

“OBSERVATÓRIOS LIVRES” & DESIGN DE MÍDIA DIGITAL: EM BUSCA DE SOLUÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL DO PLANETA

Alunos: Renan Kogut e Fernando Nobrega Rabello

Orientadora: Rejane Spitz

Introdução

Cabe ao NÚCLEO DE ARTE ELETRÔNICA (NAE) da PUC-Rio desenvolver pesquisas e projetos interativos na área de Mídia Digital. Através de uma parceria estabelecida com o NIMA (Núcleo Interdisciplinar de Meio Ambiente) e com o Departamento de Engenharia Elétrica da PUC-Rio, estamos desenvolvendo o Portal PIMAR (Programa Integrado de Monitoria Remota de Fragmentos Florestais e de Crescimento Urbano no Rio de Janeiro), um portal social sobre o meio ambiente, onde os visitantes poderão visualizar informações acerca de desmatamentos e outros crimes ambientais, assim como fazer denúncias e tornarem-se pessoas engajadas na melhoria das condições ecológicas de seus arredores. Nesta fase da pesquisa desenvolvemos a identidade visual e o protótipo funcional do Portal PIMAR. Foram feitos vários estudos e layouts da diagramação das páginas, da logomarca e de todos os elementos gráficos e formais do site, de forma a incentivar a população a participar, a partir de uma navegação que propicia o acesso intuitivo dos usuários à informação, de forma interativa, criativa, lúdica e simplificada.

Objetivos

O objetivo principal do portal PIMAR é oferecer aos visitantes uma plataforma colaborativa, motivando-os a acompanhar as mudanças ambientais ao seu redor através de informações pertinentes e visualmente interessantes. Assim, iremos disponibilizar dados e resultados, conferindo transparência ao processo de monitoramento, conscientizando a população sobre a importância ambiental desta dinâmica e incentivando-a a participar como agente de controle da degradação ambiental e da expansão urbana.

Informar, conscientizar e engajar a população em geral, em busca de soluções para a sustentabilidade de nosso planeta. O designer de mídia digital deve contemplar as diferenças socioeconômicas e culturais, de forma a adequar o conteúdo a diferentes grupos de usuários, no âmbito nacional e internacional, considerando ainda as diversidades tecnológicas de plataformas e navegadores existentes.

Metodologia

Para a conceituação do projeto, foram utilizados diferentes métodos. O primeiro deles foi o de “*personas*”, em que a equipe de designers representou o universo do público-alvo através de

quatro tipos de usuários: jovem de 25 anos que participa ativamente de redes sociais; mulher de 65 anos que gostaria de denunciar as árvores que vêm sendo cortadas; homem de 45 anos diretor de uma ONG ambiental; e um rapaz de 25 anos que trabalha com o estudo do meio ambiente. O segundo foi o método “Charrette”, em que membros dos diferentes departamentos que atuavam no projeto (Artes & Design, Geografia e Engenharia Elétrica) se reuniram e fizeram um “*brainstorming*” com idéias e simulações de como deveria ser o projeto do Portal PIMAR. [1]

Com uma conceituação bem delineada, partiu-se para a criação de “*mockups*”, ou rascunhos, do layout do site. A principal área do site seria um mapa, onde o usuário poderia denunciar um desmatamento ou marcar uma ação positiva (como o reflorestamento). Na parte inferior se localizaria uma linha do tempo, que permitiria a navegação a partir das denúncias e dos mapas anteriores. Abaixo do mapa, haveria uma seção onde ficariam as mensagens mais recentes do próprio site ou “importadas” diretamente do Twitter.

Uma vez definidos os elementos necessários para a construção da interface do site, a equipe de design passou a trabalhar no seu refinamento gráfico, considerando fatores como legibilidade em telas de diferentes resoluções, interação visual dos elementos apresentados simultaneamente na tela e peso dos arquivos gráficos. Começou a ser implementado, então, um protótipo funcional do website para testarmos a eficiência das opções de layout, dos elementos gráficos e da estrutura de navegação, como também realizarmos os ajustes necessários para sua implementação e uso.

Todas as imagens finais foram divididas e organizadas, de forma a se tornarem parte integrante do código feito em HTML, CSS e Java. Com o objetivo de não haver problemas de incompatibilidade entre os diferentes navegadores existentes (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari e Opera), foi utilizado o método padrão para a criação do código. Isto é, o HTML serve para apenas estruturar o conteúdo; o CSS para posicioná-lo e estilizá-lo; e Java para criar elementos mais complexos (como animações). Foi utilizado o servidor gratuito HostWeb (www.webs.com) para juntar todos os códigos feitos em HTML, CSS e Java. O resultado do projeto pode ser acessado através dos links: <http://ppimar.hostwebs.com/> e <http://ppimar.hostwebs.com/preview/index.html>.

Conclusões

O Portal PIMAR permitirá que seus visitantes formem uma rede social ecológica, opinando sobre o meio ambiente e denunciando crimes ambientais. As pessoas poderão acompanhar ainda em que medida o poder público consegue fiscalizar e combater o desmatamento, e estimular o crescimento florestal.

Referências

1 - NÚCLEO DE ARTE ELETRÔNICA. **2º Relatório de Atividades: Projeto PIMAR - Equipe de Design**. Rio de Janeiro: PUC/Rio, 2009. 11 p.