



Roberto Pesce

423 seguidores

Cerca de

Seguir

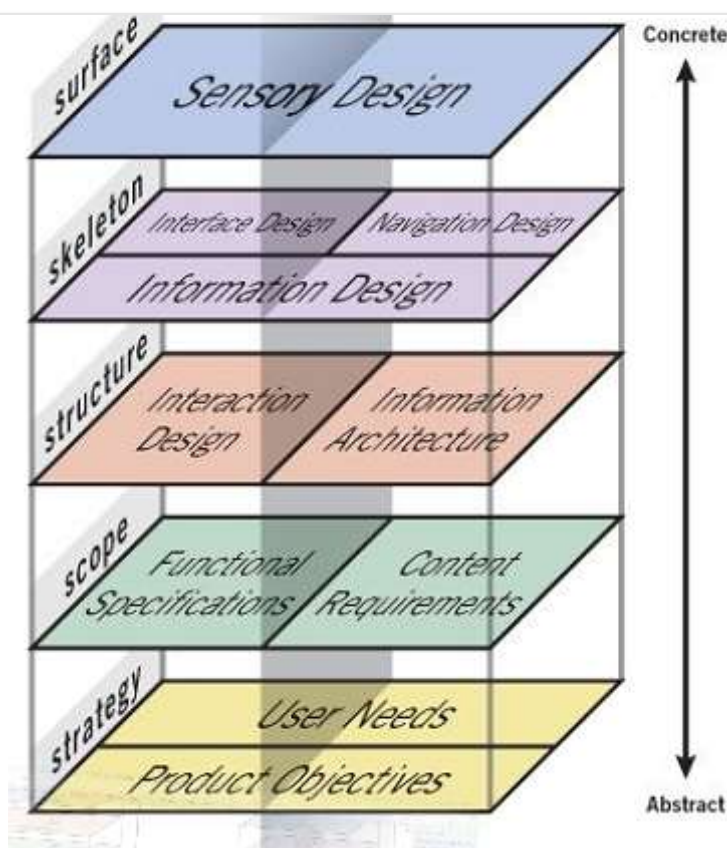


ESCOPO UX (Garrett) - DIA 4



Roberto Pesce 24 de setembro de 2016 · 4 min de leitura

Seguinte estrutura de Garrett para os elementos da experiência do usuário, logo após a estratégia vem o **Âmbito**. É aqui que começam a ser planejadas as especificações funcionais e os requisitos de conteúdo, é o documento que especifica os “FAZER” e “FAZER” básicos do projeto, orientando todo o trabalho que se segue. É quando você começa a encontrar suas restrições, definindo o que é viável, viável e o que não é. Nesse momento, o líder do projeto define as entregas, os marcos e o cronograma. Os requisitos devem estar relacionados aos objetivos estratégicos, pois são o passo a passo básico para atendê-los. Esta etapa também é um requisito do PMI (Project Management Institute) para gerenciamento de projetos, pois é uma das onze áreas de conhecimento descritas no PMBOK. Este 'pedaço de papel' ajuda toda a equipe a saber o que estão construindo - e também importante, o que não estão, eliminando definitivamente 'impressões' e 'mal-entendidos',



The Elements of User Experience, GARRETT, 2011, pg. 29

No nível do escopo, todas as dimensões de UX começam a se dividir entre a funcionalidade e o conteúdo. Do lado da funcionalidade, é quando as funções principais entram em jogo, enquanto do lado do conteúdo os requisitos de conteúdo são o aspecto a ser coberto. Como você pode ver, as especificações e os requisitos parecem muito semelhantes, e são. Trata-se dos recursos que o produto deve ter e, embora estejamos dividindo em duas dimensões diferentes, podemos facilmente analisá-los todos como as especificações do produto raiz.

Então, como começar a defini-lo? Para começar tudo, a primeira pergunta deve ser: *Por que estamos fazendo este produto?* ". Entender que é uma etapa básica para definir o escopo e será baseado nas necessidades dos usuários descobertas pelo plano estratégico. Depois disso, a segunda e mais definitiva pergunta deve ser: *O que vamos fazer?* ". Isso é sobre o escopo.

O escopo deve atender aos requisitos do produto, eles podem ser técnicos, como navegadores suportados, sistemas operacionais, formatos aceitos, ou globais, como branding e hardware. Os requisitos vêm dos usuários e stakeholders, mas também de



UX, e como você obteve esses insights de sua pesquisa, você deve estar ciente destes três pontos importantes:

- Coisas que as pessoas **DIZ** eles querem
- Coisas que as pessoas **realmente** querem
- Coisas que as pessoas **NÃO SABEM** que querem

Eles são muito importantes porque muitas vezes as pessoas não sabem realmente o que querem e apenas dizem coisas por impulso. Esta é a razão pela qual alguns empresários e líderes famosos como Henry Ford e Steve Jobs não confiaram realmente em pesquisas. Uma maneira muito boa de descobrir esses requisitos é em uma sessão de brainstorm com um grupo muito heterogêneo, pois as pessoas serão capazes de compartilhar opiniões diferentes e perceber possibilidades diferentes.

Como disse Garrett (2011), quando você cria requisitos, está encontrando maneiras de remover impedimentos para que seu usuário compre o produto. Você está atendendo às necessidades dele e tornando mais fácil para ele aceitar a ideia de comprar seu produto. Como você está falando sobre as necessidades do usuário e tem uma gama de personas muito bem definida, é um bom momento para juntar esta técnica de UX a outra chamada **cenários**. Os cenários também são muito utilizados na estratégia e no marketing para simular, por meio de contos. Neste caso, a simulação é sobre como os usuários (personas) se comportariam ao tentar atender uma das necessidades do usuário que foram identificadas. Imaginar diferentes cenários facilita o entendimento dos diferentes processos pelos quais os usuários podem passar, facilitando o entendimento de possíveis requisitos que podem ajudá-los a atender às suas necessidades. Outra maneira muito inteligente de identificar requisitos, como dito antes, é olhar para a concorrência. Muitas vezes, eles já estão no negócio com uma solução semelhante que pode ser um bom ponto de partida para requisitos funcionais ou de conteúdo.

Mesmo que você possa pensar que é complicado (e provavelmente é) definir os requisitos corretamente e tenha medo de que qualquer coisa que esquecer nesta etapa não seja entregue como parte do projeto, o resultado disso não pode ser um 'projeto além do projeto'. Os requisitos não podem ser um grande livro para deixar dentro de



clareza e precisão, em vez de grande volume e detalhes excessivos. Deverá ser capaz de dizer: “*Cumprimos este requisito ou não o cumprimos*”. E o mais importante: deve ser usado por toda a equipe, para que todos possam considerá-lo fácil e prático de usar.

O escopo ainda é uma parte muito estratégica do seu trabalho e, nesse momento, você começou a concretizar um pouco mais a sua estratégia, à medida que alcançava seus objetivos e criava requisitos para alcançá-la. À medida que você vai definindo requisitos vai descobrindo o tamanho real do seu projeto e, por isso, passa a ter informações suficientes para exigir uma equipe maior, um cronograma maior, um orçamento maior ou apenas justificar sua equipe atual. Como gerente de projeto, posso dizer que o escopo está no coração de um projeto de sucesso, pois a linha de base do projeto abrange o escopo, o cronograma e o orçamento. Assim, como no nível anterior (estratégia), se sua equipe realmente se dedicar a definir requisitos e especificações fortes e confiáveis, todo o seu trabalho futuro será mais fácil e seu projeto estará cada vez mais próximo de um final bem sucedido.

UX Projeto

CercaEscreverAjudaJurídico
de

Obtenha o aplicativo Medium

