

Sistematização dos elementos de interfaces de hipermídias para o design da informação

Systematization of hypermedia interfaces elements for information design

Passos, Ravi; Mestre; Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC
ravipassos@ravipassos.com

Ulbricht, Vania Ribas; Dra.; Universidade Anhembi Morumbi e UFSC
ulbricht@floripa.com.br

Resumo

Este trabalho objetiva a análise e sistematização dos elementos de interfaces de hipermídias e suas relações por meio da proposição de um tesauro que atue como instrumento de auxílio ao design da informação. A temática justifica-se pela necessidade de aprofundamento das questões relativas ao desenvolvimento destas interfaces, baseadas na correta relação funcional e conceitual entre os elementos que as compõem. O percurso metodológico deste trabalho apóia-se em pesquisas qualitativas, elaboração de mapa conceitual, elaboração de tesauro visual interativo e sua validação. Espera-se neste estudo, contribuir com o designer da informação que atue no estudo ou projeto de interfaces de hipermídias.

Palavras Chave: design da informação; tesauro; interface de hipermídia.

Abstract

The aim of this work is the analysis and systematization of the constitutive elements of hypermedia interfaces by means of the proposition of a thesaurus that works as a collaborative instrument to information design. This theme is justified by the need of deepening into questions related to the development of this interfaces. The methodological path of this work is based on qualitative research, building of a conceptual map, building of an interactive visual thesaurus and validation. This study will collaborate with information designers that study or project hypermedia interfaces.

Keywords: information design; thesaurus; hypermedia interface.

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

Introdução

O desenvolvimento oriundo da potencialidade das novas Tecnologias de Informação e Comunicação tem acentuado as transformações sociais relacionadas ao uso da informação. Tal panorama é possibilitado por redes complexas que permitem o fluxo informacional, principalmente a Internet.

Tais redes são mediadas por artefatos, como computadores, que utilizam hipermídias para possibilitar as diversas interfaces entre informações e usuários, seja para acesso ou geração de informação. Essas interfaces tornam possível a comunicação entre as partes sem que haja a necessidade do conhecimento de linguagens de programação, operando nas estratégias para a concretização de tarefas, acolhendo, orientando, indicando e instrumentando o usuário durante a interação.

As interfaces, se forem simples, diretas e agradáveis, possibilitam que o usuário se esqueça que está usando a ferramenta e se concentre na tarefa (RADFAHRER, 2000). Bonsiepe (1997) afirma que a interface tem a função de permitir ao usuário obter uma visão panorâmica do conteúdo, navegar na massa de dados sem perder a orientação e, por fim, mover-se no espaço informacional de acordo com seus interesses.

A interface de hipermídia possibilita uma forma adequada à navegação, porém, não basta que existam os meios de acesso às informações nem que a forma de comunicação e interação seja potencialmente adequada ao raciocínio humano. É necessário que a informação esteja organizada de forma a ser assimilada pelo usuário, pois “a compreensão de uma estrutura e sua organização de informação permite a compreensão de valor e significado de seu conteúdo” (WURMAN, 1991, p.72).

Assim sendo, temos o designer da informação como colaborador no desenvolvimento de hipermídias. A importância deste profissional está em sua capacidade projetiva de estabelecer resultados que superem a interpretação ou modificação visual, sendo sua ação anterior à estruturação de dados. Além de tradutor de informações, o designer da informação tem uma função autoral (BONSIEPE, 1997), pois faz a transposição expressivo-formal das informações e de suas relações.

Horn (1999) define o design da informação como a arte e a ciência de preparação da informação, possibilitando seu uso pelo homem de maneira eficiente e efetiva. O design da informação trata do conteúdo de sistemas complexos no âmbito de selecionar e estruturar a organização das informações em unicidade com a capacidade expressivo-formal que a informação necessita. Ele é responsável por delinear a forma como o usuário encontra informações, como faz sua leitura, como faz a relação entre seus elementos, como é a interação do usuário com a interface e como se dá a compreensão desta experiência (BONSIEPE, 1997; MOURA, 2003).

Os elementos que compõem as interfaces de hipermídias devem ser tratados como agentes de facilitação na assimilação e na compreensão da informação. Portanto, a tarefa de projetar interfaces com foco no design da informação tem se tornado complexa, em virtude da necessidade de conhecimento e domínio de técnicas que estão em constante aprimoramento.

A construção de um tesouro sobre os elementos compositivos de interfaces de hipermídias, demonstrado por uma estrutura amigável e intuitiva, como um mapa conceitual, estruturado de forma hipertextual, pode auxiliar designers e desenvolvedores destes artefatos, servindo também como instrumento de aprendizagem, acesso e recuperação de conteúdo na área do design da informação, enumerando e sistematizando os elementos que compõem estas interfaces.

Assim, o objetivo geral deste trabalho é o desenvolvimento de um modelo teórico de tesouro visual relativo a interfaces de hipermídias que atue como instrumento de auxílio ao design da informação.

Esta proposição é pautada na necessidade de aprofundamento das questões relativas a interfaces de hipermídias. Sua relevância está na possibilidade de auxílio ao entendimento das características necessárias ao desenvolvimento de interfaces focadas na otimização do desempenho de interação que uma hipermídia pode oferecer na execução de uma tarefa. Isso remete diretamente ao ganho de tempo e melhor emprego dos recursos de sistemas e, conseqüentemente, à maior disseminação de informação com menores recursos humanos e materiais.

Referencial teórico

Visando a compreensão das bases necessárias à proposição de um instrumento de referenciação e esclarecimento terminológico sobre interfaces de hipermídias, este trabalho embasa-se teoricamente em três temáticas: design da informação, tesouro e mapas conceituais.

Apreende-se do design da informação sua importância teórico-metodológica, relacionada à visualidade, ao acesso e à estruturação dos elementos compositivos de interfaces e destes elementos com o conteúdo ao qual se relacionam.

Utiliza-se como instrumento de suporte à informação o tesouro, largamente utilizado nas Ciências da Informação, dadas as suas características de relação sistêmica, conceitual e terminológica. Tais relações acontecem no âmbito da definição, estudo e esclarecimento de termos e de seus relacionamentos, o que portanto, embasa o conhecimento sobre interfaces de hipermídias.

Procura-se ainda compreender as características dos mapas conceituais em função da afinidade deste instrumento de apresentação com a forma cognitiva humana no que diz respeito às características de relação estrutural, conceitual e de seus elementos, que também estão presentes no design da informação e no tesouro.

Em meio a três camadas principais de conhecimento (design da informação, tesouro e mapas esquemático-visuais de informação) necessários ao desenvolvimento deste instrumento terminológico sobre interfaces de hipermídias, procura-se a unicidade conceitual de relação entre os elementos das interfaces de hipermídias. Estes três pontos teóricos têm sua proximidade inequívoca na afinidade entre os elementos, baseada em relações conceituais, seja para propiciar acesso, consulta ou produção de informação, e conseqüentemente, facilitando a gestão e produção do conhecimento.

Segundo Wurman (1991, p. 148), “compreender as relações entre um interesse e outro encoraja as pessoas a mapear seus próprios caminhos”. Neste sentido, procura-se sobrepor estas camadas de conhecimento a fim de estabelecer uma relação teórica que embase a produção de um objeto de estudo, consulta e validação do domínio relativo a “interface de interfaces de hipermídias” para utilização por profissionais que atuem no desenvolvimento de sistemas hipermídia.

Procedimentos metodológicos

Este trabalho caracteriza-se como uma Pesquisa Exploratória Aplicada (GIL, 2002; COZBY, 2003), que aborda o problema de forma qualitativa, adotando procedimentos técnicos da pesquisa bibliográfica além de ferramentas de gestão do conhecimento, dividindo-se em quatro etapas:

a. Levantamento de dados: levantamento bibliográfico no âmbito teórico e metodológico, e detalhamento da lista de requisitos do objeto de estudo.

b. Elaboração de tesouro alfabético: seleção dos termos relacionados ao tema da pesquisa, baseada em análise conceitual, na qual se definem os termos de maior abrangência e suas relações com termos mais específicos, que representam os conceitos menores (TRISTÃO *et al*, 2004).

c. Elaboração do mapa conceitual: elaboração de um mapa conceitual, por meio do emprego da pesquisa qualitativa e do cruzamento dos mapas de diferentes pesquisadores e desenvolvedores da área, esclarecendo as relações entre os diferentes níveis de interfaces e seus elementos constituintes.

d. Desenvolvimento de modelo do tesouro visual interativo: desenvolvimento de tesouro visual interativo para acesso às informações, baseado em um tesouro textual, no estudo das características dos mapas conceituais e sua respectiva formatação hierárquico-visual.

Considerações finais

Até o momento, constituiu-se o embasamento teórico para o desenvolvimento do modelo de um tesouro visual relativo a interfaces de hipermídias. Este tesouro almeja o entendimento e a sistematização do domínio citado e também seu compartilhamento e reutilização no desenvolvimento de produtos de natureza familiares, atuando como um instrumento auxiliar ao processo de design da informação, na medida em que colabora com a estruturação de conteúdos em interfaces, por meio da indicação de relação entre seus elementos.

Como próximos passos, concluir-se-á a elaboração do tesouro textual, partindo-se para elaboração de seu modelo teórico visual, embasada em dados bibliográficos já coletados. Por fim, acontecerá a validação do construto com o auxílio de profissionais e pesquisadores da área.

Os resultados aqui adquiridos poderão servir de base para novos estudos, a fim de se colaborar com o aprimoramento dos artefatos de interação digital, utilizando o design da informação no desenvolvimento de hipermídias.

Referências

- BONSIEPE, G. **Design: do material ao digital**. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.
- COZBY, P. C. **Métodos de Pesquisa em Ciências do Comportamento**. São Paulo: Atlas, 2002.
- GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2003.
- HORN, R. E. *Information Design: Emergence of a new profession*. In: JACOBSON, R (ed). **Information design**. Cambridge: MIT Press, 2000.
- MOURA, M. **O Design de Hipermídia**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – PUC-SP, São Paulo, 2003.

RADFAHRER, L. **Design web design: 2**. São Paulo: Market Press, 2000.

conhecimento. *In: Anais do CONAHPA 2006*. Florianópolis: UFSC, 2006.

TRISTÃO, A. M. D. *et al.* **Sistema de classificação facetada e tesouros: instrumentos para organização do conhecimento**. Ciência da Informação, Brasília, v. 33, n. 2, 2004.

WURMAN, R. S. **Ansiedade de informação**. São Paulo: Cultura Ed. Associados, 1991.