

Do impresso ao digital: Um diálogo entre processos projetuais para difentes suportes

From print to digital: A dialog between design processes to different mediums

Margarites, Ana Paula; Universidade Federal de Pelotas
anamargarites@gmail.com

Resumo

Entre os diferentes métodos projetuais que se aplicam ao desenvolvimento de produtos nas diversas áreas de design, é possível perceber a coincidência transversal entre etapas que correspondem, na origem, ao mesmo processo. O presente artigo procura verificar intersecções e diferenças entre os processos projetuais aplicados ao design gráfico e ao design de interfaces digitais, discutindo como os saberes adquiridos a respeito de mídias específicas podem contribuir para o entendimento de uma visão holística do fazer design.

Palavras Chave: design gráfico, design de interfaces, metodologia em design.

Abstract

Between the different design methods that apply to product development in the vast array of design areas, it is possible to see the transversal coincidence between steps that correspond, in origin, to the same process.

This article tries to verify intersections e differences between those design processes apply to graphic design and digital interface design, discussing how acquired knowledge in respect of specify media can add to the understanding of a holistic vision of how to make design.

Keywords: *graphic design, interface design, methodology.*

Introdução

A World Wide Web, projetada inicialmente com o objetivo de mediar interações acadêmicas, popularizou-se, nos últimos anos, como fonte de informação e – mais recentemente, com o advento da Web 2.0 – ambiente de socialização entre usuários do mundo inteiro. À medida que cresce o uso da internet, o design de interfaces também evolui, passando a ter seu fluxo de desenvolvimento organizado metodicamente.

Desta forma, a Internet torna-se campo de atuação para milhares de profissionais, cujos saberes específicos cruzam-se interdisciplinarmente, tornando possível um aumento significativo na qualidade do conteúdo e da forma dos sites disponíveis na rede. Este artigo procura identificar intersecções entre os processos projetuais aplicados ao design gráfico e ao design de interfaces digitais, propondo-se a discutir sobre como os saberes adquiridos a respeito de mídias específicas podem contribuir para o entendimento de uma visão completa do que é fazer design.

A importância dos métodos na prática do design gráfico

Muitos designers e teóricos da área dedicam-se ao estudo da aplicação de métodos dentro do design, propondo novas abordagens ao tema, criando metodologias específicas ao projeto de diversas peças de design gráfico, ou analisando metodologias propostas por outros. Bnsiepe (1983) apresenta um posicionamento teórico onde o processo de projetar independe do suporte, pois, teoricamente, não há diferença entre projetar para um meio ou outro. Para tanto, faz-se necessário um entendimento global do processo de fazer design, considerando que o objetivo comunicacional de qualquer peça é anterior ao meio onde a informação será veiculada. O profissional de design deve entender sua atuação como a solução de um problema de comunicação amplo, e não restrito a uma solução pontual. A partir desta percepção, o designer deve adaptar qualquer método que resolva utilizar, de acordo com as especificidades de linguagem do suporte para o qual está projetando. Esta percepção deve, necessariamente, ser derivada de um entendimento do design como um processo, e não como uma finalidade.

Segundo Péon (1999), o processo de desenvolvimento de uma identidade visual deverá ser composto das seguintes etapas: problematização (tomada de briefing, identificação do público-alvo e contextualização da empresa no mercado), concepção (proposição e análise de alternativas para a solução do problema de comunicação) e especificação (criação, replicação e viabilização do sistema propriamente dito). Cada uma destas grandes etapas subdivide-se em diversas outras, que dão conta de todas as especificidades necessárias ao desenvolvimento de sistemas de identidade visual completos. Naturalmente, algumas destas etapas são comuns ao processo de projeto de quaisquer outras peças, como o design da capa de um livro e o design de interfaces para web. A tomada de briefing, um documento formalizado em entrevista que deve contemplar toda a percepção do cliente quanto ao seu negócio e suas necessidades de comunicação, é comum a qualquer processo de design. Por sua vez, as etapas de problematização e concepção correspondem a etapas como análise de similares, planejamento e pesquisa, onde a solução gráfica ainda não foi proposta, mas o objeto precisa ser minuciosamente compreendido. Apenas durante a etapa de especificação o designer deverá projetar para um suporte, restringindo sua proposta ao que é viável e adequado.

A incipiência dos métodos na prática do design de interfaces

A constante evolução tecnológica pela qual a Internet passa contribui para a dificuldade de estabelecimento de melhores práticas. Contudo, atualmente estas mudanças têm contribuído para melhorias significativas na usabilidade e acessibilidade de sites. A tendência à separação entre formatação e conteúdo, preocupação presente entre os designers e desenvolvedores na atualidade e uma das exigências do W3C, também diz respeito a uma mudança de paradigma tecnológico. Até pouco tempo atrás, os arquivos HTML (hypertext markup language, a linguagem que ainda hoje é padrão para publicação de sites na internet) continham todas as definições de formatação de uma página, determinando as características de tipografia e posicionamento de elementos. O posicionamento dos elementos era feito principalmente através da utilização de tabelas, que empilhadas e encaixadas, eram o único recurso que os designers e desenvolvedores poderiam utilizar. A utilização das tabelas, ainda que padronizada na Internet, era sabida como uma forma não ideal de formatar o conteúdo, pois causava problemas na manutenção e atualização do conteúdo, além de tornar as páginas demasiadamente pesadas.

Com a popularização da utilização das CSS (cascading style sheets, ou folhas de estilo em cascata), os designers e desenvolvedores podem trabalhar, separadamente, as definições de conteúdo e formatação. O arquivo CSS contém todas as características formais da página, estabelecendo as formatações de texto (corpo, cores e família tipográfica), alinhamento e posicionamento de imagens, formatação de formulários, entre outras. Desta forma, a página web se torna mais leve, sua manutenção se torna mais rápida, e o conteúdo se torna mais acessível.

Um cego que acessa um site através de um leitor de tela e se depara com um projeto construído com tabelas vai ter enormes dificuldades para compreender a página. O leitor vê na marcação que aquilo é uma tabela e lê tentando relacionar linhas por colunas. Como as tabelas estão lá apenas para diagramar o site, a leitura ficará sem o menor sentido. (Andrade: <http://fatorw.com>)

Este entendimento da necessidade de separar conteúdo da forma na web é um indício de que o campo de trabalho está se estabelecendo, e refletindo acerca da sua própria estruturação e importância. Ao entender-se que o desenvolvimento de sites para a internet é uma atividade interdisciplinar, abre-se espaço para a atuação de um designer que não necessariamente é um codificador, como era no princípio da popularização da internet.

A presença de profissionais especializados em diferentes disciplinas está cada vez maior nos dias atuais. Cada área de conhecimento trabalha diferentes partes do sistema que, desenvolvidos separadamente, contribuem para o aperfeiçoamento de um todo, melhorando a qualidade do produto final. (Memória, 2004, p. 9)

Assim, surgem novas categorias de profissionais, cujas atribuições vão de encontro à crescente necessidade por melhores produtos interativos. Tais profissionais devem ser oriundos de diferentes áreas, como a psicologia, as ciências sociais, a comunicação, o design e a análise de sistemas. A organização multidisciplinar do fluxo de trabalho em interfaces para a internet é parte do campo de estudos do arquiteto de informação americano Jesse James Garrett. Ao listar quais são os planos que determinam a experiência do usuário, Garret (2000) caracteriza os papéis que diferentes profissionais devem assumir na construção e viabilização destes produtos.

Ao compararmos o entendimento de Garrett com as metodologias aplicáveis ao design gráfico, percebemos que diversas etapas se cruzam. Durante o processo de identificar as

necessidades do usuário e os objetivos do site, o arquiteto de informação (ou o designer) está fazendo uma tomada de briefing. Da mesma forma, a classificação do conteúdo encontra semelhantes no design gráfico, onde o planejamento da distribuição das informações é feito pelo próprio designer, de acordo com a aplicação dos princípios fundamentais do design, da gestalt e da teoria da comunicação.

Ao considerarmos o design de interfaces, que Garrett chama de “plano de superfície”, percebe-se o quanto os conhecimentos a respeito dos diversos saberes do design gráfico são importantes àqueles dispostos a desenvolver interfaces gráficas. O conhecimento de fundamentos da tipografia, da teoria das cores e dos princípios do design devem ser totalmente dominados pelo designer de interfaces, profissional que, ainda que trabalhando em um suporte diferente, lida com a mesma “matéria” que o designer gráfico: imagens e textos, e a harmonia entre eles.

Ainda que não seja necessário, ao designer de interfaces, ter total domínio sobre as ferramentas para codificação da solução que propõe, é importante se tenha em mente que um entendimento mínimo a respeito destas tecnologias é crucial para o desenvolvimento do seu trabalho. Um designer de interfaces precisa entender como se estrutura um documento HTML, e quais são as possibilidades que tecnologias como Flash e CSS disponibilizam. De outra maneira, o designer exerce sua ocupação de forma alienada, e dificulta o trabalho dos colegas de equipe. Cabe ao designer buscar compreender minimamente a estruturação de uma página na web, da mesma forma que um designer gráfico precisa compreender o funcionamento de uma impressora off-set.

Considerações Finais

O entendimento do design como um processo, cujo produto pode manifestar-se em diferentes suportes, possibilita ao designer que desenvolva uma visão holística do design, onde os conceitos desenvolvidos são o produto do trabalho, e as diferentes peças são materializações da mesma idéia. Ao exercitar seus saberes nos dois suportes – design gráfico e design de interfaces –, o designer torna-se capaz de compreender melhor seu próprio método de trabalho, refinando sua percepção acerca de tudo que é específico das linguagens dos suportes por onde seu trabalho transita. A curiosidade do designer por explorar novos meios também colabora para o crescimento do entendimento do design como uma atividade ligada ao desenvolvimento de conceitos, e não restrita ao suporte onde a informação é veiculada.

Referências

ANDRADE, W. **Separar informação e formatação, princípio básico dos web standards.** Disponível em < <http://fatorw.com/2005/12/23/separar-informacao-e-formatacao-principio-basico-dos-web-standards/>>. Acesso em 05/01/2008.

BONSIEPE, G. **A Tecnologia da Tecnologia.** São Paulo: Edgard Blücher, 1983.

GARRETT, J. J. **Elements of User Experience.** Berkeley: New Riders, 2002.

MEMÓRIA, F. **Design para a Internet: projetando a experiência perfeita.** Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2005.

PÉON, M. L. **Sistemas de Identidade Visual.** Rio de Janeiro: Ed 2AB, 1999.