Prototipação de Experiências (Experience Prototyping)

Fases de projeto: Avaliação
Fases de projeto: Desenvolvimento

Experience Prototyping é um forma de representação, por qualquer meio, que explorar ou comunicaa a forma como nos sentimos engajados a um produto, serviço ou sistema. Essa atividade pode envolver sessões simuladas de uso, teatro e observação comportamental em determinadas situações de uso.

O principal objetivo desse método é fazer com que os usuários participem do design do projeto experimentando todas as suas fases e o contexto de utilização ao invés de simplesmente observar a experiência de outra pessoa.

Segundo Jane Fulton Suri (IDEO), Experience Prototyping se resume basicamente a duas coisas:

1- Um método que habilita designers, clientes ou usuários a “experimentar por si só” ao invés de testemunhar demonstrações de experiências vividas por outras pessoas. Uma das características básicas da experiência é que ela é, por natureza, subjetiva e a melhor forma de entender e mensurar a qualidade de uma experiência de interação é subjetivamente.

2- Uma aproximação com a prototipação que nos encoraja a pensar em interações com produtos, espaços, serviços ou sistema de uma forma integrada aos aspectos dinâmicos do tempo e espaço. A forma como eles são verdadeiramente experimentados por pessoas em seus contextos específicos, ao invés de trabalhos isoladamente.

Desta forma percebemos que a experiência vivida com um simples artefato não existe no vácuo, mas sim em um relacionamento dinâmico com outras pessoas, lugares e objetos. Inclusive, a qualidade da experiência vivida é influenciada por múltiplos fatores contextuais, tais como: O peso do objeto, sua textura e temperatura entre outros. Fatores externos como o ambiente em que está inserido e o contexto de uso do mesmo. Fatores internos como humor, temperamento da pessoa. Todas essas variáveis são levadas em consideração durante a experiência.

Exemplos

URL de origem (recuperadas em *28/03/2024 - 15:38*): https://www.corais.org/node/139