

METODOLOGIAS DE PROJETOS DE APLICATIVOS SOCIAIS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS: ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE METODOLOGIAS NO DESIGN DIGITAL.

DOERR, Manuela Meurer¹;
CONSONI, Gilberto Balbela²

¹Universidade Federal de Pelotas, Design Digital – manu.doerr@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas, Centro de Artes – gilberto.consoni@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

Com a proliferação de interfaces digitais, o campo de trabalho do Design se amplia para além dos processos gráficos tradicionais. Planejar interfaces digitais emergentes acaba sendo uma tarefa cada vez mais necessária. Nesse contexto, estudar interfaces digitais em contextos específicos pode ajudar na identificação de cenários e no planejamento de outras interfaces. O projeto “Design Digital na Cibercultura: interfaces, processos e metodologias” visa identificar, sistematizar, analisar e projetar interfaces digitais, especificamente em contextos de sistemas inteligentes, mobilidade e ubiquidade, redes sociais, internet e dispositivos móveis.

A pesquisa pretende atender especificamente as interfaces digitais destinadas a dispositivos móveis que possuam cunho social em sua aplicabilidade. Cada vez mais, estão presentes no cotidiano social os dispositivos digitais como os *smartphones* que disponibilizam aos cidadãos informações a partir de aplicativos que influenciam no comportamento dos indivíduos.

O projeto é dividido em quatro etapas:

Etapa 1 – Estado da arte: Pesquisa bibliográfica e Mapeamento de interfaces;

Etapa 2 – Levantamento metodológico: Sistematização de metodologias e Validação de metodologias;

Etapa 3 – Desenvolvimento: Desenvolvimento de interfaces;

Etapa 4 – Divulgação: Geração de material bibliográfico e Produção de material didático.

Atualmente encontra-se em andamento na primeira etapa, onde a autora pretende pesquisar sobre interfaces digitais e mapear como esse estudo pode ser aplicado para o projeto nas próximas etapas que serão desenvolvidas ao longo de dois anos.

2. METODOLOGIA

Nesta primeira etapa da pesquisa a metodologia utilizada será o mapeamento, análise de conteúdo (BARDIN, 2009), análise comparativa para identificar tipos de interfaces. E ao longo do projeto outras metodologias serão também utilizadas tais como: avaliação heurística, testes de usabilidade (NIELSEN, 2007), entrevistas e grupo focal, observação participante (GIL, 2010), para avaliar as interfaces existentes. Levantamento bibliográfico para identificar metodologias e abordagens associadas ao projeto de interfaces.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados já obtidos da pesquisa que está em andamento são de caráter empírico, já que a revisão bibliográfica e o Mapeamento de interfaces ainda não foram concluídos.

Já é possível afirmar o grande trabalho que pode ser desenvolvido na área visto que existe uma grande demanda de produção de pesquisa e produção prática de interfaces digitais para aplicativos móveis de cunho social. Empiricamente é possível perceber a falta desse tipo de aplicativo e o quanto eles são necessários para a sociedade como um todo.

4. CONCLUSÕES

A partir destes resultados parciais é possível concluir que este projeto, mesmo recém-iniciado, possui potencial para trazer inovações tecnológicas de cunho social e incentivar pesquisadores a estudarem essa área e contribuir para esta e outras pesquisas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bardin, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal: Edição 70, 1977.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LEMOS, André **Cibercultura e Mobilidade**. Intercom. Acessado em 11 out. 2013. Online. Disponível em:

<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/r1465-1.pdf>

NIELSEN, Jacob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na Web: Projetando Websites com Qualidade**. Rio de Janeiro: Campus, 2007.

TEIXERA, Fabrício. **Fazer o layout é só 10% do trabalho**. Arquitetura da Informação, 23 mar. 2000. Especiais. Acessado em 11 out. 2013. Online.

Disponível em: <http://arquiteturadeinformacao.com/2013/10/08/fazer-layout-e-so-10-trabalho/>