

# Interface

## homem-máquina

Inatel | Engenharia de Software

S205 - Interface Homem Máquina

Prof. Raphael C. M. Pereira

Apresentação da Disciplina



**Introdução  
ao UI/UX**

**Crítica**

**Design de  
Produto**

**Projeto**

**Ergonomia e  
Usabilidade**

**Estatística**

**Princípios  
de Design**

**Desenvolvimento**

Habilidades desenvolvidas em laboratório.



### Design de Produto

- ~~✓ Projeto e Desenvolvimento de Produto.~~
- ~~✓ Abordagem centrada no usuário.~~
- ✓ Pesquisa em design - Problema.
- ✓ Prototipagem - Solução.



Pesquisa em design.



## Linha de Pensamento







### Pesquisa Etnográfica

A pesquisa etnográfica é o método utilizado pela antropologia na coleta de dados. Baseia-se no contato entre o antropólogo e o seu objeto de pesquisa, seja ele uma aldeia indígena ou qualquer outro grupo social sob o qual o recorte analítico será feito. A base de uma pesquisa etnográfica é o trabalho de campo, que pode assumir três níveis: **observação**, **entrevista** e **modelagem empática**.





### Observação

O objetivo da observação é identificar aspectos do comportamento humano, convertendo necessidades em demanda. Procure explorar questões como: O que as pessoas falam? Como agem? O que pensam? Como sentem? Como se relacionam?

Irão aparecer histórias e relações, comportamentos adaptados, contexto e ambiente. Não vá atrás do óbvio, aparecerão oportunidades mais promissoras.





### Auto documentação

Auto-documentação é um método para observar processos por um período longo de tempo, ou para entender as características e experiências de vida de um usuário quando um pesquisador não pode estar lá pessoalmente.

O registro de experiências é feito pelo usuário a partir de diários e softwares de inserção de dados.





## Situações Análogas

Uma das melhores maneiras de inspirar ideias novas é emergir em experiências similares em outros contextos.

Para identificar ambientes inspiradores, liste todas as atividades distintas ou emoções que construam a experiência que você está pesquisando.





## Entrevista em Grupo

A entrevista em grupo é uma forma de obter rapidamente informações sobre a comunidade e entender a vida e a dinâmica de grupos, seus problemas mais comuns.

Atente-se para quando não é possível o agrupamento de pessoas distintas, conforme contexto e desafio. Identifique influenciadores e líderes para entrevistas individuais.





### Entrevista Individual

É importante encontrar um participante em sua própria casa ou ambiente de trabalho. Inicie com uma conversa livre para gerar empatia. Siga um roteiro de entrevista a partir de um bate-papo e não um questionário, e deixe o entrevistado livre para contar histórias. Registre tudo através de fotografia, vídeo, textos, esboços e desenhos.





### Descoberta Orientada

Muitas vezes os verdadeiros especialistas em certos tópicos e os que tem mais ideias para o desafio estratégico são os usuários finais.

Considere recrutar usuários e clientes para fazerem papel de pesquisadores, tradutores, projetistas e/ou informantes para o projeto.

Lembre-se de gamificar e recompensar os participantes.





## Emergindo do Contexto

Visitar as pessoas onde vivem, trabalham, socializam e mergulhar e mergulhar no contexto das mesmas pode revelar novos insights e oportunidades inesperadas.

Interaja em situações do dia a dia, como a ida e volta do trabalho, almoço, momentos de lazer e culturais.





## Um dia na vida

Se coloque no lugar do usuário, buscando vivenciar suas experiências, perceber suas relações, necessidades e desejos. Mesmo que seja necessário trabalhar, dormir e frequentar o mesmo contexto do usuário.





### Imersão Prototipada

Construa protótipos rápidos, desenvolvidos a partir de hipóteses antes da pesquisa de campo.

Incorpore resultados iniciais de campo para construção e aprimoramento de protótipos que possam sustentar e contribuir na pesquisa.

Teste e aplique com usuários a fim de verificar hipóteses, gerar direcionamento e facilitar a comunicação e entendimento de comportamentos.



## Design de Produto

Projeto

- ✓ ~~Focus group~~
- ✓ Persona
- ✓ Card Sorting



Nome:  
Idade:  
O que faz:  
Citação:

SR. ARGEU  
CABEÇA-  
DURA

60-80

APOSENTADOS

"PRECISO IR PARA A RUA  
COMPRAR MANTIMENTOS."

REDUZIR A LETALIDADE  
DO CORONA VIRUS

## CARACTERÍSTICAS-CHAVE

Conte um pouco sobre quais são as características-chave da pessoa?

MUITO  
VULNERÁVEL  
AO VÍRUS.

RESISTENTE A  
MUDANÇAS DE  
COTIDIANO.

PASSA O  
DIA MUITO  
SOZINHA.

## OBJETIVOS-CHAVE

Quais são os objetivos chave dessas pessoas?

Seu de  
desse

SAIR PARA  
RESOLVER OS  
PROBLEMAS.

ELIMINAR AS  
POSSIBILIDADES DE  
EXPOSIÇÃO AO VÍRUS.

## NUNCA DEVEMOS

O que nunca devemos fazer em relação a essa pessoa?

SUBESTIMAR A  
INDEPENDÊNCIA E  
CAPACIDADE DO  
IDOSO.

INFERIORIZAR OU  
LIMITAR A SUA  
CAPACIDADE/  
SITUAÇÃO.

## QUAIS SÃO AS DORES DESSA PESSOA?

Quais são os principais problemas enfrentados no cotidiano?

NÃO PODE TER  
CONTATO COM  
PESSOAS  
CONTAMINADAS.

NECESSITA  
FICAR EM  
ISOLAMENTO.

DEVE FICAR SOZINHA  
EM CASA, MAS COM  
SEGURANÇA.



Obrigado!