



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR

Faculdade de Artes e Letras

Departamento de comunicação e Artes

Relatório de Estágio Curricular Empresa Dom Digital

Pedro André Beirão Monteiro

Relatório de Estágio para Obtenção do Grau de Mestre em

Design Multimédia

(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Catarina Moura

Covilhã, Junho de 2014

Agradecimentos

Começo por agradecer à Universidade da Beira Interior e à Dom Digital, por tornarem possível esta minha experiência de desenvolvimento pessoal e profissional.

Agradeço ainda à Prof. Catarina Moura, pelo apoio e esforço para que fosse possível a realização do estágio.

A toda a equipa da Dom Digital pela hospitalidade e pela partilha de conhecimentos durante todo o período do estágio, em especial ao Paulo Fonseca, que sempre se mostrou disponível para ajudar.

Quero ainda agradecer a todos os meus amigos e família pelo apoio prestado durante o estágio.

A todos os anteriores, um muito obrigado.

Resumo

O presente relatório tem o intuito de sumarizar o percurso e também os projetos realizados ao longo do estágio curricular integrante do Mestrado de Design Multimédia da UBI. Assim como, os conceitos teórico-técnico apreendidos durante o processo académico, e que tiveram alguma relevância e aplicabilidade nos projetos desenvolvidos durante este período. Este estágio teve a duração de três meses e foi realizado na empresa Dom Digital, sediada na Guarda, gabinete de consultoria de tecnologias de informação.

Este relatório pretende, então, descrever todo o processo de pesquisa e conceção dos projetos na Dom Digital. Assim como as várias metodologias e atividades relacionadas com os mesmos de forma a ser perceptível a todos a importância de cada uma das partes de cada projeto. Tendo sido, eles, na sua maioria relacionados com interfaces gráficas.

Como é do conhecimento corrente, a utilização de ferramentas computacionais tende a aumentar sendo necessário criar novas ferramentas e conteúdos. Exigem-se cada vez mais novas, flexíveis e customizadas formas de aceder e beneficiar de conteúdos em diferentes plataformas. Assim sendo, a interface é uma das partes mais importantes dos sistemas computacionais, pois é através dela que o indivíduo vê, ouve e sente. É a através dela que o utilizador percebe e, beneficia ou não, do conteúdo ou utilidade da ferramenta ou aplicação que está a utilizar. É pois, devido à sua relevância no dia-a-dia de todos os utilizadores, que, a motivação para estudar conceitos, que de alguma forma, possam contribuir para um melhor desenvolvimento de interfaces focadas na usabilidade.

Palavras-chave: Interface, adaptabilidade, website, diapositivos móveis, usabilidade

Abstract

The following report aims to summarize the activities and the projects executed during the internship which is part of the curriculum of the second year of the Master in Design Multimedia in UBI. Also, it aims to describe the theoretical/technical concepts studied and learned along the academic degrees. Which concepts were relevant and consequently applied on the projects produced during this period.

This trainee program lasted for three months and it took place in Dom Digital, company based in Guarda, a consultancy business in the area of information technologies.

Therefore, the present report is intended to describe the research and concretization process of the projects. As well as the several mythologies and activities related with them. With the intention of facilitating the understanding of the each part of the final work. Additionally, the large majority of the projects were related to website design and graphic interfaces.

It goes without saying that the use of computational tools is predicted to increase so that is will be necessary to create new tools and contents. There is an increasingly call for newer, more flexible and customized ways to access and beneficiate of contents in different platforms and devices. This way the interface is an important part of the computational systems, since is through the interface that the user sees, listen, feels and understands.

It because of its important role and due to its relevance in the day-to-day world of the users, that there is an extra motivation to deeply study concepts, which in certain way, may contribute to a better development of interfaces focused in usability.

Key-words: Interface, adaptability, website, mobile devices, usability

Índice

Agradecimentos	iii
Resumo + Palavras Chave	v
Abstract + Key Words	vii
Índice	ix
Lista de figuras	xi
Lista de tabelas	xiii
Lista de abreviaturas	xiv
Introdução	1
Apresentação do estágio	1
Objetivos	1
Tabela do Plano de Estágio	2
Parte I - Dom Digital	3
I.1. História da empresa	3
I.2. Missão da Dom Digital	3
Parte II -Enquadramento teórico	4
II.1. Dez fundamentos do web design.	4
II.2. Processo de Design	8
II.3. Interface gráfica	9
II.4. Dispositivos de entrada e de saída	10
II.5. Tipos de experiência	10
II.6. Participação do utilizador	11
II.7. Interactividade	12
II.8. Dispositivos Móveis	13
II.8.1. A evolução dos écrans móveis	13
II.8.2. O que torna os dispositivos móveis diferentes?	15
II.8.3. Mobilidade entre o utilizador e os dispositivos móveis	16
II.8.4. O futuro destes dispositivos	17
Parte III - Desenvolvimento: Projetos	20
III.1 Desenvolvimento do site Hotel Sol neve	20

III.1.1. Conceito e Metodologia	20
III.1.2. Desenvolvimento gráfico da interface	20
III.2 Desenvolvimento do site da Associação de Futebol da Guarda.	22
III.2.1. Conceito e Metodologia	23
III.2.2. Desenvolvimento gráfico da interface	23
III.3 Desenvolvimentos do site Solar dos Cerveiras	25
III.3.1. Conceito e Metodologia	26
III.3.2. Desenvolvimento gráfico da interface	26
III.4. Aplicação: Turismo da Guarda	28
III.4.1. Conceito e Metodologia	28
III.4.2. Desenvolvimento gráfico da interface	29
III.5 Logotipos: Ardina	31
III.5.2. Marca	31
III.5.2. Conceito e Arte Final	31
Conclusão	33
Bibliografia	34
Anexos	36
Anexo 1. Projetos e Processo	36
Anexo 1.1. Layouts Hotel Sol Neve	36
Anexo 1.2. Layouts Associação de Futebol da Guarda	38
Anexo 1.3. Layouts Solar dos Cerveiras	40
Anexo 1.4. Esboços aplicação turismo da Guarda	42
Anexo 1.5. Layouts aplicação turismo da Guarda	48
Anexo 1.6. Esboços logotipos ardina	53
Anexo 1.7. Logotipos ardina	55
Anexo 2. CD	58

Lista de figuras

Figura 1. Logotipo da Dom Digital

Figura 2. Sistema de grelha utilizado na Dom Digital

Figura 3. Interface final do site Hotel Sol Neve

Figura 4. Antigo interface do site Associação de Futebol da Guarda

Figura 5. Home Page do site Associação de Futebol da Guarda

Figura 6. Antigo interface do site Solar dos Cerveiras

Figura 7. Novo interface do site Solar dos Cerveiras

Figura 8. Esboços da aplicação turismo da Guarda

Figura 9. Écrã principal da aplicação turismo da guarda

Figura 10. Antigo logo ardina

Figura 11. Novos logotipos ardina

Figura 12. Layout Hotel Sol Neve, página instalações

Figura 13. Layout Hotel Sol Neve, página a visitar

Figura 14. Layout da Home page Associação de futebol da Guarda

Figura 15. Layout de página interior Associação de futebol da Guarda

Figura 16. Layout de página interior dois Associação de futebol da Guarda

Figura 17. Layout de página Solar dos Cerveiras

Figura 18. Layout de página Solar dos Cerveiras, acima da dobra

Figura 19. Layout de página Solar dos Cerveiras, contactos

Figura 20. Esboço 1 aplicação turismo da Guarda

Figura 21. Esboço 2 aplicação turismo da Guarda

Figura 22. Esboço 3 aplicação turismo da Guarda

Figura 23. Esboço 4 aplicação turismo da Guarda

Figura 24. Esboço 5 aplicação turismo da Guarda

Figura 25. Esboço 6 aplicação turismo da Guarda

Figura 26. Menu aplicação turismo da Guarda

Figura 27. Mapa aplicação turismo da Guarda

Figura 28. Lista de Pontos, aplicação turismo da Guarda

Figura 29. Menu roteiros, aplicação turismo da Guarda

Figura 30. Menu pontos de interesse aplicação turismo da Guarda

Figura 31. Esboços ardina

Figura 32. Esboços digitais ardina

Figura 33. Esboço de estrutura

Figura 34. logotipo ardina

Figura 35. Grupo de logotipos ardina

Figura 36. Fonte dos logotipos ardina

Lista de Tabelas

Tabela 1. Plano de estágio

Lista de abreviaturas

APP - Aplicação

CD - Compact Disc.

CRM - Customer relationship management

GPS - Global positioning system

GUI - Graphical User interface

iOS - Iphone operating system

N.A. - Nota de autor

N.T. - Nota de tradutor

PALOP - Países Africanos de Língua Portuguesa

SMS - Short Message Service

SWOT - Do inglês, Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats

UBI - Universidade da Beira Interior

WAP - Wireless Application Protocol

WUI - Web-based User Interface

Introdução

1. Apresentação do estágio

No decorrer do segundo ano de Mestrado em Design Multimédia, a UBI¹ propõe três soluções aos seus alunos, sendo elas, Dissertação; Projeto ou Estágio Curricular. Após reflexão, por esta última devido às grandes mais-valias advindas de uma experiência de continuação de aprendizagem, porém, em ambiente de trabalho. Valorizando a oportunidade de conhecer a perspetiva dos clientes, contactando ao mesmo tempo com profissionais de diferentes áreas, como programação web, que acabam por construir o resultado final de um projeto em conjunto com os designers.

O estágio curricular foi desenvolvido na Dom Digital empresa dedicada às novas tecnologias de informação e teve uma duração de três meses, compreendidos entre Novembro de 2013 e Janeiro de 2014. O estágio contou com o apoio e a orientação da professora Catarina Moura, docente na UBI, e com a co-orientação do Designer Paulo Fonseca.

Em conjunto com a administração da Dom Digital tomou-se a decisão de focalizar o estágio em duas vertentes, a primeira consistiu maioritariamente em design de websites, e a segunda vertente consistiu na criação de interfaces gráficas para dispositivos móveis.

O estágio decorreu em regime semanal e com horários flexíveis excetuando as segundas-feiras devido à reunião semanal da empresa. Durante esta reunião de debriefing a equipa faz os pontos de situação dos projetos a decorrer, sendo ainda atribuídos novos projetos e tarefas. Todos os colaboradores são convidados a dar feedback sobre o projeto exposto mesmo não fazendo parte da equipa a ele assignada. Assim o resultado final é pensado e debatido por toda a equipa enriquecendo todos os projetos elaborados.

2. Objetivos

O principal objetivo para o estágio curricular visa proporcionar experiências e conhecimentos que permitam ser acopladas e desenvolver ainda mais, o conhecimento teórico-prático adquirido durante período académico. Outro dos objetivos para este estágio é também permitir a melhor transição entre o mundo académico e o mundo profissional. Desenvolvendo hábitos necessários e aquisição das competências profissionais.

¹ N.A.: UBI, Universidade da Beira Interior, Portugal

Tabela 1. Plano de estágio

Semana	Plano de Estágio
4 de Novembro a 8 de Novembro de 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Planificação e orientação do redesenho do site - Hotel Sol Neve; • Realização de Benchmarking de modo a perceber melhor quais as melhores práticas no sector.
11 de Novembro a 15 de Novembro de 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Planificação e orientação de um novo projeto, sendo este o redesenho dos layouts do site da Associação de futebol da Guarda; • Esboço da estrutura pretendida para o novo layout; • Colocação e finalização de elementos gráficos; • Aprovação dos layouts.
18 de Novembro a 22 de Novembro de 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Aprovação da administração e do cliente relativamente aos layouts do site - Hotel Sol Neve. • Atribuição de novo projeto que visava em redesenhar layouts do Site - Solar dos Cerveiras; • Planificação da estrutura do Site - Solar dos Cerveiras; • Concepção da imagem corporativa do Solar das Cerveiras.
25 de Novembro a 29 de Novembro de 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Após a aprovação da nova estrutura do site Solar dos Cerveiras foram adicionados elementos gráficos aos layouts; • Finalização do projeto para prosequir para o responsável pelo front-end.
2 de Dezembro a 6 de Dezembro de 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Concepção do desenho editorial da Brochura Sol Global. • Realização de banners publicitários para o site - Farmácia em Casa. • Novo projeto de renovação de layouts sendo este do site - Hotel Estrela da Idanha; • Primeiros esboços do projeto Hotel Estrela da Idanha, estes foram reprovados pela administração, foi necessário rectificar questões hierárquicas da estrutura.
9 de Dezembro a 13 de Dezembro de 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Realização de banners publicitários para diversos clientes da Dom Digital. • Novo projeto, este consistia na criação de layouts para uma APP, relacionada com o Turismo da Guarda. • Realização e finalização de nova proposta para o Site - Estrela da Idanha. • Reunião com administração da Associação de Futebol da Guarda para aprovação da proposta para o site.
30 de Dezembro a 3 de Janeiro de 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Realização de um longo e detalhado benchmarking sobre aplicações móveis relacionadas com turismo.
6 de Janeiro a 10 de Janeiro de 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Realização de alguns layouts para dispositivos moveis do site - Freguesia da Guarda. • Realização de alguns esboços para a aplicação do Turismo da Guarda. • Criação de várias estruturas de modo a obter a melhor hierarquização da informação.
13 de Janeiro a 17 de Janeiro de 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio de novo projeto, desta vez consistia na realização de logotipos para o serviço Ardina; • Realização de alguns esboços.
20 de Janeiro a 24 de Janeiro de 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Após a aprovação dos esboços por parte da administração, dei inicio à concepção dos logotipos divinalmente.
27 de Janeiro a 31 de Janeiro de 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Finalização dos logotipos de forma a poderem ser utilizados nos produtos destinados. • Demos por terminado o tempo de estágio.

Parte I - Dom Digital

I.1. História da empresa

A Dom Digital (Fig.1) é uma empresa dedicada às Novas Tecnologias de Informação, é também um Internet Service Provider que presta serviços tendo como base a infraestrutura da Internet. Foi fundada em Janeiro de 1997 na cidade da Guarda, Portugal. Enfoca a sua atividade no mercado empresarial criando soluções com resultados reconhecidos em Portugal, Espanha e PALOPs².

I.2. Missão da Dom Digital

A Dom Digital acredita num futuro onde as tecnologias da Internet farão cada vez mais parte da vida das empresas, no entanto é necessário criar soluções criativas, com base em tecnologia fiável, que crie valor acrescentado ao negócio dos seus clientes.

Para isso a Dom Digital conta com vários parceiros para poder oferecer um serviço de excelência, um desses parceiros é a salesforce.com, líder mundial em serviços online de CRM³. Esta parceria permite á Dom Digital implementar soluções empresariais de gestão de relacionamento com clientes, bem como definir estratégias de implementação destes serviço em Portugal. A Dom Digital conta ainda com profissionais certificados pela Google Adwords⁴, permitindo assim alcançar soluções publicitárias que oferecem facilmente um retorno sobre o investimento.



Figura 1. Logotipo da Dom Digital

² N.A.: PALOP, Países Africanos de Língua Portuguesa

³ N.A.: CRM, Gestão de Relacionamento com o Cliente

⁴ N.A.: Google Adwords, é o principal serviço de publicidade da Google.

Parte II - Enquadramento teórico

II.1. Dez fundamentos do web design

Um numero surpreendente de designers tentam evitar projetar para a internet porque temem a produção inerente à construção de um site. No entanto apesar de não possuírem a perspicácia para programar e produzir o site têm cultura visual necessária para desenhar um site, contudo necessitam de seguir alguns fundamentos de modo a resolverem problemas que normalmente um site apresenta.

Apresento de seguida, dez fundamentos essenciais, sendo estes frequentemente utilizados pelos designers nem sempre são aplicados ao web design. Os dez fundamentos que se seguem não são uma fórmula para o sucesso mas sim um conjunto de tópicos pertinentes para o desenho de um web site. Estes fundamentos foram utilizados em todos os projetos de web design durante o estágio desenvolvido na Dom Digital.

Conhecer o Material

Um ingrediente chave na resolução de qualquer problema visual é o desenvolvimento de um conceito para isso é necessário ler sobre o conteúdo. Quer no caso de estar a projetar um website de uma grande empresa com uma enorme quantidade de conteúdo ou de uma micro empresa com um a quantidade mínima de conteúdo, devemos primeiramente analisar todo o seu conteúdo de forma a analisar o que se vai utilizar. É importante, também, efetuar uma análise exterior muito para além do posicionamento da marca, análise de tendências e uso de meios de comunicação. Devemos ainda fazer uma análise Swot⁵ (Strenghts, Weaknesses, Opportunities, Threats), finalmente, planejar e avaliar plenamente a estratégia e output mais adequado para o projeto em questão.

Conhecer o Público

Independentemente do projeto é necessário conhecer e entender o público ou audiência do mesmo, bem como o envolvimento do utilizador com o produto, para isso é necessário estudar o comportamento do consumidor, perceber a fidelidade à marca, hábitos de consumo, e estilos de aprendizagem. Este conjunto de fatores ajuda na perceção e definição dos usuários a que o projeto se destina.

⁵ N.A.: Swot, ferramenta utilizada para fazer análise de cenário, em português significa, Forças, Fraquezas, Oportunidades e Ameaças

Compreender a Extensão do Projeto

Para compreendermos a extensão do projeto é necessário colocar algumas perguntas na fase inicial do mesmo, de modo a determinar o tempo de execução e finalização, não perdendo assim o controlo sobre o projeto. Perguntas como: Quem fornece o material? Qual é a quantidade de texto e imagens a utilizar?, são fundamentais para percebermos a morosidade dos processos envolvidos evitando assim que se estenda para além do limite previamente definido.

Compreender a Produção Final

Os designers tradicionalmente trabalham com meios de comunicação impressos sabendo assim os detalhes da construção do documento que é “press-ready”. No entanto nos meios de comunicação digitais existe um processo diferente de produção final com cinco pontos-chave, além do design visual, incluem implementação, teste, documentação, lançamento e manutenção. Durante a execução, os desenvolvedores programam o site para que ele funcione. É necessário monitorizar se o site funciona e como funciona em navegadores diferentes e como os utilizadores interagem com ele. Esta fase do processo permite reunir as informações e análises, que previnem imprevistos que em fases posteriores como os períodos de lançamento e de manutenção.

A Dobra

A dobra consiste na parte superior da página que é visível, sem que seja necessário utilizar a barra de scroll⁶, este conceito deriva dos jornais, que consideram o conteúdo a cima da primeira metade da capa como “acima da dobra”

Com o surgimento dos smartphones, tablets e a evolução dos ecrãs dos computadores, a dobra da página de um site estará em constante mudança para se adaptar aos novos ecrãs, contudo este fundamento não deve ser considerado transversalmente para todos os sites, porém levado em consideração durante o processo de criação.

Adaptabilidade

Nos novos media o sinónimo de adaptabilidade é o responsive design. Apesar da noção de responsive design não ser uma grande novidade, no entanto tem-se evidenciado nos

⁶ N.A.: Scroll, em português, rolar

últimos tempos com o crescimento do mercado de dispositivos móveis, principalmente por conta dos tablets e telemóveis de tamanhos e resoluções cada vez mais díspares.

O Responsive Design é um conceito que defende, através da utilização de Web Standards: a flexibilidade das plataformas Web, a sua aptidão de ajustamento às distintas resoluções e dimensões de ecrã das plataformas físicas a partir das quais as mesmas são visitadas.

O responsive design emerge com o desenvolvimento lógico do design de sites, também conhecido como web design. Outrora grande parte da internet era acedida por resoluções e navegadores muito semelhantes. Actualmente o paradigma mudou, temos TVs de 50 polegadas nas quais podemos aceder à internet, temos telemóveis com ecrans de 2 a 5 polegadas, tablets de 6 a 11 polegadas e sem contar os próprios computadores, que tem ecrãs de netbook.

Esboço

Antes de abordar os detalhes com o software é essencial fazer um esboço do projeto. O esboço é uma forma rápida e fácil de edição, para além disso mantêm o foco na funcionalidade, nesta fase textos, cores, imagens e logotipos não são considerados, e sim apenas elementos básicos do layout.

Tipografia e Imagem

A tipografia e a imagem são os dois componentes mais revisitados em trabalhos de comunicação visual. Há casos em que um é mais utilizado do que outro no entanto são os principais componentes que compõem um layout, contudo os designers cujo método habitual passa pela impressão dos seus projetos têm mais dificuldades em desenvolver projetos digitais, principalmente em compreender como funciona a tipografia na web, especialmente quando se trata do tamanho.

Sistema de Grelha

O sistema de grelhas (Fig.2) permite-nos construir uma estrutura sólida para o nosso projeto. Este sistema não é apenas útil para designers e desenvolvedores é também bastante útil para o utilizador, pois é afinal o utilizador que consome o conteúdo sendo importante proporcionar-lhe uma boa experiência de utilização.

Um sistema de grelhas é uma estrutura que compreende uma série de linhas horizontais e verticais que se cruzam e são, então, usadas para organizar o conteúdo. Este sistema é uma boa forma de fornecer um sistema em que os designers possam trabalhar com a estrutura e apresentar conteúdo e imagens de um modo muito mais legível. Este sistema permite aos designers atingir um nível de consistência que de outra forma seria extremamente difícil de alcançar. A uniformidade e consistência são a chave para a criação de um website que os seus utilizadores achem simples de navegar, ler e entender. Uma boa experiência com o utilizador é criada pela envolvimento com o mesmo e até com a construção de um senso de familiaridade para com ele. O sistema de grelhas ajuda-nos a fazer isto mesmo, fornecendo-nos assim uma base sólida para o desenho. No entanto segundo o designer Josef Müller-Brockmann “O sistema de grelhas é uma ajuda, não uma garantia. Este sistema permite um número variado de usos possíveis e cada designer pode procurar uma solução adequada ao seu estilo pessoal. Mas é preciso aprender a usar a rede; é uma arte que requer prática.” (tradução nossa).

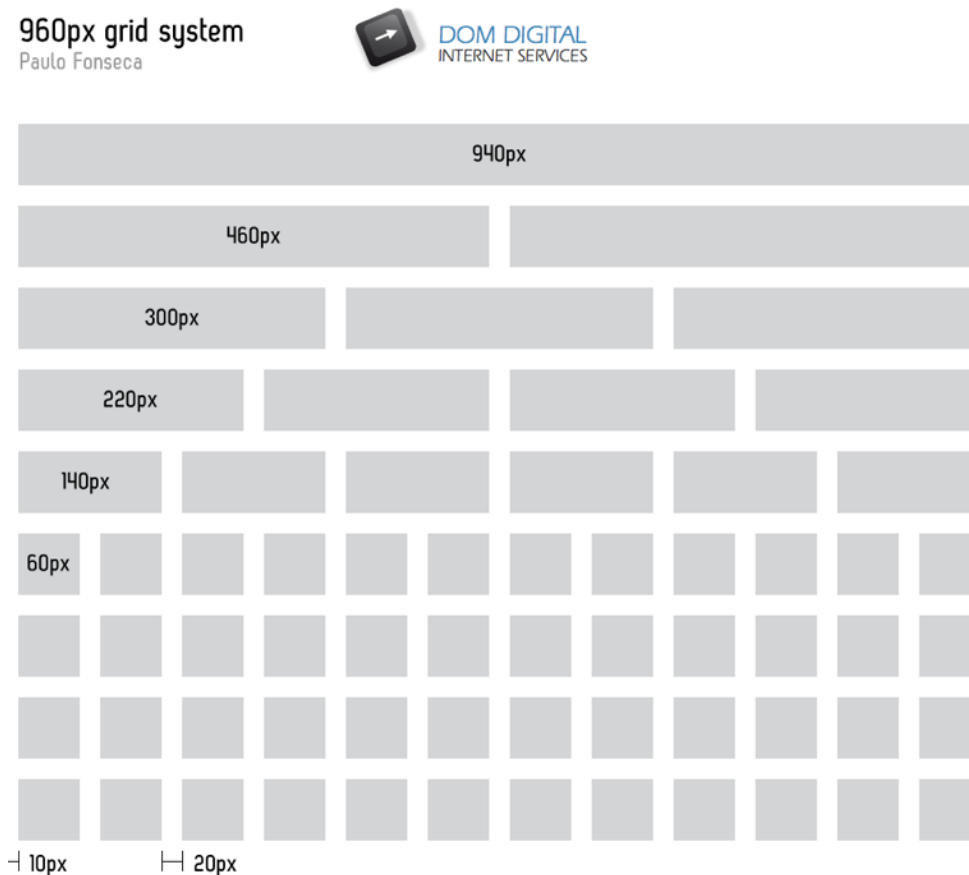


Figura 2. Sistema de grelha utilizado na Dom Digital

Contraste

O contraste acontece quando existem diferenças notáveis entre vários itens, como título e o corpo de texto. A tipografia deve destacar-se significativamente dos restantes elementos de modo a permitir facilmente a sua leitura.

O contraste pode ser realizado através de diversas formas, desde cores, ou com a alteração de tamanhos, de forma a hierarquizar a informação. Como exemplo uma imagem principal deve ser maior que uma imagem secundária, de forma a obter a atenção necessária por parte do utilizador.

II.2. Processo de Design

O Design é uma ferramenta mental que permite criar e descrever um produto a partir dos requisitos dos seus potenciais utilizadores, impondo práticas e ferramentas ajustadas, associadas à criatividade, ao talento e à experiência do designer.

O resultado alcançado numa atividade de design carece de uma exibição através de um protótipo e/ou de uma pormenorização. Um protótipo baseia-se na exposição do que foi gerado, usando para isso materiais mais baratos e de dimensões reduzidas. Quanto à pormenorização resume-se na explicação abstrata, rígida, idealmente correta e completa do produto, usando uma linguagem ajustada.

O design de interfaces é uma tarefa que impõe a observação das exigências dos utilizadores, concepção, pormenorização, modelo da interface, e avaliação do uso do protótipo pelos mesmos. A interface é responsável por fazer o utilizador ter condições de interagir com a funcionalidade do sistema, dependendo assim da pormenorização dos modelos de interação. A pormenorização da funcionalidade refere-se às funções que o sistema deve oferecer aos seus utilizadores.

A pormenorização do modelo de interação propõe-se a descrever o modo abstrato e preciso de como o utilizador pode interagir com o sistema independente de quais dispositivos de interação ou widgets ele vai servir-se e de como este processo de interação será implementado pelo software da interface. O intuito é enunciar que o utilizador pode dirigir uma função do sistema, ou que ele deve ler uma mensagem no ecrã. Após esta explicação o designer da interface deve eleger qual o modelo de interação específico, o utilizador irá usar para interagir.

Sintetizando, o método de design de interfaces inicia-se com a análise de utilizadores e atividades (que constitui a análise de exigências) e deve ser conduzido num procedimento cíclico ou iterativo no qual cada passo manifesta evoluções a partir da etapa anterior. Cada etapa abrange a pormenorização da funcionalidade e do modelo de interação, o protótipo de interfaces (que possibilite a interação de acordo como o modelo especificado) e a sua avaliação junto aos utilizadores. Mediante esta apreciação um novo ciclo de pormenorização, protótipo e avaliação deve ser efetivados.

O design de interfaces para quaisquer dispositivos, particularmente os móveis, deve ser simples, de fácil navegação e com tarefas realizadas em poucos passos (Alves, 2011). Os acessos que dão funcionalidade ao aplicativo devem ser claros e estar centralizados num único ecrã de modo a facultar a sua utilização.

II.3. Interface Gráfica

Antes da interface gráfica do utilizador (GUI⁷), a única maneira de obter dados de um computador era através da interface de linha de comando, um método ainda disponível na maioria dos nossos sistemas operativos. Hoje muitos dos artigos de tecnologias modernos que possuímos têm uma interface de utilizador, desde a televisão, telefones, telemóveis, e até mesmo os frigoríficos e os microondas. Estes podem conter botões metafóricos ou ícones, como nos nossos desktops⁸, ou então botões com texto como os que se encontram usualmente nos nossos microondas ou outros electrodomésticos, no entanto será que as interfaces de utilizador baseadas na web (WUI⁹) são diferentes? A resposta é não. Apesar de serem casos distintos a interface funciona como um dispositivo que nos permite alcançar algo, ou seja, na web, uma interface pode-nos ajudar a encontrar um livro, ou apenas parte da informação.

As preferências pessoais, são uma das principais características em que os WUIs diferem dos meios impressos. Por exemplo num jornal impresso, recebemos a notícia na primeira página com o tipo de papel, tipo de letra e tamanho estabelecido, mas se consultarmos a mesma notícia online podemos personalizar a interface às nossas necessidades e preferências.

⁷ N.A.: GUI, interface gráfica do utilizador

⁸ N.T.: Desktops, em português, computador de mesa

⁹ N.A.: WUI, interface do utilizador web

Para Lévy (1993) as interfaces são aparelhos e materiais que permitem a comunicação entre um sistema informático e os humanos. Estes dispositivos podem ser entendidos como superfícies que fazem ligação entre usuário e o sistema, transmitindo informações e permitindo acesso às funcionalidades da interface, pode influenciar a maneira como o utilizador percebe e se apropria do conteúdo contribuindo para um bom desempenho nas atividades, ou pelo contrário, impedindo ou inviabilizando os processos. Lévy (1993) ainda afirma que a interface interfere no modo de captura da informação, orientando a significação e a utilização de uma mídia. Ele afirma que “a memória humana é estruturada de tal forma que nós compreendemos e retemos melhor tudo aquilo que esteja organizado de acordo com relações espaciais. Lembremos que o domínio de uma área do saber implica quase sempre, a posse de uma rica representação esquemática” (1993, p. 40).

Podemos, então, concluir que nas interfaces devem ser criadas condições para que ocorram interações entre sujeito e objeto.

II.4. Dispositivos de entrada e de saída

Regra geral interagimos com os computadores usando um variado conjunto de dispositivos de hardware¹⁰, desde teclado, rato, ou um écran sensível ao toque. Através de cada um desses dispositivos é possível ao utilizador introduzir uma série de comandos de modo a alcançar a finalidade desejada. É nos possível digitar números ou letras através de um teclado ou apontar e clicar através de um rato ou até mesmo arrastar, bater, rodar com os dedos através de um écran sensível ao toque.

Os computadores aceitam a nossa entrada e distribuem o conteúdo através de écrans digitais ou projetores de video, bem como impressoras.

São estes e outros dispositivos de entrada e de saída que permitem a comunicação do utilizador com o computador.

II.5. Tipos de Experiências

Quando acessamos a internet, cada um de nós tem um propósito diferente, por vezes procuramos actividades de entretenimento, outras vezes, queremos aprender ou apenas partilhar conteúdo com os nossos amigos. Esta experiência ampliou e mudou drasticamente o mundo ao longo da ultima década, e continuara a expandir-se, em ultima

¹⁰ N.T.: Hardware, consiste no elementos físicos que compõem um dispositivo electrónico

análise todo nós partilhamos a nossa pesquisa on-line, seja sites comerciais ou redes de ensino.

Para sentirmos e olharmos um site usamos elementos gráficos, tais como a cor, a imagem, tipografia toda a composição permite nos construir um projeto de informação e um conceito visual.

Um site de notícias online atrativo poderá parecer e transmitir o mesmo que um jornal impresso. Com os principais tópicos acima da dobra e o conteúdo secundário aparecendo num tamanho menor abaixo da dobra. Não interessa qual é o website, o envolvimento com o utilizador depende do quão apropriado e adequado o site é. Isto é, um site em que o design visual corresponde plenamente ao conteúdo possibilitando o melhor produto final para o utilizador. James Sack, diretor criativo na Carbon House, explica-nos que uma experiência memorável num teatro não começa na antecâmara, começa online. “Queremos criar uma experiência inigualável com a marca dos nossos clientes para cada um dos visitantes do website. Muitas das nossas escolhas tipográficas são usadas para dar um sentimento consistente quer para patrões quer para espectadores de concertos. Nós colocamos elementos de design do mundo físico no aspeto geral do website. Portanto, pode-se dizer que na verdade o processo de tipografia começa no primeiro contacto com o cliente, bem antes da fase de desenho e criação.”

II.6. Participação do Utilizador

Qualquer visitante de um site deve poder interagir com o conteúdo de um certo número de maneiras. Por exemplo, eles podem seleccionar informação, move-la através do conteúdo, inserir informação, partilhar o conteúdo ou alterar a interface, no entanto nem todos os sites vão permitir que o utilizador possa concluir estas acções, mas a um nível mais básico um site deve permitir que os utilizadores pelo menos visitem e naveguem através da informação usando os dispositivos de entrada. Os sites mais elaborados devem convidar o utilizador a inserir informações, comentários ou opiniões, para que seja possível expandir o site. O fato de permitirmos aos utilizadores partilhar conteúdo e efectuar o upload¹¹ de imagens ou vídeos é apenas uma maneira simples de transformar os utilizadores em participantes activos. Esta é a diferença fundamental entre os media online e os media impressos: a participação.

¹¹ N.T.: Upload, ação de enviar dados de um computador local para um computador ou servidor remoto, geralmente através da internet.

O termo Web 2.0 foi usado para se referir à internet participativa, inevitavelmente está associado a Tim O'Reilly que em 2004 realizou a O'Reilly Media Web 2.0 Conference. Por outro lado a Web 1.0, era mais sobre utilizadores, recuperar e receber informação ao invés de construir e adicioná-la à internet.

O crowd-sourcing¹², blogs e experiências avançadas tornaram-se sinônimo de web 2.0 mas são as experiências que mais significam para designers gráficos, que agora podem aproveitar a oportunidade para criar interfaces envolventes devido aos computadores de alto desempenho, navegadores web, e as ligações à Internet.

II.7. Interatividade

Segundo André Lemos (1997) entende-se que o que se compreende hoje por interatividade é nada mais que uma nova forma de interação técnica.

Os avanços tecnológicos do mundo globalizado estão a mudar a forma que a nossa sociedade está a viver. Agora, com o uso do computador e através da internet podemos comprar, vender, pesquisar e inclusive estudar.

Foi então necessário criar uma série de “pactos” on-line, implementados de forma a ajudar o utilizador a interagir. Por exemplo quando clicamos num logotipo na barra do menu superior, por norma irá levar o utilizador de volta à home, um pequeno icon com o sinal mais por cima de uma imagem diz-nos que ao clicarmos sobre ele a imagem vai ampliar. Estes “pactos” são especialmente úteis para utilizadores que são principiantes na utilização de interfaces web.

Eric Karjaluoto (2012), diretor criativo do smashlab, refere que as interfaces que não utilizam convenções comuns tendem a dificultar a navegação de forma a que as pessoas façam trabalho desnecessário, acrescenta ainda que o conteúdo em si desempenha um grande papel quando um site antecipa as suas necessidades e o ajuda a encontrar o que quer.

¹² N.A.: Crowd-sourcing, é o processo de obtenção de serviços, idéias ou conteúdo necessários solicitando contribuições de um grupo variado de pessoas e, especialmente, de uma comunidade on-line.

II.8. Dispositivos Móveis

II.8.1. A evolução dos Dispositivos Móveis

É visível que desde o aparecimento do primeiro computador os seus tamanhos têm sido reduzidos ao longo dos tempos, ao ponto de em 1992 emergir o primeiro computador que cabe na palma de uma mão. Este Personal Digital Assistant (PDA), termo utilizado na introdução do dispositivo, foi lançado pela Apple com o nome de Newton, tendo como principais características uma tela sensível ao toque e uma memória de 1Mb.

Após a chegada do primeiro Palm em 1996, este apresenta-se como sendo um dispositivo de proporções e aspirações menores, o Newton que tinha sido um desastre de vendas acaba por ser suspenso no ano seguinte.

A autora Hinman (2012) chegou a apelidar esta era de “Frankenphone”, derivado às más experiências proporcionadas pelos dispositivos móveis da altura.

É notório que com o passar dos anos, os mecanismos móveis progrediram para pequenos computadores pessoais de dimensão aproximada ao interior do bolso de uma camisa, oferecendo deste modo, novas vantagens, como um ecrã táctil, um pequeno teclado ou ambos.

Podemos encontrar cada vez mais, nos dias que correm, disponíveis no mercado dispositivos com resoluções de ecrã até HDV(1920x1080), memórias até 2GB, e processadores com velocidades de relógio até 1066MHz dependendo da arquitetura interna do mesmo. O estado de arte actual dos dispositivos móveis é definido por empresas como a Apple e Samsung.

No entanto foi em 2007 que surgiu um produto inovador que tornou tudo isto possível, o iPhone¹³, este produto trouxe algo á industria de dispositivos móveis que até então não existia.

Ao contrário de outros dispositivos móveis o iPhone não apareceu repleto de recursos, mas sim verdadeiramente simplificado, com as aplicações estritamente necessárias.

O iPhone em vez de possuir vários botões confusos, continha apenas um botão e um écran sensível ao toque isto combinado com uma interface gráfica visualmente elegante e intuitiva, tornava assim este produto apetecível, mas também tinha algo que dispositivos

¹³ N.A.: iphone, smartphones concebidos e comercializados pela Apple Inc

móveis anteriores não tinham, como a autora Hinman (2012) referiu no seu livro “O iPhone teve uma grande experiência do utilizador.” (tradução nossa) para além disso a autora afirma ainda que “O iPhone foi mais do que um produto inovador; foi o primeiro dispositivo móvel para as pessoas comuns (...)” (tradução nossa).

Certamente será justo afirmar que o iPhone foi o dispositivo que abriu a fronteira dos dispositivos móveis que existia até em então, pois foi possível observar que a partir de 2007 com aparecimento do iPhone houve um crescimento gigantesco de ferramentas e recursos disponíveis.

Desde do lançamento do iPhone, praticamente quase todas as companhias de dispositivos móveis, sensíveis ao toque tornaram os seus interfaces mais intuitivos como é o caso do windows 8 que passou a ter princípios como a utilização de tipografia limpa e elegante, cores vibrantes e uma maior dinâmica o que torna a comunicação da interface com o utilizador mais simples e eficaz no fundo pretendem fazer mais com menos.

Tal como os seres humanos evoluíram tornando-se mais eficazes o interface gráfico dos dispositivos móveis também evolui, como podemos constatar em diversos exemplos a evolução é um processo natural de todas as expressões humanas assim sendo os paradigmas da interface gráfica dos dispositivos móveis alteraram-se.

No passado os interfaces eram apenas linhas de comando onde o utilizador devia lembrar-se dos comandos e digitá-los em forma de texto contudo o utilizador podia sentir-se desconectado, este tipo de interface para além de complexo tinha ainda pouca eficácia no que toca na interação com utilizador.

Mais tarde com o primeiros computadores pessoais, tanto em Windows como em Mac surgiram com interfaces gráficas baseadas em ícones com desenhos de objectos permitindo assim que os utilizadores interajam com a informação de forma directa e natural.

Como já referi anteriormente em 2007 com o aparecimento do iPhone deu-se ao inicio de uma tendência de transformação, tanto de computação como ao nível de interface.

O iPhone com a sua capacidade de “touchscreen” (N.T. “ecrã sensível ao toque”) e com uma interface intuitiva e gestual tornou-se o primeiro dispositivo móvel que deu aos utilizadores um gosto por um novo tipo de interface, de repente os utilizadores passaram a poder interagir diretamente com a informação através de um écran sensível ao toque

em vez do tradicional teclado e rato. O iPhone foi o primeiro dispositivo que deu a um público em grande escala a oportunidade de experimentar a magia das interfaces gráficas naturais em primeira mão. A partir daqui passou a estar tudo interligado e fluido.

II.8.2. O que torna os dispositivos móveis diferentes?

Até há bem pouco tempo existia apenas um écran entre nós, a televisão. Este écran normalmente encontrasse no centro das nossas casas e tem horários pré definidos para podermos assistir aos conteúdos que desejamos no entanto o indivíduo tem um relacionamento bastante próximo deste écran como nos refere o autor Simon Bond (2011), “o relacionamento dos consumidores com a televisão é como que com um velho amigo.” (tradução nossa).

Contudo com o aparecimento dos dispositivos móveis o consumidor começou a ver estes dispositivos, “tornarem-se numa segunda natureza”, (Wheeler, Alina, 2013, tradução nossa) , ou seja, tornaram-se numa extensão do nosso corpo.

Simon Bond (2011), classifica os dispositivos móveis mais propriamente o telemóvel como sendo o “amante” do utilizador pois este tem uma relação com o dispositivo bastante próxima, o utilizador não quer manter-se longe dele é provavelmente a última coisa que vê ao deitar e ao acordar.

A utilização dos dispositivos móveis e a conectividade sem fios possibilita aos indivíduos manter-se sempre interligados às aplicações de negócio, ou seja, manter-se atualizado, em tempo real, em relação aos indicadores mais adequados às suas tarefas. O indivíduo tem a oportunidade de usar a tecnologia para aplicações de acesso a dados (acesso móvel a sistemas de business intelligence internos da empresa).

Os sites que possibilitam otimizações para dispositivos móveis permitem que as pessoas com telemóveis e tablets tenham em mãos a oportunidade de downloads rápidos, leves e adaptáveis, ou seja, que se adaptem a qualquer modelo, marca, resolução ou outra particularidade.

Os dispositivos móveis facilitam a vida da maioria das pessoas por diversas razões: oferecem serviços de localização em sistema GPS - Sistema de Posicionamento Global, apontando em tempo real a sua exata localização, além de apresentar também informações de pontos históricos e locais turísticos da região. Outro tipo de serviço que os

dispositivos móveis oferecem é os sistemas de vendas, isto porque, algumas pessoas não têm tempo de ir às compras e para o fazerem terão de suspender as suas atividades.

Os dispositivos móveis tornaram-se um instrumento tão eficiente que deixaram de ser utilizados apenas para ligações ou envio de SMS¹⁴. Lemos (2004, p. 6) refere que “O telemóvel passa a ser um faz tudo”, isto porque é um equipamento que faz ao mesmo tempo de telefone, máquina fotográfica, televisão, cinema, receptor de informações jornalísticas, difusor de e-mails e SMS⁷, WAP⁸¹⁵, actualizador de sites, localizador por GPS¹⁶ e rádio.

Ao utilizar um Smartphone o indivíduo não necessita mais de um computador para poder trabalhar, basta conectar-se à internet e fazer tudo que faria num escritório só que de qualquer lugar do mundo. A aplicação de novas tecnologias na área dos dispositivos móveis está a tornar mais fácil resolver problemas de trabalho, pessoais e até monitorar seguranças de casas e empresas, ou seja, o utilizador passa a ter o seu próprio escritório 24 horas por dia e sem gastos adicionais e com maior mobilidade.

II.8.3. Mobilidade entre o utilizador e os Dispositivos Móveis

Nos dias de hoje, a mobilidade, observa-se como sendo uma das grandes inovações históricas da revolução tecnológica. É desde a primeira década do século XXI, que se verifica um impacto profundo e essencial em boa parte dos setores económicos, mas nada comparado ao que ocorreu no setor de Tecnologia da Informação (TI) que, vem proporcionando ao mercado, uma gama de novidades no que se refere à infra-estrutura da computação móvel como hardwares, softwares, redes de computadores, etc.

Através de um telemóvel, iPad, Smartphone, é possível estabelecer-se contacto com o mundo digital, pessoas, clientes e parceiros de negócios, tendo em conta a vasta gama de informações, serviços e recursos disponíveis no mundo eletrónico, considerando-se que poucos são aqueles, mercados e pessoas, que querem ficar para trás.

É cada vez mais visível o interesse das pessoas pela mobilidade, ou seja, o fácil acesso às informações em qualquer lugar, com alcance amplo a qualquer hora, de um modo fácil e rápido a outros dispositivos móveis, localizando pessoas, produtos e serviços

¹⁴ N.T.: SMS, serviço de mensagens curtas

¹⁵ N.T.: WAP, protocolo para aplicações sem fio

¹⁶ N.T.: GPS, sistema de posicionamento global

específicos. Estes são os agentes que estimulam a internet móvel a organizar-se, de modo a crescer rapidamente para se adaptar à modernidade e às necessidades dos utilizadores finais, bem como das empresas.

A mobilidade permite reconhecer dispositivos que podem ser utilizados à distância ou sem fio. Mais do que a própria Internet, a tecnologia móvel forma a base da principal revolução tecnológica do século XXI, isto porque possibilita ao indivíduo comunicar-se em qualquer momento e em qualquer lugar, ou seja, a mobilidade muda a forma dos seres humanos interagirem, afetando as suas relações sociais, familiares, afetivas e profissionais.

Tendo em conta o progresso das aplicações face às interações em tempo real, o conceito de “local de trabalho” ou mesmo de “desktop” já não é suficiente: uma empresa, em tempo real, requer acesso imediato às suas aplicações corporativas, permitindo assim a tomada de decisões a qualquer hora e em qualquer lugar, com máxima rapidez.

A mobilidade ou sistemas computacionais móveis são sistemas que podem ser facilmente movidos fisicamente ou que possam ser executados enquanto estão a ser movidos. Esses sistemas normalmente oferecem recursos e características que não encontramos em sistemas comuns.

As principais desvantagens da mobilidade são: o tamanho reduzido, diminuto consumo de energia, memória e processamento limitado, conectividade limitada e monitoramento do nível de energia para prevenção de perda de dados. Quanto às suas vantagens podemos evidenciar as seguintes: acesso de informações a qualquer momento e em qualquer lugar, otimização do tempo, diminuição com custos de comunicação, diminuição com custos de consulta e processamento de dados, entre outros.

Mediante a utilização de dispositivos móveis, a liberdade de movimentos de acesso à internet é o ponto benéfico, possibilitando assim ter em mãos serviços como consultas bancárias, previsões do tempo, notícias, redes sociais, operações em tempo real, informações, comunicação e entretenimento.

II.8.4. O futuro destes dispositivos

O crescimento das aplicações para dispositivos móveis está repleto de fases, sendo necessário adotar metodologias e abordagens adequadas a este paradigma. Uma das maiores dificuldades é seguramente o tamanho do ecrã. No aperfeiçoamento de

aplicações para desktops, a dimensão do ecrã não é por si só uma dificuldade, mesmo com os distintos formatos e resoluções que possam existir.

No entanto, com o avanço tecnológico, a dimensão e resolução dos ecrãs ainda poderá aumentar mais, apesar de existir um limite físico, pelo menos no que diz respeito ao comprimento.

Outra das etapas em que se pode investir, refere-se à simplificação de conteúdos, ou seja, definir o que é fundamental, o designer da interface terá de selecionar criteriosamente qual o conteúdo a disponibilizar, qual a sua colocação visual e que funcionalidades se devem colocar na interface.

No que se refere aos dispositivos o progresso tecnológico é muito rápido e de uma forma estável. Existem muitas variáveis que fazem parte do avanço tecnológico, tendo diferentes impactos no produto final. Podemos verificar que a nível do hardware, existe cada vez mais capacidade de processamento, de armazenamento, ecrãs com maior resolução, e qualidade entre outras variáveis.

Um dos maiores obstáculos ao progresso de aplicações para dispositivos móveis é a grande diversidade nas suas especificações em termos de hardware, bem como em termos de software (e.g. browser, sistema operativo, etc).

No entanto há autores como Hinman (2012) que acreditam que nos anos vindouros estes dispositivos vão emergir em três caminhos distintos sendo eles o “Computador como material orgânico, o computador como infra-estrutura, e o computador como moeda social” (tradução nossa).

Quanto aos “computadores como material orgânico”, o conceito prevê-se fluido e natural, com a perspectiva quase biológica da nossa relação com computadores, ou seja em vez de transmissão da informação decorrer através de "terminais", como computadores, TVs e dispositivos móveis, passa a decorrer através de sensores. Os dispositivos rígidos são assim derrotados por um ecossistema de dispositivos mais pequenos e versáteis.

Estes sistemas permitem experiências mais adaptáveis devido a interligação constante de dados, capacitando assim o utilizador de tomar as melhores decisões.

Outro caminho que autora Hinman (2012) prevê para os sistemas é os “computadores como infra-estrutura”. Este conceito é baseado na ideia de que, eventualmente, vamos viver num mundo onde o poder da computação vai ser usado como um bem para o meio

ambiente. Sendo assim assumimos que ele está sempre lá, para nos envolvermos com ele. Assim como ligar uma torradeira ou abrir uma torneira de água as pessoas podem “tocar” em sistemas de computação através de mecanismos físicos no ambiente como é o caso do Wi-Fi.

Por ultimo Hinman (2012) a autora prevê que estes dispositivos sejam um “computador como moeda social”, ou seja, neste conceito a autora diz-nos que o futuro da computação, irá refletir o nosso comportamento social. Computadores, dados e informação são objectos sociais que os indivíduos usam para formar conexões com outros e para expressarem a sua identidade.

Actualmente já podemos constatar algumas expressões sociais derivadas aos dispositivos computacionais como é o caso dos Apple “Fanboys”.

Apesar do futuro desta área ser aparentemente prometedora, é ainda relativamente cedo para se poder fazer previsões realistas no médio e longo prazo, no entanto, é certo que os alicerces estão implementados e tem tudo para dar certo, porém vai depender também da sua adoção por parte dos utilizadores e sobretudo pelas comunidades de desenvolvimento.

Parte III - Projetos

III.1 Desenvolvimento do site Hotel Sol neve

A proposta desta aplicação prática consistiu no redesenho de novos layouts para o website Hotel Sol Neve de modo a facilitar reservas on-line.

Com este website pretende-se facilitar a comunicação com o utilizador, de forma, a prever e responder às necessidades do cliente ou potencial cliente do hotel. Neste caso são na sua maioria relacionados com reservas de quartos online.

III.1.1. Conceito e Metodologia

Neste projeto foi necessário adotar um estratégia de investigação, de forma a construir uma base teórica coerente, permitindo assim a sua realização. Sendo assim foi necessário realizar um longo benchmarking de forma a perceber quais as melhores praticas na área hoteleira.

Após a realização do benchmarking, cedo se detetaram alguns problemas de usabilidade no layout existente. Foi então necessário desenvolver alguns esboços na tentativa de solucionar os problemas detetados.

Os sites da industria hoteleira, são geralmente bem elaborados e demonstram uma grande preocupação estética, no entanto, o site do cliente até aqui, ficava aquém dos seus principais concorrentes o layout apresentava um desenho pouco atrativo e inadequado ao seu publico alvo Era então necessário criar uma nova alternativa, no entanto a estrutura e a tecnologia ardina pretendiam-se que continuassem. Claramente, este fato veio a ser um fator limitador, dificultando o redesenho, uma vez que a tecnologia ardina é bastante limitada.

Apesar das limitações na conceptualização do novo site, houve a preocupação de melhorar os aspetos gráficos e principalmente a usabilidade da interface para com o utilizador.

III.1.2. Desenvolvimento gráfico da interface

Tomando em consideração os conceitos abordados anteriormente neste relatório, baseámos-nos na simplicidade de forma a criar um layout que fosse ao encontro das necessidades do utilizador. Acrescentar, ainda, que por consonância as cores utilizadas neste projeto dependeram da imagem corporativa concebida anteriormente.

Durante o processo de desenvolvimento gráfico do website foram estudadas várias hipóteses para a sua concretização. Embora existissem alguns constrangimentos, foi possível obter um resultado final que satisfaz pela sua coerência e simplicidade.

Desta forma criou-se um site bastante simples e fácil de usar, contendo apenas a informação necessária. Contem um menu central que é a base de todo o site e que se mantém em todas as páginas de forma consistente, facilitando assim a navegação ao utilizador. O menu das reservas, igualmente ao menu de navegação permanece em todas as páginas pois é através deste menu que o Hotel Sol Neve pode realizar reservas que em última estância é o objetivo do investimento em comunicação.

Devido a algumas limitações não foi possível desenvolver um site responsivo, no entanto para facilitar a consulta em dispositivos móveis podemos constatar que o site possui uma tipografia limpa e grande de forma a facilitar a consulta do site em dispositivos moveis. Após várias tentativas de elaboração de layouts foi possível chegar ao seguinte resultado final. (Fig.3)

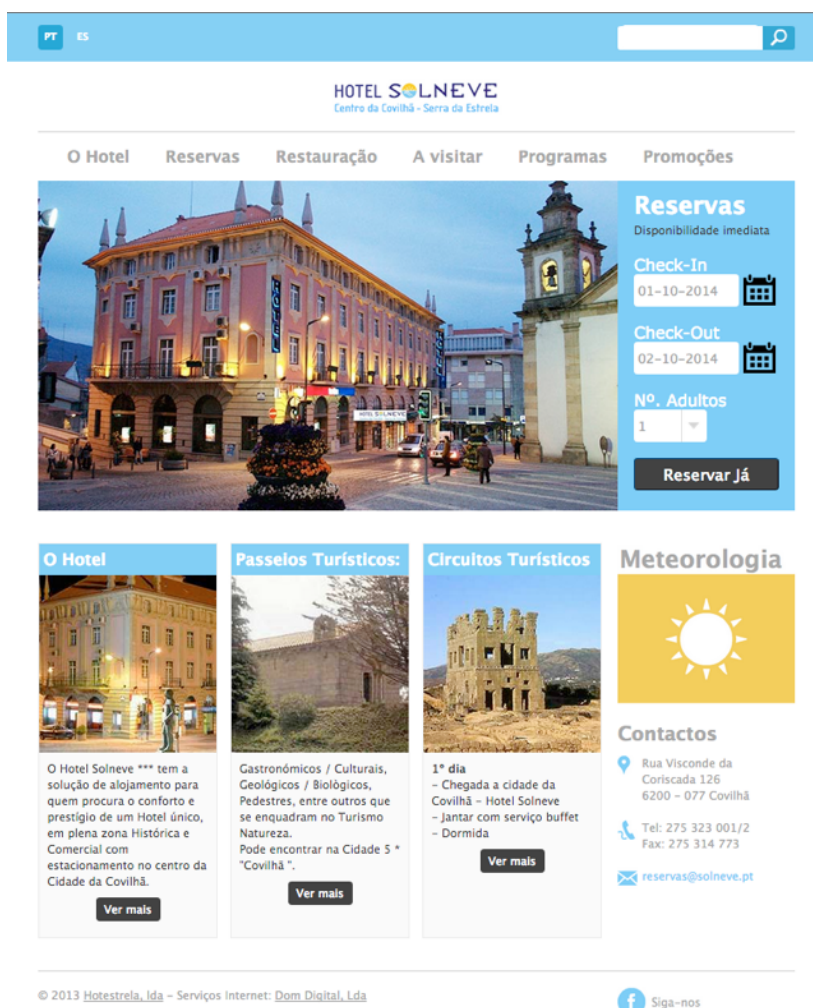


Figura 3. Interface final do site Hotel Sol Neve

III.2 Desenvolvimento do site da Associação de Futebol da Guarda.

A segunda proposta para aplicação prática consistiu no redesenho da interface do website da Associação de Futebol da Guarda.

A interface utilizada (Fig.4) até então era demasiado confusa. Visto que a Associação de Futebol da Guarda tem como objetivo promover, desenvolver, regulamentar e dirigir a prática do futebol a nível distrital necessita desta ferramenta comunicacional para complementar ao seu trabalho informativo, portanto era necessário criar uma nova interface que favorecesse a comunicação com o utilizador, pretendia-se assim que o novo interface fosse mais útil para a audiência deste website.

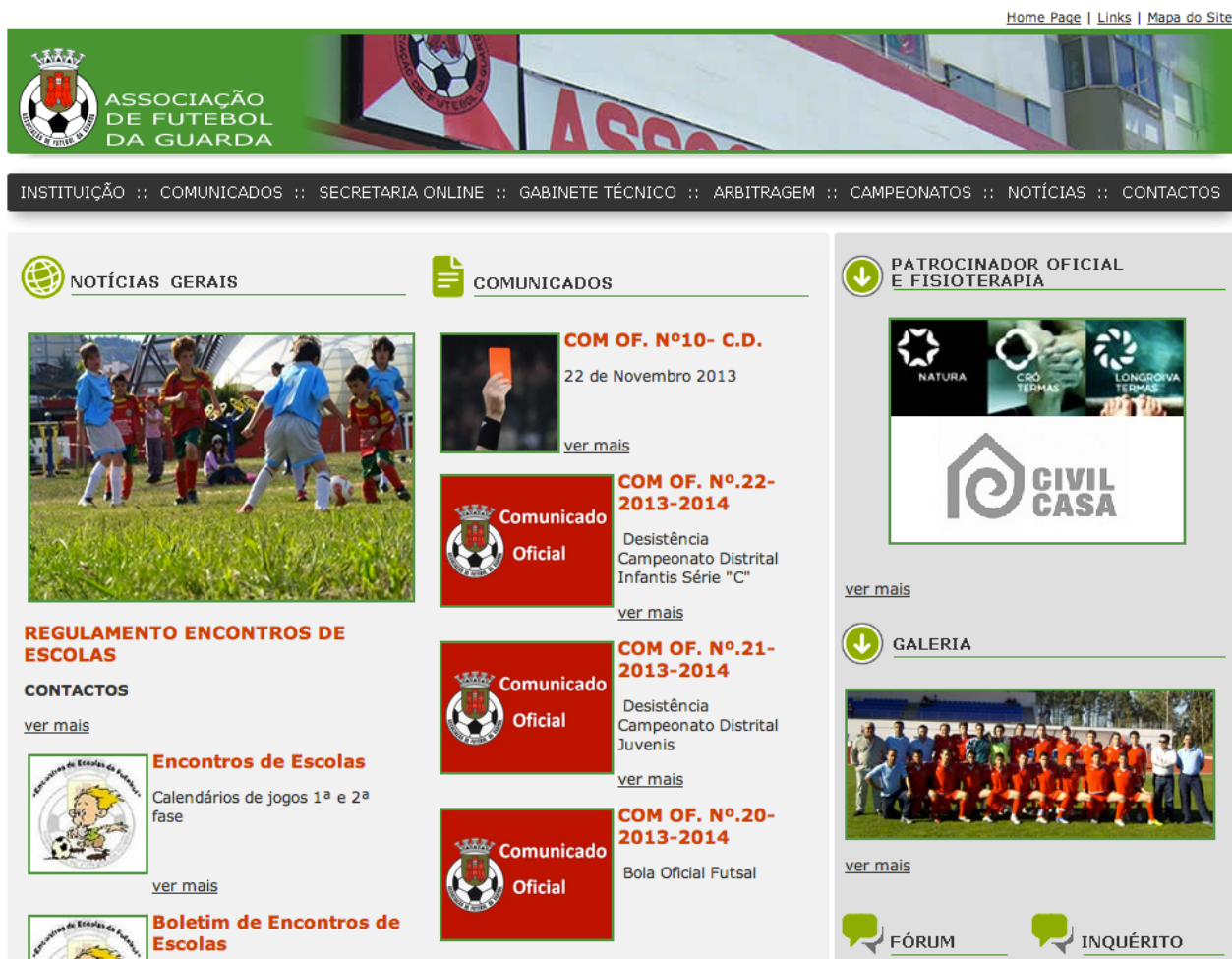


Figura 4. Antigo interface do site Associação de Futebol da Guarda

III.2.1. Conceito e Metodologia

Neste projeto tal como no anterior foi necessário adotar uma estratégia de investigação, de forma a construir uma base teórica coerente, permitindo assim a melhor abordagem possível.

Sendo assim realizou-se um longo benchmarking para percebermos quais as melhores praticas na área do associativismo futebolístico sendo que o melhor exemplo encontrado foi o site da Premier League¹⁷.

Verificou-se que o layout existente não respeitava hierarquias tornando assim a navegação bastante difícil, como tal foi necessário definir um novo layout que respeitasse a hierarquia do conteúdo de forma a melhorar a sua navegação. Sendo assim começamos por definir uma nova grelha, para o site, esta viria a revelar-se de extrema importância devido ao carácter do conteúdo deste website.

Tal como no projeto do Hotel Sol Neve não era possível inserir elementos multimédia e alterar a estrutura base do website devido ao uso da plataforma ardina¹⁸.

III.2.2. Desenvolvimento gráfico do layout e interface

Ao executarmos um website devemos levar em consideração as necessidades do utilizador.

A cor neste projeto foi um fator que dependeu da imagem corporativa e história da associação, sendo que as cores predominantes são o vermelho e branco.

A maior preocupação para este projeto passou maioritariamente por aspetos de legibilidade e de organização. A versão anterior continha a informação disposta verticalmente, sendo que na grande maioria dos websites a informação está colocada horizontalmente, tendo isto em consideração, optamos por alterar a disposição do conteúdo, pois por norma os utilizadores já estão familiarizados com a disposição de conteúdo on-line horizontalmente, facilitando assim a adaptação ao site.

¹⁷ N.T.: Premier League, primeira liga de futebol inglês

¹⁸ N.A.: Ardina, conjunto de produtos da Dom Digital destinados à Imprensa

Com o desenvolvimento gráfico da interface, pretendemos criar hierarquias visuais dando ênfase às partes mais importantes, para que os utilizadores entendessem o website pela sua consistência e organização geral.

Durante este processo foram estudadas várias formas e hipóteses para a sua concretização. No entanto muitas dessas versões não foram aprovadas, pois continham alguns elementos multimédia que não podiam ser colocados. Sendo assim criou-se um site estruturalmente rígido, mas que devido ao volume de conteúdo apresentou-se ser bastante eficaz na organização do mesmo

O menu é a principal forma de navegação, como tal mantém-se em todas as páginas. O fundo é simples e de uma só cor, de forma a não retirar legibilidade ao conteúdo.

Não faz sentido pensar em interface sem considerar o utilizador, uma vez que é ela que permite a interação entre o utilizador e o computador. Quando temos bastante informação, torna-se complexo colocá-la por completo, sem que, desse fato, resulte algo pesado ou desagradável.

Por isso, na home page (Fig.5) as informações que são dadas ao utilizador, são apenas, as informações essenciais.



Figura 5. Home Page do site Associação de Futebol da Guarda

III.3 Desenvolvimentos do site Solar dos Cerveiras

Tal como nas propostas anteriores este projeto também consistiu no redesenho de um website, sendo o website do Solar dos Cerveiras.

A interface do Solar dos Cerveiras (Fig.6) era ultrapassada e sem qualquer tipo de coerência entre os elementos.

O objetivo deste website consistiu essencialmente em vender estadias, no entanto não existia qualquer tipo de área ou menu que permitisse ao utilizador reservar um quarto. Foi então necessário criar um novo layout de forma a cumprir com as necessidades dos visitantes.

Outro dos problemas detetados inicialmente foi que o cliente não possuía imagem corporativa.



Turismo de Habitação

Solar dos Cerveiras

Home Preço Eventos Fotos Região Envolvente Localização Contactos

Preço

Dispomos de 9 quartos com casa de banho privativa, telefone directo, televisão (Tv cabo), acesso à internet, e aquecimento central.

Quarto Duplo	Suite
50 euros	60 euros

Suplemento de cama de criança (até 12 anos) no quarto dos adultos - 10 euros

Preços sujeitos a redução de acordo com o número de noites.

Se desejar tomar alguma refeição, poderá fazê-lo com marcação prévia.

Os Preços indicados já incluem o IVA e pequeno almoço.

Programa de Fim-de-Ano

Preço da noite de Fim-de-Ano, por casal - incluindo: dormida, pequeno almoço, ceia às 22 horas, brinde às 0 horas e animação durante a noite - 100 euros com IVA incluído.

Nota: As restantes noites: dormida com pequeno almoço e IVA incluídos, 60 euros

[Contacte-nos!](#)



Para efectuar a sua reserva, por favor [contacte-nos](#).

Figura 6. Antigo interface do site Solar dos Cerveiras

III.3.1. Conceito e Metodologia

No benchmarking realizado para este projeto detetou-se que o website estava longe de estar ao nível de outros sites do segmento, era então necessário criar um novo layout mais adequado e equilibrado face a outros do mesmo sector.

Ficou decidido previamente que o website só iria ter a informação necessária. Sendo assim iniciou-se um processo de seleção da informação.

Após á filtragem da informação iniciou-se o processo de criação do sistema de grelhas. A grelha realizada permitia a inserção de imagens amplas e de grande dimensão tal como era pretendido. Pois durante o benchmarking¹⁹ detetou-se que os utilizadores procuram observar imagens representativas das paisagens do destino antes de decidirem deslocar-se.

III.3.2. Desenvolvimento gráfico da interface

Neste projeto foi necessário desenvolver um logotipo pois era inexistente.

Após o desenvolvimento do logotipo iniciou-se o desenvolvimento do interface. O novo interface (Fig.7) contava assim com um largo e limpo menu, que permitia o utilizador explorar o website sem grandes dificuldades. Foi adicionado um menu de reservas online para permitir ao utilizador fazer reservas rapidamente sem ter que fazer demasiados cliques. Podemos ainda contar com um slide show acima da dobra, sendo que este utiliza várias imagens que caracterizam a paisagem envolvente do Solar dos Cerveiras.

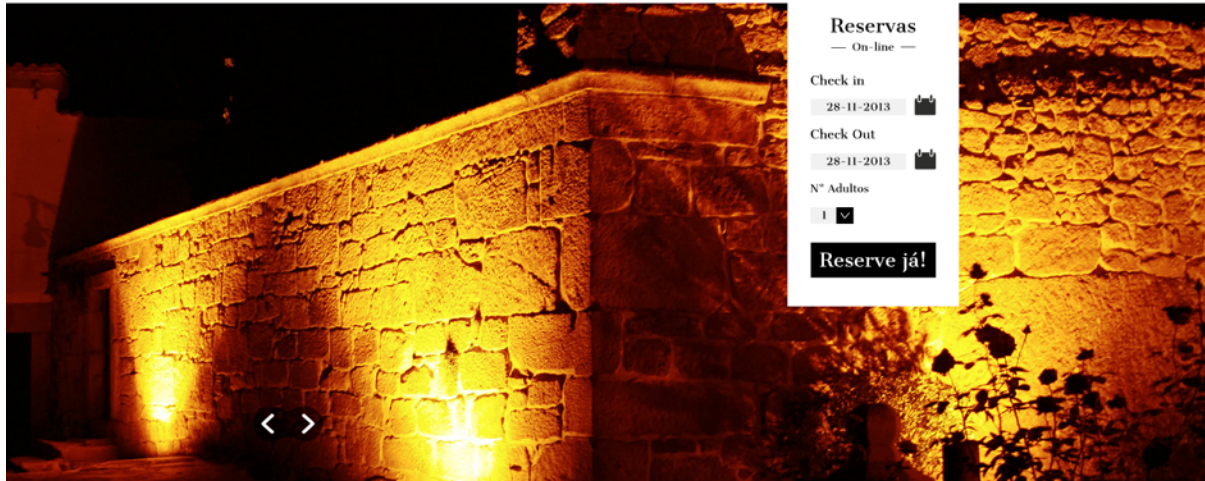
Abaixo da dobra podemos observar alguma informação secundária relativa a cada um dos menus.

As cores predominantes do site são o branco e o preto, esta opção recaio devido ao elevado contraste das duas, permitindo assim uma leitura clara do conteúdo.

Quanto à fonte utilizada foi a Cantata One, sendo esta uma fonte com serifa remete-nos para um ambiente clássico indo assim ao encontro do ambiente que o Solar proporciona a quem o visita.

Tal como os anteriores projetos este também utilizou a ferramenta ardina, no entanto tal não foi impeditivo de criar uma interface em que promove-se a facilidade de navegação e a simplicidade.

¹⁹ N.A.: Benchmarking, processo de busca das melhores práticas numa determinada indústria



Eventos.

O Solar dos Cerveiras organiza regularmente eventos sazonais, tais como:

-Lagarada em lagar de azeite típico - venha conhecer um lagar de azeite típico e ver como o azeite é produzido tradicionalmente. Depois pode saborear as melhores iguarias da Beira sempre regadas com o melhor azeite.

-Magustos - Na altura do São Martinho organizamos magustos : Normalmente são os próprios hóspedes do Turismo de Habitação que têm o privilégio de assar as castanhas e saboreá-las com a melhor jeropiga da região.

O Solar dos Cerveiras organiza ainda outro tipo de eventos para empresas, tais como, acções de formação, reuniões de motivação de colaboradores, etc.. As características do Solar de Cerveiras com 9 quartos, jardins, zonas comuns e sala multiusos e parcerias com outras empresas que organizam actividades de outdoors (como caminhadas, passeios de BTT) fazem com este seja o local ideal para actividades empresarias.

Contacte-nos para idealizarmos o seu evento!

Figura 7. Novo interface do site Solar dos Cerveiras

III.4. Aplicação: Turismo da Guarda

III.4.1. Conceito e Metodologia

Este projeto consistiu na criação de uma interface para uma aplicação móvel para ambiente iOS²⁰, que irá servir de guia turístico da cidade da Guarda, no entanto teria mais finalidades, a primeira finalidade seria a marcação de pontos de interesse, pontos esses que seriam marcados pelo utilizador, podendo adicionar fotos e uma breve descrição do local. Estes pontos ficariam acessíveis a todos os outros utilizadores de forma a poderem avaliar o local. A segunda finalidade seria a criação de roteiros, ou seja, seriam diversos pontos de interesse agrupados de forma a criar roteiro temáticos.

Sendo um projeto complexo foi necessário realizar uma ampla pesquisa com o intuito de perceber quais as melhores práticas nas aplicações móveis sobre turismo. Este processo foi bastante positivo pois permitiu explorar diversas aplicações de forma a detetar quais as melhores práticas neste tipo de aplicações.

Após a pesquisa realizaram-se diversos esboços (Fig.8) que iriam sendo acompanhados semanalmente pela administração. Os esboços realizados foram cruciais para definir as características da aplicação, apesar das características estarem definidas previamente com o desenvolvimento dos esboços apercebemo-nos que algumas das funcionalidades não eram viáveis tendo assim que optar por outras soluções.

Posto isto foi possível redefinir o conceito e o método da mesma, após a aprovação por parte administração deu-se início ao desenvolvimento do possível grafismo da interface até chegarmos a um resultado que fosse ao dos objetivos inicialmente propostos.

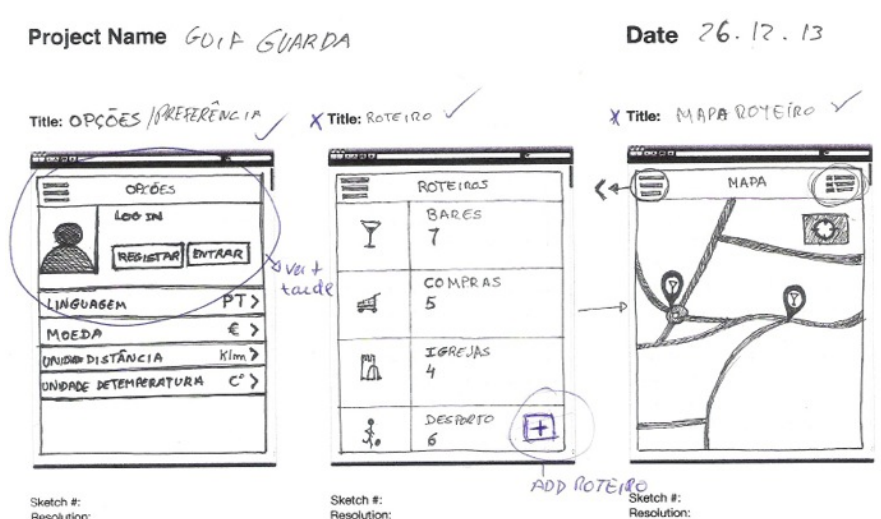


Figura 8. Esboços da aplicação turismo da Guarda

²⁰ N.A.: iOS, é um sistema operacional móvel da Apple Inc.

III.4.2. Desenvolvimento gráfico da interface

A nível gráfico pretendia-se obter um conceito minimalista, usualmente apelidado de flat design, actualmente podemos observar o seu uso em diversas aplicações, desde, aplicações móveis a websites. Este conceito surgiu devido à necessidade reduzir o excesso de informação devido à incapacidade humana para assimilar tanta informação.

Este conceito ganhou mais notoriedade após o lançamento do Windows 8 da Microsoft, sendo este um software²¹ bastante utilizado, influenciou facilmente outras aplicações. Promovendo assim a simplicidade e a facilidade através de uma interface minimalista.

O flat design é uma técnica que não inclui objetos tridimensionais, relevos ou gradientes ou outras formas que transmitam profundidade ou elevação.

Por norma o seu visual tende a ser simples e de fácil utilização, fator que contribuiu para a sua popularização. No entanto a falta de elementos referidos anteriormente, exigem mais cuidado por parte dos designers pois necessitam de colmatar a falta desses elementos de outras formas.

Posto isto o écran principal (Fig.9) da aplicação permite aceder a todas as funções da aplicação. Este écran contém informações climáticas da cidade no centro. Na parte inferior do écran existe um menu onde é possível aceder aos pontos de interesse da cidade e aos roteiros, conta ainda com um botão no centro do menu que permite ao utilizador adicionar um ponto de interesse. Na parte superior do écran contém a função de pesquisa rápida e um botão que permite ao utilizador abrir um menu que contém todas as funcionalidades da aplicação sendo elas, pesquisar, pontos de interesse, roteiros, conta e definições.

²¹ N.A.: software, programas que comandam o funcionamento de um computador

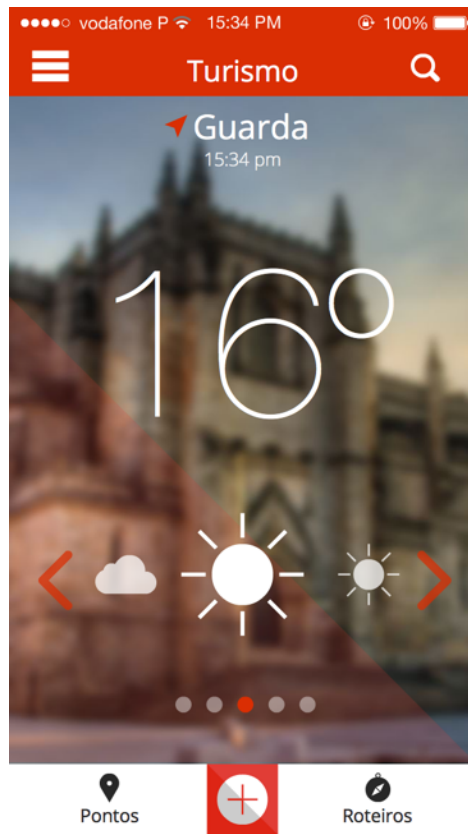


Figura 9. Écran principal da aplicação turismo da guarda.

III.5 Logotipos: Ardina

III.5.2. Marca

O ardina é um conjunto de produtos desenvolvidos pela Dom Digital destinados à imprensa. Estes recursos tentam facilitar o trabalho de investigação aos jornalistas fornecendo uma fonte variada de recursos.

Este produto é composto por seis serviços sendo eles o ardina digital, ardina press, ardina kiosk, ardina catalogue, ardina customer e ardina capture. Foi me então proposto criar uma imagem uniforme para estes seis serviços.

Foi então necessário efetuar um pesquisa, no entanto devido à singularidade deste serviço não encontrei exemplos que considere pertinentes para além da imagem que já possuía (Fig.10).



Figura 10. Antigo logo ardina

III.5.3. Conceito e Arte Final

Inicialmente foi necessário determinar o que se pretendia para a nova entidade dos produtos ardina, ficou definido que deveriam ser criados seis logotipos que identificassem as características de cada serviço, no entanto deviam possuir uma imagem coerente entre eles de forma a ficar perceptível que apesar de serem serviços distintos pertencem ao mesmo produto.

Houve a tentativa de criar uma nova imagem baseada na já existente referenciando graficamente o ardina. Porém apesar de poder ser um caminho interessante constatou-se que não iria de encontro ao pretendido.

Sendo assim determinou-se que o passo a seguir seria a criação de uma imagem mais atual e que evidenciasse o fim de cada serviço. Posto isto, iniciou-se um longo processo de criação, tendo sido feitas várias propostas, muitas delas não passaram de esboços que foram reprovados consecutivamente pela administração. Após diversas tentativas chegamos a um resultado próximo do final. Este resultado culminou num hexágono em

que cada face da forma representava cada um dos serviços ardina, para evidenciar e facilitar o reconhecimento de cada serviço foi atribuído uma cor distinta a cada um deles. Sendo assim cada serviço ardina possuía uma cor e um ícone representativo do serviço.

Visto que os logotipos são para usar maioritariamente em ambientes virtuais, utilizaram-se cores chamativas que de algum modo suscitam curiosidade no utilizador.

Quanto às fontes utilizadas foram, “lato 27 light” e a “lato 17 bold”. A escolha desta font deve-se principalmente ao seu comportamento em dispositivos digitais, no entanto a harmonia e a elegância da mesma também contribuíram para esta escolha.

Para que os logotipos resultem graficamente deve ser respeitada a sua área de proteção. Para além disso não devem ser submetidos a reduções e deformações que dificultem a sua leitura.



Figura 11. Novos logotipos ardina

Conclusão

Devido á expansão da internet e aos dispositivos móveis, que têm vindo a tornar-se cada vez mais populares nas mais diversas áreas de atividade devido à sua simplicidade, funcionalidade, portabilidade e facilidade de utilização (Myers et al, 2004) existe assim uma necessidade de criar interfaces eficientes e que beneficiem questões como a usabilidade e a comunicação.

Derivado a este “fenômeno” tecnológico as empresas perceberam a importância de um website. Sendo este uma forma de divulgação simples e relativamente acessível economicamente, permitindo assim a apresentação da empresa e dos seus produtos em qualquer hora e em qualquer lugar.

Tendo em conta estes conceitos como ponto de partida para o estágio, foi possível definir objetivos práticos e claros para o estágio. Desta forma, colocados os objetivos como o desenvolvimento de websites e uma aplicação para dispositivos móveis.

Apesar do meu progresso como aluno da UBI, tinha claro que não tinha completa preparação para o mundo do trabalho, nesse sentido a realização deste estágio foi bastante positiva, tendo contribuído significativamente para as minhas capacidades enquanto designer. Compreendo, agora, a importância da interligação e o equilíbrio necessário entre a aplicação teórica com a pratica. Um aspeto muito positivo desta experiência foi a colaboração com diversos profissionais da Dom Digital, claramente beneficiei do fato de me ter sido dada a oportunidade de integração numa equipa multidisciplinar de trabalho. Para além do acima dito, poder trabalhar em articulação com o programador responsável ajudou grandemente o meu processo de aprendizagem e impulsionando as minhas capacidades enquanto designer.

Concluo referindo que, não foi apenas uma interessante experiência profissional, como foi também uma importante etapa e experiência pessoal. Este estágio foi muito enriquecedor pela perspetiva da aprendizagem com profissionais experientes da área e de outras áreas complementares. Igualmente enriquecera, pelo verdadeiro contacto com a realidade dos clientes, das ferramentas que tantas vezes implica constrangimentos, que tiveram de ser encarados como desafios e por fim solucionados.

Bibliografia

ADRIAN, Holzer e Jan ONDRUS. (2011). Mobile application market: A developer's perspective. *Telematics and Informatics*, 28(1):22 – 31.

ALVES, L. (2011). Um aplicativo baseado em inteligência coletiva para compartilhamento de rotas em redes sociais.

Android (2011) Design Guidelines version 1.1. [app]

Apple (2014). iOS UI Element Usage Guidelines. Apple Inc, Cupertino, Califórnia. [app]

Bond, simon (2011). Meet the screens. BBDO and Proximity Worldwide, Nova Iorque, EUA.

ERIC K. Clemons. (2009). Business models for monetizing internet applications and web sites: Experience, theory, and predictions. *Journal of Management Information Systems*, 26(2):15 – 41.

HARTSON, H.R. (1998) "Human-Computer Interaction: Interdisciplinary roots and trends". In *The Journal of System and Software*, 43, 103-118.

Hinman, Rachel (2012), *The Mobile Frontier: A Guide for Designing Mobile Experiences*.

Rosenfeld Media, LLC: Brooklyn, Nova Iorque, EUA.

HORINE, Gregory M. (2009). *Absolute Beginner's Guide to Project Management*. 2. ed. Estados Unidos: Que.

JOHNSON, S. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2001.

LEMOS.A "Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais", 1997,

LEMOS.A (1997). *Cibercultura e Mobilidade: a Era da Conexão*. Brasil

LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência*. São Paulo: Editora 34, 1993.

MARCOTTE, Ethan (2011). *Responsive Web Design*. A Book Apart, Nova Iorque Vasile.

MYERS, B. A., NICHOLS, J., WOBBERCK, J.O. E MILLER, R.C. (2004). Taking Handheld Devices to the Next Level. In:IEEE Computer Society. December. 38,pp.

PIERRY, M., O'HARA, K., SELLEN, A., BROWN, B. E HARPER, R. (2001). Dealing with Mobility: Understanding Access Anytime, Anywhere in: ACM Transaction on Computer-Human interaction. Volume N° 8, December. pp. 323-347.

PORTNY, Stanley E. (2007). Project Management for Dummies. 2. ed. Indianapolis: Wiley.

PREECE, J.; Rogers, Y.; Sharp, E.; Benyon, D.; Holland, S.; Carey, T. (1994). Human-Computer Interaction. Addison-Wesley.

TSELENTIS, JASON (2012). The Graphic Designer's Electronic-Media Manual. Rockport, Beverly, Massachusetts, EUA

WILLS, S. (2001). Wireless, Mobile & Handheld: Where Are Our Teachers and Students Going with their Computers. EDUCAUSE, Gold Coast, Australia, May.

Wheeler, A. (2013). Designing Brand Identity - An Essential Guide For The Whole Branding Team, 4th edition. John Wiley & Sons: Hoboken, Nova Jérσία, Nova Iorque, EUA.

Windows 8 (2012). User experience guidelines. Microsoft, EUA. [app]

Anexos

Anexo 1. Projetos e Processo

Anexo 1.1. Layouts Hotel Sol Neve

| Português ▾ |

HOTEL SOLNEVE
Centro da Covilhã - Serra da Estrela

[Hotel SolNeve](#) [Restauração](#) [A visitar](#) [Programas](#) [Promoções](#)

As Instalações.

O Hotel Solneve tem a solução de alojamento para quem procura o conforto e prestígio de um Hotel único, em plena zona Histórica e Comercial no centro da Cidade da Covilhã.

Disponos de:

- Quarto
- 50 quartos e 3 suítes
- Restaurante
- Piscina interior / sazonal
- Ar condicionado / aquecimento
- Cofre Digital nos quartos
- Mini Bar
- Secador de cabelo
- Televisão
- TV satélite
- Telefone
- Internet de Banda Larga, Wireless total liberdade de navegação, de acesso e gratuita.
- Suite (superior) com cadeira de massagens (som stress, bom estar)
- Sala de Estar
- Bar
- Instalações para pessoas com deficiência motora.
- Quartos de nível Superiores (WC com banheira de hidromassagens)

Check-In

04-11-2013

Check-Out

04-11-2013

Nº Adultos **2**

Reserve já!

Meteorologia.

Contacte-nos!

eMail

Telefones:
275331442 | 275323001

Fax:
275 314 773

Morada:
Hotel Solneve - Hotestrela,ldª
Rua Visconde da Coriscada, 126
6200 - 077 Covilhã

Siga-nos em:

Hotel Solneve | Restauração | A visitar | Programas | Promoções

Figura 12. Layout Hotel Sol Neve, página instalações



Covilhã.

This is Photoshop's version of Lorem Ipsum. Proin gravida nibh vel velit auctor aliquet. Aenean sollicitudin, lorem quis bibendum auctor, nisi elit consequat ipsum, nec sagittis sem nibh id elit. Duis sed odio sit amet nibh vulputate cursus a sit amet mauris. Morbi accumsan ipsum velit. Nam nec tellus a odio tincidunt auctor a ornare odio. Sed non mauris vitae erat consequat auctor eu in elit. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Mauris in erat justo. Nullam ac urna eu felis dapibus condimentum sit amet a augue. Sed non neque elit. Sed ut imperdiet nisi. Proin condimentum fermentum nunc. Etiam pharetra, erat sed fermentum feugiat, velit mauris egestas quam, ut aliquam massa nisl quis neque. Suspendisse in orci enim. This is Photoshop's version of Lorem Ipsum. Proin gravida nibh vel velit auctor aliquet. Aenean sollicitudin, lorem quis bibendum auctor, nisi elit consequat ipsum, nec sagittis sem nibh id elit. Duis sed odio sit amet nibh vulputate cursus a sit amet mauris. Morbi accumsan ipsum velit. Nam nec tellus a odio tincidunt auctor a ornare odio. Sed non mauris vitae erat consequat auctor eu in elit. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Mauris in erat justo. Nullam ac urna eu felis dapibus condimentum sit amet a augue. Sed non neque elit. Sed ut imperdiet nisi. Proin condimentum fermentum nunc. Etiam pharetra, erat sed fermentum feugiat, velit mauris egestas quam, ut aliquam massa nisl quis neque. Suspendisse in orci enim. This is Photoshop's version of Lorem Ipsum. Proin gravida nibh vel velit auctor aliquet. Aenean sollicitudin, lorem quis bibendum auctor, nisi elit consequat ipsum, nec sagittis sem nibh id elit. Duis sed odio sit amet nibh vulputate cursus a sit amet mauris. Morbi accumsan ipsum velit. Nam nec tellus a odio tincidunt auctor a ornare odio. Sed non mauris vitae erat conse-

Serra da Estrela.

Para além de respirar ar puro, apreciar as paisagens, a natureza. Há lugares a visitar:

Penhas da Saúde, Nossa Senhora da Estrela
Vale glaciér do Zêzere
Pôço do Inferno
Cântaro - Gordo, Magro e Raso
Nave de Stº António
Torre - 2000m
Lagoa Comprida
Vale do Rossim
Cabeça do Velho
Mondeguinho
Lago do Viriato

Siga-nos em:



Hotel Solneve | Restauração | A visitar | Programas | Promoções

Check-In

04-11-2013

Check-Out

04-11-2013

Nº Adultos 2

Reserve já!

Meteorologia.



Contacte-nos! eMail

Telefones:
275331442 | 275323001

Fax:
275 314 773

Morada:
Hotel Solneve - Hotestrela, Idª
Rua Visconde da Coriscada, 126
6200 - 077 Covilhã

Anexo 1.2. Layouts Associação de Futebol da Guarda

The image shows a screenshot of the Associação de Futebol da Guarda website. At the top, there is a navigation menu with links: Instituição, Comunicados, Secretaria Online, Gabinete Técnico, Arbitragem, Campeonatos, Notícias, and Contactos. Below the menu is the website's logo and the text "Associação de Futebol da Guarda Desde 1940".

The main content area is divided into several sections:

- Destaque da Semana.** A large image of a football match with the text "Quadro de Arbitros Futebol 11. 2013/14" and a "Ver Mais" button.
- A row of logos for "LUBRIFICANTES" (with a gear icon), "CASA" (with a house icon), and "CIVIL CASA" (with a house icon).
- Noticias Gerais.** A grid of five news items, each with a thumbnail image, a title, a short description, and a "Ver Mais" button. The items are: "Curso de Massagista", "Curso de Treinadores de Futebol - 1º Nivel.", "Curso de Treinadores de Futebol 11 - 1º. e 2º. Nivel.", "Seguro Desportivo.", and "FFF Comunicado Oficial Nº1 2013 | 2014".
- Comunicados.** A grid of five announcement items, each with a thumbnail image, a title, a date, and a "Ver Mais" button. The items are: "Com. of. Nº09- C.B.", "Desistência Campeonato Distrital Infantil Série 'C'.", "Desistência Campeonato Distrital Juvenil.", "Rola Oficial Futsal.", and "Castigos que tramitam para 2013-2014".
- Alterações | Notas Informativas.** A grid of two items: "Fichas de Jogo" and "Alteração Nº 10".
- Fórum.** A section with a red header and a list of forum topics, including "Campeonato Distrital.", "Campeonato Senior Feminino Futsal.", "Pedido de desculpa GD Trancoso.", and "Campeonato Distrital.", each with a date and time.
- Galeria.** A large image of a football team in red and white kits, with a "Ver Mais" button below it.
- Inquérito.** A poll titled "Que opinião tem do novo site da Associação de Futebol da Guarda." with radio button options: "Gosto muito.", "Gosto.", "Gosto Pouco.", and "Não Gosto?". A "Total" bar and a "Ver Resultados" button are also present.
- Mapa do site.** A footer section with a grid of links for various website areas: Instituição, Secretaria Online, Farmação, Notícias, Comunicados, Gabinete Técnico, Arbitragem, Campeonatos, Contactos, and Links Úteis.

At the bottom of the page, there is a small copyright notice: "© Associação de Futebol da Guarda - Serviços Internet, Dom Digital, Lda".

Figura 14. Layout da Home page Associação de futebol da Guarda

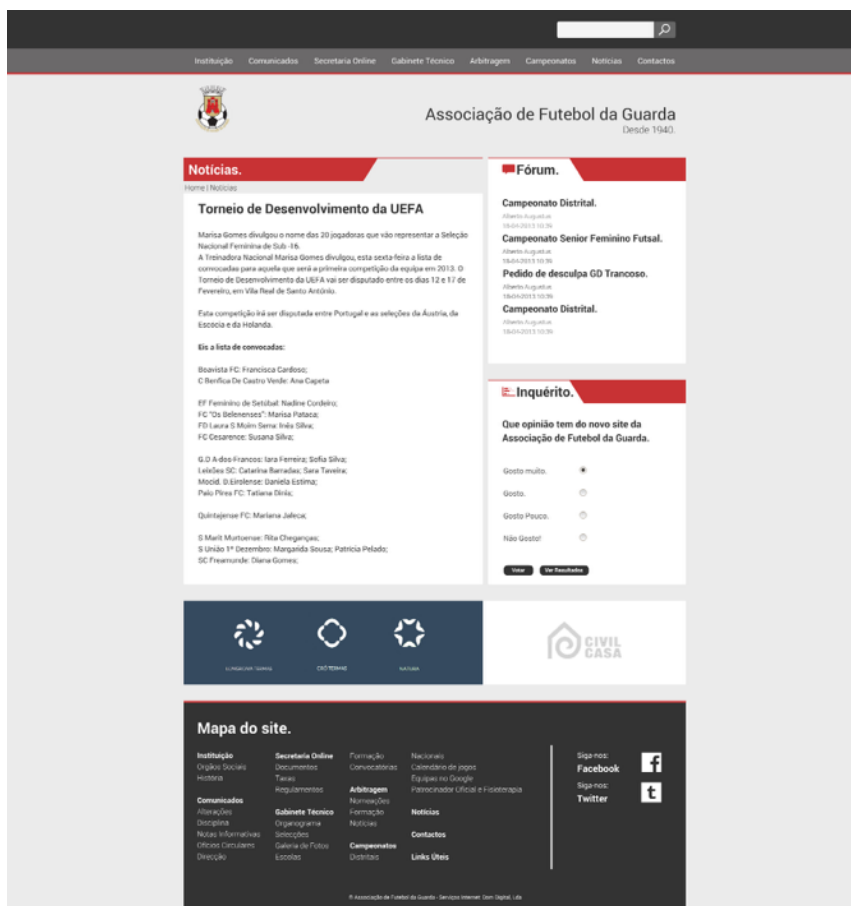


Figura 15. Layout de página interior Associação de futebol da Guarda

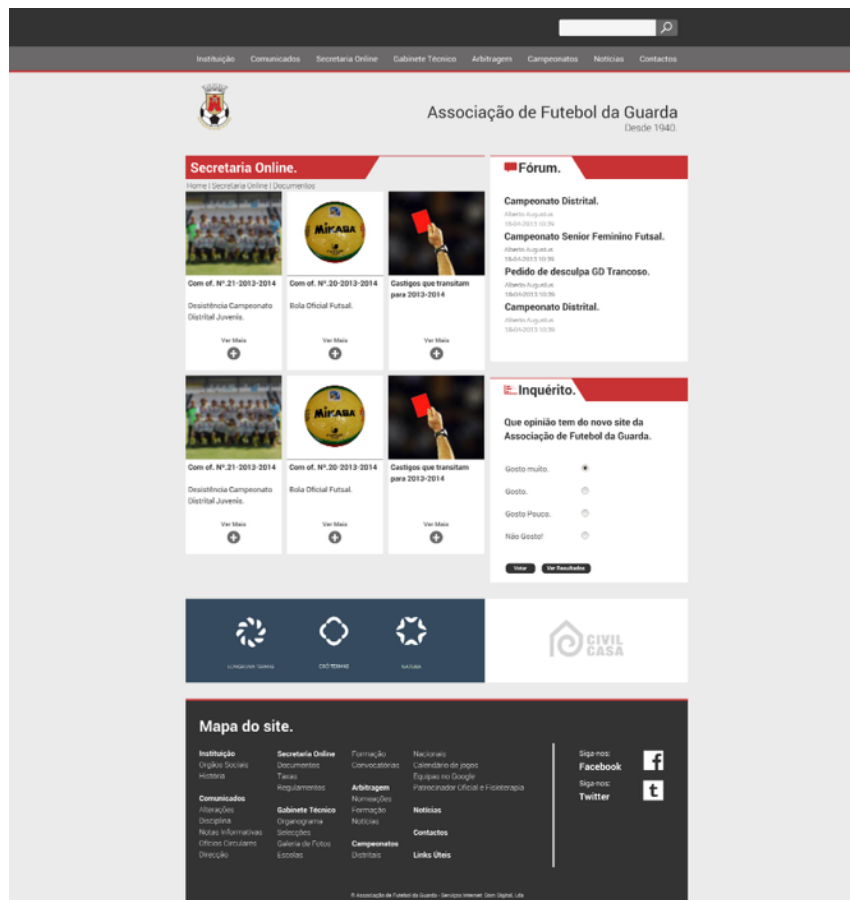


Figura 16. Layout de página interior dois Associação de futebol da Guarda


Anexo 1.3. Layouts Solar dos Cerveiras

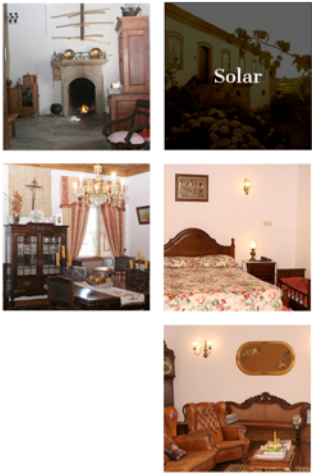
Home Programas Reservas

Solar
— dos —
Cerveiras

Eventos Região Contactos

Reservas
— On-line —





O Solar.

O Solar dos Cerveiras - casa de Turismo de Habitação - situa-se em Mesquitela, Concelho de Celorico da Beira no Parque Natural da Serra da Estrela, Portugal.

Actualmente o Turismo de Habitação Solar dos Cerveiras dispõe de 9 quartos com casa de banho privativa, telefone directo, televisão (com TV cabo) , acesso à internet, e aquecimento central. Todos os hóspedes têm acesso à sala de jantar, cozinha, sala de estar com uma mini biblioteca e a todo o espaço envolvente (jardins e outras áreas de lazer).

O Solar de Cerveiras possui ainda uma sala multiusos com TV, videoprojector, quadro branco, etc. ideal para qualquer tipo de evento empresarial (acções de formação, reuniões de direcção, etc.).

Um Solar com história ...

Aqui, estamos em presença de uma casa muito antiga, encontrando-se nela sucessivas adaptações através dos tempos, sendo visíveis algumas partes do séc. XVI. As alterações no interior e no exterior culminaram sucessivamente nos séc. XVIII e XIX. A fachada principal é muito expressiva, possuindo uma escadaria em granito primorosamente lançada. A casa é mantida na família há várias gerações. Nela nasceram algumas personalidades de relevo, entre elas, conta-se Frei Apolinário Cerveira, Monge da Ordem de S. Bernardo, Doutorado em Teologia na Universidade de Coimbra, em 18 de Julho de 1807. Consulte as nossas promoções.

© 2013 Solar dos Cerveiras - Serviço de Internet: Dom Digital, Lda


 

Figura 17. Layout de página Solar dos Cerveiras



Figura 18. Layout de página Solar dos Cerveiras, acima da dobra



Contactos.

📍 **Morada:**
Solar Dos Cerveiras - Turismo De Habitação, LDA
Rua Dr. António Marques Fernandes
6360 - 100 Mesquitela - Celorico Da Beira

Diogo José Cerveira Da Cunha Barata - Sócio Gerente

☎ **Telem - 962 723 251**
☎ **Tel - 271 776 122**
☎ **Fax - 271 776 737**
✉ **Email - reservas@soldoscerveiras.com**

Fale Conosco:

Nome: e-mail:

Mensagem:

Figura 19. Layout de página Solar dos Cerveiras, contactos

Anexo 1.4. Esboços aplicação turismo da Guarda

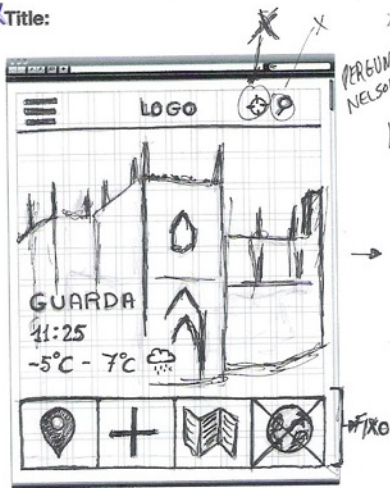
PÁG. 1

Project Name GUIA GUARDA

Date 24.12.13

☉ → APARECE SÓ QUANDO ABRIREMOS O MAPA OU A LOCALIZAÇÃO NO "ADDPOINT"

X Title:



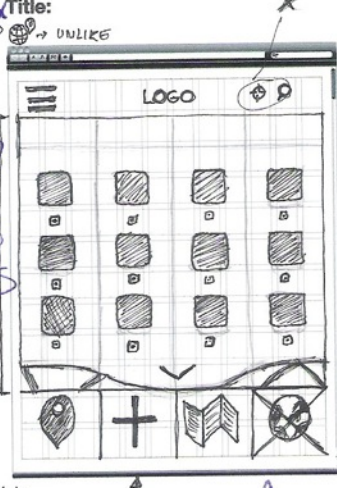
Sketch #: "HOME"
Resolution: 640 x 960 (IPHONE4)
Rating ★★★★★

X Title:



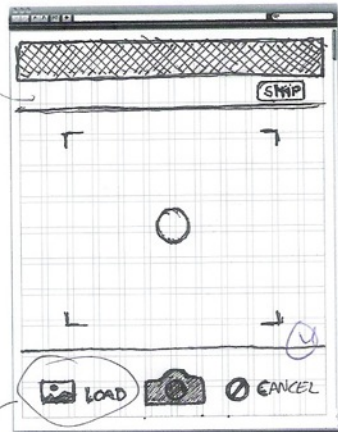
Sketch #: PDI - MAPA
Resolution:
Rating ★★★★★

X Title:



Sketch #: PDI - FILTROS
Resolution:
Rating ★★★★★
coloca como na país 2

Title:



Sketch #: ADD POINT (PÁG-2)
Resolution:
Rating ★★★★★

ADD POINT
↳ FOTO
↳ NOME DO PONTO
↳ LOCALIZAÇÃO
↳ GÊNERO
EX: CAFE LOJA

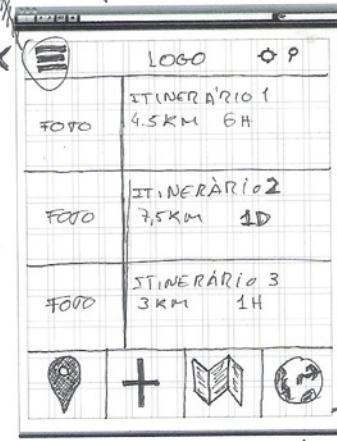
volta a tirar. ou utilizar como no sales Force 1. - Predefinição do aparelho.

Title: POTEIRO



Sketch #: POTEIRO
Resolution:
Rating ★★★★★

Title: VISTA PDI EM LISTA.



Sketch #: ~~...~~
Resolution:
Rating ★★★★★
*

Figura 20. Esboço 1 aplicação turismo da Guarda

Project Name GUIA GUARDA

Date 26.12.13

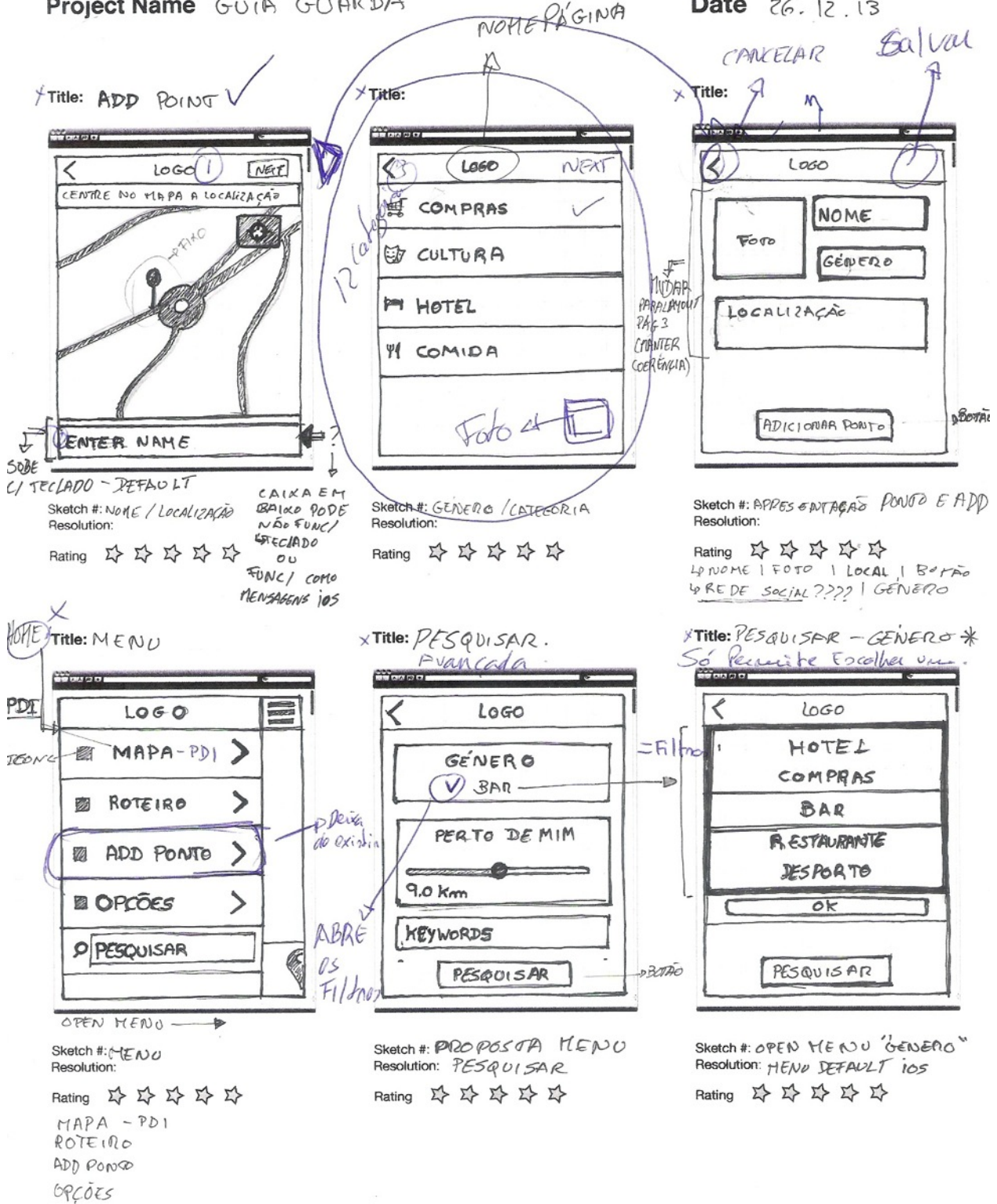
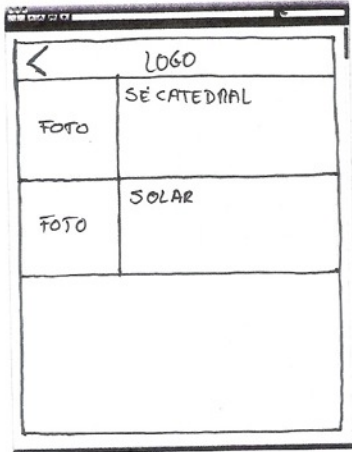


Figura 21. Esboço 2 aplicação turismo da Guarda

Project Name *GOIA GUARDA*

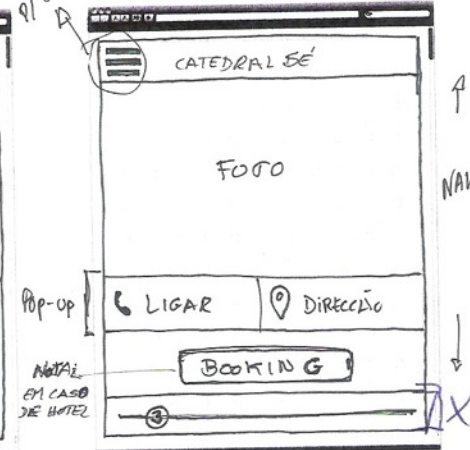
Date 26.12.13

* Title: RESULTADO PESQUISA



Sketch #:
 Resolution:
 Rating ☆☆☆☆☆

SETP: P1 ORA'S X Title: PÁGINA PDI ✓



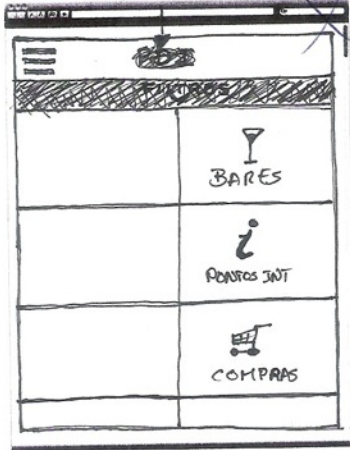
← SLIDE PARA →
 SOLAR
 Rating ☆☆☆☆☆
 REDES SOCIAIS? | DIRECCÃO
 RESUMO | FOTOS | OPINIÃO
 HOTELS - BOTÃO PARA BOOKING

* Title: PÁGINA PDI ✓



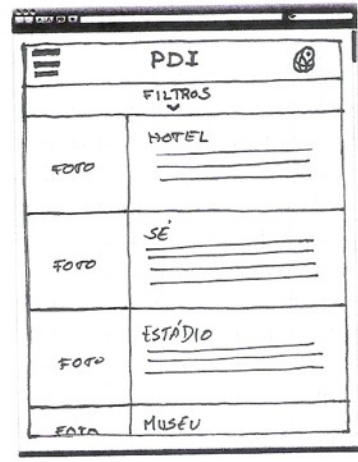
Sketch #:
 Resolution:
 Rating ☆☆☆☆☆

ROTEIRO
 Title: ~~ROTEIRO~~ ROTEIRO



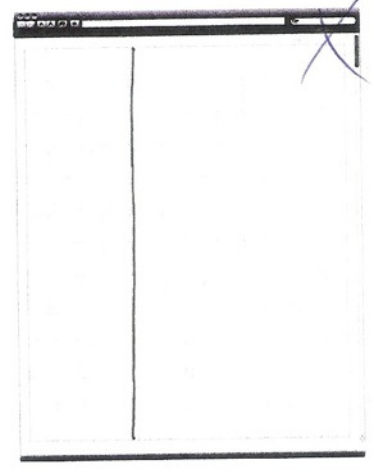
Sketch #:
 Resolution:
 Rating ☆☆☆☆☆
 X

* Title: VISTA PDI EM LISTA ✓



Sketch #:
 Resolution:
 Rating ☆☆☆☆☆
 *

Title:



Sketch #:
 Resolution:
 Rating ☆☆☆☆☆
 X

Figura 22. Esboço 3 aplicação turismo da Guarda

Project Name *GUIA GUARDA*

Date *26.12.13*

Title: *OPÇÕES / PREFERÊNCIA* ✓

Sketch #: _____
Resolution: _____
Rating ☆☆☆☆☆

Title: *ROTEIRO* ✓

Sketch #: _____
Resolution: _____
Rating ☆☆☆☆☆

Title: *MAPA ROTEIRO* ✓

Sketch #: _____
Resolution: _____
Rating ☆☆☆☆☆

Title: *LISTA ROTEIRO* ✓ *voltar MAPA*

Sketch #: _____
Resolution: _____
Rating ☆☆☆☆☆

Title: *PÁGINA BAR.* ✓

Sketch #: _____
Resolution: _____
Rating ☆☆☆☆☆

DIRECTION
CONTACT
INFO
COMUNIDADE
RATING
REDES SOCIAIS
FOROS

Title: _____

Sketch #: _____
Resolution: _____
Rating ☆☆☆☆☆

Figura 23. Esboço 4 aplicação turismo da Guarda

Project Name GUIA . GUARDA

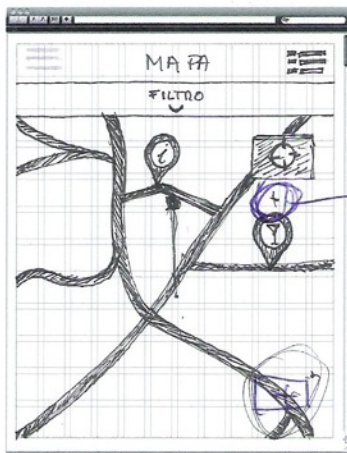
Date 27.12.13

Title: HOME



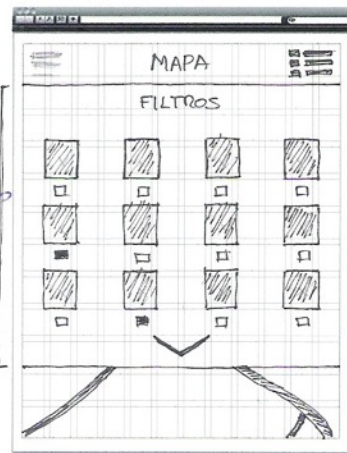
Sketch #: *Sair*
Resolution: *Permanece*
Rating ★ ★ ★ ★ ★

Title: MAPA



Sketch #:
Resolution:
Rating ★ ★ ★ ★ ★

Title: FILTROS



Sketch #:
Resolution:
Rating ★ ★ ★ ★ ★

Title: VISTA DOS PONTOS EM LISTA



Sketch #:
Resolution:
Rating ★ ★ ★ ★ ★

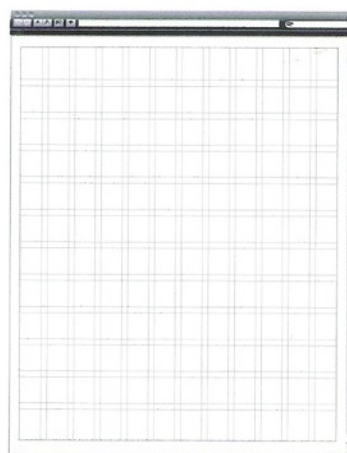
Title: PONTO PÁG INT



Sketch #:
Resolution:
Rating ★ ★ ★ ★ ★

- FOTOS
- CONTACTOS
- O INFO
- D COMUNIDADE
- RATING
- REDES SOCIAIS

Title:



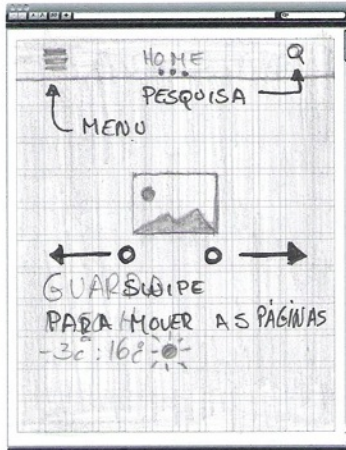
Sketch #:
Resolution:
Rating ★ ★ ★ ★ ★

Figura 24. Esboço 5 aplicação turismo da Guarda

Project Name

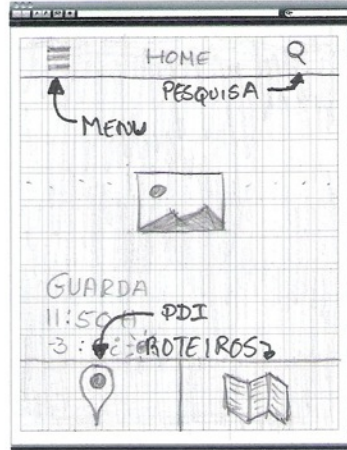
Date 27.12.13

Title: Instructions APP



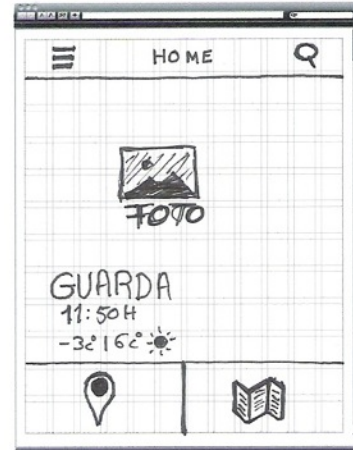
Sketch #:
Resolution:
Rating ★★★★★

Title: Instruções APP



Sketch #:
Resolution:
Rating ★★★★★

Title: HOME. 1



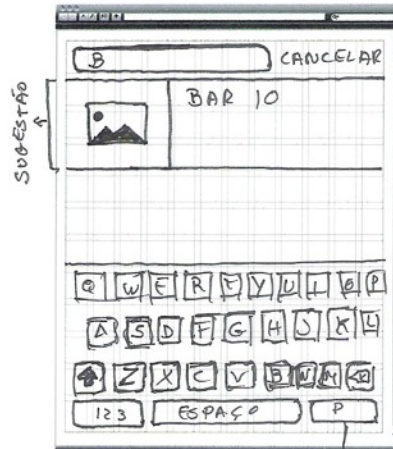
Sketch #:
Resolution:
Rating ★★★★★

Title: HOME 2



SWIPE → NA VUAGA
Sketch #:
Resolution:
Rating ★★★★★

Title: HOME



Sketch #:
Resolution:
Rating ★★★★★

Title:



Sketch #:
Resolution:
Rating ★★★★★

Figura 25. Esboço 6 aplicação turismo da Guarda

Anexo 1.5. Layouts aplicação turismo da Guarda

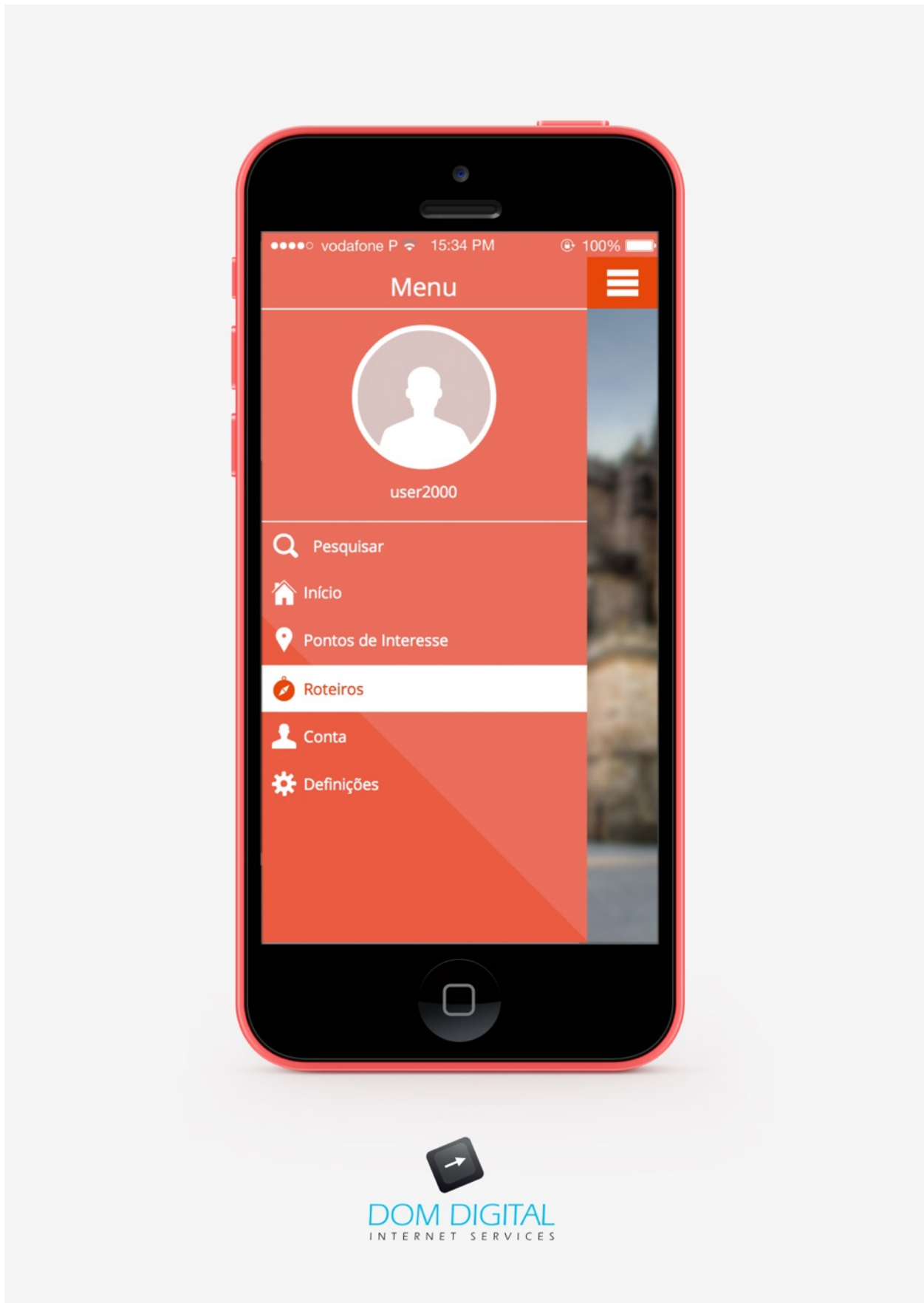


Figura 26. Menu aplicação turismo da Guarda



Figura 27. Mapa aplicação turismo da Guarda

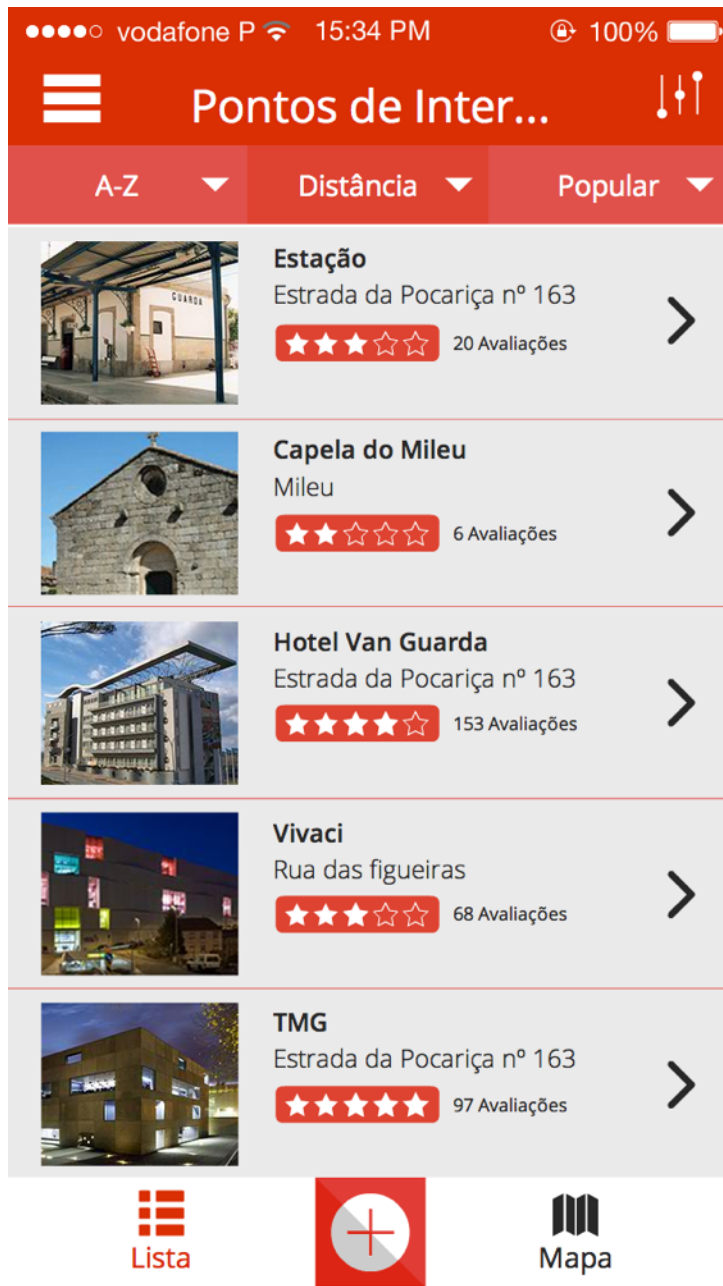


Figura 28. Lista de Pontos, aplicação turismo da Guarda



Figura 29. Menu roteiros, aplicação turismo da Guarda

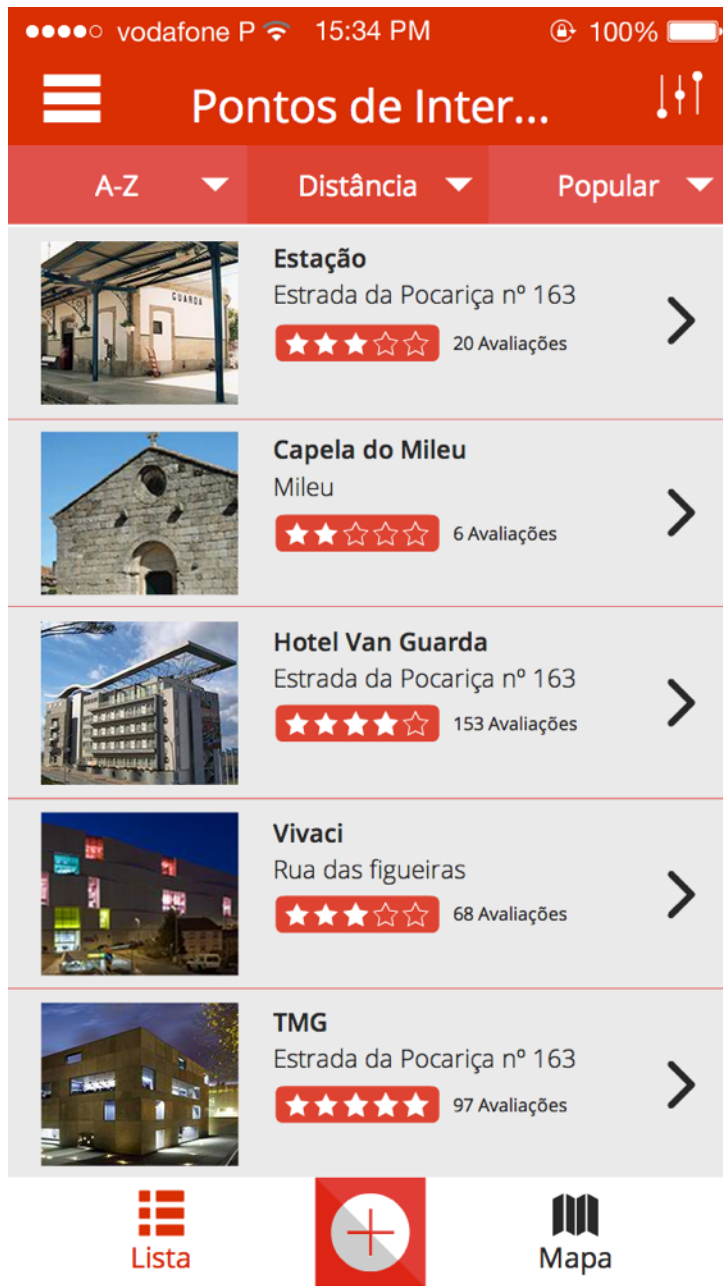


Figura 30. Menu pontos de interesse aplicação turismo da Guarda

Anexo 1.6. Esboços logotipos ardina

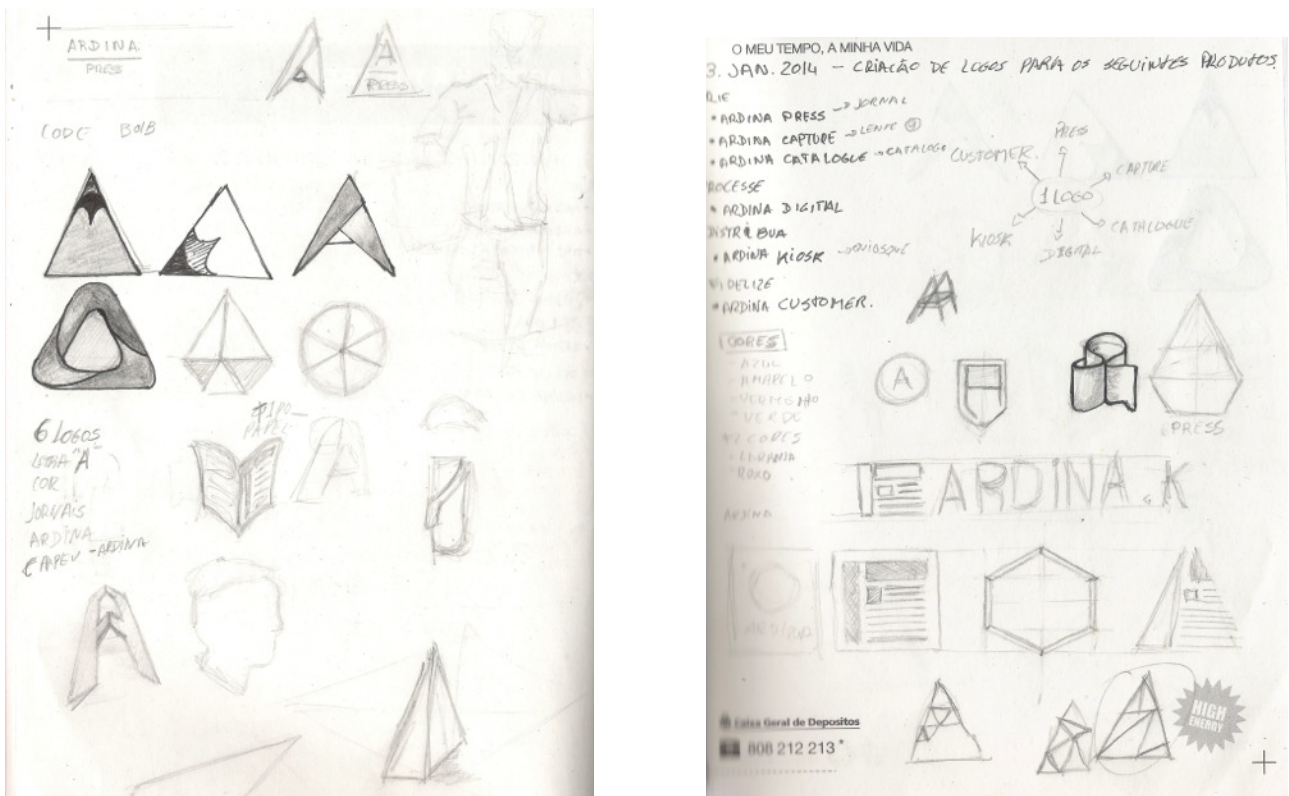


Figura 31. Esboços ardina



Figura 32. Esboços digitais ardina

Estrutura

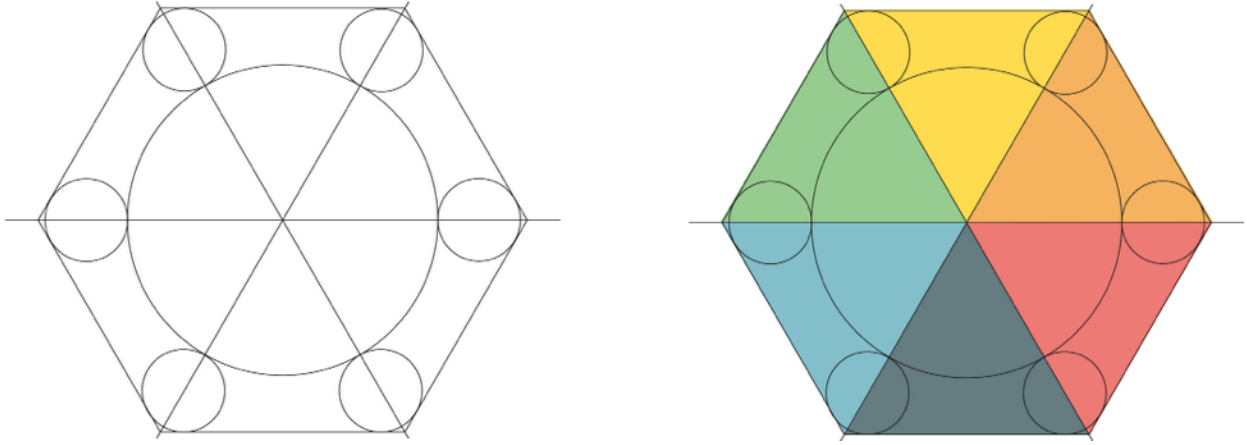


Figura 33. Esboço de estrutura

Anexo 1.7. Logotipos ardina



Figura 34. logotipo ardina



Figura 35. Grupo de logotipos ardina



ARDINA

Lato 27 Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Lato 17 Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Figura 36. Fonte dos logotipos ardina

Anexo CD