

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

Autores: Nohana Maria Silva Capretz¹, Marcio Huertas²

^{1,2}Centro Universitário Barão de Mauá

¹*nohana.capretz@gmail.com, Tecnólogo em Design Gráfico,* ²*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, usabilidade e novos fundamentos do design gráfico.

Introdução

O Design Gráfico é um segmento altamente visual, logo uma das formas de se fazer-ver, divulgar e ensinar sobre essa forma de arte seria através das próprias imagens, sendo muito importante que se trabalhe esse sentido quando tratado do tema.

Este projeto de investigação científica tem como meta a construção de um protótipo de interface para acesso aos trabalhos desenvolvidos pelos alunos do Curso de Design Gráfico do Centro Universitário Barão de Mauá, cumprindo com essa função de conservação e demonstração desses trabalhos gráficos.

A interface em questão não busca ser apenas uma galeria visual, já que vários projetos são bastante complexos em sua concepção matérica, sendo necessária uma análise de como cada projeto dos alunos e ex-alunos pode ser apresentado da melhor maneira, usando metodologias de análise do texto verbo visual através da teoria semiótica.

Portanto, este projeto de iniciação científica irá desenvolver o design gráfico baseado em um arcabouço teórico da interface deste repositório de trabalhos.

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. Tendo em vista o design como elemento central, tal interface irá se basear nos conceitos visuais fundamentados pela escola alemã de design Bauhaus. Para tal, buscamos

referências visuais junto à bibliografia sobre a escola, semiótica e usabilidade com o objetivo de gerar uma interface que una forma e função.

Métodos e procedimentos

Com o objetivo de realizar o desenvolvimento 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, buscamos referências nas áreas da semiótica, usabilidade e novos fundamentos do design gráfico.

Em primeiro momento foi feito um levantamento bibliográfico das teorias semióticas, a fim de vislumbrar as conexões estéticas entre a experiência histórica e singular da vida e os objetos que representam e constituem. Após o aprofundamento desses estudos, buscamos referências visuais junto à bibliografia sobre a escola de design alemã Bauhaus, a qual foi a escolhida para basear o design da interface do repositório em questão, bem como obras de artistas que foram feitas com o intuito de homenagear a escola, utilizando também desses elementos.

“Wassily Kandinsky: “Precisamos desde já distinguir os elementos básicos de outros, ou seja, elementos sem os quais uma obra [...] não poderia sequer existir”. (MILLER, 2008, p.8)

Toda a fase de coleta de dados foi essencial tanto para a montagem de uma prancha de referências, como também para embasamento teórico para a construção do repositório de trabalhos. Ambos permitem uma análise visual e imaginativa, possibilitando o desenvolvimento de uma interface que, ao mesmo tempo que remete ao estilo gráfico da Bauhaus, também contém elementos originais que evoquem todo o propósito desse projeto, que é ser uma plataforma que transpire design gráfico, através de seu acervo e de sua estética.

e, para contraste e realce das mesmas, uma alternativa a cada uma, em versões desaturadas e escuras. Dessa forma, em conjunto se tornam cores versáteis, que permitem liberdade criativa, ainda mantendo uma boa escala tonal. Além disso, conta com duas cores de apoio para a interface, sendo elas o preto (#000000) e o branco (#ffffff).

Para a tipografia, foram utilizadas as famílias Poppins e Oswald, ambas sendo opentype, algo muito importante para esse tipo de projeto, já que oferecem as melhores opções de contraste e leitura, sendo adaptáveis para a necessidade de cada momento, apoiando a criação de uma hierarquia visual.

Figura 3 - Tipografia utilizada

Oswald		Poppins	
BAUHAUS	bauhaus	BAUHAUS	bauhaus
BAUHAUS	bauhaus	BAUHAUS	bauhaus
BAUHAUS	bauhaus	BAUHAUS	bauhaus
BAUHAUS	bauhaus	BAUHAUS	bauhaus
BAUHAUS	bauhaus	BAUHAUS	bauhaus
BAUHAUS	bauhaus	BAUHAUS	bauhaus

Fonte: Elaboração do próprio autor

A tipografia, assim como o restante do projeto, é inspirada pela estética Bauhaus. Durante o processo de busca de referências de estudo visual, foram coletadas algumas fontes que serviram de base para essa decisão.

A Poppins teve sua escolha principalmente pelo formato da letra “a” minúscula, sendo redonda e fechada. Dentre algumas opções que possuíam essa letra em formato similar, o critério de desempate foram as letras maiúsculas, que tem essa característica mais aberta.

Para ser usada em contraste a esta, a Oswald então foi escolhida, sendo naturalmente mais condensada e estreita. A Poppins é a mais utilizada dentro da plataforma, enquanto a Oswald funciona de forma pontual e específica.

Em seguida, foi decidido conceber um logotipo comemorativo em razão dos 10 anos do curso de design gráfico do Centro Universitário Barão de Mauá. A existência desse logotipo se faz interessante não apenas pela função de representação do curso, para o qual a plataforma foi idealizada, mas também como botão para voltar à página inicial da interface.

Esse conceito é diretamente ligado às boas práticas de usabilidade, tendo em vista que, para que seja satisfatória a experiência de um usuário por um site, ele deve ter a oportunidade de voltar atrás em suas ações. Sendo assim, quando desejar, durante o processo de navegação, é possível retornar à página inicial com apenas um

clique no logotipo, que será localizado na parte superior da página, centralizado.

Figura 4 - Logotipo 10 anos do curso de Design Gráfico do Centro Universitário Barão de Mauá



Fonte: Elaboração do próprio autor

Mais uma vez, foi empregada a estética da Bauhaus na concepção de uma peça gráfica. As fontes utilizadas são a Poppins em “Design Gráfico”, e a Oswald em “Anos”, com alguns ajustes de espaçamento. Para a forma integrada entre os elementos da idade do curso, foi utilizado o círculo e o quadrado (estendido como retângulo), para cumprir a função de “1” e “0”. Assim, em apenas uma representação, temos “10 anos do curso de design gráfico”.

Quanto à estética desejada para a plataforma, com o emprego dos elementos da Bauhaus, inspirando as cores e formas, foi decidido trazer uma característica moderna e minimalista. Contando assim, portanto, com colagens, fazendo referência ao modo de trabalho principal dos designers, no que diz respeito à manipulação de imagens e organização por camadas dentro de um projeto. Junto a essas colagens, serão empregadas formas geométricas, linhas, e por vezes rabiscos, sendo algo bem gráfico, forte e impactante, ao mesmo tempo que contribui para a coesão das ideias e objetivos da interface.

Por fim, serão apresentadas em seguidas 8 telas desenvolvidas para essa plataforma, a fim de dar vida ao projeto e exemplificar como seria o design de uma interface de repositórios de trabalhos desenvolvidos pelos alunos de Design Gráfico.

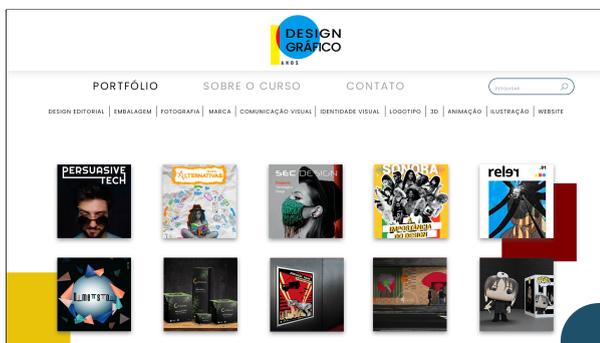
Figura 5 - Tela 1: Página inicial da interface



Fonte: Elaboração do próprio autor

A figura 5 diz respeito à tela inicial do site, ou seja, a que seria vista ao acessar o endereço web do mesmo. Conta com uma imagem da fachada da unidade de tecnologia da Barão de Mauá, na avenida Itatiaia, em Ribeirão Preto, onde as aulas de Design Gráfico tomaram lugar até 2021, ano em que o projeto foi desenvolvido e o curso completava seus 10 anos de existência. É, de fato, a página mais impactante desenvolvida, já que a intenção realmente é causar essa sensação, e fazer com que o usuário tenha curiosidade de continuar navegando e descobrindo os projetos que compõem esse rico repositório.

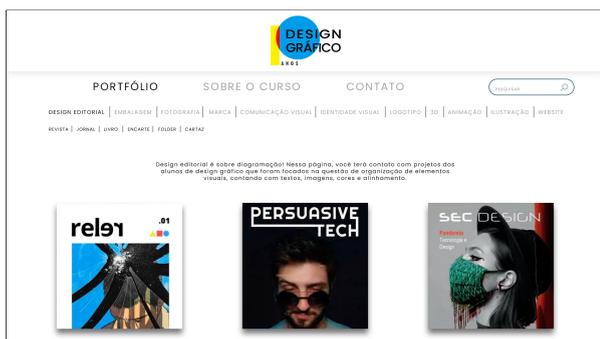
Figura 6 - Tela 2



Fonte: Elaboração do próprio autor

A figura 6 seria apresentada ao clicar no botão de “Portfólio”, ainda na página inicial. Ela apresenta trabalhos em ordem cronológica, conforme foram adicionados à plataforma, e sem nenhum tipo de organização por temas. Seria uma página geral e, a partir dela, o design começa a ficar mais limpo, dando bastante lugar ao branco, com o objetivo de não poluir e distrair dos demais trabalhos apresentados, que podem, por vezes, ser bem coloridos e expressivos. É também onde veremos a primeira fase de filtragem de trabalhos, para melhor visualização de segmentos específicos.

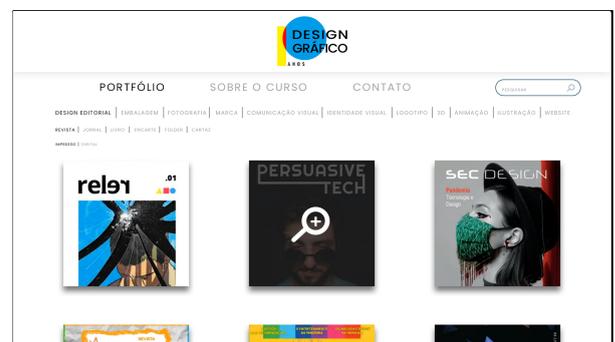
Figura 7 - Tela 3



Fonte: Elaboração do próprio autor

Seguindo como exemplo um usuário que viesse a clicar em “Design Editorial”, o site apresenta uma pequena descrição do que seria esse segmento específico (nesse caso, o que é design editorial?), a fim de explicar para uma pessoa leiga o que isso significa, caso ela esteja interessada nos âmbitos em que o curso trabalha. Essa tela abre para mais categorias, contando com um fundo apenas branco, seguindo a lógica anterior de dar o maior destaque possível aos projetos, que por sua vez são apenas os que se encaixam na categoria “design editorial”.

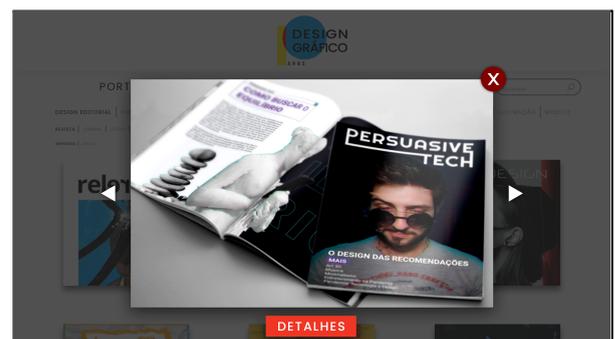
Figura 8 - Tela 4



Fonte: Elaboração do próprio autor

Já estando ciente do que se trata, dos projetos que irão aparecer nesta seção da plataforma, escolhe-se a categoria mais específica. Nesse caso, o caminho apresentado até então é o seguinte: página inicial > tela de portfólio > segmento dentro do design gráfico > categoria específica dentro desse segmento. O caminho que trabalharemos nas telas seguintes será, portanto: página inicial > tela de portfólio > design editorial > revista > impresso. As revistas apresentadas no artigo foram produzidas por uma das turmas de Design Gráfico, e apresentadas no Projeto Integrador Aplicado à Mídia Impressa, no ano de 2021.

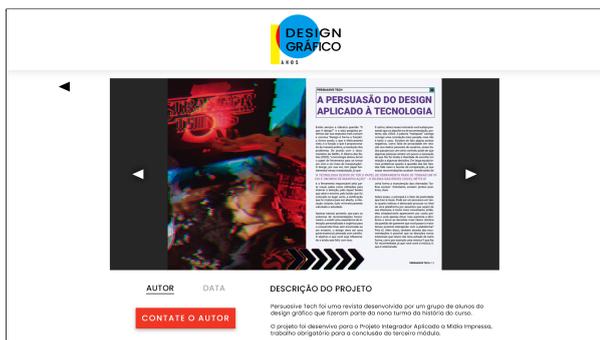
Figura 9 - Tela 5



Fonte: Elaboração do próprio autor

Como mostrado na figura 8, existe uma lupa que aparece na frente da imagem dos projetos, quando se passa o cursor do mouse por cima, e dessa forma é possível clicar. Isso abre uma tela como pop-up (figura 9), em que se pode navegar entre as imagens do trabalho, clicar em “detalhes”, para saber ainda mais, ou então fechar a tela e continuar sua ação anterior.

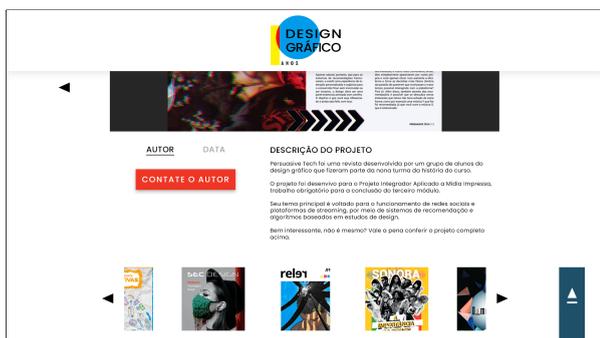
Figura 10 - Tela 6



Fonte: Elaboração do próprio autor

A figura 10 mostra a tela 6, exclusiva ao projeto que foi escolhido para saber mais detalhes, como explicado anteriormente. É possível, mais uma vez, a navegação entre as imagens disponíveis do projeto, ou clicar no triângulo superior esquerdo para voltar à página anterior, ou voltar à página inicial, clicando no logotipo, como ocorre a qualquer momento durante a interação com o site.

Figura 11 - Tela 7



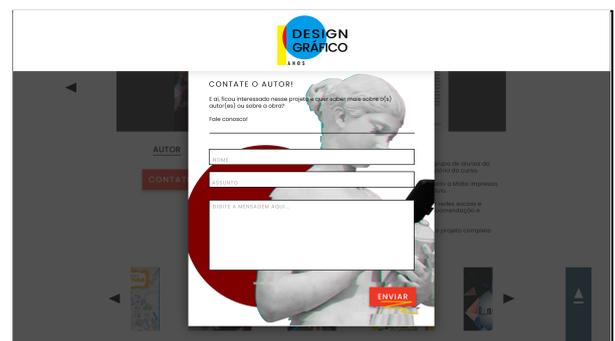
Fonte: Elaboração do próprio autor

Rolando pela tela 6, se encontra uma tela de descrição do projeto em texto (figura 11), contendo todos os detalhes de sua produção e objetivo. É possível também ver os outros trabalhos que estavam presentes na categoria, na parte inferior da página, caso queira escolher o próximo a ser visto, agilizando a navegação.

Um outro recurso focado em experiência de usuário utilizado é o retângulo azul no canto inferior direito, que contém um triângulo. Clicando neste, a página retorna ao topo, resultando em um maior conforto, já que não é necessário rolar a página de volta para cima.

Por fim, ao lado da descrição do projeto temos o botão “Data”, no qual será apresentado a data de entrega durante o decorrer do curso, e também o botão “Autor”, que oferece a opção “Contate o Autor”.

Figura 12 - Tela 8



Fonte: Elaboração do próprio autor

Crédito é sempre algo muito necessário, e no Design Gráfico não é diferente. Sendo assim, a tela de “Contate o Autor” (figura 12) foi pensada com esse propósito. A ideia é que seja possível saber quais foram os responsáveis pela obra, centralizando o contato com os mesmos em um único lugar, facilitando a comunicação.

Em relação ao design em si, essa volta a ser uma tela mais elaborada esteticamente. Também em forma de pop-up, é desenvolvida com elementos gráficos que remetem à obra que estava sendo visualizada, e que gerou interesse no usuário. Isso é possível por ser uma tela em que a interação e visualização é controlada, já que o preenchimento de formulário é o mesmo para todos os projetos.

Resultados e Discussão

Como resultado do estudo elaborado acima, temos que os museus são parte fundamental da sociedade e, portanto, transfere para o campo artístico suas delimitações quanto ao que é produzido em seu meio, com as exposições artísticas, que podem ser contempladas tanto no campo físico, como no digital.

“Esta é, aliás, a função primordial da exposição, tocar os intocados, sensibilizar os passantes, chamar pelos nunca antes afetados pela presença estética da arte.” (TEIXEIRA, 2013, P.12)

A luz dessa perspectiva, pode-se, através das teorias semióticas, analisar um campo de

experiência museológica cujo arcabouço vai para além da obviedade da visita, é necessário que o usuário esteja engajado com a exposição, de modo a usufruir, não somente da obra a ser exposta em si, mas da conjuntura que fará da experiência como um todo, uma parte integrante das sensações dentro do museu. Ou seja, a visita não estará apenas motivada na interpretação e nas obras expostas em si, mas no todo acerca da experiência que será vivenciada, fazendo disso parte da obra, parte do processo de experimentação do museu, as obras não se limitam em si elas transbordam seu sentido para a vivência em um conjunto intencional de articulações que se somam.

“Na definição de um percurso, ações como olhar, admirar, informar-se, poderão ser acumuladas com outras mais pontuais e profundas, como compreender, sentir, emocionar-se, rejeitar, incorporar. Tanto no museu físico quanto no on-line a abertura de direções se oferece por meio dessa sensibilização, ainda que as formas de expressão e os mecanismos retóricos de persuasão sejam diferentes.” (TEIXEIRA, 2013, p.12-13)

Para que as experiências museológicas sejam efetivamente contempladas de modo a se atribuir esse sentido de integração do meio com as obras expostas, como complementares, deve-se se apropriar dos mecanismos vários dentro do âmbito digital para proporcionar uma experiência prática que faça sentido e que integre as obras ao ambiente museológico em questão. Isso vale para o campo digital, uma vez que ele propicia aspectos de interação que vão além de exposição, atalhos, sons, vídeos e estímulos sensoriais podem ser aplicados no museu digital, para que a experiência do usuário seja efetivamente contemplativa para com o que se deseja expor em forma de arte.

“Não se trata, assim, de avaliar os museus on-line somente como réplicas dos museus concretos, plantados no solo das cidades, mas de ir além disso para concebê-los como reconcepções da instituição museológica.” (p.22)

Conclusão

Através de estudos da teoria semiótica é possível, então, criar uma interface virtual de projetos bastante complexos, com o objetivo de apresentar essas obras ao público, cumprindo-se as funções primordiais de uma galeria física.

Sendo assim, um acervo digital em nada perde, em termos de experiência, para uma exposição realizada de forma física, contanto que essa transição seja feita de forma correta, respeitando certos princípios discutidos ao longo deste artigo. Desta forma, este projeto de iniciação científica buscou sua fundamentação nas áreas da semiótica, usabilidade e novos fundamentos do

design gráfico, utilizando como referência a escola alemã de design Bauhaus, a fim de construir e desenvolver um protótipo de interface para acesso aos trabalhos desenvolvidos pelos alunos de design gráfico, do Centro Universitário Barão de Mauá, posteriormente operando como um acervo virtual.

“Uma nova mídia não substitui a anterior em que se inspira, mas a reconcebe, tornando-se íntegra e autossuficiente” (TEIXEIRA, 2013, p.21)

Referências

LUPTON, E; MILLER, J. Abbott (orgs.). **ABC da Bauhaus: a Bauhaus e a teoria do design**. 1ª edição. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

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.