# ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO

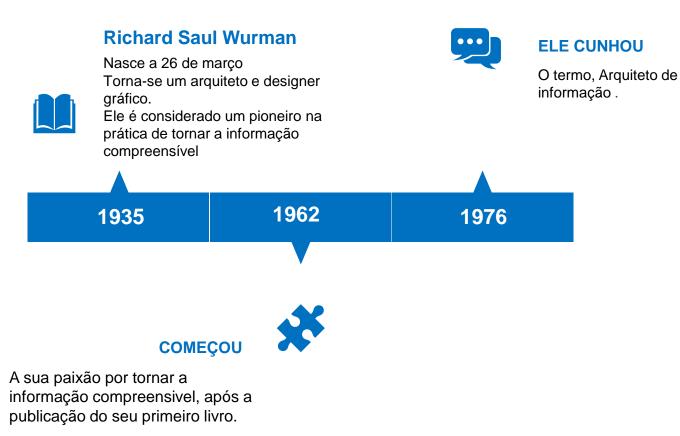
A prática de decidir como organizar as partes de um sistema para torná-lo compreensível

Observa Organizar Optimiza





## AS SUAS ORIGIENS



Auxiliar as pessoas a encontrar o que elas estão procurar.

É organizar as informações e tornar claras e compreensíveis.

Ela, está presente em quase tudo no nosso cotidiano, não se limita somente ao ambiente online.

- Websites
- Aplicativos
- Softwares,
- Materiais impressos (jornais, revistas, flyers)
- Espaços físicos que visitamos.

## Arquitetura de Infromação



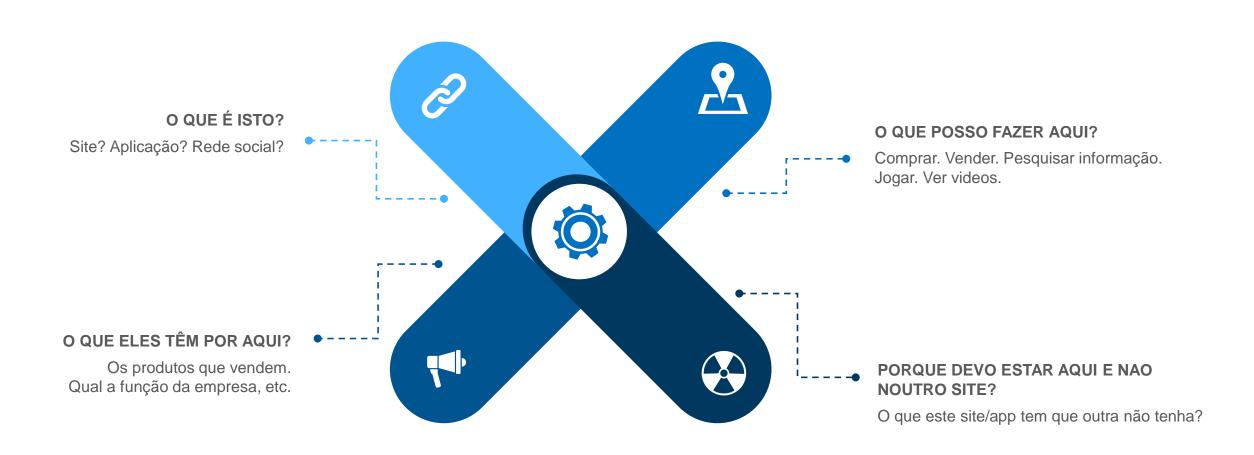
## PORQUE É QUE ELA É IMPORTANTE





## 4 Perguntas chave

Que o usário precisa conseguir responder quanto entre numa plataforma digital





## Biblioteconomia



Responsável por sistemas de organização de conhecimento.

Esta metodologia envolve o estudo de como categorizar, catalogar e localizar recursos

#### **NO MUNDO DIGITAL**

É um motor de busca como o Google.

Um motor de busca é?

Uma biblioteca gigante onde toda a informação fica digitalmente catalogada.

## Psicologia Cognitiva

A Arquitetura da Informação baseia-se em alguns elementos diferentes da Psicologia Cognitiva para influenciar a forma como estruturamos a informação. Os mais valorizados são:

#### Carga cognitiva

Quantidade de informação que uma pessoa pode processar a qualquer momento;

#### **Modelos mentais**

É os mecanismos do pensamento que as pessoas consideram antes de interagir com um site ou aplicativo

#### Tomada de decisão

É o processo cognitivo que nos permite fazer uma escolha ou selecionar uma opção.

## **Arquitetura**

Tal como em Arquitetura, Al deve basear-se numa estrutura precisa, intencional e com um fundamento sólido de ideias. A informação deve ser organizada apenas de 5 maneiras possíveis:

#### Localização

Quando a informação vem de diferentes fontes ou locais. (ex: vinho, carne argentina, etc.)

#### **Alfabética**

Quando a informação existe num grande volume de dados (ex: lista telefónica, lista de websites, etc.)

#### Tempo

Quando existe informação onde uma duração fixa é prevalente. (ex: reunião de 2h, estadias de 2 dias, etc.)

#### Categoria

Quando a informação pode ser agrupada de forma óbvia. (ex: formato, tópicos, etc.);

#### Hierarquia (ou magnitude)

Quando podemos agrupar informação de forma ilustrativa. (ex: preço, tamanho, etc.)

## Sistemas de Organização

Diz respeito à forma de categorizar e organizar a informação. Por exemplo: um menu pode ser apresentado em ordem alfabética, cronológica, por assunto, e por aí vai. Dentro destes sistemas temos 4 subsistemas também importantes

#### <u>Sistema de organização Estrutural e</u> Esquemática

São as categorias em que colocamos informações, tais como nomes de autor e títulos ou tamanho de sapato, tecido e cor;

#### Sistema de Rotulagem

Como representar informação Ex. Os artigos devem usar ambos os termos "optometrista" e "oftalmologista", ou apenas "oftalmologista" é o mais apropriado? / nomes do separador de menu (quem somos/ sobre nós)

#### Sistema de Pesquisa

Como os usuários pesquisam informação Por exemplo, barra de pesquisa,

#### Sistema de Navegação

Como os usuários navegam / Como nos movemos de um segmento de informação para outro quando essa informação nos é apresentada;

## Sistemas de Navegação

Orientam a interação do usuário com a informação, com objetivo de situá-lo dentro da estrutura e mostrar o caminho certo para que ele consiga alcançar seu objetivo.

Dentro destes sistemas temos 4 subsistemas também importantes

#### Navegação Global

É o conjunto de ícones reunidos que vão representar todas as categorias de primeiro nível do site.

(links que aparecem em todas as páginas

#### Navegação Local

Complementa a navegação global, podendo ser alterada de acordo com a secção.

Também conhecidas como subáreas ou submenus, são as categorias de segundo nível de um site

#### Navegação Contextual

Oferece acesso a conteúdos similares àqueles que o usuário acabou de acessar. São os famosos "Veja também" ou "Produtos relacionados

#### Navegação Suplementar

Oferece uma visão geral do site ou do programa, situando melhor o usuário dentro da página.

Com opções como mapa do site ou índices, por exemplo, ele consegue ver rapidamente toda a estrutura do site ou parte considerável dele

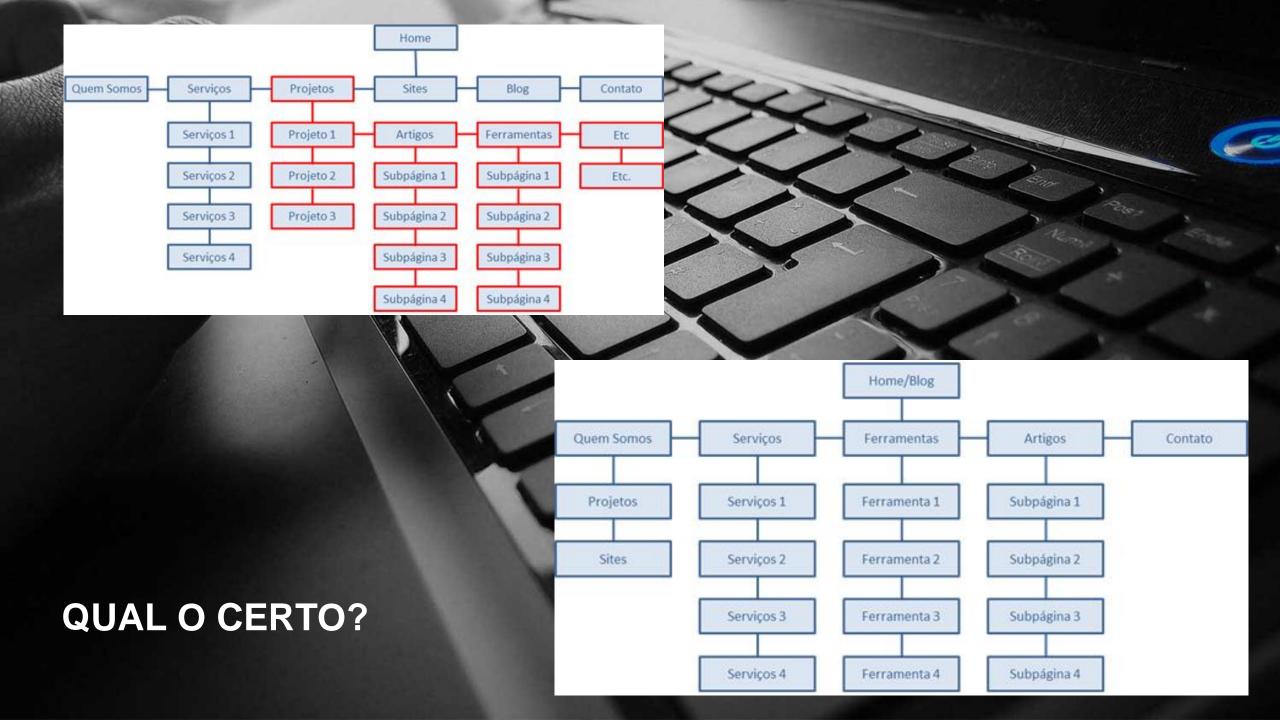


As 4 metodologias usadas na arquitetura da informação

## 1 Estrutura hierárquica

## **PRINCÍPIO**

Esta etapa vai garantir que os usuários naveguem entre páginas e conteúdos, acessando todos os menus e submenus sem maiores problemas. A estrutura hierárquica é que vai definir o arranjo de como essas vão interagir e se comunicar.



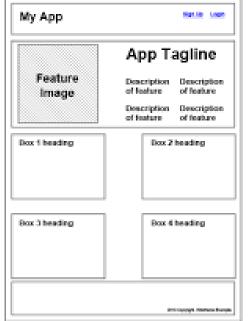
## 2 Wireframes

## LAYOUT

Wireframes são os rascunhos, esqueletos do site, que descrevem o conteúdo e as informações que serão incluídas na página, e também como as suas funções estrarão organizadas. Eles servirão de base para que todos os profissionais envolvidos possam trabalhar a estrutura do layout final.

PRINCIPIO do MAPA DO SITE

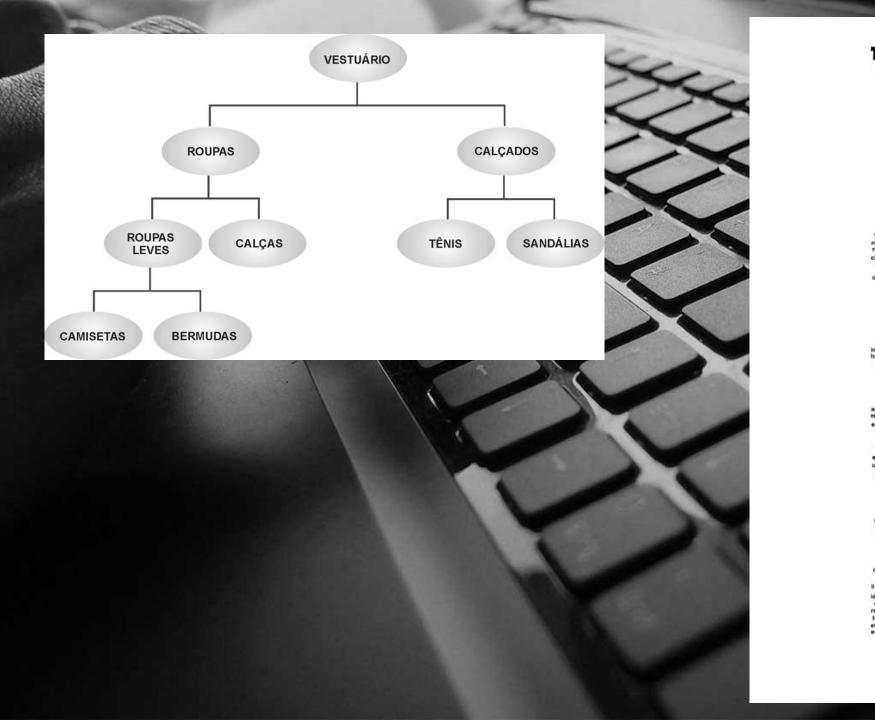




## 3 Taxonomia

## **Sub LAYOUT**

Estruturar e hierarquizar informações e conteúdos para facilitar a navegação no site. São utilizados organogramas com mapas do site ou fluxos de uso



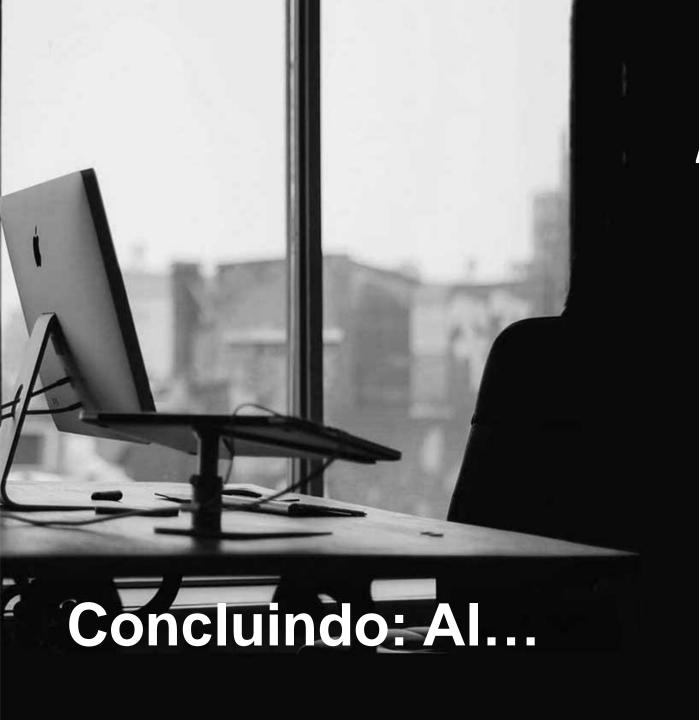
#### **TAXONOMIA DE BLOOM** inventar educar tramar construir tramar formar producir CREAR imaginar autor crear confeccionar fabricar inventar proponer forma ejecutar formular combinar verificar defender presentar estimar **EVALUAR** valorar puntuacion medida examinar pesar criticar presenta evaluar nivel medida rango clasificar decidir evaluar juzgar escoger justificar comprobat calcular descifrar price out debate comparar critica **ANALIZAR** integrar dividir analizar separar resolver inspeccionar hacel el recuento infornar examinar distinguir clasificar explicar diferenciar APLICAR aplicar ilustrar dirigin modificar show resolver uso asignar interpretar escenificar cambian elegir hacer valer emplear emplear experimenta practicar traducir ejecutar implementar utilizar 🥒 construir examinar completo reordenar generalizar ampliar percibir COMPRENDER distinguir generalizar comparar articular convertir asociado parafrasear estimación determinar alcance concluir RECORDAR localizar etiqueta

## 4 Inventário de Conteúdo

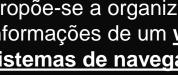
## Conclusão

O inventário funciona como um levantamento de dados disponíveis para melhor compreensão do projeto. Esse documento vai reunir de forma detalhada todas as informações que serão disponibilizadas no site.

1 2 3	1	A	В	С	D	E	F	G	Н	- 1
	1		Navigation title	Page title	Files	Last updated	Owner	Comments	Delete?	
T :	2	0.0	Home	Wine Tasmania						
	3	1.0	Wine Tasmania					No page at this level - displays 'History'		
	4	1.1	History	History						
	5	1.2	Touring Tasmania	Touring Tasmania						
	6	1.3	Touring Links	Touring Links						
. [	7	1.4	Wine Industry Tasmania	Wine Industry Tasmania						
. [	8	1.5	Industry Statistics & Info	Industry Statistics & Info						
	9	1.6	Investment	Investment						
L · [	10	1.7	Partners	Wine Industry Tasmania Partners						
=	11	2.0	The Wine Route					No page at this level - displays 'Overview'		
	12	2.1	Wine route overview	The wine route						
+	13	2.2.0	Tamar Valley Wine Route	Tamar Valley Wine Route						
+	33	2.3.0	Southern Wine Region	Southern Wine Region						
+	49	2.4.0	East Coast Wine Region	East Coast Wine Region						
+	55	2.5.0	North West Wine Region	North West Wine Region						
	61	3.0	Latest News	Latest News				No content on page		
= [	62	4.0	Events					No page at this level - displays 'Overview'		
	63	4.1	Overview	Events				No left-nav		
	64	4.2	Booking	Event booking				No left-nav		
	65	4.3	Privacy Policy	Privacy Policy				No left-nav		
. [	66	4.4	Security and Refunds	Security and Refunds				No left-nav		
	67	5.0	Members	Wine Industry Tasmania Members						
+	68	6.0	Resources	Resources	5 PDF fil	es				
	74	7.0	Contact Us	Contact Us				Email address & contact form		
	75									
	76									



Arquitetura de informação.



Propõe-se a organizar todos os dados e informações de um website e design dos sistemas de navegação de busca e permitir o acesso do usuário à informação desejada de forma compreensível e coerente para ele, dentro de um determinado contexto.

Principal finalidade é facilitar o uso do site pelo usuário, de forma a que ele encontre a informação que precisa rapidamente, de forma mais organizada.



Pode ser aplicada também à intranets, comunidades online e softwares.

Utiliza os estudos de navegação, usabilidade, interação, mecanismos de busca, design de interface e design de hipermídia para poder chegar a uma boa distribuição dos elementos no website.

## 5 MANDAMENTOS NUM SITE / APP/ OU SOFTWARE

Ser fácil de aprender

Ser eficiente na utilização

Ter o mínimo de erros possíveis

Ser fácil de ser lembrado

Ser agradável

