CENTRO UNIVERSITÁRIO DE PATOS - UNIFIP
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
COORDENAÇÃO DE PESQUISA - COOPIC
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO - COOEX
CURSO TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

FABLABUX: UMA PROPOSTA DE LABORATÓRIO PARA FABRICAÇÃO CRIATIVA DE SOFTWARE VOLTADA PARA EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

Orientadora: Profª. Msc. Angélica Felix Medeiros

Pesquisadores: José Trajano Mendes Neto, Charles Luiz Lima de Oliveira Filho, Jany Bety Medeiros de Lucena, Saulo Justiniano Vieira Filho, Fernando Antonio Dias Bezerra Neto, Pedro Lucas Dutra Vieira

RESUMO

Um cenário muito comum no desenvolvimento de sistemas e/ou dispositivos de interação é o distanciamento de fundamentos teóricos no processo de criação das interfaces. Muitas vezes há falta de comunicação entre o designer e o time de desenvolvimento, e o resultado disso são interfaces que não atingem seu objetivo principal - ser agradável ao usuário. Neste sentido, o projeto de interface baseado na experiência do usuário é uma das formas de amenizar esse problema de comunicação e tornar o processo colaborativo entre todos os membros do time, incluindo o usuário final. Diante deste contexto, o presente projeto visa estudar o projeto e avaliação de dispositivos de interação com base na experiência do usuário de modo a estabelecer metodologias, critérios e formatos ideais para estas etapas.

INTRODUÇÃO

Em um mundo cada vez mais conectado, o principal objetivo dos dispositivos de interação é facilitar o cotidiano dos usuários de modo que tais tecnologias se tornem a cada passo mais inerente a vida das pessoas. Para isso, a interface com o usuário exerce papel crucial tendo em vista que é através desta que a comunicação é estabelecida com o recurso a ser utilizado. Deste modo, surge a necessidade de identificar e avaliar formas cada vez mais eficazes de manter essa interação e com isso este projeto pretende estudar metodologias e heurísticas existentes na área para que seja possível a partir destas avaliar, aperfeiçoar ou estabelecer novas estratégias de projeto e avaliação de dispositivos de interação.

As experiências humanas tornaram-se relevantes para a compreensão do comportamento do consumidor na sociedade conectada, seu estudo fez emergir áreas para seu entendimento e aprimoramento. Entre elas, pode-se citar o design de experiência do usuário – ou design experiencial.

O design experiencial possui uma abordagem mais ampla que o design tradicional, esforçando-se para criar experiências, ao invés de simplesmente produtos e serviço (De Souza e Fialho, 2016).

O design de experiência apresenta-se como um novo paradigma que exige a compreensão do comportamento humano e de variáveis relacionadas à experiência do usuário. Uma de suas vertentes se propõe à delimitação de conhecimentos acerca de sentimentos, emoções e significados para prover experiências motivadoras. Assim, o design experiencial pode antecipar e respeitar o funcionamento da psique do usuário tornando a sua experiência mais intensa e aumentando o seu grau de satisfação.

Considerando os desafios das corporações na cibercultura, quanto mais as mídias digitais e os ambientes virtuais evocam, de maneira eficaz, fatores emocionais e experienciais, maior a chance de sucesso no mercado de consumo contemporâneo. DAMÁSIO (1994) e NORMAN (2008) explanam que o lado emocional toma decisões de forma rápida e instintiva, possuindo raízes mais profundas que a cognição.

Desse modo, proporcionar experiências que estimulem emoções profundas pode tornar a percepção do usuário, inconscientemente, satisfatória, potencializando os projetos de design experiencial e experiência do usuário.

OBJETIVOS

Realizar levantamento da literatura em torno do tema a ser compreendido;

Identificar os principais autores e vertentes relacionadas ao UX;

Definir estratégias e/ou elencar critérios essenciais a compreensão das experiências do usuário;

Desenvolver e avaliar soluções interativas com foco na experiência do usuário.

METODOLOGIA

A metodologia científica adotada neste estudo tem como objetivo ampliar o conhecimento no campo do Design de Experiência, com foco especial no desenvolvimento e na avaliação de sistemas interativos. Para tanto, o percurso metodológico desta pesquisa foi sintetizado através dos passos a seguir:

- **Ampliação do conhecimento a respeito da área Design de Experiência, com especial atenção às questões ligadas ao desenvolvimento e avaliação de sistemas interativos, através do levantamento e da leitura do referencial teórico correlato;**
- **Coleta de dados e sua análise prévia;**
- **Especificação de estratégias e/ou elencar critérios essenciais a compreensão das experiências do usuário;**
- **Realização de Experimentos através da avaliação de sistemas interativos**
- **Validar os resultados obtidos através da aplicação de testes de usabilidade e avaliação heurística;**

VALIDAÇÃO

Os resultados obtidos por meio deste trabalho serão validados através da aplicação de métodos e técnicas específicas da área de Experiência do Usuário (UX) e Interação Humano Computador(IHC). E destaca-se, como uma importante contribuição o levantamento em torno do tema apontando as tendências, teorias e práticas atuais, fornecendo uma base sólida para a pesquisa. Além disso, a definição de estratégias e/ou critérios essenciais para a compreensão das experiências do usuário precisa ser continuamente avaliada e melhorada, para que assim possa contribuir para a criação de diretrizes práticas para o design de sistemas interativos centrados no usuário. A combinação desses elementos fortalece o conhecimento e a aplicação do Design de Experiência, promovendo a melhoria contínua das interações entre os usuários e os sistemas interativos.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Simone; SILVA, Bruno. Interação humano-computador. Elsevier Brasil, 2010.

DAMÁSIO, A. R. O erro de Descartes: emoção, razão e cérebro humano. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

DE SOUZA, Felipe Machado; FIALHO, Francisco Antônio Pereira. As contribuições dos arquétipos para o design de experiência do usuário em interfaces gráficas. Blucher Design Proceedings, v. 2, n. 9, p. 4971-4983, 2016.

NORMAN, A. Design emocional. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

RIBEIRO, Marcos Buccini Pio. Design experiencial em ambientes digitais: um estudo do uso de experiências em web sites e junto a designers e usuários de internet. 2006.