

WebDesign de iteração:

- Usuário;
 - Atividades;
 - Recursos/Tecnologias;
 - Ambiente;
 - Pesquisa;
 - Prototipação;
 - Testes;
-

Prototipação:

É um desenho de como o sistema será:

Usado para discutir ideias; Coletar requisitos; Resolver problemas; Avaliar Interfaces e interação; Economizar tempo e dinheiro.

Usuário; Atividades; Recursos/Tecnologias; Ambiente;

Cenário: Contexto, características e atividades.

Formas de coletar: Questionário, entrevista, grupos de foco, estudo de campo, etc.

Não dar a resposta na hora da pergunta!

Ex:

“Você acha que o Chrome é melhor do que o Firefox?” **X**

“Como você compara os navegadores Chrome e Firefox?” **V**

Pesquisa; Prototipação; Testes;

NÃO ME FAÇA PENSAR!

1. Os usuários não leem páginas, mas olham elas;
2. Usuários tem pressa;
3. Querem chegar ao seu objetivo;
4. Que site é este? Em qual página, deste site, eu estou? Quais são as seções desta página? Quais são as minhas opções nesta seção? Onde eles colocaram o _____ ? Por que eles deram esse nome a isto? Como eu posso realizar uma pesquisa?

DICAS;

1. Diminuir a quantidade de palavras;
2. Crie uma hierarquia visual clara;

3. Divida as páginas em áreas claramente definidas;
 4. Siga as convenções (O que é comum);
 5. Manter a similaridade;
 6. Deixar óbvio o que pode ser clicado;
 7. Definir nomes para as páginas;
 8. Expresse nomes, opções, etc., considerando a linguagem do usuário (Persona);
 9. Tome cuidado com a página inicial;
 10. Solicite ao usuário somente o que é realmente necessário (Principalmente no cadastro);
 11. Faça testes de usabilidade (TESTAAA);
-

Usuário;

PERSONA: é uma descrição detalhada que incorpora pressupostos/dados compartilhados sobre os usuários de um produto.

Persona – Nascimento e Amadurecimento:

- Enriqueça sua estratégia de comunicação;
- Introduzir o método personas e suas personas (nascimento);
- Eduque progressivamente e mantenha o foco nas suas personas (amadurecimento);

Persona – Idade adulta:

- Desenvolvimento do produto;
- Documentação, treinamento e materiais de suporte do produto;
- Marketing a venda;
- Conduzir pesquisas e testes com usuários baseados na persona.

Persona – Aposentadoria, Reencarnação ou Reuso:

- Reúso: nova versão do seu produto, ou um novo produto para a mesma audiência;
 - Reencarnação: alguns dos dados originais podem ser utilizados;
 - Aposentadoria: mudanças bruscas no público, no domínio do projeto, nas estratégias da empresa.
-

Pesquisa;

Observar o que pode ser útil e o que é desnecessário. Além disso, não adianta mudar pra ficar diferente se for ficar pior, nesse caso, nem mude.

Passo-a-passo:

1. O que pode ser útil – aplicável?
2. Como é a organização do site/sistema? Informações, links, botões, opções, imagens, quantidade de páginas.
3. Como é a exibição do site? Tamanho/estilo/cor da fonte, do fundo, das imagens – das informações de maneira geral.
4. Qual é a linguagem utilizada? Linguagem popular, técnica, etc.
5. Quais são as funcionalidades?
6. Simular utilização, por exemplo, simula o cadastro de algo/ compra de algo para observar como o site funciona.
7. Simular utilização com erro. Não preenche uma informação, clica em opções não esperadas, etc. Observar comportamento do sistema, mensagens de erro, etc.

Dicas	S/N		
1 – Palavras desnecessárias		6 – Deixa óbvio o que pode ser clicado	
2 – Hierarquia visual clara/organizada		7 – Define nomes para as páginas	
3 – Páginas contém áreas claramente definidas		8 – Expressa nomes, opções, etc., considerando a linguagem do usuário	
4 – Segue as convenções (o que é comum)		9 – Toma cuidado com a página inicial (Contém o objetivo do sistema, as opções/funcionalidades)	
5 – Mantem a similaridade		10 – Solicita ao usuário somente o que é realmente necessário	

Usuário; Atividades; Recursos/Tecnologias; Ambiente; Pesquisa; Prototipação; Testes;

CORES:

- Significado das cores;
- O que os significados se assemelham com o produto;
- Mexe na organização da página;
- Cores e suas combinações (maior contraste dentro do círculo de cores);
- Considerar preferências dos usuários;
- Utilizar inspirações e exemplos de sucesso;
- Não existe uma regra pré-estabelecida;
- Quanto mais cores, mais informação;
- Proporção de cada cor distribuída o site;
- Mais indicado: usar poucas cores;
- Atente pela distribuição das cores mais do que pela quantidade.

Pesquisa; Prototipação; Testes;

Avaliação Heurística:

Aplicação da Avaliação Heurística

Sessão de Pré-Avaliação	Uniformização da terminologia.
	Introdução ao domínio da aplicação.
	Apresentação do protótipo ou aplicação.
Avaliação	Avaliação individual e independente.
	Interação com as interfaces.
	Identificação de quais heurísticas foram violadas e suas severidades.
Discussão de todos os avaliadores	Características principais da interface.
	Problemas de usabilidade identificados.
	Severidade dos problemas encontrados.
	Elaboração de um relatório contendo: problemas e severidade.
Soluções*	Sugestão de modificações.

Graus de severidade:

- 0 - Não concordo que o problema encontrado seja um problema de usabilidade.
- 1 - Problema cosmético – precisa ser corrigido somente se houver tempo.
- 2 - Problema de usabilidade pequeno – problema possui uma baixa severidade para ser solucionado.
- 3 - Problema de usabilidade grande – importante solucionar o problema, alta prioridade.
- 4 - Catástrofe de usabilidade – solucionar esse problema antes que o produto seja liberado para comercialização.

Exemplo:

#	Local do problema	Heurística Violada	Problema	Severidade	Solução
3	Interface “Estruturar Conhecimento” – botões para organizar conceitos.	Consistência e padronização	Dois botões ficam disponíveis mesmo não tendo conceitos inseridos.	2	Manter o padrão definido nos outros botões. Desativar quando não podem ser usados.