

A experiência de implementação do acervo sobre os Jogos Olímpicos Rio 2016 na Fundação Casa de Rui Barbosa: da planificação à publicação

Leonardo Magalhães¹

Cícera Vieira²

Marina Martinez³

Resumo

O presente trabalho descreve a experiência de construção do acervo digital no DSpace sobre os Jogos Olímpicos Rio 2016, empreendido pelo Setor de Políticas Culturais da Fundação Casa de Rui Barbosa. Trata-se de um trabalho colaborativo e multidisciplinar de curadoria digital no que se refere à política de gestão, definição de critérios, direitos autorais, acesso e acessibilidade, competência em informação, formatos, padrões, organização, compartilhamento, divulgação e preservação dos conteúdos digitais, envolvendo, inclusive, atores de diversas instituições. Entre as fontes que integram o acervo estão uma série de entrevistas de história oral de personagens-chave realizadas pelo CPDOC-FGV, uma linha do tempo sobre o processo de construção dos Jogos Olímpicos e cerca de 2 mil documentos.

Palavras-chave: Curadoria digital. Design de plataformas web. Acervo documental. Repositório. DSpace.

Abstract

The present work describes the experience of implementing the archive in DSpace about the Rio 2016 Olympic Games, undertaken by the Cultural Policies Sector of the Casa de Rui Barbosa Foundation. It was a collaborative and multidisciplinary work of digital curatorship with regard to management policy, definition of criteria, copyright, access and accessibility, competence in information, formats, standards, organization, sharing, dissemination and preservation of digital content, involving actors from different institutions. Among the sources that make up the collection are a series of oral history interviews with key characters

¹ Leonardo Magalhães é pesquisador bolsista no Setor de Estudos em Políticas Culturais da Fundação Casa de Rui Barbosa e doutorando em Comunicação pela PUC-Rio, onde busca desenvolver novas metodologias de análise de *big data* aplicado à política, mídia e opinião pública. E mail: leonardo_firmino@msn.com

² Cícera Vieira é licenciada em Química pela Universidade Estadual do Ceará, graduanda em Produção Cultural na Universidade Federal Fluminense e bolsista de iniciação científica no Setor de Estudos em Políticas Culturais da Fundação Casa de Rui Barbosa. E mail: ciceratvieira@gmail.com

³ Marina Martinez é bacharel e licenciada em História pela UFRJ e pesquisadora bolsista no Setor de Estudos em Políticas Culturais da Fundação Casa de Rui Barbosa. E mail: marina.dmartinez@gmail.com

conducted by CPDOC-FGV, a timeline on the construction process of the Olympic games, and about two thousand documents.

Keywords: Digital Curation. Web Design. Documental archive. Repository. DSpace.

1 Introdução

Os acervos digitais surgiram como solução à impossibilidade de acesso remoto a arquivos e bibliotecas físicas; à lentidão e dificuldade para a recuperação de documentos; aos problemas e custos de armazenamento; à deterioração física e perda dos itens; e à impossibilidade de relacionar elementos de busca constantes nos metadados que descrevem os documentos (LEITE, 2006). Mesmo se tratando de um processo de implementação tecnológica, um acervo digital, no campo científico, tem como fim máximo garantir o acesso ao conhecimento; portanto, ele é passível de gestão, o que se torna viável somente a partir de processos de comunicação (LEITE, 2006).

Buscando contribuir para melhorar o desenvolvimento de plataformas de mediação do conhecimento, este trabalho explorará sob forma de relato de experiência as diversas fases de construção do acervo digital sobre os Jogos Olímpicos e Paralímpicos do Rio de Janeiro em 2016, à luz da comunicação aplicada ao design de plataformas web e à curadoria digital.

A relevância de descrever uma experiência concreta de implementação de um acervo digital na Fundação Casa de Rui Barbosa (FCRB) deriva do fato de que, não obstante os avanços em relação à época na qual precisávamos estar materialmente presentes no espaço físico da biblioteca, ainda há muito a se fazer no que se refere à forma como as instituições estão construindo os seus acervos digitais e planejando, com uma abordagem *top-down*, a interação entre documento e usuário.

Hoje, mais do que nunca na história da humanidade, é necessário repensar os nossos modelos de acesso à informação e como estes estão afetando os processos cognitivos de transformação de dados em conhecimento (CARR, 2011). Devido ao excesso de estímulos

sensoriais derivados das plataformas web mais diversas, há evidências oriundas da neurociência que apontam para uma diminuição da capacidade de leitura em profundidade, substituída por uma navegação *on-line* superficial (CARR, 2011). Portanto, é necessário entender como estamos implementando os nossos acervos digitais e como conseguiremos garantir maior facilidade de acesso, navegabilidade e atrativo visual, com o objetivo de reter o leitor, diminuindo a sua fadiga cognitiva durante a navegação e, conseqüentemente, incrementando a probabilidade de difusão do conhecimento.

2 Metodologia

Este trabalho é a sistematização da experiência de implementação de um acervo documental sobre os Jogos Olímpicos Rio 2016 na Fundação Casa de Rui Barbosa. Tal sistematização ilustra as fases de planificação, desenvolvimento, implementação e publicação do acervo.

A equipe usou como marco de partida boas e consolidadas práticas de comunicação visual, unidas a boas práticas de *knowledge management*, possibilitando a formulação de padrões de desenvolvimento de acervos digitais que incrementam a eficácia comunicativa das plataformas, representando a informação de modo a reduzir a fadiga cognitiva durante a navegação e propiciando em maior medida a transformação da informação em conhecimento. A abordagem, portanto, vai além da curadoria digital clássica (DCC, 2017), pois integra aspectos da área do design e da comunicação visual.

Por fim, com o objetivo de formar e tratar um acervo documental de fontes de pesquisa sobre os Jogos Olímpicos Rio 2016, a ser consultado por acadêmicos e instituições de pesquisa, consideramos aspectos de gestão, como o entendimento contextualizado da natureza do acervo que se queria criar; aspectos jurídicos, como a segurança, a confidencialidade, os direitos autorais e a responsabilidade por acesso e difusão de informações; aspectos biblioteconômicos e arquivísticos, como a forma, o conteúdo, as pessoas envolvidas (autor, criador, destinatário e reproduzidor); e, por fim, aspectos históricos, como o legado de conhecimento, a atuação e o impacto deste, no sentido de produzir um

acervo que possibilite à comunidade científica entender como a construção dos Jogos Olímpicos Rio 2016 incidiram na sociedade contemporânea.

Com essa finalidade, sob uma perspectiva de gestão do conhecimento aplicada à construção de acervos digitais, realizamos as 11 ações propostas pelo inglês *Digital Curation Center* (DCC): um processo amplo e criterioso de planificação, identificação, maximização, codificação, reorganização e compartilhamento da informação estrategicamente relevante para o usuário final (DCC, 2017).

3 Fundamentação teórica

No cenário contemporâneo, com o objetivo de aperfeiçoar a dinâmica de fruição da informação por parte do usuário, têm surgido em vários campos do conhecimento novas contribuições que buscam resolver antigas questões. O design, embora inicialmente não associado às Ciências da Informação, já surgiu com a dualidade entre a forma e a função, e consequentemente com vários conflitos de delineamento. Entre as definições do que é design, Cardoso (2012, p. 237) o descreve como “um campo essencialmente híbrido que opera a junção entre corpo e informação, entre artefato, usuário e sistema”. Por essa razão, Cardoso (2012) afirma que a própria difusão da internet pode ser considerada um fenômeno do design, e não somente da informática. O projeto de visibilidade das páginas web é um projeto de design da informação, que adaptou estruturas do design gráfico e editorial para formular como todo o conteúdo da internet seria disponibilizado para o público geral.

Ao nos depararmos com os meios digitais, as ramificações do design recebem vários outros nomes, como design da informação (REDIG, 2004), design de interface (PASSOS; MOURA, 2007), design para *user experience* (GARRETT, 2011), design de interação (TEIXEIRA, 2012), design de hipermídia ou simplesmente design digital (RADFAHRER, 2001).

No âmbito dos acervos digitais, o design pode ser usado para projetar hiperdocumentos ou plataformas inteiras e ele tem implicações na esfera da organização e representação do conhecimento (CAMPOS; GOMES, 2005, p. 8). De fato, o acervo digital

pode ser considerado como um complexo hiperdocumento multimídia no qual o usuário é guiado pelo design, ou seja, pelo que a sua forma sugere (KAWANO; CARVALHO; BATISTA, 2015, p. 88).

4 Apresentação da experiência

O projeto foi empreendido pelo Setor de Políticas Culturais da Fundação Casa de Rui Barbosa, para o qual se desenvolveu um acervo digital de fontes de pesquisa mediante o software de código aberto DSpace, assim como um *frontend* de interação com o usuário, seguindo as últimas tendências do design de plataformas digitais, visando reduzir ao máximo a fadiga cognitiva no processo de transformação da informação em conhecimento. O *frontend* funciona como uma plataforma de apoio tanto para ordenar e apresentar a informação de forma mais amigável, com respeito às possibilidades oferecidas por um software para repositórios como o DSpace, como para permitir uma mais ampla divulgação de conteúdo específico.

Entre as fontes que integram o acervo, cerca de 3 mil documentos, estão uma série de entrevistas de história oral de personagens-chave, realizada pelos pesquisadores do projeto e pelo Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil da Fundação Getúlio Vargas (CPDOC-FGV). Também foi traçada uma linha do tempo com os fatos mais importantes do processo de construção dos jogos Olímpicos. Os objetos digitais do nosso acervo são de diversas tipologias, como artigos de imprensa *on-line* e impressa e produção acadêmica, iconográfica, audiovisual, legislativa, institucional e técnica em geral.

Segundo o esquema de ações que o DCC recomenda, o primeiro passo se trata de conceituar e planejar toda a criação dos objetos digitais, incluindo a captura e armazenamento destes. O segundo passo se refere à criação no sentido estrito, no qual se produzem os objetos digitais com os seus atributos sob forma de metadados. Em seguida, vem a terceira fase, a da definição do acesso e uso dos objetos, na qual se explicitam todas as modalidades e níveis de acesso ao acervo e às suas partes. Na quarta fase, definem-se normas de acesso, baseadas em instrumentos legais. Como quinto estágio, temos o descarte de objetos que não se enquadram

na política institucional. O sexto passo se refere à eventual transferência do acervo para espaços físicos e/ou lógicos confiáveis. A sétima etapa é formada por todas as ações ligadas à conservação do acervo, na qual se dá prioridade à integridade dos dados e à sua preservação em longo prazo. Em seguida, vem a fase número oito, a de reavaliação, na qual se realizam controles a fim de buscar erros a serem corrigidos. Na nona fase, se dá atenção à problemática do armazenamento, para garantir que o acervo esteja seguro. Na penúltima etapa da curadoria, a décima, garante-se que cada objeto digital esteja acessível segundo o nível de acesso atribuído a ele. Finalmente, na décima primeira fase, a última, criam-se novos objetos digitais a partir dos anteriores, geralmente combinando vários elementos entre si mediante conexões lógicas ou semânticas.

Explicando em detalhes como a equipe do Projeto Memória das Olimpíadas construiu o acervo: no que se refere ao primeiro passo, o da conceitualização, começamos o trabalho realizando um levantamento preliminar sobre o estado da arte em matéria de *knowledge management* aplicado à construção de acervos documentais. Portanto, analisamos práticas, políticas e padrões no desenvolvimento de acervos digitais, visando identificar tendências de usos, assim como padrões de construção de acervos digitais que resolvam os problemas típicos, como o *overflow* informativo e a baixa eficácia comunicativa que os acervos atuais apresentam. Buscamos também entender como o design das plataformas digitais incide no processo de transformação da informação em conhecimento, a fim de encontrar modelos de tratamento e representação de documentos que sejam comunicativamente eficazes no desenvolvimento de acervos digitais, de forma a atender à diversidade de necessidades dos usuários.

Nessa fase, foram criadas cinco equipes temáticas: a primeira, interdisciplinar e interdepartamental, nomeada equipe Núcleo diretor, ficou encarregada da definição dos aspectos técnicos da plataforma digital, assim como da construção do termo de referência para a licitação que tinha como finalidade a contratação de uma empresa que implementasse o DSpace e um *frontend*, ou site de divulgação. As outras quatro equipes eram temáticas e atuavam nas áreas de Esporte, Cultura, Cidade e Memória. Essa última possuía um estatuto

especial porque era encarregada das relações interinstitucionais do projeto e seus interlocutores externos.

A equipe de Memória, além de realizar todas as entrevistas de história oral, também ficou responsável pela organização preliminar da informação, já em uma ótica de apresentação ao usuário final. As demais equipes temáticas se concentraram principalmente nas fases de criação, realizando a pesquisa documental para a produção de objetos digitais, descarte, inserção e avaliação destes.

O trabalho contou com uma equipe de 27 pesquisadores, entre doutores, mestres, graduados e graduandos. Outros atores também estiveram envolvidos em momentos bem específicos, como o CMI (Centro de Memória e Informação), os Serviços de Biblioteca e de Informática da FCRB, assim como o CPDOC-FGV. Especialistas externos também colaboraram e participaram ao longo do processo de trabalho.

Tendo definido a estrutura das equipes e planejado como o nosso acervo deveria se relacionar com o usuário final, procedemos às fases sucessivas, em especial, as de criação, avaliação, descarte, acesso e uso dos nossos objetos digitais.

No que se refere ao estágio de criação, foi montada uma equipe interdisciplinar à parte para definir os metadados que seriam utilizados para descrever cada objeto digital e a estrutura das comunidades e coleções. Como se pode contemplar na figura 1, o organograma de comunidades e coleções, optamos por uma organização lógica baseada em temas. Assim, cada um dos eixos temáticos documentais (Cidade, Cultura, Esporte e Memória) tornou-se uma comunidade e, dentro de cada uma delas, tínhamos coleções como eixos temáticos derivados.

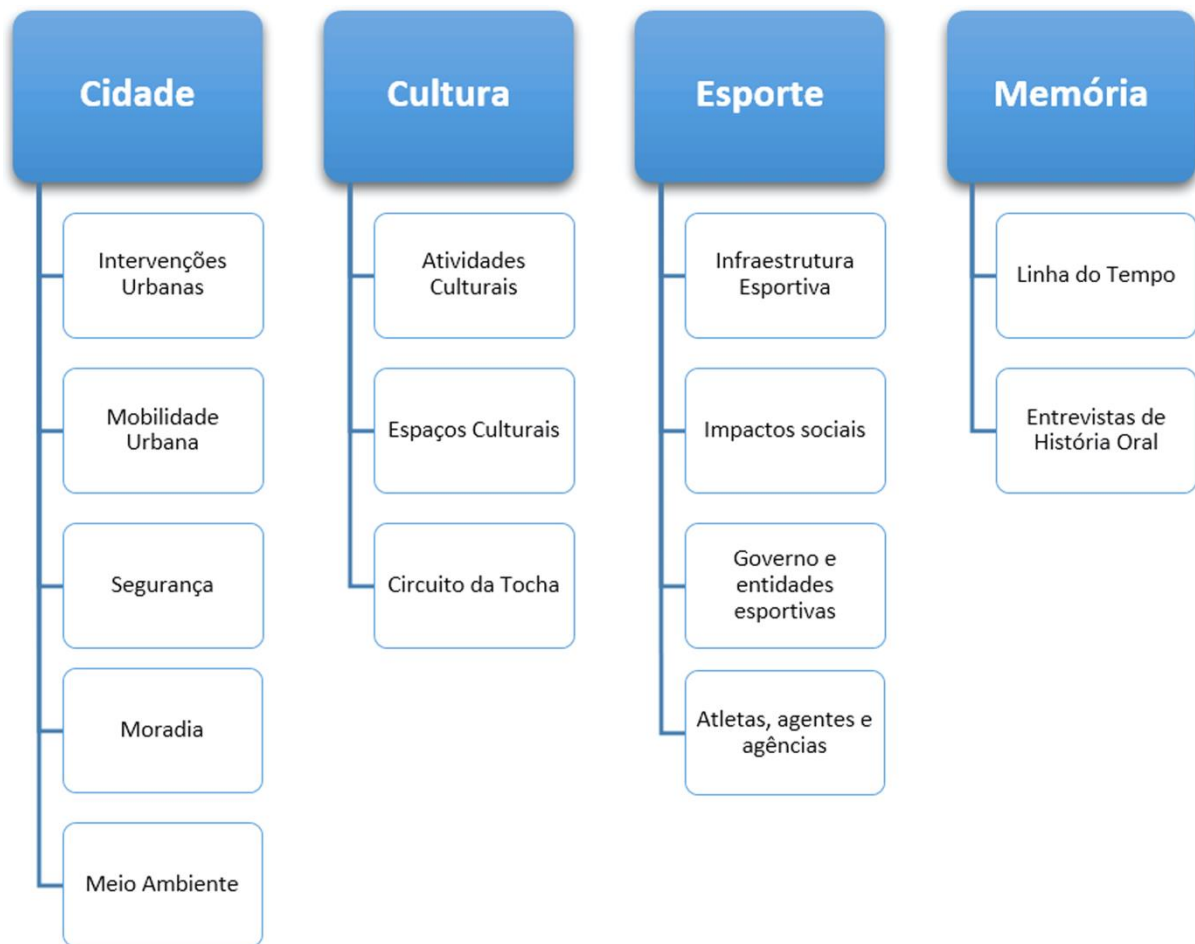


Figura 1 – Organograma de comunidades e coleções

Nessa fase de criação foram gerados no DSpace: os metadados qualificados; os formulários de entrada de objetos digitais; as comunidades e coleções; a configuração de grupos de trabalho e permissões de acesso às coleções; assim como a customização da página de visualização dos itens inseridos, com a lista completa dos metadados utilizados para a sua descrição.

Em concreto, para fazer um uso consistente e preciso dos metadados, foram definidos os tipos de documento com os quais trabalharíamos (*dc.type*). Dessa forma foi possível definir quais descritores seriam usados para cada tipo de objeto digital. A seguir, no quadro 1, pode-se observar a lista de tipos e subtipos de documentos que prevemos para o acervo digital:

Audiovisual	Outros	Legislação	Produção acadêmica	Imagem	Imprensa
360° graus	Áudio	Decreto	Artigo de periódico	Álbum	Artigo de opinião
3D	Carta	Decreto-lei	Anal de evento	Charge	Crônica
Amador	Contrato	Edital	Capítulo de livro	Fotografia	Editorial
Animação	Documento oficial	Emenda constitucional	Dissertação de mestrado	Infográfico	Fascículo de periódico
Comercial	Dossiê	Lei complementar	Livro	Logomarca	Notícia
Curta-metragem	Estatuto	Lei delegada	Palestra ou apresentação	Mapa	Reportagem
Discurso	Ficha	Lei ordinária	Resumo publicado em evento	Planta	
Documentário	Infográfico interativo	Lei orgânica municipal	Resenha		
Educativo	Manual	Medida provisória	Tese de doutorado		
Entrevista	Material de apoio	Plano diretor	Trabalho completo publicado em evento		
Depoimento de história oral	Material publicitário ou de divulgação	Portaria	Trabalho de conclusão de curso		
<i>Jingle</i>	Minuta	Termo aditivo			
Longa-metragem	Parecer				

Partida esportiva	Regulamento institucional				
<i>Podcast</i>	Relatório técnico				
<i>Spot</i>	Website				
Videoclipe					
Vídeo institucional					
Vinheta					

Quadro 1 – Lista de tipos e subtipos de documentos

Foi elaborado também um manual de uso e estilo sobre como descrever adequadamente os objetos digitais, visando a obtenção de um padrão na formatação dos campos. Com a grande preocupação em manter todos os metadados padronizados e eliminar os possíveis erros humanos, decidimos trabalhar, sempre quando possível, com campos fechados, de modo que o pesquisador escolhia, mediante listas de termos preestabelecidos, os mais adequados para o preenchimento do formulário de entrada. Esse trabalho foi possível graças ao profundo conhecimento do acervo por parte dos nossos 27 pesquisadores, assim como ao trabalho colaborativo e interdisciplinar na definição dos objetos digitais. O sistema de escolha de opções preestabelecidas foi implementado mediante algumas *list boxes* e *checkboxlist boxes*, com o fim de proporcionar uniformidade e confiabilidade na entrada dos dados.

Em seguida, na mesma linha, foi construído um vocabulário controlado para ser usado com metadado *dc.subject*. Sob a supervisão de uma colega especialista nesse trabalho, a equipe deu lugar a uma lista de termos que conseguisse descrever com completude e minúcia os objetos digitais, respeitando a peculiaridade de cada área disciplinar envolvida no projeto e, ao mesmo tempo, favorecendo uma pertinente recuperação da informação por parte do usuário final.

No específico, segundo o padrão *Dublin Core*, lista de metadados foi definida para descrever os documentos do acervo. Como se pode contemplar no quadro 2, há metadados *Dublin Core* padrão, com ou sem os qualificadores, alguns deles criados pela nossa equipe.

dc.type	dc.description.resumo	dc.contributor.author	dc.subject
dc.title	dc.description.resume	dc.contributor.editor	dc.subject.other
dc.date.issued	dc.description.resumen	dc.contributor.organizador	dc.subject.en
dc.identifier.citation	dc.description.abstract	dc.contributor.entrevistador	dc.subject.es
dc.relation.isversionof	dc.description.atores	dc.contributor.proponente	dc.subject.fr
dc.language.iso	dc.description.eixotematico	dc.contributor.responsavel	
dc.rights	dc.description.escala	dc.contributor.envolvida	
dc.format.medium	dc.description.lugar		
dc.format.extent	dc.description.linkexterno		

Quadro 2 – Lista de metadados *Dublin Core*

Os metadados *Dublin Core*, tanto os preexistentes como os criados pela equipe, foram escolhidos estrategicamente seguindo dois critérios. O primeiro se refere à futura interoperabilidade com o repositório institucional Rubi – Repositório Rui Barbosa de Informação, da FCRB, assim como com outros. O segundo se justifica pela facilidade de gerenciar buscas internas e facilitar a interação com o usuário. Assim, por exemplo, utilizamos o *dc.contributor* de forma qualificada para descrever e diferenciar tudo aquilo que envolva semanticamente conceitos próximos à autoria, como no caso de uma autoridade responsável por uma lei, mesmo que não seja a autora desta. Desta forma, pudemos configurar o formulário de busca e o sistema de recuperação da informação para mostrar tudo aquilo que estivesse contido em *dc.contributor.**, ou seja, todo aquele que for um *contributor*, sem importar o metadado qualificado no específico. Assim, o qualificador é capaz de oferecer, no índice de autores e nos resultados de busca, informações mais completas e pertinentes.

O mesmo foi feito com os metadados *dc.description.** e *dc.subject.**, para que o sistema de busca genérico possa entender que algumas informações estão associadas ao campo semântico da descrição ou do assunto dos documentos. Em especial, o campo *subject*, por usar um vocabulário controlado, é capaz de oferecer resultados de busca mediante uma lista pré-moldada de indexadores.

Também foi decidida uma política de acesso aos documentos, um dos padrões de acesso e uso do conteúdo digital, configurando no DSpace a indicação da opção pelo uso de licença no processo de submissão, respeitando os direitos autorais.

No que se refere à fase final, a de implementação, a empresa contratada para a customização do DSpace, assim como pelo desenvolvimento do *frontend* de acesso ao acervo, já estava alinhada com o trabalho de inserção dos documentos por parte da equipe de pesquisadores. Com o fim de facilitar o trabalho de inserção, foi criada uma planilha de migração em lote de documentos, em que um *script* desenvolvido pela empresa recuperava a informação e os arquivos para inseri-los na coleção correta de forma automática, sem a necessidade de que o pesquisador fosse presencialmente até às dependências da FCRB para acessar o DSpace.

Durante essa fase, foram criados turnos de acesso presencial nos quais as equipes revezavam-se para dar entrada nos documentos. Após cada turno, era efetuada uma fase de controle sobre cada objeto digital por parte de outro grupo de pesquisadores e, quando necessário, realizavam-se correções aos campos dos metadados preenchidos de forma incorreta. Como ação de preservação, foi instaurado um sistema de *backup* diário, durante a fase de inserções, e semanal, após finalizada essa fase.

No que se refere à avaliação, além dos controles diários sobre a consistência dos metadados, foram feitas três grandes varreduras gerais no acervo digital, nas quais participaram todos os pesquisadores do grupo. Alguns corrigiram as fichas mediante o índice de autores, outros, pelo índice de títulos e outros, pelo índice de palavras-chave. Desta forma, a mesma ficha teria sido corrigida por mais de um pesquisador, garantindo um alto nível de confiabilidade dos descritores.

As correções avaliavam se o objeto digital apresentava problemas, se havia duplicações, se os dados descritivos estavam corretos, se estavam acessíveis para o nível correto de usuários e se, do ponto de vista da padronização, estavam usando as regras estabelecidas no nosso manual de estilo.

Para concluir esta exposição sobre o uso que demos ao padrão sugerido pelo DCC no que se refere ao décimo primeiro item da lista, que trata da Transformação, ou seja da possibilidade de criar novos objetos digitais a partir do original, podemos ressaltar dois pontos interessantes. O primeiro tem a ver com a linha do tempo, pois, tratando-se de um projeto que tem por objetivo criar um acervo sobre o processo de construção e entrega dos Jogos Olímpicos, que vai desde a candidatura da cidade-sede até o encerramento do torneio, pensamos que seria de suma importância oferecer ao futuro pesquisador alguns marcos temporais que ajudassem a ligar os fatos mais importantes sobre as Olimpíadas e Paralimpíadas a fontes e outros documentos relacionados semanticamente a esses acontecimentos.

Com tal objetivo, foi criada uma coleção, dentro da comunidade Memória, que contém todos os elementos da linha do tempo com determinados descritores que permitem realizar enlaces semânticos entre objetos e oferecer ao pesquisador uma experiência mais rica de pesquisa.

Do ponto de vista do design e da navegabilidade, foi pensado para o *frontend* do site de divulgação um *script* para recuperar os itens da linha do tempo e para organizar e apresentar a informação de forma acessível, simples e rápida por meio dos seus metadados. Podemos ordenar cronológica e graficamente os fatos da linha do tempo graças ao metadado *dc.date.issued*. Da mesma forma, o usuário poderá, graças ao metadado *dc.description.eixotematico*, filtrar os itens da linha do tempo por tema, entre cidade, esporte e cultura. Por último, oferecem-se informações relacionadas àquele fato, como sua fonte, mediante o metadado *dc.identifier.citation*, ou outras fontes que tratam do mesmo tema, mediante o descritor *dc.subjetc*.

5 Considerações finais

Hoje, os acervos digitais, mesmo pertencendo ao mundo *on-line*, não estão usufruindo de toda a potencialidade desse ambiente. O que se observa é que os acervos digitais estão sendo desenvolvidos com uma lógica comum ao mundo *off-line*, ou seja, excessivamente hierárquica, centralizada e pouco amigável ao usuário no que se refere à navegabilidade.

Nos dias atuais, é um fato que as equipes encarregadas pela construção de acervos digitais, na maioria dos casos, não integrem toda a gama de recursos humanos e áreas do conhecimento necessárias para responder à complexidade dos problemas de acesso e recuperação da informação implicados sob um olhar cognitivista de transformação de dados em conhecimento. Seria interessante ampliar a interdisciplinaridade desse campo, com profissionais ou pesquisadores que estejam familiarizados com a comunicação visual e a neurociência, pois isso possibilitaria a implementação de formas de representação da informação mais próximas às necessidades do usuário na recuperação e elaboração cognitiva do conhecimento (CARR, 2011).

Esperamos que futuros estudos sobre o trabalho descrito neste artigo e sobre outros casos possam gerar mais conhecimento científico na área de convergência entre o Design, a Comunicação e as Tecnologias da Informação. Para que haja inovação no campo de estudos e aplicações ligado às plataformas digitais de mediação do conhecimento, é necessário superar a condição de reféns na qual essa área se encontra em relação à Biblioteconomia e a Arquivologia clássicas, assim como no que diz respeito ao setor estritamente teórico da Ciência da Informação, pois se trata de abordagens muito necessárias, mas ao mesmo tempo se veem concentradas quase exclusivamente ao trabalho de preservar, descrever e garantir o acesso a objetos digitais. O estudo de plataformas para acervos digitais é relativamente recente no processo de incorporação sistemática da prática científica em seu cotidiano. Na primeira década do século XXI, ele se expande, se diversifica e se dinamiza, consolidando-se como objeto de disputa entre campos acadêmicos. Tal processo é amplo e complexo, demarcando um espaço social e forjando um *habitus* (BOURDIEU, 2004) próprio, com a luta entre agentes e instituições em torno de capital específico e de novos objetos em disputa. A partir do referencial teórico de Bourdieu (2004), portanto, defendemos a ideia de que o poder

instituído nos campos da Biblioteconomia, Arquivologia e Ciência da Informação e as lutas dos agentes para mantê-lo ou modificá-lo expressam-se na disputa pela construção dos conceitos e de suas representações na constituição de um *modus operandi*, os quais representam uma forma de ver os acervos digitais. Nesse contexto, observa-se que o *modus operandi* que tem impulsionado o desenvolvimento acadêmico-científico aplicado a acervos digitais em plataformas de mediação do conhecimento como bibliotecas e repositórios institucionais tem implicado um relativo afastamento dos debates sobre *user design* e *user interface*, assim como do campo da Comunicação de forma ampla.

Nesse sentido, se faz necessária e urgente a “democratização” do objeto de estudos em questão em relação com outros campos, assim como é importante o uso do método experimental em usabilidade e design, ainda pouco explorado nesse setor quando aplicado a acervos digitais, com o fim de aprimorar as plataformas *on-line*, entendidas como mediadoras no processo de transformação da informação em conhecimento.

No caso específico aqui descrito, colaboraram na pesquisa e construção do acervo especialistas em design de plataformas web, arquivo, biblioteca, tecnologia da informação e repositórios institucionais, além de historiadores e pesquisadores nas áreas de urbanismo, comunicação, política cultural e esporte.

Nota-se, portanto, um grande desafio por parte dos pesquisadores em conseguir integrar vários campos dialógicos às próprias atividades, visando compreender e aferir em que medida estratégias de organização do conhecimento em acervos digitais são eficazes hoje em dia, ou seja, entender como a audiência vê, percebe, sente ou memoriza determinado conteúdo científico, e, em última análise, como essas estratégias podem contribuir para estreitar as relações entre uma organização proprietária do acervo e seus públicos de interesse.

Referências

BOURDIEU, P. **Os usos sociais da ciência**: por uma sociologia clínica do campo científico. São Paulo: Editora Unesp, 2004.

CAMPOS, M. L. A.; GOMES, H. E. Princípios de Organização e Representação do Conhecimento na Construção de Hiperdocumentos. **DataGramaZero**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 6, p. 4, dez. 2005.

CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CARR, N. **A geração superficial**: o que a Internet está fazendo com nossos cérebros. Trad. M. G. F. Friaça. Rio de Janeiro: Agir, 2011.

DIGITAL CURATION CENTER. What is digital curation? Disponível em: <<http://www.dcc.ac.uk/digital-curation/what-digital-curation>>. Acesso em: 3 jan. 2017.

GARRETT, J. J. **The elements of user experience**: user-centered design for the web and beyond. 2 ed. Berkeley: New Riders, 2011.

KAWANO, D. R.; CARVALHO FURTADO, E. J.; BATISTA, L. L. Design, publicidade e neurociência: uma reflexão interdisciplinar em tempos de convergência midiática. **Revista Geminis**, São Carlos, ano 6, n. 1, p. 79-100, 2015.

LEITE, Fernando César Lima. **Gestão do conhecimento científico no contexto acadêmico**: proposta de um modelo conceitual. 2006.240 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação)–Universidade de Brasília, Brasília, 2006.

PASSOS, R.; MOURA, M. Design da informação na hipermídia. **InfoDesign**, v. 4, n. 2, p. 20-28, 2007.

RADFAHRER, L. **Design/web/Design 2**. São Paulo: Market Press Editora, 2001.

REDIG, J. Não há cidadania sem informação, nem informação sem design. **InfoDesign**, v. 1, n. 1, p. 58-66, 2004.

TEIXEIRA, E. A. S. A usabilidade em estudo: experiência de compra e de leitura de quadrinhos em meio digital. Estudo de caso do aplicativo Dc Comics para iPad. **InfoDesign**, v. 9, n. 2, p. 56-69, 2012.