



Design Humano ou Persuasivo?



Lucas baixou um aplicativo de exercícios físicos para ajudá-lo a se preparar mentalmente para os jogos de futebol. O app permite que Lucas escolha se deseja receber alertas e quantos por dia. Os alertas sugerem dicas para melhorar o desempenho físico e mental, com base nos objetivos de Lucas. Eles indicam atividades que ele pode fazer sozinho, como realizar uma série rápida de alongamentos ou praticar respiração profunda para relaxar.

Esse app adicinou valor ou significado para a vida do Lucas? Por que?

Ana usa um aplicativo de mensagens para conversar com seus amigos. Quando Ana está fazendo lição de casa, ela utiliza a configuração "Não Perturbe" no app. Essa função bloqueia notificações durante os horários que Ana determina. Seus amigos recebem uma mensagem informando que ela não está disponível até o horário definido por ela. O aplicativo também registra quantos minutos Ana o utiliza. No final de cada dia, ela pode verificar o tempo total de uso. Além disso, ela pode estabelecer metas para usar o app mais ou menos. Ana pode ganhar emblemas ao atingir essas metas de limite de tempo.

Esse app adicinou valor ou significado para a vida da Ana? Por que?

Rafael adora ouvir música e utiliza um aplicativo para criar playlists personalizadas. O app permite que ele ajuste as notificações para serem enviadas somente quando há novidades sobre seus artistas favoritos ou quando uma nova playlist é sugerida. Rafael também tem a opção de limitar o tempo de uso diário do app, e o recurso de "Modo Foco" permite que ele ouça músicas sem distrações enquanto estuda. O aplicativo registra o tempo que ele passa ouvindo música e oferece conquistas, como "Maratona Musical," para quem atinge metas de uso saudável.

Esse app adicinou valor ou significado para a vida do Rafael? Por que?



Design Humano ou Persuasivo?



Escolha dois dispositivos, jogos, aplicativos ou plataformas que você use com frequência. Pense nas diferentes funcionalidades que ele possui e se elas são projetadas de forma persuasiva ou humana.

Nome do App/Jogo: _____

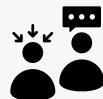


Design Persuasivo

Design Humano



Nome do App/Jogo: _____



Design Persuasivo

Design Humano