

[► Blog ► Design de Interação ►](#)[Multimídia](#)[Publicações](#)[Sobre o autor](#)[Palestras](#)

Afinal, o que é Design de Interação?

Minha definição é a seguinte: "**Design de Interação é a maneira como um produto proporciona ações em conjunto entre pessoas e sistemas.** Além de indicar o aspecto essencial dos produtos interativos, o termo também define um processo de criação e uma sub-disciplina do Design que se ocupa em estudá-lo."

No Brasil, o assunto ainda é pouco conhecido, mas nos mercados líderes em tecnologia, Design de Interação já é um campo profissional e acadêmico, contando com uma [associação profissional](#) e vários programas de Mestrado, como o [Ivrea](#), [Carnegie Mellon](#) e [Umea](#).

O Design de Interação é mais uma proposta para trazer aquilo que falta à Engenharia no desenvolvimento de novas tecnologias: a preocupação com o usuário. Seu diferencial perante propostas mais antigas como a Interação Humano-Computador e a Ergonomia é que ele não trata da solução de problemas, mas sim da intermediação entre pessoas. A abordagem é muito mais artística do que científica.

Quer retribuir o compartilhamento livre de conhecimentos? Ajude a [transformar aulas gravadas em textos](#).

isso não é design de interfaces?

Apesar do termo Design de Interface ser praticamente equivalente, algumas sutilezas me fizeram preferir o termo Design de Interação.

Em primeiro lugar porque o conceito de **interação** é mais fácil de entender do que o de **interface**. As pessoas sabem o que é interação porque isso faz parte do dia-a-dia delas. Elas sabem também que o adjetivo "interativo" é muito usado no contexto da Informática. Tente definir o que é interação e o que é interface para um leigo e você sentirá uma diferença brutal no entendimento.

Interface me lembra uma superfície onde duas entidades se encontram, uma espécie de filtro. A imagem acústica é completamente estática, passiva. Já quando digo interação, nossa, vejo coisas se movimentando de um lado para o outro. Interação reforça o aspecto principal do que faço: o tempo, a quarta dimensão.

Por fim, Design de Interação é um termo mais abrangente do que Design de Interface porque permite incluir a própria interação entre as pessoas dentro do domínio do Design. O **impacto social da interface** passa a ser responsabilidade e preocupação constante do designer. Mais uma vez, ressalta que seu trabalho vai muito além de uma tela de computador, telefone celular, DVD, etc.

e interatividade?

Até preferia Design de Interatividade, porque mais do que ações isoladas, os sistemas suportam atividades completas, compostas de várias ações. Porém,

interatividade é um termo maior e soa mais feio. Talvez pelo mesmo motivo, os estadunidenses não tenham escolhido esse termo.

aspectos do design de interação

Usabilidade é só um dos aspectos com os quais o designer de interação precisa se preocupar. Antes de mais nada, ele precisa pensar **como o produto se insere na vida do usuário**, ou seja, sua utilidade (ou inutilidade). Além de aspectos funcionais, é preciso avaliar **aspectos emocionais** do produto. Um produto interativo pode ter valor prático nulo e ao mesmo tempo ter uma relevância emocional tremenda (um **tamagotchi**, por exemplo).

Só para mostrar que o buraco é mais embaixo do que se pensa, veja alguns outros aspectos que comentei anteriormente neste blog:

- ▶ **segurança**
- ▶ **comportamento social**
- ▶ **política**
- ▶ **semiótica**
- ▶ **persuasão**
- ▶ **design da informação**
- ▶ **acessibilidade**

na prática

Em projetos Web, o papel do designer de interação é parecido com o do arquiteto da informação, mas o foco é diferente. Enquanto o AI está preocupado com o armazenamento e recuperação da informação, o DI está mais preocupado com a manipulação e transformação da informação. Em projetos de aplicativos, DIs se sentem mais à vontade do que AIs

para fazer o planejamento e em projetos de websites composto de muitas páginas, o AI é o mais indicado.

Se um projeto envolve as duas coisas, a equipe deve dispor de profissionais com conhecimento nessas duas áreas. Em grandes equipes, o DI é responsável por criar os wireframes das páginas, enquanto o AI cria a estrutura do website e o planejamento geral.

Seja como for, a responsabilidade principal do DI é criar um sistema que atenda às necessidades de seus usuários. De nada adianta o cliente que está bancando a aplicação gostar dela se o usuário não estiver satisfeito. Numa aplicação, mais do que num website, é preciso focar no usuário ao invés de em nossos clientes.

Para isso, o DI deve saber transformar dados de pesquisas com usuários em informações relevantes para a definição da interface. Se a equipe não dispor de profissionais especializados em pesquisa com usuários, o DI deve ser capaz de fazê-la. O DI precisa saber muito bem como funciona um **teste de usabilidade**, uma **investigação contextual**, uma **análise de log** e outros métodos de pesquisa com usuários.

O DI também deve ter uma boa noção de design gráfico de interfaces, para que possa orientar o designer gráfico ou de produto para criar uma forma em consonância com a função. Em muitos casos, o próprio designer de interação acaba realizando essa tarefa, ou seja, ele projeta toda a experiência do usuário.

autor

Frederick van Amstel - **Quem?** / **Contato** - 16/01/2006

redes

Siga-me no **Twitter**, **Facebook**, **LinkedIn** ou **Instagram**.

citação

VAN AMSTEL, Frederick M.C. *Afinal, o que é Design de Interação?*. **Blog Usabilidoido**, 2006. Acessado em 19/11/2021. Disponível em:

http://www.usabilidoido.com.br/afinal_o_que_e_design_de_interacao.html

relacionados

- | | Imprimir | Enviar | Assinar |
|---|----------|--------------|---------------------|
|  Design Participativo no Design de Interação e na Web 2.0 | Curtir | Compartilhar | 14 pessoas curtiram |
|  Design de interface é política | | | |
|  Consumidores ligam pra interface | | | |

comentários



Leandro M Ferreira
16/01/06 às 14:32

me pareceu muito estranho você tentar separar designer de interação de designer, visto que são desginers, afinal.

alías, sou meio purista nessa idéia, acho que o designer não deve se fechar a uma tecnologia, um veículo ou uma tendência. Designer é aquele que projeta, com a ajuda de outros, um objeto(seja um site, um panfleto ou um biscoito) para um público.



Fred

16/01/06 às 14:53

Não estou separando, estou derivando. Como disse, Design de Interação é sub-disciplina ou especialização do Design, assim como Design de Interiores, Design Gráfico, Design de Produto, Design de Móveis e etc.

É bom que o designer conheça um pouco de cada área, mas ele deve buscar uma área de especialização, um diferencial. Estou propondo que o diferencial de designers que trabalham com produtos interativos seja a habilidade para lidar com a interação.



Bruno Dulcetti

16/01/06 às 16:28

Exatamente Fred... acho o ponto do Leandro um pouco errado... o designer tem q saber um pouco de cada coisa, naum tudo... se eu sou webdesigner, pra que que eu preciso saber como decorar um quarto?

Acho q deve ser separado cada "camada" de design... um "designer geral" naum conseguiria ter conhecimentos específicos muito elevados por causa da quantidade d informações... Poderia levar, mas naum com uma experiência e competência extrema se essas camadas fossem separadas...

Aquele abraço.



Ciro Feitosa

16/01/06 às 16:56

Eu prefiro chamar Interação Homem-Maquina, ao invés de Interface Homem-Maquina. Isso fez rolar até uma discussão em sala de aula, com um professor meu, sobre essa tal disciplina.

Gostei da sua análise. Abraço!



Fred

16/01/06 às 17:12

Esse termo Interface Homem-Máquina era o que os Ergonomistas usavam antes mesmo de existirem computadores pessoais. Naquela época, as interações eram de fato entre uma pessoa e uma máquina, mas hoje em dia, a máquina

se tornou um meio por onde ocorrem interações entre as pessoas.



Gustavo Moura

16/01/06 às 21:57

é bom resaltar a importancia dessa disciplina como meio de inovação de produtos, já que estamos falando de design centrado no usuario e pesquisa de emoções.. Já pensou em um produto que além de prático envolve o usuário emocionalmente, acorda mercado!

; -)



André

17/01/06 às 09:42

Acho legal isso! Mas na pratica nem sempre e assim...



Leandro M Ferreira

17/01/06 às 13:01

não digo que se deve saber tudo nem fazer tudo, mas ser flexível... é tão tênue a linha e tão especializado o conceito que não vejo tanta necessidade nessa separação.

pelo menos no nível de interação atual



Marcelo Peixoto

01/03/06 às 12:37

Olá!

Era exatamente isso que eu estava procurando.

O ELO PERDIDO do meu conhecimento!

Vou pesquisar mais sobre esse assunto. Gostei!

Abraço!



Dantas

Sem dúvida sua abordagem é bastante atenta.

Ela me fez pensar no que ainda preciso

22/03/06 às 12:43 aprender (e não é pouco!) a respeito de internet e interatividade mediada por interfaces digitais. Tendo formação em web design e tecnologia, atuando em marketing, seu post me faz avaliar melhor possibilidades profissionais e em que seria interessante investir (educação e até mesmo propostas para clientes e alternativas de mídia). Sem dúvida, agregou e continuarei lendo.



Alessandro S.

Cara, concordo plenamente com o que vc diz "AQUI".

Angeruzzi

22/03/06 às 23:05

Tudo o que vc citou, deve ser preocupação de um atual profissional da web.

Mas pq vc não poupou tempo e publicou "ESTE" texto na Webinsider ao invés do "OUTRO" [

<http://webinsider.uol.com.br/vernoticia.php/id/2770>] .

Já escrevi minhas críticas, a respeito do seu artigo da webinsider, lá no fatorW

[<http://fatorw.com/2006/03/22/webdesigner-2ponto0/>] antes de ler "ESTE" artigo. Se tiver aberto a críticas, dá uma olhada lá.



Webdesigner 2.0

Andre

23/03/06 às 20:50

É chegada a hora do upgrade profissional.

Por Frederick van Amstel.

powww falo tudo !!!!

preciso me atualizar sobre este assunto, estou muito desatualizado, gostaria de ser um verdade Design de Interação.



Alessandro

20/04/06 às 21:47

Tem mais dois pontos de vista, que e o do empregador que vai querer contratar um designer de interfaces de web, celular o que for. Interação e o estado em que as pessoas vao se comunicar. Mas o aluno quer aprender webdesign evoluindo pra interação que lembra de convergencia digital ne. Quem gosta de tecnologia lembra tambem que foi a philips que inventou o cd em parceria com a sony , uma boa midia que hoje sera desbancada com o hddvd (ou o blueray) em fim. Voltando para a visão do educador que quer ensinar algo que existe no mercado (criação).Eu prefiro De Interfaces porque identifica o profissional, mas nome e so um nome e mestre e mestre e ele que vai enssinar nao sou eu mesmo...



déliz

Déliz Araújo Otaviano

23/05/06 às 19:03



Paulo Bites

14/06/06 às 09:12

Muito bom, estou vendo este tópico na faculdade e gostei muito.
Creio que design envolve todos os aspectos (Interação,usabilidade,facilidade, heurísticas e experiências de design que não forma bem sucedidas, pois desta forma podemos sempre trazer melhores práticas.

Tem algum artigo sobre "DECIDE" modelo de avaliação?



Paulo Bites

14/06/06 às 09:15

Muito bom, estou vendo este tópico na faculdade e gostei muito.
Creio que design envolve todos os aspectos (Interação,usabilidade,facilidade, heurísticas e

experiências de design que não foram bem sucedidas, pois desta forma podemos sempre trazer melhores práticas.

Tem algum artigo sobre "DECIDE" modelo de avaliação?



josé almeida

05/07/06 às 12:44

Gostaria de entrar nesta discussão com duas frases que acho muito interessante.

" o designer pensa diferente,por isso estou pensando diferente para me tornar um."

" As pessoas dizem porquê? o designer porque não!"

Dentro das colocações algumas delas me fazem refletir sobre o papel do designer no mundo moderno e suas formas de comunicação, é desafio nosso propor soluções. Importante também ressaltar que todo projeto começa com uma pesquisa, não será só agora a partir do surgimento dessa "nova" área de atuação (design de interação) que passaremos a enxergar o consumidor, usuário, porque é de suma importância na elaboração do projeto sabermos com quem e para quem estamos falando, seu nível de entendimento, seu comportamento, nível cultural... Do processo de criação de uma marca a um ambiente virtual teremos sempre de saber que serão as pessoas que consumirão este produto. Ao desenvolver um projeto recomendo que não busque agradar a empresa que contrata seus serviços, mostre através de dados que todo desenvolvimento é focado num público alvo e mais importante que agradar a empresa é atingir de forma objetiva seus clientes e usuários agregando sempre tecnologia, funcionalidade e estética.

Para finalizar gostaria de ressaltar a importância acadêmica no uso da palavra designer, pois para se ter o reconhecimento da atuação como um profissional de Design é necessário ter duas premissas básicas:

ser design de fato ou de direito.

O diploma lhe concede a afirmar que de forma acadêmica adquiriu este título ou de fato por ter uma obra reconhecida. Então peço desculpas aos de cursos técnicos ou pseudos designers e solicito que utilizem outra nomenclatura para a sua atividade. Devemos dar uma basta a essa forma pejorativa que as pessoas utilizam o termo design/er.



Paulosousa

21/08/06 às 15:56

Palavras para quê? nasce mais uma vertente do design e estamos todos muito contentes porque afinal é assim mesmo. "mudam-se os tempos mudam-se as vontades" e nas artes também é assim. Gostei da definição, "Afimal, o que é Design de Interação?" Que vertente traga consigo mais emprego mais estabilidade a todos nós...



Lia Siqueira

12/03/07 às 19:06

Mt bom! seu artigo me foi muito útil! obrigada!



claudio

14/06/07 às 10:48

Kramba. Vc's tão viajando na maionese.

Interação x Interface: Q discussão mais sem sentido.

Interface é o "meio"/"caminho"/"ferramenta" para se obter a interação.

Sendo assim, o que o desenhista (aquele que vocês chamam de designer) faz/desenvolve/cria/desenha é a

interface.

A interação quem faz é o usuário final com a "máquina"?

E então? Vc's (desenhistas) desenham a interface ou a interação?



Designer não é necessariamente desenhista.

Frederick van Amstel

14/06/07 às 17:58

Eu não desenho, mas projeto artefatos que permitem que as pessoas interajam entre si e as características que dou ao artefato vão permitir ou proibir certas interações.

Sendo assim, eu projeto sim a interação entre as pessoas e os sistemas, mas esse projeto não implica num controle total. Na verdade, nenhum design implica em controle da experiência.

Essa questão é melhor debatida aqui:

http://usabilidoido.com.br/design_de_interacao_social.html

Concordo que a interface é meio, mas quando se projeta um meio, também se delineia (não deterministicamente) o uso que será feito do mesmo.

A relação interação e interface está melhor discutida aqui:

http://usabilidoido.com.br/reconceitualizando_a_interacao.html



Maria Takeshita

28/09/08 às 12:01

Gostei muito do seu artigo, uma vez que define com muita claresa e objetividade todo o conteúdo apresentado. Parabéns.

**Jorge Monteiro**

10/05/09 às 05:41

Gostei muito da sua explicação sobre essa questão. De fato, a interação é algo que deve ser muito bem observada na hora de se proporcionar uma nova experiência para o usuário. Isto poderá ser um divisor de águas entre o usuário continuar, ou dizer adeus.

Assisti uma de suas palestras, que foi muito interessante, num desses encontros de Profissionais de Internet, que aconteceu no RJ. Na medida que ia lendo, eu ia lembrando dos pontos abordados na palestra, com exemplos citados de experiências em diversos sites, o que melhorou ainda mais a minha compreensão.

Parabéns pela clareza em um assunto extremamente importante nas relações entre o homem e o sistema(internet).

Um forte abraço! Deus te abençoe!



Olá!

Sandra S.

05/10/09 às 01:06

É incrível como as coisas acontecem quando devem acontecer. Estava passeando pelos sites e acabei aqui. Esse tema faz parte do projeto de pesquisa que pretendo desenvolver no meu mestrado ^^ que está ligado a virtualização de bens culturais nacionais.

Gostaria que entrasse em contato para trocarmos ideias, se interessar.

Parabéns! Muito bonito o layout da página.

Abraços



Oi, gostei muito deste site, parabéns!

nixa

21/02/10 às 18:20

Faz um tempinho tenho vontade de fazer uma posgraduação em Design de Interação no Brasil. Como eu moro no Chile faz já 21 anos, gostaria de saber onde eu posso achar um bom mestrado em Design de Interação. Desde já muito obrigada pela informação que alguém possa me dar.



Frederick van Amstel

22/02/10 às 18:13

Olá Nixa. Eu coordeno uma pós graduação em Design de Interação em Curitiba. Não é nível de mestrado, mas é um excelente curso:

<http://www.faberludens.com.br/?q=pt-br/node/88>



Marcello Cardoso

02/06/10 às 18:22

a definição primária é interessante. Mas se pensamos serviço, deixa de ser design de interação?



Frederick van Amstel

02/06/10 às 23:36

Serviço pode ser visto também como um sistema. Vejo o Design de Serviços como uma subárea de Interação.

você merece.

Assine nosso conteúdo e receba as novidades! 

Atualizado com o **Movable Type**.

Alguns **direitos reservados** por Frederick van Amstel.

Apresentação do autor | **Website internacional** | **Política de Privacidade** | **Contato**
