



Análise da arquitetura da informação nos sites TPM e *Boa Forma*¹

Caio Sá TELLES²
Hortência NEPOMUCENO³
Marcel AYRES⁴
Graciela NATANSOHN⁵

Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA.

Resumo

O presente trabalho tem como escopo analisar a arquitetura da informação em sites webjornalísticos. Através da observação da macroestrutura dos websites *Boa Forma*, publicação da Editora Abril, e TPM, publicação da Editora Trip, o estudo da arquitetura da informação concentra-se nos aspectos de usabilidade, adequação visual e tecnologias utilizadas pelos produtos. Este trabalho faz parte da pesquisa *Observatório de Revistas On-line*, desenvolvido pelos bolsistas do grupo PETCOM – Programa de Educação Tutorial da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia.

Palavras-chave

Webjornalismo – Arquitetura da Informação – “Boa Forma” – “TPM” – Multimídia – Tecnologias.

1. Introdução

Esta pesquisa visa mapear, analisar e compreender as características do jornalismo praticado na web, sobretudo, em sites de revistas impressas que utilizam a rede como suporte. Os sites das revistas TPM (Trip Para Mulheres) e *Boa Forma* foram selecionados como objetos da pesquisa, pois são produtos referenciais no mercado que apresentam uma diversidade de recursos interativos e multimidiáticos. Através do mapeamento da macroestrutura desses sites, o estudo da arquitetura da informação concentra-se nos aspectos de usabilidade, adequação visual e tecnologias utilizadas pelos produtos. O presente artigo faz parte da pesquisa *Observatório de Revistas On-*

¹ Trabalho apresentado ao Intercom Junior, na Divisão IJ 05 - Comunicação Multimídia, do XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste.

² Aluno líder, graduando do quinto semestre em Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal da Bahia. csatelles@gmail.com

³ Graduando do oitavo semestre em Comunicação Social – Produção em Comunicação e Cultura da Universidade Federal da Bahia. hortenciasn@gmail.com

⁴ Graduando do quarto semestre em Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal da Bahia, pesquisador do grupo de pesquisa em análise de fotografia (GRAFO) do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea da Universidade Federal da Bahia (PPGCCC) e bolsista PETCOM-UFBA. marcel.ayres@gmail.com

⁵ Tutora PETCOM. Professora do curso de Jornalismo da Faculdade de Comunicação da UFBA. graciela71@gmail.com



line, desenvolvida pelo PETCOM - Programa de Educação Tutorial da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia.

2. Referencial Teórico

O termo arquitetura da informação foi cunhado por Richard Wurman, tendo sido apresentado como tema central de seu livro *Arquitetos da Informação*, publicado em 1962. Ainda na década de 1960, o arquiteto e infografista norte-americano utilizou a noção emergente para nomear uma nova disciplina que se ocupava basicamente em estudar o fluxo informacional através de sistemas complexos em suportes impressos. A noção do termo só foi efetivamente proposta durante a conferência intitulada *Arquitetura da Informação* que integrou a convenção nacional do Instituto Americano de Arquitetos, presidida por Richard Wurman em 1976.

Sua formação em arquitetura elegeu o deslocamento – seja físico, através de canais concretos, ou abstratos, através de fluxos informacionais – como norte da sua pesquisa científica. Dessa maneira, a arquitetura da informação refere-se diretamente à estrutura organizacional da informação em um sistema complexo de banco de dados que permite ao usuário construir uma narrativa própria do acesso ao conteúdo. Para Wurman, o arquiteto da informação é “uma pessoa que cria o mapa ou a estrutura de informação que permite aos outros encontrarem seu caminho pessoal ao conhecimento” (WURMAN, 1997. p. 62).

Mais tarde, a arquitetura da informação teve seus limites conceituais dilatados a partir das transformações causadas pelo avanço tecnológico e informacional, instalados com a chegada da internet. Por sua vez, a esfera web incorporou diversas outras esferas do conhecimento, a exemplo do campo jornalístico, atribuindo-lhe novos mecanismos que possibilitaram o surgimento de setores particulares dessas esferas como no caso do jornalismo online. Características que partem da multimídia e interatividade, passando pela hipertextualidade e instantaneidade, chegando à memória interferem diretamente na dinâmica do jornalismo desenvolvido para web e denunciam as possibilidades abertas pelas tecnologias de comunicação no ciberespaço.

Por garantir a construção de um banco de dados na rede, a memória apresenta-se como a principal qualidade adquirida pelo jornalismo online no que se refere à ampliação do conceito de arquitetura da informação. Com a apropriação pelos veículos midiáticos das tecnologias imateriais destinadas à produção e consumo de conteúdo, sobretudo, noticioso, o arsenal de informações ancorado no meio virtual apresentou um



crescimento incontestável. A necessidade, portanto, de organizar a informação em estruturas que permitam a oxigenação do fluxo informacional e o desenho de uma linha compreensiva para o acesso do usuário ao conteúdo expandiram a noção do termo criado por Wurman para além dos suportes pré-web. Dessa forma, Louis Rosenfelt e Peter Morville conduziram a Arquitetura da Informação e ciberespaço a um horizonte comum. No livro *A Arquitetura da Informação para o World Wide Web*, publicado em 1998, eles declaram que a arquitetura da informação refere-se ao desenho da organização, da navegação e dos sistemas de busca para ajudar às pessoas a encontrarem e gerenciarem as informações mais adequadamente (ROSENFELT e MORVILLE, 1998). É através do armazenamento sistematizado de conteúdo na web que uma estrutura estratificada de arquivo com um fluxo informacional próprio é estabelecida. Sendo assim, a forma com a qual o banco de dados é configurado no ciberespaço influencia estreitamente os trajetos de leitura percorridos pelo usuário.

Na fase embrionária do jornalismo online, o conteúdo noticioso era disponibilizado na rede obedecendo às possibilidades técnicas oferecidas pelo suporte. Os primeiros ciberperiódicos, hospedavam-se em sites denominados de web estáticos, chamados assim por conta da forma com a qual as páginas integrantes do veículo eram produzidas e difundidas através da Rede. Nesse caso, o processo é quase físico e material. Uma vez que o redator escreve na página web desenhada e concreta, publica-a no servidor. Se, na edição do dia seguinte, o redator quer criar uma nova notícia, preservando a anterior no banco de dados, deve criar uma página nova e modificar manualmente o portal para inserir o novo título (LÓPEZ, GAGO e PEREIRA, 2003).

Com a ampla instantaneidade que rege o câmbio informacional na Internet, a massa de conteúdo dos sites cresceu de maneira a transbordar os web estáticos e, assim, pensou-se na importância de qualquer interferência na estrutura de organização desses veículos para se manter o controle das informações arquivadas e a facilitação do fluxo informacional. A linguagem HTML foi o elemento responsável pelo problema iniciado com a rigidez dos sites web estáticos e, ao mesmo tempo, foi o catalisador de sua própria solução. O interesse original da linguagem HTML era o de propor uma nova modalidade de apresentação do texto escrito, fugindo do padrão tradicional dos suportes impressos e apelando para a multimídia. Assim, ela possibilitava a convergência de informações sob o regime das mais diversas mídias – como áudio, vídeo, imagens – para enriquecer a narrativa do fato jornalístico, a exemplo dos ciberperiódicos. No entanto, sites nesse formato, apesar de sintáticos, não ofereciam mecanismos



satisfatórios em organização informacional em bancos de dados. O código da linguagem HTML, por sua vez, é bastante permeável aos códigos de outras linguagens e, por isso, ocorreu a sofisticação progressiva dos formatos sob os quais se constroem os sites.

A página web, agora, não é mais pensada como a organização gráfica e bidimensional do conteúdo, mas, sim, como dispositivo capaz de organizar uma arquitetura transversal da informação num sistema dinâmico e complexo de memória que lança o fio condutor ao usuário na busca meio ao conteúdo publicado.

“O elemento fundamental de um sistema dinâmico é o conjunto de base de dados que armazena toda a informação. O segundo elemento, em importância, são as páginas dinâmicas que contém a programação que executa a negociação com a base de dados para conseguir a informação que se quer extrair junto com as instruções de HTML que permitem outorgar uma aparência gráfica final à página” (LÓPEZ, GAGO e PEREIRA, 2003, p.197).

A quebra de limites físicos oferecida pela virtualidade do sistema de redes possibilitou um espaço ilimitado para o armazenamento de material noticioso, seja ele produzido particularmente para web ou publicado em suportes impressos e posteriormente digitalizados. O crescimento desse conteúdo exige profissionais que se ocupem em selecionar e ordenar o mesmo, afinal, a própria internet permite o acesso ao grande acervo de informações e nenhum usuário pretende saber sobre tudo no mundo. Categorias profissionais como jornalistas, arquivistas e editores emergem preferencialmente para nutrir a necessidade de intermediários entre os bancos de dados da web e os usuários da mesma (WOLTON, 1999).

Todas essas funções podem ser reunidas sob o profissional em arquitetura da informação que aponta sua importância no processo de sistematização do irrefreável banco de dados no ciberespaço.

3. Análise do site *Boa Forma*: mapeamento da arquitetura da informação

A análise do site *Boa Forma*, por meio da verificação dos mapas estruturais, dos fluxos de informação e recursos interativos e multimidiáticos utilizados, busca perceber as diferentes estratégias utilizadas na *homepage* para atrair o usuário, foco principal do produto. A revista *Boa Forma* é uma publicação voltada para mulheres que desejam cuidar do corpo e de sua beleza estética. A proposta do seu site, deste modo, é utilizar a



Rede como um espaço onde os usuários possam compartilhar experiências, buscar novidades por meio da manipulação de algumas ferramentas, ou simplesmente obter informações personalizadas e exclusivas sobre assuntos relevantes para eles.

A Arquitetura da Informação, portanto, é responsável pela modelagem dessas informações. E atualmente, o grande desafio para a construção de uma interface de navegação é criar soluções flexíveis, fluidas em proporção com as atualizações que facilitem o acesso e a recuperação de conteúdos desejados. Levando em consideração não apenas as estruturas, mas principalmente o usuário para quem se destina.

3.1. Macroarquitetura

Ao buscar analisar a arquitetura da informação do site da *Boa Forma*, percebeu-se que o conteúdo está disposto verticalmente em áreas recortadas sem definições precisas, portanto definiram-se aqui seis áreas para a elaboração do estudo.

O topo, parte superior da tela, contém a logomarca, espaço para buscas no site, anúncios internos da revista e da editora. No meio, o site se divide em três colunas com subdivisões, do lado esquerdo localiza-se a barra de navegação (Dieta e Nutrição, Receitas Light, Beleza etc.), Blog do Desafio e Blog da Redação, além de outros quadros menores que, de acordo com as edições, mudam as novidades. No centro, na parte superior, encontra-se a capa da edição do mês que fica em destaque com os links ao lado para os resumos das principais matérias. Na parte inferior, estão as chamadas das matérias secundárias, as sessões dos colunistas e a enquete do mês. À direita, localizam-se os vídeos, as publicidades, as notícias mais buscadas dentro das sessões Dietas, Fitness e Beleza, Galeria de Fotos e Folhei a Revista. No final da página, na parte superior, estão as *Comunidades Boa Forma*. Sendo que, de cinco sessões, quatro são fixas, são elas: *Grávida em Forma*, *Vou de Bike*, *Clube das Corredoras* e *Projeto Leitora*. Além disso, há outras sessões como *Newsletter* e *Boa Forma no Celular*, modos que permitem aos usuários personalizar seus boletins com informações de seus interesses e junto a essas sessões o link para o site www.bebe.com.br da Editora Abril. E por último, no final da página está o cardápio interno (mapa do site, dúvidas, assinatura, expediente, fale conosco etc.) e os anúncios das revistas da Editora Abril.

O site não possui uma estrutura regular e nem todas as informações obedecem a uma narrativa. Algumas sessões mudam de lugar de acordo com cada edição da revista e o excesso de informação (texto, cores, imagem, vídeo, publicidade) atrelado a falta de alinhamento da estrutura informacional, ao mesmo tempo em que atrai pela variedade

de informação, também pode confundir o usuário pela falta de sistematicidade do desenho do site.

Áreas da macroestrutura do site *Boa Forma*:



3.2. Mapeamento dos recursos interativos utilizados na macroarquitetura

Os recursos interativos utilizados no site agregam valor ao conteúdo publicado, possibilitando maior intimidade entre os editores e os usuários que vêem o site como uma ferramenta de consulta direta. De tais recursos, destacam-se as comunidades *Boa Forma*, nas quais os usuários, pela afinidade do tema, discutem em fóruns, opinam sobre matérias das revistas, participam de enquetes, enviam dúvidas para a revista, vêem vídeos relacionados a seus interesses, além de obterem indicação de livros e novidades.

Ao clicar no hiperlink de cada comunidade, aparece uma barra de menu ao lado esquerdo com uma sessão chamada interatividade, cujos temas incluem: *Clic TV*, os usuários podem assistir o programa *Em Forma com Solange Frazão* no site *ClicTV/UOL*; *Bate-papo*, as pessoas tem a oportunidade de conversar com um especialista de um determinado tema ou com a personalidade convidada para capa da revista do mês; *Minha Dieta*, através dos dados do usuário o site fornece a indicação de fazer ou não uma dieta e se necessário, oferece opções existentes em sua lista. *Conte Calorias*, através da escolha de alimentos o programa fornece as calorias existentes em cada um e a soma delas; *Testes*, relação de perguntas relacionadas à beleza, saúde e bem-estar e de acordo com o resultado do teste o site fornece indicações de matérias;



Enquetes, perguntas com opções de respostas, direcionadas aos usuários para saber suas opiniões sobre um determinado tema; *Concursos culturais*, premiação para o internauta que der a melhor resposta para a pergunta de um concurso, geralmente lançado mensalmente.

3.3. Mapeamento dos recursos multimídia utilizados na macroarquitetura

Os recursos multimídia estão disponíveis tanto na página principal quanto em sessões específicas do site como nas *Comunidades Boa Forma* onde tem uma sessão multimídia. Nesse espaço há destaque para ferramentas como: Vídeos, o usuário pode escolher assistir vídeos relacionados a cinco temas (dieta, bem-estar, fitness, famosos e beleza) além de poder fazer seu *playlist*; *Podcast Boa Forma*, com o título *Mito ou verdade?* os editores falam sobre curiosidades e dúvidas frequentes dos internautas; Celular, os assinantes recebem via sms o cardápio de sua dieta como forma de estímulo diário, além disso, podem também escolher receber SMS sobre dicas de *fitness*, saúde, beleza e horóscopo.

3.4. Definição conceitual das particularidades da A.I. do Produto

A partir dos conceitos base sobre arquitetura da informação, que inclui um planejamento através de um mapa de conteúdo, além de sistematização de bases para a estruturação de ambientes internos e externos de um cibermeio, foi possível verificar que apesar da microestrutura (páginas internas) do site não ser o foco deste trabalho, o produto analisado não possui um mapa do site detalhado com estruturas internas precisamente definidas e alinhadas a macroestrutura (primeira página). O investimento maior fica na página principal, onde concentra a maior parte das informações com chamadas para as novidades e para as matérias antigas.

A falta de um mapa definido do fluxo informacional dificulta a análise de dispositivos internos que muitas vezes encontram-se soltos ou não alinhados à estrutura primeira do site. Tais verificações são bases para a compreensão do espaço de navegação. Portanto, pode-se dizer que há uma incoerência quanto à estrutura do site da *Boa Forma* já que “(...) em qualquer estrutura em rede, a complementaridade entre as partes é um aspecto básico, assim como a regularidade da malha, onde cada parte é fundamental e estratégica para o todo”. (SCHWINGEL, 2004, p.03)

A partir de tal constatação, é possível dizer que muitas vezes o critério da usabilidade é prejudicado por tais incongruências na estrutura do site:



Usabilidade é o termo técnico usado para descrever a qualidade de uso de uma interface. Quando a usabilidade é levada em conta durante o processo de desenvolvimento de interfaces Web, vários problemas podem ser eliminados como, por exemplo, pode-se reduzir o tempo de acesso à informação, tornar informações facilmente disponíveis aos usuários e evitar a frustração de não encontrar informações no site (WINCKLER e PIMENTA, 2002, p. 02).

Levando em consideração o design da página, verifica-se que o site contém muitos elementos localizados em um mesmo espaço como, por exemplo, os recursos de multimídia somados ao uso abusivo de cores numa mesma página. Tais composições podem causar fadiga visual, o que leva a perda de foco do usuário com relação ao conteúdo exposto. Apesar de serem exploradas de forma iniciante, as variedades de ferramentas multimídias e de interatividade é o ponto forte do site, que conta com frequentes acessos e comentários de mulheres interessadas nos temas abortados pelos editores.

Numa adaptação do impresso para o digital é importante a vinculação visual e interativa entre o meio de origem e sua edição na Rede, porém, no caso do site da *Boa Forma* há um descompasso da estrutura que oscila entre a transposição desse modelo no que diz respeito à organização da macroestrutura do site e a utilização de aspectos como a interatividade, fundamental para o posicionamento do site perante os usuários que buscam mais do que é oferecido no formato impresso da revista. A tendência do design na web é inversa ao design de impresso. No impresso as páginas são esqueléticas, minimalistas e com abundantes espaços em branco. Na Internet se multiplicaram os botões. Os cibermeios devem evitar a extravagância de um design digital que superestime a familiaridade média do usuário com a tecnologia e que provoque frustrações durante a navegação.

Percebe-se, portanto, que apesar da proposta da revista *Boa Forma* de interagir com seus usuários, ultrapassando o modelo padrão do impresso e potencializando o digital, ainda há dificuldades para se adaptar e explorar esse novo meio de modo estratégica. Observa-se que mesmo com uma macroestrutura recortada e sem tanta sistematização entre os links das páginas, o site da *Boa Forma* considera, mesmo que de forma experimental, aspectos como interatividade, multimidialidade, personalização, memória e atualização, fatores indispensáveis para a composição da dinâmica da Arquitetura da Informação.



4. Análise da arquitetura da informação do site TPM

Em primeira instância, a análise da arquitetura da informação do site TPM (Trip Para Mulheres) compreende a observação da estrutura do mapa que permite ao usuário chegar à determinada informação no sistema. O segundo passo compõe a análise dos fluxos informacionais, as relações dos conteúdos entre si e destes com os usuários em sistemas mais complexos. No caso desta análise, especificamente, foi priorizada a macroestrutura do site TPM, dividida em áreas de mapeamento. Serão analisados os recursos interativos e multimidiáticos utilizados para construir a arquitetura do site e auxiliar a navegação do usuário.

A análise da arquitetura da informação envolve, então, o estabelecimento de alicerces entre espaços internos e o aspecto externo de um cibermeio. De acordo com López, Gago e Pereira (2003, p. 198):

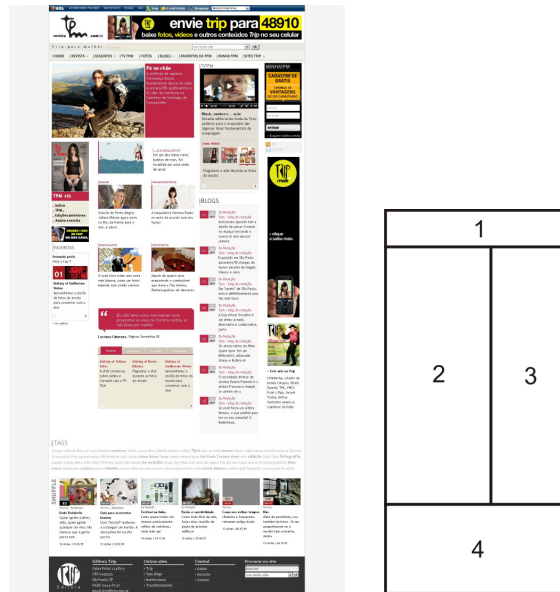
Estabelecer a arquitetura da informação significa desenhar o esquema abstrato dos conteúdos de um cibermeio e plasmá-los em uma estrutura de base de dados, estabelecendo uma simbiose entre os sistemas do meio tradicional com os conteúdos gerados exclusivamente para o cibermeio.

A revista TPM, publicada pela Editora *Trip*, tem como enfoque o jornalismo cultural e voltado para o público feminino. O site TPM estabelece uma relação estreita com a publicação impressa, transpondo conteúdos noticiosos da revista para sua página na web e produzindo, concomitantemente, conteúdos exclusivos para o cibermeio. Em algumas matérias da versão impressa, por exemplo, é possível localizar no fim da página a logo TPM+ que funciona como uma espécie de link que indica ao leitor que aquela matéria contém informações extras publicadas no site.

4.1. Macroarquitetura

Ao visualizarmos a disposição dos conteúdos informativos organizados na página principal do site TPM, percebemos a existência de quatro grandes áreas que podem ser separadas a título de análise

Áreas da macroestrutura do site TPM:



Na primeira área, localizada no topo da página, é possível visualizar com clareza a logomarca estática da TPM, o sistema de busca e a barra de navegação categorizada por tópicos. Há uma preocupação do site em manter um vínculo visual com a versão impressa (matriz) através, principalmente, do uso logomarca, tipologia e linha editorial, mantidos em ambos os veículos independente do suporte.

De acordo com Jakob Nielsen, no livro "Usabilidade na Web" (2007), é importante que o site informe aos usuários onde eles estão e como podem prosseguir para outras partes do site incluindo três elementos de design em cada página: o nome ou logotipo da empresa no canto superior esquerdo; um link de um único clique direto para a homepage; um sistema de busca (preferivelmente no canto superior direito).

O site TPM atende à grande parte das observações sugeridas por Nielsen. A logo "TPM", por exemplo, está localizada no canto superior esquerdo da página em um local de fácil visibilidade. Além disso, a logo desempenha não apenas a função de estabelecer o vínculo identitário com a versão impressa, mas, também, serve como link remissivo para a homepage do site, o que facilita a navegação. Ainda no topo da página principal, é possível identificar a barra de navegação, que é estruturada em seções. São elas: *Home* (página principal); *Revista*; *Assuntos*; *TV TPM*; *Fotos*; *Favoritas da TPM*; *Minha TPM*; *Sites Trip*. As seções Revista, Assuntos, Blogs e Sites Trip desdobram-se em subseções específicas oferecendo links diretos para cada uma delas.

Nos últimos anos, o conceito de arquitetura da informação é associado a buscas pela efetividade e facilidade de navegação e acesso aos conteúdos informativos contidos na interface gráfica da página na web. O sistema de busca da TPM, por exemplo,

oferece cinco tipos de pesquisa: *Buscas em todo o site; Vídeo; Áudio; Foto e Edições*. Cada tipo de busca possibilita ao usuário acessar informações do banco de dados de acordo com suas necessidades. Ainda na primeira área da página, há a presença de uma publicidade interna: uma animação em flash hiperlinkada⁶ que encaminha o usuário para uma página de serviço da revista *Trip*.

Na segunda área, coluna esquerda/central da homepage estão as principais notícias da versão impressa e notícias produzidas exclusivamente para o site. As informações contidas nessa área são apresentadas com imagens e chamadas que funcionam, também, como links que direcionam o usuário para outra página, onde está a informação na íntegra. Essas chamadas são hierarquizadas conforme a ordem de atualização das matérias e, também, por temas abordados na edição do mês da revista TPM, o que reforça a simbiose do site com a versão impressa. As matérias de maior destaque da revista também são destacadas no site na parte superior da segunda área da página.

Na terceira área da página principal da TPM, estão presentes: um box intitulado “*TVTPM*”, onde estão os vídeos produzidos exclusivamente para o site - uma potencialidade mulmidiática característica da web. Também nessa área, em uma coluna específica, encontram-se chamadas para postagens realizadas nos blogs vinculados ao site. São eles: *Armazém* (blog escrito por Renata Leão); *Da Redação* (blog que reúne postagens diárias da redação da revista TPM); *Lemos e Não Entendemos* (blog escrito por Nina Lemos); *Só em NY* (blog escrito por Tania Menai). Outros dispositivos encontrados na terceira área são: o feed RSS do site e um box de cadastro para a seção interativa, *Minha TPM*. No canto inferior direito, há outra publicidade interna para produtos da revista *Trip* e uma imagem e texto com links que direcionam o usuário para uma página que contém informações sobre a edição do mês da revista *Trip*.

A quarta área, localizada na parte inferior da página, estabelece o contato entre o leitor / usuário e a equipe que produz a revista e o site. Além disso, essa área apresenta outro sistema de navegação como os Tags (adesivo). No texto "Hipertexto 2.0, folksonomia e memória coletiva: Um estudo das Tags na organização da web" (2007), Maria Clara Aquino explica que, baseada na livre organização, a folksonomia⁷ traz um

⁶ O Hiperlink possibilita a interconexão de textos (escrita, som, vídeo, animações etc.) através de links (hiperligações).

⁷ Neologismo entre os termos folk e taxonomia, criado pelo arquiteto da informação Thomas Vander Wal. Trata-se de um sistema de indexação de informações que permite a adição de tags (etiquetas) que descrevem o conteúdo dos documentos armazenados.



novo tipo de link, a Tag, criada pelos próprios usuários da web, que assim, de forma coletiva representam, organizam e recuperam os dados na Rede. Outro diferencial dessa área são as notícias em ordem aleatória na seção denominada *Shuffle* (embaralhar), as quais o usuário pode acessar através de um clique direto.

4.2. Mapeamento dos recursos interativos utilizados na macroarquitetura

A interatividade está intimamente ligada à navegação do usuário. O hipertexto, por exemplo, pode ser classificado como um recurso interativo. Adota-se o termo multi-interativo para designar o conjunto de processos que envolvem a situação do leitor e de um site na web. Diante de um computador conectado à Internet, e ao acessar um produto jornalístico, o usuário estabelece relações: a) com a máquina; b) com a própria publicação, através do hipertexto; c) com outras pessoas – autor(es) ou outro(s) leitor(es) – através da máquina.

O site da revista TPM oferece em sua macroarquitetura diversos recursos interativos como: e-mails para contato com os jornalistas e Editora; Tags para navegação por palavras-chave; hiperlinks que direcionam o usuário dentro da página etc. O destaque, entre esses recursos interativos, vai para a seção *Minha TPM*, que oferece ao usuário a possibilidade de cadastrar-se gratuitamente e criar listas personalizadas, “favoritar” matérias do site, receber boletins semanais e participar de promoções exclusivas. A seção localiza-se no canto superior direito da página, diferenciado por cores que contrastam com o resto da página, facilitando a localização. Dessa forma, a TPM potencializa a capacidade de fazer com que o leitor / usuário sinta-se mais diretamente parte do processo jornalístico.

Na barra de navegação, está localizado o tópico Celular, que direciona o usuário para a página do *Trip Mob* (móvel). O usuário pode pagar para baixar papel de parede com fotos da revista, baixar músicas, vídeos, receber notícias, dicas de CDs e DVDs, shows, lançamentos, dentre outros recursos disponíveis para celular no site da revista *Trip*. São oito notícias por semana, média de 28 mensagens/mês. No lado direito do site tem o link do RSS para o usuário que queira ser avisado das atualizações do site da TPM. O usuário copia e cola o código XML em um agregador de RSS ou navegador.

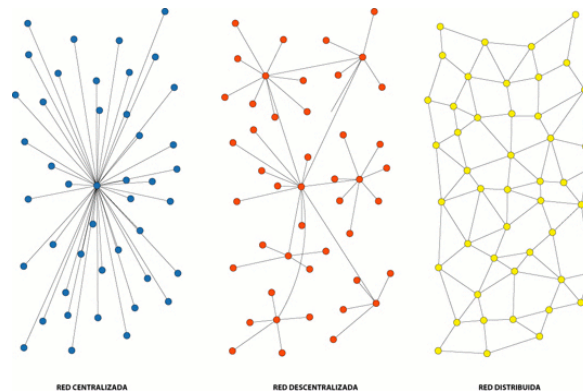
4.3. Mapeamento dos recursos multimídiais utilizados na macroarquitetura

No contexto do jornalismo online, a multimídiais refere-se à convergência dos formatos das mídias tradicionais (imagem, texto e som) na narração do fato

jornalístico. No caso da TPM, os recursos multimidiáticos estão disponíveis na através da utilização de texto e imagem e, também, em uma seção específica denominada *TVTPM*, na qual o usuário acessa vídeos de matérias secundárias da revista do mês. Além disso, há uma sessão com os vídeos recentes, + acessados, + comentados e + visitados. Dessa maneira, os usuários podem ter acesso aos vídeos de outras edições e contidas no banco de dados. O site TPM não faz uso de Podcast - publicação de arquivos de mídia digital (áudio, vídeo, foto, pps, etc.) através de um Feed RSS.

4.4. Definição conceitual das particularidades da A.I. do Produto

Quanto à estrutura da rede de informações na TPM, constata-se a construção de uma rede centralizada, em maior grau, e distribuída, em menor grau. De acordo com David de Ugarte, no livro “O poder das redes” (2008), existe três maneiras distintas de organizar uma estrutura de rede. São elas: centralizada, descentralizada e distribuída.



Os diagramas acima, foram inspirados nos gráficos elaborados Paul Baran, em um projeto que mais tarde se converteria na Internet. Posteriormente, os gráficos de Baran foram reunidos e melhorados por Rodrigo Araya e divulgados por David de Ugarte. Conforme havia pensado Baran, a rede centralizada se distinguiria, por natureza, totalmente da rede distribuída. Pois bem, a rede centralizada é aquela que configura o padrão um-com-todos, enquanto que a rede distribuída é aquela que configura o padrão todos-com-todos. Já para Ugarte, a maioria das redes existentes estariam entre esses dois limites, se diferenciando uma da outra por graus de distribuição. No caso do site TPM, a malha contém nodos aglutinadores de informações que remetem a dados contidos na própria página. Ou seja, o fluxo de informação remete, em sua maioria, ao banco de dados do próprio site. Mesmo os links que levam o usuário para conteúdos externos (ex: publicidades e links para outros sites), fazem parte da Editora *Trip*.



No texto, *Estructura Editorial: Design, Navegación y Usabilidad* (2005), Maria Bella Palomo Torres afirma que o caráter imediato da web tem reforçado a importância do conteúdo, e fixou prioridades que questionam o valor da criatividade do desenho digital, já que em nenhum caso a aparência deve superar o protagonismo e a funcionalidade do site. Dessa forma, no que diz respeito à adequação visual do site TPM e sua funcionalidade, observa-se a utilização de um desenho claro que evita o ruído procedente de animações em excesso. Não foi constatado contextos e URL defeituosos. O site não oferece informações antiquadas e estabelece normas para fixar as cores dos enlaces, ou seja, há o uso de cores contrastantes que especificam as informações e evitam frustrações durante a navegação.

4. Conclusão

A partir dos conceitos da arquitetura da informação, o presente trabalho analisa a macroestrutura dos sites TPM e *Boa Forma*. As análises foram feitas através das descrições e reflexões sobre as estruturas que em ambos os casos são inovadoras em alguns pontos e deficientes em outros. Observa-se que os sites analisados ainda são ferramentas exploradas de maneira secundária, trazendo características muito fortes do modelo impresso da revista. A compreensão e adaptação de estruturas e ambientes digitais mais flexíveis e dinâmicas dependem de um maior investimento das editoras em novas estratégias para atrair seus consumidores.

Verifica-se que esse processo de adaptação, valendo tanto para quem produz quanto para quem consome, são novos valores que, mesmo já instalados na sociedade, ainda não foram completamente absorvidos. A todo momento, eles impelem pessoas a criar, interagir, complementar e participar das notícias e novidades em qualquer seguimento de trabalho. A compreensão e coerência de uma arquitetura da informação desejável surgem pela demanda de novos modos de interagir com o mundo informacional que hoje vai muito além das páginas impressas das revistas.

A arquitetura da informação determina a qualidade e a usabilidade de um site e conseqüentemente o desempenho da navegação do usuário que pode ser ou não satisfatória. Pensar estrategicamente esses espaços é um desafio para as editoras que ainda tem seus trabalhos muito arraigados nos modelos impressos. Assim, essa análise tem o papel de contribuir com o tema da arquitetura da informação além de refletir sobre as estruturas dos sites que se apresentam com propostos supostamente inovadoras para o segmento.



5. Bibliografia

LÓPEZ, X.; GAGO, M.; PEREIRA, X. **Arquitectura y organización de la información**. In: NOCI, J.D.; SALAVERRÍA, R. (Orgs.). *Manual de Redacción Ciberperiodista*. Barcelona, Ariel, 2003. p. 195-230.

MACHADO, E. **O ciberespaço como fonte para os jornalistas**. Salvador: Calandra, 2003.

MIELNICZUK, Luciana. **Sistematizando alguns conhecimentos sobre jornalismo na web**. In: MACHADO, Elias; PALÁCIOS, Marcos. *Modelos de jornalismo digital*. Salvador: Calandra, 2003.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na web**. Rio de Janeiro: Elsevier/ Campus, Hoa. web. Elsevier/ 2007.

PALACIOS, Marcos. **Ruptura, Continuidade e Potencialização no Jornalismo Online: o Lugar da Memória**. In: MACHADO, Elias & PALACIOS, Marcos (Orgs), *Modelos do jornalismo Digital*, Salvador: Editora Calandra, 2003.

PALOMO, B. (2005). **Estructura editorial: diseño, navegación y usabilidad**, en Salaverría (coord.), *Cibermedios. El impacto de internet en los medios de comunicación en España*. Comunicación Social. Sevilla. Pp.186-222.

ROSENFELD, L; MORVILLE, P. **Information Architecture for the World Wide Web**. Santa Clara: O'Reilly & Associates, 1998.

SCHWINGEL, C..**A arquitetura da informação e o sistema de publicação do Independent Media Center**. In: Congresso Iberoamericano de Periodismo em Internet - la enseñanza del periodismo en Iberoamérica, 2004, Salvador - Ba. A arquitetura da informação e o sistema de publicação do Independent Media Center, 2004.

SCHWINGEL, C..**Metodologias de Pesquisa de Arquiteturas da Informação no Ciberjornalismo brasileiro**. In: I Colóquio Internacional Brasil-Espanha sobre Cibermeios, 2007, Salvador. Anais do I Colóquio Internacional Brasil Espanha sobre Cibermeios, 2007.

UGARTE, David de. **O poder das redes**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

WINCKLER, M. A.; PIMENTA, M. S.. **Avaliação de Usabilidade de Sites Web**. In: Luciana Porcher nedel. (Org.). *Escola de Informática da SBC SUI (ERI 2002)*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação (SBC), 2002, v. 1, p. 85-137.

WURMAN, R. **Information Architects**. Watson-Guptill Publications (1997)