

**DESIGN DE INTERFACE APLICADO À AUTOMAÇÃO RESIDENCIAL:
UM CONCEITO PROJETADO PARA SMARTPHONE.**

RAFAEL RODRIGUES MACHADO;
GILBERTO CONSONI

Universidade Federal de Pelotas – rafael.rodrigues@ufpel.edu.br

Universidade Federal de Pelotas – gilberto.consoni@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

A Automação Residencial, também conhecida como Domótica, está ajudando o usuário a cuidar de sua casa e automatizar tarefas cotidianas de maneira fácil com a ajuda do smartphone. Para isso, torna-se importante o estudo do Design com a finalidade de melhorar a experiência, entender comportamentos e prever ações dos usuários com base em dados como sua localização, horário, clima, entre outros. A Interface, meio de comunicação e interação entre o homem e o computador, tem um papel relevante na Automação Residencial.

Com o aumento do número de usuários utilizando smartphones, a necessidade de fornecer facilidade de utilização na interação humano-computador aumenta, e no caso da Automação Residencial, onde o público à utilizar a tecnologia pode ser de jovem até pessoas de terceira idade, a usabilidade é um fator fundamental para que o conforto que a tecnologia proporciona não se torne uma frustração ao interagir com sua interface.

O celular já é o controle remoto das casas inteligentes, por ser um dispositivo fácil de carregar, operar e que já encontram-se nas mãos de uma boa parte da população. Com isso, o papel do Designer torna-se muito importante no contato com a tecnologia, com a finalidade de proporcionar uma experiência ainda mais agradável, intuitiva e confortável.

Além disso, com o grande número de usuários possuindo smartphones, torna-se um produto mais familiar para o controle de uma nova tecnologia, visto que o usuário já estará melhor ambientado com a interface e o processo de cognição será mais rápido. “A cognição é dividida em dois tipos gerais: cognição experiencial, no qual percebemos agimos e reagimos a eventos ao nosso redor de forma eficaz e sem esforço. E a cognição reflexiva no qual envolve pensar, comparar e tomar decisões” segundo NORMAN (1993).

Nessa perspectiva de crescimento tecnológico e do aumento do número de pessoas com conexão móvel, alguns estudos aplicados na área do Design, como Testes de Usabilidade, Análises Heurísticas, Testes de Interações, entre outras, tem sido feitos para melhorar o uso e a interação humano-computador. Nesse caso, como um Designer pode melhorar a experiência e engajar o usuário no contexto da tecnologia de Automação Residencial?

Como objetivo desse trabalho, será desenvolvido um projeto para uma nova interface de Automação Residencial com a finalidade de melhorar a experiência e o engajamento do usuário por meio do design de interfaces e interação. Através de análises das atuais interfaces de smartphones que são utilizadas como controle na Automação Residencial e suas respectivas funções e compreendendo como o Design de Interface e Interação pode melhorar o engajamento do usuário com a tecnologia.

2. METODOLOGIA

A metodologia dessa pesquisa é fundamentada em revisões bibliográficas de autores como BONZANI (2007) e TEZA (2002), abordando estudos de Automação Residencial – seu histórico, descrição e principais características, mostrando-nos as principais soluções das Casas Inteligentes para a sociedade e como isso pode revolucionar o ambiente em que vivemos daqui uns anos. Também, em Design de Interfaces e Interação, no qual entenderemos melhor como a interação é importante para ajudar o usuário nas tomadas de decisões diante de uma interface, com a referência de autores como STEVEN JOHNSON (1997), DONALD NORMAN (1993), JAKOB NIELSEN (2014) e STEVE KRUG (2014).

O resultado desse trabalho será desenvolvido utilizando como embasamento metodológico o Projeto E, criado por MEURER E SZABLUK (2010), e publicado em sua versão atualizada no livro “Pelos Caminhos do Design”, organizado por VAN DER LINDEN E MARTINS (2012).

Com uma lógica estrutural dividida em seis etapas sistematicamente organizadas e correlacionadas, o Projeto E possibilita voltar, reestruturar, replanejar ou reaproveitar alternativas em benefício do resultado, isto é, podemos voltar a etapas anteriores mesmo no decorrer do projeto, possibilitando gerações de alternativas durante todo o processo (Meurer e Szabluk, 2012).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Baseado nos estudos em Automação Residencial e Design Digital, feitos até o momento, conseguimos identificar a relevância da interface quando baseada no comportamento do usuário para uma melhor comunicação humano-computador.

Através de uma pesquisa por outros projetos da área como referencial prático, conclui-se que a tecnologia de Automação Residencial, ainda recente no mercado, carece de soluções que em interface que ajudem o usuário na gestão de sua residência.

O trabalho, desenvolvido até então, já apresenta alguns pontos importantes sobre comportamento de usuário e como uma interface poderia se comportar perante eles.

4. CONCLUSÕES

Nesse trabalho será apresentado como uma interface pode melhorar a experiência de um usuário com um produto, compreendendo sua função por comportamento, localização e outras tecnologias incorporadas nos smartphones atuais, no qual possibilita o desenvolvimento de softwares inteligentes capazes de ajudar e reconhecer as preferências de seu usuário.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de Interação: além da interação humano-computador** – 3a edição. Porto Alegre. Bookman Companhia Editora, 2013.

NIELSEN, Jakob; BUDIU, Raluca. **Usabilidade Móvel**. Rio de Janeiro. Elsevier Ed., 2014.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar : atualizado : uma abordagem de bom senso à usabilidade web e mobile.** Rio de Janeiro. Alta Books, 2014.

JOHNSON, Steve. **Cultura da Interface: Como o comportamento transforma nossa maneira de criar e comunicar.** Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2001.

BONZANI, Caio Augustus Morais. **Desmistificando a Domótica.** São Paulo. Sinergia, 2007.

BONZANI, Caio Augustus Morais. **Desenvolvimento de um Simulador de Controle de Dispositivos Residenciais Inteligentes: Uma Introdução aos Sistemas Domóticos.** São Paulo, 2004.

TEZA, Vanderlei Rabelo. **Alguns aspectos sobre a Automação Residencial – Domótica.** Florianópolis. Universidade Federal de Santa Catarina. 2002.

BOLZANI, C.A.M. **Desenvolvimento de um simulador de controle de dispositivos residenciais inteligentes: uma introdução aos sistemas domóticos.** São Paulo, Dissertação (mestrado), Universidade de São Paulo. 2004a.

TONIDANDEL, F; TAKIUCHI, M.; MELO, E. **Domótica Inteligente: Automação baseada em comportamento.** Congresso Brasileiro de Automática. 2004.

Projeto E. **Metodologia projetual com modelo de aprendizagem baseada em projeto.** Disponível em: <<http://www.projetoe.com>> Acesso: 10 mar. 2016.