



## LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO SOBRE AS METODOLOGIAS PARA O DESIGN DE INTERFACES DIGITAIS E PRODUTOS MÍDIÁTICOS<sup>1</sup>

*Patrícia Marques da Silva<sup>2</sup>; Aline Cardoso Militão<sup>3</sup>; Sônia Cristina Soares Dias Vermelho<sup>4</sup>  
Ana Paula Machado Velho<sup>5</sup>*

**RESUMO:** Esta pesquisa visa descrever as metodologias disponíveis para se pensar novas estratégias de organização de informações sobre saúde em interfaces e outros produtos digitais, visto que para veicular mensagens sobre saúde pública é preciso levar em consideração as necessidades e hábitos dos usuários, dos profissionais de saúde, mas também os aspectos comunicacionais e computacionais e do suporte midiático que se está utilizando. A partir de uma abordagem qualitativa foi executada uma pesquisa exploratória, em materiais como livros, revistas, periódicos, nas bases de dados do Portal da Capes, Scielo, Universidade Estadual de Maringá e Biblioteca Online de Ciências da Comunicação. A investigação tem como problema responder a questão: quais as metodologias disponíveis para se pensar novas estratégias de organização de informações sobre saúde em interfaces e outros produtos digitais? Os resultados vão dar suporte ao desenvolvimento de uma interface para o SIGCISAMUSEP e para os produtos de rádio e televisão do Cesumar.

**PALAVRAS-CHAVE:** Comunicação; Método; Produtos de Mídia; Saúde; Suporte digital.

### 1 INTRODUÇÃO

Neste momento, a sociedade opera a partir de estrutura comunicacional que faz com que os processos de comunicação estejam cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas. Santaella (2004) lembra que os processos comunicativos não são fenômenos que acontecem ao largo das transformações sociais. Na verdade, são inseparáveis das forças produtivas de uma sociedade. Lévy (1996) destaca que os sistemas de registro e de transmissão de informação (oral, escrita, audiovisual, digital) constroem diferentes ritmos, velocidades na história. Cada máquina acrescenta um som, um tempo-espço, um design (cartografia), numa espécie de “trama elástica”, que se deforma e se conecta. Parente (1999) completa dizendo que as tecnologias são fruto das aspirações sociais são sintomas das culturas que as produzem.

O atual paradigma social se esquadrinha com influência imperativa da popularização da Internet. Esta tecnologia, que vem modificando os hábitos de comunicação não só no que diz respeito às práticas comunicativas interpessoais, mas na

<sup>1</sup> Trabalho realizado no Programa de Iniciação Científica – PICC, do Centro Universitário de Maringá – CESUMAR

<sup>2</sup> Acadêmica do Curso de Publicidade e Propaganda do Centro Universitário de Maringá – CESUMAR, Maringá – Paraná. pattybehappy86@hotmail.com

<sup>3</sup> Acadêmica do Curso de Publicidade e Propaganda do Centro Universitário de Maringá – CESUMAR, Maringá – Paraná. alinecmilitao@gmail.com

<sup>4</sup> Co-orientadora, Professora Doutora e coordenadora do Mestrado em Promoção da Saúde do Centro Universitário de Cesumar – CESUMAR. cristina.vermelho@gmail.com

<sup>5</sup> Orientadora, Professora Doutora do Mestrado em Promoção da Saúde do Centro Universitário de Cesumar – CESUMAR. anapaula.mac@gmail.com

produção s gnica em geral da cultura contempor nea,   fruto de um momento hist rico, no qual o poder est  nos *bytes*. Com isso, as aplica es desta tecnologia adentraram todas as dimens es da vida humana e a  rea da sa de n o ficou   parte.

Uma reportagem publicada no jornal O Globo, em janeiro de 2011, mostra os dados de uma pesquisa da Bupa Health Pulse, que ouviu mais de 12 mil pessoas na Austr lia, Brasil, Gr -Bretanha, China, Fran a, Alemanha,  ndia, It lia, M xico, R ssia, Espanha e Estados Unidos. O levantamento descobriu que 81% das pessoas que t m acesso   internet usam a rede para obter orienta es sobre sa de, rem dios ou condi es que necessitem cuidados m dicos. O Brasil   o quinto pa s que mais procura orienta es sobre sa de na internet, revela tamb m a pesquisa (REUTERS, 2011).

Diante desse contexto, emerge cada vez mais forte uma  rea de estudo chamada de Comunica o em Sa de, um campo de investiga o da comunica o humana mediada na presta o e promo o de cuidados de sa de, uma  rea de colabora o entre as Ci ncias da Comunica o e a Sa de P blica.

A Comunica o em Sa de se estabelece n o s o como uma estrat gia para prover indiv duos e coletividade de informa es, pois se reconhece que a esta n o   suficiente para favorecer mudan as, mas   uma chave, dentro do processo educativo, para compartilhar conhecimentos e pr ticas que podem contribuir para a conquista de melhores condi es de vida. Reconhece-se que a informa o de qualidade, difundida no momento oportuno   um poderoso instrumento de promo o da sa de e precisa estar baseada na apresenta o de dados e avalia o de informa es educativas, interessantes, atrativas e compreens veis (LOPES, 2011).

Para veicular informa es sobre sa de p blica   preciso levar em considera o as necessidades e h bitos dos usu rios, dos profissionais de sa de, mas tamb m os aspectos comunicacionais e computacionais e do suporte midi tico que se est  utilizando. Desta forma,   fundamental que se desenvolva uma metodologia de design interdisciplinar a ser aplicada nos processos de comunica o desta  rea. N o h  estrat gias comunicacionais espec ficas de organiza o da informa o mais adequadas para uma interface, que permitam a realiza o de um processo de cria o da interface digital nem para a organiza o de outros produtos midi ticos. Desta forma, quais as metodologias dispon veis para se pensar novas estrat gias de organiza o de informa es sobre sa de em interfaces e outros produtos digitais?

A preocupa o em se descrever as metodologias existentes se justifica pelo fato de que, a partir das experi ncias j  registradas, ser  poss vel, futuramente, desenvolver uma nova proposta metodol gica para a constru o de interfaces e outros produtos midi ticos. Afinal, est o sendo pensados projetos para a produ o de programas de televis o, r dio e internet, junto aos alunos do mestrado em Promo o da Sa de Da UniCesumar. A infraestrutura tecnol gica da institui o permite envolver os mestrados em projetos de promo o da sa de nas mais diferentes m dias. Por m, como estes alunos n o t m forma o na  rea da comunica o e da educa o, a maior parte vem da  rea da sa de,   necess rio que se ofere a capacita o para que possam falar de promo o de forma acess vel aos p blicos dos ve culos do Cesumar.

Existe um projeto de extens o, que tem a participa o dos alunos de Comunica o Social, o Pulsa o, que vem sendo realizado com graduandos e mestrados, que os leva a discutir os temas como "rep rteres" e como fontes de informa o, o que permite que vivenciem lados opostos do processo de organiza o da informa o.

Em resumo, mais do que uma metodologia de design gr fico e de organiza o de elementos visuais, esta pesquisa prop e um m todo de se pensar de forma interdisciplinar os temas a serem desenvolvidos, de maneira que se possa formular n o s o a forma de apresenta o dos produtos, mas a pr pria pauta ou *briefing*; isto  ,

conceber a questão que está sendo abordada, de forma abrangente, numa concepção global dos assuntos sobre saúde e ciência médica. Para isso, é fundamental conhecer as metodologias que podem dar apoio a esse processo.

O objetivo geral desta pesquisa, então, é identificar as metodologias existentes para o design em comunicação, que possam sustentar o desenvolvimento de interfaces e de produtos midiáticos.

## 2 MATERIAL E MÉTODOS

Esta pesquisa classifica-se como uma pesquisa básica. A abordagem do problema será qualitativa, definida por Gil (2002) como o tipo de pesquisa que reduz os dados, os categoriza e os interpreta. Em relação aos objetivos, classifica-se como uma pesquisa exploratória-descritiva, definida por Gil (2002) como pesquisa flexível, que busca se familiarizar com o problema para aprimorar as ideias e obter variados dados sobre ele e suas relações com outros fenômenos.

Quanto aos procedimentos técnicos, envolve pesquisa bibliográfica, já executada,, que buscou identificar as metodologias existentes para o desenvolvimento de interfaces, em artigos depositados nas seguintes bases de dados: Portal da Capes, Scielo, Universidade Estadual de Maringá e Biblioteca Online de Ciências da Comunicação.

Foram levantadas as metodologias existentes para o desenvolvimento de interfaces, que serão descritas em suas bases teórico-práticas. Em seguida, estas serão analisadas comparativamente e as informações serão sistematizadas para disponibilização para as equipes dos meios de comunicação da UniCesumar.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este artigo apresenta os resultados da primeira fase da pesquisa que consiste na busca pelos artigos a serem analisados sob o aspecto da metodologia de design estudada ou proposta. Para encontrar estes textos, foram realizadas buscas pelas seguintes palavras-chave: metodologia do design, produtos midiáticos, interface digital, mídia digital, semiótica da cultura, engenharia semiótica, visualização de dados, aprendizagem por perguntas (*Inquiry-based learning*). Estas são metodologias de design que as pesquisadoras tinham conhecimento e interesse em conhecer detalhes por meio de trabalhos acadêmicos de outros autores.

Das oito palavras-chave pesquisadas somente “aprendizagem por perguntas” não teve resultados. Metodologia do design apresentou 18 textos; produtos midiáticos, 14; interface digital, 2; mídia digital, 1; semiótica da cultura, 8; engenharia semiótica, 1; visualização de dados, 8. Desta forma, pode-se resumir que foram encontrados 52 textos.

A partir deste primeiro resultado, os resumos dos textos foram analisados e selecionados 31, usando o critério de afinidade com a comunicação e o design. A divisão por palavra-chave foi a seguinte: metodologia do design: 12; produtos midiáticos: 5; mídia digital: 1; semiótica da cultura: 5; e visualização de dados: 8.

Do Portal da Capes foram retirados: 6 artigos da palavra-chave produtos midiáticos. Da base de dados Scielo, selecionou-se 13 textos com foco na palavra metodologia do design; 2 relativos à interface digital; 1 à mídia digital; 3 focados na semiótica da cultura; 1 que cita engenharia semiótica; e 5 com o tema visualização de dados. Na base de dados da UEM, encontrou-se 4 textos com foco na metodologia do design; outros 4 focados em produtos midiáticos; e 1 em semiótica da cultura. A Biblioteca Online de Ciências da Comunicação apresentou 5 textos ligados à metodologia do design; 5 com foco em produtos midiáticos; e 5 que enfocam a semiótica da cultura.

É importante dizer que houve dificuldades em lidar com as ferramentas de pesquisa nos sites e muitas dúvidas no momento de captar as informações necessárias ao preenchimento do formulário desenvolvido para o registro dos dados da pesquisa, pois alguns artigos não apresentavam todas as informações necessárias para o devido preenchimento. O fato é que o cadastramento dos trabalhos nas bases de dados segue padrões distintos. Nem sempre aparecem nos itens de indexação as mesmas informações. A falta dessa padronização dificulta enormemente as pesquisas em torno dos materiais disponíveis na internet. A diversidade de indexação destes objetos cria uma dificuldade enorme para o pesquisador que pretende buscar os dados a partir de um conjunto de palavras-chave.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este é o resultado quantitativo da pesquisa, que encerra a primeira parte da investigação proposta. Vê-se que o universo de trabalhos sobre o tema é pequeno, mesmo levando em consideração a problemática tecnológica da busca, sendo que algumas metodologias existentes não foram sequer citadas em alguns bancos de dados, como aprendizagem por perguntas (*Inquiry-based learning*), que não foi encontrada em nenhuma das bases.

O próximo passo da investigação será a leitura dos textos completos para que se possa determinar as metodologias de design discutidas e se fazer a sistematização das informações discutidas nos textos.

Espera-se que a realização desta pesquisa possa subsidiar ações interdisciplinares envolvendo as áreas da comunicação, da saúde e da informática, e sustentar o aprimoramento de métodos e técnicas para o desenvolvimento de tecnologia aplicada à área de organização da informação.

Além disso, espera-se promover a interação de diferentes profissionais das áreas da comunicação em metodologias de design da informação, incrementando a produção de produtos midiáticos nos veículos e projetos do Cesumar.

#### REFERÊNCIAS

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 5. ed. São Paulo:Atlas, 2006.

LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual?**. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.

LOPES, Felisbela ET AL. Jornalismo de Saúde e Fontes de Informação: uma análise dos jornais portugueses entre 2008 e 2010 (2011). **Derecho a Comunicar**, Número 2. Disponível em [http://www.derechoacomunicar.amedi.org.mx/pdf/num2/7-rita\\_araujo.pdf](http://www.derechoacomunicar.amedi.org.mx/pdf/num2/7-rita_araujo.pdf). Acesso em out 2011.

PARENTE, André. **O Virtual e o Hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999, p. 57.

RAMOS, Adriana V. et AL. Semiosfera: exploração conceitual nos estudos da Semiótica da Cultura. IN: MACHADO, Irene (Org.). **Semiótica da Cultura e Semiosfera**. São Paulo: AnnaBlume/Fapesp. 2007.

REUTERS. Brasil é o 5<sup>o</sup> país que mais procura informação sobre saúde na Internet. **O Globo**. 4/1/2011; Digital e Mídia. Disponível em:

<http://oglobo.globo.com/tecnologia/mat/2011/01/04/brasil-o-5-pais-que-mais-procura-orientacoes-sobre-saude-na-internet-revela-pesquisa-923418594.asp>. Acesso em out 2011.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no Ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.