

# ASPECTOS DE EXPERIÊNCIA DE USUÁRIO NO PORTAL WIKICI

## *Aspects of User Experience on WikiCI Website*

Victor Ubiracy Borba<sup>1</sup>, Elaine Parra Affonso<sup>2</sup>, Ricardo Cesar Gonçalves Sant'Ana<sup>3</sup>

(1) UNESP, Av. Hygino Muzzi Filho, 737, Mirante, Marília-SP, [borba.victor.borba@gmail.com](mailto:borba.victor.borba@gmail.com)

(2) UNESP, Av. Hygino Muzzi Filho, 737, Mirante, Marília-SP, [elaineaffonso@marilia.unesp.br](mailto:elaineaffonso@marilia.unesp.br)

(3) UNESP, Av. Hygino Muzzi Filho, 737, Mirante, Marília-SP, [ricardosantana@marilia.unesp.br](mailto:ricardosantana@marilia.unesp.br)

### **Resumo:**

Os usuários têm produzido cada vez mais conteúdo dentro de ambientes colaborativos, com isso, é imprescindível que sua experiência dentro desses ambientes seja a mais satisfatória possível. Para tal, a Arquitetura da Informação (AI) junto a Ciência da Informação (CI) tem a finalidade de proporcionar o equilíbrio das necessidades do usuário, emergindo no contexto do sentimento do usuário, suas alegrias e frustrações, questões que podem ser interpretadas pela Experiência de Usuário (*User Experience – UX*). Este trabalho tem como objetivo analisar aspectos da AI, especificamente em relação à aderência do portal WikiCI aos princípios determinados pela UX. Como metodologia foi adotada uma análise qualitativa, de caráter exploratório, onde utilizou-se de pesquisa bibliográfica para explanar os conceitos da UX em ambientes digitais, e com isso foi realizada a avaliação dos elementos da WikiCI segundo as facetas da UX. Por meio da análise realizada neste trabalho, observou-se que a aderência da WikiCI aos princípios da UX mostrou-se adequada, pois o website apresenta elementos que podem ser observados nas facetas da UX. Conclui-se que, para os usuários terem uma experiência totalmente satisfatória, é relevante que desenvolvedores de websites atentem-se às questões da AI, e principalmente aos princípios determinados pela UX.

**Palavras-chave:** Ciência da Informação; Arquitetura da Informação; Wiki; Experiência de Usuário; UX.

### **Abstract:**

Users have been producing more and more content inside of collaborative environments, so it is indispensable that their experience inside these environments is as satisfactory as possible. For this, Information Architecture (AI) together with Information Science (CI) has the purpose of providing the balance of user needs, emerging in the context of user's feeling, their joys and frustrations, issues that can be interpreted by the User Experience (UX). This work has a objective to analyze aspects of AI, specifically regarding the adherence of the WikiCI website to the principles determined by UX. As methodology was adopted a qualitative analysis, of exploratory character, where it used bibliographical research to explain the concepts of UX in digital environments, and it was carried out rating of the elements of the WikiCI according to the facets of UX. Through the analysis conducted in this work, it was observed that the adherence of the WikiCI to the principles of UX proved to be adequate, because the website presents elements that can be observed in the facets of UX. It is relevant that website developers attend to AI questions, and especially to the principles determined by UX.

**Keywords:** Information Science; Information Architecture; Wiki; User Experience; UX.

## **1 Introdução**

O ambiente Web se tornou uma das mais ricas fontes de informação, o qual disponibiliza conteúdos de diversas naturezas, tais como textos, áudios, vídeos, imagens. Nesse meio de compartilhamento de informações, o usuário está com um papel cada vez mais relevante na construção de conteúdo digital, principalmente com o surgimento de sites de conteúdo colaborativo.

No âmbito de ambientes que proporcionam conteúdo colaborativo, a plataforma mais utilizada é a *wiki*, um ambiente que permite aos usuários acesso rápido a informação por meio do acesso a textos interligados por *links* de hipertextos. Para Tonke (2005), uma *wiki* é um ambiente de trabalho coletivo, na qual os usuários podem inserir, alterar, excluir e acessar informações por meio de uma plataforma digital. Uma das *wikis* que se destaca é

Wikipédia<sup>1</sup>, enciclopédia livre e multilíngue, que vem ganhando destaque devido a grande quantidade e qualidade de conteúdos, e que recentemente conta com uma enciclopédia semântica, a *DBpedia*<sup>2</sup>.

Baseado em ambientes que proporcionam conteúdo colaborativo e com o intuito de contribuir com meio acadêmico na recuperação de conceitos relacionados à CI, alunos e docentes do Programa de Pós Graduação em Ciência da Informação (PPGCI) da Unesp de Marília-SP, criaram a WikiCI, um *website* que concentra os conceitos publicados pelo programa na área da CI, juntamente com as referências do conteúdo publicado.

A WikiCI é um ambiente em formato de *wiki* que foi construído utilizando a plataforma MediaWiki<sup>3</sup>, uma plataforma gratuita, de código aberto, mundialmente utilizada para construir sistemas de informação, tais como enciclopédias (ex.: Wikipédia), documentação de outros sistemas e portfólios, que possam ser construídos a partir de texto, imagens, vídeos, áudios, *links*, hipertexto, etc.

Este ambiente foi construído com o objetivo de apresentar conceitos relacionados à CI, bem como divulgar os conceitos publicados pelos pesquisadores e alunos do PPGCI, possibilitando assim, de maneira simples e direta, a recuperação de conteúdos e definições publicados pela CI para a comunidade.

No entanto, por se tratar de um ambiente que visa atingir a comunidade, é necessário que as questões de organização, representação e uso da informação sejam analisadas neste ambiente e, com isso, a Ciência da Informação (CI) pode contribuir, pois, segundo Le Coadic (1996), a CI é a ciência que estuda as propriedades gerais da informação (natureza, gênese e efeitos) em meio aos processos de geração, distribuição, organização, representação, processamento, comunicação e uso da informação. Saracevic

(1995, p. 4) ressalta que a CI possui uma interdisciplinaridade que foi introduzida pelas diferentes experiências daqueles que procuram soluções para problemas e, tais interdisciplinaridades, podem ser mais fortemente percebidas com sua aproximação a Biblioteconomia, Ciência da Computação, a Ciência Cognitiva e a Comunicação.

Assim, a CI pode ter importante papel na construção de uma base teórica e na definição de caminhos para que as novas tecnologias contribuam para o atendimento das necessidades informacionais, já que cabe a esta ciência o papel de investigar o comportamento da informação, seu fluxo e os meios para o seu acesso (BORKO, 1968; CAPURRO, 2003).

Em relação aos aspectos da interação de indivíduos em ambientes digitais, Rosenfeld, Morville e Arango (2015) ressaltam que Arquitetura da Informação (AI) tem a finalidade de proporcionar o equilíbrio das necessidades do usuário, emergindo nesse contexto o sentimento do usuário, suas alegrias e frustrações, essas questões podem ser melhores estudadas dentro de uma das vertentes da AI, denominada de Experiência de Usuário, termo em inglês *User Experience (UX)*.

O termo Arquitetura da Informação surge com a preocupação de melhor organizar e disponibilizar informações para determinado público, e com exponencial aumento da criação de websites, este termo torna-se ainda mais relevante. Para Camargo e Vidotti (2011, p. 24), a arquitetura da informação é:

[...] uma área do conhecimento que oferece uma base teórica para tratar aspectos informacionais, estruturais, navegacionais, funcionais e visuais de ambientes informacionais digitais por meio de um conjunto de procedimentos metodológicos a fim de auxiliar no desenvolvimento e no aumento da usabilidade de tais ambientes e de seus conteúdos.

Para uma experiência agradável do usuário em um meio digital, é imprescindível que sua navegação não seja interrompida em momento algum, ou seja, no momento em que o usuário interage com a interface, ele não pode sofrer frustrações. De acordo com a ISO 9241-210, definida pelo padrão

<sup>1</sup>Wikipédia, enciclopédia livre e colaborativa. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/>>

<sup>2</sup>Dbpedia, enciclopédia semântica com dados estruturados baseados na Wikipédia." Disponível em: <<http://wiki.dbpedia.org/>>

<sup>3</sup>MediaWiki software livre e de código aberto. Disponível em: <<https://www.mediawiki.org/>>

internacional de ergonomia da interação do sistema humano, a UX são “percepções e respostas de uma pessoa, resultantes do uso ou uso antecipado de um produto, sistema ou serviço”. De acordo com a definição da ISO, a experiência do usuário inclui todas as emoções, crenças, preferências, percepções, respostas físicas e psicológicas dos usuários, comportamentos e realizações que ocorrem antes, durante e após o uso.

Neste sentido, os estudos sobre UX e usabilidade podem contribuir no desenvolvimento de sistemas de informação, e torna-se indispensável o auxílio de um profissional da arquitetura da informação.

Portanto, pode-se dizer que a experiência do usuário pode ser positiva ou negativa, dependendo de seu sentimento quando o mesmo interage com o ambiente informacional, sendo ele digital ou analógico. Com isso, o planejamento de um ambiente informacional não está relacionado única e exclusivamente com a gestão da informação, e sim também com aspectos que dizem respeito ao design e arquitetura da informação.

Para entender melhor o termo UX, Ferreira et al. (2016) desenvolveram um quadro (Apêndice A) que apresenta definições de autores que trabalham com UX, bem como suas reflexões acerca destas definições em ambientes digitais.

Por meio do quadro apresentado no Apêndice A, conclui-se que a UX pode atender diversos tipos de usuários, tornando-se necessário compreender não somente o sentimento, mas sim a cultura, os hábitos e opiniões dos usuários. Nesse contexto, Morville (2004), destaca alguns requisitos que os serviços devem atender para proporcionar experiências positivas ao usuário, assim, identifica sete facetas ilustradas na Figura 1.

Figura 1 - Facetas da UX



Fonte: MORVILLE (2004, tradução nossa)

Morville (2004) define as facetas como:

- **Útil:** útil ou utilidade, significa que o desenvolvimento de produtos ou sistemas, deve-se prezar pela utilidade, aplicando o conhecimento dos profissionais que desenvolvem o produto ou sistema para soluções inovadoras cada vez mais úteis;
- **Utilizável:** utilizável ou usabilidade, não se refere apenas a facilidade de uso, a usabilidade foca em uma boa interação entre o humano e o computador;
- **Desejável:** despertar o desejo do usuário, buscar pela eficiência, o design deve ser atenuado pela apreciação, poder e valor da imagem, identidade, marca e outros elementos de design emocional;
- **Encontrável:** refere-se à encontrabilidade, criar sites de fácil navegação, com objetos claramente localizáveis, para que usuários possam encontrar o que precisam;
- **Acessível:** refere-se à acessibilidade, os sites devem ser acessíveis e navegáveis por pessoas com e sem deficiência;
- **Confiável:** refere-se à credibilidade, se os usuários confiam e acreditam no ambiente informacional e no conteúdo nele presente.
- **Valioso:** devem fornecer valor aos patrocinadores, para organizações sem fins lucrativos, a experiência do usuário deve colaborar com a ampliação da missão e para as organizações com fins lucrativos, deve proporcionar satisfação ao cliente.

As facetas permitem que o produto ou serviço seja analisado, a fim de identificar pontos críticos, e possíveis melhorias para aprimorar a experiência do usuário no ambiente informacional, para que seu sentimento seja satisfatório e positivo.

Este trabalho utilizará das facetas da UX para analisar a WikiCI, foco de estudo deste trabalho, com o propósito de identificar os elementos da AI que possam ser melhorados

para trazer maior satisfação aos usuários desta *wiki*.

## 2 Objetivos

Este trabalho tem como objetivo analisar aspectos da Arquitetura da Informação, especificamente em relação à aderência do portal WikiCI aos princípios determinados pela Experiência do Usuário<sup>4</sup>.

## 3 Procedimentos Metodológicos

A metodologia deste trabalho baseou-se em: uma análise qualitativa de caráter exploratório, onde utilizou-se de pesquisa bibliográfica para explanar os conceitos da UX em ambientes digitais, além da avaliação dos elementos da WikiCI segundo as facetas da UX propostas por Morville (2004), e verificação das questões de acessibilidade na faceta “Acessível” por meio da ferramenta *Examinator*.<sup>5</sup>

## 4 Resultados

A análise da WikiCI com a finalidade de identificar elementos que contemplassem as facetas de UX resultou no quadro apresentado no Apêndice B.

Em relação à faceta Acessível, observa-se que, a WikiCI atende quase todos os requisitos de acessibilidade, de acordo com os padrões analisados e notas alcançadas por meio da ferramenta *Examinator* e, além disso, a WikiCI é responsiva, o que a torna acessível em qualquer dispositivo. Porém, existem alguns pontos que a ferramenta automática não analisa, tais como, múltiplos idiomas, disponibilização de recursos como LIBRAS<sup>6</sup>, que quando alcançados permitem uma maior acessibilidade para o usuário. Dentre os problemas de acessibilidade encontrados em *wiki*, *links* com a descrição da legenda igual a descrição do texto é a falha mais comum, isso não é uma falha de navegação mas é um erro grave de acessibilidade, e com certeza causará um sentimento negativo ao usuário, pois a

<sup>4</sup>Experiência do Usuário (UX) de acordo com o termo em inglês *User Experience*

<sup>5</sup> *Examinator* - ferramenta de verificação da acessibilidade. Disponível em: <<http://examinator.ws/>>

<sup>6</sup> LIBRAS – Linguagem Brasileira de Sinais

legenda não explica exatamente o que é aquele *link*.

A faceta Confiável é um aspecto relevante em sistemas de informação, pois expressa o quanto aquele sistema é confiável. No caso do Wikipédia, existem muitas críticas em relação à credibilidade de seus conteúdos, uma vez que, qualquer usuário pode alterar o conteúdo das páginas. No entanto, essa deficiência vem mudando com os anos, pois, diversos critérios são analisados para garantir a integridade das informações fornecidas, como citações, validação por revisores de conteúdo, além, de ser possível colocar a referência do conteúdo, o que amplia a credibilidade do ambiente digital. No caso da WikiCI, ela é composta inteiramente de textos confiáveis, tendo em vista que seu conteúdo são citações de trabalhos publicados, o que provê integridade para o conteúdo que é disponibilizado para o usuário.

Sobre a faceta Desejável, a WikiCI permite que o usuário insira nas páginas diversos elementos, tais como imagem, vídeo, áudio, texto, além disso, possui recurso de hipertexto, que permite uma navegação rápida e fácil para usuários. Outro recurso que reflete tranquilidade ao usuário é a ferramenta de busca, pois caso ele não encontre o que deseja de forma rápida, pode optar por utilizar a ferramenta de busca. Assim como qualquer outro sistema, a WikiCI tem sua logomarca, que com suas peças de quebra-cabeça, remete a ideia de algo que pode-se construir de modo colaborativo.

Na faceta Encontrável, o recurso do sistema de busca se torna indispensável, pois permite localizar conteúdos de forma ágil. A WikiCI permite que navegação seja realizada por meio de *links*, que possibilitam uma navegação rápida e simples entre as páginas da *wiki*, assim, o usuário pode navegar da página principal para uma página de conteúdo ou do próprio conteúdo para outras páginas de conteúdo. Além disso, possui *links* externos que direcionam para as fontes das citações, e para a documentação da MediaWiki.

A faceta Útil determina o conteúdo e a apresentação, a WikiCI possui apresentação na primeira página, onde esclarece seus objetivos e disponibiliza uma lista de

conteúdos para serem acessados, logo, permite o acesso rápido e simples aos assuntos pertinentes à CI.

A faceta Utilizável refere-se à usabilidade, com isso, foi identificado alguns aspectos relevantes da WikiCI, como: o design claro e objetivo, favorecendo a leitura e compreensão do conteúdo; a padronização das páginas de conteúdo, possuindo título, citação e referência. Esta *wiki* ainda conta com páginas de ajuda, com acesso rápido a documentação do *MediaWiki* e, ainda foram criadas páginas de ajuda com imagens e instruções para auxiliar a construção e edição de conteúdo da *wiki* e criação de usuários.

Por fim, em relação à faceta Valioso, a WikiCI visa apresentar conceitos publicados pelos pesquisadores e alunos do PPGCI, facilitando, assim, a recuperação de conteúdos publicados pela Ciência da Informação para a comunidade. Ressalta-se que, a WikiCI não possui fins lucrativos, sendo o cadastro de novos usuários gratuito, portanto, os mantenedores deste *website* não visam lucro, e não tem interesses em propagandas de empresas ou patrocinadores.

Estes resultados demonstram que por meio da utilização das facetas da UX é possível a construção de ambientes informacionais que atendam as necessidades do usuário de forma satisfatória.

## 5 Considerações Finais

Este trabalho realizou uma análise na WikiCI para verificar aspectos relacionados a experiência do usuário no ambiente, assim, considerou os princípios da AI e os elementos propostos pelas facetas da UX. Por meio da análise realizada neste trabalho, observou-se que aderência da WikiCI aos princípios da UX mostrou-se satisfatória, pois o *website* apresenta elementos que podem ser observados nas facetas da UX.

Sua estrutura de hipertexto se mostra adequada para atender diferentes tipos de sistemas, sendo possível disponibilizar conteúdo informacional digital com a navegação eficiente, o que torna este tipo de ferramenta atrativa e viável para disponibilização de informações, garantindo

ainda uma interface amigável ao usuário, que é o principal beneficiário desta ferramenta.

No entanto, com o auxílio da ferramenta *Examinator* notou-se que existem algumas questões de acessibilidade que podem ser aprimoradas, por exemplo, textos que estão justificados ou *links* com a descrição da legenda igual a descrição do texto, sendo que o correto seria descrever na legenda algo explicativo, que facilite o entendimento daquele link.

Conclui-se que, para que o usuário tenha uma experiência totalmente satisfatória, é relevante que desenvolvedores de *websites* atentem-se às questões da AI, e principalmente aos princípios determinados pela UX. Ressalta-se também, a importância do profissional da informação, que pode contribuir para tornar esses ambientes digitais mais úteis e valiosos para usuários, assegurando que a informação esteja sempre disponível e acessível.

## Referências

BORKO, Harold. Information science: what is it?. **Journal of the Association for Information Science and Technology**, v. 19, n. 1, p. 3-5, 1968. Disponível em: <<http://www.josesales.com.br/arquivos/BORKO%20Harold%20-%20Ci%C3%Aancia%20da%20informa%C3%A7%C3%A3o.pdf>>. Acesso em: 10 de jul. de 2016.

CAMARGO, LS de A. VIDOTTI, SABG. Arquitetura da Informação: uma abordagem prática para o tratamento de conteúdo e interface em ambientes informacionais digitais. **Rio de Janeiro: LTC**, 2011.

CAPURRO, Rafael. Epistemologia e Ciência da Informação. IN: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 5., 2003. Belo Horizonte. **Anais Eletrônicos... Belo Horizonte: ENANCIB**, 2003. Disponível em: <<http://docslide.com.br/documents/capurro-r-epistemologia-e-ciencia-da-informacao-2003.html>>. Acesso em: 10 de jul. de 2016.

FERREIRA, AMJF da C, MARTINEZ, SMR, CONEGLIAN, CS, VIDOTTI, SABG, SANTARÉM SEGUNDO, JE. Experiência de Usuário: uma análise do ambiente Wikipédia.

Seminário em Ciência da Informação.  
**Londrina: SECIN**, 2016. Disponível em:  
<<http://www.uel.br/eventos/cinf/index.php/secin2016/secin2016/paper/view/351/172>>.  
Acesso em Agosto de 2016.

FDIS, ISO. 9241-210: 2009. Ergonomics of human system interaction-Part 210: Human-centered design for interactive systems (formerly known as 13407). **International Organization for Standardization (ISO). Switzerland**, 2009. Disponível em:  
<<https://www.iso.org/standard/52075.html>>.  
Acesso em: 1 de ago. de 2017.

LE COADIC, Yves François. A Ciência da Informação. tradução de Maria Yêda FS de Filgueiras Gomes. Brasília: Briquet de Lemos, 1996. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 1, n. 2, 1996.

MORVILLE, Peter. User experience design. **Ann Arbor: Semantic Studios LLC**, 2004.

Disponível em:  
<[http://semanticstudios.com/user\\_experience\\_design/](http://semanticstudios.com/user_experience_design/)>. Acesso em: 15 de ago. de 2016.

ROSENFELD, L., MORVILLE, P., ARANGO, J. Information Architecture: For the Web and Beyond. **O'Reilly Media, Inc.**, 2015.

SARACEVIC, Tefko. Interdisciplinary nature of information science. **Ciência da informação**, v. 24, n. 1, p. 36-41, 1995. Disponível em:<[http://www.brapci.ufpr.br/brapci/\\_repositorio/2010/03/pdf\\_dd085d2c4b\\_0008887.pdf](http://www.brapci.ufpr.br/brapci/_repositorio/2010/03/pdf_dd085d2c4b_0008887.pdf)>.  
Acesso em: 12 de jul. de 2016.

TONKE, E. Making the Case for a Wiki. Ariadne. 42. **Online Journal). Retrieved November**, v. 18, p. 2006, 2005. Disponível em: <[www.ariadne.ac.uk/issue42/tonkin](http://www.ariadne.ac.uk/issue42/tonkin)>.  
Acesso em: 18 de ago. de 2016.

## Apêndice A - Definições e reflexões de UX para ambientes digitais

Definição UX	Reflexões sobre UX e websites
Experiência do Usuário abrange aspectos da interação do usuário com uma empresa, seus serviços e seus produtos de forma clara e proporcionando sentimentos positivos na utilização dos mesmos. A Experiência do Usuário verdadeira vai além de oferecer aos clientes recursos ou o que eles dizem que querem (NORMAN, 2008).	Os websites devem proporcionar satisfação ao usuário sem que ele perceba ou dizer o que e como deseja.
A UX tem uma abordagem holística e multidisciplinar para o design de interfaces para produtos digitais. Dependendo do produto pode integrar design de interação, design industrial, arquitetura de informação, design de interface visual, design institucional e design centrado no usuário, assegurando a coerência e consistência em todas as dimensões do projeto. A Experiência do Usuário define a forma, comportamento e conteúdo de um produto. (GRABRIEL-PETIT, 2005).	Num website a Experiência do Usuário pode definir de que maneira acontece a interação com o ambiente e a forma da recuperação do conteúdo.
Experiência do Usuário é o modo como um produto funciona no mundo real, como ele funciona na prática, como a pessoa entra em contato com ele e tem que trabalhar com ele. As experiências das pessoas em relação a um mesmo produto são diferentes. (GARRET, 2002)	Os usuários acessam um ambiente digital com autonomia. As formas de interação com o sistema são múltiplas, em que cada pessoa pode interagir da forma que lhe convir.
Uma boa experiência pode ser definida pelo quanto um produto é usável, se ele é funcional (ele faz o que as pessoas esperam que ele faça), eficiente (quão rápido é possível atingir o objetivo sem cometer erros) e desejável (qual a resposta emocional para o produto) (KUNIAVSKY,2003)	Um website funcional poderá satisfazer o usuário, atender a sua necessidade; e responder de maneira eficiente e eficaz.
Descreve a Experiência do Usuário, características de produtos e sistemas, em sete facetas: Útil: diz respeito a grau de utilidade; Utilizável: facilidade de uso; Desejável: envolve os elementos emocionais do usuário; Encontrável: facilidade de localizar o que precisam; Acessível: qualquer usuário pode acessar; Confiável: credibilidade do usuário em relação ao design; Valioso: valor para os patrocinadores. Estas facetas ajudam no desenvolvimento de Web Sites, sempre balanceando o tripé usuário, contexto e conteúdo. (MORVILLE, 2004)	A Experiência do Usuário acontece quando é possível englobar vários elementos voltados à satisfação do usuário, balanceando em um mesmo ambiente o contexto, conteúdo e usuário.

**Fonte:** FERREIRA et al. (2016, p.328)

## Apêndice B – Avaliação dos Elementos da WikiCI segundo as facetas da UX

Faceta	Elemento	Comentário
<b>Acessível</b>	Acessibilidade - Página Inicial	Por meio da ferramenta <i>Examinator</i> , foi alcançada nota 8.9 na página inicial, com 12 testes, na qual 10 foram classificados positivamente e 2 negativamente, sendo um dos testes negativos o texto estar justificado e não alinhado para a esquerda ou direita, o texto justificado pode dificultar a leitura para alguns usuários, e o outro teste negativo seria hipertextos com a legenda igual ao texto.
	Acessibilidade - Páginas de Conteúdo	Ainda utilizando a ferramenta <i>Examinator</i> , as páginas de conteúdo alcançaram notas entre 9 e 9.7, sendo que em todas as páginas de conteúdo houveram 10 testes classificados positivamente e 1 negativamente.
<b>Confiável</b>	Controle de Conteúdo	Os próprios usuários da <i>wiki</i> podem controlar o conteúdo dos demais usuários, abrindo discussões ou editando as páginas.
	Comunidade	A comunidade pode entrar em contato para participar da <i>wiki</i> e também para informar sobre conteúdos indevidos ou incorretos.
	Histórico de Alterações	Permite que o usuário visualize o histórico de alterações da página.
	Fontes de informação	Sendo esta uma <i>wiki</i> que contém conceitos e definições produzidos pelo PPGCI, todas as citações possuem referência, portanto, caracterizando como 100% autêntico.
<b>Desejável</b>	Sistema de Busca	Possui sistema de busca para facilitar a encontrabilidade do conteúdo.
	Hipertextos	Hipertextos podem ser criados em qualquer conteúdo, permitindo uma navegação rápida entre as páginas da <i>wiki</i> . Fora dos menus, toda a navegação é feita por meio de hipertextos.
	Logomarca	A logomarca da WikiCI utiliza de apelo visual peças de quebra-cabeça, que transmitem a ideia de construção e colaboração
	Elementos multimídia	O ambiente <i>wiki</i> permite que sejam inseridas imagens, vídeos, áudios, textos, <i>links</i> , etc. Porém até o momento a WikiCI possui somente texto, hipertexto e imagens.
<b>Encontrável</b>	Sistema de Busca	Permite localizar de forma rápida conteúdos dentro da WikiCI.
	<i>Links</i>	A navegação é feita por <i>links</i> por meio de hipertexto, sendo o fluxo construído da página inicial para as páginas de conteúdos e de uma página de conteúdo para outras páginas de conteúdo.
	<i>Links</i> Externos	Possui <i>links</i> externos para fontes de citação e documentação da <i>wiki</i> no MediaWiki.

(continua)

(continuação)



Faceta	Elemento	Comentário
<b>Útil</b>	Conteúdo	Conteúdo de fácil acesso, claro e objetivo. Permite obter de maneira rápida e simples conceitos sobre assuntos pertinentes à CI.
	Apresentação	A apresentação é feita na página inicial e também em uma página chamada "Sobre" <sup>7</sup> que mostra informações sobre a WikiCI.
<b>Utilizável</b>	Padrão de Páginas	Todas as páginas de conteúdo seguem um padrão, possuindo título, citação e referência.
	Documentação	Por utilizar a plataforma MediaWiki, utiliza da documentação padrão fornecida por esta ferramenta
	Design	Possui design claro e objetivo, favorecendo a leitura e compreensão do conteúdo.
	Criação e edição de Conteúdo	Foram criadas páginas de ajuda para auxiliar a construção e edição de páginas.
<b>Valioso</b>	Página Inicial	Esclarece de forma sucinta e clara quais são os objetivos da WikiCI.
	Conteúdo	O conteúdo é apresentado ao usuário de forma clara e objetiva, por meio de citação sobre determinado conceito, e no final da página é evidenciada a referência para citação.

Fonte: Elaborado pelos autores.

<sup>7</sup>Sobre, página com informações sobre a WikiCI. Disponível em:

<<http://codaf.tupa.unesp.br:8081/index.php/WikiCI:Sobre>>