

REPENSANDO AS METODOLOGIAS PROJETUAIS PARA O DESIGN DIGITAL NA CIBERCULTURA

TAVARES, Augusto Gowert¹; ZAGO, Gabriela da Silva²

¹Universidade Federal de Pelotas – augustogowert@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – gabrielaz@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho se insere no contexto do projeto de pesquisa “Design Digital na Cibercultura: interfaces, processos e metodologias”, voltado para o estudo do Design no contexto da Cibercultura e idealizado pelos professores Gabriela da Silva Zago, Gilberto Balbela Consoni e Tobias Tessmann Mulling, do curso de Design Digital da Universidade Federal de Pelotas. É importante destacar que o projeto encontra-se ainda em fase inicial.

Na atualidade, pode-se perceber uma proliferação no meio tecnológico e, com isso, uma extensa gama de interfaces digitais (ROYO, 2008) que foi ou está sendo implantada em um mercado cada vez mais lucrativo e embaraçoso. Os indivíduos conhecem e aderem às demasiadas funcionalidades de *smartphones* e *tablets*, assim como passam considerável tempo on-line, compartilhando ideias, criando conteúdos, configurando assim, a transição do computador pessoal para o computador coletivo descrita por Lemos (2002), destacado pela intensa circulação de dados compartilhados, que geram comunicação e conhecimento instantâneo. Neste ambiente, estabelece-se o mutante contexto da Cibercultura (LE MOS 2002), assim como o da Cultura da Convergência (JENKINS, 2008), que questionam tais mudanças de concepção dos usuários.

De certa forma, as transformações descritas anteriormente dificultam o trabalho do Designer Digital, que deve manter constante atualização e que, ao mesmo tempo, sente-se desorientado quanto à escassez de materiais auxiliares, como metodologias funcionais voltadas ao meio. Com base em cenários semelhantes, o projeto de pesquisa traz como um de seus objetivos identificar, sistematizar, analisar e projetar interfaces digitais, abrangendo campos do Design de Interfaces, de Experiência e Design de Interação, tomando em conta a experiência voltada ao usuário.

Nesse contexto, o presente resumo tem por objetivo identificar e discutir uma das principais metodologias projetuais comumente utilizada no contexto do Design Digital, e destacar a necessidade de atualização de tal metodologia diante de um cenário complexo de Cibercultura e Cultura da Convergência, em que diferentes interfaces surgem e se mesclam, tornando mais complexa a tarefa de analisar e projetar interfaces digitais.

2. METODOLOGIA

Quanto ao processo estrutural, o projeto Design Digital na Cibercultura visa, num primeiro momento, o estudo e análise da metodologia proposta por Garrett (2003), voltada à criação de websites. Tal é sucintamente apresentada por Lopes (2013: 74) como “[...] metodologia projetual com o foco na experiência do usuário, segmentada em 5 planos conceituais equivalentes as etapas pelas quais o projeto deve prosseguir.” Juntas, essas etapas constituem o processo de formação de sites, sugerido por Garret, brevemente definidas por:

Plano da Estratégia: consiste na análise de sites similares, ressaltando funcionalidades e aspectos negativos apresentados pelos concorrentes, assim como definem-se as primeiras idealizações do site a ser criado.

Plano do Escopo: nesta seção, define-se quais serão as aplicabilidades do website, o que poderá ser executado;

Plano do Estrutura: aqui decide-se como o usuário encontrará as informações na página, utilizando-se de hierarquizações;

Plano do Esqueleto: neste momento, definem-se as localizações dos botões, menus, imagens ao longo da tela e projetam-se protótipos simples;

Plano da Superfície: por fim, é feita a criação dos elementos visuais da página.

Entretanto, o método de Garrett apresenta limitações e não satisfaz aos diversos âmbitos relacionados à criação de interfaces para os novos dispositivos digitais. Por exemplo, Reis (2011: 37), indaga a aplicação de tais conceitos a conteúdos transmidiáticos (JENKINS, 2008), relatando demasiadas necessidades de adaptações da metodologia para este meio. Partindo de situações como a anteriormente descrita, o projeto busca a identificação, a sistematização e o desenvolvimento de novas metodologias, que possam saciar as devidas especificações de criações inovadoras, voltadas às diversas interfaces hoje disponíveis, assim como possíveis plataformas que possam surgir, auxiliando os estudantes de Design Digital, fornecendo-lhes de forma acessível novas bases e conceitos.

No princípio, visa-se a obtenção de material bibliográfico e mapeamento das diversas interfaces existentes. Um segundo momento engloba o estudo e criação das novas metodologias para dar conta de interfaces específicas, tornando assim possível a execução e desenvolvimento de novas interfaces e, por fim, a produção de material bibliográfico apresentando os resultados obtidos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados desta pesquisa ainda são preliminares, uma vez que o projeto apresenta-se em estado primário, ou seja, no levantamento de material bibliográfico. Porém, as expectativas são otimistas, devido as potencialidades do assunto, assim como sua dinamicidade, devido ao fato de apresentar constantes atualizações, mutações e renovações.

Uma análise preliminar dos Trabalhos de Conclusão de Curso já defendidos no curso de Design Digital mostra que, salvo raras exceções, a principal metodologia utilizada, em mais da metade dos trabalhos, é a proposta por Garrett (2003), muitas vezes de forma adaptada para atender a necessidades específicas (como interfaces mobile ou combinado a outras técnicas de pesquisa, como o *design thinking*). Identificar e sistematizar outras metodologias pode ser um caminho para qualificar os trabalhos do curso de Design Digital.

Busca-se, em primeiro plano, auxiliar no desenvolvimento de bases teóricas para o campo do Design Digital, que ainda carece desses potenciais. Numa segunda instância, também se procurará promover metodologias testadas e inovadoras, responsivas a projetos de diferentes raízes, e trazer novas alternativas para a produção de interfaces digitais. Ainda em destaque, preza-se a divulgação e contato dos alunos do Design Digital com pesquisa e métodos acadêmicos, devido ao fato que muitos dedicam-se demais à aprendizagem de *softwares* e apresentam dificuldades quando solicitados a operacionalizar, em seus TCCs, uma combinação de trabalho de pesquisa acadêmica com o desenvolvimento de uma prática projetual. À medida em que o estudante de

Design Digital é apresentado a novos meios e métodos de criação, o mesmo é desafiado a testá-los, possibilitando criações voltadas a determinadas especificidades de cada projeto, promovendo a facilidade no desenvolvimento de suas práticas projetuais.

4. CONCLUSÕES

Em suma, partindo do princípio que o estudo da Cibercultura, interfaces, processo e metodologias, são de extrema importância na projeção do Design Digital, conclui-se que esta pesquisa apresenta grande potencialidade na área, conciliando a busca, experimentação, e divulgação de novas práticas e soluções representativas, oportunizando aos alunos da UFPEL, assim como outros designers, novos referenciais para o desenvolvimento de suas pesquisas no campo de interfaces digitais. Identificar, analisar e sistematizar metodologias projetuais traz como benefício uma maior qualificação da prática desenvolvida no âmbito do curso e para a área do Design Digital em geral. Em um contexto de Cibercultura e diante de inúmeras interfaces existentes, um designer capaz de viabilizar projetos de interfaces para diferentes contextos pode se destacar nos campos profissional e acadêmico.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GARRETT, J. J. **The elements of user experience: user-centered design for web.** New York: New Riders, 2003.

JENKINS, H. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.

LEMOS, A. **Cibercultura.** Porto Alegre: Sulina, 2002.

LOPES, C. O. **Native apps e web apps: compreendendo suas especificidades de projeto para mobile-commerce.** 2013. 95f. Monografia (Bacharelado em Design Digital) – Universidade Federal de Pelotas

REIS, M. G. **Cultura da convergência no design: Aproximações entre narrativas transmidiáticas e design de interfaces.** 2011. 118f. Monografia (Bacharelado em Design Digital) – Universidade Federal de Pelotas.

ROYO, J. P. **Design Digital.** São Paulo: Rosari, 2008.