

SneakPic: Plataforma para partilha de imagens do trabalho em desenvolvimento pela equipa do Soccial

Joana Rita Moita Coelho

**Trabalho de Projeto
de Mestrado em Novos Media e Práticas Web**

Abril 2016

Trabalho de Projeto apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Novos Media e Práticas Web realizado sob a orientação científica de António Câmara.

SneakPic: Plataforma para partilha de imagens do trabalho em desenvolvimento pela equipa do Soccial

SneakPic: A Platform for sharing pictures of Soccial's work in progress

Joana Rita Moita Coelho

RESUMO

Este Trabalho de Projeto consiste numa plataforma *online*, desenhada para a equipa do Soccial, que permite partilhar, em tempo real, imagens do trabalho em execução. A ferramenta tem o objetivo de melhorar o processo de *feedback* durante a execução das tarefas, especialmente das de natureza gráfica.

Este Relatório de Projeto descreve todo o processo de desenvolvimento da plataforma SneakPic, desde a fase de pesquisa ao protótipo final, sendo abordados conteúdos teóricos relativos ao Web Design. A plataforma foi concebida como um protótipo e foi construída uma *Landing Page* através das linguagens de programação *web* (HTML, CSS, JavaScript) e da *framework* Bootstrap. No final, é feita uma previsão do futuro do SneakPic.

ABSTRACT

This Project consists of the creation of an online platform, developed for the Soccial team, which allows the sharing, in real time, of images of your work. The tool facilitates the feedback process during the execution of work task-lists, especially projects with a graphic nature.

This Report will describe the development of the SneakPic platform, from the research phase to the final prototype, approaching theoretical aspects of Web Design. This platform was created as a prototype and a landing page was created using various types of code (HTML, CSS, JavaScript) and through the Bootstrap framework. The is concluded with a projection of the future of SneakPic.

PALAVRAS-CHAVE: *Real-time*, Soccial, captura de ecrã, *Responsive Web Design*, UI/UX, *website*.

KEYWORDS: Real-time, Soccial, screenshot, *Responsive Web Design*, UI/UX, website.

ÍNDICE

Introdução	1
Capítulo I: Proposta e Contextualização	2
I. 1. O Social.....	2
I. 1. 1. O Problema	2
I. 2. Estado da Arte	3
I. 3. 10 Heurísticas de Usabilidade de Nielsen	4
Capítulo II: Tendências de <i>Web Design</i> na Atualidade	9
II. 1. <i>Responsive Web Design</i> vs. <i>Adaptive Web Design</i>	9
II. 2. Micro-Interações	11
II. 2. 1. <i>Feedback</i> e <i>Design Amigável</i>	12
II. 3. Minimalismo Funcional	13
Capítulo III: Processo de <i>Design</i>	16
III. 1. Pesquisa e Estratégia.....	16
III. 1. 1. Análise de Utilizadores	17
III. 2. SneakPic: O Nome	18
III. 3. Estrutura do <i>Website</i>	19
III. 3. 1. Arquitetura de Informação. Organograma	19
III. 3. 2. <i>Wireframes</i>	19
III. 4. Identidade Gráfica	20
III. 4. 1. Logotipo	20
III. 4. 2. Tipografia	20
III. 4. 3. Esquemas de Cores	21
III. 4. 4. Iconografia	22

III. 4. 5. Ilustrações	24
III. 5. <i>Landing Page</i>	24
III. 6. SneakPic: Arte Final	26
Capítulo IV: O Futuro do SneakPic	29
IV. 1. Tecnologia	29
IV. 2. Comercialização	30
Conclusão.....	31
Bibliografia	33
Lista de Abreviaturas	36
Anexo 1: Levantamento do Estado da Arte	37
Anexo 2: Schneiderman’s Eight Golden Rules of Interface Design	38
Anexo 3: Norman’s 7 Principles	39
Anexo 4: RDW – <i>Responsive Web Design no SneakPic</i>	40
Anexo 5: Análise de Utilizadores	41
Anexo 6: Arquitetura de Informação. Organograma	42
Anexo 7: <i>Wireframes</i>	43
Anexo 8: <i>Wireframes</i> – Grelha	45
Anexo 9: Logotipo – Justaposição das letras S e P	46
Anexo 10: Logotipo – Geometria e grelha	47
Anexo 11: Logotipo – Normas de utilização	48
Anexo 12: Tipografia	49
Anexo 13: Esquemas de cores	50
Anexo 14: Coleção de <i>icons</i>	51
Anexo 15: Ilustrações	52
Anexo 16: Ilustrações da <i>Landing Page</i>	54

Anexo 17: <i>Landing Page</i>	55
Anexo 18: Arte Final (páginas fundamentais)	56

Introdução

Este Trabalho de Projeto consiste no desenvolvimento de uma ferramenta que tem como objetivo facilitar o trabalho da equipa do Soccial. Trata-se de uma plataforma em que os utilizadores interagem em equipa, partilhando e discutindo o progresso dos projetos em andamento, em tempo real, através da partilha de imagens ou *screenshots*.

Este projeto pretende consolidar os conhecimentos adquiridos durante a Licenciatura em Design de Comunicação, durante o Mestrado em Novos Media e Práticas Web e desde que faço parte da equipa do Soccial.

A plataforma SneakPic é aqui apresentada como um protótipo do que o Soccial irá, futuramente, desenvolver para a equipa. Neste Relatório de Projeto é descrito todo o processo de desenvolvimento da plataforma, desde o conceito ao protótipo, relatando-se todas as fases intermédias do processo de *design*.

O primeiro capítulo contextualiza a origem deste projeto. São apresentadas as razões que influenciaram o seu desenvolvimento, analisa-se o estado da arte e faz-se um enquadramento teórico assente nas 10 Heurísticas de Usabilidade de Nielsen.

O segundo capítulo estabelece um paralelismo entre o SneakPic e as tendências de *Web Design* na atualidade. As ideias e conceitos apresentados neste capítulo estão diretamente relacionados com o UI (*User Interaction*) e UX (*User Experience*) da plataforma.

O terceiro capítulo descreve o processo de *design* da plataforma, analisando-se todas as técnicas e metodologias utilizadas no seu desenvolvimento.

Por fim, no quarto capítulo, é feita uma previsão do futuro do SneakPic, através da abordagem das tecnologias que serão utilizadas na sua construção e antecipando a sua possível comercialização e expansão.

Capítulo I: Proposta e Contextualização

I. 1. O Soccial

O Soccial¹ é uma rede social que permite encontrar o melhor conteúdo da Internet e tudo o que está à volta do utilizador, de acordo com os seus gostos, localização e personalidade. Ainda se encontra em versão Beta, pelo que algumas funcionalidades não estão disponíveis. No entanto, estas funcionalidades estão, neste momento, a ser desenvolvidas pela equipa, que é constituída, para já, por três elementos: CEO, CMO e *Designer*.

I. 1. 1. O Problema

A ideia para este projeto surgiu de uma necessidade do Soccial: tornar mais eficiente a forma como são apresentadas e discutidas as ideias para os projetos de natureza gráfica, bem como acompanhar o seu progresso. O objetivo foi criar uma plataforma destinada a ser usada pelos membros da equipa do Soccial, principalmente pela equipa de *Design*.

Muitas vezes, os *designers* partilham o seu trabalho e discutem ideias com a equipa utilizando ferramentas e métodos que não são os mais apropriados, como o *email* ou o *chat rooms*; ou que podem não ser os mais convenientes, como as reuniões ou visitando as secretárias dos colegas. Não pretendo afirmar que ter discussões pessoalmente é um mau método, aliás, é o ideal. Porém, dada a quantidade e variedade de trabalho que um *designer* tem, isso significaria perder muito tempo.

Imagine-se, por exemplo, que um *designer*, tinha como tarefa desenhar uma coleção de *icons*. Se a equipa de *Design* decidisse ter uma reunião de apresentação dos *icons*, obviamente, não faria uma por cada *icon* desenhado. A coleção seria desenhada e, no fim, seria apresentada. Mas, imagine-se agora um *designer* que pode mostrar os *icons* à medida que são desenhados e obter *feedback* quase imediato. No Soccial, este tem sido o método a seguir, utilizando, no entanto, as ferramentas “erradas”.

¹ SOCCIAL. (2015). *Soccial*. Acedido em 01.11.2015 em <http://www.soccial.com/>

O *email* tem como principal desvantagem a desorganização. Se, por cada modificação num *icon*, for enviado um *email* a outro membro da equipa, a caixa de entrada deste ficará sobrecarregada e confusa. Os *chats* são vantajosos na medida em que as discussões são, de facto, conversas em tempo real. Contudo, essas discussões tendem a ser perdidas no meio de muitas outras conversas.

O *email* e o *chat* têm uma importante desvantagem em comum: para além de não serem plataformas específicas para o objetivo que se pretende, as imagens partilhadas, e o *feedback* a elas associado, não são guardadas de forma organizada. Ficam dispersas por estas plataformas e, ao fim de algum tempo, torna-se difícil encontrá-las.

I. 2. Estado da Arte

No Mercado, existem inúmeras plataformas que funcionam como ferramentas de trabalho para as empresas, organizando tarefas, gerindo equipas e facilitando a comunicação, tudo isto, num único lugar. O Soccial usufruiu de algumas aplicações disponíveis *online*, embora nenhuma tenha agradado totalmente à equipa. Ainda que muitas destas plataformas sejam úteis para gerir o trabalho dentro da empresa, o Soccial necessitou de uma ferramenta unicamente dedicada à partilha de imagens do trabalho de carácter gráfico, com possibilidade para dar e receber *feedback*, em tempo real.

Uma das plataformas experimentadas pela equipa do Soccial foi o Wake², um *website* que permite fazer exatamente o que acima foi descrito. Em termos de *layout* e funcionalidades, o desempenho do Wake foi bastante positivo, cumprindo quase todos os requisitos para ser a ferramenta perfeita para o Soccial. Porém, alguns pormenores negativos, desta e de outras aplicações, levaram a equipa a considerar desenvolver a sua própria aplicação.

O principal constrangimento do Wake foi o preço: 12\$/mês por membro da equipa. Em termos de UI e UX, alguns aspetos negativos desta plataforma “inspiraram” a construção do SneakPic. Por exemplo, quando este trabalho teve início, o Wake não

² WAKE, INC. (2016). *Wake*. Acedido em 30.01.2016 em <https://wake.io/>

tinha a função de agrupar imagens em projetos³, o que, para nós, era essencial. O Wake também não permite visualizar se existem novas notificações associadas a uma imagem específica, enquanto o SneakPic apresenta, no canto superior direito de cada *screenshot*, o número de comentários não lidos.

Para além do Wake, o Soccial utilizou outras aplicações, como o Bitrix⁴, Slack⁵ e Wunderlist⁶, embora nenhuma destas seja particularmente dedicada à mostra e discussão do trabalho em andamento. No Anexo 1 encontra-se uma lista de *websites* e aplicações, disponíveis no mercado, com funcionalidades próximas das do SneakPic.

I. 3. 10 Heurísticas de Usabilidade de Nielsen

Vários teóricos dedicados ao *Human Centerd Design* (HCD) apresentaram, ao longo dos anos, listas com “regras de ouro”, ou heurísticas, que os *designers* devem seguir para criarem plataformas digitais com boa usabilidade. Existem vários conjuntos de heurísticas, criados por autores diferentes, no entanto, as mais conhecidas são as 10 Heurísticas de Usabilidade de Nielsen, as 8 Regras de Ouro de Shneiderman (ANEXO 2) e os 7 Princípios de Norman (ANEXO 3).

Os conjuntos de heurísticas sugeridos por estes autores são aplicáveis a qualquer *interface* digital, desde um sistema operativo a uma aplicação para *smartphone*. Para o desenvolvimento deste projeto baseei-me, essencialmente, nas 10 Heurísticas de Nielsen, que serão, de seguida, descritas e relacionadas com o SneakPic.

³ Em 2016, Wake introduziu os *Sets*, uma forma de organizar as imagens em grupos.

⁴ BITRIX, INC. (2015). *Bitrix24*. Acedido em 25.11.2015 em <https://www.bitrix24.com/>

⁵ SLACK TECHNOLOGIES. (2015). *Slack*. Acedido em 24.10.2015 em <https://slack.com/>

⁶ 6WUNDERKINDER. (2015). *Wunderlist*. Acedido em 25.10.2015 em <https://wunderlist.com/>

1) Visibilidade do estado do sistema.

O sistema deve sempre manter o utilizador informado sobre o estado do sistema, através de *feedback*.

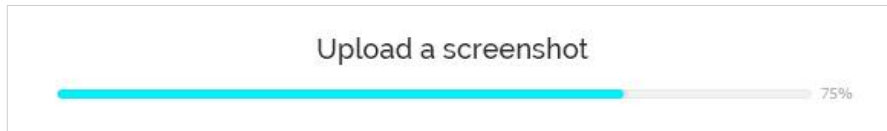


Figura 1 – Barra de progresso que mostra o estado do *upload* de uma imagem.

2) Falar a linguagem do utilizador.

O sistema deve utilizar palavras e frases familiares para o utilizador, em vez de termos técnicos. A informação deve ser transmitida de forma natural, à semelhança de um discurso oral.

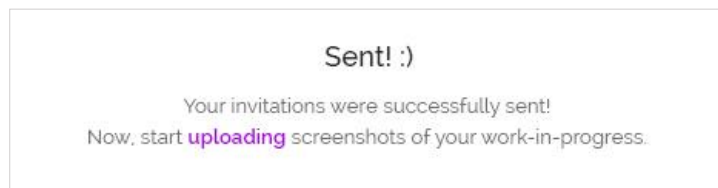


Figura 2 – Mensagem que o utilizador recebe quando o seu convite para o SneakPic é enviado.

3) Liberdade e controlo sobre o sistema.

Muitas vezes, o utilizador escolhe uma função errada por engano. Assim, é necessária uma “saída de emergência” que lhe permita cancelar a ação.

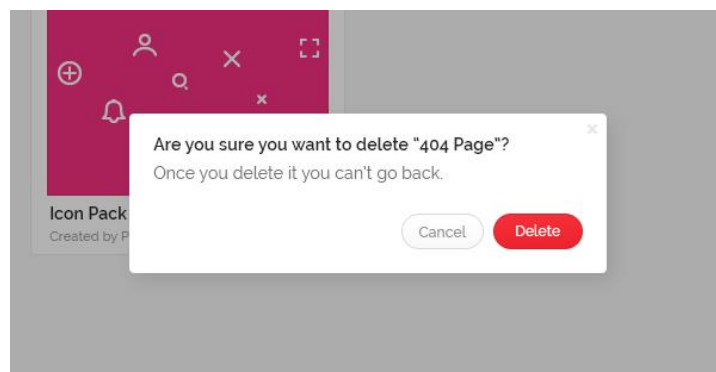


Figura 3 – *Pop-up* que confirma a eliminação de um projeto.

4) **Consistência e standards.**

Um comando ou ação deve ter sempre o mesmo efeito. O utilizador saberá sempre o seu significado se estes forem apresentados, consistentemente, da mesma forma e na mesma localização.

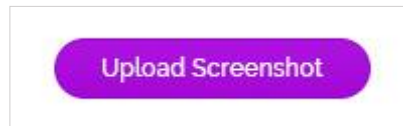


Figura 4 – Exemplo de um botão do SneakPic.

5) **Prevenção de erros.**

O *interface* deve ser desenhado de forma a que o utilizador não cometa erros, em vez de apenas o corrigir quando acontecem. Através do *feedback* adequado, o utilizador saberá sempre que ação tomar.

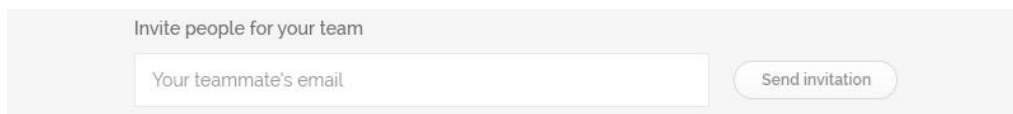


Figura 5 – Nas caixas em que o utilizador tem que inserir dados existe uma referência ao que é suposto escrever, para não suscitar dúvidas.

6) **Reconhecer em vez de lembrar.**

O sistema não deve sobrecarregar a memória do utilizador, mas sim tornar os objetos, ações e opções visíveis.



Figura 6 – *Dropdown menu* que dá ao utilizador a escolher entre três opções.

7) **Flexibilidade e eficiência de uso.**

Os utilizadores mais avançados devem poder utilizar atalhos para completar certas ações, como utilizar a tecla *ENTER* para confirmar algo ou a tecla *TAB* para navegar entre as várias caixas de um formulário.

8) **Design minimalista.**

O *interface* não deve apresentar mais informação do que a necessária. Tudo o que é informação extra irá competir visualmente com o que é realmente importante no momento.

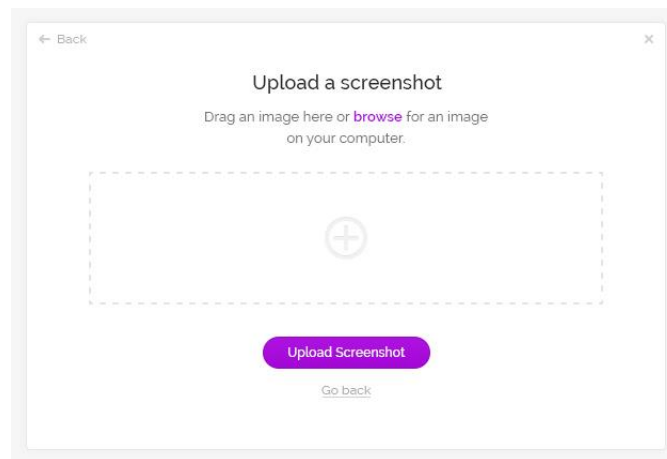


Figura 7 – Momento de partilha de uma imagem no SneakPic.

9) **Ajudar o utilizador a reconhecer, diagnosticar e recuperar de erros.**

As mensagens de erro devem ser concisas e indicar, objetivamente e na linguagem do utilizador, o erro cometido. As mensagens de erro devem também sugerir uma solução.

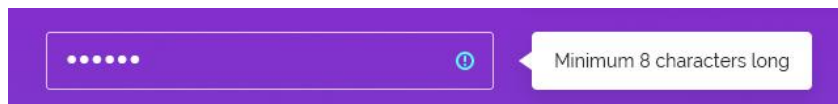


Figura 8 – A *password* inserida não tem caracteres suficientes para ser válida, por isso, surge uma mensagem de alerta.

10) **Ajuda e documentação.**

O *interface* deve ser tão bem construído que a sua utilização seja intuitiva. No entanto, o sistema deve fornecer resposta a qualquer dúvida que o utilizador possa ter.

Capítulo II: Tendências de *Web Design* na Atualidade

II. 1. *Responsive Web Design* vs. *Adaptive Web Design*

Responsive Web Design (RWD) e *Adaptive Web Design* (AWD) não são duas estratégias rivais no desenvolvimento *web*. Cada uma tem vantagens e desvantagens, mas o método apropriado está dependente do tipo de *website* desenvolvido.

Atualmente, os *Web Designers* não criam *websites* exclusivos para navegação em *desktop*. Com o aparecimento e evolução dos *smartphones* e *tablets*, os criadores têm um novo desafio: construir plataformas que se adaptem a qualquer dispositivo, tendo como maior preocupação a consistência e usabilidade. Para isso, os *Web Designers* podem optar por dois caminhos: *Responsive Web Design* ou *Adaptive Web Design*. Ambos garantem consistência visual entre os diferentes dispositivos, porém são métodos distintos.

O primeiro dos dois métodos tem este nome – *Responsive* – porque “responde” ao dispositivo, independentemente da sua resolução e da orientação do ecrã (*portrait* ou *landscape*). Flexibilidade é a palavra-chave. Todos os elementos do *site* devem ser flexíveis: *layout*, blocos de texto, imagens, tamanho do texto, etc⁷. Desta forma, qualquer que seja a resolução do ecrã em que o *website* é visualizado, todos os objetos estão perfeitamente colocados, nas dimensões corretas para o tamanho do ecrã (i.e., tamanho dos botões, *hiperlinks*, entre outros). A flexibilidade é obtida com o uso inteligente de *media queries* de CSS (Figura 9). Uma *media query* é uma expressão utilizada para alterar objetos consoante as características (resolução, dimensões ou orientação) do dispositivo em que o *website* é visualizado.

Com o RWD, só é preciso fazer a manutenção de um *site*, enquanto no AWD existe um *site* independente para cada tipo de dispositivo, razão pela qual muitos *Web Designers* preferem o primeiro método.

⁷ CAO, Jerry, ZIEBA, Kamil, NOUVEL, Sergio, ELLIS, Matt. (2015). *UX Design 2015 & 2016. Successful Trends for Digital Products*. UXPin Inc.

```

217
218 /**MEDIA QUERIES**/
219 @media(min-width:768px) {
220     .navbar-default {
221         background-color: transparent;
222     }
223

```

Figura 9 – Esta *media query* define que, se o ecrã tiver no mínimo 768px de largura, a *navbar* tem o fundo transparente.

Alguns *designers* recorrem ao *Adaptive Web Design*, que consiste em desenhar diferentes versões do *website* para cada categoria de dispositivo (i.e., *smartphones*, *tablets*, *desktop*). Por norma, no AWD, os *websites* podem ter até seis variações de largura de ecrã⁸, em *pixels*: 320, 480, 760, 960, 1200 e 1600. As vantagens deste método são, principalmente, a redução do tempo de carregamento das páginas e a liberdade de se desenhar um *website* diferente para cada resolução de ecrã, não esquecendo a consistência.

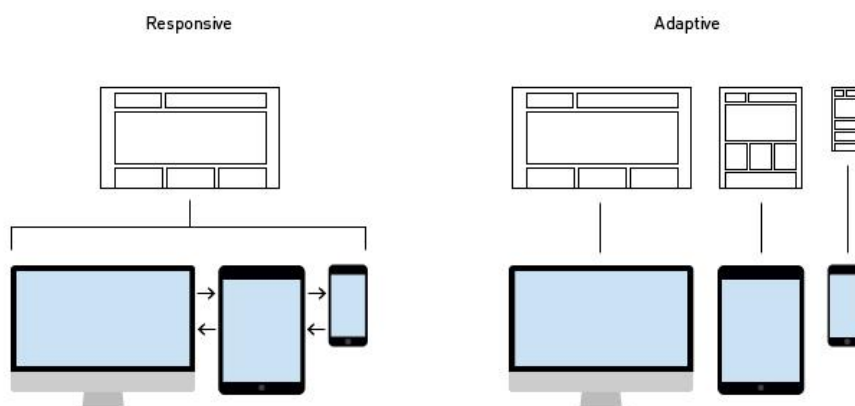


Figura 10 – Diferença entre *RWD* e *AWD*.

Para construir o SneakPic, optei pelo método do RWD (ANEXO 4), pois já estava familiarizada com o uso de *media queries* de CSS e porque considero o método mais lógico para o tipo de plataforma que desenvolvi. O meu *website* será, maioritariamente, visualizado na resolução de *desktop*, pois a minha equipa trabalha em PC e iMac. No entanto, considero que o SneakPic deve ter fácil acesso e navegação em qualquer

⁸ CAO, Jerry. (2015). *Responsive vs. Adaptive Design: What's the Best Choice for Designers?* Acedido em 04.11.215, em: <https://studio.uxpin.com/blog/responsive-vs-adaptive-design-whats-best-choice-designers/>

dispositivo pois pode ser necessário aceder ao *site* num *smartphone* ou *tablet*, noutra lugar que não o escritório.



Figura 11 – Comportamento de um *website* em diferentes dispositivos.

II. 2. Micro-Interações

Micro-interações são pequenos momentos de comunicação que oferecem *feedback* visual ao utilizador quando este interage com o *interface*. Estes momentos podem passar despercebidos, mas são o que une toda a experiência de interação (UX)⁹. As micro-interações não são apenas elementos visuais decorativos, cumprindo funções essenciais, como dar *feedback* durante uma ação, prevenir erros e realizar tarefas individuais (i.e., dar um “like” no Facebook).

O utilizador tem um desejo natural de ter a confirmação de que as suas ações estão a ser executadas com êxito. Saber que um *email* foi enviado, que um produto foi adicionado ao carrinho ou que o “like” foi dado numa fotografia são exemplos de *feedback* que o utilizador necessita receber.

As micro-interações são úteis, proporcionando satisfação e, em alguns casos, diversão. São elementos que dão personalidade aos *websites* e aplicações, tornando a experiência de interação agradável e memorável.

Ao finalizar o *upload* de um *screenshot* para o SneakPic ou convidar novos membros para a sua equipa, o utilizador recebe imediatamente uma mensagem de

⁹ CAO, Jerry, ZIEBA, Kamil, NOUVEL, Sergio, ELLIS, Matt. (2015). *UX Design 2015 & 2016. Successful Trends for Digital Products*. UXPin Inc.

confirmação, acompanhada por uma ilustração (Figura 12). Estes são os momentos em que as micro-interações estão mais presentes, já que se tratam das ações principais desta plataforma.

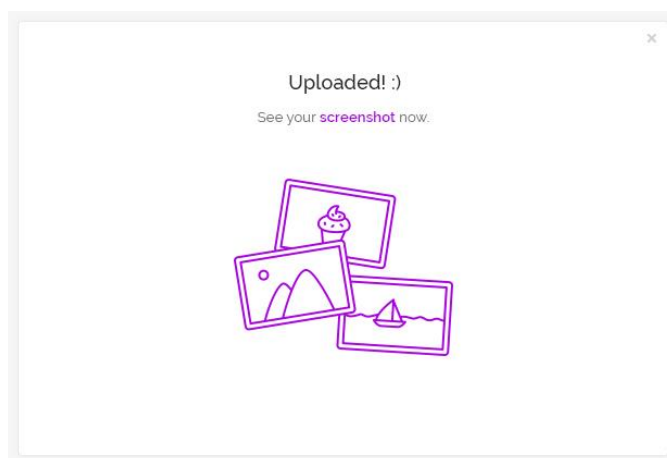


Figura 12 – Lightbox com a confirmação de que uma imagem foi carregada com sucesso.

II. 2. 1. Feedback e Design Amigável

De acordo com *UX Design 2015 & 2016*¹⁰, o *feedback* deve ser claro e simpático. Não é necessário ser uma mensagem humorística, mas deve, definitivamente, ser simpática e casual. Por exemplo, o MailChimp¹¹, que é um serviço *online* com um objetivo sério, utiliza *cartoons* para transmitir *feedback* ao utilizador (Figura 13).

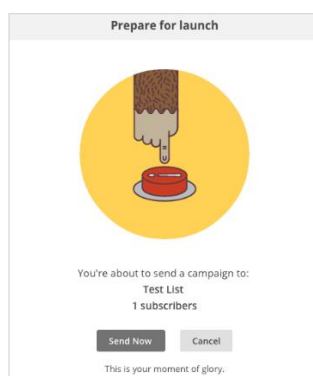


Figura 13 – MailChimp.

¹⁰ CAO, Jerry, ZIEBA, Kamil, NOUVEL, Sergio, ELLIS, Matt. (2015). *UX Design 2015 & 2016. Successful Trends for Digital Products*. UXPin Inc.

¹¹ MAILCHIMP. (2016). *MailChimp*. Acedido em 20.01.2016 em <http://mailchimp.com/>

No caso do SneakPic, temos o exemplo da mensagem “Welcome, Joana!” (Figura 14), que surge quando o utilizador finaliza a sua inscrição e entra na plataforma pela primeira vez. Acompanhada por uma ilustração simples, desenhada por mim, a mensagem, não só é um momento de simpatia, como ainda é adicionado o nome do utilizador. Decidi acrescentar o nome do utilizador à mensagem para este ter a sensação de individualismo e, de certa maneira, se sentir especial, ainda que o nome seja um elemento gerado automaticamente através de código.

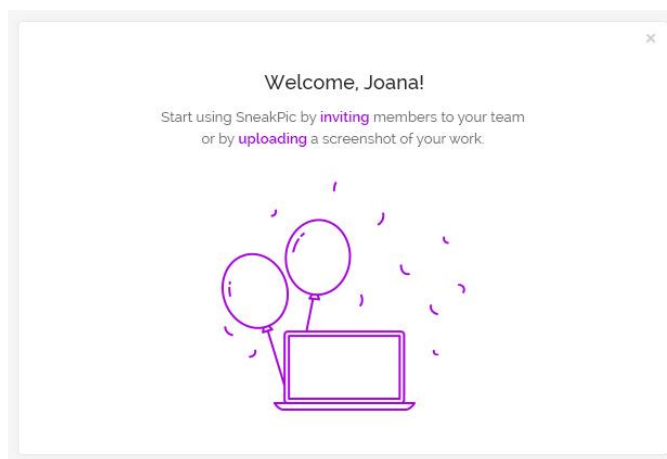


Figura 14 – Lightbox com a mensagem de boas vindas do SneakPic.

II. 3. Minimalismo funcional

A filosofia subjacente ao minimalismo na *web* defende que, quanto menos elementos existirem no ecrã, mais poderosos e potentes os *websites* se tornam.

Minimalismo não significa apenas desenvolver páginas com poucos elementos, mas sim utilizar só aqueles que são necessários, excluindo os que podem distrair o utilizador. Também não significa que os *websites* não sejam visualmente interessantes. Nos tempos que correm, o objetivo dos *Web Designers* é conciliar o minimalismo com outros estilos, como o *flat design*¹², o uso de grandes imagens de alta definição que ocupam grande parte do ecrã e o uso da tipografia como elemento visual, entre outros.

¹² *Flat Design* é uma tendência de UI que consiste em usar o mínimo de elementos estilísticos, como sombras, *gradients* ou texturas.

Por outro lado, o minimalismo pode não ser a melhor estratégia em certas situações. Por exemplo, a Amazon¹³ e o eBay¹⁴ são serviços de *E-Commerce* cujas plataformas têm que providenciar muita informação sobre uma vasta diversidade de produtos. Estes, bem como muitos outros *websites* que oferecem o mesmo tipo de serviço, têm que dar ao utilizador toda a informação que este necessita e, desta forma, um *website* minimalista não seria a melhor solução, até porque poderia não transmitir confiança e credibilidade.

A publicidade nos *websites* é outro fator com o qual o minimalismo não combina. Por exemplo, algo tão trivial como as cores de um anúncio pode entrar em conflito com o aspeto de um *website* visualmente muito interessante. Para além disso, os anúncios são sempre criados por terceiros, sendo impossível controlar o seu aspeto. Os *websites* cujo público-alvo são as crianças fazem parte de outra categoria em que o minimalismo não resulta, pois os utilizadores mais novos requerem muita estimulação visual.

É necessário saber diferenciar o minimalismo enquanto filosofia e o minimalismo enquanto estética. Todos os *websites* devem ter a preocupação de apresentar apenas o conteúdo necessário, mas nem para todos é apropriado utilizar estratégias visuais minimalistas como, por exemplo, muitos espaços vazios ou elementos dispersos¹⁵.

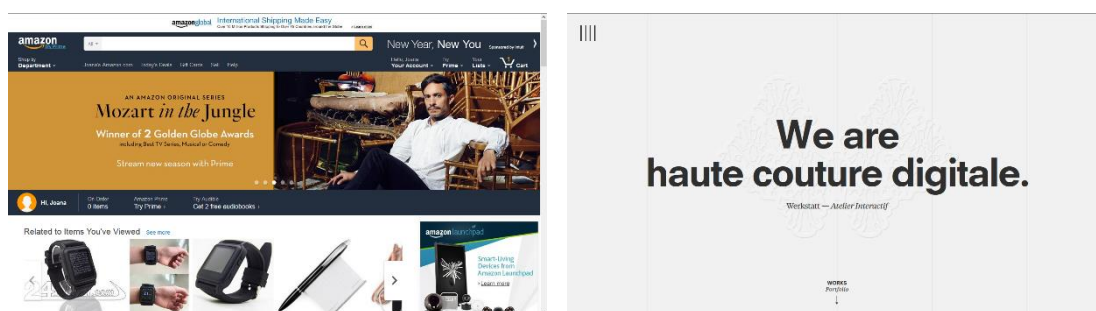


Figura 15 – À direita: www.amazon.com; à esquerda: www.werkstatt.fr.

Na plataforma que desenvolvi, o minimalismo foi necessário enquanto filosofia e estética. O público-alvo do SneakPic é composto sobretudo por *Designers* e outros

¹³ AMAZON.COM, INC. (2016). *Amazon*. Acedido em 01.02.2016 em <http://www.amazon.com/>

¹⁴ EBAY. (2016). *eBay*. Acedido em 01.02.2016 em <http://www.ebay.com/>

¹⁵ CAO, Jerry, COUSINS, Carrie, ZIEBA, Kamil. (2015). *Web Design Book of Trends. 2015-2016*. UXPin Inc.

criativos pelo que, para já, não houve preocupação de agradar ao público geral. No entanto, como desenvolvi o *site* a pensar numa possível comercialização, procurei que fosse adequado a qualquer utilizador.

Capítulo III: Processo de *Design*

A Internet tornou-se numa oportunidade para os *Designers* se expandirem. No entanto, desenhar para a *web* apresenta grandes desafios. Os *Designers* não têm tanto controlo sobre os *layouts* como desejariam, pois as plataformas *online* podem ser visitadas em diferentes *browsers* (i.e., Google Chrome, Firefox) e em diferentes dispositivos (PC, *tablet*). Por isso, grande parte do trabalho dos *Designers* passa por definir estratégias que lhes permitam contornar os constrangimentos da *web*.

Todavia, desenhar para a *web* traz algumas vantagens em relação ao trabalho para impressão, como a utilização do modelo RGB (*Red, Green, Blue*), que oferece uma gama mais extensa de cores, ou pelo facto de todas as imagens terem sempre a mesma resolução (72 dpi), tornando-as mais leves. A Internet é, de certa forma, o ambiente ideal para a publicação de conteúdo. É gratuita ou pouco dispendiosa, instantânea, global e, apesar dos constrangimentos, extremamente versátil¹⁶.

Neste capítulo, serão descritas todas as fases do processo de desenvolvimento do SneakPic, desde a pesquisa ao produto final.

III. 1. Pesquisa e Estratégia

O processo de desenvolvimento do SneakPic começou por reuniões informais no Social. Nestas, foram discutidas as necessidades da equipa e apontadas as características que a plataforma deveria ter e, depois de definidas, foi-me dado 100% de liberdade criativa.

O processo começou por uma pesquisa em relação ao estado da arte, isto é, tentei encontrar o maior número de *websites* com o mesmo objetivo do SneakPic. Ao mesmo tempo que pesquisava, registei as características e funcionalidades que considerei importantes para o meu *site*. Foi inevitável ficar, desde logo, com uma ideia mental daquilo que seria o produto final, ainda que fosse ainda uma visão desfocada.

¹⁶ CAO, Jerry, COUSINS, Carrie, ZIEBA, Kamil. (2015). *Web Design Book of Trends. 2015-2016*. UXPin Inc.

A minha inspiração não se baseou apenas em plataformas com o mesmo tipo de serviço. Em muitos outros *websites* encontrei elementos que influenciaram o UI do SneakPic. Por exemplo, o Pinterest¹⁷, que me inspirou com as suas grelhas de imagens (Figura 16), ou o Dribbble¹⁸, com o seu alerta de notificação (Figura 17).

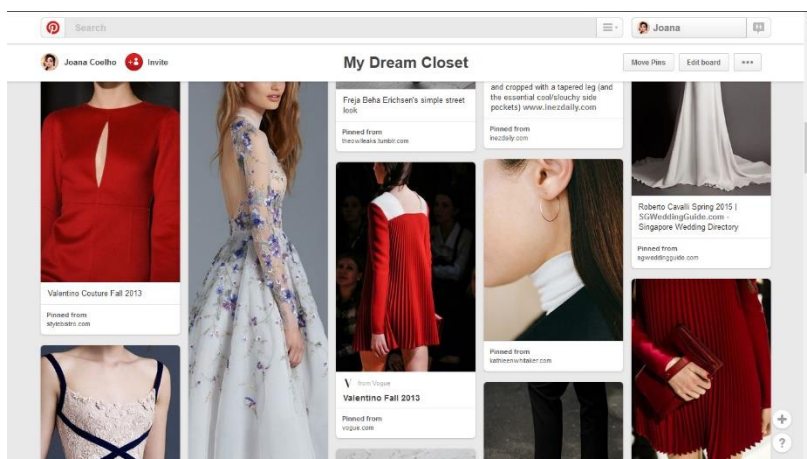


Figura 16 – Exemplo de um *board* no Pinterest.



Figura 17 – Alertas de notificação do Dribbble e do SneakPic.

III. 1. 1. Análise de Utilizadores

Embora o SneakPic tenha sido desenhado para uso exclusivo do Soccial, foi tida em consideração a sua possível comercialização. Esta análise de utilizadores, que se encontra em anexo (ANEXO 5), foi baseada nos membros da equipa atual do Soccial, embora faça uma previsão do tipo de utilizadores que o SneakPic poderá ter no futuro.

Os três primeiros perfis dizem respeito aos membros da equipa do Soccial. O primeiro utilizador – eu – tem o cargo de *Designer* e é-lhe conveniente aceder ao SneakPic no escritório, principalmente. Durante o horário de trabalho, este utilizador irá utilizar o SneakPic múltiplas vezes, especialmente durante a “fase de esboço” de um

¹⁷ PINTEREST. (2016). *Pinterest*. Acedido em: 29.10.2015 em <https://pt.pinterest.com/>

¹⁸ DRIBBBLE. (2016). *Dribbble*. Acedido em: 20.10.2015 em <https://dribbble.com/>

projeto. Para além de utilizar a plataforma no escritório, este utilizador também terá interesse em consultar o andamento de um projeto, ou se recebeu *feedback*, em casa ou no caminho que faz de transportes públicos de casa para o trabalho e vice-versa. Os dispositivos que utilizará são o computador portátil e o *smartphone*.

O segundo utilizador – CEO (*Chief Executive Officer*) – é o Programador do Soccial. Este irá aceder ao SneakPic, principalmente para dar *feedback* relativo a um trabalho. Muitas vezes usará a plataforma para partilhar atualizações que fez ao Soccial ou para pedir opinião sobre o seu aspeto gráfico através de um computador, *tablet* ou *smartphone*.

O terceiro utilizador tem o cargo de CMO (*Chief Marketing Officer*) e tem como tarefas gerir os conteúdos do Soccial e das redes sociais associadas. Este elemento utilizará o SneakPic com menos frequência do que os outros membros da equipa, embora existam situações em que são necessários elementos gráficos para campanhas ou atualizações nas redes sociais. Este utilizador servir-se-á do SneakPic no escritório ou em casa, através de um computador ou *smartphone*.

Defini, também, o perfil de um quarto utilizador do SneakPic – o estudante universitário da área do *Design*. Muitas vezes, os alunos desta área trabalham em grupo, pelo que esta plataforma será muito conveniente, pelas mesmas razões que é útil para a equipa do Soccial. Os dispositivos que este utilizador usará são o computador portátil e o *smartphone*, na Faculdade, em casa ou nos transportes públicos.

III. 2. SneakPic: O Nome

O nome “SneakPic” é o resultado da conjugação da expressão “sneak peek”, que significa “espreitadela” ou “rápido vislumbre”¹⁹, e da palavra “picture”, que significa “imagem”. Esta combinação de palavras concede ao *website* um ligeiro sentido de humor, tornando-se mais amigável e acessível.

¹⁹ LINGUEE. (2016). *Dicionário Linguee*. Acedido em 01.02.2016 em <http://www.linguee.pt/ingles-portugues/>

III. 3. Estrutura do *Website*

III. 3. 1. Arquitetura de Informação. Organograma

A Arquitetura de Informação (IA) foca-se em organizar, estruturar e definir o conteúdo de uma plataforma de uma forma eficaz²⁰. Este é um passo importante no desenvolvimento de qualquer plataforma digital, pois é definida a relação entre todos os conteúdos. Através de esquemas, diagramas ou organogramas (ANEXO 6), torna-se mais fácil perceber e estabelecer a lógica entre páginas. Este é um processo que, muitas vezes, é feito em equipa.

No SneakPic, a página principal (*Home*) dá acesso a seis funcionalidades essenciais na plataforma: *feed* de imagens (*screenshots*), *feed* de projetos (*projects*), pesquisa (*search*), partilhar uma imagem (*upload screenshot*), notificações (*notifications*) e definições de conta (*account*). Dentro destas funcionalidades existem outras, embora se tratem, principalmente, de editar ou eliminar conteúdo.

III. 3. 2. *Wireframes*

Wireframes são a representação bidimensional do *interface* de uma plataforma, que se preocupa unicamente em definir a divisão do espaço, a localização e dimensão dos objetos, as funcionalidades e a navegação entre páginas. Os *wireframes*, tipicamente, não incluem qualquer estilo, cor ou objetos gráficos.

Para o desenvolvimento deste projeto, este passo foi essencial, pois foi aqui que defini o *layout* base do SneakPic e a articulação entre todas as páginas (ANEXO 7).

Nesta fase, defini a grelha que estrutura todo o *website* (ANEXO 8) e estabeleci as dimensões dos objetos e os espaços por eles ocupados. Desta forma, a tarefa de desenhar todo o UI do SneakPic foi facilitada.

²⁰ USABILITY.GOV. (2015). *Information Architecture Basics*. Acedido em 12.12.2015 em <http://www.usability.gov/what-and-why/information-architecture.html>

III. 4. Identidade Gráfica

III. 4. 1. Logotipo

Foi essencial que o logotipo se conjugasse com o UI do SneakPic, por isso, procurei conceber um objeto simples, forte e memorável. Optei por desenhar um logotipo minimalista, composto por poucas linhas, que tivesse ligação com o sentido da plataforma.

O logotipo foi desenhado a partir da conjugação das letras S e P, de “SneakPic” (ANEXO 9), o que resultou numa forma que tanto pode lembrar um balão de fala como um balão de pensamento, objetos diretamente relacionados com o diálogo e a criatividade. O logotipo pode apresentar-se de duas formas: símbolo ou símbolo com nome, embora utilize o primeiro com mais frequência. O símbolo do logotipo foi desenhado numa grelha e é essencialmente composto por círculos e retângulos justapostos (ANEXO 10). Na palavra “SneakPic” utilizei a fonte tipográfica Quicksand Light. No Anexo 11 é apresentado um conjunto de normas e restrições em relação à utilização do logotipo, por forma a preservar a sua forma original.

III. 4. 2. Tipografia

No *Web Design*, a tipografia deve ser simples e fácil de ler²¹ o que, muitas vezes, significa optar por uma fonte tipográfica sem serifas²² e com uma largura de linha uniforme. O Google Fonts é um ótimo banco de fontes gratuitas desenhadas para a *web* e, com o seu serviço de API, adicionar fontes a um *website* é uma tarefa simples. Como o Google disponibiliza *Open Source Fonts*, foi possível descarregar várias fontes para a minha biblioteca pessoal e utilizá-las no *design* do SneakPic.

Escolhi a fonte tipográfica Raleway (ANEXO 12), nos pesos *Normal*, *Medium*, *Semi-Bold* e *Bold*. Este é um tipo de letra sem serifas, perfeitamente adequada à plataforma. O peso que utilizei com mais frequência no *website* foi o *Normal 400*. Os

²¹ CAO, Jerry, COUSINS, Carrie, ZIEBA, Kamil. (2015). *Design Book of Trends. 2015-2016*. UXPin Inc.

²² Serifas são pequenos remates ou adornos que surgem no fim das hastes das letras.

restantes foram utilizados em destaques, *hiperlinks* e títulos. Utilizei duas outras fontes, embora em pouca quantidade: Verdana e Give You Glory Regular (também do Google Fonts).

III. 4. 3. Esquemas de Cores

Segundo o Google Material Design²³ “a cor deve ser inesperada e vibrante”²⁴. Para definir uma paleta de cores para o SneakPic, procurei que esta não fosse demasiado óbvia e que, ao mesmo tempo, fosse atrativa (ANEXO 13). O roxo foi a minha primeira escolha, por ser uma cor pouco usual na *web*, arrojada e pela forma como nos afeta psicologicamente²⁵:

- Encoraja a criatividade e a imaginação,
- Melhora e estimula o estado de espírito,
- Acalma a mente.

Defini o roxo (#A905DF)²⁶ como cor principal, incluindo outras tonalidades muito próximas, que são observáveis, principalmente, nas ilustrações da *Landing Page* do SneakPic. Em certos momentos, o roxo é apresentado em forma de *gradient*²⁷. Utilizei o roxo principal e um tom de azul (#7143C5) que quase não difere da primeira cor. Esta estratégia foi utilizada nas páginas de *Log In*, *Sign Up*, na *Landing Page* e na barra de navegação presente em todas as páginas do *website*.

O Google Material Design sugere que, para a definição dos esquemas de cores, os *Designers* devem limitar-se a uma cor principal e uma cor secundária para

²³ GOOGLE INC. (2015). *Material Design*. Acedido em: 03.11.2015, em <https://www.google.com/design/spec/material-design/introduction.html>

²⁴ GOOGLE INC. (2015). *Style – Color*. Acedido em: 03.11.2015, em <https://www.google.com/design/spec/style/color.html#color-color-palette>

²⁵ ABOUT. (2015). *The Color Psychology of Purple*. Acedido em: 04.01.2016, em http://psychology.about.com/od/sensationandperception/a/color_purple.html

²⁶ A cor no seu formato hexadecimal. A cor é especificada consoante a intensidade das cores vermelho (R), verde (G) e azul (B) – #RRGGBB.

²⁷ Transição de uma cor para outra, de forma gradual.

acentuação. Assim, como cor secundária, escolhi um tom de azul muito claro e brilhante, que utilizei em *icons* de alerta e notificação, no *:hover*²⁸ de botões e outros pequenos elementos.

Para o fundo da maioria das páginas do *website* escolhi um tom de cinzento muito claro (#F6F6F6), evitando o branco que pode tornar-se demasiado brilhante.

III. 4. 4. Iconografia

Ícones são símbolos cujo objetivo é transmitir uma mensagem sem o recurso a palavras, tornando-se universalmente reconhecíveis. Na *web*, os *icons* cumprem, essencialmente, funções de navegação ou podem ser utilizados para ilustrar mensagens. Embora existam inúmeros *packs* de *icons* disponíveis gratuitamente na *web*, decidi desenhar uma coleção original para o SneakPic (ANEXO 14).

Dependendo do contexto, os *icons* apresentam-se em dimensões diferentes, variando entre 8px e 20px de largura. Todos os *icons* foram desenhados dentro de uma grelha de 20x20px subdividida em 20 linhas e colunas, ou seja, obtive uma *guideline* por cada *pixel* da grelha (Figura 19).

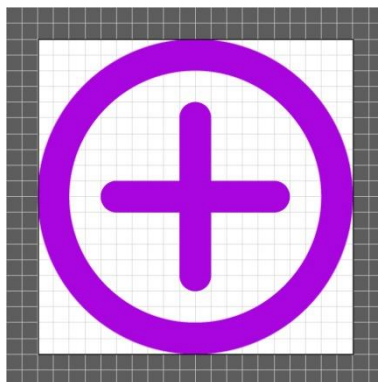


Figura 18 – Grelha utilizada na construção dos *icons*.

²⁸ Um seletor *:hover* é utilizado para selecionar elementos quando se move o cursor por cima.

Para desenhar esta coleção utilizei o Adobe Illustrator, *software* de desenho vetorial. Optei por criar *line icons*, ou seja, *icons* desenhados somente com linhas e sem qualquer preenchimento. As linhas têm 2px de espessura e um *end point* arredondado.

Os *icons* foram desenhados com a preocupação de serem *pixel perfect*. Isto significa que cada *pixel* é usado na sua integridade, criando-se uma imagem perfeitamente focada e limpa²⁹.

Quando se trabalha com *software* de desenho vetorial, todas as formas parecem afinadas, porém, se estas forem visualizadas em *pixel preview*³⁰, muitas vezes se percebe que os objetos não estão corretos em termos de *pixel perfection* (*aliased*). Isto acontece porque existem pontos nos vetores cujas coordenadas (x,y) não são números inteiros (Figura 19).

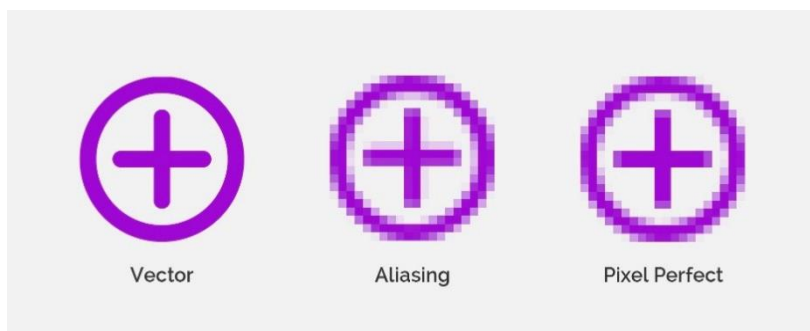


Figura 19 – Diferença entre vetor, *aliasing* e *pixel perfect* (zoom).

Devido à crescente evolução da resolução dos ecrãs dos dispositivos, atualmente não faz sentido utilizar *icons* em formato de imagem PNG, pois o seu aspeto seria comprometido. Hoje, a tendência é criar *icons* que se comportam como fontes tipográficas, ou *font icons*. Por se tratarem de objetos vetoriais, adaptam-se a qualquer resolução de ecrã e é possível alterar a sua dimensão, cor ou efeitos, sem se perder

²⁹ QUORA. (2014). *What does “pixel perfect” mean?* Acedido em: 21.01.2016 em: <https://www.quora.com/What-does-pixel-perfect-mean>

³⁰ Modo de visualização do *software* Adobe Illustrator em que os objetos se apresentam em *pixels*.

qualidade. Plataformas *online* como o Fontastic³¹ ou o Fontawesome³² fornecem milhares de *icons* de forma gratuita e é possível importar *icons* originais no formato SVG.

III. 4. 5. Ilustrações

No SneakPic, as ilustrações (ANEXO 15) não são meros objetos gráficos que adornam blocos de texto e caixas, mas sim, complementos que os elevam. As ilustrações representam, de forma simples e criativa, o que é mencionado por palavras, sendo mais fácil para o utilizador orientar-se na página e tornando o UI amigável.

À semelhança da coleção de *icons*, utilizei a linha como principal elemento estilístico, acrescentando o preenchimento das formas. Utilizei uma conjugação de linhas de 1px e 2px de espessura e, em algumas, preenchi o interior dos objetos com tons de roxo, a cor principal da plataforma.

III. 5. Landing Page

Para construir a *Landing Page* (ANEXO 17), recorri ao Twitter Bootstrap³³, uma *framework* gratuita que permite desenvolver *websites* e aplicações adaptáveis a qualquer dispositivo. O Bootstrap oferece uma grande variedade de componentes como formulários, botões, *icons*, menus, etc, totalmente personalizáveis através de CSS.

O Bootstrap também fornece componentes de JavaScript em forma de *plugin* de jQuery, o que facilita o trabalho do *Web Designer*, pois é uma linguagem de programação relativamente complexa.

A *Landing Page* que desenvolvi para o SneakPic consiste numa única página na qual a navegação entre secções é feita através de *scroll*. Como esta página serve apenas de apresentação e introdução ao SneakPic, considerei ser a melhor opção.

³¹ FONTASTIC. (2016). *Fontastic*. Acedido em: 21.01.2016 em <http://fontastic.me/>

³² FONTAWESOME. (2016). *Fontawesome*. Acedido em: 21.02.2016 em <https://fontawesome.github.io/Font-Awesome/>

³³ TWITTER. (2012). *Twitter-Bootstrap*. Acedido em: 02.09.2015 em <http://getbootstrap.com/>

A *Landing Page* está dividida em quatro blocos (excluindo o rodapé):

- Uma secção que dá as boas vindas ao utilizador e explica, numa frase, o que é o SneakPic. Existe também um botão que convida o utilizador a descobrir mais sobre o serviço (“Find out more”).
- Uma área que expõe as principais características da plataforma, através de ilustrações e frases simples e objetivas – *Features*.
- Uma secção que apresenta os planos a que é possível aderir, consoante as necessidades da equipa, sendo um deles gratuito – *Pricing*.
- Uma área que convida o utilizador a inscrever-se no SneakPic – *Sign Up*.

A *Landing Page* também tem a opção “Log In”, para os utilizadores registados poderem efetuar a autenticação para entrar na plataforma.

Para garantir a consistência entre a *Landing Page* e o resto da plataforma, utilizei a mesma lógica de estilos. O esquema de cores, a tipografia, o estilo de ilustrações e o tipo de botões mantêm-se. Os elementos gráficos desta página foram desenhados por mim, através das ferramentas Adobe Illustrator e Adobe Photoshop (ANEXO 16).

Em termos de programação, as linguagens utilizadas foram HTML, CSS e jQuery. A construção da *Landing Page* foi bastante facilitada pelo Bootstrap, principalmente no que diz respeito ao *Responsive Web Design*. O Bootstrap inclui as *media queries* necessárias a que a *Landing Page* seja flexível e se adapte a qualquer dispositivo. Estas alterações no aspeto do *website* são bem visíveis, por exemplo, na *navbar*: quando o ecrã tem menos de 768px de largura, a barra de navegação transforma-se num *dropdown menu* (Figura 20).

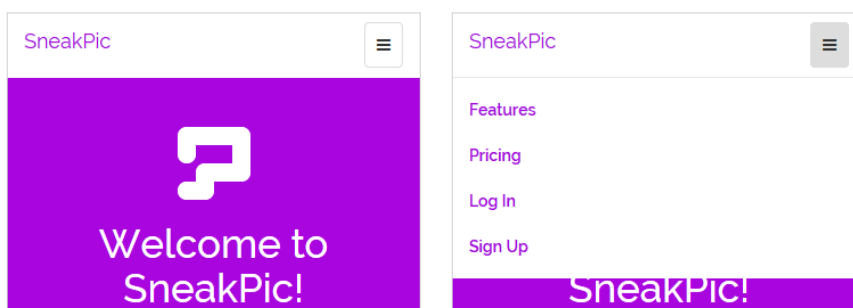


Figura 20 – *Dropdown menu* do SneakPic.

III. 6. SneakPic: Arte Final

Sendo a principal funcionalidade do SneakPic a partilha de *screenshots*, desenhei a plataforma de modo a que as imagens fossem o principal elemento visual. A página principal, ou *Home*, estabelece o primeiro contato entre o utilizador e a plataforma e por isso, preocupei-me em desenhar um *layout* simples e agradável.

O aspeto estético desta página depende muito das imagens que são partilhadas, logo, optei por utilizar apenas os elementos gráficos necessários, não sobrecarregando visualmente a página (ANEXO 18).

O *layout* da página principal é baseado no *Responsive jQuery Masonry*, um sistema de grelha que não tem uma altura de linha fixa, otimizando a área ocupada na página, reduzindo espaços desnecessários (Figura 21). Este sistema é muito útil quando as imagens têm dimensões diferentes, como é o caso dos *screenshots* partilhados no SneakPic. A largura das imagens da plataforma é ajustada à grelha vertical implícita, fazendo com que a altura seja variável de imagem para imagem. O *Masonry* tornou-se assim essencial para o SneakPic.

Masonry

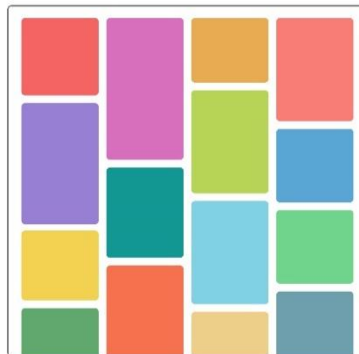


Figura 21 – Responsive *jQuery Masonry*.

Antes do *Masonry* se tornar popular, os *Web Designers* e *Developers* utilizavam *CSS Floats*, mas este tipo de *layout* não tem em consideração a altura dos objetos. Os elementos são primeiro dispostos horizontalmente e depois verticalmente. Na Figura 22 é possível observar o espaço desperdiçado na página. Este tipo de *layout* dificulta a navegação, pois o utilizador tem que fazer *scroll* mais vezes do que o necessário. O

sistema *Masonry* é a solução para este problema, fazendo com que as imagens se “colem”, horizontal e verticalmente. O *Masonry* é muito popular em *websites* e aplicações que exibem grandes galerias de imagens, como o Pinterest, o Tumblr³⁴ ou o Soccial.

CSS Floats

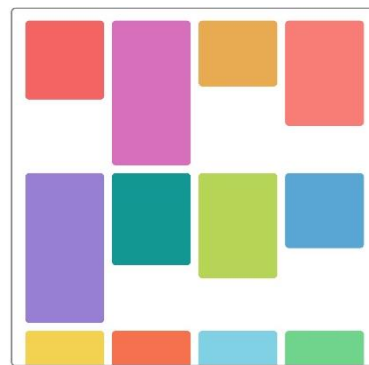


Figura 22 – CSS Floats.

Na página principal do SneakPic, cada imagem é acompanhada por uma legenda constituída pelo título do *screenshot*, nome do projeto em que se insere, e nome e fotografia do autor da publicação. Por vezes os *screenshots* apresentam um número no seu canto superior direito, que corresponde ao número de novos comentários por ler.

Nesta plataforma, todas os *screenshots* pertencem a um determinado projeto e, desta forma, o utilizador pode facilmente localizar qualquer imagem. É obrigatório, no momento de *upload* de uma imagem, definir a que projeto esta pertence (Figura 23).

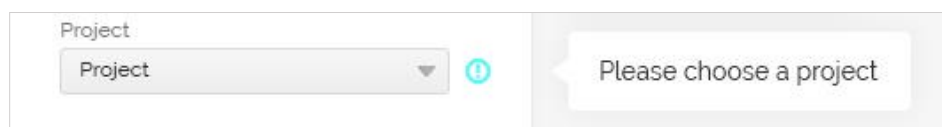


Figura 23 – Definir um projeto.

Em todas as páginas do SneakPic (excluindo as de autenticação e registo) existe uma barra de navegação com quatro funcionalidades: partilhar *screenshot* (*Share a*

³⁴ TUMBLR, INC. (2015). *Tumblr*. Acedido em 02.11.2015 em <https://www.tumblr.com/>

Screenshot), notificações (*Notifications*), definições de conta (*Account Settings*) e pesquisa (*Search*). O logotipo, que se encontra à esquerda, funciona como um botão de “voltar à página principal”.

Na área *Notifications*, tem-se acesso a toda a atividade que diz respeito ao utilizador, e é possível filtrar esta lista por comentários, projetos, *screenshots* e/ou outros (Figura 24).

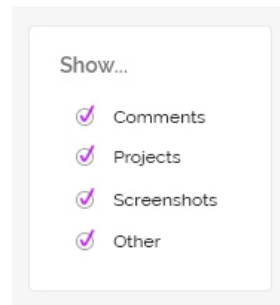


Fig. 24 – Filtro de visualização de notificações.

Na secção *Account Settings*, o utilizador pode editar os dados relativos ao seu perfil e à sua equipa, definir notificações de *email* e tirar dúvidas em relação à plataforma. O utilizador pode terminar a sessão através da opção *Log Out* que se encontra no *dropdown menu* de *Account Settings*.

Após fazer a sua inscrição e entrar no SneakPic pela primeira vez, o utilizador é recebido com uma *lightbox* de boas vindas que lhe sugere que faça o seu primeiro *upload* ou que convide membros para a sua equipa. Este tipo de *lightbox* surge sempre que o utilizador pretenda partilhar um *screenshot* do seu trabalho. Para carregar uma imagem, o utilizador pode premir o botão *browse* e procurar um ficheiro no seu dispositivo, ou pode simplesmente arrastar uma imagem para o SneakPic, caso esteja a utilizar um computador.

Capítulo IV: O Futuro do SneakPic

IV. 1. Tecnologia

Os principais elementos de construção da *World Wide Web* (WWW) são as linguagens HTML, CSS e JavaScript. HTML (*Hypertext Markup Language*) é utilizado para definir a estrutura e conteúdo das páginas, indicando o que é parágrafo, texto, imagem, lista, etc; o CSS (*Cascade Style Sheet*) é a linguagem utilizada para definir o *layout* da página, controlando a posição, dimensão e estilo dos objetos; o JavaScript estabelece as funções dinâmicas do *website*.

O SneakPic será desenvolvido utilizando estas linguagens de programação *web*, existindo, no entanto, outras tecnologias das quais a plataforma não prescindirá.

O SneakPic será um *website* dinâmico, o que em termos de *web* significa que o seu conteúdo se altera consoante o utilizador, a altura do dia, o fuso horário e outros fatores³⁵. Por exemplo, num *website* de comércio *online* como o eBay, se o utilizador procurar por cinco produtos o *website* não lhe envia cinco páginas diferentes, mas sim a mesma página cinco vezes, com conteúdo diferente. Todos estes dados são armazenados numa base de dados que transmite ao servidor a informação que é solicitada, inserindo-a na página *web*.

O PHP (*Hypertext Preprocessor*) será a linguagem utilizada para conferir ao SneakPic o carácter dinâmico. Assim, será possível obter funcionalidades como fazer *log in*, enviar comentários ou preencher formulários. O servidor de base de dados que armazenará toda a informação da plataforma será o MariaDB³⁶, também utilizada por *websites* como Wikipedia, Facebook e Google. O servidor MariaDB é popular por ser rápido, escalável³⁷, robusto e capaz de suportar milhões de dados.

³⁵ COMPUTER HOPE. (2016). *Dynamic website*. Acedido em 15.02.2016 em <http://www.computerhope.com/jargon/d/dynasite.htm>

³⁶ MARIADB FOUNDATION. (2016). *MariaDB*. Acedido em 20.02.2016 em <https://mariadb.org/>

³⁷ Escalabilidade, ou *Scalability*, é a capacidade que um sistema ou rede tem de suportar o crescente número de conexões, que pode atingir as centenas de milhar.

Real-time é uma das características mais importantes para o SneakPic, pois torna possível que todas as atualizações da página sejam feitas em tempo real. Por exemplo, o utilizador poderá receber notificações de atividade ou poderá receber comentários em tempo real, tornando a experiência da plataforma mais próxima da realidade. Para criar a funcionalidade *real-time*, será utilizado *node.js*, um interpretador de código capaz de lidar com centenas de milhares de conexões em simultâneo.

IV. 2. Comercialização

Apesar de o SneakPic ter sido pensado, para a equipa do Soccial é possível que, no futuro, a plataforma seja comercializada em todo o mundo. A plataforma estará disponível em diferentes planos de pagamento (mensal, por exemplo), adaptáveis ao tipo e volume das equipas que se queiram inscrever. Em termos de valores, ainda nada foi definido, mas é possível que venhas a existir um plano gratuito. Este será mais limitado do que os planos pagos relativamente ao número de membros, de *uploads* e de projetos (Figura 25).

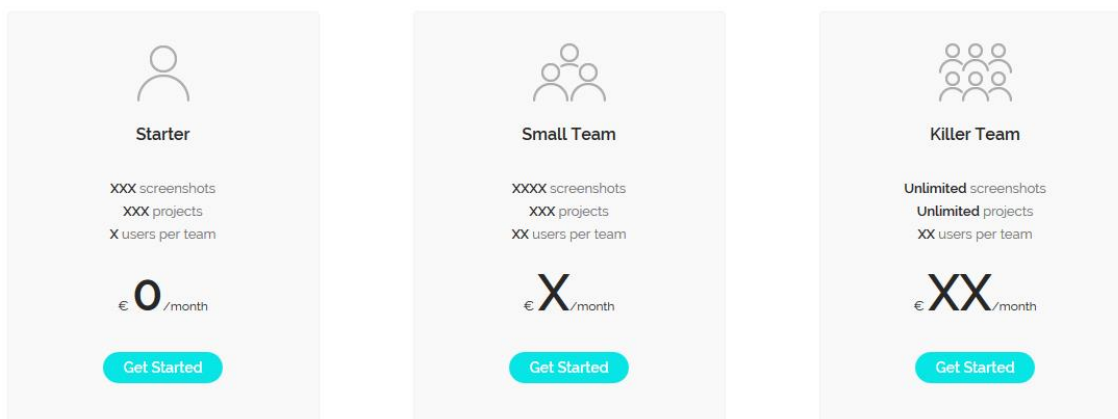


Figura 25 – Planos a que o utilizador poderá aderir (*Landing Page*).

Outro dos desafios a ponderar será o desenvolvimento das *apps* do SneakPic para iOS e Android, facilitando assim o acesso à plataforma através do *smartphone* ou *tablet*. Com a criação das aplicações, novas funcionalidades poderão ser introduzidas, como, por exemplo, tirar uma fotografia ao trabalho com o telemóvel e partilhá-la imediatamente no SneakPic.

Conclusão

Este Projeto de Mestrado teve como objetivo criar uma plataforma para a equipa do Soccial, da qual faço parte, que permitisse aos seus membros partilhar, em tempo real, imagens do trabalho em andamento, particularmente os de natureza gráfica.

O projeto SneakPic é a resposta a uma necessidade da equipa do Soccial. Teve-se sempre em consideração uma possível comercialização e por isso a plataforma foi projetada atendendo a princípios de usabilidade e às tendências atuais de UI e UX.

O primeiro passo no desenvolvimento deste projeto foi estabelecer, em equipa, as funcionalidades obrigatórias da plataforma, criando esboços preliminares. A partir daí, o Soccial deu-me total liberdade criativa para avançar com o projeto.

Comecei por fazer uma pesquisa dos *websites* e aplicações existentes no mercado que tivessem as mesmas funcionalidades da plataforma que iria criar. Foram escassos os exemplos encontrados que se assemelhassem ao tipo de plataforma ambicionada. No entanto, foi possível fazer um levantamento dos aspetos positivos e negativos destes exemplos, tornando-se mais fácil definir as funcionalidades e *layout* do SneakPic.

Após a fase de pesquisa, foi iniciado o processo de estruturação da arquitetura da plataforma, estabelecendo-se todos os tipos de páginas do *website* e a sua interligação. Foi desenhado um organograma que estruturou todo o conteúdo do *website*, através de hierarquias lógicas. Ao finalizar a arquitetura de informação tornou-se claro o número e tipo de páginas que iriam ser desenhadas posteriormente.

Os *wireframes* constituíram uma etapa indispensável no desenvolvimento da plataforma. Foi nesta fase que o SneakPic começou a ganhar forma pela primeira vez, ainda que de um modo esquemático e conceptual. Os *wireframes* permitiram definir todas as áreas do *website* e a distribuição do seu conteúdo.

Concluído o *wireframing*, teve início a fase de *design* da plataforma. Para que esta tivesse coerência e consistência foi concebida uma identidade gráfica. Esta determinou esquemas cromáticos, fontes tipográficas, logotipo e tipos de *icons* e ilustrações. Assim, foi definido um estilo para o SneakPic, tornando a fase de construção

do *layout* mais simples. As páginas do *website* foram desenhadas no *software* Adobe Photoshop, embora determinados elementos tenham sido criados em Adobe Illustrator.

O maior desafio no desenvolvimento do SneakPic foi o de criar uma plataforma que conjugasse o minimalismo e a simplicidade com a funcionalidade e usabilidade. Para obter o melhor resultado possível, inspirei-me em múltiplos *websites* e aplicações que não estavam necessariamente relacionadas com o objetivo do SneakPic, mas que apresentavam pormenores que influenciaram o *layout* e *interface* da plataforma.

No final do projeto foi feita uma previsão do futuro do SneakPic. A plataforma será desenvolvida pelas equipas de *Design* e Programação do Soccial e utilizará tecnologias relativamente avançadas, como o *real-time*. Serão também desenvolvidas *apps* para Android e iOS. Ainda que, para já, a plataforma seja construída para uso exclusivo do Soccial, existe a possibilidade de vir a ser comercializada, para usufruto de qualquer equipa, em qualquer parte do mundo.

BIBLIOGRAFIA

- ABOUT. (2015). *The Color Psychology of Purple*. Acedido em: 04.01.2016, em http://psychology.about.com/od/sensationandperception/a/color_purple.html
- CAO, Jerry, COUSINS, Carrie, ZIEBA, Kamil. (2015). *Mobile Design Book of Trends. 2015-2016*. UXPin Inc.
- CAO, Jerry, COUSINS, Carrie, ZIEBA, Kamil. (2015). *Web Design Book of Trends. 2015-2016*. UXPin Inc.
- CAO, Jerry, ZIEBA, Kamil, NOUVEL, Sergio, ELLIS, Matt. (2015). *UX Design 2015 & 2016. Successful Trends for Digital Products*. UXPin Inc.
- CAO, Jerry. (2015). *Responsive vs. Adaptive Design: What's the Best Choice for Designers?* Acedido em 04.11.2015 em: <https://studio.uxpin.com/blog/responsive-vs-adaptive-design-whats-best-choice-designers/>
- COMPUTER HOPE. (2016). *Dynamic website*. Acedido em 15.02.2016 em: <http://www.computerhope.com/jargon/d/dynasite.htm>
- COOLORS. (2015). *Coolors*. Acedido em 15.12.2015 em: <https://coolors.co/>
- ENVATO. (2015). *An Introduction to Color Theory for Web Designers*. Acedido em 12.12.2015 em: <http://webdesign.tutsplus.com/articles/an-introduction-to-color-theory-for-web-designers--webdesign-1437>
- GILMORE, W. Jason. (2008). *Beginning PHP and MySQL: From Novice to Professional*. New York: Apress.
- GOOGLE DEVELOPERS. (). *Web Fundamentals*. Acedido em 12.12.2015 em: <https://developers.google.com/web/fundamentals/?hl=en>
- GOOGLE INC. (2015). *Material Design*. Acedido em: 03.11.2015, em <https://www.google.com/design/spec/material-design/introduction.html>
- GOOGLE INC. (2015). *Style – Color*. Acedido em: 03.11.2015, em <https://www.google.com/design/spec/style/color.html#color-color-palette>

GOOGLE, INC. (2015). *Google Developers*. Acedido em 29.12.2015 em:
<https://developers.google.com/web/fundamentals/design-and-ui/responsive/fundamentals/use-media-queries?hl=en>

KRUG, Steve. (2005). *Don't Make Me Think – A Common Sense Approach to Web Usability* (2nd ed.). Berkley: New Riders.

LEPAGE, Pete (). *Use CSS media queries for responsiveness*. Acedido em 12.12.2015 em:
<https://developers.google.com/web/fundamentals/design-and-ui/responsive/fundamentals/use-media-queries?hl=en>

LINGUEE. (2016). *Dicionário Linguee*. Acedido em 01.02.2016 em
<http://www.linguee.pt/ingles-portugues/>

NIELSEN, Jakob. (2000). *Designing Web Usability: The Practice of Simplicity*.

PINTEREST. (2016). *Pinterest*. Acedido em: 29.10.2015 em <https://pt.pinterest.com/>

PIPES, Alan. (2011). *How to Design Websites*. London, UK: Laurence King Publishing Ltd.

QUORA. (2014). *What does “pixel perfect” mean?* Acedido em: 21.01.2016 em:
<https://www.quora.com/What-does-pixel-perfect-mean>

RESPONSIVE GRID SYSTEM. (2015). *Responsive Grid System. Spectacularly Easy Responsive Design*. Acedido em 23.09.2015 em:
<http://www.responsivegridsystem.com/>

SKELETON. (2015). *Skeleton: Responsive CSS Boilerplate*. Acedido em 30.12.2015 em:
<http://getskeleton.com/>

SOCIAL. (2015). *Social*. Acedido em 01.11.2015 em <http://www.social.com/>

TREEHOUSE. (2014). *The 2014 Guide to Responsive Design*. Acedido em 28.11.2015 em:
<http://blog.teamtreehouse.com/modern-field-guide-responsive-web-design>

TWITTER. (2012). *Twitter-Bootstrap*. Acedido em: 02.09.2015 em
<http://getbootstrap.com/>

USABILITY.GOV. (2015). *Information Architecture Basics*. Acedido em 12.12.2015 em
<http://www.usability.gov/what-and-why/information-architecture.html>

W3SCHOOLS. (2016). *Responsive Web Design – Grid-view*. Acedido em 28.01.2016 em:

http://www.w3schools.com/css/css_rwd_grid.asp

WAKE, INC. (2016). *Wake*. Acedido em 30.01.2016 em <https://wake.io/>

ZURB. (2015). *Foundation*. Acedido em 30.12.2015 em:

<http://foundation.zurb.com/grid.html>

LISTA DE ABREVIATURAS

API – Application Programming Interface

App – Aplicação

AWD – Adaptive Web Design

CEO – Chief Executive Officer

CMO – Chief Marketing Officer

CMYK – Cyan, Magenta, Yellow, Black

CSS – Cascade Style Sheet

DB – Database

Dpi – Drops per inch

HCD – Human-Centered Design

HTML – Hypertext Markup Language

IA – Information Architecture

iOS – iPhone Operative System

PC – Personal Computer

PHP – Hypertext Preprocessor

PNG – Portable Network Graphics

Px – Pixel

RGB – Red, Green, Blue

RWD – Responsive Web Design

SVG – Scalabe Vector Graphics

UI – User Interaction

UX – User Experience

WWW – World Wide Web

ANEXO 1

Levantamento do Estado da Arte

Atlassian – <https://www.atlassian.com/software/confluence>

Azendoo – <https://www.azendoo.com/>

Bitrix24 – <https://www.bitrix24.com/>

Dropbox Business – <https://www.dropbox.com/business>

eXo Platform – <https://www.exoplatform.com/>

HipChat – <https://www.hipchat.com/>

Noodle – <https://vialect.com/>

Pingpad – <https://www.pingpad.net/>

Powernoodle – <http://www.powernoodle.com/>

Projektino – <http://projektino.com/>

Protonet – <https://protonet.info/de/projekt-management/>

Quip – <https://quip.com/>

Realtime Board – <https://realtimeboard.com/>

Redbooth – <https://redbooth.com/>

Skrumble – <https://skrumble.com/>

Slack – <https://slack.com/>

Slidefish – <https://slidefish.net/>

Twoodo – <https://www.twoodo.com/>

Wake – <https://wake.io/>

Wiredrive – <https://www.wiredrive.com/>

Workgroups – <http://workgroups.com/>

Workhive – <http://www.workhiveapp.com/>

Wunderlist – <https://www.wunderlist.com/>

ANEXO 2

Schneiderman's Eight Golden Rules of Interface Design

1. Strive for consistency.
2. Enable frequent users to use shortcuts.
3. Offer informative feedback.
4. Design dialog to yield closure.
5. Offer simple error handling.
6. Permit easy reversal of actions.
7. Support internal locus of control.
8. Reduce short-term memory load.

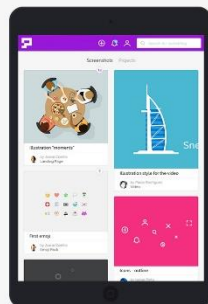
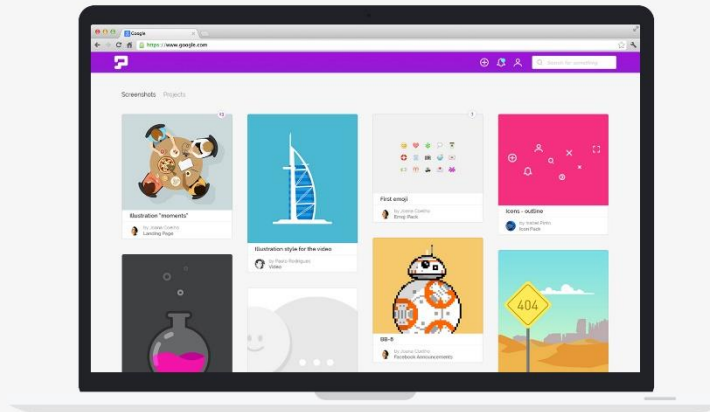
ANEXO 3

Norman's 7 Principles

1. Use both knowledge in the world and knowledge in the head.
2. Simplify the structure of tasks.
3. Make things visible: bridge the gulfs of Execution and Evaluation.
4. Get the mappings right.
5. Exploit the power of constraints, both natural and artificial.
6. Design for error.
7. When all else fails, standardize.

ANEXO 4

RDW – Responsive Web Design no SneakPic



ANEXO 5

Análise de Utilizadores

Utilizadores existentes

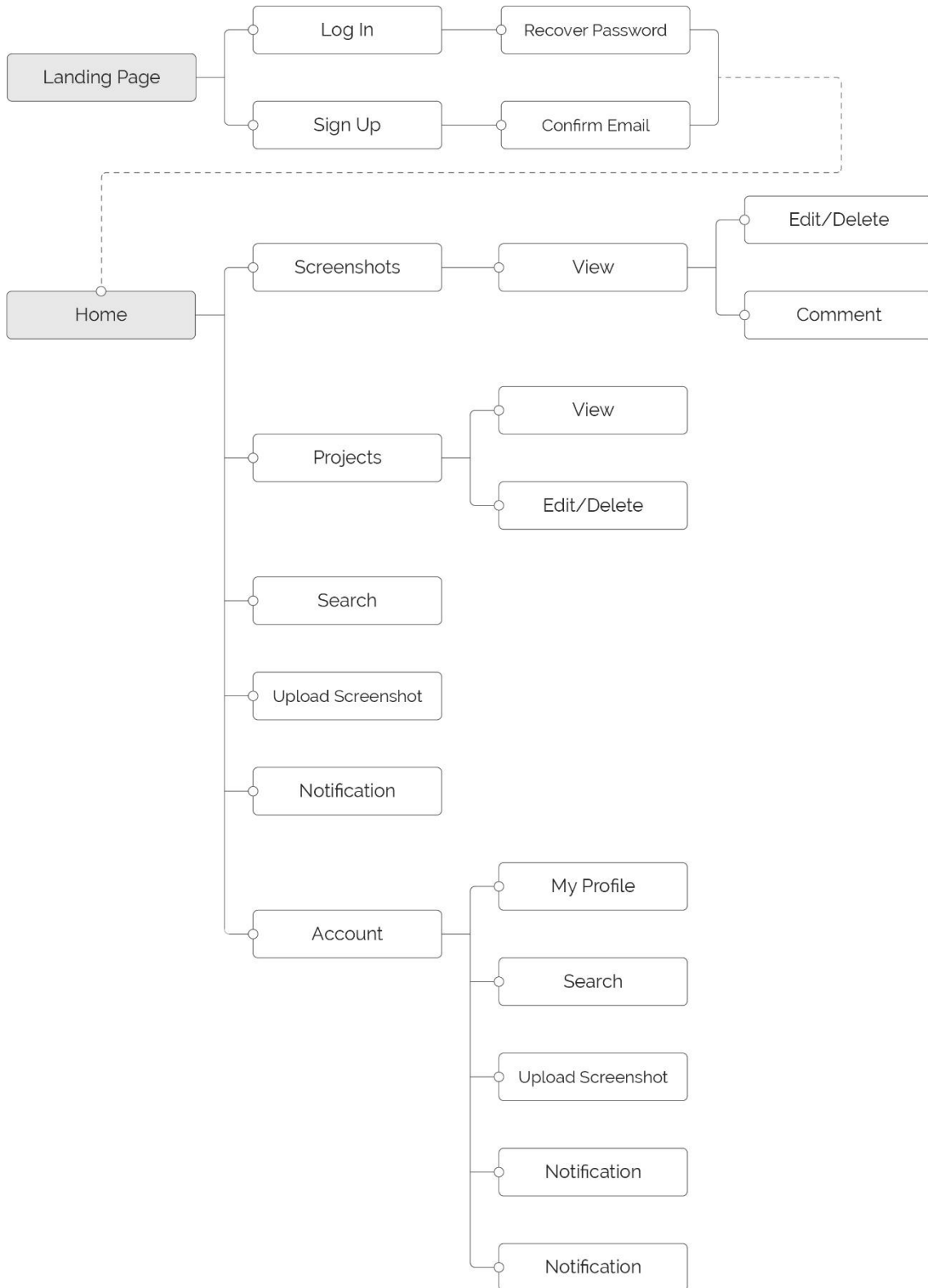
	Utilizador #1	Utilizador #2	Utilizador #3
Idade	23 anos	35 anos	28 anos
Cargo no Soccial	<i>Designer</i>	CEO (<i>Chief Executive Officer</i>) e Programador	CMO (<i>Chief Marketing Officer</i>)
Contexto	Escritório, casa ou transportes públicos	Escritório ou casa	Escritório ou casa
Equipamento(s)	<i>Desktop, Laptop, Smartphone</i>	<i>Desktop, tablet e smartphone</i>	<i>Desktop, Laptop e smartphone</i>

Utilizadores possíveis

	Utilizador #4
Faixa Etária	18 – 21 anos
Ocupação	Estudante na área do Design
Contexto	Faculdade, casa ou transportes públicos
Equipamento(s)	<i>Laptop e Smartphone</i>

ANEXO 6

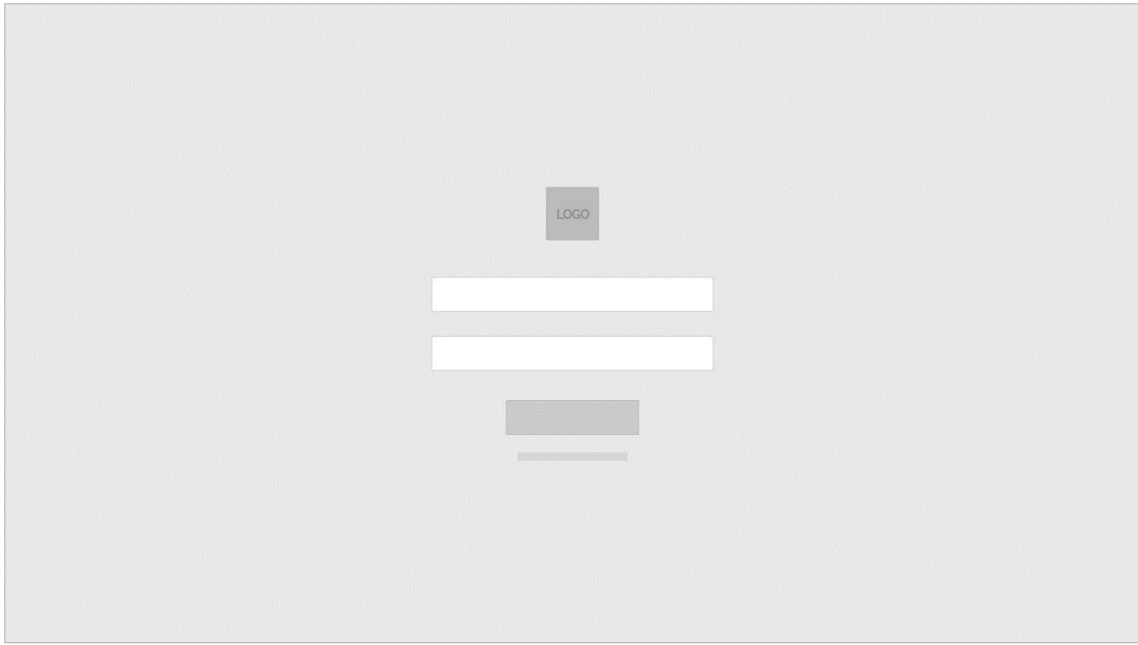
Arquitetura de Informação. Organograma



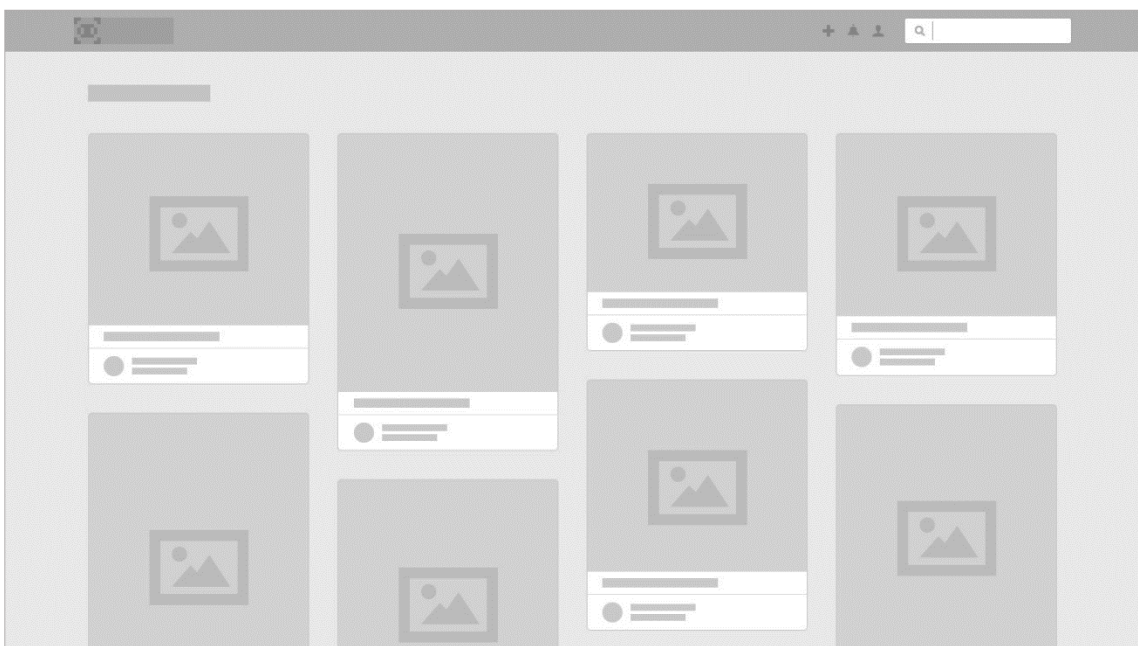
ANEXO 7

Wireframes

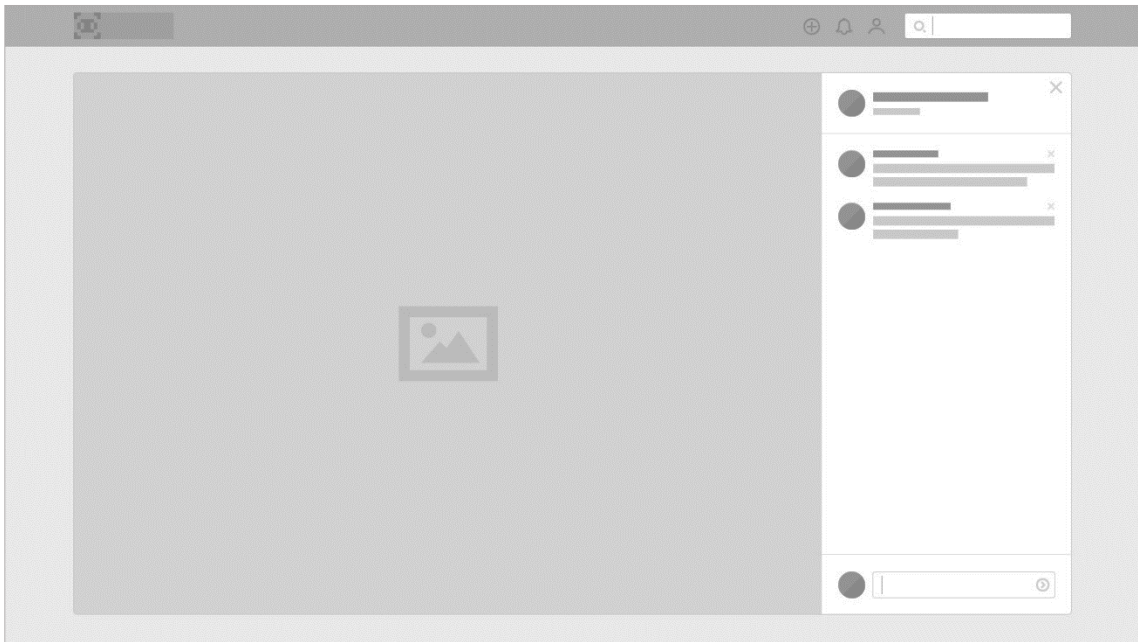
Log In



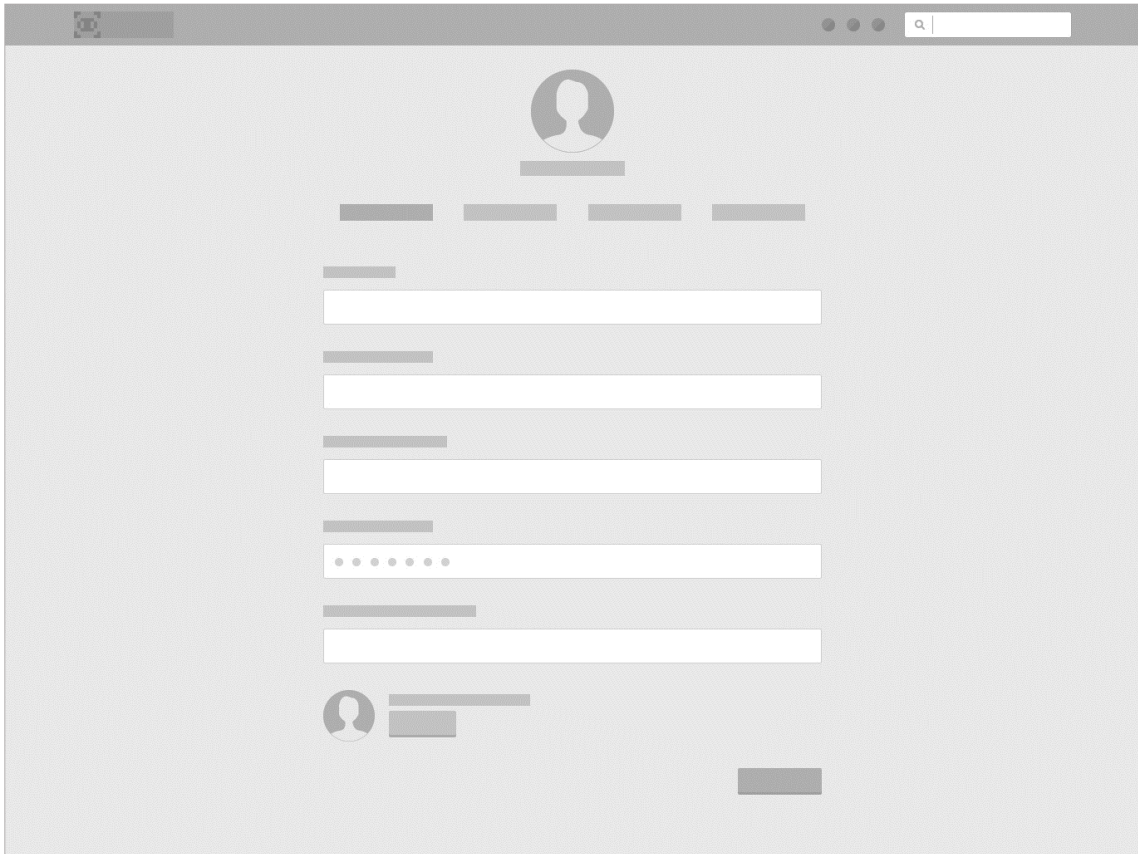
Home



View

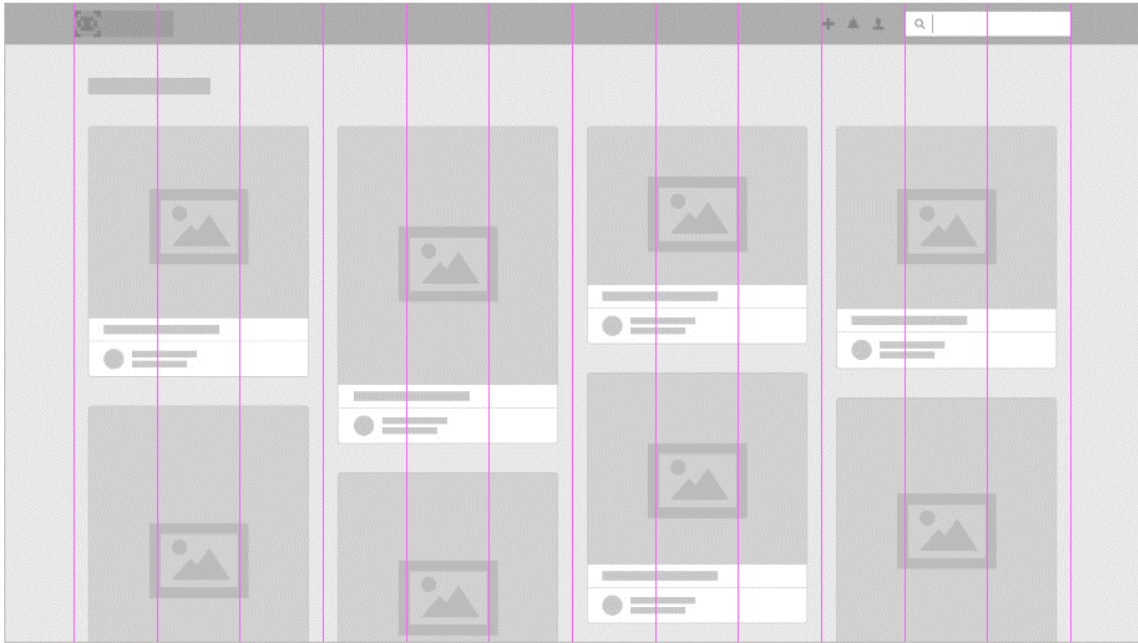


Profile



ANEXO 8

Wireframes - Grelha



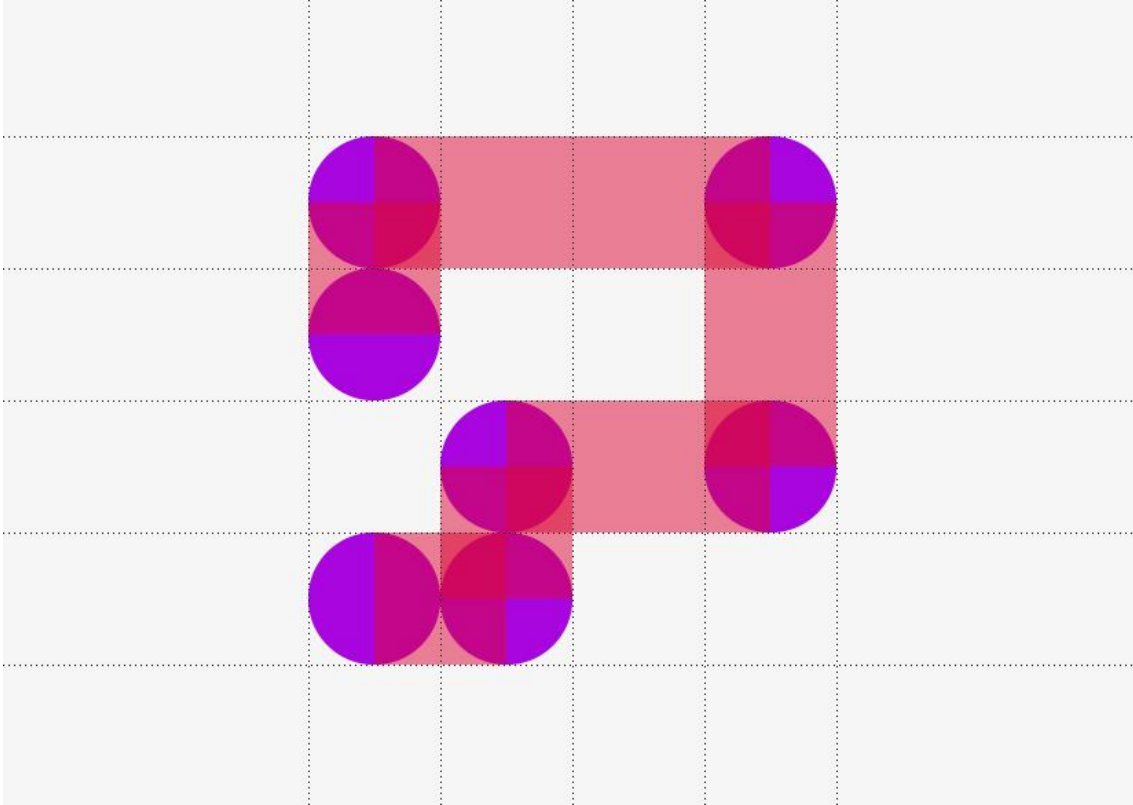
ANEXO 9

Logotipo – Justaposição das letras S e P



ANEXO 10

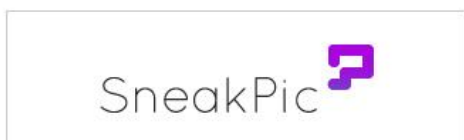
Logotipo – Geometria e grelha



ANEXO 11

Logotipo – Normas de utilização

Logo & Wordmark



Fonte tipográfica: Quicksand Light (#272727)
Símbolo: Gradient vertical 90° (#714305 / #A90GDF)

Logo & Wordmark - versões monocromáticas



Logotipo (símbolo)



Logotipo (símbolo) - versões monocromáticas



Restrições



Não utilizar o logotipo colorido sobre um fundo pouco contrastante.
Na dúvida, utilizar a versão monocromática.



Não rodar o logotipo.



Não alterar as cores do logotipo.



Não acrescentar elementos ao logotipo.



Não adicionar sombras ou outros efeitos ao logotipo.

ANEXO 12

Tipografia

Raleway

Light 300

Grumpy wizards make toxic brew for the evil Queen and Jack.

Normal 400

Grumpy wizards make toxic brew for the evil Queen and Jack.

Medium 500

Grumpy wizards make toxic brew for the evil Queen and Jack.

Semi-Bold 600

Grumpy wizards make toxic brew for the evil Queen and Jack.

Bold 700

Grumpy wizards make toxic brew for the evil Queen and Jack.

Give You Glory Regular

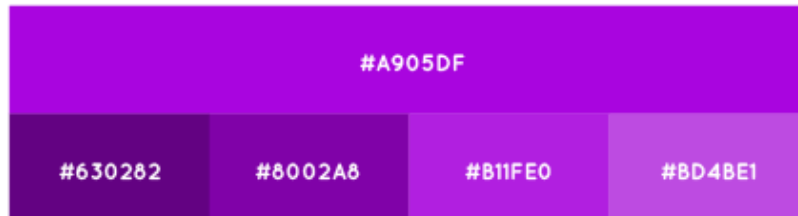
Normal 400

Grumpy wizards make toxic brew for the evil Queen and Jack.

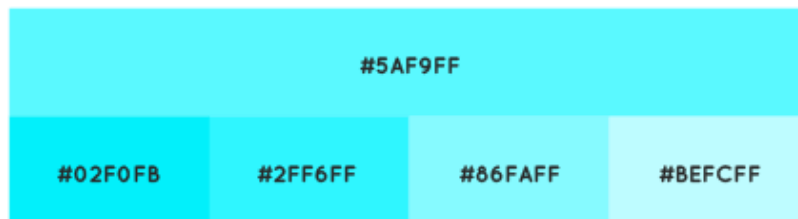
ANEXO 13

Esquemas de cores

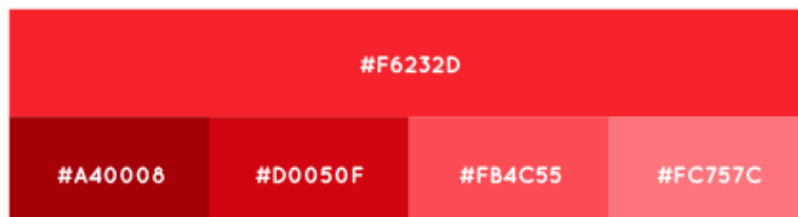
PRIMARY



SECONDARY



OTHER

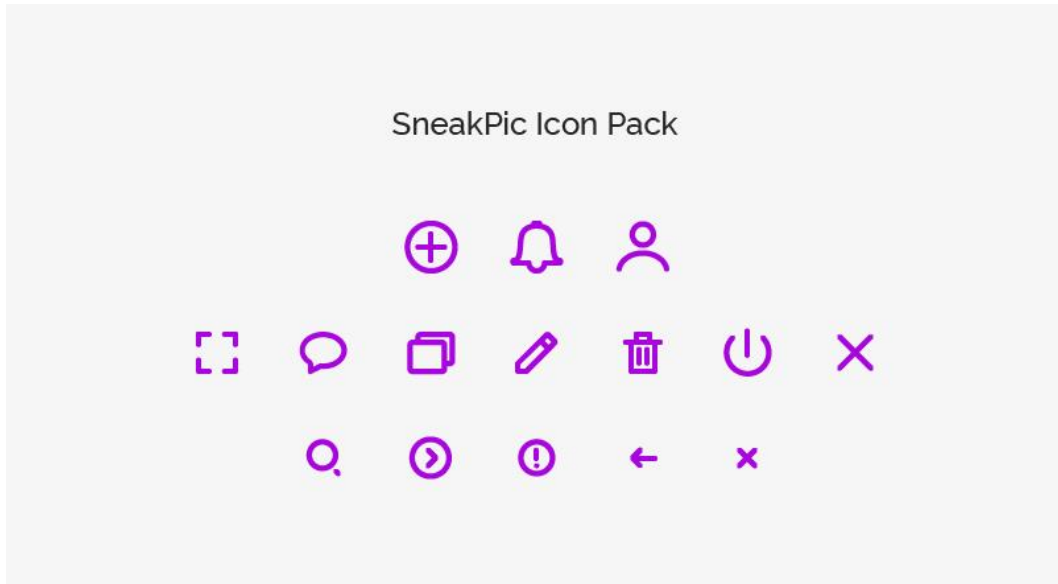


GRADIENT



ANEXO 14

Coleção de *icons*



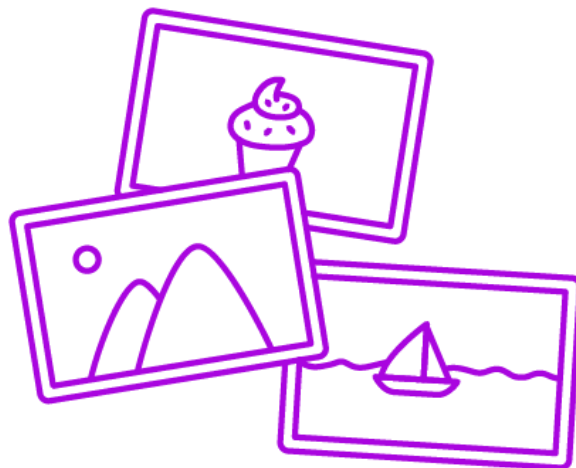
ANEXO 15

Ilustrações

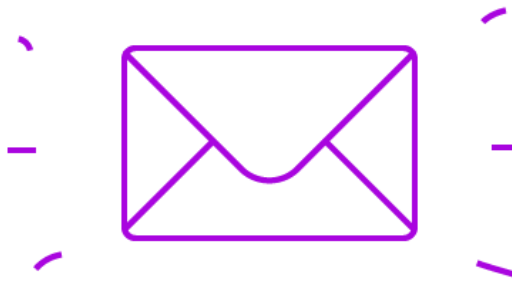
Welcome



Uploaded!



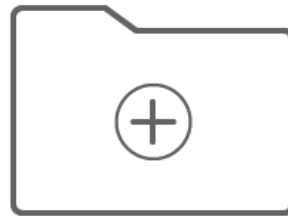
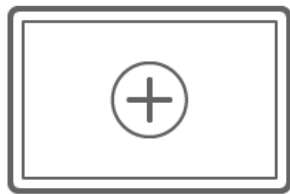
Sent!



Help



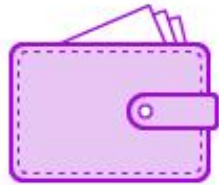
Drag & Drop / Create New Project



ANEXO 16

Ilustrações da *Landing Page*

Features



Pricing: Starter / Small Team / Killer Team



Background



ANEXO 17

Landing Page

SneakPic Features Pricing Log In Sign Up

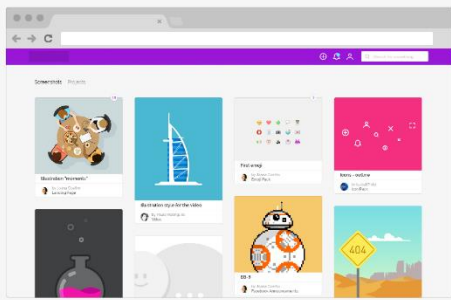
Welcome to SneakPic!

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat!

[Find Out More](#)

The best way to share your work-in-progress

Tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.



- Fast and practical**
Share your work without interrupting your workflow.
- The best way to give and receive feedback**
Comment on your team's screenshots just like a normal conversation.
- Affordable pricing**
Try SneakPic for free for 60 days and then decide which plan suits your team.
- Totally responsive**
Check your projects' progress anytime, anywhere and on any device.

Choose the best plan for your team

Sign up for free. No credit card required. Cancel anytime.

Starter XXXX screenshots XXXX projects X users per team € 0 /month Get Started	Small Team XXXXX screenshots XXXX projects XX users per team € X /month Get Started	Killer Team Unlimited screenshots Unlimited projects XX users per team € XX /month Get Started
--	---	--

Start a team!

Sign up for free and invite your teammates to join SneakPic. It's really easy!

[Sign Up](#)

Product
Log In
Sign Up
Features
Pricing

About
Company
Customers
Careers
Press Kit
Contact

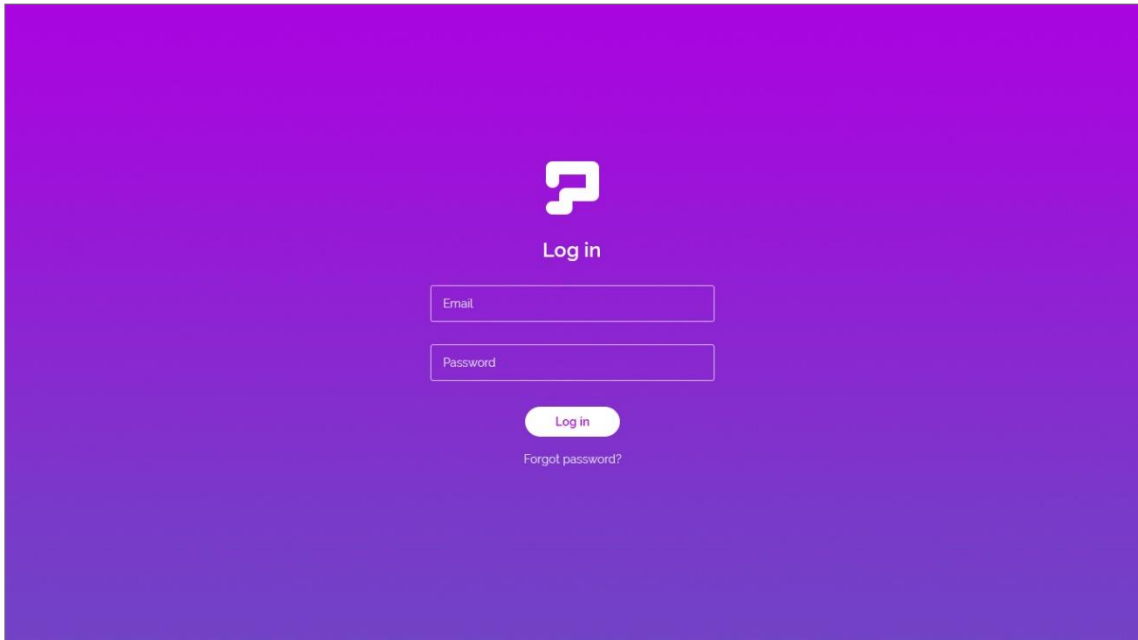
Support
Support Center
Terms
Privacy Policy

Social
Blog
Facebook
Twitter
Google+
Email
Social

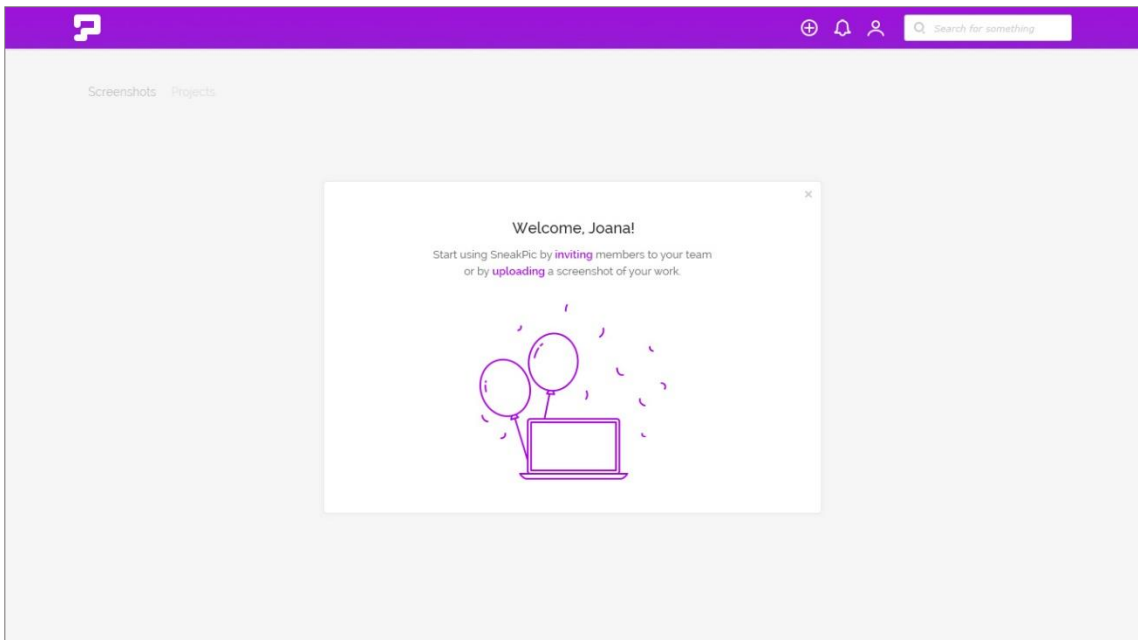
Copyright © 2020 SneakPic. All rights reserved.

ANEXO 18

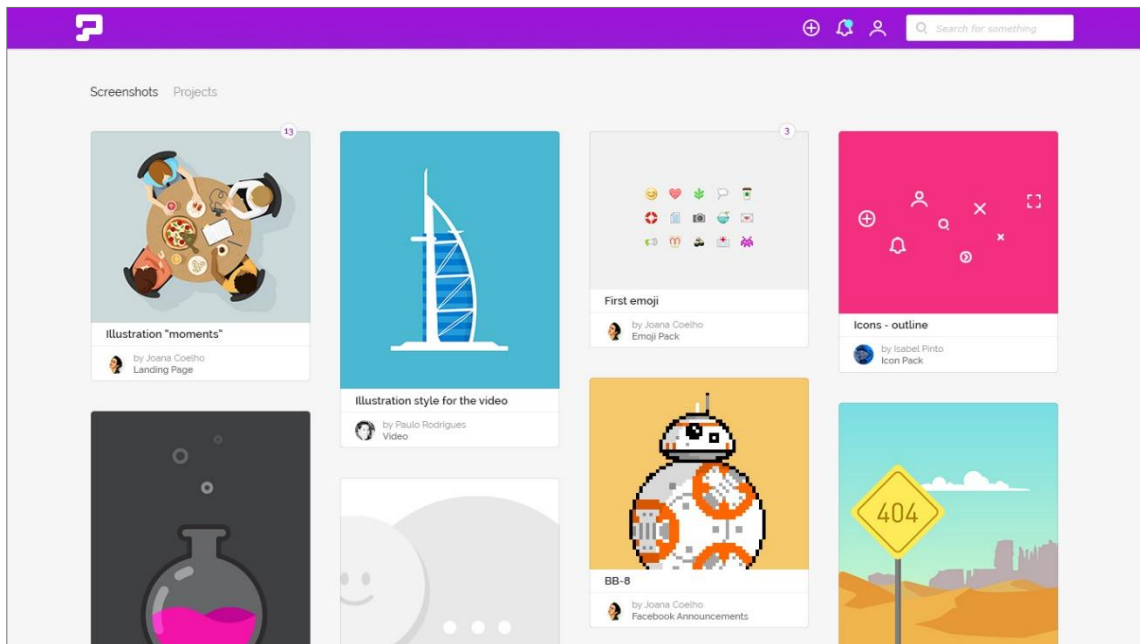
Arte Final (páginas fundamentais)



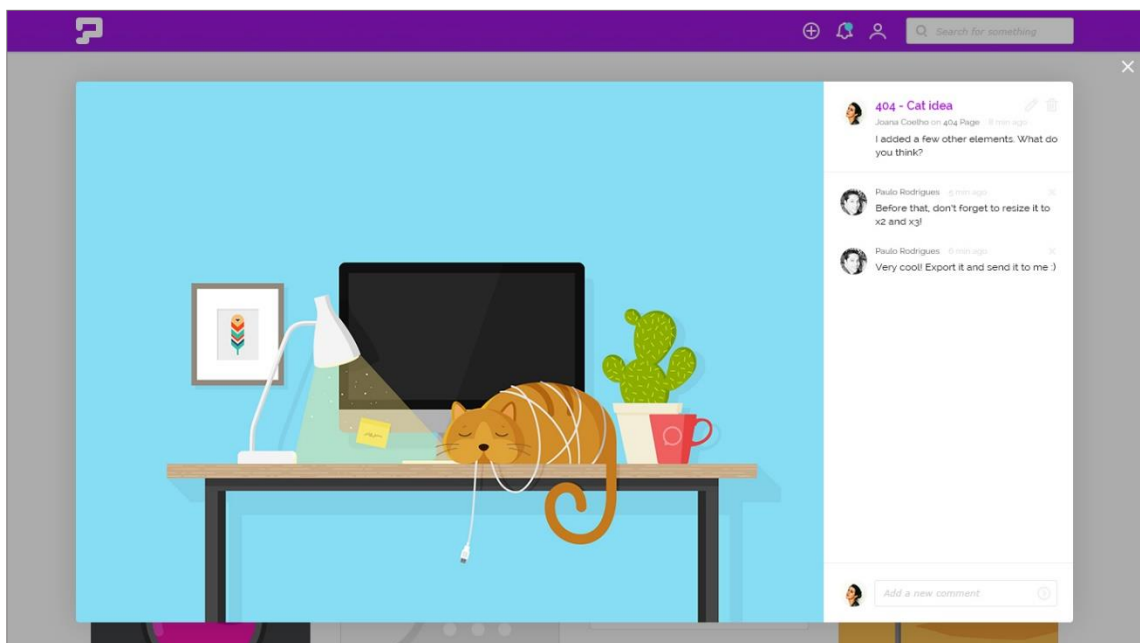
Log In



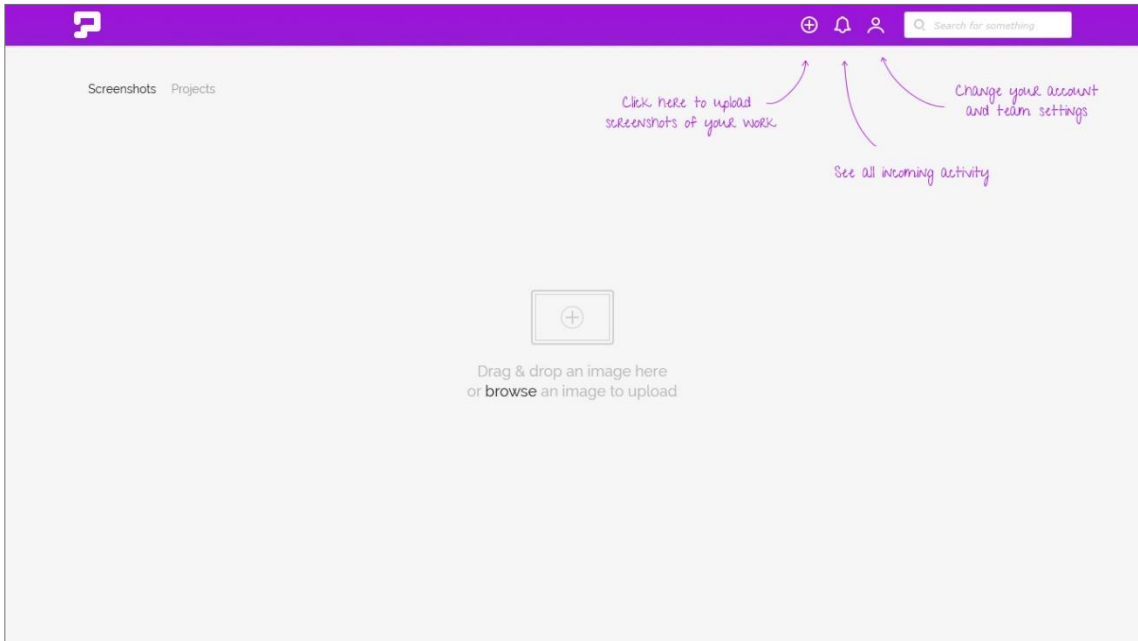
Welcome Message (Sign Up success)



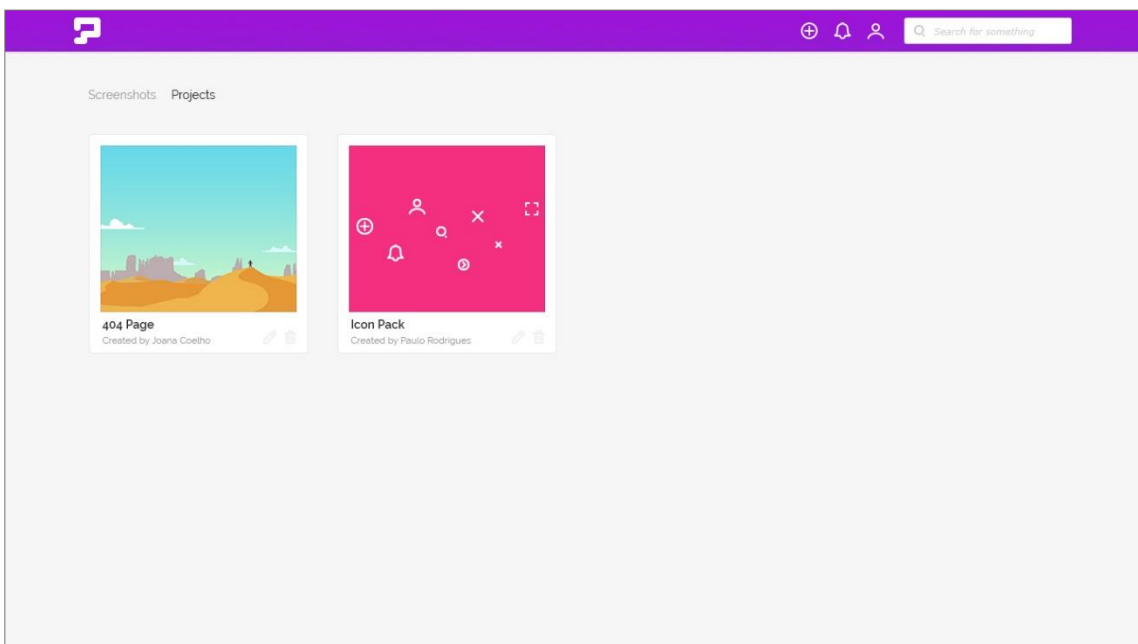
Home – Screenshots



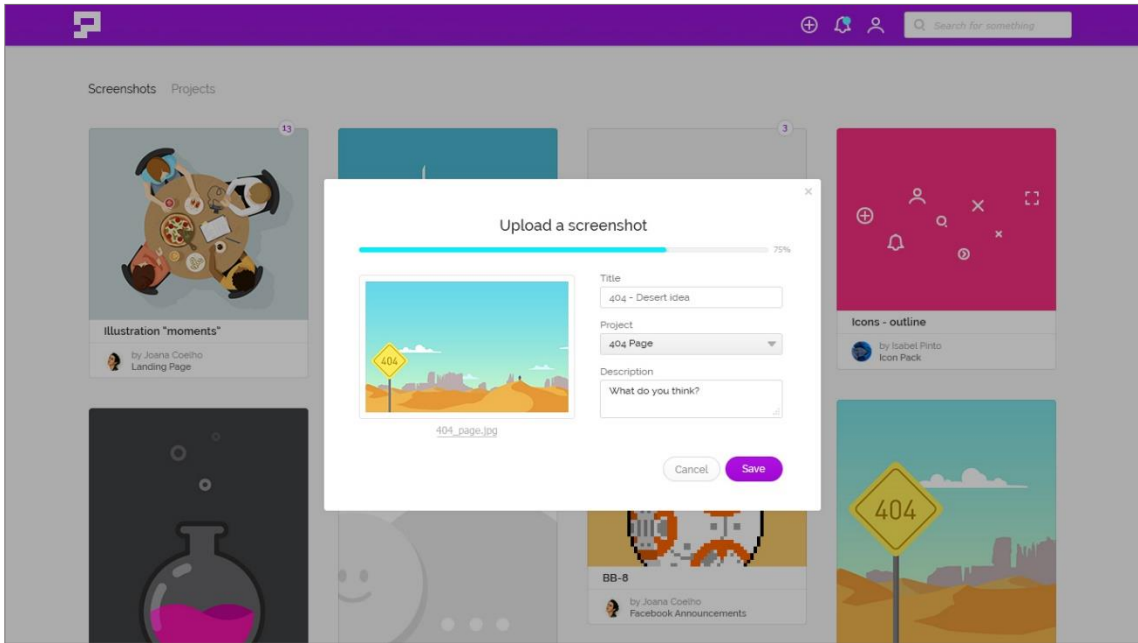
View Screenshot / Comment



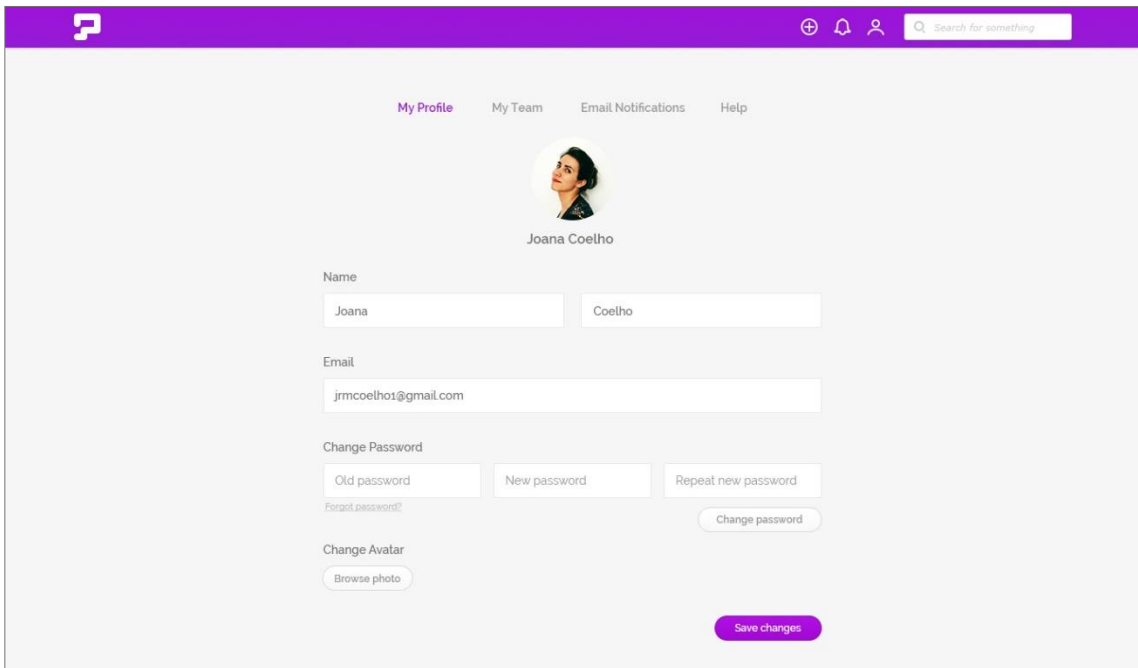
Home (empty)



Home - Projects



Upload a Screenshot



Profile Settings – My Profile