



Experiência Usuário

Quem sou eu?



- Professor do Descomplica;
- 10 anos no segmento de educação;
- Mestre em Administração;
- MBA em Gerenciamento de Projetos;
- Graduado em Administração.
- PMP; CSM; CSPO

Matheus Santos

matheus.santos@descomplica.com.br



Superlive

P&R

P&R 2

Indo direto ao ponto, a interface do usuário é o meio de interação humano-computador. Em outras palavras, a interface do usuário é um campo que estuda os elementos que auxiliam as pessoas a controlar dispositivos através da interação (toques, voz, gestos, linha de comando, e assim por diante). No âmbito da transformação digital, a abordagem do design de interface já se tornou um padrão no mercado internacional. Sendo assim, com base em nossas aulas e nas leituras complementares, discorra sobre o seguinte questionamento: “Como projetar uma boa interface?”

P&R 6

Leia o excerto do artigo a seguir:

“Enquanto na fase “Definir” determina-se qual é o desafio específico a assumir, na fase “Ideação” concentra-se em gerar soluções para lidar com esse desafio. Um ponto de vista bem delineado e articulado levará à fase de ideação de uma maneira muito natural. Durante a terceira fase do processo de Design Thinking, os designers estão prontos para começar a gerar ideias. A equipe cresceu durante o estágio de Empatia e já se tem conhecimento para entender os clientes e suas necessidades. Analisou e sintetizou suas observações no estágio “Definir” e terminou com uma declaração de problema centrada no ser humano. Com esta base sólida, o líder e os membros da equipe podem começar a “pensar fora da caixa” para identificar novas soluções para o tipo de problema que foi escolhido, e se pode começar a procurar maneiras alternativas de visualizar o problema. Existem centenas de técnicas de Ideação, como por exemplo Brainstorm, Brainwrite, Worst Possible Idea e SCAMPER” (PICANÇO, 2017, p. 45).

Fonte: PICANÇO, Caroline Tavares.

Uma metodologia para melhoria de processos baseada em design thinking. 2017. 170f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação do Centro de Informática), Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2017.

P&R 6

1. Método da pior ideia possível (Worst Possible Idea Method).

2. Matriz de posicionamento

3. Brainstorming

4. Workshop de co-criação

a- É uma reunião em que são organizadas diversas atividades em grupo e dinâmicas rápidas a fim de estimular as equipes a usar a criatividade e elaborar soluções inovadoras.

b- Meio de validação das ideias de acordo com os requisitos e necessidades do projeto.

c- Consiste em pedir aos participantes para criarem ideias ruins, terríveis, estúpidas ou mesmo ilegais, deixando-os se sentirem à vontade, sem que tenham receio de compartilhar suas ideias por acharem ruins.

d- É usada para gerar grande número de ideias em curto espaço de tempo. A sessão de brainstorm deve deixar os participantes livres para compartilhar suas ideias sem que haja preconceito.

Assinale a alternativa que apresenta a associação correta entre números e letras:

a) 1-a; 2-b; 3-c; 4-d

b) 1-c; 2-b; 3-a; 4-d

c) 1-d; 2-c; 4-b; 4-a

d) 1-c; 3-d; 4-a; 2-b

e) 1-b; 2-a; 3-c; 4-d

P&R 6

1. Método da pior ideia possível (Worst Possible Idea Method).

2. Matriz de posicionamento

3. Brainstorming

4. Workshop de co-criação

a- É uma reunião em que são organizadas diversas atividades em grupo e dinâmicas rápidas a fim de estimular as equipes a usar a criatividade e elaborar soluções inovadoras.

b- Meio de validação das ideias de acordo com os requisitos e necessidades do projeto.

c- Consiste em pedir aos participantes para criarem ideias ruins, terríveis, estúpidas ou mesmo ilegais, deixando-os se sentirem à vontade, sem que tenham receio de compartilhar suas ideias por acharem ruins.

d- É usada para gerar grande número de ideias em curto espaço de tempo. A sessão de brainstorm deve deixar os participantes livres para compartilhar suas ideias sem que haja preconceito.

Assinale a alternativa que apresenta a associação correta entre números e letras:

a) 1-a; 2-b; 3-c; 4-d

b) 1-c; 2-b; 3-a; 4-d

c) 1-d; 2-c; 4-b; 4-a

d) 1-c; 3-d; 4-a; 2-b

e) 1-b; 2-a; 3-c; 4-d



Superlive

Lista de Revisão

Exercício 1

Qual é a definição de Experiência do Usuário (UX) baseada no conteúdo estudado?

- a) A interação entre uma pessoa e uma empresa.
- b) As respostas e percepções resultantes do uso de um produto, sistema ou serviço.
- c) Um estudo da experiência de uso de produtos e serviços.
- d) A capacidade de se colocar no lugar de outra pessoa.
- e) Observar os usuários e suas ações.

Exercício 1

Qual é a definição de Experiência do Usuário (UX) baseada no conteúdo estudado?

- a) A interação entre uma pessoa e uma empresa.
- b) As respostas e percepções resultantes do uso de um produto, sistema ou serviço.
- c) Um estudo da experiência de uso de produtos e serviços.
- d) A capacidade de se colocar no lugar de outra pessoa.
- e) Observar os usuários e suas ações.

Exercício 2

Quais são os elementos que afetam a experiência do usuário?

- a) Emoções, crenças, preferências e comportamento.
- b) Reações físicas e psicológicas e necessidades.
- c) Usabilidade e utilidade do produto ou serviço.
- d) Bem-estar humano e satisfação dos usuários.
- e) Eficiência e eficácia do sistema.

Exercício 2

Quais são os elementos que afetam a experiência do usuário?

- a) Emoções, crenças, preferências e comportamento.
- b) Reações físicas e psicológicas e necessidades.
- c) Usabilidade e utilidade do produto ou serviço.
- d) Bem-estar humano e satisfação dos usuários.
- e) Eficiência e eficácia do sistema.

Exercício 3

A empresa XYZ está desenvolvendo um novo aplicativo de entrega de comida, buscando oferecer uma excelente Experiência do Usuário (UX) aos seus clientes. Para isso, a equipe de desenvolvimento está focada em garantir a usabilidade, utilidade e eficiência do aplicativo, além de considerar as preferências e necessidades dos usuários. Eles também estão utilizando métodos de pesquisa e design centrado no usuário para obter insights valiosos.

Com base no texto de contextualização, assinale a alternativa correta sobre o processo de desenvolvimento do aplicativo da empresa XYZ.

- a) A empresa XYZ está utilizando métodos de pesquisa e design centrado no usuário para criar uma experiência de usuário satisfatória e agradável para seus clientes.
- b) A empresa XYZ está focada exclusivamente na parte gráfica e visual do aplicativo, garantindo que seja atraente para os usuários.
- c) A empresa XYZ está desenvolvendo o aplicativo apenas com base em suas próprias preferências e necessidades, sem considerar a opinião dos usuários.
- d) A empresa XYZ está priorizando a eficiência e a utilidade do aplicativo em detrimento da usabilidade e da experiência do usuário.
- e) A empresa XYZ não está preocupada com a Experiência do Usuário, apenas buscando criar um aplicativo funcional e prático.

Exercício 3

A empresa XYZ está desenvolvendo um novo aplicativo de entrega de comida, buscando oferecer uma excelente Experiência do Usuário (UX) aos seus clientes. Para isso, a equipe de desenvolvimento está focada em garantir a usabilidade, utilidade e eficiência do aplicativo, além de considerar as preferências e necessidades dos usuários. Eles também estão utilizando métodos de pesquisa e design centrado no usuário para obter insights valiosos.

Com base no texto de contextualização, assinale a alternativa correta sobre o processo de desenvolvimento do aplicativo da empresa XYZ.

- a) A empresa XYZ está utilizando métodos de pesquisa e design centrado no usuário para criar uma experiência de usuário satisfatória e agradável para seus clientes.
- b) A empresa XYZ está focada exclusivamente na parte gráfica e visual do aplicativo, garantindo que seja atraente para os usuários.
- c) A empresa XYZ está desenvolvendo o aplicativo apenas com base em suas próprias preferências e necessidades, sem considerar a opinião dos usuários.
- d) A empresa XYZ está priorizando a eficiência e a utilidade do aplicativo em detrimento da usabilidade e da experiência do usuário.
- e) A empresa XYZ não está preocupada com a Experiência do Usuário, apenas buscando criar um aplicativo funcional e prático.

Exercício 4

Assinale a alternativa correta sobre o design system.

- a) O design system é responsável apenas pela estética visual de um produto digital.
- b) O design system consiste em um conjunto de componentes usados de forma inconsistente em todo o produto.
- c) O design system não precisa estar alinhado com a equipe técnica do projeto.
- d) O design system não contribui para a economia de tempo e energia no desenvolvimento de projetos.
- e) O design system é uma abordagem que visa garantir a consistência visual e a identidade dos projetos.

Exercício 4

Assinale a alternativa correta sobre o design system.

- a) O design system é responsável apenas pela estética visual de um produto digital.
- b) O design system consiste em um conjunto de componentes usados de forma inconsistente em todo o produto.
- c) O design system não precisa estar alinhado com a equipe técnica do projeto.
- d) O design system não contribui para a economia de tempo e energia no desenvolvimento de projetos.
- e) O design system é uma abordagem que visa garantir a consistência visual e a identidade dos projetos.

Exercício 5

Segundo Olívia Baldissera (PUCPR, 2021) o Design Sprint é uma metodologia idealizada por Jake Knapp foi desenvolvida em parceria com Braden Kowitz, John Zeratsky e Michael Marlis. A primeira vez em que o Design Sprint foi colocado oficialmente em prática foi em 2012, quando Knapp apresentou o método para o Google Ventures (GV), firma de capital de risco da Google que investe em startups. [...] O princípio do Google Sprint é não esperar o lançamento de um MVP (sigla em inglês para “minimum viable product”) para descobrir se uma solução é eficaz. Segundo o material estudado no componente de “UX, UI e Design Thinking”, qual é uma das vantagens do Design Sprint?

- a) Identificar os problemas dos usuários.
- b) Criar um protótipo funcional.
- c) Democratizar o processo de tomada de decisões.
- d) Construir elementos visuais para facilitar o processo de articulação das ideias.
- e) Compreender a complexidade do problema.

Exercício 5

Segundo Olívia Baldissera (PUCPR, 2021) o Design Sprint é uma metodologia idealizada por Jake Knapp foi desenvolvida em parceria com Braden Kowitz, John Zeratsky e Michael Marlis. A primeira vez em que o Design Sprint foi colocado oficialmente em prática foi em 2012, quando Knapp apresentou o método para o Google Ventures (GV), firma de capital de risco da Google que investe em startups. [...] O princípio do Google Sprint é não esperar o lançamento de um MVP (sigla em inglês para “minimum viable product”) para descobrir se uma solução é eficaz. Segundo o material estudado no componente de “UX, UI e Design Thinking”, qual é uma das vantagens do Design Sprint?

- a) Identificar os problemas dos usuários.
- b) Criar um protótipo funcional.
- c) Democratizar o processo de tomada de decisões.
- d) Construir elementos visuais para facilitar o processo de articulação das ideias.
- e) Compreender a complexidade do problema.

Perguntas???



Pesquisa

Não esquece de avaliar a gente ;)

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd7qQYQg-a8_fzSCrfSB1gA_M4tQ9pXxzYUPZOjrM_4PAe8VQ/viewform?usp=sf_link



