# Políticas de Participação no Design de Interação

*Frederick M.C. van Amstel*
*Mestre em Tecnologia (UTFPR)*
*fred@usabilidoido.com.br*
*Instituto www.faberludens.com.br*

faber·ludens
INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO

- Interface
- Informação
- Interação

History of The Button, DeRouchey (2007)

faber·ludens
INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO

- Durante a II Guerra, as mulheres saíram pra trabalhar
- Os eletrodomésticos deviam convencer as mulheres a voltar ao trabalho doméstico
- Traziam a linguagem da indústria para o lar

History of The Button, DeRouchey (2007)

faber·ludens
INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO

# Origem do Design de Interação

- Aproximação do Design e da Computação
- Questionar soluções técnicas
- Ir além da interface
- Propõe a “humanização” da tecnologia

faber·ludens
INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO

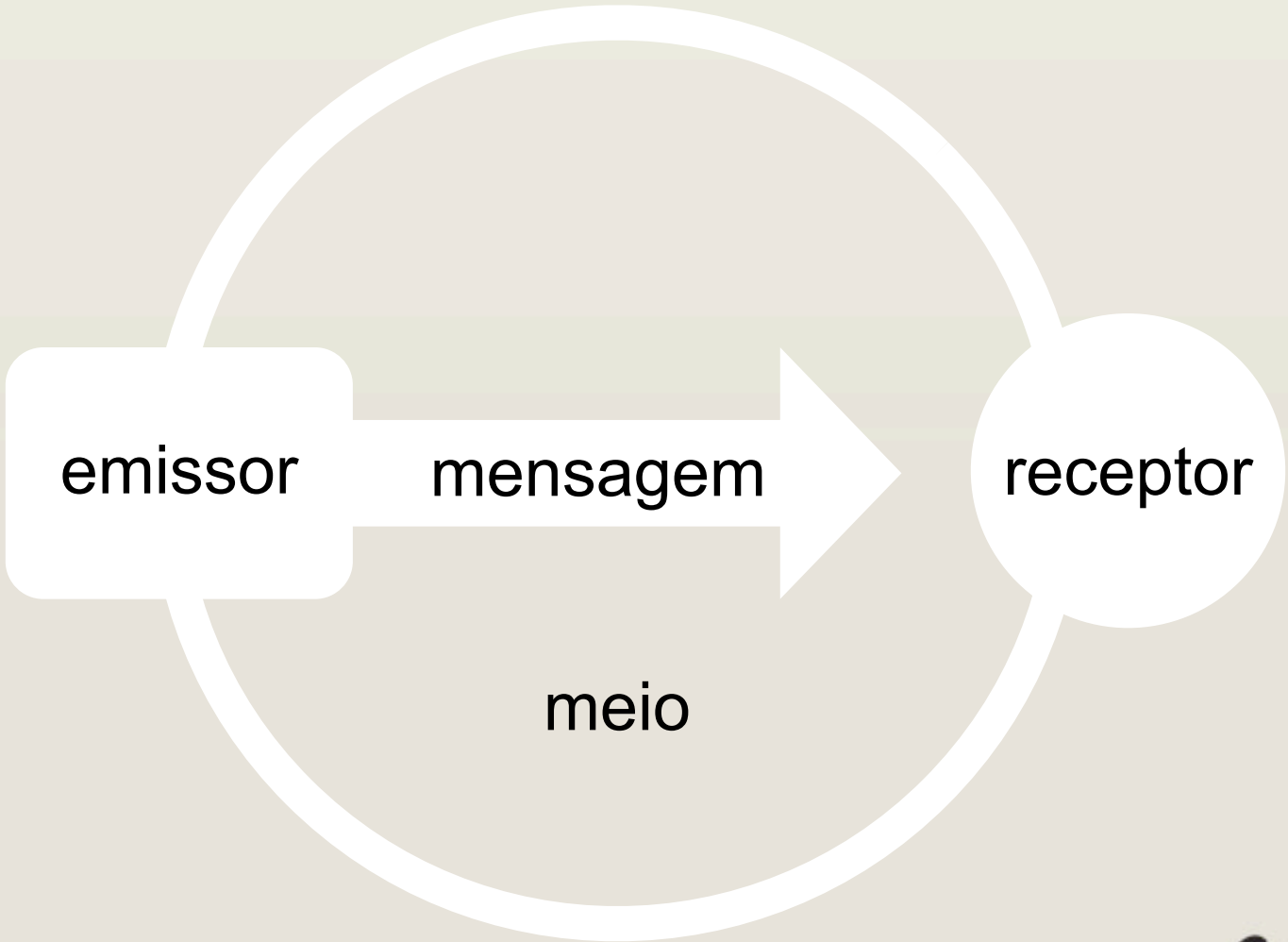
# Design e Política

- Design surge de macropolíticas,
- mas atua na micropolítica do dia-a-dia.
- Ainda assim é negociado.
- Por isso decisões de Design são opções políticas.

faber·ludens
INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO

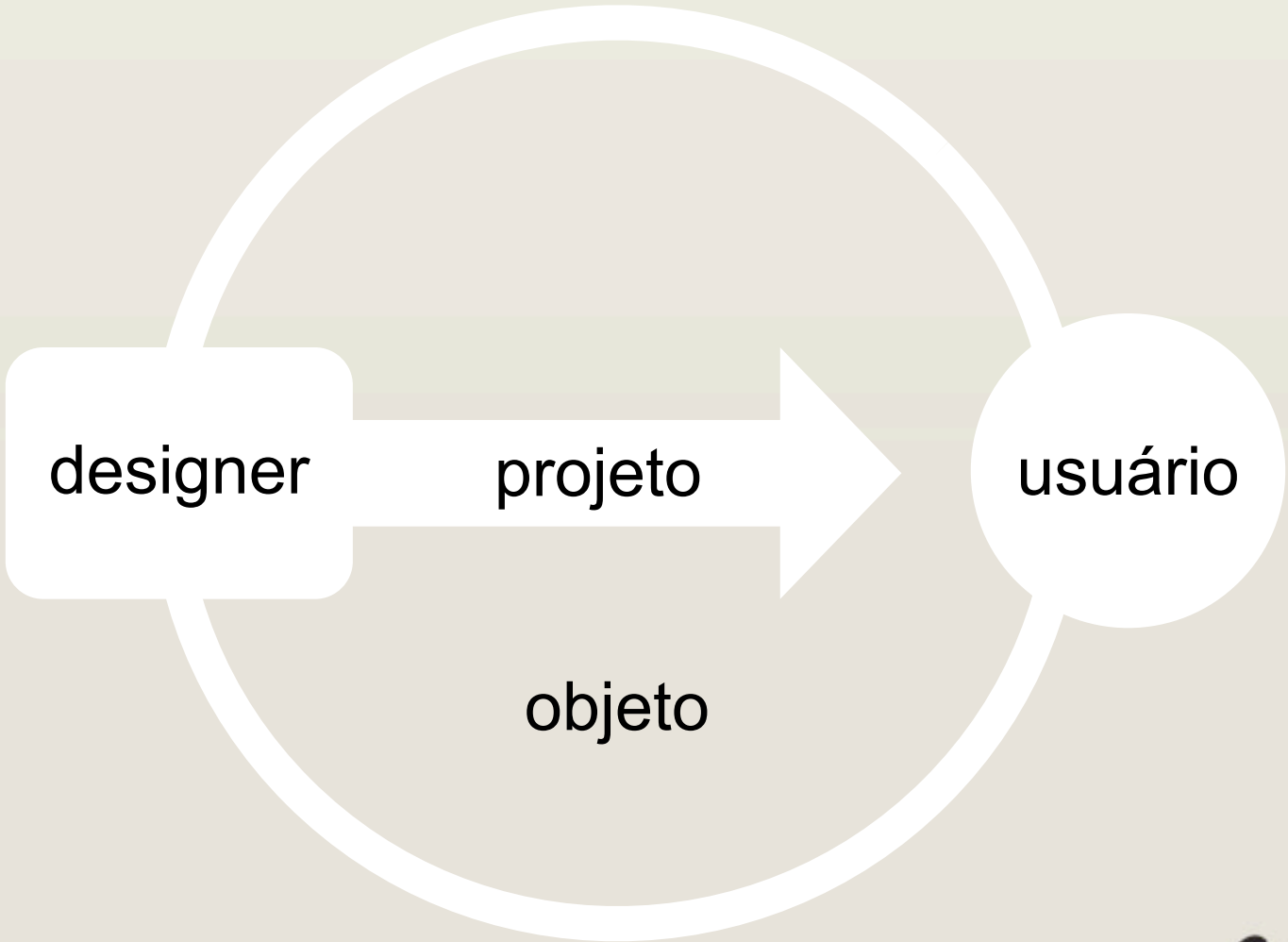
# Computador é meio de comunicação

# Modelo linear



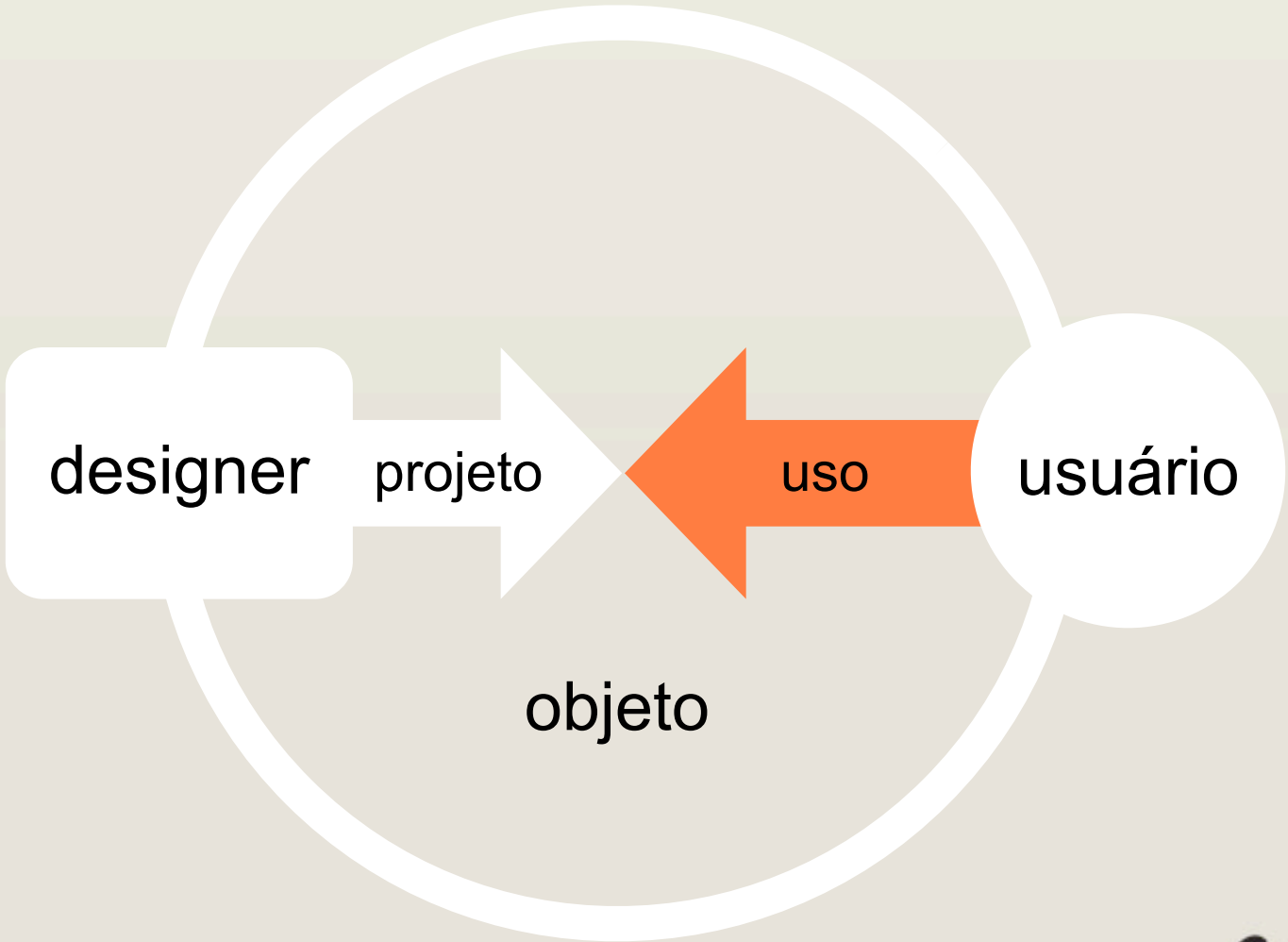

faber·ludens
INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO

# Aplicação no Design




faber·ludens
INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO

# Recepção ativa




faber·ludens
INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO

# Cocriação

faber·ludens
INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO

Coke Freestyle

# Customização em Massa

- Dá licença às indústrias para coletar mais informações sobre os consumidores
- Pode formar uma massa de consumidores “mimados”
- Transfere a responsabilidade sobre o consumo para o usuário
- Será uma forma democratização?

faber·ludens
INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO

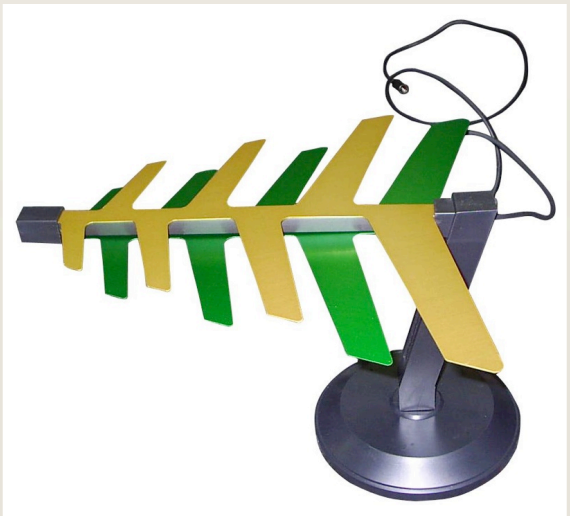
# Apropriação Tecnológica

- Independente da cocriação ser oficializada, os usuários estarão recriando, por vezes de forma imprevista ou proibida
- O motivo da apropriação é adaptação de tecnologias para o contexto de uso

faber·ludens
INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO

# Tipos de Apropriação

Infiltração Barroca



Creolização

Canibalismo

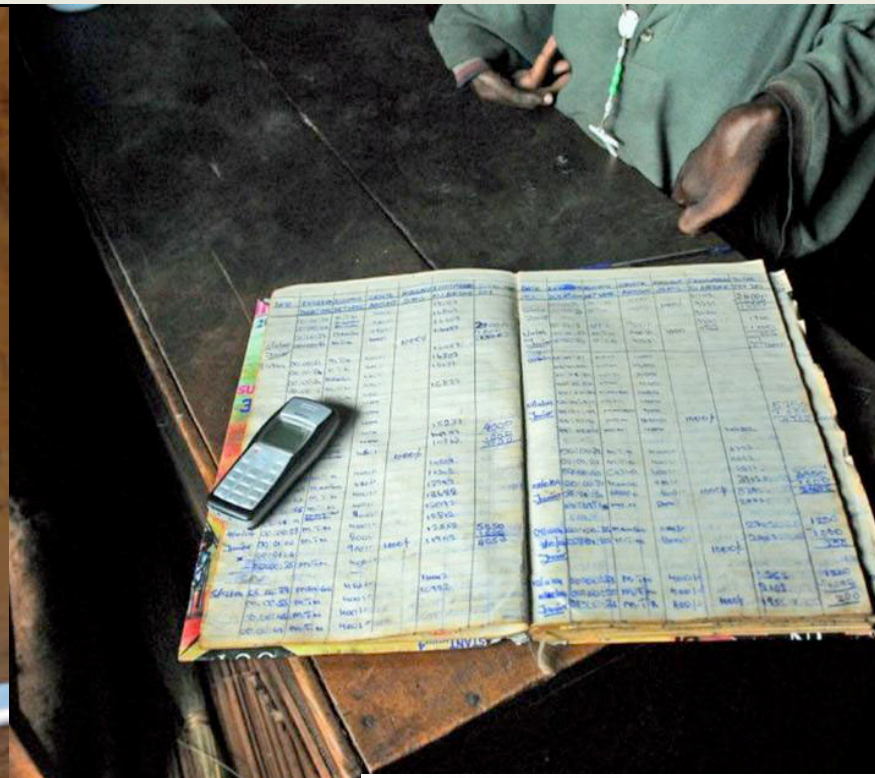
Bar, Pisani e Weber, 2007

faber·ludens
INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO

# Estudos Etnográficos

- Conhecer o contexto de uso
- Gerar representações dos consumidores
- Descobrir oportunidades para inovação
- Incorporar gambiarras inovadoras

faber·ludens
INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO



# Práticas de agendas compartilhadas na África e Índia estudadas pela Nokia

# Nokia Open Studios

NOKIA
Connecting People

# Eco-Cell

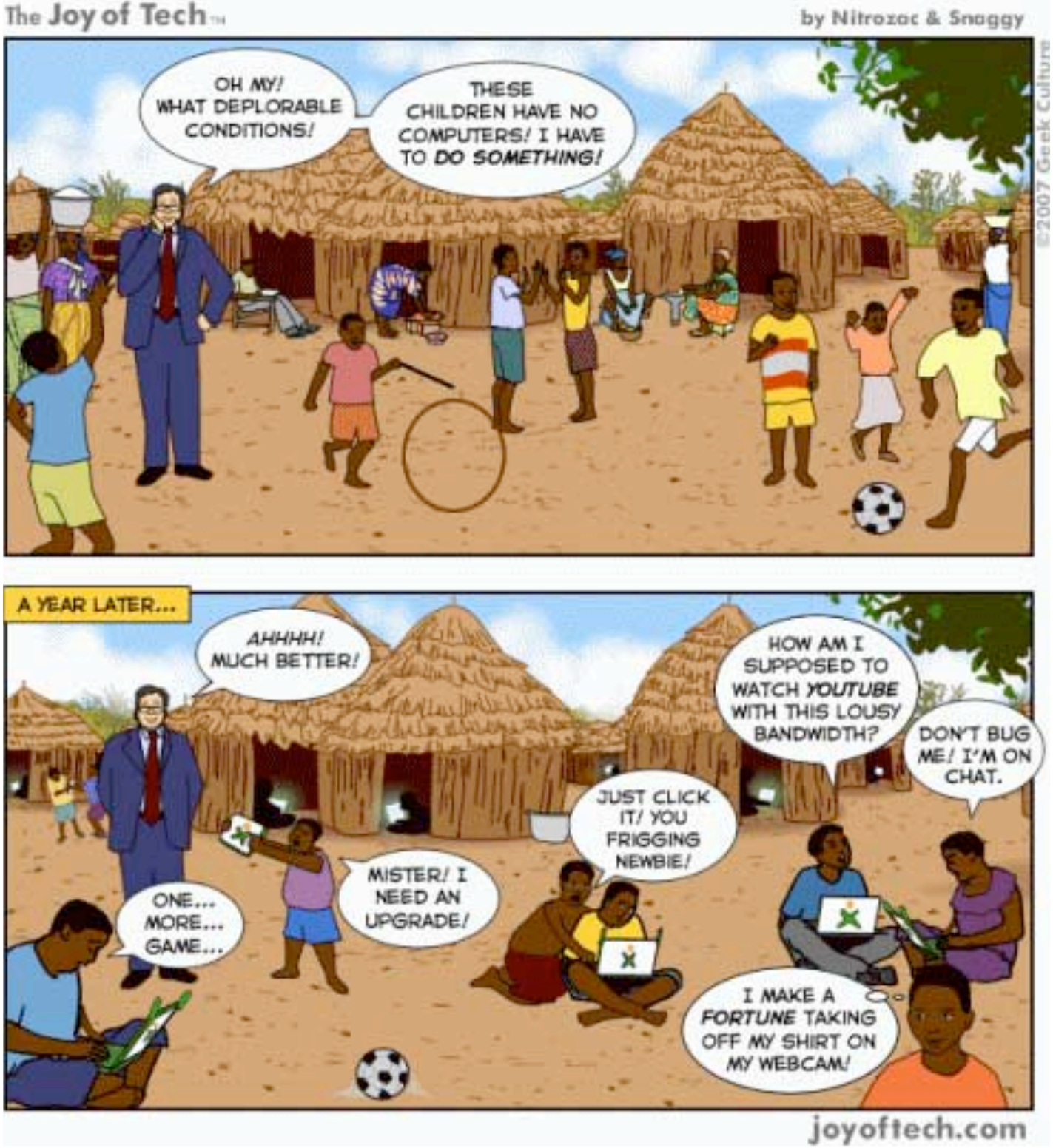
## Awareness of the environmental pollution

NOKIA
Connecting People

# Limitações

- O exercício de design participativo é isolado
- Falta comprometimento com o desenvolvimento social autônomo
- Os sujeitos são tratados como vítimas, como usuários primitivos
- Tecnocolonialismo

faber·ludens
INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO




Inclusão abstrata e exclusão concreta, ou seja, a legitimação das diferenças sociais.

Martín-Barbero, 1997

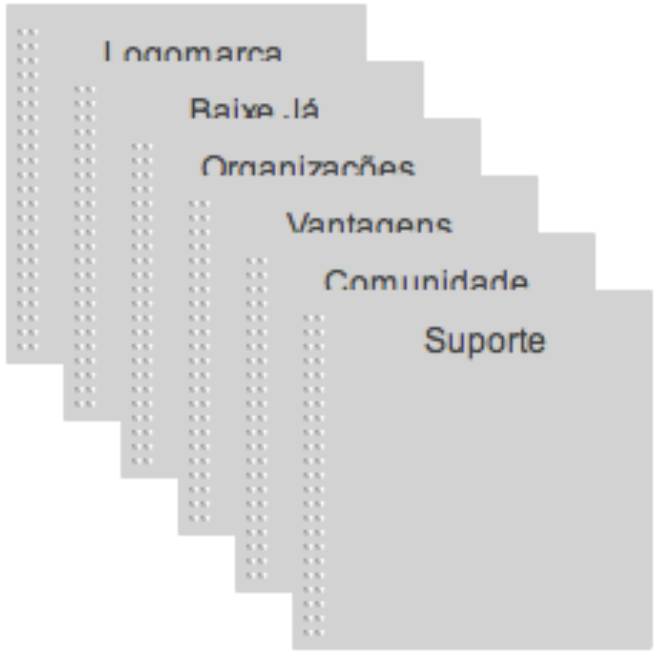
faber·ludens
INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO

# Design Participativo

- O usuário está sempre participando, inclusive enquanto usa
- Os usuários são os especialistas porque conhecem o domínio
- O objetivo é estimular discussões e dar ferramentas para construir em conjunto

faber·ludens
INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO

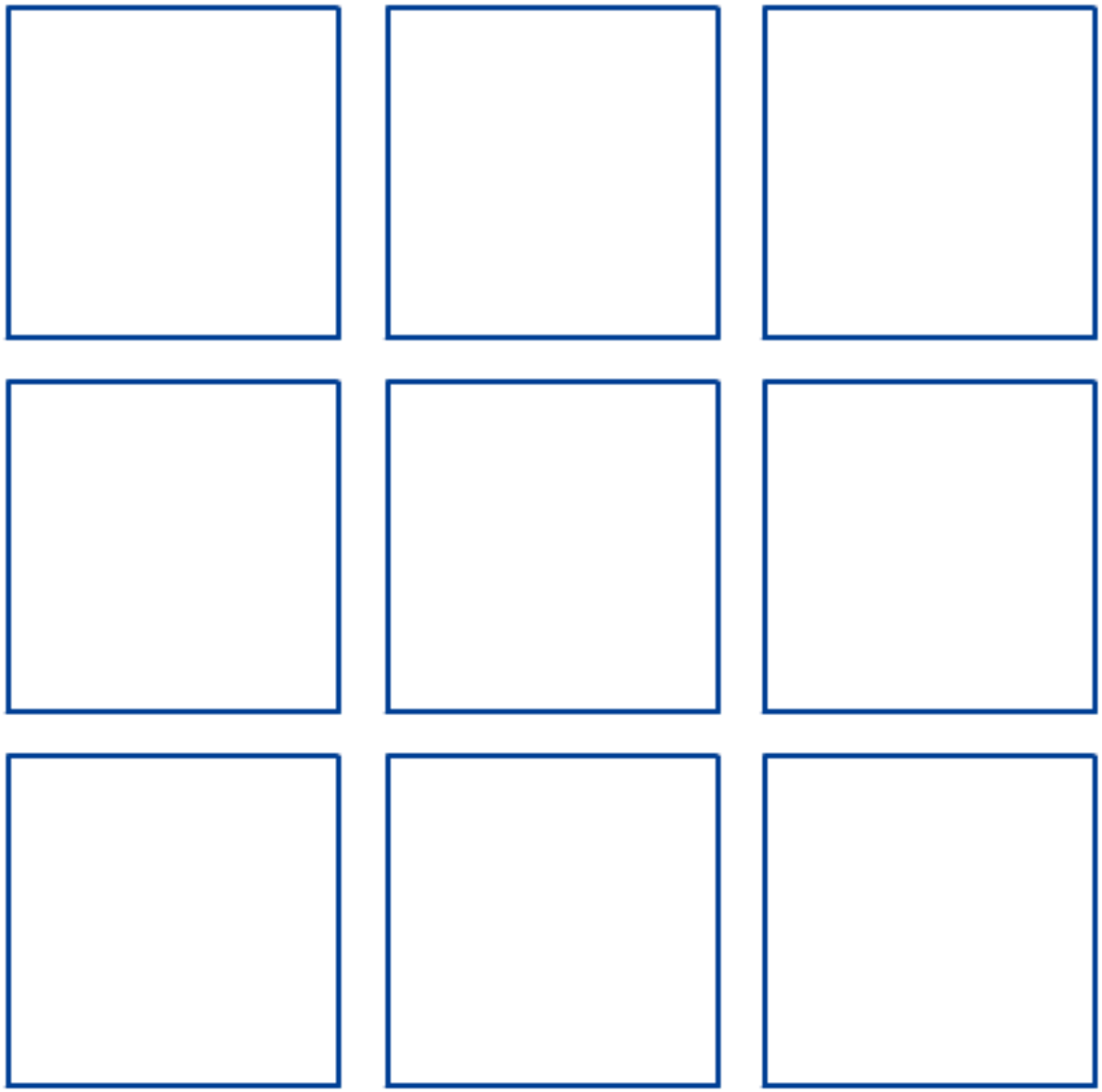
## 1. Conteúdos




Faltou algo?

Criar Conteúdo

## 2. Regiões da Página Inicial



# Prototipação Coletiva

# Sondas Culturais

# Resumo

- O processo de Design é político
- A participação pode ser abstrata, parcial ou completa
- O foco do Design de Interação poderia ser a participação de usuários

# Obrigado!

*Frederick M.C. van Amstel*
*Mestre em Tecnologia (UTFPR)*
*fred@usabilidoido.com.br*
*Instituto www.faberludens.com.br*

faber·ludens
INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO