

# ETE PORTO DIGITAL Design Centrado no Usuário

Profª Msc. Aline Chagas





## Ementa

- Desenvolver projetos utilizando metodologias de design;
- Desenvolver projetos voltados à interação Humano-Computador sobre a perspectiva do User Experience (UX);
- Desenvolver protótipos para validação com usuários.

## Calendário da disciplina


- Período: 14/06 a 02/07
- AT1: 14 a 18/06.
- AT2: 21 a 25/06.
- Prova: 30/06 a 01/07. Inicia dia 30 às 17h e fecha dia 01/07 às 21h30.
- **Perdeu a atividade? Pode entregar todas as atividades até o dia da nossa prova.**

# Calendário da disciplina

Atividade I	O que fazer?	Onde fazer?	Onde entregar?
AT1.1	Buscar objetos e/ou sites que exemplifique o seu Design Emocional	FigJam	Classroom
AT1.2	Fazer um cartão de visitas utilizando os princípios do Design. Justifique-os.	FigJam	Classroom
AT1.3	Elicitar requisitos funcionais e não – funcionais mediante o Estudo de Caso informado na aula.	FigJam	Classroom
AT1.4	Buscar imagens de sites que não implementam 05 heurísticas e justifique.	FigJam	Classroom
AT1.5	Buscar imagens de sites que não implementam 05 heurísticas diferentes da atividade anterior e justifique.	FigJam	Classroom



# Conteúdos

- **Fundamentos de UX;**
  - Princípios de design;
  - Estabelecendo requisitos;
  - Pesquisa e coleta de Dados;
  - Análise, Interpretação e Apresentação de dados;
  - Mapeamento de Experiências com Heurísticas;
  - Metodologia de Design;
  - Ciclo de produção: ideação, prototipação e testes com usuários.
- 



# Fundamentos de UX

- Não se pode imaginar os dias atuais sem design.
- Tudo o que conhecemos passou por um projeto que resultou uma solução para um problema.
- A estética de um projeto depende de sua funcionalidade.
- Soluções nascem das necessidades de inovação para um problema.

# Fundamentos de UX

- Design significa então planejar e dar forma.
- Caracteriza uma atividade específica no processo de configuração de objetos de uso e sistemas de informação.
- Designer é o profissional.
- O pensar projetual do design se estendeu para:
  - Praticidade
  - Utilidade
  - Eficiência
  - Segurança
  - Conforto
  - Integração a tecnologias emergentes
  - Preservação ambiental

# Fundamentos de UX

- Projetar a interação entre os produtos de design e seus usuários.
- Relação com a interface
  - Meio entre duas partes.
- Preocupações do design: usuário que quer realizar uma ação; tarefa que o usuário precisa realizar e uma ferramenta que o usuário precisa para tal ação.
- A questão de design se ampliou com as novas mídias e por mais personalização.



# Fundamentos de UX

- Design de experiências: Como interpretar e transmitir sensações e emoções através de inventos digitais.
- Design de interação: Função da tecnologia digital na vida e na imaginação das pessoas.
- Nossas emoções estão presentes em tudo o que fazemos e mudam nossa forma de pensar.
- Norman, pesquisador de experiência do usuário, diz que:
  - Objetos atraentes funcionam melhor até mesmo nas interfaces digitais.

# Fundamentos de UX

- 3 níveis de design em relação aos produtos de design e seus usuários
  - Visceral: Envolve todos os sentidos e a aparência dos objetos. Ex: filmes de ação , apelo da velocidade.
  - Comportamental: Processos rotineiros, utilização prazerosa com algum objeto do mundo real. Ex.: Experiência de uso.
  - Reflexivo: Estimulado por ideias. Processo de cognição. Ex.: Empolgação ao contar uma história.



# Fundamentos de UX

## DON NORMAN'S 3 Níveis do Design Emocional



# Fundamentos de UX

- *User Experience* trata-se de como o visitante se sente ao usar o sistema.
- Ux (*User Experience*) é um termo cunhado por Donald Norman e Jacob Nielsen e resumem a Experiência do Usuário (tradução de UX) como uma forma de englobar todos os aspectos da interação final do usuário com a empresa, seus serviços e seus produtos, ou seja, ela é responsável por estudar as melhores maneiras de atender as necessidades dos usuários e deixá-los satisfeitos com todo o processo (NIELSEN, 1993).
- UX é importante porque coloca a perspectiva do usuário como a espinha dorsal de qualquer fluxo de experiência, seja ele um processo de compra, troca de informação ou teste.

# Fundamentos de UX

- Três pilares:
  - **Utilidade** — O quão útil é o serviço para o cliente; quanto é melhor fazer as coisas usando o serviço e não alguma alternativa.
  - **Facilidade de uso** — O quão fácil e rápido é usar o serviço e resolver o que for preciso usando ele e não uma alternativa.
  - **Prazer** — O quão prazeroso (divertido, interessante, recompensador, etc.) é usar o serviço e não as alternativas.

# Fundamentos de UX

- Como pode ser feito?
  - Entrevistas com usuários/clientes reais do serviço;
  - Entrevista com a equipe da empresa;
  - Benchmarking (processo de estudo da empresa e concorrência) de serviços existente ou análogos;
  - Levantamento das informações que a empresa e o mercado têm sobre o desafio a ser solucionado.

# Fundamentos de UX

- Algumas metodologias:
  - A arquitetura da informação — Desenho sobre como as informações serão distribuídas pelo serviço e exibidas para ajudar o usuário/cliente a realizar as tarefas necessárias.
  - Projeto de interação — Desenho sobre como as interações vão acontecer de forma a facilitar o uso e gerar encantamento.
  - Fluxos das tarefas — Desenho de como as tarefas vão acontecer passo-a-passo de forma a alcançar a simplicidade de uso.

# Fundamentos de UX

- Onde aplicar as metodologias?
  - Wireframes: Desenho esquemático da solução para apresentar a estratégia da experiência e da distribuição do conteúdo.

