



Construindo uma Experiência Centrada no Usuário: Pesquisa, Interface & Prototipação



karolinegammarano.fiap@gmail.com

Karoline Gammarano

Senior Product Designer na Raia Drogasil

Com MBA em Design de Interação, dez anos de experiência atuando como Designer e seis contribuindo com times de inovação na construção de produtos incríveis, sou apaixonada não somente pelo Design, mas também pela arte, tecnologia, psicologia e por ajudar as pessoas, sendo completamente fascinada por descobrir problemas e pelo desafio de resolvê-los.

AGENDA

- 1 AULA 1 Introdução à Exp. Centrada no Usuário
- 2 AULA 2 Pesquisa e definição do problema
- 3 AULA 3 Ideação de soluções, funcionalidades e fluxo
- 4 AULA 4 Library de componentes e Interface

AGENDA

5 **AULA 5** Protótipo e preparação para testes

6 AULA 6 Testes de conceito e usabilidade + Melhorias e Handoff

Na aula anterior...

Aprendemos sobre as boas práticas na construção de uma interface

Construímos a biblioteca de estilos da nossa solução

Utilizamos a biblioteca de estilos para a construção da interface

AULA 5

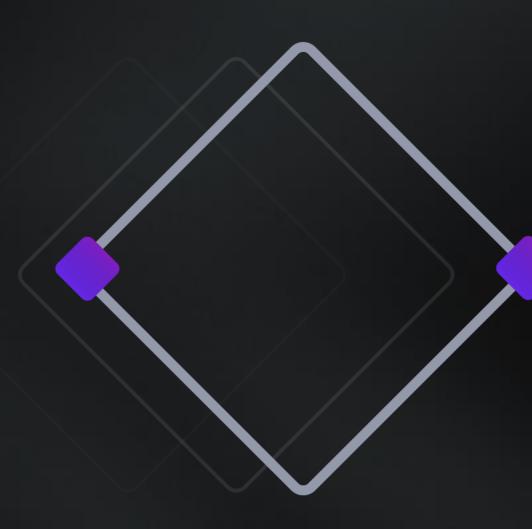
PROTÓTIPO E PREPARAÇÃO PARA TESTES

Antes de tudo, vamos falar sobre a nossa "lição de casa" ?



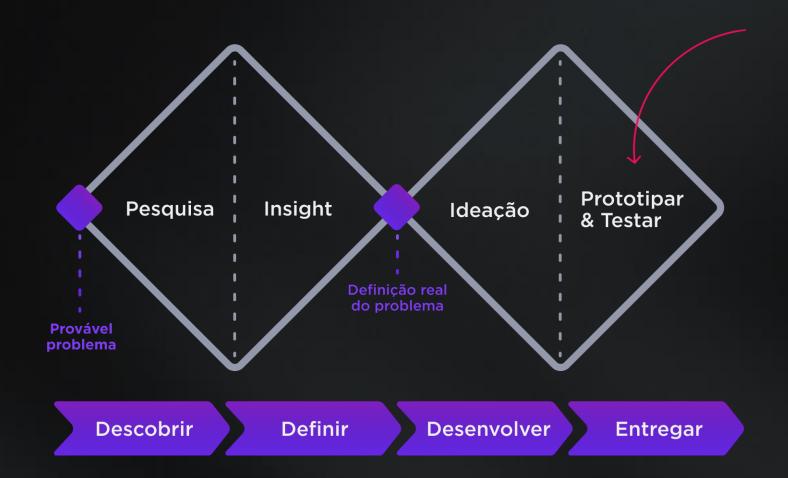
Vamos nos reunir pra finalizar as interfaces? Vou passar nos grupos para tirar dúvidas e ajudar no que precisarem! Recapitulando.

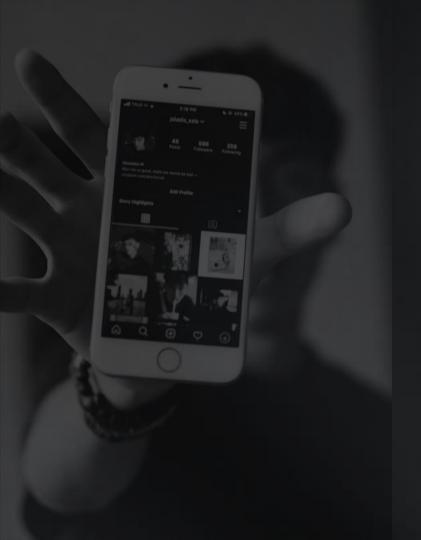
DESENHAMOS A
INTERFACE DA
NOSSA SOLUÇÃO





... e agora?





PROTOTIPAR E TESTAR

Com a interface da nossa solução pronta, podemos construir o protótipo que utilizaremos para testá-la com o usuário!

Mas, primeiramente, vamos entender o que é um protótipo.



PROTÓTIPO

Um protótipo é uma simulação de como um produto acabado funcionará. Ele permite que as equipes de produto testem a usabilidade e a viabilidade de seus projetos.

Baixa fidelidade vs Alta fidelidade

PROTÓTIPO DE BAIXA FIDELIDADE

A prototipagem de baixa fidelidade é uma maneira rápida e fácil de traduzir conceitos de design de alto nível em artefatos tangíveis e testáveis. A primeira e mais importante função desse tipo de protótipo é verificar e testar a funcionalidade/valor da solução, não a aparência visual do produto.

Você pode utilizar desde papel até wireframes clicáveis neste tipo de protótipo.



PROTÓTIPO DE ALTA FIDELIDADE

Os protótipos de alta fidelidade se parecem e funcionam da forma mais semelhante possível ao produto real que será desenvolvido. As equipes geralmente criam protótipos de alta fidelidade quando têm um entendimento sólido do que vão construir e precisam testá-lo com usuários reais ou obter a aprovação do design final das partes interessadas.

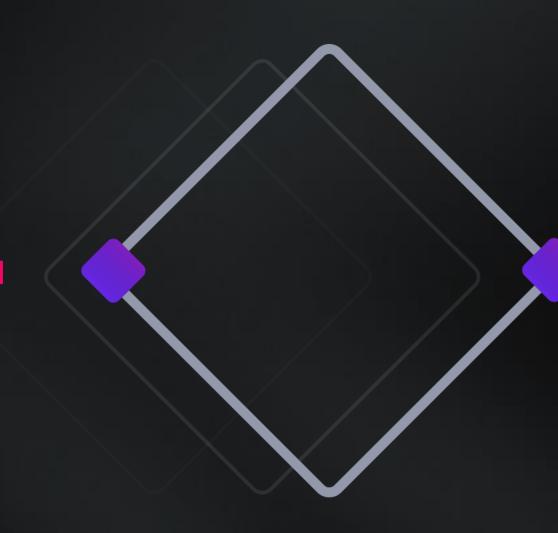


PROTÓTIPO DE ALTA FIDELIDADE

Você pode utilizar desde protótipos elaborados com a interface aperfeiçoada empregando o Figma (ou outras ferramentas de prototipação) até aqueles codados por um desenvolvedor.



COMO VALIDAR A SOLUÇÃO COM UM PROTÓTIPO?



DEFININDO O QUE VOCÊ PRECISA VALIDAR

O primeiro passo, antes mesmo de criar os protótipos a serem testados pelos usuários, é definir o objetivo do seu teste: o que, exatamente, você quer descobrir com ele? Qual é o critério de sucesso para medir se a sua solução deu certo ou não?



DEFININDO TAREFAS DO USUÁRIO

Uma das formas de identificar se sua solução funcionou ou não é definir quais tarefas o usuário precisa realizar com sucesso. Por exemplo:

- 1. Ler e entender o texto que fala brevemente da ONG
- 2. Clicar em "Quero doar brinquedos" e entender o que foi essa ação
- 3. E assim por diante



DEFININDO TAREFAS DO USUÁRIO

Com base nessa lista de tarefas, você pode estabelecer um critério de sucesso para quantificar os resultados do seu teste - assim, você consegue um resultado mais objetivo e entende com maior clareza quais etapas de sua solução precisarão de melhorias.





Vamos definir as tarefas do usuário?

Abram o link enviado no chat para acessar um template no Google Docs



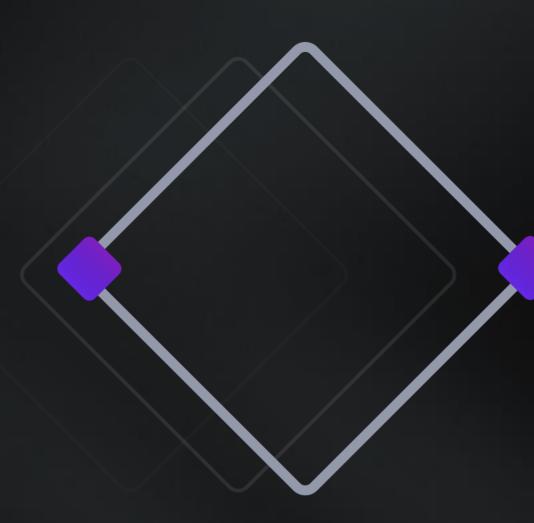
Intervalinho

Pausa pro café, voltamos daqui a 10 minutinhos.

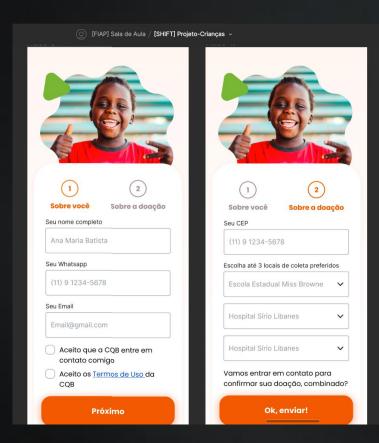


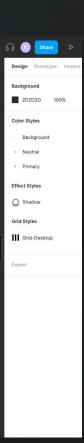
Voltando

COMO
PROTOTIPAR COM
O FIGMA



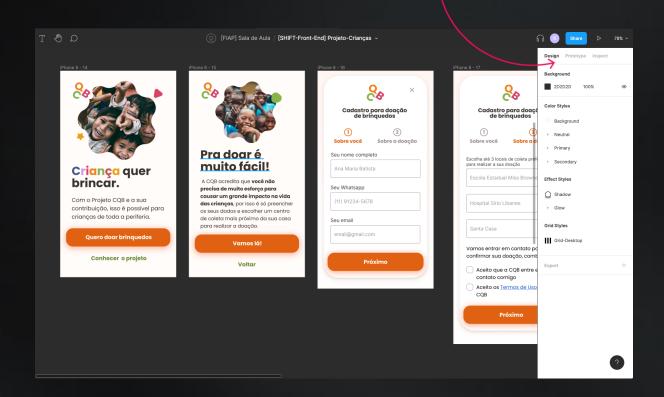
Com a nossa interface pronta, estamos a um pequeno passo do nosso protótipo de alta fidelidade! Com o Figma é super fácil de construir o protótipo que utilizaremos em nossos testes com o usuário. Vamos lá?





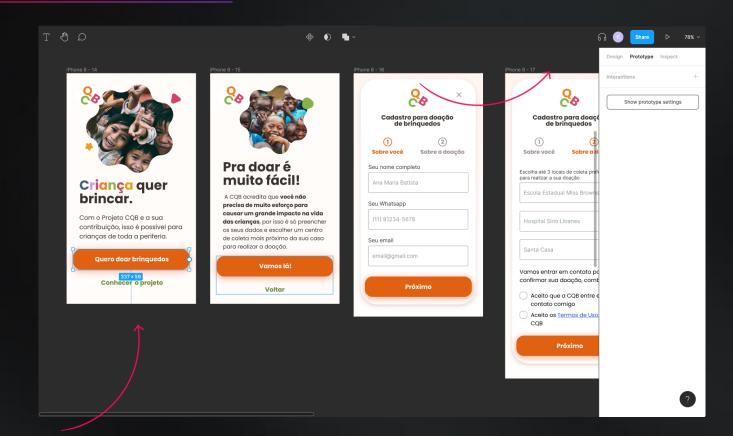
Com sua interface finalizada, clique na aba Prototype (prototipar)

do lado superior direito do Figma.

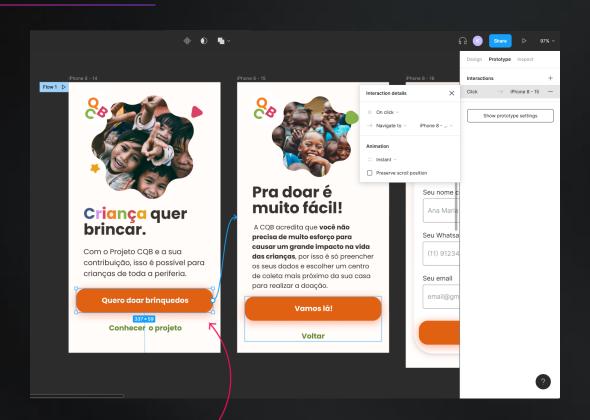


Selecione o componente ou objeto de origem para sua interação.

Você vai notar que aparecerá uma bolinha no canto direito do container do componente.



Segure a bolinha do objeto, que vai virar uma setinha. Arraste essa seta até o frame destino da interação que você imaginou.

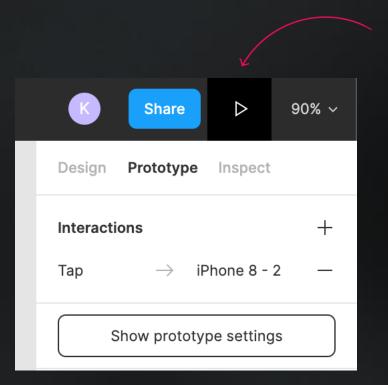


Para ver seu protótipo

funcionando, clique no ícone de

play no canto superior direito,

ao lado do botão share.



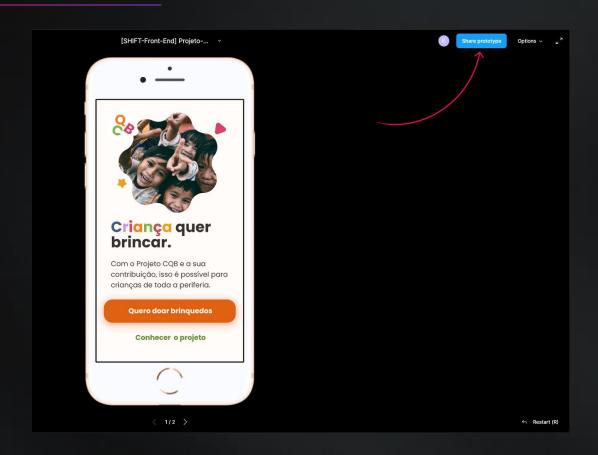
COMO PROTOTIPAR UTILIZANDO O FIGMA

Pronto! Agora você pode navegar pelo seu protótipo.

Quando tudo estiver pronto, gere um link compartilhável de seu protótipo clicando em Share Prototype (compartilhar protótipo).

Vamos utilizar esse link para realizar nossos testes de usabilidade.

COMO PROTOTIPAR UTILIZANDO O FIGMA





'Bora construir os protótipos da nossa solução lá no

Figma?

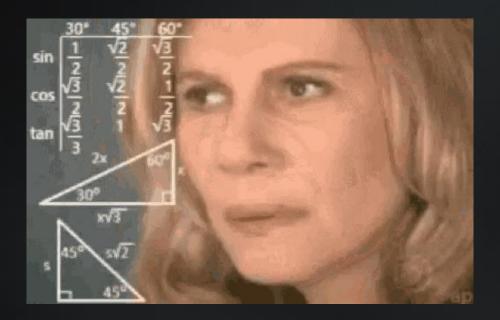
Agora que construímos nossos protótipos

Agora que construímos nossos protótipos

vamos nos preparar para os **testes de usabilidade!** (:



Para, para, paaaara!



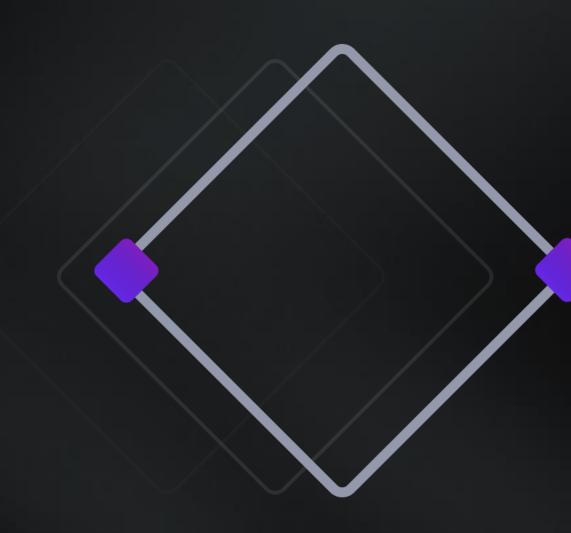
Como assim teste de usabilidade?

Sim! Na nossa <mark>próxima aula</mark>, nós vamos rodar um pequeno teste para validar as soluções construídas! Sim! Na nossa próxima aula, nós vamos rodar um pequeno teste para validar as soluções construídas!



...E vocês serão os usuários!

COMO VAI FUNCIONAR?

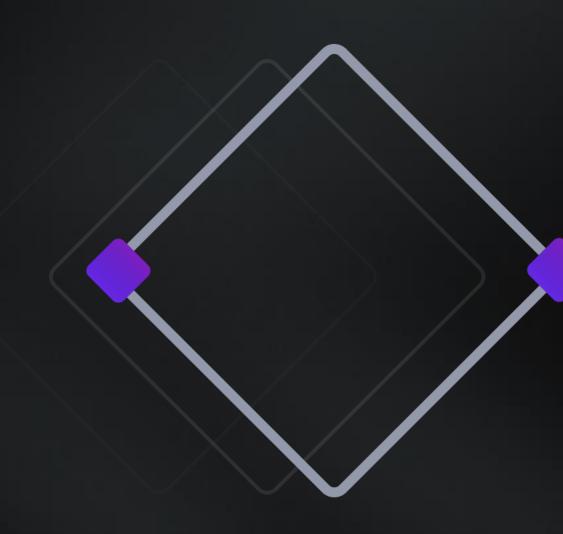








O QUE É IMPORTANTE PARA UM TESTE



ALGUMAS BOAS PRÁTICAS EM TESTES DE USABILIDADE/CONCEITO

- Faça sempre em dupla ou mais! Idealmente, uma pessoa conversa com
 o usuário e a outra anota as notas de critério e observações
 importantes na tabela de tarefas
- Contextualize o usuário sobre sua solução e peça para que ele realize as tarefas que você definiu com o time
- Se for gravar o teste, sempre peça autorização para o usuário

E HOJE APRENDEMOS

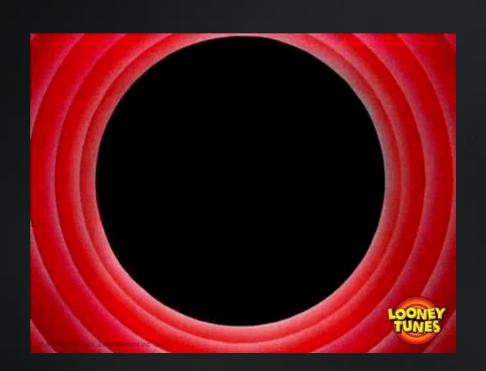
- O que é um protótipo
- Protótipo de baixa e alta fidelidade
- Como validar a solução com um protótipo
- Tarefas do usuário e o seu papel na validação da solução
- Como construir um protótipo no Figma
- Boas práticas para um teste de usabilidade/conceito

Na próxima aula...

Teste de usabilidade entre grupos

Análise conjunta dos resultados dos testes

Handoff da solução e outras práticas



OBRIGADA

/karoline-gammarano



Copyright © 2020 | Karoline Gammarano

Todos os direitos reservados. Reprodução ou divulgação total ou parcial deste documento,

é expressamente proibido sem consentimento formal, por escrito, do professor/autor.

