



PELA ABORDAGEM PRÁTICA DA ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO

Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa Santos

Livre-docente em Catalogação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Campus Marília, Brasil.

Professora do Departamento de Ciência da Informação da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Campus Marília, Brasil.

Email: placida@marilia.unesp.br

O livro *Arquitetura da Informação: uma abordagem prática para o tratamento de conteúdo e interface em ambientes informacionais digitais* disponível nas versões impressa e e-book pela editora LTC, de autoria de Liriane Camargo e Silvana Vidotti, é um presente para seus colegas e alunos da Ciência da Informação.

Concebido como material didático, deverá tornar-se um importante recurso para a área da Ciência da Informação, pois presta contribuição importante a um setor ainda em consolidação, oferecendo arcabouço teórico, orientações práticas e exercícios a estudantes e professores de disciplinas relacionadas ao tratamento de recursos informacionais e interface em ambientes digitais em cursos de graduação e de pós-graduação.

Desenvolvedores de ambientes informacionais digitais e demais interessados também poderão se beneficiar do conteúdo para reflexão e aplicação de conhecimentos.

Suprindo uma carência de recursos metodológicos consistentes na área de arquitetura da informação, a obra oferece ferramentas sistematizadas para o tratamento de ambientes digitais.

Professora do Departamento de Ciência da Informação na Universidade Estadual Paulista (Unesp) e líder do Grupo de Pesquisa Novas Tecnologias em Informação (GPNTI/Unesp), **Silvana Aparecida Borsetti Gregorio Vidotti** é uma das pioneiras do ensino da Arquitetura da Informação na Ciência da Informação no Brasil e responsável pela instalação do GT8-Informação e Tecnologia da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação (Ancib). Atualmente é Vice-presidente da Ancib e suas pesquisas e publicações na área da Ciência da Informação dão ênfase a tecnologias de informação e comunicação e, de modo específico, à arquitetura da informação para ambientes informacionais digitais.

Os vários trabalhos publicados na área de arquitetura da informação para ambientes informacionais digitais, com abordagem em análise, projeto e metodologias de sistemas de informação revelam a autoridade na temática do livro da doutora em Ciência da Informação pela Unesp **Liriane Soares de Araújo de Camargo**.

As autoras, neste trabalho, abordam as questões ligadas aos processos e métodos para desenvolvimento de ambientes informacionais digitais e sua aplicação no contexto da arquitetura da informação a fim de conduzir e guiar os arquitetos da informação no tratamento funcional, estrutural, informacional, navegacional e visual de tais ambientes, o que torna o livro de interesse especial para a Ciência da Informação.

A experiência e o conhecimento das autoras também se revelam na cuidadosa escolha de apresentar a obra em duas partes captando a necessidade da Ciência da Informação de uma abordagem teoria e uma orientação prática sobre o tema arquitetura da informação.

A **Parte I – Introdução à arquitetura da informação** - é dedicada ao assunto de modo teórico em três capítulos.

O capítulo 1 - Arquitetura da Informação - evidencia a importância da Arquitetura da Informação, sua história e origem, seus conceitos e definições, aponta seus relacionamentos com áreas do conhecimento, define princípios e descreve o papel do arquiteto da informação.

O capítulo 2 – Ambientes Informacionais Digitais - apresenta os conceitos e a definição de ambientes informacionais digitais, descreve alguns tipos de ambientes e a partir de uma abordagem centrada no usuário são apontadas as suas características e recursos de ambientes informacionais digitais como: acessibilidade, usabilidade, metadados, interoperabilidade, política, preservação, ferramenta de busca, personalização e customização. Neste capítulo o destaque é para a apresentação de um instrumento auxiliar (*Estratégia de Avaliação de Elementos de Arquitetura da Informação*) para desenvolvedores na avaliação de ambientes informacionais digitais.

O capítulo 3 - Metodologia de Desenvolvimento - descreve os conceitos e a definição de metodologia de desenvolvimento de ambientes informacionais digitais o que se constitui em uma grande contribuição deste livro, pois, uma metodologia de desenvolvimento, segundo as autoras “pode facilitar o tratamento informacional e visual e ainda aumentar a usabilidade tanto do ambiente quanto de seus recursos”. O que se tinha até a publicação desta obra era a utilização de métodos e ferramentas de outras áreas do conhecimento.

A relevância deste trabalho está na apresentação de uma metodologia específica para o desenvolvimento de ambientes informacionais digitais que considera o tratamento funcional, estrutural, de conteúdo, navegacional e de aparência visual do objeto de conteúdo no ambiente.

A construção do arcabouço teórico para o desenvolvimento de ambientes informacionais digitais gerais e específicos pautado nos princípios das áreas de Engenharia de Software e de Arquitetura da Informação se totaliza nesses três capítulos iniciais. Tal abordagem se configura como uma grande contribuição para o desenvolvimento de ambientes digitais por ser uma vertente de atuação que carece de orientações metodológicas consistentes e teoricamente fundamentadas.

A Parte II – Metodologia de desenvolvimento de ambientes informacionais digitais com base nos princípios da arquitetura da informação - é dedicada à orientação prática, baseada nos princípios da arquitetura da informação, para a compreensão da metodologia de desenvolvimento de ambientes informacionais.

De maneira didática e esclarecedora são apresentadas as fases, as etapas e as subetapas da metodologia de desenvolvimento, acompanhadas de orientações práticas para cada uma das atividades.

O capítulo 4 - Levantamento de Requisitos e Planejamento - detalha cada fase de desenvolvimento: coleta de requisitos, elaboração de documento de requisitos e elaboração de planejamento.

O capítulo 5 – Análise e Projeto - descreve minuciosamente as etapas de tratamento: funcional, estrutural, informacional, navegacional e visual do processo de análise e construção do projeto, orientando a análise dos requisitos coletados nas fases anteriores para o tratamento dos “objetos de conteúdo, as funções e serviços, a estruturação, a navegação e os componentes visuais do ambiente a ser desenvolvido ou reformulado, bem como projetar os aspectos informacionais, estruturais, navegacionais, funcionais e visuais analisados em um todo, levando em consideração a interação usuário-sistema”.

O capítulo 6 – Avaliação e Retroalimentação - prescreve a última etapa da metodologia proposta pelas autoras, a fase da avaliação e de retroalimentação do ambiente informacional digital. Nessa fase, o objetivo é avaliar, testar, retroalimentar e dar manutenção ao ambiente informacional e esta é uma fase que envolve a aplicação de testes direcionados para o ambiente e para o usuário final como forma de garantia de qualidade.

A metodologia oferece passos pré-estabelecidos para guiar o desenvolvedor durante o processo, fazendo com que o profissional tenha uma visão geral e ao mesmo tempo específica de cada etapa.

Nessa parte da obra estão minuciosamente descritos os requisitos e o planejamento para o desenvolvimento do ambiente além da orientação para a análise e o projeto de funcionalidade do ambiente.

De relevância capital é a metodologia de desenvolvimento de ambientes informacionais digitais, detalhadamente, explicitada nesta parte do livro que, a partir dos princípios da Arquitetura da Informação no interior área de Ciência da Informação, do Design Gráfico e da Ciência da Computação, elenca as fases, as etapas, as subetapas, as atividades ou processos e as práticas metodológicas, descrevendo os métodos de auxílio à coleta, à análise, ao projeto, à avaliação e à retroalimentação dos objetos de conteúdo dos ambientes informacionais digitais.

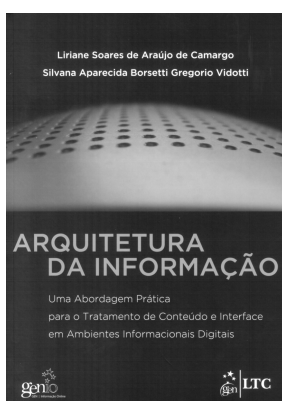
Nesse contexto, pode-se dizer que a presente obra configura-se como imprescindível aos leitores a que se destina, a alunos e professores de graduação e de pós-graduação que ministram ou cursam disciplinas relacionadas à Arquitetura da Informação e àqueles que se interessam pelo tema, e ainda aos profissionais que trabalham com ambientes informacionais digitais.

As autoras expressaram sua obra proporcionando ao leitor uma participação no processo de desenvolvimento do ambiente informacional na medida em que percorre dinamicamente a leitura dos capítulos. Especialmente, porque, ao final de cada capítulo, as autoras, estruturaram uma dinâmica de exercícios e questões que levam o leitor a familiaridade com as temáticas abordadas e a compreensão da metodologia proposta.

Os estudos realizados e o amplo conhecimento das autoras Silvana Vidotti e Liriane Camargo além da experiência sólida na práxis do desenvolvimento e da análise de ambientes informacionais digitais a partir dos princípios da arquitetura da informação não deixam escapar neste livro o olhar da Ciência da Informação.

O leitor pode entender o processo de construção e de avaliação de ambientes informacionais digitais a partir de uma reflexão sob o olhar da Ciência da Informação sobre a Arquitetura da Informação na busca por soluções que favoreçam os processos de geração, de produção, de tratamento, de descoberta, de uso e de preservação de recursos informacionais.

Dados bibliográficos da obra resenhada:



CAMARGO, Liriane Soares de Araújo de; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregorio. **Arquitetura da Informação: uma abordagem prática para o tratamento de conteúdo e interface em ambientes informacionais digitais.** Rio de Janeiro: LTC, 2011. 248 p. ISBN: 97-88-521-6087-1.

Resenha recebida em 07/09/2011 e aceita para publicação em 07/10/2011