

Design Gráfico, usabilidade e acessibilidade na Base de Dados do “Arquivo Fotográfico Histórico da Universidade Federal de Pelotas”

Paula Garcia Lima; Andressa Roxo Pons; Yimi Walter Premazzi Silveira Junior;
Francisca Ferreira Michelin

Introdução

Este trabalho originou-se do projeto de pesquisa “Arquivo Fotográfico Histórico da Universidade Federal de Pelotas”, que está sendo desenvolvido a partir da localização e recuperação de documentos fotográficos das unidades responsáveis pela fundação da instituição no ano de 1969.

O projeto do Arquivo começou no ano de 2009, justamente, no ano em que a referida universidade completou 40 anos, e foi motivado pela proposição da existência de uma grande documentação visual em posse de ex-professores, ex-técnicos e ex-alunos, que a disponibilizariam no caso de a instituição possuir um sistema de guarda para este material. Com este propósito foi idealizada uma base de dados sistematizada - a qual será disponibilizada para a comunidade - que conta inicialmente com a reunião das fotografias já localizadas, visando estimular que outras pessoas desejem contar, a partir do seu arquivo pessoal, os primórdios da Instituição.

A partir desta base de dados, visa-se trazer para a discussão a preservação digital - que é a forma contemplada por este projeto – e o papel dos elementos e princípios do design em ambientes digitais, de forma a facilitar a acessibilidade.

Metodologia

O método de salvaguarda no qual se embasa o projeto do arquivo é a preservação digital, sendo para isso, digitalizadas as imagens já localizadas. Após digitalizadas, estas imagens são inseridas na base de dados desenvolvida através do software *ACCESS* da Microsoft. Neste programa as imagens são catalogadas de acordo com os dados, relacionamentos e valores que irão compor o seu registro.

Tendo em vista que o objetivo é a disponibilização da base de dados para a comunidade, a questão da usabilidade e acessibilidade por parte dos consulentes constituíram um foco fundamental para o desenvolvimento da base, sendo os princípios do design os aspectos considerados para a criação de uma interface na qual a interação entre usuário e máquina seja facilitada.

Resultados e Discussão

Em um sistema digital a interatividade se dá através da interface, considerada por autores como Levy (2004, p.22) e Bonsiepe, (1997, p.12), como o ponto de contato entre duas realidades diferentes. Assim, a interface é um espaço no qual se desenvolve esta interação de forma a facilitar o estabelecimento de comunicação entre usuário e sistema. No design de sistemas digitais, a interface da qual falamos, é denominada interface do usuário, aquela que possibilita a interação entre o computador e o homem através de janelas, menus, ícones, botões e barras - elementos gráficos que possibilitam o acesso do homem a realidade virtual (BONSIEPE, 1997, p.41). Estes elementos são responsáveis por deixar o visual da interface mais agradável, logo, mais convidativa para a navegação.

Associada a interface do usuário entra o conceito de usabilidade, pois em sistemas digitais o design de interface, além de buscar uma linguagem visual

apropriada e confortável, visa promover uma comunicação efetiva através de uma maior funcionalidade do espaço. Cabe ressaltar que entendemos que a estética do ambiente digital e a funcionalidade estão estritamente associadas.

Com base nestes conceitos, buscamos facilitar a interação através de elementos visuais que tornassem a interface mais amigável e convidativa para a navegação, com vistas a uma melhor usabilidade da base de dados. Este sistema digital, assim como qualquer outro, compõe-se, basicamente, de fundo, imagens e tipografia, os quais devem estar relacionados e nos quais a cor está presente e desempenha um importante papel.

O fundo, as imagens e a tipografia, conforme mencionado, devem estar relacionados e organizados com base nos princípios do design na busca da homogeneidade entre eles. Os princípios abordados para a criação da interface foram: alinhamento, proximidade, repetição e contraste, destacados por Williams e Tollet (2001, p.97-114) e Radfahrer (p.47-54), como os responsáveis, quando bem aplicados, pelo sucesso de um layout.



Figura 1. Exemplos de interface antes e após a aplicação dos princípios do design.

Conclusões

Assim, fazendo uso das possibilidades que a era digital nos oferece em termos de tecnologia buscamos, através dos elementos de design e da correta aplicação de seus princípios, favorecer a interação entre consulete e sistema de pesquisa. Desta forma foi possível melhorar a usabilidade e, com isso, colocamos o design a serviço da disponibilização do material conservado, neste caso, as imagens que remontam ao passado glorioso da Universidade Federal de Pelotas, responsável por constituí-la, naquilo que ela é hoje, e naquilo que será no futuro.

Referências

BONSIEPE, Gui. **Design: do material ao digital**. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997

LEVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo: Editora 34, 2004, 13ª. Edição.

RADFAHER, Luli. **Design/ Web/ Design2**. São Paulo: MarketPress.

WILLIANS, Robin e TOLLETT, John. **Web design para não-designers**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda, 2001.