



# DESIGN THINKING, UX E METODOLOGIAS ÁGEIS.

---



---

MATERIAL DE APOIO

Disciplina: Design Thinking, UX e Metodologias Ágeis: Experiência do Usuário (UX)

Nome da aula: **CONHECIMENTOS IMPORTANTES**

Professor(a): Paula Faria

Tutor(a): Caroline Vendite

## Introdução

Além de entender cada conceito da experiência do usuário, é preciso identificar o que a identidade visual pode proporcionar e também ter um conhecimento um pouco mais aprofundado sobre a arquitetura da informação.

## Objetivos da aula

- Identidade visual
- Arquitetura de informação
- Usabilidade
- Heurísticas
- Acessibilidade

## Resumo

A identidade visual proporciona o conceito de unidade para uma empresa, seus produtos ou serviços. O manual de identidade visual é o documento em que são registradas as orientações e regras a serem seguidas quando alguém vai criar algo visual para a empresa. (por exemplo: como aplicar a marca, em que cores, qual tamanho mínimo etc.)

A arquitetura de informação trata da organização e classificação do conteúdo de um produto. Essa disciplina nos ajuda a trazer clareza para os usuários. Com ela conseguimos criar uma estrutura, ou mapa de informação, que possibilita aos outros encontrarem seus caminhos pessoais para o conhecimento.

A usabilidade é a medida do bom uso de um produto, para verificar se os objetivos são concluídos com eficácia, eficiência e satisfação.

O design system é um conjunto de componentes usados de forma consistente em todo o produto para criar a sensação de um projeto único.

### **Como aplicar na prática o que aprendeu**

Antes de criar algo para um produto, lembre-se de solicitar ao cliente o manual da marca da empresa. Dessa forma, você saberá que está criando algo consistente com a identidade da empresa.

Faça a análise de um produto digital que você gosta muito em relação à arquitetura de informação e se pergunte: O produto está bem-organizado e classificado? Os rótulos são claros e compreensivos? A navegação é fácil de usar?

Para uma boa usabilidade de um produto digital, siga as 10 heurísticas de Jakob Nielsen. Aplique em seus projetos frequentemente para treinar e memorizar as 10 regras.

### **Conteúdo bônus**

#### **Tópicos avançados**

Para garantir que todos terão acesso ao seu produto, certifique-se de que a construção dele levará em conta características de acessibilidade na sua construção. Converse com a equipe técnica sobre isso desde o início do projeto.

### **Referência Bibliográfica**

- ABREU, Bruno **Como e por que garantir acessibilidade em aplicativos**. 2019. Disponível em: < <https://blog.onedaytesting.com.br/acessibilidade-apps/> >. **(Acesso em 24/10/2022)**
- NIELSEN Jakob. **10 Usability Heuristics for User Interface Design**. 1994. Disponível em: < <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/> >. **(Acesso em 24/10/2022)**
- ROBREDO, Jaime. **Sobre arquitetura da informação**. Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação. (2010). 1. 10.26512/rici.v1.n2.2008.1209. **(Acesso em 24/10/2022)**

## Exercícios

1. A usabilidade é uma medida de uso de um produto para alcançar objetivos com:

- a) Design, eficiência e satisfação.
- b) Eficácia, eficiência e modéstia.
- c) Eficácia, eficiência e satisfação.
- d) Eficiência, efetividade e inovação.
- e) Falácia, eficiência e satisfação.

2. Qual opção abaixo NÃO é uma das heurísticas de usabilidade de Nielsen?

- a) Atender os iniciantes e avançados.
- b) Só apresentar o que é importante.
- c) Ajudar usuários a se recuperar de erros.
- d) Aumentar as chances de erro.
- e) Oferecer ajuda.

3. Qual opção abaixo NÃO é um benefício da arquitetura da informação?

- a) Mais satisfação ao usuário.
- b) Maior valor para a marca.
- c) Mais segurança ao navegar.
- d) Redução de retrabalho.
- e) Dificultar a navegação.

4. É importante considerar a acessibilidade, porque:

- a) É uma palavra da moda na área de design.
- b) A acessibilidade é o mesmo que heurística.
- c) É um direito das pessoas acessarem informações.
- d) A acessibilidade é o mesmo que usabilidade.

- e) É um favor que fazemos para as pessoas.

## Gabarito comentado

1. **Letra C**, pois a usabilidade é uma medida de uso de um produto para alcançar objetivos com eficácia, eficiência e satisfação.
2. **Letra D**, pois a heurística nos diz para eliminar as chances de erro e não aumentar.
3. **Letra E**, pois a arquitetura de informação não dificulta a navegação, mas ajuda a facilitar.
4. **Letra C**, pois a inclusão é um direito e não um favor, e a acessibilidade é uma forma de inclusão.