



# >> INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO



**>> IHC – ASPECTOS CHAVES <<**

# UX DESIGN:

- ♦ UX (user experience ou **experiência do usuário**), como o nome já indica, diz respeito ao projeto de design que possui como foco a **experiência** que o usuário final terá.

## UX DESIGN:

- ♦ O que está em jogo no design da UX de um smartphone?
  - a) A navegação entre áreas e aplicativos
  - b) A embalagem
  - c) A publicidade
  - d) O manual
  - e) O atendimento ao usuário

## UX DESIGN:

♦ O que está em jogo no design da UX de um smartphone?

- a) A navegação entre áreas e aplicativos
- b) A embalagem
- c) A publicidade
- d) O manual
- e) O atendimento ao usuário
- f) Tudo!**

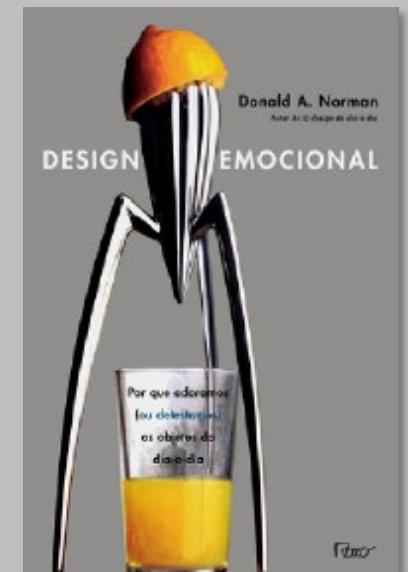
## UX DESIGN:

♦ O que está em jogo no design da UX de um smartphone?

- a) A navegação entre áreas e aplicativos
- b) A embalagem: **É fácil de abrir?**
- c) A publicidade: **É inclusiva? É fácil de entender?**
- d) O manual: **É pouco cansativo?**
- e) O atendimento ao usuário: **É acessível?**
- f) **Tudo!**

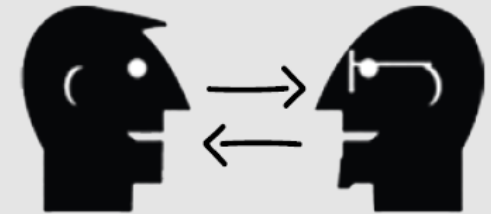
# UX DESIGN:

- ♦ “O design de UX envolve a prática de projetar produtos, processos, serviços, eventos, ambientes, com foco na qualidade da **experiência total do usuário.**”
- ♦ “A UX ou ‘experiência do usuário’ abrange **todos os aspectos da interação do usuário com a empresa, seus serviços e seus produtos.**”

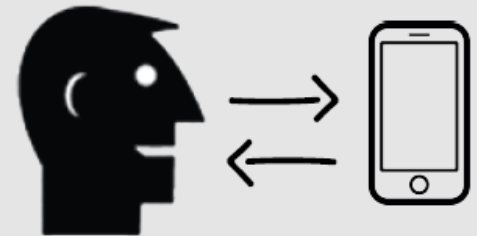


# DESIGN DE INTERAÇÃO:

- ♦ Interação: ação recíproca entre pessoas e/ou coisas (Aulete Dicionário).



Matheus fala com  
João e João fala  
com Matheus

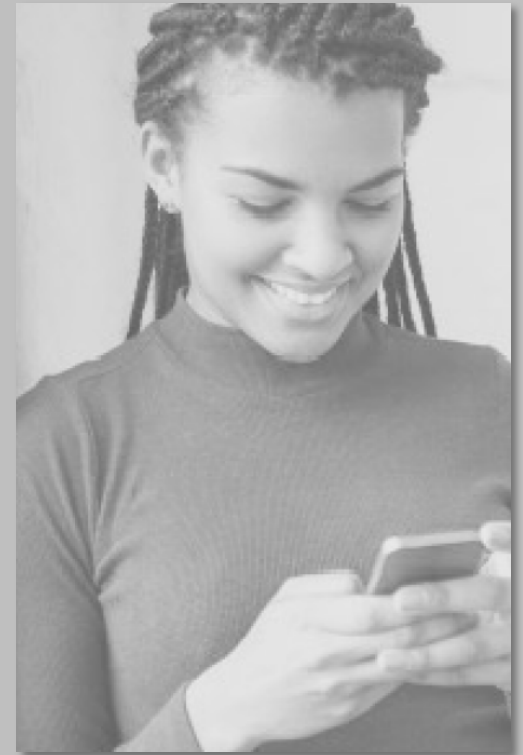


Matheus aciona comandos  
em seu celular e o celular  
responde a tais comandos.



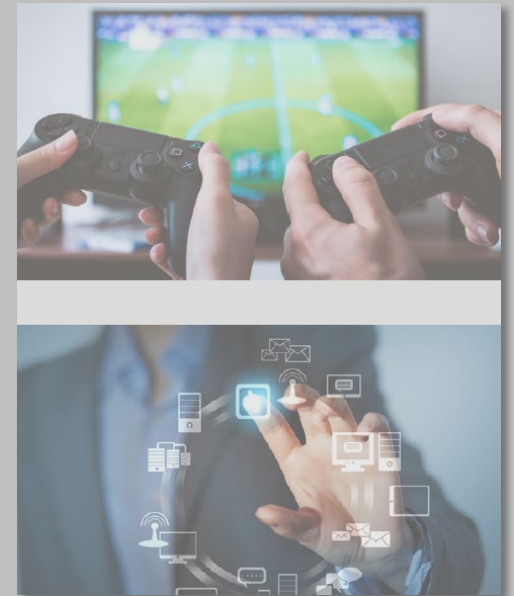
# DESIGN DE INTERAÇÃO:

- ♦ “Design de interação é a **criação de uma conversa** entre uma pessoa e um produto ou sistema. Ao projetar interações, o designer deve fazer com que elas se pareçam naturais.” (Jamal Nichols)
- ♦ “O DI define o **comportamento dos sistemas** interativos.” (Interaction Design Foundation)



# DESIGN DE INTERAÇÃO:

- ♦ **Interface** é aquilo que possibilita nossa interação com produtos e sistemas.
- ♦ A interface que media a interação pode ser **física, digital, sonora**, etc.



# DESIGN DE INTERAÇÃO:

- ♦ “A interface é o que **as pessoas veem, ouvem ou sentem.**”
- ♦ “O que está abaixo da superfície, **o que não é visto**, é onde reside a parte principal do design de interação: as decisões de design sobre como um produto ou serviço deve responder.” (Dan Saffer)



*Dan Saffer:*

## **VOCÊ SE BENEFICIA DE UM BOM DESIGN DE INTERAÇÃO SEMPRE QUE:**

- *Vai a um caixa eletrônico e saca uma quantia de dinheiro com simples toques na tela.*
- *Sente-se imerso em um jogo de computador.*
- *Recorta e cola células em uma planilha.*
- *Compra algo online.*
- *Posta um tweet do seu celular.*
- *Atualiza o status no Facebook.*



*Dan Saffer:*

## **VOCÊ SOFRE COM UM DESIGN DE INTERAÇÃO RUIM QUANDO:**

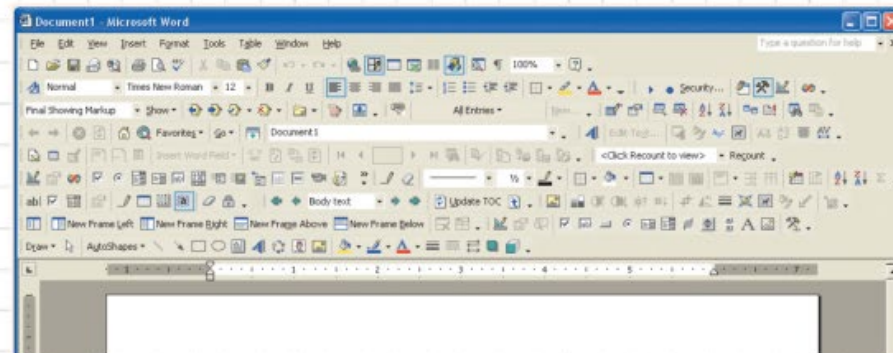
- *Tenta usar o autoatendimento em um supermercado e leva meia hora para fazer isso.*
- *Não consegue fazer o seu carro te dizer o que há de errado com ele quando ele quebra.*
- *Espera por um ônibus em um ponto sem saber quando ele chegará.*
- *Se esforça para sincronizar seu telefone celular com o seu computador.*
- *Não consegue descobrir como configurar a hora no relógio do seu forno de microondas.*



## ► CASE

“O design de interação e interface do Word 2003 fazia o software parecer sobrecarregado, ineficiente e pesado. Muitos dos novos **recursos** que haviam sido solicitados pelo usuários e colocados em novas versões do produto eram **difficilmente encontrados**.

Para criar uma nova solução, a equipe de design começou analisando a maneira como as pessoas usavam o software, procurando por dois aspectos: recursos desejáveis com baixo número de uso (o que significava que elas não conseguiam encontrá-los) e recursos usados com frequência que eram difíceis de encontrar (o que significava que as pessoas realmente os queriam). Foram vários anos de prototipagem iterativa para criar um novo projeto de interação. O novo design se tornou um best-seller, e essa foi a manchete do NY Times: “De sobrecarregado a elegante”.





# ► AS 5 DIMENSÕES DO DESIGN DE INTERAÇÃO

*(comentários da Interaction Design Foundation)*

- ① PALAVRAS
- ② REPRESENTAÇÕES VISUAIS
- ③ OBJETOS FÍSICOS OU ESPAÇO
- ④ TEMPO
- ⑤ COMPORTAMENTOS

## ① PALAVRAS ✓

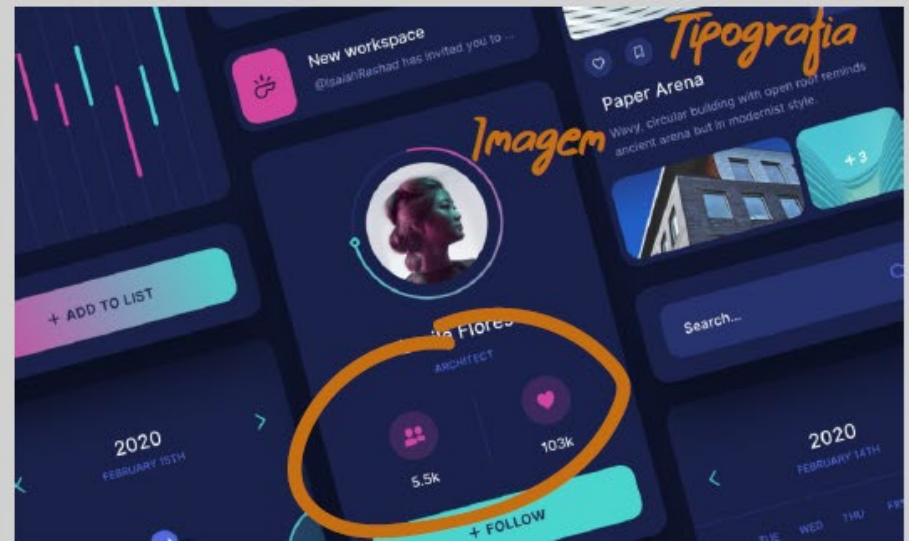
Ao interagirmos com aplicativos e games, por exemplo, vemos **palavras** ou textos em botões, menus, etc. Elas devem ser significativas e fáceis de entender; devem comunicar informações aos usuários, mas não tanta informação que o sobrecarreguem.





## ② REPRESENTAÇÕES VISUAIS ✓

As **representações visuais** incluem elementos gráficos como imagem, tipografia e ícones, com os quais os usuários interagem. Ícones e imagens geralmente complementam as palavras usadas para comunicar informações aos usuários. Mesmo que você não saiba chinês, provavelmente você reconhecerá o ícone da câmera fotográfica no sistema android.



*Ícones e símbolos*

### ③ OBJETOS FÍSICOS OU ESPAÇO ✓

Quais os **objetos** que os usuários utilizam para interagir com o produto? Laptop, joystick, mouse, touchpad ou smartphone, são exemplos de objetos que promovem diferentes experiências aos usuários.

O **espaço** se refere ao ambiente em que o usuário interage. Por exemplo, ele pode estar em um trem lotado enquanto usa o aplicativo em um smartphone ou sentado em uma mesa no escritório navegando no site.

\* todos esses fatores afetam a interação entre o usuário e os produtos.

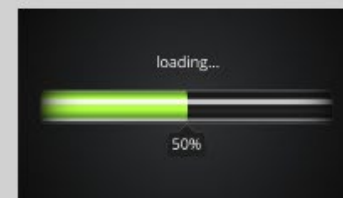


## ④ TEMPO ✓

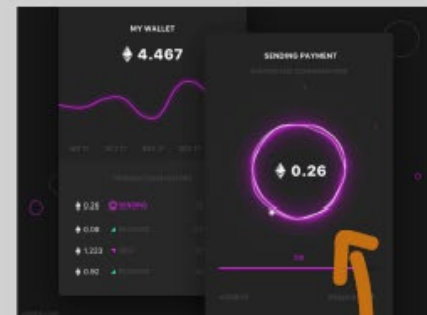
Essa dimensão soa um pouco abstrata, mas se refere fundamentalmente a **mídias que se alteram ao longo do tempo** durante a interação, de modo a oferecerem um feedback ao usuário, como é o caso de um som, uma animação ou um vídeo. Movimento e som cumprem um papel crucial no fornecimento de feedback visual e auditivo.

Também pode ter relação com a **quantidade de tempo que o usuário passa interagindo com o produto**. Ele pode acompanhar seu progresso ou retomar a interação algum tempo depois?

sons



vídeos



animações

# O TEMPO NO ATUAL CONTEXTO MIDIÁTICO





## ⑤ COMPORTAMENTO ✓

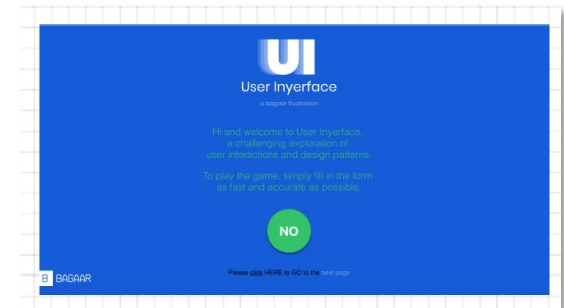
A quinta dimensão envolve o **comportamento do usuário** em sua interação com o produto e como reage diante dele.



# ATIVIDADE EM SALA:

- ♦ Experiência de uso:

<https://userinyerface.com/>



# ATIVIDADE EM CASA:

- ♦ Análise:

- ♦ Em dupla ou individual.
- ♦ Acessar o aplicativo e analisar página por página os problemas de usabilidade que incidem sobre as 5 dimensões da interação que vimos durante a aula.

