

Sumário

Prefácio	vii
Sobre as Autoras	ix

PARTE I **Introdução à arquitetura da informação**

Capítulo 1	
Arquitetura da informação	2
1.1 A IMPORTÂNCIA DA ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO	4
1.2 HISTÓRIA E ORIGEM DA ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO	5
1.3 CONCEITOS E DEFINIÇÃO DA ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO	16
1.4 RELAÇÃO DA ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO COM OUTRAS ÁREAS DO CONHECIMENTO	24
1.5 O PAPEL DO ARQUITETO DA INFORMAÇÃO	26
1.6 CARACTERÍSTICAS E PRINCÍPIOS DA ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO	32
1.7 EXERCÍCIOS PROPOSTOS	40
Capítulo 2	
Ambientes informacionais digitais	42
2.1 CONCEITOS E DEFINIÇÃO DE AMBIENTES INFORMACIONAIS DIGITAIS	43
2.2 ALGUNS TIPOS DE AMBIENTES INFORMACIONAIS DIGITAIS	51
2.3 ABORDAGEM CENTRADA NO USUÁRIO	55
2.4 CARACTERÍSTICAS E RECURSOS DE AMBIENTES INFORMACIONAIS DIGITAIS	63
2.5 EXERCÍCIOS PROPOSTOS	82

Capítulo 3	
Metodologia de desenvolvimento	84
3.1 CONCEITOS E DEFINIÇÃO DE METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO	85
3.2 FASES DE DESENVOLVIMENTO	89
3.3 UMA METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO DE AMBIENTES INFORMACIONAIS DIGITAIS	91
3.4 EXERCÍCIOS PROPOSTOS	94

PARTE II

Metodologia de desenvolvimento de ambientes informacionais digitais com base nos princípios da arquitetura da informação

Capítulo 4	
Levantamento de requisitos e planejamento	98
4.1 ATIVIDADE 1: COLETAR REQUISITOS	100
4.1.1 Práticas da atividade 1: coletar requisitos	103
4.2 ATIVIDADE 2: ELABORAR DOCUMENTO DE REQUISITOS	115
4.3 ATIVIDADE 3: ELABORAR PLANEJAMENTO	116
4.3.1 Práticas da atividade 3: elaborar planejamento	118
4.4 EXERCÍCIOS PROPOSTOS	121
Capítulo 5	
Análise e projeto	124
5.1 ETAPA 2.1: TRATAMENTO FUNCIONAL	128
5.1.1 Atividade 1: Listar e projetar as funcionalidades do ambiente	129
5.1.1.1 Práticas da Atividade 1: Listar e projetar as funcionalidades do ambiente	131
5.2 ETAPA 2.2: TRATAMENTO ESTRUTURAL	133
5.2.1 Atividade 1: Analisar e projetar as estruturas e os fluxos informacionais do ambiente	134
5.2.1.1 Práticas da Atividade 1: Analisar e projetar as estruturas e os fluxos informacionais do ambiente	134
5.2.2 Atividade 2: Identificar as opções estruturais da arquitetura do ambiente	137

5.2.2.1	Práticas da Atividade 2: Identificar as opções estruturais da arquitetura do ambiente	137
5.3	ETAPA 2.3: TRATAMENTO INFORMACIONAL	143
5.3.1	Subetapa 2.3.1: Análise de conteúdo	144
5.3.1.1	Atividade 1: Realizar análise sintática, semântica e pragmática do conteúdo informacional do ambiente	145
5.3.1.2	Atividade 2: Estruturar e projetar o conteúdo informacional do ambiente	147
5.3.2	Subetapa 2.3.2: Representação da informação	150
5.3.2.1	Atividade 1: Classificar	152
5.3.2.2	Atividade 2: Catalogar	160
5.3.2.3	Atividade 3: Indexar	162
5.3.3	Subetapa 2.3.3: Organização da informação	166
5.3.3.1	Atividade 1: Definir as formas de organização da informação	166
5.4	ETAPA 2.4: TRATAMENTO NAVEGACIONAL	172
5.4.1	Atividade 1: Projetar a navegação do ambiente	173
5.4.1.1	Prática da Atividade 1: Projetar a navegação do ambiente	173
5.4.2	Atividade 2: Identificar as formas de navegação	174
5.4.2.1	Práticas da Atividade 2: Identificar as Formas de Navegação	175
5.4.3	Atividade 3: Identificar os estilos de navegação do usuário	177
5.4.3.1	Práticas da Atividade 3: Identificar os estilos de navegação do usuário	177
5.4.4	Atividade 4: Identificar sintaxe navegacional	178
5.4.4.1	Práticas da Atividade 4: Identificar sintaxe navegacional	179
5.5	ETAPA 2.5: TRATAMENTO VISUAL	180
5.5.1	Atividade 1: Definir as formas de rotulagem do ambiente	180
5.5.1.1	Práticas da Atividade 1: Definir as formas de rotulagem do ambiente	181
5.5.2	Atividade 2: Tratar a estética dos objetos de conteúdo	183
5.5.2.1	Práticas da Atividade 2: Tratar a estética dos objetos de conteúdo	183
5.5.3	Atividade 3: Estruturar os objetos de conteúdo em uma interface	184
5.5.3.1	Práticas da Atividade 3: Estruturar os objetos de conteúdo em uma interface	184
5.5.4	Atividade 4: Definir as formas de informações recuperadas	184
5.5.4.1	Práticas da Atividade 4: Definir as formas de informações recuperadas	184

SUMÁRIO

5.5.5	Atividade 5: Elaborar protótipo	188
5.5.5.1	Práticas da Atividade 5: Elaborar protótipo	188
5.6	EXERCÍCIOS PROPOSTOS	191
Capítulo 6		
Avaliação e retroalimentação		194
6.1	ETAPA 3.1: AVALIAÇÃO DO AMBIENTE INFORMACIONAL DIGITAL	196
6.1.1	Atividade 1: Avaliar critérios de qualidade e requisitos do ambiente	197
6.1.1.1	Práticas da Atividade 1: Avaliar critérios de qualidade e requisitos do ambiente	197
6.1.2	Atividade 2: Aplicar testes direcionados para o ambiente	201
6.1.2.1	Práticas da Atividade 2: Aplicar testes direcionados para o ambiente	201
6.1.3	Atividade 3: Aplicar testes direcionados para o usuário final	203
6.1.3.1	Práticas da Atividade 3: Aplicar testes direcionados para o usuário final	203
6.2	ETAPA 3.2: RETROALIMENTAÇÃO DO AMBIENTE INFORMACIONAL DIGITAL	205
6.2.1	Atividade 1: Retroalimentar e dar manutenção no ambiente	206
6.2.1.1	Práticas da Atividade 1: Retroalimentar e dar manutenção no ambiente	206
6.3	EXERCÍCIOS PROPOSTOS	206
Capítulo 7		
Síntese		208
Apêndice		213
Bibliografia		217
Índice		227