

Desenho Centrado no Utilizador

Interação Pessoa-Máquina
2019/2020

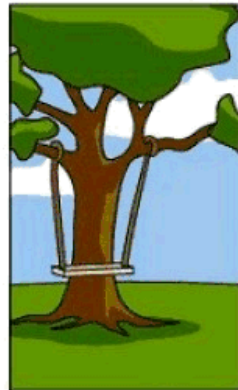
Definição e Motivação

- Abordagem ao desenho de sistemas interativos focada em fazer com que esses sistemas sejam usáveis.
- As primeiras propostas de desenho raramente são adequadas.

Definição e Motivação



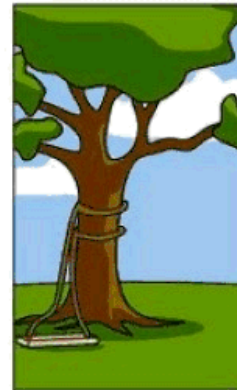
How the customer
- explained it



How the project leader
understood it



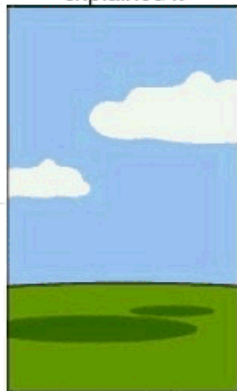
How the engineer
designed it



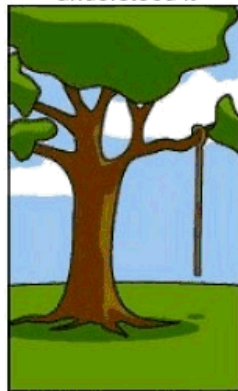
How the programmer
wrote it



How the sales
executive described it



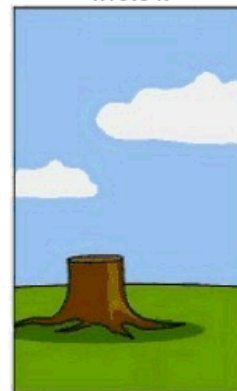
How the project was
documented



What operations
installed



How the customer
was billed



How the helpdesk
supported it

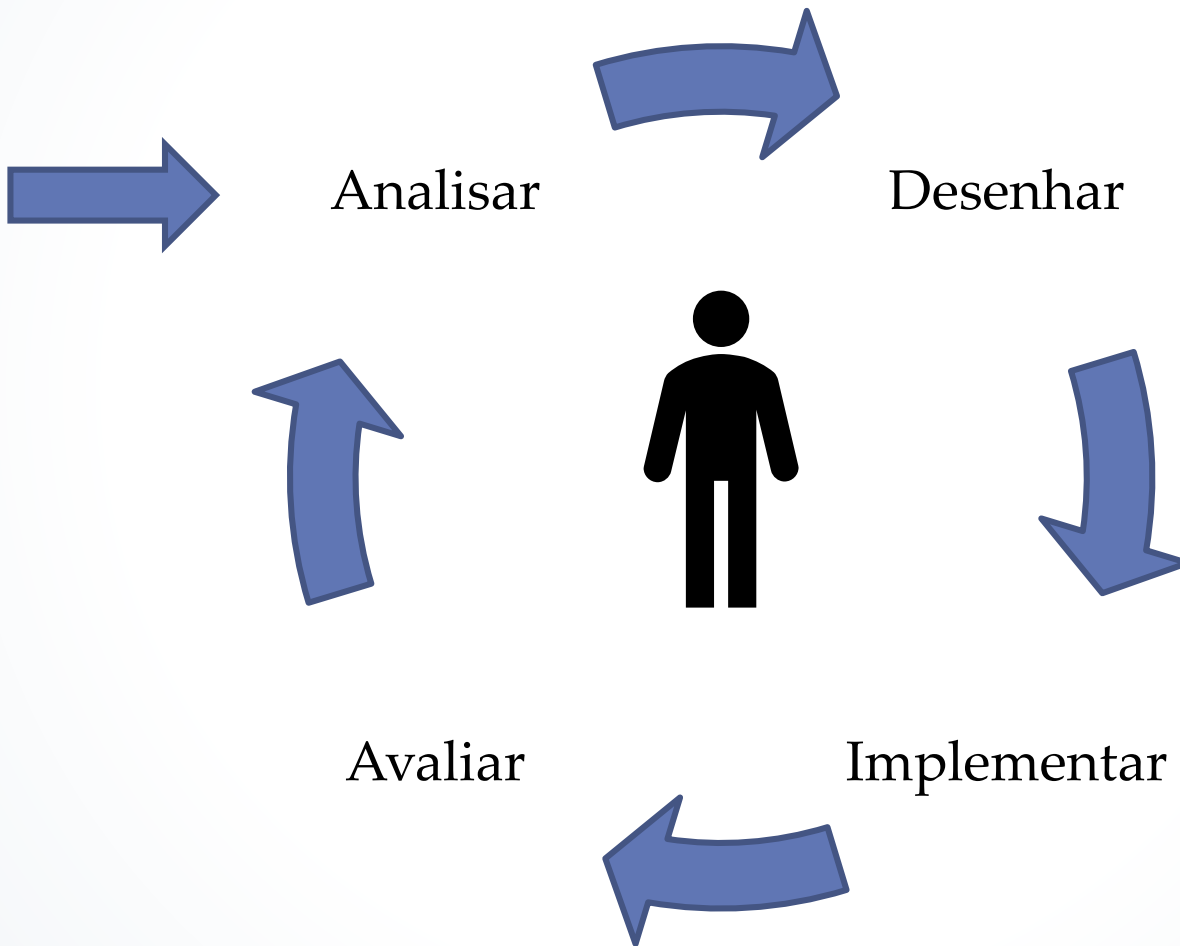


What the customer
really needed

Objetivos

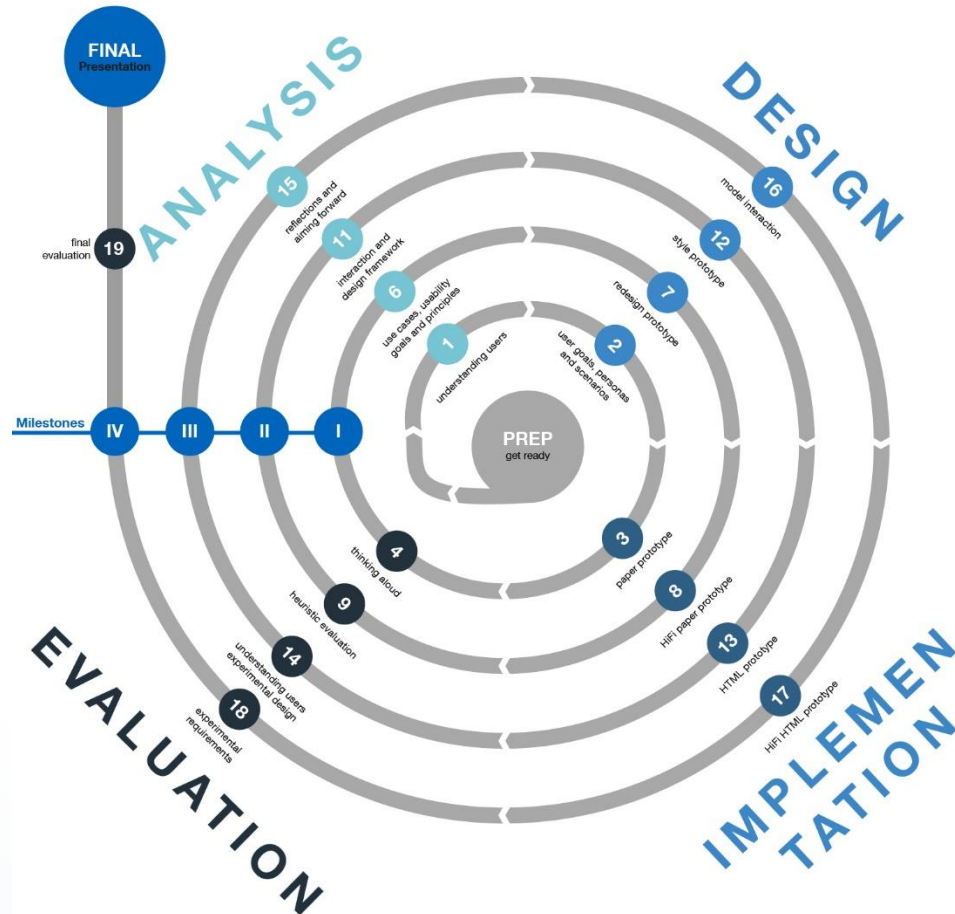
- Melhorar a qualidade do trabalho
- Aumentar a produtividade
- Reduzir custos
 - Formação
 - Manutenção
- Melhorar a satisfação do utilizador

Ciclo Iterativo



Ciclo Iterativo

- Exemplo



Analisar

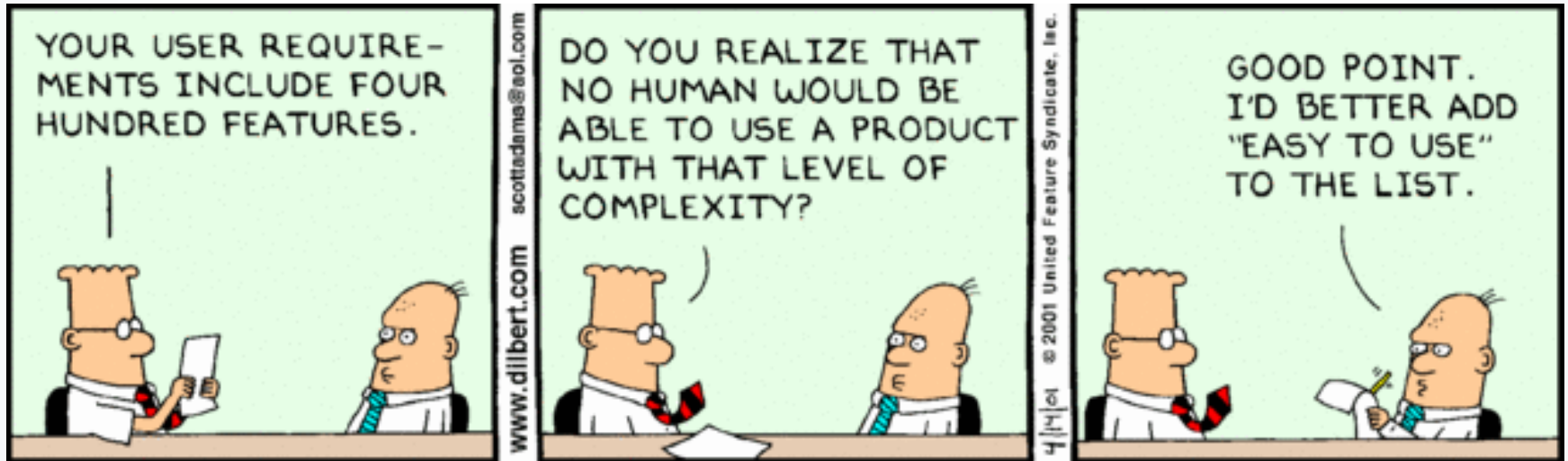
- Identificar necessidades e estabelecer requisitos
 - Quem são os utilizadores?
 - Que funcionalidades pretendem?
 - Onde realizam as tarefas?

O processo é usualmente designado por
Análise de Utilizadores e Tarefas

Analisar

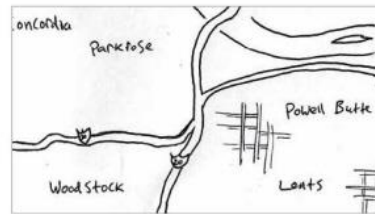
- Requisitos funcionais...
 - Funcionalidades do sistema (exemplos: importar documentos no formato X, guardar informação sobre os campos Y e Z, ...)
- ...e não funcionais
 - Características particulares da utilização e da interação (exemplos: metáforas de utilização, organização semântica de determinados elementos, ...)

Analisar



Desenhar

- Criar um modelo conceitual
 - Estrutura geral da aplicação e da ideia
 - Escolha de metáfora(s)
 - Criação de esquemas, guíões, ...



A map shows driving directions to nearby IKEA.



Susie arrives.



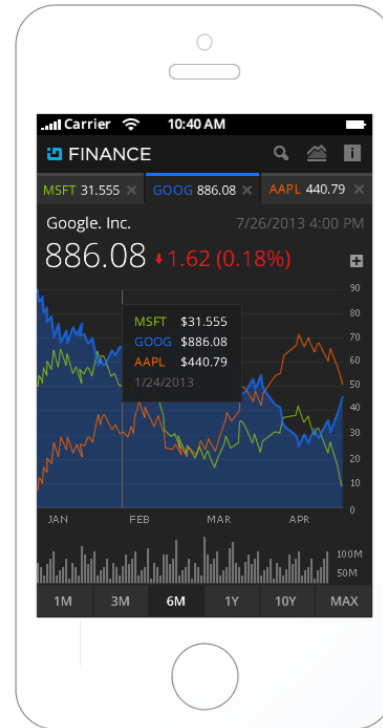
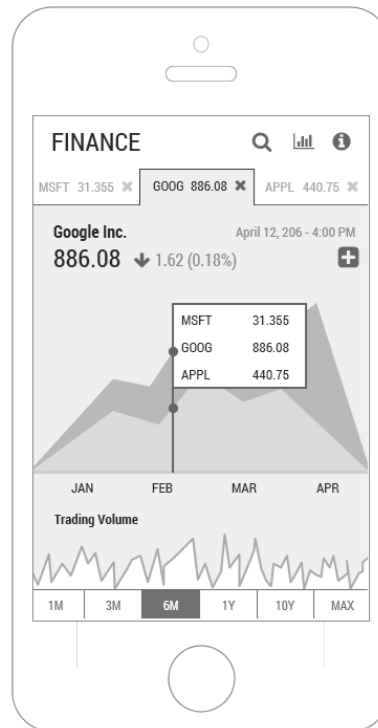
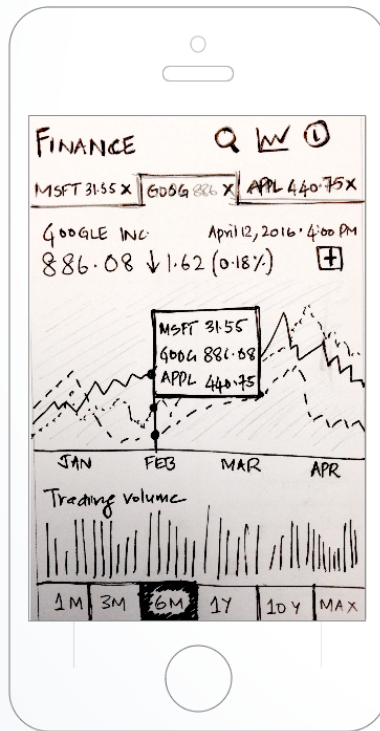
Inside the store, she finds her item by looking it up on the in-store map, by searching within the aisles.



Susie then checks out with secure commerce transaction via her account with IKEA by swiping her mobile device.

Implementar

- Criar protótipos
 - Permitem identificar os problemas numa fase inicial



Avaliar

- Avaliar usabilidade, identificar problemas...
... e reagir adequadamente.

