

O Design de Informação na Web 2.0: A interface Resultante de uma Construção Coletiva.

Design Information Web 2.0: the interface result of a collective construction.

Mércia de Assis Albuquerque
Universidade Anhembi Morumbi
mercia.assis@gmail.com

Mônica Moura
Universidade Anhembi Morumbi
monica@anhembi.br

Abstract. *We will address the challenges of design information in designing interfaces and functional dynamics considering a content part of the collaboration of users whose commitment to the project reaches various levels. The use of a well-structured iconography and the availability of help, shortcuts and tutorials are some of the resources already exploited, however, there is still room for reflection on the use of visuals and sounds aimed at facilitating the navigability on such projects. Here are some important details that must be considered by examining models of existing applications.*

Keywords. *Design, Information, Interface, Hypermedia.*

Introdução

Demonstrar e criticar o uso dos recursos em projetos atuais dentro do modelo de web conhecido como – web 2.0 – é o objetivo deste artigo, e o objetivo desse artigo é demonstrar e criticar o uso de recursos pertinentes à Web 2.0, utilizados, em nossos dias, em projetos para a Internet. Optamos por fazê-lo da seguinte forma: num primeiro momento, apontaremos os recursos comuns em uso, atualmente, trazendo o exemplo da “WIKIS”. Em seguida, apontaremos os recursos a serem considerados e que hoje são trazidos, normalmente, nas aplicações experimentais, interativas e exploratórias. Estas análises têm o intuito de nos aproximar destes métodos de trabalho e propor um cruzamento entre ambos para a construção de um projeto mais simples e intuitivo considerando as necessidades do usuário.

O exemplo das “wikis”

O “wiki” é uma metodologia aplicada para facilitar a construção de conteúdos colaborativos na Internet. Estes conteúdos podem ser alterados por qualquer pessoa por meio da utilização de um simples navegador de web. O termo “wiki” escolhido para nomear esse sistema é explicado no próprio projeto Wikipedia:

“ Os termos wiki (pronunciado “viquie” ou “uikie” no Alfabeto fonético internacional) e WikiWiki são utilizados para identificar um tipo específico de coleção de documentos em hipertexto ou o software colaborativo usado para criá-lo. O termo “Wiki wiki” significa “super-rápido” no idioma havaiano. Já em maori Wiki significa “fim-de-semana”. É também a forma diminutiva de Wikitoria, versão Maori do popular nome cristão Victoria. Chamado “wiki” por consenso, o software colaborativo permite a edição coletiva dos documentos usando um sistema que não necessita que o conteúdo tenha que ser revisado antes da sua publicação.” (WIKIPEDIA, online)

Este modelo preserva o usuário da obrigação de entender os códigos das linguagens de programação que viabilizam o sistema, mas, variam o grau de complexidade no uso de seus recursos.

Análise de caso I – incubadora Fapesp

Utilizaremos o sistema disponibilizado pela Incubadora Virtual da FAPESP por considerar que ele tem compatibilidade com as principais questões levantadas neste artigo. Na interface de apresentação da incubadora encontramos as seguintes informações:

“A Incubadora Virtual de Conteúdos Digitais destina-se à criação cooperativa de conteúdos digitais abertos, de interesse acadêmico, tecnológico ou sócio-cultural. [...] Conteúdo aberto quer dizer que tudo que você estiver desenvolvendo ficará acessível para qualquer usuário da Internet. Assim você poderá compartilhar “conhecimento” e, ao mesmo tempo, terá a oportunidade de aproveitar o “conhecimento” de outras pessoas. Essa troca de informação ajuda na difusão de conteúdo de qualidade para toda a comunidade.” (FAPESP, online)

Procuremos entender como se faz essa criação cooperativa de conteúdos, estudando o sistema que a torna possível. A interface apresentada no endereço virtual contém informações sobre a incubadora; mecanismo de busca que possibilita uma pesquisa no próprio sistema, por pessoa ou projeto, ou se abre para outras pesquisas por meio do sistema Google; página específica do usuário; lista de projetos - tornando possível outros acessos -; uma conexão para um blog, (mais uma ferramenta de interação que tem seu uso ampliado no meio); últimas notícias; destaques; estatísticas e mecanismo de acesso para o usuário cadastrado ou a possibilidade de cadastramento. Veja na Figura 1.

Ao observar a disposição dos elementos da interface (Figura 1), percebemos que as informações textuais assumem grande parte do espaço e há um destaque maior para a barra de navegação superior que suporta os itens permanentes entre as interfaces: o logotipo da incubadora, os mecanismos de acesso e busca, um “splash” (aviso) convidativo para a proposta de novos projetos. Temos também um link para a ajuda que é destacado por uma cor diferente conotando, assim, sua importância dentro do processo de utilização do espaço.



Figura 1. Interface inicial da Incubadora.

Apesar de sua simplicidade essa interface mostra preocupação com os elementos projetuais que reforçam a usabilidade aplicada à navegação, cores e formatos diferenciados, aplicados inclusive aos textos, formas (botões), barras de títulos, imagens arredondadas etc. Tudo isto deixa claro que algumas escolhas foram feitas pelo responsável pelo projeto antes da sua aplicação. Esta interface, mais trabalhada, no entanto, se mantém apenas nas primeiras camadas de informação e, uma vez que nos aprofundemos no conteúdo, ela assume o formato mais comum disseminado pelas 'wikis'. Veja na Figura 2.

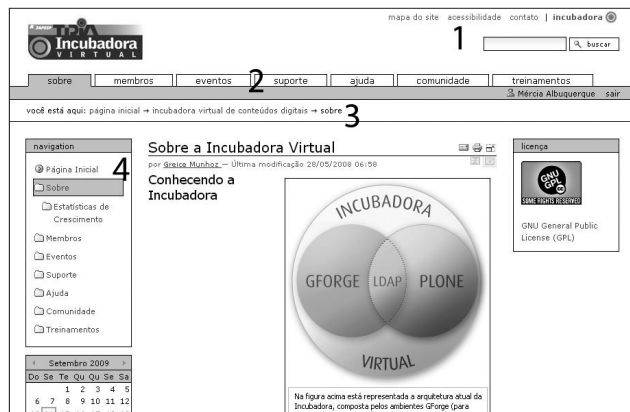


Figura 2. Interface interna da Incubadora.

Na figura (2) podemos observar alguns itens comuns às interfaces baseadas no sistema wiki, tais como: 1 – abertura para acessos rápidos e contatos com o órgão e sistema de busca; 2 – o uso de “abas” (formato mais comum) para organização do conteúdo simulando o uso de pastas em um arquivo ou fichas; 3 – o caminho de migalhas (recurso defendido pela engenharia de usabilidade, por meio do qual o usuário tem seu percurso marcado e seu retorno garantido a qualquer ponto do percurso; 4 – mecanismo de acesso às pastas pessoais a qualquer momento no formato de - menu de opções - lateral. E, mais abaixo, ajuda, enquete, notícias e calendário. Também, os links espalhados no próprio conteúdo podem levar a informações internas ou externas. A simplificação das interfaces, bem como sua padronização, se justifica considerando que cada uma delas, em uma estrutura desse tipo, possibilita, na verdade, o acesso a uma pequena parte de um conteúdo maior criado de forma colaborativa por incontáveis usuários. O modelo apresentado no próprio espaço da Incubadora traduz as possibilidades na criação de conteúdo de seus usuários.

Existe ainda um código de ética para o uso adequado da incubadora que estabelece regras de privacidade, transparência e

uso apropriado dos recursos. Tratando-se de um espaço aberto e colaborativo, tais regras e limitações são compreensíveis, no entanto, para um sistema pensado para possibilitar uma inclusão não-traumática no ambiente colaborativo, é preocupante a necessidade de uma forte predisposição do usuário em aprender como comportar-se de forma racional e disciplinada dentro de um universo técnico que está distante de seus hábitos cotidianos.

Alguns modelos de sistemas colaborativos são um pouco mais flexíveis quanto à construção da interface como os blogs, por exemplo, que permitem ao administrador de uma conta trabalhá-la de forma mais livre e criativa modificando cores, textos, imagens e menus baseando-se em uma produção própria ou em modelos (templates) disponibilizados por outros usuários na Rede. Mesmo assim, esses usuários ainda estão limitados à certa gama de possibilidades e que restringem o uso de recursos como som, animação e vídeo apenas ao conteúdo e não como parte integrante da linguagem utilizada na construção da interface. Estes recursos foram apontados por Lévy (2004, p.17) como parte integrante da linguagem utilizada nos novos meios de comunicação: “a tela de computador é um meio de comunicação capaz de suportar ao mesmo tempo a imagem animada, a interação e, como veremos, a abstração.” No estudo que se segue mostraremos como estes recursos podem ser importantes na comunicação com o usuário.

O exemplo dos sites experimentais

O que se debate aqui é o conceito de informar, que significa impôr formas à matéria (FLUSSER, 2000, p.31).

Podemos considerar, então, que, uma vez conhecido o conteúdo, é preciso escolher a forma mais adequada e eficaz para sua apresentação, levando-se em conta, inclusive, o aproveitamento de todas as possibilidades oferecidas pelo meio. Se informar corresponde a impôr ou dar formas à matéria, conforme o pensamento de Flusser, verificaremos que nos processos experimentais isso pode ocorrer de várias maneiras, em um processo circular. Tanto a informação ou conteúdo levam à forma quanto a forma constitui a informação e também constrói o conteúdo, no caminho entre as idéias, o texto, a imagem, o som, a fruição e a interação (ALBUQUERQUE, 2008).

Em um site experimental uma nova experimentação é proposta a partir da construção de novos significados, em oposição à construção de modelos, fórmulas e estilos. Flusser [2007, p.28], trata da materialização e do aparecimento do conteúdo dizendo que “A matéria no design, como qualquer outro aspecto cultural, é o como as formas aparecem”. Este “como” as formas e as informações aparecem em um site experimental será o objeto central da análise que se segue.

Análise de caso II – My Pet Skeleton

Já na interface de apresentação do portfólio digital My Pet Skeleton (Figura 3) percebemos a intenção em envolver o usuário com o conteúdo enquanto alguns eventos tecnológicos, inevitáveis como o carregamento do site, por exemplo, se concretiza. Este recurso é, normalmente, utilizado em sites com caráter mais imersivo porque pode garantir que não haja quebra durante a imersão. Nesse caso, a poesia, a música e pequenas animações foram os recursos escolhidos. Na prática profissional em hipermídia temos o retorno (feedback) de informação esperado pelo usuário como um recurso comunicacional fundamental para um relacionamento saudável com o sistema, uma obrigatoriedade quando considerada a variedade de tipos de conexões existentes. Segundo Julio Plaza (1996, p.73), “o

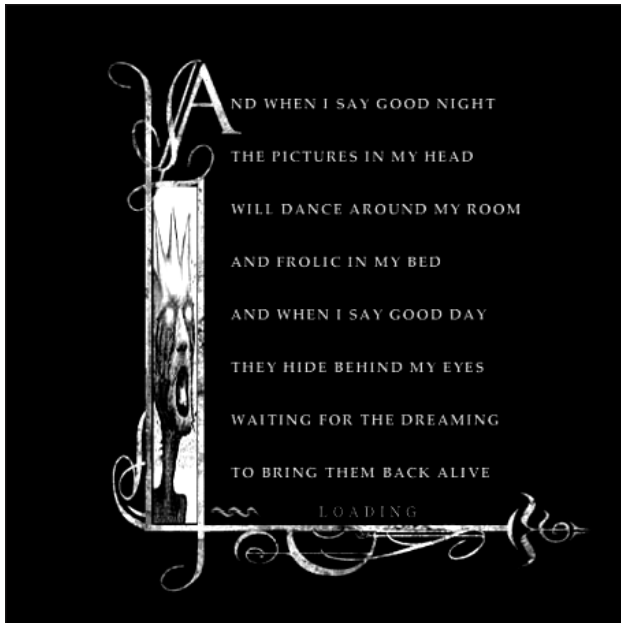


Figura 3. Interface inicial do Site.



Figura 4. Interface principal do Site.

instantâneo feedback é necessário para tornar efetiva a participação entre usuário e computador. Para o computador interativo a resposta deve ser imediata”. E neste caso, em relação ao carregamento, a resposta aparece no rodapé da poesia por meio de uma delicada animação totalmente inserida na linguagem visual do projeto, ao mesmo tempo em que outra animação mostra detalhes do conteúdo imagético que se seguirá antecipando o envolvimento do interator.

Em seguida a essa preparação, a interface principal de navegação expõe o usuário a um ambiente fortemente marcado por uma imagem carregada de expressividade (figura 4), ou seja, apenas pelo acesso inicial ele já sabe se o material disponibilizado será de seu interesse, tanto pela própria ilustração apresentada quanto pela ambientação sonora e também pela exploração da tipografia integrada à interface, contribuindo, assim, para a sua construção.

A navegação torna-se intuitiva e exploratória, sugerida pela sensibilidade e apontando levemente caminhos – títulos para os conteúdos que se seguirão aparecem por um breve tempo no espaço ao lado do nome do portfólio sendo logo levados pelo nevoeiro - quando o cursor, levado pelo usuário, passa sobre as figuras dispostas na interface, cada espantalho torna-se um ponto de acesso, primeiro a uma barra de escolhas e depois às ilustrações finais (figura 4 – rodapé). O conteúdo torna-se parte integrante do ambiente criado.

Considerações Finais

Constatamos, até aqui, que as interfaces resultantes de uma construção coletiva estão limitadas aos recursos disponibilizados pelos sistemas atualmente em uso e que, mesmo que esses recursos estejam gradativamente aproximando a forma de colaboração e intervenção do usuário comum de uma linguagem mais simbólica e menos técnica, ainda há espaço para explorações que aprofundem as pesquisas sobre as questões levantadas pela hipermídia. Este cruzamento entre uma estrutura racional e técnica e uma linguagem viva e em transformação (linguagem de hipermídia) trará um aprendizado garantido pela troca de informações entre os próprios usuários ou pelo método da tentativa e do erro bem como pela disseminação da computação interativa e móvel incluindo outros dispositivos como o celular, por exemplo.

Referências

- ALBUQUERQUE, M. 2008, Hipertextualidades.complexidade – os múltiplos caminhos da informação no design de hipermídia. Dissertação de Mestrado. Universidade Anhembi Morumbi. São Paulo. (disponível em: www.hipertextualidades.com)
- FLUSSER, V. 2007, O Mundo Codificado-por uma filosofia do design e da comunicação,Org.: CARDOSO, Rafael; tradução: ABI-SÂMARA, Raquel, COSAC&NAIFY, São Paulo.
- LÉVY, P. 2004, A ideografia dinâmica – rumo a uma imaginação artificial? , Tradução de Marcos Marcionilo e Saulo Krieger. Edições Loyola. 2ª ed., São Paulo.
- PLAZA, J. 1996, As imagens de terceira geração, tecno-poéticas. In: PARENTE, André. Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual, Ed. 34, 2ª ED. São Paulo.

Sites pesquisados

- FAPESP, Incubadora. <http://incubadora.fapesp.br> – acessado em 14/09/2009
- MY PET SKELETON. <http://www.mypetskeleton.com/index2.html> - acessado em 14/09/2009
- WIKIPEDIA, <http://pt.wikipedia.org> – acessado em 10/09/2009