



Projeto de Interface Gráfica  
*Arquitetura da Informação*

Profa. Joyce Miranda

# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

### ► Definição

*“A arquitetura da informação é a prática de decidir como **organizar** as partes de alguma coisa de modo a torná-la **compreensível**.”*

# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

### ► Por que organizar?

*Facilitar a localização, o acesso, a recuperação ou o entendimento de algo.*

Contexto  
Físico

Contexto  
Digital

# Projeto de Interface Gráfica

## *Arquitetura da Informação*

---

- Qual a lógica disso?



# Projeto de Interface Gráfica

## *Arquitetura da Informação*

---

### ► Sinais da falta de uma A.I. adequada

Sensação de  
estar “perdido”

Não há uma  
sinalização clara

Demanda de  
Esforço e Tempo  
Desnecessária

Experiência  
Ruim

# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

### ► Aplicação de A.I.: Lojas de Conveniência



**São feitos estudos que buscam facilitar a localização rápida daquilo que o cliente está buscando.**



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

### ► Aplicação de A.I.: Aeroporto



É fundamental que a organização de itens seja reconhecível e faça sentido para a maior parte das pessoas.

# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

### ► Aplicação de A.I.: Embalagem de Produto

**INFORMAÇÃO NUTRICIONAL**  
Porção de 21g (3 colheres de sopa cheias)

Quantidade por porção		%VD (*)
Valor energético	79 kcal = 332 kJ	**
Carboidratos	18 g	**
Proteínas	1,1 g	**
Gorduras totais	0 g	**
Gorduras saturadas	0 g	**
Gorduras <i>trans</i>	não contém	**
Fibra alimentar	0 g	**
Sódio	49 mg	**
Cálcio	58 mg	15%
Ferro	6,6 mg	73%
Zinco	3,0 mg	73%
Fósforo	43 mg	16%
Vitamina A	295 µg RE	74%
Vitamina D	3,7 µg	74%
Vitamina C	22 mg	73%
Vitamina E	2,0 mg α TE	74%
Vitamina B1	0,22 mg	73%
Vitamina B6	0,07 mg	70%
Niacina	2,9 mg	73%
Ácido Pantotênico	1,3 mg	72%
Ácido Fólico	42 µg	88%

**FAZ BEM SABER**

**Nestlé Nutrition**

**Serviço Nestlé ao Consumidor**  
**0800-7702459**  
**SMS: 25770**  
e-mail: falecom@nestle.com.br  
WWW.NESTLE.COM.BR/ALIMENTOSINFANTIS

**Nutri PROTECT**  
9 vitaminas, 4 minerais, 1 probiótico  
**ZINCO**  
**FERRO**  
14 milhões de células  
FÁCIL absorver

**probiótico B<sup>L</sup>**  
\*Bifidobacterium lactis

**NutriPROTECT+**  
É uma combinação exclusiva da Nestlé, de probiótico Bifidus BL e nutrientes essenciais como o Zinco, Vitamina A, Vitamina C e Ferro de melhor absorção.

**Probiótico Bifidus BL**  
Assim como os lactobacilos, a bifidobactéria Bifidus BL é um probiótico similar aos encontrados no sistema digestório e faz parte de uma flora intestinal saudável.

%% Valores Diários de referência para vitaminas e minerais, baseados em IDR para crianças de 7 a 11 meses - Resolução nº 269/05. \*\* VD não estabelecido.

NUTRITIONAL COMPASS ©  
© Marca Registrada de Société des Produits Nestlé S.A.

É esperado que o acesso a um dado sobre determinado produto seja de fácil compreensão.



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

### ► Aplicação de A.I.: Softwares



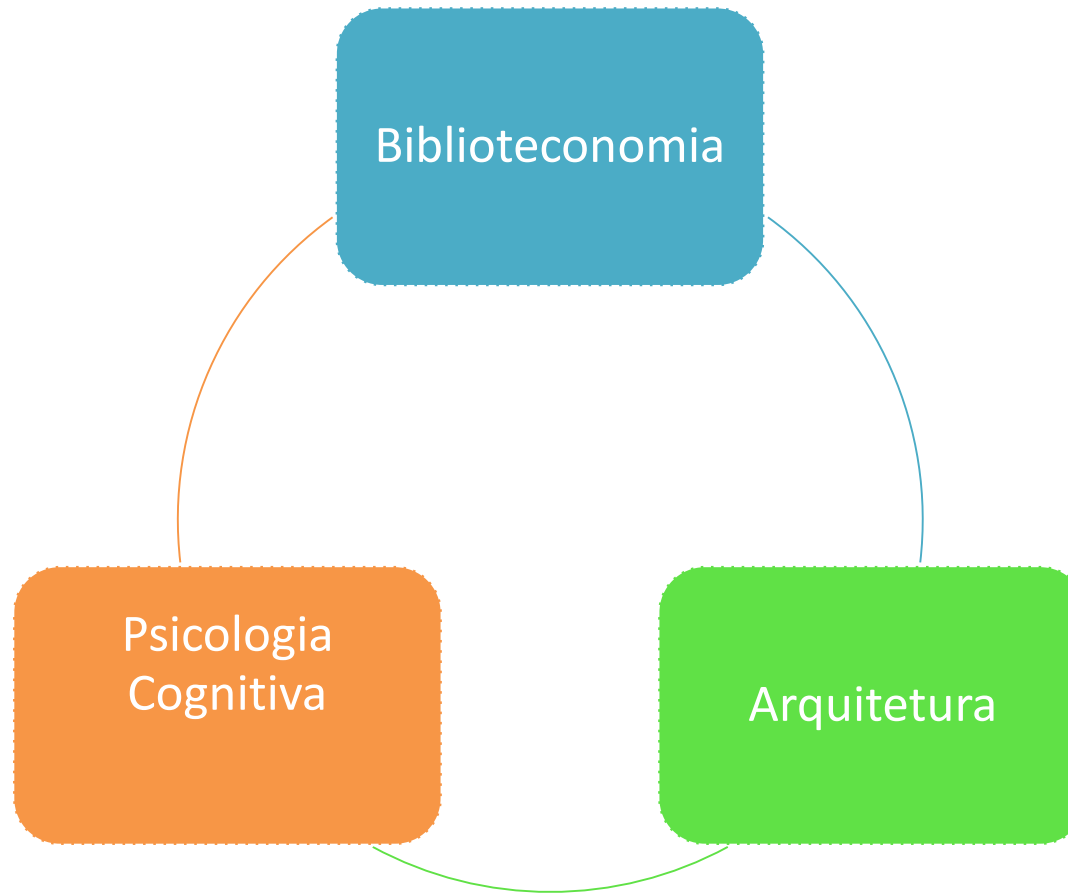
**Desenvolvimento de produtos e serviços orientados a oferecer qualidade tanto na navegação quanto na usabilidade..**

# Projeto de Interface Gráfica

## *Arquitetura da Informação*

---

### ► Metodologias Comuns



# Projeto de Interface Gráfica

## *Arquitetura da Informação*

---

- ▶ Biblioteconomia
  - ▶ Sistema de organização de conhecimento.
  - ▶ Categorizar, catalogar e localizar recursos.



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

### ► Psicologia Cognitiva

- Estudo de como a mente humana funciona.
  - **Carga cognitiva:** é a quantidade de informação que uma pessoa pode processar a cada momento;
  - **Modelos mentais:** são as suposições 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.



# Projeto de Interface Gráfica

## *Arquitetura da Informação*

---

### ► Arquitetura

- Construção concebida com o propósito de ordenar e organizar um espaço visando uma finalidade.
- Estrutura precisa, intencional e com um fundamento sólido de ideias.



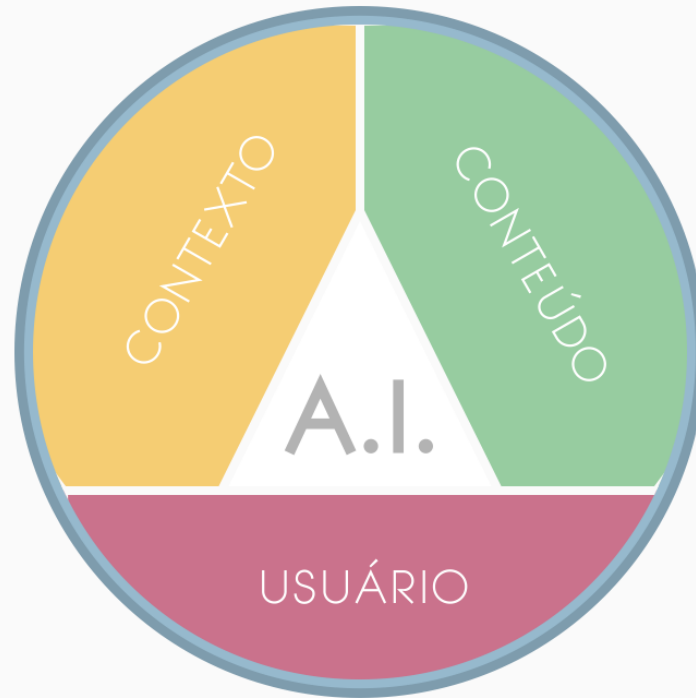


# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

### ► Esferas/Pilares da A.I.



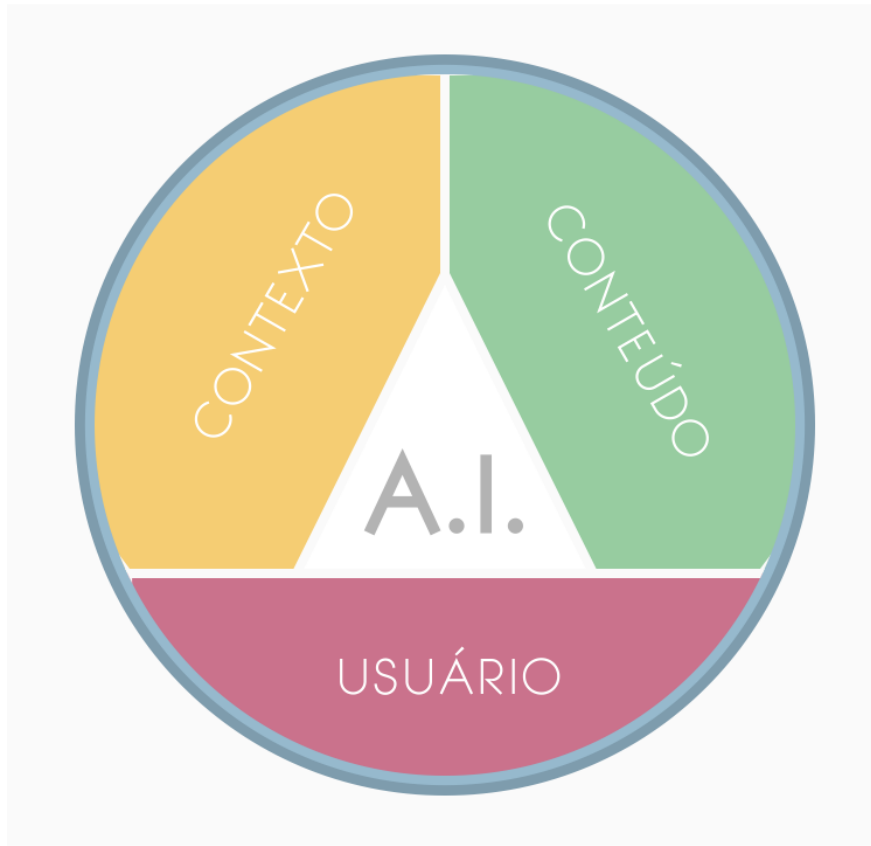
**Desenvolver um conteúdo com atenção aos usuários e ao contexto no qual se encontram.**

# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

### ► Esferas/Pilares da A.I.



#### **Conteúdo**

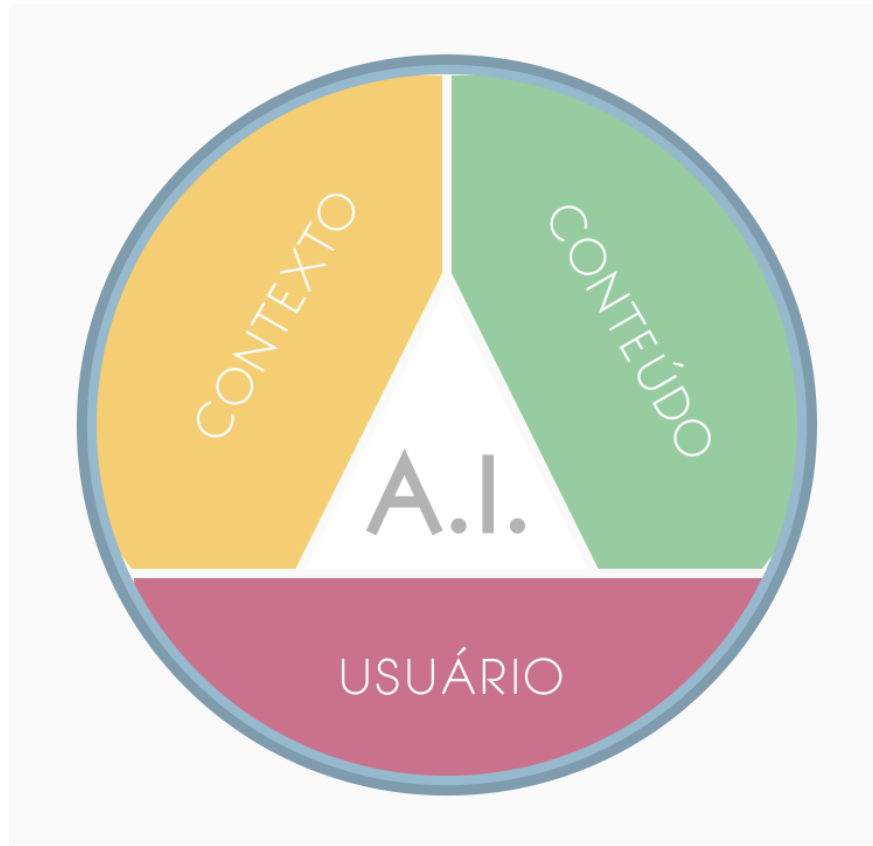
- Organização
  - textos, imagens, gráficos, áudio;
  - mapeamento das telas;
  - estrutura;
  - taxonomia;
  - volume de informações.

# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

### ► Esferas/Pilares da A.I.



#### **Usuário**

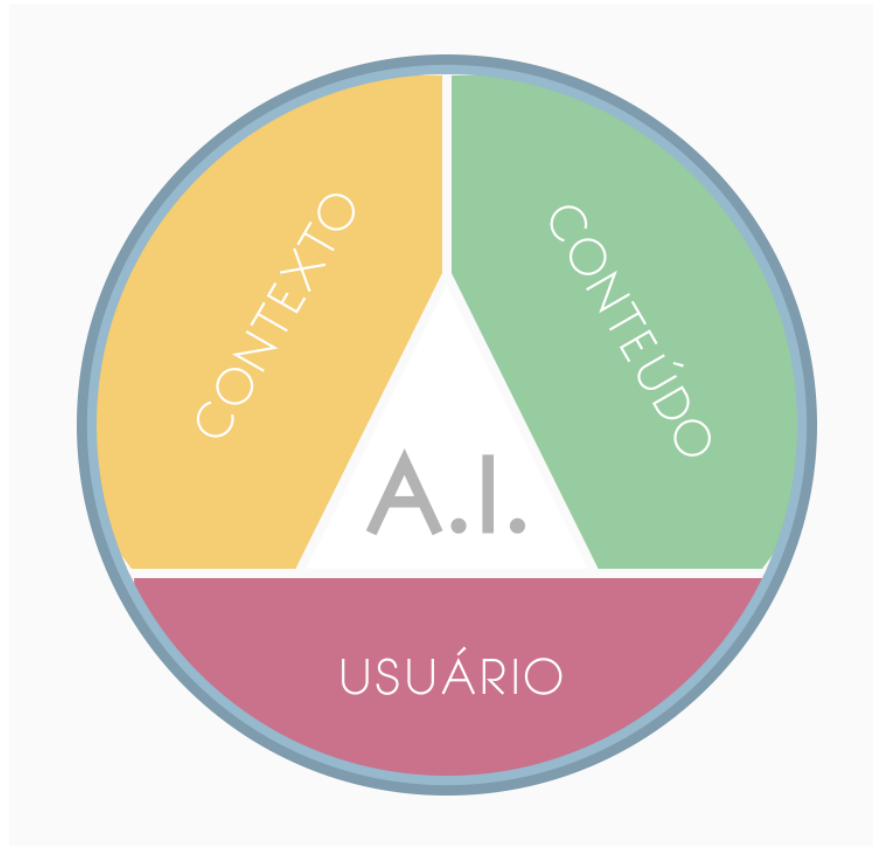
- necessidades;
- comportamento;
- experiência de uso;
- tarefas.

# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

### ► Esferas/Pilares da A.I.



#### **Contexto**

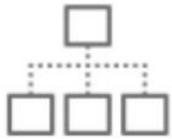
- objetivos do projeto;
- restrições;
- recursos (capital, pessoas, equipamentos, entre outros);
- tecnologias e metodologias de desenvolvimento.

# Projeto de Interface Gráfica

## *Arquitetura da Informação*

---

### ► Sistemas da A.I.



#### **Organização**

Como você categoriza e estrutura informações



#### **Rotulação**

Como você representa informações



#### **Navegação**

Como se movimentam pelas informações



#### **Busca**

Como os usuários procuram informações

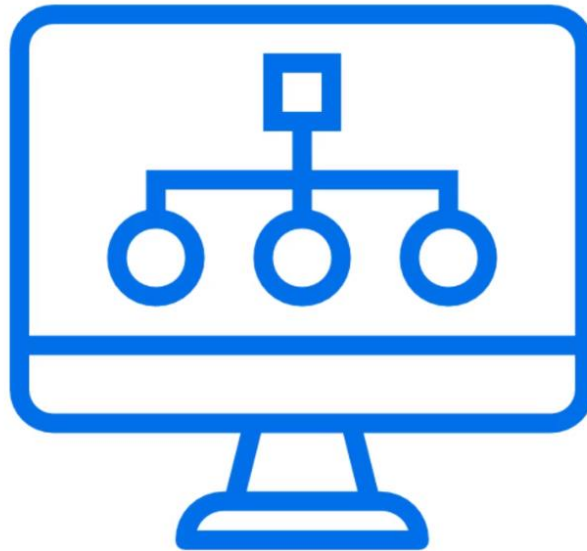


# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

- ▶ Sistema de Organização
  - ▶ Determina o agrupamento e a forma de categorizar as informações.



# Projeto de Interface Gráfica

## *Arquitetura da Informação*

---

- ▶ Sistema de Organização
  - ▶ Como você organizaria esses botões?



# Projeto de Interface Gráfica

## *Arquitetura da Informação*

---

- ▶ Sistema de Organização
  - ▶ Como você organizaria esses botões?



- ✓ **Formato**
- ✓ **Tamanho**
- ✓ **Cor**
- ✓ **Quantidade de Furos**
- ✓ **Material**

# Projeto de Interface Gráfica

## *Arquitetura da Informação*

---

- ▶ Sistema de Organização
  - ▶ Esquemas
    - ▶ Regras para apresentação de itens específicos.



Exato



Ambíguo

# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

### ESQUEMAS DE ORGANIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO

#### EXATO

Divide a informação em categorias bem definidas e mutuamente exclusivas com regras claras para incluir novos itens. Indicado quando o usuário sabe exatamente o que está procurando.

#### ALFABETO

Indicado para grandes conjuntos de Informação e público muito diversificado. Ex: Dicionários, Enciclopédias, Listas Telefônicas

#### TEMPO

Indicado para mostrar a ordem cronológica de eventos. Ex: Livros de História, Guias de TV, Arquivo de notícias

#### LOCALIZAÇÃO

Compara informações vindas de diferentes locais. Ex: Previsão do tempo, pesquisa política, atlas de anatomia

#### SEQUÊNCIA

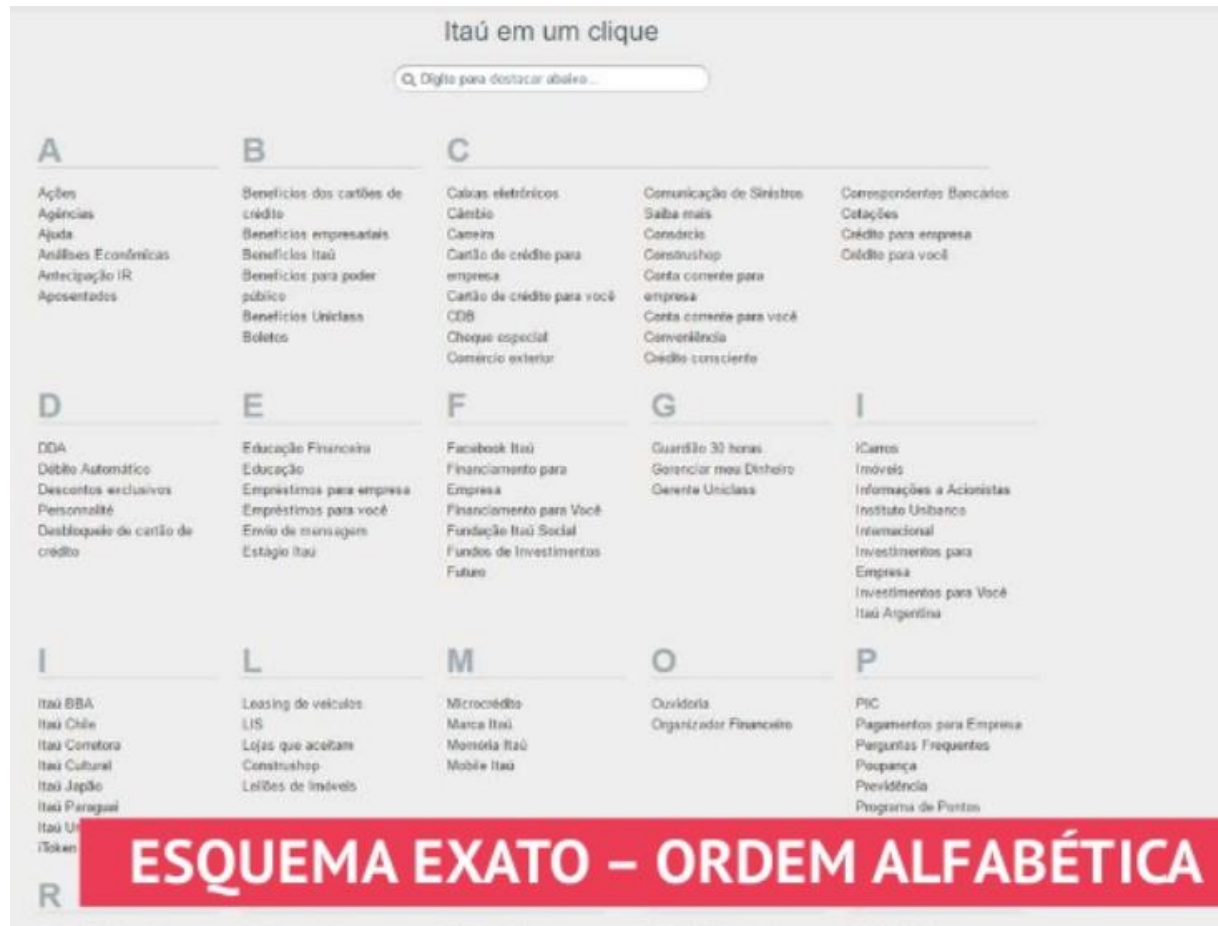
Organiza itens por ordem de grandeza. Indicado para conferir valor ou peso a informação. Ex: Lista de preços, Top music



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

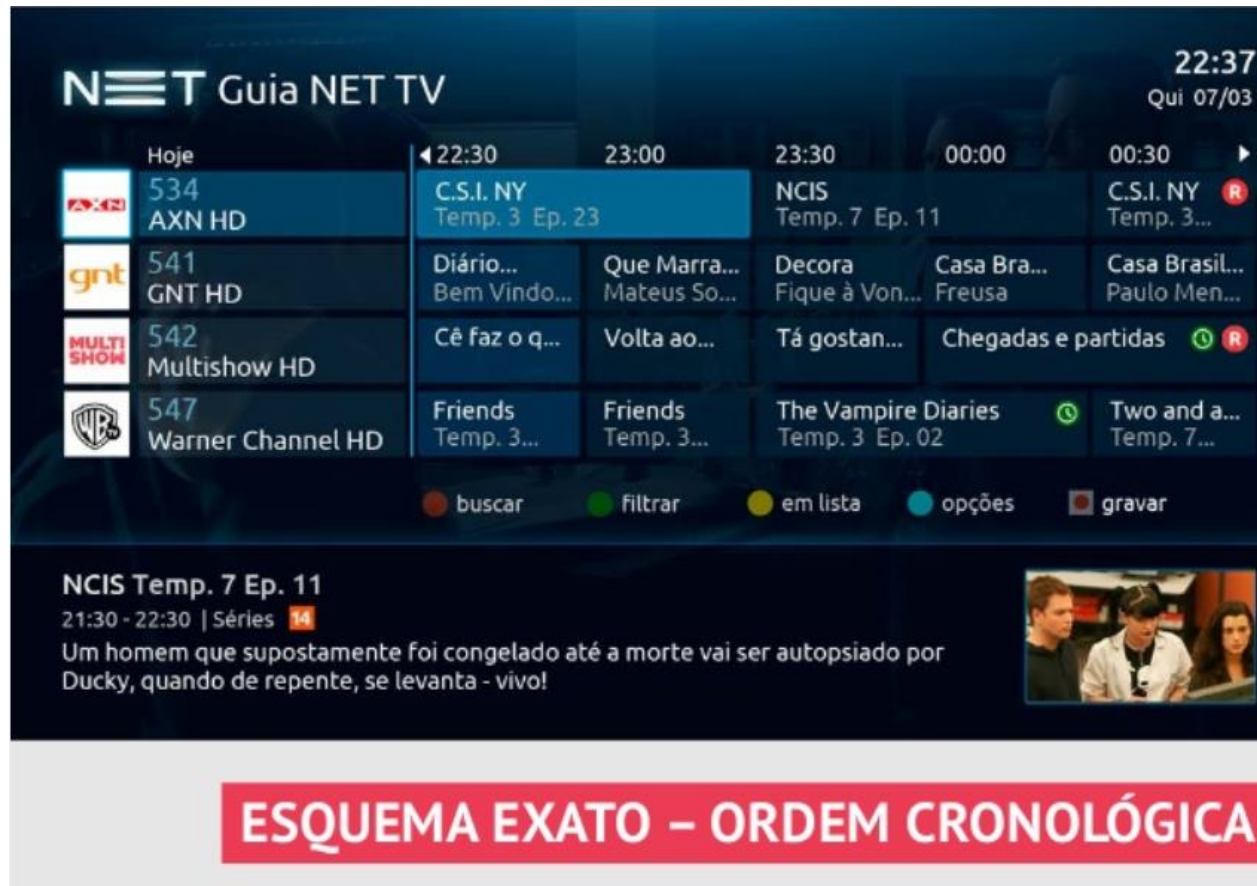
### ► Sistema de Organização – Esq. Exato



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

### ► Sistema de Organização – Esq. Exato

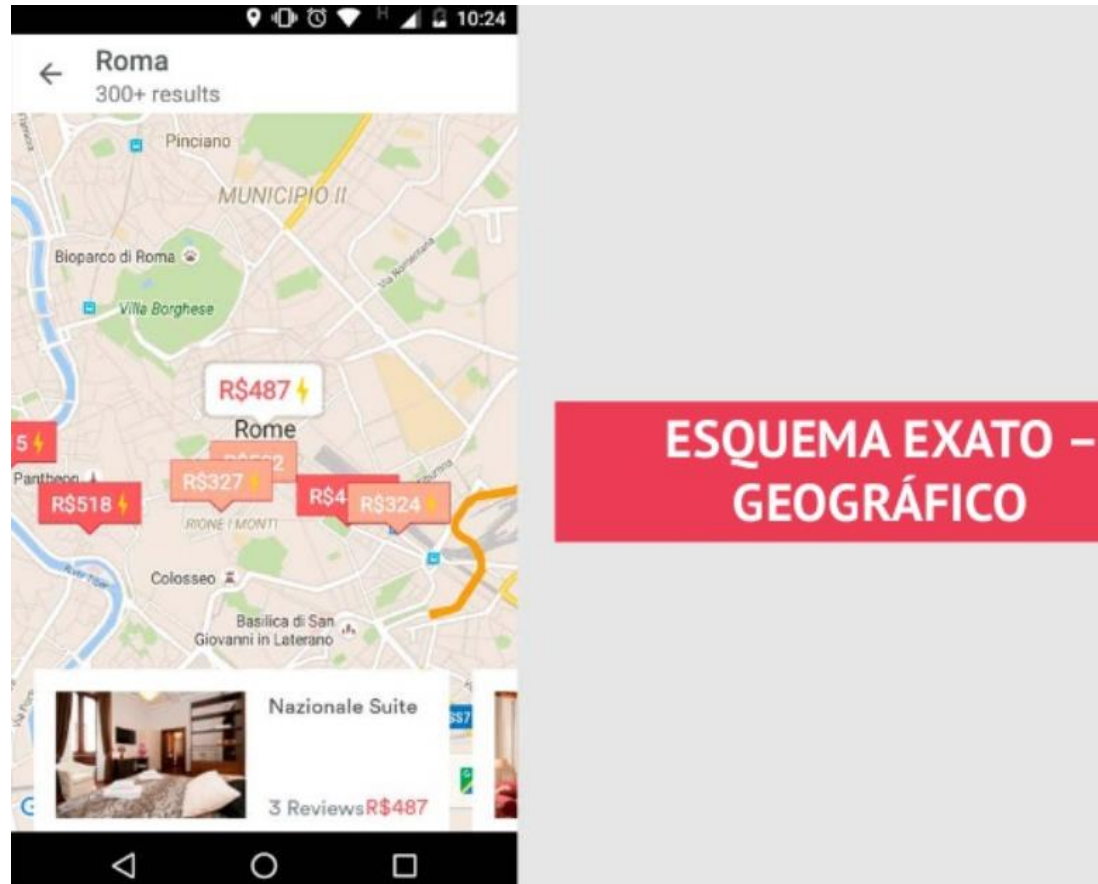


# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

### ► Sistema de Organização – Esq. Exato



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

### ► Sistema de Organização – Esq. Exato





# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

### ESQUEMAS DE ORGANIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO

#### **AMBÍGUO**

Divide a Informação em categorias subjetivas. Baseia-se na ambiguidade inerente da língua e na subjetividade humana. Não possui regras claras de como incluir novos itens. Indicado quando o usuário não sabe exatamente o que está procurando.

#### **ASSUNTO**

Divide a informação em diferentes tipos, diferentes modelos ou diferentes perguntas a serem respondidas  
Ex: Páginas Amarelas, Editorias do jornal, Supermercado

#### **TAREFA**

Organiza a informação em conjuntos de ações. Usado muito em software transacionais. Raramente utilizado sozinho na Web.

Ex.: Menu aplicativos Windows (Editar, Exibir, Formatar)

#### **PÚBLICO-ALVO**

Indicado quando se deseja customizar o conteúdo para cada público-alvo. Ex.: Lojas de departamento

#### **METÁFORA**

Utilizado para orientar o usuário em algo novo baseado em algo familiar. Normalmente limita muito a organização. Ex.: Desktop de um computador

#### **HÍBRIDO**

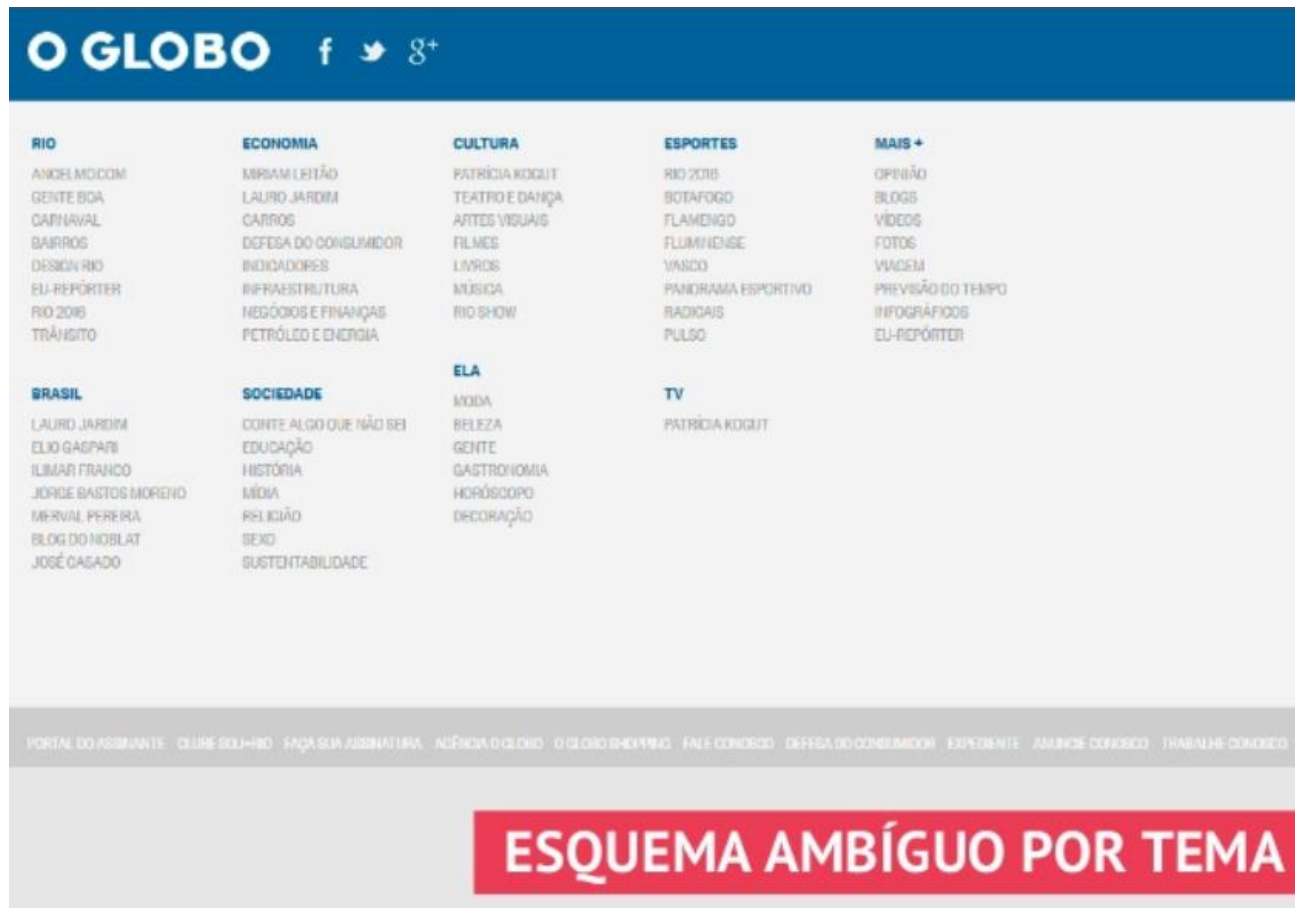
Reúne 2 ou mais esquemas anteriores. Normalmente causa confusão ao usuário.



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

### ► Sistema de Organização – Esq. Ambíguo

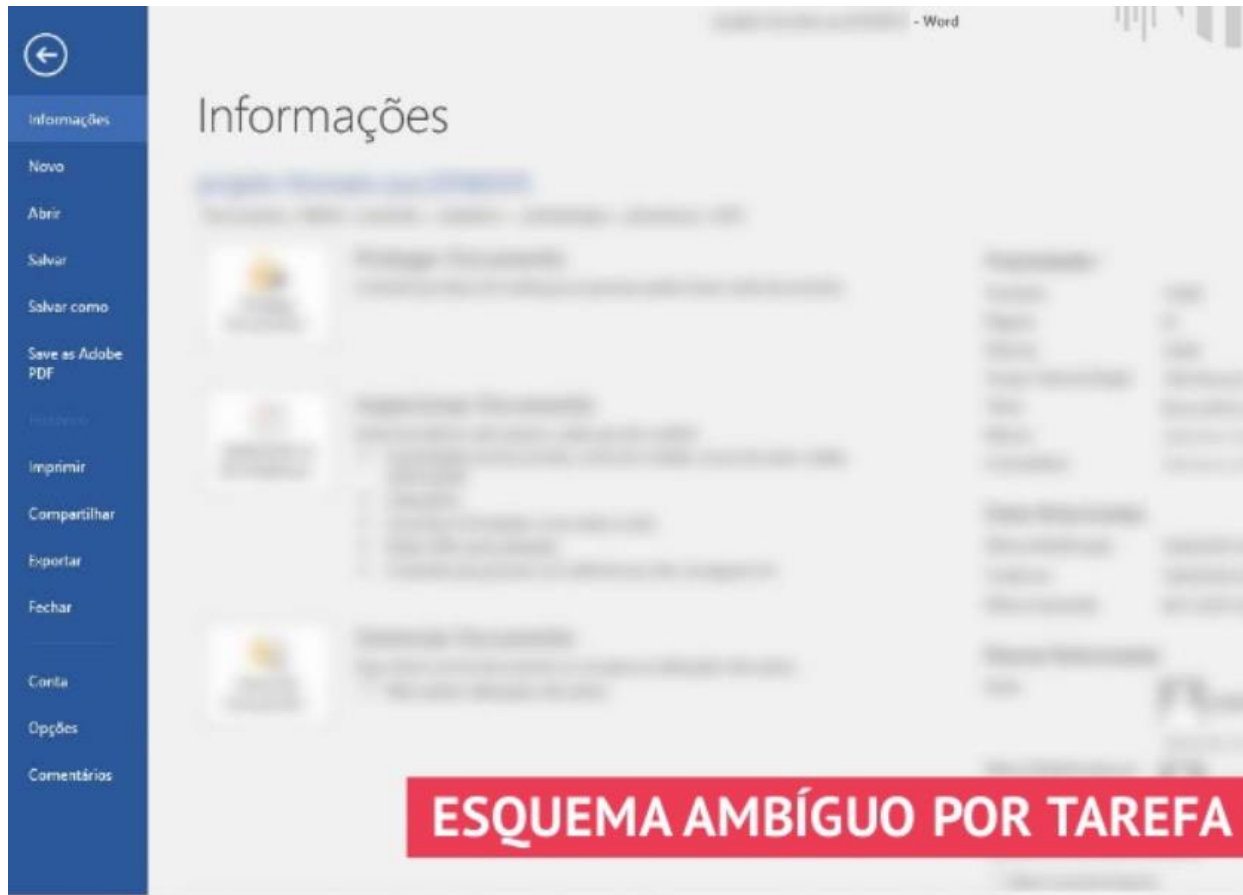


# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

### ► Sistema de Organização – Esq. Ambíguo



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

### ► Sistema de Organização – Esq. Ambíguo



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

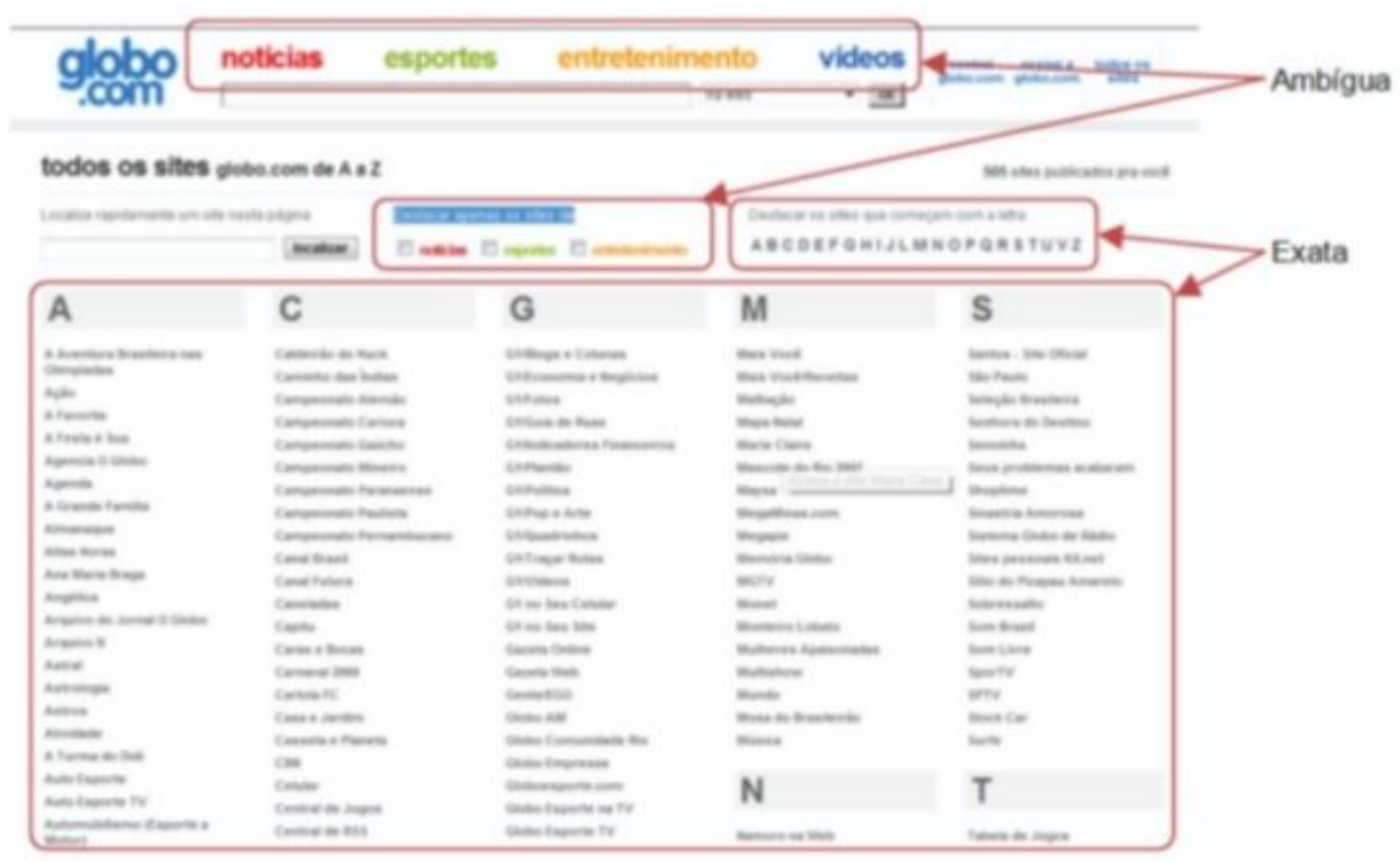
### ► Sistema de Organização – Esq. Ambíguo



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

### ► Sistema de Organização – Esq. Ambíguo + Exato



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

### ▶ Sistema de Rotulação

- ▶ Define formas de representação/apresentação do conteúdo para cada elemento informativo.
- ▶ Rótulo (*Label*)
  - ▶ Símbolo linguístico utilizado para representar um conceito.
  - ▶ Tem o objetivo de comunicar um conceito de forma eficiente
    - Otimização de espaço e facilidade de compreensão.
- ▶ Utiliza termos e símbolos (ícones).



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

### ► Sistema de Rotulação

- Todo rótulo deve ser claro o suficiente para que o usuário saiba exatamente no que vai clicar ou acionar.
- Palavras/Símbolos utilizadas em menus, botões ou links precisam ser familiares para os usuários.



smartphones



tv's



notebooks



beleza



móveis



eletrodomésticos



# Projeto de Interface Gráfica

## *Arquitetura da Informação*

---

### ▶ Sistema de Rotulação

#### ▶ Desafios

##### ▶ **Utilização de Linguagem Adequada**

- ❑ Evite gírias, jargões, abreviatura.

##### ▶ **Manter a consistência visual**

- ❑ Fontes, cores, tamanhos

##### ▶ **Padronização de Terminologia**

- ❑ Main, Main Page, Home, Home-Page, Página Inicial
- ❑ Search, Find, Busca, Buscar
- ❑ Contact, Contact Us, Contato, Fale Conosco
- ❑ Help, FAQ, Ajuda, Dúvidas
- ❑ About, Sobre, Quem Somos

# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

### ► Sistema de Rotulação

#### ► Desafios

##### ► **Utilização de Ícones Consistentes**

- ❑ Ícones constituem uma linguagem limitada comparada ao texto.
- ❑ Evite ícones para representar conceitos complexos.
- ❑ Utilize ícones padrão



Home



Search



Help

# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

- ▶ Ferramenta – *Card Sorting*
  - ▶ Técnica usada para descobrir como o usuário classifica determinada informação em sua mente.
  - ▶ A principal classificação de um website é chamada de taxonomia.
  - ▶ Ela pode servir tanto para um menu de navegação, quanto para um sistema de busca.



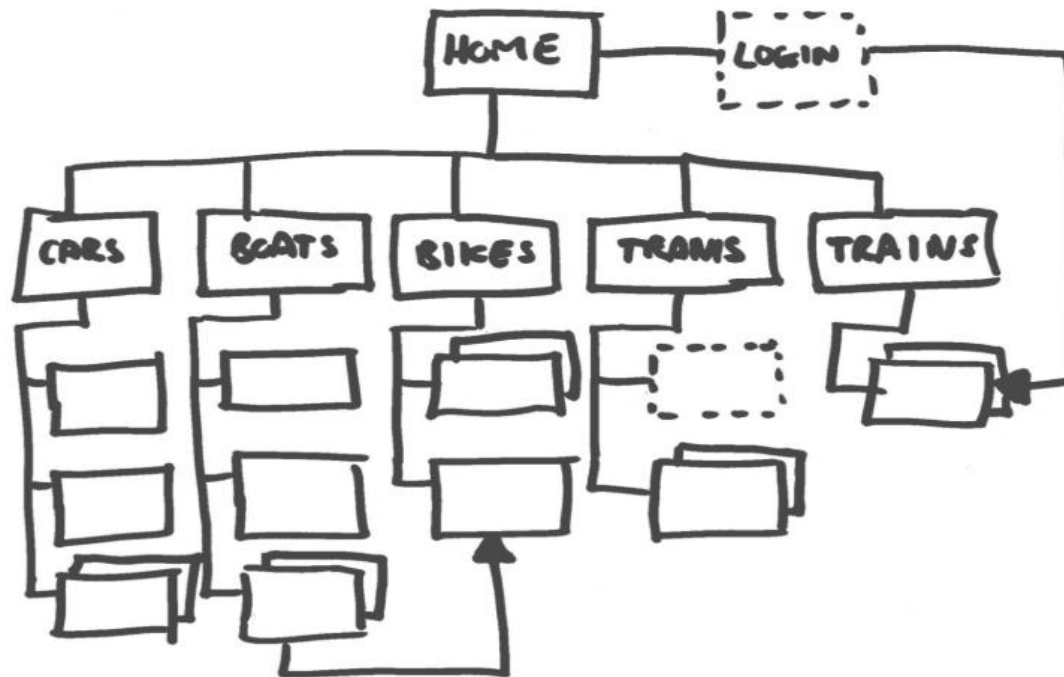
# Projeto de Interface Gráfica

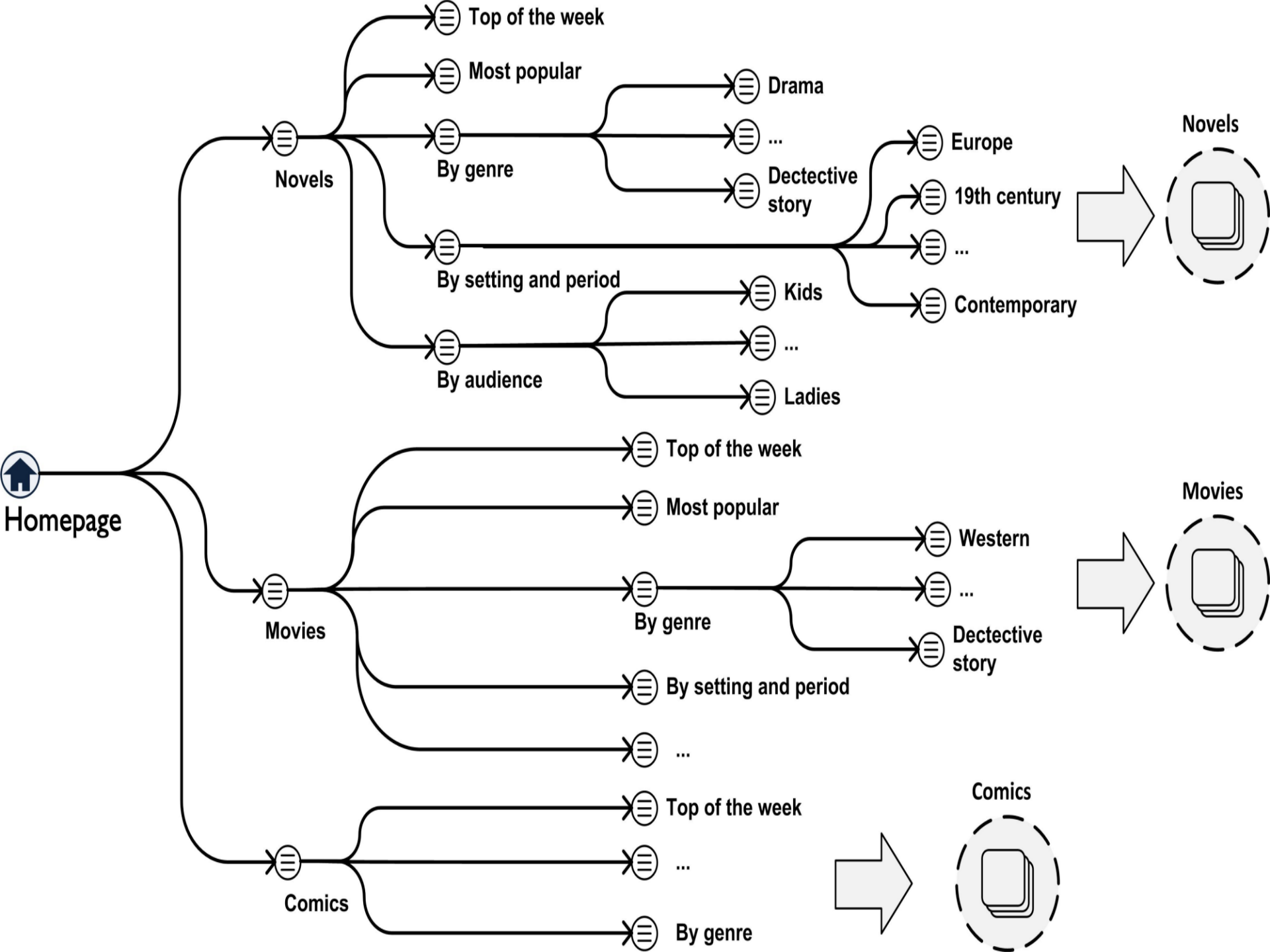
## Arquitetura da Informação

### ► Ferramenta – *Card Sorting*

#### ► Taxonomia

- Classifica a informação de forma hierárquica, utilizando o relacionamento “pai-filho”.





# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

### ► Ferramenta – Card Sorting

#### ► Como funciona:

1. O usuário recebe uma série de cartões embaralhados descrevendo conteúdos.
2. O usuário agrupa os cartões que possuem alguma relação.
3. O usuário recebe cartões de categorias para nomear os grupos
  - ☐ Card-sorting aberto
  - ☐ Card-sorting fechado





# Projeto de Interface Gráfica


## *Arquitetura da Informação*

---

### ▶ Ferramenta – Card Sorting

#### ▶ Atividade

- ▶ Agrupe as palavras abaixo por categorias e titule as categorias

Iphone Smartphones Futebol Ciclismo   
Lady Gaga Rock in Rio Steve Jobs Ivete Sangalo Palmeiras  
Aplicativos Vasco Flamengo Tsunami

# Projeto de Interface Gráfica

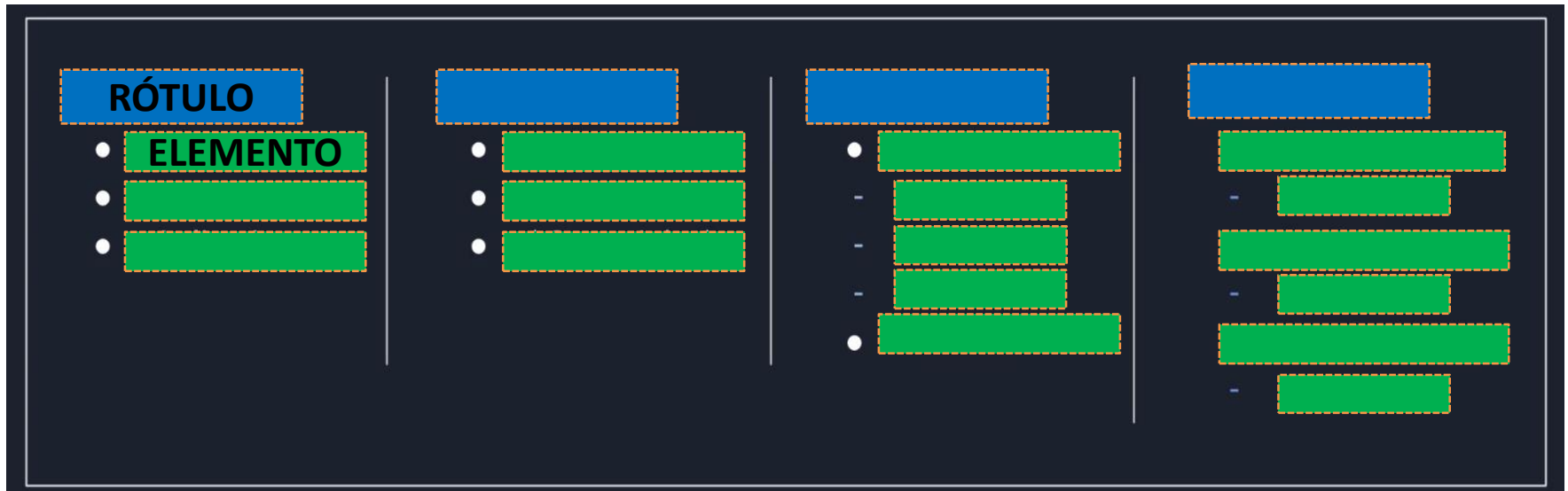
## Arquitetura da Informação

---

### ► Ferramenta – Card Sorting

#### ► Atividade

- Agrupe as palavras abaixo por categorias e titule as categorias



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

### ► Sistema de Navegação

- Capacidade de dar um sentido de direção no ambiente em que o usuário está inserido.
- Um bom sistema de navegação deve responder a 3 perguntas:

Onde  
estou?

Onde  
estive?

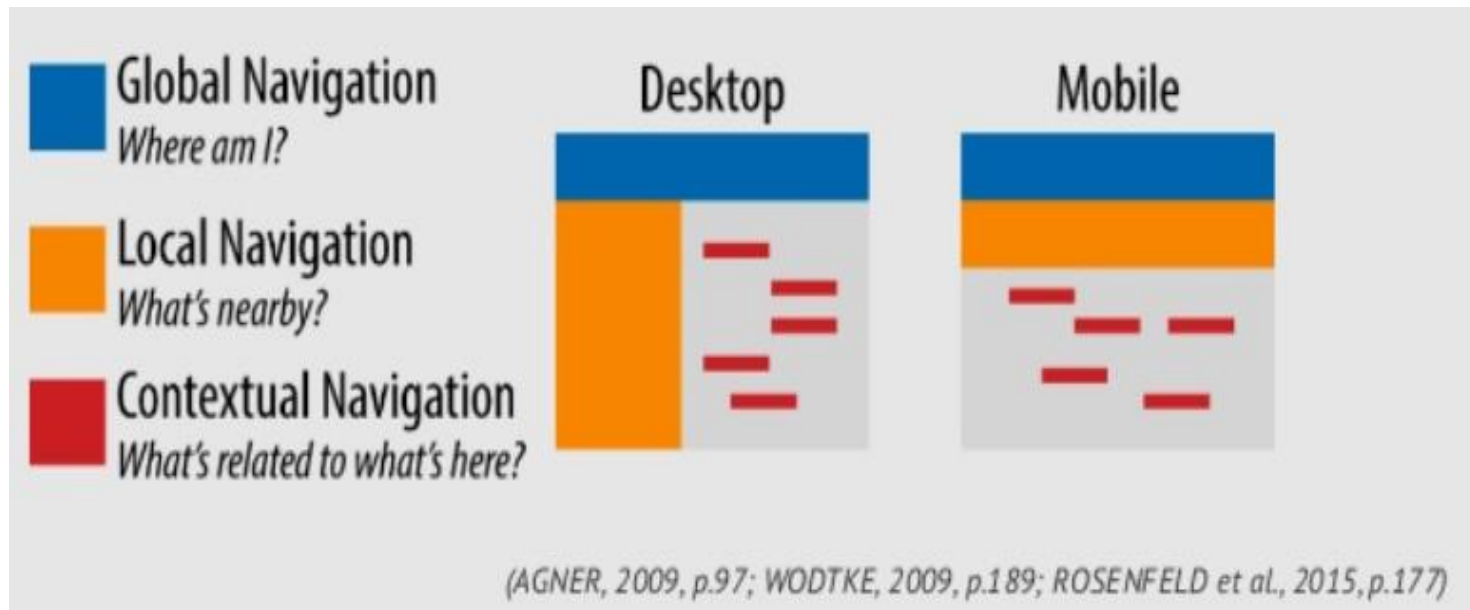
Aonde  
posso ir?

# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

- ▶ Sistema de Navegação
  - ▶ Tipos de Navegação





WIKIPÉDIA  
A enciclopédia livre

Página principal  
Conteúdo destacado  
Eventos atuais  
Explicação  
Página aleatória  
Portais  
Informar um erro

Colaboração  
Boas-vindas  
Ajuda  
Página de testes  
Portal comunitário  
Mudanças recentes  
Manutenção  
Criar página  
Páginas novas  
Contato  
Doações

Imprimir/exportar  
Criar um livro  
Descarregar como PDF  
Versão para impressão

Ferramentas  
Páginas afluentes  
Alterações relacionadas  
Carregar ficheiro  
Páginas especiais  
Ligação permanente  
Informações da página  
Tornar no Wikidata

Outros idiomas  
Afrikaans  
Alemannisch  
العربية  
Български  
Català  
Cebuano  
Dansk

Não autenticado | Discussão | Contribuições | Criar uma conta | Entrar

Página de projeto | **Discussão**

## Wikipédia:Boas-vindas

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre

**Sobre** · **Boas-vindas** · **Ajuda** · **FAQ** · **Tutorial** · **Guia de edição** · **Referência rápida** · **Glossário** · **Pergunte** · **Pedidos** · **Contato**

Atalho: WP:BV

### Receba nossas boas-vindas

Wikipédia - A enciclopédia livre

Hoje é 27 de março de 2017, e neste momento há 515 581 artigos.



Seu novo(a) **Wikipédia**, uma **enciclopédia** escrita em colaboração pelos seus leitores. Este site utiliza a ferramenta **Wiki**, que permite a qualquer pessoa, inclusive a você, melhorar de imediato qualquer artigo clicando em editar no menu superior de cada página. Se tiver dúvidas sobre como editar, clique em ajuda de edição (no fundo da página). Sim, você também pode editar! Leia a **Introdução** para mais informações.

A Wikipédia em língua portuguesa começou em junho de 2001 a partir da tradução do conteúdo da versão original, em **inglês**, e cresceu desde logo com a produção de novos verbetes. A comunidade vem crescendo de dia para dia. Porém, precisamos de mais colaboradores para podermos ampliar o número de artigos em língua portuguesa e expandir, melhorar e consolidar os que já existem.

**Veja: Por que contribuir para a Wikipédia**



A Wikipédia contém uma vasta quantidade de informação sobre os mais variados assuntos, para não dizer todos. Para explorar um tema, vá até a **página principal**, confira o que há de novo e comece a exploração. Existe também um **campo de busca** (no topo à direita) que pode ser utilizado para encontrar informação rapidamente.

Caso não encontre algum assunto ou tenha dificuldade de encontrá-lo, registre sua necessidade na lista de **solicitação de artigos**. Por outro lado, se num artigo não encontrar toda a informação relevante, pode usar a página de discussão desse artigo para colocar as suas dúvidas e sugestões.

**Veja: Como consultar a Wikipédia**



Qualquer pessoa pode editar qualquer artigo, sem registo prévio (ver a **Tutoria** para mais detalhes). Você pode aprender através dos guias e páginas de ajuda e, se preferir, ser tutorado por um editor experiente (veja instruções em **Tutoria**).

## NAVEGAÇÃO CONTEXTUAL

## NAVEGAÇÃO GLOBAL

WIKIPÉDIA  
A enciclopédia livre

Escrita colaborativa  
Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre

antes de gravar, por favor, [ajuda]



**NAVEGAÇÃO LOCAL**

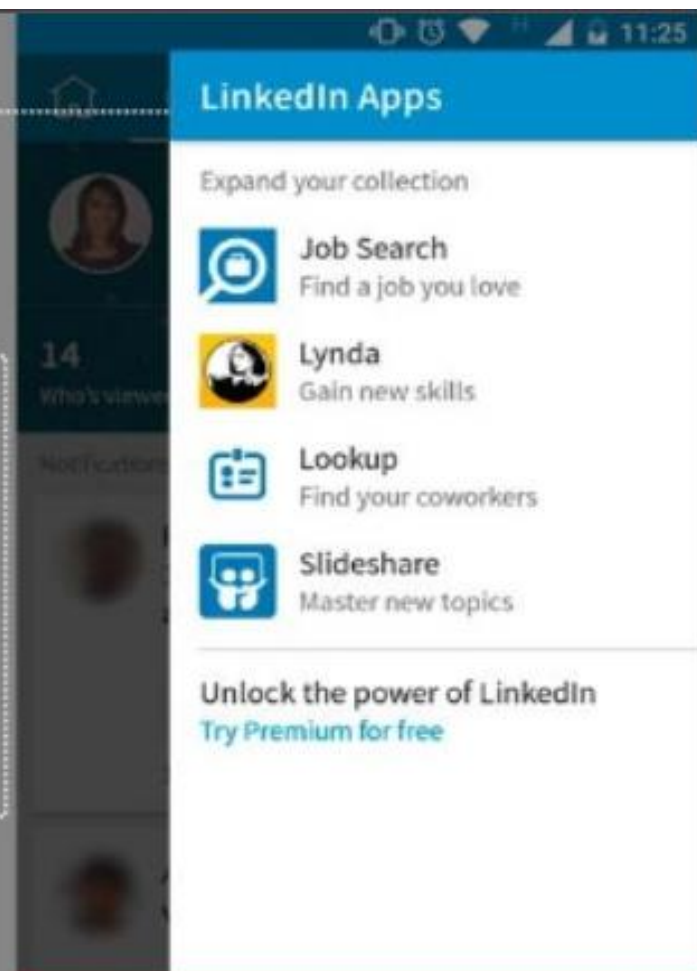
anniversary

**NAVEGAÇÃO GLOBAL**

15 Likes

and  
viewed your profile

3d



**NAVEGAÇÃO  
CONTEXTUAL**



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

### ► Sistema de Navegação

#### ► Elementos - **Logotipo/Logomarca**

##### ► Importante

- ☐ Todas as páginas devem conter o logotipo
- ☐ O clique na logotipo deve encaminhar o usuário para a homepage.



Meus anúncios

Lojas

Ajuda

Chat

Minha conta

Anunciar

**americanas.com**

tem tuuudo, pode procurar :)



olá, faça seu login  
ou cadastre-se ▾



**xub.com**

O que você deseja buscar?



Olá!  
Minha conta ▾



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

- ▶ Sistema de Navegação
  - ▶ Elementos - **Menu de Navegação Global**
    - ▶ Sequência de links para áreas chave da aplicação.



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

### ► Sistema de Navegação

#### ► Elementos - **Menu de Navegação Local**

- Exibe links para páginas que estão próximas à página visitada.



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

### ► Sistema de Navegação

#### ► Elementos - **BreadCrumb** - “trilha de migalhas de pão”

- Exibe o caminho de navegação percorrido pelo usuário até um determinado ponto.

The screenshot displays the website of the Instituto Federal do Amazonas (IFAM). The header is green with the text 'Portal do Instituto Federal do Amazonas' and 'MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO'. A search bar is located in the top right corner. Below the header, a navigation bar lists various campuses: Manaus Centro, Manaus Zona Leste, São Gabriel da Cachoeira, Manaus Distrito Industrial, Coari, Lábrea, Maués, Parintins, Tabatinga, Presidente Figueiredo, Itacoatiara, Humaitá, Manacapuru, Eirunepé, and Tefé. A dashed orange box highlights the breadcrumb trail: 'VOCÊ ESTÁ AQUI: PÁGINA INICIAL > CAMPUS > CAMPUS MANAUS CENTRO'. The footer is blue and features the Bemol logo, the text 'Lojas Bemol Escolha com Confiança', a search bar, and links for 'Faça o login ou registre-se'. Below the footer, a navigation bar lists: 'Compre por Departamento', 'Meus Pagamentos', 'Minha Conta', 'Histórico de Compras', and 'Meu Cartão Bemol'. A dashed orange box highlights the breadcrumb trail: 'Página Inicial > Tecnologia e Eletrônicos > Celular e Smartphone'.

Portal do  
**Instituto Federal do Amazonas**  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Buscar no Site

Manaus Centro | Manaus Zona Leste | São Gabriel da Cachoeira | Manaus Distrito Industrial |  
Coari | Lábrea | Maués | Parintins | Tabatinga | Presidente Figueiredo | Itacoatiara | Humaitá | Manacapuru | Eirunepé | Tefé

VOCÊ ESTÁ AQUI: PÁGINA INICIAL > CAMPUS > CAMPUS MANAUS CENTRO

**bemol** Lojas Bemol  
Escolha com Confiança

Pesquisar...

Faça o login  
ou registre-se

Compre por Departamento Meus Pagamentos Minha Conta Histórico de Compras Meu Cartão Bemol

Página Inicial > Tecnologia e Eletrônicos > Celular e Smartphone

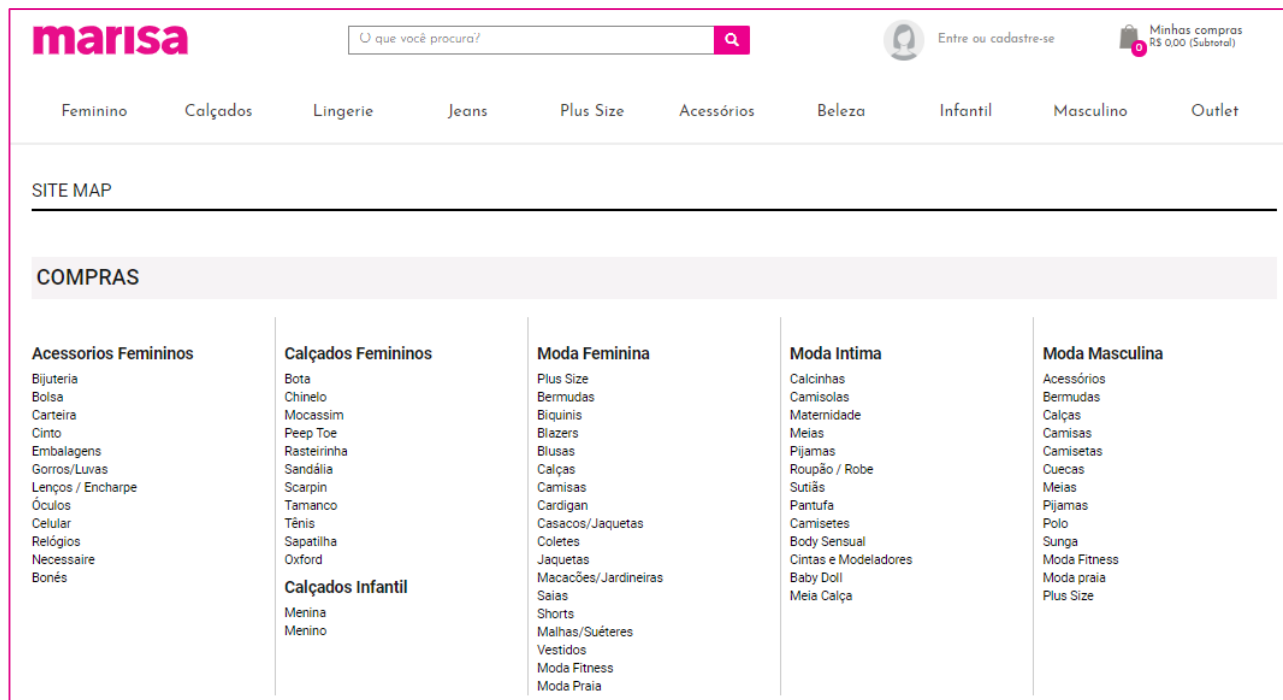
# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

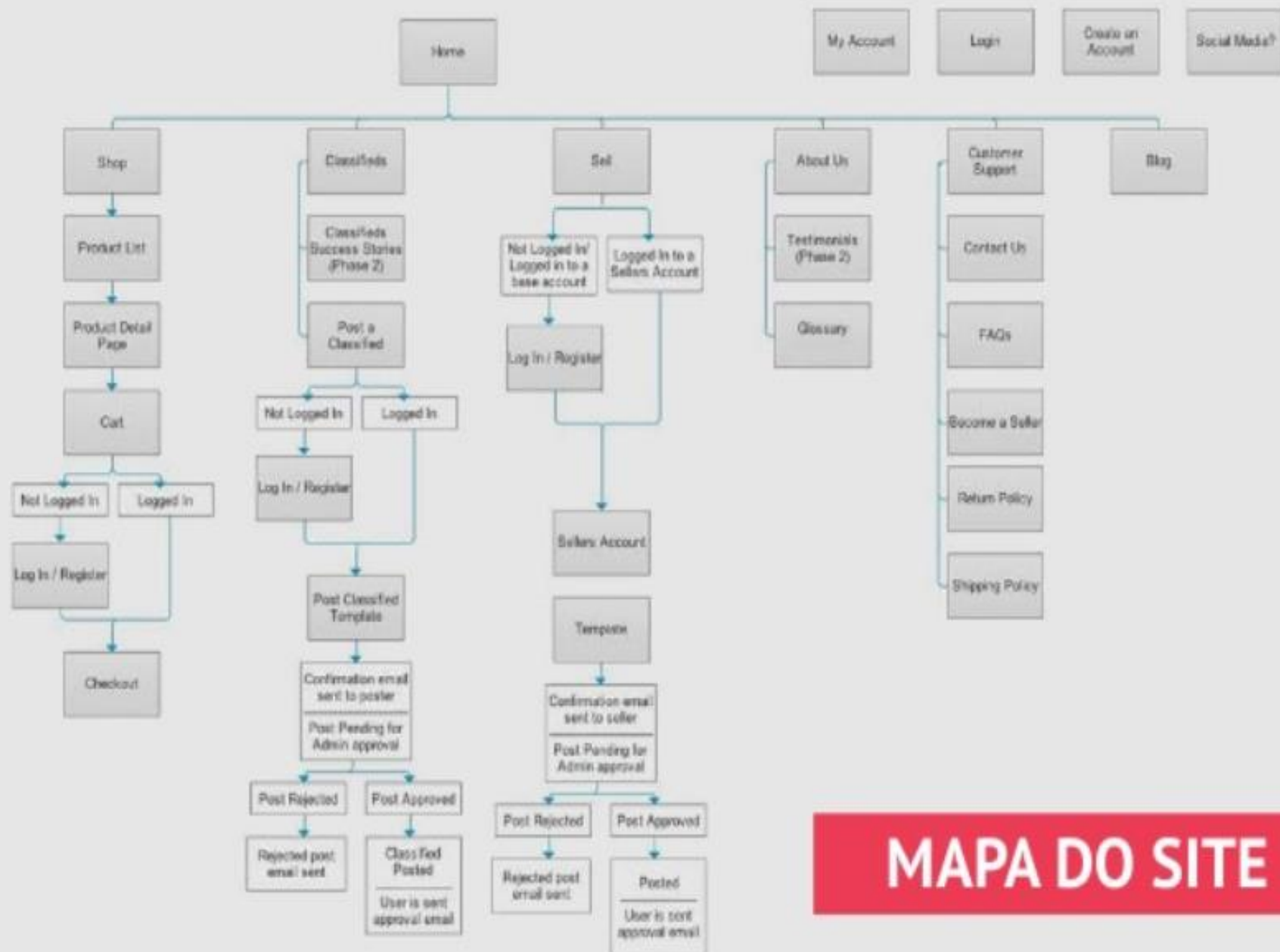
### ► Sistema de Navegação

#### ► Elementos - SiteMap

- Apresenta estrutura analítica do site e permite acesso direto a qualquer página.







MAPA DO SITE

# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

- ▶ Sistema de Navegação
  - ▶ Elementos – **Nuvem de Tags**
    - ▶ Auxilia o usuário a encontrar palavras-chave dentro do site.



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

### ► Sistema de Busca

- Determina as perguntas que o usuário pode fazer (consultas) e o conjunto de respostas que irá obter.
- Implementa um mecanismos de busca.
- Complementa o sistema de navegação.



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

---

### ► Sistema de Busca

#### ► Dicas

- **Mantenha o campo de busca em todas as páginas.**
- **Faça uma caixa de busca grande**
  - ☐ Permita que o usuário visualize todo o texto digitado.
  - ☐ O tamanho da caixa indica o tamanho máximo do texto que pode ser digitado.



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

### ► Sistema de Busca

#### ► Dicas

##### ► Facilite a busca por palavras-chave

- ❑ Utilize campos como: combobox, radiobutton, checkbox

#### Blusa Feminina

[Home](#) > [Roupa Feminina](#) > [Moda Feminina](#) > [Blusa Feminina](#)

##### Blusa Feminina

- Blusas Básicas
- Blusas Ciganinha
- Blusas Cropped
- Blusas Frente Única
- Blusas Manga 3/4
- Blusas Manga 7/8
- Blusas Manga Curta
- Blusas Manga Longa
- Body

1.264 Produto(s)

Lançamentos

1

2

3

4

5

»



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

### ► Sistema de Busca

#### ► Dicas

##### ► Facilite a busca por palavras-chave

- Utilize o recurso de auto-sugestão





# Projeto de Interface Gráfica

## *Arquitetura da Informação*

---

### ▶ Sistema de Busca

#### ▶ Dicas

##### ▶ **Página Com Resultados**

- ☐ Ordene e agrupe os resultados
  - ☐ Cronológica
  - ☐ Alfabética
  - ☐ Numérica (preço, tamanho)
  - ☐ Relevância
- ☐ Repita na página de resposta os termos buscados.
- ☐ Ofereça filtros e opções de ordenação.
- ☐ Apresente o número de resultados encontrados
- ☐ Facilite o refinamento da busca

# Projeto de Interface Gráfica

## *Arquitetura da Informação*

---

### ▶ Sistema de Busca

#### ▶ Dicas

##### ▶ **Página Sem Resultados**

- ☐ Avise claramente que a página não teve sucesso
- ☐ Indique que não foram encontrados resultados para os parâmetros digitados.
- ☐ Solicite que o usuário revise os parâmetros digitados.
- ☐ Sugira correções para os termos utilizados.
- ☐ Torne simples o processo para refazer a busca.
- ☐ Inclua links para a página de ajuda.
- ☐ Inclua um link para a página Fale Conosco.

# Projeto de Interface Gráfica

## *Arquitetura da Informação*

---

### ► Sistema de Busca

#### ► Dicas

##### ► **Personalize o Mecanismo de Busca**

- ☐ Quem vai buscar? (Perfil)
- ☐ Onde vai buscar? (Origem do conteúdo)
- ☐ Por que ele busca? (Motivo)
- ☐ O que ele busca? (Tipo de Conteúdo – Texto, Vídeo, Imagem)
- ☐ Quando ele busca? (Período de Tempo – Manhã, Tarde, Noite)
- ☐ Como ele encontrará a resposta? (Organização dos Resultados)

# Projeto de Interface Gráfica

## *Arquitetura da Informação*

---

### ▶ Sistema de Busca

#### ▶ Ferramentas para entender o que o usuário está pesquisando

##### ▶ **Google Adwords**

###### ☐ Planejador de Palavras-Chave

- ☐ Mostra com que frequência algumas palavras são pesquisadas.

- ☐ Com isso, é possível restringir a lista de palavras-chave àquelas que realmente sejam mais relevantes.

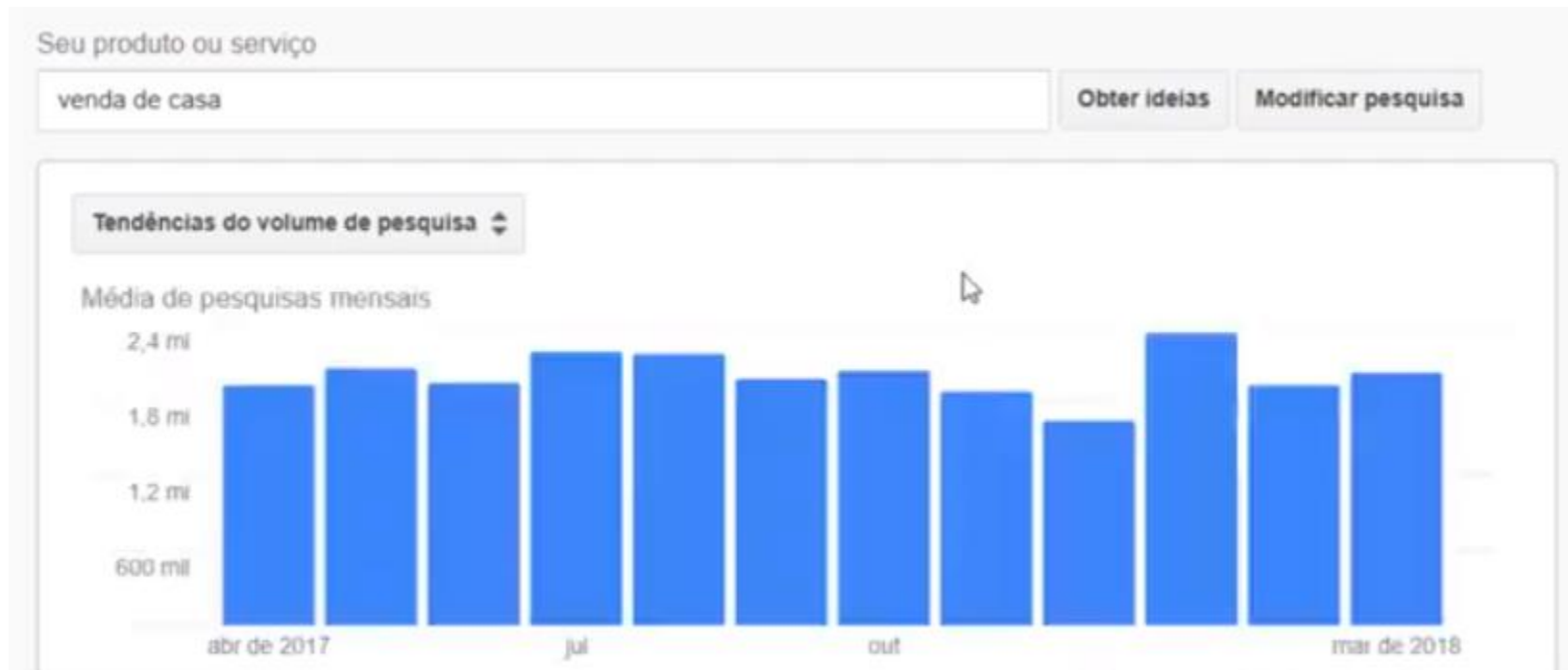


# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação



- ▶ Sistema de Busca
  - ▶ Ferramentas para entender o que o usuário está pesquisando
    - ▶ **Google Adwords**



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação



### ► Sistema de Busca

- Ferramentas para entender o que o usuário está pesquisando
  - **Google Adwords**

Ideias de grupos de anúncios	Ideias de palavras-chave	Colunas ▾	📄	📄 Fazer download	Adicionar todas (598)
Termos pesquisados	Média de pesquisas mensais ?	Concorrência ?	Lance sugerido ?	Parcela anúncio	Adicionar ao plano
venda de casas	5.400	Média	R\$0,54		»

Palavra-chave (por relevância)	Média de pesquisas mensais ?	Concorrência ?	Lance sugerido ?	Parcela anúncio	Adicionar ao plano
imobiliaria	246.000	Baixa	R\$0,66		»
casas a venda	40.500	Média	R\$0,50		»



# Projeto de Interface Gráfica

## *Arquitetura da Informação*

---

### ▶ Sistema de Busca

#### ▶ Ferramentas para entender o que o usuário está pesquisando

##### ▶ **Google Trends**

- ❑ Exibe os termos mais populares buscados em um passado recente.
- ❑ A ferramenta apresenta gráficos com a frequência em que um termo particular é procurado em várias regiões do mundo, e em vários idiomas.



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação



- ▶ Sistema de Busca
  - ▶ Ferramentas para entender o que o usuário está pesquisando
    - ▶ **Google Trends**



# Projeto de Interface Gráfica

## Arquitetura da Informação

### ► Sistema de Busca

- Ferramentas para entender o que o usuário está pesquisando

- **Mapa de Calor**

- ☐ Mostram onde exatamente seu site recebe mais cliques e que áreas não despertam tanta atenção. .



# Projeto de Interface Gráfica

## *Arquitetura da Informação*

---

### ► Tarefas

#### ► Google Classroom

1. [Arquitetura da Informação – QUIZ](#)
2. [Arquitetura da Informação – Análise do Site OLX](#)