



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

CLEOVANDSON XAVIER DA SILVA

**A UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO ADOBE CAPTURE CC NO PROCESSO DE
INSPIRAÇÃO E CRIAÇÃO DE ESTAMPAS**

Caruaru
2021

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN**

MEMORIAL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

**A UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO ADOBE CAPTURE CC NO PROCESSO DE
INSPIRAÇÃO E CRIAÇÃO DE ESTAMPAS**

CLEOVANDSON XAVIER DA SILVA¹

**Caruaru
2021**

¹ Graduando em Bacharelado em Design pela Universidade Federal de Pernambuco, Campus Agreste. E-mail: cleovandson.xavier@ufpe.br

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

SILVA, Cleovandson Xavier da.

A utilização do aplicativo adobe capture cc no processo de inspiração e criação
de estampas / Cleovandson Xavier da SILVA - 2021.

59f.: il.;30 cm.

Orientador(a): Marcelo Machado MARTINS

TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design,
2021.

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Interação de humano-máquina. 2. processo criativo. 3. design de
superfície. I. MARTINS, Marcelo Machado II. Título.

760 CDD (22.ed.)

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer à Universidade Federal de Pernambuco, pela oportunidade de obter o meu diploma de Ensino Superior, assim como sou imensamente agradecido ao meu orientador Marcelo Machado Martins, por todo o apoio e incentivo acadêmico que recebo desde o meu estágio no Lab. G-COMO, e também por todas as conversas e cafés tomados, puxadas de orelha e amizade construída ao longo desses anos.

Eu sou grato a todos professores do Núcleo de Design e Comunicação, principalmente, Luciana Freire, Fabiana Moraes, Geni dos Santos, Andrea de Camargo, Eduardo Romero e Marcelo Machado, que são pessoas de quem gosto muito e vejo como referência tanto profissional como pessoal. Também sou grato a todo o corpo docente do Grupo de Estudo do Consumo de Moda (G-COMO), por todo conhecimento adquirido e pela oportunidade de concluir meu período de estágio obrigatório supervisionado.

Do mesmo modo, não posso deixar de externar minha gratidão aos meus pais, que me incentivaram e apoiaram. Agradeço ainda aos meus amigos: Bruno, Eddy, Deyvid, Marina, Emerson, Marques, Carlos, Camila e Paula; a eles sou imensamente grato por estarem comigo ao longo dessa jornada de mais de 5 anos, criando e vivenciando memórias inesquecíveis; e, a Raphaela: obrigado por estar ao meu lado nesses tantos anos, me apoiando, ajudando principalmente a eu ser uma pessoa feliz, e vamos à luta para concretizar nossos sonhos e ambições.

RESUMO

A pesquisa se pauta numa abordagem qualitativa, com o foco na compreensão de como o App (Adobe Capture CC) pode estimular a criatividade de designers e possibilitar a produção de estampas na área de design de superfície. Espera-se apresentar o aplicativo, discutindo seus pontos fortes e fracos; nesse caso específico, a análise se dá a partir de sua interface e na usabilidade dele no campo do design de superfície, tratando-o como uma inovação tecnológica possibilitadora da criação de novos processos em que reverberam a criatividade e o pensamento processual de criação por parte de um profissional do design e áreas correlatas. A avaliação sobre o artefato tem como respaldo o método de Jones (1992), que se baseia em três etapas, assim denominadas e processualmente desenvolvidas, numa ordem cíclica, cujos retornos se mostram como etapas de avaliação, inclusive: Divergência; Transformação e Convergência, com o foco na compreensão de como o App pode estimular a criatividade de designer e possibilitar a produção de estampas – e como se dão as indicações de usos e funções no próprio aplicativo. Além disso, a temática da presente pesquisa se constrói como um percurso inicial para o estudante, tendo em vista em trabalhos futuros. No Memorial serão apresentados os seguintes trabalhos decorrentes e norteadores da pesquisa realizada: o projeto do PIBIC, o relatório final do PIBIC, no semestre de 2019.2 até 2020.1, o resumo expandido enviado e apresentado no CONIC, com sua respectiva comprovação, no ano de 2021.1 e no começo de 2021.2 e, por fim, uma proposta de artigo intitulado “Aplicativo Adobe Capture: uma proposta de redesign na interface”, desenvolvido com Raphaela Marrise e a orientadora da disciplina Design de Interfaces, Luciana Lopes Freire, no semestre de 2019.2.

Palavras-chave: Interação de humano-máquina; processo criativo; design de superfície.

ABSTRACT

The research is based on a qualitative approach, focusing on understanding how the App (Adobe Capture CC) can stimulate designer creativity and enable the production of prints in the area of surface design. It is expected to present the application, discussing its strengths and weaknesses; in this specific case, the analysis is based on its interface and its usability in the field of surface design, treating it as a technological innovation that enables the creation of new processes in which creativity and procedural thinking of creation by part reverberate. of a professional design. The assessment of the artifact is supported by the method of Jones (1992), which is based on three steps, are named and procedurally developed, in a cyclical order, whose returns are shown as the assessment steps, including: Divergence; Transformation; Convergence, with a focus on understanding how the App can stimulate designer creativity and enable the production of prints – and how indications of uses and functions are given in the application itself. In addition, the theme of this research is built as an initial path for the student, considering that he/she aims to be continuous in future work. The following works arising from and guiding the research carried out will be presented in the Memorial: the PIBIC project, the PIBIC final report, in the semester from 2019.2 to 2020.1, the expanded abstract sent and presented at CONIC, with its respective proof, in the year 2021.1 and at the beginning of 2021.2 and, finally, a proposal for an article entitled “Adobe Capture Application: a proposal for interface redesign”, developed with Raphaela Marris and the supervisor of the Interface Design discipline, Luciana Lopes Freire, in the semester of 2019.2.

Keywords: Human-computer Interaction; Creative process; Design surface.

SUMÁRIO

1	PROJETO PIBIC.....	14
1.1	INTRODUÇÃO.....	
1.2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	
1.3	METODOLOGIA.....	
1.4	RESULTADOS ESPERADOS.....	
1.5	VIABILIDADE DE EXECUÇÃO.....	
1.6	CRONOGRAMA.....	
1.7	CONSIDERAÇÕES.....	
1.8	BIBLIOGRAFIA.....	
2	RELATÓRIO FINAL PIBIC.....	15
2.1	INTRODUÇÃO.....	16
2.1.1	Objetivos gerais e específicos.....	16
2.2	METODOLOGIA DO TRABALHO.....	17
2.3	RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	17
2.4	CONCLUSÕES.....	
2.5	DIFICULDADES ENCONTRADAS.....	
2.6	ATIVIDADES PARALELAS DESENVOLVIDAS PELO ALUNO.....	
3	RESUMO EXPANDIDO CONIC.....	18
3.1	INTRODUÇÃO.....	
3.2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	
3.3	METODOLOGIA DO TRABALHO.....	
3.4	RESULTADOS.....	
3.5	CONCLUSÕES.....	
	REFERÊNCIAS.....	19
	APÊNDICE A – ARTIGO ELABORADO NA DISCIPLINA DE	
	INTERFACE DIGITAL.....	20
	APÊNDICE B – DADOS BRUTOS COLETADOS.....	
	ANEXO A – CERTIFICADO DE APRESENTAÇÃO DO CONIC.....	21
	ANEXO B – FOLHA DA APROVAÇÃO.....	

1 PROJETO PIBIC

Projeto de Pesquisa apresentado à Pró-Reitoria para Assuntos de Pesquisa e Pós-Graduação (PROPESQ) da Universidade Federal de Pernambuco, com vistas ao Pibic/UFPE 2019/2020.

1.1 INTRODUÇÃO

Os artefatos oriundos da era digital (computadores, *notebooks*, *smartphones*, *tablets*, etc.) vêm ganhando cada vez mais espaço na vida das pessoas, como uma extensão de seus corpos. No entanto, por uma possível falta de conhecimento do usuário sobre as ferramentas disponibilizadas, observa-se que muitas desses artefatos não estão sendo utilizados em todo seu potencial.

Além disso, no agitado cotidiano das pessoas, a carência de tempo acaba influenciado na busca de novos conhecimentos, sendo um dos maiores exemplos da problemática a falta de hábito de as pessoas não lerem os manuais dos artigos adquiridos, gerando a utilização parcial e às vezes incorreta deles.

Atualmente as empresas estão focando no mercado digital, por meio de aplicativos próprios. De acordo com o *ranking* da *Intebrand* (2018), é mostrado que as 4 maiores empresas globais de 2018 são empresas que investem no mercado de aplicativos (*App*). Ainda sobre isso, nas últimas pesquisas realizadas, de acordo com o site *Statista* (2016) de serviço de pesquisa de mercado, constatou-se que os brasileiros são as pessoas que gastaram mais tempo utilizando o *smartphone/tablet* no mundo, em 2016: cerca de 5 horas por dia navegando, mais do que o dobro do tempo de 2012.

De acordo com dicionário *Michaelis On-line*, o “aplicativo” é um *software* elaborado para ser instalado em um dispositivo móvel, *smartphone/tablet*, a fim de realizar tarefas simples do cotidiano, como fazer cálculos, pesquisar algo, fazer compras, realizar operações bancárias, encomendar serviços, etc. Ele é abreviado para “*App*” que veio de uma abreviação da palavra inglês “*application*”.

Para compreender e divulgar os avanços nas tecnologias, principalmente o aplicativos para *smartphone/tablet*, essa pesquisa terá como foco o aplicativo *Adobe Capture CC* e sua contribuição no processo para inspiração e criação de estampas. O aplicativo foi criado pela Adobe® para *Android* e *IOS* em 2016, e no mesmo ano foi o vencedor do *MediaPost Appy Awards*. Segundo a empresa Adobe®, o *App* é para o usuário capturar uma imagem com a câmera do *smartphone/tablet* ou para a utilizar uma imagem já existente, para manipulá-la, servindo de inspirações para transformá-las em ativos prontos para produção gráfica. Ele foi projetado para ter como público-alvo os designers.

O objetivo geral desta pesquisa é apresentar e orientar sobre o uso do aplicativo, *Adobe Capture CC*, uma ferramenta feita para os designers, tendo como objetivos secundários, mostrar seus pontos forte e fracos, assim como sua possível contribuição no processo de inspiração e criação de estampas. E, a partir de uma análise de usabilidade, chegar a um resultado que possa auxiliar no Design de Superfície, em questão de inovação tecnológica, novos processos e na reverberação da criatividade. Realizada durante a elaboração do projeto PIBIC e, em paralelo, com a atuação na disciplina de Design de Interfaces.

1.2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Serão utilizados como fonte Cybis (2007) e Preece (2005), para uma melhor compreensão acerca da interação homem-máquina e técnicas de avaliação e entrevistas semiestruturadas, respectivamente. Sobre as temáticas em torno dos estudos da semiótica em IHC (Interação de Homem com Computador), serão pesquisados e consultados Souza (2004) e Amaral & Nascimento (2010). Por fim, sobre o Design de Superfície será utilizado Rüttschilling (2008), para entender melhor o espectro desse grande universo de estudo e atuação do designer, que está contemplado no Design Gráfico e Design de Moda.

1.3 METODOLOGIA

O método a ser utilizado será o de Jones (1992), que se baseia em 3 etapas, Divergência > Transformação > Convergência; e a investigação é para a criação de estampas, considerando como o mercado vai reagir a esse tipo de tecnologia, ressaltando ou não suas vantagens, seus alcances, suas possibilidades e os desdobramentos dessa nova prática de criação de estampas. As etapas de Jones podem ser descritas do seguinte modo:

Na “Divergência” objetiva-se estender o limite de uma situação de projeto de modo a ter um espaço de pesquisa grande e frutífero para buscar soluções. Todos os esforços são feitos para escapar de suposições preconcebidas e absorver novas informações. No segundo passo, a “Transformação”, os problemas já foram mapeados. O foco seria então em um nível mais prático onde as ideias são: combinadas, simplificadas, transformadas ou modificadas. É nesta etapa que os objetivos, o briefing e os limites dos problemas são corrigidos, e quando as oportunidades e os julgamentos são realizados. Finalmente na etapa da “Convergência”, com o problema definido, variáveis identificadas e objetivos acordados, o objetivo do designer seria então reduzir as incertezas secundárias, até que apenas uma das muitas possibilidades de design. (OLIVEIRA, 2017, p.19).

Concomitantemente ao mapeamento dos assuntos relacionados à área, a pesquisa sobre o Adobe será desenvolvida para ser uma entrevista não estruturada e uma análise de teste de usabilidade com o público-alvo, que, no caso, são os designers, mais especificamente os de superfície, profissionais ou estudantes.

1.4 RESULTADOS ESPERADOS

Com esta pesquisa, espera-se apresentar o aplicativo, Adobe Capture CC, mostrando seus pontos fortes e fracos, assim como perceber suas possíveis contribuições no processo de inspiração e criação de estampas. Além disso, espera-se também verificar sua usabilidade, no auxílio ao Design de Superfície, tratando-se de uma inovação tecnológica, novos processos e de reverberação da criatividade.

1.5 VIABILIDADE DE EXECUÇÃO

A pesquisa proposta se torna viável na medida que o App é distribuído de forma gratuita e está presente nos maiores serviços de distribuição digital de aplicativos, para o sistema operacional Android e IOS. O aplicativo ainda contém sete funções de variadas áreas, o que o torna complexo e completo, já que retoma funções de outros programas da empresa, interagindo com os mesmos.

A vasta bibliografia das temáticas Interação-Homem-Computador (IHC) Design de Superfície também auxilia na viabilidade desta pesquisa, uma vez que serão necessárias referências da literatura especializada para a construção do conhecimento acerca do assunto, para, a partir da mesma, definir os procedimentos realizados ao longo dessa análise, bem como verificar a usabilidade como nova tecnologia em processos de estampa.

Da mesma forma, o fácil acesso a profissionais e estudantes de Design viabiliza a pesquisa quanto à coleta de dados.

1.6 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Quadro 1: Cronograma das atividades

Atividade- 2019.2		8	9	10	11	12		
	Levantamento Bibliográfico							
Divergência Convergência Transformação	Etapas de Questionário							
	Seleção do grupo a ser entrevistado							
	Entrevista do grupo							
	2020.1	1	2	3	4	5	6	7
	Relatório Parcial							
	Compilação de dados							
	Análise de dados							
	Relatório final							

Fonte: Elaborado pelos autores, 2019.

1.7 CONSIDERAÇÕES

A inserção na dinâmica da pesquisa prática é de grande importância para a formação do discente que concorre a essa bolsa de estudo. Além disso, ela possibilita a ele o desenvolvimento autoral de um trabalho que o encanta e o instiga, isto é, aporta

ao aluno uma maior contextualização de conhecimento de novas tecnologias; a pesquisa também aportará aos estudantes do curso – que participarão das atividades previstas – um novo processo, com inspiração e criação de trabalhos aos quais pode ser dado continuidade, que podem ser replicados e ampliados, a partir do momento em que poderão ser guiados pelo protocolo a ser desenvolvido para análises com os mesmos fins dos que se propõem neste Projeto.

1.8 CONSIDERAÇÕES

ADOBE. **Product Adobe Capture CC.** Acesso: <<https://www.adobe.com/br/products/capture.html>> último acesso em: 22/04/2019.

CANALTECH. **Games e países emergentes impulsionam mercado de apps em 2018.** Acesso: <<https://canaltech.com.br/apps/games-e-paises-emergentes-impulsionam-mercado-de-apps-em-2018-111586/>> último acesso em: 22/04/2019.

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. **Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações.** Novatec editora, 2017.

INTERBRAND. **Best Global Brands 2018.** Acesso: <<https://www.interbrand.com/best-brands/>> último acesso em: 22/04/2019.

NASCIMENTO, José Antonio Machado do; AMARAL, Suely Angélica do. **Avaliação de usabilidade na Internet.** Thesaurus, 2010.

OLIVEIRA, Antônio Roberto Miranda de. **Design como pensamento: uma breve história da metodologia de design.** Universidade Federal de Pernambuco, 2017.

PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação.** Bookman, 2005.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de superfície.** Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2008.

SILVA, Andrey; VILHEGAS, Viviani. IHC em dispositivos móveis—análise do aplicativo whatsapp. **ETIC-ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA-ISSN 21-76-8498**, v. 9, n. 9, 2013.

STATISTA. **Smartphone Addiction Tightens Its Global Grip.** Acesso: <<https://www.statista.com/chart/9539/smartphone-addiction-tightens-its-global-grip/>> último acesso em: 22/04/2019.

2 RELATÓRIO FINAL PIBIC

Refere-se às atividades realizadas no período de agosto 2019 a junho de 2020.

2.1 INTRODUÇÃO

Os artefatos popularizados na era digital (computadores, *notebooks*, *smartphones*, *tablets* etc.) vêm ganhando cada vez mais espaço na vida das pessoas, inclusive firmando-se como uma extensão de corpos humanos que os portam,

conforme já havia sido previsto por teóricos dos estudos da área da comunicação, a exemplo de McLuhan (1974). No entanto, por uma possível falta de conhecimento e por dificuldade em lidar com interfaces gráficas do usuário sobre as ferramentas disponibilizadas, observa-se que muitas delas não estão sendo utilizadas em todo seu potencial. Além disso, no agitado cotidiano das pessoas, a carência de tempo acaba influenciado prejudicialmente os sujeitos na busca de novos conhecimentos, sendo um dos maiores exemplos dessa problemática a falta de hábito de eles não lerem os manuais dos artigos adquiridos, gerando a utilização parcial e às vezes incorreta deles.

Atualmente as empresas estão focando no mercado digital por meio de aplicativos próprios, o que pode ser um dos campos de atuação do designer na criação de artefatos digitais, incluindo, neles, as próprias interfaces; de outra perspectiva também, e não menos importante, o designer pode aprender e ensinar, estimular a aquisição de mais conhecimento sobre os aplicativos que já existem, ampliando discussões acerca de sua usabilidade, de modo a agregar valores ao resultado de projetos desenvolvidos nos aplicativos por *experts* ou por curiosos. Para compreender e divulgar os avanços das tecnologias, principalmente com relação aos aplicativos para *smartphone/tablet*, esta pesquisa teve como foco o aplicativo *Adobe Capture CC* e sua contribuição no processo de inspiração e criação de estampas. O aplicativo foi produzido pela Adobe® para *Android* e *IOS* em 2016, e nesse mesmo ano foi o vencedor do *MediaPost², Appy Awards³*. De acordo com a Adobe®, o *App* é para o usuário capturar uma imagem com a câmera do *smartphone/tablet* ou para modificar uma imagem já existente. De toda maneira, ele possibilita inspirações de ordem visual – e sinestésica – de modo a transformar o produto (re)criado em ativos prontos para produção gráfica, cujo desdobramento pode ser a estampa ou o Design de Superfície. Dado o exposto, seu público-alvo, *grosso modo*, são os designers

2.1.1 Objetivos gerais e específicos

A pesquisa que se projetou buscou compreender o próprio App, considerando o seu uso por designers e, ao mesmo tempo, abarcou estudos dos imbricamentos contemporâneos das relações homem-máquina (computador) – sendo este um aporte importante para a fundamentação teórica do trabalho. Assim, o objetivo geral da pesquisa foi o de apresentar o aplicativo Adobe Capture CC como ferramenta, cujo instrumental amplia fontes e modos de criação para designers. Com relação aos objetivos específicos, foram estabelecidos os seguintes: discutir os pontos fortes e fracos do aplicativo com relação ao quesito “usabilidade”; mapear maneiras de serem produzidas, com ele, inspiração e criação de estampas; relacionar seus recursos aos trabalhos realizados no campo do design de superfície, destacando a inovação tecnológica e os novos processos provenientes de práticas do mundo contemporâneo.

² A MediaPost é uma empresa integrada de publicação e conferência cuja missão é fornecer uma gama completa de recursos para profissionais de mídia, marketing e publicidade.

³ O Appy Awards é conhecido como uma das primeiras cerimônia de premiação de aplicativos do Reino Unido, projetada para reconhecer a inovação e o desenvolvimento de tecnologia nos aplicativos (geralmente conhecidos como “apps”) para dispositivos móveis.

Tais objetivos foram organizados a partir das premissas de Rogers, Sharp e Preece (2013), para os quais o design de interação pode ser entendido como criador ou facilitador de experiências que melhorem e estendam a maneira como as pessoas trabalham e interagem, fornecendo suporte às atividades cotidianas das pessoas, para criar/melhorar a interação homem-máquina. Assim, conforme os autores (idem, 2013), o processo de interação utilizado envolve pelo menos quatro atividades: a primeira consiste em identificar as necessidades e estabelecer requisitos; a segunda diz respeito ao desenvolvimento de “designs” alternativos que preencham os requisitos apontados; a terceira refere-se à construção de versões alternativas dos “designs”, de maneira que possam ser repassados e analisados; e, por fim, a quarta atividade finaliza na avaliação do que de fato será construído no processo (ROGERS, SHARP e PREECE, 2013).

Entre as pontas, o produto a ser criado e o seu criador, instaura-se, no caso em questão, a própria tecnologia. Com efeito, conforme defende McLuhan (1974), com a popularidade da tecnologia criam-se várias séries de ambientes novos, mas fazendo com que as antigas tecnologias se tornem “anti ambientes” ou “contra-ambientes” que nos fornecem os meios de compreender o próprio ambiente; sendo assim, fazendo com que o “homem” crie a necessidade para acompanhar a atualidade. Partindo deste ponto, podemos dizer que os aplicativos são os meios de suporte, extensivos da corporeidade humana, sobre os quais podemos nos debruçar para entender suas novas funções em si, mas principalmente para compreender mais e melhor os modos como o ser humano interage com o mundo circundante. A continuidade da onda de desenvolvimento tecnológico dos anos de 1990-2000 possibilitou uma grande diversidade de aplicativos, sobretudo os que amparam os profissionais das mídias e design, possibilitando os avançados softwares/programas que permeiam as cotidianas atividades dos designers até os dias de hoje. (ROGERS, SHARP e PREECE, 2013).

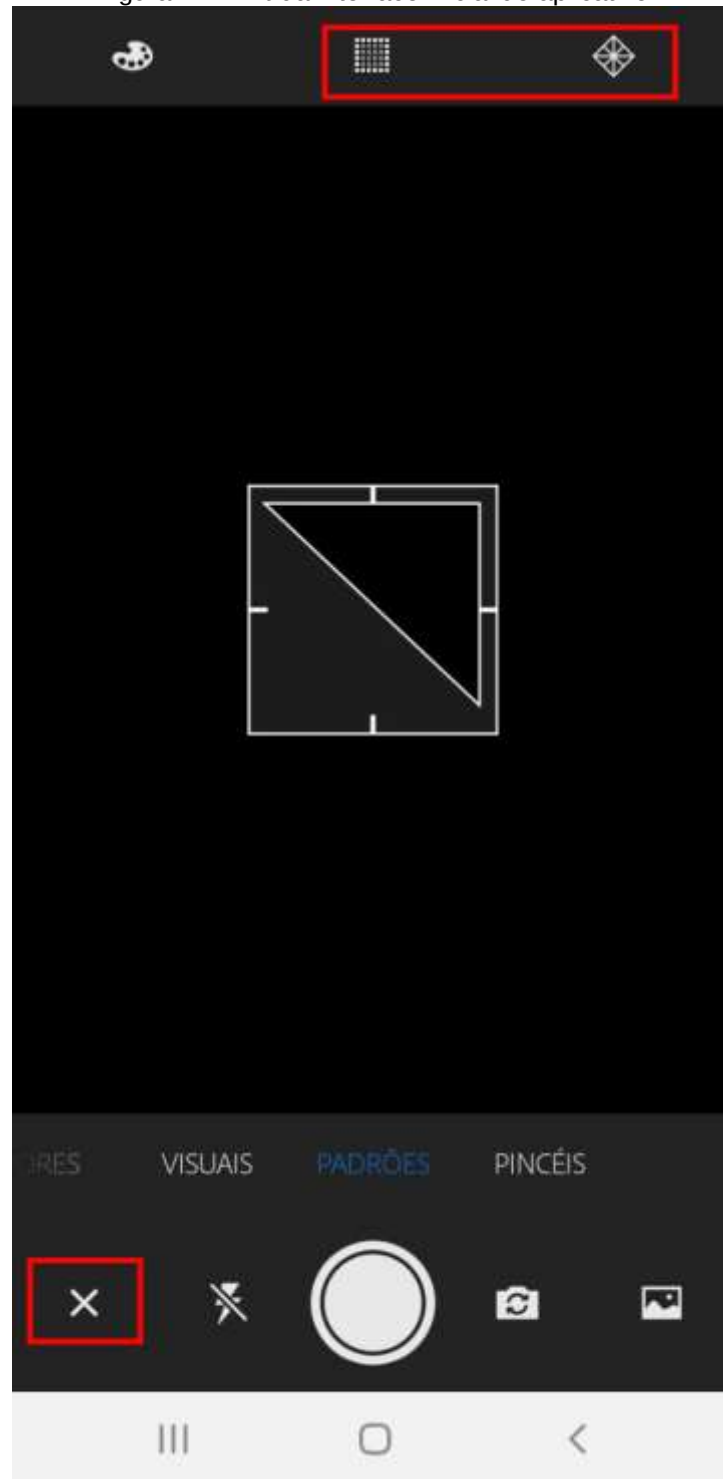
2.2 METODOLOGIA DO TRABALHO

Para a realização desta pesquisa, foi utilizado o método de John Chris Jones (1992). Embora o autor trabalhe de modo minucioso uma gama de diferentes etapas referentes aos processos de criação, utilizamos apenas três que poderiam dar conta do nosso caso de estudo. Assim, tais etapas foram denominadas e processualmente desenvolvidas, numa ordem cíclica, cujos retornos se mostram, inclusive, como etapas de avaliação: DIVERGÊNCIA, TRANSFORMAÇÃO e CONVERGÊNCIA. O desenvolvimento de seus processos particulares se deu conforme a sequência apresentada abaixo.

As atividades concernentes à primeira etapa (divergência) referem-se à procura de conhecimentos diversos (acordantes ou polêmicos) sobre o assunto que envolve o objeto de estudo. No nosso caso, voltamos-nos a pesquisas bibliográficas, por meio das quais pudemos formular e destrinchar problemas em subproblemas relacionados ao aplicativo (ou de outros produtos similares). A partir das poucas discussões encontradas na literatura especializada, ampliamos o nosso repertório cognitivo e prático acerca dessa nova tecnologia – apesar de haver poucos estudos sobre as “novidades” tecnológicas, há, por outro lado, muitas informações em sites e fóruns que as discutem, sendo apresentadas e avaliadas por pessoas que geralmente são especialistas no assunto. Assim, na confrontação e na reunião de dados ou informações, pudemos estabelecer melhor os parâmetros para discorrer sobre a utilização do aplicativo por nós estudado por parte de designers, visando à inspiração

deles, à elaboração de projetos, à criação de produtos etc. de estampas digitais. O aporte de conhecimento sobre os tipos, usos e aplicabilidades de aplicativos nesta etapa serviu de fato para ampliar as perspectivas de trabalho tanto na área acadêmica como na área profissional. A seguir será apresentada a tela inicial do aplicativo.

Figura 1 - Print da interface inicial do aplicativo



Já a primeira tela do App apresenta uma série de problemas referentes às informações imediatas que deveriam gerar as motivações interacionais com o usuário. Fonte: Acervo pessoal do autor, 2019.

Nas análises referentes à segunda etapa (transformação), foram coletados os dados referentes ao objeto de estudo por meio de entrevista/questionários, que

posteriormente foram discutidos com acuidade, com vistas a apreender os problemas e subproblemas encontrados na etapa anterior. De acordo com Jones, neste momento desenvolvem-se comparações de dados, a exemplo do que vivenciamos na pesquisa: no início dela, foram encontrados alguns problemas pontuais que, por sua vez, se ampliaram a partir das discussões referentes à segunda etapa, pois, nela, foram comparados os problemas iniciais com dados obtidos nas entrevistas semiestruturadas e, deles, se destacou a falta de manejo na utilização do aplicativo (problema detectado inicialmente por nós e, ao mesmo tempo, pelos designers entrevistados). Nesse sentido, a passagem de uma etapa para outra sempre possibilita uma avaliação contínua a que subjaz todo processo. Ainda nessa etapa, conforme a entrevista realizada, foi percebido que é por meio da observação de como se dá a experiência dos usuários com o *App* que algumas dificuldades são de fato mais bem detectadas, a exemplo do caso que eles, os entrevistados, discorreram sobre, por exemplo, a dificuldades devido aos ícones utilizados na interface, que deixam confusas algumas ações; como a de ter acesso a uma biblioteca virtual do aplicativo (fig. 1) – local de armazenamento de todas as imagens das estampas digitais: não se tem clareza de uma orientação de que se tenha que pressionar o ícone de “fechar” na tela.

Por fim, a terceira etapa (convergência) passa a ser o momento em que se propõe uma solução para os problemas/subproblemas encontrados nas etapas anteriores em conjunção com o cruzamento de dados então já realizado. No nosso caso, a solução encontrada seria a de desenvolver imediatamente um redesign da interface; e mais: como ação complementar ao redesign, seria pertinente a criação de uma oficina para designers tanto para observar os usuários a partir do novo modelo proposto (redesign) como para, com eles, repetir a primeira e segunda etapas para chegar a uma solução mais bem fundamentada.

Como um grande recorte das possibilidades de utilização do material produzido pelo *App*, ressaltamos que durante todo o processo da pesquisa previsto foi trabalhada a criação de estampas. Defendemos, portanto, que o *App*, se bem empregado em suas funcionalidades, possibilita um eficiente e eficaz trabalho processual de criação de estampas, respondendo à afirmação de que tais aportes tecnológicos podem trazer e trazem de fato inovação, experiência, criatividade etc. à área do design de superfície. Além disso, até mesmo como desdobramento do trabalho e como trata de um assunto bastante atual, vislumbrou-se compreender melhor, por meio dos conteúdos apreendidos nas leituras teóricas, o ser humano nas novas relações que experienciam e realizam com essas tecnologias, inclusive do ponto de vista de como o mercado e a própria formação do designer reagem a produções como a proposta aqui.

Procedimentos metodológicos adotados:

Após as leituras de obras de teóricos como Pressman (2005), Rogers, Sharp e Preece (2013), Cybis (2017), Dabner, Stewart e Zempol (2014) e Rùthschilling (2002), sobre as diferentes tecnologias utilizadas para o trabalho desenvolvido na área de Design de Superfície, inclusive com experimentos e análises de resultados obtidos com a manipulação do *Adobe Capture CC*; partimos para a realização de entrevistas semiestruturadas com o público-alvo pré-definido. Ele foi formado por 9 alunos e 1 professor do curso de Design, do Núcleo de Design e Comunicação do campus do Agreste da Universidade Federal do Pernambuco. Os sujeitos da pesquisa, então, foram separados em dois grupos: a) o dos neófitos, compreendendo os usuários sem conhecimentos sobre interface e, b) o dos especialistas (*stakeholders*), ou seja, usuários com conhecimento sobre interface. Ambos os grupos experienciaram utilizar

o aplicativo e apontar suas percepções sobre ele, tanto as positivas como as negativas.

Com efeito, foi elaborado (e seguido) o roteiro orientador do trabalho desta pesquisa, cujo desenvolvimento foi estruturado da seguinte maneira:

Na primeira fase do roteiro:

- Inicialmente foi perguntado em que período o entrevistado/usuário estava estudando (no caso de alunos) e/ou se ele conhecia o *App*;
- Em seguida, foi proposto para o entrevistado/usuário utilizar o aplicativo, manuseando a função "padrões". Para tanto, ele deveria tirar uma foto qualquer para criar um padrão, rotacionar a imagem colocando-a em 90° e, por fim, salvar o padrão criado, assim concluindo a ação.
- Posteriormente à realização do que foi solicitado, de volta à mesma tela de início do *App*, foi proposta uma nova ação: nela, o entrevistado/usuário deveria ir para biblioteca e verificar se o padrão recém criado tinha sido de fato salvo.

Essa primeira etapa, com todas as orientações apresentadas, teve como tempo máximo previsto para a realização das atividades 8 minutos por entrevistados.

Na segunda fase do roteiro:

- Foram coletadas as seguintes informações das práticas desenvolvidas pelos sujeitos:
 - 1) se as atividades foram concluídas e
 - 2) em qual(is) nível(is) o usuário/entrevistado teve mais dificuldade.

Os resultados dessa etapa foram de extrema importância para entender como são as dificuldades da interface com o aplicativo que foram citadas anteriormente; também foi percebido que a maioria dos sujeitos teve dificuldade para completar as orientações – ou não soube como fazer. Esse fato observado reforçou a necessidade de esses usuários participarem de uma oficina de capacitação. Porém, devido à pandemia da covid-19, não foi possível criar a oficina, pois ela não seria mais viável no momento – mesmo porque ela havia sido projetada como presencial para que pudéssemos ter acesso à observação do usuário com o aplicativo, que seria de grande importância para a pesquisa.

Na terceira fase do roteiro:

- Buscou-se um *feedback* diretamente dos entrevistados/usuários, sobretudo com relação à navegação e à sua consistência; nessa etapa, então, os sujeitos responderam às seguintes questões, tal como foi investigado, também, no âmbito da disciplina de interface:
 - 1) Qual sua opinião do aplicativo, em relação à navegação? (neófito e especialista);

- 2) Haveria alguma dica para o melhoramento da função ou mesmo com relação à navegação ou ao sistema de ícones proposto pelo *App*? (neófito e especialista);
- 3) Quais seriam os pontos negativos e os positivos sobre o aplicativo, em relação à linguagem verbal e pictórica dele? (especialista) e, por fim,
- 4) Haveria alguma indicação de aplicativo de edição de imagem para designer? (neófito e especialista).

Assim, após as coletas de dados, os resultados foram compilados e serão apresentados no item seguinte, que trata dos resultados e discussões.

2.3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir da primeira etapa da pesquisa, foi possível criar uma compreensão do que é interface e o design de superfície. Assim, foi apreendido, de acordo com Pressman (2005), que “a interface é, de muitas maneiras, a embalagem do software de computador”. Cybis (2017), por sua vez, defende que ela deve ser pensada como parte de um projeto maior, de modo o mais intuitivo possível, pois uma interface nunca significará exatamente “a mesma coisa”, principalmente para usuários atípicos, que se caracterizam como usuários que não têm frequência de uso. Dadas essas premissas, a dificuldade dos usuários pode gerar desestímulo ao uso, perda de tempo e vários erros, estes que se multiplicam com a frequência das tarefas e o número de usuários. A usabilidade e ergonomia na interface visam proporcionar eficácia e eficiência, como é definido por Cybis:

Ela é, assim, uma composição flexível entre aspectos objetivos, envolvendo a produtividade na interação, e subjetivos, ligados ao prazer do usuário em sua experiência com o sistema. [...] A usabilidade primariamente como produtividade na interação [...]. Sob esta perspectiva, a satisfação do usuário estará mais ligada à obtenção de seus objetivos do que aos aspectos artísticos e essencialmente estéticos dos sistemas. (CYBIS, 2017, p. 15)

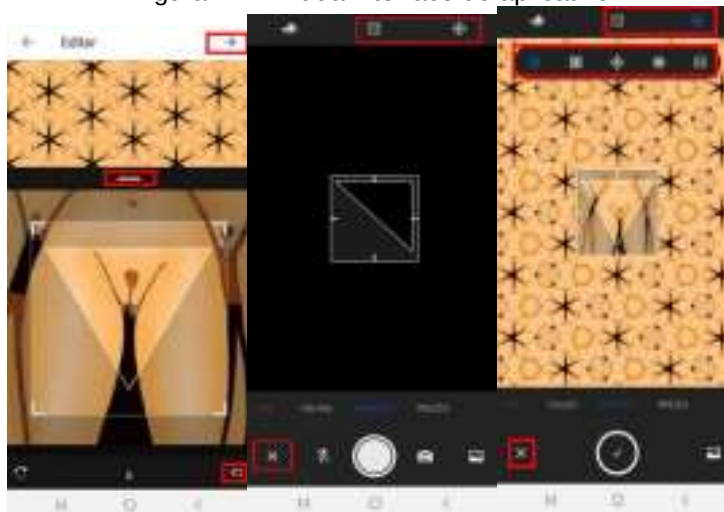
Do mesmo modo, foi compreendido que para a construção de uma boa interface ergonômica deve-se produzi-la no sistema visando à usabilidade do artefato, exigindo dos profissionais que criam sistemas interativos muito mais do que apenas um conhecimento prévio, pois é preciso entender e compreender muito bem o público-alvo e o segmento em que o projeto estará inserido (CYBIS, 2017). Para enfatizar o conceito discutido, Pressman (2005) afirma que quando a interface é simples de usar, direta e amigável, o usuário estará predisposto a fazer bom uso daquilo que é proposto pelo artefato, caso contrário, existem grandes probabilidades de surgirem problemas, culminando com o não uso do artefato.

Ainda de acordo com Pressman (2005), o processo de criação de uma interface com o usuário é interativo, visto que após a concepção do projeto é impreterivelmente necessária a realização de uma análise com o público-alvo, em busca de detectar possíveis erros ou más interpretações do projeto. Pressman continua seus argumentos, afirmando que muitas ferramentas podem ser utilizadas, dentre elas a mais recorrente é prototipação, que consiste em apresentar uma “versão” inicial da interface aos usuários e aplicar entrevistas ou formulários em prol de receber um *feedback* imediato (PRESSMAN, 2005).

Na segunda etapa da pesquisa, foi realizada a análise propriamente dita do *App*, a partir de uma pré-análise, na qual foi constatado que ele não é do tipo do design responsivo, uma vez que através de testes foi observado que o aplicativo não se adequa a outros dispositivos além do mobile (*smartphone/celulares*), impossibilitando a utilização plena e diversa do usuário em outros suportes. Além disso, foi realizada uma coleta de conteúdo, através de observação do uso de linguagem verbal e pictórica, sendo a linguagem verbal focada no alfabetismo verbal, que consiste na capacidade de ler, escrever, expressar e compreender informação escrita; enquanto a linguagem pictórica foca no alfabetismo visual, tratando da habilidade de criar e compreender mensagens visuais de acordo com as orientações do próprio programa; ou seja, foi observada a predominância de utilização escrita ao visual (DABNER, STEWART e ZEMPOL, 2014; DONDIS, 1997).

Posteriormente, ainda na coleta de conteúdo, foi observado o uso de metáforas com o “mundo real”, facilitando uma rápida interpretação do usuário, uma vez que os textos ou símbolos correspondem às convenções do mundo real (DABNER, STEWART e ZEMPOL, 2014). A partir dos pontos já citados nesta pesquisa, pode-se constatar que o aplicativo demonstra problemas de interface e de conteúdo, uma vez que apresenta ícones incoerentes – como os já destacados ícones “salvar” e “biblioteca”, que são representados por uma seta para a direita e um “x” (fig. 2), respectivamente, fomentando assim, informações irrelevantes ou não coerentes para com o público-alvo. Ainda se observou que a falta de linguagem verbal associada à linguagem pictórica dificulta a identificação das funcionalidades do aplicativo.

Figura 2 - Print da interface do aplicativo



Etapas do processo de criação, dificultadas pela não coesão/coerência das informações das linguagens verbal e pictórica no desenvolvimento das ações (da foto ao armazenamento da estampa).

Fonte: Acervo pessoal dos autores, 2019.

Finalizada a segunda etapa da pesquisa, voltamos-nos para os dados, pensando-os qualitativamente, sempre norteados pelo interesse na compreensão de como o *App* poderia ajudar a estimular a criatividade do designer e a flexibilidade na produção de estampas digitais (design de superfície). Sendo assim, essa ação de organizar as informações a respeito dessa nova maneira de o ser humano interagir com o mundo circundante responde às novas configurações que as tecnologias aportam ao mundo do trabalho, nas diversas áreas existentes.

Para a constituição dos dados do *corpus*, então, foram realizadas, como dissemos, entrevistas não-estruturadas e uma análise do teste de usabilidade, instrumentais de coleta de dados aplicados a designers, público-alvo do aplicativo, alunos e professores do curso de Design do CA. Inicialmente, previmos que o trabalho de validação da pesquisa seria realizado com designers profissionais, porém reconstruímos nosso público com alunos/as e professores/as do nosso curso, composto especificamente por 9 alunos e 1 professor, inclusive por causa das reconfigurações de trabalho na universidade devido ao isolamento social desencadeado pelo surto da covid-19.

Assim, os resultados foram compilados a partir dos dois grupos então formados (ver tópico 5.2). Em ambos os casos, os entrevistados/usuários apontaram falhas na interação e no conteúdo propostos pelo *App* como, por exemplo, no caso de alguns ícones estarem fora do contexto, como o símbolo “x” para ir à biblioteca do ADOBE (ver fig. 2). Eles comentaram também sobre algumas melhorias, como a própria mudança do ícone citado, e o acréscimo de um menu inicial – as sugestões, no geral, caminharam para a afirmação da necessidade imediata de um redesign do próprio aplicativo.

Apesar das observações terem sido unânimes, deve-se ressaltar o fato de que os neófitos foram os que mais detalharam os problemas apontados: alguns sentiram-se frustrados com o “tempo perdido” por causa das repetições de ações, deixando, inclusive, de finalizar as tarefas com todos os objetivos propostos plenamente cumpridos. No geral, portanto, pode-se concluir que há uma falta de coesão e mesmo de coerência entre/em alguns ícones e interações objetivas projetadas no artefato (pelo imbricamento das linguagens pictórica e verbal), conforme já mencionamos, e que agora enfatizamos ainda mais para, assim, chegar a uma solução.

A terceira etapa desenvolvida foi a do cruzamento de dados entre as etapas anteriores, de onde foram propostos percursos para a solução dos problemas até então encontrados nas etapas anteriores. As soluções, *grosso modo*, apresentam-se da seguinte maneira:

- a) torná-lo responsivo, ou seja, executável em versões que contemplem outros dispositivos além do *tablet/smartphone*;
- b) adicionar o mesmo direcionamento de sentido à linguagem escrita em conjunto com a pictórica;
- c) reformular a interface e o conteúdo no caso referente aos ícones, uma vez que apresentam informações irrelevantes ou não coerentes para o público-alvo;
- d) criar um menu para melhorar a organização das informações e dos ícones que constituem as possibilidades de uso/função do *App*;
- e) organizar uma oficina para capacitar o designer e profissionais afins para a produção de peças (design de superfície), a partir das possibilidades desenvolvidas pelo aplicativo.

Com os dados e informações obtidos e organizados sistematicamente, partir-se-ia para a elaboração da oficina de capacitação para a divulgação do *App* e para novas abordagens avaliativas dele, considerando seu redesign. Esta nova fase, porém, pelos motivos já amplamente expostos, não ocorreu durante a execução do projeto.

2.4 CONCLUSÕES

Dentre os pontos fortes do trabalho observado, destaca-se o fato de que a proposta desperta grande interesse por parte dos usuários das tecnologias, mesmo considerando que eles não têm conhecimento sobre o próprio Adobe Capture CC e suas funcionalidades. No geral, os sujeitos que integraram a pesquisa compreendem que o App pode de fato auxiliar, inspirar e ser uma ferramenta para a produção de estampas do Design de Superfície. A partir do contato com os entrevistados/usuários, pôde-se observar também que, devido à falta de repertório na utilização do App, não apenas os neófitos, mas inclusive os especialistas, precisaram de uma orientação para o uso do artefato visando ao bom aproveitamento dele.

A interação humano-máquina sem dúvida auxilia cada vez mais as práticas humanas do cotidiano, ajudando inclusive na construção de outros ambientes. Ela deve ser compreendida como uma sinergia, ou seja, em poucas palavras, uma extensão do corpo – como previam os estudiosos da comunicação, como dissemos – para aumentar as capacidades de o ser humano realizar concomitantemente tarefas cada vez mais diversas e complexas, inclusive as de armazenamento de informações na memória física. Ou seja, a interação supera limitações inerentes ao corpo, ampliando o “ser” pelo “ter” (a tecnologia).

Os estudos das tecnologias para benefício do design de superfície, como vimos, permitem mais possibilidades de criação de uma nova técnica ou de um fragmento de técnica, que serviria para auxiliar o designer e profissionais afins na criação/inspiração/prototipação de um artefato digital – no caso, aqui, voltado para o design de superfície. Esta pesquisa não favorece somente o designer, como também favorece que as pessoas neófitas e mesmo apenas curiosas entendam como funciona o processo, o que ajuda a desmistificar o valor de criação de um projeto de design de superfície, agora não mais como uma “obra do acaso”.

A escolha da utilização do método de John Chris Jones se deu pelo fato de que o método não é específico e sim adaptável para a qual(is) é/são finalidade(s) do projeto, tanto que em seus livros de metodologia são apresentadas 36 etapas, no entanto, não sendo todas elas obrigatórias. Para o desenvolvimento dos argumentos aqui elencados, as três etapas utilizadas foram suficientes, pois o próprio autor flexibiliza a abordagem dessas etapas que desenvolveu. Outra vantagem percebida na metodologia por nós adotada refere-se à profundidade de dados obtidos na etapa de fundamentação, pois ela embasou a pesquisa de forma que evitasse o superficialismo, que tende a provocar estereótipos no produto final, uma vez que muito do contexto é negligenciado.

2.5 DIFICULDADES ENCONTRADAS

A falta de profissional do design que trabalha com Design de Superfície e que utiliza o aplicativo aqui estudado em nossa região obrigou-nos a mudar o perfil do público-alvo dos sujeitos entrevistados, que foi reorganizado como alunos/as e um professor. Destaca-se, como dificuldade maior, o fato de que os sujeitos não tinham repertório para a utilização do aplicativo, ou seja, é preciso, como previsto no projeto inicial, que seja organizada uma oficina capacitadora que possa instrumentalizar os usuários para o correto manuseio e para uma eficaz e eficiente utilização do aplicativo, de modo, inclusive, a apresentar tarefas mais complexas na captação/transformação da imagem, na padronagem e nas premissas teóricas referentes ao próprio design de superfície. A outra dificuldade foi decorrente à

pandemia do Covid-19 que afetou o mundo inteiro, fazendo com que as pessoas se isolassem socialmente, devido à sua fácil transmissão e risco para a população humana, sobretudo para idosos e pessoas que sofrem de doenças respiratórias; por causa disso, não foi possível terminar a pesquisa projetada do ponto de vista da realização das oficinas, pois seria necessário um prolongamento de tempo para sua realização. Porém, conforme descrevemos nos itens anteriores, todas as demais etapas foram desenvolvidas, culminando com os resultados aqui apresentados.

2.6 ATIVIDADES PARALELAS DESENVOLVIDAS PELO ALUNO

Dentre as atividades desenvolvidas pelo aluno, destaca-se sua inscrição na disciplina Interface Digital, ministrada pela professora Luciana Freire (UFPE:CAA), considerando que ela daria subsídios para o desenvolvimento e para a execução das propostas do projeto apresentado. Além disso, o aluno também participou, como monitor e inscrito com apresentação de trabalhos, do Colóquio de Moda e do Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda (CBIC_DEM), ambos realizados concomitantemente na UNISINOS de Porto Alegre, em 2019. Junto com o professor orientador e com a estudante Raphaela Marris (Design, CAA, UFPE), o aluno, autor deste trabalho, elaborou e divulgou, por meio do G-COMO (Grupo de Estudos em Consumo de Moda) e-books com trabalhos relativos ao CBICDEM (2018 e 2017), aliando-se aos objetivos do projeto do Congresso, qual seja, o de enfatizar e propagar o conhecimento construído por alunos de graduação – sobretudo em um mundo com pouco investimento por parte dos governantes. Em 2020, devido à pandemia, só foi feito estágio remotamente, cujo trabalho foi o de elaborar e produzir o e-book com trabalhos relativos ao CBICDEM (2019) por meio do G-COMO (Grupo de Estudos em Consumo de Moda).

3 RESUMO EXPANDIDO CONIC

3.1 INTRODUÇÃO

Como já previam estudiosos do campo da comunicação, os artefatos tecnológicos firmaram-se como uma extensão dos corpos humanos, e até por isso apresentam-se como facilitadores do mundo da produção de áreas diversas. Nem sempre, porém, o usuário tem o alcance das funções deles, minimizando seu potencial produtivo. Dado o exposto, esta pesquisa tem como foco o aplicativo Adobe Capture CC e sua contribuição no processo de inspiração e criação de estampas (design de superfície). Os objetivos norteadores da pesquisa foram: apresentar o aplicativo como ferramenta; discutir fatores de sua usabilidade; mapear maneiras de ele inspirar a criação de estampas.

3.2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Tais objetivos foram organizados a partir das premissas de Rogers, Sharp e Preece (2013), para os quais o design de interação pode ser entendido como criador ou facilitador de experiências que melhorem e estendam a maneira como as pessoas

trabalham e interagem com a criação, fornecendo suporte às diferentes atividades cotidianas, sempre com o intuito de aperfeiçoar a interação humano-máquina.

3.3 METODOLOGIA

Para a realização desta pesquisa, sobretudo no que tange à parte avaliativa que a endossa, foi utilizado o método de Jones, organizado em três etapas: DIVERGÊNCIA, TRANSFORMAÇÃO e CONVERGÊNCIA: na primeira, apreende-se uma série de estudos sobre o objeto; na segunda, discutem-se problemas/ subproblemas suscitados pelo levantamento realizado e, por fim, sugerem-se, nas etapas seguintes, soluções e desdobramentos delas para aportar ao artefato mais eficácia e eficiência.

3.4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Das propostas para a resolução dos problemas encontrados a partir das experiências com usuários, destacam-se: 1) a necessidade de o artefato ser responsivo; 2) uma melhor organização de suas linguagens pictórica e verbal; 3) a reformulação da interface, visando a uma melhor leitura/interpretação dos ícones, bem como, 4) a criação de um menu para sistematizar as orientações dos elementos verbo-visuais dele e, por fim, 5) a proposição de uma oficina para capacitar designers e profissionais afins para a produção de peças (design de superfície).

3.5 CONCLUSÕES

A interação humano-máquina deve ser compreendida como uma sinergia, ou seja, em poucas palavras, uma extensão do corpo para aumentar as capacidades de o ser humano realizar concomitantemente tarefas cada vez mais diversas e complexas, inclusive as de armazenamento de informações na memória física. Ou seja, a interação supera limitações inerentes ao corpo, ampliando o “ser” pelo “ter” (a tecnologia).

Palavras-chaves: Interação humano-máquina; processo criativo; design de superfície.

REFERÊNCIAS

CYBIS, W., Betiol, A. H., & Faust, R. **Ergonomia e usabilidade**: conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo: Novatec editora, 2017.

DABNER, David; STEWART, Sandra; ZEMPOL, Eric. **Curso de Design Gráfico**: princípios e práticas. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2014. p. 142-185.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GOOGLE PLAY STORE. **Adobe Creative Apps**. 2019. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.adobe.creativeapps.gather&hl=pt>. Acesso em: 12 nov. 2019.

JONES, John Chris. **Design methods**. Inglaterra: John Wiley & Sons, 1992.

MCLUHAN, H. Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Cultrix, 1974.

PRESSMAN, R. S. **Engenharia de Software**: a abordagem de um profissional. São Paulo: Palgrave Macmillan, 2005.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de interação**. 3 ed. Porto Alegre: Bookman Editora, 2013.

RUTHSCHILLING, E. A. **Design de superfície**: prática e aprendizagem mediadas pela tecnologia digital. Tese de doutorado. Depart. de Informática na Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002.

APÊNDICE A – ARTIGO ELABORADO NA DISCIPLINA DE INTERFACE DIGITAL

Aplicativo Adobe Capture CC: uma proposta de redesign na interface⁴

Adobe Capture CC app: a redesign proposal in the interface

Cleovandson Xavier da Silva, Bch., UFPE, Brasil, Raphaela Marrise B Nascimento, Bch., UFPE, Brasil, Luciana Lopes Freire, Me., UFPE, Brasil.

design interface; aplicativo; design de superfície; ensino

Esta pesquisa foi elaborada para ser apresentada à disciplina de Interfaces Digitais, em 2019.2, na Universidade Federal de Pernambuco. Devido à gama de funcionalidades do aplicativo, optou-se por analisar a função “Padrões”, dentre as várias que integram o Adobe Capture CC. Tal função organiza-se em torno da elaboração de estampas digitais a partir de uma captura de imagem com a câmera do smartphone/tablet ou de uma imagem que já se encontra armazenada no aparelho. Para tanto, foi aplicada uma entrevista semiestruturada a estudantes de design e profissionais (*stakeholder*), com o objetivo de analisar o aplicativo e sua utilização, na sequência, a partir, dos resultados, propôs-se um redesign na interface, visando à melhoria e ao desempenho do próprio usuário – profissionais de design ou não.

interface design, application, surface design, teaching

This research was elaborated to be presented at the Digital Interfaces discipline, in 2019.2, at the Federal University of Pernambuco, due to the application's functionality range, it was decided to analyze the “Standards” function, among the several that integrates Adobe Capture CC.. This function is organized around making digital prints from an image captured with the smartphone/tablet camera

⁴ Artigo elaborado na disciplina de Interface Digital, 2019.

or from an image that is already stored in the device. For this, a semi-structured interview was applied to design students and professionals (stakeholder), with the objective of analyzing the application and its use with them, following from the results, a redesign at the interface was proposed, aiming the user's own improvement and performance - design, professionals or not.

1. Introdução

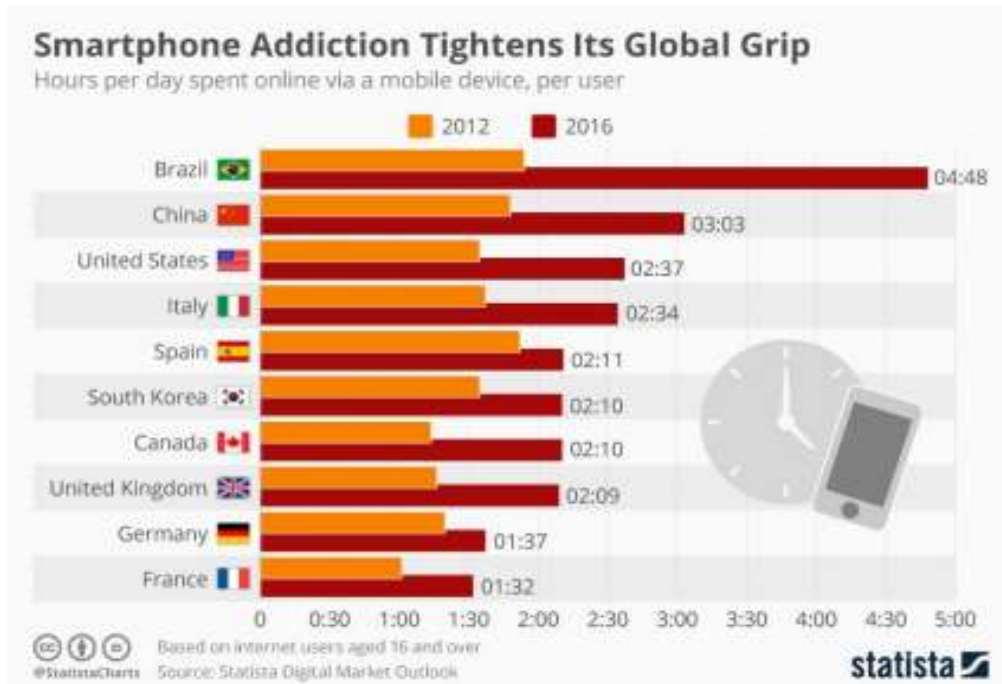
Os artefatos oriundos da era digital (computadores, notebooks, smartphones/tablets etc.) vêm ganhando cada vez mais espaço na vida das pessoas, como uma extensão de seus corpos, conforme já havia sido previsto pelo teórico dos estudos da área da comunicação McLuhan (1974). No entanto, por uma possível falha na elaboração dos projetos, ou falta de conhecimento do usuário (neófito) sobre as ferramentas disponibilizadas, observa-se que muitas delas não estão sendo utilizadas em todo seu potencial.

De acordo com pesquisas feitas pela Confederação Nacional da Indústria (CNI, 2018), os grandes avanços tecnológicos fizeram com que o número de empresas brasileiras que investem no mercado digital crescesse, causando uma elevação no uso de aplicativos próprios das empresas: no ano de 2016, por exemplo, o uso correspondia a 63%, passando para 73% no ano de 2018. Além disso, a mesma pesquisa ainda aponta que em nível nacional, 48% das empresas possuem aplicativos próprios (CNI, 2018). Consoante ao *ranking* da *Interbrand* (2019) para o ano de 2018, observa-se que de fato, a utilização de aplicativos próprios por grandes empresas é uma tendência, considerando o princípio de que as 4 maiores empresas globais do mesmo ano⁵ investem no mercado de aplicativos (*App*) (INTERBRAND, 2019).

Ainda sobre o tema, de acordo com as últimas pesquisas feitas pelo site Statista – de Serviço de Pesquisa de Mercado (2017), constatou-se que em 2016 os brasileiros foram às pessoas que gastaram mais tempo utilizando o smartphone/tablet no mundo: cerca de 5 horas por dia navegando, mais do que o dobro do tempo de 2012 (fig. 1) (STATISTA, 2017). Portanto, se faz necessário que a área do design adentre com mais ênfase neste grande campo de atuação, inclusive mercadológica, com o intuito de promover não apenas a criação de artefatos, como também estimular mais conhecimento sobre os que já existem, ampliando discussões acerca de sua usabilidade, que, com certeza, pode agregar mais valores aos trabalhos cotidianos dos cidadãos que os utilizam.

Figura 1: Tempo de uso de *smartphones* em nível global, em comparação aos anos de 2012 e 2016.

⁵ As 4 maiores são: Apple, Google, Amazon e Microsoft (INTERBRAND, 2019).



Fonte:

Statista (2017, s/p.).

De acordo com o site do dicionário *Michaelis On-line* (2019), o “aplicativo” é um *software* elaborado para ser instalado em um dispositivo móvel, *smartphone/tablet*, a fim de realizar tarefas simples do cotidiano, como fazer cálculos, pesquisar algo, fazer compras, realizar operações bancárias, encomendar serviços etc. Consoante a isso, de acordo com Sawaya (2002), o aplicativo é “um programa que ajuda o usuário a executar uma tarefa em particular, tal como processador de texto, planilha ou banco de dados”. Ele é abreviado para “App”, termo que veio de uma abreviação da palavra inglesa *application* (aplicativo).

Para compreender e divulgar os avanços nas tecnologias, principalmente com relação aos aplicativos para *smartphone/tablet* voltados para a área de Design de Superfície, esta pesquisa teve como foco analisar o aplicativo Adobe Capture CC, uma vez que ele é o único aplicativo do mercado que se propõe a essa funcionalidade, tendo como ponto de partida uma de suas sete funções. Sendo assim, foi escolhida a função “Padrões”, que tem como objetivo auxiliar na contribuição do processo de criação de *rapport*, utilizado posteriormente para elaboração de estampas digitais.

Assim, o objetivo geral desta pesquisa foi o de realizar o redesign do aplicativo *Adobe Capture CC* com foco da função “Padrões”. Com relação aos objetivos específicos, orientamo-nos pelos seguintes: a) apresentar o aplicativo *Adobe Capture CC* como ferramenta, cujo instrumental amplia fontes e modos de criação para designers; b) discutir os pontos fortes e fracos do aplicativo com relação ao quesito “usabilidade”; c) realizar uma pesquisa através de entrevista

com neófitos e especialistas em busca de dificuldades dos usuários, e por fim, d) apresentar um redesign do aplicativo de forma responsiva⁶.

2. Design de Interfaces

Para Pressman (2005), “a interface é, de muitas maneiras, a embalagem do software de computador”. De acordo com Cybis (2017), deve-se pensar em fazer um projeto o mais intuitivo possível, pois uma interface nunca significará exatamente a mesma coisa, principalmente para usuários atípicos, que se caracterizam como usuários que não têm frequência de uso; devido a isso, a dificuldade dos usuários pode gerar perda de tempo e vários erros, estes que se multiplicam com a frequência das tarefas e o número de usuários. A usabilidade e ergonomia na interface visam proporcionar eficácia e eficiência, como é definido por Cybis (2017):

Ela é, assim, uma composição flexível entre aspecto objetivos, envolvendo a produtividade na interação, e subjetivos, ligados ao prazer do usuário em sua experiência com o sistema. [...] A usabilidade primariamente como produtividade na interação [...]. Sob esta perspectiva, a satisfação do usuário estar mais ligada à obtenção de seus objetivos do que aos aspectos artísticos e essencialmente estéticos dos sistemas. (CYBIS, 2017, p. 15)

Para a construção de uma boa interface ergonômica, deve-se produzir o sistema visando à usabilidade do artefato, exigindo dos profissionais que criam sistemas interativos muito mais do que apenas um conhecimento prévio, pois é preciso entender e compreender muito bem o público-alvo e o segmento em que o projeto estará inserido (CYBIS, 2017). Para enfatizar o conceito discutido, Pressman (2005) afirma que quando a interface é simples de usar, direta e amigável, o usuário estará predisposto a fazer bom uso daquilo que é proposto pelo artefato, caso contrário, existem grandes probabilidades de surgirem problemas, culminando com o não uso do artefato.

De acordo com Pressman (2005), o processo de criação de uma interface com o usuário é interativo, visto que após a concepção do projeto precisa-se impreterivelmente realizar uma análise com o público-alvo, em busca de detectar possíveis erros ou más interpretações do projeto. Ainda conforme o autor, muitas ferramentas podem ser utilizadas, dentre elas a mais recorrente é prototipação, que consiste em apresentar uma “versão” inicial da interface aos usuários e aplicar entrevistas ou formulários em prol de receber um feedback imediato (PRESSMAN, 2005).

Para Rogers, Sharp e Preece (2013) o design de interação pode ser entendido como a criação de experiências que melhorem e estendam a maneira como as pessoas trabalham e interagem, fornecendo suporte às atividades cotidianas das pessoas. Para tal, o processo de design de interação envolve quatro

⁶ Design responsivo é pensar em páginas que adaptem a todo tipo de dispositivo e contexto de uso. É sair das limitações de browser desktop e seu tamanho previsível, e pensar em páginas com flexibilidade que suportem todo tamanho de tela, qualquer tipo de resolução, interfaces com touch ou mouse. (ZEMEL, 2015, p. 2).

atividades: a primeira, consiste em identificar as necessidades e estabelecer requisitos; a segunda, desenvolver “designs” alternativos que preencham esses requisitos; a terceira, construir versões alternativas dos “designs”, de maneira possam ser repassadas e analisadas; e, por fim, a quarta atividade, consiste em avaliar o que de fato será construído no processo (ROGERS, SHARP e PREECE, 2013).

No entanto, ao longo dos anos os designers juntamente com outras áreas e os avanços tecnológicos foram desenvolvendo artefatos (sejam softwares ou hardwares) que amparam os profissionais relacionados às áreas vinculadas à linguagem gráfica (ROGERS, SHARP e PREECE, 2013). Durante os anos 1980, com os avanços tecnológicos da época, o desenvolvimento de ambientes de aprendizagem interativos, softwares educacionais e simuladores para treinamento, por exemplo, auxiliavam as novas necessidades sociais, assim como, os profissionais de diversos segmentos (ROGERS, SHARP e PREECE, 2013).

A continuidade da onda de desenvolvimento tecnológico nos anos de 1990 – 2000 possibilitou uma maior diversidade de aplicativos, principalmente os que amparam aos profissionais das mídias e design, possibilitando os avançados softwares/programas que permeiam as cotidianas atividades dos designers atualmente (ROGERS, SHARP e PREECE, 2013). Nesta pesquisa foi abordado especificamente sobre um programa/aplicativo que auxilia os designers gráficos, tendo em foco os da área de Design de Superfície.

3. Objeto de estudo

De acordo com o site da *Adobe Inc.* (2019b), a empresa foi criada em dezembro de 1982, por Charles Geschke e John Warnock, tendo sua sede corporativa na cidade de San Jose, no estado da Califórnia, EUA. Reunindo ativamente mais de 22 mil funcionários por todo o mundo, a empresa tem como objetivo desenvolver *softwares* que auxiliem no aprimoramento da comunicação e da expressão da criatividade na tecnologia, uma vez que a corporação acredita que a criatividade é o catalisador para mudanças positivas (ADOBE, 2019b). Em 20 de agosto de 1986, a *Adobe* detinha uma oferta pública inicial ao preço ajustado de US\$ 0,17 (por ação); porém, o balanço público mais recente apresenta sua receita anual para 2018 em US\$ 9,03 bilhões, tendo o ano fiscal findo em 1º de dezembro de 2018 (ADOBE, 2019b).

Adobe e seus programas se fazem presentes no cotidiano dos designers, inclusive disponibilizam alguns dos programas mais renomados nesta área, *softwares* como: o *Adobe Photoshop*; *Adobe Illustrator*; *Adobe InDesign*; *Adobe Premiere*; e muitos outros que são instrumentos imprescindíveis para o universo no Design, Publicidade e Marketing, provando o quão vasto é seu mercado.

Além disso, a empresa passou a investir também em versões mobile de alguns de seus *softwares* e até mesmo criando aplicativos que complementem seus demais produtos. Um exemplo disso seria o aplicativo *Adobe Capture CC*, criado em 2016, para os sistemas *Android* e *IOS* (Macintosh), que, no mesmo ano, foi

o vencedor do *Media Post*⁷ *Appy Awards*⁸ (ADOBE, 2019b), atualmente ele tem 7 funções⁹ (fig.2).

Figura 2: As funções do Adobe Capture CC



Fonte: Captada do ADOBE (2019a).

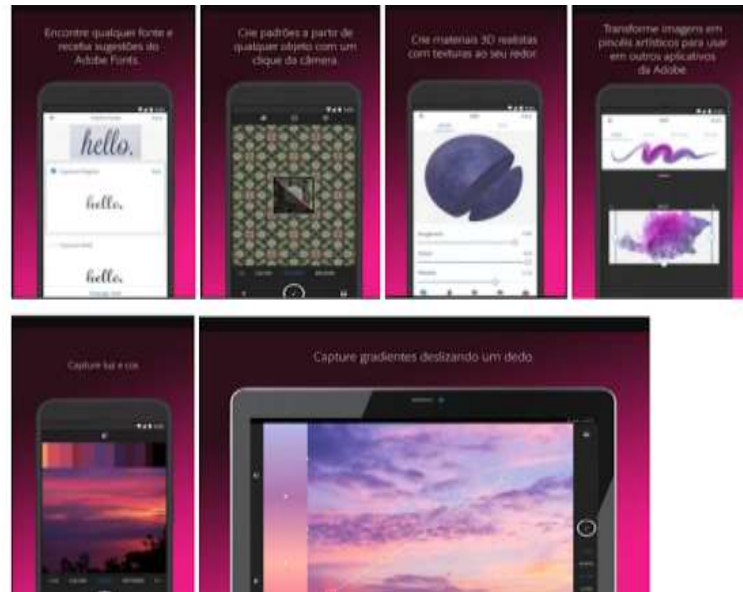
Segundo Adobe® (2019b), o *app* é utilizado pelo usuário a partir de uma captura de imagem com a câmera do *smartphone/tablet* ou através de modificação de uma imagem armazenada no artefato. Ainda de acordo com a empresa, ele possibilita inspirações de ordem visual – e sinestésica, de modo a transformar o produto (re)criado em ativos prontos para produção gráfica, tendo como público-alvo, *grosso modo*, os designers (ADOBE, 2019b).

As 7 funções (fig. 2) têm uma etapa em comum, sendo ela a de iniciar pela utilização de uma fotografia ou fazer *upload* de uma foto da galeria: a etapa seguinte consiste na escolha de uma das funções, que são nomeadas por: formas, tipografias, cores, pincéis, padrões, materiais e a função visual (fig.3); por fim, todos os seus resultados podem ser salvos nas bibliotecas da *Adobe Creative Cloud*, que você pode acessar na sua conta da *Creative Cloud* em todos os aplicativos e softwares compatíveis da ADOBE. (ADOBE, 2019b)

⁷ A Media Post é uma empresa integrada de publicação e conferência cuja missão é fornecer uma gama completa de recursos para profissionais de mídia, marketing e publicidade

⁸ O Appy Awards, é conhecido como uma das primeiras cerimônia de premiação de aplicativos do Reino Unido, projetada para reconhecer a inovação e o desenvolvimento de tecnologia nos aplicativos(geralmente conhecidos como "apps") para dispositivos móveis.

⁹ As funções do aplicativo Adobe Capture CC, foram atualizadas no ano de 2019, no entanto a empresa ainda não atualizou seu conteúdo sobre o aplicativo. A modificação foi em relação a “cores”, que agora faz a função de criar degradê.



Fonte: Captado do GOOGLE PLAY STORE (2019).

Uma vez que a função é a tarefa a ser realizada no objeto de estudo e permeia a área de Design de Superfície, faz-se necessário explicar como estão considerando o tema, que, segundo Rùthschilling (2002), é uma atividade em que se destaca a criatividade e técnica, cujo objetivo é a criação de imagens bidimensionais (textura visuais e tácteis), que envolvem o contexto sociocultural, adaptando-se às técnicas e aos processos produtivos, de acordo com as soluções estéticas e funcionais. A relevância da busca de intitular o campo do design faz com que “abrange todas as possíveis aplicações de desenhos e tratamentos específicos para as superfícies dos objetos, concretos e virtuais, estáticos ou dinâmicos” (RÜTHSCHILLING, 2008).

4. Metodologia

Esta pesquisa teve como objetivo geral elaborar um redesign da função “Padrões” do aplicativo *Adobe Capture CC*, como foi dito anteriormente. Para tanto, fez-se necessário realizar uma análise na interface do *app* para identificar seus possíveis erros.

Sendo assim, optou-se por utilizar o método de projeto de Garrett (fig. 3), que consiste em cinco etapas, sendo elas: estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície, partindo da superfície para encontrar possíveis erros nas demais etapas (GARRETT, 2003; apud, FERREIRA, 2005). No entanto, esta pesquisa configura-se numa reconstrução de um projeto, necessitando assim de uma pré-análise do aplicativo, que aqui se apresenta como objeto de estudo, da mesma maneira que analisar possíveis similares.

Figura 3: Fluxograma de Garrett



Fonte: Garret (2003; apud FERREIRA, 2005).

Em conjunto à análise, foi realizada uma entrevista semiestruturada com público-alvo, sendo selecionados 9 alunos e 1 um professor de Design, do Núcleo de Design e Comunicação do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco, caracterizando-os em dois grupos: os neófitos, usuários sem conhecimentos sobre interface; e especialistas (stakeholders), usuários com conhecimento sobre interface, que experienciaram utilizar o aplicativo e apontar suas percepções positivas e negativas dele.

Assim, a partir dos resultados obtidos na pré-análise, nas entrevistas com o público-alvo e com os conceitos apreendidos ao longo da disciplina, foi possível desenvolver uma proposta de redesign para o aplicativo Adobe Capture CC.

5. Resultados

5.1 Pré-análise

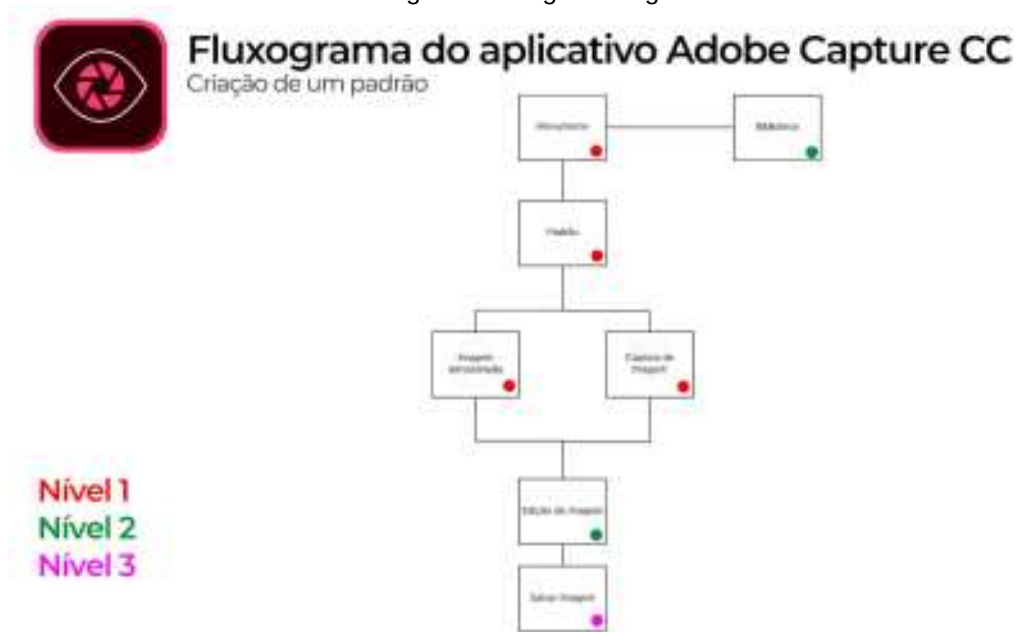
Com base em teóricos como Pressman (2005), Rogers, Sharp e Preece (2013), Cybis (2017), e, Dabner, Stewart e Zempol (2014), realizou-se a pré-análise do

aplicativo, em que foi constatado que o aplicativo não é responsivo, uma vez que, através de testes, observou-se que o aplicativo não se adequa a outros dispositivos além do mobile (smartphone/celulares), impossibilitando a utilização plena e diversa do usuário.

Além disso, foi realizada uma coleta de conteúdo, através de observação do uso de linguagem verbal e pictórica, sendo a linguagem verbal focada no alfabetismo verbal, que consiste na capacidade de ler, escrever, expressar e compreender informação escrita; enquanto a linguagem verbal foca no alfabetismo visual, tratando da habilidade de criar e compreender mensagens visuais, de acordo com a educação visual do usuário; ou seja, foi observado a predominância de utilização escrita ao visual (DABNER, STEWART e ZEMPOI, 2014; DONDIS, 1997).

Posteriormente, ainda na coleta de conteúdo, foi observado quanto ao uso de metáforas com o “mundo real”, facilitando uma rápida interpretação do usuário, uma vez que os textos ou símbolos correspondem às convenções do mundo real; da mesma forma, foram observados quais feedbacks eram fornecidos pelo aplicativo; e seguiu-se pela construção de um fluxograma (fig. 4) para mapear as atividades que o usuário precisa realizar para cumprir determinada tarefa no aplicativo, no caso desta pesquisa, utilizar a função “Padrões” do Adobe Capture CC (DABNER, STEWART e ZEMPOI, 2014).

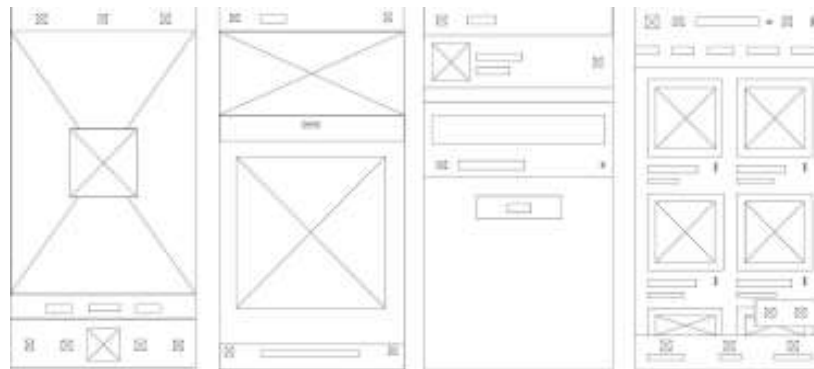
Figura 4: Antigo Fluxograma



Fonte: Elaborado pelos autores (2019)

Em seguida foram elaborados wireframes (fig. 5) para as telas das etapas da realização da função “Padrões”, para uma análise mais específica quanto à estrutura do layout utilizado no aplicativo nos quatro níveis da função; os wireframes serviram de orientação para posteriormente, na etapa de redesign, melhor distribuir as informações (DABNER, STEWART e ZEMPOI, 2014).

Figura 5: Antigo wireframe

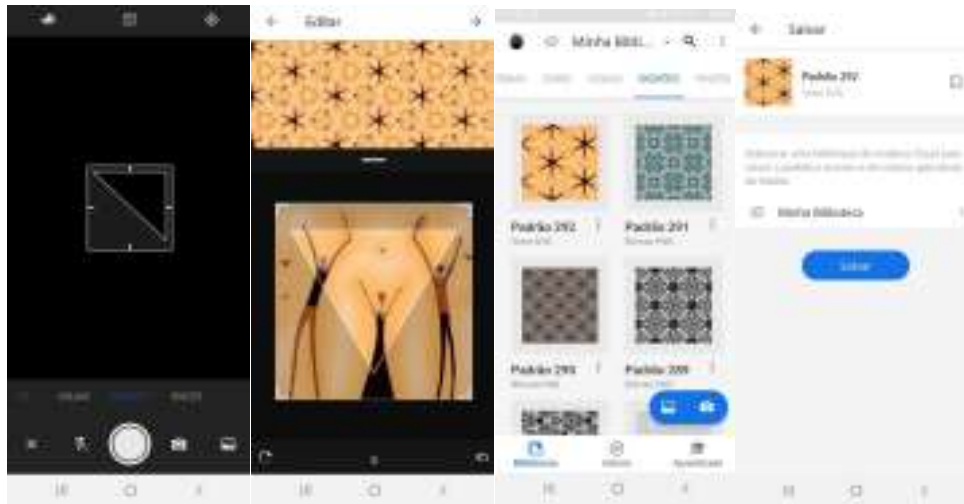


Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

Assim, foi observado que nas telas da função “Padrões” (fig. 6), apresenta wireframes do que respeitam colunas, uma vez que existem informações desalinhadas quando relacionadas a um grid quadriculado (DONDIS, 1997). As formas apresentam informações mistas, predominando as formas geométricas, com exceção do ícone de cores (godê) (DONDIS, 1997). Quanto à textura, observa-se a predominância da textura lisa, com exceção da tela de segundo nível na qual existem ícones com textura visual de pontilhismo (DONDIS, 1997). Sobre as cores utilizadas no aplicativo, constatou-se que visam gerar contraste, uma vez que utilizem 4 cores: preto, branco, azul e cinza. Misto de tipografias em caixa alta e baixa de tipos sem serifa, entre light, regular e bold (DONDIS, 1997).

A partir dos pontos já citados nesta pesquisa, pode-se constatar que o aplicativo demonstra problemas de interface e de conteúdo, uma vez que apresenta ícones incoerentes como os ícones de “salvar” e “biblioteca”, que são representados por uma seta para a direita e um “x”, respectivamente, fomentando, assim, informações irrelevantes ou não coerentes para o público-alvo. Ainda se observou que a falta de linguagem verbal associada à linguagem pictórica dificulta a identificação das funcionalidades dos aplicativo.

Figura 6: Antiga Superfície



Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

Na sequência, fez-se necessária a análise de similares (fig. 7); no entanto, constatou-se que no mercado ainda não foi lançado nenhum outro aplicativo que realize as mesmas funções que o Adobe Capture CC. Para tanto, foi necessário buscar similares indiretos, que, de alguma forma, tivessem funções que mesmo que não na íntegra realizassem funções próximas às do aplicativo aqui estudado.

Figura 7: Similares - primeira linha Snapseed, segunda linha Adobe Color.





Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

Assim, os similares aqui foram dispostos em dois tipos: o primeiro, como similar do aplicativo, o Snapseed; e o segundo, como similar para a proposta de responsabilidade do aplicativo, o Adobe Color. Sendo assim, foi elaborada uma tabela (tabela 1) que apreende os pontos positivos e negativos de cada um.

Tabela 1: Pontos Positivos e Negativos dos Similares.

Similares	Positivo	Negativo
Snapseed	Menu com ícones e tipografia	Em alguns níveis a poucos ícones e sim predomi
Adobe Color	Navegação simples.	Tipografia pequena.

Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

Ao finalizar a pré-análise do objeto de estudo, optou-se por realizar uma entrevista semiestruturada com o público-alvo, a fim de confirmar os pontos positivos e negativos do Adobe Capture CC, e obter informações necessárias para realizar o redesign.

5.2. Entrevista com Neófitos e Especialistas

Foi realizada a pesquisa com 5 neófitos e 5 especialistas, sendo eles, 9 estudantes e 1 professor do Núcleo de Design e Comunicação do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco, para apenas definir uma classificação da amostra, através do seguinte roteiro:

Na primeira etapa, foi perguntado inicialmente:

- 1) em que período estava estudando (no caso de alunos);
- 2) se ele conhecia o App.

Em seguida, foi proposto para o entrevistado utilizar o aplicativo, usando a função "Padrões". Ele deveria tirar uma foto qualquer para fazer um padrão, rotacionar a imagem colocando-a em 90°, e finalizar a ação salvando o padrão criado; em seguida, já na mesma tela de início, foi proposta uma nova ação, em

que o entrevistado deveria ir para biblioteca e verificar se o padrão recém criado foi salvo, devendo passar no máximo 8 minutos para realização das atividades.

Na segunda etapa, foi coletada de forma empírica as seguintes informações:

- 1) se as atividades foram concluídas; e,
- 2) qual(is) nível(is) o entrevistado obteve mais dificuldade.

Por fim, na terceira etapa, buscou-se o feedback direto dos entrevistados, em relação à navegação e sua consistência, nela, os usuários responderam às seguintes questões:

- 1) qual sua opinião do aplicativo, em relação à navegação? (neófito e especialista);
- 2) alguma dica de melhoramento, como sua navegação ou seu sistema de ícones? (neófito e especialista);
- 3) quais pontos negativos e positivos sobre o aplicativo, em relação à linguagem verbal pictórica? (especialista); e,
- 4) alguma indicação de aplicativo de edição de imagem para designer? (neófito e especialista).

Assim, após coletados os dados, eles foram compilados em dos dois grupos, sendo que ambos apontaram falhas em interação e conteúdo, além de melhorias e sugestões para o redesign do aplicativo aqui utilizado como objeto de estudo.

Os resultados apresentados pelos dois grupos (neófitos e especialistas) foram consoantes, uma vez que os problemas apontados por ambos foram os mesmos: os pictogramas das opções “salvar” e “biblioteca”, que não condiziam com nenhum ícones convencionados, sendo o maior ponto de dificuldade de ambos os grupos, de acesso à “biblioteca” e “salvar”, para visualizar o resultado que consistia uma vez que o ícone usado, para representá-lo não era coeso para grande parte dos entrevistados.

Assim, do mesmo modo, de uma perspectiva negativa, a ação de fluir a ponta dos dedos na tela para direita ou esquerda para mudar de função demonstrou confundir os usuários. No entanto, os neófitos foram os que obtiveram mais detalhes em relação ao problema indicado pela maioria. Alguns entrevistados frustrados com o tempo perdido nas ações repetidamente, não bem sucedidas, escolheram por finalizar a tarefa sem cumprir os objetivos. O que se conclui é que há uma falta de coesão em alguns ícones e de interação, sendo que tanto as entrevistas como a pré-análises se complementam chegando no mesmo resultado.

6. Redesign

Para realizar o redesign utilizou-se a metodologia de Garrett (2003; *apud*, FERREIRA, 2005), estipulada nas cinco etapas já citadas neste trabalho; a partir dessas etapas foi possível realizar as seguintes atividades:

Estratégia: Consta em compreender o app em questão e as necessidades dos seus usuários. Portanto, essa fase foi realizada em etapas anteriores desta pesquisas (item 5).

Escopo: Com o resultado das entrevista na etapa de estratégia, obtivemos os seguintes resultados para a elaboração do redesign:

- a) Modificar os ícones incoerentes, visando relacioná-los com o mundo real gerando uma interpretação intuitiva;
- b) Estabelecer de forma segregada as funções, para evitar confundir os usuários;
- c) Arredondar as formas do aplicativo, visando deixar o visual mais fluído, uma vez que as vértices pontiagudas geram sensações mais agressivas no usuário;
- d) Adicionar mais linguagem verbal a linguagem pictórica, para auxiliar os usuários que não são especialistas (neófitos) em Design de Superfície, a realizar em sua totalidade a função “Padrões”.

Estrutura (fig. 8): Ela pode ser vista com o fluxograma, que tem como utilidade visualizar as possíveis ações que o usuário possa fazer, que, neste caso, foi acrescentado um menu, para organizar as informações, que foi uma das sugestões de um neófito, que também foi percebido esta deficiência na pré-análise.

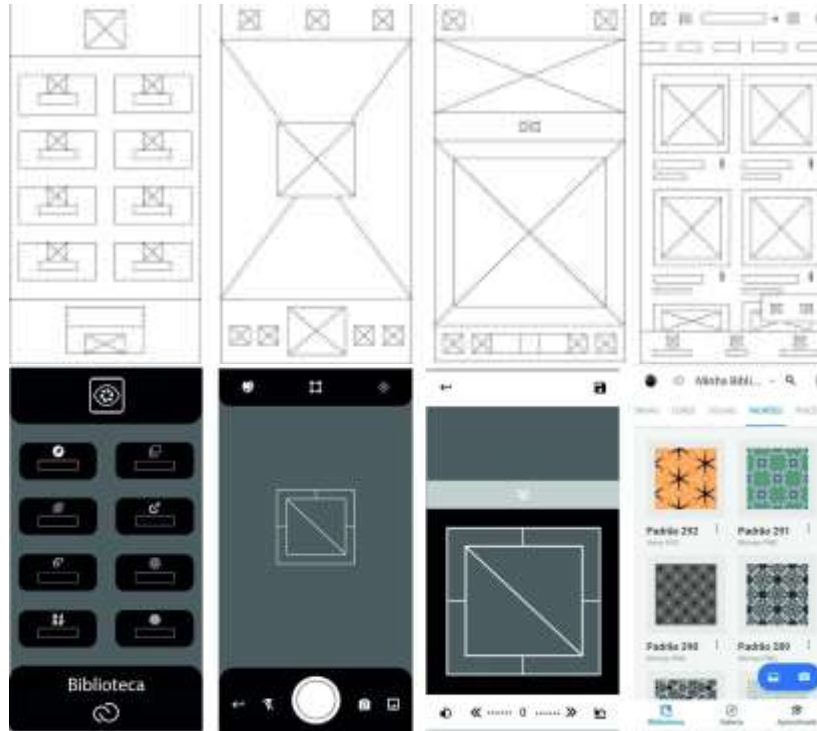
Figura 8: Novo fluxograma do *app*



Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

Esqueleto (fig. 9): É o wireframe do aplicativo, que serve para diagrama e harmonizar as informações, para que de modo o usuário possa atingir os objetivos mais facilmente.

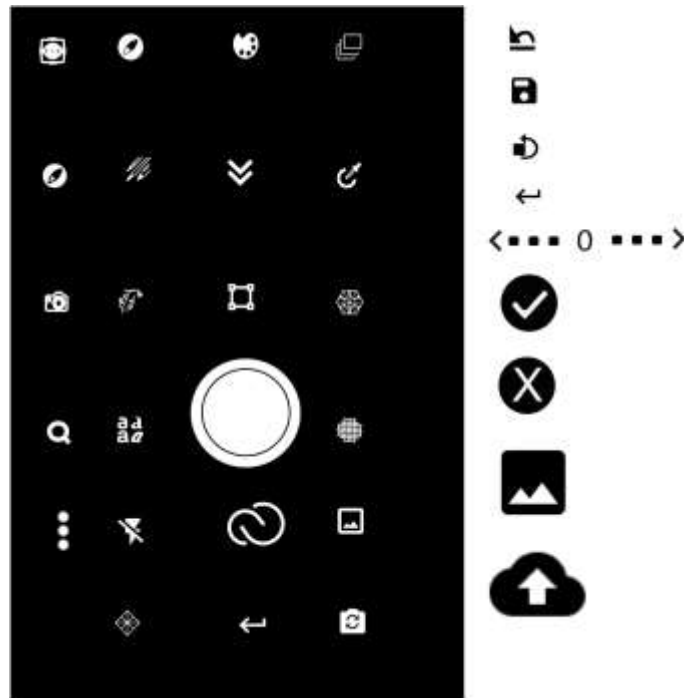
Figura 9: Novo wireframe do *app* e *desktop*



Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

No esqueleto, como também na superfície, os pictogramas (fig.10) correspondem aos ícones de simples interpretação, convencionados para a uma ação que o usuário está tentando realizar. Os ícones utilizados foram com base em referência, tanto da página oficial do Adobe, como de ícones já usados em outros programas, como os similares.

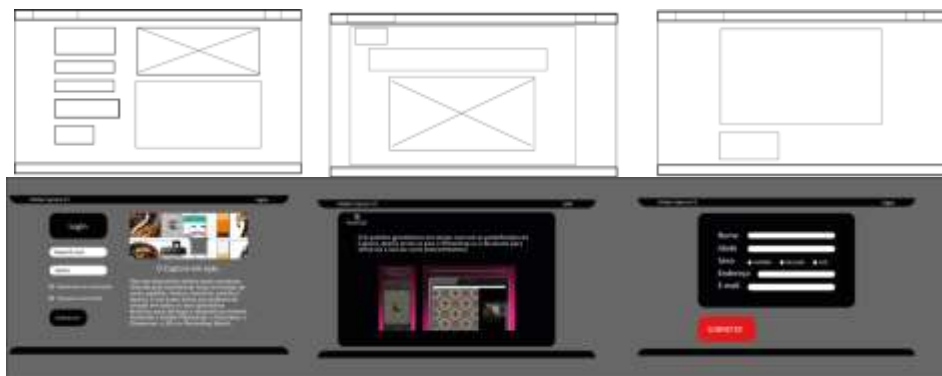
Figura 10: ícones utilizados no *app* e *desktop*



Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

Superfície (fig. 11): É o visual do *app*, no qual é utilizada a linguagem gráfica (cor, formas, tipografia), onde se elaborou a harmonização das informações que serão vistas pelo usuário; mantiveram-se a cor e a tipografia, mas as formas foram suavizadas e arredondadas.

Figura 11: Superfície nova do *app* e *desktop*



Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

7. Conclusão

A proposta apresentada nesta pesquisa é com base, nos conhecimentos adquiridos na disciplina Design de Interface, através das aulas da professora Luciana Lopes de Freire e dos autores Cleovandson Xavier e Raphaela Marris, além da opinião dos usuários, que resultaram em indicações de melhorias na interface e na diminuição de ícones e ações.

Os objetivos aqui alcançados compõem a construção de conhecimento para futuras pesquisas na área de Design de Interfaces e Design de Superfície, além de correlacionar estudos sobre a significativa utilização de softwares pelos designers, corroborando com uma grande utilidade para possíveis trabalhos acadêmicos.

Assim, observa-se que pesquisas como esta deveriam ser aplicadas, para melhorar e ajudar no desenvolvimento de interfaces mais interativas, que auxiliem em sua totalidade seus usuários nas atividades profissionais e do cotidiano. Outro importante ponto observado consta em como esta proposta desperta a percepção sobre quão grande é o potencial dos softwares, como ferramentas de suporte para os designers, sobretudo sobre o Adobe Capture CC, e como ele auxilia na área de Design de Superfície. Para pesquisas futuras, propõe-se continuar a analisar o aplicativo, tendo em foco as outras 6 funções do *app*, que abrangem outras áreas do design. Quanto aos pontos negativos, pode-se apontar para a ausência da realização de um segundo teste com o usuário, porém, nesta segunda pesquisa com o redesign.

Referências

- ADOBE. **Product Adobe Capture CC**. 2019a. Disponível em: <https://www.adobe.com/br/products/capture.html>. Acesso em: 22 set. 2019.
- ADOBE. **Fatos importantes da Adobe**. 2019b. Disponível em: <https://www.adobe.com/br/about-adobe/fast-facts.html>. Acesso em: 22 set. 2019.
- CYBIS, W., Betiol, A. H., & Faust, R.. **Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações**. São Paulo: Novatec editora, 2017
- DABNER, David; STEWART, Sandra; ZEMPOI, Eric. **Curso de Design Gráfico: princípios e práticas**. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2014. p. 142-185.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- FERREIRA, Aline. **Análise de Metodologias de Projeto para o Desenvolvimento de Websites**. Doctoral dissertation, Dissertação de M. Sc., COPPE/UFRJ, Rio de Janeiro, 2005.
- GOOGLE PLAY STORE. **Adobe Creative Apps**. 2019. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.adobe.creativeapps.gather&hl=pt>. Acesso em: 12 nov. 2019.
- INTERBRAND. **Best Global Brands 2018**. 2019. Disponível em: <https://www.interbrand.com/best-brands/>. Acesso em: 23 set. 2019.
- MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação: como extensões do homem**. São Paulo: Editora Cultrix, 1974.

MICHAELIS ON-LINE. **Moderno Português**. 2019. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/aplicativo/>. Acesso em: 23 set. 2019.

PRESSMAN, R. S. **Engenharia de Software**: a abordagem de um profissional. São Paulo: Palgrave Macmillan, 2005.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de interação**. 3 ed. Porto Alegre: Bookman Editora, 2013.

RÜTHSCHILLING, E. A.. **Design de superfície**. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2008. p. 57.

RUTHSCHILLING, E. A. **Design de superfície**: prática e aprendizagem mediadas pela tecnologia digital. Tese de doutorado, Dept. de Informática na Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002.

SAWAYA, M. R. **Dicionário de informática & internet**. São Paulo: NBL Editora, 2002.

STATISTA **Smartphone Addiction Tightens Its Global Grip**. 2017. Disponível em: <https://www.statista.com/chart/9539/smartphone-addiction-tightens-its-global-grip/>. Acesso em: 22 set. 2019.

ZEMEL, T. **Web Design Responsivo**: páginas adaptáveis para todos os dispositivos. São Paulo: Editora Casa do Código, 2015.

APÊNDICE B – DADOS BRUTOS COLETADOS

Dados coletados para a disciplina de Design de Interfaces em 2019, que serviram para pesquisa do PIBIC.

ESPECIALISTAS

Análise do aplicativo Adobe Capture CC: uma proposta de redesign na interface

O objetivo é analisar o aplicativo Adobe Capture CC, mas devido ao curto prazo e a gama de funcionalidades do aplicativo, foi decidido analisar uma das várias funções, que seria a "Padrões" e propor um redesign na interface, para melhorar o desempenho do usuário, que no caso específico são os designer.

Perfil do Usuário

Aqui será coletado dados que serão importantes para compreender o perfil do usuário.

1. Qual seu nome?

2. E-mail

3. Ocupação?

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Aluno
☐ Professor
☐ Profissional

4. Qual seu período?

Marcar apenas uma oval.

- ☐ 1 - 2
☐ 3 - 4
☐ 5 - 6
☐ 7 - 8
☐ Acima do 8

5. Você conhece o aplicativo

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
☐ Não
☐ Talvez

Teste de Usabilidade

Vai ser proposto para o entrevistado utilizar o aplicativo, usando a função "padrões", tirar uma foto do rosto dele e utilizar para fazer um padrão, com o modulo losango de padrão, editar a imagem colocando ela em 90º, criar o padrão, depois salvar e logo em seguida deve ir para biblioteca verificar se foi salvo, deve passar no máximo 8 minutos para realização da atividade.

Nessa etapa, vai ser coletada informações empíricas:

-Tempo gasto na atividade proposta;

- Dificuldades percebidas em cada nível de tela;
 -Se atividade foi concluída.

6. Tarefa foi concluída?

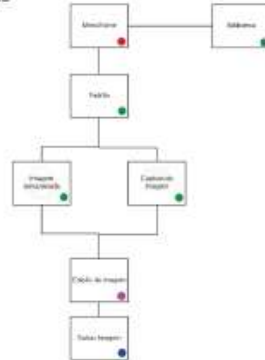
Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
☐ Não
☐ Parcial

7. Houve dificuldade em quais níveis de tela?



Fluxograma do aplicativo Adobe Capture CC
 Criação de um padrão



Nível 1
 Nível 2
 Nível 3
 Nível 4

Marque todas que se aplicam.

- ☐ Nível 1
☐ Nível 2
☐ Nível 3
☐ Nível 4
☐ Biblioteca

8. Foto utilizada e resultado:

Arquivos enviados:

Feedback

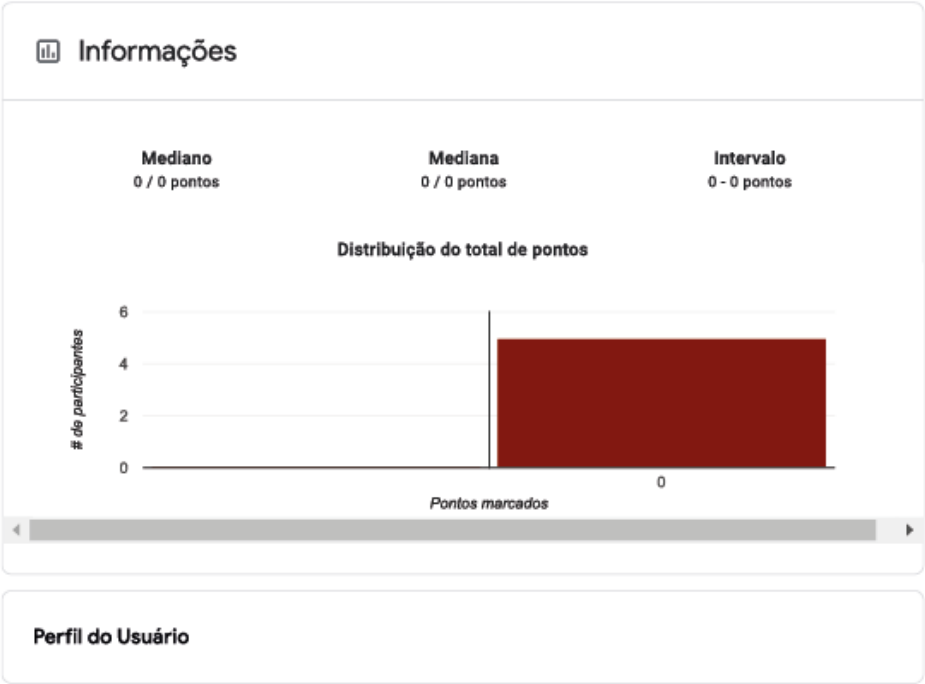
Comentários em relação a navegação e sua consistência.

9. Qual sua opinião do aplicativo, em relação a navegação?

10. Quais pontos negativos e positivos sobre o aplicativo, em relação a linguagem verbal pictórica?

11. Alguma dica de melhoramento, como sua navegação ou seu sistema de ícones?

12. Alguma indicação de aplicativo de edição de imagem para designer?



04/01/2022 15:02

Cópia de Especialista - Formulários Google

Qual seu nome?

5 respostas

Anne Karolinne

André

Guilherme

Luana

Bruno Vieira

E-mail

2 respostas

anne.ktp000@gmail.com

andre.alvesmoraes@gmail.com

Ocupação?

5 respostas



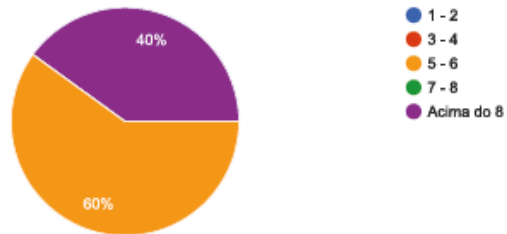
● Aluno
● Professor
● Profissional

04/01/2022 15:02

Cópia de Especialista - Formulários Google

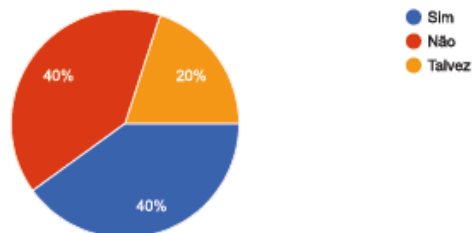
Qual seu período?

5 respostas



Você conhece o aplicativo

5 respostas



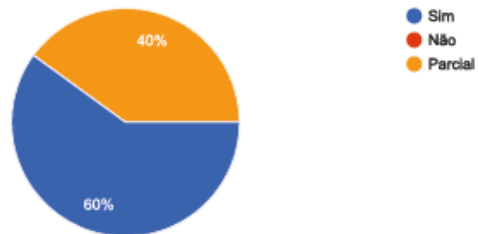
Teste de Usabilidade

04/01/2022 15:02

Cópia de Especialista - Formulários Google

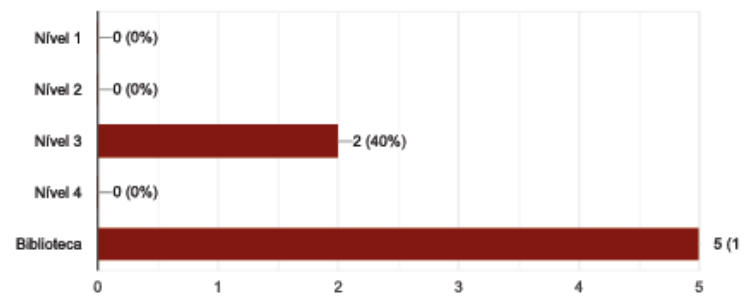
Tarefa foi concluída?

5 respostas



Houve dificuldade em quais níveis de tela?

5 respostas



Feedback

04/01/2022 15:02

Cópia de Especialista - Formulários Google

Qual sua opinião do aplicativo, em relação a navegação?

5 respostas

não é muito intuitivo

Ele não deixa explicito sobre o que se trata, ele é incoerente

Não é muito intuitivo

Um pouco incoerente

Quais pontos negativos e positivos sobre o aplicativo, em relação a linguagem verbal pictórica?

5 respostas

Ruinção

um pouco ruim

Um pouco confusa

confusa

Um pouco confusa, quando vai verificar a biblioteca onde o ícone não condiz com a função.

Alguma dica de melhoramento, como sua navegação ou seu sistema de ícones?

5 respostas

Melhorar os ícones, para algo mais intuitivos

modificar os ícones, para algo mais intuitivos

Redesign dos ícones

mudar os ícones, para algo mais intuitivos

Modificar os ícone para ir a biblioteca.

04/01/2022 15:02

Cópia de Especialista - Formulários Google

Alguma indicação de aplicativo de edição de imagem para designer?

5 respostas

não

Visco

NEÓFITOS

Análise do aplicativo Adobe Capture CC: uma proposta de redesign na interface

O objetivo é analisar o aplicativo Adobe Capture CC, mas devido ao curto prazo e a gama de funcionalidades do aplicativo, foi decidido analisar uma das várias funções, que seria a "Padrões" e propor um redesign na interface, para melhorar o desempenho do usuário, que no caso específico são os designer.

Perfil do Usuário

Aqui será coletado dados que serão importantes para compreender o perfil do usuário.

1. Qual seu nome?

2. E-mail

3. Qual seu período?

Marcar apenas uma oval.

- ☐ 1 - 2
☐ 3 - 4
☐ 5 - 6
☐ 7 - 8
☐ Acima do 8

4. Você conhece o aplicativo

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
☐ Não
☐ Talvez

Teste de Usabilidade

Vai ser proposto para o entrevistado utilizar o aplicativo, usando a função "padrões", tirar uma foto e utilizar para fazer um padrão, com o módulo losango de padrão, editar a imagem colocando ela em 90°, criar o padrão, depois salvar e logo em seguida deve ir para biblioteca verificar se foi salvo, deve passar no máximo 8 minutos para realização da atividade.

Nessa etapa, vai ser coletada informações empíricas:

- Tempo gasto na atividade proposta;
- Dificuldades percebidas em cada nível de tela;
- Se atividade foi concluída.

5. Tarefa foi concluída?

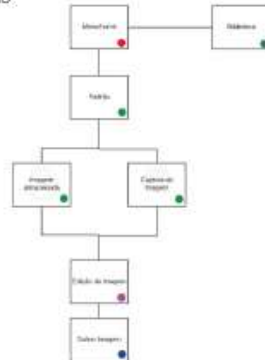
Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
☐ Não
☐ Parcial

6. Houve dificuldade em quais níveis de tela?



Fluxograma do aplicativo Adobe Capture CC
Criação de um padrão.



Nível 1
 Nível 2
 Nível 3
 Nível 4

Marque todas que se aplicam.

- ☐ Nível 1
☐ Nível 2
☐ Nível 3
☐ Nível 4
☐ Biblioteca

7. Foto utilizada e resultado:

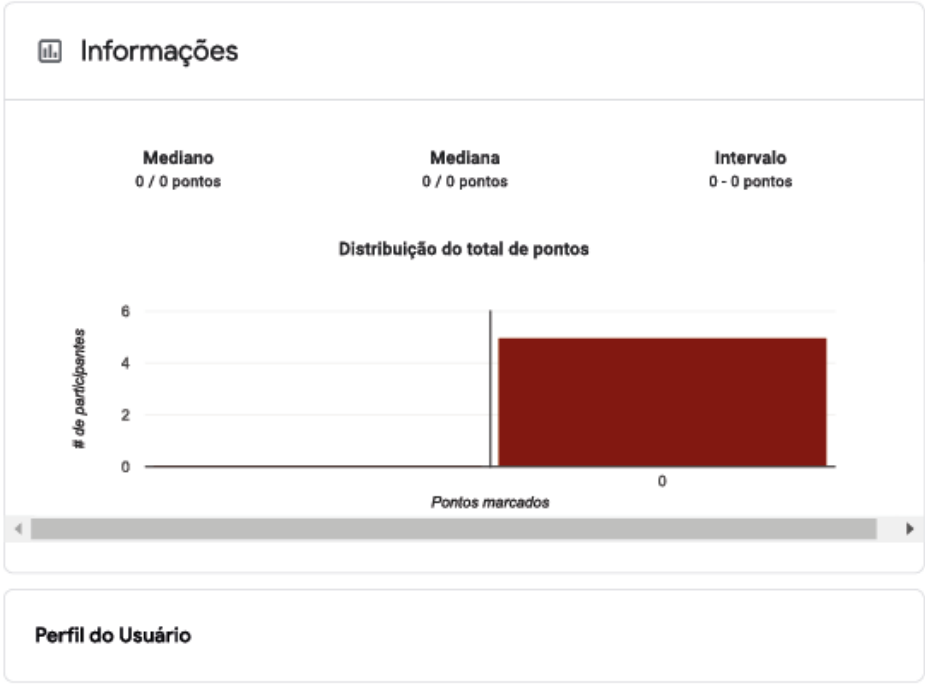
Arquivos enviados:

Feedback

Comentários em relação a navegação e sua consistência.

8. Qual sua opinião do aplicativo, em relação a navegação?

9. Alguma indicação de aplicativo de edição de imagem?



04/01/2022 15:02

Cópia de Neófitos - Formulários Google

Qual seu nome?

5 respostas

Eddy Nasto

Gustavo

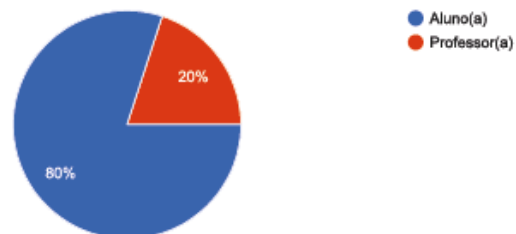
Igor

Marina Romualdo

Andréa Camargo

Qual a sua Ocupação

5 respostas



E-mail

1 resposta

andreacamargo@gmail.com

04/01/2022 15:02

Cópia de Neófitos - Formulários Google

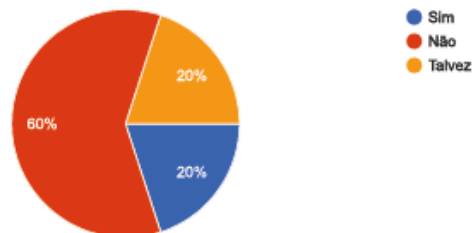
Qual seu período?

4 respostas



Você conhece o aplicativo

5 respostas



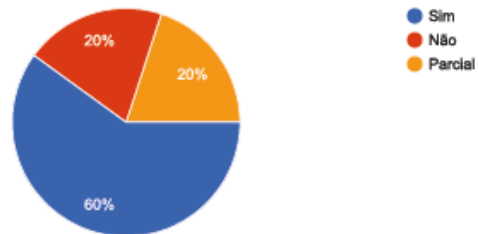
Teste de Usabilidade

04/01/2022 15:02

Cópia de Neófitos - Formulários Google

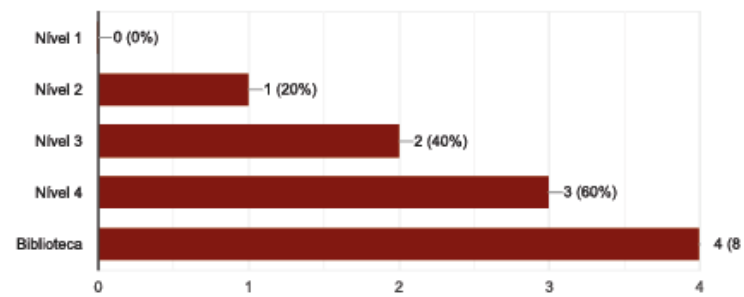
Tarefa foi concluída?

5 respostas



Houve dificuldade em quais níveis de tela?

5 respostas



Feedback

04/01/2022 15:02

Cópia de Neófilos - Formulários Google

Qual sua opinião do aplicativo, em relação a navegação?

5 respostas

Só achei ruim para salvar e olhar a biblioteca.

Não é muito intuitivo, senti falta de um menu interativo e confuso para ir a biblioteca.

tranquilo, só para salva que tive dificuldade

Um pouco complexo, Ícones que não são coeso em comparação a outros aplicativos e a biblioteca é o mais incoerente.

Não é muito intuitiva, falta de ícones para ir para biblioteca e salvar.

Alguma indicação de aplicativo de edição de imagem?

5 respostas

não

Adobe Rush

Lightroom

Não, a não ser Photoshop

https://docs.google.com/forms/d/1Gw17ElyFpg6g2KU_eRul6eiRvX40NUHvi3VzFLxqjIE/edit#responses

5/5

ANEXO A – CERTIFICADO DE APRESENTAÇÃO DO CONIC

Certificado do 2º Congresso Virtual de Iniciação Científica da Universidade Federal de Pernambuco.

Federal de Pernambuco.

Certificado



UNIVERSIDADE
FEDERAL
DE PERNAMBUCO

PROPESQI

PRÓ-REITORIA DE
PESQUISA E INOVAÇÃO

Certificamos que o(a) estudante CLEOVANDSON XAVIER DA SILVA apresentou os resultados de sua pesquisa intitulada "A UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO ADOBE CAPTURE CC NO PROCESSO DE INSPIRAÇÃO E CRIAÇÃO DE ESTAMPAS", sob orientação do(a) professor(a) MARCELO MACHADO MARTINS, no 2º Congresso Virtual de Iniciação Científica da Universidade Federal de Pernambuco (II CONIC Virtual), realizado no período de 28 a 31 de agosto de 2021.

Pedro V. Carrelli

Pedro V. Carrelli
Pró-Reitor para assuntos de
Pesquisa e inovação

Beate S. Santos

Beate S. Santos
Coordenadora Geral de Bolsas
de Iniciação Científica



12º CONITI
UFPE



28º CONIC
UFPE



9º ENIC
UFPE



Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

SILVA, Cleovandson Xavier da.

A utilização do aplicativo adobe capture cc no processo de inspiração e criação
de estampas / Cleovandson Xavier da SILVA - 2021.

59f.: il.;30 cm.

Orientador(a): Marcelo Machado MARTINS

TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design,
2021.

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Interação de humano-máquina. 2. processo criativo. 3. design de
superfície. I. MARTINS, Marcelo Machado II. Título.

760 CDD (22.ed.)

CLEOVANDSON XAVIER DA SILVA

**A UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO ADOBE CAPTURE CC NO PROCESSO DE
INSPIRAÇÃO E CRIAÇÃO DE ESTAMPAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Design do Campus
Agreste da Universidade Federal de
Pernambuco – UFPE, na modalidade de
relatório científico, como requisito parcial para
a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovado em: 31/11/2021

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Marcelo Machado Martins (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Ma. Luciana L. Freire (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Andrea B. Camargo (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco