



O DESIGN NO METAVERSO: INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR EM AMBIENTES IMERSIVOS

Laís Maria carvalho de Almeida¹, Nathalie Barros da Mota Silveira²

RESUMO

O metaverso é um ambiente virtual onde os usuários podem interagir entre si e com objetos digitais em tempo real por meio de experiências imersivas interconectadas. Estudos apontam que em 2026 um quarto da população passará pelo menos uma hora por dia no metaverso. Essa concepção desafia designers a entenderem esse universo e descobrirem caminhos e estratégias de atuação. Para identificar novas questões e explorar cenários que envolvam a aplicação do design nesse ambiente imersivo, este estudo questiona: Como os métodos para análise da interação usuário-produto podem contribuir para a avaliação da usabilidade em ambientes imersivos compatíveis com o Metaverso? Para alcançar o objetivo proposto foi realizada uma Revisão Bibliográfica Sistemática, que apontou o SUS, EUQ, SUDS, SSQ e *thinking aloud* como os principais métodos de avaliação de usabilidade em ambientes imersivos interconectados.

Palavras-chave: Metaverso; Design; Usabilidade.

¹Aluno do curso de Design, Departamento de Centro de Ciências e Tecnologias, UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: lais.maria@estudante.ufcg.edu.br

²Doutora, Professora, Centro de Ciências e Tecnologias, UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: nathalie.motasilveira@gmail.com

DESIGN IN THE METAVERSE: HUMAN-COMPUTER INTERACTION IN IMMERSIVE ENVIRONMENTS

ABSTRACT

The metaverse is a virtual environment where users can interact with each other and with digital objects in real-time through interconnected immersive experiences. Studies indicate that by 2026, a quarter of the population will spend at least one hour per day in the metaverse. This concept challenges designers to understand this universe and discover paths and strategies for action. To identify new issues and explore scenarios involving the application of design in this immersive environment, this study asks: How can methods for analyzing user-product interaction contribute to the evaluation of usability in immersive environments compatible with the metaverse? To achieve the proposed objective, a Systematic Literature Review was conducted, which identified SUS, EUQ, SUDS, SSQ, and thinking aloud as the main methods for usability evaluation in interconnected immersive environments.

Keywords: Metaverse; Design; Usability.