



## REDESIGN DO PORTAL INSTITUCIONAL DA UFPEL: BENCHMARKING E PROTÓTIPOS PARA TESTE A/B DE MENU PRINCIPAL

NICOLE BOHM ARRIECHE<sup>1</sup>; CILENE ESTOL CARDOSO<sup>2</sup>; TOBIAS TESSMANN MULLING<sup>3</sup>

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas – nicole.bohm@ufpel.edu.br*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – cilene.estol@ufpel.edu.br*

<sup>3</sup>*Universidade Federal de Pelotas – tobias.mulling@ufpel.edu.br*

### 1. INTRODUÇÃO

O LABxD (Laboratório de Design de Interação) é um projeto de ensino, pesquisa e extensão dos cursos de Design Digital e Design Gráfico da UFPel. Seu objetivo é aprimorar os alunos em suas habilidades e seus conhecimentos adquiridos durante as disciplinas curriculares, propiciando o desenvolvimento da autonomia e da integração de saberes a partir do desenvolvimento de interfaces digitais concretas e efetivas. Atualmente seus dois grandes projetos em execução são os redesigns do Sistema Cobalto e do Portal Institucional da UFPel. Neste artigo iremos focar no Portal Institucional da UFPel e em alguns recursos utilizados ao longo do projeto para que a experiência do usuário com o novo portal seja otimizada.

Agora, estamos em uma etapa estratégica do projeto. Nela é possível utilizar diversos métodos, técnicas e ferramentas para elaborar uma base de pesquisa consistente com vários parâmetros referenciais. Para este artigo delimitamos duas dessas técnicas: *Benchmarking* e Teste A/B.

*Benchmarking* é uma técnica de análise comparativa para construção de repertório e identificação do estado da arte dentro do escopo do projeto. De acordo com ZABAN (2014) observamos a estratégia e as virtudes dos concorrentes e/ou semelhantes, visando ampliar nosso desempenho.

Já o Teste A/B é uma técnica de comparar duas (A e B) ou mais versões (C/D/...) de uma única variável, para validação de qual das variantes é mais eficaz para determinados usuários. Segundo FONSECA (2018), entre uma versão e outra a mudança pode ser sutil, tal como a cor de um botão, ou bem significativa, como o reposicionamento de todos os componentes da página.

Tanto o *Benchmarking* quanto o Teste A/B são técnicas comparativas, ou seja, sistemas de oposição são construídos estrategicamente para que as características dos objetos de estudo se destaquem com evidência. Segundo CARDOSO:

“O valor diferencial de um signo torna-se evidente quando esse signo é posto em oposição a outros signos. [...] É justamente a organização dos produtos em um sistema de oposição que possibilita a ampliação da percepção dos valores diferenciais entre os produtos analisados.” (CARDOSO, 2017, p. 440)

A partir do exposto, o presente artigo pretende explorar o uso dos sistemas de oposição nessa fase inicial e estratégica do redesign do Portal Institucional da UFPel, principalmente os Testes A/B, e exemplificar como eles podem influenciar positivamente no desenvolvimento de um design de interface.

## 2. METODOLOGIA

Até o presente momento, este estudo tem caráter qualitativo e exploratório. Iniciamos com a realização de uma pesquisa de *Benchmarking*, procurando identificar e selecionar, de modo comparativo, possíveis soluções de menu principal em sites com grandes quantidades de conteúdo. Após a seleção das melhores referências, desenvolvemos várias versões de protótipos interativos digitais, explorando possibilidades de diferentes menus para serem, na sequência deste trabalho, testados junto a usuários do Portal através da técnica de Teste A/B.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Qualquer portal ou site de uma universidade federal sempre apresenta um grande aglomerado de informações, dada a quantidade de conteúdos que precisam ser divulgados aos usuários. Em nossa opinião, o atual portal da UFPel não traz uma solução eficiente para toda essa informação – é muito fácil perder-se navegando pelo menu e suas telas. Por isso, foi necessário repensarmos toda a organização desse conteúdo. Nossa objetivo principal é deixar o site visualmente agradável, intuitivo e, principalmente, acessível, tanto para quem faz parte da UFPel, como para toda a comunidade. Existem diversos obstáculos na estrutura atual do portal (e que dificultam a navegação), desde rótulos confusos até *links* quebrados – e que não levam a lugar nenhum.

Estruturas-padrão e intuitivas de sites sempre trarão o menu em evidência, e isso se faz necessário pois as pessoas já estão acostumadas a interagir com os sites dessa maneira. Nisso nos deparamos com o problema: qual o melhor menu para um portal institucional? A partir dessa questão fez-se necessário entrarmos no processo de *benchmarking*.

Primeiramente, observamos os tipos de menus de outros sites universitários (tanto brasileiros como internacionais). Também procuramos soluções em outras instituições que precisam lidar com um grande aglomerado de informações, como, por exemplo, os museus. Após analisarmos o *layout* de todos esses sites, selecionamos os tipos de menu mais funcionais: menu hambúrguer<sup>1</sup> e variáveis de menus *drop-down*<sup>2</sup>. A partir dessas soluções encontradas, desenvolvemos várias experimentações de protótipos interativos (alternativos/hipotéticos) com a identidade visual da UFPel, de modo a preparar rodadas futuras de testes A/B e, com isso, definir e validar o melhor menu para o Portal UFPel. Construímos *homepages* em que o menu é a única variável a ser analisada. Paralelo a isso, também estamos estudando e organizando a arquitetura de informação e o processo de rotulação, que foram desconsiderados nesses protótipos.

A primeira experimentação foi com o menu hambúrguer (Figura 01), uma versão que esconde as opções de navegação, mas torna a *homepage* mais minimalista. Já a segunda experimentação é o menu *drop-down* na vertical (Figura 02), que pode ser encontrado exposto diretamente na *homepage* da maneira que está na figura, ou surgir após uma primeira interação com o menu hambúrguer.

---

<sup>1</sup> Menu Hambúrguer consiste em três barras horizontais, é um botão normalmente colocado no canto superior de uma interface. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Hamburger\\_button](https://en.wikipedia.org/wiki/Hamburger_button)

<sup>2</sup> Menu *drop-down* é similar a uma lista, que permite que o usuário escolha um valor de uma lista de opções que "caia para baixo". Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Menu\\_drop-down](https://pt.wikipedia.org/wiki/Menu_drop-down)



**Figura 01:** Menu hambúrguer  
**Fonte:** Autora



**Figura 02:** Menu *drop-down* vertical  
**Fonte:** Autora

A solução do menu hambúrguer, por mais que seja intuitiva, não é a mais acessível, visto que se faz necessária uma interação para abrir as opções do menu, tornando maior o caminho que o usuário irá percorrer até o seu objetivo. Por esse motivo a experimentação do menu *drop-down* na vertical foi necessária; assim conseguimos comparar uma variável minimalista com uma mais acessível – e que pode complementar o menu hambúrguer.

Partindo para a terceira (Figura 03) e quarta experimentações (Figura 04), continuamos nos menus *drop-down*, mas agora apresentados de uma forma diferente, na horizontal. Essas opções de *layout* possibilitam um melhor uso do espaço de tela para outros elementos, como, por exemplo, *slideshow/carousel*<sup>3</sup> de notícias.



**Figura 03:** Menu *drop-down* horizontal com maior contraste  
**Fonte:** Autora



**Figura 04:** Menu *drop-down* horizontal com menor contraste  
**Fonte:** Autora

Essas experimentações com o elemento menu permitem observar as possibilidades visualmente diferentes que existem, utilizando soluções já existentes. Apesar de ainda não termos escolhido uma direção exata para seguir, a opção pelo desenvolvimento dos protótipos, tendo o menu como variável, foi determinante para o preparo dos Testes A/B, que serão brevemente realizados, junto a usuários, para a definição final do menu do novo Portal da UFPel.

<sup>3</sup> Um componente para fazer um giro através de elementos (imagens ou slides de texto), como se fosse um carrossel. Disponível em: <https://getbootstrap.com.br/docs/4.1/components/carousel/>



## 4. CONCLUSÕES

Nesse artigo foi possível pontuar, ainda que brevemente, aspectos da etapa estratégica do redesign do Portal Institucional da UFPel. A partir disso, podemos concluir que qualquer processo de design tem um longo caminho a ser percorrido, onde se faz necessária muita imersão e pesquisa para que encontremos a melhor solução, primando pelos usuários e as suas necessidades. Ao longo do processo de design, foi possível perceber a interconexão entre as diferentes técnicas projetuais e como elas podem qualificar o desenvolvimento de determinados componentes (neste caso, o menu), de modo a ter-se um comportamento consistente e funcional, validado pelo próprio usuário, a partir de testes A/B preparados ao longo de um processo que envolve pesquisa comparativa de benchmarking e construção de protótipos interativos.

Utilizar técnicas e ferramentas nessa etapa do projeto se faz importante para evitar retrabalho. Componentes validados junto aos usuários, ao longo de todo o processo de design, aumentam a probabilidade de eficácia e eficiência do projeto e evitam desperdício de tempo.

Ressaltamos por fim que iniciativas como a do LABxD têm urgência, uma vez que o Portal UFPel, que detém tantas informações importantes, tanto para o meio acadêmico quanto para a comunidade, não apresenta atualmente, de modo usável e acessível, seus conteúdos e funcionalidades.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARDOSO, C. **PROCESSOS DE SIGNIFICAÇÃO NO DESIGN: proposta de intervenção para as disciplinas de Semiótica em cursos de graduação em design no Brasil.** 2017 f. 468. Tese (Doutorado em Design) - Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

DUTRA, Rian. **Guia completo de como o UX Designer Trabalha - Problema, Pesquisa, Design e Testes.** 12 fev. 2018. Acesso em 16 jul. 2021. Online. Disponível em: <http://designr.com.br/guia-completo-de-como-o-ux-designer-trabalha-problema-pesquisa-design-e-testes/>

FARIAS, Gabriel. **Benchmarking: O que é? Como fazer?** 04 jul. 2008. Acesso em 14 jul. 2021. Online. Disponível em: <https://medium.com/7bits/benchmarking-o-que-%C3%A9-como-fazer-57639fa3bb9>

FONSECA, Kakau. **Teste A/B: Conheça os dois lados da moeda.** 16 mai. 2018. Acesso em 21 jul. 2021. Online. Disponível em: <https://kakaufb.medium.com/teste-a-b-conhe%C3%A7a-os-dois-lados-da-moeda-2b8a5f4ce413>

ZABAN, Yuri. **Utilizando o Benchmarking no Design.** 23 jul. 2014. Acesso em 14 jul. 2021. Online. Disponível em: <https://webframe.com.br/benchmarking-no-design/>