



XII SEMANA CIENTÍFICA UNILASALLE – SEFIC 2016  
Canoas, RS – 17 a 21 de outubro de 2016

PAINEL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

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

Daniele dos Santos Mota, Patrícia Kayser Vargas Mangan (orientador)  
Centro Universitário La Salle

**Área Temática:** Engenharias e Computação

**Resumo:** Este trabalho apresenta um estudo da interação humano-computador que está sendo realizada em ambientes de museus através da ótica do design. Considerando a necessidade de criar interfaces com o usuário através de estudos na área do design, busca-se uma possível solução digital que vise uma melhor experiência de usuário, na área de museologia, mais especificamente museus digitais e/ou virtuais. 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 dos temas usabilidade, design e museu virtual (AMBROSE, HARRIS, 2012) (CYBIS et al, 2010) (NORMAN, 2008). 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 e outros (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. O conceito de usabilidade "está tradicionalmente associado à facilidade de uso, (...)eficácia e eficiência do usuário na realização de uma tarefa ou objetivo" (CYBIS et al, 2010, p.360) Estudos indicam que "existe uma correlação entre a estética das interfaces e a usabilidade percebida pelo usuário" (CYBIS et al, 2010, p.360). Segundo o trabalho de comparação de diferentes layouts de interface de dois pesquisadores japoneses, os layouts considerados mais bonitos, mais atraentes, foram percebidos pelos usuários como os mais fáceis de serem utilizados. Pesquisas (NORMAN, 2008) indicam que objetos atraentes são considerados mais fáceis de usar." As cores "podem aumentar o interesse visual de um design e melhorar a comunicação da mensagem" (AMBROSE, HARRIS, 2012, p.5). Assim através dessa relação usuário interface pretendemos expor alguns equipamentos de informática, 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.

**Palavras-Chave:** museu virtual, design, experiência de usuário