

---

# Mapa moth

---



Guia de Estilo



# Índice

<b>Introdução</b>	<b>1</b>
<b>Filosofia</b>	<b>2</b>
<b>Layout</b>	<b>3</b>
<b>Navegação</b>	<b>5</b>
<b>Tipografia</b>	<b>9</b>
<b>Cores</b>	<b>11</b>
<b>Diretrizes para codificação básica</b>	<b>12</b>
<b>Anexos</b>	<b>17</b>
<b>Epílogo</b>	<b>21</b>



# Introdução

O **Mapa Toth** trata-se de uma aplicação Web educacional, desenvolvida com o intuito de expor mitologias de modo visual e objetivo para fomentar o estudo das civilizações e suas simbologias.

Este guia de estilo visa ser uma referência para os mantenedores do recurso, visto que novas civilizações podem ser adicionadas. Por meio deste vamos explicar os fundamentos que regem o Mapa Toth **visual, lógica e filosoficamente**.



# filosofia

Seguem algumas das características que descrevem o **Mapa Toth** e que devem ser lembradas durante a criação de conteúdo para este:

**Imagético:** Imagens são muito usadas no Mapa Toth para exibir e exemplificar o conteúdo, sendo que para isto devem ser o mais realistas possível. Faz parte da nossa filosofia o uso de imagens como um meio de agilizar o processo de absorção e compreensão do conteúdo.

**Metafórico:** Como aborda diversas civilizações históricas e a questão do estudo destas, o Mapa Toth utiliza fortemente metáforas como a representação de folhas de papel e texturas de madeira, simulando uma mesa de estudo antiga.

**Temático:** Procura-se criar uma atmosfera correspondente às civilizações retratadas e, para tal, deve-se evidenciar elementos ou metáforas "clássicos" e característicos.

**Interativo:** Pode-se notar que todas as telas possuem pelo menos um elemento interagível e animações. Este é um fator importante pois o mapa necessita ser uma forma diferenciada e instigante de estudo.

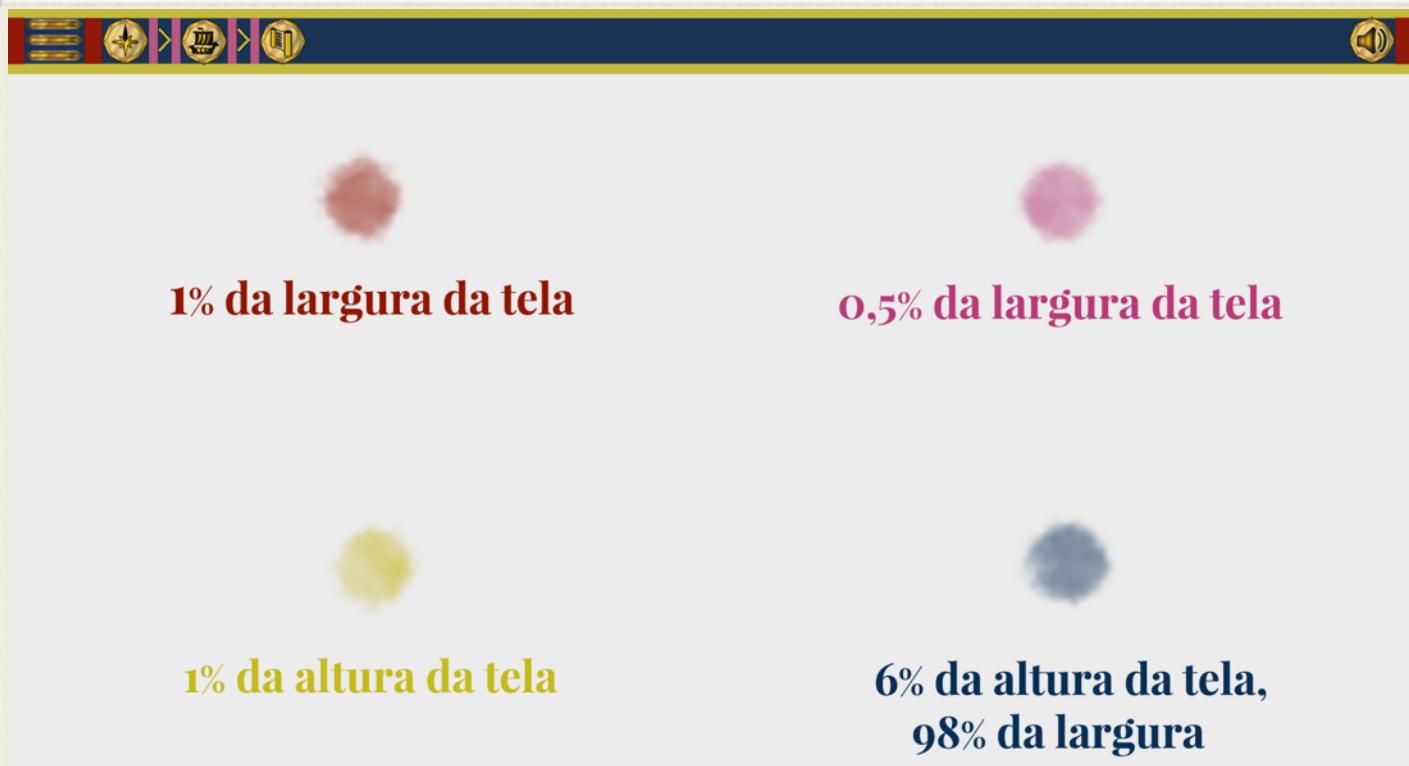


# ayout

O recurso utiliza do viewport para estruturar seu layout. Para isto utilizam-se as seguintes medidas:

- **Vh** - % da altura da tela
- **Vw** - % da largura da tela

Segue abaixo a estrutura base dos elementos de navegação global do Mapa Toth:



As telas são posicionadas na área cinza da figura, dispondo-se então de **92Vh** e **100Vw**.

Segue abaixo o layout do menu de acesso rápido às civilizações aberto. Este menu é acessado através do botão hambúrguer presente na tela anterior.



O menu tenta sempre ocupar **50Vw**, porém tem um limite de **200px de largura e 300px de altura**. Pelo fato do Mapa Toth ser expansível, este menu exibe uma barra de scroll a partir de **5 civilizações**. Com números ímpares, a última civilização é centralizada, como a Egípcia acima.

# Navegação

A hierarquia de telas se estende em 3 níveis. O primeiro nível é a tela do mapa interativo. Nele os ícones de marcador de mapa (MarcadorMapa.png) aparecem e desaparecem de acordo com a época selecionada.



O segundo nível é composto pela tela de "menu da civilização", acessível através do menu de navegação rápida ou através dos marcadores do mapa. Nela o usuário verá um cenário (TelaInicial.png) e 3 botões que levam aos assuntos abordados sobre cada civilização: **cosmogonia**, **teogonia** e **cultura** (Botao.png). Estes três assuntos compõem o 3º e último nível de navegação.



Esta hierarquia é sempre representada através de **breadcrumbs clicáveis** (IconeNavegacao.png), presentes na parte superior esquerda da tela.



Além disto, há certos elementos de navegação interna no terceiro nível hierárquico, específicas para cada assunto.

Na **cosmogonia** são posicionadas setas laterais nas bordas do papel, que transitam o usuário pelas diversas fases do mito de criação do mundo. Na última fase, a seta de avançar se torna uma de reiniciar, levando o usuário à primeira fase da cosmogonia.



Na **teogonia**, há a presença das mesmas setas. Neste caso elas compõem um ciclo rotativo de navegação dos Deuses.



Em **cultura**, sempre haverão 3 pontos abordados: forma de subsistência, manifestação cultural mais marcante e estrutura social. Cada um destes tópicos é representado como um marcador de páginas numa pilha de folhas. O assunto sendo exibido tem seu marcador posicionado acima da folha de papel, enquanto os outros ficam abaixo.

**Manifestações Culturais**

Os nórdicos eram conhecidos por seus navios, os dracares, e pela sua habilidade marítima. Eram civilizações politeístas, cultuando deuses que incentivavam habilidades de guerra e premiavam seus guerreiros. Dentre suas formas de manifestação cultural pode-se destacar a forma até mesmo divina como tratavam as batalhas. Havia também as comemorações de vitória na homenagem aos seus deuses.

**Métodos de Subsistência**

A civilização nórdica, em geral, tinha como forma inicial de subsistência a pesca e comércio marítimo. Com o aumento da população, eles procuraram outras formas de sobreviver e foi na guerra e no saque que as encontraram. Para isso desenvolveram uma excelente técnica de navegação e conquistaram vários territórios.

**Estrutura Social**

Cada tribo possuía o seu rei, que normalmente era dono de terras e do exército, e por isso gozava de certo prestígio. Abaixo estavam os Jarls, que eram grandes proprietários de terra. Os Karls eram homens livres e de poucas posses, enquanto os inimigos capturados de outros territórios eram escravizados e denominados como Thralls.

# T ipografia

O Mapa Toth utiliza como fonte default para corpo de texto e em labels de botões e outros elementos de interface a fonte **Playfair Display**.

Os títulos são compostos com a fonte Fleur Corner Caps como capítular e o restante de caracteres com a Playfair, numa proporção de 6/1 **Vh.** (Fleur Corner com 18Vh e Playfair com 3vh)



s cidades-estado do império grego mantinham diferentes costumes, mas Atenas se destaca como o epicentro cultural. Com o espírito indagador presente nos atenienses se desenvolveram diversas ciências como matemática, física e filosofia. Além disto, há também a expressão da arte nos poemas e peças, que são considerados como a base da cultura ocidental.

Busca-se, através do uso de uma fonte serifada e uma decorativa como capitular, contemplar os conceitos visuais já apresentados de apresentar um recurso temático e metafórico.

Pode-se utilizar fontes customizadas para cada civilização, porém deve-se levar em conta a adequação das fontes escolhidas à civilização retratada. Além disto, é importante utilizar boas fontes com baselines regulares e sem erros, caso contrário podem haver problemas de layout.

Abaixo segue o exemplo de uma fonte capitular customizada para a civilização nórdica:



S nórdicos eram conhecidos por seus navios, os dracares, e pela sua habilidade marítima. Eram civilizações politeístas, cultuando deuses que incentivavam habilidades de guerra e premiavam seus guerreiros. Dentre suas formas de manifestação cultural pode-se destacar a forma até mesmo divina como tratavam as batalhas. Havia também as comemorações de vitória nas batalhas e em homenagem aos seus companheiros.



# cores



RGB(73, 57, 45) - #49392d

Cor das fontes de corpo e título



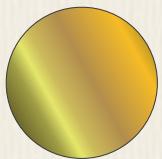
RGB(223, 216, 179) - #dfd8b3

Predominância de cor de fundo



RGB(255, 255, 115) - #ffff73

Amarelo base dos marcadores de mapa



RGB(106, 94, 33) - #6a5e21

RGB(246, 188, 37) - #f6bc25

RGB(178, 142, 77) - #b28e4d

RGB(229, 230, 106) - #e5e66a



Gradiente dos ícones de navegação

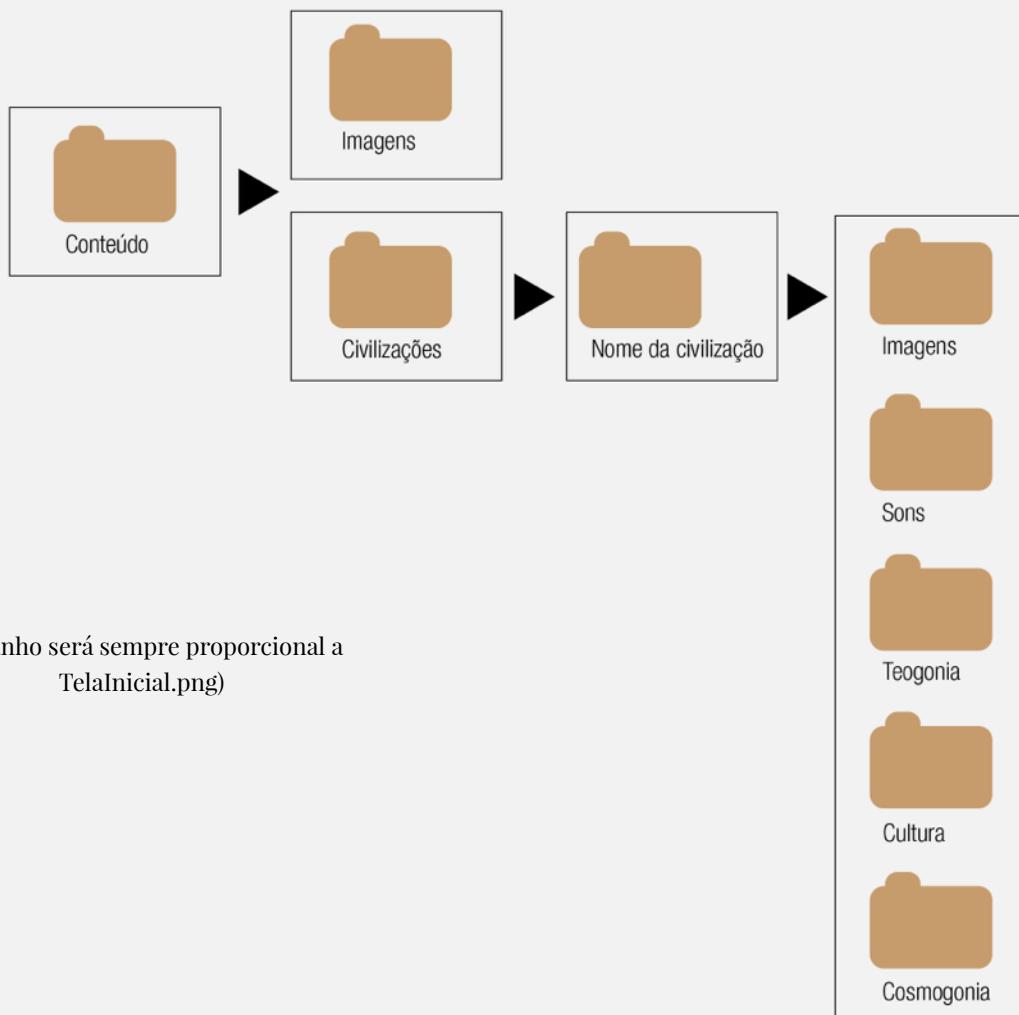
Nas ilustrações, é recomendado o uso de cores contrastantes e vivas, além de traços realistas e contornos bem definidos. Esta série de fatores, juntamente com o background de papel, ajudar a construir a metáfora de ilustrações de um livro antigo.



## iretrizes para codificação básica

Programaticamente, o Mapa Toth pode ser visto como um template de exibição de civilizações. Para tal, faz-se o uso de um arquivo XML, preceitos básicos de programação orientada a objeto e organização de pastas e arquivos específicos.

Segue abaixo uma imagem que mostra a estrutura de pastas e uma lista com o que representa cada arquivo:



## Imagens



IconeNavegacao.png



MarcadorMapa.png



TelaInicial.png

(tamanho recomendado: 600px de altura)

## Sons

Musica.(**"mp3"** ou **"m4a"** ou **"wav"** ou **"ogg"**) - música de fundo da civilização, toca em todas suas telas.

## Teogonia



Botao.png

(tamanho será sempre proporcional à TelaInicial.png)



nomeDoDeus.png - nome informado

no XML (incluir acentos)

(recomendado: máximo de 1000px de altura)

## Cultura



EstruturaSocial.png



ManifestacaoCultural.png



MetodoDeSubsistencia.png



Botao.png

(tamanho será sempre proporcional à  
TelaInicial.png)

## Cosmogonia



Botao.png

(tamanho será sempre proporcional a  
TelaInicial.png)

## Cosmogonia/animations/

nomeDaAnimação.swf - nome informado no XML

O arquivo XML serve para compor objetos da classe **Civilization**, que possui como atributos:

- Século de origem - (Número) - <**originCentury**>
- Século de queda - (Número) - <**endingCentury**>
- Posição no mapa - <**mapMarker**>
  - x - (n%) - <**left**>
  - y - (n%) - <**top**>

### Fontes - <fonts> (opcional)

- Fonte Capitular e/ou Fonte de corpo- <**dropCapFont**> e <**bodyFont**>
  - Nome - (Texto - nome do arquivo) - <**name**>
  - Formato do arquivo - (Texto - Ex.: otf, ttf...) - <**fileFormat**>

### Botões da tela inicial da civilização - <menuButtons>

- Botões de cosmogonia, teogonia e cultura - <**cosmogonyButton**>, <**teogonyButton**> e <**cultureButton**>
  - x - (n%) - <**left**>
  - y - (n%) - <**top**>

### Cosmogonia - <cosmogony>

- Animações de cosmogonia (array com N elementos) - <**display**>
  - Animation - (Texto - nome do arquivo .swf) - <**animationSWF**>

### Teogonia - <teogony>

- Deuses (array com N elementos) - <**god**>
  - Nome - (Texto - nome do arquivo .png) - <**godName**>
  - Descrição - (Texto) - <**godDescription**>

### Cultura - <culture>

- Manifestação Cultural mais marcante - (Texto) - <**culturalManifestation**>
- Formas de subsistência - (Texto) - <**subsistenceMethod**>
- Estrutura Social - (Texto) - <**socialStructure**>

O Mapa Toth estrutura-se com apenas um html. As transições de tela são feitas através da substituição do conteúdo da div de id bodyDiv. Cada uma das telas possui seus respectivos arquivos .js e .css e se estruturam de forma semelhante. As bibliotecas externas utilizadas podem ser encontradas na pasta lib.



# nexos

O recurso foi desenvolvido fundamentado em pesquisas feitas com usuários em potencial. Foram encontrados três perfis com propósitos de uso diferentes. Seguem abaixo as pessoas de cada um destes perfis:

**Persona:** Davi – Abril / 2015



**Nome:** Davi Sales

**Sexo:** Masculino

**Idade:** 20 anos

**Cargo/ocupação:** Estudante de Física

**Educação:** Cursando ensino superior

**Principais Objetivos:** Aprender sobre Mitologias.

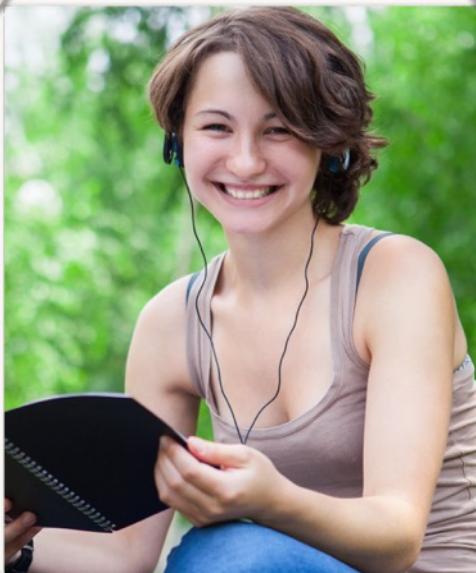
**Problema:** Davi gosta do assunto, mas acha enfadonho ler livros e artigos sobre. Aprende passivamente com jogos (como God of War, Age of Mythology) e livros não acadêmicos (como Percy Jackson).

**Como o recurso pode ajudá-lo:** Ensinando de forma diferenciada, com artifícios interativos e interface apropriada.

**Status:** Primário

**Relacionamentos:** Outros Davis, Ramonas e Professores

**Persona:** Ramona - Abril / 2015



**Nome:** Ramona Vasconcelos

**Sexo:** Feminino

**Idade:** 18 anos

**Cargo/ocupação:** Estudante de SMD

**Educação:** Cursando ensino superior

**Principais Objetivos:** Conhecer uma nova forma de aprender sobre Mitologia.

**Problema:** Ramona já tem contato com o estudo sobre mitologia, mas elas são muito numerosas e extensas. Além disso, os recursos existentes abordam as mitologias sob pontos e visões diferentes, dificultando o entendimento da relação existente entre elas.

**Como o recurso pode ajudá-la:** Abordando as mitologias sob uma mesma perspectiva, de modo padronizado, facilitando a comparação dos fatores relacionais de cada civilização/mitologia.

**Status:** Primário

**Relacionamentos:** Outras Ramonas, Davis e Professores

**Persona:** Ive - Abril / 2015



**Nome:** Ive Edya

**Sexo:** Feminino

**Idade:** 35 anos

**Cargo/ocupação:** Professora de Mitologia

**Educação:** PHD

**Principais Objetivos:** Obtenção de conteúdo para montagem de aulas; Estudo mais aprofundado sobre mitologias.

**Problema:** Ive conhece poucos sites com conteúdo confiável e com foco nos simbolismos empregados nas mitologias.

**Como o recurso pode ajudá-la:** Organizando as civilizações e mitologias de forma visual e prática, facilitando sua pesquisa no portal Toth.

**Status:** Secundário

**Relacionamentos:** Outros professores, Davis e Ramonas

Além do fundamento teórico, o Mapa Toth também tem embasamento visual. Referências visuais sobre a retratação de civilizações antigas foram pesquisadas em outras aplicações e em jogos. Como principais referências, o mapa utilizou a aplicação web "Grandes Civilizações da Antiguidade" e o jogo "Kings of the Realm", cujas imagens foram aqui omitidas por estas serem protegidas por copyrights.



# pílogo

Em suma, neste Guia de Estilo, procurou-se elucidar o que é necessário para expandir e continuamente melhorar o Mapa Toth. Esperamos possibilitar o crescimento desta idéia e também inspirar o surgimento de novas. Inspirar jovens a estudar sobre o passado de nossa sociedade; inspirar desenvolvedores a contribuir com a educação e inspirar os próprio mundo acadêmico a explorar novas forma de ensino e estudo.



Isa Sinara



Jagni Dasa



Ramon Kardoso



Victor Castro