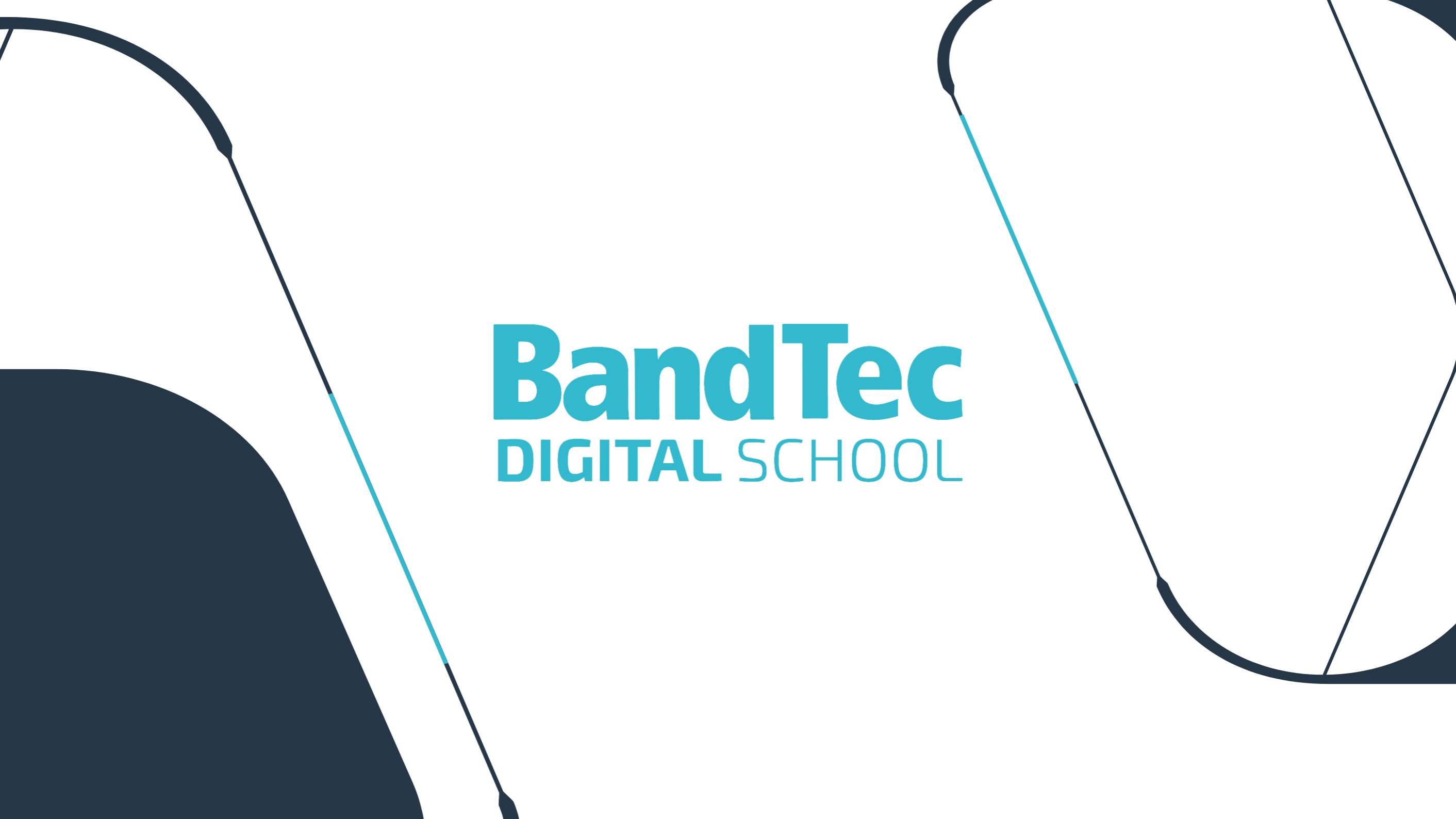


BandTec
DIGITAL SCHOOL



BandTec
DIGITAL SCHOOL



Design de Interfaces

Aula 1 – Introdução

Professor Esp. Gerson Santos

Objetivo das duas primeiras aulas

- Regras gerais
- Introdução a Disciplina
- Conhecer um pouco mais de vocês!

Expectativas com a disciplina

$$\text{SATISFAÇÃO} = \frac{\text{REALIDADE}}{\text{EXPECTATIVA}}$$

Importante

- Estamos aqui para aprender (Todos);
- Respeitar as diferenças e individualidades;
- Somos um time;
- Temos a sorte de estar juntos aqui!
 - Sorte = Oportunidade + Competência

Regras básicas

- **Notebooks fechados enquanto o professor apresenta o conteúdo**
- **Celulares em modo silencioso e guardado, para não tirar sua atenção**
- **Se, caso haja uma situação urgente e você precisar atender ao celular, peça licença para sair da sala e atenda fora da aula.**
- **As aulas podem e devem ser divertidas mas :**
 - Devemos respeitar uns aos outros – cuidado com as brincadeiras.
 - Foco total no aprendizado, pois nosso tempo em sala de aula é precioso.
 - Venham sempre com o conteúdo da aula passada em mente e as atividades realizadas.
 - Procure ir além daquilo que lhe foi proposto.
 - Capricho, apresentação e profundidade no assunto serão observados.





- Notebooks
 - Cuide bem deles;
 - Não transporte pelas áreas comuns da Faculdade;
 - Em caso de problemas solicite ajuda ao Professor e/ou ao monitor de sala;
 - Após a aula os notebooks devem ser colocados nos armários (*para as salas com armários*) ou desligados fechados e deixados sobre a mesa;
 - As fontes devem ser enroladas e deixadas junto ao notebook no armário ou na mesa.

Chamada

- **Totvs**
- **Nos horários:**

Dinâmica da Aula

- Aprendizado coletivo, compartilhado e bidirecional;
- Conteúdo expositivo; Interação;
- Exercícios;
- Pesquisas;
- Projeto estruturado.

Avaliação

Importante :

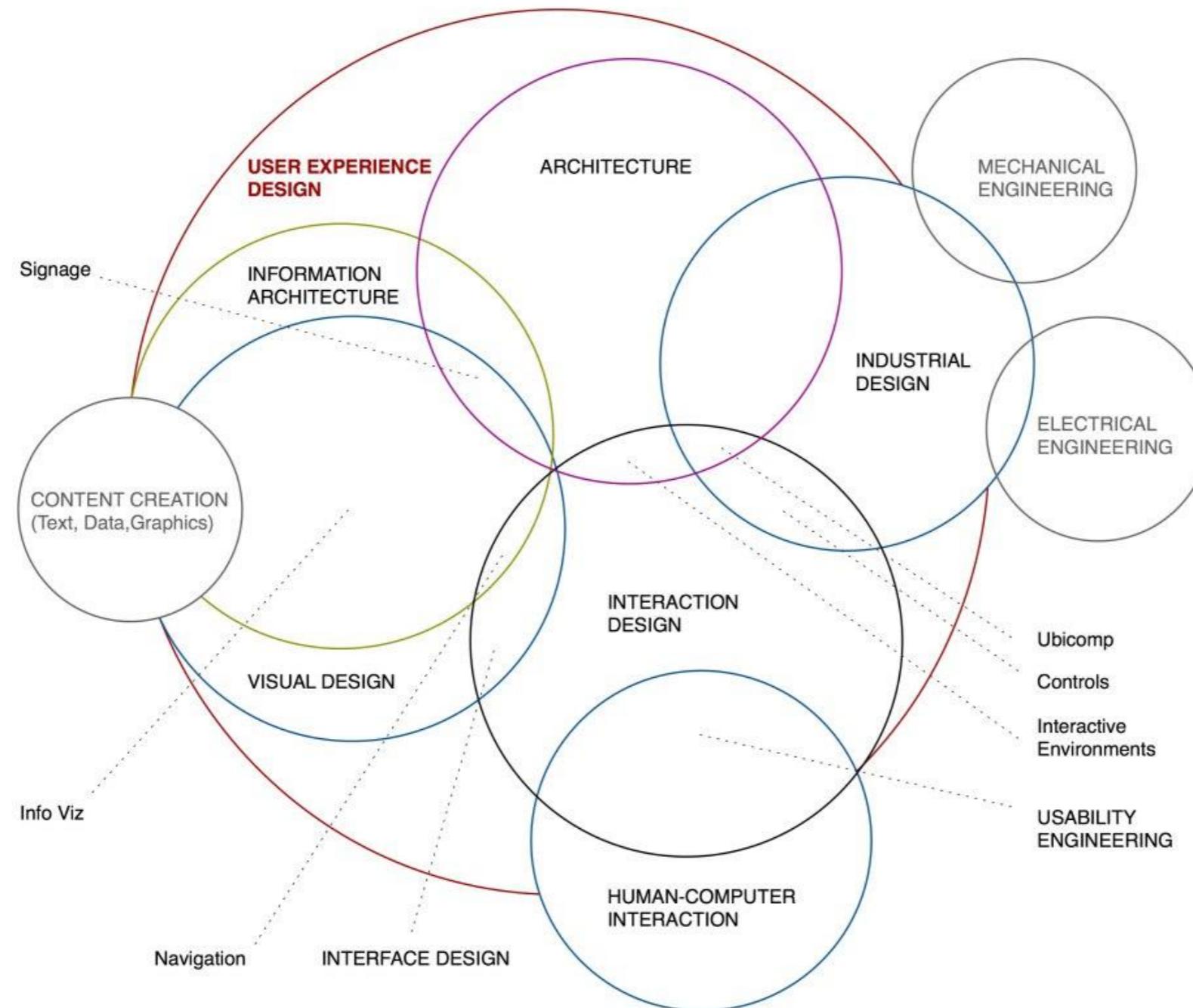
- Entregar todos os exercícios e ARTEFATOS nas datas combinadas.
- Evitar faltas

“Não basta ser, precisa parecer, se parecer o que não é, aparece”

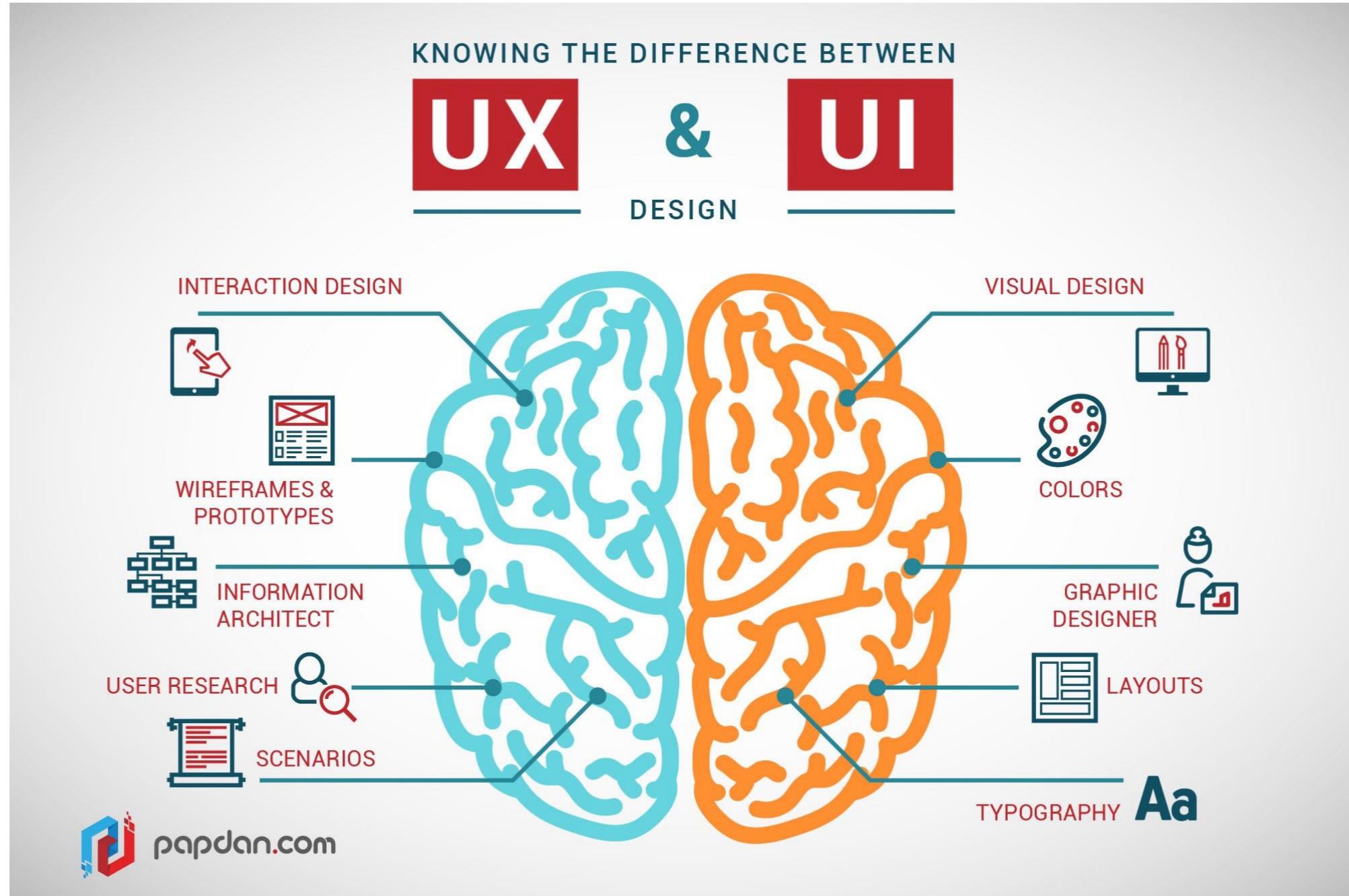
Recados

- Não é uma disciplina de design gráfico
- A disciplina será o máximo possível prática;
- O combinado deve ser feito
- 0 – não sei ; 1 – sei ; null Vou saber/vou preparar (Não vamos trabalhar na enrolação)
- O tempo de aula expositiva precisa de FOCO & PARTICIPAÇÃO, sempre vai ter tempo para as outras coisas
- Se não estiver na sala nas aulas presenciais....perde muito conteúdo...(isso vale para o espírito também)
- Em respeito a vocês! Eu não vou ter “dó!”. Nossa área cobra muito!

Disciplinas



UX & UI



UX & UI

UI



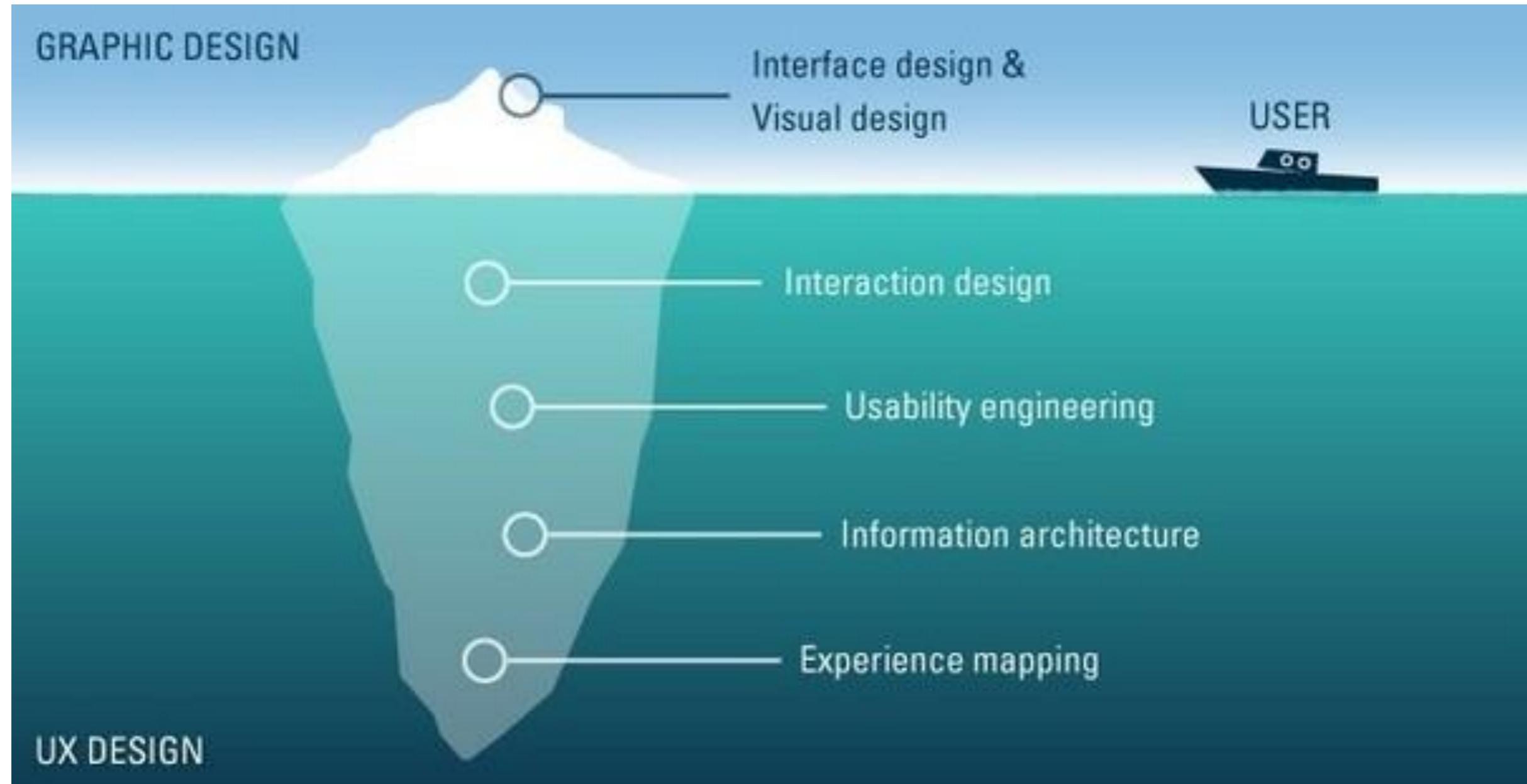
UX



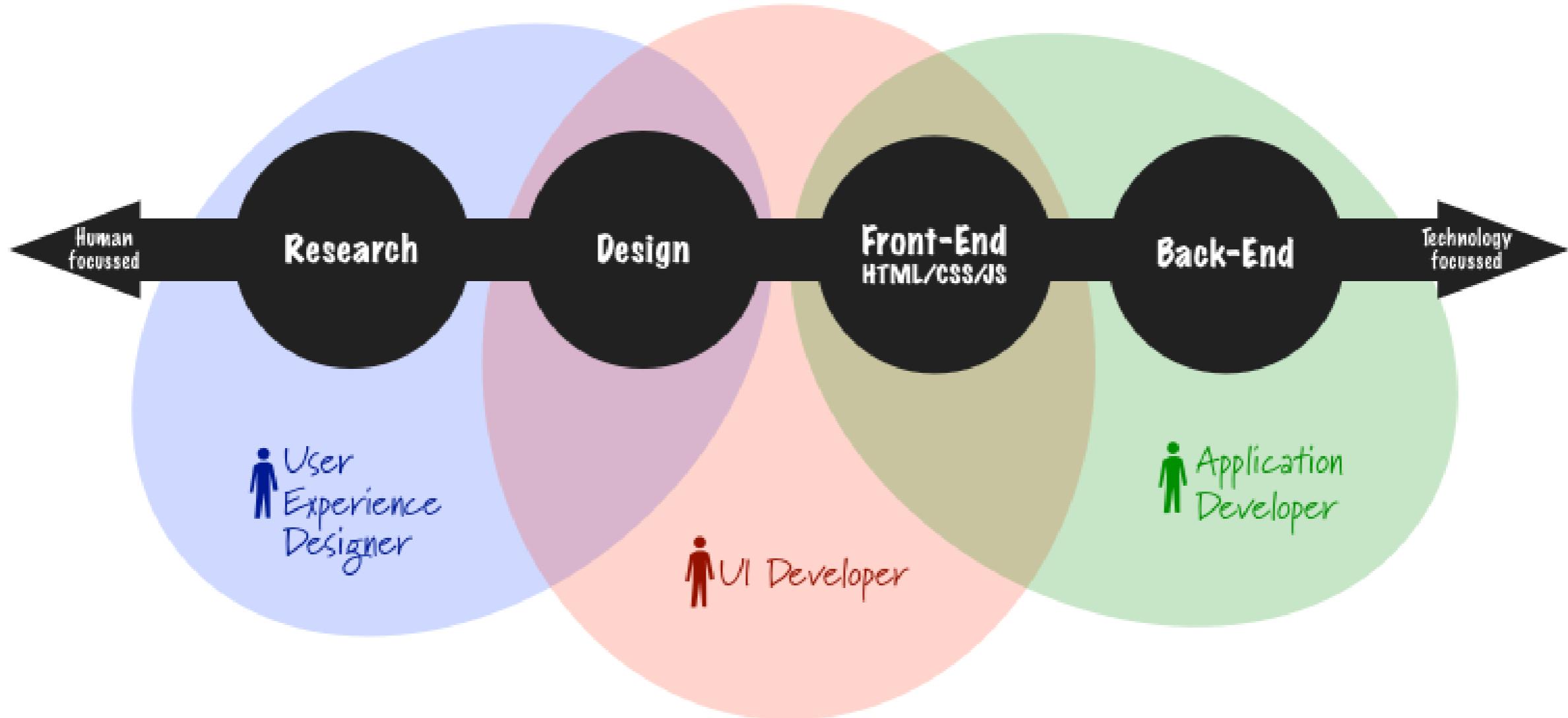
Usability



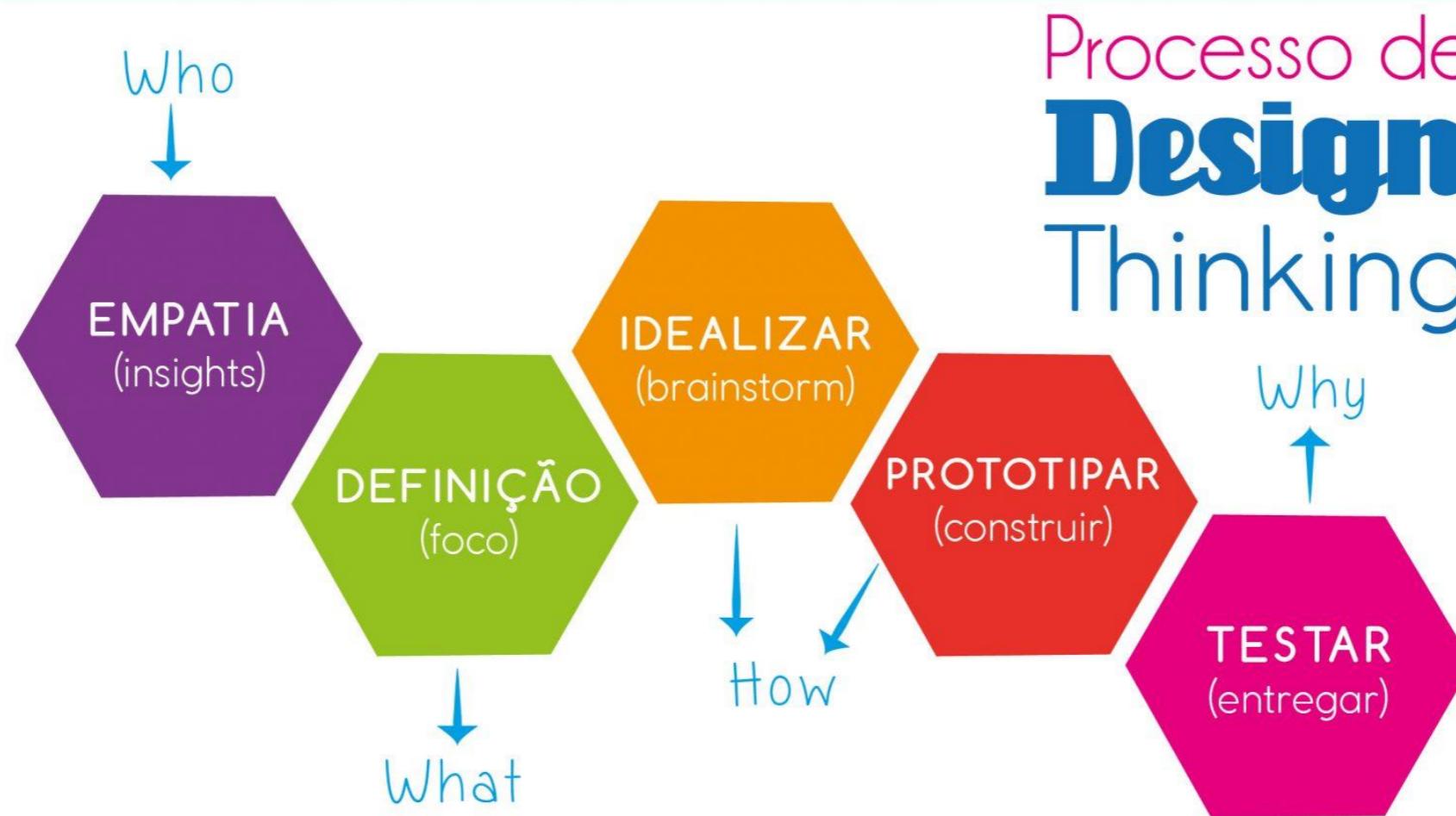
Semelhança com Design Thinking



UX & UI

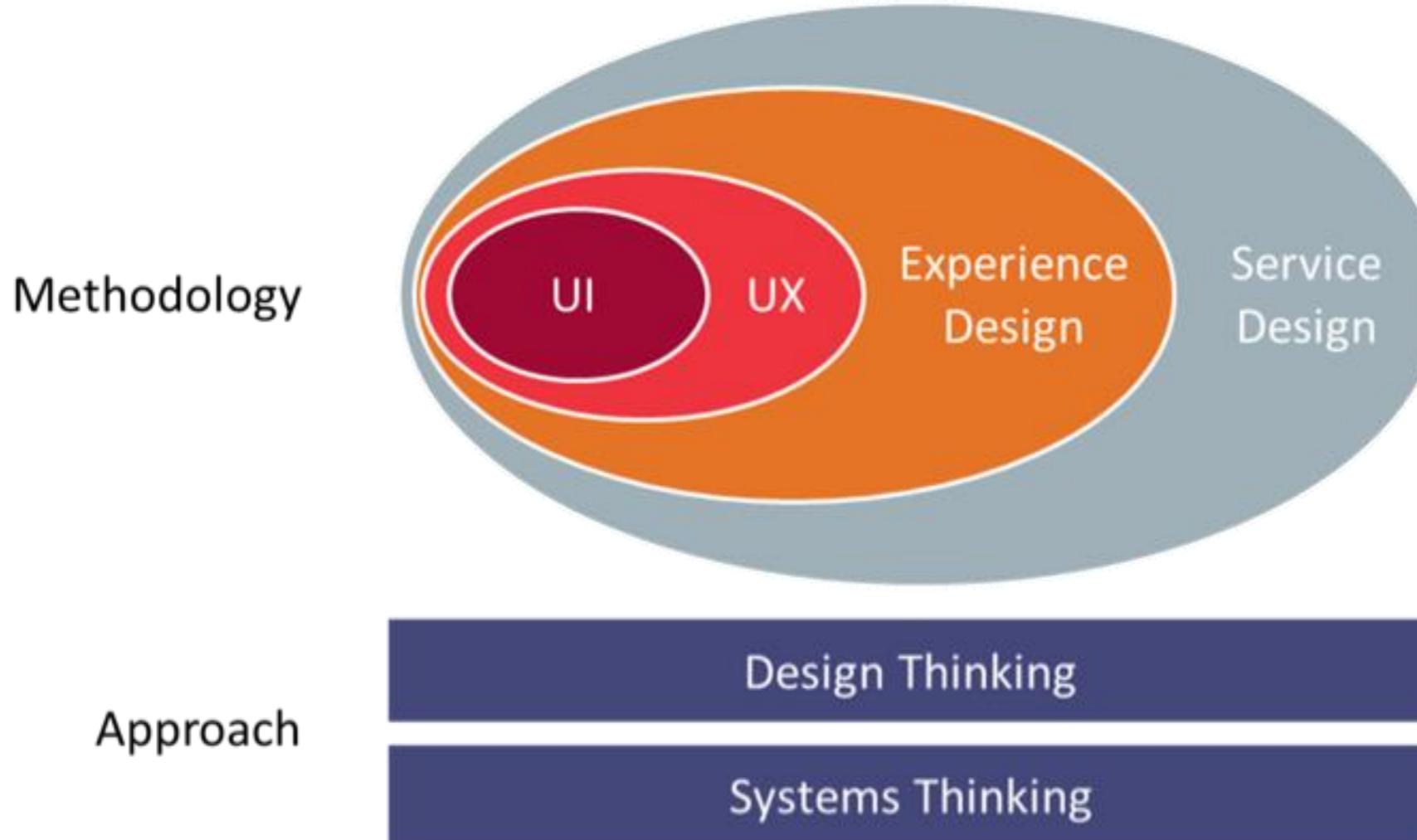


Semelhança com Design Thinking



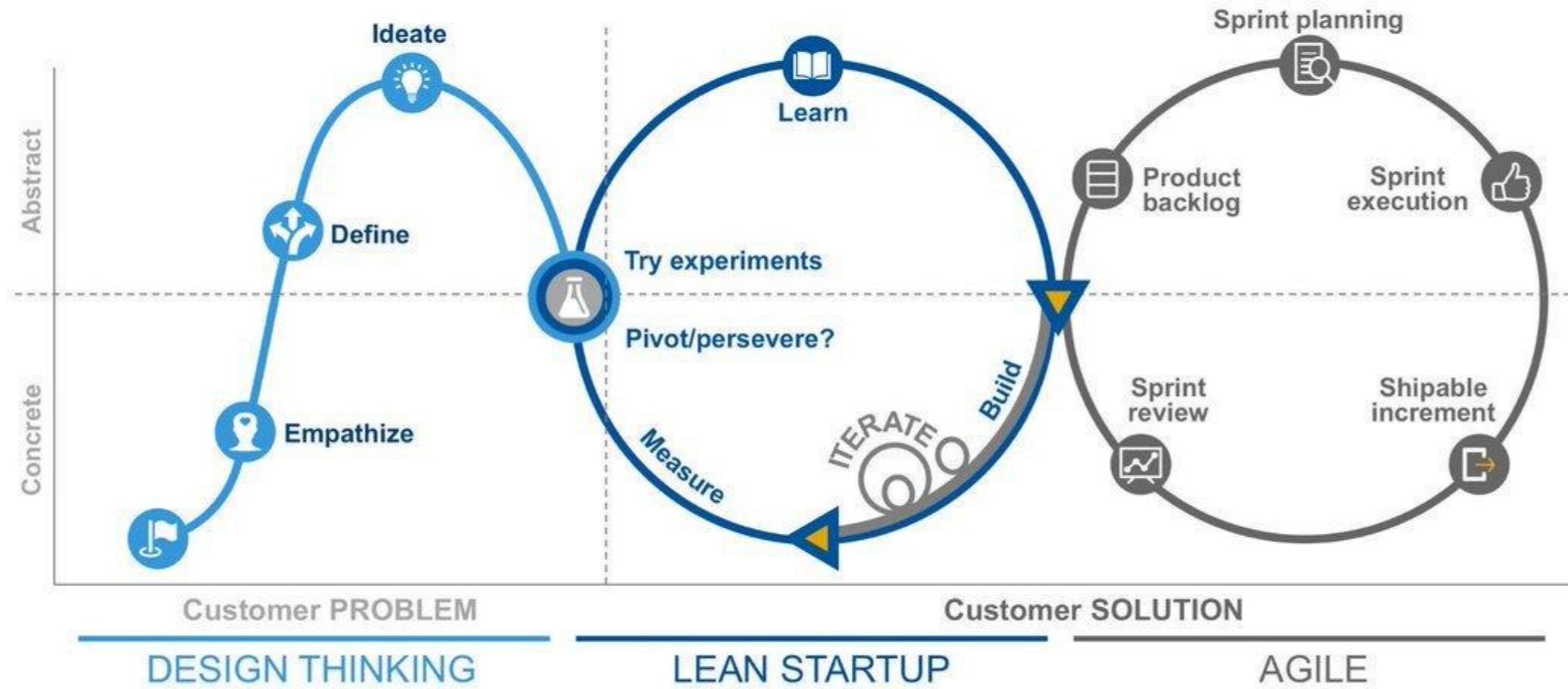
UTILIZADO NORMALMENTE EM PROCESSO DE INOVAÇÃO.
ENTENDER A REAL NECESSIDADE DO USUÁRIO.

Semelhança com Design Thinking



Outras relações

Combine Design Thinking, Lean Startup and Agile

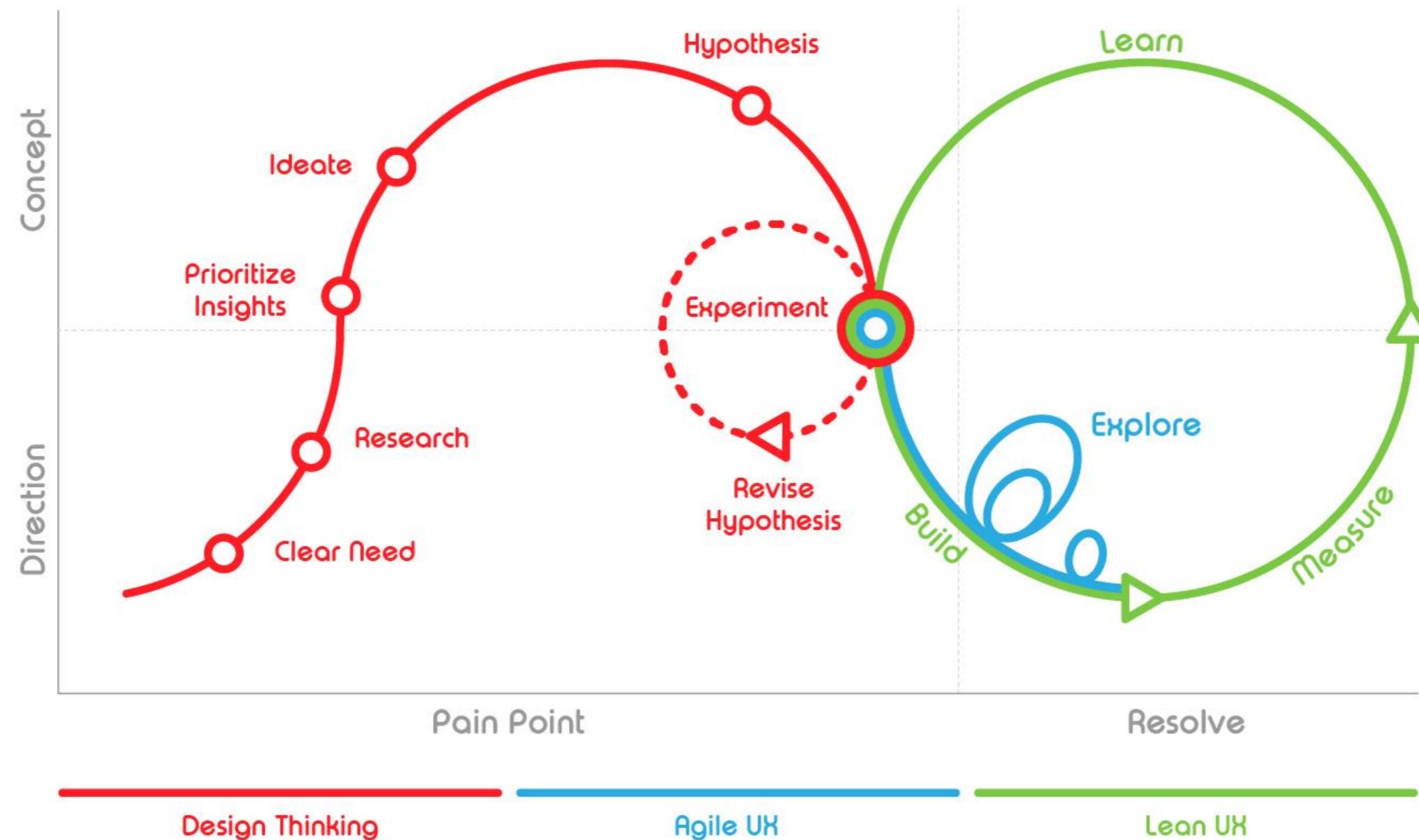


#GartnerSYM

21 CONFIDENTIAL AND PROPRIETARY | © 2016 Gartner, Inc. and/or its affiliates. All rights reserved. Gartner and ITxpo are registered trademarks of Gartner, Inc. or its affiliates.

Gartner

Mais relações



Olha o Google

dia 1



entender
definir

2



divergir

3



decidir

4

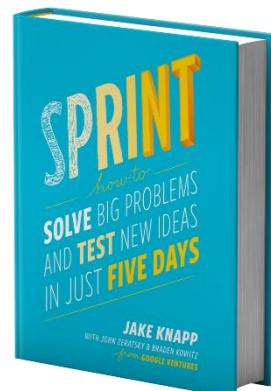


prototipar

5



validar



E A GENTE?

Design de Interfaces – Plano do Semestre



Conceitos Fundamentais

1. Definir o escopo do Projeto



Entender o Negócio

2. Canvas + SotryBoard
3. Planilha de Hipóteses de Negócios



Análise do Utilizador

6. Realizar Pesquisas
7. Definição das Personas
8. Mapa de Empatia



Prototipação

10. Protótipo do Site



Feedback

11. Feedback
12. Documento Final



Design de Intefaces

4. Conhecer o Site a ser Melhorado
5. Realizar benchmarks



Boas práticas WEB/APP

9. Lista de recomendações e melhorias

Frase Chave

Talvez a sua opinião seja importante.

Palavra Chave.

EMPATIA!

Nosso Objetivo

Aprender, processos, métodos e ferramentas para desenvolver sistemas úteis (conhecer o utilizador).

Trabalhar o conteúdo baseado em Projeto

O OBJETIVO É QUE O
OPENLAB OCORRA
NATURALMENTE

PESQUISA

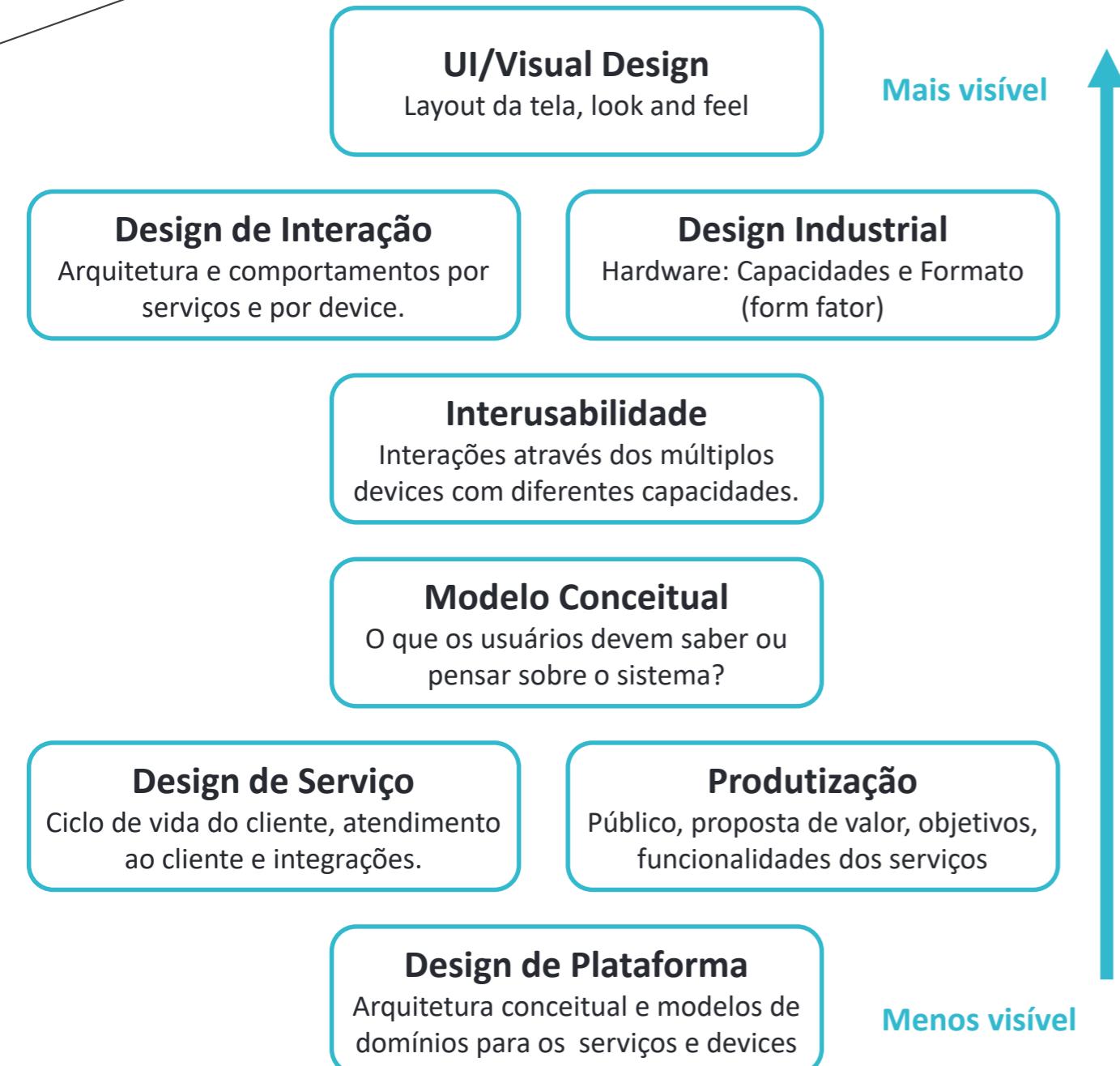
PROJETO

CONTEÚDO

Proposta de Projeto

Novo site da Faculdade

Design Digital para Internet das Coisas



Multidisciplinar

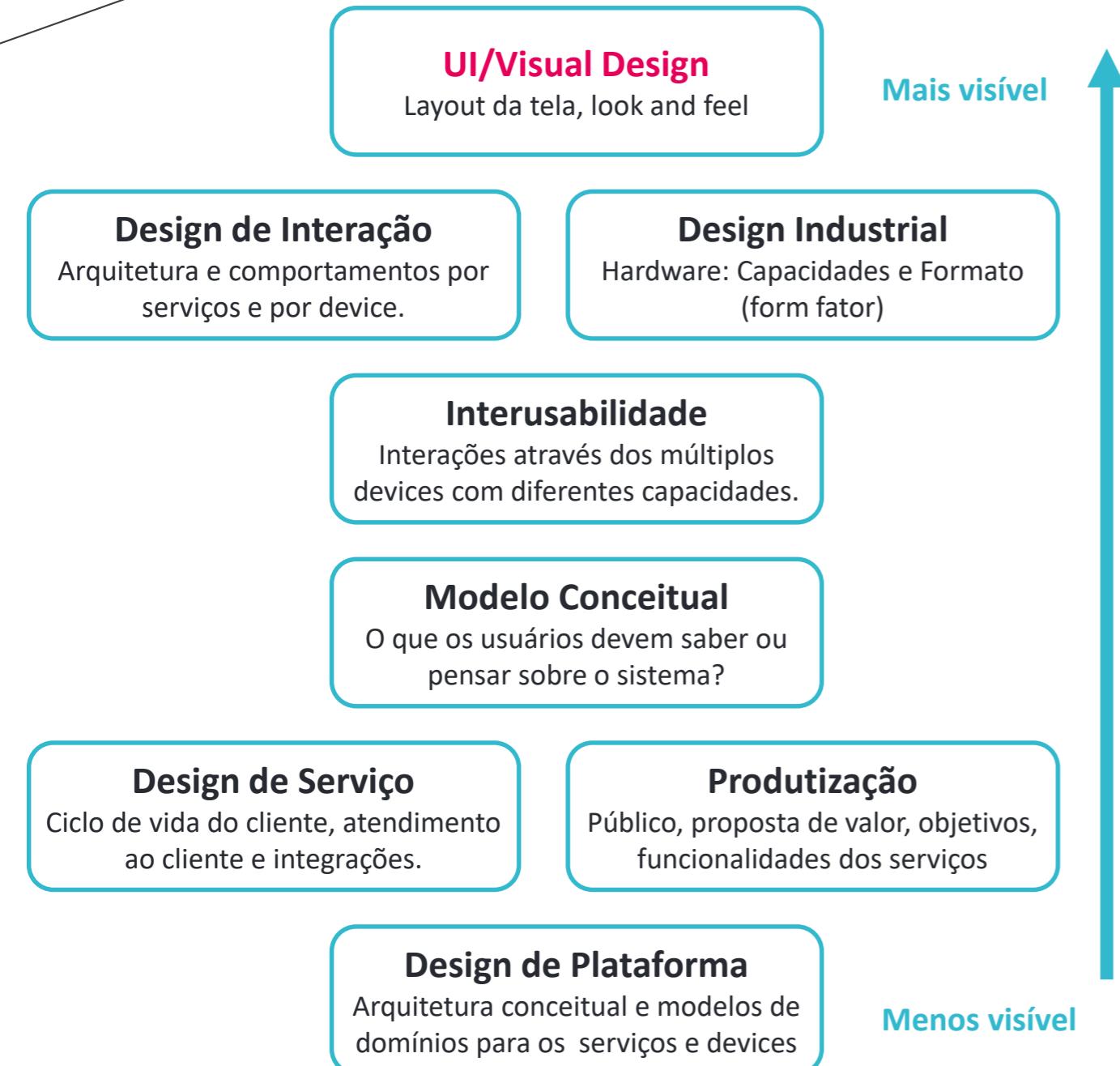
Um bom produto requer pensamento integrado em todas essas disciplinas.

Uma interface impressionante não significa nada se o seu conceito de produto não faz sentido.

Um belo design industrial pode vender produtos a curto prazo, mas não pode esconder serviços terríveis.

Adaptado e Traduzido: Facets of design in IoT — a good product requires integrated thinking across all of these Rowland, Claire; Goodman, Elizabeth; Charlier, Martin; Light, Ann; Lui, Alfred (2015-05-18). Designing Connected Products: UX for the Consumer Internet of Things (Locais do Kindle 720-721). O'Reilly Media. Edição do Kindle.

Design Digital para Internet das Coisas



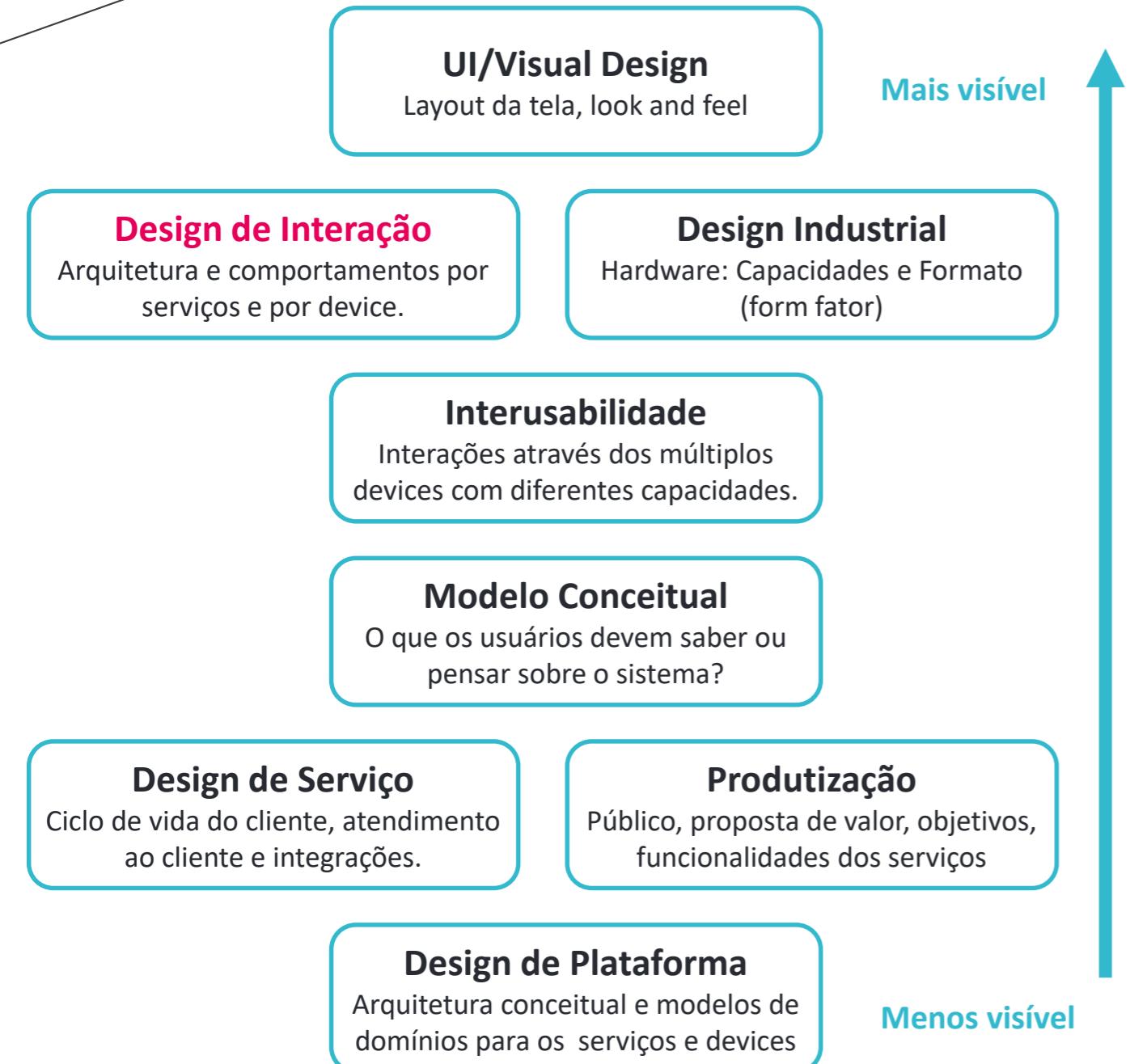
UI/Visual Design

Refere-se ao layout da tela, ao estilo visual e à aparência e comportamento de um dispositivo. Esta é a forma que uma interface de dispositivo assume.

As saídas de design de interface do usuário podem ser (exemplos):

- Visual (Web, Mobile)
- Áudio (URA, Natural Language)
- Gestual (Pinça com o dedo)

Design Digital para Internet das Coisas



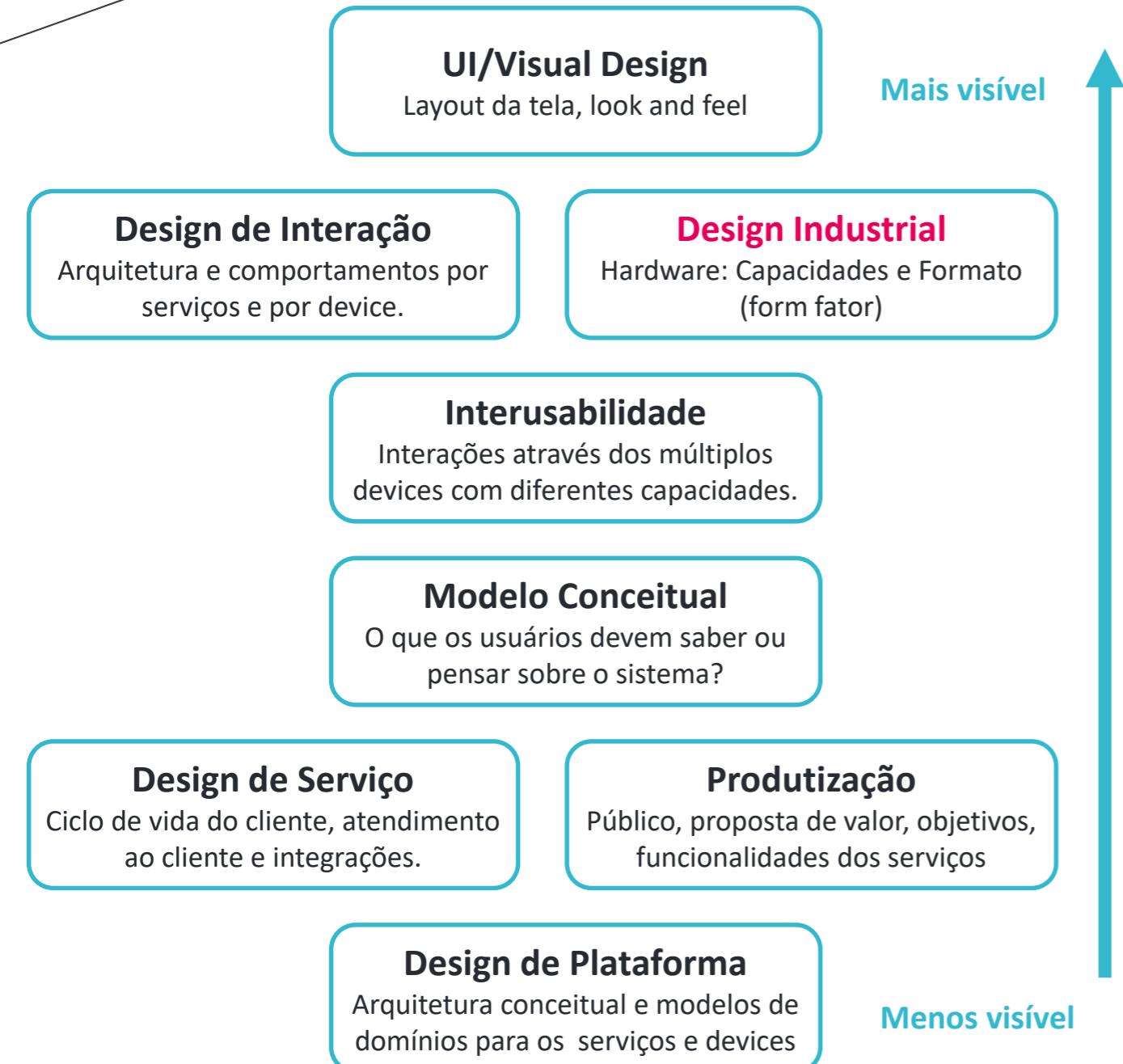
Design de Interação

O design de interação é o design dos comportamentos do dispositivo. Os designers de interação moldam as sequências de ações entre o usuário e o dispositivo necessário para atingir metas ou atividades específicas.

O design de interação está estreitamente alinhado ao design da interface do usuário, mas o design de interação está principalmente preocupado com comportamentos e ações, enquanto o design de interface do usuário / visual está preocupado com o layout e a estética.

Saídas típicas para design de interação podem incluir fluxos de usuário, protótipos interativos de baixa e média fidelidade e para uma interface visual, wireframes de tela.

Design Digital para Internet das Coisas



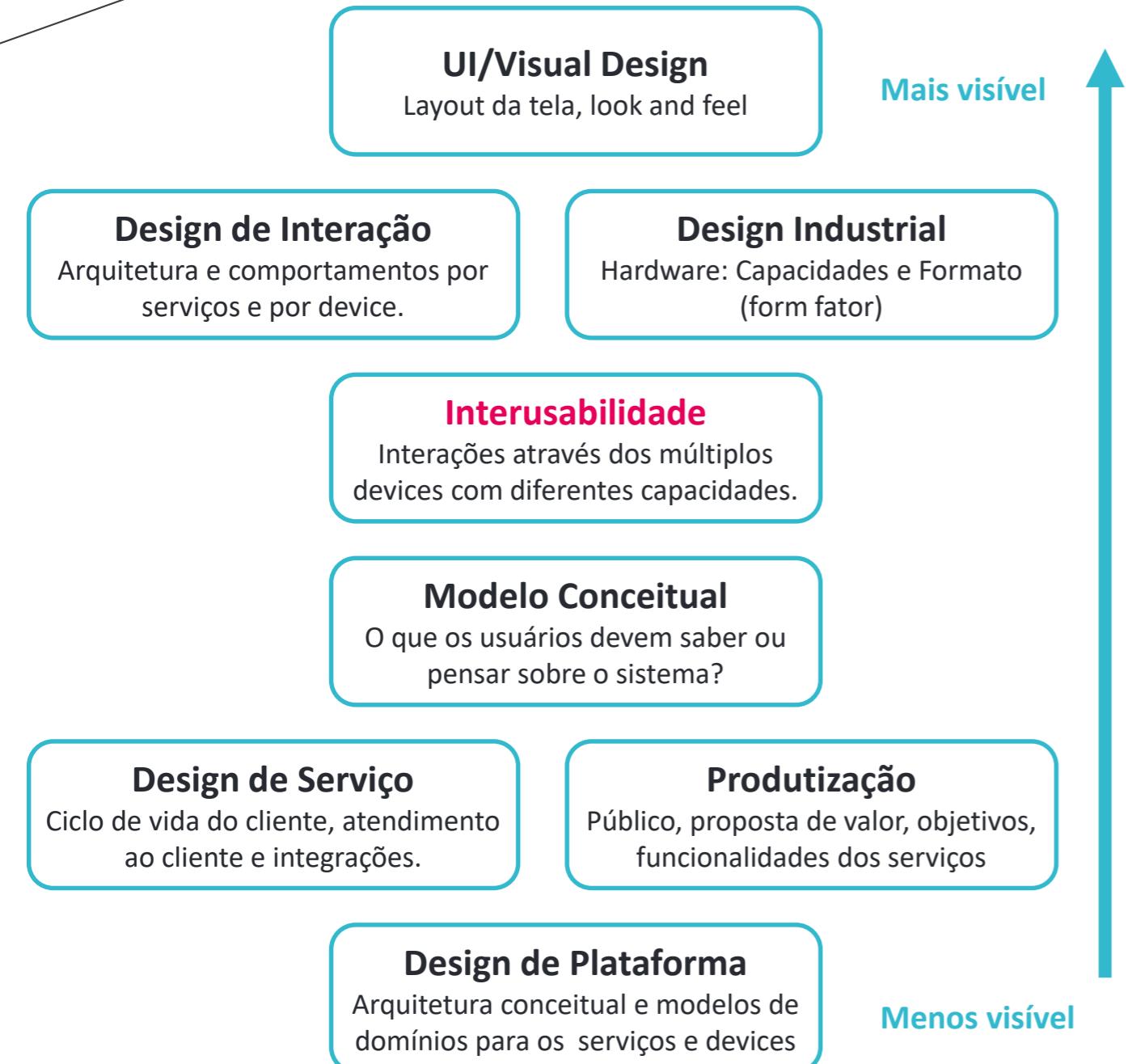
Design Industrial

Design industrial refere-se ao design estético e funcional do hardware físico no serviço: a escolha de forma, materiais e capacidades que ele pode ter.

Os dispositivos conectados contêm circuitos eletrônicos, que impõem requisitos específicos ao projeto industrial.

Os dispositivos também podem ter recursos de entrada e saída, o que exige colaboração entre designers industriais e UI / design de interação / interusabilidade.

Design Digital para Internet das Coisas



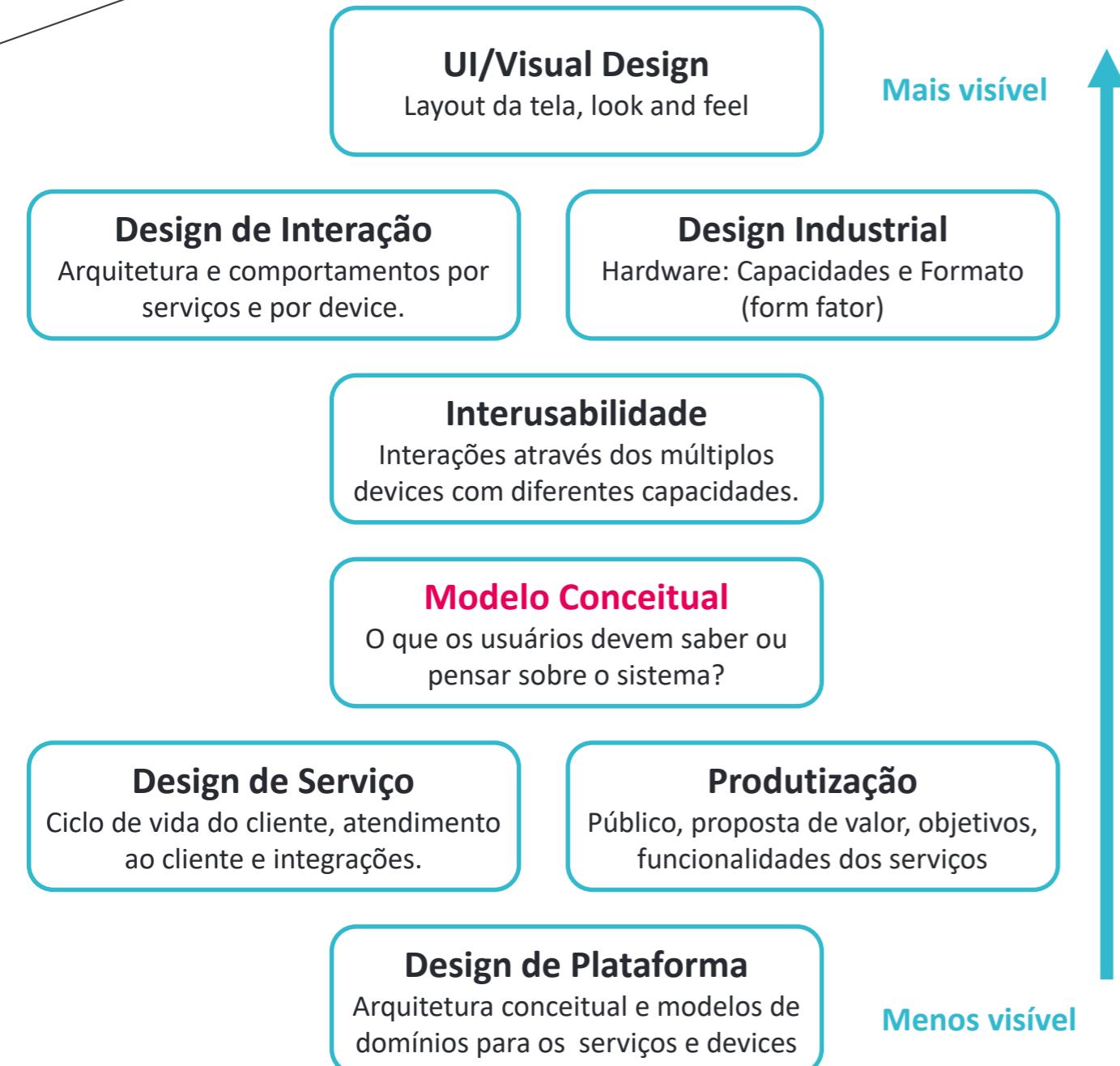
Interusabilidade

Interusabilidade é um termo relativamente novo. Refere-se às considerações adicionais de projetar interações que abrangem vários dispositivos.

O objetivo é fazer com que a experiência geral pareça um serviço coerente, mesmo quando os dispositivos envolvidos podem ter formatos diferentes e recursos de entrada / saída. Objetivos:

- Especificar qual funcionalidade pertence a cada dispositivo
- Criar diretrizes de design que abrangem vários tipos de dispositivos
- Projetar Fluxos de Usuários entre Dispositivos para Interações Principais Projetando UIs de Vários Dispositivos em Paralelo

Design Digital para Internet das Coisas



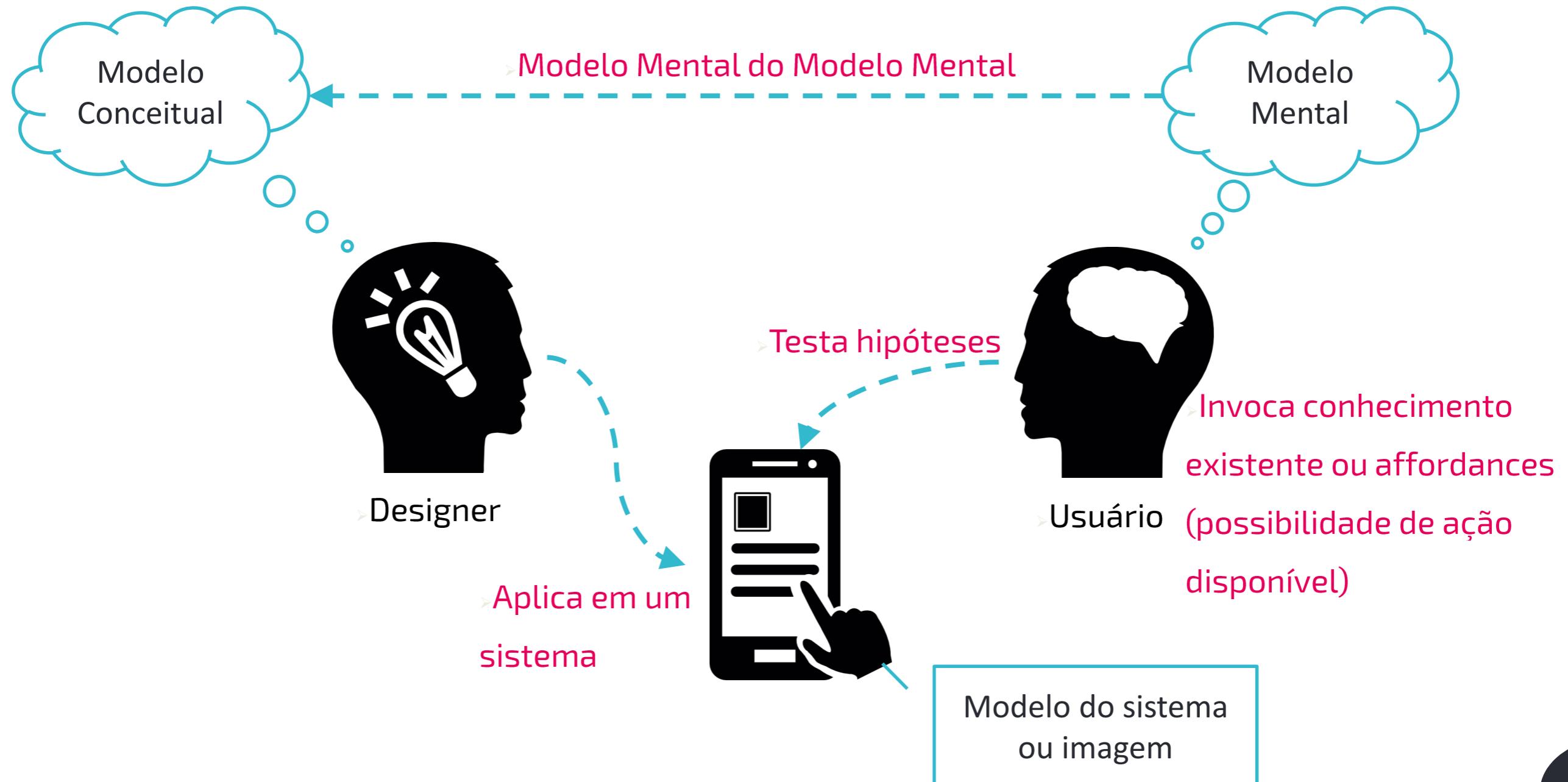
Modelo Conceitual

O modelo conceitual é o entendimento e as expectativas que você deseja que o usuário tenha do sistema. Que componentes tem, como funciona e como podem interagir com ele? É a âncora mental que permite aos usuários descobrir como interagir com seu serviço ou sistema.

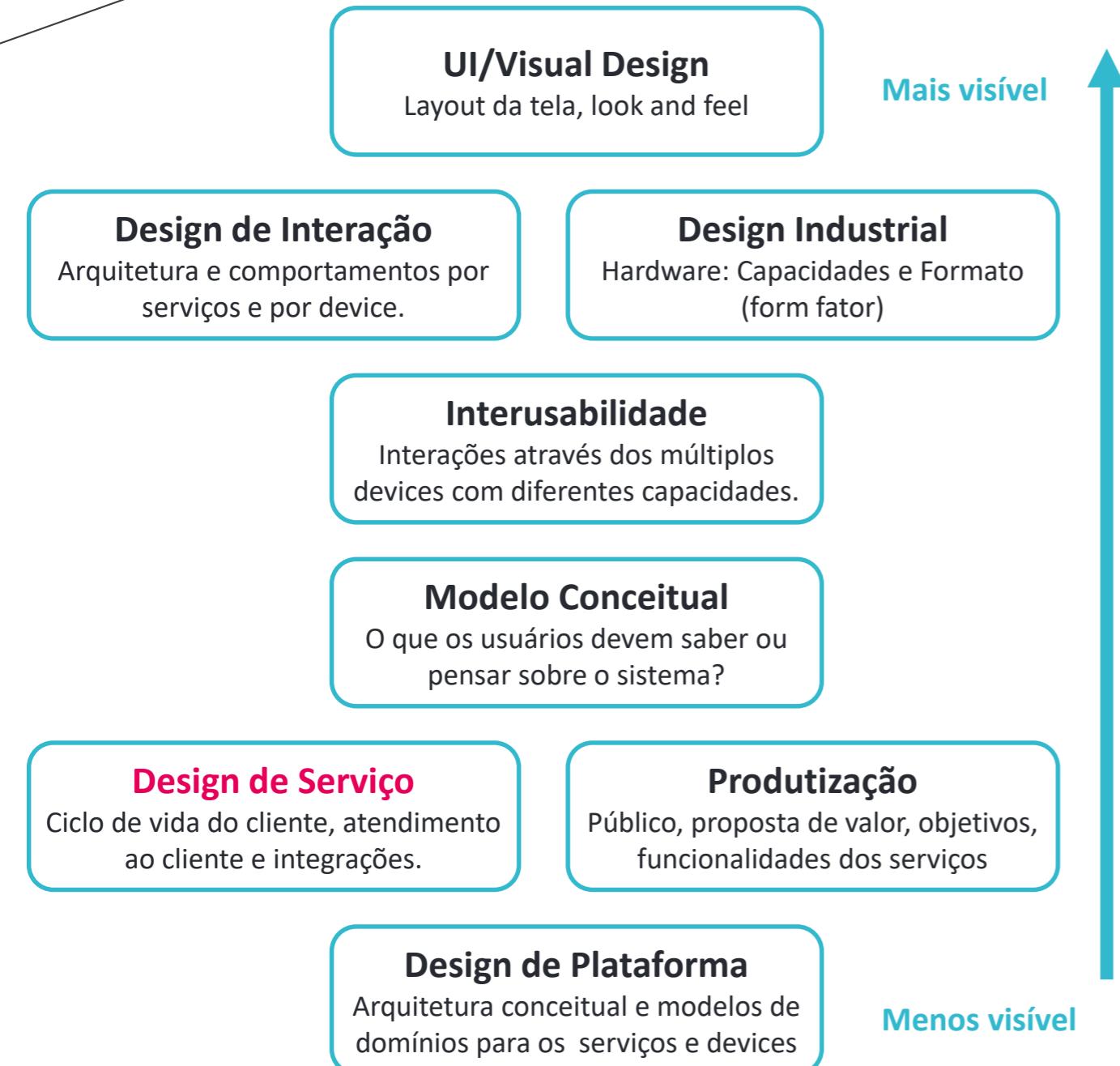
Independentemente de um modelo conceitual ser projetado ou não, os usuários formarão um. Se eles errarem, eles se esforçarão para usar o sistema.

Os serviços de IoT são geralmente sistemas inherentemente complexos pois normalmente envolvem diferentes interfaces, usuários e modelos.

Modelo Conceitual vs Modelo Mental



Design Digital para Internet das Coisas



Design de Serviço

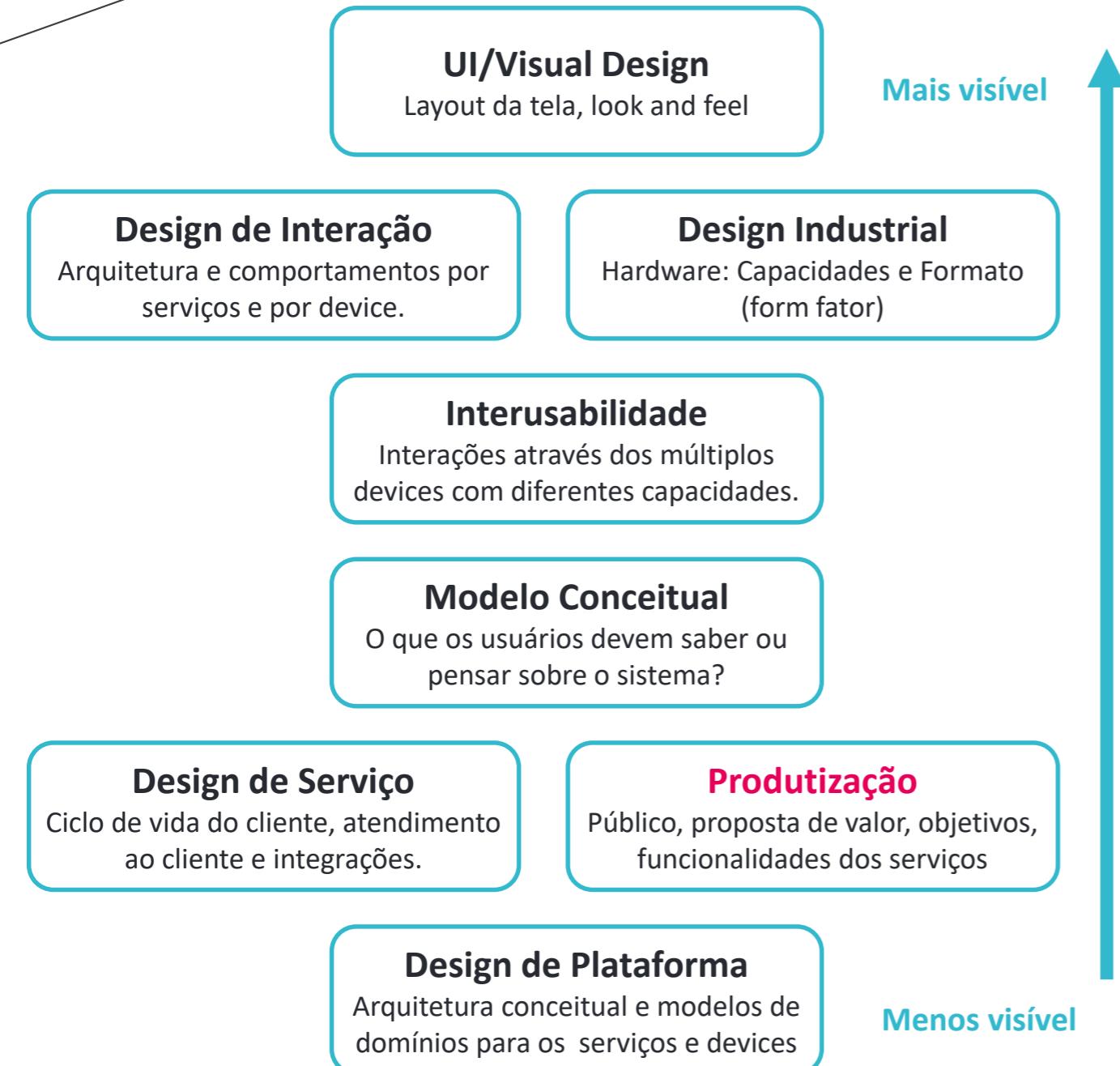
Um dispositivo conectado normalmente não é isolado, ele depende de outros elementos para um serviço contínuo, como por exemplo, conectividade e o suporte ao cliente.

Todos os elementos dos quais o serviço depende, fazem parte da experiência geral do usuário com o produto.

Design de serviço é uma disciplina emergente que aborda essa visão holística do usuário. Exemplos:

- Interações de suporte ao cliente,
- Guias de instrução,
- Materiais de marketing ou vendas
- Experiências na loja
- O UX de atualizações de software e implantação

Design Digital para Internet das Coisas



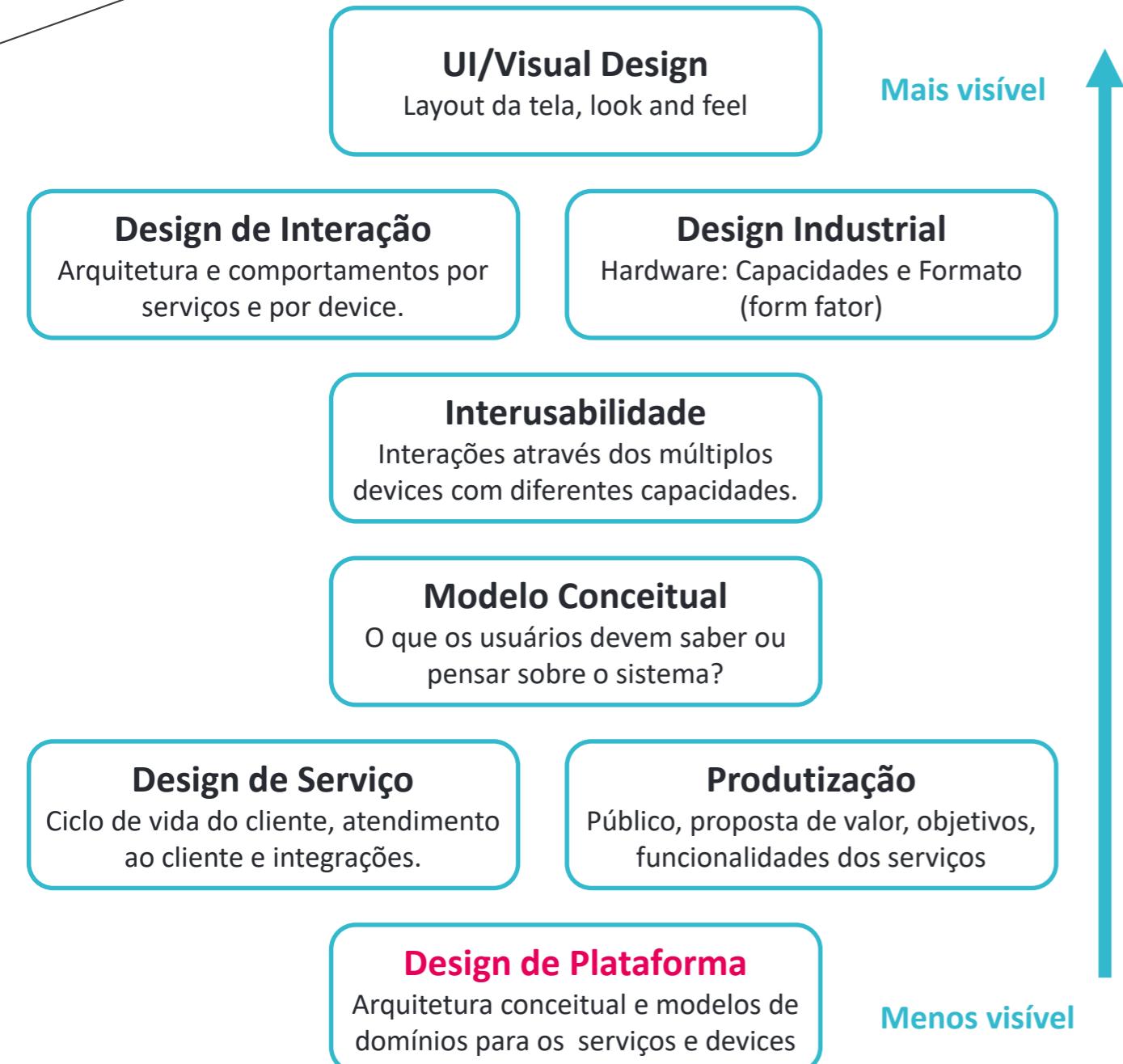
Produtização

É a atividade de definir uma proposta de produto atraente. Ele aborda o público, a proposição, os objetivos e a funcionalidade geral do serviço (e geralmente seu modelo de negócios).

O produto resolve um problema real para um público real? É apresentado para que eles entendam isso? Isso atrai a eles? Agrega valor? Endereça uma dor?

Isso nem sempre é o domínio do designer de experiência em um projeto, mas é a base da boa experiência de usuário.

Design Digital para Internet das Coisas



Design de Plataforma

Uma plataforma é um framework de software. Ele cuida de detalhes de baixo nível para ajudar os desenvolvedores a criar aplicativos mais facilmente. Plataformas podem fornecer estruturas para permitir a interoperabilidade de diferentes tipos de dispositivos. Uma plataforma de software terá como objetivo resolver muitos problemas técnicos, muitos dos quais podem não afetar diretamente o UX. Mas algumas funcionalidades mais avançadas da plataforma têm muito a ver com o UX. A plataforma pode limitar a interface ou experiência do usuário com a solução.

Exemplo: Considerações de UX para IoT

ECONOMIA DE ENERGIA, faz com que seja necessário pensar de forma assíncrona, o que reflete muitas vezes na tratativa da descontinuidade na experiência do usuário.

LATÊNCIA DE REDE OU BAIXO CONTROLE DA CONEXÃO, cuidar das demandas por resposta imediata, pois o atraso na resposta do device pode impactar na confiabilidade/credibilidade.

O PROGRAMA (CÓDIGO) PODER RODAR EM MUITOS LUGARES, desta forma a interoperabilidade off-line precisa ser tratada do ponto de vista do usuário.

OS DEVICES SÃO DISTRIBUÍDOS NO MUNDO REAL, o que aumenta muito a complexidade física e social.

FUNCIONALIDADES E CONTEXTO PODEM SER DISTRIBUIDOS ATRAVÉS DE MULTIPHAS INTERFACES, não é necessária “apenas” usabilidade, mas sim, interusabilidade.

CONTROLAR REMOTAMENTE E AUTOMATIZAÇÃO PASSAM A SER ATIVIDADES DE USUÁRIO. As atividades de “programação” demandam muito de UX para que a solução possa ter sucesso.

MUITOS E DIFERENTES PADRÕES. Como a tecnologia é nova, ainda não há padrões consolidados.

SERVIÇOS COMPLEXOS, COM MUITOS USUÁRIOS, MUITAS INTERFACES, MUITOS DEVICES, REGRAS E APLICAÇÕES.

Interoperabilidade e gestão da relação entre os diversos itens é onerosa.

DADOS QUE NÃO EXISTIAM ANTES. É necessário o Designer entender como utilizar os novos dados gerados..



Introdução

Professor Esp. Gerson Santos

Objetivo de Estudo

Humanos, Computadores e os fenômenos das interações entre as duas “espécies”



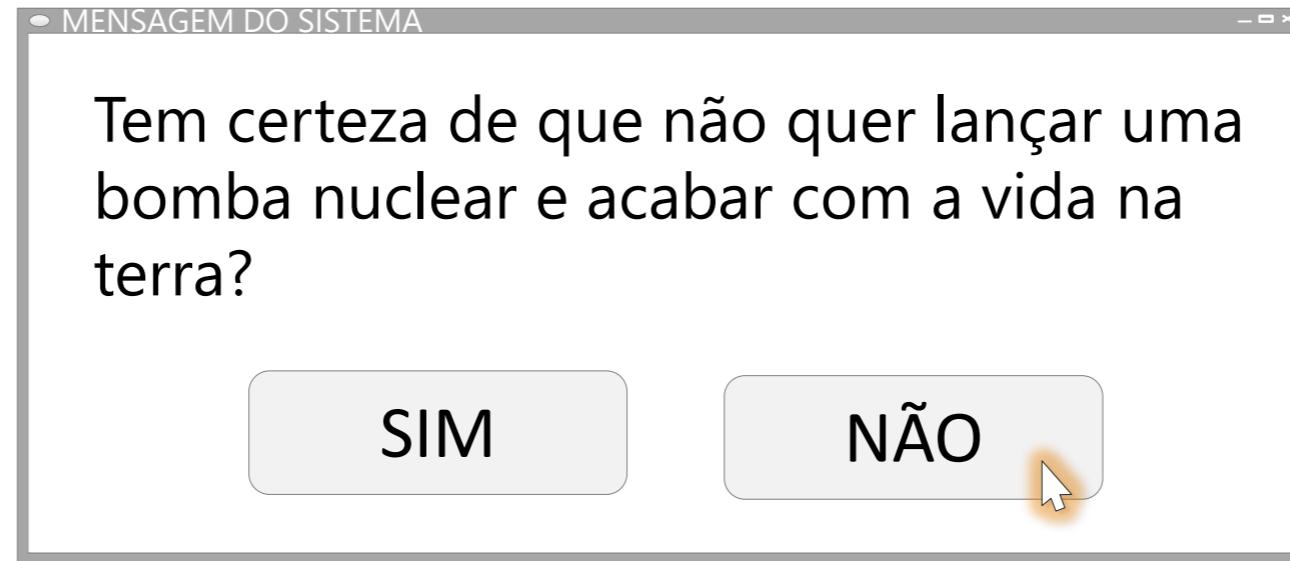
- O desenvolvimento e melhoria da utilização, utilidade, segurança, eficiência e eficácia dos sistemas;
- A melhoria da usabilidade dos produtos, ou seja, tornar os sistemas mais fáceis de usar e aprender.

Para que?

O design com boa experiência gera satisfação, e os ganhos comerciais normalmente são muito maiores que o custo do redesenho.

- Seja possível realizar número maior de tarefas e de forma mais veloz;
- Realização de novas tarefas, cada vez mais rápido;
- Suportar o processo de resolução de problemas dos utilizadores;
- Promover o desempenho e resultados mais confiáveis;
- Atingir os objetivos comerciais (vender mais, reter mais...)

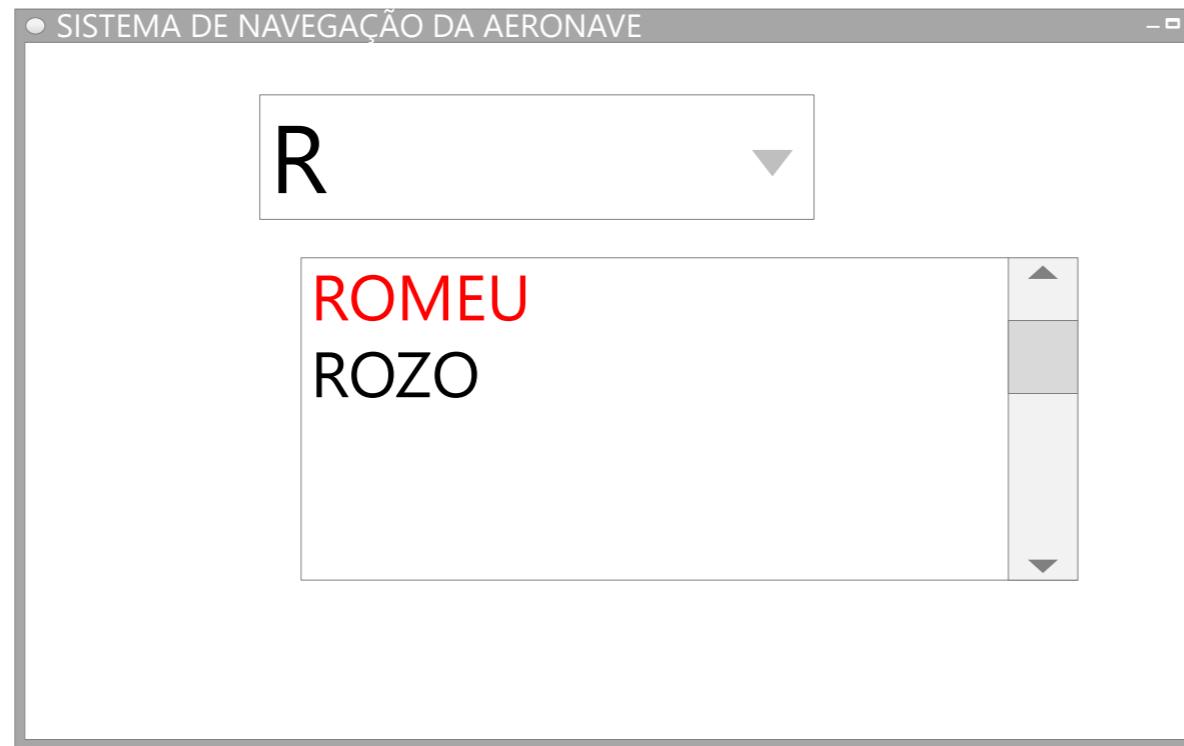
Exemplo 1 – Mensagens Negativas



A frase acima está exagerada, mas a questão é que frases **NEGATIVAS** podem oferecer grandes riscos de interpretação.

Exemplo 2 – Auto completar

Voo 965 – Boeing 757 - Cali

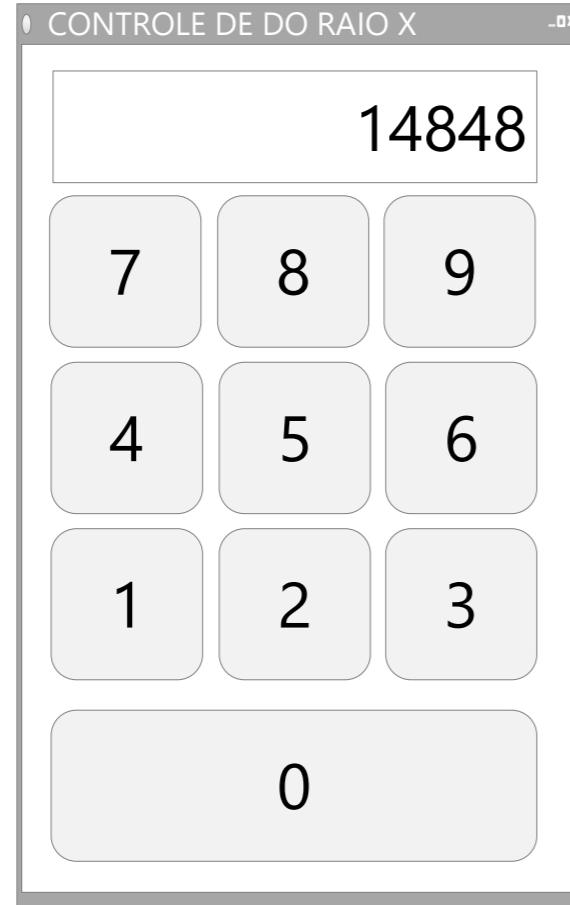


O avião precisava seguir a rota ROZO, mas o piloto foi induzido para outra rota e a aeronave se chocou com a montanha.

Exemplo 3 – THERAC-25

Mensagem de Erros e Controles inapropriados no Raio-X

► ANTES



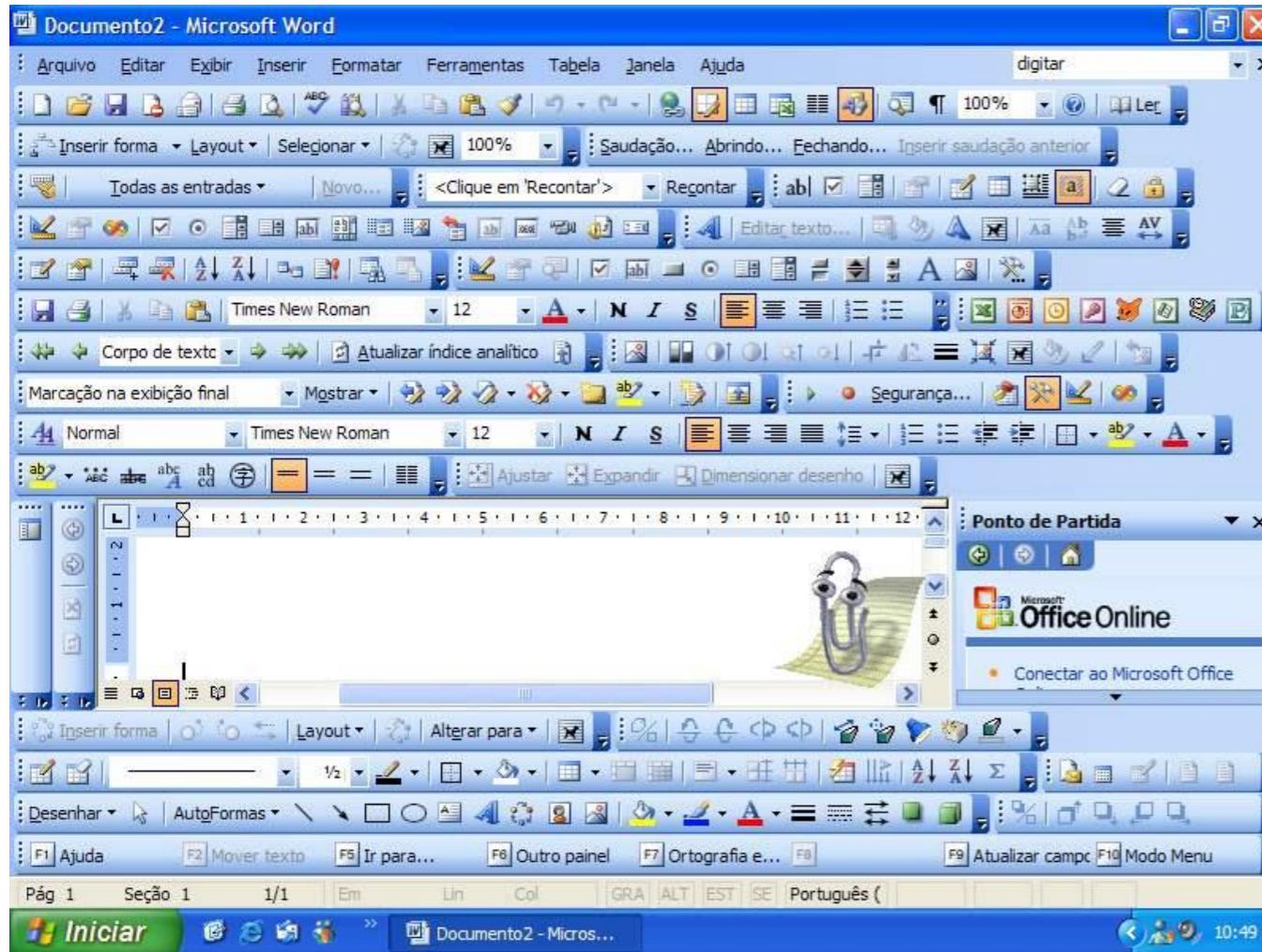
► DEPOIS



Erro de digitação, o sistema apresentou o erro “54” e na interface apareceu “sub dose”. O procedimento foi repetido várias vezes e meses depois o paciente veio a óbito.

Exemplo 4 – Funcionalidatite Aguda

“creeping feature”. Fabricantes de software anunciam seus produtos pelas listas de funcionalidades.



- Você já usou todas essas funções do Word?
- Quanto custa manter tudo isso?
- Corrigir os bugs?
- Evoluir?
- Alguma semelhança com as propagandas de site?

► Homenagem póstuma ao Clippy, assistente do Office 1997-2003. Prenúncio do Bot?

Exemplo 4 – Operadora de Telefonia

Interface não é apenas Tela, teclado e mouse

➤ ANTES

“Bom dia! Para conserto tecle 1, contas 2...”

➤ DEPOIS

“Bom dia! Meu nome é João, seu atendente virtual. Consultei aqui e notei que existe problema com o seu equipamento, o senhor deseja agendar um **reparo?** Digite 2 para sim <pausa> e 3 para não.”

Cientes solucionando seu problema e economia de milhares de reais.

Momento da Rede Social - Atividade

Busquem na internet exemplos de falhas de interfaces ou interfaces que vocês julgam ruins.

As duplas falarão em sala de aula.

<https://www.lingscars.com/>



<https://vidadeprogramador.com.br/2015/04/23/modulo-de-download/>