

O Design da Informação como elemento articulador de recursos imagéticos na Curadoria Digital de acervos museológicos

Information Design as an articulating element of imagery resources in the Digital Curation of museological collections

Laís Alpi Landim, Stephanie Cerqueira Silva & Isabelle Ribeiro Ornelas Coelho Lima

design da informação, recursos imagéticos, curadoria digital, acervos museológicos

Os museus são espaços complexos devido à heterogeneidade de seus acervos, bem como sua disponibilização em meios físicos e digitais. Isso representa um desafio em relação à disponibilização e promoção do acesso. As representações digitais são enriquecidas pela convergência das descrições textuais com os recursos imagéticos, bem como o seu gerenciamento e preservação, a chamada Curadoria Digital (CD), dos objetos digitais. Esses processos contribuem para a sua disponibilidade, a sua sustentabilidade e o seu reuso futuro, além da melhoria do acesso, comunicação e compartilhamento da informação. Assim, busca-se responder ao seguinte problema: como o Design da Informação (DI) pode contribuir para a CD de acervos museológicos a partir da convergência de recursos imagéticos, de modo que ela seja efetiva, eficaz e atenda às necessidades informacionais das comunidades de interesse? O objetivo é realizar um estudo teórico em relação às convergências imagéticas como recurso informacional, e explorar o resultado de uma experiência de aplicação do DI em ambiente digital de museu. Metodologicamente, a pesquisa é de cunho teórico-exploratório articulada a ações laboratoriais, sendo a primeira etapa o levantamento bibliográfico de conceitos e definições do DI e a segunda a análise do projeto executado no Laboratório de Pesquisa em Design e Recuperação da Informação (LADRI) com o acervo do Museu da Unesp de Marília. Conclui-se que os estudos envolvendo o DI contribuem para o desenvolvimento, execução e conceitualização de projetos de CD visando acesso e experiências mais eficazes, eficientes e interativas e a melhoria dos ambientes digitais de informação comprometidos com a cultura e a sociedade.

information design, imagery resources, digital curation, museological collections

Museums are complex spaces due to the heterogeneity of their collections, as well as their availability in physical and digital media. This presents a challenge in relation to the availability and promotion of access. Digital representations are enriched by the convergence of textual descriptions with imagery resources, as well as their management and preservation, called Digital Curation (DC), of digital objects. These processes contribute to its availability, sustainability and future reuse, as well as improved access, communication and information sharing. Thus, it is sought to answer the following research problem: how can Information Design (ID) contribute to the DC of museum collections from the convergence of imagery resources, so that it is effective, efficient and in compliance with the informational needs of the communities of interest? The objective is to carry out a theoretical study in relation to the image convergences as an information resource, and to explore the result of an experience of applying ID in a museum digital environment. Methodologically, the research is theoretical-exploratory, articulated to laboratory actions, being the first step the bibliographic survey of concepts and definitions of ID, and the analysis of the project executed in the Laboratory of Research in Design and Information Retrieval (LADRI) with the collection of the Unesp Marília Museum. It is concluded that the studies involving ID contribute to the development, execution and conceptualization of DC projects aimed at access and experiences more effective, efficient and interactive and the improvement of digital information environments committed to culture and society.

1 Introdução

Os museus, entre os dispositivos culturais, são considerados um dos espaços mais complexos da contemporaneidade, devido à heterogeneidade de seus acervos e aos subsistemas que neles se articulam, sejam eles presenciais e/ou digitais. Tal complexidade representa um desafio para as instituições museológicas quanto à disponibilização e a

Anais do 9º CIDI e 9º CONGIC

Luciane Maria Fadel, Carla Spinillo, Anderson Horta, Cristina Portugal (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI

Belo Horizonte | Brasil | 2019

ISBN 978-85-212-1728-2

Proceedings of the 9th CIDI and 9th CONGIC

Luciane Maria Fadel, Carla Spinillo, Anderson Horta, Cristina Portugal (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI

Belo Horizonte | Brazil | 2019

ISBN 978-85-212-1728-2

promoção do acesso aos seus acervos, presencial ou digitalmente. Nas suas representações digitais, a convergência entre as descrições textuais e os recursos imagéticos proporciona representações mais completas do acervo digitalizado, uma vez que os objetos digitais imagéticos adquiriram relevância crescente enquanto objetos de informação e memória (Silva & Duarte, 2016) na Ciência da Informação (CI). Tal pervasividade deveria incentivar um aumento da presença dos dispositivos culturais na Web, com o intuito de compartilhar informações e conhecimento neles existentes.

No entanto, pesquisas sobre o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) nos equipamentos culturais brasileiros, realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC.BR), demonstraram que aproximadamente 40% dos museus pesquisados possuem o acervo digitalizado disponíveis para o público, mas somente 17% desses museus têm seus acervos catalogados digitalmente oferecidos em seus ambientes digitais (CETIC.BR, 2018). Em comparação entre o número de cidadãos com acesso à internet no país e o número dos museus com acervos digitalizados em seus ambientes digitais o resultado está abaixo do potencial.

Por outro lado, embora a internet no Brasil tenha se tornado disponível nos últimos anos para mais de 116 milhões de cidadãos (IBGE, 2018), e a transição da *Web 1.0* para a *Web 2.0* tenha resultado em ambientes digitais mais dinâmicos e interativos, com melhores condições de acesso, comunicação e compartilhamento da informação, muitos ambientes digitais ainda utilizam padrões da *Web 1.0* (Jorente, Nakano, Batista & Rodrigues, 2016). Nesse contexto, os estudos em torno da Curadoria Digital (CD) – o gerenciamento e preservação dos objetos digitais em longo prazo para assegurar sua disponibilidade e sustentabilidade para descoberta e reuso futuro - fornecem recursos que contribuem para a melhoria do acesso, da comunicação e do compartilhamento da comunicação.

Assim, o presente trabalho busca responder ao seguinte problema de pesquisa: como o DI pode contribuir para a Curadoria Digital de acervos museológicos a partir da convergência de recursos imagéticos, de modo que ela seja efetiva, eficaz e atenda às necessidades informacionais das comunidades de interesse?

O objetivo é realizar, primeiramente, um estudo teórico em diferentes modalidades de publicações de pesquisas científicas sobre a relação das convergências de imagens em ambientes digitais como recurso informacional, bem como explorar o resultado de uma experiência de aplicação do DI em ambiente digital de museu. Consequentemente, a metodologia é de abordagem qualitativa, de cunho teórico-exploratório, articulada com a análise de ações laboratoriais, e foi executada em duas etapas: a primeira constituiu-se do levantamento bibliográfico de conceitos e definições do DI; a segunda, na análise do trabalho executado no Laboratório de Pesquisa em Design e Recuperação da Informação (LADRI) com o acervo do Museu da Unesp de Marília.

Com 24 campi distribuídos pelo estado, a Universidade Estadual Paulista - Unesp possui acervos heterogêneos em diversos estados de armazenagem, organização, preservação e acesso. Tomou-se como piloto no projeto aqui descrito o acervo do Campus de Marília da Unesp. O artigo descreve a experiência do LADRI com a aplicação do DI ao ambiente digital do Museu da Faculdade de Filosofia e Ciências (FFC), visando a preservação e o acesso. No piloto, foram desenvolvidas estratégias de CD com ênfase no DI, a fim de inventariar, classificar, catalogar, fotografar e documentar o acervo, e de viabilizar o acesso à informação.

O estudo se justifica por demonstrar a importância do DI para o desenvolvimento, execução e conceitualização de projetos de CD visando um acesso e experiência mais eficaz, eficiente e interativa para os internautas nos ambientes digitais. A contribuição social situa-se no âmbito da melhoria da experiência dos que acessam ambientes digitais de informação comprometidos com a cultura e a sociedade.

facilitadora, além de agradável visualmente em um contexto onde o fluxo informacional é crescente.

Em nosso trabalho, as possibilidades do uso da DI na CD são relacionadas às etapas de criação do objeto digital e sua representação, na captura e representação da peça digitalmente por meio do registro fotográfico; nas etapas de ações de preservação e armazenamento, ao utilizar softwares com essa finalidade; e a etapa de acesso, uso e reuso, que segue uma tendência pós-custodial, ao disponibilizar essas informações em um ambiente digital.

O DI é caracterizado como uma área do Design Gráfico que, segundo a Sociedade Brasileira do Design da Informação (SBDI),

objetiva equacionar os aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos que envolvem os sistemas de informação por meio da contextualização, planejamento, produção e interface gráfica da informação junto ao público alvo. O princípio básico é otimizar o processo de aquisição de informação efetivado nos sistemas de comunicação analógicos e digitais (SBDI, 2010).

Por ser uma área que pensa na informação voltada para os sujeitos que irão acessá-la, Jacobson (1999, p. 84) define DI 'como arte e ciência de preparar informação para que possa ser utilizada por seres humanos com eficiência e eficácia. Design de informação significa comunicação por palavras, imagens, tabelas, gráficos, mapas e desenhos, por meios convencionais ou digitais.'. Assim, os estudos acerca do DI auxiliam no aprimoramento da disposição, organização e apresentação da informação, mesmo em diferentes formatos, a fim de possibilitar aos sujeitos uma experiência satisfatória no acesso à informação.

O processo do DI está dividido em duas partes que requerem habilidades para processar, organizar e apresentar a informação, seja ela verbal ou não verbal, descritas por Frascara (2004) como organização da informação e planejamento da apresentação. A primeira consiste na boa compreensão das estruturas lógicas e processos cognitivos; a segunda, no conhecimento da legibilidade de símbolos, letras, palavras, frases e textos, bem como na capacidade informacional da convergência de imagens com textos.

Portanto, o DI, juntamente com a CD nos ambientes digitais, contribui para o processo comunicacional em diferentes situações, além de proporcionar ao objeto digital sua preservação e armazenamento, a fim de possibilitar o acesso, uso e reuso a longo prazo. Ao mesmo tempo, proporciona aos sujeitos uma apresentação da informação funcional, interativa e dinâmica, com a finalidade de tornar o acesso e o compartilhamento da informação uma experiência agradável e completa.

3 Recursos imagéticos no Design da Informação de um ambiente museológico

O projeto desenvolvido no LADRI se baseia nos estudos em CD e DI para o processo de implementação da digitalização do acervo do Museu da Unesp. A partir do modelo de ciclo de vida da CD, realizamos a representação dos objetos digitais, por meio de descrições e recursos imagéticos, além de sua catalogação e documentação. Para o armazenamento e preservação desses objetos, utilizamos dois softwares interoperáveis para a sua curadoria, o AtoM e o Archivematica. O projeto busca, além da preservação digital, promover o acesso e o compartilhamento da informação, por meio da sua disponibilização na Web.

O Museu da Unesp configura-se como uma reserva técnica de um acervo heterogêneo. O trabalho do museu é feito por alunos da graduação e pós-graduação com o propósito dar visibilidade a partir do projeto de digitalização do acervo a partir dos estudos sobre o DI e CD na CI. A digitalização e a disponibilização do acervo na Web garantem a comunicação horizontal e o compartilhamento da informação com as comunidades de interesse de forma mais democrática e com menor espaço/tempo. Desse modo, assegura-se também o papel social e cultural que os equipamentos culturais têm com a sociedade, o de preservar e o de manter o acesso.

Para cumprir com o propósito do projeto, foram utilizados os softwares AtoM e Archivematica. O AtoM é um sistema de representação da informação documental por meio de

um sistema descritivo que gera o arquivamento e o acesso à informação. Já o Archivematica é voltado para a preservação de um objeto digital, garantindo seu acesso a longo prazo, mantendo, assim, a memória digital. Tanto o AtoM quanto o Archivematica são softwares gratuitos, de código aberto, baseado em padrões, customizáveis e interoperáveis entre eles.

Este projeto tem o intuito de promover a aproximação entre equipamentos culturais, nesse caso o museu, e as comunidades de interesse, por meio de ambientes digitais dinâmicos e interativos. Para isso, o LADRI busca aprimorar a comunicação e o compartilhamento da informação no seu ambiente digital, a partir da convergência dos recursos imagéticos e as descrições textuais para a representação do objeto digital de cada peça do acervo.

Os recursos imagéticos são considerados uma linguagem não verbal, de leitura simultânea, imediata e sintética (Jorente, 2009). Além disso, esses recursos possuem um valor informacional e útil para várias áreas do conhecimento e, portanto, deve ser preservada, organizada e compartilhada ao público e, para isso, merece um tratamento adequado antes de ser disponibilizada aos usuários para fins informacionais (Silva & Duarte, 2016).

O registro fotográfico dos objetos do acervo museológico foi realizado em três etapas: a captura, a edição e o *upload* dos registros no *software* Archivematica. Para a primeira, uma sala foi adaptada para a captura, com um fundo infinito branco disposto sobre uma mesa, duas lâmpadas do tipo *softbox* com tripé, uma câmera DSLR Canon e um tripé. Com a sala para registro pronta, houve a necessidade da criação de parâmetros e padrões para tais registros. Aqui, estabelecemos que todas as peças seriam fotografadas em quatro ângulos diferentes quando tridimensionais - tipo mais frequente em nosso acervo - frente, lateral esquerda, traseira e lateral direita. Também foi definida a ordem em que os registros deveriam acontecer, considerando que nosso acervo possui aproximadamente 400 itens no inventário - variando entre objetos domésticos, objetos de cozinha, objetos cerimoniais, objetos de iluminação, objetos de povos originários, entre outros. Todos os registros foram tirados no formato RAW, formato que carrega detalhes profundos de cor e luminosidade e garante maior definição.

Essa etapa foi toda pensada na convergência dos recursos imagéticos com as descrições textuais, sendo o principal objetivo conseguir conciliar em sua manifestação imagética os aspectos físicos detalhados na descrição. Isso implicou no registro mais minucioso das peças mais complexas e em suas descrições como, por exemplo, adornos, pinturas e altos e baixos relevos, como exemplificado na Figura 2.

Figura 2: Registro fotográfico e os detalhes da peça



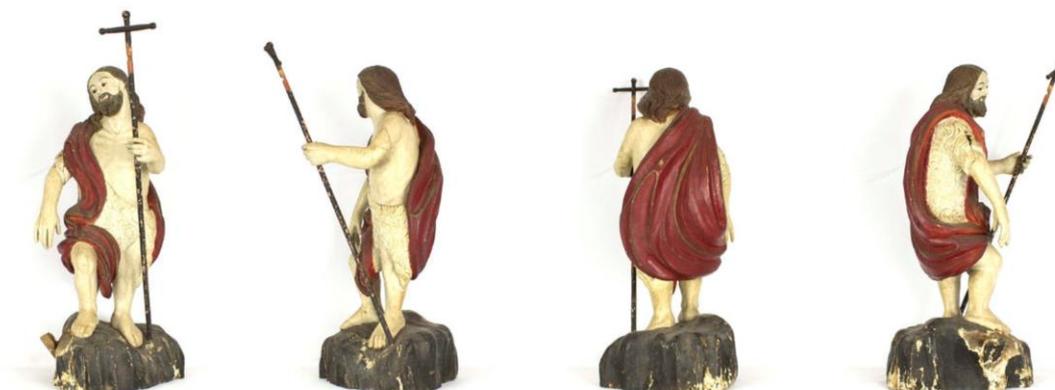
Entender a imagem fotografada em sua dinâmica visual auxilia na 'melhor forma para servir de fonte de informação, instrumento de pesquisa, memória de dados, meio de comunicação de resultados a serem transmitidos ao público' (Silva & Duarte, 2016, p. 151). Dessa maneira, os recursos imagéticos e seu potencial informacional agregam valor aos nossos propósitos de promoção de acesso, interação e compartilhamento da informação e, ao mesmo tempo, contribuem para a sua preservação e o seu armazenamento.

A segunda etapa, a edição dos registros, consistiu na atribuição de softwares para edição, tamanho em *pixels* do registro imagético, cortes e pequenas edições de iluminação e o formato em que seriam exportados. Os softwares utilizados na edição dos registros foram o Adobe Lightroom e o Adobe Photoshop. Os recursos oferecidos no Adobe Lightroom possibilitam editar uma imagem e sincroniza-la às outras, de modo que a edição de uma seja repetida nas outras, tornaram o processo mais rápido e padronizado para o mesmo item. O Adobe Photoshop permitiu a edição de manchas do fundo infinito, sombras e coisas semelhantes. Por outro lado, não houve edição com fins de reparo e modificação das peças.

O formato escolhido para exportar os registros foi o *Tagged Image File Format* (TIFF). Esse formato é compatível com o software Archivematica, é o mais recomendado para a preservação a longo prazo e preserva a qualidade das imagens, pois possui uma taxa de compressão dos pixels baixa, quase nula. O Archivematica, em um de seus processos, pode transformar um formato em outro formato de acordo com sua finalidade, acesso ou preservação, por exemplo, mantendo um arquivo JPG para acesso e um TIFF para preservação (Archivematica, 2019).

Essa característica atende aos pré-requisitos do modelo de ciclo de vida da CD quanto aos processos de preservação, armazenamento e transformação. A Figura 3 apresenta um exemplo de imagem registrada.

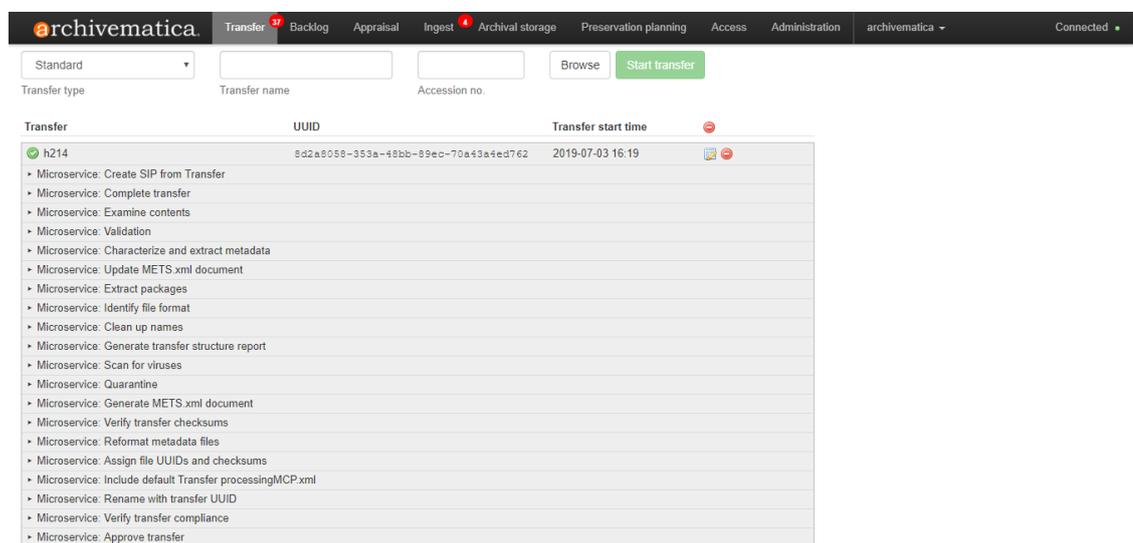
Figura 3: Registro imagético após edição



A terceira etapa consistiu nos *uploads* dos registros fotográficos em TIFF para o software Archivematica. Com os arquivos todos editados e separados por pastas de acordo com a categoria descrita no AtoM, iniciaram-se os processos de integração entre imagem e descrição.

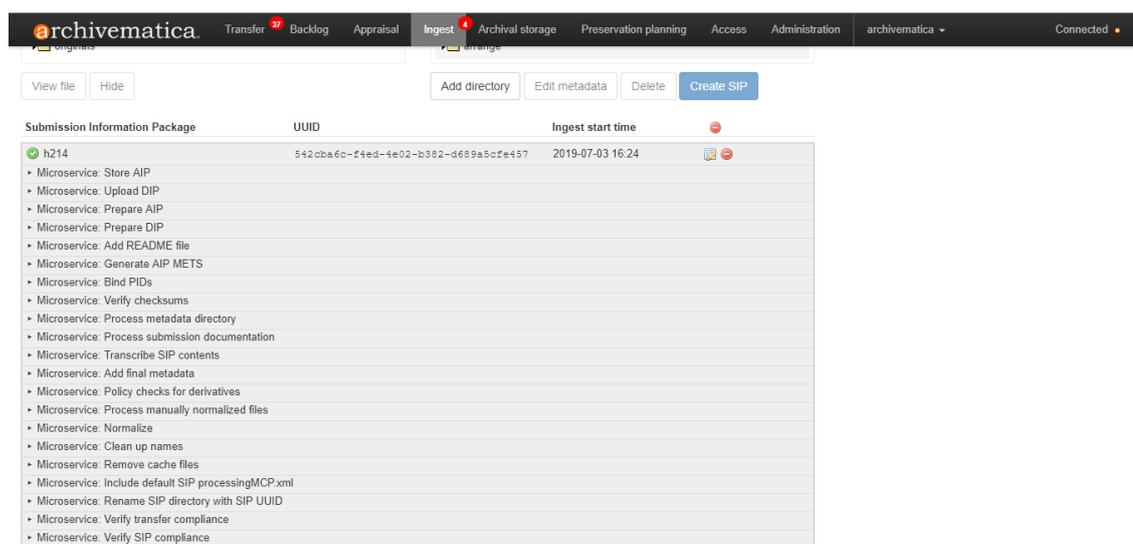
O processo do Archivematica para o *upload* se divide em duas partes, o *Transfer* e o *Ingest*. Na aba *Transfer* (Figura 4) se inicia o processo de transformar o objeto digital em Pacotes de Informações para Submissão (*Submission Information Package - SIP*) (Archivematica, 2019). Aqui o arquivo é selecionado e nomeado, e a sua transferência é iniciada, passando por processos que levam esse objeto digital para a aba *Ingest*.

Figura 4: Aba *Transfer* no Archivematica



A aba *Ingest* (Figura 5) é responsável por processos em que os objetos digitais são empacotados em SIP e executados em diferentes *microservices*, embalados em Pacotes de Informações para Arquivamento (*Archival Information Package – AIP*) e geração de um Pacote de Informações para Disseminação (*Dissemination Information Package – DIP*).

Figura 5: Aba *Ingest* no Archivematica



Esses processos garantem a preservação do objeto digital ao criar pacotes de informações de submissão e arquivamento, e o acesso do objeto digital ao gerar o pacote de informações para disseminação, esse ligado ao sistema de acesso que, no caso, é o AtoM. Após a finalização desse processo, já é possível ver o registro imagético com a descrição no AtoM, como na Figura 6.

Figura 6: Convergência do registro imagético com as descrições da peça museológica

atom Navegar Pesquisar: Museu Unesp Marília

Site description

Museu Unesp Marília

Pesquisa rápida

Pesquisar

Item H/214 - Estribo de picaria (Leão)

- [Item] H/214 - Estribo de picaria (Leão)
- (Preliminar) [Item] H-214 - Par de estribo de picaria, Leão-1
- (Preliminar) [Item] H-214 - Par de estribo de picaria, Leão-2
- (Preliminar) [Item] H-214 - Par de estribo de picaria, Leão-3

Museu Histórico da Faculdade de Filos... > Montaria > Acessórios de Montaria > Estribo de picaria (Leão)

Outros idiomas disponíveis

H-214 - Par de estribo de picaria, Leão-1

Zona de identificação

Código de referência	BRMHFFC-MONT-AM-H/214
Título	Estribo de picaria (Leão)
Data(s)	19/12/1960 (Acumulação)
Nível de descrição	Item
Dimensão e suporte	Tridimensional - metal Altura: 20,3 cm Largura: 15,5 cm Profundidade: 7 cm

Zona do contexto

Nome do produtor	Não identificado
Entidade detentora	Museu Unesp Marília
Fonte imediata de aquisição ou transferência	Doado por Paulo Barros Camargo.

Zona do conteúdo e estrutura

Âmbito e conteúdo	Um estribo na cor alpaca utilizado para montaria em cavalos. A peça possui um formato de sino na parte superior e um gancho triangular com detalhes em alto relevo de flores. Nas laterais possui desenhos de folhas realçado. Contém uma base ovalada com desenho vazado para apoiar o pé. Abaixo de sua base há a gravura em alto relevo da cabeça de um leão e borda em arabesco com formato de folhas.
Avaliação, seleção e eliminação	Permanente.
Ingressos adicionais	Sem ingressos adicionais.

Zona de condições de acesso e utilização

Condições de acesso	Acesso virtual.
Condições de reprodução	Sem restrições.

Zona das notas

Nota	Nota de conservação: A peça está em bom estado de conservação, mas está passando por um processo de oxidação da parte interna.
------	--

Pontos de acesso

Pontos de acesso - Assuntos	<ul style="list-style-type: none">Acessórios de montariaEstribo
Pontos de acesso - Locais	<ul style="list-style-type: none">Marília, São Paulo, Brasil
Pontos de acesso - Nomes	<ul style="list-style-type: none">Não identificado (Produtor)Paulo Barros Camargo (Assunto)
Pontos de acesso de gênero	<ul style="list-style-type: none">tridimensional

Zona do controle da descrição

Datas de criação, revisão, eliminação	Descrita em 29 de Setembro de 2017 Revisada em 06 de Outubro de 2017.
Nota do arquivista	Descrita por Gabriela de Oliveira Souza Revisada por Lucinéia da Silva Batista.

Editar Apagar Adicionar novo Duplicar Mover Mais

Área de transferência

- Adicionar

Explorar

- Relatórios
- Ver como lista
- Navegar objetos digitais

Importar

- XML
- CSV

Exportar

- Dublin Core 1.1 XML
- EAD 2002 XML

Instrumento de descrição documental

- Transferir

Assuntos relacionados

- Acessórios de montaria
- Estribo

Pessoas e organizações relacionadas

- Não identificado (Produtor)
- Paulo Barros Camargo (Assunto)

Gêneros relacionados tridimensional

Locais relacionados

- Marília, São Paulo, Brasil

Depósito físico

Caixa: Sem título

A convergência do recurso imagético e as descrições textuais proporcionam um maior potencial informacional de uma peça museológica, além de contribuir para o melhor processamento e apropriação da informação ali contida pela comunidade de interesse. Por assim dizer, a informação assim apresentada constrói interações na qual o sujeito 'pode criar

padrões e significados, estimular a compreensão das mensagens e criar experiências e, dessa forma, compartilhar e transmitir a um nível de comunicação fundamentalmente participativa' (Jorente, Nakano, Padua, Silva & Batista, 2017, p. 278).

Compreende-se que o projeto de digitalização do acervo museológico do Museu da Unesp de Marília utilizou de recursos do DI com fundamentos da CD para conciliar o armazenamento e preservação, como também proporcionar o acesso e compartilhamento da informação. Assim, a convergência dos recursos informacionais e as descrições textuais contribui para a melhor experiência e apropriação da informação em ambientes digitais museológicos.

4 Considerações

A realização da primeira fase da pesquisa que resultou neste trabalho permitiu constatar que os museus, enquanto dispositivos informacionais complexos, demandam soluções sofisticadas para problemas envolvendo a Curadoria Digital de representações heterogêneas de seus acervos em ambientes digitais na Web. Nesse contexto, o Design da Informação demonstrou ser recurso essencial na investigação dessas soluções, por auxiliar no aprimoramento da disposição, organização e apresentação da informação, mesmo em diferentes formatos, a fim de possibilitar aos sujeitos uma experiência satisfatória no acesso à informação.

Essas constatações serviram de base para o experimento relatado com foco no acervo histórico do Museu da Unesp Marília, que consistiu na criação e organização das descrições das peças desse acervo na Web a partir de dois software interoperáveis, o Atom e o Archivemática. A partir da interoperabilidade dos softwares, foi possível convergir as descrições textuais e os registros imagéticos das peças do acervo, o que resultou em representações mais completas e adequadas ao processamento e apropriação da informação ali contidas.

O estudo e a prática laboratorial possibilitou constatar também que as responsabilidades do profissional da informação incluem assegurar o papel social e cultural de encurtar a distância e o tempo entre os museus e a comunidade, a partir da documentação e preservação dos acervos culturais. Nesse sentido, o DI oferece recursos para que os ambientes digitais possam ser eficientes e eficazes, e um deles é a disponibilização de acervo digitalizado. Propõe-se, assim, que o DI seja uma área explorada pelos profissionais da informação, interdisciplinar à CI, podendo assim articular melhorias para a comunicação da informação nesse contexto.

Pesquisas futuras podem enriquecer ainda mais o campo de pesquisa que se abre a partir da convergência entre o DI e a CI, principalmente quanto aos ambientes digitais de dispositivos culturais, como os museus, e as melhores práticas para fornecer experiências mais eficientes, eficazes e agradáveis nesses ambientes.

Referências

- Archivemática. (2019). *Preservation Planning*. Recuperado em 10 de junho, 2019, em <https://www.archivematica.org/en/docs/archivematica-1.8/user-manual/preservation/preservation-planning/>
- CETIC.BR. (2018). *Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos equipamentos culturais brasileiros: TIC Cultura 2016*. Recuperado em 20 de maio, 2019, de https://cetic.br/media/analises/tic_cultura_2016_coletiva_de_imprensa.pdf
- DCC. (2018). *DCC Curation Lifecycle Model*. Recuperado em 15 de junho, 2019, de <http://www.dcc.ac.uk/resources/curation-lifecycle-model>
- Frascara, J. (2004). *Communication Design: principles, methods and practice*. Nova Iorque: Allworth Press.

- IBGE. (2018). *PNAD Contínua TIC 2016: 94,2% das pessoas que utilizaram a internet o fizeram para trocar mensagens*. Recuperado em 15 de maio, 2019, de <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2013-agencia-de-noticias/releases/20073-pnad-continua-tic-2016-94-2-das-pessoas-que-utilizaram-a-internet-o-fizeram-para-trocar-mensagens.html>
- Jacobson, R. (2019). *Information Design*. Massachusetts: The MIT Press.
- Jorente, M. J. V. (2009). Tecnologias, mídias, criação e hipertextualidade na transformação da informação em conhecimento interativo. *Tese (Doutorado)*. Marília, Brasil: Universidade Estadual Paulista. Recuperado em 12 de junho, 2019, de <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/103362>
- Jorente, M. J. V., Nakano, N., Batista, L. S., & Rodrigues, N. L. F. (2016). O Design da Informação na criação de um modelo para o Museu Afro Brasil: um estudo comparativo. *Brazilian Journal of Information Science Spinilo*, pp. 65-73. Recuperado em 12 de maio, 2019, de <http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/bjis/article/view/6042>
- Nakano, N. (2019) Princípios do design da informação na curadoria digital de ambientes virtuais de aprendizagem sob a perspectiva da ciência da informação. *Tese (Doutorado)*. Marília, Brasil: Universidade Estadual Paulista. Recuperado em 13 de junho, 2019, de <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/181518>
- SBDI. (2010). *Sociedade Brasileira de Design da Informação*. Recuperado em 12 de junho, 2013, em <http://www.sbd.org.br>
- Silva, S. M. F., & Duarte, Z. (2016). A fotografia em unidades de informação: valor informativo e permanente. *Ponto de acesso*, pp. 147-159. Recuperado em 14 de maio, 2019, de <https://portalseer.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/20935>

Sobre as autoras

Laís Alpi Landim, Mestra, UNESP, Brasil <lais.landim@unesp.br>

Stephanie Cerqueira Silva, Bacharel, UNESP, Brasil <teeh.stephanie@gmail.com>

Isabelle Ribeiro Ornelas Coelho Lima, graduanda, UNESP, Brasil <isabelleornelas@hotmail.com>