

Design de Interação

Profa. Me. Cynara Leão Garcia cynara.garcia@unicesumar.edu.br

→ Amostra

Qualitativa: não há preocupação em projetar resultados. O número de entrevistado geralmente é pequeno.

Quantitativa: exige um número maior de entrevistados para garantir maior exatidão nos resultados. O dados são posteriormente divulgados

→ Entrevista

Qualitativa: podem ser feitas discussão em grupos, conhecidas também como mesa-redonda, e entrevistas em profundidade em que é feito um pré-agendamento do entrevistado e sua aplicação é individual.

Quantitativa: o entrevistado identifica as pessoas que serão entrevistadas pelos seguintes critérios: sexo, idade, ramo de atividade, localização geográfica, etc





→ Questionário

Qualitativa: geralmente as informações são coletadas por meio de um roteiro. As opiniões são gravadas e depois analisadas.

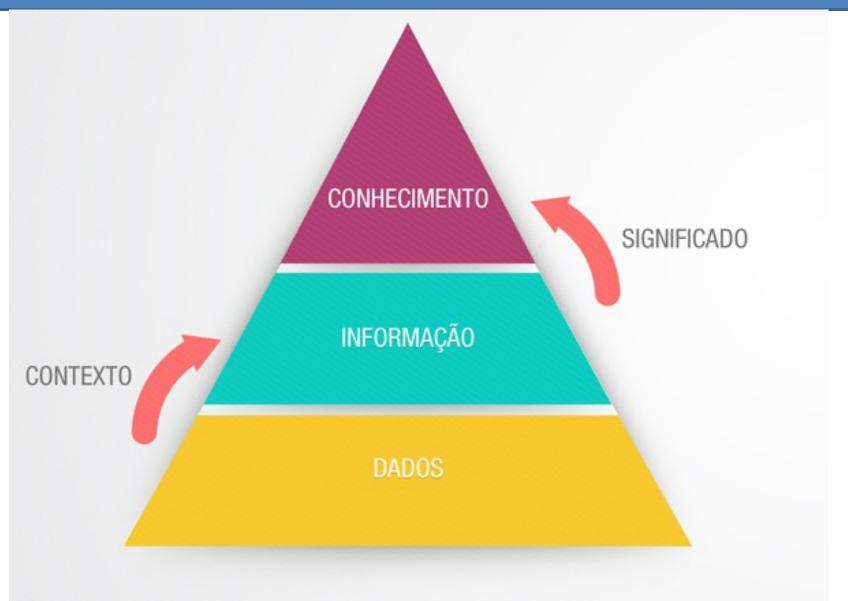
Quantitativa: as informações são colhidas por meio de um questionário padronizado e uniformizado, com perguntas claras e objetivas.

→ Relatório

Qualitativa: as informações são analisadas de acordo com o roteiro aplicado e registradas em relatório, dando ênfase às opiniões, comentários e frases.

Quantitativa: além de interpretações e conclusões deve mostrar tabelas de percentuais e gráficos.





→ Tabulação dos Dados

Como organizar os dados obtidos?

 Recursos: índices, cálculos estatísticos, tabelas, quadros e gráficos

Tratar os dados

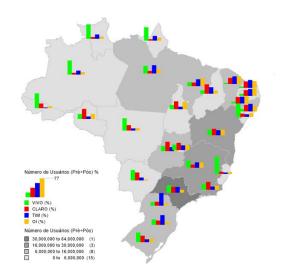
- Significa segmentar ou tratar esses dados

→ Formas de apresentação

Formato	Tabela (CPM)	Determinação	Expansível	Diária	Dimensões**
01 - Super Leader Board	R\$ 30,00	+ 20%	+30%	R\$ 459,00	970x90
02 - Retângulo Superior	R\$ 16,00	+ 20%	+ 30%	R\$ 459,00	300x250
03 - Retângulo Inferior	R\$ 13,00	+20%	+ 30%	R\$ 369,00	300x250
04 - Retângulo Inferior	R\$ 13,00	+20%	+ 30%	R\$ 369,00	300x250
05 - Shopping	R\$ 100,00*	+20%			
06 - Flutuante	R\$ 26,00	+ 20%		R\$ 828,00	300x250
07 - Quadrado Notícia	R\$ 30,00	+ 20%		R\$ 459,00	200x200

^{*}Shopping - Valor mensal por produto ** Dimensões em pixel





→ Análise de Dados

É a tentativa de evidenciar as relações existentes entre o fenômeno estudado e outros fatores. (TRUJILLO, 1974)

Na análise, o pesquisador procura estabelecer as relações necessárias entre os dados obtidos e as hipóteses formuladas. (LAKATOS, 2003)

Todas as informações coletadas são comparadas entre si e analisadas.

Seleção:

É o exame minucioso dos dados. É uma verificação crítica a fim de detectar falhas ou erros, evitando informações confusas, distorcidas, incompletas, que podem prejudicar o resultado da pesquisa.

Todas as informações coletadas são comparadas entre si e analisadas.

Codificação:

É a técnica operacional utilizada para categorizar os dados que se relacionam. Mediante a codificação, os dados transformados em símbolos, podendo ser tabelados e contados

- 1 classificação dos dados em categorias
- 2 atribuição de um código, número ou letra

Todas as informações coletadas são comparadas entre si e analisadas.

Tabulação:

É a disposição dos dados em tabelas, possibilitando maior facilidade na verificação das inter-relações entre eles. É uma parte do processo técnico de análise estatística que permite sintetizar os dados de observação, conseguidos pelas diferentes categorias e representá-los graficamente.

Interpretação

É a atividade intelectual que procura dar significado mais amplo às respostas, vinculando-as outros conhecimentos. Em geral, a interpretação significa a exposição do verdadeiro significado do material apresentado, em relação aos objetivos propostos e ao tema.

Análise e Interpretação dos Dados

Interpretação dos resultados tabulados

A análise deve ser feita para entender aos objetivos da pesquisa e para comparar e confrontar dados e provas com o intuito de confirmar ou rejeitar os pressupostos da pesquisa.

VISA A COMPREENSÃO DOS DADOS

BUSCA A CONFIRMAÇÃO OU NÃO DOS PRESSUPOSTOS

PROCURA RESPONDER ÀS QUESTÕES DO ESTUDO

Processo de Design de Interação

- 1. O processo de design de interação constitui-se das atividades básicas:
 - Identificar as necessidades e estabelecer requisitos;
 - Desenvolver soluções alternativas.
 - Construir versões interativas.

Processo de Design de Interação

2. Características chave

- Envolvimento do usuário;
- Iteração;
- Critérios específicos de usabilidade.
- 3. Antes de mais nada deve-se entender quem são os usuários e quais são as suas metas
- 4. É importante observar soluções desenvolvidas por outras pessoas.

Processo de Design de Interação

- 5. Critérios de usabilidade, viabilidade técnica e resposta dos usuários em relação aos protótipos são utilizados na escolha de uma alternativa.
- 6. Protótipos são ferramentas úteis para facilitar as respostas dos usuários em todos os estágios do projeto

- 1. Essa atividade deverá ser desenvolvida obrigatoriamente em dupla.
- 2. Formadas as duplas, iremos fazer um sorteio dos temas para a construção das telas de um aplicativo ou página da web.

Será necessário:

 Elaborar a coleta de dados através de um questionário. Esse questionário me auxiliará a compreender quais foram as ideias utilizadas na construção das telas.

- Vocês deverão fazer uma retrospectiva no conteúdo da disciplina, para aplicar o máximo de conceitos apreendidos em suas telas. Isso inclui do primeiro conteúdo trabalhado em sala, até o último conteúdo ministrado. Ao final deverão me apresentar um relatório destacando os conteúdos empregados e seu detalhamento.
- Esse trabalho irá compor nossas AEPs.
- Vocês poderão utilizar a ferramenta Pencil, ou qualquer outra ferramenta que permita a construção das telas com riqueza de detalhes.
- Poderá acontecer de 1 mesmo tema será elaborado por 2 equipes diferentes, depois iremos discutir em sala os pontos fortes e fracos de cada trabalho, de forma a agregar conhecimento para as duplas.

- 1. Desenvolva um aplicativo (telas) para auxílio na alfabetização de crianças.
- 2. Desenvolva um site (telas) de venda de livros infantis.
- 3. Desenvolva um site (telas) com dicas de administração das contas pessoais.
- 4. Desenvolva um site (telas) que auxilie crianças a conhecerem parte do corpo humano.
- 5. Desenvolva um site (telas) com ideias de receitas rápidas e saudáveis para serem feitas depois da balada.

6. Desenvolva um aplicativo (telas) que auxilie na compra de presentes, através de indicações do perfil da pessoa que será presenteada.