

O design e as várias dimensões da complexidade da informação

Em uma sociedade onde a informação é abundante, poder identificar a necessidade informacional, avaliar e utilizar a informação é para Dick, Goncalves e Vitorino uma habilidade importante. Assim esses autores avaliam a contribuição do design da informação para a competência em informação. A conclusão é que o reconhecimento claro da informação facilita seu acesso. Além disso, colabora para a compreensão correta da informação, e conduz à aplicação apropriada da informação, permitindo sua apreensão e comunicação corretas.

Tratar informações complexas é igualmente uma habilidade desenvolvida pelos designers na coleta de dados. A literatura relata vários métodos e técnicas que devido a suas especificidades são indicados a determinados contextos. Assim Smythe e Spinillo avaliam métodos e técnicas para coleta de dados cognitivos espaciais aplicáveis em sistemas de *wayfinding* em ambientes hospitalares e concluem que a observação e entrevista são as técnicas mais empregadas e também são os mais indicados pela literatura.

As entrevistas voltam a ser exploradas por Silva e Spinillo os quais registram a importância das narrativas nos processos de *sense making* e abordam esse fenômeno pela Metodologia de Dervin. Os autores identificam sua adequação em pesquisa de Design da Informação para conhecer o contexto do participante da pesquisa a partir de sua perspectiva e de seu comportamento de busca de informação.

Seguindo a abordagem narratológica, as narrativas de navegação são representadas graficamente por Sagaz e Fadel. As autoras identificam nos registros deixados pelos usuários as informações que contam a história de seu percurso num ambiente de educação online. O resultado proposto facilita o entendimento desse percurso pelo designer e como explorado no primeiro capítulo por Dick, Goncalves e Vitorino, pode contribuir na competência em informação.

Ainda tratando da complexidade informacional porém agora visual, Fernandas, Botura Jr. e Paschoareli analisam como as interfaces de websites de notícias são percebidas. Os autores concluem que a significação atribuída pelo usuário gera julgamentos com relação a atratividade e satisfação de uso. Isso porque a interface classificada por eles como mais complexa foi percebida como sendo a mais organizada, atrativa e confiável.

Também focando na apresentação de informações visuais complexas Peña, Dobson, e Juárez se voltam a utilização de *glitch art* para mostrar dados de imagens fotográficas. Através desse método eles evidenciam relações entre *pixels* as quais seriam despercebidas.

O aspecto visual de interface continua sendo abordado por Coelho, Meurer, Frosi, Ravanello, e Arrué. Os autores discutem a contribuição de mídias digitais para a definição estético-formal de interfaces gráficas e propõem o aplicativo *Farbe* para extrair as cores com

maior incidência cromática no painel de imagens. Como resultado, o aplicativo apresenta a cor aplicada a uma estrutura pré-definida, o que pode servir como estudo de alternativas.

E para auxiliar na descrição de uma interface de um aplicativo Padovani, Puppi e Schlemmer relatam um modelo descritivo de interface de aplicativos para smartphones. Esse modelo pode ser utilizado para caracterizar interfaces de aplicativos em dispositivos de interação móvel (DIM) do tipo smartphone.

Luciane Maria Fadel
Co-editora