

Aula Prática 4



Interação Humano-Computador

Prof. André Guerra

1

Conversa Inicial

2

Estrutura e objetivos

- Nesta aula, será apresentada a personalização da ferramenta PrEMO para avaliação da experiência do usuário
- O ponto de partida para a aula é o artigo *Personalização da ferramenta PrEMO para avaliação da experiência do usuário: buscando uma maior relação com o usuário*

3

Personalização da Ferramenta PrEMO para Avaliação da Experiência do Usuário

4

- **Leia o artigo *A personalização da ferramenta PrEMO (Product Emotion Measurement Tool) para avaliação da experiência do usuário: buscando uma maior relação com o usuário***
- **O artigo está disponível em:**
<<https://www.revistas.udesc.br/index.php/hfd/article/view/6702/4740>>.
- **A ferramenta está disponível em:**
<<https://www.premotool.com/>>.

5

- **O PrEMO (*Product Emotion Measurement Tool*) é uma ferramenta validada de medição de emoções que dá insights sobre os sentimentos e nuances das pessoas para produtos, serviços e outros estímulos**
- **O PrEmo mede emoções distintas (agradáveis e desagradáveis) de forma não verbal, as quais são validadas transculturalmente**

6

- A figura que veremos a seguir resume a experiência do usuário (*User Experience – UX*), de modo que os objetivos sejam mensurados pelos aspectos pragmáticos e hedônicos, estejam de acordo com o resultado pretendido e relacionados à tarefa, que depende do contexto de uso, dos requisitos do usuário e do produto a ser avaliado

7



8

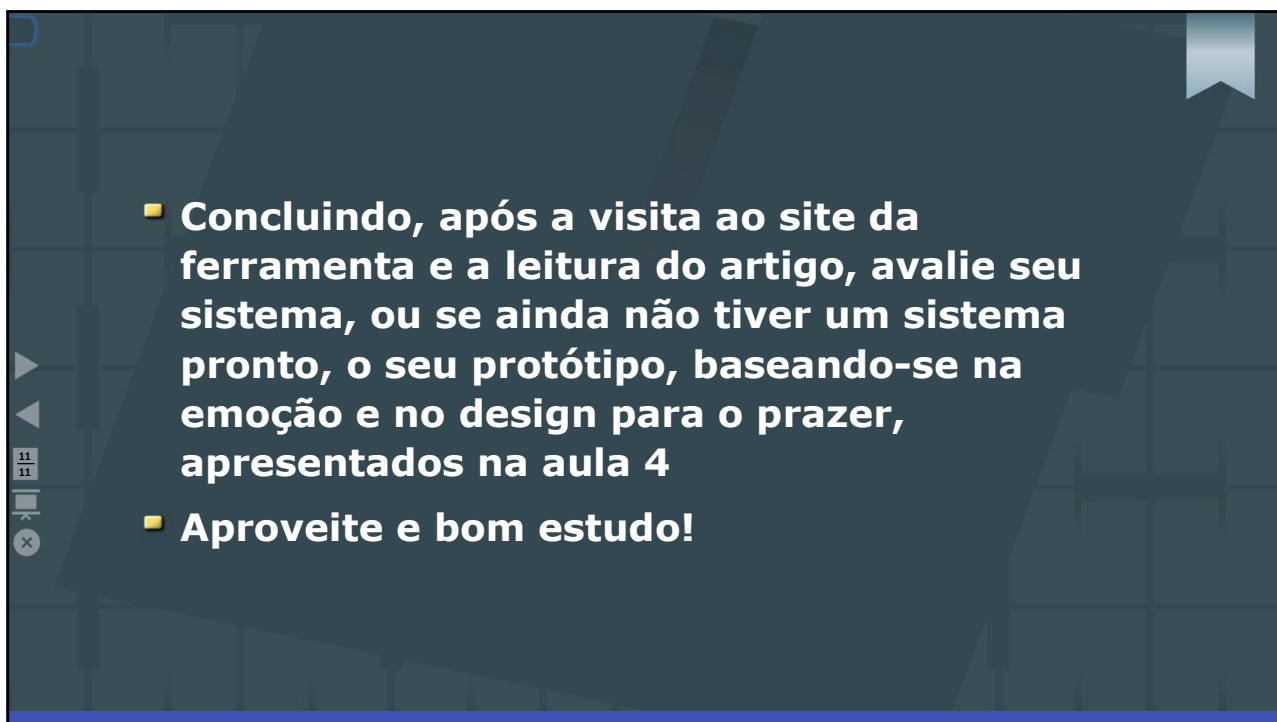
- O PrEMO é um instrumento não verbal de autorrelato que mede sete emoções positivas e sete negativas



9

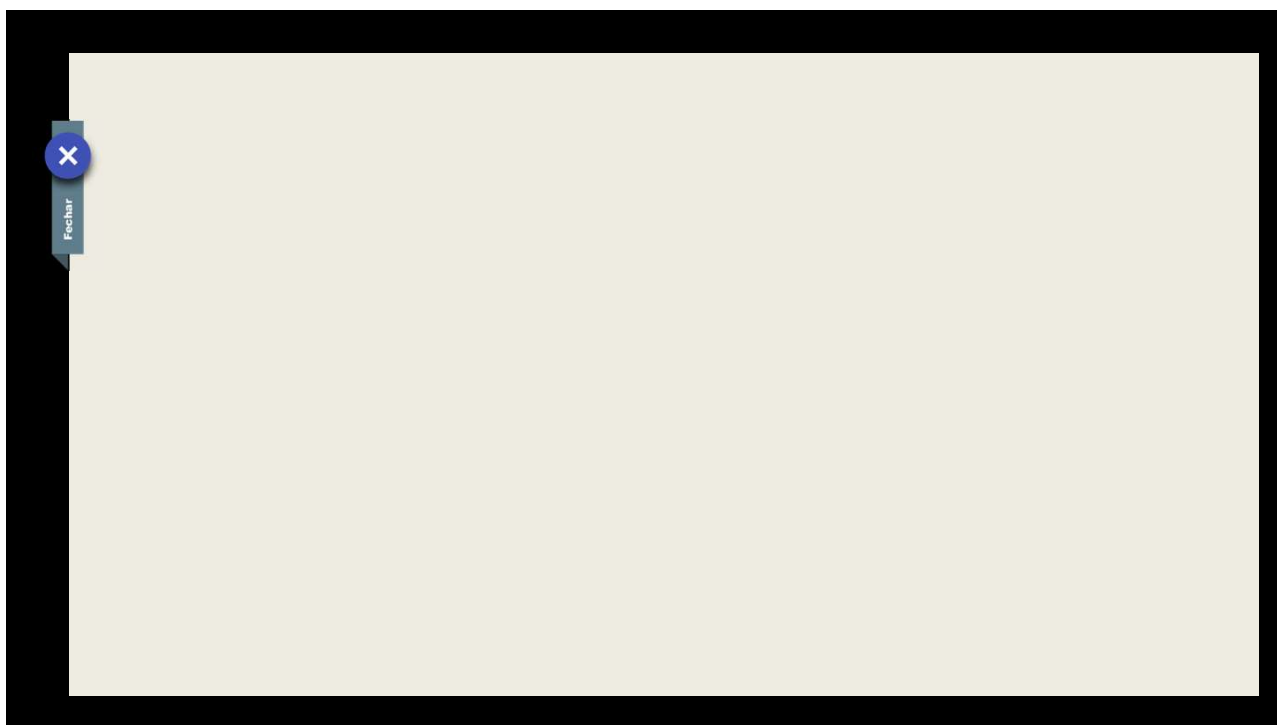
- Este trabalho é um avanço, pois o uso de animações curtas é perspicaz para a emoção
- O uso de desenhos animados com som torna essas descrições poderosas em relação ao estado retratado
- Donald Norman: autor de *Emotional Design* e cofundador do Nielsen Norman Group

10



- Concluindo, após a visita ao site da ferramenta e a leitura do artigo, avalie seu sistema, ou se ainda não tiver um sistema pronto, o seu protótipo, baseando-se na emoção e no design para o prazer, apresentados na aula 4
- Aproveite e bom estudo!

11



12