



Design de Interação

Profa. Me. Cynara Leão Garcia
cynara.garcia@unicesumar.edu.br

Interação/Design Emocional

aceitação, agitação, alarme, **alegria**, amargor, amor, angústia, ansiedade, antecipação, apatia, apreensão, arrependimento, autopiedade, calma, ciúme, compreensão, confiança, **conforto**, confusão, contentamento, coragem, **culpa**, depressão, desapontamento, **desejo**, desgosto, divertimento, dor, egoísmo, embaraçamento, encantamento, esperança, euforia, êxtase, felicidade, **frustração**, gentileza, **gratidão**, honra, horror, humildade, infelicidade, inveja, luxúria, **medo**, modéstia,

Interação/Design Emocional

O que é Design Emocional?

Interação/Design Emocional



Interação/Design Emocional



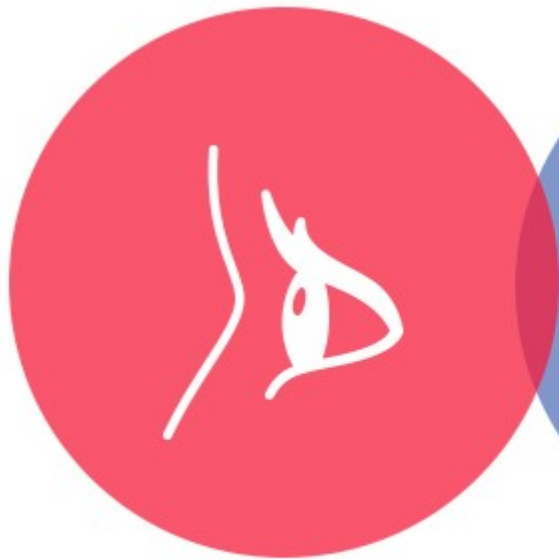
Interação/Design Emocional



Interação/Design Emocional

- ... expressão estética, algo a ser observado.
- ... valor simbólico, criação de um apego emocional.
- ... o design cria objetos com os quais nos identificamos ou associamos às nossas lembranças.
- ... o design propicia um posicionamento social.

Interação/Design Emocional



VISCERAL



COMPORTAMENTAL



REFLEXIVO

Interação/Design Emocional

Visceral

- Julgamentos rápidos e instintivos, no design está ligado ao primeiro impacto da aparência de um produto no cérebro humano.



Interação/Design Emocional

Comportamental

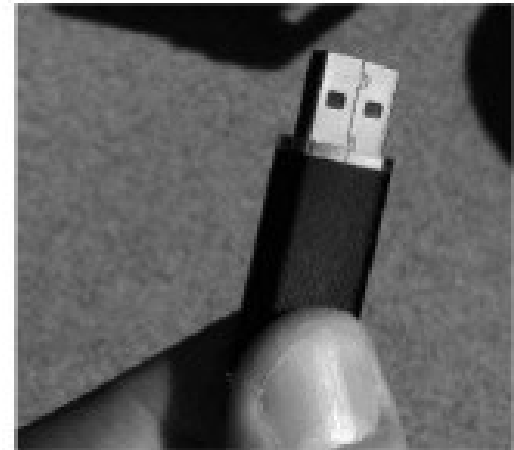
- Relativo à experimentação, performance, contato físico e ao prazer no uso do produto.



Interação/Design Emocional

Reflexivo

- Subjetivo, relacionado ao significado dos objetos. São construtos mais duradouros, que incluem respostas intelectuais e são aprendidos.



Interação/Design Emocional

Sensação e Percepção

- Captação e tratamento inicial do estímulo
- Nível fisiológico

Cognição

- Atribuição de significado e associações
- Conhecimento, memória, experiências anteriores

Afeto

- Nível fisiológico
- Nível reduzido de consciência

Emoção

- Nível maior de processamento da informação
- Atribuição de significado
- Identificação do objeto causador

Sentimento

- Atribuição de valores
- Pré-disposição de comportamento
- Mais estável e duradouro

Interação/Design Emocional

Componente Afetivo



= Componente Cognitivo +
Componente Afetivo

Cognitivo – significado

Afetivo – valor

Interação/Design Emocional

Afetos negativos

- Aumentam a capacidade de focar em um tópico específico
- Priorizam a identificação da solução
- Muito importante para a sobrevivência imediata

Interação/Design Emocional

Afetos negativos

- Situações e objetos que geram **Afetos Negativos**
 - Objetos pesados
 - Sons altos ou luzes fortes repentinas e inesperadas
 - Calor ou frio extremo
 - Multidões
 - Cheiros podres
 - Gosto amargo
 - Corpos deformados
 - Cobras, aranhas

Interação/Design Emocional

Afetos positivos

- Aumentam a receptividade a novos estímulos
- Ativam a curiosidade e criatividade
- Favorecem o aprendizado

Interação/Design Emocional

Afetos positivos

- Situações e objetos que geram **Afetos Positivos**
 - Locais confortavelmente quentes e claros
 - Gostos e cheiros doces
 - Sons suaves e melodias e ritmos simples
 - Batidas ritimadas
 - Objetos simétricos
 - Rostos sorridentes
 - Objetos suaves, arredondados
 - Pessoas atraentes

Interação/Design Social

Introdução: Contextualização e Delimitação do Tema

- Os produtos, inclusive software, devem fornecer suporte as nossas atividades cotidianas.
- O *design* de interação visa trazer técnicas de IHC para o projetos dos produtos interativos.
- O *design* de interação social projeta a experiência que deverá melhorar e ampliar a interação e comunicação entre as pessoas, com uma visão social do sistema.

Interação/Design Social

Referencial Teórico

Design de Interação

Aplicação de técnicas de Interação Humano Computador para projetar interfaces que visem atingir metas de usabilidade de sistemas e metas de experiência de usuário.

- *Usabilidade* – grau em que a interface de um software proporciona a memorização, aprendizagem, segurança em uso, eficácia e eficiência do usuário.
- *Experiência de Usuário* - busca adaptar os sistemas interativos para atender a expectativa dos usuários ao interagir com um artefato.

Interação/Design Social

Referencial Teórico

Design de Interação Social ou Social Design Interaction (DxS).

- Seres humanos, sociabilidade e comunicação.
- Produtos Sociais, ou mídias sociais, representam novas formas de aumentar a comunicação entre humanos.
- DxS representa a mediação entre a tecnologia e a comunicação entre pessoas, por meio de uma interface social. O Sistema de Informação deve abranger (Preece, Rogers e Sharp, 2005) :
 - mecanismos conversacionais;
 - mecanismos de coordenação;
 - mecanismos de percepção (*awareness*).

Interação/Design Social

Referencial Teórico

Homem Ser Social e Redes Sociais

Benyon (2011) destaca quatro aspectos-chave do papel do homem engajado em interação social:

- a comunicação humana;
- a participação em grupos;
- questões de presença; e
- cultura e identidade.

Redes Sociais são sistemas onde há perfis e há espaços específicos para a publicitação das conexões entre os indivíduos (Recuero, 2010).

- Comunicações
- Interações