

PLATAFORMA PARA DIVULGAÇÃO DE EVENTOS NACIONAIS

Júlio César Toscano Ximenes Júnior¹, Paulo Henrique Souto Maior Serrano²

O projeto Interfaces Livres propõe-se a desenvolver websites, disponibilizando toda a estrutura gratuitamente para outros usuários, e pesquisar a experiência de utilização do usuário que o visita. O projeto evento acadêmico, que está sendo executado junto ao projeto Interfaces Livres, tem como objetivo a criação de um site para a divulgação de eventos acadêmicos, cuja inserção e pesquisa dos mesmos seria realizada pelos próprios usuários, e cujas pesquisas contariam com filtros baseados em data, local de realização e áreas de conhecimento, que são uma grande vantagem em relação às outras formas de divulgação. O projeto seguiu as etapas básicas de produção: *briefing*, *wireframe*, teste de usabilidade, *design*, desenvolvimento e implementação do sistema, com participação de Anna Leda Cabral, Haroldo Carvalho, Júlio Ximenes Júnior, Marina Lauritzen, Raquel Saggin e Paulo Henrique. A etapa de *briefing* consiste em um conjunto de perguntas que servem para determinar como se dará o projeto, elaboração e execução do site. O *wireframe* é a base do site. Ele é feito em tons de cinza, sem imagens, apenas com informações de objetos, onde eles estão situados, que tipo de interação que deve ocorrer ali. Ele é útil pois dá uma ideia aos designers visuais de como o site deve ser estruturado e aos desenvolvedores do quão difícil será desenvolver o código. O teste de usabilidade é realizado para verificar se o esquema apresentado no wireframe é entendido pelo usuário. A etapa de *design* é onde o *designer* dá estilo ao wireframe, definindo as formas e cores do esqueleto do site. O desenvolvimento é a etapa onde o *design* puramente visual é passado para uma linguagem de códigos, consistindo principalmente de HTML, CSS e Javascript. Já a implementação de sistema consiste na adição de um banco de dados, que graças ao servidor que mantém o site no ar, é constantemente atualizado com as informações inseridas pelos usuários e torna o site funcional. O gitHub e Tortoise Git foram utilizados para controle de versão do arquivo a ser trabalhado, para evitar múltiplas versões diferentes, e a versão final está disponível no gitHub gratuitamente para download. O site está em desenvolvimento, mas durante o processo foi possível aprender muito sobre *frameworks*, pacotes de arquivos com código padronizado para desenvolver um determinado tipo de funcionalidade, utilizando o Material Design Lite (MDL) e o jQuery Mobile, e sobre a forma como eles interagem um com o outro. A etapa de *wireframe* também ajudou bastante, uma vez que os alunos conheceram e aprenderam a utilizar o Justinmind Prototyper, uma ferramenta que tornou o desenvolvimento de protótipos muito mais fácil e interativa, facilitando os testes de usabilidade. O projeto ensinou bastante aos colaboradores, uma vez que houve muitos problemas a serem resolvidos. Também pelo fato de que a equipe era grande, foi possível aprender a divisão de tarefas, pois cada etapa foi feita por um grupo diferente de pessoas, embora todos acompanhassem o

¹ aluno do curso de comunicação em mídias digitais, bolsista, julioximenesjunior@hotmail.com

² orientador, cchla, paulohsms@gmail.com

desenvolvimento, etapa por etapa. No final, é possível afirmar que todos acompanharam o processo de criação de um site desde a idealização até a finalização.

Palavras-chave: cibercultura, evento acadêmico, inclusão digital.