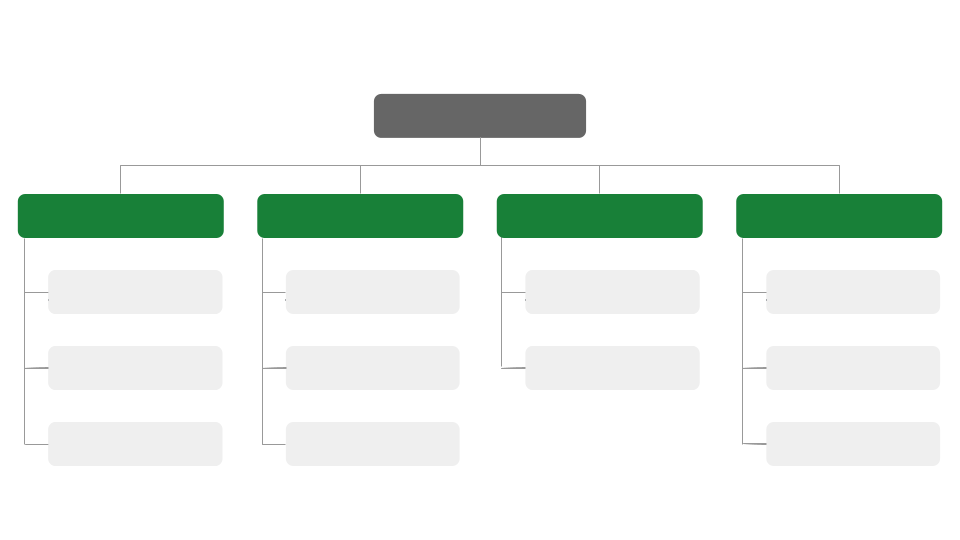
**SEMANA 2**

**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

# Teste seus conhecimentos sobre arquitetura da informação

Teste para praticar. • 4 min. • 3 pontos totais disponíveis.3 pontos totais

Português (Brasil)

## Parabéns! Você foi aprovado!

Nota recebida 100%

Para ser aprovado 80% ou superior

Ir para o próximo item

### 1.

Pergunta 1

Para que serve a arquitetura da informação (AI)?

1 / 1 ponto

Organizar o conteúdo para ajudar os usuários a entender em que parte de um produto eles estão e onde encontrar as informações que estão buscando.

Inspirar designs de UX relacionados à arquitetura

Descrever visualmente e explorar a experiência de um usuário com um produto

Criar um esboço básico de uma experiência digital, como um aplicativo ou site

Correto

A arquitetura da informação se refere à organização do conteúdo para ajudar os usuários a entender em que parte de um produto eles estão e onde encontrar as informações que estão buscando. Ela organiza um site ou aplicativo como um mapa.

### 2.

Pergunta 2

Como a arquitetura da informação (AI) auxilia no processo de criação de wireframes?

1 / 1 ponto

Ela torna o produto final fácil de usar

Ela fornece orientação e compreensão mais claras

Ela apresenta uma visão detalhada do produto final

Ela organiza um aplicativo em linhas e retângulos

Correto

A arquitetura da informação fornece orientação e compreensão mais claras para que designers iniciem o processo de criação de wireframes. Uma boa arquitetura da informação normalmente resulta em um produto mais bem pensado e ajuda os designers a visualizar como os usuários vão navegar cada tela.

### 3.

Pergunta 3

Preencha a lacuna: A arquitetura da informação ajuda os engenheiros a \_\_\_\_\_\_.

1 / 1 ponto

entender as necessidades do usuário

organizar dados

melhorar o visual dos designs

criar novos designs

Correto

A arquitetura da informação ajuda os engenheiros a entender como organizar os dados para que, quando estiver pronto para ser desenvolvido, o produto corresponda aos designs visuais. Isso facilita o trabalho deles!

# Atividade: Prática de criação de wireframes de papel

Teste para praticar. • 30 min. • 1 ponto total disponível.1 ponto total

Português (Brasil)

### 1.

Pergunta 1



Nos exercícios anteriores, você praticou suas habilidades de wireframes desenhando um único wireframe para seu aplicativo favorito. Nesta atividade, você vai criar um conjunto completo de wireframes de papel para o projeto da CoffeeHouse. Para esta atividade, você precisará de:

* Algumas folhas de papel simples A4 ou maior
* Algo para desenhar (um lápis funciona bem)

Lembre-se: um **wireframe** é um esboço de baixa fidelidade de uma experiência digital, como um aplicativo ou site.

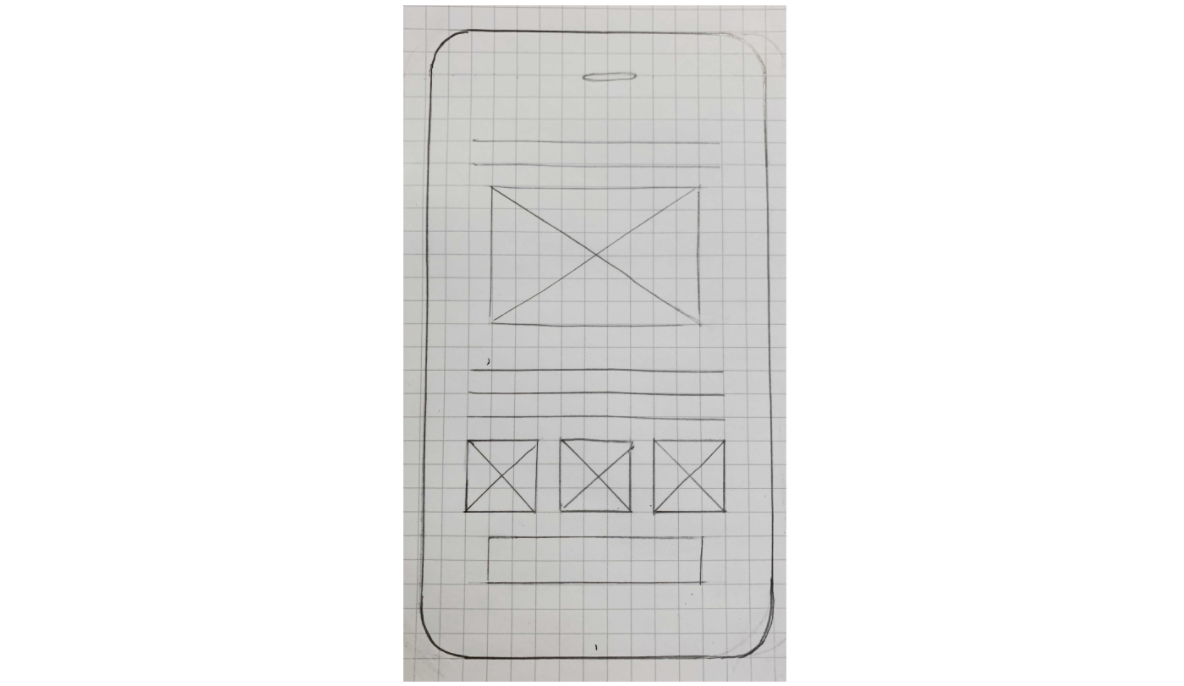
Objetivos de wireframes:

* Estabelecer a estrutura básica de uma página
* Destacar a função pretendida do produto
* Poupar tempo e recursos

Wireframes são compostos de elementos. **Elementos** são blocos que servem para criar um design. Na maioria das vezes, você vai usar linhas, formas e textos para desenhar wireframes.

Para garantir que os wireframes sejam simples e compreensíveis, designers seguem os padrões da indústria. Os **padrões da indústria** são maneiras comuns de indicar elementos da página. No caso de wireframes, existem alguns padrões da indústria que você precisa conhecer:

* O texto é representado por linhas horizontais.
* Imagens, fotos, ilustrações e ícones são representados por um quadrado ou retângulo e um X dentro do quadrado ou retângulo.
* Chamados à ação costumam ser representados por retângulos ou círculos. Um exemplo comum de chamado à ação é um botão “Enviar” em um formulário da Web.



Os wireframes ajudam seu trabalho de design porque permitem:

* Identificar o conteúdo a ser incluído no produto
* Detectar problemas cedo
* Fazer com que as partes interessadas se concentrem na estrutura
* Poupar tempo e esforço
* Iterar rapidamente

Com esses padrões e benefícios gerais em mente, aplique esses conceitos básicos para criar wireframes de papel para o design que você vem explorando no cenário da CoffeeHouse.

Para ver o cenário desse item do curso, clique no link abaixo e selecione “Usar modelo”.

Link para o cenário:[**Cenário de negócios da CoffeeHouse**](https://docs.google.com/document/d/1Ln-ycFqSyOeAKFhVAlKuBVjG6ER6GluJ2JwNwZVwvfU/template/preview).

**OU**

Caso você não tenha uma conta do Google, faça o download do cenário diretamente no anexo abaixo.

Depois de concluir esta atividade, você terá a oportunidade de comparar seu trabalho com um exemplo completo no próximo item do curso.



Antes de começar, reserve um tempo para analisar a pesquisa e os storyboards que você já fez. A partir deste ponto, é importante que você pense no principal fluxo que seus usuários vão seguir no seu produto. Consulte seus storyboards e o fluxo do usuário: eles descrevem de maneira abrangente a tarefa ou fluxo principal que um usuário precisa seguir quando utiliza seu produto.

O objetivo da criação de wireframes é estabelecer a estrutura básica de uma página e destacar a função pretendida de cada elemento.

Você já aprendeu sobre os benefícios de criar wireframes em geral. Aqui estão alguns benefícios específicos dos wireframes de papel.

**Benefícios dos wireframes de papel:**

* Eles são rápidos
* Eles são baratos
* Eles permitem explorar muitas ideias
* Eles direcionam seu foco

Para explorar muitas ideias, é necessário criar vários wireframes para a mesma tela de seu aplicativo. Por exemplo, talvez você tenha muitas ideias para a estrutura da página inicial e a função pretendida de cada elemento da página inicial. Então, você vai desenhar wireframes para cada uma das maneiras como a tela (a página inicial) pode funcionar.

Siga estas etapas para desenhar wireframes de papel para o sua prática de design da CoffeeHouse.

**Etapa 1: Reunir os materiais**

Para esta atividade, você precisará de:

* Uma folha de papel simples A4 ou maior
* Algo para desenhar (um lápis funciona bem)

**Etapa 2: Listar os elementos que você precisa incluir no wireframe**

Antes de começar a desenhar, liste os elementos que você precisa incluir no wireframe. É importante listar essas informações antes de começar a esboçar, para que você não esqueça nenhum elemento dos wireframes.

Para montar essa lista, pense na pesquisa que você fez e nos produtos/entregas que você realizou. O exercício de idealização do Crazy Eights e os storyboards que você desenvolveu são especialmente úteis para definir os recursos e elementos mais importantes que serão úteis para seu usuário em potencial.

Por exemplo, se você estiver criando um wireframe da página inicial, pense nos elementos e recursos que um usuário quer ver e precisa sempre que abrir o aplicativo. Para o aplicativo da CoffeeHouse, pode ser útil incluir uma maneira rápida e fácil de repetir pedidos anteriores ou um elemento que destaca uma bebida popular disponível por tempo limitado. Você está fazendo essas escolhas de design com base no que aprendeu, mas lembre-se que você vai testá-las mais tarde para validar essas decisões: Por enquanto, não se prenda demais tentando encontrar o design perfeito.

**Etapa 3: Criar cinco maneiras diferentes de estruturar as informações na página**

Comece a desenhar! Uma boa prática recomendada é criar pelo menos cinco versões em que as informações da página inicial do aplicativo da CoffeeHouse são estruturadas de maneiras diferentes. Primeiro, para cada uma das cinco versões, crie um contorno para o celular. Pode ser um retângulo simples. Depois, preencha esses contornos com os elementos listados na Etapa 2. Lembre que, nesta ponto, seu objetivo é explorar muitas ideias com seus wireframes!

**Tente não gastar muito tempo com esses desenhos.** Use um cronômetro e passe dois minutos em cada uma das cinco versões. Ou seja, você vai passar apenas dez minutos no total em cada página do produto. Pense nisso como um brainstorm mais focado do que o de antes. Você ainda está gerando uma ampla gama de ideias, mas agora todas elas têm como foco uma única página.

**Etapa 4: Escolher quais elementos refinar**

Quando você não tiver mais ideias, é hora de refinar ou melhorar o wireframe. Revise as versões do wireframe que você criou e coloque uma estrela ao lado dos elementos que você considera mais eficazes.

Pense no usuário em potencial do seu produto e no que essa pessoa precisa fazer nele. Como sua declaração de problema pode ser resolvida de forma mais eficaz? Olhando para as versões resultantes do brainstorm, selecione os elementos que você acha que se encaixam melhor nessas diretrizes. Você ainda está no início do processo, então tudo pode ser alterado. Baseie suas decisões na pesquisa e valide com testes!

Esses elementos das cinco versões compõem a versão final de sua tela de papel.

**Etapa 5: Combinar elementos em um wireframe refinado**

Concentre-se nas suas melhores ideias para definir as partes do wireframe que você quer explorar mais em um wireframe digital.

Repita as etapas 3 a 5 até criar wireframes refinados para pelo menos cinco páginas. Lembre-se, esses wireframes refinados devem estar relacionados a um fluxo de usuário. Você também pensou na arquitetura da informação de todo o produto, então elabore primeiro as telas principais ou essenciais.

Por exemplo, criar a página “Fale conosco” pode ajudar você a atingir um número mínimo de telas, mas considere se ela é fundamental para o fluxo de usuários.

**Etapa 6: Refletir sobre a conclusão da atividade**

Uma boa série de wireframes atende estes critérios:

* Define claramente os elementos planejados para a página
* Inclui diversas versões com várias maneiras diferentes de organizar os elementos
* Apresenta exemplos distintos que podem ser comparados e testados

**Etapa 7: Salvar o trabalho**

Ao completar essas atividades, lembre-se de:

1. **Tirar fotos de seu progresso e salvá-las**.Podem ser fotos dos esboços, de diferentes etapas da atividade, de sessões de brainstorm e até fotos de você trabalhando.
2. **Salvar todo o seu trabalho** no computador, em um disco rígido ou na nuvem, como em uma pasta do Google Drive, para garantir que você terá todos os recursos que você precisará no curso posteriormente para seu portfólio.

# Exemplo de atividade: Prática de criação de wireframes de papel

Aqui está um exemplo completo de wireframe em papel com base no cenário da CoffeeHouse. Lembre-se dos critérios que definem bons wireframes:

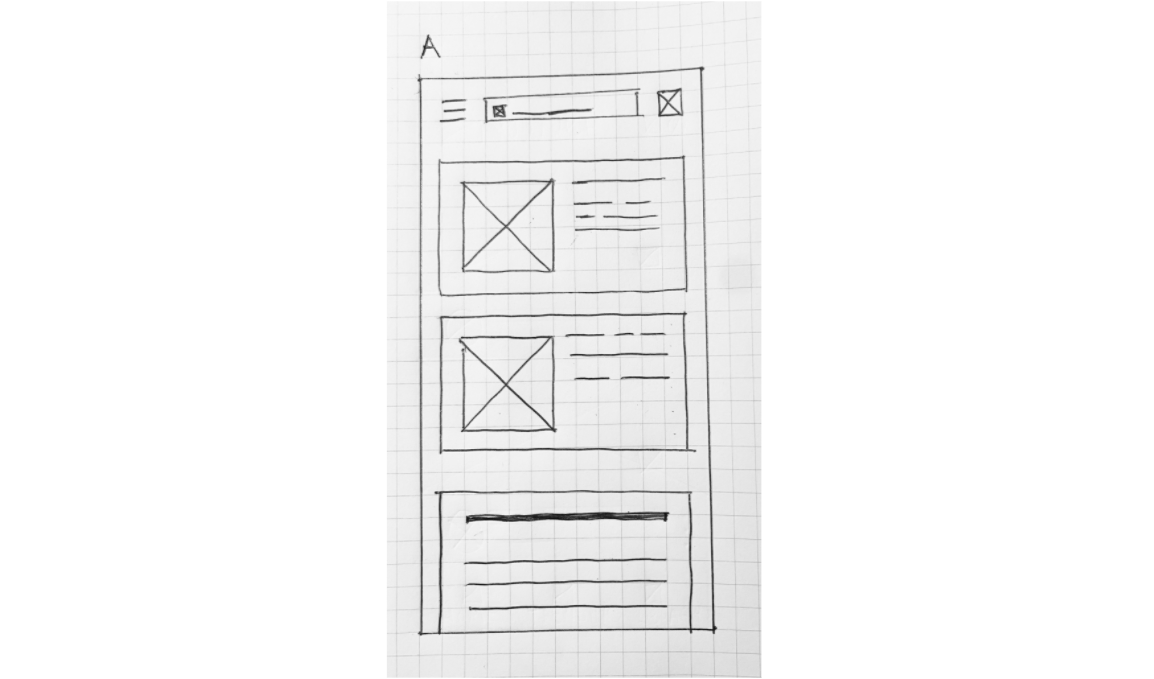
* Defina claramente os elementos planejados para a página
* Inclua várias versões dos elementos organizados de maneiras diferentes
* Apresente exemplos distintos que podem ser comparados e testados

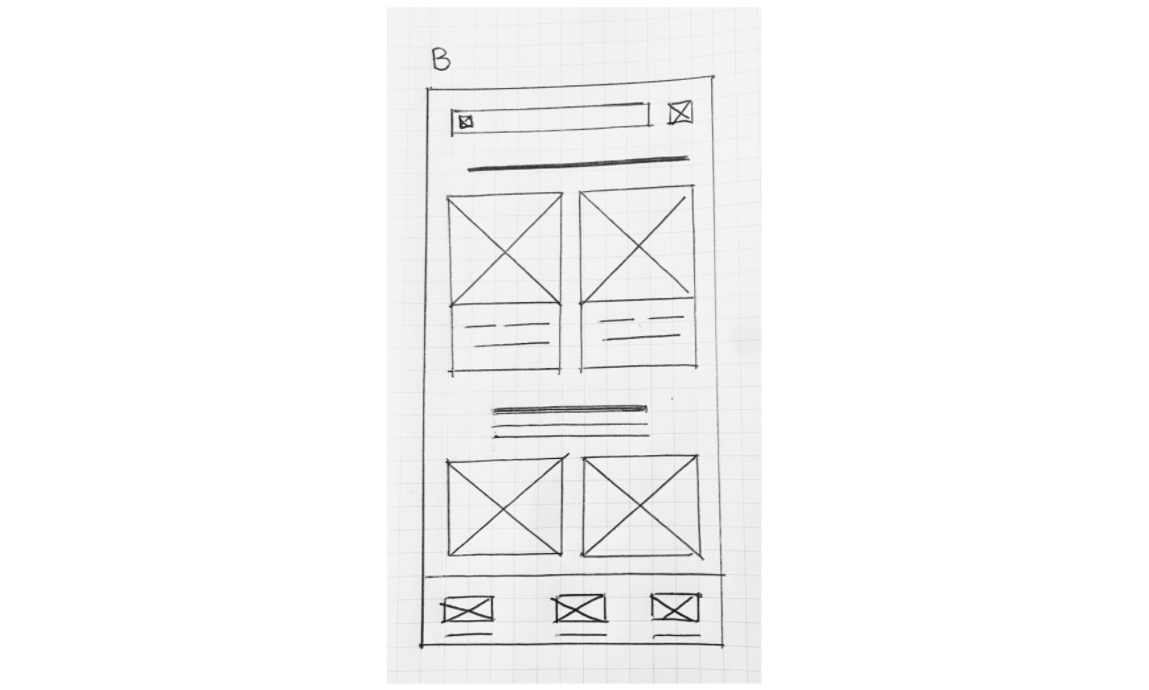
Abaixo há um exemplo de uma boa série de wireframes de papel:

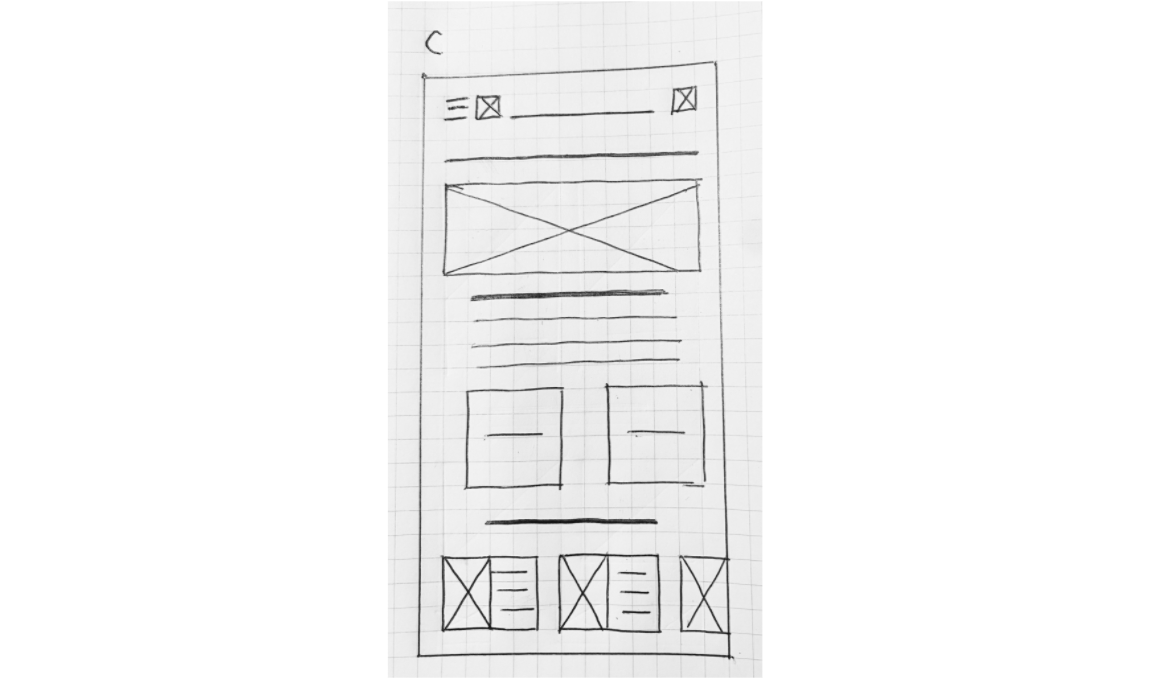


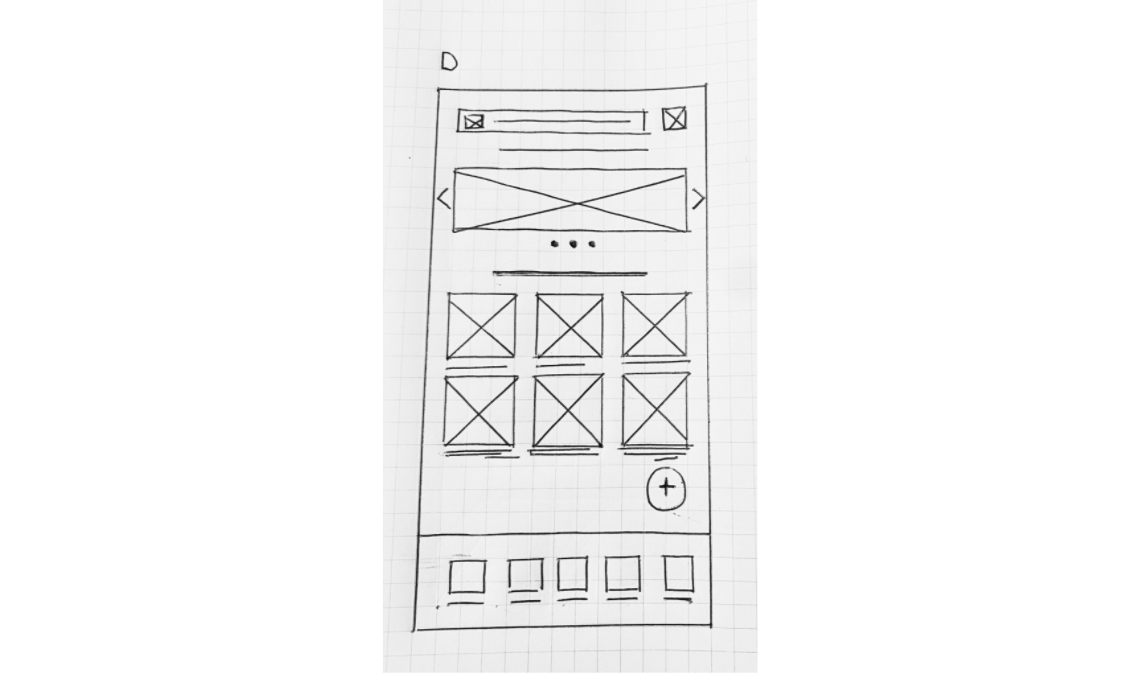
**Exemplo**

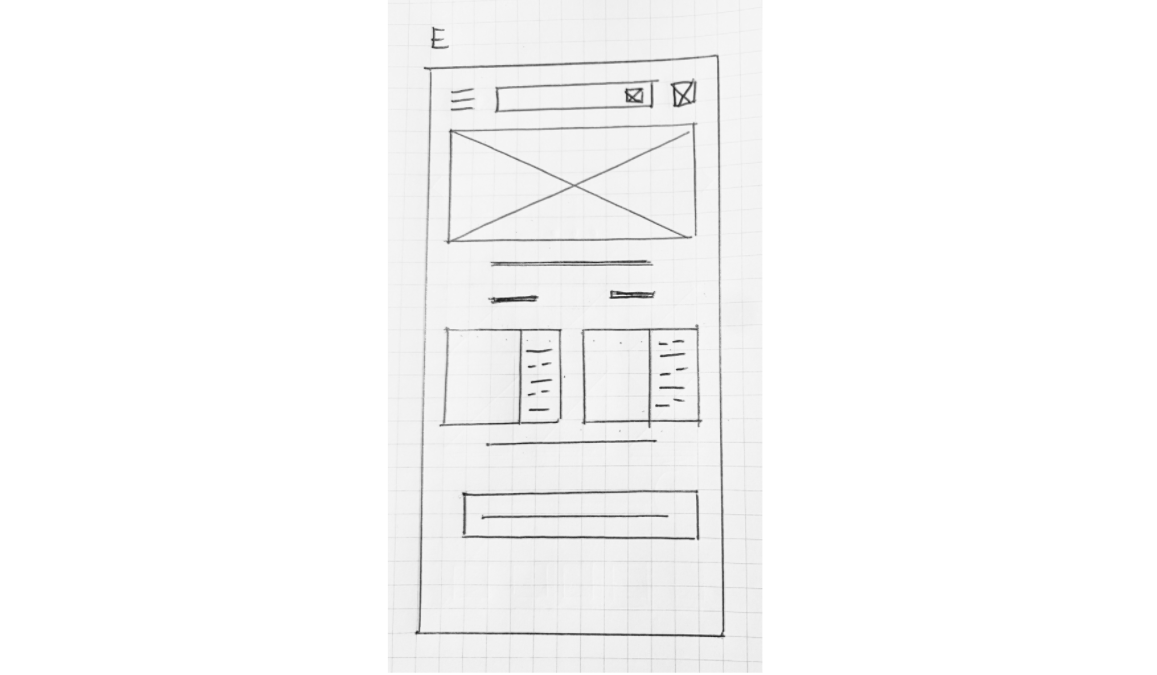
Cinco versões diferentes de wireframe da página:



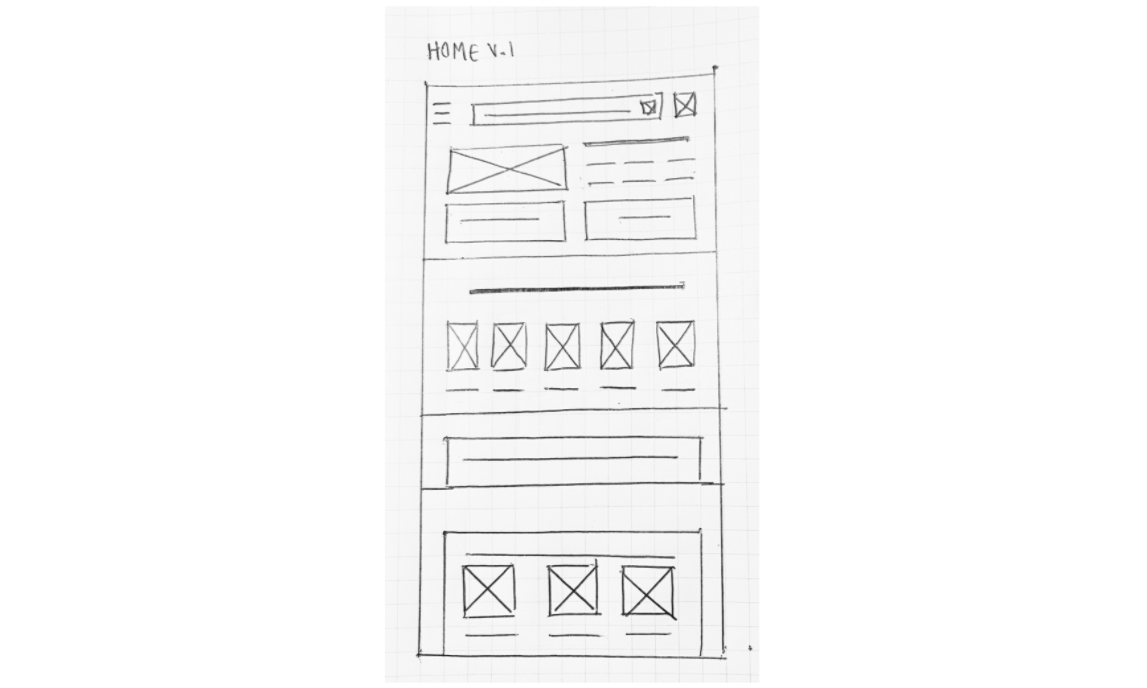








Wireframe final refinado com base nos cinco originais:





**Avaliação do exemplo**

Este exemplo foi criado seguindo as etapas descritas na atividade:

**Etapa 1: Reunir materiais**

Os materiais necessários estão em um só lugar.

**Etapa 2: Listar os elementos que você precisa incluir no wireframe**

Nossa lista para o aplicativo da CoffeeHouse inclui: navegação, um recurso de pesquisa, um carrinho ou sacola de compras, imagens e texto.

**Etapa 3: Criar cinco maneiras diferentes de estruturar as informações na página**

Acima você encontra cinco maneiras diferentes de estruturar as informações usando os elementos rotulados de A a E. Assim, os designers podem explorar várias ideias. Os desenhos do exemplo também seguem os padrões da indústria.

**Etapa 4: Escolher quais elementos refinar**

Identifique as áreas de cada wireframe e escolha os elementos que funcionam melhor.

**Etapa 5: Combinar elementos em um wireframe refinado**

Implemente os designs em um único wireframe refinado (Página inicial v.1).

Esse é o processo completo para criar **um único wireframe**. O processo acima seria repetido para o exemplo da CoffeeHouse até que houvesse wireframes suficientes para mostrar um fluxo de usuário completo. Em outras palavras, a principal tarefa que seu usuário vai realizar no produto.

Agora, compare o exemplo acima com o arquivo que você entregou. Avalie seu trabalho de acordo com cada um dos critérios usados para analisar o exemplo.

O que você fez bem? Em que você pode melhorar? Leve este feedback com você à medida que avança no curso.