

APLICAÇÃO DE MÉTODOS DE ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO NO PROJETO AQUARES - UFPel

JEZIORSKI, Liliane Lino¹; PEREIRA, Rodrigo Lucas²; FACCHINI, Luiz Augusto³

¹Universidade Federal de Pelotas(UFPel) / Ciência da Computação; E-mail: lj.liliane@gmail.com
²Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul Rio grandense (IFSUL) / Tecnologia em Sistemas para Internet; E-mail: rlucasp@hotmail.com; ³Universidade Federal de Pelotas, Departamento de Medicina Social. E-mail: luizfacchini@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

Devido ao grande fluxo de informações em ambientes digitais, o uso de métodos que auxiliem a estruturação e disseminação de conteúdo através da *web* é de extrema importância. Este trabalho trata da aplicação de um método proposto para criar ambientes científicos e disponibilizar as informações organizadas seguindo as práticas de Arquitetura de Informação. (JEZIORSKI, 2011).

Este método foi aplicado no site do grupo de pesquisa AQUARES – Acesso e qualidade na rede de saúde, a partir do grupo de pesquisa vinculado ao Departamento de Medicina Social da Universidade Federal de Pelotas – UFPel, em parceria com o Ministério da Saúde e a Organização Pan-Americana de Saúde. Este projeto tem o objetivo desenvolver abordagens epidemiológicas, teóricas e metodológicas para avaliações de desempenho e do impacto de serviços e políticas de saúde, com ênfase na estratégia de saúde da família e na política de atenção básica à saúde do país.

Com o auxílio de Gerenciadores de Conteúdos (CMS, do inglês, *Content Management Systems*) e a aplicação de práticas de Arquitetura de Informação (AI) torna-se viável o desenvolvimento de ambientes planejados desde a modelagem da interface até a publicação de conteúdo.

De acordo com Toub, a AI se preocupa em estruturar e organizar ambientes de informação, satisfazendo as necessidades dos usuários de forma efetiva.

De acordo com o psicólogo britânico Davis Lewis, o excesso de informações pode causar efeitos que refletem diretamente na saúde dos indivíduos, com destaque para o estresse, distúrbios de sono, problemas digestivos, dificuldade de memorização, irritabilidade e sentimento de abandono.

O gerenciamento de conteúdo é realizado por ferramentas pré-programadas capazes de gerenciar as publicações na *web* de forma dinâmica. Isso permite que qualquer indivíduo sem conhecimentos de codificação e programação poder utilizar um CMS, porém é importante para quem for realizar a instalação da ferramenta possua um mínimo conhecimento de banco de dados para instalar e configurar inicialmente o gerenciador. Esta ferramenta, que auxiliará todo o processo, possui uma interface amigável e de fácil compreensão e é através dela que todo o conteúdo é publicado e administrado sem precisar mexer diretamente em codificação. Um diferencial desta aplicação é diminuir custos extras com profissionais de áreas específicas, como programadores e *designers* e assim ganho de produtividade e tempo.

A preocupação da AI é organizar de forma clara e distribuir o conteúdo de maneira que não cause aos usuários a ansiedade pela informação, transformando os dados em informações inteligíveis aos usuários (WURMAN, 2001)

De acordo com os requisitos necessários para o projeto, a boa aplicação dos princípios, conceitos e técnicas de AI garante um ambiente planejado desde o início, e o produto final resultará em ambientes informacionais estruturados e categorizados. Desta maneira, a atenção ao definir o modelo de interação do usuário juntamente com a forma que será distribuída a informação deve ser focada desde o princípio do projeto (ROSENFELD; MORVILLE.1998).

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

A necessidade de usufruir novas possibilidades de interação entre o usuário-informação criou etapas como requisitos para projetar um *site* (GARRET J.,2003). Estas etapas foram aplicadas no desenvolvimento do *site* do grupo de pesquisa AQUARES. São elas:

- Plano de estratégia – define o objetivo e público alvo;
- Plano de escopo – definem quais serão as características do produto, ambiente com alto fluxo de informações sobre o grupo de pesquisa;
- Plano de estrutura – define a hierarquia de páginas e caminho entre elas;
- Plano de esqueleto – define o desenho estruturado de telas e navegação (*wireframes*);
- Plano de superfície – define o design gráfico ou visual

O projeto do *site* se subdividiu em quatro fases, planejamento, desenvolvimento, implantação e manutenção.

Durante o planejamento e análise de requisitos foram observadas necessidades do projeto e o foco de quem vai interagir com o ambiente, neste caso, o usuário. A aplicação da Arquitetura de Informação inicia desde a modelagem e construção do *wireframe*, utilizando os princípios e diretrizes da AI para compor um ambiente estruturado e ergonômico.

A fase de desenvolvimento o CMS é instalado e configurado, respeitando os passos necessários para estruturação e categorização do conteúdo, a aplicação de métodos de AI é realizada. Foi escolhido o Joomla, uma ferramenta *Open Source*, isto é, possui o código aberto, outro fato interessante aos desenvolvedores que é utilizar Software Livre. Assim custos adicionais com licença de uso são eliminados, o que garante acesso ao código fonte. Na fase de implantação é onde o projeto piloto é executado e testes de qualidade são aplicados e a versão é publicada.

Na fase de manutenção é onde medições periódicas são feitas através de ferramentas específicas e o estudo das métricas de acesso ao site são analisadas, visando sempre atender o usuário, garantindo assim um bom fluxo de acessos ao site e conteúdo atualizado.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise de requisitos e o planejamento da reestruturação do novo ambiente digital do Projeto AQUARES – Acesso e qualidade na rede de saúde

proporcionaram bases sólidas para o desenvolvimento de um produto de qualidade. A informação está distribuída de maneira clara e de fácil acesso aos usuários, permitindo encontrar o conteúdo através de sistemas de buscas internas.

Pesquisas e testes foram realizados assim como sugestões de usuários leigos foram coletadas para delinear o produto e adequar da melhor maneira garantindo assim qualidade e satisfação ao usuário.

A partir de dados coletados através de ferramentas de análise de acessos ao *site*, por exemplo, o *Google analytics*, estatísticas de navegadores, número de acessos, tempo de permanência no site podem ser coletadas e assim se necessário adaptar alguma funcionalidade para melhor atender o usuário e delinear o produto pode ser aplicada.

4 CONCLUSÃO

O alto fluxo de informações e a necessidade de obter tais informações de forma mais dinâmica através ambientes digitais proporcionaram novas tecnologias para a disseminação de informação na web. Através de ferramentas que permitem a criação, estruturação e publicação de conteúdo que ao ser bem combinada e planejada desde o princípio com a Arquitetura de Informação oferece ao usuário satisfação de encontrar um ambiente informacional de fácil acesso as informações, com conteúdos disponíveis com uma linguagem clara e de maneira estruturada, o que reduz tempo gasto entre buscas sem sucesso ou causar ansiedade da informação no usuário, reduzindo possível insatisfação por não encontrar o que procura.

A boa fundamentação teórica e a aplicação do método proposto alcançaram os objetivos principais do presente trabalho resultando em um ambiente com muita informação, categorizado de maneira clara e bem distribuída, promovendo ao usuário uma boa participação no que diz respeito a acessos para buscas de informações.

5 REFERÊNCIAS

JEZIORSKI, Liliane Lino. **Aplicação de técnicas de arquitetura de informação na construção de um site para evento científico**. Pelotas, 2011. Monografia (Conclusão de curso) – Bacharelado em Ciência da Computação, Universidade Federal de Pelotas, Centro de Desenvolvimento Tecnológico. Pelotas, 2011.

MEMÓRIA, Felipe. Design para a Internet: Projetando a Experiência Perfeita. Campus, São Paulo, 2005

ROSENFELD, L.; MORVILLE, P. Information Architecture for the World Wide Web. USA: O'Reilly, 1998.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS. Departamento de Medicina Social. **Relatório Projeto Aquareas – Avaliação do Acesso e da Qualidade da Rede de Serviços**. Pelotas, 2009.

WURMAN, R. S. **Information Architects**. Zurich, Schweiz: Gingko Press, 1997, 240 p.

WURMAN, R. S. **Ansiedade de Informação 2**. São Paulo: Editora de Cultura, 2005.

298 p. Tradução de Information Anxiety 2, Indianapolis, IN: QUE, 2001. 350 p.