



Projeto de website para a 8ª Noite de Prêmios ESPM - Sul ¹

Gerson AZEVEDO²

Fabrizia Bocaccio Cinel LACERDA³

Escola Superior de Propaganda e Marketing, ESPM-Sul

Resumo

Este trabalho apresenta o processo criativo do website da 8ª Noite de Prêmios ESPM Sul, ocorrido em 2013, realizado na Co.De Digital, agência digital júnior da ESPM-Sul. Desde o início, o projeto tinha por finalidade utilizar não apenas o que havia de mais moderno em tecnologia - *web frameworks*, HTML 5 e CSS 3 - como também novas filosofias de web design focadas na experiência do usuário. Desta forma, utilizamos a corrente de pensamento *Mobile First* unida ao *Progressive Enhancement*, isto é, primeiro se pensou no usuário de dispositivos móveis, com todas as suas diferenças e limitações técnicas para depois ampliar progressivamente o design até uma forma sofisticada, pensada para usuários de *tablets* e do tradicional computador de mesa. O resultado foi uma experiência que cumpriu o seu papel informativo e se adaptou às necessidades reais de cada usuário em sua respectiva forma de acesso.

Palavras-chave

publicidade; mobile first; site; espm sul; progressive enhancement;

1 Introdução

A Noite de Prêmios é um evento promovido pela ESPM-Sul para premiar os melhores trabalhos acadêmicos desenvolvidos pelos seus alunos ao longo do ano letivo da escola. Criada em 2006, a premiação seleciona vencedores das áreas de comunicação, design e negócios, divididos em uma gama de categorias que variam desde Identidade Visual até TI Estratégia Internacional.

A ESPM-Sul conta com um alto grau de confiabilidade por parte do mercado. Sendo assim, a Noite de Prêmios acaba envolvendo não tão somente os professores, colaboradores e alunos da instituição: também marcam presença diversos profissionais e empresários relevantes da cidade de Porto Alegre e do estado do Rio Grande do Sul, assim como ex-alunos interessados em prestigiar o luxuoso acontecimento. Desta forma,

¹ Trabalho submetido ao XV prêmio Expocom 2014, na categoria rádio, TV e internet, na modalidade website (avulso)

² Aluno líder do grupo, estudante do 3º semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da ESPM-Sul, email: gersonazgo@gmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da ESPM-Sul, e-mail: fcinel@espm.br



cria-se um cenário onde a altíssima amplitude do público alvo, de suas expectativas e dos seus hábitos de consumo online demandam um projeto moderno e desafiador, preocupado tanto em oferecer fácil acesso às informações do evento quanto em manter um padrão de inovação e identidade, independente de como, onde e por quem seja acessado.

Com a proliferação de inúmeras ferramentas, tecnologias e metodologias de web design, o primeiro passo dado foi o processo de análise e posterior reconhecimento de quais se encaixariam como solução para o nosso *briefing*, descartando aquelas que, independente de sua qualidade, não se adequariam a este caso de uso específico. Sendo assim, passaram por nosso filtro desde os modernos *web frameworks* – kits de ferramentas que facilitam o desenvolvimento de sites através de componentes prontos –, como o *Twitter Bootstrap*, até técnicas que se encontram quase em seu vigésimo aniversário, como o layout fixo centralizado. Além disso, como a retirada de convites ocorreria pelo site em uma hora específica, se fazia necessária a capacidade técnica de gerenciar muitos acessos simultâneos, ou seja, o site não poderia ficar *offline* quando muitos o visitassem no mesmo momento.

Em 2013, a rede social *Facebook* apresentava mais de 700 milhões de usuários ativos diariamente em seu banco de dados (THE NEXT WEB, 2013). Sob este prisma, um aspecto imprescindível para a divulgação de qualquer evento na internet é o seu laço com a prestigiada *social media*. Assim, também foi parte de nosso processo criativo o planejamento de uma seção onde o visitante pudesse relacionar ao mesmo tempo o evento, as pessoas e esta mídia social.

Neste paper será apresentado todo o processo de problematização identificado no *briefing* até a construção da solução, alicerçada por teorias, referências e testes de usabilidade.

2 Objetivo

O alvo do projeto é construir, sem o auxílio de *templates* – layouts prontos que podem ser adquiridos em domínios especializados –, um site que possua uma identidade luxuosa, um aspecto social, compatibilidade com múltiplos dispositivos, navegadores e capacidade técnica de lidar com um grande número de acessos simultâneos. Neste contexto, podemos delinear os seguintes objetivos:



- * Projetar um site para o evento 8ª Noite de Prêmios ESPM-Sul, respeitando a sua identidade visual e o paradigma de comunicação integrada.
- * Criar uma experiência única para o usuário de tablets e computador de mesa, através de modernos efeitos executados com *Javascript*, CSS3 e HTML5.
- * Criar uma experiência única para o usuário mobile, onde ele pode adquirir a informação que procura de forma rápida e clara.
- * Garantir a compatibilidade nos navegadores Safari, Opera, Mozilla Firefox, Internet Explorer e Google Chrome.
- * Integrar um aspecto social ao site, que leve os visitantes a compartilharem o seu conteúdo e expandirem a divulgação do evento.
- * Divulgar a lista de candidatos com trabalhos selecionados ao prêmio, assim como os cursos a que pertencem.
- * Aplicar tecnologias que permitam um grande número de acessos simultâneos sem comprometer a estabilidade do site.
- * Integrar um cronômetro que, ao zerar, libere um *hyperlink* de acesso à retirada de convites no portal da ESPM-Sul.

3 Justificativa

Ao projetar um site que tenha tanto uma função de divulgação quanto um papel operacional - informar os trabalhos selecionados e permitir a conexão com a retirada de ingressos , permite-se um controle muito mais preciso de logística por parte da organização do evento, além de melhorar a percepção de todos os envolvidos. De fato, a Noite de Prêmios engaja muitos alunos, funcionários e professores da ESPM durante toda a sua concepção. Assim, a automatização do maior número possível de etapas torna todo o processo muito mais eficaz para todos.

Outro aspecto interessante a se destacar é que, ao realizar o evento, a ESPM permite aos alunos interagirem de uma maneira orquestrada, isto é, projetar de forma integrada a comunicação *online*, *offline* e interna com participantes de diversos setores da escola. Deste modo, cria-se uma experiência enriquecedora para todos.

4 Métodos e Técnicas Utilizados

Assim como uma empresa não funciona sem a atuação de distintos setores em consonância, um website também tem em sua constituição um conjunto de múltiplas disciplinas interligadas. Em seu interior, design, programação e comunicação trabalham



juntas para permitir uma experiência de usuário única. Entretanto, também é verdade que esta característica dificulta - e muito - todo o processo de criação. Contudo todos os grandes projetos, de carros modernos até arranha-céus, são interdisciplinares em sua natureza. E é exatamente aí que entram os métodos e técnicas: para viabilizar e estruturar o trabalho.

Com a intenção de buscar as *top trends* - tendências em alta - do meio digital, o primeiro trabalho realizado foi de pesquisa, navegando através de fóruns especializados como o da *Y Combinator* (NEWS.YCOMBINATOR.COM, <https://news.ycombinator.com/>, 2013) famosa aceleradora de negócios do Vale do Silício, e o *Medium* (MEDIUM.COM, <http://www.medium.com/>, 2013), crescente plataforma de blogs intrinsecamente ligada à indústria criativa, buscando referências bibliográficas e de casos de uso de sucesso no mercado. Embora seja muito importante esta constante busca pelo moderno, o auxílio dos professores da ESPM foi imprescindível ao promover o alicerce teórico para o uso inteligente e bem embasado do que há de mais novo.

Em um segundo momento, foram definidas as principais referências teórico-metodológicas através dos dados compilados na pesquisa e no auxílio pedagógico. Desta maneira, foram apropriados os conceitos de *Responsive Web Design* - design responsivo, isto é, que se comporta de acordo com o dispositivo em que está sendo visualizado - de Ethan Marcotte (MARCOTTE, 2011), de usabilidade, ou seja, da facilidade com que um usuário interage com um produto, de Steve Krug (KRUG, 2009), e de *Progressive Enhancement*, metodologia que advoga o começo de um projeto pelo layout mais simples para posteriormente adicionar mais funcionalidades. Inclusive, esta última foi a tendência número 1 de web design em 2012 na *.NET Magazine*, famosa revista de tecnologia inglesa - seguida justamente pelo *Responsive Web Design* de Marcotte (.NET MAGAZINE, <http://www.creativebloq.com/net-magazine>). Em decorrência destas três, chegamos ao *Mobile First*, promovido por Luke Wroblewski (WROBLEWSKI, 2011) que apropria-se de diversos conceitos introduzidos anteriormente, entretanto, vai além ao defender que a primeira criação deve ser necessariamente para dispositivos móveis, como os smartphones que usamos diariamente.

Na terceira etapa, foi feita a busca de informações sobre como diminuir a carga que um servidor - local onde está hospedado o site - recebe ao ser atingido por muitos acessos, em outras palavras, como evitar lentidão no caso de um grande número de visitantes. Buscando nas mesmas fontes anteriores, foi encontrado o conceito de *Eager*



Loading, que possibilita carregar todo o conteúdo de um site na primeira vez em que ele é visitado, evitando requisições subsequentes e diminuindo significativamente o trabalho do servidor. Para aplicá-lo, nos baseamos em técnicas apresentadas no livro *JQuery, Novice to Ninja*, de Earl Castledine e Craig Sharkle (CASTLEDINE & SHARKLE, 2012).

Por último, foi analisado o fator operacional, isto é, como seria possível tirar o projeto do papel através da tecnologia vigente. Desta forma, foi selecionado o *web framework Foundation 4*, que atuou auxiliando o design responsivo e garantindo a compatibilidade entre múltiplos navegadores. Ainda, para ampliar e compreender o seu funcionamento, foi utilizado o livro *Responsive Web Design with HTML5 and CSS3*, de Ben Frain (FRAIN, 2012), como referência. Ademais, para editar as imagens utilizadas no site foi utilizado o *Adobe Photoshop CS6*, presente na suíte Adobe lançada em 2012, e, para processar e organizar todo o código e estrutura de arquivos do website, o editor de texto *Sublime Text 2* - ferramenta de desenvolvimento preferencial dos envolvidos com o projeto.

5 Descrição do Produto ou Processo

O site da 8ª Noite de Prêmios (<http://noitedepremios.espm.br>) é um projeto institucional da ESPM-Sul desenvolvido na Co.De Digital, setor digital da agência júnior da escola, integrado por alunos dos cursos de Design e Comunicação Social - Publicidade e Propaganda e orientado por uma equipe multidisciplinar de professores. Toda a interface e comportamento deste site derivam de um conceito pré-estabelecido, respeitando os paradigmas da comunicação integrada.

O conceito criado pela Co.De Agência, responsável pela comunicação offline do evento, foi "*backstage*", em outras palavras, a parte de trás do espetáculo que o público não vê. Assim, foi criada a identidade visual do evento (figura 1) que serviu como referência obrigatória para todas as demais criações.



Figura 1: Identidade visual da 8ª Noite de Prêmios

Desde os primeiros *sketches* do site, a fuga do lugar comum sempre foi um desejo de todos os envolvidos. Para este fim, foram feitas buscas com a *keyword* "*backstage*" no maior motor de pesquisas do mundo, o *Google* (GOOGLE.COM, 2013). Sob este prisma, tomamos conhecimento das associações mais óbvias, como fotos de camarins em uso e palcos com pessoas trabalhando fotografados do ponto de vista da plateia. Todavia ao invés de apenas descartar estes *links*, o *brainstorming* nos levou a subvertê-los: mostrar uma vista do palco para uma plateia quase vazia. Falando de outra forma, escolhemos mostrar o *backstage* que é geralmente esquecido pelos próprios registros de *backstage*. Assim, a Co.De Foto, setor da agência junior da ESPM-Sul especializado em fotografia, produziu esta imagem (figura 2) do luxuoso Theatro São Pedro, em Porto Alegre-RS para o uso no projeto.

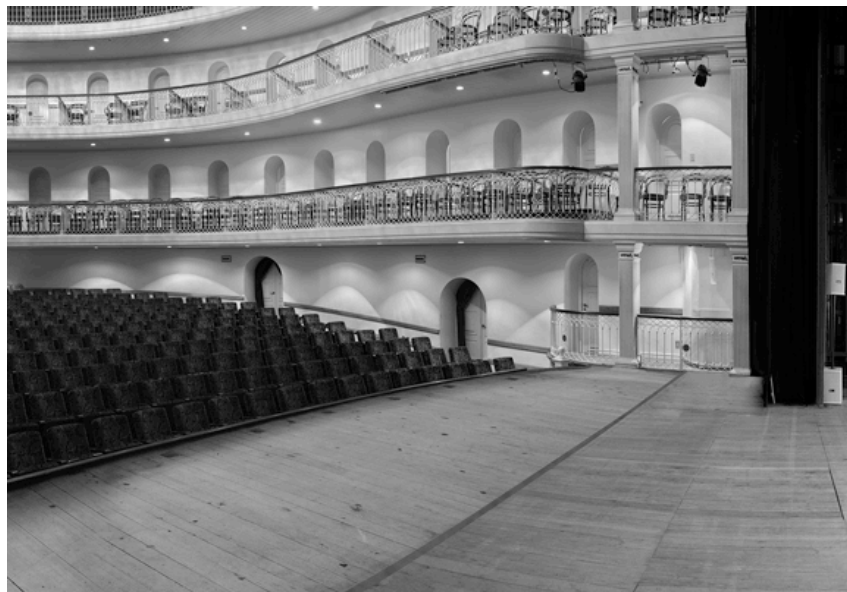


Figura 2: Foto de *backstage* utilizada como fundo para o site

O contexto de responsividade não é exclusivo das disciplinas de webdesign: de acordo com Marcotte (2011, p. 7) ele recentemente foi ampliado para a arquitetura, através de superfícies que reagem ao sujeito que está sobre o piso ou paredes que tocam música de acordo com o tom de voz dos ocupantes. Seguindo a mesma lógica, pensamos que o site poderia interagir com a movimentação do *mouse*, simulando o olhar curioso do espectador ao ver o momento que antecede o espetáculo. Contudo não era possível esquecer nossa base teórica. De acordo com ela, o foco neste momento inicial deveria estar no layout para dispositivos móveis, muito mais limitados



tecnologicamente, seguindo a justificativa de Luke Wroblewski, divulgador do *Mobile First*:

[...]So when a team designs mobile first, the end result is an experience focused on the key tasks users want to accomplish without the extraneous detours and general interface debris that litter today's desktop-accessed Web sites. That's good user experience and good for business. (LUKEW IDEATION + DESIGN, NOVEMBRO/ 2013, <http://www.lukew.com/ff/entry.asp?933>)

Em conformidade com esta afirmação, partiu-se para o delineamento claro das tarefas chave que o público alvo do site teria interesse em realizar no site:

1. Onde e quando será o evento?
2. Onde me inscrevo para adquirir ingressos?
3. Quais são os indicados?
4. Como entro em contato com a organização?

Com essa informação, tornou-se muito mais óbvia a identificação das seções necessárias para atender ao visitante buscando informação:

1. *Home*, contendo informações sobre onde e quando será o evento, além de um link de inscrição para a retirada ingressos.
2. Ingressos, contendo informações mais precisas sobre lotes de convites, data de retirada e demais informações necessárias para adquirir um ingresso.
3. Indicados, com a lista de nomes e cursos a que pertencem os alunos com trabalhos selecionados.
4. Contato, exibindo o email oficial do evento para sanar possíveis dúvidas.
5. Evento, contendo informações como o traje a ser usado e demais regras.

Para o *mobile* criamos um layout *single page*, isto é, onde todo o conteúdo fica em uma página só. Além disso, foi feita a adição de um menu que pode ser expandido ou recolhido pelo toque (figura 3), permitindo uma navegação rápida - afinal, todos os



textos e imagens já foram carregados junto ao primeiro acesso ao site, em conformidade com o conceito de *Eager Loading*.



Figura 3: layout mobile, single page, com seu menu expandido e recolhido

Uma vez finalizado este layout, seguimos o *Progressive Enhancement*, em outras palavras, a melhoria progressiva conforme a ampliação das capacidades técnicas do dispositivo que acessa o site. Assim, tomou forma o layout para desktops e tablets, que além de contemplar as características do *mobile*, possui também animações de transição entre seções e um cabeçalho fixo com data, local e hora do evento, aprimorando ainda mais a usabilidade criada previamente (figura 4).



Figura 4: layout para desktop e tablet, com cabeçalho fixo e transições animadas

De volta aos *brainstorms*, foi criada a seção conectada ao *Facebook* "Como eu me sinto no anuário quando" (figura 5) - anuário é o nome pelo qual a Noite de Prêmios é popularmente chamada pelos alunos da universidade - em referência ao *tumblr* do publicitário Marcelo Cidral "Como eu me sinto quando" (COMOEUMESINTOQUANDO, 2013, <http://comoeumesintoquando.tumblr.br>), terceiro mais acessado do mundo no ano de 2012 (REVISTA ÉPOCA, 2012). Ainda, foi construída a simulação do olhar com movimentos do *mouse* através da integração da biblioteca *javascript* Parallax.js (PARALLAX.JS, 2013, <https://github.com/wagerfield/parallax>) ao projeto.

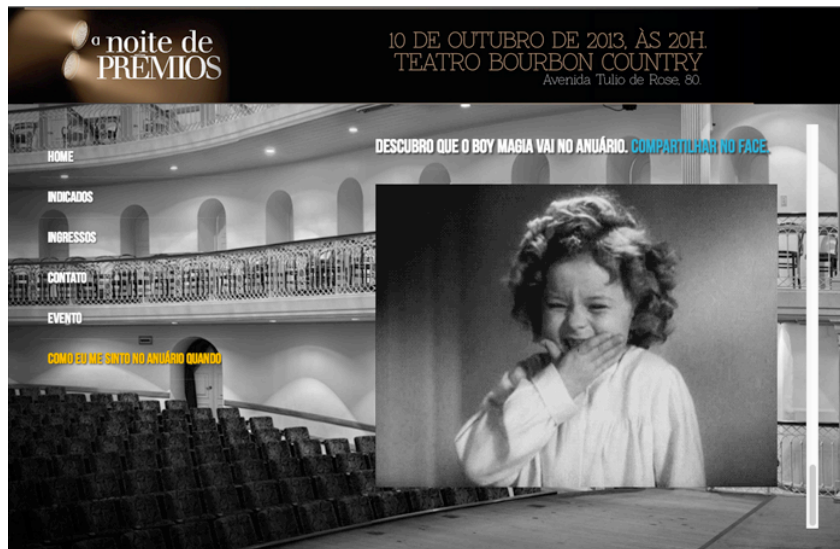


Figura 5: seção de *gifs* animadas relacionadas à Noite de Prêmios "Como eu me sinto no anuário quando"

O último item dos objetivos era o cronômetro para a liberação de acesso aos convites em uma hora específica. Para realizar esta façanha, incorporamos outra biblioteca *javascript*, a *Jquery Countdown* (JQUERY COUNTDOWN, 2013 <https://github.com/pfarmer/jquery-countdown>) ao projeto. No exato momento em que o cronômetro zerou, centenas de alunos puderam se inscrever para a retirada de ingressos.

Para carregar os layouts de forma correta, utilizamos o *framework Foundation 4* (ZURB FOUNDATION, 2013, <http://foundation.zurb.com/docs/v/4.3.2/>), que simplifica a utilização de *media queries*, componente CSS que permite o carregamento



de um layout a partir da detecção do dispositivo que está acessando, de sua orientação - vertical ou horizontal - e de sua largura de tela.

Nos dias de hoje, nenhum site está completo sem testes de usabilidade. Conforme Steve Krug, sua importância é vital:

[...]Se você quer um ótimo site, tem que testar. Após ter trabalhado em um site por até mesmo algumas semanas, você não consegue mais vê-lo como novo. Você sabe demais. A única forma de descobrir se ele realmente funciona é testando-o
(KRUG, 2005, p. 133)

A criação foi colocada à prova ao chamarmos pessoas para realizar tarefas simples na interface. Sem surpresas: houve algumas dificuldades por parte dos *testers* para realizar o que foi pedido. Graças a eles, foram feitos diversos ajustes que certamente aprimoraram a experiência dos usuários. Após a autorização dos professores responsáveis, o site foi ao ar e cumpriu todas as suas funções com sucesso.

6 Considerações Finais

Ao desenvolver este projeto, pudemos vivenciar o constante processo de pesquisa, aplicação e teste que é trabalhar no âmago de tecnologias recentes. Ao contrário de ciências milenares, como a Matemática e a Medicina, o desenvolvimento web é uma área que conta com apenas 2 décadas de existência e poucos *standards* que são aceitos como corretos por todos os seus estudiosos. Nem mesmo os três navegadores mais populares - Internet Explorer, Mozilla Firefox e Google Chrome - (W3Schools, 2013) concordam entre si sobre como as engrenagens da internet devem funcionar, o que ocasiona muitos problemas para os webdesigners.

Outro aspecto interessante a se ressaltar é que a identidade do evento permeou a escola e o poder de uma comunicação integrada tornou-se evidente. Conseguíamos enxergar o trabalho saindo do cartaz, passando pelo site e indo até a decoração do evento. Eram peças diferentes, mas que carregavam em si uma mensagem em comum sobre a qualidade do evento e de sua organização.

Os conceitos de *Progressive Enhancement*, *Mobile First* e *Responsive Web Design* foram fundamentais para manter a orientação estratégica e a qualidade do conteúdo apresentado no site, no entanto, é importante observar a importância do aspecto operacional. Sem o estudo da linguagem de marcação HTML5, da folha de estilos CSS3 e da linguagem de script *Javascript*, a aplicação destas ideias modernas



seria inviável. Assim como um avião não decola quando suas partes não trabalham em conjunto, é a integração de todos os conhecimentos - teóricos e metodológicos - que permite a criação de layouts com responsividade, cronômetros, animações, integrações com social media, boa usabilidade e tantas outras funções que tornam um website excelente.

7 Referências Bibliográficas

CASTLEDINE, Earle & SHARKIE, Craig. JQuery: Novice to Ninja 2nd Edition. Collingwood : Site Point, 2012.

KRUG, Steve. Não Me Faça Pensar: 2ª Edição. Berkeley: New Riders, 2005.

FRAIN, Ben. Responsive Web Design with HTML5 and CSS3. Birmingham: Packt Pub, 2012.

MARCOTTE, Ethan. Responsive Web Design. New York: A Book Apart, 2011.

WROBLEWSKI, Luke. Mobile First. New York: A Book Apart, 2011.

www.medium.com. Acessado em: Junho/2013

news.ycombinator.com. Acessado em: Junho/2013

<http://www.lukew.com/ff/entry.asp?933>. Acessado em: Junho/2013

<http://thenextweb.com/facebook/2013/10/30/facebook-passes-1-19-billion-monthly-active-users-874-million-mobile-users-728-million-daily-users/>. Acessado em: Novembro/2013

http://www.w3schools.com/browsers/browsers_stats.asp. Acessado em: Novembro/2013

<https://github.com/pfarmer/jquery-countdown>. Acessado em: Setembro/2013

<https://github.com/wagerfield/parallax>. Acessado em: Setembro/2013

<http://foundation.zurb.com/docs/v/4.3.2/>. Acessado em: Junho/2013

<http://comoeumesintoquando.tumblr.com/>. Acessado em: Junho/2013

<http://colunas.revistaepoca.globo.com/bombounaweb/2012/05/23/como-eu-me-sinto-quando-e-o-terceiro-tumblr-mais-acessado-do-mundo/>. Acessado em: Setembro/2013