

## INTERAÇÃO-HUMANO-COMPUTADOR EM AMBIENTES DE MUSEUS DIGITAIS ATRAVÉS DO DESIGN

Daniele dos Santos Mota, Patrícia Kayser Vargas Mangan (orientadora)

Projeto "Ampliando o acesso e promovendo experiências de aprendizagem e interação em um acervo de equipamentos computacionais"

Curso de Design Grafico

UNILASALLE

Email: danimotaw@gmail.com

### Introdução

Este trabalho apresenta um estudo da interação humano-computador que será realizada em ambientes de museus digitais através da ótica do design. Considerando a necessidade de criar interfaces com o usuário através de estudos na área do design, como por exemplo, tipografia, uso de cores, formato de layouts, bordas, fundo, etc, serão utilizados, como base, conceitos chave de museologia, interfaces, usabilidade, ergonomia e experiência de usuário.

### Problema de pesquisa e Objetivos

O problema de pesquisa que norteia este trabalho é: Como melhorar a interação humano computador através da experiência de usuário em museus digitais?

O objetivo geral é avaliar possíveis soluções digitais que visem uma melhor experiência de usuário, na área de museologia, mais especificamente museus digitais.

### Metodologias

Desenvolvido dentro do contexto do projeto "Ampliando o acesso e promovendo experiências de aprendizagem e interação em um acervo de equipamentos computacionais", este trabalho desenvolve-se a partir de uma pesquisa bibliográfica. Os livros "Ergonomia e usabilidade", e "Design básico da cor", entre outros, serão a base do estudo.

### Resultados e descrições parciais

No momento, estamos pesquisando o conceito de usabilidade, que segundo CYBIS (2010), é a qualidade que caracteriza o uso dos programas e aplicações, que depende do acordo entre interface e usuário ao buscarem objetivos em determinadas situações de uso. Assim através dessa relação usuário - interface pretendemos expor alguns equipamentos de informática digitalmente, tais como, placa-mãe, processador, teclados, drive, disquetes, etc. A partir desta pesquisa, será efetivada uma exposição onde será feito uso de pesquisas (questionários) para avaliar essa experiência de usuário, onde os acadêmicos do Centro Universitário La Salle serão o público principal. Outros autores estão sendo consultados neste processo (AMBROSE & HARRIS, 2009) (NORMAN, 2014).

### Referências

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos de design criativo. Trad. Aline Evers. Porto Alegre: Bookman: 2012
- CYBIS, Walter. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. Walter Cybis, Adriana Holtz Betiol, Richard Faust. São Paulo: Novatec Editora: 2010
- NORMAN, Donald. Design Emocional – Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Trad. Ana Deiró. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.