

Kairós - Uma Proposta de Inovação em Travelogues

Kairós – A Travelogue’s Innovation Proposal

Veloza, Janayna; Bacharel; Universidade Federal de Pernambuco
janaynaveloza@gmail.com

Campello, Sílvio; Doutor; Universidade Federal de Pernambuco
sbcampello@gmail.com

Resumo

Cada vez mais usados por viajantes de todo o mundo, os travelogues — diários de viagem online — oferecem uma gama crescente de ferramentas aos seus usuários para a publicação, gerenciamento e compartilhamento de textos e imagens. O foco deste trabalho projetual é a criação de um travelogue que incorpore novas tecnologias e tendências da internet.

O presente estudo parte da análise de sistemas similares, bem como das críticas e sugestões de seus usuários, para sugerir alternativas que correspondam aos objetivos e necessidades do sistema, culminando na construção de um travelogue, com subsequente criação da interface de algumas de suas principais telas.

Palavras Chave: travelogue, interface, diário digital.

Abstract

With its crescent use by travelers around the world, the travelogs – online travel diaries – offer a growing scale of tools to their users, especially in text and images publication, management and sharing. The aim of this work is to create a travelog that incorporates the new trends and technologies of the internet.

The present study starts from the analysis of similar systems as well as from the criticisms and suggestions of their users, and then proposes alternate ways for suiting the goals and needs of the system. As a result of these studies the work reaches as its high point the creation of a travelog and the interface of some of its main features..

Keywords: travelogue, interface, digital diary.

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 hábito de escrever sobre si mesmo, sobre memórias, sentimentos e pensamentos pode ser datado juntamente com o surgimento da escrita. Desde a Idade Média, a partir da difusão da correspondência, essa era usada para contar intimidades.” (SILVA, 2006)

Os registros da informação tomaram relevância na sociedade multiplicando a informação através das mais diferentes fontes, provocando uma explosão documental. Alcançando os limites do mundo digital e passando a fazer parte deste universo, esse grande volume informacional precisou da colaboração de diferentes áreas do conhecimento e suportes, para ser organizado, hierarquizado e categorizado.

Os diários digitais, propondo-se a simplificar o alcance dos objetivos que se procura estabelecer, passam a acompanhar o avanço tecnológico ao incorporar novas características, como a hipertextualidade, as relações de contexto, a memória ilimitada, o compartilhamento, a velocidade, os recursos multimídia, a interatividade, entre outras.

O presente trabalho partiu do estudo dos diários de viagem digitais, onde serão levantadas algumas necessidades dos usuários desse modo de registro, bem como dos diários íntimos digitais e manuais, com o objetivo de desenvolver um protótipo de interface de um travelogue¹. A relevância dessa pesquisa apresenta-se no complemento de literatura (ainda escassa) sobre travelogues e, principalmente, nas inovações propostas para este tipo de suporte em sua estrutura e interface.

Metodologia da Pesquisa

Esse processo de design, com foco na usabilidade, possui quatro fases: pré-design, design inicial, desenvolvimento iterativo e pós-design. A terminologia utilizada foi baseada na engenharia de usabilidade, de acordo com Gould (1997), que propõe a aplicação de métodos empíricos ao design de sistemas baseados no computador.

Na fase de pré-design, desenvolvida neste projeto, procurou-se conhecer os usuários de diários manuais, fazer um estudo comparativo entre sistemas já existentes, desenvolver alternativas e aplicá-las ao projeto.

Os métodos de procedimento aplicados foram: histórico, que busca contextualizar os diários manuais e digitais; comparativo, que permite a comparação de dados e características de diários digitais e travelogues; tipológico, cuja principal característica é criar um modelo ideal de travelogue; e funcionalista, que visa o desenvolvimento da interface.

Travelogues

A denominação travelogue (em inglês, *travelog*) vem da composição do substantivo inglês *travel* (significando viagem) com o substantivo *logue*², sendo também chamados de *travel blogs*. O termo será usado, neste projeto, para denominar comunidades online para o registro de viagens, e não apenas diários de viagens, sejam eles manuais ou digitais.

¹ Aplicativo digital online para o gerenciamento e compartilhamento de textos e imagens referentes a viagens.

² Sinônimo de *log*

Diários de Viagem Manuais

Em entrevista realizada com usuários de diários de viagem, todos os entrevistados afirmaram querer um diário digital, contanto que o mesmo fosse de “fácil utilização”. As demais informações coletadas podem ser conferidas na tabela abaixo.

Vantagens	Desvantagens
<ul style="list-style-type: none"> - praticidade, no sentido de mobilidade, sendo possível usar o diário em ambientes de risco - a importância do sentido do tato no contato com a superfície do diário - hábito de escrever em papel como ritual - rapidez do registro (relação com a Memória de Curta Duração) 	<ul style="list-style-type: none"> - dificuldade na modificação/correção após escrito - pessoas indesejadas terem acesso - escrita manual é lenta (em relação à digital) - carregar fisicamente o diário - risco de danificação e/ou perda - interferência da caligrafia do autor, podendo tornar o mesmo ilegível

Construção Conceitual

Softwares Sociais/Interfaces Cooperativas

No ramo das redes sociais surgem os softwares sociais, “sistema orgânico que reúne diversas comunidades virtuais” (MACHADO E TIJIBOY, 2005), com a finalidade de criar redes de relacionamentos através de espaços onde o usuário pode participar de grupos com interesses em comum, estabelecer vínculos com membros de seu interesse e comunicar-se com eles através da própria rede.

Nos travelogues, alguns dos recursos dos softwares sociais oferecidos são: blog, onde o membro relata sua viagem e abre a possibilidade de comunicação através dos comentários; álbum de fotografias, onde são colocadas imagens referentes à viagem; mapa, onde é possível estabelecer pontos geográficos já visitados e traçar rotas; e contatos, onde se constrói uma lista de membros de interesses em comum.

Tags

O uso de tags é recomendado por vários especialistas, como Cunha (2006), que defende a combinação de sistemas de redes sociais com o desenvolvimento de folksonomias baseadas em tags e disponibilizadas através de *Blogs* e *Wikis*³, criando a base para um ambiente semântico. As tags classificam, ordenam e localizam os blocos de informações de acordo com a sua função dentro da página, de maneira a acrescentar significado ao conteúdo (taxonomia), podendo ser editadas e categorizadas coletivamente (folksonomias⁴).

³ Derivado de wiki wiki que significa "rápido" em havaiano, define-se por uma página web colaborativa. (GONZÁLEZ, 2005)

⁴ Tipo de sistema de classificação distribuído, geralmente criado por um grupo de indivíduos que adicionam tags em termos online, como imagens, vídeos, marcadores e textos. (GUY e TONKIN, 2006)

Ferramenta de Busca

Responsável pela localização e recuperação de informações, a ferramenta de busca é parte essencial dos sistemas computacionais que trabalham com a organização de informação, e possuem atualmente as ferramentas de recuperação de informações (RI) mais utilizadas.

Segundo Bevan (2004), os sistemas de busca são uma ferramenta essencial da qualidade da navegação e do design de sites centrados no usuário, pois o levam a pontos específicos da informação, possibilitando ao mesmo realizar buscas amplas.

Construção Projetual

Intitulado “Kairós” que, segundo os gregos, significa “o momento certo” pela sua relação com o tempo e o espaço, o aplicativo online que está sendo desenvolvido é um diário de viagem online. Esta parte do projeto tem como objetivo apresentar alternativas para a interface do sistema com base na análise e no estudo de tendências já apresentados.

Especificações do Sistema

Público-Alvo: Homens e mulheres, com faixa etária entre 20 e 50 anos, que utilizam a internet em seu dia-a-dia e em sua maioria já são usuários de blogs, fotologs, travelogues e aplicativos online de gerenciamento e compartilhamento de dados.

Objetivos dos Usuários no uso do sistema:

- arquivar e publicar os dados de viagens, registrados em diversas mídias (imagem, texto, vídeo etc);
- acessar dados de pessoas ou grupos de seu interesse;
- criar uma rede de contatos e comunicar-se com seus membros.

Objetivos específicos do sistema:

- atender as necessidades dos usuários no arquivamento digital de suas viagens;
- fornecer ferramentas para o gerenciamento de conteúdo com múltiplas mídias (textual, auditivo, imagético e audiovisual), bem como o seu compartilhamento na internet;

Interface

Na tabela a seguir serão apresentadas algumas telas desenvolvidas para a interface do sistema Kairós.





Conclusão

O presente trabalho teve como objetivo o desenvolvimento de um diário de viagem online (travelogue), que recebeu o título de “Kairós”. A construção do projeto passou por várias etapas onde puderam ser estudadas as relações dos usuários com os diários manuais e digitais, coletadas sugestões para a construção de um produto digital que atendesse suas necessidades no registro online de suas viagens, e verificadas as principais características dos travelogues. O resultado desse levantamento, somado à construção conceitual e projetual foi a construção da interface do sistema.

Foram incorporadas ao projeto algumas inovações para travelogues (dentro do universo pesquisado), tais como: o uso de várias mídias na área de postagem pelo usuário (texto, imagem, áudio e vídeo); armazenagem, acesso e compartilhamento individual dos arquivos de áudio, vídeo e imagem; busca semântica e opções de acessibilidade para usuários com deficiência visual.

Desta forma, esperamos contribuir para um maior conhecimento dos diários de viagens online (travelogues), visto que existem poucas publicações sobre este objeto de estudo, especialmente a respeito de seu processo de criação e construção. Processo este que poderá ser utilizado futuramente por designers e desenvolvedores de interfaces digitais.

Recomenda-se, como desdobramento do projeto, a continuação de seu desenvolvimento passando pelas fase de design, composta pelo design inicial — onde se aplicam métodos participativos de avaliação do sistema e uso de guidelines — e design interativo — de prototipagem e análise empírica do sistema — e pela fase de pós-design, onde se realizam estudos de campo do produto em uso.

Referências

BEVAN, Nigel. **Usability Issues in Web Site Design**. In: Proceedings of UPA'98, Washington DC, 2004.

CUNHA, Livar Correia de Oliveira Cavalcanti. **Timeline Web Browser e Arquitetura de Software para Aplicações Web 2.0**. Monografia em Ciência da Computação da Universidade Federal de Pernambuco, 2006.

Gould, J.D., Boies, S.J., Ukelson, J. **How to Design Usable Systems**. In: Handbook of Human-Computer Interaction, M.G.Helander, T.K.Landauer, P.V.Prabhu (eds.) Elsevier Science, pp. 231-254, 1997.

KOLBITSCH, Josef. **WordFlickr: A Solution to the Vocabulary Problem in Social Tagging Systems**. Graz University of Technology, Áustria, 2007.

MACHADO, Joicemegue Ribeiro e TIJIBOY, Ana Vilma. **Redes Sociais Virtuais: um espaço para efetivação da aprendizagem cooperativa**. 2005.

SILVA, Cristiane Moreira da. **Intimidade on line: outras faces do diário íntimo na contemporaneidade**. Dissertação (Mestrado) em Psicologia da Universidade Federal Fluminense, 2006.