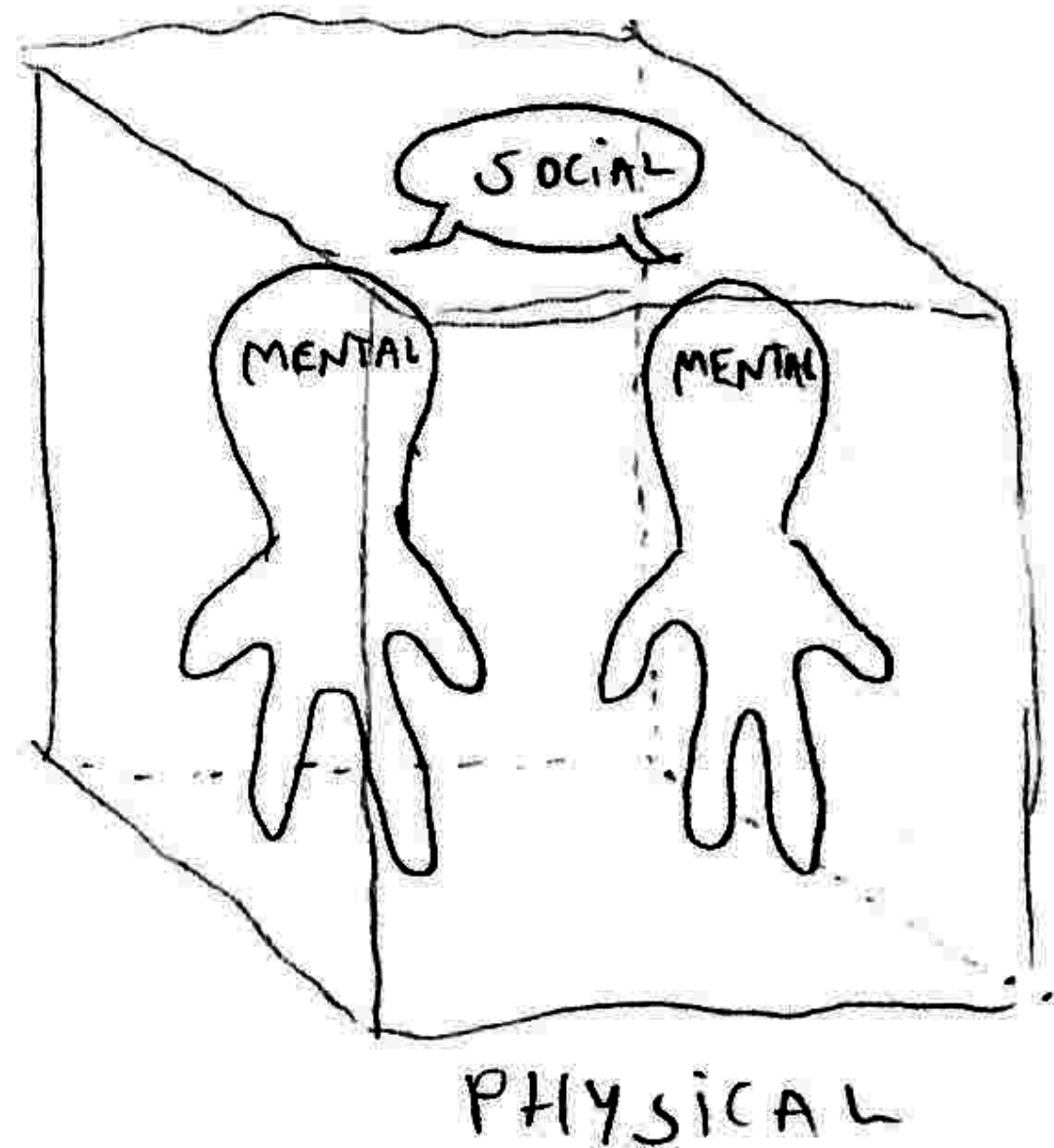


# Design de Espaços *Interativos*

Frederick van Amstel @usabilidoido

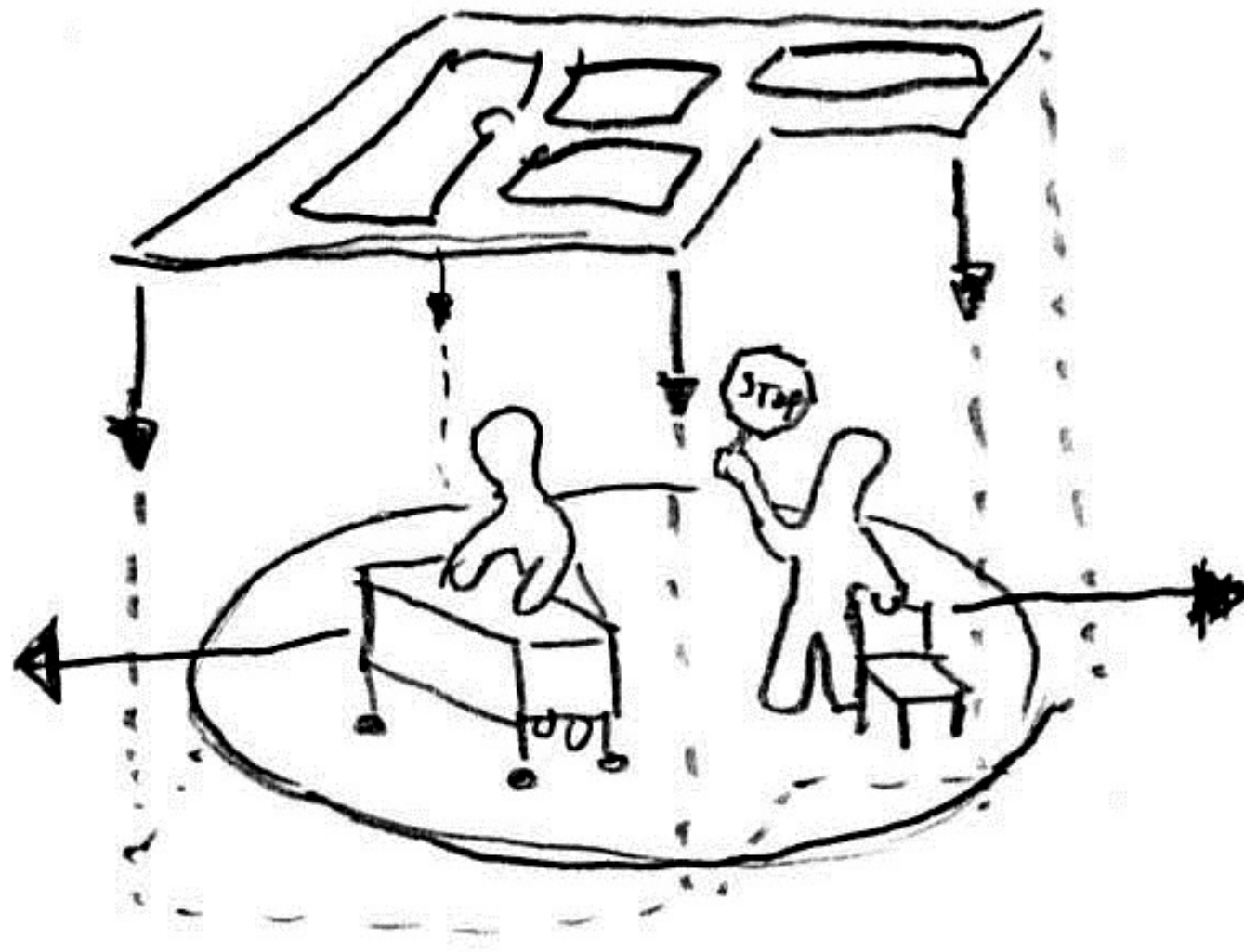
[www.usabilidoido.com.br](http://www.usabilidoido.com.br)

Design de Serviços e Design de Experiências  
UTFPR

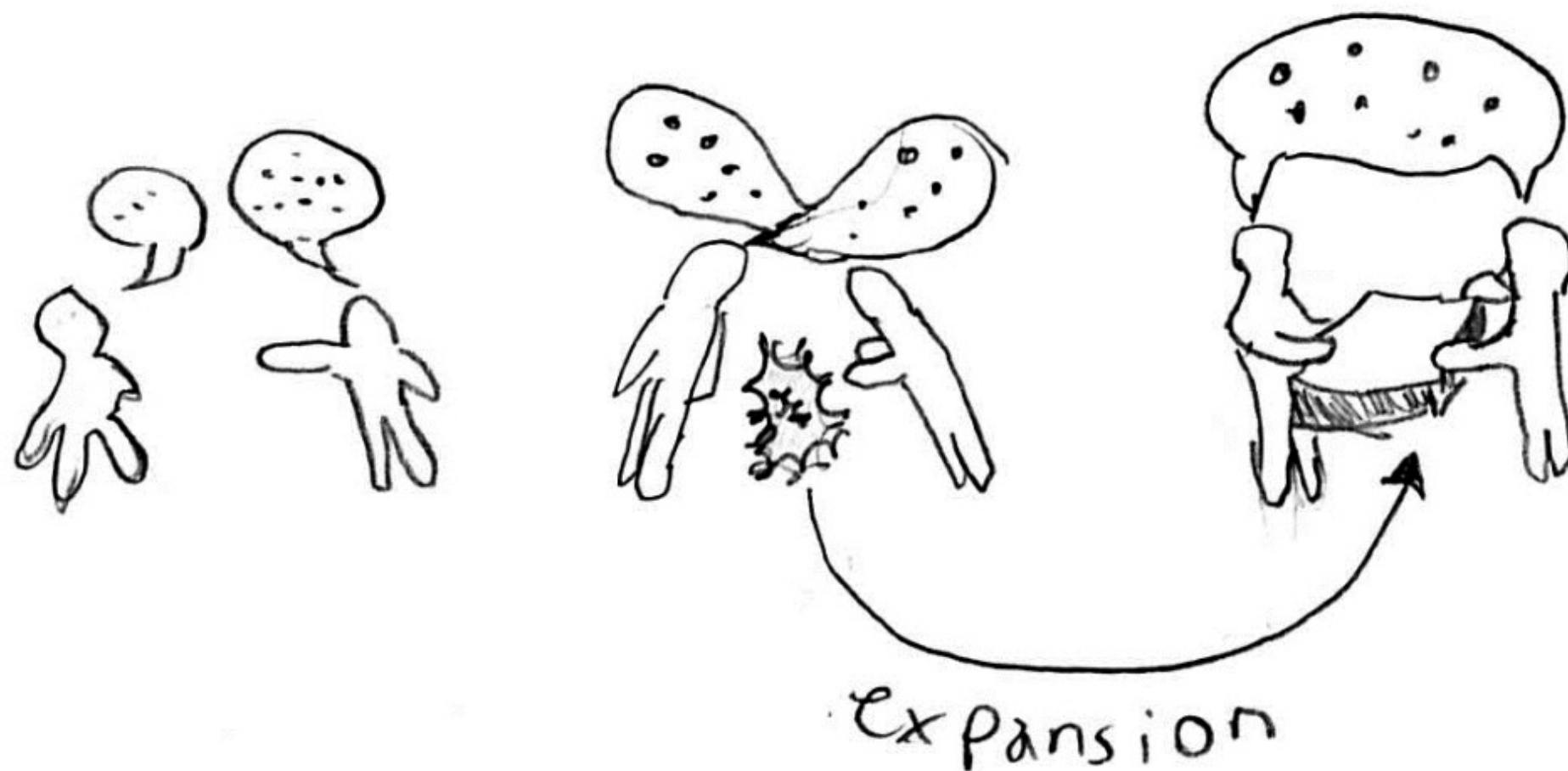


Espaço é um continuum entre relações físicas, mentais e sociais (Van Amstel, 2015).





Espaço interativo é um espaço em constante movimento físico, mental e social.



O movimento faz emergir conflitos e contradições que transformam a realidade circundante.

*Como se manifesta o  
movimento em espaços  
interativos?*



Smart Câmeras



Smart Video  
Porteiro



Smart Lâmpada  
Retrô



Smart Fita LED



Smart Lâmpada



Configuração do kit de domótica Positivo Casa Inteligente.



Mobília robótica da Ori Design Studio.





Instalação interativa Im.Fusion no Museu do Amanhã.

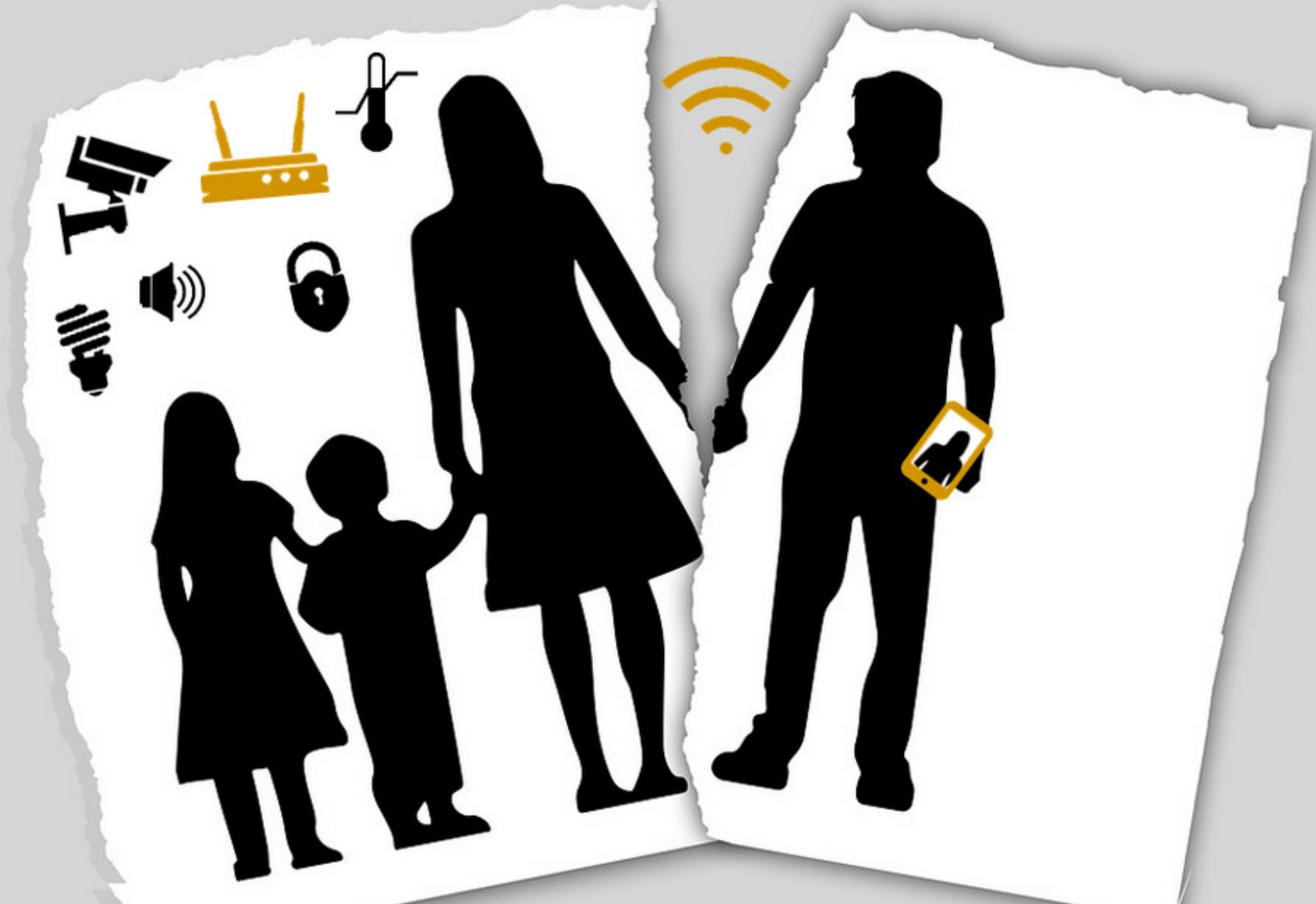




Mini-intercâmbio em realidade virtual Beetools.

*Como se manifesta o conflito  
em espaços interativos?*





Abuso doméstico em casas inteligentes.





Protestos contra violência na faixa de Gaza no Second Life.





Manifestantes em Hong Kong destróem um poste de luz inteligente que os vigiava.



*Todo projeto de interação tem  
seu contra-projeto.*

# Projeto X Contra-projeto

- Do designer
- Estratégia
- Mudança de comportamento
- Necessidade
- Regra
- Construção

- Do usuário
- Tática
- Subversão do comportamento
- Desejo
- Prazer
- Desconstrução



*Como lidar com o contra-  
projeto?*

# Quatro abordagens

- 1.Design Modernista
- 2.Design Aberto
- 3.Design Participativo
- 4.Design Livre

# 1. Design Modernista

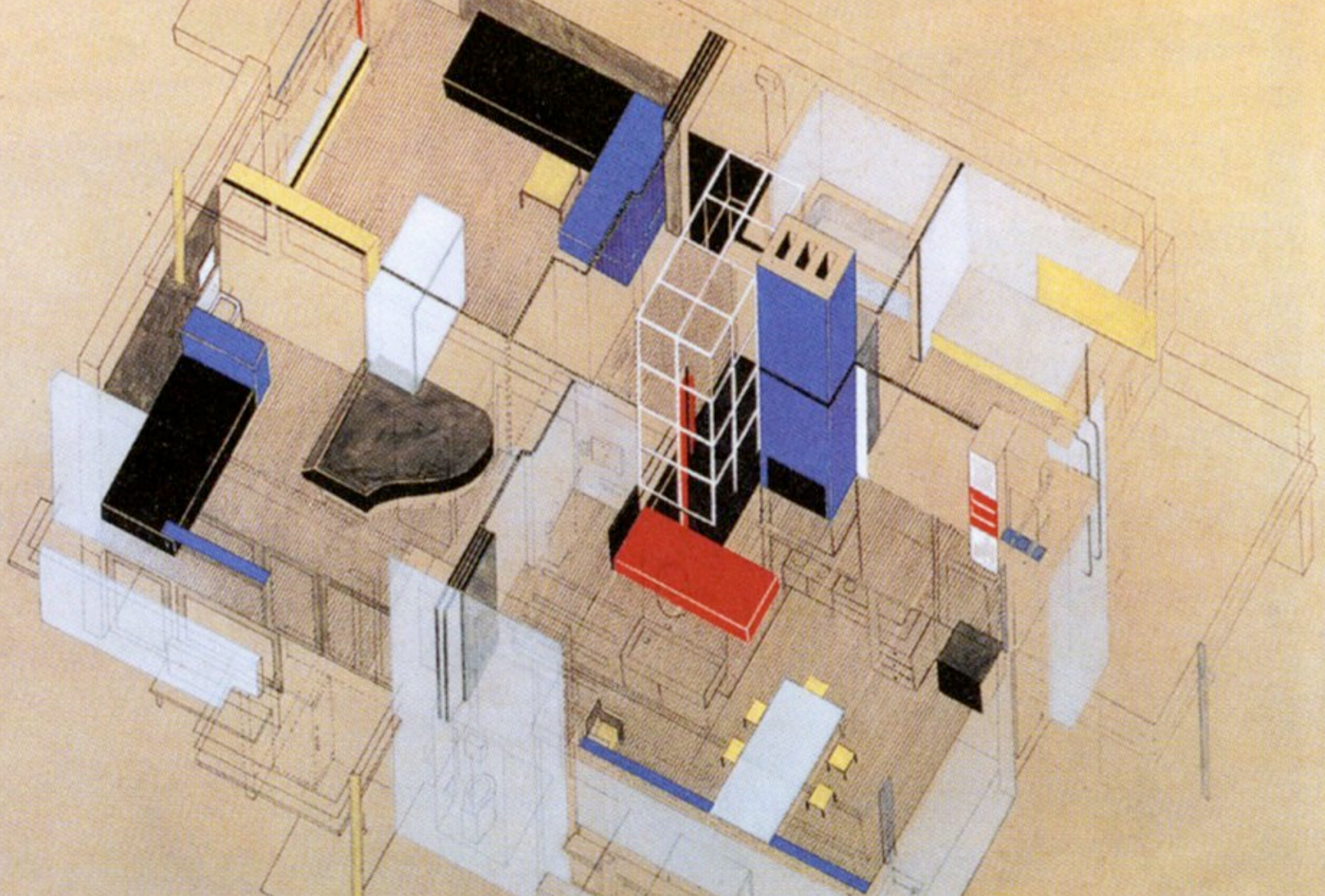
- Evita o contra-projeto pelo perfeccionismo
- Simula tudo o que pode acontecer
- Tenta evitar conflitos
- Baixo grau de flexibilidade





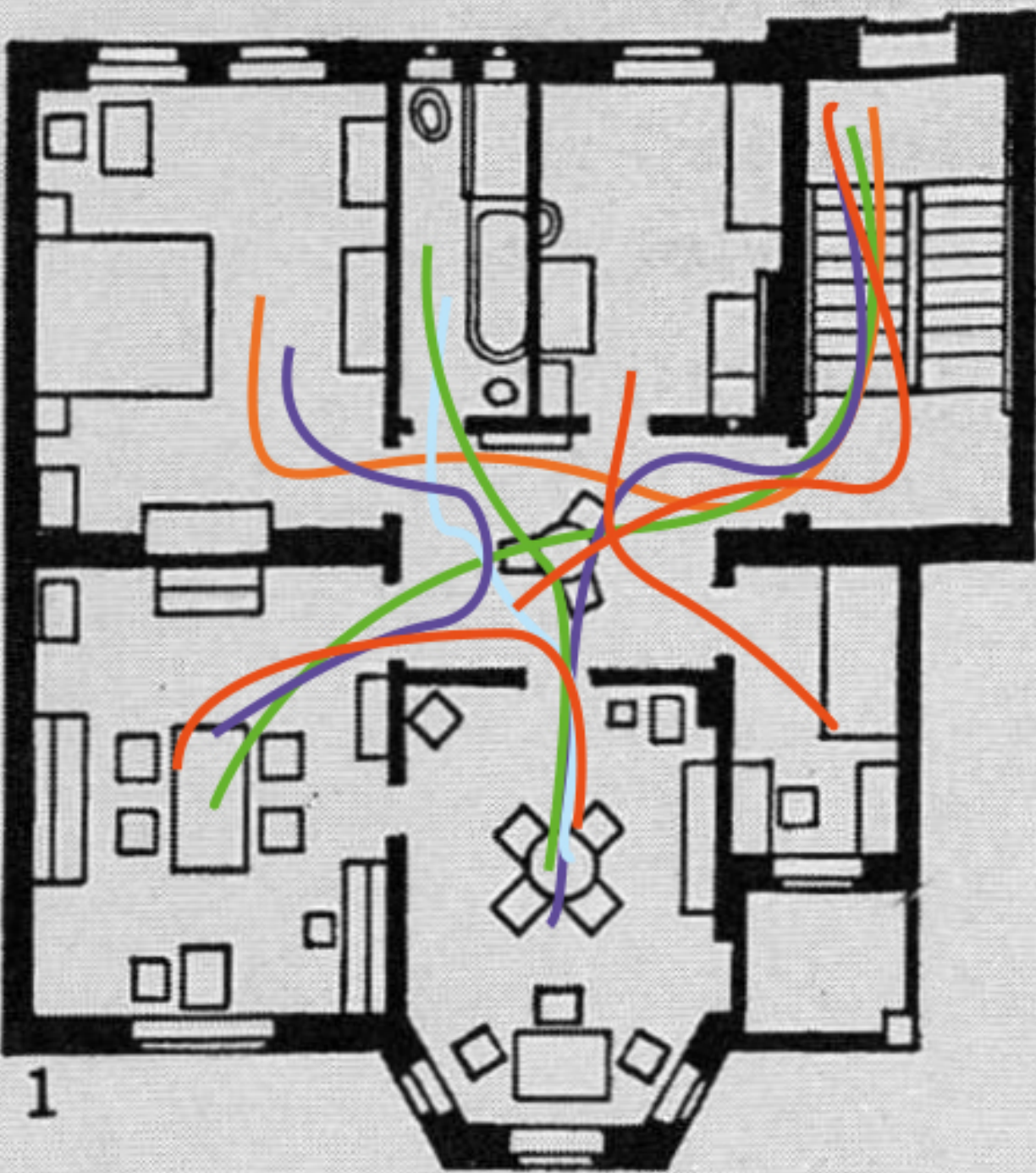
Vila Savoye, Le Corbusier



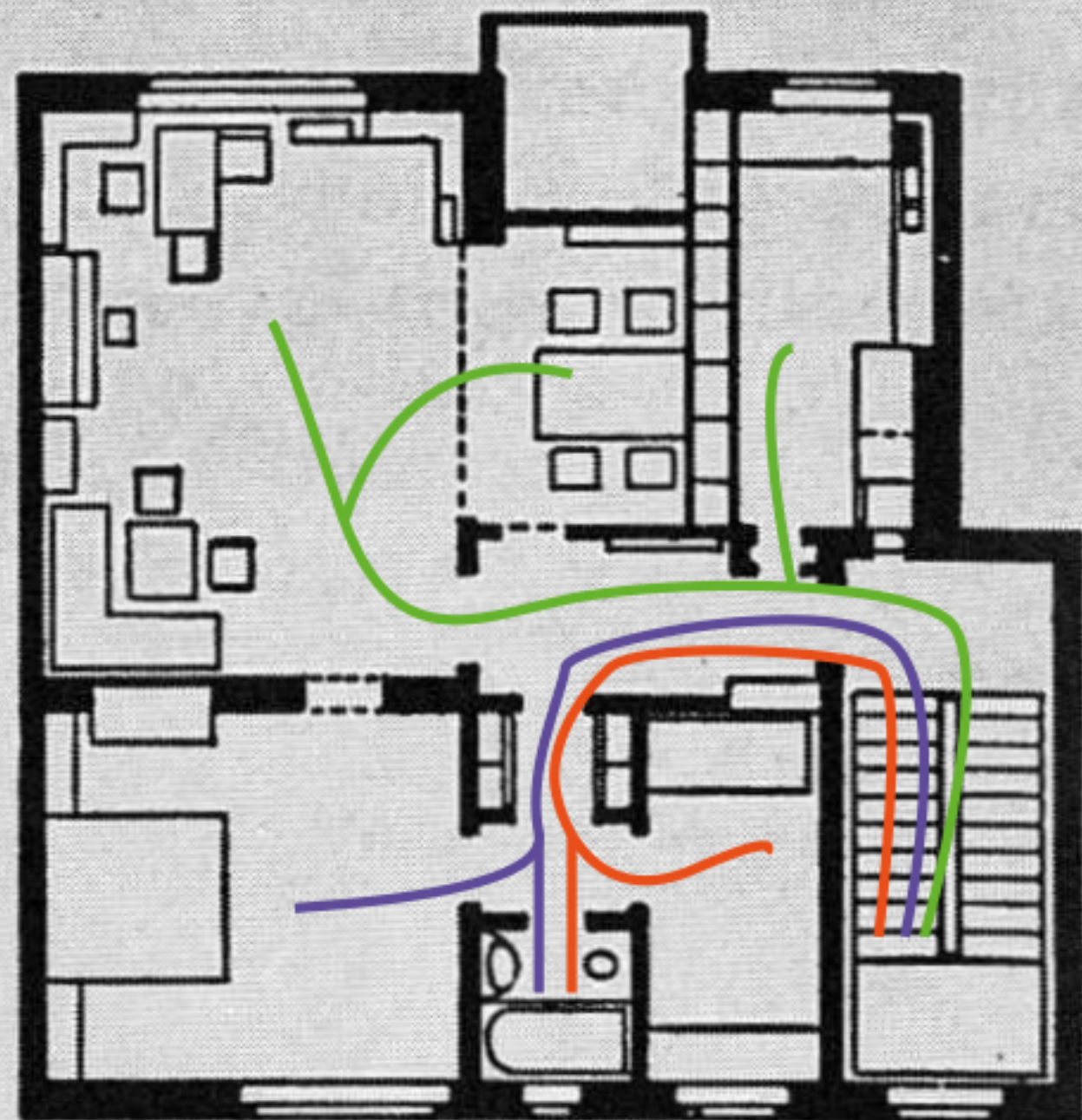


Casa Schröder, Gerrit Rietveld





A. Bad Example



B. Good Example

A Casa Funcional Para Uma Via Sem Fricção,  
Alexander Klein





Project Cybersyn, Gui Bonsiepe, Governo do Chile





Instalação interativa durante a Conferência Interanacional de Cidades Inovadoras CICI 2011, FIEP.



## 2. Design Aberto

- Deixa um projeto virar outro projeto
- Módulos que podem ser combinados de diferentes maneiras
- Os arquivos do projeto podem ser disponibilizados
- Terceiriza conflitos





Centraal Beheer, Herman Hertzberger





Meu apartamento na Holanda com móveis da Ikea





Cadeira Valoví, Denis Fuzii - Opendesk.cc





Architecture for Dogs, Kenya Hara

# 3. Design Participativo

- Traz o contra-projeto para dentro do projeto
- O usuário participa do projeto tanto quanto (ou mais do que) o cliente
- Negociação de consenso para saída do conflito
- Metaobjetos





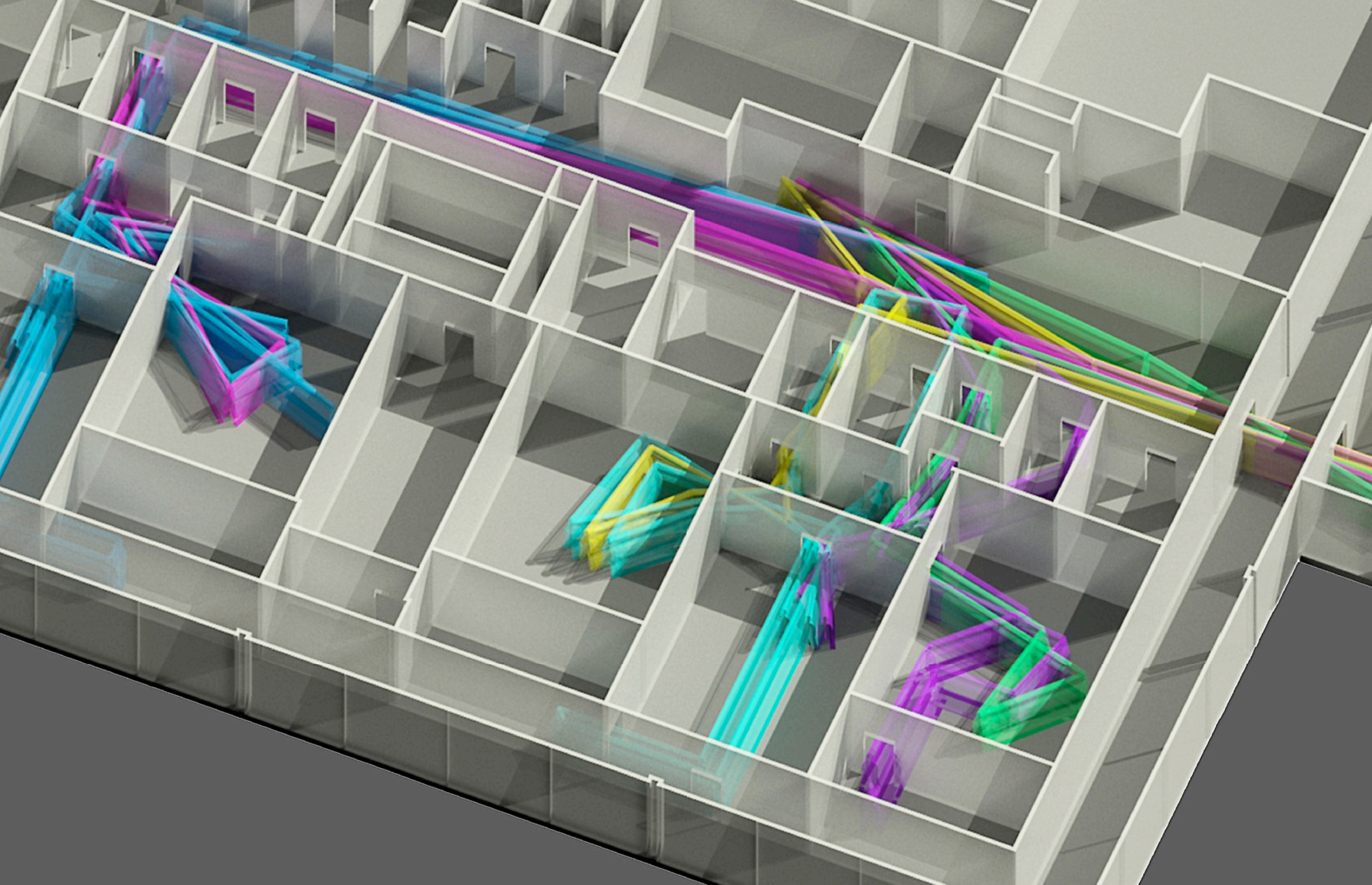
Projeto lean em Zaans





Centro de diagnóstico por imagem em Enschede





Visualizando o fluxo pelo centro de diagnóstico





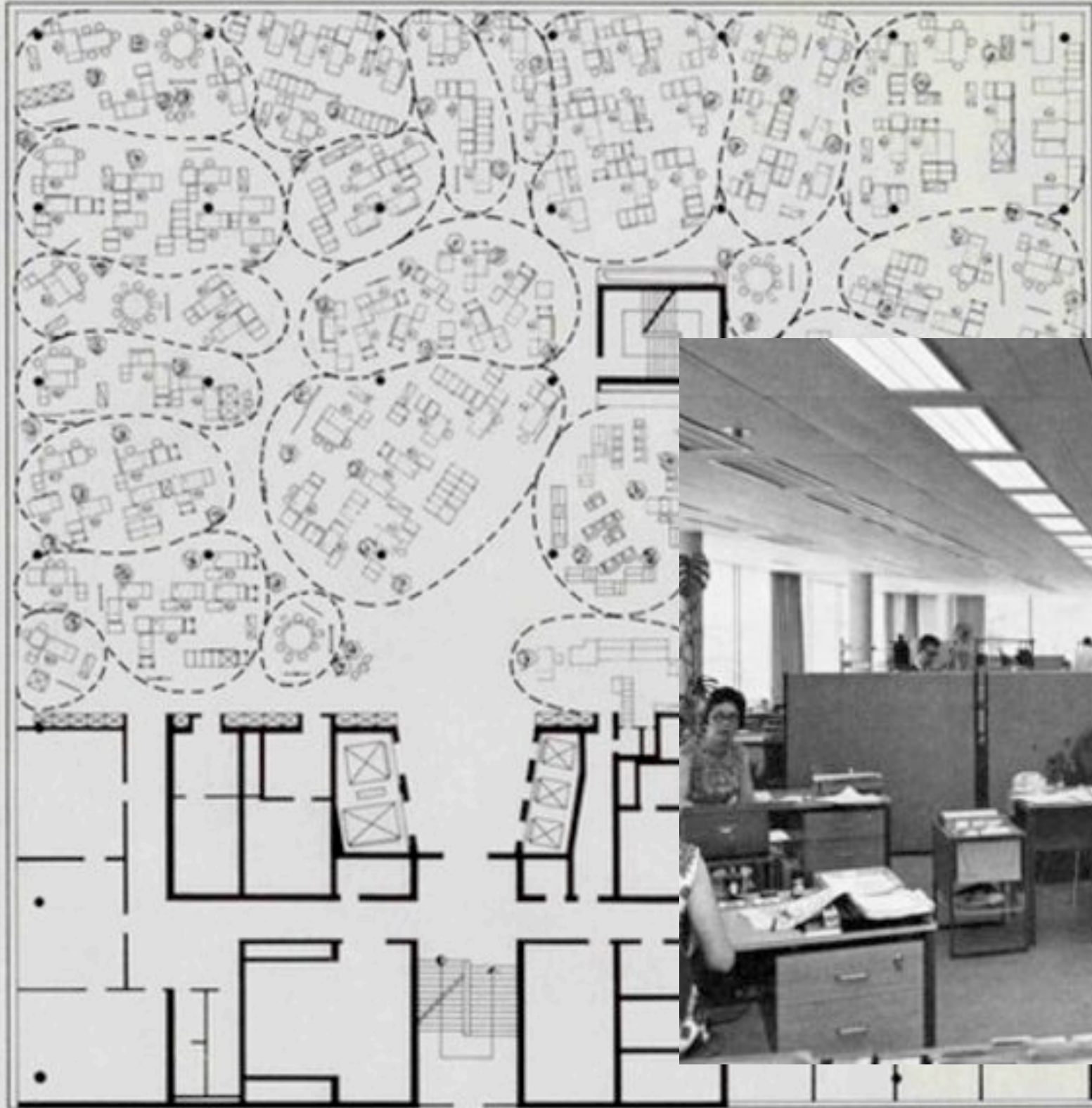
Natuurhus, centro de amantes da natureza em Almelo



## 4. Design Livre

- Estimula o projeto a virar contra-projeto
- Todos são designers
- Liberdade de dissenso como saída do conflito
- Infraestruturas compartilhadas

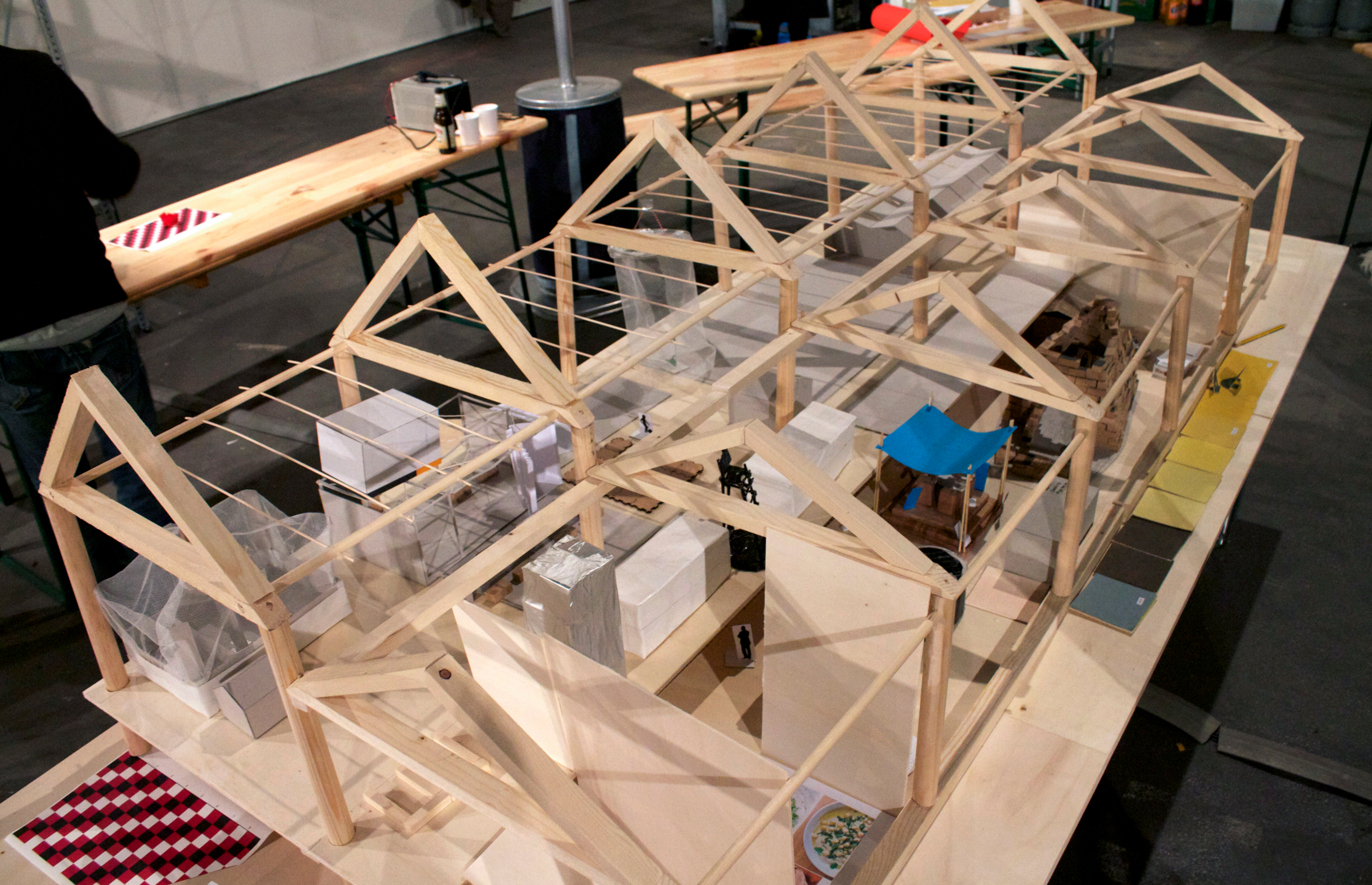




Beispiel mit Kennzeichnung der Arbeitsgruppen

Escritório Bürolandschaft criado pelo Quickborner Team





Freezing Favela, Mediamatic





OpenStructures.net





Suru'Ba: projeto de móveis modulares, Conrado Dembiski e João Victor Taran.



# Conclusão

- Qualquer projeto de interação trabalha com possibilidades e não com certezas
- Espaços sem conflitos não são interativos
- Conflitos podem emergir a qualquer momento
- Conflitos podem ser destrutivos ou construtivos, porém, ambos promovem mudanças
- Cada projeto requer uma abordagem diferente



*Obrigado!*

Frederick van Amstel @usabilidoido  
[www.usabilidoido.com.br](http://www.usabilidoido.com.br)  
Design Digital PUCPR