



Sezione 1 di 2

AIWM - Teste final (Parte Teórico-Prática, 16/1/2023)

Prova teórico-prática da UC de Arquitectura de Informação para a Web e Dispositivos Móveis do Curso de TIWM.

Leia atentamente todas as perguntas antes de começar a responder. Recomendo que use um ficheiro local (word, notepad, etc) para responder, e use este formulário no final do período de exame para 'colar' as suas respostas antes de as submeter.

Esta parte (teórico-prática) é constituído por uma componente Teórico-prática (TP) (com uma duração estimada de 40 min) e componente prática (P) orientada ao seu Projecto (com uma duração estimada de 40 minutos).

Terá, assim, um total de 80 minutos para responder às perguntas e submeter as suas respostas. É sua responsabilidade submeter as respostas antes do fim do tempo.

Após a conclusão desta parte (teórico-prática), haverá lugar à "Parte Prática" (em formulário separado, com uma duração estimada de 60 minutos).

As cotações estão marcadas em cada um das perguntas - responda tão detalhadamente a cada pergunta quanto conseguir - respostas genéricas, evasivas, ou incoerentes não serão cotadas.

Bom trabalho!

Email *

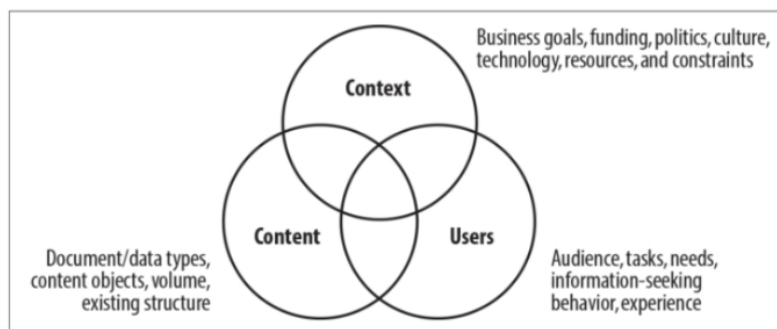
Indirizzo email valido

Questo modulo raccoglie gli indirizzi email. [Modifica impostazioni](#)

Nome Completo *

Testo risposta breve

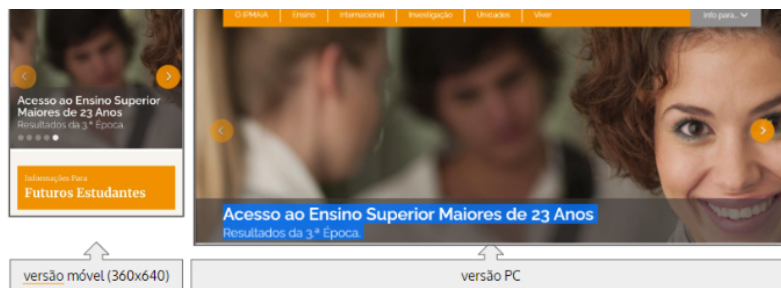
A figura abaixo reflecte as três componentes-chave (Rosenfeld, Morville & Arango, "Information Architecture, from the web and Beyond", 4th ed.) que determinam a Arquitectura de Informação de uma aplicação. Detalhe quais os aspectos que se cruzam entre os elementos "User" e "Context", e dê exemplos concretos e detalhadas para uma aplicação de venda de títulos de transporte online.



Testo risposta lunga

Considere a figura abaixo, que compara o site IPMaia visível em dispositivo móvel e em PC. 1. * Analise detalhada e criticamente como são utilizadas as duas áreas de ecrã, e 2. Compare as diferenças entre o modelo "móvel" e "fixo".



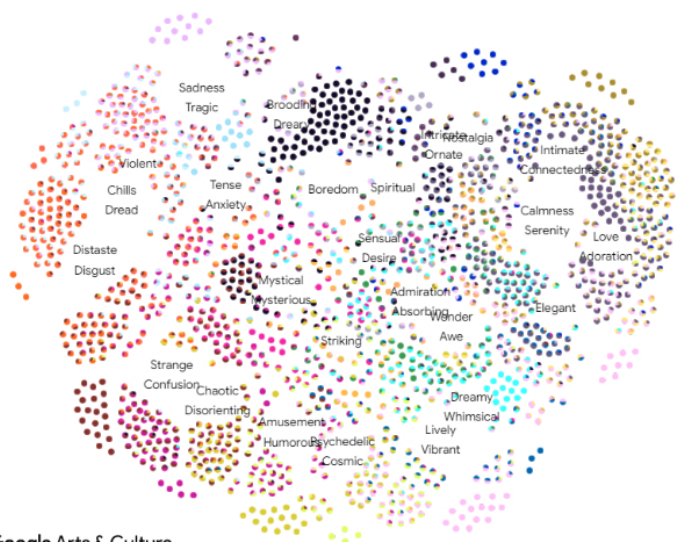


Testo resposta longa

No projecto de plataformas, coloca-se muitas vezes a questão de disponibilizar interfaces para "encontrar" ou disponibilizar interfaces para "navegar" nos conteúdos. Descreva cada uma destas opções detalhadamente e dê exemplos de situações onde cada uma destas estratégias seja particularmente útil.

Testo resposta longa

Considere a imagem seguinte, extraída do "Google Arts & Culture" (Experiments) - Pode também visitar o site <https://artsexperiments.withgoogle.com/art-emotions-map/> - Que componentes procurar / navegar estão disponíveis? O que são, neste caso, os "conteúdos"? e como estão organizados?

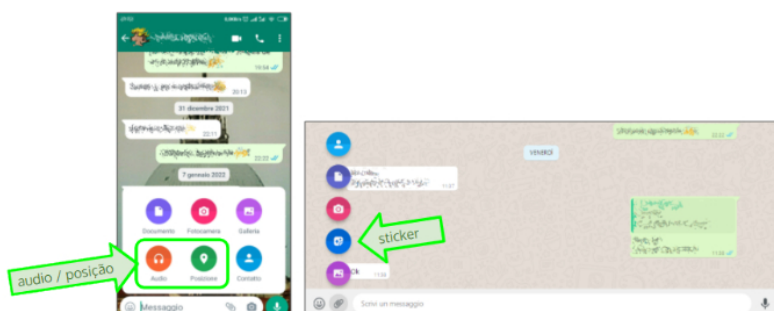


Google Arts & Culture

About

Testo resposta longa

A imagem abaixo mostra a diferença de opções disponíveis no "anexar" do WhatsApp (móvel e fixo - na versão móvel existem as opções de partilha de "audio" e de "posição", enquanto na versão "fixo" existe a opção "sticker"). Analise e justifique detalhadamente estas e outras diferenças que considere relevantes.

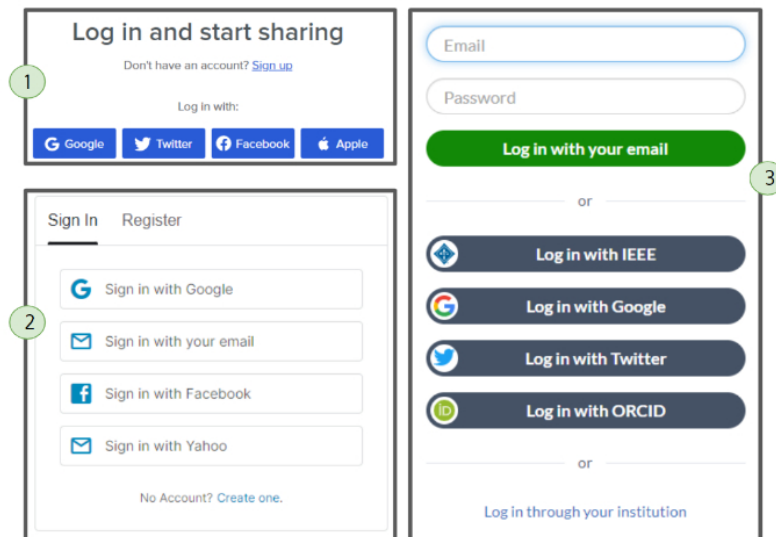


Testo risposta lunga

Um dos quatro pilares da "Arquitetura da Informação" são os "Sistemas de Organização" (Rosenfeld, Morville & Arango, "Information Architecture, from the web and Beyond", 4th ed.) - quais são as outras três componentes? Qual é o objectivo dos "sistemas de organização", e quais são as dificuldades típicas em implementar um "sistema de organização"?

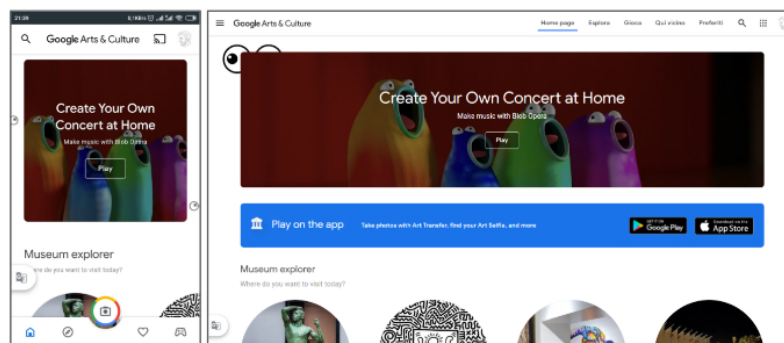
Testo resposta lunga

A figura abaixo mostra as alternativas de login para 3 plataformas diferentes. O que consegue inferir de cada uma das plataformas indicadas?



Testo resposta lunga

A figura abaixo mostra a diferença entre a versão 'móvel' e a 'versão' fixa do "Google Arts & Culture" - Analise e justifique as diferenças detalhadamente.



Testo resposta lunga

Quando falamos em "métodos de organização" (de conteúdos), referimo-nos a métodos "exactos", a métodos "ambíguos" e, claro, a "métodos mistos". Descreva detalhadamente e dê exemplos de alguns métodos dos dois últimos grupos mencionados.

Testo resposta lunga

Uma das estruturas de organização de conteúdos é a "estrutura hierárquica" - Quais são as outras estruturas mais comuns? Relativamente à "estrutura hierárquica", como se chama o diagrama que normalmente se utiliza para representar a "estrutura hierárquica" das páginas / secções de um "site"?

Testo risposta lunga

Considere as principais secções de três jornais portugueses (versão web), mostradas na figura seguinte. Quais as "etiquetas" (secções) mais comuns? Considera que o "vocabulário" utilizado nestas etiquetas é um vocabulário gerido centralmente ou resulta de um exercício colectivo ("folksonomy") ? *



Testo risposta lunga

Dopo la sezione 1 Continua alla sezione successiva

Sezione 2 di 2

Projecto

As perguntas seguintes referem-se ao seu Projecto. Responda da forma mais detalhada possível.

Das várias componentes-chave do seu projecto "Conteúdos", "Utilizador" e "Contexto", e das suas possíveis áreas de interacção, qual aquela que considera que está melhor implementada no seu Projecto? Porquê? Porque acha que essa componente do seu Projecto está melhor que as outras? Justifique detalhadamente. *

Testo risposta lunga

Considere as indicações de desenvolvimento constantes na lista abaixo. Indique, para cada uma delas (utilize a numeração 1., 2.,...,6. na sua resposta) como as implementou no seu projecto. *

Descrição e **justificação** da interacção Utilizador

Em função da natureza da Plataforma:

1. Projectar para "Encontrar" vs "Compreender!"
2. "Procurar" (caixas de pesquisa), "navegar" (links) ou ambas? Como?
3. Metáforas, ícones, terminologia, código de cores (!)
4. Mercado (Língua(s), Metáforas, ícones, etc) / Segmentação dos Utilizadores?
5. Critérios de organização de conteúdos
 - o Critérios objectivos e/ou critérios subjectivos e/ou ambos
(Rever "An Ocean of books" - <https://experiments.withgoogle.com/ocean-of-books>
"An Atlas of emotions" - <https://artsexperiments.withgoogle.com/art-emotions-map/>, p. ex.)
 - o Folksonomies
6. Recomendações - que critérios? Iguais em web e móvel?

Testo risposta lunga

Das várias componentes-chave do seu projecto "Conteúdos", "Utilizador" e "Contexto", e das *

suas possíveis áreas de interação, qual aquela que considera que está pior implementada no seu Projecto? Porquê? Que dificuldades encontrou? O que tentou fazer para as superar (e não resultou)? Justifique detalhadamente. Como considera, agora, que poderia melhorar este ponto?

Testo resposta longa

