



Universidade de Brasília – UnB
Depto. Ciência da Informação



1º Seminário de Gestão da
Informação Jurídica
em Espaços Digitais

12 a 14 de fevereiro de 2007
Brasília - DF

Arquitetura da Informação: a proposta CID-UnB

PROF. MAMEDE LIMA-MARQUES

GRUPO:

ARQUITETURA DE AMBIENTES DE INFORMAÇÃO – A²INFO

versão: fevereiro 2007



Sumário

- Arquitetura da Informação: origem
- Arquitetura da Informação: nossa proposta
- Referencial Epistemológico
- Modelo para Gestão do Conhecimento

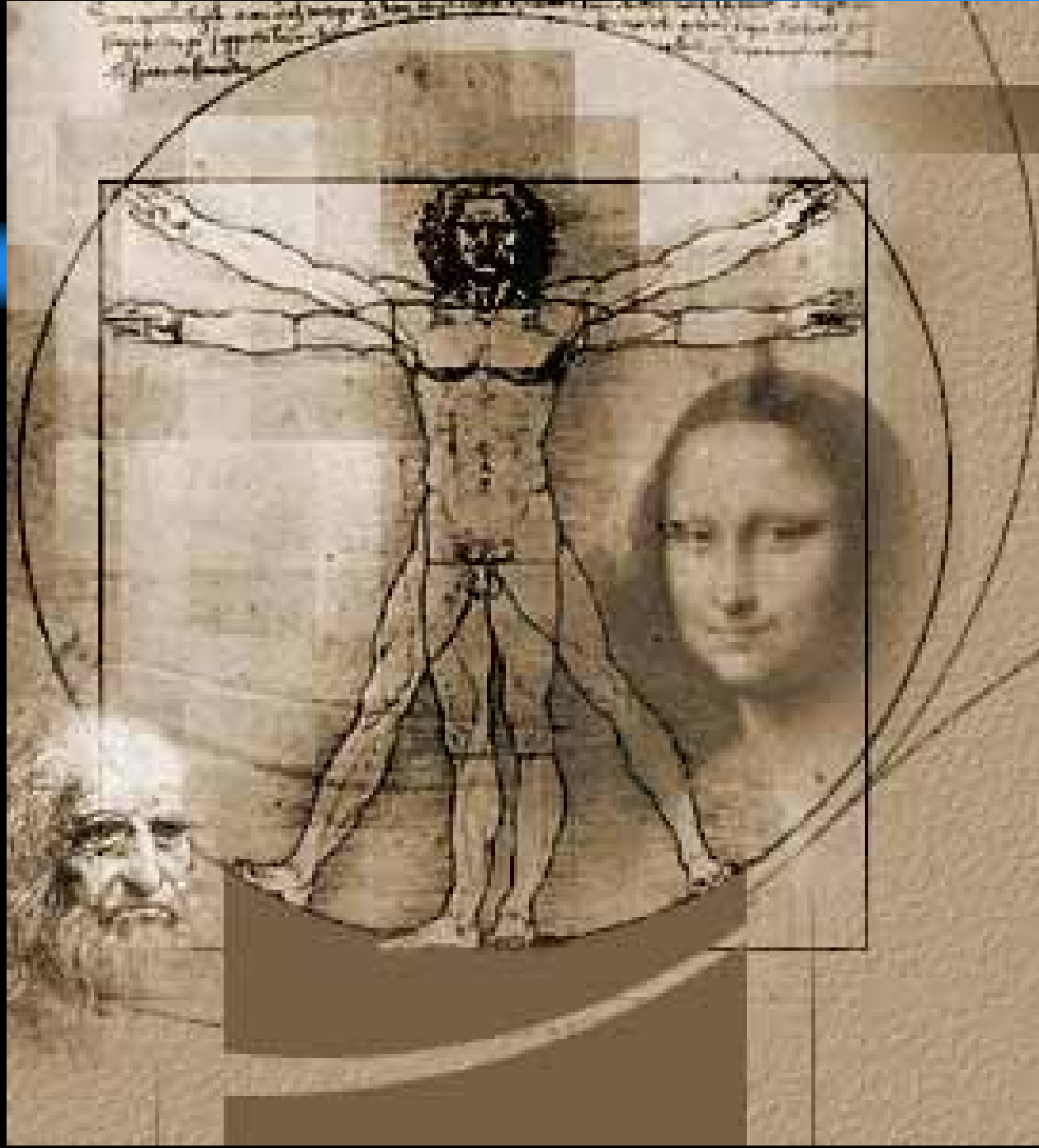
Marcus Vitruvius Pollio (século I a.C.)

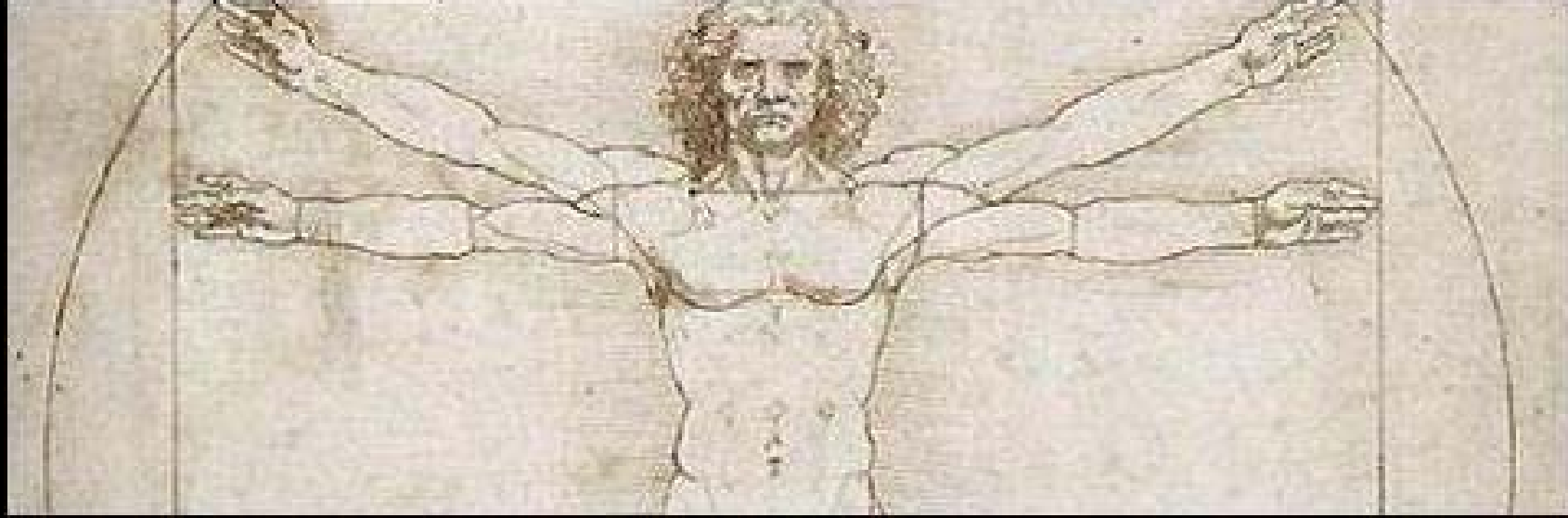
- Engenheiro e Arquiteto romano
- **De Architectura** (aprox. 40 a.C.) = obra em 10 volumes
- Único tratado europeu do período grego-romano que chegou aos nossos dias .
- Serviu de fonte de inspiração a diversos textos sobre construções e Arquitetura desde a época do **Renascimento**.

Marcus Vitruvius Pollio (século I a.C.)



Il *Vitruvio* ridotto da Perrault, Albrizzi, Venezia 1747. La stampina in antiporta riprende quella dell'edizione originale francese (1693) in cui Perrault aveva rappresentato immodestamente le sue principali opere: il ponte St-Antoine, l'osservatorio di Faubourg St-Jacques e la facciata del Louvre. Nella stampina dell'edizione italiana è rimasto solo il ponte.

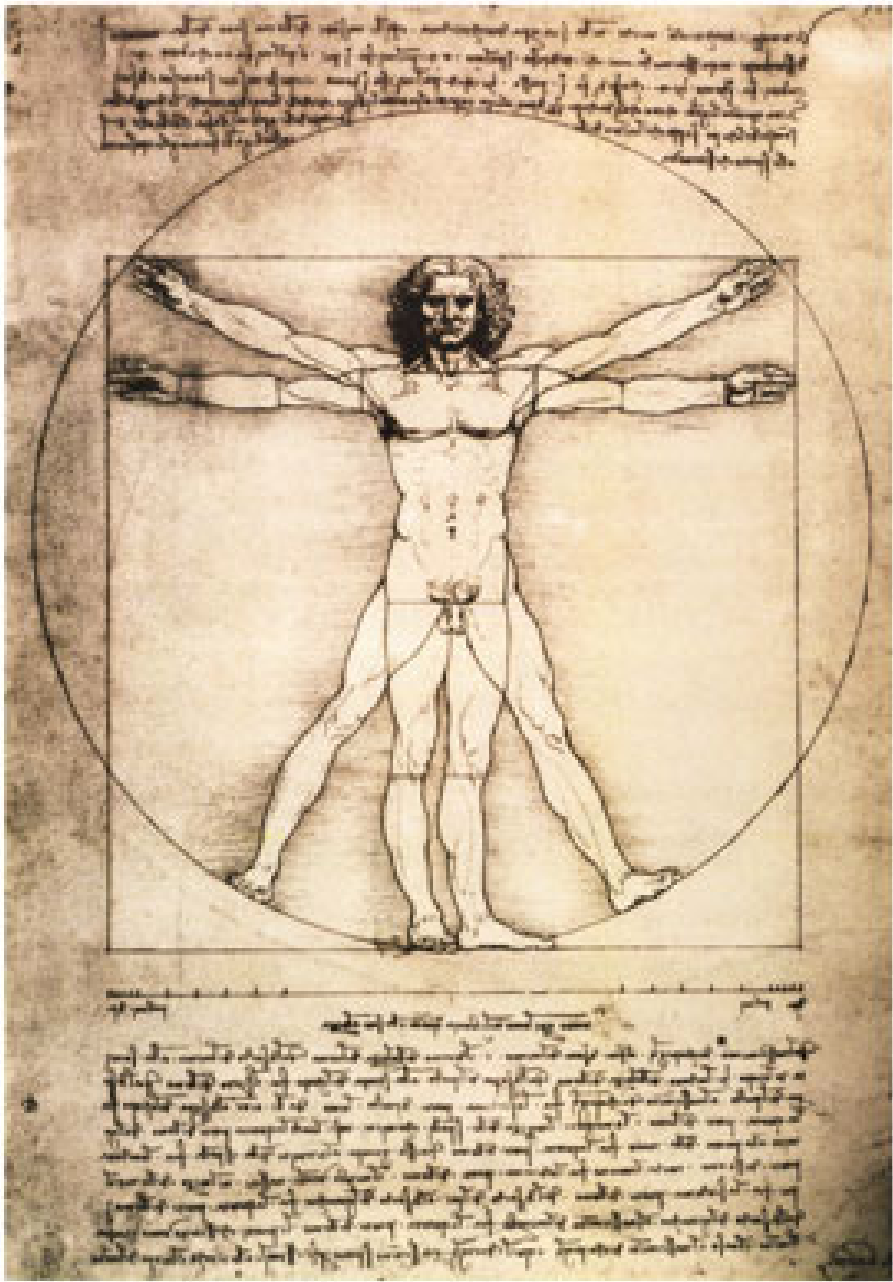




Homem Vitruviano – *Leonardo da Vinci*

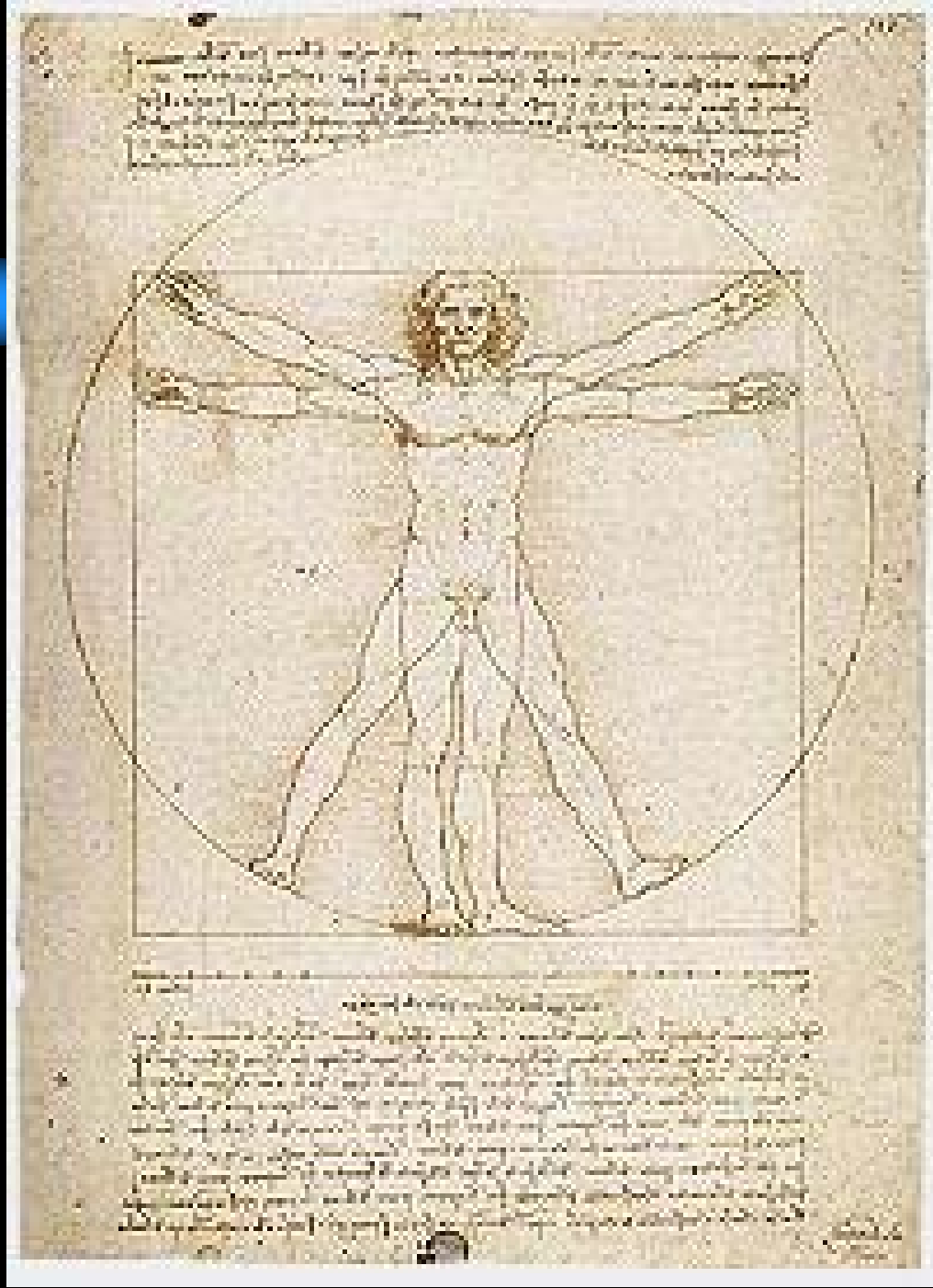
Data: 1490 – **Técnica:** Lápis e tinta - **Dimensão:** 34 x 24 cm

- Figura masculina desnuda separadamente e simultaneamente em duas posições sobrepostas com os braços inscritos num círculo e num quadrado.
- A cabeça é calculada como sendo um décimo da altura total.
- Às vezes, o desenho e o texto são chamados de Cânone das Proporções.
- Isto ilustra o princípio que na mudança entre as duas posições, o centro aparente da figura parece se mover, mas de fato o umbigo da figura, que é o verdadeiro centro de gravidade, permanece imóvel.



Interessante!

- O redescobrimiento das proporções matemáticas do corpo humano no século XV por Leonardo da Vinci e os outros é considerado uma das grandes realizações que conduzem ao Renascimento italiano.
- O desenho também é considerado freqüentemente como um símbolo da simetria básica do corpo humano e, por extensão, para o universo como um todo.
- É interessante observar que a área total do círculo é idêntica à área total do quadrado e este desenho pode ser considerado um algoritmo matemático para calcular o valor do número irracional $\varphi = 1,618$.

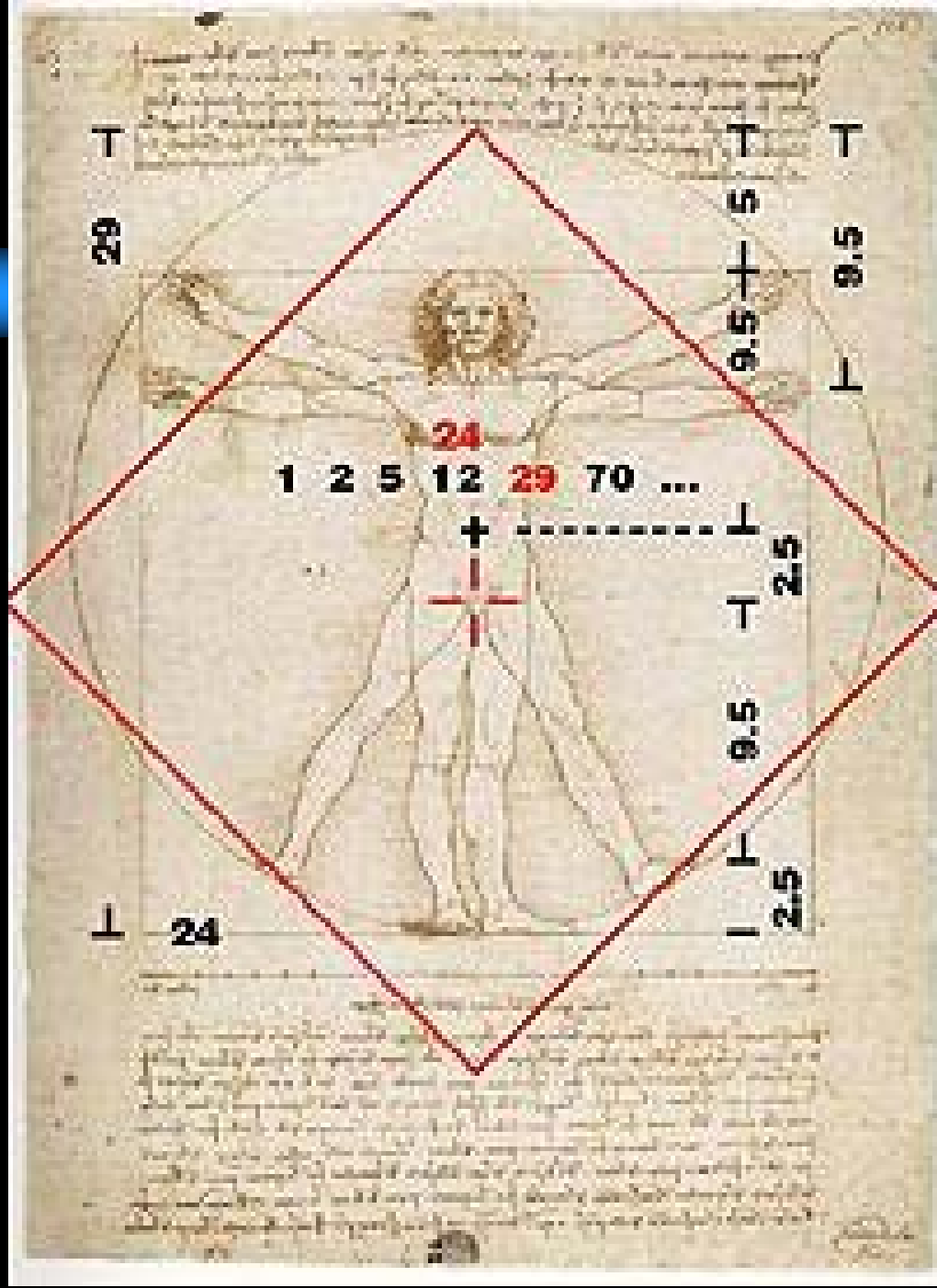




Homem Vitruviano

Data: 1490 – **Técnica:** Lápis e tinta - **Dimensão:** 34 x 24 cm

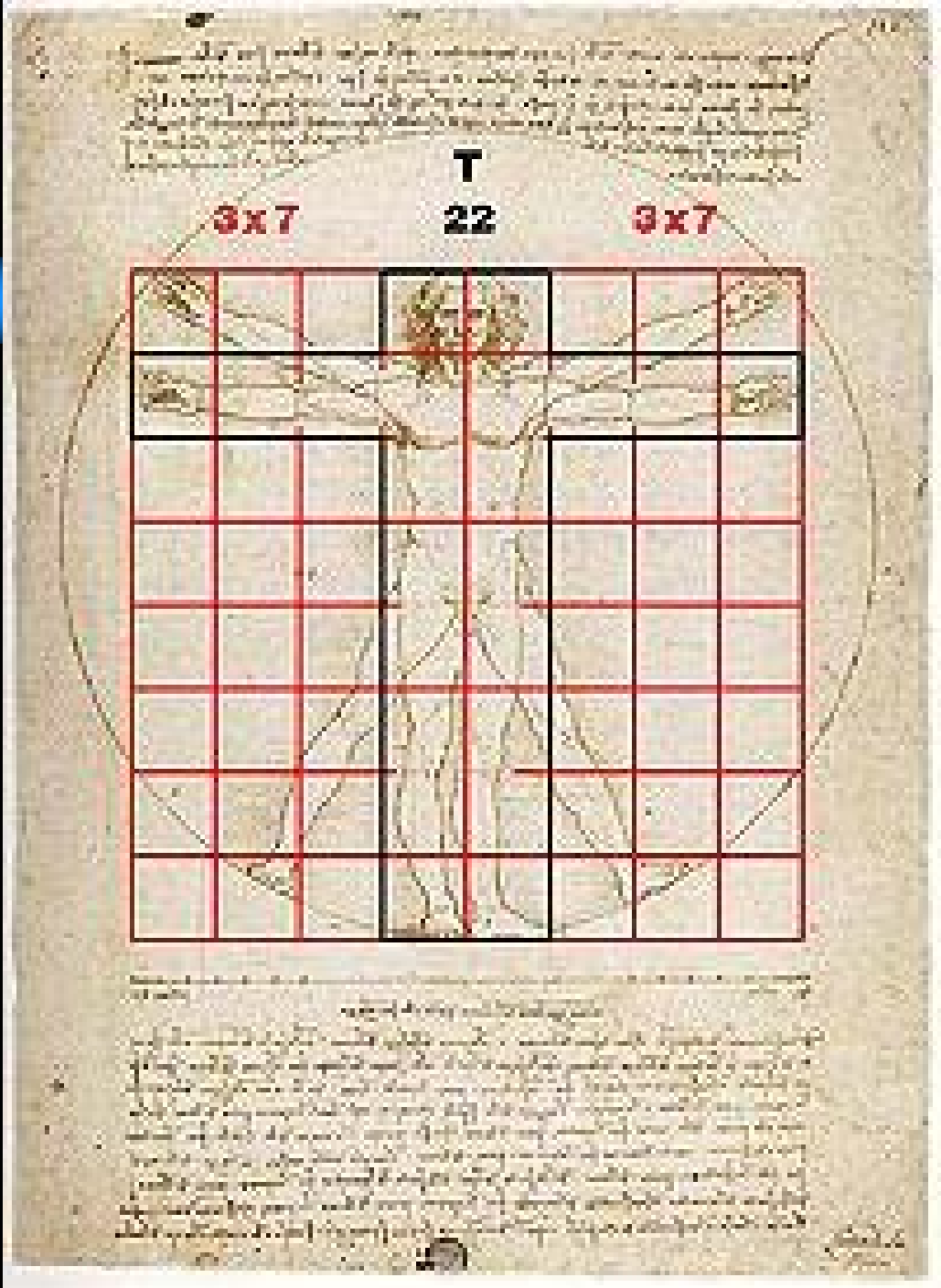
- O desenho atualmente faz parte da coleção da Gallerie dell'Accademia, em Veneza, Itália.
- As posições dos braços e pernas formam quatro posturas diferentes.
- As posições com os braços em cruz e os pés são inscritas juntas no quadrado.
- A posição superior dos braços e das pernas é inscrita no círculo.
- Isto ilustra o princípio que na mudança entre as duas posições, o centro aparente da figura parece se mover, mas de fato o umbigo da figura, que é o verdadeiro centro de gravidade, permanece imóvel.





Homem Vitruviano: proporções do corpo humano

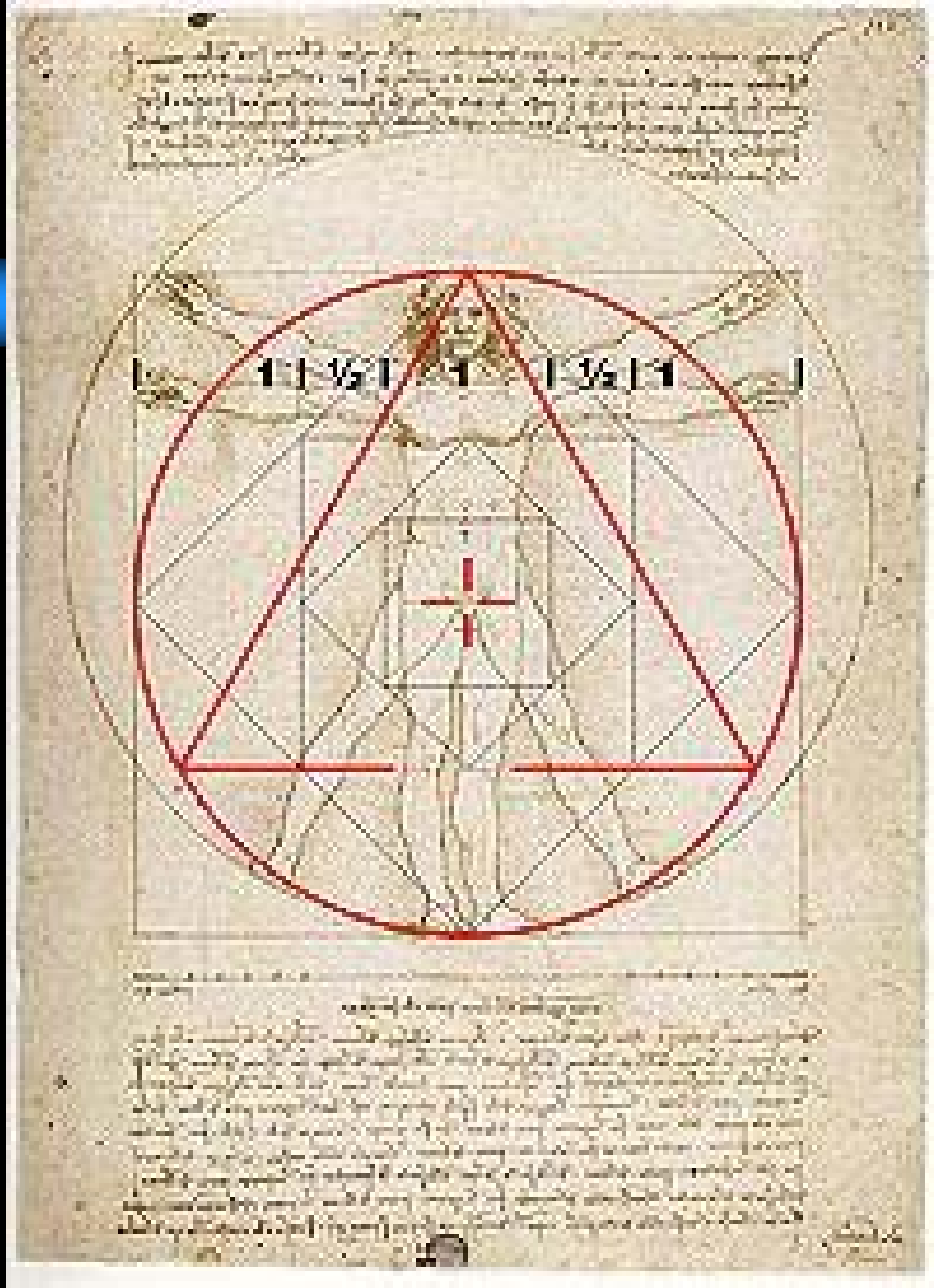
- Um palmo é a largura de quatro dedos
- Um pé é a largura de quatro palmos
- Um antebraço é a largura de seis palmos
- A altura de um homem é quatro antebraços (24 palmos)
- Um passo é quatro antebraços
- A longitude dos braços estendidos de um homem é igual à altura dele
- A distância entre o nascimento do cabelo e o queixo é um décimo da altura de um homem
- A distância do topo da cabeça para o fundo do queixo é um oitavo da altura de um homem
- A distância do nascimento do cabelo para o topo do peito é um sétimo da altura de um homem





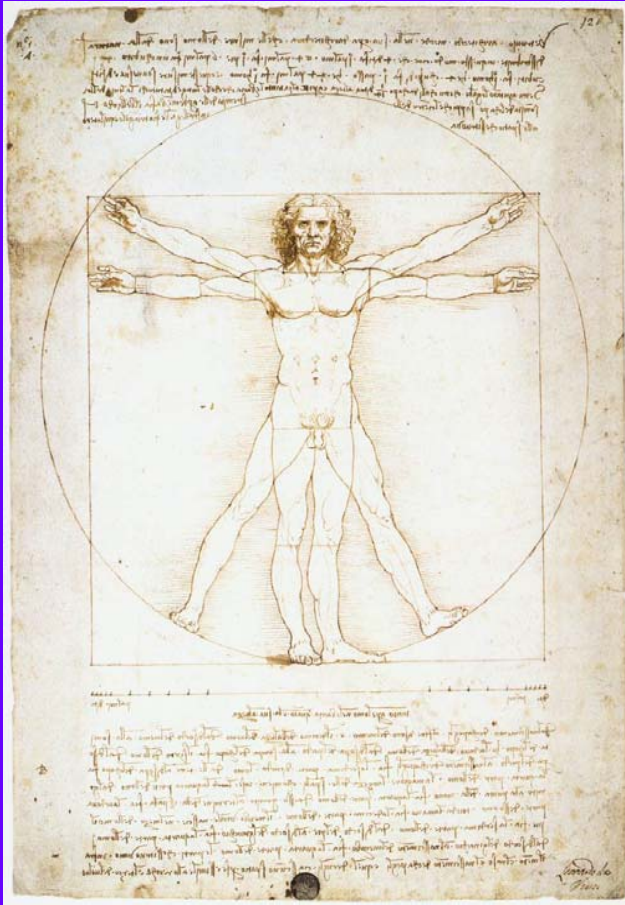
Homem Vitruviano

- A distância do topo da cabeça para os mamilos é um quarto da altura de um homem
- A largura máxima dos ombros é um quarto da altura de um homem
- A distância do cotovelo para o fim da mão é um quinto da altura de um homem
- A distância do cotovelo para a axila é um oitavo da altura de um homem
- A longitude da mão é um décimo da altura de um homem
- A distância do fundo do queixo para o nariz é um terço da longitude da face
- A distância do nascimento do cabelo para as sobrancelhas é um terço da longitude da face
- A altura da orelha é um terço da longitude da face



Metáfora da Arquitetura

Tríade vitruviana



VENUSTAS

FIRMITAS

UTILITAS

O homem de Vitruvius - Leonardo da Vinci.

Tríade vitruviana

UTILITAS:

Comodidade

ao longo da história
foi associada à função
e ao utilitarismo

FIRMITAS :

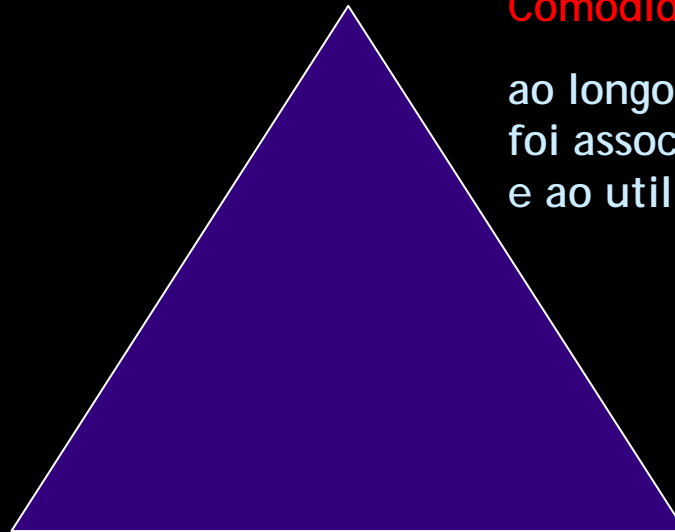
Estabilidade

caráter construtivo
da arquitetura

VENUSTAS:

Beleza

apreciação estética





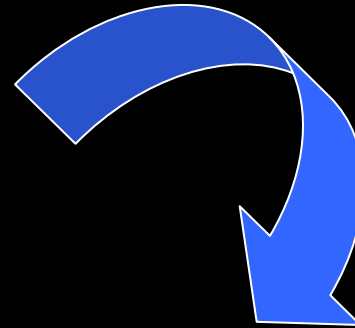
Arquitetura da Informação



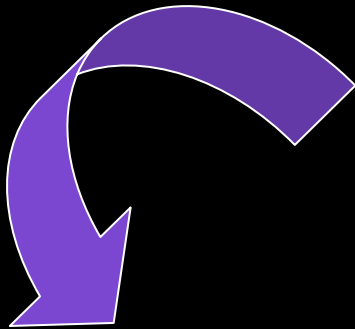
Origem



■ **Arquitetura da Informação**



■ **1976 – Richard Saul Wurman**



■ *National Conference of the
American Institute of Architects*



■ *“The Architecture of Information”*



Origem

Arquiteto da informação

o indivíduo capaz de organizar padrões inerentes aos dados, tornando clara sua complexidade, e capaz de criar estruturas ou planejamento de informações que permitam aos outros encontrarem seus caminhos pessoais para o conhecimento.

R. Wurman



Arquitetura da Informação:

Proposta CID-UnB



Uma analogia

■ Arquitetura da Informação

- enquanto a arquitetura convencional transforma espaços físicos em sistemas habitacionais, a **Arquitetura da Informação** transforma espaços informacionais em sistemas de informação.

Lima–Marques, M. e Macedo, F. (2005)



Definição

■ Arquitetura da Informação

- O desenho da informação aplicado a qualquer ambiente informacional, sendo este compreendido como o espaço que integra contextos, conteúdos e usuários.

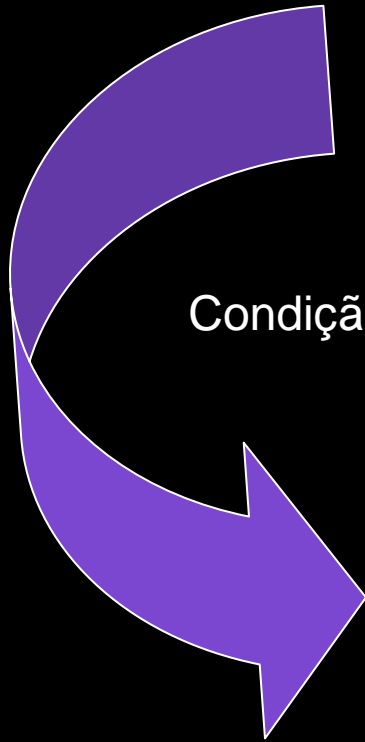
Lima–Marques, M. (2006)

Tese

■ Arquitetura da Informação

Condição necessária

■ Sistema de Informação

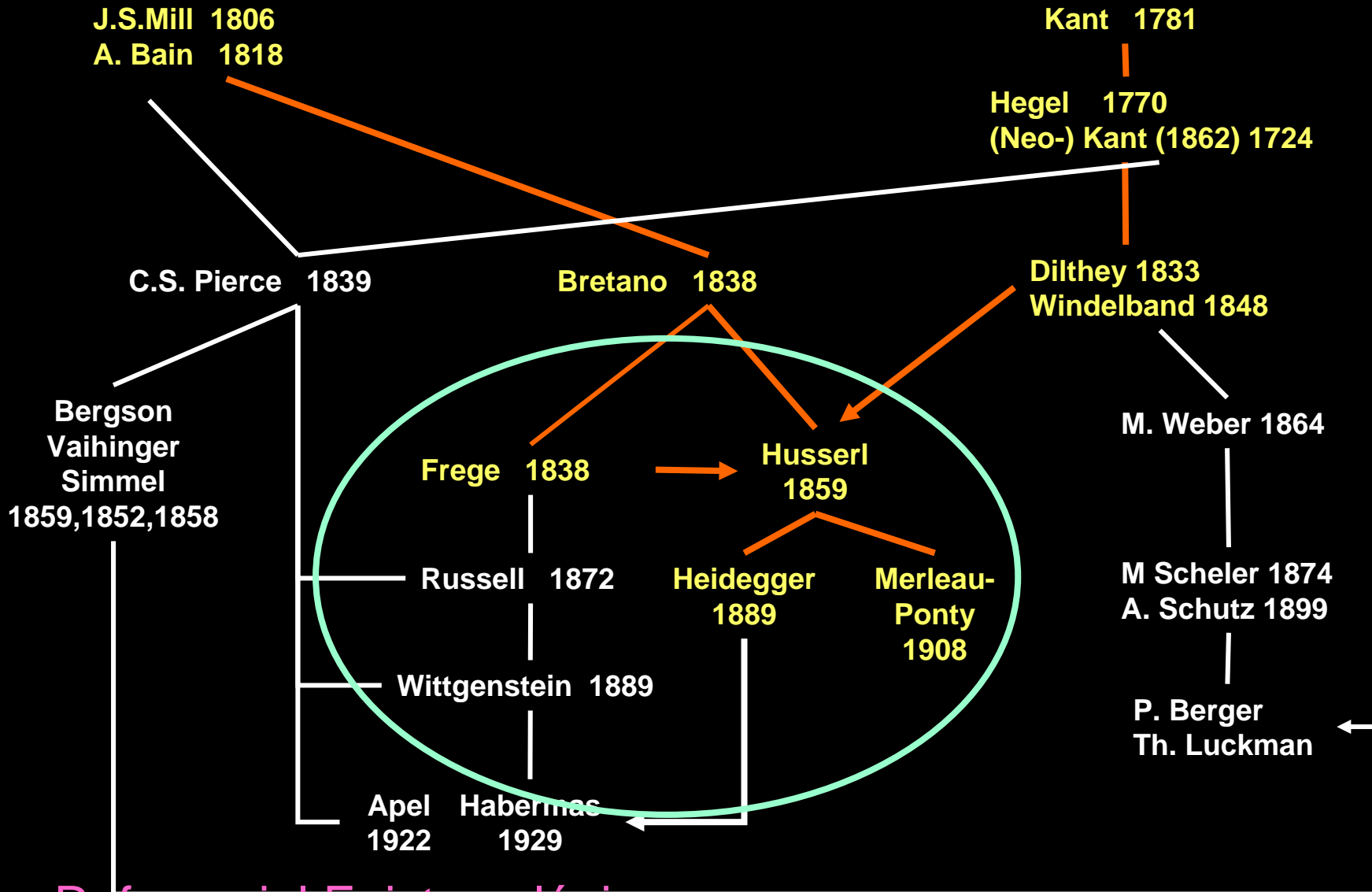




Base Teórica



Fenomenologia



Referencial Epistemológico

Adaptado de K. Ivanov (1984)



Conhecimento

← Imagem do objeto



Lógica

Psicologia

Ontologia

(correlação entre sujeito e objeto)

Homem

Mundo



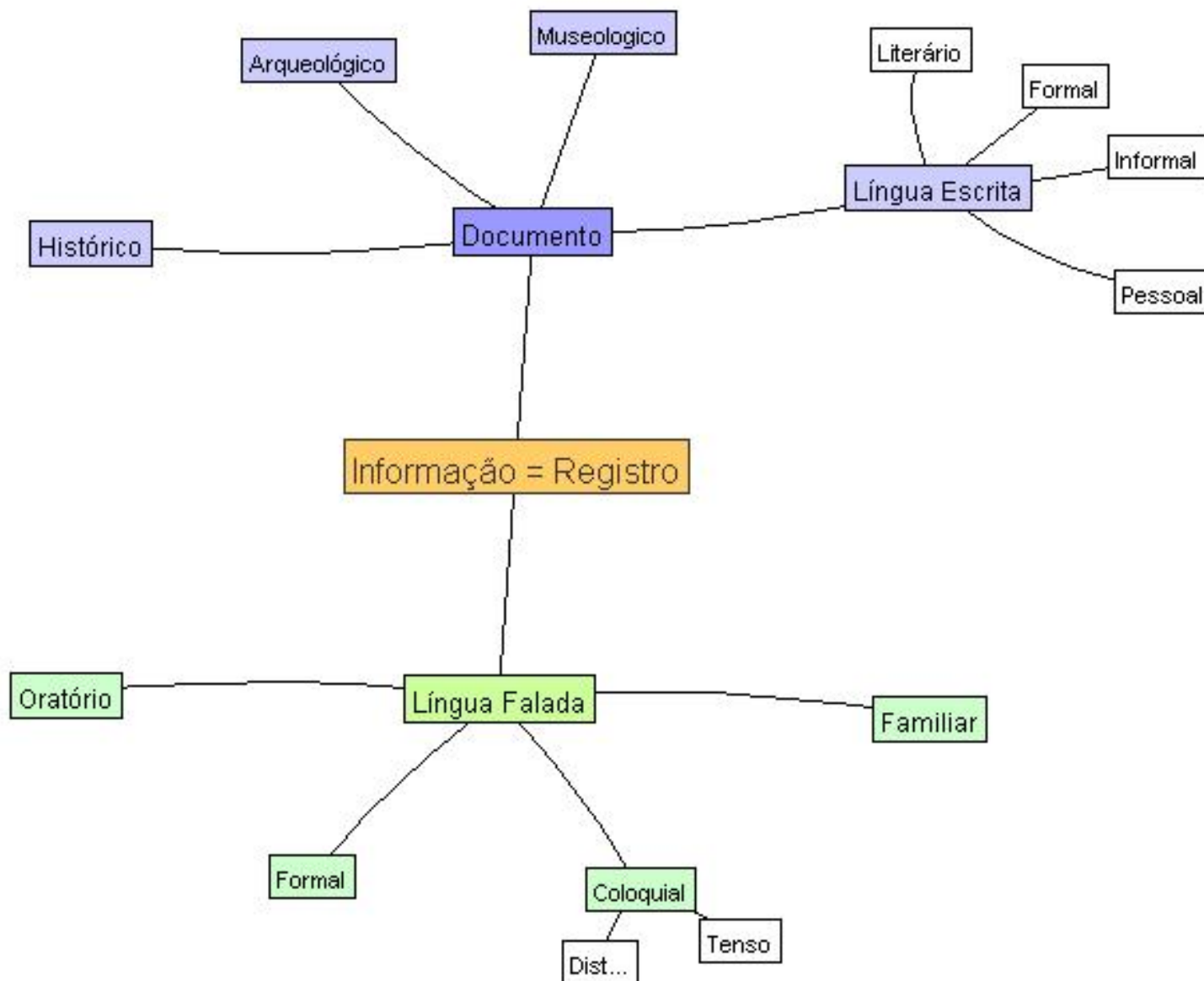
Conceito

■ Proposta de definição

■ Informação

- **Caráter ontológico** - localiza na esfera dos objetos;
- Combinações de dados representados em uma linguagem, com sintaxe, semântica e pragmática;
- A partir do **registro**, passa a existir no mundo de modo independente do sujeito.

Informação = Registro





Conceito

■ Proposta de definição

■ Espaço informacional

- Espaço delimitado, que disponibiliza conteúdos de qualquer natureza a uma comunidade de usuários.
- Ambiente que integra contexto, conteúdos e usuários.
- Objeto de estudo da AI como **disciplina**, e espaço de atuação desta como **prática** ou profissão.
- AI existe em qualquer **ambiente informacional**



Conceito

■ Proposta de definição

■ Desenho Ontológico

- Perspectiva fenomenológica e/ou hermenêutica: desenhos como ações que alteram o modo de convivência do ser humano no mundo.
- Forma pela qual as intervenções humanas produzem efeitos que afetam a própria humanidade, de forma sistêmica.
- O desenho é o esforço consciente de impor uma ordem significativa”. (WILLIS, 1999).



Conceito

■ Proposta de definição

■ Desenho Ontológico

- O ‘desenho’ de espaços informacionais é direcionado pelas necessidades de informação dos usuários e pelas diretrizes do contexto.
- Em contrapartida, os efeitos do desenho afetam aqueles que utilizam o espaço informacional e o contexto em que se inserem.



Conceito

■ Proposta de definição

■ O Escutar

(Echeverria, 1994)

- “Escutar é ouvir mais interpretar”.
- O escutar é o fator fundamental da linguagem.
- O escutar valida o falar.
- É o escutar, não o falar, o que confere sentido ao que dissemos.
- O escutar é o que dirige todo o processo da comunicação.

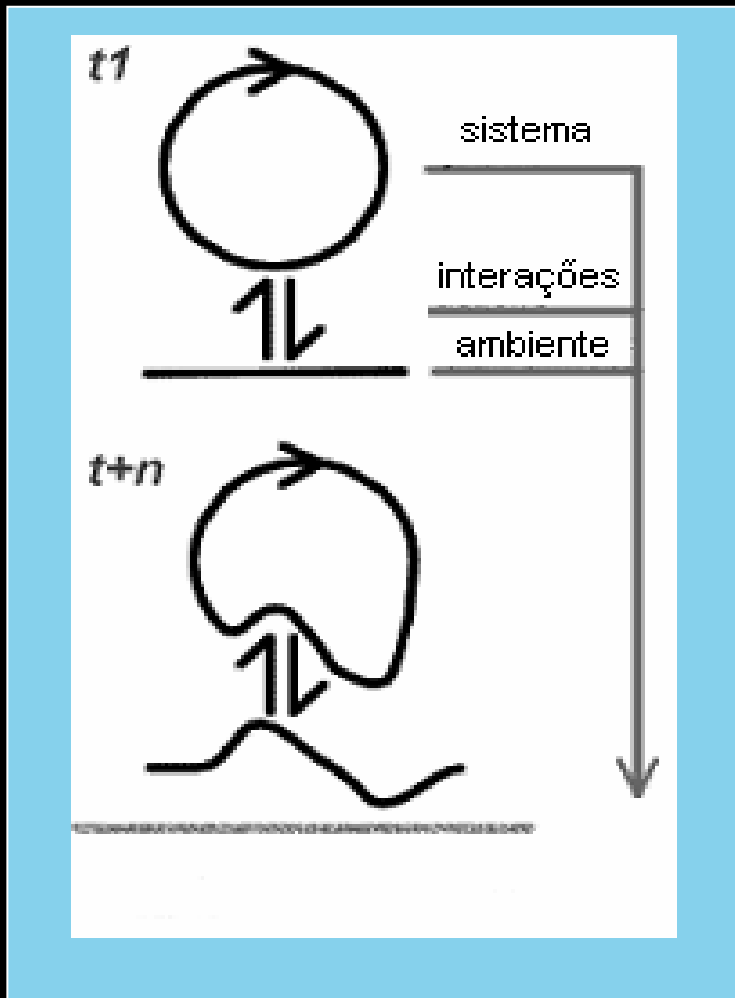


Arquitetura da Informação

- Escutar, Construir, Habitar e Pensar a informação como atividade de fundamento e de ligação de espaços, desenhados para desenhar.

Lima–Marques, M. (2006)

Analogias com outras Abordagem



Acoplamento estrutural
(MATURANA; VARELA, 1997)

- Humberto Maturana (1928 -) e Francisco Varela (1946-2001)
 - *Autopoiese* – seres vivos como sistemas que produzem a si mesmos de forma contínua.
 - **Sistemas vivos** têm uma organização fechada, mas interagem com o ambiente, sendo a estrutura do ser determinante da natureza e das limitações de tais interações.
 - A interação contínua com o ambiente e com os outros sistemas mantém sua auto-produção e provoca um processo de mútua adaptação, denominado de 'acoplamento estrutural'.



Proposta de um Modelo para Gestão do Conhecimento

Modelo para Gestão do Conhecimento





Competências: recursos humanos

- Habilidades e experiências voltadas para o exercício de uma função na organização
- Envolve atributos subjetivos do saber
- Não se restringe somente às fronteiras do ambiente de trabalho, compreendendo as dimensões, cognitiva, profissional e individual



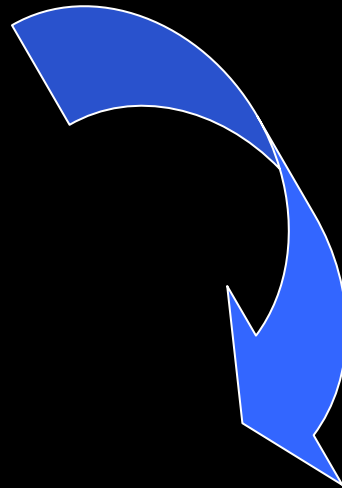
Gestão da Informação

- O ambiente (e o monitoramento ambiental) com a ambiência interna das organizações, abordando o valor da informação e sua inserção no processo decisório organizacional, modelos e estruturas ambientais de informação nas organizações.



Gestão da Informação

conjunto de processos



- ◆ planejamento,
- ◆ organização,
- ◆ direção,
- ◆ distribuição e
- ◆ controle de recursos de qualquer natureza



racionalização e à
efetividade do
sistema, produto ou
serviço



Gestão da Informação

- Gestão da informação deve incluir, em dimensões estratégicas, táticas e operacionais, os mecanismos de obtenção e utilização de todos os recursos que envolvem o gerenciamento e a comunicação da informação.



Obrigado!

mamede@unb.br