

DESIGN DE WEB: ELEMENTOS GRÁFICOS QUE INFLUEM EM UMA BOA USABILIDADE

DE FARIA, Helena Guimarães¹

FERREIRA, Rafael²

LEMOS, Rosemar Gomes³
Universidade Federal de Pelotas

¹ Acadêmica em Design Gráfico, Bacharelado, IAD/UFPel e-mail: helena.defaria@gmail.com

² Acadêmico em Design Digital, Bacharelado, IAD/UFPel e-mail: rafaelsfsf@gmail.com

³ Professora Adjunta, Dra, DTGC/IFM/UFPEL e-mail: rosemar.lemos@ufpel.edu.br

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem sua origem na necessidade de um estudo aprofundado das regras básicas de usabilidade para a criação e instauração de página na Internet do projeto de extensão universitária: De Mãos Dadas com Nossas Raízes e Nossos Irmãos, vinculado a Universidade Federal de Pelotas e coordenado pela profa. Rosemar Gomes Lemos. O projeto visa facilitar e auxiliar o corpo docente de escolas de nível fundamental e médio no cumprimento das leis 11.645/2009 e 10.639/2003 que incluem no currículo escolar o reconhecimento da contribuição indígena e africana para o desenvolvimento da sociedade brasileira. Para auxiliar o corpo docente no cumprimento destas leis, a página tem como objetivo coletar e disponibilizar conteúdos –notícias, práticas pedagógicas, dados históricos, etc. - que auxiliem e elucidem suas dúvidas quanto a transmissão da temática aos discentes. O conteúdo presente nesta pesquisa faz parte do projeto de extensão e cultura De Mãos Dadas com Nossas Raízes e Nossos Irmãos, e é financiado pela Pró-reitoria de Extensão e Cultura da Universidade Federal de Pelotas, a ser concluído em dezembro de 2010.

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

A metodologia é de pesquisa-ação, na qual é necessário conhecimento específico para solucionar um problema específico, que revigora a produção através de *feedback* simultâneo, também chamado *feedback loop* (BELL, J. - 2008) implementando mudanças e testando-as para novos questionamentos e investigações. Logo, a pesquisa deve auxiliar no melhoramento do projeto em andamento. Nosso objetivo é, levando em consideração o público alvo, com o qual o grupo teve contato durante projetos de extensão na área de gráfica computacional realizados anteriormente, aplicar corretamente os recursos gráficos no *layout*, de forma que estes auxiliem na usabilidade da página e atendam a expectativa do elemento determinante de seu sucesso - o usuário - otimizando sua experiência e tornando o conteúdo acessível ao mesmo. Segundo Santa Rosa e Moraes (2010) “usabilidade é a capacidade de um produto ou sistema, em termos funcionais-humanos, de ser usado com facilidade e eficácia por um segmento específico de

usuários, fornecendo-lhes treinamento e suporte específico, visando à execução de um elenco específico de tarefas, no contexto de cenários ambientais específicos” (p.14).

A metodologia se constitui em um primeiro momento na pesquisa bibliográfica referente ao tema. Concomitante a isso, tem-se a utilização prática dos conhecimentos apreendidos na construção da página do projeto. Sendo assim, também foram pesquisadas em momento anterior questões metodológicas e processuais do projeto gráfico, para que enfim fosse atingido o problema referente a questões compositivas de *layout*. Foram analisados os seguintes componentes: *layout* - grid¹ e relação entre os componentes da página -, legibilidade e conteúdo - relações entre tipografia e densidade textual. As decisões finais referentes ao *layout* tem sido levadas à discussão pelo grupo do qual fazem parte alguns professores da rede pública de ensino, público-alvo do projeto.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

3.1 LAYOUT: GRID E RELAÇÃO ENTRE OS COMPONENTES DA PÁGINA

Seguir um padrão de *grid* em uma identidade visual é de extrema importância visto que este é dos elementos mais prementes e organizadores do projeto. Em web, deve-se tomar cuidado para que tenhamos um *grid* limpo, claro e que não confunda a experiência do usuário. Deve haver um caminho demarcado a se percorrer.

A utilização do *grid* de construção é recomendada para *web*, não com o intuito de tolher a criatividade do projetista, mas sim com o intuito de conduzi-lo no projeto de design interativo a soluções mais adequadas para seus usuários.

Segundo Samara (2008) o *grid* mais comum para projetos *web* é o *grid* hierárquico, que diferencia através do contraste de proporções a ordem e importância de cada objeto da página. Visto que nosso público-alvo – professores de 30 a 60 anos - não possui domínio da ferramenta em sua totalidade, a equipe optou por um *grid* hierárquico tradicional, com topo de alta pregnância para fácil memorização. O espaço dedicado aos botões possui tamanho considerável: 170,3 px x 53px, para uma fácil percepção e seleção do botão. As transições entre *over* e *down* também possuem variação considerável.”(...)A estética funciona como elemento para um bom design interativo e, ao analisarmos com mais cuidado as *guidelines* e recomendações de usabilidade, percebemos que são intrínsecos fatores estéticos em recomendações como posições de ícones, imagens e rótulos, cores e espaçamentos, entre outros aspectos” SANTA ROSA (P. 21).

Também agiu-se com cautela para que a proporção do *grid* não atingisse uma altura que fizesse com que o usuário necessitasse da barra de rolagem, otimizando

1 Segundo Samara (2007), “um grid consiste num conjunto específico de relações de alinhamento que funcionam como guias para a distribuição dos elementos num formato. Todo grid possui as mesmas partes básicas, por mais complexo que seja. Cada parte desempenha uma função específica ; as partes podem ser combinadas segundo a necessidade, ou omitidas da estrutura geral a critério do designer, conforme elas atendam ou não às exigências informativas do conteúdo.”

sua experiência. Segundo NIELSEN(2010), este mecanismo é pouco utilizado entre os usuários.

As caixas de conteúdo diferem-se no tamanho, gerando hierarquia de informação, mas mantém um padrão formal, o qual agrupa os elementos pelos conceitos de similaridade e proximidade (GOMES FILHO, 2008). Agrupar itens semelhantes é uma solução inteligente dada por Nielsen (2007) para a organização da página. No caso, os botões alinhados em um *menu* horizontal e as notícias agrupadas, padronizadas e posicionadas de forma coesa, seguindo os princípios teóricos da Gestalt, fazem com que o usuário sinta-se familiarizado e atraído visualmente. A simplicidade norteia projetos de web. Segundo Nielsen (2007), todo elemento que não simplifica a tarefa do usuário ou não agrega valor a sua experiência deve ser eliminado da tela.

3.2 LEGIBILIDADE E CONTEÚDO - RELAÇÕES ENTRE TIPOGRAFIA E DENSIDADE TEXTUAL

Um texto legível é um dos fatores que garante uma boa usabilidade ao *website*. Textos ilegíveis causam estranhamento no usuário que rapidamente opta por algo mais simples de entender. É preciso perceber que uma página legível pode também ser muito agradável em termos de *layout*, mas apenas este não ajuda a fixar a atenção do usuário. Novamente, o público ao qual a página se destina é fator influente na escolha da tipografia e sua dimensão. Para nosso público alvo, o tamanho ideal de fonte transita entre 10 e 12 pts. (NIELSEN – 2007).

A escolha de uma fonte maior vem da necessidade de acolher uma maior gama de público incluindo aqueles que tenham maior dificuldade de visão.

No usuário também estão centradas as decisões de resolução de tela e a escolha da tipografia – preferencialmente de plataforma cruzada, que pertencem a todos os sistemas operacionais - para que não haja modificações, arruinando um projeto. Fontes serifadas geralmente se perdem na resolução dos monitores, tornando-se inadequadas à utilização. Seu contraste é máximo para compensar problemas de resolução e para que não haja confusão de legibilidade. O texto sem serifa não perde resolução e tem mais potencial de velocidade de leitura. A tipografia escolhida para o corpo do texto é Verdana, por se tratar de uma tipografia comumente utilizada, largamente distribuída e de leitura rápida e simples. A variação dos tamanhos, de acordo com a finalidade do texto também auxilia na hierarquização da informação. Todas as escolhas são baseadas no conhecimento e questionamento ao público-alvo, também pertencente ao grupo de pesquisa.

Segundo Nielsen (2007), a quantidade de texto em uma redação para *web* deve geralmente ter metade de caracteres de uma redação para impresso. As colunas também não funcionam em largura excedente. O usuário não digere toda informação transmitida neste curto espaço de tempo. Em virtude de uma página de conteúdo denso, principalmente textual, optou-se por uma *home page* sem movimento de animação, para que o usuário se concentre na importância real da página: seu conteúdo.

O contraste do texto com o fundo é alto, facilitando também a decodificação textual. O usuário tende a uma leitura não linear da página, o que faz necessário

uma rápida identificação sobre o que ele está lendo. Neste caso a identificação se dá em dois momentos: no título das matérias e no cabeçalho, que indica a seção à qual a notícia pertence. Esta identificação também se faz presente nos *breadcrumbs* (MEMÓRIA, 2006), ou caminho de pão: espécie de mapa de percurso presente na página durante a navegação do usuário. É preciso observar os limites de extensão de um texto. Para Nielsen (2007), textos longos tendem a não serem lidos em sua totalidade e sua redução para aproveitamento de espaço também prejudica a página visualmente, fazendo com que o usuário não busque mais estas informações. Além destes, muitos outros fatores interferem na usabilidade de um *web site*. Contudo, a pesquisa em momento inicial detem-se nestes dois únicos objetos de estudo, que mostram-se complexos e variáveis de modo geral, podendo no futuro se acrescida da análise de outros fatores determinantes a uma boa usabilidade.

4 CONCLUSÕES

Em fase de produção, a página vai ao encontro da expectativa dos professores e outros componentes do grupo (bacharelados em Direito, licenciados em Educação Física e Letras) que mostram-se interessados e satisfeitos com os resultados. A pesquisa-ação se mostra eficiente por trazer *feedback* imediato, gerando um ciclo pesquisa – produção – teste o qual aprimora o potencial do resultado ao final do projeto. A possibilidade de contato imediato com o público-alvo dentro do grupo de pesquisa enriquece a experiência e auxilia em momentos onde há dúvidas específicas sobre o projeto, por vezes não solucionadas pela bibliografia utilizada. A adequação da regra ao usuário específico fará com que a probabilidade de problemas tanto em layout quanto, futuramente, nas próprias questões de usabilidade sejam reduzidas - visto que este é que o maior foco em um projeto de web: “os sites mais eficazes em direcionar as pessoas ao lugar correto são aqueles que correspondem às expectativas dos usuários. (...) Quanto mais natural for o design de um site, maior a probabilidade de os usuários retornarem a ele.” (NIELSEN p.173). A participação de componentes do grupo – graduandos ou professores - no processo contribui com conteúdo para a página auxiliando com variável percepção, fazendo com que a inovação transmitida pelo projeto faça parte efetivamente da vida do usuário.

5 REFERÊNCIAS

- BELL, J. **Projeto de Pesquisa: guia para pesquisadores iniciantes em educação, saúde e ciências sociais.**
- FILHO, João Gomes **Gestalt do Objeto: sistema de leitura visual da forma.** São Paulo: Escrituras Editora, 2008.
- KALBACH, James. **Design de Navegação Web.** Porto Alegre: Bookman, 2009.
- MEMÓRIA, Felipe. **Design para a Internet.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.
- MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T; BEHRENS, Maria Aparecida. **Novas Tecnologias e mediação pedagógica.** São Paulo: Papirus, 2009.
- NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na Web – Projetando Websites com qualidade.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. **Avaliação e projeto no design de interfaces.** Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

SAMARA, Timothy. **Grid: construção e desconstrução**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.