

Interação Humano Computador (A6)

▼ Comparativos de foco

▼ métodos tradicionais

- processo
- o process é prescritivo, pois é orientado por um planejamento

▼ métodos ágeis

- pessoas
- processo adaptativo

▼ Métodos Ágeis

▼ Extreme Programming (XP)

▼ valores

- comunicação
- simplicidade
- feedback
- coragem

▼ práticas

- jogo do planejamento
- entregas pequenas
- metáfora do sistema
- design simples
- desenvolvimento orientado a testes
- refactoring
- programação em pares
- posse coletiva do software
- integração contínua
- ritmo sustentável
- cliente no local
- padrões de codificação

▪ Scrum

▪ Lean

▼ Agile UX vs Lean UX

- ▼ Agile UX
 - está mais preocupado no "como" o produto será desenhado
 - é uma metodologia de projeto
- ▼ Lean UX
 - foque no "porquê"
 - é uma forma de pensar o produto como um todo
- ▼ Design
 - é um processo de intervenção entre situações para entregar uma solução
 - é um processo contínuo de avaliação
- ▼ Perspectivas de design
 - são formas diferentes de interpretar as atividades de design
 - ▼ racionalismo técnico
 - problemas e soluções conhecidos
 - a solução é bem conhecida
 - design enquadra uma situação num tipo geral de problema cuja forma de solução seja conhecida
 - ▼ reflexão em ação
 - problema e solução únicos
 - método e ferramentas para auxiliar o aprendizado de designer sobre o problema e soluções únicos
 - designer busca aprender sobre o problema em questão e a solução sendo concebida
- ▼ Princípios gerais do design
 - 1º: foco no usuário
 - 2º: métricas observáveis
 - 3º: design iterativo
- ▼ ISO/IEC 13407 - Human-Centered Design Processes for Interactive Systems
 - 1º passo: identificar as necessidades do design centrado no usuário
 - 2º passo: entendimento e especificação o contexto de uso
 - 3º passo: especificação dos requisitos do usuário e da organização
 - 4º passo: desenvolvimento da solução de design
 - 5º passo: avaliar a solução contra os requisitos (caso inválido, voltar ao 2º passo)
 - 6º passo: sistema que satisfaz requisitos específicos de usuário e organização
- ▼ Processo de Design em IHC

- ciclo de vida simples
- ciclo de vida em estrela
- engenharia de usabilidade de Nielsen
- engenharia de usabilidade de Mayhew
- design contextual
- design baseado em cenários
- design dirigido por objetivos
- design centrado na comunicação

▼ Integração IHC com Engenharia de Software (ES)

▼ principais abordagens

- definição de características de um processo de desenvolvimento que se preocupa com a qualidade de uso
- definição de processo de IHC paralelos que devem ser incorporados aos processo com a qualidade de uso
- indicação de pontos em processo propostos pela ES em que as atividades e métodos de IHC podem ser inseridos

▼ atividades voltadas para usabilidade

▼ análise

- análise de usuário
- análise de tarefas
- especificação de requisitos de usabilidade

▼ design

- design conceitual
- prototipação
- design de interação

▼ avaliação

- avaliação de usabilidade

▼ atividades de desenvolvimento relacionadas com usabilidade

▼ análise de requisitos

- elicitação de requisitos
- análise de requisitos
- especificação de requisitos
- validação de requisitos

▼ design

- design de interação e de interface
- elaboração de ajuda on-line
- ▼ avaliação
 - avaliação de usabilidade

▼ Ágil

- é uma nova forma de gestão e desenvolvimento de software que usa uma abordagem de planejamento e execução iterativa e incremental voltado para processo empíricos
- principal objetivo é entregar o produto que o cliente realmente deseja e que será útil e com qualidade
- é um processo adaptativo
- desenvolvimento iterativo e incremental