

**DIEGO ENÉAS
PERES RICCA**

**CLICE DE TOLEDO
SANJAR MAZZILLI**

NÍVEL DE PESQUISA
RESEARCH LEVEL
DOUTORADO
DOCTORATE

DIEGO ENÉAS PERES RICCA

Doutorando em Design: Processos e Linguagens da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP). Mestre em Design: Processos e Linguagens também pela FAU-USP (Bolsista CAPES). Graduado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de Fortaleza (UNIFOR). Trabalha desde 2013 no design projetos arquitetônicos especializados em entretenimento, imersão e experiência.

PhD Student in Design: Processes and Languages, Faculty of Architecture and Urbanism, University of São Paulo (FAU-USP). Has a Master in Design: Processes and Languages also by FAU-USP (CAPES). Graduated in Architecture from the University of Fortaleza (UNIFOR). He has been working since 2013 in the design of architectural projects specializing in entertainment, immersion and experience.

diegoricca@usp.br
lattes.cnpq.br/8251503092812059

**CLICE DE TOLEDO SANJAR
MAZZILLI**

Professora Associada nos cursos de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade de São Paulo. Orienta pesquisas em design gráfico e ambiental com ênfase em: narrativas visuais; design do livro; processos experimentais em design; espaços infantis.

Associate Professor of Architecture and Urbanism and Design at the University of São Paulo. Her research interests include both graphic and environmental design with emphasis on: visual narratives; book design; experimental design processes; children's spaces.

clice@usp.br
lattes.cnpq.br/9635315172253349

MEDIADORES DE CONTEÚDO E TECNOLOGIA DIGITAL EM MUSEUS: ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE PROCESSO DE PROJETO E USO

CONTENT MEDIATORS AND DIGITAL TECHNOLOGY IN MUSEUMS: COMPARATIVE ANALYSIS BETWEEN DESIGN PROCESS AND USE

PALAVRAS-CHAVE: PROCESSO DE PROJETO; DESIGN DE INTERAÇÃO; TECNOLOGIA EM MUSEUS; MEDIAÇÃO; COGNIÇÃO

KEYWORDS: DESIGN PROCESS; INTERACTION DESIGN; TECHNOLOGY IN MUSEUMS; MEDIATION; COGNITION

Objetiva-se identificar problemas e potencialidades advindos da prática de concepção e usabilidade de artefatos museológicos mediadores de conteúdo que utilizem tecnologia computacional digital. Propõe-se uma análise comparativa entre: processo de projeto, junto a desenvolvedores e demais stakeholders envolvidos; e o uso, já com os visitantes em interação com interfaces presentes em cinco exemplos escolhidos por amostragem intencional. Tais exemplos são: o Museu do Futebol, em São Paulo; o Museu do Amanhã, no Rio de Janeiro; o Museu Cais do Sertão, em Recife; o ARoS Museum e o Moesgård Museum, ambos na cidade de Aarhus, na Dinamarca. Como resultados, busca-se a formulação de diretrizes projetuais voltadas a potencializar a construção de conhecimento em museus, o que se dará com base em aspectos teóricos do Design e da prática reflexiva de projeto, articulados a Teoria da Atividade.

The thesis objective is to identify problems and potentialities arising from the design and usability practice of content-mediating museological artifacts using digital computational technology. A comparative analysis is proposed between: design process, with developers and other stakeholders involved; and the use, already with visitors interacting with interfaces present in five examples chosen by intentional sampling. Such examples are: the Football Museum in São Paulo; the Museum of Tomorrow, in Rio de Janeiro; the Cais do Sertão Museum in Recife; the ARoS Museum and the Moesgård Museum, both in Aarhus, Denmark. As a result, we seek the formulation of design guidelines aimed at enhancing the construction of knowledge in museums, which will be based on theoretical aspects of Design and reflective design practice, articulated Activity Theory.