

Processo de Design

Processo de Design Simples de Preece

Dionei José Delagnolo

IHC - Interação Humano-Computador

Professora Isabela Gasparini

junho/2020

■ Design de Interação

- **Entendendo o espaço do problema**
- Importância de envolver usuários
- Nível de envolvimento
- Abordagem centrada no usuário



■ Design de Interação

- Entendendo o espaço do problema
- **Importância de envolver usuários**
- Nível de envolvimento
- Abordagem centrada no usuário



SEMPRE FOI ASSIM, PRA QUE MUDAR!?
EU NÃO ENTENDO DE TECNOLOGIA...

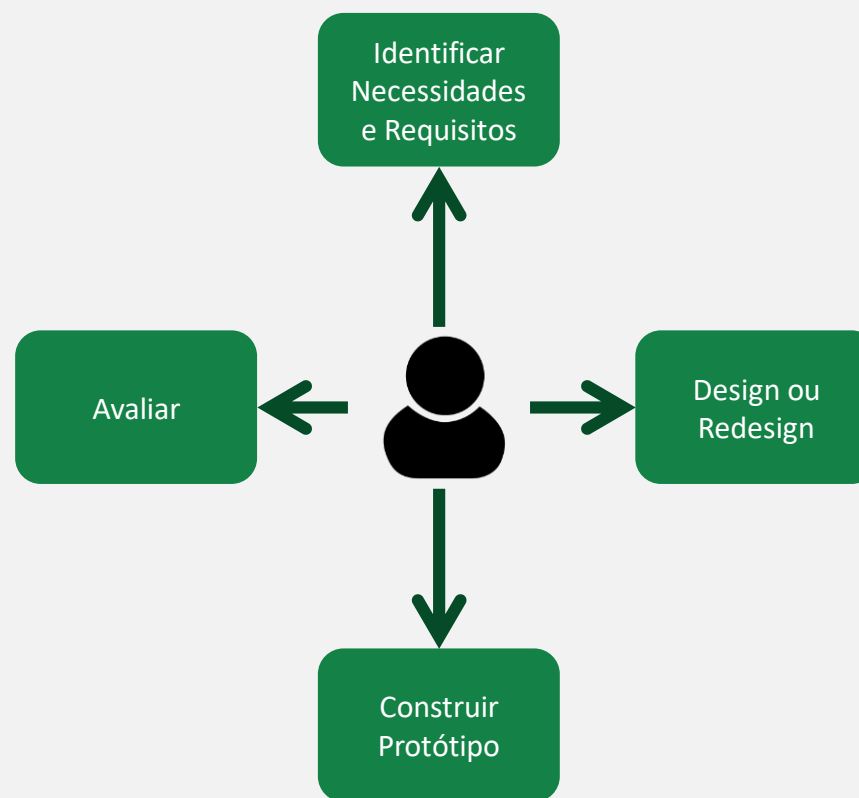
Design de Interação

- Entendendo o espaço do problema
- Importância de envolver usuários
- **Nível de envolvimento**
- Abordagem centrada no usuário



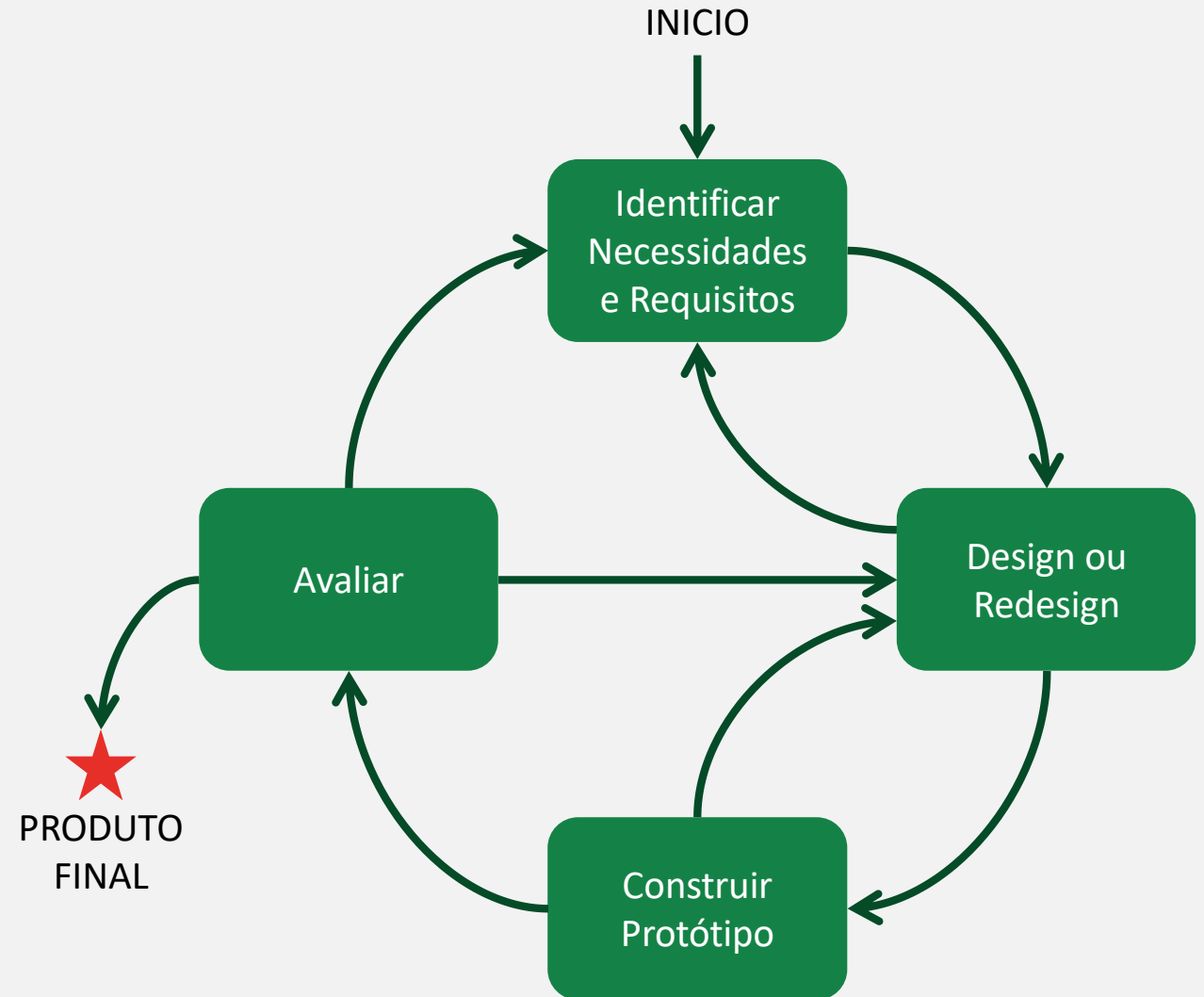
■ Design de Interação

- Entendendo o espaço do problema
- Importância de envolver usuários
- Nível de envolvimento
- **Abordagem centrada no usuário**



■ Processo de Design Simples de Preece

Organizar as atividades de design de IHC em um modelo de processo de design simples, onde se destaca a importância do design centrado no usuário, da avaliação de soluções usando versões interativas (protótipos) e da interação entre as atividades

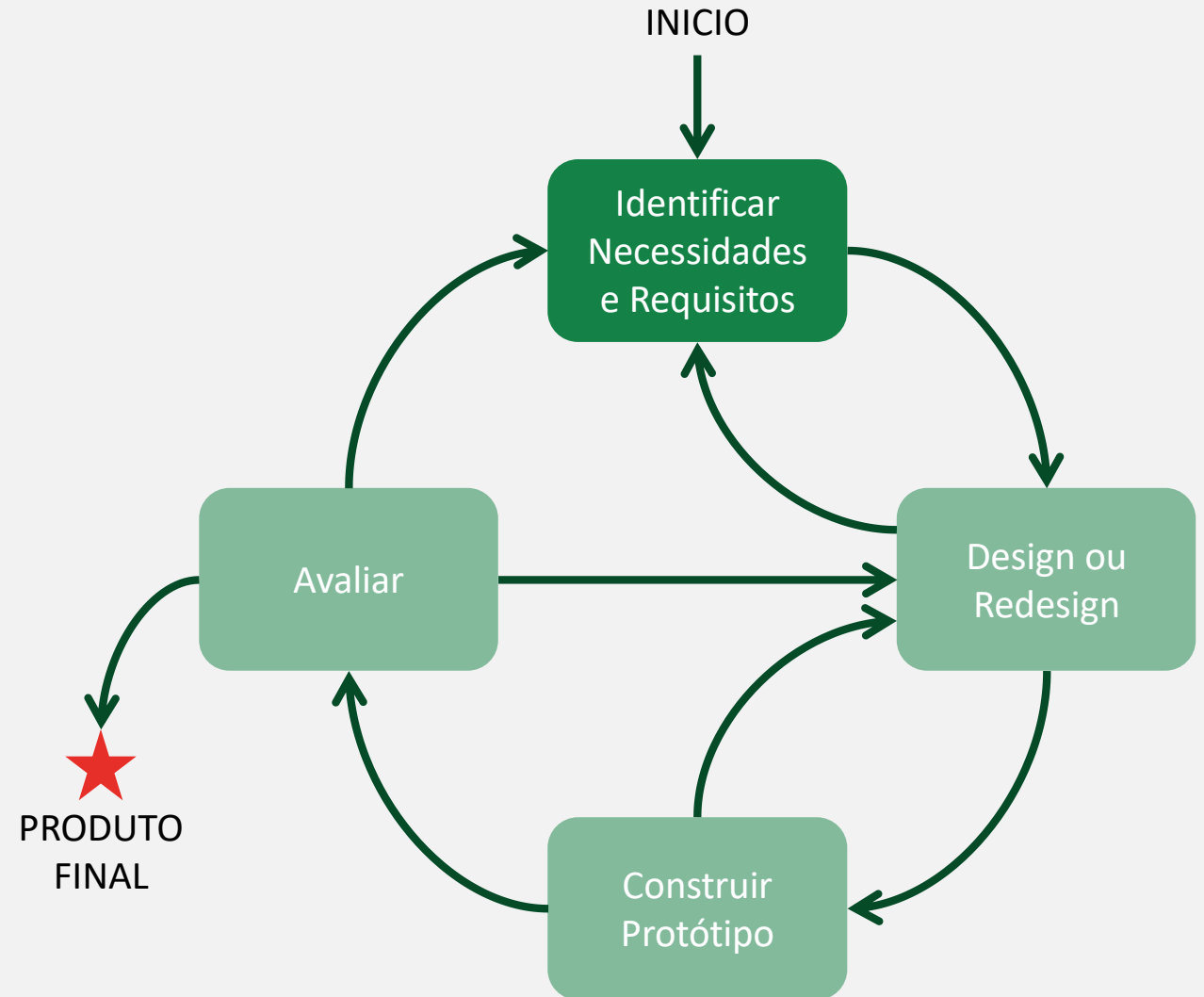


Identificar Necessidades e Requisitos

Nessa etapa o foco é entender as necessidades e os requisitos do usuário.

Foco inicial nos usuários e tarefas. entender quem serão os usuários estudando diretamente suas características cognitivas, comportamentais, antropomórficas e atitudinais.

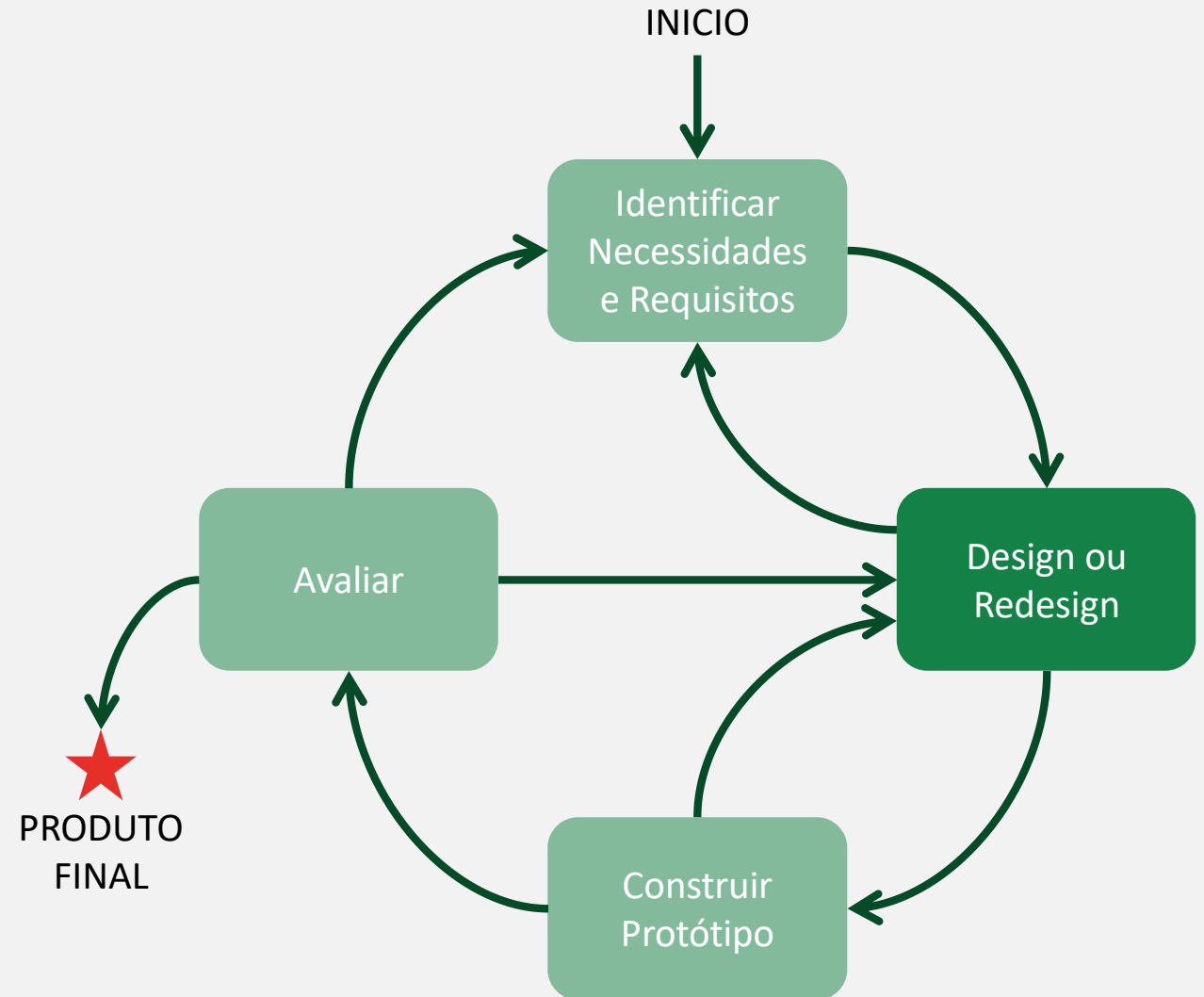
Observar os usuários executando suas tarefas normais, estudando a natureza dessas tarefas e, em seguida, envolvendo os usuários no processo de design.



■ Design ou Redesign

Nessa etapa abrange o campo das ideias e possíveis soluções para atender as necessidades e requisitos da etapa anterior.

- **design conceitual** que desenvolve um modelo mais abstrato, descrevendo o que as pessoas podem fazer com um produto e entender como elas interagir com ele.
- **design concreto** considera os detalhes do produto, incluindo cores, sons e imagens a serem usados, design de menus e design de ícones.

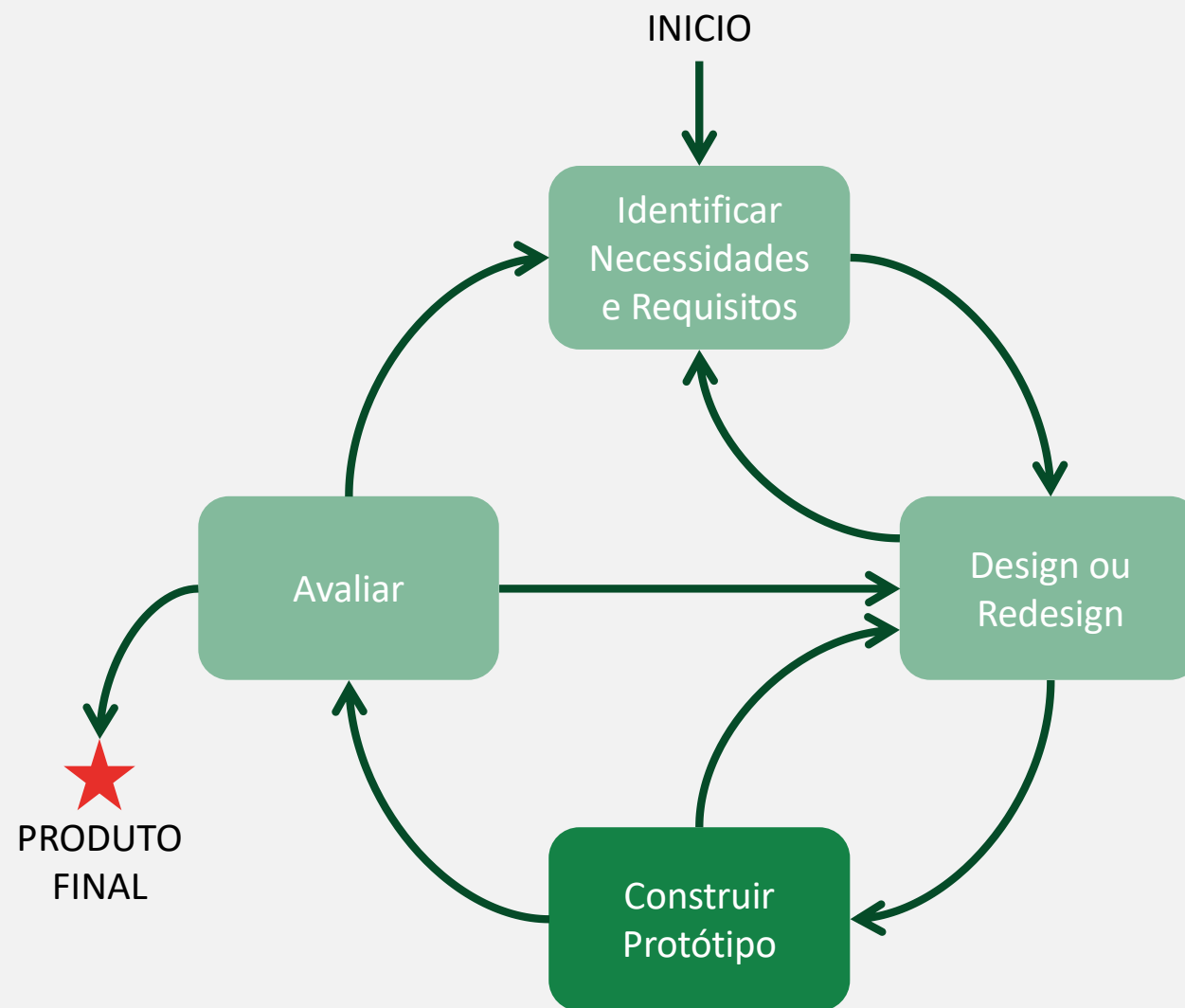


Construir Protótipo

Nessa etapa envolve a criação do comportamento de produtos interativos, bem como a aparência e a sensação deles.

A criação de protótipos para os usuários interagirem é a maneira mais eficaz para os mesmos avaliarem. Dessa forma os usuários podem ter uma noção real de como será a interação com o produto.

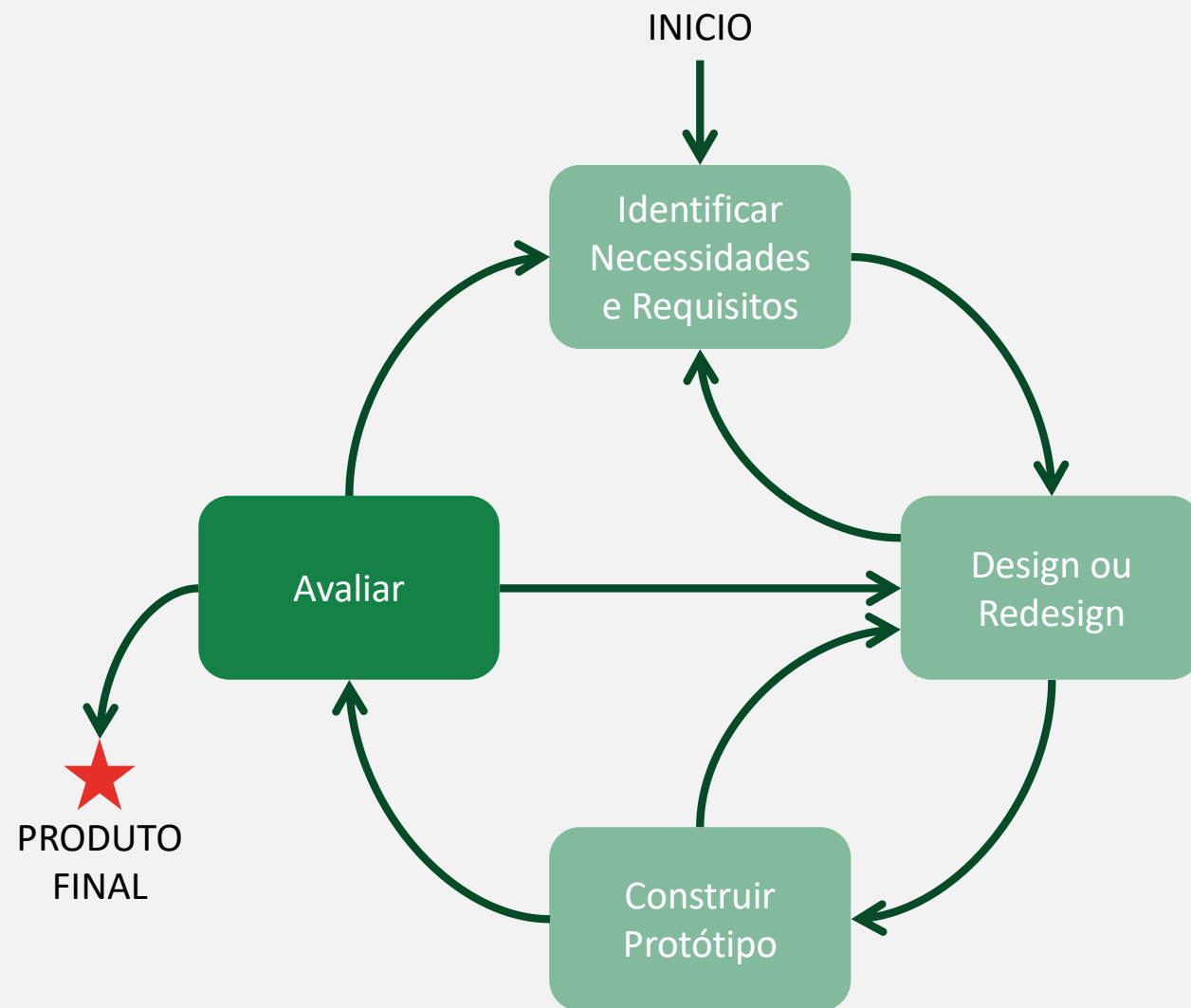
Os usuários interagem com simulações e protótipos, e seu desempenho e reações são observados.



Avaliar

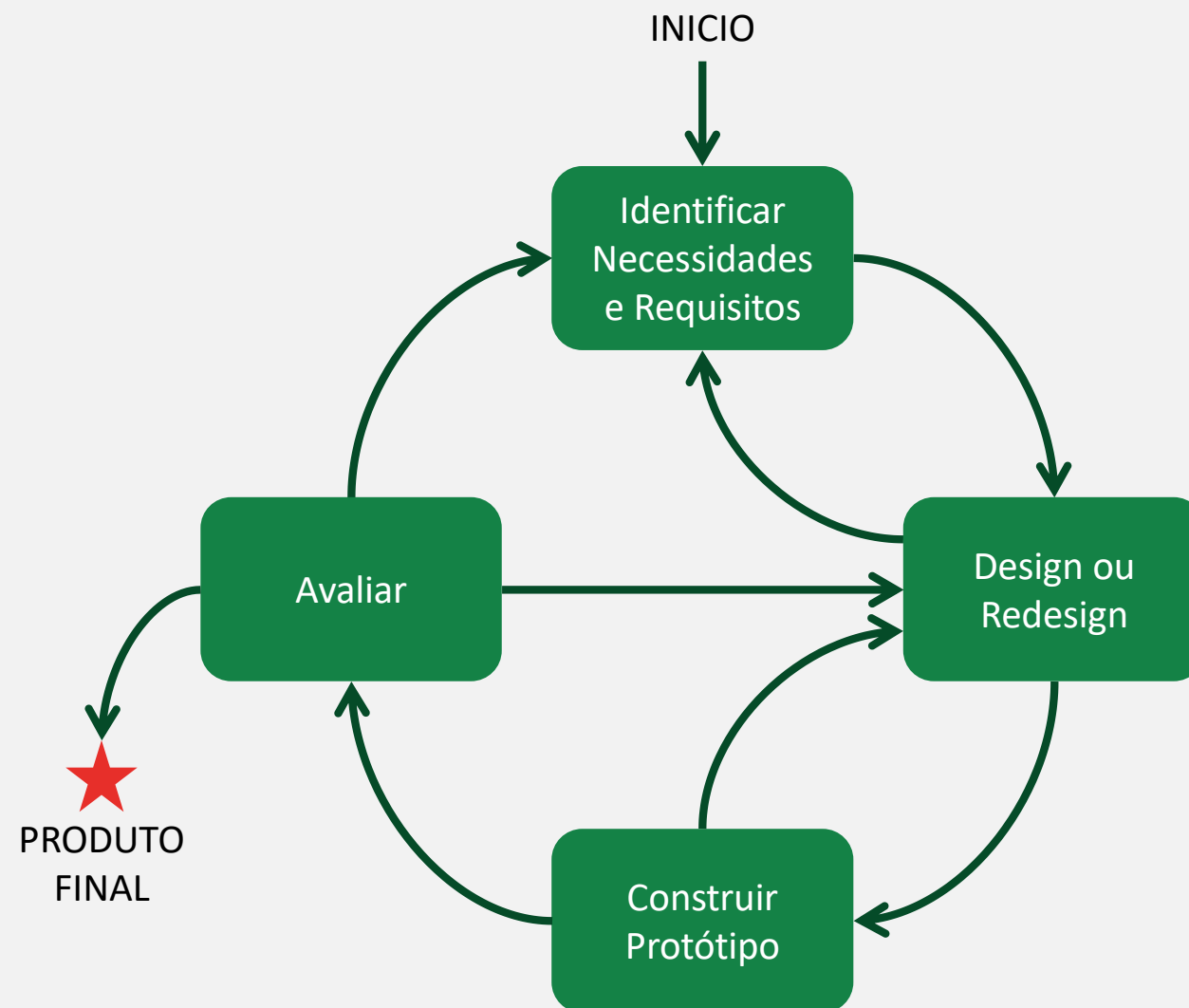
Nessa etapa irá determinar a usabilidade e aceitabilidade do produto ou design, mensurando uma variedade de critérios de usabilidade e de experiência do usuário.

Quando são encontrados problemas nos testes do usuário, eles são corrigidos e, em seguida, são realizados mais testes e observações para ver os efeitos das correções.



■ Considerações Finais

Outros modelos de processos



Referencias

- SHARP, H., PREECE, J., and ROGERS, Y. "**Interaction Design-beyond human-computer interaction 5th**", 636. isbn: 978-1-119-54725-9." (2019).
- LOWDERMILK, TRAVIS. "**Design Centrado no Usuário**". isbn: 9781449359805 (2013)



Obrigado

UDESC – Universidade do Estado de Santa Catarina

Dionei José Delagnolo

dionei.jd@gmail.com

www.udesc.br