

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

CAMILA BARBIERI DE ALENCAR
MARIA LUCIANA UTIDA SANTOS

**EM BRANCO: PROJETO EDITORIAL PARA REVISTA DIGITAL COM
A TEMÁTICA DE DESIGN GRÁFICO**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA
2014

CAMILA BARBIERI DE ALENCAR
MARIA LUCIANA UTIDA SANTOS

**EM BRANCO: PROJETO EDITORIAL PARA REVISTA DIGITAL COM
A TEMÁTICA DE DESIGN GRÁFICO**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado à disciplina de Trabalho de Diplomação, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo.

Orientadora: Profª Drª Laís Cristina Licheski

CURITIBA

2014

TERMO DE APROVAÇÃO

TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO Nº 615

“EM BRANCO: PROJETO EDITORIAL PARA REVISTA DIGITAL COM A TEMÁTICA DE DESIGN GRÁFICO”

por

Camila B. de Alencar – cód: 01165267
Maria Luciana Utida Santos – cód: 01191993

Trabalho de Diplomação apresentado no dia 25 de novembro de 2014 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO EM Design Gráfico, do Curso Superior de TECNOLOGIA em Design Gráfico, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O(s) aluno(s) foi (foram) arguido(s) pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora: **Prof. Dr. José Marconi Bezerra de Souza**
DADIN - UTFPR

Prof^a. Msc. Cláudia Bordin R. da Silva
DADIN - UTFPR

Prof^a. Dr^a. Laís Cristina Licheski
Orientadora DADIN – UTFPR

Prof(a). Msc. Josiane Lazaroto Riva
Professora Responsável pela Disciplina de TD
DADIN – UTFPR

“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todos que de alguma maneira contribuíram para a realização do presente trabalho de diplomação, em especial à nossas famílias e à Professora Dr^a Laís Cristina Licheski pelo apoio e orientação.

RESUMO

ALENCAR, Camila Barbieri de; SANTOS, Maria Luciana Utida. Em Branco: Projeto editorial para revista digital com a temática de design gráfico. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso. Graduação em Tecnologia em Design Gráfico. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2014.

Este trabalho apresenta o processo de desenvolvimento de uma revista digital interativa que se foca em conteúdos relacionados a *design* gráfico. Discorreu-se sobre *design* editorial e de revistas, fazendo um levantamento de suas principais diretrizes, juntamente a um relato sucinto do processo de evolução das revistas no meio digital a fim de entender os requisitos para o desenvolvimento deste tipo de publicação. Foram analisadas diferentes plataformas de publicação de revistas, com o objetivo de mapeamento dos recursos oferecidos no meio digital, comparativamente, influenciando as decisões posteriores. Fez-se uma pesquisa quantitativa para provar a validade do projeto e a fim de mapear as necessidades do público alvo quanto a conteúdo e distribuição. Estudou-se e aplicou-se os conceitos de *design* editorial, *webdesign* e *design* responsivo a fim de desenvolver uma revista funcional, em termos de usabilidade e navegabilidade, fazendo-se uso de recursos de interatividade e hipertextualidade, sendo estes quesitos fundamentais na decisão do subsequente desenvolvimento. Apresentou-se, por fim, o desenvolvimento do projeto editorial, da criação gráfica, e da implementação do modelo. Posteriormente fez-se uma pesquisa qualitativa por meio de questionário para obter resposta à questões ligadas a navegabilidade e formato da revista, sendo os resultados levados em consideração para o aprimoramento do modelo da revista.

Palavras-chave: *Design* Editorial. Revista Digital. *WebDesign*. *Design* Responsivo. Interatividade.

ABSTRACT

ALENCAR, Camila Barbieri de; SANTOS, Maria Luciana Utida. Em Branco: Editorial project for a graphic design themed digital magazine. 2014. Course Conclusion Project. Graduation in Graphic Design Technology. Federal Technological University of Paraná. Curitiba, 2014.

This paper presents the development process of an interactive digital magazine focused on graphic design's related content. It descant about editorial and magazine's design, making a survey of its main guidelines along with a succinct report about the evolution of these magazines in the digital environment in order to understand the development's requirements of this kind of publication. Different magazines' publishing platforms were analyzed, aiming to map the offered features in the digital environment, in terms of comparison, influencing subsequent decisions. There was a quantitative research to prove the project's validity, and to map the target audience's needs, regarding content and distribution. It was studied and applied the concepts of editorial design, webdesign and responsive design in order to develop a functional magazine in terms of usability and navigability, making use of interactive resources and hypertextuality, which were fundamental requirements in the subsequent development's decisions. Lastly it was expatiate the editorial design's development, the graphic production and concisely the necessary to understand the encoding development. Thereafter a qualitative research through a questionnaire was taken, in order to get responses about issues related to the magazine's format and navigability, and the results taken into account for the possible production of subsequent numbers.

Key-words: Editorial Design. Digital magazine. Web Design. Responsive Design. Interactivity.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Exemplo de capa e sumário da revista “Alternative Press”	32
Figura 2 - Exemplo de uso de títulos e vinheta na revista “Alternative Press”	33
Figura 3 - Exemplo de uso de fotos e <i>templates</i> da revista “Alternative Press”	34
Figura 4 - Exemplo de capa, instruções de uso e sumário da revista “Aux”	35
Figura 5 - Exemplo de títulos e uso de olho em artigos da revista “Aux”	36
Figura 6 - Exemplo vinheta, <i>box</i> , folio, uso de fotos e colunas da revista “Aux”	36
Figura 7 - Exemplo de capa, título, texto corrente da revista “Zupi”	38
Figura 8 - Exemplo de créditos e uso de imagens na revista “Zupi”	39
Figura 9 - Exemplo de capa e sumário da revista “BIK BOK”	40
Figura 10 - Exemplos de tipografia utilizada em títulos na revista “BIK BOK”	40
Figura 11 - Exemplos de diagramação das páginas da revista “BIK BOK”	41
Figura 12 - Exemplos de visualização da revista “BIK BOK” em <i>smartphones</i>	41
Figura 13 - Exemplo de página de estudos preliminares da marca	49
Figura 14 - Rascunho sobre as transições possíveis dentro do conceito	49
Figura 15 - Alternativa com letras em recorte e dobradura numa folha de papel	50
Figura 16 - Extratos de estudos envolvendo o trocadilho com o leite	50
Figura 17 - Estudos de alternativas com a caixa e o leite derramado	51
Figura 18 - Estudos do conceito “campo em branco”	51
Figura 19 - Alternativas do conceito “espaço em branco”	52
Figura 20 - Alternativas utilizando-se balão quadrado modular	52
Figura 21 - Alternativas unindo as iniciais da marca à forma do balão	53
Figura 22 - Alternativas utilizando-se balão estilizado	53
Figura 23 - Alternativa selecionada para refinamento	53
Figura 24 - Esquema de sintetização do símbolo a partir da tipografia	54
Figura 25 - Alternativas criadas a partir do símbolo baseado na tipografia	54
Figura 26 - Versão final da marca oficial	54
Figura 27 - Versão final da marca horizontalizada	55
Figura 28 - Exemplo de comparação de diversos tamanhos da fonte Open Sans	58
Figura 29 - Exemplo de comparação de diversos tamanhos da fonte Droid Sans	58
Figura 30 - Exemplo de comparação de diversos tamanhos pt. da fonte Cabin	59
Figura 31 - Exemplo ilustrativo de estudo da fonte Tungsten	60
Figura 32 - Exemplos da família Tungsten	60
Figura 33 - Fontes League Gothic, Tungsten, Ostrich e Antonio	61
Figura 34 - League Gothic, Tungsten, Ostrich e Antonio junto ao símbolo da marca	61
Figura 35 - Versão horizontalizada da marca, em Tungsten Medium	62
Figura 36 - Exemplo das fontes Open Sans e Playfair Display Italic	62
Figura 37 - Legenda utilizando a fonte Roboto Condensed	62
Figura 38 - Estudo preliminar de cores para cada edição e complementares	64
Figura 39 - Paleta de cores identitárias de cada edição da revista	64
Figura 40 - Cor utilizada para a identidade da revista	64
Figura 41 - Elementos de repetição criados a partir da marca	66
Figura 42 - Geração de alternativas para a vinheta	66
Figura 43 - Versão final da vinheta do modelo da revista	66
Figura 44 - Wireframe dos sistemas de navegação do <i>site</i>	67
Figura 45 - Navegação da revista	68
Figura 46 - Menu do modelo da revista	68

Figura 47 - Ícones para a navegação primária e secundária da revista	70
Figura 48 - Ícones para os elementos interativos da revista	70
Figura 49 - Ícones para as instruções de uso da revista	70
Figura 50 - Ícones desenvolvidos utilização no <i>site</i> da revista	71
Figura 51 - Visualização do <i>grid</i> nos dispositivos: <i>notebook</i> , <i>tablet</i> e <i>smartphone</i>	73
Figura 52 - Visualização do <i>grid</i> em um artigo nos dispositivos: <i>notebook</i> , <i>tablet</i> e <i>smartphone</i>	73
Figura 53 - Exemplos de wireframes	74
Figura 54 - Paleta de cores original e otimizada para daltonicos	77
Figura 55 - Cores da revista mostrando sua variação de acordo com os tipos de daltonismo	78
Figura 56 - Exemplo de página que com opções de acessibilidade	78
Figura 57 - “Início” da animação da capa, mostrando a apresentação da marca.....	85
Figura 58 - “Final” da animação, mostrando o tema abordado, marca oficial e chamadas.....	86
Figura 59 - Versão final do sumário para <i>desktop</i> e <i>tablet</i>	87
Figura 60 - Alternativas geradas para o artigo “Anatomia Tipográfica”	88
Figura 61 - Versão final do artigo “Anatomia Tipográfica”	89
Figura 62 - Artigo “Anatomia Tipográfica” visualizado em diversos dispositivos	89
Figura 63 - Alternativas geradas para o artigo “Linha do Tempo”	90
Figura 64 - Versão final do artigo “Linha do Tempo”	91
Figura 65 - Artigo “Linha do Tempo” visualizado em diversos dispositivos	91
Figura 66 - Alternativas geradas para o artigo “Dicas”	92
Figura 67 - Versão final do artigo “Dicas”	93
Figura 68 - Artigo “Dicas” visualizado em diversos dispositivos.....	93
Figura 69 - Exemplo do processo de geração de alternativas com base em Alfred Hitchcock.....	94
Figura 70 - Versões finais de Martin Scorsese, Alfred Hitchcock, Otto Preminger e Stanley Kubrick e Saul Bass	95
Figura 71 - Exemplo de painel e fontes.....	95
Figura 72 - Painel de Otto Preminger	96
Figura 73 - Painéis de abertura e finalização	96
Figura 74 - Artigo sobre Bass visualizado em diversos dispositivos	96
Figura 75 - Alternativas geradas para a seção “recomendações”	97
Figura 76 - Versão final da seção “recomendações”	97
Figura 77 - Artigo “recomendações” visualizado em diversos dispositivos	98
Figura 78 - Alternativas geradas para o artigo “trabalhos dos leitores”	99
Figura 79 - Versão final da seção “trabalhos dos leitores”	99
Figura 80 - Artigo “trabalho dos leitores” visualizado em diversos dispositivos	100

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Realização de leitura de revista sobre design	27
Gráfico 2 - Frequência da leitura de revista sobre design	27
Gráfico 3 - Preferência pelo tipo de revista	27
Gráfico 4 - Preferência sobre as fontes de informação sobre design	27
Gráfico 5 - Dispositivo utilizado para acessar a internet em sala de aula	28
Gráfico 6 - Dispositivo utilizado para acessar a internet em casa	28
Gráfico 7 - Necessidade de material de apoio específico para o curso.....	28
Gráfico 8 - Assuntos mais procurados	28
Gráfico 9 - Dispositivo utilizado para avaliar a revista	101
Gráfico 10 - Eficiência de uso do sistema navegacional da revista.....	102
Gráfico 11 - Necessidade de voltar às instruções de uso	102
Gráfico 12 - Facilidade de uso dos elementos interativos.	102
Gráfico 13 - Legibilidade da revista	102
Gráfico 14 - Atratividade da revista	103

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS	11
1.2 JUSTIFICATIVA	12
1.3 OBJETIVOS	13
1.3.1 OBJETIVO GERAL.....	13
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
1.4 PROCEDIMENTOS METODOLOGICOS.....	14
1.5 ESTRUTURA DO TRABALHO	14
2 EMBASAMENTO TEÓRICO	16
2.1 <i>DESIGN</i> EDITORIAL.....	16
2.2 <i>DESIGN</i> DE REVISTAS.....	18
2.3 DA PUBLICAÇÃO IMPRESSA A DIGITAL.....	22
3. ASPECTOS METODOLÓGICOS	26
3.1 PESQUISA COM PÚBLICO-ALVO	26
3.1.1 Coleta e análise de dados	26
3.2. ANÁLISE DE REVISTAS DIGITAIS	29
3.2.1 Análise da revista “Alternative Press”	32
3.2.2 Análise da revista “Aux”	34
3.2.3 Análise da revista “Zupi”	37
3.2.4 Análise da revista “BIK BOK”	39
3.2.5 Resultado da análise	42
4 PROJETO GRÁFICO DA REVISTA EM BRANCO	44
4.1 REQUISITOS DO PROJETO	44
4.2 PLANO EDITORIAL	45
4.3 A MARCA	48
4.3.1 Porque “Em Branco”?.....	48
4.3.1.1 Origami/dobradura em papel.....	49
4.3.1.2 Leite.....	50
4.3.1.3 Espaço / campo em branco.....	51
4.3.1.4 Balão de diálogos	52
4.4 ELEMENTOS DE DIAGRAMAÇÃO	55
4.4.1 Tipografia	55
4.4.2 Cores.....	63
4.4.3 Elementos de repetição.....	65
4.4.4 Vinheta	65
4.4.5 Navegação	67
4.4.6 <i>Grids</i>	71
4.4.7 <i>Wireframes</i>	73
4.4.8 Capa.....	75
4.4.9 Sumário.....	75
4.4.10 Acessibilidade	76
4.5 IMPLEMENTAÇÃO DA REVISTA	79
5 DESENVOLVIMENTO DO MODELO DA REVISTA	82
5.1 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS.....	84
5.1.1 Capa.....	84
5.2.2 Sumário.....	86

5.2.3 Artigo “Anatomia tipográfica”	87
5.2.4 Artigo “Linha do Tempo”	90
5.2.5 Artigo “Dicas”	92
5.2.6 Artigo “A tipografia e a arte de Saul Bass”	93
5.2.7 Seção “Recomendações”	97
5.2.8 Seção “Trabalho dos Leitores”	98
5.3 PESQUISA DE USABILIDADE	100
5.3.1 Coleta e análise de dados	100
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	104
6.1 CONTINUIDADE DO PROJETO	106
REFERÊNCIAS	108
APÊNDICES	112
APÊNDICE A - Pesquisa apresentada aos estudantes de design para levantamento de dados iniciais necessários à realização do projeto	112
APÊNDICE B - Imagens tela a tela do artigo “Anatomia Tipográfica”	113
APÊNDICE C - Imagens tela a tela do artigo “Linha do Tempo”	114
APÊNDICE D - Imagens tela a tela do artigo “Dicas”	115
APÊNDICE E - Imagens tela a tela do artigo “A tipografia e a arte de Saul Bass” ..	116
APÊNDICE F - Imagens tela a tela do artigo “Recomendações”	117
APÊNDICE G - Imagens tela a tela do artigo “Trabalho dos leitores”	118
APÊNDICE H - Pesquisa apresentada para verificar o funcionamento do modelo da revista	119

1 INTRODUÇÃO

1.1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Em plena Era da Informação, é comum o aparecimento de novas tecnologias e conseqüentemente a ideia – nem sempre correta – de que essas substituirão as demais. Nos meios de comunicação não é diferente, e a internet veio para transformar de vez a disseminação de informação.

Uma das grandes vantagens do acesso estendido à internet seria a capacidade de todos poderem produzir e veicular informação, não ficando apenas restrito a escritores e seus livros, jornalistas e seus jornais e revistas. Em teoria é um avanço maravilhoso em termos de comunicação; mas na prática, não é bem assim: a cada dia surgem mais *blogs* e *sites* com o intuito de disseminar informações a respeito de um tema qualquer. Com o tema *design* não é diferente, mas nem sempre existe um mediador competente analisando e avaliando as informações e conseqüentemente esses (*sites* e *blogs*) acabam não oferecendo confiança e credibilidade para o público.

Existe certo “abarroamento” de informações sobre curiosidades diversas e, neste caso, a falta de mediação não é tão prejudicial ao leitor. Mas levando em consideração as necessidades acadêmicas, informações confiáveis são publicadas em número bastante reduzido se comparado ao conteúdo meramente inspiracional e voltado a curiosidades. É comum utilizar a internet como forma inicial de pesquisa pela facilidade e rapidez de localização de conteúdos, porém é importante que se tenha a capacidade de filtrá-los e nem sempre o pesquisador está apto para tal ação.

Por nem tudo poder ser abordado em sala de aula de maneira abrangente ou condizente com as necessidades dos alunos e as instituições de ensino não terem condições de manter atualizados os acervos das bibliotecas, principalmente nas áreas relacionadas à tecnologia digital, a internet naturalmente se torna uma extensão da sala de aula na busca de informações. Afinal, é inegável que o meio digital é muito mais rápido que qualquer outro meio para veiculação de conteúdos e novidades, sem mencionar a relação custo-benefício que oferece.

O acesso à informação pode estar ao alcance de qualquer aluno de *design*, e o aprendizado contínuo se torna imprescindível para um bom desempenho acadêmico e profissional, mas com os constantes avanços e novidades voltados à área de design e uma exigência cada vez mais abrangente do mercado de trabalho, nota-se a falta de um meio que faça um direcionamento mais seletivo a informações relevantes.

É nisso que se foca este projeto, o desenvolvimento de um meio adaptável a leitura digital – no caso, um modelo revista responsiva – com artigos educacionais (instrutivos), dicas e curiosidades com temática voltada ao design gráfico.

1.2 JUSTIFICATIVA

O projeto foi pensado devido às necessidades sentidas pelas autoras durante os semestres iniciais do curso, e se mostrou relevante após realização de uma pesquisa inicial cujo resultado apontou que outros alunos, além de se identificarem com as necessidades, demonstraram interesse e julgaram necessário o desenvolvimento de material de cunho educativo que faça uma segmentação e direcionamento a conteúdos tratados ao longo do curso de Design Gráfico.

Propõe-se então o desenvolvimento de uma revista digital, que funcionaria em conjunto a um *site* voltado à temática de *design* gráfico, contendo principalmente conteúdos voltados às necessidades acadêmicas de forma mais técnica, sem no entanto, deixar de oferecer artigos com atualidades e curiosidades, entre outros. Embora este projeto considere o funcionamento do *site* e revista em conjunto, aqui será desenvolvida apenas a revista e a parte do *site* que servirá como suporte para que a revista possa ser acessada em diversos dispositivos.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo geral

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo criar um modelo de revista digital responsiva que apresente elementos multimídia e interativos, seu conteúdo é voltado à estudantes de *design* gráfico, e tem por objetivo oferecer, de forma sintetizada, artigos que abordem temas apresentados no decorrer do curso de Design Gráfico.

1.3.2 Objetivos específicos

Para o cumprimento do objetivo geral será necessário:

- Revisar literatura para conceituar e aprofundar os conhecimentos acerca dos itens necessários para a execução da revista;
- Levantar dados sobre o público-alvo para: verificar a real necessidade da criação da revista; delimitar os dispositivos digitais mais utilizados; e definir os temas a serem abordados na revista;
- Analisar revistas digitais para coleta de informações sobre os recursos mais comumente oferecidos nos suportes existentes;
- Executar o modelo da revista digital, considerando as diferentes dimensões dos dispositivos utilizados pelo público-alvo;
- Realizar segunda pesquisa com público-alvo para verificar a eficiência de uso do modelo da revista e sanar possíveis problemas.

1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A execução deste Trabalho de Conclusão de Curso deu-se em duas etapas: teórica e prática.

Na etapa teórica fez-se pesquisa bibliográfica para revisão de literatura, promovendo ou aprimorando o embasamento teórico necessário para o desenvolvimento do projeto. Analisou-se dados quantitativos obtidos previamente relacionados à necessidade de realização do projeto, delimitação dos dispositivos utilizados e definição dos temas a serem abordados na revista. Realizou-se também análise de revistas digitais que teve como objetivo verificar os recursos multimídia mais utilizados bem como os métodos utilizados na navegação das mesmas.

Durante a etapa prática, foram geradas alternativas para a marca, tipografia, interatividade e os possíveis *layouts* a serem utilizados nos artigos da revista. Nesta etapa também foi realizada pesquisa com público-alvo para verificar a aceitação das escolhas realizadas e então concluir o modelo da revista.

1.5 ESTRUTURA DO TRABALHO

O presente trabalho de conclusão de curso é composto por seis capítulos, considerando-se como primeiro capítulo essa introdução. O segundo capítulo aborda embasamento teórico sobre *design* editorial, destacando seu papel dentro do mercado de publicações, dando ênfase ao *design* de revistas. Contém também breve relato sobre a transição das revistas impressas para o meio digital.

“Aspectos Metodológicos” apresenta os resultados da pesquisa quantitativa realizada com o público-alvo, análise realizada com revistas digitais para verificar as formas como os elementos mais usuais presentes no *design* de revistas e elementos multimídia são utilizados nas mesmas e, por fim, foram definidos os requisitos para a criação do modelo da revista.

Em “Projeto Gráfico da Revista Em Branco” são apresentados os requisitos necessários para a criação do modelo bem como o desenvolvimento da marca

gráfica, os testes tipográficos e as decisões acerca dos demais elementos necessários para o desenvolvimento de uma revista digital responsiva.

O “Desenvolvimento do modelo da revista”, mostra a geração de alternativas para os *layouts* dos artigos presentes na revista, bem como suas versões finais, e apresenta os resultados de pesquisa qualitativa realizada com público-alvo a respeito da usabilidade da revista.

O sexto e último capítulo apresenta as considerações finais acerca do projeto, cujo modelo está disponibilizado *online* em www.embranco.org.

2 EMBASAMENTO TEÓRICO

Neste capítulo são abordadas informações consideradas importantes para a produção de uma publicação como esta, abordando as diretrizes do *design* editorial e de revistas, e também uma descrição da transposição de revistas para o meio digital. Apresenta-se um levantamento de dados utilizados como base para compreender as necessidades e exigências gráficas – e também jornalísticas – para a criação de uma revista digital, priorizando sempre o leitor.

2.1 DESIGN EDITORIAL

Entre as especialidades que dividem o *design* gráfico, a que diz respeito ao projeto de publicações é denominada design editorial, tendo como áreas de destaque o *design* de livros, revistas e jornais, entrando em contato direto com o trabalho escrito.

Uma publicação nada mais é do que a aplicação combinada de textos e imagens, de forma a divulgar determinada ideia, e torná-la pública. De acordo com Samara (2007), toda forma de publicação começa como uma ideia, um assunto e/ou mensagem com uma função prevista, mas nem sempre com forma definida.

Assuntos e atividades populares como cozinha, esportes, automobilismo, moda, dentre outras mais – independentemente da maneira que são divulgados, seja por uma revista, jornal, catálogo – têm sempre a mesma função: envolver uma audiência naquele assunto ou mensagem durante certo período de tempo. O que muda é o formato, que vai diferenciar cada ideia, distinguindo o conteúdo em partes reconhecíveis, engajando o público alvo a partir de cores, imagens e tipografia específicas.

O veículo no qual essas ideias serão publicadas está relacionado a funções secundárias: o tipo de público a quem se endereça; a necessidade para informações periódicas ou agrupadas, e se a natureza da mensagem é estática ou evolucionária.

Não importa qual o veículo, toda ideia pode tomar uma forma gráfica. (SAMARA, 2007). A tarefa do *designer*, junto ao editor, é determinar qual será a

melhor forma. Para que isso aconteça, toda e qualquer publicação depende de um projeto gráfico, no qual o *designer* faz inúmeras considerações para que se chegue ao formato adequado.

O projetista precisa atingir o público/leitor através do seu *design*, que deve buscar a harmonia entre *layout*, cor, hierarquia de informação, entre outras regras básicas de projeto. A função primordial do projeto gráfico é a de conferir unidade e refletir a personalidade da publicação, e acima de tudo, disseminar a mensagem, informação e ou assunto. Samara (2009) determina como regra básica que se a mensagem, história, narrativa, ou alguma experiência útil não for transmitida ao usuário/leitor, não importa quão bonita uma peça gráfica seja, não havendo a comunicação esta perde completamente o sentido e não pode ser considerado *design* gráfico.

Ary Moraes fala sobre o papel que o projeto editorial desempenha em jornais, mas suas conclusões podem ser consideradas para o design editorial como um todo:

projeto editorial é o modo pelo qual a empresa ou grupo que mantém o jornal busca atingir seus objetivos através da sua publicação [...]. O projeto editorial de um veículo pode ser percebido na orientação que dá às matérias na apuração, na redação e na sua apresentação na página (MORAES, 1998, p.37).

Sendo assim, o projeto editorial tem necessariamente, quando bem executado, a capacidade de transmitir ao leitor uma mensagem, ideia que a publicação aborda ou tema que trata, podendo também explicitar parte de sua linha editorial e até mesmo a ideologia da empresa/instituição através da linguagem visual.

O papel do *designer*, acima de tudo, é examinar o conteúdo e pensar como será o aspecto objetivo e subjetivo relacionado à sua mensagem. Um projeto editorial é construído através de um conjunto de regras básicas, utilizando um diagrama (*grid*) um grupo de tipos de caracteres (letras, números e sinais) para apoio do processo de produção (LESLIE, 2003).

É determinante em sua composição que se leve em consideração a leitura estendida, – maior que oito ou doze páginas – focando a redução de problemas por esta causados, a partir de ajustes de tipografia, e escolha de estilos ou padrões específicos para cada entrada textual, reforçando a diferenciação entre textos pelo leitor, buscando facilitar a leitura, de forma que esta seja legível e confortável. Esta

ainda deve ser vívida o suficiente para manter o interesse de leitura, ao longo de muitas páginas, de forma que as páginas e seções sejam estruturadas para acomodar uma variedade de conteúdos, integrando imagens com a tipografia a fim de atingir um formato que construa a comunicação da publicação como um todo.

Aqui foram considerados aspectos básicos para o entendimento dos requisitos para um projeto editorial, evidenciando a importância de um projeto gráfico que leve em consideração as especificidades de cada tipo de publicação, mas que sobretudo transmita as informações contidas no texto; e é esse o trabalho do *designer*. Para maior aprofundamento dos princípios relacionados a essa área recomenda-se a leitura de “Publication Design Workbook – A real world design guide”, de Timothy Samara, e “Edição e Design” de Jan V. White, que serviram de base para este projeto.

Ao que se segue, será considerado principalmente o *design* de revistas, no qual existe uma maior variação de elementos dentro de um conjunto de publicações. Uma revista costuma seguir uma hierarquia de importância de matérias, diferentemente dos jornais seu número de páginas e estrutura/*grid* são flexíveis, porém os princípios continuam os mesmos.

2.2 DESIGN DE REVISTAS

O projeto gráfico de revistas é um dos de maior destaque dentro do campo de publicações, e possivelmente o de maior versatilidade. Revistas são publicações periódicas, apresentadas com um mesmo título, porém com diferentes conteúdos a cada edição, normalmente disponibilizadas em intervalos regulares de tempo (Oxford Dictionary, 2014). Uma revista é um veículo de comunicação, mas não se limita a isso, é também uma marca, uma empresa, uma prestadora de serviços, podendo ser definida como uma mistura entre jornalismo e entretenimento (SCALZO, 2004, p.11 e WHITE, 1982).

De acordo com Barbosa (1996, p. 29), “revista é um veículo de massa que se situa entre o livro e o jornal; é menos efêmera que o jornal e menos permanente que o livro”. A revista destina-se a públicos específicos, podendo assim buscar o

aprofundamento de assuntos de interesse deste mesmo público – novamente, mais que os jornais, e menos que os livros.

O projeto gráfico de uma revista assemelha-se ao jornal ao trazer conteúdos estruturados em formas de matérias, mas com maior planejamento, e dependendo do conteúdo abordado, de modo a trazer uma mensagem direcionada que busca criar um vínculo com o leitor, não informando apenas acontecimentos, mas sim, trazendo uma vasta gama de conteúdos. Não tratam mais simplesmente de reportagens ou entretenimento, mas sim englobam aspectos culturais, ao que Scalzo, diz:

(...) cobrem funções culturais mais complexas que a simples transmissão de notícias. Entretêm, trazem análise, reflexão, concentração e experiência de leitura [...]. Revista une e funde entretenimento, educação, serviço e interpretação dos acontecimentos. Possui menos informação no sentido clássico (as “notícias quentes”) e mais informação pessoal (aquela que vai ajudar o leitor em seu cotidiano, em sua vida prática) (SCALZO, 2004, p. 13).

Scalzo ainda descreve as funções estéticas e culturais que determinam o projeto e identidade de uma revista, tendo em vista principalmente a ligação com o público alvo, sendo este o fator determinante deste tipo de publicação:

revista é também um encontro entre um editor e um leitor, um contato que se estabelece, um fio invisível que une um grupo de pessoas e, nesse sentido, ajuda a construir identidade, ou seja, cria identificações, dá sensação de pertencer a um determinado grupo. (...) Não é à toa que leitores gostam de andar abraçados às suas revistas – ou de andar com elas à mostra – para que todos vejam que eles pertencem a este ou àquele grupo. Por isso, não se pode nunca esquecer: quem define o que é uma revista, antes de tudo, é o seu leitor (SCALZO, 2004, p. 12).

Revistas, como já mencionado, são um dos dois principais grupos de periódicos, seu formato se diferencia das demais publicações deste segmento (jornais e catálogos), e isto influencia na maneira que o conteúdo é apresentado: estes necessitam de um projeto que possibilite a leitura sistemática, e que ao mesmo tempo seja acrescentado dinamismo a esta experiência. Um bom projeto gráfico faz toda a diferença para o sucesso de uma revista, ao que o leitor costuma “coleccionar” um título que lhe agrada; ou seja, para se garantir no mercado – como já citado anteriormente por Scalzo – a publicação deve buscar uma identificação com o público alvo.

A linha editorial das revistas permite maior tempo para o planejamento de textos e matérias, e como suas informações não tendem a ser inéditas, – no exato

momento em que estão acontecendo – são mais explicativas, permitindo um *layout* melhor trabalhado.

Algumas revistas se atêm a uma editoração diferenciada na qual cada matéria normalmente possui um *layout* temático, relacionando ornamentos, ilustrações, caixas de diagramação, etc., ao referido tema; com o intuito de criar a melhor imersão/conexão possível com o leitor – pode-se utilizar como exemplo nomes como Super Interessante, Mundo Estranho, Revista Recreio, dentre outras linhas temáticas.

Gabriel Garcia Márquez (1996) é o autor de uma frase que se encaixa perfeitamente no conteúdo de revistas: “(...) a melhor notícia nem sempre é a que se dá primeiro, mas muitas vezes a que se dá melhor.” Diferente dos jornais, que possuem uma linguagem factual e noticiária, as revistas buscam o aprofundamento de conteúdo, tomando para si um papel na complementação da educação.

Os leitores desse meio se mostram interessados mais na informação correta do que no ineditismo, a segmentação facilita a identificação com o público, que tira maior proveito do serviço prestado. Revista une e funde entretenimento, educação, serviço e interpretação de acontecimentos (SCALZO, 2004).

Sendo assim, seu conteúdo acaba por distanciar-se do noticiário, buscando caminhos alternativos, nos quais desenvolvem sua própria função e linguagem, sempre mantendo a relação direta com o leitor que começa seu acesso a informação de uma revista através do manuseio, folheando antes de ler: através deste contato hábil e visual é que são desencadeados diferentes níveis de leitura (BARBOSA, 1996). O apelo gráfico é essencial para o surgimento dessa conexão/seleção.

A disseminação de informações por parte de uma revista não se limita ao elemento textual, são os demais elementos presentes no projeto editorial que trazem mais peso na transmissão da mensagem. O texto em si não prenderia a atenção do leitor se tais “artifícios” fossem desconsiderados. O aspecto gráfico é que despertará, ou não, o interesse do leitor.

White (2005) define que o *design* de uma revista não se trata de arte, é puramente comunicação, informação, dispostas de maneira atrativa e tornando-se de mais fácil leitura. Tanto *designers* quanto jornalistas devem estar preocupados com a melhor maneira de contar a história, de forma a torná-la mais legível e atrativa, mas sem perder a comunicação da mensagem e conteúdo.

A linguagem gráfica, formada pelos diversos elementos presentes no projeto, como tipografia, cores, diagramação entre outros, é determinante na definição da identidade visual a ser seguida, que também se relaciona diretamente ao leitor, afinal,

como tudo numa revista, é o leitor, também, quem vai determinar o tipo de linguagem gráfica a ser utilizada pela publicação. Não dá para imaginar uma revista de *surf* diagramada como uma semanal de informação, ou vice-versa. É o universo dos valores e de interesses dos leitores que vai definir a tipografia, o corpo do texto, a entrelinha, a largura das colunas, as cores, o tipo de imagem e a forma como tudo isto será disposto na página. Por isso o projeto gráfico tem que estar inserido num editorial mais amplo (SCALZO 2004, p. 67).

Dentro dos elementos do projeto gráfico, a capa acaba sendo um dos principais – se não o determinante – de uma publicação deste gênero. Ela tem a função de atrair o leitor, destacando-se do concorrente, e ao mesmo tempo transmitir o conteúdo editorial, sem grandes revelações. O posicionamento da revista e sua identidade se tornam marcantes com uma capa bem executada.

O sumário deve servir como base de exploração do conteúdo, auxiliando o leitor, trazendo destaques para os principais focos do conteúdo; deve acima de tudo apresentar-se de forma clara a fim de ser uma ferramenta de navegação.

O *design* da página é fundamental para a qualidade da recepção da informação. Projetos editoriais são um sistema de informações que deve manter uma unidade. Contam com famílias de várias fontes que têm a função de determinar níveis hierárquicos de informações, e estas também têm a função de passar uma mensagem através de seu estilo, mais que a linguagem verbal em si, sendo a escolha do tipo um passo importante no projeto. A tipografia sustenta o *design* de uma publicação editorial.

Mesmo o texto sendo de extrema importância na sustentação do periódico, uma pesquisa do *Poynter Institute* citada por Moraes (1998), ao investigar o fluxo de processamento dos elementos da página – qual a ordem dos elementos vistos pelos leitores – indicou que o trabalho de arte – ilustrações e infográficos – era percebido pela maioria dos leitores (80%), seguidos pelas fotografias (75%) e os títulos (56%). O texto aparece com apenas 25%, em sétimo lugar.

Sendo assim, pode-se concluir que, apesar do pensamento de que uma revista transmite o conteúdo a partir de um texto, os demais elementos presentes no

projeto gráfico são os que transmitem a mensagem de maneira mais rápida e prendem a atenção do leitor, desencadeando o interesse pelo texto.

2.3 DA PUBLICAÇÃO IMPRESSA À DIGITAL

O contínuo aumento de publicações no meio digital cresce junto a novas interpretações da apresentação das mesmas e, consecutivamente, problemas surgem ao longo desta evolução, principalmente considerando-se o *design* da “superfície” e de interface (KERR, 1986), ao que diz respeito à apresentação destes ao público considerando-se as possibilidades das novas mídias.

As mudanças criam problemas tanto para desenvolvedores quanto para usuários das novas mídias. Os problemas desencadeiam-se principalmente devido à forma física dos materiais eletrônicos, que exige uma interação diferente da proposta tátil do material impresso (KERR, 1986).

A partir do momento em que computadores pessoais, programas de editoração eletrônica e impressoras começaram a surgir e se popularizar em meados de 1980, ficou claro para profissionais da área que o *design* editorial passaria por uma revolução (DUARTE, 2010). Isso acarretou um novo perfil de profissional na área, passando do modo artesanal ao digital com uma velocidade espantosa.

Anteriormente à disponibilização *online*, nos anos 90 muitas revistas começam a ser baseadas em CD-Roms e *cover mounts* (suporte de armazenamento que contém *software*, mídia audiovisual e outros produtos) que faziam parte de um jornal ou revista.

Inicialmente, quando as revistas passaram a ter seus conteúdos disponibilizados *online*, havia grandes limitações relacionadas à velocidade de conexão dos usuários. Na época, ainda era incomum formas mais rápidas de acesso do que os *modems dial-up*¹ que chegavam a 56kbps², portanto as matérias presentes em revistas, como a “Veja”, eram apenas postada em seus *sites* em páginas

¹Dispositivo eletrônico que utiliza a linha telefônica para se conectar a internet.

²Quilobit por segundo, unidade utilizada para medir o volume de dados em transmissões, seja entre computadores ou outros dispositivos.

normais, que não contavam com nenhuma diagramação especial ou fotos maiores do que a largura do espaço destinado a textos no *site*. Tais matérias podiam ser acessadas apenas por assinantes da revista que se cadastrassem no *site*.

Quando o acesso à internet passou a ser mais comum, via banda larga, começaram a surgir mais opções para a visualização de revistas no formato digital, uma delas sendo o *download*³ de PDF's (Portable Document Format) de revistas que eram oferecidas gratuitamente.

Alguns desses pdf's eram diagramados como revistas impressas e outros tinham sua aparência bastante próxima a documentos criados em editores de texto. Nessa fase também apareceram os primeiros *flipbooks* digitais, formato de revista ou livro eletrônico que exhibe sequências de imagens simulando o folheio de revistas/livros aproximando o leitor da experiência “real”. Neles as revistas eram apresentadas com diagramação igual a seus exemplares impressos em uma interface na qual o usuário poderia mudar de página utilizando setas navegacionais posicionadas em uma barra na parte inferior da tela.

Os primeiros *flipbooks* digitais não ofereciam a funcionalidade *zoom* (aumento do tamanho da página), o que tornava difícil a leitura das edições – que eram exibidas em páginas duplas. Com a evolução deste modelo, o *zoom* foi implementado e então o usuário poderia ampliar a página facilitando assim a leitura. Novamente, as revistas neste formato eram disponibilizadas de forma gratuita ou mediante comprovação de assinatura.

A princípio os *flipbooks* eram desenvolvidos utilizando tecnologia Java script, linguagem baseada em *scripts* que combinada ao HTML⁴ permite conferir mais dinamismo e interatividade às páginas de um *site* (PELEGRINA, 2010), e passaram a ser criados utilizando Flash®, *software* utilizado para a criação de componentes animados (gráficos interativos, botões, animações, áudio e vídeo), que oferecia mais funcionalidades e dificultava o *download* de conteúdo quando inseridos em páginas da *web*. Por muito tempo foi a forma mais utilizada para se disponibilizar conteúdo digital mantendo sua diagramação próxima ou idêntica a das revistas impressas.

Com o passar do tempo e o surgimento de novas tecnologias que permitiam maior flexibilidade de acesso a revistas digitais, os *flipbooks* (principalmente os que

³Ato de transferir cópias de um arquivo ou programa de um *site* ou de uma página da *web* do servidor para o computador do usuário. O mesmo que baixar. (PELEGRINA, 2010)

⁴[Ing. Sigla para Hypertext Markup Language] Linguagem padrão para criação de páginas em um *site*.

utilizavam tecnologia Flash® que não é suportada por dispositivos móveis da Apple®⁵) haviam perdido espaço no mercado.

Nos últimos anos, com uma demanda maior por conteúdo digital que possa ser acessado em diversos dispositivos diferentes, os *flipbooks* tradicionais foram recodificados utilizando tecnologias mais modernas e flexíveis, e são novamente utilizados por algumas empresas para desenvolver e disponibilizar conteúdos digitais, como revistas e livros que possam ser acessados a partir de qualquer tipo de dispositivo. Atualmente, algumas empresas oferecem a possibilidade de utilização de multimídia dentro destes.

Infelizmente, mesmo com todo o avanço no desenvolvimento dessa forma de publicação, os *flipbooks* digitais ainda deixam a desejar se comparados com outras tecnologias existentes no momento, sendo considerada a melhor opção apenas financeiramente, pelo fato de existirem *scripts*⁶ gratuitos para a criação de revistas digitais.

Em 2001 foi lançada a plataforma ZINIO®, atualmente um dos maiores distribuidores de revistas digitais no mundo, que oferecia seu próprio *e-reader* (leitor de livros e revistas digitais) que permitia a seus usuários a leitura das revistas diretamente de seus *sites*, ou fizessem o *download* das mesmas para leitura *offline*. Ainda hoje o formato Zinio não oferece qualquer tipo de interação em suas publicações, sendo meras transposições das versões impressas das revistas ofertadas.

Mesmo não oferecendo interatividade, o formato é bastante flexível e oferecido para todos os sistemas operacionais tanto em computadores quanto em dispositivos móveis (*tablets* e *smartphones*). O formato oferece a possibilidade de exibir apenas o texto, removendo a formatação de revista para facilitar a leitura em telas pequenas. Mesmo com o crescimento das revistas oferecidas para *tablets*, com diversos tipos de interatividade, a plataforma ainda é muito utilizada e possibilita o rápido acesso a inúmeras publicações internacionais a preço bastante acessível.

Com o lançamento do primeiro iPad® em 2010 e sua rápida popularidade, surge um novo formato de revistas digitais desenvolvidas para funcionarem como *apps*(aplicativos) nativos do sistema operacional iOS. Esse formato oferece a

⁵Empresa desenvolvedora dos *desktops* e *laptops* Mac, o sistema operacional OS X, iPod, iPhone e iPad.

⁶Conjunto de comandos e parâmetros escritos numa determinada linguagem de programação para a execução automática de tarefas(PELEGRINA, 2010).

possibilidade de inserção de áudios, vídeos, imagens ampliáveis, entre outros em suas revistas, o que as tornam muito mais interativas e atrativas ao público. Embora exista grande possibilidade de inserção de conteúdos interativos, muitas revistas lançadas especialmente para iPad® são apenas versões nativas com conteúdo idêntico ao da revista impressa, sem qualquer tipo de elemento multimídia.

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 e destes novos dispositivos, junto ao amadurecimento das tecnologias *web*, levaram a alterações na forma do conteúdo, que se apresenta cada vez mais interativo, fragmentado, e acima de tudo, acessível - e cada vez se distanciando mais do formato impresso. Mesmo que algumas publicações insistam em formatos próximos à mídia impressa, estas não se mostram tão eficientes quanto as pensadas desde o início para o formato digital.

A definição de Horie e Pluinage (2013) sobre revistas digitais foi utilizada como base para o desenvolvimento deste projeto, considerando a produção da revista justamente pensada desde seu início para o meio digital.

Uma revista digital é uma publicação periódica formatada para leitura em *tablets* e outros dispositivos móveis.

Sua principal característica é a junção de elementos gráficos e editoriais tradicionais da mídia impressa com recursos digitais, que são os recursos interativos, hipertextuais e multimídia. Ou seja, para que uma revista seja realmente digital, não basta fazer um PDF estático de uma revista impressa e inserir em um *tablet*. É necessário que a revista tenha, efetivamente, uma linguagem digital, e que reaja e responda aos toques do leitor na tela do dispositivo de leitura (HORIE, PLUVINAGE, 2013, p.15).

Muito ainda se discute sobre conquista das mídias digitais, e se estas levariam ao fim das publicações impressas, tornando-as obsoletas. As publicações digitais, devido ao seu caráter dinâmico, baixo custo e simplicidade no que diz respeito à atualização e veiculação de informações, vem crescendo tanto em quantidade de publicações quanto em tecnologias para seu desenvolvimento.

3 ASPECTOS METODOLÓGICOS

Neste capítulo serão apresentadas as conclusões a respeito de pesquisa realizada com público-alvo, que teve como objetivo determinar os dispositivos mais utilizados pelos alunos ao realizar pesquisas a respeito de conteúdos voltados às áreas do curso. Serão apresentadas também as análises de revistas digitais realizadas com o intuito de gerar os requisitos necessários à realização do projeto.

3.1 PESQUISA COM PÚBLICO-ALVO

A pesquisa com público-alvo foi realizada para obtenção de dados quantitativos e teve como objetivo principal determinar os dispositivos mais utilizados pelos estudantes do curso de Design Gráfico da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, na busca por informações necessárias para realização de atividades acadêmicas. A pesquisa também tinha como objetivo descobrir se os estudantes consideravam necessário o desenvolvimento do material de apoio proposto neste trabalho de conclusão de curso.

3.1.1 Coleta e análise de dados

O levantamento de dados foi realizado entre 2 e 5 de outubro de 2013, por meio de questionário (APENDICE A) com questões fechadas apresentado a 70 alunos de diversos períodos do curso de Design Gráfico da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Os questionários foram apresentados aos alunos com ajuda de professores que os distribuíram durante suas aulas. Com ele buscou-se quantificar de forma simples os hábitos de leitura de revistas sobre design, os meios mais utilizados para buscar por informações relacionadas às diversas disciplinas do curso, e por fim, os dispositivos mais utilizados para acessar esses conteúdos tanto na universidade quanto em casa. Inicialmente cogitou-se a

realização de nova coleta de dados para determinar os sistemas operacionais, navegadores, resoluções de tela e marcas de dispositivos mais utilizados pelos estudantes, porém testes preliminares realizados pelas autoras levando em consideração a codificação que seria utilizada no desenvolvimento da revista provaram não ser necessária a realização de nova coleta de dados, uma vez que o funcionamento do modelo testado foi favorável independente do dispositivo, marca ou sistema operacional utilizado.

A pesquisa apontou que 56% dos estudantes que responderam ao questionário lêem revistas sobre design regularmente (GRÁFICO 1), destes, a maioria (72%) afirmou ler revistas com frequência mensal, 26% lê revistas semanalmente e 2% quinzenalmente (GRÁFICO 2).

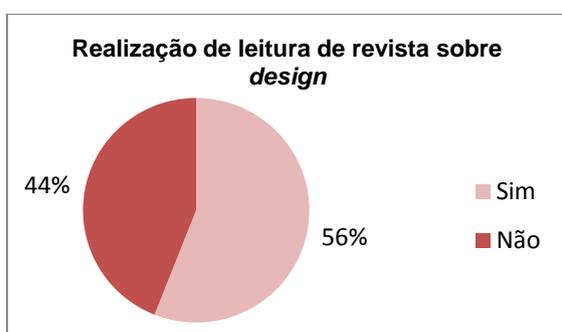


Gráfico 1 - Realização de leitura de revista sobre *design*
Fonte: autoria própria, 2013

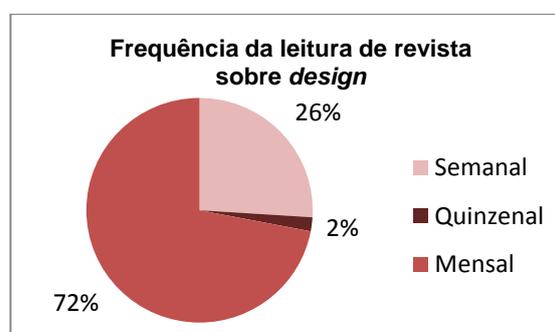


Gráfico 2 - Frequência da leitura de revista sobre *design*
Fonte: autoria própria, 2013

Dentre os participantes da pesquisa, apenas 5% lêem revistas impressas, confirmando a grande preferência por conteúdo disponibilizado de forma digital (GRÁFICO 3). O formato digital disponibilizado *online* também foi apontado como o preferido (89%) na hora de buscar por informações voltadas a assuntos relacionados à temática das disciplinas (GRÁFICO 4).

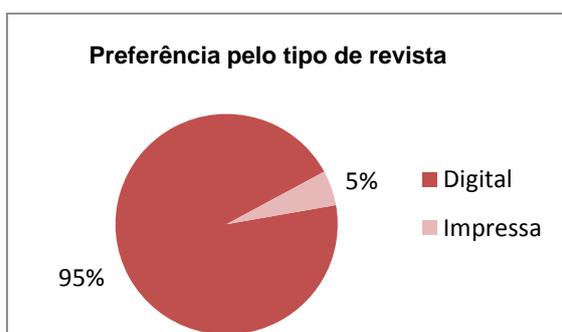


Gráfico 3 - Preferência pelo tipo de revista
Fonte: autoria própria, 2013



Gráfico 4 - Preferência sobre as fontes de informação sobre *design*
Fonte: autoria própria, 2013

Em relação aos dispositivos utilizados para acessar conteúdos digitais, a pesquisa apontou a preferência pelo uso de computadores (*desktops*, *notebooks* e *netbooks*) tanto na universidade (46% - GRÁFICO 5) quanto em casa (96% - GRÁFICO 6); *tablets* (11%) e *smartphones* (43%) também são utilizados com frequência ao acessar a internet em sala de aula.

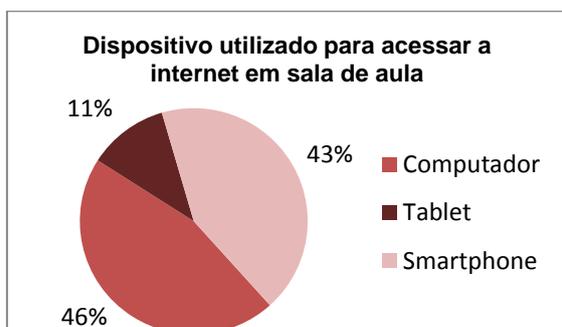


Gráfico 5 - Dispositivo utilizado para acessar a internet em sala de aula
Fonte: autoria própria, 2013

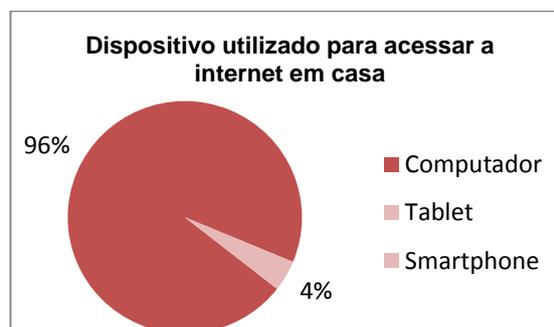


Gráfico 6 - Dispositivo utilizado para acessar a internet em casa
Fonte: autoria própria, 2013

Um dos objetivos do questionário foi identificar se os alunos consideravam necessária a existência de material de apoio referente aos assuntos abordados em sala de aula, para então definir sobre a “elaboração” ou não deste projeto de revista. Os resultados (GRÁFICO 7) mostram que 96% dos participantes vêem a necessidade de existência de material de fácil acesso que possa ser utilizado como complementação das matérias abordadas em sala. A primeira revista teria a temática apontada como sendo a mais pesquisada pelos alunos: com base nos dados recolhidos (GRÁFICO 8), tipografia é o assunto mais pesquisado (17%), seguido de diagramação e *design* digital (15%).

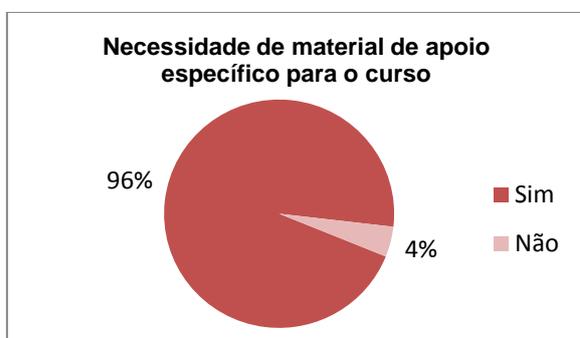


Gráfico 7 - Necessidade de material de apoio específico para o curso
Fonte: autoria própria, 2013

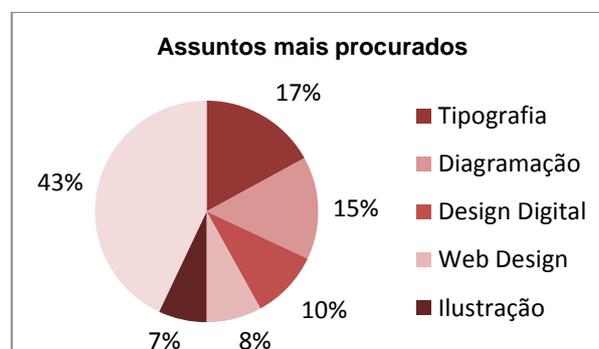


Gráfico 8 - Assuntos mais procurados
Fonte: autoria própria, 2013

O resultado da pesquisa comprovou o interesse dos alunos por material de apoio que seja de fácil acesso e que condense informações necessárias à realização das atividades requisitadas para as disciplinas do curso, diante disso decidiu-se dar início ao desenvolvimento da revista. A pesquisa apontou, como previsto, a preferência pelo uso da internet e conteúdos digitais na busca por informações relacionadas às diversas áreas do *design*, seja para a realização de projetos acadêmicos ou não.

A partir dos dados coletados, foi possível determinar a preferênciado uso de cada tipo de dispositivo, como computadores são os mais utilizados, estes foram o foco para o desenvolvimento da revista. Com base nos assuntos mais buscados pelos estudantes, optou-se por abordar tipografia como tema da primeira revista.

3.2 ANÁLISE DE REVISTAS DIGITAIS

Durante o período de duas semanas foram analisadas cerca de 20 revistas digitais sobre assuntos variados e publicadas em diferentes formatos, para verificar a forma como conteúdos interativos eram utilizados e os pontos positivos e negativos relacionados a facilidade de uso das revistas. A partir da análise seriam definidas as melhores práticas a serem utilizadas durante o desenvolvimento do projeto.

Como não foram encontradas muitas revistas digitais sobre *design* e a análise tinha como objetivo explorar diferentes plataformas de publicação, além da forma com que elementos gráficos e textuais são diagramados, optou-se por analisar revistas com temáticas diferentes, mas que pudessem ser de interesse de pessoas com a mesma faixa etária que o público-alvo da revista a ser desenvolvida, priorizando revistas gratuitas. Foram registradas as análises de quatro publicações diferentes: uma distribuída pela plataforma Zinio; duas revistas nativas para iPad e uma desenvolvida em HTML utilizando a plataforma H5Mag.

Em relação à usabilidade - atributo que avalia a facilidade de uso de interfaces - das revistas, a análise foi feita tendo como base os seguintes itens presentes nas heurísticas de usabilidade de Nielsen (1995, tradução livre das autoras):

- **Relacionamento entre a interface do sistema e o mundo real:** o sistema deve falar a linguagem do usuário, com palavras, frases e conceitos familiares ao usuário, ao invés de termos orientados ao sistema. Segue convenções do mundo real, fazendo com que a informação apareça em uma ordem natural e lógica.
- **Consistência e padronização:** os usuários não devem ter que imaginar se palavras, situações ou ações diferentes significam a mesma coisa. Siga as convenções da plataforma.
- **Reconhecimento ao invés de lembrança:** minimize o uso da memória do usuário tornando objetos, ações e opções visíveis. O usuário não deve ter que lembrar da informação de uma parte para a outra. Informações sobre o uso do sistema deve ser visível ou fácil de acessar quando necessárias.
- **Flexibilidade e eficiência de uso:** não vistos por usuários novos - podem tornar a interação mais rápida para o usuário avançado, mas a interface deve atender a usuários com e sem experiência.
- **Estética e *design* minimalista:** as caixas de diálogo não devem conter informações que são irrelevantes ou raramente necessárias. Cada informação extra em uma caixa de diálogo compete com a informação relevante e diminui sua visibilidade.
- **Ajuda e documentação:** mesmo sendo melhor poder utilizar um sistema sem documentação, pode ser necessário disponibilizar ajuda e documentação. Essas informações devem ser fáceis de localizar, focadas na tarefa do usuário, listar passos a serem realizados e não ser muito extensas.

Os elementos gráficos e textuais usam a nomenclatura de acordo com as definições presentes no trabalho de Harrower e Elman (2013, p.19):

- **Assinatura:** apresenta o nome do escritor da matéria.
- **Título:** título em fonte grande o suficiente para ter contraste com o texto corrente.
- **Chamada:** texto que ajuda a acrescentar informação ao título.
- **Entretítulo ou subtítulo:** texto utilizado para separar partes do texto corrente.
- **Olho:** utilizado para destacar partes do texto, geralmente citações.

- **Legenda:** informações associadas a uma foto ou ilustração.
- **Texto corrente:** texto utilizado no artigo que utiliza uma tipografia padrão.
- **Fio:** linha utilizada para separar elementos em uma página.
- **Fundo ou *box*:** caixa de cor destacada que contém imagens e textos.
- **Vinheta:** símbolo ou rótulo utilizado para agrupar artigos em uma seção.
- **Rodapé ou *fólio*:** bloco de informação que apresenta o número da página, data, nome do jornal, etc.

Em relação à diagramação da revista foi levado em consideração os *grids* utilizados e como esses se comportam em diferentes tamanhos de tela em revistas que oferecem suporte para mais de um dispositivo, assim como a presença ou não de recursos de acessibilidade e como esses são utilizados. Em relação ao uso de cores procurou-se descobrir as melhores opções para uso em revistas digitais verificando-se a existência de uma paleta de cores comumente utilizada por publicações de diversas temáticas por conferir melhores resultados durante a leitura.

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

A apresentação diz respeito ao efeito estético obtido com a combinação dos demais itens de análise, a primeira impressão; diagramação diz respeito à disposição dos elementos gráficos dentro da página; tipografia diz respeito à quantidade e variedade de fontes utilizadas e como foram utilizadas no projeto; uso de imagens diz respeito a como fotos e ilustrações são disponibilizadas ao longo dos artigos; *grid* diz respeito ao formato do diagrama básico utilizado na diagramação da página, e se este se mantém fixo durante toda a publicação; e sobre a cor, foi observado se essa é utilizada como um sistema ou elemento estético.

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

Navegabilidade, de uma forma geral

diz respeito à forma como se pode explorar a mobilidade na rede e nos sistemas hipermidiáticos de maneira que o interator ou usuário possa estabelecer seus próprios caminhos de busca, de leitura e de interação. Também é a possibilidade de transitar em vários eixos, nós e *links*, onde inúmeros trajetos diferenciados e relações de informação e de comunicação

conseguem se complementar e se ampliar o tempo todo (MOURA et BENDITO, PADOVANI e SPINILLO, 2009, p. 182).

3.2.1 Análise da revista “Alternative Press”

A “Alternative Press” é uma revista mensal sobre música alternativa, voltada ao público jovem, que contém entrevistas, artigos e recomendações de álbuns. Para análise foi utilizada a revista de número 300 distribuída pela plataforma Zinio.

A revista apresenta sua marca na parte superior com alinhamento centralizado. A chamada principal está no lado inferior esquerdo em letras maiúsculas não serifadas sobrepondo a imagem da capa. As chamadas secundárias são posicionadas acima da marca.

O sumário utiliza diagramação diferente em cada edição para realçar as principais matérias. Abaixo dessas matérias principais, os itens são agrupados em seções, onde são mostrados seus destaques. O editorial geralmente divide espaço com propagandas, que são bastante comuns na revistas e são compostas por marcas de roupas, tênis, instrumentos musicais e *shows*, geralmente apresentadas em páginas inteiras (figura 1).



Figura 1- Exemplo de capa e sumário da revista Alternative Press
Fonte: Revista Alternative Press, 2014.

A tipografia utilizada nos títulos, subtítulos e chamadas dos artigos principais é bastante variada, utilizando fontes e cores presentes nos CDs e *websites* das

bandas. As seções, cores, tipografia e o uso *boxes* nos artigos são padronizados de acordo com a seção, havendo variação apenas no tamanho do texto corrente, que utiliza tipografia não serifada na cor preta, e os subtítulos são apresentados em negrito. Apenas os artigos principais apresentam olho, posicionados dentro de *boxes* coloridos ou entre dois fios e utilizam tipografia variada. As assinaturas são apresentadas alinhadas à direita com tipografia não serifada e localização variada. Quando são utilizadas imagens encomendadas pela própria revista, os créditos aparecem abaixo da assinatura (figura 2).

Boxes vermelhos são utilizados nas vinhetas (com texto em tipografia *slab serif* na cor branca) e para destacar informações antes do texto corrente. As letras “alt” aparecem em tipografia *slab serif* vermelha ao final dos artigos principais.



Figura 2 - Exemplo de uso de títulos e vinheta da revista “Alternative Press”
Fonte: Revista Alternative Press, 2014.

A revista apresenta fotos em tamanhos e alinhamentos variados. Artigos principais e especiais fotográficos comumente utilizam a página inteira para exibir uma só imagem. Nas seções há variação no tamanho vertical das imagens, sendo reduzido de acordo com a quantidade de texto corrente.

A revista apresenta *grid* vertical, porém os artigos principais não seguem *templates*⁸ padronizados e os artigos comumente utilizam texto em duas colunas para facilitar a leitura. Há um grande número de variações nos *templates* utilizados nas seções fixas, utilizados para adaptar-se ao conteúdo como pode ser visto na

⁷ Tipo de fonte serifada que evoluiu do estilo moderno que possui serifas quadradas e maiores que as presentes em estilos anteriores.

⁸ Documento que contém apenas a configuração visual e instruções de uso que serve como modelo para facilitar a criação de páginas de revistas ou para a *web*.

figura 3. A tipografia é mantida, sendo alterado apenas o número de colunas nos *templates*. Apenas a seção fixa “10 essential albums” não apresenta qualquer tipo de variação em seu *template* (duas colunas verticais e seis divisões horizontais).

As cores predominantes nas edições são o vermelho, preto, cinza e branco. As cores tendem a sofrer alterações somente nos artigos principais.



Figura 3 - Exemplo de uso de fotos e *templates* da revista “Alternative Press”
Fonte: Revista Alternative Press, 2014.

As revistas digitais disponibilizadas pela plataforma Zinio são transposições de suas versões impressas e apresentam boa legibilidade quando visualizada em *desktops* e *notebooks*. Em *tablets* e *smartphones*, o texto corrente torna-se pequeno sendo necessário optar por utilizar a ferramenta *zoom* ou exibir apenas o texto em tamanho apropriado para a leitura em telas menores.

A navegabilidade é bastante simples, adaptando-se às necessidades específicas do dispositivo escolhido para leitura. Por não conter interatividade além de *hiperlinks*⁹ no sumário e artigos, seu *download* é bastante rápido em uma conexão banda larga.

3.2.2 Análise da revista “Aux”

Revista mensal sobre música com público-alvo bastante variado, uma vez que conta com artigos, entrevistas e conteúdos voltados a vários estilos musicais,

⁹Palavra, frase ou imagem que ao ser clicada permite acesso a outra página ou local na página atual.

não limitando-se a estilos e faixas etárias específicas. Para a análise foi utilizada a edição número 17 para iPad (*download* para iPad: <http://bit.ly/1fPOv6y> ou Android: <http://bit.ly/1IJjXU>).

A capa apresenta uma animação onde os elementos aparecem de forma consecutiva. O nome da revista está centralizado horizontalmente no topo, em letras brancas e utilizando tipografia própria. A chamada principal utiliza tipografia sem serifa e sobrepõe à imagem da capa, chamadas secundárias utilizam tipografia não serifada em caixa alta (figura 4).

O conteúdo do sumário é dividido em cinco colunas contendo miniatura, tipo e assunto do artigo em tipografia não serifada em caixa alta e cor preta, as miniaturas contém *links* para o artigo desejado. Embora existam seções, os artigos não são agrupados de forma sequencial dentro das mesmas. A revista apresenta anúncios publicitários em página cheia.

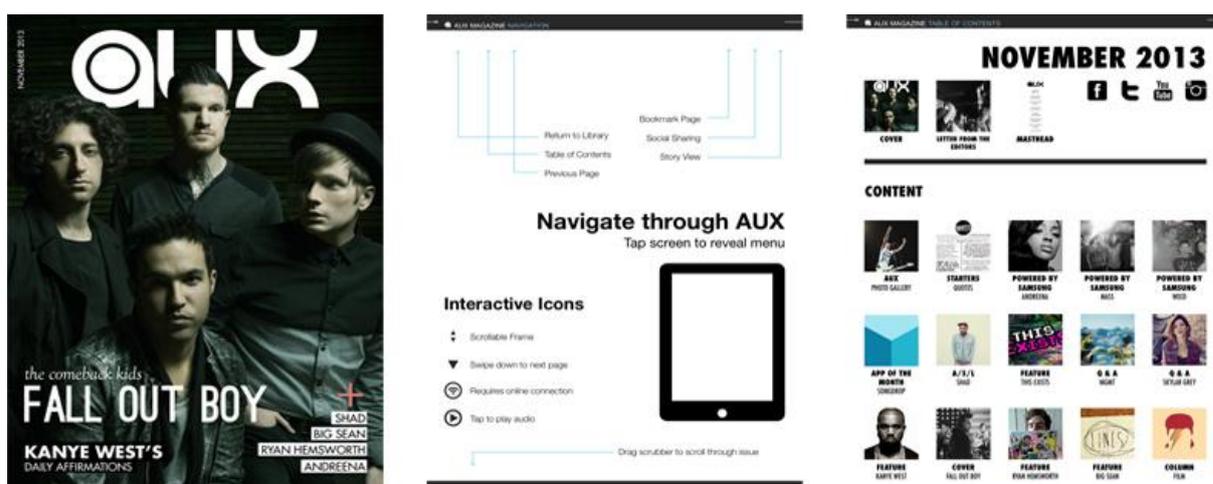


Figura 4 - Exemplo de capa, instruções de uso e sumário da revista “Aux”
Fonte: Revista Aux, 2014.

Os artigos apresentam títulos de forma variada, estando relacionada ao tema dos mesmos. O texto corrente é em tipografia serifada na cor preta com alinhamento justificado na grande maioria dos artigos, os tamanhos utilizados promovem boa legibilidade.

As assinaturas aparecem abaixo dos títulos em tipografia não serifada em itálico, não existem legendas ou créditos associados às imagens. O uso de olho só ocorre no artigo principal, utiliza a mesma tipografia do título e está localizado em uma coluna no lado esquerdo da tela, neste caso, o texto corrente aparece deslocado para a direita (figura 5).



Figura 5 - Exemplo de títulos e uso de olho em artigos da revista “Aux”
Fonte: Revista Aux, 2014.

A revista utiliza um fio vertical a partir do 3º painel de artigos (apresentado na figura 6), com o nome da seção e banda em tipografia não serifada preta em caixa alta. Há a presença de *boxes* coloridos para destacar o nome da banda e para dar destaque a títulos e partes de artigos. Ao final dos artigos há uma letra “a” na mesma tipografia utilizada na marca da revista em cor preta.

As vinhetas estão em uma barra horizontal cinza contendo a marca da revista, o nome da seção e o nome da banda mencionada no artigo em tipografia não serifada em caixa alta. O fólio é utilizado apenas em artigos em artigos que contém mais de um painel, para indicar a existência de mais conteúdo.

As fotos ocupam a largura da coluna ou combinação de colunas de texto onde estão localizadas, em alguns casos ocupam a tela inteira.

A revista apresenta *grid* vertical. O *grid* básico apresenta duas colunas, uma servindo como margem na maioria dos artigos e uma coluna mais larga para o texto corrente, que por sua vez é apresentado em uma ou duas colunas. Algumas seções possuem *layouts* padronizados utilizados em todas as edições.



Figura 6 - Exemplo vinheta, box, folio, uso de fotos e colunas da revista “Aux”
Fonte: Revista Aux, 2014.

Em relação à interatividade, a revista apresenta *slider* de fotos¹⁰ (sem a possibilidade de visualização em tela cheia), áudios e vídeos, para que os dois últimos funcionem é necessário estar conectado à internet, o que faz com que o tempo de *download* da revista seja rápido para uma revista nativa. Não são oferecidas opções de acessibilidade e a visualização da revista só é oferecida na posição retrato.

A interface da revista é bastante semelhante às demais revistas publicadas para iPad no que diz respeito à navegação, tornando sua utilização bastante intuitiva para os leitores. No início há uma página de instruções sobre sua utilização.

3.2.3. Análise da revista “Zupi”

A revista “Zupi” é uma publicação bimensal sobre *design* disponibilizada em versão impressa e formato nativo para iPad cujo público-alvo são jovens que se interessam por *design*, sendo eles estudantes da área ou não. Para a análise foi utilizada a edição número 37 (*download* para iPad: <http://bit.ly/1BdAhG6>).

A capa apresenta, juntamente com uma ilustração, o nome da revista que aparece de forma e posicionamento diferente em cada edição. No canto inferior da tela há uma indicação para mudar a orientação do *tablet* e visualizar uma versão alternativa da capa. Essa edição não apresenta chamadas.

A revista não apresenta sumário ou marcação e indicação da página do editorial, há apenas um *background* com um ícone indicando que o *tablet* deve ser girado, e então a indicação do editorial. Não existem vinhetas ou qualquer tipo de indicação de seções. Não há publicidade.

O texto corrente é apresentado em uma coluna com tipografia não serifada na cor cinza e com alinhamento justificado. O texto está sobre um *box* branco. A fonte escolhida não apresenta boa definição em tela, causando aspecto borrado em algumas palavras.

Com exceção de artigos que apresentam tipografia diferenciada em seus títulos, eles são apresentados em *box* branco e tipografia não serifada em caixa alta.

¹⁰Coleção de imagens que pode ser visualizada de forma sequencial automática ou manipulada pelo leitor para exibir apenas as imagens desejadas.

Não há chamadas ou subtítulos. Em entrevistas as perguntas estão em **negrito**. Quando há olho, é colocado do lado esquerdo da tela e mistura letras maiúsculas e minúsculas (figura 7).



Figura 7 - Exemplo de capa, título, texto corrente da revista “Zupi”
Fonte: Revista Zupi, 2014.

Créditos referentes a ilustrações e fotos, quando em páginas com trabalhos de mais de um autor, aparecem em painel preto com transparência que sobrepõe o trabalho e utiliza letras brancas em estilo caligráfico. Um balão preto é utilizado como item de finalização de matéria (figura 8).

A revista apresenta grande número de ilustrações e fotos, que na maioria das vezes ocupam a totalidade do painel, também são utilizadas miniaturas que ao serem clicadas, mostram a foto em tamanho maior.

A revista apresenta *grid* vertical e geralmente utiliza duas colunas para estruturar a página. Além dos artigos especialmente diagramados, são utilizados três *templates*: para artigos que consistem em imagens utilizando a totalidade do painel; para artigos que além de imagens possuem *box* para o texto corrido; e os que utilizam ícone para indicar que o *tablet* deve ser girado para mostrar a ilustração completa. A paleta de cores utilizada consiste em preto, branco, cinza e verde.



Figura 8 - Exemplo de créditos e uso de imagens na revista “Zupi”
Fonte: Revista Zupi, 2014.

A revista apresenta áudio e vídeo além de imagens que podem ser ampliadas. Os áudios e vídeos são baixados juntamente com a revista fazendo com que seu tamanho varie entre 320-600mb. Não são oferecidas opções de acessibilidade ou a possibilidade de ampliação do texto utilizando *zoom*.

Existem páginas exibidas na posição retrato e paisagem, porém essa posição é imposta pela revista. A navegação é bastante intuitiva e simples, assemelhando-se a outras revistas nativas. Embora a revista ofereça instruções de uso, não há indicação de que se trate de uma página de instruções, sendo necessário puxar um painel e girar o *tablet* para descobrir o conteúdo da página.

3.2.4 Análise da revista “BIKBOK”

A revista sobre moda, criada pela marca BIK BOK, não possuem uma periodicidade evidente: são divididas em temas voltados aos destaques das coleções lançadas. Foi desenvolvida em HTML5 para permitir seu funcionamento em *desktop*, *tablets* e *smartphones*. A revista analisada foi a “*The party issue*”(revista *online*: <http://bit.ly/1bMmE7b>).

A capa apresenta em destaque o tema, data e chamadas da edição. O nome da revista aparece no canto superior esquerdo em grandes letras brancas em tipografia não serifada e em caixa alta. A chamada principal, em tipografia serifada sobrepõe a foto de capa e as chamadas secundárias utilizam tipografia variada.

O sumário ocupa a área superior direita e apresenta apenas uma lista, com *links* para direcionar o leitor ao conteúdo desejado. Juntamente com o sumário está o editorial que também apresenta fotos e *links* para o *site* de vendas dos produtos. A revista apresenta apenas uma página de publicidade (figura 9).

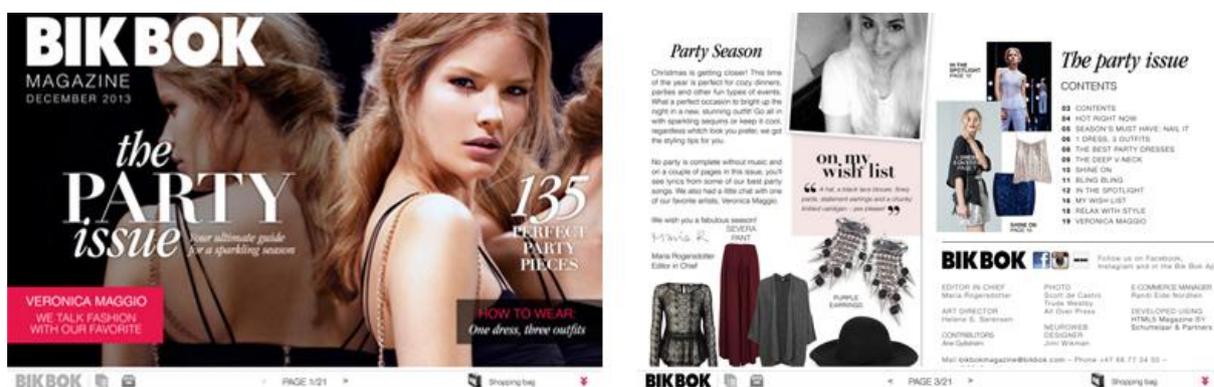


Figura 9 - Exemplo de capa e sumário da revista “BIK BOK”
Fonte: Revista BikBok, 2014.

Há bastante variação no tamanho, alinhamento e tipografia utilizada nos títulos e chamadas das matérias e em alguns casos eles aparecem dentro de *boxes*. A maioria dos artigos apresenta pouco texto, em tipografia serifada ou não. Em artigos mais longos, o olho (em tipografia caligráfica), é apresentado entre dois fios. Em entrevistas a assinatura do autor está presente abaixo do título da matéria em fonte não serifada. Nos demais artigos os créditos são apresentados em uma lista próxima às margens externas da página e em tipografia não serifada (figura 10).

Há um grande número de fotos, apresentadas em tamanhos diversos, são diagramadas de forma a ocupar a página inteira ou apenas uma parte, com bastante uso de sobreposição de imagens.

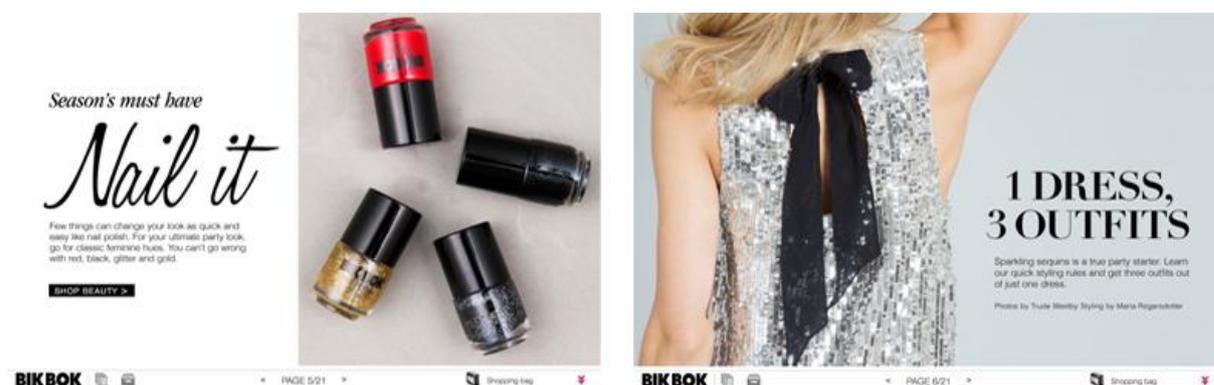


Figura 10 - Exemplos de tipografia utilizada em títulos na revista “BIK BOK”
Fonte: Revista BikBok, 2014.

A diversidade da diagramação sugere que não houve a utilização de *grid* ou *templates*, e que seu conteúdo foi aplicado de forma a se ajustar ao tamanho da página (figura 11). Apenas em entrevistas é possível perceber com maior definição o uso de *grid* com a utilização de colunas e fotos de forma mais organizada.



Figura 11 - Exemplos de diagramação das páginas da revista “BIK BOK”
Fonte: Revista BikBok, 2014.

A revista funciona bem no *desktop*, contanto que o leitor possua um monitor com resolução mínima necessária para visualizá-la, caso contrário a barra de navegação (que é de fácil uso e possui ícones para mostrar o sumário e demais edições da revista) passa a sobrepor suas páginas.

A leitura e uso nos demais dispositivos é bastante falha, principalmente ao considerar o slogan (“*perfect online magazines for all devices*”¹¹) utilizado pelo *site* que a desenvolve. Em *tablets* a visualização só é permitida na posição paisagem e a barra de navegação fica parcialmente escondida, a imagem perde definição por ser apenas redimensionada de seu tamanho original, tornando o texto não nítido. Em *smartphones* é impossível ler o texto presente nas imagens. Os *links* dos produtos presentes nas páginas aparecem abaixo da imagem sem um tipo de diagramação definida (figura 12).



Figura 12 - Exemplos de visualização da revista “BIK BOK” em *smartphones*
Fonte: Revista BikBok.

¹¹ “revistas online perfeitas para todos dispositivos”. Tradução livre das autoras.

A revista não apresenta qualquer tipo de ferramenta de acessibilidade e com exceção de *links* que direcionam para o *site* de venda do produto, não há qualquer tipo de interatividade.

3.2.5 Resultado da análise

A partir da análise das revistas foi possível verificar a grande variedade de formas com que os elementos gráficos e textuais são apresentados em diferentes publicações, delimitando-se assim o que funcionaria melhor no desenvolvimento do modelo da revista e o que não poderia ser utilizado. A análise também teve como objetivo verificar como diferentes formatos de publicação utilizam elementos interativos em seus artigos, mas infelizmente revistas não nativas para iPad oferecem pouquíssimos recursos interativos, sendo resumidos a *hiperlinks* e *popups*¹² (também conhecidos como *lightboxes* e *overlays*) para compra de produtos.

De modo geral 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 dispositivos diferentes, salvo pequenas modificações relacionadas a dispositivos específicos, como a substituição das setas utilizadas para navegar entre os artigos por eventos *touch* (*swipe*¹³).

A adaptabilidade funciona bem nas revistas publicadas utilizando a plataforma Zinio, uma vez que além de ter publicações disponíveis 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 a revista publicada pela plataforma H5Mag (BIK BOK), que diz desenvolver revistas para qualquer tipo de dispositivo, deixam bastante a desejar quando considera-se sua adaptabilidade uma vez que a revista só funciona corretamente quando visualizada em computadores

¹²Janelas que contém elementos extra que abre sobre o conteúdo da página *web* atual ao clicar em um *hiperlink*.

¹³Ato de mover o dedo de um lado para o outro de uma tela de dispositivo sensível ao toque para navegar entre artigos de uma revista digital.

que atendam a resolução de tela mínima necessária para a visualização de todo o conteúdo vertical da revista, caso contrário, parte dele fica escondido sob a barra que contém os ícones de navegação e como mencionado anteriormente, sua visualização em *tablets* e *smartphones* é bastante problemática.

Com exceção novamente da revista BIK BOK, todas as publicações oferecem documentação com instruções de uso e seus elementos interativos. Comumente nas revistas para iPad as instruções aparecem logo após a capa e contam com ícones explicativos e algumas oferecem vídeos mostrando o funcionamento da revista. Na revista “Zupi” essas informações são confusas para localizar, uma vez que não há indicação de onde estão as instruções e é necessário deslizar uma aba e girar o *tablet* pra chegar até elas. A plataforma Zínio oferece ajuda diretamente em seu *software* de leitura, não sendo necessário que cada revista informe sobre sua utilização.

A partir da análise fica claro que para o desenvolvimento de uma revista digital é necessário que vários fatores técnicos sejam levados em consideração antes do início do desenvolvimento da parte gráfica da revista, uma vez que é preciso delimitar as funcionalidades necessárias ao bom funcionamento da mesma, principalmente em projetos multiplataforma, para então poder definir-se quais as melhores práticas e as possibilidades oferecidas pela plataforma a ser utilizada, antes de poder se pensar em como o conteúdo será apresentado graficamente.

4 PROJETO GRÁFICO DA REVISTA EM BRANCO

A partir das análises apresentadas no capítulo anterior, foram definidas as diretrizes para o projeto gráfico da revista “Em Branco”, cujo significado do nome e marca gráfica são apresentados no decorrer do capítulo. Primeiramente, foram estabelecidos os requisitos do projeto para uma visão mais completa das necessidades da publicação, elaborou-se um plano editorial visando definir o posicionamento da revista em relação ao mercado e ao leitor, por fim foram referenciado os aspectos gráficos a serem seguidos para o desenvolvimento do modelo da revista.

4.1 REQUISITOS DO PROJETO

Em relação à interface de navegação, a revista procurou atender às heurísticas de usabilidade de Nielsen citadas na página 31 para que a interface criada seja de fácil compreensão e uso, tanto para usuários novos quanto para os que já estão familiarizados com a mesma, afinal não adianta desenvolver uma interface atrativa se esta não for intuitiva, simples e fácil de usar. Além de ser desenvolvida tendo isso em mente, é necessário possibilitar ao leitor navegar pela revista de forma não linear e sem a imposição de regras de leitura ou posição específica do dispositivo para visualização do conteúdo.

Considerando a adaptabilidade, o projeto visou desenvolver uma revista que possa ser acessada de forma otimizada no navegador do dispositivo escolhido pelo usuário. O uso de *design* responsivo - abordagem em que o *layout* da página deve reagir ao ambiente no qual é acessado, levando em consideração o tamanho de tela, plataforma e orientação do dispositivo - permitirá que a revista se adapte ao tamanho da tela utilizada, sendo considerada sua visualização em *desktops*, *notebooks*, *tablets* e *smartphones*. Para permitir uma boa visualização e legibilidade em telas menores, o conteúdo dos artigos poderá ser reposicionado ou alterado quando necessário. Considerando o tempo de *download* dos elementos

gráficos de cada artigo, serão carregadas imagens adaptadas ao tamanho de tela do dispositivo.

Os artigos presentes na publicação terão seus *layouts* e *templates* desenvolvidos partindo das necessidades específicas dos conteúdos abordados, não sendo adaptados a um *template* padronizado criado para ser utilizado em toda a revista. Partindo das necessidades de cada artigo, serão utilizados os elementos interativos que melhor se adaptarem ao conteúdo. Prevê-se o uso de galerias de fotos, animações e vídeo como os principais elementos interativos presentes na publicação.

O carregamento de artigos e o uso de elementos interativos foram feitos na forma *on-demand*¹⁴. Uma vez que a leitura da revista pode ser feita de forma não linear, considera-se importante que não seja necessário fazer o *download* de todos os artigos e interatividades presentes em cada edição para que o usuário possa ler o(s) artigo(s) de seu interesse. Os elementos interativos presentes nos artigos também serão carregados apenas quando e se o usuário desejar. De acordo com Nielsen (2000, p. 42), para que o usuário não se desinteresse por um *site*, neste caso uma revista, o tempo de *download* de uma página não deve ultrapassar 10 segundos. Seguir o modelo *on-demand* possibilitou o carregamento dentro ou o mais próximo possível deste intervalo. Ao posicionar elementos interativos, áreas muito próximas aos elementos de navegação foram evitadas para que não houvesse o acionamento acidental de qualquer tipo de interatividade não desejada ou a mudança para outros artigos.

4.2 PLANO EDITORIAL

Scalzo (2004 p.61) defende que "uma boa revista começa com um bom plano editorial e uma missão bem definida - um guia que vai ajudá-lo a posicionar-se objetivamente em relação ao leitor e ao mercado." Em um trabalho como este, no qual o foco é o projeto gráfico, o plano editorial serve de referência para o desenvolvimento da forma gráfica da publicação.

¹⁴Modelo de distribuição de conteúdo no qual os recursos são apresentados apenas quando são solicitados, no caso da revista, quanto o usuário deseja visualizar determinados recursos.

A função do plano editorial é alimentar o plano de negócios e consequentemente representar a visão da redação sobre a publicação e sua relação com o leitor, estabelecendo os objetivos e a fórmula editorial; e ao mesmo tempo ajuda, também, a manter o foco no leitor (SCALZO, 2004) evitando que as necessidades destes não sejam supridas. Aqui será definido um breve plano editorial, definindo algumas decisões julgadas como parte determinante para o desenvolvimento do projeto gráfico.

Portanto como já citado anteriormente, o foco deste projeto são os estudantes de *design*, e a segmentação se dá aos assuntos tratados em matérias básicas do curso; a revista deve ser voltada a estes de uma forma clara, trazendo conteúdo educativo sobre o tema abordado - aqui no caso tipografia - mas de forma a trazer também entretenimento; uma vez que por mais que revistas tenham recebido uma vocação noticiária, a educação e entretenimento são os dois caminhos primordiais deste tipo de publicação. (SCALZO, 2004).

O objetivo do projeto é permitir um aprofundamento teórico, porém, os conteúdos apresentados em relação ao tema abordado em cada edição não substituem a leitura de um livro específico sobre o assunto, eles tem o objetivo de situar o aluno sobre conhecimentos básicos e imprescindíveis às áreas do curso. Dentro da publicação também serão feitos direcionamentos para referências bibliográficas que tratam com maior abrangência cada assunto. De maneira geral, a “missão” da revista será servir de apoio ao estudante de *design*.

Cada edição da revista, que abordará um tema diferente, será dividida em seções que apresentam diferentes tipos de conteúdo. A seção principal está voltada aos artigos com teor educativo, esses não serão apresentados como fazendo parte de uma seção delimitada, apresentando apenas o título dos artigos. As demais seções da revista são: dicas, curiosidades, tutoriais, entrevistas, recomendações (de *sites* e livros), inspiracional e mostra de trabalhos dos leitores. Com exceção da seção principal e a de recomendações, a presença das demais nas edições das revistas é opcional, uma vez que dependendo da temática abordada pela edição não será possível desenvolver artigos para determinadas seções. Considerando um projeto real, prevê-se que cada edição conterá entre 15 e 20 artigos, sendo distribuídos entre as seções da forma que melhor se adaptarem.

Serão apresentados conteúdos "formais", com um caráter enciclopédico de informações inerentes ao tema, aquilo que de alguma forma deve ser absorvido,

aprendido pelo aluno para um bom desempenho acadêmico; mas também matérias e conteúdos ligados a curiosidades do tema tratado, gerando um equilíbrio que desperte o interesse do leitor.

(...) é preciso ficar claro que há funções que as revistas desempenham que não têm nada a ver - nunca tiveram - com o jornalismo propriamente dito. (...) Não há nenhum problema em revistas reservarem espaços generosos para o entretenimento (...) assim como logicamente não há qualquer problema em revistas dedicarem-se exclusivamente à educação ou à informação, muito pelo contrário (SCALZO, 2004, p.52).

As matérias serão sempre acompanhadas de imagens que exemplifiquem o conteúdo do texto (aqui muitas das imagens também são textos em forma ilustrativa devido ao tema tratado, porém não se desqualificam desta categoria) levando-se em consideração que um texto será melhor compreendido quando acompanhado de uma boa fotografia ou algum recurso gráfico que transmita a mensagem presente no texto; ou seja, a linguagem visual é um ponto fundamental, "em qualquer situação, uma boa imagem será sempre importante - e é ela o primeiro elemento que prenderá a atenção do leitor" (SCALZO, 2004, pp. 58; 63).

Scalzo (2004) também deixa claro que revistas não precisam necessariamente de publicidade para sobreviver; no entanto, quando estas forem necessárias, devem ser apresentadas num formato em que haja clara distinção entre o que é editorial e o que é publicidade, até mesmo na forma de diagramação.

A revista "Em Branco" foi planejada para ser distribuída através de um *site* de apoio, não estando disponível a partir de um aplicativo, sendo assim, não será apresentada ao público por si só, dispensando publicidade no corpo do projeto, uma vez que a inserção destas no projeto das páginas descaracterizaria o modelo, e a criação de uma página exclusiva de publicidade demandaria certo tempo de carregamento que poderia frustrar o leitor por não apresentar mais nenhum conteúdo além da mesma.

Patrocinadores e publicidade ficariam disponíveis apenas no *site*, por onde o leitor passaria para ter acesso à revista, e conseqüentemente teria contato com os anunciantes, poupando-o do tempo de carregamento de páginas de propaganda, que poderiam gerar certa aversão a leitura da revista, uma vez que "nem sempre os interesses dos leitores e os dos anunciantes são coincidentes" e os interesses do leitor devem estar acima de tudo (SCALZO, 2004, p.83). Deste modo se estabelece

uma relação mais vantajosa para o leitor, mas sem prejudicar a sobrevivência da revista ao não dispensar os anunciantes e patrocinadores.

Vale ressaltar a acessibilidade, que se dará por meio de opção ofertada, no *site* que conseqüentemente abrangerá a revista, possibilitando a mudança de contrastes e variação de tamanho da fonte no corpo de texto.

4.3 A MARCA

De acordo com Rezende (2010, p.6), uma marca eficaz abrange um conjunto de signos e representações, organizadas em rede significativa, que identifica um produto/serviço/empresa ou entidade, diferenciando-o de seus concorrentes ou similares. E esta é eficaz quando consegue estabelecer uma relação positiva com o público.

4.3.1 Porque “Em Branco”?

Toda história tem um começo, e a “Em Branco” vem de um projeto anterior, e sua frustrante busca por um nome adequado aos ideais propostos. Vale lembrar que o atual projeto possui um foco educacional, sendo de suma importância um nome e conseqüente marca que transpareça esse princípio básico. Rezende (2010, p.12) aponta que “o nome da Marca é seu signo primordial: a origem da identidade”; e que, “a eficácia do nome é o requisito essencial da eficácia da Marca.”

O nome “Em Branco” nada mais é do que realmente aparenta ser, afinal depois de muitas tentativas frustradas para a escolha de um nome que transmitisse algo “além do próprio nome”, foi infelizmente – ou não – constatado que havia “dado branco” nas ideias; sendo assim, seria melhor deixar o campo relacionado ao nome, por enquanto, “em branco”.

Eis que então percebeu-se que - dada a situação - o nome estava ali, e se encaixava perfeitamente: “Em Branco”. Vem de algo “pendente”, algo a ser

O aprendizado acontece da mesma forma: a partir de uma página em branco, o conhecimento é construído através de um conjunto de ações que tomam forma, e podem seguir as mais diversas direções, dependendo do indivíduo e do meio em que está inserido.

Dentro da mesma proposta, também se estudou a possibilidade de utilização de uma folha em branco ao ser amassada ou riscada (figura 15); que da mesma forma, a partir de algo vazio cria-se algo totalmente novo, dependendo do que ali for colocado.



Figura 15 - Alternativa com letras em recorte e dobradura numa folha de papel
 Fonte: autoria própria, 2014.

4.3.1.2 Leite

Essa alternativa partiu de um trocadilho com a palavra “branco”. Utilizando-se da cor branca do leite, os dizeres “em branco” são posicionados sobre uma embalagem do líquido. Explorando-se o conceito do adágio “não se chora sobre o leite derramado”, mesmo em situações indesejáveis é preciso tornar a experiência de alguma forma positiva, como uma forma de aprendizado (figuras 16 e 17).

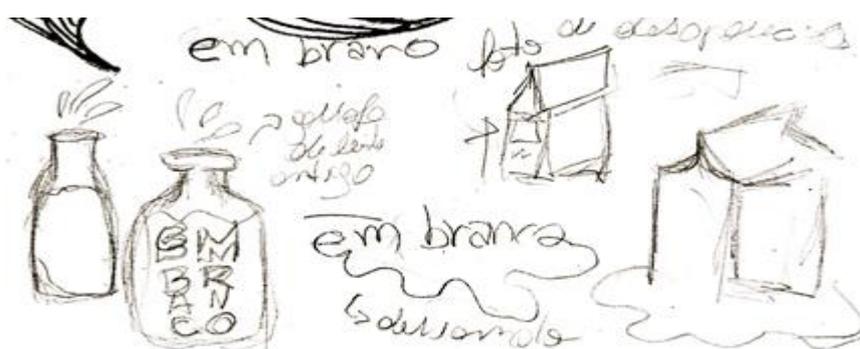


Figura 16 - Extratos de estudos envolvendo o trocadilho com o leite

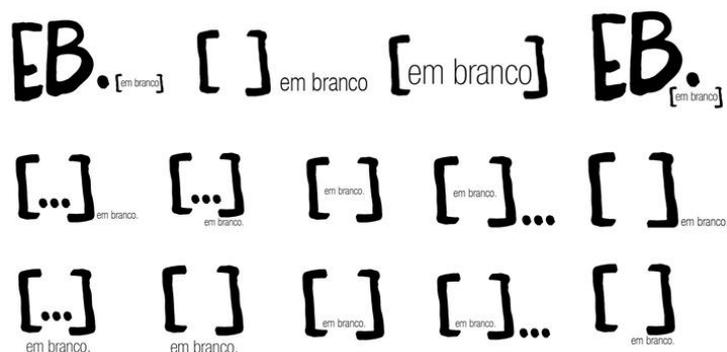


Figura 19 - Alternativas do conceito “espaço em branco”
Fonte: autoria própria, 2014.

Além de difícil interpretação figurativa, remete ao conceito de “void”, o que acaba podendo, novamente, conter uma interpretação negativa, ao ser relacionado a algo que não contém matéria, incompleto, inválido, um vácuo.

4.3.1.4 Balão de diálogos

O balão de fala – ou diálogo – é uma das mais comuns convenções gráficas para a representação de palavras como fala; consequentemente é uma representação clara de comunicação, ou seja, a função primordial de uma revista. Estaria ligado à passagem de conhecimento através da revista.

Por possuir um aspecto mais limpo e de fácil identificação quando relacionado às propostas anteriores, além de adequar-se como elemento de diagramação/repetição, foi a que gerou maior número de estudos (figuras 20 a 22), nos mais variados formatos e linguagens.



Figura 20 - Alternativas utilizando-se balão quadrado modular
Fonte: autoria própria, 2014.



Figura 21- Alternativas unindo as iniciais da marca à forma do balão

Fonte: autoria própria, 2014.



Figura 22 - Alternativas utilizando-se balão estilizado

Fonte: autoria própria, 2014.

Dentro deste conceito, foi cogitada mais uma forma de representação, levando-se em conta uma extensão do projeto ao relacionar-se com um *site*. Neste caso considera-se que o projeto teria dois tipos de publicações distintas, uma publicação mensal que reuniria vários ou todos os temas abordados no *site*, e uma publicação trimestral que teria apenas um tema e o abordaria de forma mais didática que a publicação mensal, que teria como foco artigos menos aprofundados e relacionados às novidades de cada área. Em relação à marca, cada tema, associado a uma cor teria seu próprio balão, que seria levemente diferente dos demais. Na publicação mensal, a identidade visual da marca seria formada por uma sobreposição dos balões referentes às temáticas abordadas na edição; na publicação trimestral, a identidade da marca seria apresentada utilizando apenas o balão e cor referente à temática específica abordada na edição.

A partir dos conceitos preliminares, foi feita a primeira seleção, na qual as propostas com o balão se mostraram mais funcionais, e a partir destas chegou-se ao modelo selecionado para refinamento (figura 23), passando então por uma seleção final, onde ajustes foram feitos para se obter o melhor resultado, tendo em vista o funcionamento geral nos tamanhos necessários.



Figura 23 - Alternativa selecionada para refinamento

Fonte: autoria própria, 2014.

Um dos grandes desafios foi sintetizar uma representação gráfica, ainda que tão comum, de maneira que continuasse reconhecível, mas que se diferenciasse das semelhantes.

A partir de testes, optou-se pela utilização da fonte Tungsten Medium, também utilizada nos títulos e vinhetas, como a tipografia utilizada na marca final. Suas características serão abordadas no tópico sobre tipografia.

A versão que gerou a alternativa final, utilizando-se da ideia do balão, foi composta a partir de elementos da família tipográfica escolhida, mais precisamente parênteses, chaves e pontos, que foram unidos de forma a imitar a curva apresentada pelas letras, e assim criar certa unidade, como mostra a figura 24.

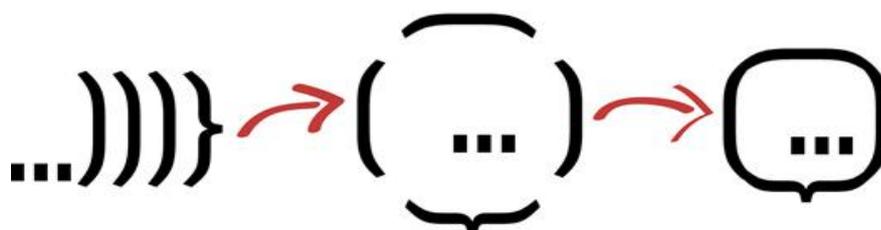


Figura 24 - Esquema de sintetização do símbolo a partir da tipografia
Fonte: autoria própria, 2014.

Essa passou por mais um processo de refinamento, apresentado nas figuras 25 a 27, até se chegar à versão final.



Figura 25 - Alternativas criadas a partir do símbolo baseado na tipografia
Fonte: autoria própria, 2014.



Figura 26 - Versão final da marca oficial
Fonte: autoria própria, 2014.



Figura 27 - Versão final da marca horizontalizada

Fonte: autoria própria, 2014.

Foram adicionadas reticências no interior do balão para se relacionar ao conceito anteriormente previsto de “algo a ser preenchido”. Fazendo então uma ligação entre a comunicação, o compartilhamento de uma ideia – simbolizada pelo balão –, novamente o conceito de campo em branco – simbolizado pelas reticências – que representam este “carregamento”, algo ainda incompleto, temos um molde dos princípios da revista: o conhecimento precisa ser preenchido, compartilhado, e assim por diante.

4.4 ELEMENTOS DE DIAGRAMAÇÃO

A partir dos testes realizados com os diversos de elementos de diagramação necessários para o desenvolvimento de uma revista, chegou-se às considerações apresentadas a seguir, que foram utilizadas como parâmetros para o desenvolvimento do projeto final.

4.4.1 Tipografia

Num projeto editorial, a escolha da tipografia é umas das decisões mais importantes a ser tomada. A função da tipografia é mais que transmitir mensagem em linguagem verbal escrita (NIEMEYER, 2010 p. 14). De maneira funcional, devem ser consideradas questões como legibilidade, hierarquia e clareza na transmissão verbal; e ao mesmo tempo questões subjetivas, tendo em vista que a tipografia também transmite informações não verbais e simbólicas.

A escolha do tipo define a “voz”, o ritmo e fisionomia do conteúdo, e como esse será interpretado pelo público. Niemeyer (2010, p.14) ainda afirma que a

tipografia tem como função “conduzir o leitor à leitura, estimular sua percepção da estrutura subjacente ao texto, facilitar a compreensão da informação e aprofundar seu entendimento”.

Em revistas o uso da tipografia como imagem, relacionando-a com fotos e ilustrações, acaba sendo de grande importância. A manchete ou título da capa se transforma numa imagem de grande significância: é claramente verbal, relaciona-se com a marca e traz um resumo simbólico do conteúdo (SAMARA, 2007).

O contexto em que o tipo será utilizado faz toda a diferença na hora de sua escolha, já que as associações feitas por certo público serão diferentes das de outro em relação a um dado estilo tipográfico. É importante estar atento ao *feedback* do público alvo em questão, tendo em mente quesitos gerais de usabilidade da tipografia no projeto como propostos por Lucy Niemeyer. Os requisitos de usabilidade podem ser determinados por três critérios ergonômicos: legibilidade, leiturabilidade e pregnância.

Legibilidade pode ser definida como “o atributo de caracteres alfanuméricos que possibilita que cada um deles seja inidentificável dos outros. Isto depende de algumas características como espessura da haste e forma do caractere” (SANDERS & MCCORMICK, 1993, apud NIEMEYER, 2010, p. 82), ou seja, um tipo possui alta legibilidade quando cada caractere possui formas que podem ser identificadas e diferenciadas com facilidade.

A legibilidade é de extrema importância em textos longos; caso este não seja muito legível, afetará na velocidade da leitura do texto e aumentará o esforço mental necessário para identificar corretamente as letras e a consequente compreensão do texto (NIEMEYER, 2010). “A Legibilidade também é afetada por fatores ambientais, como a iluminação, grau de contraste letra e fundo e fadiga visual do leitor” (NIEMEYER, 2010, p.83).

A leiturabilidade é “a qualidade que torna possível o reconhecimento do conteúdo da informação em um suporte quando ela está representada por caracteres alfanuméricos em grupamentos com significação, como palavras, frases ou texto corrido” (SANDERS & MCCORMICK, 1993, apud NIEMEYER, 2010, p. 84). Uma boa leiturabilidade depende do espaço entre caracteres e entrelinhas, e como estes são configurados; “a composição do texto deve possibilitar o fácil acesso à informação contida nas palavras (...) depende da dificuldade do vocabulário, da estrutura frasal e do grau de abstração presentes nas relações expressas pelas

palavras” (NIEMEYER, 2010, p. 84). De forma resumida, é a característica que algumas famílias tipográficas têm, de serem lidas com maior facilidade que outras (COLLARO, 2000)

Os dois termos – legibilidade e leiturabilidade – costumam ser confundidos, pois anteriormente legibilidade englobava as duas definições, e como já mencionado no capítulo 3, legibilidade são qualidades que tornam os tipos claros e reconhecíveis para serem lidos, enquanto leiturabilidade diz respeito à qualidade do conforto visual, à facilidade com que o texto é lido e compreendido. (PEREIRA, 2007).

Pregnância diz respeito à “qualidade de um caractere ou símbolo que faz com que ele seja visível separadamente do seu entorno” (SANDERS & MCCORMICK, 1993, in Niemeyer, 2010, p. 85). Quanto mais uma linha se destaca no projeto gráfico, mais pregnant ela será, fazendo com que seja chamada atenção para a informação. A geração de contrastes a partir da variação do corpo, peso, entrelinha, inclinação são importantes para que partes do texto sejam pregnantes (NIEMEYER, 2010).

Os critérios ergonômicos de usabilidade da tipografia são fundamentais, porém não são os únicos que devem ser levados em consideração, tudo depende da mensagem que a peça gráfica deseja passar: estética, significação e adequação ao processo produtivo. Além da sempre requisitada intuição do *designer*, que é imprescindível (NIEMEYER, 2010 e WHITE, 2005).

A combinação de famílias tipográficas é necessária para criar a hierarquia do texto dentro de uma publicação, mas a mistura demasiada de vários tipos diferentes pode se tornar visualmente confuso e desagradável. Samara (2009) afirma que a regra geral para se evitar o excesso é a utilização de duas famílias tipográficas, o que gera variação visual suficiente dentro de um projeto, mas quando houver real necessidade, a regra pode ser quebrada.

Para o projeto aqui descrito, o uso de apenas duas fontes seria ineficiente, pois não definiria o contraste necessário entre as formas de texto que foram utilizadas – títulos, corpo de texto, citações/destaques e legendas/créditos. White (2005) afirma que quando há necessidade de uma maior variedade de fontes, estas devem ser contrastantes para maximizar o resultado, sendo preciso evitar as que possuem desenho similar. Deve existir um contraste evidente entre as famílias selecionadas, de modo que as qualidades individuais de cada uma fiquem evidentes

e mesmo sendo escolhidas por suas diferenças, devem partilhar algumas características.

Vale ressaltar que “a leitura de um texto é diferente quando é feita no papel ou na tela, por isso que as especificações da fonte em ambos os casos também deve ser diferenciada” (FUNK e SANTOS, 2003, p.6). A leitura em tela pode ser mais cansativa que no convencional, sendo 25% mais lenta segundo (Mormorkes e Nielsen 1997 apud BARBOSA 2004) de modo que os textos devem ser claros e com a forma mais simplificada possível.

Tendo isso em vista, para o corpo de texto foi definida a utilização de fontes *sans-serif* devido o seu melhor comportamento quanto à resolução e fluidez de leitura em plataformas digitais, já que os detalhes das fontes serifadas são difíceis de perceber em tamanhos pequenos e dificultam a leitura (NASCIMENTO, 2005).

Depois de pesquisa inicial foram selecionadas fontes humanistas *sans-serif*, que mesmo perdendo as serifas se baseiam na caligrafia clássica, possuindo formas arredondadas e justamente por sua estética orgânica acabam tendo bom desempenho quanto à legibilidade no meio digital, possibilitando uma leitura fluida.

Realizaram-se testes mais elaborados com a Open Sans, Droid Sans e Cabin (figuras 28 a 30), por atenderem aos requisitos e estarem disponíveis gratuitamente via Google Fonts.

Morbi pellentesque tincidunt neque, pellentesque metus. Sed risus enim, ultrices sit amet massa id, scelerisque pellentesque nisl. Suspendisse in pretium sapien. Curabitur magna neque, dignissim at nunc in, faucibus vehicula ligula. Sed nulla arcu, dapibus id velit non, mollis blandit dui. Donec sagittis vehicula velit nec malesuada. Etiam in ligula ac justo semper facilisis. Quisque viverra dolor	Morbi pellentesque tincidunt neque, pellentesque metus. Sed risus enim, ultrices sit amet massa id, scelerisque pellentesque nisl. Suspendisse in pretium sapien. Curabitur magna neque, dignissim at nunc in, faucibus vehicula ligula. Sed nulla arcu, dapibus id velit non, mollis blandit dui. Donec sagittis vehicula velit nec malesuada. Etiam in ligula ac justo semper facilisis. Quis-	Morbi pellentesque tincidunt neque, pellentesque metus. Sed risus enim, ultrices sit amet massa id, scelerisque pellentesque nisl. Suspendisse in pretium sapien. Curabitur magna neque, dignissim at nunc in, faucibus vehicula ligula. Sed nulla arcu, dapibus id velit non, mollis blandit dui. Donec sagittis vehicula velit nec malesuada. Etiam in ligula ac justo semper facilisis. Quisque viverra dolor diam, eu convallis purus interdum
--	--	--

Figura 28 - Exemplo de comparação de diversos tamanhos da fonte Open Sans
Fonte: autoria própria, 2014.

Morbi pellentesque tincidunt neque, pellentesque metus. Sed risus enim, ultrices sit amet massa id, scelerisque pellentesque nisl. Suspendisse in pretium sapien. Curabitur magna neque, dignissim at nunc in, faucibus vehicula ligula. Sed nulla arcu, dapibus id velit non, mollis blandit dui. Donec sagittis vehicula velit nec malesuada. Etiam in ligula ac justo semper facilisis. Quisque viverra dolor diam, eu	Morbi pellentesque tincidunt neque, pellentesque metus. Sed risus enim, ultrices sit amet massa id, scelerisque pellentesque nisl. Suspendisse in pretium sapien. Curabitur magna neque, dignissim at nunc in, faucibus vehicula ligula. Sed nulla arcu, dapibus id velit non, mollis blandit dui. Donec sagittis vehicula velit nec malesuada. Etiam in ligula ac justo semper facilisis. Quisque viverra dolor diam, eu.	Morbi pellentesque tincidunt neque, pellentesque metus. Sed risus enim, ultrices sit amet massa id, scelerisque pellentesque nisl. Suspendisse in pretium sapien. Curabitur magna neque, dignissim at nunc in, faucibus vehicula ligula. Sed nulla arcu, dapibus id velit non, mollis blandit dui. Donec sagittis vehicula velit nec malesuada. Etiam in ligula ac justo semper facilisis. Quisque viverra dolor diam, eu convallis purus interdum eu.
---	--	--

Figura 29 - Exemplo de comparação de diversos tamanhos da fonte Droid Sans
Fonte: autoria própria, 2014.

<p>Morbi pellentesque tincidunt neque, pellentesque metus. Sed risus enim, ultrices sit amet massa id, scelerisque pellentesque nisl. Suspendisse in pretium sapien. Curabitur magna neque, dignissim at nunc in, faucibus vehicula ligula. Sed nulla arcu, dapibus id velit non, mollis blandit dui. Donec sagittis vehicula velit nec malesuada. Etiam in ligula ac justo semper facilisis. Quisque viverra dolor diam, eu</p>	<p>Morbi pellentesque tincidunt neque, pellentesque metus. Sed risus enim, ultrices sit amet massa id, scelerisque pellentesque nisl. Suspendisse in pretium sapien. Curabitur magna neque, dignissim at nunc in, faucibus vehicula ligula. Sed nulla arcu, dapibus id velit non, mollis blandit dui. Donec sagittis vehicula velit nec malesuada. Etiam in ligula ac justo semper facilisis. Quisque viverra dolor</p>	<p>Morbi pellentesque tincidunt neque, pellentesque metus. Sed risus enim, ultrices sit amet massa id, scelerisque pellentesque nisl. Suspendisse in pretium sapien. Curabitur magna neque, dignissim at nunc in, faucibus vehicula ligula. Sed nulla arcu, dapibus id velit non, mollis blandit dui. Donec sagittis vehicula velit nec malesuada. Etiam in ligula ac justo semper facilisis. Quisque viverra dolor diam, eu convallis purus interdum eu. Donec et elit vel tortor.</p>
--	---	---

Figura 30 - Exemplo de comparação de diversos tamanhos pt. da fonte Cabin
Fonte: autoria própria, 2014.

Vale lembrar que por muito tempo a utilização de fontes para *web* era um tanto quanto limitada, afinal o visitante só veria as fontes utilizadas no *site* de forma correta se ele a(s) tivesse instalada(s) em seu computador, caso contrário a fonte padrão do navegador seria utilizada em seu lugar. Isso limitava a escolha do desenvolvedor a poucas opções consideradas seguras (Times New Roman, Arial, Verdana e Georgia). Atualmente existem diversos serviços e *scripts* que permitem a visualização de fontes que não estão instaladas no computador do leitor, e o Google Fonts é um desses serviços. De forma resumida, o Google Fonts fornece um código que, ao ser inserido na folha de estilos utilizada, possibilita que qualquer leitor possa visualizar, em seus dispositivos, a fonte escolhida pelos desenvolvedores de páginas, mesmo que ele não a tenha instalada.

Foi selecionada, enfim, para uso como corpo de texto a fonte Open Sans, que possui 897 caracteres, contando com cinco pesos distintos e suas variantes itálicas, permitindo maior flexibilidade na utilização da fonte ao longo do projeto. A Open Sans foi projetada com *stress* (ângulo) vertical, formas abertas, e uma aparência ainda que neutra, amigável. Seu formato foi otimizado tanto quanto para impressão, *web* e interfaces de dispositivos móveis, tendo uma excelente legibilidade em todos estes.

A tipografia, ainda, deve ser utilizada para situar o leitor, mostrar como os itens se encaixam entre si, quais são dominantes e quais são menos importantes no fluxo de leitura. Em outras palavras, é preciso ajudar o leitor a poupar tempo, diferenciando os elementos que devem ser lidos primeiramente e quais podem ser saltados, se utilizando de dicas visuais sutis (WHITE, 2005).

Sendo assim, os demais elementos textuais foram pensados de modo a trazer destaque a cada um, com fontes que se adaptam melhor a cada função, mas que ao mesmo tempo trazem uma hierarquia.

Para títulos e vinhetas (figura 31) foram utilizadas fontes da família Tungsten, uma *sans serif* compacta e modular, que por ser *Flat-sided*– lateral lisa – e por seu aspecto alongado/verticalizado tem grande impacto e apelo visual, chamando a atenção no papel de manchete, se sobressaindo sobre os demais elementos textuais e suas famílias tipográficas.

em branco // TÍTULOS & VINHETAS - Tungsten

Figura 31 - Exemplo ilustrativo de estudo da fonte Tungsten
Fonte: autoria própria, 2014.

A Tungsten é uma fonte paga, que pode ser adquirida no *site Typography*, ainda possui quatro pesos e 32 estilos (figura 32), permitindo grande variedade para a criação de peças que chamem a atenção sem se perder a mesma identidade. Para este trabalho foi obtida gratuitamente através de *site de download* de fontes, porém para sua utilização em um projeto real, seria adquirida a devida licença para uso, que custa US\$ 99 dólares e inclui 8 variações da fonte.



Figura 32 - Exemplos da família Tungsten
Fonte: Typography.com, 2014.

Inicialmente, foi cogitado apenas o uso de fontes gratuitas para todos os elementos tipográficos da revista e, portanto, antes de optar pela utilização de uma fonte paga para ser utilizada na marca gráfica, títulos e vinhetas, testaram-se as fontes gratuitas League Gothic, Antonio e Ostrich que apresentam características

semelhantes à Tungsten (figuras 33 e 34). O uso das mesmas foi descartado uma vez que a família Ostrich apresenta apenas letras maiúsculas e não possui caracteres com acentuação, e as famílias League Gothic e Antonio não apresentam as variações em sua espessura que possibilitem utilizá-las de forma distinta nos textos, porém mantendo uma mesma unidade visual quando se faz necessária a utilização de hierarquia nos títulos, chamadas e subtítulos do texto.

EM BRANCO /12345/ TÍTULOS - League Gothic Condensed
EM BRANCO /12345/ TÍTULOS - League Gothic Regular
EM BRANCO /12345/ TÍTULOS - Tungsten Medium
EM BRANCO /12345/ TÍTULOS - Tungsten Bold
EM BRANCO /12345/ TITULOS - OSTRICH SANS BLACK
EM BRANCO /12345/ TÍTULOS - Antonio Regular
EM BRANCO /12345/ TÍTULOS - Antonio Bold

Figura 33 - Fontes League Gothic, Tungsten, Ostrich e Antonio
 Fonte: autoria própria, 2014.

... **EM BRANCO /12345/ TÍTULOS** - League Gothic Condensed
... **EM BRANCO /12345/ TÍTULOS** - League Gothic Regular
... **EM BRANCO /12345/ TÍTULOS** - Tungsten Medium
... **EM BRANCO /12345/ TÍTULOS** - Tungsten Bold
... **EM BRANCO /12345/ TITULOS** - OSTRICH SANS BLACK
... **EM BRANCO /12345/ TÍTULOS** - Antonio Regular
... **EM BRANCO /12345/ TÍTULOS** - Antonio Bold

Figura 34 - League Gothic, Tungsten, Ostrich e Antonio junto ao símbolo da marca
 Fonte: autoria própria, 2014.

A Tugsten Medium, ainda, foi utilizada como a tipografia “oficial” da marca, estando presente na parte textual da mesma, o que permitiu manter a unidade da identidade visual (figura 35). Para White (2005) manter uma padronização e repetição não é entediante, mas sim, cria força e identidade.

em branco

Figura 35 - Versão horizontalizada da marca, em Tungsten Medium
Fonte: autoria própria, 2014.

Para destaques – extratos do texto principal – e citações a fonte utilizada foi a Playfair Display, uma fonte transicional e serifada, selecionada para este fim por trazer a sensação de linguagem falada – junto, é claro, ao uso de aspas – e por obter um contraste agradável junto à fonte de corpo de texto Open Sans (figura 36).

<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer aliquam nec dui quis lobortis. Aliquam eget vehicula tellus, in faucibus justo. Ut sit amet sodales mi.</p> <p><i>“Phasellus elementum vehicula turpis non dignissim. Aenean eu volutpat nunc. Praesent feugiat nisl elit, eleifend ferm.”</i></p> <p>Nam nec pharetra elit. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Aenean eget fringilla velit, sed sollicitudin orci. Aenean pretium purus nec erat iaculis condimentum. Nulla aliquet blandit luctus.</p>	<p>quam pellentesque erat massa, sit amet suscipit arcu volutpat in. Nam sit amet lacus ultrices, dictum purus quis, interdum libero. Nunc commodo mauris lorem, sit amet vestibulum augue tempor eget. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. In varius ac leo non dignissim.</p> <p>Suspendisse tempus vehicula ullamcorper. Praesent tincidunt mauris at gravida luctus. Nam viverra, mauris et finibus aliquam, lectus velit semper metus, nec semper quam massa vehicula nibh. Maecenas tempus nibh in dictum luctus. Cras tristique interdum gravida. Nulla imperdiet imperdiet pellentesque.</p>
---	--

Figura 36 - Exemplo das fontes Open Sans e Playfair Display Italic
Fonte: autoria própria, 2014.

Para créditos e legendas a fonte selecionada foi a Roboto Condensed (figura 37) por se diferenciar das demais fontes e, devido a sua natureza esguia, não tirar a atenção do leitor do bloco de texto principal, sendo lida apenas posteriormente.



Figura 37- Legenda utilizando a fonte Roboto Condensed
Fonte: autoria própria, 2014.

Essas foram as tipografias definidas como padrão, mas seguindo o pensamento de Jury (2004 apud SAMARA, 2009, p.8) “Rules can be broken – but

*never ignored*¹⁵. Sendo assim, no decorrer do projeto outras fontes foram utilizadas – principalmente na função de imagem – quando um artigo permitia e ou necessitava deste artifício.

4.4.2 Cores

As cores são um dos principais e mais poderosos estímulos dentro do projeto gráfico, sendo uma ferramenta incrivelmente útil na comunicação visual. Uma harmonia constante tem mais chances de sucesso do que uma variedade chocante.

“Na comunicação funcional, a intenção com que se usa uma cor é muito mais vital que a sua aparência” (WHITE, 2005, p. 212). As cores também exercem a função de trazer hierarquia e legibilidade de informações – texto, ou não – tendo extrema importância na maneira como as pessoas conectam os elementos de uma página (SAMARA, 2009).

Neste projeto, as cores foram utilizadas como um sistema e são o marcador identitário mais forte dentro da revista; cada tema/volume seria relacionado a uma cor, e essa mesma cor seria aplicada na parte do *site* referente a este mesmo tema.

Em relação à escolha das cores, partiu-se inicialmente da vontade de haver um distanciamento das cores amarelo, magenta e ciano, comumente utilizadas em projetos voltados ao tema *design* gráfico. Apesar de cada edição da revista ser identificada por uma cor específica, optou-se por utilizar cores que funcionassem de forma harmônica quando apresentadas em conjunto, quando nos títulos de artigos do *site* e na página que listaria todas as edições da revista. Neste ponto, o gosto pessoal das autoras também foi decisivo, uma vez que a significação cultural e psicológica das cores não foi levada em consideração durante o processo de escolha das cores principais, mas sim as opções que proporcionariam boa visualização em tela, tanto quando utilizada como cor de destaque para a capa e títulos, quanto ao ser utilizada como cor de plano de fundo, nesse último caso sendo necessário que ela não se tornasse visualmente cansativa no decorrer da leitura. Portanto, foram geradas as opções apresentadas na figura 38 para cores principais e complementares a serem utilizadas:

¹⁵ “regras podem ser quebradas – mas nunca ignoradas”. Tradução livre das autoras.



Figura 38 - Estudo preliminar de cores para cada edição e complementares
 Fonte: autoria própria, 2014.

A paleta final de cores principais para cada edição, apresentada na figura 39, foi criada a partir das variantes obtidas nos testes iniciais, e suas complementares podem ser as mesmas apresentadas anteriormente na figura 38.



Figura 39 - Paleta de cores identitárias de cada edição da revista
 Fonte: autoria própria, 2014.

Para construir a identidade do modelo a ser apresentado, a cor escolhida foi o vermelho, exemplificado na figura 40, pois por ser "uma cor quente e bastante excitante para o olhar, impulsionando a atenção e a adesão aos elementos em destaque" (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006) pareceu ser a mais favorável para ser utilizada na primeira edição da revista. A cor vermelha foi utilizada ao longo de todas as páginas com a possibilidade de ser acompanhada por uma paleta complementar de apoio, quando necessário. A função da mesma, além da parte identitária, é desenvolver hierarquia das informações, distinguindo elementos específicos do texto, e também como auxílio na navegação ao longo de cada página.

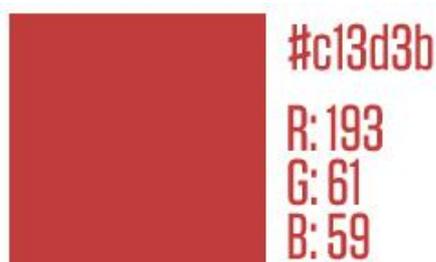


Figura 40 - Cor utilizada para a identidade da revista
 Fonte: autoria própria, 2014.

4.4.3 Elementos de repetição

Para manter a unidade entre as páginas, é necessário criar uma associação com uma marca visual forte (WHITE, 2005). White (2005) coloca que o desenho da marca pode ser qualquer coisa - em termos de tamanho, cor, forma, ícones, tipografia, direção, ângulo, sendo importante apenas a repetição e posicionamento.

O símbolo da marca gráfica, no caso o balão de fala, foi utilizado como elemento de repetição ao longo das páginas, em sua forma normal na vinheta, e apenas seu interior ao final de matérias e como elemento de ornamentação.

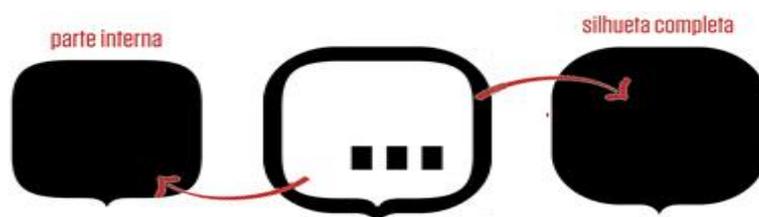


Figura 41- Elementos de repetição criados a partir da marca
Fonte: autoria própria, 2014.

4.4.4 Vinheta

A utilização de vinheta teve sua origem durante a Idade Média quando tinha a função de ornamentar manuscritos, na Idade Moderna passou a ter função decorativa, sendo utilizada como elemento editorial. Atualmente o conceito de vinheta foi adaptado para diversos meios de comunicação em massa, sendo amplamente empregados no cinema, tv, rádio, revistas, entre outros.

A vinheta, tem várias funções e portanto recebe denominação própria dependendo de como ou por qual meio é utilizada, porém independente da forma como é apresentada “é fundamental ressaltar que um dos princípios primários das vinhetas é a possibilidade de poder ser retirada da ilustração ou forma da qual faz parte sem prejuízo do entendimento do texto ou da figura à qual foi incorporada” FREITAS (2007, p.52).

Na mídia eletrônica, a vinheta “passou a ter uma atribuição que não possuía nas artes gráficas: a de pontuar e demarcar limites” FREITAS (2007, p.55). As vinhetas, além de elementos decorativos também “possuem outros significados

inclusive de consolidar a imagem [da emissora], estética e simbolicamente” PETRINI (2004, p. 124). É dessa forma que a vinheta é apresentada no modelo da revista a ser desenvolvido, como elemento gráfico organizacional utilizado para situar o leitor sobre a seção na qual o presente artigo está inserido, e também com o intuito de reforçar a marca por conter elementos presentes na marca gráfica da revista.

Uma vez que para fins do projeto a principal função da vinheta seria organizacional, optou-se então gerar alternativas que além de não ocupar muito espaço, não chamasse demasiada atenção para si mesma (figura 42), afinal, como o projeto prevê a utilização de diferentes tipografias e elementos decorativos nos títulos de artigos, o foco do leitor deveria ser direcionado para o título. A vinheta deveria funcionar de forma secundária, apenas para informar o leitor sobre sua localização dentro da publicação. Portanto optou-se por utilizar o balão da marca seguido do nome da seção em Tungsten Medium, e abaixo dos mesmos apresentar um fio, como demonstrado na figura 43.



Figura 42 - Geração de alternativas para a vinheta
Fonte: autoria própria, 2014.



Figura 43 - Versão final da vinheta do modelo da revista
Fonte: autoria própria, 2014.

4.4.5 Navegação

A navegação, 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, p. 5, tradução livre das autoras), neste caso uma revista, foi um dos aspectos mais importantes durante o desenvolvimento do projeto. Foi necessário pensar em dois tipos de sistemas navegacionais: o que seria utilizado para que o leitor navegasse entre os artigos e um sistema secundário utilizado para ir de uma parte a outra do mesmo artigo.

Foram criados *templates* para os sistemas navegacionais, pois além de ser “importante para a consistência no *design*, e também pela eficiência na implementação” (KALBACH, 2007, p.235, tradução livre das autoras), facilitaria o desenvolvimento de *templates* flexíveis que pudessem se adaptar ao tipo de dispositivo utilizado pelo leitor da revista: a versão para *desktops* e *notebooks* deveria utilizar setas para o usuário navegar entre os artigos de forma sequencial e a versão para *tablets* e *smartphones* substitui as setas por eventos *touch*. O sistema de navegação secundária utiliza marcador colorido na lateral esquerda da tela para indicar a quantidade de painéis presentes no artigo e destacar a posição atual do leitor (figura 44).

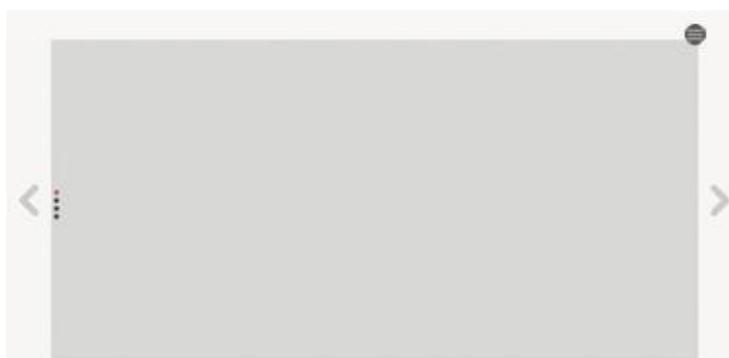


Figura 44 - Wireframe dos sistemas de navegação da revista
Fonte: autoria própria, 2014.

De forma resumida, a navegação entre artigos é feita de forma horizontal, enquanto a navegação entre diferentes pontos de um mesmo artigo é feito de forma vertical, assemelhando-se ao modelo comumente apresentado em revistas digitais para *tablets* (figura 45), uma vez que revistas para *desktops* geralmente apresentam conteúdo apenas de forma horizontal.

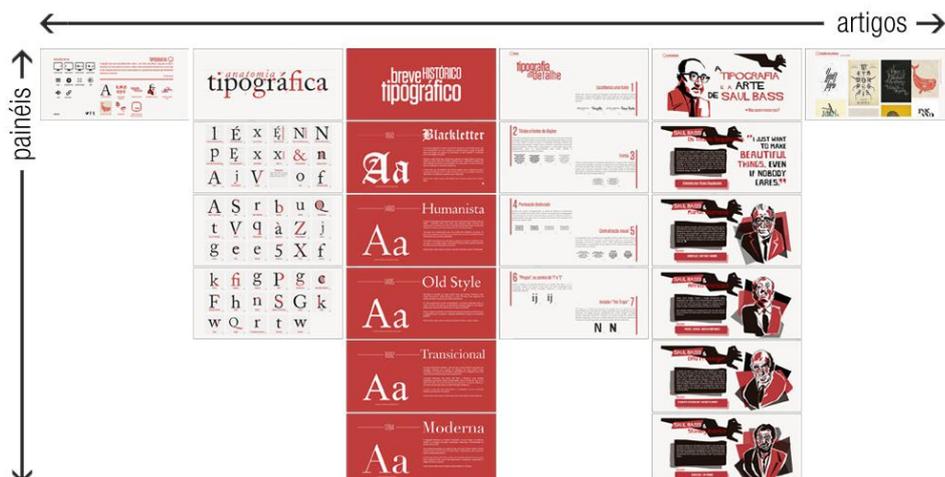


Figura 45 – Navegação da revista
Fonte: autoria própria, 2014.

Optou-se por utilizar painéis como forma principal para a diagramação dos artigos, pois além de ter um efeito estético mais agradável, “o rolamento de tela deve ser evitado, pois ele causa distração nos usuários e tornam o material mais difícil de ser assimilado” (NASCIMENTO 2005, p.4). Apesar dessa recomendação, o rolamento de tela é um recurso bastante utilizado para apresentar o conteúdo em revistas digitais, porém para evitar seu uso demasiado no modelo desenvolvido, optou-se por utilizá-lo apenas dentro dos *lightbox*s de informações adicionais, já que o conteúdo principal a ser absorvido, teria sua síntese apresentada diretamente nos painéis, sendo necessário acessar as informações adicionais apenas caso o leitor realmente necessite ou deseje aprofundamento do assunto.

Para garantir que o leitor possa optar pela leitura não linear da revista, ela apresenta um menu que pode ser acessado através de um ícone, alinhado ao lado direito da tela. O menu que ao ser acionado, sobrepõe todos os elementos da revista proporcionando rápido acesso às opções de navegação (figura 46), apresenta uma lista com todos os artigos presentes na edição (além de, na versão real apresentar a possibilidade de que o leitor opte pela versão de acessibilidade da revista).

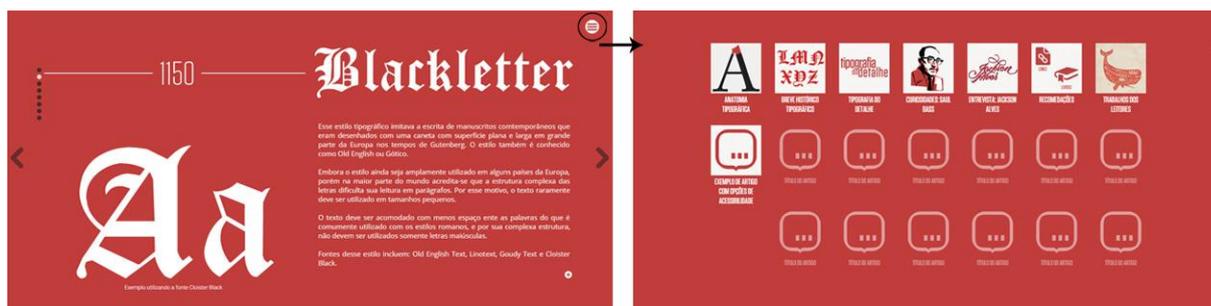


Figura 46 - Menu do modelo da revista
Fonte: autoria própria, 2014.

Foi desenvolvida uma série de ícones, para fins do projeto definidos como uma imagem utilizada para: representar função ou atividade a ser realizada uma vez que o leitor interage com ele (abrir/fechar o menu, aumentar o tamanho de uma foto, etc.); para serem utilizados na revista como auxiliar nos sistemas de navegação; indicar a presença de informações adicionais em um artigo; apontar o tipo de conteúdo disponibilizado e para oferecer informações a respeito do uso da revista. O uso de ícones

pode reforçar os vestígios de informação. Isso é particularmente verdade quanto os usuários estão rapidamente escaneando muitas informações. Se tiver um significado e propósito claros, ícones são mais do que decoração. Eles trabalham em conjunto com o texto para proporcionar melhor senso de orientação (KALBACH, 2007, p.280, tradução livre das autoras).

Foram desenvolvidos trinta e três ícones para serem utilizados na revista, e seis ícones adicionais para o *site*. Para o desenvolvimento dos ícones optou-se por utilizar formas simples e não muito estilizadas, sendo bastante semelhantes aos apresentados com frequência em revistas digitais e *sites*, seguindo assim as heurísticas de usabilidade de Nielsen, nas quais recomenda-se que o leitor reconheça os elementos presentes na interface ao invés de ter que se lembrar para qual função o mesmo está sendo utilizado no presente contexto. Os ícones apresentam formas arredondadas, tornando-os mais suaves, estabelecendo assim uma conexão com a marca gráfica da revista, que apresenta um balão criado a partir das formas curvas presentes nos parênteses e colchetes da tipografia utilizada na marca e títulos da revista, as proporções das curvas apresentadas nos ícones são as mesmas utilizadas na marca gráfica da revista.

Para a navegação foram desenvolvidos dois conjuntos de setas para que se pudesse optar pela que melhor atendesse a necessidade da revista levando em consideração a diversidade de dispositivos nos quais ela pode ser acessada. Pelo mesmo motivo foram criadas também opções para ícones utilizados para acessar e fechar o menu e *lightboxes*. Para o leitor localizar-se com maior facilidade dentro de um artigo, foi utilizado um ícone para a navegação secundária, que consiste em um círculo. Numa sequência, geralmente posicionados verticalmente do lado esquerdo da tela, cada um desses círculos representam um painel presente no artigo, o painel de leitura atual é destacado utilizando cor diferente dos demais. Esse mesmo ícone, pode ser utilizado horizontalmente em *sliders* de fotos e conteúdo (figura 47).



Figura 47 - Ícones para a navegação primária e secundária da revista
Fonte: autoria própria, adaptado de ícones comumente utilizados, 2014.

Considerando os diversos tipos de interatividade possíveis em uma revista digital, faz-se necessário que o leitor possa identificar facilmente os tipos de recursos multimídia disponíveis nos artigos, para tanto os ícones são utilizados para indicar a existência de conteúdos adicionais em determinadas áreas dos artigos e indicar o tipo de recurso a ser acessado (figura 48).



Figura 48 - Ícones para os elementos interativos da revista
Fonte: autoria própria, adaptado de ícones comumente utilizados, 2014.

Visando instruir os leitores a respeito do funcionamento da revista, para a página de informações sobre sua utilização, além de serem apresentados os ícones relacionados aos tipos de recurso multimídia (figura 48), foram desenvolvidos ícones para demonstrar como navegar pela revista quando utilizando dispositivos sensíveis ao toque e computadores, mostrados na figura 49.

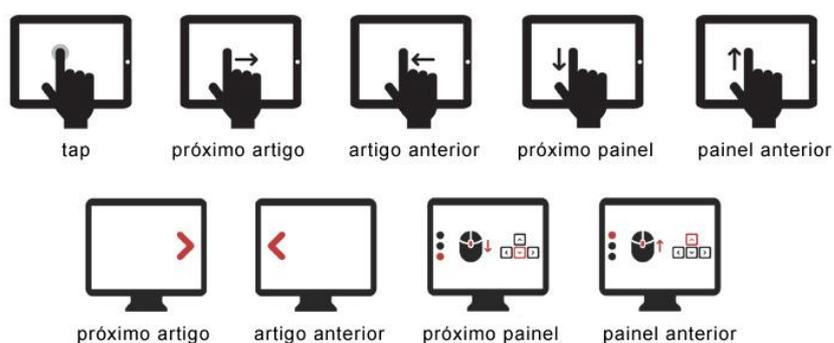


Figura 49 - Ícones para as instruções de uso da revista
Fonte: autoria própria, 2014.

Considerando a utilização de um *site* como plataforma para a publicação da revista, e havendo a possibilidade de que o *site* seja utilizado como mais que apenas suporte para a revista, serão utilizados ícones em artigos publicados diretamente no *site*: referentes aos marcadores associados ao artigo; possibilidade de gostar/favoritar; compartilhar o artigo em redes sociais e ícone associado aos comentários postados no artigo (figura 50).



Figura 50 - Ícones desenvolvidos utilização no *site* da revista
Fonte: autoria própria, adaptado de ícones comumente utilizados, 2014.

Caso seja necessário prevê-se a criação de novos ícones para representar novas funcionalidades implementadas na revista ou no site.

4.4.6 Grids

Para o projeto da revista Em Branco, optou-se pelo uso de *grid* vertical multicolumnas por permitir grande flexibilidade na diagramação dos artigos através da combinação de colunas, conseguindo assim grande variedade de *templates*, mas mantendo a unidade do projeto. No *design* de livros, revistas, jornais e *sites* o uso de *grid* é bastante comum, pois

proporciona consistência ao livro, tornando coerente toda sua forma. Os *designers* que usam grades partem da premissa que tal coerência visual permite que o leitor concentre-se no conteúdo, em detrimento da forma. Cada um dos elementos da página - texto ou imagem - tem uma relação visual com todos os outros elementos: a grade fornece um mecanismo pelo qual estas relações podem ser formalizadas (HASLAM, 2006, p.42).

As versões para computador e *tablet* utilizam *grid* vertical de 12 colunas por permitir a combinação das colunas de quatro formas diferentes e ainda assim obter falsas colunas com larguras iguais, além da variedade possibilitada quando são utilizadas colunas com larguras variadas. A grande flexibilidade oferecida por este *grid* permitiu que a diagramação dos artigos fosse feita pensando nas necessidades específicas do conteúdo abordado, afinal, segundo Haslam

Os aspectos funcionais do *design* da página são aqueles que possibilitam que o leitor se relacione diretamente com a mensagem do autor. Desse modo o *layout* da página é determinado pela natureza do conteúdo. [...] O *designer* deve fazer um *layout* que se harmonize com o conteúdo de modo que o leitor possa ser guiado através das informações (HASLAM, 2006 p.143).

Devido ao tamanho das telas de *smartphones*, foi utilizada apenas uma coluna, com margem nas laterais, para que a visualização do conteúdo não fosse prejudicada. Embora algumas marcas já desenvolvam aparelhos com telas de tamanhos que possibilitem a utilização de mais de uma coluna, foram considerados os tamanhos de tela mais comuns.

Considerando o caráter responsivo da revista, foi necessário que o tamanho das colunas e *gutters*¹⁶ fossem adaptados aos diferentes tamanhos em que a revista seria apresentada em computadores e *tablets*. Inicialmente pensou-se em utilizar *layout* elástico, que define os tamanhos de todos os elementos utilizando porcentagens e *em's* - medida que corresponde a altura da fonte utilizada nas configurações de leitura do navegador. Esse método permitiria que a revista fosse redimensionada de acordo com o tamanho da janela de navegador utilizada pelo leitor sem a necessidade de criar regras de estilos baseados no tamanho de tela, diminuindo então o tempo de desenvolvimento do projeto. Embora esse método funcione de forma favorável quando utilizado em *sites*, para o projeto ele se mostrou falho, uma vez que a revista apresenta uma diagramação mais complexa do que um *site* (onde grandes blocos de texto corrido são apresentados). Os elementos presentes na revista começavam a “quebrar” o *layout* original, criando longas colunas de texto e perdendo o alinhamento desejado, fazendo com que a revista parecesse mal diagramada.

Após novos testes, optou-se então pelo uso de *layout* fixo, onde os elementos são medidos utilizando *pixels* e a adaptabilidade a diferentes tamanhos de tela seriam feitos utilizando *media queries*¹⁷ que possibilitam aplicar regras de estilos baseados no tamanho de tela utilizado pelo leitor. Para a criação do *grid* inicial, foi considerada a resolução de tela mais utilizada em *notebooks*, 1366x768px, e, portanto definiu-se o que o *grid* teria largura de 1200px, tamanho comumente utilizado por *designers* e desenvolvedores de *sites* e temas. Para *tablets*, nas

¹⁶ Espaço em branco entre duas colunas de um *layout*.

¹⁷ Expressões que checam condições de um recurso de mídia permitindo que a apresentação do conteúdo possa ser feita sob medida para uma série de dispositivos (RIVOAL, 2012, tradução livre das autoras).

posições retrato e paisagem, o *grid* foi redimensionado proporcionalmente para adaptar-se a telas menores (figuras 51 e 52). Optou-se por utilizar *gutters* nas extremidades do *grid* para criar uma margem nas laterais do *layout* para que os elementos não ficassem muito próximos às bordas do navegador quando visualizado em *tablets*. O uso de *gutter* nas extremidades também permitiu que os marcadores navegacionais (entre os painéis de um mesmo artigo) fossem posicionados no *gutter* do lado esquerdo da tela, não sendo necessário criar uma coluna mais estreita alinhada à esquerda apenas para seu posicionamento.



Figura 51 - Visualização do *grid* nos dispositivos: *notebook*, *tablet* e *smartphone*
Fonte: autoria própria, 2014.



Figura 52 - Visualização do *grid* em um artigo nos dispositivos: *notebook*, *tablet* e *smartphone*
Fonte: autoria própria, 2014.

4.4.7 Wireframes

Segundo Kalbach (2007, p.258, tradução livre das autoras) *wireframes* são ferramentas comunicacionais utilizadas para facilitar o entendimento, entre clientes e *designers*, dos elementos gráficos requeridos em um projeto. São utilizados para mostrar o posicionamento de elementos presentes em um *layout* de página e sua importância, na forma de desenhos simplificados, sendo possível analisar rapidamente os prós e contras do uso de cada modelo de *wireframe* apresentado. o nível de detalhamento utilizado fica a critério das necessidades de cada projeto.

No desenvolvimento do projeto, *wireframes* foram utilizados durante a fase de geração de alternativas dos *layouts* de cada um dos artigos presentes (ou que foram descartados) na primeira edição da revista. Após a escolha que melhor atenderia às necessidades do artigo, os *layouts* foram desenvolvidos em programa de edição gráfica e então codificados, fazendo os ajustes necessários à adaptação aos tamanhos de telas suportados pelo projeto.

Embora os artigos fossem planejados levando em consideração as necessidades específicas de cada conteúdo, seções fixas da revista que devem utilizar sempre a mesma diagramação (apenas com alteração das cores entre as edições) utilizam *wireframes* já codificados, nos quais apenas o conteúdo seria alterado. Considerando a facilidade de uso oferecida pelos *wireframes* assim como a redução de tempo de criação de uma revista quando estes são utilizados, para artigos onde não exista a necessidade de desenvolver um *layout* específico para seu conteúdo, em um projeto real seriam desenvolvidos uma série de *wireframes* com diferentes diagramações de blocos de conteúdo para facilitar a publicação da revista (figura 53). Esses seriam desenvolvidos considerando um painel da revista, podendo ser combinados de acordo com a necessidade do artigo, e gerando uma grande variedade na diagramação. Tais *wireframes* contariam com variedade no posicionamento dos blocos de conteúdo, e cada um dos blocos poderiam ser preenchidos com o tipo de conteúdo (texto, fotos, videos, etc) que o diagramador julgasse mais apropriado.

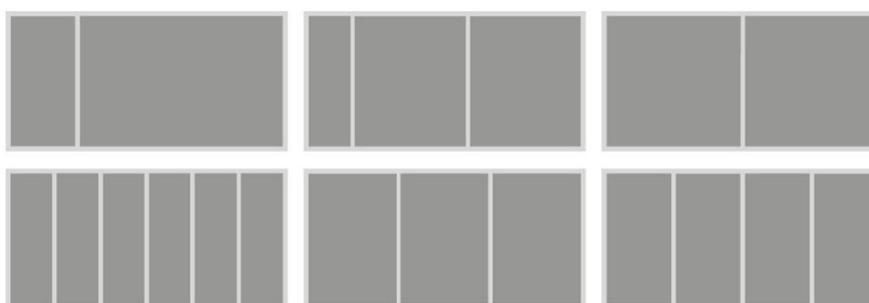


Figura 53 - Exemplos de wireframes
Fonte: autoria própria, 2014.

Uma vez que a revista foi codificada por uma das autoras, os *wireframes* foram codificados de acordo com sua necessidade de uso dentro do projeto, e foram armazenados apenas na forma de códigos fonte¹⁸. Havendo necessidade de mais

¹⁸Conjunto de instruções em HTML responsáveis pelo funcionamento correto das páginas *web* quando interpretadas pelo navegador.

peças se envolverem na criação e publicação do conteúdo da revista, existe a possibilidade de automatização de uso dos *wireframes*, sendo possível escolher o modelo desejado e editar seu conteúdo diretamente da área administrativa do *site* da revista, através da utilização de *plugins* gratuitos e pagos, que possibilitam o desenvolvimento de uma plataforma de publicação *online*, tornando a publicação de conteúdos bastante simples para um grupo de pessoas sem conhecimentos prévios em codificação de *sites*.

4.4.8 Capa

O *design* da capa é uma das prioridades em qualquer publicação, esta deve ser atrativa ao público, contendo ao menos alguma informação sobre o tema que será tratado, mas também deve ser levado em consideração que é o padrão e a linha editorial da revista que vai definir o que será privilegiado numa capa, e quais informações serão ali contidas (SCALZO, 2004).

Para o formato em que a revista “Em Branco” foi pensada, uma publicação digital gratuita, que não precisará se destacar em meio a outras revistas – seja numa banca, navegador ou lista de aplicativos – com as edições apresentadas em um *site* cujo conteúdo já é direcionado ao público-alvo e com a temática abordada por cada uma das edições da revista já presente no *site*. Neste caso, a capa terá uma função identitária e organizacional, para diferenciar uma edição da outra, sem a necessidade de apelos para “vender seu conteúdo” uma vez que antes de acessar uma das revistas, este já seria listado no *site*. Com isso em vista, optou-se por evitar um destaque demasiado nas chamadas presentes na capa, já que todo o conteúdo se relaciona a um mesmo tema.

4.4.9 Sumário

Segundo White (2005) a criação do sumário é considerado um problema especial, pois ele é um recipiente multitarefa ao qual muitas expectativas estão

associadas, porém não consegue se sustentar por sí só, ele deve estar associado à capa, comumente considerado como sendo a segunda e última oportunidade de se "vender" a revista ao leitor, uma vez que ali estarão presentes as informações relacionadas ao conteúdo presente na revista que não foram apresentados na capa. Todas essas informações precisam estar organizadas de forma clara para que o leitor possa encontrar de forma rápida o conteúdo que está procurando.

Não existe uma fórmula padronizada para o desenvolvimento de um sumário, algo que possa ser aplicado e funcionar de forma favorável em qualquer tipo de publicação, afinal "cada sumário de publicação deve refletir suas características e necessidades particulares" (WHITE, 2005 p.190) e para tanto é necessário que se pense no público-alvo e qual a melhor forma para alcançar o objetivo desejado para o sumário da publicação. Ainda segundo White (2005), o *design* deve ser pensado a partir das necessidades particulares de cada revista, e elementos meramente estéticos devem estar subordinados à lista de conteúdos, que deve ser apresentada da forma mais clara e útil possível, facilitando assim a visualização da totalidade dos conteúdos da edição por parte do leitor.

No caso da revista "Em Branco", é necessário que além de listar os artigos presentes na edição, estes possam ser facilmente acessados através da utilização de *hiperlinks*. Por ser uma revista digital, faz-se necessário também que sejam apresentadas as instruções para o uso da revista, que neste caso contará com uma parte voltada à navegação entre artigos, e outra que apresentará os ícones associados aos tipos de conteúdo multimídia presentes na publicação. As instruções de uso serão apresentadas da mesma forma em todas as edições da revistas e, portanto, um ou mais tipos de conteúdo multimídia podem não estar presentes na edição escolhida pelo leitor, o modelo de sumário utilizado na publicação é demonstrado na figura 59.

4.4.10 Acessibilidade

De acordo com a *Web Accessibility Initiative*, iniciativa da W3C que reúne pessoas e organizações para desenvolver diretrizes e recursos para ajudar a tornar a *web* acessível a pessoas com deficiência, acessibilidade na *web* significa

possibilitar que pessoas com algum tipo de deficiência (visual, auditiva, física, vocal, cognitiva ou neurológica) possam utilizar, entender, navegar e interagir com a *web* (HENRY, 2005, tradução livre das autoras).

Devido à temática da revista supõe-se que apenas uma pequena porcentagem dos possíveis visitantes necessite utilizar tais ferramentas de acessibilidade, uma vez que durante o processo de desenvolvimento da revista, não tivemos contato com nenhum estudante de *design* que necessitasse utilizar tais ferramentas, portanto no modelo desenvolvido foi criado somente um artigo com opções de acessibilidade a fim de exemplificar como tais ferramentas funcionariam em um projeto real. Para o presente modelo foram considerados apenas os casos relacionados à deficiência visual como o daltonismo, a necessidade de ampliação do tamanho do texto e a necessidade de leitura em páginas com alto contraste.

Em relação ao daltonismo, inicialmente considerou-se a possibilidade de utilizar uma paleta cujas cores pudessem ser diferenciadas por pessoas que apresentam qualquer um dos tipos de daltonismo, porém o contraste necessário entre os matizes para diferenciar os temas tornariam as cores não atrativas ao público geral, uma vez que teriam que ser muito saturadas ou a paleta original teria que sofrer grandes alterações, o que novamente poderia torná-la não atrativa (figura 54). Optou-se, então, por manter as cores originais e, no *site* que daria suporte a revista, utilizar ícones juntamente às cores para que os assuntos possam ser mais facilmente diferenciados. Vale ressaltar que existem softwares gratuitos, como o Visolve (<http://bit.ly/1leu2Gs>), que permite que pessoas com daltonismo possam perceber as variações de cores de forma semelhante à pessoas com visão normal, o que ajudou a optar pelo uso da paleta original.

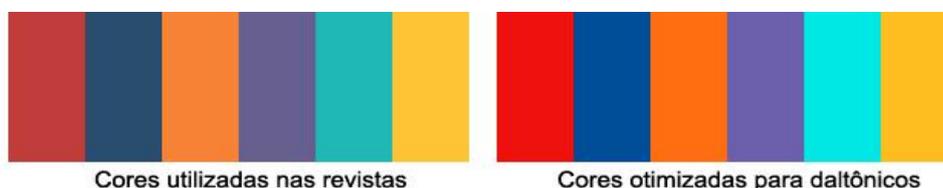


Figura 54 - Paleta de cores original e otimizada para daltônicos
Fonte: autoria própria, 2014.

No modelo da revista, na qual cada edição utilizará uma cor diferente de destaque, tomou-se o cuidado para que essas cores não pudessem ser confundidas com as demais cores utilizadas na edição (cor de plano de fundo e textos). Havendo a necessidade de que seja utilizada mais de uma cor para destacar partes de um

artigo, optou-se por utilizar diferentes tonalidades da cor de destaque, uma vez que a utilização de paletas monocromáticas permitiriam que usuários com diferentes tipos de daltonismo possam diferenciar essas variações e portanto perceber a hierarquia apresentada no artigo. Com o auxílio da ferramenta *online* Coblis, que permite fazer o *upload* de imagens e simular como pessoas com diferentes tipos de daltonismo vêem as mesmas, foi possível criar um exemplo (figura 55), que demonstra como a paleta de cores utilizada no modelo da revista seria visualizada por leitores que apresentam cada um dos diferentes tipos de daltonismo.

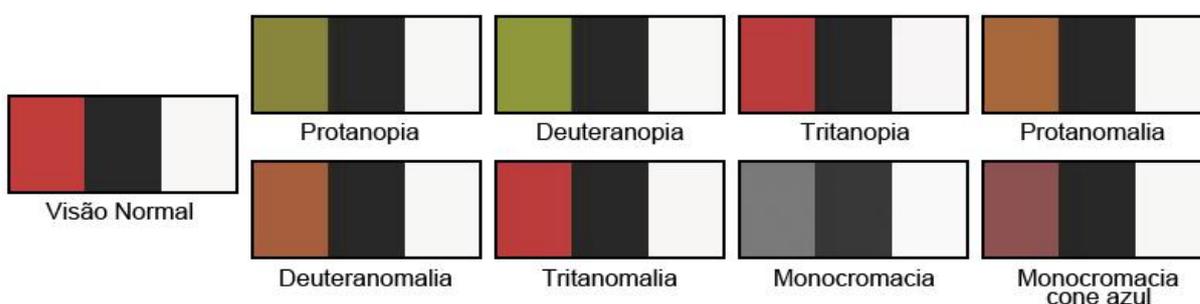


Figura 55 - Cores da revista mostrando sua variação de acordo com os tipos de daltonismo
 Fonte: autoria própria, 2014.

Em relação à necessidade de aumento do tamanho de texto e visualização de páginas em alto contraste, em um projeto real seria utilizado um tema especial desenvolvido para que o usuário possa fazer as alterações da forma que facilite sua leitura. O tema utilizaria *cookies* para armazenar as opções escolhidas pelo leitor fazendo com que em visitas futuras essas opções sejam visualizadas automaticamente. No modelo da revista foi desenvolvido apenas um artigo para exemplificar o funcionamento de tais opções, e portanto, o armazenamento das informações em cookies não foi implementada. Para evitar que os *layouts* sejam desconfigurados ao atingir determinado tamanho de fonte, o artigos que apresentam opções de acessibilidade são diagramados utilizando apenas uma coluna (figura 56). Para melhor exemplificar as diferenças em relação ao *layout* dos artigos com tais opções, foi utilizado o conteúdo de artigo previamente apresentado na revista.

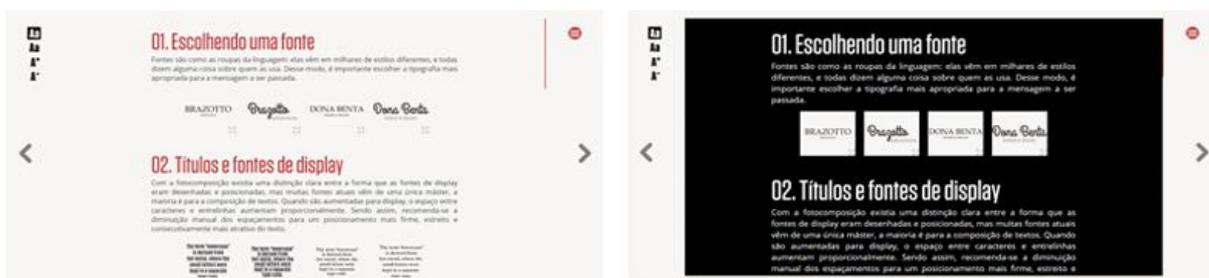


Figura 56 - Exemplo de página que com opções de acessibilidade
 Fonte: autoria própria, 2014.

4.5 IMPLEMENTAÇÃO DA REVISTA

Desde o desenvolvimento da proposta do Trabalho de Diplomação, o projeto foi planejado tendo em mente sua implementação. Para tanto, diversas formas de publicação de revistas digitais foram analisadas com a intenção de definir suas vantagens e desvantagens, e então definir qual se adaptaria melhor à proposta da revista a ser desenvolvida. Para o projeto foi considerado o uso de: pdf's interativos; *flipbooks* utilizando *scripts* ou Flash®; revistas nativas para *tablets* e revistas em HTML por oferecerem a possibilidade de uso de interatividade e elementos multimídia. Após a avaliação das alternativas, a utilização de pdf's interativos, *flash* ou revistas nativas limitaria bastante o acesso ao conteúdo, afinal essas opções não são totalmente compatíveis com os dispositivos que a revista ofereceria suporte. Os *flipbooks*, mesmo sendo mais flexíveis do que as alternativas acima, não ofereciam suporte a todas as funcionalidades desejadas.

Optou-se então pela utilização de HTML e CSS para a implementação da revista, já que permite maior acessibilidade no que diz respeito aos dispositivos utilizados, possibilita o uso de diversos recursos multimídia e interativos e a codificação do modelo final da revista seria realizada por uma das autoras, gerando assim uma alternativa de baixo custo.

Segundo Chapman (2009), HTML é a linguagem primária utilizada para desenvolver páginas da *web*, planejada como uma forma de fornecer e determinar como o conteúdo é apresentado; CSS ou folhas de estilo em cascata são utilizadas para formatar o *layout* de *websites*, cujo maior benefício é a possibilidade de mudar completamente o estilo de um *site* editando apenas um arquivo sem ter que fazer modificações no conteúdo. No projeto serão utilizadas as versões mais recentes de HTML e CSS, pois oferecem mais funcionalidades nativas, entre elas o suporte a áudio e vídeo, e mais opções na formatação dos elementos via folha de estilo em CSS.

O uso de multimídia, aqui definido como “qualquer combinação de texto, arte gráfica, som, animação e vídeo apresentada a você por computador ou por outro meio eletrônico ou manipulado digitalmente” (VAUGHAN, 2010, p.1, tradução livre das autoras), faz-se necessário no projeto, afinal

um modelo digital não é lido ou interpretado como um texto clássico, ele geralmente é explorado de forma interativa. Contrariamente à maioria das descrições funcionais sobre papel ou aos modelos reduzidos analógicos, o modelo informático é essencialmente plástico, dinâmico, dotado de uma certa autonomia de ação e reação (LÉVI, 1993, p. 121).

A utilização de elementos multimídia, além de ser mais atrativo para o leitor, permite que sejam feitas demonstrações de conteúdos mais complexos através do uso de vídeos e animações, facilitando seu entendimento. Em conjunto com HTML e CSS serão utilizados *scripts*, quando necessários, para a implementação dos elementos interativos necessários ao artigo, tais como: *slideshows* ou *sliders* de fotos, galeria de fotos, *overlays*¹⁹, *lightboxes*²⁰, vídeo e áudio (que pode ser carregado de forma nativa utilizando HTML5 ou a partir de *sites* como YouTube e SoundCloud).

De acordo com Vaughan (2010, p. 422) do ponto de vista interativo, muitos projetos multimídia são muito passivos (o leitor clica e assiste a uma ação), o desafio deve ser ir além do que é visualmente atrativo e desenvolver produtos que são realmente baseados na interatividade. Nesta mesma linha, Primo divide as duas formas principais de interatividade: interação mútua, na qual as “relações interdependentes e processos de negociação, em que cada interagente participa da construção inventiva e cooperada do relacionamento, afetando-se mutuamente”; e interação reativa, que é “limitada por relações determinísticas de estímulo e resposta” (PRIMO, 2007, p.57). Compreende-se então que no primeiro tipo de interatividade (mútua) o leitor participa efetivamente do processo, e no segundo tipo (reativa) o leitor apenas escolhe entre as alternativas apresentadas.

Considerando as revistas analisadas, os exemplos de interação são meramente reativos, uma vez que não há a possibilidade de interação com os leitores ou editores diretamente através da revista. Para o projeto decidiu-se então verificar as possibilidades de interatividade mútua, obtendo-se bons resultados na fase de exploração dos recursos que visava definir quais elementos interativos funcionariam no ambiente escolhido para a publicação da revista. Nessa fase os códigos necessários para a implementação desse tipo de interatividade foram desenvolvidos e testados (apenas pelas autoras), sendo considerado então possível a utilização dos seguintes itens na revista: comunicação com os editores através de formulário de contato; inserção de comentários nos artigos; mencionar artigos em

¹⁹Pequenos blocos que ao serem ativados mostram conteúdo complementar ou adicional.

²⁰Caixas de conteúdo que quando ativadas sobrepõe total ou parcialmente o painel de leitura atual

diversas redes sociais; realizar o cadastro para receber notícias por email; realizar cadastro para ter um perfil de usuário no *site* e publicar conteúdos, tudo isso sendo feito diretamente da revista.

Após verificar a possibilidade de implementação desses itens, foi criada uma seção onde os leitores pudessem enviar imagens de seus trabalhos relativos ao tema abordado na edição, e as mesmas serem publicadas diretamente na revista ou mediante aprovação de moderadores. Optou-se então por utilizar apenas esse item, pois julgou-se que a utilização de comentários e as demais possibilidades de interatividade mútua tornariam a publicação muito semelhante a um *site*.

5 DESENVOLVIMENTO DO MODELO DA REVISTA

Uma vez que os requisitos para o desenvolvimento da revista bem como o uso de tipografia, *grids* e demais elementos de diagramação que seriam aplicados na mesma foram definidos, passou-se então a planejar como esses elementos iriam se comportar associados ao uso de interatividade. Como o projeto sempre previa a real implementação da revista, foi necessário que uma série de testes fossem realizados, visando aprimorar a forma com que elementos interativos fossem codificados para garantir seu bom funcionamento. Tais testes iniciaram-se pelos elementos que teriam maior impacto no decorrer do projeto caso houvesse a necessidade de fazer alterações devido a mudanças de *layout* ou conflitos entre diferentes “partes de códigos”.

As áreas principais dos artigos seriam apresentadas utilizando painéis verticais, portanto essa foi a base para os testes, uma vez que a codificação utilizada para a criação dos painéis deveria funcionar tanto com a utilização de um *mouse* (ou setas navegacionais do teclado) quanto com eventos *touch*, e ser flexível o bastante para que diversos tipos de conteúdo pudessem ser inseridos em cada um dos painéis sem que houvessem problemas em seu funcionamento, para tanto foram testados diversos *scripts* para a criação de painéis até encontrar um que atendesse às expectativas do projeto.

Uma vez definida a codificação a ser utilizada para os painéis, realizou-se o mesmo processo para a definição da codificação do menu que contém a lista de artigos presentes na revista, permitindo a leitura não linear da mesma, podendo ser acessada a partir de qualquer “página” da revista e para a navegação entre artigos.

A navegação entre artigos precisava apresentar setas navegacionais para os usuários que acessassem a revista via computador e responder a eventos *touch* em *tablets* e *smartphones*. Devido às diferenças entre os sistemas operacionais utilizados por dispositivos móveis e a variação de funcionamento do sistema Android entre dispositivos de diferentes marcas, levou-se um tempo superior ao previsto até que a navegação funcionasse de forma favorável em diferentes sistemas operacionais.

Após definir o funcionamento dos principais elementos necessários ao funcionamento da revista, passou-se a avaliar as especificidades a serem utilizadas

em cada um dos artigos que fariam parte do modelo da mesma. Nesta fase foram listados os tipos de interatividade que estariam presentes em cada artigo e que fossem precisar de codificação mais elaborada (do tipo que pudesse ter conflito com partes já existentes no projeto). Passou-se a testar então os elementos necessários para a revista (*overlays* e ampliação de imagens, *lightboxes*), e também os que não haviam sido previamente listados, mas que pudessem ser utilizados em artigos futuros para ter-se grande opção de recursos caso fossem necessários.

Nesta fase inicial, levou-se mais em consideração o que poderia ser implementado de forma real no projeto do que o *layout* de cada artigo, para que quando as alternativas de diagramação dos mesmos fossem geradas, já seria possível saber o que poderia ou não ser utilizado, uma vez que a revista prevê a geração de *layouts* que favoreçam a compreensão de temas relacionados à grade curricular do curso. Foram descartados então, *scripts* que não oferecessem compatibilidade com o código básico de todos os artigos ou que não funcionassem corretamente em todos os dispositivos para os quais a revista pretendia ser oferecida. Esse tipo de teste fez-se necessário uma vez há bastante diferença entre uma série de imagens altamente idealizadas do *layout* e de como a revista deve funcionar sem considerar a real possibilidade de implementação de tais elementos da forma que se foi planejada.

O maior desafio desta parte do projeto foi fazer com que os *scripts* que seriam utilizados funcionassem da forma esperada tanto em dispositivos que utilizam iOS quanto Android, sendo um desafio maior obter resultados iguais em dispositivos Android, uma vez que a variação na versão instalada e até mesmo na marca do dispositivo testado resultavam em mal ou não funcionamento da codificação utilizada. Portanto optou-se por criar um modelo otimizado para iOS, mas que também funcione em dispositivos que utilizam Android, mesmo que apresente pequenas diferenças no desempenho.

Concluídos os testes desta fase, passou-se então a pensar nas alternativas para os *layouts* a serem utilizados nos artigos já considerando as possibilidades de interação aqui testadas. O modelo da revista contendo os artigos finalizados, incluindo as versões responsivas, encontram-se disponíveis online no *site* www.embranco.org.

5.1 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Para estabelecer o vínculo com a audiência é preciso aceitar que “o quê” precisa ser dito está diretamente ligado ao “como” será dito; a forma visual e o conteúdo verbal são inseparáveis (WHITE, 1982).

Designers precisam pensar como editores, e vice versa, o *design* gráfico não é algo que se adiciona de modo a fazer a página parecer mais vívida (WHITE, 1982). Tendo isso em mente, as páginas apresentadas a seguir, foram pensadas de forma a tirar-se o melhor proveito do conteúdo, facilitando o fluxo de leitura.

Foi levado em consideração, para o desenvolvimento dos *layouts* a utilização de não mais que metade da tela para textos mais extensos, concordando-se com Nascimento (2005, p. 3) que “a utilização de múltiplos formatos de informação (simulações, imagens estáticas, textos, som, animações, vídeos) desempenham um papel importante na aquisição do conhecimento quando bem utilizados”, junto a que

o esforço de movimentar os olhos através de longas linhas de texto na tela do computador cansa rapidamente o usuário. Dessa forma, há uma queda na compreensão com longas linhas de texto. Uma sugestão é seguir a orientação adotada pelos jornais online, que utilizam uma única coluna de texto que não toma mais que 50% da tela (40 a 60 caracteres por linha) (NASCIMENTO, 2005, p.4).

Sendo assim, buscou-se utilizar a menor quantidade possível de matérias com textos longos e ininterruptos, sendo privilegiado o uso dos blocos de texto, *lightboxes* e *sliders*. Vale também citar que a geração de alternativas foi embasada em estudos anteriores sobre o que seria realmente possível de ser desenvolvido. A seguir apresentam-se algumas das alternativas geradas para o modelo da revista.

5.1.1 Capa

Com base nas diretrizes apontadas no capítulo anterior, optou-se por criar uma capa que tivesse como objetivo principal a função identitária que permita a sua diferenciação entre as demais edições. Uma vez que a revista não seria

apresentada em lojas de aplicativos online, e sim acessada apenas via seu *site*, não se faz necessário que sua capa precise se destacar de outras publicações.

Algumas diretrizes de editoração foram seguidas, afinal a “imagem da capa” é um elemento majoritário na imagem da publicação como um todo, e deve buscar uma reação do leitor (WHITE, 1982), portanto para o desenvolvimento da capa da revista, optou-se por primeiramente apresentar a marca ao leitor e então a temática abordada pela edição escolhida pelo mesmo.

Como a revista segue o sistema *on-demand* e portanto não seria baixada integralmente para o dispositivo escolhido pelo leitor antes que este iniciasse a leitura, foi necessário que o tempo de carregamento da capa fosse inferior ao de qualquer um dos demais artigos presentes na revista, o que fez com que qualquer tipo de conteúdo que pudesse tornar seu carregamento mais lento fosse descartado.

Optou-se então por utilizar animações criadas inteiramente utilizando CSS para que a página pudesse ser carregada rapidamente mas não utilizasse apenas uma imagem estática, tentando assim, torná-la mais atrativa. Não sendo possível exemplificar as demais animações testadas neste documento, aqui apresenta-se somente a versão final utilizada no modelo da revista.

A capa apresenta um plano de fundo vermelho, cor associada à temática abordada no modelo da revista, sobre ele há diversos retângulos animados (associados aos retângulos presentes no balão da marca) em diferentes tonalidades de vermelho. Sobre os retângulos, a marca da revista é apresentada (a princípio somente o balão e em seguida a versão horizontal da marca), seguido pelo assunto abordado pela mesma (figura 57). Ao final da animação, após aparecer o tema da revista, na parte superior direita aparece a versão oficial da marca junto ao número da edição, abaixo do tema aparecem chamadas para quatro artigos presentes na edição (figura 58).

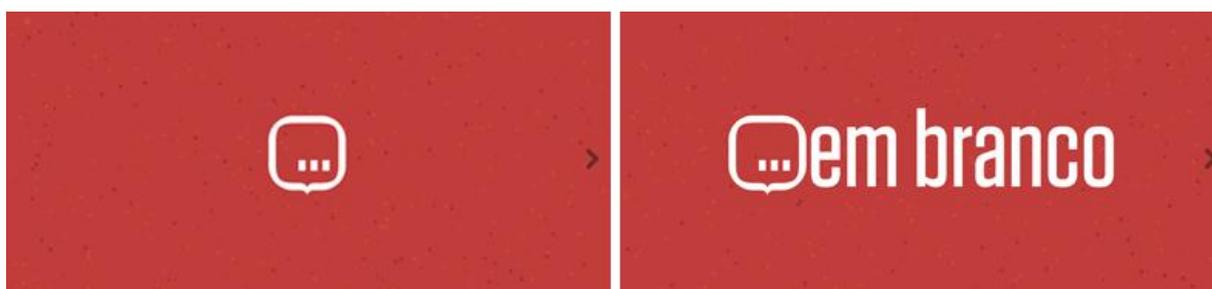


Figura 57 - “Início” da animação da capa, mostrando a apresentação da marca
Fonte: autoria própria, 2014.

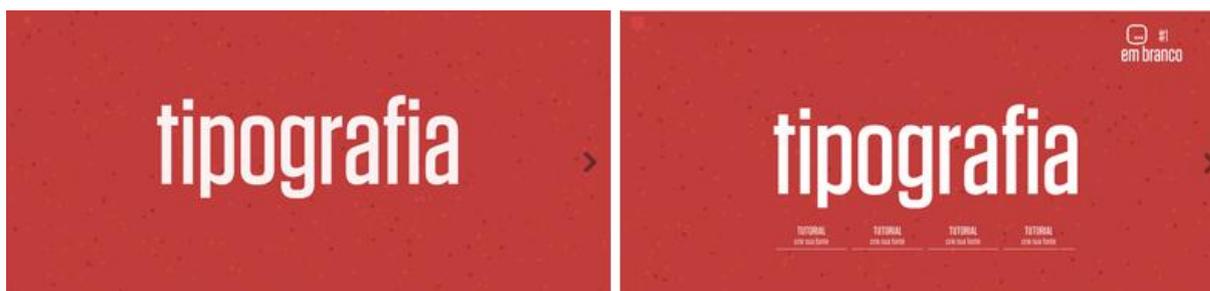


Figura 58 - “Final” da animação, mostrando o tema abordado, marca oficial e chamadas
Fonte: autoria própria, 2014.

Esse formato de capa será utilizado para as demais edições da revista, sendo alterada a cor de fundo e havendo a opção de substituir os retângulos por algo mais significativo para a temática abordada, como por exemplo a utilização de ilustração na revista voltada à este tema.

5.2.2 Sumário

Os aspectos mais importantes no desenvolvimento do sumário são a clareza e praticidade de visualização do conteúdo presentes na revista, para tanto optou-se por utilizar uma diagramação simples cujo foco seria a temática e os artigos presentes na publicação, deixando de lado a utilização de elementos que teriam função apenas estética, algo que se faz necessário principalmente ao considerar o caráter responsivo da revista, uma vez que tais elementos estéticos poderiam ocupar muito espaço em telas menores.

Considerando as particularidades de publicações digitais, o sumário deve conter as instruções de uso da revista, bem como identificar os ícones utilizados para conteúdos multimídia, além de conter ícones que ao serem clicados direcionam o leitor às contas da revista em diversas redes sociais. Ainda no menu são apresentadas as informações relacionadas ao editorial da revista. Como o projeto prevê uma versão de acessibilidade, também faz-se necessário que esta indicação esteja presente no sumário para facilitar o acesso à essa versão quando houver necessidade por parte do leitor.

Inicialmente cogitou-se utilizar a maior parte do espaço da página para apresentar os artigos presentes na edição e em uma coluna à direita da tela seriam utilizados *hiperlinks* para que o leitor pudesse acessar tanto as instruções de uso

quanto o editorial (que seriam abertos em *lightbox*), assim como *hiperlinks* para as contas em redes sociais, e para acessar a versão de acessibilidade da revista.

Embora esta diagramação permitisse o uso de grandes chamadas para os artigos, o que inicialmente parecia ser a melhor opção, ela pareceu não atender às necessidades da revista, uma vez que se assemelhava bastante ao visual de um *site* que utiliza *grid* para listar seus artigos.

Optou-se então por diminuir o espaço utilizado pela lista de artigos e adicionar um pequeno texto introdutório a respeito da temática abordada em cada uma das edições. As intruções de uso também são integradas diretamente na página que funciona como sumário, não sendo necessário que o leitor clique em um *hiperlink* para acessar tais informações em um *lightbox* tornando sua visualização mais rápida. O sumário continua apresentando *hiperlinks* para a versão de acessibilidade assim com para as contas em redes sociais, também através de *hiperlink* o leitor pode acessar o editorial, que é exibido em *lightbox* (figura 59).



Figura 59 - Versão final do sumário para *desktop* e *tablet*
Fonte: autoria própria, 2014.

5.2.3 Artigo “Anatomia tipográfica”

Para a diagramação do artigo “Anatomia Tipográfica” cogitou-se inicialmente utilizar um título simples utilizando a fonte Tungsten, e apresentar o conteúdo em três colunas, cada coluna conteria um *box* que teria em seu lado esquerdo uma representação da letra destacando-se o elemento cuja descrição estaria em um curto texto do lado direito do *box* (figura 60 a).

Outra opção seria apresentar o conteúdo utilizando duas colunas o que permitiria que a imagem da letra tivesse um tamanho maior e a descrição do elemento destacado na imagem estaria abaixo da mesma. As informações poderiam também ser apresentadas utilizando três colunas que conteriam apenas as imagens das letras, e ao clicar sobre elas, um *lightbox* seria aberto e nele estaria a descrição do elemento destacado na imagem (figura 60 b).

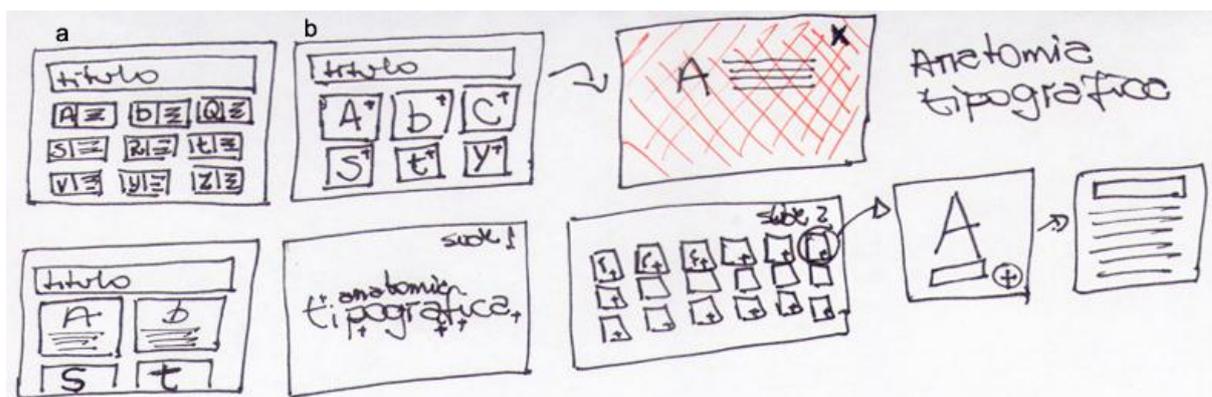


Figura 60 - Alternativas geradas para o artigo “Anatomia Tipográfica”
Fonte: autoria própria, 2014.

Por fim optou-se por utilizar o próprio título do artigo para já exemplificar e definir os elementos presentes e destacados nas letras presentes na palavra “tipográfica”. Para demonstrar os demais elementos, as imagens são dispostas em *boxes* que apresentam o ícone de conteúdo adicional que ao ser clicado ou tocado substitui a imagem pela descrição do elemento nela destacado.

A versão final do artigo “Anatomia tipográfica” (figura 61), foi elaborado com a intenção de exemplificar e dividir o conteúdo de uma maneira a permitir uma rápida assimilação dos termos fazendo relação com a imagem.

O primeiro painel é composto pelo título do artigo - “anatomia tipográfica” – utilizando a fonte Adobe Caslon Pro, a imagem apresenta um grid que delimita o tamanho de “x”, dos ascendentes e descendentes. No próprio título, partes das letras são destacadas em vermelho, e próximo a elas há o ícone para informações adicionais a respeito do que foi destacado na imagem. É uma forma introdutória, resumida, contendo apenas os termos que estão presentes nas letras do título, de modo a chamar a atenção do leitor para as demais informações.

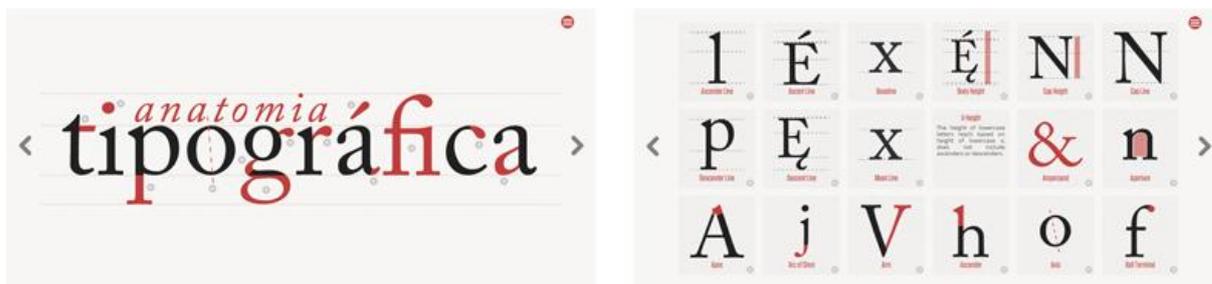


Figura 61 - Versão final do artigo “Anatomia Tipográfica”
 Fonte: autoria própria, 2014.

Os demais painéis apresentam pequenos *boxes* com imagens dos caracteres com linhas e ou partes destacadas que dizem respeito ao termo que está escrito logo abaixo dos mesmos, e novamente apresenta o ícone para mais conteúdo, que ao ser clicado ou tocado um pequeno *overlay* substituirá apenas o *box* selecionado, apresentando uma pequena descrição do termo. Este modelo ajuda a delimitar a informação, fazendo com que o leitor leia apenas aquilo que lhe interessar.

Tendo em vista que textos muito longos desmotivam a leitura no computador, os blocos de texto são o recomendado para manter o interesse, mesmo que o conteúdo seja extenso, esse artigo se assemelha muito a obras de referência, quase como um dicionário ilustrado, o que lhe proporciona vantagens ao que Dias (2002, p.24) afirma que as menores quantidades de informações textuais – contidas em dicionários e enciclopédias eletrônicas – a serem lidas na tela, facilitam o trabalho do leitor, além de possuir grande hipertextualidade, permitindo uma leitura que não seja necessariamente linear.

Na figura 62, é exemplificado como o artigo é visualizados em diversos dispositivos, apresentando um dos painéis do artigo também em versão responsiva. No APÊNDICE B são mostradas todos os painéis presentes no artigo.



Figura 62 – Artigo “Anatomia Tipográfica” visualizado em diversos dispositivos
 Fonte: autoria própria, 2014.

5.2.4 Artigo “Linha do Tempo”

Para criar o artigo para apresentar uma linha do tempo demonstrando os diversos estilos tipográficos, inicialmente pensou em criar uma linha no rodapé da página onde apareceriam as datas e um exemplo de letras daquele estilo abaixo da data, acima da data a página apresentaria separações verticais que iriam conter textos a respeito de cada um dos estilos mencionados no artigo, para que essas separações verticais pudessem conter todo o texto necessário, a página apresentaria rolagem horizontal para que o leitor acessasse as informações em sua totalidade (figura 63 a).

Bastante semelhante ao exemplo mencionado no parágrafo acima, esta versão não apresentaria as separações horizontais contendo texto, esse seria mostrado apenas ao colocar o *mouse* (ou tocar) sobre o sinal de “+” próximo ao estilo, abrindo um balão de informações contendo o texto relativo ao assunto.

Cogitou-se também o uso de grandes letras para exemplificar o estilo tipográfico junto ao ano de seu surgimento e ao lado de cada estilo haveria um sinal de “+”, que ao ser clicado abriria um *lightbox* sobre a página com informações sobre o estilo (figura 63 b). Mais uma opção seria uma linha do tempo vertical que ao lado do ano de surgimento dos estilos haveria um balão que conteria informações resumidas sobre o estilo e ao clicar ou tocar no sinal de “+” um *lightbox* seria aberto sobre a página contendo mais informações (figura 63 c).

Por fim optou-se por utilizar um painel para cada estilo tipográfico, por permitir demonstrar com maior facilidade o formato das letras deste estilo, junto a informações resumidas a respeito do estilo presente no painel e novamente ao clicar no sinal de “+” um *lightbox* é aberto sobre a página contendo mais informações, bem como um exemplo de alfabeto completo utilizando tal estilo tipográfico (figura 63 d).

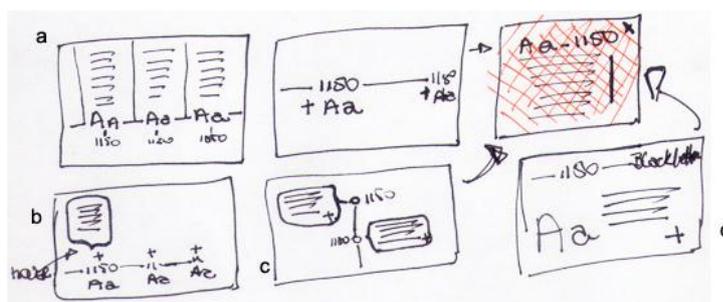


Figura 63 - Alternativas geradas para o artigo “Linha do Tempo”
Fonte: autoria própria, 2014.

A versão finalizada do artigo (figura 64) apresenta em seu primeiro painel o título do artigo ocupando a totalidade do painel. Os demais painéis apresentam o nome do estilo do período composto por uma fonte representante deste mesmo estilo. Ao lado da imagem está contido texto resumido que descreve as características desse período, ao clicar no ícone de conteúdo adicional, o texto completo é aberto em um *lightbox*. Esse *lightbox* utiliza rolagem de tela para apresentar as informações adicionais, uma vez que ao procurar por algo na internet, os leitores estão em busca de informações de forma mais sintetizada do que em um livro, e a utilização desse recurso, permite que os painéis sejam utilizados para conter apenas a informação de forma sintetizada, tornando a leitura mais dinâmica e evitando que o leitor necessite passar por vários painéis com conteúdos que possam ser considerados extensos demais, e talvez até desnecessários para o que o leitor está buscando.



Figura 64 - Versão final do artigo “Linha do Tempo”
Fonte: autoria própria, 2014.

Para o modelo da revista, foi desenvolvido apenas um painel que contém informações adicionais em *lightbox* para exemplificar seu funcionamento, os demais painéis apresentam apenas as informações de forma resumida a respeito do tema.

Abaixo (figura 65) demonstra-se como o artigo é visualizados em diversos dispositivos e no APÊNDICE C são mostradas todos os painéis presentes no artigo.



Figura 65 – Artigo “Linha do Tempo” visualizado em diversos dispositivos
Fonte: autoria própria, 2014.

5.2.5 Artigo “Dicas”

Para artigo contendo dicas pensou-se inicialmente em listar todas as dicas dentro de *boxes* dispostos em duas colunas, cada *box* conteria o número seguido da dica, ao lado de cada painel estaria o ícone de conteúdo adicional, que então abriria um *overlay* sobre a página apresentando exemplos relacionados ao conteúdo da dica selecionada (figura 66 a).

Opcionalmente cada painel mostraria uma dica, o número e texto correspondente a dica estaria localizada no lado esquerdo da tela, e do lado direito estariam os exemplos em um *slider* de imagens que através do mouse ou eventos *touch* poderia exibir mais imagens (figura 66 b).

Seguindo o modelo anterior, porém com poucas modificações surgiram duas outras possibilidades: na primeira ao clicar nas miniaturas de imagens, abriria um *overlay* contendo todos os exemplos desta dica (figura 66 c); na segunda ao clicar nas miniaturas, apenas a imagem clicada seria aberta em tamanho maior em *lightbox* e nela haveria uma legenda informando as fontes utilizadas nos exemplos (figura 66 d).

Considerando que as dicas não possuem um texto longo, optou-se então por apresentar duas dicas em cada painel, e manter a opção de clicar em cada miniatura e mostrar sua versão ampliada em um *lightbox* seguido de legenda (figura 66 e).

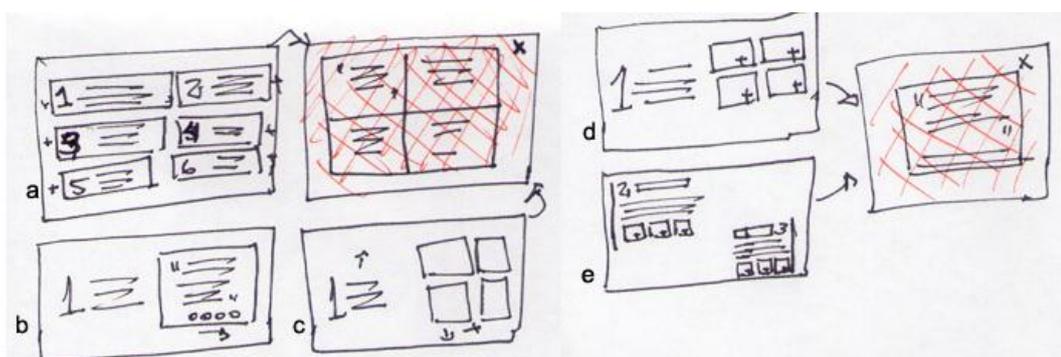


Figura 66 - Alternativas geradas para o artigo “Dicas”
 Fonte: autoria própria, 2014.

O primeiro painel da versão final do artigo (figura 67) apresenta o título do mesmo no lado superior esquerdo do painel e a primeira dica no lado inferior esquerdo, cada um dos demais painéis apresenta duas dicas. As dicas são apresentadas utilizando o número de cada dica em destaque tendo ao lado o nome

da mesma alinhado verticalmente ao centro da altura do número, os números e títulos utilizam a fonte Tungsten Medium na cor vermelha.

Abaixo do número e título aparece a dica em si, utilizando a fonte Open Sans em cor cinza. Abaixo do texto de cada dica, aparecem miniaturas de exemplos demonstrando a informação apresentada na dica, tais exemplos utilizam diversas fontes para melhor exemplificar a dica. Ao clicar sobre uma das miniaturas, ela é aberta em tamanho maior em *lightbox*, contendo uma legenda com o nome da fonte utilizada no exemplo.



Figura 67 -Versão final do artigo “Dicas”
Fonte: autoria própria, 2014.

Na figura 68, é exemplificado como o artigo é visualizados em diferentes dispositivos. Todos os painéis do artigo podem ser vistos no APÊNDICE D.



Figura 68 - Artigo “Dicas” visualizado em diversos dispositivos
Fonte: autoria própria, 2014.

5.2.6 Artigo “A tipografia e a arte de Saul Bass”

Esse artigo faz parte da seção “curiosidades”, pois não é algo fundamental no ensino da tipografia, fazendo parte da proposta de entretenimento da revista ao estabelecer-se uma relação com o cinema. É oferecido um apanhado geral sobre a obra de Saul Bass na arte sequencial de créditos e abertura de filmes, a “tipografia

em movimento”. Por ser um assunto muito visual, buscou-se um modo de transparecer graficamente a “essência” de Bass, a fim de produzir algo como uma “reportagem visual”, contando uma história por meio de imagens.

Foram selecionados quatro diretores com quem Saul Bass trabalhou durante sua carreira (executando créditos de filmes e pôsters) com o objetivo de descrever o trabalho realizado. Isso permitiria o uso de fotos do próprio Bass e dos diretores; mas na busca da linguagem visual que transparecesse algo mais, foram desenvolvidas ilustrações que remetessem a alguns dos trabalhos mais icônicos de Bass.

Uma de suas características mais marcantes é a utilização de cores chapadas junto a formas que lembram recortes de papel (muitas vezes realmente sendo recortes), tudo muito simples, mas que de alguma forma traz uma ligação direta com o filme representado. Foram observadas as características mais marcantes do seu tipo de trabalho.

Notou-se como era recorrente o uso do vermelho e outras cores quentes junto ao preto e branco – o que foi uma grande vantagem devido à cor utilizada na revista – e que a grande maioria das formas possuem contornos irregulares, transmitindo a ideia de algo recortado, sendo normalmente utilizadas silhuetas.

Foram esses os parâmetros utilizados para o desenvolvimento das ilustrações, que retrataram o próprio Bass, Alfred Hitchcock, Otto Preminger, Martin Scorsese e Stanley Kubrick. Nas fotos para referência todos estão olhando diretamente para a câmera, com o propósito de manter uma unidade ao conjunto.

Foi descartado o uso de silhuetas – a produção de algo semelhante dificultaria o reconhecimento dos diretores – e como o objetivo foi a inspiração na obra, e não uma cópia fidedigna, as ilustrações desenvolvidas tiveram um maior nível de detalhamento (figura 69).



Figura 69 - Exemplo do processo de geração de alternativas com base em Alfred Hitchcock
Fonte: A autoria própria, 2014.

Foram vários os estudos até se chegar às versões finais de cada ilustração. Todas foram desenvolvidas digitalmente por meio do Software de vetorização Illustrator®, buscando um aspecto que mistura *stencil* e recortes de papel a partir da sobreposição de formas irregulares, fazendo uso da cor vermelha – a fim de manter a unidade presente nos demais artigos – preto e cinza sobre o fundo branco.



Figura 70 - Versões finais de Martin Scorsese, Alfred Hitchcock, Otto Preminger e Stanley Kubrick e Saul Bass
Fonte: Aatoria própria, 2014.

Para o desenvolvimento dos layouts, usou-se como inspiração o *design* dos pôsteres criados por Bass para o filme “*The Man with the Golden Arm*” (O Homem do Braço de Ouro) de 1955 dirigido por Preminger, e “*North by Northwest*”.

Foram utilizadas formas relacionadas a este dois projetos para a composição de todos os painéis, e optou-se por utilizar fontes que remetessem ao trabalho de Bass para a composição dos títulos ao invés da Tungsten, por permitirem uma conexão e associação com a obra do *designer*. São essas a Hitchcock, desenvolvida por Matt Terich e inspirada nos letreiros de Bass, e também a Paper Johnny Einhalb que simula recortes de papel, ambas disponíveis gratuitamente (figura 71).



Figura 71 - Exemplo de painel e fontes
Fonte: Aatoria própria, 2014.

Um modelo básico de painel foi desenvolvido e se repete ao longo da matéria apresentando uma ilustração e espaço para o conteúdo sobre o diretor em questão. O subtítulo apresentado neles é composto por uma reprodução do braço do pôster de *“The Man with the Golden Arm”*, o nome de Saul Bass sobre uma tarja vermelha seguido pelo nome do diretor tratado no painel (figura 72).



Figura 72 - Painel de Otto Preminger
Fonte: Autoria própria, 2014.

Outros modelos foram desenvolvidos de forma mais livre para abertura e finalização do artigo (figura 73), mas se utilizando dos mesmos elementos e tipografia, todos ajustados ao *grid*, mesmo que seguindo um ajuste de “composição óptica espontânea”, com o posicionamento mais intuitivo do que os demais.



Figura 73 - Painéis de abertura e finalização
Fonte: Autoria própria, 2014.

Abaixo é mostrado como o artigo é visualizado em diversos dispositivos (figura 74). O APÊNDICE E apresenta todos os painéis presentes no artigo.



Figura 74 - Artigo sobre Bass visualizado em diversos dispositivos
Fonte: Autoria própria, 2014.

5.2.7 Seção “Recomendações”

A seção “recomendações” tem como objetivo listar principalmente *links* e livros que contém informações relevantes ao conteúdo apresentado pela revista. Inicialmente cogitou-se listá-los de forma bastante simples separando a página em duas colunas e colocando as informações em uma lista (figura 75 a). Novamente utilizando duas colunas desta vez seria utilizada uma miniatura da capa ou imagem do *site* com uma descrição de seu conteúdo ao lado da imagem (figura 75 b).

Outra opção seria ter apenas as palavras “*links*” e “*livros*” seguidas de ícones para ilustrá-los: ao clicar em uma das opções a página deslizaria para um dos lados (figura 75 c) ou em uma outra opção abriria um *overlay* (figura 75 d), mostrando então as recomendações do assunto selecionado. Estes são apresentados utilizando uma miniatura da capa do livro ou imagem do *site* ilustrando seu conteúdo: ao clicar ou tocar na imagem, é mostrada uma descrição do livro ou *link* apresentado.

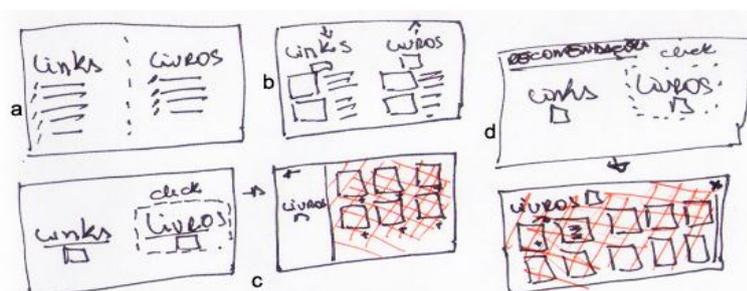


Figura 75 - Alternativas geradas para a seção “Recomendações”
Fonte: autoria própria, 2014.

A versão final do artigo é apresentada em um único painel, contendo ícones seguidos do nome das divisões de recomendações apresentadas na edição. Os ícones foram desenvolvidos exclusivamente para este tipo de página, que traz recomendações de livros e *links* relacionados ao conteúdo da revista (figura 76).



Figura 76 - Versão final da seção “recomendações”
Fonte: autoria própria, 2014.

Ao clicar em um dos ícones, abre-se um *overlay* que conterá o e “título” da seção selecionada, este *overlay* contém pequenos *boxes* com os livros ou *links*, mostrando miniaturas das capas ou páginas, contendo o ícone de informação adicional: ao clicar ou tocar em um dos *boxes*, são apresentadas no mesmo local informações resumidas sobre a obra ou página. Ao clicar no ícone que representa acesso a *links* externos, o leitor é direcionado para o *link* em questão, ou para uma página onde possa adquirir o livro ali representado.

Na figura 77, é mostrada a visualização do artigo em diversos dispositivos, e todos os seus painéis são apresentados no APÊNDICE F.



Figura 77 - Artigo “recomendações” visualizado em dispositivos móveis
Fonte: autoria própria, 2014.

5.2.8 Seção “Trabalho dos Leitores”

Para a página onde os leitores da revista podem enviar seus trabalhos, pensou-se em três opções diferentes. A primeira apresentaria os trabalhos em um *slider* de fotos horizontal e teria informações sobre o autor abaixo da imagem que ocuparia a totalidade do painel (figura 78 a). Outra opção seria mostrar miniaturas dos trabalhos seguidos das informações a respeito do autor em *boxes* que teriam tamanhos exatos (figura 78 b). Uma variação desta opção apresenta miniaturas em tamanhos proporcionais do trabalho enviado, e as demais informações fornecidas são apresentadas em *lightbox* (figura 78 c). Nestas duas últimas opções as imagens podem ser abertas em tamanho maior ao clicar nas miniaturas.

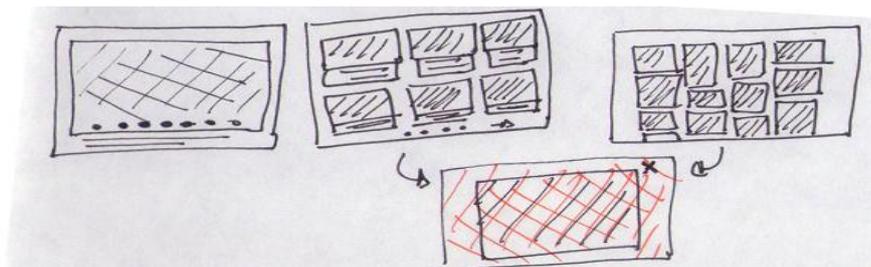


Figura 78 - Alternativas geradas para o artigo “trabalhos dos leitores”
Fonte: autoria própria, 2014.

Para a versão final da página optou-se pela utilização da última opção. Essa página contém o que pode ser chamado de real interatividade, ou seja, a interatividade mútua, em que o leitor poderia interagir diretamente com a revista, enviando diretamente da revista material que ali seria exibido, mediante aprovação da equipe.

O *layout* é composto por um conjunto de imagens, posicionadas na página utilizando o *script* chamado “*masonry*”. Clicando sobre uma imagem, esta é aberta em *lightbox*, no qual ela é apresentada em tamanho ampliado além de fornecer informações sobre a imagem, como título, nome do autor e uma descrição sobre a mesma (figura 79).

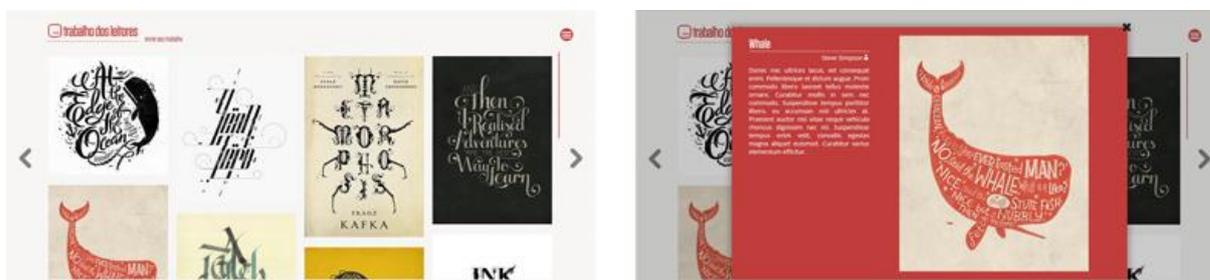


Figura 79 - Versão final da seção “trabalhos dos leitores”
Fonte: autoria própria, 2014.

Junto ao título da página é apresentado um *link* para que os leitores possam enviar seus trabalhos e ao clicar em tal *link* é apresentado, na mesma página, um formulário para envio do trabalho. Essa seção da revista não apresenta painéis e sim rolagem de tela pois o conteúdo será publicado de forma automatizada assim que a imagem enviada pelo leitor seja aprovada por um moderador e a utilização de painéis não permitiria a publicação de tal conteúdo de forma simplificada.

A figura 80 exemplifica como o artigo é visualizado em diversos dispositivos, e no APÊNDICE G, são mostradas mais telas do artigo, incluindo o formulário que permite que os leitores enviem seus projetos referentes ao tema a partir da revista.



Figura 80 - Artigo “trabalho dos leitores” visualizado em dispositivos móveis
Fonte: autoria própria, 2014.

5.3 PESQUISA DE USABILIDADE

A pesquisa de usabilidade do modelo da revista (APÊNDICE H) foi realizada para obtenção de dados quali-quantitativos a respeito do modelo de revista desenvolvido, nesta pesquisa foram avaliados apenas os aspectos relacionados à facilidade de uso da revista, e não ao seu conteúdo, uma vez que nem todos os participantes eram estudantes de *design* e os sistemas navegacionais utilizados podem ser implantados em revistas de temáticas variadas.

5.3.1 Coleta e análise de dados

A coleta de dados foi realizada por meio de questionário *online* criado via GoogleDocs cujo *link* foi enviando via *email*. A pesquisa foi composta por perguntas de múltipla escolha, dicotômica e que utilizam a escala Likert (na qual os entrevistados demonstram seu nível de satisfação sobre determinada questão, neste caso utilizando notas que variam de 1 a 5, sendo 5 a melhor nota) para avaliar o uso da revista no dispositivo escolhido pelo usuário. Na pesquisa há também uma questão aberta para que os participantes possam criticar ou dar sugestões a respeito da revista.

O levantamento de dados foi realizado entre os dias 15 e 17 de setembro de 2014, os participantes eram jovens de idade entre 16 e 23 anos e em função desta data ter coincido com as férias da UTFPR optou-se por não realizar a pesquisa

exclusivamente com estudantes de *design*. Ao final do segundo dia com o questionário disponível online, após conseguir que 50 participantes respondessem à pesquisa e ter observado não haver grande alteração entre as respostas obtidas, optou-se por encerrar a coleta de dados, uma vez que não se acreditava que mais tempo com esse questionário disponível faria com que se obtivesse uma alteração significativa dos resultados.

A pesquisa apontou a preferência pelo uso de *desktops* e *notebooks*, uma vez que 90% dos participantes os utilizaram para avaliar a revista, *tablets* foram utilizados por 10% e nenhum participante utilizou *smartphone*. Isso reforça os dados obtidos na pesquisa anterior, quando os *desktops* e *notebooks* também foram os dispositivos preferidos para acessar a internet justificando assim a prioridade dada ao desenvolvimento da diagramação para estes dispositivos (GRÁFICO 9).

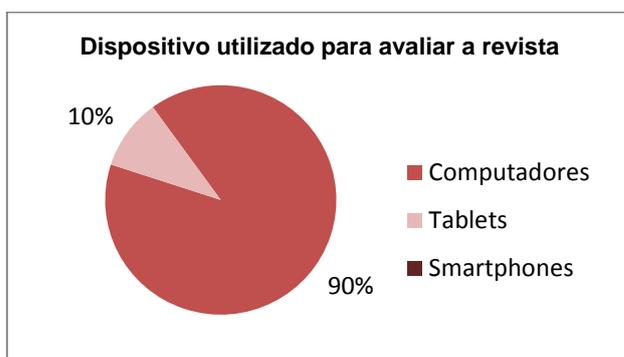


Gráfico 9 – Dispositivo utilizado para avaliar a revista
Fonte: autoria própria, 2014

Em relação à facilidade de uso do sistema de navegabilidade da revista, o resultado da pesquisa apontou que modelo desenvolvido foi considerado favorável ao uso, sendo que 88% dos participantes avaliaram o sistema de navegabilidade com nota 5 e 12% com nota 4 (GRÁFICO 10), não houve ocorrência de nota abaixo de 4. Nenhum dos participantes da pesquisa sentiu a necessidade de voltar às instruções de uso para lembrar como utilizar algum dos elementos presentes na revista (GRÁFICO 11).

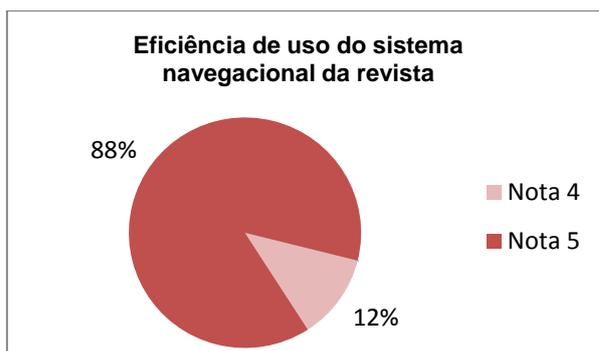


Gráfico 10 – Eficiência de uso do sistema navegacional da revista
Fonte: autoria própria, 2014



Gráfico 11 – Necessidade de voltar às instruções de uso
Fonte: autoria própria, 2014

Este resultado não foi surpreendente, uma vez que usuários desta faixa etária possuem uma facilidade maior em utilizar este tipo de publicação de maneira mais intuitiva, já que ela se assemelha a diversas outras publicações digitais e aplicativos aos quais já estão familiarizados: isso vai de encontro com as heurísticas de usabilidade de Nielsen consideradas para a criação da revista.

Os elementos interativos presentes na revista (*lightboxes*, *sliders* e ampliação de imagens, vídeos, etc.) também foram considerados fáceis de utilizar, 92% dos participantes conferiram nota máxima ao mesmo e 8% nota 4 (GRÁFICO 12).

No que diz respeito à legibilidade da revista, novamente os resultados foram favoráveis, 90% dos participantes avaliaram o uso de tipografia na revista com nota 5 e 10% com nota 4 (GRÁFICO 13). Comprovando assim que os estudos iniciais feitos acerca da tipografia a ser utilizada na revista estavam corretos, e que felizmente existem boas opções de fontes gratuitas para serem aplicadas ao texto corrente em projetos digitais.

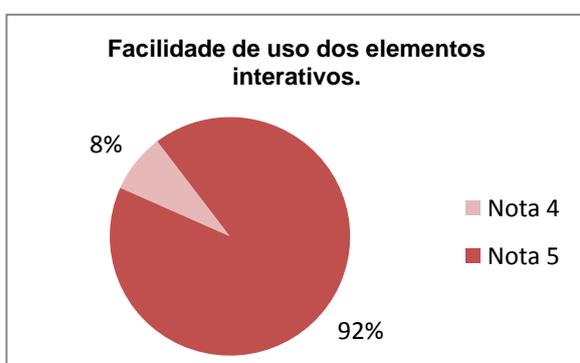


Gráfico 12 – Facilidade de uso dos elementos interativos.
Fonte: autoria própria, 2014

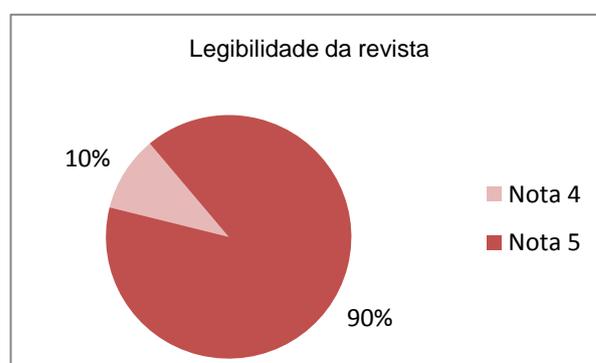


Gráfico 13 – Legibilidade da revista
Fonte: autoria própria, 2014

Em relação à diagramação da revista, 4% dos participantes avaliaram a revista com nota 3; 20% com nota 4 e 76% com nota 5 (GRÁFICO 14). Em relação a questão em aberto, a revista não recebeu nenhuma crítica direta em relação à sua apresentação e funcionamento, porém, foi mencionado mais de uma vez que a temática abordada não era necessariamente interessante ao participante, e que a utilização de mais fotos poderia tornar a revista mais atrativa.



Gráfico14 – Atratividade da revista
Fonte: autoria própria, 2014

Durante a pesquisa *online* nenhum dos participantes avaliou a revista utilizando *smartphone*, portanto para testar sua viabilidade neste meio foi pedido para que três pessoas realizassem o teste utilizando este dispositivo. Essa avaliação apontou que embora a revista visualizada em um *smartphone* mantenha a facilidade de uso dos outros dispositivos, as alterações feitas na diagramação para permitir uma boa visualização e legibilidade do conteúdo em telas pequenas torna a revista menos atrativa visualmente. Porém quando se considera a necessidade de acessar informações através de um *smartphone*, o visual da revista (ou *site*) acaba tendo importância secundária ao conteúdo acessado, uma vez que os entrevistados afirmaram que só utilizam tais dispositivos para consultas de conteúdo acadêmico quando não é possível utilizar um computador.

Como os resultados obtidos em relação ao modelo de revista desenvolvido neste trabalho de diplomação foram bastante favoráveis em todos os pontos avaliados pelos participantes da pesquisa, as autoras não julgaram necessário que fossem efetuadas alterações significativas no modelo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pauta do projeto partiu da criação de um material de apoio, no formato digital, para estudantes de *design* gráfico, composto por um conjunto de revistas que seriam disponibilizadas em um *site* específico para tal ação. Cada edição da revista trataria de um assunto específico, utilizando interatividade para tornar a leitura mais dinâmica. A partir dos resultados da pesquisa inicial realizada com alunos de diversos períodos do curso, notou-se que as necessidades sentidas pelas autoras eram comuns entre os demais alunos, portanto optou-se por verificar a viabilidade de projeto desenvolvendo um modelo da revista, cujo tema abordado (tipografia) foi definido também com os resultados obtidos com a pesquisa inicial.

Optou-se pela utilização de revista e *site* como meio de divulgação de informações relevantes ao meio acadêmico, apresentadas de forma mais sintetizada do que em um livro, devido à praticidade e rapidez para a divulgação do produto final, além deste ter custo de produção bastante inferior ao de publicações impressa.

A partir do levantamento de dados e estudos sobre *design* editorial, revistas impressas e principalmente digitais, foi possível estabelecer parâmetros das necessidades impostas para esse tipo de publicação. Por ter seu conteúdo voltado para temas acadêmicos, foram consideradas as temáticas abordadas nos artigos e procurou-se desenvolver layouts que apresentassem o assunto de forma dinâmica na tentativa de criar um modelo que pudesse auxiliar não apenas no entendimento do assunto abordado em sala de aula, mas também que pudesse indicar direcionamentos mais eficientes na busca de informação de qualidade através da seção “recomendações”.

Desde o início dos estudos teve-se em mente o desenvolvimento de uma revista que pudesse vir a se tornar um projeto real. Por este motivo, propor um modelo que de fato pudesse ser acessado por outras pessoas era essencial, uma vez que somente assim se poderia prever com segurança a viabilidade ou não de real implantação da revista. A viabilidade financeira para a realização do modelo foi possível apenas pelo fato de uma das autoras ter conhecimentos prévios que possibilitaram o desenvolvimento da codificação necessária para o projeto.

O fato do projeto da revista digital não ter ficado apenas na elaboração de possíveis *layouts* apresentado apenas com recursos de elaboração semelhantes ou

iguais aos exigidos pelo suporte impresso como mera imagem, garante uma experiência gratificante, pois é com isso possível perceber as implicações reais que o desenvolvimento desse tipo de publicação exige. Embora mudanças nos layouts idealizados nos *softwares* de edição de imagens já fossem previstas, somente com a real implantação para o meio digital é possível mensurar as influências mútuas que ocorrem no processo: o meio digital exerce influência, e, portanto alteração no projeto inicialmente idealizado e o mesmo exige novas pesquisas e testes de compatibilidade de *scripts* para que as mudanças não tornem os *layouts* demasiadamente minimalistas. Esse projeto acrescentou ainda mais um desafio que foi o desenvolvimento da parte responsiva da revista, afinal atualmente não se pode descartar as possibilidades e praticidade advindas com o uso dos *tablets* e *smartphones*, principalmente no meio acadêmico.

Ao se fazer uma retrospectiva nos objetivos propostos vale pontuar que: os conhecimentos necessários para a execução do projeto do modelo de revista digital foram conceituados adequadamente e aprofundados principalmente devido a decisão de digitalização de fato do modelo, através da codificação; com a pesquisa inicial se comprovou a necessidade de material de apoio para garantir capacitação adequada para área de atuação do curso de Design Gráfico, além dos dispositivos mais utilizados terem sido confirmados conseguiu-se verificar qual tema recebeu mais sugestão para elaboração desse tipo material; a análise das revistas digitais apontou quais os recursos são mais comumente ofertados nos suportes existentes e a experiência em adequar a codificação ao projeto e vice-versa permitiu a melhor compreensão de como funciona a transposição entre o suporte impresso e digital; o modelo da revista digital foi executado considerando as diferentes dimensões dos dispositivos disponíveis no meio acadêmico, apesar do primeiro tema não oferecer muitas oportunidades para a construção de layouts mais criativos e visualmente mais atrativos é válido lembrar que a função principal do projeto é priorizar o aprofundamento técnico; e finalmente, com a segunda pesquisa foi possível verificar a eficiência do uso da revista no quesito navegabilidade dado que o modelo da revista recebeu em sua maioria avaliações bastante positivas em relação a seu funcionamento, e embora nem todos os participantes fizessem parte do público-alvo de leitores a qual a revista se destina, ela foi considerada atrativa pela grande maioria dos participantes.

6.1 CONTINUIDADE DO PROJETO

Levanto em consideração os resultados obtidos com o desenvolvimento do modelo da revista, é possível visualizar duas possibilidades em relação à continuidade do projeto.

A primeira considera a real implantação da revista e *site* e para isso seria necessário que houvesse o envolvimento de professores e autores para contribuir com a validação dos conteúdos a serem publicados, realizar maiores estudos na área pedagógica a fim de determinar se a metodologia abordada na construção dos *layouts* e uso de elementos interativos realmente facilita e estimula o aprendizado.

Haveria também a necessidade de considerar se a utilização de publicidade no *site* compensaria financeiramente as autoras, uma vez que seria necessário dedicação quase exclusiva para que o projeto fosse implantado da forma desejada. Deve-se ter em mente que para um projeto online tornar-se lucrativo a partir do uso de publicidade ou conseguindo patrocínio é preciso que o mesmo tenha grande visitação diária, sendo então necessário que as autoras desenvolvessem grande parte do projeto sem qualquer tipo de remuneração até que a visitação atingisse números suficientes para que se pudesse então procurar por anunciantes ou patrocinadores; e, obviamente, para conseguir essa visitação seria necessário um investimento inicial, além dos relativos à hospedagem do próprio site e revista.

Considerando o tempo necessário para continuar o desenvolvimento do projeto, e por não gerar qualquer tipo de lucro inicial, tornaria a criação de uma equipe, que ajudaria a produzir material de forma mais rápida, complexa, uma vez que todos os envolvidos não teriam qualquer tipo de retorno financeiro a princípio.

Outra possibilidade é aprimorar a codificação já utilizada no modelo da revista, visando o desenvolvimento de uma plataforma de publicação que permita a criação de revistas similares ao modelo apresentado, sem que os envolvidos na produção destas precisem ter conhecimentos prévios sobre codificação. Considerando a utilização da plataforma de publicação de conteúdo WordPress como base – a mesma utilizada no modelo apresentado – a codificação a ser desenvolvida funcionaria como um *plugin*, que ao ser instalado ofereceria novas funcionalidades, voltadas à criação de *layouts* de revistas, que seriam utilizadas em conjunto com o que já é oferecido pelo próprio WordPress, extendendo assim seu

funcionamento. Essa possibilidade acaba sendo mais atrativa, do ponto de vista financeiro, uma vez que não seria necessário dedicar tanto tempo ou fazer qualquer tipo de investimento até que o produto estivesse finalizado e pronto para venda.

REFERÊNCIAS

Alternative Press [iPad]. Edição 300: North Hollywood: Alternative Press Magazine, Inc, 2003. ISSN 1065-1667.

AUX [iPad]. Toronto: Blue Ant Media Productions Inc, 2003.

BARBOSA, Maria Cristina B. **Os primórdios do design gráfico moderno em editoração no Brasil**. Klaxon & Base: duas revistas, dois exemplos no modernismo. 1996. Dissertação (Mestrado) – UFRJ, Escola de Comunicação, Rio de Janeiro, 1996.

BARBOSA, A. C. L. S. **Leitura e escrita na web**. Tubarão, Revista Linguagem em (Dis)curso v.5, n.1, 2005. Disponível em:<http://portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/Linguagem_Discurso/article/view/306/322>. Acesso em: 24 de abr. 2014.

BIK BOK MAGAZINE [on-line]. Oslo: Varner Group, 2013

COLLARO, Antonio Celso. **Projeto gráfico - Teoria e Prática da Diagramação**. São Paulo: Summus Editorial Ltda., 2000.

CHAPMAN, Cameron. **Web design industry jargon: glossary and resources**. Disponível em:<<http://smashingmagazine.com/web-design-industry-jargon-glossary-and-resources>>. Acesso em: 14 jul. 2014.

DIAS, Guilherme Ataíde. **Periódicos eletrônicos: considerações relativas à aceitação deste recurso pelos usuários**. **Ci. Inf.**, Brasília, v.31, n.3, Set. 2002. Disponível em:<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652002000300002&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 21 abr. 2014.

DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DUARTE, Márcio. **e-Book: desvendando os livros feitos de pixels**. Brasília, DF: M10 Design, 2010. Disponível em:<<http://www.slideshare.net/marciom10/ebook-desvendando-os-livros-feitos-de-pixels>>. Acesso em: 23 de abr. 2014.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, DORINHO. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5. ed São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

FREITAS, Leonardo Fialho. **Vinheta e sua evolução através da história**: da origem do termo até a adaptação para os meios de comunicação. 2005. Dissertação (Pós Graduação em Comunicação Social) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2005. Disponível em: <<http://meriva.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/2233/1/000388581-Texto%2bCompleto-0.pdf>>. Acesso em: 5 mai. 2014.

HARROWER, Tim; ELMAN, Julie M. **The Newspaper Designer's Handbook: Seventh Edition**. New York: McGraw Hill, 2013.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II**: como criar e produzir livros. 2. ed São Paulo: Edições Rosari, 2006.

HENRY, Shawn Lawton. **Introduction to web accessibility**. Disponível em: <<http://www.w3.org/WAI/intro/accessibility.php>>. Acesso em: 13 jul. 2014.

HOEFLER, Jonathan. **Tungsten font features**: four widths. Disponível em: <<http://www.typography.com/fonts/tungsten/features>>. Acesso em: 20 abr. 2014.

HORIE, Ricardo Minoru; e PLUVINAGE, Jean. **Revistas Digitais para iPad e outros tablets** - arte-finalização, geração e distribuição. São Paulo, SP: Bytes & Types (eBook), 2012.

KERR, Stephen T. **Instructional text**: the transition from page to screen, 1986. EXTRATO disponível em: <http://visiblelanguagejournal.com/articles/article/184/> Acesso em: 20 mar. 2014

KALBACH, James. **Designing web navigation**. Sebastopol: O'Reilly Media, 2007.

LESLIE, Jeremy. **Novo design de revistas**. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: editora 34, 1993.

MÁRQUEZ, Gabriel Garcia. **A melhor profissão do mundo**. 20/10/1996 na edição 8 em discurso proferido na 52ª Assembléia da Sociedad Interamericana de Prensa (SIP), em Los Angeles (EUA), em 7 de outubro de 1996. Disponível em: <http://observatoriodaimprensa.com.br/news/view/_ed8_a_melhor_profissao_do_mundo>. Acesso em: 10 abr. 2014.

MORAES, Ary. **Ler jornais**: reflexões sobre a significação da página. Estudos em Design – Design Articles. Rio de Janeiro: Associação Estudos em Design do Brasil, v. V e VI, n. 2, 1998.

NASCIMENTO, Anna Christina de Azevedo. **Princípios de design na elaboração de material multimídia para a web**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2005. Disponível em: <<http://rived.mec.gov.br/artigos/multimidia.pdf>>. Acesso em: 12 jul. 2014.

NIELSEN, Jakob. **Projetando websites**. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

NIELSEN, Jakob. **10 usability heuristics for user interface design**. Disponível em: <<http://nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics>>. Acesso em: 30mar.2014.

NIEMEYER, Lucy. **Tipografia**: Uma apresentação. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

Oxford Dictionary. **Magazine**: definition of magazine in Oxford dictionary. Disponível em: <http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american_english/magazine>. Acesso em: 5 mar. 2014.

PELEGRINA, J. A.. **DicWeb**– dicionário de informática online- glossário e termos de informática. 2010. Disponível em: <<http://dicweb.com/index.htm>>. Acesso em: 23 ago. 2014.

PEREIRA, Pereira, Aldemar d'Abreu. **Tipos**: desenho e utilização de letras no projeto gráfico. 2. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2007.

PETRINI, Paulo. **Um estudo crítico sobre o significado das vinhetas da rede globo**. *Ci.Inf.*, Maringá, v26, no.1, p.123-133, 2004. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciHumanSocSci/article/view/1568/921>>. Acesso em: 5 mai. 2014.

REZENDE, Marco Antonio Amaral. **Guia de identidade visual e naming**. 2010. Disponível em: <<http://www.aba.com.br/guiasdemelhorespraticas/pdf/Identidade.pdf>>. Acesso em: 25 jul. 2014.

RIVOAL, Florian. **Media queries**. Disponível em: <<http://www.w3.org/TR/css3-mediaqueries>>. Acesso em: 21 mai. 2014.

SAMARA, Timothy. **Design elements, a graphic style manual**. Gloucester, Massachusetts: Rockport Publishers, 2009.

SAMARA, Timothy. **Publication design workbook: a real-world design guide**. Gloucester, Massachusetts: Rockport Publishers, 2007.

SCALZO, Marília. **Jornalismo de revistas**. 2. Ed. São Paulo: Contexto, 2004.

VAUGHAN, Tay. **Multimedia: making it work**. 8. ed. New York: McGraw Hill, 2011.

WHITE, Jan V. **Designing for magazines – common problems, realistic solutions**. R. R. Bowker Company New York and London, 1982.

WHITE, Jan V. **Edição edesign**. São Paulo: JSN Editora Ltda. 2005.

Zupi [iPad] São Paulo: Zupi Design, 2014. ISSN 1809-5534.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Pesquisa apresentada aos estudantes de *design* para levantamento de dados iniciais necessários à realização do projeto

Pesquisa

Somos estudantes do 6º período de Design Gráfico, e esta pesquisa é necessária para levantar dados para a realização de nosso TD. Com este questionário pretendemos verificar qual a preferência para obtenção de informações sobre a área do curso.

Desde já agradecemos a colaboração!

1. Nome:

2. Qual período está cursando?

1° 2° 3° 4° 5° 6°

3. Você lê revistas sobre *design*?

Sim Não

4. Com qual frequência?

Semanalmente Quinzenalmente Mensalmente

5. A revista é digital ou impressa?

Digital Impressa

6. Ao procurar informações relacionadas a *design* a preferência é por:

Sites Livros Revista

7. Acha necessário a existência de material que reúna conteúdo sobre as diversas áreas do curso?

Sim Não

8. Esse conteúdo deveria ser voltado para um tema específico? Qual?

9. Quando é necessário utilizar a internet em sala de aula, qual o dispositivo utilizado?

PC Tablet Smartphone

10. E fora da universidade? Qual o dispositivo preferido?

PC Tablet Smartphone

APÊNDICE B - Imagens tela a tela do artigo “Anatomia Tipográfica”



APÊNDICE C - Imagens tela a tela do artigo “Linha do Tempo”



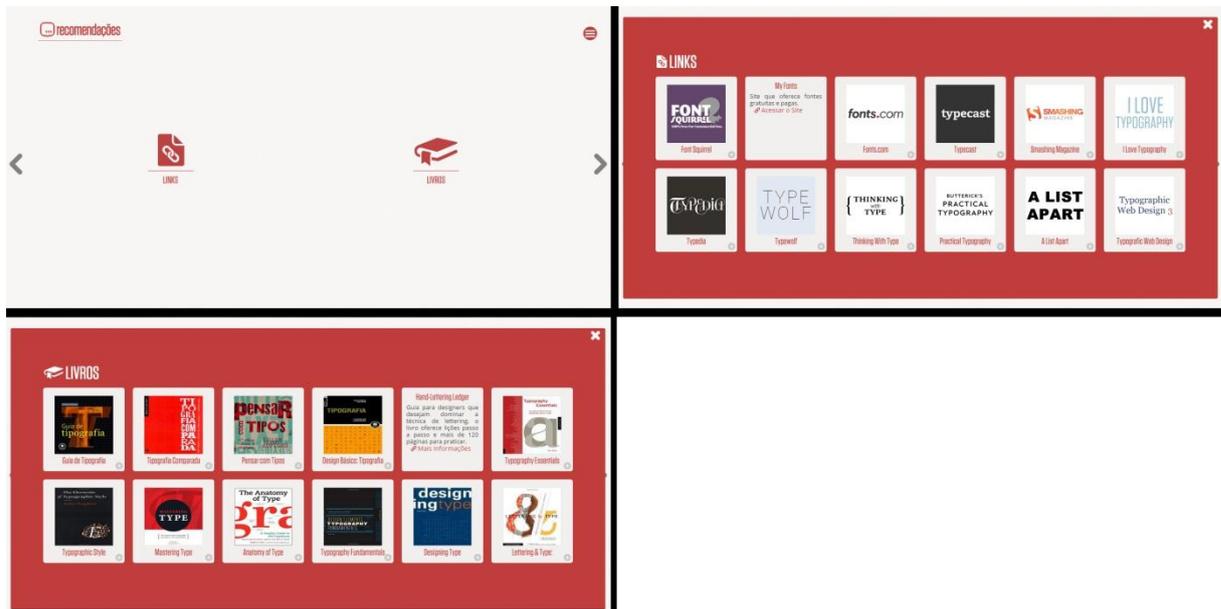
APÊNDICE D - Imagens tela a tela do artigo “Dicas”



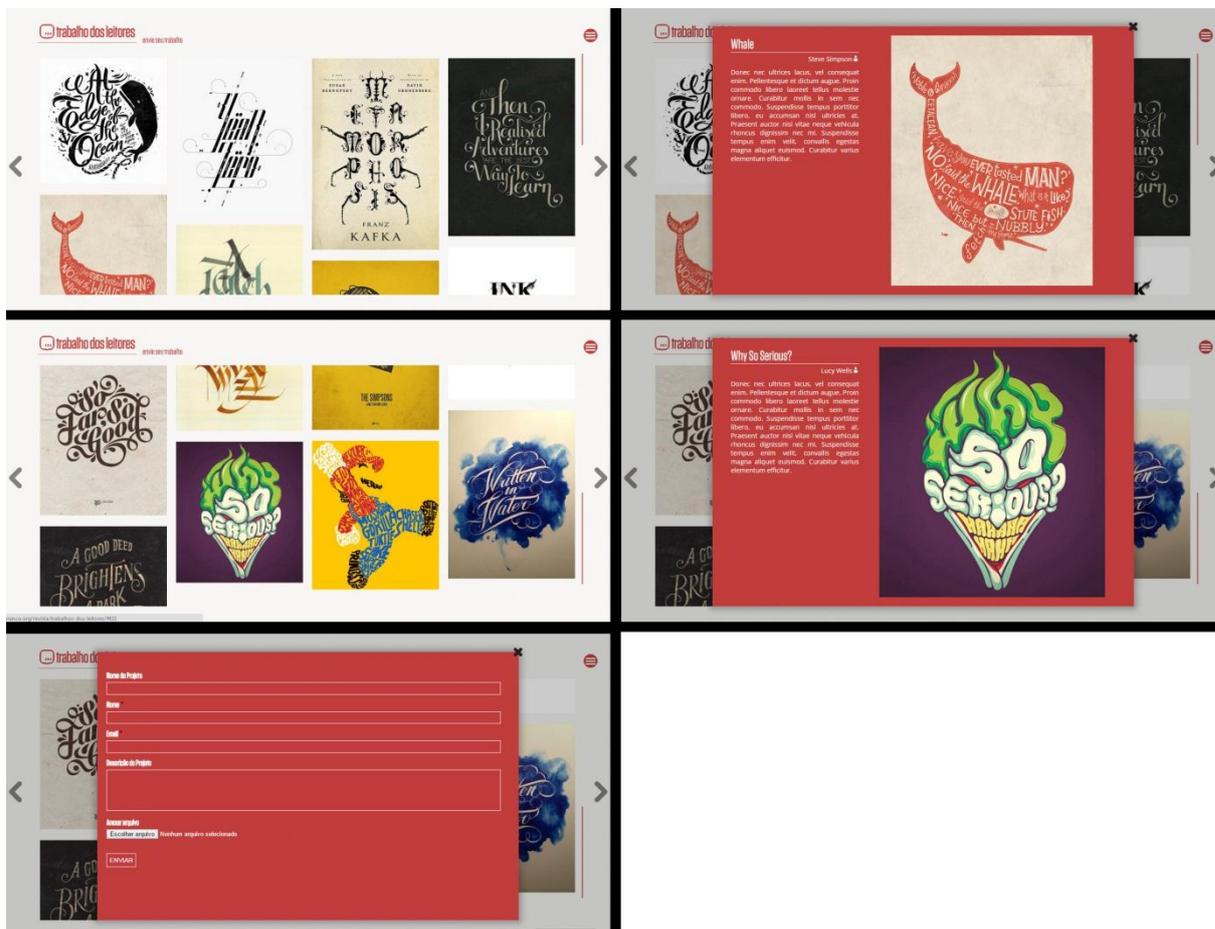
APÊNDICE E - Imagens tela a tela do artigo “A tipografia e a arte de Saul Bass”



APÊNDICE F - Imagens tela a tela do artigo “Recomendações”



APÊNDICE G - Imagens tela a tela do artigo “Trabalho dos leitores”



APÊNDICE H - Pesquisa apresentada para verificar o funcionamento do modelo da revista

Revista Em Branco

A revista que você irá analisar é um modelo apresentado como parte de trabalho de diplomação para o curso de Design Gráfico da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O objetivo da revista é oferecer artigos relativos à temática de tipografia para complementação de conteúdos vistos em sala de aula. A partir das respostas serão consideradas possíveis modificações para a melhoria do projeto.

Obrigada pela participação.

1. Qual O dispositivo utilizado para testar a revista ?

computador / *notebook* *tablet* *smartphone*

2. O sistema utilizado para a navegação da revista (elementos e funcionalidades utilizadas para que o leitor possa se deslocar entre um ponto e outro da mesma, bem como o rápido acesso à lista de artigos presentes na edição) foi eficiente para a exploração da mesma? Escala de 1 a 5, sendo 5 a melhor nota.

1 2 3 4 5

3. Durante a exploração da revista, houve a necessidade de voltar às instruções de uso?

não sim

4. Os elementos interativos (conteúdo adicional, *sliders* e ampliação de imagem, vídeo, etc.) utilizados nos artigos da revista são fáceis de usar? Escala de 1 a 5, sendo 5 a melhor nota.

1 2 3 4 5

5. A tipografia utilizada (tamanho de títulos, textos, e legendas assim como as fontes utilizadas nos mesmos) permitem uma boa legibilidade do texto? Escala de 1 a 5, sendo 5 a melhor nota.

1 2 3 4 5

6. A diagramação (disposição escolhida para a apresentação de textos, imagens e elementos interativos) fazem com que a revista seja atrativa? Escala de 1 a 5, sendo 5 a melhor nota.

1 2 3 4 5

7. Gostaria de fazer alguma crítica ou sugestão a respeito da revista?
