

CENTRO REGIONAL PARA O FOMENTO DO LIVRO NA AMÉRICA LATINA E CARIBE / UNESCO
SISTEMA NACIONAL DE BIBLIOTECAS PÚBLICAS
FUNDAÇÃO ESCOLA DE SOCIOLOGIA E POLÍTICA DE SÃO PAULO
SISTEMA ESTADUAL DE BIBLIOTECAS PÚBLICAS DE SÃO PAULO

ENSINO A DISTÂNCIA (EAD)

CURSO
GESTÃO DA INFORMAÇÃO DIGITAL

MÓDULO 3
FUNDAMENTOS DA ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO
PROF. CHARLLEY LUZ

APOSTILA – AULA 2
ENTREGÁVEIS E PROCESSOS DE ARQUITETURA DA
INFORMAÇÃO

São Paulo
2019



Apoio:



Realização:



REALIZAÇÃO

Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo

Centro Regional para o Fomento do Livro na América Latina e Caribe / Unesco

Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas / Ministério da Cidadania

PRODUÇÃO, EXECUÇÃO E COORDENAÇÃO TÉCNICA

Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo

APOIO

Secretaria da Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo / Unidade de Difusão Cultural, Bibliotecas e Leitura

SP Leituras - Associação Paulista de Bibliotecas e Leitura

Coordenação do curso

Charlley Luz

Diretoria FaBCI/FESPSP

Valéria Valls

Coordenador da Unidade de Difusão Cultural, Bibliotecas e Leitura

Douglas Ramiro Capela

Diretor Executivo SP Leituras

Pierre André Ruprecht

ELABORAÇÃO DE CONTEÚDO

Charlley Luz

Isabel Ayres

Maria Cristina Barboza

Regina Fazioli

Thais Campas

TUTORIA

Maraléia Menezes de Lima

Márcia Elisa Garcia de Grandi



Apoio:



Realização:



SUMÁRIO

1	ENTREGÁVEIS E PROCESSOS DE ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO	4
1.1	O Urso Polar: metodologia de AI	4
1.2	Entregáveis	6
1.3	Processos de AI	8
1.3.1	Levantamento de Informações	8
1.3.2	Planejamento de informações	9
1.3.3	Classificação das informações	9
1.3.4	Navegação	10
1.3.5	Visualização	10
1.3.6	Recuperação da informação	10
2	BIBLIOGRAFIA	11

1 ENTREGÁVEIS E PROCESSOS DE ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO

Olá, esta é a aula que conheceremos os Processos de Arquitetura de Informação (AI), para desenvolver projetos e planejamentos de sites, blogs e outras iniciativas digitais de seu serviço de informação. Nesta aula abordaremos os seguintes assuntos:

Os Processos de Arquitetura da Informação (AI) implementam os sistemas de AI, que serão abordados na aula 3 e que conhecemos na aula 1. Os processos dizem respeito ao planejamento e ao uso das informações organizadas em uma arquitetura e são:

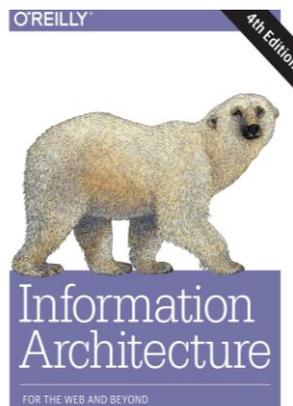
- Levantamento;
- Planejamento;
- Classificação;
- Navegação;
- Visualização.
- Recuperação;

Mas antes de verificarmos estes processos, estudaremos um pouco mais os conceitos de Arquitetura de Informação (AI), e conheceremos melhor seus artefatos.

1.1 O Urso Polar: metodologia de AI

Com o advento da web, dois bibliotecários americanos começaram a atuar no planejamento de ambientes digitais. Como resultado deste trabalho, lançaram o livro que consolidou toda técnica utilizada pela Arquitetura de Informação:

Imagem 1 – Reprodução da capa do livro da editora O'Reilly



Louis Rosenfeld,
Peter Morville & Jorge Arango

Fonte: O'Reilly.com

Nos anos 1990, com o advento da Web, a AI passa a ser usada no planejamento de websites que traziam os princípios de hipertextualidade. O grande destaque foi o lançamento, em 1998, do chamado livro do Urso Polar, uma alusão à capa do clássico *Information Architecture for the World Wide Web* de Peter Morville e Louis Rosenfeld.

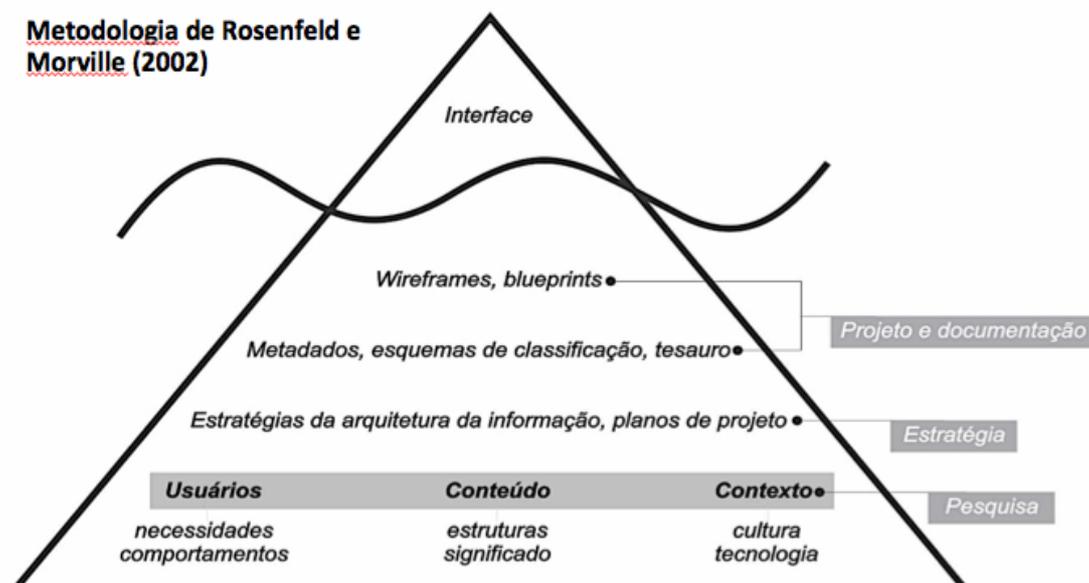
Atualmente a publicação continua sendo referência dos Arquitetos de Informação em todo o mundo, e ali encontra-se a definição mais comum sobre AI, a declarando a arte e a ciência de estruturar e classificar websites e intranets para ajudar pessoas a encontrar e gerenciar informações. (ROSENFELD; MORVILLE, 1998).

Os autores Rosenfeld e Morville destacam os levantamentos prévios sobre o que deve ser ofertado ao usuário, o conteúdo a ser disponibilizado e o contexto de uso do produto para permitir traçar estratégias do projeto, gerar esquemas de classificação e protótipos próprios do projeto da arquitetura de informação. A hierarquia ou classificação da informação só é eficiente quando o Arquiteto da Informação compreender os objetivos de negócio e os assuntos pertinentes a ele.

Estes aspectos fazem parte da base da pirâmide sugerida por Rosenfeld e Morville para desenvolvimento do projeto de arquitetura de interação.

Este iceberg explica que a INTERFACE é apenas a parte visível, e que todas as demais atividades da Arquitetura da Informação estão abaixo da linha de visibilidade.

Figura 1 – Iceberg da Arquitetura da Informação de Rosenfeld e Morville

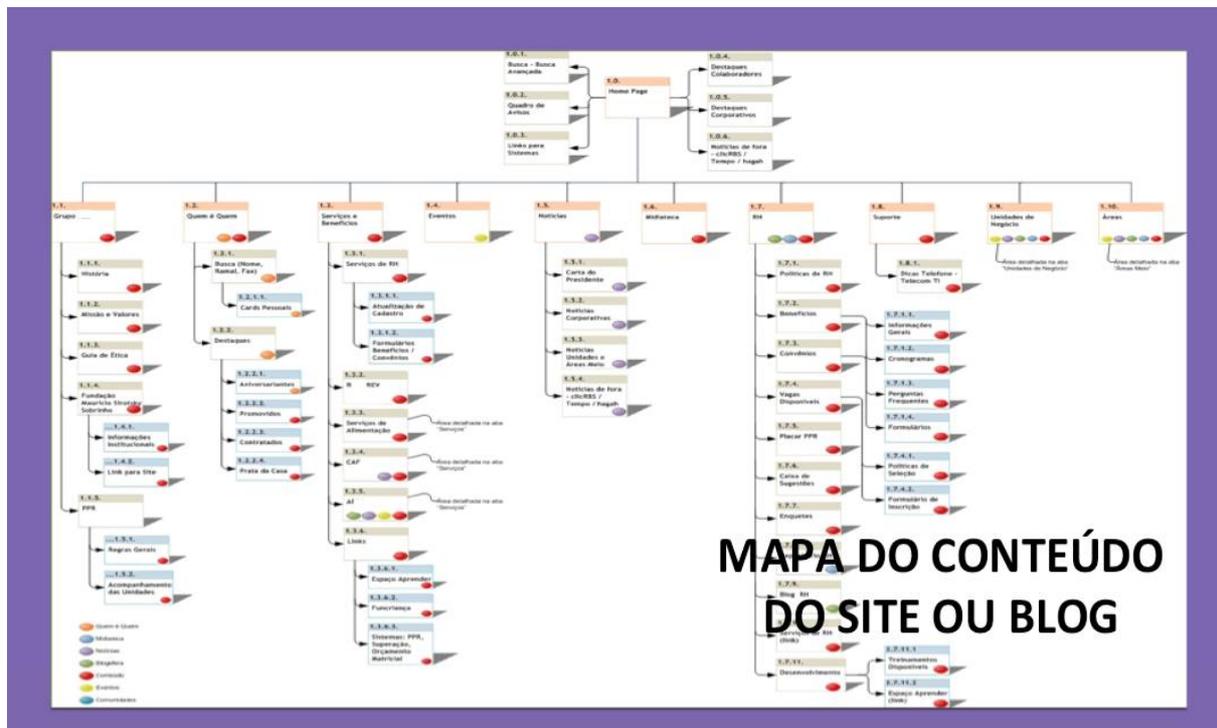


Fonte: (ROSENFELD; MORVILLE, 2002).

1.2 Entregáveis

Assim, fazem parte desta metodologia a elaboração de instrumentos de organização da AI, ou entregáveis de um projeto, principalmente o **Mapa de Arquitetura de Informação**, que é o planejamento das páginas e do conteúdo, e possibilita a priorização de assuntos e navegação.

Quadro 1 – Exemplo de mapa de estrutura de site



Fonte: do autor.

A base dos mapas é a organização do conteúdo por categorias de acesso ou, aplicando o modelo LATCH anteriormente apresentado (Aula 1), organizado por alguma estrutura de conteúdo. Categorizar é uma habilidade natural que a mente humana usa para compreender o mundo ao seu redor (JACOB e SHAW, 1998). Para os autores a categorização é um mecanismo cognitivo fundamental que simplifica a interação do indivíduo com o ambiente: ela não apenas facilita o armazenamento da informação, mas também reduz a demanda da memória humana.

Outro entregável no planejamento digital são os Wireframes, ou protótipo de telas de organização do conteúdo nas interfaces. Um wireframe de website, também conhecido

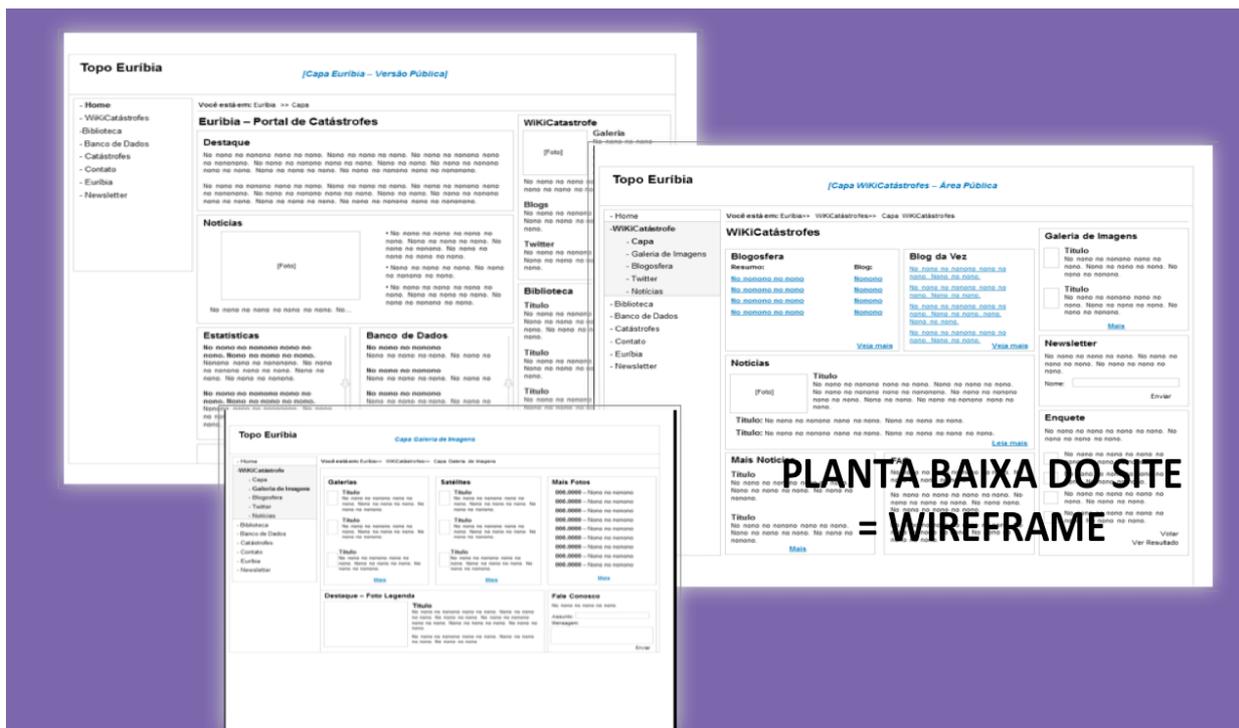
como esquema de página ou blueprint de telas, é um guia visual que representa o esqueleto de um website (ou uma planta baixa de arquitetura).

Os wireframes são criados com a finalidade de organizar os elementos para melhor realizar um propósito específico, e seu objetivo geralmente é informar. O wireframe retrata o layout da informação ou a disposição da página do conteúdo do website, incluindo elementos de interface e sistemas de navegação, além de seu funcionamento juntos. Geralmente, o wireframe não possui estilo, cor ou gráficos tipográficos, pois o foco principal está na funcionalidade, comportamento e prioridade do conteúdo.

Em outras palavras, ele se concentra no que uma tela faz, não como deve parecer. Os wireframes podem ser desenhos a lápis ou esboços em um quadro branco; podem ser produzidos por meio de uma ampla gama de aplicativos de software gratuitos ou comerciais.

Eles são geralmente criados por analistas de negócios, designers de Experiência do Usuário, desenvolvedores, designers visuais e por pessoas com experiência em design de interação, arquitetura de informações e pesquisa de usuários.

Quadro 2 – Exemplo de wireframes de portal

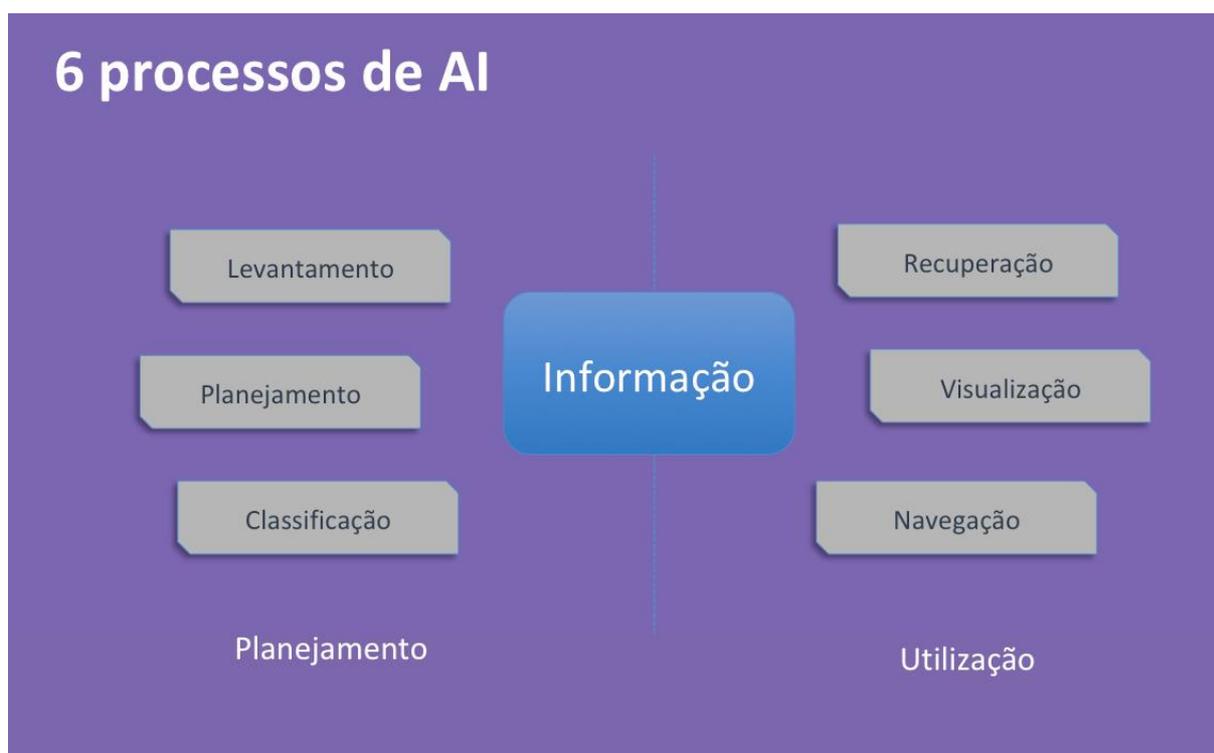


Fonte: elaborado pelo autor.

1.3 Processos de AI

Para se chegar aos entregáveis de AI são realizadas diversas atividades para levantar dados e informações sobre o usuário e “o negócio” ou a área que determina a estratégia do ambiente digital.

Quadro 3 – Exemplo de wireframes de portal



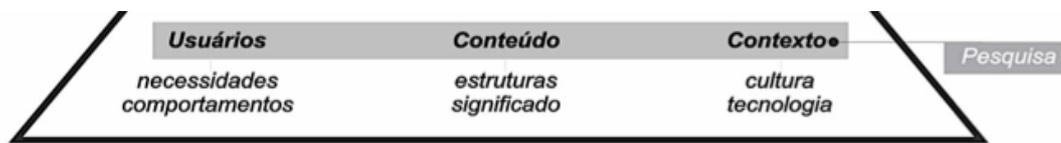
Fonte: elaborado pelo autor.

Vamos agora conhecer um pouco cada processo, possibilitando ter uma visão de cada etapa de um projeto de arquitetura da informação. Os processos estão divididos em grupos de planejamento e de utilização da informação organizada.

1.3.1 Levantamento de Informações

Apresenta o primeiro processo de montagem da arquitetura, passando pela base da pirâmide de Rosenfeld e Morville, com foco no usuário, levantamento de conteúdo e alinhamento estratégico:

Figura 2 – Base do Iceberg da Arquitetura da Informação de Rosenfeld e Morville



Fonte: extraída de Rosenfeld e Morville (2002).

- Busca compreensão dos elementos estratégicos e necessidades do usuário do projeto;
- Realiza levantamento de informações, dados, atores e envolvidos (usuários, *stakeholders*, etc);
- Compreende as tarefas e atividades que o usuário irá realizar e o contexto social onde está inserido.

Métodos possíveis:

- Inventário de Conteúdo;
- Entrevistas;
- Questionários;
- Etnografia Virtual;
- Pesquisa Quali-Quanti.

1.3.2 Planejamento de informações

Apresenta o segundo processo, e organiza os levantamentos do primeiro.

São as definições iniciais de taxonomia, etapa inicial de análise do sistema e planejamento. Traz a definição de objetivos do cliente (necessidades) e do sistema (estratégia do ambiente). Define a plataforma de projeto que permitirá planejar depois.

1.3.3 Classificação das informações

Momento de reunir o conteúdo disponível em categoria e dar os nomes à elas. Deve-se observar a utilização de ferramentas como Card Sorting (metodologia de agrupamento de cartões por usuários para levantamento de linguagem), Taxonomias, que são definidas para aplicação, e também as Folksonomias, que precedem a participação ativa dos usuários. O Modelo Mental deve ser estudado para definir os grupos e seus nomes.



1.3.4 Navegação

A arquitetura da informação é um dos fatores importantes em uma biblioteca digital ou em qualquer tipo de site, pois essa arquitetura determina a disposição do conteúdo e a estratégia de navegação do usuário. Por isso, antes de elaborar a interface, é necessário se preocupar com o conteúdo que será inserido e como ele será adicionado à página. O Arquiteto de Informação cria estruturas informacionais em camadas e planeja os caminhos de navegação dentro destes ambientes.

1.3.5 Visualização

A Arquitetura da Informação projetada de forma eficiente agiliza a conclusão de tarefas executadas pelos usuários na busca pelo conteúdo, considerando a navegação do usuário. Como afirma Nielsen (2000, p.15), o objetivo da AI deve ser estruturar o site “para espelhar as tarefas dos usuários e suas visões do espaço de informação”.

- Abstração da Informação;
- Uso de Gráfico/Imagem;
- Melhoria na comunicação através da documentação visual;
- Métodos recomendados;
- Wireframe;
- Wireflow;
- Fluxograma.

Aprofundaremos o tópico Wireframe nas próximas aulas.

1.3.6 Recuperação da informação

Ao destacarem a organização da informação, Café e Sales (2010) comentam sobre esta atividade no processo de comunicação e conhecimento. Para as autoras, organizamos acervos para compreendê-lo e assim recuperar informações registradas nos mais variados suportes (textos, imagens, registros sonoros, representações cartográficas e páginas web). Neste ponto, precisa-se realizar a manutenção do site acompanhando as estatísticas de acesso e os processos de busca. A recuperação da informação é o objetivo final da maioria dos ambientes digitais.



2 BIBLIOGRAFIA

CAFÉ, Lígia; SALES, R. Organização da informação: Conceitos básicos e breve fundamentação teórica. *In*: ROBREDO, Jaime; BRÄSCHER, Marisa (org.). **Passeios pelo bosque da informação**: estudos sobre representação e organização da informação e do conhecimento. Brasília, DF: IBICT, 2010. cap. 6, p. 115-129. Disponível em: <http://www2.senado.leg.br/bdsf/handle/id/189812>. Acesso em: 25 jan. 2019.

JACOB, E. K.; SHAW, D. Sociocognitive perspectives on representation. **Annual Review of Information Science and technology**, v. 33, p. 131-185, 1998.

NIELSEN, Jakob. **Projetando Websites**. Rio de Janeiro: Campus, 2000. 416 p.

ROSENFELD, Louis; MORVILLE, Peter. Information **Architecture for the World Wide Web**. 2nd Ed. Beijing, O'Reilly. 2002. 461 p.