

# As disciplinas da Experiência do Usuário



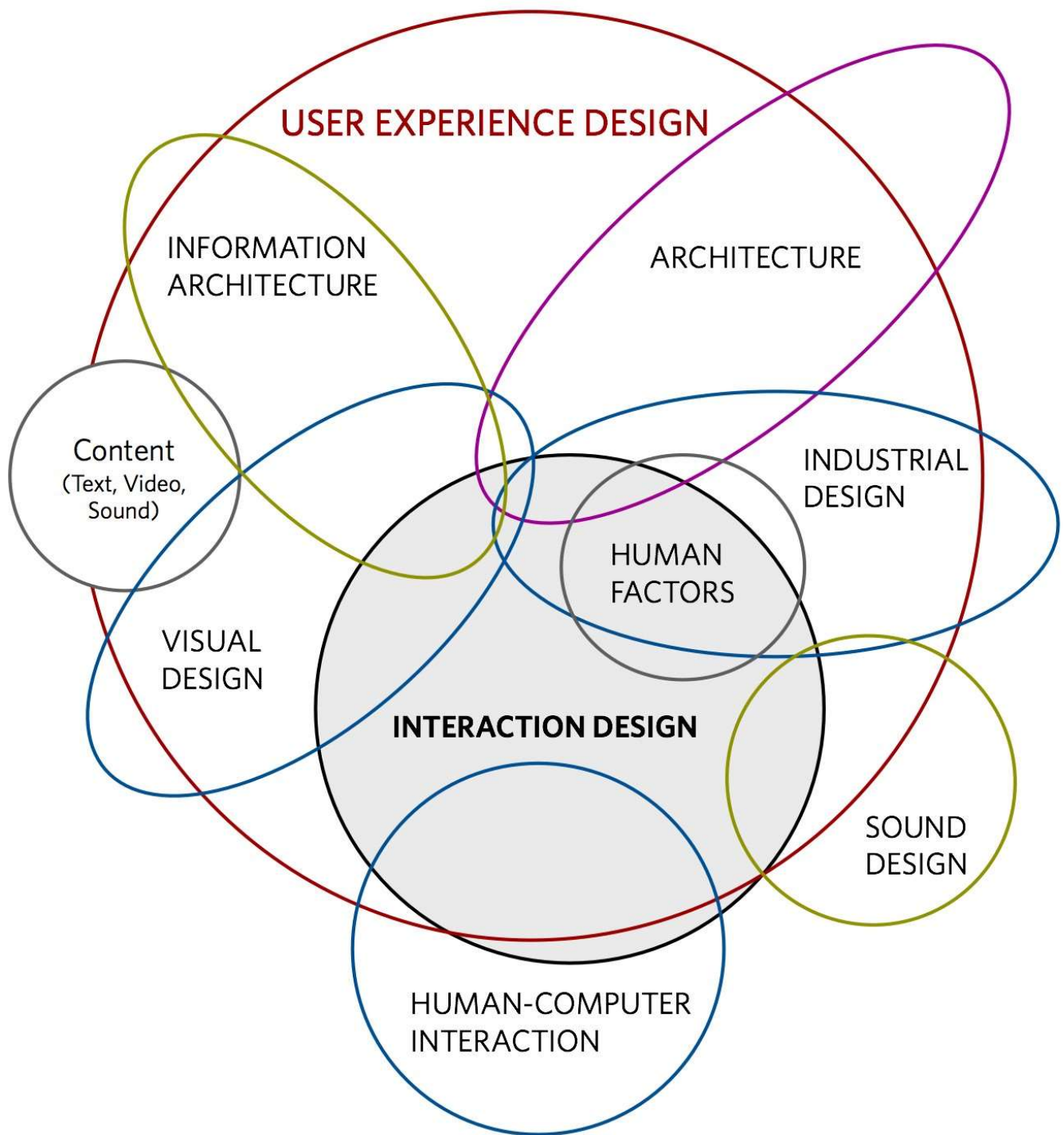
Edu Agni

Follow



Jul 4, 2012 · 2 min read

Já faz um bom tempo que me deparei com esse diagrama feito por *Dan Saffer* para a segunda edição do livro *Designing for Interaction*, de 2009. A imagem mostra as disciplinas que sobrepõem a área que hoje conhecemos como *User Experience Design*. Não chega a ser a representação mais perfeita, mas é uma ótima base para nortear aqueles com pouco esclarecimento sobre aquilo que envolve essa área.



Juntamente com esse diagrama, *Dan Saffer* levantou uma questão já amplamente discutida: *User Experience Design* pode ser considerada uma disciplina em si? Ou melhor, será que podemos projetar a experiência de um usuário?

De fato, considero a área que hoje chamamos de *User Experience Design* nada mais é do que uma mediação coordenada de diferentes disciplinas. Não é que possamos projetar a experiência de um usuário, afinal cada pessoa traz consigo sua própria cultura, talento,

sensibilidade, desejos, motivações e comportamento. Porém, ao tratar o projeto de forma mais holística, alinhando as diferentes disciplinas a objetivos comuns, podemos trabalhar para que os produtos forneçam recursos que permitam que os usuários criem boas experiências com eles.

Como bem cita o *The Nokia Design Manifesto*, o produto não é um fim em si, mas a porta de entrada para uma infinidade de experiências. Dessa forma, não existe uma etapa específica do projeto de um produto onde o trabalho com a experiência do usuário deva acontecer. Todas as etapas em que essas disciplinas mostradas no diagrama insidem envolvem o trabalho de *User Experience Design*. Todas essas disciplinas são elementos da experiência do usuário.

E você, o que acha sobre isso? Deixe sua opinião, e vamos estender essa conversa ;)

User Experience

Coordenação

Diagrama

Manifesto

Produto

[About](#) [Write](#) [Help](#) [Legal](#)

Get the Medium app

