

Introduzindo o Design de Interação no Curso de Editoração: Criatividade na Concepção de Produtos Editoriais Digitais de Última Geração

Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

Maria Laura Martinez
ml.martinez@usp.br

Resumo

O curso de Editoração inaugurou uma nova grade curricular em 2012. Uma das preocupações foi como abordar o desenvolvimento de produtos digitais interativos que não imitem apenas os produtos editoriais impressos, como os livros, mas que explorem intensamente a linguagem do meio conectado de forma criativa e inovadora, agregando valor à experiência do usuário-prosumidor, dentro de seu contexto socioeconômico e cultural, naturalmente complexo. O problema é de natureza interdisciplinar e tornou necessário expandir o universo dos alunos de humanas para áreas que não tem tradição em seus currículos.

Buscamos fundamentos no campo do Design de Interação. Este derivou de áreas que surgiram em meio aos cursos de Computação e Engenharia como "Interação Humano-Computador" (IHC) e "Design Centrado no Humano" (DCH). Com o passar do tempo, tornaram-se presentes, no interesse dessas áreas, teorias e métodos oriundos de humanas. Em especial: a abordagem do Design – e seu olhar sobre o lado criativo –, e das Ciências Sociais – e sua valiosa contribuição para o estudo do contexto através de métodos qualitativos e etnográficos.

Assim, surgiu a disciplina "Design de Interação para Editoração", que entrou em vigor em 2013 e vem sendo aperfeiçoada desde então (MARTINEZ, 2015c).

Como abordagem metodológica para o projeto, foi adotado o método representado pelo diagrama da figura, a seguir. Esse

método baseou-se naquele proposto como tese de doutorado por Martinez (2002), e modificado, através do tempo, como resultado da sua aplicação em diversos projetos no contexto de áreas como Comunicação e Design. O método ressignificado incorpora a abordagem do Design Thinking (BROWN, 2009; NORMAN, 2013) que valoriza em sua prática o chamado *designerly way of thinking* ao qual se referem STOLTERMAN (2008) e MOGGRIDGE (2007). Também se baseia no modelo Double-Diamond proposto pela Sociedade Britânica de Design (2005) apud NORMAN (2013).

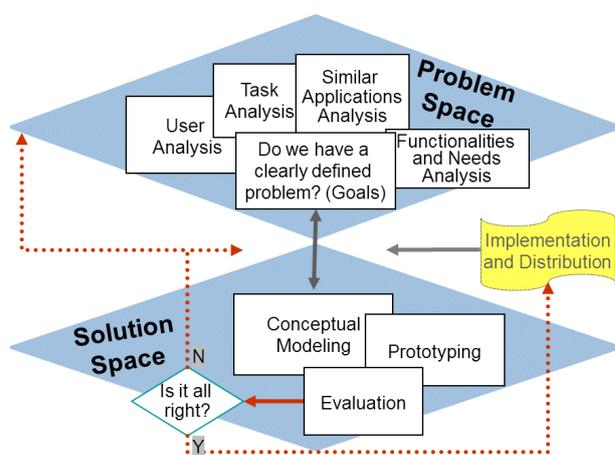


Figura 1 - O diagrama do método adotado conforme MARTINEZ (2015c).

O principal foco da disciplina está no processo criativo e os alunos desenvolvem no curso de um semestre o modelo conceitual de um produto editorial digital interativo que é prototipado em baixa fidelidade.

Entre os principais resultados: entre 2013 e 2015 foram realizados 12 projetos de produtos editoriais digitais inovadores. Esta experiência está sendo de grande valor e visa desenvolver no futuro Editor habilidades e conhecimentos que o capacitem a integrar equipes de criação de produtos editoriais digitais interativos com foco no humano. Também gera novas oportunidades para a atividade editorial em meio à crise da profissão. As figuras, a seguir, apresentam alguns protótipos de baixa e média fidelidade desenvolvidos em três projetos da disciplina.



Figura 2 - Fábrica de Historinhas – Projeto criado por quatro alunas do curso de Editoração em 2014. Algumas telas exemplificando uma das funcionalidades.



Figura 3 - Onde está Wally? / São Paulo – Projeto criado por quatro alunas do curso de Editoração em 2015. Algumas telas exemplificando uma das funcionalidades.



Figura 4 – Harry Potter Links – Projeto criado por cinco alunas do curso de Editoração em 2015. Algumas telas exemplificando uma das funcionalidades.

Referências

1. Brown, T. Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation. New York, NY: Harper

Collins. 2009.

2. Martinez, M.L. Ensinando design de interação no curso de Editoração. In VI Workshop sobre Ensino de IHC (WEIHC'15) do XIV Simp. Bras. de Fat. Humanos em Sist. Comput. 5-8. Salvador, BA. Brasil. 2015c.

3. Moggridge, B. *Designing interactions*. Cambridge, MA: MIT Press. 2007.

4. Norman, D. *The design of everyday things: revised and expanded edition*. New York, NY: Basic Books. 2013.

5. Stolterman, E. The nature of design practice and implications for interaction design research. *International Journal of Design* 2,1: 55-65. 2008.

Relato de experiência de alunos da Liga de Simulação Clínica e Tecnologia

Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo

Mateus Henrique Gonçalves Meska, Alessandra Mazzo, Leonardo Orlandin, Anaísa Bianchini, Cristiano Alves Santos, Fernanda Berchelli Girão Miranda

mateus.meska@usp.br

Introdução

As ligas acadêmicas são entidades independentes, constituídas e dirigidas por estudantes com intuito de aprofundar seus conhecimentos e práticas em um determinado contexto da realidade que os cercam. São orientados pelo tutor da liga que visa proporcionar aos seus membros, oportunidade de intensificar a aquisição de conhecimentos nas atividades de ensino, pesquisa e extensão, visando à inserção dos estudantes na prática profissional e aproximação com o desenvolvimento nas áreas científicas. Com o interesse nas novas tecnologias inovadoras de ensino, estudantes da Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto –USP se uniram e fundaram a Liga de Simulação Clínica e Tecnologia (LiST).

Objetivo

Difundir o conhecimento na área de Simulação Clínica e Tecnologia em Enferma-