

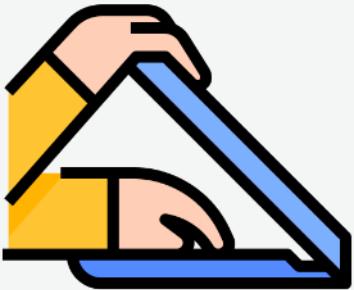


SÃO
PAULO
TECH
SCHOOL

Tópicos da Aula

- Design Inclusivo
- Teste de Usabilidade
- Ciclo de Vida de Produto

Regras básicas da sala de aula



- 1. Notebooks Fechados no início da aula:** Aguarde a liberação do professor;
- 2. Celulares em modo silencioso e guardado na mochila / bolsa,** para não tirar sua atenção;
 - Caso haja uma situação urgente e você precisar **usar o celular: avise o professor antes da aula e, quando for usar, peça licença para sair da sala.** Ou então aguarde o intervalo.
- 3. Proibido usar fones de ouvido.** Aguarde liberação do professor;
- 4. Atrasos (inicio de aula):** haverá uma tolerância máxima de **15 min.** Após este período, a sala será fechada e o aluno só poderá entrar no próximo break (pausa na aula). Além de ficar com a falta correspondente ao período em que ficou do lado de fora;
- 5. Atrasos (retorno de intervalo):** Sem tolerância;
- 6. Dormir em Sala:** Você será gentilmente convidado pelo professor a se retirar da sala.
Lembre-se: A sala de aula não é ambiente para dormir, mas sim de aprendizado!



Boas práticas

É obrigação da faculdade oferecer uma formação de excelência. **É obrigação do aluno estar PRESENTE para receber essa formação.** Esse é o nosso acordo.
NÃO FALTE!

APESAR da legislação permitir um alto percentual de faltas na faculdade, o **MERCADO DE TRABALHO** é bem diferente! Você está aqui para, entre outras coisas, ser treinado a se tornar um profissional diferenciado.

Organize sua rotina para não faltar.

Faltas e atrasos no trabalho podem causar seu desligamento no estágio.

Boas práticas

A base do nosso relacionamento é o **RESPEITO!**



- **Entre TODOS e com TODOS! Colegas, funcionários, professores.**
 - “*observar e cumprir o regime escolar e disciplinar e comportar-se, dentro e fora da Faculdade, de acordo com princípios éticos condizentes*”(*Direitos e deveres dos membros do corpo discente - Manual do aluno, p. 31*)
 - As **práticas de cidadania** desta sala foram acordadas nas aulas de Socioemocional do 1º período.
- **Foco total no aprendizado**, pois o nosso tempo em sala é precioso.
- **Capricho, apresentação e profundidade** nas atividades serão observados.
 - “*frequentar as aulas e demais atividades curriculares aplicando a máxima diligência no seu aproveitamento*”(*Direitos e deveres dos membros do corpo discente - Manual do aluno, p. 31*)”



Intervalo

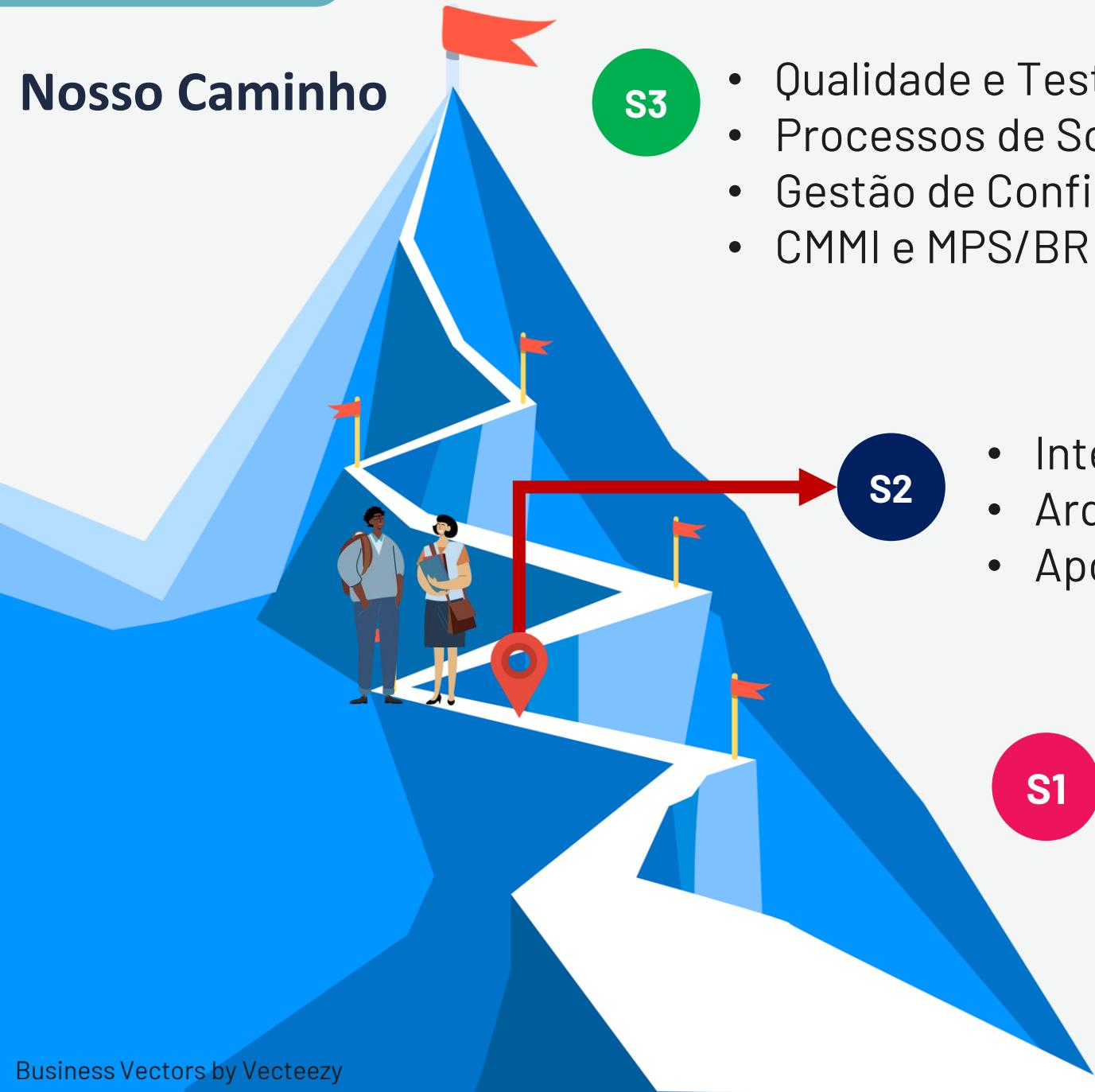
Atenção: Atrasados deverão aguardar autorização para entrar na sala.

Break

> Pausas durante a aula.

Obs: Permanecer no andar, casos específicos me procurar.

Nosso Caminho



S3

- Qualidade e Testes
- Processos de Software
- Gestão de Configuração
- CMMI e MPS/BR

S2

- Interação Homem Computador
- Arquitetura de Software
- Apoio a construção do protótipo

S1

- Introdução a Engenharia de Software
- Conceitos de UI e UX
- Fatores Humanos
- Personas
- Design de Interface Básico
- Bootcamp de Figma

Palavra-chave dessa Sprint:

PRAGMATISMO

prag·má·ti·co

. adjetivo

1. Relativo à pragmática ou ao pragmatismo.

2. **Que tem motivações relacionadas com a ação ou com a eficiência.** =

PRÁTICO

. adjetivo e substantivo masculino

3. Que ou quem revela um sentido prático e sabe ou quer agir com eficácia.





Frase dessa sprint:

Aprender/Ensinar processos,
métodos e ferramentas para
construção e manutenção de
softwares profissionais.



DESIGN INCLUSIVO

ACESSIBILIDADE É LEI!

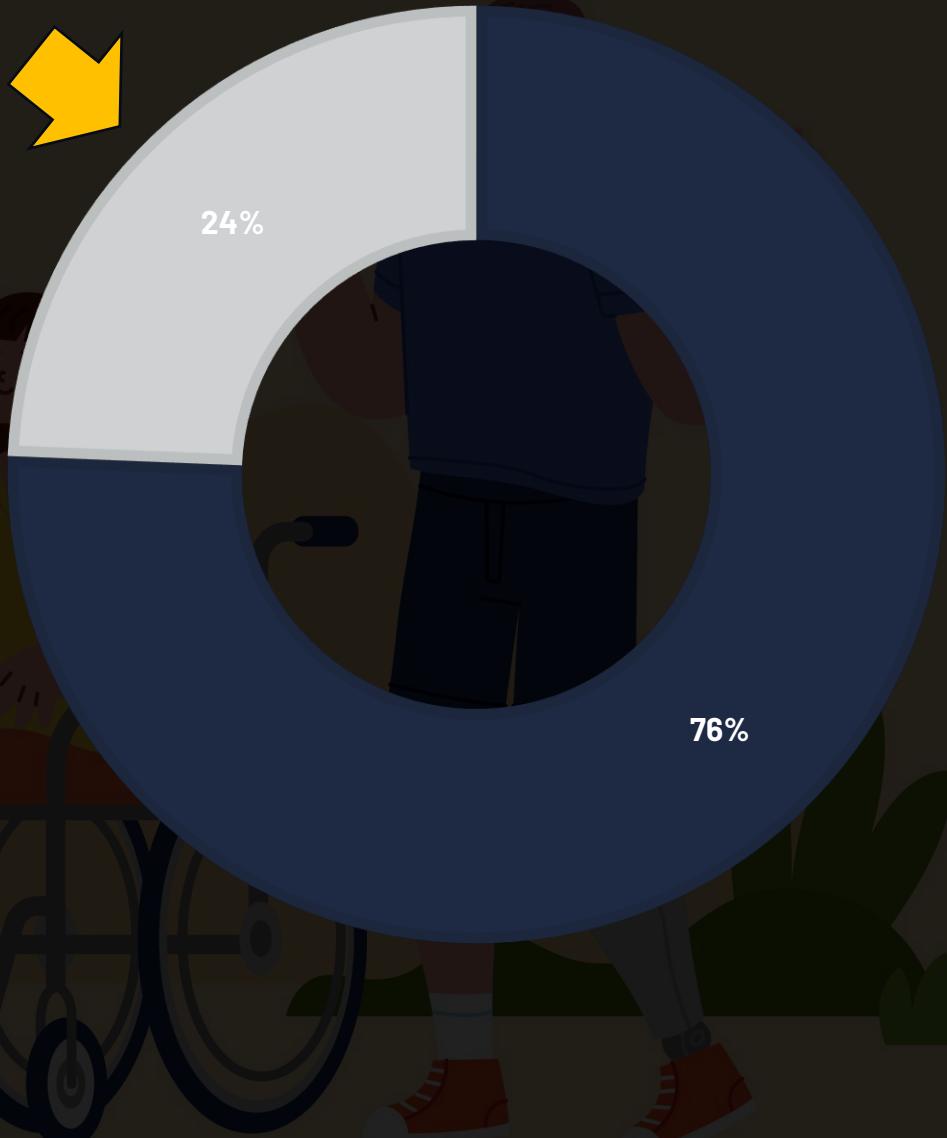
Lei nº 13.146 – Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência

06/07/2015

"É obrigatória a acessibilidade nos sítios da internet mantidos por empresas com sede ou representação comercial no País ou por órgãos de governo, para uso da pessoa com deficiência, garantindo-lhe acesso às informações disponíveis, conforme as melhores práticas e diretrizes de acessibilidade adotadas internacionalmente."

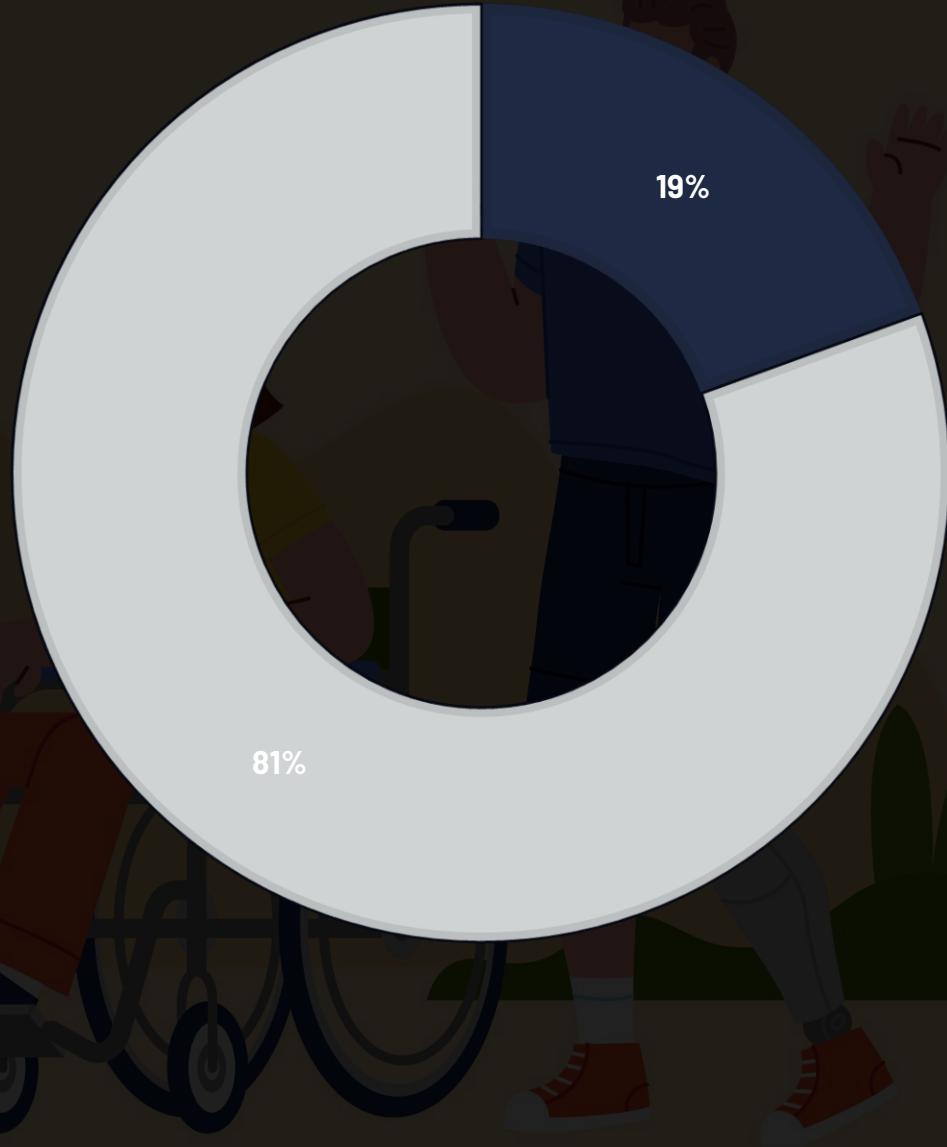
IBGE - 07/07/2023

Cerca de **18,6 milhões**
de brasileiros tem algum
tipo de **deficiência**.



População total do Brasil de acordo com o Censo Demográfico 2022: **203.062.512** pessoas

Cerca de
149 milhões
de pessoas tem
acesso à internet.



Menos de 1% dos sites brasileiros
são considerados acessíveis.

A análise é da terceira edição de uma pesquisa da **BigDataCorp**, realizada em parceria com o **Movimento Web para Todos**. O levantamento **avaliou 16,89 milhões de sites ativos no país**, número 15,29% maior do que na edição do ano passado. Os resultados indicam que **apenas 0,89% das plataformas tiveram sucesso em todos os testes de acessibilidade aplicados**, contra 0,74% da edição anterior.

**EXISTEM FERRAMENTAS EXTERNAS PARA
GARANTIR A ACESSIBILIDADE, E PRECISAMOS
ESTAR PREPARADOS PARA ISSO!**

Importante considerar:

DESIGN INCLUSIVO

Ao projetar sua interface você deve considerar que ela pode ser acessada:

- Sem cores;
- Com alto contraste ativado;
- Sem som;
- Com zoom ou tela maximizada;
- Com um leitor de tela;
- Utilizando controles de voz;
- Utilizando a navegação por teclado.



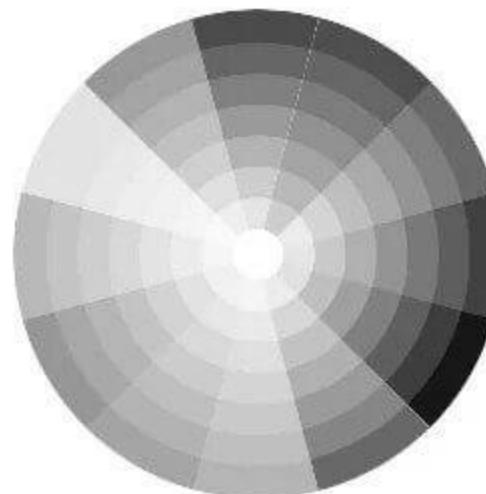
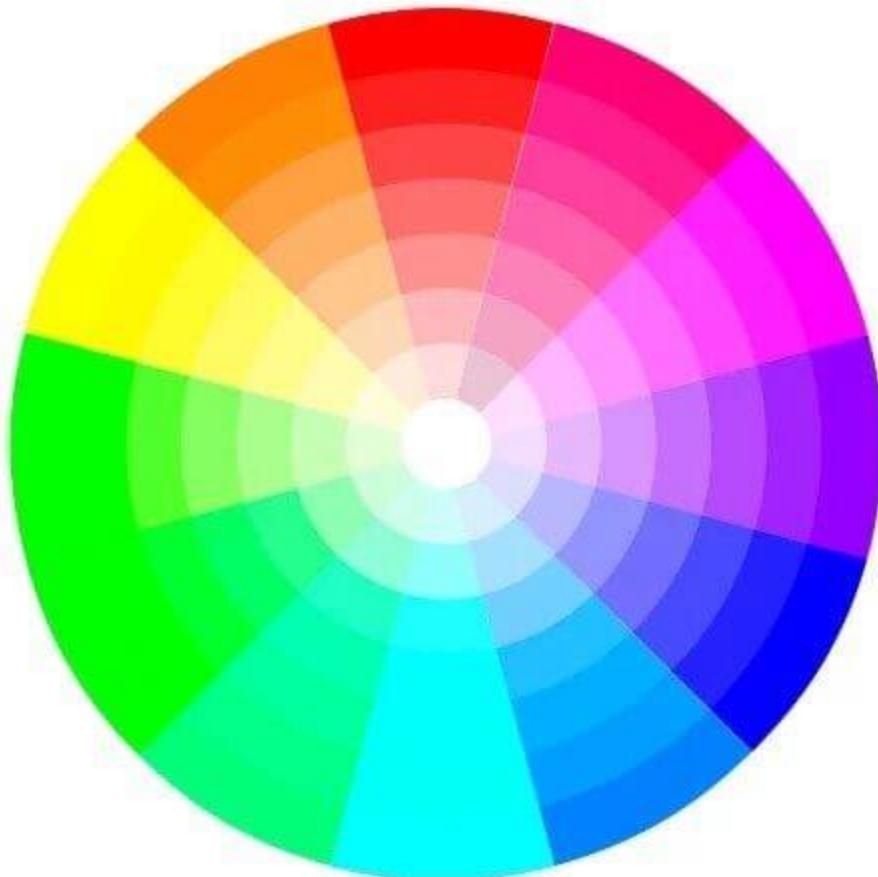
DESIGN INCLUSIVO – O que é necessário considerar

- **Transcrição com áudio** – Leitores de tela ou leitura nativa;
- **Paletas de cores** – Considerar as limitações para acessibilidade (daltonismo);
- **Semântica do HTML e uso de ALTs** – Utilizar os ALTs como áudio descrição (Ex: #paracegover) / Padrões HTML para acessibilidade;
- **Formulários** – Posição dos labels, cores dos campos inativos, erro e sucesso;
- **Utilização de plugins externos** – Ex: Libras – VLibras (<https://www.gov.br/governodigital/pt-br/vlibras>);
- **Fontes e contrastes dinâmicos** – Permitir que o usuário altere o tamanho das fontes e o contraste;
- **Hover** – Não confiar somente na cor do hover para identificar um objeto.

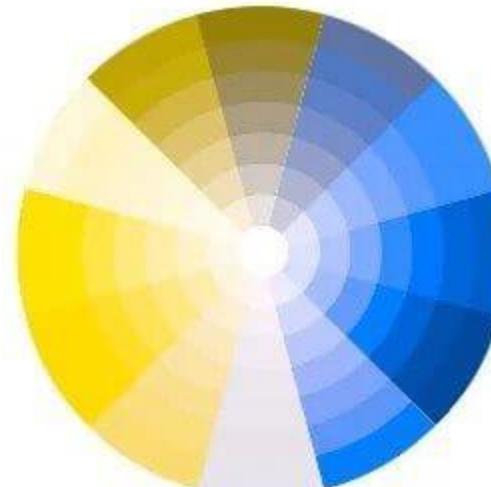


DALTONISMO

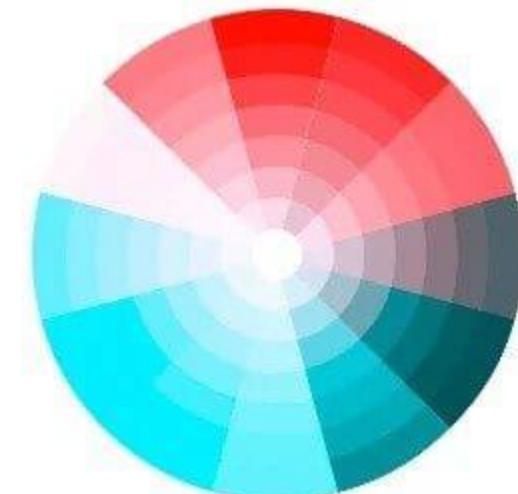
DALTONISMO



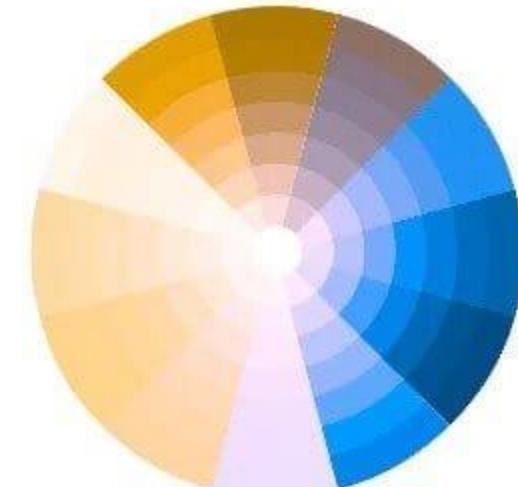
ACROMATÍA



PROTANOPIA



TRITANOPIA



DEUTERANOPIA

DALTONISMO: Cores como indicação de erro ou sucesso

PROTÓTIPO

Insira seu e-mail

email.com.br

Insira seu e-mail

email.com.br

Insira seu e-mail

email.com.br

Insira seu e-mail

email.com.br

DEUTERANOPIA

Insira seu e-mail

email.com.br

Insira seu e-mail

email.com.br

Insira seu e-mail

email.com.br

Insira seu e-mail

email.com.br

PROTANOPIA

Insira seu e-mail

email.com.br

Insira seu e-mail

email.com.br

Insira seu e-mail

email.com.br

Insira seu e-mail

email.com.br

TRITANOPI

Aira seu e-mail

email.com.br

Insira seu e-mail

email.com.br

Insira seu e-mail

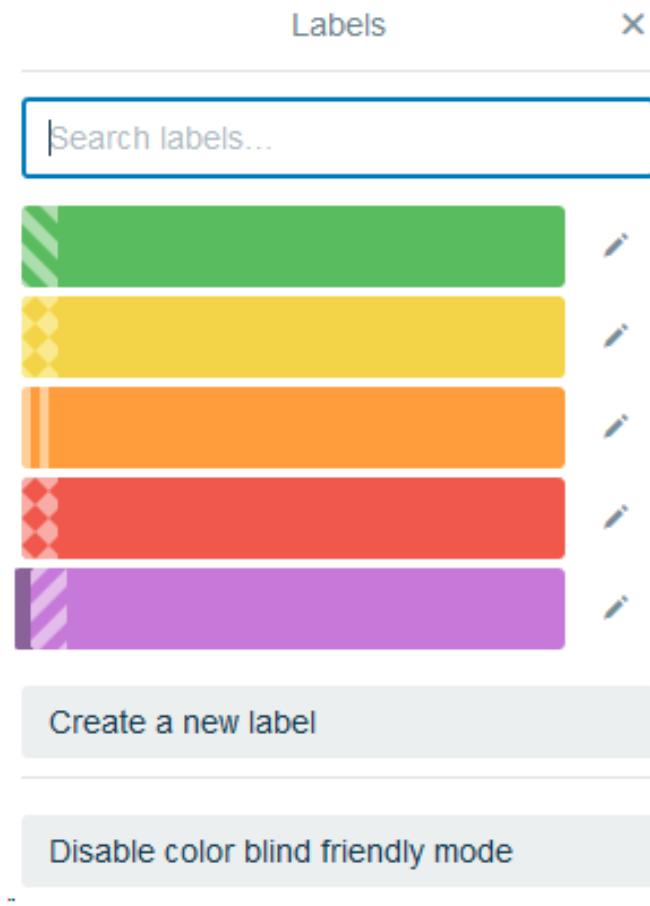
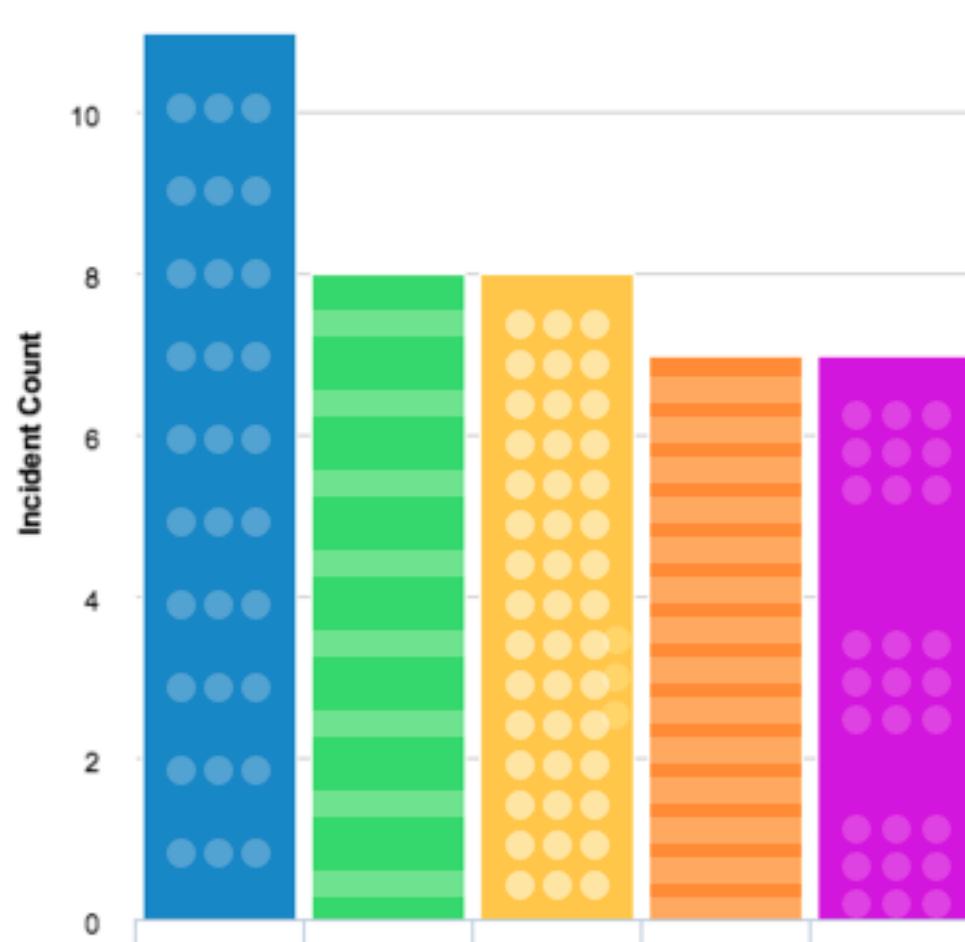
email.com.br

Insira seu e-mail

email.com.br

ACESSIBILIDADE – Daltonismo: Padrões de formas

TRELLO



Tags com acessibilidade do Trello.



ColorADD

O Alfabeto das Cores | The Color Alphabet

A Cor é para Todos!

ColorADD é uma **linguagem única, universal, inclusiva e não discriminatória** que **permite ao daltónico identificar as cores**, com um infinito espectro de utilização em empresas/entidades sempre que a cor seja um fator de identificação, orientação ou escolha.

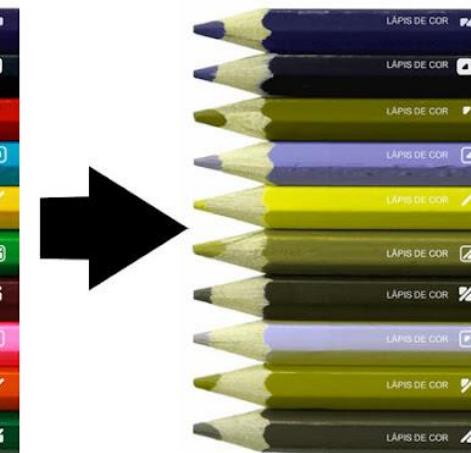
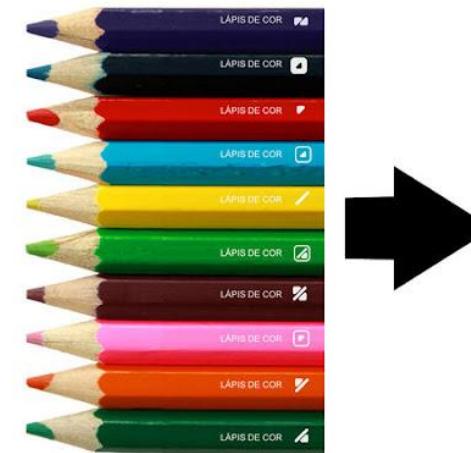
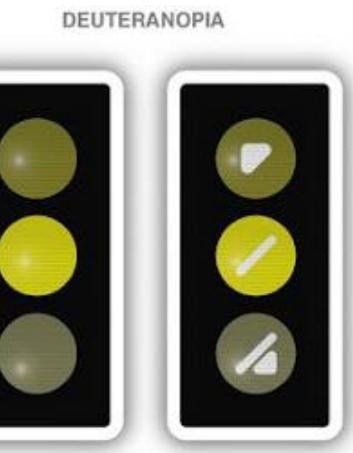
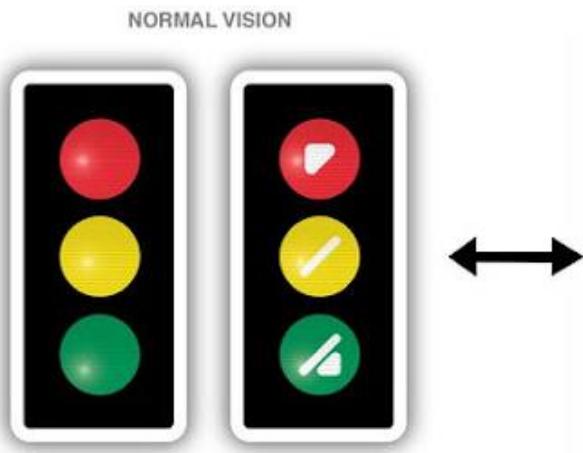
ACESSIBILIDADE - ColorADD



ACESSIBILIDADE – ColorADD – Teoria da Adição de Cores



ACESSIBILIDADE - ColorADD



ACESSIBILIDADE – ColorADD – Licenciamento

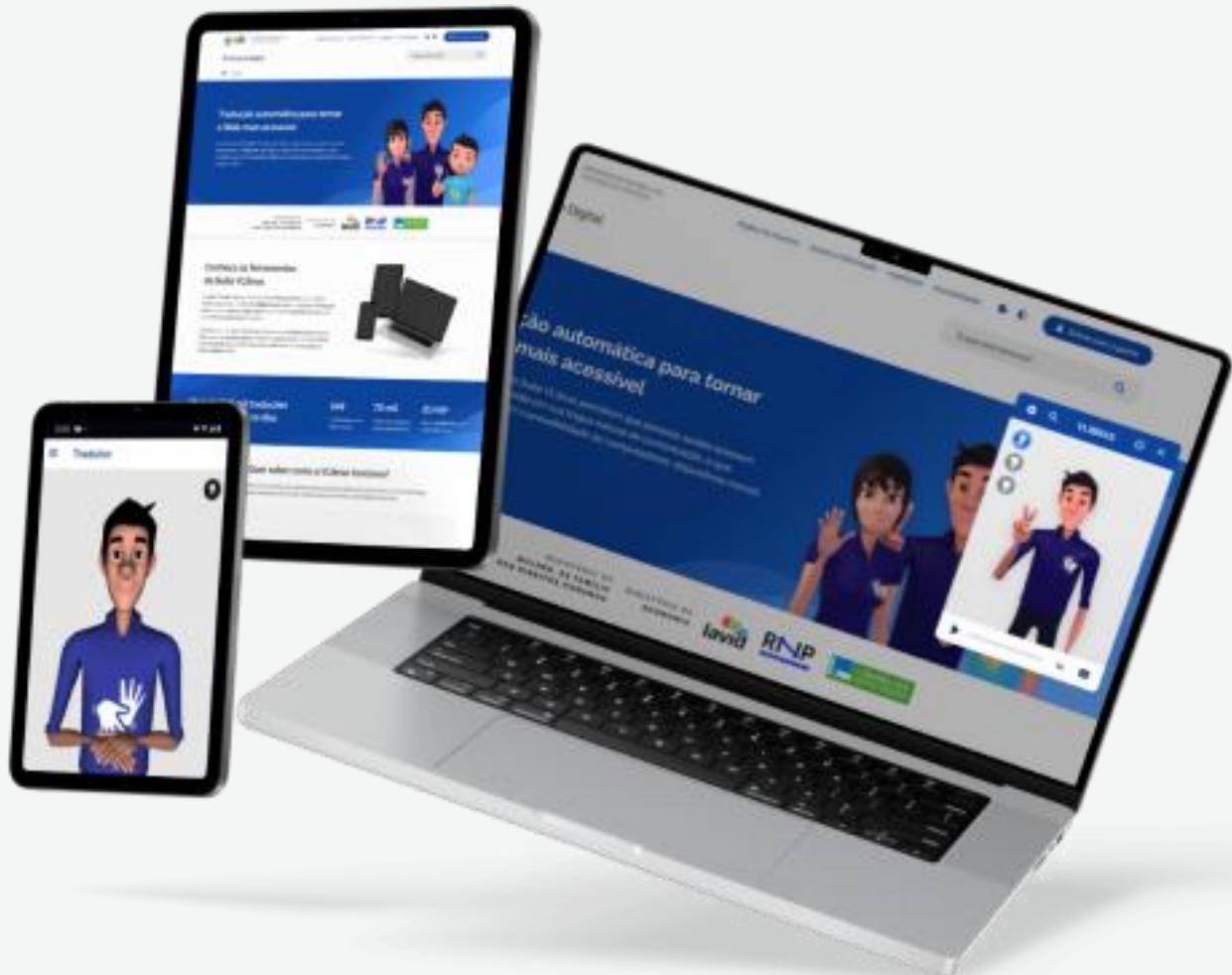
O Código ColorADD pode ser implementado através da aquisição de uma licença de utilização. O valor de licença é ajustado ao perfil do parceiro garantindo um custo acessível e justo para todos!

Parte do valor de licenciamento é destinado ao apoio da ColorADD.Social, uma associação sem fins lucrativos que promove a inclusão do daltónicos através de ações de sensibilização e rastreio nas escolas do primeiro ciclo (<https://www.coloraddsocial.org/pt>).

LIBRAS



ACESSIBILIDADE – Governo Federal



<https://www.gov.br/governodigital/pt-br/acessibilidade-digital/recursos-de->

Mas professor, ele é deficiente auditivo e não visual!?

A estrutura gramatical do português é diferente da estrutura gramatical de libras.

De acordo com uma pesquisa realizada em 2011, **aproximadamente 80% dos deficientes auditivos do mundo têm baixa escolaridade e problemas de alfabetização na língua oral do seu país.**

Debevc, Matjaž & Kosec, Primož & Holzinger, Andreas. (2011). Improving multimodal web accessibility for deaf people: Sign language interpreter module. *Multimedia Tools and Applications*. 54. 181-199. 10.1007/s11042-010-0529-8.



ACESSIBILIDADE – LIBRAS

Estrutura de frases Português x Libras:

PORtuguês	LIBRAS
O menino anda muito rápido!	MENIN@ ANDAR rapidamente
Estou com muita saudade de você!	EU SAUDADE VOCÊ muito
Você mora aqui?	VOCÊ MORAR AQUI interrogação
Eu trabalho na escola.	EU TRABALHAR ESCOLA.
Ana foi ao Japão.	ANA IR JAPÃO passado .
Maria irá a minha casa.	MARIA IR futuro ME@ CASA.

Palavras em **negrito** são gestos que representa as ações.

Fonte: <https://tinyurl.com/portxlibr>

Oliveira, Elaine Tótoli de & Moritz, Jaqueline & Cezáreo, Emanuelle Tótoli de Oliveira. (2018). UMA ANÁLISE SOBRE AS DIFERENÇAS ESTRUTURAIS ENTRE A LÍNGUA PORTUGUESA E A LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS NA PRODUÇÃO TEXTUAL DO ALUNO SURDO.



ESPECTROS DA PERSONA

Persona Spectrum

BARMAN



MOTORISTA



**DOR DE
GARGANTA**

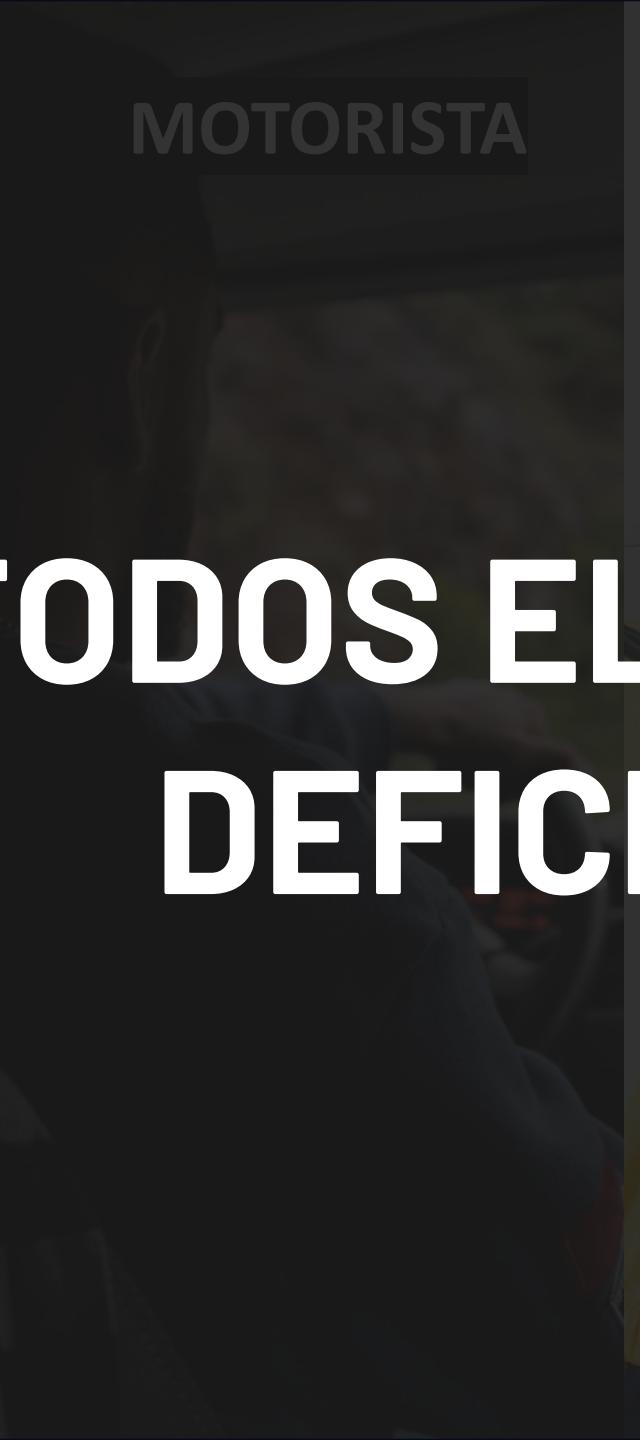


**MÃE SEGURANDO
UM BEBÊ**





BARMAN



MOTORISTA



DOR DE
GARGANTA



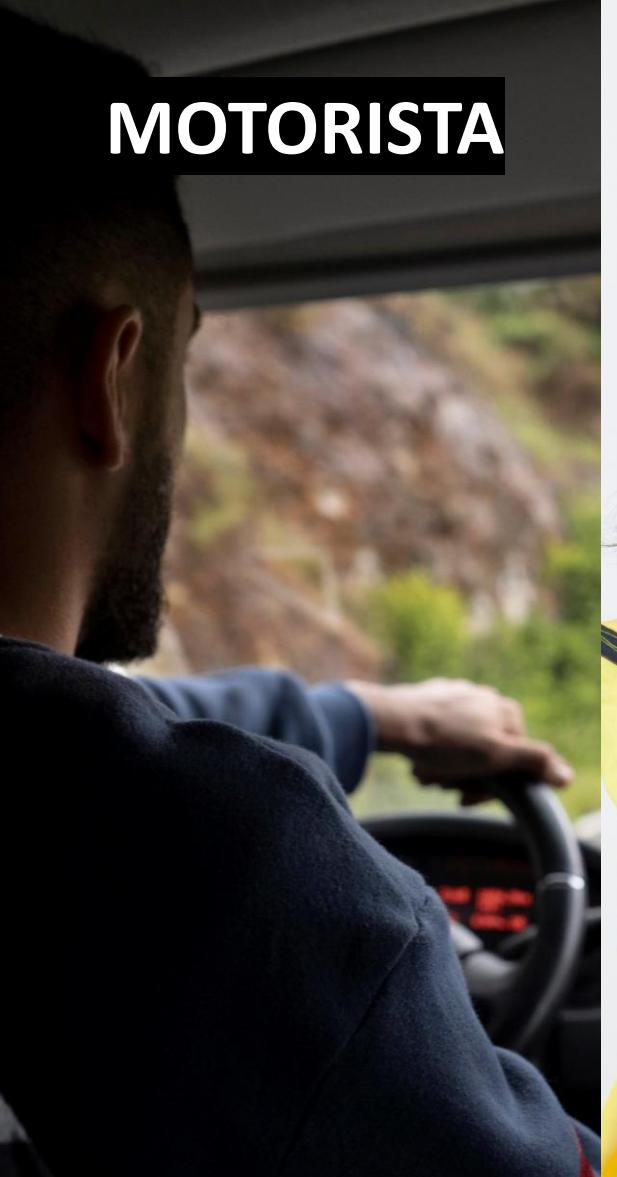
MÃE SEGURANDO
UM BEBÊ

TODOS ELES ESTÃO
DEFICIENTES!

BARMAN



MOTORISTA



**DOR DE
GARGANTA**



**MÃE SEGURANDO
UM BEBÊ**



AUDIÇÃO

VISÃO

FALA

MOBILIDADE

Permanente Temporário Situacional

Toque



Visão



Audição



Fala



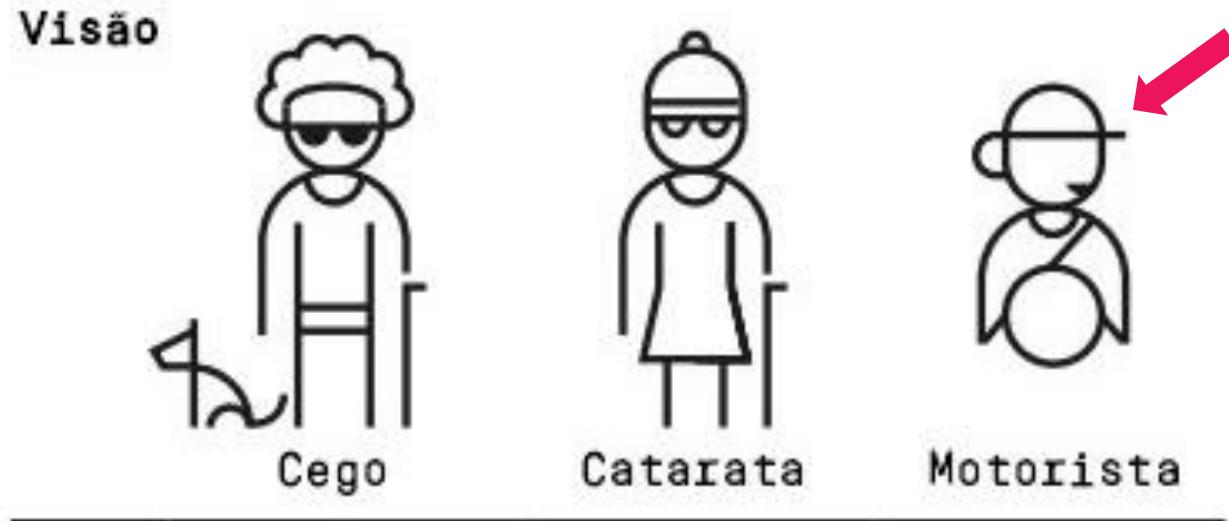
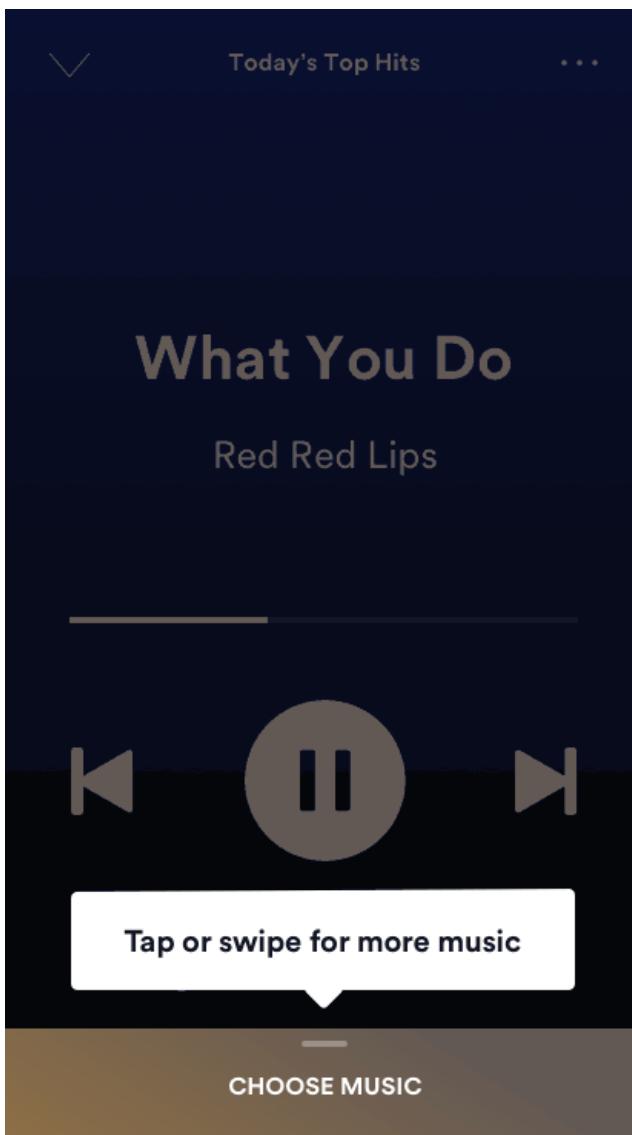
PERSONA SPECTRUM (MICROSOFT)

ESPECTRO DA PERSONA

Usamos o **Persona Spectrum** para entender incompatibilidades e motivações relacionadas a cenários permanentes, temporários e situacionais.

É uma ferramenta rápida para ajudar a fomentar a empatia e mostrar como uma solução escala para um público mais amplo.

SPOTIFY CAR VIEW



Essa **funcionalidade** atende a
DEFICIÊNCIA SITUACIONAL
do motorista

EXEMPLOS: PERSONA SPECTRUM (MICROSOFT)

IDOSOS

- Baixa visão
- Baixa / Audição
- Dificuldade Motora
- Espectro autista (Dif. Socialização)

CRIANÇAS (em alfabetização)

- Dislexia (Dif. Aprendizado)
- Dificuldades Motoras

MOTORISTA

- Baixa visão
- Dificuldade motora
- Leitores de Tela

TRABALHO EM MINA

- Baixa visão
- Baixa Audição
- Dificuldade Motora

BALADA

- Baixa audição
- Dificuldade Motora

USO NA LUZ DO SOL

- Baixa visão



O QUE FAZER E O QUE NÃO FAZER

Governo Britânico

<https://accessibility.blog.gov.uk/2016/09/02/dos-and-donts-on-designing-for-accessibility/>

Traduzido

<https://uxdesign.blog.br/o-que-fazer-e-o-que-nao-fazer-ao-projetar-para-acessibilidade-7da75261fa7b?gi=6602d3baa096>

<https://design-system.service.gov.uk/>

Acessibilidade no Figma



Plugins para Figma que auxiliam na acessibilidade

Contrast - Verificador de Contraste

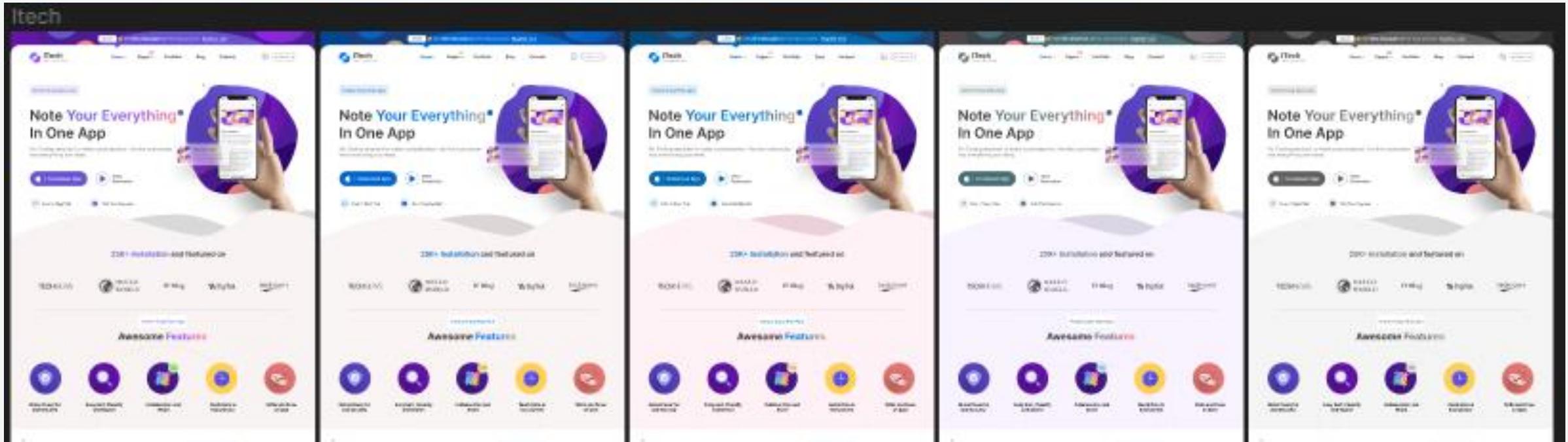
The image shows a comparison between an Figma design and its accessibility analysis results. On the left is a screenshot of an Figma workspace for a landing page titled "Note Your Everything In One App". The page features a purple header, a central hero section with a smartphone image, and a footer with social media links. On the right is a screenshot of the "Contrast" plugin's interface, which displays a list of 50 accessibility issues found in the design. The issues are categorized by element type (T) and include various components like headings, buttons, and links. Each issue is shown with a green "AA" button and a red "FAIL" button, indicating the level of conformance and the status of the fix.

Element Type	Description	AA	FAIL
T	TECH & SOLO...	AA	FAIL
T	Home	AA	FAIL
T	Download Ap...	AA	FAIL
T	2023 copyright...	AA	FAIL
T	English	AA	FAIL
T	Discover your ...	AA	FAIL
T	Ready To Dow...	No solid fills found. ▲	
T	KERRY T. / Des...	FAIL	FAIL

At the bottom of the Contrast interface, there are two checked checkboxes: "AA" and "AAA". There are also two toggle switches: "Show passing layers" and "Enable Smart Sample for layers".

Plugins para Figma que auxiliam na acessibilidade

Color Blind - Gera versões do site de acordo com os tipos de daltonismo.



Visão padrão

Protanopia

Deuteranopia

Tritanopia

Achromatopsia

Acessibilidade no Código



Acessibilidade WAI-ARIA



O que significa?

WAI - ARIA:

Web Accessibility Initiative – Accessible Rich Internet Applications

Iniciativa de Acessibilidade da Web – Aplicativos Ricos para Internet Acessíveis

WAI-ARIA

Especificação técnica publicada pelo **W3C** que determina como **aumentar a acessibilidade** de páginas da **web**.

É um conjunto de **regras e práticas** que os desenvolvedores podem seguir para tornar seus aplicativos da web **mais acessíveis** para **usuários com deficiências**, como **usuários de leitores de tela ou usuários com deficiência visual**.



W3C (World Wide Web Consortium) é uma organização internacional que desenvolve padrões e diretrizes para a Web.

WAI-ARIA

Permite aos desenvolvedores **adicionar atributos extras a elementos HTML**, como botões e menus, para fornecer informações adicionais sobre o conteúdo e a funcionalidade desses elementos. **Essas informações extras ajudam os leitores de tela e outros dispositivos assistivos a entender melhor como os elementos funcionam** e como eles podem ser usados, tornando a navegação e a interação com a página da web mais acessível para usuários com deficiências.

WAI-ARIA **fornecere**:

- **Funções para descrever o tipo de widget** apresentado ;
- **Funções para descrever a estrutura da página** ;
- **Propriedades para descrever o estado em que os widgets estão** ;
- **Fornecer navegação por teclado** para objetos e eventos da web ;

WAI-ARIA

WAI-ARIA **está organizado em dois requisitos:**

- **Roles** – Define o que o elemento é.
 - Menu
 - Lista
 - Barra de Progresso
- **States e Properties** – Define o comportamento do elemento.
 - Aberto
 - Fechado
 - Checked
 - Unchecked
 - Percentual de progresso

As **Roles** são divididas em **4 categorias**:

1. **Abstract** – São funções internas, utilizadas apenas pelo browser, não pelos devs.
2. **Widgets** – São elementos autônomos (Accordion, abas, caixas de alerta, botões).
3. **Document struture** – São as estruturas não interativas da página (Articles, Heading, Region, Separators).
4. **Landmark** – São as regiões navegáveis:
 - Application
 - Banner
 - Complementary
 - Contentinfo
 - Form
 - Main
 - Navigation
 - Search

WAI-ARIA - Exemplos

Sem as especificações WAI-ARIA:

```
<div class="wrapper"></div>

<form class="frm-search">...</form>

<nav class="menu">...</nav>
```

Com as especificações WAI-ARIA:

```
<div class="wrapper" role="main"></div>

<form class="frm-search" role="search">...</form>

<nav class="menu" role="navigation">...</nav>
```

WAI-ARIA - Exemplos

Com as especificações WAI-ARIA:

```
<div class="wrapper" role="main" aria-label="Conteúdo principal">  
</div>
```

```
<form class="frm-search" role="search" aria-label="Formulário para  
a busca de conteúdo">...</form>
```

```
<nav class="menu" role="navigation" aria-label="Menu de  
editorias">...</nav>
```

W3C: WAI- ARIA - Documentação

<https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/aria/>

TESTES DE USABILIDADE



TESTES DE USABILIDADE

Testes de usabilidade tem o objetivo de **avaliar a eficácia de um produto digital** em **atender** as **necessidades e expectativas** dos **usuários**.

Envolve a **observação** direta do **usuário interagindo com o produto**, ou a avaliação da construção do produto em seus diversos aspectos:

- **Elementos visuais** (tipografia, cores, imagens relacionados a persona);
- **Conteúdo;**
- **Fluxo de operação** (fluxo de navegação do usuário);
- **Comportamento de navegação** (analytics).



TESTES DE USABILIDADE

- Se você quer um **ótimo site**, você **deve testá-lo**;
- **Testar um usuário** é **100% melhor** que não testar **nenhum**;
- Testar **um usuário no início** do projeto é **MUITO melhor** do que testar **50 perto do fim**;

Discussões em grupo **NÃO SÃO** testes de usabilidade!



TESTES DE USABILIDADE

Teste de Guerrilha

Consiste em **realizar testes rápidos e informais com os usuários em locais públicos**, sem recrutamento prévio.

É **rápido, barato, feito em qualquer lugar** e se obtém **feedbacks rápidos**.

Como é feito:

- O pesquisador aborda as pessoas em locais públicos;
- Convida para fazer o teste;
- Observa a interação do usuário com a aplicação;
- Faz perguntas sobre a experiência do usuário com o uso.

TESTES DE USABILIDADE

Monitoramento – Clicks e Navegação

Realizado **através da análise de dados** capturados através de **ferramentas de Analytics** (Ex: Google Analytics) ou **gravação de tela**. Consiste em, através dos dados capturados, identificar o caminho que os usuários estão executando dentro do site/software.

- Se utilizadas ferramentas de **Analytics** o teste é **mais complexo**, pois os **usuários não são identificados** ;
- Com a **gravação da tela** é possível identificar **exatamente o que os usuários fizeram**, quanto tempo ficaram e cada página/etapa;





TESTES DE USABILIDADE

Eye Tracking

Equipamento específico para **monitorar o movimento do olho** do usuário, identificando para onde a atenção dele é guiada na interface.

No final é gerado um **heatmap** com os **pontos onde o usuário olhou mais vezes** e/ou por mais tempo.

TESTES DE USABILIDADE ECONÔMICOS

TESTES DE USABILIDADE

	Teste Tradicional	Teste – Faça você mesmo
Tempo gasto para cada rodada de teste	1 a 2 dias. 1 semana para relatório e decisões (reuniões)	Uma manhã por mês que inclua teste, relatório e decisão.
Quando você realiza o teste?	Quando o site está quase pronto	Continuamente, durante o processo de desenvolvimento
Número de rodadas de testes	Pelo menos 8	3
Como você recruta participantes	Cuidadosamente.	Imprecisamente.
Onde você realiza o teste?	Fora do local de trabalho e com sala de observação	No local de trabalho, via compartilhamento de tela e vídeo conferência
Quem assiste ao teste?	Como é fora do local. Poucos.	Mais pessoas conseguem.
Relatório	25 a 30 páginas.	Um e-mail com 1 ou 2 páginas
Quem identifica os problemas?	O profissional de testes.	A equipe de desenvolvimento.
Finalidade principal	Identificar o máximo de problemas possível	Identificar os problemas mais relevantes e resolver antes da próxima rodada.
Despesa	5 a 10 mil dólares	O salário do colaboradores



TESTES DE USABILIDADE ECONÔMICO

Você deve escolher as tarefas que deseja testar e pode estabelecer um tempo:

Pode ser por ação:

- Crie uma conta – 1 minuto;
- Faça login – 30 segundos;
- Recupere a senha – 1 minuto e 30 segundos;
- Compre um produto – 3 minutos;

Ou por processo:

- A partir da página inicial, compre um produto.

TESTES DE USABILIDADE ECONÔMICO

Sugestão de script para o teste:

Durante um teste de 1 hora

- **Boas-vindas** a pessoa (4 min);
- Perguntas pessoais para **relaxar** o participante (evite temas polêmicos). (2 min);
- **Passeio** pela homepage (se não for ela que for testada). (3 min);
- Diga as **tarefas** que a pessoa precisa fazer, ou em alguns casos, apenas a tarefa principal, como, “criar uma conta”. Você precisa assegurar que o participante vai **pensar em “Voz alta”**, ou seja, dizer o que está pensando e fazendo a cada instante. (35 min);
- Depois das tarefas, você deve **sondar** o participante sobre o que aconteceu durante o teste. (5 min);
- **Fim de papo** (5 min). Você agradece pela participação, paga a pessoa e se despede. (5 min).

ATIVIDADE – Teste de Usabilidade



Escolha a **principal transação** do seu projeto de PI e elabore um passo a passo para o teste.

Ex: CONTRATAÇÃO DE PROFISSIONAL

- Realize um cadastro;
- Realize o Login;
- Encontre a opção de contratar jardineiro;
- Contrate um jardineiro.

ATIVIDADE – Teste de Usabilidade



- Prepare o **Wireframe** ou **Protótipo** construído e aplique o teste em pelo menos **5 pessoas** – **3 da sala** (de outros grupos) e **2 de fora**, que preferencialmente façam parte da persona.

- Avalie os resultados, **identifique os pontos de melhoria**, **registre-os** e **aplique os ajustes necessários** no projeto de PI;

ATIVIDADE – Teste de Usabilidade



ENTREGA 1: Planejamento do teste (definição das funcionalidades a serem testadas) e link do Figma preparado para o teste. – Até a próxima aula.

ENTREGA 2: Inclua o resultado do teste e os itens que foram melhorados a partir da realização do testes na apresentação do projeto de PI. –

Apresentação da Sprint 2

Ciclo de Vida

Produto x Tecnologia

Ciclo de Vida do Produto - Marketing

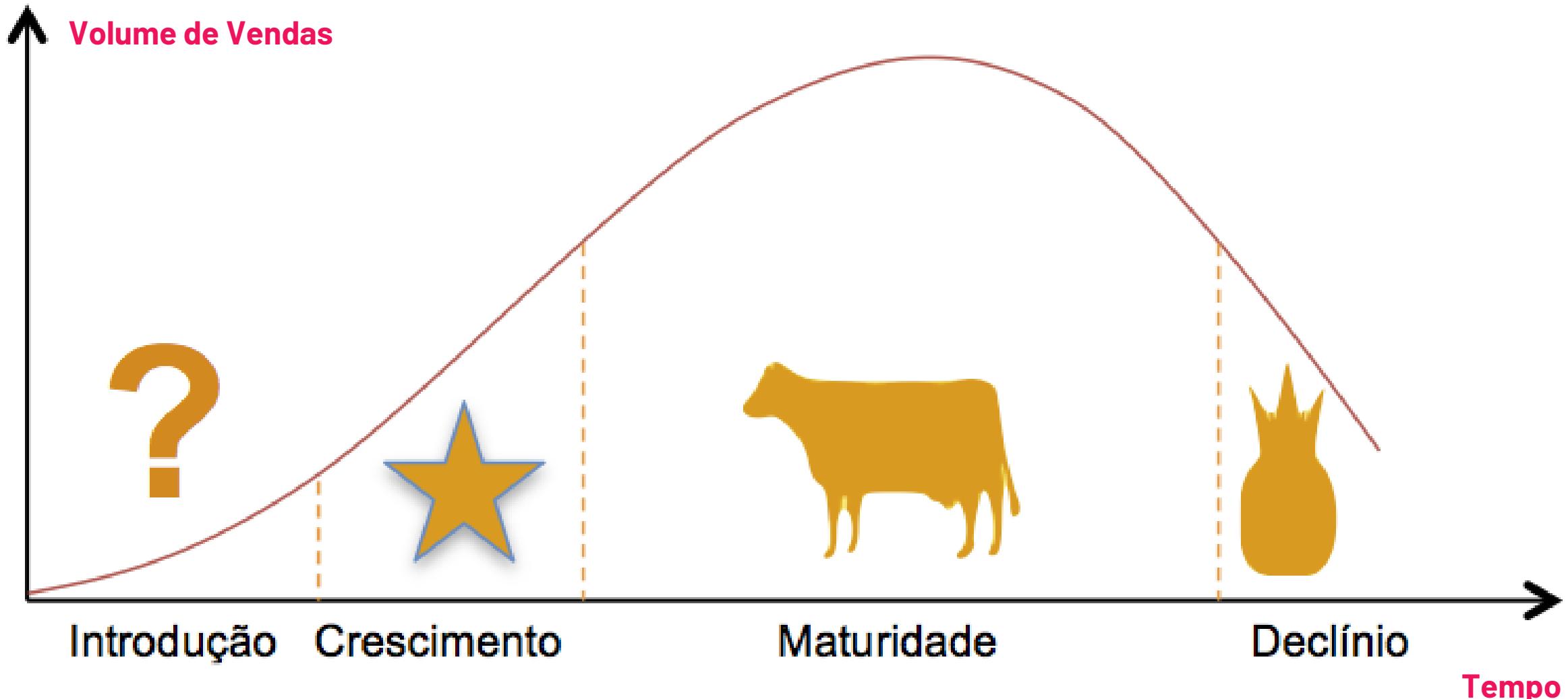
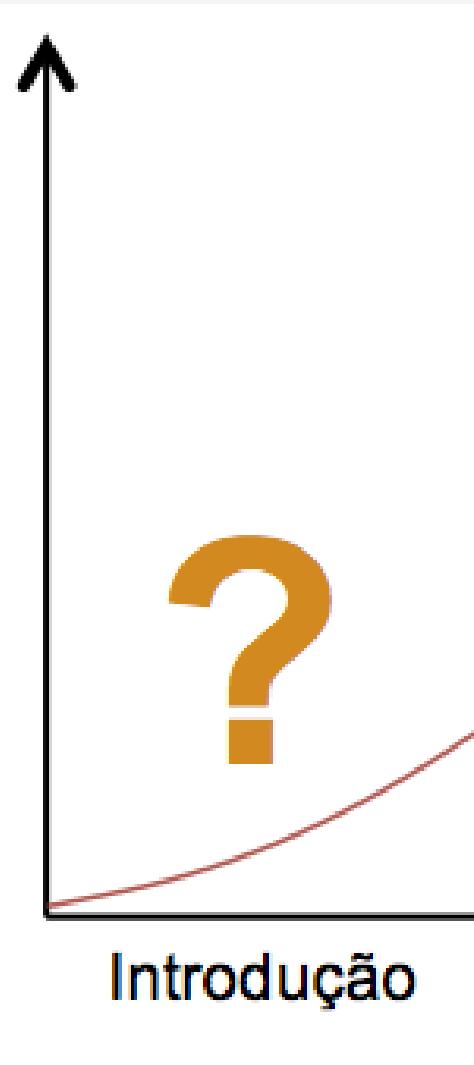


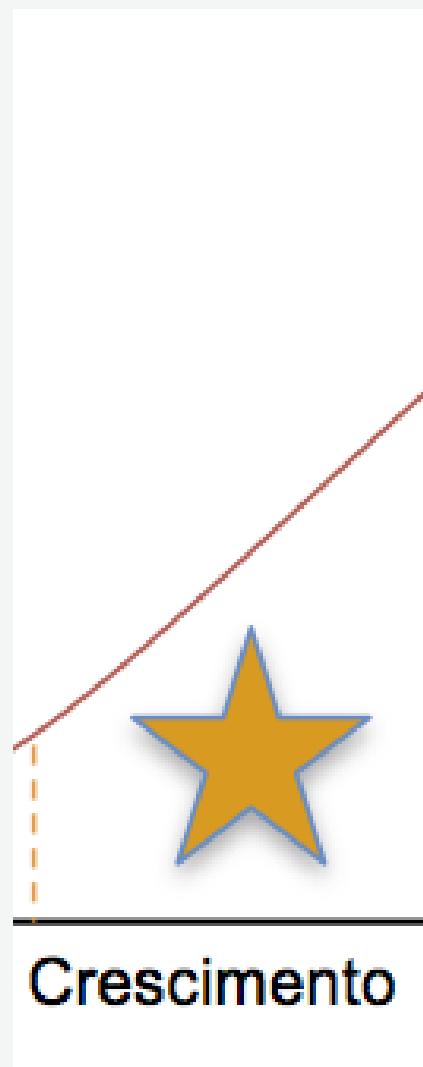
Figura 2: Ciclo de Vida X matriz BCG
Fonte: Arbache Consultoria

Ciclo de Vida do Produto - Marketing



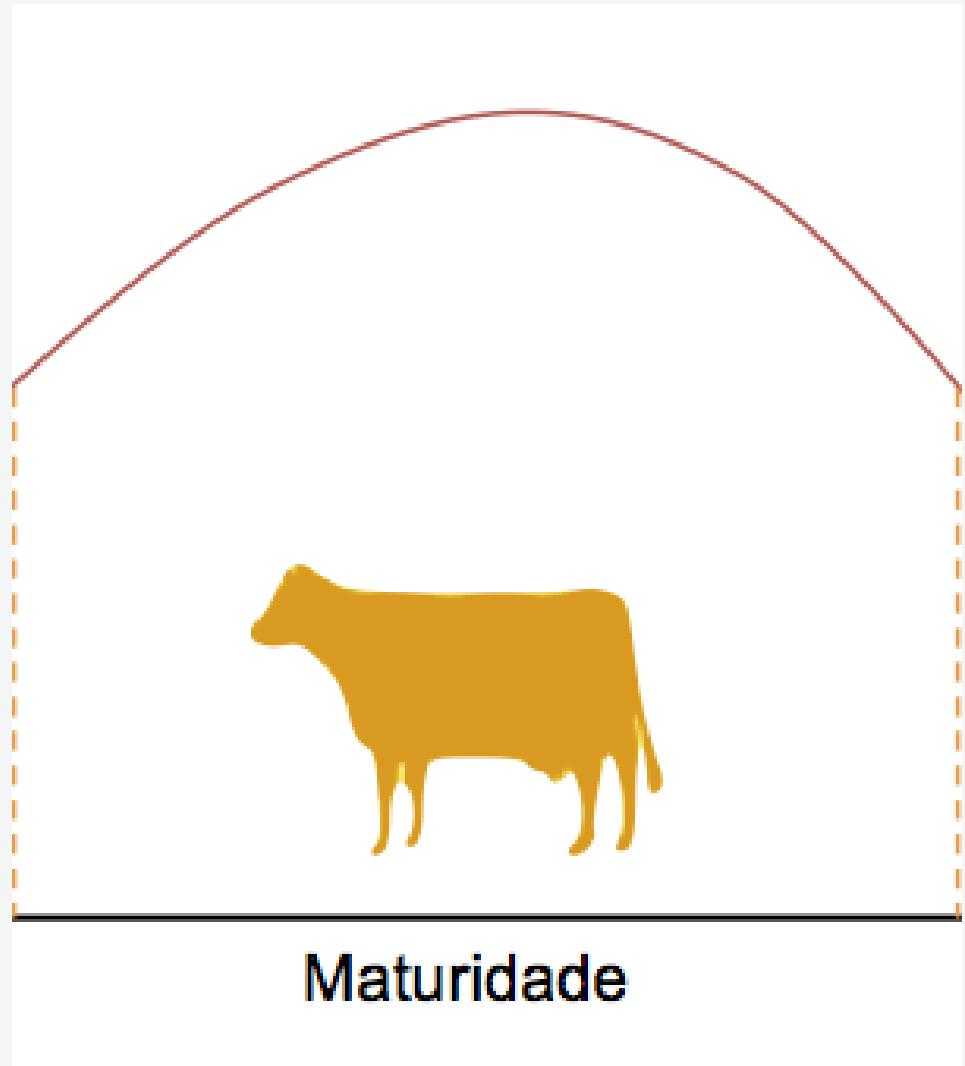
- **Registro:**
 - Marcas e Patentes;
- **Estratégia de preço:**
 - Preço Alto – Para recuperar o investimento mais rápido;
 - Preço Baixo – Para ganhar mercado;
- **Estratégia de propaganda e promoção:**
 - Distribuição de amostras;
 - Cupons de desconto...

Ciclo de Vida do Produto - Marketing



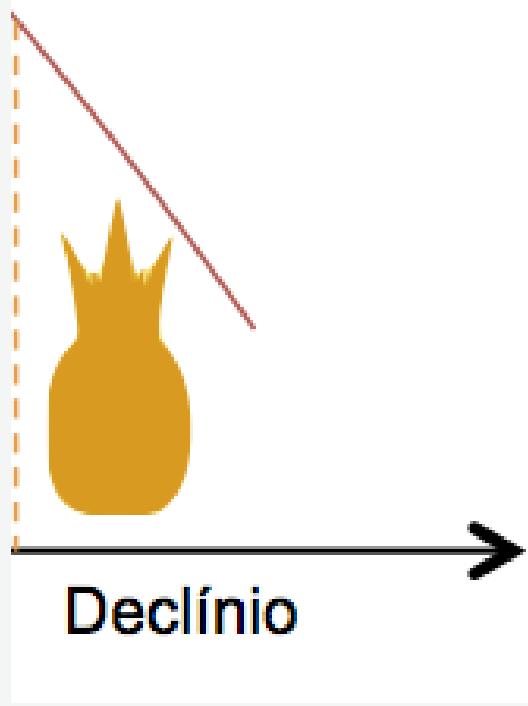
- **Crescimento das vendas:**
 - Aquisição de novos clientes;
 - Aumenta a participação de mercado;
 - Aumenta o número de canais de comunicação com os clientes;
 - Aumenta o número de pontos de venda;

Ciclo de Vida do Produto - Marketing



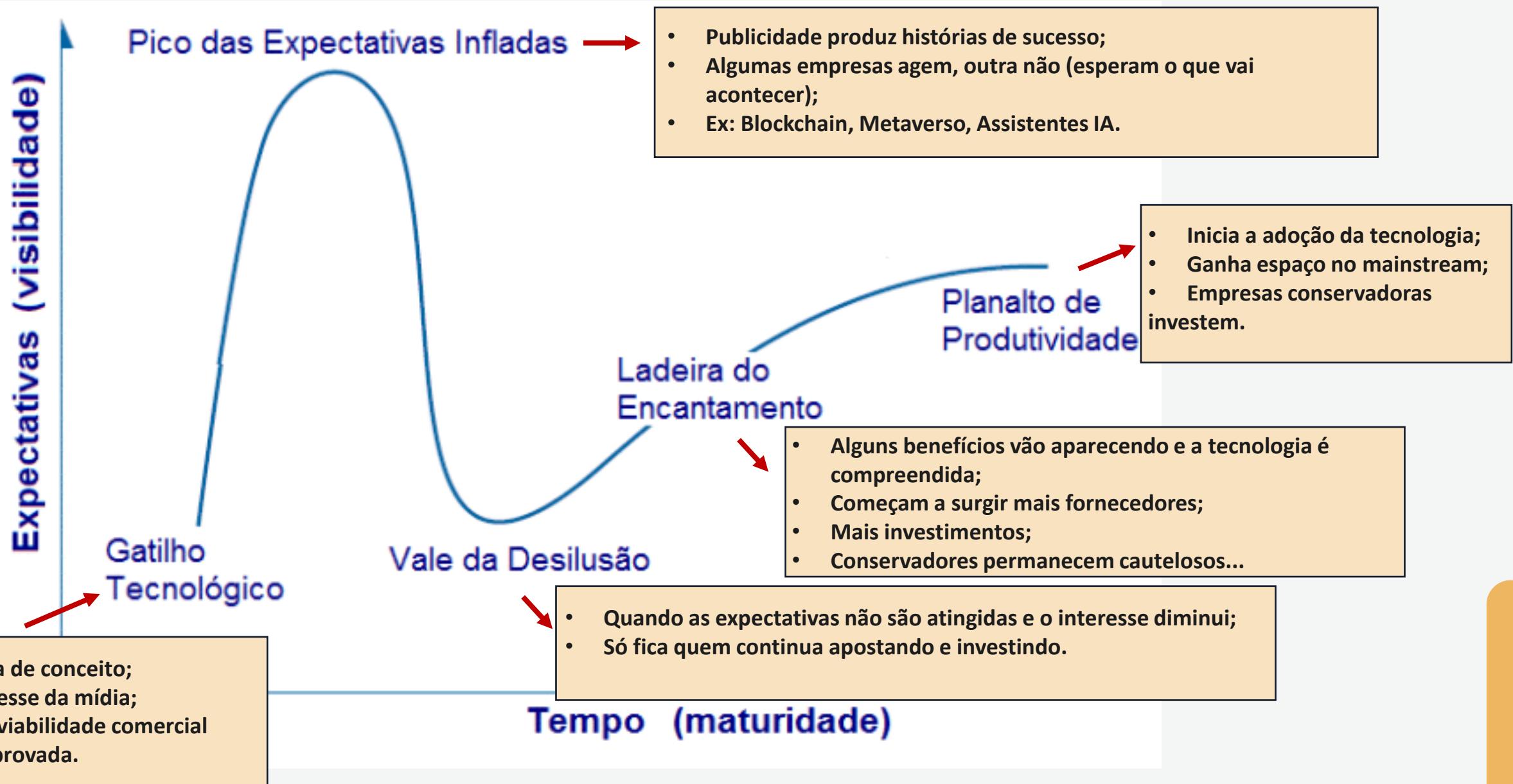
- **Volume de vendas constante**
 - Defender a participação do mercado dos concorrentes;
 - Diminuir o preço para se manter competitivo frente a concorrência;
 - Comunicação específica para se diferenciar dos concorrentes;
 - Tem empresas que permanecem nessa fase durante muito tempo. Ex: Coca-cola.

Ciclo de Vida do Produto - Marketing



- **Diminuição das vendas**
 - Vendas começam a diminuir;
 - Necessário decidir se o produto será extinto ou se haverá alguma ação para a sobrevida;
 - Neste momento a empresa pode decidir reposicionar o produto levando-o novamente para a etapa de introdução.

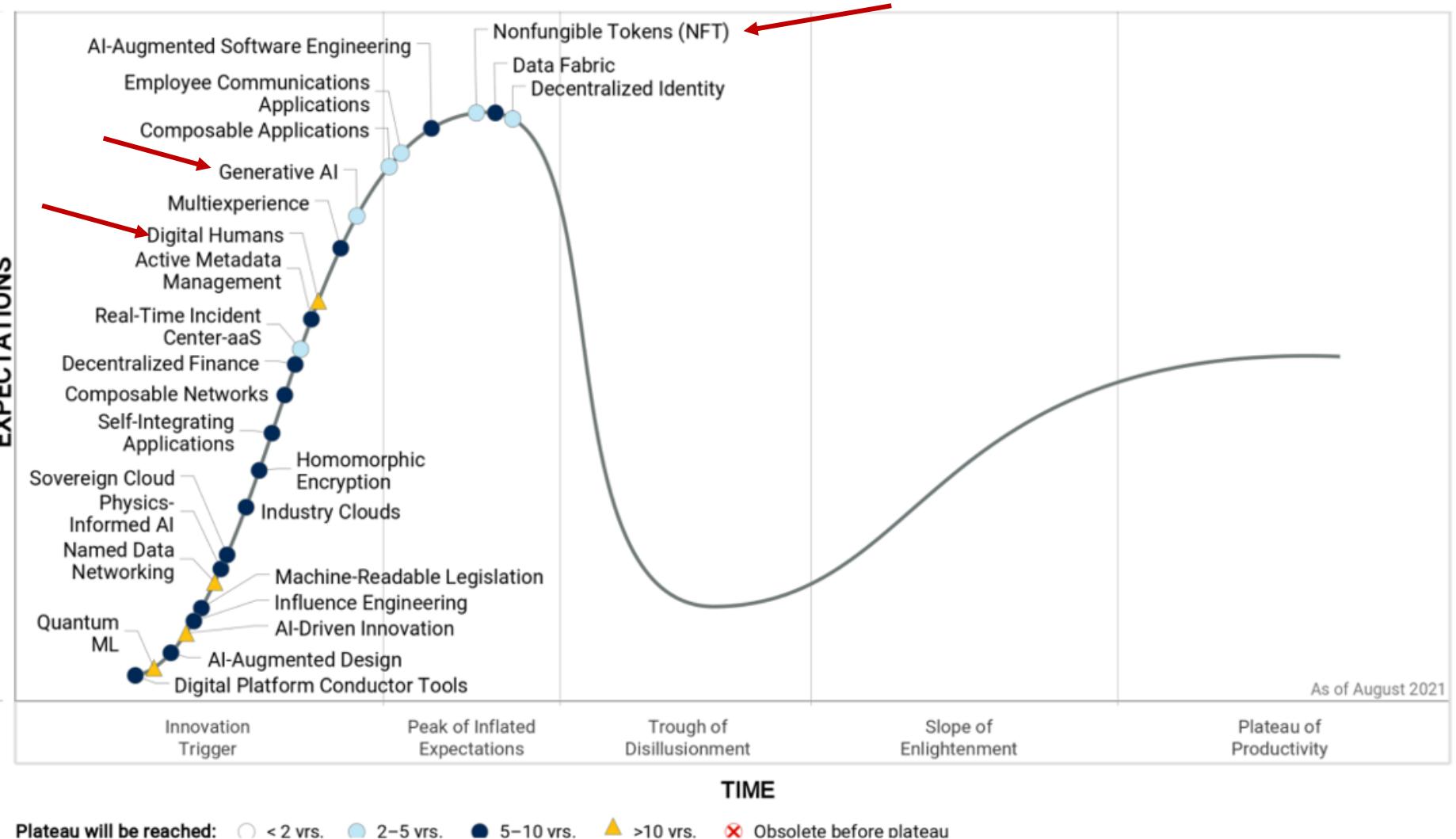
Ciclo de Vida da Tecnologia - Gartner



Hype Cycle – Tecnologias Emergentes (2020)



Hype Cycle– Tecnologias Emergentes (2021)



Source: Gartner (August 2021)

747576

Hype Cycle – Tecnologias Emergentes (2022)



[gartner.com](https://www.gartner.com)

Fonte: Gartner
© 2022 Gartner, Inc. and/or its affiliates. All rights reserved. Gartner and Hype Cycle are registered trademarks of Gartner, Inc. and its affiliates in the U.S. 1893703

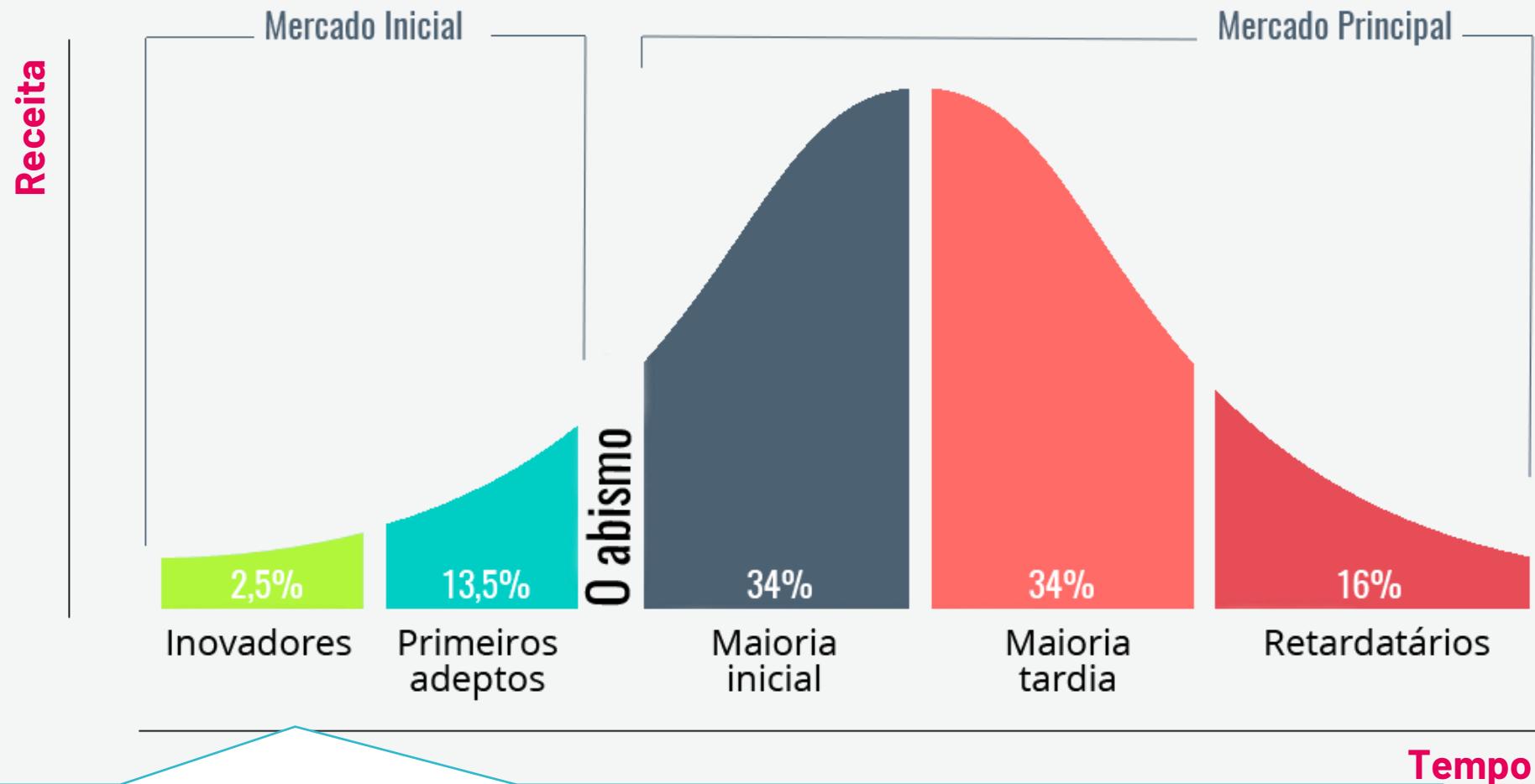
Gartner[®]

Ciclo de Vida da Tecnologia – Curva de Adoção



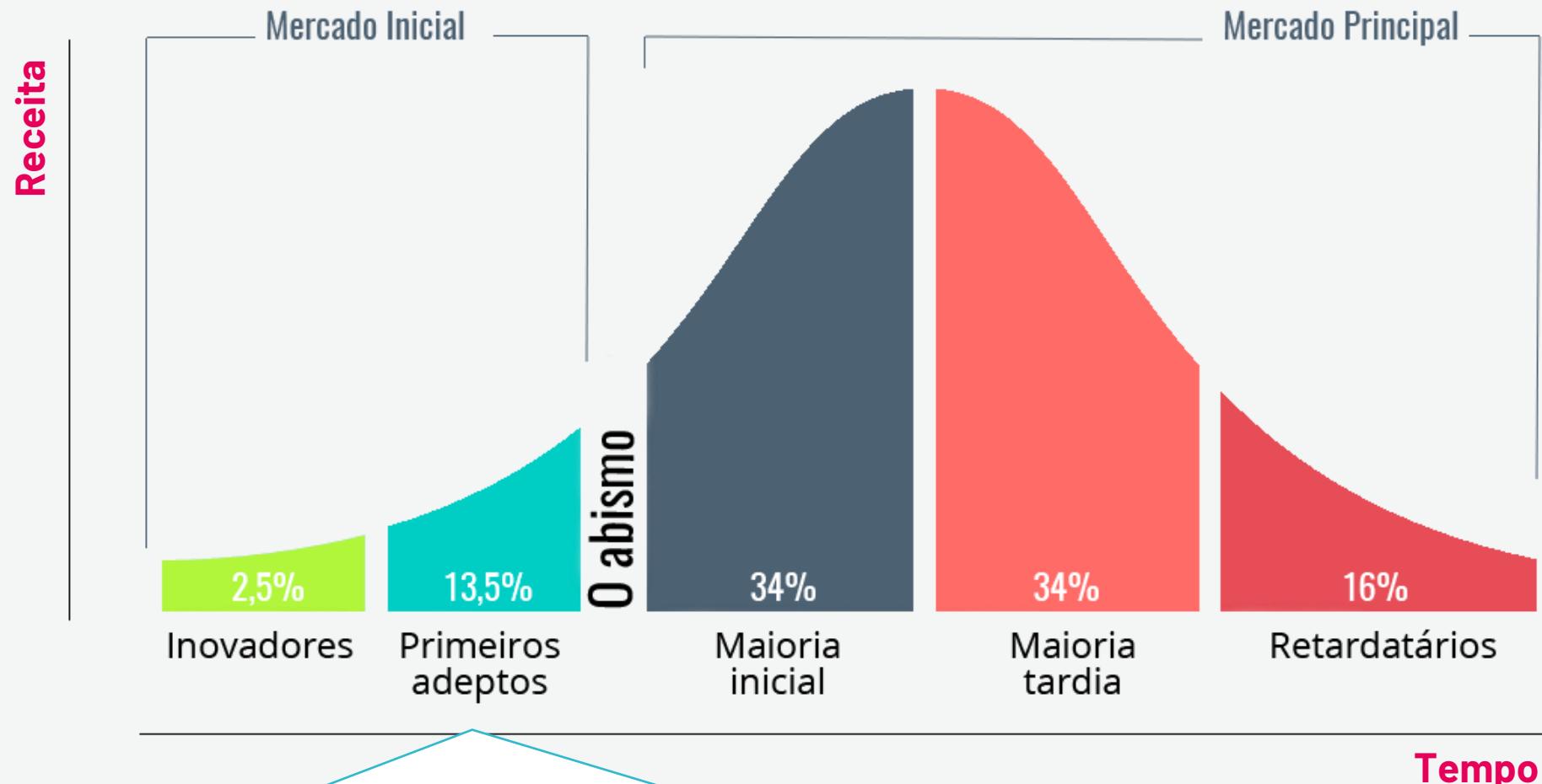
<https://www.youtube.com/watch?v=l6KwMVsZPy8>

Ciclo de Vida da Tecnologia – Curva de Adoção



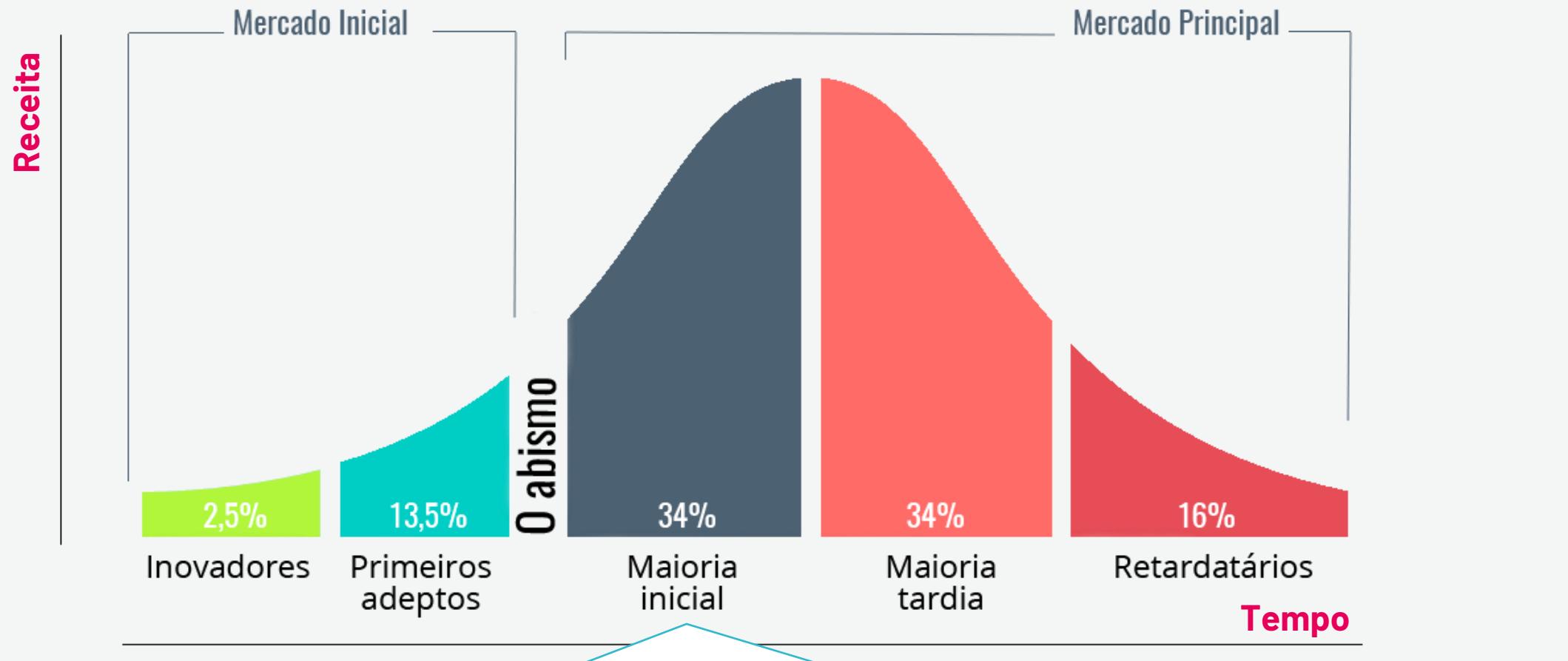
(Innovators) Pessoas orientadas ao risco, à novidade, extremamente interessadas em inovação tecnológica, os últimos gadgets. Normalmente trabalham na indústria de inovação.

Ciclo de Vida da Tecnologia - Curva de Adoção



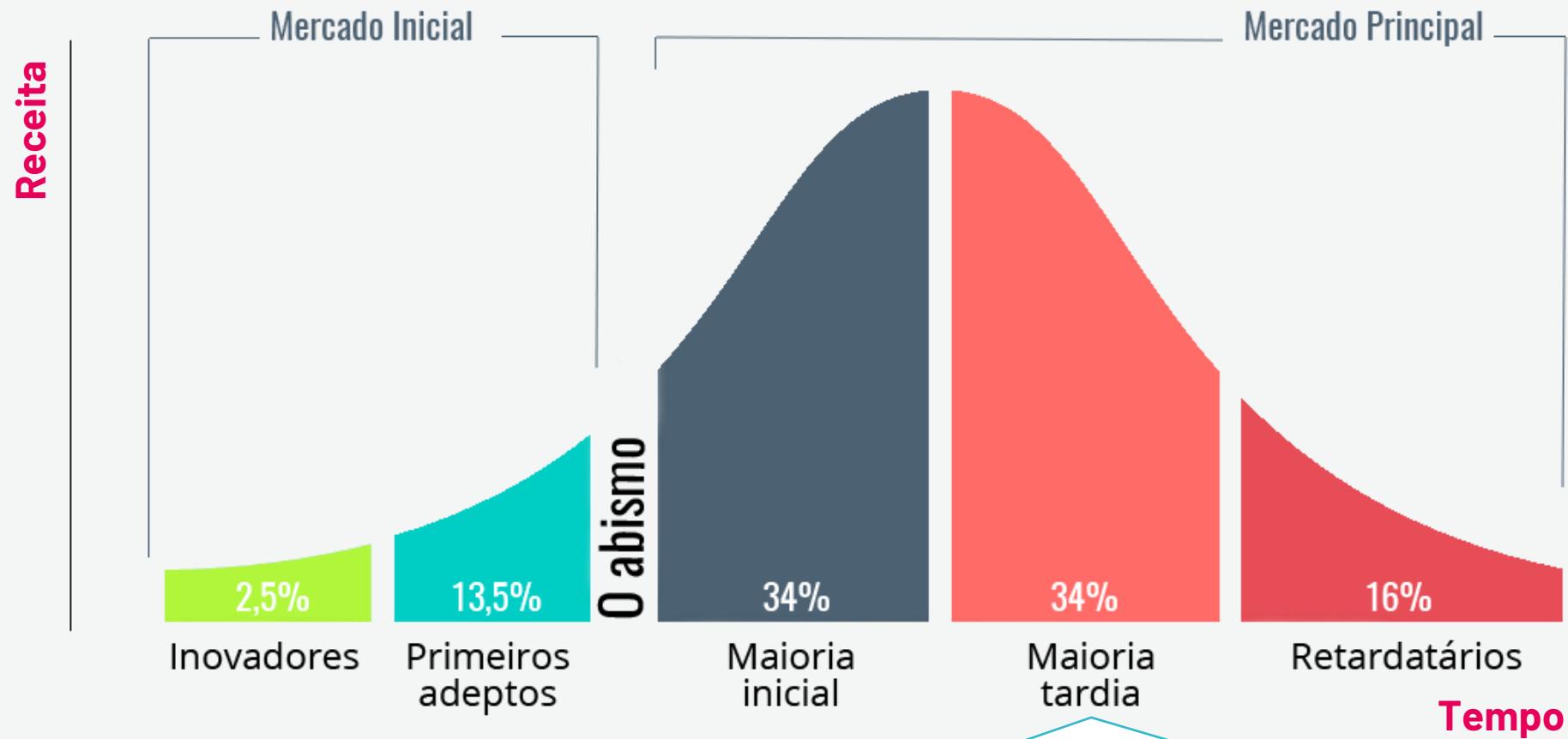
(Early Adopters) Também são orientados ao risco e são altamente adaptáveis. Gostam de seguir os inovadores (followers).

Ciclo de Vida da Tecnologia - Curva de Adoção



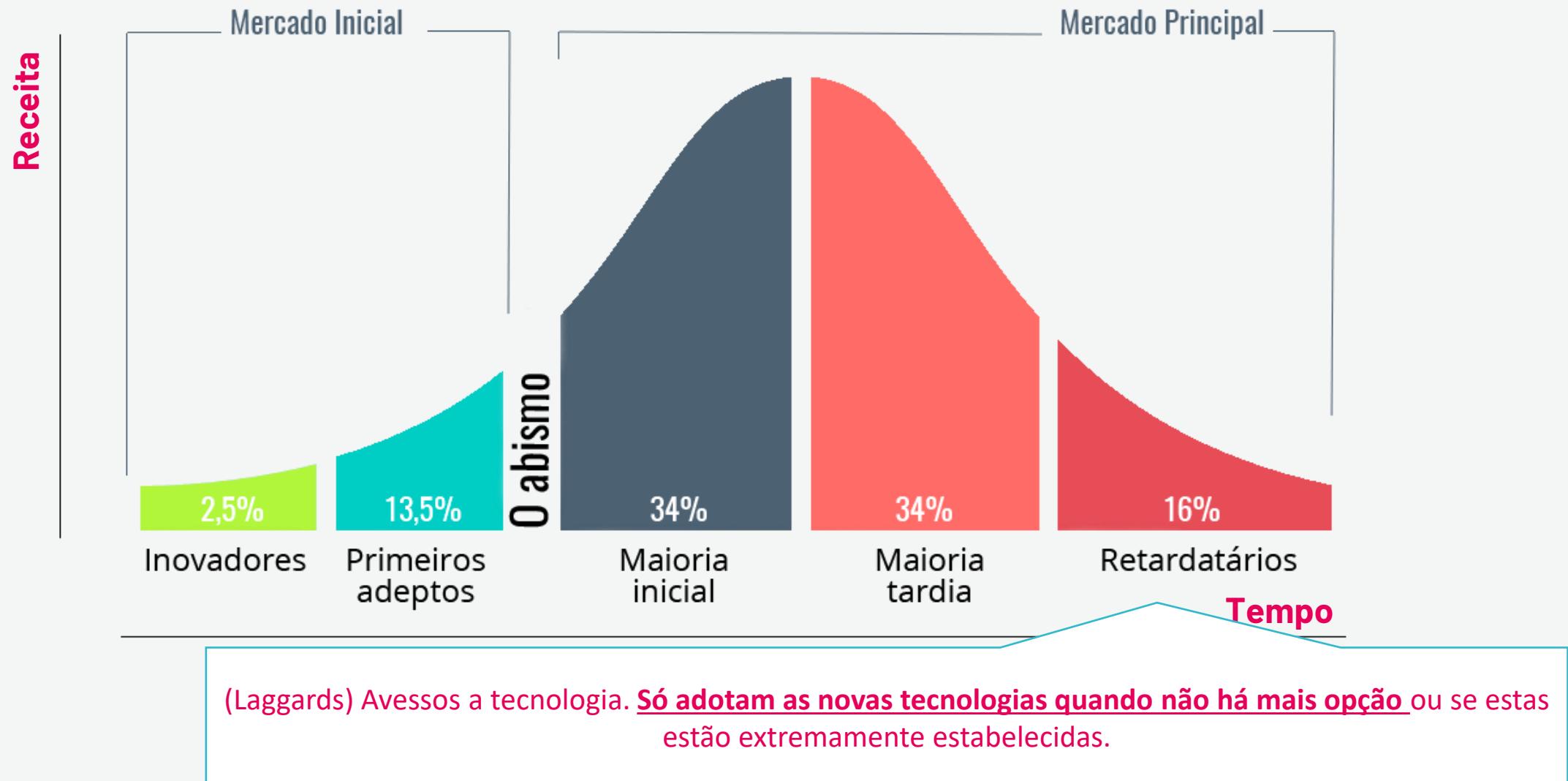
(Early Majority) Grupo maior e mais conservador que os dois grupos anteriores, esperam ver como as novas ideias são recebidas, antes de investir nelas.

Ciclo de Vida da Tecnologia - Curva de Adoção



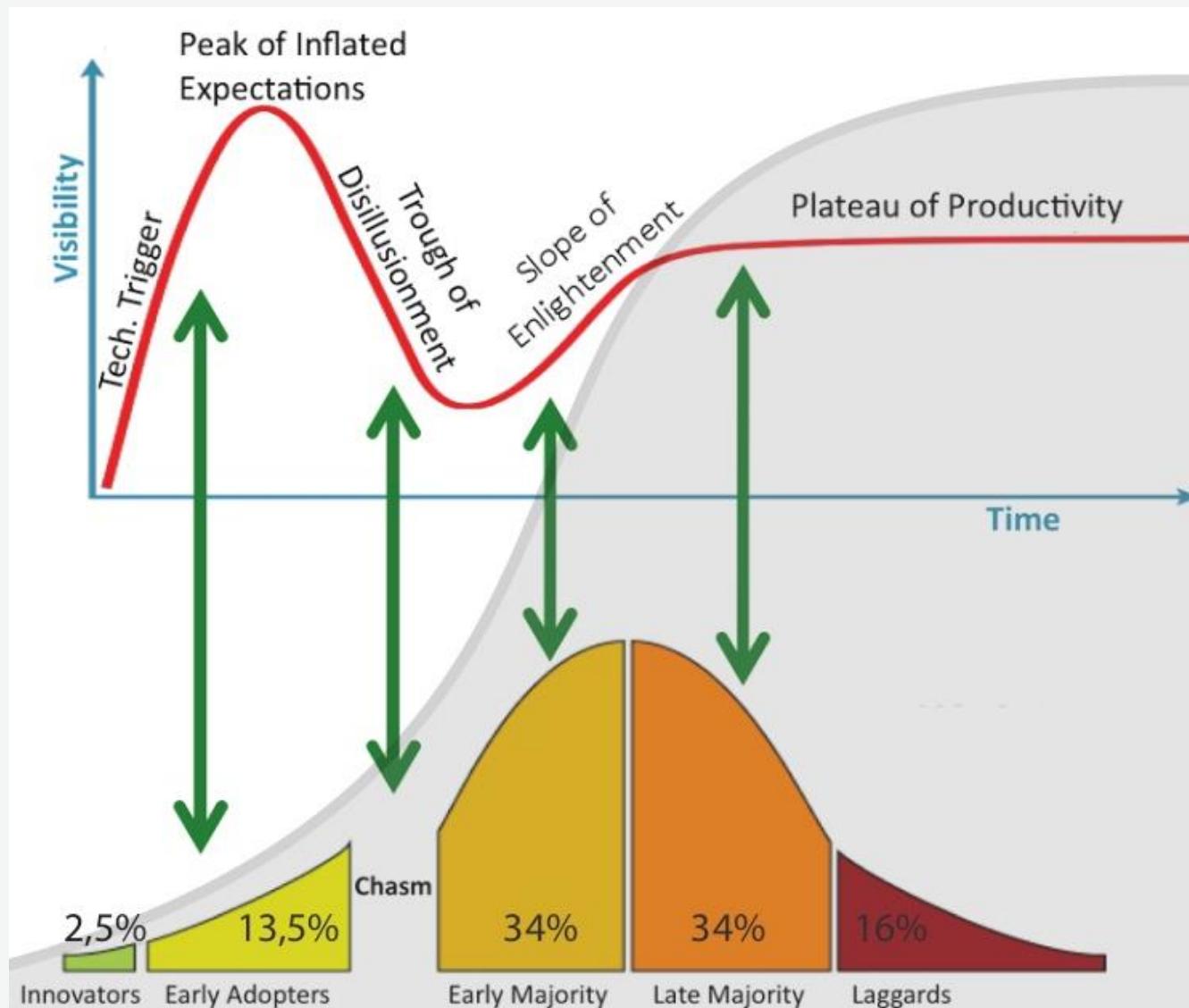
(Late Majority) Grupo conservador e avesso ao risco, são pessoas que precisam ser convencidos e persuadidos a investirem em algo novo.

Ciclo de Vida da Tecnologia - Curva de Adoção



Ciclo de Vida da Tecnologia - Curva de Adoção

Ciclo de Tecnologia



Ciclo de Vida Produto

**Agradeço
a sua atenção!**

Fábio Figueiredo

fabio.figueiredo@sptech.school

SÃO
PAULO
TECH
SCHOOL