

Gabriela Kwiatkoski dos Santos

**HISTÓRIAS DO DESIGN BRASILEIRO: SITE GRATUITO PARA
DISPONIBILIZAÇÃO DE ACERVO DE PESQUISA.**

Projeto de Conclusão de Curso
submetido ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do Grau
de Bacharel em Design

Orientadora: Prof^a Dr^a Cristina
Colombo Nunes

Florianópolis

2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Santos, Gabriela Kwiatkoski dos
HISTÓRIAS DO DESIGN BRASILEIRO : SITE GRATUITO PARA
DISPONIBILIZAÇÃO DE ACERVO DE PESQUISA / Gabriela
Kwiatkoski dos Santos ; orientador, Cristina Colombo
Nunes, 2021.
134 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em , Florianópolis, 2021.

Inclui referências.

1. . 2. História do design brasileiro. 3. Design
brasileiro. 4. Interface digital. 5. Style guide. I.
Colombo Nunes, Cristina . II. Universidade Federal de
Santa Catarina. Graduação em . III. Título.

Gabriela Kwiatkoski dos Santos

**HISTÓRIAS DO DESIGN BRASILEIRO: SITE GRATUITO
PARADISPONIBILIZAÇÃO DE ACERVO DE PESQUISA.**

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 05 de maio de 2021.

Prof^a. Dr^a. Mary Vonni Meürer. Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Cristina Colombo Nunes – orientadora (UFSC)

Mary Vonni Meürer (UFSC)

Marília Matos Gonçalves (UFSC)



Documento assinado digitalmente

Cristina Colombo Nunes

Data: 20/05/2021 09:24:01-0300

CPF: 003.759.569-56

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Professor/a Orientador/a
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Este projeto, assim como toda minha formação acadêmica e pessoal são fruto de uma construção coletiva. Queria agradecer primeiramente a minha família, que me ensinou que a educação transforma. Ao meu pai por ter me ensinado a importância da graduação para o desenvolvimento pessoal, a minha mãe e minhas irmãs por me mostrarem que nunca é tarde para mudar (até mesmo de área profissional). Agradeço aos meus sobrinhos por emprestarem seus nomes para a construção das Personas do projeto e por me darem forças para construir um futuro melhor.

Sou grata a Vanessa Mendes, pela nossa parceria durante a graduação e pela nossa amizade. Esse projeto não teria evoluído tanto sem a sua ajuda. Ver o quanto você cresceu durante essa graduação que fizemos juntas me dá muito orgulho.

Agradeço ao Davi Antônio por ter me dado o apoio que eu precisava em momentos difíceis, e por ter acreditado em mim.

À Cristina Nunes por ter me orientado em cada etapa desse projeto, ter fomentado a criação do grupo de estudos de Histórias do Design Brasileiro e pelas suas falas sobre acessibilidade em sala de aula. Você transformou minha maneira de construir projetos de Design. Junto a Cris, quero agradecer à Mary Vonni por ter provocado a curiosidade em relação ao design vernacular que foi grande inspiração para esse projeto.

Agradeço aos alunos do grupo de estudos de Histórias do Design Brasileiro, o apoio de vocês me inspirou a me esforçar cada dia mais para fazer esse projeto com esmero.

RESUMO

Partindo do objetivo de reunir e tornar conteúdo sobre Design brasileiro mais acessível e gratuito para educadores, estudantes, profissionais e leigos, este projeto apresenta como proposta um site. Para tal, o trabalho foi construído usando como base os planos descritos no modelo metodológico de Garrett: Os Elementos da Experiência do Usuário, com o auxílio de outras ferramentas conhecidas no meio digital. Ao fim, o projeto apresenta uma interface digital e style guide de um *site* que possibilita a pesquisa e leitura do conteúdo proposto.

Palavras-chave: História do design brasileiro. Design brasileiro. Interface digital. Style guide.

ABSTRACT

Starting from the idea of gathering and transforming brazilian design content into something widely spread and free of charge for educators, students, professionals and laymen, this project proposes a website. As so, this paper was built using Garrett's The Elements of User Experience plans and methodological model, with help from other well-known tools from digital media. Later in the project, this idea presents itself as a digital interface and a style guide for a site that allows for browsing and reading the proposed content.

Palavras-chave: Brazilian design history. Brazilian design. Digital Interface. Style guide.

Lista de Figuras

Figura 1 - Adaptação da estrutura metodológica proposta por Garrett.	22
Figura 2 - Análise da página inicial do site similar 1.	26
Figura 3 - Análise da página de conteúdo do site similar 1.	27
Figura 4 - Análise da página inicial do site similar 2.	28
Figura 5 - Análise da página de conteúdo do site similar 2.	29
Figura 6 - Análise da página inicial do site similar 3.	30
Figura 7 - Análise da página de conteúdo do site similar 3.	31
Figura 8 - Análise das respostas do questionário online.	33
Figura 9 - Análise das respostas do questionário online.	34
Figura 10 - Persona 1.	37
Figura 11 - Persona 2.	39
Figura 12 - Persona 3.	41
Figura 13 - Persona 4.	43
Figura 14 - Jornada do usuário da Persona 1.	46
Figura 15 - Jornada do usuário da Persona 2.	48
Figura 16 - Jornada do usuário da Persona 3.	49
Figura 17 - Jornada do usuário da Persona 4.	50
Figura 18 - Requisitos de projeto.	52
Figura 19 - Arquitetura da informação.	56
Figuras 20 - Mapa do site.	58
Figuras 21 - Grid desenvolvido para o <i>wireframe</i> .	60
Figuras 22 - <i>Wireframe</i> página inicial.	61
Figuras 23 - <i>Wireframe</i> página inicial com o menu aberto.	62
Figuras 24 - <i>Wireframe</i> página de conteúdo.	63
Figuras 25 - <i>Wireframe</i> página de períodos.	65
Figuras 26 - <i>Wireframe</i> página de áreas.	66
Figuras 27 - <i>Wireframe</i> página de links de conteúdo.	68
Figuras 28 - <i>Wireframe</i> página de contato.	69
Figuras 29 - <i>Wireframe</i> página de sobre.	70
Figuras 30 - painel visual do conceito brasilidade.	72
Figuras 31 - painel visual do conceito acessível.	73
Figuras 32 - painel visual do conceito confiável.	74
Figura 33 - Página inicial do protótipo de alta fidelidade.	76
Figura 34 - Página de conteúdo do protótipo de alta fidelidade.	78
Figura 35 - Página de conteúdo com vídeo do protótipo de alta fidelidade.	80
Figura 36 - Página de períodos do protótipo de alta fidelidade.	82
Figura 37 - Página de 2000 do protótipo de alta fidelidade.	84
Figura 38 - Página de áreas do protótipo de alta fidelidade.	86

Figura 39 - Página de jogos do protótipo de alta fidelidade.	88
Figura 40 - Página de resultado de pesquisa do protótipo de alta fidelidade.	90
Figura 41 - Página de contato do protótipo de alta fidelidade.	91
Figura 42 - Página de sobre do protótipo de alta fidelidade.	92
Figura 43 - Paleta de cores do site.	93
Figura 44 - Paleta de cores vista pela simulação de protanomalia.	94
Figura 45 - Paleta de cores vista pela simulação de deuteranomalia.	94
Figura 46 - Paleta de cores vista pela simulação de tritanopia.	95
Figura 47 - Paleta de cores vista pela simulação de achromatopsia.	95
Figura 48 - Teste de usabilidade 01.	98
Figura 49 - Teste de usabilidade 02.	100
Figura 50 - Teste de usabilidade 03.	102
Figura 51 - Teste de usabilidade 04.	104
Figura 52 - Teste de usabilidade 05.	106
Figura 53 - Teste de usabilidade 06.	108
Figura 54 - <i>Style guide</i> : Grid.	109
Figura 55 - <i>Style guide</i> : Cores.	110
Figura 56 - <i>Style guide</i> : Grafismos.	111
Figura 57 - <i>Style guide</i> : Cor + Grafismo.	112
Figura 58 - <i>Style guide</i> : Fontes.	113
Figura 59 - <i>Style guide</i> : Botões.	114
Figura 60 - <i>Style guide</i> : Card.	115
Figura 61 - Ilustrações dos <i>cards</i> .	116

APÊNDICE

Apêndice 1 - Perguntas do questionário online.	121
Apêndice 2 - Grafismos oriundos do bordado barafunda	122
Apêndice 3 - Referências utilizadas para desenvolver as ilustrações para os cards das áreas	123

ANEXOS

Anexo 1 - Barafunda: ponto fundo de balaio aperfeiçoado pelo artesão.	125
Anexo 2 - Barafunda: ponto percevejo em flor.	126
Anexo 3 - Barafunda: ponto trevo.	127
Anexo 4 - Barafunda: ponto semente de malva.	128
Anexo 5 - Barafunda: ponto calado marajoeiro.	129
Anexo 6 - Barafunda: ponto flor de abóbora.	130
Anexo 7 - Barafunda: ponto quadrado com palito.	131
Anexo 8 - Barafunda: ponto X.	132
Anexo 9 - Barafunda: ponto roda de quiabo.	133
Anexo 10 - Barafunda: ponto espírito.	134
Anexo 11 - Barafunda: ponto fundo de balaio.	135
Anexo 12 - Barafunda: ponto asa de mosca.	136

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	17
1.1 Contextualização/Problematização	17
1.2 Objetivos	18
1.2.1 Objetivo Geral	18
1.2.2 Objetivos Específicos	19
1.3 Justificativa	20
1.4 Metodologia	21
1.4.1 Etapas de desenvolvimento	23
1.5 Delimitação	23
2. PLANO DE ESTRATÉGIA	24
2.1 Pesquisa de similares	24
2.2 Análise de similares	25
2.2.1 Apontamentos da análise	31
2.3 Público alvo	32
2.3.1 Questionário online	32
2.3.2 Considerações sobre o questionário	35
2.3.3 Criação das personas	35
2.3.4 Jornada dos Usuários	44
3. PLANO DE ESCOPO	51
3.1 Requisitos de projeto	51
3.2 Conceitos do projeto	53
4. ESTRUTURA	53
4.1 Arquitetura da informação	53
4.2 Mapa do site	56
5. ESQUELETO	59
5.1 Wireframe	60
6. SUPERFÍCIE	70
6.1 Protótipo	71
6.1.1 Painéis visuais	71
6.1.2 Telas do protótipo de alta fidelidade	75
6.1.3 Medidas de acessibilidade	92
6.2 Teste de usabilidade	96
6.3 Style guide	109
6.3.1 Telas do style guide	109
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	117

8. REFERÊNCIAS	119
9. APÊNDICE	121
10. ANEXOS	125

1. INTRODUÇÃO

1.1 Contextualização/Problematização

Este projeto visa produzir um site que disponibilize conteúdo sobre a história do design brasileiro de forma acessível e gratuita.

O estudo da história do design dentro da graduação acontece de forma universalista e abrangente, pontuando movimentos que aconteceram na Europa como, por exemplo, o *Arts and Crafts*, e suas repercussões tardias no Brasil.

Pela influência inequívoca exercida no modelo implantado na Esdi e, por conseguinte, no modelo de formação superior em design no país, passamos a destacar a estruturação e ensino do design na Alemanha: a *Werkbund*, a Bauhaus e a *Hochschule für Gestaltung*, em Ulm (NIEMEYER, 1998, p19).

Porém, a produção nacional ainda não tem protagonismo dentro da graduação. O pouco levantamento desse conteúdo, muitas vezes, pela falta de tempo hábil durante as aulas, deixa uma lacuna no ensino de história do Design brasileiro.

É importante ressaltar que a universalidade dentro do design é legítima e não podemos ignorar o fenômeno base universal, tanto em sua história como no seu desenvolvimento e aperfeiçoamento. Porém, o projeto nasce de uma reflexão sobre a carência de estudo das origens e história do design brasileiro dentro das universidades durante a formação do designer.

A escassez de materiais de consulta bem estruturados, acessíveis e de fácil absorção distanciam ainda mais a aquisição desse conhecimento. Além disso, os materiais de consulta - majoritariamente livros - podem ser muito generalistas ou muitos específicos em relação ao seu conteúdo, deixando a pesquisa muito rígida e com pouco espaço para explorar os temas.

Desse modo, este projeto visa preencher a lacuna deixada pela graduação, com conteúdos que podem ser acessados facilmente através de um site e servir de apoio para educadores, estudantes, profissionais e curiosos. O ato de contar a história do design brasileiro não só diz respeito a designers, mas também registra parte da cultura material brasileira, já que o design tem como uma de suas funções atender às necessidades do homem e da comunidade (WITTER, 1985).

Para tornar o conteúdo acessível a diferentes parcelas da população, é essencial que o veículo de propagação de conhecimento seja democrático. Segundo a Agência Brasil (2020), 134 milhões de brasileiros acessam a internet, ou seja, 3 a cada 4 brasileiros. Em contrapartida, segundo Retratos da Leitura no Brasil (2016), somente 56% dos brasileiros possuem hábito de leitura.

Deste modo, a publicação do conteúdo sobre design brasileiro através de um site se mostra uma mídia mais acessível comparada a quantidade de brasileiros que têm a possibilidade de consumir conteúdos online *versus* brasileiros que adquirem informação por livros. Além de que o site possibilita agrupamentos de páginas, o que significa um volume maior de conteúdo publicado sem a limitação física-espacial e financeira que um livro implicaria. Entretanto, é fundamental que os livros dessa temática não deixem de ser citados e/ou referenciados.

Posto isso, este projeto visa responder, como podemos contribuir para tornar o conteúdo sobre história do design brasileiro acessível e gratuito para as pessoas?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver o *layout* e *style guide* de um site que disponibiliza conteúdos sobre história do design no Brasil.

1.2.2 Objetivos Específicos

- I. Organizar e apresentar o conteúdo de forma apropriada para a mídia escolhida;
- II. Ampliar o acesso à informação;
- III. Apresentar soluções para tornar o site acessível para pessoas daltônicas, cegas ou com baixa visão;
- IV. Possibilitar a replicação das páginas desenvolvidas para possíveis desdobramentos ou acréscimos de conteúdo, delimitando os parâmetros da interface através de um *style guide*.

1.3 Justificativa

Este trabalho se faz necessário para a autora que, durante a graduação, percebeu que o conteúdo de design brasileiro não foi aprofundado, apesar de ter sido instigado em sala de aula. Porém, para o estudo extraclasse raramente se encontram conteúdos com acesso facilitado.

Essa necessidade foi endossada pelo grupo de pesquisa sobre design brasileiro, que surgiu paralelamente ao desenvolvimento deste projeto, com o intuito de criar o acervo para alimentar o site no futuro. Além disso, a disciplina de História e Evolução do Design, lecionada aos alunos das fases iniciais de Design na UFSC, que no semestre anterior ao início do projeto, passou a dar mais enfoque às histórias do Design brasileiro.

Além disso, durante a graduação, a autora desenvolveu um projeto voltado para o digital, e outros projetos gráficos que trouxeram uma bagagem que contribui diretamente para o projeto de conclusão de curso.

Finalmente, considerando a relevância crescente do designer na construção da cultura material e a sua responsabilidade no estar no mundo, cada vez mais deve este profissional ter uma atitude reflexiva e crítica em relação à sua formação, ao aperfeiçoamento e atuação em design. (NIEMEYER, 1998, p.20)

A implementação do projeto digital em formato de site possibilita o acesso mais abrangente ao conteúdo mais acessível por não ter limitações físicas e orçamentárias como teria um projeto gráfico impresso.

Um site que disponibiliza conteúdo sobre a história do design brasileiro gratuitamente vai ao encontro do pensamento decolonial que tem ganhado espaço na América-Latina nos últimos anos. A falta de materiais acessíveis que abordam a história do Design com um foco específico na produção brasileira, evidencia o quanto nossa cultura é colonizada. Essa reflexão diz respeito não só ao design, mas a produção cultural do Brasil como um todo.

A descolonização do design é o questionamento, mas principalmente a desconstrução, do pensamento anglocêntrico e eurocêntrico quando se trata da prática e do design em si. (SBRAVATE, 2020, n.p.)

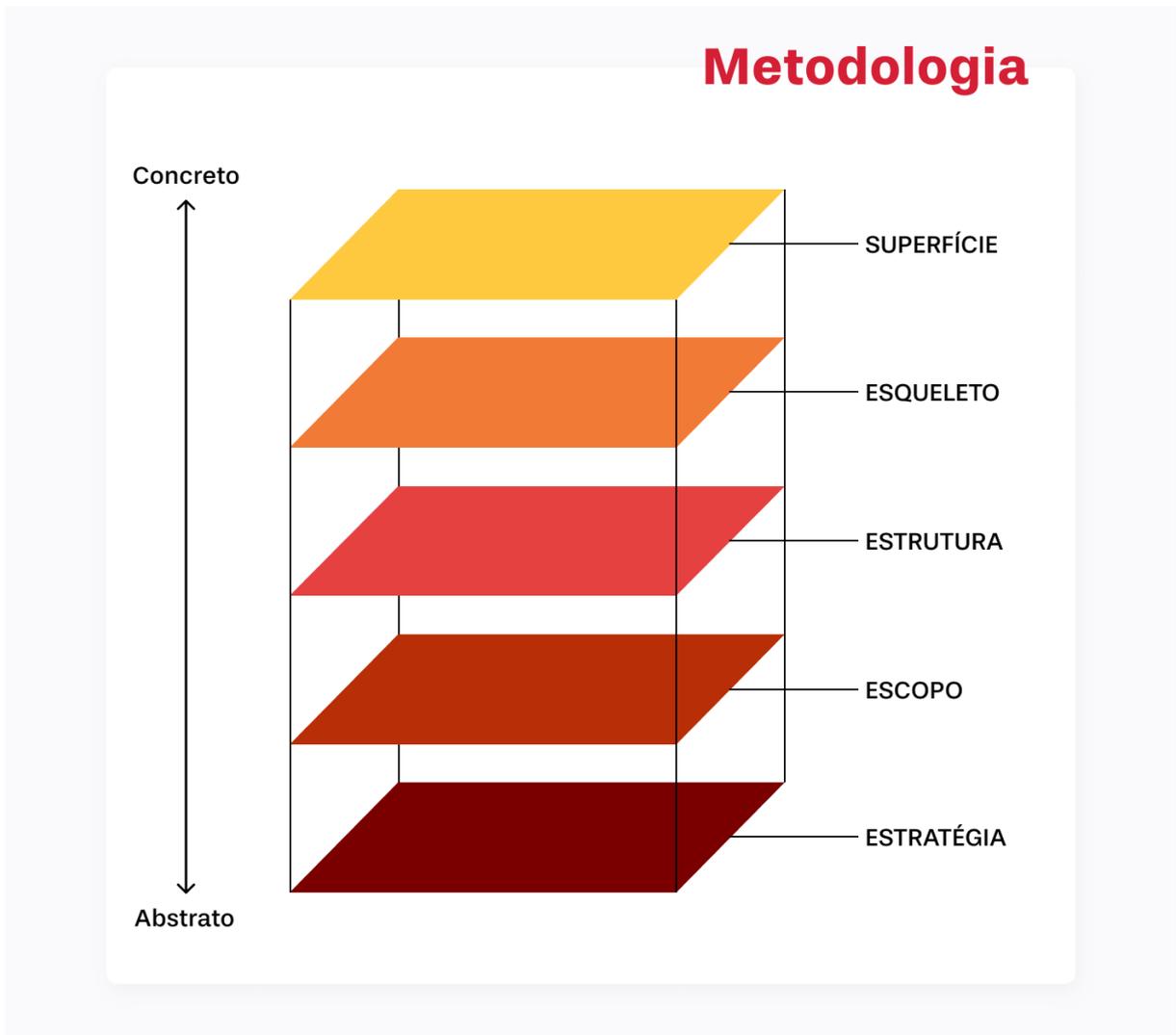
A construção de um acervo online pode esclarecer o que o é design, como essa área pode estar a serviço do povo brasileiro e a importância do registro da nossa cultura material. Para o curso de design, este acervo facilitaria o processo de consulta e dando uma base de pesquisa com fonte confiável para os estudantes desenvolverem seus trabalhos acadêmicos e expandirem seus conhecimentos da área.

A contribuição dos profissionais e entusiastas da área de design, fazem a história atual do design mais democrática e participativa, ou seja, todos ajudam a construir as novas e futuras memórias que representarão esta e as próximas eras. Entretanto, o passado e desenvolvimento do Design não estão disponíveis e acessíveis a todos que procuram essa informação, principalmente estudantes principiantes da temática e curiosos. (BRUNEL, 2017, p.17)

1.4 Metodologia

Para desenvolver este projeto, foi necessário escolher uma metodologia voltada à *user experience*, para a criação do site. A metodologia escolhida para o desenvolvimento do projeto é a metodologia de Garrett: Os Elementos da Experiência do Usuário (2000). Dessa forma, as etapas executadas durante o projeto foram baseadas nas etapas descritas por essa metodologia base.

Figura 1 - Adaptação da estrutura metodológica proposta por Garrett.



Fonte: Adaptado de Garrett (2002) pela autora.

Esta metodologia tem sido usada como referência para *User Experience* desde a primeira publicação do livro *Os Elementos da Experiência do Usuário*, em 2000, e recebeu atualização do autor original em uma nova publicação de 2010.

O diagrama apresentado na Figura 1, deve ser lido de baixo para cima, tendo como primeira etapa o plano de estratégia, e a última etapa sendo o plano de superfície.

O primeiro estágio, plano de estratégia, descrito na base do diagrama, caracterizado como o mais abstrato, se qualifica pela delimitação dos objetivos gerais do projeto e as necessidades do público alvo. No segundo estágio, plano de escopo, são abordadas as especificações funcionais e os requisitos de conteúdo. No

terceiro, plano de estrutura, a arquitetura da informação e o design de interação. A quarta etapa, plano de esqueleto, se divide em três tópicos: design da informação, interface e navegação. E a última e quinta etapa, plano de superfície, que está no topo, se caracteriza pelo design sensorial.

1.4.1 Etapas de desenvolvimento

No plano de estratégia, foi feita a pesquisa e análise de sites similares, a disponibilização de um questionário online com os possíveis usuários, a construção das personas e suas jornadas de usuário.

No plano de escopo, delimitou-se os requisitos de projeto e os conceitos que serviram de base para a construção do site.

No plano de estrutura, foram desenhados a arquitetura da informação e o mapa do site.

Já no plano de esqueleto, houve a construção do *wireframe* do site.

E por fim, no plano de superfície, a construção do protótipo de alta fidelidade e *style guide*.

1.5 Delimitação

Dada a limitação de tempo de dois semestres letivos reduzidos devido a pandemia do Novo Coronavírus¹, o desenvolvimento do site e o foco na sua interface visual compreende as etapas que vão até o desenvolvimento de um protótipo de alta fidelidade. O *layout* desenvolvido para o site será descrito em um *style guide* para que possam ser replicados caso o site seja alimentado com mais conteúdos no futuro.

As etapas posteriores de conteúdo, desenvolvimento e programação, ou mesmo o estudo de palavras-chave e ranqueamento em plataformas de busca, não farão parte deste projeto, pois tratam de funções de profissionais de ciências da computação e/ou sistemas da informação.

¹ A Covid-19 é uma infecção respiratória aguda causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, potencialmente grave, de elevada transmissibilidade e de distribuição global.
<<https://coronavirus.saude.gov.br/sobre-a-doenca>>

A acessibilidade está prevista para o site final, mas algumas medidas relacionadas a audiodescrição só serão implementadas em etapas posteriores ao desenvolvimento deste projeto e necessitam de validação específica, portanto não foram contempladas no protótipo.

2. PLANO DE ESTRATÉGIA

No plano de estratégia, foram coletados dados que serão utilizados para o planejamento da construção do projeto. No caso do site que está sendo projetado, foram coletados dados relacionados à: a) sites similares; b) público alvo.

Os sites similares constituem como sites que possuem o mesmo conteúdo, ou um conteúdo próximo à proposta de site desse projeto. O público alvo é uma projeção aproximada das pessoas que irão acessar o site, uma vez que ele estiver publicado.

2.1 Pesquisa de similares

Para a identificação das necessidades do usuário e objetivos do site, que são tópicos abordados no plano de estratégia, foi realizada uma pesquisa de sites similares, para entender o que já está sendo oferecido dentro da área de história do design brasileiro por meio de sites. Uma vez coletado esses dados, é possível identificar pontos em comum que podem representar necessidades do usuário, e, também, elementos que podem ser replicados no desenvolvimento deste projeto.

A pesquisa de similares foi feita por meio de uma análise de sites que apresentam similaridade em conteúdo, por tratarem de história do design brasileiro ou história do design de maneira geral. A escolha de analisar tanto sites sobre história do design brasileiro quanto os que abordam história do design de maneira universalista é devido a escassez de sites voltados exclusivamente para conteúdo sobre a história do design nacional.

Deve-se ressaltar que a pesquisa foi realizada apenas em sites que ofereciam conteúdo gratuito, uma vez que o objetivo do projeto é desenvolver um site que disponibiliza conteúdo sobre design brasileiro sem custo ou mensalidade.

A busca por sites de conteúdo similar ao do projeto aconteceu em abril de 2020. foi utilizado o sistema de busca Google, no qual foram utilizadas as palavras-chave: "história do design brasileiro", "história do design no brasil" e "história do design". A pesquisa não trouxe como resultado sites inteiramente dedicados aos termos de busca relacionados ao design brasileiro. O único domínio encontrado com esse título foi o <https://www.designbrasil.org.br>, o site era mantido pelo Centro Brasil Design, porém foi descontinuado. Os conteúdos encontrados sobre esse tema estão publicados apenas em blogs diversos e artigos acadêmicos, reforçando mais uma vez a ausência de um site que compile esse tema de forma séria e acurada.

2.2 Análise de similares

Foram analisados três sites: 1) <https://historiadesign.wordpress.com/>; 2) <http://www.designhistory.org/>; e 3) <http://www.designishistory.com>, que apresentavam conteúdos similares a proposta do projeto. Dentre eles, apenas um estava na Língua Portuguesa, no entanto, esse site havia publicado conteúdos em inglês e sem possibilidade de tradução na própria página. Os demais sites analisados disponibilizam seu conteúdo apenas em inglês.

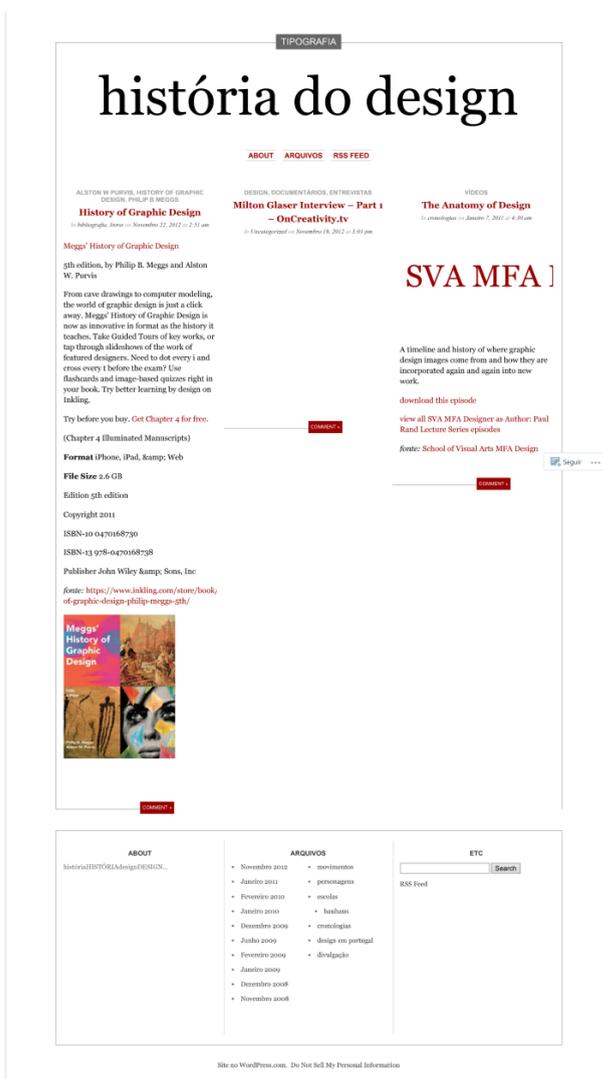
Para cada um dos similares, foi analisada a página inicial e as páginas de conteúdo. Os aspectos analisados na página inicial foram: a) *layout*; b) arquitetura da informação. Na página de conteúdo, além da análise do *layout*, foi feita a análise da forma e profundidade com que o conteúdo é apresentado.

Figura 2 - Análise da página inicial do site similar 1.

Análise de Similares

<https://historiadesign.wordpress.com/>

Página inicial



Layout:

- Não apresenta divisão entre header e os demais elementos do site.
- Layout de aparência neutra.
- Menu aberto centralizado abaixo do header.
- Demais conteúdos divididos em 3 colunas.
- Footer dividido em 3 colunas por fios.

Arquitetura da Informação:

- O site se divide dentro dos 3 ítems do menu, tendo uma página de sobre, uma com os conteúdos e a terceira mostra os códigos do site.
- Investigando os conteúdos parece não ter nenhuma divisão em particular para categoriza-los.

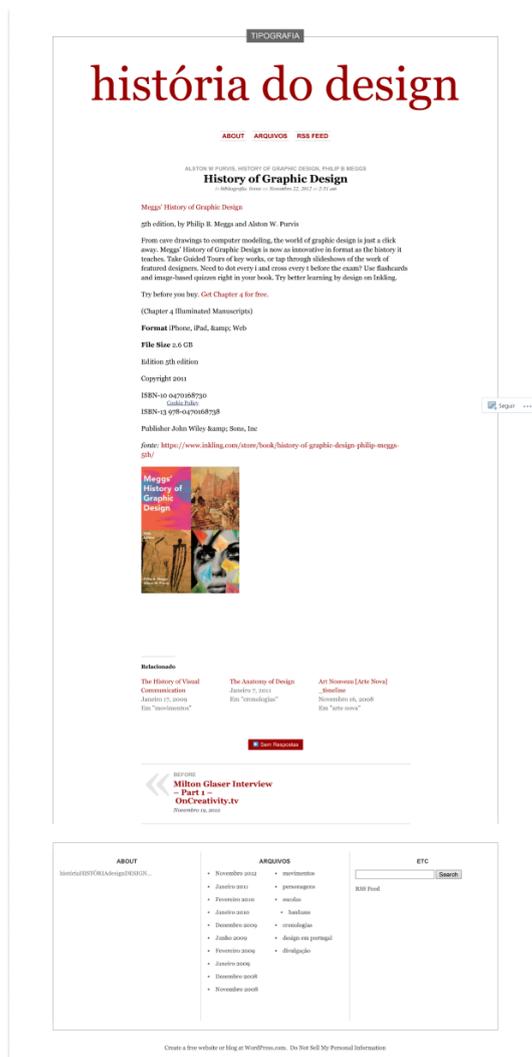
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 3 - Análise da página de conteúdo do site similar 1.

Análise de Similares

<https://historiadesign.wordpress.com/>

Página de conteúdo



Layout:

- O header, menu e footer têm a mesma aparência da página inicial.
- Conteúdo é disposto em uma coluna única.
- Apresenta links de conteúdos relacionados e a opção para ir para o conteúdo postado anteriormente, semelhante a um blog.

Conteúdo:

- Em algumas páginas o conteúdo é em inglês sem a possibilidade de tradução dentro do site.
- Possui links das fontes.
- Apresenta diferentes mídias, como textos, imagens e vídeos (links externos).

Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 4 - Análise da página inicial do site similar 2.

Análise de Similares

<https://designhistory.org/>

Página inicial



Layout:

- Header com o título do site.
- Identidade visual voltada para o conceito histórico.
- Menu aberto na lateral esquerda.
- Demais conteúdos divididos em 3 colunas.
- Barra de pesquisa no canto inferior direito.
- Ao centro uma imagem não clicável.

Arquitetura da Informação:

- A divisão de conteúdo é feita por eventos históricos e tópicos relevantes dentro da história do design.
- A ordem dos itens do menu parecem seguir a lógica de linha do tempo, do mais antigo para o mais atual.

Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 5 - Análise da página de conteúdo do site similar 2.

Análise de Similares

<https://designhistory.org/>

Página de conteúdo

The screenshot shows a website page with a navigation menu on the left containing 16 items such as '1. The History of Symbols', '2. The Alphabet of Human Thought', and '16. Where'd the @ come from?'. The main content area features several articles with titles and introductory paragraphs. For example, 'The Alphabet of Human Thought' discusses the history of symbols, while 'Phonogram' explains the use of sound in design. The page also includes a search bar at the top right and a footer with the URL '©DesignHistory.org 2011'.

Layout:

- O header muda ficando em branco, a barra de pesquisa passa a ser no canto superior direito da página, e o menu permanece da mesma forma que na home se não tiver com algum item selecionado.
- Conteúdo dividido em 4 colunas.
- Trabalha com imagem seguida de texto.
- No final da página tem notas de rodapé.

Conteúdo:

- Conteúdo aborda os temas de forma mais superficial.
- O conteúdo textual serve de apoio e explicação das imagens.

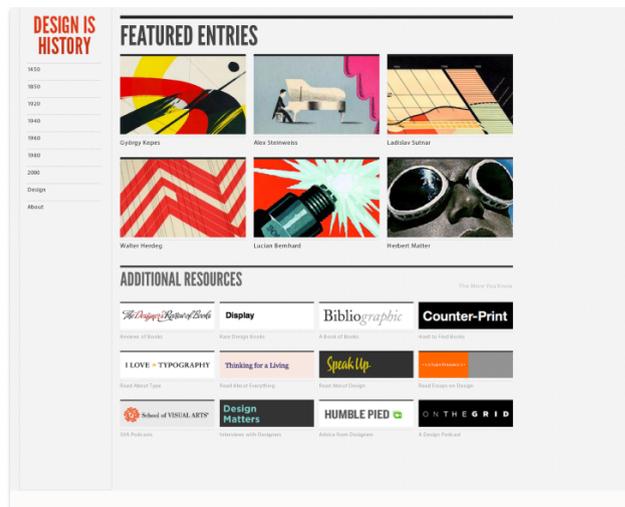
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 6 - Análise da página inicial do site similar 3.

Análise de Similares

<http://www.designishistory.com>

Página inicial



Layout:

- Site não possui header.
- Menu aberto na lateral esquerda.
- O conteúdo é disposto em card na parte central da home.
- Abaixo dos conteúdos existem cards de links externos.

Arquitetura da Informação:

- A divisão de conteúdo é feita por períodos seguindo uma lógica de linha do tempo, do mais antigo para o mais atual.

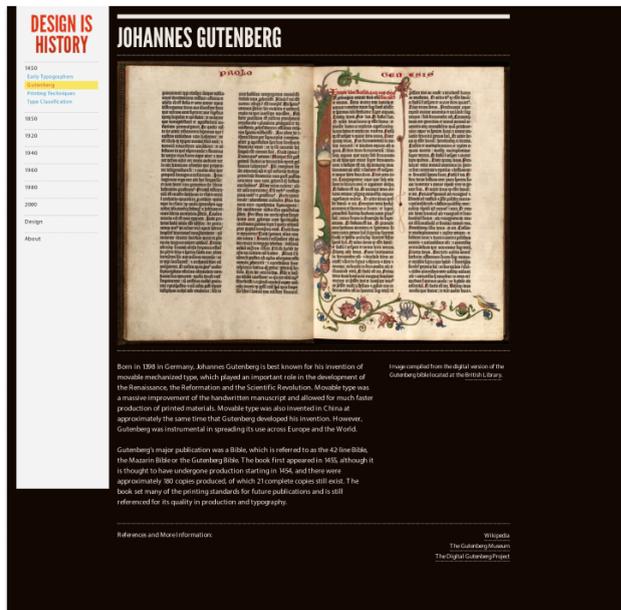
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 7 - Análise da página de conteúdo do site similar 3.

Análise de Similares

<https://designhistory.org/>

Página de conteúdo



Layout:

- O menu permanece da mesma forma que na home se não tiver com algum item selecionado.
- Conteúdo disposto em uma única coluna.
- Trabalha com imagem seguida de texto.
- No final da página tem referências como links externos.
- A cor de fundo do site varia entre as páginas de conteúdo.

Conteúdo:

- Conteúdo aborda os temas de forma mais superficial.
- O conteúdo textual serve de apoio e explicação das imagens.

Fonte: Elaborado pela autora.

2.2.1 Apontamentos da análise

Os três sites analisados focam na história do design de maneira universalista. Outro ponto em comum entre eles, é o conteúdo ser apresentado de maneira mais superficial, sendo complementado por links externos, que também são citados como

a fonte ou referência do conteúdo apresentado. Além disso, todos os sites possuem uma barra de pesquisa. Os conteúdos são apresentados na sua maioria como imagens e texto, com a exceção do site 1, que possui alguns conteúdos em forma de vídeos da plataforma Youtube.

Os sites 2 e 3 possuem a arquitetura da informação organizada, o primeiro por eventos históricos e o segundo por períodos. Ambos seguem a ordem de acontecimentos ou períodos mais antigos para os mais recentes.

O site 3 destaca-se pelo uso de *cards* na apresentação dos conteúdos na página inicial. É uma forma de trazer riqueza visual para o site e torná-lo mais atrativo para pessoas videntes.

Após a análise dos sites, três elementos foram levantados para a construção deste projeto, sendo eles: a) arquitetura da informação (dos sites 2 e 3), b) barra de pesquisa (dos sites 1,2 e 3); c) o uso de *cards* (site 3).

2.3 Público alvo

2.3.1 Questionário online

Para entender melhor o público alvo e seus interesses dentro do design brasileiro, um questionário foi elaborado com o objetivo de fazer uma consulta qualitativa com pessoas que são da área de design ou se interessam por ela. Ele foi aplicado *online* pela plataforma *Typeform*, com 10 perguntas discursivas e de múltipla escolha. As perguntas feitas no questionário se encontram nos **Apêndice 1**. O link do questionário foi divulgado em grupos de *WhatsApp* no dia 22 de abril de 2020. As respostas foram coletadas durante dez dias.

No total, foram coletadas 29 respostas, que foram analisadas para estipular as personas e os requisitos de projeto.

Figura 8 - Análise das respostas do questionário online.

Respostas do Formulário

Relação com design



A maioria são alunos do design.

Possui limitação de visão que não pode ser corrigida com óculos ou lentes de contato



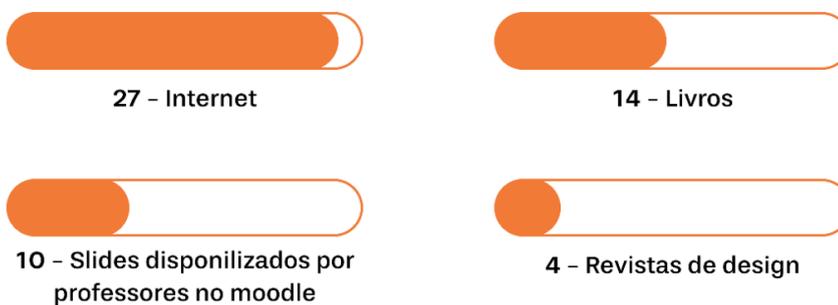
Todos responderam que não possuem limitação de visão que não pode ser corrigida por óculos ou lentes de contato.

Tem interesse em design brasileiro



Todos responderam que têm interesse em design brasileiro.

Onde busca esse material



A internet é a maior fonte de busca desse tipo de material, seguido de livros, slides disponibilizados por professores e poucos alunos pesquisam através de revistas.

Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 9 - Análise das respostas do questionário online.



Fonte: Elaborado pela autora.

2.3.2 Considerações sobre o questionário

Usando as respostas como base foi possível concluir que a internet é a maior fonte de informação sobre design entre as pessoas consultadas, o que se alinha ao objetivo deste projeto de oferecer conteúdo via *site*. Ademais, elas se interessam principalmente por temáticas gerais como ilustração e tipografia que foram as duas categorias mais citadas nas respostas, além de outros assuntos sócio-políticos relacionados à história e regionalismo.

Os sites mais citados nas pesquisas são de redes sociais, um indicativo de que este público consome um conteúdo rápido e sucinto, em formatos dinâmicos. A rede social mais citada é o Instagram e isso aponta que as referências visuais como fotos e vídeos curtos cativam esse tipo de usuário.

2.3.3 Criação das personas

Para representar a delimitação do público alvo, foram construídas quatro personas, que são um recurso utilizado no design para descrever de forma mais eficiente o público-alvo. (PAZMINO, 2015).

Segundo Cooper e colaboradores, uma persona é um personagem fictício, arquétipo hipotético de um grupo de usuários reais, criado para descrever um usuário típico. A persona é definida com rigor e detalhes, derivados de um processo de investigação formal que levanta as características comuns aos usuários e descreve o perfil típico. (HENRIQUES, 2020, p.261)

Cada Persona concebida tem necessidades que são atendidas pelos objetivos gerais e específicos que foram determinados no início do projeto, como desenvolver soluções para pessoas daltônicas, cegas e de baixa visão e a criação de um modelo de página que possa ser replicado através da consulta do style guide.

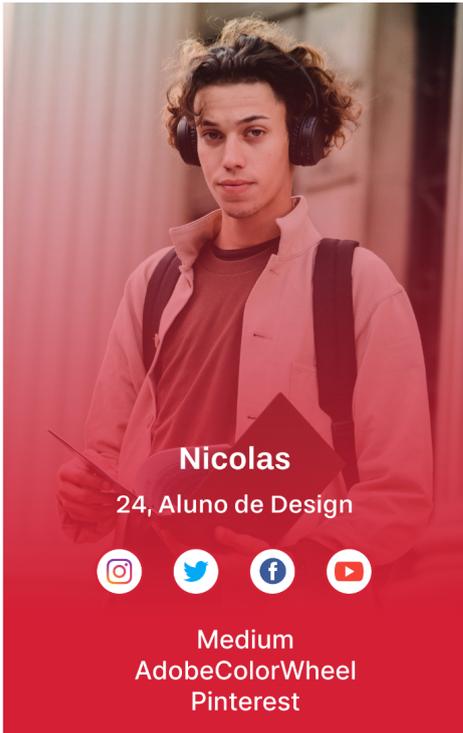
Persona 1

A Persona 1 é um estudante de design que busca embasamento teórico e referências visuais para complementar seus projetos. É um usuário com caráter mais explorador, mas também se interessa por conteúdos densos.

Figura 10 - Persona 1.

Personas

Persona 1



Nicolas
24, Aluno de Design



Medium
AdobeColorWheel
Pinterest

Biografia

Nicolas mora em uma república com amigos perto da região da sua universidade. Ele morava com os pais no interior do estado e se mudou para Florianópolis para cursar design de produto no IFSC. Entrou no PET design, onde desenvolve pesquisas e escreve artigos. Ele acredita que a universidade é uma experiência única e tenta aproveitar cada momento, das festas aos encontros regionais e nacionais de design.

Nicolas vive numa espécie de "caos organizado", é acumulador e gosta de comprar artes nos eventos como Parque Gráfico e ComicCon Floripa. Prefere comprar seus pertences em brechó tanto pelo preço quanto pela estética. É extrovertido e gosta de participar de rodas de conversa sobre design e história da arte.

Desde que entrou no PET (Programa de Educação Tutorial), tem pesquisado mais a fundo sua profissão e procura conteúdos mais densos para enriquecer seus estudos, mas nem sempre consegue se concentrar e absorver tudo que pesquisa.

Frustrações

- Dificuldade de encontrar conteúdos de acesso rápido relacionados a design brasileiro

Motivações

- Adquirir conhecimentos diversos para ser um profissional preparado
- Montar um bom portfólio

Conquistas

- Estudar em uma universidade federal
- Ter uma bolsa que te permite trabalhar com algo que tem interesse

Fonte: Elaborado pela autora.

Persona 2

A Persona 2 é um professor universitário e preza pela veracidade do conteúdo que consome. Ele olha para o site de maneira mais analítica e é pontual na busca de conteúdo. Ele procura por conteúdos mais densos e não tem um caráter tão explorador como as Personas 1 e 3.

Ele possui uma anomalia de visão (daltonismo) e estima sites que possuem paletas amigáveis para daltônicos.

Figura 11 - Persona 2.

Personas

Persona 2



Gregory
37, Professor de Design

Instagram LinkedIn Facebook

Historyisfinebutdesignismine
GoogleAcademy
VAM

Biografia

Gregory é professor da UFG e desde sua graduação nunca abandonou o ambiente universitário. Ele acredita que a construção de conhecimento exige uma troca contínua entre professores e alunos.

Sua maior paixão é fotografia, mas já lecionou matérias diversas como semiótica, teoria da forma e história da arte. Gregory descobriu que tem daltonismo lecionando. Seu daltonismo é leve, mas isso o fez tomar iniciativa para criar peças inclusivas para pessoas com anomalias na visão. Ao pesquisar coisas relacionadas à daltonismo, ele pode perceber o quão pouco isso é discutido no design e como a acessibilidade é deixada de lado. Em suas aulas, Gregory defende que a acessibilidade deve ser um requisito obrigatório em projetos e tenta conscientizar seus alunos sobre o assunto.

Ele gosta de consumir arte, visitando exposições de artistas locais e muitas vezes compra ilustrações e fotografias de seus alunos para incentivá-los.

Frustrações

- Dificuldade em fazer com que seus alunos sejam mais curiosos e busquem mais materiais sobre os temas que são passados em sala de aula
- Encontrar informações soltas sobre design e não conseguir encontrar a fonte

Motivações

- Educar alunos a terem senso crítico
- Construir conhecimento junto aos alunos e com os colegas professores

Conquistas

- Ser reconhecido por suas pesquisas
- Ver que seus alunos conseguiram absorver os conteúdos de suas aulas e estão se desenvolvendo

Fonte: Elaborado pela autora.

Persona 3

A Persona 3 não é da área de design, mas seu interesse por decoração fez com que ela pesquisasse sobre o assunto. Ela tem um caráter mais livre e explorador, gosta de se informar, mas não sente a necessidade de se aprofundar tanto nos conteúdos apresentados.

Figura 12 - Persona 3.

Personas

Persona 3



Clara
28, Esteticista

Pinterest
Vivadecora
Domaarquitetura

Biografia

Clara se formou em estética e cosmética e hoje atua como esteticista. Ela atende a domicílio fazendo massagens, limpeza de pele e auriculoterapia. Ela acredita que beleza e bem estar devem andar lado a lado e busca aplicar tratamentos holísticos no seu trabalho.

Quando iniciou o atendimento a domicílio, Clara entrou em contato com vários tipos de casa através de seus clientes e começou a se interessar por decoração. Desde então ela pesquisa em blogs de decoração e no pinterest formas de melhorar a aparência da sua casa.

Clara gosta de aprender um pouco de tudo, e tenta usar a internet ao seu favor. Gosta de ler sobre decoração e design mas busca sempre fontes que parecem confiáveis para isso.

Frustrações

- Nem sempre encontra conteúdos confiáveis na internet

Motivações

- Buscar conteúdos que diversos por curiosidade
- Gostaria de abrir um espaço de estética holística no futuro

Conquistas

- Ter se graduado em um curso que gosta
- Ter conseguidos clientes fiéis que gostam do seu trabalho

Fonte: Elaborado pela autora.

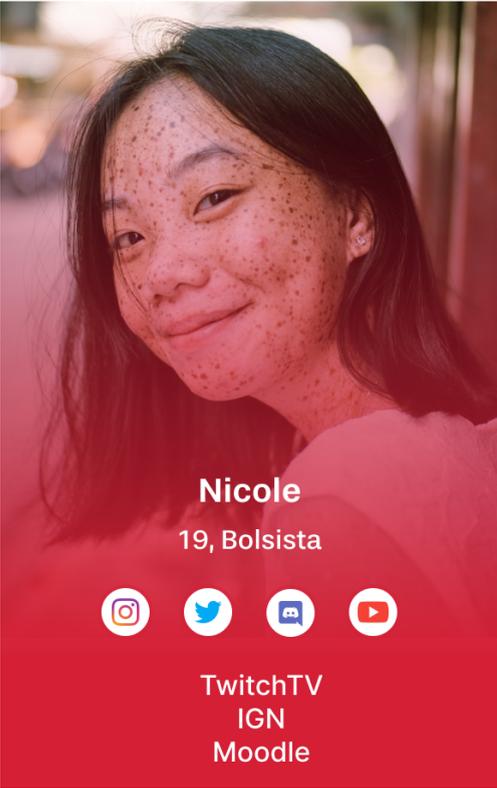
Persona 4

A Persona 4 possui uma relação diferente com o site do que as demais Personas. Ela alimenta os conteúdos do site, portanto sua interação primária com ele não é com o objetivo de consumir o conteúdo. Dentre as personas, ela é a única que entra em contato com o *style guide* para garantir que as diretrizes visuais de site se mantenham de acordo com o que foi construído durante o projeto.

Figura 13 - Persona 4.

Personas

Persona 4



Nicole
19, Bolsista

Instagram Twitter Discord YouTube

TwitchTV
IGN
Moodle

Biografia

Nicole é estudante de design da UFSC. Está no 4º semestre e conseguiu uma bolsa para trabalhar com o site de histórias do design brasileiro no mesmo semestre que está fazendo o projeto digital.

Nicole mora com os pais na Palhoça, e pela distância entre a universidade e sua casa, passa bastante tempo na biblioteca universitária nos intervalos entre as aulas e as reuniões referentes ao site. Apesar de passar muito tempo na biblioteca, Nicole tem dificuldade para ler livros de design, ela prefere se informar por blogs e pelo behance. Tem uma preferência maior por buscar referências visuais do que consumir conteúdos densos e vê seu trabalho no site de histórias do design brasileiro como uma oportunidade para entrar em contato com o conteúdo que evita nos livros.

Seus hobbies giram em torno de jogos para PC e celular. Gosta especialmente de mobas e já tentou a sorte fazendo livestreams como forma de engajar mais com pessoas que têm os mesmos interesses que ela.

Frustrações

- Passa muito tempo em transporte público para se locomover de casa até a universidade
- Se sente insegura como designer por não ter desenvolvido muitos projetos ainda

Motivações

- Quer trabalhar com jogos, e pretende fazer uma especialização fora do país quando concluir a graduação

Conquistas

- Estudar em um curso que gosta
- Conseguir uma bolsa no início do curso apesar da pouca experiência
- Ter uma pequena comunidade que a acompanha em suas lives

Fonte: Elaborado pela autora.

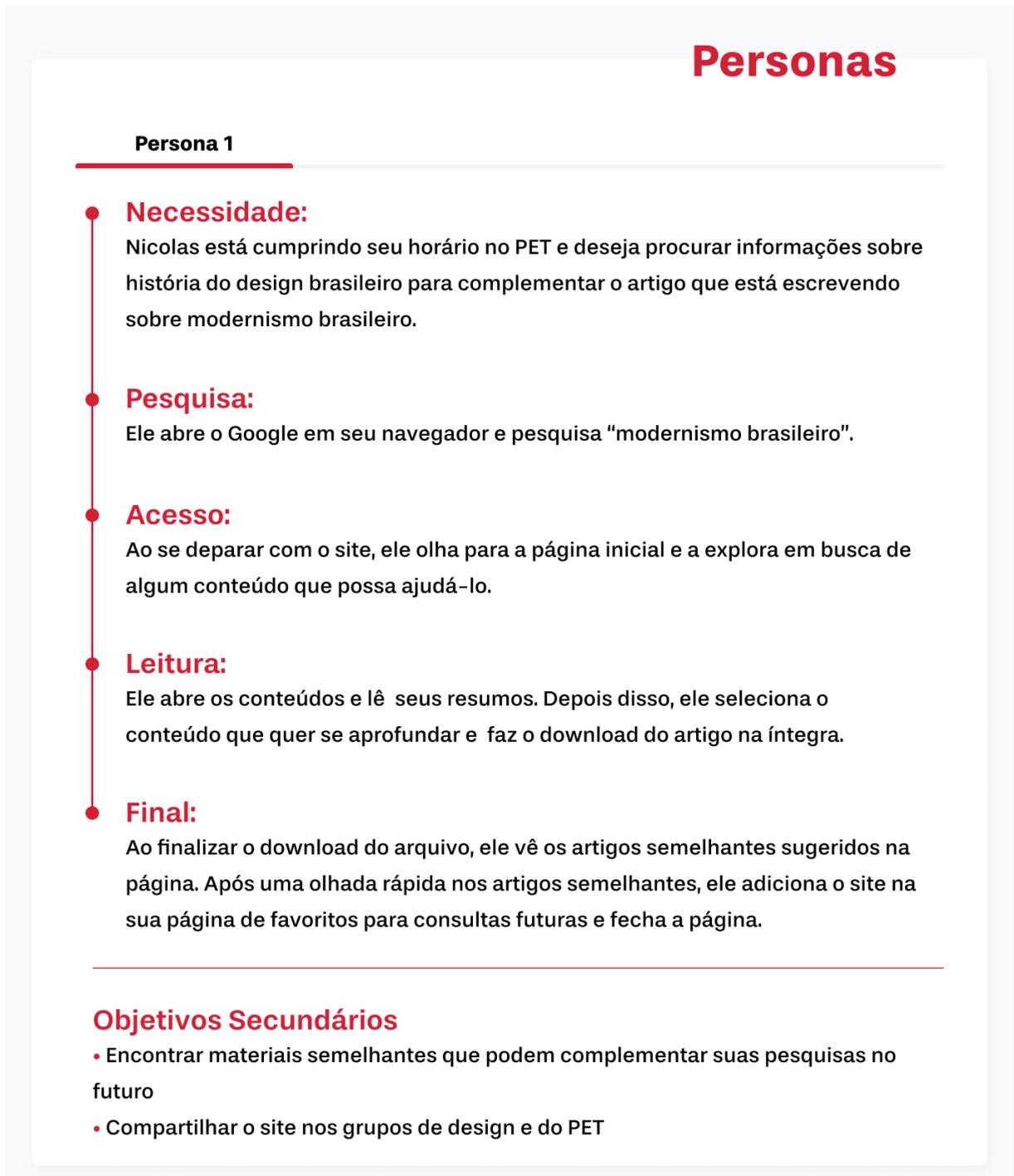
2.3.4 Jornada dos Usuários

Na jornada de usuário, foi criado um cenário no qual o usuário entra em contato com o site e interage com ele. Essa etapa mapeia como o usuário atinge seus objetivos ao se utilizar do site.

Jornada do usuário - Persona 1

A Persona 1 entra em contato com o site para fazer uma busca sobre o modernismo brasileiro para enriquecer sua pesquisa para um artigo que está escrevendo no PET Design.

Figura 14 - Jornada do usuário da Persona 1.

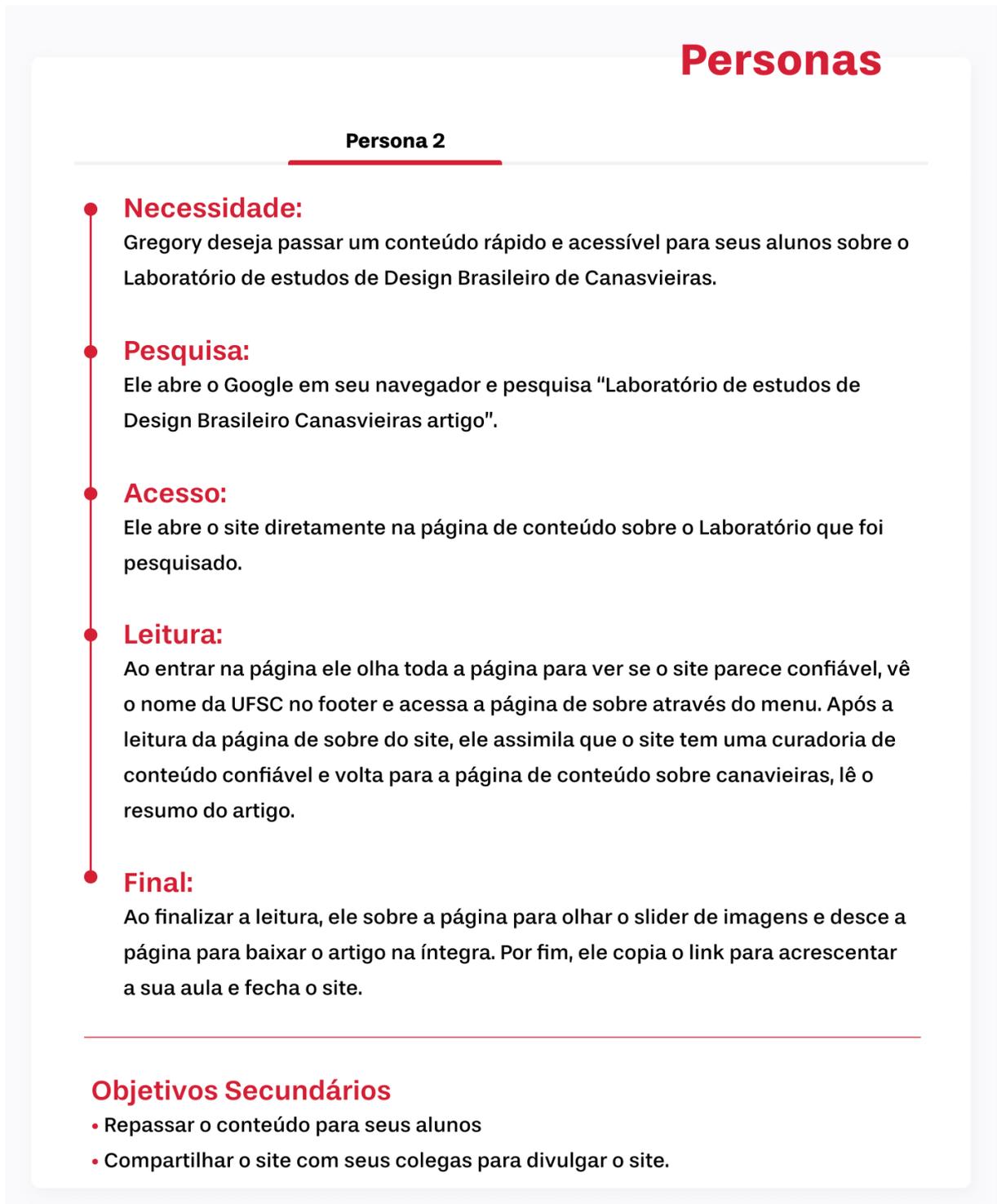


Fonte: Elaborado pela autora.

Jornada do usuário - Persona 2

A Persona 2 entra em contato com site buscando um conteúdo para sua aula sobre o LBDI - Laboratório Brasileiro de Desenho Industrial. Ele está em busca de um conteúdo explicativo e de fácil acesso para deixar linkado no moodle.

Figura 15 - Jornada do usuário da Persona 2.

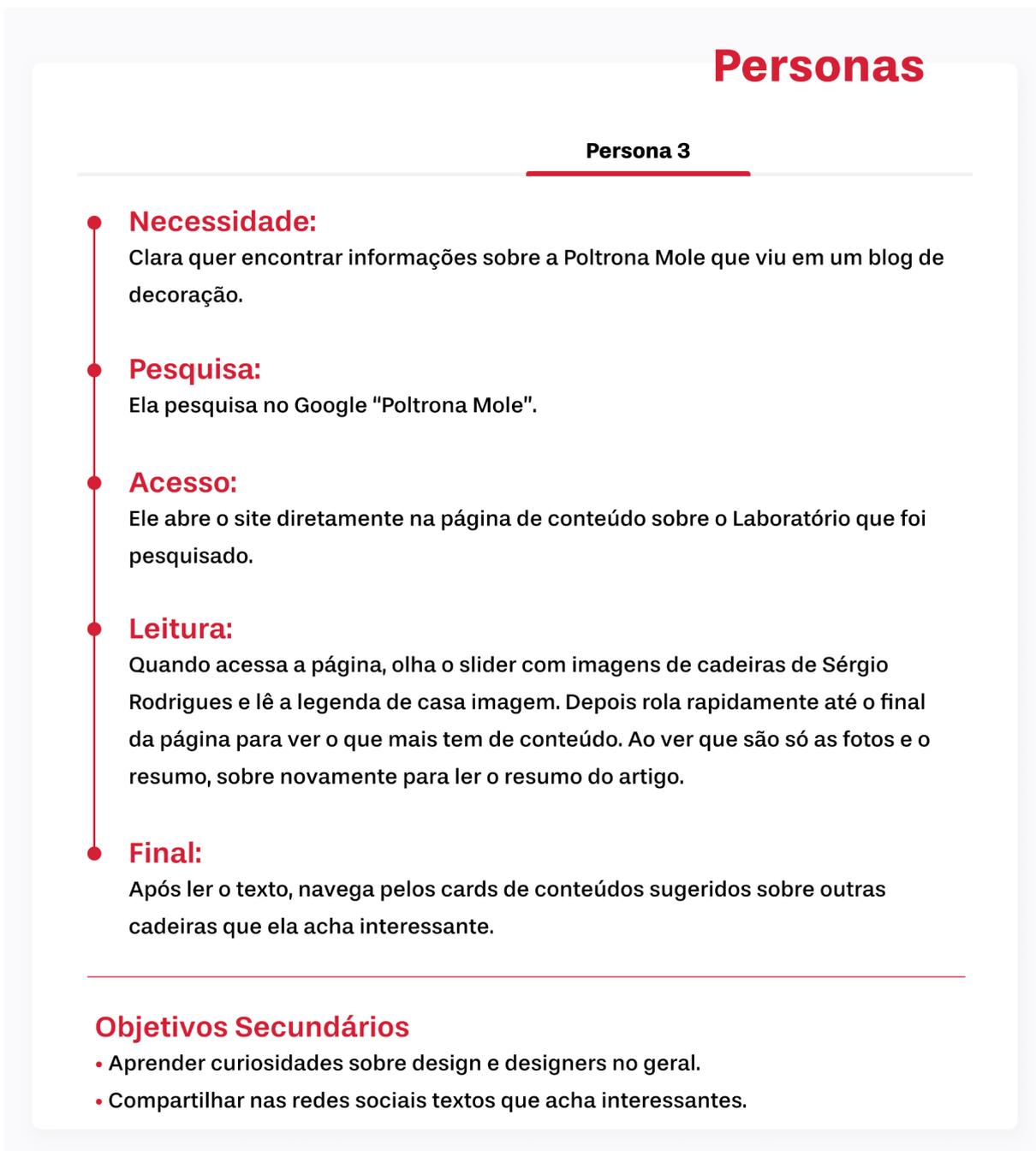


Fonte: Elaborado pela autora.

Jornada do usuário - Persona 3

A Persona 3 encontra o site com uma pesquisa relacionada a mobiliário brasileiro. Ela não é familiarizada com a área de design, mas pesquisa sobre a poltrona mole após encontrar fotos dela em um blog de decoração.

Figura 16 - Jornada do usuário da Persona 3.

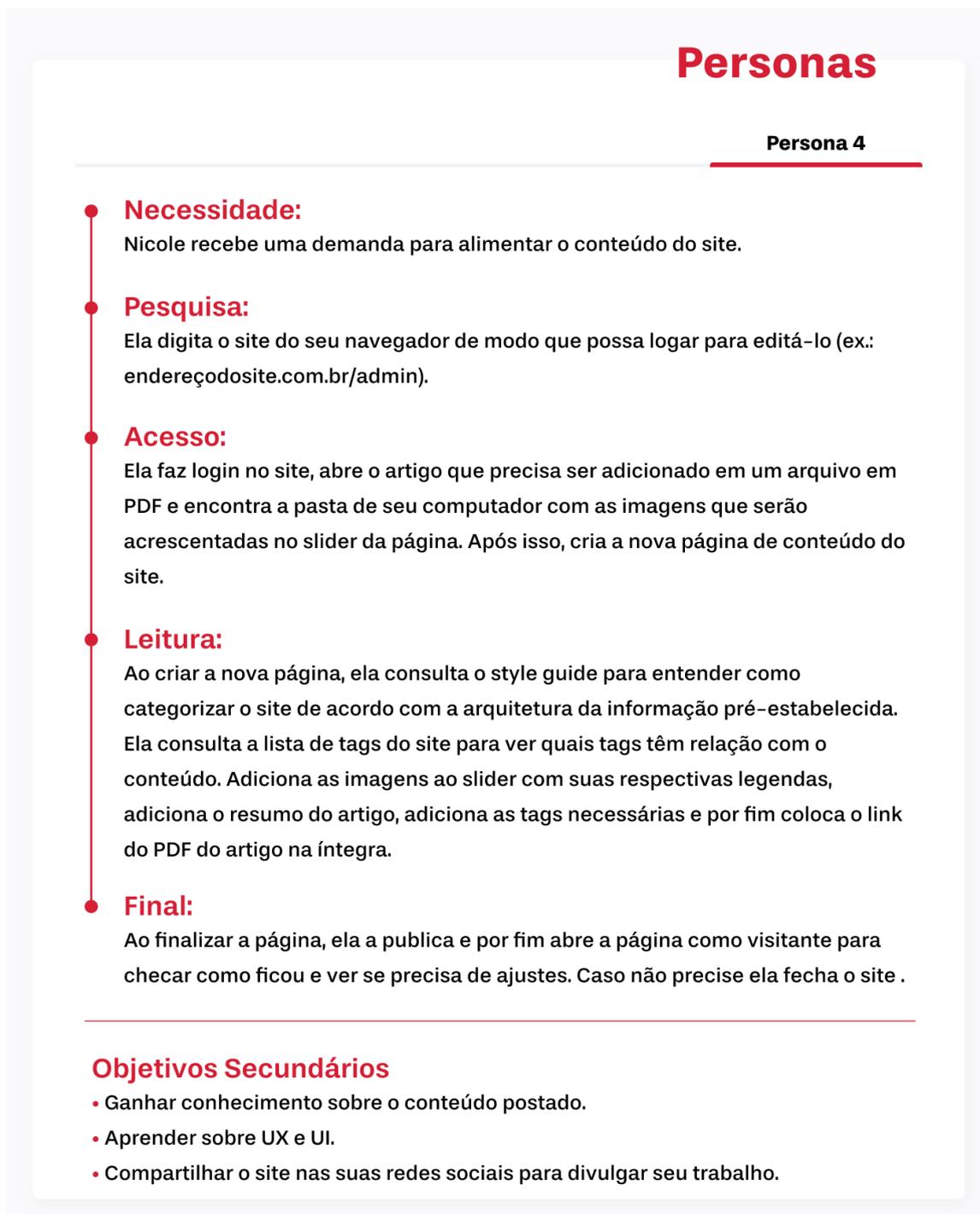


Fonte: Elaborado pela autora.

Jornada do usuário - Persona 4

A Persona 4 é a bolsista que alimenta o site. Ela recebe as demandas e os conteúdos que serão adicionados e entra no site como admin para colocá-los.

Figura 17 - Jornada do usuário da Persona 4.



Fonte: Elaborado pela autora.

3. PLANO DE ESCOPO

No plano de escopo, atendendo às informações coletadas e analisadas no plano de estratégia, foram definidos os requisitos do projeto, além dos conceitos básicos que serão utilizados para a construção do site.

3.1 Requisitos de projeto

De acordo com as pesquisas de similares, consulta online com o público alvo e desenvolvimento das personas, foi desenvolvida uma tabela de requisitos de projetos para delimitar o que deve obrigatoriamente ser aplicado ao projeto, o que é desejável que seja aplicado e o que é opcional, mas pode acrescentar riqueza tanto à forma quanto ao conteúdo do site.

Figura 18 - Requisitos de projeto.

Requisitos de Projeto

Estéticos

Obrigatório	Desejável	Opcional
Layout simples para que o conteúdo tenha o devido destaque	Utilizar cores que tenham contraste com o fundo e com as cores de tipografia dos textos sobrepostos	Tipografia desenvolvida por tipógrafo brasileiro

Conteúdo

Obrigatório	Desejável	Opcional
Possuir outras formas de mídia além de texto e foto	Conteúdos que possuem mais de uma categoria, deixem explícito a cada uma das categorias as quais ele pertence	
Possuir mais de uma forma de categorização de conteúdo e busca		

Navegabilidade

Obrigatório	Desejável	Opcional
Navegação que pode ser feita exclusivamente pelo teclado*	Ferramenta de pesquisa abrangente através de "tags" de conteúdo	

Acessibilidade

Obrigatório	Desejável	Opcional
Audiodescrição de todas as imagens*	Utilizar cores que possam ser diferenciadas tanto para pessoas videntes sem anomalias na visão quanto para pessoas com diferentes tipos de daltonismo	Usuário poder mudar o tamanho da fonte
Legendar conteúdos audiovisuais*		

*Medidas de acessibilidade que estão previstas para o site, mas que só poderão ser executadas e validadas em etapas posteriores ao plano de superfície.

Fonte: Elaborado pela autora.

Vale frisar que a proposta desse projeto se limita ao desenvolvimento de um protótipo de alta fidelidade e ao *style guide*, portanto não é possível executar de fato os requisitos de acessibilidade referente a audiodescrição das imagens e legendar conteúdos audiovisuais. Esses requisitos serão executados em fases posteriores do projeto quando ele for continuado.

3.2 Conceitos do projeto

Os conceitos do projeto são palavras-chaves que serviram para pesquisa de imagens com o objetivo de definir diretrizes visuais do projeto.

Eles são:

- Brasilidade
- Acessível
- Confiável

O conceito brasilidade se alinha à temática dos conteúdos do site; acessível aos objetivos do site de disponibilizar conteúdo gratuito com medidas de acessibilidade para pessoas daltônicas, cegas ou de baixa visão; e confiável vem da necessidade identificada pela autora de reunir conteúdos sobre design brasileiro com fontes confiáveis.

4. ESTRUTURA

Após ter definido os requisitos e conceitos do projeto, inicia-se o plano de estrutura. Nesse plano, foi definida a arquitetura da informação, e utilizando-a de base foi construído o mapa do site.

4.1 Arquitetura da informação

A arquitetura da informação é a tarefa de organizar as informações de forma que o usuário compreenda e consiga navegar pela interface sem grandes dificuldades.

Em um projeto com uma temática tão rica e ampla como a história do design brasileiro, houveram dois fatores primordiais para a construção da arquitetura da informação: 1) a análise dos similares por conteúdo; 2) o questionário online disponibilizado para o público alvo.

Na análise dos similares por conteúdo, os dois sites que abordam a história do design de forma pragmática, existem dois tipos de divisão. O site similar 2 (<http://www.designhistory.org>), utiliza divisão por eventos históricos. Em contrapartida, o site similar 3 (<http://www.designhistory.com>) trabalha com a divisão de conteúdo por períodos.

Como no Brasil, os movimentos de design não são tão claros e definidos por períodos delimitados como na Europa, ficaria inviável fazer uma divisão por movimentos sem gerar confusão. Já a divisão feita por períodos é mais tangível. O designer e autor Rafael Cardoso, aborda a história do design em seu livro Uma Introdução à História do Design, criando uma divisão por períodos diferentes para cada capítulo. Apesar desse livro não abordar diretamente a história do design brasileiro, ele elabora uma linha do tempo coesa que pode ser utilizada como base para categorizar a divisão de períodos para o site.

A divisão proposta por Cardoso (2008) é feita da seguinte forma:

- Introdução e organização industrial, **séculos 18 e 19**
- Design e comunicação no novo cenário urbano, **século 19**
- Design, indústria e o consumidor moderno, **1850-1930**
- Design e teoria na primeira era modernista, **1900-1945**
- O design em um mundo multinacional, **1945-1989**
- Os desafios do design no mundo pós moderno

Utilizando os capítulos do livro como base, foi traçada uma divisão apropriada para uma linha do tempo dentro do site, com a seguinte estrutura:

- Séculos 18 e 19
- 1850
- 1900

- 1945
- 1989
- 2000

Foi eliminada a repetição do século 19, uma vez que tem a união entre século 18 e 19, e houve o acréscimo dos anos 2000 tendo em vista que os usuários do site podem acessá-lo também com interesse em atualidades, tornando o conteúdo do site mais abrangente.

Com o questionário online que foi disponibilizado para o público alvo, observa-se que os participantes, quando fazem pesquisas relacionadas à história do design brasileiro, geralmente procuram por áreas como tipografia, ilustração, etc. Como existem muitas áreas no design e listar todas deixaria a navegação complexa e vagarosa, a alternativa encontrada foi utilizar-se de 6 áreas mais abrangentes do design: gráfico, digital, animação, jogos, produto e interiores.

Figura 19 - Arquitetura da informação.



Fonte: Elaborado pela autora.

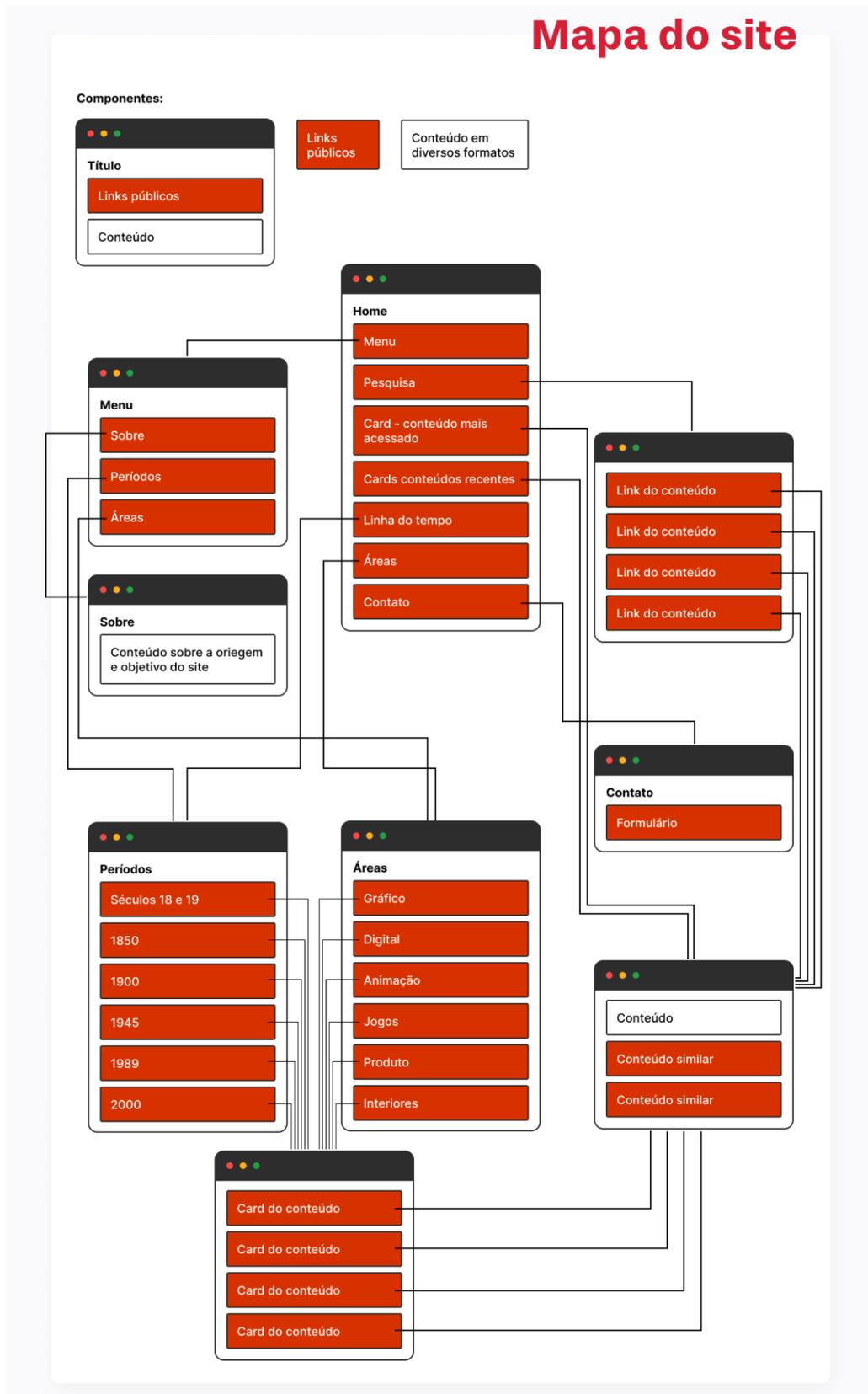
4.2 Mapa do site

O mapa do site tem a função de mapear cada página do site e como elas se interligam umas às outras. A partir do mapa do site, é possível visualizar o fluxo de navegação dentro do mesmo.

O mapa do site foi elaborado no Figma, utilizando como base o kit oferecido pela comunidade do Figma, disponibilizado pelo criador Toni Gemayel.²

² <https://www.figma.com/community/file/836606323472757934>

Figuras 20 - Mapa do site.



Fonte: Elaborado pela autora.

No mapa do site, foi construída a estrutura de navegação e como as páginas são interligadas. Ele contribui com a visualização de cada página para a construção do esqueleto. Vale ressaltar, que com o desenvolvimento do *wireframe*, novas necessidades podem aparecer de acordo com a construção das páginas.

5. ESQUELETO

Na etapa esqueleto, foi desenvolvido o *wireframe*. O *wireframe* é a construção inicial do site. É uma forma de organizar a estrutura do site sem incluir os elementos estéticos da identidade visual. Sua função é determinar o esqueleto do site a partir do mapa e como o conteúdo ficará disposto nas páginas.

As telas do *wireframe* foram elaboradas no Figma a partir de um kit de *Wireframe* disponibilizado pela comunidade do Figma.³

Para o desenvolvimento do *wireframe*, primeiro ocorreu o desenvolvimento do grid. O grid é relevante na construção do site para auxiliar na diagramação do *layout* e para garantir a responsividade do site.

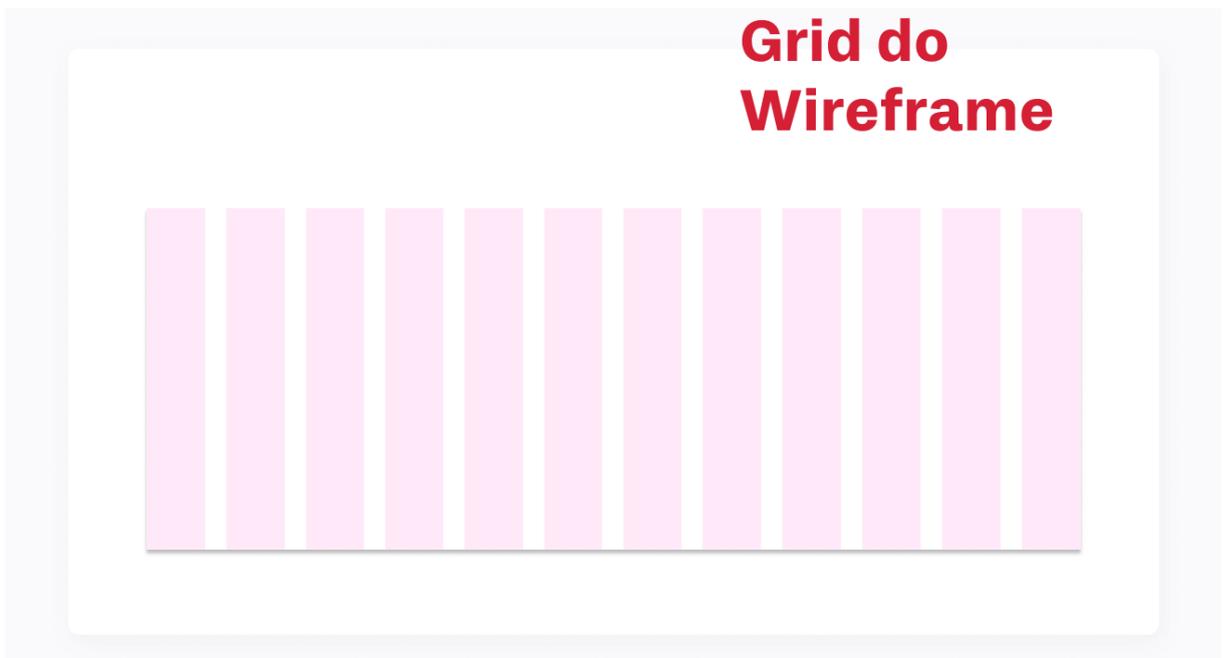
3

<https://www.figma.com/file/bRWA7vkcArwcmiSCf9LzvY/Wireframing-Copy?node-id=0%3A1>

5.1 Wireframe

O *wireframe* é um protótipo de média fidelidade. Ele auxilia na estruturação do site com base na arquitetura e mapa do site. O *wireframe* pode alterar a estrutura inicial do mapa do site, pois com o desenvolvimento da parte visual do projeto, novas soluções são descobertas para evoluir a sua estética e usabilidade.

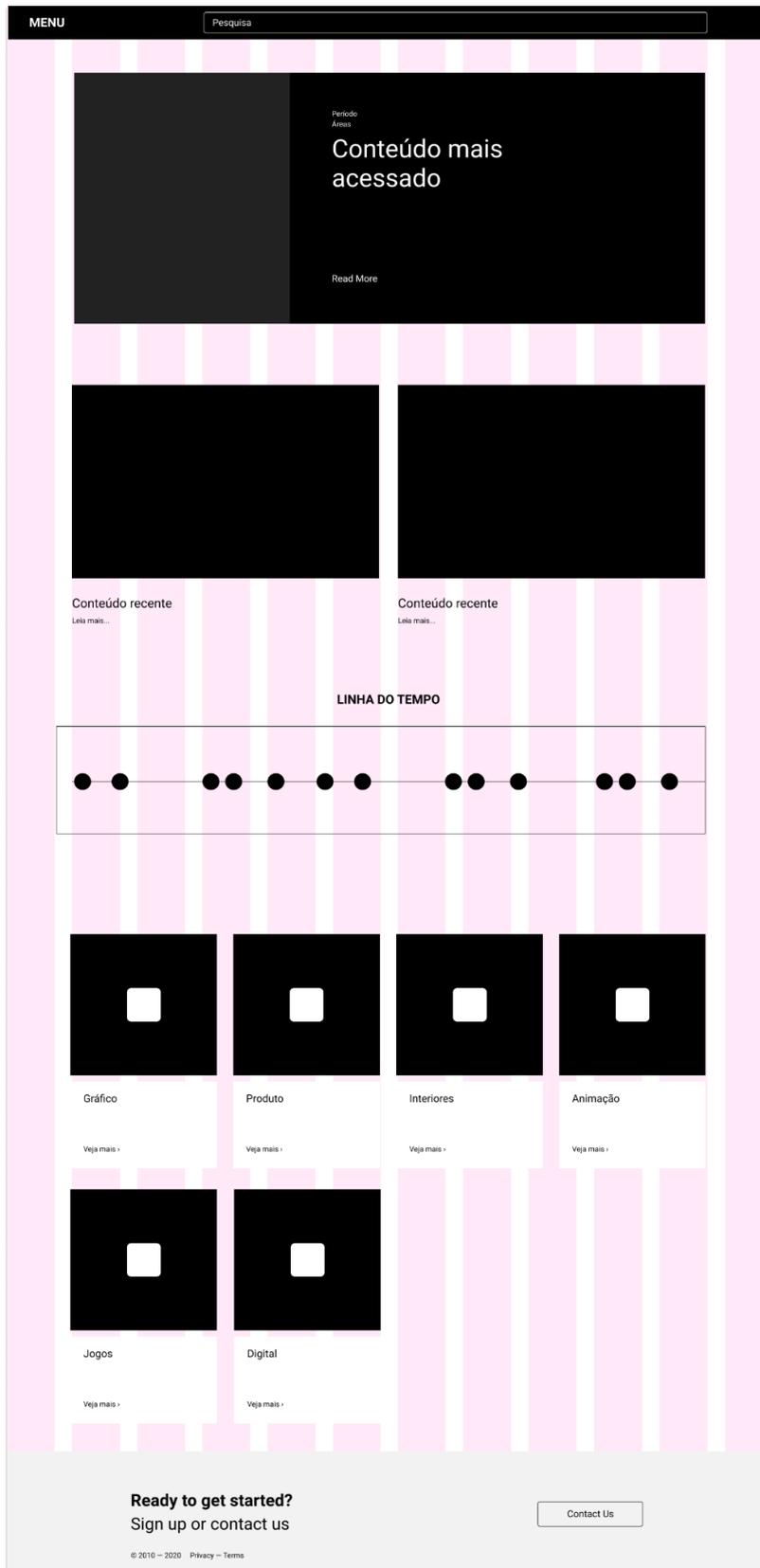
Figuras 21 - Grid desenvolvido para o *wireframe*.



Fonte: elaborado pela autora.

Para atestar a responsividade do *wireframe* e protótipo, o grid foi construído com 12 colunas. Dessa forma, quando o site for desenvolvido para mobile, é possível ajustar os elementos das 12 colunas em 4 colunas e manter a integridade da interface.

Figuras 22 - Wireframe página inicial.



Fonte: elaborado pela autora.

Na página inicial do *wireframe*, foi inserida uma linha do tempo para representar os períodos. Essa solução torna a divisão por períodos algo mais visual e traz a ideia de continuidade de tempo.

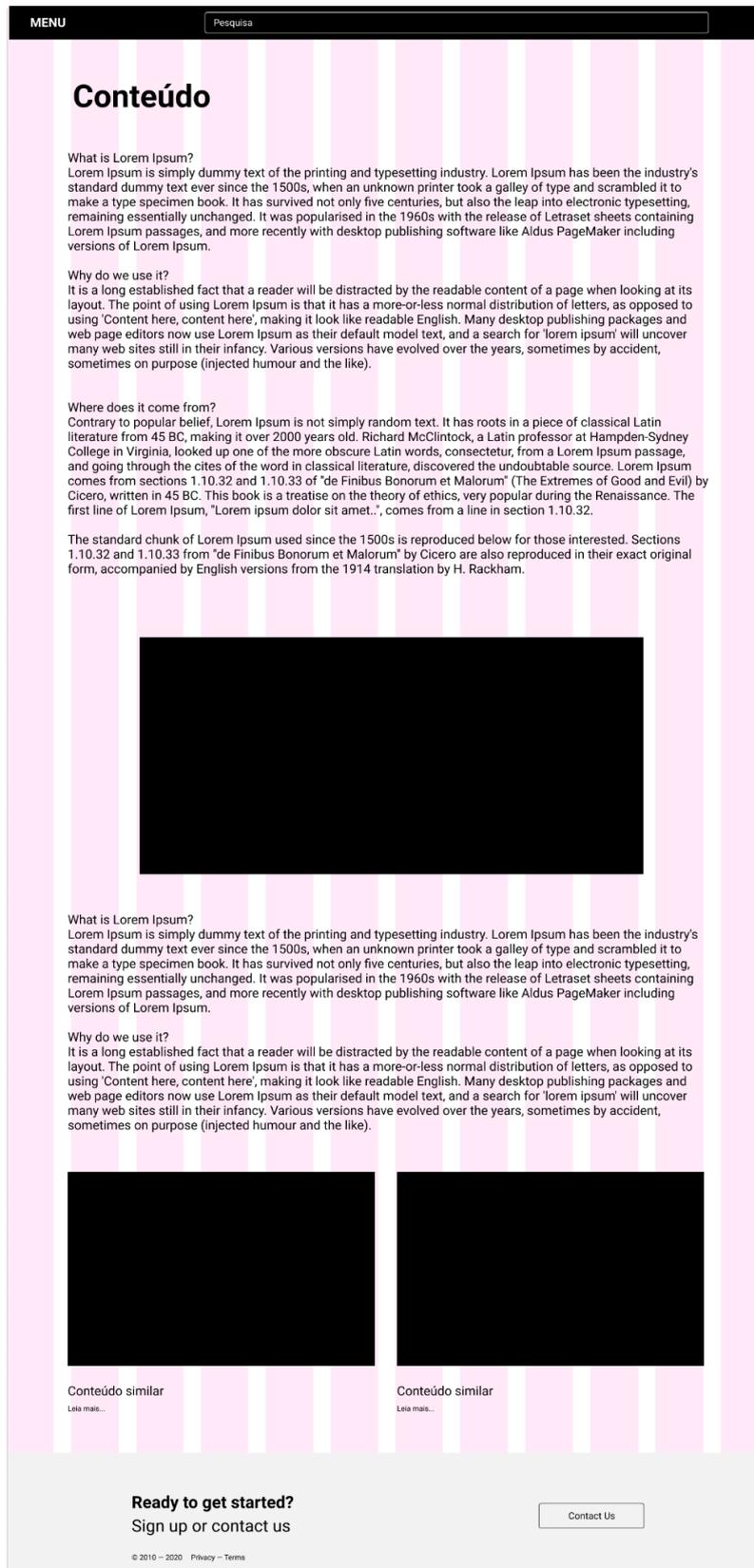
Figuras 23 - *Wireframe* página inicial com o menu aberto.



Fonte: elaborado pela autora.

Na Figura 23 tem uma representação do menu aberto. O menu se comporta da mesma forma em todas as páginas.

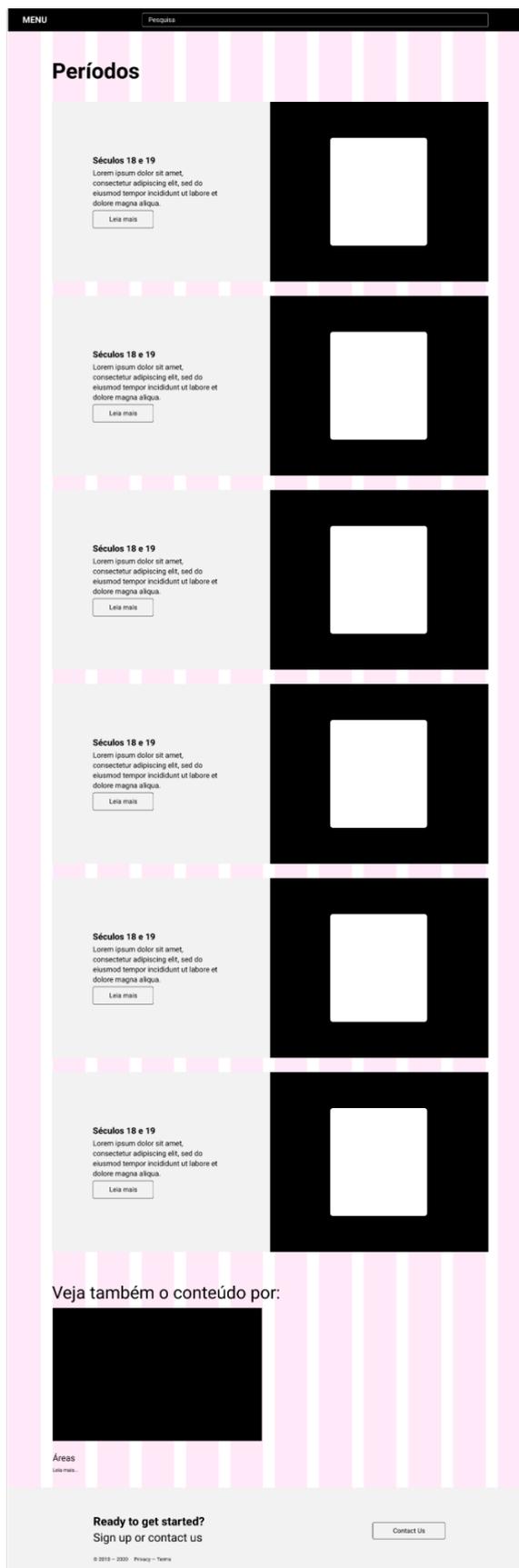
Figuras 24 - Wireframe página de conteúdo.



Fonte: elaborado pela autora.

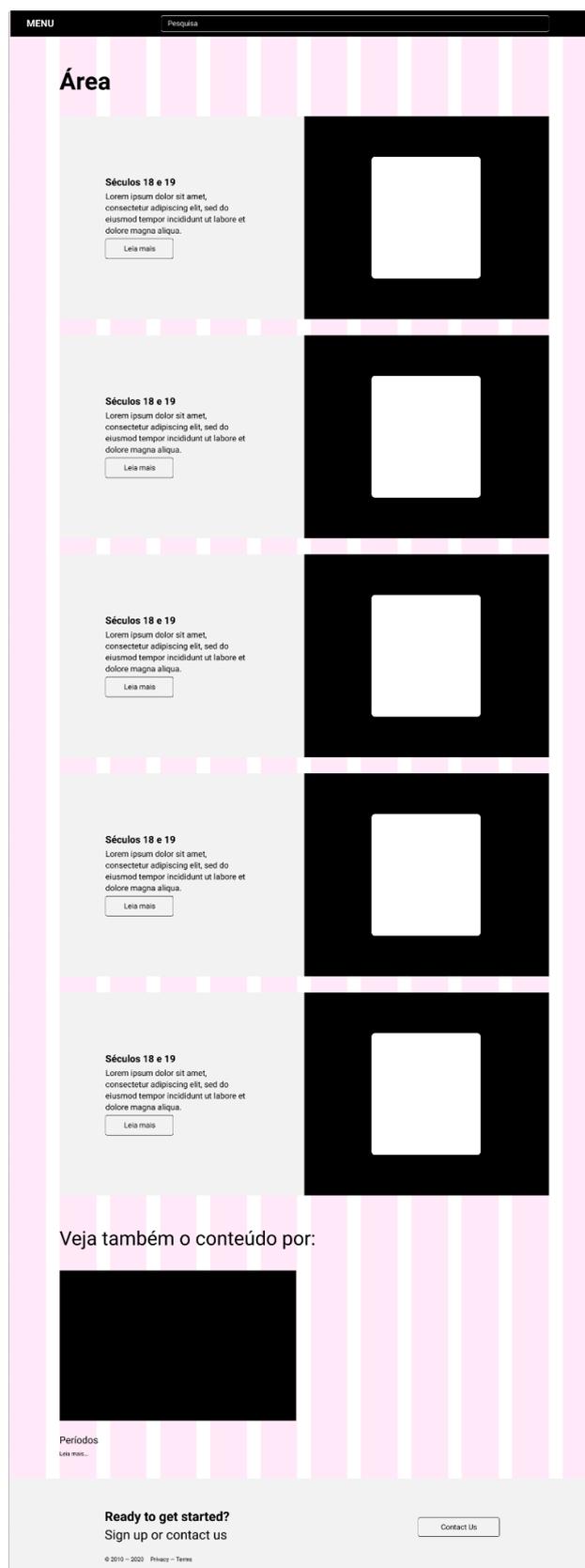
Na Figura 24, na página de conteúdo, o mesmo foi disposto em forma de texto e imagem. Diferente dos sites similares, essa solução faz uso de imagem e texto de forma conjunta ao invés de utilizar o texto apenas como complemento ou legenda da imagem.

Figuras 25 - Wireframe página de períodos.



Fonte: elaborado pela autora.

Figuras 26 - Wireframe página de áreas.



Fonte: elaborado pela autora.

Na página de períodos, os períodos foram representados por cards. Assim como na página de áreas. Na página de períodos, tem a sugestão de ver o conteúdo por áreas, e na página de áreas, tem a sugestão de ver o conteúdo por períodos.

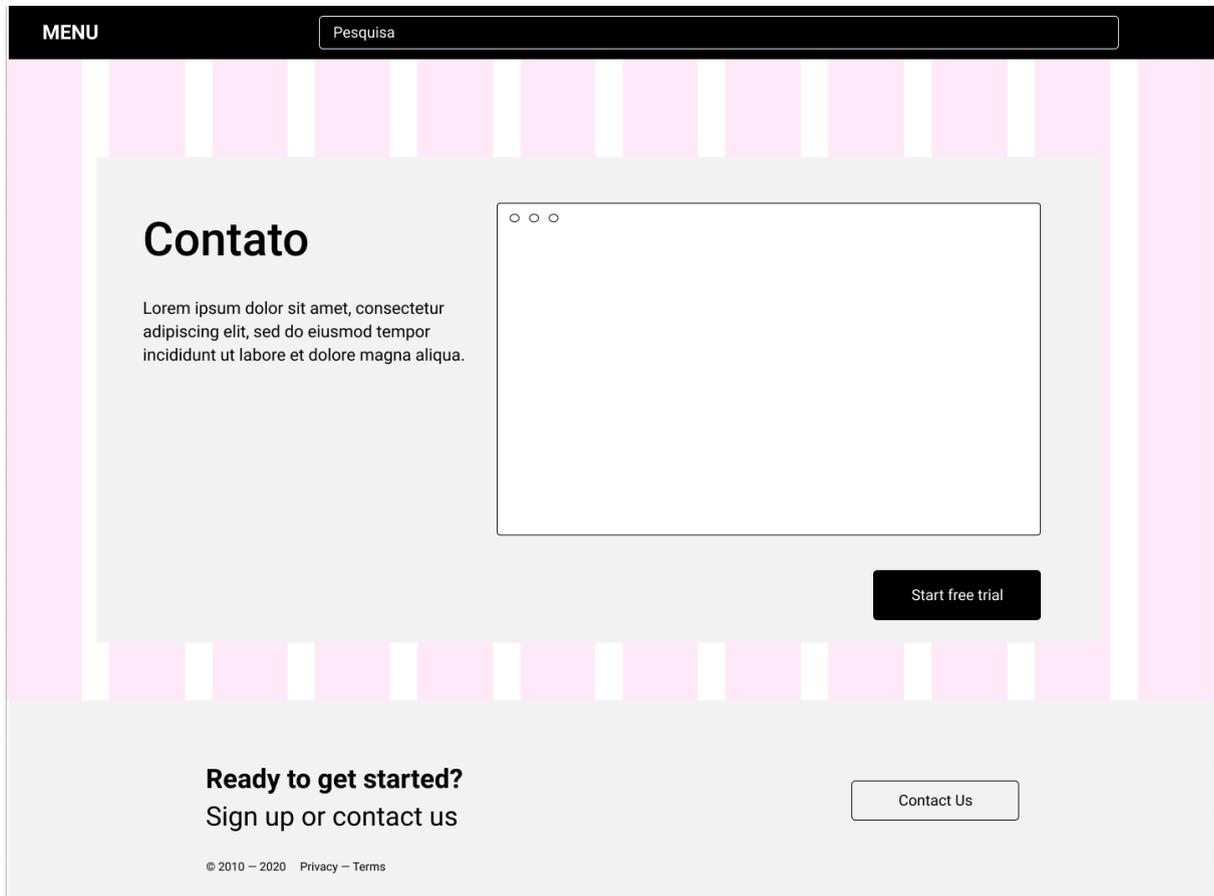
Figuras 27 - Wireframe página de links de conteúdo.



Fonte: elaborado pela autora.

Na Figura 27, a página de links de conteúdo foi idealizada tanto para resultados de pesquisa quanto para página de áreas ou períodos específicos.

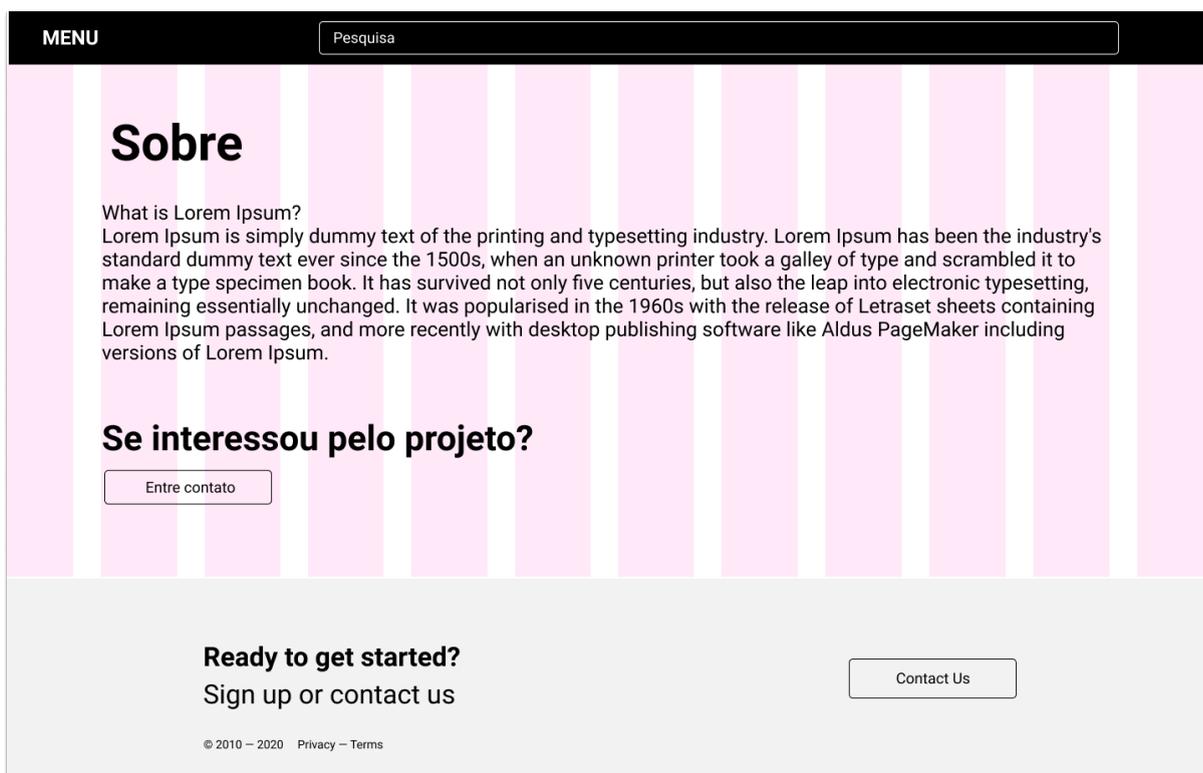
Figuras 28 - *Wireframe* página de contato.



Fonte: elaborado pela autora.

Na Figura 28, na página de contato, o *card* apresentado será substituído por um formulário no plano de superfície. O uso desse *card*, se deve ao fato do wireframe ter sido elaborado a partir de um modelo pronto do Figma, que continha uma variedade limitada de componentes.

Figuras 29 - Wireframe página de sobre.



Fonte: elaborado pela autora.

Na Figura 29, na página de sobre, além do texto sobre o site, também tem o botão que leva à página de contato.

6. SUPERFÍCIE

Nessa etapa, foi construído um protótipo de alta fidelidade, com base nos pontos levantados e analisados dos planos anteriores: plano de estratégia, plano de escopo, estrutura e esqueleto. E mais adiante, o *style guide* do site, que são as diretrizes visuais determinadas para organização da arquitetura da informação do site e padronização dos seus elementos.

Tanto o protótipo de alta fidelidade quanto o *style guide* foram desenvolvidos no Figma. Será apresentado o link do protótipo de alta fidelidade, as telas de cada página; o link do *style guide*, e suas telas.

O objetivo de fazer o *style guide* utilizando a plataforma Figma - a mesma utilizada para construção do protótipo do site -, é viabilizar a continuidade do

desenvolvimento do site de forma independente ao relatório de projeto de conclusão de curso, de modo que todas as informações necessárias para o desenvolvimento do site se encontram compiladas em uma ferramenta de desenvolvimento de design de interface.

6.1 Protótipo

O protótipo de alta fidelidade apresenta as soluções desenvolvidas para interface. Foi concebido no Figma com base no *wireframe* que foi criado para o plano de esqueleto.

6.1.1 Painéis visuais

Para o desenvolvimento do protótipo de alta fidelidade, os conceitos básicos do projeto auxiliam no amadurecimento do aspecto estético do projeto. Foram desenvolvidos painéis visuais para cada um desses conceitos como forma de inspiração para escolha de cores e grafismos do site.

Figuras 30 - painel visual do conceito brasilidade.

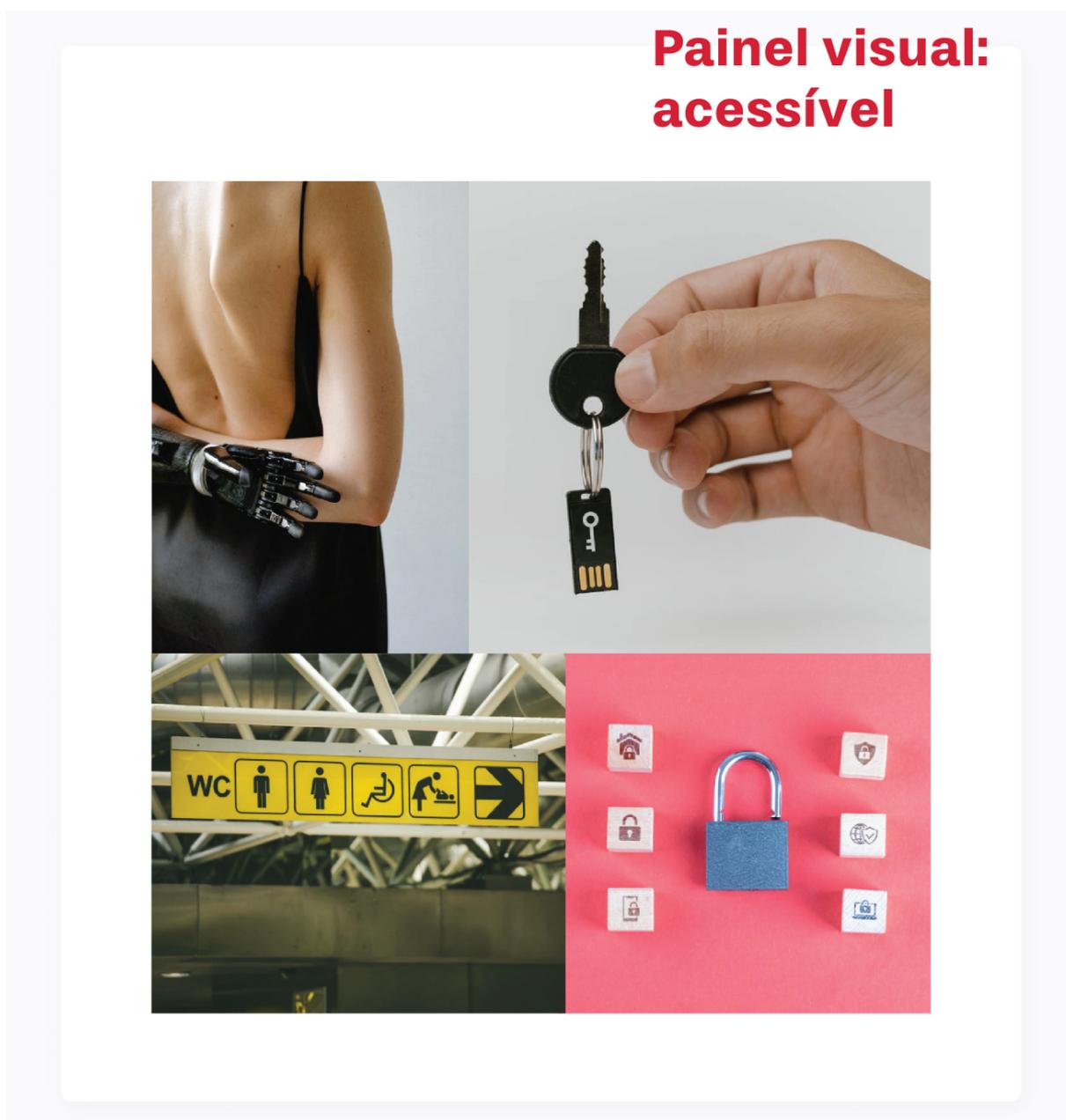


Fonte: elaborado pela autora.

Com as pesquisas relacionadas ao conceito de brasilidade, foi encontrado o bordado barafunda. Existem mais de uma história de origem dessa técnica, mas fato é, que este bordado costumava ser feito nas senzalas do país. As escravas e escravos, muitas vezes não recebiam roupas para vestir, mas recebiam restos de tecidos. Com os retalhos de tecido, fazia-se o bordado barafunda desfiando as tramas do tecido criando padronagens. Essas padronagens influenciaram diretamente na escolha dos grafismos utilizados no protótipo de alta fidelidade. O

estudo do barafunda para este projeto foi feito com o auxílio do artesão Carlos Vinicius da loja [Awô Bordados](#), que disponibilizou fotos do seu trabalho e os nomes de cada ponto (Anexo 1 ao 12).

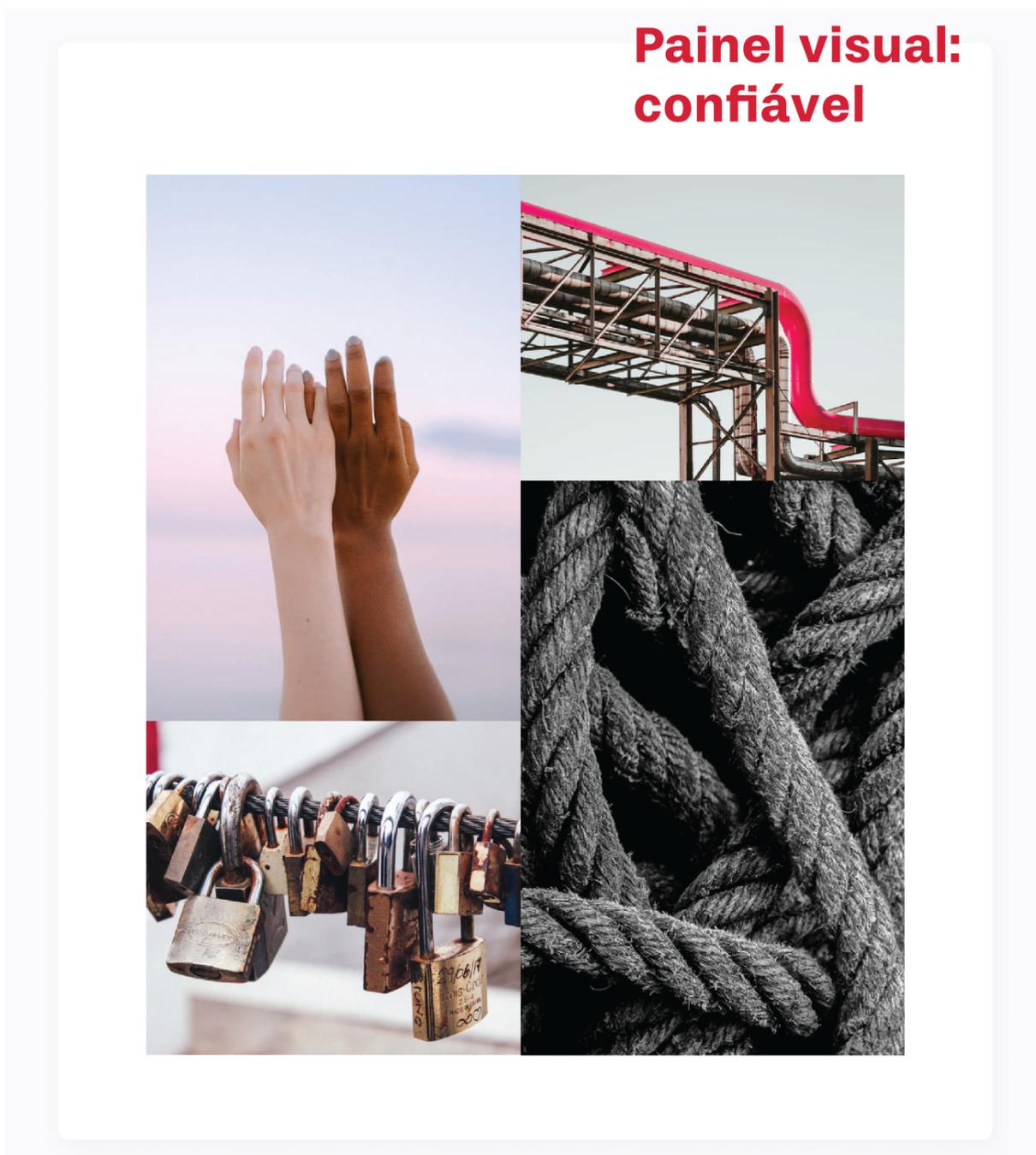
Figuras 31 - painel visual do conceito acessível.



Fonte: elaborado pela autora.

O painel do conceito acessível (Figura 31), assim como o painel do conceito confiável, trouxeram cores que direcionaram os primeiros estudos de paleta cromática para o projeto.

Figuras 32 - painel visual do conceito confiável.



Fonte: elaborado pela autora.

Com as cores quentes do painel visual do conceito brasilidade, e a repetição das cores amarelo e vermelho nos painéis de acessível e confiável respectivamente, deu-se início ao processo de escolha de cores para o protótipo de alta fidelidade.

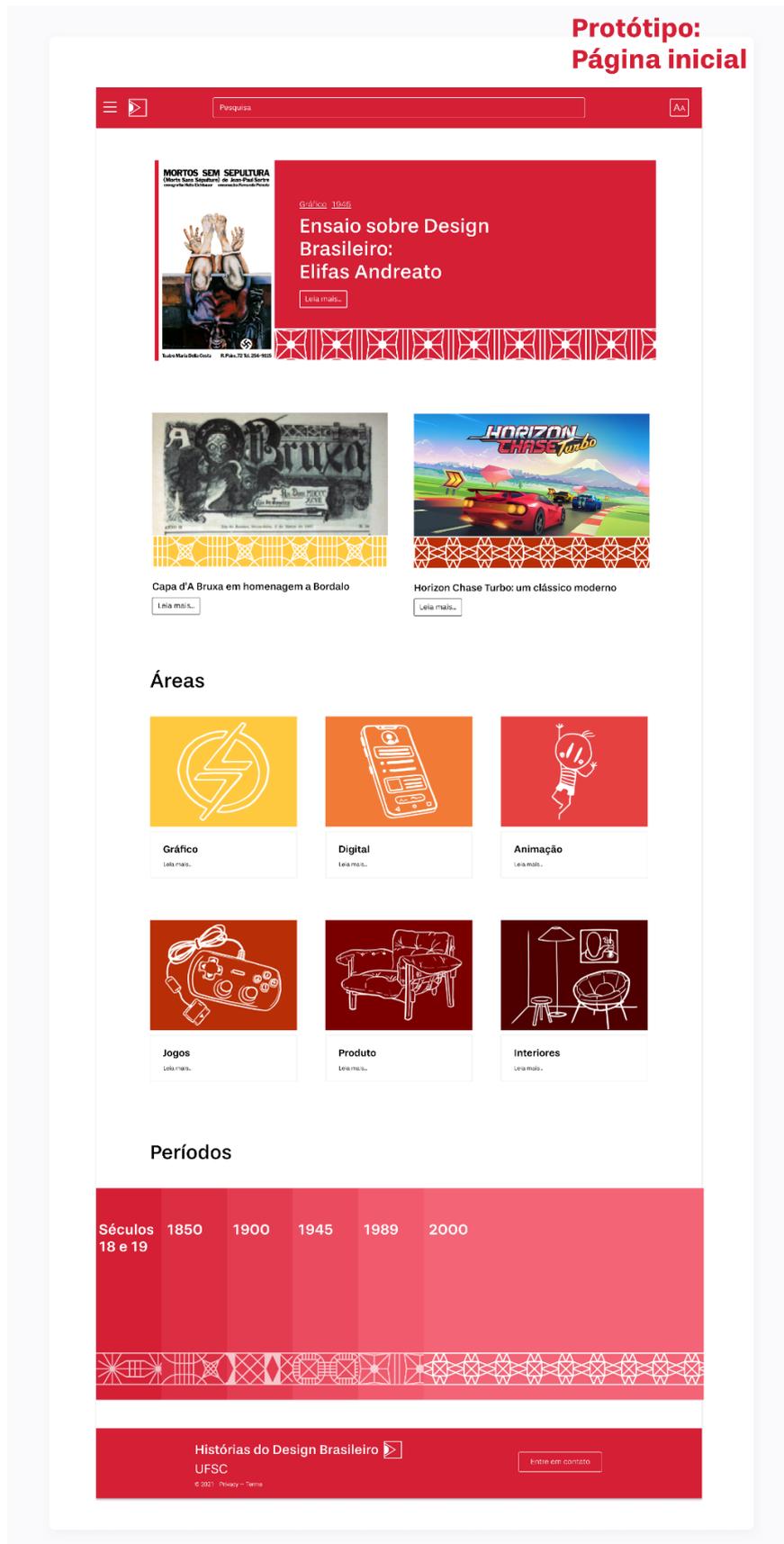
6.1.2 Telas do protótipo de alta fidelidade

Serão apresentadas as telas de cada página do protótipo, mas para apresentar como ele se comporta dentro do contexto de usabilidade, ele também pode ser acessado pelo link: <https://www.figma.com/proto/PzjZLBTf3d0EzyZcqrVd5u/PCC-Prot%C3%B3tipo?node-id=7%3A278&scaling=min-zoom&page-id=0%3A1>.

As telas apresentadas, tem o objetivo de exibir as soluções encontradas para o site, porém com o link do protótipo, é possível navegar pelas páginas simulando o funcionamento da interface. Com a exceção da tela de conteúdo com vídeo, as demais telas apresentadas encontram-se no link protótipo de alta fidelidade.

Os elementos visuais do site serão explicados mais à frente no *style guide*.

Figura 33 - Página inicial do protótipo de alta fidelidade.

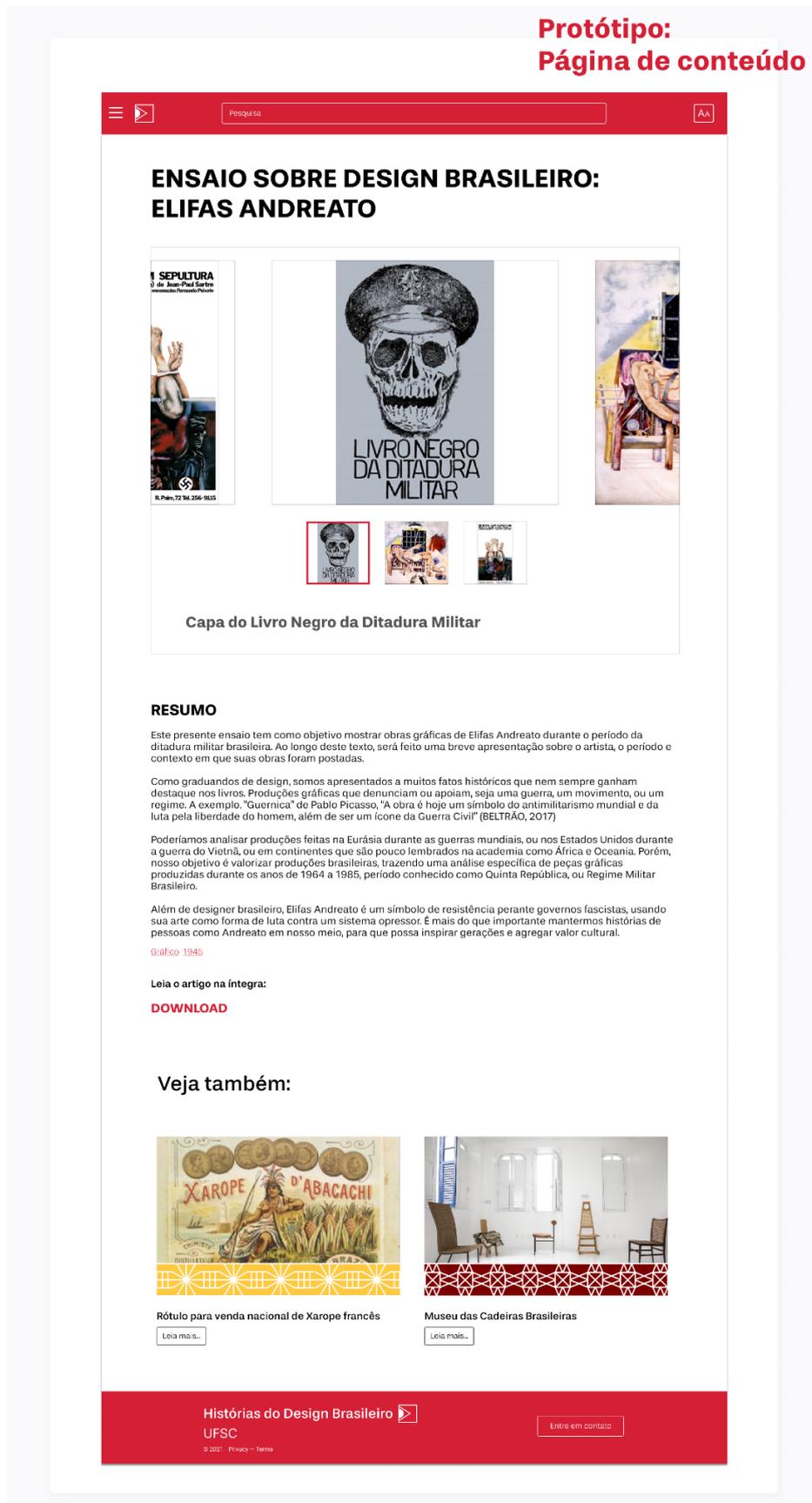


Fonte: elaborado pela autora.

A página inicial (Figura 33) sofreu algumas alterações em relação ao *wireframe*. Os *cards* das áreas estão posicionados acima da linha do tempo, e a linha do tempo em si foi estruturada de maneira diferente ao que estava descrito no *wireframe*. Essas mudanças ocorreram devido à interação desenvolvida para a linha do tempo.

No header, o menu foi convencionado como um menu sanduíche, e ao seu lado direito foi acrescentado o logotipo do site que funciona como o botão para voltar para a página inicial. Ao canto direito do header, foi acrescentado um botão para aumentar o tamanho da fonte do site. Esse acréscimo veio do objetivo específico do site de desenvolver medidas de acessibilidade para pessoas com baixa visão. Na etapa de protótipo, não é possível simular esse aumento de fonte, esse processo deverá ser executado e validado nas etapas posteriores quando o projeto for continuado.

Figura 34 - Página de conteúdo do protótipo de alta fidelidade.

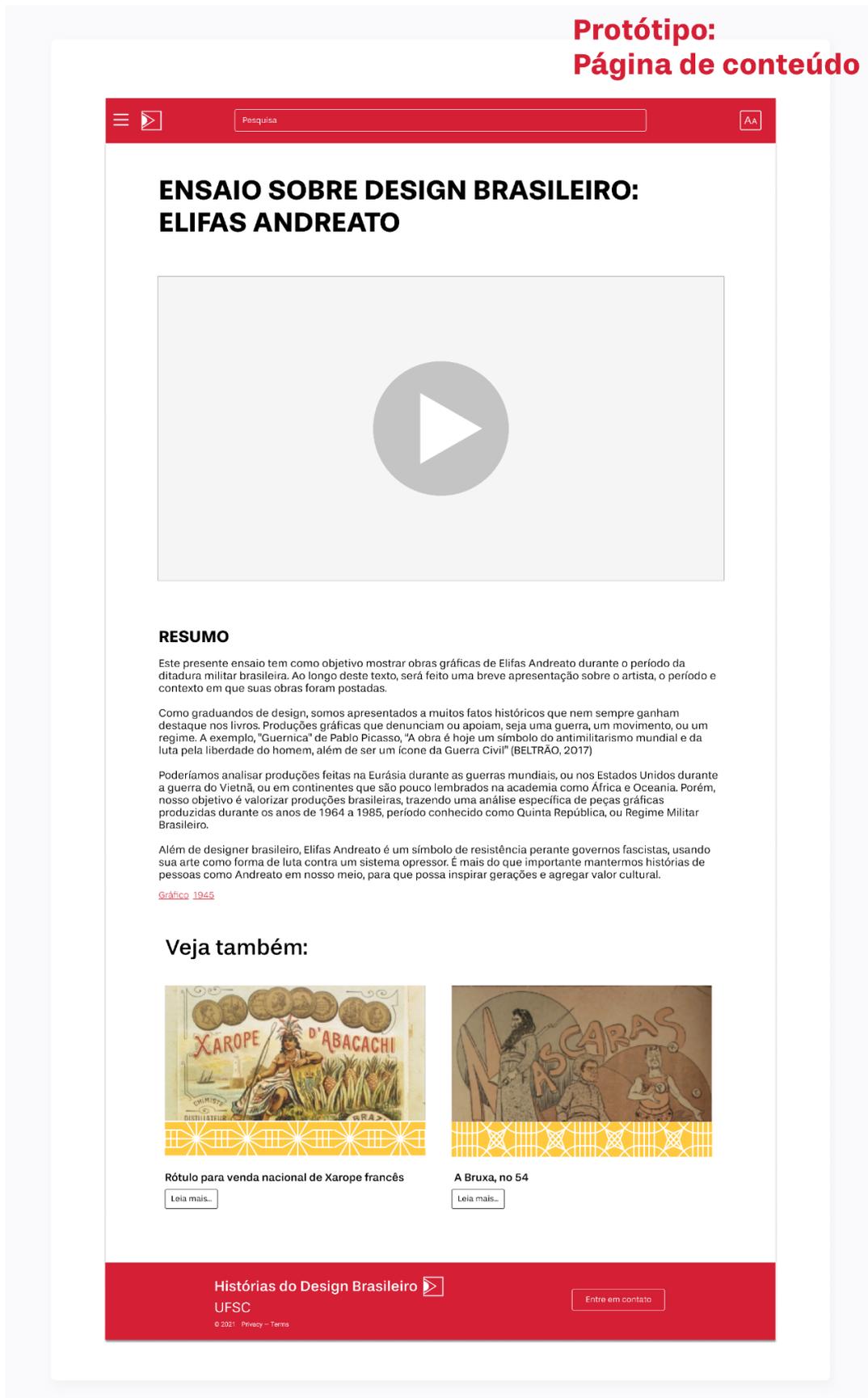


Fonte: elaborado pela autora.

Na página de conteúdo (Figura 34), as imagens foram colocadas logo abaixo do título, diferente do modelo proposto no wireframe. Houve também uma mudança relacionada à interação com o conteúdo textual, no protótipo, o texto é um resumo do artigo e para acessar o artigo, basta clicar no link de “DOWNLOAD” para baixar o artigo completo. Essa mudança foi feita para atender tanto a Persona 3, que quer consumir o conteúdo de forma mais superficial, quanto as Personas 1 e 2 que desejam conteúdos mais densos e estão familiarizados com sites de cunho acadêmico em que é necessário baixar os artigos na íntegra.

O conteúdo da página foi redigido pelos alunos Jonatas Sousa Nascimento, Natália Fratin Rodrigues e Vanessa Cunha Saraiva, alunos da UFSC que disponibilizaram o conteúdo desenvolvido na disciplina de História e Evolução do Design para complementar a construção desse projeto.

Figura 35 - Página de conteúdo com vídeo do protótipo de alta fidelidade.

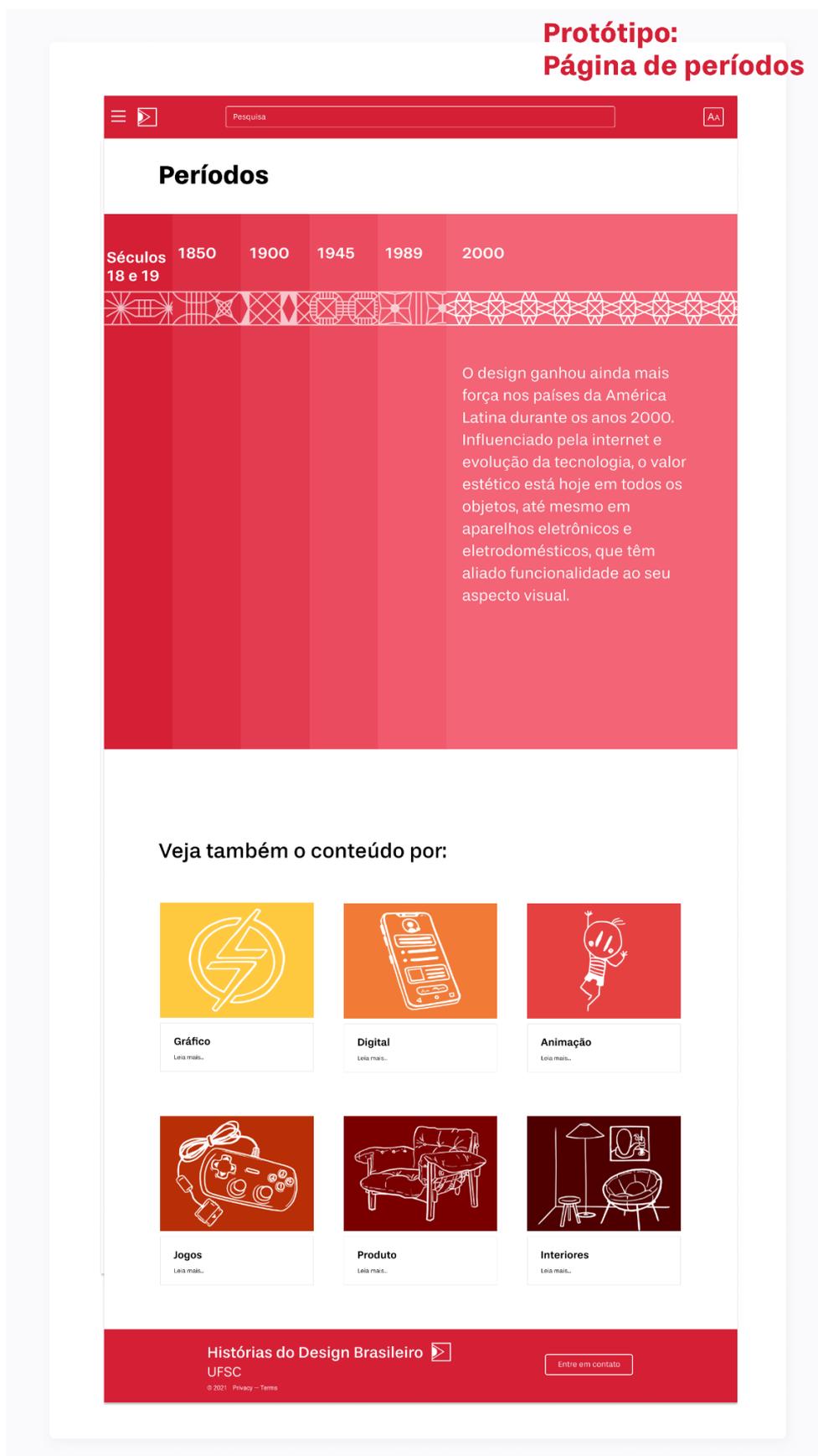


Fonte: elaborado pela autora.

Na Figura 35, é uma proposta de conteúdo em formato de vídeo. Nesta página, o conteúdo seria focado no vídeo, com um texto de resumo do vídeo abaixo. Essa página surgiu atendendo às respostas do questionário online (Figura 9), no qual 24 das 29 pessoas que responderam, selecionaram vídeo como formato de conteúdo preferido.

Essa página não está linkada às demais páginas do protótipo do Figma.

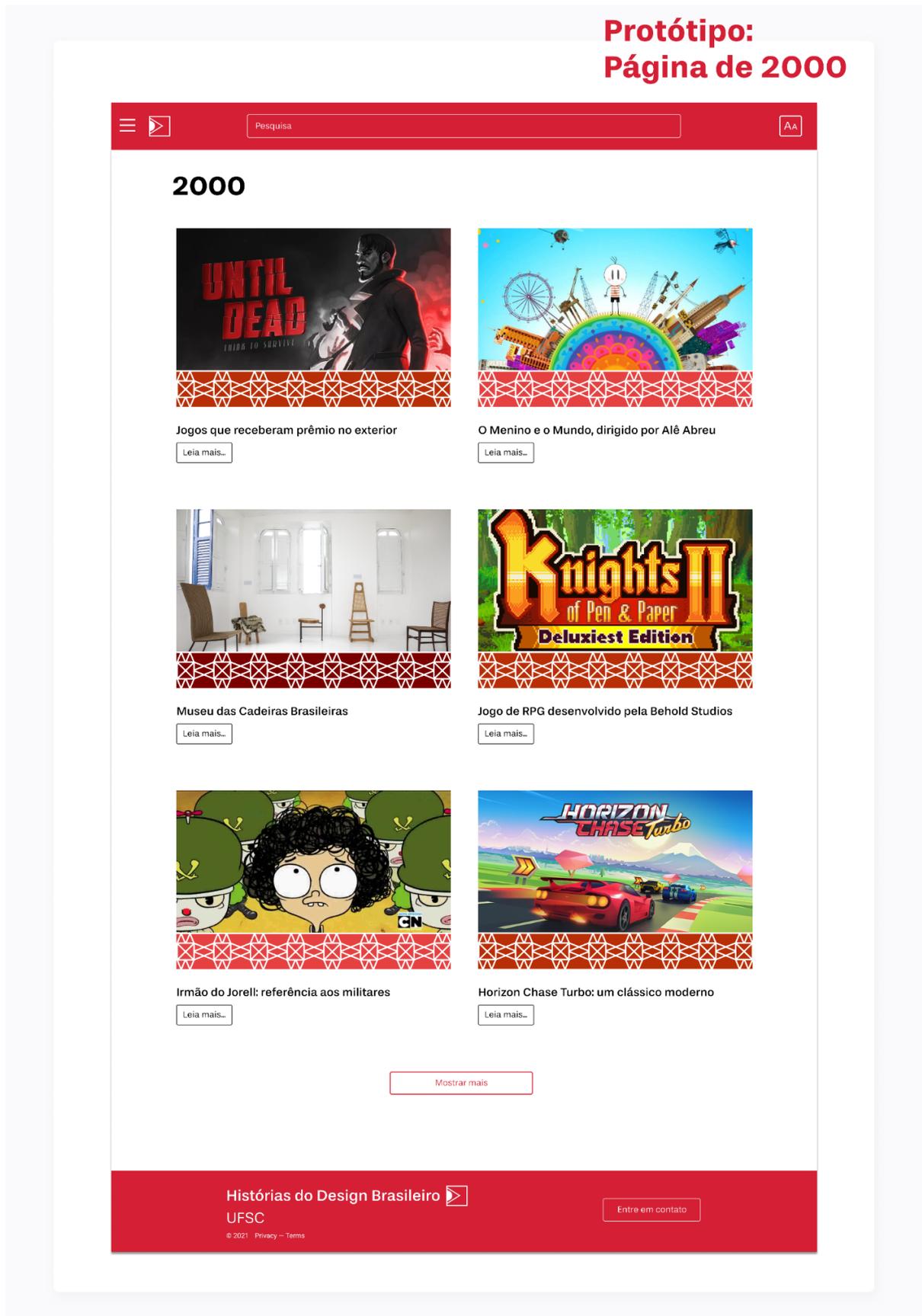
Figura 36 - Página de períodos do protótipo de alta fidelidade.



Fonte: elaborado pela autora.

Na página dos períodos, a linha do tempo da página inicial (Figura 33), aparece novamente, com o acréscimo de textos resumindo cada período. Outro fato que mudou em relação ao *wireframe*, foi a adição dos *cards* das áreas, ilustrador com base em produtos do Design brasileiro por Matheus May de Paula.

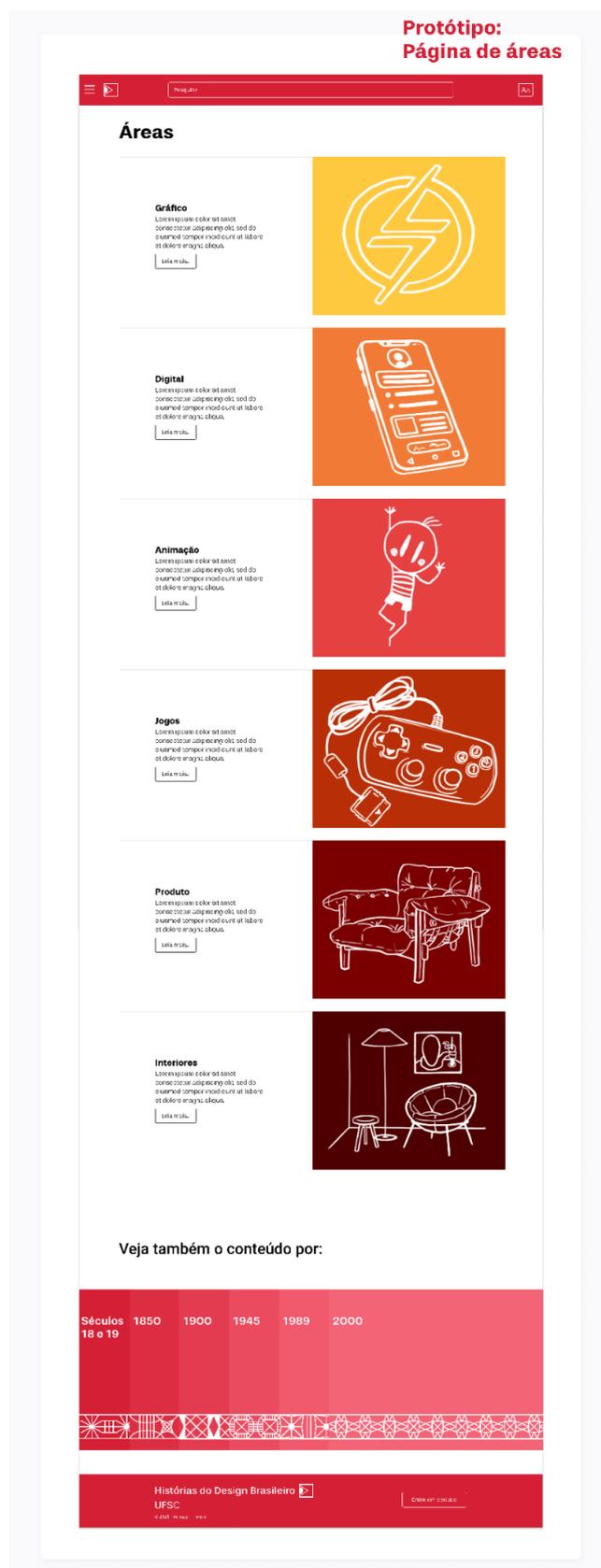
Figura 37 - Página de 2000 do protótipo de alta fidelidade.



Fonte: elaborado pela autora.

No *wireframe* a página idealizada para cada período, área ou para os resultados de pesquisa (Figura 27) seguia o padrão de lista, com o título do conteúdo, o início do texto do artigo e o botão de leia mais. Para o protótipo, foram utilizados *cards* para manter a unidade visual desenvolvida para a página inicial, e também pelo resultado do questionário online, no qual as pessoas que responderam mostraram se interessar majoritariamente por sites como youtube, behance, twitter e instagram, que são sites que se destacam pela alta carga imagética. Desse modo, o uso de *cards* com uma imagem relacionada ao conteúdo torna-se mais efetiva para prender a atenção desse perfil de usuário.

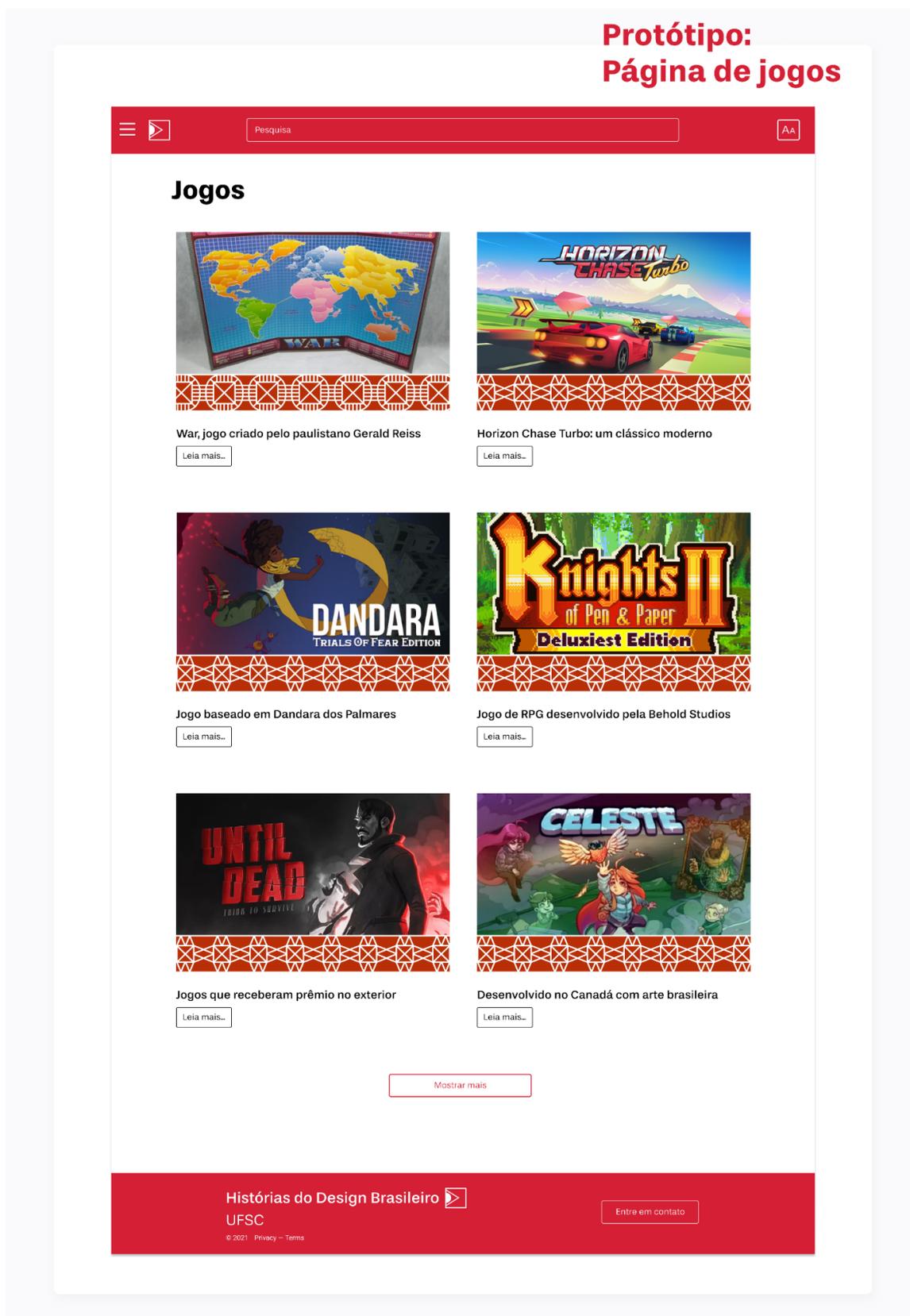
Figura 38 - Página de áreas do protótipo de alta fidelidade.



Fonte: elaborado pela autora.

Ao contrário da página de períodos (Figura 36), a página de áreas manteve o elemento do uso de *cards* do *wireframe*, apresentando mudanças apenas no acréscimo da linha do tempo ao final da página.

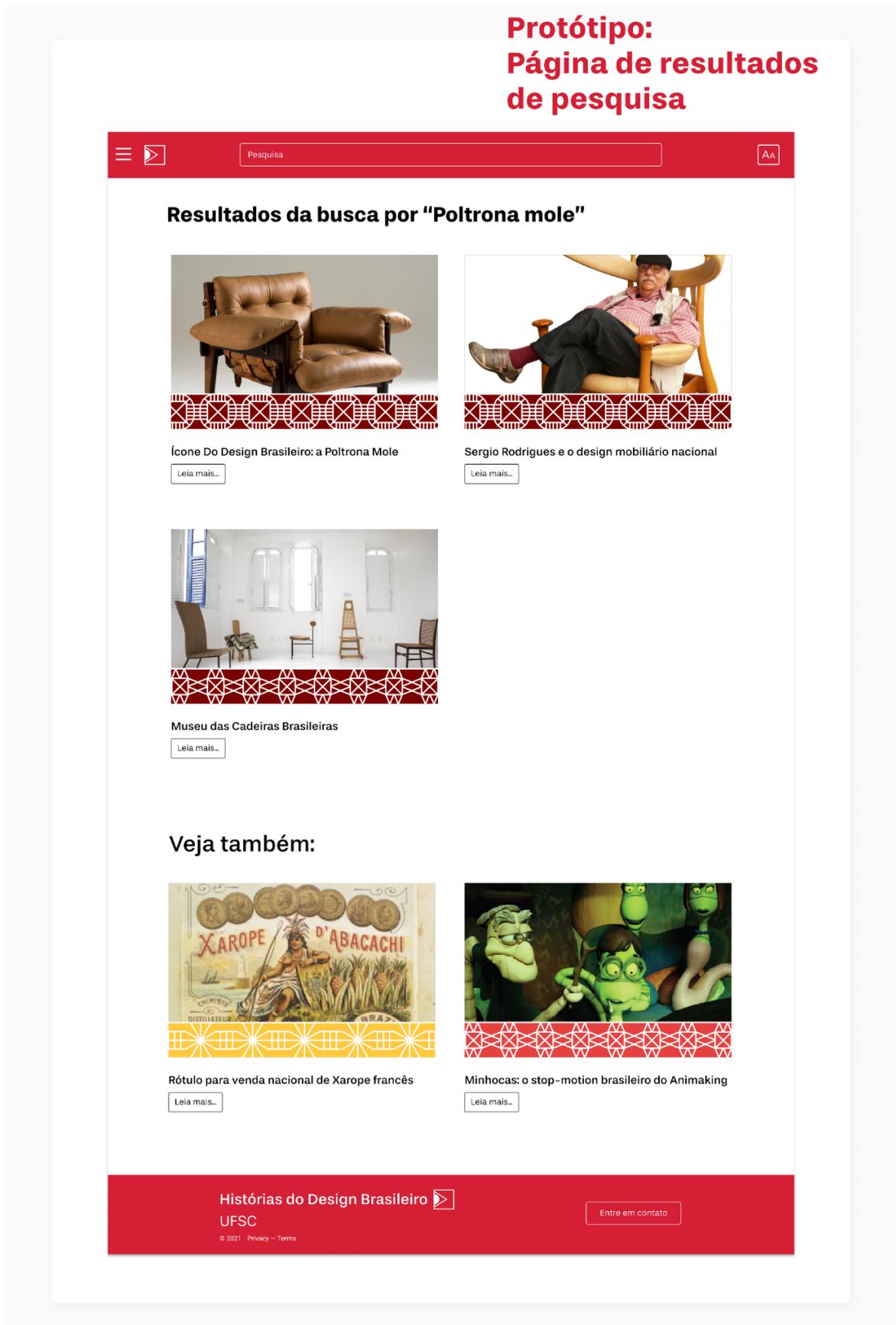
Figura 39 - Página de jogos do protótipo de alta fidelidade.



Fonte: elaborado pela autora.

A página de jogos apresenta a mesma estruturação da página de 2000.

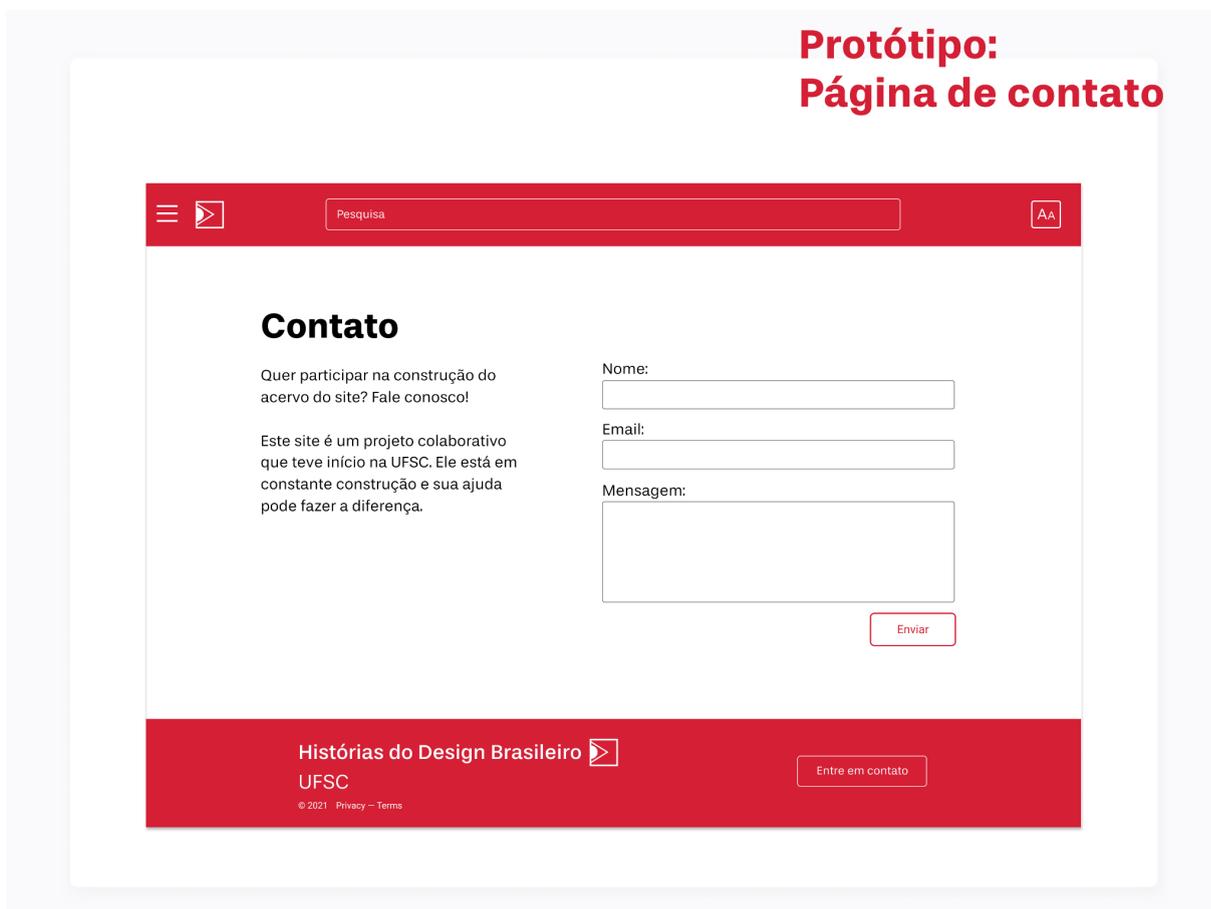
Figura 40 - Página de resultado de pesquisa do protótipo de alta fidelidade.



Fonte: elaborado pela autora.

A página de resultados de pesquisa, também trabalha com o uso de *cards*.

Figura 41 - Página de contato do protótipo de alta fidelidade.



Fonte: elaborado pela autora.

Na página de contato, à esquerda tem um texto sobre o site e à direita o formulário para entrar em contato.

Figura 42 - Página de sobre do protótipo de alta fidelidade.



Fonte: elaborado pela autora.

Na página de sobre, tem um texto descrevendo a origem do projeto e seus objetivos e por fim um botão para entrar em contato, este botão leva o usuário para a página de contato (Figura 41).

6.1.3 Medidas de acessibilidade

Para cumprir os objetivos específicos do projeto relacionados a acessibilidade para pessoas daltônicas, cegas e de baixa visão, foram estudadas medidas de acessibilidade relacionadas a: 1) cor; 2) audiodescrição e navegação pelo teclado;

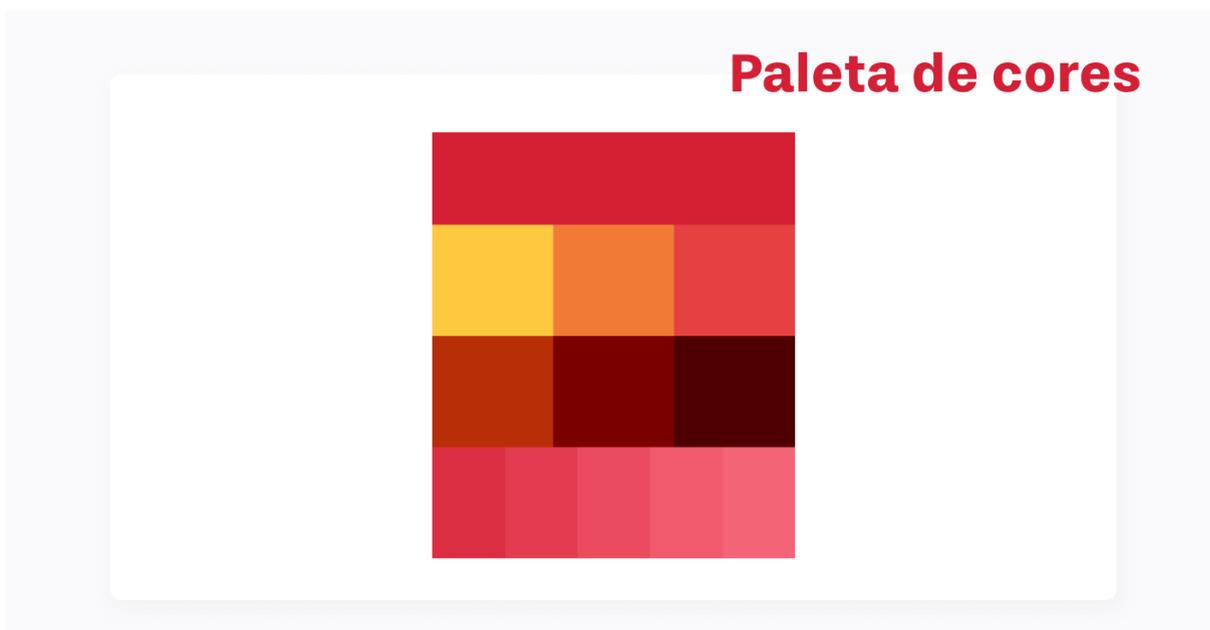
1) Cor:

Para tornar o site amigável a pessoas de baixa visão, foram escolhidas cores que se contrastam com fundo para acentuar a diferenciação de cada elemento da página.

Quanto ao daltonismo, ocorreu a elaboração de uma paleta de cores que fosse amigável a diferentes tipos de daltonismo. Essa paleta foi elaborada pela autora com o uso do aplicativo DaltonizeMe, que simula diferentes tipos de daltonismo através da câmera do celular. Depois disso, foi utilizado o *plugin* Color Blind, elaborado por Sam Mason de Caires e disponibilizado na comunidade do Figma (<https://www.figma.com/community/plugin/733343906244951586/Color-Blind>), para validar essa paleta.

Apesar dessas medidas relacionadas a cor, vale ressaltar que no caso de projetos digitais, a calibração da cor da tela que o usuário utiliza influencia diretamente a sua percepção da interface.

Figura 43 - Paleta de cores do site.



Fonte: elaborado pela autora.

Na Figura 42, tem-se a paleta de cores do site sem o uso do *plugin* Color Blind. A cor do topo é a cor principal do site, as seis cores do meio são as cores dos *cards* de cada área e as cores abaixo são as cores utilizadas na linha do tempo.

Figura 44 - Paleta de cores vista pela simulação de protanomia (ausência total nos cones vermelhos).



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 45 - Paleta de cores vista pela simulação de deuteranomia (ausência total nos cones verdes).



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 46 - Paleta de cores vista pela simulação de tritanopia (ausência total nos cones azuis).



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 47 - Paleta de cores vista pela simulação de achromatopsia (incapacidade total de distinguir cores).



Fonte: elaborado pela autora.

Na Figura 47 a diferenciação entre as duas últimas cores dos card é sutil, mas ainda é visível. Nos demais tipos de daltonismo a paleta não apresenta essa barreira.

Em relação a linha do tempo, as cores são associadas a grafismos para que a informação não dependa exclusivamente da cor.

2) Audiodescrição e navegação pelo teclado

A audiodescrição é um recurso proposto nos requisitos de projeto, porém não pode ser executada e validada dentro da etapa de superfície. Entretanto, a interface foi construída de forma que esse recurso possa ser viabilizado de maneira intuitiva.

O motivo da audiodescrição e navegação pelo teclado serem descritas de forma conjunta, vem pela razão de ambas serem recursos necessários para a navegação de pessoas cegas e por terem sido pensadas de forma conjunta na concepção desse projeto.

Para que uma pessoa cega interaja com a interface, ela utilizaria o teclado como forma de encontrar as informações que deseja, utilizando-se das setas do teclado ou da tecla “Tab” e da tecla enter. Ela também se utilizaria da audiodescrição para ouvir sobre os elementos do site. Sendo assim, a ordem dos elementos sites foram organizadas de modo que ela escute primeiro o título do conteúdo e posteriormente venha o botão de “leia mais”, desse modo, a audiodescrição fica mais intuitiva, assim como a navegação pelo teclado. Essas medidas não interferem na usabilidade de pessoas videntes.

Na página de contato (Figura 41), o formulário possui a descrição do campo acima dele, de modo que a audiodescrição explicita o nome de cada campo, um detalhe que poderia passar despercebido caso a descrição dos campos acontecesse dentro deles.

6.2 Teste de usabilidade

Com o protótipo finalizado, foram selecionadas seis pessoas que estão próximas às Personas desenvolvidas para testar o protótipo de alta fidelidade. De

acordo com Norman (2000), cinco usuários são suficientes para observar os padrões de interação entre o usuário e a interface.

A funcionalidade do teste de usabilidade é validar o fluxo de navegação do site, entender qual é a percepção que o usuário tem do site, e identificar possíveis melhorias na interface.

Os usuários escolhidos para o teste foram quatro estudantes de design, e dois que não tem relação direta com a área.

No teste de usabilidade 01 (Figura 48), o perfil de usuário se assemelha às Personas 1 e 4. Esse usuário conseguiu executar todas as tarefas com facilidade e gostou da interface de maneira geral.

Figura 48 - Teste de usabilidade 01.

Teste de usabilidade

Teste 01 - Estudante de design

Questionário Inicial

Pergunta	Resposta
Você já pesquisou ou precisou pesquisar sobre design brasileiro? Conte sua experiência.	Já pesquisou para trabalhos da faculdade e hoje participa de um grupo de pesquisa para design brasileiro. Contou que é difícil encontrar conteúdo, e que precisa pesquisar por termos muito específicos para encontrar as informações que procura. Os conteúdos disponíveis online costumam ser muito generalistas ou muito específicos.
Como você costuma buscar por conteúdos de história do design brasileiro?	Busca pela internet.
Tem algum site que você utiliza com frequência para buscar, salvar e estudar conteúdos sobre design brasileiro?	Não utiliza nenhum site em específico. Sempre que precisa de conteúdo faz uma nova busca.

Tarefas

Tarefa	Concluiu a tarefa?	Observações
Essa é sua primeira vez navegando por este site e precisa entender do que se trata e o que pode fazer nele. Faça essa investigação e comente.	●	Olharia o menu, depois clicaria na página de sobre para ver a origem do site.
Você está pesquisando sobre design gráfico brasileiro na época da ditadura de 64. Como você faria a busca?	●	Iria pelo menu.
Você está na página de conteúdo e deseja obter o artigo mais detalhado do assunto. Como você faria para obtê-lo?	●	Clicaria em DOWNLOAD.
Você está na página de conteúdo, e quer buscar por algum outro assunto. Como você faria isso?	●	Voltaria para home.
Você explorou um pouco o site e percebeu que não tem conteúdo sobre um assunto que você acha relevante. Como você faria para sugerir o conteúdo?	●	Iria para a página de contato pelo botão do footer

● Conclui com facilidade
 ● Conclui com dificuldade
 ● Não conseguiu concluir

Considerações Finais

Considerações finais do usuário
Não confiaria no site antes de explorar o conteúdo e ver se ele realmente parece vir de uma fonte confiável
Gostou da interface de maneira geral, achou o site intuitivo
Gostou das cores
Gostou do logotipo do site.
Achou a ordem do header menu >logo como link da home intuitivo

Fonte: elaborado pela autora.

Assim como no teste de usabilidade 01, o teste 02 (Figura 49) também foi feito com um usuário com o perfil semelhante ao das pessoas 1 e 4. Ele notou a presença do botão de contato no *footer*, mas disse que sua primeira opção costuma ser entrar em contato com as redes sociais linkadas ao site, e acredita que esse tipo de contato é mais rápido e fácil.

Figura 49 - Teste de usabilidade 02.

Teste de usabilidade

Teste 02 - Estudante de design

Questionário Inicial

Pergunta	Resposta
Você já pesquisou ou precisou pesquisar sobre design brasileiro? Conte sua experiência.	Já pesquisou para trabalhos da faculdade e por interesse pessoal.
Como você costuma buscar por conteúdos de história do design brasileiro?	Busca pela internet.
Tem algum site que você utiliza com frequência para buscar, salvar e estudar conteúdos sobre design brasileiro?	Não utiliza nenhum site em específico. Sempre que precisa de conteúdo faz uma nova busca.

Tarefas

Tarefa	Concluiu a tarefa?	Observações
Essa é sua primeira vez navegando por este site e precisa entender do que se trata e o que pode fazer nele. Faça essa investigação e comente.		Exploraria o menu.
Você está pesquisando sobre design gráfico brasileiro na época da ditadura de 64. Como você faria a busca?		Iria pelo menu.
Você está na página de conteúdo e deseja obter o artigo mais detalhado do assunto. Como você faria para obtê-lo?		Clicaria em DOWNLOAD.
Você está na página de conteúdo, e quer buscar por algum outro assunto. Como você faria isso?		Iria pelo menu.
Você explorou um pouco o site e percebeu que não tem conteúdo sobre um assunto que você acha relevante. Como você faria para sugerir o conteúdo?		Percebeu que tem a página de contato, mas acredita que a forma mais rápida de entrar em contato com os administradores do site seria pelas redes sociais do site (caso tivesse).

● Conclui com facilidade
 ● Conclui com dificuldade
 ● Não conseguiu concluir

Considerações Finais

Considerações finais do usuário
Gostou da interface de maneira geral.
Achou que o site parece ser confiável, e que o nome da UFSC no footer contribui para isso.
Achou o tamanho da fonte da página de conteúdo muito grande.

Fonte: elaborado pela autora.

O usuário que fez o teste 03 (Figura 50), igualmente aos testes anteriores, se assemelha às Personas 1 e 4. Esse usuário não teve dificuldades para executar as tarefas e associou o site a revistas de design.

Figura 50 - Teste de usabilidade 03.

Teste de usabilidade

Teste 03 - Estudante de design

Questionário Inicial

Pergunta	Resposta
Você já pesquisou ou precisou pesquisar sobre design brasileiro? Conte sua experiência.	Já pesquisou para trabalhos da faculdade, por interesse pessoal e hoje em dia faz parte de um grupo de pesquisa sobre o assunto.
Como você costuma buscar por conteúdos de história do design brasileiro?	Costumava buscar por livros na BU e na internet. Com a pandemia passou a pesquisar só pela internet. Utiliza muito o Google Acadêmico para encontrar artigos.
Tem algum site que você utiliza com frequência para buscar, salvar e estudar conteúdos sobre design brasileiro?	Não utiliza nenhum site em específico. Sempre que precisa de conteúdo faz uma nova busca focando mais nos resultados do Google Acadêmico.

Tarefas

Tarefa	Concluiu a tarefa?	Observações
Essa é sua primeira vez navegando por este site e precisa entender do que se trata e o que pode fazer nele. Faça essa investigação e comente.	●	Rola até o final da página e abre o menu.
Você está pesquisando sobre design gráfico brasileiro na época da ditadura de 64. Como você faria a busca?	●	Iria pela barra de pesquisa.
Você está na página de conteúdo e deseja obter o artigo mais detalhado do assunto. Como você faria para obtê-lo?	●	Gostou do botão de download. Sentiu que lembra sites acadêmicos.
Você está na página de conteúdo, e quer buscar por algum outro assunto. Como você faria isso?	●	Iria pelo menu ou pela home.
Você explorou um pouco o site e percebeu que não tem conteúdo sobre um assunto que você acha relevante. Como você faria para sugerir o conteúdo?	●	iria para a página de contato pelo footer.

● Conclui com facilidade
 ● Conclui com dificuldade
 ● Não conseguiu concluir

Considerações Finais

Considerações finais do usuário
Gostou da interface.
Disse de o site parece confiável e remete a uma revista de design.
Achou a interface bonita.
Sugeriu que na página de conteúdo as imagens viessem abaixo do texto.

Fonte: elaborado pela autora.

No teste de usabilidade 04, o usuário tem o perfil análogo à Persona 3. Ele não é da área de design, mas se interessa pelo assunto, apesar de nunca ter pesquisado especificamente pelo assunto design brasileiro.

Figura 51 - Teste de usabilidade 04.

Teste de usabilidade

Teste 04 - Não é da área, mas e interessa por design

Questionário Inicial

Pergunta	Resposta
Você já pesquisou ou precisou pesquisar sobre design brasileiro? Conte sua experiência.	Se interessa por design, mas nunca pesquisou sobre design brasileiro.
Como você costuma buscar por conteúdos de história do design brasileiro?	Não se aplica.
Tem algum site que você utiliza com frequência para buscar, salvar e estudar conteúdos sobre design brasileiro?	Não se aplica.

Tarefas

Tarefa	Concluiu a tarefa?	Observações
Essa é sua primeira vez navegando por este site e precisa entender do que se trata e o que pode fazer nele. Faça essa investigação e comente.	●	Iria pelo menu.
Você está pesquisando sobre design gráfico brasileiro na época da ditadura de 64. Como você faria a busca?	●	Pelo menu, iria para página 1945.
Você está na página de conteúdo e deseja obter o artigo mais detalhado do assunto. Como você faria para obtê-lo?	●	Clicaria em DOWNLOAD.
Você está na página de conteúdo, e quer buscar por algum outro assunto. Como você faria isso?	●	Voltaria para a home.
Você explorou um pouco o site e percebeu que não tem conteúdo sobre um assunto que você acha relevante. Como você faria para sugerir o conteúdo?	●	Foi para página de contato pelo footer.

● Conclui com facilidade
 ● Conclui com dificuldade
 ● Não conseguiu concluir

Considerações Finais

Considerações finais do usuário
Gostou das cores, achou harmônico.
Achou a interface limpa.
Achou que o site parece confiável, e destacou que o nome da UFSC contribui para isso.
Descreveu o site como intuitivo.
Gostou do logotipo do site. Achou interessante ser uma referência a bandeira do Brasil.
Suferiu colocar um pop-up ao lado do site ou uma barra lateral com o texto "Faltou alguma coisa, entre em contato". E que colocar email não seja obrigatório para entrar em contato.
Achou intuitivo o logo do site direcionar o usuário para a página principal

Fonte: elaborado pela autora.

O usuário do teste de usabilidade 05 (Figura 52), não tem muito contato com a área de design da mesma forma que a Persona 3. Ele se interessou pelos grafismos do barafunda e executou as tarefas com agilidade.

Figura 52 - Teste de usabilidade 05.

Teste de usabilidade

Teste 05 - Não tem muito contato com design

Questionário Inicial

Pergunta	Resposta
Você já pesquisou ou precisou pesquisar sobre design brasileiro? Conte sua experiência.	Nunca pesquisou.
Como você costuma buscar por conteúdos de história do design brasileiro?	Não se aplica.
Tem algum site que você utiliza com frequência para buscar, salvar e estudar conteúdos sobre design brasileiro?	Não se aplica.

Tarefas

Tarefa	Concluiu a tarefa?	Observações
Essa é sua primeira vez navegando por este site e precisa entender do que se trata e o que pode fazer nele. Faça essa investigação e comente.	●	Rola até o final da página observando os conteúdos dos cards.
Você está pesquisando sobre design gráfico brasileiro na época da ditadura de 64. Como você faria a busca?	●	Digitaria as palavras chave na barra de pesquisa.
Você está na página de conteúdo e deseja obter o artigo mais detalhado do assunto. Como você faria para obtê-lo?	●	Buscaria algo na barra de pesquisa.
Você está na página de conteúdo, e quer buscar por algum outro assunto. Como você faria isso?	●	Pela barra de pesquisa, novamente.
Você explorou um pouco o site e percebeu que não tem conteúdo sobre um assunto que você acha relevante. Como você faria para sugerir o conteúdo?	●	Clicaria no botão de contato no footer.

● Conclui com facilidade ● Conclui com dificuldade ● Não conseguiu concluir

Considerações Finais

Considerações finais do usuário
Gostou da barafunda e se interessou pelas origens.
Achou a interface bonita
Achou que o site parece confiável por ter "UFSC" escrito no footer
Gostou da opção de barra de estar no header pesquisa no header.

Fonte: elaborado pela autora.

No teste de usuário 06 (Figura 53), o usuário tem o perfil similar às Personas 1 e 4. Esse usuário apresentou dificuldades na hora da busca do conteúdo apresentado na segunda tarefa. Apesar disso, executou as demais tarefas com facilidade.

Figura 53 - Teste de usabilidade 06.

Teste de usabilidade

Teste 06 - Estudante de design

Questionário Inicial

Pergunta	Resposta
Você já pesquisou ou precisou pesquisar sobre design brasileiro? Conte sua experiência.	Já pesquisou por interesse. Viu discussões sobre design brasileiro em eventos de design e quando estudou tipografias vernaculares na faculdade; à partir daí começou a pesquisar.
Como você costuma buscar por conteúdos de história do design brasileiro?	procura pela internet e costuma procurar pdf de livro e artigo teses de conclusão. Pergunta para colegas se eles tem acervos .
Tem algum site que você utiliza com frequência para buscar, salvar e estudar conteúdos sobre design brasileiro?	Costuma procurar artigos no medium. E acha eye of design uma boa referência de site, apesar de não ser focado em design brasileiro.

Tarefas

Tarefa	Concluiu a tarefa?	Observações
Essa é sua primeira vez navegando por este site e precisa entender do que se trata e o que pode fazer nele. Faça essa investigação e comente.	●	Olharia a home e o menu.
Você está pesquisando sobre design gráfico brasileiro na época da ditadura de 64. Como você faria a busca?	●	Teve dificuldade de cruzar as informações
Você está na página de conteúdo e deseja obter o artigo mais detalhado do assunto. Como você faria para obtê-lo?	●	Clicaria no botão DOWNLOAD.
Você está na página de conteúdo, e quer buscar por algum outro assunto. Como você faria isso?	●	iria nos cards de "Veja mais" ou voltaria para home para explorar mais o site.
Você explorou um pouco o site e percebeu que não tem conteúdo sobre um assunto que você acha relevante. Como você faria para sugerir o conteúdo?	●	Opção de anexar arquivo ao entrar em contato.

● Conclui com facilidade
 ● Conclui com dificuldade
 ● Não conseguiu concluir

Considerações Finais

Considerações finais do usuário
Gostou do site parecer ser "amplo"
Gostou das cores.
Gostou da linha do tempo
Sugeriu reduzir a coluna de texto na página de conteúdo.
Sugeriu que o botão de download fosse mais parecido com os outros botões do site.
Colocar botão de voltar para página interior na página de conteúdo.
Colocar botão de voltar para página interior na página de conteúdo.
Acrescentaria referências na página de conteúdo.

Fonte: elaborado pela autora.

6.3 Style guide

O *style guide*, opera como um guia para a continuação do projeto. Nele são especificados os elementos do site e como replicá-los.

6.3.1 Telas do *style guide*

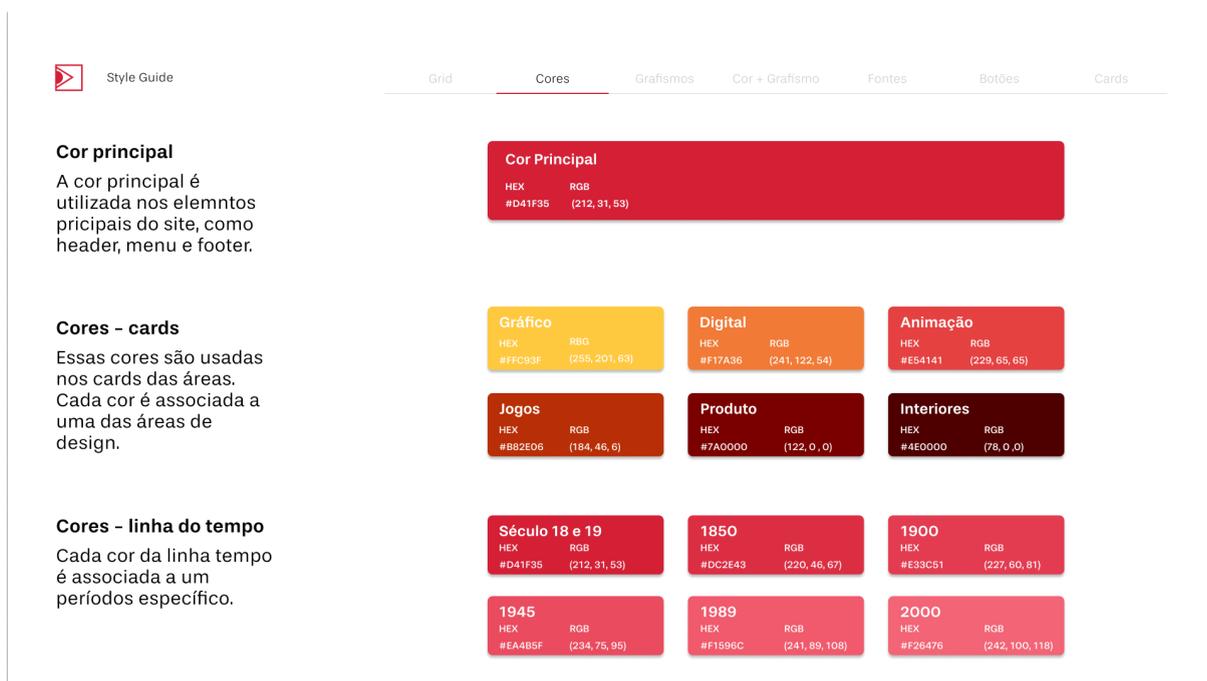
Figura 54 - *Style guide*: Grid.



Fonte: elaborado pela autora.

Conforme já foi elucidado na construção do *wireframe*, o grid foi feito com 12 colunas para garantir a responsividade do site para *mobile*.

Figura 55 - Style guide: Cores.

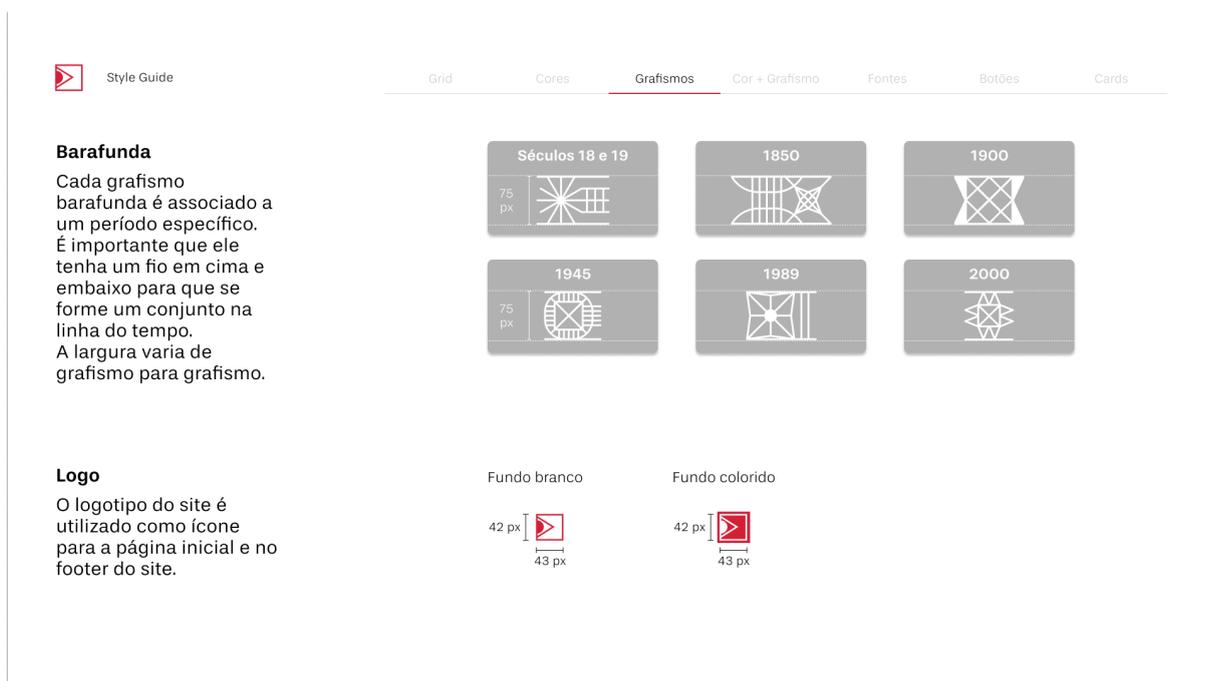


Fonte: elaborado pela autora.

A função primária das cores dos *cards* do site, é caracterizar cada área do design. As cores da linha do tempo são utilizadas apenas como complemento da cor primária para auxiliar na diferenciação de cada período para pessoas videntes sem anomalias na visão.

As cores do site foram idealizadas para serem amigáveis a diferentes tipos de daltonismo. Por isso, deve-se considerar que caso haja a necessidade de criar mais *cards* para novas áreas que surgirem no futuro, que ao selecionar uma nova cor, ela deve também ser testada para garantir que o conjunto de cores se mantenha amigável para usuários daltônicos.

Figura 56 - *Style guide*: Grafismos.



Fonte: elaborado pela autora.

Os grafismos do protótipo têm a função primária de setorizar cada período previsto na linha do tempo.

A utilização do bordado barafunda como um complemento às cores da linha do tempo, foi um padrão estabelecido no desenvolvimento do protótipo do projeto. Portanto, caso sejam acrescentados novos períodos na linha do tempo, é preciso fazer o estudo dos pontos do bordado (Anexo 1 ao 12) para criar novos grafismos de acordo com a necessidade.

O paralelo entre os pontos do barafunda e os grafismos desenvolvidos estão no **Apêndice 2**.

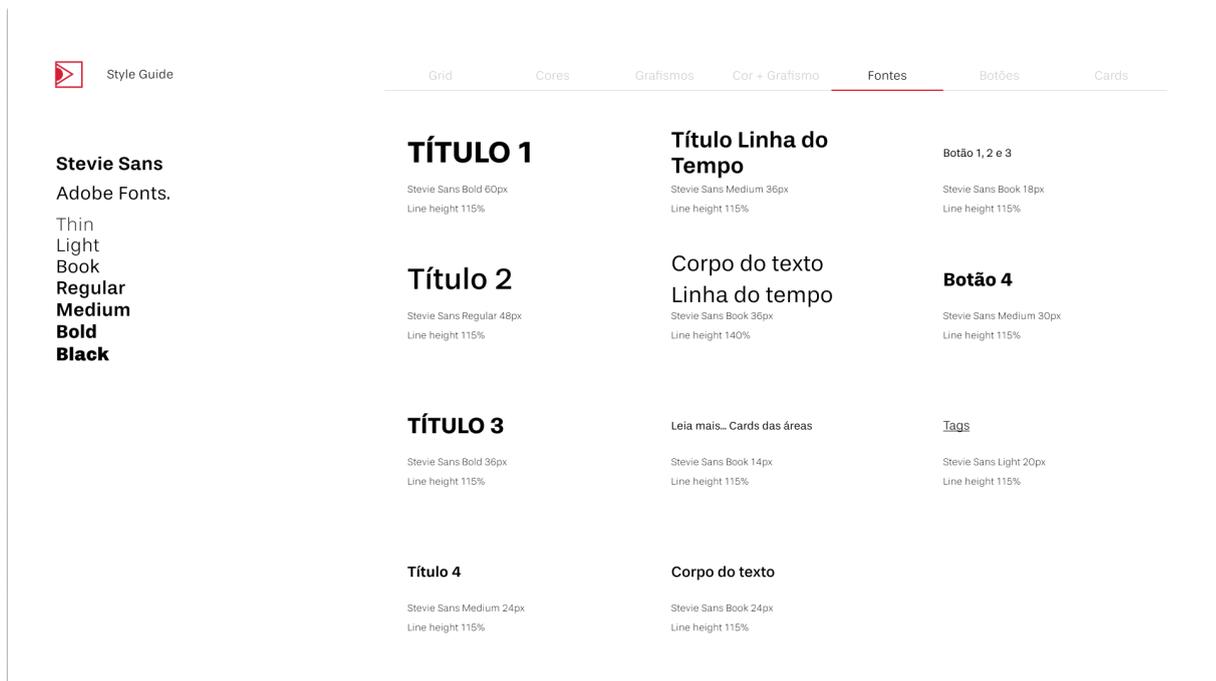
Figura 57 - *Style guide*: Cor + Grafismo.



Fonte: elaborado pela autora.

A orientação do uso das cores unidas aos grafismos, deve-se ao fato de que cada conteúdo tem um recorte de área e de período, portanto os dois devem ser utilizados na hora de setorizar o conteúdo.

Figura 58 - *Style guide*: Fontes.

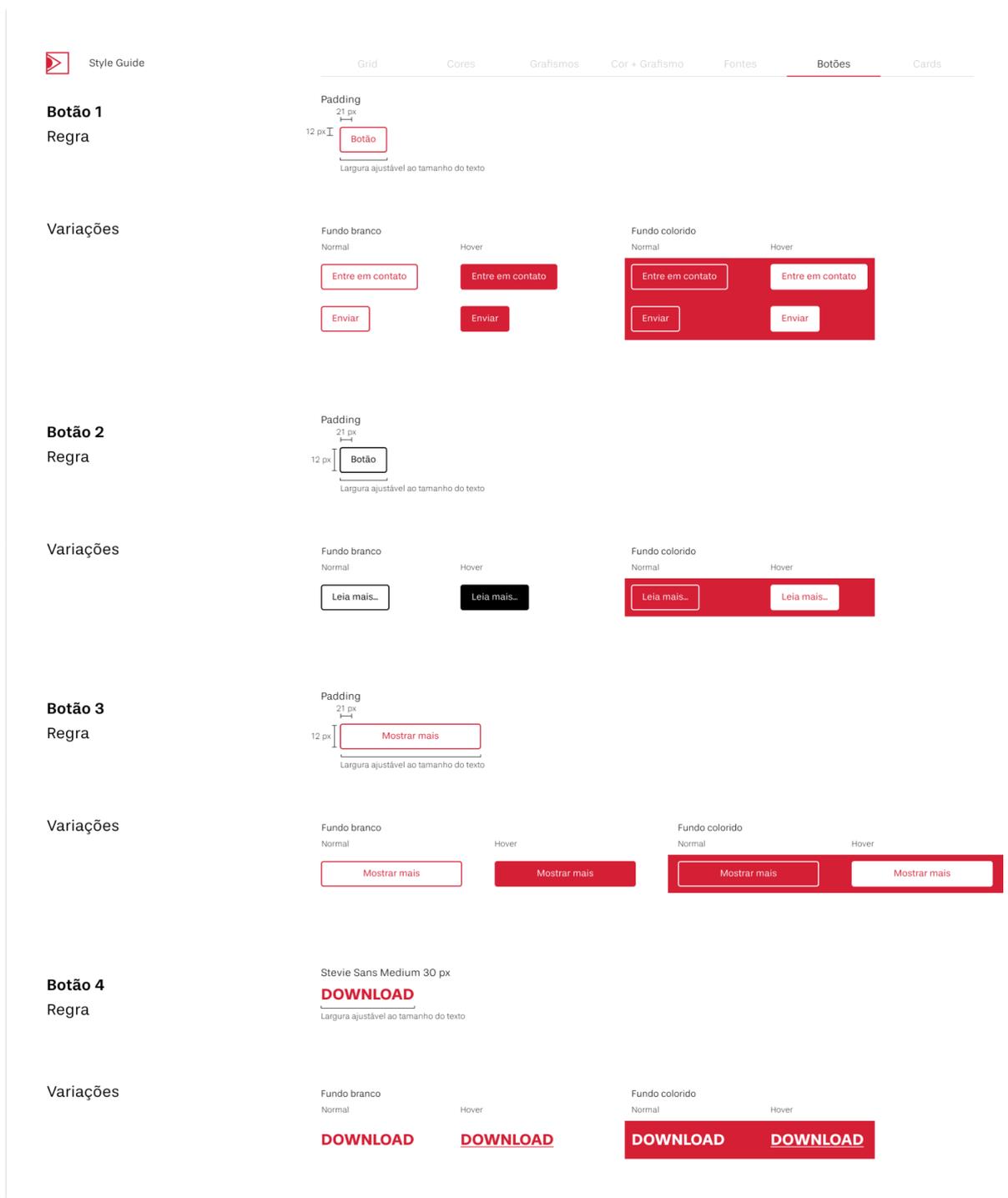


Fonte: elaborado pela autora.

A fonte escolhida para o site foi a Stevie Sans criada pelo designer brasileiro Marconi de Lima. Conforme os requisitos de projeto, a fonte desenvolvida por um tipógrafo brasileiro se alinha às propostas do site de não só contar as histórias do design nacional, mas também utilizá-las na construção estética do site.

Essa fonte contém uma família extensa com sete variações (Figura 58), o que facilita a construção da hierarquia através dos diferentes pesos tipográficos. A fonte não é serifada e seus terminais são ausentes, portanto ela se classifica como uma fonte grotesca. Essa ausência de terminais e serifa facilita a distinção entre os caracteres, o que auxilia na legibilidade para o veículo digital.

Figura 59 - Style guide: Botões.



Fonte: elaborado pela autora.

Conforme foi especificado na Figura 60, o site apresenta três tipos de botões. Cada um deles apresenta suas especificidades de acordo com a cor de fundo e a interação do usuário.

Figura 60 - Style guide: Card.

 Style Guide

Grid
Cores
Grafismos
Cor + Grafismo
Fontes
Botões
Cards

Card 1

Esse card é utilizado na página inicial para indicar o conteúdo mais acessado do site.

524 px



1194 px

Imagem do conteúdo – largura variável de acordo com a imagem

Tag1 Tag2

Título

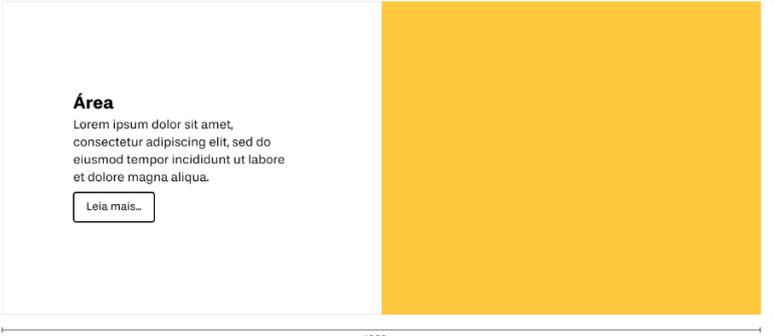
Leia mais...

Barralunda

Card 2

Cards utilizados na página de áreas. A cor e ilustração variam de acordo com a área do card.

601,5 px



500 px

Área

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Leia mais...

Barralunda

Card 3

Esses cards são utilizados para apresentar os conteúdos do site.

Imagem do conteúdo

294 px



561 px

Título do conteúdo

Leia mais...

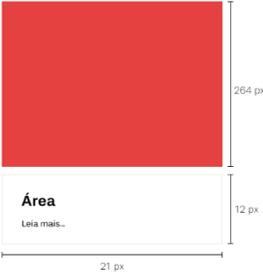
Barralunda

Card 4

Cards utilizados para representar as áreas na home e na página de períodos. A cor e ilustração variam de acordo com a área do card.

9 px

264 px



21 px

Área

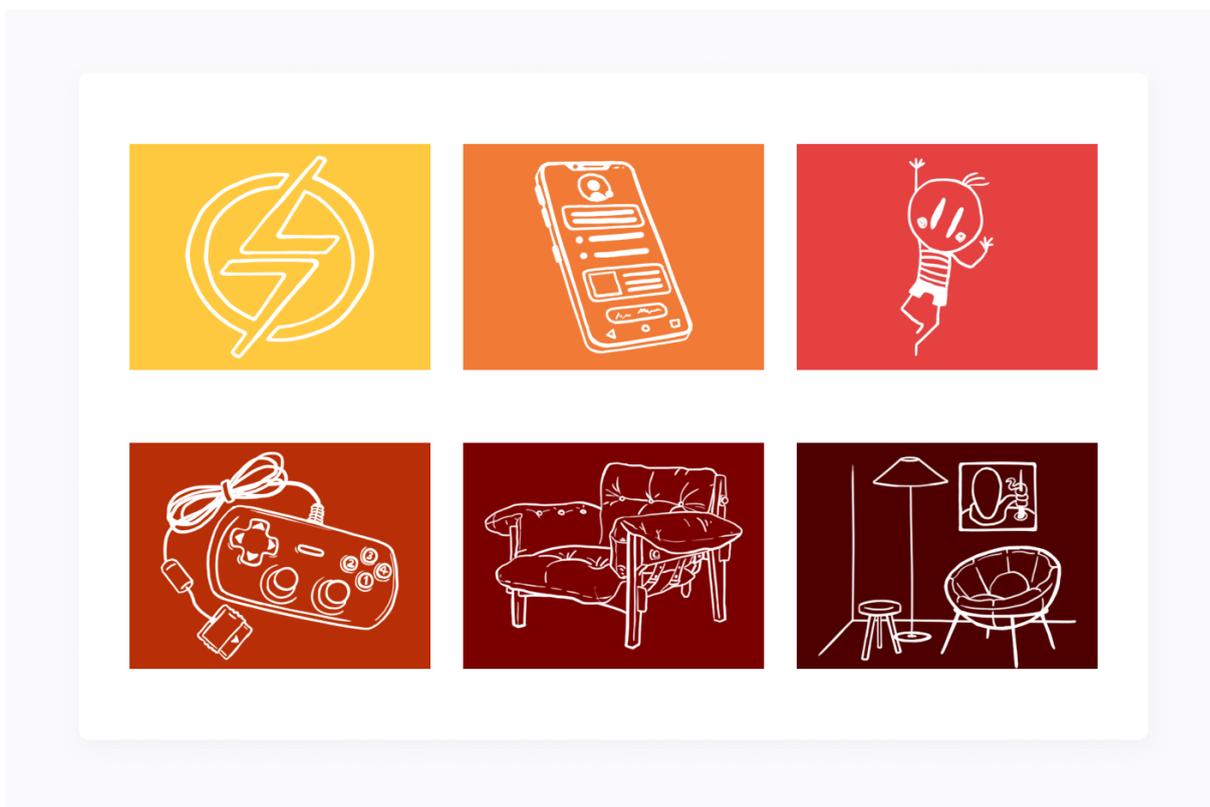
Leia mais...

Barralunda

Fonte: elaborado pela autora.

O site é composto majoritariamente por *cards*. O uso dos grafismos, unido às cores (Figura 58), é um componente essencial para o desenvolvimento dos *cards* 3 e 4 e amparo para a arquitetura da informação.

Figura 61 - Ilustrações dos *cards*.



Fonte: elaborado pelo estudante de design e ilustrador Matheus May de Paula.

Os *cards* das áreas (Figura 61) são utilizados na página inicial e na página de áreas.

As ilustrações foram feitas por Matheus May de Paula, levando em consideração os demais elementos visuais do site com o intuito de garantir a harmonia estética do projeto. O paralelo entre as referências utilizadas para cada ilustração e o resultado final estão no **Apêndice 3**.

Se houver a necessidade de novas ilustrações, o ideal é entrar em contato com o ilustrador. Caso não seja possível, deve-se chamar outro(a) ilustrador(a) para desenvolver novas ilustrações para garantir a unidade visual dos *cards*.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto conclui os objetivos propostos, levando em consideração as necessidades do usuário levantadas nos perfis traçados, no questionário online, personas, análise de similares e requisitos de projeto.

Com os testes de usabilidade, foi possível validar as soluções propostas no site, que trouxeram respostas positivas em relação a interface, tanto no aspecto de usabilidade quanto em sua estética e escolha de elementos gráficos.

O principal aprendizado para a autora durante o projeto foi em relação a recursos de acessibilidade para pessoas cegas e de baixa visão, como também ao daltonismo. Durante a produção desse projeto, foi possível explorar e expandir os conhecimentos de design de interface e experiência do usuário.

Desde a idealização, o objetivo do projeto foi que ele ultrapassasse as barreiras da conclusão do curso e fosse um recurso para preencher uma lacuna que a autora identificou no ensino de design. O site construído ao longo dos dois semestres, foi pensado com a intenção de colocá-lo no ar nos próximos meses. Ele surgiu de um esforço coletivo da autora, da orientadora Cristina Nunes e do grupo de estudos de alunos que se propuseram a dar continuidade a ele.

Tendo isso em mente, as próximas etapas do projeto são:

- Desenvolver outros mecanismos de acessibilidade para Libras português.
- Validar a acessibilidade através dos recursos de audiodescrição e navegação pelo teclado.
- Desenvolver mais de uma forma de entrar em contato com os administradores do site, visto que esse ponto apareceu mais de uma vez no teste de usabilidade.
- Testar outras formas de diagramação da página de conteúdo para conteúdos que não são textuais.
- Acrescentar referências utilizadas nos conteúdos na página do site.
- A princípio, o site é responsivo, mas o teste de usabilidade foi feito apenas no desktop, considerando o tempo previsto para o projeto.

Portanto, para dar continuidade ao site é preciso testar e validar a usabilidade do site para mobile.

8. REFERÊNCIAS

NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: origens e instalações**. 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB Série Design, 2007

WITTER, G.P. **Desenho Industrial: Uma perspectiva educacional**. Ed. CNPq. Brasília, 1985.

GARRETT, Jesse James. **The Elements of User Experience**. 2. ed. Indianópolis: New Riders, 2010.

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos**. São Paulo: Blucher, 2015.

HENRIQUES, Cecília *et al.* **UX Research com sotaque brasileiro**. 1. ed. Brasil: Publicação Independente, 2020.

CARDOSO, Rafael. **Uma Introdução à História do Design**. Editora Edgard Bluncher. São Paulo - SP, 1999. 239p.

BRUNEL, Guilherme. **Interface digital com foco em conteúdo introdutório de história do design**. / Guilherme Brunel ; orientadora, Cristina Colombo Nunes, 2017. 143p.

Instituto Pró-Livro, IBOPE **Inteligência. Retratos da Leitura no Brasil**. 4ª Edição. São Paulo - SP, 2016.

SBRAVATI, Felipe. **A descolonização do design e sobre o que de fato estamos falando quando utilizamos o termo**. Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/a-descolonização-do-design-e-sobre-o-que-de-fato-estamos-falando-quando-utilizamos-o-termo-578b4c18648d>. Acesso em: 19 de abr. 2021

NIELSEN, Jakob. **Why You Only Need to Test with 5 Users.** Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>. Acesso em: 16 de maio. 2021

9. APÊNDICE

Apêndice 1 - Perguntas do questionário online.

- 1.** Você tem alguma relação com design?
A) Aluno
B) Designer formado
C) Interessado
D) Nenhuma
- 2.** Possui alguma limitação de visão que não pode ser corrigida com óculos ou lentes de contato?
S) Sim
N) Não
- 3.** Se marcou que sim, qual?
|Responda aqui...
- 4.** Você tem interesse em design brasileiro?
S) Sim
N) Não
- 5.** Se sim, onde você costuma buscar esse material?
A) Livros
B) Internet
C) Slides disponibilizados pelos professores no moodle
D) Revistas de design
- 6.** Em pesquisas acadêmicas, você dá mais valor a sites com fontes confiáveis?
S) Sim
N) Não
- 7.** Dentro do contexto de design brasileiro, quais temáticas mais te interessam?
|Responda aqui...
- 8.** Onde você costuma conferir esse tipo de conteúdo?
|Responda aqui...
- 9.** Ao pesquisar conteúdos Informativos na Internet, você prefere quais formatos
A) Textos
B) Vídeos
C) Infográficos
D) Outros*
*Opção de digitar no campo quando selecionado
- 10.** Por último, você pode me dizer algum site que você acha interessante pelo conteúdo e/ou forma? (Pode ser até alguma rede social)
|Responda aqui...

Fonte: elaborado pela autora.

Apêndice 2 - Grafismos oriundos do bordado barafunda.

1850



Retirado do ponto roda de quiabo



1900



Retirado do ponto asa de mosca



1945



Retirado do ponto roda de quiabo



1989



Retirado do ponto fundo de balaio aperfeiçoado pelo artesão



2000



Retirado dos pontos asa de mosca e fundo de balaio



Fonte: elaborado pela autora com base nos bordados do artesão Carlos Vinicius.

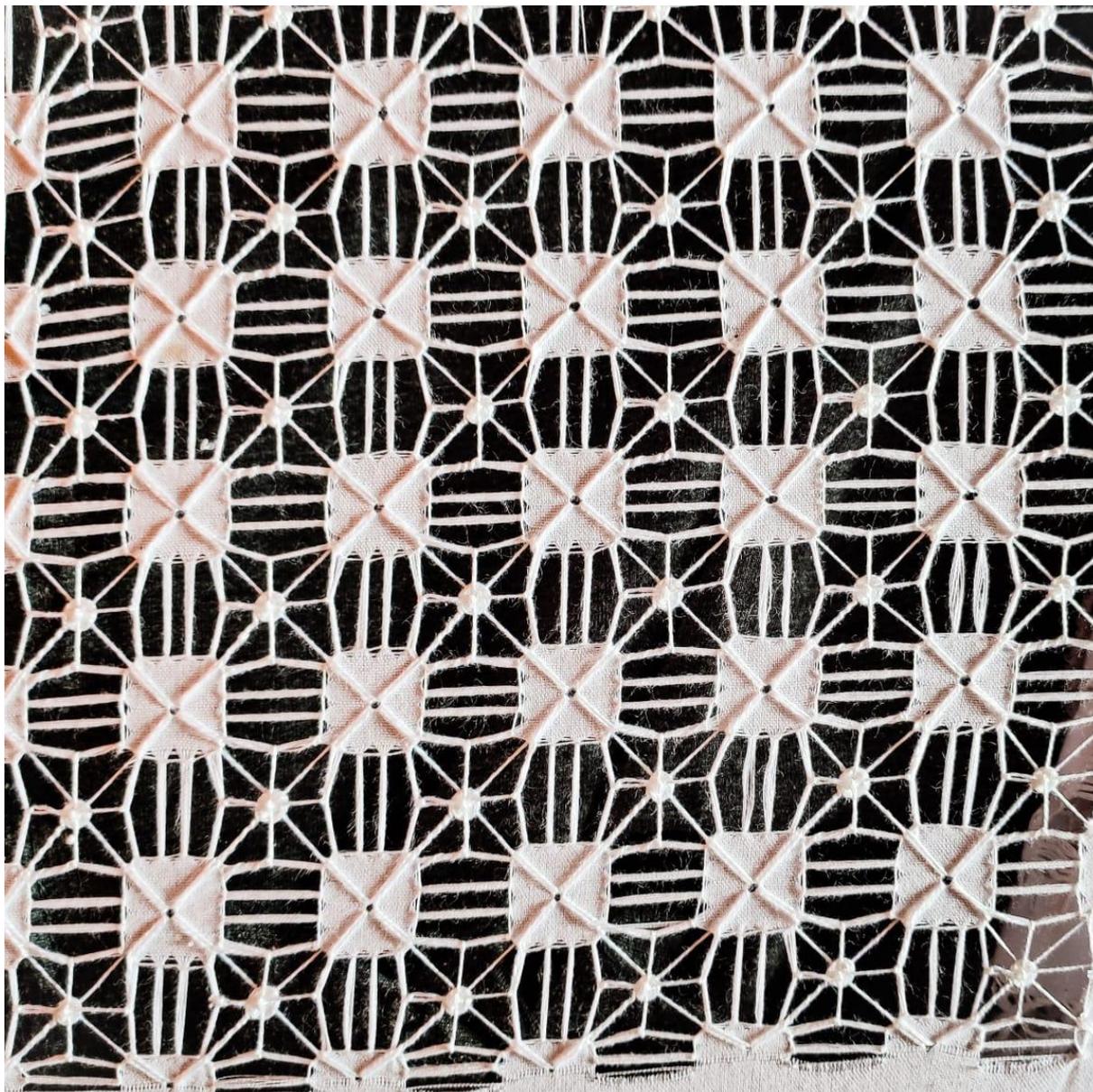
Apêndice 3 - Referências utilizadas para desenvolver as ilustrações para os cards das áreas.

Gráfico	
Referências:  <p>Logotipo Light de Aloísio Magalhães</p>	Resultado: 
Digital	
Referências:  <p>Ilustrações de smartphone</p>	Resultado: 
Animação	
Referências:  <p>Filme O Menino e o mundo, dirigido por Alê Abreu</p>	Resultado: 
Jogos	
Referências:  <p>Controle do console brasileiro Zeebo (2009)</p>	Resultado: 
Produto	
Referências:  <p>Poltrona mole de Sérgio Rodrigues</p>	Resultado: 
Interiores	
Referências:  <p>Foto de sala, com a adição da Cadeira Bowl de Lina Bo Bardi e do quadro O ovo de Tarsila do Amaral</p>	Resultado: 

Fonte: elaborado pela autora utilizando as referências coletadas pela autora e por Matheus May de Paula.

10. ANEXOS

Anexo 1 - Barafunda: ponto fundo de balaio aperfeiçoado pelo artesão.



Fonte: elaborado pelo artesão Carlos Vinicius.

Anexo 2 - Barafunda: ponto percevejo em flor.



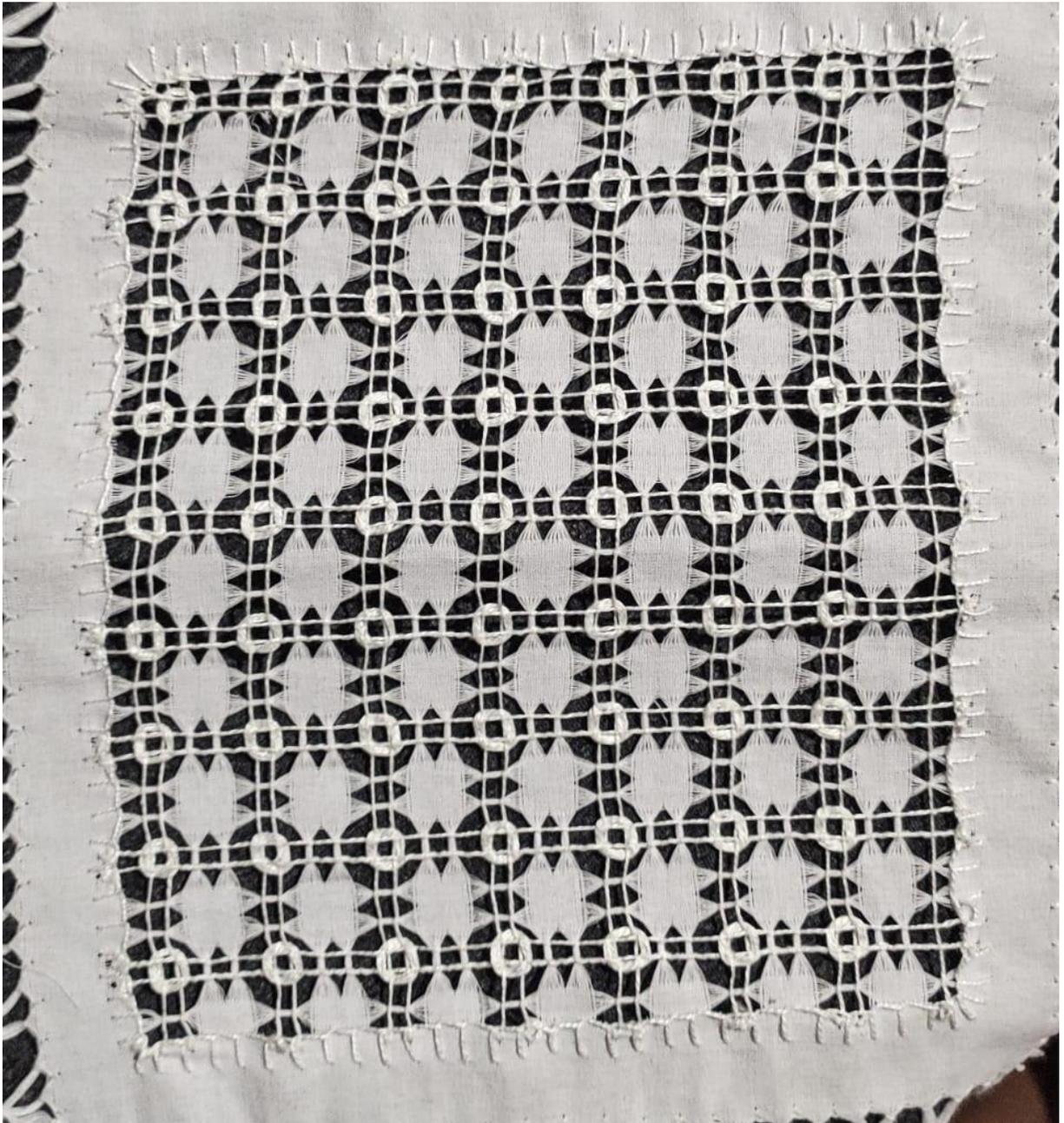
Fonte: elaborado pelo artesão Carlos Vinicius.

Anexo 3 - Barafunda: ponto trevo.



Fonte: elaborado pelo artesão Carlos Vinicius.

Anexo 4 - Barafunda: ponto semente de malva.



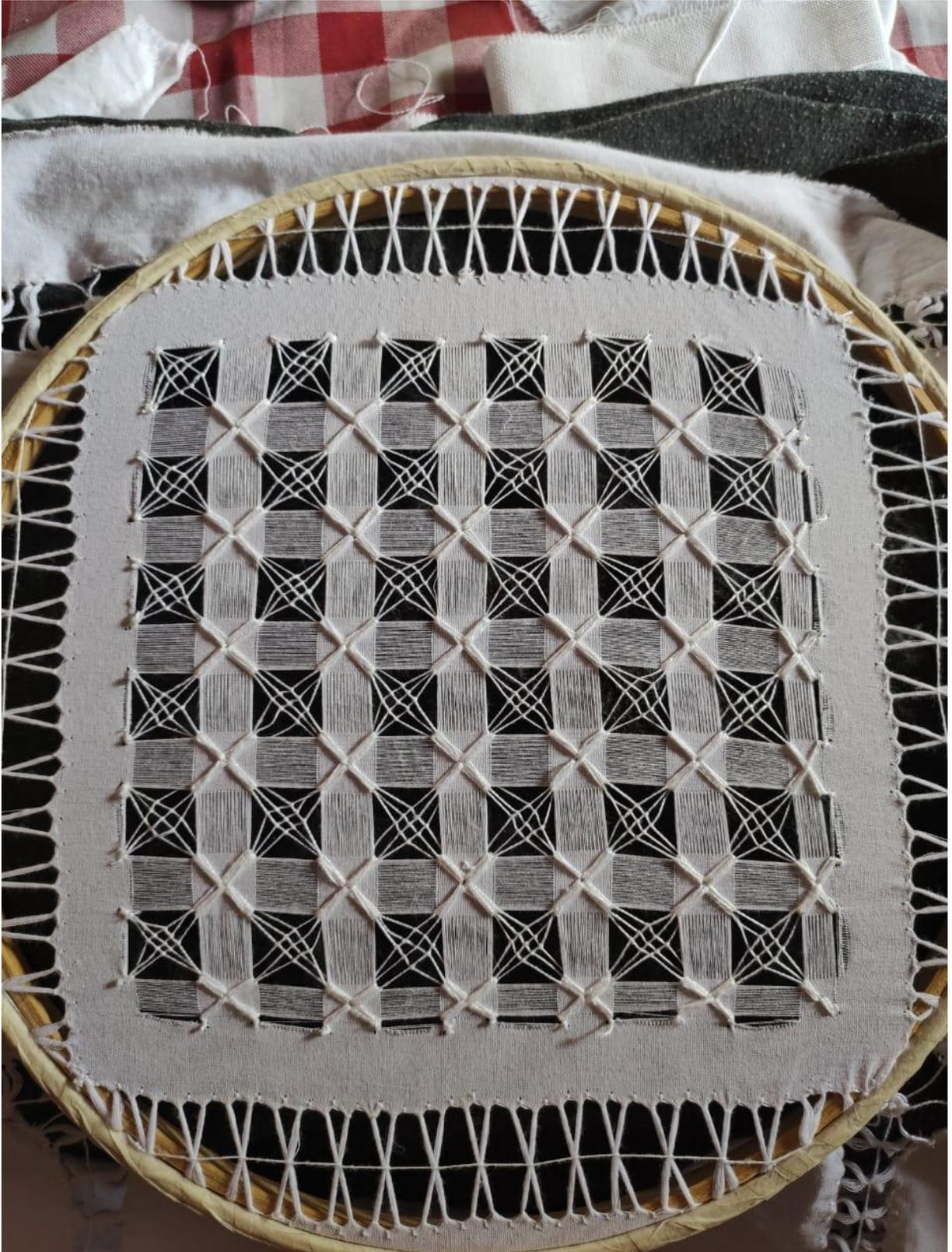
Fonte: elaborado pelo artesão Carlos Vinicius.

Anexo 5 - Barafunda: ponto calado marajoeiro.



Fonte: elaborado pelo artesão Carlos Vinicius.

Anexo 6 - Barafunda: ponto flor de abóbora.



Fonte: elaborado pelo artesão Carlos Vinicius.

Anexo 7 - Barafunda: ponto quadrado com palito.



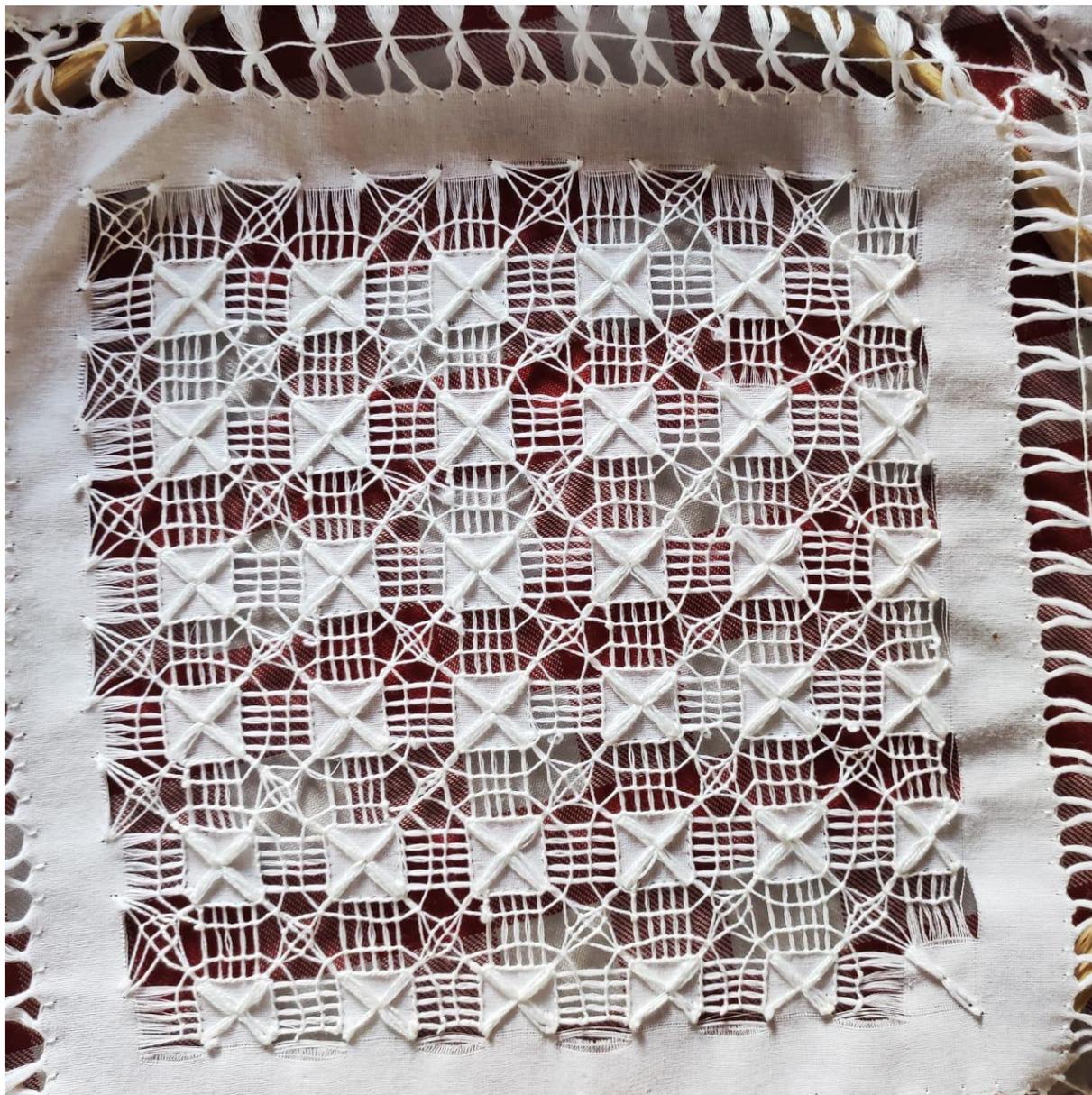
Fonte: elaborado pelo artesão Carlos Vinicius.

Anexo 8 - Barafunda: ponto X.



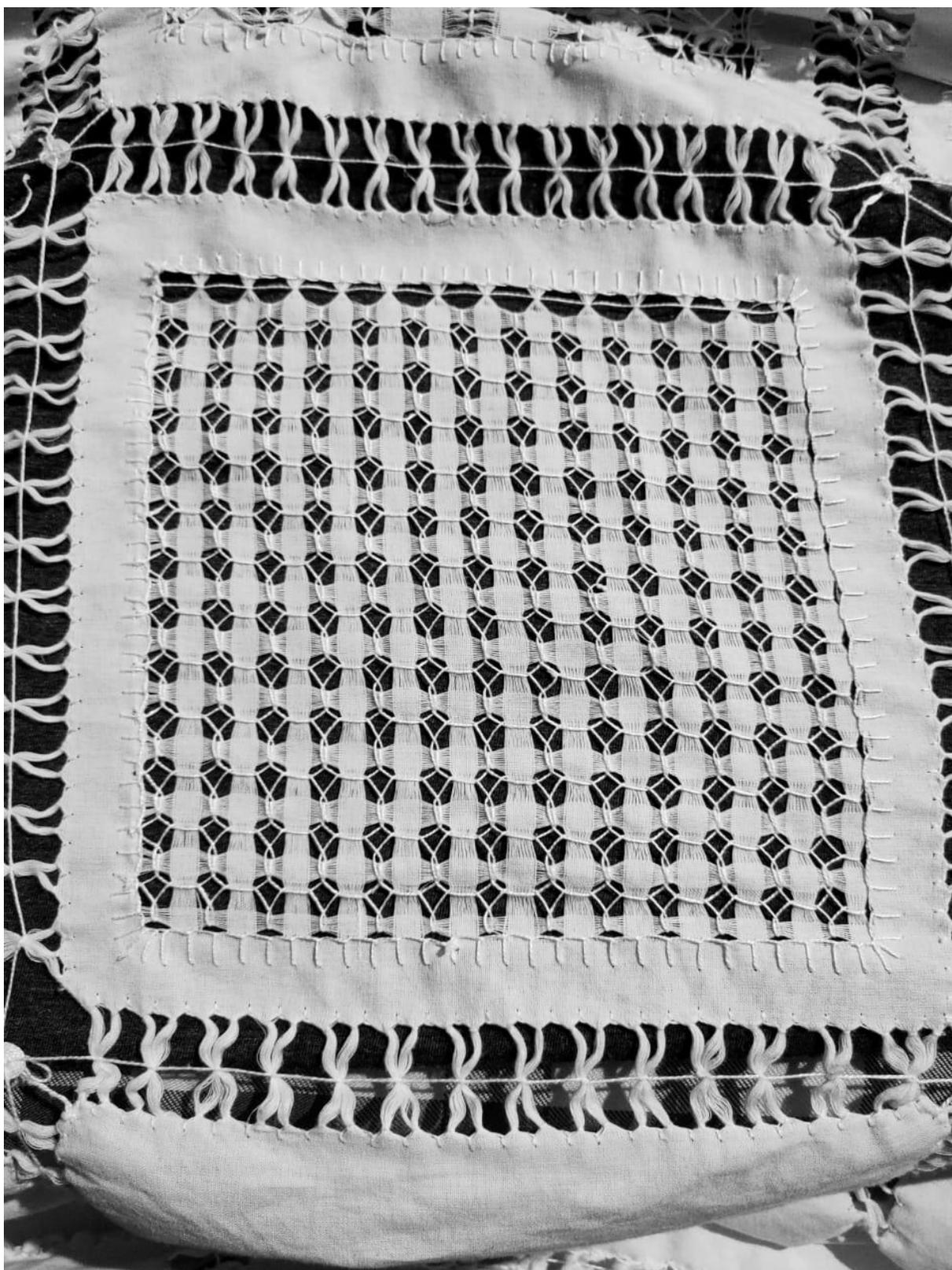
Fonte: elaborado pelo artesão Carlos Vinicius.

Anexo 9 - Barafunda: ponto roda de quiabo.



Fonte: elaborado pelo artesão Carlos Vinicius.

Anexo 10 - Barafunda: ponto espírito.



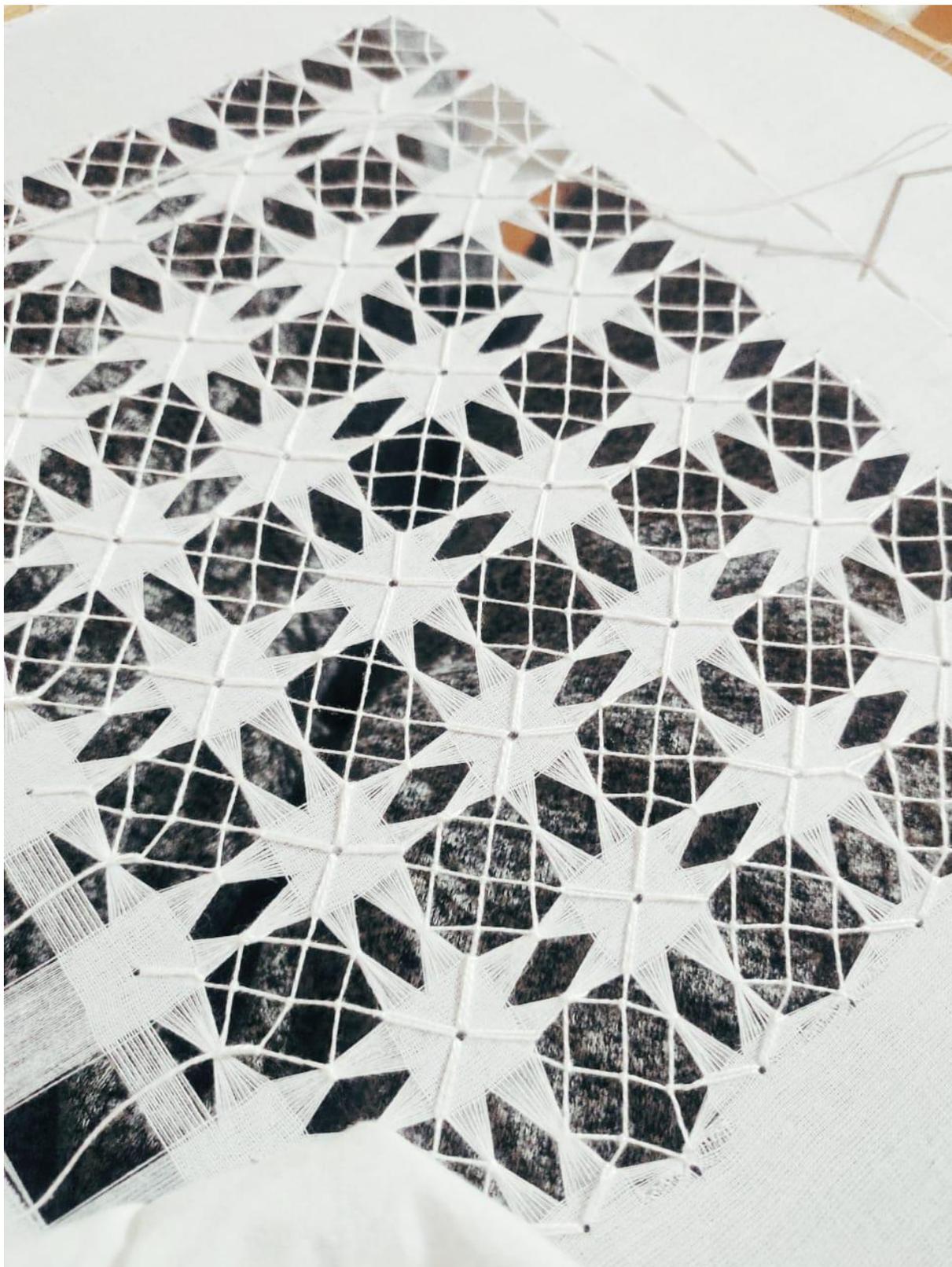
Fonte: elaborado pelo artesão Carlos Vinicius.

Anexo 11 - Barafunda: ponto fundo de balaio.



Fonte: elaborado pelo artesão Carlos Vinicius.

Anexo 12 - Barafunda: ponto asa de mosca.



Fonte: elaborado pelo artesão Carlos Vinicius.