

TODOS
os alunos têm que entregar
TODAS
as atividades no AVA

Entregas **APENAS** no AVA

Envios por outros canais são
DESCONSIDERADOS

Processos para entrega 2º Semestre - **PWO**

1. Briefing
2. Plano de ação 5W1H – **DO PROBLEMA**
3. Personas
4. Suposições - Hipóteses – Validação
5. Benchmark
6. Mapa de Jornadas de Usuários
7. Rabiscoframes
8. Wireframes
9. Styleguide
10. **Protótipo de Alta Resolução**
11. Portfólio (relatório de apresentação)

New cases

Meu Ciclo: um estudo de caso de UX

Como utilizamos o UX/UI Design para ajudar as mulheres a quebrar o ciclo de violência doméstica.

Protótipo de Alta Resolução – 11. Orientações sobre usabilidade (Norma NBR ISO-9241-2011)

0 Introdução

1 Objetivo

2 Referências normativas

3 Definições

4 Justificativa e Benefícios

5 Especificações e medindo a usabilidade de produtos

6 Especificação e avaliação de usabilidade durante o projeto

7 Especificando e medindo um sistema de trabalho em uso

ANEXOS

A Exemplo de como especificar o contexto de uso

B Exemplo de medidas de usabilidade

C Exemplo de uma especificação de usabilidade

D Relacionamento com outras Normas Internacionais

E Bibliografia

Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



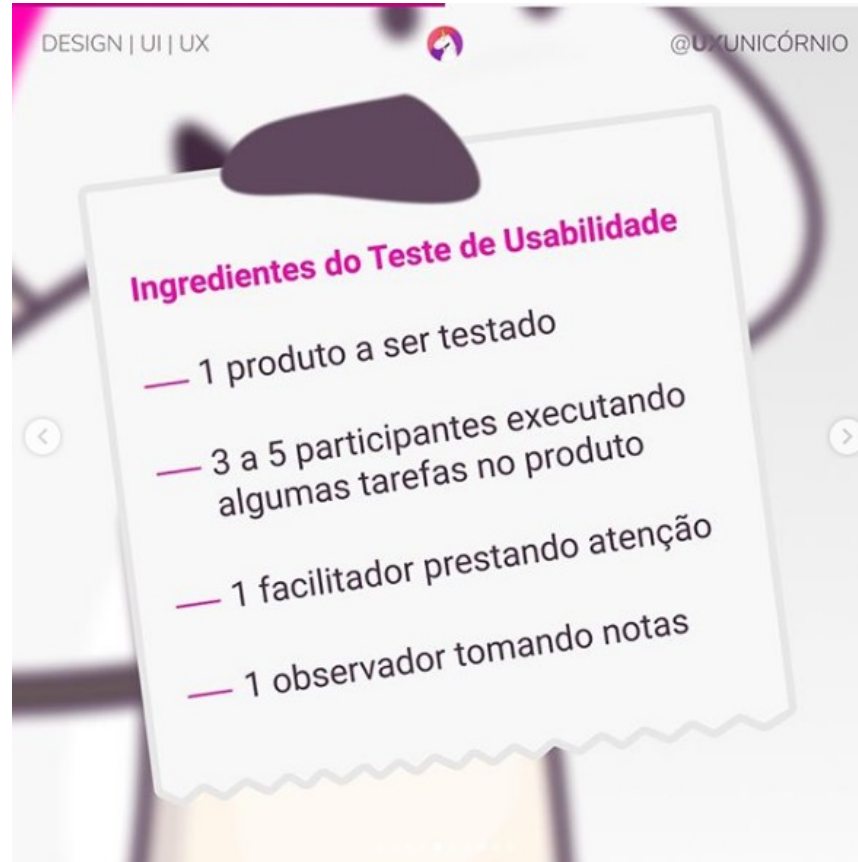
Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



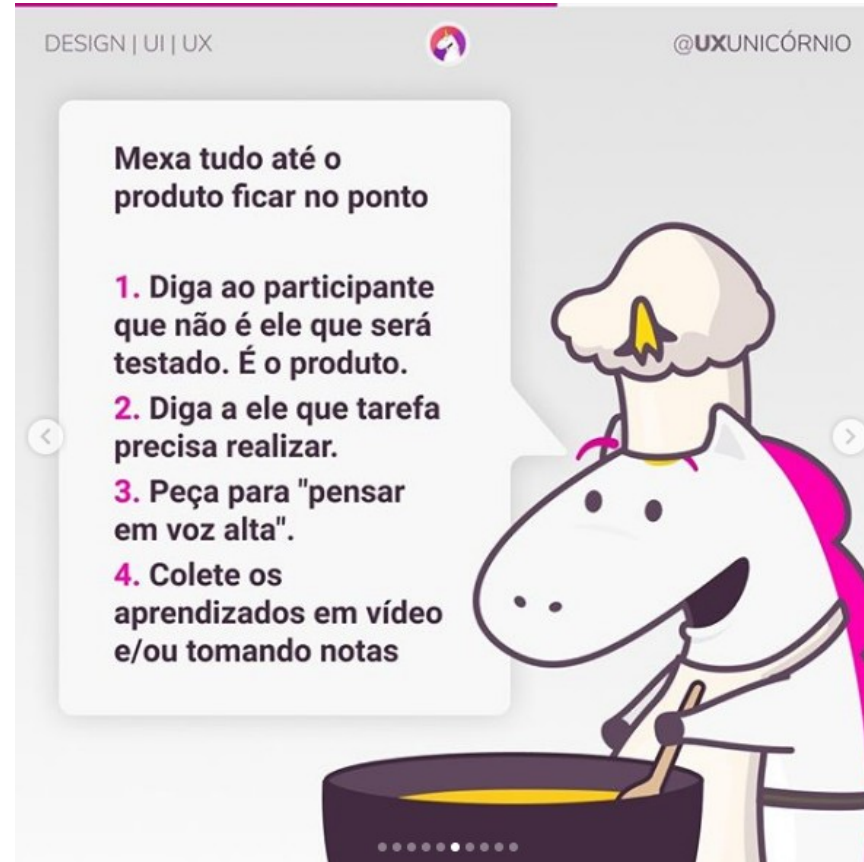
Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



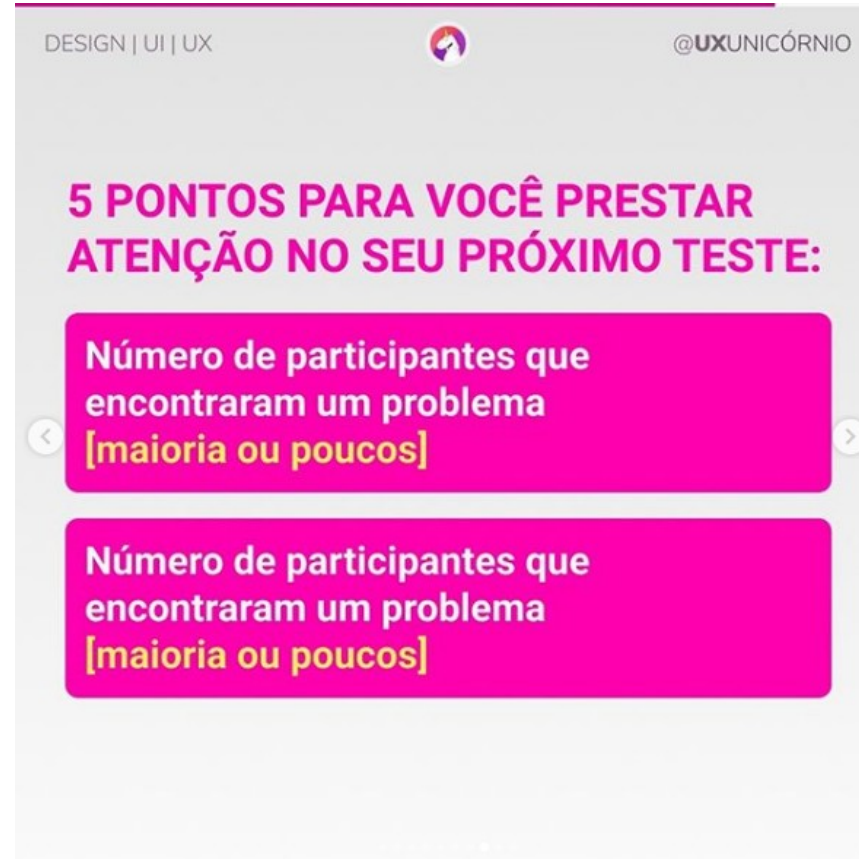
Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE




Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE

DESIGN | UI | UX  @UXUNICÓRNIO

Nível de dificuldade para recuperar do problema [extrema ou pouca]

O mesmo usuário encontrou o mesmo problema mais de uma vez?
[maioria ou alguns]

Problemas ocorreram em tarefas críticas ou áreas críticas [sempre ou nunca]

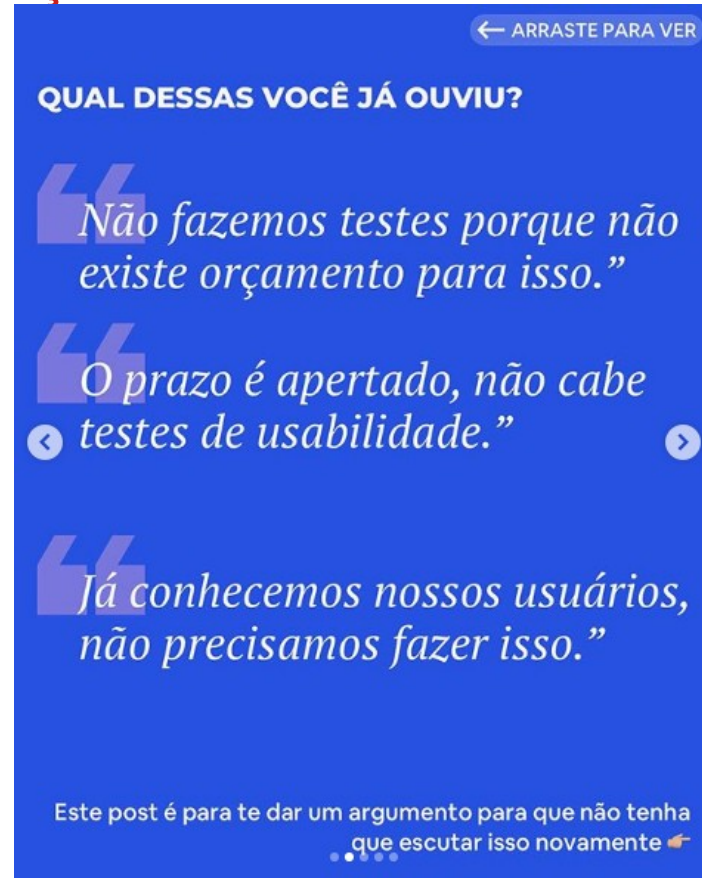
Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



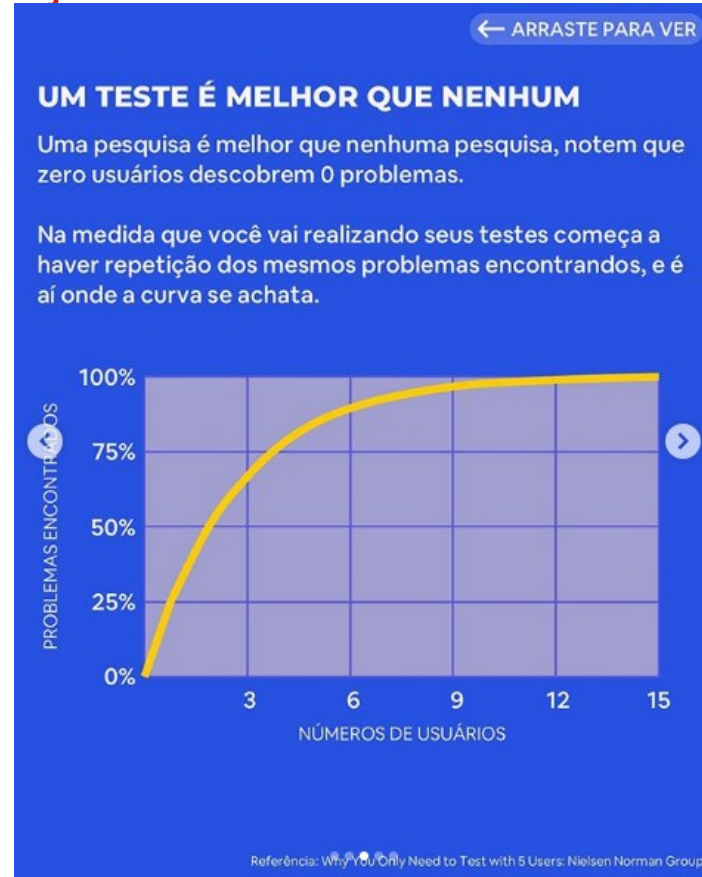
Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE

**Vamos falar
sobre design?**

Curtiu? Compartilha!

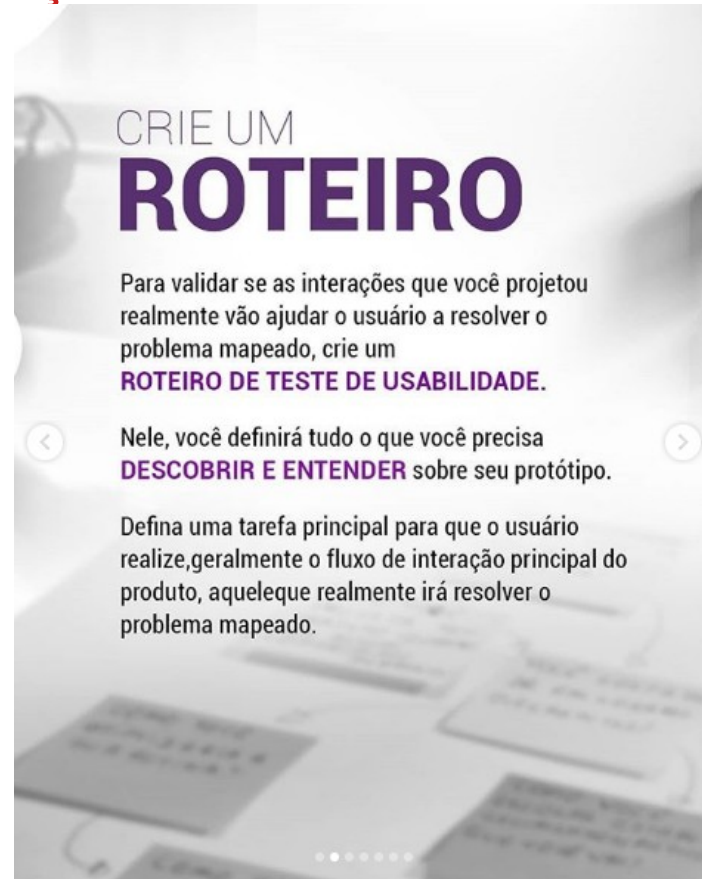
Salva o post para ler depois, e qualquer dúvida ou se
tiver uma ideia só comentar 💬



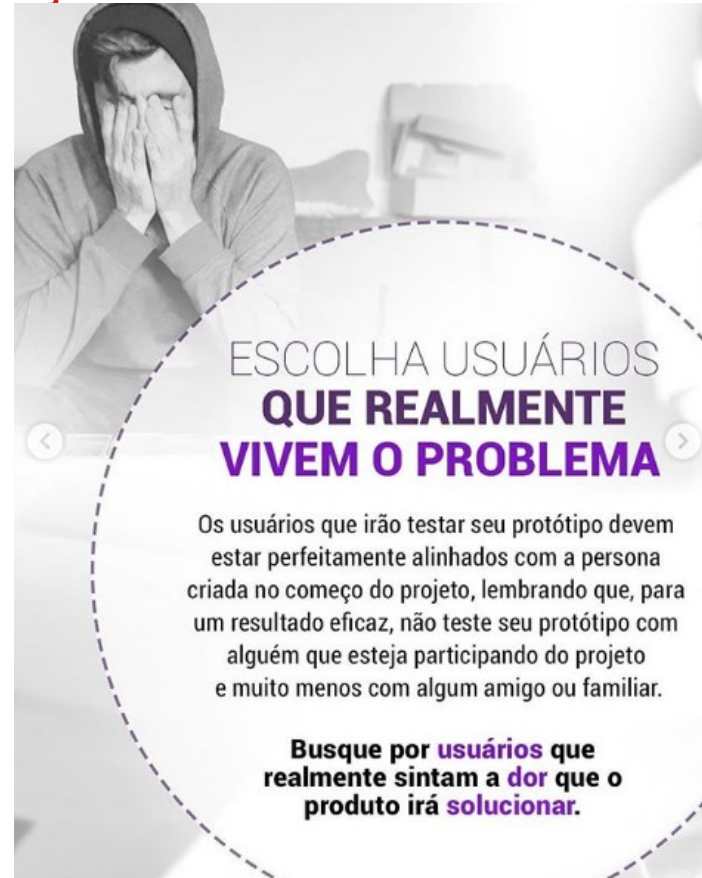
Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



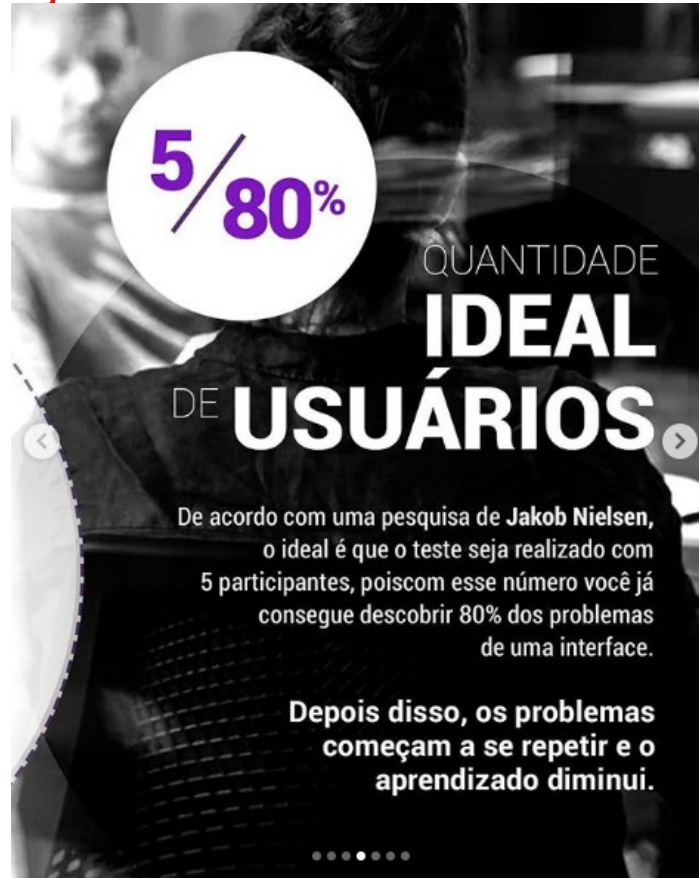
Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



lookback

As ferramentas para um teste de usabilidade podem variar de acordo com o formato do seu protótipo. No caso de um teste on-line de um protótipo digital interativo gerado pelo Figma, XD, Sketch e Invision existem ferramentas como o **Lookback** para realizar o teste.

O ideal é que o facilitador consiga acompanhar todas as interações e reações do usuário-teste na utilização do protótipo

QUE
FERRAMENTA
USAR?

Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



**O MOMENTO DO
TESTE**

O ideal é que apenas o facilitador acompanhe o usuário para não lhe causar desconforto caso todos os stakeholders estejam presentes.

Neste caso, grave o teste para que os envolvidos assistam e também para você analisar o teste com mais calma.

Ao descrever a tarefa a ser realizada, tome cuidado para não direcionar o usuário para o fluxo que você desenvolveu, deixe que ele mesmo descubra.

Durante o teste peça para o usuário descrever todas as sensações e seus pensamentos enquanto está em contato com o protótipo e, ao final do teste, pergunte o qual foi o nível de dificuldade na realização da tarefa proposta e abra um espaço para sugestões.

Protótipo de Alta Resolução – USABILIDADE



Referências de projetos de UX/UI Design (estrutura e forma de apresentação):

1. O que é usabilidade
2. O futuro dos testes de usabilidade no ciclo de desenvolvimento ágil de produtos digitais
3. A importância da usabilidade para sistemas web
4. The System Usability Scale & How it's Used in UX

Referências de projetos de UX/UI Design (estrutura e forma de apresentação):

1. Reduzindo a burocracia no processo de locação de imóveis
2. Melhorando a saúde dos brasileiros que precisam de ajuda psicológica ou psiquiátrica
3. Estudo de UX | UI para descomplicar o processo de aluguel de imóveis residenciais em Brasília
4. Criando um solução de gestão financeira pessoal para o Banco do Brasil
5. Processo de UX/UI Design do Projeto Cian
6. Keep Closet — estudo de caso de UX/UI
7. Como tornar a experiência de buscar assistência técnica de PC mais eficiente?
8. Estudo de caso UX/UI: Estruturando uma página de artesanato
9. Melhorando os cuidados com a saúde das crianças brasileiras — estudo de caso de UX

Testes Usabilidade

<https://medium.com/aela/teste-de-usabilidade-10-dicas-para-preparar-e-conduzir-com-efici%C3%A2ncia-ccd9be3bc77d>

<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

<https://uxgorilla.com/nielsens-heuristics/>

<https://www.instagram.com/p/CDiq1ugFFbq/>

<https://www.instagram.com/p/CE1DuKlFgjV/>

<https://www.instagram.com/p/CEcpGnqHUTS/>

<https://www.instagram.com/p/B-KSWs-ngv8/>

https://www.instagram.com/p/B73_li1n4dK/