



## As Leis da Simplicidade: Análise dos portais Jangadeiro Online e O Povo<sup>1</sup>

Cristina CYSNE<sup>2</sup>  
Lívia SCHRAMM<sup>3</sup>  
Riverson RIOS<sup>4</sup>

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

### RESUMO

A busca por um design equilibrado, atrativo e navegável em plataformas da Web como portais vem sendo um desafio constante para os profissionais dessa área devido a complexidade e quantidade de informações. Portais que possuem a qualidade do *simples* em seu design vem conquistando o respeito, a confiança e a admiração de seus usuários, solucionando tal problema desta plataforma. As Leis da Simplicidade vêm para trazer um caminho seguro que dará em um *layout* bem resolvido. O objetivo deste artigo é comparar dois grandes portais em seus níveis de simplicidade a fim de constatar a eficiência da mesma.

**PALAVRAS-CHAVE:** *design*; portais; simplicidade; web.

### Introdução

A palavra simplicidade no dicionário é definida como a ausência de complicação ou aquilo que não é composto. A partir disso, podem-se ter duas direções de interpretações diferentes. A primeira se refere à complexidade mais atrativa do que algo simples, dando a ela a ideia de humilde, pequena, inferior. A segunda é a interpretação de simplicidade feita por Leonardo Da Vinci e lembrada pelo autor Fábio Akita no livro Repensando a web com rails. Ela é baseada na frase “A simplicidade é a maior forma de sofisticação”. Neste sentido podemos ver a simplicidade como algo que supera as expectativas, que consegue ter o mesmo potencial de algo complexo, tendo a vantagem de ser mais concreto, sem problemas e dificuldades.

Analizando-se a evolução que o computador teve da primeira estrutura ao que é nos dias de hoje, menos complexo, percebe-se como a simplicidade está sempre sendo buscada no mundo moderno, pois ao longo do tempo, ele foi se modificando e o aparelho foi se tornando cada vez menor, menos botões, o que contradiz com a sua

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 2 – Publicidade do IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 10 a 12 de junho de 2010.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da UFC, email: [cristinacysne@gmail.com](mailto:cristinacysne@gmail.com)

<sup>3</sup> Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da UFC, email: [livia schramm@gmail.com](mailto:livia schramm@gmail.com)

<sup>4</sup> Orientador do trabalho. Professor e Tutor do Programa de Educação Tutorial do Curso de Comunicação Social da UFC, e-mail: [riverson@ufc.br](mailto:riverson@ufc.br)



utilidade, que aumentou. A Internet, e em particular a *world-wide web*, também começou bastante complexa, usada por poucos, mas com o passar dos anos conseguiu atingir um público enorme e passou a ter um fácil manuseio.

Assim pode-se ver o quanto a simplicidade, muitas vezes julgada menor, sem importância, é amplamente usada, especialmente na interface dos aparelhos eletrônicos contemporâneos, pois o ser humano, ao mesmo tempo em que precisa utilizar tais aparelhos, tem necessidade de fazê-lo de forma rápida e simples, sem praticamente pensar antes de agir. (KRUG, 2008).

Estudando-se as leis da simplicidade abordadas no livro de John Maeda (2007), observa-se que essas leis têm bastante aplicação nos *layouts* das páginas da Internet. Embora haja muita diversidade na opinião de como elas devem ser organizadas e projetadas a fim de dar uma melhor compreensão do internauta, pode-se afirmar que todas as abordagens trazem comum a busca pela simplicidade.

Para fazer este trabalho, procuramos dois *layouts* de sites para tomar como estudo de caso, analisando erros e acertos na distribuição e organização das informações segundo as leis da simplicidade. Para obter uma análise realmente profunda, buscamos portais de grupos de comunicação, pois geralmente possuem muito conteúdo. Escolhemos o portal da emissora Jangadeiro, que tem muitas dessas leis aplicadas e o portal do jornal O Povo, que adota uma linha contrária. Assim, poderemos ver se realmente elas funcionam e fazem o site ficar mais interessante para os internautas, ou se elas não se aplicam a *layouts* de internet.

Essas leis podem ser aplicadas em muitas áreas, como a publicidade, o marketing, a construção de uma simples frase de defesa feita por um advogado, a engenharia. Sendo assim, poder-se-ia facilmente induzir sua aplicabilidade também para melhorar a facilidade de uso de páginas da internet. Embora essa área seja nova em comparação às outras, já possui uma amplitude de público participante enorme.

## **1. As Leis da Simplicidade**

As leis da simplicidade são divididas em dez. Cada uma delas é uma descrição e como podemos tornar algo melhor sendo mais simples. Sua aplicação no *design* de páginas web pode fazer o internauta atentar para as pequenas coisas que normalmente podem passar-lhe despercebidas.



## 1.1. Reduzir

A primeira lei é a redução conscienciosa, a qual mostra o passo mais fácil de simplificar, que é baseado no equilíbrio entre o quanto deve ser retirado e o quanto pode ser retirado. Ela afirma que deve ser retirado tudo aquilo que não se acha necessário, mas sempre prestando atenção, pois algo que para alguns não é importante, para outros pode ser. É realmente difícil escolher o que deve permanecer.

Para não ocorrer erros, Maeda (2007) cita o método de redução ELA: Encolher, ocultar e agregar.

Diminuir o que você puder e esconder tudo mais sem perder o sentido do valor inerente. AGREGAR maior sentido de qualidade por meio de materiais sofisticados e mensagens sugestivas é um contrapeso importante e sutil para ENCOLHER e OCULTAR os aspectos compreendidos diretamente em um produto. Design, tecnologia e negócios trabalham em conjunto para chegar à decisão final sobre a quantidade tolerável de redução em um produto e a qualidade agregada apesar de seu reduzido estado de existência. Menos é melhor quando ELA entra em ação. (MAEDA, 2007, p. 17)

Colocando esses conceitos na prática no *layout* do jornal O Povo, pode-se ver que as informações são divididas por assuntos, mas em cada bloco existem outros vários assuntos diferentes estampados, como por exemplo, no bloco de política há três notícias e ainda três tópicos embaixo. Desse modo, da para ter uma visão geral do que tem de notícias, mas quando todas essas informações são colocadas juntas, nota-se que a página fica com muito conteúdo, o que pode fazer o internauta se desinteressar da sua procura.



Figura 1. Página inicial do Portal O Povo



Aplicando-se os princípios da primeira lei da simplicidade, é preciso reduzir o tanto de *links* e informações que são colocadas em cada bloco, deixando somente as que irão chamar atenção, como está feito no site da emissora Jangadeiro. Nele, cada bloco possui somente o conteúdo que é necessário.

## 1.2. Organizar

A segunda lei é organizar. Essa lei é baseada nas leis da *gestalt*: semelhança, continuidade, proximidade. Se um sistema que possui muitas coisas estiver organizado, ele transmitirá a impressão de ter pouca. A organização vai variar de caso para caso, mas o processo que pode ajudar a obter um bom resultado é o que o autor John Maeda (2007) chama de SLIP.

O primeiro passo é selecionar (*select* em inglês) tudo o que é importante colocar, juntando em grupos os que têm características, modos ou funções parecidas. O segundo é rotular (*label* em inglês), que é o ato de dar um nome a esses grupos que fale a ideia geral que ele possui. O terceiro é integrar grupos (*integrate* em inglês) que possuam alguma relação ou aparências próximas, pois se sabe que quanto menos o número de grupos, menos complexo irá ficar. O quarto fala em priorizar (*prioritize* em inglês), ou seja, colocar o que você mais acha importante no topo para que ele possa chamar atenção.

Quando se analisam os conceitos dessa lei no *layout* do site da Jangadeiro,



Figura 2 - Página inicial do Portal Jangadeiro

percebe-se que os grupos de assuntos estão bastante organizados, lado a lado, em colunas verticais, seguindo outro conceito importante para o design que é a *gestalt*..



De acordo com João Gomes Filho no livro *Gestalt do Objeto* (GOMES FILHO, 2008) os elementos que estão próximos são vistos juntos pelo o olho humano, formando unidades dentro de todo o layout. Levando esse conceito para as páginas da Internet, um site organizado dessa maneira pode ser mais atrativo.

No *layout* do jornal O Povo, os blocos de assuntos são muitos, mas vários poderiam estar juntos em um só. Como eles optaram por essa divisão minuciosa, a sua organização fica bastante comprometida e a busca das informações que os internautas irão fazer, muito mais complicada, podendo desagradar esses visitantes.

### **1.3. Tempo**

A terceira lei é a do tempo, que segundo o autor é bastante importante para a compreensão das outras leis. Isso, porque todas elas mostram como deixar o layout mais simples para, dentre outras coisas, otimizar o tempo que o internauta vai gastar procurando informações na sua página. Ou seja, o tempo que ele poderia estar procurando um determinado assunto pode ser o tempo que ele leve para ler vários assuntos que o interessam.

A internet é como se fosse a ponte rápida, o modo de facilitar a vida dos seres humanos, que já passam o dia perdendo tempo em filas, no trânsito. Então, quando o internauta chega a um site para procurar informações, não quer perder mais tempo, uma busca complicada pode desagradá-lo. No site da Jangadeiro, o tempo que o internauta irá economizar procurando o assunto que lhe interessa é bastante curto, pois como foi falada na explicação da segunda lei, ele faz com que os blocos de assuntos sejam unidades ópticas.

Já no site do O Povo, o visitante irá gastar muito mais tempo procurando a informação que lhe interessa. Como há vários blocos de divisões, ele pode entrar em um bloco que seja parecido com o que tem a informação que procura, ele pode não achá-la. Sentindo-se frustrado.

### **1.3. Aprender: O conhecimento torna tudo mais simples**

Para fazer tarefas simples é preciso ter uma base mínima, um mínimo de conhecimento para que sejam cumpridas. É exatamente disso que fala a quarta lei. *O conhecimento torna tudo mais simples*. Quando as pessoas são detentoras desse conhecimento, pode-se, por exemplo, navegar em um site. Mas e quando não são



especialistas? É aí que o design do site e sua navegabilidade entram. O usuário deve se sentir seguro, pois ele domina o básico conhecimento exigido para navegar.

No portal não se pode fazer diferente. É preciso pensar um modelo de portal, no caso dos exemplos citados, cuja disposição de informações e caminhos seja configurada para leigos a fim de todos terem condição de ler e apreciar o conteúdo. No caso do *Jangadeiro Online*, seu menu é básico e limpo, com quatro opções claras (notícias, vídeos, blogs e canal emprego). Ali está a essência de tudo. Isso deixa o navegante tranquilo e seguro da situação. Ele pode escolher o que quer e conseguirá ver.

Já *O Povo* procurou uma abordagem diferente de aprendizagem. O menu se assemelha a um jornal impresso, associando o portal do jornal ao jornal em si. MEADA (2007) explica que “as metáforas são profundamente envolventes caso elas surpreendam em uma dimensão positiva e inesperada”. (MEADA, 2007, p. 41). Assim, as pessoas que lêem o jornal *O Povo* saberão se situar no portal, surpreendendo-se que uma inicial forma complexa possa ser tão simples.

#### ***1.4. Diferenças: Simplicidade e complexidade necessitam uma da outra***

A lei da diferença vem acabar com um dos grandes medos dos *designers*: a monotonia. Tudo o que é constante pode ser chato. A simplicidade não está a salvo dessa realidade. Se todas as agências de publicidade resolvessem fazer somente campanhas com *layouts* simples e estas fossem aprovados por seus clientes, o público sentiria falta de uma imagem mais complexa, ou texto, ou ideia. Assim, o mais interessante seria algo complexo. O leitor ou navegador de rede deve surpreender-se, pois, assim, volta-se a lei *aprender* com uma surpresa simples e inesperada.

[...] Ninguém quer ter apenas simplicidade. Sem o contraponto da complexidade não somos capazes de reconhecer a simplicidade quando a vemos. Nossos olhos e sentidos acendem-se, e às vezes se apagam sempre que experimentamos as diferenças. Reconhecer o contraste auxilia a identificar qualidades que desejamos – e que estão frequentemente sujeita a mudanças. (MAEDA, 2007, p. 43.)

*O Povo* e o *Jangadeiro Online* contrastam-se. Suas propostas de design são diferentes, pois o primeiro possui uma complexidade na distribuição de informação, imagem, vídeos, propagandas, dentre muitas outras coisas. Apesar de possuir certa organização, a complexidade é evidente quando comparada com a simplicidade do



portal *Jangadeiro Online*. As informações contidas no último saltam aos olhos, mas percebe-se isso por causa da diferença entre os dois portais.

### ***1.5. Contexto: O que reside na periferia de simplicidade é definitivamente não-periférico***

Quando alguém está concentrado em uma atividade, geralmente o que está em primeiro plano de sua atenção é a atividade em si. Mas para que isso aconteça, o contexto em que se está inserido deve propiciar o seu foco. Um *layout* simples leva sempre em consideração que o *nada* é *alguma coisa*. Se o primeiro não está lá, algo estará faltando.

Segundo Maeda (2007), quando se precisa fazer uma síntese para simplificar qualquer coisa que seja, é preciso prestar atenção às coisas aparentemente sem importância, pois elas juntas são cumulativas e tiram a atenção do que deveria estar em primeiro plano, como já foi mencionado. A partir do contexto você pode direcionar o internauta, para que ele não se sinta perdido e frustrado. Se tudo que for vazio for preenchido, o usuário terá de pensar, e ele não está ali para isso.

Steve Krug (2001), em seu livro *Não me faça pensar*, fala exatamente da quantidade de coisas desnecessárias em um site que fazem o usuário parar e pensar, sentindo-se perdido. O fato é que quando o vazio é inserido, a sensação é de localização, pois se consegue focar no caminho.

A grande dificuldade e incômodo do site do jornal *O Povo* é justamente a ausência do *nada*. Todo o espaço do portal está ocupado com alguma coisa, seja ela importante ou não, não há “ventilação”. Todos os planos parecem querer estar em evidência, fazendo assim o usuário se sentir perdido. Em contraponto, no *Jangadeiro Online* não sentimos falta de *nada*, apesar de ter retirado informação para que o *nada* existisse, compensando essa falta de informação com o foco no mais importante através da simplicidade.

### ***1.6. Emoção: Mais emoção é melhor que menos***

A lei *emoção* é importante para que as pessoas não se percam na frieza de um *design*, por mais bem resolvido que ele seja. Como a lei anterior disse, o *nada* é, sim, importantíssimo, mas o *alguma coisa*, quando essa *coisa* se chamar emoção, também o é. Nem todo mundo se identifica com coisas objetivas demais, que parecem despidas de qualquer emoção.



Maeda (2007) dá uma solução simples para essa questão. “Mais emoção é melhor que menos. 'A forma obedece a função' dá lugar a uma abordagem do design mais ligada a emoção: 'O sentimento obedece a forma'.” Aqui, o design e a arte devem se mesclar, dando um conceito criado pelo autor: inteligência emocional<sup>5</sup>.

---

Os portais citados, apesar de serem mais jornalísticos, possuem alguns traços emocionais, não na sua identidade visual em si, mas na disposição e hierarquia de algumas coisas. No *Jangadeiro*, há uma enquete bem localizada, onde todos possam ver. Esse tipo de empatia com o usuário poderia não estar lá, sendo cortada na lei de *reduzir*, mas mais emoção é melhor que menos.

O *Povo* também possui enquete, porém esse traço de emoção se perde no meio de tantas informações. Ele poderia aplicar primeiramente a lei *reduzir* para depois aplicar *emoção*. Primeiro 'a forma obedece a função' para depois 'o sentimento obedecer a forma'.

### ***1.7. Confiança: Na simplicidade nós confiamos***

Segundo Krug (2001), o usuário precisa sentir confiança constante de que está no caminho certo. Se nem todas as opções estão ao primeiro *click*, ele não se incomodará de dar um segundo ou terceiro caso tenha a certeza de que chegará onde deseja. Os internautas adoram respostas instantâneas, mas “três *clicks* instantâneos equivalem a um que requer pensamento” (KRUG, 2001, p.40). Assim, quando se escolhe fazer um *layout* simples com navegabilidade simples, não é apenas quem fez o site que deve confiar no simples, mas os próprios usuários.

Um bom *design*, segundo John Maeda (2007), deixa o usuário à vontade para relaxar e baixar a guarda. Passa confiança. Caso o usuário erre, ele poderá sempre voltar atrás e desfazer o caminho que fez de forma calma e simples, sentindo-se sempre localizado no site. É o que Schneidermann (1997) chama de “perdão”.

Os exemplos citados aqui são extremamente conhecidos no Ceará. Mas se eles não fossem tão conhecidos assim, qual inspiraria mais confiança? De acordo com essa lei e com a análise que vem sendo feita no desenvolvimento deste trabalho, o site *Jangadeiro Online* sem dúvida inspiraria mais confiança. Seu menu reduzido e organizado, sua limpeza e clareza quanto à disposição das informações. Pequenas e

---

<sup>5</sup> Esse conceito retoma a emoção nos nosso artefatos, sistemas e sociedade, não sendo mais considerada uma fraqueza e sim um comprometimento de cuidado.





simples coisas fazem toda a diferença na hora de conquistar a confiança de quem visita um site.

### ***1.8. Fracasso: Algumas coisas nunca podem ser simples***

Segundo Maeda (2007),

Diante do fracasso, um bom artista, ou qualquer outro membro da classe criativa, aproveita esse acontecimento infeliz para uma mudança radical de perspectiva. A experiência fracassada de uma pessoa em relação à simplicidade pode ser a experiência bem bem-sucedida de outra como uma linda forma de complexidade. Simplicidade e complexidade alternam-se por meio de variações sutis de ponto de vista. (MAEDA, 2007, p. 70-71.)

O fato é que toda simplicidade tem seu lado complexo e toda complexidade tem seu lado simples e deve-se estar atento para não ultrapassar esses limites. Certas coisas não podem ser simples, pois sua beleza está na complexidade.

Os portais são plataformas da rede complexas por natureza. Mudar isso seria impossível e fadidamente seria um fracasso. Porém a simplificação do design apenas torna visível a complexidade das informações que ali estão. É o que acontece no portal *Jangadeiro Online*, pois suas informações são extremamente complexas em uma plataforma complexa, porém é disposta de forma extremamente simples. Isto agrada o usuário que visita o site e o faz voltar.

### **Conclusão**

Aplicando as Leis da Simplicidade nos exemplos dos portais escolhidos e analisando como cada um ia se desenvolvendo, observamos que estas dão a eles uma otimização da funcionalidade. Um *layout* com um *design* simples, limpo e organizado dá ao internauta uma maior compreensão do todo e uma agilidade para atingir os objetivos desejados. Ao contrário, um mau design pode significar até mesmo frustração (NORMAN, 2006) e o desejo de não visitar mais um site.

Apesar de existirem várias leis, podemos notar que elas se resumem a um só pensamento: *Subtrair o óbvio e acrescentar o significativo*. Essa seria a décima lei, que segundo Maeda (2007), é a síntese de todas as outras.

A simplicidade nas páginas de internet, assim como aplicada em outros tipos de artes e *designs*, passa para o usuário um ar sofisticado, de algo que está resolvido visualmente e funcionalmente.



Apesar de os portais terem muita informação e, às vezes, serem muito complexos devido exatamente a isso, aplicando-se as leis da simplicidade em seu design é possível torná-los mais claros para os navegadores, assim, o portal passa a ter uma relação mais estreita com seu usuário.

## REFERÊNCIAS

AKITA, Fábio. **Repensado a web com rails**: Brasport, 2006.

FILHO, João Gomes. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**. São Paulo: Escrituras, 2008.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar. Uma abordagem do bom senso à navegabilidade**. São Paulo: Market Books, 2001.

KRUG, Steve. **Não me Faça Pensar: Uma Abordagem de Bom Senso à Usabilidade na Web**, 2ª Ed. Alta Books. 2008.

LORANGER, Hoa; NIELSEN, Jakob. **Usabilidade na Web**. Rio de Janeiro: Editora Campos, 2006.

MAEDA, John. **As leis da simplicidade. Vida, negócio, tecnologia e design**. São Paulo: Novo Conceito, 2007.

NORMAN, Donald. **O Design do Dia-a-Dia**. Rocco, 2006.

SCHNEIDERMAN, Ben: **Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-  
rd**

**Computer Interaction**, 3 Ed., Addison-Wesley, 1997.

## Sites consultados:

Portal Jangadeiro Online. Disponível em <<http://jangadeiroonline.com.br/>>. Acesso em 3 de maio.

Portal O Povo. Disponível em <<http://opovo.uol.com.br/>>. Acesso em 3 de maio.