



## SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA XXVIII SIC

paz no plural



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2016: SIC - XXVIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2016
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	Interação-humano-computador em ambientes de museus digitais através do design
<b>Autor</b>	DANIELE DOS SANTOS MOTA
<b>Orientador</b>	PATRÍCIA KAYSER VARGAS MANGAN

## **Interação-humano-computador em ambientes de museus digitais através do design**

Autor: Daniele dos Santos Mota

Orientador: Patrícia Kayser Vargas Mangan

Instituição: Centro Universitário La Salle

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, o presente trabalho versa sobre uma possível solução digital que vise uma melhor experiência de usuário, na área de museologia, mais especificadamente museus digitais. 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, através do livro "Ergonomia e usabilidade", e "Design básico da cor", entre outros . O problema de pesquisa que norteia este trabalho é: Como melhorar a interação-humano-computador através da experiência de usuário em museus digitais? Como base, serão utilizados conceitos chave de museologia, interfaces, usabilidade, ergonomia e experiência de usuário. 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 ser consultados neste processo (AMBROSE & HARRIS, 2009) (NORMAN, 2014).

### REFERÊNCIAS:

AGNER, Luiz. **Ergodesign e arquitetura de informação**: trabalhando com o usuário. Rio de Janeiro: Quartet : 2009

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design básico cor**. Tradução Francisco Araujo da Costa-Porto Alegre: Bookman: 2009

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. **Ergonomia e usabilidade**: conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo:Novatec Editora: 2010

NORMAN, Donald. **Design Emocional**: Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Tradução Ana Deiró. Rocco: 2014

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvone; SHARP, Helen. **Design de interação**: além da interação homem-computador. Tradução Viviane Passamari Porto Alegre:Bookman:2005

ROYO, Javier. **Design digital**. Tradução Osvaldo Antonio Rosiano. São Paulo: Edições Rosari :2008

SAMARA, Timothy. **Elementos do design**: guia de estilo gráfico. Tradução Edson Furmankiewicz. Porto Alegre: Bookman: 2010