

Design de navegação para *tablet* : Abordagem projetual da revista digital *Wired*

Gabriel da Costa Patrocínio

Universidade Anhembi Morumbi

patrocínio.design@gmail.com

O presente artigo tem como proposta analisar o projeto da revista impressa *Wired* que teve seu conteúdo adaptado para o meio digital na plataforma *tablet*. Será analisado a navegação do usuário-leitor do projeto para a revista, abordando as questões de usabilidade e interface. Utilizaremos autores que abordam estudos sobre navegação para *Web* para dar suporte à presente pesquisa e entendermos a estrutura dessa revista para o determinado suporte.

Palavras-chave: Navegação, projeto, tablet

INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como característica realizar uma breve análise sobre o projeto da revista *Wired* e sua publicação voltada para o tablet. Será demonstrado algumas diferenças tecnológicas entre dois distintos tablets, e as características que a *Wired* apresenta, e a partir disso, utilizado como objeto de estudo.

Focaremos na análise de navegação do ponto de vista do projeto, utilizando definições e conceitos dos autores Steve Krug (2001) e Felipe Memória (2005), que dão suporte teórico e prático, analisando alguns projetos importantes para os autores, para definir alguns termos e hierarquias importantes para esse sistema de navegação.

A tentativa de estabelecer esse sistema de navegação para a web e para a revista tablet, é pela materialidade digital que os dois conteúdos apresentam. A partir disso, encontramos dados da interface oriundo da web contidos no sistema de navegação para tablet, no qual será abordado.

A REVISTA E O TABLET

A forma com que a notícia impressa é transmitida ao leitor, sofreu transformações em seu percurso histórico a partir da criação de novas tecnologias, com foco de aumentar a forma da distribuição da informação. (LOHMANN, Augusto et al, 2011, p. 1). Nessas tecnologias, a informação que é distribuída, antes impressas na matéria física papel, surge em uma nova mídia digital capaz de armazenar conteúdo e ganhar a linguagem multimídia.

Segundo Manovich (2001) o jargão da nova mídia, “transcodificar” algo é traduzi-lo em um outro formato. (pg64) Falamos em um conteúdo oriundo em formato no papel impresso, que passa para o conteúdo digital e ganha potencias oferecidas por esse meio.

Os tablets são dispositivos portáteis, com telas sensíveis (*touch screen*) ao toque, que consistem em mecanismos de input para o acesso. Esses gestos são reconhecidos pelo computador, e a partir disso, o leitor usa como orientação o toque na tela, que permite abrir, explorar, navegar o conteúdo que o tablet oferece dispensando o uso de mouse ou outro aparato externo.

Esse dispositivo, possui características particulares, que pela sua criação, está entre os computadores portáteis (*notebooks, netbooks*), pela sua capacidade de conexão na internet, e por armazenar dados oriundos do computador e os celulares móveis (*smartphones*), pela sua capacidade de mobilidade.

Os tablets mais populares são o Kindle, em 2007 fabricado pela *Amazon*, em seguida o iPad criado em 2010 da empresa *Apple*. Para esse determinado meio, encontramos sites (Web) voltados para o formato que a plataforma exige. Além dos sites, são criados aplicativos que funcionam como revistas e jornais já existentes em meio impresso, aumentando a circulação e criação desses materiais para essa plataforma.

Focaremos no tablet iPad, no qual, o nosso objeto de investigação é adequado a essa plataforma, sendo criado a partir das tecnologias oferecidas desse dispositivo eletrônico. Ao contrário do Kindle, o iPad aceita elementos audiovisuais, algo que acaba sendo incorporado pelas revistas em suas publicações.

Segundo Cunha e Martins (2011) os aplicativos de revistas retomam a periodicidade que marca o meio impresso, com edições lançadas com a mesma regularidade das matrizes impressas; uma prática que rompe com a velocidade de atualização comum ao ambiente online, com a característica da atualização contínua. Seu conteúdo é também o mesmo da versão impressa, com a inclusão de elementos multimídia, como inclusão de fotos ou vídeos, ou infográficos dinâmicos ao produto ampliando os recursos multimídia no produto. (p.3)

Entenderemos a revista digital para tablet, como um aplicativo de leitura, no qual, funciona como uma espécie de banca, que acompanha os periódicos impressos, e o usuário tem a possibilidade de comprar edições e armazená-las nesses aplicativos, e ter acesso ao mesmo conteúdo impresso, na plataforma tablet.

A WIRED

Wired é uma revista sobre ciência e tecnologia produzida pela editora norte-americana Condé Nast Publications, lançou em 27 de maio de 2010, sua primeira edição interativa para iPad. A Wired usou, para a criação de sua revista interativa, o aplicativo Adobe InDesign CS5, voltado para a diagramação e organização de

páginas, junto com novos plug-ins que permitem ao InDesign gerar conteúdo interativo para tablets. (PLUVINAGE, SANTOS, 2011, pg.1)

Segundo David Burkett, vice-presidente e gerente geral de Soluções Criativas da Adobe :

“O trabalho da Adobe com a WIRED criou um formato de revista digital que proporciona uma experiência imersiva, permitindo que uma publicação tenha conteúdo, aparência e sensação exclusivos, e que a publicidade ganhe destaque no campo digital”¹

Encontramos recursos, chamado pelos analista da Adobe, como “atraentes e interativos.” A Wired demonstra as capacidades dessa tecnologia de leitura para a revista, oferecendo aos leitores conteúdos em video, apresentações de slides, imagens em 360 graus, infográficos, entre outros conteúdos contidos na mídia impressa.

Thomas J. Wallace, diretor editorial da Condé Nast, diz “Nossa parceria com a Adobe foi uma oportunidade para repensar e reconstruir uma edição impressa num formato digital para o iPad.” No caso, houve uma preocupação da Wired em criar uma publicação voltada especificamente para o meio tablet, visando além dos recursos multimedia, a usabilidade do usuário.

Segundo Alex Primo (2012) algumas publicações de revistas, são aproveitamento da edição digital, gerada em arquivo PDF, ou seja, uma versão da pré-impressão, que é vendida como revista para tablet. A diferença entre esse formato, e o nosso objeto de estudo, é além de não explorar a potência que o meio oferece, não apresenta características da usabilidade do usuário.

As publicações não planejadas para o meio tablet, apresentam falhas no modo de leitura. O projeto não obteve cuidado ao planejar os ajustes de visualização das fontes, ou seja, o usuário precisa dar *zoom* no conteúdo textual para ter acesso às informações

¹ (Em: <http://press.adobe.com/cgi-bin/pr.cgi?show=content;rel_id=657> . Acesso 20 de junho de 2012)

desejadas, dificultando a navegação, tema que sera abordado na presente pesquisa.

ESTRUTURA DE NAVEGAÇÃO

Nosso principal objetivo é analisar a estrutura de leitura, aqui chamado de navegação, priorizando o projeto da revista. Para isso, utilizaremos autores que fazem referência a análise projetual para internet, pensando em elementos de interface e usabilidade do usuário.

Utilizaremos esses autores, pois se trata de uma revista para conteúdo digital, ou seja, sua estrutura de navegação vai além do trocar de páginas da revista impressa. Podemos ver o acesso ao conteúdo semelhante a estrutura online, sendo o que diferencia os dois projetos é : (1) a revista Wired é independente de conexão de internet, a partir da sua compra e armazenamento (*download*), a revista vem em um sistema compactado, ou seja, o conteúdo completo encontra-se no arquivo. (2) vamos descrever a estrutura na plataforma tablet, no qual, como citamos anteriormente, pelo seu formato físico e sua base gestual de acesso *touch screen*, é necessário um conteúdo específico para o meio apresentado.

Ao falarmos de navegação, pela epistemologia da palavra segundo Krug (2001) se refere a dois conceitos: (1) ir de um lugar a outro, deslocamento, acesso ao conteúdo desejado, explorar a informação; (2) descobrir onde você esta, guia, localização (pg59).

O autor (2001) completa : “...a navegação tem algumas outras funções igualmente importantes: ela nos diz o que está aqui. Tornando a hierarquia visível, a navegação nos diz o que o site contem. A navegação revela o conteúdo! E revelar o site pode ser ainda mais importante do que nos guiar ou situar (pg.59)”

Memória (2005) define que a web é um sistema baseado em navegação, e sua característica básica e primordial, é o acesso a informação de forma não linear (pg.50). É a característica que difere o hipertexto com relação a outras mídias como livros, revistas e televisão. Na internet os usuários são os mediadores do acesso, não

necessitam consumir o conteúdo em uma seqüência determinada, os navegadores traçam seus próprios caminhos (pg.50)

Em primeira instancia, o usuário precisa estar habituado ao tablet e a sua interatividade a partir do toque na tela, que serve como acesso ao conteúdo, dispensando o *mouse* e o cursos do computador *desktop* ou *notebook*. Os movimentos se resumem em clicar, arrastar e girar o tablet, assim, obtem as informações dentro da página, ou seja, essa interação esta relacionada entre o leitor e o aparelho.

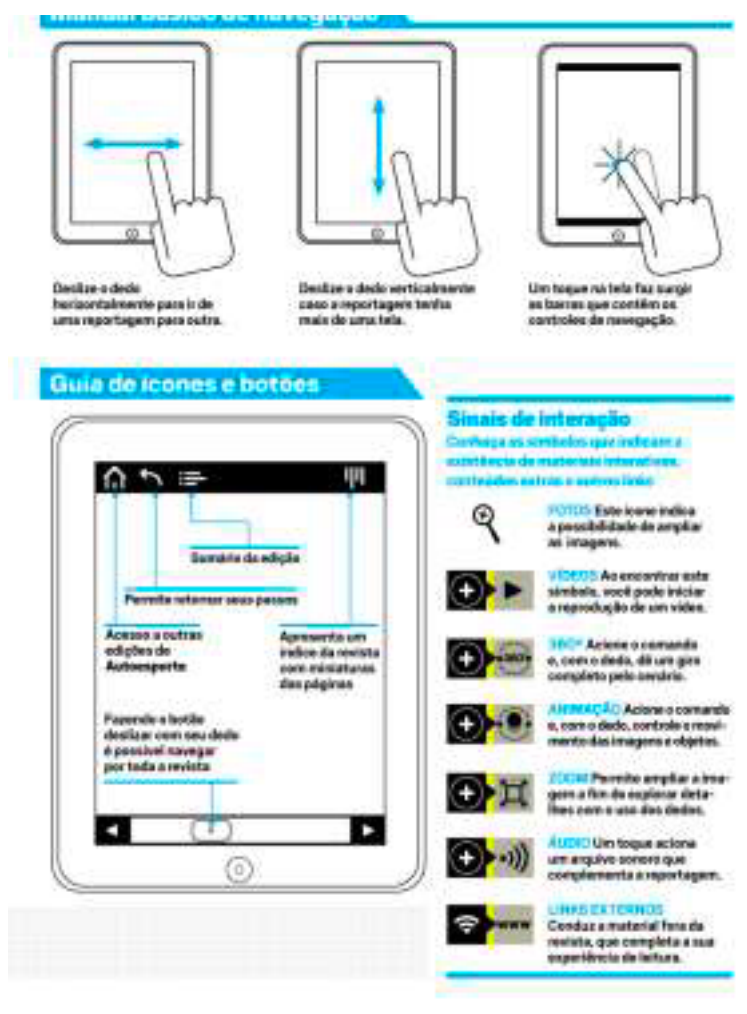


IMAGEM 1 – Guia de Interação (clicar, arrastar e girar – Guia da Revista Autoesporte)

Utilizamos como exemplo, o guia da revista Autoesporte, que foi produzida a partir de setembro de 2011 para iPad, no qual, apresenta um manual para o usuário, informando ícones contidos na interface e como obter o acesso ao conteúdo, a partir das mudanças de páginas e o texto para ler a matéria.

A Wired não apresenta o guia, no qual foi necessário estudar a estrutura da revista para entender que, ao tocar na lateral direita da página, e arrastando para a extremidade esquerda, e a matéria seguinte é acionada, Quando o usuário tem o desejo de voltar a matéria anterior, o mesmo gesto deverá ser realizado de modo contrario, da esquerda para a direita. Para obter o conteúdo, deverá apontar a extremidade inferior, e arrastar para cima.

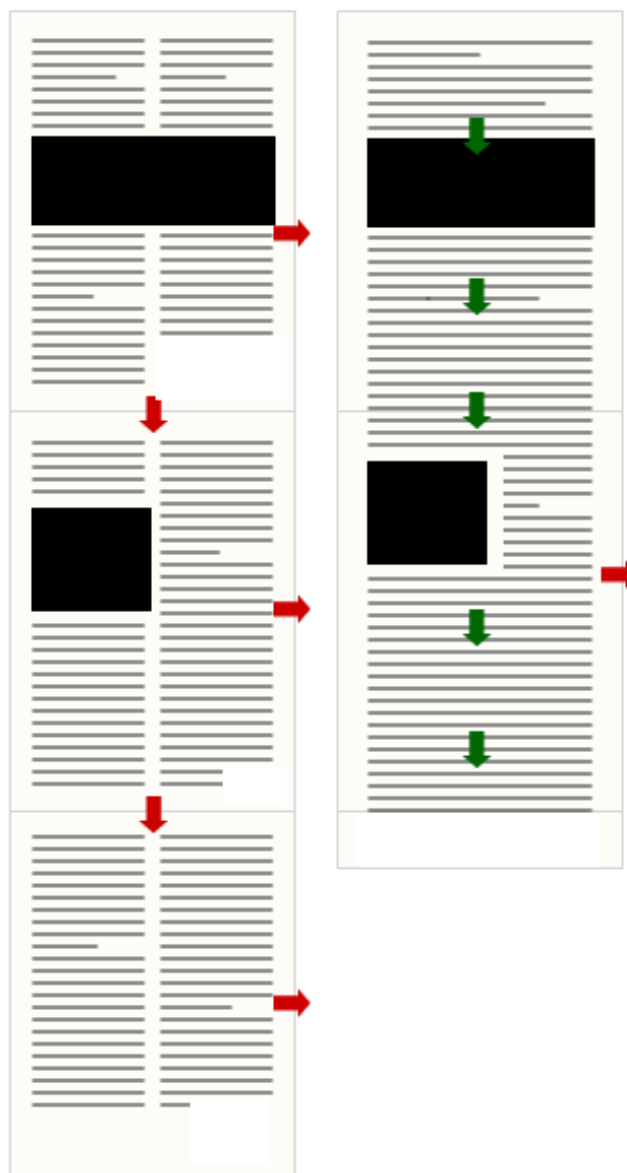


IMAGEM 2 – (Orientação de leitura)

A primeira página da edição da Wired, 19.05, é apresentado um vídeo referente a principal matéria da revista, demonstrando o que foi prometido em explorar as potencias dos recursos digitais multimídia. Assim como em um vídeo na internet, encontramos botões similares aos que encontramos em sites ou alguma outra mídia,

como o “volume”, “pause”, “play”, com o acréscimo do botão “done”, que ao toque, interrompe o vídeo imediatamente e redireciona para o que é similar a capa impressa.

O índice da revista é similar ao home page do site. Serve como direcionamento para acessar as matérias, servem como guia, como recurso de busca (MEMORIA, 2005,pg.68). Na web são chamados de links, o que chamaremos de matéria, para retomar ao conceito da revista.

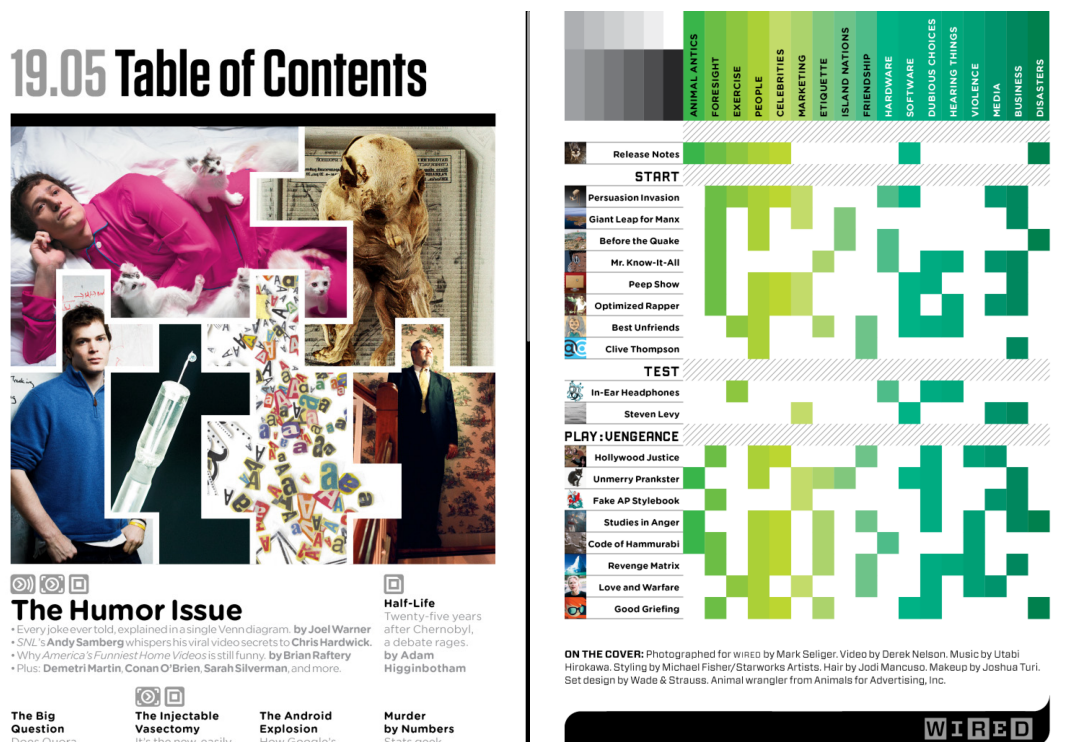


IMAGEM 3 – (Índice Wired)

Encontramos em algumas matérias, ou mesmo em propagandas, botões ou sinais inseridos nas páginas, como elementos de segundo plano, muitas vezes caixas de texto, que ao serem acionadas, deixam esse conteúdo a mostra, sendo possível escondê-lo novamente quando desejado. Podemos associar a interface gráfica como guia de navegação para explorar o conteúdo de segundo plano, para sobrepor ao de primeiro plano,

Para o autor (2005) a interface visual está relacionada como comunicação visual direta, que serve de mapa de localização, que serve para demonstrar ao usuário métodos de explorar o conteúdo que o site oferece, facilitando o acesso ao navegador. (pg.55)

“Prover mensagens visuais claras: O processo de layout de uma tela não é somente um processo embelezador das páginas. É comunicação visual, sinalização. O design deve guiar o usuário, comunicar corretamente a mensagem, facilitando o processo de navegação e aumentando a usabilidade. Isso inclui cores, formato de botões, links e posicionamento de informações que funcionem como auxílio visual para as pessoas.” (MEMÓRIA, pg.55)



IMAGEM 4 – (Ícones de acesso ao conteúdo)

Uma das questões de orientação de navegação associadas a interface, é a apresentação de um menu, ou um índice com histórico em algum lugar do site. Segundo Memória (2005) a grande maioria dos usuários espera encontrar um menu com links para páginas internas na esquerda das interfaces (pg.68)

Para a revista no tablet, em primeira instancia, não encontramos o menu lateral ou qualquer menu que seja, exeto o índice inicial. Se o usuário estive no meio da revista e desejar retornar à qualquer materia desejada sem ter que arrastar a página por página, encontramos (a partir do toque) uma ícone que demonstra a revista por inteiro,

como se fosse um leque, uma amostra de página por página, para a partir daí, visualizar pela imagem, e indicação da matéria, o leitor poderá ir direto à página desejada.



IMAGEM 5- (Barra superior de navegação)

Neste momento perdemos a visualização direta da revista e o menu superior sobrepõe-se ao centro, tornando-se o centro de navegação. Podemos associar isso ao mapa de fluxo (MEMORIA, 2005, pg.38) que temos no site, a amostra para controlar a orientação de leitura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo teve o caráter de aproximar as relações de navegabilidade do projeto para web e a revista para tablet. O objeto de estudo foi a revista Wired que como precursora da revista para o respectivo meio, analisá-la de modo que anterior a ela, não existia algum projeto ou método que foi utilizado como base.

Não estamos dizendo que haja ainda algum modelo correto para o projeto da revista para tablet, mas sim uma demonstração de projeto que foi utilizado para produzir a revista, pensando nas potências que o meio oferece, e demonstrando uma interface favorável a navegação, com indicações de conteúdos que estão em segundo plano, facilitando ao acesso.

Podemos pensar que o projeto para a revista pode ser melhor resolvido a partir dessas indicações e demonstrações, no qual, pode despertar ao usuário o interesse em “interagir para descobrir” o determinado conteúdo e ter acesso a aquela informação. A partir da pesquisa, em meu ponto de vista, o melhor método de navegação da Wired é pela barra superior, que serve como *menu* ou barra de ferramentas.

Diferente da revista impressa, a Wired não possui numeração ou alguma marcação de página, deixando o usuário sem saber exatamente em primeira instancia, aonde está localizado a matéria desejada, pois não é possível folhear rapidamente assim como ocorre no material impresso. A barra superior serve para indicar essa localização, e facilitar o acesso ao conteúdo desejado, demonstrando em uma espécie de um leque, indicado pela imagem das matérias e pelo título.

Encontramos na interface a base para navegação, sendo que, no projeto, quando há algum item que não é demonstrado em primeira instancia, é indicado por sinalizações, seja *setas* para baixo ou para cima, ou mesmo a mensagem direta “toque para ler o texto” ou “gire para a horizontal ler o conteúdo”

REFERÊNCIAS:

Adobe Apresenta Tecnologia de Visualização Digital para Revistas

<http://press.adobe.com/cgi-bin/pr.cgi?show=content;rel_id=657> Acesso em 20 de junho de 2006

CUNHA, Rodrigo; MARTINS, Rodrigo. **Clicar, arrastar, girar: o conceito de interatividade em revistas para iPad**. 2011. Trabalho apresentado ao 9^a Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo, Rio de Janeiro, 2011.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar**. Steve Krug; Tradução Roger Maioli dos Santos; São Paulo: Market Books, 2001.

LOHMANN, Augusto; BITARELO, Breno; ROCHA, Leonardo. **Do impresso aos tablets: um estudo sobre a influência da evolução tecnológica e da transposição do conteúdo jornalístico para novos dispositivos no fluxo narrativo da notícia**. 2011. Trabalho apresentado ao 5^o Congresso Internacional de Design da Informação, Santa Catarina, 2011.

MANOVICH, L. **The Language of new media**. London, England: The MIT Press, 2001

MEMÓRIA, Felipe. **Design para a internet: projetando a experiência perfeita** – Rio de Janeiro : Elsevier, 2005. 2^a reimpressão

PLUVINAGE, Jean-Frédéric; SANTOS, Murilo. **Luzes contra o vazio digital: Adaptação da revista impressa Photoshop Pro para sua versão digital no iPad, 2011**. Trabalho apresentado ao XVIII Prémio Expocom – Exposição da Pesquisa Experimental em Comunicação. Salto, São Paulo, 2011.

PRIMO, Alex. Núm3ro Primo: Jornalismo para Ipad e Kindle [online].

Disponível em <http://www.youtube.com>. Acesso: Junho 2012.