

---

## Desenvolvimento de dois serviços de comunicação, síncrona e assíncrona, num processo de *participatory design*, para o cidadão idoso

Sónia de Almeida Ferreira<sup>1</sup>, Ana Isabel Veloso<sup>2</sup>, Óscar Mealha<sup>3</sup>

Recebido em: 06/05/2013. Aprovado em: 31/05/2013. Disponibilizado em: 24/06/2013

1. Sónia de Almeida Ferreira é Doutoranda em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais e mestre em Comunicação Multimédia pela Universidade de Aveiro. É investigadora no projeto SEDUCE - PTDC/CCI-COM/111711/2009 e bolsista de investigação SFRH/ BD/ 70092/ 2010- COMPETE, FEDER, FCT de Lisboa, Portugal. É Assistente Convidada na Escola Superior de Educação, Instituto Politécnico de Viseu, desde setembro de 2010. e-mail: soniaaferreira@ua.pt.

2. Ana Isabel Veloso é Doutora em Ciências e Tecnologias da Comunicação da Universidade de Aveiro; é mestre em Engenharia Biomédica e licenciada em Engenharia Informática pela Universidade de Coimbra. Atualmente é docente no Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro e membro da direção do centro de pesquisa do CETAC.MEDIA. Coordenadora de vários projetos de pesquisa – SEDUCE; EYE ON GAMES; EYE ON TV; Interactive Magic Places, People and Practices. A sua área de pesquisa são na comunicação mediada tecnologicamente, nas narrativas e jogos interativos, na interação humano-computador. É autora de inúmeras publicações nacionais e internacionais. Orienta anualmente diversos alunos de Mestrado e de Doutoramento. Organizou a Conferência Videojogos2009. e-mail: aiv@ua.pt.

3. Óscar Mealha é Doutor em Engenharia Electrotécnica pela Universidade de Aveiro, em 1995, tem cerca de 20 anos de investigação na área de Interação Humano-Computador, usabilidade e visualização de informação, e destes, cerca de 16 anos a trabalhar para a área das Ciências e Tecnologias da Informação e Comunicação. É professor associado com agregação no Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro e membro do CETAC.MEDIA. e-mail: oem@ua.pt.

### Resumo

Numa sociedade em permanente avanço tecnológico, acompanhado por um rápido processo de envelhecimento demográfico, torna-se necessária a diminuição do isolamento social decorrente das perdas físicas e psicossociais e o dissipar de preconceitos sofridos por este grupo social. Este artigo propõe um referencial teórico sobre a usabilidade das *interfaces* digitais utilizadas pelo cidadão idoso, enunciando as orientações de usabilidade para construção de *Websites* usáveis por este grupo etário. Além disso, reporta o resultado da investigação empírica, onde se estudaram os resultados da participação dos seniores no desenvolvimento de dois serviços de comunicação, síncrona (*instant messaging*) e assíncrona (correio eletrónico). Como consequência desta abordagem apresentam-se duas propostas para a interface gráfica dos referidos serviços.

**Palavras-chave:** Comunicação Mediada por Computador; Inclusão digital; Serviços de Comunicação Síncrona e Assíncrona; Cidadão Idoso; *Participatory Design*