

Engenharia de Usabilidade

Profa Gabriela Silveira

MEU SITE/MINHA APLICAÇÃO/MEU SISTEMA

**VOCÊ NÃO
É O USUÁRIO**

Nielsen, Jacob



IHC - Interação Humano-Computador

Frases de usuários:

- Como eu faço pra mexer nisso?
- Não sei onde fica essa opção
- Só o fulano sabe mexer nisso
- Isso é muito difícil de usar



Frase do desenvolvedor:

- O problema esta entre a cadeira e o teclado

IHC - Interação Humano-Computador

- Precisamos desenvolver sistemas e interfaces que sejam fáceis para cada tipo de usuário. Usuários tem **características próprias**, necessidades próprias. As interfaces devem ser **intuitivas e fáceis** de se alcançar os objetivos.

IHC - Interação Humano-Computador

Foco no Sistema	Foco no Usuário
Visão tradicional da computação	Foco nas necessidades, capacidades e limitações dos usuários finais
Desenvolvimento das interfaces com base em requisitos funcionais	Desenvolvimento visando as tarefas dos usuários
Usuário final é envolvido ao final do processo	Totalmente desenvolvido voltado às características do usuário
Pouca preocupação com usabilidade	Destaque para conhecimento, cultura e contexto do usuário final
Especificação de requisitos sem aplicação de técnicas que focam o usuário final	

IHC - Interação Humano-Computador

- Uma interface mal projetada afasta os clientes! Clientes frustrados páram de usar o sistema na hora.



Design centrado no usuário

- Não adianta ter foco nos objetivos do negócio ou na demanda daquele que te contrata. A parte mais importante do processo é o seu usuário final!



Design centrado no usuário

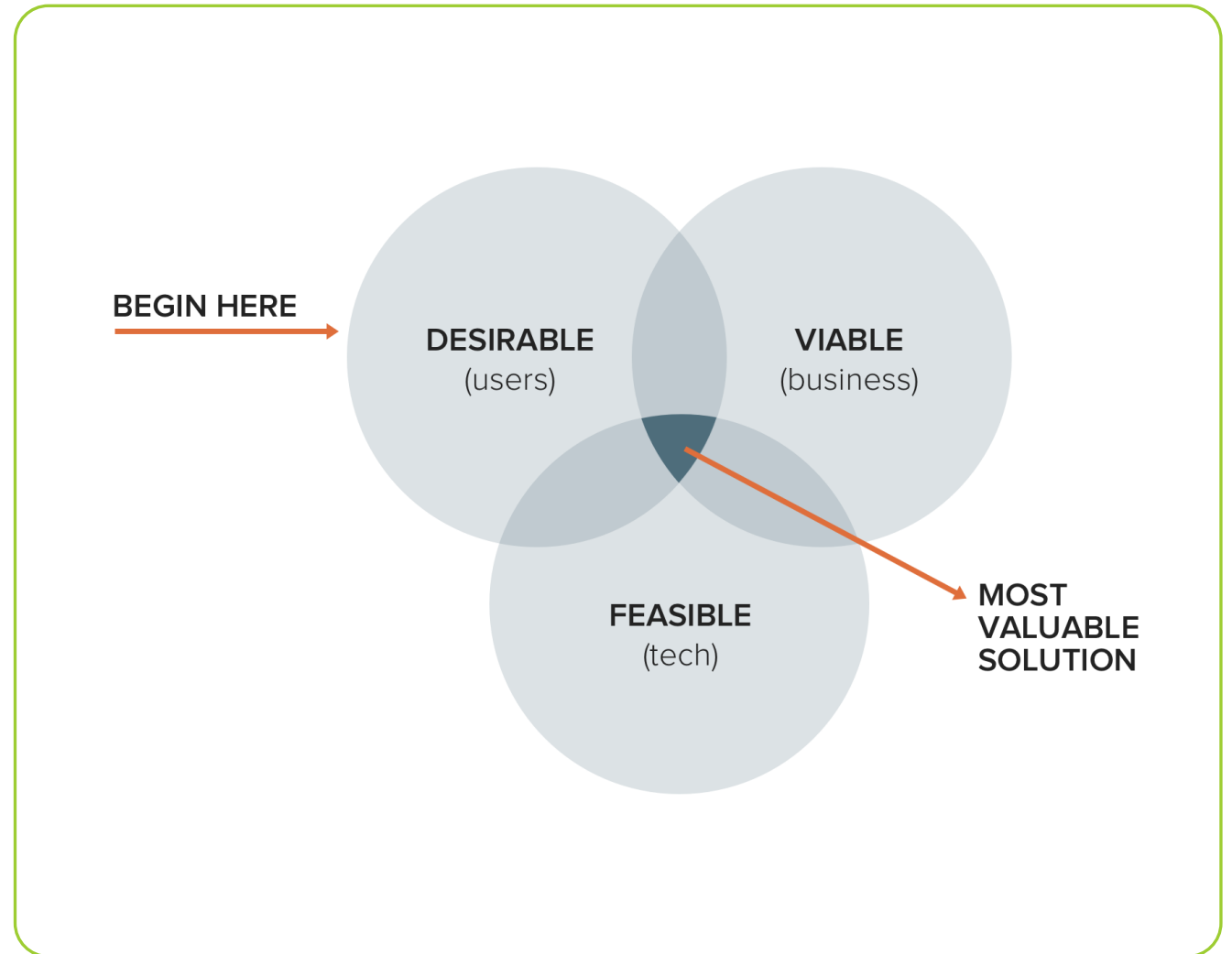
- Ao invés de exigir que o usuário adapte suas atitudes e comportamentos para aprender a utilizar uma ferramenta, o Design Centrado no Usuário cria sistemas que se relacionam com o que o usuário crê, como age e vê o mundo.

User Centered Design – UCD

- Ao invés de exigir que o usuário adapte suas atitudes e comportamentos para aprender a utilizar uma ferramenta, o Design Centrado no Usuário cria sistemas que se relacionam com o que o usuário crê, como age e vê o mundo.
- Design Centrado no Usuário é possivelmente o único caminho para atingir um alto nível de usabilidade.

User Centered Design – UCD

Desejável + Viável + Factível
=
SOLUÇÕES MAIS VALIOSAS



DIAGRAMAS DO PROCESSO UCD EM ETAPAS

- Designers Jeffery Callender e Peter Morville > <http://semanticstudios.com/pdfs/uxtreasuremap.pdf>
- O Designer Pascal Raab > <http://paznow.s3.amazonaws.com/User-Centred-Design.pdf>
- A UPA (Usability Professionals' Association) > https://www.mprove.de/script/00/upa/_media/upaposter_11x17.pdf

E COMO SABER SOBRE O USUÁRIO?

- Pesquisa + Benchmarking... E muito mais...
- Precisamos identificar o nosso público-alvo

Mas antes de saber sobre o usuário...

- BRIEFING!!!!

Briefing: fase 01 de projetos

- “Resumo, em inglês. Documento contendo a descrição da situação da marca, empresa ou projeto, seus problemas, oportunidades, objetivos e recursos para atingi-los. Base do processo de planejamento.”

Briefing: fase 01 de projetos

- “O briefing tem como propósito coletar informações sobre marketing, público alvo, concorrência, objetivos do projeto, custos e cronograma e é uma das primeiras etapas no desenvolvimento de projetos de comunicação visual (BRUCE; COOPER; VAZQUES, 1999).”

Fonte: Briefing: a gestão do projeto de design

Briefing: fase 01 de projetos

- “O propósito do briefing pode ser estabelecido como uma forma de organizar a passagem da informação certa, das pessoas certas para outras pessoas certas, na hora certa, da maneira certa e pelo custo certo.”

Fonte: Briefing: a gestão do projeto de design

Briefing: fase 01 de projetos

- “O propósito do briefing pode ser estabelecido como uma forma de organizar a passagem da informação certa, das pessoas certas para outras pessoas certas, na hora certa, da maneira certa e pelo custo certo.”

Fonte: Briefing: a gestão do projeto de design

PASSO A PASSO DE UM (BOM) PROJETO WEB

- Conversa + Pesquisa + Briefing + Pesquisa + Listagem de objetivos + Definição de conteúdo + Benchmarking + Moodboard + Painel semântico + Personas + Cenários
- Organização do conteúdo + Arquitetura de informação (mapa do site e níveis hierárquicos) + Wireframes (baixa e alta fidelidade)

PASSO A PASSO DE UM (BOM) PROJETO WEB

- Layouts (identidade visual, padrões, cores, ícones) + tratamento de imagens
- Protótipos
- Testes de usabilidade
- Programação completa + Hospedagem + Publicação definitiva
- Treinamento

TAREFA: BRIEFING - TÓPICOS

- Resumo do que será o projeto;
- Sobre o cliente
- Sobre o repositório
- Objetivos
- Funcionalidades
- Requisitos
- Concorrência
- Público-alvo
- Diferenciais
- Palavras-chave

TAREFA: BRIEFING FICTICIO

- Vamos supor que o dono do site ruim contratou vocês para reformular! Vocês vão analisar todos os pontos listados no slide anterior e criar um briefing, onde vocês são o cliente e tb o desenvolvedor! Duas caras rsrsrs