

RESUMO

BARBOSA, Maycon Gomes. **Aplicativos Móveis: O *design* de interação e a experiência do público em museus de ciência.** 2019. 153f . Dissertação (Mestrado em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde) – Casa de Oswaldo Cruz, Fundação Oswaldo Cruz. Rio de Janeiro: 2019.

A presente pesquisa visou entender como elaborar um aplicativo móvel para *smartphone* de museus e centros de ciência com base nos princípios de *design*, que possibilitam a interação com o dispositivo de maneira mais intuitiva. Para tal, objetivamos entender de quais formas aplicativos móveis podem contribuir para a missão de museus e centros de ciência, melhorando e expandindo a experiência do público, através do comportamento dos usuários, buscando identificar as melhores soluções em *design* para eles.

A pesquisa foi realizada no âmbito de museus e centros de ciência vinculados à *Association of Science – Technology Centers (ASTC)* e presentes na publicação *Guia de Centros e Museus de Ciência da América Latina e Caribe*, da RedPOP, e, além destes dois grupos, também foi realizada no Museu da Vida da Fundação Oswaldo Cruz.

Com a estruturação e posterior utilização de um processo metodológico misto, procuramos identificar o estado da arte dos aplicativos móveis para *smartphones* de museus e centros de ciência, nacionais e internacionais, com características de guia de museu, observando como estas instituições museais vêm aderindo a esta nova tecnologia em expansão.

Nosso foco se deu nos princípios de *design* de tais aplicativos móveis, aos quais foram aplicados uma matriz de avaliação para ranquear tais aplicativos, e em seguida, aqueles melhor avaliados foram testados pelo modelo preditivo GOMS, que simula o desempenho do usuário em determinados objetivos de interesse do mesmo. Além destas análises mais focadas nos *designs* já existentes nos aplicativos encontrados, também utilizamos a metodologia de personas, que busca modelar o comportamento dos visitantes de museus, uma vez que são os usuários em potencial de um aplicativo desta categoria. Tal modelagem gera os assim chamados arquétipos, relacionados a origem dos personagens fictícios que auxiliam a equipe envolvida no projeto do aplicativo móvel a desenvolver melhores soluções em *design* focando no usuário. De toda essa metodologia mista, geramos diretrizes que servirão de auxílio para futuros projetos de aplicativos móveis para *smartphones* de museus e centros de ciência tanto no Brasil, quanto no exterior.

Palavras-chave: Aplicativos Móveis, Museus, Centros de Ciência, *Design* de Interação.