



Universidade de Brasília
Faculdade Unb Gama
IHC

Interação Emocional

Gustavo Rodrigues Coelho, 11/0030559

Professor(a): André Barros

Brasília
2016

1) O que é interação emocional?

O estudo das reações das pessoas ao interagirem com produtos tecnológicos como computadores. Essa área de estudo abrange o estudo de como sentimentos quando interagimos a primeira vez com o sistema e como podemos nos relacionar com eles.

2) Cite algumas maneiras para entender como as emoções afetam o comportamento e como o comportamento afeta as emoções? Cite exemplos?

As emoções podem ser transmitidas através de comportamentos, por exemplo, uma pessoa feliz tende a sorrir. O entendimento dessas atitudes ajuda a identificar as emoções que os usuários sentem ao interagir com o sistema.

3) Explique a razão ou as razões de usar formas expressivas nas interfaces. Cite exemplos dessas formas expressivas na história das interfaces.

A melhoria da interação do computador com os seres humanos sempre foi um desafio. O uso de formas expressivas de interface podem ajudar a alcançar esse objetivo. As formas expressivas são usadas para transmitir estados emocionais e provocar certas respostas emocionais, exemplos do dia-a-dia desse tipo de interface são emojis, sons, ícones e animações.

4) Sobre interfaces expressivas, cite exemplos de outras formas para transmitir o estado de um sistema para o usuário.

Como outras formas de interfaces expressivas podem ser citados ícones dinâmicos, animações, mensagens faladas, sons indicando ações, entre outras.

5) Quais são as vantagens e/ou desvantagens de utilizar esses tipos de detalhes expressivos?

Uma vantagem de um ícone expressivo é o de gerar um feedback simples para o usuário, e que ele entenda emocionalmente. Uma desvantagem é o fato de ter a possibilidade de as pessoas acharem esses itens expressivos intrusivos, gerando irritação, ou seja, o efeito oposto esperado.

6) Comente sobre os casos de utilização de agentes amigáveis (friendly agents) em interfaces pela Microsoft na década de 1.990. Explique se foi um sucesso ou do não sucesso da utilização desses agentes.

Tanto o Bob (companheiro cachorro), quanto o Clippy foram fracassos na tentativa de aplicar agentes amigáveis aos softwares da Microsoft. O primeiro nem foi lançado, por ter sido descartado em testes com usuários que acharam muito infantil e irritante. O segundo foi lançado, mas foi motivo de muita irritação por suas interrupções durante o processo de usar o software em si.

7) Qual a vantagem ou desvantagem de usar um ícone de sinal de estrada “homens trabalhando” para indicar que um site está em construção?

A grande desvantagem é a de que o usuário já está frustrado por não ter acesso a essa parte do site que está em construção, e pode ser irritar mais ainda por causa da brincadeira e trocadilho.

8) Qual os cuidados que deve se ter para enviar uma mensagem de erro ao usuário?

Mensagens atenciosas Evitar palavras FATAL, ERRO, INVÁLIDO, RUIM, ILEGAL Evitar grandes números e letras maiúsculas Avisos sonoros devem ter opção de silenciar Entre outros

9) Com que os usuários frequentemente se irritam?

Com mensagens de erro, esperas demoradas na utilização, atualizações frequentes e que não dão opção de cancelamento (Windows), aparência desagradável, bugs etc.

10) Explique antropomorfismo e zoomorfismo? De exemplos de suas aplicação ao design de sistemas.

Antropomorfismo se refere à utilização de características humanas em algum elemento (agentes amigáveis, ou na própria interface, por exemplo). Zoomorfismo se refere à utilização de características de animais em algum elemento. Um exemplo de zoomorfismo é a tentativa de adoção do agente amigável Bob da Microsoft, que era um companheiro cachorro. Um exemplo de antropomorfismo é a tentativa de adoção do agente amigável Clippy que se tratava de um clip de papel, com características humanas.