



PROPOSTA DE INTERFACE WEB DE USUÁRIO PARA PATRIMÔNIO HISTÓRICO

PROPOSED WEB USER INTERFACE FOR HISTORICAL HERITAGE

Milene Rosa de Almeida Moura¹

Luzia Sigoli Fernandes Costa²

Elisa Yumi Nakagawa³

Resumo: Os bens materiais e imateriais das fazendas históricas paulistas são ricas fontes de conhecimento impregnadas de valores simbólicos, representando a trajetória dos poderes constituídos ao longo do tempo e o processo de formação da sociedade. Considerando a internet uma poderosa ferramenta de disseminação de informações, foram analisadas teorias da Interação Humano-Computador, a fim de constituir elementos norteadores para o desenvolvimento de uma interface voltada à disseminação desses bens. O estudo, inicialmente exploratório, possibilitou conhecer as principais teorias da Interação Humano-Computador e construir o referencial teórico. Quanto à natureza, trata-se de pesquisa aplicada, por propor uma solução para a disponibilização dos bens patrimoniais por meio da internet, apoiando-se na técnica de prototipação. O primeiro protótipo, caracterizado como de baixa fidelidade, foi criado em papel, a fim de estabelecer os elementos pertinentes à finalidade da interface, e sua avaliação foi realizada por análise heurística. O segundo protótipo, de alta fidelidade, foi confeccionado na plataforma de criação de sites Wix, e se encontra em fase de avaliação por dois grupos de usuários: o primeiro, constituído por profissionais da informação, profissionais da informática e profissionais da área de patrimônio histórico e o segundo grupo é constituído por usuários em potencial. Busca-se, mediante procedimentos metodológicos adotados, estabelecer os parâmetros para o posterior desenvolvimento de um sistema do domínio de patrimônios históricos.

Palavras-chave: Patrimônio histórico. Prototipação. Interação homem máquina.

Abstract: *The material and immaterial properties of historical farms from São Paulo are rich sources of knowledge impregnated with symbolic values, representing the trajectory of constituted power over time and the process of formation of the society. Considering the internet as a powerful information dissemination tool, theories of Human-Computer Interaction were analyzed in order to constitute guiding elements for the development of an interface focused on the dissemination of these properties. The study, initially exploratory, made it possible to know the main theories of Human-Computer Interaction and to construct the theoretical reference. By nature, it is an applied research, for proposing a solution for the availability of assets through the internet, relying on the prototyping technique. The first*

¹ Mestra em Ciência, Tecnologia e Sociedade, Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade da Universidade Federal de São Carlos. Contato: milenedealmeida@gmail.com

² Doutora em Ciência da Informação, Docente na Universidade Federal de São Carlos. Contato: luziasigoli@gmail.com

³ Doutora em Ciências da Computação e Matemática Computacional, Docente na Universidade de São Paulo. Contato: elisa@icmc.usp.br

prototype, characterized as low fidelity, was created in paper, in order to establish the pertinent elements to the purpose of the interface, and its evaluation was performed by heuristic analysis. The second prototype, considered as high fidelity, was made on the Wix site creation platform, and is being evaluated by two groups of users: the first, made up of information professionals, information technology professionals and professionals in the area of historical heritage and the second group is made up of potential users. It is sought, through adopted methodological procedures, to establish parameters for development of a system of historical heritages domain.

Keywords: *Historical heritage. Prototyping. Man machine interaction.*



1 INTRODUÇÃO

As tecnologias de informação e comunicação (TIC) modificaram as relações sociais e profissionais, tornando-as indispensáveis à maioria das atividades humanas, agregando valor aos processos e serviços (TORRES, 1995).

Considerando o patrimônio histórico material e imaterial como fonte de conhecimento, constituído por bens impregnados de valor simbólico na formação da sociedade, entende-se que disponibilizá-lo na internet possibilita o acesso às memórias da sociedade de outrora, promovendo a democratização dos saberes.

Para atingir o objetivo de criar uma interface voltada à promoção dos bens patrimoniais abrigados em fazendas históricas paulistas, foram analisadas teorias relacionadas à Interação Humano-Computador (IHC), como ergonomia e design de interfaces, visto que a interface é o elo entre *software* e *hardware*, permitindo ao usuário obter a informação desejada por intermédio da interação com o sistema.

Trata-se de uma pesquisa em andamento, na qual a primeira etapa foi desenvolvida utilizando a técnica de prototipagem em papel, por ser rápida e de baixo custo, em que se estabeleceu a relação entre as ações do usuário e o que acontecerá com o sistema. A etapa seguinte da prototipação foi desenvolvida por meio da plataforma de criação de sites Wix, e se encontra em fase de avaliação de sua usabilidade.

Pretende-se contribuir para disponibilizar a informação situada nas propriedades rurais da região de São Carlos de modo virtual, dando maior visibilidade aos bens patrimoniais nelas abrigados, visando a geração de conhecimento.

2 O PATRIMÔNIO CULTURAL NA ERA TECNOLÓGICA

Os avanços tecnológicos ocorridos nos séculos XX e XXI, transformaram as relações sociais e a própria humanidade, dadas as ferramentas criadas para comunicação, trabalho, lazer e transporte. Há uma fusão entre tecnologia e sociedade, de modo que as ferramentas tecnológicas fazem parte da sociedade e esta as utiliza no desenvolvimento de suas atividades.



Na atual conjuntura, a noção de patrimônio e sua proteção também passam pelas ferramentas tecnológicas, seja no uso de instrumentos de restauro, quanto na própria divulgação dos bens culturais no ciberespaço. A noção de ciberespaço pode ser resumida como “um espaço imaginário criado por uma rede universal de computadores, com todo tipo de informação, onde os dados poderiam ser obtidos através dos diversos sentidos do corpo humano” (MAGALDI, 2010, p. 105).

O acesso de toda produção cultural humana pela internet possibilita que todo indivíduo possa ter acesso aos processos comunicacionais. A disponibilização de bens patrimoniais é parte de um hipertexto eletrônico que está inserido no ciberespaço, lugar em que as distâncias geográficas se tornam quase imperceptíveis, uma coincidência dos tempos (comunicação assíncrona), acompanhando e acelerando uma virtualização da “economia da sociedade”, agregando formas de comportamento, que possibilitam a quebra do tempo-espaço, algo que ultrapassa a simples transmissão do rádio e da televisão, tornando a comunicação interativa (HAUPT, 1998; LÉVY, 1999).

A relação entre cibercultura e a vida humana provoca mudanças no seu imaginário, transformando a subjetividade social e a tecnologia. Isso representa novas formas de representar o mundo, da interação entre a sociedade e a tecnologia, e nesse caso, na construção de uma memória coletiva, na qual estão entrelaçadas as noções de tempo e espaço. Essa memória pode ser escrita quando se é preservado o bem cultural, na preocupação de que os signos sociais, que se caracterizam na história humana, sejam resguardados na forma de patrimônio material ou imaterial.

3 CRIAÇÃO E AVALIAÇÃO DOS PROTÓTIPOS

A prototipação é considerada por Sommerville (2003) como a versão inicial de um *software*, utilizada para demonstrar conceitos, visualizar opções de projeto e identificar problemas a serem trabalhados e resolvidos.

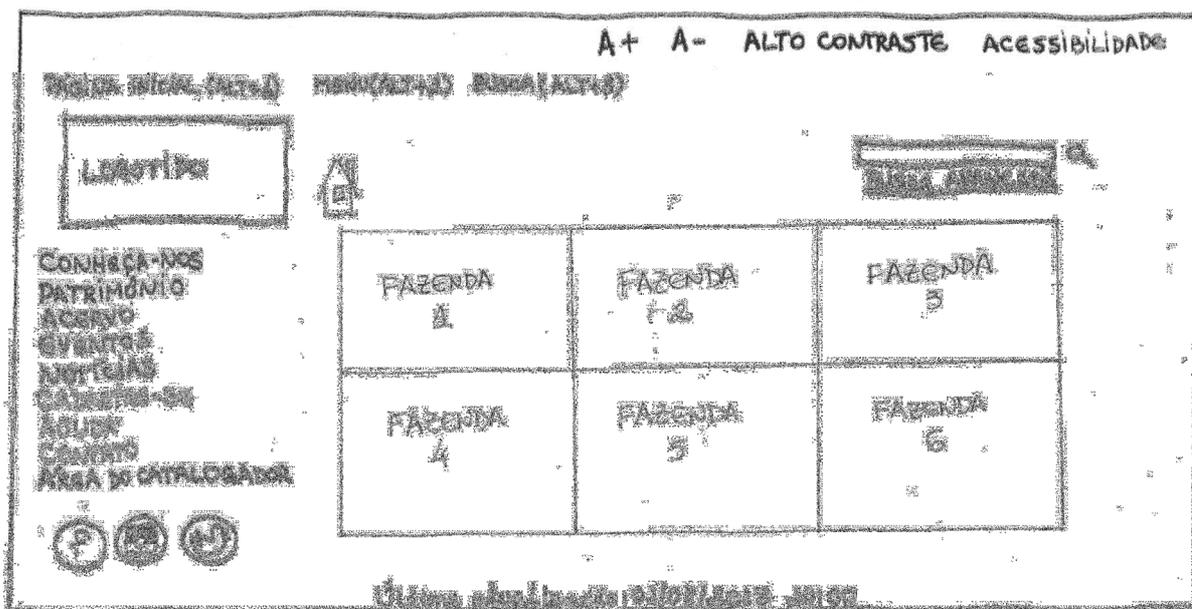
Pretendeu-se criar uma interface com uma estética minimalista e funcional, visando a rápida localização, por parte do usuário, da informação desejada. Krug (2008) destaca que se deve evitar a poluição visual, permitindo ao usuário a

visualização de toda a página em um relance.

Os requisitos de usabilidade apresentam uma natureza multidimensional, e para que um sistema tenha boa usabilidade é necessário que cumpra os seguintes critérios: fácil aprendizado, eficiência na utilização, facilidade de memorização, baixo índice de erros e satisfação subjetiva (NIELSEN, 1993).

O primeiro projeto (Figura 1) foi construído por intermédio de prototipação em papel, sendo que este é visto como uma ferramenta de comunicação que facilita a compreensão de um sistema por parte do usuário, e sua utilização é mais recorrente nos primeiros estágios do processo de design (SILVA, SAVOINE, 2010).

Figura 1 – Protótipo da interface do usuário



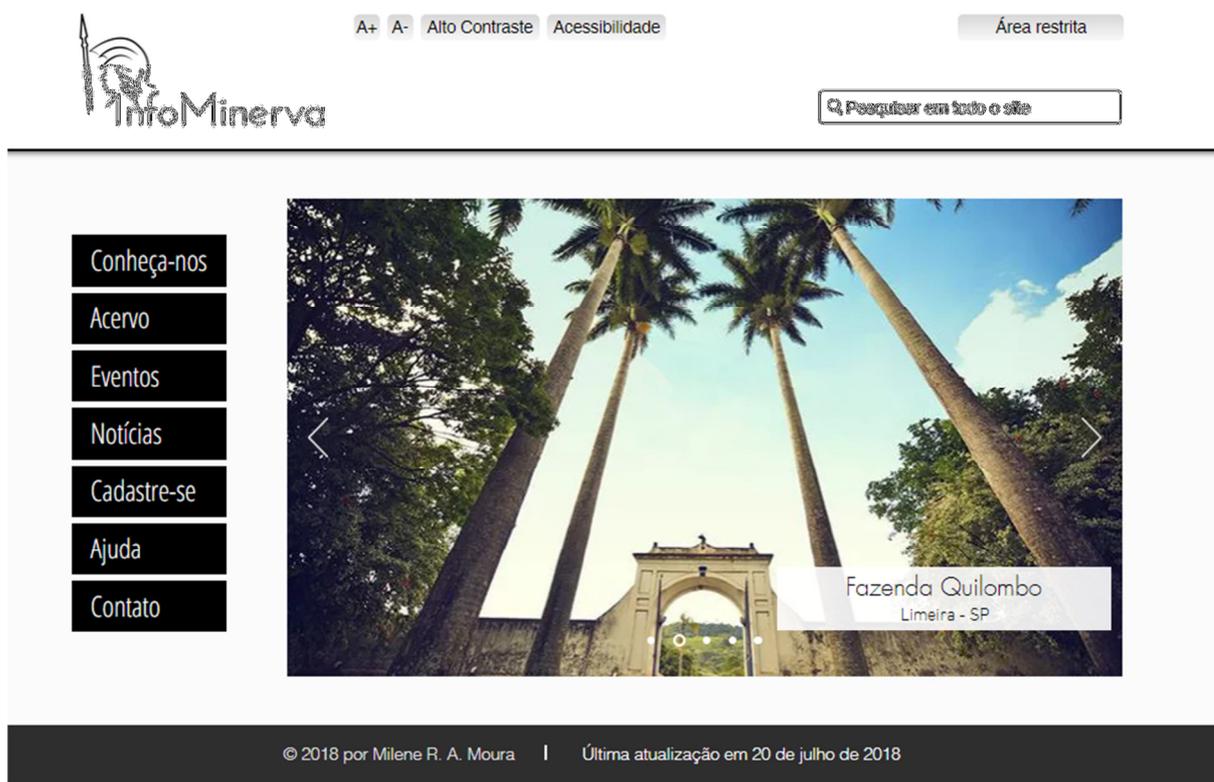
Fonte: Autora.

A avaliação da primeira etapa ocorreu de modo formativo, ou seja, durante o processo de design, sem a conclusão da interface, a partir das 113 diretrizes de usabilidade de *homepages*, propostas por Nielsen e Tahir (2002); ressalta-se que 40 diretrizes foram consideradas pertinentes ao estudo, dada a finalidade da interface. Alguns problemas de interação foram detectados e corrigidos antes de criar o protótipo final.

O protótipo final (Figura 2) foi desenvolvido na plataforma de criação de *websites* Wix, visando uma alta fidelidade entre as funções a serem desempenhadas na versão final da interface. Nem todas as funcionalidades (p. ex. acessibilidade em

toda a interface) foram implementadas, dadas as limitações da plataforma utilizada, porém recomenda-se que sejam feitas no momento da programação da interface.

Figura 2 – Protótipo final da interface do usuário



Fonte: Autora.

A avaliação da segunda etapa, em andamento, baseia-se no *Questionnaire for user interaction satisfaction* (QUIS), compreendendo duas categorias de usuários: a primeira, composta por profissionais da informação, informática e profissionais que trabalham com patrimônio histórico; a segunda, formada por usuários em potencial.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O patrimônio histórico, por si só, é uma rica fonte de informações sobre os caminhos trilhados pela sociedade até o momento atual; é o passado que possibilita refletir sobre a atual conjuntura, seja ela política, social, educacional, dentre outras possibilidades. Valorizar o patrimônio é reconhecer sua importância frente à cultura atual, volátil e permeada por inúmeras disrupturas, principalmente na área tecnológica, cujos produtos são criados e tornados obsoletos em um curto espaço de



tempo. Daí a motivação em promover o patrimônio histórico em ambiente digital, criando uma interface para sistema de banco de dados.

A técnica de prototipagem em papel possibilitou elencar as características que essa interface deve conter para atingir seu propósito, e a avaliação realizada na primeira etapa possibilitou elencar os acertos e os pontos a serem repensados. A prototipagem em ferramenta digital permitiu visualizar as funcionalidades com maior realismo, com um elevado nível de interação com os usuários, e os eventuais apontamentos decorrentes da avaliação possibilitarão corrigir eventuais falhas antes da criação da versão final da interface.

Acredita-se que essa é uma contribuição para a disseminação de informações de fazendas históricas, cujos bens patrimoniais possibilitam à sociedade conhecer os hábitos e culturas de outrora, visando gerar conhecimentos e promover a reflexão sobre a atual condição social e econômica vivenciada.

REFERÊNCIAS

HAUPT, G. Os museólogos exploram um novo meio. É a internet uma alternativa adequada para a difusão das artes e da cultura no mundo inteiro? A América Latina avança ousadamente pela rede global. *Humboldt*, São Paulo, n. 76, p. 12-16, 1998.

KRUG, S. *Não me faça pensar: usabilidade na web*. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

LÉVY, P. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: editora 34, 1999.

MAGALDI, M. B. Navegando no Museu Virtual: um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno museu. 2010. 209 f. Dissertação (Mestrado em Museologia e Patrimônio)- Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

NIELSEN, J. *Usability engineering*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers, 1993.

NIELSEN, J.; TAHIR, M. *Homepage usabilidade: 50 websites desconstruídos*. Rio de Janeiro: Campus, 2002.

SILVA, S. S.; SAVOINE, M. M. Análise comparativa de ferramentas computacionais para prototipação de interfaces. *Revista Científica do ITPAC*, Araguaína, v. 3, n. 3, p. 45-54, jul. 2010.



SOMMERVILLE, I. *Engenharia de software*. São Paulo: Addison Wesley, 2003.

TORRES, N. A. *Competitividade empresarial com a tecnologia de informação*. São Paulo: Makron Books, 1995.