referência interna do próprio projeto, junto com:

- Sitemap;
 - conteúdo;
 - contexto;
 - referências específicas da página quando existirem.
-

54. Referências

Manual proprietário

- `WSS_Manual_03_Construcao_Visual_v1.1_FINAL.md`

Manuais relacionados

- `WSS_Manual_02_Entrada_Contexto_Projeto_v1.1_FINAL.md`;
- `WSS_Manual_05_Desenvolvimento_Codex_Lovable_GitHub_v1.1_FINAL.md`;
- `WSS_Manual_06_Testes_QA_Debugging_Seguranca_SEO_v1.1_FINAL.md`;
- `WSS_Manual_08_Boas_Praticas_AntiPatterns_Depreciadas_Casos_Reais_v1.1_FINAL.md`.

SOP anterior

- `WSS_SOP_002_Iniciar_Tecnicamente_Projeto_WSS_v1.1_FINAL.md`

Baseline

- `WSS_Arqueologia_Tecnica_ASIS_v0.3.md`;
 - `WSS_Matriz_Cobertura_ASIS_P0_P1_P2_v0.3_FINAL.md`;
 - `WSS_Handoff_Consolidacao_Manuais_SOPs_Skills_v0.2.md`;
 - `WSS_Metodo_Desenvolvimento_Sites_Plano_Conducao_v0.3.md`.
-

Status: FINAL — APROVADO