

DESIGN DIGITAL INTERATIVO: PROTOTIPAÇÃO

Daniela Leal¹, Emily Martins², Amanda Mello³, Paula Lemos⁴, Maria Elaine Leon⁵

1* - Aluna da Graduação I, Curso de Sistemas de Informação, Centro Universitário da Região da Campanha-URCAMP, danielaleal179567@sou.urcamp.edu.br

252

O presente estudo apresenta como temática design digital interativo e a prototipação, a fim de proporcionar conhecimento e possibilidades contribuindo com sistemas que proporcionem experiências socioemocionais positivas com relação às interações com usuários, melhorando a qualidade da interação, incorporando algumas alternativas superando barreiras estabelecidas entre o usuário e à tecnologia, qualificando a comunicação e a interação dos indivíduos de maneira mais prazerosa. Sendo assim, a problemática é de como desenvolver protótipos de Sistema que proporcionem uma interação prazerosa ao usuário? O objetivo geral é investigar a construção de protótipos que proporcionem experiências emocionais positivas no usuário. Para isso, os objetivos específicos são: Investigar como construir protótipos inteligíveis, criar protótipos utilizando os princípios de leitura de imagens. Trata-se de uma pesquisa de caráter qualitativa, descritiva. Como resultados da pesquisa, acredita-se contribuir com o desenvolvimento de protótipos que proporcionem experiências e habilidades emocionais tanto para o pesquisador através da empatia de colocar-se no lugar do outro ao interagir em um sistema e também contribuir para melhorias proporcionando uma interação mais prazerosa ao usuário final demonstrando compromisso com a humanidade em questões sociais.

Palavras-chave: Design; Interação; Prototipação.

INTRODUÇÃO

O presente estudo apresenta como temática design digital interativo, pois trabalha com referências culturais e estéticas, com o conceito da proposta, e a prototipação, que é um termo usado para mencionar o primeiro dispositivo que se desenvolve/concebe de algo e que serve como modelo para fabricar os mesmos como amostra, também durante a fase de testes e/ou planejamento de um produto, os protótipos são usados para aumentar a chance de sucesso do projeto, descrevendo alguns recursos importantes para o desenvolvimento. Trata-se de uma pesquisa afim de proporcionar conhecimento e possibilidades contribuindo com sistemas que proporcionem experiências socioemocionais positivas com relação às interações com usuários, melhorando a qualidade da interação, incorporando algumas alternativas superando barreiras estabelecidas entre o usuário e à tecnologia, qualificando a comunicação e a interação dos indivíduos de maneira mais prazerosa. Sendo assim, a problemática como desenvolver protótipos de Sistema que proporcionem uma interação prazerosa

ao usuário? O objetivo geral é de como construir protótipos que proporcionem experiências emocionais positivas no usuário? Para isso, os objetivos específicos são: Investigar como construir protótipos inteligíveis, criar protótipos utilizando os princípios de leitura de imagens, trata-se de uma de caráter qualitativa, descritiva. Como resultados da pesquisa, acredita-se contribuir com o desenvolvimento de protótipos que proporcionem experiências e habilidades socioemocionais tanto para o pesquisador através da empatia de colocar-se no lugar do outro ao interagir em um sistema e também contribuir para a melhor interação do usuário final demonstrando compromisso com a humanidade em questões sociais.

253

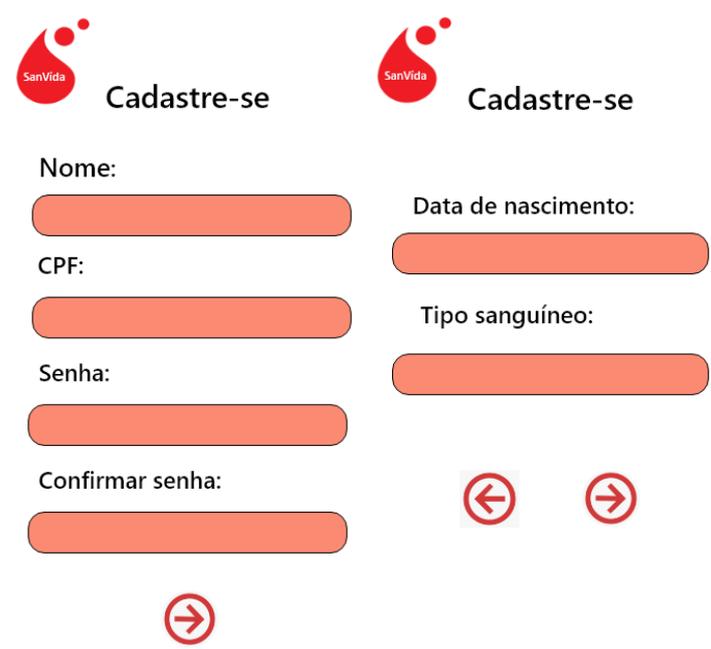
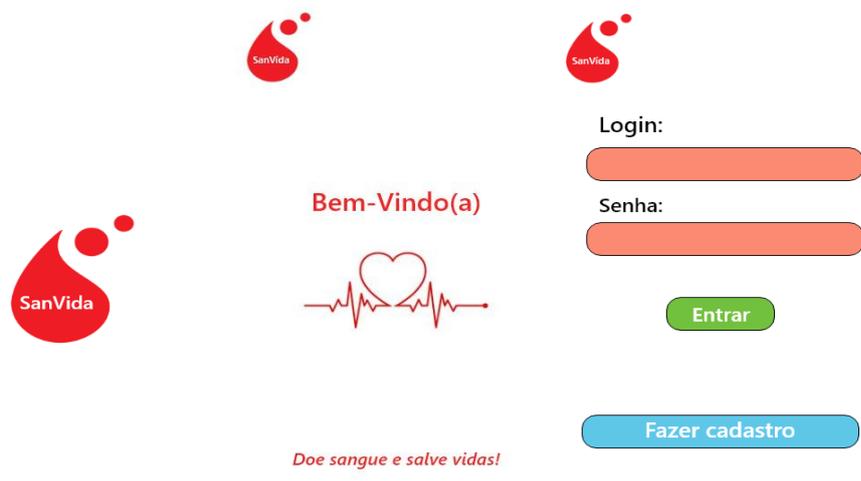
Sendo assim foram desenvolvidos protótipos que proporcionassem uma interação prazerosa para o usuário e que também, atendessem demandas e serviços prestados a comunidade desenvolvendo assim, competências e habilidades tanto para docentes como para discentes contribuindo com serviços prestados a comunidade e com a inovação social.

METODOLOGIA

Quanto ao tipo de pesquisa quando se trata da finalidade ela é básica, com relação aos objetivos ela é descritiva, no que se refere ao procedimento utilizado caracteriza-se por bibliográfica, de natureza qualitativa e como característica por local pois trata-se de um estudo investigativo de protótipos que lidam com as experiências do usuário. Quanto ao tipo de pesquisa segundo Gerhardt (2009), a pesquisa qualitativa considera que existe uma relação entre o mundo e o sujeito além daquela traduzida em números. Essa modalidade de pesquisa é descritiva, e o pesquisador tende a analisar seus dados indutivamente. A pesquisa básica objetiva gerar conhecimentos novos para avanço da ciência sem aplicação prática prevista.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

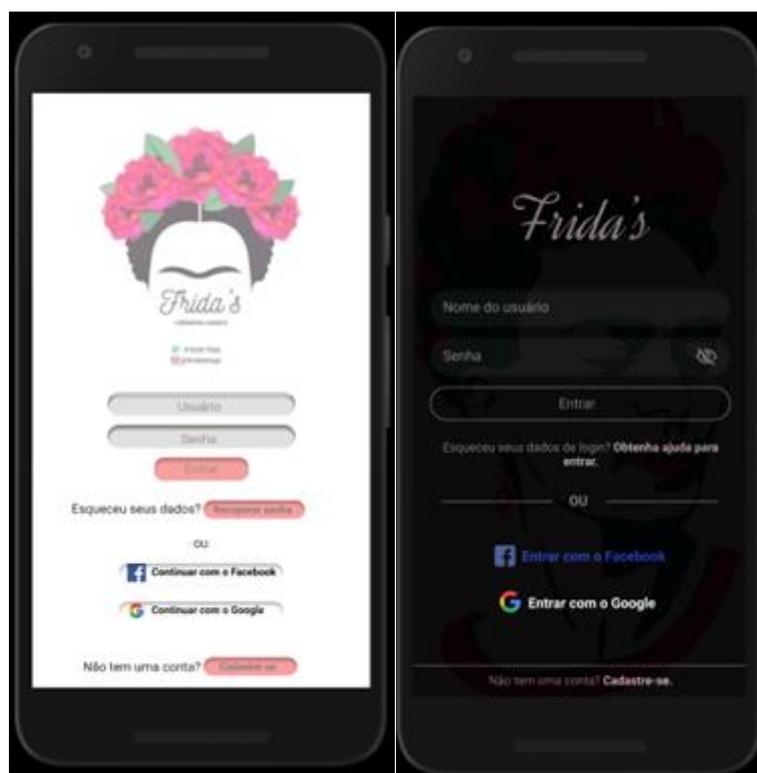
FIGURA 1 – Telas do Aplicativo



Os resultados do trabalho desenvolvido se destacam pela relevância da utilização de uma “situação problema” na construção colaborativa do

conhecimento, tratando-se de uma mudança de postura, concepção na qual docentes e discentes organizam, propõem demandas reais da sociedade.

FIGURA 2 – Tela de um aplicativo de tele entrega de alimentos.



Os discentes ao desenvolverem protótipos atendendo demandas da sociedade, casos reais, sentem-se estimulados em descobertas espontâneas, significativas, permitindo que a síntese do conhecimento construído seja expressa, de modo que a reflexão do aprendente sobre suas ações, no desenvolvimento de um produto, revele sua aprendizagem de forma criativa, atribuindo sentido próprio aos conteúdos e a transformação da informação procedentes dos diferentes saberes, explorando as relações entre o objeto de pesquisa e os campos do conhecimento, estando ligados aos componentes curriculares dos cursos envolvidos.

Os docentes e discentes alcançaram seus objetivos ao desenvolver um protótipo de um aplicativo (app), que colaborasse com a doação de sangue no município. Oferecendo maiores informações aos doadores, e também

possibilitando pedidos de instituições e dos próprios receptores e também de serviços de tele-entrega de alimentos com agendamento prévio. Como resultados percebeu-se melhorias no design proporcionando uma melhor testagem e interação entre usuários.

256

CONCLUSÃO

Como conclusão e resultados verificou-se que ao melhorarmos a inteligibilidade do design digital, acredita-se contribuir com o desenvolvimento de protótipos que proporcionem experiências e habilidades socioemocionais tanto para o pesquisador através da empatia de colocar-se no lugar do outro ao interagir em um sistema e também contribuir para a melhor interação do usuário final demonstrando compromisso com a humanidade em questões sociais. O protótipo do App, foi pensado de forma que fosse possível elaborar um design que possua praticidade ao usuário, leve, convidativo ao uso e intuitivo de usar para que todas as pessoas consigam interagir sem maiores problemas.

REFERÊNCIAS

FRATIN, R. **O que é design?** Disponível em: <<https://designices.com/o-que-e-design/>> Acesso em: Setembro/2020.

DESCONHECIDO, A. **Conceito de protótipo.** Disponível em <<https://conceito.de/prototipo>> Acesso em: Setembro/2020.

DESCONHECIDO, A. **Protótipo: Entenda o que é, para que utilizar e como fazer.** Disponível em: <<https://www.wishbox.net.br/blog/prototipo/#btn-continuar-lendo>> Acesso em: Setembro/2020.