

Trabalho Prático – Parte I – Continuação

ATENÇÃO: Ao realizar este trabalho, concentre sua observação no tema escolhido. Lembre-se que o projeto deve focar em um dos temas.

ATIVIDADE:

Passo 1: Observe

Você pode aprender muito apenas observando. Observar como as pessoas fazem as coisas é uma ótima maneira de aprender quais são os objetivos que elas têm e assim ter uma boa ideia de design para ajuda-la a alcança-lo. Isso é chamado de *needfinding* (Encontrando Necessidades). Essa etapa do trabalho ajudará você a treinar seus olhos e ouvidos para criar ideias de design. Seu objetivo é descobrir as necessidades e problemas do usuário, além de encontrar oportunidades de melhoria por meio dos métodos de entendimento estudados: Observação e entrevista.

Nesta parte do projeto sua observação pode ou não incluir o usuário realmente usando computador ou algum dispositivo. Se você escolher uma atividade para observar, que ainda não conta com uma solução tecnológica, você irá observar o usuário executando a atividade sem o uso da tecnologia.

Você poderá criar algo para resolver problemas existentes ou para melhorar a interação entre o usuário e uma aplicação existente (por exemplo, edição de e-mails ou organização de uma agenda.). Será preciso observar o usuário fazendo a tarefa real em seu ambiente real. Para isso:

- 1- Comece selecionando uma **atividade** para observar. Leia os temas propostos para o trabalho e selecione uma atividade que se relacione com um desses temas.
- 2- Selecione três pessoas para observar. Se possível escolha três pessoas que não sejam semelhantes entre si (Por exemplo, um amigo que faça outro curso e more na mesma república, alguém do trabalho.). Seu objetivo é observar essas pessoas durante a execução da atividade escolhida atentando-se para quando elas a executam com sucesso, quando há dificuldade, e pensar em como um computador ou tecnologia poderia ser usada para apoiar a atividade executada. Se já há o uso de computadores/tecnologia, como poderia melhorar/otimizar o uso do dispositivo/aplicativo/programa para a atividade. Se possível, tente você mesmo executar a atividade uma vez.

- a. Essa observação pode ser feita em tempo não muito longo (20-30 minutos).
 - b. Peça para realizarem a tarefa da maneira mais natural possível.
 - c. Utilize as estratégias apresentadas em aula para ajudá-lo.
- 3- Durante a observação, além de tomar notas, tente usar fotos e faça um relatório sucinto das atividades (não use vídeo). Após as observações, gaste por volta de 10 minutos entrevistando o participante (Lembre-se do que foi discutido em aula sobre técnicas de entrevista).
- 4- Toda a atividade, incluindo observação e entrevista deve durar cerca de 3 horas se bem planejada.

Passo 2: Discussão das necessidades e metas observadas

Depois de observar as pessoas escolhidas realizando as atividades, revise suas descobertas e use-as para criar uma lista das necessidades específicas dos usuários: Oportunidades para inovar o design de algo permitindo que o computador/tecnologia sejam usados para melhorar as atividades observadas. Você deve apontar pelo menos 15 necessidades/ideias nesta fase do projeto.

Nesse momento, você não quer encontrar soluções ainda: Foque apenas nas necessidades e objetivos dos usuários observados. Um exemplo de necessidade que poderia ser observada é: “Waldemar mora em São Paulo e às vezes, quando vai para casa de trem, não há espaço para ele levar a bicicleta e é preciso esperar pelo próximo trem. Waldemar precisa de um meio para planejar sua hora de volta para casa com base na quantidade de espaço disponível no vagão que leva bicicletas.”.

Passo 3: Encontrar Inspiração

Seu próximo passo é encontrar algo que sirva de inspiração para a solução que você pensa em criar para a necessidade encontrada. Inspirações podem ser aplicativos existentes, artefatos usados no dia a dia, produtos ou serviços que se relacionam com o que você quer solucionar. Pesquise em sites como TechCrunch, Engadget, Digg ou Google it! aquilo que já existe e que seja relacionado à necessidade que você observou. Pode ser um relacionamento amplo, por exemplo, no caso da bicicleta: Pais colocando carrinhos de criança em um ônibus pode servir de inspiração para a criação de uma bicicleta dobrável.

Escolha cinco inspirações. Para cada uma delas dê uma breve explicação (1-2 sentenças) de porque você a escolheu (O quê você pensou quando viu? O que aprendeu? Porque inspirou você?)

Exemplo:

- 1- Inspiração: Pais colocando carrinho de criança em um ônibus
- 2- Motivo: O carrinho é dobrável e permite que menos espaço seja ocupado. Ao ver a cena pensei que a bicicleta poderia ser projetada para dobrar e ocupar menos espaço no vagão. Como caberiam mais bicicletas Waldemar teria menos dificuldade em pegar o trem no horário que deseja.

O que deve ser entregue:

- Em qual dos temas você focou sua observação, uma explicação da atividade observada e como ela se relaciona com o tema escolhido para seu projeto.
- Uma descrição de como cada indivíduo que você observou realiza a atividade. Deve ser descrito somente momentos particularmente interessantes como quando houve dificuldade para realizar a tarefa ou quando algo deu errado, ou quando foram usados subterfúgios (gambiarra mesmo).
- A lista de necessidades/ideias (pelo menos 15).
- Cinco projetos já existentes (inspirações) que se relacionam com as suas ideias. A relação pode ser muito concreta ou muito abstrata. Junto aos projetos deverá constar uma breve explicação sobre o motivo da escolha daquele projeto.
- **Ponto extra (opcional):** Caso apresente uma foto com legenda de cada pessoa que você observou na execução da atividade. Você deve ter três fotos com a legenda correspondente. **ATENÇÃO: A pessoa que aparecer na foto deve estar ciente de que a imagem será utilizada no trabalho entregue!**

Como vou avaliar:

Atividade	Pontuação mínima (1-3 pontos)	Satisfatório (3-6 pontos)	Ótimo (6-10 pontos)
Você observou três pessoas executando alguma atividade relacionada ao tema escolhido para seu projeto. (10% da nota)	Observou uma pessoa ou observou uma atividade totalmente diferente dos temas propostos.	Observou apenas duas pessoas ou observou uma atividade que seria muito mais relacionada a um tema diferente do escolhido.	Observou três pessoas em atividades claramente relacionadas ao tema escolhido
Cada descrição da	A observação	As observações	Todas as descrições

observação mostra claramente algo que deu errado/oportunidade de design? (30% da nota)	mostrou uma necessidade, mas a explicação não foi clara. Ou a observação foi irrelevante.	parecem relevantes, mas o leitor ainda pode ter dúvidas. Talvez as descrições poderiam ter sido melhores.	foram informativas e esclarecedoras.
Foram descritas pelo menos 15 ideias para solucionar a necessidade observada? (30% da nota)	A maioria das idéias eram irrelevantes, repetidas ou óbvias (por óbvio, queremos dizer que você não precisa fazer qualquer observação para tê-las).	A maioria das idéias foram relevantes à necessidade. Apenas algumas pareciam irrelevantes, repetidas, ou óbvias.	Todas as idéias são relevantes. Cada uma delas poderia ser usada para a criação de um design diferente de tão boas.
Você encontrou várias inspirações para seu design e explicou porque escolheu cada uma? (30% da nota)	Inspirações sem explicações	As inspirações são óbvias. Você poderia criá-las sem qualquer observação. Ou as explicações são vagas. Você poderia confundir alguém que tivesse que ler suas inspirações e implementar uma solução com base nelas.	Você apresentou um conjunto diversificado de inspirações com explicações claras.