

ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO

AULA 04



ROTEIRO

Arquitetura da Informação

- Fundamentos e Organização da Informação
- Sistemas de Organização
- Técnicas de Arquitetura da Informação: Card Sorting
- Atividade prática



ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO



Definição

A Arquitetura da Informação (AI) é a prática de organizar e estruturar informações em um sistema, de modo que os usuários possam encontrar e usar as informações de forma eficiente e eficaz.

Vai além da simples organização de dados; envolve a compreensão do contexto, das necessidades dos usuários e dos objetivos do sistema.

Objetivos

- Facilitar a navegação e a busca por informações.
- Melhorar a usabilidade e a experiência do usuário.
- Garantir a clareza e a consistência da informação.
- Otimizar a eficiência do sistema.

Relação com UX e IxD

- A AI é a base para uma boa experiência do usuário (UX).
- Fornece a estrutura sobre a qual o Design de Interação (IxD) é construído.
- Uma AI bem planejada torna a interação mais intuitiva e agradável.





PILARES DA ARQUITECTURA DA INFORMAÇÃO



1

Usuário

2

Conteúdo

3

Contexto

4

Objetivos

PILARES DA ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO

- **Usuários:** Compreender as necessidades, expectativas e modelos mentais dos usuários.
- **Conteúdo:** Organizar e estruturar a informação de forma clara e relevante.
- **Contexto:** Considerar o ambiente e as circunstâncias em que a informação será utilizada.
- **Objetivos:** Alinhar a arquitetura da informação com os objetivos do sistema e as metas dos usuários.

PRINCÍPIOS BÁSICOS

Organização:

- Agrupar informações relacionadas de forma lógica.
- Utilizar sistemas de organização adequados (ex: hierárquico, por categoria).

Rotulagem:

- Criar rótulos claros, concisos e consistentes.
- Utilizar linguagem que os usuários entendam.

PRINCÍPIOS BÁSICOS

Navegação:

- Facilitar a movimentação entre as informações.
- Fornecer indicações claras de localização e caminhos.

Busca:

- Permitir que os usuários encontrem informações específicas rapidamente.
- Utilizar filtros e opções de busca avançada.

SISTEMAS DE ORGANIZAÇÃO



Organização Hierárquica

- Estrutura em níveis, com categorias principais e subcategorias.
- Vantagens: clareza, facilidade de navegação em grandes volumes de informação.
- Desvantagens: pode ser rígida e limitar a flexibilidade.
- Exemplos: menus de navegação em websites, sistemas de arquivos.

Organização Sequencial

- Estrutura linear, com informações dispostas em uma ordem específica.
- Vantagens: ideal para processos e fluxos de trabalho.
- Desvantagens: pode ser inadequada para informações com múltiplas relações.
- Exemplos: tutoriais, formulários de cadastro.

Organização Alfabética

- Estrutura em ordem alfabética.
- Vantagens: ideal para listas e índices.
- Desvantagens: pode ser inadequada para informações com muitas categorias.
- Exemplos: dicionários, listas de contatos.



SISTEMAS DE ORGANIZAÇÃO



Organização Cronológica

- Estrutura em ordem cronológica.
- Vantagens: ideal para timelines e históricos.
- Desvantagens: pode ser inadequada para informações sem uma forte relação temporal.
- Exemplos: blogs, históricos de navegação.

Organização por Categoria

- Estrutura em categorias temáticas.
- Vantagens: ideal para informações com múltiplas relações.
- Desvantagens: pode ser complexa de implementar.
- Exemplos: taxonomias, ontologias.



ESQUEMAS DE ROTULAGEM

Rótulos Contextuais:

- Utilizam metáforas e analogias para facilitar a compreensão.
- Exemplos: "carrinho de compras", "lixeira".

Rótulos Descritivos:

- Utilizam linguagem clara e precisa para descrever o conteúdo.
- Exemplos: "contatos", "ajuda", "sobre nós".

Melhores Práticas:

- Utilizar linguagem que os usuários entendam.
- Manter a consistência na rotulagem.
- Realizar testes de rotulagem com usuários.

SISTEMAS DE BUSCA

Busca por Palavra-Chave:

- Permite buscar informações utilizando palavras ou frases.
- Relevância e precisão dos resultados.

Busca por Filtro:

- Permite refinar a busca utilizando atributos e categorias.
- Exemplos: filtros de preço, categoria, marca.

Busca por Faceta:

- Permite navegar por categorias e subcategorias.
- Exemplos: navegação por categorias em lojas online.

Design de Interfaces de Busca:

- Caixa de busca, filtros, opções de ordenação.
- Resultados da busca: relevância, apresentação clara.



CARD SORTING



Objetivo

- O Card Sorting é uma técnica de pesquisa que visa entender como os usuários organizam e categorizam informações.
- Ajuda a identificar padrões mentais dos usuários e a criar uma arquitetura de informação mais intuitiva.

Aplicação

- Utilizado para criar ou refinar taxonomias, menus de navegação e estruturas de websites ou aplicativos.
- Pode ser aplicado em diferentes fases do projeto, desde a concepção até a avaliação.

Tipos de Card Sorting

Aberto:

- Os participantes organizam os cartões em grupos e criam seus próprios rótulos.
- Ideal para explorar como os usuários percebem e categorizam as informações.

Fechado:

- Os participantes organizam os cartões em grupos predefinidos.
- Ideal para validar uma estrutura de informação existente.

Híbrido:

- Combinação de card sorting aberto e fechado.
- Permite explorar novas categorias e validar categorias existentes.





PRÓXIMOS PASSOS

Princípios de Design Visual e UI

- **Fundamentos do Design Visual**
 - Cores e Tipografia
 - Psicologia das cores
 - Paleta de cores e harmonia cromática
 - Tipos de fontes e sua legibilidade
 - Hierarquia tipográfica e espaçamento
 - Layout e Espaçamento
 - Layout e Grid Systems
 - Espaço em branco (white spaces)
 - Elementos de UI
 - Botões, formulários, ícones, menus, barras de navegação

Oficina Prática





OBRIGAD@

COORDENAÇÃO DE EDUCAÇÃO
SUPERIOR SJP | SISTEMA FIEP

