COMPREEENSÃO DOS AFFORDANCES NO DESIGN ATRAVÉS DE UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA SISTEMÁTICA

Jorge Fernandes[1], Matheus da Silva Duarte[2] e prof. Murilo Scoz[3]

[1] Acadêmico do Curso de Industrial - CEART - PROBITI/UDESC
[2] Acadêmico do Curso de Design Gráfico – CEART
[3] Orientador, Departamento de Design - CEART – muriloscoz@gmail.com

Palavras-chave: Design de interação. Affordance. Dispositivos interativos.

O presente trabalho abordou, através do uso de uma revisão bibliográfica sistemática, o conceito de *affordance.* O conceito, originário dos estudos sobre percepção visual de James Gibson, foi posteriormente desenvolvido por diversos campos de estudo. Tem-se com objetivo para a pesquisa identificar, através da revisão, a conceituação proposta para o termo, os autores citados como referência e o caráter dos testes desenvolvidos.

Entende-se como revisão bibliográfica sistemática a investigação científica que agrupa estudos diversos em bases de dados, com metódos de identificação, análise e seleção, com a intenção de revisar a literatura para uma questão abordada. A presente pesquisa utilizou-se das bases *Web of Science*, *Scopus* e JSTOR, inserindo nestas combinações de *strings* de busca como forma de delimitar a abordagem e os resultados.

A partir do *input* de uma combinação simples dos termos da investigação (interaction design AND affordance) resultou-se em 24 artigos no indexador Web of Science; 49 no Scopus; e 11 no JSTOR. Devido ao número restritivo de artigos, uma nova *string* foi elaborada para investigar a possibilidade de artigos que poderiam estar abordando o tema da investigação com diferentes termos, sinônimos ou terminações.

Tabela 1 *Resultado com string ampliada*

Indexador	*Strings*	Resultados
Scopus	TITLE-ABS-KEY (("interac* design" OR "digital devic*" OR "interactive devic*" OR "tech*" OR "comput*") AND "affordance") AND (LIMIT-TO (DOCTYPE , "ar"))	469
Web of Science	(("interac* design" OR "digital devic*" OR "interactive devic*" OR "tech*" OR "comput*") AND "affordance") Refinado por: TIPOS DE DOCUMENTO: (ARTICLE) Tempo estipulado: Todos os anos. Índices: SCI-EXPANDED, SSCI, A&HCI, CPCI-S, CPCI-SSH, ESCI.	369
JSTOR	((((("interaction design") OR ("interactive design")) OR ("digital device")) OR (tech*)) OR (comput*)) AND ("affordance"))	286

Fonte: desenvolvida pelos autores.

Dado o número de resultados mais abrangente, filtros foram aplicados para identificar os resultados que contribuíssem para a compreensão da literatura no campo e no tema estipulado. Primeiramente, a leitura dos títulos dos resultados e em segundo a leitura dos resumos. A exclusão deu-se com o objetivo que o resultado final apresentasse estudos que possam contribuir para o estudo dos fenômenos de interação e que, para elucidar tais fenômenos, tenham utilizado artefatos do campo do design.

Assim, após a aplicação do filtro de títulos, foram selecionados 185 resultados no indexador Scopus, 53 no Web of Science, e 26 no JSTOR. Tais resultados, quando aplicado o filtro de resumos, geraram 115 resultados no indexador Scopus, 38 no Web of Science e 12 no JSTOR. Por fim, um último filtro, que visou refinar a qualificação dos estudos encontrados, assim, dentre os 165 encontrados, excluiu 45 por não possuírem nenhuma qualificação em nenhuma área do Qualis CAPES, e por fim selecionou 15 resultados, que foram os únicos classificados pelo Qualis CAPES na área de Arquitetura, Urbanismo e Design.

A partir da análise dos estudos mostrados pela revisão é depreendido que, quando utilizado no campo do *design*, o conceito de *design* está diretamente ligado à experiência. Também foi possível inferir o quão recente é a inserção deste conceito no campo do *design*, visto o baixo número de resultados em publicações mais antigas e a concentração de ocorrências na última década.

A ausência de um modelo sistematizador comum, que se apresente como quadro geral de base para as diferentes abordagens, sendo privilegiadas aplicações bastante instrumentais dos *affordances* e não se constituindo como uma metodologia autônoma, é perceptível pelas diferentes abordagens nos estudos.

Observou-se a reincidência do termo *affordance* como uma ferramenta de ligação entre as ciências cognitivas e o foco maior que o campo do design dá ao produto e sua construção, facilitando a aproximação entre estas duas áreas, ressaltando a experiência e entregando mais explicitamente as interações, ou seja, o convite ao uso.

Conclue-se que o termo se relaciona com metodologias que possuem aplicações estabelecidas no campo do *design*, como a semiótica e as avaliações de fatores humanos, e que fica evidenciado o interesse em estabelecer nestas associações um aprofundamento do conhecimento sobre os *affordances* na área.