



Experiência do Usuário

Processos de Design

Prof. Rafael Chanin

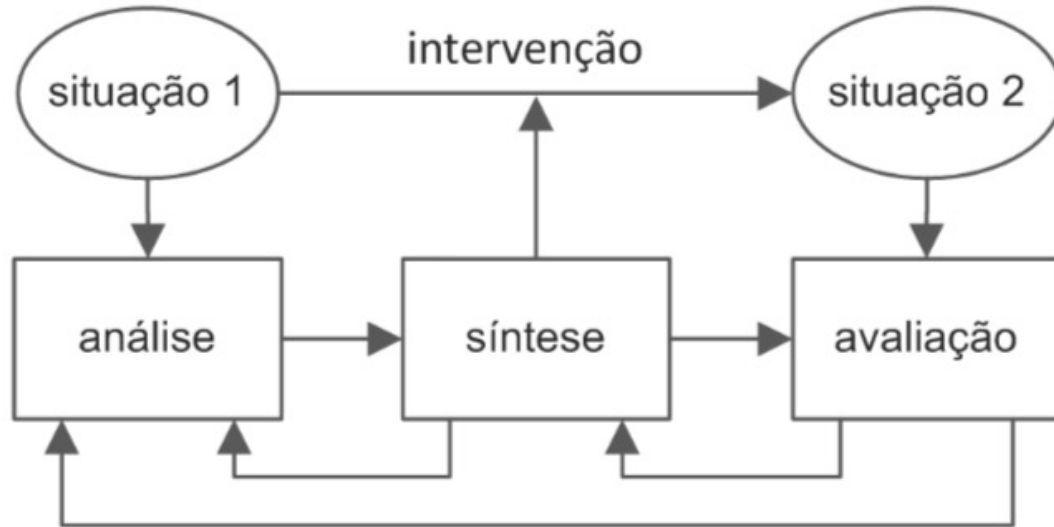
Aula 3

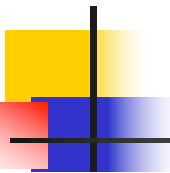


Atividades Básicas de Design

- Análise da situação atual;
 - Estudar o contexto atual.
- Síntese de uma intervenção;
 - Planejar e executar uma intervenção.
- Avaliar a nova situação;
 - Verificar o efeito da intervenção, comparando com a anterior.

Atividades Básicas de Design

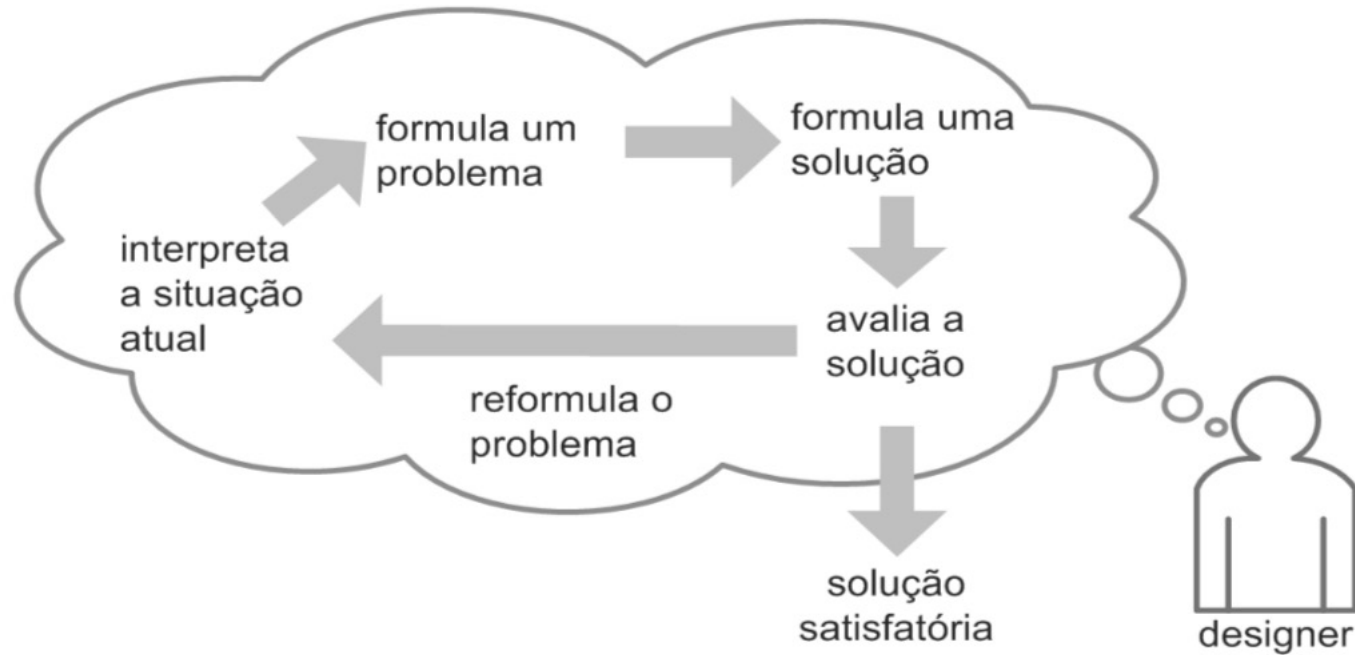




Perspectivas de Design

- Racionalismo técnico
 - Problemas e soluções conhecidos
 - Métodos de solução bem definidos
- Reflexão em ação
 - Problemas e soluções únicos
 - Métodos e ferramentas para apoiar a aprendizagem sobre o problema

Reflexão em ação

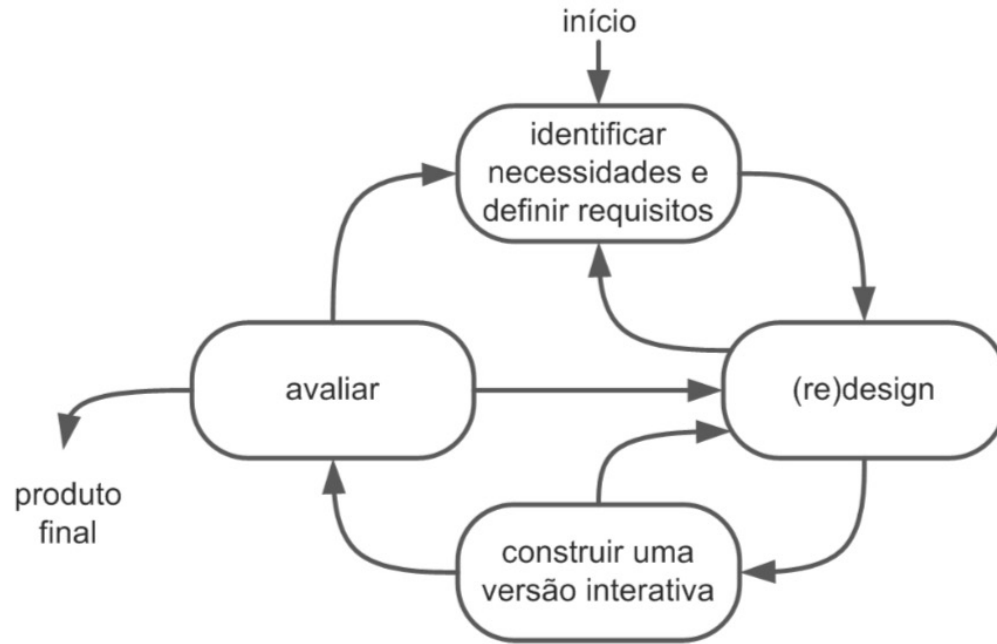




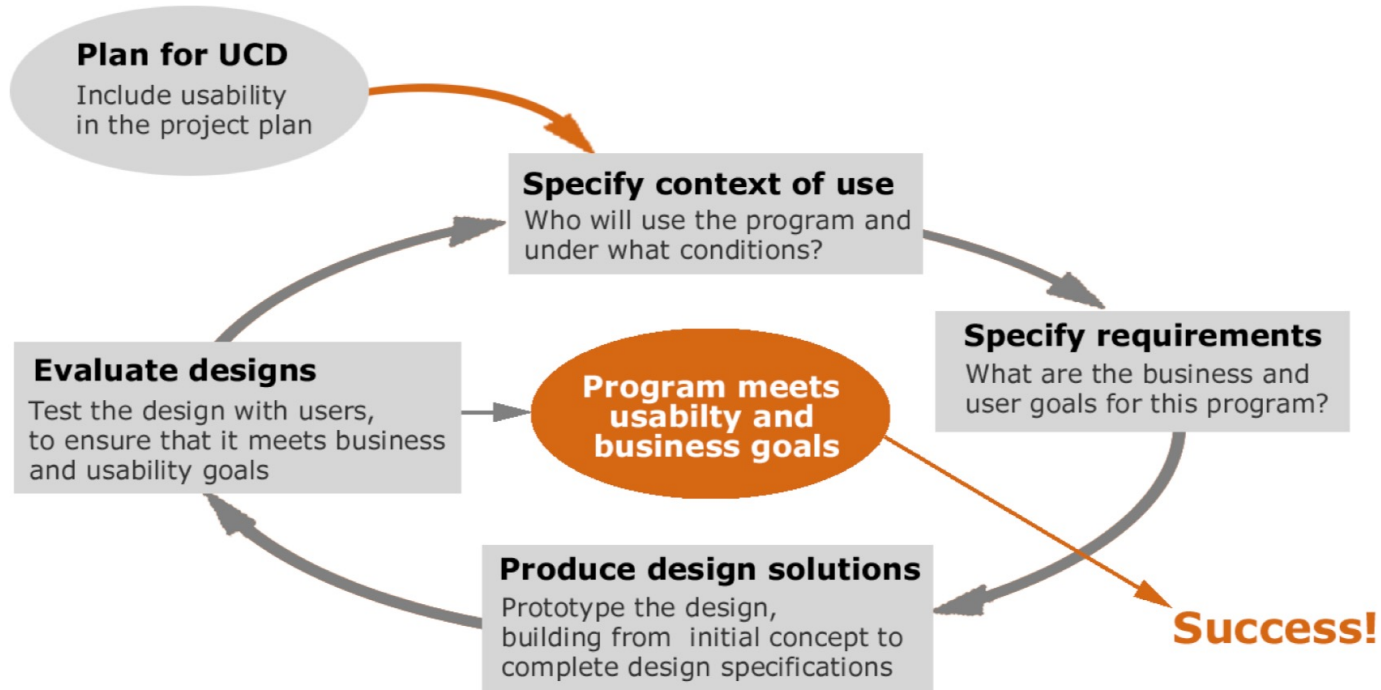
Modelos de Ciclo de Vida

- Ciclo de vida simples
- Design centrado no usuário
- Ciclo de vida em estrela
- Engenharia de usabilidade de Nielsen
- Engenharia de usabilidade de Mayhew
- Modelo de design de UX
- Design contextual
- Design baseado em cenários
- Design centrado na comunicação

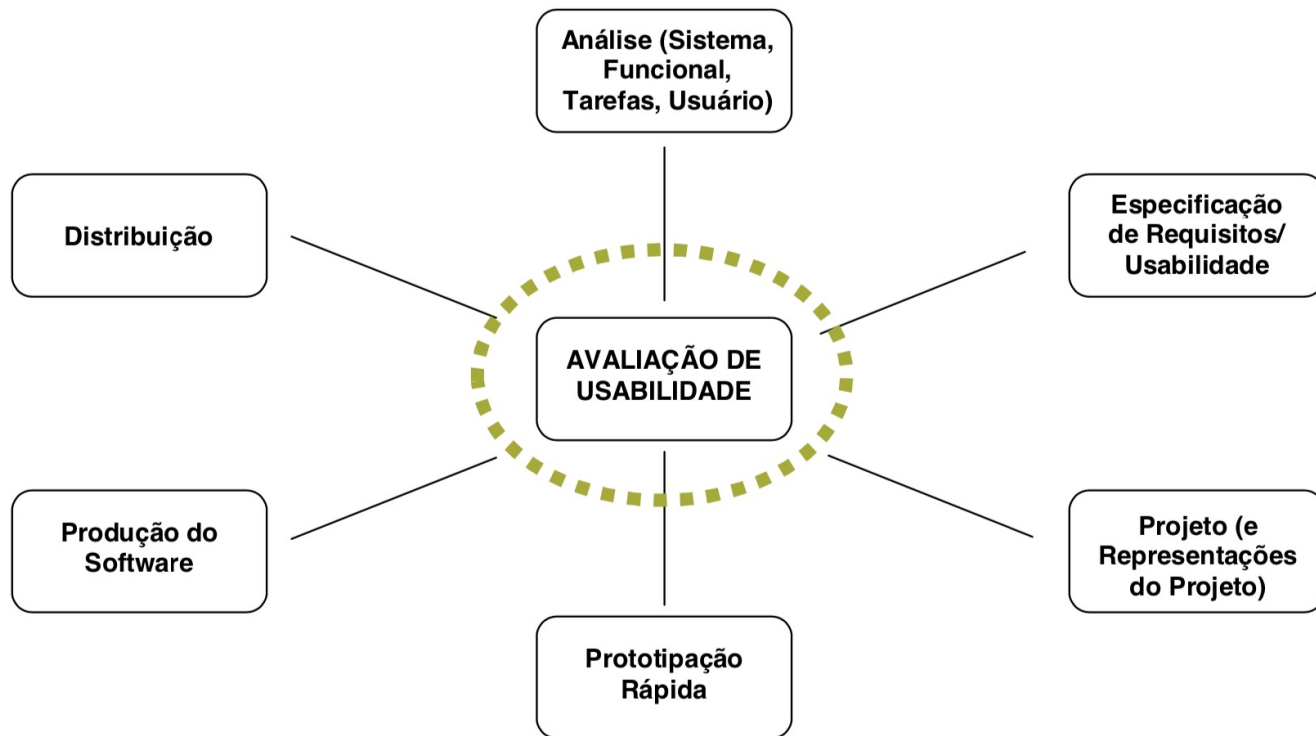
Ciclo de vida simples



Design centrado no usuário (ISO-13407)



Ciclo de Vida em estrela

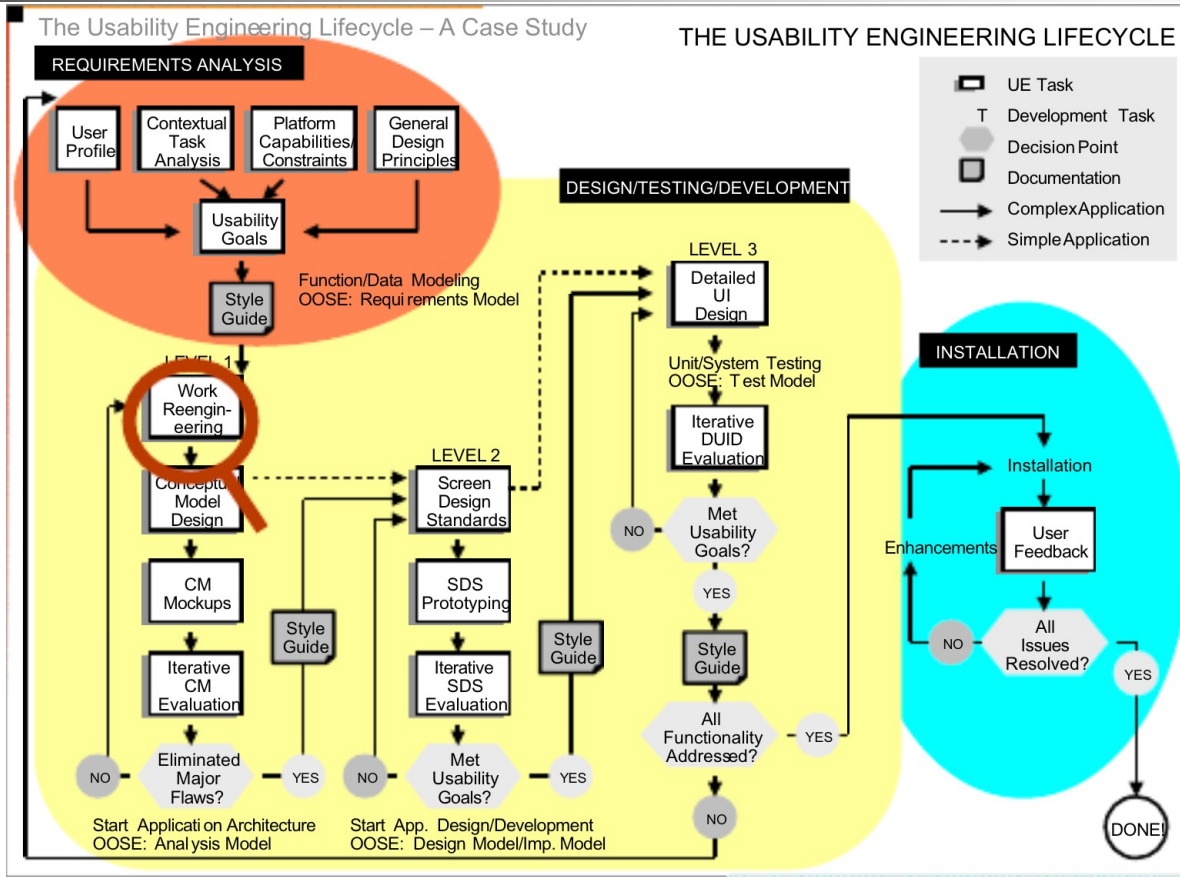




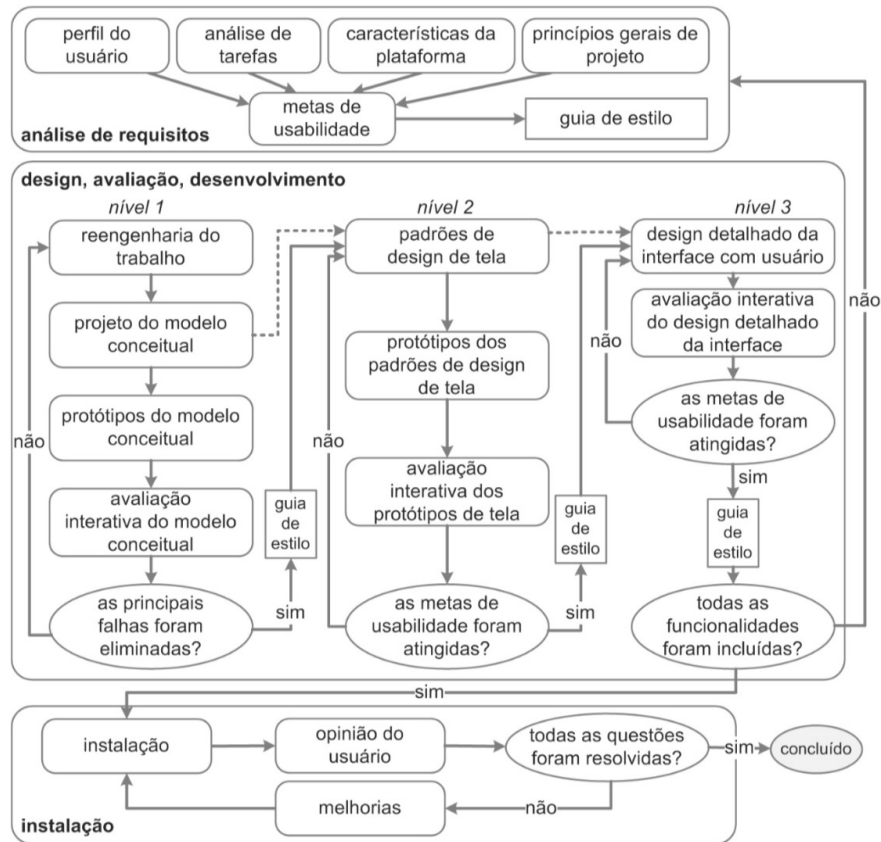
Engenharia de usabilidade de Nielsen

1. Conheça o usuário
2. Realize uma análise competitiva
3. Defina as metas de usabilidade
4. Faça designs paralelos
5. Adote o design participativo
6. Faça o design coordenado da interface como um todo
7. Aplique diretrizes e análise heurística
8. Faça protótipos
9. Realize testes empíricos
10. Pratique design iterativo

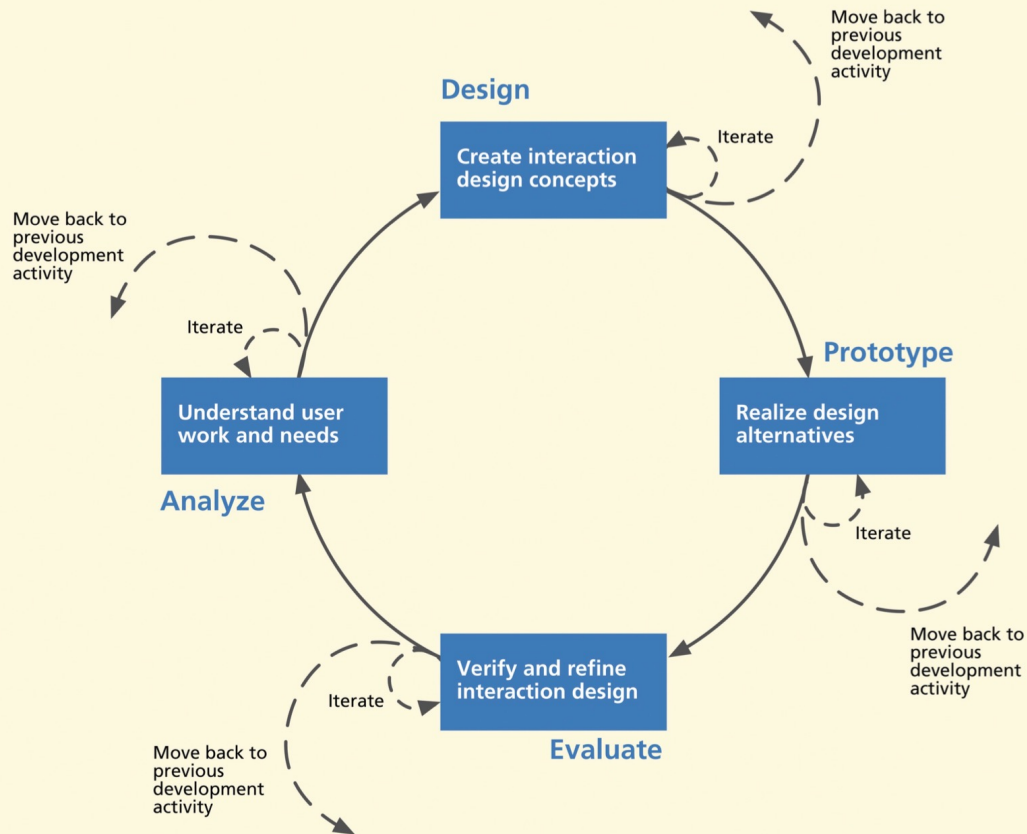
Engenharia de usabilidade de Mayhew



Engenharia de usabilidade de Mayhew



Modelo de design de UX

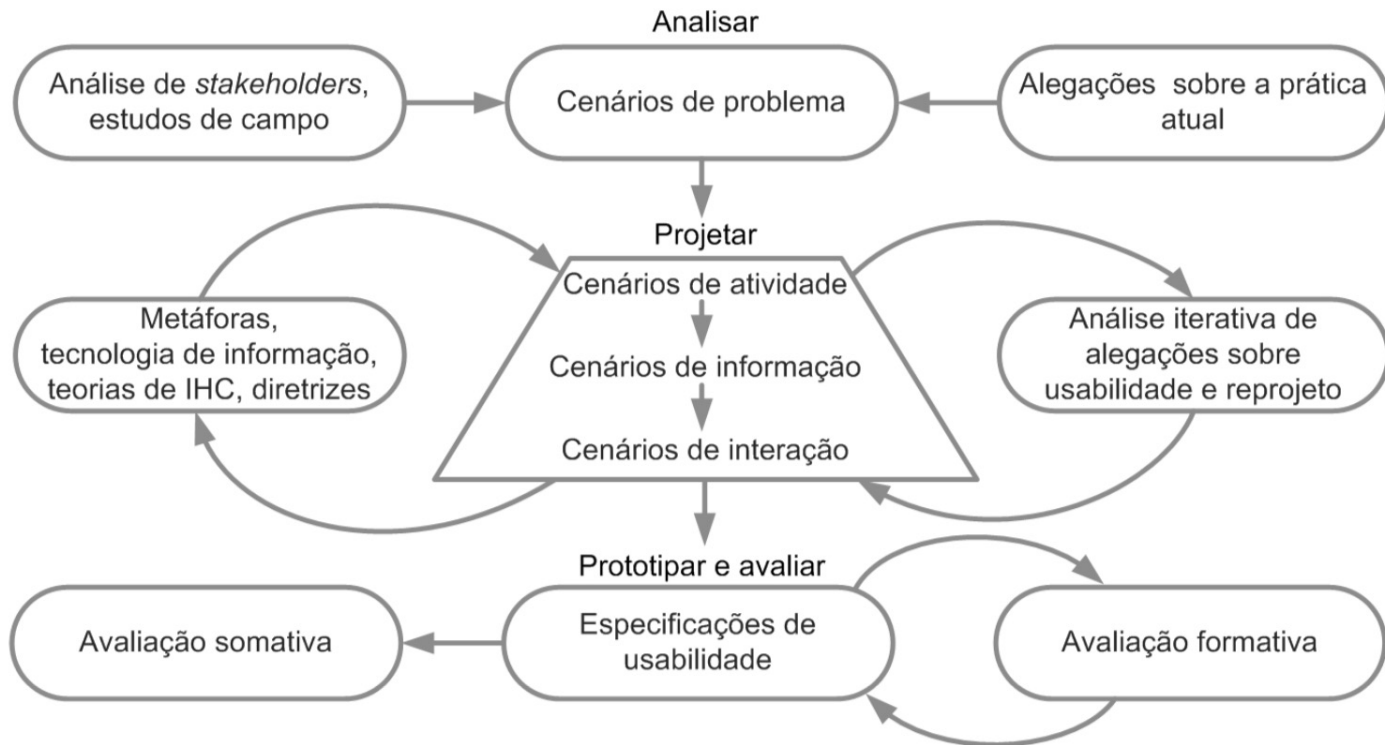




Design contextual

- Investigação minuciosa do **contexto** de uso
- Atividades básicas:
 - Investigação contextual: usuários, necessidades, objetivos...
 - Modelagem do trabalho: fluxo, artefatos, ambiente, cultura,...
 - Consolidação da modelagem do trabalho.
 - Reprojetado do trabalho.
 - Projeto do ambiente do usuário.
 - Prototipação.
 - Testes com usuários.

Design baseado em cenários



Design centrado na comunicação

Dúvidas típicas dos usuários: O quê? Como? Quando? Quem? Por quê? Por que não? E se...?

Análise (usuário, domínio, contexto de uso)

Interpretação pessoal
dos designers, usuários
e demais envolvidos
sobre a situação
corrente

**Entendimento
compartilhado** da
equipe sobre a situação
corrente e oportunidades
de intervenção

**Esboço da
metamensagem**
designer-usuário

*Projeto de interação e
interface*

**Elaboração da
metamensagem**
designer-usuário

Modelagem da **interação
como conversa**

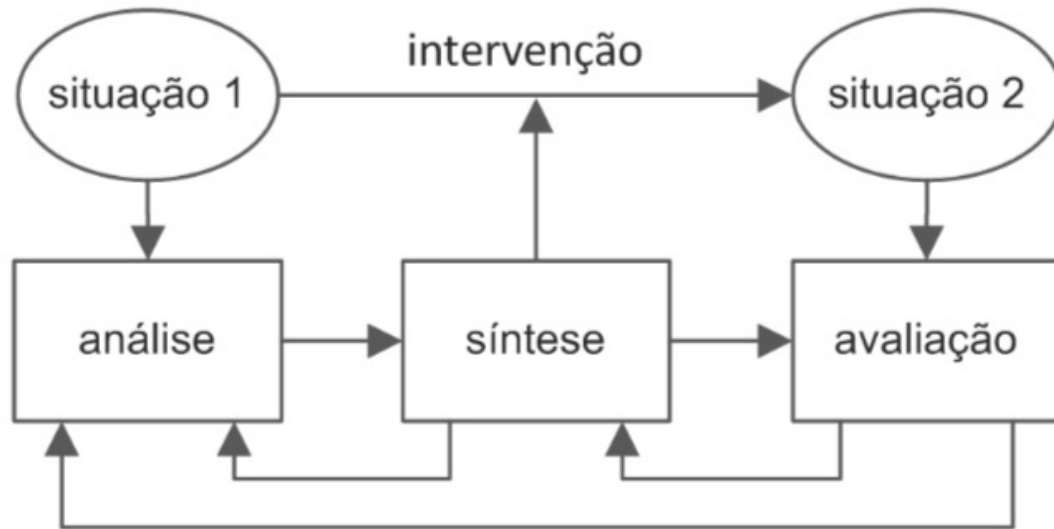
Engenharia dos sistemas
de **signos de interface**

Elaboração do
sistema de ajuda
(metacomunicação
explícita)

Avaliação

**Rupturas na
comunicação
durante o uso:**
O quê? Como? Quando?
Quem?
Por quê?
Por que não? E se...?

Processos de Design em IHC





Processos de Design em IHC

- Sempre iterativo
- Sempre baseado em aprendizado
- Sempre levando em consideração que contexto muda



UX/IHC e Engenharia de Software

- Definição de processo de desenvolvimento que se preocupa com a qualidade da entrega;
- Processos de UX/IHC devem ser incorporados aos processos de ES;
- Processos de ES devem ser incorporados aos processos de UX/IHC;

UX/IHC e Engenharia de Software

Atividades voltadas para usabilidade

Atividades de desenvolvimento relacionadas com usabilidade

Análise

Análise de usuário
Análise de tarefas
Especificação de requisitos de usabilidade

Análise de requisitos

Elicitação de requisitos
Análise de requisitos
Especificação de requisitos
Validação de requisitos

Design

Design conceitual
Prototipação
Design de interação

Design

Design de interação e de interface
Elaboração da ajuda on-line

Avaliação

Avaliação de usabilidade

Avaliação

Avaliação de usabilidade

