

DIAGRAMAÇÃO NA WEB

OS DESAFIOS NA CRIAÇÃO DE INTERFACES FLEXÍVEIS E MANIPULÁVEIS

Talvez seja através das lembranças que passamos a ter noção da importância de algumas ações vividas durante a nossa infância. Quem não se lembra dos deliciosos desafios propostos pelos jogos de quebra-cabeças.

Além de carregar uma essência divertida, tal experiência serve também como um ótimo exercício de raciocínio para quem está disposto "a combinar diferentes peças para com elas formar um todo, que pode ser uma figura, um mapa, uma frase etc.", conforme nos ensina a definição do Dicionário Houaiss.

Para quem escolheu o design como campo de atuação profissional, este cenário de desafios ganhou certa continuidade, desta vez trazendo uma série de responsabilidades juntas. Afinal, o verbo diagramar é uma conjugação quase constante no cotidiano de produção da área. Mais uma vez, vamos recorrer ao Houaiss para definirmos essa ação, que consiste em "dispor graficamente os elementos (p.ex., textos, títulos, ilustrações, legendas, fios, vinhetas etc.) que deverão fazer parte de (uma publicação)".

Com o surgimento dos dispositivos tecnológicos, esta prática acrescentou mais um meio para apresentação de seus trabalhos. Em termos de transformações no modo de produção, Rafael Schouchana, gerente de arquitetura de informação na Sapien Interactive (www.sapien.co.uk), destaca inicialmente que muitos princípios de diagramação a que estamos habituados no design de impressos continuam a ser aplicados nas mídias digitais. Segundo ele, é possível até listar alguns desses princípios:

- **A orientação de leitura em países ocidentais continua sendo do canto superior esquerdo ao canto inferior direito da página;**
- **A aplicação de grid na web também é uma das principais heranças da diagramação de revistas e jornais;**
- **Hierarquia da informação;**

- **Os índices comparam-se ao mapa do site, assim como editoriais podem ser comparadas às seções;**

- **Estilos são definidos para manter elementos gráficos consistentes.**

"Não há como negar que a experiência do usuário, ao interagir com um dispositivo digital, faz com que devamos levar em consideração certos aspectos inexistentes em impressos", orienta.

Assim, como ressalta José Ricardo Cereja, coordenador de pós-graduação do Instituto Infnet e gerente de projetos web da Strenna Comunicação Integrada, a tecnologia ampliou as possibilidades de organização em dois níveis. "Primeiro em função da agilidade e multiplicidade espacial que os softwares trouxeram; e segundo - e mais importante - pelo conceito de interatividade e as animações que se incorporaram como elementos do processo de diagramação. Agregam-se então a arquitetura de informação e a usabilidade como campos de estudo do que podemos chamar de 'diagramação digital'."

"Os princípios básicos de diagramação se mantêm. Em qualquer tipo de interface, contraste, ritmo, harmonia e equilíbrio estão sempre presentes na composição. O que muda é que, em meios digitais, as interfaces normalmente precisam se adaptar a 'devices' diferentes. Além do que, num mesmo ambiente, você pode ter interfaces fluidas que se adaptam a interferência do usuário", completa Lucas Hirata (www.lucashirata.com), senior designer da HUGE.

MANIPULAÇÃO DAS INTERFACES

A possibilidade de o usuário alterar a apresentação visual da interface de um site, com o deslocamento e/ou fechamento das caixinhas oferecidas previamente pelo ambiente, já é uma realidade em alguns projetos, como o iGoogle (www.google.com.br/ig) e o Netvibes (www.netvibes.com).

Ou seja, este modelo de interface praticamente cria um navegador dentro do navegador, como se fosse uma espécie de "metalinguagem navegacional". Diante disso, o designer precisa analisar alguns aspectos na hora de se pensar a diagramação de projetos disponíveis em um meio que permite extrema manipulação de seus elementos.

"Esse modelo de site customizável é uma tendência que veio para ficar. Nele, o trabalho do designer passa a ser menos autoral. O desafio é pensar em uma diagramação que deve comportar, da melhor maneira possível, uma série de variações de acordo com a escolha do usuário. Antes de pensar na diagramação de um projeto dessa natureza, é preciso analisar criteriosamente todas as possibilidades que serão oferecidas para os usuários finais e suas possíveis composições. O designer deve definir padrões e projetar para um conteúdo variável. São essas possíveis variações do conteúdo que devem ser levadas em conta no design dos padrões", explica Márcia Lunardi (www.marcialunardi.com), arquiteta de informação e designer da CPM Braxis.

Outra questão importante na criação de interfaces flexíveis envolve a preocupação com a sua usabilidade. "Netvibes e iGoogle são agregadores de conteúdo distribuído via RSS feed. Não os vejo como navegadores dentro de navegadores, mas como uma homepage (ou um hub) personalizada. Grandes empresas de mídia, como a BBC, vêm aderindo ao modelo de agregação de conteúdo, já que um dos grandes desafios hoje em dia na internet é não somente indexar, como também distribuir conteúdo para o usuário. O que estes sites se propõem a fazer é dar liberdade e flexibilidade para customizar a página com o objetivo de deixá-la relevante ao usuário. O desafio, porém, é identificar o quão flexível a sua interface pode ser sem que a usabilidade seja afetada. Como podemos perceber nos sites mencionados, apesar de se poder customizar bastante, existe uma flexibilidade controlada, que foi planejada e testada pela equipe de design. Se olharmos essas interfaces com atenção, veremos que aspectos como a grid (e suas variações), a navegação principal do aplicativo e o modelo de interação são pré-definidos. A customização se dá mesmo na área onde o conteúdo é apresentado e no visual aplicado à página", afirma Rafael.

"O maior desafio é fazer com que o usuário não se perca diante de suas intervenções. Um número excessivo de interações, numa mesma interface, pode provocar uma aparência por demasiada complexa. O resultado final não deve prejudicar a execução das tarefas primordiais", alerta Lucas.

Sobre os limites de se estimular tal dinâmica, e como isso vai afetar o trabalho de diagramação, Márcia diz que é possível

desenvolver modelos mistos, onde irão existir conteúdos, ou 'caixinhas', sugeridas pelo site e outras para serem escolhidas livremente. "O conteúdo sugerido seria a visão editorial da ferramenta. O que eles consideram importante que o usuário conheça. É importante que o usuário seja informado e estimulado a conhecer coisas novas sempre."

"É preciso saber identificar que elementos da interface devem ser fixos e quais poderão ser manipulados. São os elementos fixos e os aspectos mencionados anteriormente que farão a interface fácil de usar. Já o conteúdo fica a cargo do usuário definir o que é mais relevante para ele. Uma dica: sets pré-definidos de widgets e conteúdo ajudam o usuário a entender o funcionamento dessas interfaces no seu primeiro contato com elas. É mais fácil para o usuário customizar algo que já exista do que algo que precise ser pensado do zero", diz Rafael.

ARQUITETOS DE INFORMAÇÃO E DESIGNERS EM SINTONIA

No processo de diagramação de interfaces digitais, a arquitetura de informação surge como um conceito fundamental para garantir a eficácia do trabalho. Ainda é comum pelo mercado a etapa de arquitetura anteceder o ato de diagramar. Porém, esta é uma realidade que começa a ser transformada gradativamente.

"Não penso que a arquitetura de informação seja uma etapa que anteceda a diagramação. Ao contrário, os dois métodos são convergentes e quase se confundem. A arquitetura de informação, a meu ver, pode ser considerada parte integrante do processo de diagramação digital. Dessa forma, não há contrapontos entre o arquiteto de informação e o designer. Ambos devem trabalhar em conjunto, pois a formação destes profissionais compreende as mesmas bases conceituais", afirma Cereja.

Como destaca Rafael, por ser uma atividade multidisciplinar, essa "separação" varia entre companhias e profissionais. "Na minha experiência, sempre existiu uma grande influência do arquiteto de informação na diagramação das interfaces, talvez pelo

fato de muitos arquitetos, como eu, terem formação em design gráfico. Descrevendo de uma forma 'simplificada', o arquiteto de informação é responsável por analisar o cenário atual (caso esse exista), identificar os requisitos do cliente e do(s) usuário(s) final(is), entender (e desafiar) as limitações técnicas e aí sim propor não só a organização do conteúdo (mapa do site) como também um modelo de navegação que facilite a descoberta desse conteúdo. E a organização do conteúdo não se restringe somente a criar o mapa do site e a navegação, mas também é importante definir a hierarquia da informação em cada página ou template criado. Já vi muitas vezes, no passado, uma separação bem clara dessas atividades com pouquíssima participação do designer na criação dos wireframes. Mas acredito que é muito importante envolver o designer na criação dos wireframes, pois muitas vezes o modelo de interação deve ser pensado antes de aplicar a identidade visual à interface em questão (e, muitas vezes, a participação do desenvolvedor de interação é essencial nesse processo de criação)."

Dessa forma, os especialistas são unânimes em apontar o wireframe como peça fundamental no processo de diagramação de interfaces digitais. "Na verdade, eles são um facilitador para o designer poder focar na criação. No entanto, hoje em dia, existe uma tendência de se eliminar a documentação excessiva de AI dos projetos, e isso inclui os wireframes como entregáveis. O wireframe clássico está morto. Dezenas de telas especificadas ao limite não garantem um produto coeso. Cada vez mais as necessidades de dinamismo e velocidade transformam os wireframes em interfaces de navegação de baixa fidelidade, construídas a várias mãos e que evoluem de acordo com as necessidades do produto. Particularmente, acredito que os wireframes são extremamente úteis para o designer quando são o mais simples possível. Designer não quer ler documento, quer um mapa visual objetivo dos elementos de uma interface, pode ser até mesmo um sketch. De qualquer forma, cada recomendação gerada em um wireframe foi pensada e tem uma razão de ser. Logo, deve ser respeitada pelo designer. No entanto, cabe ao designer não se acomodar e exercer a sua visão crítica sobre o trabalho que recebe, questionando, dando sugestões e, eventualmente, propondo alternativas", explica Márcia.

PHANTON LABELS: PLANEJANDO A EXPANSÃO DAS INTERFACES

No livro "Webwriting: redação e informação para web", o consultor de comunicação digital Bruno Rodrigues (<http://www.bruno-rodrigues.blog.br>) analisa que, "em arquitetura de informação, mais importante do que pensar no agora é planejar o futuro - em outras palavras, no que não existe". Assim, ele lembra a importância de se trabalhar com a previsão de uso de

"CADA RECOMENDAÇÃO GERADA EM UM WIREFRAME FOI PENSADA E TEM UMA RAZÃO DE SER. LOGO, DEVE SER RESPEITADA PELO DESIGNER" (MÁRCIA LUNARDI)

phantom labels (áreas fantasmas), principalmente pelas possibilidades que o meio digital proporciona para a evolução no uso destes ambientes.

"Estou totalmente de acordo com o autor, pois o conceito mais atual em planejamento de interfaces é prever que as informações e conteúdos se comportam de maneira dinâmica em sites de alto nível. Ou seja, é importante desenvolver projetos cujos espaços virtuais contemplem uma flexibilidade que permita, quando necessário, alterar a composição dos elementos da interface e, ao mesmo tempo, manter a identidade visual. Ao contrário da diagramação gráfica que, por conta do suporte físico, torna-se mais rígida, a diagramação digital aplica-se sobre planos que lhe conferem sua dimensão virtual", diz Cereja.

Na hora de se planejar tal prática no processo de diagramação, Rafael destaca que, como qualquer projeto digital, principalmente web, é preciso entender o tempo de vida da interface a ser criada. "Alguns projetos, como microsites para campanhas publicitárias, terão um tempo de vida curto e, portanto, não precisam ser planejados com uma visão a longo prazo. Porém, projetos de grande escala, tanto de conteúdo como principalmente aplicativos, devem ser projetados para, pelo menos, três anos de vida. Em 2007, em uma palestra no Summit de Arquitetura da Informação, realizado em Miami, Brandon Schauer falou sobre o 'Long Wow' e como devemos desenvolver o projeto que estará completo em três anos e planejar o lançamento contínuo de funcionalidades durante esse período para atingir a



visão inicial. Se esperássemos o tempo necessário para criar e desenvolver todos os recursos que nossos clientes desejam, dificilmente o projeto seria lançado a tempo de ainda ser considerado novidade. É o que vemos constantemente em produtos que são lançados em fases alpha e beta, ainda em testes e incompletos, mas que já foram pensados e estruturados de forma que as novas funcionalidades que serão incorporadas já têm seus lugares definidos desde o princípio do projeto. O uso de uma estrutura modular e uma grid bem definida muitas vezes contribui com a escalabilidade da interface. No caso de desenvolvimento de aplicativos, projetar tendo em vista todas as funcionalidades que o produto, já completo, deverá ter é essencial para que não somente a interface funcione, assim como a arquitetura dos sistemas seja bem definida.”

DO PSD PARA O DESENVOLVIMENTO DO BACK-END

Na etapa final de diagramação da interface, o designer vai acabar gerando telas, comumente criadas em arquivos PSD, que vão orientar o trabalho do desenvolvedor no processo de torná-las funcionais. Até onde o designer deve participar deste processo? E como garantir que todos os detalhes das interfaces, definidos no PSD, sejam fielmente reproduzidos na etapa de programação do site?

“O trabalho compartimentado é uma visão ultrapassada, mas ainda muito presente nos escritórios, núcleos e agências de design. Este tipo de organização funcional do trabalho de design já está desatualizado. O designer deve ter uma

**“EM QUALQUER TIPO DE INTERFACE, CONTRASTE, RITMO, HARMONIA E EQUILÍBRIO ESTÃO SEMPRE PRESENTES NA COMPOSIÇÃO”
(LUCAS HIRATA)**

formação mais completa que o permita dialogar e acompanhar todo o processo de desenvolvimento a fim de que o projeto de layout e diagramação seja reproduzido também a partir das diretrizes e possibilidades da área de desenvolvimento. O trabalho do designer não se inicia após o trabalho do arquiteto de informação, tampouco se encerra quando o trabalho do desenvolvedor começa. Todos estes profissionais devem conhecer amplamente o que os outros fazem para a agilidade do processo. Conheço casos interessantes onde o trabalho cumpre um longo tempo na fase de design, vai para a área de desenvolvimento e retorna por falta ou falhas de adequação às exigências desta área técnica. Coordenei um curso, há dois anos, solicitado por um diretor de uma grande webhouse, justamente para munir os designers e os técnicos de informações comuns de meios que os permitissem dialogar e ganhar em produtividade. Hoje, a estrutura é mais enxuta e mais produtiva, pois todos sabem o que está ocorrendo em cada uma das fases do projeto”, ressalta Cereja.

Neste debate, Márcia argumenta que o designer precisa perder a mania de ter controle total de todos os detalhes das interfaces. “Principalmente o designer que quer trabalhar com interfaces digitais, mídias sociais e afins. É preciso exercitar esse desapego. Hoje em dia, o designer não assina sozinho um projeto. Muitas vezes, no caso de mídias sociais, por exemplo, o projeto adquire vida própria. Os usuários criam novas formas de usar funcionalidades inicialmente concebidas com propósitos diferentes. Os arquitetos, desenvolvedores e designers devem aceitar e responder a essas mudanças de forma proativa e não reativa e fazer os ajustes necessários em tempo hábil para não matar o projeto. Da mesma forma que acredito no diálogo entre o designer e o AI, acho fundamental o diálogo entre o designer e o desenvolvedor. Hoje em dia, a maior parte das interfaces são implementadas em CSS, linguagem que possui suas premissas. É importante que o designer saiba como funciona essa implementação, suas dificuldades e limitações. Não precisa saber implementar ele próprio, isso é tarefa do especialista, mas quando você sabe que uma pequena curva, em um detalhe do design da interface, pode demandar cinco vezes mais horas de trabalho da implementação, vale o bom senso e uma avaliação de custo/benefício para o projeto. O produto final não é um produto apenas de design. Cada vez mais um produto digital é o conjunto da obra, resultado do trabalho de diversos profissionais e muitas vezes também de usuários de forma colaborativa, em última instância.” ■

BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

Confira a lista de livros indicados pelo professor doutor Ricardo Cereja:

- "Design de navegação web: otimizando a experiência do usuário"

Autor: James Kallbach

"Um excelente livro para se entender a funcionalidade de um site e com isso, orientar-se na diagramação e no design."

- "Design para a internet"

Autor: Felipe Memória

"Além de tratar dos requisitos de um bom projeto em webdesign, o mais interessante deste livro são os estudos de casos apresentados."

- "Design para webdesigners: princípios do design para a web"

Autor: Wellinton Carrion

"É ótimo para orientar os designers em composição e diagramação, pois trata de elementos como cor, perspectiva, harmonia, iconografia etc., apresentando técnicas de criação e elaboração de interfaces."

- "The principles of beautiful webdesign"

Autor: Jason Beard

"É um guia ilustrado que explica o processo de desenvolvimento de um site, o que é um bom design, layouts agradáveis, leves e fluidos, bem como o uso adequado de recursos e elementos de diagramação."

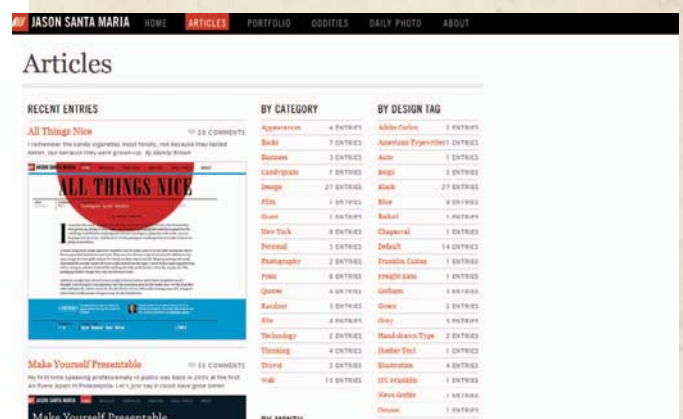
EXEMPLOS DE DIAGRAMAÇÃO NA WEB



EYE4U

www.eyeye4u.com/home/

"Site de uma empresa alemã de desenvolvimento de projetos de mídia, inclusive, sites em Flash. Navegar pelas páginas é uma experiência visual interessante. A diagramação é clara e ao mesmo tempo dinâmica quanto ao uso dos planos de profundidade." (Ricardo Cereja)



Jason Santa Maria

<http://jasonsantamaria.com/>

"Um ótimo exemplo de quão versátil pode ser uma interface e como as soluções gráficas se adaptam ao tipo de conteúdo." (Lucas Hirata)