

Aluno: Márcio Pereira Pio  
Pós-Graduação: Metodologias ágeis para aplicativos móveis  
Disciplina: POS1034 User Experience

## **User Experience como ferramenta de apoio para tratar problemáticas psicológicas**

Problemas psicológicos estão intimamente ligados a experiências mal sucedidas ou a traumas em algum momento da vida. Conhecer o comportamento, desejos, ações e reações das pessoas vem de encontro a uma disciplina chamada “User Experience”.

User Experience procura desenvolver produtos focados nas experiências das pessoas como um feedback, tendo como resultado um elo entre o usuário e o mundo digital. Os elos são interfaces e a usabilidade focados nas experiências dos usuários.

Baseado nos sentimentos, experiências, relatos e contribuições dos profissionais da saúde, podemos criar interfaces interativas com aplicação da Realidade Virtual, com diversos cenários ligados diretamente a problemática de fobias, por exemplo: medo de altura, medo de animais ou insetos, medo de lugares pequenos e muitos outros.

Cenários animados e interativos convidando pessoas a mergulharem nesse mundo de possibilidades geram empatia e podem aumentar a autoconfiança.

A tecnologia atual, através da realidade virtual e realidade aumentada, disponibiliza todos os recursos necessários para este desenvolvimento. Seguindo normas como ISO 9241-210 e os passos de uma metodologia baseada em princípios em que os usuários sejam envolvidos durante toda a concepção e desenvolvimento, o projeto conduzido e refinado por avaliações centradas no usuário, iteração, experiência do usuário e equipe multidisciplinar, alcançaremos um produto que quebra barreiras com metas e objetivos alcançados.

De acordo com Norman “O Importante é que o usuário tenha uma experiência positiva na manipulação do produto, sistema ou serviço e forma clara e objetivo”, do contrário a rejeição poderá decretar o fracasso do projeto, tendo que reavaliar os erros aumentando custos ou até mesmo o fim do projeto.

Portanto é importante englobar fatores motivacionais, com incentivos e bonificações, que permitem um engajamento do usuário e a troca de informações gerando um padrão de confiança e satisfação, desta forma os medos ou fobias vão sendo desmitificadas e enfrentadas, refletindo todos esses ganhos na vida real do usuário.

A tecnologia é um aliado que vem somar e contribuir para transformação de um mundo real, desconstruindo problemas que afetam a mente humana, utilizando novos métodos focados na experiência do usuário.

### Referencias

[ISO 9241-210 – Aspectos Ergonômicos da Interação Humano-Sistema \(IHC\);](#)  
[Norman 2006](#)