

A02

DESIGN DE INTERACÇÃO?

O QUE É?

algumas definições



Designing interactive products to support people in their everyday and working lives.
Sharp, Rogers and Preece (2002)

"Design de produtos interactivos que fornecem suporte às atividades quotidianas das pessoas, seja no lar ou no trabalho." Sharp, Rogers and Preece (2002)



The design of spaces for human communication and interaction.
Winograd (1997)

o projecto de espaços para a comunicação e interacção humana. Winograd (1997)





Para Gitta Salomon,

“o design de interacção é o design de produtos que se revelam com o tempo.”



“interaction design is about shaping digital things for people’s use.” The interaction design foundation

O QUE É O DESIGN DE INTERACÇÃO?

Criar produtos e serviços de maior usabilidade, sob o conceito do **design centrado no utilizador**, tendo em conta os objectivos, funções, experiências, necessidades e desejos dos mesmos.

Visando o equilíbrio entre as necessidades dos utilizadores, os negócios dos clientes e as possibilidades tecnológicas, os designers de interacção superam desafios complexos, criam produtos e serviços inovadores.

O QUE É O DESIGN DE INTERACÇÃO?

Estes designers trabalham, quase sempre, em **equipas multidisciplinares** (p.e. especialistas em design gráfico, design de informação, designers e engenheiros de software, engenheiros de usabilidade, ergonomistas, psicólogos, sociólogos, artistas, consultores, etc.).

Na prática, a formação de uma equipa de design depende do tipo de produto interactivo que se irá projectar.

Mas o principal objectivo é criar as condições de modo a proporcionar um melhor desempenho do utilizador (**design for behavior**).

O QUE É O DESIGN DE INTERACÇÃO?

preocupação principal /objectivos

Desenvolver produtos interactivos que **aumentem o desempenho das pessoas**, isto é, produtos **fáceis de aprender**, **eficazes no uso** e que proporcionem uma **experiência agradável**.

O QUE É O DESIGN DE INTERACÇÃO?

como projectar?

Para se desenvolver produtos interactivos usáveis é necessário ter em conta os seguintes factores:

- > **quem são os utilizadores;**
- > **que actividades irão ser desempenhadas** (o quê?);
- > **onde acontecerá a interacção.**

O QUE É O DESIGN DE INTERACÇÃO?

optimizar as interacções...

que as pessoas têm com um produto, de modo a que estas correspondam às suas necessidades (identificadas previamente) e actividades (profissionais) do utilizador

O QUE É O DESIGN DE INTERACÇÃO?

necessidades do utilizador

- > ter em conta no que é que as pessoas têm um bom ou mau desempenho;
- > considerar o que pode ajudar as pessoas, relativamente ao modo como vão realizar a tarefa;
- > ouvir os que as pessoas querem e inseri-las no processo;
- > utilizar técnicas baseadas no utilizador “testadas e provadas” durante o processo do design.

A VER...

The Future of Self-Service Banking

Fitzania

A02

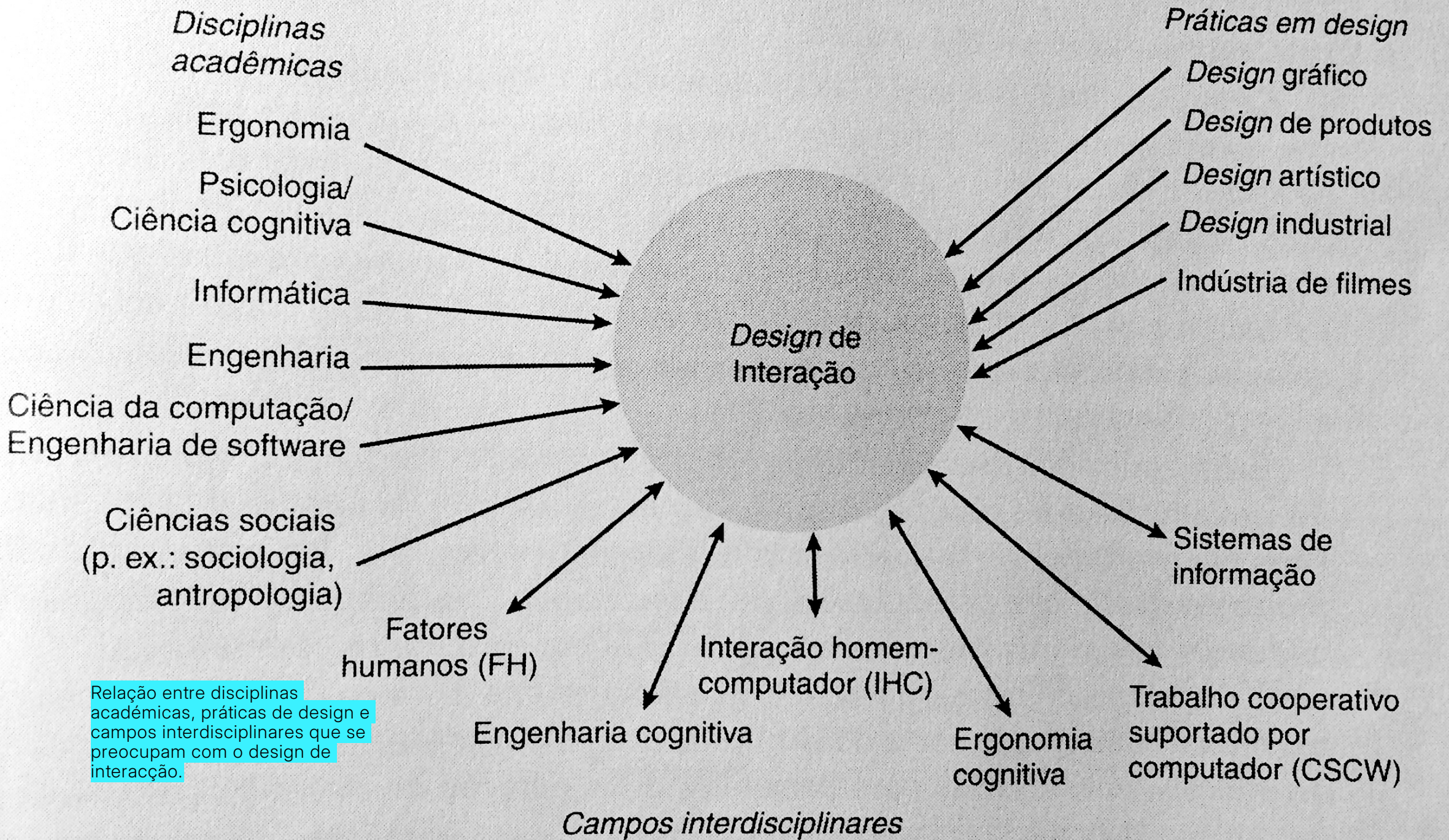
DESIGN DE INTERACÇÃO

objectivos
processo
características

RECAPITULANDO...

"O Design de Interacção (IxD) define a estrutura e o comportamento de sistemas interactivos. Os designers de interacção empenham-se em criar relacionamentos significativos entre as pessoas e os produtos e serviços por si utilizados, desde computadores a dispositivos móveis até outro tipo de aparelhos. As práticas utilizadas vão evoluindo com o mundo."

The Interaction Design Association (IxDA)





GOOD INTERACTION DESIGN CENTERS ON HUMAN CONNECTION.

Illustration by Brian Rea, 20 Lessons in Interaction Design

PARA REFLECTIR...

Qual a diferença entre fazer uma chamada telefónica...

- > de um telefone público
- > de um telemóvel?

Como é que esses dispositivos foram desenvolvidos em relação ao tipo de utilizadores, tipo de actividade a desempenhar e contextos de uso?

OBJECTIVOS

DI é criar produtos que permitam ao utilizador alcançar as seus objectivos da melhor maneira possível.

objectivos do design de interacção

- > desenvolver produtos usáveis > **usabilidade** significa: fácil de aprender, com um uso efectivo e que proporcione uma experiência agradável
- > trazer a usabilidade para dentro do processo de design
- > envolver os utilizadores no processo de design

PROCESSO

O que envolve o
processo de design de
interacção?

> 4 actividades básicas

1. **identificar necessidades** (variáveis ao longo dos tempos) e estabelecer requisitos
2. **desenvolver conceitos alternativos** (procurar novas soluções) que vão ao encontro desses requisitos;
3. **construir protótipos interactivos** que possam ser comunicados e acedidos;
4. **avaliar** o que está a ser desenvolvido durante o processo – medir a sua acessibilidade.

DEFINING THE PROBLEM



The Design Process

This chapter follows one real-world project through each phase of the design process, from researching the problem to generating ideas to creating form. Along the way, the design team employed various techniques of design thinking that are explored in more detail later in the book. The project was conducted by students in the Graphic Design MFA program at MICA. A team of designers, led by Jennifer Cole Phillips, worked with client Charlie Rubenstein in an effort to raise awareness of homelessness in the local community. Knowing that they could not address all aspects of homelessness in a single project, the team worked to narrow their scope and create a project that could be successfully realized with available resources.

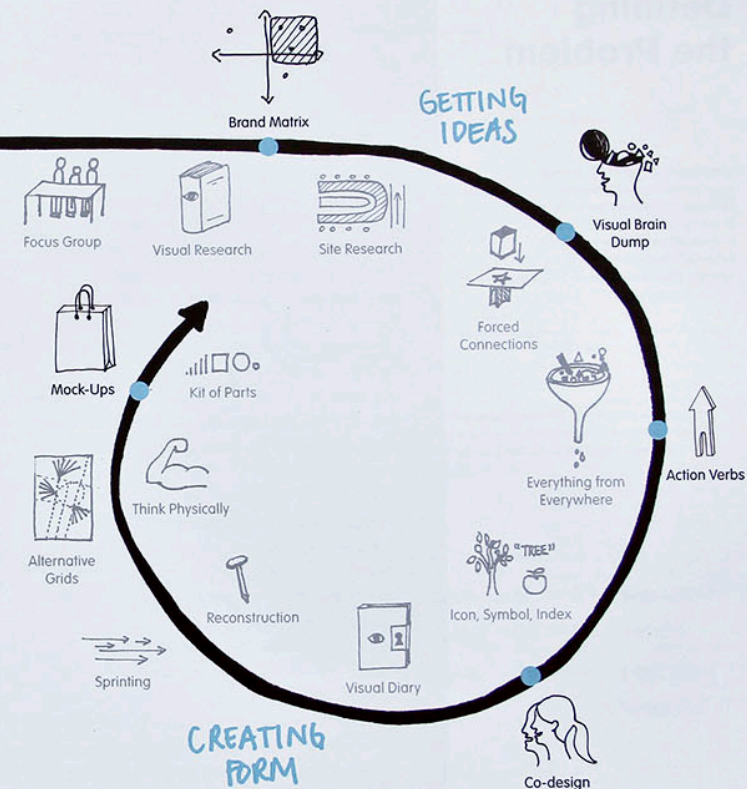
In 2008 Baltimore City documented 3,419 homeless people living within its limits. The team built their campaign around the number 3419, signaling both the scale of the problem and the human specificity of the homeless population. Working in conjunction with the client, the design team conceived and implemented a project that aimed to educate middle school students about homelessness. *Ann Liu*

6 GRAPHIC DESIGN THINKING

"The design process, at its best, integrates the aspirations of art, science, and culture"

Jeff Smith

GETTING IDEAS



CREATING FORM

THE DESIGN PROCESS 7

PROCESSO

Estas actividades complementam-se umas às outras.

por ex.: testar a usabilidade do que está a ser construído, dá-nos um feedback sobre as mudanças que devem ser feitas ou que requisitos ainda não estão a ser preenchidos.

A avaliação do que se está a projectar é fundamental em todo o processo e deve ser centrada no utilizador.

Para além de envolver os utilizadores no processo de avaliação é fundamental entender a forma como as pessoas agem e interagem umas com as outras, com a informação e com as várias tecnologias (determinar os pontos fortes e fracos).

CARACTERÍSTICAS

3 CARACTERÍSTICAS CHAVE DO PROCESSO DE IxD

1. os utilizadores devem ser envolvidos no desenvolvimento do projecto
– **foco no utilizador.**

> é a base no processo de IxD

> a atenção deve estar focada nisto e dar oportunidade para a avaliação e feedback do utilizador

CARACTERÍSTICAS

2. objectivos específicos em usabilidade e experiência de utilização **precisam de ser identificados**, claramente documentados e acordados no início do projecto

> ajudam os designers a escolher entre as diferentes alternativas de design e a verificar o progresso durante o desenvolvimento do produto

CARACTERÍSTICAS

3. iteração é necessária ao longo das principais actividades do projecto

- > permite refinar o design com base em feedback
- > quando se reúnem designers e utilizadores e discutem requisitos e necessidades, desejos, etc, surgem diferentes ideias das iniciais

RECURSOS

<http://www.ixda.org>

<https://www.interaction-design.org>

<http://www.usability.gov>

<https://www.uxpin.com/studio/ebooks/>

<https://ai.google> (Making AI helpful for everyone)

A02.P.

EXPLORAR

SITES . WEBDESIGN . DESIGN . INTERACÇÃO .

VAMOS VER

https://www.ted.com/talks/margaret_gould_stewart_how_the_hyperlink_changed_everything/transcript

03m20s

https://www.ted.com/talks/renny_gleeson_404_the_story_of_a_page_not_found

03m50s

EXPLORAR

ver e tirar notas

<https://www.nelsonvassalo.com>
<https://burocratik.com>
<https://kozowood.com/en>
<https://altsdigital.com>
<https://wannathis.one/>
<https://spacers.wannathis.one>
<https://egameslab.pt>
<https://significa.co>
<https://explore.porto.pt/lp/learn-more/>
<http://jetlag.photos/>
<http://thegreytales.net/en/>
<https://www.sbs.com.au/missing/>

EXPLORAR

ver e tirar notas

<https://guiadaproteina.natureza-portugal.org>

<https://mydeveloperjourney.pt>

<https://www.lavva.pt>

<https://www.vinhaboutiquehotel.com>

<https://www.thefunf.com>

<https://uptec.up.pt>

<https://air-americana.com>

<https://angry.ventures>

<https://madeiraoceantrails.com>

<https://www.ngs-malhas.com>

<http://activetheory.net>

<https://plumegame.com>

<http://www.because-recollection.com>

LINK:

<https://www.figma.com/design/0uvj34ogjHgBMnDZtyEUr2/EXP-LORAR/duplicate>

> Escolher 1 site da lista anterior.

> O que gostaram mais nesse site? A animação?
A disposição da informação? As cores? O conteúdo?
A usabilidade?... PORQUÊ? justificar!

> Qual o vosso site/app/jogo preferido, do momento? PORQUÊ? Que elementos mais o cativam? justificar!

documento figma identificado (nome e número), com as imagens dos sites +
resposta a estas questões, sejam criativos!

> entrega através do figma até dia **23/02/2025** (partilhar com a professora da UC)