

# **Dez anos do Curso de Design Gráfico do Centro Universitário Barão de Mauá: Design da navegação visual de um repositório de trabalhos de alunos e ex- alunos**

**Autores: Larissa Chagas Mota<sup>1</sup>, Marcio Huertas<sup>2</sup>**

**Colaboradores: Nohana Maria Silva Capretz<sup>3</sup>**

**<sup>1, 2, 3</sup>Centro Universitário Barão de Mauá**

*<sup>1</sup>larissacmota98@gmail.com (Design Gráfico), <sup>2</sup>marcio.huertas@baraodemaua.br*

## **Resumo**

Este projeto resultou no design de um protótipo de interface para apresentação dos trabalhos desenvolvidos pelos alunos do Curso de Design Gráfico do Centro Universitário Barão de Mauá durante seus 10 anos de existência. Para tal, este projeto de iniciação científica buscou em um arcabouço teórico sua fundamentação nas áreas da semiótica, novos fundamentos do design gráfico e usabilidade.

## **Introdução**

O estudo realizado teve como objetivo o desenvolvimento de um modelo de interface que será responsável por armazenar e expor projetos selecionados dos alunos do curso de Design Gráfico do Centro Universitário Barão de Mauá.

O tema escolhido para a investigação teve como estopim o anseio de centralizar a divulgação dos projetos realizados pelos alunos ao longo dos 10 anos do curso. Tomou-se nota da importância da divulgação deles, pois tal coletânea serviria de referência e inspiração para alunos e divulgaria os trabalhos feitos para a comunidade e interessados, seja por Design Gráfico ou pelo curso em questão. Para a realização da investigação, sabia-se que seriam imprescindíveis os princípios de Experiência do Usuário (UX Design) para criar um site intuitivo e que agradasse ao espectador. Entretanto, logo no princípio notou-se que seria necessário ir além, desse modo compreendendo desde conceitos relacionados à interpretação de signos em ambientes expositivos – tais como museus – até relações de organização visual e arquitetura da informação.

## **Objetivos**

O projeto em questão tem como objetivo o desenvolvimento de uma interface que permita a visualização dos trabalhos desenvolvidos no curso de Design Gráfico do Centro Universitário Barão

de Mauá. Para tal, foi feito um levantamento dos tipos de trabalhos e em seguida o estudo e aplicação de referências teóricas nas áreas dos novos fundamentos do design gráfico, semiótica e usabilidade, a fim de tangenciar o design do protótipo permitindo a criação de uma interface inovadora.

## **Métodos e Procedimentos**

A semiótica – objeto de estudo inicial do presente artigo – trata-se da ciência que estuda signos e a forma como o ser humano os interpreta e atribui significados a eles. Em um museu físico, os signos (ou textos) a serem interpretados são as obras inseridas em um contexto espaço-temporal previamente preparado, que tem como intuito guiar o espectador. Esse ambiente preparado possui a capacidade de romper a monotonia do dia a dia através dos elementos situacionais dispostos, porém a interpretação deles fica refém do cenário montado.

Dessa forma vale o questionamento: como seria um espaço com livre interpretação, sem influências e onde seu espectador seria guiado somente por suas preferências? A resposta para essa questão foi percorrida na obra “Linguagens na Cibercultura” de Lucia Teixeira, onde logo no início a autora analisa um registro fotográfico feito por Maurice Jarnoux de André Malraux selecionando fotografias em meio a diversas outras dispostas no chão. Através da fotografia, Malraux quis mostrar o ato de se montar um museu do imaginário, guiado apenas por relações de proximidade, afinidade e coerência com o gosto do espectador. O trecho a seguir explicita parte da análise feita pela autora a respeito do museu do imaginário:

[...] Malraux propunha um museu do imaginário, o que inclui ao menos dois gestos: selecionar, em meio à profusão de imagens que reproduzem obras de arte, as preferidas,

segundo um critério particular de gosto e relevância, e, com isso, construir um acervo para sempre flutuante, incompleto, atópico e atemporal. (TEIXEIRA, 2013, p. 14).

Por mais que tanto o museu físico como o museu do imaginário proposto por André Malraux tivessem aspectos em comum a um museu virtual – como a exposição de obras com acesso ao público e a liberdade de se autoguiar, respectivamente – a desconformidade mais acentuada do museu virtual é também aquela que mais merece destaque, a descontinuidade. Também explicitado por Lucia Teixeira, isto é:

O objeto a ser analisado em páginas de acervo, ou nos sites de museus, é um continuum que se manifesta em uma espacialidade estendida e em uma temporalidade em fluxo, como sucessão de sobrevires, sem cortes pré-estabelecidos, sem paradas determinadas ou limites fixados. (TEIXEIRA, 2013, p. 15).

Cabe destacar que a descontinuidade em um museu virtual só ocorrerá por meio de uma ação voluntária do usuário, como ao interagir com uma imagem ou com o menu. Deste modo, é possível afirmar que no âmbito semiótico a descontinuidade no ciberespaço gera uma experiência rica e particular.

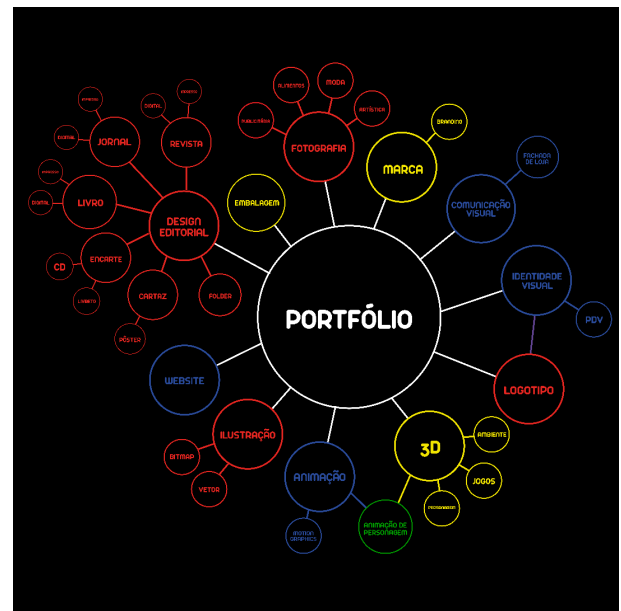
Após a compreensão da experiência e a forma como o usuário interpreta os signos presentes em um site expositivo, partiu-se para a etapa seguinte do projeto, a qual se deu pela compilação e seleção dos temas que seriam apresentados no site. Para uma melhor visualização das relações entre temáticas, foi feita uma exposição visual dos dados em um diagrama, que foi definido por Ellen Lupton em seu livro ‘Novos Fundamentos do Design’ como:

Um diagrama é uma representação gráfica de uma estrutura, situação ou processo. Os diagramas podem descrever a anatomia de uma criatura, a hierarquia de uma corporação ou um fluxo de ideias. Eles nos permitem enxergar relações que não viriam

à tona numa lista convencional de números, nem numa descrição verbal. (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p. 199).

O diagrama criado foi formatado respeitando a ordem de cores primárias e suas respectivas combinações (uma alusão à Bauhaus, inspiração para o projeto em questão), além disso os diferentes tamanhos dos círculos representam níveis hierárquicos entre os temas. Por meio da figura 1 é possível observar o resultado do diagrama, que possui 11 temas principais e outros 25 provenientes destes, os quais podem ser lidos na tabela 1.

**Figura 1 - Diagrama com temas**



Fonte: Autora, 2021.

**Tabela 1 - Temas principais e seus provenientes (prov.)**

Tema principal	Tema prov. 1	Tema prov. 2	Tema prov. 3
Design Editorial	Folder	-	-
	Cartaz	Pôster	-
	Encarte	CD	Livreto
	Livro	Digital	Impresso
	Jornal	Digital	Impresso
	Revista	Digital	Impresso
Embalagem	-	-	-

Fotografia	Publicitária	-	-
	Alimentos	-	-
	Moda	-	-
	Artística	-	-
Marca	Branding	-	-
Comunicação Visual	Fachada de Loja	-	-
Identidade Visual	PDV (Ponto de Venda)	-	-
Logotipo	-	-	-
3D	Ambiente	-	-
	Jogos	-	-
	Personagem	-	-
Animação	Animação de Personagem	-	-
	Motion Graphics	-	-
Ilustração	Vetor	-	-
	Bitmap	-	-
Website	-	-	-

Fonte: Autora, 2021.

Seguidamente à definição da organização visual realizada por meio do diagrama, foi necessária a construção da estrutura do site. O mapa do site, assim como o diagrama, é uma representação visual da arquitetura de informação, ou relações de navegação, que estarão disponíveis para o usuário. Para essa etapa do projeto, princípios de Experiência do Usuário – também conhecido como UX Design – foram utilizados, assim garantindo uma melhor experiência durante a navegação. Desse modo, focando na construção de um site intuitivo, foram aplicados: logotipo do site com função ‘de volta à home’; 4 opções no menu inicial, sendo essas: ‘Portfólio’ (redirecionando às opções de temas); ‘Sobre o Curso’ (redirecionando à informações sobre o curso de Design Gráfico do Centro Universitário Barão de Mauá); ‘Contato’ (redirecionando à informações sobre a instituição de ensino); e por último ‘Pesquisar’ (redireciona de acordo com a palavra digitada no espaço, permitindo que o usuário pule etapas).

Ademais, no mapa do site, assim como no diagrama, foram utilizadas cores primárias e suas respectivas combinações, porém, dessa vez, a

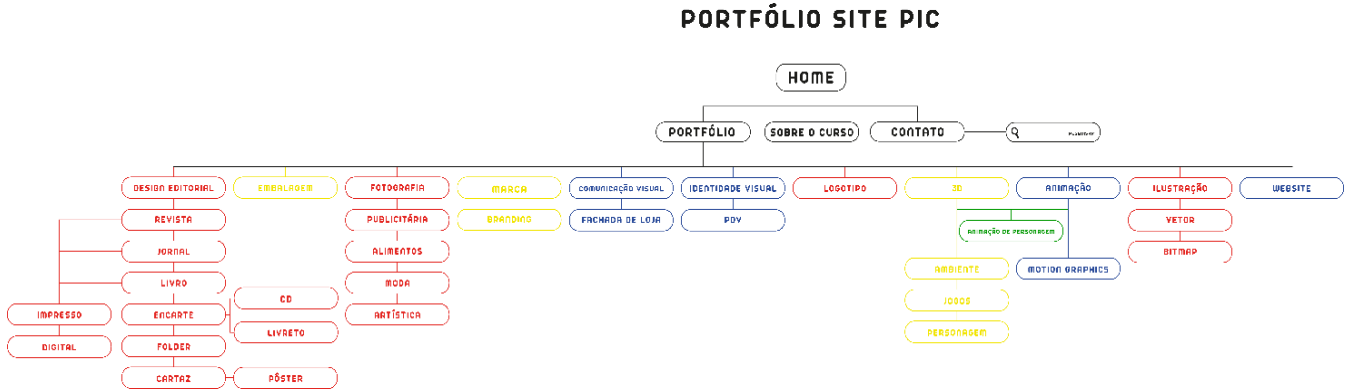
hierarquia foi estabelecida de acordo com a ordem seguindo o sentido de cima para baixo. Na figura 2 é possível analisar o resultado da estrutura do Mapa do Site desenvolvido.

Por último, concluindo a estrutura do site, foram rascunhados modelos de baixa fidelidade que, posteriormente, foram vetorizados em um programa de computação gráfica específico de design para web da empresa Adobe. Os rascunhos de baixa fidelidade que simbolizam uma prévia à vetorização foram feitos no Photoshop e representam as principais telas que o usuário encontraria no site, tais como: página de conversão (landing page), responsável por chamar a atenção do espectador e influenciá-lo a realizar alguma ação; tela do menu ‘Portfólio’, que apresentará, inicialmente, os principais projetos presentes no site; e tela de interação com a obra, onde o espectador poderá observar detalhes do projeto. Através das figuras 3, 4 e 5 é possível observar o resultado obtido por meio dos rascunhos.

Cabe ressaltar detalhes que foram inseridos de acordo com o público-alvo determinado, garantindo uma navegação limpa e intuitiva, além do retorno do usuário ao site. São esses: botões com ‘chamado para ação’ (CTA’s); telas pop-ups; e caixa para contato com o autor do projeto (permitindo que o espectador saia de uma posição passiva para ativa).

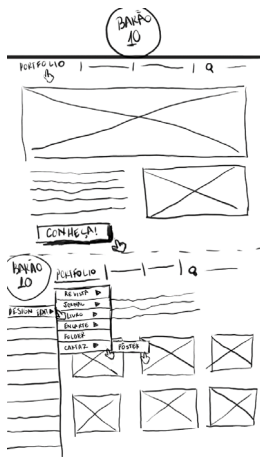
Finalmente, a vetorização da estrutura. As telas do site foram construídas com a proporção 1920x1080 px tendo como base para conteúdo um grid com 21 colunas com aproximadamente 65 px de largura cada; botões colocados na cor vermelha para uma melhor identificação no modelo; representação de textos como linhas; e por fim, representação de imagens como quadrados com ‘x’ dentro. Algumas mudanças, com relação ao rascunho anterior, podem ser notadas e isso se deve ao fato de melhorar a navegação e a relação intuitiva do usuário com a interface, a exemplo é possível citar a mudança do menu vertical para uma versão horizontalizada. Cabe ressaltar, ademais, que pensando na responsividade do site, um modelo para dispositivos móveis também foi criado. O resultado do layout com a aplicação no grid pode ser visto ao longo das figuras 6 a 15.

Figura 2 - Mapa do site



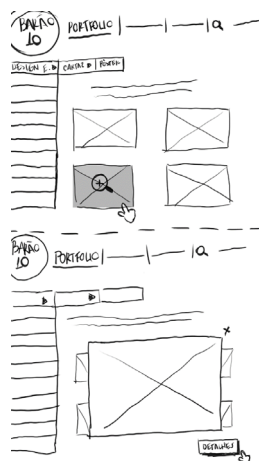
Fonte: Autora, 2021.

Figura 3 - Na imagem - Acima: Página de Conversão. Abaixo: Página Portfólio



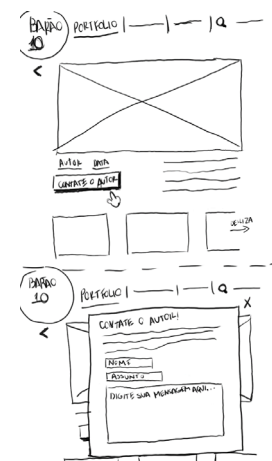
Fonte: Autora, 2021.

Figura 4 - Na imagem - Acima: Página Portfólio. Abaixo: Expansão de imagem



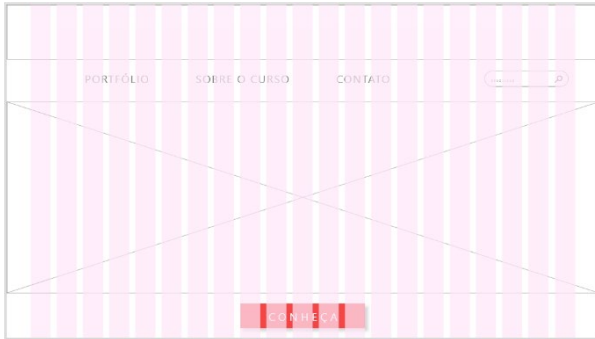
Fonte: Autora, 2021.

Figura 5 - Na imagem - Acima: Página com detalhes do projeto. Abaixo: Caixa para contatar o autor.



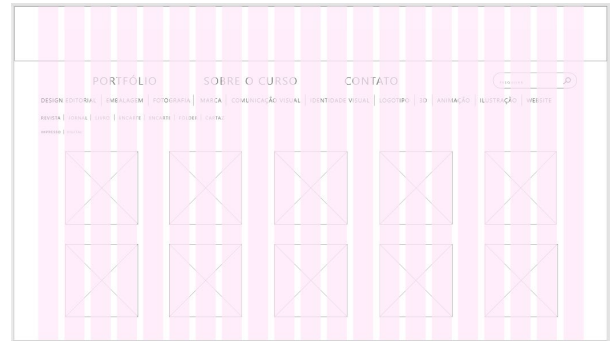
Fonte: Autora, 2021.

**Figura 6 - Página de conversão (versão desktop)**



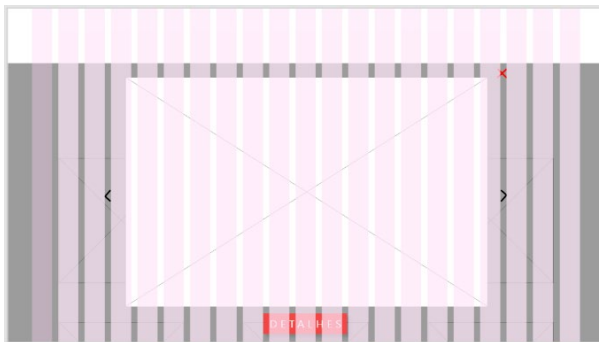
Fonte: Autora, 2021.

**Figura 7 - Página Portfólio (versão desktop)**



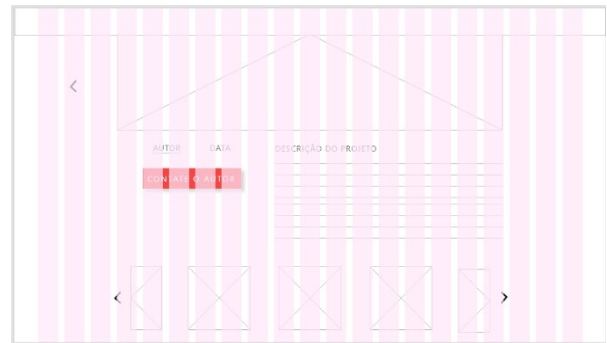
Fonte: Autora, 2021.

**Figura 8 - Expansão da imagem para detalhes (versão desktop)**



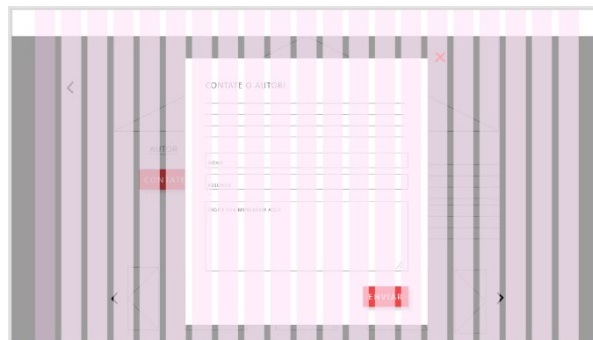
Fonte: Autora, 2021.

**Figura 9 - Página com detalhes do projeto (versão desktop)**



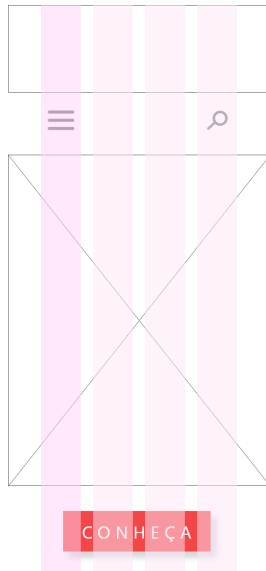
Fonte: Autora, 2021.

**Figura 10 - Caixa contate o autor (versão desktop)**



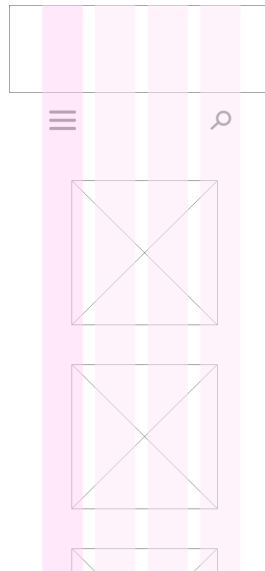
Fonte: Autora, 2021.

**Figura 11 - Página de conversão (versão mobile)**



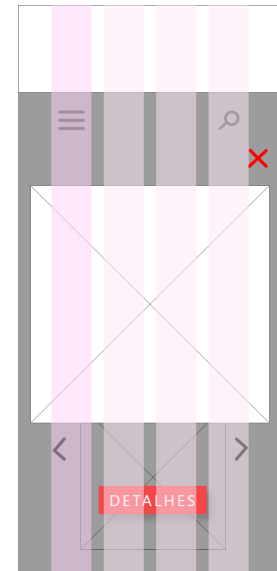
Fonte: Autora, 2021.

**Figura 12 - Página Portfólio (versão mobile)**



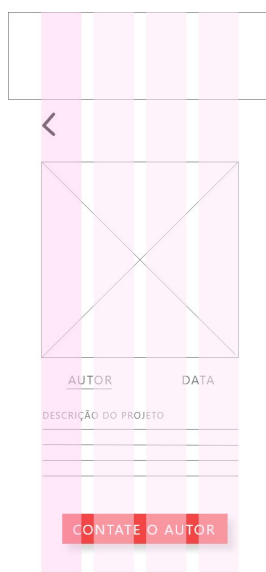
Fonte: Autora, 2021.

**Figura 13 - Expansão da imagem para detalhes (versão mobile)**



Fonte: Autora, 2021.

**Figura 14 - Página com detalhes do projeto (versão mobile)**



Fonte: Autora, 2021.

**Figura 15 - Caixa para contatar o autor (versão mobile)**



Fonte: Autora, 2021.



## Resultados e Discussão

Com a conclusão do projeto, pode-se perceber as diferentes maneiras que um espectador lida com a visita a um museu físico e virtual, principalmente. Dentre seus aspectos, destacou-se a descontinuidade, característica permeada somente nos espaços cibernéticos por conta da sua infinitude. Como ressaltado por Lucia Teixeira:

Já a visita do internauta, ainda que marcada pela mesma disposição inicial de entrada em um espaço de distinção como o museu de arte, configura situação diferente, caracterizada sobretudo pelo tempo estendido, decorrente da disposição pessoal de um sujeito que entrecorta o continuum temporal oferecido pela rede, e pelo espaço restringido ao que pode ser visto nas dimensões de uma tela de computador, celular [...] (TEIXEIRA, 2013, p. 20).

Além disso, foi possível concluir que, por conta do fator descontinuidade, a maneira de interpretar os signos expostos muda e se torna mais subjetiva, quando comparada ao ambiente físico.

Em seguida, com a construção da estrutura do site, nota-se a importância de uma forma de organização visual. Como bem descrito por Ellen Lupton:

A linguagem dos diagramas produziu um repertório rico e evocativo dentro do design contemporâneo. Em contextos editoriais, os diagramas servem com frequência para iluminar e explicar ideias complexas. Eles podem ser limpos e econômicos ou ricamente expressivos, criando uma imagem impressionante pela sublime densidade e grandeza de um corpo de dados. (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p. 199).

Assim, ressalta-se que o diagrama foi de suma proeminência, visto que foi através dele que se construiu toda a linha de raciocínio no que diz respeito à trajetória de navegação.

Por fim, torna-se passível afirmar que a construção de um site não se dá somente por aquilo que se vê, sendo um projeto que exige atenção aos detalhes, vindo desde as percepções do usuário, como foi praticado entre os ambientes físicos e virtuais:

Na comparação entre um museu e o site deste mesmo museu, emergem dois sentidos distintos, associados às estratégias implicadas na configuração espaço-temporal e actorial da interação dos espectadores com a exposição (TEIXEIRA, 2013, p. 21);

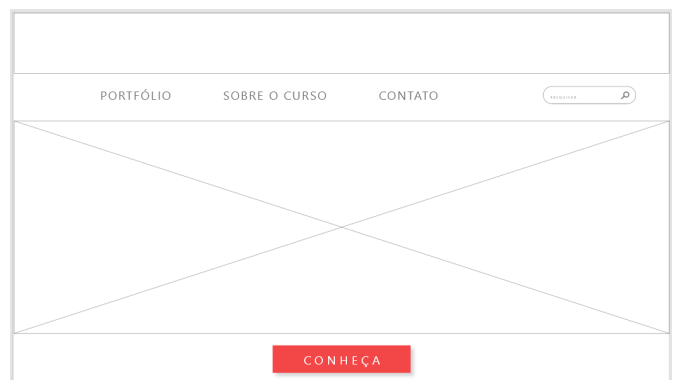
até o momento de restrição de temas e a melhor maneira de organizá-los:

Uma rede - também chamada de gráfico - é um conjunto de conexões entre nós ou pontos. Há várias maneiras de conectar os nós de uma rede, o que resulta em diferentes tipos de organização. (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p. 200);

compreendendo, então, a complexidade de relações existentes em um ambiente intangível, "flutuante, incompleto, atópico e atemporal." (TEIXEIRA, 2013, p. 14).

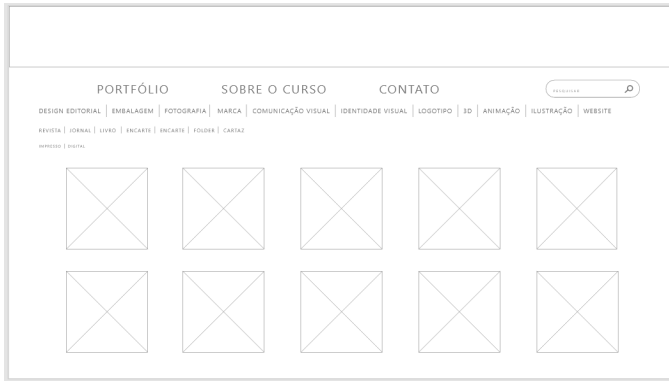
Por último, o resultado obtido pode ser visualizado nas figuras finais disponíveis nessa seção, tanto da versão desktop como para dispositivos móveis.

**Figura 16 - Página de conversão (versão desktop)**



Fonte: Autora, 2021.

**Figura 17 - Página Portfólio (versão desktop)**



Fonte: Autora, 2021.

**Figura 18 - Expansão da imagem para detalhes (versão desktop)**



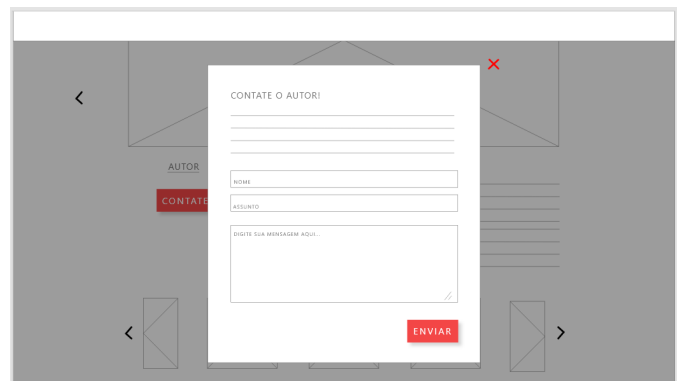
Fonte: Autora, 2021.

**Figura 19 - Página com detalhes do projeto (versão desktop)**



Fonte: Autora, 2021.

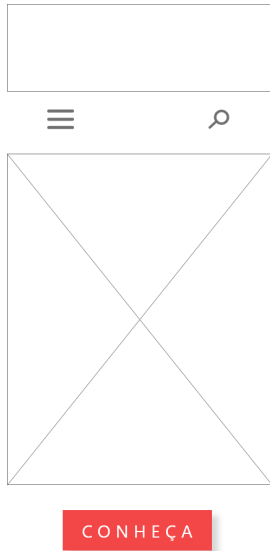
**Figura 20 - Caixa para contatar o autor (versão desktop)**



Fonte: Autora, 2021.

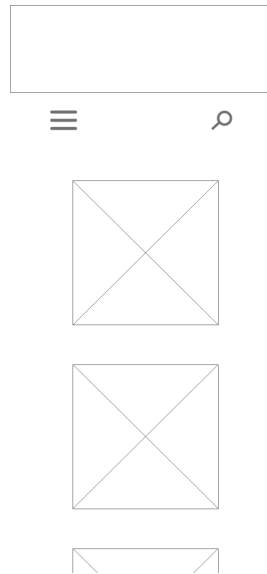


**Figura 21 - Página de conversão (versão mobile)**



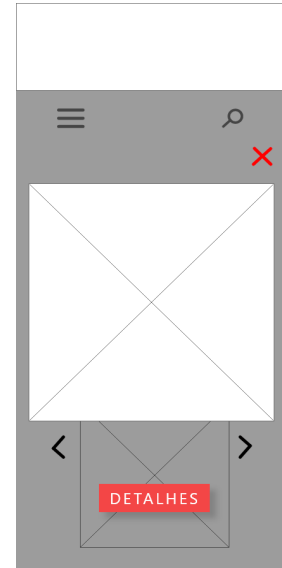
Fonte: Autora, 2021.

**Figura 22 - Página Portfólio (versão mobile)**



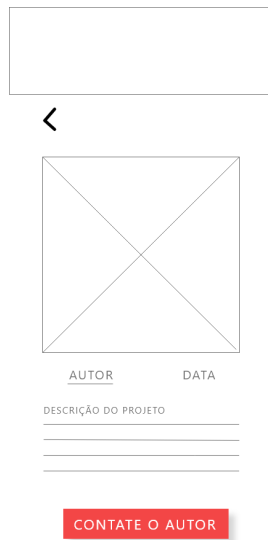
Fonte: Autora, 2021.

**Figura 23 - Expansão da imagem para detalhes (versão mobile)**



Fonte: Autora, 2021.

**Figura 24 - Página com detalhes do projeto (versão mobile)**



Fonte: Autora, 2021.

**Figura 25 - Caixa para contatar o autor (versão mobile)**



Fonte: Autora, 2021.

## Conclusão

A partir da presente pesquisa, pode-se averiguar o modo de interpretação de textos no ambiente cultural físico e virtual, dando enfoque às diferenças entre eles, concluindo com Lucia Teixeira:

Na comparação entre um museu e o site deste mesmo museu, emergem dois sentidos distintos, associados às estratégias implicadas na configuração espaço-temporal e actorial da interação dos espectadores com a exposição (TEIXEIRA, 2013, p. 21).

De mesma importância à semiótica, o estudo teórico realizado por meio da obra 'Novos Fundamentos do Design' por Ellen Lupton, abriu portas para o universo da organização visual, método esse que foi essencial para dar entrada nas etapas práticas do projeto. Por conseguinte, princípios indispensáveis de design para web foram estudados e aplicados conforme necessários, proporcionando ao resultado final uma interface intuitiva. Portanto, é possível afirmar que se atingiu o resultado desejado e espera-se que esse projeto, o qual aprofundou-se principalmente em princípios teóricos iniciais, sirva

de base para novos futuros Projetos de Iniciação Científica do curso de Design Gráfico do Centro Universitário Barão de Mauá e que novos alunos possam destrinchar e debater melhor o tema ao ponto das ideias irem além de uma organização de palavras que possuem um significado aos seus interpretantes.

## Referências

- ARNHEIN, R. **Arte & percepção visual**. Tradução de Ivone Terezinha de Faria. São Paulo: Cengage, 2016.
- FONTANILLE, J. **Significação e visualidade**. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- GREIMAS, A.J. J. COURTÉS. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Contexto, 2016.
- LUPTON, H. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2006.
- PIETROFORTE, A. V. **Semiótica visual: os percursos do olhar**. São Paulo: Contexto, 2015.
- ROYO, J. **Design Digital**. Tradução de Osvaldo Antonio Rosiano. São Paulo: Rosari, 2008.
- TEIXEIRA L. CARMO (orgs.). **Linguagens na Cibercultura**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.