

Proposição da Interface Gráfica para um *website* que trata do Patrimônio Cultural. Estudo de caso em Lençóis, na Bahia

Graphical Interface Proposition in a Cultural Heritage Website. Case study of the Lençóis municipality, in Bahia

Moreira, Lorena C. de S.; Mestranda do PósARQ; Universidade Federal de Santa Catarina
lorena_moreira@hotmail.com

Ulbricht, Vania R.; Dr^a; Universidade Anhembi Morumbi e Universidade Federal de Santa Catarina
ulbricht@floripa.com.br

Santiago, Alina Gonçalves; Dr^a; Universidade Federal de Santa Catarina
alina@arq.ufsc.br

Resumo

A Tecnologia da Informação e Comunicação aliada ao patrimônio cultural é uma importante ferramenta de divulgação do patrimônio arquitetônico, podendo atuar como multiplicadora de conhecimento e ser utilizada em políticas de preservação e conservação do patrimônio cultural. O presente artigo discute a interface gráfica como uma etapa essencial para o desenvolvimento de um *website* sobre o patrimônio arquitetônico da cidade de Lençóis, na Bahia.

Palavras Chave: Interface gráfica, hipermídia, patrimônio cultural

Abstract

The info-tech qualities allied to cultural heritage study can be the most important tool in favor of architectural heritage dissemination, acting as knowledge spreader as it is applied in the politics of cultural heritage preservation and conservation. This paper discuss graphical interface as essential development stage in a Lençóis municipality, in Bahia, architectural patrimony website.

Keywords: *Graphical interface, hypermedia, cultural heritage*

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.

1.0 Introdução

A transmissão da cultura brasileira se renova e se recria através de um processo dinâmico, possibilitando ao seu povo a construção de uma identidade própria, revelada através do patrimônio cultural, que está atrelado ao valor que as pessoas atribuem ao legado material do seu passado. Estas afirmações reforçam a importância do patrimônio cultural e sua divulgação surge como uma etapa essencial para a preservação da memória.

Com o desenvolvimento tecnológico surgiram novos recursos computacionais que permitem auxiliar o registro da memória e a transmissão de informações possibilitando gerar conhecimento e resgatar a memória de um determinado lugar. Um desses meios são as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). O Hipertexto e a hipermídia são algumas dessas tecnologias que o homem desenvolveu para ampliar as suas formas de comunicação e transmissão de informações. Em resumo, a hipermídia é a combinação do hipertexto com as várias formas de mídia (texto, som, vídeo, animação, imagem, etc.) e o hipertexto surge como uma organização não linear da informação textual, na forma de um conjunto de nós contendo documentos ligados por conexões (*links*) (ULBRICHT, 2005).

A união da TIC, em especial a hipermídia, com o Patrimônio Cultural foi tratada nesta pesquisa através do desenvolvimento um ambiente hipermediático, veiculado na *web*, sobre o patrimônio arquitetônico de Lençóis, na Bahia.

1.1 Lençóis e seu Patrimônio Cultural

A cidade de Lençóis está situada na Chapada Diamantina, Estado da Bahia e possui relevante acervo patrimonial. Em 1973 a cidade foi tombada pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). Lençóis se destaca pela arquitetura de suas construções do final do século XIX e pelas belezas naturais presentes na região, com importância não apenas regional, como no cenário nacional.

1.2 Metodologia de Desenvolvimento

Considerando-se os métodos de procedimento esta pesquisa é classificada como um estudo de caso, pois se restringe ao patrimônio arquitetônico da cidade de Lençóis e a partir deste estudo disponibilizam-se estas informações em um ambiente hipermediático veiculado na *web* através do endereço: <<http://www.projetolencois.org>>.

O desenvolvimento do *website* foi estruturado nas seguintes etapas: definição do público alvo, produção e coleta de dados, organização da informação, proposição da interface gráfica, tratamento de dados, implementação, verificação de erros e análise. A proposição da interface gráfica foi uma importante etapa para o desenvolvimento do ambiente e será enfatizada no presente artigo.

2.0 Interface Gráfica

A palavra interface transmite a idéia de imagens de desenho animado e ícones coloridos. A velocidade com que essas associações acontecem na mente humana comprova o sucesso da “Interface Gráfica do Usuário” ou *Graphical User Interface* (GUI). A adoção, aperfeiçoamento

e popularização da GUI resultaram numa mudança no modo de interação entre os humanos e o computador (Figura 2.1).

De acordo com Batista (2003, p. 24) a interface tem a função de traduzir ações do usuário em pedidos de processamento (funcionalidades), refletir e mostrar os resultados de forma adequada e coordenar a interação.

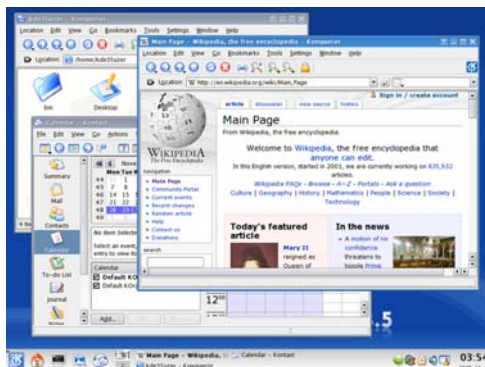


Figura 2.1: Exemplo de GUI

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Interface_gr%C3%A1fica

O *design* de interfaces, assim como outros assuntos relacionados à interação entre seres humanos e computadores são abordados pela Interação Homem-Computador¹. Um conceito básico para se projetar um *website* é a padronização da interface gráfica.

A padronização está relacionada à psicologia cognitiva (ex.: facilidade de aprendizado e memorização). Quando se utilizam soluções consagradas, diminuem-se as dúvidas dos usuários. Ao planejar a interface gráfica de um *website*, os padrões mais utilizados na *web* devem ser conhecidos (MEMÓRIA, 2006). O Quadro 2.1, a seguir, apresenta um resumo que trata da localização de alguns elementos na tela e os nomes dos pesquisadores que estudam esses elementos.

Elemento de interface	Posicionamento	Pesquisador
Marca da empresa	Canto superior esquerdo	Nielsen, Adkisson e Bernard
Busca	Parte superior	Nielsen, Adkisson e Bernard
Navegação global	Parte superior com links na horizontal	Nielsen, Adkisson e Krug
Navegação local	Coluna da esquerda	Nielsen, Adkisson e Bernard
Breadcrumbs	Parte superior, abaixo da marca da empresa	Adkisson, Lida e Chaparro e Krug
Conteúdo global e contextual	Área central	Bernard
Navegação de rodapé	Parte inferior	Nielsen, Krug e Lynch e Horton

Quadro 2.1: Posicionamento de elementos na tela.

Fonte: Memória, 2006.

A marca da empresa se refere à identidade visual da empresa, uma representação gráfica que individualiza e identifica uma organização.

A busca é um recurso utilizado para localizar as informações distribuídas pela *web*. Para Cendón (2001) existem basicamente dois tipos desses recursos: os motores de busca e os diretórios. Os diretórios organizam os *websites* que compõem sua base de dados e os motores

¹ O termo *Human Computer Interaction* começou a ser adotado como um novo campo de estudo cuja preocupação era como o uso de computadores poderia enriquecer a vida pessoal e profissional de seus usuários (PADOVANI, 2002).

de busca procuram colecionar o maior número de recursos através de *softwares* chamados robôs.

A navegação global é onde estão dispostos os principais conceitos (nós principais) do *website*, para Nielsen, citado por Memória (2006), sua localização mais comum é na parte superior da tela com *links* dispostos na horizontal.

Já a navegação local, onde estão dispostos os nós secundários relacionados aos nós principais, são mais utilizados na área vertical esquerda da tela.

O *breadcrumb trail* ou caminho de migalhas de pão é uma navegação estrutural onde se encontra o caminho percorrido pelo usuário. Normalmente é utilizado o sinal '>' ou uma seta.

Conteúdo global e contextual trata-se da área central da tela na qual será disponibilizado a maior parte do conteúdo.

Por fim, a navegação de rodapé é aquela localizada na área inferior da tela, onde podem ser repetidos alguns *links* da navegação global, e disponibilizadas informações de atualização, e da empresa.

Como instrumento de planejamento e no intuito de se obter um melhor resultado do ambiente a ser implementado foi realizado o projeto da interface gráfica do *website* do patrimônio arquitetônico de Lençóis. A interface proposta baseou-se no mapa conceitual, nas considerações feitas por pesquisadores dessa área e em análises a *websites* que tratam de temas relacionados ao patrimônio.

O esboço das telas do *website* foi confeccionado através de desenho à mão e depois a interface gráfica foi implementada através de *softwares* específicos. Foram adotados alguns padrões de posicionamento de elementos como: botão de busca na parte superior, navegação global na parte superior, navegação local na coluna da esquerda, navegação de rodapé na parte inferior da tela e disponibilização de conteúdo na área central da tela.

A maioria das telas seguiu o padrão proposto pela interface gráfica, porém na medida em que as telas eram implementadas algumas modificações foram surgindo. A seguir, serão apresentadas algumas das telas padrão:

Tela Inicial – Nesta tela (Figura 2.2 a) foram dispostos os nós principais (A cidade, Arquitetura, Chapada Diamantina, Patrimônio cultural e Sobre o *site*) em uma barra horizontal (navegação global) localizada na parte superior da tela.

Um *banner* com recurso de animação foi disponibilizado abaixo da navegação global, contendo imagens das edificações da cidade que se alternam. Um botão com o nome mapa do site também foi apresentado na tela principal, onde o usuário poderá visualizar toda a estrutura do *website*. A área superior da tela inicial contendo a ferramenta de busca, o mapa do site, a data, a barra de navegação global e as ilustrações acima desta navegação foram mantidas em todas as telas, objetivando uma identidade visual.

O nó 'arquitetura' foi destacado dos outros conceitos, ocupando uma área maior da tela inicial. Isto é justificado pela maior disponibilização de informações sobre o patrimônio arquitetônico da cidade se comparado com os demais assuntos abordados.

Tela Arquitetura - Ao acionar o botão 'arquitetura' aparecerá uma tela com informações sobre o sítio histórico de Lençóis e outros botões para acessar informações sobre elementos decorativos, localização de algumas edificações e técnicas construtivas empregadas na região.

O usuário poderá visualizar uma descrição da construção, com uma foto em destaque, e um esquema de localização, tendo o rio Lençóis como referência. Poderá optar por visualizar desenhos, assistir a um vídeo ou ver a galeria de fotos da edificação selecionada (Figura 2.2 b).



Figura 2.2: Telas a) inicial e b) arquitetura
Fonte: <<http://www.projetolencois.org>>, 2008

3.0 Considerações Finais

A veiculação de informações sobre o patrimônio cultural de cidades possibilita ampliar as atividades econômicas da região através do desenvolvimento do turismo. A divulgação do patrimônio cultural é um componente essencial das políticas de gestão patrimonial e atua como um instrumento multiplicador do conhecimento. Vale ressaltar a importância da interface gráfica no desenvolvimento do aplicativo no sentido de contribuir para uma melhor interação com o usuário.

Dada à importância da preservação da memória do patrimônio cultural, a relevância da pesquisa está na disponibilização de recursos, que podem ser utilizados na divulgação de informações sobre o patrimônio arquitetônico de cidades. O registro e a veiculação dessas informações poderão contribuir não apenas para determinada região, na manutenção de sua identidade, assim como poderá auxiliar na preservação do seu patrimônio cultural.

4.0 Referências

BATISTA, Claudia R. **Desenvolvimento de interface para ambiente hipermídia voltado ao ensino de geometria sob a ótica da ergonomia e do design gráfico**. 2003. 173 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2003.

CENDÓN, Beatriz V. **Ferramentas de busca na Web**. 2001. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ci/v30n1/a06v30n1.pdf>>. Acesso em: 24 jan. 2008.

MEMÓRIA, Felipe. **Design para a internet: projetando a experiência perfeita**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

PADOVANI, Stephania. **Avaliação ergonômica de sistemas de navegação em hipertextos fechados.** In: MORAES, Anamaria de (Org.). Design e Avaliação de Interface: ergodesign e interação humano-computador. Rio de Janeiro: iUsEr, 2002. p. 27-59.

ULBRICHT, Vania R.; PEREIRA, Heloisa C. de S. **Notas de aula da disciplina Hiperídia.** UFSC / PósARQ. Florianópolis: UFSC, 2005.