

Secretária Eletrônica

A Figura 01 mostra dois pequenos esquemas representando uma secretária eletrônica. As mensagens que chegam são representadas pelas esferas - as que estão enfileiradas indicam o número de mensagens. Ao colocar uma dessas esferas no orifício presente na máquina, aciona-se a mensagem gravada. Ao colocar a mesma esfera em outro orifício, disca-se para quem deixou a mensagem.

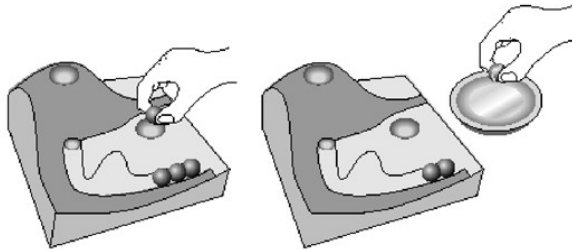


Fig. 1. 'Marble Answering Machine' by Durrell Bishop, Computer-Related-Design MA, Royal College of Art, London. Messages are represented by marbles which are manipulated directly to play back or erase the message. Cited in *Where the Action Is*.

Fig. 01 - Marple Answering Machine por Durrell Bishop

Fonte: <<http://www.prusikloop.org/mrwatson/index.php?s=illusion>> Acesso em: 04 jun. 2008

Como a secretária do esquema se diferencia do sistema de correio de voz?

- Utiliza objetos físicos familiares, que indicam visualmente e de forma rápida quantas mensagens foram deixadas.
- É esteticamente fácil e agradável de utilizar.
- Requer ações de apenas um passo para a realização de tarefas importantes.
- Apresenta um *design* simples mas elegante.
- Oferece menos funcionalidades e permite a qualquer um ouvir as mensagens.

Esta secretária eletrônica foi projetada por Durrell Bishop quando era um estudante no Royal College of Art de Londres (Cramptom-Smith, 1995 *apud* Preece *et al*, 2005).

Um dos objetivos era projetar um sistema de mensagens que tivesse sua funcionalidade básica representada pelo comportamento de objetos comuns. Para tanto, ele aproveitou o conhecimento que as pessoas têm sobre o funcionamento do mundo físico em seu dia a dia. Em especial fez uso de uma ação muito comum da vida cotidiana que consiste em pegar um objeto físico e colocá-lo em outro lugar.

Eis aí um exemplo de produto interativo projetado tendo o usuário em mente. O foco está em proporcionar uma experiência agradável que, não obstante, torne também a atividade de receber mensagens eficiente.

(PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de Interação: Além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005, p. 25-26)