

Site 10 Anos Noite de Prêmios ESPM-SUL¹

Danielly da Motta Vargas²

Letícia da Rocha Baldin³

Prof. Marcos Bernardo Lamb⁴

Resumo:

Este artigo procurou explicar a criação de um site comemorativo dos dez anos de Noite de Prêmios pelos alunos da Co.De (Comunicação e Design) Jr. desde o momento em que o *briefing* foi entregue, passando por todos processos de seleção de conteúdo, estrutura, escopo, navegação e, por fim, superfície final. Para tal, teorias de web design foram utilizadas com o fim de justificar a metodologia e as decisões tomadas ao longo de seu desenvolvimento.

Palavras - chave

Site; Noite de Prêmios; web design; produto digital;

1 INTRODUÇÃO

Dentre os diversos eventos realizados pela Escola Superior de Marketing e Propaganda (ESPM) um dos mais importantes é a Noite de Prêmios, na qual os trabalhos dos alunos, dos dois semestres anteriores à sua circunstância, recebem reconhecimento com premiações nas categorias ouro, prata e bronze, sendo estes individuais ou em grupo. Em 2015 ocorreu a décima edição do evento e para celebrar tal ocasião a área Digital da Co.De. Jr. (Comunicação e Design - empresa junior composta por alunos da faculdade) desenvolveu um projeto criando um site comemorativo sobre a data com fatos e informações de cada ano da premiação até sua atual edição.

Por meio da análise teórica e prática, este artigo pretenderá explicar, principalmente, como foi a criação de um site seguindo todas as suas etapas desde o desenvolvimento estratégico até o produto final e, também, o impacto que o site gerou na empresa e no cotidiano dos membros. Para a produção deste artigo, foi preciso a leitura de estudos acadêmicos com foco na temática de web design, assim como teorias do design, conceitos essenciais para esclarecer o uso de técnicas como o formato single page, navegação intuitiva, paleta de cores similares à da faculdade e da temática do evento, entre outros. Conceitos esses que podem ser encontrados em livros como *Projetando Websites*

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Rádio, TV e Internet, modalidade RT07.

² Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda, email: daniellyvargas@yahoo.com.br

³ Estudante do 3º. Semestre do Curso Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda, email: leticiabaldin98@gmail.com.

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso Comunicação Social – Habilitação Publicidade e Propaganda, email: mlamb@espm.br.

Também contribuíram para a criação do site os alunos Ana Carolina Fontana e Iago Jovanovich.

(NIELSEN, 2000), *Design de Navegação Web* (KALBACH, 2009) e *Os Elementos da Experiência do Usuário* (GARRETT, 2004) que também serviram de base.

2 OBJETIVO

Por meio do site os alunos poderiam entender um pouco melhor o que significa o evento e se motivarem a inscrever seus trabalhos realizados nas edições seguintes. Além da promoção do evento, o site serviu como desafio para os alunos que fazem parte da Co.De, pois seria o primeiro site que a segmentação Digital faria de modo independente, desde a busca por referências, procura pela melhor plataforma até a correção de problemas e alterações desejadas pela direção da Escola.

3 JUSTIFICATIVA

O site “10 Anos Noite de Prêmios” foi inteiramente desenvolvido pelos alunos da área digital da Co.De, com o apoio de professores coordenadores dessa área. Ocorreu todo um processo de conhecimento e adaptação de um novo *software*, de como conciliar o desafio com a rotina da Empresa. O projeto incentivou os alunos a pesquisarem mais, a procurarem sozinhos meios para resolverem os problemas e fez com que eles tivessem um maior entendimento sobre a área digital, seu funcionamento.

Além de uma ampla oportunidade, o site funcionou também como uma ferramenta de endomarketing para a instituição. Grande parte do material relacionado ao evento não possuía divulgação fora do período de seu acontecimento, e, como consequência, vários alunos não conheciam sobre a premiação. Com o site, ocorreu uma comunicação interna, no qual os alunos, funcionários puderam tomar conhecimento da história do evento, ver fotos, vídeos, convidados especiais, entre outros. E com a facilidade de ser através da internet, material digital, não precisando ir atrás dos anuários para ter uma noção do que é e de como foram os eventos passados.

Apesar do projeto desenvolvido ser um dos pioneiros (criação de sites utilizando o software Muse) nessa área da Empresa, os resultados foram positivos a ponto de incentivar o aprimoramento da ferramenta do pacote Adobe, pelos alunos, além de outras plataformas digitais como Adobe After Effects, Blender e os meios de mensuração desenvolvidas pelo Google.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Conforme as novidades chegavam na Co.De Digital, os trabalhos acompanhavam o ritmo de mudança, pois, apesar da área ser conhecida como digital, os alunos nunca tinham feito um site antes, e sua chance tinha chegado com a coordenação da Escola: criar um site que explicasse a Noite de Prêmios, e contar um pouco da história da premiação. O *briefing* chegou por meio dos professores coordenadores que estavam em busca de um desafio para a equipe de criação digital, e da necessidade de apresentar um produto novo desenvolvido pela área. Além de instigar a evolução dos alunos, era uma maneira de proporcionar o aprendizado de uma nova plataforma do pacote Adobe, o Adobe Muse.

Para a criação do site, os alunos, juntamente com os professores, dividiram o processo em cinco etapas: estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície final. A primeira etapa é a estratégia, segundo James Garrett – autor do livro “Os Elementos da Experiência do Usuário” – é onde estabelecido o objetivo do site, que será definido a partir da necessidade dos usuários perante o site. No caso do “10 Anos Noite de Prêmios”, o objetivo era informar e contar a história do anuário, mostrando as oportunidades que a noite oferece aos alunos além de estabelecer uma contagem regressiva para a edição de 2015.

O escopo é a segunda etapa do processo, nele são definidas as características que serão apresentadas e os recursos presentes no site, isto é, as funções do site e a requisição de conteúdo. No caso do Anuário, a busca por conteúdo e referências havia iniciado bem antes da definição do escopo, desde a idealização da estratégia, pois os alunos sabiam que essa seria a etapa mais demorado do processo. Em relação as funcionalidades – meios em que as informações serão oferecidas - apresentadas no site, o “10 Anos Noite de Prêmios” possui características de site informativo, logo formulários de inscrição, integração com redes sociais, painel administrativo e cadastro de usuário não aparecerão no projeto. Entretanto, as tecnologias voltadas a slide de imagens e rolagens rápidas são bem presentes no site.

Na estrutura que a estratégia toma forma. De acordo com Garrett, na estrutura há a arquitetura do site, ou seja, nela são definidos número de páginas, as funções por páginas ou segmentos de páginas. Como o objetivo do “10 Anos Noite de Prêmios” era informar aos usuários o significado da Noite de Prêmios e mostrar os momentos mais marcantes dos anos anteriores, os alunos decidiram que o site seguiria a estrutura de *singlepage* – uma única página –, uma estrutura dinâmica em que a navegação do usuário se baseia na rolagem do *mouse*. Sobre as funções apresentadas por página, estão presentes pelo menos uma

animação em cada, o que torna a comunicação entre as seções menos cansativas. Tal estrutura ajuda a definir o esqueleto do site, que é a próxima etapa.

No esqueleto, a organização das informações coletadas no escopo e arquitetada na estrutura é finalmente posicionada. Cada elemento é inserido conforme os autores do site pretendem que a informação chegue ao usuário, para isto, o design de navegação – posicionamento dos elementos para facilitar a navegação do usuário em meio a arquitetura da informação - e de interface – posicionamento dos elementos a fim de facilitar a interação do usuário com as funcionalidades do site - são cuidadosamente observados a fim de, na superfície final, o esqueleto ser coerente à estratégia inicial. Tendo em vista que o site do Anuário era *singlepage*, a estrutura de rolagem foi a mais observada ao longo dessa etapa do processo de construção, tinha-se a necessidade de que as informações de cada ano fossem posicionadas de maneira clara e eficiente, por esse motivo, as divisões das seções foram recorrentemente alteradas e, na superfície final, tratadas de modo a facilitar a compreensão do usuário.

Para a total finalização do projeto, os alunos passaram pela última etapa do processo: a superfície final. Nela são feitos os tratamentos gráficos dos elementos do site, isto é, a parte visual dele como um todo, desde elementos de texto, imagens e navegação. Como o “10 Anos Noite de Prêmios” não possuía botões, os elementos mais trabalhados foram as imagens utilizadas ao longo do site e as caixas de texto, o objetivo dessa etapa final e certificar que os elementos presentes no site não comprometam os aspectos visuais desse. Além disso, a superfície final tem como objetivo atestar que todas as etapas, no final do processo, tenham atingido a meta de comunicar-se entre si, afinal cada estágio do processo de criação é dependente da sua fase antecedente.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

No ano de 2015, foi celebrada a décima edição da Noite de Prêmios realizada pela ESPM-Sul (Escola Superior de Propaganda e Marketing), porém o material disponibilizado ao público sobre o evento eram apenas livros, anuários, informando sobre os trabalhos e seus respectivos ganhadores. Não havia outra informação e, alguns anos, não possuíam a edição impressa. Foi quando surgiu a oportunidade de criar um trabalho que envolvesse esse evento, a Noite de Prêmios. E foi assim que o *briefing* fora formado, por meio da necessidade de um resgate histórico da faculdade e pela aprendizagem de um novo

programa, ficou estipulado que os alunos iriam criar um site contando sobre os dez anos do evento.

Não havia nenhuma restrição em relação ao que deveria ser publicado ou não. Então após receber o *briefing* os membros se reuniram para realizar um *Brainstorm* com o objetivo de definir o conteúdo do site. Para conseguir as informações houveram reuniões com os funcionários encarregados da organização do evento, com membros de outras áreas da Co.De, no caso, Co.De Foto que sempre participou do evento, com fotos oficiais de lançamentos, assim como fotos das cerimônias e das fastas, e também foram feitas entrevistas com professores para coletar depoimentos.

“Seja sucinto. Não escreva mais do que 50 por cento do texto que escreveria para tratar do mesmo assunto em uma publicação impressa. Escreva tendo em vista a facilidade de leitura. Não exija que os usuários leiam blocos de texto longos e contínuos; em vez disso, use parágrafos curtos, subtítulos e listas com *bullets*.” (NIELSEN, 2000, p.101).

O período de coleta de informação levou cerca de duas semanas. O site era construído em conjunto aos demais trabalhos diários da área Digital. Quando o conteúdo já estava definido o grupo se reuniu novamente para, dessa vez, organizar de que maneira as informações seriam disponibilizadas no site, como seria estruturado no site.

“Já que os usuários da Web não têm tempo para ler muito material, é importante começar cada página com a conclusão. Apresente o material mais importante primeiro, usando o chamado princípio da pirâmide invertida. Os usuários devem ser capazes de dizer num relance do que trata a página e em que pode ajudar-lhes. [...] A estrutura do site deve ser determinada pelas tarefas que os usuários desejam realizar em seu site, mesmo que isso signifique ter uma única página com informações de dois departamentos muito diferentes.” (NIELSEN, 2000, p.111 e p.198).

Cada integrante criou um layout diferente, baseado em cada edição da Noite de Prêmios, já que cada uma possuiu uma temática ímpar. Os layouts foram apresentados aos professores, houveram modificações até que um padrão foi definido, melhor se adequando à disciplina de *design* de informação, que, em termos de web design, preocupa-se com a clareza da informação e com melhorar o entendimento da navegação e do conteúdo do site, segundo o autor James Kalbach.

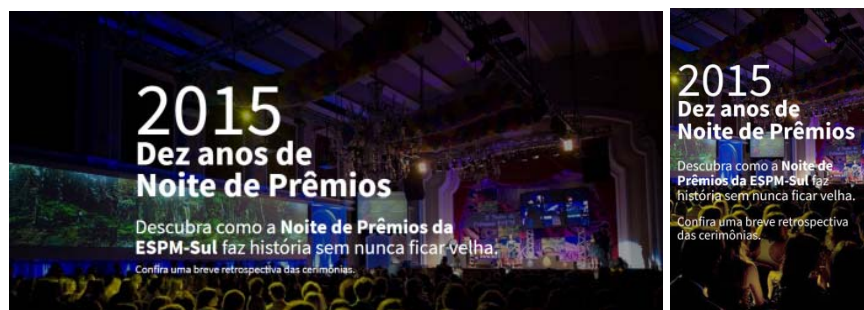
“Não só ler a partir da tela de um computador é mais difícil, mas também as pessoas tendem a varrer páginas web rapidamente. A tipografia de sua navegação web deve então facilitar a varredura e geralmente melhorar a legibilidade tanto quanto for possível.”(KALBACH, 2009, p.294).

A tipografia, segundo Kalbach, refere-se à seleção dos formatos de letras e o design geral do texto. No site, a fonte escolhida foi a *Source Sans Pro* criada por Paul D. Hunt para a Adobe, com o foco de ser uma fonte para interfaces de usuário. Ela possui uma alta legibilidade, principalmente por não possuir *serifa* (os traços no final do tracejado principal de um caractere) o que facilita a leitura, já que as telas, muitas vezes, possuem baixa resolução e as *serifas* podem produzir traços irregulares, podendo criar uma aparência confusa. No layout do site a fonte foi utilizada com tamanhos distintos, estilos diferentes (negrito, light, regular) e letras maiúsculas para criar equilíbrio, para destacar as informações mais importantes e formar uma hierarquia visual no conteúdo.

“O design gráfico de um site percorre um longo caminho ao criar e reforçar uma imagem de marca online, bem como o caráter geral do site. Pesquisas mostram que o maior fator de influência sobre a credibilidade de um site é a sua aparência visual.” (KALBACH, 2009, p.305 e p.306).

O padrão é essencial na criação de sites, pois permite ao usuário perceber uma lógica e uma unidade nas páginas em que está acessando. O padrão formado estipulou que cada ano, cada cerimônia teria uma temática única, com base na tema também utilizado no ano respectivo de celebração da Noite de Prêmios. Entretanto, as fotos, os vídeos e a informação seria mostrada de maneira similar. Através do uso da mesma fonte e da mesma diagramação dos títulos, subtítulos e parágrafos foi possível criar uma unidade na forma como o conteúdo estaria disponibilizado, mesmo que ao percorrer a página o usuário visse temáticas distintas.

Figura 1 - Captura de tela do site: home versão desktop e, ao lado, versão mobile.



Fonte: Os autores

O uso da tipografia para criar um efeito que proporcionasse uma melhor experiência ao internauta pode ser notado ao fazer uso de tamanhos e estilos diferentes. Definindo,

assim, as partes do texto que precisaram ser destacadas. E esse estilo pode ser visto na versão desktop e adaptado para a versão mobile.

Figura 2 - Captura de tela: informações sobre a 7ª Noite de Prêmios versão desktop e, ao lado, versão mobile.



Fonte: Os autores

As informações dispostas na versão desktop contam também com uma imagem oficial da campanha de lançamento da 7ª Noite de Prêmios e um slider de imagens como plano de fundo que mostram as diversas bandeiras usadas na campanha. Porém, a versão mobile apresenta apenas o texto informativo com as imagens ao fundo. A escolha foi tomada com base em uma questão técnica, visando facilitar a experiência do internauta.

Ter o site em versão mobile foi um ponto de extrema importância durante o desenvolvimento do trabalho, considerando que atualmente 30% dos internautas navegam por meio de dispositivos móveis. Recentemente houve uma mudança no algoritmo de pesquisa do Google para buscas, em que, quando um site também é *mobile friendly* (sites adaptados aos dispositivos móveis) ele aparece em uma melhor colocação no buscador em relação a outros sites que não se encaixam nos parâmetros do Google ou que não sejam responsivos.

No entanto, para fazer o site com uma versão mobile foram considerados diversos fatores, tais como qualidade das imagens e excesso de textos. Na versão mobile é exigida uma maior rapidez e facilidade de entendimento do conteúdo apresentado. Para tal, as informações precisam ser mais compactas e objetivas, já a rapidez com que o site leva para carregar influencia ainda mais o internauta a ficar ou sair da página, levando a escolha de imagens com uma qualidade reduzida para que seu tempo de *loading* seja menor.

Após a conclusão do site foram feitos diversos testes e inspeções para ter a certificação de que o site funcionaria tanto na versão mobile como nas diversas resoluções de telas existentes, como, por exemplo, a de um *notebook* ou uma tela *Full HD*. Também foram testadas as imagens, para que seus tamanhos não carregassem demais a abertura do

site, que por ser *single page* depende da sinergia de todos os elementos. Nesses termos, foram feitas várias alterações para que todos os aspectos pudessem criar um produto que correspondesse às expectativas: sendo esteticamente agradável e conseguindo entregar a informação de fácil entendimento.

Link para acesso: <http://10anosnoitedepremios.espm.br/>

6 CONSIDERAÇÕES

Diferente dos anos anteriores, para a comemoração de uma década da noite mais esperada da ESPM, os coordenadores da Co.De decidiram, por meio de um site, construir uma plataforma de contagem regressiva, que além de contar cada segundo restante para o Anuário 2015, também apresentava um pouco da história de cada ano. Ao longo do processo inúmeros imprevistos e alterações aconteceram até finalizar o trabalho de modo que satisfizesse os professores envolvidos, alterações que levaram dois meses para serem encerradas. Imagens pesadas tiveram de ganhar novos formatos, a qualidade dos vídeos dispostos no site tiveram que ser alterados, os *layouts* de texto tais como tamanho, letra e formatação foram alterados para melhor visualização pelos usuários, alterações em relação ao tamanho do site nos diversos tipos de tela também tiveram de ser revisados. Por fim a criação de uma versão mobile e a solução para a não indexação do site no Google foram os que deram maior trabalho, para a solução desses problemas, respectivamente, os alunos copiaram *template* da versão *desktop* e fizeram as alterações necessárias para a melhor visualização na plataforma mobile, e utilizaram a ferramenta Google Search Console e Google Webmaster - ferramentas de monitoramento e busca de websites - que possibilitou o aprendizado dos alunos em mais duas plataformas ao longo do processo.

Durante a apresentação do trabalho finalizado aos diretores de graduação, algumas alterações relacionadas às imagens de professores utilizadas no site foram solicitadas, apesar disso os *feedbacks* foram positivos por toda a comunidade acadêmica. Alunos e funcionários elogiaram o trabalho desenvolvido pela equipe de criação e incentivaram a elaboração de mais projetos como esses. O site dos “10 Anos da Noite de Prêmios” foi o pioneiro dos sites desenvolvidos pelos alunos dentro da Co.De e proporcionou a valorização da área digital, além de proporcionar mais um produto para a Empresa oferecer aos seus clientes. O projeto também incentivou o aprimoramento dos alunos na ferramenta Adobe Muse e encorajou o aprendizado de novas plataformas como o Blender, para os trabalhos

3D desenvolvidos na parte experimental do Digital, e o Adobe After Effect, com objetivo em animação para os trabalhos de criação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADOBE. **Source Sans Pro Readme file**. Disponível em:

<<http://www.adobe.com/products/type/font-information/source-sans-pro-readme.html>>.

Acesso em: 22 mar. 2016.

ESPM-SUL, Co.De. **10 Anos Noite de Prêmios**. Disponível em:

<<http://10anosnoitedepremios.espm.br/>>. Acesso em: 10 mar. 2016.

GARRETT, Jesse James. **The Elements of User Experience**. Disponível em:

<<http://www.jjg.net/elements/>>. Acesso em: 28 fev. 2016.

IAB BRASIL. **Crescimento Mobile: Uma mudança de comportamento muito rápida**.

Disponível em: <<http://iabbrasil.net/artigo/crescimento-mobile-uma-mudanca-de-comportamento-muito-rapida>>. Acesso em: 05 abr. 2016.

KALBACH, James. **Design de Navegação Web** - Otimizando a experiência do usuário.

Porto Alegre: Bookman, 2009.

MZCLICK. **O que é Mobile Friendly?**. Disponível em:

<<http://www.mzclick.com.br/o-que-e-mobile-friendly/>>. Acesso em: 05 abr. 2016.

NIelsen, Jakob. **Projetando Websites**. Rio de Janeiro: Campus, 2000.