

Como surgiu o UX Design?

Apesar da User Experience não se referir exclusivamente à experiência do usuário com a internet, aplicativos ou interfaces digitais, o UX Design usualmente está bastante associado a contextos de produção de artefatos computacionais, tais como websites e aplicativos.

Mas por quê?

Talvez isso se explique pelo fato de que todas as origens encontradas do termo se dão em contexto de acadêmicos do campo de estudos da computação, especificamente a área da Interação Humano-Máquina, em inglês Human-Computer Interaction (HCI).

E para entender isso precisaremos voltar um pouquinho no tempo.

Mas só um pouco...

**Nem sempre os computadores
foram como os que carregamos
no bolso ou no pulso hoje em
dia...**

(sim, seu celular e seu smartwatch são computadores...)

Para interagir com computadores era necessário aprender uma linguagem específica.

Poucas pessoas sabiam e podiam interagir com computadores.

Todo o contato com elas se baseava em uma interação não natural para o ser humano, mediada por uma linguagem muito específica e cheia de regras! .



Na década de 1980 muitos pesquisadores começaram a pensar como deveriam ser as interações entre humanos e computadores.



A criação do *mouse* fez parte de uma dessas iniciativas para facilitar o uso de computadores, tornando eles mais "adaptados" ao uso de um corpo humano.

O 1º mouse era de madeira e saiu da cabeça de um visionário em 1964 – Giz Brasil

Brenda Laurel



O conceito de *Experiência do Usuário* é utilizado pela primeira vez com o sentido de um projeto de experiência em 1986 por Brenda Laurel em seu artigo "Interface as Mimesis".

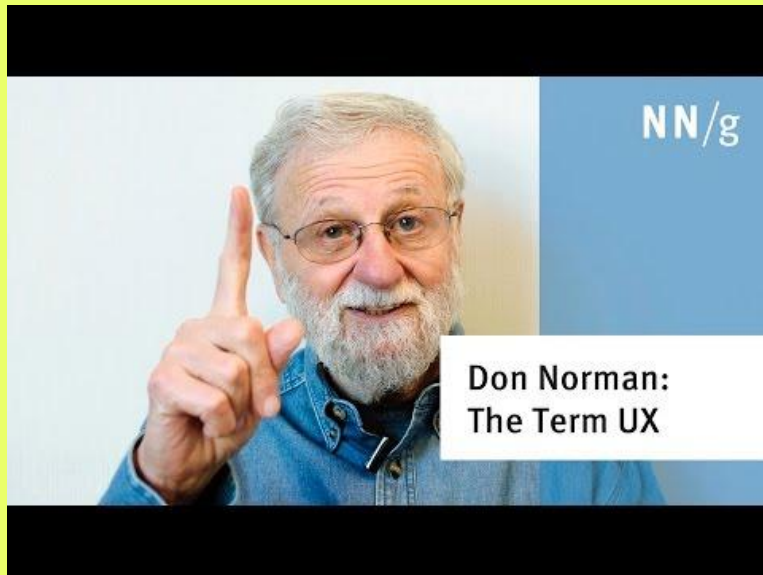
Ela propõem que o uso de sistemas computacionais deveriam proporcionar experiências ideais, nas quais os usuários pudessem interagir com computadores da forma mais natural possível, como se tivessem uma experiência em "primeira pessoa", não mediadas por linguagens computacionais como fazem os programadores.

User Centered System Design: New Perspectives on Human-computer Interaction

O usuário não apenas experimentaria o produto, mas ele também poderia influenciar o próprio sistema, não apenas usando o computador como uma ferramenta, mas como um mundo mimético ao nosso real.

Isso lembra algo familiar, não?

Twitter, Instagram, Facebook e todos os sites que usamos hoje são netos dessa ideia da Lauriel.

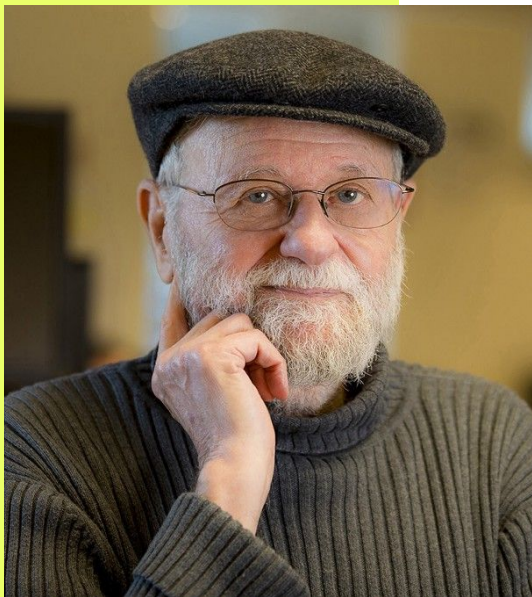


Aqui, Don Norman explicando direitinho o conceito mais atual de experiência do usuário.

Ps: não esqueça de ativar as legendas em português do youtube! ;)

The Definition of User Experience (UX)

Don Norman



Em 1993 Don Norman, pesquisador e psicólogo, inicia um grande trabalho de popularização do termo ao nomear seu grupo de trabalho dentro da Apple como User Experience Architect's Office.

O grupo teria a responsabilidade de tornar os produtos da companhia mais fáceis de serem utilizados, a escolha do nome estava associada à vontade do pesquisador de não limitar a ação do grupo apenas às telas dos computadores.

Design as Practiced

Why are Apple's products so confusing? They ignore design principles

DONALD A. NORMAN
O DESIGN DO DIA A DIA



Norman também escreve o livro "Design para o Dia a Dia", uma obra bastante importante para o UX Design, na qual ele trata de princípios que guiam projetos em UX Design, tais como Visibilidade do sistema e *Feedback*.

Conheça os 6 princípios de design de Donald Norman



Quer saber mais?

Aproveite esses links e se aprofunde:

[A 100-Year View of User Experience](#)

[Vídeo: O que é UX | User Experience? // UXNOW](#)

[10 UX Challenges for the Next 25 Years](#)