# Curso UI x UX

Design centrado no usuário é o processo onde mantemos o foco em: necessidades, desejos e limitações dos usuários durante todo o projeto dsd o lançamento até a entrega.

Possui 4 etapas básicas :

1 - Identificar Requisitos

2 - Criar soluções alternativas

3 - Construir protótipos testáveis

4 - Avaliar com usuários

proto persona é criada mais rápiso e é feita através de um brainstorm.

não crie menos q 3 personas e não mais que 7 .

definindo as q são primárias, secundárias e complementares.

Criando um Briefing

Para iniciar o projeto do seu website, você deverá criar um Briefing, que nada mais é do que um documento de planejamento que irá guiar todo o seu projeto. Nesse documento, você deverá responder algumas perguntas:

Qual será o assunto, tema ou função principal do seu site?

Em que o seu site se diferencia dos demais que tratam do mesmo assunto?

Quem será o público? Que tipo de pessoas você espera que acessem o seu site?

O que você espera que essas pessoas façam depois de acessarem o seu site?

Então, abra agora mesmo o seu editor de texto e comece a escrever sobre essas questões ;)

Ux - Experiência do usuário. é mais estratégia

UX será diferencial para marcas: experiência dos usuários em breve! Será mais importante que o preço como diferencial competitivo. (Meio e Mensagem)

1 elemento estratégia:

- Objetivos do produto.

- necessidades do usuário

2 elemento escopo:

- identificar as soluções que atendem as necessidades especificadas anteriormente

- especificações funcionais

- e-commerce, portal de notícias: Requisitos de conteúdo.

3 elemento estrutura:

- estrutura do produto design de interação

- e-commerce, portal de notícias: Arquitetura da informação.

4 elemento esqueleto:

- design de interface

- design da navegação

- design da informação.

5 elemento superfície:

- design visual (elementos, formas, cores , imagens)

No capítulo 03 desta aula você pôde aprender um pouco sobre Especificações Funcionais e Requisitos de Conteúdos.

Especificações Funcionais: conjunto de funcionalidades. Descrições detalhadas de funcionalidades que o site deve incluir para ir ao encontro das necessidades do usuário.

Requisitos de Conteúdo: definição dos elementos do conteúdo necessários ao site para ir ao encontro das necessidades do usuário.

Para entender melhor como você deve descrever uma funcionalidade ou conteúdo do seu site, veja o exemplo abaixo descrevendo uma funcionalidade para o site de uma Companhia Aérea:

Funcionalidade: Oferecer a busca de passagens aéreas. 1. Informações: Local de origem, local de destino, data de partida, data de volta, quantidade de adultos, quantidade de crianças, idade das crianças. 2. Regras: O sistema deve permitir que o visitante ou o cliente do portal possam executar a busca fornecendo as informações obrigatórias e, caso haja resultado para a consulta, o portal deve disponibilizar as passagens aéreas com seus preços, as companhias disponíveis, escala e conexões (se houver), origem, destino e horário. Caso não haja disponibilidade, deve ser informado ao cliente que não houve resultado para a consulta.

Dessa forma, utilizando as informações que você inseriu no seu Briefing e nas suas Proto-Personas, você deverá criar um documento informando quais funcionalidades e conteúdos o seu site terá para ir de encontro as necessidades dos seus usuários.

Mãos na massa!

Mapas de Navegação: relações entre uma página e outra.

é criado por vocabulário p/ descrever a estrutura e usabilidade do usuário no sistema.

Anotações do professor

Na aula anterior, você criou uma Especificação Funcional, indicando detalhadamente quais funcionalidades o seu site deverá conter.

Com base nessa Especificação, e também no que você já vem pensando sobre esse seu projeto, você vai criar um Mapa de Navegação, que é o documento que vai representar a estrutura do seu site, indicando [1] a quantidade de páginas existentes e [2] a ligação entre elas.

Você poderá criar esse mapa no papel, ou utilizando um software como o Power Point, que traz esses símbolos entre as suas ferramentas de desenho.

Na lista de materiais adicionais deste capítulo você encontrará mais informações sobre o que são e como criar mapas de navegação, e também poderá visualizar exemplos desse tipo de documento.

Mãos na massa!

taxonomia de um WebSite determina os conteúdos utilizados por ele agrupamento das páginas e hierarquia entre elas, o que o usuário espera em relação a usabilidade.

Com base no mapa de navegação que você criou anteriormente, você vai organizar e aplicar um Card Sorting. Este teste consiste em disponibilizar para um usuário uma série de cartões contendo uma palavra ou frase que represente um conteúdo/página do seu site. Visualizando todos esses cartões, o usuário poderá dividi-los em grupos de conteúdos que tenham alguma relação (categorias), para em seguida criar um nome para cada um desses grupos. Analisando o resultado do teste de vários usuários, você poderá descobrir qual a melhor categorização para o seu site, e quais os melhores rótulos (nomes) para as categorias.

Por exemplo, imagine que o seu site é sobre um time de futebol. Nesse site vamos ter as seguintes páginas sobre o nosso time:

Campeonatos

Centro de Treinamentos

Comissão Técnica

Contato

Diretoria

Elenco

Escola de Futebol

Estádio

Estatuto

Estrutura

Fórum

Fotos

Grandes ídolos

História

Ingressos

Jogos

Loja

Sala de Imprensa

Sede Social

Sócio-Torcedor

Títulos

Vídeos

Nesse nosso exemplo, o site sobre um time de futebol teria 22 páginas. O que faríamos nesse caso seria colocar o nome de cada uma dessas páginas em um cartão (ou pedaço de papel retangular, ou mesmo um post-it), e depois dispor todos esses cartões de forma aleatória em uma mesa. Em seguida pediríamos para um possível usuário do seu site ir até essa mesa e separar os cartões em grupos de conteúdos que tenham alguma relação, e depois ele poderia dar um nome para cada grupo.

Por exemplo, vamos imaginar que um usuário veio até a mesa e criou um grupo com os cartões História, Diretoria, Sede Social, Estatuto, Estrutura e Estádio, e a esse grupo deu o nome de Sobre o Clube. Ele poderia criar diferentes grupos com os outros cartões e dar nomes a esses grupos, que se tornariam as categorias do site.

Logicamente, o resultado dos testes de vários usuários teriam resultados diferentes. O seu objetivo nesse tipo de teste é analisar os resultados mais comuns, e usar isso para determinar como deve ser a categorização das informações do seu site. É muito provável que o seu site seja fácil de navegar, e que as pessoas encontrem tudo o que procuram nele, se você organizá-lo de acordo com o modelo mental dos seus usuários, e você conseguirá aprender isso aplicando testes como o Card Sorting.

Pois bem, agora eu quero que você pegue a lista de conteúdos/páginas que você imaginou que devam existir no seu site, coloque esses itens em cartões ou post-its, e convide alguns usuário (ou amigos) para participar desse teste. Depois analise os resultados mais comuns e utilize esse aprendizado para determinar como deve ser a categorização ideal do seu site. Depois disso, você poderá atualizar o seu Mapa de Navegação criado anteriormente.

Na lista de materiais adicionais você poderá encontrar alguns exemplos de aplicação de Card Sorting, e também alguns textos para complementar o seu conhecimento.

Prototipação

Usar protótipos vantagens

criando wireframes;

Anotações do professor

Com o Mapa de Navegação que você criou anteriormente para o seu site, é possível prever todas as páginas que deverão ser criadas. Já com a Especificação Funcional que você também criou nas aulas anteriores, é possível saber que tipo de elementos e funcionalidades cada uma dessas páginas deve conter.

Dessa forma, você deverá criar Wireframes em papel, determinando quais elementos de interface e conteúdos deverá haver dentro de cada uma das páginas do seu site, assim como o correto posicionamento de cada um dos elementos, priorizando o que é mais importante.

Lembre-se que o objetivo do Wireframe não é "ficar bonito", e sim validar as suas ideias sobre como deverá ser a estrutura do seu site quando ele estiver pronto.

Na lista de Materiais Adicionais você encontra alguns exemplos de wireframes para se inspirar.

Então, vamos lá. Mãos a obra!

Criando protótipo navegável

Depois de desenhar todas as páginas do seu site em papel, você deve utilizar as linguagens HTML e CSS para criar com esses wireframes um protótipo navegável. Na lista de materiais adicionais você encontra um link para um exemplo de wireframe feito com HTML e CSS.

Se você não domina essas linguagens, pode começar a aprendê-las através dos cursos de HTML5 e CSS3 disponíveis aqui na plataforma.

Se você preferir, pode criar esse protótipo utilizando uma ferramenta mais simples como o Power Point. Basta utilizar as ferramentas de desenho do programa para criar telas em cada slide, e depois adicionar links entre um slide e outro, para simular o efeito de navegação.

Então, mãos na massa!

O objetivo do Design de Interface é definir o estilo dos elementos e criar telas para tornar a interação do usuário com o site mais simples e eficiente possível.

Style Tiles são pequenos guias de estilo de interfaces, é criado em photoshop.

Criando Style Tiles:

Anotações do professor

Com base no protótipo navegável criado na aula anterior, você deverá fazer uma lista dos principais elementos de interface que estarão no seu site, como logo, menu, títulos, links, botões e caixas de conteúdo.

Em seguida, de acordo com os objetivos definidos para o seu site, você deverá definir quais serão as cores, tipografia, texturas e imagens que serão aplicadas no layout.

Com isso, você deverá criar um Style Tile definindo como será a linguagem visual do seu site.

Na lista de Materiais Adicionais você encontrará um link para alguns exemplos e modelos de como criar um Style Tile. Então, aproveite, e mãos a obra!

Um Teste de Usabilidade tradicional solicita aos usuários que realizem determinadas tarefas no site em análise, pensando em voz alta, enquanto são observados. Com os feedbacks colhidos podemos otimizar os nossos websites, tornando-os mais fáceis de usar.

Aplicando um teste de Usabilidade passos:

Na aula sobre Prototipação, você criou o seu protótipo navegável, que você poderá utilizar para aplicar um teste com usuários, para verificar o quão fácil de usar estão as suas interfaces. Se você possui conhecimentos com as linguagens HTML e CSS, também poderá codificar os seus layouts criados na última aula, para obter assim um **protótipo de alta fidelidade**, ou seja, um protótipo representando exatamente como será o site depois de pronto.

Para planejar o seu teste, é importante que você providencie quatro coisas:

1. **Os objetivos do teste**: você precisa saber o que quer testar no seu site. Por exemplo, você quer saber se os usuários conseguem encontrar uma informação específica dentro do site? Ou você quer saber se eles conseguem realizar um cadastro com facilidade? Defina os seus objetivos no teste para saber o que exatamente vocie está avaliando.
2. **O roteiro do teste**: este é um documento dizendo todo o passo a passo que você deve seguir para aplicar o teste, desde o que você deve falar até como deve agir. É importante ter sempre um roteiro em mãos na hora de aplicar o teste, para que você possa ler e não se perder. Você encontra um modelo de roteiro de teste de usabilidade na lista de materiais didáticos.
3. **O termo de consentimento**: é muito comum que as pessoas que aplicam testes de usabilidade façam algum tipo de gravação em áudio/vídeo para registrar tudo aquilo que o usuário realizou durante as tarefas. Toda vez que você for gravar um usuário, você precisa pedir que ele assine um termo de consentimento informando que ele sabe que está sendo gravado, e que também sabe que esse material não será divulgado, sendo utilizado apenas para fins de pesquisa. Você encontra um modelo de termo de consentimento na lista de materiais didáticos.
4. **Os cenários e as tarefas**: no momento do teste, você precisa pedir ao usuário que realize algumas tarefas no site em análise, para que você possa avaliar o seu desempenho. Por isso, é importante que você entregue por escrito em uma folha o cenário (situação hipotética) e as tarefas que ele deverá executar. Você encontra um exemplo de cenário e tarefas na lista de materiais didáticos.

Estando com tudo planejado, convide uma pessoa para participar desse teste, e então siga os passos:

1. Recepcione o usuário, explique a ele razão e os objetivos do teste, e dê todas as recomendações e instruções;
2. Solicite ao participante que assine o termo de consentimento;
3. Realize um pequeno questionário com perguntas de perfil;
4. Permita um breve teste exploratório;
5. Leia, explique e entregue os cenários e as tarefas por escrito ao usuário, forneça todas as instruções e inicie o teste;
6. Colete métricas como o tempo para execução da tarefa, a quantidade de erros e a taxa de finalização da tarefa;
7. Converse sobre a tarefa depois da execução ou desistência do usuário;
8. Aplique um questionário de satisfação (modelo disponível na lista de materiais didáticos);

Após aplicar os testes e determinar as métricas é necessário vc analisar os erros q foram encontrados determinando a criticidade dos erros ex: baixa, média, alta e melhoria.

## **Anotações do professor**

Depois de aplicar o teste de usabilidade com algumas pessoas (ao menos três), é importante que você faça uma lista dos principais problemas encontrados na interface, para poder corrigir e garantir uma boa usabilidade em seu site.

Para isso, você deverá gerar um relatório de usabilidade, indicando quais foram os principais problemas encontrados na interface, para que você possa usar esse documento como base para a correção das telas do seu site posteriormente.

É importante que você analise cada erro cometido pelo usuário e determine a **criticidade** de cada um deles, como baixa, média, alta ou grave. No seu relatório, além da criticidade, você deverá informar o problema detectado, o local do problema, e a solução proposta.

Com esse documento em mãos você saberá com exatidão o que precisará corrigir no seu site antes de publicá-lo definitivamente na web, e assim poder atingir o tão desejado sucesso.

Você encontra um modelo de relatório de teste de usabilidade na lista de materiais didáticos.

Mãos a obra, e boa sorte :)