



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE PATOS - UNIFIP

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA

COORDENAÇÃO DE PESQUISA - COOPIC

COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO - COOEX

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

Orientadora: Prof^ª. Msc. Angélica Felix Medeiros

Alunos-Pesquisadores: Miquéias Soares Cardoso; Bruno de Almeida Martins; Gustavo Nóbrega Soares; Antônio Lucas Cavalcante Félix, Adrielly Vitória da Silva Mendes; Ideão Barreiro da Silva; Gabriel Borges Teixeira; Mateus Cabral dos Santos Queiroz.

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 serviços (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 uma metodologia ágil voltada para o processo de desenvolvimento de sistemas interativos.

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.

