

SOBRE USUÁRIOS E ARTEFATOS: APONTAMENTOS PARA UMA ABORDAGEM SEMIÓTICA DO DESIGN DE INTERAÇÃO

Murilo Scoz

UDESC
Florianópolis, SC, Brasil
muriloscoz@gmail.com

Rafael Garcia Motta

UDESC
Florianópolis, SC, Brasil
rafaelgarciamotta@gmail.com

RESUMO

O presente estudo propõe uma discussão do conceito de interação dentro do quadro teórico do design, com especial atenção ao contexto dos projetos de sistemas computacionais. Partindo das definições inaugurais mais aceitas entre teóricos do campo, o trabalho busca uma aproximação com o modelo semiótico das interações, avaliando sua aplicabilidade ao domínio dos projetos de interfaces. Por sua lógica interativa, estes artefatos são programados para possibilitar a usuários o cumprimento de tarefas específicas. Em outras palavras, operam na articulação entre a previsibilidade (programação do objeto) e a contingência (eventualidade do sujeito). Nestes termos, examinamos as diferentes dinâmicas semióticas acionadas dentro do contexto de uso buscando homologá-las aos regimes de interação propostos pela sociossemiótica de Landowski, com grande potencial de aplicação no campo do design.

ABSTRACT

This paper discusses the concept of interaction in the context of design, with special towards the projects of computer systems. From the most common definitions between design researchers, this work proposes an rapprochement with the semiotic model of

interactions, evaluating its applicability in the interface design domain. Due to their interactive logic, this artifacts are designed to provide users with means to accomplish specific tasks. In other words, they combine predictability (object programming) and contingency (subject eventuality). Accordingly, we examined the different semiotic dynamics triggered in the context of use, seeking for endorsement (ratification) on the regimes of meaning and interaction proposed by sociosemiotic approach.

PALAVRAS CHAVES: design, interação, semiótica, sistemas

INTRODUÇÃO

Uma vez que os avanços tecnológicos modificam contextos, circunstâncias e demandas interacionais, o design de interação é levado também a buscar novos métodos, técnicas e ferramentas voltadas ao atendimento dos problemas projetuais que se constituem.

Em sua evolução tanto como atividade quanto como campo de conhecimento, o design incorporou preocupações com práticas e abordagens centradas no usuário, lançando mão de instrumentos de avaliação tanto do seu desempenho quanto de seu grau de satisfação na relação com os artefatos. Ao mesmo tempo, o