

RESUMO

O impacto das constantes transformações tecnológicas no design, em que se destacam os estudos sobre Experiência do Usuário, tem demandado mudanças importantes em suas abordagens metodológicas que, desde suas origens, mantêm suas estruturas sustentadas pelas correntes racionalistas e empiristas. A partir de uma revisão dos conceitos de experiência e sua relação com o design de interfaces, apontamos para a proposição de uma metodologia de projeto que parte da análise das experiências do usuário em seus planos cognitivo, estético, emocional e social. Ao adotarmos alguns dos pressupostos fenomenológicos para o exame da consciência da experiência, fazemos uma análise da interface do Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle, em que se verificam fatores que desviam as experiências singulares do usuário. Os resultados da análise apontam para o projeto de um agente de interface que seja desenvolvido na articulação entre tais experiências e um modelo de gestão de aprendizagem que propõe a exploração das tecnologias disponíveis em toda a rede de computadores. Esse agente, o módulo H, resultado de uma metodologia que tem sua ênfase na Experiência do Usuário, permite a melhor atuação junto aos recursos utilizados no processo de aprendizagem enquanto potencializa suas experiências singulares.

Palavras-chave: design de interfaces, experiência do usuário, fenomenologia, educação a distância

ABSTRACT

The impact of constant technological transformations on design, in which the studies on User Experience stand out, have demanded important changes in their methodological approaches that, since their origins, maintain their structures supported by rationalist and empiricist currents. From a review of the concepts of experience and its relation with the design of interfaces, we aim at proposing a project methodology that starts from the analysis of user experiences in their cognitive, aesthetic, emotional and social layers. By adopting some of the phenomenological assumptions for examining the experience consciousness, we make an analysis of the interface of the Moodle Virtual Learning Environment, in which there are factors that deviate the singular experiences of the user. The results of the analysis point to the design of an interface agent that is developed in the articulation between such experiences and a model of learning management that proposes the exploration of the technologies available in the entire network of computers. This agent, module H, resulting from a methodology that has its emphasis on User Experience, allows the best performance along with the resources used in the learning process while enhancing their unique experiences.

Keywords: interface design, user experience, phenomenology, distance learning

RESUMEN

El impacto de las constantes transformaciones tecnológicas en el diseño, en que se destacan los estudios sobre Experiencia del Usuario, ha demandado cambios importantes en sus abordajes metodológicos que, desde sus orígenes, mantienen sus estructuras sostenidas por las corrientes racionalistas y empiristas. A partir de una revisión de los conceptos de experiencia y su relación con el diseño de interfaces, apuntamos a la proposición de una metodología de proyecto que parte del análisis de las experiencias del usuario en sus planos cognitivo, estético, emocional y social. Al adoptar algunos de los supuestos fenomenológicos para el examen de la conciencia de la experiencia, hacemos un análisis de la interfaz del Ambiente Virtual de Aprendizaje Moodle, en que se verifican factores que desvían las experiencias singulares del usuario. Los resultados del análisis apuntan al proyecto de un agente de interfaz que se desarrolla en la articulación entre tales experiencias y un modelo de gestión de aprendizaje que propone la exploración de las tecnologías disponibles en toda la red de computadoras. Este agente, el módulo H, resultado de una metodología que tiene su énfasis en la experiencia del usuario, permite la mejor actuación junto a los recursos utilizados en el proceso de aprendizaje mientras que potencia sus experiencias singulares.

Palabras clave: diseño de interfaz, experiencia de usuario, fenomenología, educación a distancia