

Batista, Claudia Regina; Ribas Ulbricht, Vania  
Discussões sobre o perfil do designer de interfaces web  
Revista Design em Foco, Vol. III, Núm. 2, julio-diciembre, 2006, pp. 87-101  
Universidade do Estado da Bahia  
Brasil

Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=66111515007>



*Revista Design em Foco*  
ISSN (Versión impresa): 1807-3778  
[designemfoco@uneb.br](mailto:designemfoco@uneb.br)  
Universidade do Estado da Bahia  
Brasil

Para citar este artigo (ABNT) / *Brazilian referencing format for this article:*  
 BATISTA, C.; ULBRICHT, V. Discussões sobre o perfil do designer de interfaces web. In:  
*Revista Design em Foco*, v. III n.2, jul/dez 2006. Salvador: EDUNEB, 2006, p. 87-101.

## Discussões sobre o perfil do designer de interfaces web

Discussion about the web interface designer's profile

### Resumo

Neste artigo, volta-se a atenção ao perfil do designer de interface web e sua atuação junto ao mercado de trabalho. Procura-se estabelecer o “estado da arte” acerca das competências e habilidades, bem como de algumas questões vinculadas à sua identidade profissional e sobre dificuldades vivenciadas na atuação profissional.

### Abstract

*In this article, attention it is given to web interface designer's profile and your performance. The work focus on the web interface designer's abilities and skills. Also, it brings into scene some questions linked to his/her professional identity and difficulties faced in the professional performance.*

### Palavras Chave

Design, designer, interface gráfica para a web.

### Keywords

*Design, designer, web graphical interface.*

Sobre o autor

#### Claudia Regina Batista

Designer Gráfica (UFPR), Especialista em Metodologia do Ensino da Arte (UTP), Mestre em Engenharia de Produção (UFSC) e doutoranda em Engenharia e Gestão do Conhecimento (UFSC). É professora e coordenadora do Curso de Design na Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL). Desenvolve pesquisas na área de Hiperfídia e Design Digital.

#### Vania Ribas Ulbricht

Licenciada em Matemática (UFSC), Especialista em Desenho (UFSC), Doutora em Engenharia de Produção (UFSC) com estágio complementar de doutorado na École Pratique des Hautes Études-Paris. É professora no Programa de Pós-Graduação em Design de Hiperfídia (Universidade Anhembí Morumbi). Coordena projetos de pesquisa na área de Ambientes Hiperfídia para Aprendizagem.

## 1. Introdução

Algumas áreas de atuação surgiram devido ao desenvolvimento tecnológico vinculado à informática, dentre elas, pode-se mencionar o *design* de interface para *web* ou, comumente chamado, *web design*. Considerando que as interfaces gráficas surgiram nos anos de 1980 e a Internet nos anos de 1990, pode-se dizer que o *web design* é um recente ramo do Design.

Na fase inicial da *web*, programadores e técnicos em informática realizavam o desenvolvimento do material digital. Naquela época, havia grande demanda, porém poucos profissionais com qualificação técnica. Há aproximadamente dez anos, a profissão *designer* de interface *web* ou, simplesmente, *web designer* começou a se popularizar no Brasil. Diante deste contexto, algumas questões emergem: quais são as competências e habilidades do *designer* de interface *web*? Como é a formação deste profissional? Enfim, há muitas questões e as respostas advindas da sociedade, alertam para a necessidade em se (re)definir o papel deste profissional.

Este artigo está estruturado da seguinte forma: a seção 2 realiza uma breve abordagem sobre a internet e a *web*; a seção 3 apresenta

definições e os objetivos da interface gráfica; a seção 4 apresenta definições sobre *design* de interfaces gráficas; a seção 5 apresenta definições sobre o *designer* de interface *web*, sua formação, sua atuação e, também, algumas dificuldades que este enfrenta em seu cotidiano profissional; a seção 6 tece as considerações finais.

## 2. A internet e a web

No início dos anos de 1990, a Internet era, ainda, uma rede universitária, utilizada principalmente para a comunicação e a troca de arquivos. (MEYER *et al*, 2000)

Alguns fatores impulsionaram o desenvolvimento, o crescimento exponencial e o sucesso da Internet, transformando-a numa mídia de massa de proporções globais: o aparecimento da *World Wide Web*, o desenvolvimento dos *browsers*, a diminuição de custos de acesso, o aumento de conteúdos, entre outros.

A *World Wide Web* ou simplesmente *web*, é o segundo serviço da Internet na preferência dos usuários de computadores, ficando somente atrás do correio eletrônico. “É um serviço que envolve o uso de um cliente (o *browser*) e um servidor *web*, que traz documentos solicitados por navegadores”. (MEYER *et al*, 2000, p. 326)

De acordo com Nielsen (2000, p. 188), “a *web* é um sistema navegacional: a interação básica do usuário é clicar em *links* de hipertexto para circular por um enorme espaço informacional com centenas de milhões de páginas”.

Em outros veículos eletrônicos de massa, a relação emissor-receptor é unilateral. Na *web* é diferente: a relação emissor-receptor é outra. “O receptor não fica passivo, ele pode montar seu espectro de informações de acordo com seus interesses dentro da rede, acessando os infinitos assuntos disponíveis” (PRIOSTE, 2003, p. 94).

A *web* é um sistema hipermídia (multimídia + hipertexto). A hipermídia permite a interação, a não-linearidade, a liberdade durante a navegação e diversas possibilidades de acesso à informação (textos, imagens, animações, vídeos, áudio). As cores, o movimento, a forma como a informação é apresentada, estão contidas na interface gráfica, a qual é apresentada na próxima seção.

## 3. Interface gráfica

Interface é um artefato (analógico ou digital) que intermedeia a comunicação entre: dois sistemas informáticos distintos; ou um sistema informático e uma rede de comunicação; ou um sistema informático e uma pessoa.

Segundo definição apresentada pela IBM (1987, p. 7), interface é “um meio através do qual as pessoas e o computador se comunicam”.

Em relação aos tipos de interfaces com o usuário, pode-se citar: a interface de linha de comando; a interface baseada em menus; a interface gráfica; interface de comando de voz. Entretanto, “foi através da interface gráfica que o computador rompeu a barreira dos ambientes científicos e chegou até os ambientes domésticos” (PRIOSTE, 2003, p. 92).

Meyer *et al* (2000) relatam que na segunda metade da década de 70, pesquisadores da Xerox PARC criaram cada um dos aspectos da interface gráfica com o usuário (GUI) e, em 1981, foi lançado o ‘Star’, da Xerox: o primeiro computador baseado em GUI.

A Interface Gráfica com o Usuário (GUI) disponibiliza um significado visível do diálogo, concretizando o código semântico da aplicação do sistema do *hardware* e *software*; permite ao usuário aperfeiçoar suas tarefas através da conexão direta com o objetivo do sistema; preenche a lacuna entre o que o projetista compreende a respeito do objetivo do sistema e o que o usuário compreende sobre este mesmo sistema; conecta o usuário ao objetivo do sistema enquanto maximiza a usabilidade. (FAIOLA, 2001, p. 72).

Conforme Bonsiepe (1997, p. 41-42):

As interfaces de manipulação direta, ou interfaces gráficas, são constituídas por janelas, ícones, menus e teclas. Elas são compreendidas como instrumentos metafóricos de uma realidade com a qual o usuário está hoje em dia familiarizado. Porém, os objetos gráficos *não representam* uma realidade, mas *constituem* uma realidade. Para o usuário, a diferença entre o mundo metafórico e o mundo real tem pouco interesse. O usuário vive e trabalha em um só mundo, por isso podemos dizer que os elementos visuais sobre o monitor não são réplica de uma realidade, pois abrem um espaço para a ação.

As interfaces de sistemas digitais, também chamadas de GUI (*Graphical User Interfaces*), “se forem simples, diretas, agradáveis e divertidas, farão com que seu usuário se esqueça que está usando a ferramenta e se concentre na tarefa” (RADFAHRER, 2000, p. 105).

As aplicações da interface gráfica estendem-se do entretenimento às tarefas profissionais; do âmbito científico ao artístico; na indústria de *softwares*, na telefonia móvel, entre outras.

Para Batista (2003, p. 23), “o objetivo da interface é: apresentar dados, controles e comandos; solicitar a entrada de dados; apoiar o usuário”.

A interface como uma parte de um sistema interativo, tem a função de traduzir ações do usuário em pedidos de processamento (funcionalidades), refletir e mostrar os resultados de forma adequada e

coordenar a interação. Conforme Bonsiepe (1997, p. 59), a interface tem a função de “permitir ao usuário obter uma visão panorâmica do conteúdo, navegar na massa de dados sem perder a orientação e, por fim, mover-se no espaço informacional de acordo com seus interesses”.

Radfahrer (2000, p. 73) evidencia que as interfaces *web* são ativas,

podem mudar de tamanho e proporção a cada instante e dependem totalmente do computador em que o material está sendo visto: capacidade de processamento, recursos multimídia, tamanho dos monitores e janelas dedicadas para a internet, famílias de letras, *browsers*, *plug-ins*, tecnologia, velocidade de acesso, [...].

Segundo Radfahrer (2000, p. 106):

A interface é uma das partes mais importantes de um *web site*, pois concentra a relação visitante-sistema. É o que apresenta informações e estímulos e recebe respostas, colocando a manipulação nas mãos do usuário. Por isso, muito mais que um visual bonitinho, deve ser o elemento de transição entre o mundo real e o digital. O ideal é que ela seja transparente, invisível, natural, sintética, intuitiva, prática.

Prioste (2003, p. 92) afirma que apesar de já existirem uma série de sistemas que propõem outros modelos de interface, como a interface baseada no áudio (com comandos de voz), a interface gráfica ainda é a melhor solução encontrada para que pessoas possam usufruir de sistemas complexos sem ter de conhecê-los internamente.

Segundo Faiola (2001), a interface gráfica possui seis aspectos imprescindíveis (ver Figura 1), que devem ser considerados durante o seu projeto:

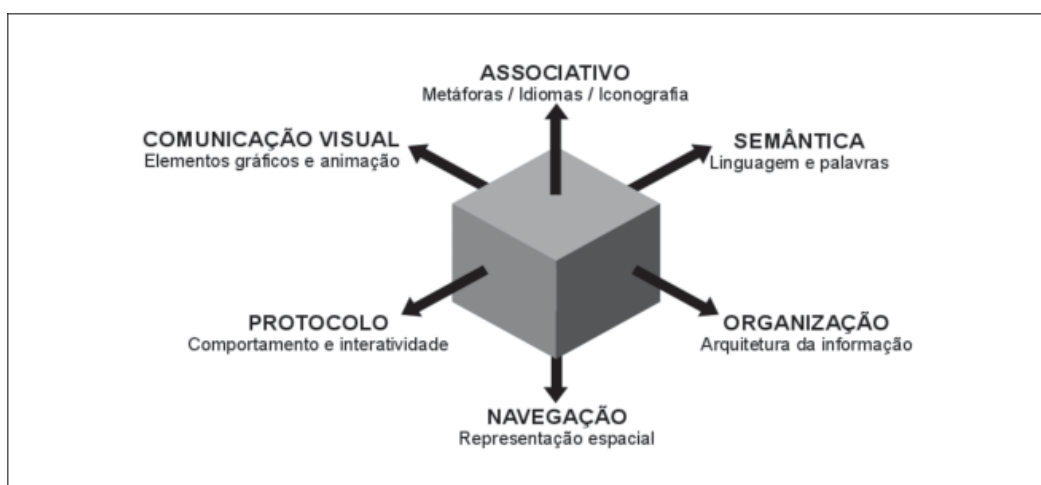


Figura 1 - Seis dimensões da Interface

Fonte: FAIOLA, 2001, p. 77.

Na interface, para se transmitir a informação de modo eficiente e propiciar satisfação ao usuário durante a interação, torna-se necessário um bom planejamento e um projeto centrado no usuário.

#### 4. Design de interfaces gráficas

Radfahrer (2000, p. 107) aponta que “o design de espaços digitais é um processo tão recente que ainda não existem regras ou movimentos estéticos para defini-los. [...] O mais comum hoje em dia é a adaptação de idéias do design gráfico ou da televisão para os meios digitais, o que não passa de uma solução provisória”.

Sob o ponto de vista de Adate (2005), o design de interface gráfica faz parte do design gráfico, “já que também se tem como matéria prima ‘um objetivo’ a ser resolvido numa ‘composição gráfica organizada, estruturada e direcionada’ que gerará um produto (impresso ou digital)”. Hiratsuka (1996) afirma que o design gráfico propicia o desenvolvimento de telas gráficas interativas, pois essa área abrange conhecimentos que tornam possíveis trabalhar com a informação visual, tais como: Semiótica, Estética, Ergonomia, entre outras.

Entretanto, as autoras deste trabalho concordam com a posição de Heller & Drennan (1997), ao afirmarem que o design gráfico e o design de interface são atividades distintas.

De acordo com Bonsiepe (1997, p. 47),

o design de interfaces para software é uma nova área de trabalho profissional”. “Design de interfaces, se interpretado no senso não-conservador, começa já com a estruturação do conteúdo. Esta afirmação à primeira vista não é óbvia, porém um enfoque do design que pretende prescindir do trabalho semântico fica sem perspectiva (BONSIEPE, 1997, p. 59).

Prioste (2003, p. 107) afirma que o design para web não é “apenas uma intervenção plástica” em um produto digital. É, antes de mais nada, o desenvolvimento de um projeto. “A expressão ‘web design’ é normalmente interpretada como a atividade de produzir material para a web (sites etc.). Entretanto, dentro desta expressão existe uma palavra (Design) que diz respeito a uma área de estudo muito respeitada, principalmente fora do Brasil, com mais de cem anos de atuação” (PRIOSTE, 2003, p. 111).

Segundo Furtado (2004), design de interface é uma área de enorme pertinência sócio-cultural, onde se concentra um dos maiores desafios com que o Design já se deparou - conceber a fronteira da relação entre o homem e as suas máquinas. Máquinas (agora) digitais com tal relevância que se tornam imprescindíveis para o próprio funcionamento da sociedade.

Black (1997) valoriza o potencial do design ao afirmar que:

a solução para os eternos problemas da Internet – navegação, acesso à informação – será obtida através do design. Bom design significa ter informações pertinentes. Bom design significa conteúdo. Bom design significa bom deslocamento, exploração reunião. O designer, portanto, é o verdadeiro guia da web (BLACK, 1997, p. 16).

## 5. O designer de interface web

De acordo com Prioste (2003, p. 100), “o propósito de um web designer é projetar soluções para o meio digital”, como sites para web.

Para Grujic (2005), “a tela do computador é o universo em que o web designer deve trabalhar e, nesse universo, é ele quem decide a disposição de todos os elementos que vão compor o projeto”.

O web designer concebe produtos digitais para web, a partir da composição de elementos de informação textual, visual (imagens, animações, vídeos), sonora (narração, música, sinais sonoros), tátil (por ex.: datagloves em realidade virtual).

Segundo Koch (2000, p. 218), “o designer de interface é o responsável pela modelagem visual da interface com o usuário”. Assim, ele deve realizar um processo de levantamento dados buscando obter as necessidades e preferências do usuário, também, identificar suas tarefas, os requisitos de usabilidade, que envolvem partes interessadas, especialmente usuários finais.

Devido a natureza multidisciplinar da interface, faz-se necessário que o web designer possua uma boa formação profissional, que contemple a obtenção de conhecimentos multidisciplinares.

### 5.1 A formação do designer de interface web

Uma boa formação compreende instrumentos e conteúdos básicos de aprendizagem. Segundo Araripe (2006), fazem parte dos instrumentos básicos de aprendizado:

- as competências lingüísticas: referem-se à capacidade e habilidade do indivíduo para se comunicar e se expressar escrita e oralmente; e
- as competências cognitivas: referem-se à capacidade e habilidade do indivíduo para pensar, aprender, entender, tomar decisões ao interagir com o objeto de trabalho;

Dos conteúdos básicos de aprendizado, fazem parte:

- as competências de conhecimento científico-teorias, técnicas, tecnologias e práticas necessárias ao fazer profissional; e
- as competências sociais: responsabilidade, ética, respeito,

liderança, versatilidade, dentre outros, que fornecem as diretrizes necessárias ao delineamento de um perfil profissional que atenda às expectativas novas e diversificadas que emergem da sociedade.

Do ponto de vista das autoras deste trabalho, a formação do *designer* de interface também deve priorizar o conhecimento multidisciplinar. A Figura 2 apresenta as áreas do conhecimento interligadas ao *design* de interface:

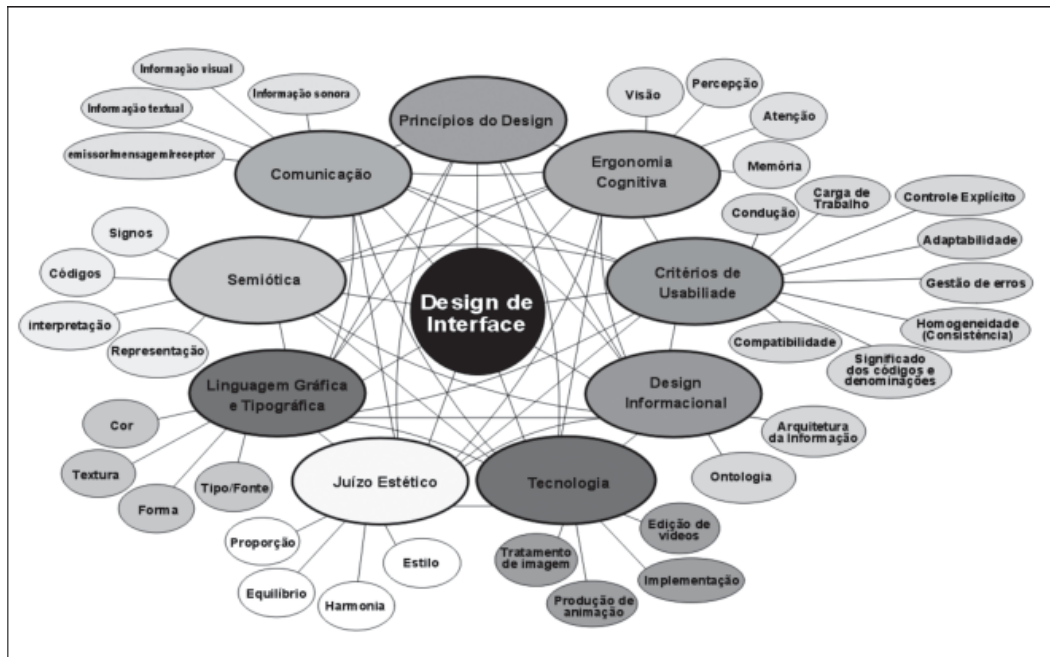


Figura 2 - Inter-relação de áreas do conhecimento.

A seguir, apresenta-se uma breve descrição dos elementos contidos na figura.

- **Comunicação:** o *designer* de interface trabalha com os componentes da comunicação - o emissor, o receptor, a mensagem, o canal de propagação, o meio de comunicação, a resposta (*feedback*) e o ambiente onde o processo comunicativo se realiza. Com relação ao ambiente, o processo comunicacional sofre interferência do ruído<sup>1</sup>, a interpretação e compreensão da mensagem está subordinada ao repertório<sup>2</sup>. Trabalha também, com elementos de informação textual, visual (imagens, animações, vídeos), sonora (narração, música, sinais sonoros).
- **Semiótica:** o *designer* de interfaces trabalha com sistemas simbólicos, deve compreender os processos de codificação e decodificação das mensagens e seus significados. Segundo Marcus (1992), as interfaces gráficas adotam todos os tipos de signos.
- **Linguagem gráfica e tipográfica:** o *designer* de interface faz uso da linguagem gráfica, a qual compreende várias categorias de expressão, onde a construção de qualquer uma delas implica

<sup>1</sup>Em comunicação, ruído é todo fenômeno aleatório que perturba a transmissão correta das mensagens e que geralmente procura-se eliminar ao máximo.

<sup>2</sup>Na Teoria da informação, o conceito de 'Repertório' se refere ao nível de conhecimento do receptor, o seu nível cultural, a sua instrução. Quando o repertório utilizado pelo emissor em uma determinada mensagem está em um nível acima do repertório do receptor, existe incompatibilidade de níveis de repertório e a apreensão da mensagem em sua totalidade pelo receptor é impossível.



no conhecimento e na leitura de elementos visuais, tais como: a forma, a cor, o espaço (bidimensional e tridimensional), o equilíbrio, a relação entre luz e sombra, plano e superfície, além de outros. A linguagem gráfica é uma forma de expressar, comunicar graficamente. A linguagem tipográfica é utilizada para reforçar e/ou enfatizar o conteúdo da mensagem a ser transmitida. Cada 'tipo' ou 'fonte' possui características específicas. O que distingue uma da outra é a linguagem gráfica expressa em cada uma delas.

- Juízo Estético: o *designer* de interface *web* precisa ter senso estético e a capacidade de julgar a qualidade do trabalho desenvolvido, tomando como requisitos: a proporção, a harmonia das formas e cores, o equilíbrio; enfim, busca-se a geração de padrões esteticamente agradáveis.
- Tecnologia de Implementação: o *designer* de interface *web* deve ter domínio de *softwares* de computação gráfica que possibilitem realizar tratamento de imagens, produzir animações, editar vídeos e áudios, implementar o produto digital. Enfatiza-se a necessidade da formação continuada, devido ao constante avanço tecnológico.
- Design Informacional: o *designer* de interface *web* deve utilizar ferramentas de gestão do conhecimento (arquitetura da informação, entre outras) visando melhorar a forma como o usuário adquire a informação em sistemas de comunicação analógicos e digitais.
- Usabilidade: considerando o perfil do usuário e a tarefa a ser realizada, o *designer* de interface *web* deve priorizar a usabilidade, ou seja, propiciar facilidade ao aprender utilizar (intuitivo) e durante o uso/interação com o sistema.
- Ergonomia Cognitiva: o *designer* de interfaces deve compreender como o ser humano percebe e reage aos estímulos visuais; também, como ocorre o processamento da memória e a sobrecarga cognitiva.
- Princípios do *Design*: o *designer* de interfaces deve considerar alguns princípios, tais como: proximidade e alinhamento; equilíbrio, proporção e simetria; contraste, cores e brancos; ordem, consistência e repetição; simplificação; legibilidade; integração.

Souza (2005) considera relevante o conhecimento dos aspectos relativos a hipertextualidade e afirma que:

É fundamental para o *designer* a compreensão de que a linguagem do texto é bidimensional e seqüencial ao passo que o caráter hipertextual do conjunto das imagens, textos e sons em uma *web page* contém a tridimensionalidade da exploração do hipertexto. [...] É importante atender as necessidades técnicas e funcionais e as especificações tecnológicas sem esquecer os mecanismos humanos e cognitivos relativos ao uso do objeto. O *Design* relaciona-

se a diversos ramos das ciências humanas, pois é uma atividade humana por excelência, um meio de comunicação e de criação que contempla os valores, os desejos necessidades e diversos aspectos culturais relacionados as práticas humanas no uso dos objetos, sejam tais objeto, canetas, panelas ou *Web pages* (SOUZA, 2005, p. 9-10).

## 5.2 O perfil do designer de interface web

Segundo Villas-Boas (2006), o que faz um *designer* ser reconhecido como tal, é a 'delimitação disciplinar'. Disciplina é o ramo de conhecimento com o qual uma profissão se ocupa. Esta é reconhecida pela sociedade por quatro aspectos: o objeto, o léxico, a metodologia e a tradição fundadora. Para explanar acerca dos quatro aspectos, Villas-Boas (2006) traça um paralelo à outras profissões:

- 1º) O objeto: é o ponto de convergência duma atividade; o objetivo. Por exemplo, a construção de edifícios é o objeto da engenharia civil.
- 2º) O léxico: é um conjunto de termos utilizados pelo profissional para tratar do objeto de seu trabalho. Por exemplo: profissionais da área da saúde utilizam uma terminologia distinta dos engenheiros.
- 3º) A metodologia: consiste nas etapas, nas técnicas, nos métodos e nos procedimentos próprios das diferentes profissões.
- 4º) A tradição fundadora: trata-se da evolução história de cada profissão, que legitima os modelos utilizados atualmente, pois são referenciados tomando como base as experiências anteriores. Esses 'modelos' são selecionados por meio de uma construção histórica com o intuito de valorizar e aprimorar o trabalho. Exemplificando: hoje, uma cirurgia é realizada utilizando técnicas que evoluíram ao longo da história da profissão.

De acordo com o contexto delineado por Villas-Boas (2006), observa-se que, atualmente, não há um consenso relacionado à identidade do *designer* de interface *web*. Também, na literatura, parece não haver clareza sobre as competências do *designer* gráfico e do *designer* de interface *web*.

Segundo Maciel (2005), o mercado de trabalho adotou alguns termos (títulos de profissão) que não se enquadram em nenhum perfil acadêmico (habilitações em *Design*) e os conceitos empregados na produção de interfaces gráficas são descritos genericamente. A seguir, apresentam-se algumas definições formuladas diante de diferentes pontos de vista.

Segundo Adate (2005), o *web designer* é, portanto, um *designer* gráfico especializado em projetar *sites* para internet, pois para construir um bom *site* é preciso ter noções estéticas, funcionais, ergonômicas, psicológicas e até mercadológicas de uma composição gráfica.

Entretanto, para Heller & Drennan (1997), o *designer* gráfico e o *designer de Interface* são profissionais com formação distintas “e, embora coincidam em vários aspectos, requerem conhecimentos e habilidades específicas”. Para esses autores, a confusão gerada deve-se, sobretudo, ao fato de *designers* gráficos ‘migrarem’ do projeto de mídias impressas para o de mídias digitais (*web sites*, por exemplo), ou até mesmo, há aqueles que atuam em ambas funções”.

Em relação ao domínio da tecnologia de implementação, também encontram-se opiniões divergentes:

Conforme Adate (2005), existem *designers* que apenas fazem o projeto do *web site* no papel, com fluxograma, *layout*, definição de cores e tipos para que os operadores de micro, programadores, ilustradores, fotógrafos e redatores o façam seguindo o projeto; outros fazem o projeto e também realizam a implementação; e ainda, há aqueles que apenas implementam o *web site*. Este autor evidencia que o profissional deve conhecer recursos e ferramentas, saber aplicá-los, visando o desenvolvimento de bons *sites*.

Radfahrer (2000, p. 94) afirma: “quem está envolvido em criação de *sites* deve esquecer a programação. [...] Não importa saber programar em todas as linguagens e *plug-ins*. Tudo o que se deve ter em mente é para que serve cada coisa, suas possibilidades, limitações e usos”.

De acordo Koch (2000):

O *designer* de interface deve fornecer uma descrição da interface, um modelo ou um protótipo, mas não deve executar a implementação da interface. O foco está em dar forma visual à interface com o usuário. A implementação propriamente dita é realizada por outros profissionais durante os fluxos de trabalho de implementação (KOCH, 2000, p. 218).

As autoras deste trabalho consideram a fase de implementação um elemento indissociável durante o processo de *design*, pois é nesse momento que muitas decisões são tomadas.

### 5.3 Os obstáculos a serem transpostos pelo designer de interfaces web

#### 5.3.1 Concorrência desleal

Segundo Prioste (2003):

Apesar de ser uma área de estudo muito sólida, com mais de um século de idade, a profissão de *designer* ainda não foi plenamente reconhecida no Brasil. Portanto, a de *web designer* menos ainda. Isso também quer dizer que não é obrigatório ter um curso superior ou técnico para carregar nos cartões pessoais, nos *e-mails* e nos currículos o título de *designer* ou *web designer*. (PRIOSTE, 2003, p. 112)

Há uma diversidade de revistas que ‘ensinam’ *web design* e, em uma semana, qualquer pessoa ‘pode’ se tornar um *web designer* (PRIOSTE, 2003).

Por essa razão, surgem diariamente no mercado de trabalho, pessoas construindo *web sites*, sem qualificação, formação ou preparação, que se autodenominam *web designers*. A falta de conhecimentos específicos necessários para projetar um *web site*, gera a produção de documentos digitais inconsistentes, com baixa qualidade e sem usabilidade. Em virtude de tais fatos é que “o estereótipo do *designer* no Brasil é tão injusto, ao contrário de países como a Espanha ou Suíça”. (RADFAHRER, 2000, p. 18)

Ao comentar sobre esses materiais disponíveis na *web*, Radfahrer (2000), metaforicamente, faz menção ao personagem monstruoso criado pelo Dr. Frankenstein, pois é evidente a falta de um planejamento gráfico que priorize a ‘boa’ composição: as páginas são repletas de “GIF’s de quinta categoria, letras que voam e se deformam, copiando modelos de *sites* de sucesso, com *links* à esquerda da tela ou botões tridimensionais que mudam de cor quando são clicados, usando *clip arts* em ícones que precisam de legendas, etc.”. (RADFAHRER, 2000, p. 194).

Prioste (2003, p. 114) enfatiza: “a área de *design* é naturalmente multidisciplinar, ou seja, ela exige que o profissional tenha uma vivência mais ampla, com um raciocínio mais abrangente e menos segmentado”. Desta forma torna-se impossível tornar-se um *web designer* somente pelo fato de usar um *software*, como por exemplo, *Flash* ou *Dreamweaver* (PRIOSTE, 2003).

Radfahrer (2000, p. 194-195) ironiza: “está na moda ser *web designer*. É muito *chic*. [...] É *cool, cult, fashion, hip* talvez. Ficaria contente quando a internet deixar de ser moda, pois isso atrairá para a profissão somente gente séria e compenetrada”, disposta a fazer um trabalho de qualidade, com ética.

### 5.3.2 O preconceito contra o designer de Interface web

Muitos não sabem o real significado do termo *Design*, por isso, erroneamente associam-no ao desenho, talvez porque muitos *designers* possuem “um dom invejável, em forma de saber desenhar à mão livre” (BONSIEPE, 1997, p. 11).

Existem outros mal-entendidos no âmbito do *Design*, tais como: “*design* é caro”, “*design* é luxo”, “*designer* é artista”, entre outros. Segundo Radfahrer (2000, p. 15), muitos acham que *Design* é “uma subdivisão da propaganda, um emprego para artistas temperamentais [...]”.

Contudo, o principal obstáculo a ser transposto é o ponto de vista preconceituoso de profissionais da área da informática em relação ao

*designer* de interface *web*. Conforme Radfahrer (2000, p. 94), os programadores acham que os *designers* adoram inserir elementos supérfluos “sem sentido que só comprometem a compatibilidade e a navegação”. De acordo com Bonsiepe (1997, p. 40), “na ciência da computação em geral o papel do *design* da interface é subestimado” como se fosse apenas uma maquiagem, limitando-se a agregar alguns traços decorativos aos projetos realizados pelos departamentos de engenharia de *software*.

No subtítulo “arte *versus* engenharia”, Nielsen (2000) evidencia a importância da engenharia e, de certa forma, subestima e coloca num segundo plano a preocupação com a qualidade estética numa interface. Para esse autor, num projeto de interface há:

o ideal artístico de expressar-se e o ideal da engenharia de resolver um problema para o cliente. Este livro coloca-se firmemente ao lado da engenharia. Embora eu reconheça que haja necessidade de arte, alegria e diversão na *Web*, acredito que o principal objetivo da maioria dos projetos da *web* seja facilitar aos clientes o desempenho de tarefas úteis (NIELSEN, 2000, p. 11).

Em relação à citação supracitada, parece que Nielsen (2000) não considerou o potencial do *Design* como uma forma de resolver um problema ou propor soluções para facilitar a tarefa e satisfazer as preferências do usuário. Talvez, Nielsen (2000), como muitas pessoas, tenha empregado equivocadamente o termo Arte, para referir-se ao *Design*.

Desta forma, torna-se oportuna a afirmação de Prioste (2003):

*Design* não é arte. O *Design* pode usar referenciais da arte, pode estabelecer correlações com movimentos artísticos, mas seu caminho é outro. (p. 84) [...] O *Design* de Interfaces não é “apenas uma intervenção plástica” em um produto digital. É, antes de mais nada, a concepção de um projeto sob vários aspectos, tais como: comunicação (emissor/sistema-receptor/usuário), hipermídia (imagens estáticas, animações, vídeos; texto e hipertexto; áudio: música, narração, alertas sonoros), usabilidade, entre outros (PRIOSTE, 2003, p. 107).

Mullet e Sano (1995) também estabelecem a distinção entre Arte e *Design*:

O *designer* não é um artista, ao menos não no sentido em que esse termo é compreendido geralmente. Isto continua sendo um ponto de confusão para muitos na indústria de *software*. [...] Arte é valorizada por sua originalidade e expressividade. Seu foco está na técnica do artífice individual através de virtuosidade manual e estética do artista. *Design*, ao contrário, é valorizado pela sua aptidão em ajustar tarefas

às particularidades de seus usuários. Certamente, *Design* preocupa-se em produzir, quando possível, uma experiência estética de vida melhor, mas a estética do *Design* é sempre relacionada à função do produto. (MULLET e SANO, 1995, p. 8).

## 6. Considerações Finais

Através deste artigo, apresentaram-se pontos de vista que buscam definir qual é o papel do *designer* de interfaces *web*. Entretanto, observou-se que, atualmente, esta nova habilitação profissional na área do *Design* - o *Design* de Interface -, ainda não foi consolidada. Também, na literatura, observou-se que não há um consenso para estabelecer o perfil do *designer* de interface *web*, nem sobre a terminologia utilizada para denominá-lo, tão pouco sobre suas competências, habilidades e atribuições.

Há diferentes pontos de vista em relação a essa profissão. Para alguns autores, o *designer* de interfaces *web* realiza o projeto de *web sites* e outros profissionais efetuam a implementação, seguindo as especificações do projeto. Para outros autores, o *designer* de interfaces *web* realiza o projeto e, também, a implementação dos *web sites*. Acredita-se que este último ponto de vista é o mais coerente, pois algumas tarefas atribuídas ao *designer*, tais como, 'tomadas de decisões', adaptações, otimização de arquivos, ocorrem durante a implementação.

Defende-se o ponto de vista que a formação do *designer* de interface *web* deve ser específica e distinta ao *designer* gráfico, tendo em vista que o objeto difere em ambas as áreas. Contudo, hoje, no Brasil, poucas instituições de ensino superior ofertam a habilitação em design de interface (ou *web design*).

Acredita-se que o perfil do *designer* de interface *web* deva ser pautado na conduta ética, responsável, criativa; no bom desempenho intelectual; na capacidade de aplicar o conhecimento multidisciplinar e manter-se atualizado em relação aos avanços tecnológicos. Os *designers* de interface *web* devem lutar para conquistar uma identidade profissional, cuja tradução seja: um profissional respeitado e reconhecido pela sua boa qualificação.

## 7. Referências

ARARIPE, Fátima Maria Alencar et al. *Bibliotecário: profissional da informação (Re) desenhando o perfil a partir da realidade brasileira: proposta para os países do Mercosul*. Disponível on-line em <<http://www.utem.cl/deptogestinfo/20.doc>>, acesso em 25/06/2006.

ADATE, Kazuto. *Antes da web vem o design*. Disponível on-line em <[http://www.crieseuwebsite.com/artigos\\_design\\_03.shtml](http://www.crieseuwebsite.com/artigos_design_03.shtml)>, acesso em 16/04/2005.

BATISTA, Claudia Regina. *Desenvolvimento de interface para ambiente hipermídia voltado ao ensino de geometria sob a ótica da ergonomia e do design gráfico*. Florianópolis, 2003. 155f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção, UFSC.

BLACK, Roger. *Web sites que funcionam*. Tradução Tulio C. da Silva. São Paulo: Quark do Brasil Ltda., 1997.

BONSIEPE, Gui. *Design: do material ao digital*. Trad. Cláudio Dutra. – Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

FAIOLA, Anthony. Understanding usability for new media products: Design & testing principles for graphic user interfaces, information architecture and navigation. Short course *In: Anais do Graphica 2001*. IV Congresso Internacional de Engenharia Gráfica nas Artes e no Desenho & 15º Simpósio Nacional de Geometria Descritiva e Desenho Técnico. ABEG; EPUSP. São Paulo, 2001. CD-ROM.

FURTADO, Gonçalo. Notas sobre o “Design de Interface” – designar a simbiose bio-técnica ou o desejo de desaparecimento. In: *Ciberpesquisa*, ano 4, v. 1, n. 37, fevereiro/2004. Disponível on-line em <[http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtFOund/404\\_37.htm](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtFOund/404_37.htm)>, acesso em 20/04/2005.

GRUJIC, Andrej. *Web design e web designer*. Disponível on-line em <<http://www.lsc.ufsc.br/~edla/design/web.htm>>, acesso em 16/04/2005.

HELLER, Steven; DRENNAN, Daniel. *The digital designer: the graphic's artist's guide to the new media*. New York: Watson-Guptill Publications, 1997.

HIRATSUKA, Tei Peixoto. *Contribuições da Ergonomia e do Design na concepção de interfaces multimídia*. Florianópolis, 1996. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção), UFSC.

IBM. SAA. Common user access. In: *Panel design an user interaction*. EUA, 1987.

KOCH, Nora Parcus de. *Software Engineering for Adaptive Hypermedia Systems: Reference Model, Modeling Techniques and Development Process*. Munich, 2000. Thesis (doctor of the Natural Sciences at the Faculty for Mathematics and Computer Science), Ludwig Maximilians University Munich. Disponível on-line em <<http://www.pst.informatik.uni-muenchen.de/personen/kochn/thesis.html>>, acesso em 10/10/2004.

MACIEL, Ricardo Couto e Cristiano. *O Profissional Projetista de Interfaces Gráficas*. Disponível on-line em <<http://www.asee.org/international/INTERTECH2002/622.pdf>>, acesso em 12/04/2005.

MEYER, Marilyn; BABER, Roberta; PFAFFENBERGER, Bryan. *Nosso futuro e o computador*. 3a ed. Porto Alegre: Bookman, 2000.

MULLET, Kevin; SANO, Darrell. *Designing visual interfaces: Communication, oriented, techniques*. California: Sun Microsystems, Inc., 1995.

NIELSEN, Jakob. *Designing web usability: The practice of simplicity*. Indianapolis: New Riders Publishing, 2000.

PRIOSTE, Marcelo. Textos na web. In: *Faces do design*. São Paulo: Edições Rosari, 2003.

RADFAHRER, Luli. *Design web design: 2*. São Paulo: Market Press, 2000

SOUZA, Marco Antonio Lucas de. *O conceito de hipertexto e a noção de hipertextualidade*. Disponível on-line em <<http://www.competenet.org.br/evento/lucas.pdf>>, acesso em 16/04/2005.

VILLAS-BOAS, André. *Delimitação disciplinar*. Palestra proferida em julho de 2006, aos acadêmicos do Curso de Design da Universidade do Sul de Santa Catarina.