

AGNER, Luiz. **Ergodesign e arquitetura de informação: trabalhando com o usuário**. 2. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2009.

Lawrenberg Advíncula da Silva<sup>1</sup>

“A crise da sociedade atual é a de como fazer para transformar informação em conhecimento.” (AGNER, 2009, p. 10)

Em tempos de comunicação pós-massiva, a proliferação de páginas virtuais gerou um novo status à informação antes adquirida de forma linear pelo Rádio e TV, mas não garantiu que essa última convertesse em conhecimento. Há uma grande quantidade de sites da internet (noticiosos ou não) que diariamente despeja em cima de nós volumes cada vez maiores de dados e informações irrelevantes, sem ao menos um critério ou organização visível para eles. Trata-se de uma “cortina de fumaça informacional” capaz de mesclar no mesmo fluxo, por exemplo, regimes fechados e democráticos; que se evidencia como uma crise contemporânea no auge das sociedades em rede.

Essa constatação, bastante debatida nos congressos do INTERCOM e simpósios da ABCiber com ênfase na interação humano-computador (IHC), melhor delinea a importância da obra do arquiteto de informação Luiz Agner, na medida em que o mesmo destaca o estudo da interação entre interface e usuário para o desenvolvimento do design de sites, portais e blogs. O que inevitavelmente parece atribuir uma nova reflexão acerca dos projetos de interfaces web, principalmente no que tange a disposição de conteúdos; que, historicamente, desde a web 1.0 aos indícios da web 3.0, caracterizou-se pelo uso convencional de templates sobrecarregados de efeitos visuais e de animações em softwares de programação visual como o adobe *flash*, *after effects* e o Maya.

---

<sup>1</sup> Publicitário, Designer Gráfico e Assessor de Imprensa. Mestre em Estudos de Cultura Contemporânea pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). Sócio da Sociedade de Estudos Interdisciplinares em Comunicação – Intercom. Membro da Rede Folkcom de Comunicação e do Grupo de Pesquisa em Comunicação, Cultura e Sociedade da UNEMAT. Filiado da Rede ABCIBER (Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura). Atualmente é professor do curso de jornalismo da Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT. E-mail: lawrenberg@gmail.com.

Discutindo e explicando termos como funcionalidade, navegabilidade e interatividade enquanto aspectos indispensáveis para um bom projeto web, e assim contrariando o foco investido pela maioria das publicações em editoração eletrônica (Desktop Publishing – DTP) sobre webdesign e programação visual de páginas web, Agner aprofunda os estudos da arquitetura da informação e do que vem ser denominado de ergodesign, na condição de um campo interdisciplinar ligado às interfaces tecnológicas. Logo que, diferentemente dos primeiros modelos de sites noticiosos, estáticos e sem ferramentas de interatividade, pensar no webdesign deles nos dias atuais significa avaliar o grau de usabilidade que suas interfaces possam proporcionar ao usuário, o principal beneficiado desse processo comunicativo.

De acordo com Agner, atualmente o desenho de um site deve ser precedido de uma pesquisa de usabilidade para gerar um sólido planejamento estratégico de arquitetura da informação. A arquitetura de informação pode ser compreendida como um complexo mapa de dados, que acaba dando voz “às necessidades informacionais do usuário ao longo do design da página” (p, 84), dividindo-se em quatro sistemas: 1) sistema de organização, relacionado à organização e categorização dos conteúdos; 2) sistema de rotulação, que define as terminologias e os signos visuais da página web; 3) sistema de navegação, que especifica formas de se mover através do espaço informacional; e 4) sistema de busca, que determina as perguntas que o usuário pode fazer e as respostas que irá obter na busca de dados.

Já o termo usabilidade refere-se à necessidade de informação de quem vai usar as interfaces de uma determinada página web. Mas também mensura a navegabilidade das páginas web que, numa definição genérica, pode ser entendida como um movimento virtual através de espaços cognitivos.

A usabilidade pode partir de um modelo matricial onde prevalecem os contextos: organizacionais, informacionais e comportamentais. Quando se alude aos contextos organizacionais abrangem-se objetivos, políticas, estratégias e a cultura organizacional de uma determinada empresa ou instituição que o projeto web representa. No que tange aos contextos informacionais, a análise recai sobre a informação, a mensagem, os formatos, os tipos e aplicativos a serem utilizados no site. Enquanto os contextos

comportamentais tratam diretamente dos hábitos do usuário, identificando-os e depois os categorizando nos “usos e satisfações” da informação.

Cada vez mais os testes de usabilidade são imprescindíveis para o desenvolvimento de páginas na web. Esses testes auxiliam a conhecer melhor o usuário e a desenvolver de forma mais eficiente a sua interface, de modo a garantir uma boa navegação.

Conhecer bem o usuário é identificar “o que o público pensa, o que ele quer e como ele age”. E desenvolver uma interface para esse usuário demanda uma observação sistemática por hábitos de navegação e interação em um determinado site, que abrange desde a facilidade com que se encontra as informações principais no menu e seções da primeira página ao tempo de resposta destinado a uma rápida pesquisa nas subseções e links dispostos.

Mais do que aspectos inerentes do design de um site, arquitetura de informação e usabilidade fazem constituintes de um processo político, a partir do momento que envolve uma complexa negociação de diversas demandas de informações competindo entre si e dimensiona o ser humano enquanto centro de estudo. E a garantia deles possibilita a formatação de projetos de páginas web cada vez mais próximos ao modelo mental de seus usuários, como: uma prova fulcral da web semântica cognitiva, apontada por Pierre Lévy na condição de uma fase consolidada das sociedades informacionais.