

Usabilidade

Desenvolvimento Web, Mobile e Jogos

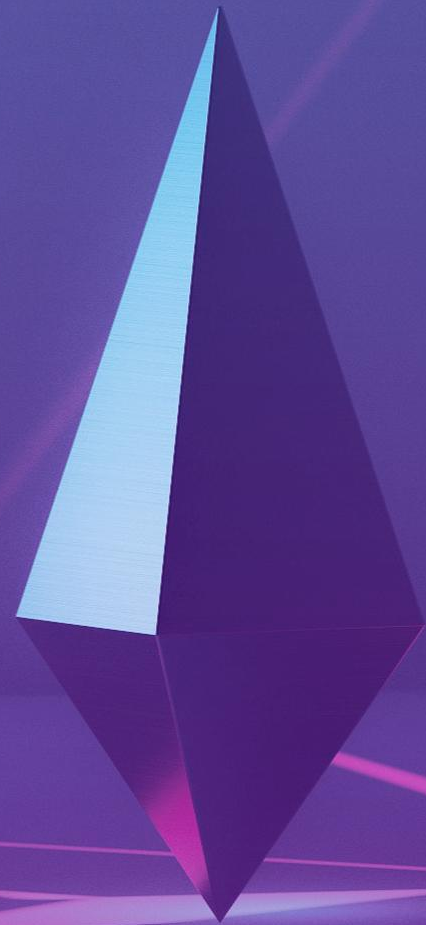
ESTRATÉGIA
- Documento de Briefing -

“Projeto é um esforço temporário empreendido para criar um produto, serviço ou resultado exclusivo”.

PMI, 2004

Elementos da Experiência do Usuário

James Garret



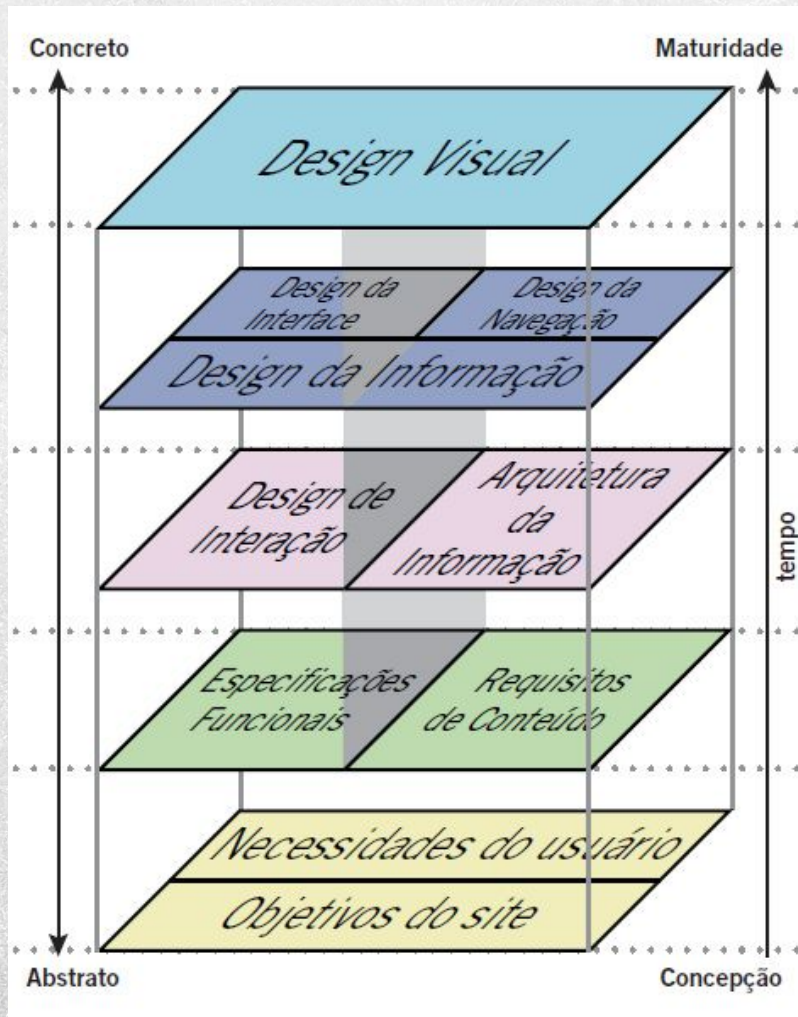
Superfície

Esqueleto

Estrutura

Escopo

Estratégia



Produção Gráfica

Design Gráfico
Mapa do sistema

Agrupamentos de
conteúdo / experiência
do usuário

Documento
de Requisitos

Briefing

Superfície

Esqueleto

Estrutura

Escopo

Estratégia

Concreto

Maturidade

Abstrato

Concepção

Design Visual

Design da Interface

Design da Navegação

Design da Informação

Design de Interação

Arquitetura da Informação

Especificações Funcionais

Requisitos de Conteúdo

Necessidades do usuário

Objetivos do site

Produção Gráfica

Design Gráfico
Mapa do sistema

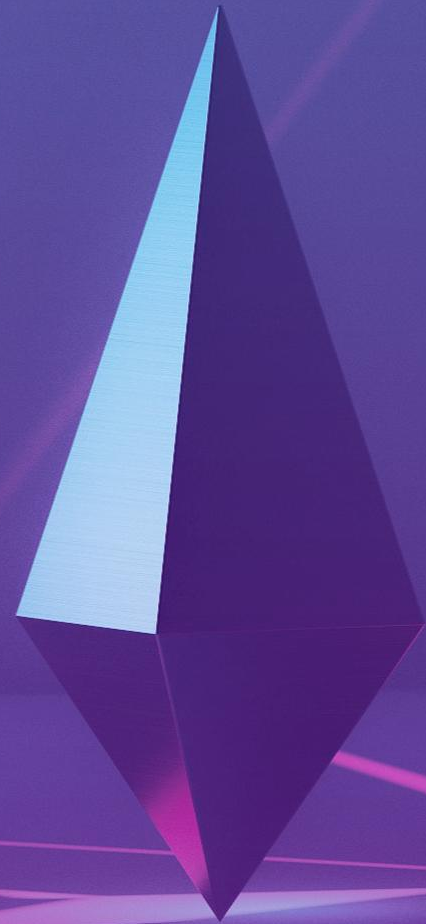
Agrupamentos de
conteúdo / experiência
do usuário

Documento
de Requisitos

Briefing

tempo

Qual o **PROBLEMA?**



Qual o **PROBLEMA**?

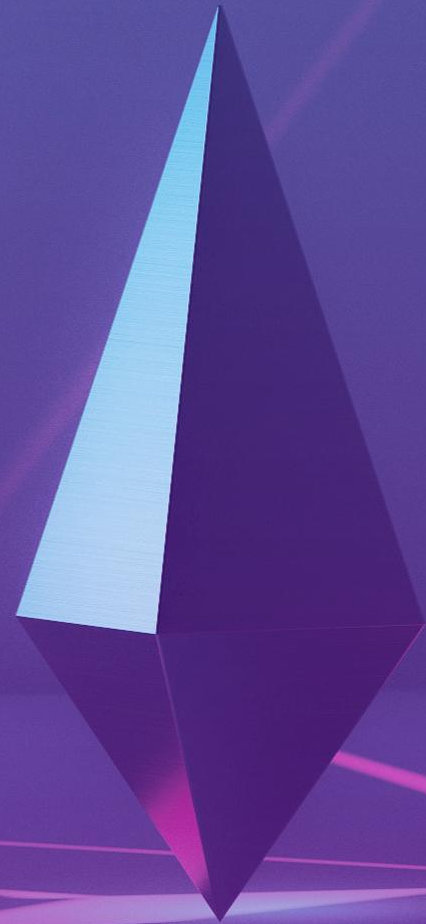
Outras Ferramentas para definição do Problema?



Ferramentas de Design

<https://servicedesigntools.org>

Documento de
Briefing



Briefing

Briefing é uma etapa inicial do processo de desenvolvimento de um produto, **um documento** que tem influência durante todo o projeto.

O **briefing** de qualidade deve **constar** por **escrito** todas as **informações** necessárias de um produto, **público alvo**, seus **prazos**, **processos** de produção esperados e **equipes** diretamente relacionada ao produto a ser desenvolvido.

Quanto mais completo e útil o briefing for maior será sua clareza para orientar o desenvolvimento do projeto.

Briefing

Ingredientes de um **briefing** em um projeto de design:

O que deverá ser entregue (sistema, site, aplicativo).

Para quem o projeto é pensado

Como deverá ser feito (qual equipe, tecnologia, softwares)

Quando encerra o prazo de entrega, outros prazos correlacionados de produção.

Por que este projeto está sendo desenvolvido (Usuário final, Razão de existência).

Quais resultados são esperados.

Onde este projeto será aplicado (site pré-existente, app Store, QR-code).

Briefing

Outros ingredientes de um **briefing** relacionados a empresa:

- > Informações gerais sobre o **Cliente**;
- > **Preferências** do Cliente;
- > Domínio, **marca**, **cores** e seus sistema de **identidade visual**;
- > Concorrência e semelhantes;

Briefing | Ferramentas: FOFA



Briefing | Ferramentas: CardSorting

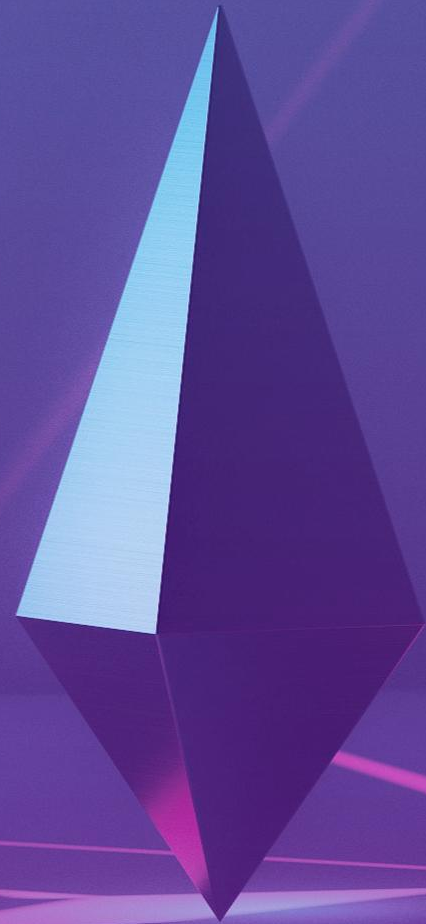
É um método que nos ajuda a planejar e validar a arquitetura de informação de interface. Em uma seção de Card Sorting, os participantes categorizam em tópicos, usando etiquetas, que façam sentido os elementos que possuem semelhanças.

Usa-se grupos que podem gerar as categorias, ou que testarão as categorias indicadas no projeto.




Work!

Tornar os tópicos de Briefing em tópicos com texto corrido



Usuários e cenários



Usuários



Perfil de Usuários

Primeiro passo para registrarmos nosso entendimento sobre os usuários é traçarmos um perfil deles. Quem são? Quais são seus objetivos?

É uma descrição detalhada das características dos usuários cujos objetivos devem ser apoiados pelo sistema sendo projetado.

Devemos identificar **características de interesse** (ex: cargo, função, experiência, nível de instrução, atividades principais, faixa etária) e **conduzir um estudo** (entrevista, questionário) para coletar os dados dos usuários. Esse processo da elaboração do perfil do usuário é **iterativo** durante todo o projeto.

Persona



Personas

“Uma persona é um personagem fictício, arquétipo hipotético de um grupo de usuário reais, criada para descrever um usuário típico” (Cooper et al, 2007).

É utilizada para representar um grupo de usuários finais durante discussões de design, mantendo todos focados no mesmo alvo, num processo de refinamentos sucessivos durante a investigação inicial do domínio da atividade do usuário.



Personas

“Devemos tentar projetar especificamente para uma única persona” (Cooper, 1999).

Os recursos que agradam alguns usuários interferem na satisfação e desempenho de outros. Segundo ele, tentar agradar muitos pontos de vista diferentes pode arruinar um bom produto.

Personas

Sendo assim, designers não devem ser vagos e dizerem que seu programa é projetado para o “usuário” ou para ser “amigável”. Em vez disso, Cooper advogado que a gente fale de um usuário específico: uma persona.

Para definir uma persona, Courage e Baxter (2005) enumeram os seguintes elementos característicos:

➤ **Identidade:** dê a uma persona nome e sobrenome. Forneça sua idade e outros dados demográficos que seriam representativos do perfil do usuário. Inclua também uma foto, para tornar a persona ainda mais realista e memorável;

Personas

- **Status:** defina se esta persona é primária, secundária, outro stakeholder ou representa um antiusuário do seu sistema. Um antiusuário é alguém que não vai utilizar o produto, e portanto, não deve influenciar as decisões do projeto;
- **Objetivos:** quais são os objetivos dessa persona? Não se limite a objetivos relacionados ao seu produto específico;
- **Habilidades:** qual é a especialidade da sua persona? Isso inclui educação, treinamento e competências específicas. Novamente, não se limite a detalhes relacionados ao seu produto especificamente.

Personas

- **Tarefas:** em linhas gerais, quais as tarefas básicas ou críticas que a persona realiza? Qual é a frequência, importância e duração dessas tarefas? Deixe as informações mais detalhadas sobre como as tarefas são realizadas para os cenários.
- **Relacionamentos:** entender com quem a persona se relaciona é importante, pois ajuda a identificar outros stakeholders.
- **Requisitos:** de que a persona precisa? Inclua citações que ajudam a dar mais vida a essas necessidades;
- **Expectativas:** como a persona acredita que o produto funciona? Como ela organiza as informações no seu domínio ou trabalho?

Personas

Um “bom design de interação” só tem sentido no **contexto** de uma pessoa **utilizando** o sistema com algum **objetivo**.

E não há objetivos sem pessoas. É por isso que os elementos-chave do processo de design dirigido por objetivos são: objetivos e pessoas, representadas pelas personas.

Objetivos não são a mesma coisa que tarefas. Objetivo é uma condição final, ao passo que uma tarefa é um processo intermediário necessário para atingir o objetivo.

Existe uma maneira simples de fazer a distinção entre tarefa e objetivos. As tarefas mudam com a tecnologia, mas os objetivos são mais estáveis.

Personas

Persona 1



Marcelo, o alternativo

Dados demográficos

Homem, 30 anos,
solteiro

Tecnologia

•Utiliza computador para
acessar e participar lista de
discussões sobre cinema
alternativo.

Descrição do perfil

Costuma ir ao cinema até quatro
vezes por mês. Participa de
listas de discussões com foco
no cinema alternativo e de lá
consegue sugestões do próximo
filme que vai assistir.

Motivação

Assistir filmes bons
que não passam em
grandes cinemas ,
que são para públicos
diferenciados
(alternativos)

Recursos

Não compra pela internet
porque não acha seguro,
prefere comprar nas
bilheterias do cinema

Expectativas

Espera sempre filmes assistir
intimistas e que exibem filmes
do circuito alternativo: filmes de
arte, estrangeiros e de diretores
específicos

Cenário





Cenários

Um cenário é basicamente uma **história** sobre **pessoas** realizando uma **atividade** (Rosson e Carroll, 2002). É uma narrativa, textual ou pictórica, concreta, rica em detalhes contextuais, de uma **situação de um uso** da aplicação, envolvendo usuários, processos e dados reais ou potenciais.

Cada cenário costuma ter um título que descreve brevemente a situação inicial em que os atores se encontram; e referências a outros cenários que permitam aos atores atingir os mesmos objetivos de diferentes maneiras.

Cenários

Segundo Rosson e Carroll (2002), os elementos característicos de um cenários são:

- **Ambiente ou contexto:** detalhes da situação que motivam ou explicam os objetivos, ações e reações dos atores do cenário;
- **Atores:** pessoas interagindo com o computador ou outros elementos do ambiente; características pessoais relevantes ao cenário;
- **Objetivos:** efeitos na situação que motivam as ações realizadas pelo atores;

Cenários

- **Planejamento:** atividade mental dirigida para transformar um objetivo em um comportamento ou conjunto de ações;
- **Ações:** comportamento observável;
- **Eventos:** ações externas ou reações produzidas pelo computador ou outras característica do ambiente; (algumas delas podem ser ocultas ao ator mas importantes para o cenário)
- **Avaliação:** atividade mental dirigida para interpretar a situação.

Cenários - Exemplo

Exemplo: Cadastro de projetos finais com coorientador externo não cadastrado
Atores: Joana Marinho (secretaria), Fernando Couto (aluno)

Na primeira semana de aula, Joana Marinho, secretaria do curso de Engenharia Ambiental, precisa cadastrar entre vinte e trinta projetos finais dos alunos no período atual. Um projeto final é um trabalho individual de um aluno sob a orientação de um ou dois professores. Cada aluno preenche um formulário impresso e o entrega na secretaria.

Cenários - Exemplo

Em vez de cadastrar os projetos finais à medida que são entregues, Joana prefere juntar vários para cadastrá-los de uma vez, pois acha que assim perde menos tempo. Joana confere o formulário, verificando se o aluno definiu seu(s) orientador(es) e o título e formato de entrega do seu trabalho (relatório, software), para então cadastrar os dados no sistema.

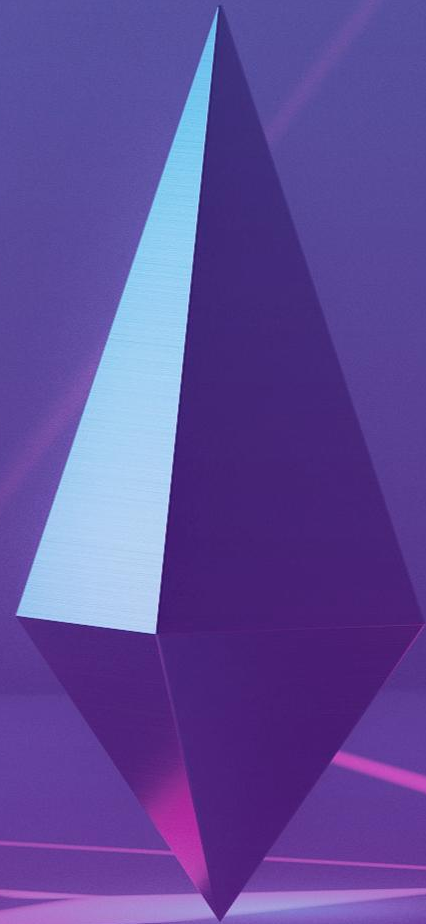
No caso do aluno Fernando Couto, após informar o título do trabalho e o orientador principal, Joana descobre que o seu coorientador, que não é professor regular do curso, não está cadastrado no sistema.

Cenários - Exemplo

Ela interrompe o cadastramento, pega o e-mail de Fernando da sua ficha cadastral (impressa) e lhe envia uma mensagem solicitando os dados do seu coorientador externo: nome completo, CPF e e-mail para contato. No dia seguinte, Joana recebe mensagem de resposta de Fernando com os dados solicitados. Ela então reinicia o cadastro do projeto final de Fernando, sem poder aproveitar o que havia feito na véspera. Ao terminar o cadastro, Joana entra no seu sistema de correio eletrônico e envia uma mensagem para todos os envolvidos (aluno e coorientadores), para que eles confirmem os cadastros e confirmem sua participação no projeto.

Work!

Tornar os tópicos de Briefing em tópicos com texto corrido



Obrigado!