

CHE - CÂMARA DE CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E EDUCAÇÃO ( PÔSTER )

NOME: CAROLINA SOARES SOUZA

TÍTULO: DESIGN DE INTERAÇÕES NOS MUSEUS DE MINAS GERAIS

AUTORES: MARIA REGINA ALVARES CORREIA DIAS, CAROLINA SOARES SOUZA, CAROLINA SOARES SOUZA, MARIA REGINA ÁLVARES CORREIA DIAS, ROSÂNGELA MIRIAM LEMOS OLIVEIRA MENDONÇA, FERNANDA LYRIO URSINE, FLÁVIA MARIETA MAGALHÃES RIGONI

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAPq

PALAVRA CHAVE: MUSEU, DESIGN, INTERAÇÃO, USABILIDADE

## RESUMO

Os museus são instituições de relevância social, educativa e cultural. Porém, distantes do povo e sisudez são alguns exemplos de conotações negativas que ainda persistem na imagem dessas instituições perante a sociedade. Nesse cenário se encontram os museus interativos, que propõem uma nova linguagem museal. Estruturas interativas inteligentes atualizam o espaço, enriquecem a didática do acervo e incrementam a visitação. Essa concepção de museu se desenvolve após a fundação do Exploratorium, um laboratório de ideias intensamente interativo, em 1969 que revolucionou a museologia e hoje é modelo para diversos museus interativos. Este estudo propõe levantar e mapear exemplos de aplicações de interações digitais em Museus de Minas Gerais e propor diretrizes de design para melhorá-los. O mapeamento dos museus se deu em dois momentos diferentes. Na primeira etapa, além de uma revisão de literatura, foram escolhidos três museus a citar: Museu do Amanhã, Museu da Língua Portuguesa e Exploratorium que possuem interatividade em seu acervo. Foi realizado um estudo aprofundado de suas estruturas interativas por meio dos sites dos museus, vídeos, fotos, reportagens e sites das instituições responsáveis pela idealização e realização do projeto das interações. Na segunda etapa informações como objetivo de cada espaço, desenho esquemático, equipamentos e recursos interativos utilizados, o público e a duração foram organizadas em um formulário guia para observação em campo. Inicialmente, o formulário de pesquisa foi testado em um estudo-piloto no Memorial da Vale que resultou em adequações para sua melhoria. Ele seguirá sendo aplicado presencialmente em outros museus de Belo Horizonte. Após esta fase, serão selecionados, a partir de visitas realizadas, três museus para o estudo de caso aprofundado e a proposição de diretrizes para aprimorar suas interações pela perspectiva do design de interação, levando em consideração aspectos da usabilidade e da experiência do usuário.