

**Almir Miranda da Silva**

**Reestruturação do Portal do  
Curso de Produção Cultural**

Niterói - agosto - 2010

**Almir Miranda da Silva**

**Reestruturação do Portal do  
Curso de Produção Cultural**

Trabalho final de conclusão da  
Graduação em Produção Cultural da  
Universidade Federal Fluminense,  
como requisito parcial para a  
obtenção do Grau de Bacharel

Orientador: Prof. Helio Jorge Pereira de Carvalho

Niterói - agosto - 2010

**Reestruturação do Portal do  
Curso de Produção Cultural**

Trabalho final de conclusão da  
Graduação em Produção Cultural da  
Universidade Federal Fluminense,  
como requisito parcial para a  
obtenção do Grau de Bacharel.

Aprovada em agosto de 2010

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Helio Jorge Pereira de Carvalho - Orientador  
Universidade Federal Fluminense

---

Prof. Ildo Nascimento  
Universidade Federal Fluminense

---

Prof. Luiz Guilherme de Barros Falcão Vergara  
Universidade Federal Fluminense

Niterói - agosto - 2010

A minha mãe  
Maria das Dores do Nascimento Silva  
(Dorinha)

## **Agradecimentos**

Aos professores, Helio Jorge Pereira de Carvalho,  
Ildo Nascimento, Wallace de Deus Barbosa e  
Luiz Guilherme de Barros Falcão Vergara

A direção do IACS – Instituto de Arte e Comunicação Social,  
prof<sup>a</sup>. Mara Eliane Fonseca Rodrigues e prof. João Batista  
de Abreu

Ao prof. Ismar de Souza Carvalho pela revisão do texto.

## **Resumo**

Este trabalho descreve o processo de releitura e construção do Portal do Curso de Graduação em Produção Cultural do Instituto de Arte e Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense. São abordados os principais aspectos e as influências que contribuem para o projeto e a construção de um espaço virtual na rede mundial de computadores, com as características acadêmicas que envolvem um curso de produção cultural. O trabalho apresenta considerações sobre o ambiente digital, a internet, os seus principais elementos de interação com o usuário, definição de conteúdo e visibilidade.

**Palavras-chave:** produção cultural, gestão, portal, internet

## **Abstract**

This study describes the process of rereading and construction of the Portal of the Undergraduate Program in Cultural Production of the Institute for Art and Media of Universidade Federal Fluminense. Enhances the main aspects and influences that contribute to the design and construction of a virtual global network of computers, with features that involve an academic course in cultural production. The monograph presents considerations about the digital environment, the Internet, the main elements of users interaction, content definition and visibility.

**Keywords:** Cultural Production, management, portal, internet

## Sumário

1 Introdução.....	07
2 Objetivos Gerais.....	11
3 Objetivos Específicos.....	11
4 Metodologia.....	12
5 Fundamentação	
5.1 A página impressa e a internet.....	13
5.2 O Estruturalistas e os Web Designers.....	14
6 Descrição do Projeto	
6.1 A Construção do Portal	
6.1.1 Estética.....	16
6.2 Arquitetura de Informação.....	20
6.3 A Estruturação dos Elementos	
6.3.1 A Fonte.....	27
6.3.2 As Cores.....	27
6.3.3 Usabilidade.....	30
7. Descrição do Processo	
7.1 Os Softwares.....	31
8 Conclusões.....	32
9 Anexos.....	36
10 Referências.....	39

## 1 Introdução

Com origem no latim, a palavra cultura, no império romano, servia para designar o ato de cuidar, cultivar o solo. Na língua inglesa, no século XVI o sentido da palavra cultura indicava cultivo agrícola, culto, comportamentos, valores, instituições, regras morais.

Com o desenvolvimento do conhecimento humano, a palavra cultura adquiriu diversos sentidos, sendo que para os filósofos o termo cultura é o conjunto das ações humanas que contrastam com a natureza ou com o comportamento natural dos diversos grupamentos humanos e as suas soluções aos problemas de sobrevivência durante o processo evolutivo.

Segundo CEVASCO (2003), “Até o século XVIII, cultura designava uma atividade, era cultura de alguma coisa. Foi nesta época que, ao lado da palavra correlata “civilização”, começou a ser usada como um substantivo abstrato na acepção não de um treinamento específico, mas para designar um processo geral de progresso intelectual e espiritual tanto na esfera pessoal como na social”.

A sociedade oriental associou cultura ao acúmulo de conhecimento, de modo singular, restando ao homem se referendar em estilos e práticas de vidas ideais da “alta cultura”, aceitando e se posicionando para obter um conjunto de soluções que melhor satisfizessem os seus desejos e necessidades.

Apesar das transformações pelas quais passa o mundo, a cultura manteve a capacidade de permanecer quase intacta em algumas comunidades, onde é transmitida aos descendentes como uma memória

coletiva por muitas gerações, já que a cultura é um elemento social, impossível de se desenvolver individualmente.

Até a modernidade, cultura estava associada ao fazer coletivo e à sua memória. Na atualidade, o fazer e o sentimento de coletivo sofrem uma série de transformações que afetam diretamente os indivíduos em uma dinâmica que atingem os seus sentimentos de nacionalidade, classe, etnia e provoca a perda de si mesmo e tornam difusas suas memórias. O coletivo se afasta de suas referências culturais e identidades e se aproxima dos processos produtivos da indústria cultural e da burocracia estatal.

Segundo FREIRE (2010) “O Modernismo, em sua essência, traz um questionamento metafísico global: Quem somos? Em todas as suas vertentes e filiais o movimento literário denominado Modernismo, além de diversos outros questionamentos relacionados ao homem e seu meio social, traz uma questão ainda hoje bem viva e presente no consciente coletivo dos povos do mundo em sua maioria, a formação do povo e suas raízes culturais e sua evolução até o estágio presente prosseguindo até o auto-entendimento de um agrupamento como “povo” e em *latu-sensu* como pátria, ideias estas formadoras do pensamento contemporâneo e, por conseguinte, do pensamento classificado sob o rótulo de moderno.”

O paradoxo criado em torno de uma cultura global, por conta da indústria cultural e seus produtos, e os esforços de *marketing* por homogenizar em direção a um produto cultural específico, como por exemplo, o álbum Hard Candy de Madonna, o qual vendeu 4 milhões de cópias em todo o mundo, em 1997 – ou a versão motoqueira da boneca Barbie, que bateu recorde de vendas no mundo: 1 bilhão de exemplares em 1997. Por outro ângulo observamos na rede mundial de computadores e seus tentáculos criadores de redes de relações pessoais onde para ser universal tem que ter uma identidade regional específica destacada do processo de massificação e se projetando por

uma especificidade ou significado, como destacou HANNERZ(1999. p.251-266), “a cultura mundial é criada através de um aumento cada vez mais intenso de entrelaçamento de culturas locais diversificadas, bem como através do desenvolvimento de culturas sem um apoio nítido em nenhum território específico. Todas estão se tornando, por assim dizer, subculturas dentro de um conjunto mais amplo; culturas que são de forma importantes, mais bem entendidas dentro do contexto do seu ambiente cultural do que isoladamente”.

No Brasil a modernidade provocou um certo distanciamento da diversidade cultural brasileira com o distanciamento da cultura local por influência da massificação e crescimento da indústria cultural. Com a revolução digital, a rede mundial de computadores e a redemocratização do país, manifestações culturais antes esquecidas ou desqualificadas ganham a preferência da população e por seguinte dos meios de comunicação de massa, como o caso do grupo “Meninas de Sinhá”, grupo musical formado por senhoras, de Belo Horizonte, que vem resgatando antigas canções de roda, cirandas e brincadeiras infantis, e se apresentam há mais de dez anos, pelas cidades mineiras. Em 2008 receberam o Prêmio Tim de Música, como Melhor Grupo Categoria Regional, e o Prêmio Rival Petrobras de Música, na categoria Aval do Rival, entre outros.

O termo cultura passou a ter uma série de interpretações junto a diferentes disciplinas, como a Sociologia, Economia, História, Psicologia e Antropologia. E ganhou espaço nos meios acadêmicos conforme COELHO (1997), “Esta situação mostrou contornos mais nítidos à medida que a política cultural passou a forçar as portas não raro aferrolhadas da universidade e a surgir de maneira insistente em congressos, simpósios e seminários. Nos anos da década de 1980, particularmente, houve a multiplicação dos cursos superiores (de graduação, pós-graduação e extensão) voltados especificamente para a formação de recursos humanos na área da mediação cultural, entendida como domínio das ações entre a obra de cultura, seu produtor e seu público, em substituição ou contemplação aos antigos cursos

mais ou apenas preocupados com a obra, sua produção, intelectualização e conservação (como cursos de artes plásticas, cinema, teatro, museologia e biblioteconomia).

Segundo DÓRIA (2010)“Construiu-se desse modo uma situação bastante complexa. Em primeiro lugar, uma expansão e uma visibilidade nova para a cultura; em segundo, o depositar de esperanças no mercado para partilhar a produção e administração cultural. Essa mudança operou de modo simplificador, pois muitos terrenos sobre os quais se construía o discurso da identidade nacional -como a arquitetura- ficaram de fora; por outro lado, outros puderam emergir, como o design.” O processo cultural passa a valorizar objetos criados no país e a buscar inspiração nas raízes da cultura popular.

Em 1995, a Universidade Federal Fluminense criou o primeiro curso de graduação em Produção Cultural do Brasil. Idealizada pelos professores Gilberto Gouma e Piedade Carvalho, a grade de disciplinas buscava sistematizar o conhecimento a respeito da criação, planejamento, organização, difusão e crítica na área, até então ocupada por profissionais de diferentes formações, cujo conhecimento fora moldado de maneira empírica e aleatória.

Conforme os autores do projeto pedagógico citado os objetivos do curso são:

“Sem perder de vista a formação técnica, imprescindível nesta era em que a tecnologia e arte se mesclam, este curso oferece um consistente aparato teórico-crítico para dar respaldo acadêmico a uma profissão consolidada no mercado. O currículo foi construído de modo a fornecer uma perspectiva interdisciplinar da Cultura e da Arte, oferecendo conhecimentos básicos dos vários meios de expressão artísticos com os quais o produtor cultural irá lidar, além de instrumentalizá-lo em planejamento e administração cultural. O curso estrutura-se em 3 blocos: Teorias da Arte e da Cultura, Fundamentos dos Meios de Expressão e Planejamento Cultural.

Deste modo, pretendemos formar profissionais que não apenas reproduzam modelos, atendendo às exigências mercadológicas, aos interesses hegemônicos da indústria cultural, mas capazes de iniciativas, desenvolvendo projetos que valorizem a diversidade sociocultural. Formar produtores conscientes, com uma nova visão da cultura, valorizando-a em seu potencial transformador, associando-a à educação, visando a construir uma sociedade melhor. Curso reconhecido pelo MEC - Portaria nº 2.244, de 15 de outubro de 2001”.

## **2 Objetivos Gerais**

O trabalho apresenta como objetivo principal a discussão dos problemas que envolvem a produção cultural e o seu campo de ensino. Além disso, visa contribuir para a divulgação do curso, aumentar sua visibilidade no campo dos estudos culturais, dar transparência aos processos de gestão de um curso acadêmico, com a disponibilização na rede de computadores dos procedimentos administrativos, educativos e institucionais relativos aos funcionários, docentes, discentes e a sociedade.

## **3 Objetivos Específicos**

Como objetivos específicos podemos destacar a efetiva reconstrução do Portal do curso, através de um processo de consulta à comunidade acadêmica, onde são buscados dados e críticas sobre as demandas dessa comunidade. Além disso, busca-se promover a divulgação do

curso para os vestibulandos, aprimorar a comunicação entre professores e alunos, estimular a utilização do portal como ferramenta para aprimorar as aulas e o relacionamento *on-line* com os alunos, divulgar a produção acadêmica e possibilitar um aproximação deste setor da universidade com a sociedade em geral.

#### **4 Metodologia**

As referências para o desenvolvimento do projeto têm origem na metodologia da pesquisa-ação educacional, na qual busco vincular a proposta do novo Portal com a participação crítica dos professores e alunos.

Segundo TRIPP(2005), “A pesquisa-ação educacional é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos, (...)”

A pesquisa visa conhecer as expectativas referentes ao portal e foi realizada por meio de questionário *on-line* direcionados aos professores e alunos. As respostas contribuíram para o conhecimento das rotinas do curso e possibilitaram o aperfeiçoamento e a correção de alguns encaminhamentos. O processo de desenvolvimento se baseou na consulta interativa, característica do próprio meio ao qual se destina este projeto. A consulta à comunidade foi

uma forma efetiva e consistente de se relacionar como os usuários finais e proporcionar uma experiência de construção que considerou os anseios do coletivo.

## **5 Fundamentação**

### **5.1 A página impressa e a internet**

A diferença na criação da página impressa para a página da *internet* se torna complexa devido a inúmeras possibilidades de exibição das páginas para a internet. Como bem definiu SIEGEL (1999, p. XIV) “Criar arte final para a web é muito diferente do que fazê-lo para qualquer outra mídia de transmissão visual, porque você está publicando seu trabalho nas telas do computador das pessoas, e não em páginas impressas. Os sistemas de computador variam muito. Alguns têm telas pequenas, outros, grandes. Alguns têm cores, outros não. Sistemas operacionais diferentes tratam as cores de forma diferente. Algumas pessoas fazem conexão rápida com a Internet, outras não. Navegadores diferentes exibem arte final de modo diferente. Plataformas de computador diferentes têm fontes diferentes. É o maior pesadelo sobre design que você já teve — e sua única chance para adquirir controle sobre ele é compreender a natureza da fera”.

Outro aspecto levado em conta é o perfil do usuário e os seus hábitos ao navegar na internet, como bem demonstrou JAKOB (2002), Na “Lei da Experiência do Usuário da Internet”, onde afirma que os usuários gastam a

maior parte do tempo visitando sites diferentes do seu, o tempo médio gasto na visitação está em torno de 50% do tempo do usuário. O usuário dedica uma pequena parte do seu tempo a navegar na internet, o que sinaliza a necessidade dos sites serem fáceis de usar, sem procedimentos complexos de navegação, que não seja necessário lembrar em uma próxima visita.

Na primeira visita o usuário traz consigo um experiência de outros sítios, na forma de um modelo mental genérico do modo como, supostamente, os sítios devem funcionar, com base na experiência que tiveram nesses outros sítios.

## **5.2 O Estruturalistas e os *Web Designers***

O desenho para web passa por duas correntes distintas por formação, os estruturalistas e os *web designers*. Os estruturalistas são profissionais formados em programação de dados, para eles na página perfeita o que importa é a organização da linguagem HTML, a capacidade do banco de dados, a comunicação com os mecanismos de busca, ter o máximo de informações extras que descrevam o conteúdo do site. O tipo de fonte a ser usada no site não preocupa os estruturalistas, assim como o aspecto da diagramação da página, que a entendem como documento a ser indexado e prontamente disponibilizado para a pesquisa *on-line*. Nas novas tecnologias oferecidas para a construção instantânea de sites como os sistemas *joomlas*,

*phpnuke*, *oscommerce* e derivados são soluções da revolução industrial na *web*, com a produção em série de um produto padronizado. Podemos observar nas facilidades oferecidas pelas plataformas para criação automáticas de site, como as plataformas *Standards*, que automatizam a construção das páginas, e oferecem a mesma estrutura (modular) para todas as suas criações, embora ofereçam várias opções de interação com o usuário a apresentação visual se torna repetitiva.

Os *designers* com a formação acadêmica ligada ao mundo das artes plásticas, já tem outras preocupações, alguns por princípio, a quebra das regras, dominam programas gráficos, estranhos aos estruturalistas, como o *photoshop*, *coreldraw* e o *InDesign*. Alguns *designers* somam experiências de outros meios audiovisuais, como a fotografia e o cinema. Geralmente buscam a atenção e o conforto visual para o usuário, pouco se importando com o tamanho do banco de dados e sim com a legibilidade e clareza na apresentação dos dados pesquisados e apresentados ao usuário.

A visão estruturalista poder ser percebida na entrevista concedida por LEAL (2005),

“Quando a W3C criou os padrões da *web*, não estavam preocupados em mudar a maneira de desenvolver layouts, e sim, em tornar o trabalho do desenvolvedor *web* mais prático uma vez que se seguidos todos os padrões o *webdesigner* terá a certeza de ter criado um trabalho modularizado, escalável e acessível. Não é de hoje que essa mudança vem crescendo e é uma tendência seguir os *WebStandards*. Ao meu ver, a criatividade não pode ser atingida pela

escolha de um padrão de desenvolvimento, mas deve ser adaptada a essa nova tendência. Para isso, um trabalho desde o início da formação do webdesigner deve ser feito nesse sentido. Para que, num futuro próximo, todos os webdesigners vejam o desenvolvimento em padrões como a única forma de criar layouts para a web.”

No universo da produção cultural pensar em estruturas, espaços pré determinados pode dificultar a criação de ambientes com as características mais determinantes do universo da cultura, tais como, flexibilidade, transformação constante e proposições inovadoras.

## **6 Descrição do Projeto**

### **6.1 A Construção do Portal**

#### **6.1.1 Estética**

Na década de 1990, atrair a atenção do visitante era o principal objetivo do visual apresentado no *sites*. Tudo era válido: luzes piscando, desenhos animados com movimentos repetitivos (os gifs animados) eram tidos como um grande diferencial na época. Em substituição aos já cansativos movimentos dos desenhos e luzes surgiram as imagens geradas pelo programa Flash, trazendo recursos multimídia às páginas.

A tecnologia Flash provocou grandes mudanças na *internet*, pois estava provado que seria possível ter nas páginas canais de diversão (jogos) diferenciados e vídeos com controles idênticos ao videocassete.

Após o período do Flash, que perdeu espaço para conceitos de usabilidade e praticidade, surgiu uma nova metodologia para apresentação do conteúdo das páginas, como preocupação quanto a interatividade com o usuário, a leveza das formas simples e com as ofertas de multimídia na forma de *uploads* dos vídeos e músicas. Uma nova era esta posta para os *Web Designers*. As atuais tendências para a criação de *sites*, redesenha de forma simples e objetiva a apresentação do conteúdo que agregam valor ao site como um todo.

De acordo com ZELDMAN (2010), o *design* consiste em organizar o conteúdo de maneira prática, conceitual e (sempre) agradável.

O atual *site* do curso apresenta as informações básicas sobre a graduação em produção cultural. Foi um iniciativa em busca de maior visibilidade para o curso, como bem define João Paulo Dias Assunção, ex-aluno do curso, em entrevista,

“O sítio foi remodelado em 2005 quando percebi que o visual era bem antigo e nada tinha a ver com o espírito da Produção Cultural. Conversei com o Gilberto Gouma o então coordenador e também criador do curso de Produção Cultural da UFF e ele me disse que havia feito o site antigo. Durante aproximadamente 1 mês tivemos uma conversa para atualização do texto e criação da logomarca

e remodelamos o site. Em relação ao logo ele queria que passasse a ideia de produção (engrenagem) / cultural (nativo – indígena).

Com o passar dos anos houve necessidade de melhorar o material e torná-lo mais atualizável e cogitei transformá-lo em um wordpress para divulgar produções dos alunos além das páginas fixas porém com a falta de tempo e a possibilidade dos representantes do DA de cuidarem disso o projeto ficou parado..”



Site atual do Curso de Produção Cultural criado por João Paulo Dias Assunção  
fonte: [www.uff.br/procult](http://www.uff.br/procult)

Para o desenvolvimento deste projeto buscou-se o equilíbrio entre as estruturas e interatividade, que auxiliam nas construção estruturalista e a liberdade de criação trazida pelo trabalho dos *web designers*. Sendo assim, o projeto da interface incorpora um visual de aparência simples, direta e agradável ao percurso do olhar, e conseqüentemente, ao encadeamento de ações, disponibilizando a informação sem concorrer com visual. Para tanto há uma ênfase na estética *Minimalista e na sua vertente no web designer*, referências para a formulação deste projeto.

A estética minimalista surgiu no século XX como reação ao expressionismo abstrato, no final dos anos de 1950, permanecendo em evidência até a década de 1970 e influenciando vários segmentos das artes durante este período.

Sem excessos, despojada, objetiva, esta estética destacou-se no processo criativo em *design*, arquitetura e atualmente no *web design*, através do uso das formas básicas e utilitárias, nas simplicidades das formas, no uso do espaço e da cor, valorizando os espaços vazios. Contrariando o senso comum, o espaço em branco não é espaço mal utilizado, ele organiza os blocos de conteúdo e direciona os olhos para o que é relevante. Elimina assim o excesso de informação, pois este excesso quase sempre dificulta a navegação.

O *web design minimalista* tem no equilíbrio dos espaços negativos e positivos uma de suas principais características. É nos espaços vazios que se encontra o equilíbrio das formas, oferece acolhida para o olhar saturado do usuário que a todo instante vê surgir à sua frente uma verdadeira batalha pela conquista da apreensão dos seus sentidos e conseqüentemente a sua atenção. O *web design* minimalista valoriza estas regiões da página e a oferece de forma generosa ao descanso do olhar sem, contudo, abrir mão do direcionamento e indicabilidade dos dados apresentados na página.



## JAN REICHLE

DIRECTOR/CINEMATOGRAPHER

- Latest Work
- TVCs
- Music Videos
- Drama
- Corporate AV
- About me
- News
- Photo Gallery
- Contact

Exemplo de site minimalista

Fonte: <http://www.janreichle.com/>

## 6.2 Arquitetura da Informação

Criada por Saul Wurman em 1976, a arquitetura da informação tem como objetivo organizar a informação, tornando simples o que é complexo. É o estudo que se aplica em pagina para internet, buscando um

balanceamento entre usuário-conteúdo-contexto, facilitando para as pessoas o acesso à informação.

A Arquitetura da Informação, segundo ROSENFELD & MORVILLE (2006), possui quatro sistemas, onde cada um possui suas próprias regras e características, e servem para organizar o ambiente informacional de um Portal, *Sistema de rotulação e links*, *Sistema de navegação*, *Sistema de pesquisa* e *Sistema do fluxograma de navegação*.

Na definição do “*Sistema de Rotulação e Links*”, os dados selecionados foram frutos das respostas da pesquisa aplicada por meio de correspondência eletrônica, lista de discussão do curso de produção cultural e questionários impressos disponibilizados nos escaninhos dos professores do curso de produção cultural.

A pesquisa apresentou a seguintes demandas de conteúdo que seguem grupos por temas,

### **Organização do curso**

- grade de horário
- mapa de salas
- programas das disciplinas e ementas (o curso estrutura-se em 3 blocos: Teorias da Arte e da Cultura, Fundamentos dos Meios de Expressão e Planejamento Cultural)
- deliberações do Colegiado
- Infraestrutura de pessoal

- avaliação dos professores
- monografias defendidas (com classificação temática)
- contatos de professores
- calendários das disciplinas dos professores
- horário de funcionamento do GAT e da coordenação (com contatos)
- histórico (15 anos de curso)
- apresentação do curso

### **Área de ensino**

- Projetos de extensão
- Oportunidades de intercâmbio
- disponibilização de conteúdos sobre a área, estágios

### **Interatividade WEB**

- alunos que estão no mercado de trabalho (breve histórico com fotos)
- contatos de ex-alunos atuantes no mercado de trabalho
- textos publicados (alunos e professores)
- eventos realizados por alunos e professores
- Ter uma parte ligada a informes (defesa de monografias, prêmios)
- Interface para troca de mensagens entre alunos, professores e funcionários por meio de senha individual
- mural dos alunos e professores
- Artigos sobre produção cultural, economia da cultura, marketing, legislação, trabalhos acadêmicos
- atualizações constantes
- Ter vídeos (que são interativos) dos ex-alunos do curso falando um pouco sobre seus respectivos trabalhos

- Agenda (de preferência 'importável')
- apostilas com conteúdos das disciplinas para download
- indicações de livros, e-books
- área para as empresas cadastrarem a necessidade de estagiários ou profissionais na área (divulgação de vagas de emprego/estágio)
- Informações: Vagas de emprego, cursos de capacitação
- Ter uma área interna de acesso exclusivo aos alunos regularmente matriculados para receber mensagens dos professores, minimizando os grupos de debates online de outros servidores

### **Links externos**

- Minc, Funarte, Secretaria de Cultura,
- bibliotecas digitais
- CNPq ( lattes)
- Site de monografias que a Juliana Turano criou
- Associação Brasileira de Gestão Cultural
- Associação Brasileira de Produção Cultural
- Fundação de Cultura do RJ / Empresas de Produção Cultural

### **Links internos - UFF**

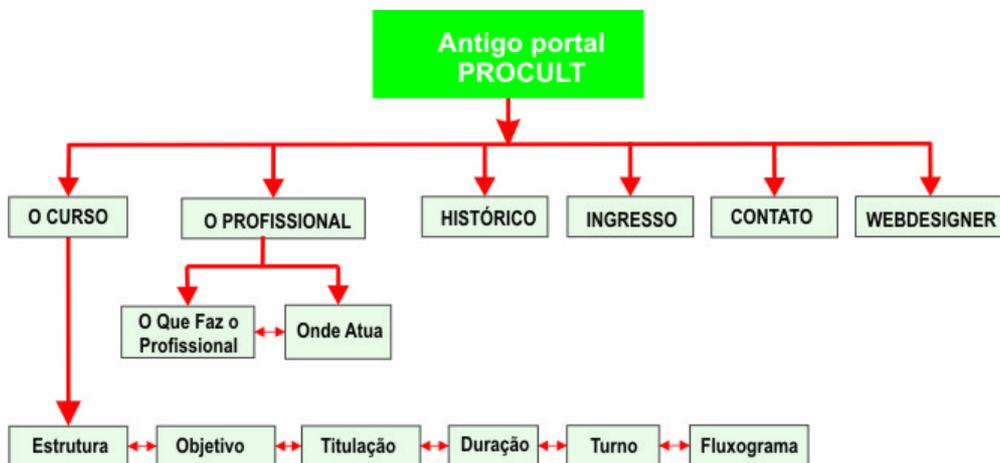
- PPGCA
- Revista Poiesis
- Calendário acadêmico
- IDuff
- Empresa JR e D.A.

Como fonte de pesquisa foi consultado o documento final do grupo de trabalho “Visibilidade e Articulação”, apresentado durante o Fórum Interno de Produção Cultural, com as seguintes propostas de ações, “Criar um grupo de e-mail comum aos dois cursos como iniciativa para a Articulação entre os dois cursos Niterói e Rio das Ostras (PURO), inclusão do histórico, a estrutura do curso, grade curricular, com as ementas e programa das disciplinas, calendário da matrícula, currículo do corpo docente, base de dados com resumos das monografias defendidas no curso, projetos de extensão e pesquisa, fotos das atividades de extensão, agenda atualizada de defesas das monografias, programação cultural, ofertas do mercado de trabalho, programas de bolsas, estágios, editais de cultura, links com outras páginas do mercado cultural (produtoras de ex-alunos), reformular a programação visual”.

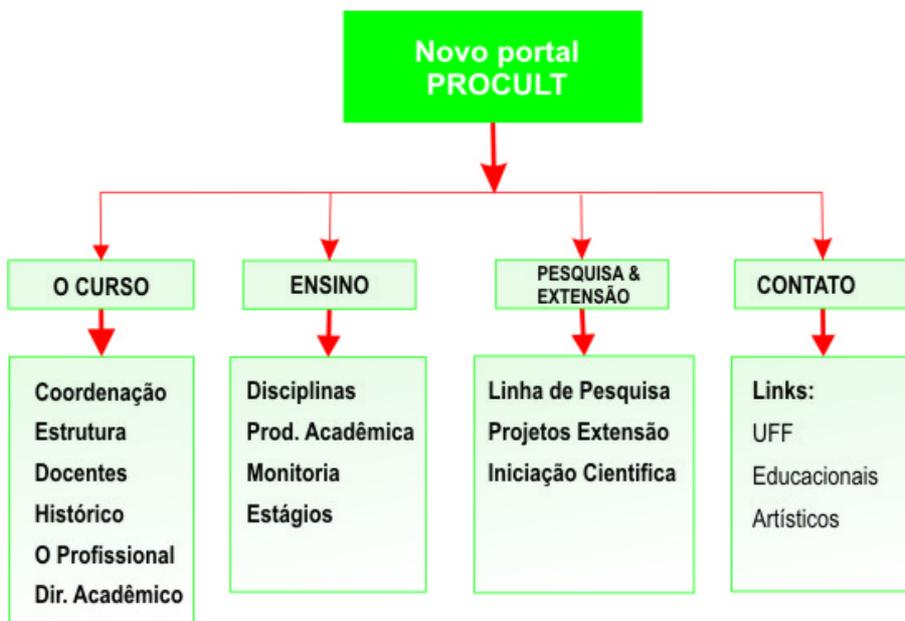
O *sistema de navegação* escolhido foi a disposição uma barra de menus com os links principais no topo da página. A esquerda da página temos uma coluna com links por área temática, conforme sugestões colhidas na pesquisa, no centro da página temos o espaço reservado para apresentação do conteúdo solicitado pelos *links* internos. A partir da página principal é possível visualizar de imediato todas as áreas e a subdivisão dos dados disponíveis no *site*, os *links* externos, a estrutura do portal, serão apresentados em janelas paralelas a principal ou na mesma janela em abas com forme a opção dos programas de navegação utilizados pelo usuário.

No “*Sistema do fluxograma de navegação*” é apresentado a organização e fluxo de dados do Portal. Ele mostra as relações entre as páginas e outros componentes e retrata a organização dos dados e a navegação.

O projeto de reconstrução do portal demandou um grau apurado de organização dos dados. O fluxograma demonstra a forma como os dados são apresentados, por fluxo de blocos temáticos, distribuídos e associados na estrutura do Portal de acordo com as metas indicadas neste trabalho e levantadas durante a pesquisa.



Fluxograma do dados do sitio atual do curso de produção cultural



Fluxograma apresentado a distribuição dos dados no projeto do novo Portal

## **6.3 A Estruturação dos Elementos**

### **6.3.1 A Fonte**

Na busca pelo equilíbrio entre os gráficos e o texto a escolha da fonte, levou em conta a necessidade de manter o foco do usuário no conteúdo do Portal. A simplicidade e ausência de serifas, assim como a fluidez da leitura e a harmonia com a identidade visual do site.

Levando em conta que os navegadores apresentam as páginas, na internet com pequenas diferenças e privilegiam as fontes nativas do sistema operacional do usuário, foi escolhido uma fonte padrão, *Arial* com suas opções de negrito e itálico, como garantia de manutenção da fonte e do corpo do texto escolhido, descartando assim transformação do texto em imagem.

### **6.3.2 As Cores**

Na escolha da paleta de cores buscou-se o equilíbrio no uso da cores, evitamos o uso de cores contrastantes devido as mesmas atraírem mais a atenção do usuário que propriamente o texto, a combinação contrastante das cores de fundo e o texto podem comprometer a legibilidade do texto. A associação do conteúdo do Portal com cores de forma harmônica foi um dos componentes utilizados para definir a identidade visual do Portal.

Desde os primórdios da humanidade, as cores já eram utilizadas como elemento de sinalização. Para cada cultura, uma mesma cor pode possuir significados diferentes

Desde os primórdios da humanidade, as cores já eram utilizadas como elemento de sinalização. Para cada cultura, uma mesma cor pode possuir significados diferentes

Desde os primórdios da humanidade, as cores já eram utilizadas como elemento de sinalização. Para cada cultura, uma mesma cor pode possuir significados diferentes

Desde os primórdios da humanidade, as cores já eram utilizadas como elemento de sinalização. Para cada cultura, uma mesma cor pode possuir significados diferentes

Desde os primórdios da humanidade, as cores já eram utilizadas como elemento de sinalização. Para cada cultura, uma mesma cor pode possuir significados diferentes

Desde os primórdios da humanidade, as cores já eram utilizadas como elemento de sinalização. Para cada cultura, uma mesma cor pode possuir significados diferentes

Quadro comparativo dos efeitos dos fundos com cores contrastante em relação ao texto

Desde os primórdios da humanidade, as cores já eram utilizadas como elemento de sinalização. Para cada cultura, uma mesma cor pode possuir significados diferentes.

As cores podem ter alguns significados, provocar lembranças e sensações diferentes às pessoas dependendo de sua cultura CAVICHIOLI (2010):

- Vermelho: paixão, força, energia, amor;
- Azul: harmonia, confiança, monotonia, tecnologia;
- Verde: natureza, primavera, fertilidade, riqueza, ganância;
- Amarelo: otimismo, alegria, felicidade, riqueza (ouro), fraqueza;
- Branco : pureza, inocência, paz, simplicidade, esterilidade;
- Preto: poder, modernidade, sofisticação, morte, medo, mistério.

O minimalismo e sua simplicidade permitem certa ousadia na escolha das cores, seja na busca pelo realce do conteúdo ou na definição do estilo

As cores utilizadas no *site* são neutras, sugestionam o conforto, claridade e organização. O fundo com cor neutra e com as letras pretas foi a opção para melhor garantir a facilidade da leitura.

A tabela, de 65 milhões de cores foi a escolhida devido sua compatibilidade com a maioria das plataformas.

### 6.3.3 Usabilidade

Regulamenta por normas internacionais o conceito de usabilidade foi aplicado no projeto levando em conta as formas pela qual o portal pode ser utilizado por usuários distintos, para alcançar objetivos diversos, com efetividade, eficiência e satisfação, conforme as indicações da ISO 9241-11 Ergonomia de software de escritório.

Segundo a norma ISO 9241 a usabilidade pode ser especificada ou medida segundo:

- Facilidade de aprendizado - o usuário rapidamente consegue explorar o sistema e realizar suas tarefas;
- Facilidade de memorização - após um certo período sem utilizá-lo, o usuário é capaz de retornar ao sistema e realizar sua pesquisa sem a necessidade de reaprender como interagir com eu Portal;
- Baixa taxa de erros - o usuário realiza suas tarefas sem maiores transtornos e é capaz de recuperar erros, caso ocorram;

Segundo NILSEN (2002, p37), a estrutura do site deve contar com componentes múltiplos e racionalmente associados com estes cinco atributos:

Ser fácil de aprender;

- Ser eficiente na utilização;
- Ser fácil de ser recordado;
- Ter poucos erros;
- Ser subjetivamente agradável.

## **7 Descrição do Processo**

### **7.1 O Software**

Para a construção do site foram utilizados três programas:

*EditPlus* , para organização dos *layout* da página e edição do código html

*Photoplus*, para ilustração dos elementos gráficos do Portal, logotipo, imagens de fundo e fotos.

*Inkscape*, para o desenho vetorial das tabelas e fluxogramas.

## **8 Conclusão**

O curso de Produção Cultural, assim como os demais cursos das universidades públicas estão com a gestão condicionada a um universo em constante mudança. As dificuldades de criação, manutenção e atualização de páginas eletrônicas, encontrada pelos gestores dos cursos de graduação, é fruto de um realidade funcional que apresenta um número reduzido de funcionários e com defasagens quanto ao uso das novas tecnologias da informação. Podemos tomar como exemplo a página atual do curso que desde a sua criação em 2005, até hoje, somam cinco anos sem atualização.

O portal é uma ferramenta importante para a organização das atividades acadêmicas e pode contribuir no atendimento as demandas por informação sobre o cursos apresentadas pela sociedade.

Com o intuito de manter atualizado o portal do curso e dar suporte à demanda dos professores e alunos, a coordenação deve tecer estratégias para enfrentar a falta e a formação de funcionários como prioridade máxima. A universidade através do NTI - Núcleo de Tecnologia da Informação, deve ser estimulada a oferecer cursos de gerenciamento de ambientes virtuais, que orientem para atuais tendências de um universo tecnológico efêmero, onde tecnologias surgem e desaparecem com extrema velocidade. Com conhecimentos básicos, os funcionários do curso somariam a rotina diária, a

atualização das páginas eletrônicas e passariam a contribuir com a visibilidade do curso e na comunicação com o público em geral.

No campo das artes, o *web design*, apresenta inúmeras possibilidades, por ser multidisciplinar assim como a produção cultural é uma ferramenta importante na comunicação institucional e na construção redes de relacionamento. Para elaborar um projeto, o produtor cultural precisa ter contato com diversos outros profissionais inclusive *web design*.

Tendo em conta o perfil interdisciplinar do curso, a oferta de uma disciplina que aborde o *web design*, permitirá ao aluno de produção cultural obter noções básica deste setor. Neste contexto, será possível para o aluno a construção de estratégias que incluam recursos de um ambiente digital, focado no público-alvo, com estética e apresentação condizentes com os objetivos do projeto. Assim como a portal do curso poderia ser contemplado por contribuições dos alunos desta disciplina.



Página de abertura do Portal


 • coordenação • estrutura • docentes • histórico • o profissional • dir. acadêmico

# Produção Cultural

O curso  
 ensino  
 pesquisa  
 extensão  
 contato

**S**em perder de vista a formação técnica, imprescindível nesta era em que tecnologia e arte se mesclam, este curso oferece um consistente aparato teórico-reflexivo.

O currículo foi construído de modo a oferecer uma perspectiva interdisciplinar da Cultura e da Arte, oferecendo conhecimentos básicos dos vários meios de expressão artísticos com os quais o produtor cultural irá lidar, além de instrumentalizá-lo em planejamento e administração cultural.

**Objetivos do Curso**

Dar respaldo acadêmico a uma profissão já há muito consolidada no mercado; Unir áreas do saber filosófico-científico com multimídia e planejamento cultural; Formar profissionais que não apenas reproduzam modelos, atendendo às exigências mercadológicas, aos interesses hegemônicos da indústria cultural, mas capazes de ter iniciativas e desenvolver projetos que valorizem a diversidade sociocultural; Formar produtores conscientes de sua importância e dotados de uma nova visão da cultura, valorizando-a em seu potencial transformador, associando-a à educação, visando construir uma sociedade melhor; Estabelecer intercâmbios com entidades e centros culturais, no sentido de construir parcerias em projetos e de propiciar aos alunos, estágios em todas as etapas da produção cultural.



Alunas Anelo Rodrigues, Maria Mendes e Camila Camuso, realizando pesquisa no Instituto Gingas



Universidade Federal Fluminense  
 IACS - Instituto de Arte e Comunicação Social  
 Curso de Produção Cultural  
 Rua Lara Vilela, 120 - Sala Domingos - CEP: 24210-000 - Niterói - Rio de Janeiro - Brasil  
 Telefones: (21) 26221-2029/9150 - 2629-9151  
 produ@um.uff.br  
 Este Portal é o projeto final da disciplina Trabalho Final II: Alma Miranda da Silva  
 Orientador: Helio Jorge Pereira de Carvalho

Página com a estrutura de navegação do Portal

O Portal pode ser acessado no seguinte endereço:

<http://www.uff.br/iacs/procult>

em breve: <http://www.uff.br>

## **9 Anexo**

### **9.1 Questionário utilizado no projeto**

Universidade Federal Fluminense

Instituto de Arte e Comunicação Social – IACS

Disciplina Trabalho Final II

Prof. Helio Jorge Pereira de Carvalho

Aluno Almir Miranda da Silva – 30633069

### **Questionário sobre o portal do Curso de Produção Cultural**

Caro(a),

Este questionário tem o objetivo de colher informações, dados e críticas, acerca do projeto de construção do portal do curso de produção cultural. Suas respostas serão utilizadas para elaborar e implementar um plano de ação capaz de minimizar ou corrigir os principais problemas encontrados na estruturação deste portal.

Suas respostas serão analisadas de forma agrupada e em conjunto com outras obtidas nas entrevistas com a comunidade acadêmica.

Desde já agradecemos a sua colaboração.

Almir Miranda da Silva

Orientando

Helio Jorge Pereira de Carvalho

Orientador

1) Como você utiliza a internet na atividade acadêmica?

2) Você consulta sites institucionais (MEC, UFF, IACS)?

Sim

Não

Com que frequência?

Comente o que é positivo ou negativo nestes sites?

3) Qual a periodicidade que você abre sua caixa de e-mails?

diariamente

semanalmente

não uso e-mail

4) Você utiliza o meio eletrônico para a comunicação com os alunos?

Sim

Quais?

Não

5) Você conhece o site do curso de Produção Cultural?

Sim

Não

Comentários

6) De que forma você considera que as áreas de ensino, pesquisa e extensão devam estar configuradas no Portal.

7) Que conceitos você acha que poderiam estar associados à configuração formal do Portal?

8) Quais as informações e vínculos que você gostaria que fossem incorporados ao Portal do curso de Produção Cultural.

9) Como o Portal pode contribuir para facilitar o seu trabalho no curso de Produção Cultural?

PS: Caro Professor, por favor deixe este questionário em seu escaninho.

## 10 Referências

ABNT.Requisitos ergonômicos para trabalho de escritório com computadores

Parte 10 - Princípios de diálogo, 2000. Disponível em:  
<<http://www.inf.ufsc.br/~cybis/ine5624/ISO9241parte10.pdf>> Acessado  
em 14 de março de 2010

DÓRIA, Carlos Alberto. Os compadres e o mercado Disponível em:  
<<http://www.pedeverba.com.br/literatura.php?id=9>> Acessado em 14 de  
maio de 2010

CAVICHIOLO, O. Tipografia, Teoria das Cores. Disponível em:  
<<http://cavichioli.blogspot.com/>> Acessado em 14 de março de 2010

CEVASCO, Maria Elisa. Dez Lições sobre Estudos Culturais. São Paulo: Ed.  
Boitempo Editorial 2003, p.9

COELHO, Texeira. Dicionário Crítico de Política Cultural SP: Iluminuras, 1997,  
p. 23

FREIRE, Rodrigo. O problema filosófico do nacionalismo crítico pós-moderno  
em "Jangada de Pedra" de José Saramago Disponível em:  
<<http://www.kplus.com.br/materia.asp?co=226&rv=Literatura>>. Acesso  
em: 20 março 2010.

HANNERZ, Ulf. *Cosmopolitas e locais na cultura global*. In: Featherstone (org).  
1999. p.251-266.

LISBOA, Armando Melo. - *Projeto nacional e universidade pública*, Disponível em: <http://www.espacoacademico.com.br/061/61lisboa.htm>, Acessado em 14 de fevereiro de 2010

LEAL, N., *Tableless Limita a Criatividade no Desenvolvimento de Sites?*, 2005  
In: Revista Webdesign, 2 20 – Ed. Artecom, p.43

NILSEN, J. & TAHIR, M. 2002 *Homepage Usabilidade 50 Websites Descontruidos*. Ed. Campus. São Paulo. p.37.

ROSENFELD, L. & MORVILLE, P. *Information Architecture for the Word Wide Web*. 3. ed. Sebastopol, CA: O'Reilly, 2006. Disponível em: <http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/7200/6647> Acessado em 14 de março de 2010

SIEGEL. 1999 *Criando Sites Arrasadores na Web*. São Paulo, Market books.

TRIPP, David. 2005, *Pesquisa-ação: uma introdução metodológica*, *Educ. Pesqui.* 31(3) São Paulo Sept./Dec. 2005

ZELDMAN, Jeffrey. *JZ Presents - Ask Doctor Web: Help for Web Makers*.  
Disponível em: <http://www.zeldman.com/askdrweb/design.html>  
Acessado em 14 de abril de 2010