

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

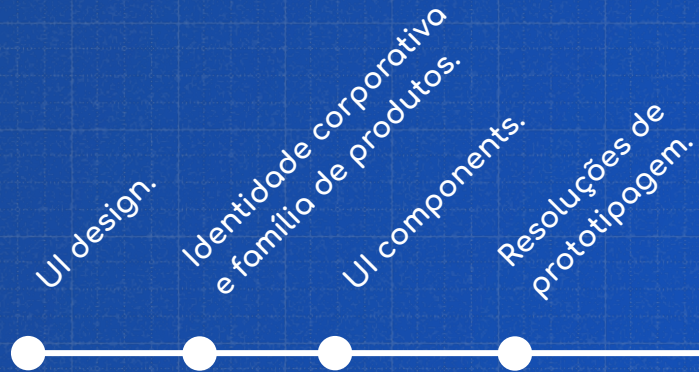
Habilidades desenvolvidas em laboratório.

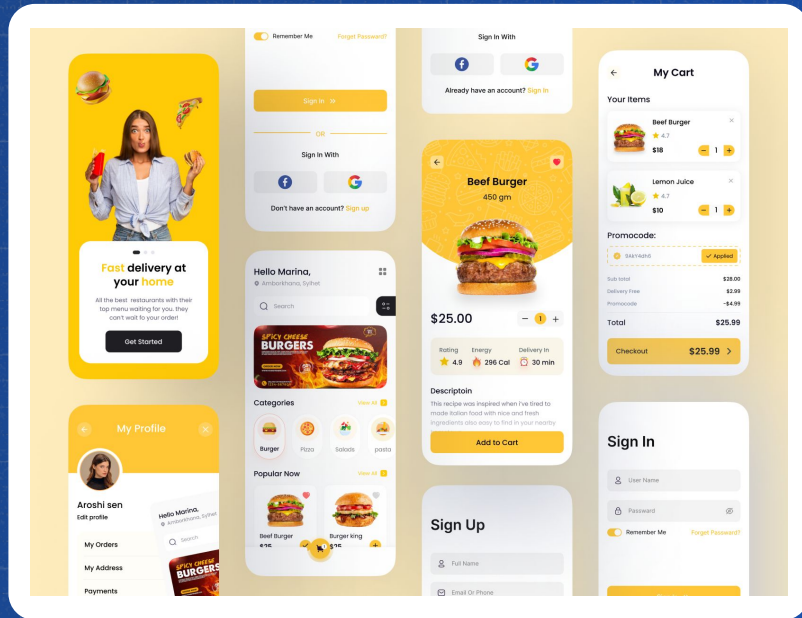
Design de Produto

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

Prototipagem.

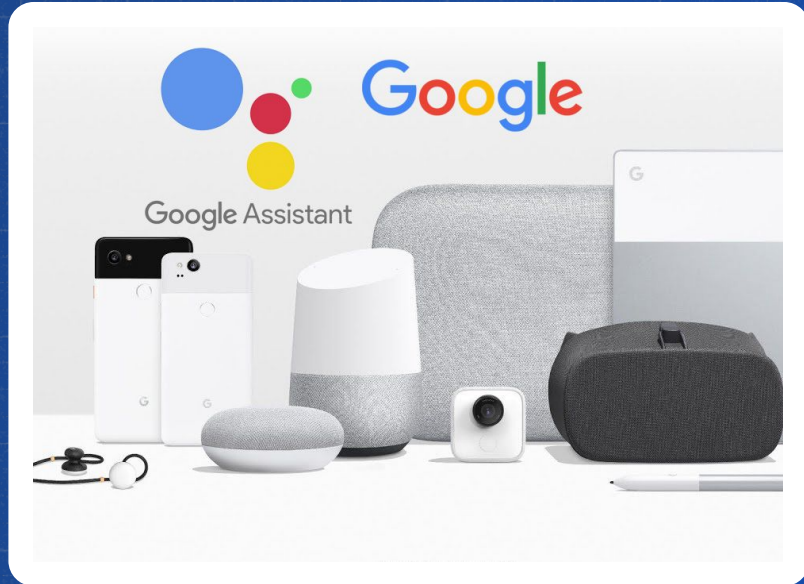
Linha de Pensamento





UI Design

User Interface Design (Design de Interface do Usuário), refere-se ao processo de criar interfaces gráficas que tornam a interação entre o usuário e o software ou sistema mais eficiente, intuitiva e agradável. Uma interface bem projetada pode melhorar significativamente a usabilidade do produto, resultando em uma maior aceitação no mercado.



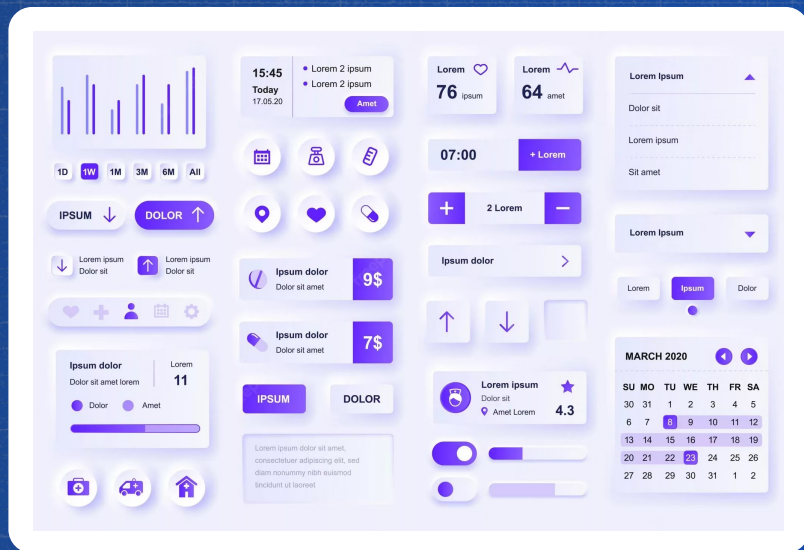
Identidade corporativa e família de produtos.

Uma família de produtos é um conjunto de produtos relacionados que compartilham características de design, funcionalidades ou propósitos comuns, muitas vezes sob a mesma marca. Esses produtos são desenvolvidos para atender diferentes necessidades dos clientes dentro de um segmento de mercado específico, mantendo uma identidade coesa e reconhecível.



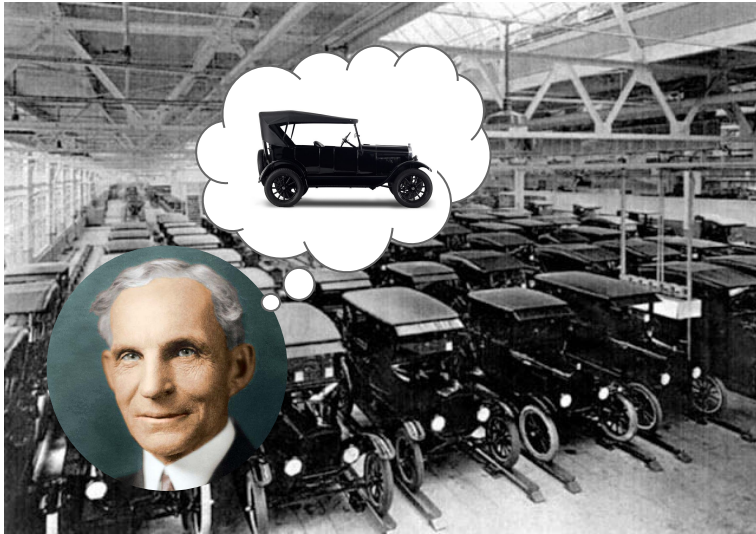
As organizações desenvolvem sistemas visuais para criar unidade de marca, e normalmente são sintetizados em manuais de boas prática, além de conter as bibliotecas para uso no desenvolvimento.

É comum compor os manuais a tipografia, paleta de cores, grid design, logos, ícones, estilos de ilustração e fotografia, visualização de dados, infográficos, layout e animações/interações.



UI Components

User Interface Components (Componentes de Interface do Usuário), são elementos modulares que compõem a interface gráfica de um aplicativo ou sistema de software. Esses componentes são projetados para serem reutilizáveis e podem incluir elementos como botões, campos de entrada, barras de progresso, menus, barras de navegação, caixas de diálogo, entre outros.



Prototipagem.

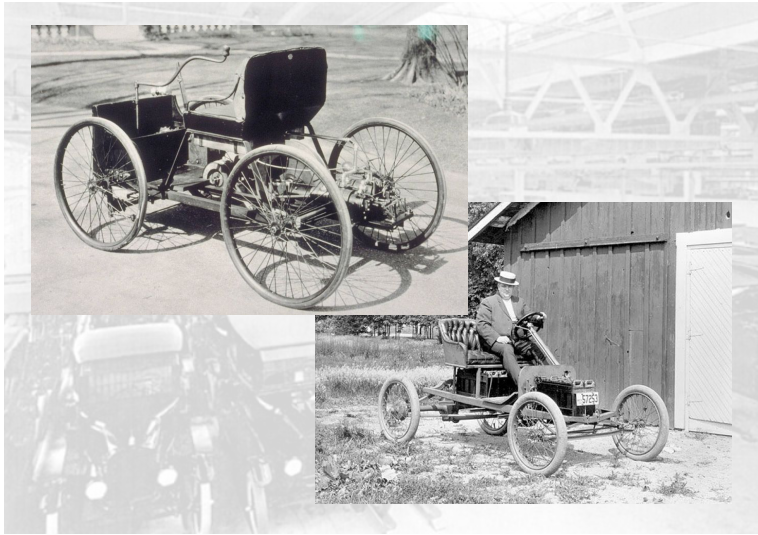
A palavra protótipo tem origem no grego, sendo *proto* o primeiro, e *tipo* alguma coisa. Na indústria o protótipo é o cabeça de série, aquele modelo em que todas as unidades produzidas deverão seguir como padrão.

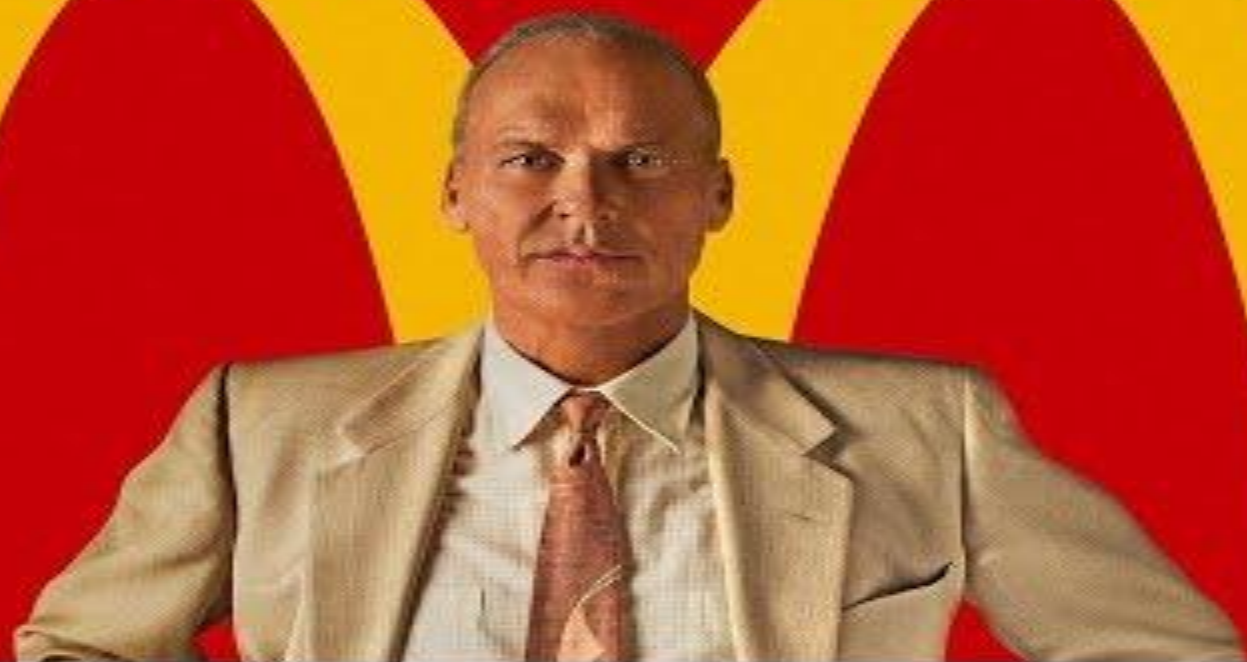
Contudo, no projeto e desenvolvimento de produto o conceito de protótipo ganhou diferentes nuances de prototipagem, com a natural evolução do projeto de produto.

Resoluções em prototipagem.

Podemos considerar que até um produto totalmente definido e já seriado, ainda é um protótipo em resolução menor da nova geração que ainda poderá ser desenvolvida.

Por exemplo, o primeiro Iphone é uma resolução menor de produto em relação as gerações seguintes. Isso também aconteceu com o Modelo T da Ford, que teve variações de A até T.



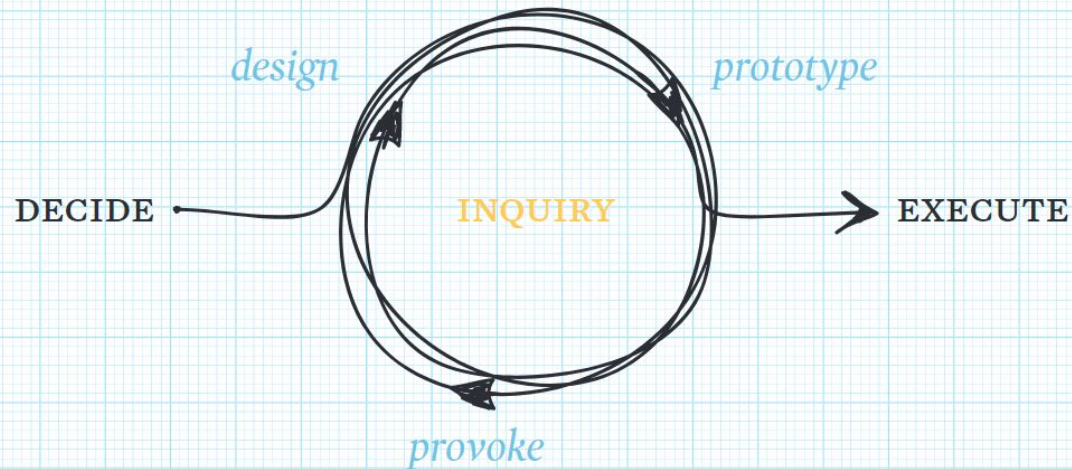


Resoluções de Prototipagem

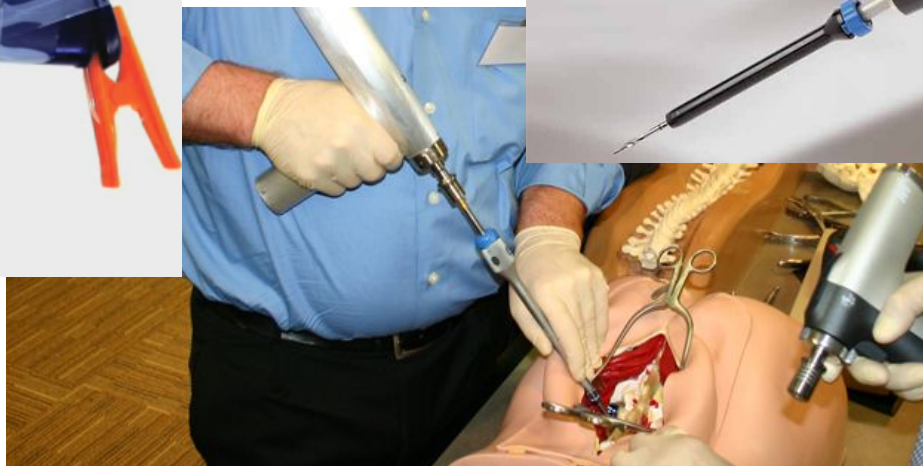
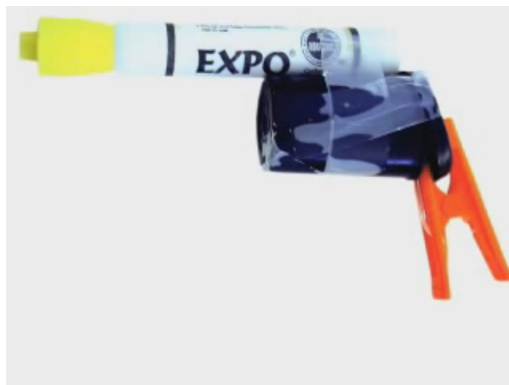


Prototipagem é um processo!

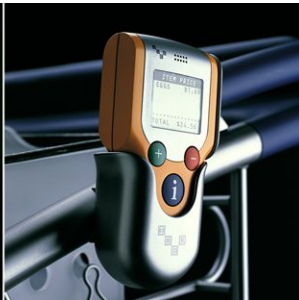
“Prototipagem é uma parte central de um processo de pesquisa que ajuda os participantes a ter uma melhor sensação do que falta na compreensão inicial de uma situação. Isso leva a possibilidades completamente novas, entre as quais a certa pode ser identificada.”



IDEO – Equipamento Médico



IDEO – Carrinho de Compras



Celulares



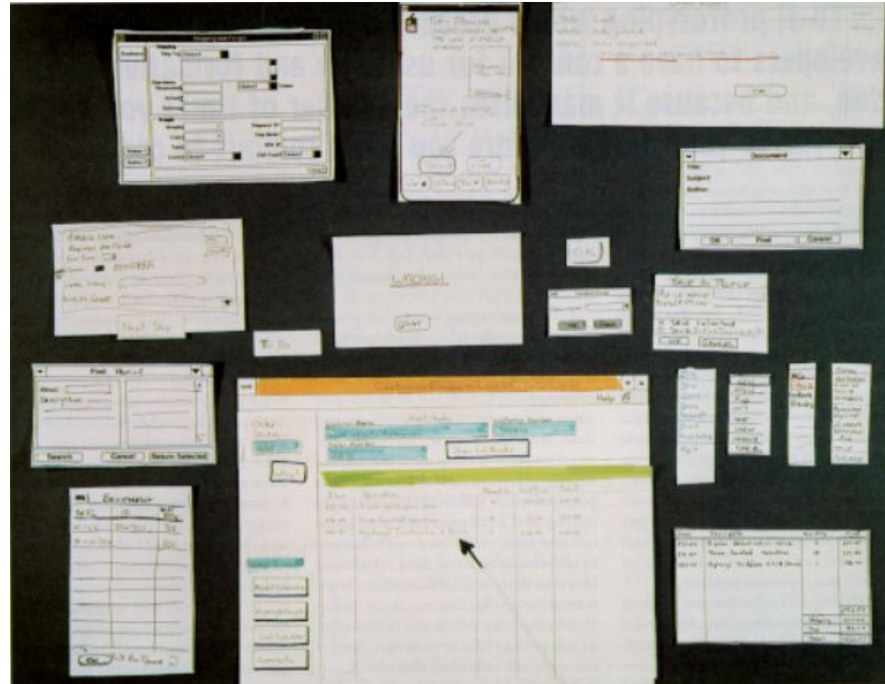
GAMEBOY



American Air Lines



WEBSITE



Design de Produto

Projeto

- ☒ ~~Focus group~~
- ☒ ~~Persone~~
- ☒ Card Sorting

Obrigado!