



Serviço Público Federal  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense  
Pró-Reitoria de Ensino

<b>DISCIPLINA:</b> Arquitetura de Informação	
<b>Vigência:</b> a partir de 2014/1	<b>Período letivo:</b> 5º semestre
<b>Carga horária total:</b> 30 h	<b>Código:</b> DES.070
<b>Ementa:</b> A disciplina propõe a busca de compreensão acerca dos principais conceitos e metodologias da arquitetura de informação. Estabelece relações entre os componentes de um projeto de arquitetura de informação e discute as etapas de seu desenvolvimento. Por meio de exercícios práticos, busca-se a experimentação das principais ferramentas da arquitetura de informação e da condução de testes de usabilidade.	

### Conteúdos

UNIDADE I – Arquitetura de Informação: fundamentos e conceitos

- 1.1 O que é Arquitetura de Informação
- 1.2 Relações entre Arquitetura de Informação e outras áreas de conhecimento relacionadas ao design de interfaces

UNIDADE II – Princípios Básicos da Arquitetura de Informação

- 2.1 Sistemas de Organização
- 2.2 Sistemas de Rotulação
- 2.3 Sistemas de Navegação
- 2.4 Sistemas de Busca

UNIDADE III – Processos e Metodologias da Arquitetura de Informação

- 3.1 Pesquisa
- 3.2 Concepção
- 3.3 Especificação
- 3.4 Implementação
- 3.5 Avaliação de interfaces
- 3.6 Arquitetura de Informação nas Metodologias Ágeis

UNIDADE IV – Prototipação e Usabilidade

- 4.1 Planejamento de testes de usabilidade
- 4.2 Conduzindo testes de usabilidade
- 4.3 Aplicando resultados dos testes de usabilidade

### Bibliografia básica

AGNER, Luiz. **Ergodesign e arquitetura de informação:** trabalhando com o usuário. 2. ed. Rio de Janeiro RJ: Quartet, 2009. 193 p. il. p.  
MEMÓRIA, Felipe. **Design para a Internet:** projetando a experiência perfeita. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2005.  
SANTA ROSA, José Guilherme. **Avaliação e Projeto no design de interfaces.** Teresópolis: 2AB, 2008.



Serviço Público Federal  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense  
Pró-Reitoria de Ensino

### **Bibliografia complementar**

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. **Ergonomia e usabilidade**: conhecimentos, métodos e aplicações. 2. ed. Sao Paulo: Novatec, 2010.

MORVILLE, Peter; ROSENFELD, Louis. **Information architecture for the World Wide Web**. 3. ed. Sebastopol (ca): O'Reilly, 2006.

PREECE, J; ROGERS, Y; SHARP, H. **Design de interação**: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005.

GULARTE, Daniel. **Jogos eletrônicos**: 50 anos de interação e diversão. Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2010.

HILLIS, Ken; MENDES, Leila (Tradutora). **Sensações digitais**: espaço, identidade e corporificação na realidade virtual. São Leopoldo, RS: UNISINOS, 2004.