

Bookerz – Conceção e Desenvolvimento de uma Comunidade

Andreia Sofia Dores de Almeida Polido

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

Março, 2013

Trabalho de Projecto apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Novos Media e Práticas Web realizado sob a orientação científica de Francisco Rui Cádima e Vítor Badalinho.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Helena e António, por me terem dado todas as oportunidades, por vezes com muito sacrifício, e por nunca terem desistido de mim.

Ao meu namorado, Diego, por todos os incentivos que me deu desde sempre.

À minha querida Avó Alda por todos os apoios e mimos, e à minha tia Carla pelas ajudas e gargalhadas nas horas impossíveis.

Aos amigos de perto e de longe, por de uma forma ou outra terem estado presentes ao longo deste trabalho.

Aos colegas de seminário, Nuno Semedo e Margarida Reis, pelas trocas de ideias e ajuda mútua.

Por fim, mas não por último, a todos os professores com quem tive a oportunidade de aprender nesta faculdade, em especial aos orientadores deste projeto, os Professores Francisco Rui Cádima e Vítor Badalinho.

**BOOKERZ: CONCEPÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE UMA COMUNIDADE
VIRTUAL**

**BOOKERZ: CONCEPTION AND DEVELOPMENT OF A VIRTUAL
COMMUNITY**

ANDREIA SOFIA DORES DE ALMEIDA POLIDO

RESUMO

Este trabalho é um projeto académico que consiste no desenvolvimento de um *website* direcionado para uma comunidade de novos escritores, com o objetivo de oferecer um espaço onde pudessem divulgar os seus trabalhos e receber críticas construtivas. Esta ideia surgiu como forma de aliar o meu interesse pela literatura à minha área de estudo, e também para responder à necessidade de promoção de novos talentos no ciberespaço português devido à pouca visibilidade que têm os autores em início de carreira. Assim, o desenvolvimento de uma comunidade virtual direcionada para a divulgação de trabalhos literários pareceu-me a melhor maneira de preencher esta lacuna, devido ao impacto que estes grupos têm vindo a ter na nossa sociedade.

O projeto é também uma oportunidade para abordar os livros em formato digital junto dos utilizadores, uma vez que a indústria neste setor tem vindo a crescer, facilitando o acesso a estes suportes. Assim sendo, é importante que aqueles que pretendem iniciar uma carreira na escrita, ou mesmo aqueles que o fazem como uma atividade pessoal, se familiarizem e se adaptem a esta nova forma de ler, escrever e publicar pois o futuro da literatura passará sem dúvida por estes novos suportes.

PALAVRAS-CHAVE: comunidade, literatura, autores

ABSTRACT

This academic project consisted in developing a website directed to a new community of writers, which the main goal is providing a space where they could publicize their work and receive constructive critics. This idea came as a way to combine my interest in literature and my field of study, and also to deal with the need to promote new talents in Portuguese cyberspace, due to the lack of visibility that these authors have in early career. Thus, the development of a virtual community targeted for the diffusion of literary works seemed to me the best way to fill this gap, due to the impact that these groups have in our society.

My work is also an opportunity to approach users to the digital books concept, since the industry in this sector is growing and facilitating the access to this kind of media. Therefore, it is important that those who wish to start a career in writing, or even those who do it as a personal activity, adapt to this new way of reading, writing and publishing because the future of literature will be, with no doubt, in these new media.

KEYWORDS: community, literature, writers

ÍNDICE

Introdução	1
Capítulo I: Fundamentação Teórica	3
I. 1. O Ciberespaço e o Virtual	3
I. 2. Interatividade e Inteligência Coletiva.....	4
I. 3. Comunidades Virtuais.....	5
I. 3. O livro eletrônico	7
Capítulo II: Conceção do Projeto	9
II. 1. Estado da arte.....	9
II. 2. Pesquisa e estratégia.	11
II. 3. Público-alvo e perfis de utilizadores.	12
II. 4. Sites de referência.....	12
II. 5. Arquitetura de informação.....	13
Capítulo III: Metodologia e Desenvolvimentos Práticos	15
III. 1. Design lógico.....	15
III. 2. Cores, tipos de letra e logótipo.....	16
III. 3. O BackOffice.....	19
III. 4. Usabilidade	20
III. 5. Programação e recursos.....	22
Conclusão.....	24
Bibliografia	26
Anexo 1. Perfis de Utilizadores e Cenários de Utilização.....	28
Anexo 2. Organograma e Diagrama Conceptual	29
Anexo 3. Design lógico	30
Anexo 4. Cores	34
Anexo 5. Estudo de logótipos	35

Anexo 6. Screenshots da arte final 31

INTRODUÇÃO

Na última década, a Internet revelou-se como um instrumento fundamental para todos nós e tornou-se parte integrante do nosso quotidiano, seja para fins profissionais ou particulares. Foi um fenómeno que surgiu natural e espontaneamente, e em poucos anos tomou proporções que os escassos utilizadores que dele usufruíam relativamente poucos anos antes, não poderiam imaginar. A *web* e todos os benefícios que com ela vieram, estão hoje ao alcance de uma grande parte da população, e as novas tecnologias de comunicação permitiram que muitas barreiras, antes intransponíveis, se esbatessem. Como refere Manuel Castells no seu livro “*A Galáxia da Internet*”, a *web* “mostra a capacidade das pessoas para transcender as regras, superar barreiras e subverter os valores estabelecidos no processo de criação de um novo mundo. Reforça a ideia de que a cooperação e a liberdade de informação podem favorecer a inovação em detrimento da competição.”¹ (CASTELLS, 2001:23)

A troca de informação e ideias que a *web* proporciona é de um valor inestimável para nós enquanto sociedade. De facto, é muitas vezes através da comunicação coletiva, como as redes sociais e comunidades virtuais que surgem novas ideias e projetos, que são rapidamente divulgados devido à incomparável velocidade de difusão de informação inerente a estas comunidades. Comunica-se de muitos para muitos, à distância e com um objetivo comum: estimular o conhecimento de todos e de cada um, bem como abrir portas a novas oportunidades, sejam elas de cariz profissional ou realização pessoal. Aplicando estas ideias ao mundo literário, Marlene dos Reis refere no seu texto “*A Internet como Ferramenta de Divulgação da Literatura Recifense*”: “as novas tecnologias criam novas oportunidades de reformulação das relações entre escritores e leitores, além diversificar os espaços de construção de conhecimento, ao revolucionar o processo de divulgação de publicações, permitindo aos leitores uma nova forma de diálogo com o mundo da literatura” (REIS, 2011:1).

¹ Tradução livre. Citação original: “La creación y desarrollo de Internet es una extraordinaria aventura humana. Muestra la capacidad de las personas para trascender las reglas, superar las barreras burocráticas y subvertir los valores establecidos en el proceso de creación de un nuevo mundo. A su vez, sirve para respaldar la idea de que la cooperación y la libertad de información pueden favorecer la innovación en mayor medida que la competencia.” (CASTELLS, 2001, pág.23)

É neste contexto que se insere o tema do meu trabalho de projeto. A literatura sempre foi, desde muito pequena, uma das minhas grandes paixões e ao longo de todo o meu percurso acadêmico, secundário e superior, sempre que me foi dada a escolha de um tema de trabalho, inevitavelmente a minha preferência sempre recaiu sobre algo relacionado com este ramo. No caso do meu Trabalho de Projeto do Mestrado em Novos Media e Práticas Web não foi diferente e tentei conceber um projeto que aliasse a literatura às novas tecnologias e funcionalidades da *Web*.

Depois de uma longa pesquisa, constatei que na *web*, os espaços portugueses dedicados à discussão literária são essencialmente *blogs* dispersos um pouco por toda a *web*, não havendo nenhum *site* dedicado exclusivamente a uma comunidade de escritores amadores que lhes permita a partilha de textos e opiniões. A inexistência de um espaço virtual português dedicado a novos autores parece-me uma grave lacuna nesta temática e assim sendo, tomei como objetivo principal do meu trabalho o desenvolvimento de um espaço único e comum para todos aqueles que almejam dar a conhecer o seu trabalho, bem como receber críticas construtivas de modo a poderem melhorá-lo.

Decidi-me por um trabalho essencialmente prático com o objetivo de aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo da componente letiva do Mestrado, em particular nos seminários de Práticas Web I e II, onde me familiarizei com as linguagens HTML², PHP³ e SQL⁴, que foram fundamentais para o desenvolvimento do *site*.

² HTML - HyperText Markup Language

³ PHP - Hypertext Preprocessor. Linguagem de programação para a web.

⁴ SQL - Structured Query Language. Linguagem padrão para as bases de dados.

CAPITULO I: FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

I.1 – O Ciberespaço e o Virtual

Antes de mais, é necessário compreender o conceito do espaço que é o palco de todas as atividades que são referidas ao longo deste trabalho, nomeadamente o ciberespaço. Howard Rheingold, na sua obra *“The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier”*, define o ciberespaço como “o nome que algumas pessoas usam para o espaço conceptual onde as palavras, as relações humanas, dados, riqueza e poder são manifestados pelas pessoas usando a tecnologia CMC.”⁵ (RHEINGOLD, 1993), ou seja, um lugar onde a presença física do ser humano é dispensável à comunicação, pois esta estabelece-se através dos meios que a tecnologia coloca à nossa disposição. A definição de ciberespaço está forçosamente relacionada com o conceito de virtual, e este, foi durante muito tempo erradamente associado à ilusão ou imaginário, conceitos quês nos remetem para a fuga à realidade. Na sua obra *“O que é o virtual?”*, Pierre Lévy esclarece que “o virtual complementa o real. Mas enquanto a realidade está sempre presente, o virtual caracteriza-se pela ‘não-presença’” (LÉVY, 1998). Lévy, afirma ainda que “quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam ‘não presentes’, se desterritorializam” (LÉVY, 1998) e para uma melhor compreensão desta ideia, o autor dá-nos o exemplo de uma empresa virtual, que existe dentro do ciberespaço mas não tem necessariamente uma localização geográfica.

Assim sendo, esta mesma ideia pode ser aplicada às comunidades virtuais, que Lévy define como uma comunidade que se organiza “sobre uma base de afinidade por intermedio de sistemas de comunicação. Os seus membros são reunidos pelos mesmos núcleos de interesses, a geografia já não é um ponto de partida. Ela vive sem lugar de

⁵ Tradução livre. Citação original: “Cyberspace, originally a term from William Gibson's science-fiction novel *Neuromancer*, is the name some people use for the conceptual space where words, human relationships, data, wealth, and power are manifested by people using CMC technology.” (RHEINGOLD, 1993). CMC – acrónimo de computer-mediated communications, que significa comunicação mediada por computador.

referência estável: em toda a parte onde se encontram os seus membros.” (LÉVY, 1998). E é associado a estes espalhados um pouco por todo o mundo, que interagem através destes espaços onde se reúnem interesses comuns, que surgem os conceitos de interatividade e inteligência coletiva que analisaremos de seguida.

I.2 – Interatividade e Inteligência Coletiva: os conceitos

É extremamente difícil conseguir formular uma definição exata do conceito de interatividade devido à constante metamorfose do meio em que se insere, a internet. No entanto, de acordo com Jens Jensen, a interatividade pode ser definida como “uma medida do potencial de habilidade de um *media* permitir que o usuário exerça influência sobre o conteúdo ou a forma da comunicação mediada”⁶ (JENSEN, 1998:201). Ou seja, a interatividade é o grau de livre intervenção que é permitido aos utilizadores nos conteúdos disponíveis *online*, sendo que essa intervenção é mediada pelo computador.

A participação dos usuários no conteúdo da web é um fenómeno em ascensão e O’Reilly (*apud* Primo, 2007:2) destaca a passagem da ênfase na publicação para a participação: o público prefere os *blogs* e fóruns às *homepages* estáticas pois estes permitem um maior grau de intervenção através dos sistemas de comentários; os jornais *online* com fóruns de discussão são mais atrativos devido à possibilidade do leitor deixar a sua opinião e discutir as publicações; a *Wikipedia*⁷ é agora a enciclopédia mais concorrida do ciberespaço e é, no entanto, uma enciclopédia escrita, em grande parte, pelos próprios colaboradores. Todos estes exemplos espelham a sede de participação que cresce amiúde naqueles que antes eram meros recetores no modelo de informação unilateral. A internet fomentou o espírito de interajuda e partilha entre os usuários, o que nos remete para o conceito de inteligência coletiva.

Pierre Lévy, define o conceito de inteligência coletiva como “uma inteligência distribuída por toda a parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta numa mobilização efetiva de competências”⁸ (LÉVI, 2000) apresentando-nos a

⁶ Tradução livre. Citação original: "A measure of the ability of a potential media allows the user to exert influence over the content or form of mediated communication." (JENSEN, 1998)

⁷ <http://www.wikipedia.org>

⁸ Tradução livre. Citação original: “Es una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias” (LÉVY,2000)

ideia de uma sociedade cujo saber resulta da soma de todas as inteligências individuais, ligadas e compactadas através das novas tecnologias. Já anteriormente Howard Rheingold tinha introduzido o conceito de “bens coletivos”, ao afirmar que “cada grupo cooperativo de pessoas existe na face de um mundo competitivo, porque esse grupo de pessoas reconhece que há algo valioso que eles podem ganhar apenas se se conectarem”⁹ (RHEINGOLD, 1993). Deste modo, ambos os autores aplicam às novas tecnologias de comunicação, o já antigo saber popular “duas cabeças pensam melhor que uma”, e foi através desta linha de ideias que nasceram os *sites* de partilha e também as comunidades virtuais.

Existe, no entanto, uma questão importante a avaliar, em relação às ideias de bens comuns e inteligência coletiva: quanto comuns e coletivos são na realidade, estes bens e esta inteligência, se nem todos tiverem acesso às ferramentas necessárias para darem o seu contributo ou colher os seus frutos? Já em 1968, antes que as comunidades virtuais desabrochassem, Joseph Licklider e Robert Taylor na sua obra "*The Computer as a Communication Device*", se questionavam sobre o impacto destas interações virtuais na sociedade relacionando-o com a equidade de oportunidades de acesso à rede por toda a população: “para a sociedade, o impacto vai ser bom ou mau, dependendo da questão: estar *online* vai ser um privilégio ou um direito? Se apenas um segmento privilegiado da população puder aproveitar a vantagem desta "amplificação da inteligência", a rede pode aumentar a descontinuidade no espectro de oportunidades intelectuais.”¹⁰ (LICKLIDER et al., 1968:40).

I.3 – Comunidades Virtuais

Em 1968, Joseph Licklider e Robert Taylor faziam uma previsão de como seriam as comunidades virtuais num futuro próximo: “na sua grande maioria serão compostas por membros separados geograficamente, por vezes agrupados em pequenos

⁹ Tradução livre. Citação original: “Every cooperative group of people exists in the face of a competitive world because that group of people recognizes there is something valuable that they can gain only by banding together.” (RHEINGOLD,1993)

¹⁰ Tradução livre. Citação original: “For the society, the impact will be good or bad, depending mainly on the question: Will “to be on line” be a privilege or a right? If only a favored segment of the population gets a chance to enjoy the advantage of “intelligence amplification,” the network may exaggerate the discontinuity in the spectrum of intellectual opportunity.” (LICKLIDER et al., 1968).

grupos e outras vezes trabalhando individualmente. Serão comunidades não de local comum, mas de interesse comum.”¹¹ (LICKLIDER et al., 1968:40). Uma previsão acertada, uma vez que é exatamente essa a definição que podemos aplicar às comunidades virtuais: um grupo de pessoas espalhadas pelo mundo, unidas por interesses, ambições e ideais comuns, que se reúne, comunica e discute através da *web*, utilizando os meios por ela disponibilizados. Alguns anos mais tarde, quando alguns destes grupos principiavam a aparecer, Rheingold veio corroborar esta definição, acrescentando porém o aspeto pessoal e emotivo inerente a estas relações mediadas por computadores: “as comunidades virtuais são agregações sociais que emergem da rede quando pessoas suficientes desenvolvem discussões públicas por tempo suficiente, com suficiente sentimento humano, para formar redes de relações pessoais no ciberespaço”¹² (RHEINGOLD,1993).

Na verdade, são cada vez mais os internautas que consideram os fóruns e as comunidades virtuais como um meio mais eficaz para estabelecer amizades, uma vez que no dia-a-dia o processo é mais difícil, uma vez que estamos sujeitos a que as pessoas que conhecemos ou nos são apresentadas podem não ter os mesmos interesses que nós próprios. Quando nos inscrevemos numa comunidade virtual dedicada a uma temática do nosso interesse, temos a certeza que naquele espaço vamos interagir com outras pessoas que partilham dos nossos gostos e convicções, ainda que não as conheçamos e sabendo que à partida existe um interesse comum, será mais fácil estabelecer uma relação de empatia.

Licklider e Taylor também previram este aspeto da comunicação *online* ao referir que “a vida será mais feliz para o indivíduo on-line porque as pessoas com quem se interage serão selecionados mais por comunhão de interesses e objetivos e não pela proximidade. A comunicação será mais eficaz e produtiva, e, portanto, mais agradável.”¹³ (LICKLIDER et al., 1968:40). Em certas circunstâncias, este tipo de

¹¹ Tradução livre. Citação original: “In most fields they will consist of geographically separated members, sometimes grouped in small clusters and sometimes working individually. They will be communities not of common location, but of *common interest*.” (LICKLIDER et al., 1968).

¹² Tradução livre. Citação original: “Virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace.” (RHEINGOLD,1993).

¹³ Tradução livre. Citação original: “Life will be happier for the on-line individual because the people with whom one interacts most strongly will be selected more by commonality of interests and goals than by

comunicação é talvez mais positivo para certas pessoas, sendo que vivemos numa sociedade que embora caminhe para o progresso e para a igualdade, ainda mantêm alguns preconceitos para com o sexo, a raça e as deficiências. Não havendo uma interação física, é mais difícil existir discriminação e este aspeto é sem dúvida benéfico para aqueles que infelizmente sofrem o preconceito na pele. Nestes espaços, existe um sentimento de pertença comum a todos os membros ligados por laços de união que não se estreitam olhando aos aspetos físicos mas sim ao núcleo de interesses.

I.4 – O livro eletrónico

O debate sobre as mudanças que as novas tecnologias trouxeram ao setor editorial não é novo, mas está longe de chegar ao um termo ou consenso. Desde os entusiastas da evolução do livro para um outro nível, aos tradicionalistas que temem que o livro impresso se torne obsoleto, são muitas as teorias que já foram expostas em relação a esta matéria. O certo, é que nos últimos anos a indústria e a cultura do digital tem vindo a crescer, e as editoras e livrarias digitais têm vindo a ganhar espaço num universo onde até há pouco tempo, dominava o papel. No entanto, apesar do *boom* dos suportes digitais ter acontecido nos últimos anos, a transição do papel para o digital remonta a 1971 com o nascimento do Projeto Gutenberg¹⁴, que começou por facultar textos em CD's e disquetes, sendo hoje um dos principais distribuidores de livros eletrónicos gratuitos.

Posto isto, e perante tantas polémicas, questionamo-nos sobre qual é, afinal, a definição de *e-book*. No seu artigo “*O Pixel e o Papel*”, José Afonso Furtado refere que livro digital ou *e-book* “é um termo vago utilizado para descrever um texto ou uma monografia disponível sob forma eletrónica.” (FURTADO, 2003). No entanto, Jean-Gabriel Ganascia considera que o termo “livro eletrónico” é restritivo e inoportuno porque sobrepõe o termo “eletrónico”, que se refere ao suporte digital, ao termo “livro” da escrita que apela para o clássico livro de papel (GANASCIA, 1998 *apud* FURTADO, 2003). De facto, quando pensamos em eletrónica, a nossa mente salta imediatamente para computadores, leitores digitais e afins, o que torna esta teoria de Ganascia compreensível. No entanto, nos dias de hoje o termo “eletrónico” está de tal

accidents of proximity. Second, communication will be more effective and productive, and therefore more enjoyable.” (LICKLIDER et al., 1968).

¹⁴ <http://www.gutenberg.org/>

modo banalizado que já faz parte do nosso quotidiano não só em relação aos livros, mas também à música e aos vídeos, que hoje se gravam e armazenam maioritariamente em formato digital. Como afirma Furtado, “a capacidade das redes desconstruírem os tradicionais constrangimentos físicos faz com que, em muitos casos, o inventário se torne agora virtual” devido à facilidade de acesso (FURTADO, 2003).

Esta banalização deve-se também ao constante aparecimento de novos dispositivos que facilitam o acesso a formatos digitais, como os computadores, *tablets* e leitores digitais de vários tipos. No entanto, os leitores de *e-books* são uma novidade relativamente recente, comparados por exemplo, aos leitores de mp3 e só agora o mercado deste setor começa a fazer maiores investimentos. Estima-se, por isso, que quando a indústria dos *e-readers* crescer, haja também um aumento na procura de livros electrónicos: “à medida que a sua difusão aumentar, o futuro desenvolvimento dos livros electrónicos portáteis estará necessariamente mais ligado à procura e à resposta do consumidor” (FURTADO, 2003).

Tal como se modernizam os aparelhos, também os processos e técnicas de produção dos produtos que estes dispositivos suportam se devem adaptar às novas tecnologias, e o setor editorial não é diferente. Como refere Furtado, “as tecnologias electrónicas penetraram já em todos os aspetos dos processos de publicação, e a maior parte dos aspetos e das atividades envolvidas na edição moderna são electrónicos” (FURTADO, 2003), e a modernização das técnicas de publicação “permite ainda que os autores ignorem os canais habituais e ‘publiquem’ as suas obras via web” (FURTADO, 2003). É de facto o que acontece com a maior parte dos autores que não têm acesso às editoras de livros impressos: tornam-se autónomos, divulgam os seus trabalhos na rede e começam agora também a publicá-los em formato digital sem o auxílio de ninguém.

Perante este cenário, não creio que nos estejamos a aproximar do fim do livro impresso. Estamos sim, a assistir a uma modernização dos processos tradicionais, uma adaptação do impresso ao digital que tem vindo a ser definida como “remediação”, que consiste na representação de um media através de outro, ou seja, a transferência e transformação de conteúdos para os suportes dos novos media.

CAPITULO II: CONCEPÇÃO DO PROJETO

II.1 – Estado da Arte

É sabido que o mundo editorial é um meio muito restrito e na grande maioria dos casos, vedado ao cidadão comum e anónimo. Infelizmente, neste universo, o simples talento e mérito próprio por si só não bastam e um nome conhecido, uma recomendação ou uma carteira bem recheada são alguns critérios que podem conceder o tão desejado ingresso neste mundo. Conseguir que uma grande editora se interesse pelo trabalho de um autor desconhecido, e conseqüentemente se disponha a publicá-lo e publicitá-lo, é uma tarefa muito difícil. Considerando o atual clima económico, e o medo que estas grandes empresas editoriais têm de arriscar e apostar num mau investimento, esta tarefa passou de difícil a praticamente impossível.

Assim sendo, são poucas as alternativas que restam aos autores anónimos, para expor ou publicar o seu trabalho. É certo que em termos de visibilidade, a *web* abriu muitas portas e a blogosfera apresenta-se muitas vezes como uma via fácil e económica para dar a conhecer publicamente o trabalho destes aspirantes a escritores. O registo é gratuito, as ferramentas de publicação são simples e intuitivas, e tudo o que o utilizador tem que fazer depois de publicar os seus textos é divulgar o seu e *blog* e angariar seguidores de modo a conseguir alguma notoriedade. Esta divulgação passa muitas vezes pela visita do próprio autor a outros *blogs* dedicados à mesma temática, deixando comentários aos autores de outros trabalhos, convidá-los visitar o seu espaço e criar assim uma relação de reconhecimento recíproco. Também as redes sociais têm tido um papel importante na divulgação destes espaços, e são muitos os *bloggers* que optam por criar um perfil dedicado ao seu *blog* no *Facebook*¹⁵ ou no *Twitter*¹⁶, com o intuito de divulgarem o seu trabalho.

No caso de estes autores pretenderem ir mais longe e desejarem publicar as suas obras, felizmente têm aparecido ultimamente algumas pequenas editoras que funcionam apenas *online* tais como o Sítio do Livro¹⁷ e a Bubok¹⁸, e que oferecem serviços de

¹⁵ <http://www.facebook.com>

¹⁶ <http://www.twitter.com>

¹⁷ <http://www.sitiodolivro.pt>

¹⁸ <http://www.bubok.pt>

edição, revisão e publicação a preços relativamente acessíveis. Depois de publicados, estas obras são comercializadas na loja *online* da respetiva editora. Também a Leya lançou a plataforma Escrytos¹⁹, que permita a qualquer um de nós publicar o nosso trabalho em formato digital, colocando-o posteriormente à venda em *sites* como a Amazon²⁰. É um passo adiante, tendo em conta que são editoras relativamente recentes, e que nasceram focadas na necessidade destes autores anónimos e com poucos recursos e não nos lucros comerciais. Ainda assim, com exceção da Escrytos que publica gratuitamente (mas cobra pelos serviços de revisão e editoria), existe sempre um preço pela publicação do trabalho e atualmente, são poucas as pessoas comuns e trabalhadoras que se podem permitir esse luxo.

Durante a longa pesquisa que efetuei para a temática do meu trabalho de projeto, não encontrei nenhum *site* português dedicado inteiramente a uma comunidade de autores/leitores, que funcionasse exclusivamente como um grupo de interajuda, tendo como base a troca e partilha de ficheiros inteiramente gratuita. É certo que a blogosfera responde de certo modo à necessidade de dar a conhecer estes novos autores, mas é um meio um pouco dispersivo. Todos os utilizadores estão inseridos na blogosfera, mas cada um possui um espaço seu, sem haver um espaço que seja de todos. Das três editoras que mencionei anteriormente, apenas a Bubok possui um fórum de discussão, e mesmo assim um pouco orientado para os fins comerciais da editora uma vez que se discutem essencialmente os trabalhos publicados através da mesma. O Sítio dos Livros têm apenas um *blog* e a Escrytos não tem qualquer espaço dedicado à discussão.

Foi neste contexto que nasceu a ideia para o meu trabalho de projeto: criar um espaço comum para esta comunidade de novos escritores, para que estes possam partilhar o seu trabalho escrito e receber críticas e opiniões de outros utilizadores que façam parte desta comunidade. A vantagem deste sistema é que em vez de saltar de *blog* em *blog*, temos muitos trabalhos disponíveis num mesmo espaço, que podem ser discutidos por todos membros da comunidade no fórum do site.

O funcionamento do *site* é simples: depois de efetuar o seu registo na comunidade, o utilizador poderá fazer *upload* dos seus trabalhos, descarregar os seus textos preferidos e participar no fórum de discussão, caso contrário poderá apenas ver

¹⁹ <http://www.escrytos.com>

²⁰ <http://www.amazon.com>

uma breve sinopse de cada trabalho e visualizar os tópicos de discussão do fórum, sem poder responder aos mesmos. Poderá ainda classificar os trabalhos como seus “favoritos”, ficando esta informação registada no seu perfil de utilizador para que os outros membros possam ver as suas preferências e recomendações.

A comunidade assenta na base da partilha gratuita de trabalhos e troca de opiniões construtivas sobre os mesmos, mas ainda assim, haverá um retorno para os membros da comunidade *Bookerz*. Será oferecida aos autores dos três trabalhos mais populares do mês a possibilidade de os publicarem em formato digital, gratuitamente. No final de cada ano, será verificado quais os três autores com mais textos classificados como favoritos pelos membros da comunidade e divulgaremos o seu trabalho a várias editoras, tentando despertar o seu interesse e abrir portas para uma via profissional. Estas gratificações, para além de serem uma tentativa de dar visibilidade àqueles que de outro modo dificilmente a teriam, têm também como objetivo estimular a interação dos membros da comunidade apelando à participação ativa dos mesmos.

Serão também oferecidos aos utilizadores serviços de edição, revisão e tradução dos seus trabalhos, caso necessitem e sem qualquer custo.

II.2 – Pesquisa e Estratégia

Como em todos os projetos, sejam eles teóricos ou práticos, é fundamental realizar uma pesquisa exaustiva para delinear a melhor estratégia de desenvolvimento, indo ao encontro dos destinatários do nosso trabalho, neste caso os futuros utilizadores da comunidade *Bookerz*. Por norma, quando um *site* é projetado, esta pesquisa é feita junto do cliente, nomeadamente os critérios de design e as funcionalidades que são pretendidas, de acordo com o público para o qual se destina o produto final. Tratando-se se um projeto académico, tentei propor todos os cenários de utilização possíveis, definir qual é o público-alvo, quais os instrumentos que os utilizadores usam para aceder à internet e com que objetivo acedem ao *site*.

II.3 – Público-alvo e Perfis de Utilizadores

Poderia dizer que o *Bookerz* se destina fundamentalmente a potenciais escritores, mas o certo é que dentro dos potenciais escritores, o leque é muito vasto.

Desde o professor catedrático até à mais comum das donas de casa, passando por várias faixas etárias e classes sociais, qualquer pessoa pode escrever as suas histórias e querer partilhá-las com um grupo igualmente amplo de leitores, tornando muito vasto o público-alvo do *site*. Não seria proveitoso focar-me apenas num grupo em particular uma vez que as possibilidades de acesso dos utilizadores não são comuns a todos. É por isso necessários pensar em todos os cenários de utilização e em também em vários dispositivos de acesso, partindo do princípio que há a possibilidade de o *site* ser consultado por todo o tipo de indivíduos, pertencentes às mais variadas classes sociais e económicas.

Para facilitar a identificação destes elementos foi elaborada uma tabela de perfis de utilizadores e cenários de utilização²¹.

Perfil	Utilização	Equipamento	Browser
Estudante	Muito elevada	PC/ <i>smartphone</i>	IE/ Firefox/
Editora	Elevada	PC/ <i>tablet</i> / <i>smartphone</i>	IE/ Firefox/ Safari
Professor	Elevada	PC/ <i>tablet</i> / <i>smartphone</i>	IE/ Firefox/ Safari
Desempregado	Média	PC	IE/ Firefox

Figura 1- Tabela de Perfis de Utilizadores

II.4 – Sites de Referência

Depois da recolha de informação acerca do público-alvo da comunidade *Bookerz*, é muito importante fazer uma pesquisa geral na *web* para compreender que tipo de projetos semelhantes já foram desenvolvidos, sejam eles projetos nacionais ou não. Esta pesquisa prende-se com a necessidade de ter algumas diretrizes acerca do

²¹ Anexo 1: Tabela completa com os perfis de utilizadores e cenários de utilização.

funcionamento deste tipo de *site*, e do que o público espera de uma comunidade virtual. É inevitável também, que durante esta pesquisa encontremos alguns *sites* que nos inspirem não pela sua funcionalidade, mas sim pela sua imagem e design. Assim sendo, foi elaborada uma tabela de “*sites* de referência” a fim de analisar os sites que considere serem uma referência a nível de estrutura, imagem e experiência interativa dos utilizadores, classificando estes aspetos de 1 a 4.

<i>Site</i>	Imagem e <i>Design</i>	Conteúdos	Interatividade
www.writerscafe.org	● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ●
figment.com	● ● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ●
www.escrevaseulivro.com.br	● ● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ●
www.recantodasletras.com.br	● ●	● ● ●	● ● ●

Figura 2- Tabela de Sites de Referência

II.5 – Arquitetura de Informação

Chegada a este ponto do projeto, comecei a pensar no planeamento do *layout* do *Bookerz*. Dei início ao desenvolvimento do *design* lógico, orientando a disposição dos conteúdos no *site*, para melhor compreender e visualizar a organização do mesmo. Neste ponto, elaborei também o diagrama conceptual e o organograma²² do *site* para me ajudar a conceber as ligações e encadeamento das diversas páginas do site.

²² Anexo 2: Organograma e Diagrama Conceptual

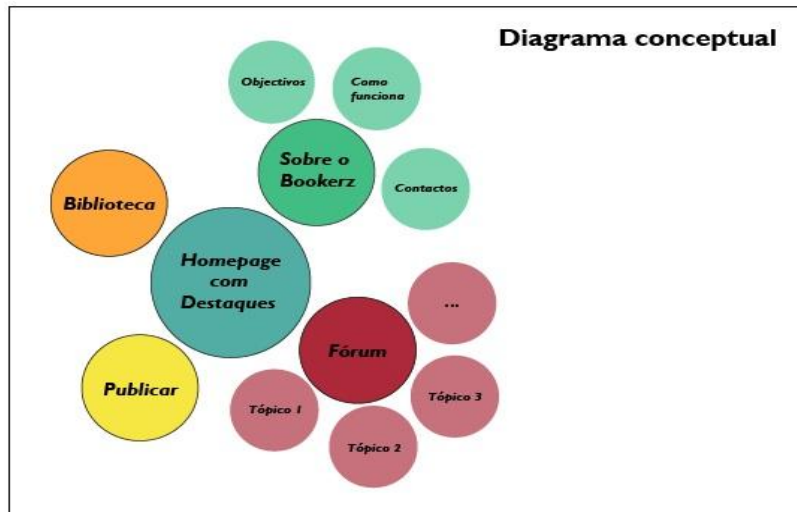


Figura 3- Diagrama conceptual

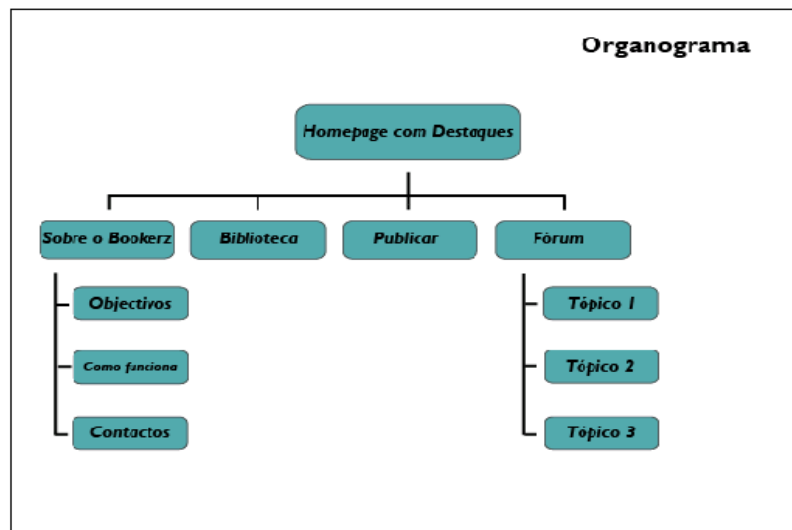


Figura 4- Organograma do site

Estas imagens mostram-nos que a navegação do *site* é feita apenas a um nível, apesar de o utilizador poder optar por diferentes itinerários. Na *homepage* do *site*, o utilizador visualiza os “Destaques” da semana escolhidos pelo administrador, sejam eles eventos culturais a acontecer brevemente, referências aos últimos textos submetidos pelos utilizadores, passatempos e concursos. A barra de navegação sempre presente em todas as páginas, permite aos usuários navegar para as outras categorias do *site*: a “Biblioteca” onde encontra uma lista dos ficheiros que constam na base de dados, a secção “Publicar” que disponibiliza informações acerca de como conseguir publicar um

e-book através do *Bookerz*, o “Fórum” onde se desenrolam as discussões dos diferentes tópicos submetidos pelos utilizadores registados, e por fim, a categoria “Sobre o *Bookerz*” reservada às informações sobre o *site* e os respetivos contatos.

CAPITULO III: METODOLOGIA E DESENVOLVIMENTO PRÁTICO

III.1- *Design* Lógico

Terminada a fase de organização das páginas e conteúdos, comecei a dedicar-me ao *design* lógico²³ do site, para melhor perceber a distribuição dos conteúdos pelas respetivas páginas. Este passo é fundamental para o desenvolvimento de qualquer *site* pois ajuda-nos a perceber em quantas secções é necessário dividir a página. Para elaborar estes esboços utilizei também o programa *Adobe Illustrator*, o mesmo utilizado na conceção do logótipo.

Analisando atentamente os esquemas de *design* lógico, é possível ver que as páginas são compostas por três áreas de destaque: o cabeçalho, no qual se inclui a área de login e a barra de navegação; a coluna da esquerda, destinada aos destaques de eventos; e a coluna da direita, onde são visualizados todos os conteúdos selecionados pelo utilizador.

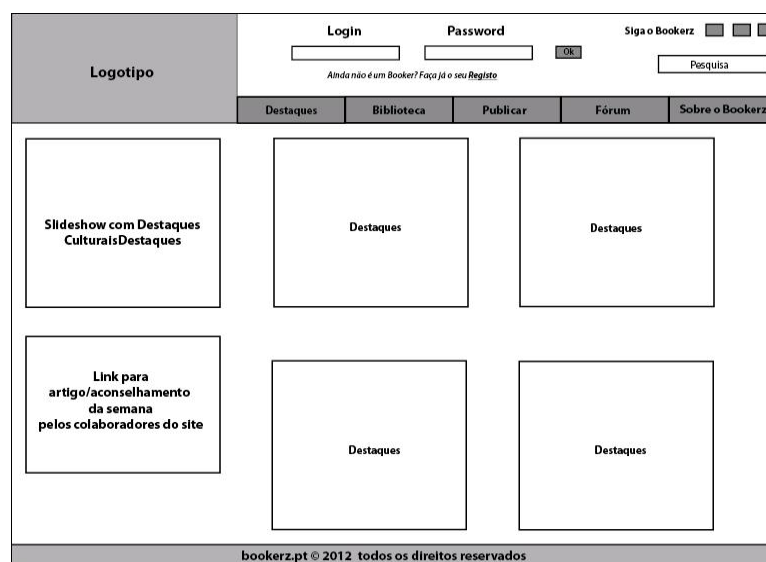


Figura 5 - *Design* lógico da página de entrada

²³ Anexo 3: Lista completa de figuras que ilustram a conceção do *design* lógico.

III.2 - Cores, tipos de letra e logótipo

Tal como referi anteriormente, o meu objetivo era tornar a imagem do site o mais apelativa possível, a fim de despertar o interesse dos possíveis visitantes e futuros usuários. Assim sendo, queria um *design* que fosse simultaneamente simples e divertido mas sem excessos. Após várias combinações e jogos de cores, optei então pelo azul, o laranja, o amarelo e o branco²⁴.

A cor que mais se destaca é sem dúvida o azul, que foi utilizado em dois tons distintos, um mais escuro e sóbrio para o cabeçalho de modo a dar algum destaque à parte superior do *site*, cujo código hexadecimal²⁵ é #00778d, e um azul um pouco mais claro com o código #80B9C6, para a zona central da página onde se concentra todo o conteúdo. Esta última tonalidade de azul foi escolhida de modo a ser compatível, a nível de contraste, com o preto e o branco, de modo a ter a opção de duas cores para o conteúdo escrito do *site*. Se assim não fosse, a leitura tornar-se difícil e forçada para o utilizador, o que não é de modo algum pretendido. O conteúdo das categorias “Biblioteca” e “Fórum” contém tabelas que facilitam a disposição dos itens expostos, pelo que foi necessários destacá-las discretamente. Assim sendo, mantive-me na paleta dos azuis com outros dois tons, nomeadamente o #578B95 e #9ED8E3, que derivam da tonalidade escolhida para o fundo. O azul é, no geral, uma cor elegante e por pertencer à categoria das cores frias, confere alguma sobriedade ao *site*.

Para os botões da barra de navegação, pretendia algo que contrastasse com ambos os tons de azul para acrescentar alguma energia e calor à imagem do *site*. De acordo com a roda cromática, escolha deste contraste teria de recair em cores que fossem complementares ao azul, nomeadamente amarelos e laranjas, e inicialmente houve algum receio que o jogo de cores não funcionasse como esperava.

²⁴ Anexo 4: Lista de cores utilizadas.

²⁵ O sistema de cores hexadecimais usa números de 0 a 9 e letras de A a F, em combinação de seis dígitos, começando pelo símbolo "#". As diversas combinações representam as cores do sistema de luz, vermelho, verde e azul, mais conhecido por sistema RGB.

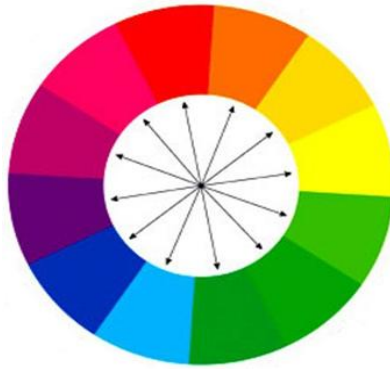


Figura 6- Roda cromática

Dispuse-me assim a experimentar várias tonalidades destas duas cores e curiosamente o resultado não me desiluiu. Escolhi por um laranja intermédio com o código # fe9001 e um amarelo clássico com o código #ffff00, e tentei combiná-los quer no logótipo quer nos botões de navegação. Na produção destes últimos, optei por dar à cor central (amarelo quando a categoria não está selecionada e laranja quando ocorre o efeito de *hover* e quando a categoria está selecionada), um leve efeito esfumado para que o contraste fosse mais suave e gradual, ao mesmo tempo que confere um certo interesse visual à barra de navegação.

Para o texto dos conteúdos, mantive-me no tradicional preto, #000000, sendo que a meu ver, funciona bem com a tonalidade de azul que escolhi para o fundo. Caso se trate de um *link*, as cores mantêm-se nos tons de laranja e amarelo referidos anteriormente, uma vez que não quis aumentar o leque de cores e correr o risco de transformar a imagem do *site* numa aguarela incoerente.

Em relação aos tipos de letra, para o corpo do texto escolhi a fonte *Arial*, *Helvetica*, *sans-serif*, visto que esta é uma das fontes de eleição na web, de fácil leitura, esteticamente muito agradável e sem *serifas*, tal como me foi sempre aconselhado em todos os projetos desenvolvidos na durante a componente lectiva. De notar, que a escolha de algumas fontes mais rebuscadas pode nem sempre ser a mais adequada, pois hoje em dia o leque de equipamentos disponíveis é muito vasto e nem todos têm as mesmas fontes carregadas.

No cabeçalho, fui fiel às fontes que escolhi para elaborar o logótipo, uma vez que manter toda a página com a mesma fonte seria algo monótono, para além de não destacar nem enriquecer a área de login. As eleitas foram a *Segoe Print*, que escolhi

com a intenção de conferir algum movimento e emoção à página, e a *Trebuchet MS* para ser fiel ao padrão sóbrio e moderno do qual faz parte também a *Arial*.

O logótipo do *site*, foi a minha primeira preocupação logo no início do desenvolvimento prático do projeto. Apesar de os professores nos terem introduzido ao *Adobe Photoshop* nos seminários de Atelier de Artes Digitais e Práticas Web, não foram muitas as ocasiões para aprofundar as potencialidades desta ferramenta tão poderosa. Não vindo eu de uma licenciatura desta área, tive bastante receio de não conseguir elaborar um bom logótipo para o *Bookerz*. No entanto, recorrendo a um outro programa, nomeadamente o *Adobe Illustrator* que se revelou bastante intuitivo, consegui chegar a um resultado que me satisfez bastante. Criei também várias derivações do mesmo para perceber qual o que melhor se adaptava às cores do *site*²⁶.



Figura 7- Logótipo final

Pensei bastante no significado que queria transmitir através do logótipo. Queria que mostrasse ao público a literatura e a tecnologia unidas como aliadas e não como antagonistas, pois ainda é frequente associar a literatura ao papel e a tecnologia digital ao inimigo que dia após dia destrói um pouco da tradição escrita. Simbolizar a literatura não foi difícil, a escolha mais lógica foi um livro, neste caso aberto, convidando à leitura. Para simbolizar a tecnologia, foi necessário pensar um pouco mais, pois apesar de a escolha parecer muito vasta entre tantos ícones simbólicos, poucos se adequavam ao que queria transmitir. Voltei então atrás no tempo, e lembrei-me de quando na escola os professores começaram a pedir-nos para gravarmos os nossos trabalhos em CD's. Bem sei que antes destes já existiam as famosas disquetes, mas para mim o ponto de

²⁶ Anexo 5: Lista de possíveis logótipos elaborados.

viragem foram os CD's, e foi esse elemento que quis incluir no logótipo. Optei por utilizar apenas o contorno, levemente sombreado, acompanhando o movimento da palavra “Bookerz” e ajustando o furo ao ponto do “i” da palavra “comunidade”, de modo a obter algum efeito visual. Destaquei o ponto do “i” como referência ao “dot” que usamos todos os dias quando escrevemos domínios na barra do nosso *browser*. A junção de todos estes elementos afigurasse-me bastante agradável, e dados os meus parcos conhecimentos de *design*, confesso-me bastante contente com o resultado.

III.3 – O BACKOFFICE

O *Bookerz* é gerido em parte, através de um *BackOffice* onde é inserida a informação escrita que está disponível ao utilizador e o acesso apenas pode ser feito mediante o login e a palavra-passe de administrador. O *BackOffice* gere apenas o conteúdo escrito porque as duas secções principais, o Fórum e a Biblioteca, são geridos através da base de dados que suporta o *Bookerz* e onde está contida toda a informação relativa aos perfis de utilizadores, ficheiros submetidos e também as questões e respostas do fórum.



Nome	Criado	Descarregar	Adicionar Favorito
Felizmente Há Luar.pdf	2013-01-29 00:45:02	Download	
Frei Luis de Sousa.pdf	2013-01-29 00:45:20	Download	
Virtual Community.pdf	2013-01-29 00:46:05	Download	
andreia.pdf	2013-02-01 01:23:48	Download	

Figura 8 - BackOffice

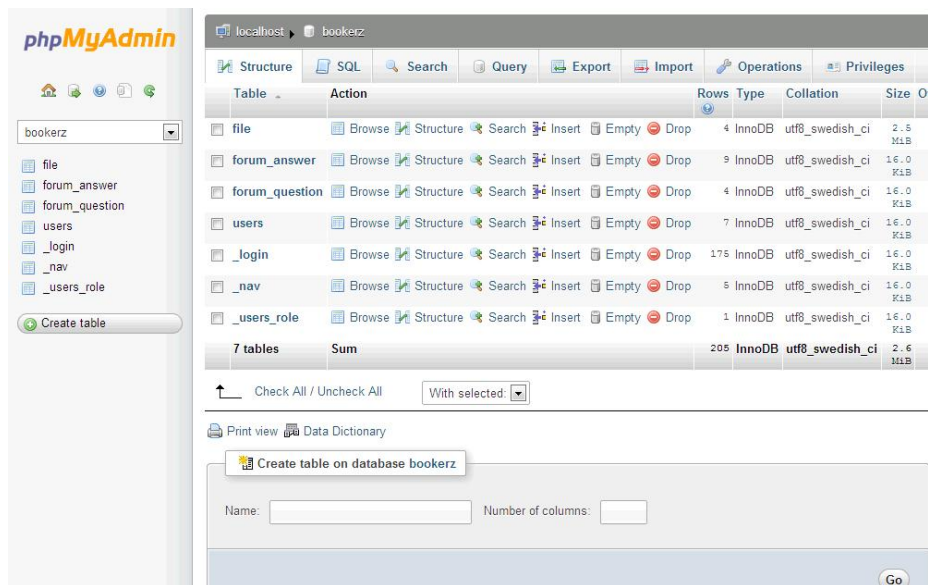


Figura 9 - Base de dados

Assim, estando estas informações contidas da base de dados, qualquer modificação que seja necessária será feita diretamente no phpMyAdmin, aplicação que administra a base de dados e através do qual pode criar e modificar as tabelas que contém os dados submetidos pelos utilizadores.

Optei por construir um *backoffice* de raiz tal como foi feito em todos os projetos desenvolvidos ao longo do ano lectivo, uma vez que recorrer a plataformas como o *Wordpress*²⁷ ou o *Joomla*²⁸, com as quais não estou familiarizada, me obrigaria a passar por um novo período de aprendizagem e limitaria a aplicação das técnicas que aprendi no decorrer do mestrado.

III.4 - USABILIDADE

O interesse dos utilizadores num *site*, aumenta ou diminui de acordo com a facilidade com que consegue navegar na página, e também com as dificuldades que encontra durante este processo. Quanto mais intuitiva e direta for a navegação, maior é a possibilidade de despertar o interesse do utilizador e levá-lo a querer esmiuçar o *site*, o que dificilmente acontecerá se a navegação for confusa e rebuscada. Assim sendo, o conceito de usabilidade prende-se com a tentativa de simplificar e rentabilizar ao máximo a experiência interativa do utilizador, que é um aspeto da maior importância quando desenvolvemos um produto para a *web*.

²⁷ <http://pt.wordpress.org/>

²⁸ <http://www.joomla.org/>

Em 1994, Jakob Nielsen desenvolveu o estudo *Nielsen's Usability Heuristics*²⁹, no qual apresentou dez princípios básicos a ter em conta para melhor responder às necessidades dos utilizadores:

- **Perceção do estado do sistema:** dar aos utilizadores feedback oportuno acerca do estado do sistema;
- **Correspondência entre o sistema e o mundo real:** usar, linguagem, conceitos e termos que façam parte do mundo do utilizador, que lhe sejam familiares e de fácil compreensão;
- **Controlo e liberdade de utilização:** a interação do utilizador com a página deve ser fácil, confortável e intuitiva;
- **Consistência e padrões:** todos os elementos que fazem parte do *layout* do *site*, tais como cores, ícones e menus, devem obedecer a um padrão e manter a consistência ao longo da utilização do *site*.
- **Prevenção de Erros:** oferecer aos utilizadores a possibilidade de desfazerem ou corrigirem as ações, como a submissão de formulários, evitando assim erros difíceis de corrigir posteriormente;
- **Aprendizagem em vez de memória curta:** reduzir a carga de memória curta dos utilizadores, apresentando ícones, ações e opções familiares.
- **Um produto para inexperientes e especialistas:** a utilização do site deve estar ao alcance quer dos novatos, quer dos utilizadores mais experientes;
- **Estética e design minimalista:** Pelo KISS- acrónimo de Keep It Simple, Stupid³⁰. Evitar informação desnecessária, redundante e manter o *design* simples e compreensível;
- **Ajudar os utilizadores a reconhecer e corrigir os erros:** apresentar mensagens de erro que informem os utilizadores acerca de como proceder para ultrapassar um erro. Evitar códigos enigmáticos fora da compreensão do utilizador;
- **Ajuda e Documentação:** existe sempre a possibilidade de um utilizador precisar de ajuda. Nesses casos, deve ser fornecida documentação de ajuda e

²⁹ Tradução livre: Heurísticas de usabilidade de Nielsen. Disponível em: <http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

³⁰ Tradução livre: Mantém-no simples, estúpido.

suporte e as instruções de procedimento, que sejam fáceis de localizar, perceber e seguir.

Estas diretrizes ditadas por Nielsen no início dos anos 90 serviram de base a todas as outras que se seguiram nos anos posteriores e por isso, tentei que o *Bookerz* seguisse se não todas, pelo menos a maioria delas para que o site respondesse a todas as necessidades dos utilizadores.

III.5 – PROGRAMAÇÃO E RECURSOS

Para o desenvolvimento do *Bookerz*, recorri às técnicas e linguagens de programação que aprendi ao longo da componente letiva do mestrado, mais concretamente nos seminários de Práticas Web I e II.

Para estabelecer o *layout* do site, trabalhei essencialmente em HTML e CSS³¹, recorrendo também a imagens que foram trabalhadas no *Adobe Photoshop CS3* e no caso do logótipo, no *Adobe Illustrator CS3*. Nesta fase limitei-me a desenvolver a estrutura que tinha previamente estabelecido quando elaborei o *design* lógico, ou seja, defini as medidas, delimito espaços e estilizei a imagem do *site* através das cores e imagens. Esta fase serviu-me também para fazer alguns testes em relação à estética, pois como muitas vezes acontece, por vezes idealizamos uma imagem que na prática não funciona como tínhamos pensado e necessitamos de fazer alguns ajustes. O resultado foi um *site* com uma imagem alegre e bastante colorido, mas simples no seu todo³².

Terminada esta fase, passei para a programação mais trabalhosa e complexa para assegurar as funcionalidades do *site*. Para este efeito, recorri à linguagem PHP que me permitiu chamar à página todos os seus elementos, e também para associar o *site* à base de dados MySQL que aloja parte dos seus componentes através das queries³³. Dediquei-me então a escrever e organizar o código para chamar os conteúdos às respetivas páginas, tarefa que não foi fácil e na qual me deparei com muitas dificuldades mas que felizmente consegui concluir.

Para levar a cabo o meu trabalho, e para além dos *softwares* de edição de imagem da Adobe que já mencionei anteriormente, recorri ao *Adobe Dreamweaver CS3*

³¹ Cascading Style Sheets

³² Anexo 6: Screenshots da arte final

³³ Query - Comando de execução de instruções para a base de dados.

para criar e editar todo o código, uma vez que já estava familiarizada com o mesmo devido às aulas de Práticas Web. Para ler o código instalei no meu computador o WAMPServer, e com ele o Apache 2.2.22, o MySQL 5.5.24 e o phpMyAdmin 3.4.10.1 que me serviram para alojar localmente o meu *site*.

CONCLUSÃO E DESENVOLVIMENTOS FUTUROS

Para realizar este projeto foi-me necessário fazer uma longa pesquisa acerca da literatura na era digital e dos investimentos que são feitos neste setor, em Portugal. Pude verificar que já estão a ser dados alguns passos importantes nesta área, com a criação de algumas editoras voltadas para a edição digital, mas tudo se desenrola ainda lentamente. Penso que o ritmo deste processo se deve em parte ao facto dos *tablets* e os leitores de livros digitais como o Kindle da Amazon, ou o Kobo, lançado há pouco tempo pela Fnac, são uma realidade relativamente recente em Portugal. São aparelhos que sem dúvida facilitam a leitura dos *e-books*, apesar de não serem indispensáveis, uma vez que os mesmos podem ser lidos também num computador normal. De mais a mais, apesar de existirem preços para todos os bolsos, dada a atual situação económica, nem todos têm a possibilidade de investir nestes suportes e isso talvez condicione de certo modo a procura de *e-books*.

Pude concluir também, e com grande pena, que o meio editorial continua muito restrito e principalmente agora, menos recetivo a novos talentos, que em alternativa se dedicam a expor os seus trabalhos na rede, principalmente em *blogs*. Infelizmente, não encontrei nenhuma associação literária, grupo ou comunidade que promovesse um espaço para estes autores com talento mas sem nome e muitas vezes também sem carteira para se autopromoverem e foi desta lacuna que nasceu o meu trabalho. Apesar de ser um projeto no âmbito académico, gostaria muito de vir a ter a oportunidade de o desenvolver profissionalmente, talvez com a colaboração de algumas editoras interessadas em descobrir sangue novo no ramo literário.

Todo este projeto foi para mim um enorme desafio, desde a conceção até ao desenvolvimento prático, pois nenhum dos projetos desenvolvidos nos seminários teve para mim este grau de dificuldade, de mais a mais, trabalhando sempre em grupo. Deparei-me com várias dificuldades principalmente ao nível da programação em PHP ao nível do fórum de discussão, dos perfis de utilizadores e do *BackOffice*, pois mais uma vez, em nenhum dos projetos de seminários foi necessário criar um fórum. Era para mim, matéria desconhecida, sendo que vim para este mestrado sem conhecimentos prévios de programação e ao conseguir levar este trabalho a bom porto, sinto que termino esta etapa com muito mais conhecimento, com menos limitações e por isso,

mais rica. Devo admitir que ao longo do meu percurso académico, sempre considerei as fases de conceção dos trabalhos as mais fáceis e talvez por isso tenha desvalorizado um pouco a sua importância. Este projeto fez-me entender, talvez pelo facto de ser o trabalho mais importante que desenvolvi até hoje, que ao contrário do que pensava, a projeção do produto final é tão ou mais difícil que o desenvolvimento do mesmo, e sendo eu uma pessoa que sempre preferiu trabalhar sozinha, fez-me também dar um valor renovado ao trabalho de grupo, que principalmente no setor da *web*, é fundamental.

O *Bookerz* não é de modo algum um projeto acabado. Espero que venha a ser muito mais do que o exposto neste trabalho, mas para isso será necessário aprofundar os conhecimentos que me foram transmitidos e adquirir outros novos, pois a *web* é um mundo em constante mutação. Como referi anteriormente, espero vir a ter a oportunidade de desenvolver o projeto a um outro nível contando com a colaboração de outros interessados, acrescentar funcionalidades e melhorar as existentes. No caso de ser bem-sucedido gostaria também que o *Bookerz* passasse a ter também uma aplicação para *smartphones* em que os utilizadores tenham acesso ao seu perfil e aos últimos textos submetidos, de modo a transformá-lo numa comunidade sempre em linha.

Por ora, considero-me satisfeita com os frutos do meu trabalho pois apesar de ser um projeto aparentemente simples, exigiu muito de mim e nele investi todos os meus conhecimentos e esforço.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASTELLS, M. 2001. *La Galaxia Internet*, Barcelona, Areté

FEENBERG, A. 2004. *Virtual Community: no 'killer' implication*. Sage

FURTADO, J.A. 2003. *O Pixel e o Papel*. Ciberscópico. Disponível em: http://www.ciberscopio.net/artigos/tema3/cdif_05_1.html [Consultado a 24 de Março de 2013]

JENSEN, J. 'Interactivity' *Tracking a New Concept in Media and Communication Studies*. Disponível em: http://www.nordicom.gu.se/common/publ_pdf/38_jensen.pdf [Consultado a 24 de Outubro de 2012]

KOLLOCK, P. et al. 1999. *Communities in Cyberspace*. London. Routledge. Disponível em: <http://www.connectedaction.net/wp-content/uploads/2009/05/2001-kollock-and-smith-introduction-to-communities-in-cyberspace.htm> [Consultado a 10 de Janeiro de 2013]

LÉVY, P. 2000. *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio* Disponível em: <http://www.minipimer.tv/txt/20110120/Inteligencia-Colectiva-Pierre-Levy.pdf> [Consultado a 11 de Novembro de 2012]

LÉVY, P. 1998. *O que é o virtual*. Disponível em: http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/arq_interface/6a_aula/o_que_e_o_virtual_-_levy.pdf [Consultado a 28 de Novembro de 2012]

LICKLIDER, J. et al. 1968. *The Computer as a Communication Device*. Science and Technology

NIELSEN, J. 1995. *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Disponível em: <http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/> [Consultado a 3 de Fevereiro de 2012]

O'REILLY, T. 2007. *What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, Communications & Strategies. Disponível em: http://mpira.ub.uni-muenchen.de/4580/1/MPRA_paper_4580.pdf [Consultado a 15 de Fevereiro de 2013]

PRIMO, A. 2007. *O aspecto relacional das interações na Web 2.0*. Disponível em: <http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/web2.pdf> [Consultado a 2 de Dezembro de 2012]

REIS, M. 2009. *A internet como ferramenta de divulgação na literatura recifense*
Disponível em: http://www.epepe.com.br/epepe2011/posteres/eixo_6/a_internet.pdf
[Consultado a 30 de Outubro de 2012]

RHEINGOLD, H. 1993. *The Virtual Communities: Homesteading on the Electronic Frontier*. Disponível em: <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html> [Consultado a 3 de Novembro de 2012]

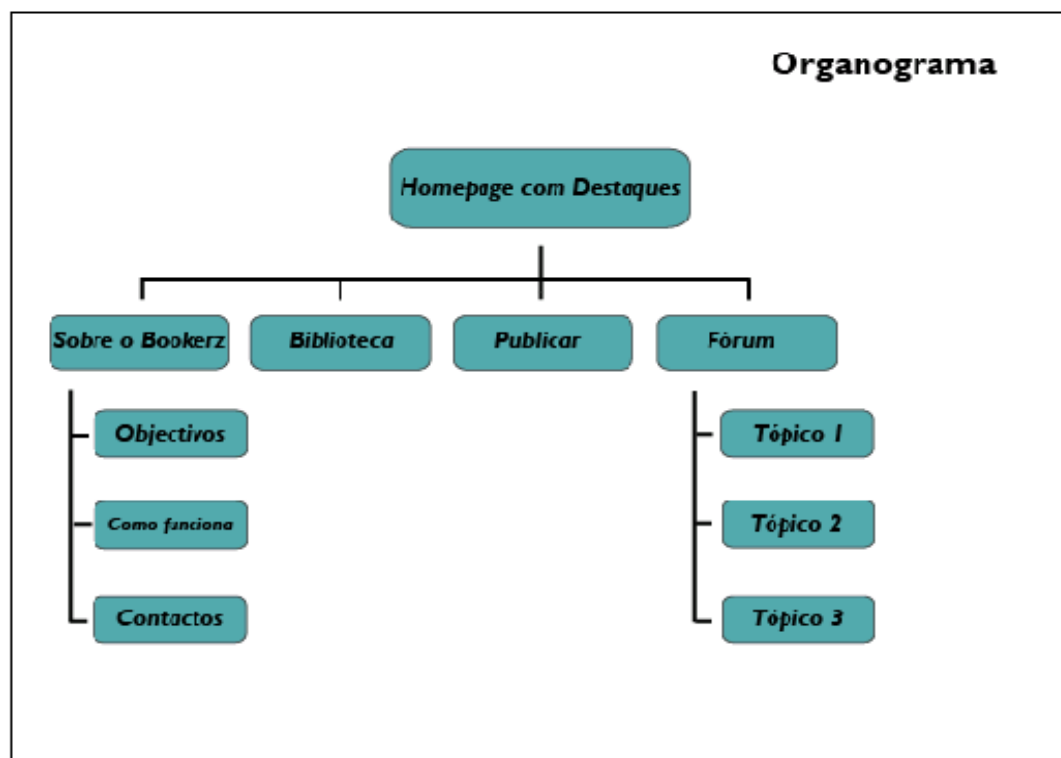
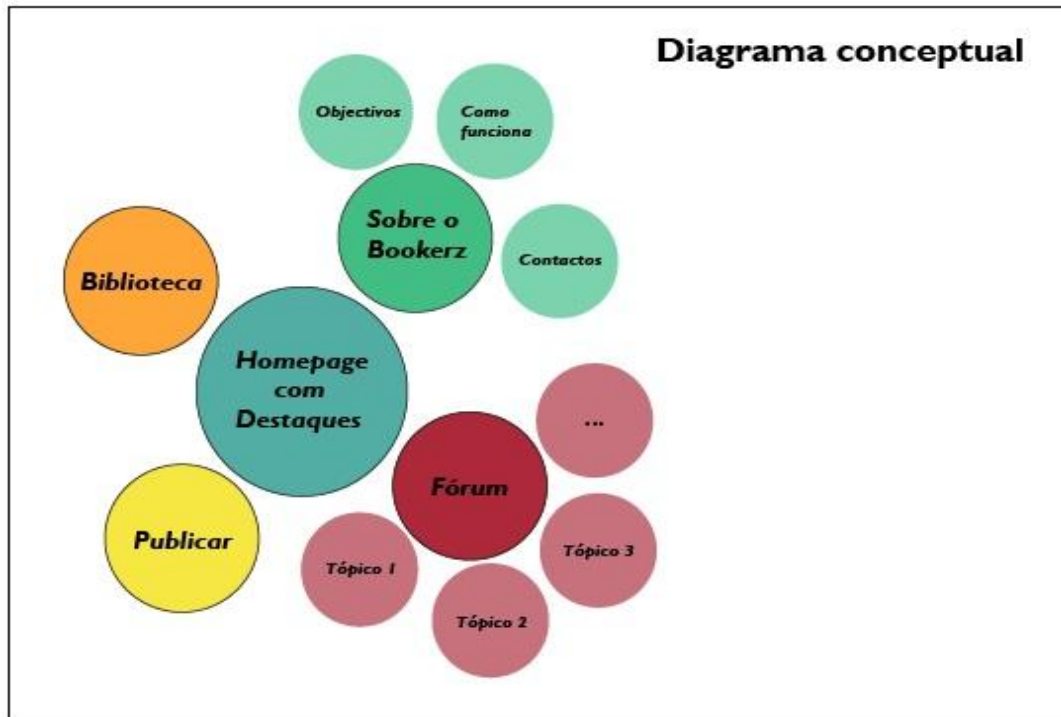
ANEXO 1

PERFIS DE UTILIZADORES E CENÁRIOS DE UTILIZAÇÃO

Perfis de Utilizadores	Condições de Acesso	Cenários de Utilização
Nome: João Idade: 22 anos Profissão: Estudante Localização: Coimbra	Utilização da internet: Muito elevado Equipamento: computador portátil / <i>smartphone</i>	Publicar alguns dos textos que escreveu no âmbito de matérias literárias do seu curso; Solicitar conselhos aos administradores a fim de melhorar a sua escrita;
Nome: Júlia Idade: 38 anos Profissão: Editora Localização: Lisboa	Utilização da internet: Muito elevado Equipamento: computador portátil / <i>tablet/ smartphone</i>	Ler alguns dos textos submetidos pelos utilizadores, para uma eventual publicação dos mesmos;
Nome: Isabel Idade: 43 anos Profissão: Desempregada Localização: Santarém	Utilização da internet: Médio Equipamento: computador portátil	Publicar um breve romance que escreveu nas horas vagas, na tentativa de despertar o interesse de uma editora participante e consequentemente publicá-lo;
Nome: Henrique Idade: 47 anos Profissão: Professor do Ensino Secundário Localização: Portalegre	Utilização da internet: Elevado Equipamento: computador portátil / computador da escola/ <i>tablet/ smartphone</i>	Publicar algum texto que escreveu ao longo do exercício da sua profissão; Submeter alguns trabalhos dos seus alunos para apreciação da comunidade; Dar a sua opinião sobre as publicações existentes;

ANEXO 2

ORGANOGRAMA E DIAGRAMA CONCEPTUAL

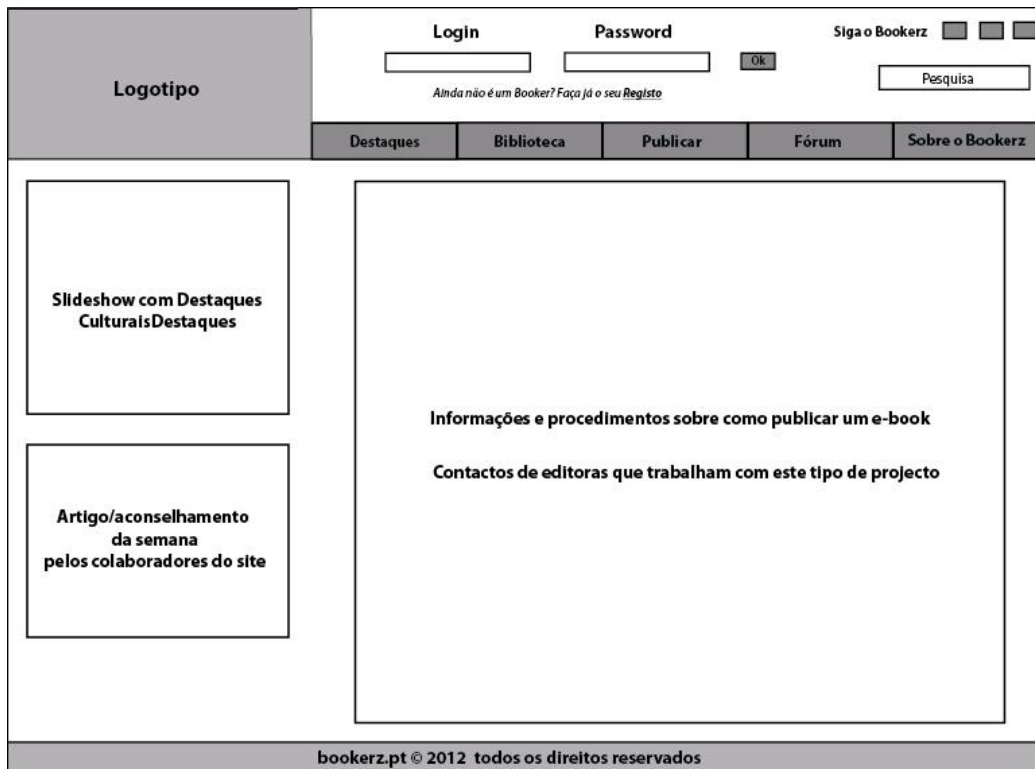
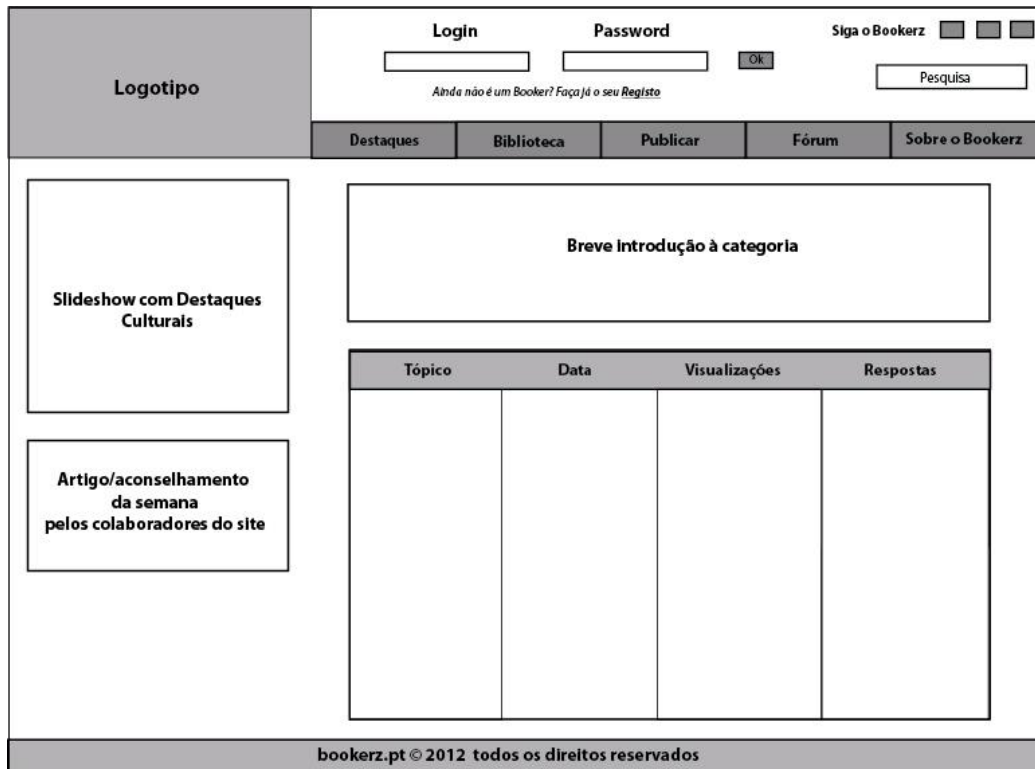


ANEXO 3

DESIGN LÓGICO

Logotipo	Login <input type="text"/>	Password <input type="text"/>	Siga o Bookerz <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
	<input type="button" value="Ok"/>		<input type="text" value="Pesquisa"/>		
<i>Ainda não é um Booker? Faça já o seu Registo</i>					
	Destaques	Biblioteca	Publicar	Fórum	Sobre o Bookerz
Slideshow com Destaques Culturais	Destaques			Destaques	
Link para artigo/aconselhamento da semana pelos colaboradores do site	Destaques			Destaques	
bookerz.pt © 2012 todos os direitos reservados					

Logotipo	Login <input type="text"/>	Password <input type="text"/>	Siga o Bookerz <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>								
	<input type="button" value="Ok"/>		<input type="text" value="Pesquisa"/>								
<i>Ainda não é um Booker? Faça já o seu Registo</i>											
	Destaques	Biblioteca	Publicar	Fórum	Sobre o Bookerz						
Slideshow com Destaques Culturais	Breve introdução à categoria										
Artigo/aconselhamento da semana pelos colaboradores do site	<table border="1"><thead><tr><th>Ficheiro</th><th>Data</th><th>Download</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>					Ficheiro	Data	Download			
	Ficheiro	Data	Download								
bookerz.pt © 2012 todos os direitos reservados											



Logotipo	Login <input type="text"/>	Password <input type="text"/>	<input type="button" value="Ok"/>	Siga o Bookerz <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	<i>Ainda não é um Booker? Faça já o seu Registo</i>		<input type="text" value="Pesquisa"/>		
Destaques		Biblioteca	Publicar	Fórum	Sobre o Bookerz
Slideshow com Destaques CulturalsDestaques		Informações e procedimentos sobre como publicar um e-book Contactos de editoras que trabalham com este tipo de projecto			
Artigo/aconselhamento da semana pelos colaboradores do site					
bookerz.pt © 2012 todos os direitos reservados					

ANEXO 4
CORES UTILIZADAS



#00778d



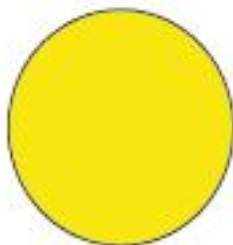
#80B9C



#578B9



fe9001



#FFFF00

ANEXO 5

POSSÍVEIS LOGÓTIPOS CRIADOS



ANEXO 6

SCREENSHOTS DA ARTE FINAL

The screenshot shows the home page of the Bookerz comunidade website. At the top left is the logo with the text "Bookerz comunidade". To the right are login fields for "Username:" and "Password:" with an "Iniciar" button. Further right are social media icons for Twitter, Facebook, and RSS, and the text "Siga o Bookerz". A search bar labeled "Pesquisa" is also present. Below the login fields is a navigation menu with buttons for "Destaques", "Biblioteca", "Publicar", "Fórum", and "Sobre o Bookerz". A banner for the "82ª FEIRA DO LIVRO DE LISBOA 2012" is displayed, mentioning "Parque Eduardo VII". A main text block reads: "Ninguém sabe tudo e todos sabemos algo. Junte-se a esta comunidade e partilhe os seus textos com outros autores que querem dar a conhecer o seu trabalho. No Bookerz aprendemos em conjunto e trabalhamos para divulgar novos talentos no mundo editorial. Faça já o seu registo e comece hoje mesmo a publicar o seu trabalho." Below this is a table of uploaded files:

Nome do ficheiro	Data	Resumo
Felizmente Há Luar.pdf	2013-01-29 00:45:02	Resumo
Frei Luis de Sousa.pdf	2013-01-29 00:45:20	Resumo
Virtual Community.pdf	2013-01-29 00:46:05	Resumo
andreiia.pdf	2013-02-01 01:23:48	Resumo

At the bottom, it says "bookerz.pt © 2013 todos os direitos reservados".

The screenshot shows the user profile page for "Andrea". At the top left is the logo "Bookerz comunidade". To the right, it says "Bemvindo Andrea" and "Siga o Bookerz" with social media icons. A search bar labeled "Pesquisa" is also present. Below the header is a navigation menu with buttons for "Destaques", "Biblioteca", "Publicar", "Fórum", and "Sobre o Bookerz". The profile section "O seu perfil:" lists: "Nome: Andrea", "Data: 14 de Março 1987", and "Ocupação: Estudante". A main text block reads: "Ninguém sabe tudo e todos sabemos algo. Junte-se a esta comunidade e partilhe os seus textos com outros autores que querem dar a conhecer o seu trabalho. No Bookerz aprendemos em conjunto e trabalhamos para divulgar novos talentos no mundo editorial. Faça já o seu registo e comece hoje mesmo a publicar o seu trabalho." Below this is a table of uploaded files:

Nome	Criado	Descarregar	Adicionar Favorito
Felizmente Há Luar.pdf	2013-01-29 00:45:02	Download	
Frei Luis de Sousa.pdf	2013-01-29 00:45:20	Download	
Virtual Community.pdf	2013-01-29 00:46:05	Download	
andreiia.pdf	2013-02-01 01:23:48	Download	

Below the table are two buttons: "Escolher ficheiro" (with the text "Nenhum ficheiro selecionado" next to it) and "Carregar ficheiro". At the bottom, it says "bookerz.pt © 2013 todos os direitos reservados".



Siga o Bookerz   

Username: Password:

Ainda não é um Bookerz? Faça já o seu [Registo](#)

82ª FEIRA DO LIVRO DE LISBOA 2012

82.ª Feira do Livro de Lisboa
Parque Eduardo VII

Ninguém sabe tudo e todos sabemos algo. Junte-se a esta comunidade e partilhe os seus textos com outros autores que querem dar a conhecer o seu trabalho. No Bookerz aprendemos em conjunto e trabalhamos para divulgar novos talentos no mundo editorial. Faça já o seu registo e comece hoje mesmo a publicar o seu trabalho.

Crie... Publique... Partilhe...

Mais que um espaço de partilha e discussão, o Bookerz pretende ajudar os novos talentos do nosso país a ganharem a notoriedade que merecem.



Como?
Todos os meses o Bookerz faz um balanço dos textos submetidos pelos nossos autores e verifica quais os três textos que mais foram classificados como favoritos pelos utilizadores da comunidade. Aos autores dos três textos mais populares, o Bookerz oferece a publicação desses textos em e-book, para os ajudar na divulgação dos mesmos.

Prémio Anual
No final de cada ano, por altura do Natal, o Bookerz verifica quais foram os três autores mais populares ao longo do ano e entrará em contacto com eles. Ser-lhes-á pedido o envio de um dossier com algumas das suas obras para ser entregue a um editor, que trabalhará para publicitar e publicar o seu trabalho a nível profissional.

Serviços Editoriais
O Bookerz disponibiliza ainda serviços de revisão e tradução dos textos submetidos, sem qualquer custo. Basta que o utilizador contacte a administração através do email direcionado para a edição, indicando qual o serviço pretendido.

bookerz.pt © 2013 todos os direitos reservados



Siga o Bookerz   

Username: Password:

Ainda não é um Bookerz? Faça já o seu [Registo](#)

82ª FEIRA DO LIVRO DE LISBOA 2012

82.ª Feira do Livro de Lisboa
Parque Eduardo VII

Ninguém sabe tudo e todos sabemos algo. Junte-se a esta comunidade e partilhe os seus textos com outros autores que querem dar a conhecer o seu trabalho. No Bookerz aprendemos em conjunto e trabalhamos para divulgar novos talentos no mundo editorial. Faça já o seu registo e comece hoje mesmo a publicar o seu trabalho.



Bem-vindo ao nosso Fórum! Este espaço é dedicado à discussão de tópicos submetidos pelos nossos utilizadores registados, desde que sejam construtivos e relacionados com a literatura. Todos os tópicos e respetivas respostas são controlados, pelo que comentários ofensivos ou fora de contexto serão eliminados.

Tópico	Nome	Data	Visualizações	Respostas
6	discussão	2012-12-12 11:33:22	41	0
3	como publicar um livro	2012-11-12 01:39:48	40	0
2	funcionamento	2012-11-12 01:03:04	44	0
1	bemvindo	2012-11-12 12:59:25	191	6

bookerz.pt © 2013 todos os direitos reservados

Bookerz comunidade Bemvindo Andreia Siga o Bookerz   

Pesquisa

Destaques
Biblioteca
Publicar
Fórum
Sobre o Bookerz

O seu perfil:

Nome: Andreia
Data: 14 de Março 1987
Ocupação: Estudante

Ninguém sabe tudo e todos sabemos algo. Junte-se a esta comunidade e partilhe os seus textos com outros autores que querem dar a conhecer o seu trabalho. No Bookerz aprendemos em conjunto e trabalhamos para divulgar novos talentos no mundo editorial. Faça já o seu registo e comece hoje mesmo a publicar o seu trabalho.

Tópico: discussão

De: Carla **Data:** 2012-12-12 11:33:22

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut gravida libero ut eros posuere porttitor. Nulla pretium, est vitae ornare congue, arcu tellus tempor enim, sodales malesuada tellus massa id lacus. Aliquam eu lectus nisi. Phasellus tristique auctor viverra.

Responder a este tópico:

Nome:

Email:

Resposta:

bookerz.pt © 2013 todos os direitos reservados

Bookerz comunidade Siga o Bookerz   

Pesquisa

Destaques
Biblioteca
Publicar
Fórum
Sobre o Bookerz

82.ª FEIRA DO LIVRO DE LISBOA 2012

82.ª Feira do Livro de Lisboa
Parque Eduardo VII

Ninguém sabe tudo e todos sabemos algo. Junte-se a esta comunidade e partilhe os seus textos com outros autores que querem dar a conhecer o seu trabalho. No Bookerz aprendemos em conjunto e trabalhamos para divulgar novos talentos no mundo editorial. Faça já o seu registo e comece hoje mesmo a publicar o seu trabalho.

Quem somos?

O Bookerz é um site de partilha gratuita de obras e textos da autoria de novos escritores que não encontram espaço para o seu trabalho no mundo editorial. Este projeto surgiu para responder à necessidade de criar um espaço virtual, em português, onde os autores sem visibilidade notória mas cheios de talento, pudessem expor os seus trabalhos e discutir os mesmos e outros com outros autores registados na nossa comunidade. O objetivo desta comunidade é promover a partilha e o espírito de ajuda entre utilizadores, e ainda ajudá-los a alcançar a notoriedade que merecem, através dos nossos serviços.

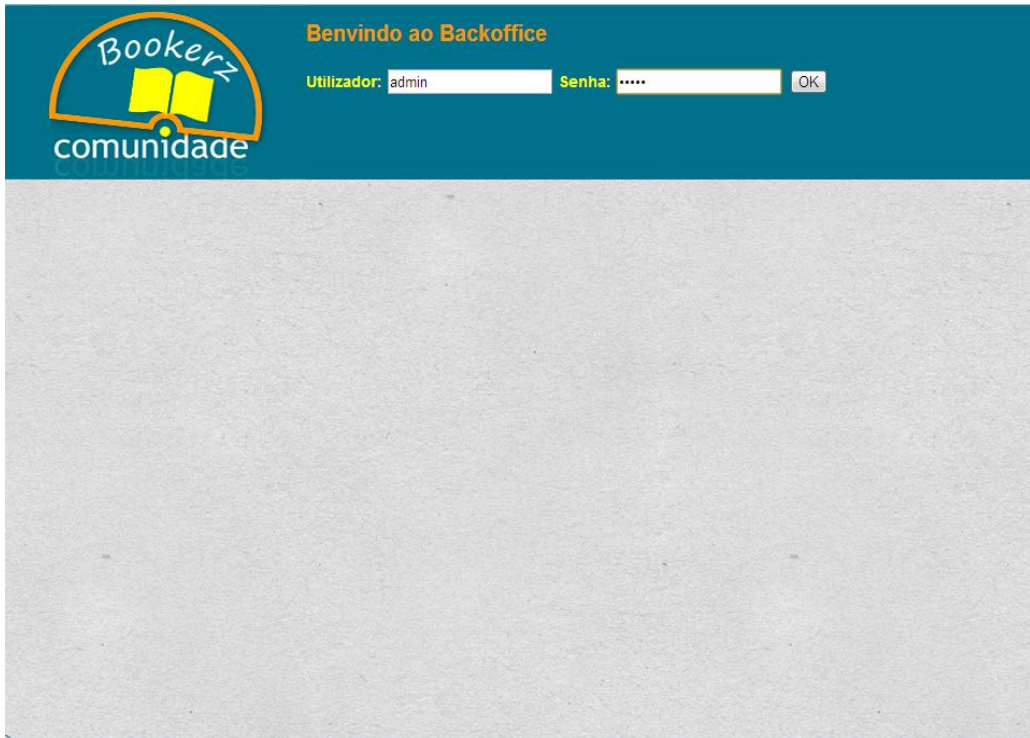


Como funciona?

Sem efetuar registo no Bookerz, o acesso ao conteúdo do site é limitado. Poderá ver um breve resumo dos textos disponíveis, mas não os poderá ler na íntegra nem participar ativamente no fórum. Depois de fazer o registo poderá começar a submeter os seus ficheiros, sendo que apenas poderá descarregar textos de outros autores se tiver submetido pelo menos um. Ao registar-se tem automaticamente acesso ao seu perfil de utilizador, ao qual pode adicionar os seus textos favoritos.

No final de cada mês o Bookerz oferecerá aos autores dos três textos mais popular a possibilidade de os publicar em formato de e-book, sem qualquer custo. No final de cada ano será feito um balanço dos três autores com mais destaque ao longo do ano, e pô-los-emos em contacto com um editor.

bookerz.pt © 2013 todos os direitos reservados



Bookerz comunidade

Bem vindo ao Backoffice

[[Logout](#)]

Bem vindo Andreia [Nível 2]

Destaques | **Biblioteca** | Publicar | Fórum | Sobre o Bookerz

Titulo: Biblioteca

Texto: Ninguém sabe tudo e todos sabemos algo. Junte-se a esta comunidade e partilhe os seus textos com outros autores que querem dar a conhecer o seu trabalho. No Bookerz aprendemos em conjunto e trabalhamos para divulgar novos talentos no mundo editorial. Faça já o seu registo e comece hoje mesmo a publicar o seu trabalho.

Este espaço é reservado à partilha e visualização dos ficheiros submetidos pelos nossos utilizadores. Para partilhar os seus ficheiros e descarregar histórias do seu interesse, tem de ser um utilizador registado. Se não for o caso, poderá ler um breve resumo de cada ficheiro da nossa biblioteca.

Nome	Criado	Descarregar	Adicionar Favorito
Felizmente Há Luar.pdf	2013-01-29 00:45:02	Download	
Frei Luis de Sousa.pdf	2013-01-29 00:45:20	Download	
Virtual Community.pdf	2013-01-29 00:46:05	Download	
andreia.pdf	2013-02-01 01:23:48	Download	

Gravar Cancelar

phpMyAdmin

localhost ▶ bookerz

Structure | SQL | Search | Query | Export | Import | Operations | Privileges

Table	Action	Rows	Type	Collation	Size
file	Browse Structure Search Insert Empty Drop	4	InnoDB	utf8_swedish_ci	2.5 MiB
forum_answer	Browse Structure Search Insert Empty Drop	9	InnoDB	utf8_swedish_ci	16.0 KiB
forum_question	Browse Structure Search Insert Empty Drop	4	InnoDB	utf8_swedish_ci	16.0 KiB
users	Browse Structure Search Insert Empty Drop	7	InnoDB	utf8_swedish_ci	16.0 KiB
_login	Browse Structure Search Insert Empty Drop	175	InnoDB	utf8_swedish_ci	16.0 KiB
_nav	Browse Structure Search Insert Empty Drop	5	InnoDB	utf8_swedish_ci	16.0 KiB
_users_role	Browse Structure Search Insert Empty Drop	1	InnoDB	utf8_swedish_ci	16.0 KiB
7 tables	Sum	205	InnoDB	utf8_swedish_ci	2.6 MiB

Check All / Uncheck All With selected: ▾

Print view Data Dictionary

Create table on database bookerz

Name: Number of columns:

Go