

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA - UFSC
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO - CCE
CURSO DE DESIGN

BRUNO PIRES DA SILVA

REDESIGN CÁTEDRA UNESCO POLÍTICAS LINGUÍSTICAS PARA O
MULTILINGUISMO

FLORIANÓPOLIS

2023

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

Pires da Silva, Bruno
REDESIGN CÁTEDRA UNESCO POLÍTICAS LINGUÍSTICAS PARA O
MULTILINGUISMO / Bruno Pires da Silva ; orientadora,
Luciane Maria Fadel, 2023.
69 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2023.

Inclui referências.

1. Design. 2. Redesign. 3. Webdesign. 4. Design de
interface. 5. Multilinguismo. I. Maria Fadel, Luciane .
II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Bruno Pires da Silva

**REDESIGN CÁTEDRA UNESCO POLÍTICAS LINGUÍSTICAS PARA O
MULTILINGUISMO**

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, 04 de julho de 2023.

Prof^a. Marília Matos Gonçalves, Dra.
Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Profa. Mary Vonni Meurer de Lima, Dra.

Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. André Luiz Sens, Dr.

Universidade Federal de Santa Catarina

Professor/a Orientador/a
Universidade Federal de Santa Catarina

RESUMO

O presente relatório apresenta o desenvolvimento do projeto de redesign da página web Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo. Para sua criação foi utilizada a metodologia Iterato, elaborada no curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina por Gonçalves, Fadel, Batista e Woloszyn (2022). As etapas deste método foram apresentadas ao longo do relatório.

Nas etapas de pesquisa e análise foram levantados dados da Cátedra a partir de matérias disponibilizadas na internet e entrevistas com membros que fazem parte da organização, eles apresentaram a Cátedra e identificaram os objetivos do website, o qual seria um meio de divulgação da Cátedra e um ambiente de produção e divulgação do multilinguismo, área que atuam.

A partir dessas etapas foram definidos os requisitos para elaboração da interface. Com o uso da ferramenta D4UX toda a parte conceitual da interface visual é elaborada. Por fim foi criado um protótipo navegável para a plataforma desktop que possui informações para divulgação de notícias, cursos e apresentações da estrutura e como atua a Cátedra.

Palavras-chave: Redesign; Website; Interface; Cátedra; Multilinguismo.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Representação do método iterato.....	12
Figura 2 - Tela inicial da UNESCO.....	19
Figura 3 - Tela inicial do curso de Multilinguismo e tradução.....	20
Figura 4 - Tela inicial da página da Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo.....	21
Figura 5 - Tela inicial da página da Cátedra UNESCO Biodiversidade e Conservação para o Desenvolvimento Sustentável.....	22
Figura 6 - Quadro de requisitos de funcionalidades dos sites analisados.....	22
Figura 7 - Quadro de requisitos de conteúdo dos sites analisados.....	23
Figura 8 - Mapa do site atual da Cátedra Unesco Políticas Linguísticas para o Multilinguismo.....	24
Figura 9 - Persona primária.....	26
Figura 10 - Persona secundária.....	27
Figura 11 - Histórias de usuário.....	28
Figura 12 - Mapeamento da história de usuário.....	29
Figura 13 - Card sorting aplicado ao projeto.....	30
Figura 14 - Respostas dos card sortings.....	31
Figura 15 - Mapa do site atualizado da Cátedra.....	32
Figura 16 - Wireframes de baixa fidelidade.....	34
Figura 17 - Wireframes de média fidelidade.....	35
Figura 18 - Mapa da relação entre os agentes.....	38
Figura 19 - Painel com o conceito companheirista.....	39
Figura 20 - Painel com o conceito energética.....	40
Figura 21 - Painel com o conceito comunicativa.....	41
Figura 22 - Referências visuais.....	42
Figura 23 - Tela com a primeira versão do site.....	43
Figura 24 - Tela com a segunda versão do site.....	44
Figura 25 - Tela com a terceira versão do site.....	45
Figura 26 - Design da página inicial	47
Figura 27 - Design da página de notícias	48
Figura 28 - Design da página de matéria.....	49
Figura 29 - Página da coordenação	50

Figura 30 - Design da página de repositório	51
Figura 31 - Design de uma página de curso.....	52
Figura 32 - Design da página de cursos.....	53
Figura 33 - Grid e espaçamento.....	55
Figura 34 - Paleta de cores.....	56
Figura 35 - Adobe color.....	57
Figura 36 - Lista com opções de contraste de cores.....	58
Figura 37 - Matriz de seleção tipografia.....	59
Figura 38 - Matriz de seleção tipografia.....	59
Figura 39 - Conjunto tipografico.....	59
Figura 40 - Icones.....	60
Figura 41 - Formas aplicadas em cards.....	61
Figura 42 - Botões.....	62
Figura 43 - Tags.....	62
Figura 44 - Menu dropdown e campo de pesquisa.....	63

SUMÁRIO

1 Introdução	6
1.1 Objetivos	9
1.1.1 Objetivo geral	9
1.1.2 Objetivos específicos	9
1.2 Justificativa	10
1.3 Delimitação do projeto	10
1.4 Metodologia	11
2 Pesquisa e análise	13
2.1 Desk research	13
2.2 Briefing	14
2.3 Síntese do briefing	15
2.4 Entrevistas com os usuários	16
2.5 Análise de similares	17
2.5.1 UNESCO	18
2.5.2 Curso sobre multilinguismo e tradução	19
2.5.3 Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo	20
2.5.4 Cátedra UNESCO Biodiversidade e Conservação para o Desenvolvimento Sustentável	21
2.6 Mapa do site antigo	23
3 Síntese e conceito	24
3.1 Personas	24
3.2 História de usuário	28
3.3 Mapeamento da história de usuário	29
3.4 Card sorting	29
4 Estruturação	32
4.1 Mapa do site novo	32
4.3 Wireframes	33
4.3.1 Wireframes de baixa fidelidade	34
4.3.2 Wireframes de média fidelidade	34
5 Design sensorial	35
5.1 Conceituação	36
5.1.1 Momento UX	36
5.1.2 Agentes da interação	37
5.1.3 Relação entre os agentes	37
5.1.4 Conceito em outro domínio pessoal	38
5.1.5 Painéis semânticos	39
5.1.6 Referências visuais em produtos digitais	41
5.2 Geração de alternativas	42
5.3 Design final	46
Protótipo	54

6.1 Grid e espaçamento	54
6.2 Cores	55
6.2.1 Acessibilidade em contrastes	57
6.3 Tipografia	58
6.4 Iconografia	60
6.5 Formas	60
6.6 Botões	61
6.7 Tags	62
6.8 Campos de texto e menus dropdown	63
7 Considerações finais	64
9 Referências bibliográficas	66

1 Introdução

De acordo com o “Atlas das Línguas em Perigo no Mundo”, publicado pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), no mundo ainda existem cerca de 7.102 línguas vivas, sendo mais de 6000 mil pertencentes a povos indígenas e 3000 desse total estão correndo risco de extinção. Existem diversos fatores que podem ocasionar no desaparecimento dessas línguas e histórias no Brasil. Um fator sobre o assunto foi no início do período colonial onde políticas foram implementadas para a extinção das línguas nativas criminalizando seu uso pelos povos originários nas Américas. Em alguns lugares do mundo esses povos ainda não são reconhecidos por parte do governo e quando reconhecidos suas línguas são vistas apenas como dialetos, recebendo menos importância que as línguas oficiais desses países (FARIAS, 2023).

Segundo Degawan (2023), existem fatores materiais que colocam em risco a existência desses povos são a constante cobiça por parte do governo e de empresas privadas em aumentar seu capital. Através dos chamados projetos de desenvolvimento essas organizações buscam a construção desenfreada de represas ou minas, além de outras atividades extrativistas, como por exemplo o agronegócio. O governo tem sua parcela de culpa utilizando de políticas governamentais que minimizam a diversidade e incentivam a homogeneidade. Algo que tem se tornado muito comum e pode ser visto nos noticiários e meios de comunicação é a eliminação desses indivíduos que apenas buscam defender e preservar sua cultura e ambientes que fazem parte de sua história e vida.

Outro fator mencionado pela autora, é a constante interferência nos seus ambientes naturais é que toda sua identidade, valores e conhecimentos são originários de seus territórios. Seus idiomas são moldados pelo ambiente em que estão inseridos, buscando sempre descrever o seu arredor e formando a base única dessas línguas. Assim, quando esses ambientes são alterados, ocorrem mudanças substanciais na cultura e futuramente nessas línguas. Um exemplo dessa busca por descrever constantemente o que está em seu entorno e os fenômenos que ocorrem é o povo Igorot, habitantes do norte de Luzon, a mais povoada das ilhas das Filipinas, onde

eles descrevem todo o ciclo do arroz, surgindo desde o plantio até a colheita, e finalmente chegando na alimentação do seu povo.

Atualmente está ocorrendo um notável reconhecimento global pelo conhecimento advindo dos povos indígenas e isso traz certa expectativa de que essas línguas sejam conservadas e perpetuadas nas suas formas escritas e faladas. Diversas comunidades indígenas já estabeleceram seus próprios mecanismos para revitalização das suas línguas originárias (DEGAWAN, 2023).

A Organização das Nações Unidas para Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) é uma agência vinculada ao Sistema ONU (Organização das Nações Unidas), fundada em 16 de novembro de 1945 após o período da segunda guerra mundial. Seu objetivo é o desenvolvimento dos países membros através do compartilhamento de conhecimento científico, cultural e educacional. E para isso desenvolve projetos de cooperação técnica em parceria com o governo, a sociedade civil e a iniciativa privada, auxiliando na criação de políticas públicas que estejam em sintonia com as metas estabelecidas entre os países membros da organização (UNESCO, 2010).

Uma das formas de alcançar as metas estabelecidas pela UNESCO, foi com a criação em 1992 do Programa de Cátedras UNITWIN, presente em 116 países e mais de 700 instituições de ensino. Projeto que também teve colaboração de organizações não governamentais (ONGs), fundações e organizações do setor público e privado, que desempenham um papel importante no ensino superior. Dentro das áreas que são prioridades nos campos de competência da UNESCO. Dentre as atividades, realizam-se intercâmbios de docentes e discentes, reuniões conjuntas de trabalho, conferências abertas, publicações e etc., com custos arcados por cada instituição participante de acordo com fontes de financiamentos autonomamente adquiridas.

A Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo (LPM) é uma rede de pesquisa de universidades, institutos, comitês nacionais, redes especializadas e academias de diferentes países que trabalham na geração de conhecimento sobre o multilinguismo e as políticas linguísticas e suas implicações para o desenvolvimento sustentável dos cidadãos, comunidades linguísticas, regiões e países. Os produtos da Cátedra são publicações, eventos, mobilidade acadêmica, formação de

mestrandos e doutorandos, assessoria a comunidades linguísticas e governos que dialogam centralmente com o conceito e diretrizes para o desenvolvimento sustentável, conforme previsto nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) do Nações Unidas (2015-30). Além disso, a Cátedra realiza pesquisas relevantes em vários eixos para auxiliar o desenvolvimento de políticas da UNESCO, como a Promoção do Multilinguismo no Ciberespaço, e o desenvolvimento do Atlas das Línguas do Mundo da UNESCO.

Apesar de o projeto da Cátedra UNESCO LPM ser sediado no Brasil na Universidade Federal de Santa Catarina, ele possui membros colaboradores presentes em todo o mundo, já que se trata de um projeto que faz parte da UNESCO e possui um grande alcance global. Por esse motivo é imprescindível que exista um site onde esses membros possam agrupar todas produções intelectuais e divulgar eventos relacionados ao tema de políticas voltadas para o multilinguismo. E esse ambiente online existe mas está incompleto e esse é onde projeto de conclusão irá atuar.

A proposta do redesign surgiu através da coordenação do projeto. A ideia é torná-lo um hub onde todo esse material estaria presente, como uma forma de cartão de visita para aquelas que tivessem interesse em conhecer mais sobre a Cátedra e seu impacto no mundo. Tudo isso tendo um link direto com a UNESCO que é uma grande responsável por dar holofote ao projeto. Através do método Iterato (GONÇALVES; FADEL; BATISTA; WOLOSZYN, 2022), o presente trabalho buscou em parceria com a coordenação da Cátedra identificar os principais problemas estruturais e visuais dentro do site, além de elaborar novas funcionalidades que até então estavam apenas no campo das ideias por parte dos colaboradores.

1.1 Objetivos

Para resolver transformar a página em um ambiente de divulgação do conhecimento voltado ao multilinguismo foram elencados os objetivos geral e específicos.

1.1.1 Objetivo geral

Desenvolver o redesign no site da Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo.

1.1.2 Objetivos específicos

- Identificar os problemas estruturais e de informação da página atual;
- Identificar o papel do website para a Cátedra;
- Definir e compreender os vários stakeholders e sua atuação na Cátedra.

1.2 Justificativa

O motivo inicial para a escolha do projeto foi a necessidade do autor em aprimorar seus conhecimentos relacionados às áreas de User Experience e User Interface, visto que o mesmo possui interesse pelo tema e busca mudar sua área de atuação. Durante a graduação não participou da construção de nenhum website e sim de aplicações mobile em um dos projetos de graduação do curso de Design. Para o autor, diversificar seu campo de atuação nas áreas citadas anteriormente, pode ser uma boa oportunidade para adquirir novos conhecimentos, reforçar o que foi aprendido na graduação e melhorar seu portfólio como designer, visto que, todos esses aspectos juntos são importantes para sua evolução como profissional.

Ao conhecer o projeto o autor foi informado da necessidade da criação de um ambiente com a função de divulgar a Cátedra, suas produções intelectuais, cursos e eventos realizados por seus colaboradores em suas respectivas instituições de ensino. Devido a natureza dos projetos relacionados a UNESCO, que possuem um alcance internacional é imprescindível que eles atuem no ambiente online. Isto permitiria que pessoas de diferentes locais tivessem acesso ao assunto e colaborassem, independentemente de sua localização, tornando o conhecimento mais acessível a todos e divulgando o multilinguismo.

1.3 Delimitação do projeto

O projeto se delimita em resolver problemas da interface gráfica presentes no site da Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo, oferecendo soluções no campo do design para resolver essas questões. Inicialmente não englobando as páginas referentes a produção de conteúdo do site, que serão utilizadas apenas pelos colaboradores da Cátedra. Nesse relatório será apresentado a construção das interfaces em que os usuários que visitam a Cátedra irão interagir. Outro aspecto que não será abordado é o da programação, para isso haverá uma pessoa responsável, que implementará as decisões tomadas nesse projeto.

1.4 Metodologia

Na metodologia de projetos existe um conjunto de etapas sistematizadas voltadas para a solução de um determinado problema, desde a criação de alguma peça gráfica, como um aplicativo mobile ou até mesmo um produto industrial ou serviço prestado por uma determinada empresa. Neste presente projeto foi utilizado a metodologia Iterato (GONÇALVES; FADEL; BATISTA; WOLOSZYN, 2022), desenvolvida pelos professores do curso de design da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) nos projetos de graduação, tendo foco no Design centrado no ser humano (DCH).

O design centrado no ser humano é uma abordagem para o desenvolvimento de sistema interativo que se concentra especificamente em tornar os sistemas utilizáveis. É uma atividade multidisciplinar que incorpora conhecimento e técnicas de ergonomia/fatores humanos. A aplicação da ergonomia/fatores humanos ao design de sistemas interativos aumenta a eficácia e a eficiência, melhora as condições de trabalho e neutraliza possíveis efeitos adversos do uso na saúde, segurança e desempenho do ser humano. A aplicação da ergonomia ao projeto de sistemas envolve levar em consideração as capacidades, habilidades, limitações e necessidades humanas (ISO 13407, p. IV, 1999).

Um dos aspectos da metodologia Iterato é sua característica cíclica, onde cada etapa pode ser revisitada futuramente, permitindo complementações e ajustes. Outra característica fundamental é a participação dos usuários com o sistema em todas as partes do projeto. Além da utilização de ferramentas para criação de significado em cada etapa, gerando entregáveis que sintetizam o que foi trabalhado nessas etapas. Sendo uma forma de direcionar os esforços e facilitar o diálogo entre os membros da equipe. A estrutura desse método pode ser dividida em cinco fases, sendo elas: Pesquisa e análise, síntese e conceito, estruturação, design visual ou sensorial e avaliação

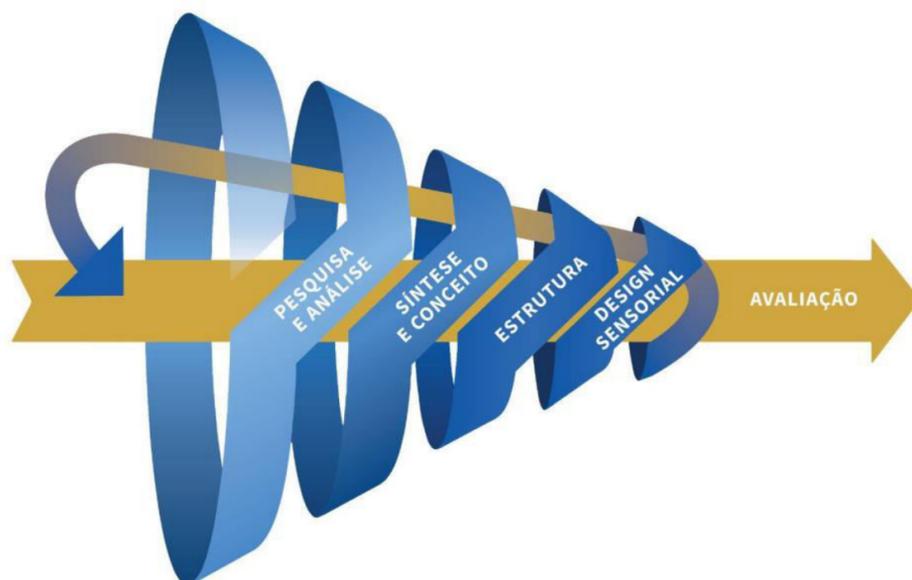


Figura 1: Representação do método Iterato | Fonte: GONÇALVES, Berenice Santos; FADEL, Luciane Maria; BATISTA, Cláudia; WOLOSZYN, Maíra, Iterato: método para o design de objetos digitais interativos. Acesso em: 04 de julho de 2023.

2 Pesquisa e análise

Durante a fase de pesquisa e análise, o objetivo foi definir o problema inicial do projeto, compreender o seu público-alvo, o produto e a tecnologia empregada. Com o uso de técnicas para entrevista e pesquisa com os indivíduos que fazem parte do público-alvo do projeto e os stakeholders, assim delimitando as melhores estratégias ao produto. Uma das técnicas fundamentais presentes nessa etapa é a de análise de similares. Processo que consiste no agrupamento de elementos semelhantes com bases em suas características a fim de comparação, assim podendo fazer um levantamento das melhores soluções definidas por terceiros para adicionar ou excluir o que for mais interessante para o projeto. E por último e não menos importante a técnica do briefing, que é um resumo das diretrizes e informações relevantes sobre o projeto.

2.1 Desk research

Antes de iniciar as entrevistas com os membros da coordenação da Cátedra foi realizada uma Desk research ou pesquisa secundária. A desk research é uma abordagem de coleta e análise de dados já existentes, ou seja, informações levantadas por terceiros, como: livros, pesquisas acadêmicas, informações divulgadas por organizações governamentais, entre outros meios.

A principal vantagem desse tipo de pesquisa no início do projeto é a economia de tempo e recursos, possibilitando a identificação de problemas em momentos iniciais do projeto, oportunidades a serem exploradas e economia de tempo em entrevistas. Entretanto as desk research ainda possuem certas limitações devido a falta de dados, precisão das informações ou vieses de determinados autores.

Foram realizadas algumas pesquisas sobre a UNESCO e o projeto das Cátedras como ponto de partida para este projeto, visando compreender o processo de formação dessas organizações e como atuam em seus respectivos campos. Essa

compreensão é essencial para facilitar no desenvolvimento do projeto de redesign e facilitar o diálogo com os entrevistados na etapa seguinte.

As informações primordiais adquiridas durante a desk research foram as relacionadas os produtos da Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo, já que com essa pesquisa foi possível entender como essa organização atua, para ilustrar a Cátedra realiza publicações, eventos, mobilidade acadêmica, formação de mestrandos e doutorandos, assessoria a comunidades linguísticas e governos, dialogando sempre com as diretrizes para o desenvolvimento sustentável, conforme previsto nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) do Nações Unidas. Além disso, a Cátedra realizará pesquisas relevantes, estabelecendo relações em vários eixos, para auxiliar o desenvolvimento de políticas da UNESCO, como a Promoção do Multilinguismo no Ciberespaço, e o desenvolvimento do Atlas das Línguas do Mundo da UNESCO. Ter esse tipo de conhecimento é fundamental para obter uma ideia inicial sobre a abordagem e a linguagem que podem ser trabalhadas nesse projeto de redesign, além de facilitar a comunicação com os entrevistados que atuam dentro da Cátedra. Todavia é importante ressaltar que essa é apenas uma etapa inicial na pesquisa, porém, algo que facilita em muito no entendimento de etapas futuras do projeto.

2.2 Briefing

Segundo Brown (2010), o briefing é um conjunto de instruções estabelecidas para as equipes que serve como guia para que elas comecem a desenvolver seus respectivos projetos, além de um conjunto de objetivos pré-estabelecidos que devem ser atingidos ao longo do projeto e benchmarks para medir esse progresso. Nesse projeto foi definido pela coordenação da Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo como funciona o projeto da Cátedra, desde sua área de atuação até a estrutura que ela possui. Como também foi explicado quais eram os objetivos que a coordenação tinha com o site novo e quais informações e funcionalidades eram fundamentais estarem presentes.

Essa etapa inicial foi realizada via Google Meet com a participação do coordenador da Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo, Prof. Gilvan Müller

de Oliveira e a Prof^a.Dra. Luciane Maria Fadel, orientadora responsável por esse projeto de conclusão de curso. Foi autorizada a gravação dessa reunião pelos membros participantes para que o autor pudesse realizar consultas posteriormente, gravação essa que foi feita com o software Obs Studio. Inicialmente foi elaborado um roteiro de entrevista para guiar o autor pela conversa, e levantar as principais indagações para compreender necessidades da coordenação com o redesign do site. Foi estabelecido pelo professor como era a estrutura da Cátedra, os objetivos dos colaboradores com a nova página e como ela será aplicada.

O roteiro pode ser encontrado em: [roteiro das entrevistas](#).

2.3 Síntese do briefing

Segundo o entrevistado o portal atual não está finalizado devido a problemas de gestão, onde deveria ser finalizada em determinado prazo, mas os membros colaboradores não tiveram disponibilidade para solucionar essa questão. Atualmente eles possuem recursos para revitalizar a página e membros que podem se responsabilizar pela manutenção da mesma.

E segundo o entrevistado, as principais funções que a página deve ter é:

- A Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo deve funcionar como um cartão de visita e apresentação da instituição, fornecendo um espaço para legitimar as informações discutidas e apresentadas em reuniões e eventos.
- Servir como um repositório de materiais, contendo informações e documentos atualizados relacionados à Cátedra.
- Ser um local de comunicação, permitindo a interação entre os membros da Cátedra, bem como a realização de encontros anuais, com gravações, atas e outros materiais relevantes disponíveis.
- Estabelecer uma conexão com as ações da UNESCO e outras iniciativas importantes na área, fornecendo acesso rápido a informações, incorporando-se às redes sociais e divulgando convites e eventos relevantes.

Outro ponto levantado pelo coordenador é o de recriar um ambiente para oferta de cursos que estão disponíveis na página da disciplina de Multilinguismo e Tradução, organizada pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos de Tradução. Essa disciplina oferta aulas online e é fundamental a criação de um ambiente para localizar os alunos dentro da disciplina, todavia, esse espaço online não será onde as aulas online aconteceram, ele é apenas um ambiente explicando a estrutura da disciplina e redirecionando os alunos para o Moodle, que é uma plataforma desenvolvida para auxiliar na criação e gestão de cursos online e local de transmissão das aulas.

2.4 Entrevistas com os usuários

Entrevistas com os usuários são técnicas de pesquisas qualitativas utilizadas dentro do design de experiência do usuário, e também no desenvolvimento de produtos. Essas entrevistas podem ou não seguir uma estrutura entre o designer (entrevistador) e o usuário (entrevistado). Seu principal objetivo é obter informações que possuem valores ligados às necessidades, comportamentos e até experiências do entrevistado. Buscando explorar as formas que os usuários realizam suas tarefas, suas opiniões, preferências e possíveis problemas que podem existir. Se caracterizando assim como uma pesquisa qualitativa, que se preocupa com o nível de realidade que não pode ser quantificado, ou seja, ela trabalha com o universo de significados, de motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes (MINAYO, 2014).

Nessa etapa foram realizadas entrevistas com membros da coordenação da Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo. Os entrevistados são professores, homens e mulheres, entre 30 e 60 anos, que atuam em diferentes locais em que a Cátedra está presente. No total foram 4 conversas que ocorreram via Google Meet e foram registradas utilizando o software Obs Studio, para posteriormente serem transcritas pelo autor. Todos os participantes consentiram com as gravações, que foram registradas para serem consultadas futuramente. As conversas foram rápidas e a mais duradoura teve duração de aproximadamente 30 minutos, vale pontuar que elas seguiram um roteiro que foi elaborado pelo autor

anteriormente. O objetivo das entrevistas é compreender a existência de alguma afinidade dos entrevistados com páginas semelhantes à Cátedra e da Unesco, com o intuito de receber sugestões e recomendações para serem implementadas no novo site. Tentando compreender um pouco como é a rotina desses usuários e identificar os problemas que eles enfrentam em relação à produção de conteúdo online. A última pergunta levantada durante as entrevistas foi sobre a existência de ambientes online que os participantes poderiam sugerir, considerando tanto aspectos visuais quanto funcionais que tenham alguma relação com a ideia de portal que eles tinham concebido em suas mentes para a Cátedra. É válido ressaltar que foi frisado para os entrevistados que tais ambientes e funcionalidades deveriam estar de alguma forma relacionada à página da Cátedra, ou seja, ambientes e funções que condizem com meio acadêmico e de transmissão de informações para esse tipo de comunidade. No final das entrevistas foi possível compreender o nível de experiência que esses professores tinham com criação de conteúdos online. Foram repassados alguns sites que eles consideravam semelhantes ao da Cátedra, também foi recebido uma sugestão de funcionalidade que poderia ser utilizada para organizar informações relacionadas a instituição da Cátedra.

2.5 Análise de similares

A análise de similares ou competidores é uma técnica comparativa muito utilizada em áreas como marketing e design que busca encontrar padrões e características semelhantes em produtos seguindo um determinado critério. Um dos motivos para utilização desse tipo de análise ao criar uma interface, seja ela de um site, aplicativo mobile ou até mesmo de um software, é a possibilidade de verificar os pontos negativos e positivos de terceiros, que possuem produtos semelhantes ao desenvolvido e assim encontrar as melhores soluções para o seu próprio produto e evitar os problemas enfrentados pelos concorrentes em suas aplicações.

Essa análise foi feita levando em conta os conteúdos e funcionalidades de quatro sites, um deles sendo o da própria UNESCO, recomendação feita pelo coordenador da Cátedra devido ao grande volume de conteúdo, articulações e rapidez.

Outra recomendação foi da página Multilinguismo e tradução, disciplina ofertada pelo Programa de Pós-graduação em Estudos da Tradução (PGET) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), que possui membros que fazem parte da Cátedra, como o professor Gilvan Muller. O motivo dessa recomendação é que será feita a transposição dos cursos desse site para o da Cátedra.

Também foi utilizado nessa análise o site da Cátedra UNESCO em Biodiversidade e Conservação para o Desenvolvimento Sustentável. Embora o tema do site não seja diretamente relacionado ao da Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo, sua estrutura de conteúdo possui semelhanças que podem ser relevantes dentro da análise.

E por último mas não menos importante foi feito uma análise do site da própria Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo. Por ser o site que será feito o redesign é fundamental dimensionar todos os conteúdos que estão presentes nas páginas e subpáginas, o que está faltando e quais funcionalidades podem ser implementadas.

2.5.1 UNESCO

Durante a análise da página da UNESCO, apresentada na figura 1, foi possível constatar uma extensa quantidade de conteúdos e projetos realizados pela instituição. Com uma grande diversidade de áreas abrangidas pela UNESCO, demonstrando seu impacto e alcance. Isso mostra a relevância da organização no contexto global, destacando seu papel na promoção de iniciativas e ações voltadas ao desenvolvimento social, cultural e educacional. Alguns destaques em relação aos conteúdos da UNESCO foram:

- Uso de imagens para destacar e complementar os conteúdos apresentados;
- Hierarquia dos conteúdos bem definida;
- Páginas com diversidades de conteúdos sobre a área;
- Funcionalidades que facilitam a utilização do site.

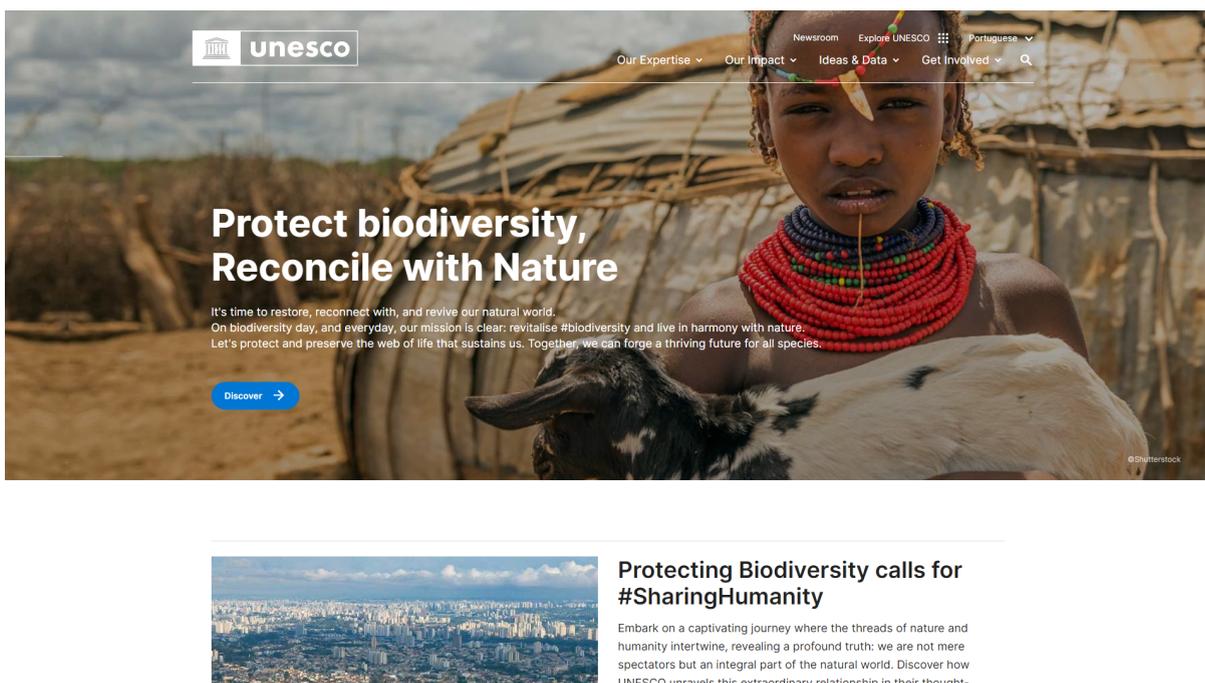


Figura 2 - Tela inicial da UNESCO | Fonte: <https://www.unesco.org/pt>. Acesso em 04 de julho de 2023.

2.5.2 Curso sobre multilinguismo e tradução

A página da disciplina ofertada pelo Programa de Pós-graduação em Estudos da Tradução (PGET) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) possui uma estrutura simples e com grande quantidade de textos. Esses conteúdos guiam os alunos dentro da disciplina e direcionam para o local onde as aulas são ministradas.. Existem alguns problemas hierárquicos, não fica claro quais conteúdos devem ter destaque e quais informações possuem mais relevância que outras. As informações num panorama geral se mesclam e ao olhar parece se tratar de um conteúdo apenas. Destaques sobre os conteúdos:

- Páginas divididas entre introdução geral da disciplina e as respectivas aulas, seus professores e assuntos abordados;
- Uso de imagens sem padronização de tamanho;
- Vídeos introduzindo as aulas;
- Prints de transmissões das aulas assíncronas;
- Problemas com a hierarquia do conteúdo textual.

Multilinguismo e Tradução

Introdução Programa da Disciplina Aula 1 Aula 2 Aula 4 Aula 5 Aula 6 Aula 7 Aula 8 Aula 10 Aula 11 Aula 12 Aula 13 Aula 14 Aula 17 Mais

MULTILINGUALISM AND TRANSLATION

Post-Graduation Program in Translation Studies
Federal University of Santa Catarina - Brazil

UNESCO
United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

uniTwin

UNESCO Chair on Language Policies for Multilingualism
Federal University of Santa Catarina (UFSC)
Florianópolis, Brazil

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

PGET
Pós-Graduação em Estudos da Tradução

Visão geral da disciplina

Tópicos especiais: Tradução e Interfaces - Multilinguismo e Tradução foi uma disciplina ofertada pelo Programa de Pós-graduação em Estudos da Tradução (PGET) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Brasil, entre 08 de fevereiro e 07 de abril de 2021 e ministrada pelo Professor Dr. Gilvan Müller de Oliveira. A primeira disciplina ofertada com o código INT que acompanha o programa de internacionalização da universidade, Multilinguismo e Tradução, foi ministrada a partir do semestre 2019.2. Os tópicos

Figura 3 - Tela inicial do curso de Multilinguismo e tradução. | Fonte: <https://sites.google.com/view/multilinguismo-e-traducao/programa-da-disciplina?authuser=0>. | Acesso em 04 de julho de 2023..

2.5.3 Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo

A página da Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo (Figura 3) está com conteúdo faltando devido a problemas na administração do site, e por isso algumas páginas possuem apenas a 1ª página, que funciona como forma de localização para os usuários. Sua estrutura é simples e não possui muitas ramificações e a grande maioria do conteúdo está em forma de texto.

- A maior parte do conteúdo das páginas é textual.
- Repetição de informações, tornando certas páginas redundantes.
- Falta de conteúdo em algumas páginas, como notícias, vídeos, eventos.
- Utilização de imagens como forma de localizar o usuário dentro do site.

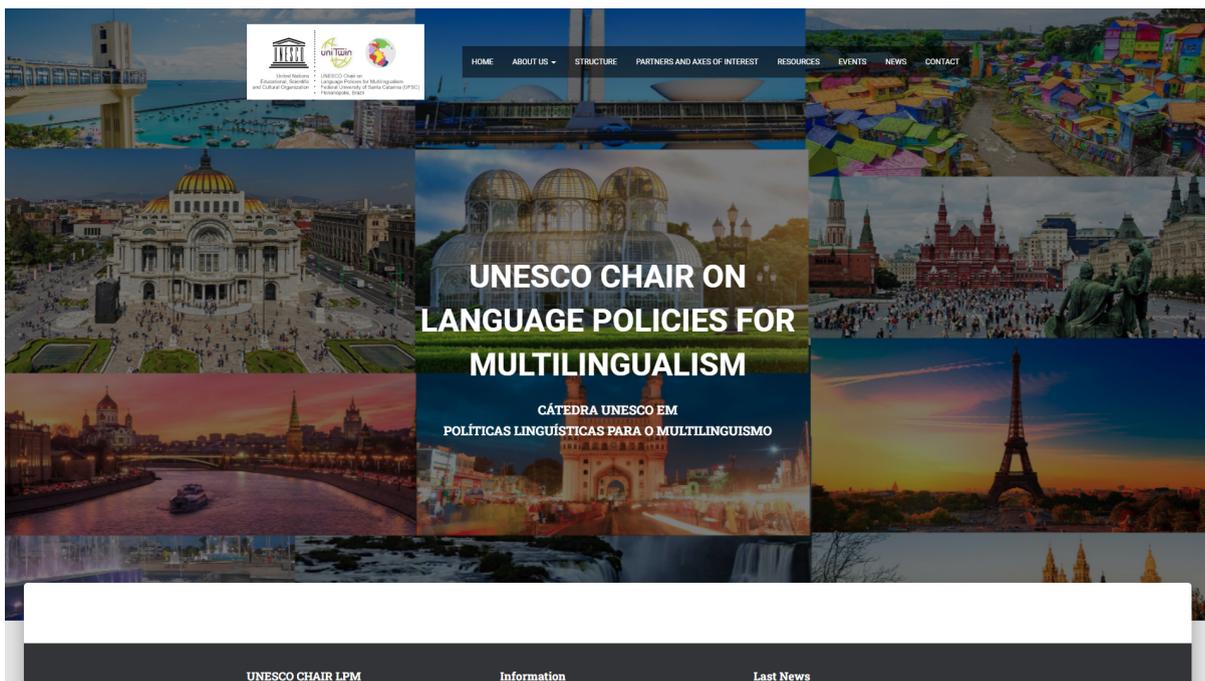


Figura 4 - Tela inicial da página da Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo | Fonte: <https://www.unescochairlpm.org>. Acesso em 04 de julho de 2023.

2.5.4 Cátedra UNESCO Biodiversidade e Conservação para o Desenvolvimento Sustentável

A página da Cátedra UNESCO Biodiversidade e Conservação para o Desenvolvimento Sustentável (Figura 4), possui uma página semelhante ao que foi criado e está sendo algumas páginas propostas para o redesign do site da Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo. Suas páginas são bem diretas e simples, focando apenas em textos e imagens. Ela apresenta um vínculo direto com a UNESCO e a instituição que é sede da Cátedra. Outro ponto importante de se mencionar é a página com todos os colaboradores e organizações que contribuem com o projeto.

- Conteúdo predominantemente de textos e imagens
- Página para os colaboradores e organizações parceiras
- Layout simples
- Vínculo com a UNESCO



Figura 5 - Tela inicial da página da Cátedra UNESCO Biodiversidade e Conservação para o Desenvolvimento Sustentável | Fonte: <https://unescobiodiversitychair.uc.pt>. Acesso em 04 de julho de 2023.

A fim de aprimorar a análise de similares, foi elaborado um quadro comparativo sobre os conteúdos e as funcionalidades dos sites analisados.

Funcionalidades	Cátedra UNESCO em Políticas Linguísticas para o Multilinguismo	Multilinguismo e Tradução	UNESCO	Cátedra UNESCO em Biodiversidade e Conservação para o Desenvolvimento...
Login	Não	Não	Sim	Não
Filtro de pesquisa	Sim	Sim	Sim	Não
Contatar	Sim	Não	Sim	Sim
Idiomas	Não	Não	Sim	Não
Downloads	Não	Não	Sim	Não
Menu	Sim	Sim	Sim	Sim
Compartilhamento	Sim	Não	Sim	Sim
Comentários	Sim	Não	Não	Não
Radio	Não	Não	Não	Não
Player de vídeo	Não	Sim	Sim	Não
Sitemap	Não	Não	Sim	Não

Figura 6 - Quadro de funcionalidades dos sites analisados | Fonte: elaborado pelo autor.

Conteúdo	Cátedra UNESCO em Políticas Linguísticas para o Multilinguismo	Multilinguismo e Tradução	UNESCO	Cátedra UNESCO em...
Imagens	Sim	Sim	Sim	Sim
Descrições	Não	Não	Não	Não
Textos	Sim	Sim	Sim	Sim
Redes sociais	Não	Não	Sim	Não
Áudios	Não	Não	Sim	Não
Vídeos	Não	Sim	Sim	Não
Portais com links (Galeria)	Não	Não	Sim	Não

Figura 7 - Quadro de conteúdos dos sites analisados | Fonte: elaborado pelo autor.

2.6 Mapa do site antigo

Antes de passar para a próxima etapa é importante mencionar um último ponto dessa etapa, a criação de um mapa do site da página atual da Cátedra que ainda está incompleta. Para isso é preciso entender o que é essa ferramenta e por que foi utilizada nessa etapa.

A análise do mapa do site é fundamental no planejamento e organização de um site ou aplicativo mobile. Ele é basicamente um diagrama visual que apresenta a hierarquia e conexão entre as diferentes páginas e seções de um site. Além disso ajuda na indexação das páginas pelos motores de busca do Google. Com uma estrutura bem definida, esses mecanismos podem localizar e indexar as páginas, o que melhora sua visibilidade nos resultados de busca.

No caso da Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo, devido ao fato do site estar inacabado não só em relação aos conteúdos, mas também com problemas funcionais. O mapa do site foi importante para identificar e compreender como o site da Cátedra está estruturado, como é a conexão entre as páginas e que tipo de informação e seções estavam faltando, já que, resumidamente com o mapa do site é possível ter um panorama geral de toda a estrutura.

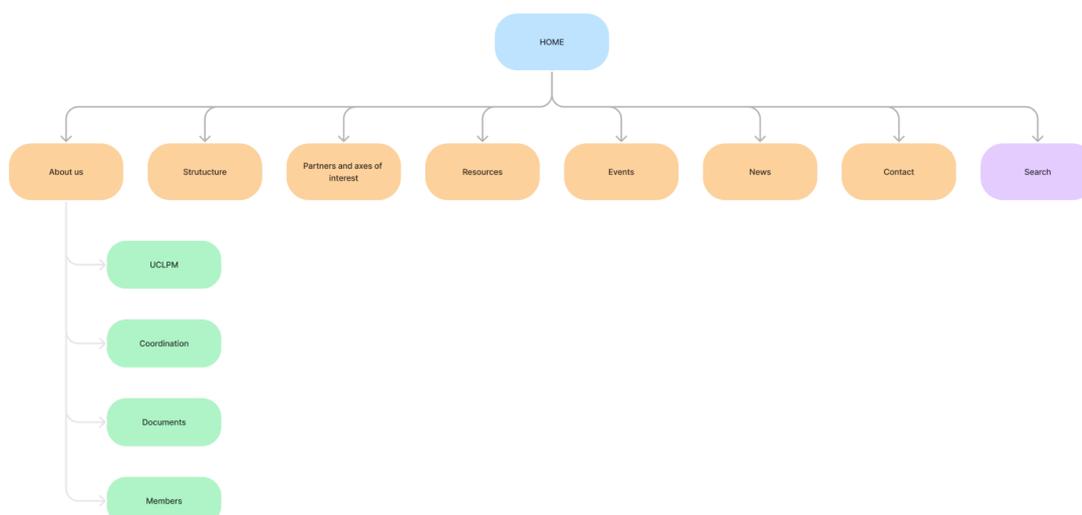


Figura 8 - Mapa do site atual da Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo | Fonte: elaborado pelo autor.

3 Síntese e conceito

De acordo com a metodologia iterato, na segunda fase do projeto, ocorre a síntese e interpretação das informações que foram levantadas durante a etapa anterior. É nessa etapa que o desenvolvimento dos conceitos iniciais do sistema serão elaborados. Durante esse processo, será criada uma persona, o quadro de requisitos de projeto e o conceito visual do site.

3.1 Personas

Durante o briefing, o coordenador da Cátedra mencionou que os objetivos do site eram ser um cartão de visita para divulgar a instituição em eventos e reuniões onde os colaboradores estiverem presentes, mas também ser um ambiente para a disseminação de conhecimento sobre a Cátedra e o tema do multilinguismo. Assim, foi desenvolvida uma persona para representar os usuários que utilizarão a página da Cátedra, usando para a construção da persona as informações coletadas durante as entrevistas na etapa anterior.

A persona nada mais é que uma ferramenta para descrever de forma mais eficiente o público-alvo. Segundo Pazmino (2015), para o desenvolvimento de um produto, não é suficiente descrever o público-alvo de maneira técnica. É necessária uma ferramenta que crie uma descrição próxima da realidade para que o produto desenvolvido seja centrado no usuário. As personas são descrições detalhadas para criar algo fictício, que está calcado na realidade, ou seja, definido a partir de dados e pesquisas feitos com pessoas na realidade. Sua função é facilitar as etapas do projeto e de tomada de decisões, já que com ela a equipe terá conhecimento de como é o público-alvo.

Um dos pontos levantados que fazem parte do cerne da Cátedra é a produção de materiais para o site, foi bastante pontuado pelo coordenador do projeto que o site será esse ambiente onde ficaram as produções acadêmicas relacionadas ao tema do multilinguismo. Dessa forma, como um dos objetivos principais dos membros ali presentes é a disseminação do conhecimento, o cenário fictício calcado na realidade que define uma das personas desse projeto é esse, uma pesquisadora que trabalha produzindo artigos relacionado ao tema de políticas linguísticas para o multilinguismo, que faz divulgação científica, está presente em eventos ao redor do mundo, algo que os colaboradores da Cátedra fazem com uma certa frequência durante o ano. Dessa forma podemos perceber que a persona cumpre seu propósito de criação, ser esse totem representativo do público-alvo da Cátedra, que até então será definido por esses pesquisadores. Porém, essa persona será utilizada no fim desse projeto de conclusão de curso, devido ao motivo explicado anteriormente. No momento será trabalhada a persona primária, definida por um estudante que está entusiasmado com suas descobertas no campo do multilinguismo. As informações relacionadas a essa persona foram repassadas durante as conversas com os entrevistados.



Pedro dos Santos

Ocupação: Estudante de Pós-graduação em Estudos da Tradução

Idade: 28 anos

Características: Curioso, estudioso e empolgado

Objetivo: Expandir seus conhecimentos sobre multilinguismo e ajudar na preservação de línguas nativas

Narrativa

Pedro é recém formado e iniciou sua Pós-graduação em Estudos da Tradução na Universidade Federal de Santa Catarina, durante essa nova etapa de sua vida acadêmica tem se interessado muito pelo multilinguismo especificamente e por isso está buscando aprender o quanto pode sobre o tema. Atualmente um dos cursos que está estudando é o de multilinguismo e tradução ofertado pelo seu programa de graduação.

O professor que ministra a disciplina lhe apresentou o site da Cátedra Unesco Políticas Linguísticas para o Multilinguismo em sua primeira aula. Num primeiro momento seus acessos estavam relacionadas apenas as aulas, mas com o tempo começou a ter uma frequência mais assídua para consumir notícias, artigos e acompanhar os eventos que acontecem na área.

Cenário

Está sempre buscando expandir seus conhecimentos sobre multilinguismo, sendo esse um dos motivos pelos quais Lucas se tornou um frequentador assíduo ao site da **Cátedra Unesco Políticas Linguísticas para o Multilinguismo**. Ao explorar o site da Cátedra, Lucas se depara com estudos e pesquisas que abordam diversos aspectos do multilinguismo, desde as políticas linguísticas adotadas por diferentes países até as estratégias de preservação de línguas ameaçadas de extinção. encontra artigos, relatórios e documentos que destacam a relevância das línguas nativas e as ameaças que enfrentam devido à globalização e à predominância de línguas mais amplamente faladas. Esses recursos despertam ainda mais sua determinação em dedicar-se inteiramente à preservação das línguas nativas e contribuir para sua revitalização.

Figura 9 - Persona primária | Fonte: elaborado pelo autor.



Joana Freitas da Silva (persona secundária)

Ocupação: Professora Universitária e Pesquisadora

Idade: 42 anos

Características: Comunicativa, curiosa e inteligente

Objetivo: Divulgar seus estudos voltados a Políticas Linguísticas para o Multilinguismo.

Narrativa

Joana tem doutorado em linguística e atua como professora e pesquisadora vinculada a Universidade Federal de Santa Catarina. Quando entrou na graduação não tinha muita certeza se o curso que escolheu era o certo, até ter uma aula sobre a cultura e a língua de alguns povos nativos brasileiros, onde ela se apaixonou no mesmo instante e durante toda a graduação dedicou-se aos estudos. Atualmente faz parte da Cátedra UNESCO de Políticas Linguísticas para o Multilinguismo. Luta para implementar políticas públicas que ajudem na preservação dessas línguas, já que cada uma está repleta de histórias, conhecimentos e perspectivas de povos que viveram ao longo do milênio e preservar sua história é manter viva as memórias dessas pessoas.

Cenário

Quando iniciou seu mestrado o orientador de Joana indicou para ela a Cátedra, já que tema de seus estudos tinha relação com o políticas voltadas ao multilinguismo e assim num primeiro momento Joana mandou um e-mail pedindo para se tornar colaboradora e assim que leram seus materiais ela foi aceita. Desde o início Joana escreveu muito, ela amava escrever e para ela não era parte de seu trabalho, mas sim seu motivo de viver, todo dia buscava escrever pelo menos duas páginas e com o tempo diversos artigos acadêmicos estavam sendo enviados para o portal, o que trouxe notoriedade para sua escrita. Joana viajava muito com a equipe de colaboradores e realizavam diversas palestras em outros lugares do Brasil e do mundo e sempre que chegava em casa divulgava os materiais postados sobre os eventos para seus colegas que tivessem interesse em entender mais sobre o trabalho realizado dentro da Cátedra. Com sua caixa de correio virtual estava recheada de e-mails de alunos de graduação que queriam fazer parte do projeto ou perguntando se ela dava aulas no portal.

Figura 10 - Persona secundária | Fonte: elaborado pelo autor.

3.2 História de usuário

Segundo Cohn (2009) as histórias de usuário servem para descrever funcionalidades valiosas para os usuários de um sistema ou software, sendo compostas por três aspectos principais: serem uma descrição escrita da história usada para o planejamento, uma conversa sobre a história que servem para detalhar-lá e testes que documentam os detalhes e podem ser utilizados para determinar que a história de usuário está completa. As histórias de usuário facilitam no gerenciamento do projeto, já que com ela é possível dividi-lo em partes menores.

Utilizando como base a persona foram desenvolvidas histórias de usuário para facilitar o entendimento dos requisitos de projeto. Com ela é possível simplificar o entendimento de quais funcionalidades precisam estar presentes dentro do sistema para suprir as necessidades do usuário. As histórias de usuário criadas foram as seguintes:

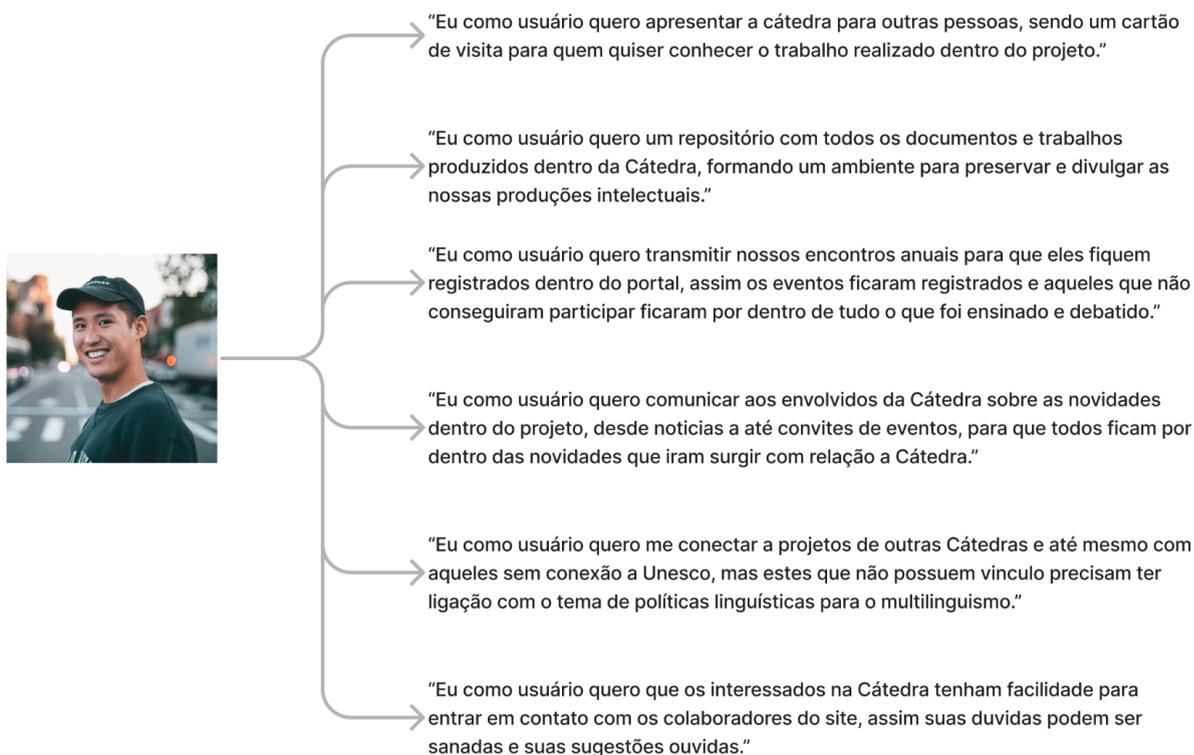


Figura 11 - Histórias de usuário | Fonte: elaborado pelo autor.

3.3 Mapeamento da história de usuário

Foram criados dois quadros no mapeamento das histórias de usuário, uma listando as necessidades essenciais e secundárias para cada uma das histórias, juntamente com uma tabela contendo os requisitos funcionais e de conteúdo para solucionar cada uma dessas necessidades apresentadas. Além de uma busca por sites semelhantes para geração de ideias para resolver cada requisito.

Histórias de usuário	Apresentar a Cátedra	Criar repositório	Transmitir os encontros	Comunicar as novidades	Conectar com outros projetos	Entrar em contato
Essenciais	Apresentar os objetivos da Cátedra e sua estrutura	Ter acesso aos documentos produzidos na Cátedra	Visualizar os encontros	Leitura de notícias	Redirecionar para projetos da UNESCO e outros relacionados ao tema de políticas linguísticas para...	Enviar mensagens para os colaboradores
		Armazenar os documentos produzidos na Cátedra	Registrar os encontros (vídeos e atas)		Apresentar previamente os projetos	
Secundárias	Direcionar para a UNESCO*	Pesquisar os documentos	Escrever comentários	Compartilhar as notícias		
			Compartilhar os encontros			

Figura 12 - Mapeamento da história de usuário | Fonte: elaborado pelo autor.

3.4 Card sorting

O card sorting é um método colaborativo que auxilia a entender as pessoas para as quais estamos projetando (Spencer, 2009). Para esse card sorting foram selecionadas sete pessoas que trabalham com produção de conteúdo online, jornalistas e editores de vídeo. Nessa atividade foi utilizado o modelo de card sorting fechado, onde foram entregues cartões de conteúdo e um conjunto de categorias para que as pessoas coloquem os cartões nessas categorias pré-determinadas.

Ao pedir para que as pessoas façam isso, é possível entender como os usuários previamente correlacionam o modo como as informações devem ser organizadas e assim trazer insights para estruturar melhor o site da Cátedra, para isso é necessário que o conteúdo dos cartões seja claro e represente como um todo aquela informação. Outra questão é que a estrutura do sistema não precisa ser desenvolvida utilizando literalmente os cartões organizados nesse card sorting, esse

tipo de teste serve para dar um panorama geral de como pessoas que não tiveram contato com determinado sistema intuitivamente vão estruturá-lo e assim trazer insights para a pessoa responsável por arquitetar as informações dentro do sistema.

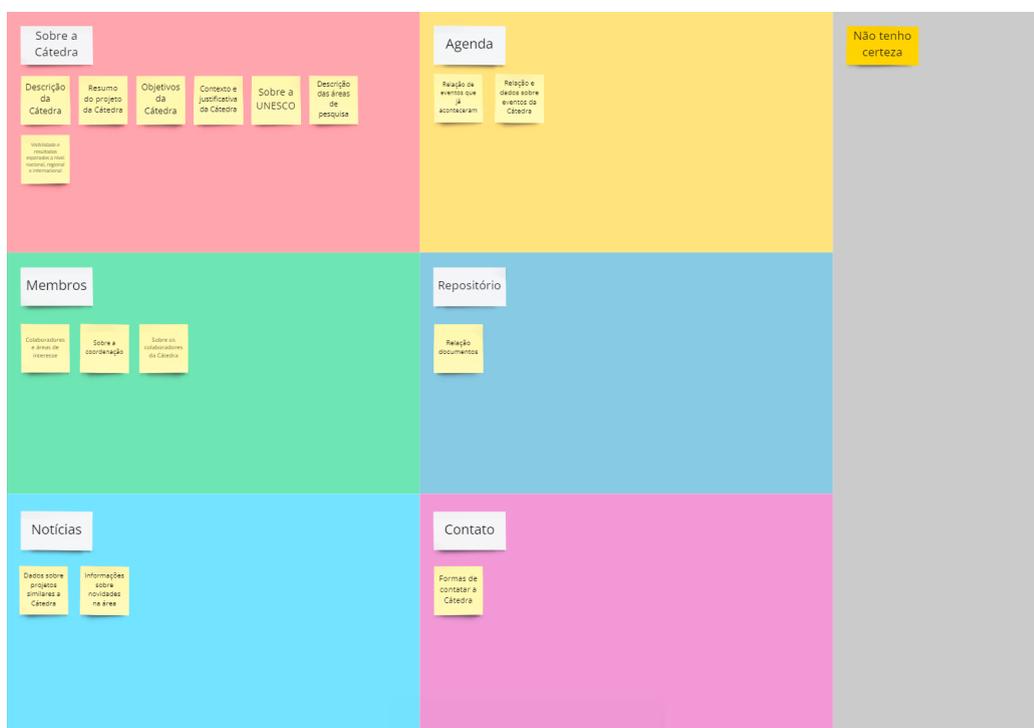


Figura 13 - Card sorting aplicado ao projeto | Fonte: elaborado pelo autor.

Na sequência foi elaborado um quadro para agrupar as respostas das pessoas que realizaram o card sorting, apenas para visualizar o número total de respostas em cada categoria e facilitar o entendimento de como essas pessoas relacionam as informações.

Cartões	Sobre a Cátedra	Agenda da Cátedra	Membros da Cátedra	Repositório de dados	Portal de notícias	Formas de contato	Não tenho certeza
Descrição da Cátedra	7	0	0	0	0	0	0
Relação de eventos que já aconteceram	0	4	0	2	1	0	0
Sobre os colaboradores da Cátedra	0	0	7	0	0	0	0
Objetivos da Cátedra	5	1	0	1	0	0	0
Relação de documentos	0	0	0	6	0	1	0
Resumo do projeto da Cátedra	7	0	0	0	0	0	0
Relação e dados sobre eventos da Cátedra	0	7	0	0	0	0	0
Visibilidade e resultados esperados a nível nacional, regional e internacional	2	0	0	1	2	0	2
Informações sobre novidades na área	0	0	0	0	7	0	0
Descrição das áreas de pesquisa	5	0	0	0	1	0	1
Sobre a coordenação	2	0	3	0	0	1	1
Formas de contactar a Cátedra	0	0	0	0	0	7	0
Colaboradores e áreas de interesse	1	6	0	0	0	0	0
Contexto e justificativa da Cátedra	7	0	0	0	0	0	0
Dados sobre projetos similares a Cátedra	4	0	0	0	2	0	2

Figura 14 - Respostas dos card sortings | Fonte: elaborado pelo autor.

4 Estruturação

Ao terminar a etapa anterior, definindo os requisitos funcionais e de conteúdo, analisando os concorrentes e fazendo uso do card sorting para insights, foi possível avançar na etapa de estruturação do sistema, determinando os elementos que irão compor a interface gráfica e como eles irão interagir entre si.

4.1 Mapa do site novo

O mapa do site é uma representação visual da estrutura e organização geral do site. Ele foi construído após a definição dos requisitos funcionais e de conteúdo na etapa anterior. Através de um diagrama hierárquico, o mapa apresenta a organização das páginas, seções e subseções do site.

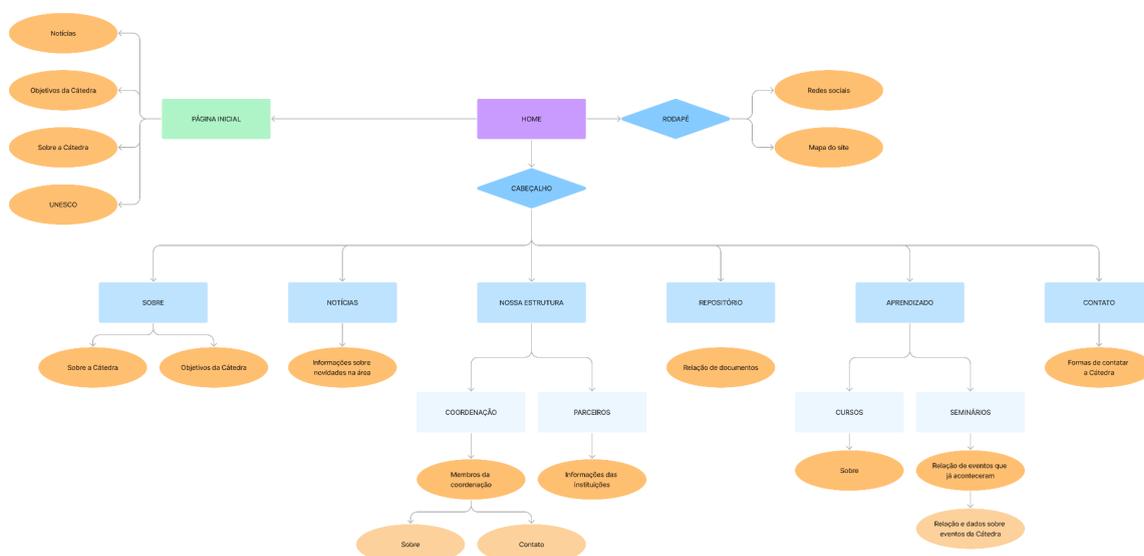


Figura 15 - Mapa do site atualizado da Cátedra | Fonte: elaborado pelo autor.

A ideia principal da página inicial da Cátedra é ser um cartão de visita que irá apresentar a organização aos usuários que ainda não têm conhecimento do que é a instituição e estão visitando a página pela primeira vez. Ela apresenta textos curtos sobre a Cátedra e seus objetivos como organização, dispostos em um carrossel que

alterna os conteúdos. Também estão presentes as últimas notícias relacionadas ao multilinguismo e um acesso direto à página principal da UNESCO.

Durante o processo de card sorting e arquitetura da informação, não havia um local apropriado para o conteúdo relacionado à UNESCO no site da Cátedra. Como o coordenador solicitou durante as entrevistas que houvesse uma conexão clara entre a Cátedra e a UNESCO, foi decidido colocar essa informação na página inicial da Cátedra. Assim, os usuários ao acessarem o site podem ver que a Cátedra é uma instituição que faz parte da UNESCO, podem ler algumas informações sobre a organização e ainda acessá-la facilmente.

Foi criado um cabeçalho para facilitar o acesso a outras sub páginas importantes do site, como notícias, estrutura, repositório, cursos, encontros e a página de contato. Essas sub páginas foram pensadas a partir das já existentes no site antigo da Cátedra, já que muitos dos conteúdos daquele ambiente serão realocados no site novo.

4.3 Wireframes

Segundo Garrett (2011), o layout da página é onde se encontram o design da informação, de interface e de navegação para formar uma estrutura unificada e coesa. É bastante difícil unificar esses elementos e por isso é necessário que o layout da página seja detalhado em um documento chamado de protótipo ou wireframes. Esse documento é uma representação visual de todos os componentes que fazem parte de uma página e como eles se conectam.

Nesse projeto foram trabalhados dois tipos de wireframes, os de baixa e média fidelidade, o primeiro se trata de uma representação mais simplificada e rudimentar para elaborar ideias e validá-las. O segundo possui um pouco mais de refinamento visual, sem foco estético, mas sim em validar a arquitetura da informação, representando como os elementos interagem na tela.

4.3.1 Wireframes de baixa fidelidade

Os protótipos de baixa fidelidade foram feitos no formato de esboços. Com eles, é possível trabalhar a estruturação das páginas de forma prática e rápida, explorando diferentes ideias de como compor o site sem a geração de grandes custos. A elaboração dos desenhos com lápis e papel é uma tarefa muito simples e seu custo de produção é baixo. Entretanto, os protótipos de baixa fidelidade auxiliam mais na geração de ideias, pois seu nível de detalhamento não é tão alto e algo mais refinado e próximo da estrutura real necessita da criação de wireframes de média fidelidade.

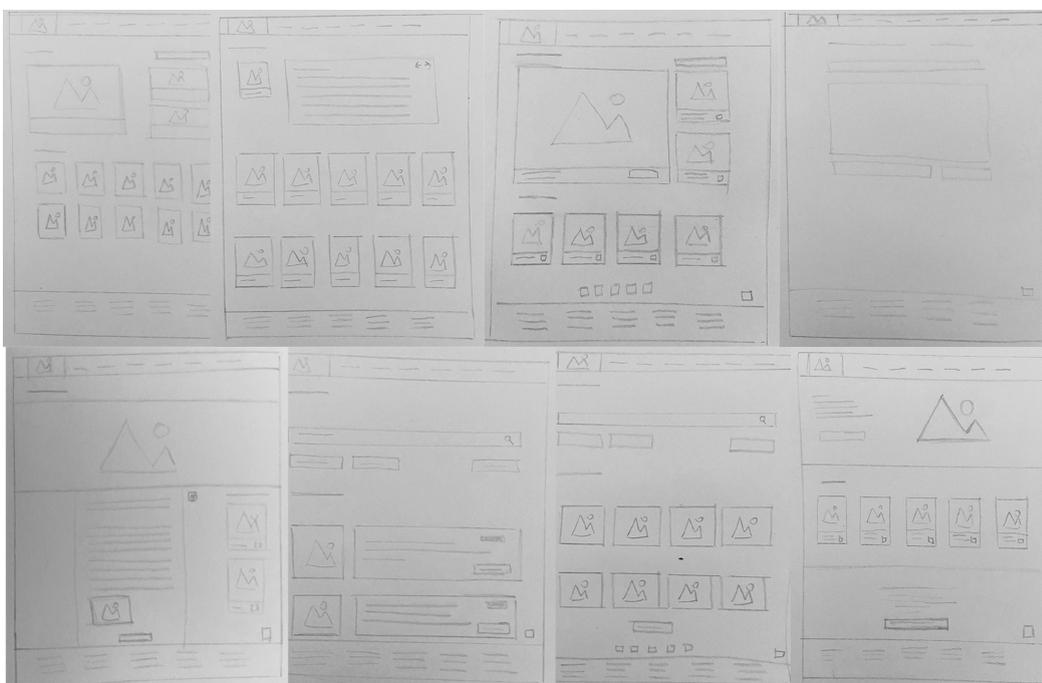


Figura 16 - Wireframes de baixa fidelidade | Fonte: elaborado pelo autor.

4.3.2 Wireframes de média fidelidade

Nesta etapa, os wireframes apresentam um refinamento maior em comparação aos protótipos de baixa fidelidade. No entanto, é importante ressaltar que, nesse estágio, o foco principal não está em definir a estética da página com cores, tipografias, imagens e ícones, mas sim em hierarquizar os elementos que compõem a interface e como será a interação entre eles.

Para a criação dos wireframes, foram utilizados tons de cinza e a tipografia padrão definida pelo Figma, ferramenta de design e prototipagem baseada na nuvem usada neste projeto. Nos campos que indicam imagens foram colocados "X" para representá-las e a iconografia foi feita usando as disponibilizadas por um plugin do Figma.

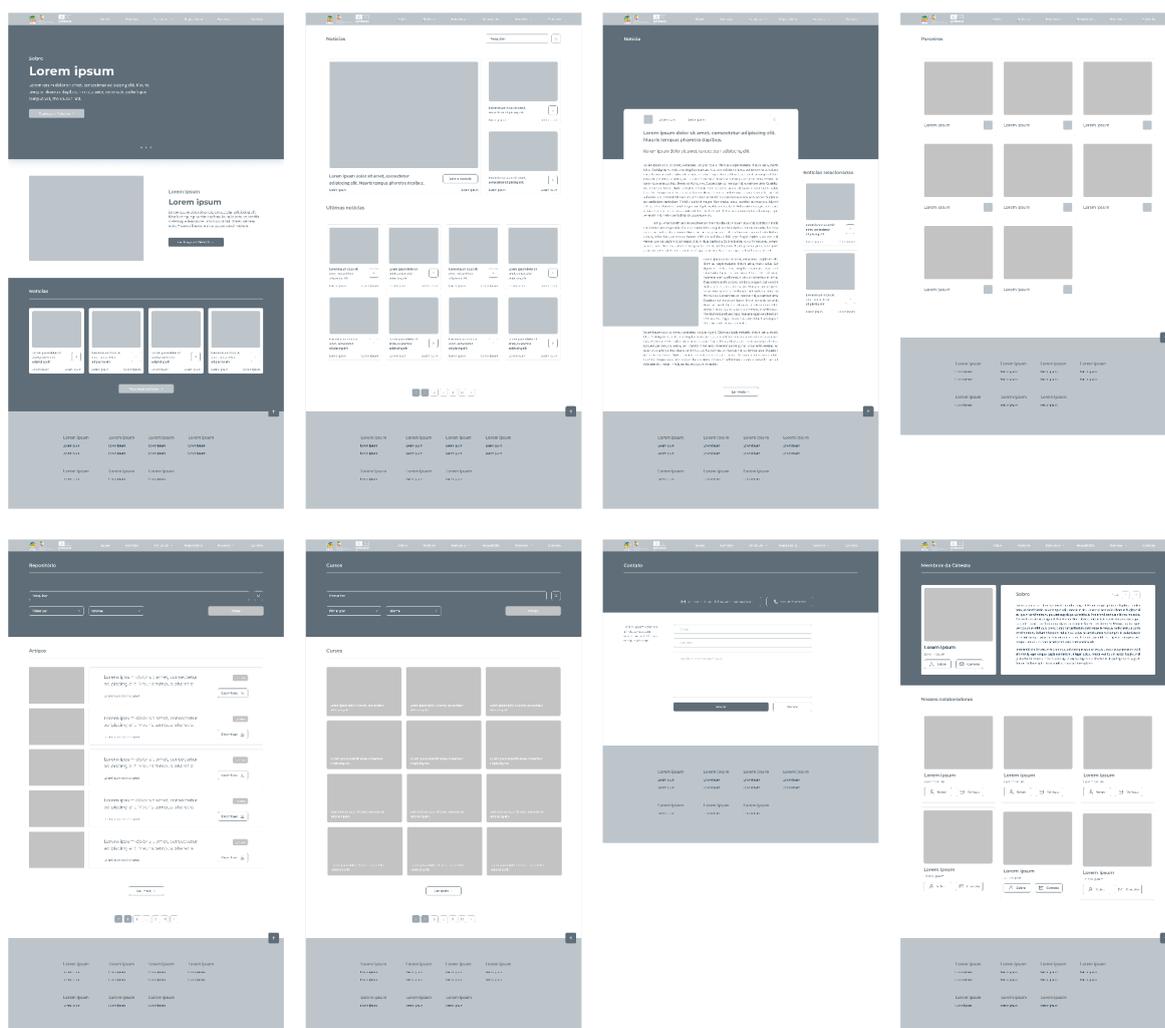


Figura 17 - Wireframes de média fidelidade | Fonte: elaborado pelo autor.

5 Design sensorial

Na etapa de design sensorial cada elemento que compõem a interface gráfica recebe algum tipo de significado, tratando-os tanto na forma individual quanto dentro de uma estrutura no sistema. Esta fase envolve a definição dos atributos gráficos e

mediáticos da interface, comunica as funções da interface, exerce apelo visceral, e sistematiza a identidade da aplicação. Em síntese, o design sensorial concretiza numa interface o conteúdo e as funções, fazendo com que o sistema satisfaça as necessidades dos interatores e cumpra os objetivos definidos. (GONÇALVES; FADEL; BATISTA; WOLOSZYN, 2022).

5.1 Conceituação

Para gerar significado aos elementos que irão compor a interface gráfica do sistema, foi utilizado o framework desenvolvido pela Prof^a. Dra. Luciane Maria Fadel, “Design For User Experience” (D4UX). Essa ferramenta gera significado através da criação de narrativas utilizando como base a entidade (cliente) para a qual será desenvolvida o sistema, seus agentes e suas relações, A partir dessas narrativas são retiradas as características que exemplificam a essência dessas relações para serem utilizadas na interface do sistema.

O método Design For User Experience é um processo composto por várias etapas que podem ser agrupadas em: descrição de um momento significativo, chamado momento ux, definição dos agentes da interação, descrições de como é a relação entre os agentes da interação e definições de qual o conceito da entidade (cliente).

5.1.1 Momento UX

O objetivo do momento UX é identificar uma característica que define a relação entre a entidade — neste caso, a Cátedra e seus colaboradores. Isso é feito através da criação de uma narrativa fictícia que representa esse momento significativo na relação entre as partes.

Para criar esse momento significativo, foram utilizadas as informações transmitidas pelo coordenador da Cátedra UNESCO Políticas Linguísticas para o Multilinguismo durante as entrevistas, bem como alguns relatos compartilhados por outros membros da coordenação da Cátedra. Esse momento narrativo foi criado pensando na rotina desses colaboradores enquanto membros da organização, relacionando-os

a sentimentos intensos e cheios de significados em um determinado momento dessa rotina.

A narrativa foi elaborada tendo em mente os encontros que os membros da organização têm durante o ano. Nela, um professor que é membro da Cátedra viaja para uma das instituições parceiras da Cátedra na Colômbia, onde acontece um momento de conexão entre os sujeitos que estão ligados à instituição - desde estudantes, pesquisadores e membros de tribos originárias -, havendo troca de conhecimento e experiências de vida. Ao mesmo tempo, esse membro que viajou para a instituição recebe uma homenagem pela dedicação ao projeto e pelas contribuições para a divulgação e preservação da cultura local através do multilinguismo. Essa narrativa é uma hipérbole que cria o cenário perfeito para o sujeito que faz parte da Cátedra, fazendo-o se sentir valorizado pela sua dedicação e por compartilhar seus conhecimentos.

Esse foi o intuito do momento UX, criar esse cenário fictício perfeito para extrair um sentimento intenso que representa a relação entre os sujeitos que fazem parte da organização.

5.1.2 Agentes da interação

Os agentes da interação são os sujeitos que interagem entre si no momento UX. Na interação descrita, o professor é o cliente, enquanto a Cátedra é a entidade com a qual o professor interage. Além disso, os outros membros da organização presentes no evento são considerados como a Cátedra dentro da interação.

5.1.3 Relação entre os agentes

Com a relação entre os agentes no cenário fictício algumas características dessas interações foram levantadas e serão sintetizadas posteriormente para chegar aos conceitos do sistema:

- A **entidade** (Cátedra) tem a característica de **construção** de comunidade para o **cliente** (professor), e esse conceito vem junto com **compartilhamento** de ideias por essa comunidade e agradecimento para com o cliente.
- O **cliente** (professor) tem a característica de **dedicação** para com a **entidade** (Cátedra), através da geração de **conhecimento** e prestando suporte para ela.

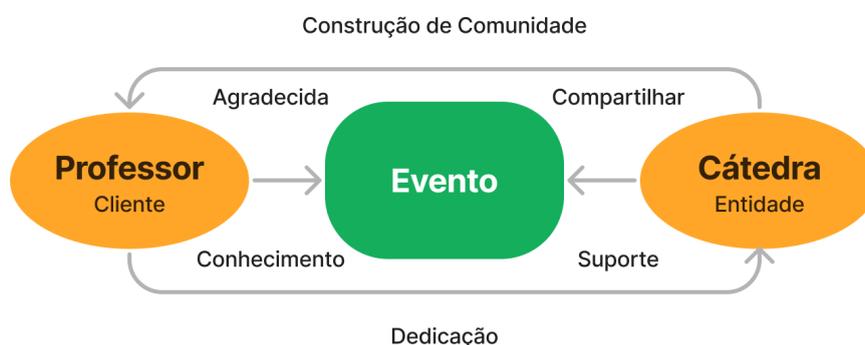


Figura 18 - Mapa da relação entre os agentes | Fonte: elaborado pelo autor.

5.1.4 Conceito em outro domínio pessoal

O conceito em domínio pessoal leva em consideração as características levantadas na etapa de relação entre os agentes para criar um cenário fictício no âmbito pessoal do autor desse projeto de conclusão. As características de “construção de comunidade” e “dedicação” serão utilizadas para gerar essa narrativa e a partir dela haverá uma síntese de conceitos, para aumentar a gama de possibilidades para trabalhar na interface gráfica.

A história no domínio pessoal é uma narrativa entre crianças para construção de um clube em um ambiente abandonado, nela os sujeitos estão dedicados em construir esse local que serve como um universo próprio para eles compartilharem suas experiências e se divertirem. A partir dessa história foram levantadas uma série de conceitos que sintetizam ainda mais os levantados anteriormente.

Qualidade da interação

Na qualidade da interação os conceitos são criados a partir da relação entre os sujeitos da narrativa no domínio pessoal. Nesse caso, o autor e as crianças que lhe ajudaram a construir o clube. Ao final dessa narrativa, foram identificados os seguintes conceitos: companheirista, energética e comunicativa. Cada um desses conceitos será utilizado na geração de painéis semânticos.

5.1.5 Painéis semânticos

O painel semântico é uma ferramenta de referências visuais que pode ser composto por imagens, texturas, cores, tipografias e outros elementos que buscam comunicar a essência de um conceito e ideia. Para esse projeto foram elaborados três painéis com os seguintes conceitos: companheirista, energética e comunicativa.

O primeiro painel semântico para o conceito companheirista teve foco nas formas que estarão presentes no site, utilizando elementos alinhados em blocos, ou seja, formas quadradas dispostas lado a lado, trazendo a imagética presente no painel.

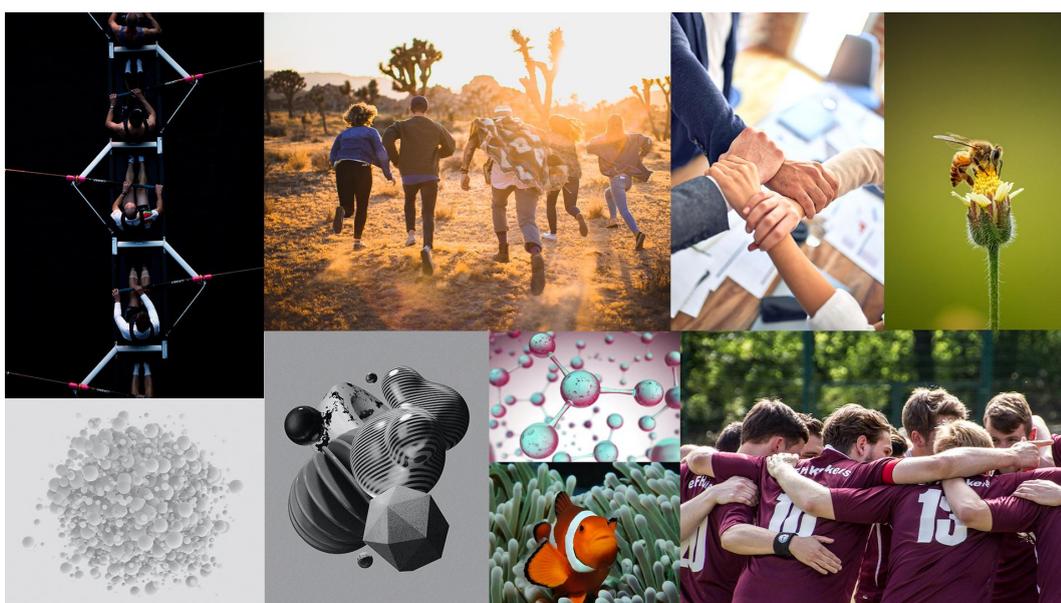


Figura 19 - Painel com o conceito companheirista | Fonte: elaborado pelo autor.

O segundo painel está relacionado às interações que o usuário terá com o sistema, no movimento que cada ação sua possui, a ideia é trazer dinamismo aos elementos da página.



Figura 20 - Painel com o conceito energética | Fonte: elaborado pelo autor.

O terceiro painel semântico está ligado a sensação que o usuário vai ter acessando a página da Cátedra, o objetivo desse conceito é trazer o sentimento de conforto, pois está ligado a comunicação e para isso o usuário precisa estar aberto ao que a Cátedra tem a dizer. A escolha de tons de azul e formas arredondadas cumpre esse papel, fortalece esse sentimento.



Figura 21 - Painel com o conceito comunicativa | Fonte: elaborado pelo autor.

5.1.6 Referências visuais em produtos digitais

Com base nas características identificadas nos painéis semânticos, foi criado um quadro com páginas de sites que apresentavam atributos semelhantes aos levantados anteriormente. A função dessa etapa é entender como esses conceitos foram trabalhados por terceiros e assim levantar ideias para serem aplicadas dentro do site da Cátedra.

A diagramação de páginas que utilizam imagens em cards é uma estratégia eficiente para organizar informações de forma visualmente atraente e fácil de compreender. Ao adotar essa abordagem, as informações são agrupadas em blocos distintos, onde cada card representa uma unidade de conteúdo. Essa técnica permite que os usuários entendam rapidamente do que se trata o conteúdo, identificando as diferentes seções de informações.

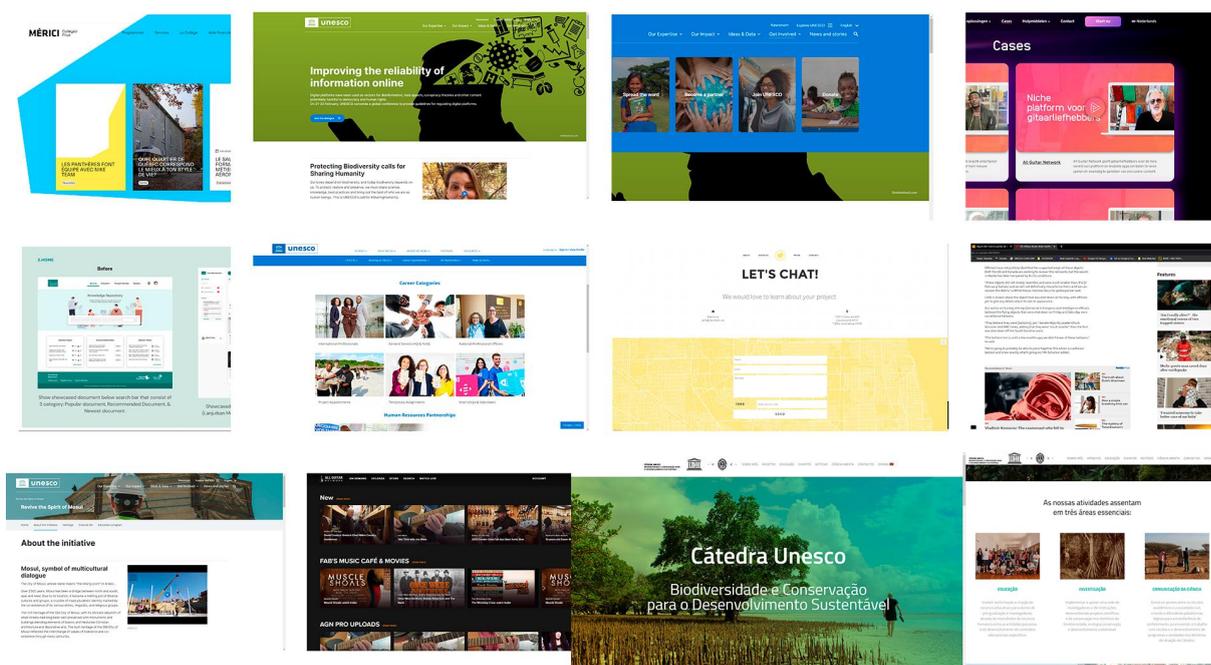


Figura 22 - Referências visuais | Fonte: elaborado pelo autor.

A partir do painel de referências visuais foram extraídas ideias para as formas dos elementos gráficos que irão compor as páginas e também a maneira que eles irão se comportar quando os usuários interagirem com eles. Outra ideia está relacionada ao jeito que as imagens e cores foram utilizadas para dividir e destacar o conteúdo dentro das páginas.

5.2 Geração de alternativas

A geração de alternativas usa como referência os painéis visuais de produtos digitais desenvolvidos na etapa anterior, bem como os conceitos estabelecidos nos painéis semânticos. Essa etapa foi marcada por experimentações e aprimoramentos de ideias relacionadas à hierarquia e estética dos elementos que fazem parte da interface gráfica. As mudanças foram constantes, as ideias foram sendo refinadas e ao longo da criação do projeto, o objetivo era criar uma estrutura que fosse harmoniosa e agradável de navegar. A seguir a evolução da estrutura da página inicial recebeu ao longo do projeto, junto de uma explicação de como essas mudanças ocorreram:

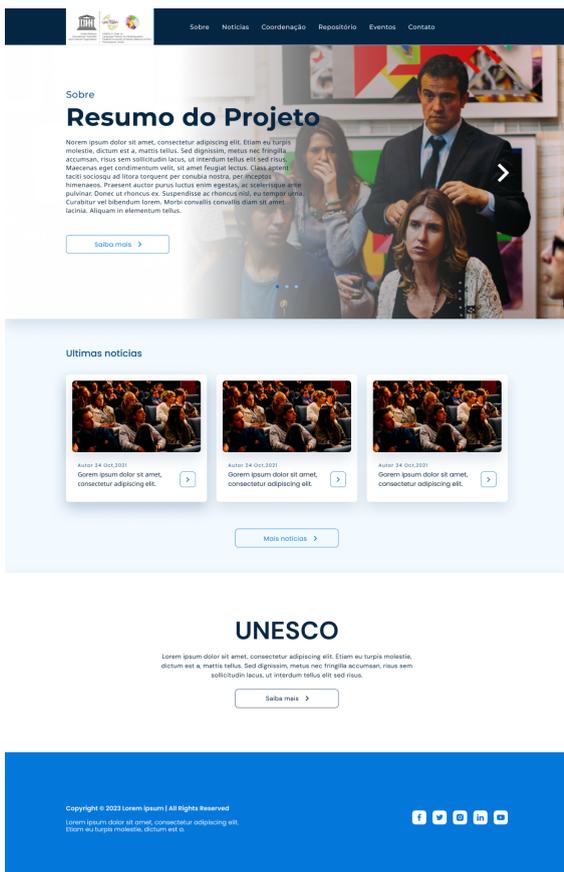


Figura 23 - Tela com a primeira versão do site | Fonte: elaborado pelo autor.

Inicialmente a página da Cátedra possuía uma aparência mais compacta, os elementos gráficos e conteúdos não tinham sido totalmente definidos e a distribuição desses elementos não tinha sido feita de forma que houvesse um preenchimento uniforme e satisfatório pela página inicial, gerando uma sentimento de vazio ao visualizá-la.

O cabeçalho tinha um tom de azul marinho, sua dimensão vertical era maior e as seções ficavam alinhadas à esquerda juntamente com o logo antigo da Cátedra. Logo abaixo a informação principal com imagens e conteúdos relacionados a organização, essa ideia surgiu como uma forma simples de apresentar a Cátedra aos usuários assim que entrarem na página. Na primeira versão foi acrescentado um degradê de branco por cima da imagem no card para aumentar a legibilidade dos textos inseridos, o problema é que essa cor juntamente do ghost button que direciona para o conteúdo reforçam esse sentimento de vazio mencionado anteriormente.

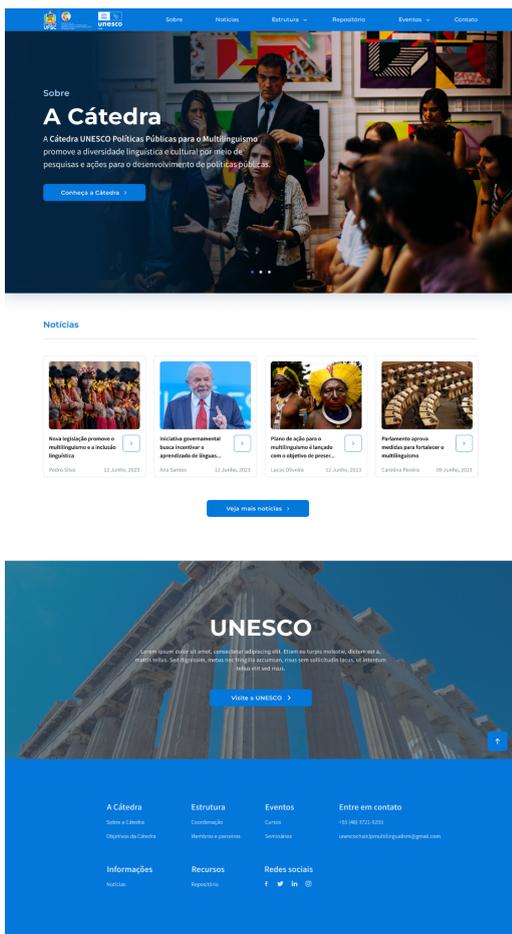


Figura 24 - Tela com a segunda versão do site | Fonte: elaborado pelo autor.

Na sequência estão os cards de notícias, eles possuem o formato um pouco diferente do habitual, já que o conteúdo fica dentro do card, diferente de formatações mais comuns em outras páginas de notícias, onde a imagem está logo acima do texto e não possui nenhuma forma delimitando-os. Vale mencionar que a escolha de posicionar as notícias na página inicial veio com a ideia de tornar a página mais viva aos usuários, já que sempre terá conteúdos novos na página principal.

Por último está o conteúdo introduzindo a UNESCO, ele direciona o usuário ao site da organização. Aqui a escolha foi centralizar as informações, se diferenciando da forma que elas estavam dispostas no início da página.

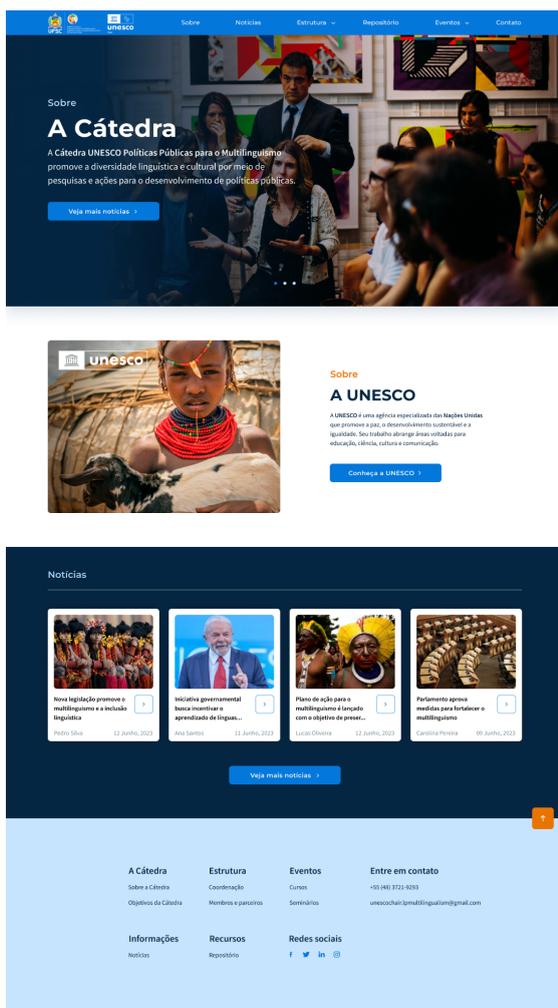


Figura 25 - Tela com a terceira versão do site | Fonte: elaborado pelo autor.

A segunda versão da página inicial possui diversos refinamentos e conteúdos aplicados, o cabeçalho foi alterado, seu tamanho foi reduzido, a cor que remete ao site da UNESCO, seguindo os conceitos do painel semântico. As seções foram distribuídas horizontalmente preenchendo de maneira uniforme o cabeçalho. O conteúdo principal teve a cor branca removida e em seu lugar foi posto um tom de azul, o ghost button foi alterado para uma versão preenchida, mas que possui maior destaque nesse conteúdo, e a seta lateral que tinha como função alterar o conteúdo foi removida.

Uma linha foi adicionada abaixo do subtítulo no conteúdo de notícias, essa linha cria uma divisão e delimita o espaço direcionado às notícias. Os cards diminuíram de tamanho e aumentaram na quantidade de conteúdo apresentado, a ordem dos

elementos das notícias foi alterada, priorizando na hierarquia da informação a imagem, título e o botão, respectivamente.

No cabeçalho foi adicionado um mapa do site para direcionar o usuário e no conteúdo relacionado a UNESCO foi adicionada uma imagem de fundo, com uma camada de cor em opacidade para ter legibilidade.

Ao fim da criação dessa página ficou evidente que esse tom de azul está sobrecarregado na página, se fazendo presente em quase todos os elementos e sem variações de cores.

5.3 Design final

As mudanças mais perceptíveis acrescentadas ao design final da página é no aumento de variações de cores, com uso de laranja e tons de azul para compor os elementos da interface. Por exemplo, o laranja seccionando conteúdos, e sendo usado no botão que direciona para o topo da página. Os tons de azul tiveram um fim parecido, porém também foram utilizados como fundo de cabeçalho e da seção de notícias, criando uma divisão agradável com as variações de cores.

Os tons de azul terem maiores aplicações, foram utilizados como fundo de rodapé e seção de notícias, mas aqui graças as variações não ficou tão carregado quanto na versão anterior da página.

A forma de apresentar o conteúdo da UNESCO também foi mudada, em vez de utilizar uma imagem que preenchia horizontalmente a página, o conteúdo teve uma diagramação semelhante a usada nas informações da Cátedra, mas nesse caso teve ao seu lado uma imagem da instituição.

Segue algumas das telas desenvolvidas para o projeto:

Página inicial

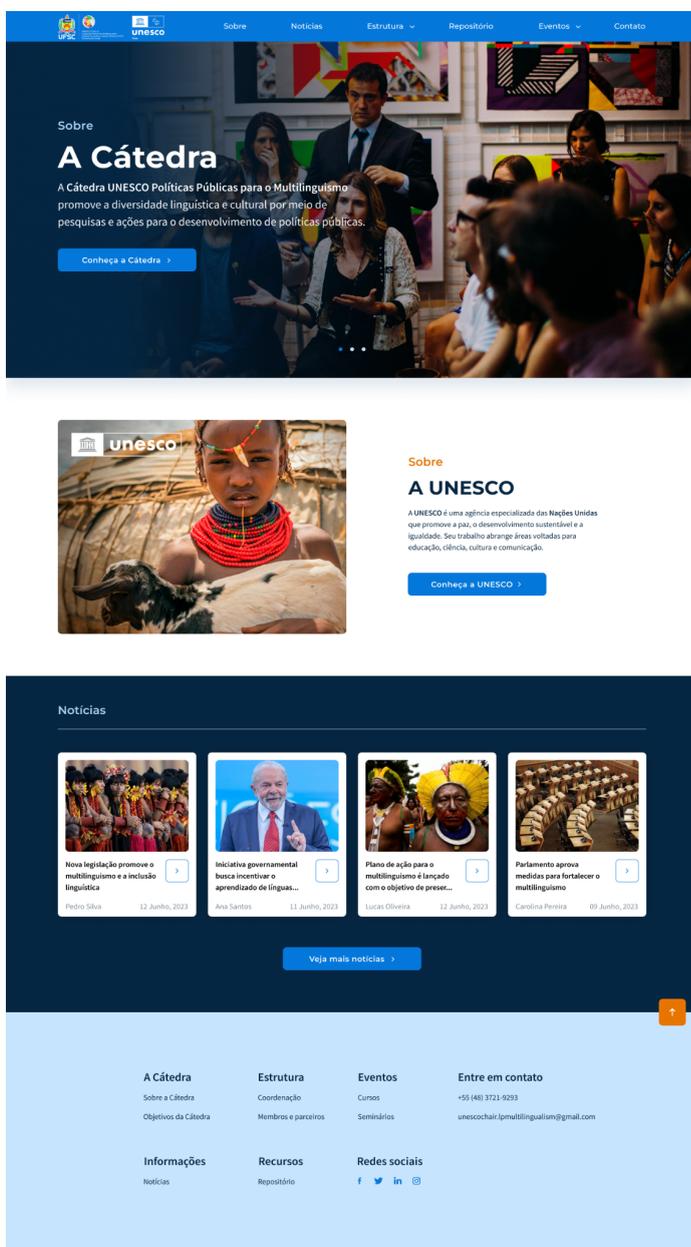


Figura 26 - Design da página inicial | Fonte: elaborado pelo autor.

Página de notícias

UNESCO
Sobre Notícias Estrutura Repositório Eventos Contato

Notícias em destaque Pesquisar



Nova legislação promove o multilinguismo e a inclusão linguística

Fernanda Oliveira 09 Junho, 2023 [Leia a notícia](#)



A tradução automática e o futuro da comunicação global

Fernanda Oliveira 12 Junho, 2023



O poder da linguagem: como as palavras moldam nossa realidade e...

Manuela Almeida 12 Junho, 2023

Ultimas notícias



Nova legislação promove o multilinguismo e a inclusão linguística

Fernanda Oliveira 12 Junho, 2023



Iniciativa governamental busca incentivar o aprendizado de línguas...

João Carvalho 11 Junho, 2023



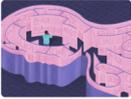
Plano de ação para o multilinguismo é lançado com o objetivo de preser...

Fernanda Oliveira 12 Junho, 2023



Parlamento aprova medidas para fortalecer o multilinguismo

Fernanda Oliveira 09 Junho, 2023



A importância do multilinguismo: vantagens e benefícios para o cérebro...

João Carvalho 12 Junho, 2023



Os desafios da preservação das línguas indígenas em um mundo globalizado

Manuela Almeida 11 Junho, 2023



O ensino de línguas no século XXI: estratégias inovadoras e tecnologias...

Manuela Almeida 12 Junho, 2023



Línguas artificiais: explorando a criação de idiomas para obras de...

João Carvalho 09 Junho, 2023

1 2 9 10

A Cátedra

Sobre a Cátedra

Objetivos da Cátedra

Estrutura

Coordenação

Membros e parceiros

Eventos

Cursos

Seminários

Entre em contato

+55 (48) 3721-9293

unescochair.ipmultilingualism@gmail.com

Informações

Notícias

Recursos

Repositório

Redes sociais

f t in @

Figura 27 - Design da página de notícias | Fonte: elaborado pelo autor.

Página de matéria

Notícia

Fernanda Oliveira 09 Junho, 2023

Nova legislação promove o multilinguismo e a inclusão linguística

Roem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Gorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam eu turpis molestie, dictum est a, mattis tellus. Sed dignissim, metus nec fringilla accumsan, risus sem sollicitudin lacus, ut interdum tellus elit sed risus. Maecenas eget condimentum velit, sit amet feugiat lectus. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Praesent auctor purus luctus enim egestas, ac scelerisque ante pulvinar. Donec ut rhoncus ex. Suspendisse ac rhoncus nisi, eu tempor urna. Curabitur vel bibendum lorem. Morbi convallis conwallis diam sit amet lacinia. Aliquam in elementum tellus. Curabitur tempus quis eros tempus lacinia. Nam bibendum pellentesque quam a conwallis. Sed ut vulputate nisi. Integer in felis sed leo vestibulum venenatis. Suspendisse quis arcu sem. Aenean feugiat ex eu vestibulum vestibulum. Morbi a elefend magna. Nam metus lacus, porttitor eu mauris a, blandit ultrices nibh. Mauris sit amet magna non ligula vestibulum elefend. Nulla varius volutpat turpis sed lacinia. Nam eget mi in purus lobortis elefend. Sed nec ante dictum sem condimentum ullamcorper quis venenatis nisi. Proin vitae facilisis nisi, ac posuere leo.

Nam pulvinar blandit velit, id condimentum diam faucibus at. Aliquam lacus nisi, sollicitudin at nisi nec, fermentum congue felis. Quisque mauris dolor, fringilla sed tincidunt ac, fribus non odio. Sed vitae mauris nec ante pretium felibus. Donec nisi neque, pharetra ac elit eu, faucibus aliquam ligula. Nullam dictum, tellus tincidunt tempor laoreet, nibh elit sollicitudin felis, eget feugiat sapien diam nec nisi. Aenean gravida turpis nisi, consequat dictum risus dapibus a. Duis felis ante, varius in neque eu, tempor suscipit sem. Maecenas ullamcorper gravida sem sit amet cursus. Etiam pulvinar purus vitae justo pharetra consequat. Mauris id mi ut arcu feugiat maximus. Mauris consequat tellus id tempus aliquet.

Gorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam eu turpis molestie, dictum est a, mattis tellus. Sed dignissim, metus nec fringilla accumsan, risus sem sollicitudin lacus, ut interdum tellus elit sed risus. Maecenas eget condimentum velit, sit amet feugiat lectus. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Praesent auctor purus luctus enim egestas, ac scelerisque ante pulvinar. Donec ut rhoncus ex. Suspendisse ac rhoncus nisi, eu tempor urna. Curabitur vel bibendum lorem. Morbi convallis conwallis diam sit amet lacinia. Aliquam in elementum tellus praesent auctor purus luctus enim egestas, ac scelerisque. Interdum tellus elit sed risus. Maecenas eget condimentum velit, sit amet feugiat lectus. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra.

Gorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam eu turpis molestie, dictum est a, mattis tellus. Sed dignissim, metus nec fringilla accumsan, risus sem sollicitudin lacus, ut interdum tellus elit sed risus. Maecenas eget condimentum velit, sit amet feugiat lectus. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Praesent auctor purus luctus enim egestas, ac scelerisque ante pulvinar. Donec ut rhoncus ex. Suspendisse ac rhoncus nisi, eu tempor urna. Curabitur vel bibendum lorem. Morbi convallis conwallis diam sit amet lacinia. Aliquam in elementum tellus. Curabitur tempus quis eros tempus lacinia. Nam bibendum pellentesque quam a conwallis. Sed ut vulputate nisi. Integer in felis sed leo vestibulum venenatis.

Ler mais

↑

A Cátedra	Estrutura	Eventos	Entre em contato
Sobre a Cátedra	Coordenação	Cursos	+55 (48) 3721-9293
Objetivos da Cátedra	Membros e parceiros	Seminários	unescochair.ipmultilinguism@gmail.com
Informações	Recursos	Redes sociais	
Notícias	Repositório	f t in @	

Figura 28 - Design da página de matéria | Fonte: elaborado pelo autor.

Página da coordenação

Membros da Cátedra

Gilvan Muller
Coordenador da Cátedra

[Sobre](#) [Contato](#)

Sobre 1-4

Bacharelado em Linguística na Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, Brasil, em 1985; Mestrado em Linguística Teórica, Filosofia e História na Universidade de Konstanz, Alemanha, em 1990; Doutorado em Linguística na Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, Brasil, em 2004; Pós-doutorado na Universidad Autónoma Iztaapalapa, México.

Linguista do Departamento de Estudos e Pesquisas (AESP) da Fundação Nacional do Índio (FUNAI) do Ministério da Justiça em Brasília, de 1985 a 1986. Professor de Linguística na Universidade de Ijuí (1991), na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) de 1991 a 1992 e na Universidade Estadual de Campinas de 1992 a 1994. Desde 1994, professor de Português e Linguística na Universidade Federal de Santa Catarina em Florianópolis, Brasil. Desde 2004, é membro da Linha de Pesquisa em Política e Planejamento Linguístico (LPP) do Programa de Pós-Graduação em Linguística (Mestrado e Doutorado). Em 2009, fundou o Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento em Política Linguística (IPOL) no Brasil.

Nossos colaboradores

Manuela Almeida
Coordenadora

[Sobre](#) [Contato](#)

Thiago Ribeiro
Coordenador

[Sobre](#) [Contato](#)

Joana Freitas
Coordenadora

[Sobre](#) [Contato](#)

Laura Ferreira
Coordenadora

[Sobre](#) [Contato](#)

João Carvalho
Coordenador

[Sobre](#) [Contato](#)

Fernanda Oliveira
Coordenadora

[Sobre](#) [Contato](#)

A Cátedra
Sobre a Cátedra
Objetivos da Cátedra

Estrutura
Coordenação
Membros e parceiros

Eventos
Cursos
Seminários

Entre em contato
+55 (48) 3721-9293
unescochair.ipmultilingualism@gmail.com

Informações
Notícias

Recursos
Repositório

Redes sociais
f t in @

Figura 29 - Design da página da coordenação | Fonte: elaborado pelo autor.

Página de repositório de documentos

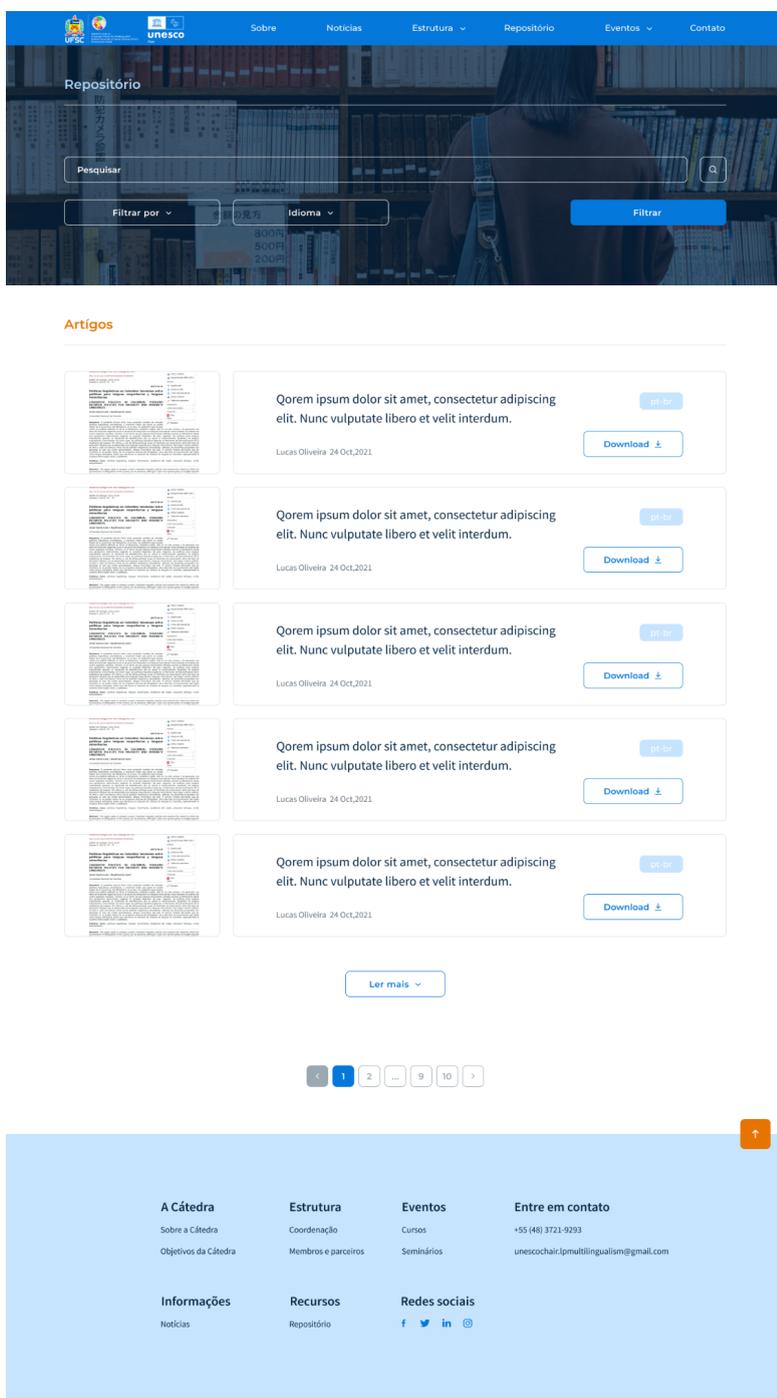
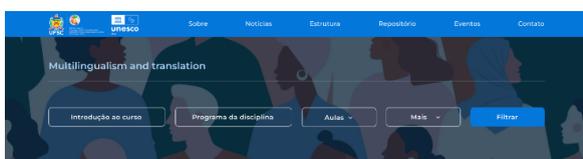


Figura 30 - Design da página de repositório | Fonte: elaborado pelo autor.

Página do curso de multilinguismo e tradução



Visão geral da disciplina

Tópicos especiais: Tradução e Interface - Multilinguismo e Tradução foi uma disciplina oferecida pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução (PGET) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC, Brasil), entre 01 de fevereiro e 07 de abril de 2021 e ministrada pelo Professor Dr. César Heller de Oliveira. A unidade curricular oferecida com o código INT que acompanha o programa de internacionalização de universidades, Multilinguismo e Tradução foi ministrada a partir da metodologia OHP-DUOL, ou seja, multilinguismo, contextualização e pluriculturalidade. A disciplina contou com atividades síncronas e assíncronas com a participação de professores das 15 instituições de idiomas UNESCO em Políticas Linguísticas para o Multilinguismo coordenada pela UFSC. As aulas e avaliações foram conduzidas em português, espanhol, inglês, francês e Língua Brasileira de Sinais (Libras).



Parceiros

A Universidade Federal de Santa Catarina

Com uma história de 60 anos, a UFSC oferece diversas atividades de ensino, pesquisa, extensão e inovação em cinco campi. São mais de 5.400 servidores (2.400 docentes e 3.200 técnicos administrativos em Educação), 1.300 alunos de educação básica, em torno de 30 mil matriculados em 230 cursos de graduação (107 presenciais e 124 a distância) e super 8 mil estudantes nos cursos a distância nos níveis acadêmicos e 21 profissionais, e 56 doutorandos, e 2 mil nos cursos de pós-graduação.

[Conheça a UFSC](#)

Parceiros

O Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução - PGET

O Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, da Universidade Federal de Santa Catarina, é o primeiro e o primeiro no Brasil e no América Latina, em setembro de 2003. Seu objetivo é formar profissionais competentes para o exercício das atividades de pesquisa, tradução propriamente dita, e magistério superior na área de tradução. Com conceito em CAPES, é o único Programa em Estudos de Tradução a oferecer o curso de doutorado no Brasil. O Programa possui as Revistas: Cadernos de Tradução e Corpus, além de outras publicações.



[Conheça mais o PGET](#)

Parceiros

A Cátedra UNESCO em Políticas Linguísticas para o Multilinguismo

Com apoio na UFSC e coordenada pelo Prof. César Heller de Oliveira, a Cátedra foi formada em 2018 por um contrato com a UNESCO/Paris e a UFSC, e congrega 25 universidades e instituições em 24 países, do México à Indonésia e da Itália à Argélia. Incluído nessa lista os membros das UNESCO Brasil, Rússia, Índia, China e África do Sul. O objetivo é gerar conhecimento sobre os desafios e o desenvolvimento de políticas linguísticas para o multilinguismo e o desenvolvimento sustentável dos cidadãos, com ênfase em línguas minoritárias, línguas indígenas e línguas em desenvolvimento.

[Conheça a Cátedra](#)

As/Os Estudantes

Cerca de 50 estudantes de 12 países de quatro continentes do globo participaram da disciplina. O grupo foi composto por brasileiros, indonésios, mexicanos, nepaleses, espanhóis, franceses, argentinos, niguerianos, indianos e peruanos. Nesses países existem aproximadamente 200 línguas diferentes. São elas: português, inglês, espanhol, francês, chinês, russo, indonésio, hindi, árabe, persa, malaio, líbano, iorubá, afriqué, ucraniano, ucraniano, língua franca, vietnã, vietnã e galego.

As/Os Professores(as)

As 15 instituições de 8 países (Irã, África do Sul, Espanha, Índia, China, França, Rússia e México) participaram da disciplina. As aulas aconteceram em cinco línguas: português, inglês, francês, espanhol e líbano. Cada encontro foi ministrado no idioma escolhido pelo professor responsável, ao passo que as apresentações em conjunto foram registradas em língua inglesa e a bibliografia nas línguas do curso.

A Cátedra

Sobre a Cátedra

Objetivos da Cátedra

Estrutura

Coordenação

Membros e parceiros

Eventos

Cursos

Seminários

Entre em contato

Cursos

+55 (18) 3722-9293

unescochi.com/linguistic@gmail.com

Informações

Notícias

Recursos

Repositório

Redes sociais

f t in

Figura 31 - Design de uma página de curso | Fonte: elaborado pelo autor.

Página com lista de cursos

Cursos

Pesquisar

Filtrar por Idioma Filtrar

Cursos

A Arte de Falar em Diversas Línguas: Curso Prático de Multilinguismo

Dominando as Línguas: Curso Avançado de Multilinguismo

Desvendando o Mundo das Línguas: Um Curso Introdutório sobre Multilinguismo

A Arte de Falar em Diversas Línguas: Curso Prático de Multilinguismo

Tornando-se um Poliglota: curso Intensivo de Aprendizagem de Línguas

Do Monolingüismo ao Multilinguismo: Um Curso para Ampliar suas Habilidades Linguísticas

Explorando Novos Horizontes Linguísticos: Curso de Imersão em Multilinguismo

Conectando Culturas: Curso de Multilinguismo e Comunicação Inter-cultural

Aprendendo com a Diversidade: Curso de Multilinguismo para uma Sociedade Globalizada

O Poder das Palavras: Curso de Línguas e Multilinguismo para Profissionais

Línguas Além das Fronteiras: Um Curso de Multilinguismo para Viajantes Aventureiros

Aprenda a Falar o Mundo: Curso de Multilinguismo para Amantes da Cultura

Ler mais

1 2 9 10

A Cátedra
Sobre a Cátedra
Objetivos da Cátedra

Estrutura
Coordenação
Membros e parceiros

Eventos
Cursos
Seminários

Entre em contato
+55 (48) 3721-9293
unescochair.ipmultilingualism@gmail.com

Informações
Notícias

Recursos
Repositório

Redes sociais
f t in @

Figura 32 - Design da página de cursos | Fonte: elaborado pelo autor.

Protótipo

O protótipo pode ser encontrado no link: [protótipo final](#). E um vídeo de apresentação pode ser encontrado no link: [vídeo de apresentação do protótipo](#).

6 Guia de estilo

O guia de estilo é uma ferramenta utilizada para documentar as decisões tomadas dentro de um projeto em relação ao design visual. Seu objetivo é fornecer detalhes para padronização das decisões e garantir que terceiros tenham um guia para seguir. Contribuindo assim com a coesão dentro do projeto.

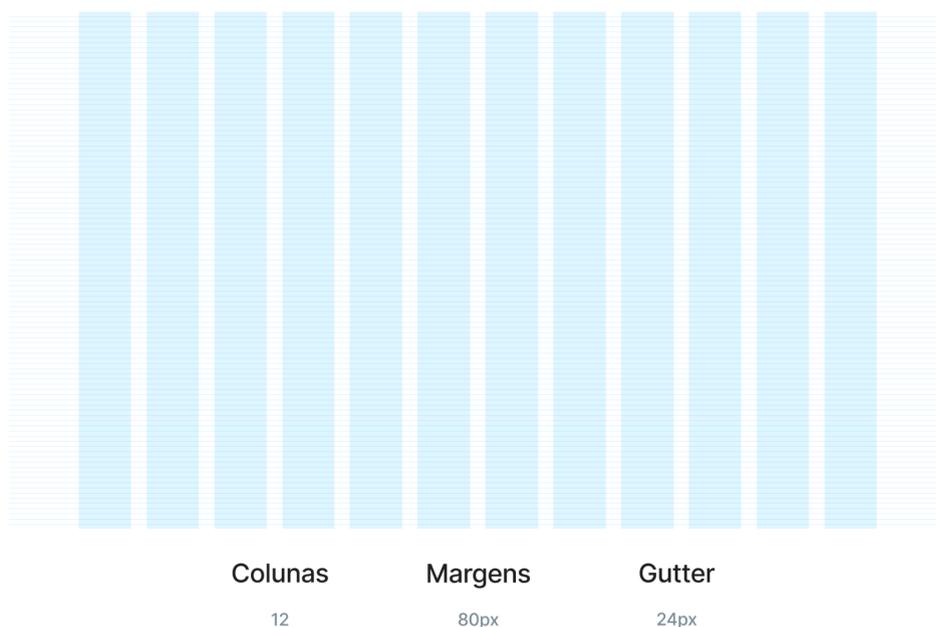
Para esse projeto de interface gráfica foram definidos padrões de: grid e espaçamento, cores, acessibilidade em contraste, tipografia, iconografia, formas, botões e campos de textos e cards.

6.1 Grid e espaçamento

O grid é uma estrutura que tem como função organizar e alinhar os elementos em uma interface, facilitando na sua padronização. Segundo Samara (2002), o grid é um conjunto de alinhamentos que guiam a disposição dos elementos para um determinado formato. Cada parte desse grid possui uma função específica que pode ser combinada com as demais partes conforme a necessidade do projeto.

Para o desenvolvimento da interface gráfica do site da Cátedra foi utilizado como base o grid de 8px, tanto para elaborar a estrutura da página quanto para definir as dimensões que os elementos visuais vão ter. O formato de 8 pixels utiliza múltiplos de oito em sua fórmula e isso facilita na criação de uma página mais harmoniosa.

Grid



Espaçamento



Figura 33 - Grid e espaçamento | Fonte: elaborado pelo autor.

6.2 Cores

As cores primárias foram escolhidas tendo como base o painel semântico da característica "comunicativa". Utilizando uma ferramenta que identifica a paleta de cores em imagens, foram extraídos os tons dos painéis. Depois de um refinamento estava definido quais as cores para os elementos tipográficos, iconográficos entre outros componentes gráficos, como botões e backgrounds dentro da interface. Além disso, foi escolhido um tom de laranja pelo contraste que existe entre ele e o azul, até então muito predominante dentro das páginas. Para compor as cores secundárias foram escolhidos tons mais claros das escolhas para as cores primárias.

Para gerar hierarquia visual no corpo de texto foram selecionadas uma variedade de tons de cinza, também acrescentados para os contornos das formas que delimitam os conteúdos, como por exemplo em notícias.

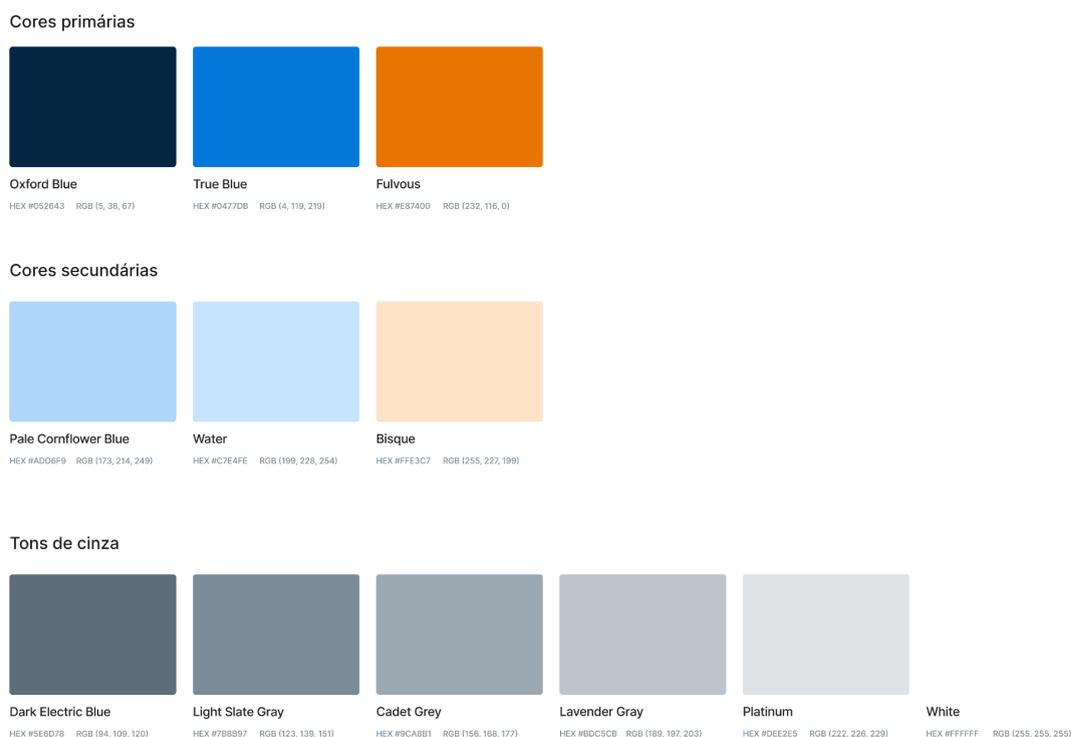


Figura 34 - Paleta de cores | Fonte: elaborado pelo autor.

As cores primárias foram utilizadas para compor o corpo de texto, botões, iconografia, fundo das páginas, cabeçalho e rodapé. As cores secundárias estão presentes nas interações que o usuário realizará com os elementos gráficos mencionados, e para gerar contraste quando o fundo é uma das cores primárias. Os tons de cinzas são utilizados principalmente para representar elementos que possuem ações mas estão inativos, esperando a interação do usuário para apresentar alguma mudança, além de serem utilizados em cards e em elementos gráficos que estão em fundos com cores primárias.

6.2.1 Acessibilidade em contrastes

Com a paleta de cores definida na etapa anterior, foram criadas tabelas seguindo os critérios de contraste estabelecidos pelo recurso de acessibilidade disponibilizado pela Adobe, o Adobe Color.

Com esse recurso foi possível criar paletas de cores que seguem as diretrizes de acessibilidade do site, garantindo assim que pessoas que possuem algum tipo de deficiência visual consigam enxergar de forma adequada os elementos gráficos presentes em tela. Essa funcionalidade verifica a proporção de contraste entre elementos tipográficos e iconográficos, com diferentes variações, dentro de fundos com cores. Tudo isso utilizando como base o documento WCAG, que é um conjunto de recomendações de acessibilidade elaborado pelo consórcio W3C - World Wide Web (WCAG, 2023).

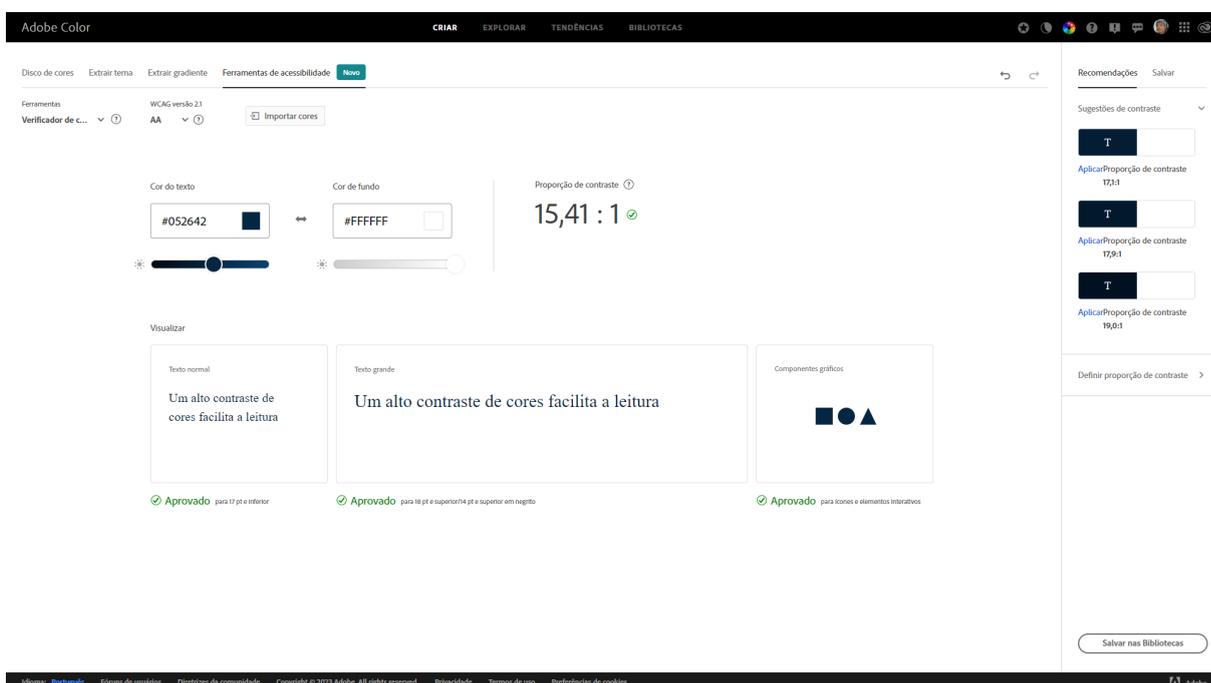


Figura 35 - Adobe color | Fonte: <https://color.adobe.com/pt/create/color-wheel>. Acesso em: 04 jul. 2023.

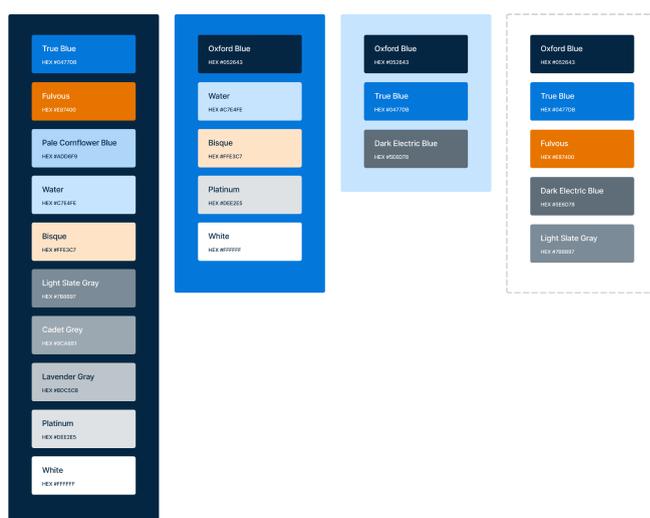


Figura 36 - Lista com opções de contraste de cores | Fonte: elaborado pelo autor.

6.3 Tipografia

As escolhas tipográficas foram feitas a partir do modelo de apoio à seleção tipográfica desenvolvido por Meürer (2017). Esse modelo busca identificar o contexto que o projeto está inserido para definir quais fatores de avaliação utilizar, por esse motivo, apesar de ser voltado para o meio editorial, foi possível usá-lo nesse projeto digital. Como foi citado anteriormente, os fatores de avaliação podem ser divididos em: Fatores formais e funcionais, conceituais, técnicos e fatores legais e econômicos. Cabe a quem estiver utilizando o modelo avaliar e definir quais os pesos que cada um desses fatores deverá receber e se estarão presentes na avaliação. Nesse cenário não foram considerados os fatores de história e cultura, suporte e investimento para as fontes display e de corpo de texto, porém essa última também não teve seu fator de expressão avaliado.

A partir desse modelo ficou evidente que a fonte display com maior pontuação seguindo os critérios avaliativos foi a Montserrat e para corpo de texto a Source Sans Pro.

Display

Fontes	Fatores formais e funcionais			Fatores estéticos		Fatores técnicos		Fatores legais e econômicos		Soma
	Legibilidade (peso 5)	Variações (peso 3)	Recursos (peso 3)	História e cultura (peso 0)	Expressão (peso 4)	Qualidade (peso 5)	Suporte (peso 0)	Licenciamento (peso 5)	Investimento (peso 5)	
Poppins	5	3	3	0	3	5	0	5	5	29
Work Sans	5	3	3	0	3	5	0	5	5	29
Montserrat	5	3	3	0	4	5	0	5	5	30
Prompt	5	3	3	0	3	5	0	5	5	29

Figura 37 - Matriz de seleção tipografia | Fonte: elaborado pelo autor.

Corpo de texto

Fontes	Fatores formais e funcionais			Fatores estéticos		Fatores técnicos		Fatores legais e econômicos		Soma
	Legibilidade (peso 5)	Variações (peso 3)	Recursos (peso 3)	História e cultura (peso 0)	Expressão (peso 0)	Qualidade (peso 5)	Suporte (peso 0)	Licenciamento (peso 5)	Investimento (peso 5)	
Roboto	5	2	3	0	0	5	0	5	5	25
Source Sans Pro	5	3	3	0	0	5	0	5	5	26
Lato	4	1	3	0	0	5	0	5	5	23
Noto Sans	4	3	3	0	0	5	0	5	5	25

Figura 38 - Matriz de seleção tipografia | Fonte: elaborado pelo autor.

Família tipográfica

Montserrat

Whereas disregard and contempt for human rights have resulted

Source Sans Pro

Whereas disregard and contempt for human rights have resulted

Pesos

Regular

Medium

SemiBold

Bold

Tamanhos

H1 64pt
Títulos

H2 40pt
Títulos

H3 24pt
Títulos e subtítulos

H4 16pt
Corpo de texto

Figura 39 - Conjunto tipografico | Fonte: elaborado pelo autor.

6.4 Iconografia

A iconografia presente na composição da interface gráfica foi disponibilizada pelo "The Wolf Kit", gratuitamente dentro da comunidade do Figma. Esse kit de ícones tem uma grande variedade de pictogramas e variações, todos com formas arredondadas, o que é fundamental para seguir o conceito comunicativo estabelecido na etapa anterior. Lembrando que todos os ícones seguem alinhados ao módulo do grid de 8px.

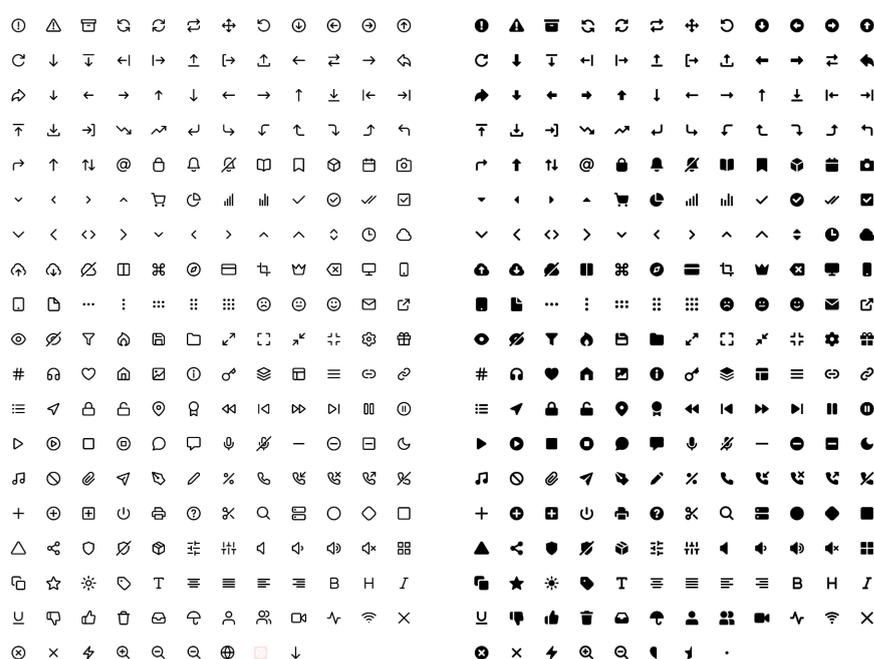


Figura 40 - Ícones | Fonte: elaborado pelo autor.

6.5 Formas

As formas presentes na interface gráfica são quadradas com os cantos arredondados, seguindo o grid de 8px, essas características foram escolhidas mesclando o conceito dos painéis semânticos companheirista e comunicativa, onde uma representa a união, característica presente na disposição dos elementos que vão compor a interface quando estão em conjunto e a outra característica está presente no arredondamento das extremidades dessas formas desses elementos, diminuindo um pouco a rigidez da forma e trazendo mais conforto ao olhar.

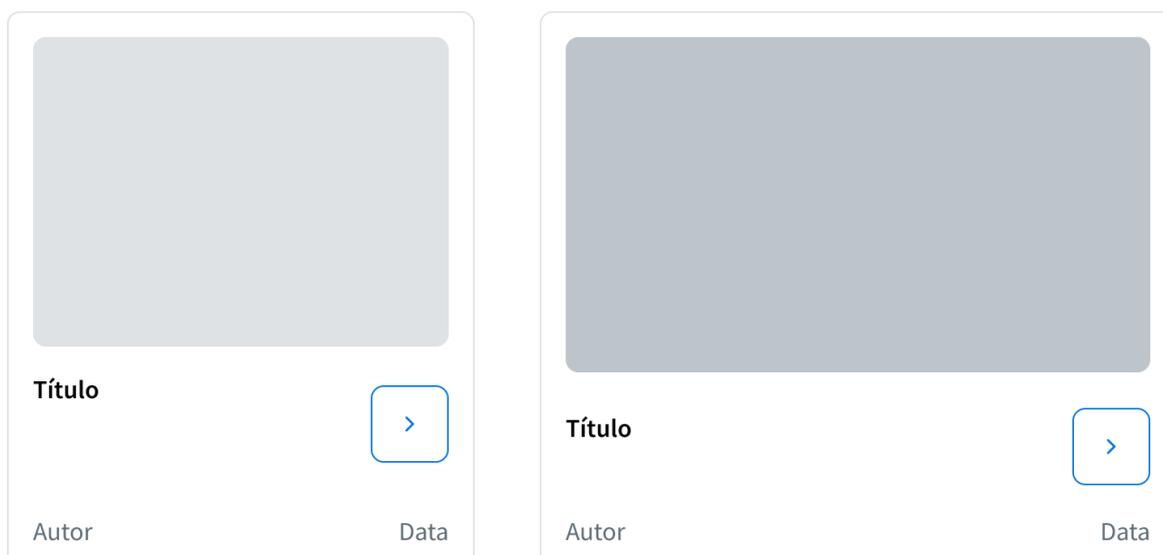


Figura 41 - Formas aplicadas em cards | Fonte: elaborado pelo autor.

6.6 Botões

Seguindo os critérios de acessibilidade estabelecidos no documento WCAG, o tamanho escolhido para os botões foi de 48px, esse documento determina um tamanho mínimo para que os usuários não deem errem o botão e cliquem em outro ponto da tela.

Em relação às cores, para os botões foi definido o azul e branco, a primeira sendo a recorrente para indicar a prioridade que aquele botão tem para realizar as ações na página. O branco usado nos ghost buttons se faz presente apenas quando o fundo é escuro.

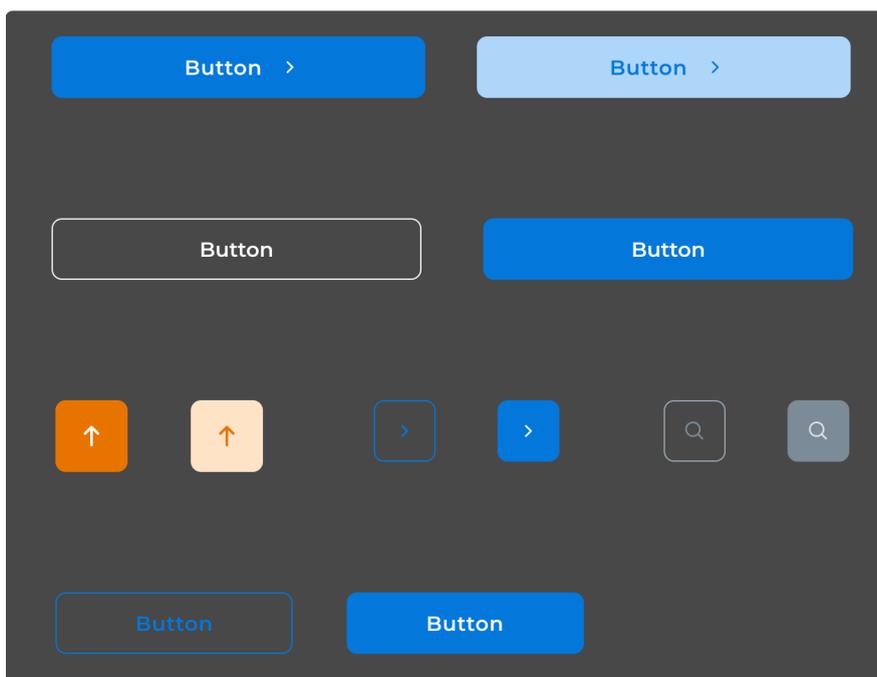


Figura 42 - Botões | Fonte: elaborado pelo autor.

6.7 Tags

Esses recursos têm apenas a função indicativa e não podem ser clicados, até o momento foram empregados em cards na seção de repositório do site, com o propósito de identificar os idiomas em que os documentos foram escritos.

Exemplo de tag



Aplicação da tag

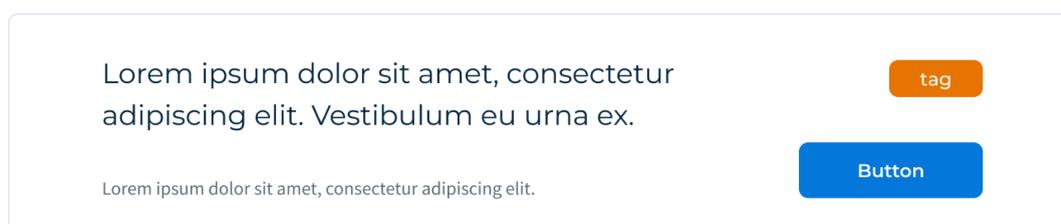


Figura 43 - tags e aplicações | Fonte: elaborado pelo autor.

6.8 Campos de texto e menus dropdown

Os campos de textos e menus dropdowns seguem utilizando o padrão apresentado para os botões de 48px de altura e com dimensões laterais variando de acordo com o conteúdo presente na página em que foram adicionados. Esses menus foram utilizados nos cabeçalhos e em páginas que possuem filtros de conteúdo.

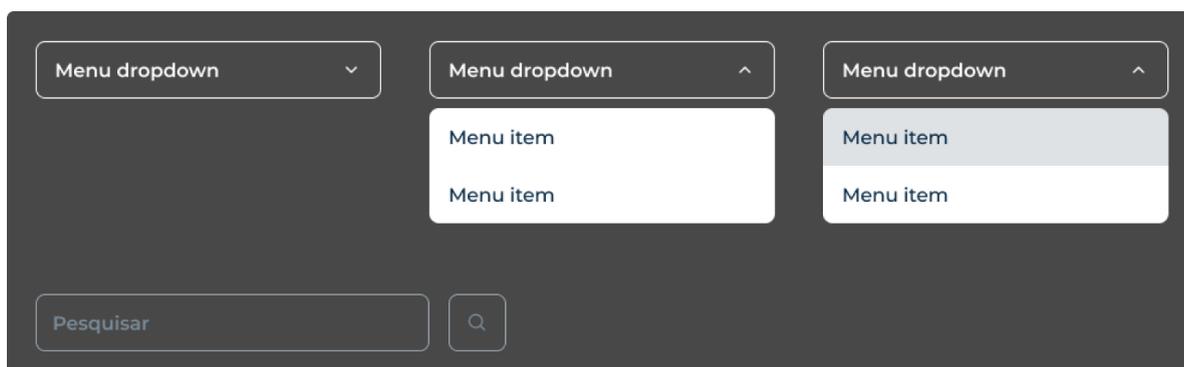


Figura 44 - Menu dropdown e campo de pesquisa | Fonte: elaborado pelo autor.

7 Considerações finais

Com o início da elaboração desse relatório, o autor teve que retornar em todas as etapas e fazer um levantamento dos materiais que deveriam ser apresentados e com isso alguns pontos do projeto que até então já tinham sido finalizados, ao início do projeto foram vistos com olhares novos. Isso evidenciou certas questões nas etapas de pesquisa e análise que poderiam ter sido feitas de forma mais consistente, pequenos erros que devem ser refinados em produções futuras do autor. Ter uma base sólida facilita na fluidez das ideias e economiza tempo e esforços.

O método Iterato possui ótimas ferramentas para desenvolver a parte conceitual do projeto, a gama de possibilidades que ele cria é muito extensa. Seu formato cíclico foi útil e com certeza continuará ajudando com o fim desse projeto. Agora que chegou na etapa de avaliação, outras etapas serão revisitadas e corrigidas, para criação de um interface mais alinhada com a visão que os colaboradores da Cátedra têm do site. Eles ajudaram na criação de conteúdos que serão aplicados e facilitam no tipo de linguagem que deve ser abordada na interface. Com os testes de usabilidade será possível entender a fundo as questões que o autor não tinha visto até então e corrigi-las para entregar o melhor produto possível.

A etapa de pesquisa e análise poderia ter sido feita de forma diferente, com mais entrevistas e um recorte de pessoas um pouco maior, isso facilitaria e muito no início da etapa de síntese e conceito. Outro ponto é a necessidade de ter uma pessoa dentro da Cátedra disponibilizando os conteúdos para serem aplicados dentro da página. Para esse projeto o autor teve que reciclar os materiais presentes dentro do site antigo da Cátedra e entender o que é redundante, pois já estava presente em outros pontos do site. Nesse quesito utilizar o site map facilitou e muito em ter uma visão geral da estrutura do site e que tipo de conteúdo já havia sido utilizado.

Com a criação do protótipo funcional após a conclusão das etapas anteriores, chega o momento de refinar as decisões tomadas. Para isso é fundamental a participação dos usuários em uma série de testes de usabilidade. Segundo Krug (2014), os testes de usabilidade consistem em observar esses usuários utilizando o produto, a fim de detectar algo que pode lhes causar frustração. E esse é o motivo de realizar esse

tipo de teste, pelo valor existe em observar o usuário utilizando o produto pessoalmente, em vez de receber apenas uma avaliação do mesmo sobre o produto.

Essa etapa será fundamental para implementação do site Cátedra UNESCO Políticas Públicas para o Multilinguismo, porém só será possível realizá-la após a entrega do presente projeto de conclusão de curso, devido ao prazo curto de um semestre.

Documentar o projeto deverá ser algo mais presente em futuros trabalhos do autor, com a escrita é possível lembrar insights momentâneos e ter um panorama geral das ideias que surgem ao longo do projeto. E por último, o registrar tudo referente ao projeto possibilita que siga por um trajeto sem que ocorra nenhuma incongruência.

9 Referências bibliográficas

ADOBE Color. Disponível em: <https://color.adobe.com/pt/create/color-wheel>. Acesso em: 03 jul. 2023.

Atlas Mundial das Línguas: infográfico das línguas do mundo: as 7.102 línguas e suas proporções de uso. 2021. Disponível em: <http://ipol.org.br/tag/atlas-mundial-das-linguas/>. Acesso em: 03 jul. 2023.

BROWN, Tim. **Design Thinking.** Rio de Janeiro, Elsevier. 1ª edição (2010).

FARIAS, Elaíze. **As línguas indígenas estão adormecidas, não foram extintas.** 2023. Disponível em: <https://www.nexojournal.com.br/externo/2023/04/22/%E2%80%98As-l%C3%ADnguas-ind%C3%ADgenas-est%C3%A3o-adormecidas-n%C3%A3o-foram-extintas%E2%80%99#:~:text=Segundo%20a%20Unesco%2C%20existem%20mais,mil%20correm%20risco%20de%20desaparecer>. Acesso em: 03 jul. 2023.

FERREIRA, Diego e VENTURELLI, Suzete. **O design centrado no ser humano e os desafios para a interação humanocomputador a partir da ISO 9241-210:2019.**

GARRETT, Jesse James. **The Elements of User Experience: User-centered Design for Web and Beyond.** 2ª edição. O'Rilley Media, 2013.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar.** Rio de Janeiro, Alta Books, 2014.

MEÜRER, M. Vonni. **Seleção Tipográfica no Contexto do Design Editorial: um modelo de apoio à tomada de decisão.** Florianópolis, UFSC. (2017).

MINNIE DEGAWAN. Unesco. **Línguas indígenas: conhecimento e esperança.** Disponível em: <https://pt.unesco.org/courier/2019-1/linguas-indigenas-conhecimento-e-esperanca>. Acesso em: 03 jul. 2023.

UNESCO. **UNESCO: o que é? O que faz?** 2010. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000147330_por. Acesso em: 03 jul. 2023.

UNESCO. **The World Atlas of Languages.** 2023. Disponível em: <https://en.wal.unesco.org/world-atlas-languages>. Acesso em: 03 jul. 2023.

SANTOS, Dra. Berenice; FADEL, Dra. Luciane; BATISTA, Dra. Claudia Regina; Woloszyn, Dra. Maíra. **Iterato: método para o design de objetos digitais interativos.** Florianópolis, UFSC. (2023). Acesso em: 03 jul.2023.

SPENCER, Donna. **Card Sorting Designing Usable Categories.** Louis Rosenfeld, 2009.

PAZMINO, Ana. **Como se cria**. São Paulo, Blucher. 2015.

W3C. **Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1** - Understanding Success Criterion 2.5.5: Target Size
<https://www.w3.org/WAI/WCAG21/Understanding/target-size.html>. Acesso em: 03 jul. 2023.