# Objetivo

Pesquisar sobre o assunto User Experience - UX.

# Visão antes de iniciar a pesquisa

Tratar as informações para enriquecer a *experiência do usuário* ao utilizar o sistema através de boas práticas em programação.

# Visão após leitura

Tratar toda parte de interface do sistema voltado para *experiência do usuário*.

# Tema principal e relacionamento

- ISO 9241-210:2010 - Ergonomics of human-system interaction - Part 210: Human-centred design for interactive systems

Esta parte da ABNT NBR ISO 9241-210:2011. Fornece requisitos e recomendações, é destinada àqueles que gerenciam processos de projeto e se preocupam com a forma com que componentes podem aprimorar a interação humano-sistema.

- User Interface

Interface do Usuário voltada para utilização de sistemas como um todo.

- Human-Computer Interaction

Interface Homem Maquina é a experiência de interação que o usuário tem com sistema, o mesmo deve ter qualidade na usabilidade, acessibilidade e comunicabilidade.

- User Centered Design

Projeto Centrado no Usuário, pensado e apresentando o projeto desde o início visando identificar habilidades e experiências de grupos de usuários (THE 1984 OLYMPIC MESSAGE SYSTEM, IBM).

- Ergonomics of human-system interaction

Ergonomia de Interação do Homem com Sistema, análise ergonômica do sistema (Interação de os órgãos dos sentidos) buscando aprendizado sobre movimentos que o homem tem ao interagir com sistemas

- Usabilidade

Medir e avaliar experiência é o assunto que mais se destaca para determinar qualidade de sistemas.

# Um conceito sem consenso?

User Experience – UX ou cientificamente falando Interação Humano ­ Computador (HCI) tornou-se objeto de pesquisas no mundo acadêmico, por exemplo é o acontece no Human-Computer Interaction Institute em Carnegie na Mellon University. O conceito no campo de HCI cresce à medida que pesquisadores e professores trabalham com esse tema diariamente.

O resultado de pesquisas passa a ser de interesse de todos que desenvolve sistemas e querem alinhar necessidades dos usuários (usabilidade) aos objetivos do negócio da empresa, o usuário é a pessoa quem avalia o sistema como ferramenta útil ou não, ele vai influência na decisão do gestor que vai fazer o investimento.

Existem normas e legislações locais com padrões que ajudam a avaliar a diversidade de tipos de usuários em localizações geográficas diferentes, é necessário considerar habilidades e atributos físicos (restrições) dos usuários.

# Mensurar é saber

A facilidade da interação com o usuário é a palavra­chave garantir a usabilidade é um papel dos membros da equipe centralizar isso em um único membro pode garantir isso.

Mensurar e avaliar a experiência do usuário é um plano que deve ser seguido a riscae acordo com NIELSEN (2000),18 a Web exige "tempo zero de aprendizagem".