

Graduado em Arquitetura e Urbanismo pela UNIFOR (2013) e Mestrando da FAUUSP no programa de Design. Membro do laboratório LabVisual da FAU. Trabalha desde 2013 em projetos arquitetônicos especializados em entretenimento. Tem experiência em projetos de museus, exposições interativas, zoológicos, aquários, dentre outros trabalhos focados em entretenimento e educação.

*Orientadora*

**Clíce de Toledo**  
**Sanjar Mazzilli**

*Nível de pesquisa*

**Mestrado**

## **Tecnologia digital e mediação de conteúdo em museus: Impactos para a experiência do visitante em exposições museológicas nacionais**

**TECNOLOGIA EM MUSEUS   MEDIAÇÃO DE CONTEÚDO   COGNIÇÃO**  
**INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR   TEORIA DA ATIVIDADE**

Objetiva-se entender como se dá a experiência do visitante em museus nacionais que integrem tecnologias computacionais digitais a instalações e artefatos mediadores de conteúdo. Busca-se tal entendimento a partir de um estudo qualitativo de ações desta natureza associado a observação do usuário em atividade. Busca-se considerar aspectos cognitivos, sociais, culturais e semióticos oriundos de tais experiências. Contribuições e impactos para o visitante serão estudados partindo, primeiramente, de um reconhecimento preliminar de propostas nacionais notáveis da última década, com o intuito de obter uma visão geral do estado da arte de aplicações desta natureza no país. Em seguida, pretende-se aprofundar-se do aspecto humano por meio de uma análise observacional de um estudo de caso único selecionado, sendo este o projeto “A Voz da Arte”, realizado em parceria pela Pinacoteca de São Paulo e a IBM. Tal ação buscou associar arte e tecnologia pela interação. Nela o visitante interage verbalmente com sete obras do museu utilizando-se do *IBM Watson*, sendo este um sistema de inteligência artificial que serve como mediador do diálogo entre pessoas e obras de arte tendo a tecnologia como ferramenta dessa mediação. A coleta de dados se deu por levantamento de áudio e vídeo da interação de quinze visitantes, seguida por uma entrevista semiestruturada tratando de questões relativas a experiência individual de cada um a respeito da atividade de interação. As informações coletadas serão consideradas em conjunto com as opiniões dos usuários, bem como com a dos idealizadores do projeto, e analisadas segundo a perspectiva da Teoria da Atividade.

*Email*

*diego.ricca.p@gmail.com*

*Lattes*

*lattes.cnpq.br/*

*8251503092812059*

Graduated in Architecture and Urbanism in UNIFOR (2013) and pursuing a Master degree in the Design program of FAUUSP. Member of the LabVisual group in FAU. Works since 2013 in entertainment related architecture. Has design experience in museums, interactive exhibitions, zoos, aquariums, among other projects focused on entertainment and education.

Advisor

**Clíce de Toledo**  
**Sanjar Mazzilli**

Research Level

**Master**

## **Digital technology and content mediation in museums: impacts for the visitor's experience in national exhibitions**

TECHNOLOGY IN MUSEUMS   CONTENT MEDIATION   COGNITION  
HUMAN-COMPUTER INTERACTION   ACTIVITY THEORY

The aim here is to understand how does the visitor experience works in national museums that integrate digital computing technologies with content mediating installations and artifacts. Such understanding is sought from a qualitative study of actions of this nature associated with observation of the user in activity. It seeks to consider cognitive, social, cultural and semiotic aspects from such experiences. Contributions and impacts for the visitor will be studied starting from a preliminary recognition of notable national proposals of the last decade, in order to obtain an overview of the state of the art of applications of this nature in the country. Then, it is intended to deepen the human aspect through an observational analysis of a single selected case study, this being the "A Voz da Arte" project, carried out in a partnership between *Pinacoteca de São Paulo* and IBM. This action sought to associate art and technology with interaction. In it, the visitor verbally interacts with seven works of the museum using the IBM Watson, a system of artificial intelligence that serves as mediator of the dialogue between people and art works in which technology is a tool of this mediation. The data collection was done by audio and video survey of the interaction of fifteen visitors, followed by a semi-structured interview dealing with questions related to the individual experience regarding the activity of interaction. The information collected will be considered together with users opinions, as well as the designers intentions, analyzed according to Activity Theory perspective.

Email

[diego.ricca.p@gmail.com](mailto:diego.ricca.p@gmail.com)

Lattes

[lattes.cnpq.br/](http://lattes.cnpq.br/8251503092812059)

8251503092812059