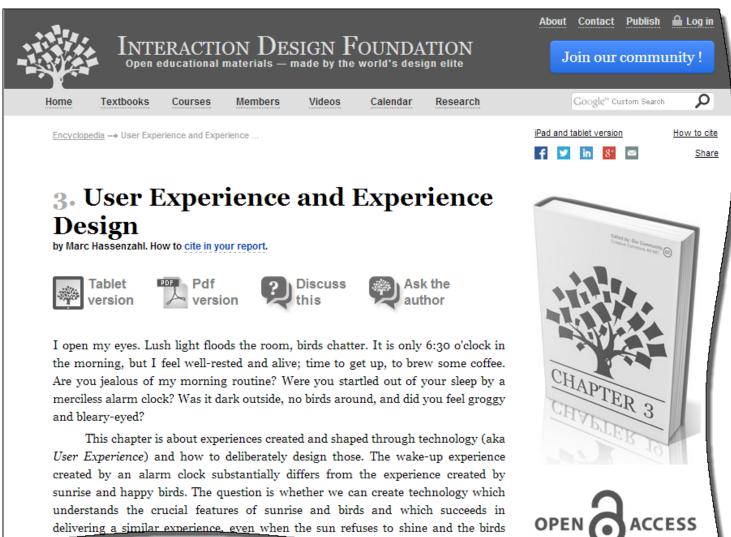


Projetando a Experiência do Usuário Discussão do Texto de Marc Hassenzahl

11/03/2014









© SERG 2014



Questões Levantadas pela Turma a partir da Leitura

- 1. A experiência do usuário não é individual?
- 2. Como fazer um design não standard? Vira um design individual?
- 3. O usário ter a responsabilidade de definir como usar a tecnologia é totalmente ruim? (há um equilíbrio?)
- 4. Por que o iPhone é "só um equipamento"?
- 5. Afinal, como transcender a tecnologia?
- 6. Quais as implicações éticas de um "design da experiência"?
- 7. A sociedade está realmente indo para o pós-materialismo?
- 8. Quem não está posicionado no "primeiro mundo pós-materialista" faz o quê?





Recados para pesquisadores e profissionais de TI

- Repensar Processos de Desenvolvimento de Software
 - Trazer a pergunta "Why" para a prática do desenvolvedor
 - Um processo voltado para escalar em "quantidade" pode atender à "qualidade" em UX?
 - Examinar o histórico de desenvolvimento e realizações de TI para possível redirecionamento de práticas e processos

Cenarizar Impactos durante o Desenvolvimento

- Definição (mais rica?) de quem é o usuário
- Ir além da "informação" (rumo ao seu "significado" e a "emoções" que ela desperta)
- Testar tecnologia com "pessoas"

Desenvolvimento de ferramental técnico para lidar com a complexidade da "experiência do usuário"

- Conceitual
- Metodológico
- Instrumental

Estender as Dimensões do Processamento Simbólico

 Um componente pragmático de linguagens de representação, especificação, modelagem, programação, etc.





Experiência do Usuário e Perspectivas de IHC

 Tomando a proposta de Kammersgaard como base (ver Barbosa e da Silva, pp. 21-25), relacione as questões discutidas sobre o texto de Hassenzahl e cada uma das perspectivas. TRAZER IMPRESSO PARA ENTREGAR NA PRÓXIMA AULA.

perspectiva de parceiro de diálogo IHC = conversa entre 2 pessoas













© SERG 2014 SEMIOTIC ENGINEERING RESEARCH GROUP