

# INTERFACE E USABILIDADE

Adriana Holtz Betiol

0

Ver anotações

## **Deseja ouvir este material?**

Áudio disponível no material digital.

### CONHECENDO A DISCIPLINA

A disciplina de Interface e Usabilidade aborda o conhecimento do ser humano e de seu contexto para desenvolvimento, prototipação e avaliação de interfaces com o usuário, com o objetivo de desenvolver produtos e serviços que sejam fáceis de usar e encantem os usuários. Todo o processo é focado no ser humano para garantir a adequação às pessoas que irão interagir com a interface. O conhecimento dessa área é essencial para assegurar que as interfaces sejam compatíveis com as necessidades e expectativas do seu público-alvo e sejam bem-sucedidas mercadologicamente, gerando satisfação para os usuários e retorno para o negócio.

Nesta disciplina serão abordados os princípios básicos de interface, usabilidade e interação humano-computador, por meio da contextualização histórica e conceitual da área, para entendimento de sua origem, aplicações atuais e futuras. Também será trabalhado todo o processo de desenvolvimento de projetos de interface centrado no usuário, contemplando as etapas de planejamento do projeto, desenvolvimento da interface e aplicação de avaliações de usabilidade.

A Unidade 1 irá abordar o contexto histórico da origem das interfaces e da interação humano-computador, para entendimento do contexto da disciplina e das possibilidades da área. Serão apresentados conceitos e definições fundamentais para o entendimento da aplicação e fundamentação da área. Ao final serão trabalhados princípios de usabilidade e design e sua aplicação no projeto de desenvolvimento de interfaces com o usuário.

Na Unidade 2 serão apresentados os conteúdos de planejamento de projetos de interface e usabilidade, incluindo desenvolvimento de briefing de projeto, objetivos e definição de requisitos de projeto centrado no usuário. Serão também apresentados os principais métodos e as ferramentas utilizados nas etapas iniciais de projetos de interface para coleta e especificação de informações sobre o usuário e seu contexto.

Na Unidade 3 serão descritos os aspectos e os processos de criação de interfaces, incluindo conceitos importantes para desenvolvimento e representação gráfica, prototipação, tipos de protótipos e momentos de aplicação de cada um deles. Também serão discutidos conceitos

fundamentais relacionados à acessibilidade das interfaces com o usuário.

Por fim, na Unidade 4 serão apresentados os diversos métodos para avaliação da usabilidade de interfaces, descrevendo suas principais características, formas de aplicação e critérios de escolha, definidos conforme a etapa do projeto e os objetivos do negócio. O método de teste de usabilidade será apresentado em detalhes, por ser o método com participação de usuários mais tradicional e mais comumente aplicado no mercado e na academia.

Esta disciplina aborda a importância de ter o foco no ser humano durante todas as etapas de desenvolvimento do projeto de uma interface, conceito essencial para a prática profissional no desenvolvimento de interfaces, mas que também pode ser útil para diversas outras áreas. O ser humano é complexo, aplicar meios para entender seus comportamentos, expectativas e necessidades, para criar soluções melhores para as pessoas exige um olhar curioso e de pesquisa, que pode ser aplicado a diversas situações da sua vida.

Aproveite todo este conteúdo com curiosidade e dedicação para aprofundar seus conhecimentos sobre o Projeto Centrado no Usuário e sua aplicação no desenvolvimento de produtos e serviços inovadores, fáceis de usar e que certamente encantarão seus clientes.