

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa  
Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes  
Secção de Design de Comunicação

Linha de Investigação em Design de Interação

Investigador responsável: Victor M Almeida

Áreas de referência:

- Design de comunicação
- Design de Interação
- Novos Media
- Engenharia computacional
- Inteligência Artificial

Áreas de aplicação:

- Design de Interfaces
- Design Industrial
- Design de Sistemas
- Espaço Urbano / Sistemas de Interação
- Instalações Artísticas
- Jogos Interativos

Destinatários:

Enquadram-se na linha de investigação em design de interação todos os projetos que se dediquem à criação de sistemas digitais que expandem a nossa relação com o real.

## 1. Apresentação e objectivos

“Interaction design is about shaping digital things for people’s use”

Jonas Lowgren<sup>1</sup>

A linha de investigação em design de interação pretende contribuir de forma sistemática para o desenvolvimento conceptual e tecnológico da área científica do design de comunicação, nomeadamente a capacidade de interseção do seu território natural com zonas onde a engenharia e a computação assumem relevância.

Convictos de que em engenharia projetar é, de *per si*, um ato de interação e de avanço tecnológico, a aplicação destas características projetuais em design de interação permite pensar nesta disciplina como estando preparada para explorar o futuro.

No pressuposto de que os designers de interação são conhecidos por serem aqueles que trabalham com materiais digitais (e.g. *software*, redes, electrónica, programação) no sentido de conferirem à vida das pessoas novas experiências sensitivas e cognitivas, o papel da linha deverá centrar-se na possibilidade de apoiar projetos de investigação focados na inovação tecnológica interativa e na construção de um campo relacional designado de *collaborative media*.

Os projetos de investigação em modo colaborativo determinam que a relação com outras áreas científicas e tecnológicas seja entendido de forma expandida. Este objectivo generalizado deve constituir-se como uma possibilidade de criação de intercâmbios entre unidades orgânicas nacionais e estrangeiras de forma a que os investigadores retirem o máximo proveito dos avanços científicos nesta área.

Ao desenhar-se uma linha de investigação em design de interação nestes moldes, incentiva-se o aparecimento de projetos de investigação centrados na prática projetual participativa onde a arquitetura do laboratório deixou de ser uma metáfora para ser um espaço físico da maior importância (*interaction media lab*).

---

<sup>1</sup> Lowgren, Jonas (2013): Interaction Design - brief intro. Em: Soegaard, Mads and Dam, Rikke Friis (eds.). "The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed.". Aarhus, Denmark: The Interaction Design Foundation. Disponível em [http://www.interaction-design.org/encyclopedia/interaction\\_design.html](http://www.interaction-design.org/encyclopedia/interaction_design.html)

## 2. Breve caracterização histórica

Bill Moggridge, em 2007, no livro "Designing Interactions" (p. 14) afirma que, na década de 1980, sentiu "que havia uma oportunidade de criar uma nova disciplina na área do design, dedicada à criação de soluções imaginativas e atraentes num mundo virtual, onde se podia projetar comportamentos, animações e sons, bem como formas. Isso seria o equivalente do design industrial, mas *software* em vez de objetos tridimensionais. Tal como no design industrial, a disciplina parte das necessidades e desejos das pessoas que utilizam um produto ou serviço, e esforça-se no sentido do desenvolvimento de projetos que dão prazer estético, bem como satisfação e prazer duradouros."

A emergência do digital em matéria de interação faz sobressair a existência de duas culturas – a do design e a da engenharia. Na viragem do milénio o reconhecimento da importância da tecnologia digital interativa através de produtos massificados abriu espaço ao aparecimento de objetos e de estudos resultantes do interesse da comunidade académica pelo fenómeno da interação.

Fionna Raby e Tony Dunne, do Royal College of Art, criaram, em 2004, o Departamento de Design de Interação com o intuito de proporcionar aos alunos/investigadores condições para escaparem à previsibilidade das disciplinas tradicionais combinando-as com as ciências computacionais, com as belas artes e com o design de modo a criarem-se artefactos inovadores e tecnologicamente mais humanos.

Design de Interação é uma disciplina em expansão na medida em que todas as outras disciplinas académicas, desde as ciências às artes, olham para as experiências interativas como fazendo parte da "performance humana" e do "augment system" (Douglas C. Engelbart). Conceitos como inteligência aumentada e realidade virtual integram, hoje, o léxico de todas as áreas do conhecimento.

## 3. Bibliografia de referência

Carroll, John M. (ed.) (1991): *Designing Interaction: Psychology at the Human-Computer Interface*. Cambridge, UK, Cambridge University Press

Dourish, Paul (2001): *Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction*. MIT Press.

Gay, Geraldine; Hembrooke, Helene (2004): *Activity-Centered Design: An Ecological Approach to Designing Smart Tools and Usable Systems (Acting with Technology)*. The MIT Press.

Kaptelinin, Victor and Nardi, Bonnie A. (2006): *Acting with Technology: Activity Theory and Interaction Design*. The MIT Press.

Leontiev, Aleksei Nikolaevich (1978): *Activity, consciousness, and personality*. Prentice-Hall.

Moggridge, Bill (2007): *Designing Interactions*. The MIT Press.