

Interface e Usabilidade

Processos de design de interação

Você sabia que seu material didático é interativo e multimídia? Isso significa que você pode interagir com o conteúdo de diversas formas, a qualquer hora e lugar. Na versão impressa, porém, alguns conteúdos interativos ficam desabilitados. Por essa razão, fique atento: sempre que possível, opte pela versão digital. Bons estudos!

Nesta webaula apresentaremos o estudo de design thinking através de infográficos

Processos de design de interação

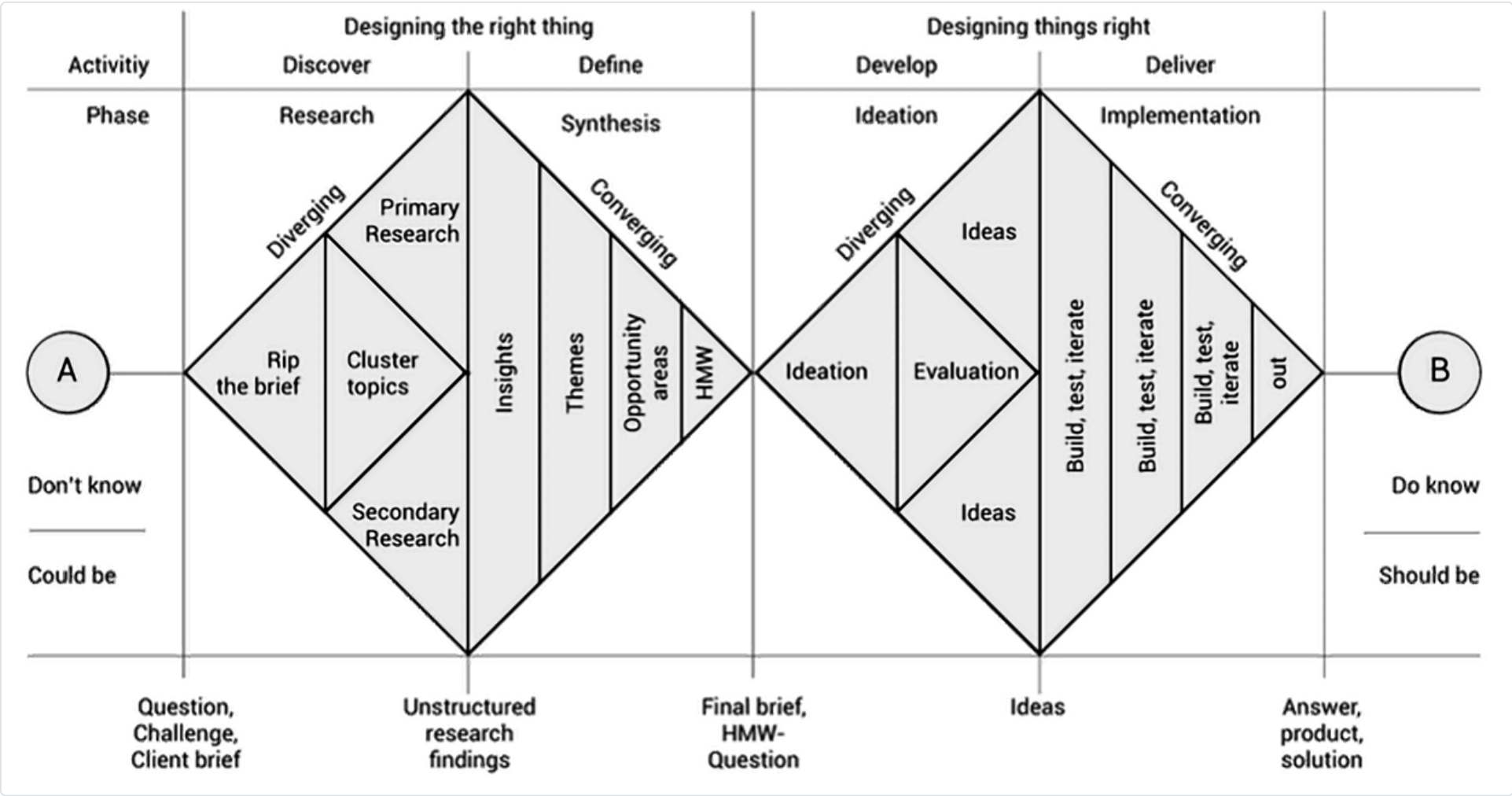
Design Thinking

Uma abordagem bastante conhecida que pode ser aplicada ao processo de desenvolvimento de interfaces é o Design Thinking (BROWN, 2019).

O conceito de “pensar como um designer” não é uma novidade. O ser humano sempre seguiu em busca de soluções inovadoras que atendessem às suas necessidades e o ajudasse a resolver seus problemas.

Observe todas as etapas no infográfico abaixo:

Infográfico Etapas do Design Thinking



Fonte: Elaborado pela autora.

Saiba mais

A Apple desenvolveu seu revolucionário computador chamado Lisa em 1980. Inspirado no projeto do primeiro mouse de Douglas Engelbart.

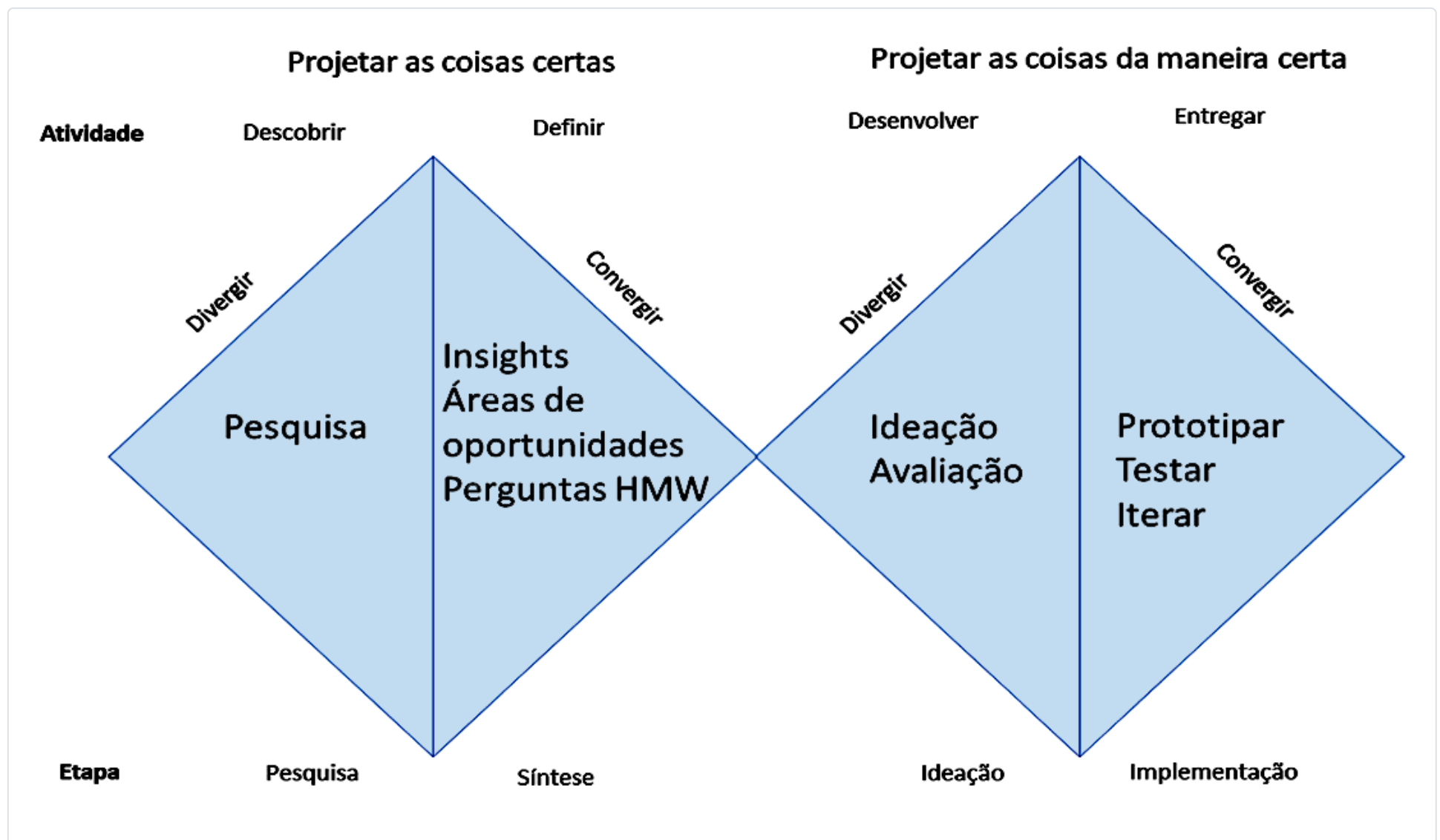
Steve Jobs solicitou à época que a IDEO desenvolvesse um dispositivo de entrada semelhante, mas que pudesse ser facilmente fabricado e oferecido a um baixo custo aos consumidores.

Empregando o processo de **Design Thinking**, os engenheiros e designers da IDEO criaram inúmeros protótipos, que foram testados com diversos usuários até chegar ao produto final.

Este mouse, criado especialmente para o Lisa, foi um dos primeiros mouses desenvolvidos comercialmente. O projeto do mecanismo básico dele é usado até hoje em praticamente todos os mouses mecânicos.

Leia mais sobre esta história em Creating the first usable mouse, na página da IDEO. Disponível em: <https://bit.ly/3i3Geml>. Acesso em: 15 fev. 2021.

Diagrama de Design Thinking.



Fonte: Elaborado pela autora.

[Pesquise mais](#)

Lembramos que as etapas do Design Thinking não acarretam, necessariamente, um aumento na duração do projeto, pelo contrário, o resultado final demandará:

- menos tempo de desenvolvimento;
- menos retrabalho de designers e programadores;
- menos tempo do pessoal de suporte ao cliente;
- aumento na satisfação dos usuários, que terão melhor desempenho e cometerão menos erros ao utilizar o produto.

E concluímos mais essa webaula!

Bons estudos e até a próxima!