

CAPPA 00.



**POLITÉCNICO
DE LEIRIA**

ESCOLA SUPERIOR
DE ARTES E DESIGN

/User Experience e User Interface Design em Digital Collections Culturais:

**Uma interface para um arquivo digital
de lendas tradicionais algarvias.**

Estudante: Ana Catarina Cavaco Simão

Orientadora: Eliana Saraiva Pereira dos Penedos Santiago



**POLITÉCNICO
DE LEIRIA**

ESCOLA SUPERIOR
DE ARTES E DESIGN

User experience e User interface design em digital collections culturais: Uma interface para um arquivo digital de lendas tradicionais algarvias.

Politécnico de Leiria, Escola Superior de Artes e Design
Mestrado em Design Gráfico

Estudante: Ana Catarina Cavaco Simão

Orientadora: Eliana Saraiva Pereira dos Penedos Santiago

Caldas da Rainha, Março de 2023

Agradecimentos

É com grande satisfação que expresso aqui os meus sinceros agradecimentos a todos aqueles que tornaram possível o desenvolvimento desta dissertação.

Não existem palavras para descrever tamanha gratidão. Em primeiro lugar, quero deixar os meus agradecimentos a todos os docentes que fizeram parte do meu percurso académico e me apoiaram ao longo destes últimos anos dedicados aos meus estudos em design, tanto na licenciatura quanto no mestrado. Neste ponto, quero deixar um agradecimento especial à professora Eliana Santiago pelo suporte e tempo que depositou a ajudar-me neste processo de orientação.

Em segundo lugar, quero agradecer, à minha família, pais e irmã pelo apoio incondicional que me deram durante esta fase, mas também por ter o privilégio de os ter ao meu lado na vida e por não medirem esforços para me permitir experienciar e viver todas estas oportunidades que me fazem crescer e evoluir pessoalmente.

Por último, aos meus amigos, que se mantiveram comigo, me deram apoio e me influenciaram a manter sempre uma postura positiva para continuar firme e atingir e conquistar todos os meus objetivos.

E a mim, um agradecimento por me ter mantido fiel e sã para chegar mais longe e terminar um dos maiores objetivos da minha vida. Feliz por esta conquista e por muitas mais.

Resumo & Palavras-Chave

Nas últimas décadas, o conhecimento sofreu transformações a vários níveis. O constante crescimento da internet possibilitou a disseminação de informação de forma mais prática, minimizando problemas como o acesso físico limitado a documentos. As instituições e organizações motivadas por este crescimento e partilha dedicaram-se à recolha, digitalização e criação de milhares de itens de valor histórico e cultural que são mantidos nas denominadas *digital collections* (Wood, 2019).

Todavia, e apesar deste grande passo para o futuro da informação, existe a demanda para que estas coleções se mantenham atualizadas, não só a nível informativo, mas também a nível de experiência de utilização e *interface*, uma vez que estes representam a forma como a informação é exibida e explorada pelo utilizador. Assim, com o passar dos anos e com o constante desenvolvimento digital, estes mesmos utilizadores, acabam por possuir grandes expectativas no uso dos sistemas/*websites* e esperam que eles se adaptem às novidades tecnológicas (Vacek, 2018). No entanto, o que acontece é que estes critérios aparentam estar a ser deixados de parte, uma vez que quando consultamos uma *digital collection* cultural, seja ela num arquivo digital, biblioteca digital ou até mesmo num repositório, se torna possível identificar diversos casos que se encontram em estagnação. Deste modo, a experiência de utilização que é disponibilizada, acaba muitas das vezes por ser complexa e o design da *interface* apresenta-se datado do tempo em que foi projetado e posto a utilização.

As *digital collections*, para efeitos culturais, históricos e académicos, têm assim estado presentes na nossa comunidade já há anos e a verdade é que cada vez mais começam a ter um valor indispensável na salvaguarda de bens materiais físicos e digitais.

Deste modo, a investigação teórica desenvolvida nesta dissertação foca-se em refletir e entender a importância que estas coleções têm para a comunidade, tendo em principal foco apresentar as causas que levaram a esta estagnação de experiência e de *interface*, reforçando e expondo a necessidade que possa existir na sua atualização. Desta forma, e uma vez que o principal objetivo será o desenvolvimento de um projeto que consiste no design de uma *interface* para um arquivo digital sobre lendas tradicionais algarvias, que apresente de forma visual soluções aos resultados recolhidos ao longo desta investigação, foi imprescindível a aplicação de metodologias que compõem o processo de *User experience* (Ux) design, tais como *personas*, *user stories*, *case studies*, *user journey maps*, *surveys* e *tree diagrams*, para investigar quais as chances de proporcionar uma melhor experiência de utilização nos arquivos de lendas, reconhecendo, através de casos de estudo específicos e testemunhos, os problemas que esta mesma estagnação está a causar a este tipo de coleções. Para além disso, e estando diretamente ligado, entra também o *User interface* (Ui) design onde se procurou apresentar soluções gráficas e estruturais, usando metodologias como *site maps*, *task flow*, *wireframes*, *layouts* e protótipo para gerar a *interface* gráfica do arquivo.

Para finalizar, esta investigação procura assim, através da disciplina de design gráfico, orientada na experiência de utilização, identificar e explorar métodos que ajudem a assimilar e justificar problemas e necessidades num contexto real, ao mesmo tempo que se apresenta as soluções para melhorar as *interfaces* dos arquivos digitais de lendas.

Palavras-Chave

Design | *User experience design* (Ux) | *User interface design* (Ui) | *Digital Collections*
Arquivos Digitais | Lendas

Abstract & Key Words

In recent decades, knowledge has suffered transformations at various levels. The constant growth of the internet has made it possible to disseminate information in a more practical way, minimizing problems such as limited physical access to documents. The institutions and organizations motivated by this growth and sharing dedicated themselves to the collection, digitization and creation of thousands of items of historical and cultural value that are kept in so-called digital collections (Wood, 2019).

However, despite this big step towards the future of information, there is a demand for these digital collections to be kept up to date, not only in terms of information, but also in terms of user experience and interface, since they represent the way in which the information is displayed and explored by the user. In this way, over the years and with the constant digital development, these same users end up having high expectations in the use of the systems/websites and expect them to adapt to technological innovations (Vacek, 2018). However, what happens is that these criteria seems to be left aside, since when we consult a digital archive, a digital library or even a repository, it is possible to identify cases that are in stagnation. Thus, the user experience that is made available, often ends up being complex and the interface design is dated from the time it was designed and put to use.

Digital collections, for cultural, historical and academic purposes, have been present in our community for years and the truth is that they are increasingly starting to have an indispensable value in the safeguarding of physical and digital material goods.

In this way, the theoretical investigation developed in this dissertation is focused on reflection and understanding of the importance that these collections have for the community, with the main focus on presenting the causes that led to this stagnation of experience and interface, reinforcing and exposing the need that may exist in their update. In this way, and since the main objective will be the development of a project that consists on the design of an interface for a digital archive about traditional Algarve legends, which should presented visual solutions to the results collected throughout this investigation, the application of methodologies that make up the user experience (Ux) design process, such as personas, user stories, case studies, user journey maps, surveys and tree diagrams, was necessary to investigate the chances of providing a better experience of use in the legends archives, recognising, through specific case studies and testimonies, the problems that this same stagnation is causing to this type of collections. In addition, and directly connected, the User interface (UI) design also enters, to trie to present graphic and structural solutions, using methodologies such as site maps, task flow, wireframes, layouts and prototype to generate the graphical interface of the archive.

Finally, this investigation seeks, through the discipline of graphic design, oriented on user experience, to identify and explore methods that help to assimilate and justify problems and needs in a real context, while presenting solutions to improve interfaces related to the digital archives of legends.

Key Words

*Design | User experience design (Ux) | User interface design (Ui) | Digital Collections
Digital Archives | Legends*

Índice de Figuras

Figura 1. Sistema Memex | Fonte: <https://medium.com/@quartopiano/memex-hypothetical-protocol-hypertext-system-bc0c60564eb8>

Figura 2. Univac | Fonte: <https://www.portaldailha.com.br/noticias/lernoticia.php?id=48497>

Figura 3. Dynix | Fonte: <https://kimon.hosting.nyu.edu/physical-electrical-digital/items/show/1335>

Figura 4. Omeka | Fonte: <https://omeka.org/>

Figura 5. Content Dm | Fonte: <https://www.oclc.org/en/contentdm.html>

Figura 6. Wordpress | Fonte: <https://pt.wordpress.org/>

Figura 7. Diagrama Honeycomb, Morville | Fonte: semanticstudios.com/user_experience_design/

Figura 8. Exemplo de estrutura de desenvolvimento de personas | Fonte: <https://www.konrad.com/research/user-persona>

Figura 9. Skeumorphism, coleção lbooks apple | Fonte: <https://www.techinasia.com/talk/flat-design-antiskeuomorphism>

Figura 10. Flat Design, Arquivo Below the Surface | Fonte: <https://belowthesurface.amsterdam/en>

Figura 11. Material Design, Google | Fonte: <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/>

Figura 12. Neoformismo (Elementos Gráficos) | Fonte: https://www.freepik.es/vector-premium/elementos-diseno-estilo-neomorfismo-neomorphic-ui-kit_11444134.htm

Figura 13. Ferramenta Google Maps no arquivo português de lendas la sicília in rete | Fonte: <https://www.lasiciliainrete.it/archivio-dei-miti-e-delle-leggende/>

Figura 14. Exemplo Diagrama user flow | Inspirado em: <https://www.sortlist.com/blog/user-flow/>

Figura 15. Exemplo Diagrama Task flow | Inspirado em: <https://app.uxcel.com/courses/designing-wireframes/what-are-wireflows-804>

Figura 16. Exemplo Wireframe | Fonte: <https://leeruoshan.com/why-is-wireframing-important-in-web-design/>

Figura 17. Esquema dos tipos de navegação | Inspirado em: <https://brasil.uxdesign.cc/tipos-de-navega%C3%A7%C3%A3o-web-do-desktop-ao-mobile-db5751c1b4cb>

Figura 18. Homepage plataforma la sicília in rete | Fonte: <https://www.lasiciliainrete.it/>

Figura 19. Menu Drawer Lateral | Fonte: <https://www.lasiciliainrete.it/>

Figura 20. Menu (Páginas dentro “La Sicília a tema”) | Fonte: <https://www.lasiciliainrete.it/>

Figura 21. Menu | Fonte: <https://www.lasiciliainrete.it/>

Figura 22. Footer | Fonte: <https://www.lasiciliainrete.it/>

Figura 23. Homepage plataforma la sicília in rete | Fonte: <https://www.lasiciliainrete.it/>

Figura 24. Homepage (meios de acesso ao arquivo) | Fonte: <https://www.lasiciliainrete.it/>

Figura 25. Dentro do arquivo (Página Inicial) | Fonte: www.lasiciliainrete.it/archivio-dei-miti-e-delle-leggende/

Figura 26. Opções no mapa | Fonte: www.lasiciliainrete.it/archivio-dei-miti-e-delle-leggende/

Figura 27. Grelha de lendas e mitos disponíveis para consulta | Fonte: www.lasiciliainrete.it/archivio-dei-miti-e-delle-leggende/

- Figura 28.** Acesso através do Título | Fonte: lasicilianrete.it/archivio-dei-miti-e-delle-leggende/
- Figura 29.** Página da lenda selecionada (conteúdos disponíveis) | Fonte: <https://www.lasicilianrete.it/directory-tangibili/listing/leggende-legate-al-castello-di-mussomeli/>
- Figura 30.** Página da lenda selecionada (descrição) | Fonte: <https://www.lasicilianrete.it/directory-tangibili/listing/leggende-legate-al-castello-di-mussomeli/>
- Figura 31.** User Journey Map (Arquivo La Sicília in rete) - Persona 1
- Figura 32.** User Journey Map (Arquivo La Sicília in rete) - Persona 2
- Figura 33.** User Flow (Arquivo La in rete)- Persona 1 e Persona 2
- Figura 34.** Grelha de lendas e mitos disponíveis para consulta | Fonte: www.lasicilianrete.it/archivio-dei-miti-e-delle-leggende/
- Figura 35.** Página Lenda “Pedras coloridas” (Exemplo das tipografias) | Fonte: <https://www.lasicilianrete.it/pt/directory-tangibili/listing/leggenda-delle-pietre-colorate-pizzu-di-lauru/>
- Figura 36.** Homepage arquivo português de lendas | Fonte: <http://www.lendarium.org/pt/>
- Figura 37.** Página listagem de subcategorias | Fonte: www.lendarium.org/pt/apl/lendas-sagradas/
- Figura 38.** Página listagem dentro da subcategoria selecionada | Fonte: <http://www.lendarium.org/pt/apl/fundacao-de-capelas/>
- Figura 39.** Pesquisa por lendas através da utilização do google maps | Fonte: <http://www.lendarium.org/pt/apl/fundacao-de-capelas/>
- Figura 40.** Página de conteúdo (lenda selecionada) | Fonte: <http://www.lendarium.org/pt/apl/fundacao-de-capelas/a-agua-da-igreja-de-nossa-senhora-de-lourdes/>
- Figura 41.** User Journey Map (Arquivo Português de lendas) - Persona 1
- Figura 42.** User Flow (Arquivo Português de lendas) - Persona 1
- Figura 43.** User Journey Map (Arquivo Português de lendas) - Persona 2
- Figura 44.** User Flow (Arquivo Português de lendas) - Persona 2
- Figura 45.** Tree-diagram (Necessidades recolhidas)
- Figura 46.** Persona 1 | Projeto (Amanda Conceição - Estudante)
- Figura 47.** User Journey Map | Persona 1 | Projeto (Amanda Conceição - Estudante)
- Figura 48.** Persona 2 | Projeto (Maria Antónia - Professora)
- Figura 49.** User Journey Map | Persona 2 | Projeto (Maria Antónia - Professora)
- Figura 50.** Persona 3 | Projeto (Lucas Ignaccio - Estrangeiro)
- Figura 51.** User Journey Map | Persona 3 | Projeto (Lucas Ignaccio - Estrangeiro)
- Figura 52.** Site Map | Projeto | Arquivo Lendas Algarvias
- Figura 53.** Taskflow | Projeto | Arquivo Lendas Algarvias
- Figura 54.** Wireframe (Exibição de Grelha) | Projeto | Arquivo Lendas Algarvias
- Figura 55.** Wireframes 01 | Projeto | Arquivo Lendas Algarvias
- Figura 56.** Wireframes 02 | Projeto | Arquivo Lendas Algarvias
- Figura 57.** Wireframes 03 | Projeto | Arquivo Lendas Algarvias
- Figura 58.** Wireframes 04 | Projeto | Arquivo Lendas Algarvias
- Figura 59.** Wireframes 05 | Projeto | Arquivo Lendas Algarvias
- Figura 60.** Wireframes 06 | Projeto | Arquivo Lendas Algarvias

- Figura 61. Wireframes 07 | Projeto | Arquivo Lendas Algarvias
- Figura 62. Wireframes 08 | Projeto | Arquivo Lendas Algarvias
- Figura 63. Logótipo (Explicação) | Projeto
- Figura 64. Logótipo (Grelha de Construção) | Projeto
- Figura 65. Logótipo Final | Projeto
- Figura 66. Tipografia Principal | Projeto
- Figura 67. Tipografia Secundária | Projeto
- Figura 68. Paleta Cromática | Projeto
- Figura 69. Páginas Layout 01 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 70. Páginas Layout 02 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 71. Páginas Layout 03 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 72. Páginas Layout 04 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 73. Páginas Layout 05 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 74. Páginas Layout 06 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 75. Páginas Layout 07 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 76. Páginas Layout 08 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 77. Páginas Layout 09 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 78. Páginas Layout 10 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 79. Páginas Layout 11 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 80. Páginas Layout 12 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 81. Páginas Layout 13 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 82. Páginas Layout 14 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 83. Páginas Layout 15 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 84. Páginas Layout 16 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 85. Páginas Layout 17 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 86. Páginas Layout 18 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 87. Páginas Layout 19 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 88. Páginas Layout 20 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 89. Páginas Layout 21 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 90. Páginas Layout 22 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 91. Páginas Layout 23 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 92. Páginas Layout 24 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 93. Páginas Layout 25 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias
- Figura 94. Protótipo (Adobe Xd) | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias

Glossário

Born Digital - A criação de objetos apenas através do meio digital, daí o nascer digital.

CMS - Representa **C**ontent **M**anagement **S**ystem e são sistemas que permitem a organização e gerenciamento, de forma planeada e correta, dos dados e metadados que pretendem apresentar aos usuários do *website* do arquivo que disponibilizam para acesso online.

CSS - Representa **C**ascading **S**tyle **S**heets e é uma linguagem de estilo que permite a estilização de elementos dentro de uma página *web*.

Identidade Visual- Representa-se pelo conjunto de elementos gráficos que comunicam ao público a ideia, os valores, o propósito do produto/sistema. Alguns elementos da identidade visual são: Logotipo, *slogan*, cores, tipografia, embalagens e outros produtos de comunicação.

Hardware - Componentes físicos do computador, ou seja, peças eletrônicas que, ao se conectarem, fazem o equipamento funcionar (Monitor, teclado, placa-mãe...).

IT- Representa **I**nformation **T**ecnology, ou tecnologia de informação, e de forma sintetizada declara-se como o uso de sistemas ou dispositivos de computador para acessar informações.

Layout- Estrutura física da composição dos elementos numa página. O *layout* engloba elementos como texto, gráficos, imagens e a forma estes se relacionam no espaço.

Plugins- Desenvolvidos para atribuir e acrescentar ao site em desenvolvimento funções que vão de acordo com as necessidades do projeto. Os CMS possuem inúmeros plugins que podem ser adicionados para as funções do *website*.

Redesign- Ocorre quando se pretende refazer, reaplicar, redesenhar o design de algo.

Software- É uma sequência de instruções escritas/coleção de dados que são interpretadas e informam como executar tarefas específicas. Pode ser definido como um programa que usa para aceder ao computador, smartphone, tablet...

Templates- É o design de *layout*, o aspeto visual, que é desenvolvido para que possa ser atribuído e adaptado aos *websites*.

User Centered Design - Toda a experiência criada e desenvolvida para um *website* tem como foco central o utilizador e tudo é baseado nele.

Ux- Representa **User Experience Design** e refere-se ao modo como o usuário interage com um sistema/produto. O Ux é composto por um conjunto de metodologias que permitem desenvolver projetos que vão de acordo e satisfação às necessidades e experiência do *user*.

Ui- Representa **User Interface Design** corresponde ao *layout* de uma aplicação, ou seja, aos elementos gráficos que aparecem em uma página da *web* e que permitem a interação do *user* com o mesmo.

Web 2.0- Segunda geração de serviços oferecidos na internet. Mais Rápida e dinâmica.

Índice

Capítulo I | Introdução

1.1 Objeto e Pertinência	14
1.2 Objetivos	16
1.3 Questão Investigativa	17
1.4 Metodologias	18
1.5 Estrutura do Documento	19

Capítulo II | Enquadramento

Parte I

A informação e tecnologia no aparecimento das *digital collections*

2.1 A Revolução de Informação	22
2.2 A Evolução Tecnológica e Digital	24

Parte II

As *Digital Collections*

2.3 A Definição	27
2.4 As Diferentes <i>Digital Collections</i>	28
2.4.1 A Biblioteca Digital	29
2.4.2 O Repositório Digital	29
2.4.3 O Arquivo Digital	29
2.5 A Importância e Valor na Sociedade	31
2.6 Criação de uma <i>Digital collection</i> Cultural : Os Pontos Chaves	33
2.6.1 Planeamento e Gestão	33
2.6.2 A Seleção de Material	34
2.6.3 A Digitalização (Quando Necessária)	35
2.6.4 Os Metadados	35
2.6.5 <i>User Interface</i>	35
2.7 <i>Collection Management Systems</i> : O seu Impacto no Ux e Ui Design de uma Coleção	36
2.8 Problemas nas <i>Digital Collections</i> : A economia e a Sustentabilidade	39

Parte III

User Experience e *User Interface Design* no Arquivo Digital

2.9 A realidade do Ux e do Ui no arquivo digital atualmente	43
2.10 <i>User Experience Design</i> & <i>User Interface Design</i>	44
2.11 <i>User Experience Design</i>	45
2.11.1 Metodologias Ux (Parte I)	46
2.12 <i>User Interface Design</i>	49
2.12.1 A Importância da atualização da <i>interface</i> digital num arquivo	52
2.12.2 Metodologias Ux e Ui (Parte II)	54
2.12.3 Elementos visuais pertinentes no desenvolvimento do <i>User Interface</i>	56
2.12.4 Princípios de <i>User Interface design</i> aplicados aos arquivos digitais	58
2.12.5 Processo de design e configuração do <i>user interface</i> nos arquivos	59

Capítulo III | Análise e Recolha de Dados

3.1 Introdução	63
3.2 La Sicília in Rete: Caso de Estudo	64
3.2.1 Estrutura	65
3.2.2 Design na <i>Interface</i>	70
3.2.3 <i>Personas, User Journey Maps e User Flow</i>	71
3.2.3.1 <i>Persona 1</i>	71
3.2.3.2 <i>User Journey Map (Persona 1)</i>	71
3.2.3.3 <i>Persona 2</i>	72
3.2.3.4 <i>User Journey Map (Persona 2)</i>	72
3.2.3.5 <i>User Flow (Persona 1 e Persona 2)</i>	73
3.2.4 Análise Crítica e Considerações	74
3.3 Arquivo Português de Lendas	76
3.3.1 Estrutura	76
3.3.2 Design na <i>Interface</i>	79
3.3.3 <i>Personas, User Journey Maps e User Flow</i>	79
3.3.3.1 <i>Persona 1</i>	80
3.3.3.2 <i>User Journey Map (Persona 1)</i>	80
3.3.3.3 <i>User Flow (Persona 1)</i>	81
3.3.3.4 <i>Persona 2</i>	82
3.3.3.5 <i>User Journey Map (Persona 2)</i>	82
3.3.3.6 <i>User Flow (Persona 2)</i>	83
3.3.4 Análise Crítica e Considerações	84

Capítulo IV | Primeiras Considerações

4.1 Primeiras Considerações	87
-----------------------------	----

Capítulo V | Projeto

5.1 Contextualização	93
5.2 Recolha de Conteúdo	93
5.3 <i>User Research</i>	94
5.3.1 Público-Alvo	94
5.3.2 <i>Tree-Diagram</i>	95
5.3.3 <i>Personas, User Stories e User Journey Maps</i>	96
5.3.3.1 <i>Persona 1</i>	96
5.3.3.2 <i>Persona 2</i>	97
5.3.3.3 <i>Persona 3</i>	98
5.4 <i>Site Map</i>	100
5.5 <i>Task Flow</i>	101
5.6 <i>Wireframe</i>	101
5.7 Logótipo	110
5.8 Tipografia & Paleta Cromática	111
5.9 Estrutura & Design da <i>interface</i> do Arquivo	112
5.10 Protótipo	139
6. Consulsão	140
7. Bibliografia	142
9. Anexos	147

CAP.

01

/INTRODUÇÃO

Objeto e Pertinência | Objetivos | Questão Investigativa |
Metodologias | Estrutura do Documento

Objeto e Pertinência

A criação de meios de acesso a grandes conjuntos de informação foi vista pela nossa sociedade como um grande marco no desenvolvimento do conhecimento humano (Bates, 2002).

As bibliotecas e os arquivos acabaram por ser as instituições primárias encarregues de preservar e difundir o conhecimento e a cultura humana. Todavia, quando os avanços na ciência da computação começaram a emergir no que tocava à representação digital de objetos dedicados à captura da cultura, economia, ciência, etc., em vez destes apenas existirem impressos estas entidades acabaram, também, por aproveitar e explorar o potencial que era então trazido pelo digital (Candela et al., 2011).

A verdade é que ao longo dos anos os formatos de informação impressa tornaram-se vulneráveis aos processos corrosivos e destrutivos causados por agentes de deterioração. Pensando assim, no desenvolvimento social de uma determinada comunidade, foi necessário estabelecer ações que enfatizassem a preservação material e cultural desta informação para que se mantivesse intacta e pudesse ser consultada pela sociedade (Assis e Sousa, 2020).

Assim, e dado então o contexto de evolução tecnológica, a informação começa a ser complementada por *digital collections* que permitiam o acesso e descoberta de livros, documentos, fotografias e outros tipos de objetos físicos que eram agora disponibilizados para consulta remota, facilitando o alcance a investigadores e outros usuários que tivessem interesse na sua consulta (Greenhalgh, 2011).

Posto isto, muitas foram as coleções digitais que foram criadas e que continuam atualmente em funcionamento. No entanto, maior parte delas foram desenvolvidas para serem disponibilizadas através da *web* e o que acontece é que com a evolução do digital ao longo dos anos, o design das *interfaces* digitais e as questões de experiência do utilizador, foram apresentando um conjunto de recursos em constante expansão e atualização sendo assim necessária uma adaptação do *website/sistema* ao tempo em que se insere (Garret, 2012).

Diante desta realidade, conseguimos identificar diversos casos de coleções que foram desenhadas e projetadas há anos atrás e que lacam na atualização atual de experiência e *interface*.

Desta forma começamos a identificar que existem problemáticas que surgem e incomodam os utilizadores destes formatos, como nos é, por exemplo, testemunhado pelas investigadoras Deridder e Matheny (2014), no estudo que elaboraram para detetar problemas que estão a afetar a experiência de utilização em coleções digitais atualmente:

“[Os Investigadores] ficaram frustrados com a falta de uniformidade na apresentação da *interface* em termos de pesquisa, tanto nos tipos de materiais quanto nos bancos de dados. Um investigador ficou incomodado com a falta de padronização na apresentação devido à agregação de conteúdo para várias fontes, observando ainda que a variação pode ser desorientadora.”¹

(DeRidder e Matheny, 2014)

¹ Tradução livre da autora. No original “[Researchers] were frustrated by the lack of general uniformity of interface presentation related to search, both across types of materials and across databases. One researcher was bothered by a lack of standardization in presentation due to content being aggregated for multiple sources, noting that the variation can be disorienting.” (DeRidder e Matheny, 2014)

Assim como este testemunho, muitos outros são os que podemos encontrar em investigações e artigos já disponibilizados sobre a problemática. Deste modo, os usuários acabam por manifestar um interesse pela necessidade de atualização de certos aspetos ligados à experiência de utilização, mas também à elevação gráfica das *interfaces* destas *digital collections*, que não implementam as potencialidades de Ux e Ui esperadas nos dias de hoje por aqueles que as visitam. Com isto pretendo dizer que não deveriam ser, por exemplo, necessários manuais ou informações textuais que expliquem como deve ser feita a navegação e pesquisa numa destas coleções, já se esperam websites que sejam mais intuitivos e familiares (Vacek, 2018).

Ademais, Vrana (2009) no seu artigo “*Evaluation of digital collections user interfaces*”, reforça que “O design deve ser executado em conformidade com os atuais padrões de desenvolvimento de *interface* do usuário e com as necessidades dos usuários em mente.”² (Vrana, 2009, p.398). Sendo que, para além de tudo isto, e agora destacando a importância destes formatos para a comunidade, estas coleções não são apenas criadas para uma salvaguarda de material atual, muitas delas são desenvolvidas para a preservação de materialização física às futuras gerações e como ferramentas de pesquisa pedagógica. Assim, considera-se que quando existe o planeamento de uma *digital collection*, esta deve ser desenvolvida para que haja um uso e sustentabilidade de informação de longo prazo e uma *interface* atualizada aos tempos (Vrana, 2009). Para que consigam atingir estes objetivos, é necessário um bom planeamento desde o início do projeto.

Em suma, e sendo o design gráfico uma disciplina de resolução de problemas apercebemo-nos que existe pertinência numa reflexão relativa ao Ux e Ui nestes meios digitais que são as *digital collections*. Sendo que, nesta investigação, e uma vez que existem inúmeras coleções digitais que abrigam temáticas específicas, o tema particular de *digital collection* escolhido para a análise foi o arquivo digital direcionado a lendas. Esta escolha foi feita, para que através desta apreciação específica, se obtenham noções sobre realidade atual trazida pelas mesmas, mas também para que se obtenham respostas e justificações em contexto real às problemáticas expostas no que toca à experiência de utilização, desatualização de *interface* e ao quanto esta desatualização afeta de facto o usuário.

² Tradução livre da autora. No original “*Their design should be carried out in compliance with the current user interface development standards and with end users and their needs in mind.*” (Vrana, 2009, p.398).

Objetivos

Tendo como vista uma investigação detalhada e uma abordagem pensada e estruturada à problemática apresentada, os objetivos gerais deste estudo focam-se na compreensão que o impacto tecnológico e digital teve no surgimento e desenvolvimento de *digital collections* até ao seu estado atual, na identificação dos diferentes propósitos que lhes podem ser atribuídos e ainda a apresentação de noções sobre os processos técnicos que envolvem a sua projeção.

Assim, acaba por ser necessário perceber pontos ligados ao funcionamento de métodos de criação, práticas e componentes para o seu desenvolvimento, mas também muitos outros aspetos teóricos para um melhor enquadramento e compreensão do tema.

Além disso, e tendo agora em conta os objetivos mais específicos, procuram-se identificar e expor os problemas que podem estar a afetar toda esta questão da estagnação, sendo que, a finalidade do resultado será o desenvolvimento de uma *interface* para um arquivo digital dedicado as lendas tradicionais algarvias. Deste modo, acaba por existir a demanda pela exploração e análise de problemas específicos ligados às necessidades do utilizador tanto a nível de experiência funcional como visual em coleções semelhantes de contexto real, abordando-se metodologias de design orientadas por *Ux design* e pelo *Ui design*. Esta análise servirá para averiguar se o problema expresso é realmente relevante e se existe o espaço e os recursos para melhorar este tipo de arquivos. Para além disso, ao longo da investigação ainda se procuram identificar outras informação teóricas ligadas ao *user experience design* e *user interface design* que são essências no desenvolvimento de arquivos digitais online.

No final, o grande objetivo será o desenvolvimento uma *interface* que apresente de forma prática as soluções aos possíveis problemas que estão a frustrar os usuários e o espaço que existe de evolução no *Ux* e *Ui* em arquivos de lendas. Para além disso, deve provar os benefícios de manter a experiência do utilizador atualizada demonstrando os prós de uma correta implementação de elementos visuais e princípios de design, assim como a potencialidade que poderá existir a nível de exploração gráfica para criar um *layout* que seja interativo, estruturado e atrativo ao olhar, respeitando sempre o propósito do arquivo, num possível *redesign* de qualquer coleção relacionada com a temática.

Questão Investigativa

Diante da atual carência por uma abordagem mais contemporânea às *digital collections*, o desenvolvimento da investigação irá partir da questão: **Como é que a partir das metodologias de Design, orientadas pela experiência do utilizador e pelo design de interface se pode melhorar o atual modelo das *digital collections* / arquivos digitais para lendas?**

Contudo e fragmentando a principal questão desta investigação, será ainda necessária uma abordagem e estudo mais direto às seguintes questões:

- Como surgiram as *digital collections* culturais?
- Quais os fundamentos teóricos que envolvem as *digital collections*?
(O que são? Como se dividem? Quais os seus componentes e práticas?)
- Quais os componentes que envolvem a criação de uma *digital collection*/ arquivo digital cultural?
- Quais os fatores gerais que causam o problema expresso?
- Porque existe a necessidade de manter as *digital collections*/ arquivo digital cultural atualizados, tanto a nível de conteúdo como a nível visual?
- A estagnação da *interface* nas *digital collections* culturais pode trazer problemas relativos à credibilidade e autenticidade do *website*?
- Quais as possibilidades e o espaço que existe, nos dias de hoje, para melhorar as suas *interfaces* digitais?
- Os metadados podem limitar a potencialidade de desenvolvimento de uma *interface* digital num arquivo?
- Existem sistemas dedicados ao gerenciamento das coleções? / Esses sistemas também podem limitar o desenvolvimento do *user interface*?
- Podemos usar uma *digital collection* cultural como ferramenta pedagógica?
- O que é o *User Experience (Ux) design*? Quais as metodologias a ser aplicadas para desenvolver uma boa experiência de utilizador nos arquivos?
- O que é o *User Interface design (Ui)*? Quais os princípios de design que devem ser aplicados no desenvolvimento da *interface* de um arquivo digital?
- Como é que se pode melhorar a experiência atual do utilizador nos arquivos digitais de lendas?
- Quais as necessidades atuais de utilizador nestes arquivos que não estão a ser devidamente identificadas e aplicadas?

Metodologias

Ao longo da presente investigação, foi desenvolvida uma reflexão e uma consolidação de informação sobre a situação atual das *digital collections* culturais, sendo o grande foco expor o estado da experiência de utilização (Ux) e do design de *interface* (Ui) dos arquivos digitais que abrigam lendas. Com esse fio condutor em mente, foram utilizadas diferentes metodologias de investigação para que fosse possível encontrar respostas válidas aos pontos teóricos e práticos definidos nesta dissertação. Assim, foram adotados e conjugadas diversas metodologias:

Revisão de Literatura: Esta é uma metodologia necessária para o desenvolvimento de uma investigação coesa, possibilitando a recolha e leitura de toda a teoria necessária para a elaboração do corpo da investigação. Deste modo, é possível explorar, identificar e expor toda a informação relevante ao campo em estudo, enquanto se entende o estado do conhecimento da temática. Esta recolha teórica recai numa parte de contextualização sobre diferentes aspetos que possam envolver uma *digital collection* cultural, como a influência da tecnologia no seu aparecimento, a sua importância na sociedade, formatos que abrange, etc. Todavia, a relevância do estudo recai sobretudo no *User experience* e *User interface design*, em arquivos digitais, onde serão investigadas necessidades de utilização, questões gráficas e informativas, assim como outros aspetos que sejam pertinentes.

Formulário: Foi realizado um formulário recorrendo ao auxílio de pesquisa quantitativa e qualitativa não-intervencionista para o cruzamento e validação de informação adquirida ao longo da investigação. A sua intenção foi consolidar pontos no âmbito teórico, apontar necessidades em arquivos de lendas, mas também, servir de complemento à recolha de dados e opiniões externas de possíveis usuários dos casos de estudo que foram selecionados. Apesar de terem sido obtidas respostas de 64 inquiridos, no que toca ao desenvolvimento do projeto e à análise dos casos de estudo foi feita uma triagem e foram apenas tidas em conta as respostas dadas por estudantes, professores e estrangeiros. Esta triagem foi necessária, pois o público-alvo que se insere nos arquivos de lendas é maioritariamente do setor do turismo e educação.

Casos de Estudo: Recorrendo ao reconhecimento de dois projetos em funcionamento na *web*, foi feita uma análise crítica e foram apresentados dados da sua situação atual. Dentro deste processo, foi necessário identificar problemas e ainda outros aspetos que fossem relevantes para o estudo, numa tentativa de possuir um maior entendimento da problemática investigativa. Estes casos de estudo servem ainda de apoio ao desenvolvimento do projeto prático abrangido na investigação, uma vez que, é através deles que se conseguirá entender o funcionamento do formato e perceber as necessidades dos usuários. Os dois projetos usados, como casos de estudo, são ambos arquivos digitais que abrigam e preservam o património cultural intangível, mais precisamente lendas.

Personas, User stories, User journey maps: Através do auxílio destas metodologias, tanto nos casos de estudo, para perceber os problemas, como no projeto que surge com a solução a esses mesmos problemas, foi possível desenvolver

personas, criar as suas narrativas e representar a sua jornada pelo *website* do arquivo para que se apresentassem as necessidades de utilizador que deveriam estar presentes nos arquivos de lendas e não estão, mas também para que se identificassem problemas que lhes causam frustração.

User flows: A utilização de *user flows* foi posta em prática na análise de casos de estudo. A sua utilização nos casos de estudo surge da necessidade de visualizar o fluxo criado para que o usuário possa atingir o seu objetivo de chegar até a possíveis lendas que queira explorar, mas também para entender se existiria uma necessidade de otimização do processo para melhorar a experiência de utilização durante a navegação pelo arquivo.

Brainstorm - Tree Diagram: Esta foi uma metodologia implementada apenas no projeto. Surge como meio para a organização esquemática de todas as necessidades do utilizador que foram recolhidas no *user research* dos casos de estudo, mas também das necessidades apontadas pelos inquiridos nas duas questões finais³ que completam o formulário. Estas questões tornam-se pertinentes, pois em forma de seleção foi desenvolvida uma listagem de possíveis necessidades a ter num arquivo de lendas. Esta listagem teve por base aspetos que vieram a ser recolhidos ao longo da análise dos casos de estudo, mas também de toda a pesquisa primária. Para além de poderem optar apenas pela questão de seleção, foi desenvolvida uma última questão para a recolha, de forma qualitativa, de outras necessidades que poderiam não estar presentes, mas que os inquiridos sentissem que poderiam fazer falta durante a sua experiência. É de notar que, mais uma vez, apenas foram tidas em conta as respostas dadas pelo público-alvo (Estudantes, professores e turistas) que se abrange no projeto. Para finalizar, este diagrama servirá de auxílio à organização relativa ao desenvolvimento das *personas* que serão o centro da *interface* para um arquivo de lendas tradicionais algarvias.

Site maps, Task Flow, Wireframe e Layout: Estas metodologias que complementam o Ux e Ui design e são aplicadas ao design em si, serviram para o desenvolvimento do projeto. O desenvolvimento da *interface* do arquivo de lendas tradicionais algarvias, procura de modo coeso, apresentar-se visualmente estruturada e dar respostas aos problemas encontrados. Assim, e seguindo a ideologia de Buley (2013), a boa estruturação da hierarquização do *site map* e do *task flow*, a criação em esboço digital da estrutura do *layout* através de *wireframes* e o desenvolvimento gráfico final do *layout* com uma maior fidelidade, tornou-se essencial.

Prototipagem: O protótipo final desenvolvido, serviu para a apresentação visual e funcional, em alta-fidelidade, do resultado do arquivo de lendas algarvias.

Em suma, o recurso a todas estas metodologias de design, é feito para que se consiga construir e estruturar uma argumentação coesa em relação à problemática apresentada, mas também para que seja possível analisar e chegar a conclusões e soluções. A boa aplicação destas metodologias é essencial para qualquer projeto que envolva o desenvolvimento de projetos dentro da disciplina do design, neste caso das áreas de *user experience design* e *user interface design*.

³ O Formulário completo poderá ser consultado nas pp. 149-150 do anexo. As questões referidas encontram-se disponíveis para consulta nas pp.147 e 148.

Estrutura do Documento

Capítulo I – “Introdução”: Este é um capítulo, na sua generalidade, ajuda de uma forma objetiva, a entender a essência da investigação. Aqui é possível ter um maior conhecimento sobre a pertinência que existe na pesquisa do problema escolhido, assim como, todos os objetivos que se procuram alcançar, questão investigativa, respetivas subquestões e ainda todas as metodologias de trabalho que foram aplicadas para o desenvolvimento deste documento.

Capítulo II – “Enquadramento”: Este é o maior e mais extenso capítulo desta dissertação. Dividido em três partes, este capítulo apresenta de forma estruturada toda a revisão de literatura considerada necessária para entender e investigar o estado do conhecimento sobre a proposta investigativa. Na primeira parte, são abordadas questões de contexto histórico relacionadas com a tecnologia e o seu impacto na evolução das *digital collections*. Na parte dois, abordam-se quesitos como, os tipos de coleções digitais que existem, definição, importância e valor social, aspetos pertinentes na criação de uma *digital collection* cultural, conhecimentos, componentes e modelos que são necessários de seguir. A finalizar esta parte, é possível encontrar um texto que aborda as problemáticas/causas que podem estar a ter influência na estagnação do Ux e Ui de *digital collections* culturais nos dias de hoje. Na parte três, investiga-se tudo o que possa ter a ver com o *user experience design* e *user interface design* no arquivo digital, questões essenciais como a realidade atual experienciada em arquivos digitais, os processos metodológicos que devem ser implementados e seguidos para atingir uma boa experiência de utilização e um bom design de *interface*. Para finalizar, ainda se fala da importância que existe na atualização das *interfaces* dos arquivos e outros aspetos imprescindíveis como entender a aplicação de elementos visuais e princípios de design nesses mesmos arquivos.

Capítulo III- “Recolha de dados ligados a Ux e Ui em arquivos de lendas através da análise de casos de estudo”: Este capítulo foi dedicado à análise de casos de estudo em contexto real de arquivos digitais de lendas. Nestes casos de estudo são elaboradas análises aprofundadas com recurso a metodologias de *user research* como *personas*, *user flows* e *user journey maps*, baseadas nas respostas dos inquiridos às questões direcionadas aos casos de estudo. Assim, devem-se identificar problemas e perceber se a estagnação causa frustração, para que mais tarde no projeto se possam apresentar soluções para melhorar a experiência em arquivos de lendas.

Capítulo IV “Primeiras considerações”: Nesta parte, visa-se, após toda a recolha e análise exaustiva de revisão de literatura e casos de estudo, expor, de forma sintetizada, algumas conclusões a que se foi possível chegar antes do desenvolvimento do projeto.

Capítulo V – “Projeto”: Este é o último capítulo desenvolvido na dissertação. Neste capítulo, procura-se aplicar de forma prática os ensinamentos adquiridos e recolhidos durante a revisão de literatura. Assim, através do desenvolvimento de uma *interface* gráfica para um arquivo digital de lendas tradicionais algarvias, são aplicados os processos metodológicos ligados ao *User experience design*, fundamentos de design ligados ao *user interface design* e outras especificações ligadas e recolhidas relativamente à criação de um arquivo digital, para apresentar de modo prático o espaço de inovação que ainda existe no desenvolvimento e *redesign* dos arquivos digitais da temática, mas também para mostrar a potencialidade que às áreas de Ux e Ui podem trazer se devidamente implementadas e pensadas para este tipo de plataformas.

Para finalizar, será apresentada a **conclusão**, **bibliografia** e **anexos** que sejam importantes.

CAP.

02

/ENQUADRAMENTO

PARTE I

A Informação e Tecnologia no Aparecimento das Digital Collections

A Revolução de Informação |
A Evolução Tecnológica e o Digital

A Revolução de Informação

No início dos tempos, o ser humano partiu da utilização de símbolos, imagens e sinais para que fosse possível existir comunicação. Foi então com o seu desenvolvimento para forma escrita e a sua gravação em diferentes materiais primitivos que a informação começou a ser registada, tornando-se um grande salto na transferência de sabedoria e informação para a humanidade (Suwaidi, 2018).

Desde este instante e com o passar dos séculos, que novos meios e desenvolvimentos permitiram que no século XV, surgisse um dos primeiros momentos da atualmente chamada “Revolução de Informação”. A verdade é que este período de mudança acabou por ser bastante significativo para a vida da humanidade e para a forma como foi e ainda hoje é possível ver e ter acesso à informação.

Segundo Rayward (2014) no artigo disponibilizado “*Information Revolutions, the information society, and the future of history of information science*”, e apesar de se associar principalmente a revolução de informação ao aparecimento das novas tecnologias do século XX e XXI, este sugere que já passamos por pelo menos dois momentos ou revoluções de informação. A primeira foi a longa era da impressão que começou há mais de quinhentos anos com Gutenberg e a prensa. A segunda, uma era pré-digital que ocorreu durante e após a Segunda Guerra Mundial, e finalmente a terceira e atual caracterizada pelo advento das tecnologias ubíquas que são consideradas o prenúncio da “revolução digital” e a criação de um novo tipo de “sociedade da informação”.

O primeiro momento ou a primeira revolução de informação deu-se então no século XV, onde foi anunciada a maior forma de comunicação que o mundo havia até então conhecido. Esta tinha por base a impressão com prensa de tipos móveis, uma inovação possibilitava uma grande transformação ao tornar mais fácil imprimir, publicar e distribuir milhares de livros ou documentos.

Mais tarde nos séculos XIX e XX, foram trazidas novas tecnologias que desempenharam um papel crucial no desenvolvimento global da comunicação. Os sistemas telefônicos, mais tarde o rádio e ainda a televisão, todos estes, meios de comunicação e informação emergente e diversificada, que ajudaram a ampliar e acrescentar o que não estava disponível impresso, promovendo interações comerciais, culturais e académicas. Devido a todos estes desenvolvimentos começaram ainda surgir e a proliferar-se mais museus, arquivos, bibliotecas e outros (Rayward, 2014).

O segundo momento da revolução de informação, dá-se na época da segunda guerra mundial, durante e após, devido a necessidade que acabava por existir na troca de informação imediata. Assim, existiram diversos desenvolvimentos tecnológicos que permitiram avanços na troca de informação e conhecimento para a altura, principalmente na troca de informação militar (Gen e Ryan, 2021). Apesar de serem inovações consideradas do pré-digital que foram amadurecendo anos após a segunda guerra, foram ponto de partida para o futuro universo digital.

Com este contexto, é importante começar a reforçar que por esta altura (1945) surgiram novas ideias tecnológicas com sistemas de informação que possibilitavam um acesso mais rápido e fácil a diferentes tipos de materiais. Estas continham funcionalidades que mais tarde começaram ser aprimoradas no digital e que permitiram a abertura de caminho para o que hoje em dia chamamos de *digital collections*.

O Memex (fig.01), foi um grande exemplo destes tempos. Este tratava-se de uma máquina visionária, imaginada e anunciada por Vannevar Bush no artigo “*As We may Think*”, onde a sua ideologia se apresentava como uma máquina que possuía um sistema de indexação hierárquica de conteúdos onde se arquivaria livros, documentos, discos e outras comunicações. A informação seria constantemente atualizada, de rápido acesso e fácil consulta.

Para além disso, era uma máquina capaz de guardar muita informação, informação esta, que seria de fácil recuperação quando necessário (Moraes, 2017). Esta descrição é considerada o conceito inicial do hipertexto, ou o que chamamos na internet de *hyperlink*.

Ao longo dos anos 50, foi possível perceber que o computador, inicialmente pensado durante o período de guerra, permitia grandes soluções para a resolução de problemas que estavam a ser produzidos por uma crescente necessidade e complexidade de materiais documentais. Assim, em 1953 foi possível utilizar o computador UNIVAC (fig.02), para finalmente se proceder à pesquisa de informações, estas mais direcionadas a material de serviços de indexação e bibliotecas. Inclusive, nas décadas de 60 e 70 um desenvolvimento que foi importante para a possibilidade da existência de *digital collections*, mais precisamente de *digital libraries*, foi a criação do MARC. “MARC” é a sigla para *Machine-Readable Cataloging*. Este define um formato de dados pelo qual os computadores trocam e interpretam as informações bibliográficas. Os seus elementos organizacionais constituem a base da maioria dos catálogos de acesso público online de bibliotecas usados atualmente (“Wiley Marc Records”, n.d).

A terceira e atual revolução de informação, teve início na década de 90, com o aparecimento da internet, da *World Wide Web*, do advento do mundo online da digitalização e de sistemas e tecnologias de informação agora onipresentes que transformaram as nossas vidas e desempenham um papel fundamental no fornecimento de grandes quantidades de dados (Rayward, 2014).

Ao longo dos anos todas estas transformações radicais acabaram por permitir grandes avanços nas áreas do conhecimento, sistemas de informação e eletrônicos, abriram portas para uma nova realidade de disseminação de informação e de mudanças na vida da sociedade. As coleções digitais, como as conhecemos hoje, começaram a surgir em grande maioria devido aos benefícios que nos foram trazidos por toda esta revolução de informação e pelas suas transformações digitais, desde o aparecimento do computador, à digitalização, à fotografia e a outros meios audiovisuais criados, que permitiram que estas deixassem de ser maioritariamente caracterizadas por catálogos de indexação e comessem a abranger outros ramos de entretenimento e a preservar grandes variedades de documentação que hoje em dia são de fácil acesso por todo o mundo.

Em suma, a revolução de informação acabou por ter um grande papel no aparecimento das *digital collections*. Apesar desta apresentar uma vasta história antes de ter chegado ao universo digital, todos os seus momentos ao longo das décadas foram bastante importantes para que pudéssemos ter acesso ao conhecimento como o temos hoje. A verdade, é que a informação teve até um grande papel na forma como os desenvolvimentos tecnológicos se foram desencadeando, quem sabe se na época da segunda guerra mundial não existisse uma grande necessidade de troca de informação se os primeiros computadores teriam avançado. O aparecimento do computador, principalmente o pessoal, e outras tecnologias permitiram assim grandes mudanças que acabaram por desempenhar papéis fundamentais para a forma como hoje criamos, interagimos e apresentamos uma *digital collection*.

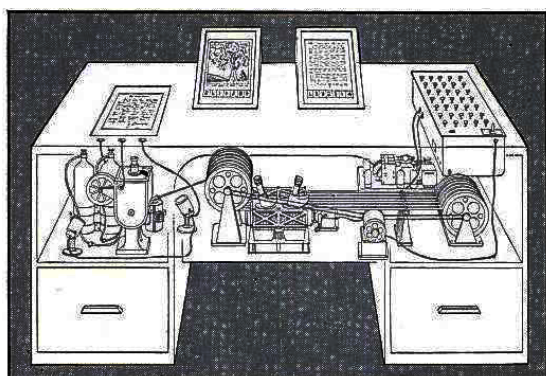


Fig01. Sistema Memex | Fonte: Medium.com



Fig02. Computador UNIVAC | Fonte: portaldaijha.com

A Evolução Tecnológica e o Digital

O impacto das tecnologias digitais no aparecimento de coleções digitais acaba por datar já de há algumas décadas, como posteriormente mencionado. A verdade é que começou a existir uma mudança radical na forma como a informação era guardada e disponibilizada à sociedade, coleções que antes eram predominantemente tangíveis, começaram a poder ter o seu conteúdo distribuído eletronicamente. Esta mudança, de coleções que eram meramente locais e de acesso físico limitado, para *digital collections*, acelerou principalmente no século XXI com o surgimento de tecnologias da *Web 2.0* que permitiam um acesso mais próximo e uma maior noção na apresentação do conteúdo (Corrall, 2011).

Todavia, a história do desenvolvimento de coleções, ainda que muito remota, começa na década de 60 e década de 70, onde as bibliotecas foram das primeiras instituições a introduzirem computadores para uma maior eficiência das operações do dia-a-dia, particularmente montagens de bancos de dados, circulação de catálogos e serviços de indexação, que tinham como finalidade a pesquisa (Bates, 2002; Corrall, 2011). Estes catálogos baseados em computador que substituíram gradualmente os catálogos de cartões, eram tipicamente micro formatos de saída de computador (COM) que usavam cassetes de microfilme ou microfichas.

Mais tarde durante 1980 e 1990, uma época de grande inovação imerge ligada a sistemas de utilização em computador, com aparecimento dos primeiros computadores pessoais e uso da internet, ainda que muito prematura nos primeiros anos. O principal desenvolvimento nesta época era a computação de acesso público, ainda representada por catálogos de acesso público online (OPACs) e bancos de dados projetados para pesquisa de usuário final. Um exemplo de catálogo digital desta altura foi o *Dynix ILS*. O *Dynix ILS* (fig.03), desenvolvido em 1983, foi um dos sistemas com mais popularidade da altura, sendo implantado em bibliotecas públicas e académicas, com presença menor, mas significativa entre as bibliotecas escolares (Breeding, 2005). A sua interface era básica e direta, tornando-se familiar para aqueles que a acediam.

Juntamente com este desenvolvimento é importante mencionar que estes sistemas e informações que geravam a necessidade de um maior armazenamento e posterior acesso eram guardados em formatos que foram desenvolvidos na época, como por exemplo as disquetes em 1971 e os CD-ROM, introduzidos em 1984. Os CDs foram criados com a intenção de guardar informação que pudesse ser consultada sempre que se quisesse. O interessante é que estes meios digitais mais antigos trouxeram desafios para a sua preservação atual, pois alguns dos CDs são ilegíveis, o software de design é antigo e possui fontes que não estão instaladas nos computadores atuais (Fuhrig, 2018).

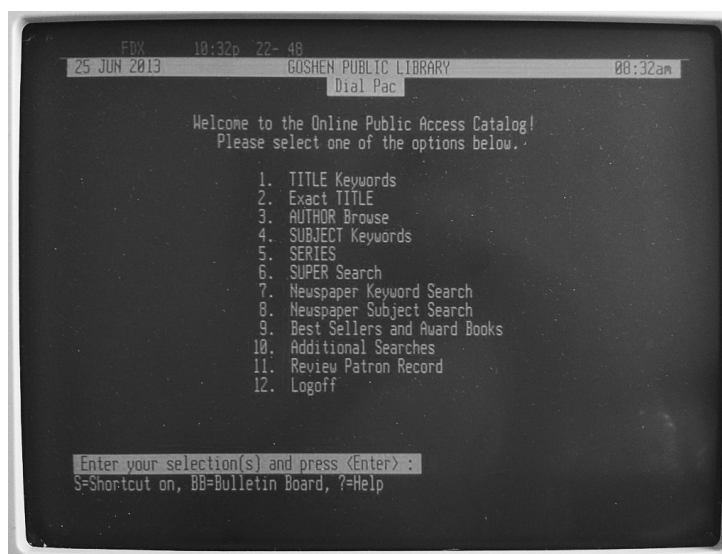


Fig03. Dynix ILS / Fonte: kimon.edu

Sobrepondo-se ainda à fase acima, e particularmente no início da década de 1990, deu-se a verdadeira transição com o lançamento do primeiro *website*, o CERN, que era 100% baseado em texto (Shelley, 2021). Isto permitiu então apresentar material primário de texto completo em formato digital, como por exemplo, jornais eletrônicos de texto completo que se tornaram disponíveis online e eram pré-pagos com base no custo por acesso. Para além disso, outra tecnologia que se tornou bastante importante durante este período, foi a digitalização. As Instituições e organizações públicas, recorreram à mesma para começar a digitalizar os seus próprios materiais. A digitalização, foi uma evolução tecnológica que teve mais destaque com o surgimento do computador e que com o seu avanço ao longo dos anos acabou por permitir uma maior salvaguarda de materiais físicos, fornecendo assim, um acesso mais fácil e rápido aos mesmos. É um dos meios que transformou e ajudou no desenvolvimento das *digital collections*, principalmente as de fins histórico e Cultural. Tendo em conta, as transformações desta altura, especialmente o uso de texto completo em formato digital e a futuro desenvolvimento de *websites* mais completos, é importante mencionar que as coleções ou agregações baseadas na *web* de recursos eletrônicos começaram a aparecer cada vez mais (Corrall, 2011).

Com isto, durante esta década muitos foram os avanços significativos, com o aparecimento de *webpages* de pesquisa, com a *web* a começar a apresentar-se muito mais equilibrada com sites que recorriam à utilização de texto, imagem e até mesmo anúncios, com uma melhoria significativa na qualidade das cores e resolução das telas dos computadores, um aumento substancial na capacidade de armazenamento em disco e a melhoria cada vez maior na velocidade da rede foram avanços que começaram a tornar o digital indispensável (Zick, 2009). Inclusive foi durante esta altura, mais precisamente 1996, que se regista a disponibilização dos primeiros arquivos digitais na *web*, não existindo sites do género anteriores a esta data, com exceção de algumas páginas recuperadas de *backups* armazenados disquetes ou em CDs (Costa et al., 2016).

A verdadeira mudança surge quando chegamos aos anos 2000, onde foi possível assistir e experienciar um nível de desenvolvimento tecnológico acelerado e eficiente que transformou radicalmente a sociedade. A internet teve um papel bastante importante nesta transformação, já que a *web*, que até então estava mais ligada ao lado técnico das companhias de Informação Tecnológica (IT), em 2003 com o aparecimento do *WordPress* trouxe uma grande adesão e liberdade pessoal para o desenvolvimento de *websites* (Shelley, 2021). Em 2004, o termo *Web 2.0* surge com a nova perspetiva da *web*. Nesta altura houve um aumento na velocidade e facilidade do seu uso, o que levou a uma ampliação do conteúdo existente e tornou o ambiente online mais dinâmico e de mais fácil partilha e alcance à comunidade.

Desde então é notório que a internet transformou e moldou a forma como vivemos, tornando os *websites* e as *digital collections* que neles encontramos, em plataformas de divulgação, de curadoria, de preservação e de entretenimento. As coleções digitais, vêm assim crescendo juntamente com estes desenvolvimentos. Hoje em dia é possível termos acesso a todo o tipo de coleções de diferentes temáticas tenham sido elas associadas a processos de passagem da tecnologia eletrónica mecânica e analógica para a eletrónica digital ou nascidas em conteúdo totalmente digital. A evolução tecnológica e digital, no seu geral, foi um ponto determinante para o seu surgimento, beneficiando a sua partilha com a humanidade, mas também tornando possível a salvaguarda e partilha de cultura, história e educação, mas também de entretenimento.

CAP.

02

/ ENQUADRAMENTO

PARTE II

As Digital Collections

A Definição | As Diferentes Digital Collections |
A Importância e Valor na Sociedade | Criação de uma Digital Collection |
CMS: O seu Impacto no Ux e Ui Design de uma Coleção Digital |
Problemas nas Digital Collections: A Economia e a Sustentabilidade

A Definição

Colecionar foi durante anos conhecida como uma prática em torno de objetos materiais físicos que faziam, meramente parte de coleções tangíveis. Estes objetos eram recolhidos pelo seu valor e impacto, mas também por aquilo que podiam representar, sendo que depois eram distinguidos entre si como um conjunto de posses com características específicas (Watkins et al., 2015). Todavia, com o crescente aparecimento da tecnologia de informação e da multimídia digitalizada, permitiu-se desenvolver aquilo que nós hoje chamamos de *digital collections*.

As *digital collections* consistem em conjuntos:

“(…) de objetos digitais. Estes podem conter uma variedade de formatos, como imagens, texto, áudio ou vídeo, e podem ser “nascidos digitais” ou digitalizados. Além disso, as *digital collections* podem ter alguma função de busca, recuperação e organização de conteúdo.”⁴

(“The University of Sydney”, 2022)

Com o objetivo de disponibilizar e preservar recursos e conteúdo, estes objetos como documentos ou peças multimídia (por exemplo, imagens, arquivos de áudio, vídeos, animações, filmes, etc.), são selecionados e organizados no digital para facilitar o seu uso e partilha.

Assim, estes objetos digitais, podem então ser visualizados ou acedidos por meio de um computador, seja através de meios de armazenamento como os antigos CD-ROM e DVD, mas também, e mais atual, através de pens, de *websites* ou outro recurso de rede. Para além disso, é ainda importante esclarecer que estes podem ser criados de duas formas. A primeira forma é através do processo de digitalização que inclui, por exemplo, a digitalização de uma fotografia analógica ou a transferência de uma gravação de áudio analógica para uma mídia eletrônica. A segunda forma, é com recurso a criação digital, por exemplo, com a criação de um desenho digital através de programas ou através uma câmara digital para produzir fotografias ou vídeos digitais. Este tipo de objetos, denominados de “*Born digital*”, são objetos que foram criados através de um meio digital (Gourley e Zhang, 2009).

Estas coleções, e para finalizar, podem então ser encontradas com um teor pessoal, de entretenimento e comercial em plataformas desenvolvidas para esse propósito, como por exemplo o iTunes, Netflix, Pinterest, Youtube, etc., onde são disponibilizadas coleções de vídeos, filmes e música. Todavia, as de relevância para esta dissertação são as coleções criadas por instituições e organizações para efeitos culturais, históricos e educacionais. Estas últimas, são geralmente encontradas em sistemas próprios de bibliotecas, arquivos e museus ou em *websites* públicos, dessas mesmas instituições ou organizações, onde os objetos, metadados e a *interface* juntos criam a experiência do usuário de uma coleção (National Information Standards Organization [NISO], 2007).

⁴ Tradução livre da autora. No original “(…) *digital objects*. These can contain a variety of formats, such as images, text, audio or video, and can either be “born digital” or digitized. In addition, digital collections may have some form of function to search, retrieve and organize content.” (“The University of Sydney”, 2022)

As Diferentes Digital Collections

A Web de coleções digitais teve uma crescente expansão, especialmente nas áreas das artes, cultura e educação. Desde que se começou a utilizar com regularidade a internet e a perceber o seu potencial para uma melhor acessibilidade a informações e interação com itens, que de outra forma poderiam permanecer ocultos e inacessíveis (Gourley e Zhang, 2008), quase todas as instituições que se relacionam com essas áreas possuem *digital collections*, que foram compartilhadas online via site.

Quando partilhadas online estas apresentam-se abrigadas em páginas web de universidades, museus, arquivos, centros especializados, etc., que podem ser encontradas através de um motor de busca. Todavia, apesar de lhes chamarmos diretamente *digital collections* e este já ser o nome que nos aparece em grande parte dos websites atualmente, estas apresentam-se, maior parte das vezes, ao utilizador com outros tipos de denominações, sendo as de maior destaque a biblioteca digital, o repositório digital, e por fim o arquivo digital. Aliás, segundo os professores Carlos Guardado da Silva & Luís Corujo (2018) no seu artigo “Os repositórios digitais e o seu objeto perspectiva(s) dos estudos acerca de experiências portuguesas” é possível perceber-se que antes do termo *digital collections* ser mais frequentemente utilizado, existiam autores como Maria de Lurdes Saramago, que em 2003, considerava os repositórios digitais, tanto arquivos como bibliotecas digitais, isto prova que estes diferentes termos acabavam por ter funcionalidades semelhantes, tornando-as equivalentes apenas com nomes distintos:

“(...) o conceito de ‘repositório digital’, inicialmente era identificado como equivalente de ‘arquivo digital’ ou ‘biblioteca digital’, apesar da coexistência destes, para sistema(s) de informação agregador de informação (‘objetos digitais’) de diversas proveniências e produtores, com o intuito de gerir e armazenar coleções de objetos digitais. Estes sistemas de informação são da responsabilidade de um organismo ou instituição, que define a sua finalidade, os seus objetivos, os tipos e características dos objetos que armazena, tendo em conta as necessidades e expectativas da(s) comunidade(s) de interesse, potenciais clientes do repositório digital, assim como a preservação e o acesso a longo prazo.”

(Corujo e Silva, 2018)

De qualquer forma, para que haja uma maior noção da potencialidade de cada um destes termos usados para descrever a larga escala que o esforço da digitalização tem causado, passarei então a expor e explicar pontos relevantes em cada uma deles.

A biblioteca digital

A biblioteca, juntamente com o setor de informação, passou por grandes mudanças nos últimos anos. A verdade é que estas sempre fizeram parte das instituições encarregues de gerir, recolher e difundir o conhecimento e a cultura. Assim, quando há décadas se começou a perceber que os avanços na ciência da computação permitiam lidar com a representação digital de documentos, as bibliotecas acabaram por se envolver particularmente explorando o potencial da revolução digital (Candela et al., 2011).

De uma forma concreta podemos dizer que uma biblioteca digital é:

“Um ambiente de materiais multimedia que é gerido em formato digital, desenhado para o benefício dos usuários, estruturado para facilitar o acesso a conteúdos e equipado com auxílios para navegar em rede global;”⁵

(Collier, 2010)

Diante desta realidade, é possível entender que o digital veio a beneficiar as bibliotecas. Atualmente a maioria delas está a apostar na *web*, acabando por serem as responsáveis por diferentes bancos de dados constituídos por coleções de objetos digitais que são possíveis de aceder por meio de uma *interface* de busca e são capazes de suportar comunicação e colaboração entre diferentes comunidades distribuídas em todo o mundo (Prescott, 2012).

O Repositório Digital

O conceito de repositório digital já vem a ser definido e redefinido há muitos anos por diferentes autores. No entanto, foi em 2005, segundo Corujo e Silva (2018), que a *Digital Repositories Review*, no âmbito do *Digital Repositories Programme, do Joint Information Systems Committee (JISC)*, sublinhou que várias áreas de atividade do campo da informação se referiam a depósitos de coleções de conteúdos como ‘repositórios’, considerando assim os repositórios como coleções de objetos digitais. Apesar de ainda serem muitos os autores em busca de uma definição concreta, podemos dizer de uma forma sintetizada que um repositório digital acaba por ser uma coleção de informação digital que procura fornecer uma série de funções, como adquirir, armazenar, preservar e aceder a conteúdo digital. Estes podem ser colaborativos e com um controlo não tão recorrente à autenticação dos documentos, tal como as que são dirigidas para o público em geral. Mas podem, também, ter um alto nível de controlo e ser concebidas para promover a literacia e uma aprendizagem responsável, dirigidos a públicos específicos de utilizadores como os de nível académico (Martins et al., n.d).

O Arquivo digital

O aparecimento e a criação de arquivos digitais alteraram toda a dinâmica de pesquisa e armazenamento possibilitando uma nova forma de preservação e salvaguarda de dados no digital. Este surgimento permitiu à sociedade o acesso a materiais que apenas eram disponibilizados a investigadores ou a qualquer outra pessoa a quem fosse permitido esse mesmo acesso, já que, estes estavam apenas disponíveis em arquivos físicos (Oliver, 2012). Assim, ao contrário de um arquivo analógico, os dados arquivados e o seu respetivo local de armazenamento são eletrônicos por natureza e costumam ser baseados e disponibilizados na *web*.

⁵ Tradução livre da autora. No original “A managed environment of multimedia materials in digital form, designed for the benefit of its user population, structured to facilitate access to its contents, and equipped with aids to navigate the global network; Its users and holdings may be totally distributed, but it is managed as a coherent whole” (Collier, 2010)

De uma forma geral os arquivos digitais são:

“(...) coleções de dados numéricos, textos, imagens, mapas, vídeos e ficheiros de áudio que estão disponíveis na Internet. Universidades, bibliotecas e locais históricos geralmente abrigam arquivos digitais. A maioria dos arquivos digitais é gratuita e acessível a todos os usuários de internet. Além de oferecer acesso a recursos que antes eram inatingíveis por muitos.”⁶

(Bolick, 2006, p.122)

Nesse sentido, o arquivo comporta um conjunto de documentos, que seguem uma organização e estruturação próprias. Os materiais disponibilizados nestes arquivos acabam por ter, portanto, um valor duradouro, bem como um valor informativo intrínseco não apenas hoje, mas também no futuro. No entanto, o grande desafio, acabou e acaba, por ser o desenvolvimento de arquivos que incorporem as características que melhor atendam às necessidades dos usuários. Este é um ponto determinante também no sucesso do que é apresentado ao usuário e será discutido mais para a frente nesta investigação.

Assim, e tendo por base esta contextualização é notório que nos dias de hoje a referência é cada vez mais feita online através do nome “*digital collections*”, no entanto como acabam por englobar diferentes objetos digitais que são acumulados pela sua forma, propósito e valor, é possível que sejam encontrados separadamente em *websites* próprios a uma temática específica ou ligados a arquivos, bibliotecas e repositórios de instituições e organizações. Uma vez que, ainda são algumas as distinções, é relevante mencionar que o arquivo digital, mais precisamente os arquivos relativos a lendas, serão o tipo de coleção onde o problema nesta investigação referido será essencialmente explorado e analisado, apesar de também ser notório que os outros tipos de coleções se encontram afetados pelas questões de estagnação da *interface* e experiência de utilização.

⁶ Tradução livre da autora. No original “*Digital archives are collections of numerical data, texts, images, maps, videos, and audio files that are available through the Internet. Universities, libraries, and historical sites often house digital archives. The majority of digital archives are free and accessible to all Internet users*” (Bolick, 2006, p.122)

A Importância e Valor na Sociedade

Quando se pensa no desenvolvimento econômico e social de uma determinada comunidade a necessidade de estabelecer ações que enfatizem a preservação material, cultural e historiográfica acaba por se tornar fundamental para que a identidade se mantenha viva.

Assim, e ultrapassando as ações físicas da preservação, o digital proporcionou um grande papel nos novos meios de acesso e na transformação salvaguarda material, abrindo caminhos e benefícios para distintas áreas e setores. Em 2019, os estados-membros da União Europeia, assinaram uma declaração de cooperação para o avanço da digitalização do patrimônio cultural, onde enfatizaram que:

“a transformação digital pode desempenhar um papel essencial na viabilização de experiências culturais, criação de conhecimento, preservação e uso e reutilização de bens culturais do patrimônio além-fronteiras. Além disso, os objetos culturais digitalizados desbloqueiam o potencial para benefícios sociais, coesos e econômicos mais amplos para setores como turismo, educação e setores criativos.”⁷

(European Commission, n.d, as cited in Archey et al., 2019)

A verdade é que, nestes últimos três anos foi possível presenciar e testemunhar a importância e clareza desta declaração. Com isto pretendo dizer que observamos milhares de instituições e organizações culturais em todo o mundo, como bibliotecas, arquivos, museus e organizações artísticas sofrerem um bloqueio físico trazido pela crise do Covid-19. Estas Organizações tiveram que se esforçar, apoiar e arranjar meios nos recursos digitais para apostarem na partilha e preservação do conteúdo, mas também para que, conseguissem auxiliar as comunidades e disponibilizar-lhes aquilo que não podia ser acedido fisicamente. As coleções de recursos digitalizados e nascidos digitais estão atualmente na vanguarda dos serviços e ofertas virtuais de instituições e contribuem significativamente para várias áreas (Kamposiori, 2020).

Assim, conseguimos nos aperceber que os benefícios trazidos pelo digital a estas instituições podem ser variados e representar papéis bastante importantes para o acesso ao conhecimento e resguarda material. A divulgação e disponibilização em suporte digital das mais diferentes matérias, ajuda a manter ativa a preservação material do documento original impresso, uma vez que não há necessidade de contato direto com o mesmo, o que prolongará sua longevidade. A disponibilização destes materiais na internet, possibilita que os investigadores possam ter um acesso mais fácil, rápido e remoto a documentos, muitos considerados raros e fora do alcance da maioria dos usuários, o que, acaba também por ajudar a preservar a identidade cultural e histórica às futuras gerações. Para além disso, são trazidas novas abordagens que acabam por abrir a oportunidade de atrair novos públicos e aumentar o engajamento das coleções (Assis e Sousa, 2020).

⁷ Tradução livre da autora. No original “digital transformation can play an essential role in enabling cultural experiences, knowledge creation, preservation, and use and re-use of cultural heritage across borders. Digitized cultural objects, moreover, unlock the potential for broader societal, cohesive and economic benefits of sectors such as tourism, education and creative sectors. (European Commission, n.d, as cited in Archey et al., 2019)

Este desafio de organizar e gerir as *digital collections* acaba por ser uma grande oportunidade para experimentar novas formas de expor, explorar e compreender os materiais do património cultural, trazendo um valor acrescido.

As coleções surgem por diferentes razões, o que faz com que sejam valorizadas por diversos públicos por razões distintas. À medida que o conteúdo acaba por ser disponibilizado digitalmente, está-se a criar e sustentar material que pode ter valor para futuros estudiosos. Para além disso, podemos dizer que também possuem o seu valor por se vincularem a outros conteúdos digitais, onde coleções mantidas em arquivos dispersos ao redor do mundo podem ser combinadas, ou por possuírem um valor por aquilo que suportam. No fim, o seu valor acaba por ser subjetivo, pois muda ao longo do tempo e tem significados diferentes que dependem de fatores externos. O valor das coleções digitais em geral é particularmente difícil de perceber (Hughes, 2012).

Todavia, e segundo a autora Lorna Hughes (2004), alguns dos fatores, mais genéricos, que se ligam às *digital collections* com efeitos culturais, tornando-as valiosas e importantes para bibliotecas, arquivos, museus e ensino superior são:

“ O acesso, tanto o acesso mais amplo a um público global via internet, quanto o acesso aprimorado, tornando aspetos das coleções mais pesquisáveis, localizáveis e vinculados a materiais relacionados; O Apoio à preservação, fornecendo formatos digitais de materiais raros e frágeis; O desenvolvimento de coleções, que permitem que as organizações desenvolvam a catalogação e gestão de registos em torno de objetos digitais; Os benefícios institucionais e estratégicos, como o desenvolvimento profissional dos funcionários, o prestígio e o valor de RP para a instituição; Capacitar a instituição a cumprir as suas metas de acesso e divulgação, assim como o apoio à pesquisa e à educação em todas as disciplinas”.⁸

(Hughes, 2004, as cited in Hughes, 2012, p.6)

Muitas são as instituições de memória que veem a digitalização e criação de objetos no digital, não apenas como forma de preservar e salvaguardar dados, mas também como oportunidade de atrair novos públicos e partilhar as suas coleções com o mundo. A internet possibilitou um acesso mais rápido e fácil à informação, o que tornou estas coleções valiosas e indispensáveis não só para as instituições e organizações que encontram formas mais dinâmicas da partilha de conteúdo e preservação cultural, mas também para o público das mesmas que se viu impactado por novos meios de pesquisa, de aprendizagem e de conhecimento.

⁸ Tradução livre da autora. No original “Access, both broader access to a global audience via the internet, and enhanced access, by making aspects of collections searchable, findable and linked to related materials; Supporting preservation, by providing digital formats of rare and fragile materials; Collections development, by enabling organizations to develop cataloguing and records management around digital objects (...); Institutional and strategic benefits, such as professional development of staff, the prestige and PR value to the institution; and enabling the institution to fulfil its goals of access and outreach and Supporting research and education across disciplines.” (Hughes, 2004, as cited in Hughes, 2012, p.6)

Criação de uma Digital Collection Cultural: Os Pontos Chave

A criação de uma *digital collection* é considerado um processo complexo e bastante trabalhoso. Qualquer projeto que envolva uma coleção, necessita de uma grande variedade de conhecimento, capacidades, tecnologias e pessoas das mais diversas áreas para as elaborarem.

Apesar de se considerar que não existem regras específicas para criar “boas” *digital collections*, por cada uma destas ser única, ter os seus próprios usuários, objetivos e necessidades, já existem recolhas de informação que apresentam um conjunto de conhecimentos, componentes e práticas que devem ser aplicados e tidos em conta quando a finalidade é criar coleção no digital (NISO, 2007).

Assim, procura-se de uma forma sintetizada e sistematizada, apresentar os diversos critérios a ter em mente quando se desenvolve um projeto deste género, ao mesmo tempo que se procura identificar práticas que envolvam e estimulem a sua criação.

Os conhecimentos e componentes necessários

À medida que o ambiente digital foi amadurecendo, o foco nos esforços de construção das *digital collections* mudou para a criação de coleções que realmente fossem úteis e relevantes para o património.

A demanda por coleções devidamente pensadas e estruturadas começou a ser crescente e a pesquisa e noções de como as criar também começaram a ser mais concretas.

Tal como supracitado, cada *digital collection* tem as suas características, necessidades e objetivos específicos, que, no entanto, devem seguir um conjunto de critérios base para que no fim o resultado seja positivo e corresponda às expectativas não só da comunidade, mas também das instituições ou organizações que na sua criação estiveram envolvidas.

Assim, e seguindo a linha de pensamento dos autores Gourley e Zhang (2008), no seu livro “*Creating Digital Collections: A Practical Guide*”, os conhecimentos e capacidades que são necessários para a criação de uma coleção digital são:

O Planeamento e a Gestão

Uma boa gestão e planeamento é vital para que o projeto seja bem-sucedido. Após, os complexos problemas colocados pela explosão da massa documental contemporânea, uma boa gestão e planeamento são a chave para o sucesso de qualquer coleção. Para se atingir este sucesso é importante entender, planear e liderar estrategicamente um plano que seja coeso. Assim, as escolhas devem ser pensadas usando uma variedade de ferramentas e processos que apoiem os objetivos e necessidades únicas de cada coleção (Gourley and Zhang, 2008; NISO, 2007).

A parte da equipa que se foca nesta tarefa deverá ter em conta e entender processos, padrões e tecnologias que sejam necessários para o desenvolvimento de uma coleção, devem possuir conhecimentos sobre políticas, procedimentos e direitos de propriedade intelectual, assim como saber organizar o planeamento e rastreamento de projetos, a priorização de tarefas e gerenciamento do fluxo de trabalho e ainda ter noções de habilidades de marketing para promover e divulgar a coleção (NISO, 2007).

Para finalizar, é relevante mencionar que já existe um conjunto de princípios que devem ser estudados e tidos em conta para a criação de uma coleção que seja articulada e estruturada.

Estes princípios foram disponibilizados em 2007 pela *National Information Standards Organization* (NISO), uma organização que identifica, desenvolve e publica normas técnicas para gerir a informação.

Assim os princípios são:

“(...) Princípio 1: Uma boa *digital collection* é criada de acordo com uma política explícita de desenvolvimento de coleções que foi acordada e documentada antes do início da construção da coleção; Princípio 2: As coleções devem ser descritas para que o usuário possa descobrir características da coleção, incluindo alcance, formato, restrições de acesso, propriedade e qualquer informação significativa para determinar a autenticidade, integridade e interpretação da coleção; Princípio 3: Uma boa coleção é curada, ou seja, os recursos são geridos ativamente durante todo o seu ciclo de vida; Princípio 4: Uma boa coleção está amplamente disponível e evita impedimentos desnecessários ao uso; Princípio 5: Uma boa coleção respeita os direitos de propriedade intelectual; Princípio 6: Uma boa coleção tem mecanismos para fornecer dados de uso e outros dados que permitam o registro de medidas padronizadas de utilidade; Princípio 7: Uma boa coleção é interoperável; Princípio 8: Uma boa coleção integra-se ao fluxo de trabalho da equipa e do usuário final e Princípio 9: Uma boa coleção é sustentável ao longo do tempo.”⁹

(NISO, 2007, p.4)

A Seleção do Material

Quando se desenvolve uma coleção existe a necessidade de selecionar o material que nela irá ser disponibilizado. A verdade, é que não existem regras precisas que se devam seguir para a seleção destes objetos, no entanto deve-se ter noção que se os mesmo não forem “*born-digital*” e forem físicos existe então a necessidade de que sejam digitalizados. Assim, dependendo da sua seleção é notório que se terá de ter em consideração vários pontos como restrições legais, valor agregado pela digitalização, públicos-alvo e viabilidade técnica.

A seleção do material acaba por ser um processo minucioso e complicado, já que é necessário escolher entre uma série de opções que são disponibilizadas dependendo da coleção. Boas técnicas de seleção garantem que os recursos sejam investidos com conhecimento na digitalização das coleções mais significativas e úteis ao menor custo possível, sem colocar a instituição em risco legal (Vogt- O'Connor, 2005, as cited in Gourley e Zhang, 2008).

⁹ Tradução livre da autora. No original “(...) Principle 1: A good digital collection is created according to an explicit collection development policy that has been agreed and documented before building the collection; Principle 2: Collections must be described so that a user can discover characteristics of the collection, including scope, format, restrictions on access, ownership and any information significant for determining the collection’s authenticity, integrity and interpretation; Principle 3: A good collection is curated, which is to say, its resources are actively managed throughout their lifecycle; Principle 4: A good collection is broadly available and avoids unnecessary impediments to use; Principle 5: A good collection respects intellectual property rights; Principle 6: A good collection has mechanisms for collecting data that measure use and usefulness; Principle 7: A good collection is interoperable; Principle 8: A good collection integrates into the workflows of staff and end users and Principle 9: A good collection is sustainable over time.”(NISO, 2007)

A Digitalização (Quando Necessária)

Quando existe a recolha e seleção de material analógico, para este fazer parte de uma coleção no digital passa a ser necessária a sua digitalização, para que assim, estes possam ser convertidos de algo não digital para uma representação ou artefacto digital.

Qualquer *digital collection* que precise do auxílio da digitalização, requer conhecimento de *hardware* e *software* de digitalização. A digitalização acaba por ser demorada e cara, portanto, o conhecimento e habilidades são essenciais para o sucesso da mesma (Gourley e Zhang, 2008).

Os Metadados

O ambiente digital e a sua constante evolução despertam uma série de aspetos que o tornam mais complexo e repleto de desafios. Neste sentido, a existência de metadados torna-se fundamental, isto porque, ajuda na identificação dos recursos e conteúdo que esta a ser disponibilizado na *web*, mas também porque aumenta as probabilidades de serem descobertos e usados (NISO, 2007).

Assim, e segundo Warren (2015) os metadados são "(...) o universo e o DNA. Frequentemente definidos como "dados sobre dados", os metadados podem ser definidos de forma mais ampla como informações que descrevem o conteúdo (...)"¹⁰, ou seja, referem-se a detalhes específicos e estruturados sobre dados base, como por exemplo o tipo e tamanho do documento, autor, data de criação, formato e origem, sendo que podem ser criados manualmente ou através de processamento automático de informações.

Para além disso, é relevante notar que existem tipos distintos de metadados. Segundo a NISO (2007), os tipos de metadados mais comuns são os descritivos, administrativos e estruturais. Os metadados descritivos identificam características específicas e ajudam os usuários a encontrar objetos e a distingui-los entre si. Algumas dessas características podem ser, por exemplo, palavras-chave, informações bibliográficas e títulos. Estes metadados quando são amplamente acessíveis permitem maximizar o acesso de usuários atuais e atrair novas comunidades de usuários. Já os metadados administrativos, ajudam a equipa que gere a coleção a impor regras e restrições relativas ao acesso a dados e a permissões de usuário. De uma forma geral ajuda a gerir questões de documentação, direitos e preservação, incluem então detalhes como data de criação, tamanho, tipo de arquivo e requisitos de arquivamento. Finalmente os metadados estruturais documentam a relação entre objetos, permitindo aos usuários navegar em objetos mais complexos, como páginas e capítulos de um livro.

Os metadados são assim a força vital para se publicar na era digital e a chave para a descoberta. Estes permitem identificar todos os aspetos de um objeto digital, desde a sua criação e produção de informações até à descoberta, disseminação, envolvimento e impacto. São assim criados com um propósito funcional e são usados para organizar materiais em catálogos, inventários, recuperação de recursos numa database e encontrar objetos de forma mais prática em motores de busca, como o google.

User Interface

Por último temos então o *User interface*, que é de todos os pontos assinalados até então o foco desta dissertação e aquele que se pretende explorar a fundo. Segundo Gourley e Zhang (2008) o desenvolvimento de uma *interface* pode determinar o sucesso que a *digital collection* irá ter, assim o designer deve projetar uma *interface* que apresente de forma clara e intuitiva as coleções e responda as necessidades do usuário final.

¹⁰ Tradução livre da autora. No original "(...) is both a universe and DNA. Often defined as "data about data," metadata can be defined more broadly as information that describes content, or as an item that describes another item." (Warren,2015)

Com isto posto, é possível perceber que existem uma série de conhecimentos que têm que ser tidos em conta durante o desenvolvimento da experiência e da *interface* de uma *digital collection* cultural. Todavia, e tendo em conta o processo de criação e implementação destes componentes, quando postos em prática, muitas são as organizações que optam por desenvolver e gerir a sua coleção através dos chamados *Collection management system* (CMS). Estes CMS, ajudam as organizações e instituições a desenvolver uma coleção de forma mais coerente, precisa e prática para que depois seja apresentada na internet. Assim, e tendo em conta a sua relevância, torna-se importante entender a que nível estes CMS podem ser impactantes no desenvolvimento do Ux e Ui de um arquivo digital e se estes poderão ser um dos motivadores à estagnação da *user interface*.

Collection Management Systems: 0 seu impacto no Ux e Ui design de uma coleção digital.

Durante anos, profissionais e organizações desenvolveram vários métodos para aceder, colecionar, gerar, distribuir e preservar informações para os seus usuários finais. Assim, e com a evolução tecnológica e com a progressão de coleções digitais de simples catálogos de itens para locais de publicação digital de valor agregado, começou a haver a necessidade de gerenciar o conteúdo de forma mais ágil e benéfica. Isto, fez com que, muitas organizações e instituições migrassem para o uso de sistemas de gerenciamento de conteúdo na *Web* sendo estes denominados de CMS ou por assim se dizer *collection management systems* (Lampert e Chung, 2011).

Os *Collection management systems* são usados então, para que estas instituições possam criar e disponibilizar as suas *digital collections* online em forma de *website*. Os CMS usam como base um banco de dados e um conjunto de arquivos, geralmente em *HTML*, *Javascript* e outras linguagens de codificação para disponibilizar aos seus usuários as ferramentas necessárias para os seus projetos (Powell, 2019).

Para contextualizar, estes sistemas são conectados por um “*back-end*” e um “*front-end*” que trabalham juntos para alimentar o *website* a ser criado. O *back-end* consiste num banco de dados com código e plugins, enquanto o *front-end* usa os *themes* ou *templates* e CSS para exibir o conteúdo na *interface* aos usuários finais. Muitas das vantagens destes CMS são aparentes, já que eles permitem que os usuários criem ou atualizem páginas sem se aprofundar muito em HTML ou outras linguagens de código, por outras palavras, tornaram a criação de conteúdo online muito mais igualitária do que costumava ser. No entanto, isso também acaba por apontar para algumas desvantagens como a dependência de *themes* ou *templates*. Esta dependência pode fazer com que o conteúdo e a aparência pareçam estar estagnados pela falta de atualização e personalização (Anthony, 2021).

Diante deste contexto, entramos então no verdadeiro ponto de interesse desta parte da investigação: será que estes *collection management systems* são responsáveis pela estagnação da *interface* gráfica das *digital collections* nos dias de hoje? Com isto, pretendo dizer, será que os *templates* ou *themes* disponibilizados respondem as atuais necessidades do utilizador? Será que os utilizadores destes sistemas não podem alterar e adaptar *templates* às suas necessidades e torná-los mais personalizáveis? É assim, com base nestas questões, que se procura perceber e chegar a alguma conclusão.

No mundo do CMS, *template* e *theme* acaba por se referir essencialmente à mesma coisa. Um *theme* é design de interface que pode ser selecionado para apresentar visual e graficamente uma *digital collection* ao futuro usuário. Segundo Powell (2019) é permitido ao usuário do CMS a alteração da aparência de um *template* de website. Todavia, se existirem interações que sejam desejadas por parte do usuário e o sistema não as possuir terá de se usar ou criar um *plug-in* específico ou uma extensão dependendo do tipo de *collection management system* que for utilizado.

Assim, e para que possamos perceber melhor como estes CMS funcionam, vamos então tirar partido de dois dos mais utilizados na internet nos últimos anos, a nível de *digital collections* culturais, para entender realmente qual o espaço de manobra que um usuário poderá ter na sua criação a nível de *user experience* e *user interface*. De facto, são inúmeros os CMS que podem ser descarregados e postos a uso online. No entanto, maior parte deles já são criados para coleções específicas, por exemplo, existem *Web content Management systems* (WordPress, Drupal, Joomla...), *Library, Archival, Repository and Digital Collections Systems* (Omeka, Fedora, Dispace, content dm...) e até *Museum collections, Management and online Exhibition systems* (Omeka, Pastperfect, Pachyderm, TMS ...).

Com isto posto, e partindo de uma observação online, foi possível entender que dentro da categoria *Library, Archival, Repository and Digital Collections Systems* o Omeka e o Contentdm são dos sistemas mais falados.

Primeiramente, temos o Omeka (fig.04), sendo considerado uma ferramenta de curadoria digital o Omeka é apresentado pelos seus criadores como uma plataforma de publicação na web para museus, sociedades históricas, instituições culturais, académicos, entusiastas e professores. Focando-nos no ponto de análise, este CMS disponibiliza a oportunidade de desenvolver um design visual de interface que é facilmente personalizável através de uma seleção de *Templates*, possui uma fácil instalação do sistema em si, uma abordagem de design flexível que permite a alteração do existente e a adição de novas funcionalidades, uma abordagem flexível para metadados e o suporte para padrões web desde CSS. Para além disso, estão disponíveis cerca de doze temas (templates) como base para a exibição da interface. Doze temas que são personalizáveis sendo possível manipular o CSS projetado que controla a aparência básica do tema (Kucsma et al., 2010).

De seguida o CONTENTdm (fig.05) é um *collection management system*, que pode abrigar uma ampla gama de tipos de materiais de fonte primária, incluindo imagens, fotografias, pôsteres, cartões-postais, mapas, documentos, jornais, diários, teses, dissertações, jornais, anuários e arquivos de áudio e vídeo. Possui uma arquitetura aberta que suporta diversas extensões e a interface da web também é personalizável.

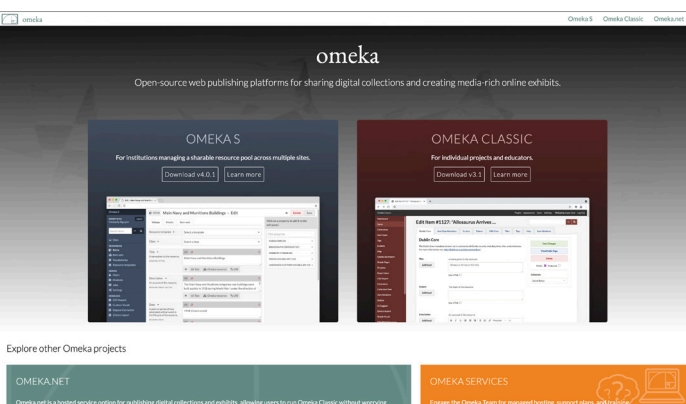


Fig04. CMS Omeka | Fonte: omeka.org

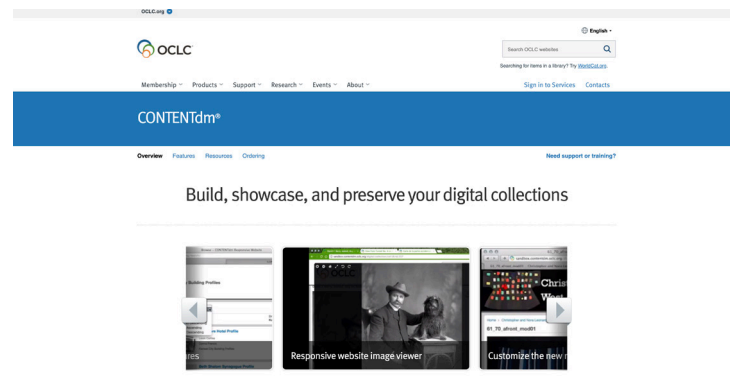


Fig05. CMS Contentdm | Fonte: oclc.org

Apesar destes dois serem indicados para desenvolver coleções culturais e educacionais, há instituições e organizações que também optam pelo bastante conhecido *WordPress* (fig.06), mesmo que este não possua um mecanismo bem desenvolvido para oferecer suporte ao fluxo de trabalho na criação de *digital collections culturais*, isto incluindo a criação de metadados que acabam por ser comuns a arquivos e bibliotecas (Kucsmas et al., 2010). Este possui mais de 10.000 *templates* gratuitos e 55.000 *plugins* que não exigem um *web developer* para o código, as possibilidades de personalização e integração são praticamente infinitas. Pode ser considerado uma escolha para coleções que sejam menores e não necessitem do suporte e catalogação constante.

Logo, e tendo em conta os pontos previamente abordados, podemos notar que, existe um espaço de manobra para alterações livres por parte do usuário a *templates* já existentes, o que por outras palavras quer dizer que, existe espaço para desenvolver uma *digital collection* com um *layout* que fique mais personalizável e que se adapte futuramente às necessidades de utilização do seu usuário. Todavia, pode ser necessário criar *plugins*, o que pode ser limitador, fazendo com que o usuário recorra à utilização apenas dos *templates* disponibilizados e aos poucos *plugins* que possam estar a sua disponibilidade, no caso do *contentdm* e do *omeka*. A verdade, e pelo que é possível observar, o número de *themes* acaba por ser limitado e em muitos deles os *layouts* aparentam estar desatualizados em relação aos desenvolvimentos e expectativas do *Ui* atualmente (fig. 06).

Em suma, podemos dizer que em teoria maior parte destes *collection management systems* dão um grande espaço de manobra aos seus utilizadores para uma configuração personalizada, permitindo disponibilizar uma experiência de utilização e uma *interface* que se adapte as necessidades dos seus futuros usuários. Alguns sistemas acabam por ser mais fáceis de configurar que outros, todavia por serem mais fáceis de configurar podem não ser flexíveis o suficiente para acomodar todas as ideias que se pretendem numa *interface* de uma *digital collection*, assim como podem ser mais flexíveis a nível de design e não tão fáceis de configurar (Zhang e Gourley, 2008). A importância aqui, é entender os limites do sistema a ser escolhido antes de se desenvolver uma *interface* da coleção digital. Assim, e reforçando a questão de uma possível influência destes sistemas nos problemas de estagnação de interface atualmente, podemos dizer que podem existir alguns aspetos que possam tornar alguns destes CMS questionáveis e parte do problema da estagnação, todavia a verdade é que os seus utilizadores podem sempre procurar por um outro que responda melhor às suas necessidades, ou seja se os utilizadores, por exemplo, dos sistemas *Omeka* e *Contentdm* acharem que o sistema já não lhes trás benefícios como trazia há anos atrás, no que toca as questões de *UI* das suas coleções podem sempre mudar para sistemas criados mais recentemente e que voltem a responder às suas necessidades, mas neste caso depois entrariam problemas como financiamentos e sustentabilidade que serão abordados em seguida. No fim de contas, podemos dizer que se torna um pouco difícil chegar a uma conclusão cem por cento concreta, pois na verdade não existe uma noção se quem está a elaborar a *interface* num destes sistemas explora ao máximo a potencialidade que este oferece e se tenta fazer as atualizações de *interface* ao longo dos anos nas suas coleções.



Fig06. CMS Wordpress / Fonte: wordpress.org

Problemas nas digital collections: A economia e a sustentabilidade

A ideia de que finalmente é possível compartilhar a paixão e a história dos mais diversos tipos de objetos mostrando o porquê de estes serem significativos e tão inesgotavelmente interessantes, tornou-se ainda mais relevante ao público com o desenvolvimento de *digital collections* que proporcionaram novas formas de partilha de diferentes tipos de itens no digital por todo o mundo.

A verdade é que estas *digital collections* trouxeram consigo promessas. Promessas estas, que dão o “pontapé inicial” e impulsionam projetos de digitalização de grande escala e grande custo. No entanto, a realidade é que estas coleções que acabam por ser fascinantes e ajudam a moldar e transformar as práticas e expectativas de quem as consulta, também trazem consigo estrangulamentos que se tornam quase impossíveis de evitar (Archey et al., 2019).

Com os anos as principais ameaças ao bom desenvolvimento de arquivos digitais são maioritariamente, os declínios económicos que acabam por afetar em grande escala a cultura, e as questões de sustentabilidade, que também acabam por surgir ligadas a esta austeridade económica e a outros problemas organizacionais. Estes fatores, principalmente relacionados ao corte no financiamento a iniciativas humanitárias e de património cultural, acabam assim, por afetar o avanço e apoio que existe para com as instituições ou organizações que têm em mãos *digital collections*, incluindo assim o arquivo digital.

Evidentemente, e com tudo o que já foi possível perceber até ao momento no desenvolvimento desta dissertação, acaba por ficar muito claro que a criação deste tipo de projetos digitais se torna bastante dispendiosa para desenvolver, gerir e sustentar a longo prazo. Segundo Hughes (2012), e apresentando uma maior noção dos valores que podem envolver o desenvolvimento de uma coleção e dos financiamentos que são disponibilizados para as mesmas, no relatório *Sustainability of digital outputs do Arts & Humanities Research Council: Resource Enhancement Projects* (Robey et al., 2008), baseado numa investigação de todos os recursos digitais financiados por meio do AHRC's, foram levantados dados de cerca de 115 projetos entre eles 83 bases de dados e 23 catálogos online, que se encontravam sobre tudo em sites e sites de universidades, incluindo centros especializados ou bibliotecas. Este levantamento demonstrou que a subvenção média para projetos com propósitos digitais foi de 228.155 libras, aproximadamente 265 mil euros e que o valor total investido foi de quase 40 milhões de libras, ou seja, aproximadamente 46 milhões de euros. Sendo que, para além disso, é ainda importante acrescentar que existem outros custos que se encontram ocultos no desenvolvimento de recursos digitais, como por exemplo as despesas institucionais para manter estas coleções online e visíveis.

Em Portugal, e procurando ter uma maior noção dos valores disponibilizados mais atuais, o governo português, segundo a ministra da cultura Graça Fonseca, investiu “Mais de 230 milhões de euros” no setor cultural entre 2019-2020, sendo que para projetos relativos a coleções é relevante mencionar que foram disponibilizados “ Mais de 96 milhões de euros em apoios não empresariais, através dos apoios do Programa de Estabilização Económica e Social, Garantir Cultura, Direção-Geral das Artes (DGArtes), Direção-Geral do Livro, Arquivos e Bibliotecas (DGLAB), Direções Regionais de Cultura, entre outros”.

A verdade é que apesar do investimento ainda ser relativo, são inúmeras as coleções digitais que podemos encontrar pela internet, sejam elas abrigadas em sites universitários ou outras organizações, no entanto o que acontece é que estas instituições acabam por aproveitar os fundos monetários que lhes são disponibilizados, ou que adquirem se a coleção for paga para

consulta, para questões como a digitalização, seleção e gerenciamento dos objetos notando-se que acabam por deixar de parte outros aspetos que são bastante relevantes para o bom funcionamento online. Um destes aspetos acaba então por ser o ponto focal desta investigação e talvez um dos de maior relevância, sendo ele, a *interface* das coleções e a experiência de utilização que por elas é trazida. Aqui a questão não é se realmente quando o arquivo digital foi produzido a sua *interface* não estaria a apresentar uma boa experiência, é sim o facto de que atualmente a experiência que é trazida por essas mesmas *interfaces* gráficas, que acabaram por não ser atualizadas com o passar do tempo, já não se adequem às inovações, as expectativas e a familiarização que um usuário tem quando interage com elas. Desta forma, o fator económico é um dos que mais afeta esta questão da atualização da *interface*, e consequentemente, toda a experiência de utilização do *website* onde o arquivo digital acaba por ser inserido e apresentado, no entanto uma má sustentabilidade também acaba por ser um fator decisivo para o não sucesso destes formatos.

Quando se fala em má sustentabilidade, está-se a referir a falta de bom planeamento do arquivo para este poder funcionar a longo prazo, por exemplo ainda no relatório *Sustainability of digital outputs do Arts & Humanities Research Council: Resource Enhancement Projects* (Robey et al., 2008), foi possível perceber através dos seus levantamentos que mais de 80 projetos, nos 115 possíveis de avaliar, sentiram pressão com a falta de financiamento. Segundo a AHRC's, esta falta pode ter surgido devido à insuficiência de planeamento detalhado desde o início para a sustentação dos projetos. Estes ainda dão como exemplo, e para reforçar a sua ideia, o testemunho de um dos investigadores principais de um projeto grandioso de recursos, que fez parte do questionário, sendo que este afirma que:

“Há um problema de sustentabilidade no site depois de 2010 ... Há também uma necessidade real de fornecer suporte contínuo para a manutenção e atualização anual do site ... Atualmente [os diretores], estão simplesmente a fazer o trabalho de boa vontade e porque precisa de ser feito. Isso não é sustentável.”¹¹

Segundo Robey et al. (2008) este site, a que se refere, é um site premiado que é amplamente utilizado internacionalmente dentro e fora de círculos académicos que recebe mais de 4 milhões de visitas durante todo o ano. Assim, se até um projeto deste nível já se encontra com estes problemas e a depender de “boa vontade” para continuar em andamento, qual será a viabilidade contínua de muitos projetos menores. Embora nem todos atraiam números tão altos de uso, todos estes projetos ainda representam gastos públicos significativos e todos acabam por ser importantes para recursos académicos e culturais. Para além disso, outras dificuldades expressas pelas identidades incluíam: a natureza de curto prazo dos contratos de hospedagem com provedores externos; a ausência de financiamento para apoio técnico; pagamento de taxas de licença futuras para imagens e outros materiais; questões de pessoal e especialmente a perda de pessoal técnico. Quando não há uma boa organização, planeamento e gerenciamento do projeto desde o início as questões económicas realmente tornam-se ainda mais pertinentes e com a falta de apoio técnico e de uma equipa de trabalho também a sustentabilidade técnica, que envolve o fornecimento de um ambiente digital apropriado para hospedar um recurso e a necessidade de atualizar o formato técnico destes mesmos recursos conforme o ambiente (Robey et al., 2008), acaba por ser afetada e por isso as questões de bom funcionamento de um *website* tornam-se críticas.

Deste modo, conseguimos perceber que o grande fator que afeta a atualização *digital collections* culturais, incluindo o arquivo digital, acaba por ser o financiamento disponibilizado e consequentemente a sustentabilidade que lhes é atribuída. A verdade é que também existem coleções que variam a níveis de financiamento, por exemplo uma coleção desenvolvida para um museu, ou seja, que tem inúmeros artefactos e que realmente precisa de grandes registos, será mais dispendiosa do que uma de uma só temática e com poucos objetos. No entanto, seja

¹¹Tradução livre da autora. No original “There is a major issue over sustainability for the website after 2010... There is also a real need to provide ongoing support for the annual maintenance and updating of the site... Currently [The directors] are simply doing the work out of good will, and because it needs to be done. This is not sustainable.”

qual for o caso, a atualização do *website*, quer seja a nível de conteúdo, quer seja a nível de ambiente digital, é fundamental para o seu sucesso e obviamente para satisfação de quem o consulta. Nos levantamentos feitos por Watkins et al. (2015), foi possível perceber que muitas das ferramentas e a forma como estas estão a ser disponibilizadas já não fornecem o suporte adequado. Assim, começa a existir uma maior dificuldade de consulta e navegação pelas mesmas, que acaba por prejudicar estes formatos atualmente e prejudicará ainda mais no futuro.

Em suma, começa-se a notar uma maior necessidade na abordagem a este tema, pois, e como já supracitado, a European Commission acredita na potencialidade destas coleções e da informação digital para a salvaguarda cultural. Todos estes fatores, fazem com que haja também uma maior necessidade de mostrar aos financiadores, ao público e aos responsáveis pela sustentabilidade a longo prazo que os recursos digitais podem permitir a abertura de portas a nível educacional e cultural, pois acabam por levantar e trazer novas questões de pesquisa e futuras descobertas, mas também porque são meios de preservação cultural. Assim, e tendo por conta todos estes aspectos, conseguimos perceber que o Ux e Ui também têm um papel fundamental no sucesso destas coleções, e assim sendo, começa a tornar-se necessário perceber e entender como é que podemos utilizar a mesma para lhes trazer apoio de uma forma mais inovadora e atualizada.

CAP .

02

/ ENQUADRAMENTO

PARTE III

User Experience e User Interface Design no Arquivo Digital

A Realidade do Ux e Ui no arquivo digital atualmente |
User Experience & User Interface Design | User Experience Design |
Metodologias Ux (Parte I) | User Interface Design |
A Importância na atualização da interface digital de um arquivo |
Metodologias Ux e Ui (Parte II) |
Elementos Visuais Pertinentes no desenvolvimento Ui |
Princípios de User Interface Design aplicados a Arquivos Digitais |
Processo de Design e Configuração do User Interface nos Arquivos

A realidade do Ux e UI no arquivo digital atualmente.

Desde 1996, quando se afirma o aparecimento dos primeiros registos de um arquivo na web, até aos dias de hoje, muitas foram as alterações e evoluções que se debruçaram e se aplicaram a estes formatos. Após anos de esforços no desenvolvimento tecnológico e na digitalização, os arquivos digitais começaram a disponibilizar cada vez mais informação sendo fontes fundamentais, principalmente, para a preservação da cultura, educação e turismo.

Todavia, e tendo em conta que desde o início dos anos 2000 a evolução digital tem vindo a ser continua e a disponibilização de recursos de alta qualidade cada vez maior, esperava-se que atualmente as técnicas utilizadas nas *interfaces* dos arquivos fossem menos complexas e mais “generosas”. Segundo o académico, escritor e data visualizer, Mitchell Withelaw (2012) as técnicas usadas nas *interfaces* gráficas para aceder e apresentar as *digital collections* culturais, mais precisamente os arquivos digitais, permanecem fundamentalmente inalteradas há décadas, enquanto que no ramo comercial as experiências de utilização tornaram-se muito mais diversas e ricas em interação “As técnicas de acesso e apresentação de coleções digitais pouco mudaram em duas décadas; ao mesmo tempo, as experiências de informação comercial e mainstream tornaram-se mais ricas e diversificadas.”¹². Para além disso, e ainda tendo em conta a sua investigação “*Towards Generous Interfaces for Archival Collections*”, ele afirma que com as *digital cultural collections* e a infraestrutura de rede que temos atualmente, é a hora certa de reconsiderar as *interfaces* das nossas coleções¹³.

Perante o exposto, nos dias de hoje, as *interfaces* destes arquivos importam mais do que nunca, já que é, muitas vezes, o único ponto de contacto do usuário com a coleção digital, pois muito provavelmente, este mesmo usuário, não entrará em contacto com o objeto físico (se houver um). Segundo Withelaw (2012), alguns são os aspetos que metem em causa a viabilidade e bom funcionamento da *interface* dos arquivos atualmente. Na sua investigação, já supracitada acima, um dos principais aspetos que nota como um problema, se não for devidamente implementado, são as ferramentas de pesquisa que se encontram estagnadas em relação às necessidades que existiam há anos atrás. Ele dá como exemplo a existência de coleções que assumem que o usuário já sabe o que vem à procura. Esta afirmação surge pelo facto de que muitas coleções apresentam apenas um botão de pesquisa direto na sua *homepage* sem mostrar ou mostrar poucos filtros que possam ajudar na pesquisa, mas acima de tudo sem apresentar visualmente o conteúdo para tornar possível uma navegação por parte do usuário. Este é apenas um dos fatores que o investigador menciona no seu estudo, mas que, só por si, já nos faz perceber que existem expectativas maiores para os arquivos nos dias de hoje. Com isto pretendo dizer, que o público-alvo dos arquivos já não são só usuários ou especialistas na matéria que vão com certezas do que vão pesquisar, são sim, diversos usuários que pretendem navegar e partir a descoberta de certas temáticas.

¹² Tradução livre da autora. No original: “*Techniques for accessing and presenting digital collections have changed little in two decades; at the same time, mainstream and commercial information experiences have become richer and more diverse.*” (Withelaw, 2012)

¹³ Afirmação baseada no seguinte excerto do documento original: “*With digital cultural collections and network infrastructure in place, the time is right to reconsider the interfaces to our collections.*” (Withelaw, 2012)

Assim, e para que seja possível alcançar estas expectativas, é necessário incentivar organizações e instituições a repensar *interfaces* e as suas respetivas experiências que já foram desenvolvidas e projetadas há alguns anos.

Nesse sentido, e partindo do pensamento de Whitelaw (2012) é importante considerar criticamente estas *interfaces* digitais e o que apresentam ao usuário atualmente. Devido ao número elevado de temáticas e de aspetos que tem de ser considerados quando se desenvolve o design da experiência de utilização e o design de *interface*, para uma determinada temática a ser arquivada, não é possível fazer uma análise crítica generalizada aos arquivos nesta investigação. Assim sendo, e após uma análise aprofundada a temáticas culturais, decidi focar-me na análise de arquivos digitais que abrigassem lendas. Esta escolha é motivada pela minha vontade no desenvolvimento de um projeto final ligado à terra onde nasci, o Algarve, uma região rica em história e folclore, que ainda não possui um arquivo digital dedicado às inúmeras lendas que marcam a história da região.

Em suma, e com base na ideia da criação de "*interfaces generosas*", ou seja, *interfaces* que sejam ricas em mostrar conteúdo visual e não só textual, que sejam navegáveis, interativas, que apresentem conexões e contextos (Whitelaw, 2012), mas também outros aspetos ligados ao design, no capítulo III procura-se perceber através da análise crítica a dois casos de estudo se existe estagnação, se esta frustra o utilizador e os tipos de problemas que afetam os arquivos de lendas, para que assim se possam considerar desafios e novas ideias de implementação a *digital collections* ligadas à temática. Futuramente estas descobertas, serão solucionadas no desenvolvimento de uma *interface* digital para as lendas tradicionais algarvias. Todavia, e antes de qualquer conclusão é necessário expor as áreas que irão ajudar a determinar e entender como fazer e aplicar esta análise crítica e no fim como conduzir o desenvolvimento do projeto. Estas áreas da disciplina de design são então denominados de *User experience design* e *User Interface design*.

User experience design & User Interface design

Os primeiros sites, como já referido anteriormente nesta dissertação, eram páginas simples que com o passar dos anos, através dos novos desenvolvimentos tecnológicos, se foram expandindo para sites online que agora são mais interativos e oferecem uma maior satisfação aos seus usuários. Todas estas mudanças trouxeram consigo a grande necessidade de se desenvolver uma experiência de utilização e um design de *interface* ideal para quem consulta estes websites, tornando os processos de *User experience design* (Ux) e o *User interface design* (Ui) indispensáveis e altamente importantes.

Diante desta realidade, o *user experience* e *user interface design* são dois termos fundamentais e que apesar de distintos não podem ter sucesso um sem o outro. Os dois são importantes para um *software*, sistema e *website* trabalhando juntos lado a lado, com funções bastante únicas, e que apresentam uma perspetiva distinta em cada etapa de desenvolvimento de um *website* e do seu processo de design (Pamala, 2020)

Segundo Pamala (2020) o Ux revela-se como o processo de projetar produtos/websites que sejam úteis, fáceis de usar e agradáveis ao usuário final. Acaba por ser um trâmite muito importante quando se está a desenvolver um *website*, pois é ele que ajuda a atender e perceber as necessidades dos usuários numa fase de criação, mas também que ajuda a identificar os seus problemas e oferecer soluções quando se encontra em uso. De um modo geral, o Ux design leva à otimização da satisfação do usuário após o uso de um produto ou serviço e essa é a razão pela qual o Ux é tão importante no design.

Já o Ui design, e ainda segundo a mesma autora, considera-se principalmente um termo digital que proporciona o relacionamento interativo que existe entre o usuário e um *software*, *website*, aplicativo ou *product*. O seu principal objetivo é conduzir o usuário através da *interface*

visualmente, criando assim *interfaces* interativas, espontâneas, graficamente agradáveis que ponham em uso a boa prática dos elementos visuais e dos princípios de design.

A preocupação com o desenvolvimento de um bom UI design vem cada vez mais a crescer, pois é o que os olhos do usuário veem primeiro tornando a *interface*, assim, a primeira impressão direta com um *website*. O Ux é incrivelmente importante a longo prazo, mas com um *user interface* ideal, os usuários estarão mais propícios a perceber alguns soluções no Ux aqui e ali. Com uma má interface, o usuário muitas das vezes acabara por não dar uma chance à experiência o que o site tem para oferecer.

Assim, percebe-se que embora trabalhem lado a lado são verdadeiramente diferentes. Enquanto o Ux se concentra na experiência dos usuários, para que haja um uso eficiente e sem stress de um produto ou serviço, o Ui é um complemento do Ux que enfatiza o design, desde a aparência, a representação e à sua relação interativa com esse mesmo design. Deste modo, e tendo em conta estes dois processos, esta parte da investigação terá em consideração as bases e respetivos processos destes termos, para que assim se possa entender e aplicar as melhores metodologias na análise e desenvolvimento de Ux e Ui nos arquivos digitais culturais de lendas.

User Experience Design

Diante da realidade de que a experiência do usuário é “o efeito geral criado pelas interações e percepções que alguém tem ao usar um produto ou serviço” (Buley, 2013, p.5), o papel do *user experience design*, conjuntamente com o *user-centered design* (o processo coletivo que coloca o usuário e as suas necessidades no centro do design do *website*), torna-se imprescindível para o desenvolvimento dessa mesma experiência, isto por que, é o processo que representa e acolhe todo um conjunto de métodos que são aplicados para a conceção destas práticas interativas que são vividas pelo *user*.

Assim sendo, e tendo em conta a *web*, a experiência do usuário torna-se ainda mais importante do que para outros tipos de produtos, uma vez que os sites acabam por não possuir manual de instruções para ler com antecedência ou nenhum representante de atendimento ao cliente para ajudar a orientar o usuário no site. Há apenas o usuário, que navega pelo *website* sozinho, com a sua inteligência e experiência pessoal para orientá-lo (Garret, 2012). Deste modo, e considerando que os arquivos digitais online nos são apresentados via *website*, e se podem tornar mais complexos do que um *website* convencional, é importante que haja uma comunicação eficaz e uma aplicação pensada e estruturada dos métodos disponibilizados no processo de *user experience design*, para que, cada etapa seja desenvolvida em prol do usuário final.

Segundo Lim et al. (2014), as necessidades dos usuários são um dos contextos que devem ser bem considerados quando se pensa numa *digital collection* cultural, pois acabam por influenciar a experiência positiva do usuário e a resposta conseguida destas mesmas coleções. Uma vez que, diferentes tipos de usuários têm diferentes requisitos e necessidades, por vezes, é uma tarefa ardua para quem se envolve num projeto que engloba uma plataforma de património cultural intangível, conseguir desenvolver um arquivo digital que responda as necessidades de todos os usuários que o possam querer consultar, por isso é bastante importante escolher e entender a quem e para quem se deve criar e fornecer uma interceção adequada, sendo por isso necessária a escolha de um público-alvo específico.

Com isto posto, a verdade é que são os usuários que determinam o sucesso de uma *digital Collection*, pois sem eles tudo o que estará disponível será um *website* estagnado, que espera, ocasionalmente, atender a uma solicitação que nunca virá.

Para além disso, é ainda importante salientar que a conceção destes arquivos digitais deve ser pensada tendo em conta uma sustentabilidade a longo prazo, como já foi previamente mencionado na segunda parte desta dissertação, isto porque, como sabemos, o desenvolvimento de *websites* vêm com um conjunto de recursos que se encontram em constante expansão e por isso é necessária uma adaptação ao tempo.

Perante estes aspetos, é notório que a experiência do usuário é válida durante todo o processo de criação, desde o surgimento de uma ideia até o desenvolvimento do produto final. Isto faz com que, haja uma necessidade de fornecer aos usuários de arquivos digitais, *interfaces* contextuais e amigáveis que não se apresentem visualmente estagnadas no tempo. Este é um desafio que as instituições de patrimônio cultural podem optar por continuar a evitar ou abordar como uma oportunidade para criar novas maneiras de interagir e usar as suas coleções digitais (Deal, 2014).

Em suma, e tendo em conta tudo o que foi mencionado, no seguinte texto serão abordadas e citadas as metodologias que são tidas em conta no desenvolvimento de um projeto que seja para ser exibido na *web*, como é o caso do arquivo digital. Apesar de não existir um processo certificado que deva ser seguido, ao longo dos anos especialistas na área foram reunindo práticas que devem ser tidas em conta em qualquer processo Ux.

Metodologias Ux (Parte I)

Antes de se pensar no desenvolvimento de um projeto, e em todas as metodologias que se devem pôr em prática, é importante referir que existem fatores que devem ser tidos em conta para que se possa garantir uma experiência de utilização significativa e valiosa ao usuário na utilização de um arquivo digital. De acordo com o designer e arquiteto de informação Morville (2004) e o seu tão conhecido diagrama *honeycomb* (fig.07), os sete fatores mais relevantes e que podem ter impacto no desenvolvimento de uma boa experiência de utilização são:

Utilidade: O conteúdo deve ser original e deve atender as necessidades do utilizador;

Utilizável: O *website* deve ser fácil de usar;

Desejável: A imagem, identidade e os outros elementos gráficos devem ser usados para trazer e provocar emoção e apreciação;

Localizável: O conteúdo precisa de ser navegável e fácil de encontrar interna e externamente;

Acessível: A informação precisa de ser acessível, para que até pessoas com deficiência a possam ter a mesma experiência que os restantes;

Credível: Os utilizadores devem confiar e acreditar no conteúdo;

Valioso: Os *websites* devem transmitir e fornecer valor aos patrocinadores, no caso de organizações sem fins lucrativos, a experiência do utilizador deve fazê-lo avançar na missão.

Assim, e para que todos estes fatores possam ser atingidos, aplicados e notados por um utilizador, é necessário passar por um trâmite de metodologias, que como já disse previamente, não são certificadas e assumidas como obrigatórias, mas são as que têm vindo a ser postas em prática já há anos por parte dos especialistas e têm apresentado os resultados pretendidos.



Fig07. Diagrama Honeycomb, Morville | Fonte: semanticsstudio.com

Diante deste ponto, e partindo da ideologia da investigadora e designer Leah Buley (2013), no seu livro *"The user experience team o one: A research and design survival guide"*, e do suporte informativo de outros autores para uma explicação mais completa, passarei a apresentar de uma forma objetiva e direta uma seleção de diferentes metodologias que serão consideradas, numa primeira parte, para análise e recolha de dados, relativos a *user research*, que ajudaram no desenvolvimento do projeto que completa esta dissertação.

Primeiramente, temos o que a autora chama de **"Discovery"** (Descoberta), nesta primeira etapa a única metodologia selecionada foi a **"SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats)"**

No **SWOT**, devem ser aplicados diferentes métodos que ajudem a avaliar os pontos fortes, fracos, oportunidades e ameaças que causam impacto na experiência de utilização de um produto. Aqui deve-se recorrer a revisão de competição, auditorias de conteúdo e revisões de especialistas.

Seguidamente a esta etapa considera-se uma das fases metodológicas mais importantes para o desenvolvimento de uma experiência de utilização de qualidade, sendo ela denominada pela investigadora de **"Strategy"** e **"User Research"**. Na parte de **Strategy** (Estratégia) e **user research** (pesquisa de usuário) procura-se estabelecer uma visão para a experiência do público alvo, para que assim, se possam projetar produtos que sejam coerentes e unificados. Aqui ira-se recorrer ao uso de:

“**Primary User Research**”, onde se deve recorrer ao uso de métodos que ajudem a aprender mais sobre o *user* em primeira mão. Estas metodologias podem ser quantitativas (quando procuram dados numéricos concretos através de por exemplo inquéritos) ou qualitativas (quando procuram explorar as motivações do utilizador através de, por exemplo, testes de usabilidade). Nesta dissertação como método de pesquisa primária foi elaborado um formulário que ajuda a ter noções mais concretas da problemática, através de questões diretas relacionadas aos casos de estudo.

Através da utilização deste procedimento pode-se finalmente desenvolver uma das partes mais importantes de um processo Ux, que são:

“**Personas**”: Uma *persona* é uma personagem fictícia construída para representar as necessidades de uma gama de usuários reais (fig.08). Estas acabam por ser criadas para refletir um ou mais estereótipos do utilizador para facilitar a compreensão das motivações do público-alvo. A cada *persona* é atribuído um nome e um retrato visual, onde será depois desenvolvida uma narrativa e contexto com base nos dados recolhidos durante a pesquisa (Garret, 2012).

“**User Stories**”: Quando desenvolvidas as *personas* existe, conseqüentemente, a necessidade de criar as suas narrativas. Estas narrativas, são descrições concisas que ajudam a relatar a experiência ideal do ponto de vista da *persona* no arquivo e que permitem testar através dum plano imaginativo e ficcional, a validade das ideias de design (Cooper et al., 2014).

“**Vision Artifacts**”: com o uso de diagramas e esquemas, como por exemplo *user journey maps*, que transmitam a essência da experiência do usuário e que deem uma amostra de como uma pessoa pode experimentar e interagir com o arquivo:

User journey maps : *User journey maps* são uma visualização das experiências que os usuários têm ao interagir com o arquivo digital, para que cada momento possa ser avaliado e aprimorado individualmente. De forma resumida, estes mapas contam uma história sobre as ações, percepções e estado de espírito de um indivíduo conforme a sua interação com, neste caso, o arquivo. Estes *user journey maps* geralmente são criados ao lado ou imediatamente após as *personas* e as suas respetivas *user stories*. Estas *personas*, devem ser construídas com base nos dados resultantes da pesquisa primária para que se garanta a criação de narrativas profundas e convincentes que reflitam as reais necessidades, sentimentos e percepções das pessoas que ocorrem antes, durante e depois das interações com o produto. Cada mapa deve representar uma jornada específica para uma *persona*, bem como incluir uma descrição da *persona* (Hanington e Martin, 2012).

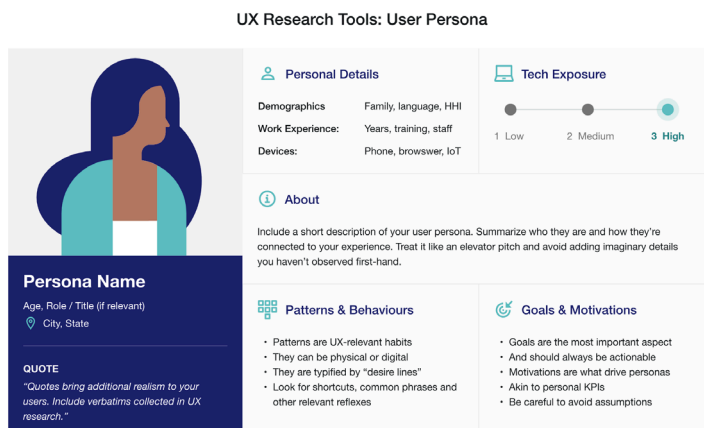


Fig08. Exemplo de estrutura de desenvolvimento de personas | Fonte: konrad.com

Quando desenvolvida toda esta parte, segue-se com o restante processo que serão todos os passos a desenvolver antes de ser poder criar o produto final, ou neste caso o *website* do arquivo final. A esta fase Buley (2013), dá o nome de “**Design**”, nesta etapa o que se pretende é prever e especificar como o usuário acabará por encarar e interagir com o *website* desenvolvido. Uma vez que esta é considerada a parte do design, as restantes metodologias serão apresentadas mais à frente quando se desenvolver a parte da investigação que aborda o Ui.

User Interface Design

O design de *interfaces* acaba por estar em constante atualização. Esta atualização, vai sendo crescente devido as evoluções digitais e tecnológicas, mas também às graduais necessidades dos utilizadores. Para termos uma maior noção desta evolução da *interface* gráfica, a investigadora Homsy (2020), na sua dissertação, apresenta-nos de uma forma esclarecedora diferentes estilos gráficos que foram desenvolvidos e têm vindo a ser implementados ao longo dos anos. Esta reflexão serve para que possamos perceber um pouco mais sobre a perspectiva de estagnação de *interfaces* gráficas de arquivos digitais online, já que apesar de serem denominados de tal forma ainda são considerados “*web interfaces*” por serem online (Vrana, 2009).

Assim, a *interface* gráfica começou a ter um peso maior quando se começaram a desenvolver estilos que já não eram tão precários como os apresentados, por exemplo, pelos cartões perfurados. O *Skeuomorphism* ou Esqueuomorfismo, tinha como filosofia a utilização de ornamentos ou detalhes que representassem objetos físicos da vida real, já do ponto de vista estético na *interface* era notório o uso de sombras, gradientes, texturas, efeitos 3D para trazer essa familiaridade ao usuário de elementos do mundo real (fig.09). Todavia, com o crescimento digital este estilo foi entendido como desnecessário, já que era composto por elementos que começaram a ser compreendidos como excesso de informação. Esta nova noção de excesso de informação, aparece com o surgimento de uma nova geração de usuários que nascem num mundo predominantemente digital, levando à procura pela criação de *interfaces* menos complexas e mais minimalistas. Podemos então identificar alguns estilos como:

Em 2002 com a ideia do *Flat Design* (fig.10), que mudou o Ui completamente, isto porque era totalmente o oposto ao *Skeuomorphism*, pois este rejeita totalmente os elementos 3D e adota uma forma minimalista e plana que visa explorar uma maior interatividade. Na *web* este foi essencialmente desenvolvido para a elaboração do design responsivo de um *webiste*, onde este se torna escalável para qualquer tamanho independentemente do tamanho do ecrã. Já os elementos gráficos são simples, pois devem ser mais fáceis de clicar ou tocar, existe um foco na tipografia e também na cor para manter o usuário atento a ações desejadas.

O *Material Design* (fig.11.), anunciado pela google em 2014 numa tentativa de alterar o seu estilo para seguir a modernização das *interfaces* gráficas oferecidas pelo mercado, assemelha-se à simplicidade, cores e formas do *flat design*, no entanto faz utilização de sombreado que pode ser associado ao inicial *Skeuomorphism*. Foi construído segundo os fundamentos de design impresso: tipografia, *grid*, espaço, escala, cor e uso de imagem. Estes elementos são usados para criar significado a hierarquia e ajudar os usuários a mergulhar na experiência.

Por fim, do que foi possível recolher, o Neomorfismo (fig.12), surge como a “ressuscitação” de estilos anteriores. Este une os dois conceitos, *Skeuomorphism* e *Material Design*, implementando assim uma abordagem minimalista, dando, contudo, a sensação de três dimensões na forma de botões e outros elementos com aspecto moderno. Todavia este este estilo pode comprometer *User experience* para uma *user interface* agradável se não for feito corretamente.

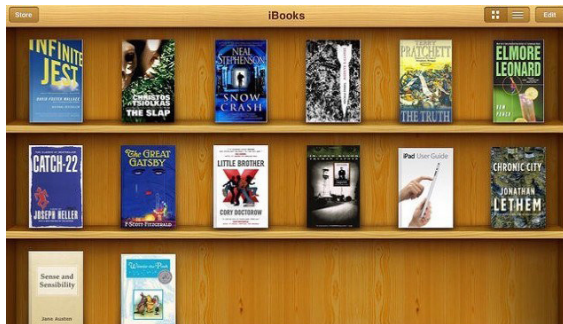


Fig09. Skeuomorphism, Coleção Ibooks apple | Fonte: thecinasia.com



Fig10. Flat Design, Arquivo Below The Surface | Fonte: belowthesurface

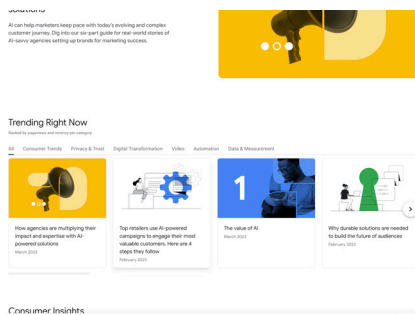


Fig11. Material Design, Google | Fonte: thinkwithgoogle.com

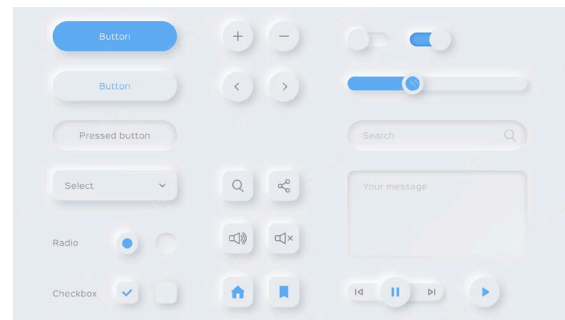


Fig12. Neofuturismo (Elementos Gráficos) | Fonte: freepick.com

Com isto posto, podemos perceber que novos estilos de design são constantemente estudados e testados para que se consiga produzir uma experiência visual única e acessível para os sistemas/websites. No entanto, podemos perceber que apesar de se desenvolverem estilos que têm o usuário como centro do processo, já começam a existir outros que se preocupam mais com o aspecto estético. Assim é importante, notar que apesar de existirem constantes atualizações e novas tendências de design a ser implementadas é preciso ter a noção do que é bem desenvolvido e do que não causará dificuldades ao utilizador quando consulta e navega pelo website.

O mais importante, torna-se, assim, manter a interface atualizada e intuitiva ao user, não excedendo limites que podem pôr em causa todo o projeto. Deste modo, e no que toca aos arquivos digitais, podemos dizer que se espera que estas sejam sem dúvida mais atuais às tendências gráficas a que os seus utilizadores estão familiarizados, mas que não excedam limites que ponham em causa o seu propósito, pois a realidade é que com o passar dos anos, começa a ser mais evidente a conscientização das instituições e organizações culturais, de que a simples criação de um arquivo online já não é suficiente para atingir um grande público, e que a sua disponibilidade online não traz necessariamente acesso à coleção. De facto, começa a ser notória uma necessidade crescente no desenvolvimento do design de interfaces que sejam envolventes, capazes de apoiar a exploração de coleções de arquivos digitais e que sejam atualizadas às atuais necessidades do utilizador e as suas respetivas expectativas de interface.

Para se projetar uma interface para um arquivo digital, que seja apropriada ao ambiente técnico, a requisitos e que satisfaça as necessidades dos usuários, tem que se ter noção que existem diversos pontos a ter em conta. Para além das claras necessidades do usuário, para se projetar um website para um arquivo digital é preciso ter uma noção da coleção em si, já que compreender o conteúdo da mesma e as suas características ajudará a gerar boas ideias que sejam apropriadas para o seu design. A mesma coisa com os metadados, estes são bastante relevantes já que será complexo projetar uma interface de usuário para uma coleção digital sem entender os metadados usados na coleção. Tudo, desde a configuração de opções de navegação e pesquisa, criação de índices, exibição e vinculação de objetos, apresentação de imagens e assim por diante, é construído com base nos metadados. O sistema que abriga o arquivo é também um fator influente, se o mesmo for desenvolvido para ser implementado através de

um CMS é importante identificar desde início possíveis limitações que possam impedir ideias de design de serem produzidas. Por fim, os problemas futuros de manutenção, que inclusive são assinalados nesta dissertação como um dos fatores que causa a estagnação da *interface*, são um critério a ter em conta, pois apesar de ser impossível prever todas as mudanças e demandas futuras no que toca à projeção de uma *interface*, não deixa de ser impossível levar a sustentabilidade da coleção em vista e usar técnicas e ferramentas adequadas para tornar as mudanças futuras serem mais diretas e práticas (Zhang e Gourley, 2008).

Diante disto, pode-se dizer que os grandes objetivos no desenvolvimento de uma *interface web* para um arquivo digital, passam por apresentar o conteúdo de forma funcional, rejeitando a complexidade técnica e transformando-a para algo mais amigável, que tenha uma interação o mais intuitiva possível, mas que também responda aos requisitos organizacionais e as necessidades do utilizador. Uma boa *interface*, deve apresentar uma navegação que não frustre a sua utilização e torne a visualização de resultados acessível. Todos estes fatores devem ser considerados, pois não basta estes arquivos possuírem ou adicionarem novas questões tecnologias às suas coleções. A tecnologia por si só pode não conquistar uma aceitação por parte do usuário (Zhang e Gourley, 2008) é necessário que se crie uma envolvimento, fornecendo-lhes uma visão geral dos arquivos e uma capacidade de explorar de forma dinâmica os dados.

Concluindo, a realidade é que a medida que a tecnologia de informação e comunicação se desenvolve, também as *interfaces* que ajudam a aceder ao conteúdo digital na internet armazenado em coleções digitais, se desenvolvem. Cabe aos envolvidos nas organizações e instituições perceberem estes desenvolvimentos e atualizar os seus arquivos, explorando e implementando avanços tecnológicos que possam ser relevantes, e uma linguagem visual gráfica que se apresente clara, envolvente e não cause desorientação e frustração ao seu usuário final. Assim, a parte do *user interface design* que corresponde à linguagem visual gráfica, ou por assim se dizer o design gráfico que é produzido no *layout* de cada uma destas *interfaces*, é de extrema relevância, pois é através dele que é apresentado visualmente o arquivo no ecrã de um computador. Tendo isto por enfase, e para que haja uma maior noção do que envolve toda esta questão gráfica, mais à frente nesta investigação serão abordados todos os elementos visuais que influenciam o *layout*, assim como, a sua possível proveniência da identidade visual e os princípios de design de *interfaces* para que sejam considerados pertinentes no desenvolvimento de um arquivo digital.

A importância na atualização da interface digital num arquivo

É realmente importante que a cor dos botões não esteja mais na moda e que o *layout* do *website* que abriga o arquivo digital não pareça tão “fresco” como parecia há 10 anos? Será que uma *digital collection* com um design de *interface* mais antigo será menos funcional e atraente do que as mais recentes e atualizadas?

Púnhamos em vista esta perspectiva: Se tivermos em conta os milhares de *websites* que podemos encontrar pela internet nos dias de hoje, podemos afirmar que existe muita competição, seja a nível de vendas ou de entretenimento. No entanto, uma coisa que todos estes negócios procuram é destaque no mercado, destaque este, que poderá ser alcançado dependendo da experiência que é apresentada aos usuários/consumidores nos seus *websites*. A verdade, é que o desenvolvimento de uma *interface* que seja interactivamente familiar ao usuário, que possua gráficos atraentes, um *layout* organizado, que seja responsiva e que, na verdade, possua muitas outras características que a tornem funcional e atraente ao consumidor nos dias de hoje, pode fazer toda a diferença. E estas características são todas necessárias numa *interface* de um *website* por que razão? A principal razão é porque a *interface* de qualquer *website* acaba por ser considerada o “cartão de visita” nos dias de hoje, com isto pretendo dizer que a *interface* é a primeira impressão aos olhos de quem consulta um *website*. Sendo a primeira impressão, acaba por ser bastante importante, pois muitos estarão mais propensos a permanecer se esta *interface* aparentar ser boa, atual, fidedigna e familiar aos seus olhos do usuário final (Klaudia, 2021).

Se olhar-mos para esta perspectiva e a compararmos com os objetivos de um arquivo digital, podemos dizer que teoricamente são bastante distintos, já que na realidade os *websites* de vendas ou de entretenimento necessitam vividamente de ter as suas *interfaces* atualizadas e graficamente atraentes para se destacarem no mercado, atrair o consumidor e terem sucesso no seu negócio, enquanto que um arquivo digital, que serve para preservar, abrigar informação e disponibilizar essa informação publicamente à sociedade, precisa de uma *interface* atualizada, não para “venda” de informação, mas sim para que a experiência de utilização daqueles que consultam o arquivo seja prática e acessível e para que se apresente como um arquivo fidedigno e confiável a quem a ele recorre por informação, o que pode ser questionável quando a *interface* se apresenta datada de há 8-10 anos atrás, transmitindo ideia que não há atualização.

A realidade é que tudo isto foi parcialmente impulsionado pelo conhecimento de que a maioria dos usuários aborda os arquivos com perguntas de pesquisa específicas em mente (poucos vêm apenas para navegar), e o objetivo principal destas *interfaces* tem sido apenas tentar satisfazer essas perguntas diretas, com o mínimo de outras preocupações possíveis (Richard, 2012).

Todavia, e com o passar dos anos, a nossa sociedade cada vez se torna mais digital e a realidade é que “as novas gerações de usuários, [...] abordarão os arquivos por meio de interfaces de computador em vez de visitar arquivos físicos e interagir com documentos tangíveis”¹⁴ (Hedstrom, 2002, as cited in Hoskins 2018).

¹⁴ Tradução livre da autora. No original “(…)“new generations of users, [...] will approach archives through computer interfaces rather than visiting physical archives and interacting with tangible documents” (Hedstrom, 2002, as cited in Hoskins, 2018)

Assim, toda esta mudança para um mundo digital faz com que haja mais navegação e interação com estes arquivos, porque embora ainda hajam investigadores, especialistas ou estudantes que vão consultar estes formatos com questões específicas em mente, hoje em dia já se produzem arquivos com outros públicos alvo, principalmente os culturais. Para provar este ponto, posso dar o exemplo de um dos arquivos que irá servir de caso de estudo mais abaixo nesta dissertação, “La Sicília en Rete”. Este é um arquivo criado não só para propósitos de preservação cultural, mas também para o turismo. Aqui milhares de pessoas navegam e partem à descoberta da história de Sicília, onde através das novas tecnologias da *Web 2.0* e *Web 3.0*, já se pode, por exemplo, explorar através do *google maps*, no próprio *website*, locais que estejam relacionados a lendas. Assim, é notório que este arquivo está atualizado a nível tecnológico, o que acaba por ser uma mais-valia para a experiência do utilizador, pois através da *interface* consegue navegar pelo mapa diretamente (fig.13). Este é um dos muitos pontos que podem ser apontados e que podem fazer toda a diferença na navegação em arquivos de lendas nos dias de hoje. Se as instituições e organizações continuarem a manter as *interfaces* dos seus *websites* exatamente iguais aquando foram criadas há 10 anos, a preservação da informação realmente pode estar lá, mas os outros fatores como pesquisa podem ser postos em causa, tudo isto porque as expectativas e a familiarização que o utilizador tem com a *web* foi evoluindo, evolução esta que aconteceu devido à crescente evolução do digital. Inclusive, no formulário conduzido¹⁵ como suporte para esta investigação, foi possível recolher que 98,4% dos respondentes afirmam a importância de uma boa *interface* em *digital collections* nos dias de hoje.

Com isto posto, o cenário digital atual está a mudar rapidamente, trazendo assim novas oportunidades para as instituições de património cultural atualizarem e inovarem as suas coleções digitais. Além disso, esta mudança tecnológica acaba por tornar mais fácil do que nunca incorporar novas tecnologias e novas ideias nestas *interfaces* (Deal, 2014). Assim, podemos perceber que é inegável a necessidade de se começar a manter a *interface* dos arquivos digitais mais antigos atualizada, tudo isto porque a evolução tecnológica é crescente e a verdade é que pode trazer novos formatos e novos benefícios que podem ser acrescentados as estas *interfaces* melhorando, assim, a experiência do utilizador de forma geral e até mesmo os objetivos de preservação destas organizações. Por último, outro ponto que é inegável, é que os usuários preferem sites o mais “amigáveis” possível e recursos cativantes que sejam fáceis de entender e compreender, a realidade é que um *website* que tenha uma *interface* desatualizada pode criar um ambiente pouco confiável em todo o site, o que não é propriamente o objetivo de um arquivo digital, assim é importante desenvolver ou fazer um redesign onde se desenvolvam arquivos digitais estejam bem projetados, sejam fáceis de navegar, forneçam as informações de forma simples e direta e não é choquem de forma negativa o *user*.

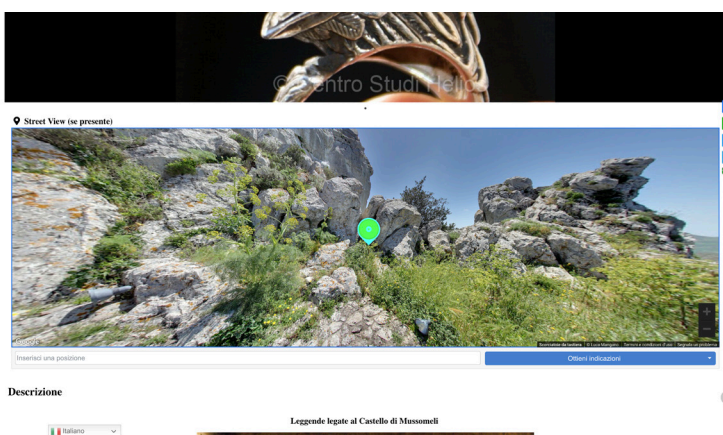


Fig13. Ferramenta Google maps no arquivo de lendas La Sicília en Rete | Fonte: lasiciliainrete.it

¹⁵ Consultar anexo para aceder ao formulário completo (Páginas 149-150)

Metodologias Ux e Ui (Parte II)

Dando continuidade às metodologias a ser usadas nesta dissertação para o desenvolvimento de um arquivo digital tradicional de lendas algarvias, procura-se agora entender o restante processo a ser aplicado para chegar até ao resultado final. Como supracitado, a fase metodológica que se segue ao *user research* é, segundo Buley (2013), o “Design”. Aqui é crucial pensar e aplicar aspetos como:

“**Information Architecture/ Site Maps**”: De uma forma geral estes são extremamente indispensáveis no desenvolvimento de qualquer *website*, incluindo o do arquivo digital, pois são eles que irão documentar como o site será organizado, incluído a estrutura e arquitetura do sistema interativo.

“**Process and Task Diagrams**”: Estes são esquemas visuais que representam todos os caminhos possíveis de navegação dentro da estrutura, ou seja, como os usuários irão interagir com o sistema passo a passo e como o sistema se adaptará ou responderá com base no que o usuário faz, como por exemplo *user flows* ou *Task Flows* (fig.14 e fig.15):

User flows ou Task Flows: O *user flow* é um diagrama dos possíveis caminhos que o usuário terá ao interagir com o arquivo. Começa no ponto de entrada e inclui pontos de decisão nos quais a jornada das persona para o objetivo desejado pode diferir, dependendo das decisões que esta precisar de tomar ao interagir com a interface (Neves, 2018). Já o *task flow*, ao contrário do *user flow*, foca-se já em criar um caminho linear para um objetivo concreto sem a tomada de decisões.

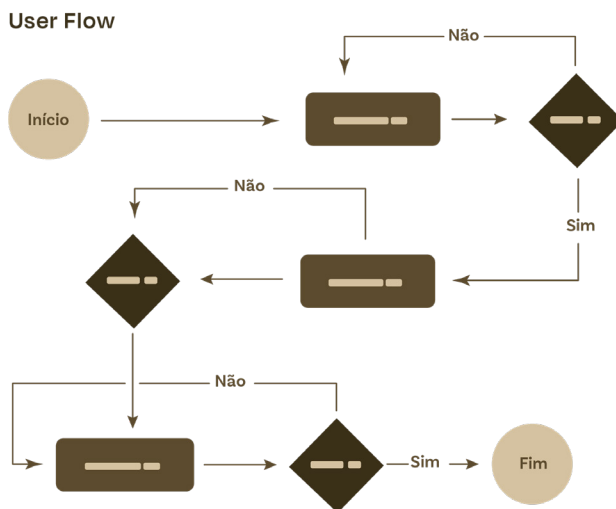


Fig14. Exemplo Diagrama User Flow | Fonte: autora da dissertação



Fig15. Exemplo diagrama Task Flow | Fonte: autora da dissertação

“**Wireframes**”: Os *wireframes* são diagramas esquemáticos/protótipos de baixa fidelidade do aspeto visual de cada página do website, ou seja, cada tela da interface do usuário (fig.16)

“**Design Comps.**”: Seguidamente ao wireframe chega a altura de finalmente criar os *layouts*. Estes mostram a página exatamente como ela deve ser quando implementada, incluindo recursos visuais como paletas de cores, fotografia, tipografia e outros elementos gráficos. Obviamente que nesta parte estamos a falar de toda a criação do user interface. Aqui será apresentado um *layout* com alta-fidelidade.

“**Prototypes**”: A fase da prototipagem ajuda na criação de exemplos funcionais ou semifuncionais de como o projeto se deve comportar e operar quando implementado.

Para finalizar a última metodologia recomendada por Buley (2013) é a “**Implementation**” (Implementação), nesta fase o que se pretende é garantir que o design funcione para os usuários e que seja implementado de acordo com o plano. Os testes de usabilidade servem para testar o protótipo desenvolvido e perceber e avaliar a facilidade que o utilizador tem ao utilizar e realizar as tarefas previstas no protótipo desenhado. O objetivo é descobrir problemas que ainda não tinham sido detetados, ajudando em melhorias e avançando para a conclusão do produto final.

Infelizmente, devido a questões de tempo não foi possível por em prática esta metodologia. Mais para a frente esta justificativa será mais elaborada e argumentada.

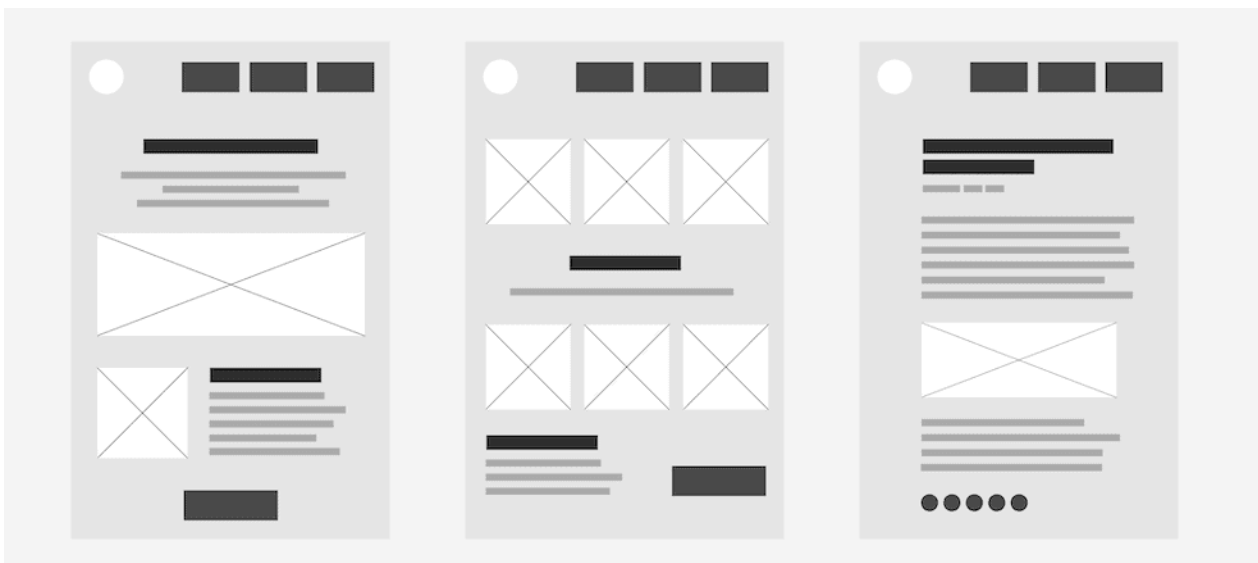


Fig16. Exemplo tipo de Wireframe | Fonte: leeuoshan.com

Elementos Visuais pertinentes no desenvolvimento do user interface

Na prática, e como podemos perceber anteriormente, o *user interface design* diz respeito à parte visual e funcional da *interface* apresentada ao usuário. Engloba desde navegação, até aos tão relevantes elementos de design visual que são explorados no *layout* apresentado no ecrã de um dispositivo digital. Assim, e tendo em vista uma abordagem mais detalhada a elementos que possam ter pertinência no desenvolvimento de uma *interface gráfica* para um arquivo digital, procura-se abordar de uma forma mais detalhada a origem da sua importância e aplicação.

Como todos sabemos, o design gráfico da *interface* preocupa-se com o tratamento e arranjo de elementos visuais que servem para comunicar comportamento e informação de forma compreensível e útil (Cooper et al., 2014). O seu conceito visa moldar e melhorar a experiência do usuário, considerando os efeitos que podem ser provocados, por elementos gráficos como a imagem, tipografia e cor, ao mesmo tempo que se consideram princípios e identidade visual que já possam fazer parte, no nosso caso, de uma organização ou instituição cultural. Com isto o que se pretende dizer é que, o desenvolvimento de uma *interface gráfica*, poderá englobar aspetos já escolhidos para a identidade visual de quem irá criar o arquivo. Estes elementos visuais previamente escolhidos para questões de identidade podem ser principalmente a cor e tipografia. Todavia, também podem não ser diretamente ligados à identidade já definida, isto porque, por exemplo os arquivos digitais, podem ser disponibilizados por uma organização ou instituição cultural que está ligada a diversos arquivos ou projetos culturais e aí a *interface gráfica* já acaba por ser mais pensada de acordo com os princípios e temática do arquivo e não tanto com a instituição. De qualquer forma, torna-se importante mencionar os elementos visuais, que fazem parte de técnicas tradicionais de design gráfico, que podem ser pertinentes ao desenvolvimento da interface. Assim, segundo o Cooper et al. (2014) elementos como forma, tamanho, cor, tipografia, textura e posição são importantes quando se desenvolve o aspeto visual de um projeto web:

Forma: Apesar de se necessitar de uma maior atenção para se distinguir diferentes formas, em comparação a outras propriedades como cor ou tamanho, este elemento deve ser tido em conta e compensado com outros elementos que provoquem contraste.

Tamanho: O tamanho é um elemento bastante útil na transmissão de hierarquias de informação (posicionamento do conteúdo na *interface* consoante a sua relevância), já que pode definir, por exemplo, no caso do arquivo digital, o tamanho da tipografia colocada em títulos de lendas poderá ser maior, na tentativa captar atenção diretamente para o que procura e menor nos metadados como complemento ao conteúdo apresentado nesse mesmo título.

Cor: As cores selecionadas para uma *interface* devem sempre ser bem consideradas. Qualquer escolha deve ser ponderada segundo os objetivos dos usuários, o ambiente, o conteúdo e até mesmo a instituição cultural.

Textura: Os elementos num ecrã não têm uma textura real, mas podem ter a aparência dela. A textura poderá ser útil para transmitir diferenças ou chamar a atenção.

Posição: A posição pode ser usada para criar relações espaciais entre objetos no ecrã. O uso do posicionamento espacial para expressar relações lógicas pode ser aprimorado ainda mais com o movimento.

Tipografia: A tipografia deve ser bem aplicada, pois dá aos usuários uma sensação de organização e transmite uma ideia do que pode ser alcançado no arquivo. Algumas diretrizes que se aplicam são o uso de alto contraste com o fundo para não afetar a legibilidade, escolha do tipo e tamanho de letras apropriados à leitura em ecrã com o respetivo uso apropriado de atributos de estilo (negrito, itálico, sublinhado, etc.) e ainda uma noção da quantidade de tipografias selecionadas, pois a utilização de diversos tipos podem criar desorientação, distrair a atenção do leitor e diluir a ênfase para o texto a apresentar (Cooper et al., 2014). A realidade é que o uso de boa tipografia para no *website* de um arquivo digital, dará aos seus usuários uma boa primeira impressão. Para além de que podemos confirmar pelos autores (Zhang e Gourley, 2008) que as regras e recomendações sobre tipografia para um *website* também são aplicáveis a um *website* de uma coleção digital.

Hierarquia de Informação: Os utilizadores quando encaram um *interface* gráfica digital, passam sobre um processo inconsciente de avaliação daquilo que será a informação mais importante (Cooper et al., 2014). Este fator faz com que seja importante determinar a informação que esse mesmo utilizador necessita de assimilar instantaneamente e o que acaba por ser considerado como secundário. Este processo é definido com a hierarquia visual. Esta hierarquia visual é realizada recorrendo às técnicas tradicionais do design gráfico que tem vindo a ser mencionadas ao longo deste texto e ainda à utilização de uma grelha. Esta Grelha ou *grid system*, é uma das ferramentas mais relevantes para o desenvolvimento de uma *interface* digital, já que ajuda a criar uma estrutura consistente e uniforme para o layout. Este elemento, ajuda tanto a implementar uma boa experiência de utilização e uma boa aplicação dos princípios de design nas *interfaces*, pois proporciona e destaca a usabilidade (ajuda a regularizar o posicionamento de elementos), o apelo estético (a grelha ajuda na criação de uma relação apropriada entre as diferentes áreas do ecrã, tornando o design do layout mais confortável para o utilizador) e ainda trás eficiência (uma grelha que seja bem definida resultara no desenvolvimento de designs que poderão ser mais facilmente modificados e prolongados a utilização, tornando possível alterações mais rápidas se necessárias).

Para além destes elementos visuais, queria também mencionar a utilização do logotipo da instituição/organização cultural na *interface*. A utilização do logotipo ajuda a identificar e assimilar quem está à frente do arquivo ou apenas a identificar o arquivo em si. Inclusivamente, a sua utilização, muitas das vezes, não é apenas decorativa ou identificativa. Com isto o que se pretende dizer é que, o logotipo possui uma outra função ao qual o utilizador nos dias de hoje já está bem familiarizado. Esta função passa pela sua utilização como meio de navegação de volta à página inicial do *website*, tornando-a um ponto a ter em conta no desenvolvimento da experiência. Deste modo, o logotipo é um importante elemento de comunicação visual para qualquer tipo de coleção digital.

Em suma, é perceptível a importância e a carência que existe em entender estas propriedades para o desenvolvimento de qualquer *interface* digital. Os humanos enquanto seres visuais, tornam a importância da criação de uma *interface* digital, que seja bem definida e visualmente estruturada e pensada, cada vez mais relevante para ajudar a assimilar o conteúdo e informação. Os arquivos digitais, sendo predominantemente em diversificados tipos de conteúdo, precisam de ter estes elementos devidamente aplicados para diminuir a sua complexidade e facilitar a sua compreensão e navegação. Em paralelo com estes elementos, também os princípios de *user interface design* em arquivos digitais devem também ser tidos em conta e é nestes que nos vamos focar seguidamente.

Princípios de User Interface Design aplicados a Arquivos Digitais

De acordo com os autores Zhang e Gourley (2008) projetar a *interface* de um arquivo digital, ou de qualquer outra *digital collection cultural*, acaba por poder ser diferente de outros *websites*, isto porque esta poderá ser limitada pela tecnologia utilizada pelo CMS escolhido para desenvolver essa mesma coleção. Todavia, os autores afirmam que alguns dos princípios de design aplicados a user *interface* de *websites* em geral, também são aplicáveis ao design da *interface* do usuário para arquivos digitais. Assim, os princípios que devem ser tidos em conta são:

Simplicidade: O design deve facilitar as tarefas simples e comuns ao mesmo tempo que apresenta as funcionalidades de forma clara e simples. Aqui, torna-se ainda importante que não exista a complicação para o usuário e que se permita que o mesmo veja claramente quais as funções que estão disponíveis.

Visibilidade: O design da *interface* deve manter as opções e conteúdo visíveis sem distrair o usuário com informações estranhas ou redundantes. A navegação deve ser visível, simples e clara.

Consistência: Quando se projeta uma *interface* digital o mais importante é garantir que ela seja consistente, por exemplo, os botões de navegação devem estar sempre em lugares consistentes nas diferentes páginas do arquivo. As tipografias selecionadas devem ser constantes e a paleta de cores também. Os metadados devem ser apresentados de maneira consistente para que o usuário possa antecipar a procura. O *layout* e a navegação também devem seguir um padrão. De uma forma geral, a consistência num arquivo digital permite aos seus usuários a criação de um modelo mental para perceber o seu funcionamento.

Legibilidade: O texto apresentado no ecrã é uma fonte primária de informação para os usuários. Assim, como já foi falado mais acima nesta parte da dissertação, o texto deve ser mantido em alto contraste, os tamanhos de fonte devem ser os apropriados ao ecrã do computador, para que a tipografia seja legível, e os estilos e contrastes diferentes para a hierarquização de informação.

Navegação: Fornecer opções de navegação é considerado pelos autores um recurso muito importante nas *digital collections*, incluindo o arquivo digital. A maioria dos arquivos acaba por suportar temáticas e informações que são raras e únicas, o que faz com que os utilizadores possam não estar tão familiarizados com a navegação que é apresentada pelas *interfaces* tendo que partir a descoberta. Assim, a escolha de opções de navegação que sejam corretas acabarão por encorajar a exploração e ajudarão a obter uma ideia de como funciona e como se realiza a pesquisa. Os autores sugerem que a navegação por categorias e por imagens ajudam os usuários a encontrar o que procuram de uma forma mais rápida e ágil.

Atratividade e beleza: Não existe a necessidade de que o arquivo digital seja uma obra de arte, no entanto não deixa de ser importante que a *interface* seja atrativa e cativante. Existe a demanda pela elaboração de material gráfico que seja chamativo e fascinante. A página inicial do arquivo, deve ser chamativa e trazer uma noção de confiança para cativar a atenção do usuário. Zhang e Gourley (2008) também mencionam a aplicação de novas tecnologias que possam ser uma mais-valia para o arquivo a desenvolver, isto porque podem tornar a apresentação do conteúdo e a sua respetiva visualização mais interessante. Para terminar, é importante notar a criação de um *layout* coeso, que não se apresente cheio e que respeite a noção de espaço, isto porque, é essencial que não haja demasiada informação visual e que o arquivo não se torne desorientador. De uma forma geral, a aplicação de um bom design gráfico é o ponto chave para o desenvolvimento de uma *interface* que seja atraente e beneficie da experiência de utilização sem comprometer a usabilidade e o propósito do arquivo.

Para concluir, atualmente espera-se que as *interfaces* exibidas por arquivos e outros tipos de *digital collections* culturais se orientem segundo estes princípios desenvolvendo a experiência mais indicada ao usuário. A necessidade do desenvolvimento de arquivos digitais que se apresentem simples, funcionais, consistentes, legíveis e que se apresentem graficamente compostos e apelativos é cada vez maior e por isso estes devem ser repensados se estiverem visualmente estagnados.

Processo de design e configuração do User interface nos arquivos

Tal como foi possível reter anteriormente, existem diversos princípios que devem ser tidos em conta no desenvolvimento da *interface* de um arquivo digital cultural. Todavia para além destes princípios, e sendo que o arquivo digital não é totalmente similar a um *website* convencional, é preciso ainda perceber alguns aspetos que envolvem o seu design e que podem ser importantes e influenciar a experiência de utilização. A realidade é que em alguns casos, pode ser necessário iniciar o processo de design antes do material da coleção ser digitalizado (Zhang e Gourley, 2008), no entanto as opções de pesquisa e a navegação são elementos e peças do design que podem fazer toda a diferença quando se procura a criação de uma *interface* digital que seja eficaz num arquivo.

Assim, quando falamos do design de opções de pesquisa, estamos a falar dos meios que são disponibilizados ao usuário para chegar ao que pretende encontrar, estas permitem ao usuário a visualização de objetos digitais por títulos, assuntos, nomes pessoais, lugares, categorias, tipos de material, imagens em miniatura e outras opções que podem ser extraídas através dos metadados. Segundo os autores Zhang e Gourley (2008) as opções de pesquisa devem sempre ser selecionadas a partir dos seguintes fatores:

A relevância: Aqui é importante entender os elementos presentes nos metadados que possam ser mais relevantes para o usuário quando estiver a pesquisar na coleção. Por exemplo, na maioria dos arquivos digitais, as opções de pesquisa podem incluir título, autor, assunto, local, data e assim por diante.

O significado: As opções que são escolhidas como meio de pesquisa devem sempre estar lá com consciência e significado. Por exemplo, num arquivo digital sobre lendas tradicionais algarvias, pesquisar por algarve não faria sentido, pois as lendas seriam todas de lá, o importante seria a categorização por regiões.

As necessidades do usuário: O usuário, como já foi falado na parte de *User experience*, deve ser ponto focal do desenvolvimento do arquivo digital, já que é ele mesmo que o vai usar. Assim, é importante entender bem as suas necessidades para perceber que meios de pesquisa devem ser aplicados aos conteúdos apresentados na coleção.

Já no que toca ao design da navegação, sabemos que a navegação será o que ajudará os usuários a explorarem a coleção disponibilizada. Num arquivo digital é importante reduzir o número de cliques, fornecer caminhos alternativos para chegar ao mesmo ponto e fornecer sempre comandos claros que permitam ao user entender a navegação pela página. Assim, e para que se perceba melhor toda esta questão do desenvolvimento da navegação, mas também para que possa ser usada como suporte à análise dos casos de estudo, D’Freitas (2021), diz-nos que é importante percebermos que existem diferentes tipos de navegação (fig.17):

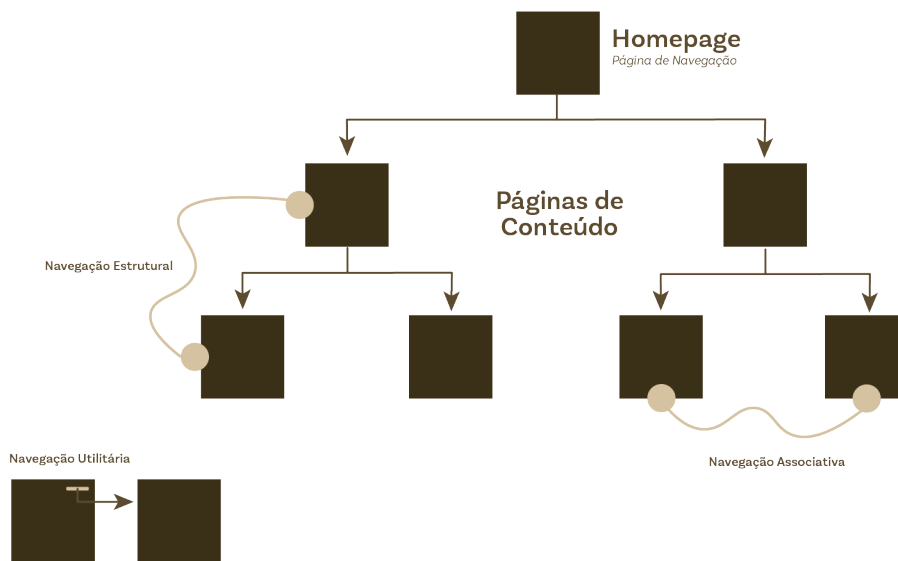


Fig17. Esquema dos Tipos de Navegação | Desenvolvido pela autora, com recurso à fonte: brasil.uxdesign.cc

Navegação Estrutural: Esta navegação segue a estrutura do arquivo e permite que o usuário vá de um ponto ao outro em diferentes hierarquias. Esta pode ser ainda subdividida em dois tipos. A primeira é a navegação principal ou global, esta existe dentro de uma área fixa da *homepage* levando o usuário para as páginas de conteúdo, ou seja, se o usuário clicar, por exemplo em lendas da região de Faro na *homepage*, na página de conteúdo irá aparecer o tipo de lenda que quer dessa região, entrando assim na navegação local, que conecta a páginas mais específicas do que for selecionado, por exemplo aqui já apareceriam as lendas que o usuário escolheu segundo a categoria que queria na página de conteúdo. Nos casos de estudo presentes nesta dissertação, poderá ter uma percepção prática do funcionamento e subdivisão da navegação estrutural.

Navegação Utilitária: A navegação utilitária conecta ferramentas e recursos que trazem auxílio a quem consultar o arquivo. Este tipo de navegação leva para diferentes páginas do arquivo, por exemplo através da pesquisa por palavras-chave. No que toca à questão do arquivo esta navegação pode apresentar-se, por exemplo, subdividida em *linked logos* e seletores de linguagem e país. O logotipo normalmente ocupa um lugar de destaque e por isso é usado como um meio de navegação, assim como já foi referido em cima no ponto desenvolvido sobre elementos visuais, não importa o nível de profundidade que estamos na hierarquia do arquivo digital, a verdade é que já é comum clicar no logotipo para retornar à *homepage*, ou seja, à navegação global. Já os seletores de linguagem e país, permitem ao usuário a escolha da língua que querem que a informação seja apresentada, nos arquivos digitais esta opção pode ser apresentada caso o conteúdo seja interessante para pessoas estrangeiras.

Navegação associativa: A navegação associativa lida com a navegação entre páginas conectadas umas às outras pelo seu conteúdo. Podem não haver conexões diretas entre elas na arquitetura do arquivo, mas pode existir a necessidade de que estas sejam vinculadas devido à relação entre si com base no conteúdo que carregam. Considera-se parte da navegação associativa *links* de hipertexto e também o *footer*.

Para finalizar, não deixa de ser importante mencionar, mais uma vez, a questão do design gráfico. Um bom design deve permitir ao usuário a capacidade de entender e ver os tipos de materiais e conteúdos incluídos na coleção através de um *layout* bem projetado que respeite e aplique os elementos e princípios de design previamente mencionados. Sem esta disciplina de design aplicada, será apenas mais um arquivo que foi criado ou trazido para o digital e que ficará estagnado pela *web*, onde ao fim dos tempos perderá tanto a sua possível função pedagógica, como a sua principal função de preservação cultural.

CAP.

03

/ ANÁLISE E RECOLHA DE DADOS

**Recolha de Dados ligados a Ux e Ui em Arquivos Digitais de Lendas
através da análise de Casos de Estudo**

Introdução |

La Sicília In Rete: Caso de Estudo (Estrutura, Design na Interface,
Personas, User Journey Maps e User Flow, Análise Crítica e Considerações) |
Arquivo Português de Lendas: Caso de Estudo (Estrutura, Design na Interface,
Personas, User Journey Maps e User Flow, Análise Crítica e Considerações) |

Introdução

Após toda a revisão de literatura, e para que se possa perceber de forma prática o estado atual do Ux e Ui no arquivo digital, foram selecionados dois casos de estudo específicos para a recolha de dados. Como foi previamente mencionado, os arquivos digitais culturais são criados em volta de uma temática, dos seus respetivos usuários e por vezes até mesmo da instituição/organização responsáveis por eles. Assim, e para que não houvesse uma generalização à pesquisa e identificação de problemáticas a todos os arquivos, esta dissertação teve como escolha uma investigação direcionada aos arquivos de lendas. Diante deste ponto, os casos de estudo selecionados como fio condutor à descoberta de dados concretos, são relativos a arquivos de lendas.

A verdade é que atualmente não existem muitos arquivos de lendas disponíveis na internet.

Em Portugal, existe uma seleção mínima de arquivos, para além do selecionado para análise “Arquivos portugueses de lendas”, foi possível encontrar mais dois, sendo eles o “Arquivo de Lendas e Narrativas”, disponível na plataforma da RTP arquivos e o “Arquivo digital Binural Nodar”, que possui uma coleção de lendas contadas através da tradição oral em vídeo. Para além disso, é possível ainda encontrar narrativas de lendas em blogs ou sites que não são considerados arquivos.

Assim, ambos os arquivos digitais escolhidos “Arquivo de Mitos e Lendas - La Sicilia in Rete” e “Arquivo Português de lendas” possuem características distintas, um está abrigado numa plataforma multimédia que abrange mais projetos e é estrangeiro, já o outro encontra-se num website dedicado apenas e exclusivamente ao arquivo digital. Esta seleção foi feita para que fosse possível entender e ter uma maior noção das possibilidades e meios disponíveis, mas também uma visão mais abrangente do que se pode encontrar a nível de ferramentas e design nestes formatos.

Com esta análise, procura-se assim assimilar todos os aspetos que possam estar a afetar o Ux e Ui dos arquivos em questão, para que mais tarde através de um projeto que apresente o desenvolvimento da interface digital de um arquivo de lendas tradicionais algarvias, que exiba soluções aos problemas assinalados.

Deste modo, para analisar e entender o estado atual dos arquivos digitais de lendas aos olhos de possíveis usuários, recorreu-se à elaboração de um formulário com questões específicas a cada caso de estudo. As questões foram elaboradas com o intuito de recolher dados qualitativos e quantitativos sobre os problemas e necessidades de prováveis usuários de cada um dos respetivos arquivos selecionados. Todas as perguntas foram desenvolvidas tendo por base teoria recolhida durante a dissertação, tal como, os princípios de *user interface design* aplicados a arquivos digitais, elementos visuais, mas também aspetos que devem ser tidos em conta para o desenvolvimento da experiência do usuário (utilidade, usabilidade, acessibilidade e credibilidade).

Para além disso, as respostas dos inquiridos às questões que recaiam sobre cada arquivo, foram usadas como suporte à análise estrutural e visual, mas também ao desenvolvimento de *user journey maps*, para que se pudesse explicar os principais problemas que foram apontados e que podem afetar a experiência ao longo da jornada no arquivo. Para além destes *user journey maps*, foram também desenvolvidos *user flows*. Os *user flows* foram criados para que se tivesse uma ideia visual dos possíveis caminhos que o user pode percorrer para atingir o seu objetivo principal num arquivo de lendas. As *personas*, que completam estes *user journey maps* e *user flows*, são criadas em volta dos respondentes que se encaixam no público-alvo assinalado pelos arquivos em questão e que se pretendem estudar (Estudantes, Professores e Turistas).

Na investigação elaborada aos casos de estudo, foram ainda implementados outros aspetos recolhidos no enquadramento como pontos principais a ter em conta nos arquivos. O design da navegação, elementos visuais, mais uma vez, princípios de design e ainda outros aspetos ligados à criação, como por exemplo metadados, foram tudo aspetos tidos em conta durante a descrição de informação. De uma forma geral, a análise aqui feita, servirá para que exista uma noção da atualidade apresentada nestes arquivos, mas também para uma *user research* mais aprofundada.

La Sicilia in Rete

Caso de Estudo

www.lasiciliainrete.it/pt/

Tendo por base a informação oficial disponibilizada no website, La Sicilia in Rete é uma plataforma multimédia que surge do projeto património, fruto de cerca de 30 anos de estudos e investigações. Teve o seu início nos anos noventa, a partir de uma ideia de Ignazio Caloggero, e hoje tem grandes parceiros como a AIPTOC (Associação Italiana de Profissionais de Turismo e Operadores Culturais); Centro Studi Helios e Associação do Património Cultural. Ao logo do tempo, este projeto acabou por ser estruturado em diferentes ramos e hoje em dia abrange seis projetos temáticos distintos, sendo o de relevância para esta investigação o Projeto Arquivo Patrimonial, onde o principal objetivo é contribuir para a catalogação, valorização e promoção do património cultural Siciliano em todas as suas formas, desde o material (património cultural histórico-artístico, paisagismo e natural) até ao imaterial (com a tradição, folclore, arte, comida, vinho e artesanato).

Esta *digital collection* contém 30.000 páginas e mais de 10.000 bens catalogados e georreferenciados que podem ser acedidos gratuitamente por toda a comunidade. Apesar de disponível ao público, esta coleção foi pensada e projetada para áreas como a educação, onde os alunos podem conhecer Sicília através de milhares de arquivos acompanhados de imagens, monumentos e outros bens tangíveis e intangíveis, mas também para a área do turismo, onde através de um sistema de filtros nas áreas do portal ligadas aos principais pontos turísticos e cidades, é apresentado um mapa com as respetivas localizações aos monumentos e narrativas mais significativas.

A presença de La Sicilia in Rete na web, remonta a 1995 onde começou por ser uma base de dados offline e eventualmente foi sendo atualizada. A primeira atualização desta coleção foi feita em 2004, quando passou a ser um website online de texto, seguidamente em 2010, onde se tornou mais desenvolvida, passando a ser uma base de dados online que já continha texto e imagem, em 2014 tornou-se um banco de dados online com *google maps* e tecnologia *web 3.0* (Georeferenciamento, responsivo e pesquisa avançada) e finalmente a mais atual versão de 2020, considerada um Arquivo "Geosocial" online com *GeoWeb* (mapas interativos, georreferenciados do google, localização e identificação de caminhos (quando possível); *SocialWeb* (cartões interativos com textos, imagens vídeos e documentos em profundidade e com possibilidade de inserção experiências, votações, comentários e compartilhamento em varias redes sociais; Multitematico e Multiterritorial e Multilígue, um sistema inovador sistema de tradução automática neural.

Sendo este um arquivo público, sem fins lucrativos, a sua natureza é exclusivamente informativa e científica, e os conteúdos provêm de várias fontes, autores e documentação científica disponível na web.

A sua constituição ocorre em fases incrementais: Catalogação, georreferenciamento e inserção de informações e imagens, sendo que imediatamente após o carregamento das primeiras informações (retiradas de fontes públicas e privadas) inicia-se em paralelo uma fase subsequente, que prevê a revisão do feedback para melhorar conteúdo e enriquecê-lo com mais informações, documentos e audiovisuais. Neste sentido arqueólogos, académicos, organizações e associações são convidadas a aderir ao projeto e a oferecer a sua contribuição. A sua contribuição, passa por um processo concreto de revisão, e caso seja aprovada o novo material será disponibilizado na página web e os créditos ao autor serão devidamente atribuídos.

Assim e para finalizar, esta *digital collection* com mais de 5.000.000 milhões de visitas abriga diversos arquivos de diferentes temáticas. Tendo em conta a finalidade desta investigação, a análise de experiência de utilização e *interface* que se procura fazer será sobretudo direcionada ao arquivo de lendas e mitos que está disponibilizado e que possui mais de 2 mil visitas.

Estrutura

Como foi possível perceber pela explicação acima deste caso de estudo, La Sicilia in Rete é uma plataforma multimédia que surge do projeto património, sendo por isso um website que abriga desde roteiros e mapas arqueológicos até ao ponto de interesse desta investigação que é o arquivo de lendas e mitos. Todavia, e antes de iniciarmos a análise concreta da navegação no arquivo, será importante explicar o *header* do *website* que se mantém sempre consistente em todas as páginas incluindo o arquivo e ainda analisar a estrutura da *Homepage* para que percebamos o funcionamento da navegação global.

Assim, este *website* encontra-se organizado no modelo convencional *web*, através da utilização da *Homepage* e das restantes páginas de conteúdo. O site é responsivo, na medida em que é escalável e que se adapta tanto à versão *desktop* como à versão *mobile*. O menu de navegação situado no *header*, na parte superior da página (fig.18), é consistente em toda a estrutura, no entanto quando se reduz o tamanho da janela no *desktop* este é convertido para um *drawer* lateral (fig.19), assim como na versão *mobile*.



Fig18. Homepage Plataforma La Sicilia in Rete | Fonte: lasiciliainrete.it
Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

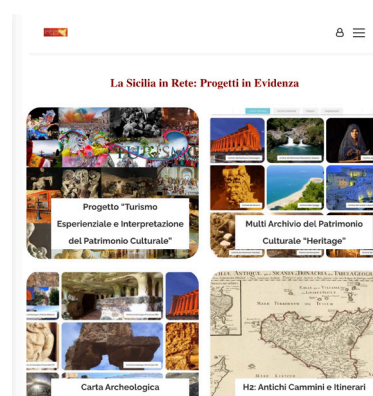


Fig19. Menu drawer lateral | Fonte: lasiciliainrete.it
Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

O menu de navegação dá ao utilizador acesso a todas as páginas de conteúdo, incluindo o arquivo de lendas e mitos que será o nosso foco de análise. Para termos uma melhor noção do que é possível aceder neste menu passarei a apresentar de forma sucinta as páginas desenvolvidas:

Quem somos: Esta página está subdividida em “Quem somos Sicilia na Internet”, onde nos é explicada a história por detrás, ferramentas tecnológicas utilizadas para a apresentação de conteúdo e ainda o seu público-alvo.

Já em “Quem é Ignazio Caloggero”, é apresentado um pouco da vida e estudos do homem que está a frente deste projeto.

O Projeto (Multi) Património: Esta é uma página totalmente dedicada à explicação do projeto que abrange esta plataforma e que está envolvido no arquivo que iremos analisar. Aqui falamos e apresentamos detalhadamente cada um dos 6 projetos individuais dentro deste grande projeto de património cultural.

Tema Sicília: Quando clicamos diretamente sobre o tema Sicília, no menu de navegação, leva-nos até uma página que é totalmente dedicada ao turismo e que de forma geral se encontra subdividida em diferentes tópicos que podem ser do interesse de quem os consulta, sendo eles itinerários turísticos e ofertas, guia do patrimônio da Unesco na Sicília, cidades e locais turísticos na rede, patrimônio enogastronômico, patrimônio imaterial da Sicília (aqui seria de pensar que nos levaria até ao arquivo de lendas devido à sua descrição, mas a verdade é que leva o usuário até bancos de dados pouco esclarecedores), arqueologia, turismo marítimo, natura, turismo acessível, vídeos e mapas turísticos comerciais da Sicília. Se, todavia, passar o cursor sobre “tema sicília” (fig.20) aparecem ainda outras páginas de conteúdo mais diretas, tais como, o guia de sites da Unesco, natura, patrimônio enogastronomico, herança cultural intangível (aqui sim, já direciona o usuário até aos diferentes arquivos incluindo o de lendas e mitos) e ainda a página *Sicily media gallery*.



Fig20. Menu (Páginas dentro “sicília a tema”)| Fonte: lasiciliainrete.it
Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

Blog: Nesta página é possível encontrar dividido em diferentes categorias pequenos artigos escritos por Ignazio Calloggero.

Cidades na rede: Aqui são apresentadas diferentes cidades e lugares da Sicília que através de um clique permitem o acesso direto aos diferentes tipos de, contudo disponibilizados no *website* sobre cada uma delas. Assim se tiver a curiosidade sobre apenas uma região torna-se mais fácil e a redução de pesquisa é significativa.

Diversos: Nesta página, e como o nome dado à página indica, são apresentados diversos conteúdos desde livros ou artigos escritos por Ignazio Calloggero a links diretos a sites regionais, nacionais e europeus de utilidade pública.

Login: É possível criar uma conta no *website*, todavia na página dedicada a tal não disponibilizam a função de registar. Após alguma análise foi-me possível identificar que a opção de registo está apenas disponível numa espécie de footer no final da página. De qualquer forma, neste momento a opção de registo não é disponibilizada ao usuário.

Para além das páginas, este menu ainda possui a opção de navegação utilitária de seleção de línguas que disponibiliza ao usuário cerca de 10 línguas de todo o mundo para que este possa aceder ao conteúdo do arquivo na língua que pretender. Junto ao menu e a completar o header, está o logotipo (fig.21) deste projeto, que possui a sua função de identidade, mas também serve de meio de navegação utilitária até à homepage independentemente de onde o utilizador se encontrar. No lado direito e no final de cada página, podemos ainda encontrar um conjunto de icons de redes sociais que permite ao user a partilha direta de informação nas suas redes, este é mais um dos elementos que se mantém consistente ao longo da plataforma. No final de cada página existe ainda uma espécie de footer com algumas informações, questões explicativas ligadas a *copyright* e ainda um botão de seta para se voltar sempre ao início de cada página (fig.22).



Fig21. Menu | Fonte: lasiciliainrete.it

Compartilhe compartilhe



Copyright © Centro Studi Helios. Número do IVA e C. F. 01149430884 0932229065 info@centrostudihelios.it

[Entrar administrador](#) [Notas de privacidade](#) [Aviso Legal](#) [minha Conta](#) [log in](#) [Inscreve-te](#) [Panel de mapas](#) [Criar anúncio](#)



Fig22. Footer | Fonte: lasiciliainrete.it | Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

Seguidamente, e um passo mais perto da análise do arquivo em si, temos a homepage. A homepage é uma das páginas mais importantes, sendo o primeiro contacto do usuário com o website, mas também porque é o caminho para partir á descoberta das páginas que constituem o webiste. Esta homepage (fig.23) é composta pelo header previamente analisado e por um conjunto de meios de pesquisa direta que permitem ao usuário, através de uma grelha de imagens e botões de clique sobre essas imagens, explorar toda a informação que é disponibilizada. No início da página são nos apresentados os diversos projetos inseridos dentro de la sicilia in rete, seguidamente as principais áreas temáticas e continuando a fazer scroll alguns dos principais arquivos temáticos da plataforma . A homepage desta plataforma permite ao usuário uma exploração mais livre através da ideia, por exemplo, da exploração por temáticas, mas também uma exploração mais direta através da apresentação dos arquivos específicos. A homepage e o menu principal são as únicas formas do utilizador chegar até ao arquivo de mitos e lendas. Assim sendo, e tomando o caminho mais prático, quando clicamos sobre o botão no arquivo de lendas e mitos é nos aberta a página de conteúdo que abriga o arquivo digital (fig.24).



Fig23. Homepage Plataforma La Sicilia in Rete | Fonte: lasiciliainrete.it
Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

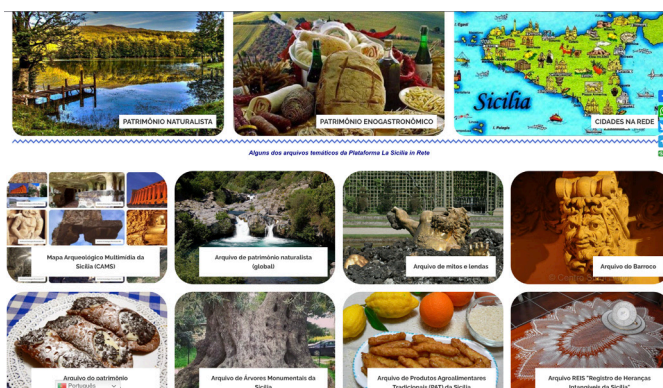


Fig24. Homepage (meios de acesso ao arquivo) | Fonte: lasiciliainrete.it
Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

O arquivo de mitos e lendas, é composto pelo mesmo *header* e navegação utilitária previamente mencionados, no entanto possui novos elementos. Nesta página de conteúdo inicial, o arquivo apresenta-se com um pequeno texto descritivo e logo de seguida por um mapa de geolocalização. Este mapa mostra de forma geral os mitos e lendas espalhados pelo território siciliano (fig.25). Este é acompanhado por uma pesquisa por palavras-chave, por uma pesquisa local, por uma pesquisa de categorias (cultos e divindades, heróis e figuras lendárias e contos lendários) e até mesmo por uma pesquisa através de classificações por lendas e mitos avaliados por usuários que já lhes tiveram acesso (fig.26).

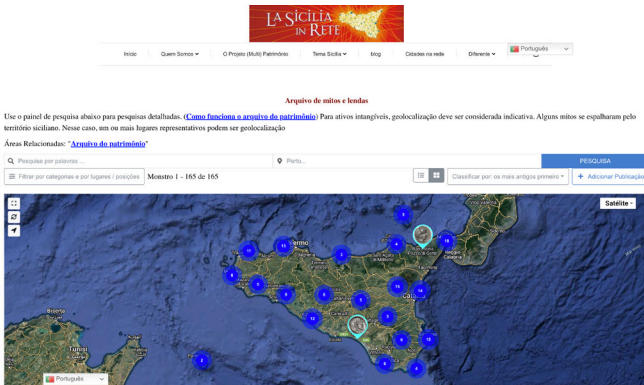


Fig25. Dentro do arquivo (página inicial) | Fonte: lasiciliainrete.it
Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

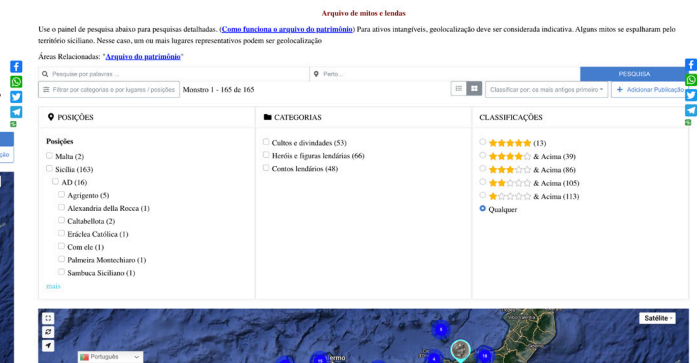


Fig26. Opções no mapa | Fonte: lasiciliainrete.it
Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

De seguida, são nos apresentadas todas as lendas e mitos, sem qualquer categorização ou divisão. Estas são expostas ao utilizador através de imagens alusivas à lenda ou mito em questão (fig.27), sendo que cada imagem possui, sobreposta, um conjunto de metadados: como título, local e palavras-chave associadas. Estas imagens não possuem qualquer botão de clique, nem uma ideia de que devem ser clicadas, o utilizador só notará que deve clicar quando o cursor passa sobre o título atribuído, passando de seta para o de mão de clique (fig.28).

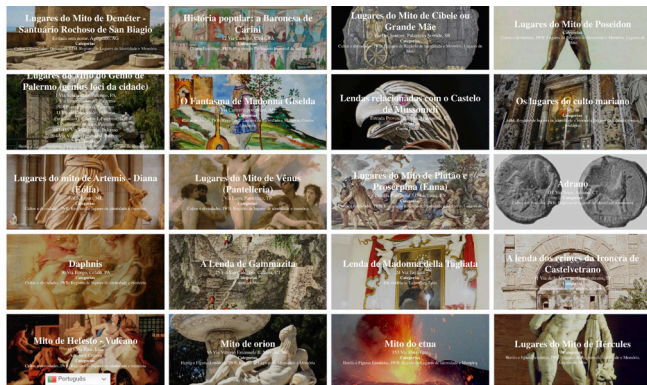


Fig27. Grelha de lendas e mitos disponíveis para consulta | Fonte: lasiciliainrete.it
Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

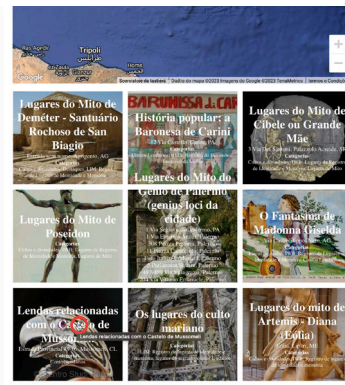


Fig28. Acesso através do Título | Fonte: lasiciliainrete.it
Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

Quando o utilizador seleciona uma das lendas para leitura a página abre e aparece no canto superior esquerdo dados relativos à pesquisa de onde esta lenda está arquivada seguidamente é apresentado o título da lenda e uma imagem relacionada com a mesma. Para além disso, e através de tecnologia do *google maps*, é exibido um mapa com um local físico em Sicília ligado de alguma forma à lenda, é de notar que no arquivo aparece como título a esta tecnologia " *Street View* (se houver)", o que faz sugerir que nem sempre aparecerá uma localização ligada à lenda, pois esta poderá não existir (fig.29).

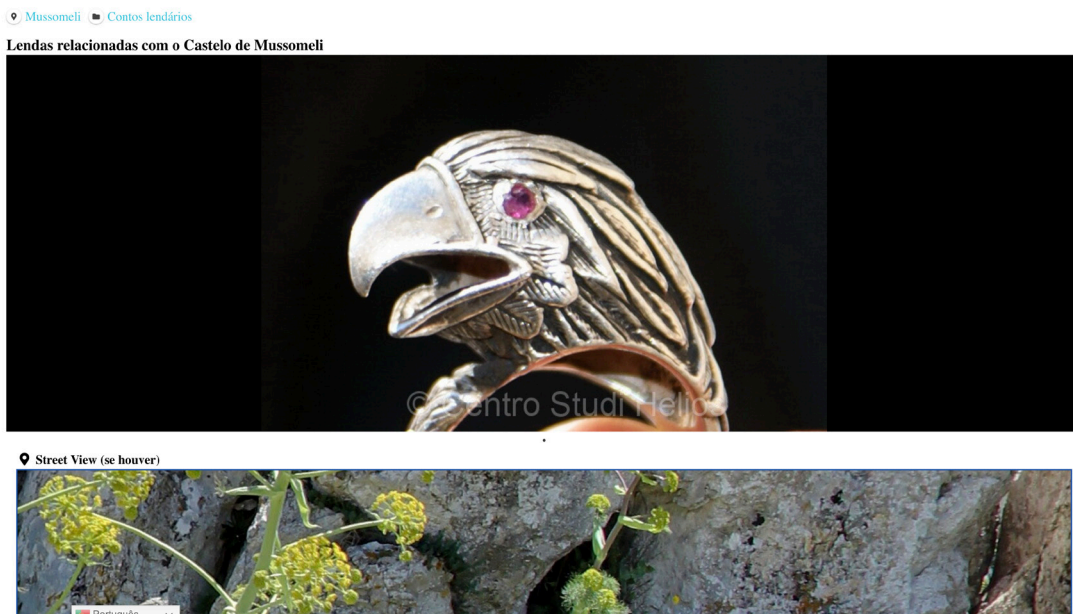


Fig29. Página da lenda selecionada (conteúdos disponíveis) | Fonte: lasiciliainrete.it
 Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

Finalmente, e a seguir a street view, é exibida a descrição. Nesta descrição, são dados a conhecer metadados, alguns já previamente apresentados ao utilizador, como a referência de onde a lenda foi tirada, o título, imagem (fig.30) e logo de seguida toda a narrativa relativa à lenda. Seguidamente à narrativa são deixadas sugestões de visita a outras temáticas, uma nota de isenção de responsabilidade, opção de avaliação do conteúdo e ainda a possibilidade de enviar um aviso direto ao editor. Esta estrutura das páginas é consistente em toda a amostra de lendas disponível, a utilização de imagens ilustrativas à lenda poderá ser maior dependendo da narrativa da mesma.

descrição

Lendas relacionadas com o Castelo de Mussomeli

© Centro Studi Heilo

Varias lendas estão ligadas ao castelo

As três princesas

Uma lenda conta a história de três princesas que foram muradas vivas em uma das salas do castelo pelo irmão, o príncipe Federico, antes de partirem para a guerra. A guerra aparentemente durou tanto que no final, apesar do abundante suprimento de comida, o príncipe encontrou suas irmãs mortas e com sapatos na boca. Parece que desde então, nas noites de lua cheia é possível ouvir as lamentações das três meninas que choram pelo triste destino que sofreram e os gritos do irmão que clama à lua toda a sua raiva pelo remorso de ter causado sua morte.

Desta lenda vem o ditado "Tri Fimminie chi malu ci vinni" (Três mulheres, que final ruim para ele)

O soldado apaixonado

Outra lenda fala do fantasma de um soldado apaixonado pela filha de Manfredi. O soldado louco de amor ousou desafiar Manfredi que, em resposta, o encerrou em uma torre para morrer de fome. O soldado, porém, preferiu para escapar da condenação cruel.

Fig30. Página da lenda selecionada (descrição) | Fonte: lasiciliainrete.it
 Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

Design na Interface

Partindo do contexto do texto anterior é ainda importante perceber a coerência e consistência dos elementos visuais e gráficos que foram desenvolvidos para serem aplicados à *interface* gráfica desta plataforma e arquivo.

Como foi possível perceber, o layout concebido é organizado segundo uma grelha já que é responsivo, fazendo assim, com que, o arquivo de lendas e mitos possa ser consultado tanto em versão *desktop* e *mobile*. Sobre fundo branco, os elementos visuais da plataforma são aplicados igualmente ao arquivo de lendas e mitos. Os elementos visuais e aplicação de princípios de design a interface apresentam-se com uma diversidade de cores como vermelho, preto, branco, azul e deferentes tonalidades desse mesmo azul e vermelho em informações distintas. A tipografia usada é maioritariamente serifada com atribuição de estilos regular e negrito, todavia em algumas páginas do arquivo é possível identificar o uso de letra sem serifa. A variação no tamanho da tipografia é mínima e a sua legibilidade é inconsistente quando se apresenta sobreposta sobre imagem, principalmente a nível de cor e de tamanho de leitura.

Com isto posto, o arquivo que à primeira vista até pode parecer simples, é composto por uma série de aspetos que o tornam pouco consistente, legível, atrativo, complexo para a navegação do usuário e que reforçam a questão de estagnação visual.

Personas , User Journey maps e User flow

Após esta explicação mais descritiva, surge então a necessidade de perceber e expor aspetos que são essenciais aos usuários. Assim, e como supracitado, através de uma pesquisa primária foi desenvolvido um formulário exploratório, onde o principal objetivo era a recolha de dados relativos a questões de design, mas também a aspetos como a usabilidade, utilidade, acessibilidade e credibilidade por parte de possíveis usuários.

Com isto posto, e na tentativa da percepção dos atuais problemas, mas também pontos positivos, que foram identificados através dos dados qualitativos disponibilizados pelos inquiridos no arquivo de lendas e mitos de Sicília abrigado na plataforma La Sicília in Rete, foram desenvolvidos *user journey maps* e *user flow* através do desenvolvimento de duas personas do suposto público-alvo do arquivo, um estudante e um turista. Este estudante e este turista, tiveram as suas *user stories* criadas e baseadas em todos os pontos principais assinalados nas respostas às questões feitas e direcionadas para o arquivo em questão. Assim, as respostas tidas em conta no formulário por parte de estudantes com idades compreendidas entre os 18-23 anos, sendo que a média de idades foi de 21 anos e por parte dos turistas com idades compreendidas entre os 20 e os 54, onde foram assumidos todos os estrangeiros que deram resposta ao formulário, sendo a media de idades de 27 anos. Aqui, foram apenas considerados estrangeiros, pois é necessário ter um ponto de vista de outras nacionalidades para além dos inquiridos portugueses.

Com isto posto, foram criados objetivos concretos para cada *persona* que só poderiam ser alcançados navegando e interagindo com o arquivo digital de lendas. O *user journey map* servirá para que seja possível identificar os problemas assinalados em cada ponto da jornada, e o *user flow* para perceber a movimentação necessária até atingir o objetivo específico.

Persona 1

João Almeida | 21 anos | Estudante português

No futuro procura ser especialista em herança patrimonial, material e imaterial e os seus aspetos culturais, sociais e técnicos.

No seguimento da cadeira de estudos e história internacional, foi atribuído aos alunos o desenvolvimento de um projeto final onde se pretendia elaborar uma pesquisa sobre qualquer temática de história internacional que fosse da preferência dos alunos. João, é fascinado pela tradição oral, pelo imaginário, pela fantasia e por heranças do património cultural. Assim, e tendo fortes ligações com Itália, especialmente com a região de Sicília, pelos seus laços familiares do lado paterno, João decide que seria interessante elaborar o seu trabalho final juntando o útil ao agradável. Deste modo, e como necessidade ao seu projeto, o João procura encontrar e explorar tudo sobre lendas que possam estar relacionadas com a região. O maior objetivo será encontrar de forma didática e interativa o maior número de informação possível para que possa obter os melhores resultados.

User Journey map (Persona 1)

Uma vez que se obteve uma totalidade de 16 respostas por parte de inquiridos estudantes e uma recém-licenciada, foi possível desenvolver uma jornada mais detalhada e minuciosa podendo-se detetar uma variedade de problemáticas que devem ser tidas em conta para um melhor desenvolvimento da experiência de utilização deste arquivo de lendas. Abaixo, encontra-se de forma esquemática toda a jornada feita pela persona para atingir o seu objetivo (fig.31).

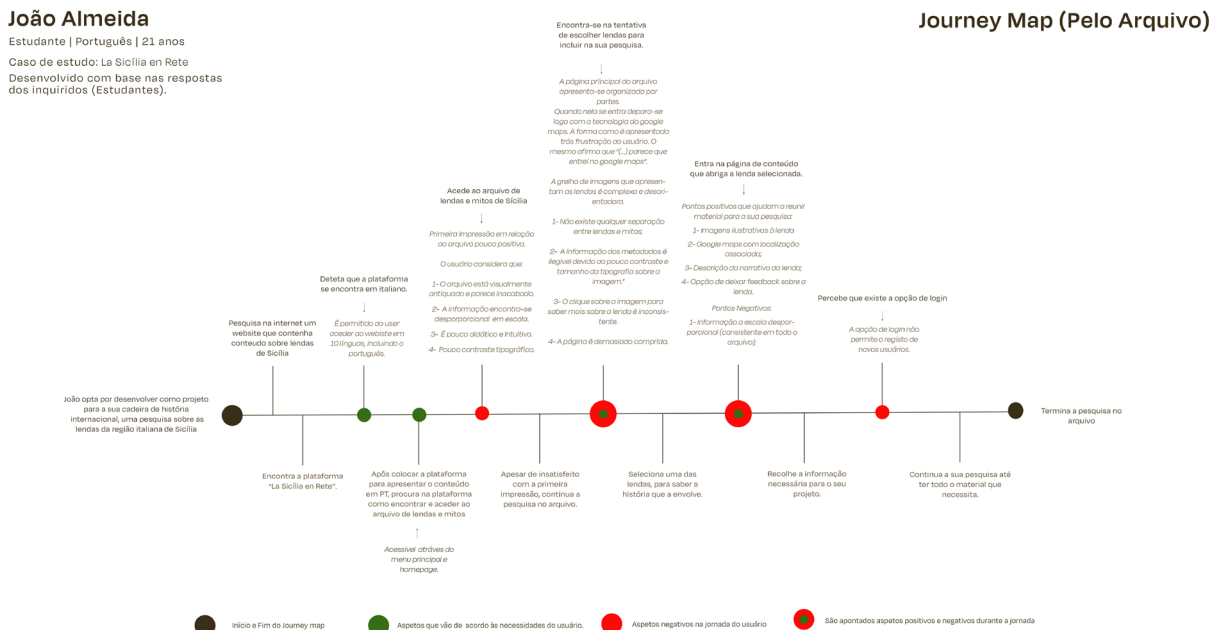


Fig31. User Journey map (Arquivo La Sicilia in Rete) - Persona 1

Persona 2

Mary Vasco | 27 anos | Inglesa, Uk | Social Media Manager da Travel bridge

Mary formou-se na área do turismo, pois desde muito jovem que a sua família a influenciou com o gosto em viajar. Acreditando que o turismo a ligava mais a oportunidades de viajar pelo mundo, começou a postar sobre os seus interesses nas redes sociais e por fim acabou a trabalhar como social media manager numa empresa de viagens onde posta imensos roteiros diferenciados.

Fascinada pelo sobrenatural e pelo imaginário uma das suas atividades favoritas quando viaja é conhecer mais sobre os mitos e lendas para onde se desloca. Estando a entrar em breve de férias este ano o país que escolheu viajar foi Itália, mais precisamente Sicília. Numa tentativa de começar a organizar a sua viagem e roteiro, Mary tem como objetivo encontrar na internet uma plataforma que a ajude a conhecer mais sobre estas lendas e a criar o seu próprio itinerário para visitar possíveis relações físicas transmitidas pela tradição oral que existam e até mesmo futuramente publicar nas redes sociais do seu trabalho.

User Journey map (Persona 2)

No desenvolvimento do user journey map (fig.32) para o turismo foi apenas possível coletar repostas de 7 inquiridos, isto fez com a jornada fosse menos precisa e minuciosa. Todavia foi possível recolher alguns dados que se diferenciam da persona 1.

Mary Vasco

Social Media Manager | Inglesa | 27 anos
 Caso de estudo: La Sicilia en Rete
 Desenvolvido com base nas respostas dos inquiridos (Estrangeiros).

Journey Map (Pelo Arquivo)

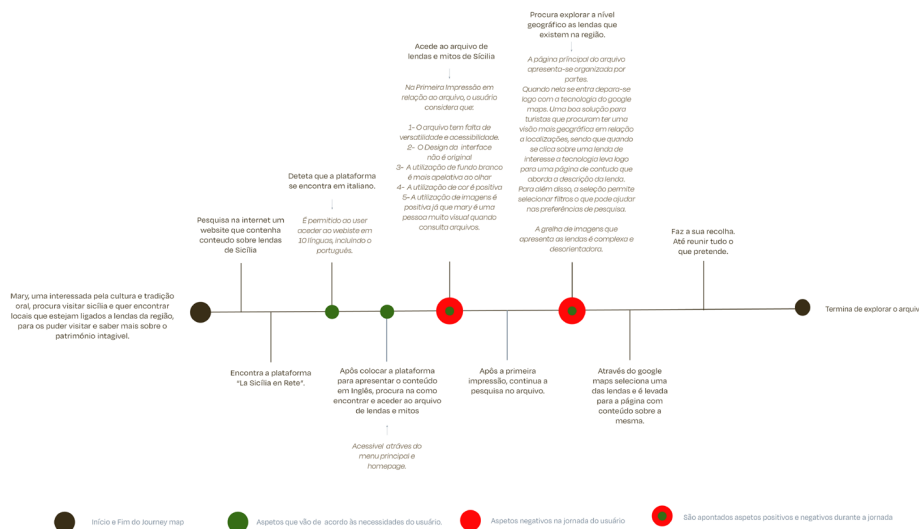


Fig32. User Journey map (Arquivo La Sicilia in Rete) - Persona 2

User Flow (Persona 1 e Persona 2)

Tendo por conta que no final o objetivo de ambos os usuários é a consulta e exploração de lendas do arquivo de lendas e mitos que está abrigado na plataforma La Sicília in Rete, o user flow desenvolvido teve em conta esse mesmo objetivo (Fig.33), para que assim, se pudesse perceber visualmente cada trajeto poderiam seguir. De uma forma geral, o caminho desenvolvido para atingir o objetivo aparenta estar otimizado e bem distribuído, são disponibilizadas diversas formas práticas de acesso ao arquivo.

USER FLOW

Caso de estudo: Arquivo de lendas e mitos da La Sicília en Rete

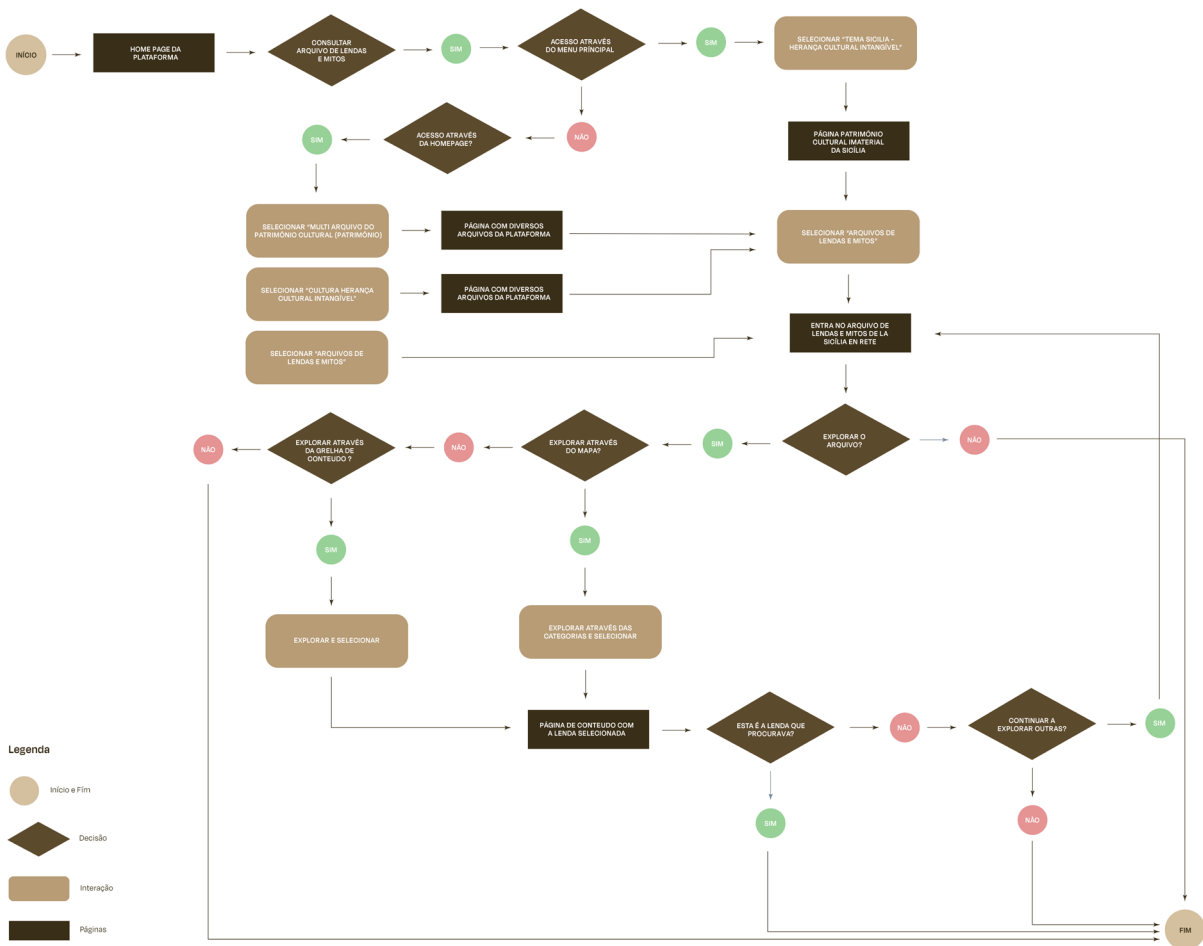


Fig33. User Flow (Arquivo La Sicília in Rete) - Persona 1 e Persona 2

Análise Crítica e Considerações

Do ponto de vista do design, da navegação estrutural e do *user journey map* e *user flow* criados, o arquivo digital de mitos e lendas abrigado nesta plataforma, possui algumas fragilidades que podem causar complexidade à experiência de utilização por parte do usuário.

Falando da página inicial do arquivo, podemos logo detetar algumas anomalias. Quando se abre a página o utilizador depara-se imediatamente com o título do arquivo e um pequeno texto descritivo a explicar um pouco sobre o mesmo, este pequeno texto só por si já trás questões relativas à atualização gráfica da *interface*, isto porque ainda é utilizada uma tipografia pouco trabalhada, que quando sublinhada a azul com a função de *hiperlink*, remete os usuários automaticamente uma *interface* mais antiga, inclusive no formulário desenvolvido como suporte à esta investigação foi possível perceber que um dos inquiridos sugere este fator como um dos pontos negativos neste arquivo “ (...) Parece muito desatualizado, como por exemplo ao colocar uma linha por baixo do texto e outra cor para direcionar para outra página. (...)”. Para além disso, e ainda nesta página, quando passamos o mapa, e como já foi possível ver mais acima nesta dissertação, as lendas são apresentadas através de uma grelha de imagens ilustrativas às lendas e mitos. Esta grelha de imagens, é disponibilizada ao utilizador como meio para conhecer quais as lendas e mistos disponibilizados a aceder e como podem descobrir mais sobre os mesmos. Aqui o problema é o pouco cuidado dado à legibilidade da tipografia sobreposta à imagem. Este problema é essencialmente causado pelo pouco contraste entre imagem e texto, mas também pelo tamanho de letra atribuído às informações secundárias (local e categorias) que se encontra extremamente pequeno fazendo com que o tamanho de letra não seja apropriado à leitura em ecrã (fig.34).

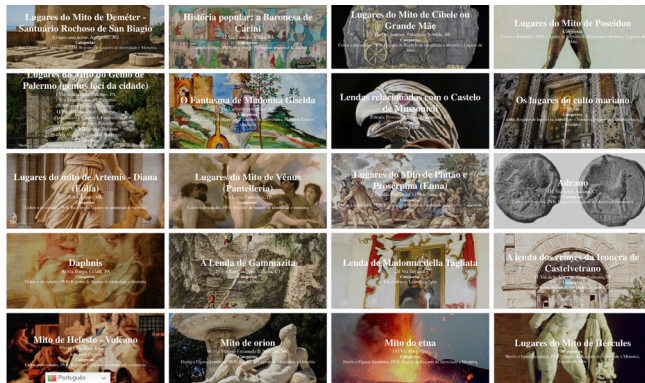


Fig34. Grelha de lendas e mitos disponíveis para consulta | Fonte: lasicilianrete.it
Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

Em seguida, e para finalizar este tópico, é ainda importante notar que este arquivo poderia tirar um maior benefício dos metadados para ajudar na organização e disposição de informação, esta grelha de conteúdo não se encontra de forma alguma dividida ou organizada para que seja prático ao utilizador encontrar o que procura, deveria existir uma divisão por categorias, fossem elas região, tipo de lenda, ou até mesmo a separação das lendas e dos mitos.

Ademais, quando se parte para à exploração da página de conteúdo de uma das lendas selecionadas, existem outros aspetos que podem ser questionáveis. A verdade é que apesar do *layout* apresentado até parecer simples, possui características como a organização espacial, a escolha de tamanhos atribuídos, por exemplo à imagem ou ao mapa, o espaço ocupado pela mancha de texto que é demasiado extenso e a utilização de uma paleta diversificada de cores que possuem ou muito contraste ou pouco contraste, podem dar a ideia de que existe muita informação e deixar

o usuário confuso e desorientado. No questionário elaborado foi possível reunir alguns testemunhos dos inquiridos que afirmaram que: “O site mostra muita informação com uma escala desproporcional e é pouco didático e intuitivo”; “Há muita informação. Está confuso” e “Demasiada informação, cores e imagens em demasia que dispersam a atenção e dificultam a leitura e pesquisa”.

Para além de tudo isto, e ainda tendo em atenção as tipografias, as utilizadas no arquivo são demasiado contrastivas e não se complementam. Neste arquivo é maioritariamente usada uma tipografia serifada que aparenta ser a Times New Roman e apenas na apresentação dos títulos da lenda na parte de descrição é usada uma letra não serifada que aparenta ser a Arial (fig.35). De qualquer forma, o uso das tipografias poderia ter sido mais cuidado e consistente já que tipografia é um elemento que ajuda a transmitir a sensação de organização e confiança, algo que não acontece neste arquivo.

descrição

Lenda das Pedras Coloridas (Pizzu di Lauru)



Foto: GuidaSicilia.it, autor: desconhecido

Pizzu di Lauru (Pizzu di Lauru) é um penhasco localizado a poucas centenas de metros da saída da vila de Villalba na SP18 (vindo de Villalba à direita). Existem várias lendas relacionadas a este penhasco, uma delas é a lenda das pedras coloridas inseridas no registro LIM (Lugares de Identidade e Memória) da região da Sicília.

Lenda das pedras coloridas

Diz-se que um jovem conseguiu a façanha impossível de escalar a parede íngreme e lisa daquele pedaço de rocha chamado "Pizzu di Lauru". No topo da rocha havia um saco com pedras coloridas: o homem o pegou e levou consigo para a aldeia. Mas no caminho de volta ouviu vozes dizendo-lhe: "Devolva o que pegou!". Mas ele teimoso e indiferente não deu ouvidos aos avisos e continuou caminhando até chegar à aldeia e sua casa. Durante a noite, espíritos irados apareceram para ele e o espancaram violentamente. Assim que amanheceu o homem, apressado, trouxe a sacola com as pedras coloridas de volta ao ponto onde a havia encontrado, ou seja, em cima da pedra. A partir daquele momento ele não foi mais perturbado. (Fonte: web, autor desconhecido).

Locais indicados no cadastro IWB da Região da Sicília (Locais de Identidade e Memória) - Setor "Locais de lendas e tesouros plutônicos"

- Pizzu di Lauru (Villalba, província de Caltanissetta)

Outra lenda lenda a Pizzu di Lauru é relatada no volume de Giuseppe Ganci Battaglia, *Bruxas, feiticeiros e bruxaria na Sicília*, Organiz. Ed. David Malato, Palermo, 1972, p. 141, que relatamos:

Fig35. Página da lenda “Pedras Coloridas” (Exemplo das tipografias) | Fonte: lasiciliainrete.it
Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

O menu já foi bastante analisado, todavia não poderia deixar de voltar a mencionar a questão do *login* não possuir uma opção de registo direta na página e ser preciso toda uma observação para encontrar essa opção apenas no footer. Para além disso, a existência da sobreposição de elementos no *login* e seletor de língua pode ser frustrante para o usuário e não deveria acontecer. Tudo isto são aspetos que no fim trazem uma maior complexidade à navegação e frustração a quem acede ao arquivo.

Para finalizar, é importante ressaltar que este é um arquivo que apesar de ter lacunas trás inovação com a implementação de novas tecnologias como a georreferenciação, todavia a aplicação deste elemento visualmente poderia ter sido mais cuidada e pensada já que ocupa uma grande área da grelha, um dos inquiridos referiu que “ (...) parece que entrei no google maps.”, apesar de ser uma inovação e até poder ser um dos maiores pontos de importância à que ter um cuidado na forma como é apresentado ao utilizador.

De uma forma geral, o arquivo, que teve a sua última atualização em 2020, transmite através da interface desenvolvida a ideia de que ainda parece estar em construção. A pouca legibilidade, consistência, atratividade e lacunas de navegação transformam um arquivo que efetivamente está atualizado num que aparenta estar estagnado, prejudicando assim, a perceção que o usuário tem ao consultá-lo. O *layout* não é composto por material gráfico que ajude a estimular a navegação e a trazer confiança, por vezes não é coeso e não respeita a noção de espaço, inclusive 47 em 64 inqueridos consideram que existe uma grande necessidade em atualizar a *interface* gráfica deste arquivo. Todavia, e para finalizar, algo que foi interessante de perceber foi que apesar do seu desagrado com o arquivo isto não influenciou os usuários na questão da credibilidade da informação apresentada, sendo que, apenas 10,9 % dos respondentes afirmaram que não usariam a informação em futuras pesquisas.

Arquivo Português de Lendas

Caso de Estudo

<https://lendarium.org/pt/>

O Arquivo Português de Lendas (APL) é uma base de dados online gerida e projetada pelo Centro de Estudos Ataíde Oliveira Universidade do Algarve (CEAO), que se dedica ao estudo da tradição oral (património cultural imaterial), nos seus vários géneros, nomeadamente contos, lendas, cancionero e provérbios. O APL é um projeto que pretende a coleta de tudo o que está relacionado com lendas (lato sensu), desde as narrativas orais e crenças às lendas “literárias”.

Atualmente, esta digital collection, recolhe referências de um total de obras, monografias e artigos sobre a etnografia e o folclore do território português que depois são adicionados ao arquivo e ficam ao dispor dos especialistas assim como do público geral através do seu website. O arquivo, possui mais de 1500 lendas de todo o território nacional.

Estrutura

O arquivo português de lendas encontra-se organizado no modelo convencional *web* de homepage e páginas de conteúdo. O *website* é responsivo, na medida em que é escalável e se adapta tanto à versão *desktop* como à versão *mobile*.

A homepage (fig.36) possui no canto superior esquerdo o logotipo do Centro de Estudos Ataíde Oliveira, uma vez que é a instituição responsável pelo arquivo. Este logotipo possui uma navegação utilitária que leva o usuário até à *homepage* sempre que for clicado. Para além do logótipo, mas agora no canto superior esquerdo é possível encontrar o seletor de língua que permite que o arquivo seja consultado pelo user em inglês ou em português. Seguidamente, a *homepage* apresenta-se direta e objetiva com um menu lateral e com um bloco de informação textual que dá a conhecer o propósito do arquivo e ainda dá instruções de como o usuário pode navegar pelo mesmo. Abaixo desta informação, encontra-se de forma permanente em toda a estrutura do arquivo um *hiperlink* direto denominado de “bibliografia” que leva até uma página que apresenta toda uma listagem completa de referências dos materiais que foram mencionados nos metadados de cada lenda.



Fig36. Homepage Arquivo Português de Lendas | Fonte: lendarium.org
Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

O grande destaque de pesquisa neste arquivo é o menu. Este menu, que pode ser visto na (fig.36) no lado esquerdo da página, possui na sua parte superior uma ferramenta de pesquisa ao qual o usuário poderá enveredar uma navegação mais concreta através de palavras-chave ou poderá optar por seguir a sua pesquisa através do menu organizado por categorias (Lendas sagradas, lendas etiológicas, lendas históricas, lendas do sobrenatural, miscelânea e lendas urbanas). Assim que o usuário seleciona uma destas categorias, é levado para uma página de conteúdos que possui uma listagem direta de subcategorias ou propostas temáticas relacionadas com a respetiva categoria selecionada (fig.37). Nesta nova página o usuário para além de descobrir a listagem, também se depara com um novo aspeto, este encontra-se no lado direito e é um conjunto de palavras-chaves que possui diversidade de tamanhos e que estão relacionadas com a seleção de categoria e subcategorias já feita, quando se seleciona uma das palavras o usuário é levado diretamente para outras páginas alternativas com todas as lendas que estejam relacionadas com a palavra escolhida. Este tipo de pesquisa mantém-se permanente consistente em todas as páginas menos na homepage e nas páginas de conteúdo que já apresentam a lenda final escolhida.



Fig37. Página de listagem de subcategorias | Fonte: lendarium.org
Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

Se o usuário optar por enveredar pela listagem de subcategorias, uma vez que selecionada uma delas, o menu recebe, remetente à subcategoria escolhida, mais um novo conjunto de palavras-chave que podem ajudar a reduzir a pesquisa (fig.38).

Na listagem de lendas, são apresentados em previa alguns metadados como: título, referências, local e ainda o código de catalogação designado para o APL. Por lista, são exibidos trinta títulos de lendas, sendo que as restantes que existirem podem ser encontradas através da navegação numérica de página.



Fig38. Página de listagem de lendas dentro da subcategoria selecionada | Fonte: lendarium.org
Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

Nesta página que apresenta o catálogo de lendas disponíveis é interessante notar que existe a opção de navegação através de um mapa (fig.39). Este mapa é exibido quando o user clica sobre o separador “map”, onde automaticamente lhe é apresentado um mapa disponibilizado pela tecnologia do google maps. Aqui existe um, sobre cada concelho, um destaque a vermelho e verde em locais que possuirão lendas a eles ligadas, esta é uma ferramenta que acaba por trazer um maior dinamismo à pesquisa. Independentemente da forma como escolhe seleccionar uma lenda, a página que abriga o conteúdo relativo à essa mesma lenda, é composta por um conjunto de dados e metadados (fig.40). Primeiramente, é apresentado, mais uma vez, o título e código do APL referente à sua catalogação. Seguidamente, surge a narrativa onde é apresentada a lenda e logo no fim surgem mais metadados relativos a local de recolha ou origem da lenda, referência do material de onde a lenda foi colecionada, informador, data de surgimento e ainda questões de crença. Para finalizar, e de uma geral, este arquivo digital apresenta-se consistente e com uma navegação estruturada, apresentado referências autenticadas e creíveis.

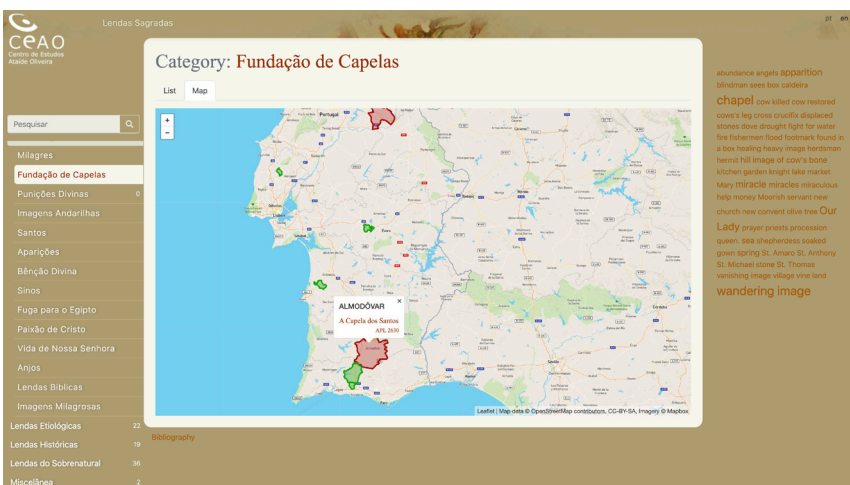


Fig39. Pesquisa por lendas através da utilização de google maps | Fonte: lendarium.org
Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

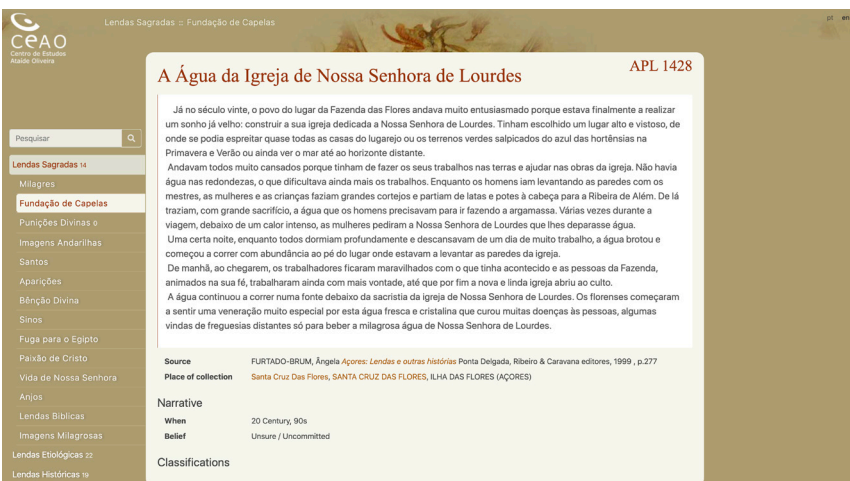


Fig40. Página de conteúdo (Lenda selecionada) | Fonte: lendarium.org
Data de recolha e análise: Fevereiro de 2023

Design na Interface

Diante do contexto, e após toda a observação do funcionamento da navegação deste arquivo, passa também a ser relevante notar e compreender a aplicação dos elementos visuais e gráficos apresentados pela sua *interface*.

Como foi possível perceber, pela análise da estrutura deste arquivo, o *layout* concebido é organizado segundo uma *grelha*, já que é responsivo. Esta escolha tornou mais fácil o desenvolvimento coeso e eficiente desse mesmo *layout*. Os elementos visuais e gráficos aplicados no *layout* da *interface*, apresentam-se através da utilização de cores neutras/terra como o uso de diferentes tonalidades de castanho, bege, cinza, vermelho-tijolo e ainda branco. A tipografia usada é maioritariamente sem serifa facilitando a leitura em ecrã, todavia em todos os títulos e ainda na informação textual apresentada na *homepage* é possível identificar o uso de letra serifada. Toda a aplicação tipográfica ao longo do arquivo apresenta-se em contraste com o respetivo fundo, tornando o texto legível para uma boa leitura do utilizador. Para além disso, a variação no tamanho da tipografia e aplicação de estilos como o negrito possibilitam ao usuário uma boa noção de hierarquização.

Para finalizar, o fundo da *interface* apresenta-se então com uma tonalidade castanha e com o uso de uma imagem ilustrativa à temática. É importante notar que todo o arquivo digital foi desenvolvido segundo a temática e nada tem a ver com questões de identidade visual do centro de estudos Ataíde Oliveira. De uma forma geral, a navegação estrutural e as questões de design apresenta-se simples e diretas e é notório que existem alguns cuidados, todavia não deixam de existir aspetos que podem ser melhorados tanto a nível de experiência como a nível de design de *interface* para que este possa parecer mais atual.

Personas , User Journey maps e User flow

No seguimento desta análise mais descritiva, procura-se agora a utilização de *user journey maps* e *user flows*, baseados nas respostas ao formulário em relação ao caso de estudo, para identificar problemas, mas também aspetos positivos no arquivo. Para este caso de estudo foram criadas *user stories* de 2 *personas* para suportar os *user journey maps* e *user flows* a ser desenvolvidos, sendo que esta seleção de *personas* ocorre como tentativa de detetar necessidades para o público-alvo do futuro projeto a desenvolver, já que não foi possível identificar qual o público-alvo deste arquivo em específico.

Assim, esta estudante e professora são *personas* baseadas em todos os pontos principais assinalados nas respostas ao formulário por parte de estudantes com idades compreendidas entre os 18-23 anos, sendo que a média de idades foi de 21 anos e por parte dos professores com idades compreendidas entre os 27 e os 54, sendo a media de idades de 41 anos.

Com isto posto, foram criados dois objetivos concretos para cada *persona* que teriam que só poderiam ser alcançados navegando e interagindo com o arquivo português de lendas. Os *user journey maps* servirão para que seja possível identificar os problemas e aspetos positivos assinalados em cada ponto da jornada, e o *user flow* para perceber a movimentação necessária até atingir o objetivo específico.

Persona 1

Andreia Mendes | 21 anos | Estudante

Andreia desde jovem que sempre foi uma interessada por história e cultura. Assumindo as suas duas raízes frequentou uma licenciatura em História onde desenvolveu um gosto enorme pela história do património cultural. Com a necessidade de aprofundar os seus estudos optou por frequentar o Mestrado em História e Patrimónios para criar uma melhor relação com o seu conhecimento em metodologias de pesquisa para futuros projetos que tivesse que vir a desenvolver na sua vida profissional.

Na sequência de um trabalho para a cadeira de metodologias foi-lhe atribuído o desenvolvimento de um trabalho investigativo em volta das lendas portuguesas do sobrenatural. Tendo isto por conta, Andreia, procura consultar um arquivo que contenha o maior número possível de informação acessível e que beneficie a sua pesquisa com uma coleta de referências autenticadas.

User Journey map (Persona 1)

Uma vez que se obteve uma totalidade de 16 respostas por parte de inquiridos estudantes e uma recém-licenciada, foi possível desenvolver uma jornada onde se pode detetar uma variedade de problemáticas que devem ser tidas em conta para um melhor desenvolvimento da experiência de utilização. Abaixo, encontra-se de forma esquemática toda a jornada feita pela persona para atingir o seu objetivo (fig.41).

Andreia Mendes

Estudante | Português | 21 anos
 Caso de estudo: Arquivo Português de Lendas
 Desenvolvido com base nas respostas dos inquiridos (Estudantes).

Journey Map (Pelo Arquivo)

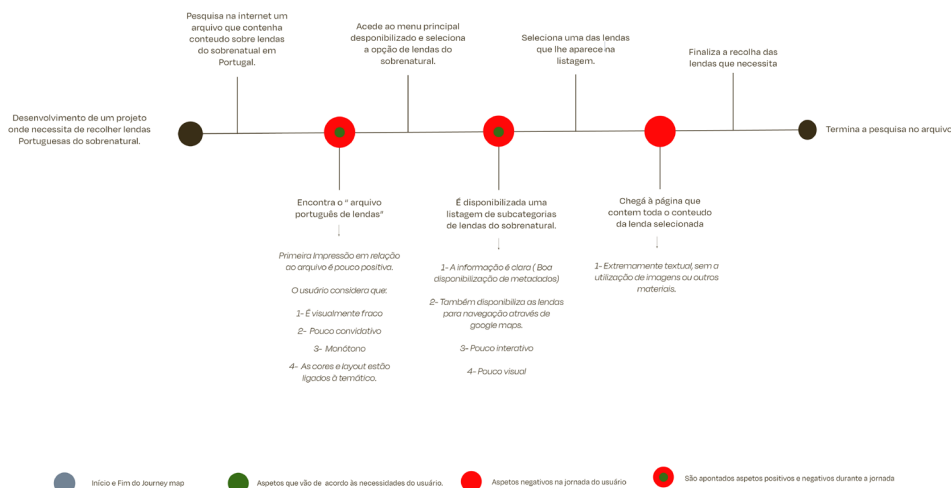


Fig41. User Journey map (Arquivo Português de Lendas) - Persona 1

User Flow (Persona 1)

Tendo por conta o objetivo desta persona no arquivo português de lendas, o user flow desenvolvido (Fig.42), serviu para que se pudesse perceber visualmente o trajeto que iria seguir até atingir o objetivo. Este trajeto serve para qualquer uma das seleções no menu.

De uma forma geral, o caminho desenvolvido para atingir o objetivo aparenta estar otimizado e bem distribuído, são disponibilizadas diversas formas práticas de acesso ao arquivo.

USER FLOW

Caso de estudo: Arquivo Português de Lendas
 Persona | Andreia Mendes

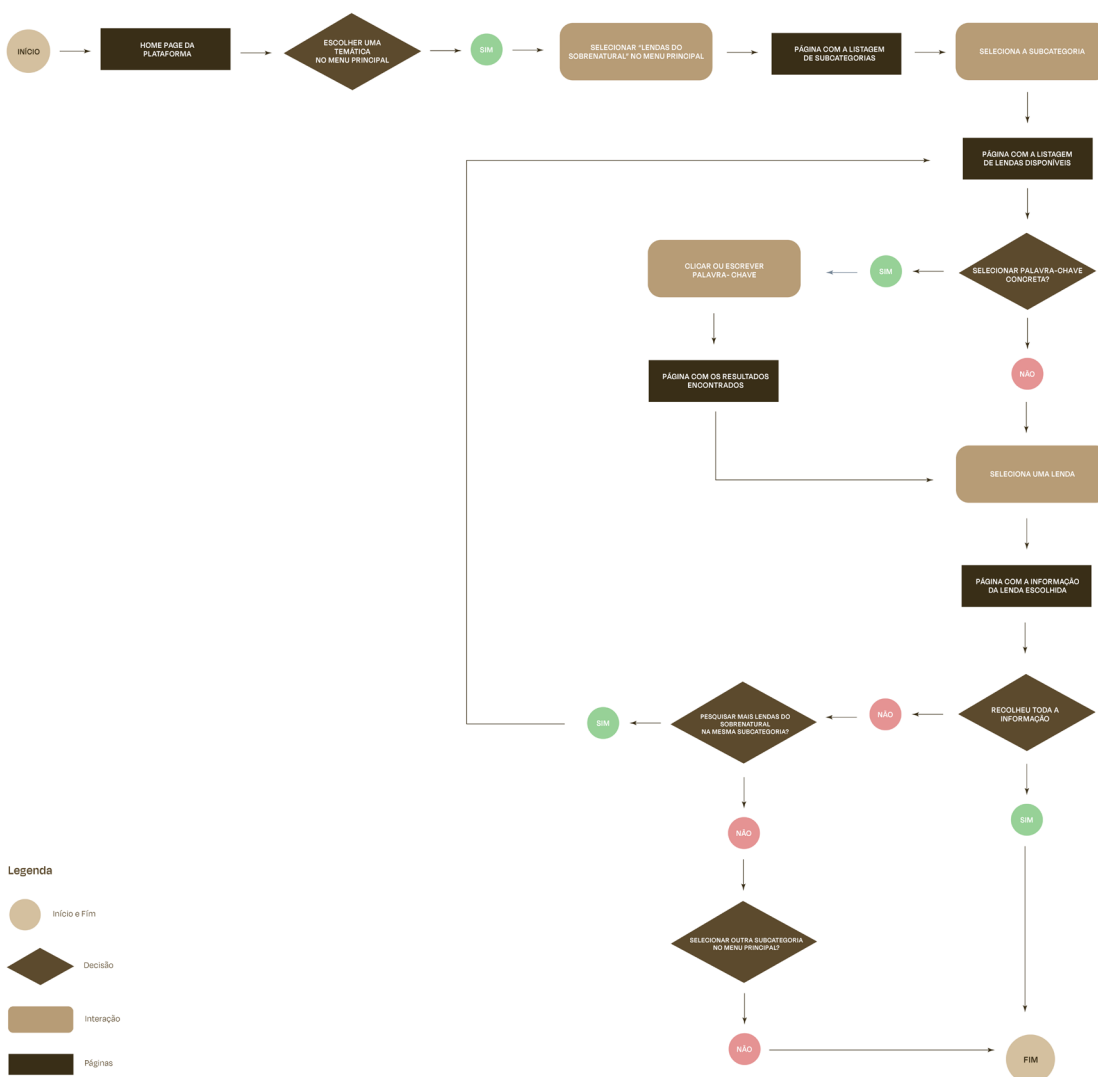


Fig42. User Flow (Arquivo Português de Lendas) - Persona 1

Persona 2

Mafalda Vieira | 41 anos | Portuguesa | Professora do primeiro ciclo

Mafalda é uma professora de primeiro ciclo, que como já há muitos anos faz, procura planificar a próxima semana de aulas que irá dar. Tendo de organizar as disciplinas de português, matemática e estudo do meio esta procura de forma prática guardar toda a informação que irá ser necessária para apresentar aos seus alunos. Na disciplina de estudo do meio, chegou a altura de ensinar aos seus alunos um pouco mais sobre o imaginário e a tradição oral, para isso esta precisa de fazer uma seleção de um conjunto de lendas, apenas da região algarvia, que possa ensinar e explicar à sua turma. Com isto poto, Mafalda, irá então recorrer ao arquivo português de lendas para organizar toda a informação necessária.

User Journey map (Persona 2)

Foi possível obter respostas de 9 professores/as. Esta jornada foi desenvolvida tendo em conta as suas respostas, tornando-se assim possível detetar uma variedade de problemas que devem ser tidos em conta para um melhor desenvolvimento da experiência de utilização. Abaixo, encontra-se de forma esquemática toda a jornada feita pela persona para atingir o seu objetivo (fig.43).

Mafalda Vieira

Professora | Portuguesa | 41 anos
 Caso de estudo: Arquivo Português de Lendas
 Desenvolvido com base nas respostas dos inquiridos (Professores).

Journey Map (Pelo Arquivo)

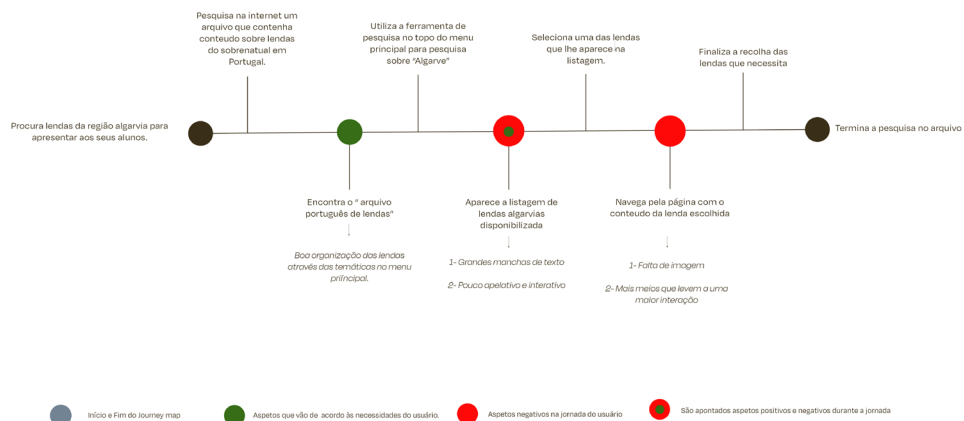


Fig43. User Journey map (Arquivo Português de Lendas) - Persona 2

User Flow (Persona 2)

O user flow desenvolvido (Fig.44), serviu para que se pudesse perceber visualmente o trajeto que iria seguir até atingir o objetivo. De uma forma geral, o caminho desenvolvido para atingir o objetivo aparenta estar bem distribuído, não havendo a necessidade do usuário ter que passar por muitos passos para atingir o seu objetivo.

USER FLOW

Caso de estudo: Arquivo Português de Lendas
 Persona | Mafalda Vieira

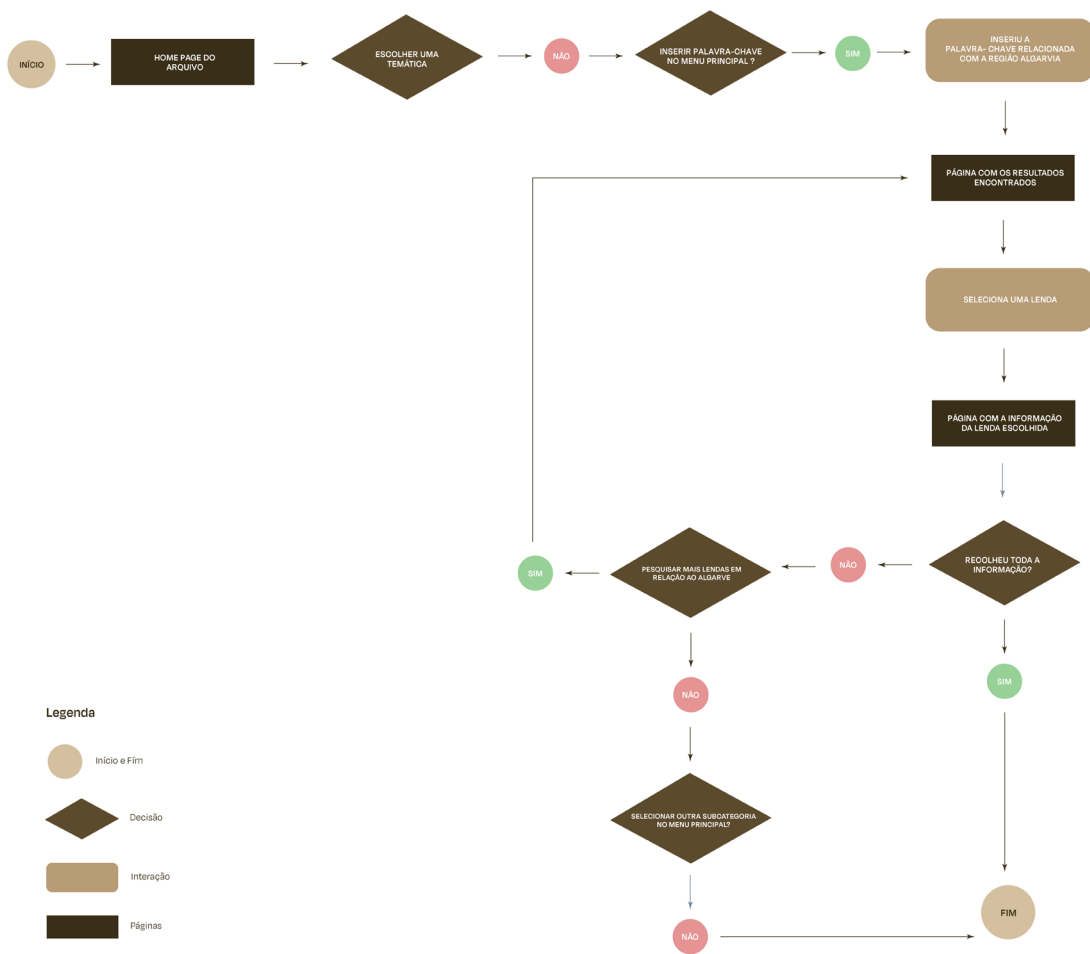


Fig44. User Flow (Arquivo Português de Lendas) - Persona 2

Análise Crítica e Considerações

Do ponto de vista do design e da navegação o arquivo português de lendas, possui pontos positivos, mas também alguns pontos negativos que causam fragilidades à experiência de utilização por parte do usuário.

A nível de organização e catalogação a pesquisa é bem-sucedida, apesar de existirem aspetos que poderiam ainda ter sido ligeiramente mais pensados, como é o caso da pesquisa categórica. Com isto pretendo dizer, por exemplo, que uma vez que este é um arquivo com lendas de todo o Portugal poderia ter sido benéfica uma pesquisa mais objetiva e direta, dando como opção de escolha aos usuários, que procurassem lendas apenas de uma certa região de Portugal, a opção de seleção de região antes da apresentação do menu de temáticas das lendas. Apesar desta opção por região ser possível através da pesquisa utilitária, quando ela é apresentada não especifica a temática das lendas e muitas das vezes também aparecem lendas que contenham a palavra não sendo necessariamente da região. De qualquer forma, e tirando esse aspeto, é disponibilizado ao user uma diversidade de ferramentas de pesquisa que dão a oportunidade de explorar, mas também de seguir um caminho mais direto se já souberem o que procuram.

Falando agora da *homepage*, esta poderia ter sido mais estruturada e pensada. A informação disponibilizada, tirando o menu, é quase que considerada secundária. A utilização de instruções de funcionamento do arquivo, como ponto focal da *homepage*, é questionável e poderá dar a ideia de que a navegação é complexa de entender, quando na verdade, e do que foi possível analisar, é bastante prática, familiar e acessível aos usuários. Atualmente, e como já veio a ser referido ao longo da dissertação, não se espera que os *websites* possuam manual de instruções, mas que o desenvolvimento do *Ux* e *Ui* do arquivo possua uma navegação familiar, pois de outra forma se for apresentada uma interface complexa pode trazer complicações ao usuário.

Para além destes aspetos mencionados, e talvez a maior crítica a apontar neste este arquivo, será o facto de que este é completamente textual, inclusive este foi um dos problemas mais notados pelos inquiridos. Para que haja uma maior noção desta afirmação, passo a citar alguns dos testemunhos deixados pelos mesmos quando questionados do porquê de sentirem que existe uma necessidade de atualização da *interface* deste arquivo:

“Acho que poderiam ter incluído imagens e páginas com menos mancha de texto (...)”, “Falta de imagens e de interatividade, faz-me querer sair deste website”, “Pouco apelativo, inexistência de imagens e nada interativo”, “(...) tem muito texto, acho que poderia estar mais dinâmico, mas mantendo a formalidade”. Assim, como podemos perceber, é notório que apenas o uso de informação textual em arquivos de lendas deve ser repensado, atualmente, a sociedade é bastante visual existindo por isso a necessidade de repensar a apresentação do conteúdo e os meios de navegação para que estes não sejam totalmente textuais. Inclusive, na pergunta “Achas que se o arquivo português de lendas tivesse mais meios de navegação visual e não totalmente textual existiria uma melhor interação e satisfação por parte do usuário?”, elaborada para constituir o formulário que apoia a investigação, 78,1% dos respondentes afirma que sim, 18,8% responde que talvez e apenas 3,1 % contesta que não, isto confirma que a grande maioria apelaria à utilização de outros tipos de elementos e conteúdos visuais nos arquivos de lendas.

Ademais, outro dos aspetos que estes inquiridos mencionaram, foi a questão do arquivo apresentar um *layout* onde não há muita inovação gráfica, que é visualmente fraco, aborrecido e até mesmo monótono, fazendo-os perder o interesse na navegação. A verdade, é que a paleta cromática e todos os aspetos do *layout* em si estão inseridos na temática, todavia, e levando em conta as

respostas dadas no questionário, o problema aparenta então ser a qualidade do *layout* que foi desenvolvido. Todos sabemos que um arquivo digital não precisa de ser uma obra de arte, todavia *layouts* que se apresentam graficamente mais antiquados fazem o usuário perder o interesse e até mesmo suspeitar sobre a atualização e veracidade da *interface*. Assim, é importante ter em conta que não só o conteúdo informativo deve ser mantido em dia, mas também a forma como esse conteúdo vai ser apresentado e experienciado pelo utilizador.

Em suma, podemos perceber que o arquivo português de lendas possui uma pesquisa e organização de metadados consistente, todavia a experiência trazida pela aparência visual da *interface* pode causar insatisfação aos usuários. A questão de utilização de uma linguagem apenas textual, sem recurso a quase nenhum meio de pesquisa visual ou até mesmo de conteúdo como vídeo e som, são dos principais aspetos recolhidos como foco desta insatisfação. Este uso apenas textual cria pouca interação tornando-o um arquivo pouco apelativo de explorar. Contudo, e para finalizar, outro aspeto que contribui para a insatisfação é a aparência gráfica da *interface* que para muitos é antiquada e monótona, isto permite perceber que a atualização da *interface* às tendências gráficas que vão surgindo é essencial, mesmo sendo um arquivo digital.

CAP.

04

/ PRIMEIRAS CONSIDERAÇÕES

Com respostas às subquestões que formaram esta dissertação.
Este capítulo serve para reunir e sintetizar informação que seja de
importância para o desenvolvimento do projeto.

Primeiras Considerações

Ao fazer uma revisão e análise de literatura aprofundada, torna-se importante, principalmente nesta parte da investigação, reunir então as primeiras considerações. Estas primeiras considerações, têm o intuito de apresentar e reunir, de forma agora mais sintetizada e direta, reflexões, conclusivas ou inconclusivas, relacionadas a algumas das subquestões conectadas à questão investigativa. Estas ponderações são uma forma de identificar, reavivar e encerrar pontos e objetivos assinalados para o bom desenvolvimento do projeto prático que se segue. Assim, este texto irá ser estruturado em formato de pergunta – resposta. Esta configuração foi escolhida para que se possam apresentar considerações em relação a cada questão separadamente de forma coesa e esclarecedora.

Deste modo as questões que são possíveis ponderar nestas primeiras considerações são:

Como surgiram as *digital collections*?

Tornou-se do conhecimento geral que, a história do aparecimento de coleções é datada da década de 60 e 70. Todavia, foi apenas com o desenvolvimento tecnológico e digital que se seguiu durante os anos 80 e 90 que foi possível perceber o crescimento de coleções digitais ligadas à cultura. Este crescimento surge ligado a uma época de grande inovação de sistemas de utilização em computador, do aparecimento dos primeiros computadores pessoais, do uso da internet e do desenvolvimento dos primeiros *websites*. Diante desta realidade, a verdadeira mudança chega maioritariamente nos anos 2000, onde foi possível assistir e experienciar um nível de desenvolvimento tecnológico acelerado e eficiente que transformou radicalmente a sociedade. A internet teve um papel bastante importante nesta transformação, já que começaram a surgir os CMS que trouxeram uma grande adesão e liberdade pessoal para o desenvolvimento de *websites*. Assim, os *websites* tornaram-se a fonte principal de acesso a informação na sociedade possibilitando um maior desenvolvimento de coleções digitais. Dai para a frente, houve um aumento na velocidade e facilidade de uso da internet, o que levou a uma ampliação do conteúdo existente tornando o ambiente online mais dinâmico e de mais fácil partilha e alcance à comunidade. Ademais, foi possível perceber que antes de serem disponibilizadas na internet, as coleções eram essencialmente armazenadas em cassetes, disquetes, cd-rooms e pens.

O que são *digital collections* culturais e como se subdividem?

Digital collections são então conjuntos de objetos digitais, desde imagens, texto, áudio, vídeo, livros, etc... que podem ter sido criados digitais ser ou digitalizados. Denominações como repositório, arquivo e bibliotecas digitais, são atualmente também chamados de *digital collections*. Existem diversos tipos de *digital collections* culturais, no fim todas elas tem a função principal de organizar, explorar e preservar informação. Atualmente, é transmitida uma maior carência a estas coleções culturais, pois cada vez mais se acredita que este será o meio que salvaguardará os materiais às futuras gerações.

Quais os componentes que envolvem a criação de uma *digital collection*/ arquivo digital cultural?

O desenvolvimento de uma *digital collection* cultural, envolve muitos mais conhecimentos e componentes do que poderia imaginar antes de iniciar esta investigação. Quando se pretende desenvolver, por exemplo um arquivo digital, passa a ser necessária a colaboração de toda uma equipa especialista em diferentes áreas. São assim necessárias pessoas que:

- Se preocupem com o planeamento e gestão do arquivo, isto inclui questões de direitos de autor e outras burocracias;
- Que selecionem o material que deve ser incluído no arquivo;
- Que percebam das ferramentas de digitalização e digitalizem o material, se este já não for criado no digital;
- Que planejem os metadados. Sendo que os metadados são dos pontos mais importantes no desenvolvimento de um arquivo ou de qualquer outra coleção digital cultural, já que são eles que vão ajudar na forma como o material deve ser arquivado, quer seja por categorias, títulos, datas, etc. Os metadados são o ponto de partida para transmitir informação importante ao utilizador, mas também para o ajudar na pesquisa;
- Que desenvolva a *user interface*;
- Que se mantenham a par do desempenho do arquivo após tornado público.

De uma forma geral, para que seja possível desenvolver um arquivo é necessário seguir diferentes regras e possuir uma equipa rica em conhecimento. Esta dissertação, tem como objetivo final o desenvolvimento da *interface* para um arquivo digital de lendas, todavia o material que será apresentado nesta mesma *interface* será apenas com o intuito de amostra, os dados que nele forem exibidos e a forma como os seus metadados estarão organizados, vão ser baseados na organização analisada nos casos de estudo, uma vez que não possui uma equipa qualificada.

Quais os fatores gerais que causam o problema expresso?

Como foi possível perceber, o problema apresentado ao longo da investigação recai sobre a estagnação da experiência de utilização, incluindo a *interface* digital, apresentada pelas *digital collections* culturais/ arquivos digitais atualmente. Assim, foi possível considerar que realmente existe uma estagnação no que toca a coleções que já foram desenvolvidas à alguns anos. Os fatores primários que foram possíveis de identificar e que são a causa da não atualização, principalmente gráfica, destas coleções são essencialmente a:

- Falta de financiamento tanto do governo, como de possíveis patrocinadores.
- A Falta de sustentabilidade no conteúdo. Com isto o que se pretende dizer é que quando estas coleções começam a arquivar muitos materiais a atualização das *interfaces* também se pode tornar mais complexa. Não só a nível de design, mas também a nível de meios financeiros para o fazer. Assim, as organizações matêm-se mais preocupadas em atualizar o conteúdo informativo, mas esquecem-se que a forma como esse mesmo conteúdo é disponibilizado também é vital para o desempenho do arquivo.
- Questões ligadas à pouca preocupação para atualizações de *interface*. Foi possível perceber, que também existem muitas organizações que não recebem qualquer apoio, isto faz com que a equipa de trabalho também seja prejudicada e muita das vezes não haja pagamento. Este aspeto, poderá trazer um menor cuidado e meios disponíveis, mas também uma menor regularidade de disponibilidade para desenvolver o arquivo.

Porque existe a necessidade de que um arquivo digital cultural se mantenha atualizado, tanto nível de conteúdo como a nível gráfico?

Apesar de existir a ideia que um arquivo digital não precisa de ter um apelo estético só porque a sua função é mais preservar e “não vender um produto”, a verdade é que essa não é a realidade. Um arquivo digital não precisa de ser nenhuma obra de arte, todavia o desenvolvimento visual dos *layouts* que são apresentados e que constituem

o *user interface design*, são essenciais para a apresentação de uma imagem gráfica cuidada e consistente com a temática e com os respetivos princípios de design. Os arquivos digitais já não são apenas desenvolvidos para especialistas na áreas, são desenvolvidos para todos aqueles que por ele queiram partir a descoberta, são desenvolvidos como ferramentas de suporte pedagógico e são desenvolvidos para a preservação de material histórico às futuras gerações, o que só por si já torna a necessidade de manter o arquivo atualizado bastante importante, uma vez que, as futuras gerações já são familiarizadas com *interfaces* menos antiquadas e mais atrativas graficamente. A não atualização da *interface*, não afeta apenas questões ligadas ao aspeto gráfico, afeta toda a experiência, até mesmo as ferramentas e métodos de pesquisa que podem ser implementados. O desenvolvimento tecnológico é crescente, por isso mais cedo ou mais tarde existirão ferramentas que são disponibilizadas que poderão ser uma mais-valia para um arquivo e que ainda não foram implementadas.

A estagnação da *interface* nas *digital collections* culturais pode trazer problemas relativos à credibilidade e autenticidade do *website*?

A verdade é de alguma forma esta é uma das questões que se pode considerar inconclusiva. Quando foi iniciada a investigação tudo apontava para que o fator estagnação da *interface* se assumisse como um grande problema para credibilidade tanto da informação como do *website* que abriga o arquivo digital. Contudo, e apesar de existir confirmação de que um arquivo que esteja realmente muito estagnado possa pôr em causa problemas relativos a atualização e autenticidade da informação, quando imposta a mesma questão relativa aos casos de estudo analisados nesta dissertação, foi possível notar que apesar de insatisfeitos com os arquivos de lendas, a questão da credibilidade e veracidade do *website* e da informação não foi um problema. Assim, acredito que dependendo do nível de estagnação a resposta a esta questão poderá ser diferente.

Quais as possibilidades e o espaço que existe, nos dias de hoje, para melhor as suas *interfaces* digitais dos arquivos de lendas?

Tendo em conta os casos de estudo de contexto real analisados e os fundamentos e metodologias recolhidos, a verdade é que existe espaço para inovar. Ambos os arquivos escolhidos para análise, apresentaram anomalias que quando corrigidas e combinados com os pontos positivos poderão transformar a visão atual a nível de *Ux* e *Ui* apresentada. Para além disso, o levantamento teórico feito tanto a nível de *user research* quanto de design ajudam a entender ainda mais fatores que devem e têm que ser melhorados para se provar que a atualização é fundamental nestes formatos e que realmente a estagnação da *interface* trás frustração ao usuário das mesmas.

Os metadados podem limitar a potencialidade de desenvolvimento da *interface* gráfica de um arquivo?

Este é um dos pontos que surgiu mais tarde na investigação. No início da dissertação, ainda pouco se sabia sobre esta questão da influência valiosa dos metadados no que tocava a um bom desenvolvimento de coleção, todavia do que foi possível recolher os metadados influenciam sim o desenvolvimento de uma *interface*, alias sempre que possível esta *interface* já deve ser estruturada com os metadados predefinidos. No entanto, se este critério for seguido, não existem limitações a nível gráfico, ou seja, existe uma total liberdade de criação.

Existem sistemas dedicados ao gerenciamentos das coleções? Esses sistemas também podem limitar o desenvolvimento do *user interface*?

Existem sistemas que gerem coleções digitais. Estes são especificamente desenvolvidos para o suporte de arquivos digitais culturais e possuem ferramentas próprias para facilitar a organização e desenvolvimento correto de uma *interface* de arquivo. Contudo, não podemos confirmar a 100% que estes sistemas, denominados de CMS,

não limitam o desenvolvimento da *interface* digital da coleção. A verdade é que todos os analisados nesta dissertação se afirmam flexíveis, inclusive pela análise feita muitos são bastante completos. Contudo, existem CMS mais antigos que abrigam muitos arquivos culturais, que quando analisados apresentaram poucos *Templates* ou os que apresentam parecem antiquados. Todavia, isto seria uma questão de troca de CMS para algum mais recente, no entanto aqui já entrariam os problemas de sustentabilidade e financiamento. Para além disso, esta questão acaba por ser inconclusiva, pois nunca saberemos se quem desenvolve o arquivo está a aproveitar toda a potencialidade que é disponibilizada pelos CMS que utiliza. De uma forma geral, tudo vai depender da equipa e do CMS que escolhe usar.

O que é o *User Experience (Ux)* design? Qual o processo/metodologias para desenvolver uma boa experiência de utilizador em arquivos digitais culturais?

O Ux procura a projeção de um *website* para um arquivo digital que seja útil, fácil de usar e agradável ao usuário. De uma forma geral, acaba por ser o efeito geral criado pelas interações e percepções que alguém tem ao usar e interagir com um *website*. Para o seu desenvolvimento, existe um conjunto de metodologias que podem e devem ser aplicadas, mesmo não sendo cientificamente aprovadas, para construir uma experiência de utilização o mais favorável possível. Apesar de um arquivo digital possuir algumas distinções em relação a outros tipos de *websites*, as metodologias Ux podem ser utilizadas igualmente para a construção do *website* que abrigará o arquivo, apoiando-se também nos componentes essenciais que são tidos em conta na construção de qualquer coleção. Estas metodologias envolvem desde *user research com personas*, *user stories*, *primary research*, etc...

O que é o *User Interface (Ui)* design? Quais os princípios de design que devem ser aplicados a *interface* digital de um arquivo?

O Ui proporciona o relacionamento interativo entre o usuário e a *interface* de um arquivo digital. O seu principal objetivo é conduzir, esse mesmo usuário, pela *interface* desenvolvendo experiências interativas, espontâneas e graficamente agradáveis que englobem o bom uso dos elementos visuais e dos princípios de design. Estes elementos visuais, como forma, tamanho, cor, textura, posição, tipografia, hierarquia de informação: *Grid system*, são pertinentes para a harmonia da *interface*. Para além destes elementos visuais, foi possível entender pelos autores Zhang e Gourley (2008) que os princípios de design aplicados ao Ui que são realmente relevantes ao arquivo digital são: A simplicidade, visibilidade, consistência, legibilidade, navegação, atratividade e beleza. No que toca às metodologias ux na parte Ui temos desde *site maps*, *taskflow*, *wireframes*, *layout* e protótipagem

Ademais, e para além da resposta a estas questões essenciais é ainda importante considerar o conhecimento que foi possível reter relativamente aos casos de estudo de arquivos de lendas que foram analisados. Como foi possível perceber, a realidade é que não existe uma grande diversidade de arquivos digitais de lendas disponíveis na internet. Todavia, foi possível encontrar dois que apresentam de uma forma geral a representação atual daquilo que são os arquivos que abordam lendas. Assim, através da análise de ambos, e com o apoio a testemunhos recolhidos às questões do formulário, foi possível perceber que a questão da falta da atualização gráfica da *interface* digital está a causar problemas na experiência de quem os consulta. Do que foi ponderado, maior parte dos problemas recai sobre a pobre implementação de elementos visuais e princípios de design. Estes transtornos são notórios na inconsistência, principalmente, a nível gráfico com na pouca legibilidade em relação ao texto, essencialmente detetado no arquivo de mitos e lendas abrigado na plataforma La Sicilia in Rete, na navegação que também poderia ter sido mais pensada tendo em conta as necessidades do usuário, a hierarquização de informação e claro as questões de estética de *layout* que no geral se espera que seja graficamente apelativo e atraente. A verdade é que este último é um aspeto que deixa a recear em ambos os arquivos, pois um apresenta-se com uma *interface* onde o *layout* parece ainda estar em construção e o outro com um *layout* antiquado e pouco interativo.

Atualmente, os arquivos e na verdade todas as *digital collections* culturais, já não são apenas para preservar ou para ser acedidas por especialistas com questões específicas, existe agora uma maior função relativamente a armazenar informação para ser acedida mais tarde pelas futuras gerações, uma maior função em relação a navegação exploratória para curiosos, como por exemplo turistas ou até mesmo uma maior função pedagógica dando acesso a partilha de conhecimento com estudantes e professores. De uma forma geral, estas *digital collections* começam a ser cada vez mais importantes e consideradas fortes fontes de conhecimento, por isso, é importante repensar a forma com estão a ser apresentadas aos usuários.

Concluindo, é notória que a problemática que levou ao desenvolvimento desta investigação possui diferentes pontos que tiveram que ser analisados e explorados para que assim se conseguisse determinar o estado atual do conhecimento relativo as questões Ux e Ui nos arquivos digitais culturais e fosse possível adquirir e reunir respostas concretas. Conjuntamente a estas questões relativas a Ux e Ui, surgem também outras mais direcionadas à história e definições. De um modo geral, foi possível perceber que esta problemática ainda não é de todo muito sondada, contudo o material reunido e analisado na revisão de literatura permitiu o desenvolvimento de respostas a todos os pontos essenciais a esta investigação. Assim sendo, e procurando agora dar início a elaboração do projeto, procura-se de forma prática aplicar as noções que foram adquiridas e desenvolver uma *interface* digital para um arquivo de lendas algarvias. Este arquivo de lendas algarvias, será desenvolvido com base em pontos concretos da revisão de literatura, da análise de casos de estudo, mas também no formulário desenvolvido para suplementar a pesquisa, para que de forma precisa se apresentem algumas soluções.

CAP.

05

/PROJETO

Contextualização | Recolha de Conteúdo |
User Research | Público-Alvo | Tree-Diagram | Personas |
User Stories | User Journey Maps |
Site Map | Task Flow | Wireframe |
Logótipo | Tipografia & Paleta Cromática |
Layout, Estrutura & Navegação | Protótipo |

Contextualização

Diante de tudo o que foi exposto ao longo desta dissertação, torna-se essencial aplicar os conhecimentos e descobertas recolhidos de forma prática. Para isso, existiu a necessidade do desenvolvimento de uma proposta gráfica que apresentasse soluções aos problemas apurados, e que, ao mesmo tempo, respeitasse e demonstrasse, de forma centrada, as necessidades dos utilizadores que foram marcadas como essenciais num arquivo de lendas.

Assim, através da consolidação da pesquisa teórica e aplicação de metodologias para a averiguação de dados mais precisos, relativamente a estes mesmos arquivos, foi possível reunir um conjunto de dados para ajudar na criação de uma *interface* digital que responda a esses atuais problemas e necessidades identificados. Os problemas e necessidades foram então recolhidos através da análise dos casos de estudo, do formulário e no fundo de toda a teoria que foi possível reunir.

Deste modo, o objetivo é construir e desenvolver, através de uma boa aplicação metodológica *ux* e *ui*, um projeto que apresente uma representação gráfica da potencialidade que poderia existir no *redesign* de arquivos de lendas que se encontrem estagnados, mas também daqueles que podem vir a ser criados. Para finalizar, é importante reforçar que este desenvolvimento de uma *interface* para um arquivo de lendas algarvias, servirá como exemplo projetual e provém do meu interesse específico na temática e da falta da representatividade que existe em relação à mesma nos dias de hoje, esta foi uma conclusão a que cheguei após uma vasta pesquisa. Uma vez que este não é o *redesign* de um projeto já existente, mas sim uma criação própria para esta dissertação, é importante reforçar que o desenvolvimento de um arquivo em contexto real só poderia ser feito se existisse toda uma equipa de especialistas, principalmente especialistas em metadados. Assim o conteúdo informativo usado como suporte ao desenvolvimento do arquivo do projeto, foi baseado numa recolha cuidada em fontes creíveis.

Recolha de conteúdo

Após o entendimento de que existe a necessidade de toda uma equipa especializada em diversos conhecimentos para que seja possível desenvolver os componentes na criação de um arquivo digital de raiz, especialmente no que toca a forma que os metadados são criados para a organização do conteúdo, a solução mais prática que surgiu para sustentar a apresentação de conteúdo no projeto, foi o suporte à informação por outras fontes verídicas e confiáveis.

Assim, a recolha das lendas, da organização categorica e das palavras-chave, foi feita através do “Arquivo Português de Lendas”, um dos casos de estudo que sustenta esta dissertação. Esta recolha foi essencialmente feita através da bibliografia que disponibilizam, já que infelizmente a pesquisa por palavras-chave, no que toca à região, era um pouco inconclusiva e imprecisa aparecendo, de qualquer forma, lendas de todo o país. Apesar do objetivo do arquivo não ser em si a importância do conteúdo recolhido e sim a forma como esse conteúdo é apresentado ao usuário, a organização categórica das lendas no projeto será a mesma que é disponibilizada pelos especialistas envolvidos no arquivo português de lendas, para que a temática seja abordada com coerência e com base em uma organização de contexto real.

Para finalizar, em relação aos livros/documentos apresentados no *layout* estes foram encontrados com a ajuda do “Internet Archive” que disponibiliza bastantes livros digitalizados a consulta. Já os vídeos foram encontrados através da plataforma Youtube e de arquivos de vídeo de emissoras.

User Research

O *user research* conduzido para o desenvolvimento do projeto prático teve por base, essencialmente, a observação em volta dos casos de estudo e o formulário elaborado que reuniu um conjunto de dados qualitativos e quantitativos que de um modo geral ajudaram na perceção do que pode provocar problemas aos usuários, mas também quais as suas necessidades principais nos arquivos de lendas atualmente.

Nesta fase projetual pretende-se :

- Definir e apresentar o **público-alvo** a ter em atenção na criação do projeto;
- Desenvolver um **Tree Diagram**, já que esta metodologia ajuda a reunir de forma sintetizada e esquemática todos os problemas e necessidades assinalados e recolhidos como essenciais através dos casos de estudo e perguntas específicas do formulário, para que, assim, se consiga criar um projeto gráfico que se possa centrar em volta do desenvolvimento de uma boa experiência de utilização;
- **Personas e User stories**, seguidamente a tudo bem definido, a nível de problemáticas e necessidades, torna-se imprescindível recorrer a esta metodologia de desenvolver as *personas*. As *personas* e as suas necessidades serão o centro do desenvolvimento da experiência e *interface* do arquivo. São criadas três com base no público-alvo definido e as suas histórias com base nas necessidades e problemas apurados;
- **User Journey maps**: Os *user journey maps* foram desenvolvidos para que tendo em conta as necessidades das *personas* criadas se pudesse ter a certeza das páginas a serem criadas e do que estas devem ou não conter.

Público-Alvo

A verdade é que a seleção de um público-alvo para a criação de um arquivo poderá ser uma das partes mais trabalhosas e seletivas do processo.

Pelo que foi possível apurar mais acima nesta dissertação, antes da comissão europeia promover estas *digital collections* como meios de transformação digital que viabilizam experiências culturais e permitem a disseminação de conhecimento e preservação material, os arquivos digitais eram desenvolvidas mais a pensar em conteúdo apenas para especialistas com conhecimentos nas áreas. Todavia, e cada vez mais com o crescimento do conhecimento pela internet, tornou-se notório um maior desenvolvimento na criação de arquivos que fossem disponibilizados online a todo o público, não apenas aos entendidos nas áreas que o arquivo se enquadra-se.

Assim, e tendo por conta a análise de casos de estudo, conseguiu-se apurar que no que toca a arquivos de lendas, a educação e o turismo estão em destaque como os possíveis usuários que consultariam este tipo de conteúdo.

Deste modo, o projeto que se segue terá como público-alvo estudantes, professores e turistas com idades compreendidas entre os 20-45 anos. Estas faixas etárias escolhidas provém da seleção de idades dos inquiridos que encaixam no público-alvo dos estudantes, professores e estrangeiros que responderam ao formulário.

Tree-Diagram

O *Tree-Diagram* serve para de forma esquemática e direta apresentar os problemas recolhidos que devem ser assimilados como algo a melhorar, os pontos positivos que se devem ser mantidos e as necessidades assinaladas pelos inquiridos diretamente como essenciais a ter num arquivo de lendas. Estas últimas foram recolhidas através das últimas duas questões do formulário elaborado:

- Partindo da ideia que necessitarias de aceder a um arquivo de lendas, quais destas opções achas que não poderiam faltar de acordo com as tuas necessidade enquanto utilizador? | *Starting from the idea that you would need to access an archive of urban legends, which of these options do you think could not be missing according to your needs as a user?*
- Para além das necessidades que seleccionaste acima sentes que existem outras que podem ser adicionadas? *In addition to the needs, you selected above, do you feel that there are others that can be added?*

De forma geral, a questão quantitativa feita sobre as necessidades foi baseada nas descobertas dos problemas nos casos de estudo, todavia serviu para que se entendesse qual as necessidades que realmente são importantes para cada grupo segmentado do público-alvo. A resposta que se obteve foi bastante clara mostrando que apesar de serem grupos distintos (educação e turismo) as necessidades acabam por se alinhar e ser pertinentes a ambos os grupos. Na questão qualitativa, onde se pretendia apurar outras necessidades que ainda não haviam sido mencionadas na questão anterior, maioria dos inquiridos afirmou que não tinha mais nenhuma necessidade para além das mencionadas, mas ainda assim houveram algumas outras respostas que podem ser consultadas no diagrama abaixo (Fig.45). De forma geral, conseguiu-se reunir um conjunto de dados que já ajuda a perceber que realmente existem problemas nos arquivos digitais de lendas nos dias de hoje e que existe a necessidade e o espaço para que sejam melhoradas.

Tree-Diagram

Apresentação resumida de todos os dados coletados relativos a problemas e necessidades em arquivos digitais de lendas.

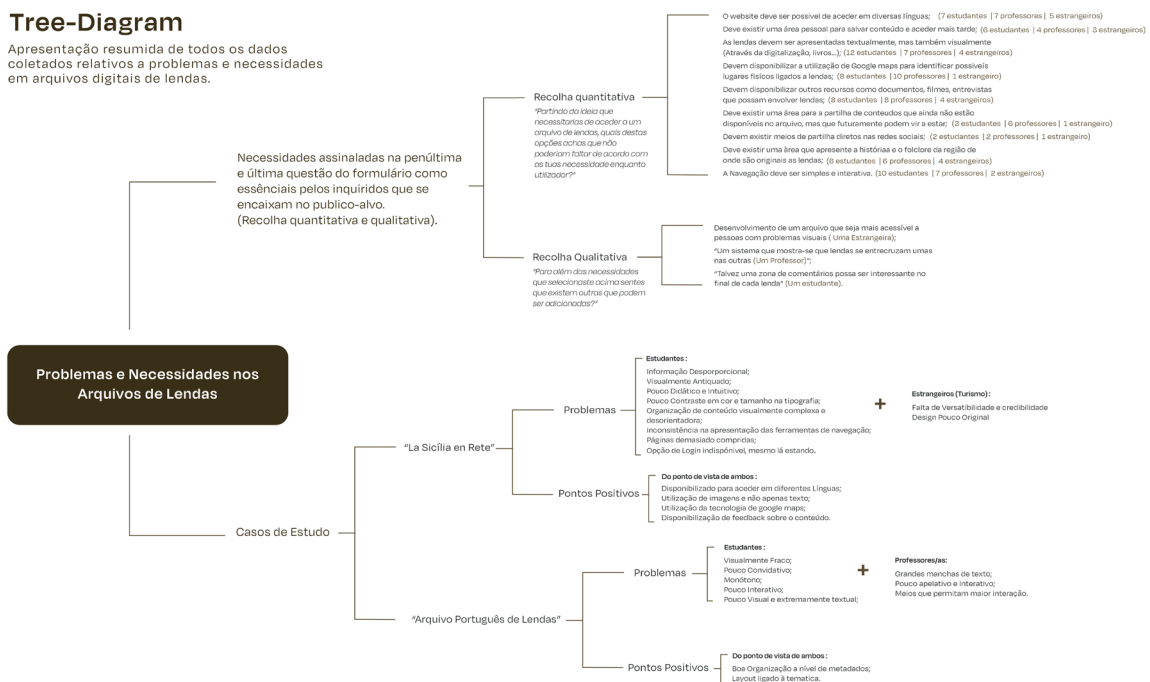


Fig45. Tree-diagram (Necessidades recolhidas)

Personas, User Stories & User journey maps

A criação de *personas* é um dos passos vitais e essenciais no desenvolvimento da experiência de utilização e da *interface* de um arquivo ou qualquer *website* no geral. Estas *personas* representam o usuário ideal, mostram as motivações, frustrações e necessidades. Assim, e como suporte a este projeto foram desenvolvidas três *personas* fictícias que se encaixam no público-alvo selecionado e que têm uma definição específica e detalhada de características de acordo com as suas necessidades. A história desenvolvida para fortalecer cada uma destas *personas* também é totalmente fictícia, todavia ajuda a por em prática e explicar as necessidades recolhidas previamente e que são essenciais num arquivo de lendas. Para finalizar, os *user journey maps* desenvolvidos ajudam a que se perceba visualmente em que fase da necessidade se deve desenvolver e criar áreas específicas no arquivo.

Persona 1

Amanda Conceição

Idade | 21 anos

Estudante de História na Universidade de Coimbra



Personalidade

Interessada Criativa
Persistente Sonhadora

Frustrações

- Não consulta arquivos que sejam extremamente textuais;
- Odeia quando a navegação não é objetiva e se torna complexa e desorientadora.

Motivações

- Desenvolver um trabalho pensado e estruturado;
- Conhecer mais sobre a tradição oral e o imaginário Algarvio

História

Amanda, sempre foi uma mulher que desde pequena esteve ligada à cultura. Nascida e criada no Algarve, desde mais nova que o seu pai, professor de história, a incentivou a saber mais sobre as raízes culturais de cada país e mais sobre o que movimentou e criou a história de cada um. Com esta iniciativa e influência, ela cresceu fascinada por tudo o que pudesse completar, principalmente o património cultural de uma região, e por isso decidiu focar a sua carreira em história e futuramente no trabalho em museus.

Atualmente, encontra-se a estudar em Coimbra e no meio das suas disciplinas foi-lhe atribuído o desenvolvimento de um trabalho sobre património cultural intangível na unidade curricular de Património cultural, história local e ensino. Movida pelo seu gosto pela tradição oral e pelo imaginário popular decidiu focar o seu trabalho numa investigação sobre a tradição oral e coleta sobre lendas algarvias que ajudem a referenciar e suportar o seu projeto.

Assim, Amanda, procura navegar na internet e encontrar uma digital collection que a ajude a compor a sua pesquisa.

Necessidades

- Quer um arquivo que, para além das lendas, também disponibilize conteúdo sobre folclore da região a que elas estejam ligados;
- Um arquivo que não possua apenas conteúdo textualmente descritivo, ou seja, que apresente conteúdos visuais como imagens, vídeos, etc., que ajudem a fortalecer a sua pesquisa e a torna-la o mais dinâmica possível;
- Gosta de interagir e esclarecer dúvidas que possam surgir de forma direta e prática, por isso sugere que necessita de um meio de contacto mais rápido. Esta sugere uma secção de comentários.

Fig46. Persona 1 | Projeto (Amanda Conceição - Estudante)

Amanda Conceição

Estudante | Português | 21 anos

User Journey Map

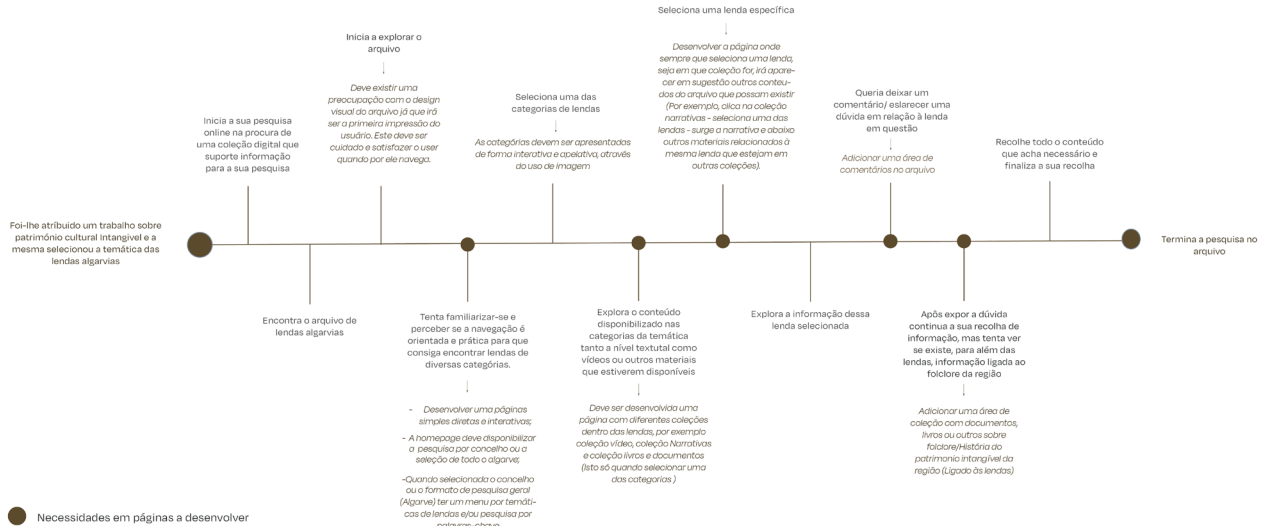


Fig47. User Journey Map | Persona 1 | Projeto (Amanda Conceição - Estudante)

Persona 2

Maria Antónia

Idade | 39 anos
Professora de primeiro ciclo na Escola básica de Loulé



Personalidade

Curiosa Consciente
Responsável Comunicativa

Frustrações

- Não lhe agrada a leitura de grandes manchas de texto
- Fica frustrada se o arquivo com o qual interage não for apelativo durante a pesquisa.

História

Maria Antónia, é uma professora de primeiro ciclo que reside e dá aulas no Algarve. Desde jovem que ama crianças e por isso a sua paixão pelo ensino floresceu decidindo seguir uma carreira como professora. Hoje em dia, é professora de quadro e já exerce há 17 anos ensinando crianças desde o 1º ano até ao 4º ano. Na sequência da organização de um visita de estudo dos seus alunos de 3º ano, pelo “caminho das lendas” na zona de olhão, um passeio pedonal para os interessados em conhecer um pouco sobre os locais de olhão que são ligados a determinadas lendas, a professora pretende preparar-se previamente para na altura da visita apresentar e explicar de forma acertiva aos seus alunos um pouco mais sobre as lendas que marcam a cidade. Assim, Maria, procura encontrar um arquivo que a ajude a organizar todo o material que necessita para apoiar a sua aula na visita de estudo.

Motivações

- Organizar previamente a visita de estudo para que tudo corra no combinado;
- Conhecer mais sobre as lendas incluídas no percurso e fortalecer o conhecimento sobre a história da sua região.

Necessidades

- O arquivo deve providenciar uma área pessoal onde possa ir guardando o conteúdo pretendido durante a navegação para depois no fim poder aceder à recolha que selecionou;
- O arquivo deve possuir uma área onde se possa partilhar conteúdo que procuram ou que pode futuramente vir a estar presente no arquivo quando revisado e fundamentado;
- O arquivo deve disponibilizar uma ferramenta de google maps que possua os lugares ligados às lendas (quando existirem), esta ultima ajudará a definir bem o trajeto e lugares do caminho das lendas.

Fig48. Persona 2 | Projeto (Maria Antónia - Professora)

Maria Antónia

Professora | Portuguesa | 39 anos

User Journey Map

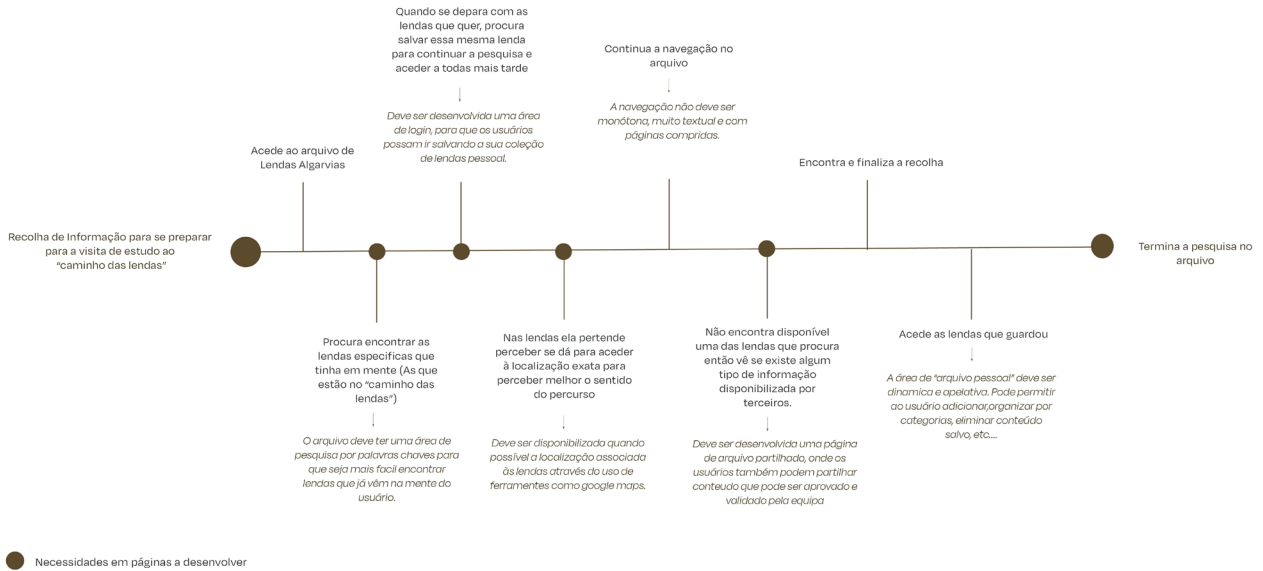


Fig49. User Journey Map | Persona 2 | Projeto (Maria Antónia - Professora)

Persona 3

Lucas Ignaccio

Idade | 25 anos
Videógrafo



Personalidade

Calculista Confiante
Aventureiro Curioso

Frustrações

- Complexidade na pesquisa e informação que não é credível
- É uma pessoa extremamente visual, fica frustrado quando o design não é muito original e apelativo à navegação.

História

Lucas, é um italiano que viveu toda a sua vida enquanto nómada. Quando era pequeno, por não ficar sempre a viver no mesmo local, foi desenvolvendo um gosto específico em fotografia e vídeo. Este gosto surgiu como forma a colecionar memórias dos locais por onde ia passando. Com o passar dos anos, decidiu começar a documentar as suas experiências e estilo de vida nas redes sociais. Atualmente, é um videógrafo bastante conhecido por se aventurar em viagens distintas e que contam um pouco sobre a história dos sítios por onde passa. Estando há 2 meses em Portugal, mais precisamente no algarve, teve como ideia explorar a região e conhecer e documentar no seu canal um pouco mais sobre o património cultural intangível, mais precisamente das lendas que o caracterizam. Para que isto aconteça, ele faz previamente uma pesquisa detalhada e pensada para que consiga criar conteúdo fundamentado e cativante. O seu objetivo é assim encontrar um arquivo que o ajude a recolher informação verídica e que ao mesmo tempo o ajude a planejar a estrutura informativa do vídeo que está a planejar.

Motivações

- Encontrar uma boa quantidade de lendas para tornar o vídeo rico em conteúdo local;
- Explorar visualmente os lugares que possam estar ligados às lendas para criar um vídeo mais dinâmico;
- Fortalecer o conhecimento sobre a região antes de seguir para um novo país.

Necessidades

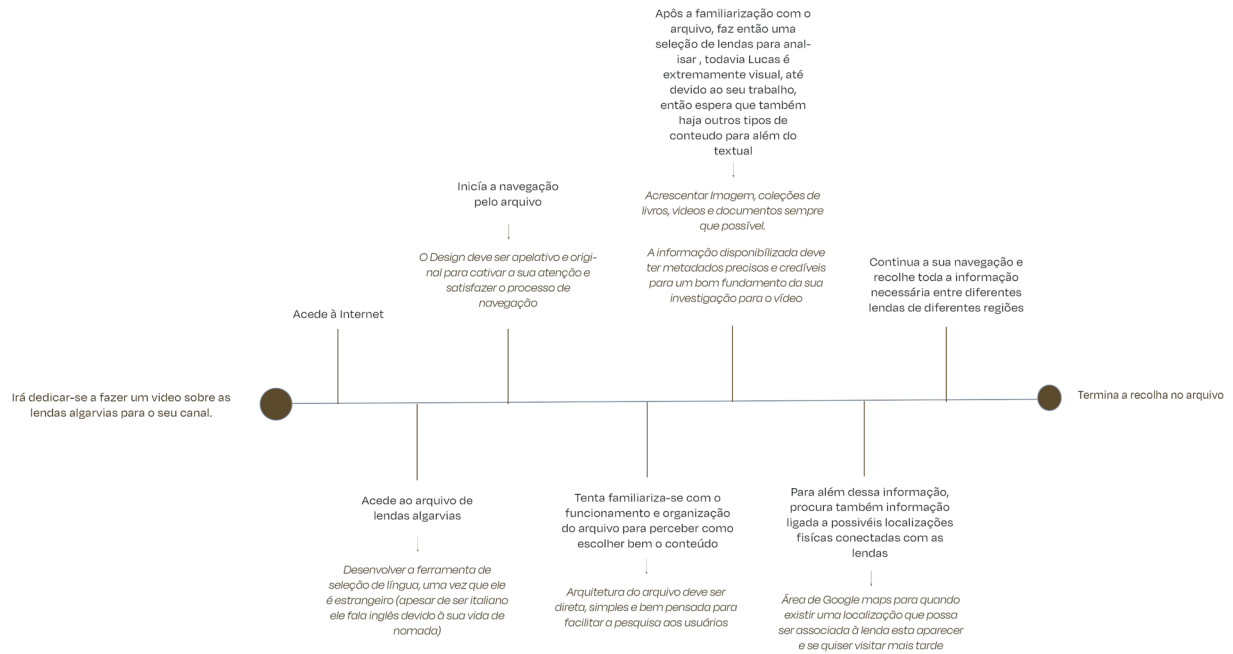
- Um arquivo que possua lendas algarvias e esteja disponível em inglês;
- Disponibilização de google maps caso exista um local físico associado a alguma lenda escolhida
- Utilização de conteúdos de imagem, áudio, vídeo, etc. que ajudem a complementar o texto da narrativa para conseguir mostrar mais dinamismo nos seus vídeos

Fig50. Persona 3 | Projeto (Lucas Ignaccio - Estrangeiro)

Lucas Ignaccio

Videógrafo | Italiano | 25 anos

User Journey Map



● Necessidades em páginas a desenvolver

Fig51. User Journey Map | Persona 3 | Projeto (Lucas Ignaccio - Estrangeiro)

Site Map

O site map aqui apresentado é referente a hierarquia estrutural que se seguirá na construção da interface do arquivo de lendas algarvias.

Site Map

(Arquivo de lendas Algarvias)

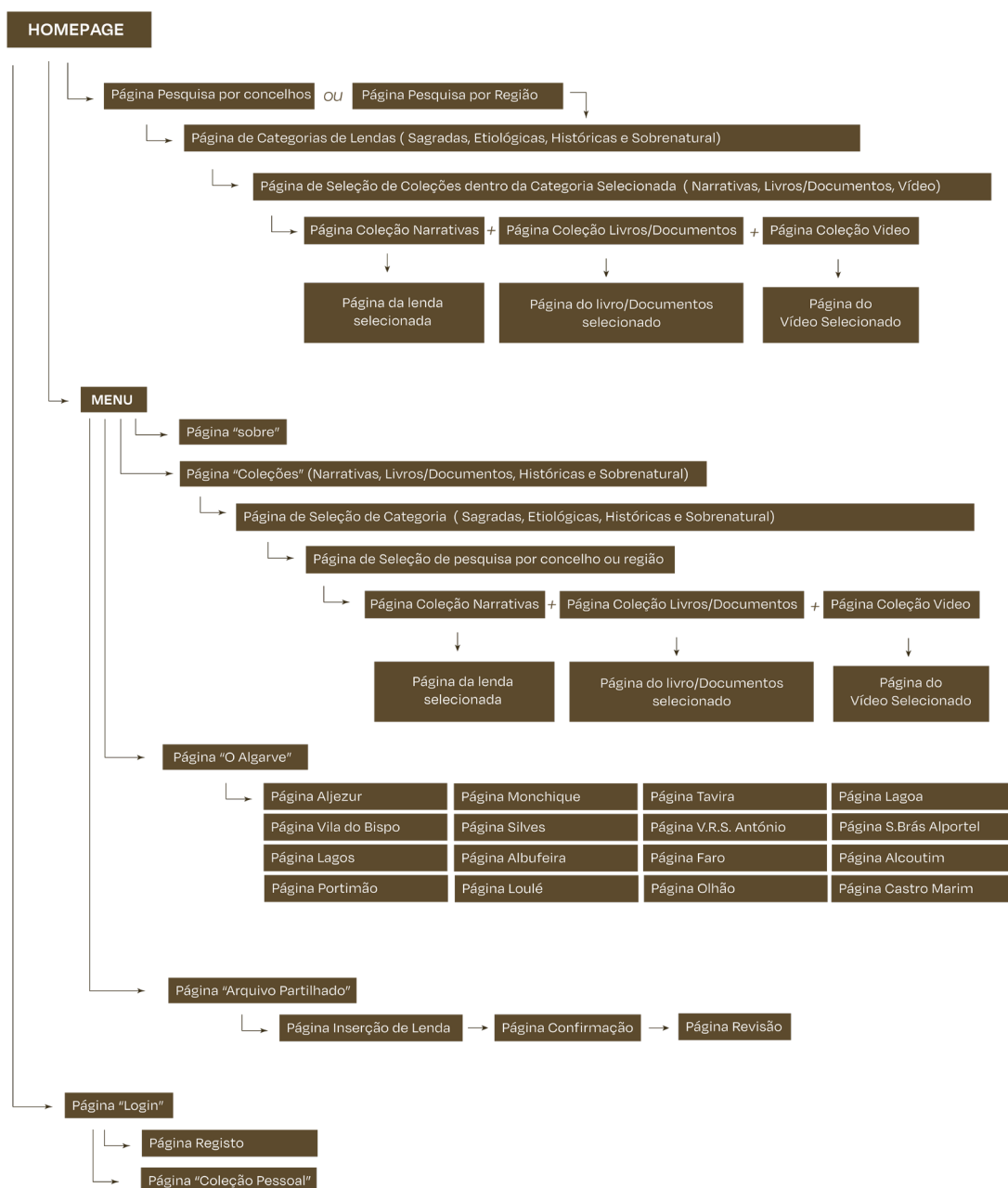


Fig52. Site Map | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias

Task Flow

O *task flow* desenvolvido serve para apresentar o caminho mais linear para o principal objetivo de todos os usuários que consultarem o arquivo: Explorar e aceder conteúdo de lendas.

Task Flow

Aceder aos conteúdos das lendas no arquivo

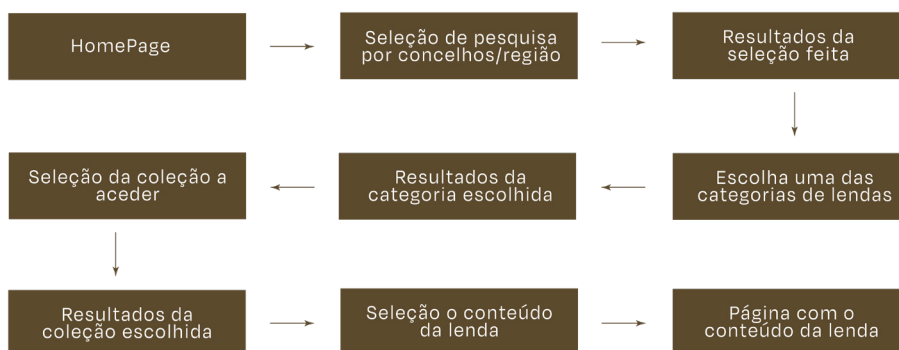


Fig53. Task Flow | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias

Wireframe

Os *wireframes* desenvolvidos serviram para criar toda a estrutura das páginas do arquivo de lendas algarvias. Para a construção de um *layout* equilibrado e organizado foi usada uma grelha de 12 colunas em páginas de web grande (1920x1080) (fig.54). Assim, a estrutura do *layout* deste projeto será apresentado nas páginas que se seguem.

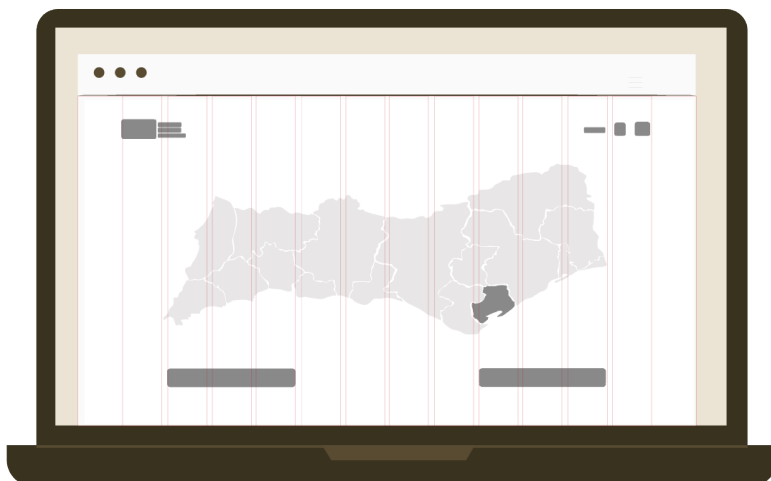
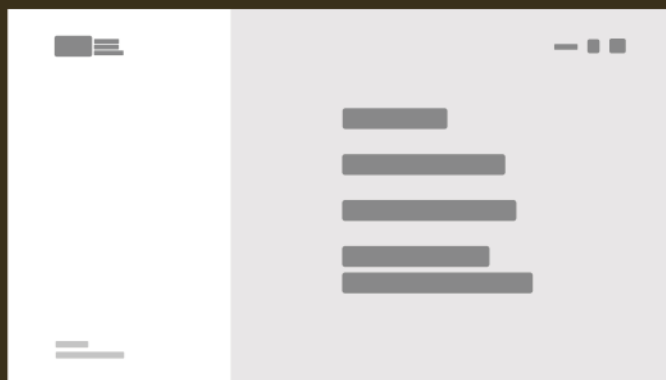


Fig54. Wireframe (Exibição de Grelha) | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias

Homepage



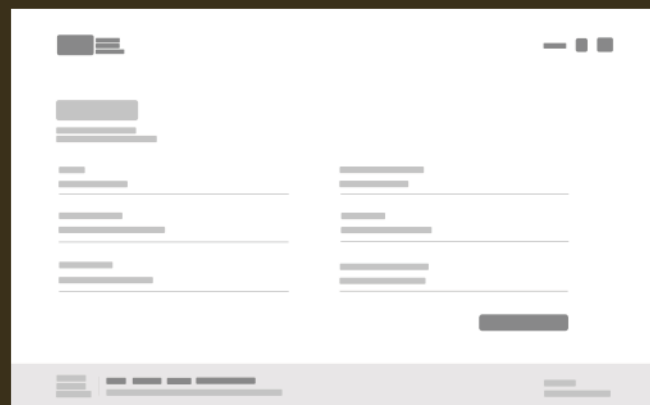
Menu



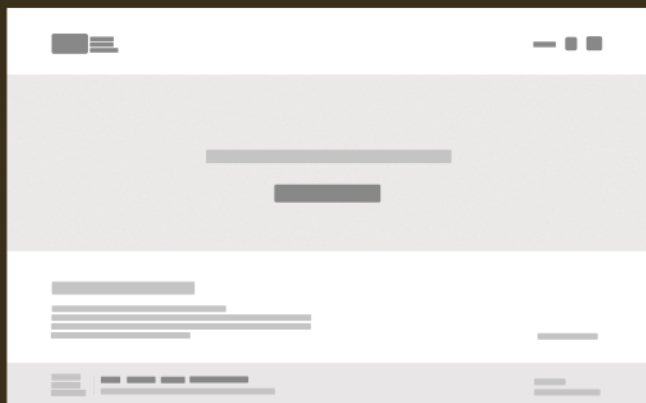
Login



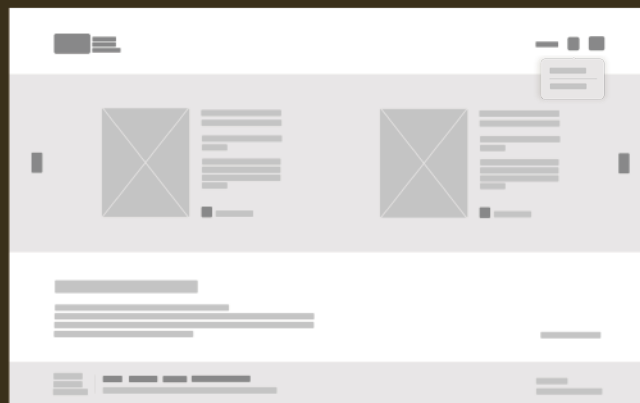
Registar



Página Coleção Pessoal - Sem Conteúdo Salvo



Página Coleção Pessoal - Com Conteúdo Salvo



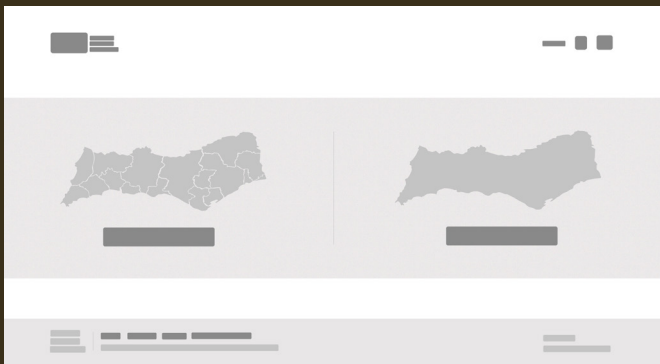
Página de Seleção de Concelho



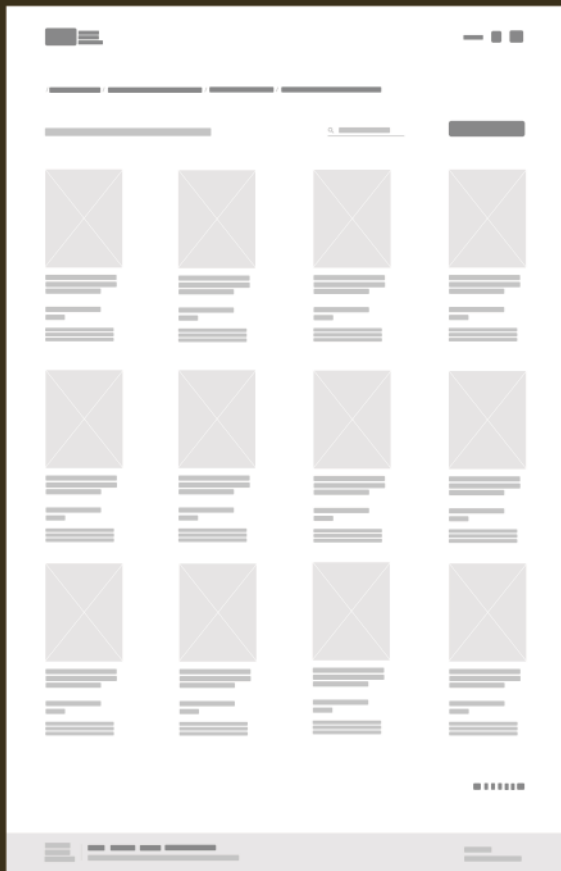
Página de Seleção de Categorias de Lendas



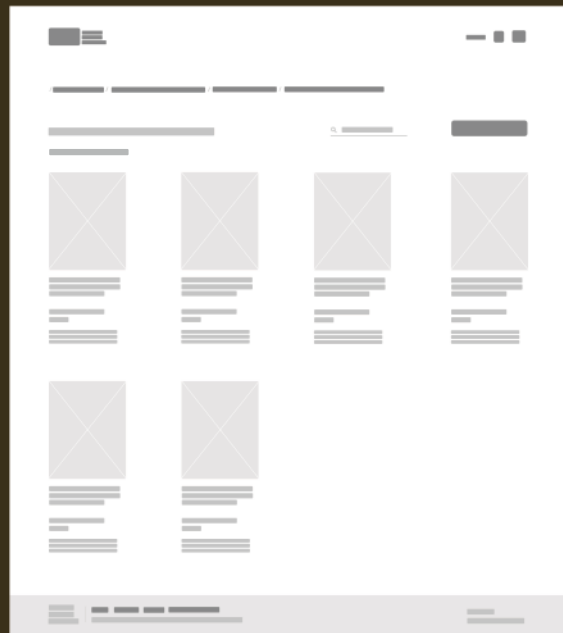
Página de Seleção de Coleção



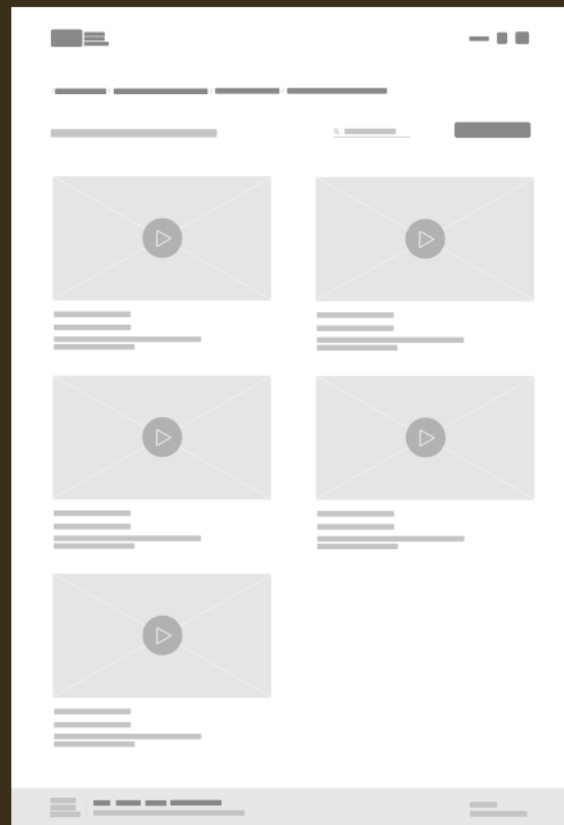
Página Coleção de Lendas (Narrativas)



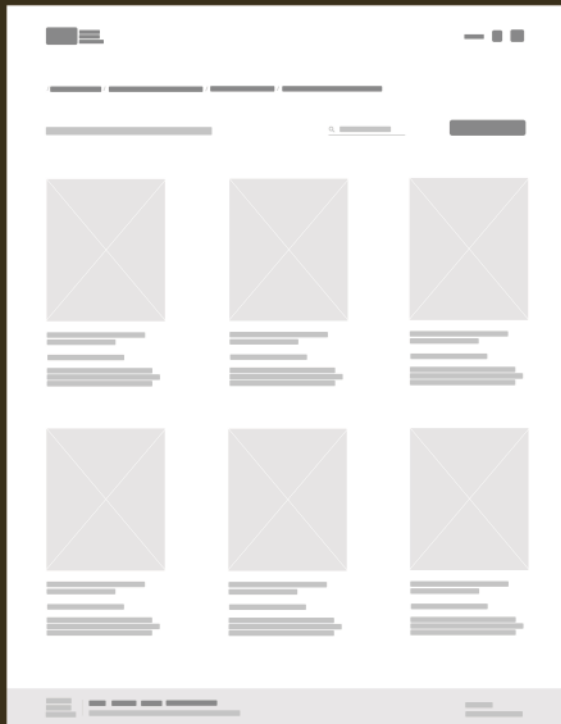
Página Coleção de Lendas (Narrativas)
Pós Escolha de Filtro



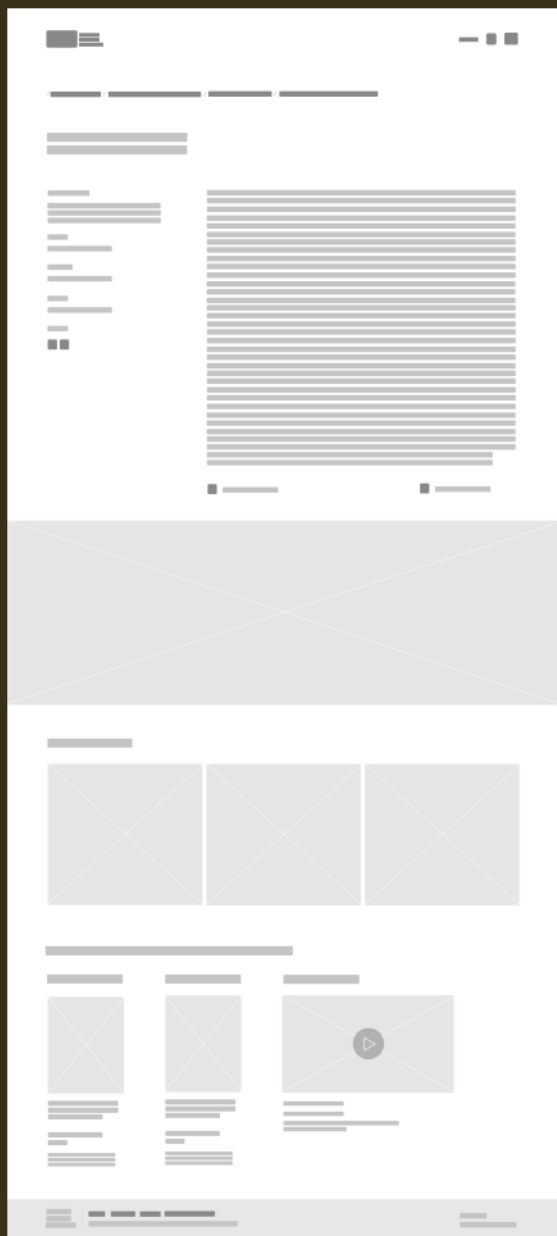
Página Coleção de Vídeo



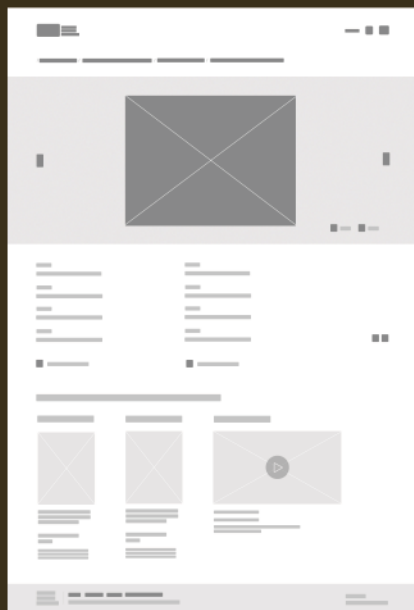
Página Coleção de Livros/Documents



Página de Conteúdo de Lenda (Narrativas)



Página de Conteúdo de Lenda (Livros/Documentos)



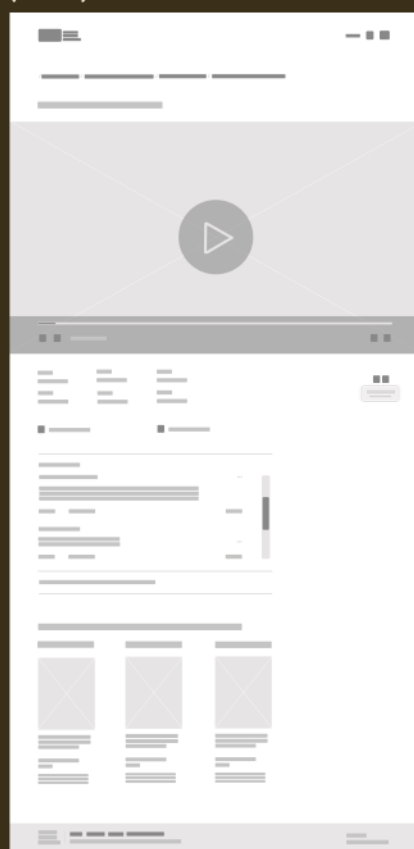
Página de Conteúdo de Lenda (Livros/Documentos) - Tradução



Página de Conteúdo de Lenda (Vídeo)



Página de Conteúdo de Lenda (Vídeo) - A ver o Vídeo



Página Carregamento de Lendas no arquivo partilhado - Inserir Lenda



Página Principal "Arquivo Partilhado" - Sem Conteúdo



Página Carregamento de Lendas no arquivo partilhado - Inserir Lenda



Página Carregamento de Lendas no arquivo partilhado - Inserir Lenda



Página Carregamento de Lendas no arquivo compartilhado - Confirmação



Página "Arquivo Partilhado" - Com conteúdo carregado



Página de conteúdo de uma das lendas do arquivo partilhado



Página Carregamento de Lendas no arquivo partilhado - Revisão



Página "Sobre"



Página "O Algarve"



Página "O Algarve" - Concelho Selecionado



Fig61. Wireframes 07 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias

Pop-up de confirmação de eliminação de conteúdo na coleção pessoal



Pop-up de confirmação para adicionar conteúdo à coleção pessoal



Pop-up de seleção de palavras-chave para as coleções



Logótipo

Para complementar o desenvolvimento da *interface* do arquivo de lendas algarvias, e uma vez que este é criado de raiz e não o redesign de um arquivo já existente em contexto real, tornou-se importante criar uma identidade que ajuda-se a identificar a *digital collection*. Como já foi previamente mencionado nesta dissertação, a criação da identidade envolve diversos aspetos do design, todavia esta fase do projeto é apenas dedicada ao desenvolvimento e criação do logótipo. Tendo em conta toda a pesquisa elaborada, tornou-se claro que maior parte dos logotipos que sustentam os arquivos acabam por ser o das instituições e organizações que os abrigam, assim, e já que o arquivo a desenvolver é apenas um projeto que não possui qualquer instituição por detrás, o logótipo desenvolvido foi criado para completar, complementar e tornar mais real a *interface* que se está a desenvolver. Tendo em conta que um arquivo deve ser o mais direto e objetivo possível, a escolha do nome procurou servir o mesmo propósito, sendo assim denominado de “arquivo lendas algarvias”.

A nível gráfico foi desenvolvido um logotipo simples, marcante e versátil. Apesar de não ser o foco do projeto, e daí não ter sido desenvolvido um manual de normas para o acompanhar, o logo foi criado como parte de toda a identidade do arquivo digital. Este é composto por um símbolo seguido do nome que lhe foi atribuído. Em relação ao símbolo desenvolvido, procurou-se criar algo com significado e que se relacionasse ao conteúdo. Assim, como base, foram usadas as iniciais L+A (fig.63) que são representantes de “Lendas Algarvias” e uma referência ao balão de fala (fig.63) como ligação à tradição oral, uma vez que as lendas que conhecemos hoje foram transmitidas de geração em geração pelo diálogo (fig.64). A tipografia escolhida para completar o logótipo foi a Desgular Display em semibold para criar um contraste forte no website do arquivo e contrastar com o símbolo desenvolvido. As cores foram atribuídas de acordo com o *layout* e a temática que envolve toda a *interface* do arquivo (fig.65).

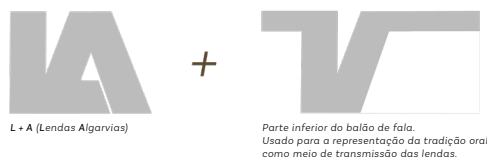


Fig63. Logótipo (Explicação) | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias

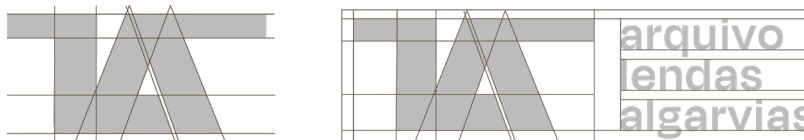


Fig64. Logótipo (Grelhas de Construção) | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias



Fig65. Logótipo Final | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias

Tipografia & Paleta Cromática

A tipografia principal escolhida (fig.66), para ser posta a uso no design da interface, faz lembrar uma tipografia mais antiga como as das maquinas de escrever à mão, principalmente quando aplicada em minúsculas, mas com inspiração contemporânea. Esta escolha vem da temática (lendas) em si ser um tópico que nos remete a tempos mais antigos. A tipografia secundária (fig.67) já é totalmente sem serifa e foi escolhida por complementar e equilibrar bem com a principal.



Fig66. Tipografia Principal | Projeto



Fig67. Tipografia Secundária | Projeto

A paleta cromática escolhida é em tons de castanho, pois mais uma vez são tons que nos remetem para algo mais antigo, principalmente quando relacionados à cultura e as lendas (fig.68). No fundo quando a cor é aplicada é usado um efeito granulado, que também relembra para um aspeto mais antiquado, mas ao mesmo tempo contemporâneo, e é usado para trazer mais dimensão e textura.



Fig68. Paleta Cromática | Projeto

Estrutura & Design da interface do Arquivo

A estrutura deste arquivo foi pensada tendo em conta todos os dados recolhidos ao longo desta investigação. Assim, o layout desenvolvido foi criado para que o conteúdo e toda a navegação em si seja direta, prática e acessível.

Deste modo, a homepage é totalmente dedicada ao principal objetivo deste arquivo - a navegação para descobrir as coleções de lendas que existem. Todavia, antes de seguir por essa fase da navegação, existem elementos que se mantêm fixos ao longo de todas as páginas do arquivo e que são extremamente importantes de mencionar, antes de direcionar e explicar então todo o funcionamento da navegação através da homepage (fig.69). Deste modo, no canto superior esquerdo, é usado como meio identificativo do arquivo o logótipo desenvolvido e previamente explicado. Este logótipo para além da sua função identificativa, também possui uma função de navegação utilitária de redirecionamento para a homepage sempre que clicado. Já no canto superior direito, encontra-se a ferramenta de navegação utilitária de seletor de língua (fig.69) (disponível para a troca de seleção de português para inglês), o ícon de conta pessoal, que no caso do arquivo serve como acesso à coleção pessoal (fig.72 e fig.73) que pode ser criada pelo usuário mais tarde quando registado, e por fim o menu em hambúrguer. Este menu em hambúrguer (fig.70) é bastante famoso na utilização de aplicações, todavia começou cada vez mais a migrar para os websites por ser bem reconhecido pelo cérebro humano, uma vez que este descodifica imagens/ícons mais rapidamente do que as palavras (babich,2021). A escolha da sua utilização no arquivo de lendas algarvias vem do facto do formato agilizar e economizar espaço na organização e responsividade do layout, mas também trazer o foco do usuário para o caminho de pesquisa mais linear desenvolvido através da homepage.

Com isto posto, na homepage (fig.69) é permitido ao usuário através de dois botões distintos navegar pelas lendas algarvias, um através da seleção de um concelho ou através da região inteira. Quando o user seleciona a pesquisa por concelho, futuramente só lhe irão aparecer lendas do concelho selecionado, já se optar pela região, aparecerá lendas de todo o algarve. Uma vez selecionado o concelho (fig.71), o usuário é direcionado para a página onde pode selecionar uma das categorias de lendas disponíveis (lendas sagradas, lendas etiológicas, lendas históricas e lendas do sobrenatural) (fig.80), e depois para a página onde pode escolher o tipo de coleção que pretende consultar (narrativas, livros/documentos e vídeos) (fig.81). Quando selecionada a coleção aparece todo o conteúdo e metadados disponibilizados relativo à narrativa (fig.82, fig.83, fig.84), ao documento/livro (fig.86, fig.87, fig.88) ou ao vídeo (fig.89, fig.90, fig.91). Nestas páginas são disponibilizadas ferramentas de filtragem (fig.82), navegação como google maps, zona de comentários para uma maior interação com o usuário, partilha em redes sociais e ainda conteúdo de outras coleções que possam estar relacionados com a opção que escolheu. No topo de cada uma das páginas, e muito importante, existe ainda um submenu que permite ao user recuar nas suas escolhas, aceder a páginas anteriores sem qualquer dificuldade e saber onde está situado em qualquer página do arquivo.

Em relação ao menu, são disponibilizadas as páginas sobre, coleções, o algarve e o arquivo partilhado :

- **Página sobre:** Este é uma página exclusivamente dedicada à explicação do propósito do arquivo e dos objetivos a atingir (fig.71)
- **Página Coleções:** Apesar do usuário conseguir aceder às coleções através da *homepage*, tornou-se importante a apresentação de outro possível caminho caso se encontrasse no menu. Aqui, contrariamente à navegação pela *homepage*, surge primeiro as coleções disponíveis, depois as categorias e só depois a opção de escolha de pesquisa por região concelho ou região (fig.92).
- **Página O Algarve:** Esta é uma página que disponibiliza ao *user* o acesso a documentos, links diretos de artigos, notícias ou vídeos que contem a história sobre lendas/folclore do concelhos que escolherem saber mais. A intenção da sua criação foi sobretudo direcionada para o público-alvo da educação permitindo que estes tivessem acesso direto a informação que possa complementar projetos ou trabalhos relacionados com as lendas (fig.74 e fig.75)
- **Página Arquivo Partilhado:** o arquivo partilhado foi desenvolvido com base na pesquisa feita sobre arquivos no geral. Ao longo da investigação deparei-me com a necessidade dos usuários de começarem a partilhar conteúdo que ainda não estava disponível nos arquivos e que deveria estar. Assim, a criação de um arquivo partilhado no arquivo de lendas algarvias é uma forma que existe dos usuários partilharem conteúdo relativo a uma lenda para que mais tarde possa ser consultado por terceiros. Estas lendas e respetivo conteúdo teriam que ser analisados pela equipa, pois poderiam envolver questões de direitos autorias ou não serem credíveis e aí sim poderiam ser disponibilizadas para consulta. Enquanto não são disponibilizadas aparecem no arquivo como não disponíveis (fig.75, fig.76, fig.77, fig.78 e fig.79).

Para finalizar, todo o *layout* foi pensado para refletir os problemas que foram identificados. Uma maior utilização de elementos visuais, meios de pesquisa mais diretos e lineares ao objetivo, ferramentas tecnológicas que complementem a narrativa, uma linguagem gráfica mais coesa e chamativa e outras necessidades que foram ressaltadas como necessidades a ter em conta em qualquer arquivo de lendas.

Assim, as páginas que se seguem apresentam todas as páginas de *layout* que foram criadas para o desenvolvimento da *interface* do arquivo, para uma maior compreensão será ainda apresentado o protótipo que visualmente explicará todo o seu funcionamento.



arquivo lendas algarvias

PT/EN  

Explore as Lendas Algarvias

Coleções Exclusivas
Lendas de todos os concelhos do Algarve.

CONCELHOS **REGIÃO**

arquivo lendas algarvias | Sobre Coleções Algarve Arquivo Partilhado
@ 2023 all rights reserved to arquivo lendas portuguesas

Contacto
arqlendas@gmail.com



arquivo lendas algarvias

PT/EN  

Explore the Legends from Algarve

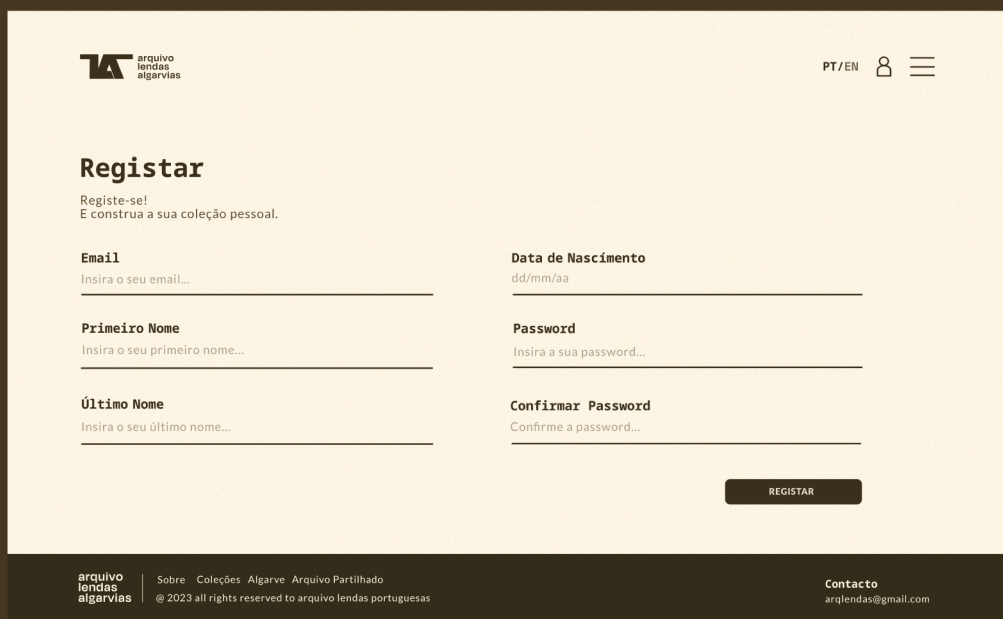
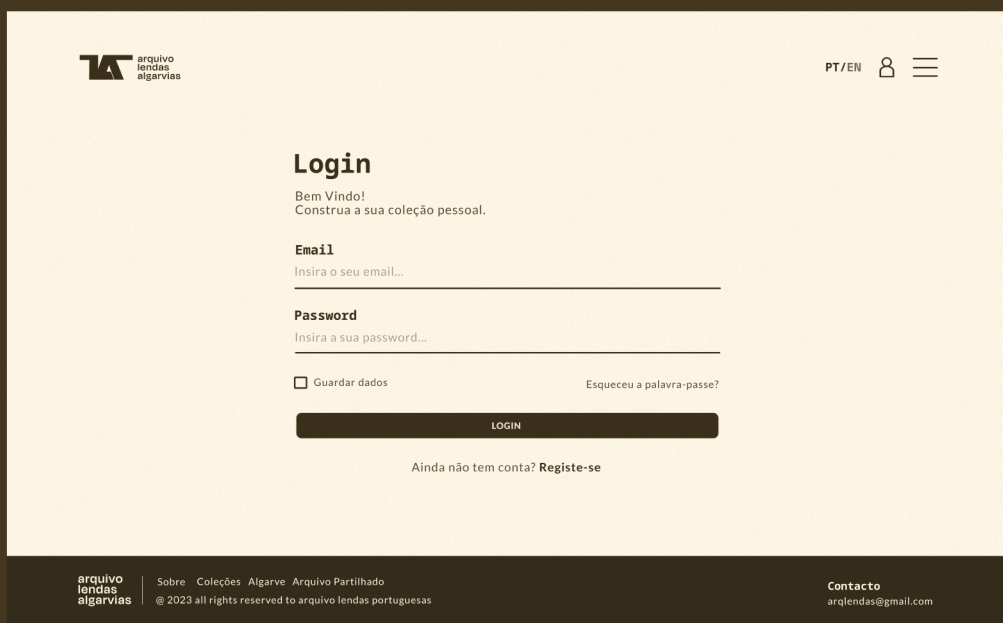
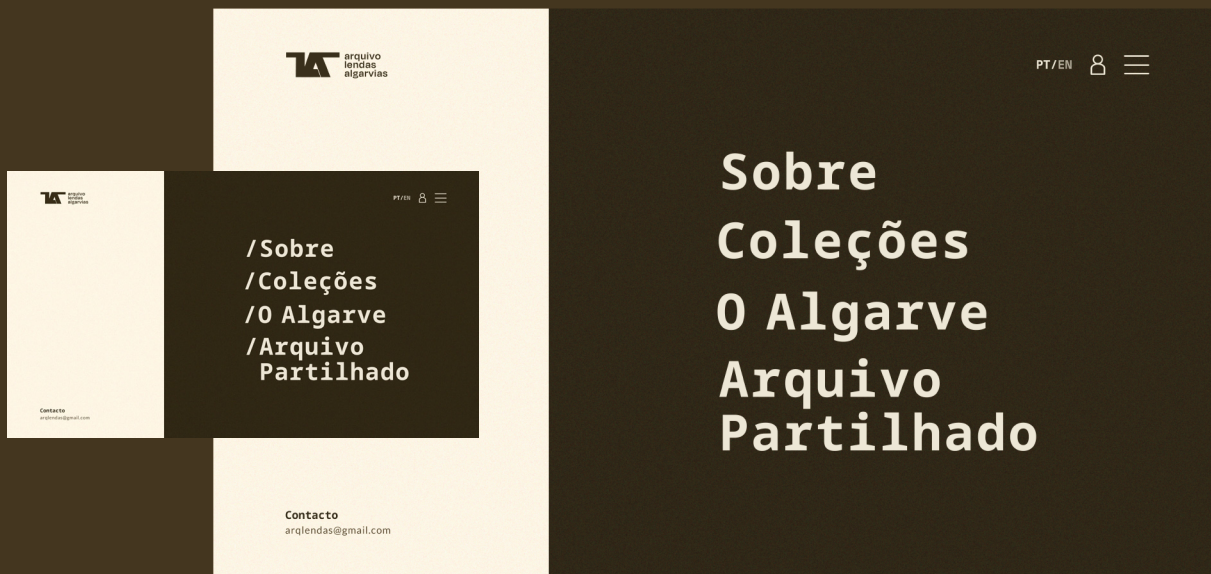
Exclusive Collections
Legends from all of the Algarve Councils.

COUNCILS **REGION**

arquivo lendas algarvias | About Collections Algarve The Shared Archive
@ 2023 all rights reserved to arquivo lendas portuguesas

Contacts
arqlendas@gmail.com

Menu, Login e Registo



Seleção de Concelhos



Página Sobre



Fig71. Páginas do Layout 03 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias

Coleção Pessoal - Sem Documentos + Com Documentos

arquivo lendas algarvias

PT/EN

Sem documentos salvos

EXPLORAR

Coleção "Maria"

Esta é uma coleção construída por ti e para ti. Ao longo da navegação pelo arquivo foi-te permitido salvar conteúdos que satisfiziam o teu interesse. Assim, nesta área podes gerenciar e consultar tudo o que foi colecionado.


Bem Vinda, Maria!

arquivo lendas algarvias | Sobre | Coleções | Algarve | Arquivo Partilhado | @ 2023 all rights reserved to arquivo lendas portuguesas

Contacto | arqlendas@gmail.com


arquivo lendas algarvias

PT/EN



A lenda da Moura Floripes de Olhão
Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995 , p.48-51

Remove Item



A lenda do Mar Encoberto
Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995 , p.96-101

Remove Item

Coleção "Maria"

Esta é uma coleção construída por ti e para ti. Ao longo da navegação pelo arquivo foi-te permitido salvar conteúdos que satisfiziam o teu interesse. Assim, nesta área podes gerenciar e consultar tudo o que foi colecionado.

Bem Vinda, Maria!

arquivo lendas algarvias | Sobre | Coleções | Algarve | Arquivo Partilhado | @ 2023 all rights reserved to arquivo lendas portuguesas


Contacto | arqlendas@gmail.com

arquivo lendas algarvias

PT/EN

Coleção Pessoal


Terminar Sessão



A lenda Floripes
Lendas Sobrenatural
Olhão
Autor: Olhão Tv
Publicado: 1/05/2014
Plataforma Origem: Youtube

1:34

Remove Item



As Mouras Encantadas e os encantamentos do Algarve
Oliveira, Ataíde
1898
Colecionador: U. Toronto
Editora: Tavira: Typographia Burocratica

Remove Item

Coleção "Maria"

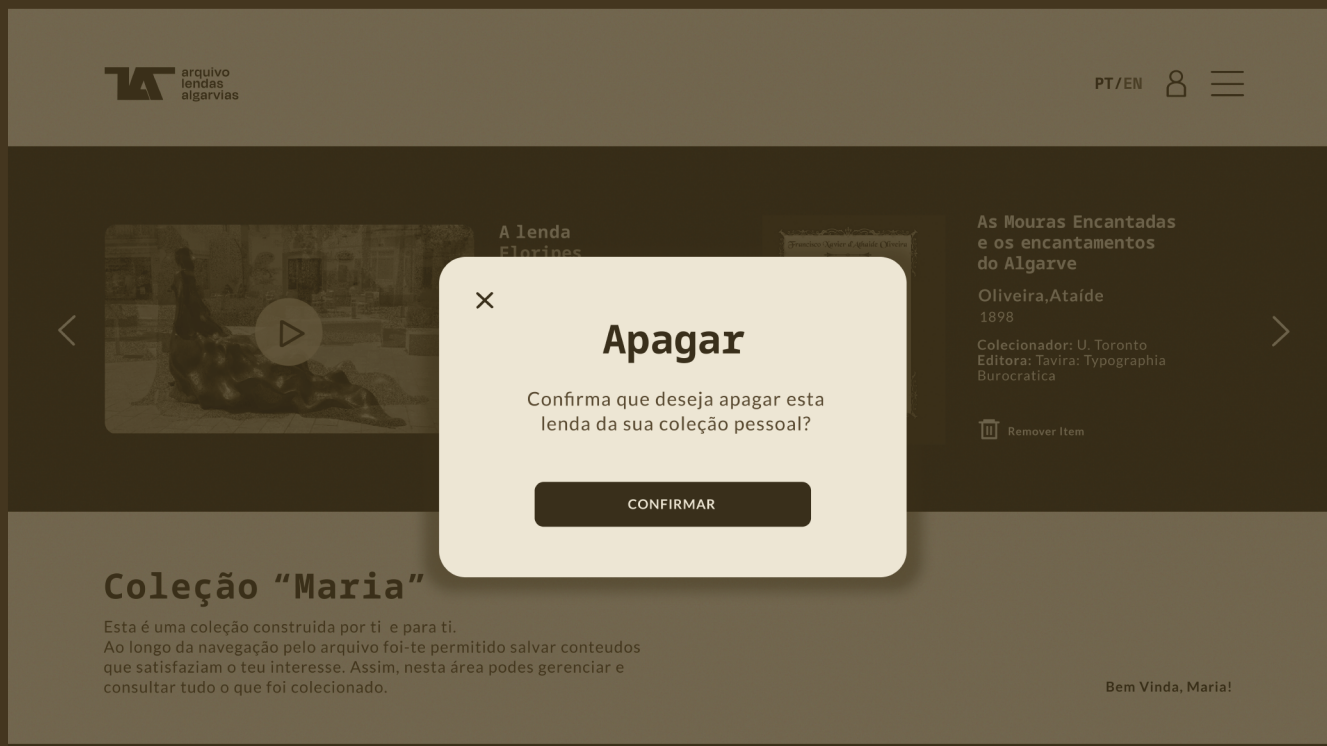
Esta é uma coleção construída por ti e para ti. Ao longo da navegação pelo arquivo foi-te permitido salvar conteúdos que satisfiziam o teu interesse. Assim, nesta área podes gerenciar e consultar tudo o que foi colecionado.

Bem Vinda, Maria!

arquivo lendas algarvias | Sobre | Coleções | Algarve | Arquivo Partilhado | @ 2023 all rights reserved to arquivo lendas portuguesas

Contacto | arqlendas@gmail.com

Pop-up - Eliminar lenda da Coleção Pessoal



The screenshot shows a website interface with a dark theme. At the top left is the logo for 'arquivo lendas algarvias'. At the top right are language options 'PT/EN', a user icon, and a menu icon. The main content area features a video player on the left with a play button, and a list of items on the right. A white confirmation pop-up is centered over the video player. The pop-up has a close button (X) in the top left corner, the title 'Apagar', and the text 'Confirma que deseja apagar esta lenda da sua coleção pessoal?'. Below the text is a dark button labeled 'CONFIRMAR'. The background content includes the title 'Coleção "Maria"', a description, and a 'Remover Item' button.

arquivo lendas algarvias

PT/EN

A lenda Florípes

As Mouras Encantadas e os encantamentos do Algarve

Oliveira, Ataíde
1898

Colecionador: U. Toronto
Editora: Tavira: Typographia Burocratica

Remover Item

Coleção "Maria"

Esta é uma coleção construída por ti e para ti. Ao longo da navegação pelo arquivo foi-te permitido salvar conteúdos que satisfaziam o teu interesse. Assim, nesta área podes gerenciar e consultar tudo o que foi colecionado.

Bem Vinda, Maria!

CONFIRMAR

Coleção Pessoal após eliminar item



The screenshot shows the same website interface as above, but with the confirmation pop-up removed. The video player now shows a video titled 'A lenda Florípes' with a duration of 1:34. The video player has a play button and a 'Remover Item' button. The background content is the same as in the previous screenshot.

arquivo lendas algarvias

PT/EN

A lenda Florípes

Lendas Sobrenatural
Olhão

Autor: Olhão Tv
Publicado: 1/05/2014
Plataforma Origem: Youtube

1:34

Remover Item

Coleção "Maria"

Esta é uma coleção construída por ti e para ti. Ao longo da navegação pelo arquivo foi-te permitido salvar conteúdos que satisfaziam o teu interesse. Assim, nesta área podes gerenciar e consultar tudo o que foi colecionado.

Bem Vinda, Maria!

arquivo lendas algarvias

Sobre Coleções Algarve Arquivo Partilhado

@ 2023 all rights reserved to arquivo lendas portuguesas

Contacto
arqlendas@gmail.com

arquivo lendas algarvias

PT/EN

Lendas & Concelhos Algarvios

Região História & Lendas

Conheça um pouco mais sobre a história da tradição oral e das lendas por cada um dos concelhos da região algarvia. Estão disponíveis artigos e outros conteúdos informativos.

Concelhos História

A pesquisa por cada um dos 10 concelhos. Uma visão aprofundada das lendas em cada concelho.

Olheira a sua escolha

<p>Aljezur</p> <p>Descubra conteúdos relacionados com as lendas do concelho.</p> <p>EXPLORAR</p>	<p>Vila do Bispo</p> <p>Descubra conteúdos relacionados com as lendas do concelho.</p> <p>EXPLORAR</p>
<p>Lagos</p> <p>Descubra conteúdos relacionados com as lendas do concelho.</p> <p>EXPLORAR</p>	<p>Portimão</p> <p>Descubra conteúdos relacionados com as lendas do concelho.</p> <p>EXPLORAR</p>
<p>Lagoa</p> <p>Descubra conteúdos relacionados com as lendas do concelho.</p> <p>EXPLORAR</p>	<p>Monchique</p> <p>Descubra conteúdos relacionados com as lendas do concelho.</p> <p>EXPLORAR</p>
<p>Silves</p> <p>Descubra conteúdos relacionados com as lendas do concelho.</p> <p>EXPLORAR</p>	<p>Albufeira</p> <p>Descubra conteúdos relacionados com as lendas do concelho.</p> <p>EXPLORAR</p>

arquivo lendas algarvias

PT/EN

Lendas & Concelhos Algarvios

Região História & Lendas

Conheça um pouco mais sobre a história da tradição oral e das lendas por cada um dos concelhos da região algarvia. Estão disponíveis artigos e outros conteúdos informativos.

Concelhos História

A pesquisa por cada um dos 10 concelhos. Uma visão aprofundada das lendas em cada concelho.

Olheira a sua escolha

<p>Loulé</p> <p>Descubra conteúdos relacionados com as lendas do concelho.</p> <p>EXPLORAR</p>	<p>Faro</p> <p>Descubra conteúdos relacionados com as lendas do concelho.</p> <p>EXPLORAR</p>
<p>S. Brás de Alportel</p> <p>Descubra conteúdos relacionados com as lendas do concelho.</p> <p>EXPLORAR</p>	<p>Olhão</p> <p>Descubra conteúdos relacionados com as lendas do concelho.</p> <p>EXPLORAR</p>
<p>Tavira</p> <p>Descubra conteúdos relacionados com as lendas do concelho.</p> <p>EXPLORAR</p>	<p>Alcoutim</p> <p>Descubra conteúdos relacionados com as lendas do concelho.</p> <p>EXPLORAR</p>
<p>V. R. S. António</p> <p>Descubra conteúdos relacionados com as lendas do concelho.</p> <p>EXPLORAR</p>	<p>Castro Marim</p> <p>Descubra conteúdos relacionados com as lendas do concelho.</p> <p>EXPLORAR</p>

< 1 2 >

Fig74. Páginas do Layout 06 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias


PT/EN




Concelho de

Silves

Um dos concelhos com mais lendas da região algarvia.

Artigos/Documentos

Freguesia de Silves | História, Lendas e Símbolos

A origem de Silves é difícil de determinar, dada a sua antiguidade. A arqueologia permitiu concluir que a região é habitada desde os tempos Pré-Históricos.

Silves terá sido origem, muito provavelmente, numa importante freguesia fenícia de 1º milénio a.C., a chamada Cilepe, que distava da atual cidade cerca de dois quilómetros. Encontraram-se também vestígios da ocupação romana, no núcleo urbano da cidade.

PDF

[DOWNLOAD](#)

VisitPortugal | Silves

Silves foi conquistada aos mouros em 1189 por D. Sancho I, mas só foram expulsos definitivamente em 1262 no reinado de D. Afonso III. Pensa-se que é desta época a antiga Mesquita maior, transformada na Sé, um dos templos mais importantes de Algarve, iniciado em estilo gótico e concluído na época barroca. Foi em frente ao castelo e tal como este, foi construída em arenito vermelho o gres de Silves.

Artigo Online

[ACEDER](#)

Sul Informação | Na Ponta da Língua

Com a iniciativa "Na ponta da língua" a autarquia pretende promover a preservação do património imaterial, através do recollo e registo dos saberes orais, nomeadamente de representações, através da forma de falar, das celebrações religiosas, dos festejos, danças e romarias, das lendas e contos populares, das músicas, canções, provérbios, lengalengas, advinhas e costumes.

Artigo Online

[ACEDER](#)

Vídeos



Silves: a cidade da tradição, da animação e da história

O 'Giro' n'omos ao sul de Portugal e escolheu a cidade de Silves para lhe mostrar o que de melhor se faz nesta região do país. Começou as tradições, as festas e os pontos e momentos históricos que marcam a identidade desta região algarvia. Temos ainda uma lenda para lhe contar que nos leva às amendoeiras em flor. Preparado para esta aventura?

17/08/2020

Video | Record Tv Europa



Silves | Algarve | Portugal

Cidade com castelo de raiz islâmica e muralha urbana, desde o início do domínio árabe na península. A ocupação muçulmana do actual território algarvio e a profunda permanência dos povos árabes e sua prapriedadência cultural manifestaram-se desde os séculos VIII a XIII, e marcam profundamente a história e o urbanismo da cidade. Xelbi, ou al-Silbi era o nome dado à cidade durante o domínio muçulmano.

27/09/2019

Video | 360 Portugal

Arquivo Lendas Algarvias | Sobre | Coleções | Algarve | Arquivo Partilhado

Contacto | arqulendas@gmail.com

© 2023 all rights reserved to arquivo lendas portuguesas


PT/EN


Arquivo Partilhado

Sobre o arquivo partilhado

Bem Vindo ao arquivo partilhado. Neste arquivo o objetivo é partilhar connosco mais lendas que possam futuramente estar no arquivo principal. De a conhecer mais sobre a tradição oral.

Regras para a partilha

Para partilhar uma lenda basta seguir todos os pontos definidos no processo. A lenda partilhada passará por uma revisão detalhada e se aceite será disponibilizada para todos aqueles que a quiserem consultar.

Como Partilhar

Clicando no botão "Iniciar Partilha" encontrará todos os passos a seguir. Não é necessário fazer login apenas preencher os dados requeridos. Mais tarde o conteúdo compartilhado, se cumprir os requisitos, estará disponível.



De momento não existem lendas partilhadas neste arquivo.

Partilhe lendas que ainda não estão disponíveis no arquivo principal ou deixe conhecer como lhe foi passada uma lenda já existente no nosso arquivo. A partilha da tradição oral como a conhecemos é importante.

[INICIAR PARTILHA](#)

Arquivo Lendas Algarvias | Sobre | Coleções | Algarve | Arquivo Partilhado

Contacto | arqulendas@gmail.com

© 2023 all rights reserved to arquivo lendas portuguesas

Arquivo Partilhado- Partilha de Lenda (Inserir Lenda)

PT/EN 8 ☰

< Voltar

Inserir Lenda

Inserir lenda Confirmação Revisão

Nome
Insira o seu nome completo...

Data de Nascimento
Insira a dd/mm/aa...

Concelho da Lenda
Insira o seu país de origem...

Título
Insira o título a atribuir à lenda...

Descrição
Insira a descrição que vai acompanhar a lenda...

Narrativa
Insira o texto completo da lenda que pretende submeter...

Arraste a sua **imagem, vídeo ou ficheiro** para esta área
Suporta: JPG, PNG, PDF, MP4 & MOV

GRAVAR AVANÇAR

Arquivo Lendas Algarvias | Sobre | Coleções | Algarve | Arquivo Partilhado | @ 2023 all rights reserved to arquivo lendas portuguesas | Contacto | arglendas@gmail.com

Fig76. Páginas do Layout 08 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias

Arquivo Partilhado- Partilha de Lenda (Inserir Lenda)

PT/EN 8 ☰

< Voltar

Inserir Lenda

Inserir lenda Confirmação Revisão

Nome
Maria Antónia Vieira

Data de Nascimento
12/04/1983

Concelho da Lenda
Portimão

Título
Lenda do Senhor Jesus de Alvor.

Descrição
Não se sabe quando a Imagem do Senhor Jesus de Alvor começou a ser venerada nesta freguesia. De remotas idades corre uma lenda com relação ao maravilhoso aparecimento d'aquella piedosa Imagem, lenda que tem os seus pontos de semelhança com a do Senhor Jesus de Mattozinhos. «Estavam alguns marítimos de Alvor pescando no seu mar, e viram ao longe rolar sobre as águas, vindo de muito distante, um caixão, que se ia aproximando das praias de Alvor. Ficaram atônitos e estupefactos os marítimos com o que viam, por isso que o caixão parecia obedecer a um impulso intencional porque seguia uma linha recta em direcção da praia. Acompanharam os marítimos em seus pequenos barcos e a respeitosa distancia o caixão, e quando viram que este se achava varado na praia, saíram dos seus barcos e correram à povoação a contar o que tinham visto. Voltaram logo à praia acompanhados de toda a povoação e foi-lhes muito difícil abrir o caixão, mas, quando aberto, ficaram muito surprehendidos de ver a doce Imagem do Senhor Jesus. Ficaram indecisos, não sabendo se deviam receber a Imagem no seu templo, se deviam esperar instrucções de alguém; mas quando iam tirar do caixão o Senhor, encontraram um letreiro, que dizia: SENHOR JESUS – PRAIAS D'ALVOR. Ficaram todos contentíssimos com aquella dadiva, que todos suppozeram partir do céu. Dissemos que esta lenda tem pontos de semelhança com a lenda do Senhor Jesus de Mattozinhos, mas com a diferença de que Mattozinhos se orgulha de possuir a primeira Imagem de Christo, pintada por Nicodemos, ao passo que Alvor, mais poeta ou mais místico, vendo rolar o caixão sobre as ondas do seu mar, se lembrou talvez das palavras – o Espírito de Deus era levado sobre as águas – e se convenceu de que fóra o proprio Deus que lhe enviara o seu querido Senhor Jesus, que, segundo antigas tradições, começou logo a operar grandes maravilhas, taes e tantas, que o povo de Portimão resolveu, numa noite, roubar a Alvor a sua santa Imagem. Nesse intento prepararam um carro, entraram de noite em Alvor, collocaram a Imagem sobre o carro e conduziram este a duas jantas de bois. Tudo correu bem até o sítio das Morteiças, que marca os limites das duas freguesias; mas por maior que fossem os esforços de muitas juntas de bois que jungram ao carro, auxiliados pelos que tinham empenho em fazer o roubo da Imagem, o carro não avançou um passo e os ladrões, envergonhados, foram immediatamente conduzir a Imagem para Alvor; a fim de que este roubo não fosse jamais sabido.

Narrativa
Não se sabe quando a Imagem do Senhor Jesus de Alvor começou a ser venerada nesta freguesia. De remotas idades corre uma lenda com relação ao maravilhoso apparecimento d'aquella piedosa Imagem, lenda que tem os seus pontos de semelhança com a do Senhor Jesus de Mattozinhos. «Estavam alguns marítimos de Alvor pescando no seu mar, e viram ao longe rolar sobre as águas, vindo de muito distante, um caixão, que se ia aproximando das praias de Alvor. Ficaram atônitos e estupefactos os marítimos com o que viam, por isso que o caixão parecia obedecer a um impulso intencional porque seguia uma linha recta em direcção da praia. Acompanharam os marítimos em seus pequenos barcos e a respeitosa distancia o caixão, e quando viram que este se achava varado na praia, saíram dos seus barcos e correram à povoação a contar o que tinham visto. Voltaram logo à praia acompanhados de toda a povoação e foi-lhes muito difícil abrir o caixão, mas, quando aberto, ficaram muito surprehendidos de ver a doce Imagem do Senhor Jesus. Ficaram indecisos, não sabendo se deviam receber a Imagem no seu templo, se deviam esperar instrucções de alguém; mas quando iam tirar do caixão o Senhor, encontraram um letreiro, que dizia: SENHOR JESUS – PRAIAS D'ALVOR. Ficaram todos contentíssimos com aquella dadiva, que todos suppozeram partir do céu. Dissemos que esta lenda tem pontos de semelhança com a lenda do Senhor Jesus de Mattozinhos, mas com a diferença de que Mattozinhos se orgulha de possuir a primeira Imagem de Christo, pintada por Nicodemos, ao passo que Alvor, mais poeta ou mais místico, vendo rolar o caixão sobre as ondas do seu mar, se lembrou talvez das palavras – o Espírito de Deus era levado sobre as águas – e se convenceu de que fóra o proprio Deus que lhe enviara o seu querido Senhor Jesus, que, segundo antigas tradições, começou logo a operar grandes maravilhas, taes e tantas, que o povo de Portimão resolveu, numa noite, roubar a Alvor a sua santa Imagem. Nesse intento prepararam um carro, entraram de noite em Alvor, collocaram a Imagem sobre o carro e conduziram este a duas jantas de bois. Tudo correu bem até o sítio das Morteiças, que marca os limites das duas freguesias; mas por maior que fossem os esforços de muitas juntas de bois que jungram ao carro, auxiliados pelos que tinham empenho em fazer o roubo da Imagem, o carro não avançou um passo e os ladrões, envergonhados, foram immediatamente conduzir a Imagem para Alvor; a fim de que este roubo não fosse jamais sabido.

Carregar Imagem...
Formato: JPG 2 ficheiros restantes...

Carregar Imagem...
Formato: JPG 2 ficheiros restantes...

Arraste a sua **imagem, vídeo ou ficheiro** para esta área
Suporta: JPG, PNG, PDF, MP4 & MOV

GRAVAR AVANÇAR

Arquivo Lendas Algarvias | Sobre | Coleções | Algarve | Arquivo Partilhado | @ 2023 all rights reserved to arquivo lendas portuguesas | Contacto | arglendas@gmail.com

Arquivo Partilhado- Partilha de Lenda (Inserir Lenda)

PT/EN

Inserir Lenda

Nome: Data de Nascimento: Concelho da Lenda:

Título:

Descrição:

Narrativa:

Arraste a sua imagem, vídeo ou ficheiro para esta área

Gravar Avançar Enviar

Arquivo Partilhado- Partilha de Lenda (IConfirmar)

PT/EN

Confirmação

Nome: Data de Nascimento: Local de Coleção:

Título:

Descrição:

Narrativa:

Itens adicionados

Enviar

Arquivo Partilhado- Partilha de Lenda (Revisão)




PT/EN

Revisão

Obrigada por partilhar no nosso arquivo!

Na sequência da informação preenchida, a equipa do arquivo de lendas algarvias irá levar a sua informação para revisão. Para saber se a sua narrativa foi partilhada no arquivo basta consultar a página e ver as últimas publicações. Se o seu conteúdo for aprovado os direitos serão devidamente atribuídos.

Voltar

PT/EN  

Arquivo Partilhado

Sobre o arquivo partilhado

Bem Vindo ao arquivo partilhado. Neste arquivo o objetivo é partilhar connosco mais lendas que possam futuramente estar no arquivo principal. De a conhecer mais sobre a tradição oral.


Regras para a partilha

Para partilhar uma lenda basta seguir todos os pontos definidos no processo. A lenda partilhada passará por uma revisão detalhada e se aceite será disponibilizada para todos aqueles que a quiserem consultar.

Como Partilhar

Clicando no botão abaixo encontrará todos os passos a seguir. Não é necessário fazer login apenas preencher os dados requeridos. Mais tarde o conteúdo compartilhado, se cumprir os requisitos, estará disponível.

INICIAR PARTILHA




AP_01 | DISPONÍVEL

A lenda da Bruxa Inácia da corte | Portimão

Esta é uma das lendas que a minha avó mais me contava quando era nova. Hoje partilho-a com vocês tal como me foi contada.

Por | Joana Meirelles 23/01/2023




AP_02 | DISPONÍVEL

A lenda do Senhor Jesus de Alvor | Portimão

Uma lenda que é bastante conhecida na minha zona de portimão e que marcou a cultura no concelho.

Por | Anténio Cavaco 22/01/2023




AP_03 | DISPONÍVEL

A lenda da Mulher Cobra | Portimão

Esta é uma lenda que mais marca o sobretaural no concelho de portimão. Para os amantes de lendas do sobrenatural recomendo a sua leitura.

Por | Matilde Sousa 22/01/2023

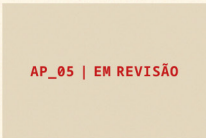


AP_04 | DISPONÍVEL

A lenda da Moura de Silves | Silves

A Lenda da Moura de Silves retrata mais uma narrativa incrível do concelho. Foi-me contada pela minha avó espero que gostem tanto quanto eu.

Por | Carlota Pires 20/01/2023

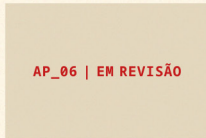


AP_05 | EM REVISÃO

A lenda de Paderne | Albufeira

INDISPONÍVEL PARA CONSULTA! Volte a esta lenda mais tarde.

Submetida por | Carla Madeira 02/02/2023



AP_06 | EM REVISÃO

A lenda de Okxõnuba | Faro

INDISPONÍVEL PARA CONSULTA! Volte a esta lenda mais tarde.

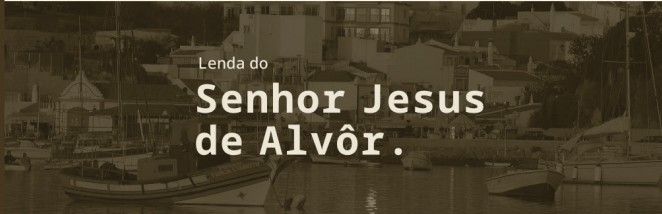
Submetida por | Vera Pereira 02/02/2023

< 1 2 >

arquivo lendas algarvias

PT/EN

Voltar



Lenda do Senhor Jesus de Alvôr.

Colecionador
Maria Antónia Vieira

Data de publicação
22/01/2023

Local
Portimão

Partilhe nas redes
f @

Não se sabe quando a Imagem do Senhor Jesus de Alvôr começou a ser venerada nesta freguesia. De remotas edades corre uma lenda com relação ao maravilhoso aparecimento d'aquella piedosa Imagem, lenda que tem os seus pontos de semelhança com a do Senhor Jesus de Mattozinhos. «Estavam alguns marlimos de Alvôr pescando no seu mar, e viram ao longe rolar sobre as aguas, vindo de muito distante, um caixão, que se ia aproximando das praias de Alvôr. Ficaram atontos e estupefactos os marlimos com o que viam, por isso que o caixão parecia obedecer a um impulso intencional porque seguia uma linha recta em direcção da praia. Acompanharam os marlimos em seus pequenos barcos e a respeitosa distancia o caixão, e quando viram que este se achava varado na praia, saíram dos seus barcos e correram à povoação a contar o que tinham visto. Voltaram logo à praia acompanhados de toda a povoação e foi-lhes muito difficil abrir o caixão, mas, quando aberto, ficaram muito surprehendidos de ver a doce Imagem do Senhor Jesus. Ficaram indecisos, não sabendo se deviam receber a Imagem no seu templo, se deviam esperar instruções de alguém; mas quando iam tirar do caixão o Senhor, encontraram um letrado, que dizia: SENHOR JESUS – PRAIAS D'ALVÔR. Ficaram todos contentissimos com aquella divina, que todos supuzeram partir do céu. Dissemos que esta lenda tem pontos de semelhança com a lenda do Senhor Jesus de Mattozinhos, mas com a differença de que Mattozinhos se orgulha de possuir a primeira Imagem de Christo, pintada por Nicodemos, ao passo que Alvôr, mais poeta ou mais místico, vendo rolar o caixão sobre as ondas do seu mar, se lembrou talvez das palavras – o Espírito de Deus era levado sobre as aguas – e se convenceu de que fora o proprio Deus que lhe enviara o seu querido Senhor Jesus, que, segundo antigas tradições, começou logo a operar grandes maravilhas, taes e tantas, que o povo de Portimão resolveu, numa noite, roubar a Alvôr a sua santa Imagem. Nesse intento prepararam um carro, entraram de noite em Alvôr, collocaram a Imagem sobre o carro e conduziram este a duas juntas de bois. Tudo correu bem até o sítio das Morticeiras, que marca os limites das duas freguesias; mas por maior que fossem os esforços de muitas juntas de bois que jungram ao carro, auxiliados pelos que tinham empenho em fazer o roubo da Imagem, o carro não avançou um passo e os ladrões, envergonhados, foram immediatamente conduzir a Imagem para Alvôr, ahm de que este roubo não fosse jamais sabido.

Ver 3 comentários

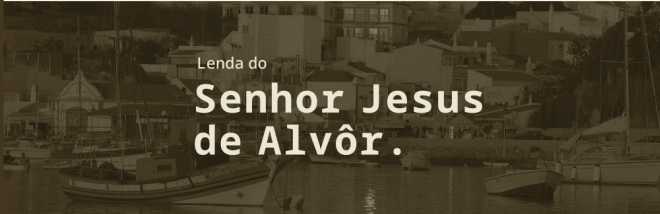
Salvar na Coleção Pessoal

Carregamentos

arquivo lendas algarvias

PT/EN

Voltar



Lenda do Senhor Jesus de Alvôr.

Colecionador
Maria Antónia Vieira

Data de publicação
22/01/2023

Local
Portimão

Partilhe nas redes
f @

Não se sabe quando a Imagem do Senhor Jesus de Alvôr começou a ser venerada nesta freguesia. De remotas edades corre uma lenda com relação ao maravilhoso aparecimento d'aquella piedosa Imagem, lenda que tem os seus pontos de semelhança com a do Senhor Jesus de Mattozinhos. «Estavam alguns marlimos de Alvôr pescando no seu mar, e viram ao longe rolar sobre as aguas, vindo de muito distante, um caixão, que se ia aproximando das praias de Alvôr. Ficaram atontos e estupefactos os marlimos com o que viam, por isso que o caixão parecia obedecer a um impulso intencional porque seguia uma linha recta em direcção da praia. Acompanharam os marlimos em seus pequenos barcos e a respeitosa distancia o caixão, e quando viram que este se achava varado na praia, saíram dos seus barcos e correram à povoação a contar o que tinham visto. Voltaram logo à praia acompanhados de toda a povoação e foi-lhes muito difficil abrir o caixão, mas, quando aberto, ficaram muito surprehendidos de ver a doce Imagem do Senhor Jesus. Ficaram indecisos, não sabendo se deviam receber a Imagem no seu templo, se deviam esperar instruções de alguém; mas quando iam tirar do caixão o Senhor, encontraram um letrado, que dizia: SENHOR JESUS – PRAIAS D'ALVÔR. Ficaram todos contentissimos com aquella divina, que todos supuzeram partir do céu. Dissemos que esta lenda tem pontos de semelhança com a lenda do Senhor Jesus de Mattozinhos, mas com a differença de que Mattozinhos se orgulha de possuir a primeira Imagem de Christo, pintada por Nicodemos, ao passo que Alvôr, mais poeta ou mais místico, vendo rolar o caixão sobre as ondas do seu mar, se lembrou talvez das palavras – o Espírito de Deus era levado sobre as aguas – e se convenceu de que fora o proprio Deus que lhe enviara o seu querido Senhor Jesus, que, segundo antigas tradições, começou logo a operar grandes maravilhas, taes e tantas, que o povo de Portimão resolveu, numa noite, roubar a Alvôr a sua santa Imagem. Nesse intento prepararam um carro, entraram de noite em Alvôr, collocaram a Imagem sobre o carro e conduziram este a duas juntas de bois. Tudo correu bem até o sítio das Morticeiras, que marca os limites das duas freguesias; mas por maior que fossem os esforços de muitas juntas de bois que jungram ao carro, auxiliados pelos que tinham empenho em fazer o roubo da Imagem, o carro não avançou um passo e os ladrões, envergonhados, foram immediatamente conduzir a Imagem para Alvôr, ahm de que este roubo não fosse jamais sabido.

Ver 3 comentários

Salvar na Coleção Pessoal

Comentários

Matilde Cerqueira Martins ...

Esta é uma das lendas mais conhecidas aqui da zona. Ainda bem que este arquivo disponibiliza vídeos e não só narrativas acho muito mais interessante conhecer sobre lendas através do audio.

Gosto Responder 20 min

André Martins Torres ...

Achel o video super esclarecedor. Parabéns pelo excelente trabalho.

Gosto Responder 2 dias

Adicione um comentário...

Carregamentos

Fig99. Páginas do Layout 11 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias

 Voltar

Lendas Históricas
Lendas Etiológicas

Lendas Sagradas
Lendas Sobrenatural

Explore pelas Categorias

Este arquivo é dividido em quatro categorias diversificadas de lendas algarvias. Continue e navegue pelas categorias disponíveis.



Lendas Históricas

O arquivo de lendas algarvias disponibiliza uma seleção de narrativas, livros e vídeos das lendas históricas que marcaram e marcam a tradição oral e literária algarvia. Para as conhecer basta aceder através das ferramentas disponíveis.

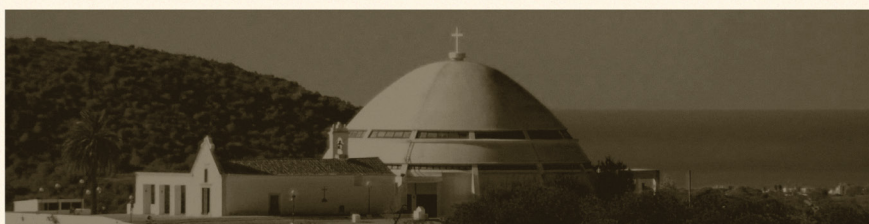
EXPLORAR



Lendas Etiológicas

O arquivo de lendas algarvias disponibiliza uma seleção de narrativas, livros e vídeos das lendas etiológicas que marcaram e marcam a tradição oral e literária algarvia. Para as conhecer basta aceder através das ferramentas disponíveis.

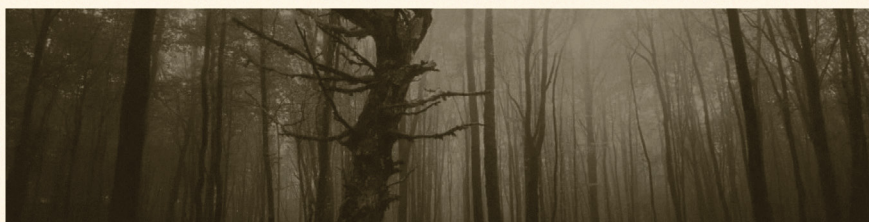
EXPLORAR



Lendas Sagradas

O arquivo de lendas algarvias disponibiliza uma seleção de narrativas, livros e vídeos das lendas sagradas que marcaram e marcam a tradição oral e literária algarvia. Para as conhecer basta aceder através das ferramentas disponíveis.

EXPLORAR



Lendas Sobrenatural

O arquivo de lendas algarvias disponibiliza uma seleção de narrativas, livros e vídeos das lendas do sobrenatural que marcaram e marcam a tradição oral e literária algarvia. Para as conhecer basta aceder.

EXPLORAR

Página Coleções

/ Concelho : Olhão / Categorias : Lendas Sobrenatural / Coleções Sobrenatural

o que se lhe alguns misteriosos e simbólicos...
dencia é tanto maior quanto mais accentuada a
branca. Admittido, pois, a superioridade
das diversas raças, que povoaram a terra
Sua explicação e influencia que ainda hoje se
ra no espirito do nosso povo.

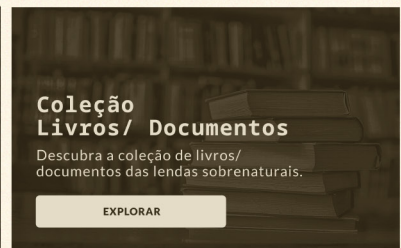
em escrever agora do estado de adjectivo
lands que aqui dominaram por largos annos
do-me simplesmente aos arabes, que os
os escritores caracterisaram de barbaros, e
monstrar que o seu estado de civilização era
7.º muito superior ao do nosso Algarve e
do nosso país.

Não foi ainda bem comprehendida pela ge
do presente—dis um escritor—e impo
emissão arabe leve na civilização de Portugal
a nacionalidade portuguesa se principia
do tempo da invasão dos arabes, e
valer
arida
a impellido, sem deixar de que

Coleção Narrativas

Explore a maior coleção de lendas algarvias do sobrenatural disponíveis no nosso arquivo.

EXPLORAR



Coleção Livros/ Documentos

Descubra a coleção de livros/documentos das lendas sobrenaturais.

EXPLORAR



Coleção Vídeo

Descubra a coleção de vídeo das lendas do sobrenatural.

EXPLORAR

Coleção Narrativas

FILTROS



A Lenda dos olhos de água e da barra da fuzeta

Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.128-135



A Lenda da Fuzeta

Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.13-14



A lenda da Ria Foxmosa

Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.103-108



A Lenda da Roseira Branca

Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.75-79



A Lenda do Mar Encoberto

Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.96-101



A Lenda outra lenda de Nazim

Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.44-46



A lenda da cova da onça

Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.53-61



A Lenda de bela de mandil

Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.16-20



A Lenda da cidade de olhão

Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.110-118



A lenda de bias do norte e do sul

Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.48-51



A lenda da Moura Floripes de olhão

Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.48-51



A banda de levante floripes e os estaleiros

Lendas Sobrenatural
Olhão
BARBOSA, José Visto e Ovidio em Olhão - Reflexões Olhão, Câmara Municipal de Olhão, 1993, p.103-105



< 1 2 3 4 5 >

Pop-ups - Seleção de Filtros



Fig82. Páginas do Layout 14 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias

Página Coleção Narrativas - Filtrado + Página de Seleção


 PT/EN 

/ Concelho : Olhão / Categorias : Lendas Sobrenatural / Coleções Sobrenatural / **Coleção Narrativas (Sobrenatural)**


Coleção Narrativas

FILTROS


Filtros Ativos : Mouras | Sereias




A lenda do Mar Encoberto
Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.96-101




A banda de levante florípedes e os estaleiros
Lendas Sobrenatural
Olhão
BARBOSA, José Visto e Ouvido em Olhão... Reflexões Olhão, Câmara Municipal de Olhão, 1993, p.103-105




A lenda da Moura Florípedes de olhão
Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.48-51




A lenda de bias do norte e do sul
Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.48-51





A lenda de bela de mandil
Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.16-20



A lenda outra lenda de Marim
Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.44-46

 Sobre Coleções Algarve Arquivo Partilhado
© 2023 all rights reserved to arquivo lendas portuguesas

Contacto
arqlendas@gmail.com


 PT/EN 

/ Concelho : Olhão / Categorias : Lendas Sobrenatural / Coleções Sobrenatural / **Coleção Narrativas (Sobrenatural)**


Coleção Narrativas

FILTROS

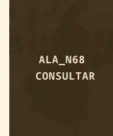
Filtros Ativos : Mouras | Sereias




A lenda do Mar Encoberto
Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.96-101




A banda de levante florípedes e os estaleiros
Lendas Sobrenatural
Olhão
BARBOSA, José Visto e Ouvido em Olhão... Reflexões Olhão, Câmara Municipal de Olhão, 1993, p.103-105




ALA_N68 CONSULTAR
Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.48-51




A lenda de bias do norte e do sul
Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.48-51



A lenda de bela de mandil
Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.16-20



A lenda outra lenda de Marim
Lendas Sobrenatural
Olhão
LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.44-46

 Sobre Coleções Algarve Arquivo Partilhado
© 2023 all rights reserved to arquivo lendas portuguesas

Contacto
arqlendas@gmail.com

A Lenda da Moura Floripes de Olhão

Referência

Oliveira, Francisco Xavier d' Ataíde, Monografia de Vila Real de Santo António, Faro, Algarve em Foco, s/d, [1908], 213-214

Colecionador

Joaquim António Teixeira (M)

Quando

Século 20

Local

Olhão

Partilhe nas redes



No sítio do Moinho do Sobrado, nas proximidades de Olhão, no mesmo lugar onde hoje existe um armazém pertencente ao sr. Fonseca, havia antigamente uma casa, a cuja janela aparecia, alta noite, uma formosa mulher vestida de branco.

Não obstante ninguém se atrevesse a passar por ali, de noite, havia um sujeito que se embriagava muitas vezes, e então abria a sua porta quase em frente da outra e deixava-se na rua sem recelo. A mulher de branco aproximava-se do bêbedo, fazia-lhe meiguices, e até se sentava algumas vezes a seu lado.

Certo indivíduo animoso quis um dia, ou antes uma noite, averiguar este caso extraordinário e para esse fim aproximou-se da mulher e perguntou-lhe quem era.

— Sou a desditosa Floripes, respondeu ela numa expressão triste.

— O que faz por aqui?

— Sou uma pobre moura encantada. Quando a minha raça foi expulsa da província, vii-me meu pai forçado a sair sem poder prevenir-me. Eu tinha um namorado que também fugiu, e eu aqui fiquei sózinha, esperando a cada momento a vinda de meu pai para me levar consigo. Em uma noite esperava que algum barco mouro aqui chegasse, vi ao longe uma luz à proa de uma embarcação. A noite era de tormenta, e a embarcação escangalhou-se de encontro aos rochedos. Não era meu pai que ali vinha era o meu namorado, que foi engolido pelas ondas. Soube meu pai em África deste funesto acontecimento e vendo que lhe não era possível vir buscar-me, encantou-me de lá, servindo-se dos preceitos aconselhados pelas artes mágicas.

Ficou o homem penalizado desta triste história e logo pensou em pôr às suas ordens os poucos ou muitos serviços, que ele lhe pudesse prestar. Neste intento perguntou-lhe:

— E não há algum meio de a desencantar?

— Há, há respondeu a moura.

— Que meio?

— É necessário que um homem me dê um abraço, à beira de um rio, e que me fira no braço contíguo ao coração. Logo que isto suceda, irei de pronto para o meu aduar, onde residem os meus parentes. Há porém uma dificuldade.

— Que dificuldade? perguntou o sujeito, quase resolvido a fazer as vezes de libertador da moura.

— O homem que me abraçar e me ferir tem de me acompanhar até África.

— Por muito tempo?

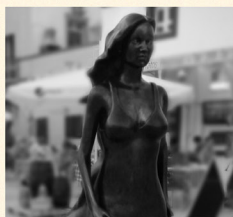
— Por toda a vida, respondeu a moura, soluçando. Por isso ainda hoje estou encantada: ninguém se atreve a tanto.

Ver 3 comentários

Salvar na Coleção Pessoal



Imagens



Esta Lenda nas outras Coleções ...

Coleção Livros/Doc.



As Mouras Encantadas e os Encantamentos no Algarve
Lendas Sobrenatural
Oliveira, Francisco Athaide
1898, p.30-33

Coleção Livros/Doc.



Lendas Algarvias
Lendas Sobrenatural
Graça, Fernando Santos & Inácio, Ricardo, 2017, p. 40-43

Coleção Vídeo



A Lenda da Floripes
Lendas Sobrenatural
Colecionador: Lendas Olhão
Publicado: 1/05/2017
Plataforma origem: Youtube

A Lenda da Moura Floripes de Olhão

Referência

Oliveira, Francisco Xavier d' Ataíde, Monografia de Vila Real de Santo António, Faro, Algarve em Foco, s/d, [1908], 213-214

Colecionador

Joaquim António Teixeira (M)

Quando

Século 20

Local

Olhão

Partilhe nas redes



No sítio do Moinho do Sobrado, nas proximidades de Olhão, no mesmo lugar onde hoje existe um armazém pertencente ao sr. Fonseca, havia antigamente uma casa, a cuja janela aparecia, alta noite, uma formosa mulher vestida de branco.

Não obstante ninguém se atrevesse a passar por ali, de noite, havia um sujeito que se embriagava muitas vezes, e então abria a sua porta quase em frente da outra e deitava-se na rua sem receio. A mulher de branco aproximava-se do bêbedo, fazia-lhe migalhas, e até se sentava algumas vezes a seu lado.

Certo indivíduo animoso quis um dia, ou antes uma noite, averiguar este caso extraordinário e para esse fim aproximou-se da mulher e perguntou-lhe quem era.

— Sou a desditosa Floripes, respondeu ela numa expressão triste.

— O que faz por aqui?

— Sou uma pobre moura encantada. Quando a minha raça foi expulsa da província, viu-se meu pai forçado a sair sem poder prevenir-me. Eu tinha um namorado que também fugiu, e eu aqui fiquei sózinha, esperando a cada momento a vinda de meu pai para me levar consigo. Em uma noite esperava que algum barco mouro aqui chegasse, vi ao longe uma luz à proa de uma embarcação. A noite era de tormenta, e a embarcação escangalhou-se de encontro aos rochedos. Não era meu pai que ali vinha era o meu namorado, que foi engolido pelas ondas. Soube meu pai em África deste funesto acontecimento e vendo que lhe não era possível vir buscar-me, encantou-me de lá, servindo-se dos preceitos aconselhados pelas artes mágicas.

Ficou o homem penalizado desta triste história e logo pensou em pôr às suas ordens os poucos ou muitos serviços, que ele lhe pudesse prestar. Neste intento perguntou-lhe:

— E não há algum meio de a desencantar?

— Há, há respondeu a moura.

— Que meio?

— É necessário que um homem me dê um abraço, à beira de um rio, e que me fira no braço contíguo ao coração. Logo que isto suceda, irei de pronto para o meu aduar, onde residem os meus parentes. Há porém uma dificuldade.

— Que dificuldade? perguntou o sujeito, quase resolvido a fazer as vezes de libertador da moura.

— O homem que me abraçar e me ferir tem de me acompanhar até África.

— Por muito tempo?

— Por toda a vida, respondeu a moura, soluçando. Por isso ainda hoje estou encantada: ninguém se atreve a tanto.

Ver 3 comentários

Salvar na Coleção Pessoal



Pop-up Adicionar

Imagens



Local
Olhão

Partilhe nas redes

f Instagram

Adicionar

Confirma que deseja adicionar esta lenda da sua coleção pessoal?

CONFIRMAR

Salvar na Coleção Pessoal

Esta Lenda nas outras Coleções ...

Coleção Livros/Doc.



As Mouras Encantadas e os Encantamentos no Algarve
Lendas Sobrenatural
Oliveira, Francisco Athaide
1898, p.30-33

Coleção Livros/Doc.






Lendas Algarvias
Lendas Sobrenatural
Graça, Fernando Santos & Inácio, Ricardo, 2017, p. 40-43

Coleção Vídeo



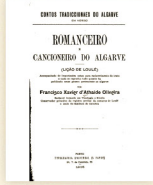
A Lenda da Floripes
Lendas Sobrenatural
Colecionador: Lendas Olhão
Publicado: 1/05/2017
Plataforma origem: Youtube


PT/EN  

/ Concelho : Oihão / Categorias : Lendas Sobrenatural / Coleções Sobrenatural / Coleção Livros/Documentos (Sobrenatural)


Coleção Livros/Documentos

FILTROS




Contos tradicionais do Algarve em verso
Oliveira, Francisco Athaide | 1905

Apenas disponíveis as páginas com as lendas da categoria selecionada: Lendas do Sobrenatural!




As Mouras Encantadas e os Encantamentos no Algarve
Oliveira, Francisco Athaide | 1898

Apenas disponíveis as páginas com as lendas da categoria selecionada: Lendas do Sobrenatural!




Lendas Portuguesas Contadas de Novo (2ª Edição)
Ventura, Ana & Alberto Faria | 2018

Apenas disponíveis as páginas com as lendas da categoria selecionada: Lendas do Sobrenatural!




Pelos Caminhos Assombrados de Portugal Rota de Mitos e Lendas
Fidalgo, Vanessa | 2020

Apenas disponíveis as páginas com as lendas da categoria selecionada: Lendas do Sobrenatural!




Lendas Algarvias
Graça, Fernando Santos & Inácio, Ricardo | 2017

Apenas disponíveis as páginas com as lendas da categoria selecionada: Lendas do Sobrenatural!






Lendas e Mitos dos Castelos de Portugal
Parafita, Alexandre | 2019

Apenas disponíveis as páginas com as lendas da categoria selecionada: Lendas do Sobrenatural!


Sobre Coleções Algarve Arquivo Partilhado
© 2023 all rights reserved to arquivo lendas portuguesas


Contacto
arjendas@gmail.com


PT/EN  

/ Concelho : Oihão / Categorias : Lendas Sobrenatural / Coleções Sobrenatural / Coleção Livros/Documentos (Sobrenatural)


Coleção Livros/Documentos

FILTROS




Contos tradicionais do Algarve em verso
Oliveira, Francisco Athaide | 1905

Apenas disponíveis as páginas com as lendas da categoria selecionada: Lendas do Sobrenatural!



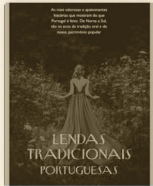
As Mouras Encantadas e os Encantamentos no Algarve
Oliveira, Francisco Athaide | 1898

Apenas disponíveis as páginas com as lendas da categoria selecionada: Lendas do Sobrenatural!



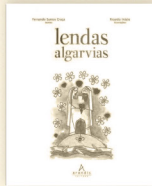
Lendas Portuguesas Contadas de Novo (2ª Edição)
Ventura, Ana & Alberto Faria | 2018

Apenas disponíveis as páginas com as lendas da categoria selecionada: Lendas do Sobrenatural!




Pelos Caminhos Assombrados de Portugal Rota de Mitos e Lendas
Fidalgo, Vanessa | 2020

Apenas disponíveis as páginas com as lendas da categoria selecionada: Lendas do Sobrenatural!




Lendas Algarvias
Graça, Fernando Santos & Inácio, Ricardo | 2017

Apenas disponíveis as páginas com as lendas da categoria selecionada: Lendas do Sobrenatural!



Lendas e Mitos dos Castelos de Portugal
Parafita, Alexandre | 2019

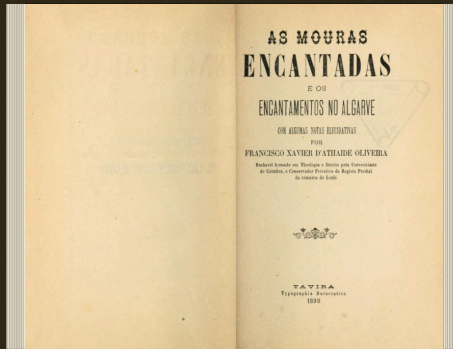
Apenas disponíveis as páginas com as lendas da categoria selecionada: Lendas do Sobrenatural!




Sobre Coleções Algarve Arquivo Partilhado
© 2023 all rights reserved to arquivo lendas portuguesas

Contacto
arjendas@gmail.com

Fig86. Páginas do Layout 18 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias

Página Livro Selecionado



 Zoom  Tradução

Título

As Mouras encantadas e os encantamentos do Algarve

Tipo de Lendas

Lendas Sobrenatural

Editora

Tavira: Typographia Burocratica

Língua

Portuguesa

Autor

Oliveira, Ataíde

Colecionador

Robarts - Universidade de Toronto


Publicação


1898

Páginas

372



 Ver 2 comentários

 Salvar na Coleção Pessoal

Esta Lenda nas outras Coleções...

Coleção Narrativas



A lenda da Moura Florípes de olhão

Lendas Sobrenatural
Olhão

LOPES, Morais Algarve: as Moiras Encantadas s/l. Edição do Autor, 1995, p.48-51

Coleção Narrativas

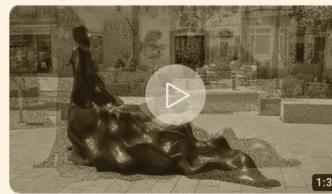


A banda de levante florípes e os estaleiros

Lendas Sobrenatural
Olhão

BARBOSA, José Visto e Ouvido em Olhão... Reflexões Olhao, Câmara Municipal de Olhão, 1993, p.103-105

Coleção Vídeo

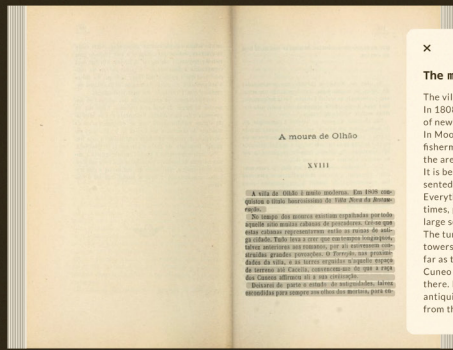


A Lenda da Florípes

Lendas Sobrenatural



Colecionador: Lendas Olhão
Publicado: 1/05/2017
Plataforma origem: Youtube

Página Livro Selecionado - Tradução



The moorish from olhão

The village of Olhão is very modern. In 1808 it conquered the horrible title of new village of restoration. In Moorish times, there were many fishermen's huts scattered throughout the arca. It is believed that these huts represented the ruins of an ancient city. Everything suggests that in distant times, perhaps before the Romans, large settlements were built there. The turret, close to the town, and the towers erected on that piece of land as far as the cella convince me that the Cuneo race established its civilization there. I will leave aside the study of antiquities, perhaps forever hidden from the eyes of mortals, to ...

 Zoom  Tradução

Título

As Mouras encantadas e os encantamentos do Algarve

Tipo de Lendas

Lendas Sobrenatural

Editora

Tavira: Typographia Burocratica

Língua

Portuguesa

Autor

Oliveira, Ataíde

Colecionador

Roberts - Universidade de Toronto


Publicação


1898

Páginas

372



 Ver 2 comentários

 Salvar na Coleção Pessoal

Esta Lenda nas outras Coleções...

Coleção Narrativas



A Lenda da Moura Floripes de Olhão

Lendas Sobrenatural
Olhão

LOPES, Morais Algarve: as Mouras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.48-51

Coleção Narrativas



A banda de levante floripes e os estaleiros

Lendas Sobrenatural
Olhão

BARBOSA, José Visto e Ouvido em Olhão... Reflexões Olhao, Câmara Municipal de Olhão, 1993, p.103-105

Coleção Vídeo




A Lenda da Floripes

Lendas Sobrenatural

Colecionador: Lendas Olhão
Publicado: 1/05/2017
Plataforma origem: Youtube

Coleção Vídeos



FILTROS



A Lenda da Florípeas

Lendas Sobrenatural

Colecionador: Lendas Olhão | Publicado: 1/05/2017
Plataforma de origem: Youtube



Lenda de Marim

Lendas Sobrenatural

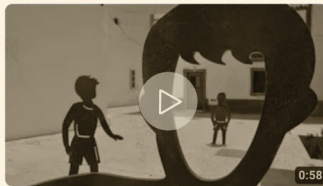
Colecionador: Lendas Olhão | Publicado: 1/05/2017 |
Plataforma de origem: Youtube



Lendas de Olhão

Lendas Sobrenatural

Colecionador: Velholandense | Publicado: 27/06/2014 |
Plataforma de origem: Youtube



Lenda do Mouzo Encantado

Lendas Sobrenatural

Colecionador: Lendas Olhão | Publicado: 1/05/2017 |
Plataforma de origem: Youtube



Olhão TV - Cultura - 5 Lendas | Filme Completo

Lendas Sobrenatural

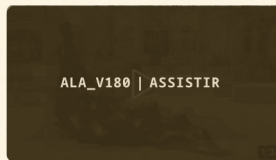
Colecionador: Olhão Tv | Publicado: 17/12/2015 |
Plataforma de origem: Youtube

Página Coleção Vídeos - Seleção

Coleção Vídeos



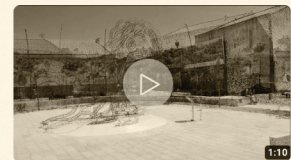
FILTROS



A Lenda da Florípeas

Lendas Sobrenatural

Colecionador: Lendas Olhão | Publicado: 1/05/2017
Plataforma de origem: Youtube



Lenda de Marim

Lendas Sobrenatural

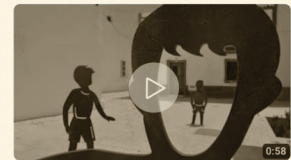
Colecionador: Lendas Olhão | Publicado: 1/05/2017 |
Plataforma de origem: Youtube



Lendas de Olhão

Lendas Sobrenatural

Colecionador: Velholandense | Publicado: 27/06/2014 |
Plataforma de origem: Youtube



Lenda do Mouzo Encantado

Lendas Sobrenatural

Colecionador: Lendas Olhão | Publicado: 1/05/2017 |
Plataforma de origem: Youtube



Olhão TV - Cultura - 5 Lendas | Filme Completo

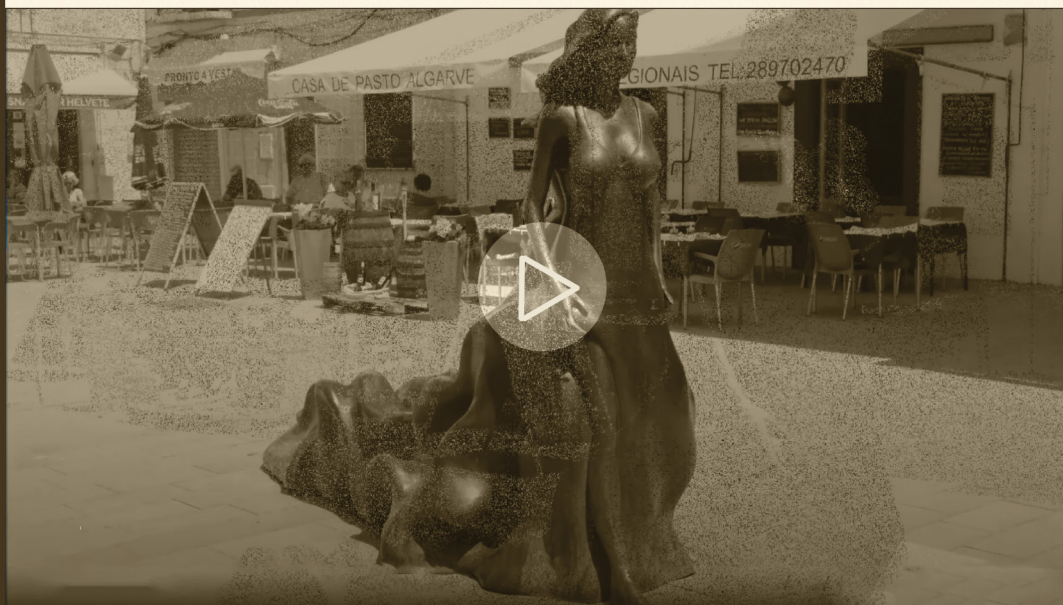
Lendas Sobrenatural

Colecionador: Olhão Tv | Publicado: 17/12/2015 |
Plataforma de origem: Youtube

Fig89. Páginas do Layout 21 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias

/ Concelho : Olhão / Categorias : Lendas Sobrenatural / Coleções Sobrenatural / Coleção Vídeo (Sobrenatural) / Vídeo: ALA_V100

A Lenda da Floripes



Autoria
Olhão Tv

Plataforma
Youtube

Link da Origem
<https://youtu.be/c4KOLDvgt4s>


Data
01/05/2014


Língua
Portuguesa

Legendas
Inglês



Copiar link para partilha
www.arquivolendas.pt/lenda/floripes

 Ver 2 comentários

 Salvar na Coleção Pessoal

Esta Lenda nas outras Coleções...

Coleção Narrativas



A Lenda da Moura Floripes de olhão

Lendas Sobrenatural
Olhão

LOPES, Morais Algarve:
as Moiras Encantadas s/l,
Edição do Autor, 1995,
p.48-51

Coleção Narrativas

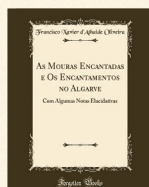


A banda de levante floripes e os estaleiros

Lendas Sobrenatural
Olhão

BARBOSA, José Visto e
Ouvido em Olhão...
Reflexões Olhão, Câmara
Municipal de Olhão, 1993,
p.103-105

Coleção Livros/Doc.



As Mouras Encantadas e os Encantamentos no Algarve


Lendas Sobrenatural
Oliveira, Francisco Athaide
1898, p.30-33

arquivo lendas algarvias



PT/EN



/ Concelho : Olhão / Categorias : Lendas Sobrenatural / Coleções Sobrenatural / Coleção Vídeo (Sobrenatural) / Vídeo: ALA_V100

A Lenda da Florípes



00:03 / 15:04

Autoria Olhão Tv	Plataforma Youtube	Link da Origem https://youtu.be/c4KOLDvgt4s	 
Data 01/05/2014	Língua Portuguesa	Legendas Inglês	

 Ver 2 comentários  Salvar na Coleção Pessoal

Comentários

Matilde Cerqueira Martins ...

Esta é uma das lendas mais conhecidas aqui da zona. Ainda bem que este arquivo disponibiliza vídeos e não só narrativas acho muito mais interessante conhecer sobre lendas através do audio.

Gosto **Responder** 20 min




André Martins Torres ...

Achei o vídeo super esclarecedor. Parabéns pelo excelente trabalho.

Gosto **Responder** 2 dias

Adicione um comentário...

Esta Lenda nas outras Coleções...

Coleção Narrativas  A lenda da Moura Florípes de olhão Lendas Sobrenatural Olhão LOPES, Morais Algarve: as Mouras Encantadas s/l, Edição do Autor, 1995, p.48-51	Coleção Narrativas  A banda de levante florípes e os estaleiros Lendas Sobrenatural Olhão BARBOSA, José Visto e Ouvido em Olhão... Reflexos Olhão. Câmara Municipal de Olhão, 1993, p.103-105	Coleção Livros/Doc.  As Mouras Encantadas e os Encantamentos no Algarve Lendas Sobrenatural Oliveira, Francisco Athaide 1898, p.30-33
--	---	--

arquivo lendas algarvias | Sobre | Coleções | Algarve | Arquivo Partilhado | © 2023 all rights reserved to arquivo lendas portuguesas

Contacto | arqlendas@gmail.com

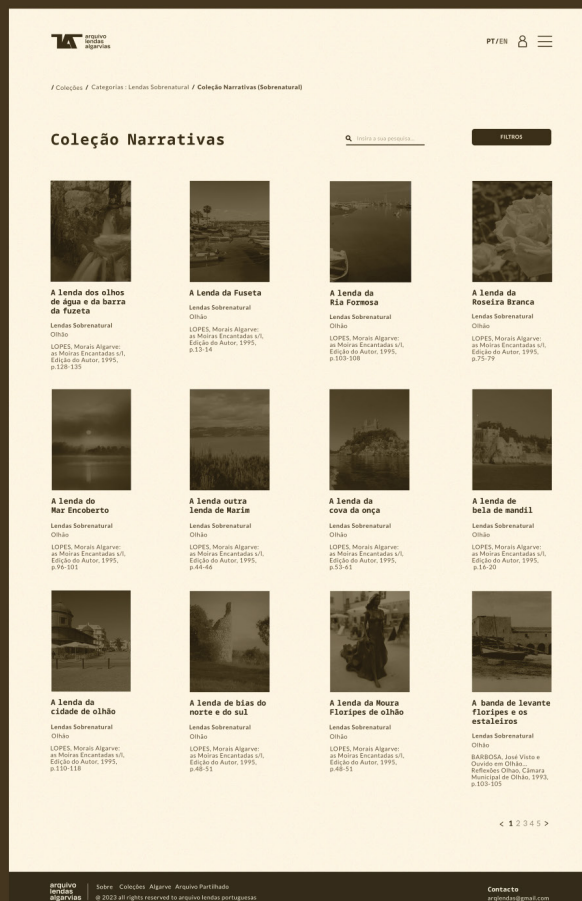
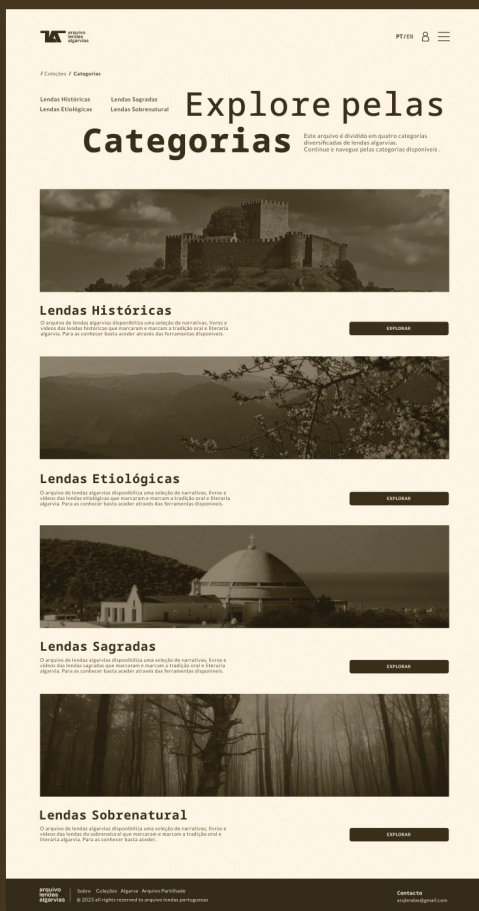
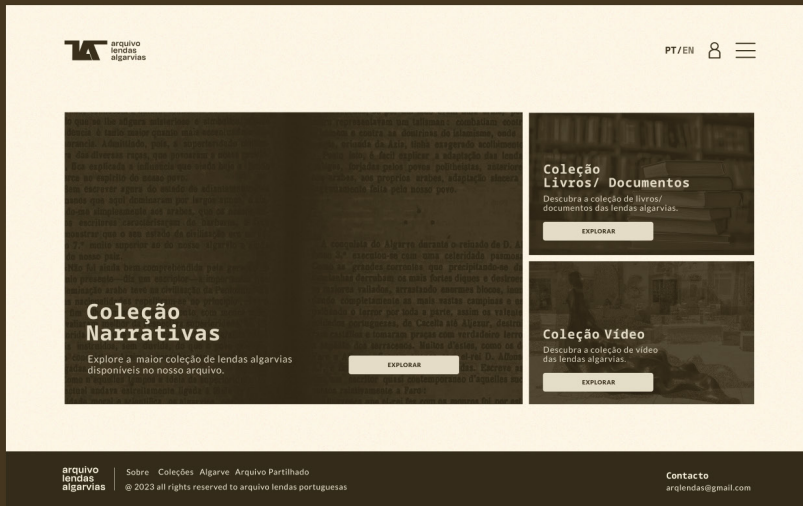


Fig92. Páginas do Layout 24 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias

Quando opta por seguir navegar pelo botão região

Página Coleções (Alteração do Submenu)

Fig93. Páginas do Layout 25 | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias

Protótipo

O desenvolvimento deste protótipo serviu para apresentar de forma mais clara as ligações estruturais e o funcionamento de todo o arquivo. Foi desenvolvido em AdobeXd por ser a plataforma que mais possui conhecimentos. É um protótipo simples e direto, mas explica de forma organizada passo a passo os caminhos que o usuário pode seguir e as formas como pode interagir e cumprir os seus objetivos quando por ele navega.

Esta plataforma adobe não gera um link público para acesso direto ao vídeo gravado. Assim, e a solução mais prática que encontrei, foi gerar um link de google drive.

Deste modo, para aceder e descarregar o vídeo desenvolvido do protótipo criado para o arquivo de lendas algarvias basta aceder através do seguinte link:

https://drive.google.com/file/d/1k9eKh66D0KoP-yi5j69tPsJfBm0fDqGa/view?usp=share_link

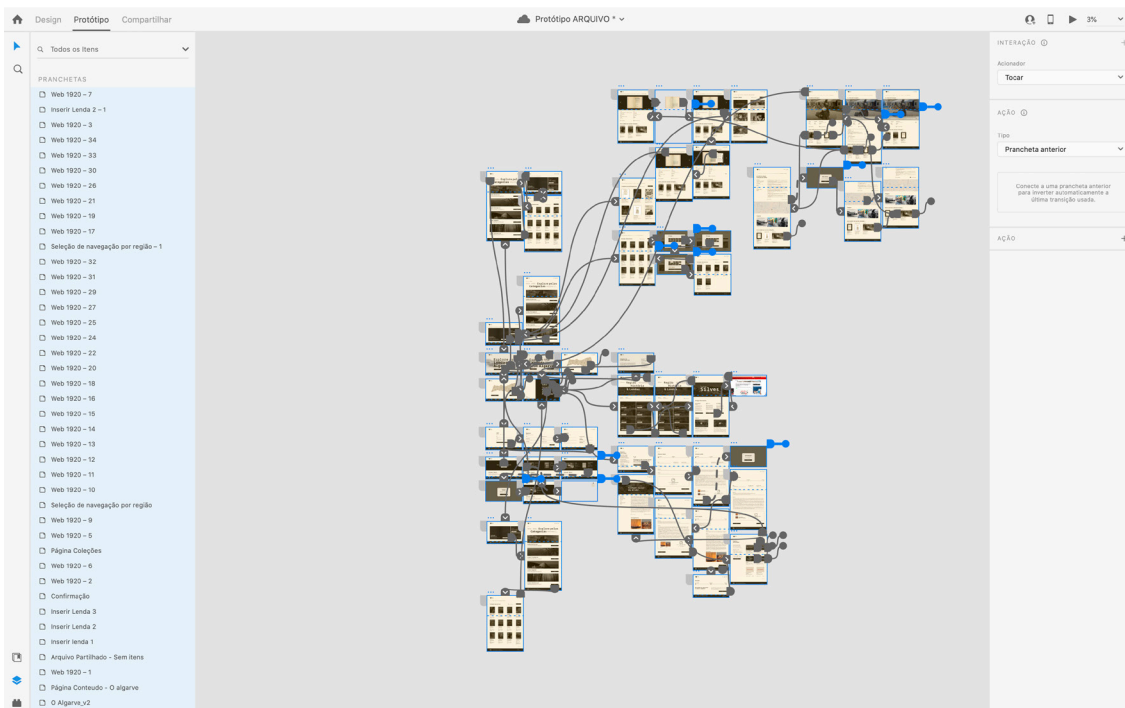


Fig94. Protótipo (Adobe Xd) | Projeto | Arquivo de Lendas Algarvias

Conclusão

Num mundo onde a crescente expansão da informação foi essencial para o desenvolvimento e crescimento do conhecimento da sociedade, as bibliotecas e os arquivos foram então as instituições primárias encarregues de preservar e difundir a cultura humana. Com os avanços na ciência da computação e com o potencial trazido por uma maior acessibilidade na utilização da internet, essas mesmas instituições/organizações, que estão à frente das *digital collections* culturais, e que no começo apenas possuíam os objetos impressos em arquivos físicos ou simplesmente arquivados em cassetes, disquetes, cd's ou pens, que levavam a um acesso mais restrito e limitado, acabaram por então aproveitar e explorar o potencial que foi trazido pela evolução tecnológica e digital.

Ademais, foi perceptível que o aparecimento de coleções digitais na internet começou a ser cada vez maior e conseqüentemente o seu significado de preservação e salvaguarda cultural começou a ter um maior impacto na comunidade, principalmente nas gerações mais jovens e nas futuras gerações que estão mais propícias a aceder à informação através da internet.

Assim, com a importância que foi trazida para as coleções, questões relacionadas a estagnação e falta de evolução na experiência e *interface* das *digital collections* nos dias de hoje começaram a ser levantadas.

Com isto posto, a presente dissertação, estruturou-se em diversos pontos que ajudaram a entender e esclarecer quais os problemas que estavam a afetar uma possível estagnação no Ux e Ui das coleções digitais num modo mais geral, mas também mais direto, através da escolha investigativa dos arquivos de lendas, para que se pudesse identificar e explorar através da disciplina de design gráfico, orientada pelo Ux e Ui, métodos que ajudassem a apresentar soluções para melhorar os problemas assinalados nas *interfaces* desses mesmos arquivos.

Diante disto, foi possível concluir que existem problemas que podem afetar o Ui e Ux de forma mais geral, ou seja que podem afetar qualquer *digital collection* cultural e não apenas os arquivos de lendas. Contudo, esses são problemas que devem ser tidos em conta, mas que não afetam especificamente os levantamentos de problemas e necessidades mais específicos dos arquivos de lendas.

Em primeiro lugar, questões ligadas ao suporte económico e a sustentabilidade são assinaladas como fatores que prejudicam um possível *redesign* nas coleções. A nível de suporte económico, foi possível detetar que existe um investimento por parte do governo, todavia arquivos digitais são extremamente dispendiosos e se não existir um apoio financeiro por parte de terceiros será extremamente complicado sustentar uma coleção destas online, até porque o apoio técnico (equipa de trabalho) também acaba por ser afetada.

A nível de sustentabilidade, para além das questões do financiamento, também foi possível concluir que muitos *redesigns* não acontecem devido à quantidade de itens inseridos numa coleção, ou seja, quanto maior a coleção mais trabalhoso, dispendioso e complexo seria uma possível atualização do seu ambiente digital.

Em segundo lugar, outro problema que pode ser assinalado, mas que, todavia, não foi possível tirar uma conclusão concreta, é sobre os CMS. Estes sistemas de gerenciamento de coleções, que podem ou não possuir atualizações nos seus sistemas, disponibilizam formas mais simples de organizar os metadados de um arquivo, pois existem CMS próprios para diferentes tipos de *digital collections*. Todavia, estes CMS também são bastante famosos por disponibilizarem *Templates* e *Plugins* que tornam possível o desenvolvimento de uma *interface* de um arquivo mais prática e personalizável. Aqui a grande questão em dúvida, é se estes *Templates* disponíveis se apresentam atualizados às evoluções Ui ou se os especialistas responsáveis pelo desenvolvimento da *interface* do arquivo extraem todo o potencial que é dado pelos CMS, todas estas dúvidas fazem com que este possível problema seja uma incógnita.

Em terceiro lugar, e o grande foco da investigação, foram as conclusões possíveis de retirar em relação a um tipo de arquivo específico, o arquivo de lendas. A seleção de apenas uma temática de arquivo permitiu justificar, em contexto real, que realmente os usuários são afetados pela estagnação Ux e Ui quando consultam estes formatos.

Esta análise foi feita através da aplicação de metodologias Ux, que ajudaram na recolha de dados dos casos de estudo e das respostas dos inquiridos a questões específicas relacionadas a esses mesmos casos de estudo. Através da utilização das metodologias, foi possível concluir que estes sentiam a necessidade na atualização da *interface* por estas serem desatualizadas, desmotivando a sua pesquisa e fazendo com que interesse fosse perdido. Para além disso, o facto de serem extremamente textuais, pouco interativas e falharem no uso de ferramentas mais tecnologias também trazia uma certa insatisfação. Deste modo, estes são aspetos que nos ajudaram a perceber que a problemática assinalada nesta dissertação é de grande importância e que não é por serem arquivos que deve deixar de existir a preocupação na sua atualização visual, afinal de contas se as coleções servem para preservar a informação às futuras gerações, existe sim a necessidade que a sua experiência de uma forma geral seja atualizada às expectativas do usuário, pois se estes arquivos já não são favoráveis de consultar atualmente quem dirá daqui a mais cinco ou dez anos.

Para finalizar, esta recolha feita serviu para o desenvolvimento de um projeto. Este projeto serviu para apresentar de forma gráfica possibilidades às soluções dos problemas e necessidades assinalados. O tema para o projeto escolhido foram as já mencionadas lendas algarvias, contudo é importante reforçar, mais uma vez, que o projeto não foi o *redesign* de um arquivo já existente e sim um projeto criado de raiz. Assim, o conteúdo que foi usado para suportar a apresentação da *interface* e a forma como os metadados foram apresentados, foi baseado no caso de estudo do arquivo português de lendas, isto porque, uma das maiores conclusões retiradas desta investigação foi que para se desenvolver um arquivo e até mesmo a *interface* é necessária uma equipa de especialistas para diferentes áreas, inclusive muitas das vezes os metadados são importantes para pensar no estruturamento da *interface*.

Desta forma, para o desenvolvimento do projeto, foram aplicadas todas as metodologias recolhidas para apresentar as soluções e necessidades dos usuários numa estrutura e *layout* coesos e num caminho linear e objetivo de pesquisa ao público-alvo. Para uma melhor apresentação foi desenvolvido um protótipo que ajuda a concluir e explicar o funcionamento e estruturação do arquivo criado.

Para terminar, é importante mencionar, mais uma vez, que infelizmente devido ao meu pouco entendimento no que realmente poderia limitar o desenvolvimento da *interface* num arquivo e tudo o que acaba por os envolver, pois arquivos acabam por possuir mais complicações do que *websites* normais, a questão temporal foi um problema que surgiu e fez com que não fosse possível por em prática testes de usabilidade que ajudassem a afirmar e perceber se as necessidades apresentadas pelos usuários foram devidamente solucionadas e aplicadas, todavia acredito que o objetivo desta dissertação era essencialmente perceber se realmente existiriam problemas e se esses problemas tinham espaço para serem solucionados, e a verdade é que com o que foi possível desenvolver conseguiu-se obter uma resposta positiva a esta grande questão.

Bibliografia

- Anthony, A.** (2021). What's the Difference Between a Traditional and a Headless CMS?. Disponível em: <https://nordicapis.com/whats-the-difference-between-a-traditional-and-a-headless-cms/>. Acedido a: 13 de Dezembro de 2022
- Archev, K., Rasterhoff, C. e Saaze, V.** (2019). Imagining the Future of Digital Archives and Collections – Editorial. *Stedelijk Studies Journal*. Issue No.10. Disponível em: https://stedelijkstudies.com/journal-archive/issue-10-digital-archives-and-collections/#after_full_slider_1. Acedido a 20 de Fevereiro de 2022
- “Arquivo Português de Lendas”** (n.d). Disponível em: <http://www.lendarium.org/pt/>. Acedido a 12 de Março de 2021
- Assis, E., Sousa, A.** (2020). Digital Collections: practices of preservation and treatment of works. *Revista Texto Digital*. P.43-60
- Babich, N.** (2021). What Is a Hamburger Menu? 5 Website Examples. Disponível em: <https://xd.adobe.com/ideas/principles/web-design/what-is-a-hamburger-menu/> Acedido em: 20 de março de 2023
- Balcky, L.** (2011). O arquivo na era digital. [Tese de Mestrado, Universidade Nova de Lisboa]. P.38
- Bates, M.** (2002). The cascade of interactions in the digital library interface. *Information Processing & Management*. V.38. nº 3. P.381- 400
- Bolick, C.** (2006). Digital Archives: Democratizing the Doing of History. *International Journal of Social Education*, v21 n1 p122-134. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?id=EJ782136>. Acedido a 6 de Maio de 2022
- Buley, L.** (2013). *The user experience team of one: A Research and Design Survival Guide*. New York: Rosenfeld Media.
- Breeding, M.** (2005). The Chronicles of Dynix. *Smart Libraries Newsletter* 25. Disponível em: <https://librarytechnology.org/document/11896>. Acedido a 22 de março de 2022
- Candela, L., Castelli, D., Pagano, P.** (2011). History, Evolution and Impacto of Digital Libraries. In I.Iglezakis & T.Synodinou & S. Kapidakis. *E-publishing and Digital Libraries: Legal and Organizational Issues* (pp.1-31). Hershey,PA: IGI Global
- Collier, M.** (2010). Sustainability of Digital Libraries: Economic Issues and Business Planning. Disponível em: <https://hstalks.com/upload/content/talk/handouts/2468.pdf>. Acedido a 4 de Maio de 2022
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., Noessel, C.** (2014) *About Face: The Essentials of Interaction Design*. John Wiley & Sons Inc.
- Corrall, S.** (2011). The concept of collection development in the digital world. In M. Fielthouse & A. Marshall (Eds.), *Collection Development in the Digital Age* (pp. 3-24). Facet. doi:10.29085/9781856048972.003
- Corujo, L., Silva, C.** (2018). Os Repositórios e o seu Objeto: perspetiva(s) dos estudos acerca de experiências portuguesas. Disponível em: <https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/50960/1/Os%20reposit%C3%B3rios%20digitais%20e%20o%20seu%20objeto2018-FINAL..pdf>. Acedido a: 7 de Maio de 2022

- Costa, M., Gomes, D., Silva, M.** (2016). The evolution of web archiving. *International Journal on Digital Libraries*. <https://doi.org/10.1007/s00799-016-0171-9>
- Deal, L.** (2014). Visualizing Digital Collections. *Technical Services. Technical Services Quarterly*. 32. <https://doi.org/10.1080/07317131.2015.972871>
- DeRidder, J., Matheny, K.** (2014). What Do Researchers Need? Feedback On Use of Online Primary Source Materials. *D-Lib Magazine*. Vol 20 Number: 7/8. Disponível em: <http://www.dlib.org/dlib/july14/deridder/07deridder.html>. Acedido a 26 de outubro de 2021
- D’Freitas, J.** (2021) . Tipos de Navegação Web: do Desktop ao Mobile . Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/tipos-de-navega%C3%A7%C3%A3o-web-do-desktop-ao-mobile-db5751c1b4cb> . Acedido a 12 de Janeiro de 2023
- Fuhrig, L.** (2018). What We Are Working On: Digital Preservation. Disponível em: <https://siarchives.si.edu/blog/what-we-are-working-digital-preservation> . Acedido a 23 de Abril de 2022
- Garret, J.** (2012). *The Elements of User experience: User-centered design for the web and beyond*. 2ª edição. Berkeley, CA: New Riders
- Gen, M., Rayn, M.** (2021). An Evolving Twentieth- Century Profession: Technology After World War II. Disponível em: <https://mwi.usma.edu/an-evolving-twentieth-century-profession-technology-after-world-war-ii/> . Acedido a 12 de Abril de 2022
- Gourley, D., Zhang, A.** (2008). *Creating Digital Collections: A practical guide*. Oxford, UK: Chandos Publishing Limited
- Greenhalg, R.** (2011). Digitalização de obras raras: algumas considerações. *Perspectivas em Ciência da Informação*. v. 16. n. 3. p. 159-167. jul./set., 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-99362011000300010> . Acedido a 5 de novembro 2021.
- Homsy, L.** (2020). *Contextualização e Evolução das Interfaces Gráficas Digitais*. [Tese de Mestrado, IADE - universidade europeia]. Repositório Comum. <http://hdl.handle.net/10400.26/36876>
- Hoskins, A.** (2018). *Digital Memory Studies: Media Past in Transition* (1st ed.). New York: Routledge.
- Hughes, L.** (2012). *Evaluating and Measuring the Value, Use and Impact of Digital Collections* [Adobe Digital Editions version]
- Kamposiori, C.** (2020). *RLUK: Research Libraries UK : Collecting Covid-19: An Rluk Report on contemporary collecting*. Disponível em: <https://www.rluk.ac.uk/wp-content/uploads/2020/06/RLUK-Collecting-Covid19-report.pdf> . Acedido a 12 de Fevereiro 2022
- Kucsma, J., Reiss, K., Sidman, A.** (2010). Usign omeka to build Digital collections: The METRO case study. *D-Lib Magazine*. Vol 16 Number: 3/4. Disponível em: <https://www.dlib.org/dlib/march10/kucsma/03kucsma.html>. Acedido a 26 de outubro de 2022
- Lampert, K., Chung, S.** (2011). Strategic Planning for Sustaining User-Generated Content in Digital Collections. *Journal of Library Innovation*, 2(2), 74-93. https://digitalscholarship.unlv.edu/lib_articles/407
- “La Sicilia in Rete”** (n.d). Disponível em: <https://www.lasiciliainrete.it/pt/>. Acedido a: 12 de Março de 2021
- Lim, Y., Woods, P. e Zaihasriah, Z.** (2014) . User satisfaction Determinants for Digital Culture Heritage Online Collections . *International Journal of Advanced Computer Science and Applications* (pp.18-26) . <https://doi.org/10.14569/SpecialIssue.2014.040303>
- Watkins, R., Lindley, S., Sellen, A.** (2015). *Digital Collections and Digital Collecting Practices*. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/274587013_Digital_Collections_and_Digital_Collecting_Practices . Acedido a 23 de Abril de 2022

- Martins, A., Nunes, M. e Rodrigues, E.** (n.d). Repositórios de Informação e Ambientes de Aprendizagem: Criação de espaços virtuais para a promoção da literacia e da responsabilidade social. Rede de Bibliotecas Escolares (RBE). Nº3. Disponível em: <http://repositorio.upt.pt/jspui/bitstream/11328/280/2/Repositorios%20Digitais.pdf>.
Acedido a: 5 de Maio de 2022
- Martin, B., Hanington, B.** (2012). Universal Methods of design. Beverly: Rockport Publishers
- Moraes, S.** (2017). Do Memex de Vannevar Bush até a Web de todos nós. Disponível em: <https://king.host/blog/2017/05/do-memex-de-vannevar-bush-ate-web-de-todos-nos/> . Acedido a 22 de março de 2022
- Morville, P.** (2004). User Experience Design. Disponível em: http://semanticstudios.com/user_experience_design .
Acedido a: 13 de Dezembro de 2022
- Neves, Y.** (2018) . User Experience & User Interface: Desenvolvimento e Conceção de Projetos Digitais [Tese de Mestrado, Politécnico de Leiria- Escola superior de Artes e Design]. IC-Online Politécnico de Leiria. <http://hdl.handle.net/10400.8/3747>
- NISO.** (2007). A Framework of Guidance for Budling Good Digital Collections. Disponível em: <https://www.niso.org/sites/default/files/2017-08/framework3.pdf> . Acedido a 28 de Maio de 2022
- Oliver, G.** (2012). The Digital Archive. In Lorna M. Hughes (Ed.), Evaluating and Measuring the Value, Use and Impact of Digital Collections (pp. 49-60), Londres, UK: Facet Publishing
- Pamala, D.** (2020). Ux and Ui strategy: A step by step guide on Ux and Ui design (1st ed.). Independently published. <https://pt.scribd.com/document/493488317/Pamala-Deacon-UX-and-UI-Strategy-a-Step-by-Step-Guide-on-UX-and-UI-Design-2020>
- Prescott, A.** (2012). The Digital Library. In Lorna M. Hughes (Ed.), Evaluating and Measuring the Value, Use and Impact of Digital Collections (pp. 13-34), Londres, UK: Facet Publishing
- Rayward, W.** (2014). Information Revolutions, the Information Society, and the Future of the History of Information Science. In LIBRARY TRENDS. Vol. 62. No. 3. 2014 ("Essays in Honor of W. Boyd Rayward: Part 2" edited by Alistair Black and Charles van den Heuvel), pp. 681-713. The Board of Trustees. University of Illinois
- Richard, L.** (2012). Visual Interface Design for Digital Cultural Heritage: A Guide to Rich-Prospect Browsing, Archives and Manuscripts, 40:2, 110-112, DOI: 10.1080/01576895.2012.686323
- República portuguesa.** (2021). Cultura tem mais de 230 milhões de euros em apoios. Disponível em: <https://www.portugal.gov.pt/pt/gc22/comunicacao/noticia?i=cultura-tem-mais-de-230-milhoes-de-euros-em-apoios> . Acedido a 27 de Junho de 2022
- Robey, D., Denbo, S. e Haskins, H.** (2008). Sustainability of Digital Outputs from AHRC Resource Enhancement Projects. Disponível em: <http://www.ahrcict.rdg.ac.uk/activities/review/sustainability08.pdf> .
Acedido a 25 de Junho de 2022
- Powel, B.** (2019). What is a CMS "Theme" ?. Disponível em: <https://www.thoughtco.com/what-is-a-cms-theme-756600n> . Acedido a : 23 de julho de 2022
- Rumer, J., Schonfeld, R.** (2012). Supporting the Changing Research Practices of Historians: Final Report from ITHAKA S+R. Disponível em: <http://www.sr.ithaka.org/sites/default/files/reports/supporting-the-changing-research-practices-of-historians.pdf>. acesso a 26 de outubro de 2021
- Shelley, R.** (2021). The History of Website Design: 30 Years of Building the Web [2021 Update]. Disponível em: <https://www.smamarketing.net/blog/the-history-of-website-design>. Acedido a 23 de Março de 2022

- Suwaidi, J.** (2018). The information and communication revolution: An engine of global change. Disponível em: <https://gulfnews.com/opinion/op-eds/the-information-and-communication-revolution-an-engine-of-global-change-1.2199183>. Acesso a 16 de março de 2022
- The University of Sydney** (2022). Digital Humanities: Digital Collections. Disponível em: https://libguides.library.usyd.edu.au/Digital_Humanities/DigitalCollections.
Acedido a 31 de Março de 2022
- Vacek, R.** (2018). Library As Publisher, Part Two: UX and UI for the Library's Digital Collections. Disponível em: <http://www.niso.org/events/2018/03/library-publisher-part-two-ux-and-ui-librarys-digital-collections>.
Acesso a 26 de outubro de 2021
- Vrana, R.** (2009). Evaluation of Digital Collections 'User Interface. Disponível em: https://wiki.eecs.yorku.ca/course_archive/2009-10/W/4461/_media/bates02.pdf.
Acedido a 29 de outubro de 2021
- Warren, J.** (2015). Zen and the Art of Metadata Maintenance. The journal of electronic publishing. Vol. 18. Issue No.3. DOI: 10.3998/3336451.0018.305
- Withlaw, M.** (2012) . Towards Generous Interfaces for Archival Collections . Internacional Council on Archives Congress. 2012. <https://doi.org/10.3828/comma.2012.2.13>
- "Wiley Marc Records"**. (n.d). Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/library-info/resources/marc>.
Acedido a 18 de Março de 2022
- Wood, L.** (2019). Curating digital collections. Disponível em: <https://medium.com/user-experience-design-1/curating-digital-collections-f6e7d2ca6b7c>. Acedido a 29 de outubro de 2021
- Zick, G.** (2009) Digital Collections: History and Perspectives, Journal of Library Administration, 49:7, 687-693, <https://doi.org/10.1080/01930820903260465>

ANEXOS

/ ANEXOS

Questões do Formulário |
Respostas dos inquiridos ao questionário |
Folhas Exel Questionário |
Outros Logótipos Criados |

ANEXO 1. Pesquisa Primária - Formulário Casos de Estudo

Questões do Formulário

Qual a tua idade? | *What's your age?*

Qual a tua profissão? | *What's your profession?*
(Se fores estudante diz em que ano andas / *If you are students please tell in which grade you're in*)

Enquanto usuário da internet sentes que uma interface digital (o aspeto visual e funcional de um website), nos dias de hoje é muito importante? *As an internet user, do you feel that a digital interface (the visual and functional aspect of a website) is very important these days?*

Já recorreste, exploraste conteúdo, ou interagiste com um website de uma digital collection cultural (arquivo, repositório, biblioteca) ? | *Have you resorted to, explored content or interacted with an website of a cultural digital collection (archive, repository, library)*

Enquanto usuário sentes, do que conheces, que a aparência visual e a experiência geral nos arquivos digitais está estagnada ? | *As a user, do you feel, from what you know, that the visual appearance in digital archives is stagnated?*

Sentes que a aparência visual do website, que abriga um arquivo, pode determinar aspetos como credibilidade, autenticidade de informação e satisfação de quem o consulta? | *Do you feel that the visual appearance of the website, which houses an archive, can determine aspects such as credibility, authenticity of information and satisfaction of those who consult it?*

Achas que um arquivo cultural pode ser importante para o turismo e educação? | *Do you think a cultural archive can be important for tourism and education?*

Através da consulta do website La Sicilia en Rete ou da observação das imagens abaixo (FIG.1), (FIG.2) E (FIG. 3) acreditas que a informação neles disponibilizada é autenticada e usarias a informação deste website para uma futura pesquisa? | *By consulting the La Sicilia en Rete website or observing the images below (FIG.1), (FIG.2) AND (FIG. 3) do you believe that the information provided on them is authenticated and would you use the information on this website for future research?*

Através da consulta do website Arquivo de Lendas Portuguesas ou da observação das imagens abaixo (FIG.4), (FIG.5) E (FIG. 6) acreditas que a informação neles disponibilizada é autenticada e usarias a informação deste website para uma futura pesquisa? | *By consulting the Portuguese Legends Archive or observing the images below (FIG.4), (FIG.5) AND (FIG. 6) do you believe that the information provided on them is authenticated and would you use the information on this website for future research?*

De 1 a 5 quanto achas que a aparência visual do Arquivo La Sicilia in Rete deveria ser melhorada e atualizada? | *On a scale of 1 to 5, how much do you think the visual appearance of the La Sicilia in Rete Archive should be improved?*

Se respondeste acima de 3 podes mencionar o porquê? | *If you answered above 3 can you mention why?*

De 1 a 5 quanto achas que a aparência visual do Arquivo Português de lendas deveria ser melhorada e atualizada? | *On a scale of 1 to 5, how much do you think the visual appearance of the Portuguese Legends Archive should be improved?*

Se respondeste acima de 3 podes mencionar o porquê? | *If you answered above 3 can you mention why?*

Entre os dois Websites qual te traz mais satisfação? Se puderes explica o porquê dessa escolha | *Between the two websites which one brings you more satisfaction? If you can please explain why.*

Achas que a informação Visual no Arquivo La Sicilia en Rete é desorientadora? | *Do you find the Visual information in the Archive La Sicilia en Rete misleading?*

Achas que se o arquivo português de lendas tivesse mais meios de navegação visual e não totalmente textual existiria uma melhor interação e satisfação por parte do usuário? | *Do you think that if the Portuguese archive of legends had more means of visual navigation and not entirely textual research, there would be better interaction and satisfaction on the part of the user?*

Partindo da ideia que necessitarias de aceder a um arquivo de lendas, quais destas opções achas que não poderiam faltar de acordo com as tuas necessidade enquanto utilizador? | *Starting from the idea that you would need to access an archive of legends, which of these options do you think could not be missing according to your needs as a user?*

As opções :

1. O website deve ser possível de aceder em diversas línguas / *The website must be accessible in several languages;*
2. Deve existir uma área pessoal para salvar conteúdo e aceder mais tarde / *There must be a personal area to save content and access it later;*
3. As lendas devem ser apresentadas textualmente, mas também visualmente (Através da digitalização de páginas de documentos, livros ...) / *Legends must be presented textually, but also visually (Through scanning pages of documents, books...)*
4. Devem disponibilizar a utilização de Google Maps para identificar possíveis lugares físicos ligados às lendas / *They must make available the use of Google Maps to identify possible physical places linked to the legends;*
5. Devem disponibilizar outros recursos como documentários, filmes, entrevistas... que possam envolver lendas / *They must make available other resources such as documentaries, films, interviews... that may involve legends;*
6. Deve existir uma área para a partilha de conteúdos que ainda não estão disponíveis no arquivo, mas que futuramente podem vir a estar / *There must be an area for sharing content that is not yet available in the archive, but that may come to this in the future;*
7. Existir meios de partilha diretos as redes sociais / *Ways of sharing the content directly to social media;*
8. A navegação deve ser simples, mas interativa

Para além das necessidades que seleccionaste acima sentes que existem outras que podem ser adicionadas? | *In addition to the needs you selected above, do you feel that there are others that can be added?*

