



Estudo da Interação Humano-Computador em portfólios coletivos online

Study of Human-Computer Interaction in online collective portfolios

Fellipe Silva, Danielly Lopes

portfólio, interação humano-computador, web

O presente artigo investiga os conceitos de IHC e como isso pode auxiliar designers na produção de peças digitais. Nossos estudos têm como foco portfólios online e para tanto, examinamos por meio de estudo de caso, alguns sites que se propõe a funcionar como portfólio digital como Deviantart e Behance.

portfolio, human-computer interaction, web

This paper investigates the concepts of HCI and how it can assist designers in the production of digital parts. Our studies have focused portfolios online and for that, we examined through case study, some sites that proposes to operate as a digital portfolio as Deviantart and Behance.

1 Introdução

A relação entre designers e seus portfólios é antiga, seja para obtenção de trabalhos ou para a apreciação pública dos mesmos. O portfólio pode ser físico ou digital. Nosso interesse aqui é trabalhar com portfólios digitais coletivos que funcionam como um misto de portais (que reúnem vários sites) e redes sociais (onde os usuários estão organizados em perfis individuais). Nesse tipo de site há um padrão onde o usuário se encaixa.

O desenvolvimento de novas ferramentas digitais voltadas para designers e mesmo para aqueles que não possuem conhecimento digital, vem crescendo. Prova disso é o grande número de sites de portfólio coletivo. Nomes como Deviantart, Behance, Dribbble e Carbonmade são bastante conhecidos entre os designers. Esse crescimento mostra que há uma necessidade de conhecimento na área de IHC¹ para desenvolver esses e outros tipos de sites, de maneira que os mesmos não se tornem obsoletos. A IHC é uma disciplina que faz uma ponte entre o design e a computação, criando peças que atendam as necessidades humanas de compreensão e se apliquem as lógicas de construção de artefatos digitais.

A IHC é historicamente mais trabalhada em cursos de computação que em cursos de design. Segundo Rocha e Baranauskas (2003), a IHC tem sido alvo de pesquisas e desenvolvimento que estão em alta expansão, trabalhando interdisciplinarmente. Áreas de conhecimento como a psicologia experimental, psicologia educacional, o design, a ergonomia e ainda da antropologia e a sociologia, são utilizadas nos estudos de IHC.

¹ Interação Humano-Computador

F. Silva, D. Lopes. 2015. Estudo da Interação Humano-Computador em portfólios coletivos online. In: C. G. Spinillo; L. M. Fadel; V. T. Souto; T. B. P. Silva & R. J. Camara (Eds). **Anais [Pôster] do 7º Congresso Internacional de Design da Informação/Proceedings [Poster] of the 7th Information Design International Conference | CIDI 2015** [Blucher Design Proceedings, num.2, vol.2]. São Paulo: Blucher, 2015. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/designpro-CIDI2015-congic_45

Segundo o portal SIGCHI², a definição para IHC é a de uma disciplina preocupada com o design, avaliação e implementação de sistemas computacionais interativos para uso humano e com o estudo dos principais fenômenos que os cercam (SIGCHI, 1996)³. Ou seja, o intuito do estudo é justamente a interação entre pessoas e máquinas que possuem algum nível de interação com o usuário. Dessa maneira, qualquer estudo de IHC precisa localizar e identificar o(s) usuário(s) do artefato em questão. Neste caso, o usuário é aquele que manobra o site, é ele quem dita o que está certo e errado, ele é o cliente final, sua percepção do que é passado no ambiente digital, volta ao designer e aos estudiosos de IHC como forma de pesquisa para desenvolvimento de melhorias. *‘Na visão de Lynch e Horton, os usuários da web se subdividem em surfistas, usuários novatos ou ocasionais, usuários frequentes e usuários internacionais.’* (Aigner, 2009) nesse caso é necessária a criação de sites que deem suporte a cada tipo de usuário, não sendo impedido que um mesmo site seja compreendido por vários tipos de usuários. Ao classificar os usuários em tipos, é possível desenvolver pensando em aspectos que cada tipo de usuário está familiarizado. Um bom projeto precisa ser claro no que oferecerá a cada tipo de usuário. Tendo em mente a classificação dos usuários, passamos ao exame de dois dos mais populares sites de portfólios coletivos e vamos indicando aspectos que necessitam ser examinados.

2 IHC e design: um exame de Behance e Deviantart

Os sites acima citados são grandes plataformas de exposição de conteúdo e apresentam novos designers ao mundo a cada dia. O Behance teve início em 2006, onde um grupo de designers e criativos utilizaram seu tempo livre para criar uma ferramenta que expusesse conteúdo novo para designers e outros criativos sem complicação. Já o Deviantart é um pouco mais antigo, iniciando suas atividades em 2000, com a premissa de rede social, onde novos designers e criativos podem expor suas criações e em alguns casos até vender seus trabalhos diretamente através da ferramenta. Os mesmos constam em diversas listas que elencam as plataformas mais populares para a publicação online de trabalhos. Sendo assim, optamos por investigar como tais sites se apresentam e quais aspectos de IHC poderiam ser estudados neles. Iniciamos nosso estudo identificando o tipo de usuários para esses sites, que interação é promovida por eles e examinamos suas interfaces.

Sobre interação é necessário dizer que, *‘...podemos considerar interação usuário-sistema como sendo um processo de manipulação, comunicação, conversa, troca, influencia, e assim por diante.’* (Barbosa e Silva, 2010). A interação pode ser entendida ainda como uma forma de comunicação, uma conexão estabelecida entre ambos. O simples fato de deslizar a ponta do dedo em uma tela e a mesma responder de alguma maneira ao estímulo, já pode ser considerado como interação. *‘A interação com qualquer artefato novo, principalmente os sistemas computacionais interativos, que lidam com informações, requer capacidade cognitiva para processar informações e aprender a utiliza-los.’* (Barbosa e Silva, 2010).

Assim sendo, o usuário necessita de conhecimento anterior para aprender novas ferramentas. Como vimos acima, com uma classificação definida do usuário, é possível desenvolver novas ferramentas focadas na experiência daquele tipo de usuário. As pessoas que acessam sites de portfólio, têm diversos objetivos em mente: conhecer os trabalhos feitos por outras pessoas, buscar inspirações para novas peças, contratar os serviços desses designers entre tantos outros. São normalmente usuários que já estão acostumados com esse tipo de interface, mas ainda assim podem estar em níveis diferentes de familiaridade com as mesmas. Foram investigadas duas plataformas que se propõem a introduzir novos designers e criativos no mercado de trabalho e ainda criar uma relação entre esses usuários com possíveis contratantes e entre eles.

² Special Interest Group on Computer–Human Interaction

³ Tradução livre

Existem diferenciações entre as plataformas e como elas se expõem ao usuário, a interface, que é segundo Barbosa e Silva (2010), é o meio de contato físico entre o usuário e o sistema. No nosso caso, essa conexão se dá pela visualidade, ou seja, a interface está visível e é de certa forma palpável ao usuário. Talvez a palavra palpável não seja a mais apropriada aqui, mas é a que mais se encaixa no contexto atual, principalmente com as telas sensíveis ao toque. Nossos objetos de estudo essencialmente apresentam que as interfaces dos sites estudados, são similares, por exemplo ambos apresentam o logotipo no canto esquerdo superior, ambos expõem menus em níveis, inclusive apresentam conceitos descritos por Rosenfeld e Morville (2006) que descreve a navegação em sites como sendo três: a navegação global, local e contextual. Cada tipo de navegação é importante a sua maneira para o funcionamento do site, tenhamos como exemplo um site onde milhares de trabalhos são apresentados e categorias novas são criadas a todo tempo, se essas novas categorias fossem anexadas a navegação global, a mesma ficaria poluída e deixaria de exercer o papel de guiar o usuário a caminhos menos complexos.

Entendendo as diferenças e as proximidades entre os sites citados, pudemos fazer um estudo da estrutura que serviu de base para o desenvolvimento desse trabalho, onde cada elemento do site foi descrito em forma textual e correlacionado com apoio das obras que trabalham IHC, Ergonomia, Design, Arquitetura da Informação e outras áreas correlatas. Podemos agora observar esse estudo, tendo em mente quem é o usuário, o que é interação e o que é interface.

3 Desconstruindo interfaces

Os estudos das interfaces foram realizados apenas das páginas iniciais, sem estar conectado em nenhuma conta garantindo assim, que as preferências de usuário e as sugestões para o mesmo fossem iguais as que um usuário receberia ao entrar no site pela primeira vez. Podemos aqui elencar características semelhantes entre os sites citados, por exemplo: ambos os sites possuem uma barra de navegação superior, que caracteriza a navegação global descrita por Rosenfeld e Morville (2006) a navegação global está presente em todas as páginas do site, apresentando links para áreas chaves do site. Dando assim meios para acessar o site em sua total funcionalidade. Ainda seguindo nessa linha, os dois sites expuseram seus respectivos logotipos no canto superior esquerdo e ambos grafismos servem como link para suas páginas iniciais, ponto que para usuários avançados é facilmente percebido, mas que para usuários iniciantes pode não ser tão obvio necessitando de um link na navegação global para auxiliá-lo a voltar para a página inicial. O sistema de busca de ambos, mesmo estando em posições diferentes na interface, são consideravelmente parecidos em estrutura visual, ficando a diferença por conta da palavra *search* na interface do Behance enquanto na interface do Deviantart o box não possui texto.

Em ambas interfaces as principais informações para navegação entre páginas estão no topo e no rodapé, algo relativamente comum no desenvolvimento de sites. Saindo um pouco das características visuais que são compartilhadas por ambos, pudemos notar particularidades de cada um, como o caso do Deviantart, o site se mostra mais visual, com imagens grandes e espaçadas, criando o que segundo Agner (2006) pode ser um ambiente para usuários novatos e surfistas, são aqueles que não estão dispostos a grandes massas de texto tendem a preferir grandes imagens e frases curtas. Sua forma de apresentação não possui rigidez no grid em que o site foi baseado, criando assim uma interface menos rígida e que permite a utilização de grandes imagens e frases curtas. O que pode ser considerado por alguns usuários como poluição visual, já que vários elementos são exibidos na tela. No caso do Behance, a interface do site é mais sóbria, com uma estrutura definida em cinco colunas que trabalham na forma de *cards* apresentando os trabalhos, sua interface é carregada conforme o usuário rola a página. Por ser objetiva em sua apresentação, a interface pode ser considerada para usuários avançados e eventuais, não excluindo usuários iniciantes já que a interface em alguns pontos,

utiliza ícones e textos para auxiliar a navegação e a boa utilização do site. Recentemente o Behance lançou uma ferramenta beta para tradução de seu conteúdo, algo que ajuda usuários que não dominem o idioma padrão do site a terem uma melhor experiência dentro da interface.

Inicialmente, desenvolveu-se uma pesquisa documental direcionada à encontrar mais detalhes sobre a história da ETV. Foram reunidos relatórios institucionais, boletins, programas de ensino, edições de jornais, decretos federais e editais oficiais.

Realizou-se, também, uma entrevista com o interlocutor do projeto: Ricardo Paiva, diretor-geral do IFES. O diálogo auxiliou no diagnóstico dos elementos do espaço expositivo - visitante, tempo, objeto, local, circuito da visita e linguagem.

4 Considerações finais

A produção de artefatos digitais é de grande importância para nosso tempo, e é por meio da internet e desses artefatos que as pessoas podem facilmente se comunicar, descobrir coisas novas sem a necessidade de sair de suas casas. O estudo da IHC e do design, foram o tema até este momento do artigo. De como a multidisciplinaridade pode auxiliar no desenvolvimento de novas tecnologias para a web, por meio do aprendizado já interdisciplinar do design e da aplicação dos conceitos de IHC. Podemos assim produzir artefatos digitais capazes de interagir com usuários.

Pudemos observar nos resultados dos estudos de interface dos sites Behance e Deviantart, a necessidade da utilização dos conceitos de IHC, de como a aplicação desses conceitos pode conduzir usuários a realizar tarefas de forma simples em sites que por vezes podem ser complexos. Em como a navegação é importante para o desenvolvimento de sites, principalmente daqueles em que vários tipos de usuário transitam, onde o nível de conhecimento de cada usuário é colocado de lado em favor do bom uso do mecanismo digital.

Referências

- AGNER, L. 2009. *Ergodesign e arquitetura de informação: trabalhando com o usuário*. Rio de Janeiro: Quartet. 2ª ed.
- BARBOSA, S. D. J. 2010. *Interação Humano-Computador*. Rio de Janeiro: Elsevier.
- ROSENFELD, L.; MORVILLE, P. 2006. *Information architecture for the world wide web*. Sebastopol, CA: O'Reilly & Associates, 3.ed.
- ROCHA, H. V.; BARANAUSKAS, M. C. C. 2003. *Design e avaliação de interfaces humano-computador*. Campinas: NIED/UNICAMP.

Sobre os autores

Fellipe Rocha Silva, Graduando, UFAL, Brazil <felliperocha@outlook.com>

Danielly Amatte Lopes, MsC., UFG, Brazil <danielly.lopes@fau.ufal.br>