

# **Ambientes de Programação e Interfaces**

Prof. Celso Lemos

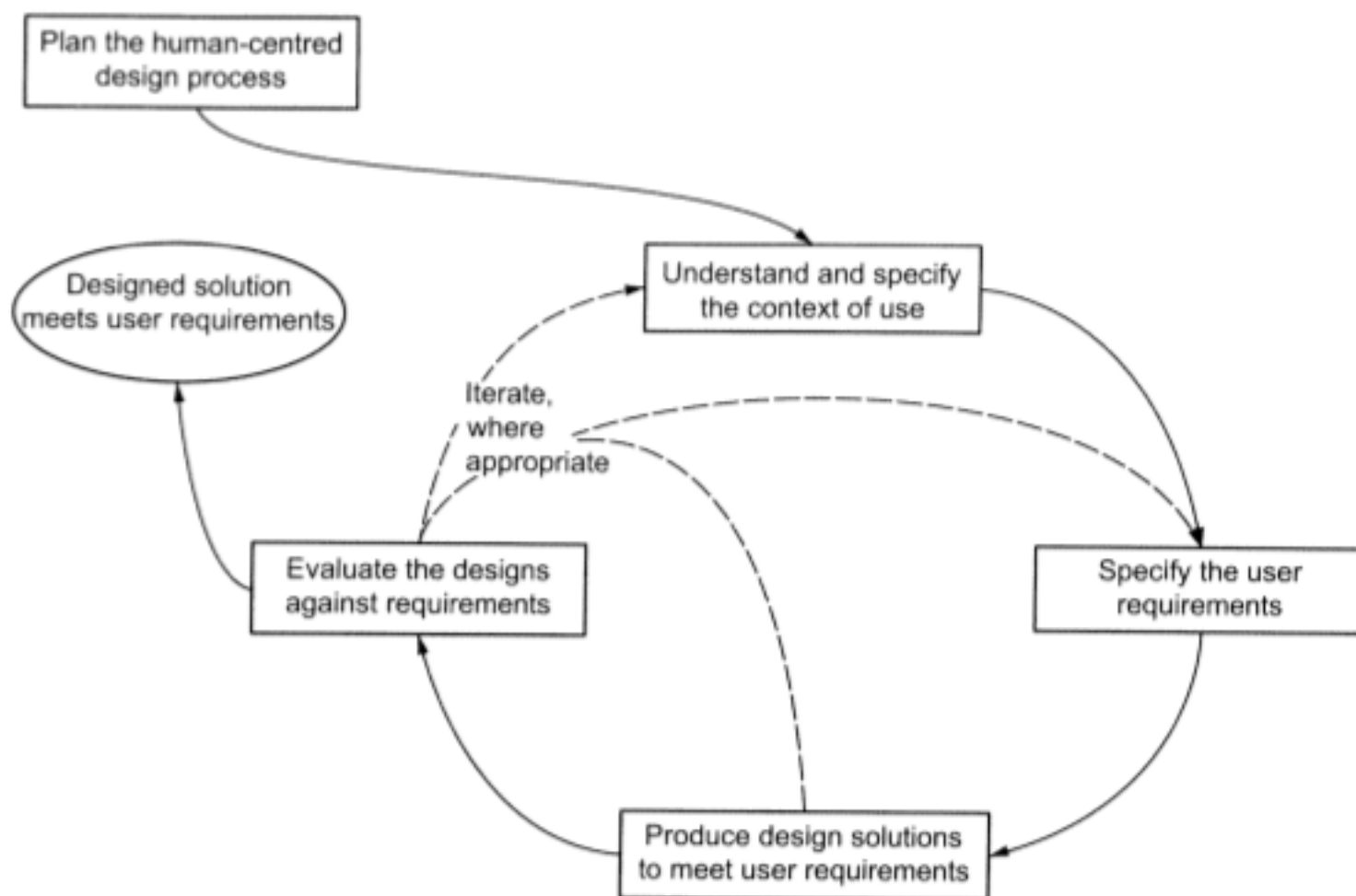
Prof. Elcio Abrahão

Prof. Roberto Kalili

Ciências da Computação  
Sistemas de Informação

## O que é Experiência do Usuário - *User Experience*

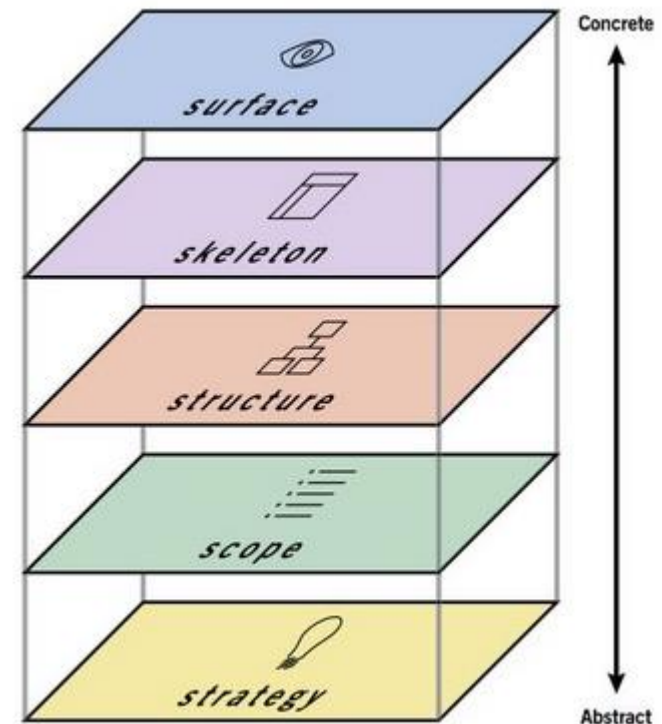
- nada mais é do que tentar mensurar o quão feliz o seu usuário vai ficar usando o seu produto (veja que não estamos falando somente de sistemas ou sites, mas de produtos como um todo – objetos, alimentos, serviços, etc).
- Como uma pessoa se sente ao usar um produto.
- Formalmente, de acordo com a definição dada pela ISO 9241-210, são as respostas e percepções de uma pessoa resultantes do uso de um produto, sistema ou serviço.



# Experiência do Usuário

## Elementos da Experiência do Usuário

- **Interface (Surface)**  
Design da interface, visual;
- **Esqueleto (Skeleton)**  
Design da interface  
Design da navegação  
Design da informação
- **Estrutura (Structure)**  
Design de iteração  
Arquitetura de informação
- **Escopo (Scope)**  
Especificações funcionais  
Requisitos de conteúdo
- **Estratégia (Strategy)**  
Necessidade dos usuários  
Objetivos do projeto



# Experiência do Usuário

## Elementos da Experiência do Usuário

### ■ Estratégia (Strategy)

Necessidade dos usuários



Pesquisa com usuários

Segmentação

Personas

Para quem é (entender o usuário)

Estereótipo, Arquétipo

Objetivos do projeto

Objetivos estratégicos do projeto

Regras de negócios

Posicionamento

Métricas de sucesso (definir o que é sucesso)

Aumento no número de acessos

Aumento no tempo de navegação

- **Estereótipo** são **generalizações** que as pessoas fazem sobre comportamentos ou características de outros.  
Estereótipo significa **impressão sólida**, e pode ser sobre a aparência, roupas, comportamento, cultura etc.
- **Arquétipo** modelo ou padrão passível de ser reproduzido em simulacros ou objetos semelhantes, qualquer modelo, tipo, paradigma.

# Experiência do Usuário

## Elementos da Experiência do Usuário

### ■ Escopo (Scope)

Especificações funcionais

Recursos que o usuário precisa para cumprir sua metas

Considere o que usuário faz

Especifique o que se deseja no projeto sem determinar o layout



Requisitos de conteúdo

Quais informações o usuário vai buscar/precisar no projeto

Que forma deve ter o conteúdo/informação

Qual a nossa responsabilidade para com o usuário

Defina elementos de acordo com seu propósito

Documentação

# Experiência do Usuário

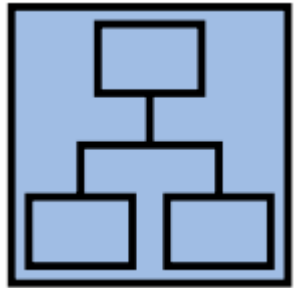
## Elementos da Experiência do Usuário

### ■ Estrutura (Structure)

Design de iteração

Como o usuário vai navegar no aplicativo

Como o aplicativo vai responder às tomadas de decisões usuário



Arquitetura de informação

Relações conceituais entre elementos do aplicativo

Defina e mantenha o mapa mental do usuário

Definir a hierarquia de conteúdo/informação é importante

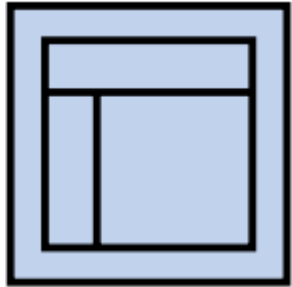


# Experiência do Usuário

## Elementos da Experiência do Usuário

### ■ Esqueleto (Eskeleton)

Design da interface



Facilidade de inserção de dados do usuário no aplicativo (entradas) e visualização conteúdo/informação que o aplicativo entrega para o usuário (saídas)

Design da navegação

Facilidade de movimentação e navegação pelo aplicativo

Design da informação

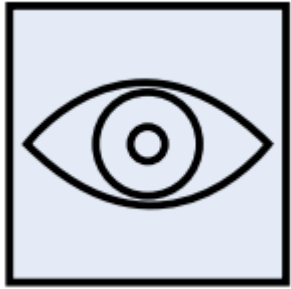
Facilidade de entendimento do conteúdo/informação

# Experiência do Usuário

## Elementos da Experiência do Usuário

### ■ Interface (Surface)

Design da interface, visual



O que o usuário vê, percebe e interage

Identidade visual do aplicativo

Maneira como a empresa ou aplicativo se comunica com/apresenta ao usuário

Representa muito mais do que a parte estética indo além de componentes como ícones e botões

Paleta de cores

Tipografia (fontes)

Elementos que fornecem informações visuais para usuários tomarem decisões e interagir com a aplicação

# Experiência do Usuário

## Planos da Experiência do Usuário

---