

LABORATÓRIO MULTILINGUAGENS: A CONSTRUÇÃO DE UM HOTSITE PARA UM EVENTO EDUCACIONAL

**GABRIEL ARENA CABRAL¹; MARCOS AURÉLIO DA SILVA²; KAUÃ SOARES
DE CARVALHO³; ALINE GOULART DA SILVEIRA⁴; AIANA SILVEIRA
BILHALVA⁵; RITA DE CÁSSIA SOUZA SOARES RAMOS⁶**

¹*Universidade Federal de Pelotas – arenovisk@hotmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – marcosmartins19952@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – kaua.carvalho.lam@gmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – alinegsilveira@live.com*

⁵*Universidade Federal de Pelotas – aiana_bilhalva@hotmail.com.com*

⁶*Universidade Federal de Pelotas – rita.ramos@ufpel.edu.br*

1. INTRODUÇÃO

O trabalho foi desenvolvido pelo LAM, Laboratório Multilinguagens, um subprojeto do LIFE, Laboratório Interdisciplinar de Formação de Educadores, da CAPES. O GEPAM, Grupo de Estudos e Iniciação à Pesquisa na Área da Matemática, é outro subprojeto do LIFE, vinculado ao LAM, e é responsável pela realização do EGEPAM, Encontro Gaúcho do Grupo de Estudos e Iniciação à Pesquisa na Área da Matemática. Subprojeto do LAM, o LVM, Laboratório Virtual Multilinguagens, tem como objetivo criar conteúdo digital para tais projetos.

Para além de abrigar informações sobre o II EGEPAM, foi criado um hotsite que torna possível a inscrição no evento e o envio de trabalhos acadêmicos, também como um mapa de como chegar, descrição, e dados de contato.

Através de um trabalho colaborativo estudantes e profissionais de diferentes áreas do conhecimento são capazes de solucionar problemas que dificilmente conseguiriam sozinhos, segundo GARCIA (2009, apud AZEVEDO et al, 2015)

O processo utilizado para alcançar o objetivo ocorre pela metodologia de fundamentos teóricos de GARRET (2001, apud CASANOVA et al, 2016), para desenvolver uma superfície digital que seja funcional e otimizada com base em estudos de usabilidade.

Por meio deste documento será explicada a criação da plataforma web realizada pelo designer digital como ferramenta de auxílio e facilitando o envio de trabalhos acadêmicos.

2. METODOLOGIA

O objetivo do projeto era criar uma plataforma digital sobre o evento EGEPAM, de forma com que compactuasse com a identidade visual do GEPAM e facilitasse o envio de documentos acadêmicos pela web.

Foi feita uma pesquisa com os órgãos responsáveis, LIFE, LAM, LVM e GEPAM sobre o funcionamento de um evento acadêmico. Anotou-se tudo que era necessário ter no portal e foi pensado em como construir tudo com uma usabilidade otimizada, seguindo os métodos de GARRET (2001), tendo como objetivo final uma boa interface para os usuários, sendo a construção dividida em planos: plano da estratégia (i), onde é pensada a necessidade por meio de pesquisa com o usuário e os objetivos do site; plano do escopo (ii), onde são definidas as funcionalidades do site e especificações de conteúdo; plano da estrutura (iii), se pensa no design de interação usando arquitetura de informação, define como usuários navegam pela página e onde as funcionalidades ficam;

plano do esqueleto (iv), é a parte concreta do plano da estrutura, onde são definidas as divisão de colunas, colocação de botões e blocos de texto, e concretizados o design de informação, design de interface e a navegação; e por fim o plano da superfície (v), onde é finalizado o design visual.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O GEPAM abrange cerca de 7 polos, tendo como objetivo a discussão do ensino de matemática. Para aproximar os polos, o órgão realiza um evento sobre o assunto, o EGEPAM, onde o objetivo é apresentar e avaliar trabalhos no ensino de matemática. A demanda era criar uma interface que pudesse comunicar os polos com uma plataforma de envio de documentos.

Foi então pensada em uma interface que suprisse essa demanda usando a metodologia de GARRET (2011), sendo otimizada e simples, pensando na facilidade do usuário.

Utilizou-se uma estética de design minimalista, que se baseia na simplicidade de formas, seguindo FERREIRA (2011, apud AZEVEDO et al, 2015).

O hotsite é intuitivo e simples, com uma estrutura rasa e ampla, baseado em ROYO (2008), sendo necessário apenas rolar a página para baixo para acessar o restante do conteúdo.

O envio de formulários foi feito pela plataforma do Google Docs, por ser uma plataforma já conhecida e, sendo assim, não seria necessário programar um novo sistema de envio, foi inserido dentro do hotsite.

Por não conter muitas informações, foi criado um layout em página única, todas as informações presentes na mesma guia, seguindo o contexto minimalista.

A paleta de cores foi mantida a original do GEPAM, seguindo a identidade visual definida anteriormente por AZEVEDO (2005). Em geral, é formado por cores neutras, como preto e branco nos botões, mas utiliza ênfase em partes com amarelo, cor do GEPAM.

Como o evento abrange vários polos e pessoas de cidades de fora, foi incorporado um mapa de como chegar ao local, fornecido pelo Google Maps, plataforma usada em celulares e GPS, pensando no acesso do usuário.

O hotsite foi hospedado dentro do portal do LAM, feito por CASANOVA (2016), com uma seção com link para acessá-lo dentro do menu principal.

4. CONCLUSÕES

Entendendo como o evento funciona e se comunicando com os projetos responsáveis, LIFE, LAM, LVM e GEPAM, foi elaborado um briefing para a criação de um hotsite. Usando a metodologia de GARRET (2011), conceitos de ROYO (2008), estética e design minimalista, foi criada uma plataforma intuitiva e simples pensando na experiência do usuário, que tornasse fácil o envio de trabalhos acadêmicos.

Pode-se compreender como o design consegue tornar uma organização de um evento mais fácil, apenas fazendo uma plataforma simples e facilitando o envio de trabalhos, buscando sempre a experiência positiva do usuário.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GARRETT, J.J. **The Elements Of User Experience**. Berkeley, CA: New Riders, 2011.

GARCIA, D.E.S. Aprendizagem a partir do trabalho colaborativo baseado na resolução de problemas. In: DAMIANI, M.F. et al. (Org.) **Trabalho Colaborativo/Cooperativo em Educação: Uma possibilidade para ensinar e aprender**. São Leopoldo: Oikos, 2009. Cap. 6, p.69-85.

FAU-USP. **Minimalismo e Design Minimalista**. Design em Artigos, 29 jun. 2011. Acessado em 29 set. 2017. Online Disponível em: <http://www.designemartigos.com.br/minimalismo-e-design-minimalista/>

ROYO, J. **Design Digital**. São Paulo: Rosari, 2008.

AZEVEDO, A. R; PIZZIO, F. T.; CARDOSO, G. M.; MARTINS, M. A. S; BERNY, J. A.; RAMOS, R. C. S. S. O LIFE como espaço colaborativo e multilinguagem: o design como ferramenta para a educação. In: **I Congresso de Ensino de Graduação da Universidade Federal de Pelotas**. Pelotas: UFPel, 2015.

CASANOVA, L. A; BUENO, B. L. S.; CARDOSO, G. M.; SILVA, I. M. S.; PEREIRA, L. M.; RAMOS, R. C. S. S. Laboratório Multilinguagens: A criação de uma página web através do conceito de aprendizagem multimídia. In: **II Congresso de Ensino de Graduação da Universidade Federal de Pelotas**. Pelotas: UFPel, 2016.