



DESIGN DE INTERAÇÃO: psicose infantil e sua experiência com os livros digitais

Anne Ramayhara Mendes Gomes¹;

Cássia Cordeiro Furtado²;

resumo:

O design de interação se preocupa com o grau em que o produto interativo é acessível para o maior número de pessoas possíveis (ROGERS et al., 2013), denominado em normas e leis como “acessibilidade” – cujo foco principal está nas pessoas com algum tipo de limitação física, sensorial ou motora (NEVES et al., 2017). Então ao dialogar com a esfera social encontramos crianças acometidas pela estrutura psicótica e as famílias que possuem crianças dentro desse contexto se sentem na maioria das vezes desorientadas quando o assunto corresponde à educação desses filhos. Pais que vivem essa realidade buscam seguras alternativas no âmbito educacional, espera que a sala de aula ofereça atrativos e recursos estimulantes. É nesse cenário de busca por recursos interativos, que o livro digital torna-se interessante, pois conforme Reis (2016) os contributos do design na prática da leitura a partir das interfaces como o som, a animação/vídeo e o texto verbal presentes nos livros digitais possuem como característica proporcionar ao leitor interação com a história narrada o que logo aponta para o problema da pesquisa que compete em identificar como os elementos da interface gráfica de um livro digital influenciam a UX do usuário infantil acometidos pela estrutura psicótica? O objetivo da pesquisa consistirá em identificar a influência dos elementos da interface gráfica de um livro digital na UX do usuário infantil acometidos pela estrutura psicótica, percorrendo os caminhos específicos que incumbem em identificar os elementos da interface gráfica do livro digital para usuário infantil acometido pela estrutura psicótica; compreender a UX na utilização de livros digitais para crianças acometidas pela estrutura psicótica; criar recomendações para estruturação da interface gráfica de livro digital para usuário infantil acometido pela estrutura psicótica. A pesquisa irá ater-se das fundamentações advindas do método cartográfico, para não perder aspectos do processo (BARROS, 2009). Caracterizará quanto a sua natureza como aplicada, pois segundo Gil (2008), tem como característica fundamental o interesse na aplicação, utilização e consequências práticas dos conhecimentos. A abordagem é qualitativa, visto que se preocupa com a natureza da atividade e em descrevê-la (CARTONI, 2009). Quanto ao carácter técnico trata-se de uma pesquisa-intervenção, pois intervém na realidade, mais do que a interpreta. Quanto a classificação dos objetivos, vai ser de ordem exploratória o “[...] que auxilia na formulação de hipóteses para posteriores ações [...]” (CARTONI, 2009), consistirá em ser descritiva onde “[...] tem por objetivo definir melhor o problema e descrever o comportamento dos fenômenos [...]” (CARTONI, 2009) e explicativa pois conforme (GIL, 2008) essa pesquisa têm como preocupação central identificar os fatores que contribuem para a ocorrência dos fenômenos. O trabalho utilizará como metodologia para a coleta de dados a avaliação cooperativa que consistirá em realizar o recrutamento do usuário, a seleção dos livros digitais que serão experimentados, elaboração das tarefas de manuseio, a observação, coleta da opinião do usuário para em seguida aferir a satisfação do usuário utilizando-se do questionário Quis. O trabalho seguirá o protocolo sanitário de prevenção contra o Covid 19, assim como estará assegurado pelos aspectos éticos da Resolução 466/12, portanto, a ser iniciado somente quando ocorrer autorização do comitê de ética. Por seguinte utilizará do Termo de compromisso livre e esclarecido (TCLE) e do Termo de assentimento livre e esclarecido (TALE). As bases de dados utilizadas para o levantamento das fontes bibliográficas será a Scielo, Portal Capes, Web of Science, Biblioteca Digital de Teses e

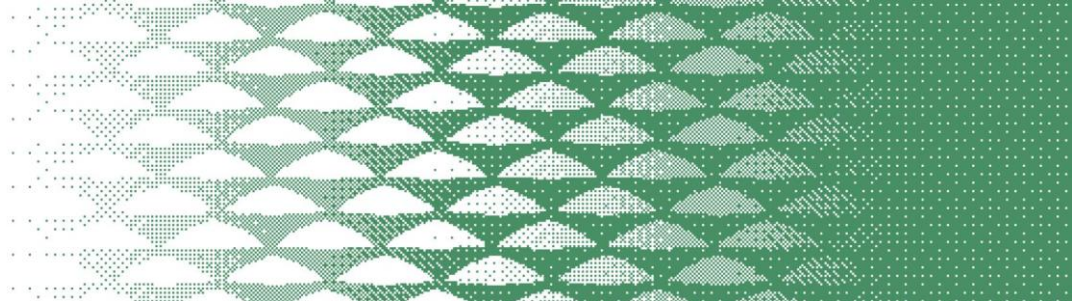
¹ Endereço para acessar este CV: <http://lattes.cnpq.br/7498125512918107>

² Endereço para acessar este CV: <http://lattes.cnpq.br/0332630687796918>



**JOP'21
DESIGN**

II Jornada de Pesquisa do Programa
de Pós-Graduação em Design - UFMA



Dissertações e Portal Mec. Destaca-se que a pesquisa compete em trazer uma proposta relevante de interface que contribua no processo educacional das crianças acometidas pela psicose.

palavras-chave:

Design de Interação; Educação; Inclusão; Psicose Infantil; Livros Digitais

Referências:

BARROS, Laura Pozzana de. **Leituras em Elos : o prazer em ler com crianças e adolescentes.** Ed. PUC-Rio: Instituto C&A : CIESPI, 2009.

CARTONI, Daniela Maria. **Ciência e conhecimento científico.** Anuário da produção acadêmica docente. Vol. III, N. 5, Ano 2009.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de interação:** além da interação humano-computador; Tradução: Isabela Gasparini; Revisão técnica: Marcelo Soares Pimenta. 3. ed. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre: Bookman, 2013.

NEVES, Pablo Diego de Araújo. **Implicações do uso de smartphones como ferramentas de interatividade para participação no contexto da celebração da santa missa.** Disponível em: < <https://tede2c.ufma.br/jspui/handle/tede/638>>. Acessado em 10. Jan. 2021.

REIS, Edilson Thialison da Silva. **Usuário infantil e ebook: um olhar para o Portal Biblon.** 2016. 123 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2016. Disponível em: <<https://tede2c.ufma.br/jspui/handle/tede/644>>. Acessado em 10. Jan. 2021.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2002.

Espaço reservado para organização do congresso.