

desenvolvimento de métodos para design centrado no usuário (Krippendorff, 2006; Saffer, 2010; Lowdermilk, 2013), e de abordagens projetuais focadas no contexto de uso (Fulton Suri, 2002; Press & Cooper, 2009; Hassenzahl, 2010; 2011) precipitaram a emergência de estratégias projetuais atentas a questões como a experiência de uso, a semântica interfacial, a subjetividade e o significado dos artefatos.

Podemos entender tais fenômenos como esforços conceituais e práticos para dar conta da ascensão do conceito de usuário enquanto sujeito (Lupton, 2004; 2006) e das demandas deste ator no contexto tecnológico e interacional contemporâneo. Nestes termos, as novas correntes de pensamento introduzidas no campo do design - como a psicologia, a neurociência, a sociolinguística, a etnoantropologia, etc. - despontam como respostas a certas limitações dos modelos teóricos vigentes no tratamento de tais questões e, portanto, cumpre observá-las numa perspectiva evolutiva do próprio campo. Segundo Jordan (1999), isto se manifesta pelo fato de que já não se espera dos produtos do design apenas o respeito a parâmetros ligados ao uso (como eficácia e eficiência na execução de tarefas), mas também o atendimento de aspectos ligados a aspirações existenciais dos indivíduos e a uma dimensão semântica dos objetos. Deste modo, frente à demanda por modelos teóricos que aprofundem estas questões, buscamos a partir do campo do design uma aproximação conceitual com os últimos desenvolvimentos da chamada *semiótica das interações* ou *sociosemiótica*, com o objetivo de delinear uma perspectiva teórica subjacente à abordagem focada nos parâmetros de usabilidade. Fiel aos princípios gerais que regem o fenômeno da significação, esta corrente semiótica de origem francesa deslocou sua atenção para o domínio das práticas interacionais humanas, interessada em analisar não apenas o significado das coisas, mas as dinâmicas que levam a emergência do sentido dentro da interação.

Ao recuperar esta proposta epistemológica, o presente estudo propõe uma discussão do conceito de interação dentro deste quadro teórico, com especial atenção ao contexto dos projetos de sistemas computacionais. Por sua lógica interativa - ou seja, que pressupõe a ação

de um operador externo - estes artefatos baseiam-se em rotinas pré-definidas, concebidas para possibilitar o cumprimento de tarefas específicas por indivíduos "potenciais". Em outras palavras, operam na articulação entre a previsibilidade (programação do objeto) e a contingência (eventualidade do sujeito). Nestes termos, o âmbito dos sistemas computacionais parece propício para o exame das diferentes dinâmicas semióticas acionadas dentro do ambiente interacional.

O DESIGN DE INTERAÇÃO COMO DISCIPLINA PROJETUAL

Desde a segunda metade do século XX, inovações tecnológicas em áreas como microeletrônica, nanotecnologia e informática vêm provocando mudanças significativas na economia mundial. Nesse contexto, o design de interação surge como disciplina e área de atuação comprometida com a transformação dessas tecnologias em produtos utilizáveis, úteis e, na medida do possível, agradáveis. (Saffer, 2010)

De acordo com o IXDA (*Interaction Design Association*), o Design de Interação atua na definição da estrutura e do comportamento de sistemas interativos, de forma que o designer de interação trabalhe para criar relacionamentos significativos entre as pessoas e os produtos e serviços utilizados. Saffer (2010), salienta que o design de interação tem como foco a ordenação das tomadas de decisão e a orientação do comportamento do usuário, algo mais difícil de sistematizar e definir do que os atributos ligados simplesmente aparência visual das chamadas interfaces.

A cunhagem do termo 'design de interação' (*Interaction Design*) é atribuída à Bill Moggridge que, no início da década de 1990, atentara para a configuração de novos desafios projetuais que gravitavam em torno da conexão entre as pessoas e os artefatos tornados possíveis pelas novas tecnologias. Com a crescente digitalização dos objetos, ambientes e processos, as interações com o mundo artificial seguiram apresentando novos e maiores níveis de complexidade, fazendo com que os desafios projetuais se renovassem *pari passu* ao advento de novas tecnologias. (Saffer, 2010) Ademais, a