

1 - Design de Interface do Usuário UI:

Criar interfaces visuais intuitivas e atraentes, trabalhando com elementos gráficos, tipografia, cores, ícones e layout.

Experiência do Usuário UX:

Melhorar a experiência do usuário, realizando pesquisas, testes de usabilidade e desenvolvendo pessoas e jornadas do usuário.

Prototipagem:

Criar protótipos de baixa e alta fidelidade para visualizar e testar ideias antes da implementação, usando ferramentas como Sketch, Figma, Adobe XD e InVision.

Pesquisa e Análise de Usuários:

Conduzir pesquisas para entender necessidades, comportamentos e frustrações dos usuários, realizando entrevistas, questionários e análise de dados.

Habilidades Técnicas e de Programação:

Conhecer programação básica (HTML, CSS, JavaScript) para colaborar com desenvolvedores e entender limitações técnicas, além de familiaridade com frameworks de front-end.

2 - Foco nas Necessidade dos Usuários:

Compreender profundamente as necessidades, desejos e limitações dos usuários através de pesquisas e feedback.

Participação Ativa dos Usuários:

Envolver os usuários em todas as etapas do desenvolvimento, incluindo testes de usabilidade, prototipagem iterativa e sessões de feedback.

Iteração e Refinamento Contínuos:

Refinar e melhorar o sistema constantemente com base no feedback dos usuários e testes de usabilidade.

Acessibilidade e Usabilidade:

Garantir que o sistema seja acessível e fácil de usar para todos, seguindo princípios de design inclusivo.

3 - Pessoas:

Entender profundamente os usuários, considerando suas características, habilidades, necessidades e limitações, bem como seus conhecimentos, experiências e capacidades físicas e cognitivas.

Atividades:

Analisar as tarefas e ações dos usuários, incluindo sua natureza, frequência, contexto e objetivos, para moldar o sistema de acordo com suas necessidades.

Contexto:

Examinar os ambientes físicos, sociais e organizacionais onde as atividades ocorrem, considerando fatores como localização, condições ambientais, normas sociais e culturais, e infraestrutura disponível.

Tecnologia:

Avaliar as ferramentas e dispositivos tecnológicos utilizados para apoiar as atividades, incluindo hardware, software, interfaces e sua adequação às necessidades dos usuários e ao contexto de uso.

4 - Usabilidade: Um sistema ergonômico se ajusta perfeitamente às mãos e mente do usuário, facilitando sua interação ao minimizar o esforço e maximizar a clareza.

Eficiência: A ergonomia garante um fluxo suave no uso do sistema, permitindo que o usuário se concentre em suas tarefas sem distrações ou obstáculos, evitando retrabalhos e perda de tempo.

Prevenção de Lesões: Ao posicionar o corpo corretamente durante o uso do sistema, a ergonomia ajuda a evitar dores nas costas e tendinites, promovendo o bem-estar do usuário.

Satisfação do Usuário: Um sistema ergonomicamente projetado proporciona uma experiência confortável e adaptada às necessidades do usuário, aumentando sua satisfação e disposição para usar e recomendar o sistema.

Acessibilidade: Além de facilitar o uso, a ergonomia torna o sistema inclusivo e empático, atendendo às necessidades de todos os usuários, independentemente de suas habilidades físicas ou cognitivas.

6 - Compreensão Profunda dos Usuários e Contextos de Uso:

Os cenários permitem que os designers se coloquem no lugar dos usuários, compreendendo suas necessidades, desejos e interações com o sistema em diferentes situações da vida real.

Identificação de Requisitos e Funcionalidades Relevantes:

Os cenários funcionam como histórias que revelam as necessidades dos usuários, ajudando os designers a identificar as funcionalidades essenciais e evitar recursos desnecessários.

Avaliação Antecipada de Soluções e Ideias:

Ao imaginar situações de uso, os designers podem antecipar problemas e oportunidades, economizando tempo e garantido que o sistema seja eficaz desde o início.

Facilitação da Comunicação e Colaboração:

O cenários servem como histórias compartilhadas que unem a equipe de design, os stakeholders e os desenvolvedores, facilitando a compreensão e colaboração entre todos os envolvidos.

Estímulo à Criatividade e Inovação:

Ao pensar em diferentes cenários, os designers são incentivados a pensar de forma criativa, levando a soluções inovadoras que surpreendem e encantam os usuários.

7 - Facilidade de Aprendizado: Começa a usar um novo sistema sem a necessidade de treinamentos extensos ou manuais complicados traz confiança e motivação desde o início, permitindo que os usuários realizem suas tarefas sem dificuldades.

Eficiência de Uso: Completar tarefas de forma rápida e sem esforço em um sistema bem projetado é satisfatório, evitando movimentos desnecessários ou comandos confusos e garantindo que tudo esteja onde os usuários esperam.

Facilidade de Memorização: Funcionalidades simples e fáceis de memorizar permitem que os usuários se lembrem intuitivamente de como realizar suas tarefas, tornando a interação com o sistema mais fluida mesmo após um período sem uso.

Baixa Taxa de Erros: Um sistema que minimiza erros devido a uma interface intuitiva e feedback claro proporciona uma experiência confiável e tranquila, permitindo que os usuários se concentrem em suas tarefas se distrações.

Satisfação do Usuário: A utilização de um sistema que facilita as tarefas do usuário traz uma sensação de satisfação e gratidão, aumentando a confiança e a disposição para utilizar o sistema regularmente, resultando em uma experiência geral positiva e produtiva.

8 - O Modelo de Experiência de Nathan Shedroff oferece uma perspectiva holística da interação do usuário com um produto ou serviço, destacando cinco elementos fundamentais:

Ações: Todas as interações, desde cliques em botões até reflexões sobre a utilidade do produto, moldam a experiência do usuário.

Atos: As ações se desenrolam ao longo do tempo, formando uma narrativa ou jornada que influencia a percepção do usuário sobre o produto ou serviço.

Artefatos: Elementos tangíveis ou intangíveis, como o produto em si ou a identidade visual da marca, contribuem para a atmosfera da experiência do usuário.

Acessórios: Recursos adicionais, como suporte ao cliente, que complementam a jornada do usuário, tornando-a mais confortável e agradável.

Ambiente: O contexto físico, social e cultural onde a experiência ocorre influencia profundamente a interação do usuário e sua percepção do produto ou serviço.

9 - A Teoria do Apego ao Produto sugere que os consumidores desenvolvem laços emocionais com os produtos que escolhem, semelhantes aos relacionamentos interpessoais

Esse apego pode surgir de memórias, sensações de segurança ou identificação com a marca. Essa ligação emocional influencia o comportamento do consumidor, levando à fidelidade à marca, disposição para pagar mais e desejo de compartilhar a experiência com outros.

Os pesquisadores exploram essa teoria em diversos contextos de consumo para entender como esses laços emocionais moldam nossas escolhas e relacionamentos com os produtos.

10 - Os cinco requisitos identificados por Sasse et al. para o Home Information Centre destacam a importância de tornar o sistema acessível, adaptável e seguro para uso doméstico. Eles reconhecem que, para serem bem-sucedidos, esses sistemas precisam ser intuitivos, personalizáveis e integrados ao ambiente familiar, garantindo ao mesmo tempo a proteção das informações pessoais dos usuários. Esses aspectos são fundamentais para garantir a aceitação e a eficácia do sistema em lares,