



Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Faculdade de Arquitetura
Curso de Design Visual

Simone Elisabete Rodrigues da Silva

**SITE DE EXPLORAÇÃO DO CONTEÚDO
DO MUSICAL *HAMILTON***

Porto Alegre

2017

Simone Elisabete Rodrigues da Silva

**SITE DE EXPLORAÇÃO DO CONTEÚDO
DO MUSICAL *HAMILTON***

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientadora: Prof. Ângela Marx

Porto Alegre
2017

Simone Elisabete Rodrigues da Silva

SITE DE EXPLORAÇÃO DO CONTEÚDO DO MUSICAL *HAMILTON*

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientadora: Prof. Ângela Marx

Priscila Zavadil

Thaís A. Fensterseifer

Stella Lisboa Sapper

Porto Alegre
2017

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, Cácia e Gilmar, que já fizeram e fazem de tudo e mais um pouco por mim.

Sou eternamente grata.

Agradeço aos meus irmãos, Cesar e Marcelo – nada como a distância para realmente apreciar suas qualidades. E Ana Paula, uma irmã emprestada.

Agradeço quem me acompanha desde as aulas do ensino fundamental e espero que para sempre. Andressa, Kenny e Joana, sou extremamente sortuda em ter vocês como amigas.

Agradeço aos meus ótimos colegas e ex-colegas de curso – principalmente o pessoal da melhor barra do Design – e em especial: Mari, Leo, Ju, Laura, Marina, Vivi, Marcelo e Lara.

Agradeço à Ângela e Gabriela por todas orientações, apoio, sugestões, correções e carinho.

Agradeço à UFRGS, por todas as oportunidades que me proporcionou ao longo de todos esses anos.

E por fim, um agradecimento a Lin-Manuel Miranda, por criar uma obra que me influenciou e que influencia tantas pessoas a serem mais criativas, tolerantes e determinadas.

RESUMO

Este trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo a criação de uma plataforma de conteúdo e interação para o público interessado no musical da Broadway *Hamilton*, promovendo uma maior aproximação do público de fora dos Estados Unidos. *Hamilton* é um musical americano de grande sucesso no seu país de origem, cuja particularidade encontra-se no contraste entre a história, ocorrida do século XVIII, e o estilo musical utilizado, o hip hop. O problema que motivou o projeto é a existência de fãs das músicas do espetáculo que não têm condições de se deslocar para assisti-lo, mas demonstram interesse pelo seu conteúdo histórico, cultural e artístico. O embasamento teórico contém conceitos abstratos (design de interação, design centrado no usuário, usabilidade e design de experiência) e estruturais (design de interface, padrões, microinterações e design responsivo) necessários para o desenvolvimento de sites. O método de projeto utilizado apresenta elementos da metodologia para projetos web de Garrett (2011) combinados com itens do método ágil de Unger e Chandler (2009). A primeira etapa do projeto apresenta a pesquisa de similares, pesquisa com o público-alvo e o conceito do projeto. A segunda etapa, de criatividade, inclui a seleção do conteúdo, a criação e o desenvolvimento do layout, a definição dos componentes que constituem o mesmo e a apresentação de diversas telas finalizadas para fins de exemplificação.

Palavras-chave: Design de Interface, Experiência do Usuário, Web Design, Broadway, Teatro Americano, Hamilton: an American Musical.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1. Cenas do Primeiro Ato de Hamilton	12
FIGURA 2. Cenas do Segundo Ato de Hamilton	12
FIGURA 3. Personalidades históricas e seus Interpretes no musical <i>Hamilton</i>	14
FIGURA 4. Barack Obama conversando com o elenco de <i>Hamilton</i>	15
FIGURA 5. Metodologia de Garrett	18
FIGURA 6. Abordagem Cascata	19
FIGURA 7. Abordagem Ágil	21
FIGURA 8. Método Próprio	22
FIGURA 9. Possíveis estruturas de um web site	28
FIGURA 10. Exemplo de fundo Parallax no site do jogo Firewatch	30
FIGURA 11. Exemplo de padrão - Facebook	31
FIGURA 12. Exemplo de Microinteração - Twitter	32
FIGURA 13. Site responsivo em duas plataformas de tamanhos diferentes	33
FIGURA 14. Site oficial de <i>Hamilton</i> na Broadway	35
FIGURA 15. Site <i>Genius</i>	36
FIGURA 16. Site <i>The Capitol</i>	37
FIGURA 17. Site do museu <i>Van Gogh</i>	38
FIGURA 18. Brainstorming	45
FIGURA 19. Seções e páginas	46
FIGURA 20. Sketches de layout	51
FIGURA 21. Wireframes Desktop	53
FIGURA 22. Wireframes Mobile	53
FIGURA 23. Painel Histórico e Contemporâneo	56
FIGURA 24. Painel de Ilustrações	57
FIGURA 25. Painel de Referências Gráficas	57
FIGURA 26. Painel de Interfaces	58
FIGURA 27. Paleta de Cores	59
FIGURA 28. Tipografia: PT Sans e PT Serif	60
FIGURA 29. Tipografia: DK Knucklebones	60
FIGURA 30. Logo e suas variações	61
FIGURA 31. Tela inicial	63
FIGURA 32. Menu	64
FIGURA 33. Sub-Menu	65
FIGURA 34. Página inicial da seção História	66

FIGURA 35. Página inicial da seção Composições	67
FIGURA 36. Página Sobre	68
FIGURA 37. Página Chicago (incluída em Produções)	69
FIGURA 38. Página Mídias Sociais	70
FIGURA 39. Página Personalidades - Links Iniciais	71
FIGURA 40. Página Personalidades - Elizabeth Schuyler	72
FIGURA 41. Página Personalidades - Menu	73
FIGURA 42. Página Yorktown - Disposição Inicial e Tradução	74
FIGURA 43. Página Yorktown - Contexto e Personagens	75
FIGURA 44. Página Yorktown - Highlights (1)	76
FIGURA 45. Página Yorktown - Highlights (2)	77
FIGURA 46. Página Yorktown - Highlights (3)	77
FIGURA 47. Página Yorktown - Highlights (4)	78
FIGURA 48. Página Livros	79
FIGURA 49. Exemplo de Crédito	80
FIGURA 50. Capturas de tela do vídeo	81

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1. Análise dos sites selecionados em relação a Estrutura e Navegação	38
QUADRO 2. Análise dos sites selecionados em relação à Multimídia	39
QUADRO 3. Análise dos sites selecionados em relação a outros critérios	40
QUADRO 4. Lista de composições de Hamilton	48

SUMÁRIO

1 Planejamento do Projeto	9
1.1 INTRODUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO	9
1.2 JUSTIFICATIVA	11
1.3 PROBLEMA DE PROJETO	16
1.4 OBJETIVOS	16
1.4.1 OBJETIVO GERAL	16
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
2 Metodologia	17
2.1 METODOLOGIA DE GARRETT	17
2.2 METODOLOGIA DE UNGER E CHANDLER	19
2.2.1 ABORDAGEM CASCATA	19
2.2.2 ABORDAGEM ÁGIL	20
2.3 MÉTODO PROPOSTO	21
3 Fundamentação Teórica	23
3.1 CONCEITOS ABSTRATOS	23
3.1.1. DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO	24
3.1.2 USABILIDADE	24
3.1.3 DESIGN DE EXPERIÊNCIA	25
3.2 CONCEITOS ESTRUTURAIS	26
3.2.1 DESIGN DE INTERFACES	26
3.2.1.1 Conteúdo	27
3.2.1.2 Navegação	29
3.2.2 PADRÕES DE DESIGN DE INTERFACE	31
3.2.3 MICROINTERAÇÕES	31
3.2.4 DESIGN RESPONSIVO	32
4 Projeto	34
4.1 ANÁLISE DE SITES CULTURAIS	34
4.1.1 HAMILTON	35
4.1.2 GENIUS	35
4.1.3 THE CAPITOL	36
4.1.4 MUSEU VAN GOGH	37
4.1.5 ANÁLISE DOS SITES SELECIONADOS	38
4.2 PESQUISA COM USUÁRIOS	41
4.3 CONCEITO	43

	8
4.4 NOME	44
4.5 CONTEÚDO E ESTRUTURA	46
4.5.1 COMPOSIÇÃO BASE	49
4.6 SKETCHES	50
4.7 WIREFRAMES	51
4.8. TESTES	53
5 Design Gráfico	56
5.1 PAINÉIS SEMÂNTICOS	56
5.2 PALETA DE CORES	58
5.3 TIPOGRAFIA	59
5.4 LOGO	61
5.5 GRID	61
5.6 TELAS FINAIS	62
5.6.1 TELA INICIAL E MENU	63
5.6.2 TELAS INICIAIS DE SEÇÃO	66
5.6.3 TELAS DA SEÇÃO MUSICAL	68
5.6.4 TELAS DA SEÇÃO NOVIDADES	70
5.6.5 TELAS DA SEÇÃO HISTÓRIA	71
5.6.6 TELAS DA SEÇÃO COMPOSIÇÕES	73
5.6.7 TELA DE SEÇÃO RECOMENDAÇÕES	78
5.6.8 CRÉDITOS	80
5.6.8 VÍDEO	80
6 Considerações Finais	82
REFERÊNCIAS	83
APÊNDICES	86
APÊNDICE 1 - Questionário com Usuários	86
APÊNDICE 2 - Questionário em Português	89
APÊNDICE 3 - Respostas do Questionário	92
APÊNDICE 4 - Letra de Yorktown	96
APÊNDICE 5 - Sketches	100
APÊNDICE 6 - Wireframes	102

1 Planejamento do Projeto

Os seguintes tópicos apresentam a idealização do projeto e as definições que irão guiar a produção desta proposta.

1.1 INTRODUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO

Musicais têm raízes europeias, com origens que chegam até mesmo aos impérios gregos e romanos, porém são as produções da Broadway a maior referência atual dessa indústria. Localizados ao longo da mesma avenida em Nova York estão 40 teatros¹ que recebem visitantes de todo o país para assistirem suas produções, além de estrangeiros de diversos países. Além disso, estes teatros exportam anualmente obras para o resto dos Estados Unidos, Europa, Ásia e Austrália (DK, 2015).

Apenas na temporada de 2015/2016 (começando em 31 de Maio de 2015 e finalizando em 22 de Maio de 2016), mais de 13 milhões de pessoas assistiram a peças e musicais da Broadway, gerando uma renda de mais de um bilhão de dólares, tornando essa a temporada de maior bilheteria da história. A média de público é constantemente expressiva, ultrapassando, por exemplo, o número de torcedores de 10 times esportivos de Nova York e Nova Jersey combinados, cerca de 2,7 milhões de pessoas. (THE BROADWAY LEAGUE, 2016)

Porém o acesso às peças para o público em geral é de certa forma restrito. De acordo com Thompson (2012) o preço dos ingressos aumentou um quinto do seu valor depois da recessão americana de 2008. Em 2016, a média de valor dos ingressos das obras foi de US\$103,00, não sendo a temporada de valor médio recorde - a temporada 2014-2015 teve US\$104,00 dólares como valor médio. (THE BROADWAY LEAGUE, 2016) Em 2001, quando o musical *The Producers* estreou e levou para o teatro um público disposto a pagar US\$500,00 por duas horas de entretenimento, produtores aproveitaram a possibilidade de aumentar o preço visto que a demanda continuaria existindo. Assim, quanto maior é a produção, maiores são os gastos, maiores são os cachês dos artistas e conseqüentemente maior é o valor dos ingressos (THOMPSON, 2012).

¹ Todos estes com 500 ou mais lugares. Teatros de menor capacidade fazem parte da *Off-Broadway*.

A indústria da Broadway não tem como costume a disponibilização de suas obras como gravações para distribuição ou venda, tornando, no caso de musicais, seus *cast albums*² a única forma certificada de conteúdo para o público que não tem a oportunidade de frequentar as produções. Isso no entanto, não impede que o teatro americano conquiste entusiastas das partes mais variadas do mundo. A globalização permite que um nicho cultural específico como este alcance cada vez mais não apenas o grupo para qual foi originado, mas ultrapasse limites geográficos e temporais.

Um meio importantíssimo para a difusão das peças da Broadway acaba sendo a internet, que abriga conteúdo sobre as obras assim como promove uma interação entre as mesmas e o público. Outras áreas culturais, como artes plásticas, música e televisão, já utilizam a web e plataformas digitais como meio de disponibilização de um conteúdo extra para apreciadores, como nos exemplos citados a seguir.

Um deles são grandes museus de arte que possuem aplicativos próprios, que além de oferecerem auxílio aos seus visitantes também disponibilizam materiais adicionais. O Museu de Arte Moderna (MoMA), por exemplo, oferece podcasts e vídeos com informações mais detalhadas sobre as obras e sobre exposições em andamento (KENDZULAK, 2016). Outro exemplo de produto, dessa vez relacionado à música, é o aplicativo criado para o álbum *Biophilia* da cantora islandesa Björk, que juntamente com as músicas e com o uso de gráficos e jogos, proporcionam uma nova experiência em conjunto com as composições (SMITH, 2012). Já a série de TV *Castle*, da emissora americana ABC, fez uso de redes sociais para criar uma maior interação com seus fãs. Seu personagem principal, Richard Castle, um escritor, possui páginas oficiais no Twitter e no Facebook, além de um site pessoal (WEAVER, 2012).

O conteúdo apresentado por essas plataformas que diferem da original (seja ela palco, som ou televisão) não interfere no entendimento da obra inicial. Porém, proporciona aos fãs e demais interessados um maior contato e uma fonte de conteúdo única. A partir dessa reflexão surge a ideia central para a realização deste projeto que vai buscar alcançar o público interessado nas obras musicais americanas, mas que não necessariamente faz parte do círculo geográfico em que se inserem as apresentações.

Devido à extensa quantidade de produções e a densa bagagem histórica que acompanha o teatro americano, para este trabalho em específico foi determinado que apenas um musical

² Álbuns de Elenco: gravação em estúdio das canções de um musical.

fosse escolhido para a criação de um produto, servindo de certa forma como um estudo de caso da interação e possibilidades entre a internet e as obras. No entanto, caso o projeto apresente substancial sucesso, poderia no futuro servir assim como base para a criação de projetos similares dedicados a outros musicais ou até mesmo um produto que englobasse todas as obras produzidas pela indústria.

Assim, para esse projeto de Conclusão de Curso, o musical *Hamilton* apresenta-se como obra escolhida para a proposta de exploração de uma maior interação do público com musicais da Broadway. Além de grande sucesso de público e crítica na temporada de 2015/2016, *Hamilton* apresenta outras peculiaridades que justificam sua escolha e que são abordadas na sequência.

1.2 JUSTIFICATIVA

*How does a bastard, orphan, son of a whore and a
Scotsman, dropped in the middle of a
Forgotten spot in the Caribbean by providence
Impoverished, in squalor
Grow up to be a hero and a scholar?*³

É a partir desse parágrafo que a história de Alexandre Hamilton, um dos fundadores dos Estados Unidos da América e primeiro Secretário do Tesouro do país é apresentada ao público. Partindo de uma batida que se repete ao longo das composições e introduzido pelo antagonista Aaron Burr, que na peça faz as vias de narrador, este primeiro parágrafo estabelece as origens de um imigrante que está hoje na nota de 10 dólares americanos.

Hamilton: An American Musical, é uma obra lançada em 2015 com música, letra e livro criados por Lin-Manuel Miranda. Filho de imigrantes de Porto Rico, Miranda esteve desde pequeno envolvido com a música, mais especificamente com produções de musicais e hip hop. Ganhou reconhecimento da crítica e público com o musical *In the Heights*, de 2008, que contava

³ Tradução Livre: Como um bastardo, órfão, filho de uma prostituta e um Escocês, largado no meio de um Lugar esquecido no Caribe pela providência Empobrecido, na miséria Cresce e se torna um herói e um erudito?

a história de moradores do bairro Washington Heights, em Nova York (MIRANDA; MCCARTER, 2016).

Porém foi com *Hamilton* que seu trabalho alcançou reconhecimento estrondoso. Miranda inicialmente idealizou a história como um projeto intitulado *The Hamilton Mixtape*, depois de ler a biografia *Alexander Hamilton* escrita por Ron Chernow. O projeto evoluiu para um musical de dois atos, sobre a vida do protagonista, seus companheiros e inimigos. O primeiro ato (Figura 1) apresenta sua ambição desde jovem, seu casamento com Eliza Schuyler, o sucesso na Guerra de Independência contra a Inglaterra e a conquista da confiança e apreço de George Washington. O segundo ato (Figura 2) mostra as suas disputas parlamentares, o caso extraconjugal em que se envolveu, a morte do filho e o duelo contra Aaron Burr que resultou em sua morte. (MIRANDA; MCCARTER, 2016)

FIGURA 1. Cenas do Primeiro Ato de Hamilton



Fonte: Site oficial da obra

FIGURA 2. Cenas do Segundo Ato de Hamilton



Fonte: Site oficial da obra

O musical estreou em 20 de janeiro de 2015, Off-Broadway no Public Theater. Em 6 de Agosto de 2016 a peça foi transferida para o Richard Rodgers Theatre, onde permanece sem previsão de encerramento (GIOIA, 2015). Antes mesmo na sua estreia no Richard Rodgers, *Hamilton* já havia coletado 30 milhões de dólares na venda de ingressos, e apenas durante o

anúncio da ida de Off-Broadway para a Broadway a obra já faturou 1 milhão de dólares com a venda inicial de ingressos. (GANS; GIOIA, 2015) Em junho de 2015, menos de um ano da sua estreia na Broadway, o faturamento semanal na venda de ingressos estava em 1,9 milhões de dólares. (PAULSON; GELLES, 2016)

Porém o alcance da peça não se restringe apenas ao público interessado em musicais da Broadway, sequer apenas ao público americano. O álbum, lançado no final de setembro de 2015, foi um grande sucesso de venda e downloads, estando presente no topo de diversos rankings da revista americana Billboard, dedicada à indústria musical. *Hamilton* chegou ao número 1 em cast albums, número 3 em álbuns de hip hop, número 5 em álbuns digitais e número 9 na lista de mais vendidos (CAUFIELD, 2015). No Site Amazon.com, o álbum apresenta uma média de 4.9/5 estrelas na avaliação de mais de 1.800 consumidores, figurando também na sua lista de mais vendidos, tanto em mídia física quanto digital. (AMAZON, 2015)

De acordo com Soloski (2016), além da qualidade musical das composições e riqueza de conteúdo, algumas inovações presentes na obra são a resposta para o seu sucesso:

- I. A Broadway ainda carece de musicais onde o hip hop seja explorado, e *Hamilton*, ainda que não apresente exclusivamente canções desse gênero musical, promove a inserção de sons mais contemporâneos para uma cultura de certa forma tradicionalista. Quebra-se a barreira para antigos costumes assim como se introduz um novo público.
- II. Apesar de apresentar uma história vivida por personalidades caucasianas, a escolha do elenco privilegiou a diversidade (Figura 3). De acordo com Miranda (2015)⁴, “Essa é uma história sobre a América no passado, contada pela América de agora, e nós queremos eliminar qualquer distância entre a audiência contemporânea e essa história.”
- III. A obra apresenta a história de um imigrante ajudando a construir uma nova nação. Em meio a uma época de política tumultuosa em relação à imigração - inclusive com discursos polêmicos do candidato à presidência dos Estados Unidos, Donald Trump, em relação ao assunto - *Hamilton* mostra como o nacionalismo é um assunto pertinente no mundo globalizado, onde a imigração está na raiz de todas grandes nações.

⁴ DELMAN, Edward. **How Lin-Manuel Miranda Shapes History**, setembro 2015. Disponível em: <<http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/09/lin-manuel-miranda-hamilton/408019/>> Acesso em agosto de 2016.

FIGURA 3. Personalidades históricas (à esquerda, nome em negrito) e seus intérpretes (à direita, nome em itálico) no musical Hamilton



Fonte: BuzzFeed⁵

Em abril de 2016, Hamilton recebeu mais uma condecoração ao ser premiado pelo Prêmio Pulitzer⁶ na categoria Drama. Apenas outros 8 musicais ganharam o mesmo prêmio desde o início das premiações no século passado (VIAGAS, 2016).

Além disso, a constante presença do criador, Miranda, nas redes sociais, intensifica o contato e interesse dos fãs. Em menos de um ano, o número de seguidores de Miranda na rede social Twitter triplicou de número. Seus tweets, além de oferecerem maiores detalhes sobre sua vida pessoal e profissional, ainda trazem mais detalhes sobre a peça, atores e equipe envolvidos, assim como todo o seu processo de criação (FITZPATRICK, 2015). O musical também possui uma

⁵ FLAHERTY, Keely. **The Cast Of “Hamilton” Next To Their Real-Life Historical Characters**, outubro 2015. Disponível em: <https://www.buzzfeed.com/keelyflaherty/the-cast-of-hamilton-next-to-their-real-life-historical-char?utm_term=.nb6re4yJJ#.bipODV2ee>. Acesso em agosto de 2016.

⁶ Prêmio norte-americano que reconhece trabalhos de excelência nas áreas de jornalismo, literatura e composição musical.

extensa lista de personalidades fãs da peça, incluindo o ex-presidente dos Estados Unidos, Barack Obama (Figura 4).

FIGURA 4. Barack Obama conversando com o elenco de *Hamilton*



Fonte: Pete Souza / Foto oficial da Casa Branca

No entanto, a popularidade do musical o tornou de certa forma inacessível ao público em geral. *Hamilton* foi a peça com ingressos mais caros da história da Broadway até 2016, com uma média de 1.200 dólares por pessoa. Nos últimos cinco anos, a peça que aparece com valor médio mais alto foi *The Book of Mormon* no seu ano de estreia, mas não atingindo nem a metade do valor (cerca de US\$494,00). *Hamilton* já tem ingressos esgotados até janeiro de 2017, mesmo com nomes importantes do elenco principal, incluindo Miranda, não fazendo mais parte do elenco. (LAWRENCE, 2016)

Desde a sua estreia off-Broadway no Public Theater em fevereiro de 2015, o musical já batia recordes na venda dos seus ingressos, com uma média de preço de US\$200,00, um valor não usual para esse espaço. No seu primeiro mês no Richard Rodgers Theater, seu teatro atual, a faixa de preços foi de US\$409,00. (LAWRENCE, 2016)

Assim, devido à grande popularidade do musical aliada a limitação de público em termos de localização e renda, apresenta-se uma oportunidade para a criação de um novo produto a

partir do material original que disponibilize ao público que não tem acesso à Broadway outra forma de interagir com a obra, suas músicas e enredo.

1.3 PROBLEMA DE PROJETO

Como o design pode trazer a experiência do musical Hamilton para o público que não tem oportunidade de assistir a peça?

1.4 OBJETIVOS

Para este projeto foram estabelecidos os seguintes objetivos:

1.4.1 OBJETIVO GERAL

Por meio de um produto digital acessível para o público em geral, procura-se explorar a riqueza cultural, histórica e sonora das composições do musical Hamilton e proporcionar uma plataforma de conteúdo ao público interessado.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a. Identificar o panorama da indústria musical/teatral dos Estados Unidos;
- b. Distinguir o enredo da história do musical, seu diferencial e suas referências;
- c. Entender o contexto histórico e cultural das composições.
- d. Identificar elementos da peça que possam ser inseridos na plataforma;
- e. Definir o conceito do projeto;
- f. Projetar a interface do produto;
- g. Testar com usuários.

2 Metodologia

Para a realização de um projeto de design, a utilização de uma metodologia torna o processo mais eficaz e bem sucedido. Segundo Munari (2008), um método projetual consiste em uma sequência de atividades regidas por uma ordem lógica, buscando alcançar o resultado de melhor aproveitamento com o menor nível de dificuldade.

2.1 METODOLOGIA DE GARRETT

A metodologia de Garrett (2011) é dedicada a projetos web e tem foco no design de experiência, buscando que nenhuma possibilidade de ação e interação do usuário seja esquecida. O método é dividido em 5 segmentações que formam as camadas da metodologia, evoluindo da mais abstrata (estratégia) para a mais concreta (superfície):

- **Estratégia:** consiste na definição do que o público busca no site assim como o que os seus criadores desejam transmitir.
- **Escopo:** delimitação do conjunto das funções e funcionalidades e como estes são integrados e definem a página.
- **Estrutura:** consiste na definição de como os usuários chegaram até a página e qual seu destino a partir dela.
- **Esqueleto:** composição do posicionamento de botões, fotos, e textos na sua forma mais eficiente.
- **Superfície:** onde a página aparece como um todo.

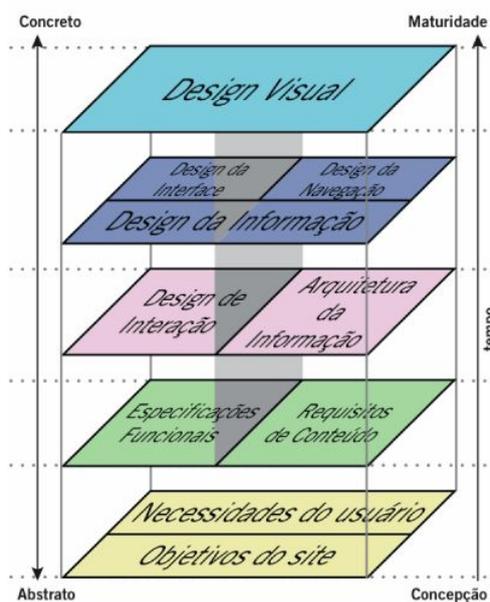
As escolhas feitas em cada camada influenciam diretamente as possibilidades de escolha das camadas seguintes. No entanto, isso não significa que decisões devem ser tomadas independentemente. Metas traçadas em camadas posteriores podem, por vezes, forçar a reavaliação de camadas anteriores.

A internet tem como atributo não apenas a distribuição de informação, mas também a coleta e manipulação da mesma. Desta forma, a evolução da rede de informação estática para uma agregação de informação dinâmica traz para a metodologia de Garrett a dualidade onde o Produto aparece como Funcionalidade (ou seja, os passos envolvidos em um processo e como seus usuários pretendem completá-los) e o Produto como Informação (neste caso, o que o produto oferece e seu significado para os usuários).

E em seguida, cada camada recebe componentes específicos que delimitam e particularizam seus objetivos. Na estratégia se encontram as **Necessidades dos Usuários** (os interesses do público de fora) e os **Objetivos de Produto** (esses definidos pelos objetivos dos criadores para o projeto). O escopo apresenta as **Especificações Funcionais** e os **Requisitos de Conteúdo**, com especificações técnicas, no primeiro caso, e informacionais, no segundo. Na estrutura, determina-se como o sistema reage de acordo com as escolhas do usuário, denominado **Design de Interação**, e como o conteúdo vai se estruturar para auxiliar este entendimento, esse por sua vez denominado **Arquitetura de Informação**. O esqueleto excepcionalmente é composto por três componentes: no caráter de funcionalidade, o **Design de Interface** organiza elementos que permitem a interação de usuários com o sistema; no caráter de informação, o **Design de Navegação** define os elementos inseridos na tela que possibilitarão que o usuário navegue através da arquitetura de informação. E por fim, o **Design de Informação** integra ambos, apresentando a informação de um modo que facilite o entendimento da página. E por fim a superfície apresenta um único elemento, o **Design Visual**, ou seja, a experiência sensorial que este proporciona.

A Figura 5 mostra a metodologia de Garrett em sua estrutura final.

FIGURA 5. Metodologia de Garrett



Fonte: Garrett, 2011

2.2 METODOLOGIA DE UNGER E CHANDLER

Unger e Chandler (2009) apresentam outras duas metodologias focadas na experiência do usuário, a abordagem cascata e a abordagem ágil. Ambas envolvem a mesma sequência de passos, porém se diferenciam na sua estrutura.

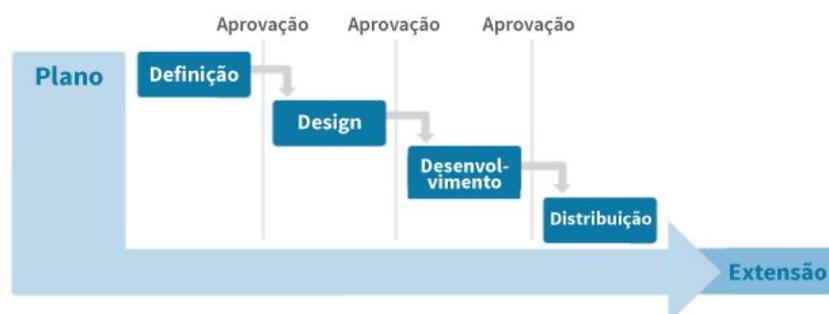
Os elementos que fazem parte de ambas as metodologias são:

- O **Planejamento** do projeto, estratégica e estruturalmente.
- A **Definição** dos requisitos do mesmo.
- O **Design** do produto e suas especificações.
- O **Desenvolvimento** da solução e refinamentos.
- A **Distribuição** do projeto, ou seja, seu lançamento.
- E por fim, a **Extensão** do mesmo, e o feedback.

2.2.1 ABORDAGEM CASCATA

Na abordagem cascata, cada uma destas fases são abordadas como atividades separadas, em que cada uma deve ser finalizada para que a próxima seja iniciada (Figura 6). Ela foi proposta por Royce (1960), em uma época em que linguagens orientadas a objeto, processadores rápidos e abundância de memória não eram a realidade vigente nem mesmo nos mais avançados centros de pesquisa – o que inviabilizava completamente uma abordagem iterativa do desenvolvimento de software, como se vê nos Métodos Ágeis.

FIGURA 6. Abordagem Cascata

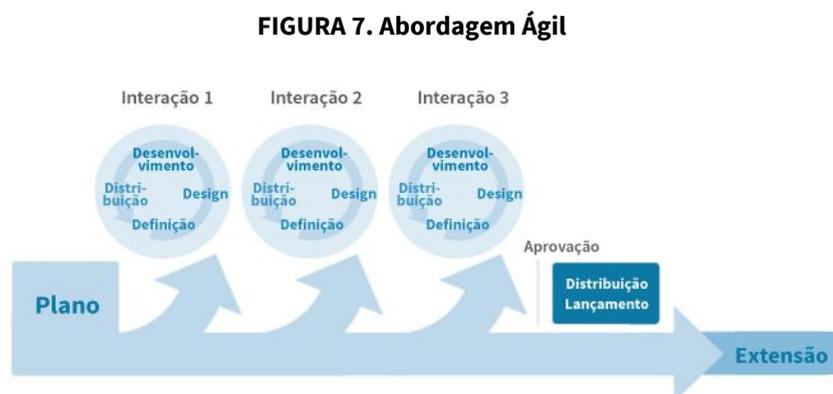


Fonte: Unger e Chandler, 2009

2.2.2 ABORDAGEM ÁGIL

Para contornar a rigidez do modelo cascata, abordagens ágeis são utilizadas para gerar uma maior flexibilidade, praticidade e rapidez no desenvolvimento de projetos. O Manifesto Ágil surgiu em 2001, por desenvolvedores de softwares insatisfeitos com os modelos pouco eficientes existentes. Consiste na valorização dos indivíduos e da interação mais do que o foco em processo e ferramentas. Valoriza o funcionamento do software antes da documentação associada ao projeto. Preza a relação com o cliente mais do que negociação de contratos. E por fim, lida com as mudanças que fazem parte do desenvolvimento antes de restringir-se ao plano. (BECK et al., 2001)

Aplicando essas diretrizes ao modelo cascata, a metodologia foca menos na concretização de cada um dos elementos originais individualmente, e sim no desenvolvimento de etapas menores, até obter o sucesso de cada uma. A Figura 7 mostra como cada interação passa pelo processo de definição, criação, desenvolvimento e distribuição continuamente até atingir seu resultado ideal.

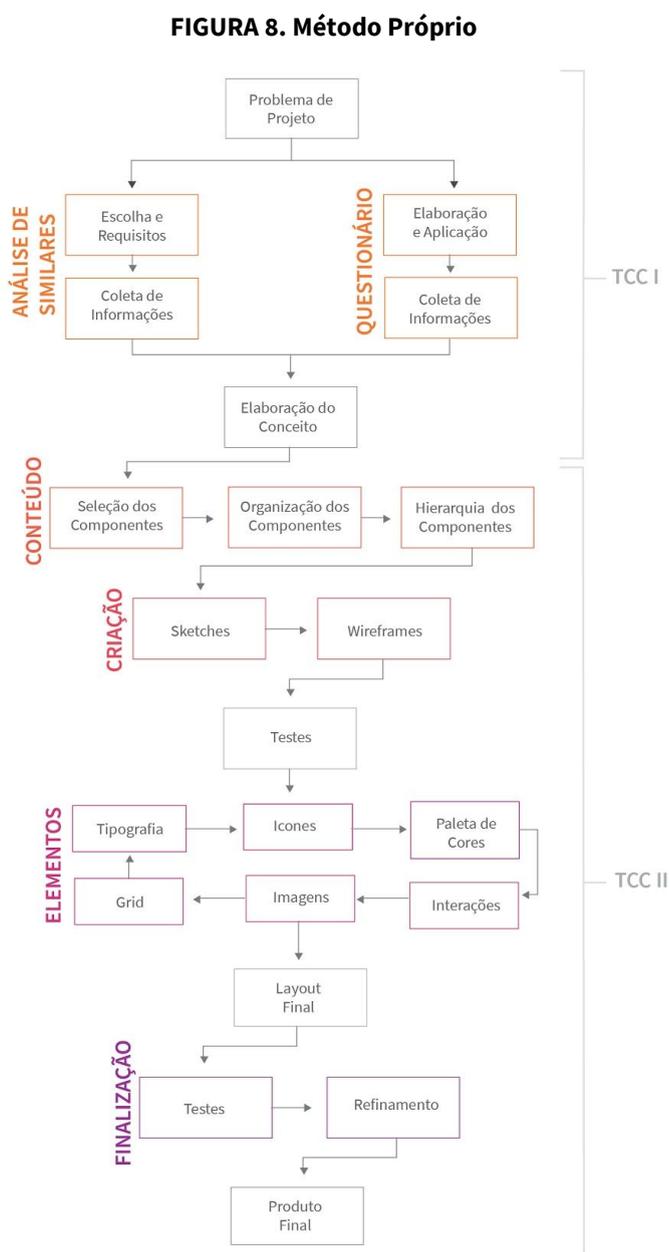


Fonte: Unger e Chandler, 2009

Metodologias Ágeis combinam com o desenvolvimento de projetos de design de experiência pela sua adaptabilidade a mudanças na direção do projeto juntamente com a possibilidade dos seus desenvolvedores produzirem, testarem e melhorarem o mesmo continuamente. (ALLANWOOD; BEARE, 2014)

2.3 MÉTODO PROPOSTO

A partir do estudo dos métodos abordados, para o desenvolvimento deste trabalho de Conclusão de Curso foi elaborado um método adaptado. Este busca suprir as necessidades e requisitos específicos do projeto alinhados ao ritmo de trabalho da autora. A Figura 8 apresenta o método proposto.



Fonte: elaboração própria

Baseando-se em Garrett, a metodologia é dividida em camadas e seus elementos específicos que vão construindo o projeto desde a sua idealização até o resultado final. A partir do problema de projeto proposto, é iniciada uma pesquisa com usuários e produtos existentes. Simultaneamente é feita uma **Análise de Similares**, onde se define quais são os equivalentes relevantes e quais os pontos de interesse analisados, e é aplicado um **Questionário** com o público-alvo. A partir das informações recolhidas, é formulado o conceito do projeto, sendo este também o ponto de encerramento do Trabalho de Conclusão de Curso I.

O Trabalho de Conclusão de Curso II se inicia com a seleção e organização dos componentes parte do **Conteúdo**, assim como a designação de uma hierarquia entre os mesmos.

Chega-se então à parte de **Criação**. São inicialmente feitos sketches a partir da proposta e da pesquisa realizada. A partir dos sketches são elaborados os wireframes, que serão o primeiro modo de interação com o público através de testes com usuários.

A partir da idealização do layout, é então possível determinar as especificidades gráficas a partir dos **Elementos** que farão parte do projeto. Assim são definidos Tipografia, Ícones, Paleta de Cores, Grid, Imagens e Interações, que dependem um do outro para a geração de um produto harmonioso e condizente. A partir dos elementos e a integração entre eles, chega-se então a um layout final.

Para a **Finalização** do projeto, o layout final passa por avaliações com usuários, sendo então refinado, chegando enfim ao produto final.

3 Fundamentação Teórica

A fundamentação teórica consiste na apresentação de conceitos pertinentes para a elaboração de um produto. Este trabalho propõe a criação de um material digital, que possa ser acessado por qualquer membro do público interessado no assunto e assim se viu a necessidade de criar algo que seja disponibilizado na internet.

Visando o fácil acesso por parte do público ao resultado deste projeto, descartou-se a possibilidade de tornar o produto final um aplicativo ou até mesmo um jogo. Aplicativos, por mais que cada vez mais populares e inclusivos, ainda necessitam do descarregamento de dados por parte do usuário e um sistema operacional que permita esse tipo de sistema, o que pode limitar ou desmotivar o uso por parte do público. Já a realização de um jogo vai além de requisitos básicos de informação ao mesmo tempo não se adapta plenamente aos objetivos deste projeto.

Assim, a criação de um site se mostrou o meio mais interessante para este projeto, pela sua praticidade e simplicidade de acesso pela maior parte de público. Desta forma, para esta fundamentação teórica, foram procurados conceitos relacionados à criação de sites. Inicialmente na forma mais abstrata, abordando os conceitos de design de interação, design centrado no usuário, usabilidade e design de experiência. E em seguida com foco na questão estrutural, abordando conceitos de design de interface, padrões, microinterações e design responsivo.

3.1 CONCEITOS ABSTRATOS

Pode-se associar os conceitos abstratos deste trabalho como parte do design de interação. O design de interação abrange uma série de aspectos que fazem parte da realização de um projeto e consiste em apoiar o modo como pessoas se comunicam e as interações que fazem parte do seu dia-a-dia a partir de produtos interativos. O desenvolvimento destes produtos depende de uma série de diferentes áreas: design de interface, design centrado no usuário, design de produto, design de experiência, web design, design de sistemas interativos. (RODGERS, SHARP, PREECE; 2011)

3.1.1. DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO

O design centrado no usuário, assim como o próprio nome diz, é a idealização e realização de um projeto com o foco nas necessidades e interesses do usuário (LOWDERMILK, 2013). A criação de um produto através deste processo faz que com as características e capacidades humanas sejam consideradas durante o processo, em teoria, de criação de um produto. Ritter, Baxter e Churchill (2014) listam quatro modos que o entendimento do comportamento humano pode auxiliar a criação de tecnologias e sistemas interativos dedicados ao usuário. São eles:

- saber como observar e documentar o que as pessoas fazem;
- entender por que as pessoas fazem o que fazem;
- entender e prevenir quando as pessoas tendem a fazer algo; e
- entender como elas decidem fazer as coisas do modo que fazem.

O processo de compreender o usuário se faz pelo uso de diversos métodos de pesquisa e coleta de dados, como elaboração de questionários, condução de entrevistas, criação de personas, avaliações de usabilidade, entre outras. No entanto, a pesquisa com o usuário não acaba quando o produto começa a ser desenvolvido, mas continua com a utilização de wireframes e protótipos de forma a trazer feedbacks aos criadores (LOWDERMILK, 2013).

A metodologia proposta nesse trabalho apresenta alguns destes métodos de coleta de dados e avaliação de prototipagem.

3.1.2 USABILIDADE

A usabilidade é uma área de estudo dentro da Interação Humano-Computador, que estuda interações entre seres humanos e outros elementos parte de um sistema, caracterizando a facilidade de uso de algum produto (CYBIS, BETIOL, FAUST; 2010). De acordo com a Norma ISO 9241-11: *Guidance on Usability* (1998), a usabilidade é definida como a capacidade de um produto utilizado por usuários específicos na realização de um objetivo específico, em ter um resultado eficaz, eficiente e satisfatório. Nielsen (2012), estabelece cinco perguntas-chave que medem a qualidade da usabilidade do produto:

- **Facilidade em aprender:** quão fácil é para os usuários a realização de tarefas simples pela primeira vez?

- **Eficiência:** depois de familiarizados com o design, o quão rápido os usuários podem realizar as tarefas?
- **Facilidade em memorizar:** depois de não retornar ao produto por algum tempo, o quão fácil é para que os usuários reestabeleçam a sua prática de uso?
- **Erros:** quando erros são feitos pelo usuário, qual sua gravidade e quão facilmente é a recuperação?
- **Satisfação:** qual o nível de agradabilidade do design?

E por fim ele estabelece um componente chave: a utilidade, ou seja, o produto faz o que o usuário deseja? Assim, o estudo da usabilidade (a facilidade e o prazer em usar um produto), juntamente com a utilidade (a execução de algo que fornece o que o usuário precisa), torna o resultado final um produto verdadeiramente útil.

3.1.3 DESIGN DE EXPERIÊNCIA

A aplicação de elementos que influenciam a percepção e comportamento dos usuários é chamada de design de experiência. Esta área não está restrita apenas à interação entre a interface e o usuário, já que experiências podem ser feitas através do toque, do áudio e por vezes, aroma (UNGER; CHANDLER, 2009). Assim, o design de experiência é a coleção de meios que aplicados procuram desenvolver experiências interativas. Dessa forma, o sucesso do produto seria garantido caso atenda as necessidades do cliente ao mesmo tempo que promove uma boa experiência. Essa é uma área complexa pois necessita dos conhecimentos de diferentes campos profissionais, sendo bastante prejudicada por restrições de tempo ou renda (ALLANWOOD, BEARE; 2014). Para Ritter, Baxter e Churchill, (2014, p. 44), “A experiência do usuário vai além da interface para direcionar as emoções, crenças, preferências, percepções, respostas físicas e psicológicas, comportamentos e realizações que ocorrem antes, durante e após o uso da pessoa utilizando o produto.”

Ritter, Baxter e Churchill (2014) citam a existência dos três fatores que influenciam a experiência do usuário: i) o sistema, ii) o usuário e suas características, e iii) o contexto do uso da tecnologia ou sistema. Assim, é também importante frisar que não se pode projetar uma experiência de usuário específica, e sim projetar para uma experiência do usuário, ou seja, criar atributos que possam evocar o design sensorial. Devido à diferenças sociais, culturais e pessoais de cada usuário, a experiência de cada um é sempre única (RODGERS; SHARP; PREECE, 2011)

3.2 CONCEITOS ESTRUTURAIS

A literatura sobre fundamentação estrutural aborda conceitos que auxiliam na criação de um produto prático, completo e flexível.

Por fins de categorização geral, Unger e Chandler (2011) estabelecem a existência de quatro tipos de sites: presença de marca, campanha de marketing, fonte de conteúdo e aplicação baseada em tarefas. Para este trabalho, o produto final se enquadra em site como fonte de conteúdo, onde é encontrado um grande volume de informações, possivelmente a partir de vários tipos de mídia com o intuito não apenas de informar o usuário, mas também de entretê-lo. O objetivo de um site do tipo fonte de conteúdo é agregar conhecimento ao usuário fornecendo conteúdo relevante. Em muitos casos, também é encorajado o compartilhamento desse conteúdo ou ainda a aquisição de algum produto (UNGER; CHANDLER, 2011).

3.2.1 DESIGN DE INTERFACES

Uma interface de usuário consiste na parte de um computador e seu software com a qual o usuário interage, ou seja, a parte em que é possível ver, ouvir, tocar, falar ou, ainda, entender e conduzir. Dela fazem parte dois componentes: a entrada (*input*) e a saída (*output*). A entrada é como são comunicadas as necessidades do usuário para o computador, e a saída são os resultados da máquina através do processamento dos dados recebidos. Assim, o design de interface consiste na criação de entradas bem-feitas que resultarão em saídas que irão satisfazer as necessidades do usuário, adequadas às suas capacidades e limitações (GALITZ, 2002). Para Galitz (2002, p.4) “A melhor interface é aquela que não é percebida, a que permite que o usuário foque na informação e na tarefa a seu dispor, não no mecanismo usado para apresentar a informação e executar a tarefa.”

Os conceitos de design de experiência e design de interface estão conectados: enquanto a experiência do usuário é um sentimento abstrato que o usuário percebe no produto ou serviço que está utilizando, o design de interação é a parte concreta, em que o usuário interage com o produto, sendo assim parte da sua experiência (BANK; CAO, 2014). Também é através da interface que a experiência é construída.

Segundo Bank e Cao (2014), por mais que o design de interface contribua para a experiência de usuário, deve-se primeiramente estabelecer qual tipo de experiência do usuário se procura, para então encontrar o design de interface que vai criá-la. Da mesma forma, se a experiência do usuário se apresenta problemática, uma provável causa pode ser encontrada na interface.

Rogers, Sharp e Preece (2011) fazem uma listagem de 20 tipos de interface, as quais não são mutuamente exclusivas, existindo a possibilidade de certos produtos serem enquadrados em mais de uma categoria. Para este trabalho, os seguintes tipos são relevantes:

- **WIMP/GUI:** tem como base o uso de janelas, menus e ícones, sendo estes elementos ainda presentes em grande parte das interfaces gráficas modernas, embora tenha sido um das interfaces pioneiras.
- **Multimídia:** traz em uma só interface abrangendo diferentes meios de comunicação, como gráficos, textos, áudios e animações. A união de mídias e interatividade proporciona a apresentação de informação de uma maneira mais rica do que separadamente. Interfaces multimídia são frequentemente usadas para fins educacionais, de treinamento e ou de entretenimento.
- **Móvel:** interfaces em dispositivos pequenos, geralmente pequenos o bastante para serem manuseados manualmente de maneira fácil.

3.2.1.1 Conteúdo

O elemento básico de um site é o conteúdo que este apresenta. A estruturação deste conteúdo faz parte da chamada arquitetura de informação, que consiste no modo cognitivo em que os usuários vão compreender a informação apresentada. (GARRETT, 2011)

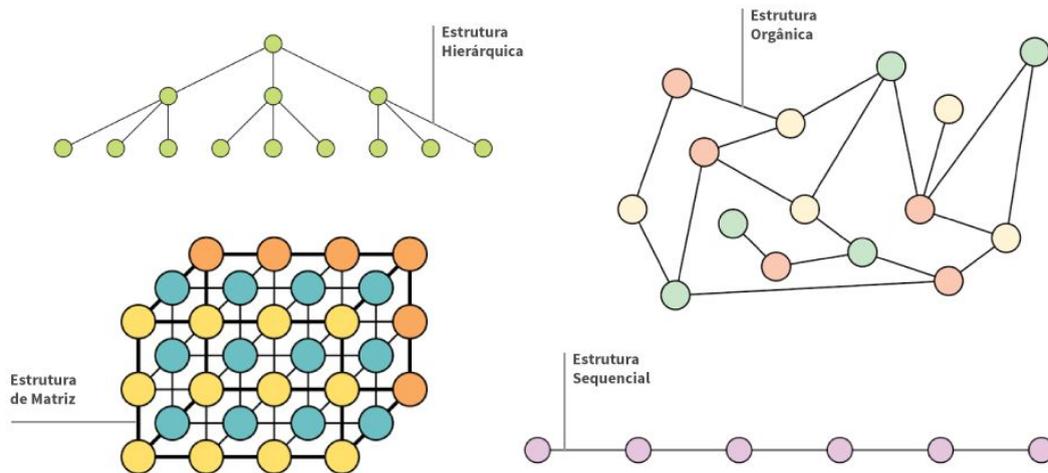
A estruturação do conteúdo, de acordo com Garrett (2011), acontece em duas formas: de cima pra baixo (*top-down*) ou de baixo pra cima (*bottom-up*). O modo de cima pra baixo foca nos objetivos do produto e as necessidades do usuário, estabelecendo as categorias mais amplas inicialmente e depois criando suas subcategorias. O modo de baixo pra cima se baseia na análise do conteúdo e requerimentos funcionais do produto. Começa-se estabelecendo todas as categorias possíveis, para então agrupá-las em categorias maiores.

Garrett (2011) também estabelece modos de estrutura, a partir de *nodes*. Um *node* consiste em todos os pedaços ou grupos de informação que compõem um site, independente do

tamanho. Assim, um *node* pode, por exemplo, corresponder a um número ou a uma biblioteca inteira. Os modos de estrutura citados por Garrett são por hierarquia, de matriz, orgânica e sequencial.

Estruturas hierárquicas tem *nodes* com ligação de pai/filho. Não são todos os *nodes* que possuem filhos, mas todos possuem pais, chegando até o *node* inicial. A estrutura de matriz faz com que seja possível a movimentação de *node* pra *node* entre duas ou mais dimensões. Estruturas orgânicas não seguem nenhum padrão, e servem para tópicos que não possuem um relacionamento claro. E por fim, estrutura sequenciais imitam um tipo de sequência encontrado mais frequentemente offline, como livros, artigos, áudio, onde cada *node* tem um anterior e um posterior, sendo essa a estrutura mais indicada para sites com pouco conteúdo ou então conteúdos instrucionais. A Figura 9 apresenta representações visuais dessas estruturas.

FIGURA 9. Possíveis estruturas de um web site



Fonte: Garrett, 2011.

Segundo Wroblewski (2014), a hierarquia visual é essencial na comunicação da interface em:

- Informar os usuários: o usuário deve se sentir guiado de uma ação para a próxima sem se sentir forçado ou perdido.
- Comunicar o relacionamento entre os conteúdos: a interface deve apresentar o conteúdo de uma forma que harmonize com as informações procuradas pelo usuário.

- Criar um impacto emocional: ao elaborar um site de experiência memorável, seus visitantes têm maior chances de ignorarem possíveis deficiências.

A criação de um fluxo de tarefa é um método que auxilia desenvolvedores na verificação de uma estrutura de sucesso. Um fluxo de tarefa demonstra caminhos ou processos que, na maioria das vezes, usuários, ou por vezes, um sistema, podem fazer dentro do website ou aplicativo. E após definida a estrutura, a criação de mapas de site auxilia por sua vez não apenas desenvolvedores, mas também usuários. Um mapa do site apresenta como o conteúdo do mesmo será organizado de uma maneira clara e objetiva, juntamente com suas conexões. (UNGER, CHANDLER; 2011)

3.2.1.2 Navegação

Para Bank e Cao (2014), a navegação em uma interface consiste na localização do usuário. Como exemplo, podem-se citar duas regras de navegação: a) os usuários devem sempre saber exatamente onde estão dentro do site, e b) o sistema de navegação deve se manter consistente. A consistência e a facilidade de navegação são construídas a partir de um conteúdo bem definido e organizado. Elementos que auxiliam a navegação são menus, *breadcrumbs* (migalhas de pão), filtros e links.

Menus são o principal meio para usuários encontrarem o que procuram. Breadcrumbs representam o caminho seguido pelo usuário dentro do site, para a sua própria guia, ou então uma direção para usuários que não entraram pela página inicial. E por fim, filtros são utensílios para sites com conteúdo muito denso, enquanto que links uma forma de auxiliar no entendimento da conexão entre conteúdos relacionados.

A navegação também pode fluir horizontalmente ou verticalmente. Enquanto que navegação vertical seja a forma mais comum, a navegação horizontal vem aparecendo mais frequentemente, normalmente utilizada em conteúdos lineares.

Outros elementos citados por Bank e Cao (2014) são controles de ação, configurações padrão e ações guiadas. Controles de ação são o maior meio de interação entre usuário e interface. Um exemplo de controle de ação são menus drop-down, que aparecem apenas quando o usuário o seleciona. Controles de ação não são sempre visíveis - já que a sobrecarga de informações em uma interface não é ideal - mas são ativados quando surge a necessidade do usuário. Configurações padrão são configurações já estabelecidas pelo desenvolvedor.

Estatisticamente, usuários raramente mudam as configurações padrão de uma página, por mais que a opção de mudá-las esteja disponível. Assim, depende do designer estabelecer configurações ideais desde o princípio ao mesmo tempo que possibilitar uma mudança fácil caso necessitada. E por fim, ações guiadas são uma forma de promover um envolvimento e interação maior por parte dos usuários ao mostrar a eles exemplos de ações que eles possam ter a intenção de fazer.

Bank e Cao (2014) também comentam o uso de animações. Estas não são elementos constantes em interfaces, porém são um aspecto atrativo aos usuários. O uso de animações tem geralmente resultados positivos pois o olho é atraído por movimento, e tornam informações mais atrativas quando possuem animações ligadas a elas. Ou ainda, se muitas tarefas acontecem ao mesmo tempo em uma interface, animações servem como boas transições, podendo também estabelecer a correlação entre duas tarefas ou serem utilizadas para demonstrar que uma tarefa foi concluída.

Animações utilizadas como efeitos de páginas tornam o site de experiência amigável, e proporcionam um feedback mais dinâmico. Desde 2013, o uso da animação de rolagem Parallaxe vem se tornando cada vez mais utilizado. Um fundo deste tipo consiste em imagens de fundo que ao rolar a interface em uma determinada direção, criam um efeito de movimento e uma ilusão de profundidade ao fazer a página estática seguir o usuário, como no exemplo da Figura 10.

FIGURA 10. Exemplo de rolagem Parallaxe no site do jogo Firewatch



Fonte: firewatchgame.com

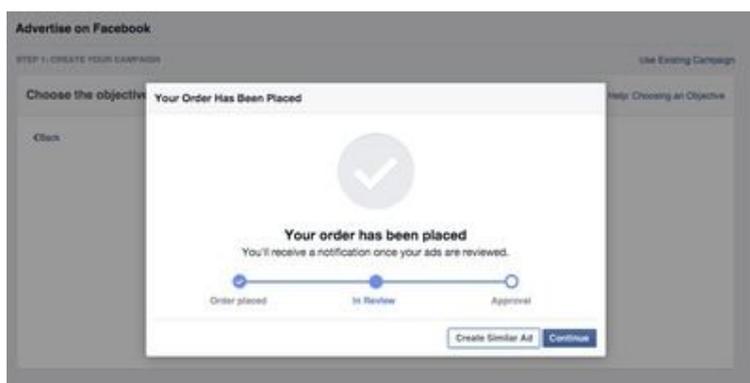
3.2.2 PADRÕES DE DESIGN DE INTERFACE

Padrões de design de interface (também conhecidos como Padrões de UI) são o conjunto de soluções de design criativas e efetivas que acabaram sendo utilizadas em cada vez mais sites até se tornarem usuais. O reconhecimento de padrões é um processo cognitivo no qual o usuário olha para um estímulo e tenta combiná-lo com o que ele conhece de interfaces ou tem familiaridade (CAO, GREMILLION, ZIEBA, 2016).

Embora cada indivíduo seja único nas suas características, pessoas se comportam de uma maneira previsível. Assim, através de observações realizadas ao longo dos anos, esses padrões surgiram como uma forma de oferecer ao usuário ferramentas que deixem a sua navegação de acordo com as suas necessidades (TIDWELL, 2010). São uma forma de heurística, onde são estabelecidas regras para serem usadas quando o desenvolvimento de um produto tem restrições de tempo, recursos ou informações. Padrões são então um atalho para resolução de problemas (CAO; GREMILLION; ZIEBA, 2016).

A Figura 11 mostra um exemplo de padrão de design de interface usado no site Facebook, onde o usuário é notificado de quantas etapas já foram realizadas e quantas ainda faltam para que a sua ordem seja processada.

FIGURA 11. Exemplo de padrão - Facebook



Fonte: facebook.com

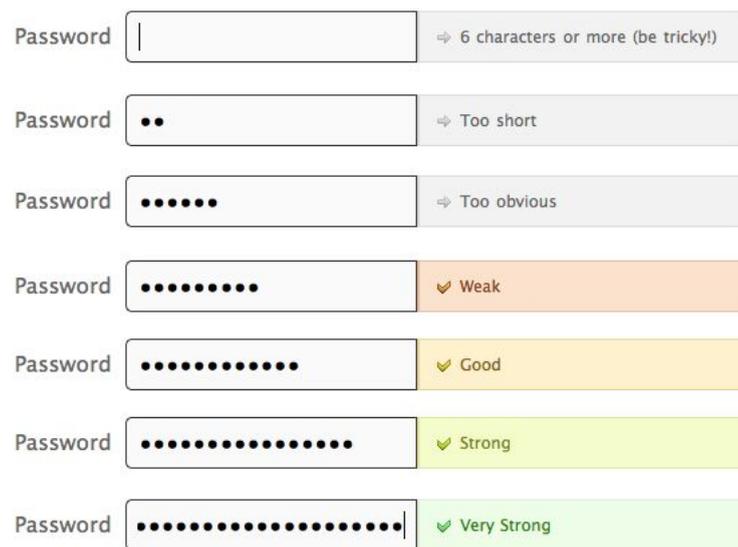
3.2.3 MICROINTERAÇÕES

Microinterações consistem em pequenos momentos que são a consequência direta de uma ação, uma mini funcionalidade que faz apenas uma específica interação. Estes são detalhes interativos e funcionais de um produto, que por serem pequenos demais, não são a razão para a comercialização do mesmo, mas sim funcionalidades que criam uma experiência ao usuário.

Microinterações podem unir várias plataformas, dispositivos móveis, televisores, desktops e laptops. Elas variam de acordo com a plataforma, mas pela sua sutileza são facilmente adaptáveis, constituindo pequenos pedaços de funcionalidade que elevam a experiência do usuário (SAFFER, 2013).

A Figura 12 mostra um exemplo de microinteração do Twitter, que possui diferentes respostas às senhas digitadas pelo usuário na escolha da sua própria.

FIGURA 12. Exemplo de Microinterações - Twitter



Fonte: twitter.com

3.2.4 DESIGN RESPONSIVO

Com o aumento exponencial no uso de celulares para o acesso à internet, o design responsivo é a alternativa para melhorar a experiência do usuário. Segundo o site Statista, em 2015 o uso de telefones celulares para o acesso à internet englobava 52,7% do total de usuários de internet. As previsões apontam para um aumento desse tipo de acesso em 2017, subindo para 63,4%, tornando assim a adaptabilidade das páginas um aspecto bastante importante na criação de um site.

De acordo com Wroblewski (2011), o objetivo dos visitantes de um site que o acessam por dispositivos móveis é diferente de visitantes que acessam por plataformas maiores. Por mais que dispositivos móveis sejam usados em diferentes situações, desde momentos de repouso e

descontração até momentos acelerados e em movimento, a atenção dada a plataformas menores, como a de smartphones, tende a ser mais objetiva, criando assim a necessidade de priorizar o conteúdo disponível antes da navegação.

Wrobleski (2011) também discute a necessidade de projetar para tamanhos específicos de tela e suas propriedades, criando a experiência ideal para o usuário independente do dispositivo utilizado. Assim, o design responsivo é o modo em que o design de uma página responde ao tamanho da tela, a plataforma e a orientação do dispositivo utilizado pelo usuário. Esse resultado se alcança via uma mistura de grids, layouts e imagens flexíveis. Através do uso de media queries, ou seja, um comando que limita o escopo de folhas de estilo pode-se intercalar a visualização do mesmo site em celulares, tablets e desktops de diferentes tamanhos em um mesmo layout (KNIGHT, 2011).

A Figura 13 mostra um site para uma revista fictícia criado por Marcotte (2010) especialmente para demonstrar como funciona o design responsivo.

FIGURA 13. Site responsivo em duas plataformas de tamanhos diferentes



Fonte: Marcotte, 2010.

4 Projeto

Como estabelecido na seção 1.3, o problema de projeto proposto neste Trabalho busca através do design uma forma de trazer a experiência do musical *Hamilton* para o público que não possui meios de assistir a peça. Para isso, buscou-se inicialmente conhecer melhor as necessidades e interesses deste público e averiguar produtos já existentes. Assim, como proposto na metodologia, foram feitas duas formas de pesquisa simultaneamente: a análise de similares e a pesquisa com usuários.

4.1 ANÁLISE DE SITES CULTURAIS

Durante o processo de pesquisa foram selecionados e analisados diferentes tipos de sites a fim de reconhecer e avaliar soluções de design, identificar quais obtiveram sucesso e se foram eficazes no seu desempenho. Os quatro sites escolhidos têm conteúdo cultural, sendo dois destes relacionados ao musical *Hamilton*. Não foram selecionados outros sites de também musicais da Broadway por em sua maioria apresentarem o mesmo tipo de conteúdo - sendo estes: informações básicas sobre a peça; elenco e equipe técnica; como e onde assistir. Buscaram-se sites que apresentassem um conteúdo diversificado e que atingissem outras áreas de entretenimento.

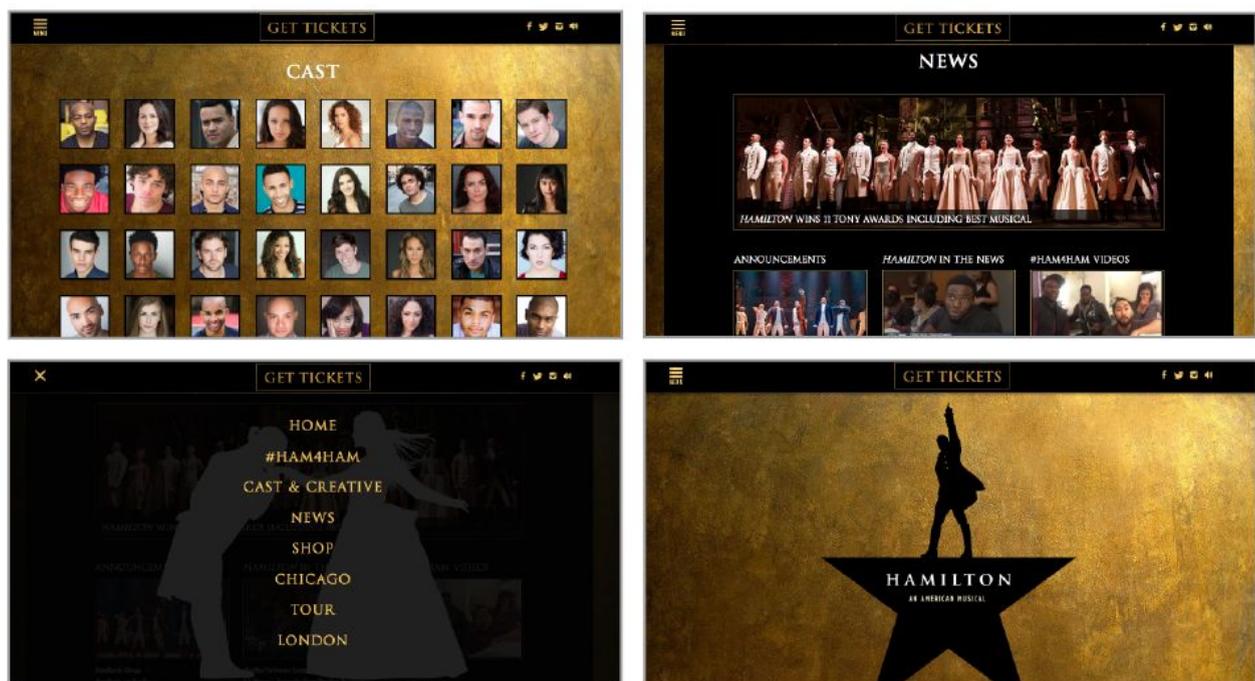
Importante ressaltar que os critérios de avaliação, por mais que selecionados e avaliados a partir de aspectos encontrados na fundamentação teórica e aspectos no geral pertinentes para a criação deste projeto, geraram resultados e observações influenciados pelas experiências pessoais da autora.

Foram assim analisados: o site oficial da peça; o site *Genius*, de contextualização de obras musicais e literárias; o site *The Capitol*, que contém parte da divulgação da trilogia *Jogos Vorazes*; e o site do museu holandês Van Gogh. Todos os produtos similares receberam os mesmos critérios de avaliação, exemplificados após a apresentação inicial dos mesmos.

4.1.1 HAMILTON

O site oficial da obra⁷ traz informações básicas sobre a peça, incluindo sinopse, informações sobre a o elenco e equipe técnica. Também é possível comprar ingressos, e ver a programação das apresentações. O site contém uma seção com informações sobre a realização da obra em outras cidades além de Nova York e uma seção que reúne links para notícias da produção divulgadas em outros sites. Sua identidade visual é condizente ao pôster da produção, predominando os tons de dourado e tipografia serifada, como pode ser visto na Figura 14.

FIGURA 14. Site oficial de *Hamilton* na Broadway



Fonte: Capturas de tela do site, outubro 2016.

4.1.2 GENIUS

O site Genius⁸ consiste em uma plataforma de anotações e comentários sobre obras artísticas de uma forma comunitária e interativa. O site originou-se como uma plataforma de explicação e discussão apenas de músicas de rap, porém com o tempo aumentou o seu conteúdo

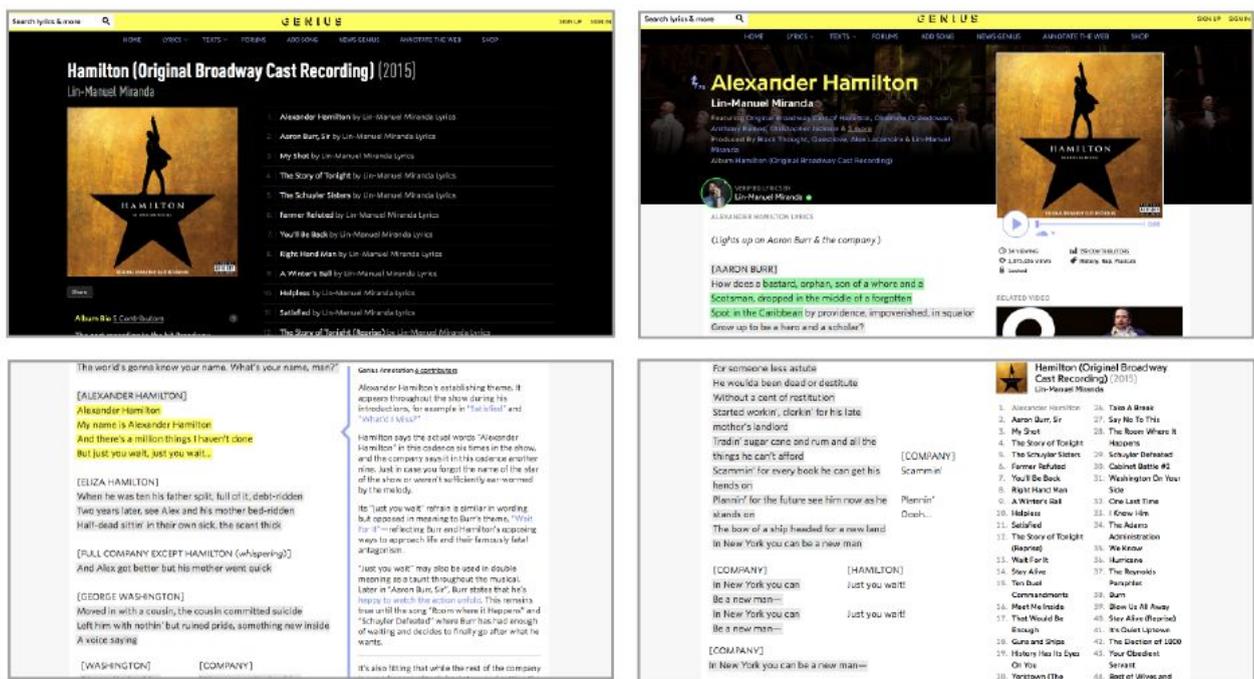
⁷ <http://hamiltonbroadway.com>

⁸ <http://genius.com/albums/Lin-manuel-miranda/Hamilton-original-broadway-cast-recording>

abrangendo diferentes públicos. No site é predominante o uso de amarelo e preto. Ele ainda possui um aplicativo disponível para download.

Para fins de análise, considerou-se apenas no conteúdo referente ao musical *Hamilton*. A página inicial apresenta o título de todas as músicas da peça (Figura 15), sendo que cada uma possui página própria com uma introdução sobre a mesma e informações correspondentes aos versos marcados.

FIGURA 15. Site Genius



Fonte: Capturas de tela do site, outubro 2016.

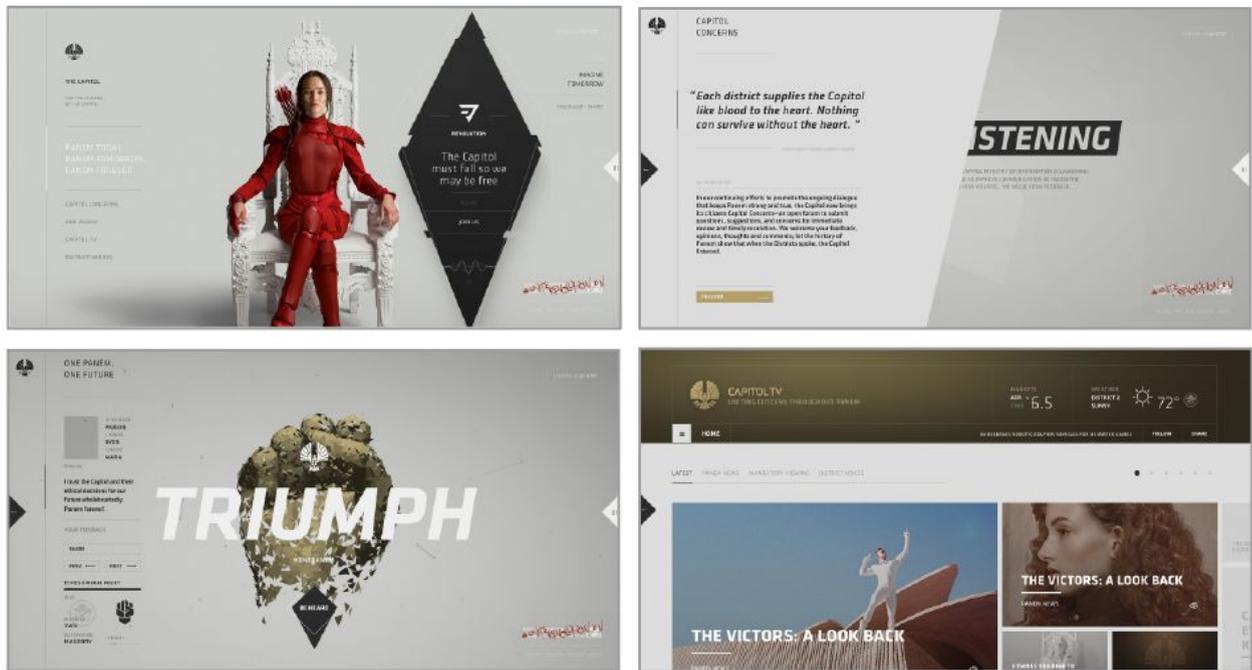
4.1.3 THE CAPITOL

*The Capitol*⁹ consiste em uma das formas de divulgação dos últimos filmes da trilogia Jogos Vorazes. *The Capitol* (A Capital, em português), consiste no governo opressivo e ditador da fictícia Panem, dividida por 12 distritos. O site se tornou uma espécie de mídia social, onde fãs se inscreveram, e foram distribuídos entre os mesmos.

⁹ <http://thecapitol.pn>

O site faz bastante uso de animações e possui uma linguagem bastante moderna e limpa. Possui informações sobre o país – onde “cidadãos” podem registrar suas preocupações e pedidos – uma seção de notícias e informações sobre os distritos. O site ainda apresenta um menu com links para os filmes da franquia e outros sites de mesmo tema.

FIGURA 16. Site *The Capitol*



Fonte: Capturas de tela do site, outubro 2016.

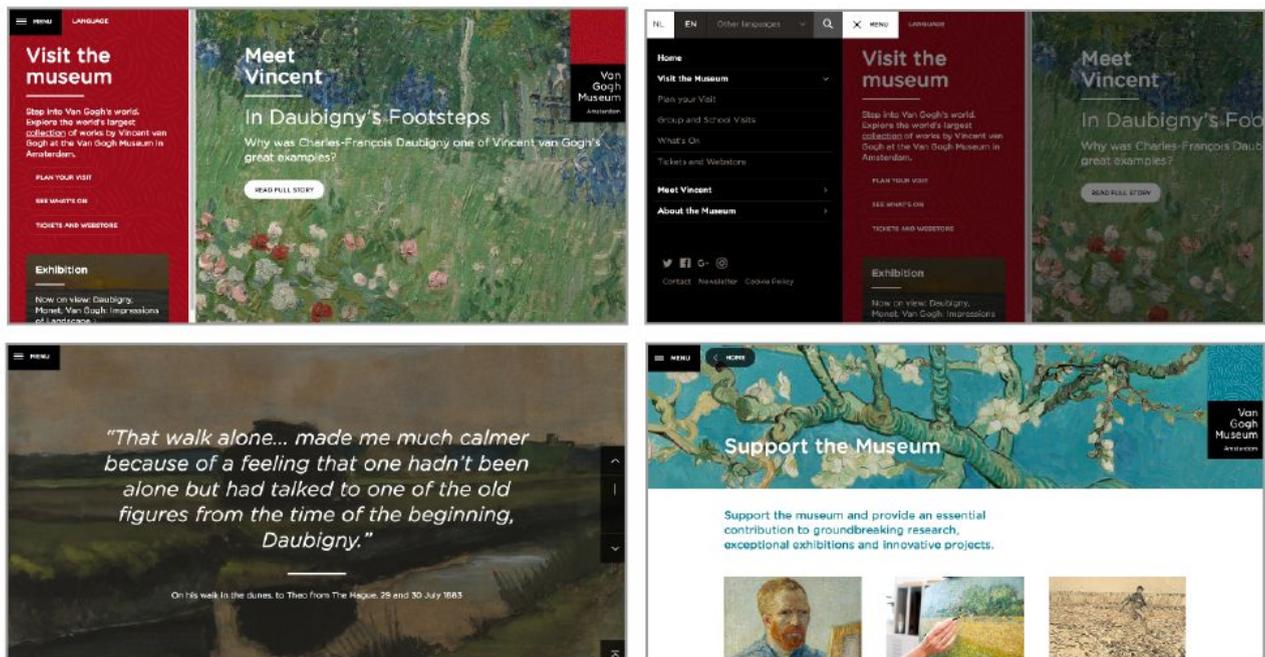
4.1.4 MUSEU VAN GOGH

O site oficial do museu Van Gogh¹⁰, localizado em Amsterdã, apresenta dados gerais sobre o lugar, informações para visitantes como localização e modos de chegar ao museu, ingressos e loja, além de exposições e eventos que estão acontecendo no momento. Também apresenta informações sobre a instituição, como formas de apoiá-la, pesquisas e projetos da fundação. Além disso, o site apresenta textos informativos sobre a vida do artista.

O site possui como língua oficial o holandês, mas também apresenta todo o conteúdo em inglês, tendo ainda a possibilidade de consultar informações em outras línguas, incluindo português. O site é bastante rico visualmente, utilizando principalmente as obras do artista.

¹⁰ <https://www.vangoghmuseum.nl/en>

FIGURA 17. Site do museu Van Gogh



Fonte: Capturas de tela do site, outubro 2016.

4.1.5 ANÁLISE DOS SITES SELECIONADOS

A partir da fundamentação teórica deste trabalho, foram identificados diversos critérios relevantes para a avaliação dos sites selecionados. As tabelas a seguir apresentam o resultado da análise dos sites em relação à sua estrutura e navegação (Tabela 1), quanto à existência de elementos multimídia (Tabela 2) e como se dá a experiência do usuário e a participação em redes sociais (Tabela 3).

QUADRO 1. Análise dos sites selecionados em relação a Estrutura e Navegação

ESTRUTURA E NAVEGAÇÃO				
Critérios/Sites	HAMILTON	GENIUS	THE CAPITOL	MUSEU VAN GOGH
Estrutura	Hierárquica	Matriz	Hierárquica	Hierárquica
Navegação	Vertical	Vertical	Horizontal e vertical	Vertical
Menus	Possui um menu geral	Possui um menu geral	Possui um menu geral	Possui um menu geral com submenus
Breadcrumbs	Não possui	Possui	Não Possui	Possui

Filtros	Não possui	Possui	Não possui	Não possui
Configurações Padrão	Não existe a possibilidade de mudar configurações do site	Não existe a possibilidade de mudar configurações do site para visitantes	Existe a possibilidade de mudar de local (mudando assim o idioma)	Existe a possibilidade de mudar de idioma
Ações guiadas	Não possui	Não possui	Não possui	Não possui
Design Responsivo	Site permanece o mesmo, porém é ajustado ao tamanho do dispositivo.	Site permanece o mesmo mas possui alguns diferenciais que facilitam a visualização em tela menor. O site possui ainda um aplicativo próprio.	Em tablets permanece o mesmo, em smartphones só é visível com o celular em posição paisagem.	Site é ajustado ao tamanho do dispositivo e é estabelecida uma hierarquia entre as colunas. O site também produziu um aplicativo dedicado a uma maior abordagem as obras e a vida do pintor.

Fonte: elaboração própria.

QUADRO 2. Análise dos sites selecionados em relação à Multimídia

MULTIMIDIALIDADE				
Crítérios/Sites	HAMILTON	GENIUS	THE CAPITOL	MUSEU VAN GOGH
Geral	Possui seção de vídeos.	Muitas informações possuem links para outras páginas fora do site ou de conteúdo interno. Há ainda a utilização de imagens estáticas, gifs e vídeos.	Faz bastante uso de imagens e animações, porém não possui vídeos ou áudio.	Faz bastante uso de obras do próprio autor, assim como de outros artistas. Também são utilizadas várias fotos, porém não possui vídeos ou áudio.
Áudio de Fundo	Não possui	Possui player para reproduzir a música que o lê (através do Youtube)	Não possui	Não possui
Animações	Pouca utilização, apenas no topo e menu	Pouca utilização, apenas em elementos de transição	Uso de animação na maioria dos componentes e transições	Apenas em transições de menu e nas página com Parallax
Animação de rolagem Parallax	Não utiliza	Não utiliza	Não utiliza Parallax, mas possui elementos parecidos	Utiliza Parallax em artigos sobre o pintor

Fonte: elaboração própria.

QUADRO 3. Análise dos sites selecionados em relação a outros critérios

OUTROS				
Critérios/ Sites	HAMILTON	GENIUS	THE CAPITOL	MUSEU VAN GOGH
Experiência do Usuário	O site é completo no que se propõe (informações gerais sobre a obra), porém não cativa os usuários a passarem mais tempo além do que o necessário. Sua linguagem é condizente a peça, porém não traz a modernidade e a inovação tão associadas a produção.	O site apresenta um grande acúmulo de conteúdo de um modo instintivo e moderno. A aparência profissional do site não dá a impressão deste ser um site cooperativo. A gama multimídia presente transforma a experiência do usuário em um modo bastante dinâmico e divertido de entender e conhecer mais sobre a obra de artistas preferidos.	A linguagem do site passa a sensação de futurismo e modernidade - características da história que se passa em uma América do futuro - através das suas cores, elementos, pictogramas, imagens e animações. Traz um elaborado conteúdo fantasioso que prende o usuário e se preocupa em tornar “real” o mundo fictício da obra mostrando similaridades com sites usuais de hoje em dia, como por exemplo ao apresentar uma seção de notícia e informações sobre o clima.	O site faz bastante uso da riqueza artística do pintor, e com layouts diferentes para cada seção traz informações de um modo claro e conciso. Vai além da sua função primordial de site de informações sobre o museu, trazendo mais a fundo sobre a vida de Van Gogh, além de artistas e obras relacionados. A navegação é fluida e agradável.
Mídias Sociais	Possui links para Facebook, Twitter e Instagram	Possui links para Facebook, Twitter, Instagram e Youtube	Possui links para Facebook, Twitter, Google+ e Youtube	Possui links para Facebook, Twitter, Google+ e Instagram

Fonte: elaboração própria.

A partir das tabelas comparativas de análise, é interessante comentar como o site oficial da obra é o único entre os avaliados que não proporciona uma experiência de usuário estimulante e memorável. É importante apontar, no entanto, que o site apresenta o mesmo conteúdo que outros sites oficiais de musicais da Broadway geralmente apresentam. Porém, visto a popularidade da produção, é relevante a oportunidade de criar algo mais substancial também aos fãs da obra que não tiveram oportunidade de assistí-la, ou então que gostariam de rever seu material e a experiência vivenciada no teatro.

Segundo a experiência pessoal da autora, as páginas que utilizam uma escala maior de multimídia, e em específico, um maior número de animações, são também as páginas que mais parecem envolver o usuário. A página do Museu Van Gogh, por exemplo, utiliza a animação de rolagem Parallaxe apenas em uma seção do seu site, e não existe a necessidade de implantar

este tipo de efeito em todas as páginas. Afinal, o layout harmoniza com o conteúdo apresentado, enquanto que nas páginas sem animação de rolagem Parallax o conteúdo ainda é interessante e bem resolvido, não existe a necessidade de que a navegação seja tão dinâmica e interativa.

E por fim, vê-se importante a utilização de ferramentas de estruturação e navegação do site para auxiliar o usuário na procura e localização. Quanto mais ciente o usuário está do caminho que percorreu para chegar onde se encontra, ou então, do caminho que deve percorrer para encontrar o que procura, mais satisfeito e interessado se sentirá visitando o site. E ainda se reforça a importância de uma página com responsividade, visando as necessidades principais e as colocando em primeira opção.

4.2 PESQUISA COM USUÁRIOS

O contato com usuários foi feito via questionário online. A escolha dessa forma de comunicação permite que um grande grupo de pessoas seja abordado sem restrições geográficas ou de nacionalidade, importante para este trabalho já que a peça não é um produto nacional.

O questionário foi realizado pela ferramenta de questionário do *Google Docs*. Ele foi divulgado no grupo do Facebook, '*Hamilton The Musical Fans*', e disponibilizado em uma versão em inglês. Foi questionado ao público-alvo:

1. Seu gênero.
2. Sua idade.
3. Sua nacionalidade.
4. Como conheceu a produção.
5. Se Hamilton foi o primeiro contato com musicais da Broadway.
6. Quando geralmente escuta o álbum.
7. Se tem o costume de conferir as letras.
8. Qual tipo de aparelho utiliza para isso.
9. Se já teve a oportunidade de assistir a peça.
10. Se se mantém informado sobre novidades da produção.
11. Escolher o grau de importância de elementos da peça (sendo estes: letras, referências das letras, melodias, características dos personagens, figurinos, cenário, coreografia, iluminação).

12. Que tipo de conteúdo interessaria em um site sobre Hamilton.

O Apêndice 1 apresenta a listagem completa das perguntas assim como as opções de resposta disponíveis, em inglês. O Apêndice 2 apresenta a tradução do mesmo e o Apêndice 3 apresenta os resultados em números. É importante ressaltar aqui que várias perguntas permitiam que fossem selecionadas múltiplas respostas, e dessa forma, o cálculo da porcentagem de cada uma das questões foi feito individualmente, fazendo com que em determinados casos a soma extrapole os 100%.

A partir das respostas deste questionário, concluiu-se que uma maioria expressiva de fãs da peça são mulheres (90%). A faixa etária tem dois picos expressivos: de 16 à 25 anos (40,5%), ou mais de 56 anos (32,6%). A grande maioria é residente dos Estados Unidos (73,9%), mas obteve-se resposta de todos os outros continentes. Foi variado o modo como os fãs tiveram o primeiro contato com a peça, sendo a maioria por meio de familiares ou amigos (42,3%). São poucas as pessoas que tiveram em Hamilton o seu primeiro contato com musicais, sendo que mais da metade (55,2%) assinalou ser fã desse gênero musical.

Com relação às composições, quando perguntados quando escutam o álbum, uma grande parte respondeu em casa (71,6%) ou então ao se locomover (61,2%) - os que assinalaram a opção 'outro' responderam que escutam o álbum o tempo inteiro. Perguntados se costumam ter as letras das músicas em mãos, a maioria respondeu que sim, para entender tudo o que é cantado (43%), enquanto que mais da metade utiliza o smartphone para isso (60,7%).

Apenas 28 dos 402 respondentes assistiram a peça no teatro. Outras 138 pessoas assistiram gravações não autorizadas online e 238 nunca assistiram. Dessas últimas, a maioria tem intenção de assistir no futuro.

Uma quantidade expressiva de respondentes acompanha novidades sobre a produção, em sua maioria via redes sociais de pessoal envolvido (57,9%), seguido por sites relacionados à Broadway (55,9%) e por fim sites com conteúdo criado por fãs (45%).

Aos entrevistados que já assistiram a peça, foi questionado sobre o grau de importância dos elementos da mesma para o seu entendimento geral. As letras das músicas (81,7%), as características dos personagens (65,2%) e as melodias (53%) receberam o maior número de seleção como "Muito importante".

Por fim, foi perguntado o que interessaria aos entrevistados em um site sobre Hamilton. Informações gerais sobre a peça (81,7%) recebeu o maior número de votos, seguido de contextualização das letras (65,2%) e informações extras (53%).

4.3 CONCEITO

O processo de pesquisa com o público-alvo e a análise de produtos similares comprovou algumas ideias iniciais e trouxe novas oportunidades e requisitos para o trabalho. A partir do questionário se confirmou a existência de um grande número de fãs do musical que ainda não tiveram a oportunidade de assistir a peça, mas se interessam pelo seu conteúdo e se engajam com o produto e o elenco, especialmente com as músicas.

A ideia original deste trabalho consistia na criação de um material digital de contextualização das composições, e devido ao interesse dos entrevistados essa ideia será mantida com o acréscimo de outros tipos de conteúdo. A definição deste material como um site surgiu na necessidade de tornar esse produto acessível em diferentes tipos de dispositivos para que possa ser acessado amplamente. Consequentemente, este site deverá preencher os requisitos de um site responsivo. Ele será dedicado ao público que já conhece a peça e se interessa em saber mais, oferecendo tanto conteúdo para o público que recém conheceu a obra, como para o público que já está familiarizado com ela.

Este site vai oferecer informações gerais sobre a peça: sinopse, como e onde assistir, elenco e equipe atual e merchandising oficial. Vai oferecer um apanhado das notícias mais recentes sobre a obra divulgadas em sites da Broadway, além de referenciar conteúdo compartilhado por membros da produção e elenco em redes sociais. Porém, a parte mais abrangente do site será a seção com as letras das músicas. Cada música terá a sua própria página, com uma abordagem mais profunda sobre seu contexto histórico e cultural. O site também contará com uma seção de conteúdo histórico mais aprofundado. E por fim, uma seção de recomendações, a partir de aspectos da peça que interessam seu público. Pode-se concluir então que este projeto poderia corresponder ao site oficial, já que abrange o conteúdo que o mesmo já possui e ao englobar essas informações, ao mesmo tempo que adicionando mais conteúdo, apenas o amplificaria.

Assim, pode-se definir o conceito do produto deste trabalho como:

“Uma plataforma de interação entre o musical Hamilton e seus fãs.”

Partindo desse conceito, e de todo o estudo feito na primeira parte deste Trabalho de Conclusão de Curso, podem-se definir os requisitos deste produto como:

Requisitos de experiências: deve trazer elementos multimídia que envolvam o usuário e o façam identificar e reconhecer os componentes que tornam Hamilton uma obra artística cativante e diferenciada. Desse modo, suprir a necessidade de receber mais teor visual e intelectual de algo que os usuários se interessam e gostariam de explorar mais.

Requisitos de interface: deve-se possuir elementos de estruturação e navegação que auxiliem o usuário e tornem a interface intuitiva, prática e agradável. Deve-se fazer uso de padrões de interface incorporando elementos que os usuários já estão familiarizados de outras plataformas familiares aos usuários e incorporar microinterações que sutilmente agreguem valor ao produto e à navegação.

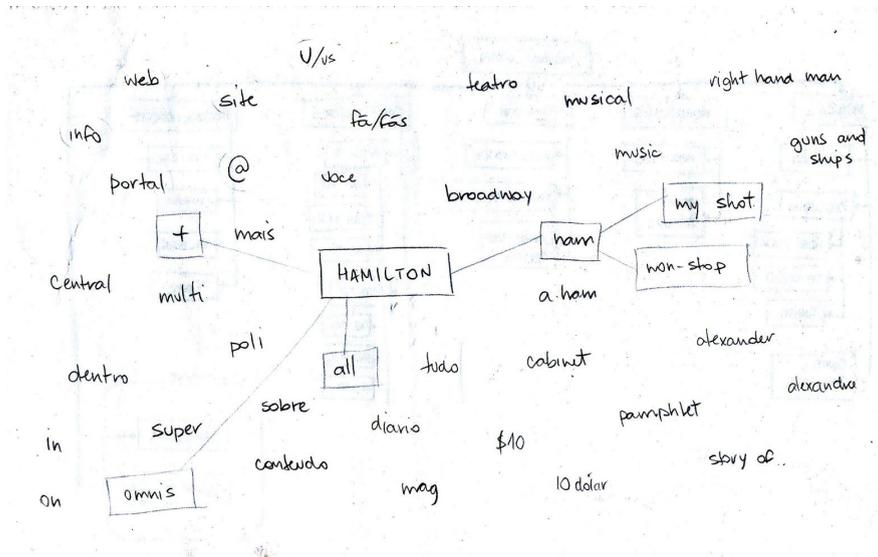
Requisitos de conteúdo: deve conter informações gerais sobre a peça, notícias de outras plataformas e atualizações das redes sociais, letras das composições e explicações sobre seu conteúdo, além de recomendações de conteúdo relacionado.

Requisitos de usabilidade: o produto final deve responder positivamente às cinco perguntas-chave estabelecidas por Nielsen, apresentadas na seção 3.1.2 deste trabalho. Ou seja, deve ser fácil de ser utilizado pela primeira vez e fácil de se memorizar como a plataforma opera, deve ser eficiente, não provocar erros de utilização por parte dos usuários e por fim, ser um produto útil e agradável.

4.4 NOME

Para a escolha do nome do site foram selecionadas palavras relacionadas ao conceito do projeto; ou seja, termos relacionados ao musical e sua história e termos relacionados ao objetivo do produto final. Essas palavras foram reunidas e interligadas por possíveis combinações, como demonstra a Figura 18.

FIGURA 18. Brainstorming



Fonte: elaboração própria

Desejava-se escolher um nome de fácil memorização, que fosse simples e compacto, e que refletisse a essência do site. Por mais que o produto original seja oriundo dos Estados Unidos, e desta forma, possua toda sua criação no idioma inglês, não se buscou necessariamente um nome nesse idioma, já que o site busca alcançar pessoas provenientes de diferentes culturas além da americana. Foi estudada a possibilidade de o site receber um nome que se adaptaria, ou fosse facilmente compreensível, em idiomas diferentes.

Dessa forma, o nome escolhido foi: **+HAM**

A referência ao musical é feita a partir do diminutivo “Ham” visto que essa palavra já foi e é utilizada em eventos e produtos relacionados ao musical. Por exemplo, apresentações musicais promovidas pelo criador da peça, Lin-Manuel Miranda, que ocorriam entre as sessões das quartas e sábados (dias em que ocorrem duas apresentações, matinê e noite), se chamavam *Ham4Ham*. Essas apresentações ocorriam durante uma loteria que disponibiliza ingressos por 10 dólares. Nesse caso, o nome associava o Ham, de *Hamilton* – referência ao musical –, o 4 como um substituto para a palavra *for* (para, em inglês) e o segundo Ham, associado a nota de 10 dólares, que possui Alexandre Hamilton na nota¹¹. Um outro exemplo são bonés de merchandising

¹¹ WICKMAN, Forrest. **The Show Is Nonstop**, novembro 2015. Disponível em: <http://www.slate.com/articles/arts/theater/2015/11/ham4ham_lin_manuel_miranda_and_the_cast_of_hamilton_ward_ticket_lottery.html>. Acesso em abril de 2017.

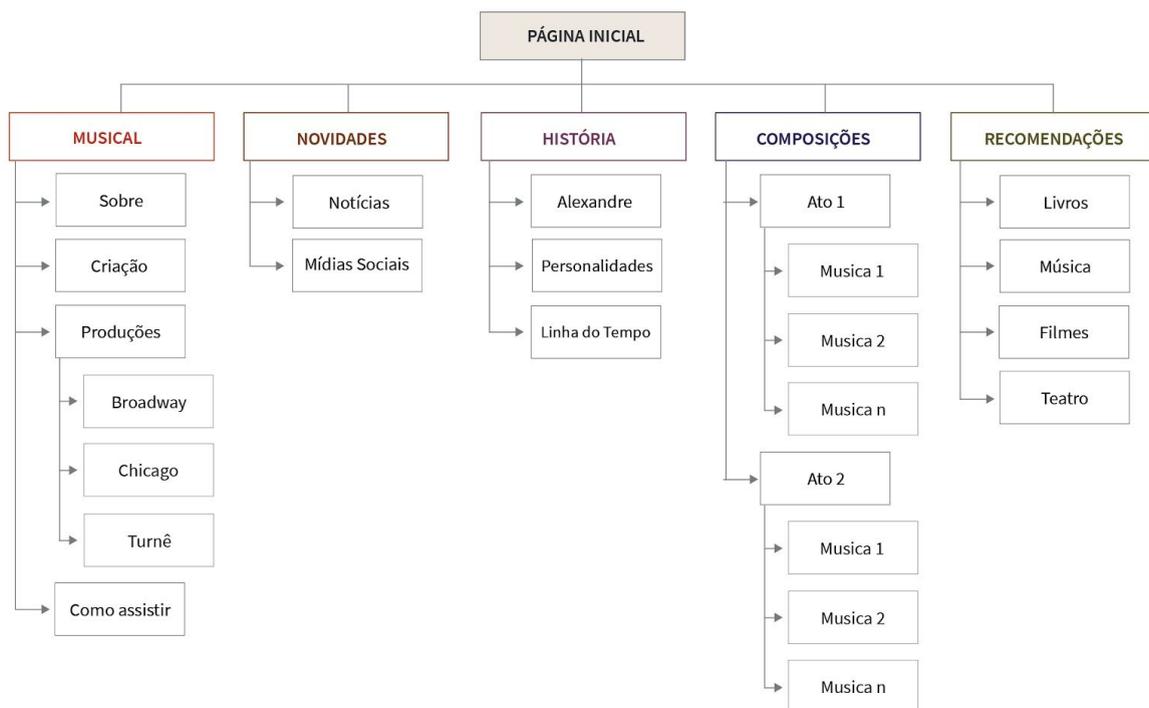
vendidos com a estampa “A. HAM” (assim como bonés com “A. BURR” dedicados ao narrador da peça e nêmesis de Alexandre)¹².

Já o símbolo de adição (+) representa o que o site se propõe; oferecer mais do que apenas as músicas ou apenas a peça: propõe-se a oferecer mais conteúdo. O uso desse símbolo, por ser um ícone matemático, é de compreensão universal.

4.5 CONTEÚDO E ESTRUTURA

Para a seleção e organização do conteúdo do site, os requisitos de conteúdo definidos na seção 4.3 serviram como base para estabelecer quais páginas e seções eram necessárias. Assim que listadas, essas páginas e seções foram organizadas na hierarquia demonstrada na Figura 19.

FIGURA 19. Seções e páginas



Fonte: elaboração própria

¹² **Broadway Goods.** Disponível em: <<http://broadwaymerchandiseshop.com/stores/hamilton/a-ham-hat>>. Acesso em abril de 2017.

Assim, a página inicial vai apresentar um menu com cinco itens: Musical, Novidades, História, Composições, Recomendações.

O item **Musical** será dedicado a informações sobre a peça e as produções que ocorrem no momento. Esse item vai possuir um submenu com as seguintes páginas:

- **Sobre:** página que explicará o que é *Hamilton: An American Musical*.
- **Criação:** página que apresentará um pequeno histórico sobre a origem da peça e seus criadores.
- **Produções:** página que exibirá informações sobre as atuais produções em cartaz do musical e seus respectivos elencos e equipes técnicas. Essa página possuirá também sub-páginas dedicadas a cada uma das produções atuais, sendo estas: Broadway (Nova York), Chicago e Turnê (visita diversas cidades dos Estados Unidos).
- **Como assistir:** item de redirecionamento ao site oficial onde estão as informações sobre compra dos ingressos.

O item **Novidades** será dedicado a agregar notícias sobre a peça divulgados em outros sites e em redes sociais. Esse item vai possuir um submenu com as seguintes páginas:

- **Notícias:** página com chamadas e links para notícias sobre o musical e suas produções atuais.
- **Mídias Sociais:** página com um apanhado das novidades postadas em mídias sociais da obra, do elenco e de envolvidos.

O item **História** será dedicado a explicar, quem foi Alexandre Hamilton e sua importância histórica. Esse item vai possuir um submenu com as seguintes páginas:

- **Alexandre:** página que apresentará um pequeno histórico sobre quem foi Alexandre Hamilton, e sua influência histórica.
- **Personalidades:** guia das personalidades envolvidas na vida de Hamilton, e consequentemente um pequeno guia dos personagens do musical.
- **Linha do tempo:** página com recurso visual para a visualização dos acontecimentos pertinentes da época em que a história ocorre.

O item **Composições** será dedicado a exploração do contexto histórico, cultural e musical das composições da obra. Será a seção mais extensa do site pois possuirá uma página para cada música dos dois atos (o primeiro ato possui 22 músicas e o segundo 23). Assim, esse item vai possuir um submenu com as seguintes páginas:

QUADRO 4. Lista de composições de *Hamilton*

ATO 1	ATO 2
Alexander Hamilton	What'd I Miss
Aaron Burr, Sir	Cabinet Battle #1
My Shot	Take a Break
The Story of Tonight	Say No to This
The Schuyler Sisters	The Room Where It Happens
Farmer Refuted	Schuyler Defeated
You'll Be Back	Cabinet Battle #2
Right Hand Man	Washington on Your Side
A Winter's Ball	One Last Time
Helpless	I Know Him
Satisfied	The Adams Administration
The Story of Tonight (reprise)	We Know
Wait for It	Hurricane
Stay Alive	The Reynolds Pamphlet
Ten Duel Commandments	Burn
Meet Me Inside	Blow Us All Away
That Would Be Enough	Stay Alive (reprise)
Guns and Ships	It's Quiet Uptown
History Has Its Eyes on You	The Election of 1800
Yorktown (The World Turned Upside Down)	Your Obedient Servant
What Comes Next?	Best of Wives and Best of Women
Non-Stop	The World Was Wide Enough
	Who Lives, Who Dies, Who Tells Your Story

Fonte: Hamilton (Original Broadway Cast Recording), 2016.

O item **Recomendações** será dedicado a recomendações de outros materiais culturais que estejam relacionados e/ou sejam pertinentes a obra, promovendo um conteúdo similar sobre o assunto. Esse item vai possuir um submenu com as seguintes páginas: **Música, Filmes, Livros, Teatro**.

O site também vai possuir uma página dedicada aos créditos referentes ao site e informação de contato, caso o usuário sinta necessidade de entrar se comunicar com os responsáveis pela criação e manutenção da página.

4.5.1 COMPOSIÇÃO BASE

Devido ao tempo limitado de projeto, uma música foi escolhida para servir de modelo para a seção das Composições. A música escolhida foi Yorktown (The World Turned Upside Down), presente com tradução no Apêndice 4, a vigésima canção do álbum, sendo consequentemente umas das últimas músicas do primeiro ato. Essa música retrata os eventos ocorridos durante a Batalha de Yorktown, a última maior batalha na luta da Revolução Americana contra o Império Inglês, ocorrida entre 26 de setembro e 19 de outubro de 1781.

De acordo com os colaboradores do site Genius¹³, na batalha, o comandante americano George Washington concentrou suas forças em Williamsburg, onde se juntou a tropa do Marquês de La Fayette, que estava seguindo os movimentos de Charles Cornwallis, oficial do exército britânico. Washington e o Conde de Rochambeau marcharam para Yorktown onde posicionaram as forças americanas na direita e as forças francesas na esquerda. Durante três dias, ambos os exércitos derrubaram as tropas britânicas. Na noite de 11 de outubro, os homens de Washington começaram a trabalhar em uma trincheira de cerco¹⁴ a apenas 250 metros das linhas britânicas. Porém não foi possível continuar devido aos redutos¹⁵ 9 e 10, que impediram a linha de alcançar o rio. O ataque ao reduto 10 foi designado a Alexandre Hamilton.

As táticas de Washington, assim como as ações de La Fayette e do soldado e amigo de Hamilton, John Laurens, levaram a rendição pelo General Cornwallis das tropas britânicas. Washington, Hamilton, La Fayette e Laurens são os personagens que no musical interpretam a

¹³ **Genius - Yorktown (The World Turned Upside Down)**. Disponível em: <<https://genius.com/Lin-manuel-miranda-yorktown-the-world-turned-upside-down-lyrics>>. Acesso em abril de 2017.

¹⁴ Estratégia militar onde soldados cercam o inimigo onde este se abriga, buscando negar sua evasão ou abastecimentos

¹⁵ Obras fortificadas no interior de outras, com a finalidade de servir como última resistência

música *Yorktown*, assim como Hercules Mulligan, que passou a maior parte da Revolução na Nova York ocupada por britânicos, servindo como espião. Por ser um alfaiate, conseguiu diversas informações confidenciais devido ao seu contato próximo com oficiais britânicos.

The World Upside Down (O mundo virou de cabeça para baixo) contido no título (e também parte da letra) faz referência a uma lenda que cerca a batalha. Tradicionalmente, exércitos que se rendessem recebiam as chamadas "Honras de Guerra" quando se retirassem, o que dava a oportunidade ao saírem de marchar com bandeiras erguidas, mosquetes no ombro e cantarem uma canção nativa dos seus adversários vitoriosos. Porém, essas honras foram negadas a um dos generais de Washington quando os britânicos tomaram Charleston, na Carolina do Sul, em 1780. Washington então fez o mesmo com os oficiais britânicos, que saíram com as bandeiras enroladas, mosquetes virados e cantando uma música inglesa cantada em bares.

Embora esta música não possua uma reprise direta, a progressão de acorde usada na maior parte da canção aparece no segundo ato durante a música *Hurricane* (Furacão, em inglês), na qual Hamilton reflete sobre as circunstâncias em que se encontra – alegações de corrupção – e decide publicar o Panfleto Reynolds. Neste documento de 95 páginas em resposta, Hamilton confessa um caso extraconjugal em que esteve envolvido por três anos com Maria Reynolds, no qual pagava ao seu marido James Reynolds para manter o caso secreto. Esse Panfleto foi bastante influente no restante da carreira política de Hamilton. Ambas músicas, *Yorktown* e *Hurricane*, também possuem uma encenação similar no palco, no qual membros do elenco movem no ar, em câmera lenta e virando de cabeça pra baixo, as cadeiras e móveis presentes no palco, aludindo tanto ao "O mundo virou de cabeça para baixo" (neste caso implicando a mudança de ares, com o fim do império britânico nos Estados Unidos) como a um "Furacão" (neste caso, fazendo referência ao furacão vivenciado por Hamilton na infância e as consequências que o Panfleto traria para sua vida).

4.6 SKETCHES

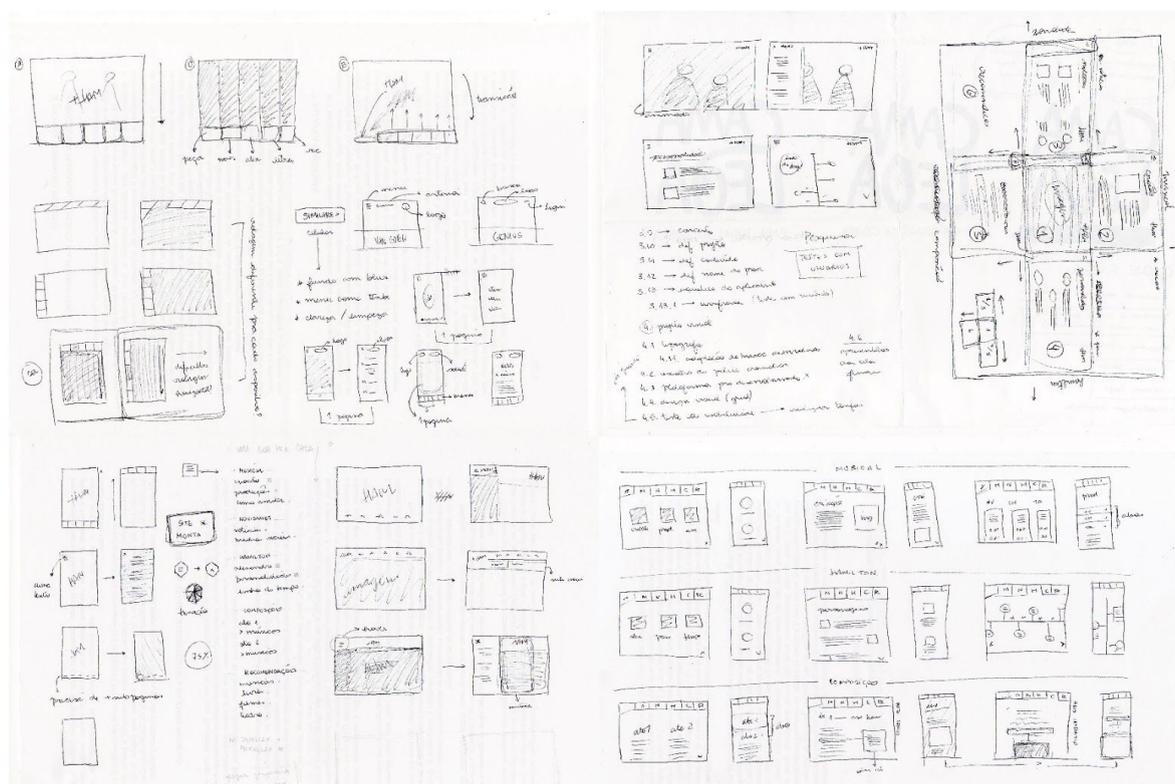
A partir das definições de conteúdo e hierarquia, se iniciaram os sketches dedicados a esboçar e elaborar o aspecto visual do site. O menu e o uso do espaço da tela foram os primeiros tópicos explorados. Assim como confirmado no questionário com os usuários, na seção 4.2, o uso de dispositivos móveis no acesso à internet é alto, portanto desde o início foi estudada a

adaptação do layout visando a plataformas de tamanhos diferentes. Foram novamente estudados como os sites similares da seção 4.1 se comportavam diante da mudança de dispositivo e foram também pesquisados outros sites de design responsivo harmonioso e bem executado, com vias de inspiração.

Devido à quantidade de itens do menu, e seus respectivos submenus, estudou-se a sua localização e compactação. Também, se havia a necessidade de que tais itens possuísem uma página própria ou fossem apenas um item de categorização.

A Figura 20 apresenta sketches de elaboração do projeto e o Apêndice 5 apresenta as imagens em maior detalhe.

FIGURA 20. Sketches de layout



Fonte: elaboração própria

4.7 WIREFRAMES

A partir dos sketches, foram elaborados wireframes manuais de diferentes seções e páginas do site, tanto em sua versão desktop como de dispositivo móvel. Em vez de uma geração

de diferentes alternativas, partiu-se de diretrizes estabelecidas ao longo da pesquisa do projeto. Essas diretrizes culminaram em um layout base, que foi sendo aperfeiçoado ao longo de testes e preferências.

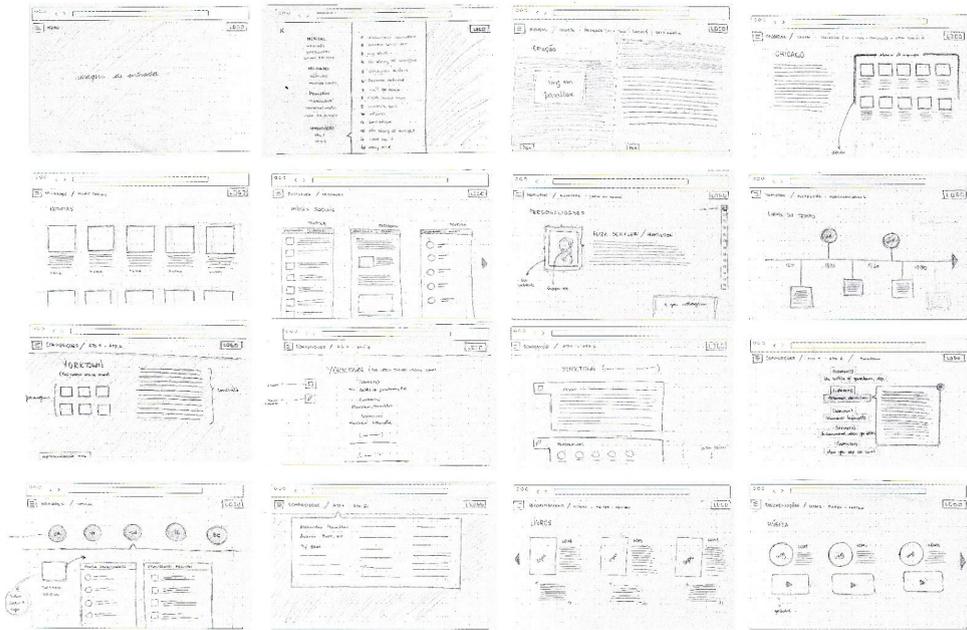
O menu foi o primeiro elemento estruturado. Ficou definido que teria a mesma aparência em qualquer dispositivo, utilizando um ícone de referência já reconhecido pelo público. A localização do menu foi estabelecida no lado esquerdo do cabeçalho, com o logo localizado no canto direito e o espaço no meio livre para o acesso fácil a seção em que o usuário se encontra. Dessa forma, o site possui praticamente todo o seu espaço disponível para o conteúdo, deixando o menu compacto e simples.

O planejamento do conteúdo se fez visando a quantidade de imagens que acompanharão textos e informações, dessa forma viu-se necessário deixar tais elementos o mais limpos possíveis. A criação dos wireframes também já levou em conta futuros planos de interação e efeitos paralaxe presentes na página, e como eles se comportariam em dispositivos de tamanhos diferentes.

A Figura 21 apresenta os wireframes elaborados durante esta etapa para o site em versão desktop, e a Figura 22 apresenta os mesmos wireframes na sua visualização em dispositivos móveis. O Apêndice 6 apresenta todos os wireframes elaborados em maior detalhe.

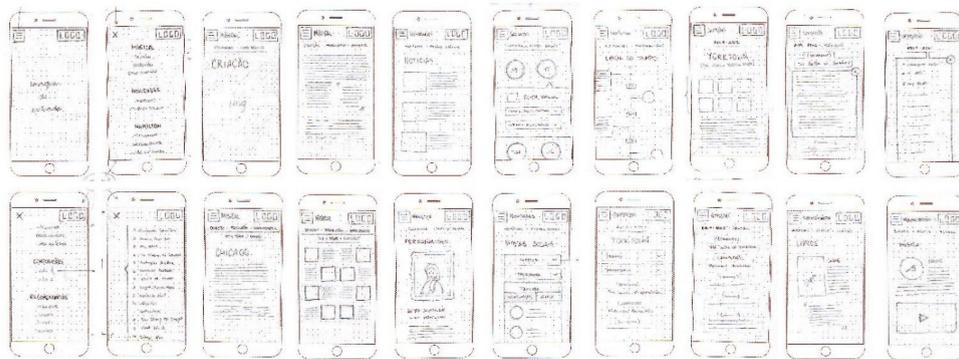
Com a definição destes wireframes, iniciou-se elaboração da parte gráfica do site, que após elaborada resultaria em novos testes com usuários, e a partir deles a refinação visando o produto final.

FIGURA 21. Wireframes Desktop



Fonte: elaboração própria

FIGURA 22. Wireframes Mobile



Fonte: elaboração própria

4.8. TESTES

Foram realizados testes com usuários em dois momentos do projeto, assim como previsto no método proposto (seção 2.3).

O primeiro teste foi feito utilizando os wireframes, onde foi observado usuários interagirem com protótipos de baixa fidelidade. Participaram deste teste quatro usuários que não eram familiarizados com o musical e/ou a história da peça. Individualmente, os usuários foram requisitados que encontrassem as seguintes informações dentro do site:

- Saber como a obra foi criada;
- Saber mais informações sobre a produção de Chicago;
- Acessar notícias da peça;
- Conhecer perfis em mídias sociais relacionados ao musical e procurar conteúdo relacionado ao Youtube;
- Interagir com a linha do tempo;
- Acessar as letras da composição Yorktown;
- Procurar mais informações sobre o primeiro verso;
- Acessar as músicas do segundo ato;
- Procurar informações de conteúdos relacionados a obra.

Esse primeiro teste focou principalmente na interação do usuário com a navegação e o conteúdo do site. A partir da observação foram percebidas quais as maiores dificuldades encontradas. Estas foram:

- Se notou a carência de uma página explicativa para que tipo de conteúdo está presente em cada uma das páginas. Assim se viu a necessidade da criação das páginas iniciais de cada categoria, onde o usuário encontra uma frase indicativa do conteúdo de cada uma das respectivas sub-páginas.

- Por serem wireframes estáticos, a direção da navegação por vezes não era clara. As páginas de recomendações, por exemplo, originalmente possuíam a rolagem horizontal. Porém, foi observado que essa rolagem só se tornaria intuitiva se existisse algum tipo de indicação mostrando que nessas páginas a rolagem era diferente do resto do site. Decidiu-se então manter a rolagem vertical para todas as páginas e subpáginas.

- Também por serem wireframes estáticos, as vezes não era claro para o usuário se o conteúdo continuava ou não. Essa situação não foi um problema durante o segundo teste, onde o próprio layout já tornava a rolagem e navegação mais intuitiva em conjunto com os gráficos.

- Inicialmente, a página das mídias sociais possuía todos os conteúdos relacionados a cada uma das mídias visíveis. Observou-se que seria mais agradável ao usuário não receber tantas informações ao mesmo tempo. Assim, decidiu-se que o usuário escolheria a mídia social

em que se interessa, e só depois de selecioná-la, ele receberia as informações referentes a mesma.

- Foi observada uma falta de conteúdo relacionado as composições. Tanto para usuários que conhecem a obra, como os que não conhecem, o contexto em que cada composição se encontra dentro da obra é uma informação importante para o entendimento da história. Foi então adicionada a seção inicial Composições, uma breve explicação das músicas quando inseridas no enredo.

- Foi estudada a possibilidade de ícones que guiassem o usuário durante a navegação. Porém, novamente, essa situação não foi mais um problema durante o segundo teste devido aos gráficos tornarem a interface mais intuitiva.

A partir desse primeiro teste, foram feitas algumas modificações nos mesmos wireframes, e a confecção da parte gráfica foi feita com base nos mesmos e outras pequenas sugestões dos usuários que participaram da atividade.

O segundo teste foi realizado com as telas já elaboradas, desta vez por meio de um protótipo em versão digital. Foi utilizado o site Marvel¹⁶, onde a partir da inserção das telas, é possível mapear as áreas de interação e disponibilizar o protótipo online em qualquer tipo de dispositivo.

Nesse teste foram observados três usuários interagirem com o protótipo, realizando as mesmas tarefas do primeiro teste. Dessa vez a navegação fluiu mais tranquilamente, principalmente por causa dos gráficos que facilitavam o entendimento da navegação e do conteúdo. Foi observado que os problemas encontrados no primeiro teste foram resolvidos a partir dos ajustes feitos e os usuários tiveram poucas dúvidas.

Optou-se por não incluir a página de Linha do Tempo nas telas finais, pois sua interface não estava homogênea ao o resto do material gráfico. Também neste caso não havia necessidade de duas páginas de uma mesma seção.

A partir do segundo teste foram necessários apenas refinamentos de cores e tamanho de tipografia. A partir desses ajustes menores se estabeleceram as telas finais.

¹⁶ <https://marvelapp.com/>

5 Design Gráfico

Elaborados os wireframes, e tendo assim definida a estrutura básica do site, iniciou-se a composição da parte gráfica, tanto na definição de seus elementos base, bem como no conjunto geral.

5.1 PAINÉIS SEMÂNTICOS

Com o objetivo de iniciar e auxiliar o processo criativo, foram elaborados quatro painéis semânticos dedicados a necessidade de referências visuais que refletissem a atmosfera desejada do projeto. Dois desses painéis são relacionados ao musical, buscando elementos já inseridos na cultura da obra, enquanto que os outros dois painéis são dedicados a inspiração gráfica e estrutural do site.

O primeiro painel, presente na Figura 23, busca a ligação do contexto histórico com a modernidade e tecnologia contemporâneas. Analisa a harmonização de fotografias e tipografia através de elementos da história real com elementos da sociedade atual.

FIGURA 23. Painel Histórico e Contemporâneo



Fonte: elaboração própria

O segundo painel, Figura 24, busca inspiração na criação de ilustradores e seus trabalhos dedicados à obra. Reflete em como os artistas chegaram a determinados resultados criativos ao alinhar elementos visuais da peça com elementos contidos no enredo.

FIGURA 24. Painel de Ilustrações



Fonte: elaboração própria

O terceiro painel, Figura 25, traz elementos do site de entretenimento *The Ringer*, e o seu trabalho com a edição e tratamento das fotos utilizadas. Todas as imagens presentes neste painel são referentes a artigos publicados no site, portanto possuem todas uma ligação direta com uma determinada peça escrita. Estas imagens apresentam conceitos de divisão, singularidade e harmonização, além de possuírem um estilo descontraído e moderno.

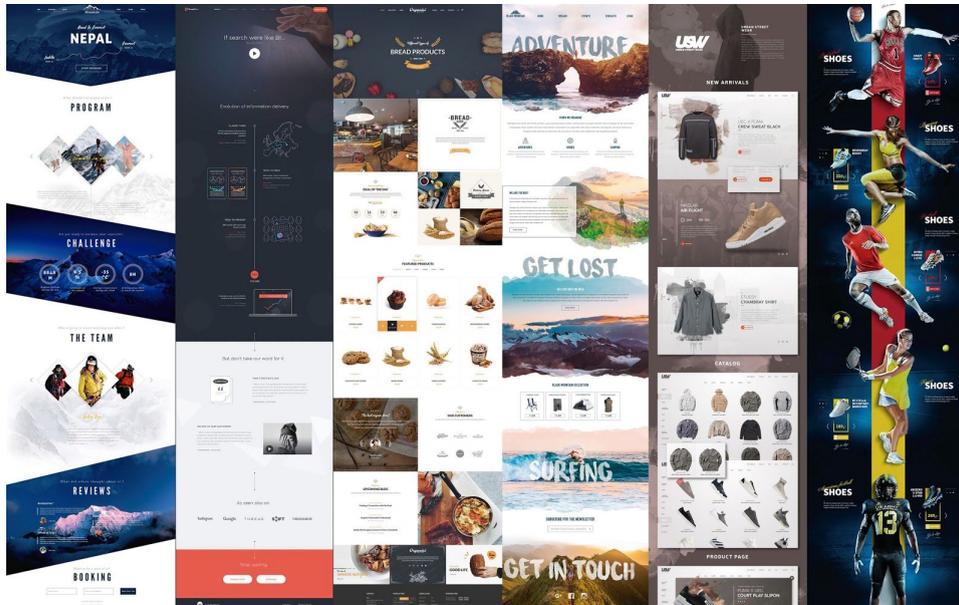
FIGURA 25. Painel de Referências Gráficas



Fonte: elaboração própria

O quarto e último painel, Figura 26, reflete a necessidade de harmonia e conjunto em uma interface. Estuda a utilização de fotos, ícones, tipografia e cores e como estas se organizam e refletem no entendimento da página. Também analisa a hierarquia das informações, e quais elementos são mais pertinentes para a construção da experiência do usuário almejada.

FIGURA 26. Painel de Interfaces



Fonte: elaboração própria

5.2 PALETA DE CORES

Para promover uma harmonia e sintonia com a estrutura visual da peça, a definição de uma paleta de cores para o projeto partiu da análise de fotos do palco, cenário e fantasias usadas pelos personagens. A Figura 27 apresenta as cores selecionadas.

Definiu-se que o cinza seria utilizado para textos, enquanto que as outras cinco cores foram designadas respectivamente as cinco seções do site.

FIGURA 27. Paleta de Cores

	R: 45 G: 45 B: 45 #2d2d2d		R: 120 G: 51 B: 19 #783313		R: 189 G: 32 B: 17 #bd2011
	R: 112 G: 48 B: 87 #703057		R: 44 G: 25 B: 84 #2c1954		R: 89 G: 82 B: 23 #595217

Fonte: elaboração própria

As cores utilizadas foram usadas como a base para os gráficos criados para o site. Com a junção das cores vibrantes, fotografias da peça e em certos casos a tipografia, se buscou transmitir a modernidade que o musical traz para a indústria da Broadway, buscando inspiração nas influências culturais contemporâneas da própria obra.

5.3 TIPOGRAFIA

Para a escolha das fontes utilizadas no projeto, foram inicialmente testadas e pesquisadas fontes que possuísem uma variedade significativa de pesos e boa legibilidade digital. Se viu então a possibilidade de escolher uma família que possuisse versões com e sem serifa, aliando dessa forma o histórico com o moderno, um aspecto do próprio musical.

Assim, escolheram-se as famílias PT Sans¹⁷ e PT Serif¹⁸, visíveis na Figura 28, criadas pelos designers Alexandra Korolkova, Olga Umpeleva e Vladimir Yefimov. A família PT Sans é baseada em tipos sem serifa russos da segunda parte do século XX ao mesmo tempo em que traz características de fontes humanistas. A família PT Serif por sua vez, foi criada para harmonizar com a PT Sans em tamanho, proporções, pesos e design¹⁹.

¹⁷ **Google Fonts**. Disponível em: <<https://fonts.google.com/specimen/PT+Sans>>. Acesso em maio de 2017

¹⁸ **Google Fonts**. Disponível em: <<https://fonts.google.com/specimen/PT+Serif>>. Acesso em maio de 2017.

¹⁹ **Paratype**. Disponível em: <<https://www.paratype.com/public/>>. Acesso em maio de 2017.

FIGURA 28. Tipografia: PT Sans e PT Serif

PT SANS	PT SERIF
Regular abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ	Regular abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
<i>Italic</i> <i>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</i> <i>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ</i>	<i>Italic</i> <i>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</i> <i>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ</i>
Bold abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ	Bold abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
<i>Bold Italic</i> <i>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</i> <i>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ</i>	<i>Bold Italic</i> <i>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</i> <i>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ</i>

Fonte: elaboração própria

Viu-se também a necessidade de uma fonte com maior destaque para ser utilizada no nome do site, e possivelmente títulos e gráficos de maior destaque. Foram pesquisadas e testadas fontes que remetessem a escrita, caligrafia e pincéis, fazendo referência a enorme quantidade de escrita feita por Hamilton. Optou-se pela fonte DK Knucklebones²⁰, visível na Figura 29, com características de escrita a pincel, por ter um caráter descontraído, de bom destaque e legibilidade.

FIGURA 29. Tipografia: DK Knucklebones

DK KNUCKLEBONES

REGULAR
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Fonte: elaboração própria

²⁰ DaFont. Disponível em: <<http://www.dafont.com/dk-knucklebones.font>>. Acesso em maio de 2017.

5.4 LOGO

Com a definição da paleta cromática e tipografia, foi desenvolvido um logo para o site. Como o objetivo principal desse projeto não é a criação de uma identidade visual, a criação do logo foi dinâmica e objetiva. Não se sentiu a necessidade da criação de um ícone, visto que o próprio nome do site possui um caractere diferenciado, mas se viu neste caractere a oportunidade de uma diferenciação no uso da marca dentro do site. Foi utilizada a fonte DK Knucklebones, e a partir da definição de cada cor para uma seção, essa cor então foi aplicada ao símbolo de adição (+).

A Figura 30 apresenta o logo do site, assim com os logos referente as cinco seções e como ele aparece para o usuário que se encontra em cada uma delas.

FIGURA 30. Logo e suas variações



Fonte: elaboração própria

5.5 GRID

Para a definição do grid utilizado nesse projeto, foram pesquisadas medidas e definições já populares na criação de sites responsivos. O grid escolhido tem a largura de 996 pixels e foi desenvolvido por Josh Cope²¹. Cope fez uma adaptação do Grid 960, um grid já bastante popular devido a sua visibilidade ideal para monitores mais antigos, de resolução 1024x768, sem a

²¹ **996 Grid**. Disponível em: <<http://996grid.com/>>. Acesso em maio de 2017.

necessidade de uma barra de rolagem horizontal. Segundo Cope, um grid de 960, por mais que funcional, limita a área livre para 940 pixels. Enquanto que o grid de 996, mantém a visibilidade ideal para telas de 1024x768 pixels, porém com 970 pixels de área para o conteúdo.

A Figura 31 mostra o Grid e a sua divisão em 12 colunas de 57 pixels cada, com 28 pixels entre cada uma das colunas.

FIGURA 30. Grid



Fonte: elaboração própria

5.6 TELAS FINAIS

Serão aqui apresentadas as telas finais do site. Devido ao tempo de projeto, não foi possível a confecção de todas as telas. Assim, foram selecionadas as que refletissem melhor o layout e conteúdo de cada seção. Todas as telas apresentam a sua versão desktop do lado esquerdo, e a versão mobile do lado direito. Algumas imagens ultrapassam o tamanho de

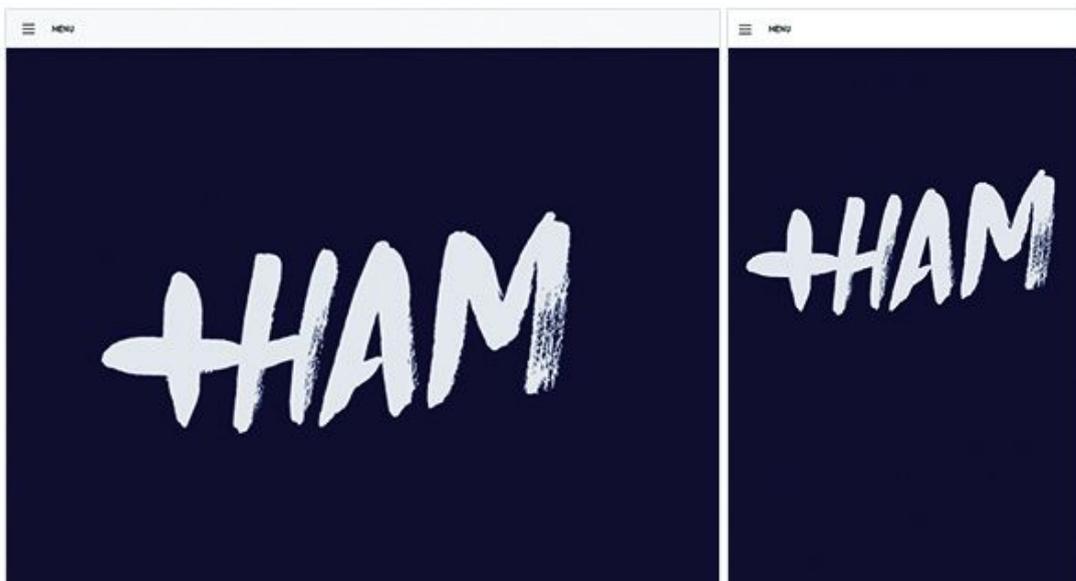
dispositivos originais a fim de permitir a visualização de uma parte maior ou todo o conteúdo que seria disponibilizado.

Importante ressaltar que a adaptação do layout para a visualização em celulares (mobile) foi feita seguindo as recomendações do grid utilizado. A etapa final de desenvolvimento utilizou apenas o layout em versão desktop para a realização de testes com usuários (por meio do site Marvel, assim como comentado na seção 4.8) e para a criação do vídeo de apresentação. Assim, as telas em mobile tem o intuito de mostrar apenas a responsividade desejada do produto – seria necessário um trabalho em conjunto com um profissional de programação para realmente desenvolver a adaptação do layout as diversas plataformas existentes.

5.6.1 TELA INICIAL E MENU

A tela inicial apresenta uma animação com o título do site e uma imagem do musical, visível na Figura 31. Disponível para a interação está apenas o ícone de menu posicionado no topo da esquerda. Como previamente mencionado, foi determinado o uso de um menu simples e de fácil acesso, deixando o conteúdo dominando a maior parte da tela.

FIGURA 31. Tela inicial



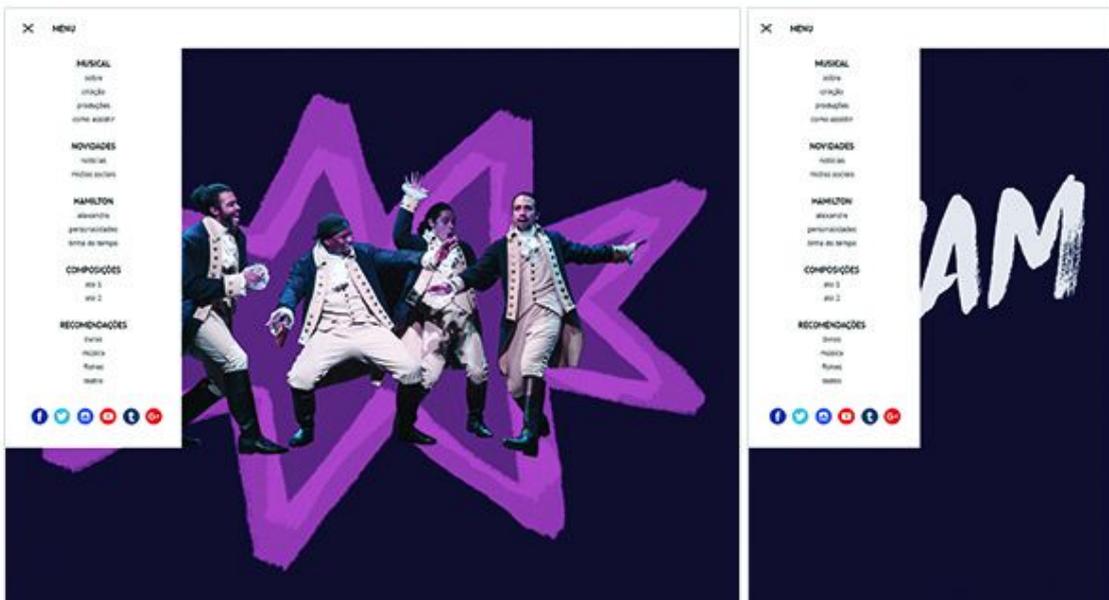


Fonte: elaboração própria

Ao clicar no menu, o usuário recebe a listagem de seções e páginas presentes no site (Figura 32). Todas são clicáveis. Além disso, páginas que possuem sub-páginas (Produções, Ato 1 e Ato 2), possuem um sub-menu visível (Figura 33).

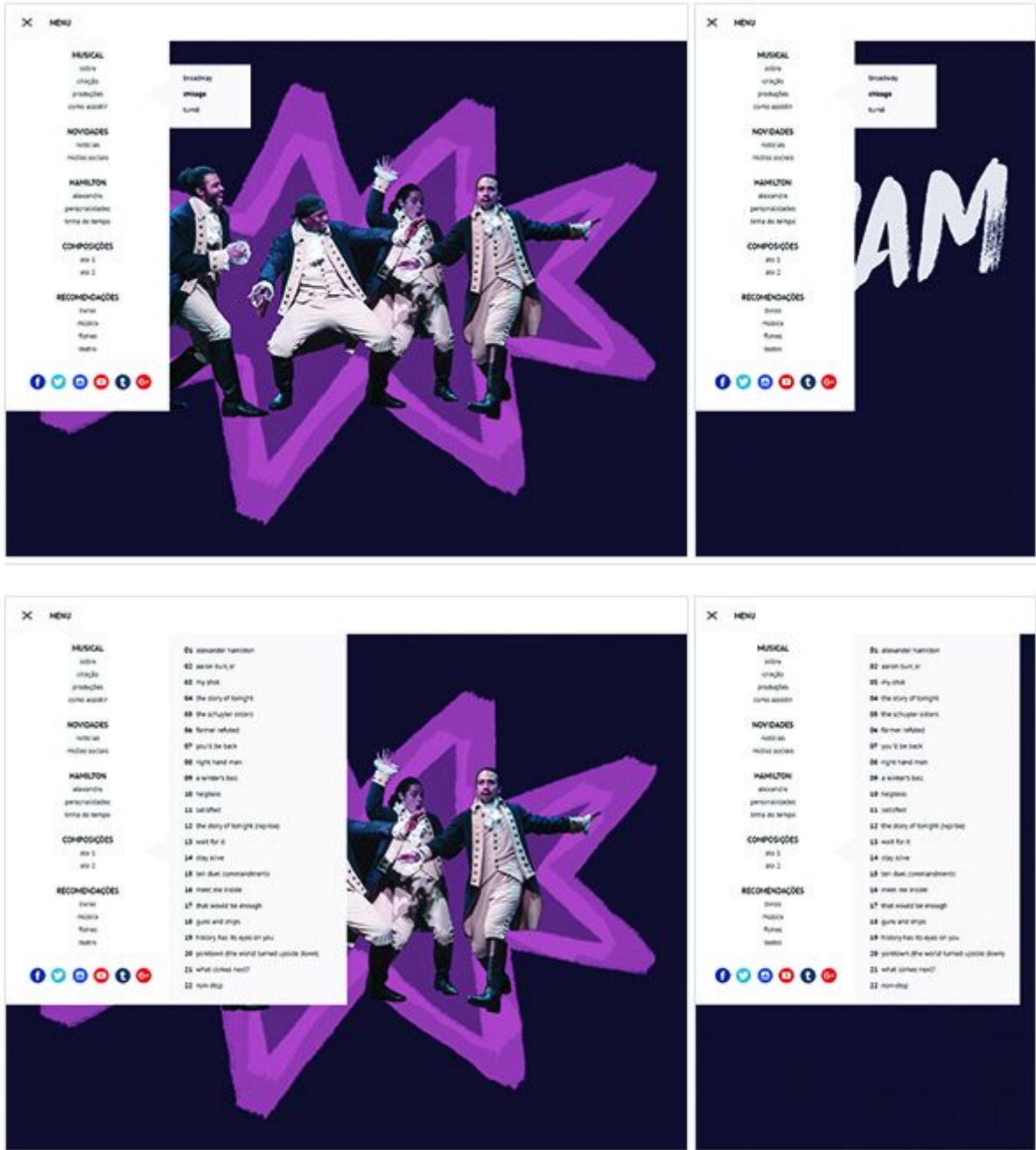
O menu também apresenta ícones das mídias sociais oficiais da peça, visto que nos testes se viu um tendência dos usuários a procurarem estes ícones.

FIGURA 32. Menu



Fonte: elaboração própria

FIGURA 33. Sub-Menus



Fonte: elaboração própria

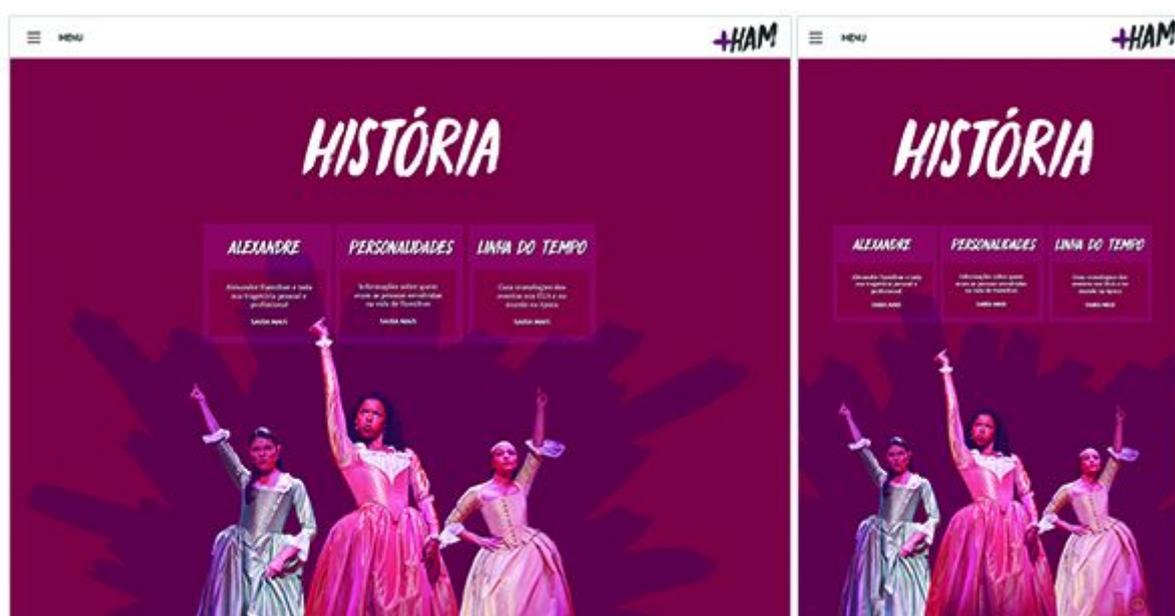
De acordo com a página em que o usuário se encontra, ao lado do ícone do menu é apresentado o “caminho” percorrido pelo usuário, o seja, é informada a seção em que o mesmo se encontra assim como links de fácil acesso para as outras páginas da mesma seção.

5.6.2 TELAS INICIAIS DE SEÇÃO

As telas iniciais das seções apresentam reduzidamente o que usuário encontra em cada uma das páginas. Essas telas mostraram-se necessárias porque os testes demonstraram que muitas vezes os usuários não sabiam exatamente onde encontrar um conteúdo, ou simplesmente não sabiam o que encontrariam.

A Figura 34 mostra a tela inicial da Seção História, a partir da qual o usuário pode acessar as páginas Alexandre, Personalidades e Linha do Tempo. Vale ressaltar que todas as páginas também estão diretamente disponíveis no menu principal.

FIGURA 34. Página inicial da seção História



Fonte: elaboração própria

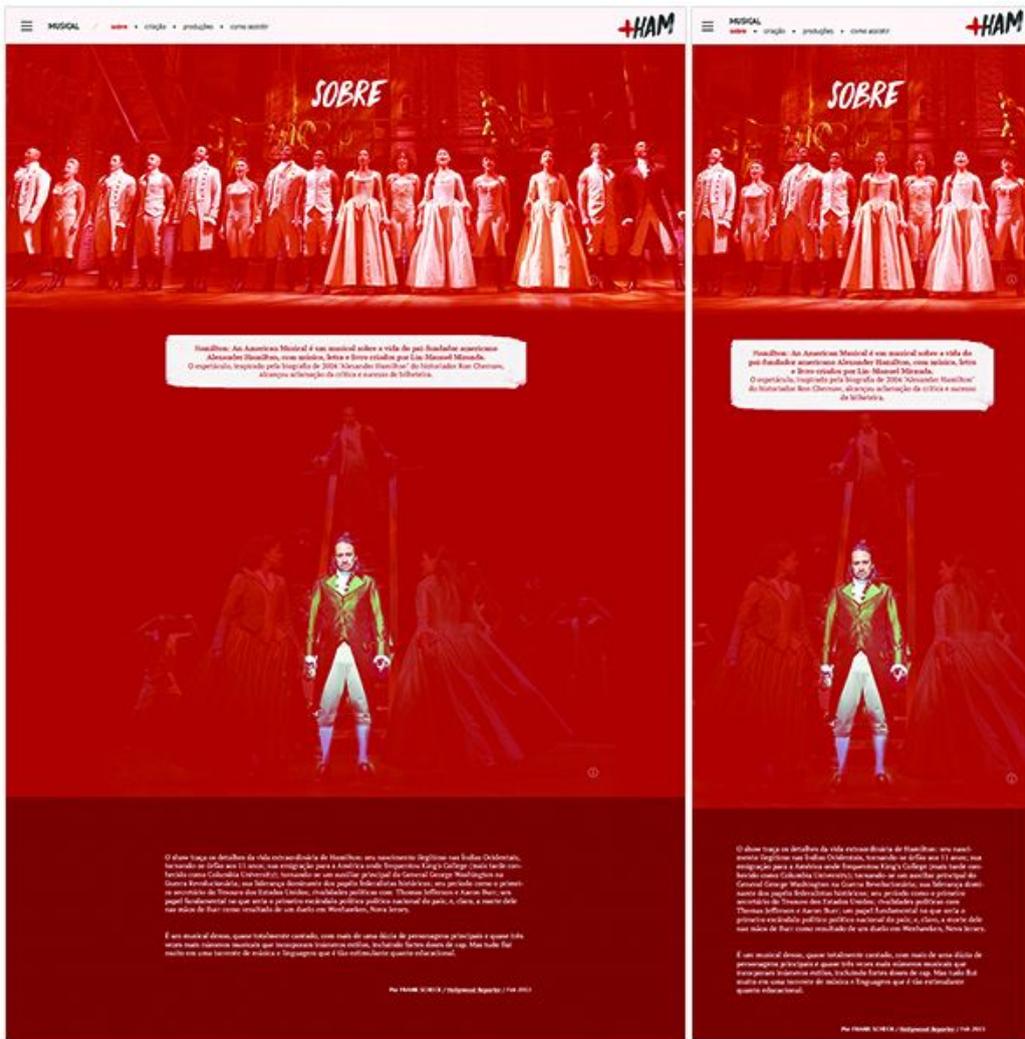
A página inicial da seção Composições (Figura 35) apresenta singularidades. Em vez de explicações individuais para cada página – devido ao grande número de músicas – é apresentado um pequeno resumo, tanto do Ato 1 como do Ato 2, com a listagem das músicas e uma breve contextualização de cada. Nas páginas individuais o usuário poderá ampliar o conhecimento sobre o contexto, como abordado na seção 5.6.6.

5.6.3 TELAS DA SEÇÃO MUSICAL

Para a seção Musical, foram elaboradas as páginas Sobre e Chicago.

A página Sobre (Figura 36) apresenta uma breve definição do que é *Hamilton*. Essa página é bastante simples pois é dedicada, principalmente, ao público visitante que não tem conhecimento prévio sobre a obra.

FIGURA 36. Página Sobre



Fonte: elaboração própria

Já a Figura 37 apresenta uma das sub-páginas dedicadas às produções que estão acontecendo no momento. Nesse exemplo foram utilizadas as informações da produção de Chicago. Todas as sub-páginas das produções apresentam as mesmas informações: o endereço do teatro, um pequeno histórico de produção, previsão de duração de espetáculo e um link de

redirecionamento para o usuário que deseja informações sobre como assistir a peça. A sub-página também possui uma seção com o atual elenco e equipe da peça. Cada integrante do elenco/equipe possui informações breves, incluindo seu nome, quem interpreta ou o que faz e links para mídias sociais.

FIGURA 37. Página Chicago (incluída em Produções)

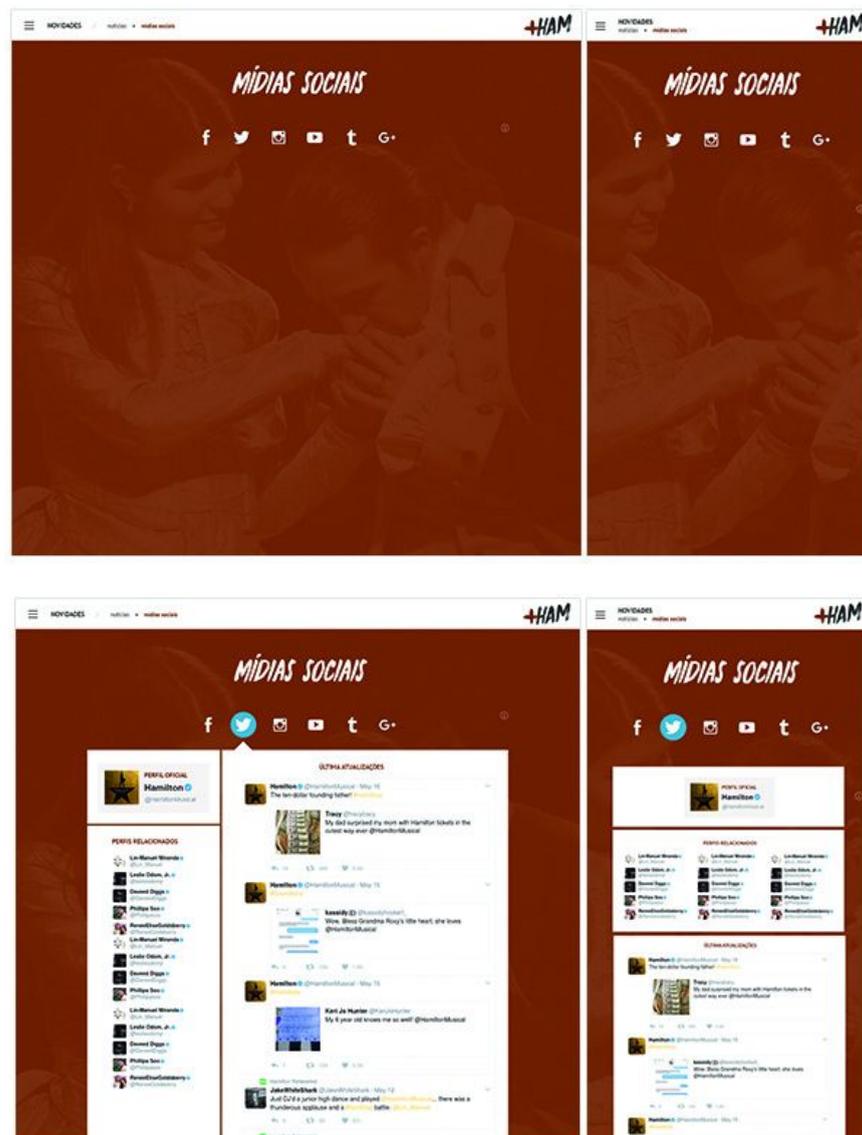


Fonte: elaboração própria

5.6.4 TELAS DA SEÇÃO NOVIDADES

Esta seção está exemplificada pela página Mídias Sociais (Figura 38). Nessa página o usuário tem a possibilidade de escolher a mídia pela qual se interessa. Ao clicar em um dos ícones, três categorias são visíveis: o link para a mídia social oficial da peça (o mesmo link presente no menu do site); links para perfis de personalidades relacionadas à peça, como criadores, atores, e equipe técnica; e um pequeno aglomerado das últimas atualizações nessa rede social.

FIGURA 38. Página Mídias Sociais

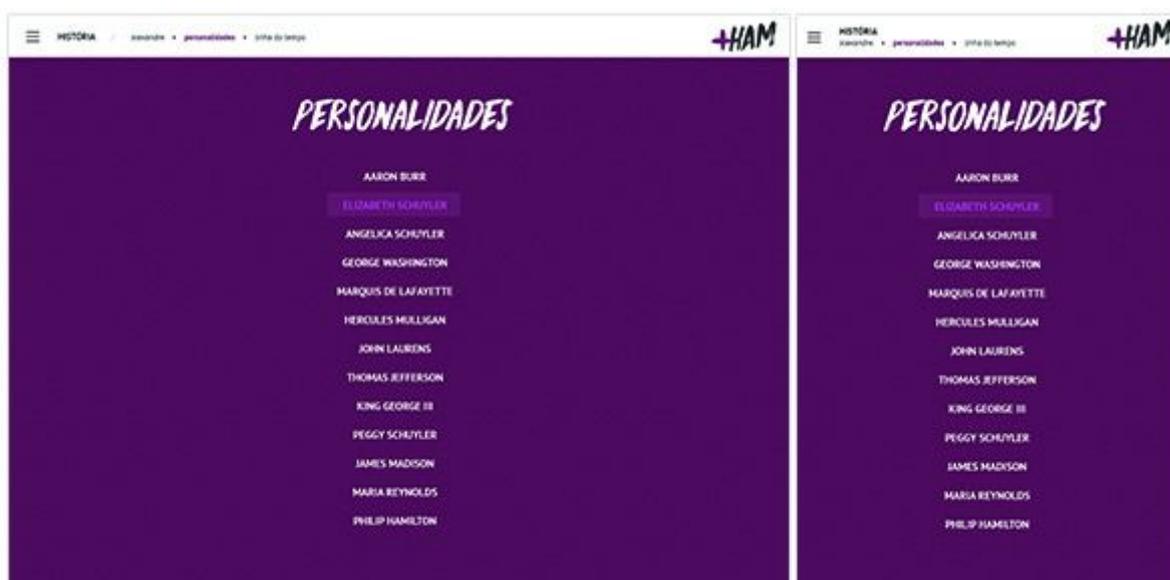


Fonte: elaboração própria

5.6.5 TELAS DA SEÇÃO HISTÓRIA

Para esta seção, é demonstrada a página Personalidades. Nessa página, o usuário inicialmente é apresentado a uma listagem com o nome dos personagens do musical, que obviamente são também personalidades históricas (Figura 39). Selecionada a personalidade de interesse, o usuário é apresentado a imagens e textos contando um pouco da sua trajetória pessoal e/ou profissional (Figura 40).

FIGURA 39. Página Personalidades - Links Iniciais



Fonte: elaboração própria

FIGURA 40. Página Personalidades - Elizabeth Schuyler

ELIZABETH SCHUYLER HAMILTON

Em 14 de agosto de 1755, Elizabeth Schuyler nasceu. Ela foi filha de Philip Schuyler e Catherine Van Rensselaer Schuyler em Albany, Nova York. Elizabeth, ou Eliza como ela era conhecida, foi a segunda filha. Ela teve sete irmãos que cresceram em um ambiente. Embora não seja filha de famílias ricas holandesas que se estabeleceram em Albany, a mãe de Eliza deu atenção e foi o contrário e ela frequentou a escola holandesa holandesa de Albany. Eliza tinha sete de sete anos quando morreu, além de ser determinada e impetuosa. Quando criança, Eliza foi criada com seu pai e uma irmã, Eliza. Eliza também teve uma oportunidade de conhecer Benjamin Franklin, que se tornou um mentor em sua infância enquanto vivia.

Na cidade de Morris, Nova Jersey, no começo de 1760, Eliza conheceu Alexander Hamilton. Eliza estava hospedada com sua tia Gertrude Schuyler Cochran. Quando estava morando na cidade de Morris, Os dois se conheceram lentamente, primeiro quando Hamilton era um soldado no exército de George Washington. Eliza também teve contato com George Washington, Martha Washington, enquanto em Nova Jersey.

Depois de deixar a cidade de Morris, Eliza permaneceu em contato com Hamilton, os dois frequentaram a mesma escola. Eliza estudou no começo de 1764 em a família de seu pai. Em 14 de Dezembro de 1760, os irmãos Schuyler, Alexander e Hamilton e Elizabeth Schuyler se casaram. Eles se casaram há menos de um ano.

Logo após a sua de sair, Hamilton e Washington foram estacionados em Nova York. Eliza se casou com Hamilton não muito tempo depois. A amizade de Eliza e Martha tornou-se uma amizade que durou a vida. Enquanto isso, Hamilton estava no exército, mas trabalhava para o exército. No entanto, Washington e Hamilton estavam em Nova York. Eliza e Hamilton trabalharam para Albany. Ela não estava muito tempo, trabalhando para Nova York e morando em casa de sua família.

Um século após a criação política de Hamilton, Eliza e o marido em uma escola. Quando as famílias tentaram parar a guerra de 1812, Eliza e Hamilton foram enviados para Albany. Eliza não estava muito tempo, trabalhando para Nova York e morando em casa de sua família.

Elizabeth Hamilton nasceu em uma família holandesa. Quando ela tinha apenas seis anos, ela também trabalhou para o exército de George Washington. Eliza não estava muito tempo, trabalhando para Nova York e morando em casa de sua família.

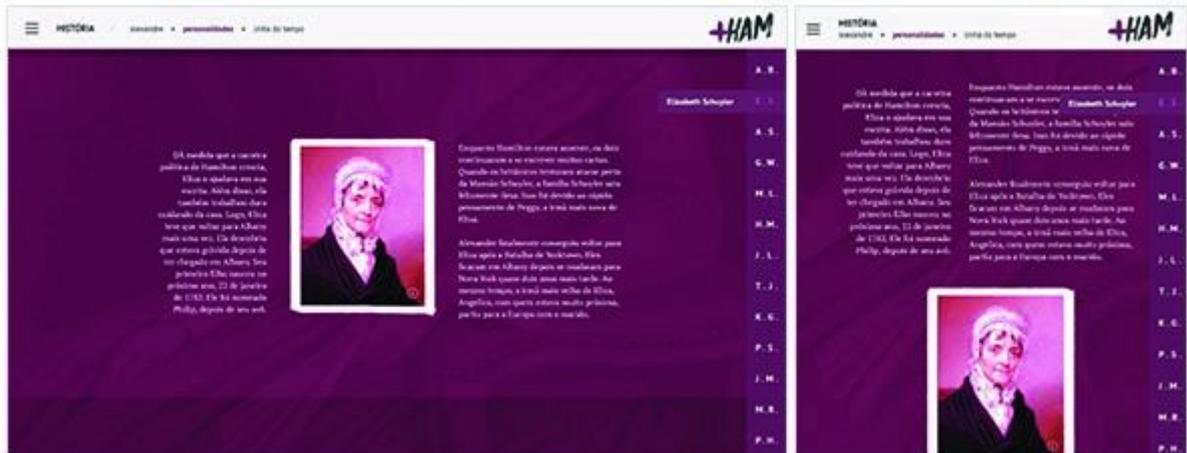
Alexander Hamilton conseguiu voltar para Eliza após a batalha de Red Bank. Ela ficou em Albany depois de trabalhar para a Nova York quando ela estava muito jovem. No mesmo tempo, a irmã mais velha de Eliza, Angelica, não quis ir para a Europa com o marido.

Elizabeth Hamilton nasceu em uma família holandesa. Quando ela tinha apenas seis anos, ela também trabalhou para o exército de George Washington. Eliza não estava muito tempo, trabalhando para Nova York e morando em casa de sua família.

Fonte: elaboração própria

O menu inicial é deslocado para a direita, onde fica de fácil acesso para o visitante. Assim, o usuário tem a possibilidade de passar automaticamente por todas as personalidades apenas através da rolagem, ou então ir diretamente para as de interesse próprio (Figura 41).

FIGURA 41. Página Personalidades - Menu



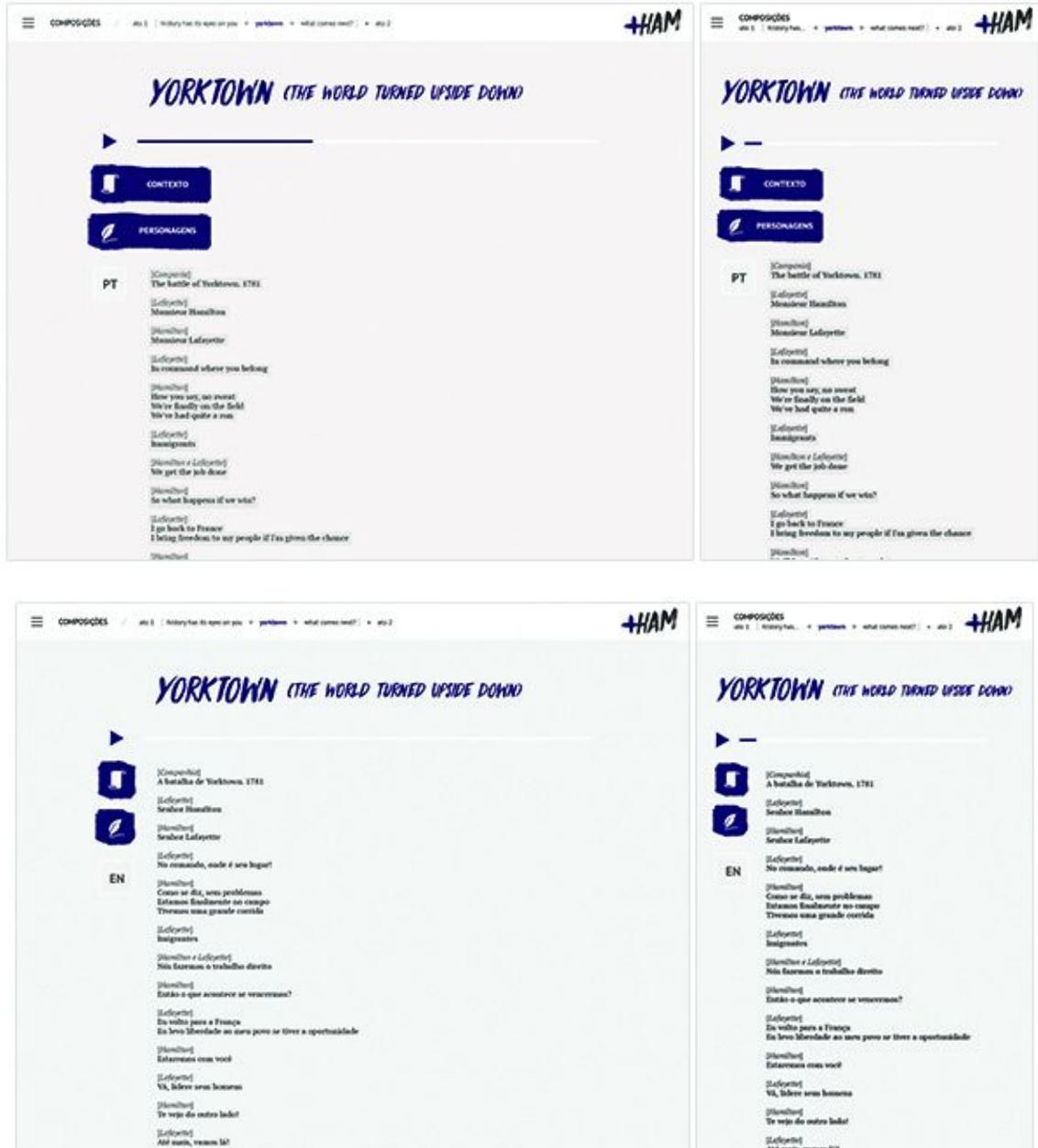
Fonte: elaboração própria

5.6.6 TELAS DA SEÇÃO COMPOSIÇÕES

Para a página de composições, como explicado previamente, foi usada como base a a música Yorktown (The World Turned Upside Down). A música aparece no seu idioma original, mas o usuário tem a possibilidade de ver a tradução em português, como demonstra a Figura 42. Um player integrado no topo permite que o usuário escute a composição ao mesmo tempo em que acessa a página.

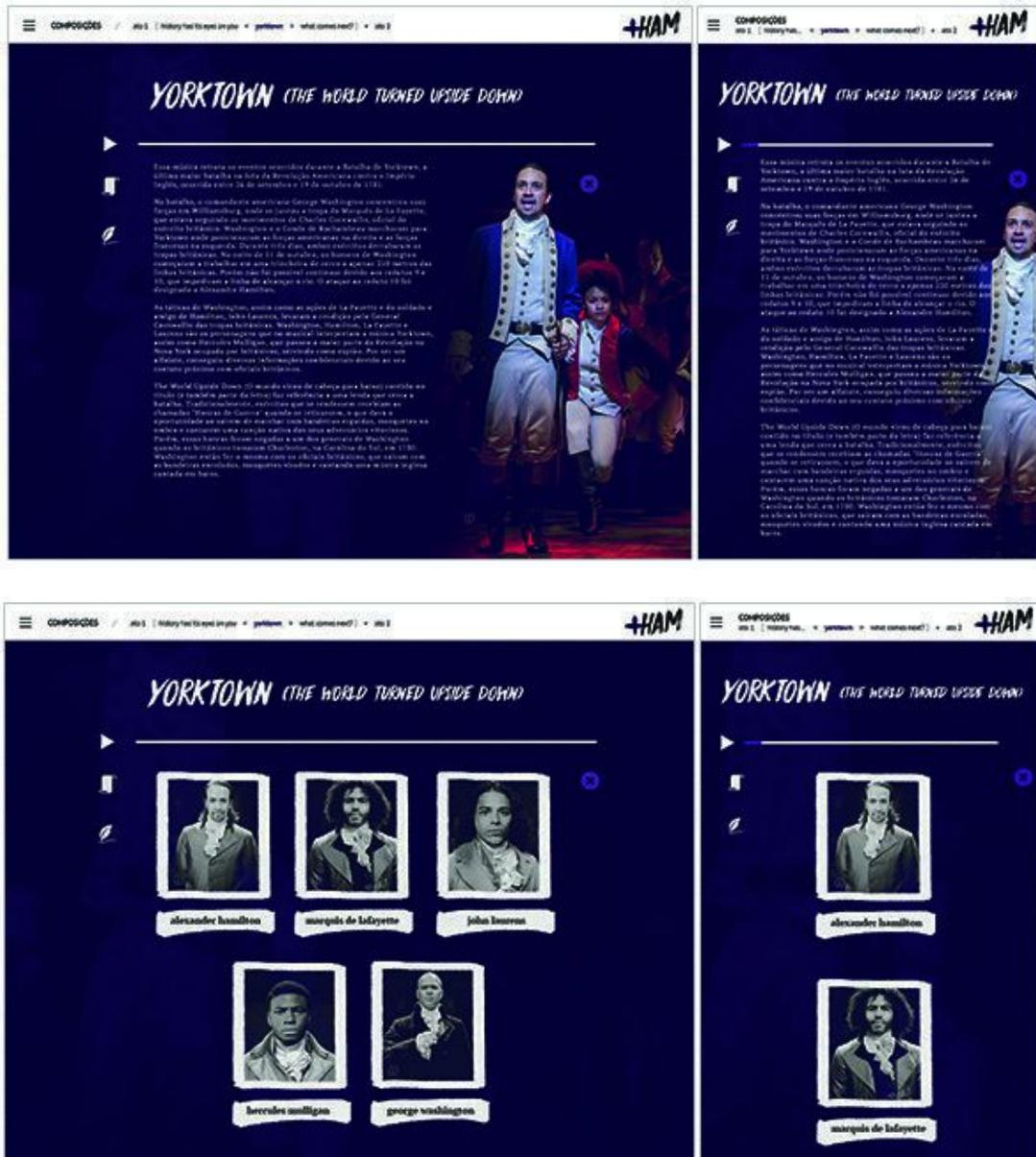
Além da letra da música, o usuário tem a opção de compreender mais sobre o contexto em que a música se encontra dentro do musical e, conseqüentemente, seu contexto histórico. Ele também tem a possibilidade de ver quais personagens estão envolvidos naquela música, sendo que cada uma das imagens possui links de redirecionamento para os mesmos personagens na página Personalidades (Figura 43).

FIGURA 42. Página Yorktown - Disposição Inicial e Tradução



Fonte: elaboração própria

FIGURA 43. Página Yorktown - Contexto e Personagens



Fonte: elaboração própria

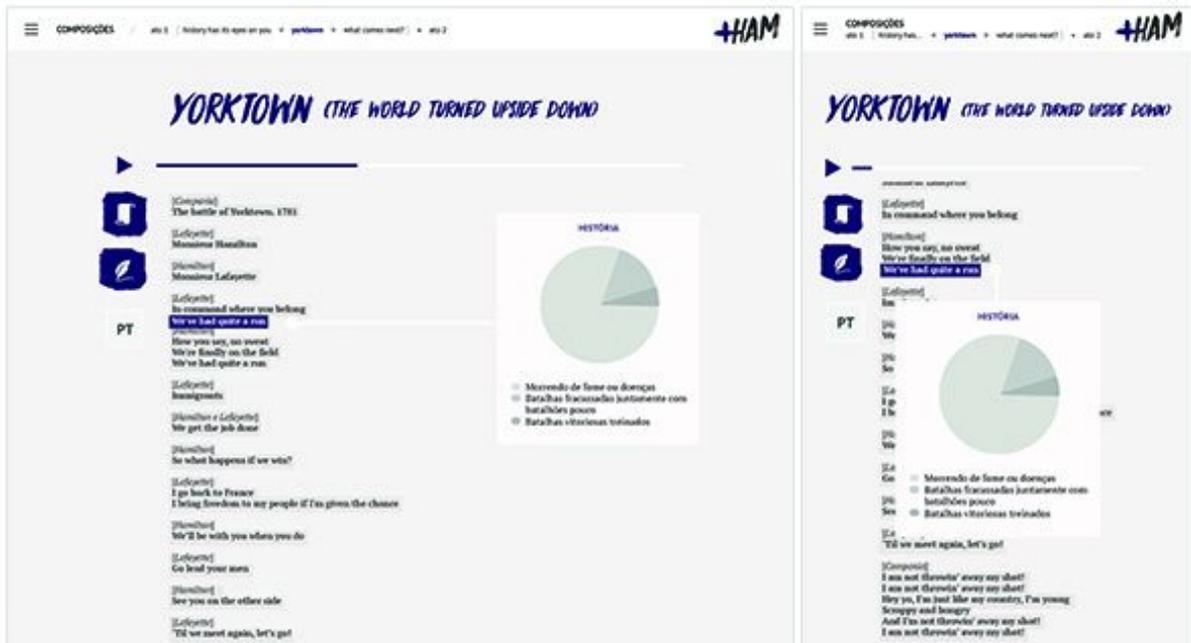
Ao rolar a tela, os ícones se mantêm na posição inicial assim como o player do topo. Toda a letra possui *highlights* que apontam alguma informação sobre determinada frase ou expressão.

Alguns exemplos: Na frase “*We’ve had quite a run*” (Nós tivemos uma baita jornada, em português), o usuário visualiza um gráfico que mostra a realidade da guerra - batalhas vitoriosas são raras, sendo que a maioria dos soldados morria de fome ou doenças (Figura 44). Na frase, ““*Til we meet again, let’s go*” o personagem Lafayette, um francês, traduz literalmente a expressão francesa “*Au revoir*” (até logo, em português) enquanto que a tradução de “*Adieu*” faria mais

sentido. Ironicamente Lafayette e Hamilton não se encontram mais no decorrer da peça depois dessa cena (Figura 45). Já na frase “dig me?” (me entende?, em português), a batida musical se assemelha à música *Cool* do musical *West Side Story* (Figura 46). E já na frase “In Chesapeake Bay” (Na baía de Chesapeake, em português), o usuário pode visualizar onde se encontra essa baía e o fato de como este foi o primeiro e último ponto ocupado pela Inglaterra nas terras americanas (Figura 47).

Estes são apenas alguns exemplos para ilustrar a riqueza de informações contidas em cada uma das composições e conseqüentemente no musical inteiro, que vão além das letras, melodias e coreografias.

FIGURA 44. Página Yorktown - Highlights (1)



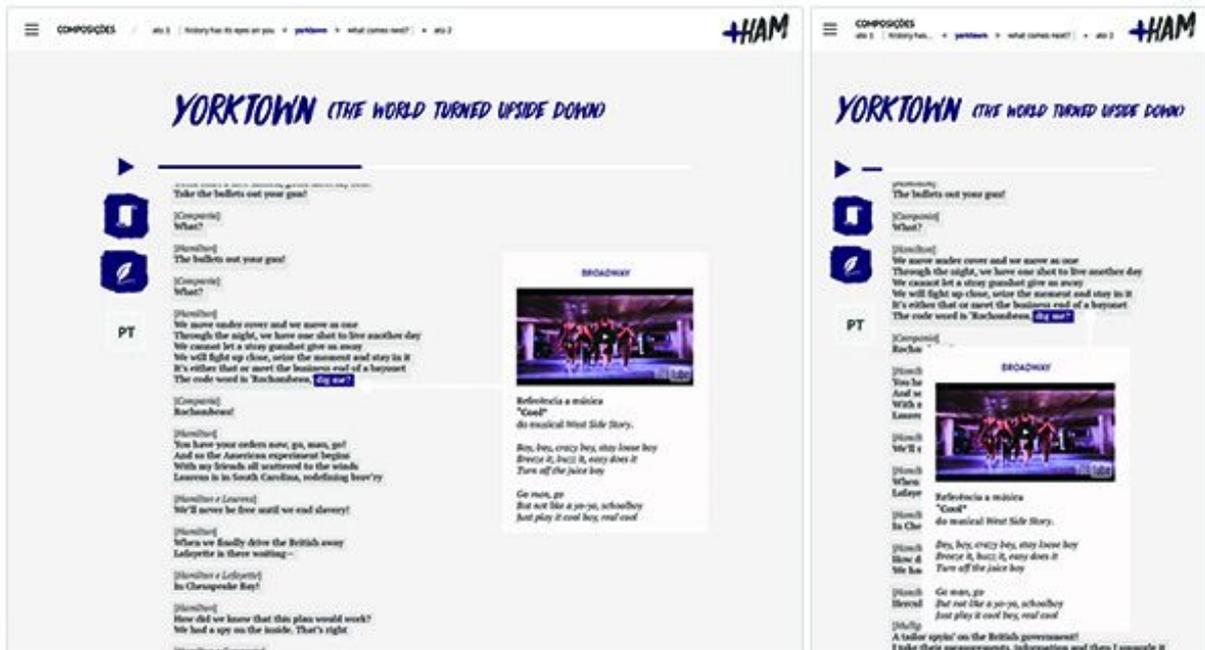
Fonte: elaboração própria

FIGURA 45. Página Yorktown - Highlights (2)



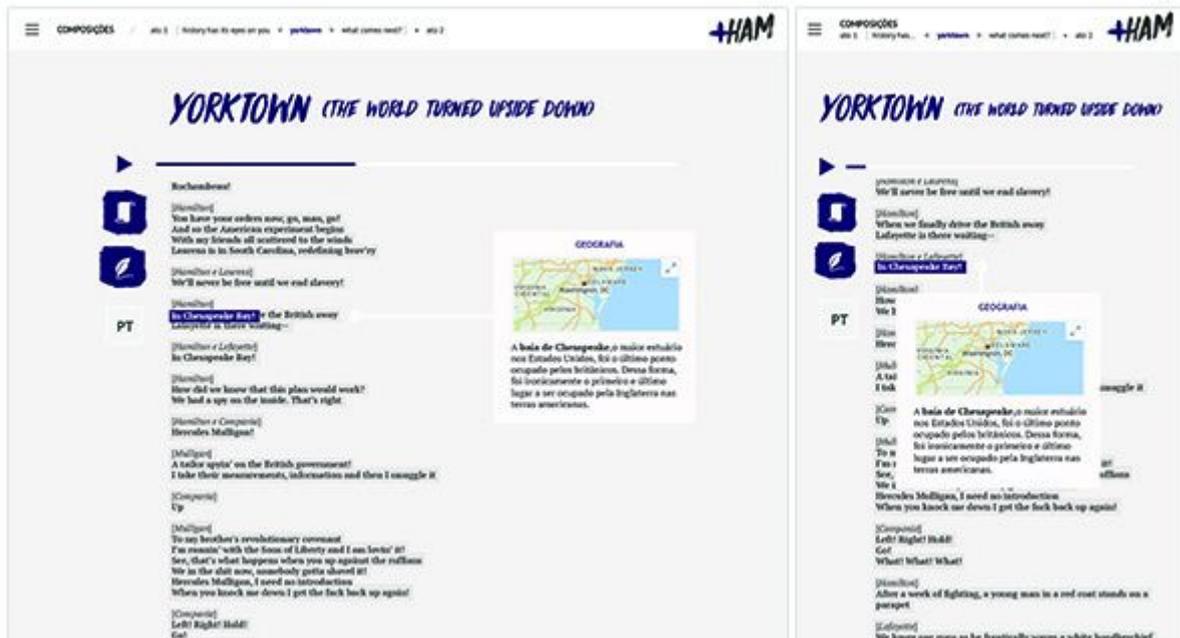
Fonte: elaboração própria

FIGURA 46. Página Yorktown - Highlights (3)



Fonte: elaboração própria

FIGURA 47. Página Yorktown - Highlights (4)



Fonte: elaboração própria

5.6.7 TELA DE SEÇÃO RECOMENDAÇÕES

Esta seção está representada pela página Livros (Figura 48). Nessa página são apresentados livros que possuem um conteúdo interessante a quem deseja se aprofundar em tópicos relacionados à peça. Esta seção traz não apenas recomendações de conteúdo sobre Alexandre Hamilton, mas também conteúdo sobre eventos históricos, artísticos e musicais similares. O usuário, ao selecionar um destes livros, pode visualizar uma pequena sinopse, uma citação e ainda um link de redirecionamento caso deseje realizar a compra do mesmo.

FIGURA 48. Página Livros



Fonte: elaboração própria

5.6.8 CRÉDITOS

Todas as imagens utilizadas no site possuem um ícone que ao ser selecionado apresenta os devidos créditos de fotografia (Figura 49). Os textos utilizados, também em sua grande parte reproduções de materiais sobre a obra encontrados online, possuem identificação de onde podem ser originalmente encontrados.

FIGURA 49. Exemplo de Crédito

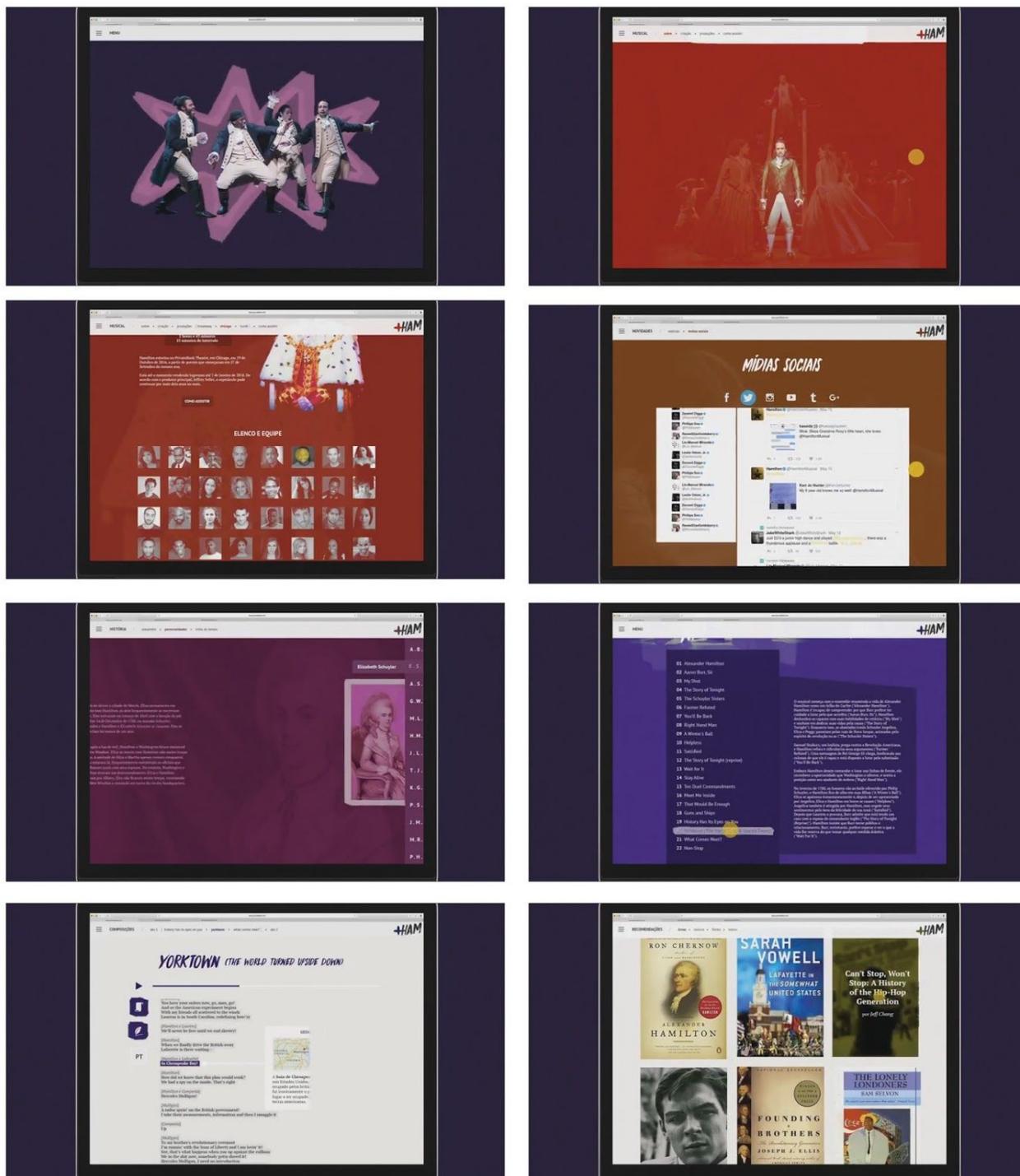


Fonte: elaboração própria

5.6.8 VÍDEO

Como não houve a possibilidade de criar um protótipo funcional do site, foi elaborado um vídeo exibido durante a apresentação final do trabalho, mostrando a navegação pelas páginas elaboradas. O vídeo está disponível em <https://youtu.be/FdW3TkzJa5E> e a Figura 50 apresenta algumas capturas de tela do vídeo.

FIGURA 50. Capturas de tela do vídeo



Fonte: elaboração própria

6 Considerações Finais

Foi valiosa a oportunidade de trabalhar com um assunto de grande apreço pessoal, ao mesmo tempo explorando o seu valor cultural e social. A escolha de realizar um trabalho de conclusão de curso focado em um produto originalmente tão distante demonstra como os limites geográficos se tornaram pequenos em face do alcance da internet. A elaboração desse projeto possibilitou a interação com pessoas de culturas diferentes, mas que possuíam um interesse compartilhado e que, assim como a autora, procuram modos de aumentar a sua imersão nesse conteúdo cultural específico.

A criação de um site proporcionou a oportunidade de trabalhar com web design, uma área pouco explorada no currículo do curso. Além disso, por mais que o conteúdo tenha sido pensado originalmente para desktop, se viu a importância do design responsivo, e como atualmente é impensável a criação de qualquer material digital sem considerar a sua visualização e interação em dispositivos de resoluções diferentes.

Todo o processo de pesquisa, o contato com o público-alvo, a elaboração de um método próprio, foram fundamentais para a criação de uma base sólida para a etapa criativa do projeto. O embasamento teórico possibilitou que o desenvolvimento do mesmo iniciasse com ferramentas e diretrizes definidas, facilitando a criação do projeto gráfico. A criação de painéis semânticos foi fundamental e ajudou a incluir uma linguagem gráfica contemporâneo ao projeto, especialmente no tratamento das imagens e fotografias. Isso trouxe ao projeto o caráter singular do musical, que fascina o público pelo choque entre a natureza do roteiro (de conteúdo histórico) e suas composições (em sua maioria hip hop).

O resultado final é apenas uma pequena amostra da fatura histórica, cultural, artística e sonora existente em uma obra de duas horas e meia de duração. Além de atingir o objetivo proposto inicialmente – explorar a riqueza do musical e proporcionar uma plataforma de conteúdo – o projeto realizado demonstra que é possível aproximar o público de uma produção artística geograficamente distante por meio do design. Como sugestões para trabalhos futuros, está a realização de projetos semelhantes para outras produções artísticas e culturais provenientes de qualquer nacionalidade, não apenas da Broadway.

REFERÊNCIAS

AMAZON. **Hamilton (Original Broadway Cast Recording)**. Disponível em:

<<https://www.amazon.com/Hamilton-Original-Broadway-Recording-Explicit/dp/B0135P6PZA>>.

Acesso em: ago. 2016.

ALLANWOOD, Gavin; BEARE, Peter. **User Experience Design: Creating Designs Users Really Love**. Londres: Bloomsbury, 2014. 183 p.

BANK, Chris; CAO, Jerry. **Web UI Design Best Practices**. E-book. Disponível em:

<<https://www.uxpin.com/studio/ebooks/web-ui-design-best-practices/>>. Acesso em: set. 2016.

BECK, K. et al. **Manifesto para o desenvolvimento ágil de software**. Disponível em:

<<http://www.manifestoagil.com.br>>. Acesso em: set. 2016.

CAULFIELD, Keith. **'Hamilton's' Historic Chart Debut: By the Numbers**. Disponível em:

<<http://www.billboard.com/articles/columns/chart-beat/6722015/hamilton-cast-album-billboard-200>>.

Acesso em: ago. 2016.

CAO, Jerry; GREMILLION, Ben; ZIEBA, Kamil. **Web UI Design Patterns 2016: Volume 1: User Input, Controls, navigation**. E-book. Disponível em:

<<https://www.uxpin.com/studio/ebooks/web-ui-design-patterns-2016-volume-1/>>. Acesso em: set. 2016.

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. **Ergonomia e Usabilidade: Conhecimentos, Métodos e Aplicações**. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2010.

DK. **Musicals: The Definitive Illustrated Story**. Londres: Dorling Kindersley Limited, 2015.

FITZPATRICK, Felicia. **10 Moments Broadway Took Over Social Media This Year**. Disponível em:

<<http://http://www.playbill.com/article/10-moments-broadway-took-over-social-media-this-year-com-376767>>. Acesso em: ago. 2016.

GALITZ, Wilbert O. **The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques**. 2. ed. Nova York: John Wiley & Sons, 2002.

GANS, Andrew; GIOIA, Michael. **Hamilton Opens with Multi-Million Dollar Advance**. Disponível em:

<<http://www.playbill.com/article/hamilton-opens-with-multi-million-dollar-advance-com-356635>>.

Acesso em: ago. 2016.

GARRETT, Jesse James. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond**. Nova York: New Riders, 2011.

GIOIA, Michael. **Revolutionaries, Turn Up! Lin-Manuel Miranda's Hamilton Will Head To Broadway This Summer**. Disponível em:

<<http://www.playbill.com/article/revolutionaries-turn-up-lin-manuel-mirandas-hamilton-will-head-to-broadway-this-summer-com-342465>>. Acesso em: ago. 2016.

KENDZULAK, Susan. **Fine Art Museum Apps for Smart Phones**. Disponível em:

<<https://www.thebalance.com/top-fine-art-museum-apps-1296025>>. Acesso em: set. 2016.

KNIGHT, Kayla. **Responsive Web Design: What It Is And How To Use It**. Disponível em:

<<https://www.smashingmagazine.com/2011/01/guidelines-for-responsive-web-design/>>. Acesso em: set. 2016.

LAWRENCE, Jesse. **'Hamilton' Is Broadway's Most Expensive Show—Ever**. Disponível em:

<<http://www.thedailybeast.com/articles/2016/05/03/hamilton-is-broadway-s-most-expensive-show-ever.html>>. Acesso em: ago. 2016.

LOWDERMILK, Travis. **User-Centered Design: A Developer's Guide to Building User-Friendly Applications**. Sebastopol: O'Reilly Media, 2013.

MARCOTTE, Ethan. **Responsive Web Design**. Disponível em:

<<http://alistapart.com/article/responsive-web-design>>. Acesso em: set. 2016.

MIRANDA, Lin-Manuel; MCCARTER, Jeremy. **Hamilton: The Revolution**. Nova York: Grand Central Publishing, 2016.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

NIELSEN, Jacob. **Usability 101: Introduction to Usability**. Disponível em:

<<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>>. Acesso em: set. 2016.

PAULSON, Michael; GELLES, David. **'Hamilton' Inc.: The Path to a Billion-Dollar Broadway Show**. Disponível em:

<<http://www.nytimes.com/2016/06/12/theater/hamilton-inc-the-path-to-a-billion-dollar-show.html>>. Acesso em: ago. 2016.

RITTER, Frank E.; BAXTER, Gordon D.; CHURCHILL, Elizabeth F. **Foundations for Designing User-Centered Systems: What System Designers Need to Know about People**. Londres: Springer, 2014.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de Interação: Além da interação humano-computador**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

ROYCE, Winston R. **Managing the Development of Large Software Systems**. Institute of Electrical and Electronic Engineers. 1970.

SAFFER, Dan. **Microinteractions**. Sebastopol: O'Reilly Media, 2013.

SMITH, Clyde. **Top 5 Apps Featuring Individual Musicians Or Bands**. Disponível em: <<http://www.hypebot.com/hypebot/2012/09/top-5-apps-featuring-individuals-musicians-or-bands.html>>. Acesso em: set. 2016.

SOLOSKI, Alexis. **Sixteen ways Hamilton transformed theater – and the world**. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/stage/2016/may/03/hamilton-tony-awards-broadway-lin-manuel-miranda>>. Acesso em: ago. 2016.

STATISTA. **Mobile Internet**. Disponível em: <<https://www.statista.com/topics/779/mobile-internet/>>. Acesso em: set. 2016.

THE BROADWAY LEAGUE. **2015-16 Broadway End-of-Season-Statistics**. Disponível em: <<https://www.broadwayleague.com/press/press-releases/2015-2016-broadway-end-of-season-statistics/>>. Acesso em: ago. 2016.

THOMPSON, Derek. **How Did Broadway Tickets Get So Expensive? Blame the 1%**. Disponível em: <<http://www.theatlantic.com/business/archive/2012/06/how-did-broadway-tickets-get-so-expensive-blame-the-1/258346/>>. Acesso em: ago. 2016.

TIDWELL, Jenifer. **Designing interfaces**. 2. ed. Sebastopol: O'Reilly Media, 2010.

UNGER, Ross; CHANDLER, Carolyn. **O Guia para Projetar UX: A experiência do usuário (UX) para projetistas de conteúdo digital, aplicações e web sites**. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009.

VIAGAS, Robert. **Hamilton Wins 2016 Pulitzer Prize; Miranda Reacts**. Disponível em: <<http://www.playbill.com/article/hamilton-wins-2016-pulitzer-prize-com-347196>>. Acesso em: ago. 2016.

WEAVER, Tyler. **Comics for Film, Games, and Animation: Using Comics to Construct Your Transmedia Storyworld**. Waltham: Focal Press, 2012.

WROBLEWSKI, Luke. **Mobile First**. Nova York: A Book Apart, 2011.

APÊNDICES

APÊNDICE 1 - Questionário com Usuários

Página inicial



Hello! My name is Simone and I'm a design student from south Brazil. As my final undergraduate project, I intend to make a website dedicated to bring a bit of the experience of watching Hamilton on stage to the public who isn't able to do so. To achieve this I will use elements of the story, the lyrics, the references, the atmosphere and the characters.
For this, I'd like to get different opinions from all around the world Hamilton fans.

If you have questions, a couple of suggestions on how to make this project great, don't hesitate to contact me: simone.ers@gmail.com

Thank you in advance and apologies for any grammatical mistakes!

***Obrigatório**

What is your gender? *

- Female
- Male
- Prefer not to say

What is your age? *

- 15 years old or less
- 16 - 25 years old
- 26 - 35 years old
- 36 - 45 years old
- 46 - 55 years old
- 56 years old or more

Where do you live?

- United States
- America (with the exception of USA)
- Europe
- Africa
- Asia
- Oceania

Continuação da página inicial

How did you find out about Hamilton? *

- Media (TV, Radio, Newspapers)
- Broadway community
- Family or Friends
- Internet (Social Media websites, e.g. Twitter, Tumblr)
- Internet (Content websites, e.g. BuzzFeed)
- Outro:

Is Hamilton your first contact with musical theatre and/or Broadway? *

- No, I'm a big fan of musicals
- No, I'm familiar with musicals
- No, but I'm not a fan of musicals
- Yes, but Hamilton is my only interest in musical theatre
- Yes, Hamilton has increased my interest in musical theatre

When do you usually listen do the cast album?

- At home
- At work
- On my way to places
- Working out, cleaning, cooking, etc.
- Outro:

Do you like to have the lyrics by hand?

Note: If you already know the lyrics by heart, try to answer this considering when you didn't.

- Yes, so I can understand everything
- Yes, so I can sing-a-long
- Sometimes, when I want to check something
- No

What kind of device to do use mostly to do that? *

- PC / Laptop
- Smartphone
- Tablet
- I don't check the lyrics

Have you had the opportunity of watching Hamilton? *

- Yes, I watched Hamilton on the theatre
- Yes, I watched a bootleg (this is an anonymous and judgment free form)
- No, I haven't watched it

[Continuar »](#)

 25% concluído

Segunda parte do questionário destinada ao público que assistiu a peça



Do you keep yourself updated regarding the show's news?

- Yes, I follow website's about Theatre (e.g. Broadway.com, Playbill)
- Yes, I follow the social media of people involved in the production (e.g. actors, producers)
- Yes, however I follow content made by fans (e.g. fansites, fanart, podcasts)
- I don't

How important do you think are these elements for the ultimate enjoyment of the show?

	Not important	Slightly important	Important	Very important
The lyrics	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
The references in the lyrics	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
The melodies	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
The characters' personalities	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
The costumes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
The scenario	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
The coreography	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
The lightning	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

What kind of content would you be interested in a website about Hamilton?

- General information about the show
- Lyrics and its references (e.g. Genius)
- Information about cast and production
- More historical contextualization
- An online forum
- A place where fans can share their creations
- Outro:

[« Voltar](#)

[Enviar](#)

100% concluído.

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

APÊNDICE 2 - Questionário em Português

1. Qual seu gênero?

Feminino

Masculino

Prefiro não responder

2. Qual sua idade?

15 anos ou menos

Entre 16 - 25 anos

Entre 26 - 35 anos

Entre 36 - 45 anos

Entre 46 - 55 anos

56 anos ou mais

3. Onde você mora?

EUA

América (exceto EUA)

Europa

África

Ásia

Oceania

4. Como você conheceu a produção?

Por outras mídias (TV, rádio, jornal)

Pela comunidade da Broadway

Por família ou amigos

Através da Internet por mídias sociais (ex. Facebook, Twitter)

Através da Internet por sites de conteúdo (ex. BuzzFeed)

Outro?

5. Hamilton foi o seu primeiro contato com musicais e/ou Broadway?

Não, sou fã de ambos

Não, conheço ambos

Não, mas normalmente não gosto de musicais

Sim, mas Hamilton é meu único interesse

Sim, e Hamilton despertou o meu interesse pra essa nicho

6. Quando você geralmente escuta o álbum?

Em casa

No trabalho

Me locomovendo

Na academia, limpando, cozinhando, etc.

Outros?

7. Você normalmente confere as letras?

Sim, para entender/ouvir tudo o que se fala

Sim, para cantar junto

As vezes, quando quero checar alguma coisa

Não

8. Que tipo de plataforma você utiliza para isso?²²

PC / Computador

Smartphone

Tablet

Eu não confiro as letras

9. Você teve a oportunidade de assistir a peça?

Sim, assisti no teatro

Sim, assisti uma gravação (bootleg²³)

Não

²² Aqui foi observado por entrevistados que alguns deles não utilizam plataformas digitais para isso, utilizam o encarte do álbum.

²³ Bootlegs são gravações ilegais de uma peça feita por um espectador.

10. Você se mantém informado sobre novidades da produção?

Sim, acompanho sites da indústria (ex. Broadway.com ou Playbill)

Sim, sigo redes sociais de pessoal envolvido (Autor, Elenco, Membros da produção)

Sim, mas gosto de seguir conteúdo criado por fãs (Fanblogs, Fanarts, Podcasts)

Não

11. O quão importante para apreciação do musical você considera os seguintes aspectos: (pergunta disponível apenas pra quem assistiu a peça, no teatro ou por bootlegs)

Não importante - Pouco importante - Importante - Muito importante

As letras

As referências nas letras

As melodias

As características dos personagens

Os figurinos

O cenário

A coreografia

A iluminação

12. Que tipo de conteúdo te interessaria em um site sobre Hamilton?

Informação geral sobre a peça

As letras

Contextualização das letras

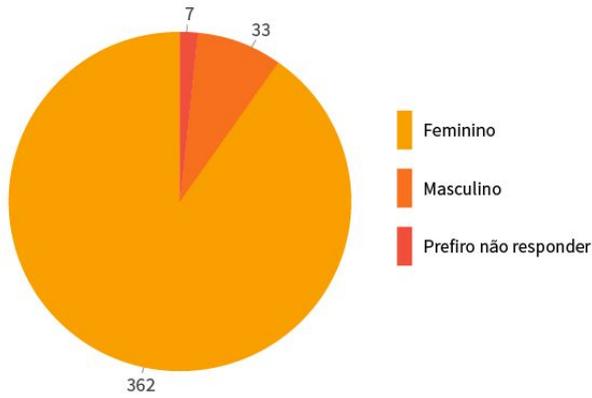
Informação histórica extra

Informação sobre o elenco e a produção

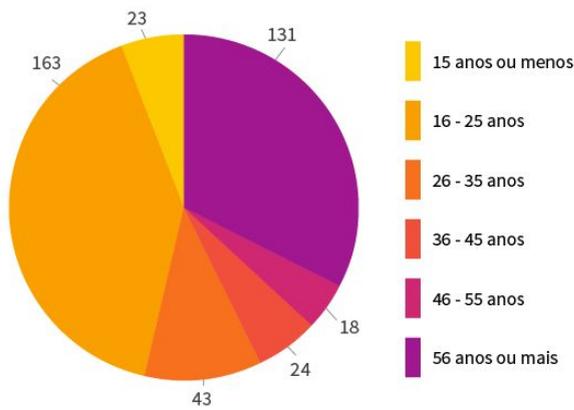
Fórum de conversa

APÊNDICE 3 - Respostas do Questionário

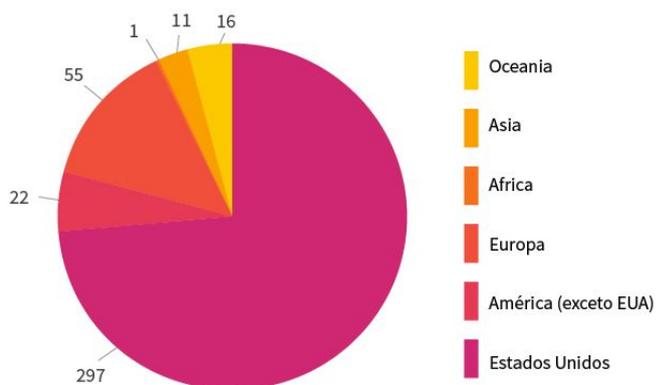
1. Qual seu gênero?



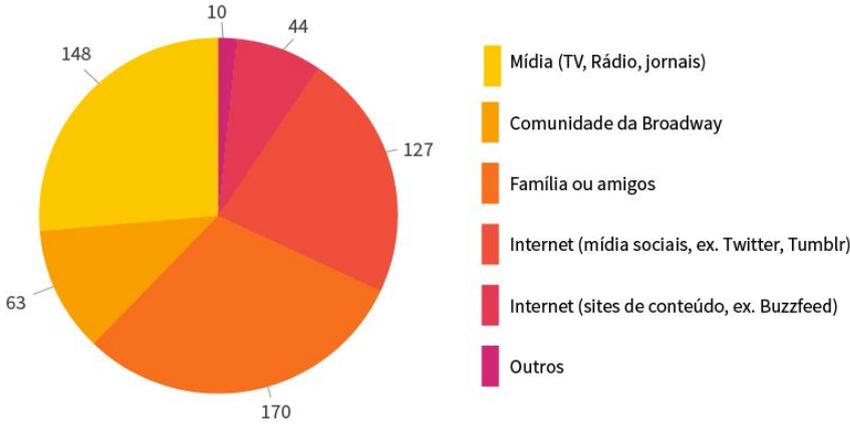
2. Qual sua idade?



3. Onde você mora?



4. Como você conheceu a produção?

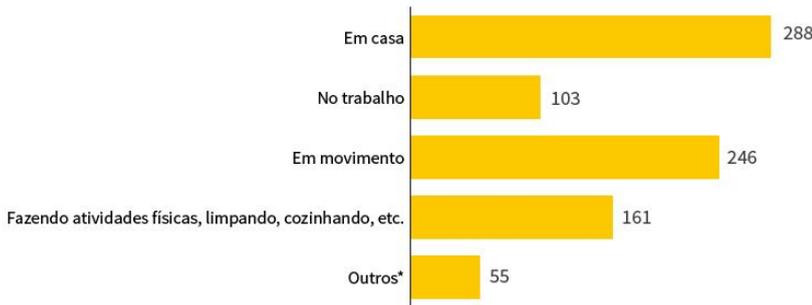


Outros: Através de Jonny Labey, Spotify, John Oliver, Pandora, Tony Awards, Obamas, Batlexander Hamilton.

5. Hamilton foi o seu primeiro contato com musicais e/ou Broadway?

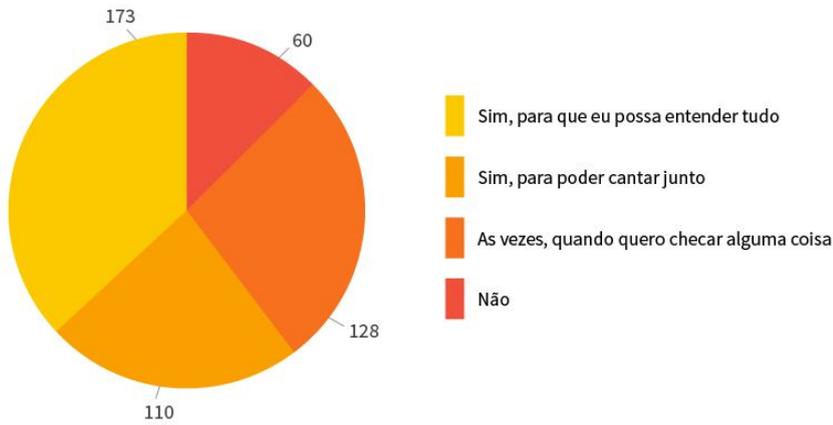


6. Quando você geralmente escuta o álbum?



Outros: Todo o tempo / Todos os lugares / Sempre (14), Quando faço coisas que não precisam da minha total atenção.

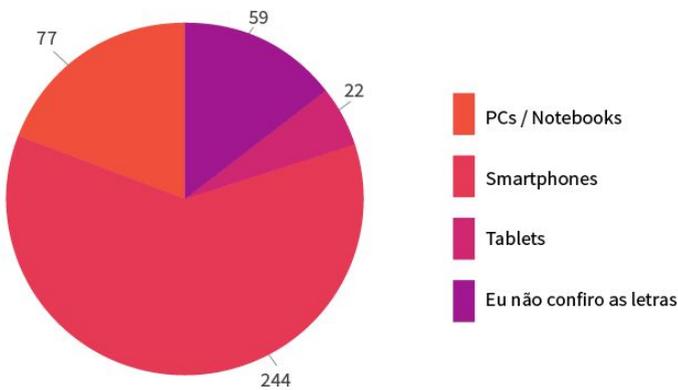
7. Você normalmente confere as letras?



8. Você teve a oportunidade de assistir a peça?



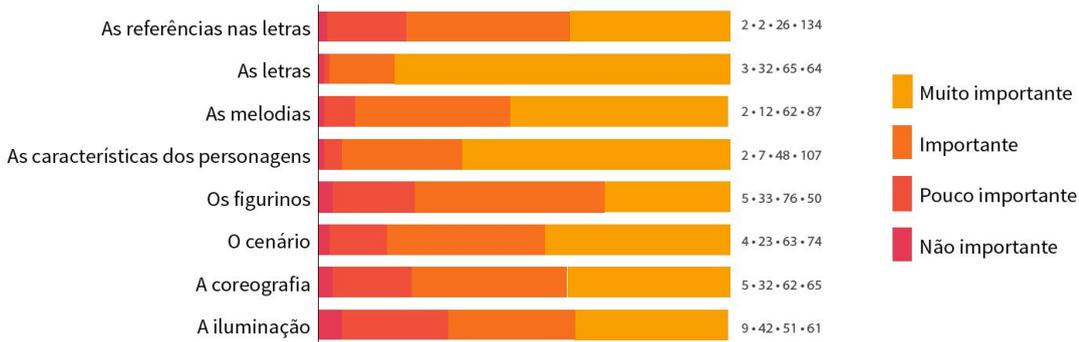
9. Que tipo de plataforma você utiliza para isso?



10. Você se mantém informado sobre novidades da produção?



11. O quão importante para apreciação do musical você considera os seguintes aspectos:



12. Que tipo de conteúdo te interessaria em um site sobre Hamilton?



Outros: informações mais aprofundadas, recomendações de livros, fotos dos atores e da peça, jogos interativos, quizzes.

APÊNDICE 4 - Letra de Yorktown

Yorktown (The World Turned Upside Down)	Yorktown (O Mundo Virou de Cabeça Para Baixo)
[Company] The battle of Yorktown, 1781	[Companhia] A batalha de Yorktown, 1781
[Lafayette] Monsieur Hamilton	[Lafayette] Senhor Hamilton
[Hamilton] Monsieur Lafayette	[Hamilton] Senhor Lafayette
[Lafayette] In command where you belong	[Lafayette] No comando, onde é seu lugar!
[Hamilton] How you say, no sweat We're finally on the field We've had quite a run	[Hamilton] Como se diz, sem problemas Estamos finalmente no campo Tivemos uma grande corrida
[Lafayette] Immigrants	[Lafayette] Imigrantes
[Hamilton Lafayette] We get the job done	[Hamilton, Lafayette] Nós fazemos o trabalho direito
[Hamilton] So what happens if we win?	[Hamilton] Então o que acontece se vencermos?
[Lafayette] I go back to France I bring freedom to my people if I'm given the chance	[Lafayette] Eu volto para a França Eu levo liberdade ao meu povo se tiver a oportunidade
[Hamilton] We'll be with you when you do	[Hamilton] Estaremos com você
[Lafayette] Go lead your men	[Lafayette] Vá, lidere seus homens
[Hamilton] See you on the other side	[Hamilton] Te vejo do outro lado!
[Lafayette] 'Til we meet again, let's go!	[Lafayette] Até mais, vamos lá!
[Ensemble] I am not throwin' away my shot! I am not throwin' away my shot! Hey yo, I'm just like my country, I'm young Scrappy and hungry	[Companhia] Eu não vou jogar fora a minha chance! Eu não vou jogar fora a minha chance! Ei, yo, eu sou igual ao meu país, sou jovem Deslocado e faminto

<p>And I'm not throwin' away my shot! I am not throwin' away my shot!</p> <p>[Hamilton] 'Til the world turns upside down</p> <p>[Ensemble] 'Til the world turns upside down!</p> <p>[Hamilton] I imagine death so much it feels more like a memory This is where it gets me: on my feet The enemy ahead of me If this is the end of me, at least I have a friend with me Weapon in my hand, a command And my men with me Then I remember my Eliza's expecting me Not only that, my Eliza's expecting We gotta go, gotta get the job done Gotta start a new nation Gotta meet my son! Take the bullets out your gun!</p> <p>[Ensemble] What?</p> <p>[Hamilton] The bullets out your gun!</p> <p>[Ensemble] What?</p> <p>[Hamilton] We move under cover and we move as one Through the night, we have one shot to live another day We cannot let a stray gunshot give us away We will fight up close Seize the moment and stay in it It's either that or meet the business end of a bayonet The code word is 'Rochambeau,' dig me?</p> <p>[Ensemble] Rochambeau!</p> <p>[Hamilton] You have your orders now, go, man, go! And so the American experiment begins With my friends all scattered to the winds Laurens is in South Carolina Redefining brav'ry</p> <p>[Hamilton Laurens] We'll never be free until we end slavery!</p> <p>[Hamilton] When we finally drive the British away Lafayette is there waiting</p>	<p>E eu não vou jogar fora a minha chance! Eu não vou jogar fora a minha chance!</p> <p>[Hamilton] Até que o mundo vire de cabeça para baixo</p> <p>[Companhia] Até que o mundo vire de cabeça para baixo!</p> <p>[Hamilton] Eu imagino tanto a morte que parece mais uma memória É aqui que ela me pega: de pé O inimigo em frente a mim Se esse é o meu fim, pelo menos tenho um amigo comigo Arma em minha mão, um comando e meus homens comigo Então me lembro que Eliza está me esperando Não só isso, minha Eliza está grávida Nós temos que ir, temos que terminar o trabalho Temos que começar uma nova nação tenho que conhecer meu filho! Tirem a munição de suas armas!</p> <p>[Companhia] O que?</p> <p>[Hamilton] A munição de suas armas!</p> <p>[Companhia] O que?</p> <p>[Hamilton] Nos moveremos escondidos e em conjunto Através da noite, temos uma chance de viver mais um dia Não podemos deixar um tiro acidental nos revelar Nós lutaremos de perto aproveitaremos o momento e os pegaremos É isso ou ficar cara a cara com a ponta de uma baioneta O código é 'Rochambeau', entenderam?</p> <p>[Companhia] Rochambeau!</p> <p>[Hamilton] Vocês têm suas ordens agora, vão, homens, vão! E então o experimento americano começa Com meus amigos espalhados pelos ventos Laurens está na Carolina do Norte redefinindo o conceito de bravura</p> <p>[Hamilton, Laurens] Nunca seremos livres se não abolirmos a escravidão!</p>
--	---

<p>[Hamilton Lafayette] In Chesapeake Bay!</p> <p>[Hamilton] How did we know that this plan would work? We had a spy on the inside. That's right</p> <p>[Hamilton, Company] Hercules Mulligan!</p> <p>[Mulligan] A tailor spyin' on the British government! I take their measurements, information And then I smuggle it To my brother's revolutionary covenant I'm runnin' with the Sons of Liberty and I am lovin' it! See, that's what happens When you up against the ruffians We in the shit now, somebody gotta shovel it! Hercules Mulligan, I need no introduction When you knock me down I get the fuck back up again!</p> <p>[Company] Left! Right! Hold! Go! What! What! What!</p> <p>[Hamilton] After a week of fighting A young man in a red coat Stands on a parapet</p> <p>[Lafayette] We lower our guns As he frantically waves a white handkerchief</p> <p>[Mulligan] And just like that, it's over We tend to our wounded, we count our dead</p> <p>[Laurens] Black and white soldiers wonder alike If this really means freedom</p> <p>[Washington] Not. Yet</p> <p>[Hamilton] We negotiate the terms of surrender I see George Washington smile We escort their men out of Yorktown They stagger home single file Tens of thousands of people flood the streets There are screams and church bells ringing And as our fallen foes retreat I hear the drinking song they're singing</p>	<p>[Hamilton] Quando finalmente mandamos os Britânicos para longe Lafayette estará lá esperando</p> <p>[Hamilton, Lafayette] Na Baía de Chesapeake!</p> <p>[Hamilton] Como sabíamos que esse plano funcionaria? Nós tínhamos um espião infiltrado. Isso aí</p> <p>[Hamilton, Companhia] Hercules Mulligan!</p> <p>[Mulligan] Um alfaiate espiando o governo britânico! Eu pego suas contas, informações e então as contrabandeio Para o pacto revolucionário de meu irmão Estou com os Filhos da Liberdade e estou adorando! Vê, é isso que acontece quando você fica contra os revolucionários Estamos na merda agora, alguém tem que cavá-la! Hercules Mulligan, não preciso de apresentação Quando você me derruba eu me levanto de novo, porra!</p> <p>[Companhia] Esquerda! Direita! Espere! Vá! Que? Que? Que?</p> <p>[Hamilton] Depois de uma semana lutando um jovem de casaco vermelho fica de pé em um parapeito</p> <p>[Lafayette] Abaixamos nossas armas enquanto ele acena freneticamente um lenço branco</p> <p>[Mulligan] E simplesmente assim, acaba Cuidamos de nossos feridos, contamos os nossos mortos</p> <p>[Laurens] Soldados negros e brancos imaginam igualmente se isso realmente significa liberdade</p> <p>[Washington] Ainda. Não</p> <p>[Hamilton] Nós negociamos os termos de rendição Eu vejo George Washington sorrir Nós escoltamos os homens deles para fora de Yorktown Eles cambaleiam para casa em fila</p>
--	---

<p>[All Men] The world turned upside down</p> <p>[Full Company] The world turned upside down The world turned upside down The world turned upside down Down Down, down, down</p> <p>[Lafayette] Freedom for America, freedom for France!</p> <p>[Company] Down, down, down</p> <p>[Hamilton] Gotta start a new nation Gotta meet my son</p> <p>[Company] Down, down, down</p> <p>[Mulligan] We won!</p> <p>[Lafayette] We won!</p> <p>[Mulligan Lafayette Laurens] We won!</p> <p>[Mulligan Lafayette Laurens Hamilton Washington] We won!</p> <p>[Company] The world turned upside down!</p>	<p>Dezenas de milhares de pessoas preenchem as ruas Há gritos e sinos de igreja tocando E enquanto nossos inimigos caídos recuam Eu ouço a canção de bebedeira que estão cantando</p> <p>[Todos Os Homens] O mundo virou de cabeça para baixo</p> <p>[Companhia] O mundo virou de cabeça para baixo O mundo virou de cabeça para baixo O mundo virou de cabeça para baixo Para baixo Baixo, baixo, baixo</p> <p>[Lafayette] Liberdade para a América, liberdade para a França!</p> <p>[Companhia] Baixo, baixo, baixo</p> <p>[Hamilton] Temos que começar uma nova nação Tenho que conhecer meu filho!</p> <p>[Companhia] Baixo, baixo, baixo</p> <p>[Mulligan] Vencemos!</p> <p>[Lafayette] Vencemos!</p> <p>[Mulligan, Lafayette, Laurens] Vencemos!</p> <p>[Mulligan, Lafayette, Laurens, Hamilton, Washington] Vencemos!</p> <p>[Companhia] O mundo virou de cabeça para baixo!</p>
---	---

UMA COR PEA CADA ?

MUSICAL
 criação produção como assistir

NOVIDADES
 notícias música vídeos

HAMILTON
 personagem personalidades linha do tempo

COMPOSICAO
 ato 1
 > musicas
 ato 2
 > musicas

RECOMENDACOES
 musicas
 livros
 filmes
 teatro

NO PABLLAX PARALLAX

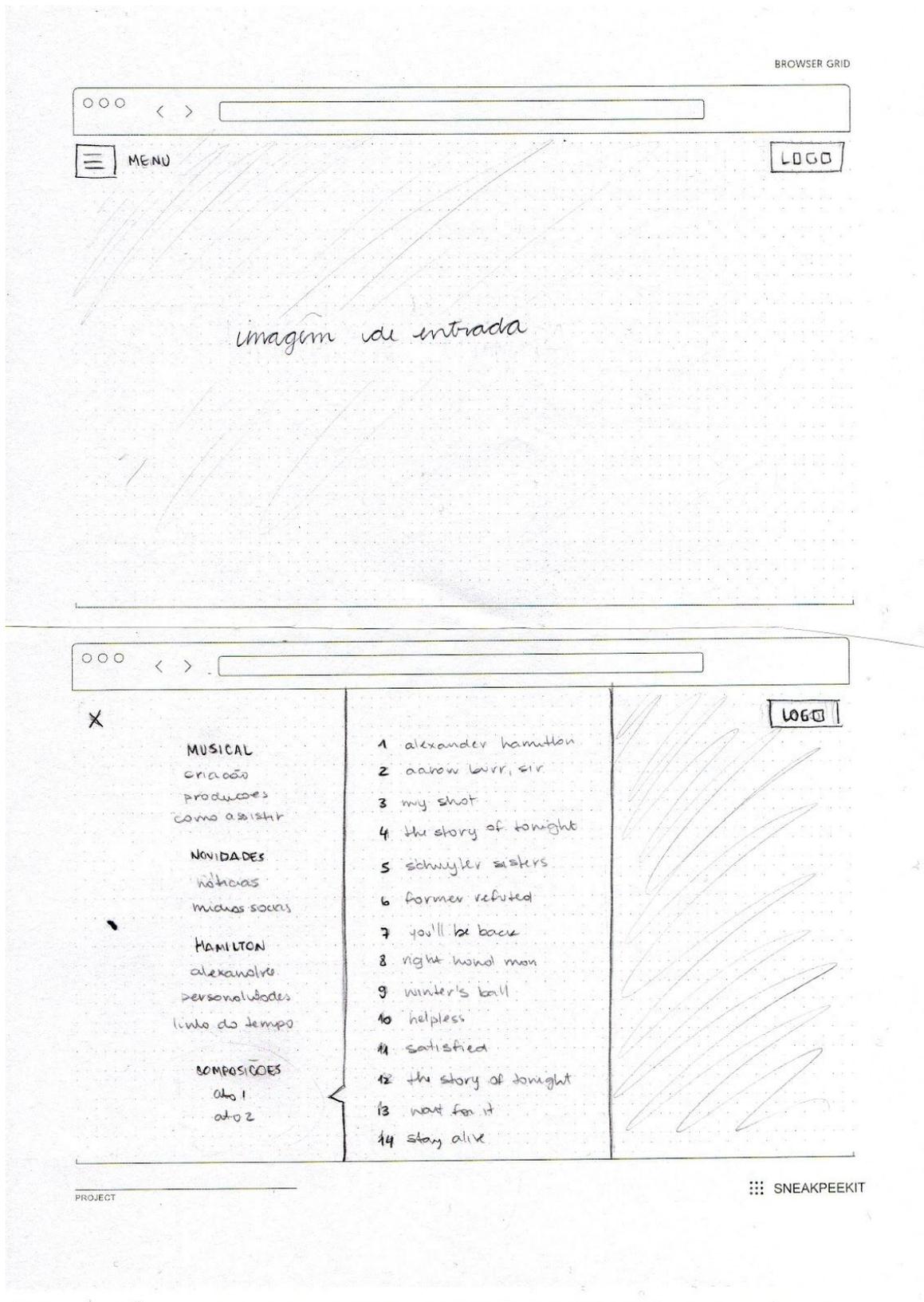
pegar primeiro texto do musical e letras

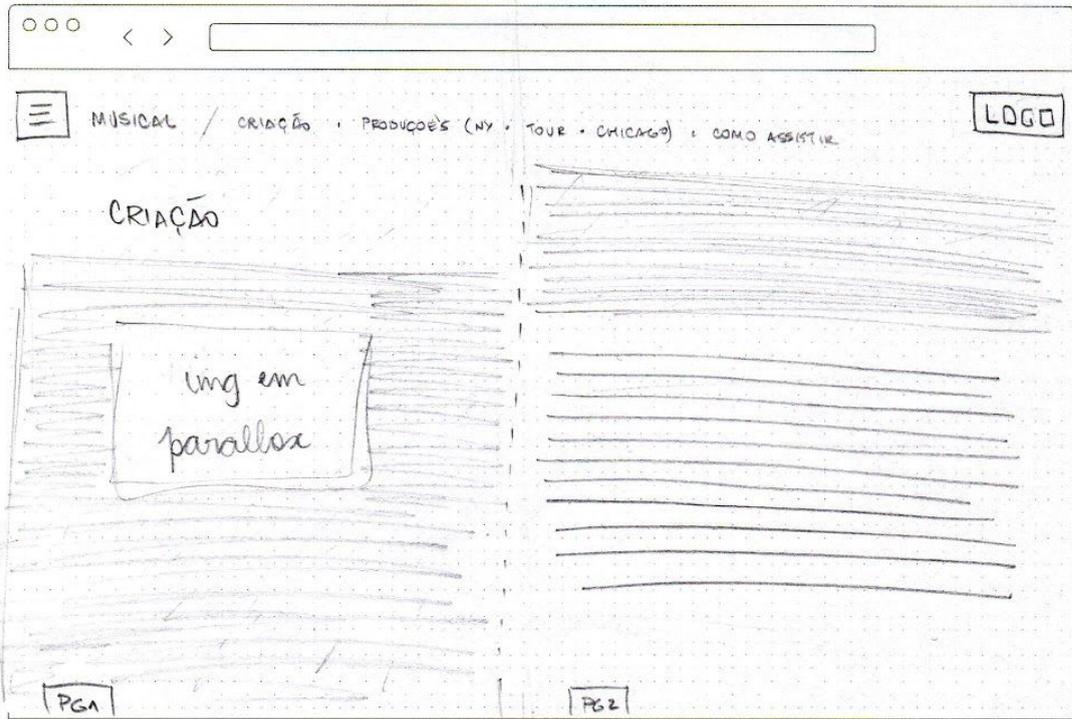
MUSICAL

HAMILTON

COMPOSICAO

APÊNDICE 6 - Wireframes

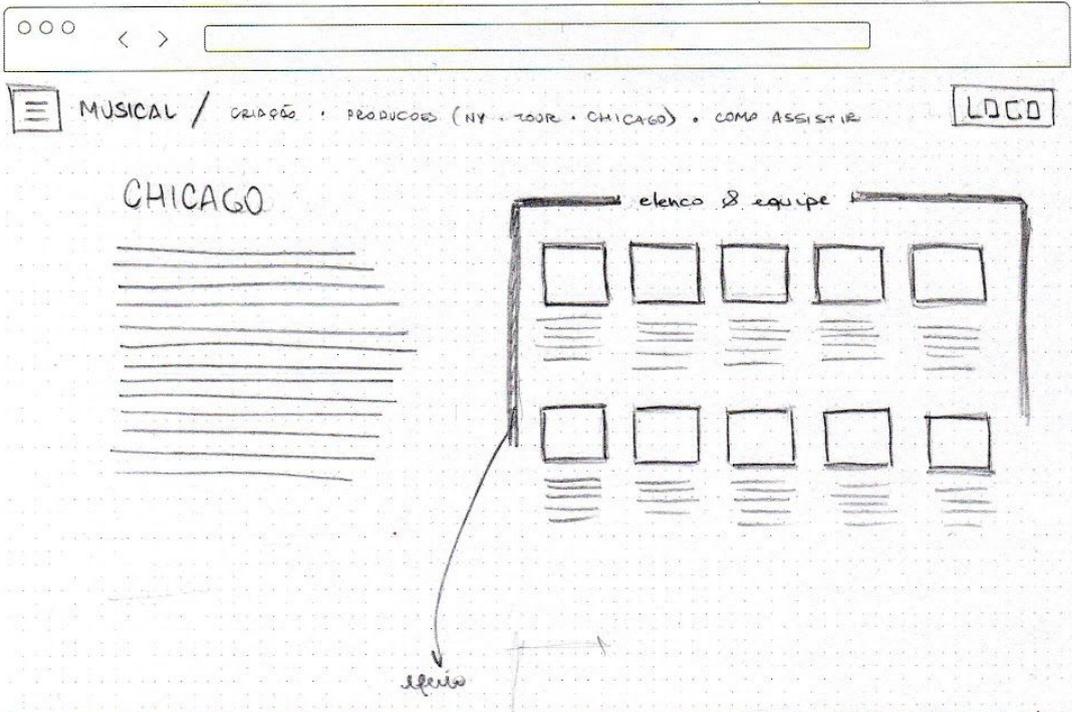




PROJECT

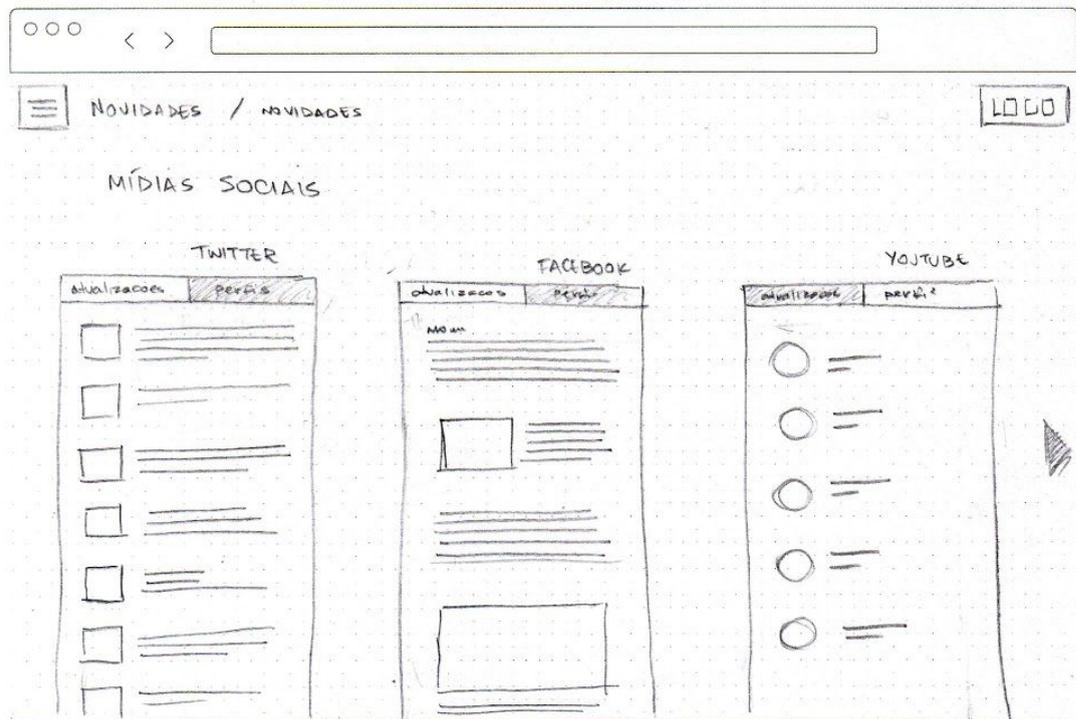
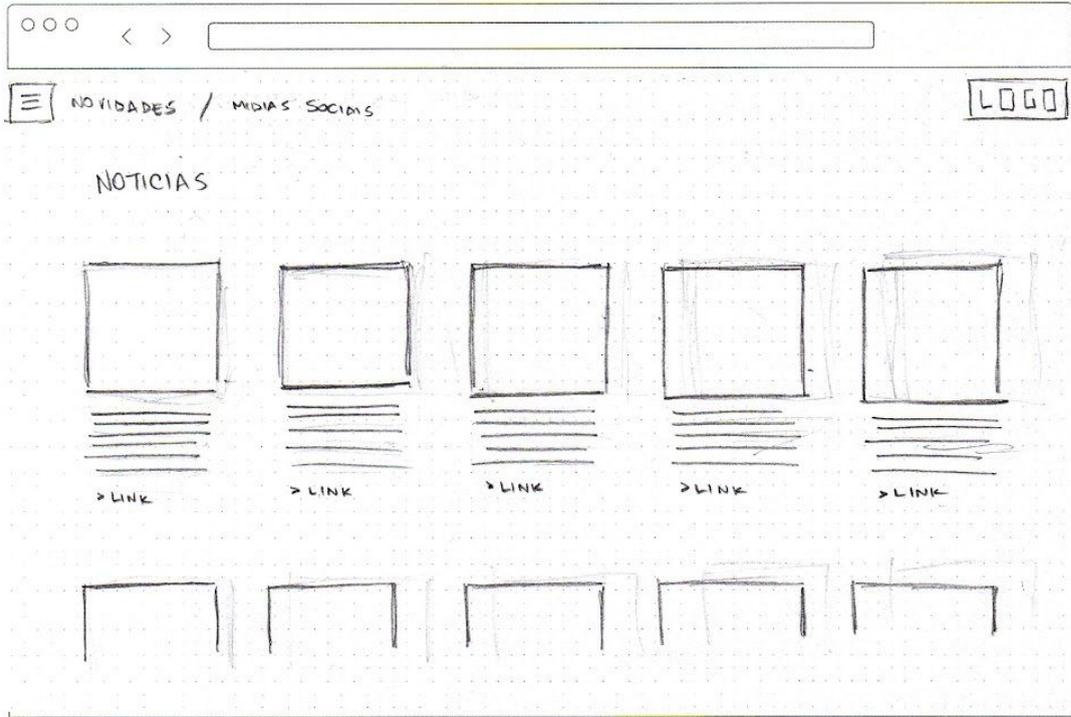
SNEAKPEEKIT

BROWSER GRID



over front → strong side
under front

BROWSER GRID



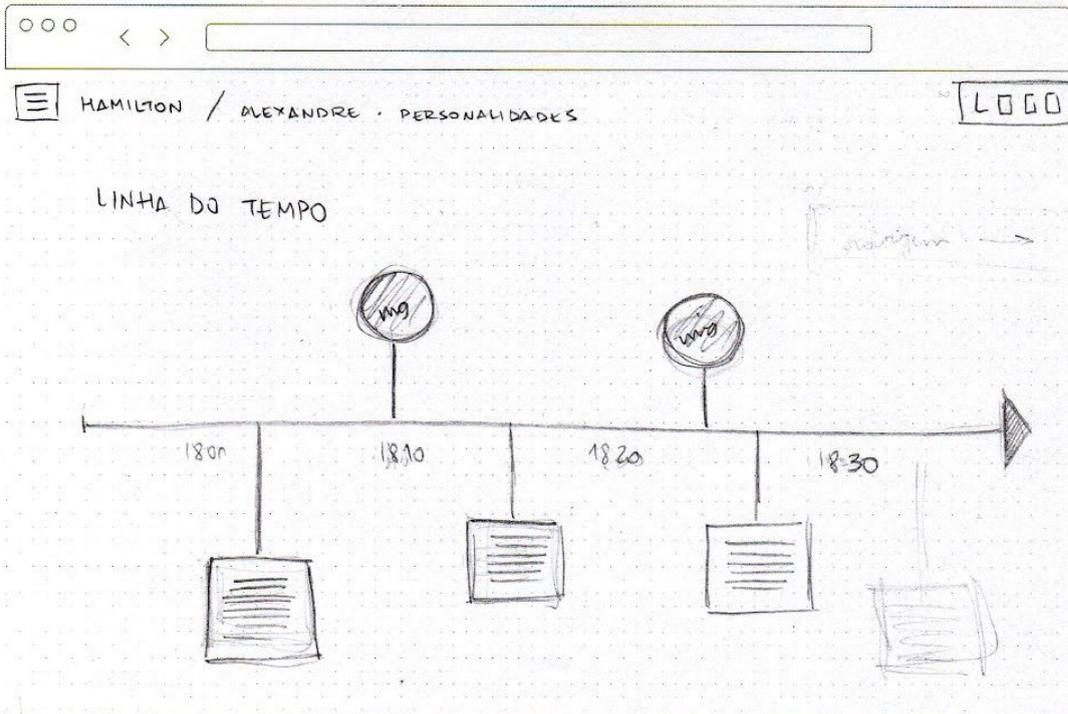
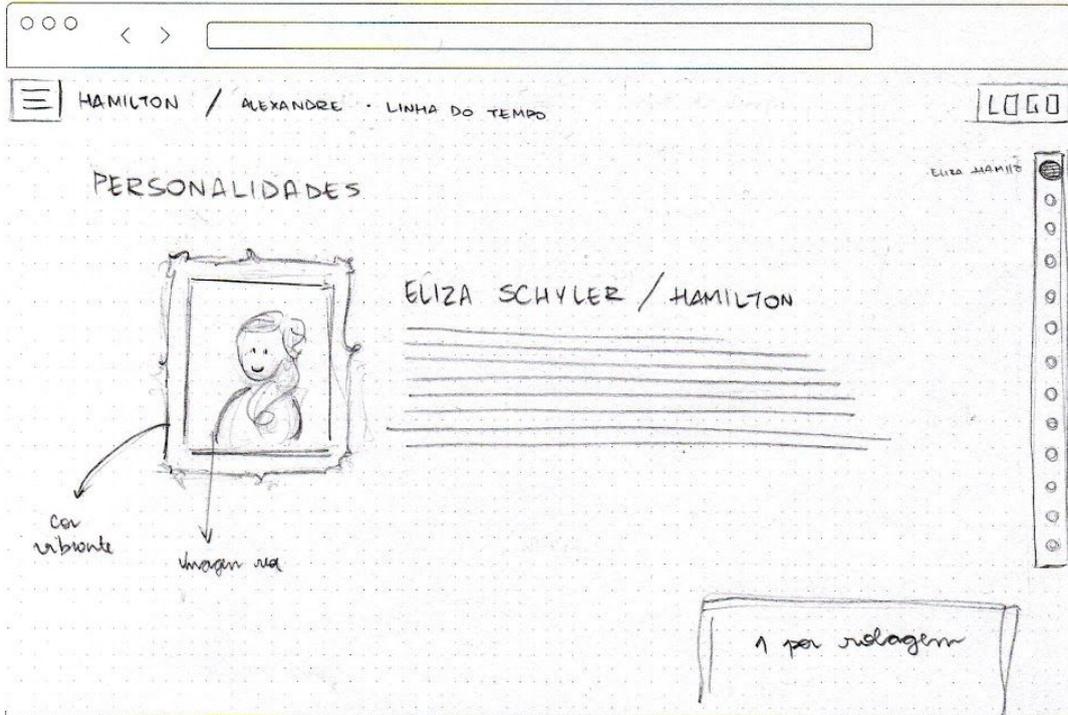
PROJECT

+ INSTAGRAM

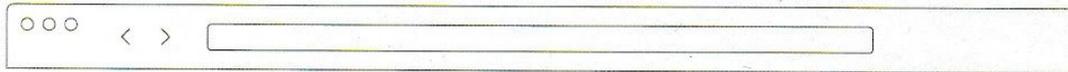
SNEAKPEEKIT

non footer

BROWSER GRID



BROWSER GRID



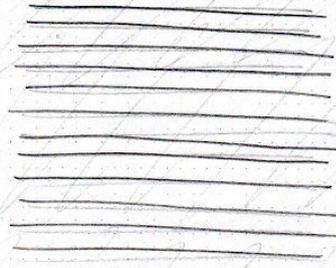
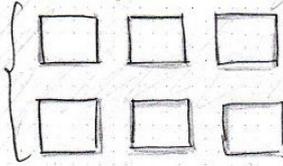
☰ COMPOSIÇÕES / ATO 1 - ATO Z

LOGO

YORKTOWN

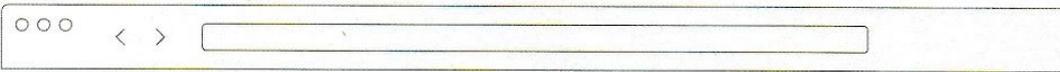
(THE WORLD UPSIDE DOWN)

personagens



conteúdo

apresentação mms



☰ COMPOSIÇÕES / ATO 1 - ATO Z

LOGO

YORKTOWN (THE WORLD TURNED UPSIDE DOWN)

SINOPSE



PERSONAGENS



(COMPANY)

The Battle of Yorktown, 1781

(LAFAYETTE)

Monsieur Hamilton

(HAMILTON)

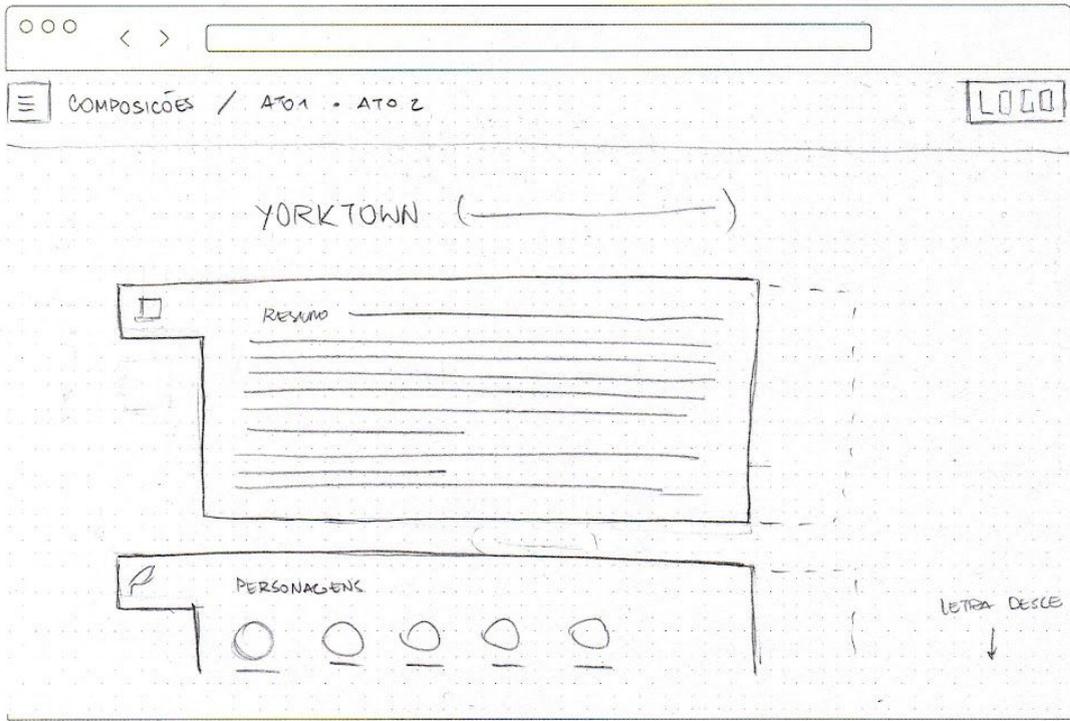
Monsieur Lafayette

(—)

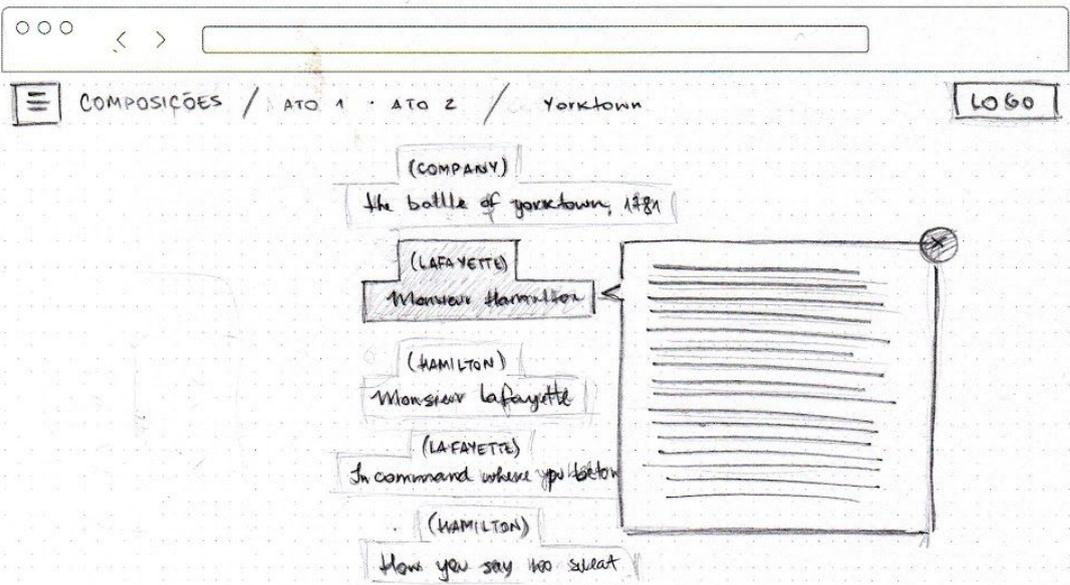
(—)

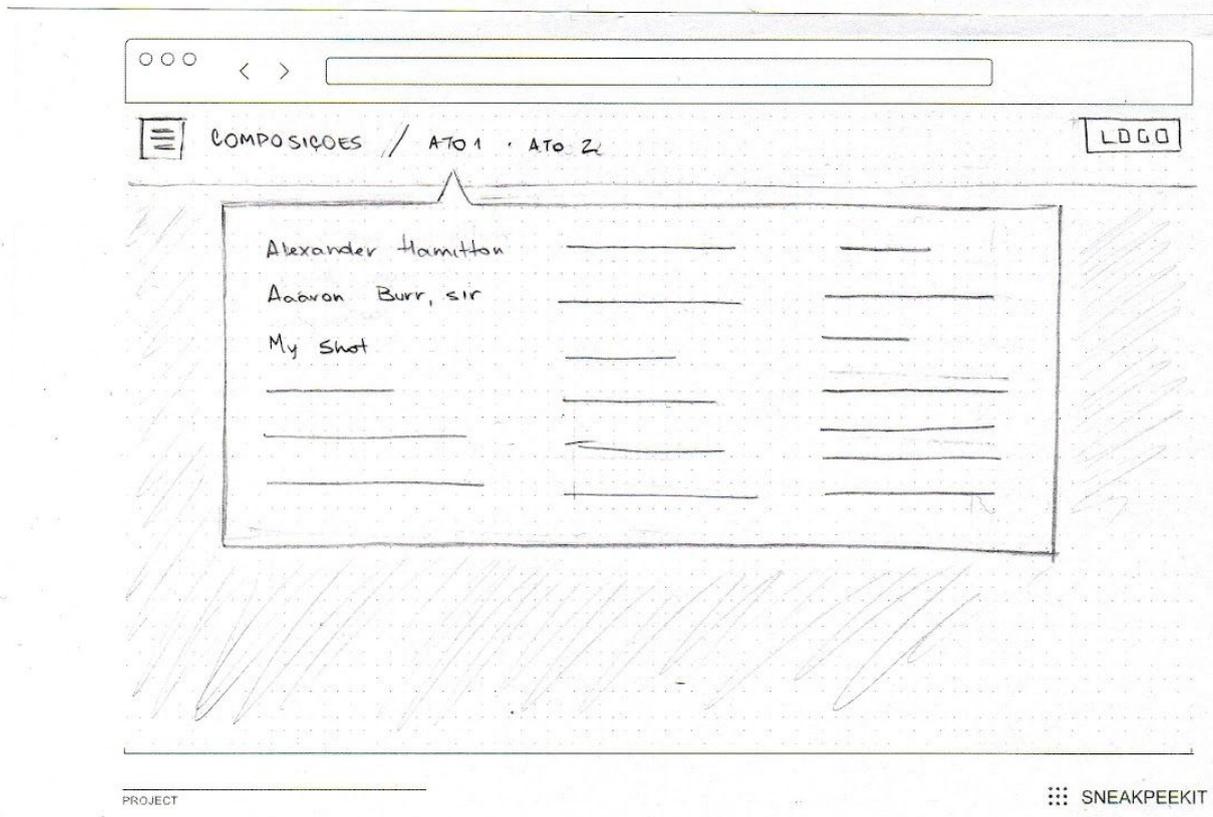
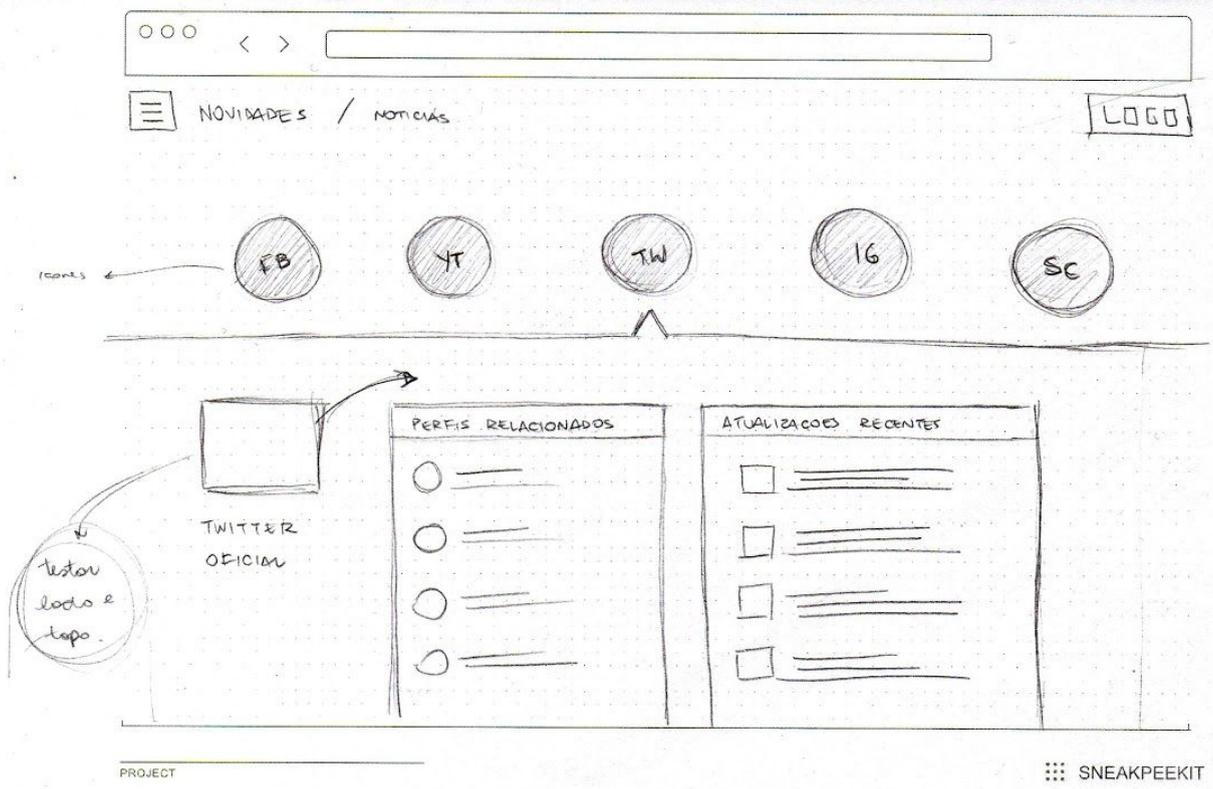
o miscel

BROWSER GRID

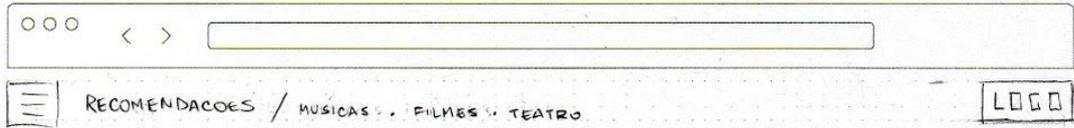


BROWSER GRID

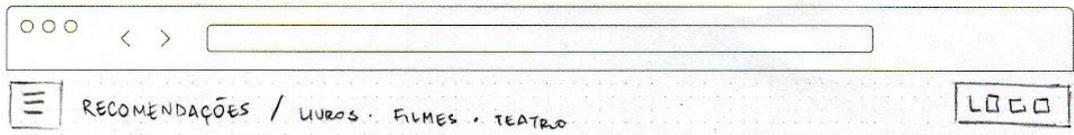
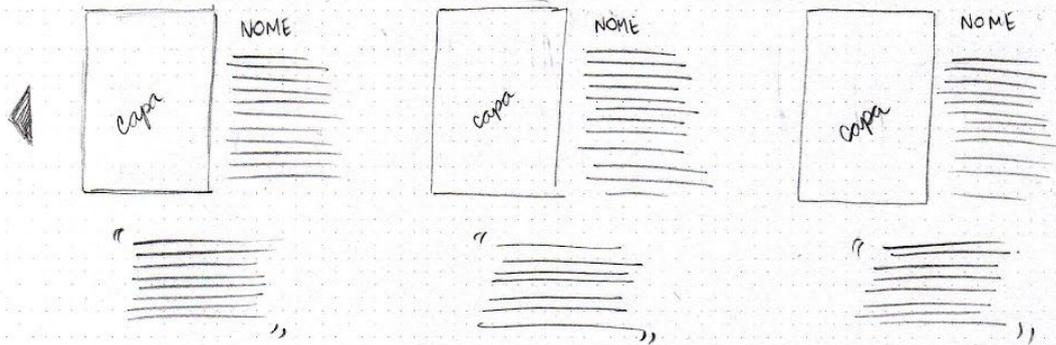




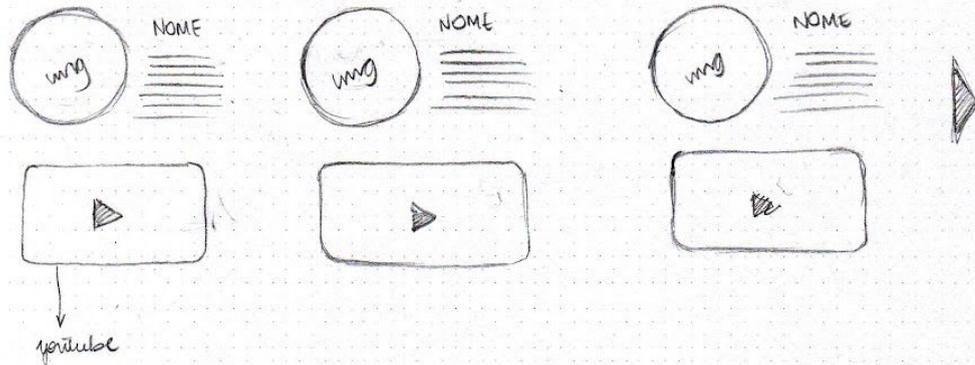
BROWSER GRID



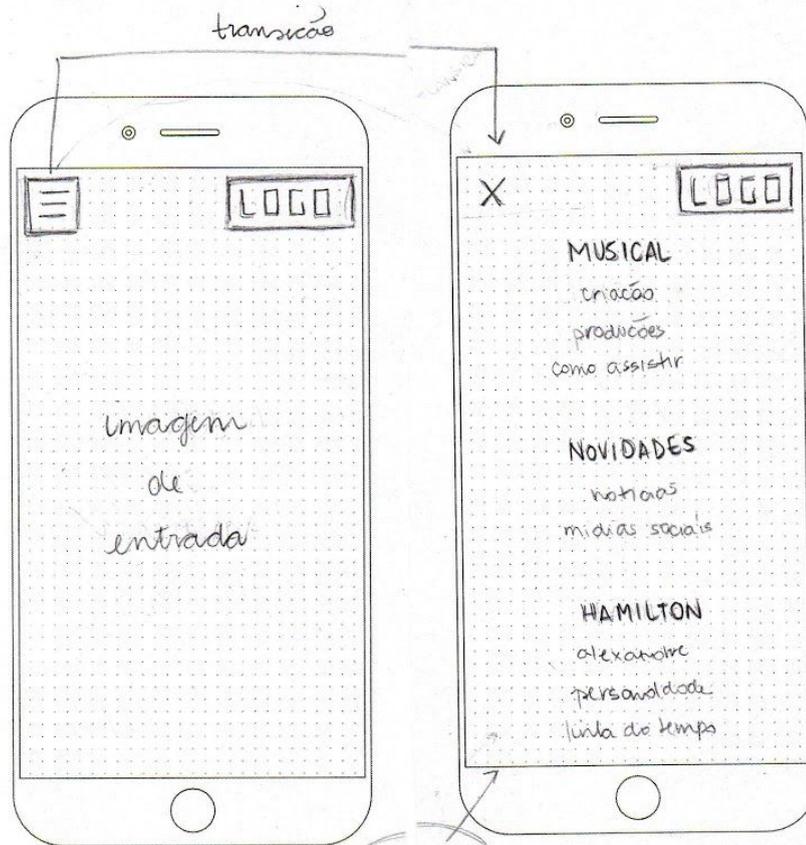
LIVROS



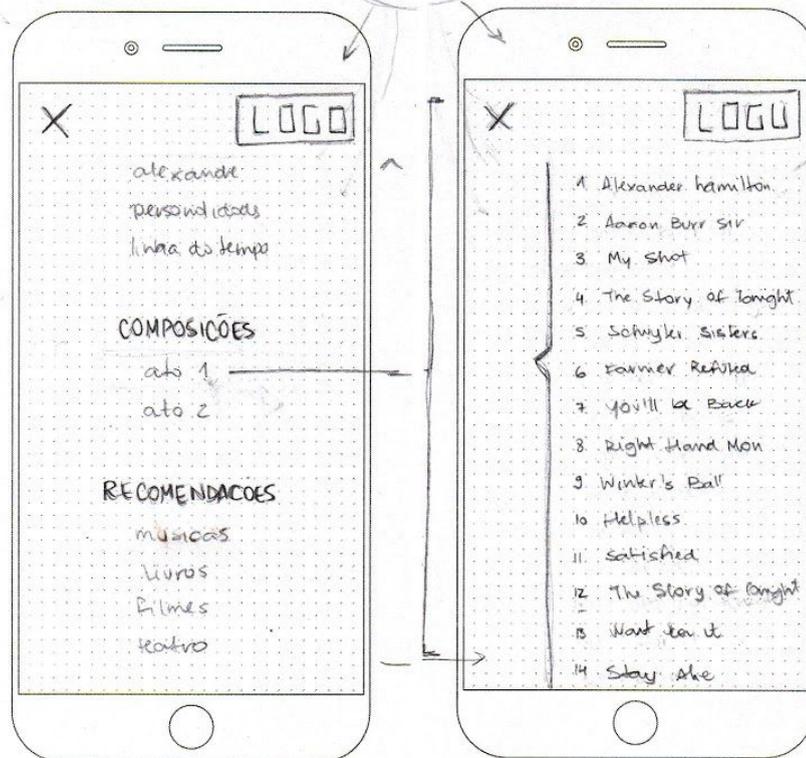
MÚSICA



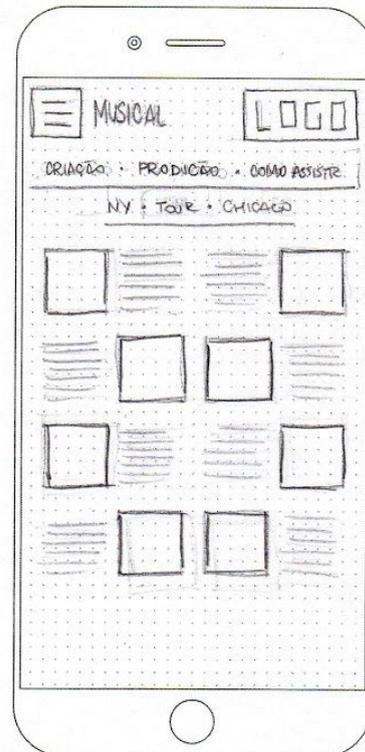
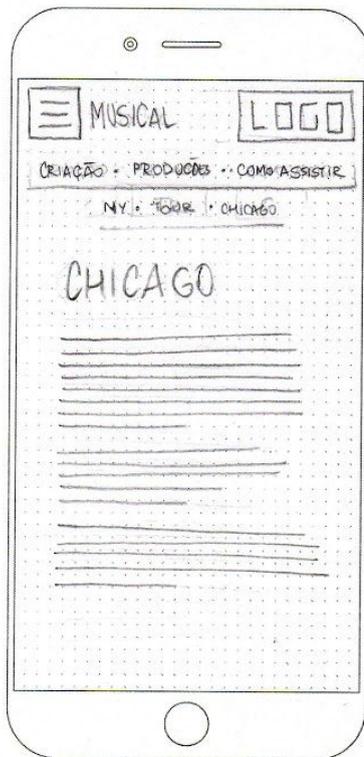
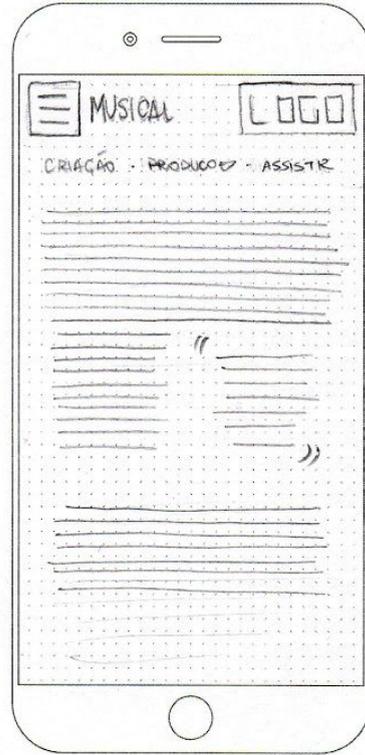
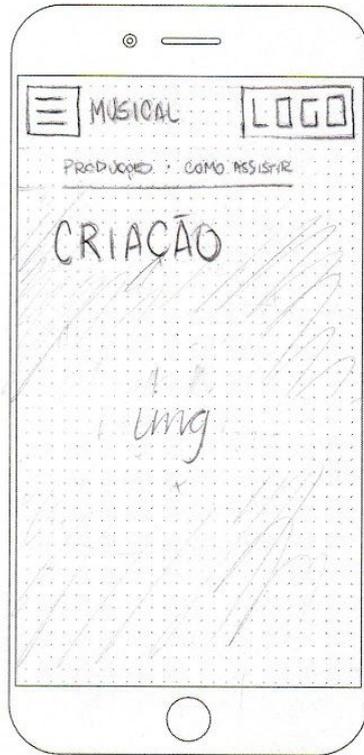
MOBILE

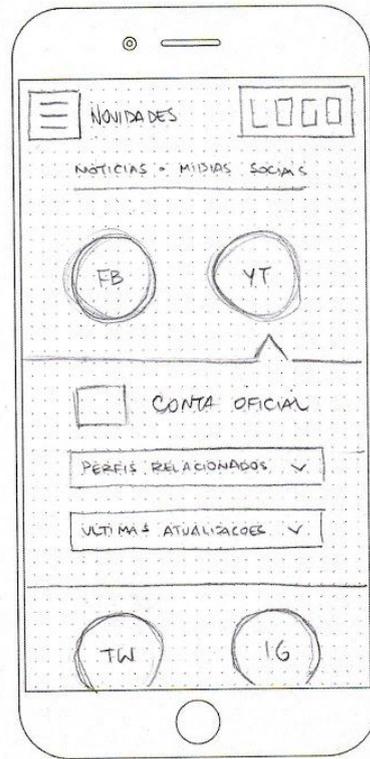
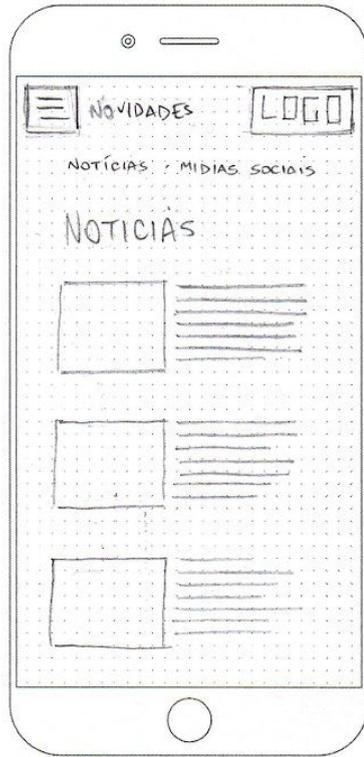


BLUR?

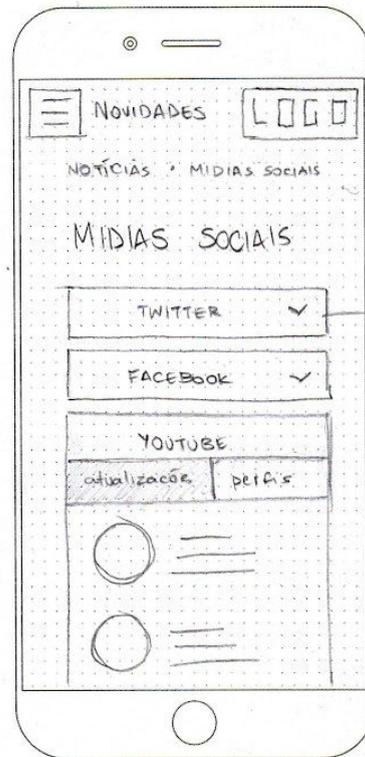
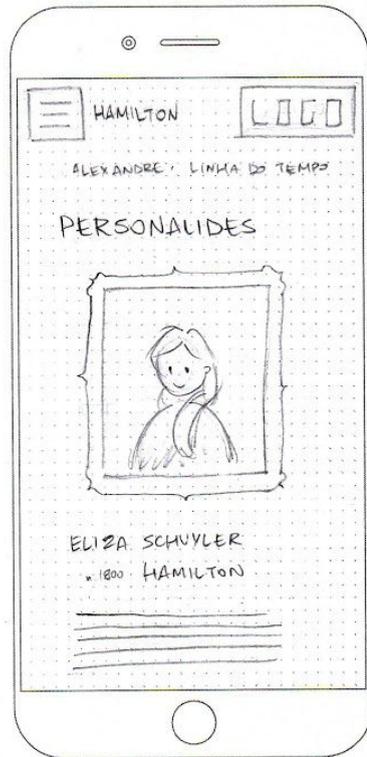


MOBILE



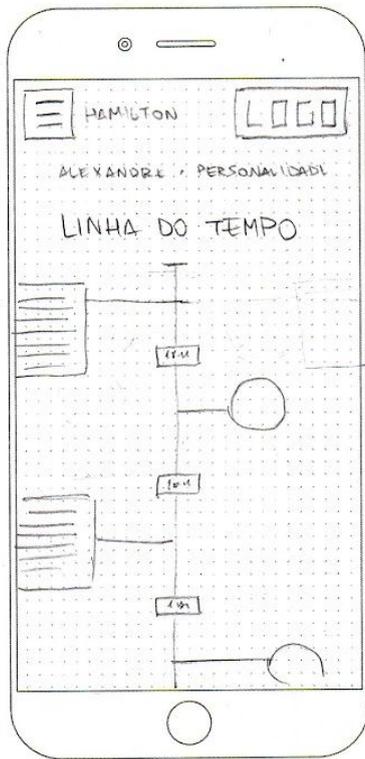


PROJECT

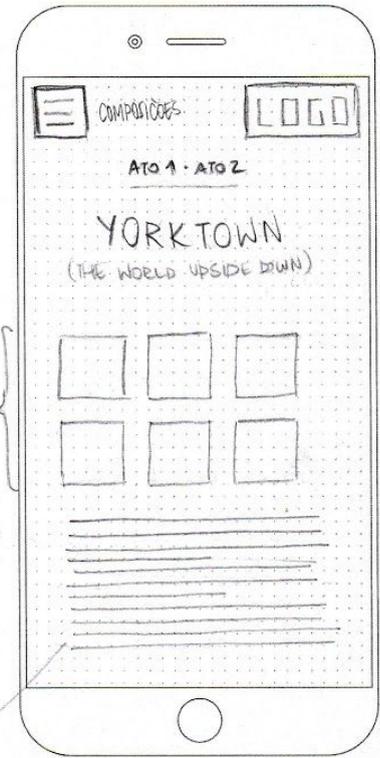


MOBILE

⋮ SNEAKPEEKIT



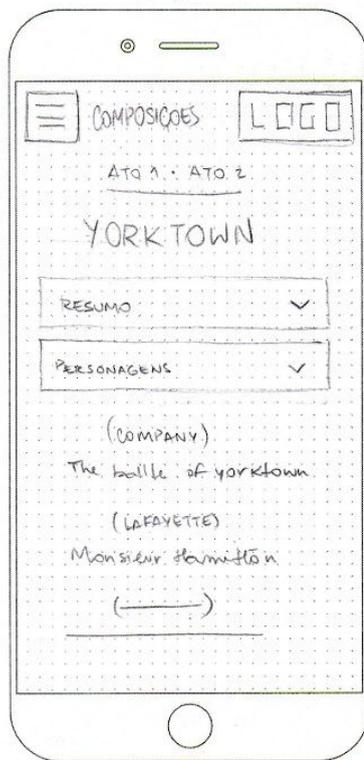
PROJECT



personagens

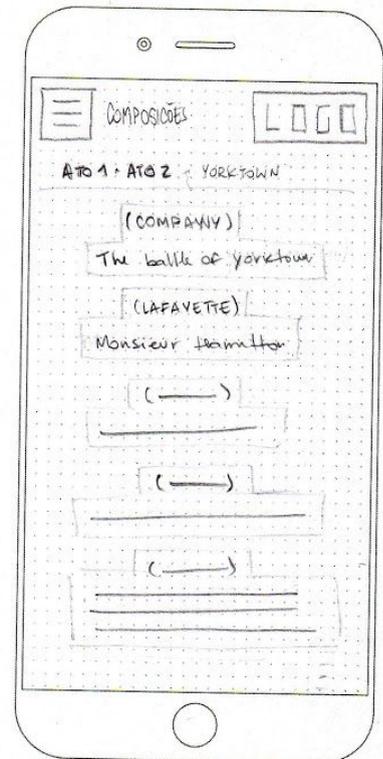
resumo

historico / eventos

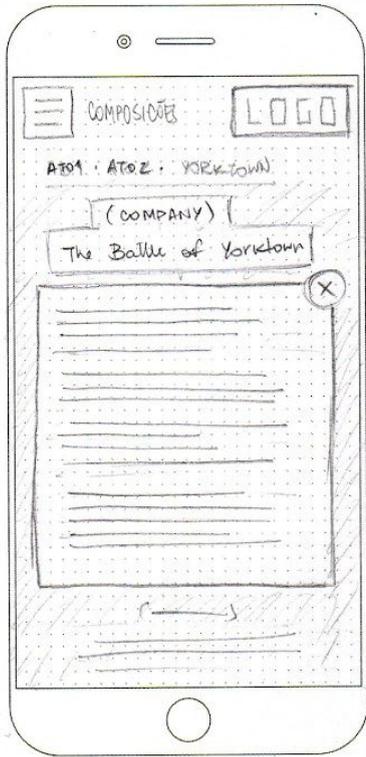


add.
icon
media
social
to menu

☰ SNEAKPEEKIT

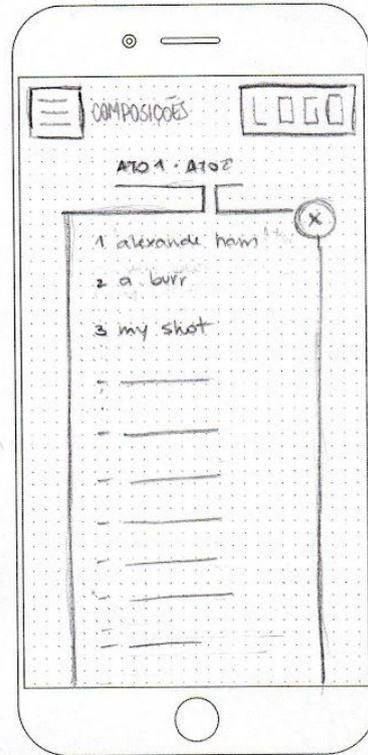


☰ SNEAKPEEKIT



PROJECT

MOBILE



MOBILE

