



Universidade de Aveiro
2013

Departamento de Comunicação e Arte

**Isa Silva
Pereira Sousa**

**Mnésis - Proposta de *layout* para plataforma
de arquivo do DeCA**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design, realizada sob a orientação científica do Prof. Doutor Luís Nuno Coelho Dias, Prof. Auxiliar e da Prof. Doutora Lídia J. Oliveira Loureiro da Silva, Professora Auxiliar com Agregação do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.



Universidade de
Aveiro
2013

Departamento de Comunicação e Arte

**Isa Silva
Pereira Sousa**

**Mnésis - Proposta de *layout* para plataforma
de arquivo do DeCA**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design, realizada sob a orientação científica do Prof. Doutor Luís Nuno Coelho Dias, Prof. Auxiliar e da Prof. Doutora Lídia J. Oliveira Loureiro da Silva, Professora Auxiliar com Agregação do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

O júri

Presidente

Prof. Doutora Joana Maria Ferreira Pacheco Quental
Professora auxiliar da Universidade de Aveiro

Arguente

Prof. Doutor Rui Manuel de Assunção Raposo
Professor Auxiliar da Universidade de Aveiro

Orientador

Prof. Doutor Luís Nuno Coelho Dias
Professor auxiliar da Universidade de Aveiro

Co-orientador

Prof. Doutora Lídia de Jesus Oliveira Loureiro da Silva
Professora auxiliar com agregação da Universidade de Aveiro

Agradecimentos

Agradeço aos meus orientadores pela ajuda e apoio que me deram no decorrer do trabalho, aos meus amigos pela força e apoio ao longo de todo estes meses, e à minha família por me incentivar na realização deste trabalho e por tudo ter feito para a concretização do mesmo.

Palavras-chave

Memória Institucional, Design de Interação, Visualização de Informação, Experiência do Utilizador

Resumo

O trabalho que se segue tem como principal objectivo compreender qual a forma mais eficaz de representar eventos no tempo e que conteúdos devem ser apresentados numa plataforma de auxílio à preservação da memória institucional.

Este estudo passa por conceber uma interface gráfica que detenha todas as características de um arquivo, para isso terá como foco os princípios de interacção e usabilidade, a arquitectura de informação e a Visualização de Informação.

A sua metodologia passa pelo levantamento e análise de casos semelhantes, bem como pela realização de entrevistas, no sentido de realizar uma proposta de design gráfico e de interacção para a Plataforma Mnésis, passando pelos testes de usabilidade para identificar os pontos bons e menos bons do projecto.

Na vertente teórica é feita uma recolha bibliográfica que engloba o design de interacção, a visualização de informação, a arquitectura de informação e a experiência do utilizador. Na vertente prática é descrito um processo evolutivo de duas propostas distintas: uma proposta livre, criada de raiz através dos requisitos funcionais estabelecidos perante as entrevistas efectuadas a alguns intervenientes do DeCA e uma proposta que respeita a identidade da Universidade de Aveiro, onde se manteve a mesma grelha e elementos representativos encontrados no site da universidade.

Com esta investigação pretende-se alertar para a importância da preservação da memória institucional, conceber uma interface gráfica que apresente as actividades desenvolvidas no Departamento de Comunicação e Arte proporcionando uma maior consciencialização e, dessa forma, originar novos eventos a serem realizados.

Keywords

Institutional memory, Interaction design, Information visualization, User experience

Abstract

The main objective of the following work is to understand what's the most effective way to represent events over time, and what content should be presented in a platform of support to the preservation of institutional memory.

This study involves creating a graphical interface that holds all the characteristics of an archive, and so it will focus on interaction and usability principles, the information architecture and the information visualization.

Its methodology is the collection and analysis of similar cases, as well as the realization of interviews, in an effort of conceiving a graphic design and interaction suggestion for the Mnésis platform, and usability tests to identify the positive and the not so positive aspects of the project.

In the theoretical strand, takes place a bibliographic collection that encompasses the interaction design, the information visualization, the information architecture and the user experience. In the practical component its described an evolutionary process of two separate proposals: a free proposal, created from scratch using the functional requirements established by the interviews with some DeCA partakers and another proposal concerning the Universidade de Aveiro identity, in which the screen and representative elements found on the university website are kept.

This investigation is intended to draw attention to the importance of preserving the institutional memory, designing a graphical interface that presents the activities undertaken in the Department of Communication and Art providing greater awareness and thus originating new events to be held in the future.

Mnésis - Proposta de layout para plataforma de arquivo do DeCA

Índice

Introdução	5
Relevância do trabalho	5
Questão de investigação	6
Objectivos	6
Estrutura do trabalho	7
1. Enquadramento teórico	9
1.1 Memória institucional e identidade	9
1.2 Visualização de Informação e Design de Informação	12
1.3 Cognição humana	15
1.4 Design de interfaces digitais	19
1.4.1 Design de Interação	19
1.4.2 User Experience	23
1.5 Arquitectura da Informação	26
2. Metodologia e análise	33
2.1 Análise de casos semelhantes	34
2.2 Análise de entrevistas	41
3. O Projecto Mnésis – 1ª Proposta	51
3.1 Identidade visual	51
3.2 Wireframes	52
3.3 Layout	54
3.4 Evolução da proposta	59
3.5 Testes de usabilidade	70
3.6 Análise dos resultados	72
3.7 Proposta final	75
4. O projecto Mnésis – 2ª Proposta	83
4.1 Wireframes	83
4.2 Layout	84
4.3 Evolução da proposta	88
4.4 Testes de usabilidade	99
4.5 Análise dos resultados	100
4.6 Proposta final	101
5. A <i>timeline</i> e a sua evolução	109

Conclusão	111
Considerações Finais	112
Bibliografia.....	113
Anexos.....	115
Anexo I.....	115
Anexo II.....	117
Anexo III.....	119
Anexo IV.....	121
Anexo V.....	123

Índice de figuras

Figura 1. Exemplos de métodos de visualização de Informação.....	13
Figura 2. O processo perceptivo (Goldstein, 2001, p.6)	16
Figura 3. Esqueleto estrutural (Arnheim, 1997, p.26)	18
Figura 4. Metas de usabilidade (Preece et al, 2007, p. 19)	20
Figura 5. Design de interacção por Bill Verplank (Moggridge, 2007, p. 126)	21
Figura 6. Processo design de interacção por Bill Verplank (Moggridge, 2007, p. 126)	22
Figura 7. Elementos da experiência de utilizador(Garrett, 2011, p.29).....	25
Figura 8. Boa e má arquitectura de informação	28
Figura 9. Arquitectura de Informação (Spencer, 2010, p.7).....	29
Figura 10. Requisitos funcionais do sistema (homepage)	49
Figura 11. Requisitos funcionais do sistema (área administrador)	50
Figura 12. Imagem de Pen drive na qual nos inspiramos.....	51
Figura 13. Evolução do logótipo Mnésis	51
Figura 14. Primeiros esquemas do <i>layout</i> da plataforma Mnésis.	52
Figura 15. Desenho inicial dos icons.....	53
Figura 16. Desenho vectorial inicial dos ícones	53
Figura 17. Primeira versão da entrada na página inicial.....	54
Figura 18. Menu inicial da plataforma Mnésis	55
Figura 19. Versão inicial da página de arquivo	55
Figura 20. Ao passar o rato pelo evento surge um pop-up.....	56
Figura 21. A pesquisa é feita clicando na Lupa e marcando as opções.....	56
Figura 22. Versão inicial da página dos eventos.....	57
Figura 23. Versão inicial da página de login	57

Figura 24. Versão inicial da página <i>Streaming</i>	58
Figura 25. Versão inicial da página dos contactos.....	58
Figura 26. Entrada na página inicial.....	60
Figura 27. Menu inicial da plataforma.....	61
Figura 28. Página Arquivo.....	61
Figura 29. Página <i>Stream</i>	62
Figura 30. Página Agenda.....	65
Figura 31. Informação detalhada do evento.....	66
Figura 32. Página Arquivo anos.....	66
Figura 33. Página Arquivo meses.....	67
Figura 34. Página Arquivo dias.....	67
Figura 35. Página Vídeos.....	68
Figura 36. Assistir ao vídeo com informação detalhada.....	68
Figura 37. Página Login.....	69
Figura 38. Testes de usabilidade.....	71
Figura 39. Página inicial (ao entrar na página).....	75
Figura 40. Clicando no menu pesquisa (palavra-chave ou data).....	76
Figura 41. Resultado da pesquisa (Clique no menu Agenda).....	76
Figura 42. Agenda (Clique no menu Arquivo).....	77
Figura 43. Arquivo (pesquisar na <i>timeline</i> clicando dentro do ano correspondente).....	77
Figura 44. Vista dos meses na <i>timeline</i> (clicar no evento pretendido).....	78
Figura 45. Vista dos dias na <i>timeline</i>	78
Figura 46. <i>Pop-up</i> que ao passar o rato pelo evento.....	79
Figura 47. Secção de vídeos (clique no +info para ver informação completa).....	79
Figura 48. Assistir ao vídeo e ver informação completa (clicar nos filtros).....	80
Figura 49. Surgem opções dos filtros (clicar no menu login).....	80
Figura 50. Fazer o login (acesso à área de registo).....	81
Figura 51. Eventos registados pelo utilizador (clicar em adicionar evento).....	81
Figura 52. Registar eventos através do formulário.....	82
Figura 53. Primeiro esquema do <i>layout</i> da plataforma Mnésis (proposta 2).....	83
Figura 54. Página inicial com o ultimo evento que decorreu.....	84
Figura 55. Apresentação das imagens relativas ao evento.....	85
Figura 56. Apresentação das imagens relativas ao evento (continuação).....	85
Figura 57. Apresentação das imagens relativas ao evento (continuação 2).....	86
Figura 58. Apresentação do vídeo relativo ao evento (continuação 3).....	86
Figura 59. Pesquisa por mês.....	87
Figura 60. Pesquisa por dia.....	87
Figura 61. Página inicial.....	88

Figura 62. Pesquisa por palavras-chave	89
Figura 63. Hiperligação para a página da Universidade de Aveiro	89
Figura 64. Hiperligação para a página do DeCA.....	90
Figura 65. Pesquisa por data	90
Figura 66. Utilização dos filtros (Comunicação Multimédia)	91
Figura 67. Utilização dos filtros (Design).....	91
Figura 68. Resultado da pesquisa na <i>timeline</i> por meses	92
Figura 69. Resultado da pesquisa na <i>timeline</i> por dias	92
Figura 70. Resultado da pesquisa (1ª opção)	93
Figura 71. Resultado da pesquisa (2ª opção)	93
Figura 72. Página inicial da plataforma	94
Figura 73. Utilização dos filtros das áreas científicas	95
Figura 74. Dois eventos no mesmo dia	95
Figura 75. Evento área da Música (Opção 1)	96
Figura 76. Evento área Design (Opção 2).....	96
Figura 77. Escolha do evento na <i>timeline</i> (comunicação multimédia)	97
Figura 78. Escolha do evento na <i>timeline</i> (Design).....	97
Figura 79. Escolha do evento na <i>timeline</i> (Música)	98
Figura 80. Escolha do evento na <i>timeline</i> (Arte Contemporânea)	98
Figura 81. Página inicial (clicar no menu pesquisa).....	102
Figura 82. Efetuar a pesquisa	102
Figura 83. Resultado da Pesquisa (clique sobre o evento desejado).....	103
Figura 84. Pesquisa através da <i>timeline</i> clicando no mês pretendido	103
Figura 85. Surgem os dias na <i>timeline</i> (passando rato sobre o evento emerge um <i>pop-up</i>) ..	104
Figura 86. Visualização de dois eventos no mesmo dia (opção de música)	104
Figura 87. Detalhe do evento de música (clique no evento de design)	105
Figura 88. Detalhe do evento de design (partilhar nas redes sociais)	105
Figura 89. Filtrar a informação	106
Figura 90. Clicando no menu DeCA ou UA, a página é direccionada	106
Figura 91. Clicando no menu <i>Login</i> (iniciar sessão)	107
Figura 92. Eventos registados pelo utilizador (clicar em adicionar evento)	107
Figura 93. Registar evento através do formulário.	108
Figura 94. Evolução da <i>timeline</i>	110

Introdução

O presente trabalho teve como principal desafio o desenvolvimento de uma plataforma que contribuísse para a preservação da memória institucional.

A memória não se resume apenas aquela que as pessoas vivenciam dentro de si, mas também aos documentos preservados nas instituições. Um dos objectivos de qualquer instituição é resguardar as suas memórias de forma a evidenciar a sua identidade. Esta memória institucional diz respeito aos acontecimentos decorridos na instituição que, ao serem registados e organizados de forma a tornarem-se acessíveis a quem os procura, proporcionam ao público uma visão mais fidedigna da realidade da instituição. Assim, o arquivo permite conservar o traço mnésico dos eventos lutando contra a efemeridade e o esquecimento contribuindo, dessa forma, para a memória e identidade institucional.

Uma plataforma deste estilo permitirá, além do já referido anteriormente, uma noção mais concreta do caminho que foi percorrido ao longo do tempo, proporcionando uma maior consciencialização e, dessa forma, dando origem a que novos eventos sejam realizados.

Para que esta plataforma cumpra todo o seu propósito, torna-se necessário estudar e sistematizar as tipologias de eventos institucionais e as necessidades informacionais dos potenciais utilizadores do serviço.

Relevância do trabalho

Este trabalho torna-se pertinente pelo facto de com ele se procurar contribuir para a preservação da memória do Departamento de Comunicação e Arte, da Universidade de Aveiro, uma vez que há uma história, um caminho por detrás deste Departamento que faz dele o que ele hoje é, e essa “história” não é conhecida pela maioria das pessoas. Para os novos alunos, por exemplo, o facto de terem acesso às actividades realizadas nos anos anteriores, poderá ser um incentivo à sua candidatura nesta instituição.

O objectivo central do projecto é tornar acessível essa informação, ou seja, permitir uma pesquisa rápida sobre os eventos produzidos pelo Departamento de Comunicação e Arte. Para além desse conhecimento espera-se também, através da promoção de eventos, incentivar o público-alvo a participar nesses eventos (desde palestras, *workshops*, seminários e concertos) através da sua partilha nas redes sociais.

Este estudo pretende conceber uma interface gráfica que detenha todas as características de um arquivo e, paralelamente, de promoção de eventos. Para isso deve-se ter em conta os princípios de interacção e usabilidade, bem como de toda a arquitectura de informação que o constitui.

Visto isto, a investigação considera as áreas e subáreas que permitem a esta plataforma funcionar de forma adequada, sendo elas: design de informação, Visualização de Informação, design de interacção e princípios de usabilidade.

Com esta investigação, pretende-se identificar qual a melhor forma de preservar as memórias do Departamento, e como promover os eventos a serem realizados de forma a tornar o público-alvo mais participativo.

Questão de investigação

Quais os conteúdos e factores essenciais que devem ser tidos em conta no desenvolvimento de uma plataforma de auxílio à preservação da memória institucional?

Objectivos

O objectivo principal consiste em compreender qual a forma mais eficiente e eficaz de representar eventos no tempo de modo a que o registo/arquivo relativo aos eventos seja facilmente pesquisável e desta forma, a informação recuperável.

Considera-se que a investigação realizada contribua para a criação de um modelo de plataforma que vá ao encontro das necessidades dos utilizadores, e ao mesmo tempo seja um modelo viável e exequível.

Objectivos gerais :

- Propor um modelo de representação de eventos no tempo, que facilite o acesso à informação, sirva de base de dados/arquivo e proporcione uma pesquisa rápida e eficaz sobre o que está a ser feito no ano lectivo corrente ou em anos lectivos anteriores.

Objectivos específicos :

- Conceber uma interface gráfica que apresente as actividades desenvolvidas no Departamento de Comunicação e Arte tendo o ciclo anual como padrão,
- Analisar plataformas semelhantes onde a informação seja representada no tempo,
- Promover os eventos desenvolvidos no Departamento,

- Permitir pesquisar informação por áreas temáticas, palavras-chave entre outros critérios,
- Explorar métodos de representação da informação no tempo,
- Avaliar a proposta,
- Identificar os factores que possam constituir obstáculos de utilização e realizar os ajustes necessários de forma a obter uma versão final devidamente fundamentada.

Estrutura do trabalho

Considerando que o desafio fundamental deste trabalho consiste na concepção de um modelo de representação de eventos no tempo, isso implica claramente as problemáticas do design de interação, métodos de design gráfico e de Visualização de Informação. Estas são as problemáticas e constituem o enquadramento teórico no qual a presente proposta se enquadra.

A dissertação encontra-se dividida em cinco capítulos principais, os dois primeiros referem-se ao enquadramento teórico e à metodologia utilizada, enquanto os outros três dizem respeito à conceptualização da plataforma. Visto isto, os temas abordados estão organizados da seguinte forma:

Introdução – Aqui é feita uma breve descrição do projecto. Faz-se referência à relevância do trabalho, propõe-se uma questão de investigação e determinam-se os objectivos do trabalho.

Capítulo 1 – Enquadramento teórico, onde são apresentados os principais conceitos sobre memória institucional, design de informação, Visualização de Informação e design de interação. Neste capítulo foram analisados alguns aspectos como a cognição humana e a forma como a informação deve ser apresentada para melhor compreensão e assimilação. Com base nos conhecimentos adquiridos através da bibliografia consultada desenvolvemos a plataforma Mnésis.

Capítulo 2 – Este capítulo abrange a metodologia utilizada, ou seja, o estudo de caso. Aqui foram definidos os principais requisitos funcionais da plataforma Mnésis, através das entrevistas realizadas.

Capítulo 3 – Desenvolvimento do *layout* para a plataforma Mnésis, onde é apresentado todo o processo no planeamento e concretização da plataforma. Neste capítulo também é feita

uma avaliação da plataforma através de testes de usabilidade, foram detectados erros de usabilidade e feitas as alterações mais convenientes.

A proposta 1 de formato livre prevê uma área pública onde é possível ver uma agenda de promoção de eventos, um arquivo com os eventos decorridos ao longo dos anos, uma zona multimédia onde se tem acesso directo a todos os vídeos e imagens registados até ao momento e uma área privada que diz respeito à gestão da plataforma onde é possível inserir os eventos que vão decorrer durante a semana e os ficheiros multimédia que acompanham cada evento.

Capítulo 4 – Desenvolvimento do *layout* para a plataforma Mnésis respeitando a identidade da universidade de Aveiro. Aqui é apresentado todo o processo no planeamento e concretização desta segunda proposta e feita uma avaliação da plataforma através de testes de usabilidade, analisados os resultados e feitas as alterações mais convenientes.

A proposta 2 reflecte um estudo da identidade da universidade, prevê também uma área pública onde é possível o utilizador explorar uma *timeline* com os eventos decorridos ao longo dos anos e os eventos que estão já planeados / programados, contendo uma área privada que diz respeito à gestão da plataforma onde é possível inserir os eventos que vão decorrer durante a semana e os ficheiros multimédia que acompanham cada evento.

Capítulo 5 – Este capítulo refere o cerne deste projecto, ou seja, a *Timeline* e a forma como esta funciona, bem como a evolução que esta sofreu até ao momento final.

Conclusão – Aqui são apresentadas as conclusões e referidas perspectivas de trabalho futuro.

1. Enquadramento teórico

1.1 *Memória institucional e identidade*

“Não há dúvida de que o mundo está sendo musealizado e que todos nós representamos os nossos papéis nesse processo. É como se o objectivo fosse conseguir a recordação total. Trata-se então da fantasia de um arquivista maluco? Ou há, talvez, algo mais para ser discutido neste desejo de puxar todos esses vários passados para o presente?” (Huysen , 2000, p. 15)

Como podemos ver na citação de Huysen, há uma grande necessidade de tornar o passado continuamente presente, não como uma forma de estar sempre a vive-lo, mas de ter conhecimento sobre o mesmo. Ao longo dos séculos encontramos gravuras em pedra, escrituras e documentos arquivados que relatam e nos dão a conhecer o nosso passado e os nossos antepassados. Segundo Goody (1977b, p. 78 apud Le Goff, 1990, p. 433) neste tipo de documentos a escrita tem duas funções “fornece ao homem um processo de marcação, memorização e registo e, [...] ao assegurar a passagem da esfera auditiva à visual, permite reexaminar, reordenar, rectificar frases e até palavras isoladas”. Visto isso é necessário haver um registo para que este possa ser conhecido e reconhecido por quem o sucede.

“A distinção entre passado e presente é um elemento essencial da concepção do tempo” (Le Goff, 1990, p.203). O tempo é definido pelo passado, pelo presente e pelo futuro. Ao termos acesso ao passado podemos ter uma noção mais concreta do percurso que foi feito ao longo do tempo. Em meados do século XX, com o aumento da produção de informação, ficou praticamente impossível memorizar tanta informação, devido ao seu volume e carácter efémero. Em contrapartida, o conhecimento tornou-se mais acessível e fluído.

“Assim como Teseu, na passagem da informação para o conhecimento, devemos percorrer infundáveis labirintos de informação estocada, labirintos físicos, labirintos digitais, labirintos da nossa memória.” (Barreto apud Fontanelli, 2005, p.25)

Barreto mostra-nos um percurso em busca da informação. Essa informação vai-nos proporcionar um conhecimento e esse conhecimento pode ser obtido através de factos físicos, digitais ou da nossa própria memória.

Preservarmos as nossas memórias vai além de as mantermos dentro de nós. Álvaro Garrido refere que o acto de conservar não exprime apenas uma nostalgia do passado, a conservação “participa de um verdadeiro trabalho de luto relativamente a um mundo em irreversível desaparecimento” (Guillaume, 2003 apud Garrido, 2012, p.113)

Assim, o acto de conservar vestígios do passado é algo mais do que uma simples manifestação de nostalgia. Torna-se uma forma de rememoração que, ao ser conservada e transmitida, permite criar o que alguns autores chamam de «álbis do esquecimento».

A memória não se resume apenas aquela que as pessoas vivenciam dentro de si, mas também aos documentos preservados nas instituições. Quando falamos em instituições, elas próprias preservam as suas memórias com o objectivo de evidenciar a sua identidade.

“A memória institucional [...] remete-nos a experiências híbridas, que incluem e excluem no social. Na perspectiva do tempo, seria o retorno reelaborado de tudo aquilo que contabilizamos na história como conquistas, legados, acontecimentos, mas também vicissitudes, servidão, escuridão. E, mais importante, ainda, por mais paradoxal que possa parecer, precisamos construir uma memória institucional no tempo presente, o único de que dispomos, já que o passado já passou, e o futuro está em nossas mãos”. (Costa, 1997, p.147)

Esta memória institucional é demarcada pelos acontecimentos decorridos na instituição, que são registados e organizados de forma a tornarem-se acessíveis a quem os procura e a fornecerem ao público uma visão mais aproximada da realidade da instituição.

“Ao contrário do que costumamos pensar, nós somos e fazemos nossas instituições. E a memória institucional é o reflexo dessa trajetória, não como mimesis, mas um cristal com suas múltiplas e infinitas facetas. É também uma memória histórica, efeito dos condicionamentos e das formações históricas. Ao invés de ficarmos no registo das causas, é preciso lançar as ideias no seio das indeterminações, onde é necessário escolher, afirmar a divergência produzida pelo próprio problema. A resolução do problema será a criação”.(Costa, 1997, p.146)

Tessitore (2003, p.15) diz-nos que os centros de documentação se aproximam do perfil dos arquivos e que “A acumulação desse acervo possibilita aos Centros cumprirem suas funções de preservação documental e apoio à pesquisa [...] não só colocando à disposição do pesquisador referências para a localização das fontes de seu interesse, mas também tornando-se um pólo de atracção da produção documental de pessoas e entidades que actuam ou actuaram no seu campo de especialização”.

Para Tessitore, as competências gerais de um Centro de Documentação passam por reunir, guardar e preservar documentos de valor permanente; estabelecer uma forma de preservar o seu acervo e de disponibilizar o acervo ao público divulgando-o; e promover um intercâmbio com entidades afins.

“A descoberta do museu como «lugar de memória», que ocorreu nos anos oitenta do sec. XX com o historiador Pierre Nora, juntou-se poucos anos depois às vantagens ciclópicas da sociedade digital, cujas tecnologias oferecem aos processos de inventário e arquivo de documentos, ao ordenamento de memórias e testemunhos de cultura e material, incomparáveis possibilidades” (Garrido, 2012, p.116)

Este autor remete-nos para a ligação entre os lugares de memória e as tecnologias e as vantagens que estas trazem para a preservação da memória em formato digital.

A identidade de uma instituição vai-se criando ao longo do tempo, sendo o reflexo daquilo que a própria instituição vai fazendo e construindo. Do ponto de vista de Fontanelli (2005, p.11) trabalhar com a memória de uma empresa é trabalhar com as memórias de cada um de seus integrantes que se reconhecem como tais e, assim, constroem as identidades individuais e a colectiva - imprescindíveis para o desenvolvimento da instituição.

Antigamente eram criados locais específicos para preservar a memória institucional, no entanto talvez por falha na gestão ou falta de planeamento esses locais acabavam por ser desactivados e conseqüentemente a memória institucional era transferida para locais de difícil acesso público. As instituições ao perceberem a necessidade de promover as mudanças organizacionais sem perder a sua identidade criaram centros de memória, onde essa informação pode ser consultada por qualquer pessoa.

As instituições produzem ao longo do seu percurso uma grande quantidade de documentos fundamentais para a preservação da memória institucional. Esses documentos são organizados e armazenados com o objectivo de serem consultados, uma vez que retratam não apenas os eventos ou actividades de uma instituição, mas a época em que esta está inserida.

Vários autores se referem à memória institucional como algo importante a preservar, uma vez que essa memória é o que vai definir a identidade da própria instituição. É o passado que nos ajuda a vincular a nossa identidade e os centros de memória contribuem para evidenciá-la. Dessa forma Huyssen (2000, p.67) diz-nos “Como indivíduos e sociedades, precisamos do passado para construir e ancorar nossas identidades e alimentar uma visão do futuro”. Por sua vez Tessitore (2003, p.11) refere que “A experiência humana, em sua imensa diversidade, tem produzido e acumulado um grande número de registos que a testemunham e indicam os caminhos trilhados, possibilitando o seu conhecimento e reavaliação. Esse conhecimento é essencial para que cada pessoa, segmento social ou instituição construa sua identidade e defina sua actuação, individual ou colectiva, na sociedade em que vive”. É notória a importância da memória na construção da identidade da instituição uma vez que é através desta que se fica a conhecer tudo o que envolve essa mesma instituição e, como diz Tessitore, possibilita o seu conhecimento e reavaliação.

“A memória, como propriedade de conservar certas informações, remete-nos em primeiro lugar a um conjunto de funções psíquicas, graças às quais o homem pode actualizar impressões ou informações passadas, ou o que ele representa como passadas”. (Le Goff, 1990, p.423)

Biologicamente é necessário esquecer para armazenar novas lembranças, dessa forma, os centros de memória vêm compensar a nossa impossibilidade de nos lembrarmos de tudo.

Ao utilizarmos um espaço virtual, a acumulação do conhecimento dá-se a nível colectivo onde a informação é construída e reconstruída quantas vezes for necessário.

“As memórias não são puras; são tensas, dinâmicas e plurais. Num só indivíduo podem coexistir memórias pessoais, de família, de grupo ou mesmo de classe; memórias locais, nacionais e outras – todas em permanente reconstrução e confronto com o esquecimento.” (Augé, 2001, apud Garrido, 2012, p.116)

Como referido anteriormente, faz parte do ser humano esquecer para que possa armazenar novas lembranças, dessa forma, o autor refere a memória como algo que não é puro. As memórias que o ser humano armazena acabam por, ao fim de algum tempo, tomar outra forma e por vezes cair mesmo no esquecimento. É então imprescindível armazenar essas memórias num local onde possam ser acedidas facilmente de forma a contornar o factor esquecimento.

1.2 Visualização de Informação e Design de Informação

Antes de abordarmos o tema Visualização de Informação, convém falar em design de informação. O design de informação prepara a informação de forma a esta ser usada pelo ser humano com eficiência e eficácia. “O design da informação, qualquer que seja seu rótulo, vai aumentar a capacidade da nossa sociedade para colectar, processar e disseminar informações e produzir conhecimento.” (Jacobson, 1999, p.10).

É com a ajuda do design de informação que conseguimos adquirir conhecimento e expandi-lo para que este seja facilmente interpretado pela sociedade.

Tufte (1990, p.10) diz-nos que os princípios do design de informação são universais como a matemática, não estando ligados a características específicas de uma determinada língua ou cultura. Para Pettersson (2002, p.44) os princípios essenciais do design de informação passam por facilitar a interpretação, estruturar a informação, definir perspectivas e seleccionar a informação.

O ser humano vê as imagens como um todo, daí devermos facilitar a interpretação das mesmas lembrando-nos sempre que a nossa percepção tende a ser holística e não detalhista. Por sua vez, antes de começarmos a projectar o que queremos (quer sejam desenhos ou texto), é importante decidir qual o nível de detalhe que queremos trabalhar. A nossa perspectiva, ou a perspectiva que vamos dar ao nosso trabalho irá definir o seu resultado, este será diferente dependendo da perspectiva escolhida. Após seleccionarmos a informação necessária devemos transmiti-la com redundância, segundo o autor isso vai facilitar o processamento da informação, reduzir erros e aumentar a quantidade de informação que vai ser recordada.

Com o surgimento da era digital adoptaram-se novas formas de transmitir informação. A internet emergiu e com ela a facilidade de aceder à informação e de a divulgar quase

instantaneamente. Ocorreu também a interactividade, e a possibilidade do utilizador escolher o que quer e o que não quer ver.

“Na Era Digital, precisamos de nos concentrar sobre as conexões entre todos os elementos de design [...] temos de olhar para cada mensagem e explorar todas as formas de a comunicar” (Wurman, 2001, p.93). A forma como vamos comunicar a mensagem vai incidir na visualização que vamos ter dessa mesma mensagem. Trata-se de como vamos comunicar a mensagem explorando todas as suas formas.

A internet contém um grande volume de informação das mais diversas origens e formatos. Os utilizadores acedem a essas bases de dados obtendo um volume enorme de informação, sendo muita dela irrelevante. Uma forma de contornar a dificuldade de seleccionar as informações relevantes dentre os resultados da pesquisa é utilizar técnicas de visualização de informações, onde o utilizador obtém uma representação visual que organiza a informação segundo determinado critério.



Figura 1. Exemplos de métodos de visualização de Informação

A visualização de informação permite a apresentação de dados tratados graficamente de forma ao utilizador usufruir da sua percepção visual para os analisar e compreender.

Wurman (2001,p.30) considera que é importante visualizar a interface como uma oportunidade de seduzir as pessoas, não por razões nefastas, mas para melhorar as suas experiências e vidas. Podemos perceber a importância de criar uma interface bonita, mas ao mesmo tempo de fácil interacção para o utilizador. Visuais atraentes têm um maior impacto no

utilizador. A capacidade de mostrar ou ocultar elementos de interesse, bem como a opção de fazer zoom para uma visão mais detalhada em determinada área que nos interesse, são recursos exclusivos numa interface interactiva. De certo, uma mais valia em relação à visualização de dados impressos.

Para, visuais eficazes de informação devem criar uma experiência para o leitor. O leitor deve:

- "descobrir" a imagem.
- Prestar atenção à imagem.
- Ler a mensagem de forma activa e selectiva.
- Mentalmente processar a informação da imagem.
- Fazer uso da informação da imagem.

Segundo Wurman (2001, p.40) as formas de organização da informação são finitas. A informação pode ser organizada por localização, alfabeto, tempo, categoria ou hierarquia. Esta estrutura normalmente é utilizada em relatórios anuais, livros, conversas, exposições, convenções, directórios, etc. Uma vez reconhecido que as principais opções são limitadas, torna-se menos complicado o processo de criação. Visto isto, é importante ter em conta que qualquer uma das formas de organização nos vai permitir entendermos o projecto de um modo diferente, assim é imprescindível estudar qual a melhor maneira de o organizar.

A utilização de filtros, o agrupamento de variáveis, a identificação de níveis de interesse, bem como a variação de escala mediante a importância do objecto, são alguns meios empregues para reduzir o volume de informação a representar. Assim é possível manter a quantidade de informação relevante e ao mesmo tempo reduzir a quantidade de informação representada, uma vez que os elementos menos relevantes apresentam-se de uma forma mais simplificada e os não relevantes são eliminados.

As técnicas de visualização de informações procuram representar graficamente dados de um determinado domínio de aplicação de forma à representação gerada ser facilmente interpretada e compreendida pelo ser humano dando origem a novos conhecimentos.

Ao desenvolver sistemas de visualização deve ter-se em conta a melhor forma de mapear informações para obter uma representação gráfica facilmente interpretada pelo utilizador e ao mesmo tempo fornecer meios que permitam limitar a quantidade de informação recebida.

Nos últimos anos, o volume de dados teve um rápido crescimento e estes têm sido armazenados em sistemas de banco de dados que utilizam a linguagem SQL (Structured Query Language). Aqui, os utilizadores podem pesquisar através de comandos específicos, como por exemplo, o título de um livro, o autor, a editora, o ano de publicação, etc. É importante a utilização de ferramentas que permitam ao utilizador reduzir ao máximo os dados sem haver perda de qualidade dos mesmos.

As técnicas desenvolvidas para a visualização de informação devem permitir ao utilizador uma consulta dinâmica e uma manipulação directa através de determinadas opções que o utilizador pode escolher por exemplo: visão geral, zoom, filtro, etc.

No que diz respeito ao resultado final do projecto, Pettersson (2002, p.135) afirma que, “o visual deve ter um grau moderado de complexidade”. Por sua vez Ben Fry (1997, p. 16) diz-nos que “Como podemos ver a complexidade é retirada da combinação do tempo real da interacção do utilizador, assim como do controle do conjunto de dados através da modificação das regras utilizadas na representação.”

Nós vemos a informação como transmissão de conhecimento, e esse conhecimento deve ser conservado. Não adiantaria tentar passar uma informação importante se não a tratássemos com a devida importância. A Visualização de Informação é relevante na medida em que pretendemos com ela dar a conhecer determinada informação e perpetua-la no tempo, na memória das pessoas. Uma boa visualização vai fazer com que o nosso cérebro capte a mensagem e nos lembremos dela mais tarde.

Quando falamos em tempo, podemos referir que este funciona melhor como um princípio organizador de eventos que acontecem ao longo de durações fixas, tais como convenções. O tempo também tem sido utilizado de forma criativa para organizar a informação em determinado período. Ele funciona com exposições, museus, e histórias, sejam elas de países ou empresas.

O designer Charles Eames criou uma exposição sobre Thomas Jefferson e Benjamin Franklin. Para o efeito foi feita uma linha do tempo, onde os espectadores podiam ver quem estava a fazer o quê e em que ocasião. “O tempo é uma estrutura facilmente compreensível a partir da qual as mudanças podem ser observadas e a partir daí estabelecerem-se comparações” (Wurman et al., 2001, p.41)

1.3 *Cognição humana*

Para se construir uma estrutura de visualização de informação que transmita informações é necessário entender como funciona o processo cognitivo do ser humano.

Goldstein (2001, p. 25) diz-nos que um dos principais objectivos dos nossos sistemas sensoriais é a percepção, o que significa organizar uma compreensível representação interna do mundo externo.

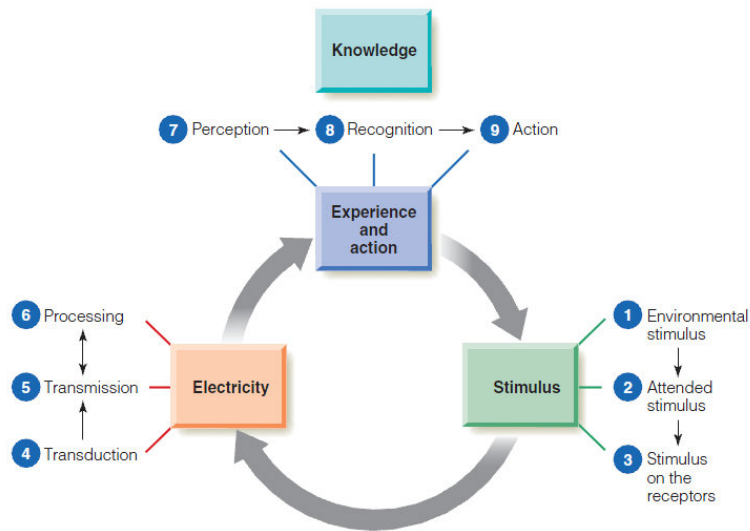


Figura 2. O processo perceptivo (Goldstein, 2001, p.6)

A figura 1 mostra-nos as diversas fases do processo perceptivo, desde o primeiro estímulo até à obtenção do conhecimento. Segundo Goldstein estas fases passam por:

1. Estímulo Ambiental: o meio ambiente transmite-nos sensações que vão ser captadas pelos nossos sentidos;
2. Atenção ao Estímulo: ao focarmos a nossa atenção num desses estímulos os outros deixam de ter importância;
3. Estímulo nos receptores: o estímulo que estamos a receber ao observarmos determinada imagem (estímulo visual) passa a corresponder a uma imagem desse objecto na retina;
4. Transdução: aqui dá-se uma mudança de energia, no caso da imagem existente na retina, corresponde a uma passagem de energia luminosa para energia eléctrica;
5. Transmissão: a informação é então transmitida ao cérebro através da energia eléctrica;
6. Processamento Neuronal: uma vez transformada em sinais eléctricos, os neurónios são activados;
7. Percepção: neste momento passamos por uma experiência sensorial consciente que ocorre quando tomamos consciência do objecto que estamos a ver;
8. Reconhecimento: aqui identificamos o objecto, catalogámo-lo e damos-lhe um significado.
9. Acção: esta fase corresponde as acções motoras que desenvolvemos em resposta à mensagem recebida.

Ao desenvolver uma visualização de dados complexos é primordial considerar factores da percepção visual humana. A reacção que os humanos têm mediante uma visualização de informação determina o entendimento que estes tiveram sobre ela.

Um bom design otimiza o processo do pensamento visual. O tamanho, a forma, a cor e a textura bem como os padrões e símbolos que são representados numa visualização irão determinar como esta é percebida. Usando técnicas de visualização baseadas na percepção humana a análise dos dados torna-se mais rápida e exploratória.

Colin Ware (2008, p. 41) afirma que a procura não ocorre só quando perdemos algo. Porque temos tão pouca informação nas nossas cabeças, a pesquisa é algo que é fundamental. Por sua vez, Le Coadic (2004, p. 40) questiona o que leva uma pessoa a procurar informação. Para ele um problema que esteja por resolver, um objectivo a atingir ou mesmo a noção de falta de conhecimento, ou que este é insuficiente ou inadequado, faz-nos procurar cada vez mais informação.

“Originalmente as pessoas dimensionaram a Web como um novo meio de publicação, mas, com o avanço da tecnologia e novos recursos, foram adicionados browsers e servidores Web assumindo novas capacidades funcionais [...] as quais permitiram aos Websites não apenas distribuírem informação, mas colecta-la e manipula-la. (Garrett, 2011, p.25)

Quando falamos em páginas *web* podemos reparar que os utilizadores, muitas vezes, demoram a seleccionar os resultados desejados ao utilizarem um mecanismo de pesquisa por palavras-chave. A informação quando apresentada em grandes volumes exige, por parte do utilizador, um tempo significativo para separar cognitivamente os resultados que estão dentro do contexto pretendido. Utilizando recursos de Visualização de Informação como auxiliar na navegação entre os resultados ajudará a diminuir o tempo de análise dos mesmos.

Como referido anteriormente, os sentidos são a base da percepção humana. É através dos sentidos que recebemos estímulos do mundo exterior que, ao se tornarem conscientes, geram uma acção. A forma como reagimos é diferente em função das características físicas do estímulo e cada estímulo é interpretado mediante as experiências anteriormente a ele associadas, desta forma permite ao cérebro a extracção do conhecimento.

A visualização explora acima de tudo a visão. A visão começa a operar quando um estímulo luminoso é detectado por um neurónio sensitivo, ou seja, pela retina. Este receptor converte o estímulo em sinais eléctricos que serão conduzidos até uma área de processamento do cérebro dando origem as primeiras características da informação: forma, cor, distância entre outras.

Quando falamos em percepção surge-nos Wolfgang Köhler e Max Wertheimer com a Teoria de Gestalt.

O nosso cérebro tem tendência a auto-organizar os estímulos recebidos pelos sentidos. Segundo a teoria da Gestalt não se pode conhecer o todo através das partes e sim as partes por meio de um conjunto.

A Teoria da Gestalt, nas suas análises estruturais, encontrou leis que regem a percepção humana das formas, facilitando a compreensão das imagens e ideias. Essas leis demonstram o comportamento natural do cérebro quanto ao processo de percepção.

A lei geral desta Teoria refere que a primeira coisa que fazemos ao perceber uma imagem é separar a figura do fundo, ou seja, vemos uma figura que se destaca sobre um fundo que fica em segundo plano - esta é a lei da figura-fundo.

Além desta lei existem leis configurativas que definem a forma de agrupar os estímulos perceptivos sendo estas:

Lei da Proximidade: os objectos que estão próximos uns dos outros são vistos como um grupo, ou seja, uma unidade.

Lei da Semelhança: os objectos semelhantes (quer seja na forma, cor ou tamanho) tendem a agrupar-se.

Lei da Continuidade: a nossa percepção vê formas suaves e contínuas em vez de formas descontínuas.

Lei do Fechamento: as figuras incompletas tendem a ser vistas como completas.

Lei da Simetria ou Simplicidade: imagens simétricas são vistas como parte de um mesmo grupo, independentemente da distância a que estão uma da outra.

Quando pensamos em projectar para a Web é de grande importância a relação forma-campo visual que encontramos na teoria de Gestalt. O campo visual é um espaço que, apesar de livre, é invisivelmente limitado. Desta forma, o local onde colocamos determinada coisa vai condicionar o peso visual dessa mesma coisa e, conseqüentemente, o seu significado.

Na figura a baixo podemos ver um conjunto de linhas de força que é designado por Amheim como esqueleto estrutural.

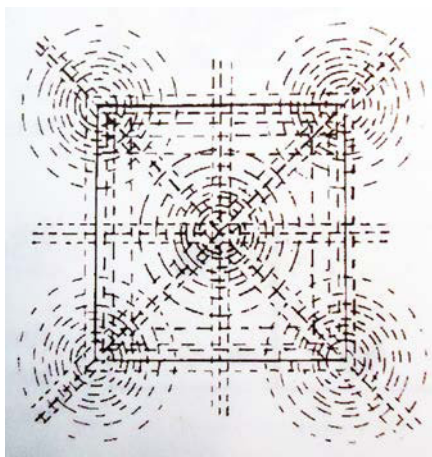


Figura 3. Esqueleto estrutural (Arnheim, 1997, p.26)

Independentemente do sítio onde o objecto esteja, vai ser sempre afectado pelas forças de todos os factores estruturais. A força e a distância destes factores irão determinar o efeito final na configuração total.

Aqui temos a percepção de que as formas que se encontram nas diagonais adquirem dinamismo, enquanto nas medianas adquirem estabilidade. O centro conduz ao repouso bem como os cantos do quadrado, uma vez que todas as forças se equilibram. No caso dos vértices estes são campos de atracção das formas.

O esqueleto estrutural é importante quando projectamos algo para a *Web* uma vez que nos mostra quais os pontos de maior equilíbrio que podemos encontrar num ecrã. Uma das coisas que se deve ter em conta é a localização das coisas para não ter efeitos desagradáveis ao olho humano.

1.4 Design de interfaces digitais

1.4.1 Design de Interacção

Löwgren & Stolterman (2004, p. 5) definem Design de interacção como “o processo que é organizado dentro das restrições de recursos existentes para criar, modelar e decidir todas as qualidades de uso orientadas (estrutural, funcional, ética e estética) de um artefacto digital para um ou muitos clientes.”

Por sua vez Preece (2007, p. 6) refere o design de interacção como “Design de produtos interactivos que fornecem suporte às actividades quotidianas das pessoas, seja no lar ou no trabalho”, mencionando ainda que “O objectivo de desenvolver produtos interactivos agradáveis, divertidos, esteticamente apreciáveis, etc. está principalmente na experiência que estes proporcionarão ao utilizador, isto é, como o utilizador se sentirá na interacção com o sistema.” Com isto Preece quer dizer que o design de interacção procura criar experiências de forma a melhorar e entender a maneira como as pessoas comunicam, interagem e trabalham.

É neste contexto que o autor apresenta várias metas de usabilidade e metas decorrentes da experiência do utilizador. Estas metas além de serem fundamentais para o design de interacção, são operacionalizadas por meio de diversos critérios. Visto isto Preece apresenta-nos o seguinte esquema, onde podemos presenciar no círculo externo as metas decorrentes da experiência do utilizador:

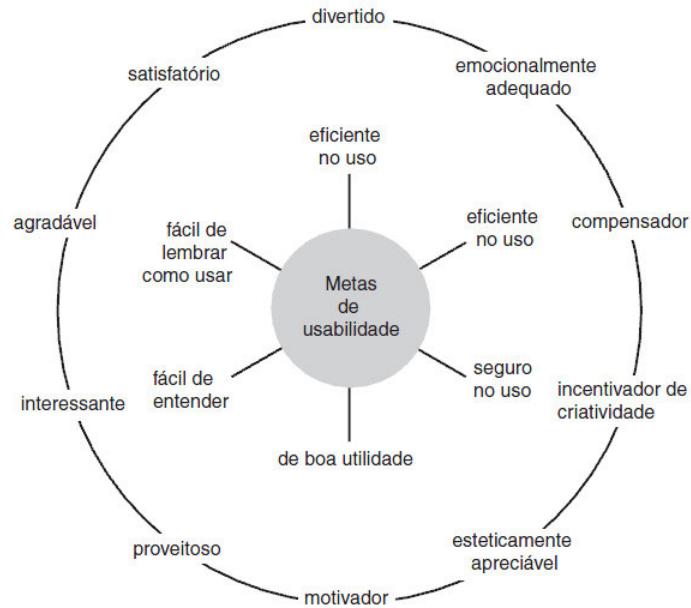


Figura 4. Metas de usabilidade (Preece et al, 2007, p. 19)

Segundo Preece (2007, p. 12), o processo de design de interacção envolve quatro actividades básicas:

1. Identificar necessidades e estabelecer requisitos;
2. Desenvolver designs alternativos que preencham esses requisitos;
3. Construir versões interactivas dos designs, de maneira que possam ser comunicados e analisados;
4. Avaliar o que está a ser construído durante o processo.

O objectivo é melhorar a produtividade e eficiência no trabalho, visto isso “Avaliar o que foi construído está no centro do design de interacção. É preciso assegurar que o produto é usável” (Preece , 2007, p. 12)

Segundo Silva, foi em 1984, que “Bill Moggridge e Bill Verplank cunharam o termo Design de Interacção para delimitar uma área que se dedicasse ao estudo da relação entre as pessoas e os artefactos que usam.” (Silva, 2009, p. 28)

Bill Verplank resume o projecto de interacção, respondendo a três questões: como você faz, como você sente, e como você sabe.

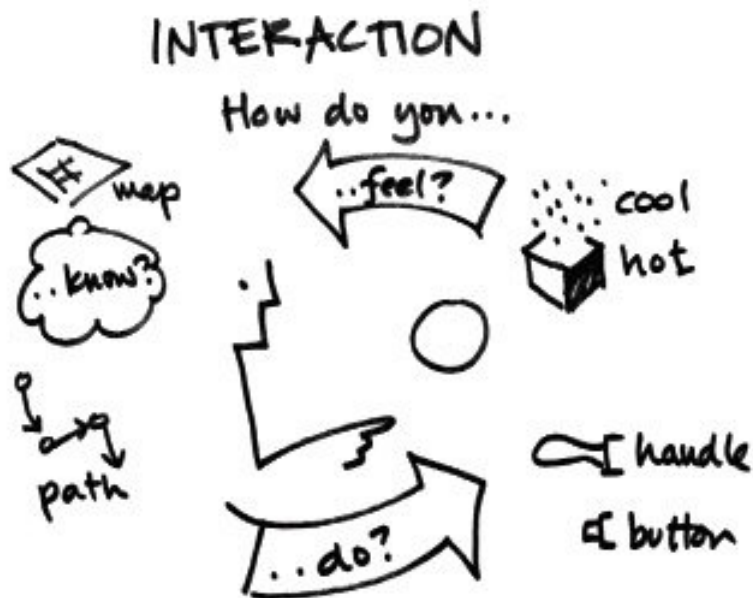


Figura 5. Design de interação por Bill Verplank (Moggridge, 2007, p. 126)

A primeira questão “Como você faz?” diz respeito ao tipo de e que se pretende oferecer à pessoa. Segundo Verplank este controle pode acontecer através de uma maçaneta ou um botão. Como metáfora a maçaneta permite à pessoa segurar e manipular o mundo, enquanto o botão, ao ser apertado, permite controlar a máquina.

Por sua vez, a segunda questão “Como você se sente?” está relacionada a como a pessoa se sente, que tipo de feedback recebe pelo sistema, qual o tipo de feedback que o sistema deve oferecer ao utilizador.

A terceira questão “Como você sabe?” trata a forma como a pessoa aprenderá a manipular o produto. Para que alguém utilize um programa, é necessário que aprenda certas noções básicas. Segundo Verplank o designer pode mostrar isso através de duas formas: desenhando um mapa que ofereça um panorama de como o sistema funciona ou traçando um trilho que mostre passo a passo o que a pessoa pode fazer até atingir determinado objectivo.

Bill Verplank sugere um processo de quatro etapas. Primeiramente, os designers são motivados por um erro ou inspirados por uma ideia e decidem qual é a meta ideal do design. Depois encontram uma metáfora que liga a motivação ao objectivo final e desenvolvem cenários que os ajudem a criar um sentido. Trabalham passo a passo nas tarefas e encontram modelos conceituais que liguem e esclareçam o modo de fazer. Por fim, decidem que tipo de ecrã é necessário, quais são os controles e como organizá-los. (Moggridge, 2007, p. 130)



Figura 6. Processo design de interação por Bill Verplank (Moggridge, 2007, p. 126)

Assim os quatro passos sugeridos por Bill Verplank são os seguintes:

1. **Motivação** (erros e ideias) - O design pode se basear ora na compreensão de problemas que as pessoas estão a ter ora em ideais.
2. **Significado** (metáfora e cenários) - Um projecto pode fazer sentido através de uma metáfora ou da elaboração de cenários que contextualizam o sistema que se está a projectar.
3. **Modos** (modelos e tarefas) - Devem-se criar modelos conceituais de estados do sistema e as tarefas que devem ser executadas para passar de um modelo para o outro. Estes modelos e tarefas estão ligados ao que as pessoas estão a tentar realizar e ao que devem fazer para isso.
4. **Mapeamento** (ecrã e controle) - O ecrã é a representação daquilo que se está a manipular. Devem-se mapear os controles desse ecrã para que a pessoa saiba como operar o sistema.

Preece, Rogers e Sharp (2007, p. 13) acrescentam três características-chave quanto ao processo do design de interação:

1. Os utilizadores devem estar envolvidos no desenvolvimento do projecto;
2. A usabilidade específica e as metas decorrentes da experiência do utilizador devem ser identificadas, claramente documentadas e acordadas no início do projecto;
3. A interação em todas as quatro actividades é inevitável.

Assim depreendemos que o Design de Interação procura ajudar as pessoas no seu diálogo com os produtos. Centra-se na compreensão dos utilizadores (nas suas tarefas, necessidades e experiências) e procura criar experiências que favoreçam a criação, melhorando a forma como as pessoas trabalham, comunicam e interagem entre si.

Além de procurar melhorar a eficiência e produtividade no trabalho, está cada vez mais evidente a preocupação que o design de interação tem em criar sistemas que sejam agradáveis, satisfatórios, divertidos, úteis, interessantes e emocionalmente adequados.

1.4.2 User Experience

“A prática de criar experiências de utilizador atractivas e eficientes é chamada de design centrado no utilizador.” (Garrett, 2011, p.17)

Para Unger (2012, p.3) o design de experiência do utilizador cria e sincroniza os elementos que afectam a experiência dos utilizadores com uma determinada tarefa, com a intenção de influenciar as suas percepções e comportamentos. O design centrado na experiência do utilizador pode ser aplicado a tudo o que é criado com o objectivo de ser usado por um determinado grupo de pessoas. No caso de uma interface digital o objectivo principal da experiência do utilizador é estudar o público-alvo que vai utilizar essa interface e criar uma estrutura lógica que a sustente. Para isso é imprescindível entender os elementos que são importantes para criar uma ligação emocional com os utilizadores.

Como dito anteriormente, a experiência centrada no utilizador vem antecipar a percepção e o comportamento do utilizador. Desta forma procura-se proporcionar aos utilizadores uma experiência agradável e intuitiva em que tudo funciona na perfeição.

Há princípios básicos de design visual que devem ser tidos em conta quando pretendemos assegurar um produto agradável e utilizável, sendo mais comuns os seguintes:

Unidade e Variedade: a unidade pode ser demonstrada através da cor, forma, estilo, ou mesmo a forma como os elementos são posicionados em relação aos outros. A variedade dos elementos dão a entender quando há diferenças entre eles, no entanto, se a distância entre os elementos for muita as relações não serão tão facilmente compreendidas, a forma de contornar isso seria através da cor, do tamanho ou mesmo da forma.

Hierarquia e dominância: hierarquia é a ordem estabelecida para os elementos que estão a ser vistos. Esta, influencia o caminho que o olho de um utilizador faz ao navegar pelo site. Isto é útil quando se pretende incentivar uma acção específica (como por exemplo, comprar um produto). Alguns dos factores que influenciam a compreensão de uma hierarquia são a cor, a localização e o tamanho do objecto. Geralmente os objectos que são maiores, mais brilhantes e com maior contraste atrairão mais atenções, assim como as imagens.

Economizar elementos: “Um projecto preenchido com muitos elementos pode parecer um monte de vozes a gritar para o utilizador, este não pode saber qual ouvir, nem quando” (Unger, 2012, p.191) Grande parte dos websites que vemos contêm elementos a mais e, por vezes, até mesmo desnecessários. É importante distinguir a informação relevante da não relevante de forma a obtermos uma página de informação o mais limpa possível. Um elemento simples também pode ser rico em informações se utilizarmos diferentes métodos para comunicar o nosso propósito (por exemplo cor, forma e símbolo)

Proporção e balanço: ao projectar para a *Web* é importante ter em conta a proporção e o balanço das imagens e informações inseridas, uma vez que não podemos ter controlo sobre as dimensões do ecrã do utilizador temos de ser explícitos na forma como o conteúdo se vai moldar. No que diz respeito ao texto, as áreas de maior dimensão serão destacadas e o menu de navegação permanecerá agrupado, este pode-se localizar ou no topo da página ou na lateral, para garantir que o utilizador não precisa de o procurar. A proporção normalmente é controlada através de uma grelha, facilmente visíveis na maioria dos sites. Ao localizar o menu no lado esquerdo do ecrã o conteúdo irá ocupar o lado direito do ecrã, ao colocar o menu no topo da página será possível utilizar mais colunas para o resto do conteúdo.

Quando se trabalha com elementos de design visual convém ter estes princípios em conta, no entanto também é de extrema importância entender como o utilizador interage com eles.

O processo de design baseado na experiência do utilizador garante que nenhum aspecto da experiência do utilizador ocorre sem a sua intenção consciente. Assim, quando projectamos para a *Web* é necessário definir bem os objectivos do projecto, delinear os requisitos do sistema, estudar o público a quem se destina e desenhar uma forte estrutura conceptual.

Garrett (2011, p.19) menciona cinco planos: estratégia, âmbito, estrutura, esqueleto e superfície. Cada plano é dependente dos planos anteriores, sendo a superfície dependente do esqueleto, que por sua vez depende da estrutura, a qual depende do âmbito e assim sucessivamente.

O objectivo destes planos é ir criando passo a passo o nosso site, através da tomada de decisões que irão condicionar as opções disponíveis no passo seguinte. Essas decisões tomadas umas em cima das outras vão influenciar todos os aspectos da experiência do utilizador.

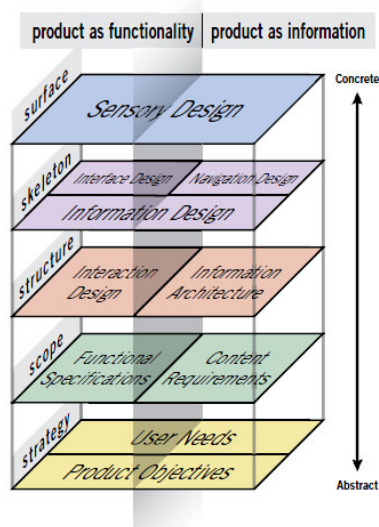


Figura 7. Elementos da experiência de utilizador(Garrett, 2011, p.29)

No **plano de estratégia** Garrett (2011) diz-nos que “nós temos que entender o que o nosso público quer de nós e como isso se encaixa com os nossos objectivos”. Numa primeira instância é importante descrevermos os objectivos que o nosso *site* tem (para que vai servir, o que almeja alcançar), para depois compreendermos quais são as necessidades dos utilizadores. A base de todas as decisões do nosso projecto vai depender desses objectivos e necessidades.

De seguida surge-nos o **plano do âmbito** “O âmbito toma a forma de requisitos de conteúdo: uma descrição dos elementos de conteúdo diferentes que será necessária”. Este plano é importante para definir os requisitos e as características do nosso produto. Neste plano podemos ter uma melhor noção sobre o que precisamos fazer ao longo do projecto e definir prioridades, o que deve ser feito agora e o que podemos ir fazendo a seguir.

O **plano da estrutura** “é o próximo nível do âmbito de aplicação: o desenvolvimento de uma estrutura conceitual para o local”. Neste plano melhoramos a estrutura, identificando aspectos específicos da interface, navegação e o design de informação.

As nossas preocupações passam a ser mais concretas procurando determinar o que os utilizadores vão de facto experimentar. Neste plano entra o design de interacção e a arquitectura da informação. O design de interacção procura descrever o comportamento possível do utilizador e definir como o sistema vai responder a esse comportamento. Enquanto a arquitectura da informação se preocupa com a forma como as pessoas processam informações, fazendo com que a informação apresentada tenha sentido para o utilizador.

O **plano do esqueleto** engloba o design da interface, os botões, os campos e outros componentes inerentes ao esqueleto. Este plano identifica aspectos de interfaces, navegação e design de informação. O design de informação está relacionado à forma como a informação é apresentada para que as pessoas possam usá-la ou compreendê-la com mais facilidade. Por

sua vez o design de interface estabelece como seleccionar os elementos da interface para a tarefa que o utilizador está a realizar e organizar os elementos no ecrã de forma a que sejam facilmente compreendidos.

É no *layout* da página que o design de informação, de interfaces e de navegação se unem para formar o esqueleto. Os *wireframes* designam-se então pelo esquema da página, isto é, por uma representação através de “arames” de todos os componentes de uma página e como todos eles se encaixam.

Para terminar temos o **plano das superfícies** “estamos agora a lidar com o projecto sensorial e a apresentação dos arranjos lógicos que formam o esqueleto do produto”. Este plano é a “cara” do site, onde o conteúdo, as funcionalidades e a estética se unem para produzir um site terminado que agrada o utilizador. Através do design de informação determina-se a melhor forma de organizar os elementos de informação na página e a forma de os apresentar visualmente.

Unger e Knoll chamam-nos a atenção para a importância da prototipagem ao dizer que “Prototipagem é uma forma eficaz de testar e validar funcionalidade propostas e projectos antes de investir no seu desenvolvimento” (Unger e Knoll ,2012, p.259).

A prototipagem quando feita, deve ser um processo interactivo, uma vez que vai servir para identificar problemas ou para validar a experiência do utilizador. O objectivo de identificar problemas é poder resolve-los de forma a tornar o site mais funcional e de tornar a experiência do utilizador o mais agradável possível para que este queira, no futuro, voltar ao nosso site.

1.5 Arquitectura da Informação

Rosenfeld define arquitectura da Informação como “a arte e a ciência de estruturar, organizar e etiquetar a informação para ajudar as pessoas a encontrar e gerir a informação” (Rosenfeld apud Saz, 2002, p. 3)

Do ponto de vista de Jesús Saz a utilização de “arte e ciência” numa definição deixa-nos perante um conceito dinâmico onde se conjugam métodos, técnicas e inspirações com uma forte componente experimental.

A arquitectura da Informação remete-nos aos princípios da comunicação humana, uma vez que as pessoas para transmitirem informações tinham de fazer escolhas sobre como iriam estruturar essa informação para que outras as pudessem entender e usar. No entanto hoje é uma das componentes mais importantes quando projectamos um website.

Diversos autores como Spencer (2010, p. 4) referem que a arquitectura de informação trata de aspectos como organizar conteúdos e objectos, descreve-los claramente e fornecer

meios para que as pessoas cheguem até eles. Podemos perceber isso na definição de Peter Van Dijck que nos diz “O trabalho principal de um arquitecto de informação é organizar a informação num site para que os utilizadores possam encontrar coisas e alcançar seus objectivos” (2003, p.13), por sua vez Morville & Rosenfeld (2008, p. 4) vão ao encontro do que foi dito anteriormente, mencionando que a arquitectura da informação trata da “combinação de rotulagem, organização, pesquisa e sistemas de navegação em sites”. Referem também a arquitectura da informação como sendo “o design estrutural de ambientes de informação compartilhados [...] a arte e a ciência de dar forma a produtos de informação e experiências para apoiar a usabilidade e a encontrabilidade”.

Numa época em que a informação disponível é cada vez mais elevada, faz todo o sentido utilizar a arquitectura da informação em nosso benefício. Quanto mais elevada for a quantidade de informação disponibilizada, mais dificuldade teremos na sua filtragem e na objectividade com que encontramos aquilo que pretendemos. A arquitectura da informação vem dessa forma contribuir para a orientação das pessoas, ajudando-as a encontrarem o seu caminho através da informação dando menos importância ao que não é tão relevante. Uma boa arquitectura de informação também tem a faculdade de capacitar as pessoas, dando-lhes a oportunidade de aprenderem a tomar melhores decisões na altura de procurar a informação que pretendem. (Spencer, 2010, p. 6)

Alguns sites oferecem-nos uma estrutura bem definida e lógica que nos permite encontrar respostas e completar as tarefas que pretendemos, no entanto, outros não têm qualquer organização inteligível e acabam por frustrar as nossas tentativas de navegar por eles.

Dijck (2003, p. 12) refere que “uma boa Arquitectura de Informação é simples, clara e elegante e torna mais fácil de usar um site (imagem a baixo à esquerda). Uma má arquitectura de informação é complicada, inconsistente e torna o site difícil de usar (imagem abaixo à direita)”.

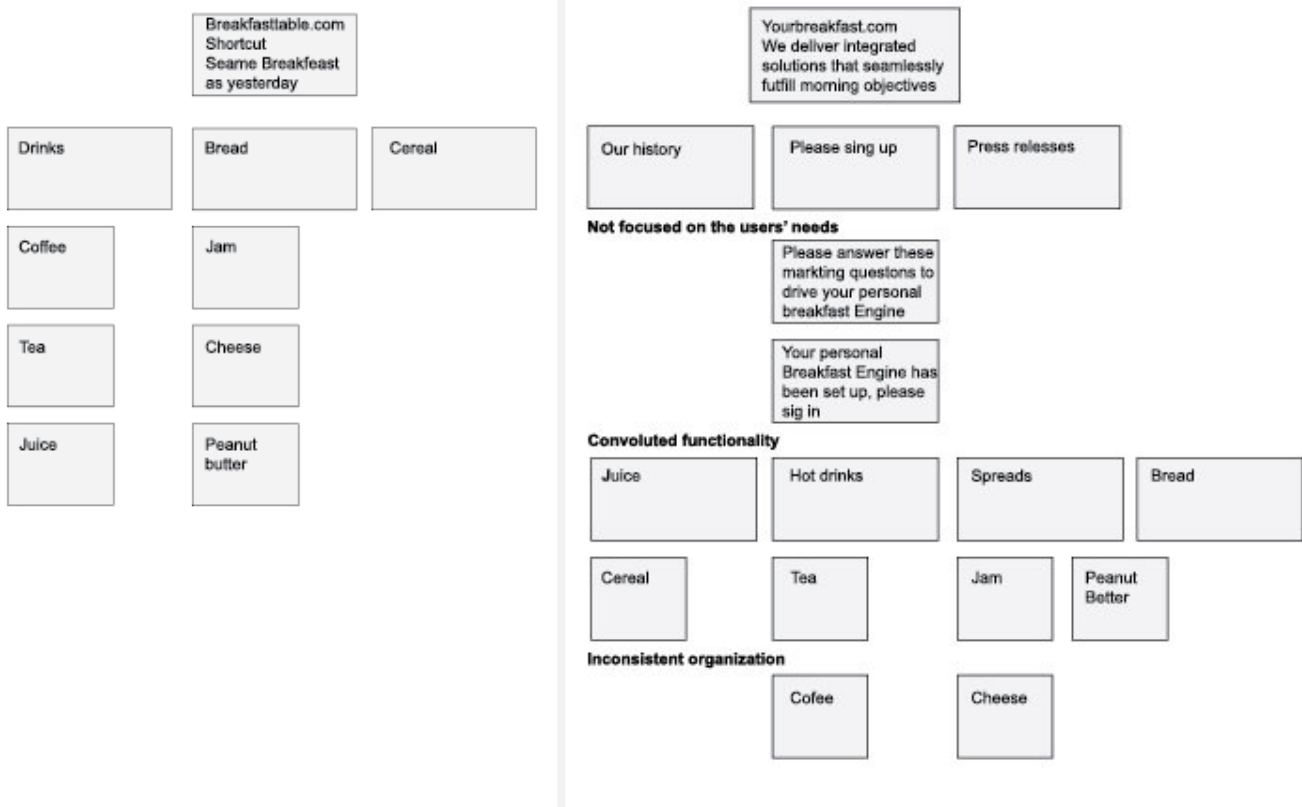


Figura 8. Boa e má arquitectura de informação

Vários autores como é o caso de Spencer (2010, p. 7) e Dijck (2003, p. 13) referem que para criarmos uma boa arquitectura de informação necessitamos de entender três coisas: as pessoas (as suas necessidades, comportamentos, tarefas e hábitos), o conteúdo (o que temos, o que devemos ter e o que precisamos) e o contexto (as metas pessoais para o site, quem está envolvido e quais as suas limitações).



Figura 9. Arquitetura de Informação (Spencer, 2010, p.7)

Peter Van Dijck (2003, p. 14) fala-nos sobre o Fluxo, “a ideia de experimentar um grupo de páginas em conjunto” e a importância que este tem na construção de websites. A experiência por que passamos quando entramos num site não se define a uma página só mas sim a todas as páginas que se abre para chegarmos ao conteúdo que pretendemos. É importante que as páginas funcionem em conjunto e que haja uma relação entre elas que seja coerente.

O fluxo diz respeito à ligação correcta entre páginas que possibilita ao utilizador realizar determinada tarefa com eficácia. O número de acções que o utilizador necessita fazer até chegar à tarefa pretendida, por exemplo o envio de um e-mail ou a pesquisa de um tópico, é caracterizado pelo fluxo. Visto isto, é importante pensar no que os utilizadores vão pretender fazer para que se criem os fluxos mais convenientes para realizar essa tarefa.

Há duas formas de mostrar as páginas de um *site* de maneira que o utilizador o compreenda facilmente e encontre rapidamente aquilo que procura. Essas formas reflectem-se através do mapa do site e das tabelas de conteúdo. É claramente visível a sua estruturação através do mapa do site, enquanto a tabela de conteúdos funciona melhor aquando a existência de uma longa lista de conteúdo com muitos detalhes adicionais.

O *site* é descrito através das suas funcionalidades e fluxos de tarefas, como as páginas individuais trabalham em conjunto e as tarefas que as pessoas podem realizar. Esta apresentação pode assumir as mais diversas formas, incluindo cenários e fluxogramas (Dijck, 2003, p. 17).

Na arquitectura de Informação são normalmente utilizados *wireframes* como esboços da interface, uma vez que se pretende através deles indicar botões, *links*, conteúdo e outros elementos numa página e as suas relações entre páginas. Estes *wireframes* tornam-se úteis visto permitirem que nos concentremos apenas na estrutura e na forma como as coisas vão funcionar e estar interligadas, dando origem a uma interface devidamente estruturada e pensada e mais tarde ao seu desenho gráfico.

Morville (2008, p. 43) divide a arquitectura da informação de um website em quatro áreas independentes, cada uma com as suas próprias regras e aplicações. Sendo elas as seguintes:

- **Sistema de Organização:** apresenta a informação do site através de agrupamentos e categorização de todo o conteúdo informacional.
- **Sistema de Navegação:** ajuda os utilizadores a moverem-se através do conteúdo
- **Sistema de Rotulagem:** estabelece algumas formas de representação e apresentação da informação, definindo signos para cada elemento informativo de forma a serem facilmente reconhecidos pelos utilizadores.
- **Sistema de Busca:** permite aos utilizadores pesquisarem o conteúdo do site através de um campo de pesquisa por palavras-chave ou outro género.

Segundo Guilherme Reis (2007, p. 72) esta divisão da arquitectura de informação “é apenas conceitual e destina-se a organizar o trabalho do arquitecto de informação. Todos esses sistemas apresentam uma grande interdependência de modo que os problemas de um deles normalmente afectam os demais.”

Dan Brown (2010, p. 30) refere-nos 8 princípios da Arquitectura da Informação sendo eles os seguintes:

- **Princípio dos objectos:** tratar o conteúdo como uma vida, como algo que respira com um ciclo de vida, comportamentos e atributos;
- **Princípio das escolhas:** criar páginas que ofereçam escolhas significativas para os utilizadores, mantendo-se o leque de opções disponíveis focados numa tarefa particular.
- **Princípio da divulgação:** mostrar apenas informações suficientes para ajudar as pessoas a entender que tipo de informação vão encontrar.
- **Princípio dos exemplares:** descreve o conteúdo por categorias mostrando exemplos dos conteúdos.
- **Princípio das portas da frente:** criar vários pontos de acesso além da *home page*.
- **Princípio de classificação múltipla:** oferecer aos utilizadores vários esquemas de classificação para navegar pelo conteúdo do site.

- **Princípio da navegação focada:** não misture “*alhos com bugalhos*” no seu sistema de navegação. Ou seja, não misturar conteúdos que nada têm uns a ver com os outros.

- **Princípio de crescimento:** suponha que o conteúdo que tem hoje é uma pequena fracção do conteúdo que terá amanhã.

Em suma, podemos definir os princípios da arquitectura de informação da seguinte forma:

O princípio dos objectos procura identificar todos os tipos de conteúdo - estruturas comuns que serão usados em todo o site. É onde se escolhe o conteúdo a ser mostrado e se identificam os comportamentos que vai ter. No princípio das escolhas, Brown diz-nos que mais opções significam mais esforço cognitivo, e mais esforço às vezes pode significar mais ansiedade.

O princípio da Divulgação requer a utilização de informação suficiente que permita decidir se interessa ler todo o seu conteúdo ou não. Já o princípio dos exemplares diz respeito à utilização de exemplos do que podemos ver em cada categoria, esses links fornecem acesso rápido às formas mais utilizadas, mas mais importante dão algumas dicas sobre o que vive dentro do conteúdo da categoria.

O princípio das portas da frente permite aos utilizadores estarem em qualquer parte do site e serem rapidamente informados sobre o que mais podem ver dentro do resto do site.

As pessoas têm diferentes maneiras de ver a informação, dessa forma é possível trazer alguns benefícios aos utilizadores fornecendo várias formas de encontrar o conteúdo, esse é o princípio da classificação múltipla.

Brown fala-nos do princípio da navegação focada e divide-a em quatro tipos de navegação: Navegação Tópico (corresponde á navegação principal do site), navegação oportuna (um menu curto fornecendo *links* para subtópicos que sejam especialmente relevantes), navegação de orientação (um menu que aparece nas páginas interiores para revelar como o artigo foi classificado e dá aos utilizadores a oportunidade de explorar essas categorias) e navegação de marketing (um menu curto que aparece ao lado do tópico da navegação e fornece links para os serviços oferecidos).

Por último, o princípio de crescimento que diz respeito à adição de conteúdo. Estabelece categorias e subcategorias que recebam esse novo conteúdo.

2. Metodologia e análise

O presente trabalho usa como metodologia o estudo de caso. Neste procedimento metodológico procura-se relatar, isto é, descrever, todo o processo que efectuamos até chegar ao resultado final. Um estudo de caso:

“É uma categoria de pesquisa cujo objecto é uma unidade que se analisa profundamente. Pode ser caracterizado como um estudo de uma entidade bem definida, como um programa, uma instituição, um sistema educativo, uma pessoa ou uma unidade social. Visa conhecer o seu “como” e os seus “porquês”, evidenciando a sua unidade e identidade própria. É uma investigação que se assume como particularista, debruçando-se sobre uma situação específica, procurando descobrir o que há nela de mais essencial e característico.” (Vilabol apud Rodrigo 2008, p. 3)

Como métodos de recolha de dados optou-se pelo levantamento bibliográfico sobre o estado da arte, a análise de plataformas que pudessem ser úteis para o desenvolvimento da proposta de *layout* da nossa plataforma, inquérito por entrevista e testes de usabilidade.

Por questões de organização os testes de usabilidade encontram-se agregados aos capítulos correspondentes ao projecto Mnésis (Proposta 1 e 2)

No que diz respeito ao inquérito por entrevista, este foi realizado aos agentes que se considera mais relevantes do ponto de vista institucional, ou seja, a direcção do Departamento de Comunicação e Arte, os directores de curso e os coordenadores científicos das unidades de investigação. Estes actores são fundamentais quer na dinâmica da promoção dos eventos, quer na sua divulgação e posterior conservação da memória dos acontecimentos. As entrevistas permitem recolher dados indispensáveis a ter em consideração na estrutura da plataforma.

2.1 Análise de casos semelhantes

Ao projectarmos para a *web* devemos ter atenção à forma como o fazemos, uma vez que há diferenças no resultado que obteremos se estivermos a trabalhar para a *Web* ou num cartaz, começando pela interactividade que a *web* nos faculta. “Quando projectares para a *Web*, deves certificar-te que os utilizadores podem ver lógica no teu caos” (Wurman et al., 2001, p.94)

Os factores chave quando se cria um site são a facilidade de navegação, a qualidade da informação que nele inserimos e a economia de tempo que proporcionamos ao utilizador durante a sua pesquisa. Deve de haver um fluxo lógico de página para página para que a navegação seja mais natural e intuitiva. Assim procurou-se analisar a este nível algumas plataformas existentes de forma a poder desenvolver uma plataforma simples, eficaz e atraente, com o mínimo de erros possíveis.

Essa análise centrou-se na facilidade de navegação, no tempo que demorávamos a encontrar o que pretendíamos e os passos que

Lust world / Spectrum / Archive (<http://lust.nl/oog/oog.php?view=world>)



Este projecto mostra-nos o optimismo e pessimismo de cada país, através do levantamento de 5 artigos sobre cada um deles na página de notícias do Google. O programa controla o número de resultados obtidos de procura no Google de um grupo de palavras de conotação positiva e negativa com o número de resultados obtido das mesmas palavras nos títulos das notícias. Estes resultados ficam arquivados de forma a poder comparar os resultados presentes com os resultados passados.



Esta informação apresenta-se de três formas distintas, ou através de um mapa mundo, ou numa espécie de cortina (acordeão) dividida por cores, ou em forma de arquivo disposto por dias. Cada cortina mostra cinco notícias que podem ser lidas por completo bastando clicar sobre cada um dos títulos.

Este projecto é um bom exemplo de visualização de dados, no entanto não dispõe de campos de pesquisa e o máximo de tempo passado que se pode consultar são 5 dias.

The path of protest (<http://www.guardian.uk/world/interactive/2011/mar/22/middle-east-protest-interactive-timeline>)



Neste caso podemos ver na linha de baixo um conjunto de países do médio oriente, por sua vez em cima aparece-nos uma espécie de régua que demarca o tempo, iniciando a 12 de Dezembro de 2010 e terminando a 17 de Dezembro de 2011. Esta é uma régua interactiva que faz o “cenário” andar e apresentar os acontecimentos ocorridos em cada um dos países em determinada altura e consulta-los individualmente. Não é possível fazer a pesquisa de outra forma a não ser correndo toda a régua ou fazendo-o através do botão “navegação”.

Como referido anteriormente encontrar rapidamente o que se procura é essencial, neste caso, uma vez que não há forma de fazer uma pesquisa mais personalizada encontrar a informação que pretendemos torna-se um pouco demorado.

News map (<http://newsmap.jp/>)



A internet é uma ferramenta de comunicação onde constantemente lidamos com a sobrecarga de informações. Hoje, a internet exige novos paradigmas visuais para organizar, simplificar e analisar grandes quantidades de dados. Desafios da nova interface de utilizador são resultantes de lidar com toda a quantidade esmagadora de informações.

Neste caso podemos perceber quais as notícias com mais impacto, e ver qual a categoria de cada notícia apenas pela cor que esta tem (se corresponde a notícias nacionais, de negócios, desporto, tecnologia...). Podemos escolher na barra inferior as categorias que queremos ver, sendo que todo o conteúdo se adapta à nova ordem que dermos. A pesquisa pode ser feita rapidamente na parte superior esquerda do site por título, descrição, fontes/origens ou por todas essas opções (ex. Olympic Games), onde nos aparecerão todas as notícias com a palavra pesquisada em todos os períodos de tempo. Este é um bom exemplo de organização da informação e apresentação da mesma, embora falhe a nível de pesquisa, tornando-se impossível pesquisar através da data sendo um dos factores de grande relevância na ferramenta que estamos a propor.

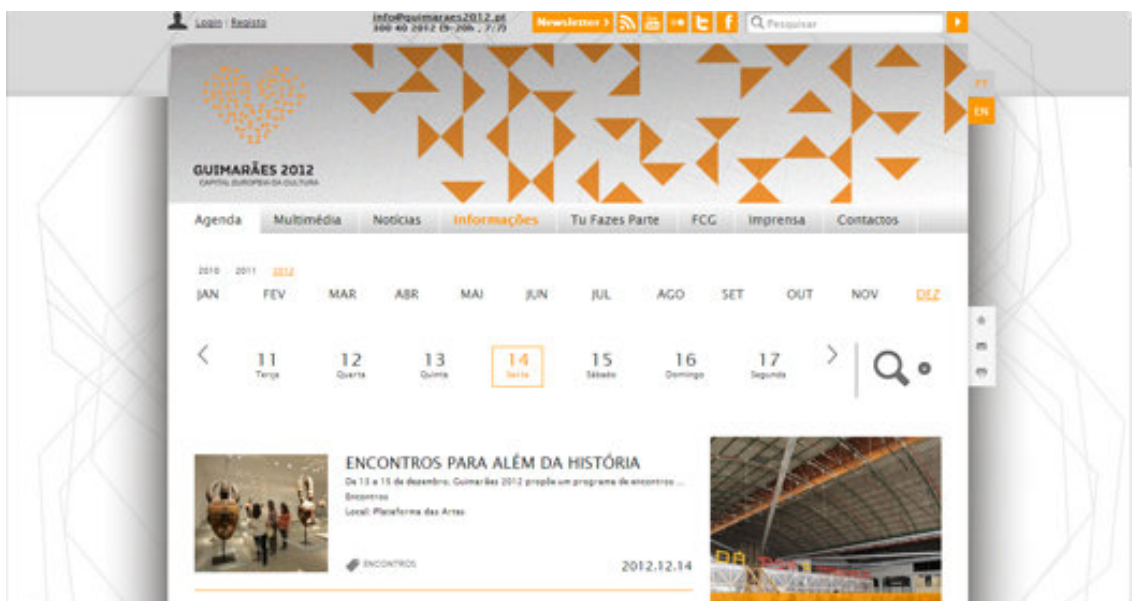
Art History (<http://www.metmuseum.org/toah/ht/index-europe.html>)

The image shows a screenshot of the Heilbrunn Timeline of Art History website. The page is titled "Europe" and features a grid of time periods. The grid is organized into two rows of five columns each. The columns represent different geographical regions: Africa, Central America, Central and North Asia, East Asia, Europe, North America, Oceania, South America, South and Southeast Asia, and West Asia. The rows represent different time periods: 8000-2000 B.C., 2000-1000 B.C., 1000 B.C.-1 A.D., 1-500 A.D., 500-1000 A.D., 1000-1400 A.D., 1400-1600 A.D., 1600-1800 A.D., 1800-1900 A.D., and 1900 A.D.-Present. Each cell in the grid contains a list of countries and regions relevant to that time period and region.

Africa	Central America	Central and North Asia	East Asia	Europe	North America	Oceania	South America	South and Southeast Asia	West Asia

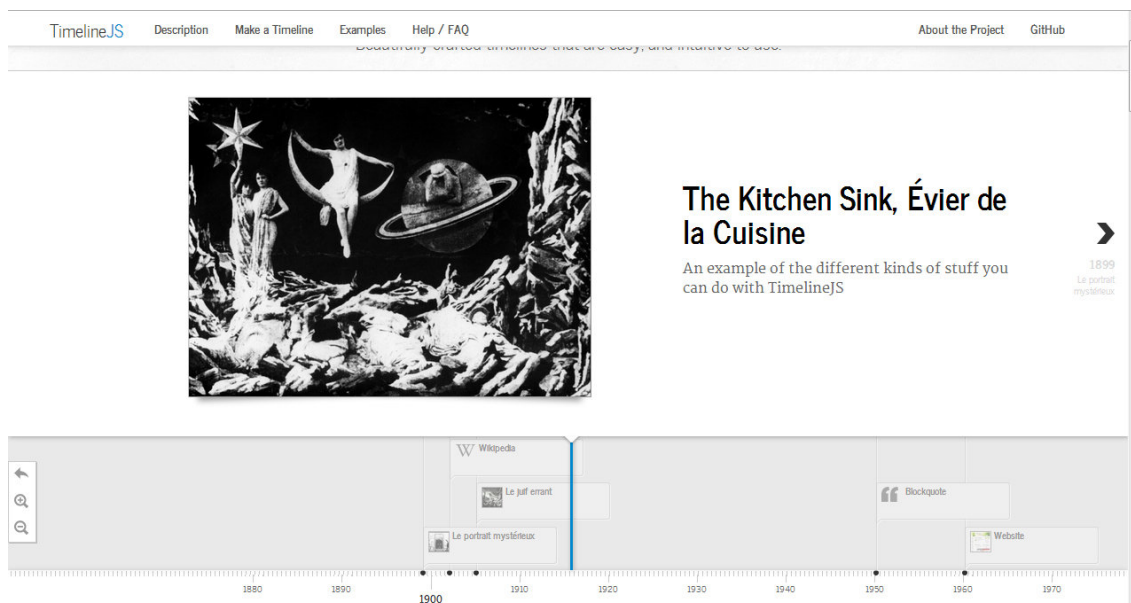
A organização da informação é um dos focos principais do nosso projecto, daí a importância de ver como a informação é tratada e organizada de forma a ser passada com clareza e eficácia. Aqui podemos encontrar uma *timeline* dividida por continentes que, ao serem seleccionados, nos apresentam pequenas caixas com intervalos de tempo e os países que tiveram relevância naquele período. Embora seja um *site* com pouco impacto visual, é eficaz na forma como nos proporciona uma pesquisa sem dificuldades que também pode ser feita através de palavras-chave.

Guimarães 2012 (<http://www.guimaraes2012.pt/index.php?cat=191>)



Este site permite-nos estar a par dos eventos decorridos ao longo do Projecto Guimarães 2012 Capital Europeia da Cultura. Ao consultarmos a agenda podemos ver que esta está disposta por anos, meses e dias. Nesse “calendário interactivo” é possível fazermos uma pesquisa através da selecção do ano, mês e dia que pretendemos, ou, utilizar o campo de pesquisa através da palavra-chave, local e intervalo de tempo. Após essa pesquisa surge-nos em lista o nome do projecto, local e um pequeno resumo que pode ser visto por completo ao clicarmos no próprio projecto. Ao fazermos uma pesquisa por palavra-chave, os resultados aparecem em lista e surge-nos a opção de guardarmos o resultado da pesquisa como PDF, sendo uma mais valia uma vez que a pessoa que consulta a informação tem a possibilidade de a levar consigo impressa.

TimelineJS (<http://timeline.verite.co/>)



TimelineJS é uma ferramenta *open-source* que permite construir visualmente ricos cronogramas interactivos e está disponível em vários idiomas. Apesar do seu aspecto simples apresenta-se-nos como um bom método de organização de informação a nível temporal. É utilizada uma *timeline* com um aspecto idêntico a uma “régua”, contendo pequenos pontos onde a informação se encontra. Do lado esquerdo é possível utilizar a ferramenta *zoom in* e *zoom out* para expandir mais a *timeline*. Em cima é possível ver a informação em forma textual e multimédia (contendo imagens ou vídeos sobre o assunto em título). Embora seja uma ferramenta que pode suportar diferentes formatos (texto, imagens, vídeos...) tem suporte embutido para: *Twitter*, *Flickr*, *Google Maps*, *YouTube*, *Vimeo*, *Vine*, *Dailymotion*, *Wikipedia*, *SoundCloud* e outros tipos de *media* adicionados regularmente.

2.2 Análise de entrevistas

Como método de recolha de dados optamos por entrevistas (*Anexo I*) que foram feitas a diversos intervenientes do DeCA. Uma vez denotado o problema quanto ao registo e arquivo da informação de eventos decorridos no DeCA procurou-se saber com os entrevistados a frequência com que procuram informação sobre eventos decorridos no Departamento, sendo que grande parte dos entrevistados mencionou ser recorrente essa pesquisa.

O director do Departamento de Comunicação e Arte, António Vassalo respondeu-nos a essa questão da seguinte forma:

“Procuo de uma forma pontual, quando tenho necessidade de recuperar informação relativa a eventos que houve, não só porque é necessário organizar outros e portanto perceber o que já se fez e o que é que se pode ainda fazer. Ou daquilo que já se fez o que é que houve de informação relevante que é preciso recuperar”.

Por sua vez a resposta do Professor Pedro Almeida foi:

“É recorrente a necessidade de recuperar alguma coisa ou por questões as vezes estatísticas ou para conhecer algum evento que não pude acompanhar”. Nem todas as respostas foram positivas como é o caso da Professora Susana Sardo que nos respondeu “Muito raramente, só quando necessito de alguma informação”

Dada a resposta positiva por parte da maioria dos entrevistados, saber onde essa informação se localiza também era uma questão importante na medida em que a nossa plataforma poderá ir “buscar” informação a esses locais. O Professor Pedro Almeida referiu que a sua pesquisa era feita

“Online. Eventos em que estive envolvido posso ter em alguns espaços específicos, se forem eventos em que não tive muita proximidade procuro online ou no site da UA, ou noutras plataformas disponíveis, por exemplo no sapo campos, ou redes sociais que eu saiba que foi publicado. Outra opção é uma pesquisa geral no Google” sendo que o Professor Francisco Providência respondeu de forma idêntica dizendo que procura informação “No site da UA, ou genericamente na internet”.

Diferente é a opinião do Professor António Vassalo que diz:

“Se a tenho no computador procuro no computador. Se for relativo a coisas que realizei procuro no computador, se não, procuro nos nossos arquivos ou nas pessoas que estiveram envolvidas”.

Podemos perceber que de facto a informação existe mas não tem visibilidade suficiente nem um suporte ou local fixo onde possa ser facilmente encontrada, dessa forma as respostas dos diferentes intervenientes mostraram-nos que a dificuldade de procurar essa informação reside segundo a Professora Ana Veloso em “Não haver um local fixo onde possa procurar a informação”, sendo que o Professor Pedro Almeida partilha da mesma opinião ao dizer que “A dificuldade é a informação poder estar em vários locais e é encontrar aquilo que pretendo”.

A Professora Susana Sardo refere-se a esta questão da seguinte forma “O problema é que grande parte das coisas não são registadas e portanto esse é um problema complicado”

A plataforma que estamos a propor armazenará informação relativa a eventos decorridos no DeCA ou relativos ao mesmo, dessa forma procurou-se saber que tipo de informação devia ser preservada numa plataforma deste género o Professor Pedro Almeida é da opinião que:

“O tipo de informação que se podia encontrar numa plataforma de arquivo de eventos seria informação mais técnica. Quando foi executado, em que data, quem eram os promotores, um texto explicativo do evento...Informação institucional do evento”.

Por sua vez a Professora Ana Veloso disse:

“Não fazia sentido apresentar só o programa do festival sem ter por exemplo os vídeos associados. Seria interessante mostrar um pequeno excerto de modo a cativar quem gostasse de vir assistir”.

No que diz respeito à área da música, a Professora Susana Sardo diz:

“No campo da música, concertos, mas mais importante que os concertos vulgares são as primeiras edições de obras que são compostas pelos nossos alunos, ou pelos nossos compositores e a primeira edição mundial é feita aqui e isso em termos históricos tem uma importância enorme [...]. Era importante se tivéssemos uma memória DeCA com tudo articulado, independentemente de cada unidade de investigação fazer os seus registos os pudesse colocar numa plataforma comum”.

O director do Departamento, Professor António Vassalo acha que é importante preservar

“Toda a informação que fica desses eventos. Programação do evento, o que saiu na imprensa. Registos fotográficos, curtas-metragens, etc.”

Seria de extrema importância que esta plataforma facilitasse o acesso à informação. Para o efeito, é imprescindível criar um campo de pesquisa eficaz. Os critérios pelos quais a informação pode ser pesquisada devem passar, segundo a Professora Ana Veloso por:

“Os critérios podem estar directamente ligados com as áreas donde eles vieram. Pesquisa por palavras-chave, tipologia [...] Organização dos eventos historicamente, por temáticas, anos lectivos, áreas de investigação...”.

Todos se encontram de acordo embora o Professor Pedro Almeida complete dizendo que a informação pode ser obtida através da pesquisa por:

“Data, género, área do evento (se é cultural, científico, musical...) a filiação do ponto de vista do Departamento em que foi promovido e uma pesquisa livre”.

Sendo uma plataforma online que procura centralizar os registos dos eventos decorridos assim como ser um local de divulgação de eventos, os entrevistados acham importante esta plataforma estar acessível a todos os utilizadores da internet. Quanto a isso o Professor Pedro Almeida é da seguinte opinião:

“A informação que teria dos eventos, é a informação que normalmente os eventos promovem nos seus próprios espaços de comunicação com os seus públicos [...] Sim, devia estar público, se houvesse alguma informação muito pontual, que agora não estou a ver qual, por exemplo financiamento associado a esse evento, aí eventualmente podia haver algum filtro de forma a só aparecer a determinado tipo de utilizadores, mas em geral acho que deve ser público”.

Essa ideia é igualmente partilhada pelo Professor António Vassalo ao dizer:

“Á partida não vejo porque não. Seguramente era importante para a Universidade que estivesse acessível a quem quiser consultar [...] O universo de conteúdos pode ser tanto que teríamos de perceber caso a caso se há problemas de eventuais direitos de autor”.

Era considerável perceber o interesse que os possíveis utilizadores internos poderiam ter nesta plataforma e o que pensam dela em contexto institucional. Fomos cercados com respostas entusiastas e de incentivo onde o Professor António Vassalo revela que:

“Acho que é muito importante preservarmos tudo o que se tem feito ao longo dos anos e depois também é uma memória e identidade que fica para o futuro. Já levamos aqui umas décadas de ensino e projectos, que acho que as coisas dos primeiros anos estão perdidas, as pessoas que estão cá agora e não estiveram nesses anos nem sabem bem o que se fez e o que não se fez e portanto havia todo o interesse de fazer isso”.

O Professor Pedro Almeida demonstra-nos a importância desta plataforma ao nos dizer:

“Em termos institucionais é útil. Há a questão do ser mais uma plataforma, mais um repositório onde temos de publicar, agora depende da forma como se publicaria a existência do evento aí [...] É útil institucionalmente, mesmo em questões de avaliação, etc., temos com alguma frequência de recuperar aquilo que se fez e do ponto de vista da memória institucional é importante”.

Da mesma opinião são os outros entrevistados, entre eles a Professora Ana Veloso:

“Acho que é muito útil. Um dos grandes problemas que nós temos do ponto de vista institucional é termos pouca memória nas coisas que fazemos e isso pode ser uma mais valia para representar aquilo que é o departamento que criou uma identidade”

e a Professora Susana Sardo, que pensa poder ser um óptimo meio de divulgação da Universidade quando nos diz que esta plataforma:

“Tem todas as vantagens, quer para nós sob o ponto de vista da nossa própria memória, quer para o exterior para as pessoas terem a noção do que se faz aqui, nacionalmente e internacionalmente”.

O objectivo das entrevistas era recolher o máximo de informação útil possível que nos desse a entender as necessidades dos utilizadores e dessa forma foram questionados sobre as funcionalidades que gostariam de ver implementadas na plataforma. Recolhendo diversas opiniões entre elas destacam-se a do Professor António Vassalo:

“Quando se trata do evento deveríamos poder aceder a tudo o que esteve relacionado com esse evento, conteúdos e registo que existe, áudio, vídeo, fotográfico. Qual o impacto da imprensa, divulgação que se fez, o que saiu, o que se anunciou, se houve críticas... acho que isso devia ser interessante. [...] Na minha opinião tudo o que se fizesse por pequenino que fosse devia estar lá, é sempre uma memória que fica...”.

É também de relevar a opinião do Professor Pedro Almeida que nos deu uma nova visão sobre o trabalho ao sugerir:

“Capacidades de pesquisa para encontrarmos o conteúdo em função dos critérios. Arquivos multimédia (fotografias, vídeos associados ao evento), eventualmente podia ser interessante para dinamizar, ter a possibilidade de fazer *streaming* dos eventos. Acho que isso seria uma função muito útil e chamaria muito público”.

Podemos também mencionar a opinião do Professor Francisco Providencia:

“Isto é sobretudo uma base de dados, eventualmente também podia haver a comunicação com os autores, devia ser interessante por as pessoas em contacto através da plataforma”

No entanto esta plataforma não se trata apenas de um local onde a informação é colocada, é necessário definir quais os intervenientes para o bom funcionamento da mesma. A Professora Susana Sardo dá-nos a sua opinião dizendo:

“Uma plataforma deste teor é um arquivo de memória, e um arquivo de memória tem de ter um gestor. Isso não quer dizer que não se utilize a Web 2.0, ou seja, cada um de nós poder carregar e dizer “Aqui está o meu contributo”, no entanto tem de haver um administrador”.

Por sua vez o Professor António Vassalo diz-nos:

“Tem de haver alguém responsável por essa plataforma que pode passar pela gestão do que pode estar lá e não pode e o manuseamento e inserção da informação. Faria sentido que essa pessoa tivesse ligação com a direcção. Não necessariamente alguém da direcção, pode-se legar um professor ou aluno por um período a ter essa tarefa [...] Sensibilização de todos os docentes e alunos que organizam coisas de que o que fazem era interessante que passasse por aqui para depois ir para a plataforma”.

A opinião do Professor Pedro Almeida refere:

“O ideal seria ter um modelo misto. Os professores pudessem criar um evento, no entanto também neste caso a Dra Cristina e outros pivots também pudessem criar eventos e ao mesmo tempo associa-los aos seus promotores [...] Se tiver implementado através dos mecanismos de autenticação da UA qualquer professor pode fazê-lo. Não é preciso registo, apenas entram com a autenticação da UA”.

A preservação da informação é necessária independentemente do formato em que for, no entanto procuramos saber entre os nossos entrevistados o que pensam da preservação da memória em formato digital. Obtivemos diversas respostas, entre elas destaca-se a do Professor Pedro Almeida que diz:

“Por um lado sinto-me a favor da preservação em formato digital, porque em formato de papel depois nunca mais a vejo, claro que se perde e é sempre complicado quando é preciso ir buscar coisas de anos anteriores. Essa preservação deve ser vista com algum cuidado porque é a memória institucional. Deve ser preservada e deve haver a preocupação de não desligar plataformas que já não são utilizadas mas têm lá conteúdo, esse conteúdo deve continuar a estar acessível [...] Preservar mas sem que isso represente mais um sítio onde temos de colocar informação. Porque sabemos que com o ritmo que as pessoas têm vão acabar por não o fazer. O ideal é ser o mais integrado possível, se nós já temos um veículo de comunicação, como é a UA online essa plataforma devia agilizar a comunicação com a UA online”.

O Professor António Vassalo também é a favor da preservação em formato digital, ao dizer-nos

“Acho que esta será a melhor, a que ocupa menos espaço físico e consome menos meios físicos, uma vez que não se consome papel, digamos que é uma informação que cabe num espaço pequeno que é facilmente acessível e acho que esta funciona muito bem”.

Por sua vez a Professora Ana Veloso induz-nos a pensar na forma como a informação vai ser apresentada ao dizer-nos:

“Essa ideia de guardar e arquivar nem sempre consegue ser visualizada de maneira fácil e intuitiva. Este passo entre o guardar e o mostra-la de uma forma que seja apelativa parece-me ser o maior problema deste dilema [...] Guardar, preservar em digital, sim! Mostrar é o grande desafio”

Estamos a designar a plataforma de Mnésis, de seu significado “Memória” em latim, no entanto pode vir a assumir outra designação. Seria relevante saber o que pensam desse nome ou que nome sugeriam. O Professor Pedro Almeida deu-nos a sua opinião:

“Não me parece mal do ponto de vista conceptual. Dentro do contexto institucional parece-me adequado, é um nome com algum formalismo e vem em linha com a plataforma x e a plataforma y, a norma das plataformas que temos cá. Do ponto de vista de comunicação com os públicos exteriores devia ter um subtítulo que fosse mais chamativo ou que explicasse melhor qual é o objectivo. Como um termo simples a designar parece-me bem mas eventualmente uma frase associada que pudesse destacar melhor qual é o papel do projecto”.

Da mesma opinião é o Professor António Vassalo que nos diz:

“Eu acho que mnésis é interessante porque sendo curto é facilmente identificável e eu acho que funcionaria bem. A utilização de uma frase que sugerisse o que é o objectivo já clarificava, por exemplo “Mnésis arquivo do DeCA”

O trabalho que procuramos desenvolver passa pelo design gráfico que a plataforma terá, procuramos junto aos nossos entrevistados perceber qual a sua opinião quanto ao formato da plataforma. A Professora Ana Veloso respondeu-nos o seguinte “Na minha opinião acho que devia ter uma identidade própria”.

O Professor António Vassalo sugeriu-nos:

“Enquanto utilizador eu acho que deve haver algum elemento que identifique que estamos na universidade de Aveiro no Departamento de Comunicação e Arte. Não acho necessariamente que tenha de seguir o mesmo tipo de imagem ou lettering, alguma coisa na cor, no símbolo ou alguma coisa ali que identifique onde estamos. Uma imagem demasiado institucional é menos apelativa, não havendo um corte total com as raízes”.

O Professor Pedro Almeida partilha da mesma opinião dizendo:

“Quanto á identidade do projecto, como outras plataformas da UA, quer dizer, com alguma sobriedade e algum respeito pelo que é normal em termos da plataforma da UA, mas sem ser demasiado preso, sem cair em exageros das cores iguais, ou menus do mesmo género. Tem essa componente do show off dos eventos que irão ser publicados, acho que devia haver alguma liberdade”

No entanto sugere-nos uma plataforma de impacto visual ao dizer:

“A memória institucional, por outro lado tem o objectivo de mostrar ao exterior o que se faz, e esse objectivo tem de ser cumprido com uma interface muito aplicada. As normas dos sites convencionais são muito institucionais e devia de se libertar um bocado disso e devia ser uma plataforma de impacto, visualmente muito atractiva e muito baseada em imagem”.

O Professor Pedro Almeida fala-nos também da utilização do logótipo da UA como complemento na identificação da plataforma:

“O logo da UA poderá estar presente no cabeçalho ou rodapé, pode ter uma ligação com o que temos nos outros sites. Se for um objectivo de memória institucional deve ser mais integrado com a imagem da UA, se for o objectivo de promover ou captar novos públicos para o que se passa cá, deve ser uma coisa de impacto, aberta, muito visual. Alguma identificação através dos logos lá presente, mas depois os próprios conteúdos falam por si, os próprios conteúdos são de cá, espaços de cá, pessoas de cá”.

No final da entrevista procuramos sugestões que nos pudessem ser úteis no desenvolvimento da nossa plataforma. Foi com grande consideração que recebemos a sugestão da Professora Susana Sardo :

“Numa plataforma destas deveria haver uma articulação entre as diferentes unidades de investigação que é onde se produz muito conhecimento novo e portanto chama-las a dialogar”.

O Professor Pedro Almeida referiu-nos a importância da componente multimédia:

“Algo deste género pode ser útil nestas duas vertentes, como memória e promoção [...] Uma plataforma deste género tem de ter uma componente multimédia muito forte”.

Por sua vez a sugestão do Professor António Vassalo:

“Acho uma ideia interessantíssima e que era óptimo poder implementa-la. Criar agora o conceito é um trabalho importante, tentar recuperar a informação é que vai ser mais trabalhoso. É uma ideia fantástica e era bom ter esta ferramenta aqui no departamento [...] Podemos dizer assim o deca em fotos, o DeCA em vídeos... e portanto haver ai uma lógica em que podemos ir por aí ou por eventos”

Como foi referido anteriormente optamos por inquérito por entrevistas, através dos resultados obtidos foram definidos os objectivos gerais e as restrições da plataforma, bem como perceber quais as necessidades dos utilizadores. Como resultado destacam-se os seguintes objectivos:

- Preservar a memória do DeCA
- Servir como espaço de divulgação
- Facilitar o acesso á informação

Foi possível perceber quais as necessidades dos utilizadores destacando-as da seguinte forma:

- Divulgar eventos
- Fazer download dos conteúdos
- Conhecer as publicações que são feitas sobre o DeCA e eventos que nele surgem (Imprensa)
- Aceder ao arquivo

Como requisitos funcionais do sistema podemos observar a tabela abaixo de forma a apreender o que esta plataforma requer:

Área informativa (homepage)			
	Utilizadores gerais	Professores	Administrador
1. Página inicial com destaques das actividades em curso	✓	✓	✓
2. Área de Login/Logout autenticado	✗	✓	✓
3. Aceder ao arquivo através de pesquisa dinâmica (por data, autores, palavras-chave, género, multimédia)	✓	✓	✓
4. Impacto da imprensa	✓	✓	✓
5. Assistir on-line a eventos (streaming)	✓	✓	✓
6. Comunicação com autores dos eventos (através de e-mail)	✓	✓	✓
7. Download do conteúdo	✓	✓	✓
8. Opção de partilha do evento nas redes sociais	✓	✓	✓
9. Gerar PDF dinâmico	✓	✓	✓

Figura 10. Requisitos funcionais do sistema (homepage)

Área administração			
	Utilizadores gerais	Professores	Administrador
1. Inserir actividades	✗	✓	✓
2. Editar actividades	✗	✓	✓
3. Submeter texto e conteúdo multimédia (videos, imagens)	✗	✓	✓
4. Aprovar conteúdo	✗	✗	✓
5. Remover conteúdo	✗	✓	✓
6. Tornar invisível	✗	✗	✓

Figura 11. Requisitos funcionais do sistema (área administrador)

3. O Projecto Mnésis – 1ª Proposta

3.1 Identidade visual

Com as entrevistas feitas e os requisitos funcionais bem definidos, demos início ao projecto prático. Começamos por desenvolver algumas propostas de logótipo. Procuramos basear-nos nos conceitos essenciais da plataforma (arquivo e memória). Dessa forma inspiramo-nos na ligação de uma pen USB dando origem ao seguinte logótipo.



Figura 13. Evolução do logótipo Mnésis

3.2 Wireframes

Com o logótipo criado, tornou-se mais evidente um caminho a seguir. Assim, procurou-se definir a estrutura da plataforma através de *wireframes*. Com os dados recolhidos nas entrevistas pudemos perceber o que alguns futuros utilizadores gostariam de ver implementado nesta plataforma.

Arquivos multimédia ligados ao evento, utilização de *stream*, o impacto da imprensa, a divulgação do evento, download de conteúdos e uma pesquisa rápida e eficaz sobre os eventos decorridos no DeCA, são os pontos fulcrais no planeamento desta plataforma. De seguida apresentam-se os primeiros esboços para o desenho da estrutura do *layout*.

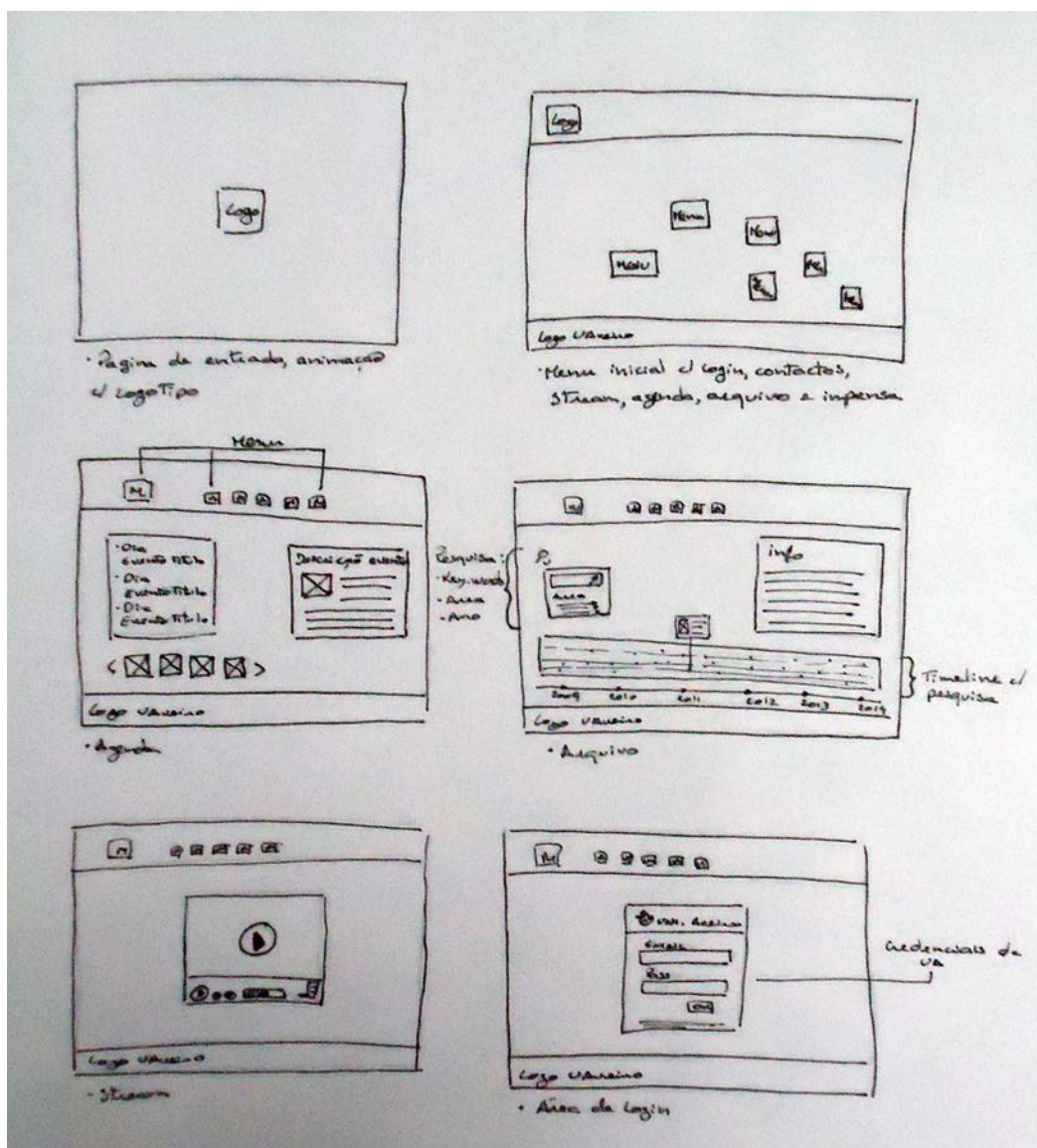


Figura 14. Primeiros esquemas do *layout* da plataforma Mnésis.

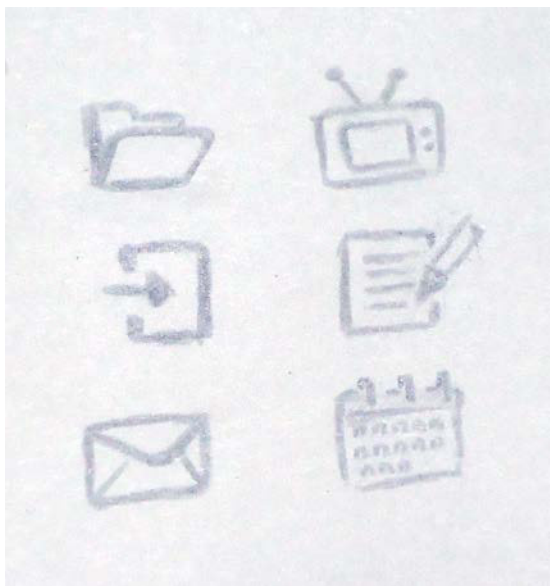


Figura 15. Desenho inicial dos icons.



Figura 16. Desenho vectorial inicial dos ícones

3.3 Layout

Após estes esboços passamos para o desenho do *layout*. Pretendíamos criar uma imagem que fosse transversal a todas as áreas do Departamento de Comunicação e Arte. Uma vez que a plataforma tem a intenção de guardar as memórias do departamento, isto é, o que faz dele aquilo que ele é, a relação que encontramos entre as diferentes áreas foi a forma como a informação iria ser guardada, ou seja, o sistema binário.

Surgiu-nos então a ideia de utilizar uma motherboard como base para o nosso *layout*, de onde resultou o seguinte:

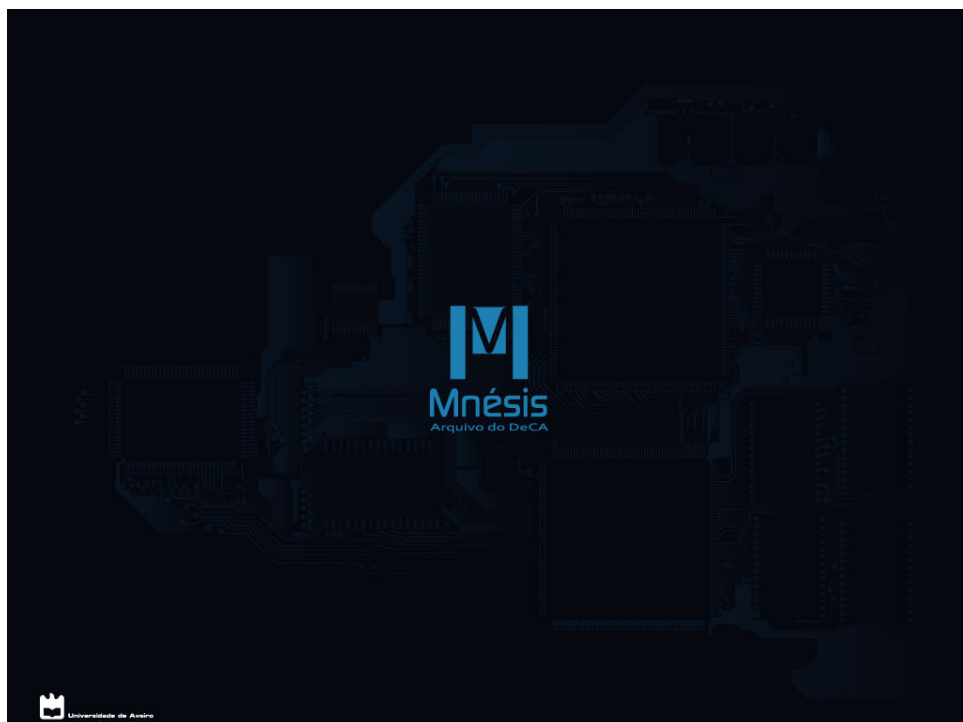


Figura 17. Primeira versão da entrada na página inicial

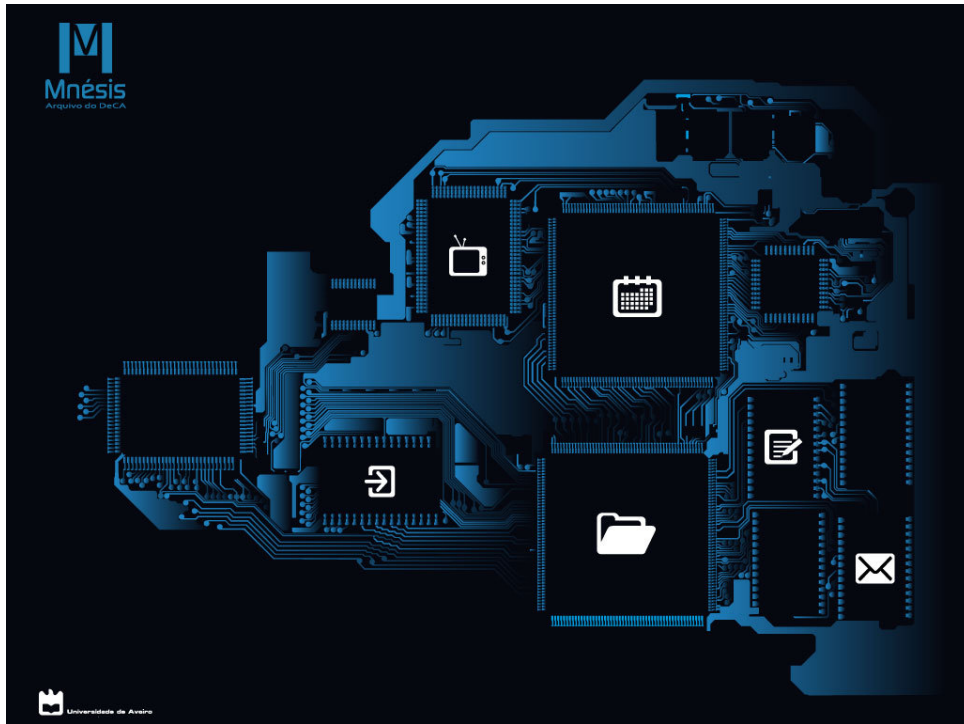


Figura 18. Menu inicial da plataforma Mnésis

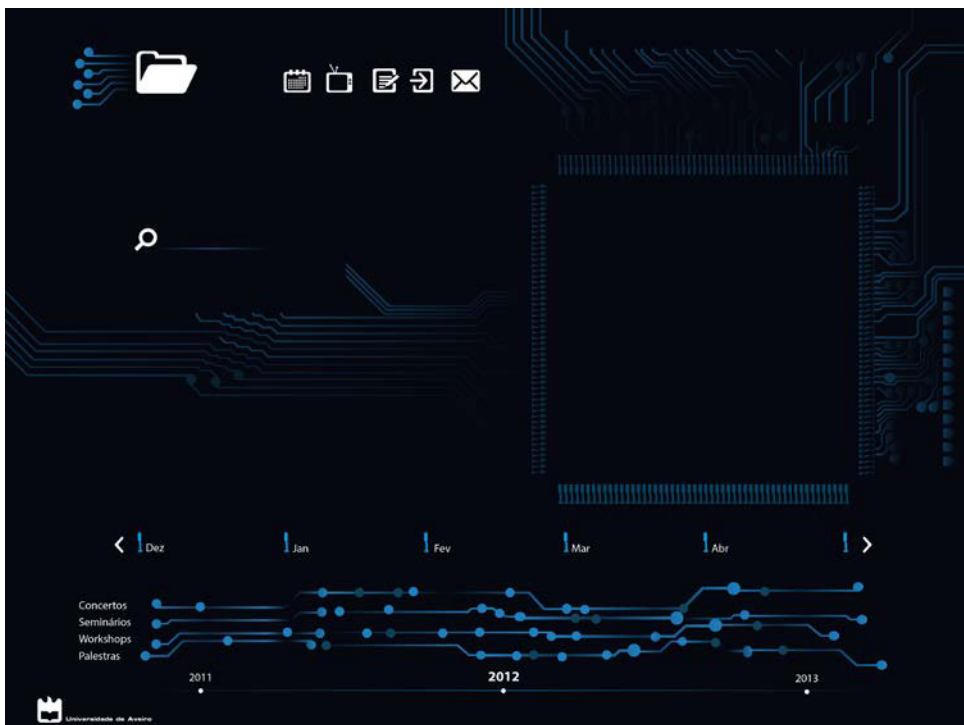


Figura 19. Versão inicial da página de arquivo

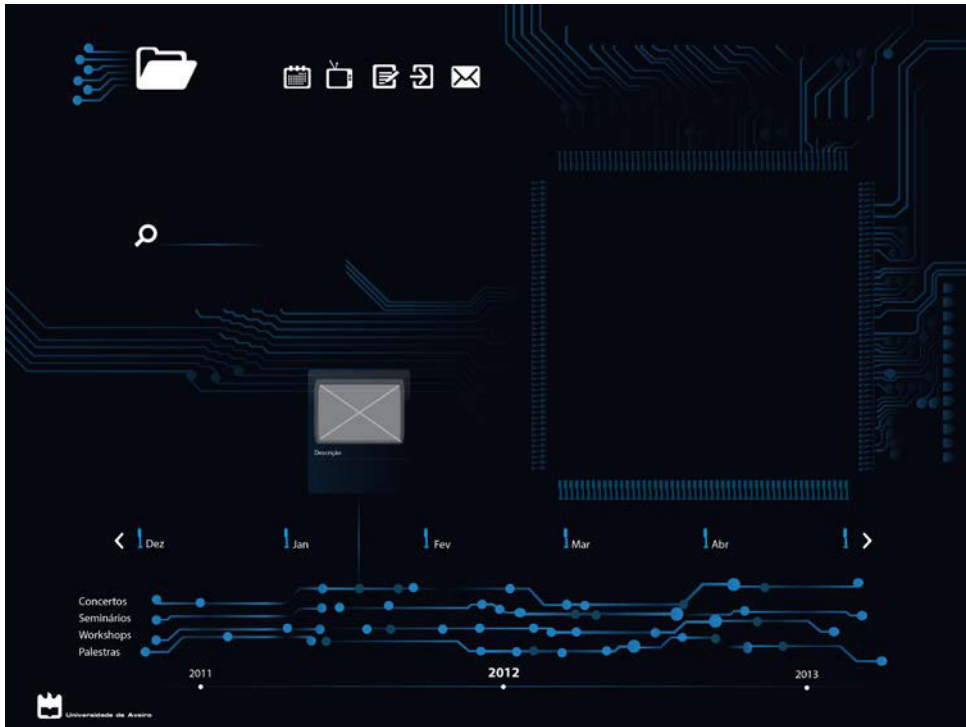


Figura 20. Ao passar o rato pelo evento surge um pop-up

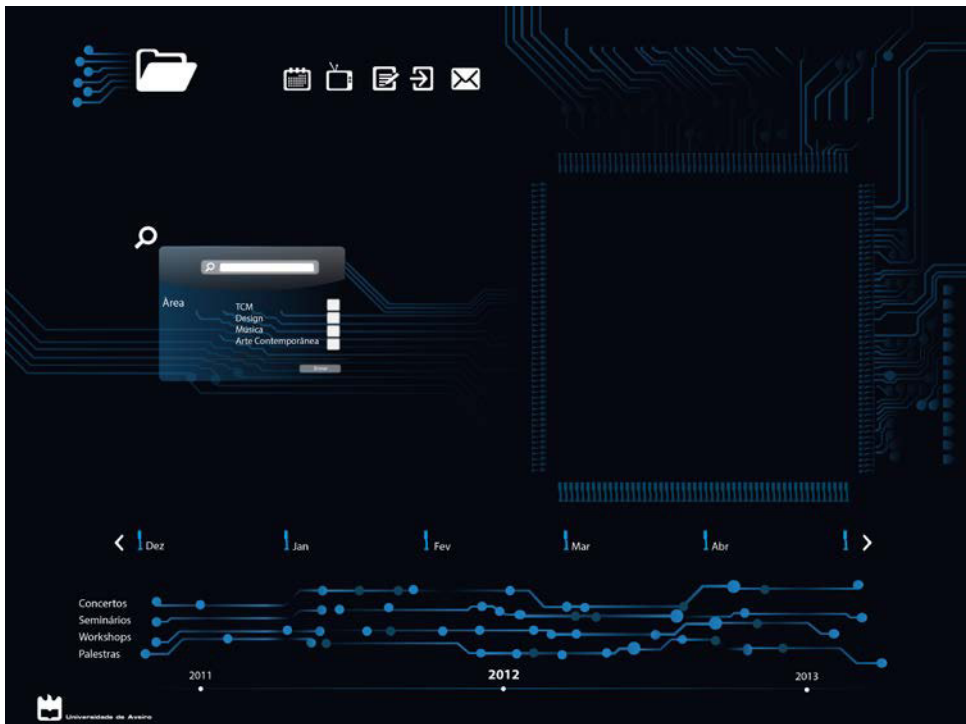


Figura 21. A pesquisa é feita clicando na Lupa e marcando as opções

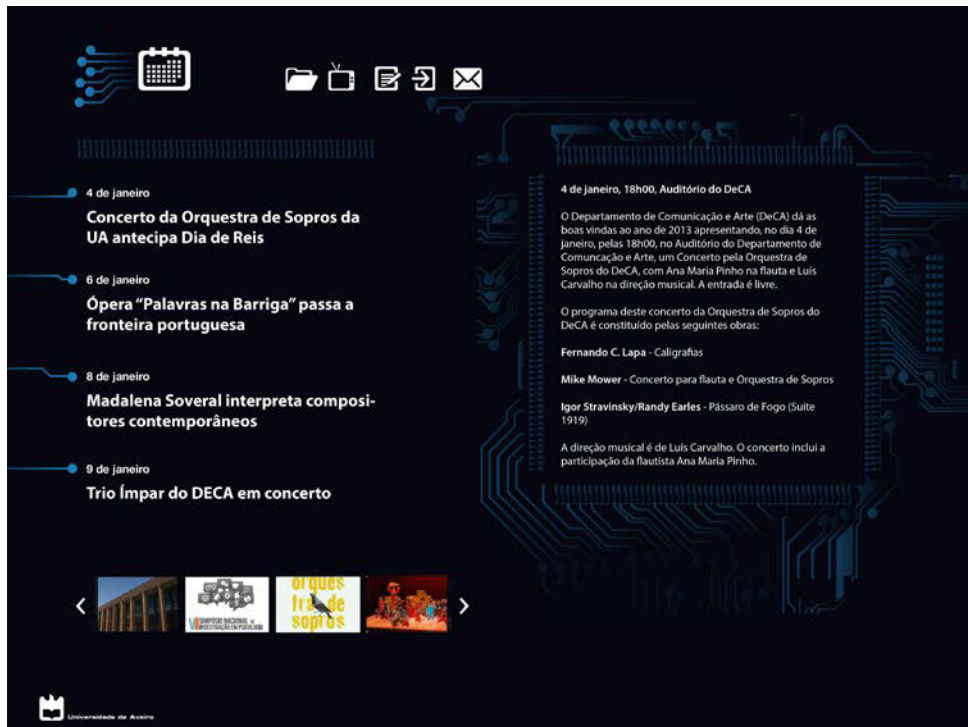


Figura 22. Versão inicial da página dos eventos

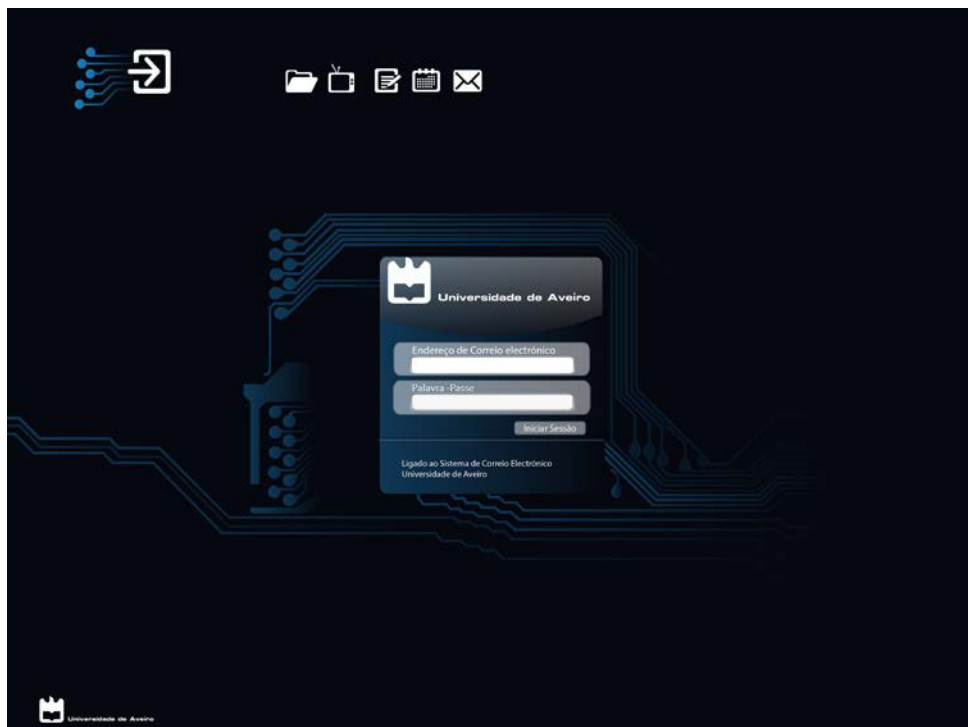


Figura 23. Versão inicial da página de login

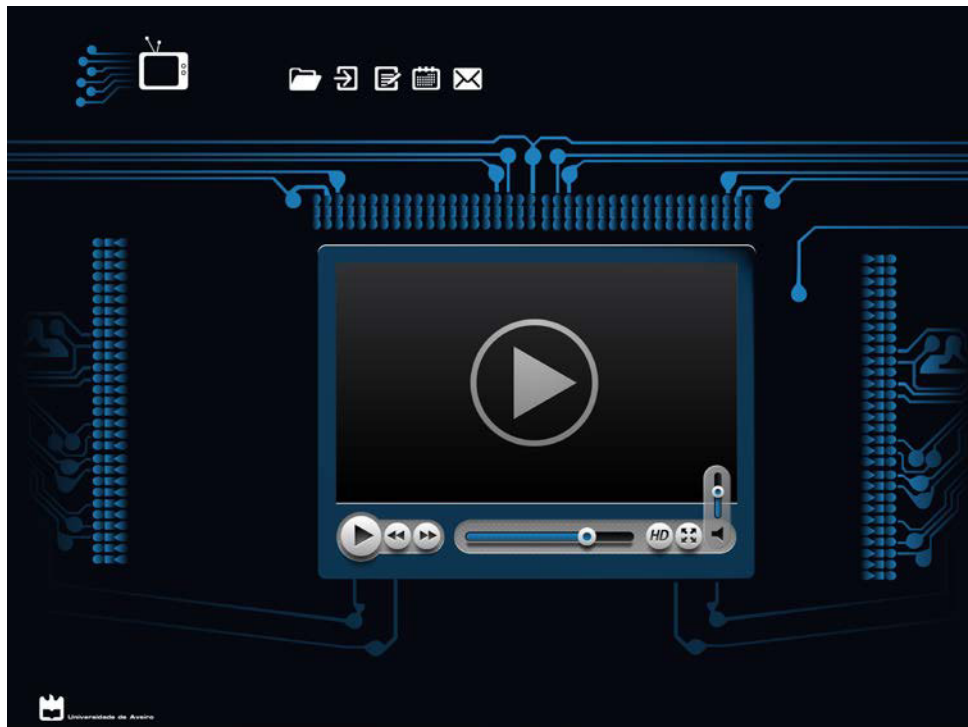


Figura 24. Versão inicial da página *Streaming*

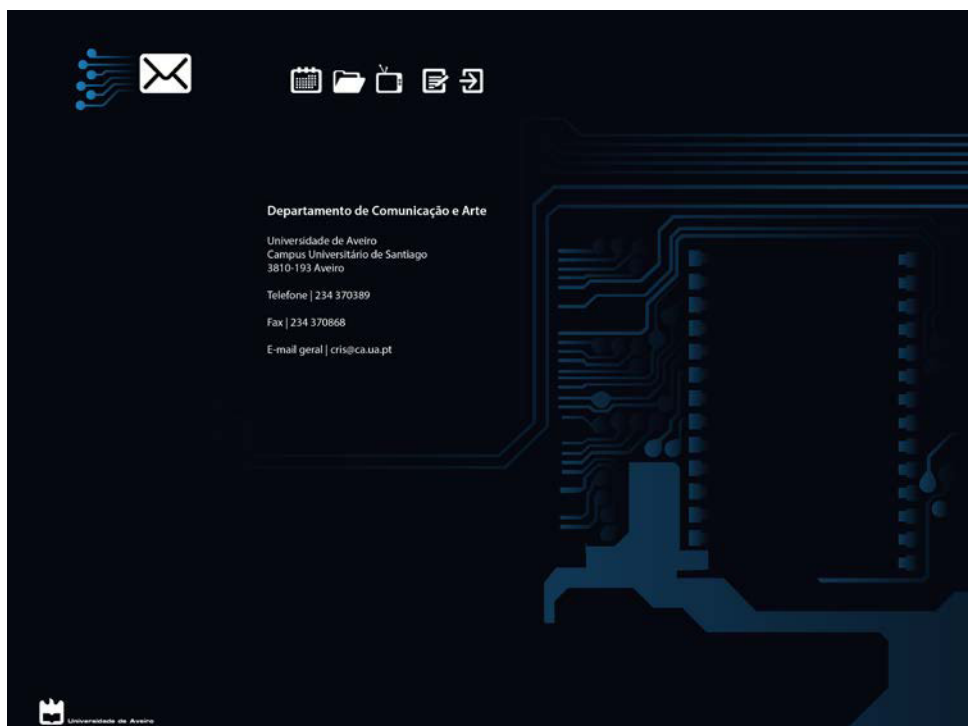


Figura 25. Versão inicial da página dos contactos

3.4 Evolução da proposta

Ao perceber as lacunas cometidas anteriormente a nível de grelha, cores, iconografia e da própria composição gráfica, procuramos modificar esses erros e fizemos as seguintes correcções:

Alan Cooper (2007, p.297) diz-nos que “o uso de uma grelha oferece uma estrutura uniforme e consistente para o *layout*, o que é particularmente importante na concepção de uma interface com vários níveis de complexidade visual ou funcional”. Apercebemo-nos que o conteúdo se apresentava desordenado e sem uma estrutura forte que o conduzisse. Criamos então uma grelha de forma a organizar melhor o conteúdo.

“Para além do valor funcional, os ícones podem desempenhar um papel significativo na transmissão dos atributos da marca desejada” (Cooper et al., 2007, p.302) Os ícones utilizados (login, agenda, arquivo, *stream*, imprensa e contactos), sugeriram dúvidas na percepção / compreensão dos mesmos, optamos então por retirar-los e utilizar palavras. Deparamo-nos com o facto de estarmos a dar importância a factores irrelevantes como é o caso dos contactos e da imprensa, dessa forma, optamos por retirar-los do menu inicial e incorporar a imprensa na informação detalhada do evento, aquando a sua existência. Os contactos foram retirados, uma vez que ao clicar no logótipo da universidade no rodapé da página tem ligação directa com o site da universidade.

“Para criar um sistema visual eficaz que permita aos utilizadores identificar semelhanças e diferenças entre os elementos, você deve usar um número limitado de cores” (Cooper et al., 2007, p.292)

Por sua vez entendemos que devíamos dar um ar mais institucional à plataforma e introduzimos a cor cinzenta ao corpo do site de forma a haver um maior contraste, dando uma maior distinção ao cabeçalho e rodapé.

Como referido anteriormente os ícones do menu passaram a palavras, e retiramos os contactos e a área de login do menu. Optamos por organizar o menu numa lógica de passado presente e futuro, visto isso o menu apresenta-se como arquivo, *stream* e agenda, como podemos observar nas imagens que apresentaremos mais adiante.

“Um sistema de recuperação baseado em atributos permite aos utilizadores encontrarem documentos pelo seu conteúdo e propriedades significativas. A finalidade de um tal sistema é fornecer um mecanismo para que os utilizadores expressem o que estão à procura de acordo com a sua maneira de pensar” (Cooper et al., 2007, p.327)

Mantivemos a área de pesquisa alterando apenas a sua dimensão para cerca de mais de 1/3 do cabeçalho da plataforma, onde as palavras-chave tomam quase a forma de título. A área dos filtros foi posta imediatamente a abaixo do campo de pesquisa e a área de Login aplicada no canto superior direito do ecrã.

Dentro do menu arquivo, surge-nos uma *timeline* com os anos, os meses e a tipologia dos eventos que procuramos. A nossa pesquisa pode ser feita clicando no ano que queremos, no mês, na área do evento bem como no tipo de evento. Como resultado obteremos uma lista com os eventos decorridos, com o título e a data do evento. Clicando dentro do evento aparece-nos a informação detalhada sobre quando foi executado (data), os promotores do evento, a programação e todos os registos fotográficos e multimédia desse mesmo evento.

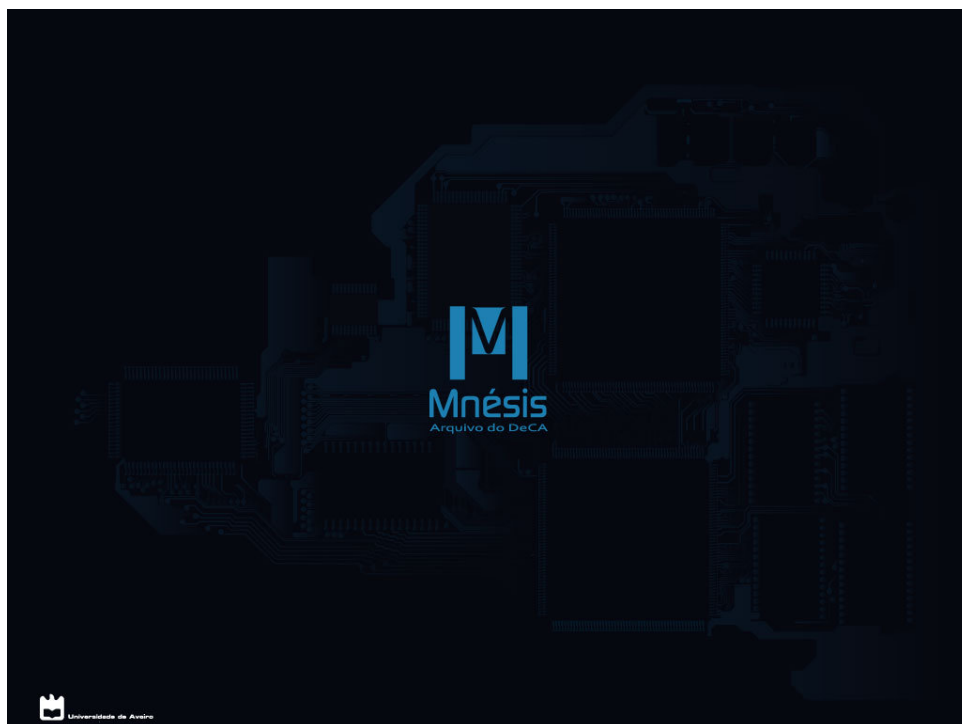


Figura 26. Entrada na página inicial

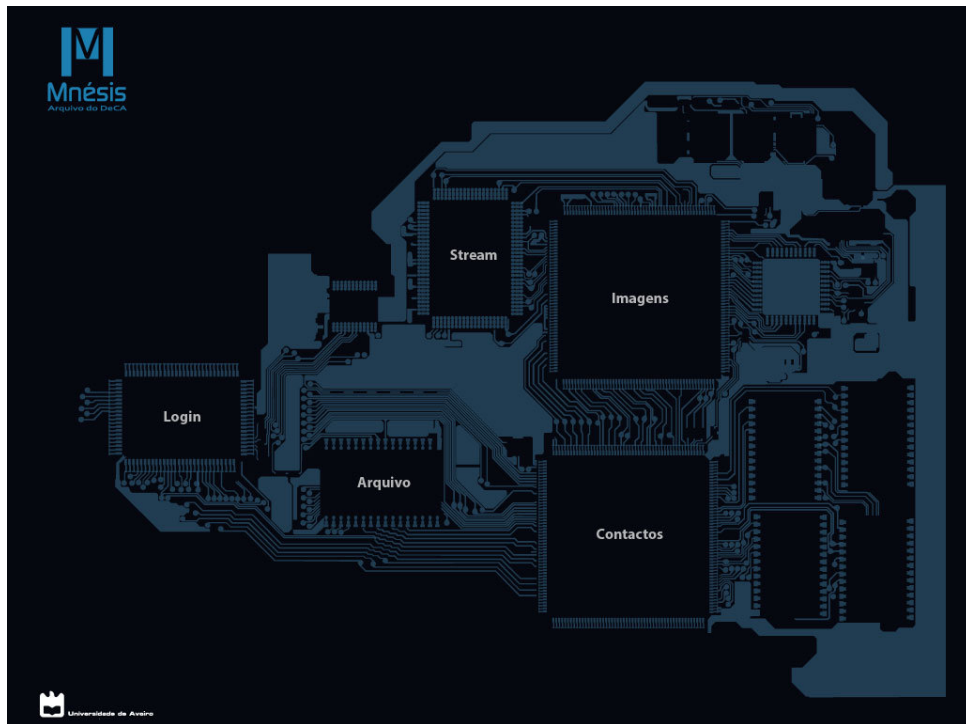


Figura 27. Menu inicial da plataforma

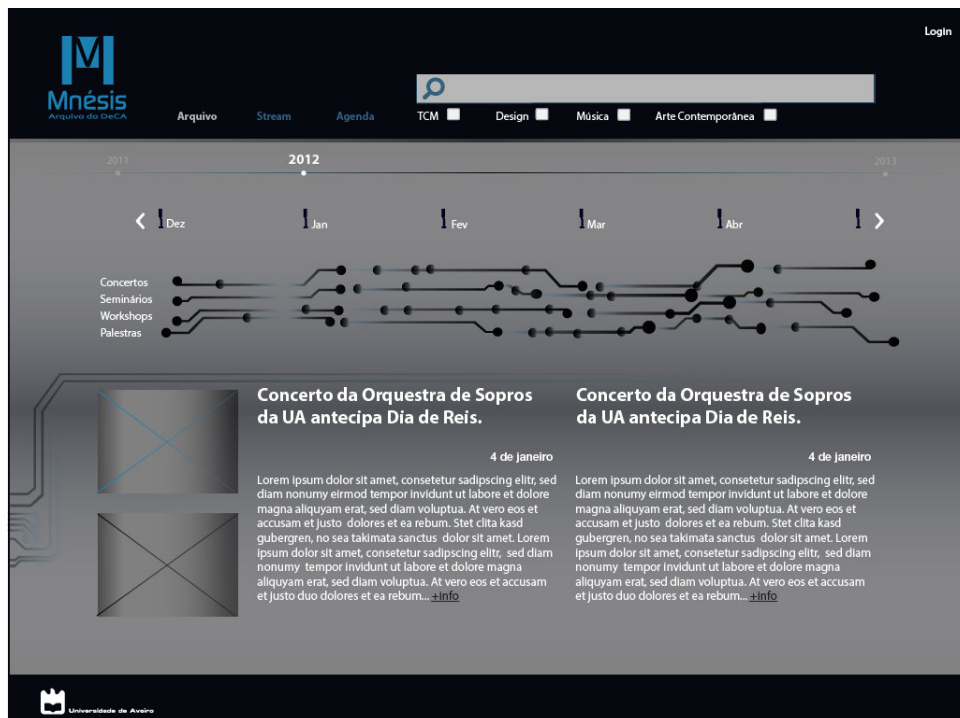


Figura 28. Página Arquivo

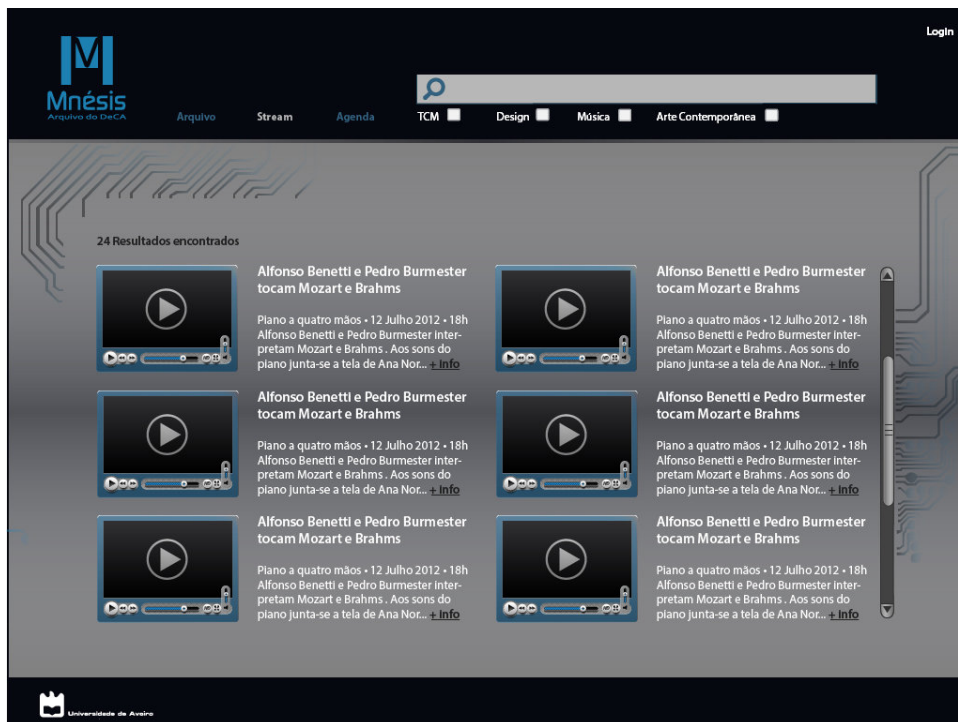


Figura 29. Página *Stream*

Com o avanço na bibliografia consultada, conseguimos mais uma vez perceber que existiam erros graves no desenvolvimento da nossa proposta de *layout*.

Alen Cooper (2007, p.293) fala-nos dos princípios fundamentais de interfaces visuais, referindo a análise de Mullet e Sano, onde dizem que as interfaces visuais devem:

- Usar propriedades visuais para grupos de elementos e criar uma hierarquia clara,
- Fornecer uma estrutura visual e fluxo em cada nível de organização,
- Utilizar imagens coerentes e contextualmente apropriadas,
- Integrar estilos e funções compreensíveis e propositadas e
- Evitar ruído e desordem.

“A navegação global é quase sempre mostrada na parte superior ou esquerda de uma página Web, às vezes em ambos. Raramente pode ser encontrada no lado direito e este posicionamento pode causar problemas com o tamanho da página e com o *scroll* horizontal, a menos que o designer use um *layout* líquido” (Tidwell, 2010, p.85)

Visto isto foi possível perceber que não tinha sido criada uma hierarquia clara. Não era perceptível a diferença entre o menu e os filtros, acabando mesmo por se dar mais importância aos filtros, uma vez que se encontravam com uma dimensão maior.

“O alinhamento dos elementos visuais é uma das principais maneiras que os designers usam para ajudar os utilizadores a experimentar um produto de uma forma organizada e sistemática” (Cooper et al., 2007, p.296).

Embora tenha sido utilizada uma grelha, o cabeçalho da nossa plataforma demonstrava grandes problemas a nível de hierarquias e peso visual, havendo a necessidade de o alterar completamente.

Segundo Tidwell quando há uma área de login, esta localiza-se no canto superior direito do site “os utilizadores tendem a olhar para lá para ferramentas relacionadas com a sua presença no local: configurações de conta, perfil do utilizador, logout, ajuda, e assim por diante” (2010, p.85). Tanto o logótipo do projecto como a área do login foram conservados, alterando-se tudo o resto.

No que diz respeito á cor, a utilização do fundo cinzento condicionava as cores utilizadas na tipografia e no meio envolvente. O tom era escuro, com um degradê mal posicionado, optou-se então por alterar essas cores utilizando tons de azul, branco a um ligeiro degradê cinza. Estas cores foram recitadas por Joan Costa (2011, p.60) ao referir-se à psicologia das cores estudada por Goethe, “do ponto de vista psicológico, o branco exprime paz e a pureza. Cria uma impressão luminosa de vazio e de infinito...”. No que diz respeito ao cinzento “ocupa o espaço central das cores limite da escala (branco-preto), mas é um centro neutro e passivo, que simboliza indecisão e a ausência de energia”. Por sua vez refere-se ao azul da seguinte forma: “O azul é a cor da profundidade. Imaterial e frio, suscita uma predisposição favorável [...] No azul a profundidade tem uma gravidade solene. Quanto mais claro menos atracção possui, tornando-se vazio e indiferente. Quanto mais escuro, mais atrai em direcção ao infinito”. Uma vez alterado o fundo, optamos por usar a cor preta para a tipografia do corpo do site, o branco para a tipografia dos filtros relativos ao género de evento e um conjunto de quatro cores para os filtros relativos às áreas.

“As interfaces devem usar formas geométricas simples, contornos mínimos e uma paleta de cores restrita composta principalmente por cores menos saturadas ou neutras equilibrando com algumas cores de alto contraste que enfatizam informações importantes” (Cooper et al., 2007, p.308)

Ainda quanto á cor o autor diz:

”A cor faz parte da linguagem visual e os utilizadores vão conferir-lhe significado para a sua utilização. Para a maioria das aplicações a cor deve ser usada com moderação e integrar-se bem com os outros elementos da linguagem visual: símbolos e ícones, textos e relacionamentos que mantêm na interface”. (Cooper et al., 2007, p.311)

O mesmo autor refere que:

“O ruído visual de uma interface é causado por elementos supérfluos visuais que distraem o objectivo principal de se comunicar directamente com a função do comportamento de software. [...] O ruído visual pode assumir-se [...] pela utilização insuficiente de espaço em branco entre as coisas, inadequadas ou excessivas propriedades visuais, incluindo a cor, textura, e contraste”.(Cooper, 2007, p.307)

Percebemos que ao utilizar elementos da nossa *motherboard*, estávamos a criar ruído visual, sendo assim abandonamos essa ideia, retirando todos esses elementos que se mostravam desnecessários. Como disse o poeta Antoine de Saint Exupery “A perfeição é atingida não quando não há mais nada a adicionar, mas quando não há mais nada para tirar” estando Albert Einstein de acordo sugerindo que “as coisas devem ser tão simples quanto possíveis mas não mais simples” (Antoine Exupery Apud Cooper et al., 2007, p.309).

No que diz respeito à tipografia mantivemos a Myriad Pro, uma tipografia sem serifas e de fácil leitura. Alteramos-lhe apenas a cor, passando de branco para preto. Cooper aconselha:

“Escolha um tipo de fonte e tamanho apropriados – Em geral, uma fonte sem-serifas nítida como Verdana ou Tahoma é a sua melhor aposta para facilitar a leitura [...] A tipografia com menos de 10px são difíceis de ler na maioria das situações [...]” (Cooper et al., 2007, p.310)

Neste caso, não precisávamos de reduzir tanto a tipografia manteve-se os 20px (15pts) para os títulos de maior relevância, 17px (13pts) para o corpo do texto e 16px (12pts) para o menu.

“Se você está a mostrar mudanças ao longo do tempo, é muito mais fácil para os utilizadores entenderem as mudanças se elas forem mostradas no espaço adjacente, em vez de sobrepostos um sobre o outro [...] Exibir os dados que fornecem informações sobre múltiplas variáveis relacionadas, deve ser capaz de exibi-los todos ao mesmo tempo sem sacrificar a clareza” (Cooper et al., 2007, p.316-314)

Neste caso foi necessário rever a *timeline*, uma vez que se apresentava de difícil compreensão. Sendo assim, procuramos nos casos estudados anteriormente algo que pudesse solucionar o nosso problema. Dessa forma, optamos por utilizar um dos exemplos anteriormente vistos, a *timelineJS*. Para o efeito mantivemos na mesma os pontos, atribuímos-lhes a cor de cada uma das áreas (Comunicação multimédia, design, música e arte contemporânea), passamos os “géneros” dos eventos para filtros e utilizamos uma *timeline* subdividida por anos, meses e dias, sendo possível percorre-la e consultar a informação de forma rápida e eficaz.

“A capacidade do sistema visual do cérebro para juntar as partes do nosso campo visual em padrões baseados em pistas visuais é o que nos permite processar a informação visual de forma rápida e eficiente.” (Cooper et al., 2007, p.293)

Colocamos a *timeline* no cimo da página e por baixo desta, surge-nos a informação relativa aos eventos que estão a ser consultados na *timeline*. Esses são-nos apresentados mediante os filtros seleccionados.

Uma vez que a nossa plataforma tem o objectivo de ser um local de divulgação e preservação de eventos, faria todo o sentido possibilitar a partilha nas redes sociais. Tidwell (2010, p.23) diz-nos que quando um utilizador partilha um link no seu *facebook* ou *twitter* que isso tem outras implicações. A pessoa partilha porque é algo que ela gosta ou que a representa e o link estará disponível aos seus seguidores, que, por sua vez, ao acharem interessante irão repassa-lo. A informação é assim divulgada e expandida rapidamente.

Mostraremos de seguida o resultado destas alterações:

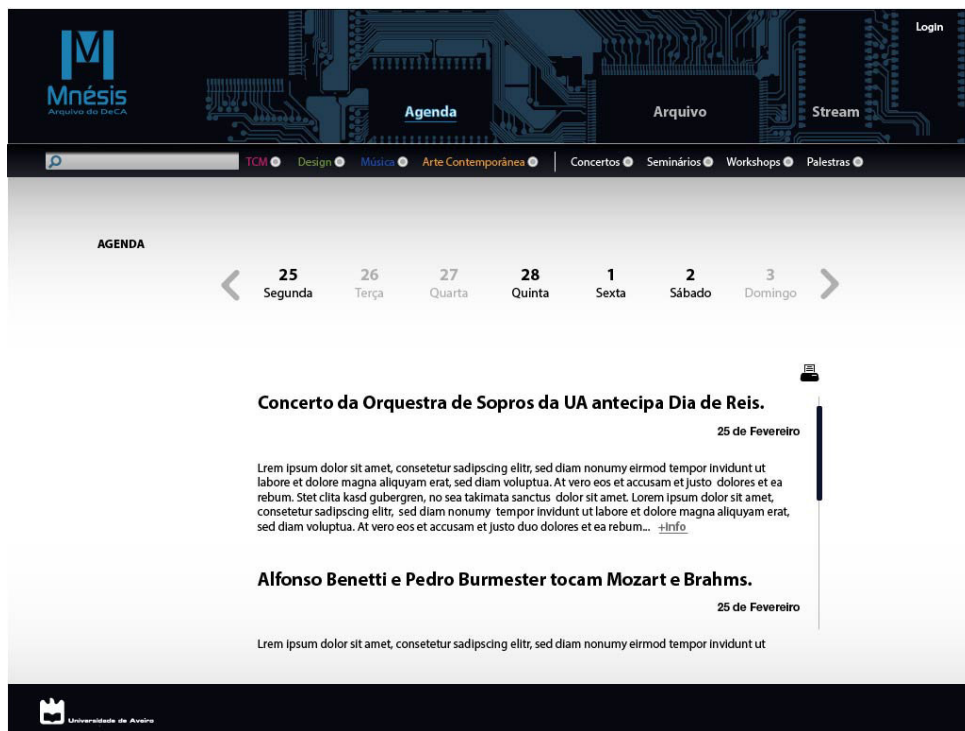


Figura 30. Página Agenda

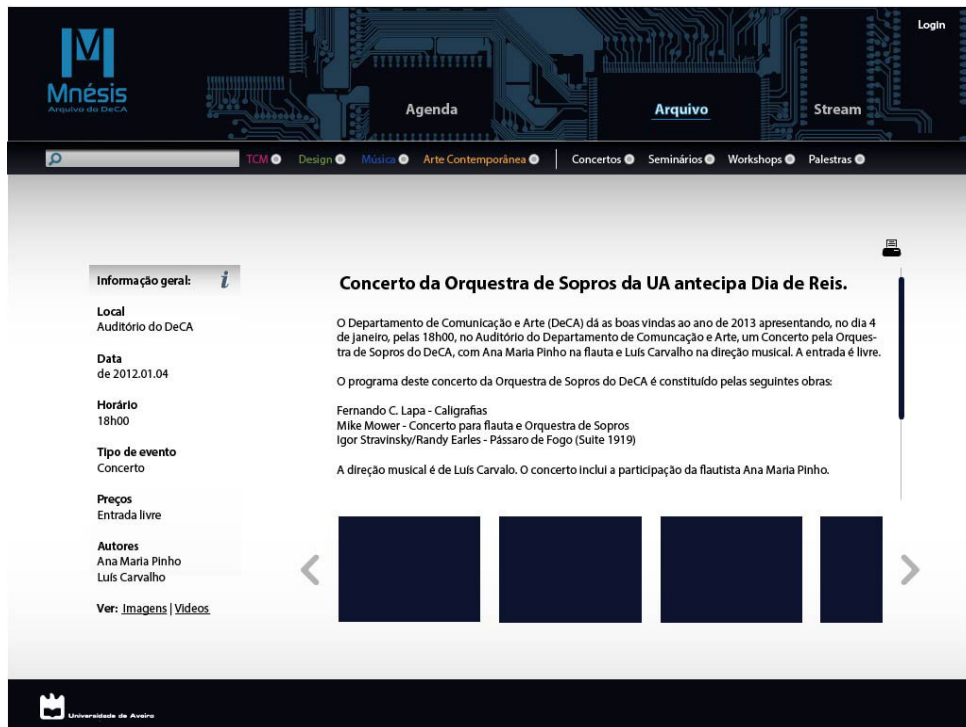


Figura 31. Informação detalhada do evento



Figura 32. Página Arquivo anos

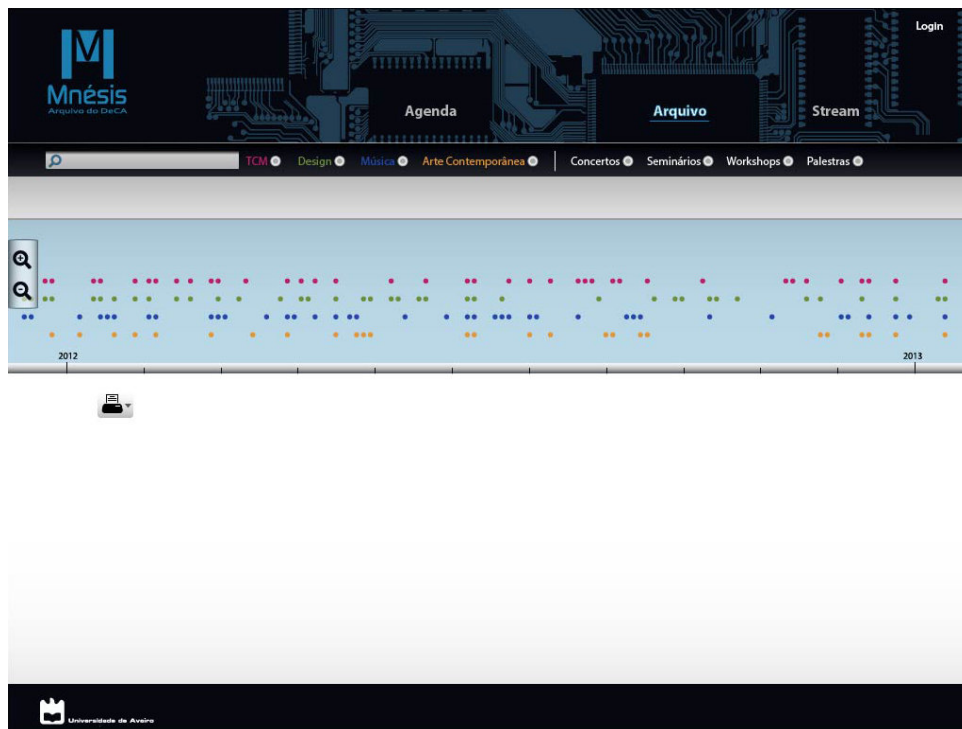


Figura 33. Página Arquivo meses



Figura 34. Página Arquivo dias

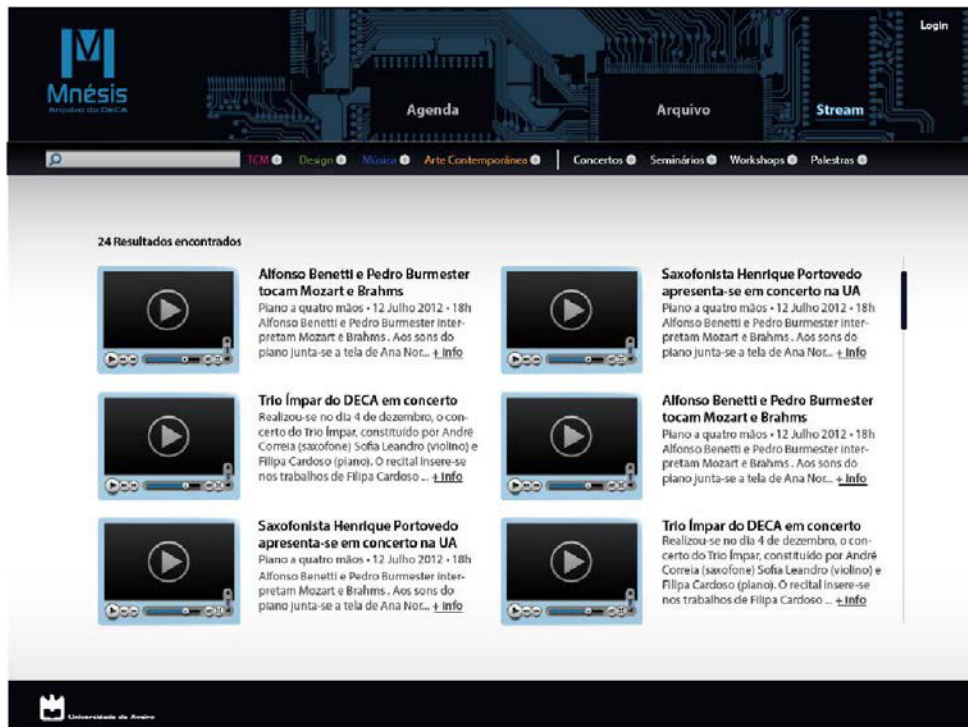


Figura 35. Página Vídeos

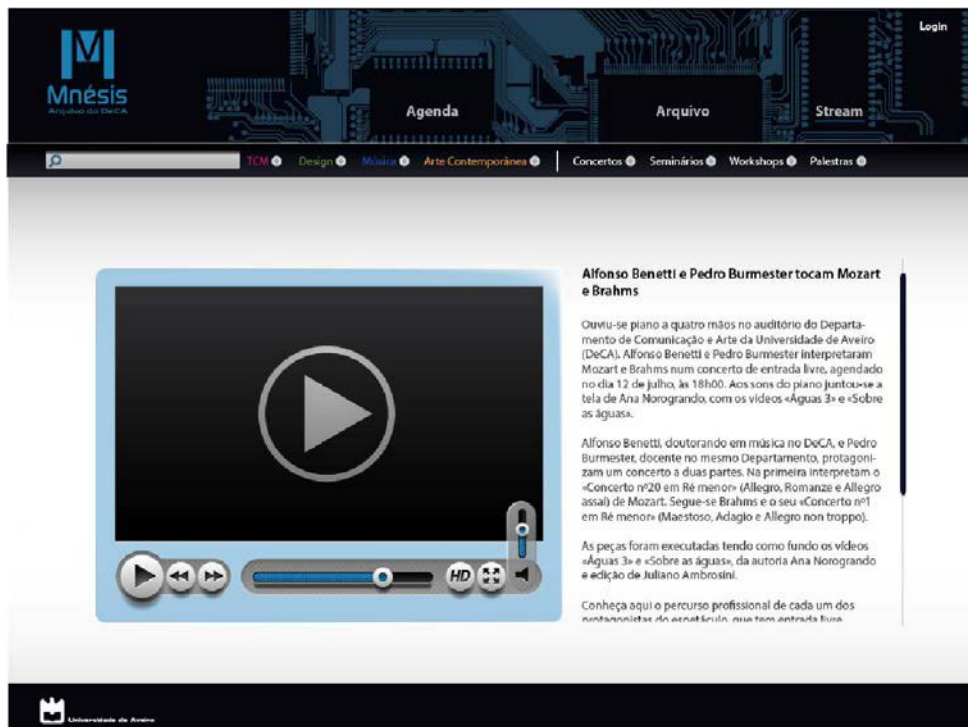


Figura 36. Assistir ao vídeo com informação detalhada

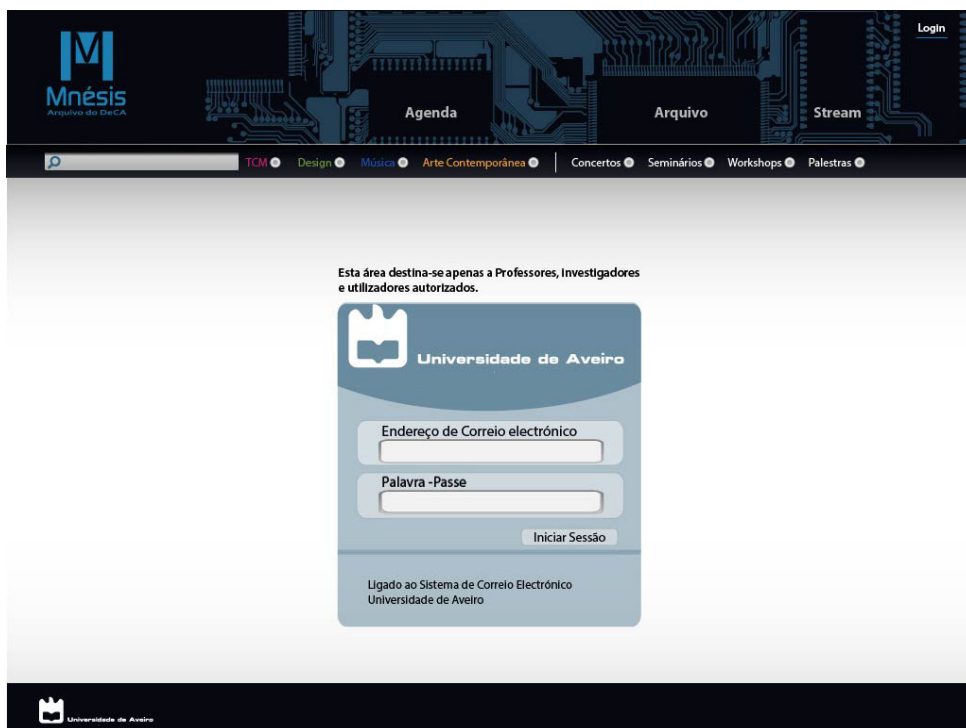


Figura 37. Página Login

3.5 Testes de usabilidade

“O teste de usabilidade é o processo pelo qual as características de interacção humano-computador de um sistema são medidas, e as fraquezas são identificadas para correcção. [...] Os testes de usabilidade não precisam envolver um laboratório, não precisam ser caros nem exigem um exército de especialistas em factores humanos.” (Levi & Conrad, 1996)

Os testes de usabilidade foram realizados com alguns sujeitos representativos do público-alvo num ambiente que lhes fosse familiar de forma a proporcionar maior comodidade. Ao todo foram efectuados 14 testes, recorremos a um *protótipo low-fi* e à utilização de uma câmara de filmar de forma a captarmos todos os seus movimentos e indecisões.

Dumas & Redish (1999, p.22) dizem-nos que os testes de usabilidade têm como objectivo principal melhorar a usabilidade de um produto. Os participantes representam os utilizadores reais e dessa forma devem realizar tarefas reais. Quanto ao “moderador” do teste Dumas diz que devemos observar e registar o que os participantes dizem e fazem e mais tarde analisar os dados, diagnosticar os problemas e recomendar mudanças para corrigir esses problemas.

Começamos por fazer uma breve descrição do projecto e expor os objectivos do teste que iríamos fazer, não deixando de referir que quem estava a ser avaliado não era o participante mas sim a plataforma. De seguida apresentamos um inquérito para identificação do perfil do participante (*Anexo II*). Após o preenchimento do inquérito deu-se início ao teste que consistia num conjunto de cenários (*Anexo III*). Os cenários foram utilizados de forma a criar tarefas específicas e verificar se os utilizadores conseguiam ou não resolver essas tarefas.

“Um teste de usabilidade baseada em cenário envolve a apresentação de representações aos utilizadores finais com cenários ou tarefas específicas, concebidas para cobrir a principal funcionalidade do sistema do software e para simular padrões esperados da vida real do uso.” (Levi e Conrad, 1996)

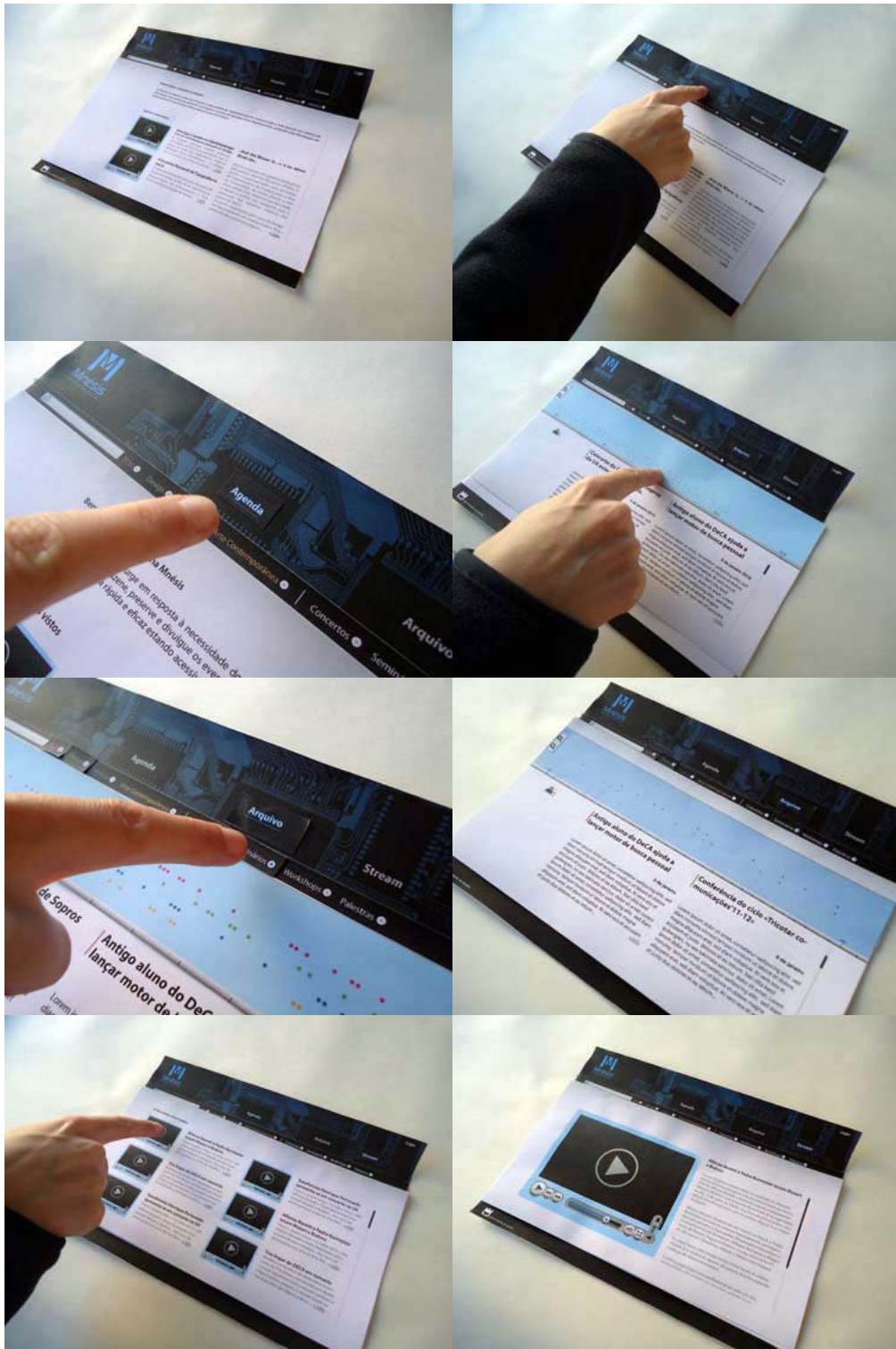


Figura 38. Testes de usabilidade

Após a realização dos testes entregamos um questionário de avaliação do sistema aos participantes. O objectivo do questionário era recolher informações sobre a opinião do participante quanto à Plataforma Mnésis, referindo os pontos fortes e os pontos fracos, baseados nos problemas encontrados ao longo do teste. Esse questionário teve grande relevância no aprimoramento do sistema. O *Anexo IV* apresenta o questionário colocado aos participantes após a sessão de teste.

3.6 Análise dos resultados.

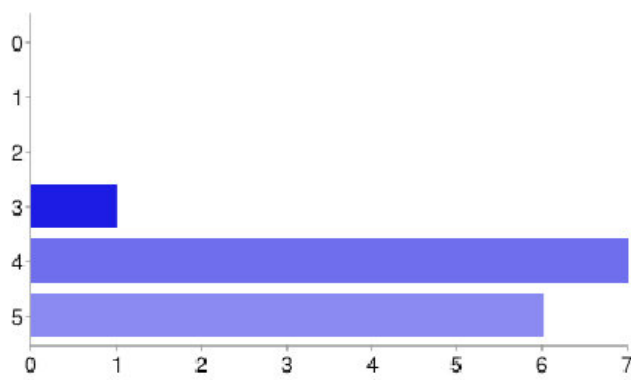
Durante a sessão de testes de usabilidade, verificaram-se os seguintes aspectos:

- A maioria dos participantes tiveram dificuldade em perceber onde era o menu.
- Após entrarem no “Arquivo”, verificou-se alguma dificuldade na utilização dos filtros, uma vez que estes apareciam em todos os menus da plataforma e as pessoas não o associavam à *timeline*.
- Pudemos verificar que a utilização das cores era facilmente identificada por pessoas sem nenhum problema de daltonismo, mas dificilmente identificada por pessoas com esta condição.
- Ao pedirmos aos participantes que vissem vídeos relativos a determinado evento também pudemos perceber que grande parte dos participantes não conseguiam realizar essa tarefa devido à utilização da palavra “*Stream*” que era desconhecida pela maior parte dos utilizadores.

Como se pode ver nos gráficos abaixo, na avaliação do sistema pelos participantes pudemos perceber que a plataforma foi fácil de utilizar mas foram encontrados alguns problemas na realização de algumas tarefas. Por sua vez 57% dos participantes acharam que a informação estava bem organizada, referindo que a sequência da informação estava bastante lógica. No que diz respeito ao *layout* do projecto as pessoas acharam-no simples e atractivo.

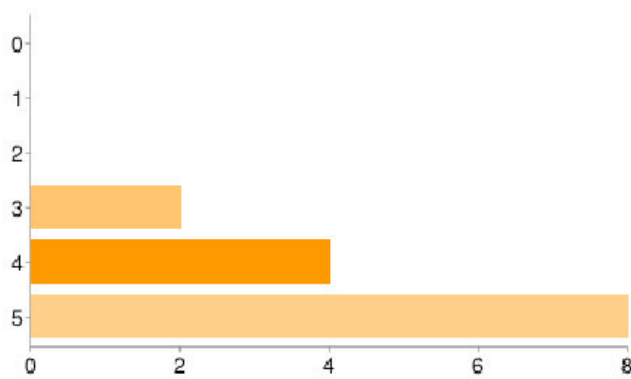
Quanto á nomenclatura da plataforma 57% dos participantes acharam-na não muito clara sugerindo a alteração da palavra “*Stream*” por “*Vídeos*” ou “*Multimédia*” uma vez que a maioria das pessoas desconhecia a palavra utilizada. 64% dos participantes acharam que a informação era fácil de assimilar. No que diz respeito à realização do teste de usabilidade, 79% dos participantes acham que foi interessante.

Facilidade de utilização



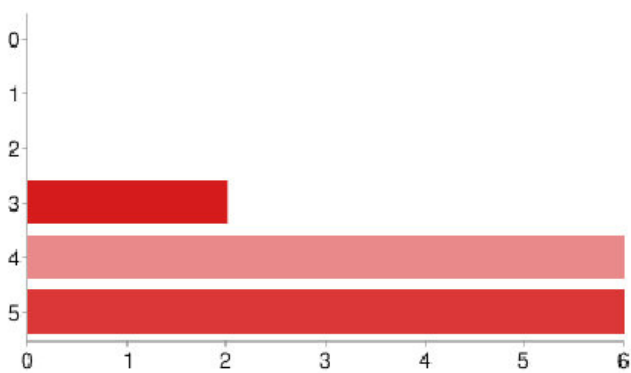
0	0	0%
1	0	0%
2	0	0%
3	1	7%
4	7	50%
5	6	43%

Organização da Informação



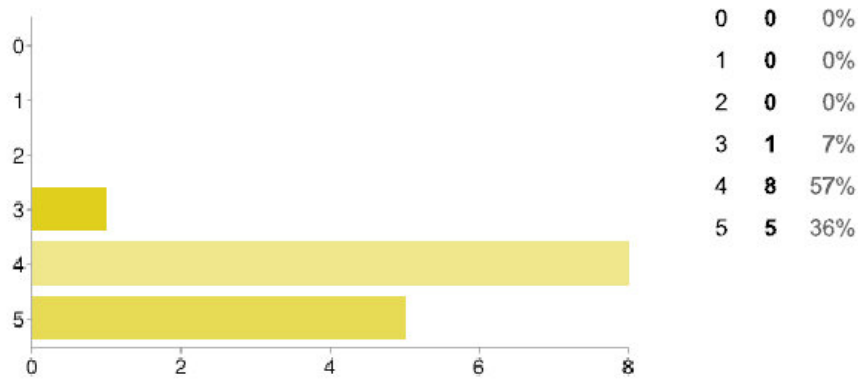
0	0	0%
1	0	0%
2	0	0%
3	2	14%
4	4	29%
5	8	57%

Layout da plataforma

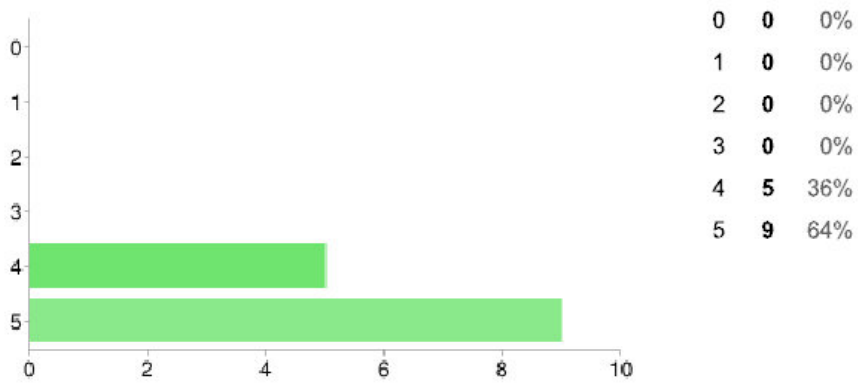


1	0	0%
2	0	0%
3	2	14%
4	6	43%
5	6	43%

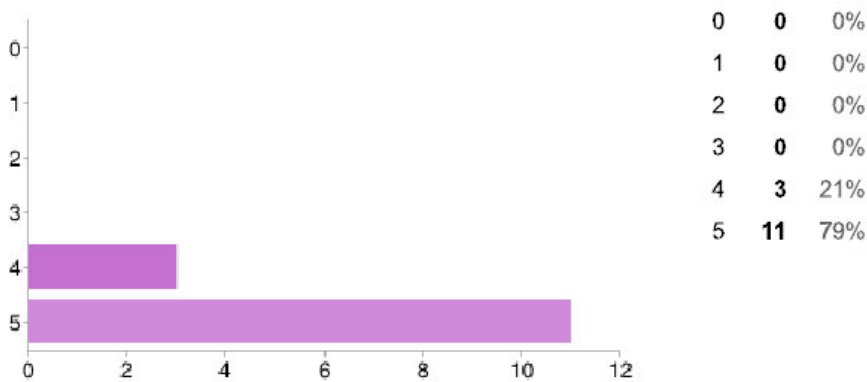
Nomenclatura utilizada



Assimilação da informação



Realização do teste



Os participantes foram também questionados sobre as situações em que sentiram mais dificuldades tendo-nos apontado para o sistema de navegação. Havia confusão entre a navegação geral do site e os filtros que definem os conteúdos apresentados. Uma vez que o teste foi feito a uma pessoa daltónica, esta apontou-nos a sua dificuldade em distinguir as cores da *timeline*.

Por sua vez todos os participantes acharam que a plataforma atingiu o objectivo para o qual foi desenvolvida. Mencionaram o facto da plataforma estar bem organizada e com a informação que se pretende, bastante fácil e lógica na forma de aceder á informação e também bastante simples de usar.

Em suma, as alterações que se verificou serem bastante relevantes foram rever o sistema de navegação de forma a tornar mais claro o menu que acaba por ser confundido com o cabeçalho da plataforma, bem como alterar a disposição dos filtros uma vez que não é perceptível á primeira vista a sua utilização. A isto acresce a alteração da palavra “*Stream*” por “*Vídeos*” e as cores utilizadas na *timeline* para que mesmo pessoas com problemas de daltonismo as consigam perceber facilmente, se possível.

3.7 Proposta final



Figura 39. Página inicial (ao entrar na página)



Figura 40. Clicando no menu pesquisa (palavra-chave ou data)



Figura 41. Resultado da pesquisa (Clique no menu Agenda)

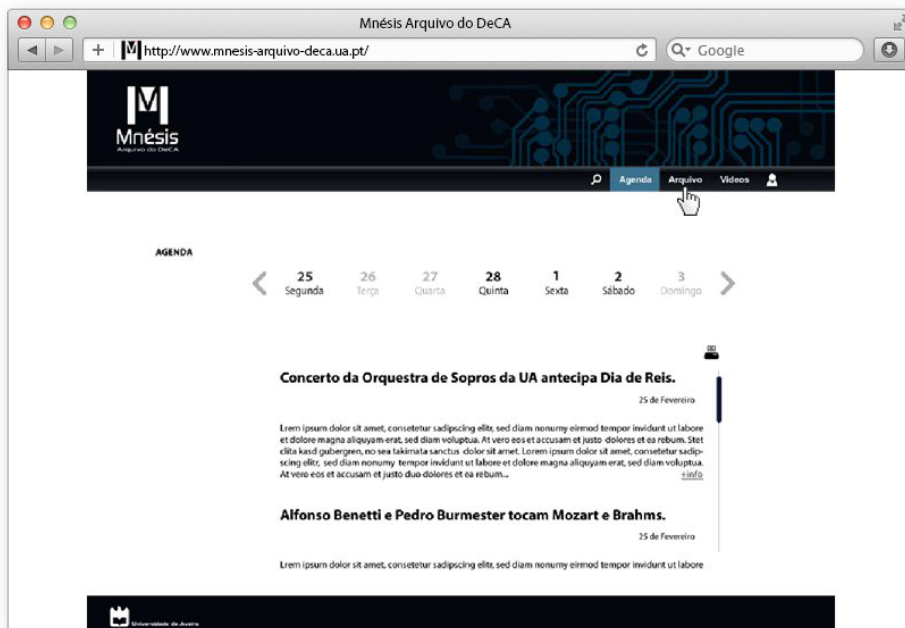


Figura 42. Agenda (Clique no menu Arquivo)

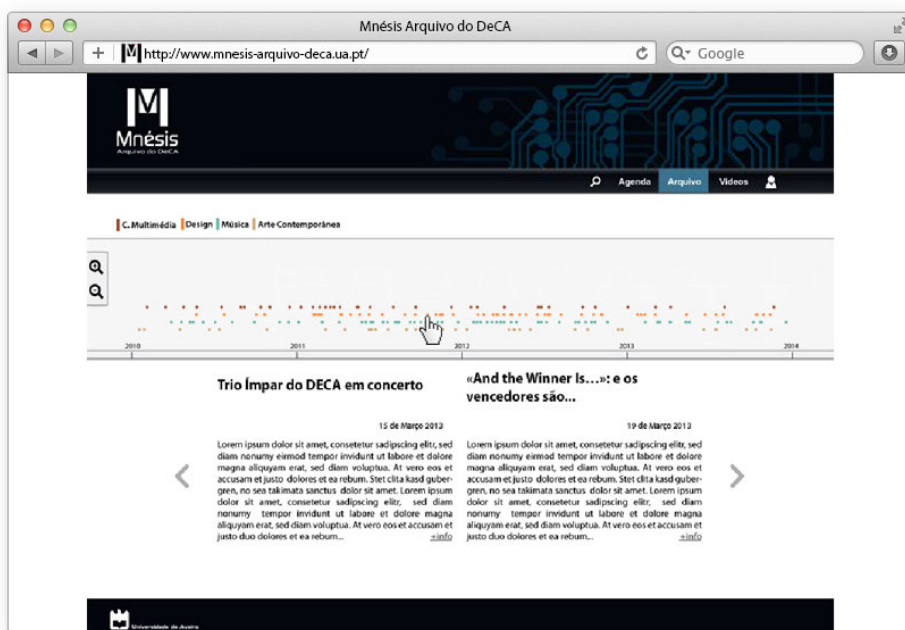


Figura 43. Arquivo (pesquisar na *timeline* clicando dentro do ano correspondente)



Figura 44. Vista dos meses na *timeline* (clicar no evento pretendido)



Figura 45. Vista dos dias na *timeline*

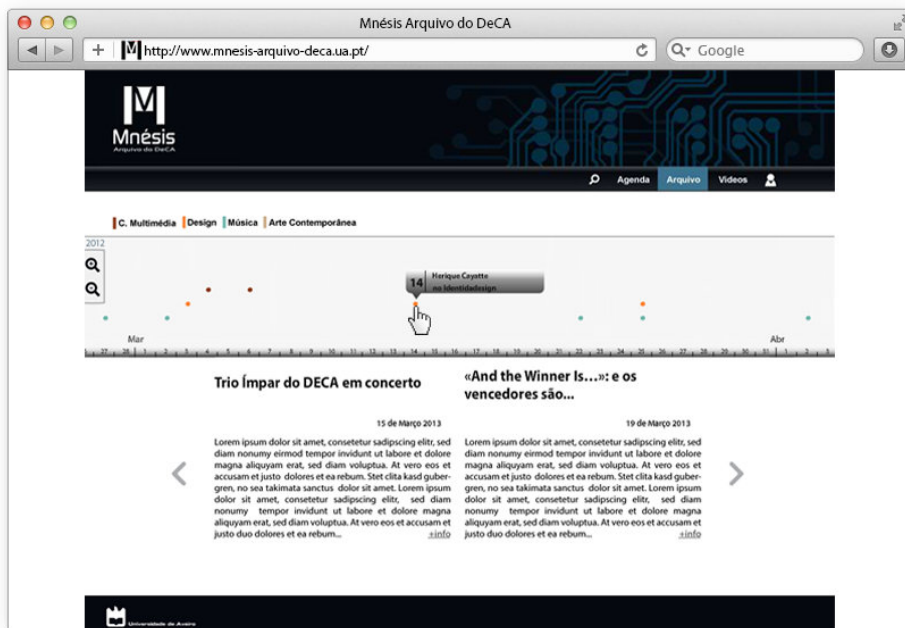


Figura 46. Pop-up que ao passar o rato pelo evento

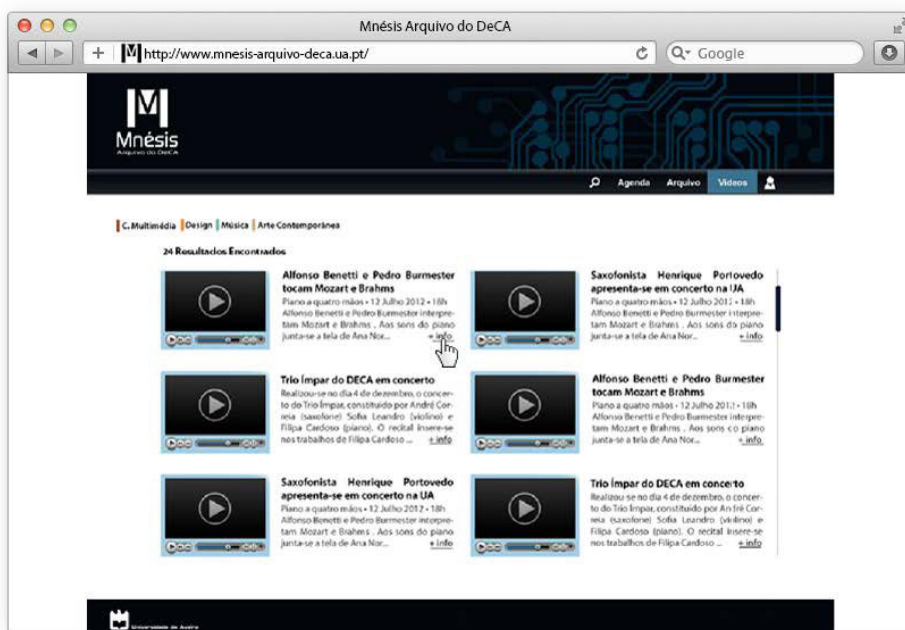


Figura 47. Secção de vídeos (clique no +info para ver informação completa)

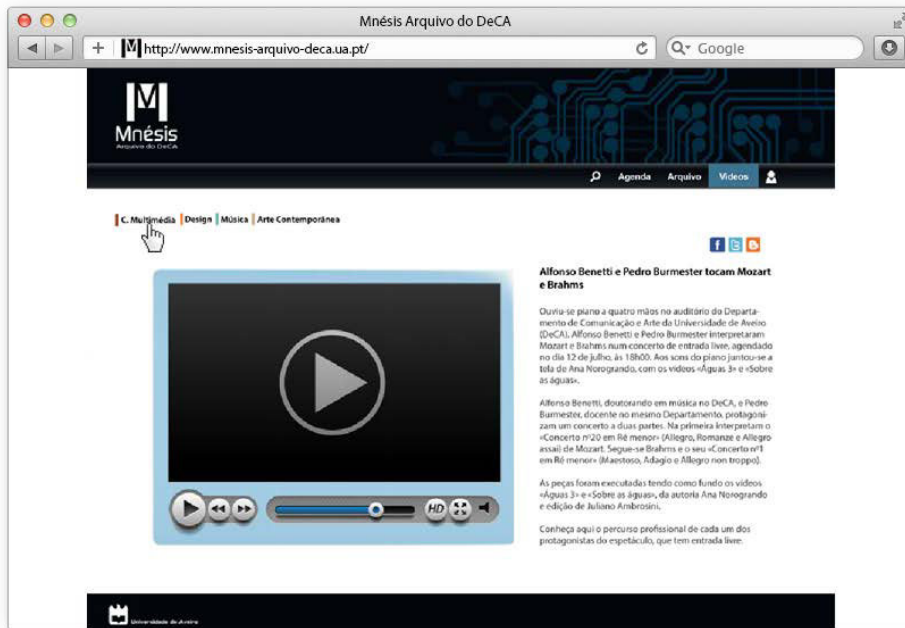


Figura 48. Assistir ao vídeo e ver informação completa (clique nos filtros)

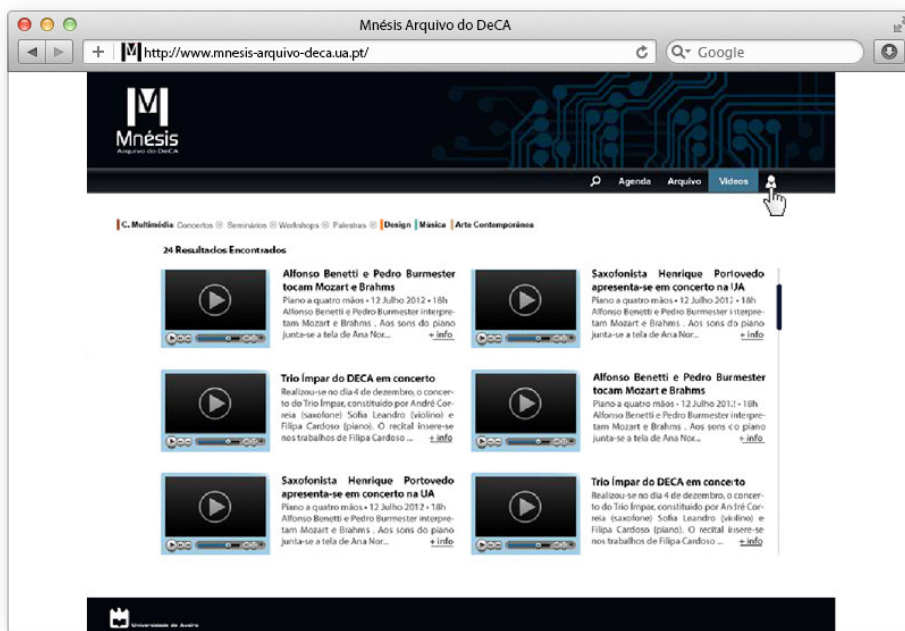


Figura 49. Surgem opções dos filtros (clique no menu login)

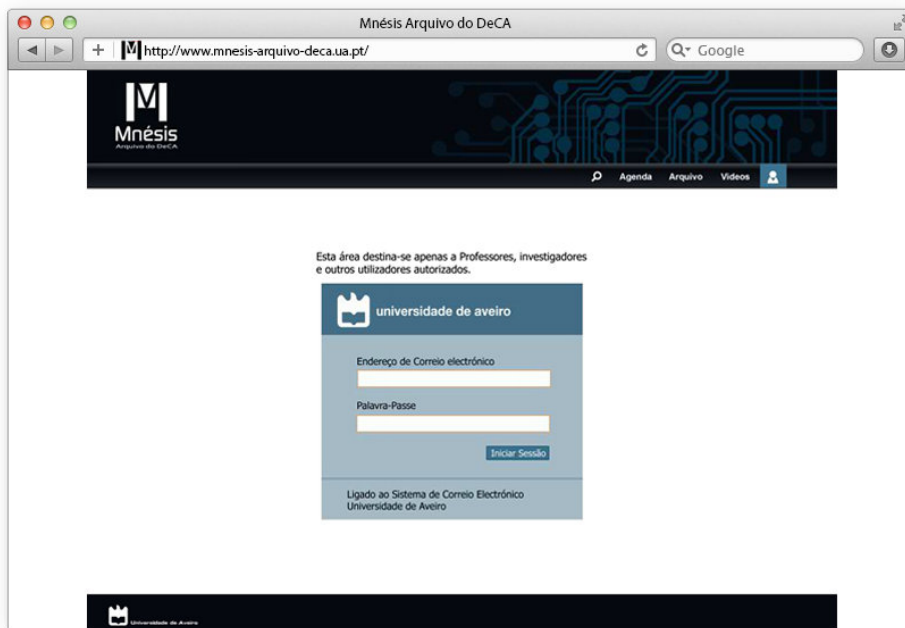


Figura 50. Fazer o login (acesso à área de registo)

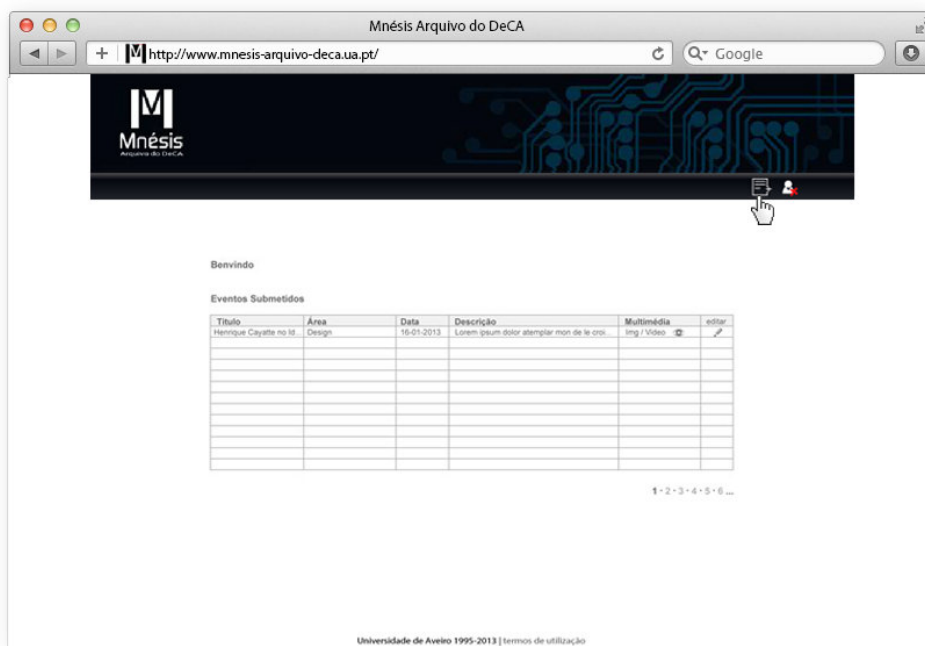


Figura 51. Eventos registados pelo utilizador (clique em adicionar evento)

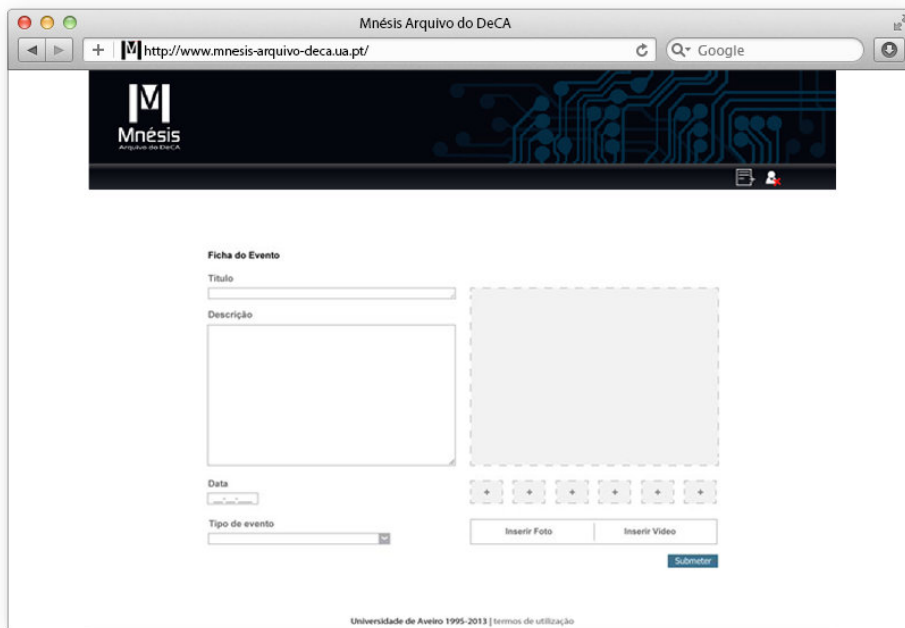


Figura 52. Registrar eventos através do formulário

4. O projecto Mnésis – 2ª Proposta

Procurou-se criar uma proposta de layout para a plataforma Mnésis que respeitasse a identidade do site da Universidade de Aveiro. Dessa forma partiu-se para a análise dos parâmetros principais do site da universidade (grelha, tipografia, cores, nomenclatura...).

4.1 Wireframes

Após essa análise fizemos o esboço que se segue a baixo:

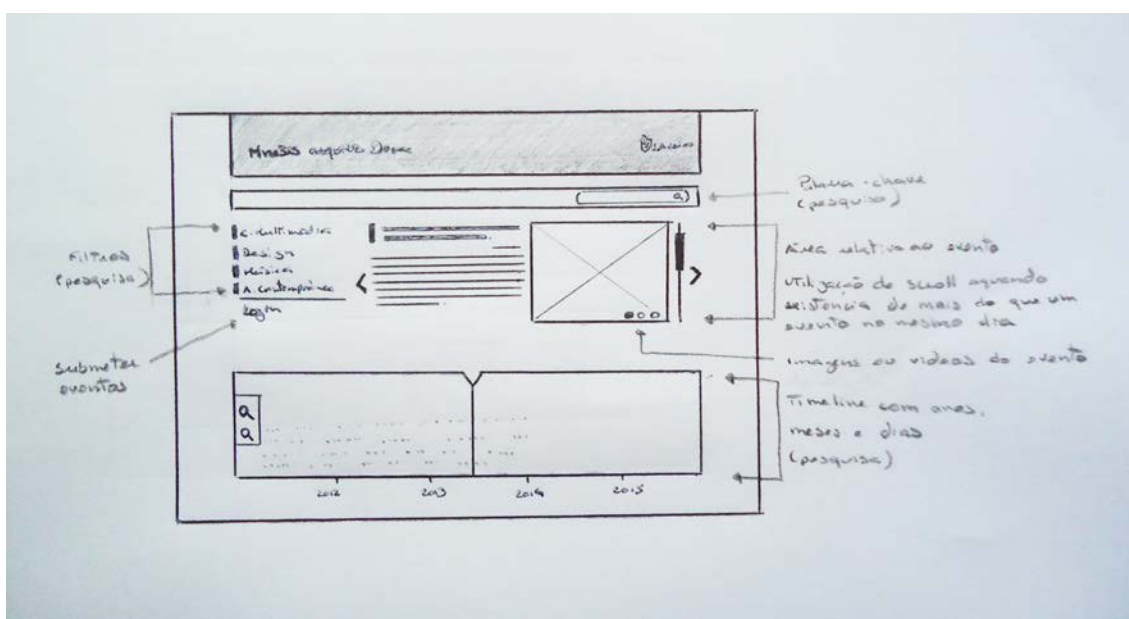


Figura 53. Primeiro esquema do *layout* da plataforma Mnésis (proposta 2)

Tratando-se de uma proposta gráfica que visava respeitar a identidade da universidade, recorreu-se, como referido anteriormente, a uma análise sobre o site da Universidade de Aveiro, captando-se a sua essência e, dessa forma, transferindo-a para o nosso projecto.

Optamos então por manter a grelha do site da universidade (3 colunas), pela utilização da tipografia Tahoma para todo o espaço textual, apresentando-se em tons de cinza (cinza escuro nos títulos e cinza mais claro nas descrições dos eventos) e por um fundo branco com a utilização de alguns campos de cor azul (quando necessário) – cor contrastante com a imagem escolhida para o cabeçalho.

4.2 Layout

Na sequência do esboço passamos para o desenho do *layout*. Aqui procurou-se manter, como referido anteriormente, as três colunas existentes na grelha do site da universidade, embora se tenham ajustado os tamanhos com vista às nossas necessidades. Utilizamos a mesma lógica do cabeçalho, onde colocamos uma imagem com a representação de neurónios, visto o nosso projecto se centrar na preservação da memória: “Mnésis”.

Criamos três campos de pesquisa: o primeiro por palavras-chave, situado imediatamente abaixo do cabeçalho; o segundo na coluna do lado esquerdo onde é possível escolher a(s) área(s) que pretendemos consultar a informação funcionando como filtro (C. multimédia, Design, Musica e A. Contemporânea) e a terceira na própria *timeline* onde se pode fazer uma pesquisa por ano, mês e dia, através de cliques nos locais correspondentes.

Utilizaram-se duas colunas para o resultado da informação, uma com a informação textual do evento e outra com as imagens ou vídeos associados. Utilizamos a barra de *scroll* aquando a existência de dois ou mais eventos no mesmo dia. As setas situadas em cada extremidade da informação servirão para passar para o evento do dia anterior (seta da esquerda) ou para o evento seguinte (seta da direita).



Figura 54. Página inicial com o ultimo evento que decorreu



Figura 55. Apresentação das imagens relativas ao evento

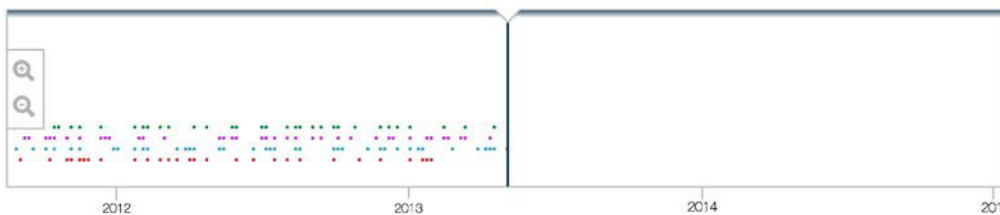


Figura 56. Apresentação das imagens relativas ao evento (continuação)

C.Multimédia
Design
Música
A.Contemporânea

Concerto da Orquestra de Sopros da UA antecipa Dia de Reis.
 4 de Abril 2013

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum.

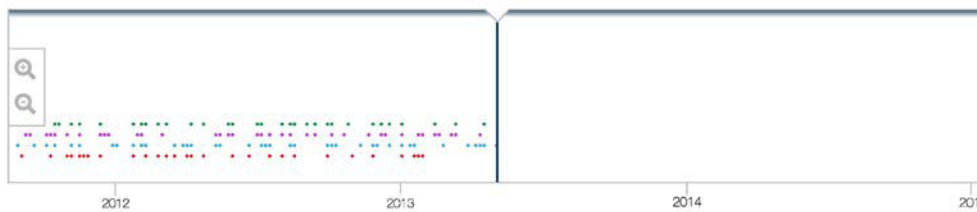
Universidade de Aveiro 1995-2013 | termos de utilização

Figura 57. Apresentação das imagens relativas ao evento (continuação 2)

C.Multimédia
Design
Música
A.Contemporânea

Concerto da Orquestra de Sopros da UA antecipa Dia de Reis.
 4 de Abril 2013

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum.

Universidade de Aveiro 1995-2013 | termos de utilização

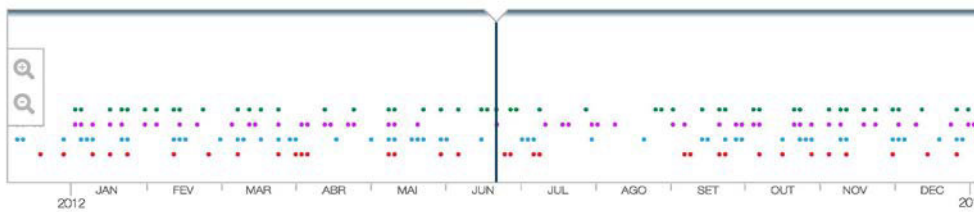
Figura 58. Apresentação do vídeo relativo ao evento (continuação 3)

- C.Multimédia
 - Design
 - Música
 - A.Contemporânea
-
- Login**
utilizadores autorizados

Henrique Cayatte no Identidadesign
Ciclo de conferências do mestrado em Design

27 de Junho 2013

« Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo dolores et ea rebum. Stet cllita kasd gubergren, no sea takimata sanctus dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum.



Universidade de Aveiro 1995-2013 | termos de utilização

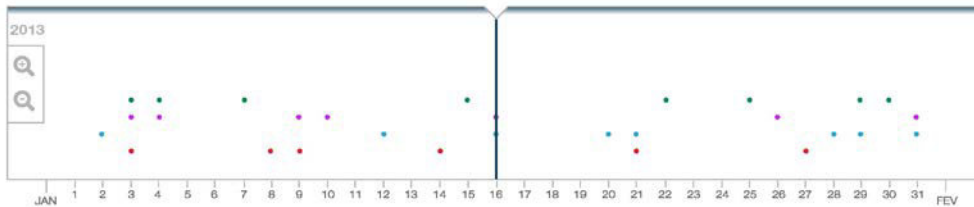
Figura 59. Pesquisa por mês

- C.Multimédia
 - Design
 - Música
 - A.Contemporânea
-
- Login**
utilizadores autorizados

Alfonso Benetti e Pedro Burmester tocam Mozart e Brahms

16 de Janeiro 2013

« Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo dolores et ea rebum. Stet cllita kasd gubergren, no sea takimata sanctus dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum.



Universidade de Aveiro 1995-2013 | termos de utilização

Figura 60. Pesquisa por dia

4.3 Evolução da proposta

Utilizando os conhecimentos adquiridos anteriormente e descritos ao longo deste documento fomos percebendo que algumas coisas deveriam ser melhoradas, nomeadamente o cabeçalho; a forma como os filtros funcionava e estavam dispostos; como eram representados os eventos quando houvesse mais do que um no mesmo dia; a falta de um menu que nos levasse para o site da UA, para o site do DeCA e de volta á página inicial, e a própria tipografia utilizada na designação “arquivo do DeCA” que, de tão fina, aparentava um ar frágil e *pixelizado*.

Visto isto foram feitas as seguintes alterações:

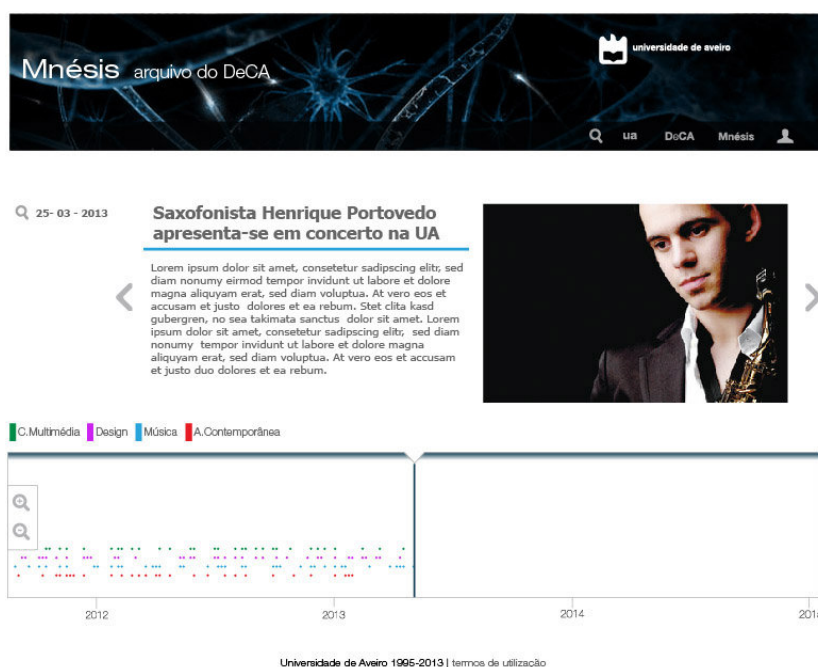


Figura 61. Página inicial

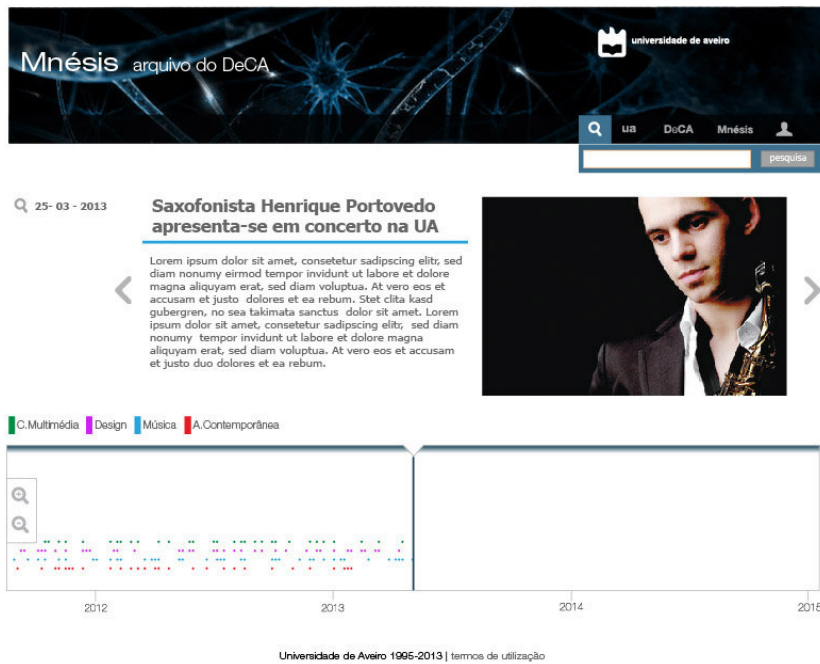


Figura 62. Pesquisa por palavras-chave

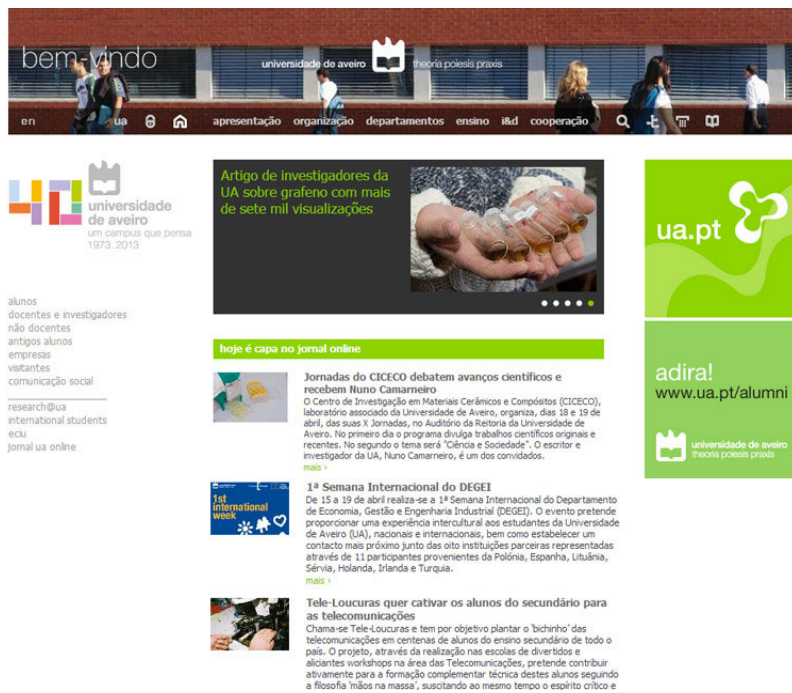


Figura 63. Hiperligação para a página da Universidade de Aveiro

bem-vindo | universidade de aveiro | deca | departamento de comunicação e arte
 ua | apresentação | eventos e iniciativas | pessoas | ensino | investigação

universidade de aveiro
 um campus que pensa 1973.2013

↓ alunos
 ↓ docentes
 ↓ não docentes
 ↓ visitantes

Pré-requisitos 2013/2014 - Licenciatura em Música
Pré-Requisito exigido: Grupo P
Aptidão musical: Verificação de capacidades específicas no domínio de aptidão musical, conforme o estipulado no Regulamento

Consulte aqui toda a informação

destaques

Final do Prémio de Interpretação Frederico de Freitas UA 2013
 A final da primeira edição do Prémio de Interpretação Frederico de Freitas Universidade de Aveiro 2013 realiza-se a 18 de Abril, pelas 18h00, no Auditório do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro. O Prémio de Interpretação Frederico de Freitas/Universidade de Aveiro 2013 destina-se exclusivamente aos alunos do Departamento de Comunicação e Arte que se encontrem a frequentar a cursos de Licenciatura ou Mestrado na área da Música. A entrada é livre.

Homenagem ao professor Oliveira Lopes
 Os alunos e docentes que o conheceram e com ele contactaram, lamentam profundamente a morte do professor Oliveira Lopes, que seria convidado do Departamento na celebração do Dia Mundial da Voz. Assim, e em jeito de homenagem, é realizado, no dia 16 de abril, às 12h30 no Estúdio Audiovisual do DeCA, um pequeno recital a este grande cantor e pedagogo, que foi uma figura incontornável do canto no nosso país e que marcou diversas gerações de cantores em Portugal.

Filipa Lã desvende "As Várias Faces da Voz Humana"
 O que é que vão fazer em Aveiro, dia 16 de abril, as Cantadeiras do Vale do Iório, as Vozes de Marinhoco, a pianista e cantora Helena Caspuro, o guitarrista Paulo Vaz de Carvalho, o cantor Rui Mao, o Coro Voz Nova e um grupo de fados de Coimbra? Vão atuar nas Comemorações do Dia Mundial da Voz. Sob o tema "As Várias Faces da Voz Humana", a efeméride, assinalada na cidade pelo Departamento de Comunicação e Arte (DeCA) da Universidade de Aveiro (UA), vai ainda reunir ao longo do dia duas mãos cheias de palestras que, pela voz de outros tantos especialistas de todo o país, abordarão o tema de uma forma interdisciplinar.

Oportunidade de parceria com empresa da área cultural e criativa
 A Setepós, uma empresa do setor cultural e criativo, está à procura de empreendedores e

Figura 64. Hiperligação para a página do DeCA

Mnésis | arquivo do DeCA | universidade de aveiro

25-03-2013 | pesquisar

Saxofonista Henrique Portovedo apresenta-se em concerto na UA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur sadipscing elit, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur sadipscing elit, sed diam nonumy tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum.

C.Multimédia | Design | Música | A.Contemporânea

2012 | 2013 | 2014 | 2015

Universidade de Aveiro 1995-2013 | termos de utilização

Figura 65. Pesquisa por data

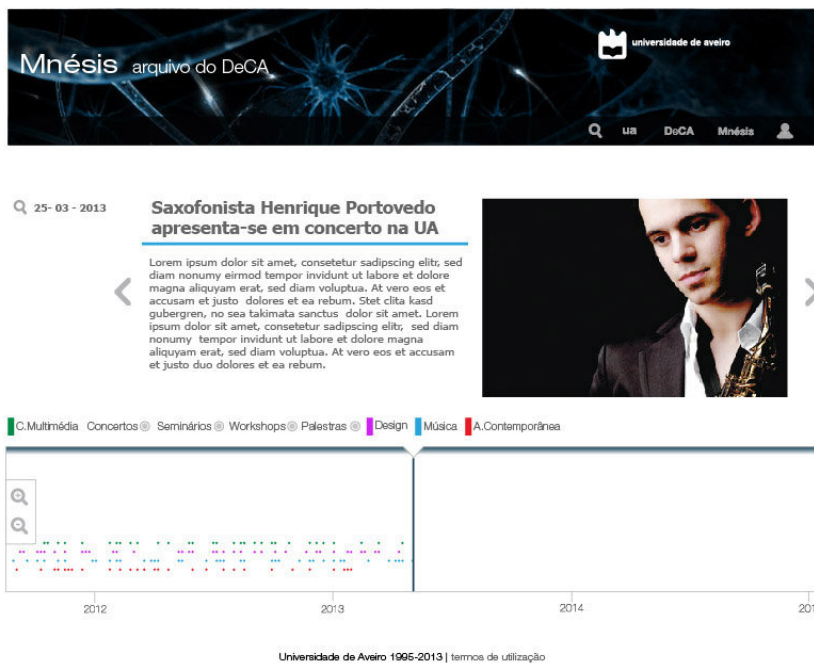


Figura 66. Utilização dos filtros (Comunicação Multimédia)

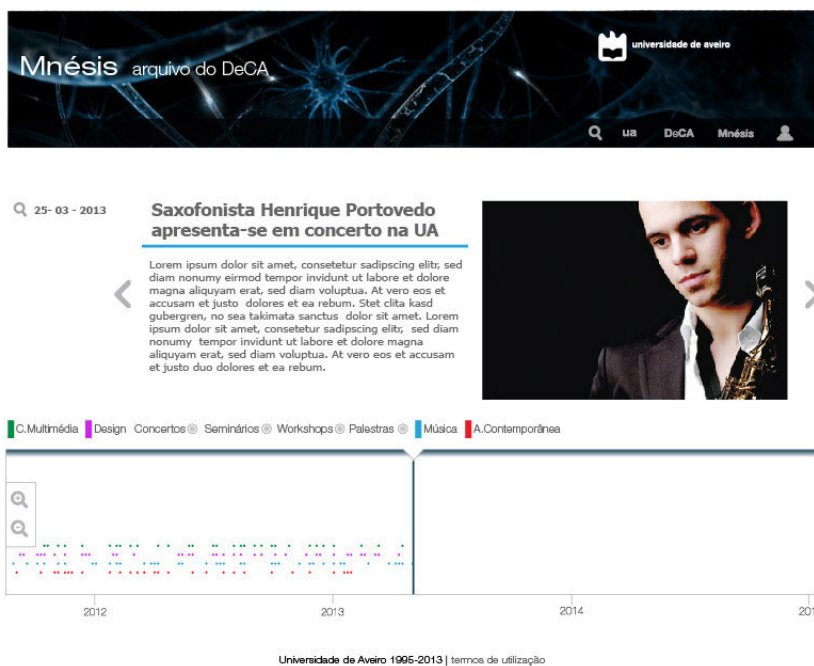


Figura 67. Utilização dos filtros (Design)



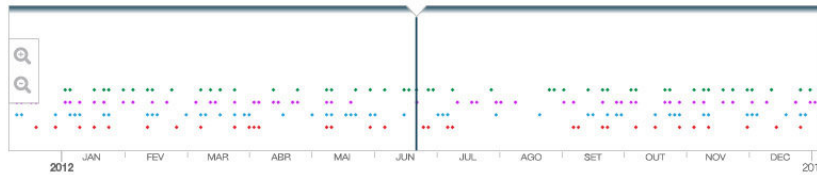
Q 20-06-2012

Antigo aluno do DeCA ajuda a lançar motor de busca pessoal

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit; sed diam nonummy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus; dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit; sed diam nonummy tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum.

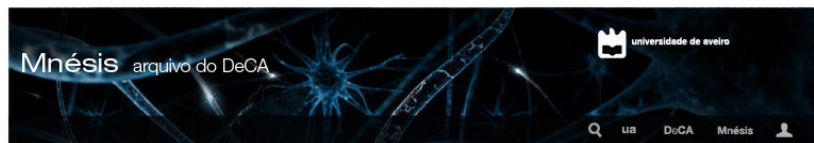


C.Multimédia Design Música A.Contemporânea



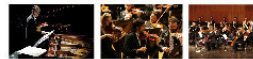
Universidade de Aveiro 1995-2013 | termos de utilização

Figura 68. Resultado da pesquisa na *timeline* por meses



Q 16-01-2013

Alfonso Benetti e Pedro Burmester tocam Mozart e Brahm

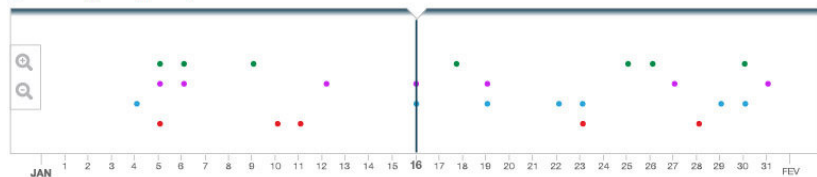


Henrique Cayatte no Identidadesign

Ciclo de conferências do mestrado em Design



C.Multimédia Design Música A.Contemporânea



Universidade de Aveiro 1995-2013 | termos de utilização

Figura 69. Resultado da pesquisa na *timeline* por dias

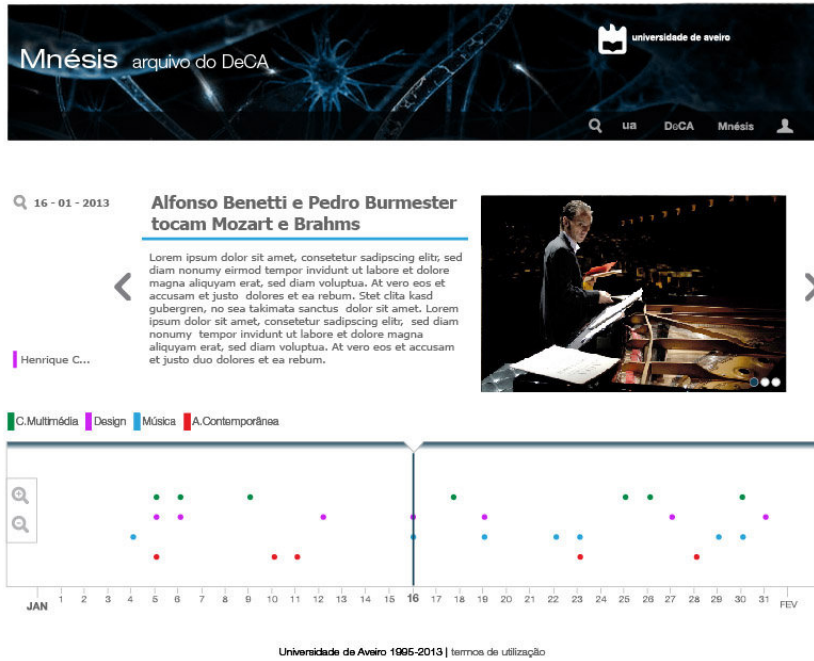


Figura 70. Resultado da pesquisa (1ª opção)

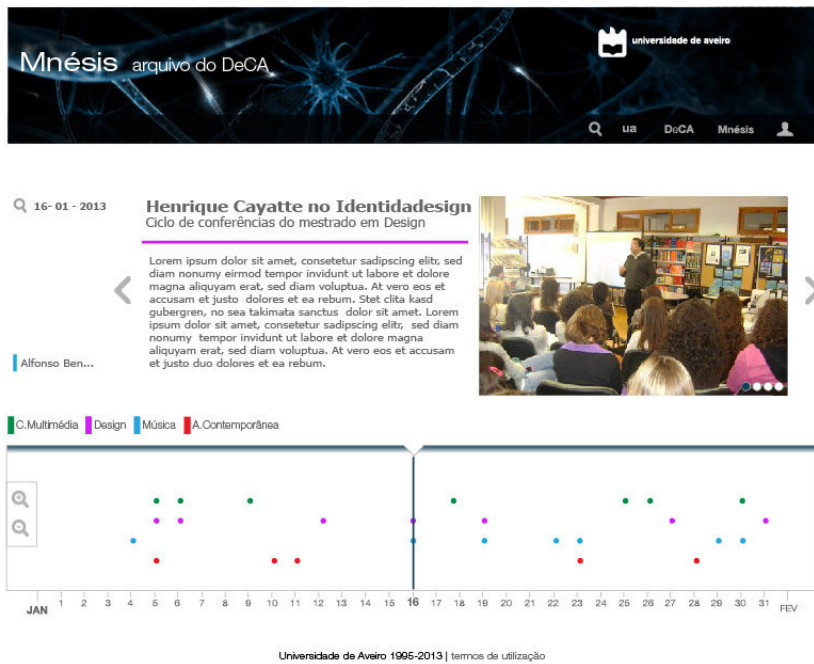


Figura 71. Resultado da pesquisa (2ª opção)

Nas avaliações que fomos fazendo ao longo do desenvolvimento do projecto, detectamos mais problemas de utilização / compreensão. Assim, tornou-se necessário alterar as cores utilizadas para os eventos, uma vez que o azul e o verde suscitavam dúvidas a algumas pessoas sobre qual era qual (dificuldade de percepção), resolvemos concentrar a pesquisa por palavras-chave e por data no mesmo lugar, otimizando a sua utilização. Optou-se por rever os títulos das áreas científicas modificando-os para “Comunicação multimédia”, “Design”, “Música” e “Arte Contemporânea”.

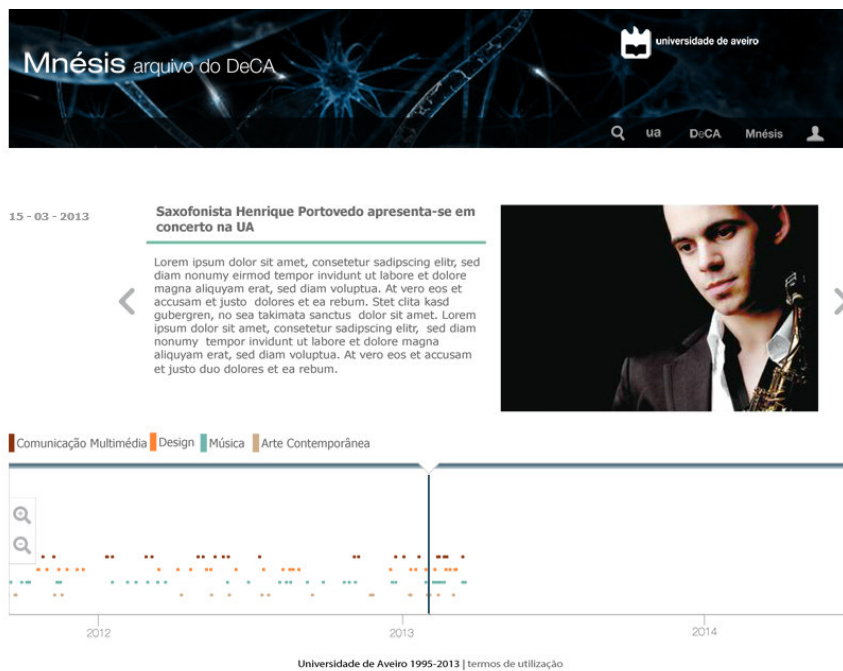


Figura 72. Página inicial da plataforma



Figura 73. Utilização dos filtros das áreas científicas

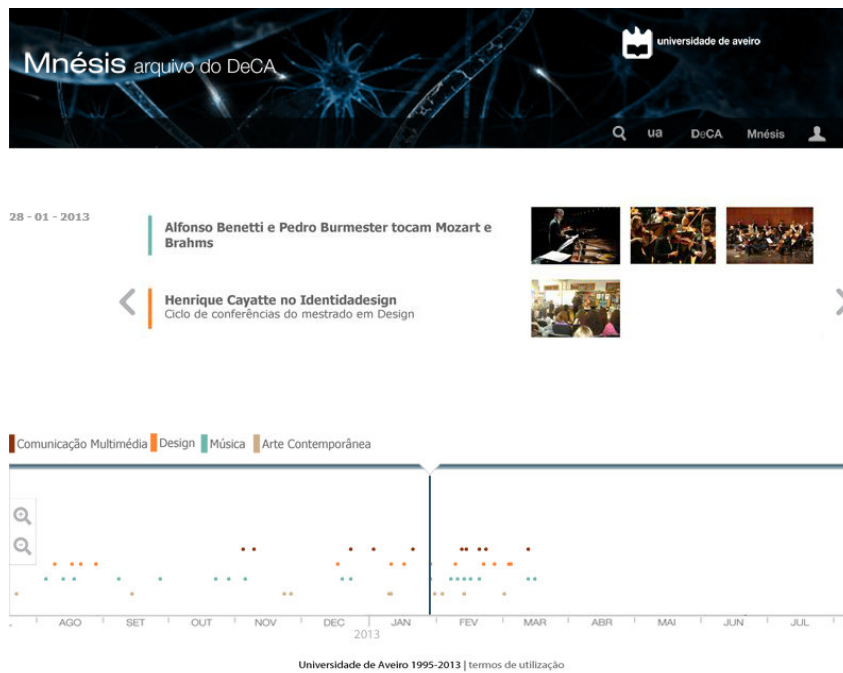


Figura 74. Dois eventos no mesmo dia

Mnésis arquivo do DeCA universidade de aveiro

Q ua DeCA Mnésis


28 - 01 - 2013 **Alfonso Benetti e Pedro Burmester tocam Mozart e Brahms**

<

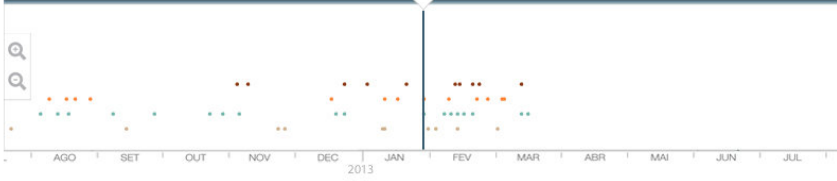
 Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum.

 >

Henrique C...



Comunicação Multimédia | Design | Música | Arte Contemporânea



Universidade de Aveiro 1995-2013 | termos de utilização

Figura 75. Evento área da Música (Opção 1)

Mnésis arquivo do DeCA universidade de aveiro

Q ua DeCA Mnésis


28 - 01 - 2013 **Henrique Cayatte no Identidadesign**
Ciclo de conferências do mestrado em Design

<

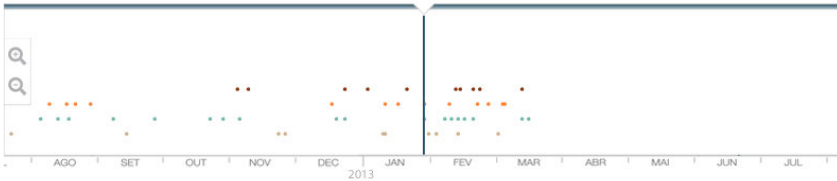
 Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum.

 >

Alfonso Ben...



Comunicação Multimédia | Design | Música | Arte Contemporânea



Universidade de Aveiro 1995-2013 | termos de utilização

Figura 76. Evento área Design (Opção 2)



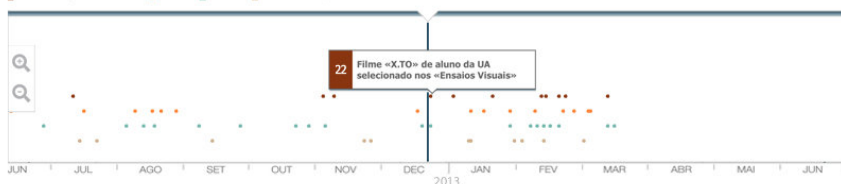
22 - 12 - 2012

Filme «X.TO» de aluno da UA selecionado nos «Ensaio Visuais»

«Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum.»



Comunicação Multimédia | Design | Música | Arte Contemporânea



Universidade de Aveiro 1995-2013 | termos de utilização

Figura 77. Escolha do evento na *timeline* (comunicação multimédia)



16 - 1 - 2013

Impacto do digital design na vida 2.0" visto por especialista francês

«Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum.»

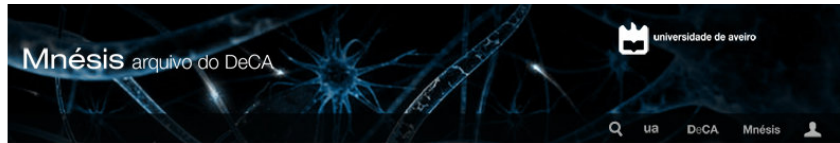


Comunicação Multimédia | Design | Música | Arte Contemporânea



Universidade de Aveiro 1995-2013 | termos de utilização

Figura 78. Escolha do evento na *timeline* (Design)



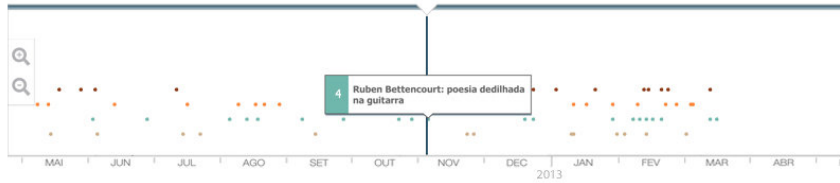
4 - 11 - 2012

Ruben Berrencourt: poesia dedilhada na guitarra

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum.

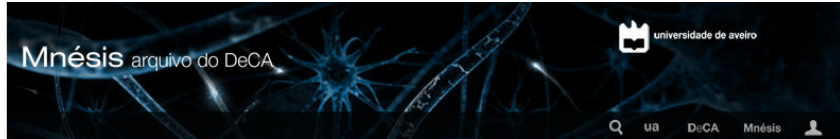


Comunicação Multimédia | Design | Música | Arte Contemporânea



Universidade de Aveiro 1995-2013 | termos de utilização

Figura 79. Escolha do evento na *timeline* (Música)



25 - 11 - 2012

Exposição «+DUAS»

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum.



Comunicação Multimédia | Design | Música | Arte Contemporânea



Universidade de Aveiro 1995-2013 | termos de utilização

Figura 80. Escolha do evento na *timeline* (Arte Contemporânea)

Como podemos ver nas imagens acima apresentadas, a página inicial da plataforma surge-nos com o último evento realizado, no entanto podemos ver na *timeline* os eventos futuros já agendados. Na segunda imagem aparece-nos o menu da pesquisa seleccionado onde é possível utilizar uma pesquisa por palavras-chave ou por data. No segmento dos menus encontramos o menu “ua” e o menu “DeCA” que nos levam para os respectivos websites, seguido do menu “Mnésis” que nos leva à página inicial e o menu “login” onde os utilizadores autorizados poderão submeter ou editar os eventos por ele sugeridos.

Quanto à pesquisa em si pode ser feita por palavras-chave e data, como referido anteriormente, ou utilizando os filtros que possibilitam o “desligar / ligar” de determinada área científica ou tipologia do evento. Essa opção permite filtrar a informação deixando visível apenas a informação que se pretende.

No que diz respeito a dias onde existe mais do que um evento, estes aparecem em lista, permitindo ao utilizador escolher o que pretende ver, sendo que o(s) outro(s) ficam visíveis e facilmente acessíveis na coluna da esquerda.

Na *timeline* ao passar o rato pelo evento, surge-nos um pop-up com o dia em que estamos e o título do evento, o qual, ao ser clicado, nos aparece o texto relativo ao evento e as imagens / vídeos a ele associados. Como se pode verificar nas imagens cada área científica tem uma cor a ela associada, sendo que estas cores se conseguem distinguir bem umas das outras daí a sua escolha.

4.4 Testes de usabilidade

Os testes de usabilidade foram realizados a alguns sujeitos representativos do público-alvo, desde elementos do departamento de comunicação e arte, passando por estudantes de outros departamentos e pessoas exteriores à Universidade de Aveiro. Ao todo foram efectuados 10 testes, recorreremos a um protótipo de alta fidelidade, onde era possível haver uma interacção homem-máquina.

Começamos por fazer uma breve descrição do projecto e expor os objectivos do teste que iríamos fazer, referindo que quem estava a ser avaliado não era o participante mas sim a plataforma. De seguida apresentamos um inquérito para identificação do perfil do participante (*Anexo II*). Após o preenchimento do inquérito deu-se início ao teste que consistia num conjunto de tarefas (*Anexo V*).

Após a realização dos testes entregamos um questionário de avaliação do sistema (*Anexo IV*) aos participantes. O objectivo do questionário era recolher informações de forma a percebermos as dificuldades que o participante teve ao longo da realização do teste. Esse questionário teve grande relevância no aprimoramento do sistema.

4.5 **Análise dos resultados**

Durante a sessão de testes de usabilidade, verificou-se o seguinte:

- Num dia com dois eventos, ao acederem ao primeiro evento e após a sua leitura, o participante utilizava a seta para andar para trás em vez de carregar no evento que se encontrava na coluna do lado esquerdo.
- Numa primeira instância o participante tinha dificuldade em compreender a utilização dos filtros, percebendo após uma breve análise que teria de desseleccionar o que não queria para filtrar a informação.

Assim, optamos por:

- Retirar as setas que se encontram em cada extremo da informação,
- Adicionar à coluna do lado esquerdo as opções de partilha nas redes sociais e de impressão,
- Introduzir setas discretas de *scroll* para a leitura completa da informação dos eventos,
- Retirar as opções que se encontram em cada área (concertos, seminários, workshops e palestras), permanecendo apenas as áreas (Comunicação multimédia, Design, Música e Arte Contemporânea) como filtros.

4.6 Proposta final

Como referido anteriormente detectaram-se falhas no sistema, sendo necessária outra intervenção de forma a resolver essas mesmas falhas. Visto isto, uma das alterações mais significativas que encontramos foi a revisão da utilização dos filtros. Assim, e uma vez que a quantidade de cliques necessários para desseleccionar de forma a filtrar a informação não justificava a sua presença, optamos por manter apenas as grandes áreas (Comunicação multimédia, design, música e arte contemporânea) e retirar a tipologia dos eventos (concertos, seminários, workshops, palestras). Com isto pretende-se diminuir o tempo utilizado para a filtragem da informação otimizando a sua consulta, permitir uma consulta mais fluida e evitar o cansaço por parte do utilizador.

Outros elementos que deviam constar na plataforma e ainda não tinham sido desenvolvidos eram os ícones de partilha dos eventos nas redes sociais e um ícone que nos permitisse imprimir a informação. Decidimos colocar esses elementos na coluna da esquerda, imediatamente abaixo da data.

Outro aspecto que achamos necessário rever foi o espaço que tínhamos atribuído para colocar a informação relativa a cada evento. Este espaço mostrou-se insuficiente pelo que se optou por introduzir um *scroll* de forma a poder conter toda a informação necessária sem precisar de abrir novas janelas.

Por fim percebemos que as setas que se encontravam nas extremidades da informação do evento suscitavam dúvidas, visto isso preferimos retirá-las tornando a interacção mais fácil e intuitiva.

O resultado procedente pode ser visto da seguinte forma:



Figura 81. Página inicial (clique no menu pesquisa)

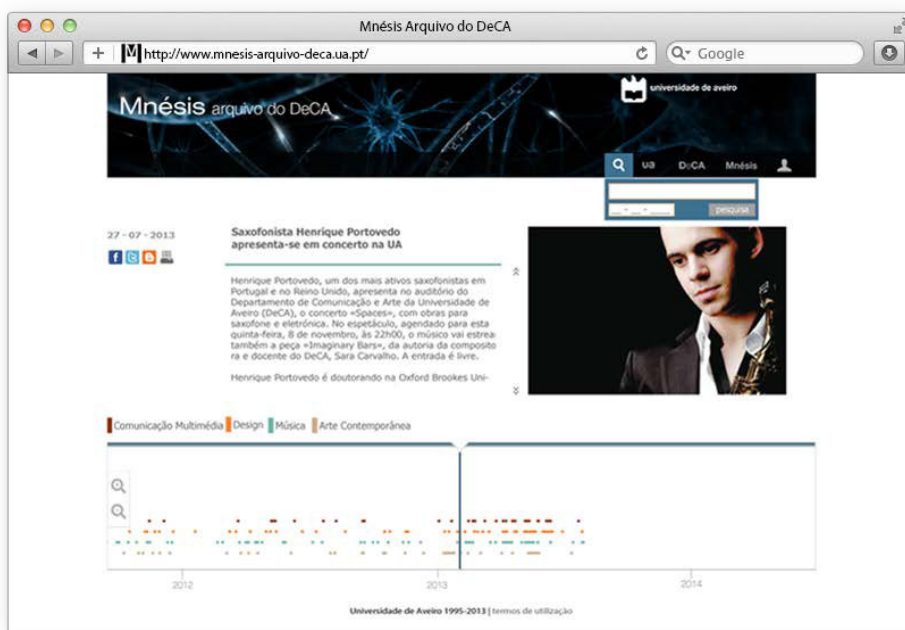


Figura 82. Efetuar a pesquisa



Figura 83. Resultado da Pesquisa (clique sobre o evento desejado)

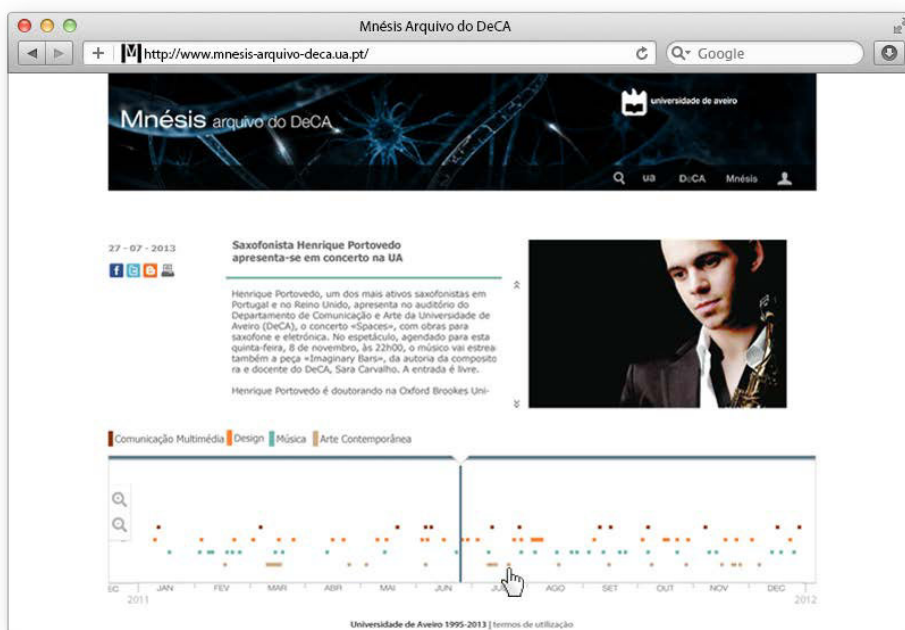


Figura 84. Pesquisa através da *timeline* clicando no mês pretendido



Figura 85. Surgem os dias na *timeline* (passando rato sobre o evento emerge um *pop-up*)

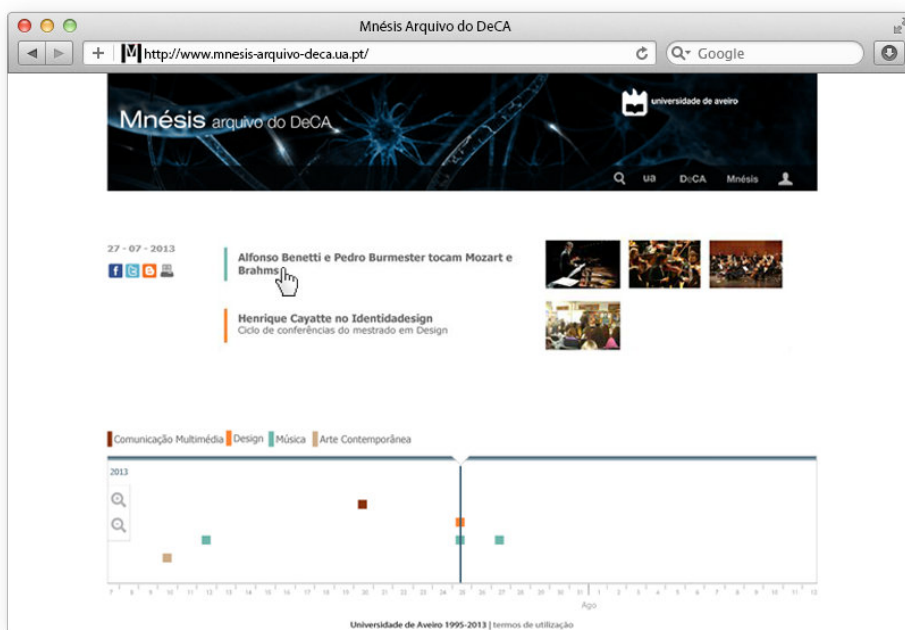


Figura 86. Visualização de dois eventos no mesmo dia (opção de música)

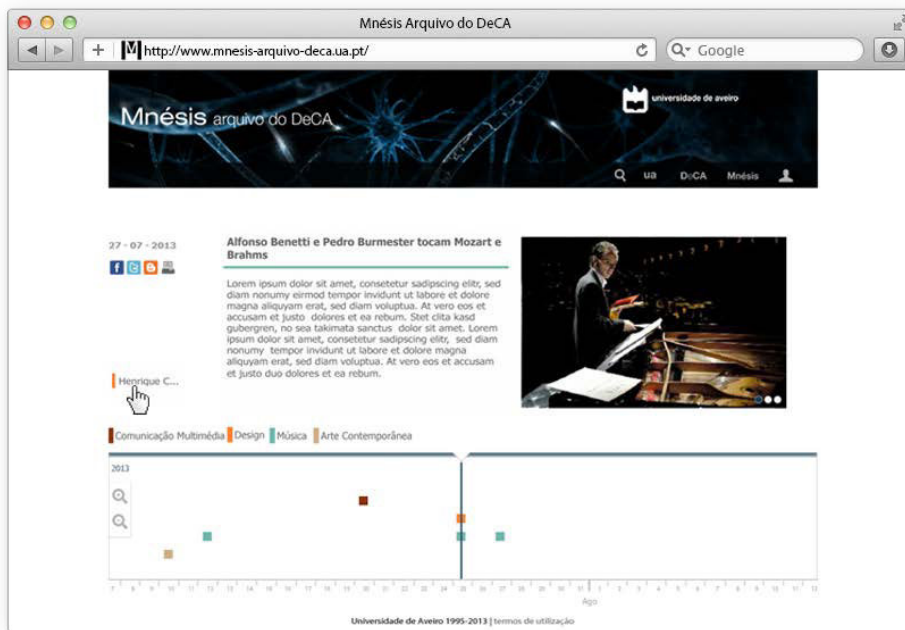


Figura 87. Detalhe do evento de música (clique no evento de design)

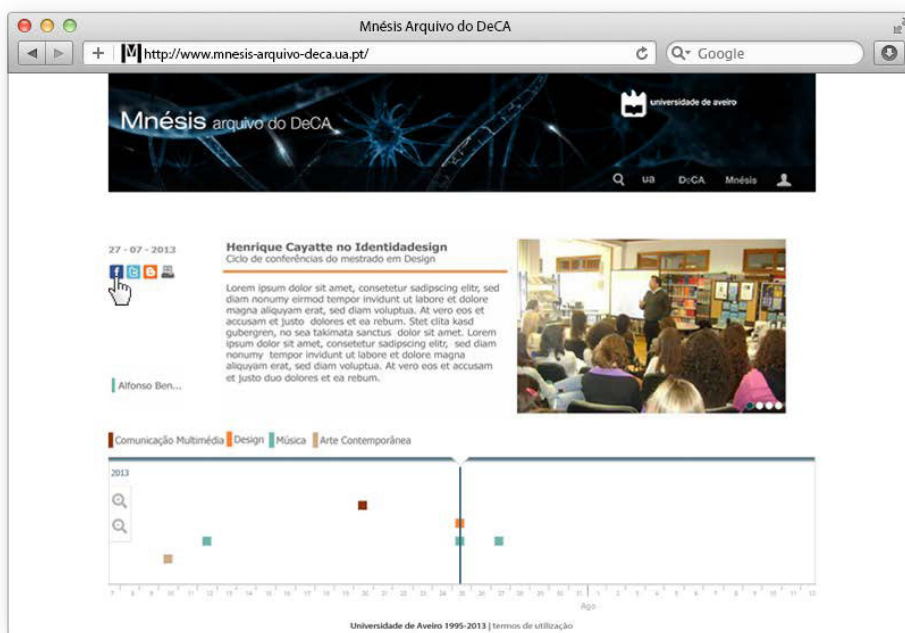


Figura 88. Detalhe do evento de design (partilhar nas redes sociais)



Figura 89. Clicar as áreas para filtrar a informação (o clique “desliga” o que não se quer ver ex: comunicação multimédia e música)

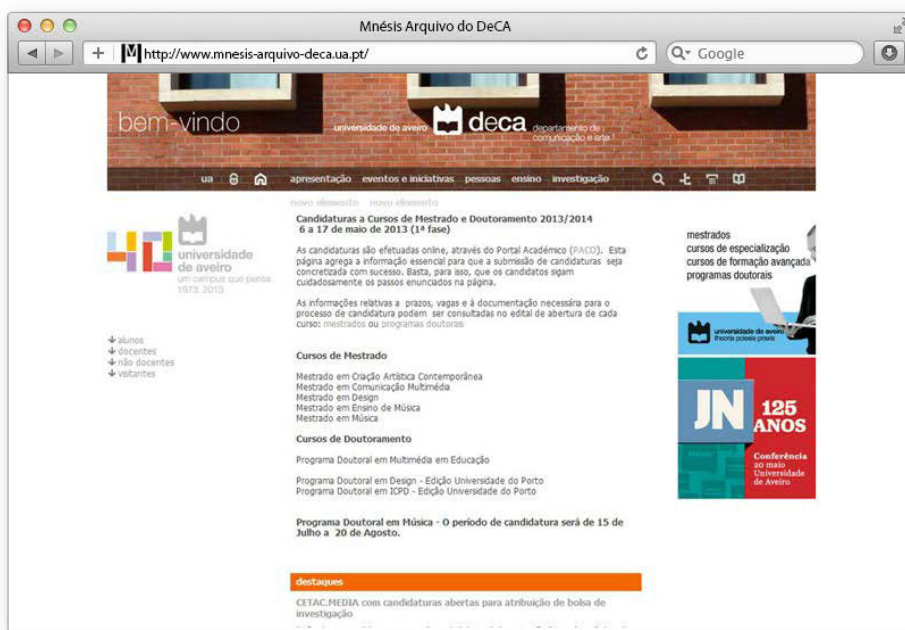


Figura 90. Clicando no menu DeCA ou UA, a página é direccionada para o site correspondente

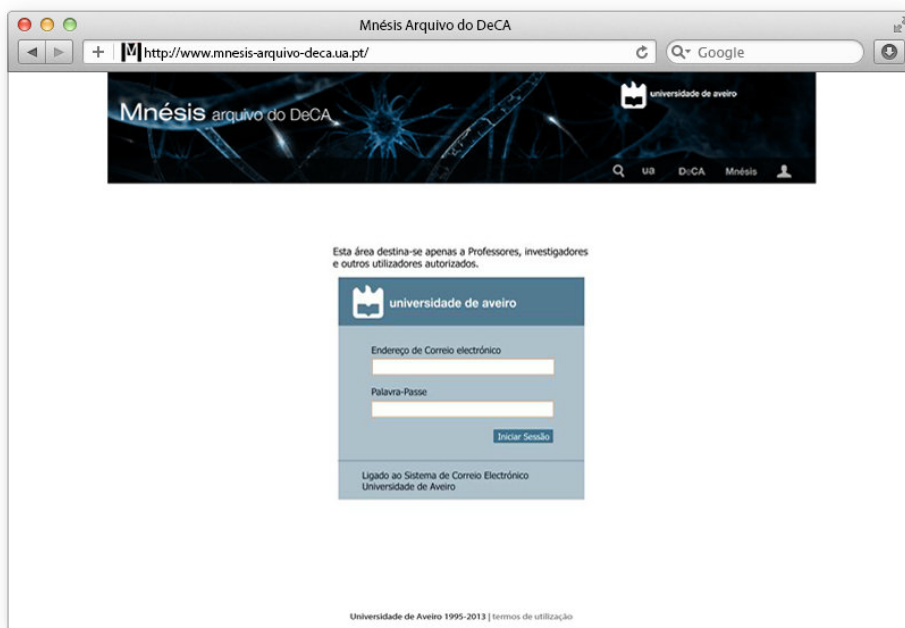


Figura 91. Clicando no menu *Login* (iniciar sessão)

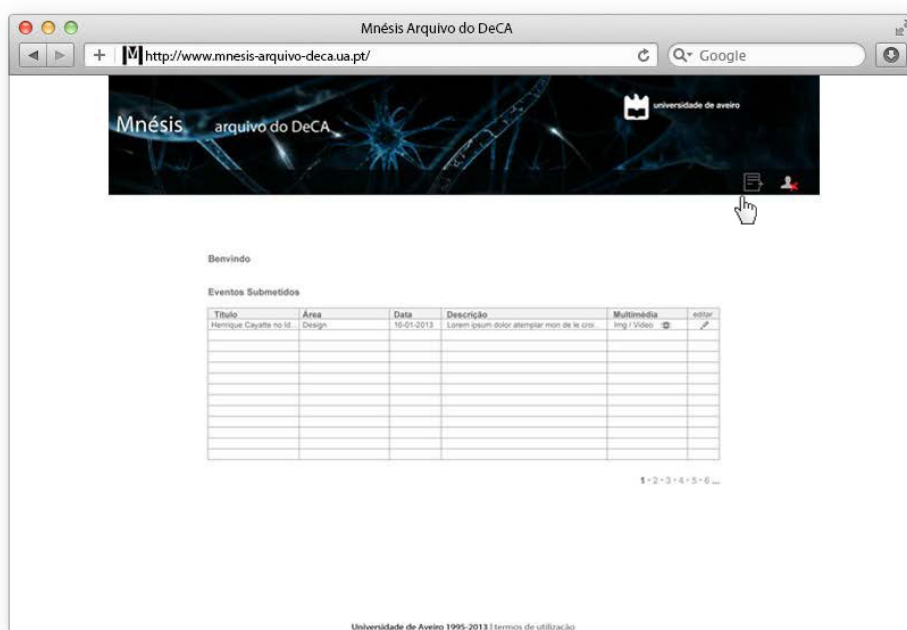


Figura 92. Eventos registados pelo utilizador (clicar em adicionar evento)

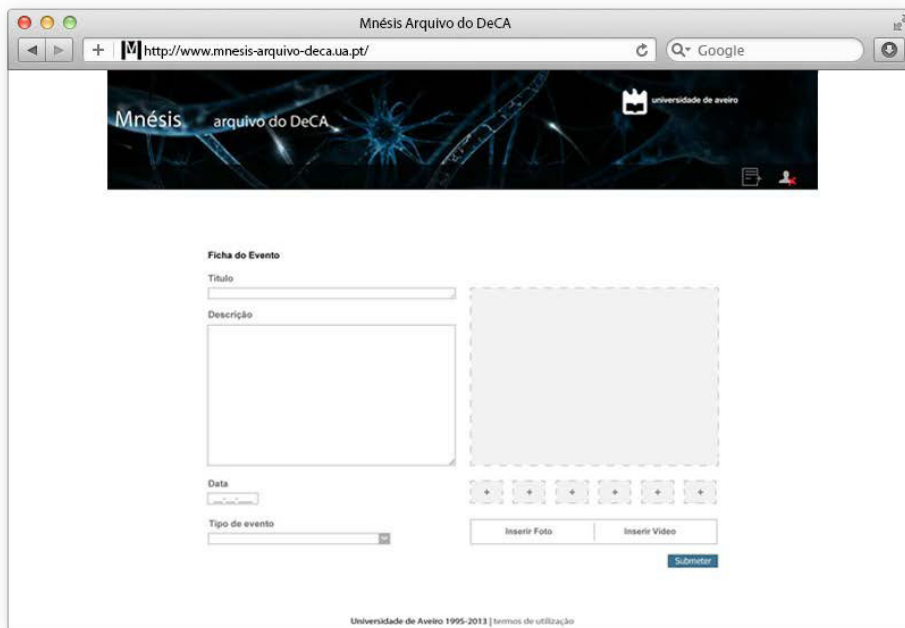


Figura 93. Registrar evento através do formulário.

5. A *timeline* e a sua evolução

Com este projecto procurou-se perceber qual a melhor forma de representar eventos no tempo, o qual se chegou á conclusão que seria através de uma *timeline*. Sendo que o cerne deste trabalho se encontra na *timeline* e na visualização dos eventos através desta, pudemos ver no decorrer do todo o processo a evolução da mesma.

Numa primeira instância (proposta 1) procuramos criar uma visualização que se aproximasse ao tema “memória”, dessa forma utilizamos os circuitos impressos que representavam os eventos decorridos ao longo do tempo. Este tipo de visualização não resultou uma vez que se mostrou confuso e de certa forma mal organizado, estando disposto por tipologia do evento (concertos, seminários, workshops e palestras) em vez de estar disposto por área: comunicação multimédia, design, música e arte contemporânea.

Percebendo esse problema procuramos rever os nossos casos de estudo de forma a solucionar a questão e optamos por utilizar um método idêntico à *TimelineJS*. Uma vez que se trata de uma ferramenta *open-source* pensamos que poderia ser uma mais valia para uma futura implementação do projecto facilitando a sua execução. Assim a nossa *timeline* passou a incluir anos, meses e dias que podem ser acedidos ou através da lupa (mais e menos) ou através do clique em cima do evento correspondente.

No que diz respeito ao seu aspecto visual, tínhamos optado por utilizar um fundo azul clarinho, no correr da *timeline* e utilizado a cor roxa para os eventos de comunicação multimédia, verde para os eventos de design, azul nos eventos de música e amarela nos eventos de arte contemporânea. Num olhar mais distanciado sobre o projecto, achamos que estas cores deveriam ser alteradas para uma maior uniformidade de toda a plataforma. Substituímos o fundo azul por um fundo cinzento e alteramos as cores para castanho, laranja, azul e bege em cada área respectiva.

Tendo optado, no início, por utilizar a forma circular para representar os eventos, á medida que fomos ganhando maturidade durante todo o processo do projecto entendemos que seria mais lógico, em termos de visualização, utilizarmos quadrados. Desta forma quando houver eventos que se prolonguem durante a semana ou mais do que um dia, serão representados de forma a ocupar a totalidade dos dias de duração.

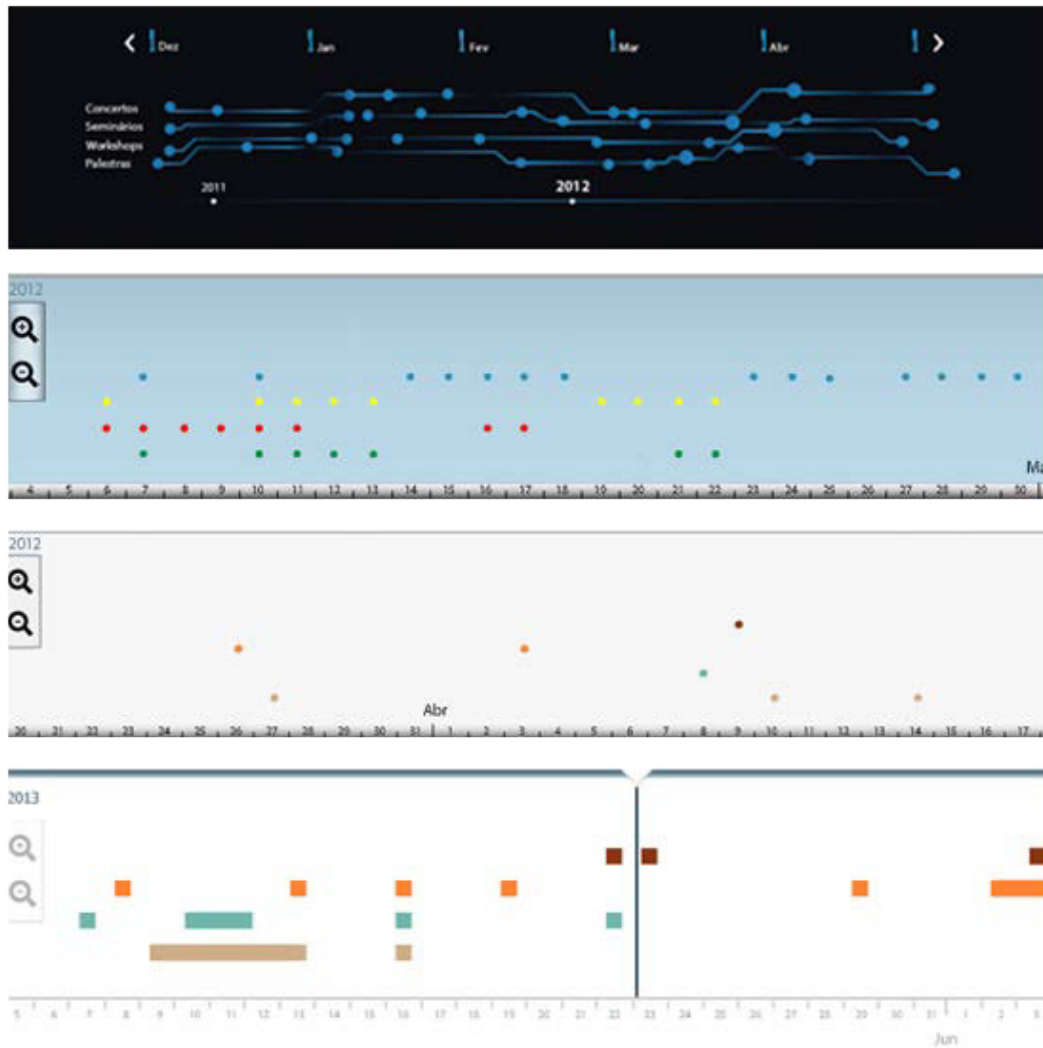


Figura 94. Evolução da timeline

Esta *timeline* foi pensada de forma a facilitar a navegação e a visualização das actividades desenvolvidas pelo Departamento de Comunicação e Arte ao longo do tempo, reflectindo toda a simplicidade e reduzindo a informação ao essencial através dos filtros criados para esse efeito.

Conclusão

O presente trabalho baseou-se nos resultados obtidos em estudos sobre a problemática da preservação da memória institucional, a Visualização de Informação e o design centrado no utilizador.

O objectivo inicial deste projecto passava por conceber, prototipar e avaliar a Plataforma Mnésis. Para tal, era importante compreender as expectativas dos seus futuros utilizadores (essencialmente dos professores) em relação ao projecto. Considerando este público, foi importante perceber que informação seria mais conveniente tratar do ponto de vista institucional, e o caminho a seguir face às questões de interface, usabilidade e Visualização de Informação.

A metodologia de investigação partiu da formulação de uma questão de investigação que consistia em saber quais os conteúdos e factores essenciais que deviam fazer parte de uma plataforma de auxílio à preservação da memória institucional e qual o melhor método de visualização de eventos ao longo do tempo. O processo de investigação foi iniciado através do inquérito por entrevista, de maneira a obtermos uma proximidade mais real do que os futuros utilizadores gostavam de ver implementado, de seguida partimos para a recolha e análise de casos semelhantes para percebermos qual o melhor método de visualização de informação tendo o ciclo anual como padrão. Concluindo-se que o melhor método seria a utilização de uma *timeline*, uma vez que esta nos proporciona uma visão mais global do conteúdo exposto e remete para a dimensão temporal da memória.

Do ponto de vista institucional, esta plataforma visa a valorização do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, através da preservação e sustentação das memórias do departamento.

Esta plataforma, contribui positivamente para a identidade do Departamento de Comunicação e Arte, possibilitando ao utilizador o acesso ao percurso enquanto identidade institucional, convidando-o a ser um participante activo ao informa-lo e incentiva-lo a participar nos eventos que estão a decorrer e ao possibilitar a partilha dos eventos nas redes sociais.

Ao ser uma plataforma *online*, possibilita a divulgação do percurso desta instituição a nível mundial, garantindo dessa forma a preservação da sua memória.

Ao contrário do que tinha sido previsto, não nos foi possível implementar esta plataforma, dado que essa componente era outro projecto a cargo de um aluno que descontinuou a sua actividade. Futuramente, consoante os resultados que se obtenham ao aplicar esta plataforma ao Departamento de Comunicação e Arte, poderá ser proposta a sua expansão aos outros departamentos e até à totalidade da Universidade de Aveiro.

Considerações Finais

Visto a impossibilidade de implementar esta plataforma, não foi possível confirmar a viabilidade da mesma. No entanto, baseado nos testes de usabilidade efectuados a possíveis utilizadores da plataforma - desde intervenientes do próprio departamento a pessoas exteriores à Universidade de Aveiro - considera-se que é possível que esta plataforma venha a ter sucesso, cumprindo com os objectivos estipulados no início do projecto.

As dificuldades encontradas durante a realização deste trabalho foram em grande parte pela falta de experiência neste tipo de projectos, uma vez que ao longo do meu percurso académico os projectos que desenvolvi estavam mais direccionados para suportes físicos e não para plataformas digitais, pelo que este projecto se apresentou como um desafio.

Embora o resultado final do projecto se tenha apresentado positivo, pensa-se que, num trabalho futuro seria interessante desenhar uma aplicação para *smartphones* e *tablets* de forma a facilitar ainda mais a sua acessibilidade. Seria também relevante criar um campo de *newsletters* de forma a notificar as pessoas das actualizações na plataforma. Uma vez que muitos dos alunos da Universidade não residem em Aveiro, a possibilidade de assistir a alguns dos eventos *online* em tempo real seria uma boa opção de aproximação do público à Universidade de Aveiro.

Concluindo, pretende-se que o trabalho desenvolvido contribua a nível universitário para a divulgação do Departamento de Comunicação e Arte, através da exposição das actividades passadas e futuras do departamento.

Bibliografia

- Arnheim R. (1997). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Forma
- Brown, D. (2010). Eight *Principles of Information Architecture*. Bulletin of the American Society for Information Science and Technology. Vol 36, Number 6 (Agosto/Setembro 30-34). Recuperado a 23 Março 2013: http://www.asis.org/Bulletin/Aug-10/AugSep10_Brown.pdf
- Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2007). *About face 3: the essentials of interaction design* 3rd ed. Nova York, NY: John Wiley & Sons
- Costa, I. T. M. (1997). *Memória Institucional: a construção conceitual numa abordagem teórico-metodológica*. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Recuperado a 29 Outubro 2012: http://tede-dep.ibict.br/tde_arquivos/1/TDE-2008-02-15T15:39:41Z-24/Publico/icleiacosta1997.pdf
- Costa, J. (2011). *Design para os olhos: marca, cor, identidade e sinalética*. Lisboa: Dinalivro Edições
- Dijck, P. Van. (2003). *Information architecture for designers: structuring websites for business success*. Suíça: Rotovision.
- Dumas, J. S., & Redish, J. C. (1999). *A Practical Guide to Usability Testing*. Portland: Intellect.
- Fontanelli, S. A. (2005). *Centro de Memória e Ciência da Informação: uma interação necessária*. Tese de Bacharelato. Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. 2nd ed. Berkeley CA: New Riders.
- Goldstein, E. B. (2001). *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Malden, MA: Blackwell.
- Huyssen, A. (2000). *Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia*. 2. ed. Rio de Janeiro: Aeroplano.
- Jacobson, R. (1999). *Information Design*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Krug, S. (2008). *Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web*. Penarth, Rio de Janeiro: Alta Books.
- Le Coadic, Y. F. (2004). *A ciência da informação*. 2. ed. Brasília: Briquet de Lemos.
- Le Goff, J. (1990). *História e memória*. Campinas, Brasil: UNICAMP.
- Levi, M., & Conrad, F. (1996). *Usability Testing of World Wide Web Sites*. Recuperado a 26 Junho de 2012: <http://www.bls.gov/ore/abstract/st/st960150.htm>
- Löwgren, J., & Stolterman, E. (2004). *Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Mazza, R. (2009). *Introduction to Information Visualization*. Londres: Springer-Verlag.

- Moggridge, B. (2007). *Designing Interactions*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Morville, P., & Rosenfeld, L. (2008). *Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-Scale Web Sites*. 3 ed. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc.
- Preece J., Sharp H. & Rogers Y. (2007). *Interaction design: beyond human-computer interaction*. 2nd ed. New York, NY: John Wiley & Sons.
- Pettersson, R., & John Benjamins. (2002). *Information Design: An introduction*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Garrido, A. (2012). "O declínio do passado e a obsessão memorial", in: Piazza, T. (2012). *Segredo e memória. Ensaio sobre a Era da Informação*. Porto: Edições Afrontamento
- Reis, G. A. (2007). *Centrando a Arquitetura de Informação no usuário*. Universidade de São Paulo. Recuperado a 10 Dezembro 2012: http://www.guilhermo.com/mestrado/Guilhermo_Reis-Centrando_a_Arquitetura_de_Informacao_no_usuario.pdf
- Rodrigo, J. (2008). *Estudo de Caso: fundamentação teórica*. Brasília, DF: Vestcon Editora Ltda. Recuperado a 11 Janeiro 2013: <http://www.vestcon.com.br/ft/3116.pdf>
- Saz, J. T. (2002). Arquitectura de la información: más que diseño, hacia la findability. *CLIP, Boletín No. 39 de la Sociedad Española de Documentación e Información Científica*. Recuperado a 15 Dezembro 2012: <http://www.sedic.es/clip39.pdf>
- Silva, H. F. (2009). *Do pensável ao possível: a intervenção do design na concepção de um portal universitário: o caso Sapo Campus*. Tese de mestrado. Universidade de Aveiro, Aveiro, Portugal. Recuperado a 20 Fevereiro 2013: <http://hdl.handle.net/10773/1191>
- Spencer, D. (2010). *Information Architecture*. Penarth, UK: Five Simple Steps.
- Tessitore, V. (2003) *Como implantar centros de documentação*. Vol 9. São Paulo, Brasil: Imprensa Oficial do Estado.
- Tidwell, J. (2010). *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*. 2 ed. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc.
- Tufte, E. R. (1990). *Envisioning information*. Cheshire, Connecticut: Graphics Press.
- Unger, R. and C. C. (2012). *A Project Guide to UX Design*. 2 ed. Berkeley, CA: New Riders.
- Ware, C. (2008). *Visual Thinking for Design*. Burlington, Ma: Morgan Kaufmann.
- Wurman, Richard Saul. (2001). *Information Anxiety 2*. Indianapolis, Ind: Que.

Anexos

Anexo I



universidade de aveiro
departamento de comunicação e arte

Mestrado em Design
Projecto de Dissertação Isa Sousa
Plataforma Mnésis - Arquivo do DeCA

Resumo

Nos dias que correm a informação e o conhecimento possuem diversas formas de transmissão e quase todas utilizam tecnologias. Tirando partido da tecnologia de armazenamento disponível o objectivo é conseguir guardar memórias de forma indexada temporalmente, e deste jeito combater a volatilidade das memórias em formato digital.

O projecto Mnésis, visa a concepção, desenvolvimento e implementação de uma plataforma online que auxilie a preservação da memória.

Esta plataforma armazenará informação relativa a eventos realizados no Departamento de Comunicação e Arte (DeCA), ou eventos relacionados com o mesmo (conferências, workshops, palestras, concertos, seminários, entre outros).

Este projecto passa por conceber uma interface gráfica que apresente as actividades desenvolvidas no DeCA tendo o ciclo anual como padrão, embora se possa pesquisar informação por outras métricas temporais e por áreas temática, entre outros critérios.

Pretende-se que este sistema facilite o acesso à informação, sirva de base de dados/arquivo e proporcione uma pesquisa rápida e eficaz sobre o que está a ser feito no ano lectivo corrente ou em anos lectivos passados.

Guião entrevista

1. Com que frequência procura informação sobre actividades ocorridas no DeCA?
2. Onde procura essa informação?
3. Que dificuldades encontra quando procura adquirir/encontrar essa informação?
4. Que tipo de informação considera que deve ser preservada numa plataforma como a que estou a propor?
5. Quais os critérios pelos quais se deve poder pesquisar essa informação? (para além da data? Que outros considerar?)
6. Considera que este arquivo deve estar acessível a todos os utilizadores da Internet? (Se considera que não, quais os critérios a ter em consideração na filtragem da informação?)
7. O que pensa desta ferramenta (repositório Mnésis) em contexto institucional? (
8. Que funcionalidades gostaria de ver implementadas nesta plataforma?
9. Quais deverão ser os intervenientes para o bom funcionamento da plataforma?

10. Qual a sua opinião sobre a preservação da informação em formato digital neste tempo em que a informação parece ser tão efémera?

11. Estamos a designar a plataforma de Mnésis, contudo poderá ainda vir a assumir outra designação, na sua opinião qual seria a designação mais adequada e interessante?

12. Quanto à identidade gráfica do projeto e ao logótipo na sua opinião o que é mais expressivo?

13. Se tiver algum comentário ou sugestão serão muito bem vindos.....

Muito obrigada pela sua colaboração.

Anexo II

Questionário para identificação do perfil do participante do teste de usabilidade.

O objetivo deste questionário é recolher informações sobre o perfil do participante do teste de usabilidade a ser realizado utilizando o protótipo da Plataforma Mnésis. As informações fornecidas são vitais para o aprimoramento do sistema. A não ser que esteja indicado, deverá ser marcada somente uma resposta por questão. Por favor, leia com atenção as questões a seguir e em caso de dúvida, solicite esclarecimento.

Qual a sua idade?

Qual o seu grau de escolaridade?

Qual a sua profissão?

Há quanto tempo utiliza o computador?

- Entre 1 a 2 anos
- Entre 2 a 3 anos
- Entre 3 a 4 anos
- Mais de 4 anos

Em que local utiliza o computador?

- Em casa
- No trabalho
- Na escola
- Outra

Em média quantas horas por semana utiliza o computador?

- Menos de 2 horas
- Entre 2 a 5 horas
- Entre 5 a 10 horas
- Mais de 10 horas

Obrigada pela sua participação

Anexo III

Testes de usabilidade – 1ª Proposta

O projecto Mnésis, visa a concepção, desenvolvimento e implementação de uma plataforma online que auxilie a preservação da memória.

O objectivo central do projecto é tornar acessível os eventos decorridos no departamento de comunicação e arte de forma a permitir uma pesquisa rápida sobre esses mesmos eventos. Para além desse conhecimento espera-se também, através da promoção de eventos, incentivar o público-alvo a participar nesses eventos (desde palestras, workshops, seminários e concertos) através da sua partilha nas redes sociais.

Para o efeito gostaríamos que executasse as seguintes tarefas de forma a podermos avaliar a eficácia da nossa plataforma:

Tarefa 1

Gostaria de consultar a informação dos eventos que estão a decorrer nesta semana, como posso ter acesso a essa informação? Uma vez encontrada, quais são os dias que contêm eventos?

A informação aparece de forma reduzida e seria interessante ver todo o texto que esta contem, como verias a informação completa? E se dentro dessa informação quisesses ver os vídeos a ela associada?

Tarefa 2

Pretendes ver os eventos decorridos em Janeiro de 2013 na área de TCM e Design, nesses eventos apenas te interessam seminários e workshops que foram realizados. Como encontras essa informação?

Tarefa 3

Após surgir a lista de eventos decorridos, gostavas de imprimir essa informação.

Tarefa 4

Por último pretendes ver os vídeos que foram feitos sobre determinado assunto. Como chegas a essa informação? Como assistes ao vídeo?

Muito obrigada pela sua participação

Anexo IV

Questionário de Avaliação do Sistema pelo Participante

O objetivo deste questionário é recolher informações sobre a opinião do participante do teste de usabilidade que foi realizado utilizando o protótipo da Plataforma Mnésis. As informações fornecidas são vitais para o aprimoramento do sistema. Nas questões de marcar, favor circular o número correspondente ao grau de concordância. A não ser que esteja indicado, deverá ser marcada somente uma resposta por questão.

Por favor, leia com atenção as questões a seguir e em caso de dúvida, solicite esclarecimento.

Por favor marcar o número correspondente ao grau que mais concorda:

Facilidade de Utilização (0 Difícil 5 Fácil) / Organização da Informação (0 Má 5 Boa) / Layout (0 Confuso 5 Claro) / Nomenclatura utilizada (0 Confuso 5 Claro) / Assimilação das informações (0 Difícil 5 Fácil) / realização do teste (0 Monótona 5 Interessante)

	0	1	2	3	4	5
Facilidade de Utilização	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Organização da Informação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Layout	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nomenclatura utilizada (nome de comandos, títulos, campos, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Assimilação das informações	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
No geral, a realização do teste foi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>


Em que situações achou fácil utilizar o sistema?



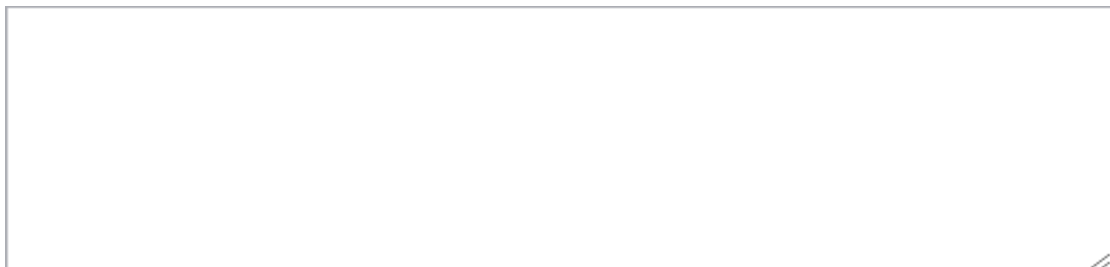
Em que situações sentiu dificuldades?



Diante do teste realizado, acha que o programa atingiu o objetivo para o qual foi desenvolvido? Explique.



O espaço abaixo é reservado para que esponha a sua opinião e sugira melhorias no sistema.



Muito obrigada pela sua participação!

Anexo V



universidade de aveiro
departamento de comunicação e arte

Mestrado em Design
Projecto de Dissertação Isa Sousa
Plataforma Mnésis - Arquivo do Deca

Testes de usabilidade – 2ª Proposta

O projecto Mnésis, visa a concepção, desenvolvimento e implementação de uma plataforma online que auxilie a preservação da memória.

O objectivo central do projecto é tornar acessível eventos decorridos no departamento de comunicação e arte de forma a permitir uma pesquisa rápida sobre esses mesmos eventos.

Para o efeito gostaríamos que executasse as seguintes tarefas de forma a podermos avaliar a eficácia da nossa plataforma:

Tarefa 1

Gostaria de saber de que se trata este projecto antes de começar a explorar o site, em que sítio encontra essa informação?

Tarefa 2

Gostaria de consultar os eventos que estão a decorrer nesta semana, como pode ter acesso a essa informação?

Tarefa 3

Chegou a uma página com dois eventos e gostava de ver a informação detalhada de cada um dos eventos, onde clicaria? A informação do evento aparece e tem imagens e vídeos a ele associados, como os veria?

Tarefa 4

Agora que se encontra dentro de um evento, como sabe em que data está? Em que local pode pesquisar eventos através da data?

Tarefa 5

Por último pretende ser direccionado para o site da Universidade de Aveiro e para o site do Departamento de comunicação e arte, qual o método a seguir?

Muito obrigada pela sua participação

