

FATEC SÃO PAULO

LUCAS LIMA OLIVEIRA

A ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO ASSOCIADA A ESCOLHAS DE CORES, FORMAS, FONTES E OUTROS RECURSOS DISPONÍVEIS NA CONCEPÇÃO DE PROJETOS DE INTERFACES E PROCESSOS DE INTERAÇÃO PROPICIAM AS MELHORES EXPERIÊNCIAS AOS USUÁRIOS, CONTRIBUINDO PARA O OFERECIMENTO DE SOLUÇÕES CARACTERIZADOS PELA UTILIDADE, USABILIDADE, COMUNICABILIDADE E ACESSIBILIDADE

SÃO PAULO

2023

## **RESUMO**

A arquitetura da informação é fundamental para a criação de interfaces e processos de interação com o usuário para oferecer melhores experiências aos usuários. A escolha de cores, formas, fontes e outros recursos é parte integrante desse processo, e pode influenciar muito na forma como os usuários interagem com o produto ou serviço. Uma escolha de cores pode influenciar o humor e a percepção dos usuários em relação à marca ou produto, enquanto a escolha de formas e fontes pode ajudar a transmitir uma sensação de seriedade, descontração ou modernidade. Além disso, a acessibilidade deve ser sempre levada em consideração na escolha desses elementos, para garantir que todos os usuários tenham acesso às informações de forma clara e objetiva. Ao considerar a arquitetura da informação na concepção de projetos de interfaces e processos de interação, é importante levar em conta todos esses aspectos para criar soluções que sejam caracterizadas pela utilidade, usabilidade, comunicabilidade e acessibilidade.

## **INTRODUÇÃO**

Esse presente trabalho apresenta a arquitetura de informação e como ela pode ser combinada com itens do design de uma interface como fontes, cores, imagens, layouts para garantir soluções acessíveis, úteis, usáveis e comunicáveis. Temos o foco na comunicabilidade se baseando na teoria de Jorge Frascara e como esses itens de uma interface afetam a experiência do usuário.

## **CAPÍTULO 1 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Arquitetura da informação ou IA é uma disciplina que tem como foco a organização, estruturação e visualização de dados. Ela um aspecto crucial no design de experiência de usuário pois tem como objetivo garantir que as informações dentro de um sistema sejam bem-organizadas e facilmente acessíveis. Isso pode ser alcançado por meio do uso de várias técnicas, como categorização, rotulagem e design de navegação. Os arquitetos da informação são responsáveis por criar estruturas claras e consistentes para as informações dentro de um sistema e por garantir que elas sejam apresentadas de maneira intuitiva para os usuários entenderem e usarem. Um dos principais benefícios de uma boa arquitetura de informação é que ela pode melhorar a experiência do usuário, pois quando as informações são organizadas e apresentadas de forma lógica e intuitiva, é mais provável que os usuários encontrem o que procuram de forma mais rápida e fácil. Sua fundamentação teórica é baseada em:

- Teoria da informação: proposta por Claude Shannon e Warren Weaver em 1948 tem uma abordagem matemática que foca na transmissão e recepção de informações. Serve para a compreensão da comunicação, bem como para a arquitetura de informação, buscando organizar e estruturar as informações de forma eficiente e coerente.
- Psicologia Cognitiva: estuda os processos mentais envolvidos na percepção, memória, raciocínio e tomada de decisão dos indivíduos. Ela ajuda a entender como os usuários processam as informações e como elas são percebidas e lembradas.
- Usabilidade: estudo de como tornar os sistemas de informações mais amigáveis e acessíveis no seu uso. Envolve a definição de padrões, realização de testes e etc.
- Taxonomia: estudo sobre classificação e organização de coisas em categorias. Serve para criação de hierarquia de informações e uma melhor visualização de conteúdo em um SI.
- Semiótica: estuda signos e símbolos e serve para criar e transmitir informações (visuais e textuais) simples de forma clara e coerente para o usuário ter uma melhor compreensão desses elementos.

## **CAPÍTULO 2 – ABORDAGEM ORIENTADORA**

A arquitetura de informação associada com itens do design gráfico como fontes, cores, formas e etc. tem como objetivo propiciar uma melhor experiência do usuário, contribuindo com soluções acessíveis, úteis, usáveis e comunicáveis.

Acessibilidade no âmbito de sistemas é o ato de tornar aquele conteúdo acessível para qualquer usuário independente de suas condições físicas ou cognitivas. Ela passa por pontos como contraste de cores, tamanho e legibilidade das fontes, navegação por teclado, compatibilidade com tecnologias assistivas, transcrição de áudio, legendas e etc.

Utilidade é a capacidade da aplicação fornecer a seus usuários todas as funcionalidades necessárias para atingir seu objetivo. Ela deve ter recursos para que quem a utilize realize suas tarefas com maior eficiência e eficácia.

Usabilidade é a característica que torna o projeto mais fácil e intuitivo para quem usa. Ela passa por pontos de layout, elementos, navegação, visibilidade e acessibilidade da informação.

Já a comunicabilidade é o ponto mais importante dentre os apresentados acima, pois sem a informação as aplicações não seriam nada. Ela é o ponto central do sistema, e se refere à capacidade de transmitir informações de maneira simples e fácil. Passa pelos pontos de design como temas, tons, texto, elementos visuais, imagens, hierarquia e informações e etc.

## **CAPÍTULO 3 – COMUNICABILIDADE EM FOCO**

Como apresentado anteriormente, na minha visão a comunicabilidade é o ponto central de um projeto de sistemas. Os designers projetam suas interfaces através da informação que será transmitida para o usuário e escolhem a melhor forma para isso, desde imagem, texto, áudio ou vídeo, mas sempre agregando a soluções mais úteis, acessíveis e de fácil usabilidade.

Um autor que aborda a arquitetura de informação com foco em comunicabilidade é Jorge Frascara. Ele destaca a importância de considerar a comunicação como

elemento chave na construção de sistemas de informação e na criação de arquiteturas de informação eficientes. Jorge possui 2 fundamentos relacionados a comunicabilidade, sendo elas a semiótica e a teoria da atividade que serão apresentadas abaixo.

A semiótica segundo Frascara é a ciência que estuda os símbolos e o processo de seu significado, ela é fundamental para a arquitetura da informação porque ajuda a entender como a informação é percebida, interpretada e comunicada pelos usuários. Nesse sentido, a semiótica pode ajudar a definir e estruturar os elementos visuais e textuais de um sistema de informação de maneira mais clara e coerente.

A teoria da atividade foi desenvolvida por Vygotsky e Leontiev, ela tem uma abordagem que considera uma atividades que envolvem a interação entre os indivíduos e o meio. Para Frascara essa teoria da atividade é importante para a arquitetura da informação porque fornece informações sobre como as pessoas interagem com as informações e como o design do sistema afeta a maneira como executam as atividades. Assim, a teoria da atividade pode ajudar a criar sistemas de informação mais eficientes e mais adequados às necessidades do usuário partindo sempre da informação como ponto central.

## **CAPÍTULO 4 – FATORES DA COMUNICABILIDADE QUE AFETAM A EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO**

Os itens de interface têm um grande impacto na experiência do usuário porque as interfaces são a principal forma de interação dos usuários com um produto ou serviço digital. Alguns exemplos de itens de um projeto que interfaces que podem interferir na experiência do usuário são:

- Layout: o layout de uma interface afeta a facilidade com que os usuários encontram e interagem com os elementos da interface. Um layout desordenado ou mal organizado pode tornar a experiência do usuário difícil.
- Cor: a cor pode afetar a forma como os usuários percebem uma interface. Cores são usualmente usadas para criar uma identidade de marca consistente ou até mesmo para destacar, ocultar e trazer sensações.

- **Tipografia:** A escolha de uma fonte além de poder afetar a legibilidade de uma informação ela é capaz de representar, graficamente, valores e posicionamento da empresa, além de despertar sentimentos e percepções do público.
- **Ícones:** Ajudam os usuários a identificar e reconhecer diferentes elementos da interface, mas a escolha desse item deve ser cuidadosa, pois ícones mal projetados ou inadequados podem levar a confusão e erros.
- **Espaçamento e tamanho dos elementos:** podem afetar a facilidade de interação do usuário com a interface. Elementos muito próximos podem ser difíceis de selecionar, enquanto elementos muito distantes podem ser difíceis de encontrar.
- **Fluxo de interação:** a forma como os elementos da interface estão dispostos e organizados pode afetar a fluidez da interação do usuário com a interface. A interface deve ser projetada para que os usuários possam seguir um fluxo natural de interação, sem a necessidade de procurar informações ou elementos perdidos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Através do trabalho de pesquisa acima podemos concluir que a arquitetura de informação sem dúvidas é um ponto importante a ser levado em consideração na hora do desenvolvimento de projeto de interfaces, pois ela tem como foco organizar e categorizar as informações, assim é possível criar interfaces de forma simples e intuitiva onde itens de design como tipografia e cores chegam apenas para complementar os projetos deixando eles acessíveis, úteis, usáveis e com comunicação clara.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KRIEGER, Daniel. Arquitetura de informação: o que é e como aplicar em seus projetos. Kenzie Academy Brasil, 23 jun. 2021. Disponível em: <https://kenzie.com.br/blog/arquitetura-informacao/>. Acesso em: 03 mai. 2023.

Patel, Neil. "Tipografia: Tudo o que Você Precisa Saber Para Melhorar Sua Estratégia de Marketing". Neil Patel, 2019. Disponível em: <https://neilpatel.com/br/blog/tipografia/>. Acesso em: 01 mai. 2023.

BARBOSA, Sueli. Arquitetura de Informação: de olho na usabilidade. Campus, 2010.

FRASCARA, Jorge. Communication design: principles, methods, and practice. New York: Routledge, 2014.

World Wide Web Consortium (W3C). "Introdução à Acessibilidade Web". W3C Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-intro/>. Acesso em: 03 mai. 2023.