

Trabalho Prático – Parte II

Entrega: 07/04/2018 – IMPRESSO, FRENTE E VERSO.

Reveja as necessidades que você observou na parte I do projeto. A partir de agora você começará a solidificar essas necessidades buscando por inspirações de design, desenvolvendo um ponto de vista e criando dois *storyboards*.

Passo 1: Descreva em uma ou duas sentenças um ponto de vista relacionado com o tema foco escolhido. Um ponto de vista é uma estratégia de design de alto nível elaborada antes do desenvolvimento da solução em si.

Por exemplo, se você observou clientes em uma loja e resolveu melhorar a experiência do usuário na hora do pagamento, o seu ponto de vista seria: **“Esperar por algum tempo na fila é inevitável, mas essa não precisa ser uma experiência chata e desgastante ao cliente”**. Esse ponto de vista leva você a criar soluções de design tais como: painéis com leituras para os clientes que estão na fila, ou possibilitar que os clientes joguem jogos durante a espera. Outro exemplo de ponto de vista para o mesmo problema seria: **“Se eu criar uma boa interface para pagamentos, os clientes poderiam deixar de esperar por muito tempo na fila”**. Esse ponto de vista poderia te levar a desenvolver formas mais eficientes de pagamento.

Esse dois exemplos são pontos de vista válidos, que sugerem diferentes possibilidades e têm diferentes implicações sobre o que constitui um bom design. Os pontos de vista não restringem as possibilidades de solução para o que é observado, pois são gerais o suficiente para servir de escopo para vários tipos de solução.

Como elaborar um bom ponto de vista? Seu ponto de vista deve descrever de modo claro o problema que foi observado na parte I do trabalho. Além disso, o ponto de vista deve deixar claro o impacto de uma boa solução de design para o problema. Escreva seu ponto de vista e lembre-se de que você trabalhará nele durante as próximas fases do projeto.

Passo 2: Faça um *painel inspiracional*. Nesse passo você tentará encontrar inspiração para a solução que você desenvolverá para o problema que observou na parte I. Inspirações podem ser aplicativos, produtos, serviços ou qualquer coisa que seja relacionado ao conceito que você está trabalhando. Use o Google! Você encontrará muita coisa bastante relacionadas ao que está pensando em criar, mas é importante interpretar “relacionada” de forma bem ampla (Você também pode usar as inspirações que encontrou na parte I do projeto para criar o painel). A relação pode ser muito concreta ou muito abstrata. Talvez uma cenoura ou um copo de medidas pode te dar uma ideia genial para uma interface de software elegante e ergonômica apesar de serem coisas com relação muito abstrata ao design de um software. Você pode estar inspirado a melhorar um serviço existente ou mudá-lo totalmente.

O seu painel inspiracional:

- a) Comece a fazer seu painel inspiracional listando de 5 a 10 palavras relacionadas a sua ideia de design. Essas palavras podem ser qualquer coisa, por exemplo um sentimento que você tem quando pensa no seu design.
- b) Após listar as palavras escolhidas, gere pelo menos 5 inspirações e as ilustre com imagens (Essas imagens você pode tirar do Google mesmo). Para cada inspiração, escreva uma sentença não muito grande que explique o motivo da escolha dessa inspiração respondendo as seguintes perguntas: O que você aprendeu com essa inspiração? Porque ela te inspira? Ela te inspira a que?. Cada inspiração deve prover diferentes perspectivas sobre o design que você está trabalhando.

Benefícios de um painel inspiracional:

- a) Ajuda a entender o contexto geral no qual sua ideia está inserida. É como se fosse uma análise competitiva.
- b) Ajudam a descobrir coisas que você não descobriria de outra forma.

Exemplo: Suponha que sua ideia é criar um app de viagens, suas palavras poderiam ser: Relaxamento, paraíso, Europa, azul, etc. Então, algumas inspirações poderiam ser: Loja de *souvenirs*, Twitter, selfie, Banco do Brasil app, etc. Você **NÃO** deve escolher inspirações intimamente relacionadas, como tripadvisor.com, expedia.com ou travelocity.com, pois esses websites oferecem o mesmo tipo de serviço do nosso exemplo e portanto, não adicionam nada ao trabalho. Tente também ser um pouco específico, citar Google ou iPhone como inspiração, por exemplo, não é muito específico.

Lembre-se de ser criativo. Pense grande, mas mantenha-se focado e seja específico em suas inspirações.

Passo 3: Crie 2 storyboards.

O próximo passo é usar o ponto de vista do passo 1 para gerar duas ideias de design. Ilustre cada uma delas em um storyboard diferente.

Como discutido em aula, um storyboard é como uma tirinha sobre o que sua interface faz e como ela pode ser usada para executar tarefas no mundo real. Um bom storyboard deve demonstrar de forma clara quem é o usuário, a situação de uso, e as motivações do usuário para usar a interface. Os storyboards criados devem mostrar o que o usuário é capaz de fazer com sua interface, mas não precisa mostrar (e não deve mostrar) um design específico da interface em questão.

Cada storyboard deve ter exatos 8 painéis (quadrinhos) e deve ser feito em uma folha sulfite A4. Use uma caneta preta (Não use lápis) e lembre-se das técnicas e da simplicidade que pode ser empregada discutidos na última aula. Lembre-se de que os

storyboards criados devem ser diferentes, ou seja, eles devem representar diferentes ideias de design que oferecem uma solução para seu ponto de vista.

O que deve ser entregue:

- ➔ Uma breve descrição da atividade que você observou na parte I do projeto, qual o tema escolhido e quais os pontos de vista escolhidos.
- ➔ 5-10 palavras relacionadas a sua ideia de design.
- ➔ 5 inspirações existentes e diferentes entre si que se relacionam com sua ideia e as explicações do motivo pelo qual essas inspirações foram escolhidas.
- ➔ O Pannel inspiracional
- ➔ Os storyboards criados. Lembre-se de que eles devem ser diferentes e representar diferentes ideias de design que ofereçam uma solução para seu ponto de vista.

Forma de avaliação:

Atividade	Insatisfatório (0)	Mínimo esperado (1-3)	Satisfatório (4-7)	Excelente (8-10)
Ponto de Vista (30% da nota)	Ponto de vista inexistente ou irrelevante.	O ponto de vista apresentado não expressa um problema ou oportunidade de design, não ajuda a criar requisitos para uma solução, ou não está relacionado ao tema escolhido anteriormente.	O ponto de vista está relacionado ao tema escolhido e o problema e solução estão claramente descritos. No entanto, é muito geral (qualquer solução seria boa) ou muito específica (Apenas uma solução é possível para o problema).	Problema e solução são claramente descritos pelo ponto de vista elaborado. Os requisitos do problema permite focar em possíveis soluções sem precisar ser muito específico.
Quantidade de inspirações (10% da nota)	O aluno não apresentou inspirações ou apresentou inspirações irrelevantes.	Foram apresentadas de 1 a 3 inspirações	Foram apresentadas de 4 a 5 inspirações.	Foram apresentadas mais que 5 inspirações
Qualidade das inspirações (20% da nota)	O aluno não apresentou inspirações ou apresentou inspirações irrelevantes	As inspirações não foram devidamente explicadas	As inspirações são muito óbvias (não requerem observação) e/ou as explicações são vagas, confusas e não estão diretamente	As inspirações são diversas e foram bem explicadas. Além disso, estão diretamente relacionadas à ideia de design.

		relacionadas à ideia de design.		
Storyboard #1 (20% da nota)	O aluno não apresentou o storyboard	O storyboard criado é difícil de entender e não está relacionado aos problemas e soluções encontrados e identificados pelo ponto de vista	O storyboard é razoavelmente relacionado ao problema e solução identificados pelo ponto de vista, mas o leitor precisa fazer perguntas sobre a situação mostrada nos quadros para poder entender.	O storyboard é fácil de entender. Outra pessoa poderia facilmente elaborar um protótipo que corresponderia ao ponto de vista elaborado somente olhando para o storyboard
Storyboard #2 (20% da nota)	O aluno não apresentou o storyboard	O storyboard criado é difícil de entender e não está relacionado aos problemas e soluções encontrados e identificados pelo ponto de vista	O storyboard é razoavelmente relacionado ao problema e solução identificados pelo ponto de vista, mas o leitor precisa fazer perguntas sobre a situação mostrada nos quadros para poder entender. Ou o storyboard não é diferente do #1.	O storyboard é fácil de entender. Outra pessoa poderia facilmente elaborar um protótipo que corresponderia ao ponto de vista elaborado somente olhando para o storyboard. Ele é claramente diferente do storyboard #1