

Projetando a Experiência do Usuário

Discussão do Texto de Marc Hassenzahl

11/03/2014



The screenshot shows the website for the Interaction Design Foundation. At the top, there is a navigation bar with links for 'About', 'Contact', 'Publish', and 'Log in'. A blue button says 'Join our community!'. Below this is a secondary navigation bar with links for 'Home', 'Textbooks', 'Courses', 'Members', 'Videos', 'Calendar', and 'Research'. A search bar with 'Google™ Custom Search' is on the right. The main content area features a breadcrumb trail: 'Encyclopedia → User Experience and Experience ...'. The title of the page is '3. User Experience and Experience Design' by Marc Hassenzahl. Below the title are icons for 'Tablet version', 'Pdf version', 'Discuss this', and 'Ask the author'. The text of the chapter begins with 'I open my eyes. Lush light floods the room, birds chatter. It is only 6:30 o'clock in the morning, but I feel well-rested and alive; time to get up, to brew some coffee. Are you jealous of my morning routine? Were you startled out of your sleep by a merciless alarm clock? Was it dark outside, no birds around, and did you feel groggy and bleary-eyed?'. A 3D rendering of a book titled 'CHAPTER 3' is shown on the right. At the bottom right, there is an 'OPEN ACCESS' logo.

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 usuário 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 sistema
IHC = entrada/saída de dados



perspectiva de parceiro de diálogo
IHC = conversa entre 2 pessoas



perspectiva de mídia
IHC = comunicação mediada por computador



perspectiva de ferramenta
IHC = usar uma ferramenta