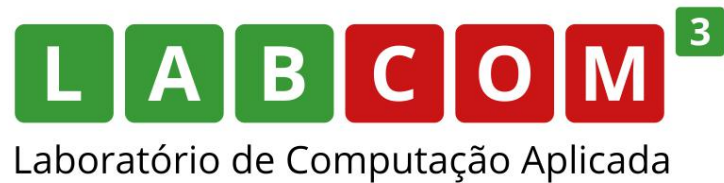


# Design de Interação: algumas possibilidades

Prof. Dr. Thiago Schumacher Barcelos



# Olá! :)



Doutor em **Ensino de Ciências e Matemática** (2014)  
Universidade Cruzeiro do Sul

Mestre em **Ciência da Computação** (2005)  
Universidade de São Paulo

Bacharel em **Ciência da Computação** (2002)  
Universidade de São Paulo

Professor e Pesquisador no **Instituto Federal de São Paulo** desde 2008

Líder do **Laboratório de Computação Aplicada - LABCOM<sup>3</sup>**



# Sobre o que eu gostaria de conversar...

- ▶ Design, Design de Interação, Design Thinking...
- ▶ Usabilidade e Experiência do Usuário

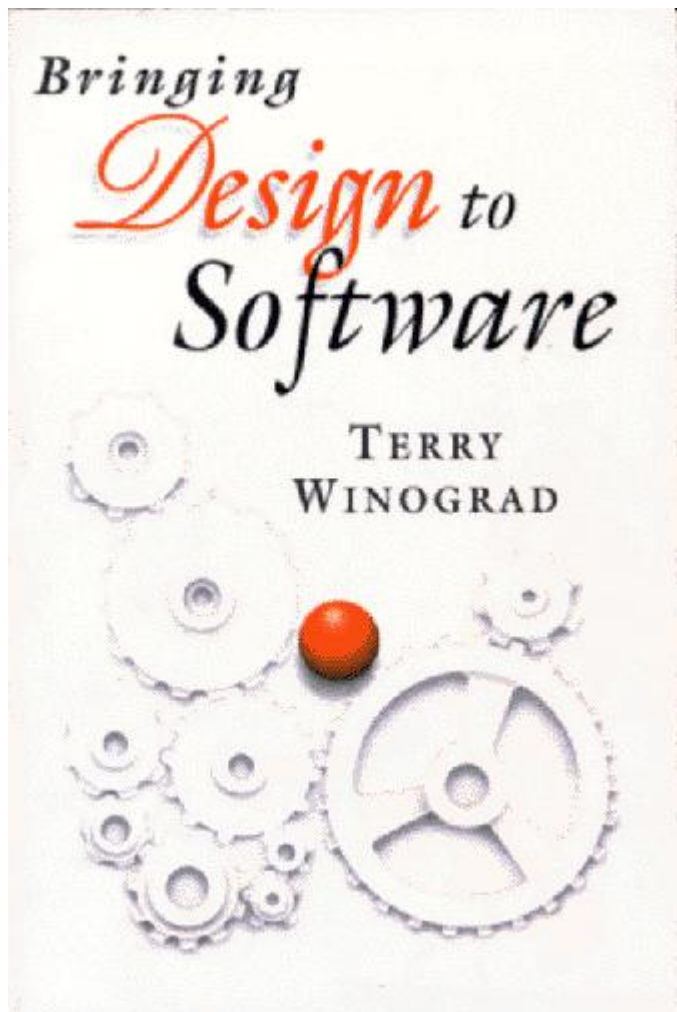
# Design, Design de Interação, Design Thinking...

# Por que design?

Para compreender o processo criativo envolvido na desenvolvimento de sistemas interativos, temos que situá-lo dentro de um pensamento de **design**

Como exemplo, veremos como Terry Winograd descreveu em 1996 a construção de software interativo como uma atividade de design...

# Design e software



*Design* é uma atividade consciente

*Design* mantém as preocupações humanas no centro do processo

*Design* é um diálogo com os materiais

*Design* é uma atividade criativa

*Design* é comunicação

*Design* tem consequências sociais

*Design* é uma atividade social

# Design de Interação

A partir da percepção que a construção de software era uma atividade de design, definiu-se **Design de Interação** como a atividade de **projeto de sistemas interativos para uso humano**.

Dentre outras técnicas, o Design de Interação se baseia em:

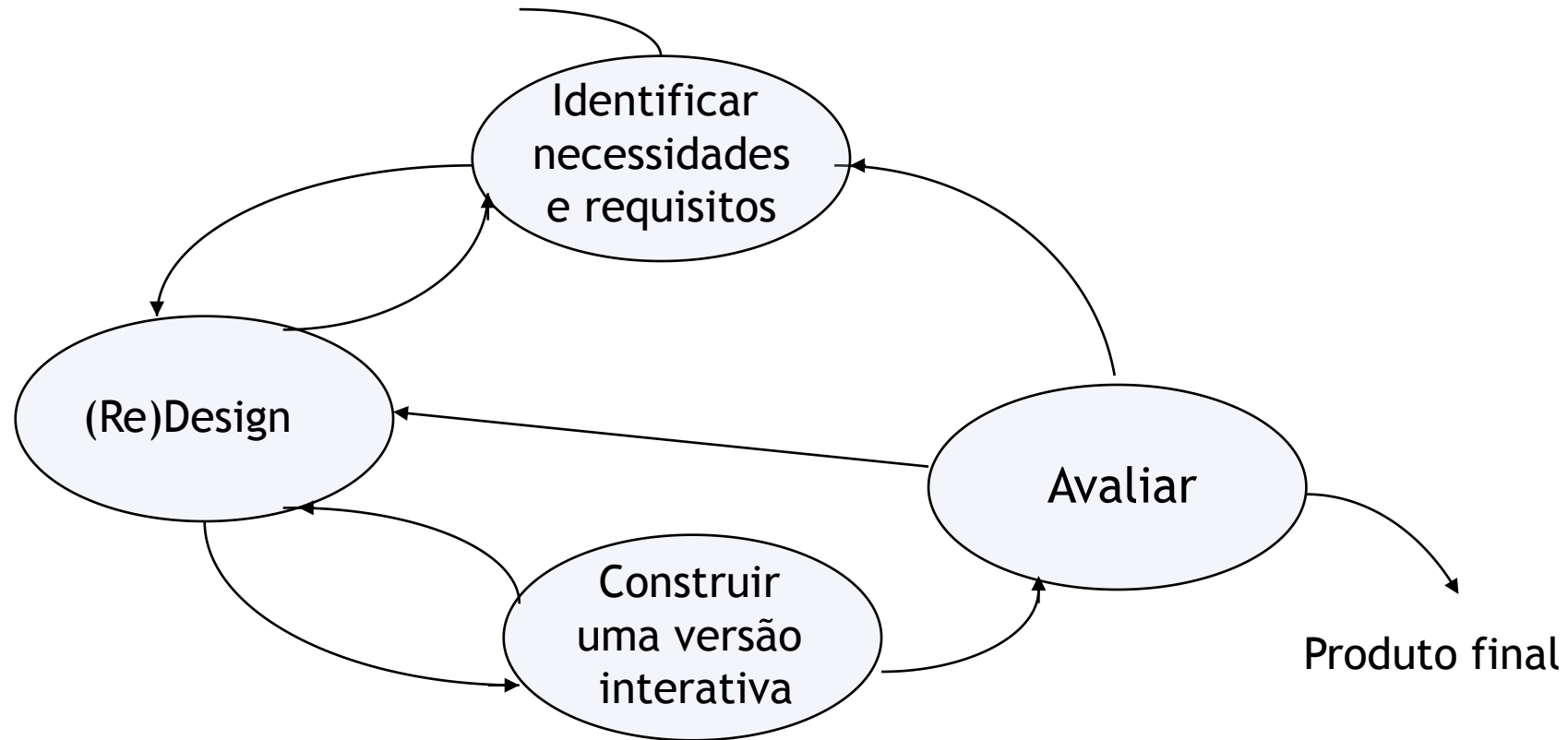
- ▶ **Prototipação**
- ▶ **Projeto em ciclos, de modo a obter feedback dos usuários**

# Design de Interação

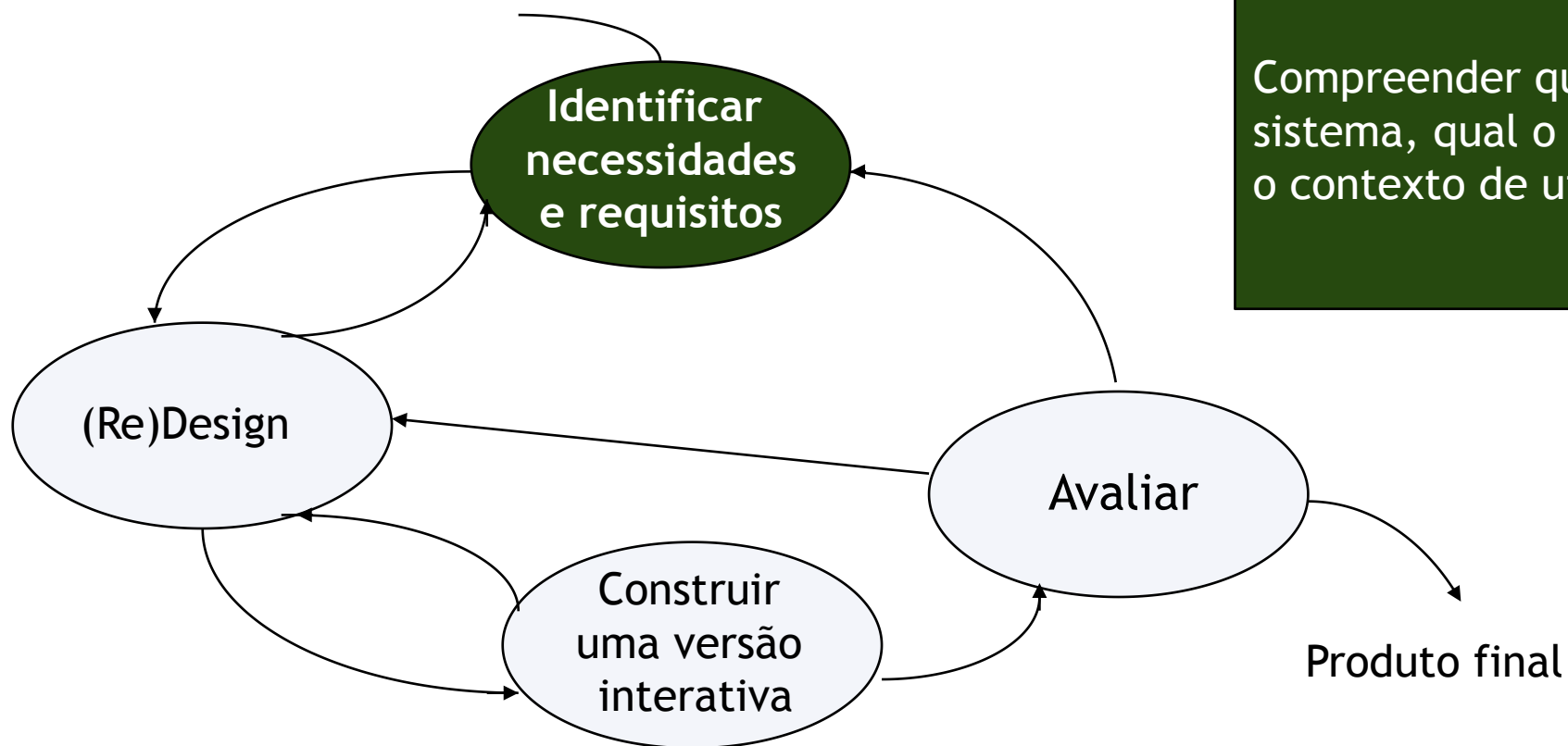
- ▶ Preece, Rogers e Sharp (2005) propõem um modelo simplificado de atividades aplicável ao Design de Interação
- ▶ Composto por 4 atividades básicas, organizadas em **ciclos**



# Design de Interação



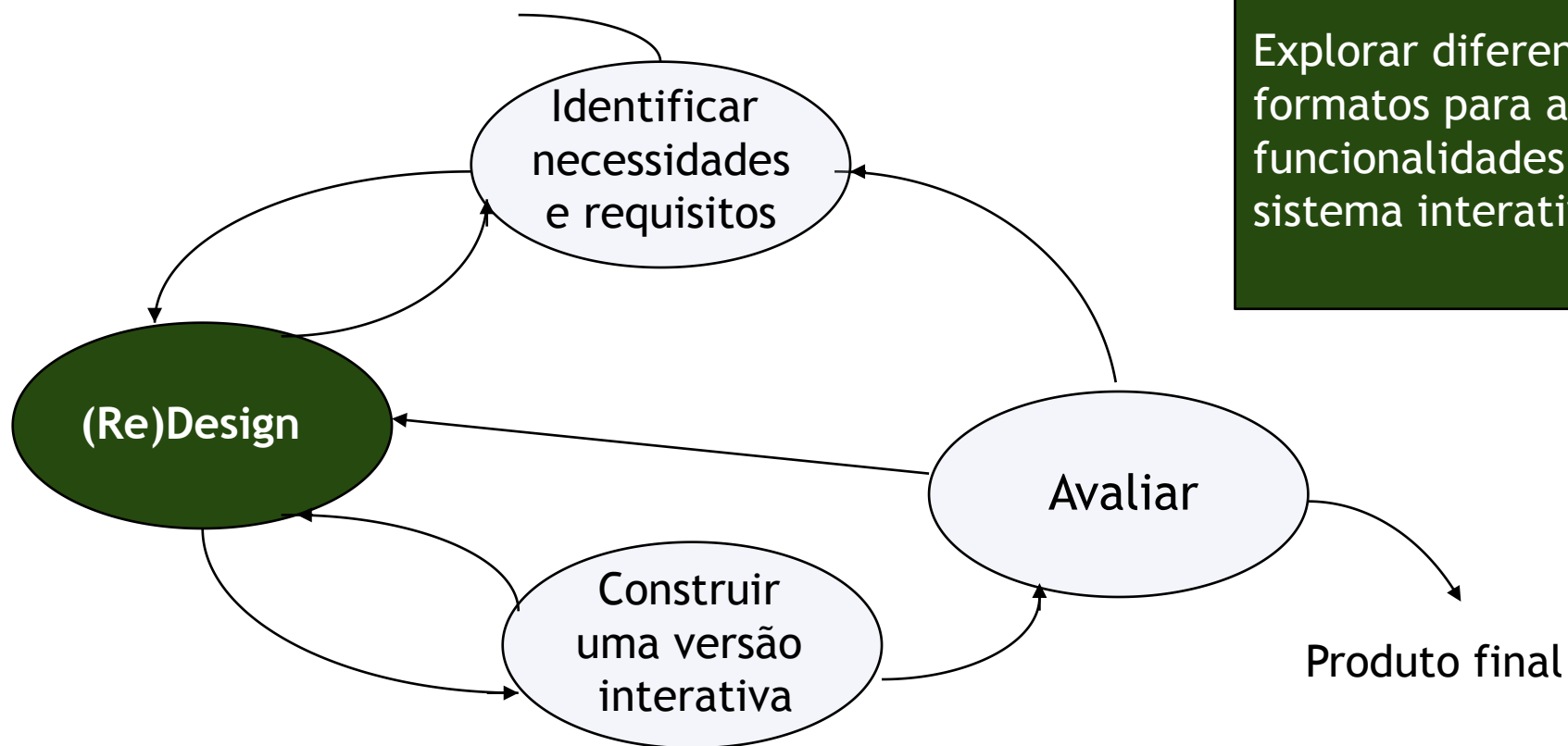
# Design de Interação



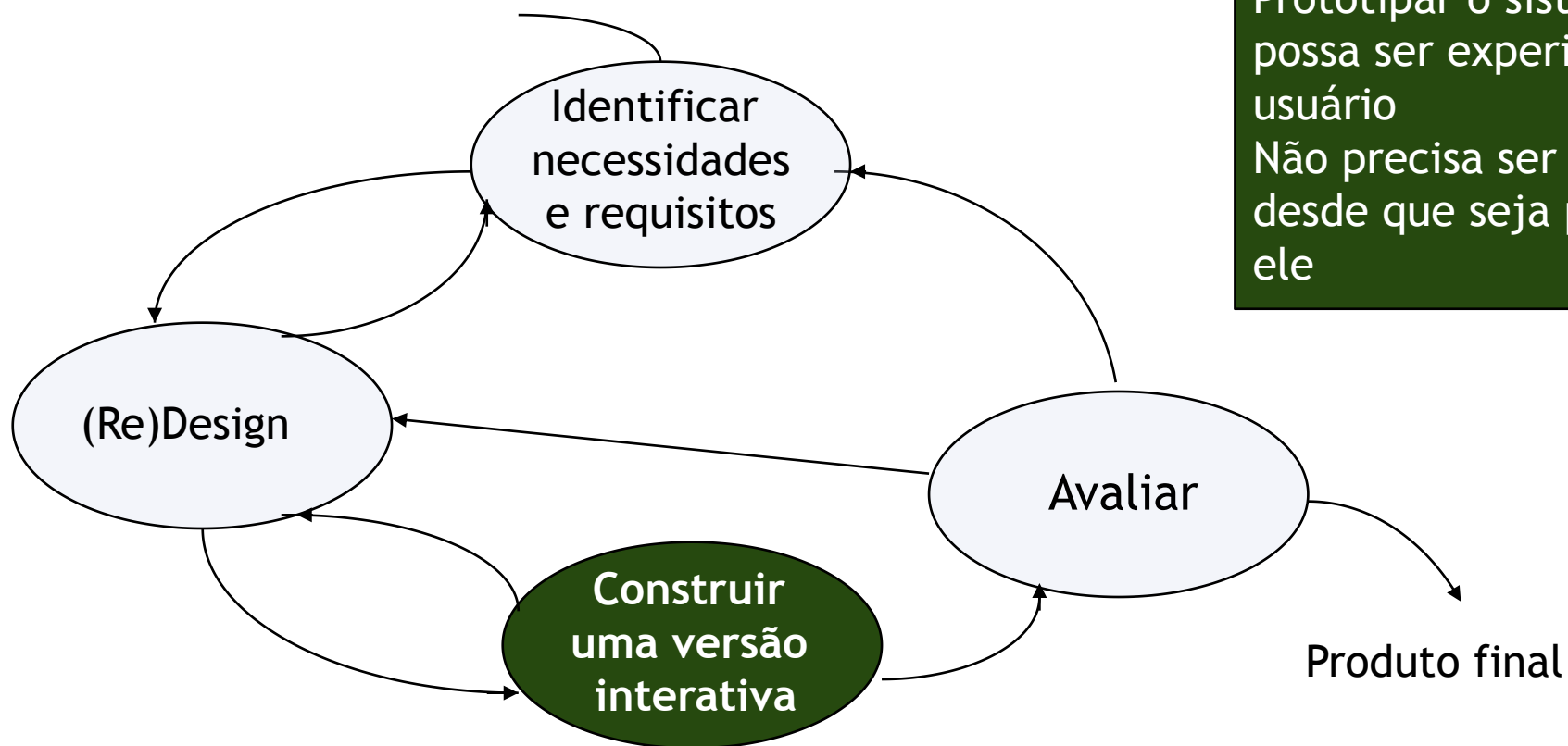
Compreender quais são os requisitos do sistema, qual o perfil do usuário e qual o contexto de utilização do sistema

# Design de Interação

Explorar diferentes estratégias e formatos para apresentar funcionalidades e informações no sistema interativo

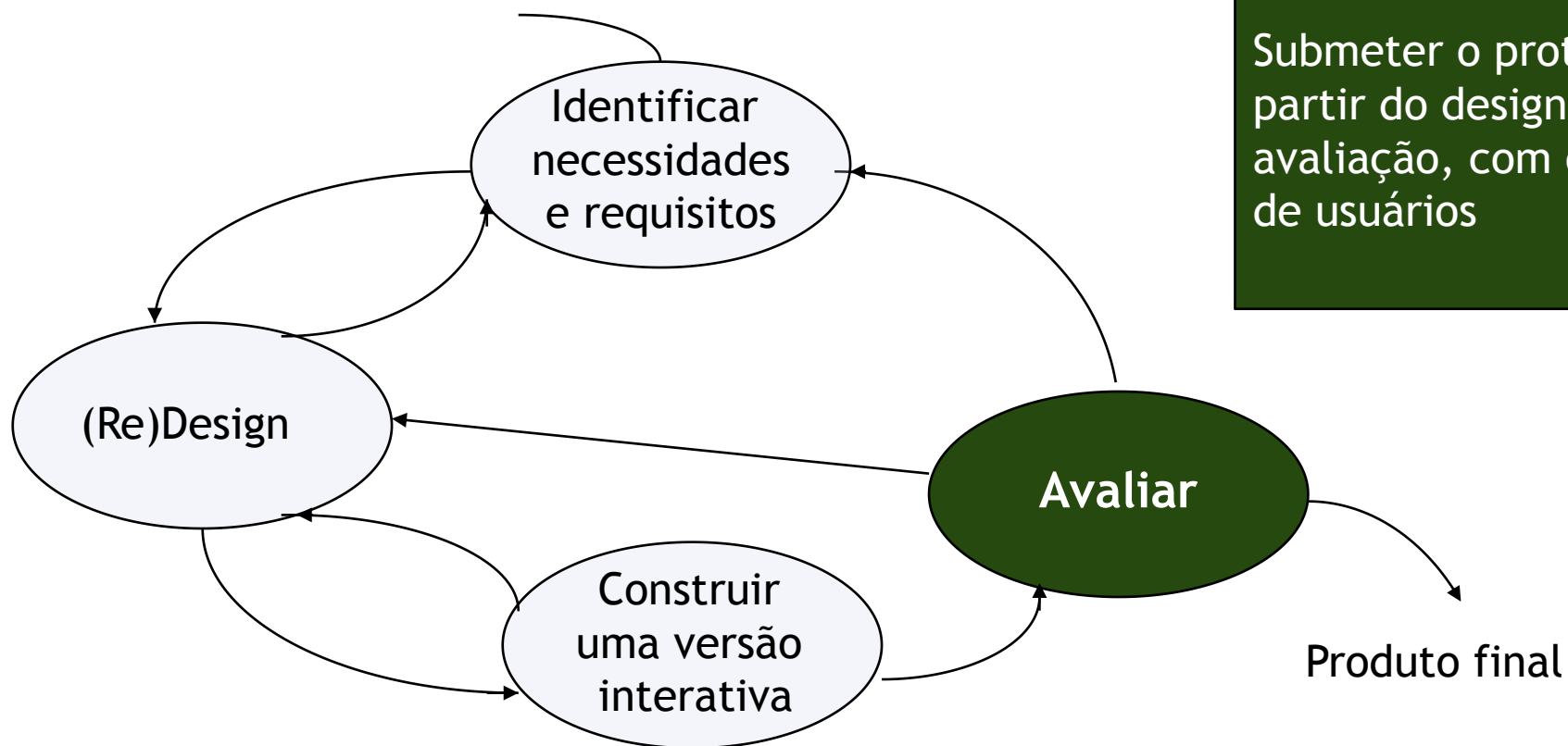


# Design de Interação



Prototipar o sistema de forma que possa ser experimentado por um usuário  
Não precisa ser um sistema “real”, desde que seja possível interagir com ele

# Design de Interação



Submeter o protótipo construído a partir do design proposto a uma avaliação, com ou sem a participação de usuários


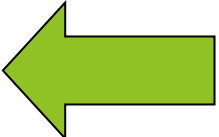

# As características chave

- ▶ Há três características chave que permeiam essas quatro atividades:
  1. Focar no usuário desde o princípio do processo de design e avaliação
  2. Identificar, documentar e chegar a um acordo sobre metas de usabilidade e de experiência com o usuário
  3. Iteração baseada em feedback do usuário é inevitável (*designers* não acertam “de primeira”)



**O que há em comum  
nessas características?**

# As características chave

1. Focar no usuário desde o princípio do processo de design e avaliação 
2. Identificar, documentar e chegar a um acordo sobre metas de usabilidade e de experiência com o usuário 
3. Iteração baseada em feedback do usuário é inevitável (*designers* não aceitam “de primeira”) 



# Design Thinking

O **Design Thinking** (ou Pensamento Projetual) sistematiza a **aplicação de estratégias para resolução de problemas típicas do design** a problemas de outras áreas -- em especial, negócios e educação.

Uma possível organização das atividades de Design Thinking:

**1**

DESCOBERTA



Eu tenho um desafio.  
Como posso abordá-lo?

**2**

INTERPRETAÇÃO



Eu aprendi alguma coisa.  
Como posso interpretá-la?

**3**

IDEAÇÃO



Eu vejo uma oportunidade.  
Como posso criar?

**4**

EXPERIMENTAÇÃO



Eu tenho uma ideia.  
Como posso concretizá-la?

**5**

EVOLUÇÃO



Eu experimentei alguma coisa nova.  
Como posso aprimorá-la?

Prototipação!

Design e  
Avaliação em  
Ciclos!

# Design Thinking – sugestão de leitura

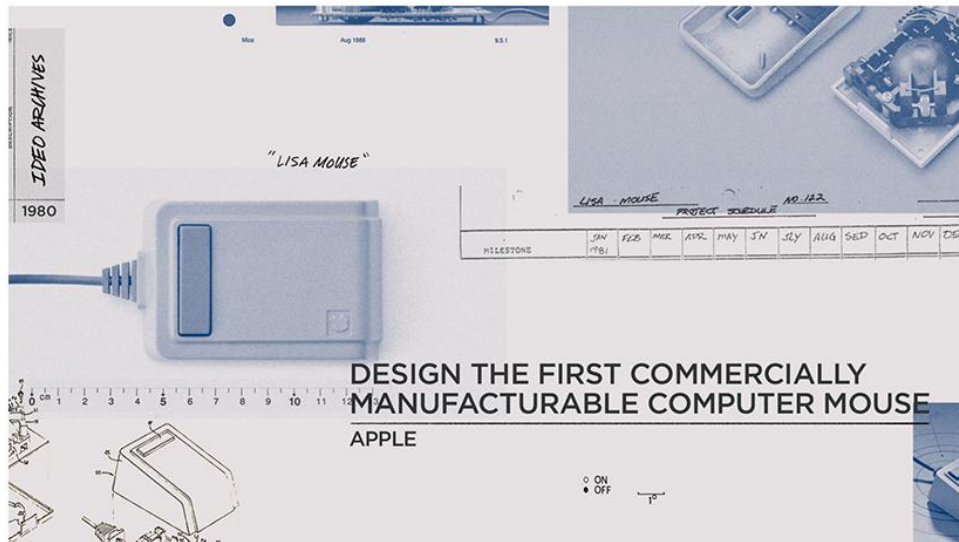


## Design Thinking para Educadores

(IDEO, Instituto EducaDigital, Fundação Natura)

[www.dtparaeducadores.org.br](http://www.dtparaeducadores.org.br)

# Onde os “mundos” se encontram? IDEO!



IDEA  
EO





# Sugestão de vídeo



[https://www.youtube.com/watch?v=\\_KK958OkD6g](https://www.youtube.com/watch?v=_KK958OkD6g)

# Usabilidade e Experiência do Usuário

# Metas do Design de Interação

- ▶ Vamos entender melhor o que é um “bom” produto do ponto de vista do Design de Interação
- ▶ Podemos definir dois tipos de metas de qualidade:
  - ▶ **Metas de usabilidade** → relacionadas ao produto e sua interação com o usuário
  - ▶ **Metas da experiência do usuário** → relacionadas ao impacto (subjetivo) que o produto causa no usuário



# Obrigado! :)

✉ tsbarcelos@ifsp.edu.br

