

DESIGN DA SEÇÃO DE NOTÍCIAS DO NOVO PORTAL DA UFPEL: MAPEAMENTO E PROJETO DE INTERAÇÕES

PÂMELA MARASCA¹; CILENE ESTOL CARDOSO²; TOBIAS TESSMANN
MULLING³

¹Universidade Federal de Pelotas – pamela.marasca@ufpel.edu.br

² Universidade Federal de Pelotas – cilene.estol@ufpel.edu.br

³ Universidade Federal de Pelotas – tobias.mulling@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

O LABxD (Laboratório de Design de Interação) é um projeto que visa organizar ações no domínio de ensino, pesquisa e extensão referentes aos cursos de Design Digital e Design Gráfico e que possui, entre seus projetos, o redesign do Portal da Ufpel. Neste artigo é abordado o desenvolvimento da seção de notícias, tendo como objetivo proporcionar uma melhor experiência no acesso as notícias do portal, a partir da reorganização de conteúdos e visualizações dos mesmos.

Utilizando os princípios de *User experience* (UX), o foco será facilitar e enriquecer a jornada dos usuários, visando proporcionar um consumo de conteúdo relacionado a notícias da maneira mais satisfatória possível, viabilizando o acesso ao mesmo através de diferentes estratégias de organização de conteúdo e navegação.

Sob esta perspectiva, o propósito do trabalho de um Designer de Experiência do Usuário está relacionado ao processo de empatizar, analisar e propor caminhos para que o usuário possua a experiência mais satisfatória possível com o produto (TEIXEIRA, 2014). O artigo também aborda sob diferentes perspectivas a técnica de *Benchmarking*, que tem como premissa uma análise de objetos e/ou interfaces, sendo utilizada desde uma perspectiva comparativa entre produtos similares até uma busca por referências de funcionalidades e estrutura – como a navegação de um site, sistema de menus, etc. Zaban (2014) destaca que o propósito da técnica é ressaltar a estratégia e virtudes identificadas em produtos semelhantes.

2. METODOLOGIA

O processo de redesign abordado neste artigo utiliza a metodologia denominada Duplo Diamante (DESIGN COUNCIL, 2005). Esta metodologia é dividida em quatro estágios diferentes, mapeando as fases convergentes e divergentes do processo da criação dos Designers. Seguindo o processo sequencial, as etapas são nomeadas como “Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar.” Sendo Descobrir/Desenvolver as etapas divergentes e Definir/Entregar as fases convergentes assim facilitando a compreensão e a disseminação de uma cultura focada no design para todas as pessoas interessadas em solucionar as necessidades do projeto, tendo como objetivo criações significativas.

Atualmente o projeto aborda 3 etapas: Na etapa de descobrir foram realizadas 2 entrevistas com o responsável pelo setor de comunicação da UFPEL, bem como pesquisas de *Benchmark*, para uma melhor definição de funcionalidades que poderiam estar presentes na área de notícias. Utilizando o *benchmark* é possível compreender como outros sites semelhantes (de outras universidades e/ou no

mesmo segmento) exibem as informações relacionadas a notícias. Realizar um mapeamento de websites similares foi importante para determinar como a interface da aba de notícias funcionaria. O *benchmark* serviu como inspiração e gerou metas específicas, estabelecendo possíveis requisitos de conteúdo para a seção de notícias do portal UFPEL. Com isso foram definidas algumas estratégias e áreas de destaque, sendo parcialmente implementado na etapa de desenvolver, abordada na próxima seção.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

No processo de redesign o *Benchmark* é uma ferramenta importante na etapa de descoberta; possíveis relações de causa-efeito entre os elementos que configuram produtos e serviços concorrentes contribuem com indicações sobre a configuração da seção de notícias no portal UFPEL. Deste modo a análise de sites institucionais foi de suma importância para identificar o que poderia ser melhorado, a partir da identificação de pontos positivos/negativos, conforme a Figura 1.

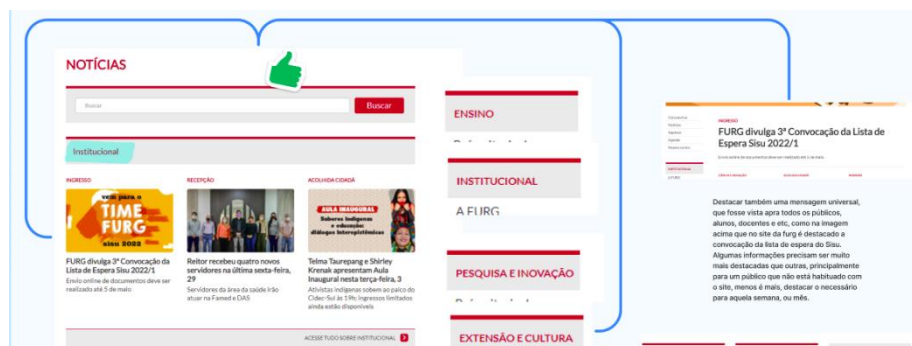


Figura 1: Exemplo *benchmark* website FURG
Fonte: Os autores

No exemplo da Figura 1 foi analisado o site institucional da Universidade Federal do Rio Grande (FURG), especificamente a aba de notícias. No site da FURG, na aba de notícias existem categorizações por notícias (destacado em turquesa na Figura 1), com destaques especiais. Seguindo uma lógica semelhante, melhorar esta função para o Portal UFPEL poderia acarretar em um incremento de eficácia. Na mesma Figura, é possível acessar informações de diferentes tópicos: Ensino, Institucional, Pesquisa e Inovação, o que permite um melhor tráfego entre os usuários na busca por informações.

Considerando os *insights* identificados em websites semelhantes, percebe-se que algumas informações necessitam ser mais destacadas que outras, de modo a proporcionar uma informação relevante aos diferentes públicos. Neste sentido, percebeu-se além do uso de categorias, a utilização de *tags*, sugerindo uma subclassificação de conteúdo dentro das categorias principais. Apesar de possuírem funcionalidades complementares, quando se fala de visibilidade e relevância dentro dos mecanismos de busca, as duas operam de maneiras diferentes. As categorias auxiliam para classificação de um assunto específico enquanto as *tags* servem para “etiquetar” diferentes assuntos dentro de um determinado tema. Deste modo, no *benchmark*, foi analisado *tags* e categorias de alguns sites, quais são: Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Universidade de Brasília (UNB), conforme a Figura 2.



Figura 2: *Benchmark* de categorias de notícias

Fonte: Os autores

Após uma análise das *tags* e categorias dos sites, foi comparado diferentes formas de destacar as mesmas, por exemplo, os campos de *tags* das notícias da UNB são destacados no próprio texto. Deste modo o usuário pode ter um acesso rápido a uma próxima notícia, ou no final escolher as *tags* destacadas no texto.

Além de sites institucionais, foram analisadas estruturas de portais de informações, como o G1, e o UOL; destacam-se como estratégia relevante a categorização fixa para um acesso rápido do usuário. Após a realização da análise, foram realizadas 2 entrevistas com o gestor da área de comunicação da UFPEL, o que contribuiu para a etapa de definição, onde os elementos identificados no *benchmark* puderam ser validados, além de adicionados outros itens e seções relevantes ao âmbito institucional da comunicação da UFPEL. Com a definição de elementos de design, foi então desenvolvido um protótipo de alta fidelidade da home de notícias do portal UFPEL (Figura 3).

No protótipo (Figura 3) foi adicionado um acesso rápido de categorização de pesquisa para o usuário, além da implementação de destaques rápidos fixados na *home* de notícias, como eventos importantes e que seria de suma importância o usuário visualizar de imediato. Além disto, é possível visualizar notícias de cada categoria (Figura 3), que se destaca como “institucional”; ao lado também é fixado as notícias da universidade. Destaca-se também que o usuário possui a opção de fazer uma busca específica se preferir.

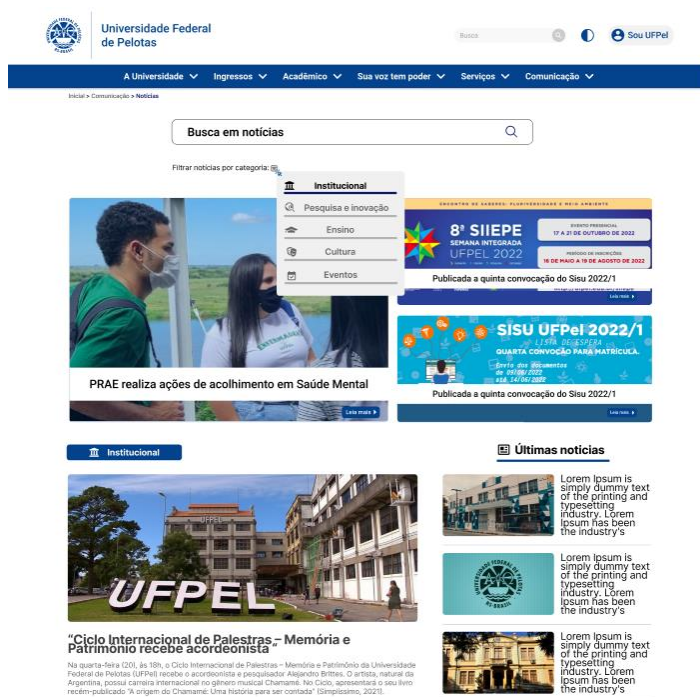


Figura 3: Protótipo área de notícias

Fonte: Os autores

4. CONCLUSÃO

As ações delineadas neste artigo visaram indicar que no estágio atual, o projeto apresenta aplicações significativas para a seção de notícias, proporcionando um conteúdo mais organizado e de acesso mais rápido ao usuário. Neste sentido, a análise de *benchmark* realizada a partir da avaliação dos demais sites institucionais de universidades ou portais de notícias foram de suma importância para coleta de informações, que vieram a auxiliar as tomadas de decisões no projeto. O projeto resultante incluiu um protótipo onde foram adicionados destaques de fácil localização e acesso, foi deixado em evidência o principal serviço da seção de notícias, suas categorias e *tags*. Reitera-se que o resultado de tais técnicas deve ser validado futuramente através de testes com usuários representativos dos alunos, de modo a identificar possíveis ajustes e/ou novas necessidades. Por fim, cabe-se ressaltar que este projeto se encontra em desenvolvimento, portanto novas etapas ainda devem ser acrescentadas, onde diferentes técnicas e abordagens podem vir a ser utilizadas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DESIGN COUNCIL. **A study of the design process**. Artigo, 2005. Online. Disponível em: [https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_Design_Council%20\(2\).pdf](https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_Design_Council%20(2).pdf)
- TEIXEIRA, Fabrício. **Introdução e Boas Práticas em UX Design**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2014.
- ZABAN, Yuri. **Utilizando o Benchmarking no Design**. 23 jul. 2014. Acesso em 28 jul. 2021. Online. Disponível em: <https://webframe.com.br/benchmarking-no-design/>