

A Identidade Visual e o Reposicionamento de marca do Editor de Texto Coletivo – ETC

Jaire Ederson Passos*
Paula Caroline Schifino Jardim Passos†

Índice

Introdução	2
1 A interface computacional em uma nova atitude na internet	4
2 Identidade de um Site	6
3 Desenvolvimento da identidade do ETC	8
Considerações finais	12
Referências Bibliográficas	13

Resumo

A Informática potencializa as práticas educacionais na medida em que, conectada em rede, proporciona encontros interativos dos mais variados, sem limitações de tempo e espaço. A Educação lança mão das ferramentas digitais para propor práticas que ampliem os esforços pedagógicos e ofereçam aos alunos novas possibilidades de aprendizagem.

*Programa de Pós-Graduação em Design. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

†Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Para que interação e interatividade aconteçam de forma própria ao desenvolvimento cognitivo do aluno, é necessário, no entanto, que as interfaces computacionais sejam pensadas não apenas em termos pedagógicos, mas também em relação à tecnologia e ao design. O presente trabalho trata da interface do Editor de Texto Coletivo (ETC) focando especificamente a atualização de sua identidade visual. Considera-se que os elementos visuais projetados conferem nova personalidade ao ETC, associando-o às demais ferramentas da web colaborativa e destacando-o dentre os demais sistemas de sua categoria. Desta forma, espera-se que essa ferramenta ganhe maior visibilidade e possa atingir um maior número de usuários, contribuindo para a produção e disseminação do conhecimento científico.

Palavras-chave: colaboração, design, interface, interação.

Abstract

The computers enhance the educational practices as the same time as, networked, provide a variety of interactive meetings without limitations of time and space. Education makes use of digital tools to propose practices that expand the educational efforts and provide new learning opportunities for students. For interaction and interactivity happen appropriately to the student's cognitive development it is necessary, however, that the computer interfaces could be designed not just in pedagogical terms but also in relation to technology and design. The present study deals with the interface of the Editor de Texto Coletivo (ETC) focusing specifically on updating its visual identity. It is considered that the visual elements designed provide new personality to the ETC, associating it with the other collaborative web tools and highlighting it from the other systems in its class. Thus, it is expected that this tool can gain greater visibility and reach more users, contributing to scientific knowledge production and dissemination.

Keywords: collaboration, desing, interface, interaction.

Introdução

O EDITOR de Texto Coletivo (ETC) é um projeto do Núcleo de Tecnologia Aplicada a Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (NUTED/UFRGS) que visa apoiar a escrita cooperativa/

colaborativa através da rede mundial de computadores. Observando a dificuldade enfrentada por alunos para elaboração de trabalhos em grupo, especialmente de cursos à distância através da web, é que se constatou a necessidade da criação de um espaço virtual que permitisse a composição textual coletiva por pessoas separadas temporal e/ou geograficamente de forma síncrona ou assíncrona.

Desde 2001, data de construção da primeira versão do ETC, esse editor tem sido utilizado em diferentes situações de ensino-aprendizagem, considerando grupos de trabalho variados, que compreendem alunos e professores de cursos de graduação, extensão e pós-graduação de diferentes áreas do conhecimento. Ao longo dessa prática, baseadas nas experiências de aplicação nos diversos cursos ministrados e nos relatos de usuários, as equipes do NUTED têm aplicado constantes atualizações à ferramenta. Várias ações já foram desenvolvidas e implementadas (Behar et al 2005; Behar et al, 2006; Behar et al, 2007; Passos, 2008; Macedo et al, 2010) a fim de aprimorar a ferramenta e de atender às novas demandas que se apresentam a cada ano.

Visando a atualização e inovação, em 2008, iniciou-se reestruturação da navegação do ETC. A proposta do NUTED é repensar toda a infra-estrutura tecnológica composta pelas funcionalidades e interface gráfica. As mudanças, que ainda em 2012 estão sendo implementadas, conferem mais eficácia ao sistema, melhorando seu desempenho no que se refere a cumprir as atividades a que se propõe. Através de um novo desenho de interação, que considera conceitos de usabilidade, o ETC apresenta uma navegação mais fluida e intuitiva, com links melhor identificados e dispostos. Mais organizado, o sistema oferece eficiência no auxílio ao usuário para execução das tarefas, fazendo que chegue mais rápido onde precisa, otimizando o seu aproveitamento de tempo.

Entende-se que uma interface harmonicamente composta, dentro de uma unidade visual, contribui para melhor produção textual do aluno na medida em que evita sobrecargas cognitivas e proporciona um espaço limpo, claro e próprio ao trabalho. Objetivou-se ainda desenvolver um ambiente amigável, descomplicado, simples de entender, e esteticamente apreciável, tornado a experiência do usuário agradável e promovendo a interação.

Para compor a interface foi desenvolvida uma nova identidade visual, que define tanto a nova marca do ETC, como, também, norteia a

composição gráfica da interface, definindo o conceito visual a ser aplicado. O presente trabalho relata a construção dessa nova identidade. Pretende-se que os elementos visuais projetados confirmem nova personalidade ao ETC, associando-o às demais ferramentas da web colaborativa e destacando-o dentre os demais sistemas de sua categoria. Desta forma, espera-se que o editor possa tornar-se interessante para um maior número de pessoas e que possa contribuir para um melhor rendimento em seu trabalho.

1 A interface computacional em uma nova atitude na internet

A interface é o dispositivo que faz a ligação entre o usuário e o sistema, mediando a interação entre usuários conectados em rede. Esta, pode influenciar na maneira como o usuário se apropria do conteúdo e pode auxiliar ou prejudicar os processos cognitivos. Lévy (1993) declara que “a interface contribui para definir o modo de captura da informação oferecido atores da comunicação. Ela abre, fecha e orienta os domínios da significação, de utilizações possíveis de uma mídia” (p.180). Uma interface desorganizada atrasa o trabalho do usuário e pode até vir a impedi-lo de alcançar seus objetivos.

O mesmo autor ainda afirma que “a memória humana é estruturada de tal forma que nós compreendemos e retemos bem melhor tudo aquilo que esteja organizado de acordo com relações espaciais. Lembremos que o domínio de uma área do saber implica quase sempre, a posse de uma rica representação esquemática” (Lévy, 1993, p. 40). Dessa forma, para que práticas educacionais sejam desenvolvidas em ambientes digitais é preciso que os sistemas sejam projetados com vistas a esses objetivos. De acordo com Preece, Rogers e Sharp (2005) as interfaces devem ser construídas com foco nos usuários e nas atividades que eles pretendem desenvolver. Caso os conteúdos pedagógicos não sejam pensados para essas mídias, explorando suas características específicas, e caso os recursos tecnológicos sejam indevidamente explorados, provavelmente ocorrerá uma subutilização da tecnologia disponível.

A revolução das interfaces digitais tem lugar no final da década de 1970, quando os complicados códigos usados pelos engenheiros passaram a ser substituídos por elementos metafóricos e representativos. Essa

mudança possibilitou que pessoas comuns tivessem acesso à tecnologia dos computadores e os integrassem em seu cotidiano. Com o surgimento da World Wide Web (www), em 1991, a internet ganha também uma interface amigável, sendo, então, disponível ao público em geral, e não sendo mais restrita aos especialistas da área.

A partir desse momento, as pessoas e as instituições puderam ter seus endereços na rede, com seus sítios virtuais. Esse foi um primeiro momento da web, quando o conteúdo era basicamente estático, publicado para simples visualização do usuário. A partir do século 21, começou a surgir uma nova atitude na internet. Com o avanço da tecnologia, passou a ser possível ao usuário a participação na produção e na publicação de conteúdo online. Esse fenômeno tem sido chamado de Web 2.0 (O'Reilly, 2005).

De acordo com Primo (2007, p.1), a Web 2.0 trata-se de uma segunda geração de serviços na rede, que busca ampliar as formas de produção cooperada e compartilhamento de informações. Segundo o autor, o termo Web 2.0 “pode referir-se a uma combinação de técnicas informáticas (serviços Web, linguagem Ajax, Web *syndication*, etc.), a um momento histórico, a um conjunto de novas estratégias mercadológicas para o comércio eletrônico e a processos de interação social mediados pelo computador”.

Para Filatro (2008) a Web 2.0 é caracterizada por uma cultura de compartilhamento e interoperabilidade, onde é pressuposta a participação dos usuários na produção das informações publicadas; a personalização de ambientes digitais; a socialização através das redes de relacionamento; e a atualização tecnológica constante. Segundo a autora, a Web 2.0 é caracterizada pelos seguintes fatores: (a) Conteúdo aberto (*open content*): universidades e outras instituições de ensino disponibilizam online, seu material acadêmico e didático; (b) Código livre (*free source*): além da arquitetura de software aberta, baseada em padrões, apresenta filosofia onde se pode acoplar ou desacoplar ferramentas produzidas por diferentes fornecedores e configurá-las de modos diferentes para diferentes contextos de uso; (c) Aproveitamento da inteligência coletiva: os usuários deixam de ser apenas consumidores e passam a ser produtores individuais e coletivos através dos blogs, wikis e softwares de relacionamento; (d) Compartilhamento: consulta a repositórios de

informação para compartilhamento de conteúdos, ferramentas e componentes por meio de *upload* e *download*.

Assim, a internet deixa de ser uma mídia unilateral, como nos primeiros modelos de homepages e portais, onde alguns poucos publicavam para consumo do público em geral, e passa a ser uma rede de colaboração. Nesse novo contexto, é preciso que as interfaces sejam também preparadas para uma nova atitude participativa do usuário. O planejamento gráfico deve permitir que o usuário identifique a hierarquia das informações, para que encontre o conteúdo que procura, e que tenha acesso fácil às funções, obtendo bom desempenho nas atividades que irá executar.

Nielsen (2000) afirma que as páginas da web normalmente assemelham-se umas as outras, com técnicas de interação e layouts relativamente parecidos. Ele acredita que essa prática seja positiva, pois permite ao usuário certa transferência de habilidade de um site para o outro. Esse autor também declara que, segundo seus estudos de usabilidade, os usuários queixam-se de sites que tentam usar interfaces de navegação drasticamente diferentes da maioria dos outros sites. Complementando esta ideia, Radfaher (2001) diz que as pessoas procuram padrões e formas reconhecíveis nos espaços para sua orientação.

Nesse sentido, é interessante que o ETC conte com alguma similaridade com as demais ferramentas colaborativas. Essa adequação de uma interface às tendências da web colaborativa precisa impreterivelmente ter início no desenvolvimento de uma identidade visual apropriada. A próxima sessão trata da identidade visual para um site.

2 Identidade de um Site

Os sites, habitualmente, são compostos por uma página inicial que dá acesso aos documentos deste mesmo site e à documentos de outros sites, através de links. Para diferenciar-se dos demais, os sites precisam contar com identidades visuais específicas. Um projeto de identidade visual trata-se da pesquisa e composição de elementos gráficos apropriados para representar um nome – para uma pessoa ou instituição – e conferir-lhe personalidade, destacando-os dos demais do mesmo ramo.

No caso de uma interface interativa, é preciso observar que além da função de identificar o site, os elementos visuais presentes na página

também representam funcionalidades técnicas do sistema. Para Meurer (2004, p.32) “os elementos da identidade gráfico-visual assumem valores diferenciados no momento em que são submetidos ao exercício da interatividade”. Ele afirma que uma identidade gráfico-visual, quando combinada a uma interface amigável, deve receber um tratamento diferenciado e por esse motivo, a nomeia como Identidade (Viso)-Virtual. A Figura 1 mostra o sistema desenvolvido por esse autor para representar o comportamento da identidade visual quando submetida ao ambiente dígito-virtual.

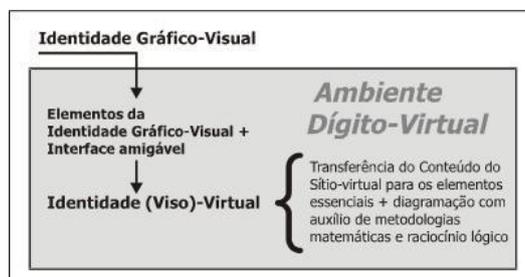


Figura 1: Identidade (Viso)-Virtual, Meurer (2004)

A primeira identificação de um site é o seu nome, definido pelo logotipo ou logomarca. Trata-se de uma escrita característica e particular do nome da instituição ou mesmo da pessoa que está sendo representada. Conta com um tipo de letra e com cores determinadas que componham o desenho e conferem-lhe identidade. Um símbolo pode ser anexado ao logotipo como uma imagem que reforçará o nome. Não é necessário que esse símbolo tenha relação de semelhança com o que representa. Com o uso, esses sinais gráficos acabam por adquirir identidade com o nome (Strunck, 2003).

A identidade visual de uma instituição deve manter relação com as demais identidades de outras instituições de mesmo ramo, para que se possa relacioná-la com as demais por semelhança. O ideal é que se inicie o projeto de identidade, primeiramente, com uma pesquisa relativa às tendências visuais em vigor no segmento de mercado. A seguir, partindo dos objetivos da instituição e da imagem que se deseja estabelecer com seus públicos, são definidas as cores e formas específicas para transmitir os valores propostos.

Os logotipos devem contar com um manual de aplicação que indique como devem ser apresentados. Esse manual reúne informações importantes para que se mantenha a unidade visual da marca como: as cores exatas que podem ser aplicadas no logotipo e no fundo; o tamanho mínimo para impressão ou visualização; o alfabeto padrão que poderá ser utilizado; e as variações aceitas como negrito, itálico.

Nielsen (2000) destaca que a questão primordial em termos de navegação é informar ao usuário onde ele está, identificando satisfatoriamente o site, de preferência com o logotipo posicionado no canto superior esquerdo. Dessa forma, a identificação do site não é apenas uma questão de comunicação ou valorização de uma marca, mas também um importante elemento de orientação interferindo na usabilidade do sistema. A próxima sessão destaca como estas questões de identidade foram tratadas no novo projeto de interface do ETC.

3 Desenvolvimento da identidade do ETC

Devido à quantidade imensa de informação disponível na internet e à falta de identificação segura sobre sua procedência, a escolha de conteúdos confiáveis torna-se difícil para qualquer pessoa. Para Nielsen (2000) estabelecer credibilidade é um dos objetivos principais no design de uma página web. Sendo que o primeiro contato do usuário com o sistema é sempre visual, uma boa aparência, torna-se um fator importante em se tratando de conferir credibilidade ao site.

A interface anterior do ETC foi construída com base em um outro sistema, o Rooda da UFRGS, também desenvolvido pelo NUTED. A Figura 2 apresenta a identidade do ETC anteriormente utilizada.

Os objetivos iniciais do novo projeto de interface incluíram o desafio de desvincular-se da imagem do Rooda¹, conferindo ao ETC uma personalidade própria, atualizada e adequada às tendências visuais presentes na Web 2.0. Além disso, a proposta foi construir uma nova imagem para o editor, que fosse mais contextualizada e marcante e que transmitisse credibilidade, posicionando o ETC como uma opção de ferramenta colaborativa, atraente e funcionalmente eficaz. A Figura 3 apresenta a nova identidade visual desenvolvida para o ETC.

¹Ead



Figura 2: Anterior identidade do ETC

A identidade visual é a base para a composição do leiaute de um site. Para construir essa nova marca foram feitas pesquisas sobre as origens da escrita coletiva, e sobre a história do desenvolvimento da tecnologia (Passos, 2008). Esse trabalho definiu que o novo desenho de marca do ETC deveria refletir duas necessidades humanas básicas: interação com semelhantes e busca de conhecimento.

Com esse objetivo, foi escolhida a imagem do lápis, com grafite, fazendo referência ao carvão e as primeiras formas de escrita. Como pode ser observado na Figura 3, esse lápis tem dimensão exagerada, simbolizando a potencialização e renovação que as tecnologias atuais conferem às antigas práticas.

Compondo a imagem, podem também ser vistos os bonecos coloridos que imitam a figura humana. Simbologia semelhante está presente em várias aplicações da web 2.0, assim, sua forma permite ao usuário a identificação imediata dos objetivos interativos do ETC. O número de três bonecos transmite a ideia de coletividade. Sua variedade de cores representa a diversidade das pessoas as quais é possibilitado o contato. A atitude de carregar o lápis indica o trabalho em grupo para o qual o sistema se destina.

A logomarca do ETC foi desenhada dentro de uma malha construtiva, acompanhando padrões áureos, o que lhe traz equilíbrio e precisão. Essas características são apropriadas para conferir ao editor a imagem de ferramenta tecnológica e associada a produção de conhecimento. A malha construtiva “consiste num conjunto específico de relações de alinhamento que funcionam como guias para a distribuição dos elementos num formato” (Samara, 2007, p.24).

As cores utilizadas na imagem são branco, cinza, chumbo, amarelo, vermelho, verde e azul. O branco é escolhido como fundo para permitir que a área fique limpa, conduzindo o olhar para o desenho. Os tons de cinza fazem referência ao grafite, relacionado diretamente a escrita, e tratam-se também de cores geralmente associadas às questões tecnológicas. O chumbo, escolhido em detrimento do preto, produz uma mancha gráfica mais suave e menos agressiva, dando leveza ao desenho. O amarelo traduz um ambiente rico e repleto de informação, enquanto o azul recomenda ambientes educacionais. O verde traz a lembrança de um produto nacional. O vermelho compõe harmonicamente a cena e traz um toque de emoção e afetividade (Guimarães, 2000). As cores dos bonecos também lembram a bandeira brasileira, já que se trata de um projeto de uma universidade federal.

O logotipo é construído com traços sólidos, que dão peso à figura, e sem arestas, identificando-se com as atuais tendências em design de tecnologias. A letra T lembra um livro, mas também faz uma ponte entre as duas outras letras. A referência para essa criação vem de Castells (2003) que diz que todas as manifestações artísticas, incluindo o desenho gráfico, podem ser ferramentas para construção de pontes que ligariam pessoas de diferentes países, culturas, classes, grupos étnicos, gêneros, e posições de poder, pontes de significado restaurando a unidade da experiência humana além da opressão, da diferença e do conflito, atuando como ferramentas de reconstrução social. A Figura 4 apresenta a nova identidade desenvolvida para o ETC acrescida de suas definições conceituais.

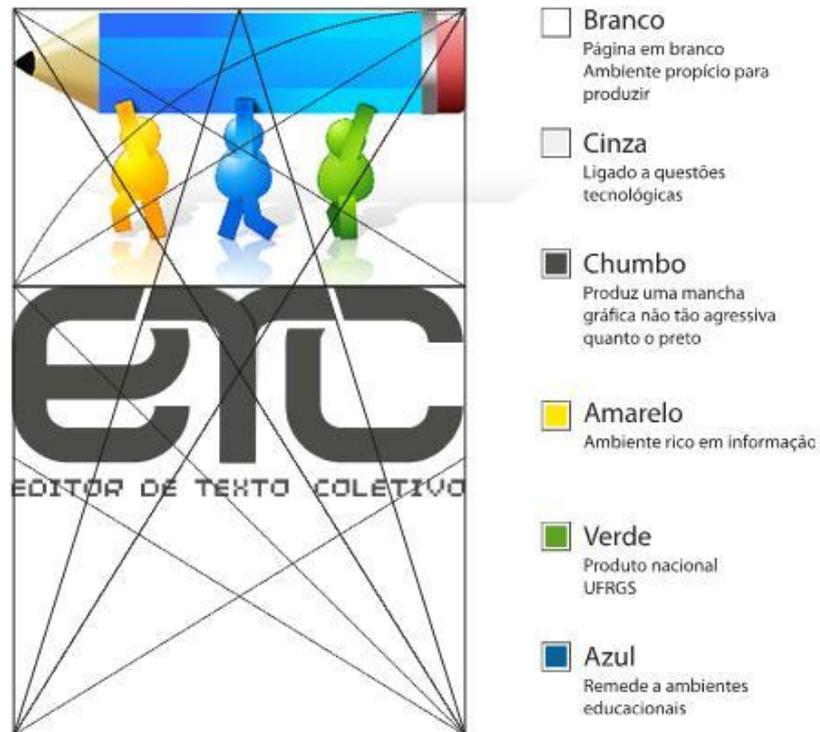


Figura 3: Malha de construção da nova identidade

Fonte: (Passos, 2008)

Conforme Nielsen (2008), as interfaces não devem conter informações irrelevantes ou raramente usadas, pois as unidades extra de informação competem com a informação relevante e diminuem sua visibilidade. O conjunto da identidade gráfico-visual pretende, além de identificar e conferir personalidade à ferramenta, concentrar o toque lúdico e afetivo em uma interface para edição, que precisa ser limpa e organizada.

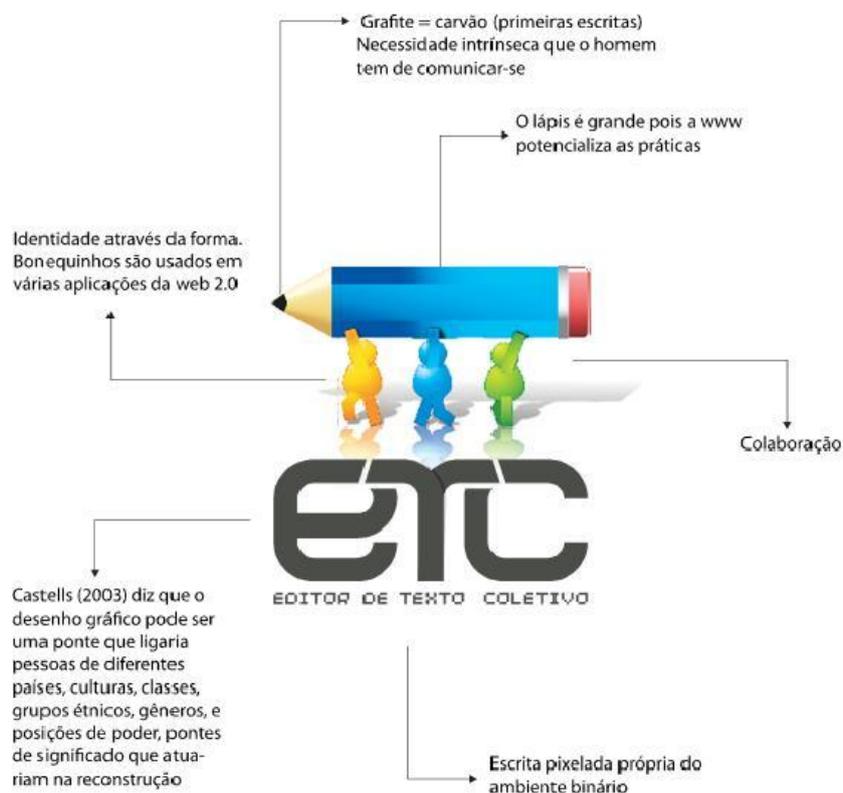


Figura 4: Conceitos relacionados a nova identidade do Editor de Texto Coletivo

Fonte: (Passos, 2008)

Considerações finais

A constante inovação tecnológica apresentada em nossos dias torna rapidamente obsoletos softwares e hardwares e provoca uma busca ininterrupta por novos sistemas. Isso também reflete-se nos sistemas desenvolvidos para a Educação, que precisam de constante reciclagem. Segundo Fetter (2008. p.125) “cada tecnologia traz, no seu bojo, novas necessidades, específicas, e gera um redesenho dos componentes. E assim que o novo padrão tecnológico se estabelece esses componentes são redefinidos, redesenhados. E mais um passo evolutivo se configura”.

Nessa tendência, observou-se, também, a necessidade de atualização no ETC.

Vislumbrando a popularização do Editor, definiu-se que sua logomarca deveria ser reformulada e reposicionada, preparando-o para se tornar uma ferramenta de livre acesso na Internet. Objetivou-se assim, criar identidade com as demais ferramentas da web colaborativa, agregando elementos visuais a elas relacionados e ao mesmo tempo, conferindo personalidade e credibilidade ao Editor. As alterações contribuirão para a consolidação de sua imagem como ferramenta útil para produção intelectual e interação coletiva.

Referências Bibliográficas

- Behar, P. *et al.* (2005). “Construção e Aplicação do ETC – editor de texto coletivo”, in: Barbosa, R. (Org.). *Ambientes Virtuais de Aprendizagem*. Porto Alegre, Vol. único, p. 17-28.
- Behar, P.; Macedo, A.; Mazzocato, S. & Bitencourt, J. (2006). “Escrita Coletiva: o potencial de um Groupware via Web”, in: *RENOTE: Revista de Novas Tecnologias na Educação*. Porto Alegre: UFRGS. julho.
- Behar, P.; Macedo, A. & Mazzocato, S. (2007). “Tecnologias de Suporte ao Trabalho Coletivo: planejamento e aplicação de um objeto de aprendizagem”, in: *XVIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*. São Paulo, p. 90-99.
- Castells, M. (2003). *A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: JorgeZahar Ed.
- Fetter, L. (2008). “Tipos, tipografia: design de e com”, in: Bozzetti, N. & Bastos, R. (org.). *Pensando design 2*. Porto Alegre: Ed. Uniritter.
- Guimarães, L. (2000). *A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores*. São Paulo: Annablume.
- Lévy, P. (1993). *As tecnologias da inteligência*. São Paulo: Editora 34.

- Macedo, A.; Behar, P.; Zank, C. & Vinade, F. (2010). “ETC: o que mudou e por quê?”, in: *RENOTE: Revista de Novas Tecnologias na Educação*. Porto Alegre: UFRGS, v.8, nº3.
- Meurer, H. (2004). *Projeção de Sistemas de Administração de Sítios Virtuais: O Atualizador*. Santa Maria..
- Nielsen, J. (2000). *Projetando websites*. Rio de Janeiro: Campus.
- _____. (2008). *Ten Usability Heuristics*. Acesso em: dezembro/2011. [Useit](#).
- O’Reilly, T. (2005). *What Is Web 2.0 – Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. O’Reilly Publishing.
- Passos, J. (2008). *Desenho de Interação para Editor de Texto Coletivo – ETC*. Monografia (conclusão de curso) Centro Universitário Ritter dos Reis. Porto Alegre.
- Preece, J.; Rogers, Y. & Sharp, H. (2005). *Design de Interação: além da interação homem-computador*. Porto Alegre: Bookman.
- Primo, A. (2007). *O aspecto relacional das interações na Web 2.0*. E-Compós (Brasília), v. 9, p. 1-21. Disponível em: [www6](#).
- Radfahrer, L. (2001). *Design / Web / Design*. São Paulo: Market Press.
- Samara, T. (2007). *Grid: construção e desconstrução*. Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Cosac Naify.
- Strunck, G. (2003). *Como criar identidades visuais para marcas de sucesso: um guia sobre o marketing das marcas e como representar graficamente seus valores*. Rio de Janeiro: Rio Books.