

## SKETCHING USER EXPERIENCES



Profa. Milene Selbach Silveira (Politécnica/PUCRS)  
Prof. Tiago Silva da Silva (ICT/UNIFESP)

## O QUE É UM SKETCH?



Capturam um momento em tempo de interação

### Atributos de um *sketch*

- rápido, oportuno (feito a tempo), descartável, abundante (variedade & contexto), vocabulário claro (esboço, não implementação), resolução restrita (só o necessário), consistente com o estado de design

### Não é um protótipo!!

- Diferença é um contraste de propósito (sempre) e forma (maioria das vezes)

# Elementos Básicos de um Sketch

- Desenhos
- Anotações
- Setas
- Notas



# Elementos Básicos de um Sketch

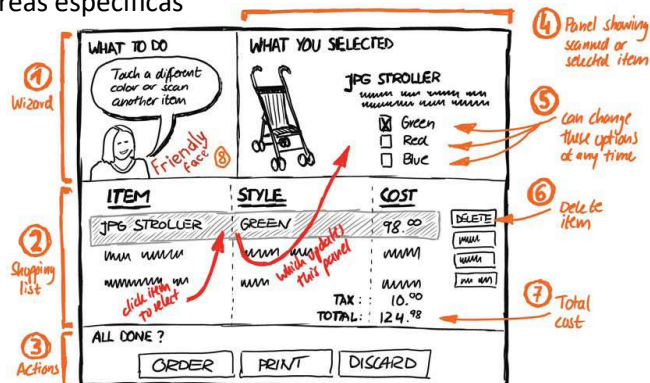
- Desenhos
  - Variam em fidelidade e detalhes



## Elementos Básicos de um Sketch

### Anotações

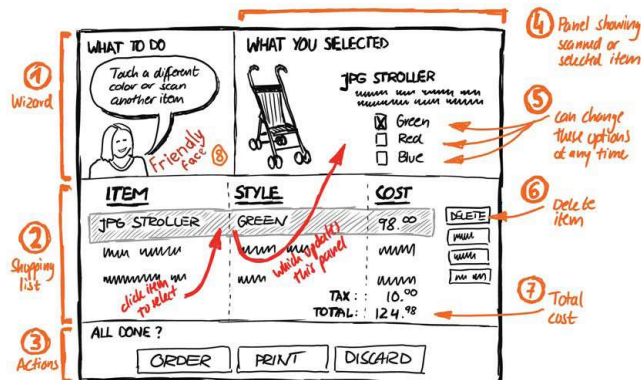
- identificadores, notas explicativas (a localização identifica partes do sketch a que se referem)
- Exemplos: proximidade à área, colchetes para grandes áreas, setas para áreas específicas



## Elementos Básicos de um Sketch

### Setas como Anotações

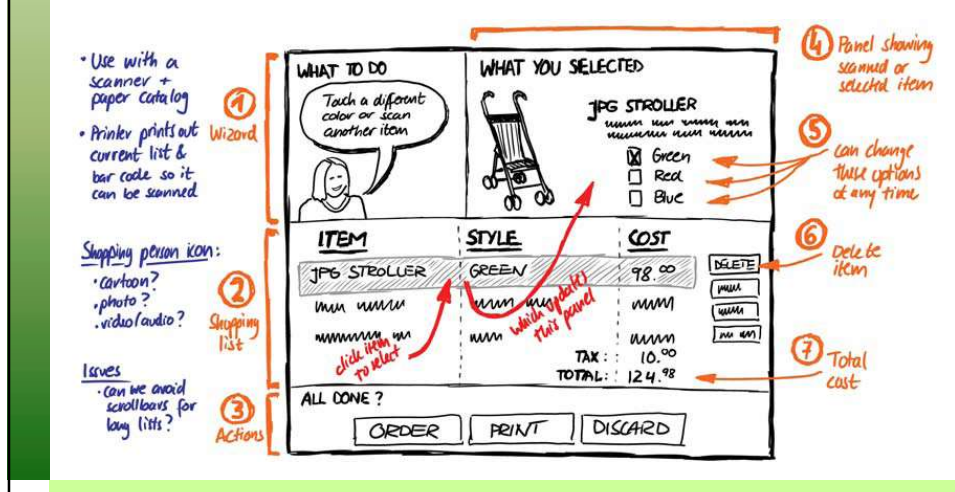
- Podem enfatizar a área de interesse, relacionar diferentes partes de um sketch, indicar direção, mostrar movimento, indicar uma sequencia de eventos (**fluxo de interação**)



## Elementos Básicos de um Sketch

### Notas

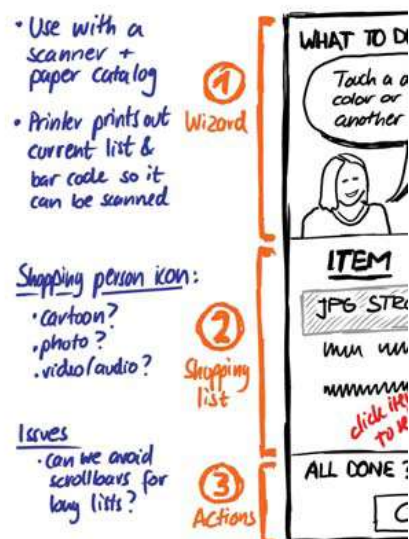
- Textos onde a localização espacial não é importante




## Elementos Básicos de um Sketch

### Notas

- Ideias sobre elementos de design que estão fora do desenho
- Opções de design alternativa para elementos do sketch
- Questões de design





## TEMPLATES

**Partes de seu *sketch* são constantes**


- Conteúdos pré-determinados, localizações fixas, hardware, aparência das janelas, controles padrão, bordas padrão, ...

**Capture as partes fixas de sua interface**

**Deixe espaço em branco para desenhos, anotações e notas**

**Um *template* pode ser...**

- Desenhado a partir do zero **ou**
- com base em fotos das interfaces existentes **ou**
- com base em traços sobre interfaces existentes
- Usado em forma digital ou em papel
- Rapidamente reutilizado e construído sobre camadas



## UM ÚNICO SKETCH

**Um *sketch* representa a interface em um único momento no tempo**

- Captura a interface do usuário, mas não o comportamento do usuário
- Exclui a **dinâmica** da interação no tempo (ações do usuário, respostas do sistema, contexto)
- **NÃO CONTA UMA HISTÓRIA**

## STORYBOARDS SEQUENCIAIS

### Uma narrativa visual

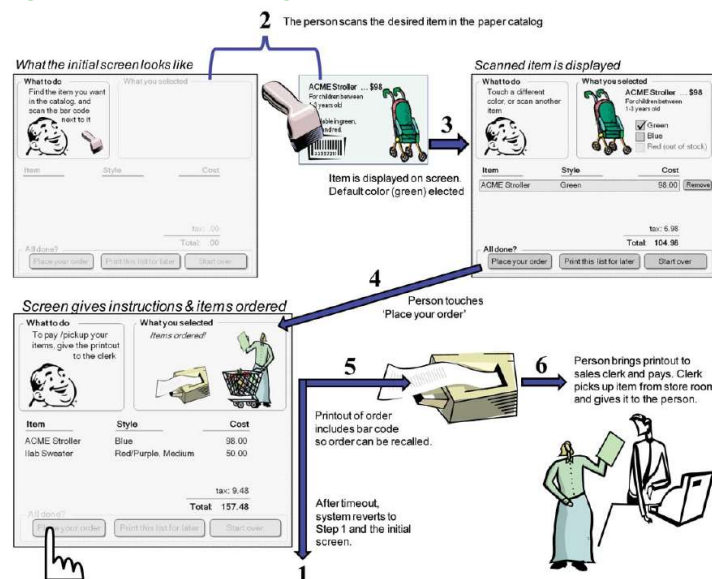
- Série de *frames* chave (*snapshots* de pontos da interação)
- Representações/retratos (cenas chave, transições que causam as mudanças)



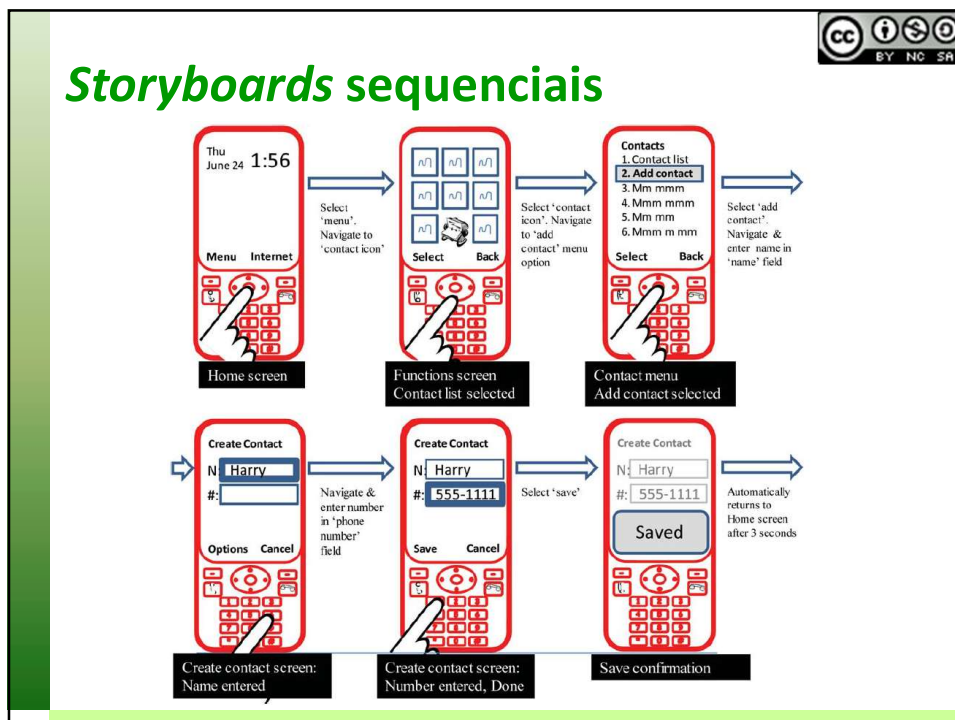
### Elementos chave

- Comportamentos do usuário, anotações, ações anotadas, transições

## Storyboards sequenciais



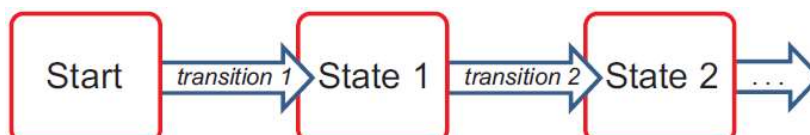
## Storyboards sequenciais



## DIAGRAMAS DE TRANSIÇÃO DE ESTADOS

### Capturam

- Estados – um momento no tempo
- Transições – gatilho que causa mudança de estado
- Caminhos – sequencias de ações através dos estados





## Diagramas de Transição de Estados

### Muitas formas de desenhá-los: ABSTRATO

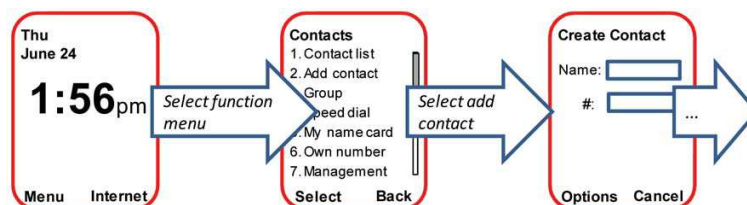
- Captura fluxos de atividades dos usuários como abstrações, sem detalhes visuais, fáceis de modificar



## Diagramas de Transição de Estados

### Muitas formas de desenhá-los: INTERFACE VISUAL

- Captura aparência de acordo com cada estado, bom para detalhes, difícil de modificar

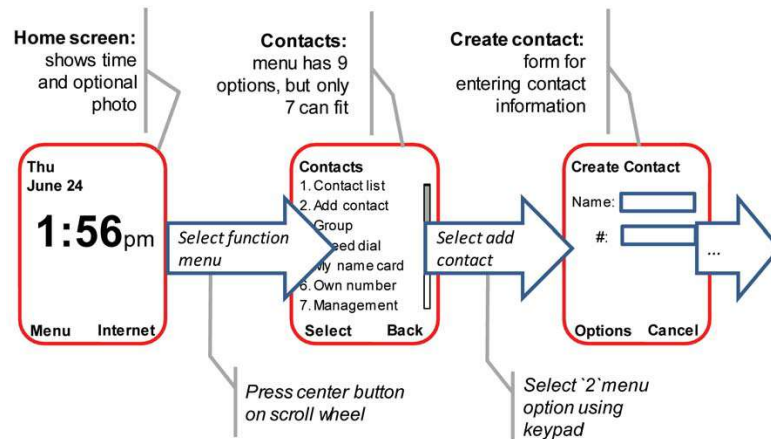




## Diagramas de Transição de Estados

### Muitas formas de desenhá-los: DIAGRAMA ANOTADO

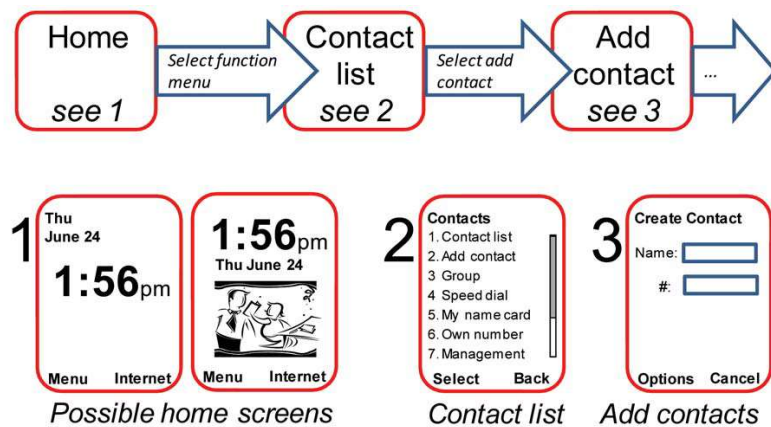
- Inclui mais detalhes (textos explicativos)



## Diagramas de Transição de Estados

### Muitas formas de desenhá-los: DIAGRAMA INDEXADO

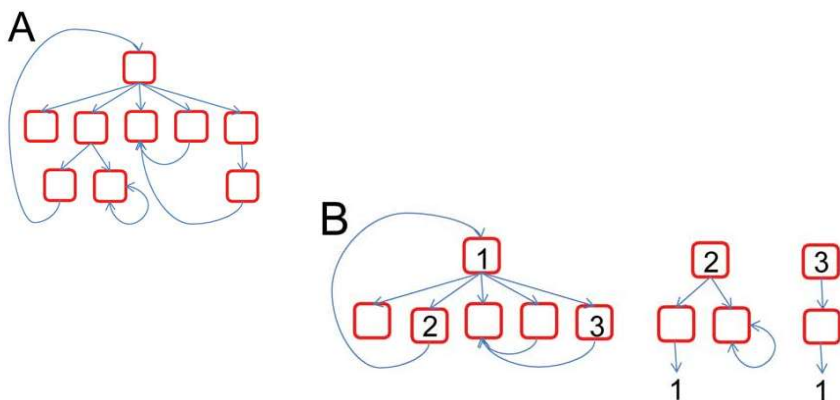
- Para lidar com complexidade e múltiplas possibilidades



## Diagramas de Transição de Estados

### Muitas formas de desenhá-los: RAMIFICADOS

- Muitas interfaces contém caminhos de decisões (múltiplas transições)



## STORYBOARDS COM RAMIFICAÇÕES

Múltiplas transições de um estado

Ilustra caminhos de decisão

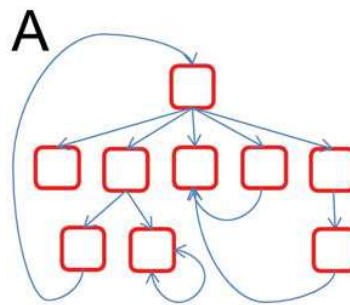
Trata complexidade

Pode ser decomposto em *storyboards* sequenciais ou *storyboards* de ramificações simples

## Storyboards com ramificações

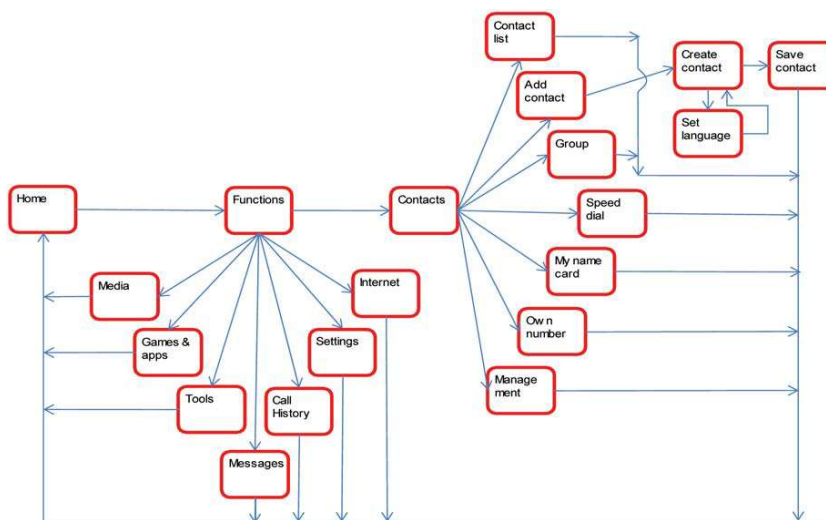
### Múltiplas transições de um estado

- Resultam de:
  - Ações do usuário
  - Ações do ambiente
  - Configuração do sistema...



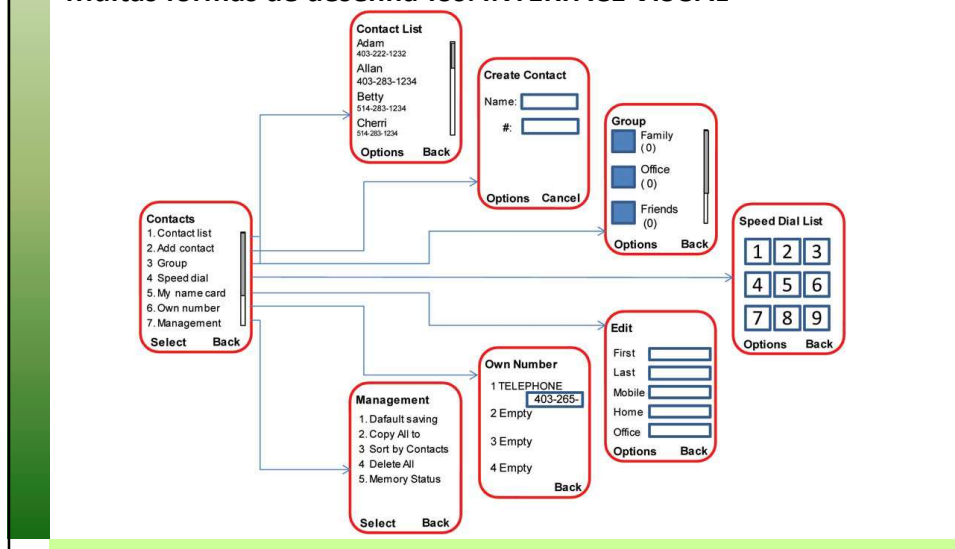
## Storyboards com ramificações

### Muitas formas de desenhá-los: ABSTRATO



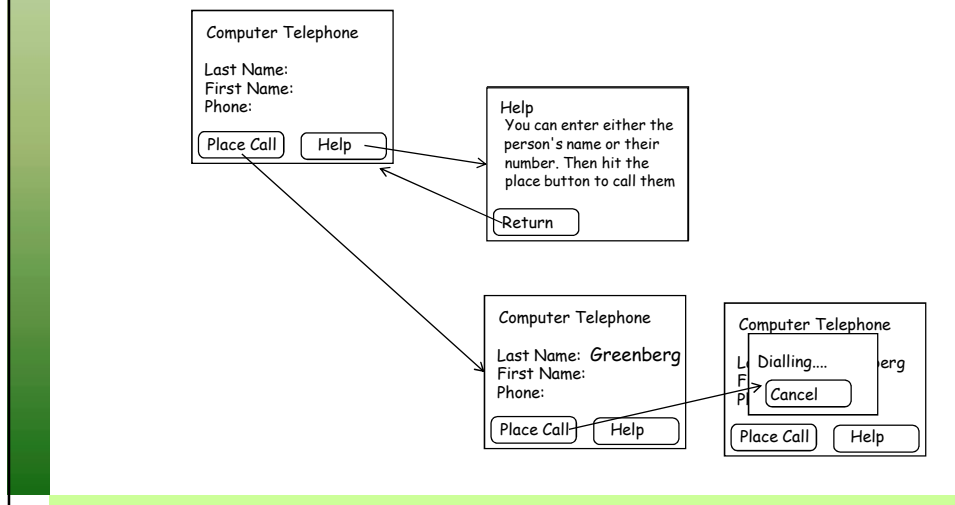
## Storyboards com ramificações

Muitas formas de desenhá-los: INTERFACE VISUAL



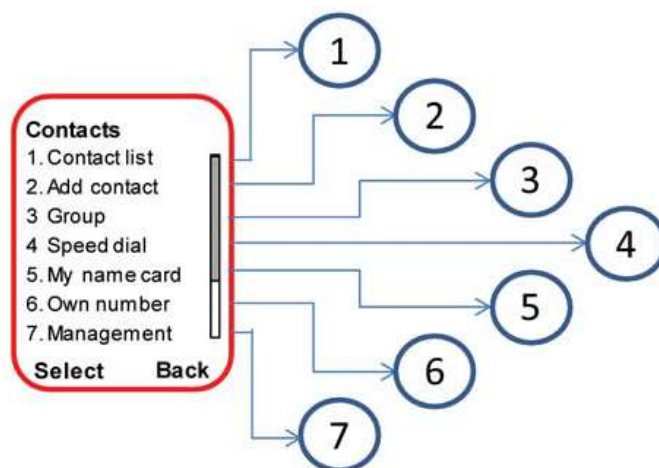
## Storyboards com ramificações

Muitas formas de desenhá-los: por *HOT SPOTS* da interface



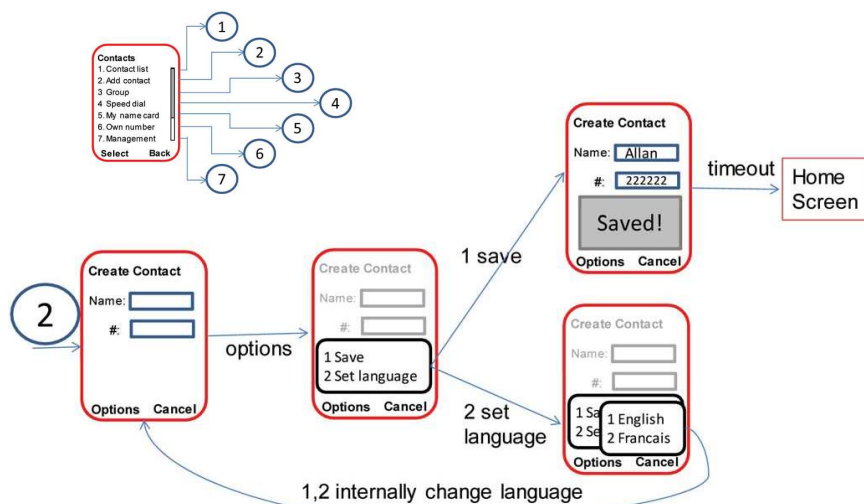
## Storyboards com ramificações

Muitas formas de desenhá-los: INDEXADO



## Storyboards com ramificações

Muitas formas de desenhá-los: INDEXADO





## REVISÕES

**Elevator pitch:** para capturar reações rápidas e a qualquer momento sobre suas ideias

**Desktop review:** para capturar *feedback* de pessoas ao seu redor (colegas, professores)

**The meeting:** um evento planejado por você sempre que você precisar de *feedback*, no qual você pode escolher os participantes

**The review, ou crit:** sessões agendadas periodicamente onde você apresenta e obtém *feedback* de maneira formal de tomadores de decisão, designers sênior, gerentes, clientes, e pares



## Revisões

### The Elevator Pitch

I design interactive web browsers for Smart Phones.

The problem is that when people want to search the web, they often have trouble typing text on their phone's browser, especially if they are on the move.

My solution is to have people speak single words into the phone, where they will see that word added to the browser's search box.

*Shows a storyboard in the sketchbook is used to illustrate this sequence.*

If the phone's understanding is wrong, they just try again, and the new search term is displayed.

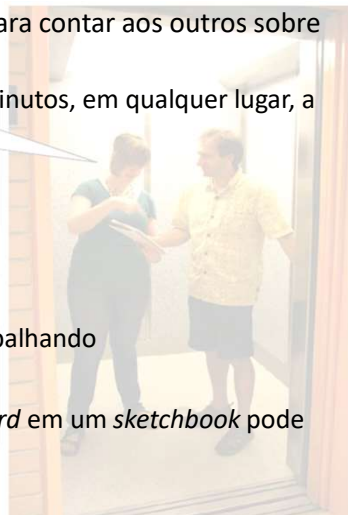
I'd love to hear about what you like or dislike about this idea, and how you think it could be improved.



## Revisões

### *The Elevator Pitch*

- Aproveite todas as oportunidades para contar aos outros sobre sua ideia
  - Um resumo de 30 segundos a 2 minutos, em qualquer lugar, a qualquer hora
- O Desafio
  - Conheça (saiba) sua mensagem
- Estrutura
  - Quem você é e o seu papel
  - O problema no qual você está trabalhando
  - A motivação por trás dele
  - Sua ideia de projeto (um *storyboard* em um *sketchbook* pode ilustrar isso de forma rápida)
  - Solicitações de *feedback*



## Revisões

### *The Desktop Review*

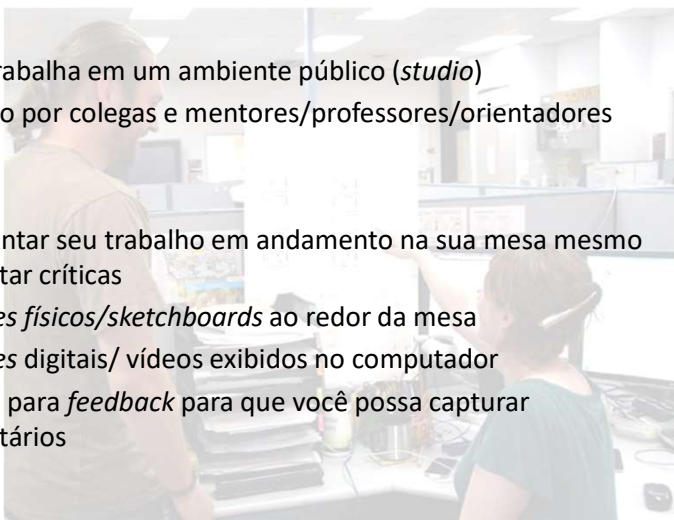




## Revisões

### *The Desktop Review*

- Situação
  - Você trabalha em um ambiente público (*studio*)
  - Cercado por colegas e mentores/professores/orientadores
- Métodos
  - Apresentar seu trabalho em andamento na sua mesa mesmo e solicitar críticas
  - *sketches físicos/sketchboards* ao redor da mesa
  - *sketches* digitais/ vídeos exibidos no computador
  - espaço para *feedback* para que você possa capturar comentários



## Revisões

### *The Meeting*



## Revisões

### The Meeting

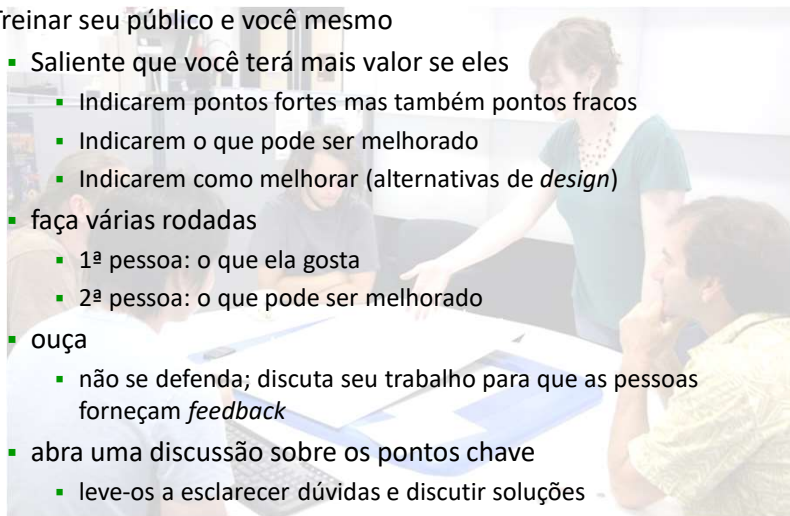
- Situação
  - organize reuniões com colegas, professores, usuários etc.
  - você está explicitamente à procura de *feedback* em momentos oportunos



## Revisões

### The Meeting

- Treinar seu público e você mesmo
  - Saliente que você terá mais valor se eles
    - Indicarem pontos fortes mas também pontos fracos
    - Indicarem o que pode ser melhorado
    - Indicarem como melhorar (alternativas de *design*)
  - faça várias rodadas
    - 1ª pessoa: o que ela gosta
    - 2ª pessoa: o que pode ser melhorado
  - ouça
    - não se defenda; discuta seu trabalho para que as pessoas forneçam *feedback*
  - abra uma discussão sobre os pontos chave
    - leve-os a esclarecer dúvidas e discutir soluções



## Revisões

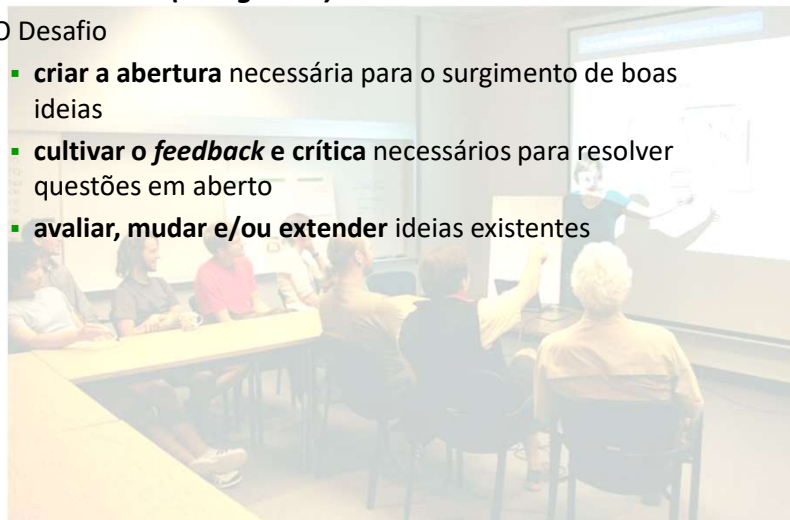
### *The Formal Review (Design Crit)*



## Revisões

### *The Formal Review (Design Crit)*

- O Desafio
  - **criar a abertura** necessária para o surgimento de boas ideias
  - **cultivar o *feedback* e crítica** necessários para resolver questões em aberto
  - **avaliar, mudar e/ou estender** ideias existentes



## Revisões

### *The Formal Review (Design Crit)*

- Objetivos
  - Defina o foco, por exemplo:
    - conceito geral
    - evolução da ideia
    - aspectos de inovação
    - objetivos de alto nível de usuário, do cliente e de negócios
    - utilidade e usabilidade
    - custo, restrições

## Revisões

### *The Formal Review (Design Crit)*

- O que você faz?
  - esteja preparado (pratique!)
  - apresente seu trabalho, explicando-o visual e verbalmente
  - faça demonstração
  - ilustre o fluxo
  - escute, aprenda, anote
  - não se defenda
- O que o público faz?
  - Escuta, questiona, critica, desafia o projeto, apresenta diferentes perspectivas

## Revisões

Lembre-se!

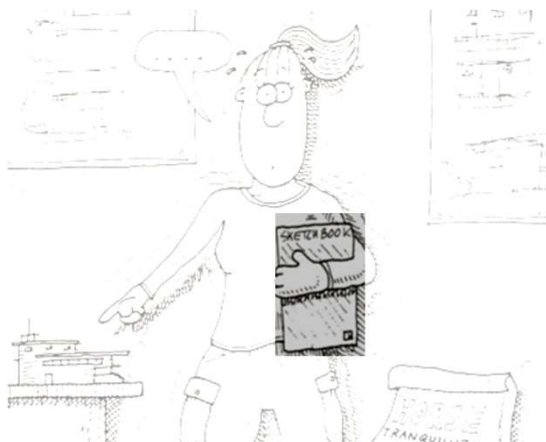
Não é sobre você!



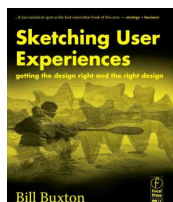
## Revisões

Lembre-se!

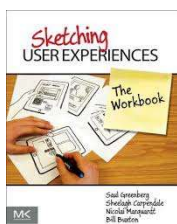
É sobre sua ideia!



## REFERÊNCIAS UTILIZADAS



- Bill Buxton. 2007. **Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design**. Morgan Kaufmann Publishers Inc., San Francisco, CA, USA.



- Saul Greenberg, Sheelagh Carpendale, Nicolai Marquardt, and Bill Buxton. 2011. **Sketching User Experiences: The Workbook** (1st ed.). Morgan Kaufmann Publishers Inc., San Francisco, CA, USA.

## PERMISSÕES



### You are free:

- **to Share** — to copy, distribute and transmit the work
- **to Remix** — to adapt the work

### Under the following conditions:

- ① **Attribution** — You must attribute the work in the manner specified by the author (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work) by citing:  
“from presentations accompanying the book ‘Sketching User Experiences, the Workbook’, by S. Greenberg, S. Carpendale, N. Marquardt and B. Buxton”
- ② **Noncommercial** — You may not use this work for commercial purposes, except to assist one’s own teaching and training within commercial organizations.
- ③ **Share Alike** — If you alter, transform, or build upon this work, you may distribute the resulting work only under the same or similar license to this one.

### With the understanding that:

- ✳ **Not all material have transferable rights** — materials from other sources which are included here are cited
- ✳ **Waiver** — Any of the above conditions can be waived if you get permission from the copyright holder.
- ✳ **Public Domain** — Where the work or any of its elements is in the public domain under applicable law, that status is in no way affected by the license.
- ✳ **Other Rights** — In no way are any of the following rights affected by the license:
  - Your fair dealing or fair use rights, or other applicable copyright exceptions and limitations;
  - The author’s moral rights;
  - Rights other persons may have either in the work itself or in how the work is used, such as publicity or privacy rights.

**Notice** — For any reuse or distribution, you must make clear to others the license terms of this work. The best way to do this is with a link to this web page.