

Design da Informação

Maria José Vicentini Jorente

Como citar: JORENTE, M. J. V. Design da Informação. *In:* JORENTE, M. J. V. (org.) **Acervo revisitado:** intersecções e convergências no redesign de uma coleção díspare. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2021. p. 35-42.
DOI: <https://doi.org/10.36311/2021.978-65-5954-140-9.p35-42>



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Sin derivados 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).



DESIGN DA INFORMAÇÃO

A impregnação tecnológica em nossas vidas deve ser entendida no cenário da crescente complexidade das tecnologias de informação e comunicação e relações humanas. No final dos anos 1980, se consolidou uma linguagem digitalizada e convergente apresentada em interfaces de interação sobre suportes digitais. Tal aparecimento revolucionou o conceito de *mass media* ao possibilitar comunicação com variadas comunidades de interesse. Com as possibilidades surgidas na Web 2.0, os processos de compartilhamento ganharam interatividade e possibilidades de criação coletiva de informação.

O conceito de complexidade é chave para entender a contemporaneidade da comunicação em tal cenário. Para as ciências, o conceito de complexidade encerra uma mudança na visão das relações entre o todo e suas partes. A principal qualidade do que é complexo é conjugar muitos elementos, ou partes, em uma realidade que pode ser observável sob aspectos distintos.

A complexidade sistêmica do processo informacional e comunicacional explicitou-se nos relacionamentos entre elementos e partes e na convergência das informações nos ambientes da Web. Emergiram novas formas representacionais e de apresentação da informação; formas hipertextuais e igualmente complexas de apresentação da informação passaram a interferir nas interações entre os indivíduos e a informação e criaram um redesenho da Cultura.

Os desafios dos profissionais da informação ao atuarem nos ambientes digitais têm sido, desde então, relacionados à manutenção de uma linguagem natural e cotidiana, que aumenta as possibilidades e a efetividade da interatividade, ao propiciar uma melhor socialização da informação potencializada pelas tecnologias na gênese do multimídia.

Com a integração dos meios de comunicação, a linguagem escrita cedeu, continuamente, espaço às imagens estáticas e dinâmicas e ao áudio, até que as semioses, processos de produção de significados dessas linguagens, tornaram-se equivalentes: formas, imagético-textuais, articuladas pelo hipertexto, proporcionam a

distribuição e o aumento da inteligência coletiva, ao transformar as maneiras como se lê e se escreve. Esgarçaram as fronteiras entre leitura e escritura, como também as de autoria, a partir das possibilidades de edição e colaboração oferecidas no ambiente Web 2.0.

○ hipertexto transforma cognitivamente as pessoas que com ele interagem: as representações veiculadas nas mídias da Web 2.0, para o compartilhamento de informação de muitos para muitos, criaram, paralelamente, novos planos de contato na rede de percepções e na elaboração de novos padrões na rede. Meios e suportes de informação se multiplicaram e convergiram em plataformas e ambientes digitais. Provocaram, por outro lado, um aumento exponencial de dados e de informação produzidos, bem como a urgente necessidade de gestão.

Consequentemente, a criação de ambientes desenhados de maneira eficiente e eficaz e ações de curadoria necessitam ser empreendidas. Tais ações se referem, também, à exponencial quantidade de sujeitos informacionais e das comunidades de interesse dos internautas. Nesse contexto, a principal função da estruturação de dados e da organização da informação nos ambientes digitais visa que o seu acesso, a sua recuperação, os seus uso e reuso ocorram para a reelaboração em conhecimento compartilhado e para que a sua preservação seja natural.

Na criação de um ambiente digital, a utilização de terminologias apropriadas garante que as informações possam ser inseridas de forma correta e coerente, com vistas à interoperabilidade e à integração entre os dados. É essencial que metadados e meta representações sejam suficientemente expressivos, para que as máquinas ou agentes sejam capazes de entender o seu significado. Comunidades especializadas têm desenvolvido iniciativas com o intuito de criar esquemas de metadados para a padronização da descrição de recursos utilizados nas diversas áreas do conhecimento.

Definir padrões, entretanto, transcende as questões que têm sido estudadas e apontadas nas áreas da Ciência da

Computação (CC) e da Ciência da Informação (CI); tratar da complexidade constituída pelo entrelaçamento das questões culturais, sociais e históricas aponta para um sistema de alta complexidade com diferentes facetas. Entende-se que os padrões sejam usados em muitas áreas como ‘modelos’ ou descrições abstratas que reúnem as melhores práticas de algum campo; padrões de software tornaram-se mais conhecidos como *design patterns*.

Contudo, Design é um conceito amplo e muito além da especificidade dos padrões de design. Derivações disciplinares do design produzem clareza, precisão e eficiência na comunicação de ideias complexas. O Design é uma ciência, uma disciplina e uma metodologia que produz sentidos e estrutura codificações e subdisciplinas nas áreas de informação e de comunicação. Fornece recursos de articulação de linguagens e estéticas, inteligências e comportamentos; dá suporte aos objetivos dos criadores dos ambientes, presenciais ou digitais.

O Design da Informação (DI), uma dessas variações, caracteriza-se pelo grande número de domínios associados a ele. É, portanto, um campo integrador que possibilita pensar produtos, padrões e estruturas que resultam em sistemas convergentes de diferentes linguagens. Linguagens, como as do AtoM, do Archivemática, e de outros produtos semelhantes, em que a estrutura interna das codificações torna possível a interoperabilidade entre diferentes repositórios que detêm informações distintas.

As estruturas de DI criadas na Web 2.0 permitem que os agentes de diversas áreas sejam capazes de operar de forma coerente. Ademais, permitem que se apresentem informações e suas relações não somente sintáticas, mas também a níveis mais profundos e complexos, questões pragmáticas e semânticas. Os agentes computacionais, por exemplo, são capazes de, por meio de recursos do DI, administrar um raciocínio automatizado para a representação do conhecimento e relacionar dados fornecidos entre os objetos digitais.

Uma interface de interação deve fornecer ao internauta respostas às indagações que surgem em uma visita ao ambiente digital de qualquer instituição, em especial as relacionadas à memória e à cultura. As necessidades dos internautas devem ser respondidas por um DI que articule as convergências nos ambientes digitais, ao antecipar projetualmente a disponibilização e o compartilhamento da informação e a criação do conhecimento derivado da interação.

No entanto, as linguagens utilizadas na Web 2.0 são ainda pouco conhecidas pela comunidade não especializada dada à complexidade para o tratamento dos recursos, dos agentes, dos sistemas e das possibilidades que proporcionam. Nesse sentido, os desenvolvedores e designers necessitam encontrar o espaço para localizar, referenciar, interoperar e solucionar problemas. Os desafios técnicos, tecnológicos e sócio-técnicos propostos pelos sistemas e pelas redes convergentes necessitam ser enfrentados para que sejam promotores de conhecimento.

Por outro lado, é necessária escalabilidade para que as redes convergentes sejam efetivas e alcancem um grande número de internautas. Um sistema escalável necessita manter seu desempenho, independentemente de suas extensões ou da utilização dos seus recursos: deve estar em beta perpétuo e permitir frequentes atualizações sem desligamento, para suportar e aumentar processamentos que se fizerem necessários diante da adição de processadores e de dispositivos de armazenagem. Deve permitir a escalabilidade horizontal e possibilitar a adição de mais nós aos seus subsistemas.

Contudo, deve-se considerar que, nas redes conectivas convergentes, como a Web 2.0, o entrelaçamento entre objeto, internauta e método, em um sistema relacional de complexidades, predispõe emergências de novas situações. São as conexões e nós da rede que fazem interagir os padrões de maneira complexa. A interação entre os sujeitos da comunicação humanos e maquínicos por meio dos artifícios linguísticos é, portanto, um dos aspectos mais inovadores da Web Colaborativa ou Web 2.0.

As emergências surgidas das interações são responsáveis pela formação de padrões de complexidade resultantes de interações simples. Por outro lado, se a informação necessita ser comunicada para reelaborar-se em conhecimento, o seu suporte representacional necessita ser apreendido como processo tecnológico que é - escrito, imagético, sonoro, multimidiático - já que os suportes de informação determinam as suas formas de acumulação ou de estocagem e, também, de abordagem.

O universo da informação, em seus aspectos materiais e imateriais, propõe formas concretas de leitura. Nos processos de comunicação, os internautas se envolvem nos ambientes e interfaces, como partes de um super sistema criado pelas estruturas desenhadas. Dessa maneira, uma diversidade de universos deve convergir para o equilíbrio na real apropriação dos materiais informativos: os processos digitais contemporâneos criam e ampliam de maneira transdisciplinar novas possibilidades de reflexão e de exploração do conhecimento neles veiculado.

Nos ambientes digitais, conjugam-se protocolos tecnológicos, capacidades cognitivas, competências e convenções sociais, que constituem a comunicação digital contemporânea e que devem ser considerados e potencializados pelos profissionais da informação, para que as interações e a crescente oferta de acesso e de engajamento nos ambientes digitais possam derivar os benefícios sociais. Conclamam a colaboração e o empoderamento; enfatizam participação, conversação e autoarquivamento; códigos visualizáveis e contextualização; permitem o beta perpétuo e constantes melhorias sistêmicas pela configuração rizomática e complexa da rede mundial, um sistema aberto, dinâmico, fluído e compreensivo.

A Web Colaborativa apresenta-se, assim, como um ambiente apropriado para a expressão da diversidade cultural, para a prestação de serviços on-line e, principalmente, para o desenvolvimento de práticas educacionais inclusivas. A natureza conceitual da rede de computadores, atualmente, é a de convergência com os sujeitos que nela navegam, em que

a percepção da informação é permeada pelas tecnologias e estruturada para registrar e organizar o mundo e para, também, proporcionar o acesso ao conhecimento. No novo paradigma apresentado como pós-custodial, os profissionais da informação necessitam pensar no redesenho dos sistemas digitais por meio do Design da Informação (DI) e da Curadoria Digital (CD).

A rede mundial de computadores assiste ao nascimento de uma nova inteligência, identificada como um fenômeno ainda imperceptível como um todo, mas já aparente em diversas situações que envolvem nativos digitais, já nascidos imersos nas novas formas de criação e de compartilhamento da informação e com uma inteligência funcionalmente distinta, aparelhada por capacidades necessárias, desenvolvidas para viver e operar no novo entorno tecnossocial.

Maria José Vicentini Jorente





Item H/101
Par de maçanetas de vidro
(olho de cabra)