

Avaliação de Interação no protótipo do simulador para o Ensino da citologia ginecológica

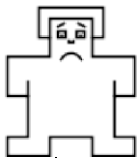
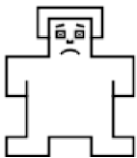
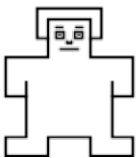
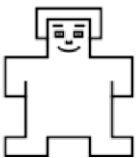
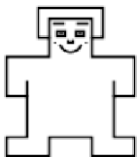
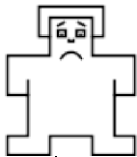
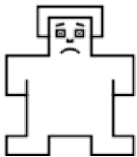
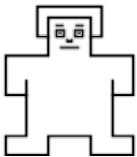
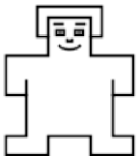
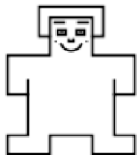
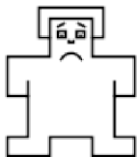
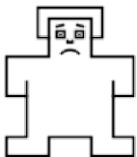
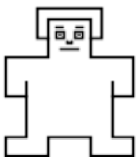
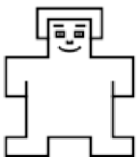
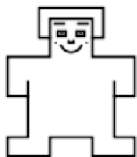
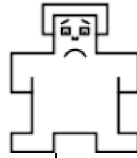
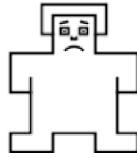
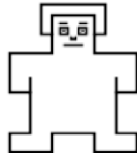
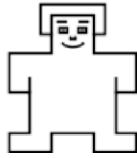
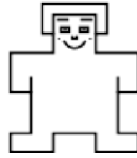
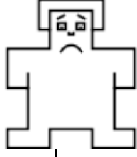
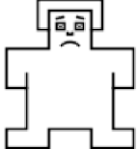
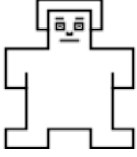
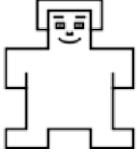
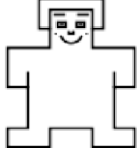
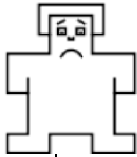
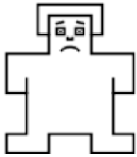
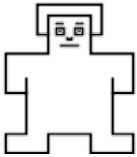
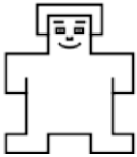
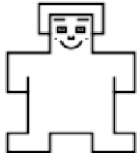
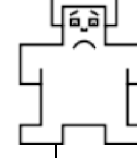
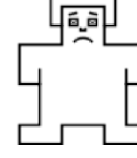
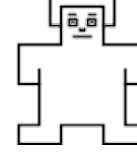
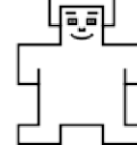
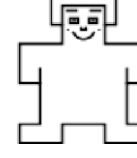
Nesta atividade, você irá avaliar a pesquisa com foco na sua experiência pessoal ao utilizar o simulador para citologia, e não na descrição do protótipo em si. Caso não tenha vivenciado nenhuma das categorias descritas abaixo, não marque nenhuma opção. Para a avaliação, serão utilizadas as categorias do Pleasure Framework¹ em conjunto com a dimensão pleasure do *Self-Assessment Manikin (SAM)². Para cada categoria do Pleasure Framework, você deve escolher o estado emocional que percebe nas ações ou expressões dos participantes em relação àquela categoria. Justifique brevemente sua resposta.

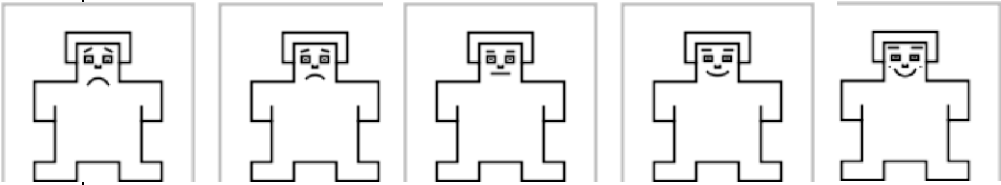
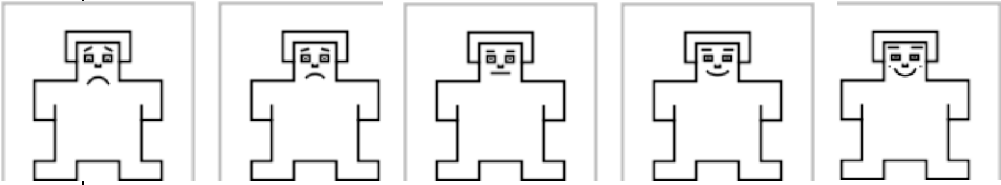
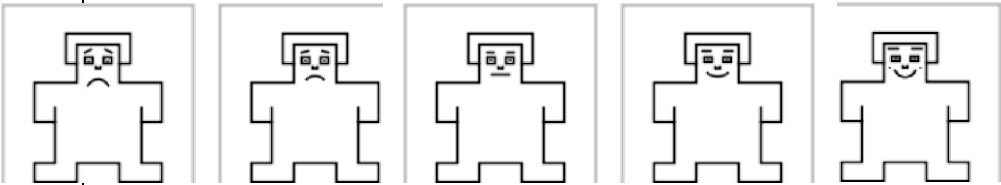
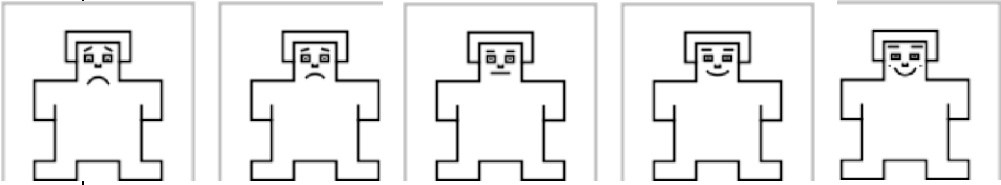
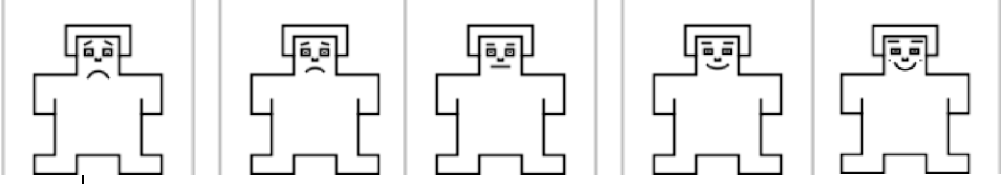
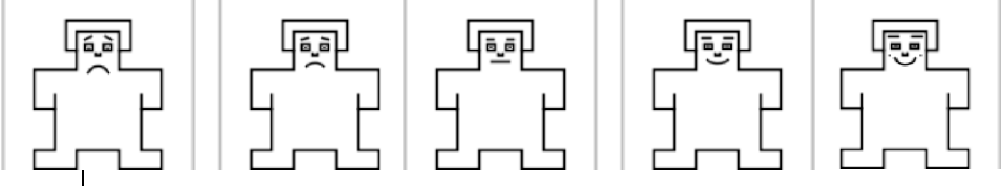
Breve Explicação das Categorias do Pleasure Framework

- **Creation** A criação é o prazer que os participantes sentem por terem o poder de criar algo enquanto interagem com um artefato. É também o prazer que os participantes sentem por se poderem expressar de forma criativa.
- **Exploration** Exploração é o prazer que os participantes obtêm ao explorar uma situação. A exploração está frequentemente associada ao prazer seguinte, a descoberta, mas nem sempre. Por vezes, é divertido apenas explorar.
- **Discovery** Descoberta é o prazer que os participantes obtêm ao fazer uma descoberta ou ao resolver um problema.
- **Difficulty** Dificuldade é o prazer que os participantes obtêm por terem de desenvolver uma habilidade ou exercitar uma habilidade para fazer algo. A dificuldade também pode ocorrer em um nível intelectual em artefatos que exigem certa habilidade para compreendê-las ou um aspecto de seu conteúdo.
- **Competition** Competição é o prazer que os participantes obtêm ao tentar atingir uma meta definida. Essa meta pode ser definida pelos próprios participantes ou pelo artefato. A conclusão da meta pode envolver o artefato com ou contra outro participante humano, uma entidade percebida dentro do artefato ou o sistema do próprio artefato.
- **Danger** Perigo é o prazer de os participantes se sentirem assustados, em perigo ou como se estivessem correndo um risco. Esse sentimento pode ser tão leve quanto uma sensação de desconforto ou pode envolver um forte sentimento de medo.
- **Captivation** Cativação é o prazer de os participantes se sentirem hipnotizados ou fascinados por algo ou de sentirem que outra entidade tem controle sobre eles.
- **Sensation** Sensação é o prazer que os participantes obtêm da sensação de qualquer ação física que o artefato evoca, por exemplo, toque, movimentos corporais, audição, vocalização etc.
- **Sympathy** Simpatia é o prazer de compartilhar sentimentos emocionais ou físicos com algo.
- **Simulation** Simulação é o prazer de perceber uma cópia ou representação de algo da vida real.
- **Fantasy** Fantasia é o prazer de perceber uma criação fantástica da imaginação.
- **Camaraderie** Camaradagem é o prazer de desenvolver um senso de amizade, companheirismo ou intimidade com alguém.
- **Subversion** Subversão é o prazer de quebrar regras ou de ver outras pessoas quebrando-as. É também o prazer de subverter ou distorcer o significado de algo ou de ver outra pessoa fazer isso.

¹Costello, B., & Edmonds, E. (2007, August). A study in play, pleasure and interaction design. In *Proceedings of the 2007 conference on Designing pleasurable products and interfaces* (pp. 76-91). ACM.

²Bradley, M. M., & Lang, P. J. (1994). Measuring emotion: the self-assessment manikin and the semantic differential. *Journal of behavior therapy and experimental psychiatry*, 22(1), 49-59.

Categoría	Estado Emocional Percebido				
Creation					
Justificativa					
Exploration					
Justificativa					
Discovery					
Justificativa					
Difficulty					
Justificativa					
Competition					
Justificativa					
Danger					
Justificativa					
Captivation					
Justificativa					

Sensation	
Justificativa	
Sympathy	
Justificativa	
Simulation	
Justificativa	
Fantasy	
Justificativa	
Camaraderie	
Justificativa	
Subversion	
Justificativa	