



Modelo de ferramenta de análise de revistas digitais

Model of analysis tool for digital magazines

Maria Luciana Utida Santos, Laís Cristina Licheski

revistas digitais, ferramenta de análise, usabilidade, navegabilidade

A popularização da internet e dispositivos móveis geraram novos suportes de leitura, sendo necessário que os conteúdos disponibilizados de forma digital visem atender aos novos padrões de navegação e utilização criados por eles, e não apenas possibilitar que os mesmos sejam acessados em tais dispositivos da mesma forma que são visualizados em desktops. Este artigo propõe um modelo de ferramenta de análise de revistas digitais, considerando usabilidade, navegabilidade, e apresentação de elementos gráficos e textuais em diferentes dispositivos e tamanhos de tela.

digital magazines, analysis tool, usability, navigability

The popularization of internet and mobile devices created new reading supports, being necessary that content made available in digital form aim to attend the new navigation and use patterns generated by them, and not only allow the content to be accessed in mobile devices the same way they are visualized on desktops. This article proposes an analysis tool model for digital magazines, considering usability, navigability, and the presentation of graphic and textual elements in different devices and screen sizes.

1 Introdução

Uma grande vantagem oferecida pela internet é o acesso facilitado a informações sobre os mais diversos assuntos, seja através de *sites*, *blogs* ou revistas digitais.

Em termos de comunicação, tal facilidade para acessar conteúdos é um avanço, porém nem todos os conteúdos disponíveis digitalmente são desenvolvidos considerando as necessidades atuais, afinal novas mídias geram novas formas de leitura, e aparelhos como os *tablets* estão mudando não só a forma de consumir o conteúdo, mas também a forma de produzi-lo (Duarte, 2010). A popularização da internet gerou alterações na forma como o conteúdo é apresentado, sendo cada vez mais interativo, fragmentado e, acima de tudo, acessível.

Considerando-se a possibilidade cada vez maior de tais conteúdos serem acessados a partir de dispositivos móveis, como *tablets* e *smartphones*, faz-se necessário que o conteúdo seja ofertado visando atender as necessidades específicas de leitura e navegação em tais dispositivos, e não mais serem atrativos e funcionais apenas em *desktops*.

Este artigo se propõe a apresentar o modelo de ferramenta de análise de revistas digitais criado durante o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso de Tecnologia em Design Gráfico realizado pela autora na Universidade Tecnológica Federal do Paraná, na tentativa de delimitar as melhores práticas a serem utilizadas na criação de uma revista digital responsiva, considerando-se usabilidade, navegabilidade e apresentação de elementos gráficos e textuais.

2 Método

As informações contidas neste artigo têm como base o projeto já citado, que teve como objetivo o desenvolvimento de uma revista digital adaptável a diversos dispositivos (*desktops*, *tablets* e *smartphones*) e apresenta parte do trabalho original. Nessa etapa, produziu-se levantamento bibliográfico, pesquisas com possíveis usuários e análise de revistas digitais, para verificar os recursos multimídia e a forma de navegação utilizados.

3 Ferramenta de análise de revistas digitais

Para verificar a forma como conteúdos interativos eram utilizados e os pontos positivos e negativos relacionados à facilidade de uso, foram analisadas aproximadamente 20 revistas digitais sobre assuntos variados e publicadas em diferentes formatos.

A análise tinha como objetivo principal explorar diferentes plataformas de publicação e a forma com que elementos gráficos e textuais eram diagramados. Foram analisadas revistas, priorizando as gratuitas, com temáticas diferentes mas que pudessem ser de interesse do público-alvo (alunos de cursos de *design* gráfico). A ferramenta de análise desenvolvida e utilizada procurou abranger usabilidade e atributos gráficos e textuais.

Usabilidade é um atributo de qualidade que avalia a facilidade de uso de interfaces. Além de avaliar a facilidade com que tarefas são realizadas, também considera a ocorrência de erros, a satisfação ao utilizar a interface e se ela possibilita ao usuário realizar as tarefas desejadas e/ou necessárias (Nielsen, 2012). Considerar as heurísticas de usabilidade de Nielsen (disponíveis em <http://tinyurl.com/cl3au4d>) ajuda o *designer* ou programador a criar interfaces que atendam às necessidades básicas de projetos variados, pois promove, entre outros, o uso de palavras e conceitos familiares ao usuário e convenções do mundo real; a padronização e consistência com a interface desenvolvida; o reconhecimento dos recursos e ações ofertados pelo sistema; a eficiência de uso tanto para usuários novos quanto avançados.

Navegabilidade pode ser definida como ‘todos os *links*, rótulos e outros elementos que permitam o acesso a páginas e ajudem pessoas a se orientarem enquanto interagem com um *website*’ (Kalbach, 2007: 5, tradução livre da autora), sendo importante que tenha *design* consistente para não confundir os usuários. Para a análise de revistas digitais, foram considerados como elementos navegacionais os menus, a navegação entre artigos e a presença de alteração no funcionamento da revista quando acessado em dispositivos móveis (utilização de eventos *touch*).

Adaptabilidade refere-se a forma como a revista é visualizada em diferentes dispositivos e tamanhos de tela (quando tal recurso está disponível) e se oferece visualização nas posições retrato e paisagem. É importante ressaltar que embora algumas revistas ofereçam suporte para diferentes tamanhos de tela, seu funcionamento deixa a desejar, sendo necessário avaliar juntamente com esse item a usabilidade, navegabilidade e legibilidade ao utilizar diferentes dispositivos e tamanhos de tela.

Elementos multimídia foram aqui definidos como ‘qualquer combinação de texto, arte gráfica, som, animação e vídeo apresentado por computador, meio eletrônico ou manipulado digitalmente’ (Vaughan, 2010: 1, tradução livre da autora), englobando portanto o uso de áudio, vídeo, galerias de fotos, animações, elementos interativos, entre outros.

Os elementos gráficos e textuais analisados, a partir da nomenclatura presente no trabalho de Harrower e Elman (2013: 19), foram: assinatura ou crédito, título, chamada, entretítulo ou subtítulo, olho, legenda, texto corrente, fio, fundo ou *box*, símbolo de inicialização/finalização, vinheta, rodapé ou fólio.

Para a análise gráfica foram utilizados os seguintes marcadores: apresentação, diagramação, tipografia, uso de imagens, *grid*, cores e legibilidade.

O item apresentação diz respeito ao efeito estético obtido com a combinação dos demais itens de análise; a diagramação, à disposição dos elementos gráficos dentro da página; a tipografia, à quantidade e variedade de fontes utilizadas e como foram utilizadas no projeto; ao uso de imagens, a como fotos e ilustrações são disponibilizadas ao longo dos artigos; ao *grid*, ao formato do diagrama básico utilizado na página e se este sofre variações ao longo da publicação; foi observado se cores são utilizadas como um sistema ou elemento estético.

Legibilidade diz respeito aqui aos dois termos vindos do inglês *legibility* e *readability*, o primeiro referindo-se às qualidades que tornam os tipos claros e reconhecíveis, e o segundo à qualidade do conforto visual, à facilidade de ler e compreender o texto (Pereira, 2007).

Em resumo, a ferramenta aplicada para a análise de revistas (Tabela 1) que, com exceção dos elementos multimídia, utiliza escala Likert para avaliar o nível de satisfação com os elementos analisados, pode ser assim demonstrada:

Tabela 1: Modelo de ferramenta de análise de revistas digitais

Usabilidade		Observações
Relacionamento entre a interface do sistema e o mundo real	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Consistência e padronização	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Reconhecimento ao invés de lembrança	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Flexibilidade e eficiência de uso	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Estética e design minimalista	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Ajuda e documentação	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Navegabilidade		
Menus	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Navegação entre artigos	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Eventos <i>touch</i>	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Acesso rápido ao conteúdo da revista	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Adaptabilidade		
Recurso disponível	()SIM ()NÃO	
Funcionamento	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Elementos multimídia		
Vídeo	()SIM ()NÃO	
Áudio	()SIM ()NÃO	
Animação	()SIM ()NÃO	
Galeria de imagens / <i>slideshow</i>	()SIM ()NÃO	
Ampliar imagens	()SIM ()NÃO	
Infográficos interativos	()SIM ()NÃO	
<i>Links</i> externos	()SIM ()NÃO	
Outros	()SIM ()NÃO	
Elementos gráficos e textuais		
Assinatura ou crédito	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Título	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Chamada	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Entretítulo ou subtítulo	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Olho	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Legenda	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Texto corrente	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	

Fio	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Fundo ou <i>box</i>	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Símbolo de inicialização/finalização	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Vinheta	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Rodapé ou fólio	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Apresentação		
Diagramação	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Tipografia	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Uso de imagens	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
<i>Grid</i>	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Cores	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	
Legibilidade	()1 ()2 ()3 ()4 ()5	

4 Considerações finais

A aplicação da ferramenta de análise proposta mostrou-se eficaz no levantamento dos dados necessários ao alcance do objetivo a que se propunha. Foi possível, com sua aplicação, verificar a grande variedade de formas com que os elementos gráficos e textuais são apresentados em diferentes publicações. Também foi possível verificar como diferentes formatos de publicação utilizam elementos interativos em seus artigos e constatou-se que revistas não nativas para iPad ou Android oferecerem pouquíssimos recursos interativos, resumidos a *hiperlinks* e *popups* para compra de produtos.

De modo geral, observou-se que as revistas funcionam bem no que se refere à usabilidade. Utilizam recursos e ícones semelhantes fazendo com que a navegabilidade seja bastante simples, sem haver a necessidade de se reaprender a utilizar cada revista publicada em formatos e para dispositivos diferentes, salvo pequenas modificações relacionadas a dispositivos específicos, como a substituição das setas utilizadas para navegar entre os artigos por eventos *touch* (*swipe right/ left*).

A adaptabilidade funciona bem nas revistas publicadas utilizando a plataforma Zinio, que disponibiliza publicações para leitura em computadores, *tablets*, e *smartphones*, seus componentes são adaptados para funcionar de acordo com as necessidades do dispositivo, contando com ferramentas de acessibilidade para leitura em telas menores. Já as revistas publicadas pela plataforma H5Mag deixam bastante a desejar nesse item, pois os conteúdos somente são exibidos corretamente quando a revista é visualizada em computadores que atendam a resolução de tela mínima necessária para a visualização total de seu conteúdo; caso contrário, parte do conteúdo fica sob a barra que contém os ícones de navegação. Sua visualização em *tablets* e *smartphones* é bastante problemática, falhando nos itens usabilidade, navegabilidade e leiturabilidade.

Comumente, nas revistas para iPad as instruções aparecem logo após a capa e contam com ícones explicativos sobre o funcionamento da revista. A plataforma Zinio oferece ajuda diretamente em seu *software* de leitura, não sendo necessário que cada revista informe sobre sua utilização. Revistas HTML geralmente oferecem as instruções de uso na página após a capa, ou podem ser acessadas através de um ícone presente na barra de navegação / opções.

Em relação ao uso de cores, nota-se a predominância de uso de texto corrente na cor preta ou em tons escuros de cinza sobre *backgrounds* brancos ou bastante claros. Considerando o uso de cores utilizados em títulos, *boxes*, olho, entre outros, esses variam bastante entre as revistas analisadas, sendo geralmente associados à paleta de cores identitária da publicação, ou diretamente relacionadas ao assunto ou imagens presentes no artigo, podendo ser considerado um elemento estético com o intuito de tornar o artigo mais atrativo ou destacar áreas mais importantes.

A partir da análise foi possível determinar como elementos gráficos, textuais e interativos eram utilizados, os pontos positivos e negativos relacionados à facilidade de uso das revistas e a forma com que elementos tipográficos são apresentados. Com a análise dos dados foi então possível delimitar o que funcionaria melhor no desenvolvimento do modelo da revista. É importante ressaltar que em projetos que visam atender diferentes dispositivos e tamanhos de tela, principalmente os desenvolvidos em HTML é importante verificar as possibilidades oferecidas pela formato de publicação escolhido antes de definir como o conteúdo será apresentado graficamente.

Referências

- DUARTE, M. 2010. *e-Book: desvendando os livros feitos de pixels*. Disponível em: <http://www.slideshare.net/marciom10/ebook-desvendando-os-livros-feitos-de-pixels> - acesso 10/3/2015.
- HARROWER, T; ELMAN, J. M. 2013. *The Newspaper Designer's Handbook: Seventh Edition*. New York: McGraw Hill.
- KALBACH, J. 2007. *Designing web navigation*. Sebastopol: O'Reilly Media.
- NIELSEN, J. 1995. *10 usability heuristics for user interface design*. Disponível em <http://nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics> – acesso 10/3/2015.
- NIELSEN, J. 2012. *Usability 101: Introduction to Usability*. Disponível em: <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability> - acesso 10/3/2015.
- PEREIRA, A.A. 2007. *Tipos: desenho e utilização de letras no projeto gráfico*. Rio de Janeiro: Quartet.
- VAUGHAN, T. 2011. *Multimedia: making it work*. New York: McGraw Hill.

Sobre os autores

Maria Luciana Utida Santos, Graduada em Tecnologia em Design Gráfico, UTFPR, Brasil
<lucianautida@gmail.com>

Laís Cristina Licheski, Doutora, UTFPR, Brasil <lais_lic@hotmail.com>