



CONCEITUAL

NÍVEL MÉDIO

DESIGN DE INTERFACES PARA CMS'S

Sites são produtos que saem do processo artesanal e se tornam cada vez mais industriais, sem perda de qualidade. Esta foi uma das frases proferidas por Érico Andrei, da Simples Consultoria, durante a reportagem "Como se preparar para escolher um gerenciador de conteúdo" (<http://tinyurl.com/77-tecno-1>), publicada na edição 33 da Revista Webdesign.

Em relação a este cenário descrito pelo especialista, podemos apontar os sistemas de gerenciamento de conteúdo (CMS) como um dos principais motivadores dessas transformações. Além delas, eles causaram também mudanças no processo de criação e de desenvolvimento de projetos digitais.

"A principal foi oferecer uma plataforma simples de edição do conteúdo do site, funcionalidade esta requisitada por quase todos os clientes. Como todos querem ter independência para atualizar o conteúdo, sem depender de contratos mensais de atualização, os CMS's abriram muitas portas para designers produzirem sites rapidamente com baixo custo, sem depender de programadores para desenvolver ferramentas de edição", afirma o designer, programador e empreendedor digital Humberto Oliveira (<http://holiveira.com>).

Para Marcello Manso (www.marcellomanso.com.br), designer de interfaces da Petrobras, outro ponto a se ressaltar envolve a economia de tempo. "Os gerenciadores de conteúdo promovem, entre outros benefícios, um ganho de tempo muito grande para o designer, pois a maioria deles possui uma vasta biblioteca de plugins e templates que podem ser usados e customizados em seu projeto. O fato de poder utilizar com facilidade todas essas ferramentas prontas dá ao designer tempo de se focar mais em outros lados do projeto, como interatividade e usabilidade, pois ele sabe que estará contando com o suporte de um gerenciador robusto e que dará ao seu cliente autonomia sobre o conteúdo."

INFLUÊNCIAS DO DESIGN

Atualmente, temos uma lista variada de opções (<http://php.opensourcecms.com>) quando falamos de gerenciadores de conteúdo. No momento de se definir qual sistema utilizar, quais influências o designer de interfaces vai exercer neste processo de escolha?

"Existem diferentes gerenciadores para diferentes necessidades (blogs, e-commerce, sites institucionais etc.), e isso influencia diretamente a escolha do designer. Ele deve conhecer o funcionamento dos principais gerenciadores do mercado para que possa preparar o seu projeto tendo em mente o CMS em que ele irá rodar. Esse planejamento é importante justamente para que o designer não tenha a sua interface prejudicada por alguma limitação do CMS escolhido", orienta Marcello.

Além destes fatores, Humberto ressalta a importância de outros dois critérios: popularidade e flexibilidade. "A popularidade faz com que um determinado CMS tenha um grande ecossistema de plugins, temas e fóruns onde é possível tirar dúvidas sobre o seu funcionamento. Além disso, por ser popular, as chances de o seu cliente já saber operá-lo é maior, o que facilita o trabalho de treinamento. E, por último, mas não menos importante, é a flexibilidade na hora de implantar os layouts. O CMS não deve impor uma estrutura rígida e sim ser maleável o suficiente para se adaptar aos mais diferentes tipos de design."

DETALHES NA CRIAÇÃO

No artigo "Design for CMS-Powered Web Sites" (<http://tinyurl.com/77-tecno-2>), Ryan Cramer destaca algumas boas práticas no design de interfaces para CMS's. Dentre elas, ele afirma que o designer precisa pensar igual a um arquiteto, pois as interfaces precisam se adaptar a um ambiente de conteúdo extremamente dinâmico.

Para o consultor e diretor de arte Agni (www.agni.art.br), o profissional deve pensar sempre na

experiência do usuário. “É essencial que, na hora de projetar uma interface, sejam definidos mapas mentais representando a forma que o usuário irá interagir com o produto, tanto no momento do lançamento quanto em futuras adequações. Dessa forma, no momento de definição dos fluxos de navegação e wireframes, assim como da criação de uma boa pregnância visual do projeto gráfico, devemos estar atentos tanto no que diz respeito à flexibilidade da interface quanto na escalabilidade do CMS. Na evolução natural que o projeto possa vir a ter, desde a inclusão de novos módulos de conteúdo, novas formas de orientação na navegação local e global, menus contextuais de acordo com o perfil do usuário ou outras ferramentas adaptativas, o maior desafio é manter uma sintonia entre as possíveis extensões da interface com a capacidade de implementação de novos portlets ou widget’s pelo CMS em uso, de forma que os diferentes objetivos do site sejam sempre facilmente atingidos pelo usuário.”

“Para que um projeto interativo na internet tenha sucesso, é necessário criar a melhor experiência possível para o usuário, utilizando todas as funções e as potencialidades dos gerenciadores de conteúdo. Um design bem elaborado, com uma interface fácil e intuitiva, faz com que os usuários queiram interagir mais com o projeto e conseqüentemente visitar mais conteúdos do site. Um dos maiores desafios na aplicação do design de interfaces é quebrar a estrutura básica dos gerenciadores de conteúdo e propor novos formatos. Muitas vezes, um vídeo, uma imagem ou um áudio comunicarão muito mais com o cliente do que apenas o formato básico oferecido pelo sistema de gerenciamento, geralmente textual”, acrescenta Thiago Melo (www.profissaoweb.com), coordenador de design de informação do Blog do Planalto (<http://blog.planalto.gov.br>) na Presidência da República do Brasil.

Para finalizar este assunto, o designer de interação Geovane Rodrigues (www.geovanerodrigues.com) alerta para alguns dos erros mais comuns. “O uso de templates sem observar a necessidade real do cliente. Além disso, podemos apontar a falta de planejamento e entendimento do objetivo do projeto, onde o designer por si só acaba criando estruturas altamente complexas que, às vezes, não são suportadas adequadamente pelo CMS ou acabam tendo um custo muito elevado para serem implantadas. Também é um erro não levar em consideração quem irá administrar o conteúdo, não definindo regras claras para inserção da informação e o cliente não acabe levando um susto quando o texto de uma pequena área acabe explodindo todo o site.”

CUSTOMIZAÇÃO DE CMS'S

No post chamado “Projetando a administração de um CMS: torne as interfaces mais fáceis e convidativas” (<http://tinyurl.com/77-tecno-3>), Rafael Marin revela alguns dos principais problemas envolvidos no design de interfaces dos sistemas de administração de CMS's customizados, que geralmente são definidos pelo próprio programador.

Pensando nisso, será preciso conhecer algumas particularidades

Quanto mais simples e intuitiva for a **interface do sistema**, mas fácil será a publicação de conteúdo

THIAGO MELO

existentes nas opções de sistemas disponíveis pelo mercado. “Normalmente, a maioria possui um painel administrativo pronto. Porém, não há como projetar qualquer interface sem conhecer claramente as necessidades de quem irá utilizar o sistema, seja o usuário que irá navegar pelo site, ou a equipe que irá administrar o conteúdo. O WordPress possui um painel administrativo relativamente simples, porém podemos encontrar dificuldades quanto a utilização de plugins que estendem suas funcionalidades, pois normalmente não seguem o mesmo padrão de interface administrativa. No Plone, a administração do conteúdo é feita dentro da mesma interface de navegação utilizada pelos usuários, não havendo um painel de administração específico, o que divide opiniões quanto a facilidade ou confusão que isso pode gerar na administração dos conteúdos. Mesmo que a comunidade de alguns CMS's venha demonstrando uma preocupação maior com a usabilidade e a experiência do usuário, como é o caso do Drupal para a sua versão 7 (d7ux.org), é essencial que haja uma avaliação do painel administrativo para cada projeto em específico, sendo feita um análise baseada em quem fará uso desta interface. Ao escolhermos um CMS para um projeto, devemos estar sempre atentos à flexibilidade que o sistema possui para a adaptação ou criação de um painel administrativo. O Django, por exemplo, possui uma app de administração padrão, porém ela é opcional, havendo a possibilidade de a equipe desenvolver sua própria interface de administração.”

Nesta etapa, Thiago lembra que o trabalho de planejamento e de organização da estrutura do gerenciador de conteúdo não deve começar com o designer de interfaces, mas pode ser ampliado pelo mesmo. “Utilizar interfaces amigáveis, camadas com conteúdos alternativos que facilitem a navegação pelo sistema, simplificar processos em lote, organizar ações e informar sempre o resultado das mesmas ajudam e muito na organização da navegação do sistema, por mais desestruturado que ele seja. Quanto mais simples e intuitiva for a interface do sistema, mas fácil será a publicação de conteúdo.” ✖