

## Aula 3

### Design de Interação e UI/UX

Profª Margarete Klamas

1

### Conversa Inicial

2

### Conteúdo desta aula

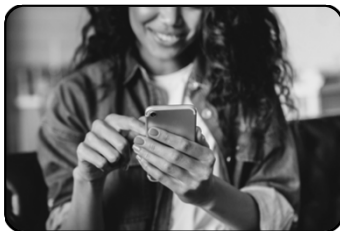
- ▀ Dispositivos móveis ou usuários móveis
- ▀ Heurísticas
- ▀ Usuários móveis
- ▀ Desenvolvendo a ideia
- ▀ Design Sprint

3

### Dispositivos móveis ou usuários móveis

4

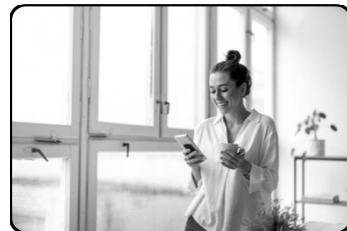
### Quem é móvel?



InsideCreativeHouse/AdobeStock

5

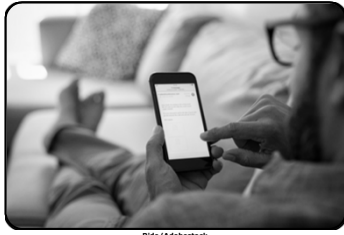
### Quem é móvel?



Pikastock/Shutterstock

6

### Quem é móvel?



Rido/AdobeStock

7

### Contexto de uso – compreensão

- Culturais
- Ambientais
- A atividade
- As metas do usuário

8

### Contexto de uso – compreensão

- O período de atenção que o usuário tem disponível
- As tarefas que o usuário deseja realizar
- Os recursos com os quais o usuário interage
- A conexão disponível

9

### Heurísticas

10

### Visibilidade

**NN/g** Nielsen Norman Group

Líderes mundiais em experiência de usuário baseada em pesquisa

[Casa](#) [Artigos](#) [Treinamento e eventos](#) [Consultando](#) [Relatórios e livros](#) [Sobre NN / g](#)

Fonte: Nielsen Norman Group. [54].  
Disponível em: <https://www.nngroup.com/people/jakob-nielsen/> Acesso em: 20/5/2021

11

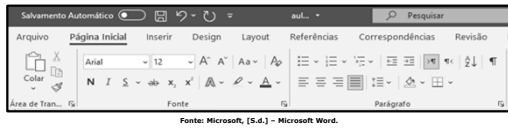
### Correspondência com o mundo real



Inspiron.Dell.Vector/Shutterstock

12

### Reconhecimento em vez de memorização – Reconhecimento



13

### Estética e design minimalista



14

### Heurísticas

- Saídas claras – liberdade de controle fácil ao usuário
- Consistência – consistência e padrões
- Prevenções de erros

15

### Heurísticas

- Flexibilidade e eficiência de uso (atalhos)
- Ajuda os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem os erros
- Ajuda e documentação

16

### Usuários móveis

17

### Usuários móveis

- Josh Clark (2010) define três categorias para acesso à web móvel
  - Microtarefa
  - Local
  - Entediado

18

### Dimensões da interação

#### Palavras



Cristopher/Shutterstock

19

### Dimensões da interação

#### Representações visuais



Vikivector/Shutterstock



Ico Maker/Shutterstock

20

### Dimensões da interação

#### Objetos físicos e espaço



Razgipiel.Com/Shutterstock

21

### Dimensões da interação

#### Tempo de interação



Aplicativo Drops

22

### Dimensões da interação

- Kevin Silve (2007) adicionou a quinta dimensão
  - Comportamento: como o usuário reage e interage com o produto

23

### Desenvolvimento das ideias

24

### Modelo da IDEO, empresa que criou o mouse da Apple

INSPIRAÇÃO	IDEAÇÃO	IMPLEMENTAÇÃO
Tenho um desafio de design <u>Como eu:</u>	Oportunidade de design <u>Como eu:</u>	Tenho uma solução inovadora <u>Como eu:</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Começo?</li> <li>- Conduzo uma entrevista?</li> <li>- Permaneço centrado no humano?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpreto o que aprendi?</li> <li>- Torno minhas ideias tangíveis?</li> <li>- Faço um protótipo?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Torno meu conceito real?</li> <li>- Avalio se funciona?</li> <li>- Planejo para sustentabilidade?</li> </ul>

Fonte: Ideo, 2009.

25

### Modelo da Universidade de Stanford – d.school



Fonte: Hasso Plattner Institute of Design (d.school), [S.d.].

26

### Design Sprint

27

### Design Sprint

- O método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias. A metodologia Design Sprint foi utilizada por Jake Knapp no período em que trabalhou no Google

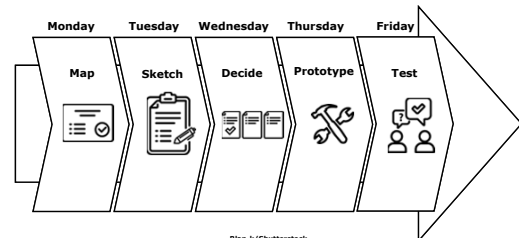
28

### Design Sprint

- Desafio
- Equipe
- Definidor

29

### Design Sprint



Blau-4/Shutterstock

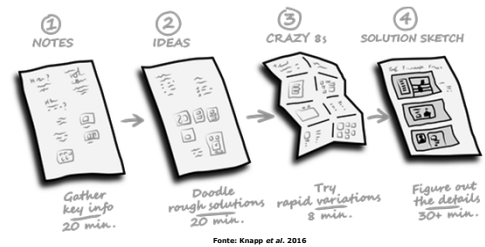
30

### Design Sprint – primeiro dia

- Olhar para o fim

31

### Design Sprint – segundo dia



32

### Design Sprint – terceiro dia

- Dia da decisão

33

### Design Sprint – quarto dia

- Dia da prototipação

34

### Design Sprint – quinto dia

- Dia dos testes

35