

**X EDICIC 2016 BELO HORIZONTE**

Asociación de Educación e Investigación en Ciencia  
de la Información de Iberoamérica y el Caribe

ECI  
ESCOLA DE CIÊNCIA  
DA INFORMAÇÃO

UFMG

**X EDICIC - 2016**

**Área Temática:** Organização da Informação e do Conhecimento

**ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO EM APLICAÇÕES MÓVEIS: ESTUDO  
EXPLORATÓRIO NO CENÁRIO BRASILEIRO**

**ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN EN APLICACIONES MÓVILES:  
ESTUDIO EXPLORATORIO EN EL ESCENARIO BRASILEÑO**

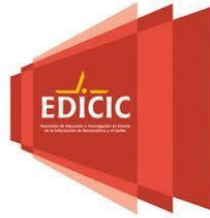
**Maria Aparecida Moura, UFMG  
Brenda Vasconcelos Attalla, UFMG**

**Resumo:** Apresenta-se um estudo exploratório da arquitetura da informação em aplicações móveis no cenário brasileiro. Analisam-se as principais características dos APPs e os desafios apresentados para a organização e a recuperação da informação em contexto, no âmbito da cultura de conexão. A análise teve como foco os dados gerais obtidos a partir de uma amostra composta por 65 aplicativos móveis produzidos e/ou adotados no Brasil. O estudo considerou o perfil de uso e o perfil dos usuários, a propriedade intelectual e comercial das aplicações, a arquitetura da informação (governança, atributos de usabilidade, recursos disponíveis, conectividade e privacidade dos dados pessoais).

**Palavras-chave:** aplicações móveis, arquitetura da informação, mobilidade, propagabilidade

**Resumen:** Se presenta un estudio exploratorio de la arquitectura de la información de las aplicaciones móviles en el contexto en el escenario brasileño. Se analizan las principales características de las aplicaciones y los desafíos que se presentan a la organización y recuperación de información en el contexto de la cultura de conexión. El análisis se centró en los datos generales obtenidos de una muestra de 65 aplicaciones móviles producidos y / o adoptados en Brasil. La investigación consideró el perfil de uso y los usuarios, la propiedad intelectual y comercial de las aplicaciones, la arquitectura de la información (governanza, los atributos de usabilidad, los recursos disponibles, la conectividad y la privacidad de los datos personales).

**Palabras clave:** aplicaciones móviles, arquitectura de la información, movilidad, propagabilidad



**X EDICIC 2016 BELO HORIZONTE**

Asociación de Educación e Investigación en Ciencia  
de la Información de Iberoamérica y el Caribe



## 1 INTRODUÇÃO

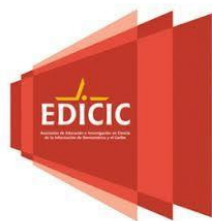
*“Estamos indexados porque todas as nossas ações nas telas se tornam dados codificáveis, que nos reduzem a cifras e fazem de nós seres permanentemente rastreáveis e classificáveis em nichos mercadológicos.” (KATZ, 2015)*

O aumento no uso de dispositivos móveis, por distintos segmentos sociais e em diferentes conjunturas, a disputa do mercado pela atenção dos consumidores e a popularização dos aparelhos *smartphones* ampliaram expressivamente a produção de aplicativos nessa plataforma no Brasil.

Na última década, houve inúmeras alterações na produção, organização e recuperação da informação digital em contexto, com a consequente personalização da experiência usuária através de aplicações móveis. De um modo geral, pode-se afirmar que a experiência de produção, organização e uso da informação tem sido cada vez mais contextual, móvel e *online*. Nesse âmbito, os atores sociais em mobilidade contam com uma miríade de funcionalidades, produtos e serviços que tornam a experiência do usuário das aplicações cada vez mais exclusiva em relação às suas necessidades, mas ao mesmo tempo, mais conectada às suas comunidades de referência.

Nesse estudo, buscou-se identificar e sistematizar a arquitetura da informação em aplicações móveis, tendo em vista analisar a repercussão desses elementos naquelas produzidas e /ou customizadas para o contexto brasileiro.

Na primeira seção do estudo, tematiza-se a mobilidade, propagabilidade e aplicações móveis em tempos de conexão. Na segunda, apresenta-se o conceito de arquitetura de informação e de aplicativos móveis e seus elementos constitutivos. Na



## X EDICIC 2016 BELO HORIZONTE

Asociación de Educación e Investigación en Ciencia  
de la Información de Iberoamérica y el Caribe



terceira, por sua vez, destaca-se a arquitetura de aplicativos móveis. Por fim, na quarta, apresenta-se o estudo empírico relacionado aos aplicativos móveis adotados no Brasil. A análise teve como foco os dados gerais do aplicativo, o perfil de uso e dos usuários, a propriedade intelectual e comercial, a arquitetura da informação (governança, atributos de usabilidade, recursos disponíveis, conectividade e privacidade dos dados pessoais). Em considerações finais, são apresentadas as conclusões do estudo exploratório realizado.

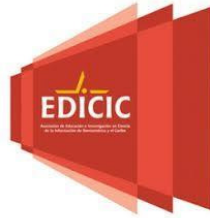
## **2 MOBILIDADE, PROPAGABILIDADE E APLICAÇÕES MÓVEIS EM TEMPOS DE CONEXÃO**

O aumento da personalização da experiência de consumo de informações e a sobreposição dos ambientes dedicados à fruição, à comunicação e ao consumo em um mesmo dispositivo evidenciaram a necessidade de realização de trabalhos interdisciplinares, tanto para viabilizar e sedimentar as arquiteturas de informação, quanto para compreender os desdobramentos culturais e éticos delas decorrentes.

De acordo com a Teleco<sup>1</sup>, o Brasil possuía em março de 2016 cerca de 257 milhões de aparelhos celulares. Destes, cerca de 168 milhões eram Smartphones - um celular que oferece recursos e funcionalidades, realiza *download* de aplicativos e combina telefonia móvel e computador pessoal. A popularização do uso de aplicativos em diferentes situações de conexão da vida em mobilidade tornou possíveis os serviços de recomendação móvel e a personalização da informação. Segundo estatísticas recentes, o brasileiro tem, em média, 20 aplicativos disponíveis em seus aparelhos móveis.

---

<sup>1</sup><http://www.teleco.com.br/ncel.asp>



## X EDICIC 2016 BELO HORIZONTE

Asociación de Educación e Investigación en Ciencia  
de la Información de Iberoamérica y el Caribe

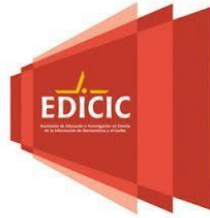


URRY (2007) ressalta que a mobilidade não é um conceito novo, mas uma propriedade de coisas e pessoas. Para o autor, todas as relações sociais envolvem conexões que são mais ou menos rápidas, intensas, e envolvem a circulação de entidades. Para o autor, as Ciências Sociais tomavam como referência a proximidade baseada em relações face a face e rituais sincrônicos, em uma presumida “metafísica do presente”.

CHAYKO apud URRY (2007:47) destaca que as relações sociais em situações de mobilidade envolvem uma “presença imaginada” que ocorre por meio de objetos, pessoas, informações e imagens em conexões com outros espaços sociais múltiplos. Nesse sentido, a ausência convive com uma presença imaginada, que é potencializada por processos de conexão e comunicação entre pessoas e lugares. Para lidar com as distâncias, as sociedades produzem dispositivos e discursos de mobilidade organizados através de diferentes conjuntos de processos interdependentes. Nesse contexto, as tecnologias de viagem e de comunicação, também chamadas de máquinas de mobilidade, compõem os sistemas que movimentam objetos, pessoas, ideias e imagens através das distâncias.

Segundo URRY (2007: p. 47), as principais mobilidades são: as viagens do corpo real em situações de trabalho, lazer ou migração; o movimento físico dos objetos em direção aos produtores, consumidores e varejistas; as viagens imaginárias através de fotografias e mídias visuais; as viagens virtuais em tempo real e mediadas por tecnologias que transcendem a geografia e a distância social; e a mobilidade comunicativa que ocorre através de mensagens, cartas, textos e telefonia. Portanto, o paradigma da mobilidade, conforme destaca URRY (2007: p.54), envolve não apenas os aspectos físicos do movimento, mas também os aspectos econômicos, sociais e culturais na organização das distâncias.

Nessa conjuntura, JENKINS (2014: p.26-27) destaca o surgimento das mídias propagáveis que se baseiam no interesse do público e na abertura dos detentores dos



## X EDICIC 2016 BELO HORIZONTE

Asociación de Educación e Investigación en Ciencia  
de la Información de Iberoamérica y el Caribe

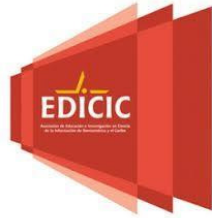


direitos autorais para compartilhar e ressignificar conteúdos em um modelo holístico e sustentável. Segundo o autor, a propagabilidade envolve recursos técnicos, estruturas econômicas e atributos de texto que podem ampliar ou restringir a circulação e a troca de informações em redes sociais.

A ideia de mobilidade e propagabilidade abriu espaço para o surgimento de produtos e serviços que potencializam o fluxo de ideias, a produtividade, a diversidade das experiências, o compartilhamento, a participação e a colaboração entre sujeitos em situação de mobilidade. Dentre esses produtos e serviços estão: a computação em nuvens, os *streamings* de áudio e vídeos, os jogos *online* e os aplicativos móveis.

Os aplicativos móveis são softwares desenvolvidos para serem utilizados em celulares, PDAs, tocadores de música digital, smartphones e tablets com o propósito de facilitar a conectividade, a produtividade e o entretenimento dos sujeitos em situações de mobilidade. Além disso, a diversidade entre aplicativos ocorre de acordo com as funcionalidades. Dentre as principais aplicações disponíveis no mercado estão: os videogames, os geolocalizadores, as operações bancárias, os serviços diversificados de compra, as aplicações médicas, os tocadores de música digital, os canais de vídeo e TV, os motores de busca, as redes sociais genéricas ou especializadas.

Os aplicativos tornaram-se centrais nos processos de circulação e uso da informação devido ao barateamento e acessibilidade crescentes, à popularização dos sistemas operacionais móveis, ao comércio eletrônico e à interação em redes sociais. Os usuários escolhem os softwares em virtude da conveniência de uso (produtividade, interações sociais, entretenimento); da oferta de interatividade em relação ao espaço georreferenciado (ex. serviços de táxi, turismo, condições climáticas, condições do trânsito, previsão de voos); da facilidade de manuseio, (a interface intuitiva, o acesso fácil ao produto, a disponibilidade de ajuda e comunicação em tempo real, acesso rápido – a expectativa média



## X EDICIC 2016 BELO HORIZONTE

Asociación de Educación e Investigación en Ciencia  
de la Información de Iberoamérica y el Caribe

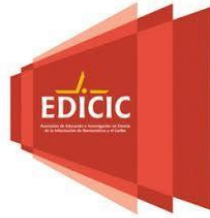


mundial de funcionamento do APP é de 2 segundos); e da facilidade de compra, segurança, transparência e controle pessoal do engajamento financeiro da aquisição (MOURA 2015: p.41).

As aplicações móveis estruturam-se em aplicações Web, nativas, e híbridas. As *aplicações web* não são instaladas diretamente no dispositivo móvel e podem ser acessadas através de *browsers* de navegação disponíveis no mercado. Em função disso, não requerem espaço de armazenamento, todavia têm o desempenho associado à qualidade do *browser* utilizado. Por sua vez, as *aplicações nativas* são instaladas no dispositivo móvel a partir do fabricante e não requerem necessariamente a transferência de dados, funcionam sem o uso de redes *online* e os dados gerados são armazenados no próprio equipamento. Por fim, as *aplicações híbridas (Web)* são instaladas a partir de uma plataforma de distribuição digital para dispositivos móveis. Em termos comerciais, geram custo ao usuário final, ou são mantidos por propaganda indireta, ou pelo proponente da aplicação. Algumas dessas aplicações funcionam a partir do acesso em rede e outras podem funcionar sem o acesso *online*.

Os principais metadados utilizados para a descrição e disponibilização comercial dos APPs são: os idiomas em que a aplicação está disponível, nome da aplicação, etiqueta/ícone, países e lojas em que a publicação está disponível, *copyright*, categoria primária e secundária ao qual pertence a aplicação, descrição, palavras-chave, URL de marketing, URL de suporte, políticas de privacidade, contrato de licença do usuário, informações sobre pagamento e custo.

Dentre as principais características dos aplicativos móveis estão os seguintes elementos: plataformas apropriadas aos usos específicos, atratividade gráfica, facilidade de uso, apoiam a originalidade das experiências dos usuários, são compartilháveis, possuem baixo custo de circulação e são demograficamente indicados a públicos específicos. Além



## X EDICIC 2016 BELO HORIZONTE

Asociación de Educación e Investigación en Ciencia  
de la Información de Iberoamérica y el Caribe



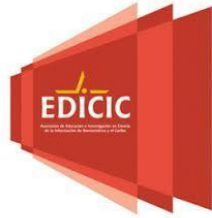
disso, são convenientes do ponto de vista do uso, personalizáveis, geograficamente identificáveis, acessíveis, não requerem atenção exclusiva que rivalize com os princípios da multitarefa, possuem foco na experiência usuária e, como um modelo de negócios, oferece segurança ao consumidor final.

Integram a tipologia dos APPs as seguintes categorias: produtividade, jogos, comunicação, viagens, educação, saúde, multimídia, entretenimento, finanças, gastronomia e bebidas, medicina, previsão do tempo, lojas eletrônicas, bancos, redes sociais, dentre outras.

### 3 ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO

De acordo com BAILEY'S (2002) apud BANERJEE E DOWNEY (2010), a arquitetura da informação é a arte e a ciência de organizar a informação com o propósito de torná-la localizável, administrável e útil aos seus propósitos desde o nível da infraestrutura até a interface de uso. No contexto da mobilidade potencializada por dispositivos digitais em rede e da comunicação entre coisas, sujeitos, informações e contextos proporcionados pela Internet das Coisas (IoT), a organização da informação tem passado por inúmeras transformações e tende a ser compreendida tanto como um serviço de representação de estruturas de informações preexistentes, quanto um distribuidor de produtos informacionais de valor agregado. Conforme destaca MOURA (2016, p. 83-84),

*A organização da informação ganha novos contornos e passa a compreender a mediação intelectual exercida por profissionais especializados em que se admite a cultura participativa e o engajamento de usuários na condição de cocriadores e colaboradores em processos de descrição, indexação e classificação de*



## X EDICIC 2016 BELO HORIZONTE

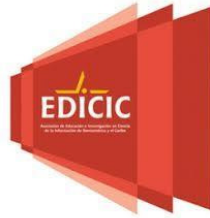
Asociación de Educación e Investigación en Ciencia  
de la Información de Iberoamérica y el Caribe



*informações e na customização e promoção de produtos e serviços derivados de evidências documentais, fluxos e necessidades informacionais. Essa mediação é norteada por dimensões socioculturais, curadorias de informação, procedimentos técnicos, conformações normativas, potencialização tecnológica, viabilidade econômica e missões institucionais.*

A arquitetura de informação se aproxima fortemente da perspectiva contemporânea de organização e envolve a arquitetura de dados e a gestão de metadados e de conhecimento. Sua efetivação como um produto ou serviço informacional orienta-se em torno das seguintes etapas: preparar e organizar a informação através da estruturação e da composição de um repositório e do enriquecimento do conteúdo; acessar a informação através da pesquisa e recuperação da informação e da recuperabilidade. As referidas etapas visam tornar a informação disponível, localizável e navegável.

BANERJEE E DOWNEY (2010) propõem uma lista das quatro principais áreas a serem pensadas quando da estruturação de uma arquitetura de produto ou serviço informacional. São elas: a organização e o acesso à informação, a governança e a experiência de uso. Na organização da informação é preciso levar em consideração a modelagem dos dados, as estratégias de composição e estruturação dos metadados, a classificação das informações através de vocabulários controlados, tesouros, taxonomias ou da incorporação de termos ou *tags* adotados pelos usuários dos serviços. Na etapa de acesso à informação é necessário pensar na tecnologia de busca disponível ou desejável, modelar o escopo da pesquisa (web, aplicações móveis ou estruturas *desktop*), tipos de pesquisas a ser disponibilizadas, o design de navegação, medidas para avaliação do uso e modelos de segurança para o acesso à informação.



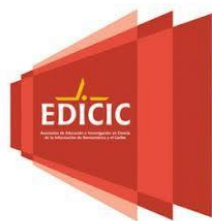
## X EDICIC 2016 BELO HORIZONTE

Asociación de Educación e Investigación en Ciencia  
de la Información de Iberoamérica y el Caribe



Por sua vez, a governança está relacionada com a manutenção e o monitoramento das constantes mudanças operadas na arquitetura da informação. E, finalmente, a experiência do usuário lida com a pesquisa de usuários e a usabilidade dos elementos adotados na arquitetura da informação em que se buscará compreender as categorias de usuários ou personas, as tarefas a serem executadas, a compreensão e as definições dos fluxos de informação e *wireframes* e a realização de testes de usabilidade e avaliação da estrutura geral da arquitetura do ponto de vista de seu uso.

Com base nas questões propostas por BANERJEE e DOWNEY (2010), sintetiza-se na Figura 1 o *checklist* de uma arquitetura de informação.



**Figura 1 - Arquitetura da Informação**

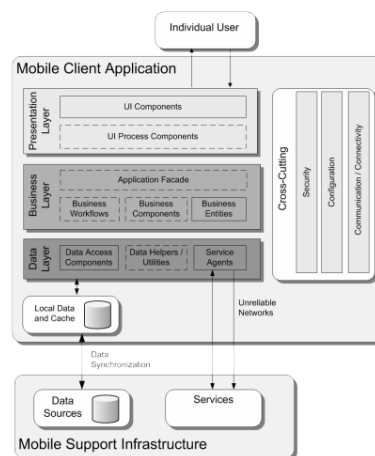
CATEGORIA	TÓPICOS
Consumo da informação	Caracterização da informação e fonte dos dados; Disponibilidade; Métricas para avaliação da performance.
Geração da informação	Tipificação do uso e função da AI; Extração e origem dos dados; Características (temporal, espacial e personalização); Métricas para avaliação da performance.
Organização da informação	Modelagem; Classificação; Análise semântica; Método de estruturação da classificação, modelagem e elementos semânticos; Experiência do usuário.
Acesso à informação	Busca; Descoberta da informação na estrutura; Análise e otimização; Experiência do usuário; Navegação; Interface; Métricas para avaliação da performance.
Governança informacional	Transparência na gestão de informação; Acurácia e consistência da classificação da informação política.
Qualidade da informação	Definição da segurança (adequação à liberdade de informação e privacidade dos dados pessoais); Disponibilidade; Confiança; Análise e escalabilidade do volume de dados a serem gerados; Utilidade (previsão de tempo para utilização e atualização da informação).

**Fonte:** Adaptado de Downey e Banerjee, 2010, p. 36.

## 4 ARQUITETURA DE APLICAÇÕES MÓVEIS

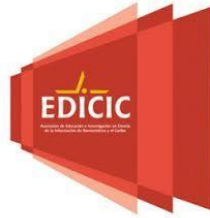
A arquitetura de aplicações corresponde à estruturação de múltiplas camadas voltadas para o planejamento e a explicitação da experiência do usuário, do modelo de negócio e dos dados, conforme a figura abaixo.

Figura 2 - Arquitetura de aplicação móvel



Fonte: MEIER et al, 2008

Conforme ressalta MEIER et al (2008, 2009), a arquitetura de aplicações móveis é composta pela autorização, a autenticação, o armazenamento, a comunicação, a gestão, planejamento do acesso aos dados, a navegação, a experiência do usuário e a interface de uso. A *autorização e a autenticação* visam oferecer segurança e confiabilidade para a aplicação e identificar os diferentes cenários em que esses mecanismos de monitoramento serão necessários. O *armazenamento em cache* pode auxiliar no desempenho e na



## X EDICIC 2016 BELO HORIZONTE

Asociación de Educación e Investigación en Ciencia  
de la Información de Iberoamérica y el Caribe

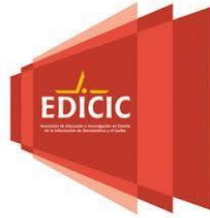


capacidade de resposta do aplicativo. A *comunicação* em aplicativos pressupõe a comunicação via wireless, Bluetooth ou IrDA. A *gestão* orienta as configurações, as redefinições e o controle de qualidade do aplicativo. O *planejamento do acesso aos dados* considera a largura da banda e a conectividade a que os usuários terão acesso para não comprometer o desempenho do dispositivo na experiência de uso. A *interface do usuário* é projetada considerando-se as especificidades do dispositivo e as situações de uso, buscando realizar adequações aos formatos e tamanhos das telas. E, por último, a *navegação* apoia a exploração intuitiva do usuário, sem que funções importantes fiquem escondidas na interface.

### 5 ANÁLISE DE APLICATIVOS MÓVEIS NO CONTEXTO BRASILEIRO

Para o desenvolvimento do presente trabalho, adotou-se a Análise de Conteúdos de uma amostra aplicações de APPs híbridos, nativos e web, em diferentes categorias disponíveis em plataformas de distribuição digital para dispositivos móveis, com vistas a compreender sua arquitetura. A análise de conteúdo foi crucial para o desenvolvimento do presente estudo, por tratar-se de uma técnica de apoio para produzir inferências de um texto focal para o seu contexto social. A técnica visa à “descoberta de conteúdos e de estruturas que confirmam o que se procura demonstrar a propósito das mensagens, ou pelo esclarecimento de elementos de significações susceptíveis de conduzir a uma descrição de mecanismos de que *a priori* não detínhamos a compreensão” (BARDIN, 1997, p.29). A técnica se organiza em: a) pré-análise; b) a exploração do material; c) o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação.

Na pré-análise, etapa fundamental da técnica, foram escolhidos os documentos de acordo com os seguintes princípios: representatividade – a amostra é uma parte



## X EDICIC 2016 BELO HORIZONTE

Asociación de Educación e Investigación en Ciencia  
de la Información de Iberoamérica y el Caribe



representativa do universo; homogeneidade – os documentos selecionados obedecem a um mesmo critério de escolha; pertinência – os documentos são adequados ao objetivo da análise; e exaustividade.

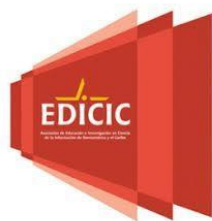
O estudo exploratório teve o propósito de caracterizar os principais aplicativos móveis produzidos e/ou adotados no Brasil com o objetivo de compreender a arquitetura da informação e os contextos de uso em que esses aplicativos são mobilizados. Através desse procedimento, objetivou-se também identificar e analisar as transformações ocorridas nos processos de personalização e circulação da informação em situações de mobilidade.

Na etapa de caracterização da arquitetura de informação dos aplicativos, elaborou-se um formulário composto por questões que visaram apoiar a análise. Com esse intuito, o instrumento de coleta de informações abrangeu os seguintes tópicos: os dados gerais de identificação do aplicativo, o perfil de uso e dos usuários, a propriedade intelectual e comercial, a arquitetura da informação (governança, atributos de usabilidade, recursos disponíveis, conectividade e privacidade dos dados pessoais). O formulário apresentou questões abertas e de múltipla escolha, nas quais, em alguns casos, era possível marcar mais de uma opção de resposta.

Com base na plataforma de distribuição digital para dispositivos móveis, foram selecionados 65 aplicativos adotados em diferentes contextos, entre os quais estavam contemplados: compras, entretenimento, comunicação, negócios, segurança, saúde e finanças. A seleção e a coleta de dados foram realizadas nos meses de abril e maio de 2016.

### **Dos resultados**

O estudo exploratório pretendeu apresentar um diagnóstico inicial dos APPs produzidos ou customizados para a realidade nacional do ponto de vista de sua arquitetura informacional e dos aplicativos móveis. A partir disso, concluiu-se que o mercado de



## X EDICIC 2016 BELO HORIZONTE

Associação de Educação e Investigação em Ciência de la Información de Iberoamérica y el Caribe

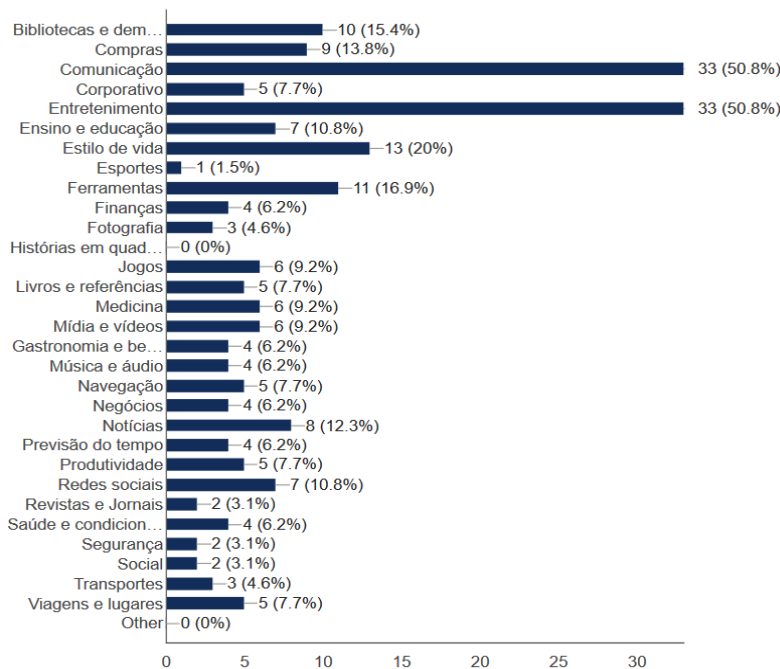
ECI  
ESCOLA DE CIÊNCIA  
DA INFORMAÇÃO

UFMG

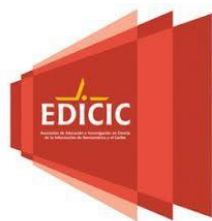
desenvolvimento de aplicações móveis ampliou-se exponencialmente no contexto nacional. Todavia, essa ampliação ainda revela grande opacidade e complexidade do ponto de vista da organização informacional. A dificuldade em compreender o fluxo informacional ocorre tanto na fase de produção dos aplicativos, quanto em sua recuperação, como um produto informacional, pelos usuários finais.

Além disso, o contexto de uso dos aplicativos é cada vez mais diverso e visa apoiar o usuário nas diferentes situações de mobilidade. Nos aplicativos analisados, destacaram-se como contextos de uso a comunicação, o entretenimento, o estilo de vida e as ferramentas.

**Figura 3 - Contexto de uso dos aplicativos móveis**



Fonte: Dados da pesquisa



## X EDICIC 2016 BELO HORIZONTE

Asociación de Educación e Investigación en Ciencia  
de la Información de Iberoamérica y el Caribe

ECI  
ESCOLA DE CIÊNCIA  
DA INFORMAÇÃO

UFMG

Os dados obtidos através da análise dos aplicativos indicaram que as interfaces não exigem alto grau de especialização para utilização dos APPs. Todos os aplicativos analisados eram indicados para usuários novíços.

Quanto à classificação etária indicativa para utilização dos aplicativos, adotaram-se as orientações disponíveis no Portal Online de Classificação Indicativa<sup>2</sup>. Dos aplicativos analisados, 75,4% apresentavam a classificação livre, 1,5% eram voltados para a faixa etária de 10 anos, 16,9% eram indicados para a faixa etária de 12 anos e 6,2% indicados para a faixa etária de 16 anos. Essa classificação etária é acompanhada pela descrição dos elementos que deram causa à restrição de uso. Contudo, não há mecanismos formais que impeçam o acesso e o uso efetivo por parte dos usuários das faixas etárias restringidas.

A maioria dos aplicativos exige alguma forma de adesão, seja através de um cadastro específico (51,6%), utilizando-se o cadastro do Facebook (42,2%), ou acessando os dados pessoais oriundos de outras redes sociais adotadas pelo usuário (37,5%).

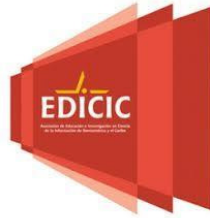
Em relação à natureza jurídica dos proponentes dos aplicativos analisados, 86,2% eram produzidos por empresas e 13,8% por pessoa física.

Com relação ao custo para acessar os aplicativos, 66,2% eram disponibilizados gratuitamente e 33,8% eram pagos.

Em relação à governança informacional, apenas 12 aplicativos possuíam análise semântica como mecanismo de descrição e acesso à informação; além disso, 16 não possuíam mecanismo de busca. Notou-se um equilíbrio quanto à caracterização da

---

<sup>2</sup>Portal Online de Classificação Indicativa - <http://culturadigital.br/classind/criterios-e-normas/aplicacao-dos-criterios/classificacao-livre/>



## X EDICIC 2016 BELO HORIZONTE

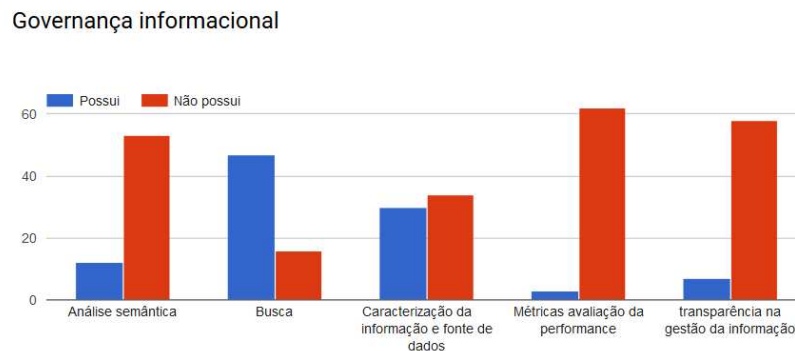
Asociación de Educación e Investigación en Ciencia de la Información de Iberoamérica y el Caribe

ECI  
ESCOLA DE CIÊNCIA  
DA INFORMAÇÃO

UFMG

informação e à identificação da fonte dos dados. Apenas três aplicativos possuíam métricas de avaliação da performance. O índice de transparência na gestão da informação ainda é baixo e apenas sete das aplicações analisadas adotavam mecanismos de gestão da informação transparentes à percepção dos usuários.

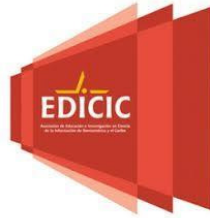
**Figura 4 – Governança informacional**



**Fonte:** dados da pesquisa

A informação é organizada através de uma miríade de recursos que são disponibilizados na interface dos aplicativos para tornar o engajamento dos usuários mais conexo às distintas situações de mobilidade. Os recursos audiovisuais são os mais adotados (63,1%), mas observam-se também recursos de interação e uso (49,2%) e mecanismos dedicados ao compartilhamento (38,5%). Há espaços dedicados à publicidade e ao comércio eletrônico, representado por 26,2% e 24,6% respectivamente. Apenas 21, dos 65 aplicativos analisados, ofereciam informações sobre os desenvolvedores, embora esta seja uma das principais exigências das plataformas de distribuição digital para dispositivos móveis.





## X EDICIC 2016 BELO HORIZONTE

Asociación de Educación e Investigación en Ciencia  
de la Información de Iberoamérica y el Caribe



A análise da arquitetura da informação e dos aplicativos móveis permitiu compreender o papel desses dispositivos na conexão da vida em situações de mobilidade. A arquitetura da informação mobiliza elementos associados ao consumo, à geração, à organização, ao acesso, à governança e ao controle de qualidade da informação. Nesse sentido, envolve simultaneamente os aspectos de organização, de gestão e de uso da informação.

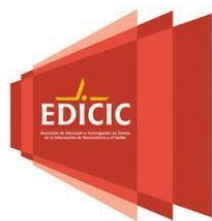
A arquitetura das aplicações móveis apoia a tradução da arquitetura da informação para a instância tecnológica da mobilidade. A sua função primordial, como parte integrante dos sistemas de mobilidade, é reduzir o estranhamento proporcionado pelos artifícios da presença imaginada e apoiar tecnologicamente as conexões entre os sujeitos, ideias, produtos e contextos através das distâncias geográficas.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo exploratório desenvolvido permitiu a identificação de um conjunto de mudanças nas formas de produção, organização e disseminação da informação e no consumo de produtos e serviços em situações de mobilidade geográfica, com a consequente sobreposição e a mitigação da especificidade dos ambientes.

A análise articulada entre as arquiteturas de informação e de aplicações móveis proporcionou a compreensão acerca dos desafios profissionais, científicos e tecnológicos de prover informações, seus produtos e serviços derivados, do ponto de vista da individualização da experiência de uso, da conexão da vida em mobilidade, da recomendação e da propagabilidade potencializados pelos novos dispositivos de acesso e difusão da informação.

Parece oportuno ressaltar, a partir dos achados do estudo exploratório realizado, que o campo da Ciência da Informação e seus pesquisadores estão diante de uma plethora de



## X EDICIC 2016 BELO HORIZONTE

Asociación de Educación e Investigación en Ciencia  
de la Información de Iberoamérica y el Caribe

ECI  
ESCOLA DE CIÊNCIA  
DA INFORMAÇÃO

UFMG

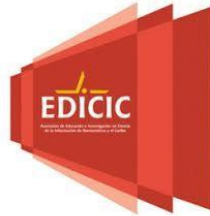
desafios sociotécnicos inauditos que clamam por iniciativas que compreendam o caráter informacional da mobilidade em um diálogo transdisciplinar.

### 7 AGRADECIMENTOS

Agradecimentos são devidos ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e à Fundação de Amparo à Pesquisa de Minas Gerais (FAPEMIG) pelo apoio concedido no desenvolvimento desse trabalho.

### 8 REFERÊNCIAS

- BANERJEE, Sumit, DOWNEY, Laura. Building an Information Architecture Checklist. *Journal of information architecture*, v.2, n.2. 2010. p. 25-42. Disponível em: <http://journalofia.org/volume2/issue2/03-downey/>. Acesso em: 14. Jan. 2016.
- BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 1997.
- JENKINS, Henry et al. *Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável*. São Paulo: Aleph, 2014.
- KATZ, Helena. Conexões entre o corpo APPS e o mundo regido por editais. *Anais do IV Encontro Nacional de Pesquisadores em Dança*. Comitê Produção de Discurso Crítico Sobre Dança. Junho/2015. Disponível em <http://www.portalandia.org.br/anaisarquivos/6-2015-4.pdf>. Acesso em 21. Maio.2016.
- MEIER, J.D et al. Mobile application architecture guide. [s.l]: Microsoft patterns & practices, 2008. Disponível em: [http://robtiffany.com/wp-content/uploads/2012/08/Mobile\\_Architecture\\_Guide\\_v1.1.pdf](http://robtiffany.com/wp-content/uploads/2012/08/Mobile_Architecture_Guide_v1.1.pdf). Acesso em 18. maio. 2016.
- \_\_\_\_\_. Microsoft application architecture guide. [s.l]: Microsoft patterns & practices, 2009. Disponível em: [https://www.fizyka.umk.pl/~jacek/docs/net/Application\\_Architecture\\_Guide\\_v2.pdf](https://www.fizyka.umk.pl/~jacek/docs/net/Application_Architecture_Guide_v2.pdf). Acesso em 18. maio. 2016.
- MOURA, Maria Aparecida. As fronteiras dos documentos no contexto das mídias propagáveis e da Internet das coisas. *Bibliotecas Universitárias: pesquisas, experiências e perspectivas*, Belo Horizonte, v. 3, n. 1, p. 79-89, jan./jun.2016. Disponível em: <https://www.bu.ufmg.br/rbu/index.php/localhost/article/viewFile/131/83>. Acesso em 21. maio. 2016.



## X EDICIC 2016 BELO HORIZONTE

Associação de Educação e Investigação em Ciência  
de la Información de Iberoamérica y el Caribe

ECI  
ESCOLA DE CIÊNCIA  
DA INFORMAÇÃO

UFMG

\_\_\_\_\_. Between dense hypertexts and hyper-consumerism: information, personalization and mobile consumption. In: SALEH Imad et al. *H2PTM'15: Le numérique à ère de l'Internet des objets de l'hypertexte à l'hyper-objet*. Paris: Iste Editions, 2015. p. 36-49.

URRY, John. *Mobilities*. Malden: Polity Press, 2007.