



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL
DIPLOMAÇÃO EM PROGRAMAÇÃO VISUAL
PROFESSOR VIRGÍNIA TIRADENTES

**CRIAÇÃO DE WEBSITE PARA DIVULGAÇÃO DA OBRA LITERÁRIA
“ALHERIEL”, DE KARINA HUMANN**

Aluno: Rodrigo Veras Barrozo – 03/24477

Brasília
Junho/2008

RESUMO

Este documento reúne os passos de pesquisa e desenvolvimento para um website dedicado à obra literária *Alheriel*, de Karina Humann. O objetivo é divulgar a obra fazendo uso da mídia da Internet, que possibilita uma boa abrangência de público por um custo baixo, numa plataforma que seja compatível com o público-alvo e criar um ambiente em que a autora possa expressar suas opiniões dentro do contexto cultural que envolve a obra. Neste relatório são descritas e ilustradas as etapas de coleta de dados, pesquisas, geração de alternativas e desenvolvimento do projeto de website, que engloba: levantamento de dados, desenvolvimento e finalização.

LISTA DE FIGURAS

1	Capa do livro Alheriel, de K C Humann	p.3
2	Página inicial do site dedicado a Jack Farrell e a Ordem do Templo	p.4
3	Página principal do site dedicado à série Discworld, dentro do site do autor Terry Pratchett	p.4
4	Página inicial do site Leaky Cauldron, dedicado à série Harry Potter	p.5
5	Página inicial do site oficial da série As Crônicas de Narnia	p.5
6	Página principal do website de Lost.	p.5
7	Página dedicada ao Guia do Mochileiro das Galáxias, dentro do site.	p.6
8	Página inicial do site do Valinor, exibindo o menu em cascata.	p.6
9	Página principal do The One Ring.	p.6
10	Página principal do site Narnia Fans.	p.7
11	Tela inicial da página do Machado de Assis.	p.7
12	Página principal do site Poe Stories, dedicado a Edgar Allan Poe.	p.7
13	Gráfico esquemático do corpo da borboleta.	p.10
14	Imagem reta de uma borboleta.	p.10
15	Foto de uma nebulosa borboleta.	p.10
16	Objeto de borboleta a ser utilizado no layout.	p.10
17	Esquema da distribuição geral de espaços úteis tradicionalmente utilizados na construção de websites.	p.11
18	Tela apresentando a primeira alternativa para o layout do site.	p.11
19	Tentativa de reduzir a geometrização.	p.11
20	Alternativa com a curva na esquerda.	p.11
21	Uma tela apresentando uma das alternativas consideradas para o layout do site.	p.12
22	Tela da alternativa "livro aberto".	p.12
23	Tela da primeira versão a utilizar o tema "Árvore da Vida".	p.12
24	Tela da primeira alternativa a utilizar o formato mais largo, ainda com apresentando a árvore.	p.12
25	Interface de conversação do Gmail e esquema da nova distribuição de espaço escolhida para compor o site.	p.13
26	Tela do layout utilizando a navegação descentralizada. Também faz uso da imagem da árvore.	p.13
27	Tela do desenvolvimento: excesso de objetos.	p.16
28	Imagens que inspiraram a criação do gráfico da fada usado no menu principal.	p.16
29	Imagens que inspiraram a criação do gráfico da fada usado no menu principal.	p.16
30	Gráfico desenvolvido da fada utilizada no menu do site.	p.16
31	Experiência da utilização da fada no menu principal.	p.16
32	Telas do website desenvolvido para a mídia Flash.	p.17
33	Telas da versão para HTML do site final, a versão inicial e a versão otimizada para resolução mais baixa.	p.17
34	Telas da primeira alternativa, exibindo a resposta do menu ao cursor do mouse e a diferenciação das páginas por cores.	p.24
35	Telas da alternativa "Página de Livro", exibindo a resposta de menu ao cursor do mouse e a diferenciação das páginas por cores.	p.24
36	Tela da primeira alternativa a utilizar o formato mais largo, exibindo o detalhe da resposta do menu ao cursor do mouse (a borboleta no topo).	p.25
37	Telas da primeira alternativa com navegação descentralizada, exibindo as respostas dos menus ao cursor do mouse.	p.25
38	Telas da primeira alternativa com navegação descentralizada, exibindo as respostas dos menus ao cursor do mouse.	p.25
39	Telas da primeira alternativa com navegação descentralizada, exibindo as respostas dos menus ao cursor do mouse.	p.25

LISTA DE TABELAS

1	comparação de layout dos websites analisados.	p.8
---	---	-----

SUMÁRIO

1-Introdução	1
2-Levantamento de Dados	3
3-Geração de Alternativas	10
4-Desenvolvimento	15
5-Conclusão	17
6-Referências Bibliográficas	18
7-Anexos	20

1-INTRODUÇÃO

O presente projeto tem por objetivo geral criar um *website* para divulgação pela Internet da obra literária *Alheriel*, de Karina Humann. Seus objetivos específicos consistem em criar uma plataforma de divulgação literária que seja compatível com o público-alvo; fazer a divulgação indo além da literatura, explorando as propriedades multimídia da Internet, tirando proveito da interatividade; e por fim criar um ambiente em que a autora possa se expressar de variadas maneiras dentro do contexto sócio-cultural em que se insere a obra.

A publicação chegou ao mercado em 2006 e é baseada no universo do jogo de RPG *Changeling*, cujo enredo insere fadas e outros seres fantásticos no cotidiano do mundo humano. Há uma grande influência de outros jogos de RPG, assim como da animação japonesa.

Devido à inócua atenção dedicada pelas grandes editoras aos autores ainda desconhecidos e altos custos de divulgação das obras literárias pela mídia tradicional, a Internet mostra-se como uma boa opção para propagação de textos. Isso ocorre graças à sua abrangência de público, grande aceitação e baixo custo de hospedagem.

A fim de alcançar o resultado final desejado, foram pesquisados outros *websites* vinculados a publicações literárias para comparação de layout e conteúdos.

Este documento é composto das seguintes etapas:

- **Levantamento de Dados**

- Levantamento de dados sobre o romance em questão, releitura, anotações e entrevista com a autora.
- Pesquisas de layout e conteúdo em *websites* vinculados a publicações literárias: classificação e comparação.
- Pesquisa de público-alvo.

- **Geração de Alternativas**

- Imagens e explicações do processo de criação do layout do *website*.

- **Desenvolvimento**

- Desenvolvimento da alternativa escolhida.

- **Finalização**

- Conclusão do projeto.

- **Anexos**

- Demais informações pertinentes ao projeto, separados em quatro conjuntos:
Resumo da obra, entrevista com a autora e imagens adicionais das etapas de geração de alternativas e desenvolvimento.

2-LEVANTAMENTO DE DADOS

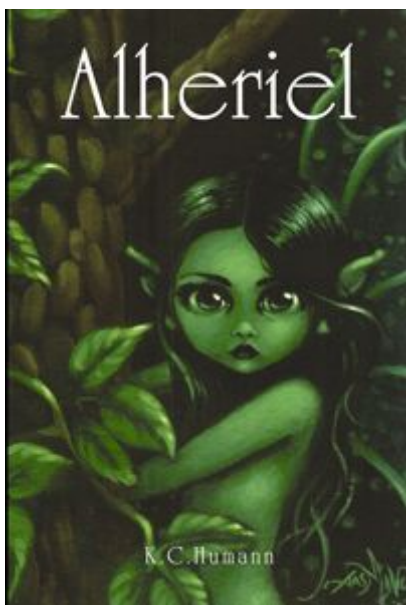


Fig.1: Capa do livro Alheriel, de K C Humann

Publicado em maio de 2006 por Karina Carvalho Humann, através da editora Thesaurus, o livro é um romance de ficção e tem como base o universo de seres fantásticos do jogo de RPG *Changeling*, apesar de situado em um universo criado pela autora, povoado por personagens e locações exclusivas.

A autora é formada em letras pela Universidade de Brasília e escreve desde criança. Alheriel é o seu primeiro romance publicado. Para fins de pesquisa, foi feita uma entrevista com a criadora acerca do livro e do *website*, apresentada em anexo neste relatório.

RPG (Role Playing Game, ou Jogo de Representação) é um conceito surgido na década de 70 que designa a ação de representar um personagem em uma história. Nesse ambiente, o jogador (atuando como seu personagem) pode improvisar livremente, desde que respeitando determinadas regras traçadas pelo sistema em questão. O primeiro desses mundos a surgir comercialmente foi o *Dungeons and Dragons*, lançado em 1974. O sistema intitulado *Changeling*, o *Sonhar* foi publicado em 1995 pela editora White Wolf e retrata os personagens como fadas (seres mágicos) renascidas em corpos humanos. É inspirado majoritariamente na mitologia Irlandesa e Celta, mas também faz uso do folclore de diversas culturas, como a nativo-americana, a grega e a africana.

O público-alvo é composto por jovens e adultos, fãs de fantasia, fãs de jogos de RPG e fãs de *anime/mangá* (destacando-se o entrelaçamento dos grupos no Brasil, e convivência da autora com os mesmos). São principalmente pessoas que freqüentam ambientes destinados aos temas mencionados e se encontram para discutir o assunto e jogar, porém que não necessariamente fazem disso o centro de suas vidas. Também pode-se incluir aqui pessoas que apenas procuram uma leitura fácil e descompromissada dentro do gênero *fantasia*.

Foram observados diversos *websites* para a elaboração de pesquisas acerca do layout, conteúdo e interatividade. Os sítios pesquisados foram classificados de diversas maneiras para fins de comparação quanto a diversos aspectos, tais como: uso geral das cores, tipo de layout, organização do conteúdo e resumo comparativo geral.

O principal objetivo desta observação foi reunir informações a respeito da divulgação literária através da Internet, mais especificamente sobre *websites* dedicados a uma obra ou série.

Jack Farrell e a Ordem do Templo (série de livros)



Fig.2: Página inicial do site dedicado a Jack Farrell e a Ordem do Templo.

Sítio dedicado a uma série literária de fantasia infanto-juvenil. Os conteúdos apresentados pelo sítio incluem: sinopse e trechos do livro, biografias, sobre o autor, conteúdo para download, arte, fan-art, e contato.

O design cria uma atmosfera medieval típica da indústria cinematográfica de fantasia, o que é pertinente para uma obra que procura misturar Harry Potter e Indiana Jones. Porém, já na página principal apresenta publicidade relacionada a outras publicações antes de expor conteúdo vinculado à obra em questão. Apesar de tudo, há um considerável equilíbrio visual no design no sítio. Contudo, não apresenta atrativos exclusivos.

Discworld (série de livros)

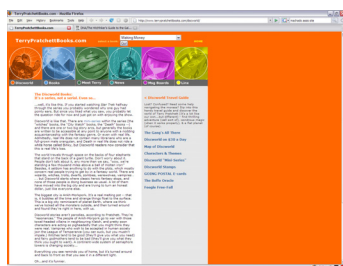


Fig.3: Página principal do sítio dedicado à série Discworld, dentro do site do autor Terry Pratchett.

Sítio para divulgação da série de livros conceituada e campeã de vendas ao redor do mundo. No menu lateral há o Discworld Travel Guide, que lista uma série de conteúdos curiosos referentes à série; e-cards, selos, jogos interativos e análise dos personagens. Ao entrar na página específica de um volume qualquer da série, é apresentada ao visitante a capa, seguida de um breve comentário e opções de compra.

O design é um tanto agressivo, com um laranja chapado no fundo, textos coloridos e imagens grandes compondo o menu, o que torna a visualização do sítio cansativa.

Harry Potter (série de livros)



Fig.4: Página inicial do sítio Leaky Cauldron, dedicado à série Harry Potter.

topo é um atrativo extra.

Crônicas de Nárnia (série de livros)

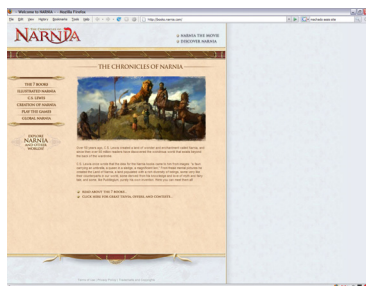


Fig.5: Página inicial do site oficial da série As Crônicas de Nárnia.

Eis um sítio feito por fãs dedicado à conhecida epopéia do bruxinho Inglês. Construído em cores sóbrias, lembrando madeira envelhecida, porém com excesso de banners espalhados por toda a página, tornando a distração fácil. Possui muitos conteúdos interativos e menus animados. A visão 3D do livro no

Este sítio é dedicado à obra do renomado C.S. Lewis. Possui uma aparência limpa acentuada pelo uso de cores claras, lembrando uma arca de tesouro. Apresenta uma grande quantidade de conteúdos interativos, especialmente um mapa que pode ser visualizado e navegado.

Lost (série de TV)



Fig.6: Página principal do website de Lost.

O sítio apresenta vários aspectos de navegação e conteúdo pertinentes ao presente projeto. Apresenta uma série de páginas relacionadas diretamente ao programa, como informações gerais, biografias, imagens e reprises. Seguido no menu por uma sessão dedicada a extras, como conteúdo para download,

jogos interativos e podcast. A seção *Missing Pieces* parece mostrar cenas não incluídas nos episódios. A seção *community* explora interatividade entre os fãs, possibilitando uma pequena visão do próximo episódio e acesso à loja oficial.

O design da home page oferece um aglomerado de conteúdos, misturando botões e vídeo, criando uma sobrecarga visual. A grande imagem de praia ao fundo, apesar de ser um atrativo de início, eventualmente acaba se tornando um concorrente ao plano frontal.

Os *links* em *show*, *features* e *community* apresentam uma boa referência para os atrativos do projeto, em especial um gráfico de relações entre os personagens.

Guia do Mochileiro das Galáxias (série de livros)

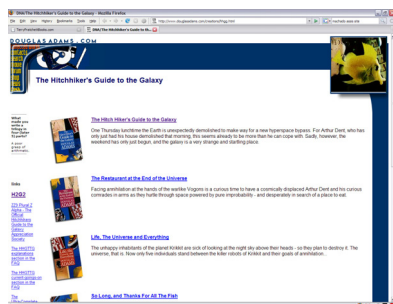


Fig.7: Página dedicada ao Guia do Mochileiro das Galáxias, dentro do site.

Outro sítio de uma série conceituada e conhecida entre fãs do gênero. Apresenta apenas um pequeno menu geral do autor no canto superior esquerdo e alguns *links* externos mais abaixo. O conteúdo se resume a sinopses e informações de compra.

O design do sítio é demasiado básico, majoritariamente branco e tendo apenas uma moldura azul para complementação.

Valinor - JRR Tolkien (escritor)



Fig.8: Página inicial do sítio do Valinor, exibindo o menu em cascata.

Um sítio brasileiro feito por fãs dedicado a notícias e informações acerca da obra de um escritor renomado. Construído predominantemente em azul escuro, possui um menu em cascata, sendo um dos sítios mais escuros analisados. Como se trata de uma página destinada a divulgar notícias há abundância de conteúdo. Os atrativos não são exclusivos.

The One Ring - Senhor dos Anéis (série de livros)

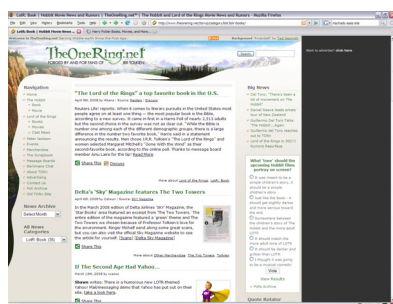


Fig.9: Página principal do The One Ring.

Um sítio feito por fãs dedicado à obra de um escritor renomado. Sítio feito em cores sóbrias com uma pequena vista de uma paisagem ao fundo. O menu é fixo à esquerda. Um interessante atrativo são as notícias não vinculadas diretamente às obras, mas que são divulgadas a título de curiosidade, como por exemplo, o aniversário do personagem

Aragorn.

Crônicas de Narnia (série de livros)

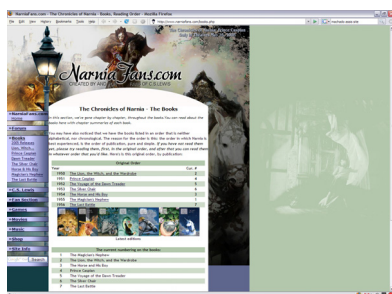


Fig.10: Página principal do sítio Narnia Fans.

Um sítio feito por fãs dedicado a uma série renomada. O visual é um tanto poluído pela imagem de cabeçalho. Possui ainda uma imagem ao fundo e o menu se confunde com o restante da página. A organização de informações sobre os livros é confusa e comprimida no espaço limitado da página.

Machado de Assis (escritor)



Fig.11: Tela inicial da página do Machado de Assis.

Um sítio dedicado a um escritor clássico renomado. Possui layout de manuscrito antigo com animação. Limita-se a um conteúdo técnico a respeito das obras. É totalmente comportado no espaço da tela, sem barras de rolagem, o que é esperado de uma página em flash.

Edgar Allan Poe (escritor)



Fig.12: Página principal do sítio Poe Stories, dedicado a Egdar Alan Poe.

Um sítio dedicado a um escritor clássico renomado. O layout escuro com o brilho dourado dá um certo ar sombrio, condizente com as obras do autor. Possui um acervo completo para visualização online. Contudo, a interatividade se limita ao livro de visitas. Os contos são exibidos por inteiro em uma única e longa página.

Tabela geral de comparação

A Tabela a seguir ilustra uma breve comparação dos *websites* analisados tendo como foco a organização de seus layouts.

	Cores	Layout	Organização	Notas gerais
Lost	Claro, azul	Janelas,	Blocos	Muito conteúdo

		centralizado		misturado
Jack Farrell	Escuro	Agrupado, centralizado	Contínuo	Clima de tumba, pouco conteúdo por página
Discworld	Claro, laranja	Agrupado, esquerda	Contínuo	Visualmente cansativo
Mochileiro	Claro, branco	Solto, justificado	Contínuo	Simples demais.
Valinor	Escuro, preto	Agrupado, centralizado	Blocos	Menu cascata
The One Ring	Claro	Agrupado, esquerda	Contínuo	Parece-se com um blog
Leaky Cauldron	Escuro, marrom	Agrupado, centralizado	Blocos	Excesso de conteúdo numa página
Narnia	Claro, cinza	Agrupado, esquerda	Contínuo	
Narnia fans	Claro, verde	Agrupado, esquerda	Contínuo	Sobrecarregado
Machado	Escuro, marrom	Tela, centralizado	Contínuo	Visualizado em uma única tela
Poe stories	Escuro, cinza	Agrupado, centralizado	Contínuo	Sinistro, páginas excessivamente compridas

Tabela 1: comparação de layout dos *websites* analisados.

Cores: característica visual como um todo e cor predominante no layout.

Layout: como o conteúdo da página principal é apresentado e o alinhamento geral do sítio. *Solto* significa que o conteúdo não tem nenhuma borda ou moldura que o separe ou o destaque na página. *Janelas* apresenta um layout em que o conteúdo aparece dentro de várias molduras, ou janelas que delimitam seu espaço dentro da página. *Agrupado* é uma mistura dos termos anteriores, onde todo o conteúdo fica confinado em um só espaço bem separado dos demais

elementos da página. *Tela* apenas infere que o sítio é todo apresentado de uma só vez, sem necessidade de uma barra de rolagem.

Organização: como o conteúdo é organizado. *Blocos* significa que o conteúdo tem interrupções ao longo da página para agrupamento de informações. *Contínuo* é o conteúdo apresentado sem interrupções.

Notas Gerais: características gerais predominantes nos sítios analisados, separadas em Boas e Ruins. Isto é apenas uma qualificação em poucas palavras.

Após as pesquisas, ficou definido que o sítio seria predominantemente escuro, verde (devido à cor da capa), com layout em tela (otimizado para a mídia do Flash), alinhado à direita e de organização em blocos.

3-GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

A partir de entrevistas com a autora do livro, os requisitos básicos do projeto foram estipulados:

- Não conter muitas imagens;
- Ser enfeitado e colorido, mantendo uma aparência geral escura;
- Ter elementos interativos em algumas funções importantes da navegação;
- Ser primariamente destinado ao público que ainda não leu o livro, sendo porém atrativo para quem já o fez;
- Sítio em duas versões: Flash e HTML, havendo uma página introdutória para escolha da mídia.

Antes do layout em si, foi desenvolvido um elemento visual importante a ser figurado no *website* final: a borboleta. A inspiração vem do fato de que os personagens principais do romance são fadas com asas de borboleta. Partindo dessa idéia, foi feita uma pesquisa visual sobre o assunto. Os principais resultados foram os conceitos de simetria, simplicidade e cores vibrantes.



Figs. 13: gráfico esquemático do corpo da borboleta; 14: imagem reta de uma borboleta; 15: foto de uma nebulosa borboleta.

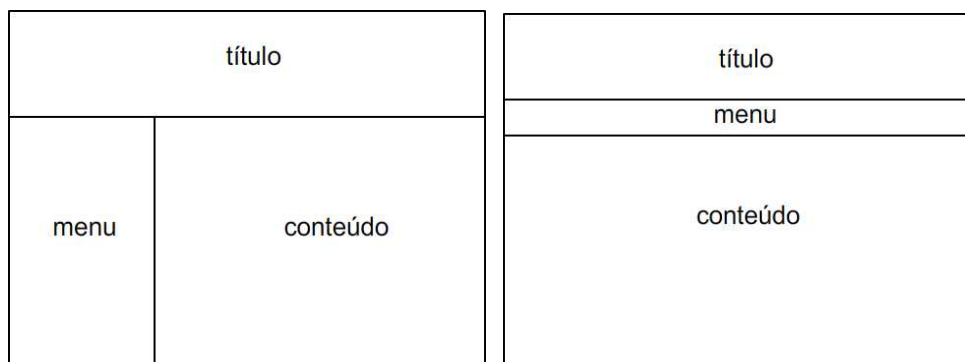
No final, optou-se por um modelo menos realista, que pudesse ser facilmente incorporado em diversas situações de interatividade e facilmente associável. Assim foi desenvolvido o gráfico a seguir:



Fig.16: Objeto de borboleta a ser utilizado no layout.

A geração das alternativas teve como foco principal manter o layout predominantemente escuro, bem como o uso intensivo de cores e enfeites. As primeiras experimentações passaram por estruturas tradicionais. A cor predominante em todo o projeto foi o verde escuro, remetendo à capa do livro. A tipografia utilizada igualmente remete à utilizada no livro.

Os primeiros layouts se valiam das estruturas tradicionais, já disseminadas por toda a Internet, esquematizadas em duas variações na figura 7 abaixo.



Figs.17a e 17b: Esquema da distribuição geral de espaços úteis tradicionalmente utilizados na construção de *websites*.



Fig.18: Tela apresentando a primeira alternativa para o layout do site.

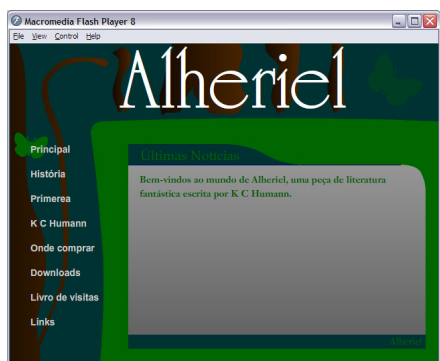


Fig.19: Tentativa de reduzir a geometrização.



Fig.20: Uma tela apresentando uma das alternativas consideradas para o layout do

Desde o início, ficou decidido que o sítio como um todo seria alinhado à direita da tela do navegador para fins estéticos e como escapatória ao lugar-comum.

A primeira alternativa (figura 18) possuía como um de seus grandes trunfos a geometria, com linhas e ângulos retos e uma estrutura de menus bem tradicional. Menu de um lado, título no topo e conteúdo no resto do espaço. Foram trabalhadas algumas variações em cima dessa organização visando deixar o layout menos anguloso (figura 19). Na tentativa seguinte, surgiu uma curva se projetando da esquerda do menu para enfatizar o alinhamento à direita a ser

utilizado (figura 20).

De maneira semelhante foi experimentada outra estrutura de menu, agora horizontal entre o título e o conteúdo (figura 21), similar ao utilizado no sítio Valinor (figura 8, página 6).

Um outro caminho de geração seguiu para uma versão menos geométrica, mais figurativa, representando um livro aberto (figura 22).

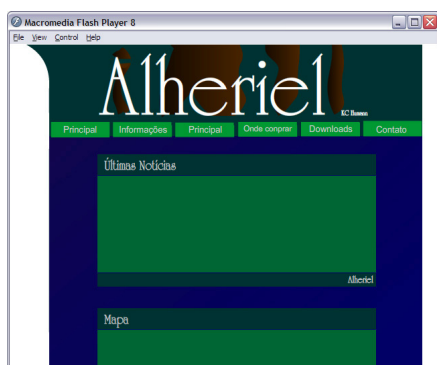


Fig.21: Tela apresentando a alternativa com o menu horizontal.

A seguir, foi configurada uma tentativa de misturar os estilos das alternativas anteriores, geométrico e figurativo. Esta experiência é marcada pelo uso de uma imagem como pano de fundo, utilizando o tema de “Árvore da Vida” (figura 23), que leva mais adiante a ligação com a capa do livro.

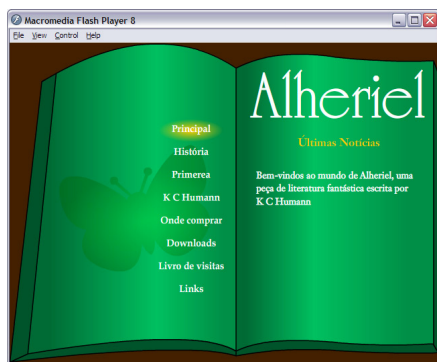


Fig.22: Tela da alternativa “livro aberto”.

Após ajustes, visando deixar o layout escuro novamente, o formato foi modificado para uma proporção diferente daquela da tela, mais larga, a fim de valorizar a área útil dos navegadores de Internet (figura 24). Esta etapa também é marcada pelo uso de cores mais variadas.

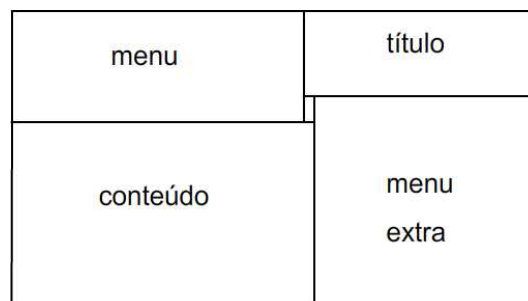
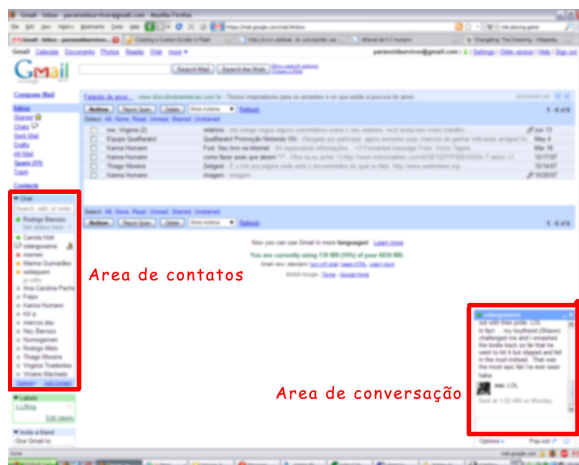


Fig.23: Tela da primeira versão a utilizar o tema “Árvore da Vida”.

A seguir, após uma busca por um layout mais inovador, o trabalho começou a seguir uma nova linha utilizando um esquema descentralizado de distribuição de espaço. A idéia surgiu do layout de conversação por mensagens instantâneas dentro do sítio do Gmail, como é mostrado abaixo (figura 25).



Fig.24: Tela da primeira alternativa a utilizar o formato mais largo, ainda com apresentando a árvore.



Figs.25a e 25b: Interface de conversação do Gmail e esquema da nova distribuição de espaço escolhida para compor o sítio.



Fig.26: Tela do layout utilizando a navegação descentralizada. Também faz uso da imagem da árvore.


Um novo layout foi desenvolvido baseado na nova distribuição, agora com dois menus independentes para a navegação descentralizada. A principal característica desse modo de navegação é que os menus são totalmente independentes, tendo espaços diferentes para seu conteúdo, sem que a navegação em um


deles interfira no conteúdo apresentado pelo outro. A árvore agora também passa a tomar um papel mais ativo na composição do layout, trazida para o primeiro plano, ao invés de ser apenas uma imagem de fundo como antes.


A partir dessa alternativa selecionada, ficaram definidos os padrões cromático e tipográfico, listados a seguir.

Padrão de cores:

 [R,G,B: 0, 32, 0] para o fundo, remetendo à capa do livro.

 [R,G,B: 255, 255, 255] para o título e menus, também presente na capa e garantindo um bom contraste.

 [R,G,B: 187, 187, 187] para a janela de conteúdos.

 [R,G,B: 51, 51, 51] para o texto, visando o contraste com a janela de conteúdos.

 [R,G,B: 155, 204, 155] para *links*, visando diferenciar do texto.

Tipografia: University STD para o título e Jenson Pro para o texto, as mesmas utilizadas no livro. Verdana seria utilizada na versão HTML, devido a problemas de compatibilidade.

4-DESENVOLVIMENTO

A relação dos conteúdos a serem exibidos foi definida inicialmente pela entrevista com a autora e influenciada pela pesquisa de *websites* de conteúdo similar. A hierarquia do conteúdo definido é apresentada a seguir. Cada marcador indica um nível hierárquico da organização do conteúdo.

- Principal
 - Notícias
- Mundo de Primerea
 - Sinopses
 - Glossário
 - Mapa Interativo
 - Biografias
- K C Humann (informações sobre a Autora)
 - Contos
 - Contato
- Onde Comprar
 - Na Web
 - Em Livrarias
- Downloads
 - Leituras em PDF
 - Bônus
 - Wallpapers
 - Conteúdos relacionados
- Livro de Visitas
- Links externos

Tendo o conteúdo definido, o próximo passo foi adicionar mais detalhes, ou enfeitar, como é mostrado na figura 18 ao lado. A seguir foram criados novos gráficos a serem apresentados no menu principal.



Fig. 27: Tela do desenvolvimento: excesso de objetos.

o da borboleta mostrado anteriormente.



Figs. 28 e 29: Imagens que inspiraram a criação do gráfico da fada usado no menu principal.



Fig.30: Gráfico desenvolvido da fada utilizada no menu do sítio.

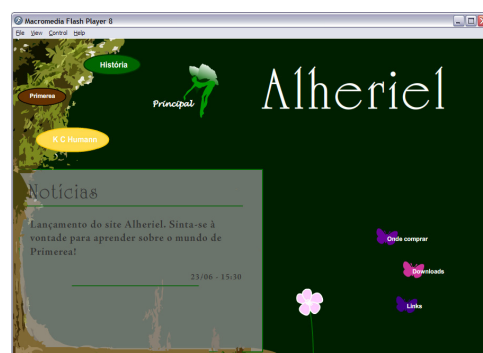


Fig. 31: Experiência da utilização da fada no menu principal.

5-CONCLUSÃO

Depois de retirado o excesso de elementos e incluídos os conteúdos, o sítio em Flash chega à sua versão final, mostrada na figura 32 abaixo. O layout foi criado especialmente para manter sua visualização em resolução de tela 1024x768, partindo do pressuposto de que o navegador estará maximizado.



Figs.32a, 32b e 32c: Telas do website desenvolvido para a mídia Flash.

Após a finalização da versão do layout destinada à visualização em Flash, esta foi adaptada, seguindo o mesmo conceito e mantendo o estilo visual na medida do possível, para um compor um sítio em puro HTML, mais leve, porém menos interativo e sem animações. Compatível com resolução 1024x768.



Figs. 33a e 33b: Telas da versão para HTML do sítio final, a versão inicial (33a) e a versão otimizada para resolução mais baixa (33b).

Assim, através de toda a análise e pesquisa desenvolvidos, espera-se que este trabalho alcance os objetivos gerais e específicos aos quais se propôs desde o início. Tais objetivos figuram na introdução do presente trabalho.

6-REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABC. **Lost**. Disponível em <<http://www.abc.go.com/primetime/lost>>. Acesso em 20 abril 2008.

DOUGLAS ADAMS. **Hitch Hiker's Guide to the Galaxy**. Disponível em <<http://www.douglasadams.com/creations/hhgg.html>>. Acesso em 20 abril 2008.

GOOGLE. **Gmail**. Disponível em <<http://mail.google.com>>. Acesso em 9 Junho 2008.

HUMANN, K C. **Alheriel**. Brasília: Thesaurus editora, 2006, 253p.

JACK FARREL. **Jack Farrel e a Ordem do Templo**. Disponível em <<http://jack-farrell.com/ordemdotemplo/portugues>>. Acesso em 20 abril 2008.

LEAKY CAULDRON, THE. Disponível em <<http://www.the-leaky-cauldron.org>>. Acesso em 20 abril 2008.

MACHADO DE ASSIS. Disponível em <<http://www.machadodeassis.org.br>>. Acesso em 20 abril 2008.

NARNIA. **Narnia books**. Disponível em <<http://books.narnia.com>>. Acesso em 20 abril 2008.

NARNIA FANS. **Narnia books**. Disponível em <<http://www.narniafans.com/books.php>>. Acesso em 20 abril 2008.

ONE RING NETWORK, THE. Disponível em <<http://www.theonering.net>>. Acesso em 20 abril 2008.

POE STORIES. Disponível em <<http://www.poestories.com>>. Acesso em 20 abril 2008.

REIN, Mark, et al. **CHANGELING: O Sonhar**. São Paulo: editora Devir Livraria, 2005, 294p.

TERRY PRATCHET BOOKS. **Discworld**. Disponível em <<http://www.terrypratchettbooks.com/discworld>>. Acesso em 20 abril 2008.

VALINOR. Disponível em <<http://www.valinor.com.br>>. Acesso em 20 abril 2008.

WIKIA. **White Wolf Wiki**. Disponível em <http://whitewolf.wikia.com/wiki/Changeling:_The_Dreaming>. Acesso em 15 junho 2008.

WIKIPEDIA. **Role Playing Game**. Disponível em <http://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game>. Acesso em 15 junho 2008.

7-ANEXOS

ANEXO I – ALHERIEL – RESUMO DA OBRA

O casamento da princesa Alhana, do clã Usher com o príncipe Deryon, do clã Londje deveria marcar a unificação da magia no planeta Terra. Os dois, junto com o resto da elite Sidhe (lê-se Chi) – Alheriel, Hanukhi, Leon, Narya, Fynior, Myriel e Trynar – esperavam ansiosamente pelo momento, quando um inimigo desconhecido e muito poderoso ataca a capital.

Ao tentar conter a invasão, a elite descobre que o inimigo é, na verdade, uma versão futura de um de seus integrantes: Alheriel, porém um pouco mais velha e muito mais poderosa, consumida por ódio e fome de destruição e morte, devido a um amor não-correspondido e influências de Omnia (um planeta obscuro, povoado por seres sombrios e avessos à magia dos Sidhe). Auto-intitulada Dark Alheriel, ou simplesmente Deriel, ela destrói o castelo real e mata todos os presentes, incluindo a elite, com exceção de Alhana, que no último momento é salva e enviada ao passado por Iset, outro membro da elite e senhora do tempo.

Ao chegar ao começo do século XXI, Alhana, muito ferida, tem a missão de encontrar e avisar a elite Sidhe desse tempo sobre a inimiga que eventualmente aparecerá para persegui-la. Nessa época os seres mágicos estavam divididos entre os que viviam na Terra, liderados pelo clã Usher e usavam uma barreira mágica para esconder sua natureza a se misturar entre os humanos e aqueles que se refugiaram no planeta Primerea, governado pelo clã Londje. Enquanto isso, Deriel ia atrás de Iset para encontrar e perseguir a fugitiva Alhana através do tempo.

Com a chegada da inimiga em seu tempo, a elite reage rapidamente e começa uma batalha épica, criando destruição e caos pela cidade, mas apesar dos esforços, Deriel é forte demais mesmo para todos juntos. Eles resistem bravamente enquanto Iset recruta reforços para a briga: a Sidhe super-poderosa Loerya, os cinco irmãos da nova elite e três Trolls do planeta Primerea, Suichi e Lisa: dríades exilados no planeta Marmo e Chenar: antigo inimigo da elite, condenado no planeta Omnia por seu antigo governante.

Após a primeira luta, que termina com o sacrifício de Trynar, a elite se reúne ao redor de Iset para descobrir uma verdade perturbadora sobre quem enfrentaram. Num futuro distante, Alheriel esconde seu amor por Deryon em favor da amiga Alhana e da unificação dos clãs, mas sua alma é torturada pelos sentimentos sufocados e ela é levada à loucura ao tentar estudar um meteorito de Omnia que se apodera de sua alma. Tomada pelo ódio e rancor, ela domina Omnia e prepara uma investida contra Alhana e a elite através do tempo, com o objetivo de distorcer a realidade em si e matá-los o máximo de vezes que puder.

Após sobreviver à manobra suicida da senhora da morte Trynar, Deriel derrota Loerya em combate, mas tem seu precioso e super avançado computador de pulso destruído por Leon, que apesar de ser morto logo em seguida, conseguiu acabar com a vantagem da inimiga que, após mais luta acaba sendo derrotada pelo sacrifício final da Alhana do futuro e tem sua nave destruída graças ao sacrifício do Troll Cohen e a frota de invasão aniquilada pela elite de Primerea.

Com o término da batalha, a elite agora confronta o resto do mundo, que exige respostas e culpados. Para contornar a situação e evitar uma repetição da história no futuro, Alheriel abre mão de sua origem e poderes para viver como uma humana normal, em outro país, para recomeçar sua vida apenas como mais um rosto na multidão.

ANEXO II – ENTREVISTA COM A AUTORA

O que te inspirou, influenciou e motivou a escrever o livro?

Não posso apontar um motivo específico, nem uma inspiração única. Sempre fui fã de diversos escritores de fantasia e dos universos criados por eles. Quando me deparei com o RPG "Changeling", da White Wolf e corri atrás dos contos e lendas que originaram esse mundo, fiquei encantada. E resolvi criar nesse universo meu cantinho particular, tornar realidade através das palavras minhas próprias idéias sobre o mundo da literatura de fantasia.

Como você esperava ou espera que sejam as pessoas que gostariam de lê-lo?

Creio que o público alvo sejam jovens adultos fãs de livros de fantasia e RPGs. Para apreciar totalmente as nuances de uma história aparentemente simples, eles seriam meus leitores ideais. Contudo, qualquer jovem ou adulto pode se divertir, é uma leitura fácil. Mas não fácil o suficiente a ponto de se tornar atraente ao público infantil, o que é bom e ruim ao mesmo tempo.

"... o que é bom e ruim ao mesmo tempo.", consegue dizer por quê?

É bom, pois livra minha obra do horrível estereótipo que ronda os livros infantis, mesmo depois de grandes sucessos como Harry Potter. Isto é, (o estereótipo) que literatura infantil não possui realmente nenhum valor como obra literária. Ruim, pois exclui da lista de possíveis compradores uma parte considerável do público leitor e que poderia transformar o livro em sucesso de vendas.

Como foi a experiência de escrever este livro?

Foi como uma catarse, ou um cérebro cheio de histórias e idéias que precisavam encontrar um destino e acharam nas letras seu lar ideal.

Qual a principal ou principais mensagens que você gostaria de passar para seu público com este livro?

Por mais clichê que pareça, gostaria que cada leitor tirasse do livro a mensagem que lhe for mais importante no momento da leitura. Não quero impor o que eu pensava quando o escrevi a mais ninguém. No entanto, digo sempre: nunca deixem de sonhar, sem sonhos o ser humano perde uma de suas facetas mais brilhantes e encantadoras.

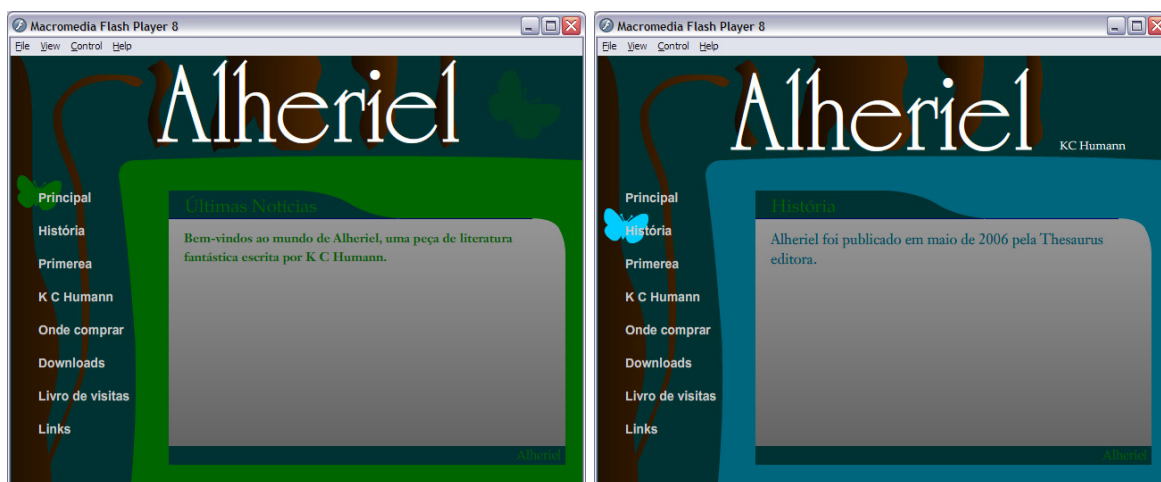
O que você espera do *website*, sobre o que ele pode fazer por você e pelo seu livro?

A idéia de um *site* está centrada principalmente na possibilidade de divulgação da obra num meio onde não há fronteiras e é possível atingir um grande número de pessoas. A divulgação de um livro no Brasil pelos meios tradicionais (TV, revistas, etc) é muito custosa e eu diria até impossível sem um patrocinador de peso.

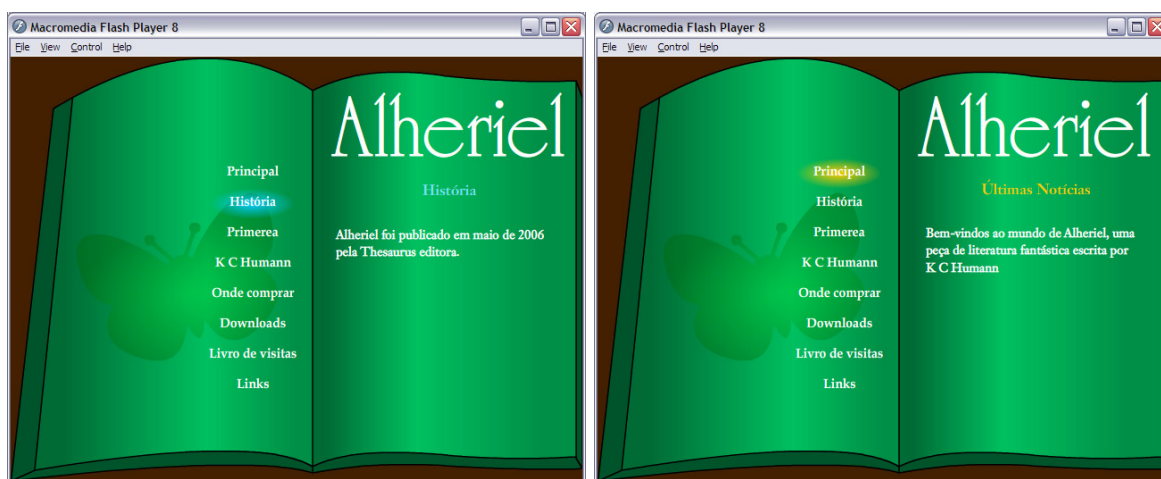
Que conteúdo você quer apresentar aos visitantes e o que espera que sejam os atrativos do site?

Sinopses, ficha de personagens, um espaço para correspondência com o autor, *download* parcial ou total da obra em arquivos de PDF, com *links* é claro para as lojas onde ele é comercializado, e algumas seções interativas, onde seja possível explorar o mundo que eu criei e ler outros contos e escritos meus relacionados a esse universo.

ANEXO III – IMAGENS E TELAS ADICIONAIS DA GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

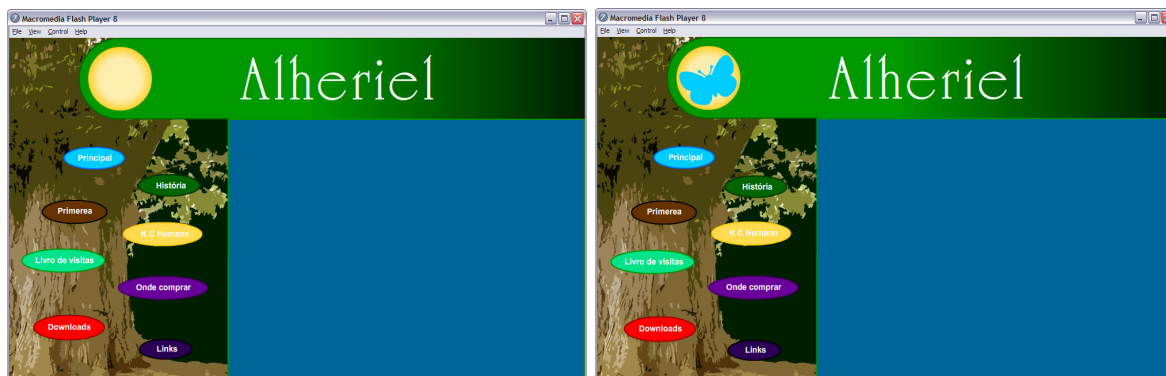


Figs.19 e 34: Telas da primeira alternativa, exibindo a resposta do menu ao cursor do mouse e a diferenciação das páginas por cores.



Figs.21 e 35: Telas da alternativa “Página de Livro”, exibindo a resposta de menu ao cursor do mouse e a diferenciação das páginas por cores.

ANEXO IV – IMAGENS E TELAS ADICIONAIS DO DESENVOLVIMENTO



Figs.24 e 36: Tela da primeira alternativa a utilizar o formato mais largo, exibindo o detalhe da resposta do menu ao cursor do mouse (a borboleta no topo).



Figs. 26, 76, 38 e 39: Telas da primeira alternativa com navegação descentralizada, exibindo as respostas dos menus ao cursor do mouse.