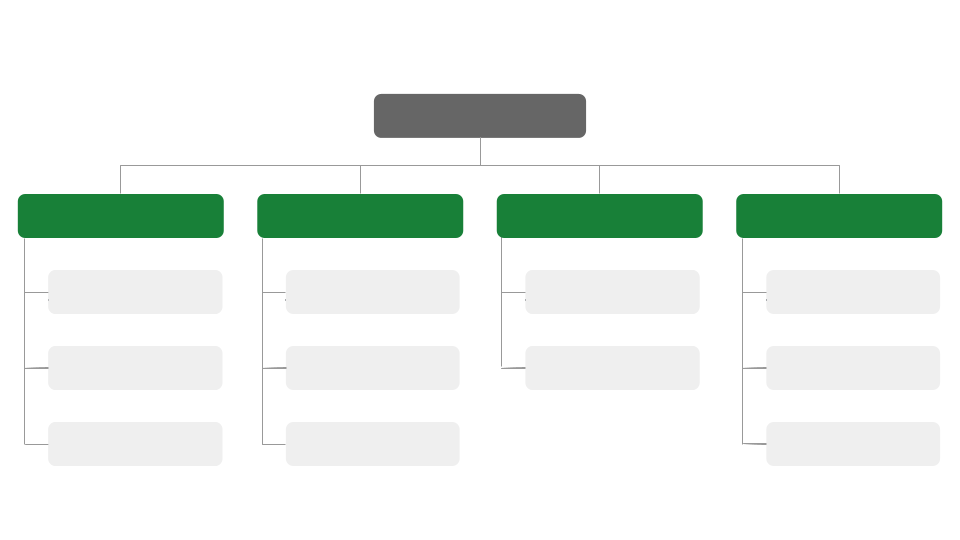
**SEMANA 2**

**Como projetar a arquitetura da informação de aplicativos**

**Aluno:** *Leonardo Cunha da Silva*

# Como projetar a arquitetura da informação de aplicativos



Como designer de UX, as informações que seu design apresenta precisam ser organizadas e classificadas claramente, para que os usuários possam testar e interagir com seu aplicativo ou site. Esse processo de organização de informações é chamado de arquitetura da informação. Pense na arquitetura da informação como um mapa do seu produto.

A arquitetura da informação é composta por três partes:

1. **Organização**: como diferentes informações se conectam em um produto.
2. **Hierarquia**: frequentemente chamada de “estrutura de árvores”, é o que define como uma categoria maior engloba categorias específicas relacionadas à categoria geral. As informações dos pares são colocadas lado a lado (ou no mesmo nível).
3. **Sequência**: permite que os usuários naveguem por um aplicativo seguindo certos comandos ou etapas.

Compreender a organização, a hierarquia e a sequência ajuda a orientar o processo de construção de um sitemap, por isso é bom você se familiarizar com esses conceitos.

## Oito princípios básicos

Como designer de UX, você deve se familiarizar com os oito princípios básicos da arquitetura da informação. Estes são os princípios criados pelo fundador da EightShapes, [Dan Brown](https://eightshapes.com/dan-brown.html). Eles foram criados para ajudar designers de UX a entender e tomar decisões sobre produtos. Aqui está uma lista dos oito princípios:

1. **Princípio do objeto**: você deve ver seu conteúdo como “vivo” e como algo que muda e cresce com o tempo.
2. **Princípio da escolha**: as pessoas pensam que querem ter muitas escolhas, mas na verdade elas precisam de menos escolhas que sejam bem organizadas.
3. **Princípio da divulgação**: a informação não deve ser inesperada ou desnecessária.
4. **Princípio do exemplo**: humanos categorizam e agrupam diferentes conceitos.
5. **Princípio da porta da frente**: as pessoas normalmente chegam à página inicial a partir de outro site.
6. **Princípio da classificação múltipla**: as pessoas procuram informações de diferentes maneiras.
7. **Princípio da navegação focada**: o design dos menus de navegação precisa ser lógica e seguir uma estratégia.
8. **Princípio do crescimento**: a quantidade de conteúdo de um design aumenta ao longo do tempo.

Reserve alguns minutos para ler este artigo detalhado sobre [os oito princípios da AI](https://medium.com/@hollabit/the-eight-principles-of-information-architecture-6feff11f907a). Em seguida, pense em como aplicar os princípios da arquitetura da informação a seu design.

## Princípios da arquitetura da informação para criar um ótimo sitemap

A etapa final no processo de arquitetura da informação é o mapeamento de sites. Como você aprendeu acima, sites ou aplicativos devem ser mapeados de forma hierárquica. Essa conexão hierárquica entre conteúdo é frequentemente chamada no campo UX como uma conexão “pai/filho”.

## Sitemaps de um aplicativo da Web

Veja como um sitemap é organizado para um aplicativo da Web:

1. Página inicial, tela inicial ou ponto de partida: geralmente, a página inicial é o primeiro ponto de entrada de um usuário. Por exemplo, o primeiro ponto de entrada de um aplicativo pode ser a página de boas-vindas. O “pai” dessa página seria a “página de boas-vindas”. A conexão “filho” pode ser: novo login de usuário, login de usuário retornando ou login com Facebook ou Google (essas opções são pares e estão no mesmo nível).
2. Outras telas relevantes: outras páginas relevantes incluiriam todos os outros relacionamentos pai/filho do aplicativo. Um exemplo disso é quando um usuário acessa a tela pai de Configurações. Nessa tela, as conexões filho podem ser Perfil, Segurança, Ajuda e Políticas. Outro exemplo é quando um usuário acessa a tela pai para tocar em Ajuda em um aplicativo. Em “Ajuda”, as conexões filhas podem ser “Pesquisar um tópico de ajuda”, “Pesquisar tópicos” e “Fale conosco”.

## Sitemaps de aplicativos para dispositivos móveis

Essa estrutura é semelhante em aplicativos para dispositivos móveis: você deve incluir pontos de entrada gerais para os usuários. Um sitemap de um aplicativo para dispositivos móveis não inclui tantas categorias quanto um sitemap de um aplicativo da Web. Aqui estão algumas categorias gerais comuns que podem ser incluídas em um aplicativo:

1. “Página inicial”, “Recursos do produto”, “Configurações do usuário”, “Preços”, “Entre em contato conosco” e “Ajuda” (você também pode consultar este artigo no Medium.com para ter uma visão geral mais detalhada de [como criar um sitemap de aplicativos da Web](https://medium.com/tenrocket/web-and-mobile-app-sitemap-643b60b0343e)).
2. Abaixo dessas categorias gerais estão as conexões filho. Por exemplo, “Nome”, “Endereço de e-mail” e “Detalhes de pagamento” seriam incluídos em “Perfil do usuário”.

Lembre-se, é importante saber o propósito do seu aplicativo e que benefício ele oferece para os usuários, assim é possível decidir qual a melhor estrutura. Isso ajuda a guiar o processo de criação do sitemap.

Devido ao tamanho reduzido das telas, a criação da arquitetura da informação de aplicativos para dispositivos móveis apresenta alguns desafios. Você precisa: 1) considerar maneiras de se concentrar no conteúdo essencial e eliminar ou mover conteúdo menos importante, 2) considerar o tamanho e o espaçamento de qualquer tela sensível ao toque e 3) considerar maneiras de garantir que o texto seja grande o suficiente nos dispositivos móveis. Uma boa arquitetura da informação é um dos primeiros passos para criar um layout de design que incentiva os usuários a navegarem pelo conteúdo seguindo os caminhos mais fáceis. Por isso, não deixe de pensar nesses pontos quando criar aplicativos para dispositivos móveis.

## Desenvolva seu conhecimento

Agora você entende melhor como as informações de aplicativos são estruturadas. Use esses princípios quando começar a criar seus próprios designs de produtos. Veja este artigo para saber mais sobre [os seis padrões principais frequentemente usados para pensar na arquitetura da informação de aplicativos para dispositivos móveis](https://applikeysolutions.com/blog/designing-the-information-architecture-ia-of-mobile-apps).

Consulte também estes artigos sobre [Acessibilidade: diretrizes da arquitetura da informação, design de UX e design visual](https://medium.com/design-ibm/accessibility-guidelines-for-information-architecture-ux-design-and-visual-design-5ae33ed1d52d) e [World IA Day 2019 — dicas de acessibilidade para arquitetos da informação](https://people4research.medium.com/world-ia-day-2019-accessibility-tips-for-information-architects-79bd187191a4) para entender melhor como a acessibilidade pode ser incorporada à arquitetura da informação.

Depois, leia alguns [princípios da psicologia](https://www.justinmind.com/blog/information-architecture-ux-guide/) importantes para descobrir como organizar informações. Por fim, analise os artigos em “Recursos adicionais” abaixo para saber ainda mais sobre a arquitetura da informação em UX.

## Recursos adicionais

* [Information architecture: Basics for designers](https://uxplanet.org/information-architecture-basics-for-designers-b5d43df62e20) da UX Planet
* [The beginners guide to information architecture in UX](https://xd.adobe.com/ideas/process/information-architecture/information-ux-architect/) da Adobe
* [An excellent beginner’s guide to information architecture](https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/a-beginners-guide-to-information-architecture/) da Career Foundry
* [Information architecture for UX designers](https://www.justinmind.com/blog/information-architecture-ux-guide/) da Justinmind.com
* [5 examples of effective information architecture](https://xd.adobe.com/ideas/process/information-architecture/information-architecture-examples/) da Adobe