

Roberto Pesce

423 seguidores

Cerca de

Seguindo

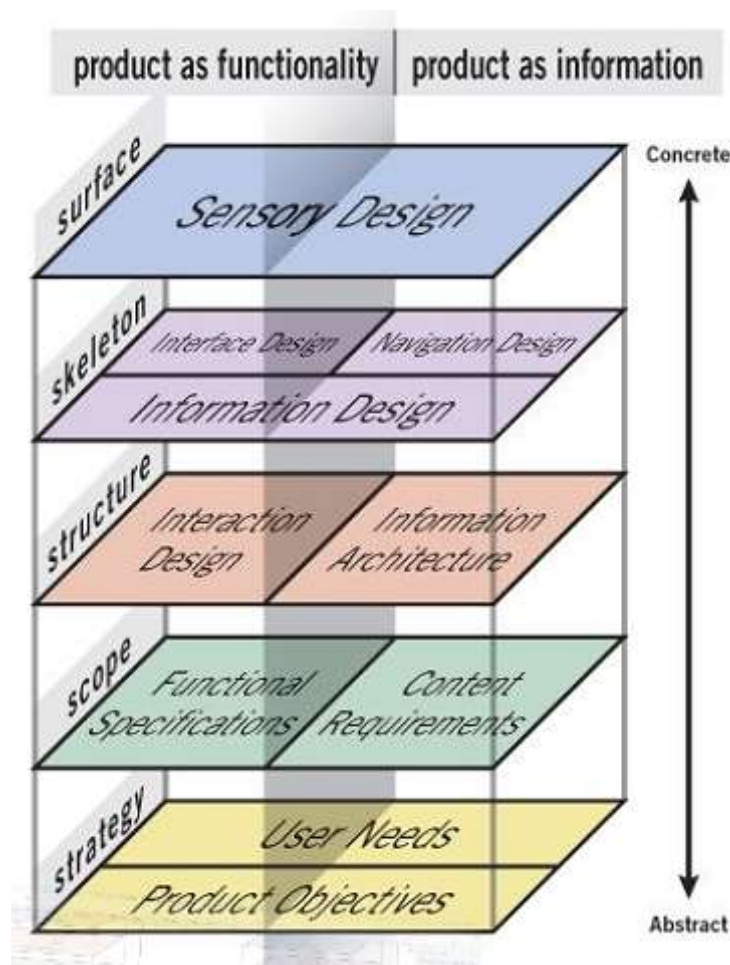


ESTRUTURA UX (Garrett) - DIA 8



Roberto Pesce 28 de setembro de 2016 · 7 min de leitura

Seguindo a estrutura de cinco níveis de Garrett - *Elementos da experiência do usuário: Design centrado no usuário para a web e além*, após o **escopo** vem o nível de **estrutura**. É, também, quando o projeto começa a ficar mais tangível e concreto.





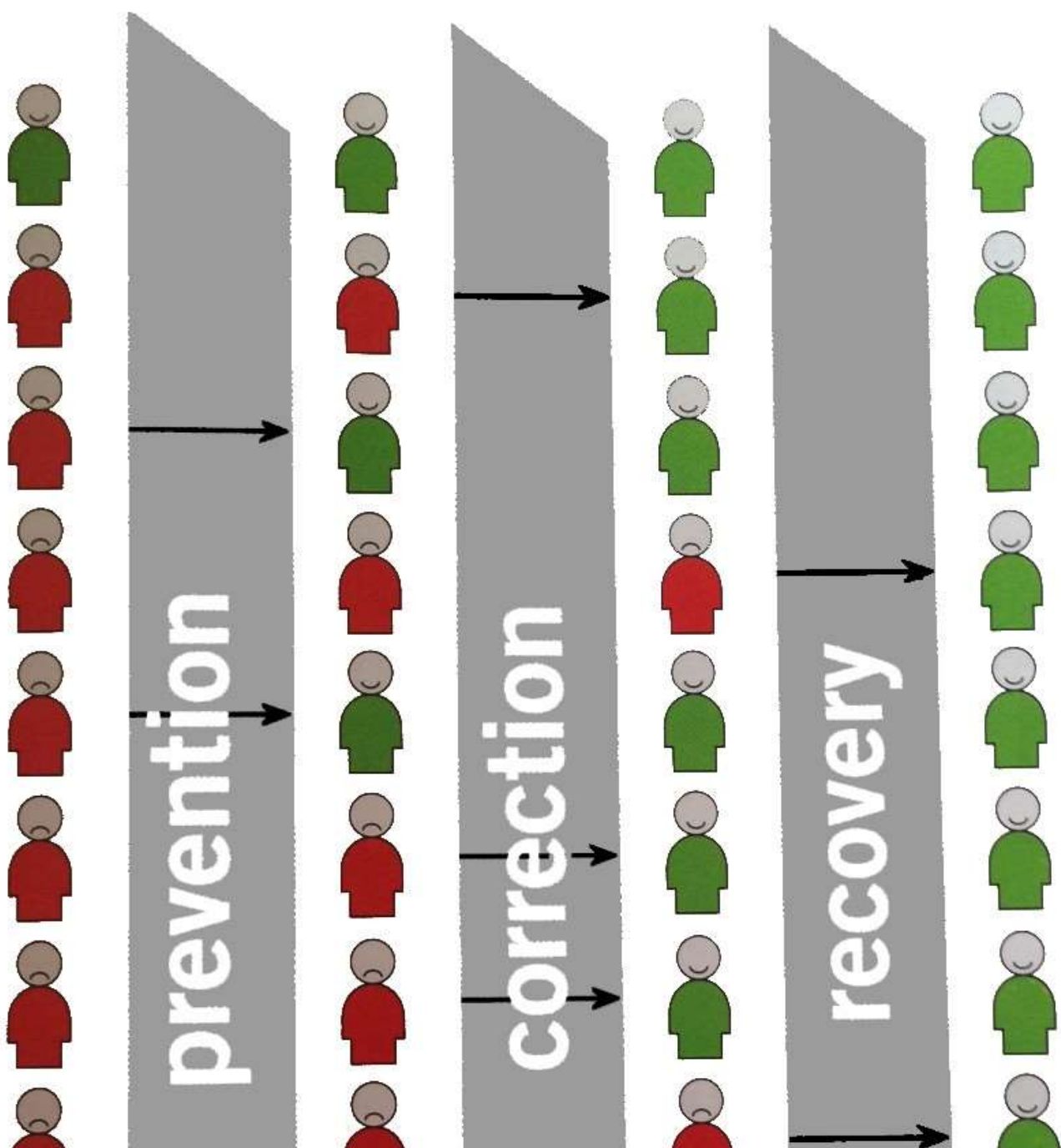
metade do caminho para o produto final, pois você começará a pensar sobre design de interação (produto como funcionalidade) e arquitetura da informação (produto como informação), definindo padrões, sequências e criando uma estrutura para as tarefas e os conteúdo.

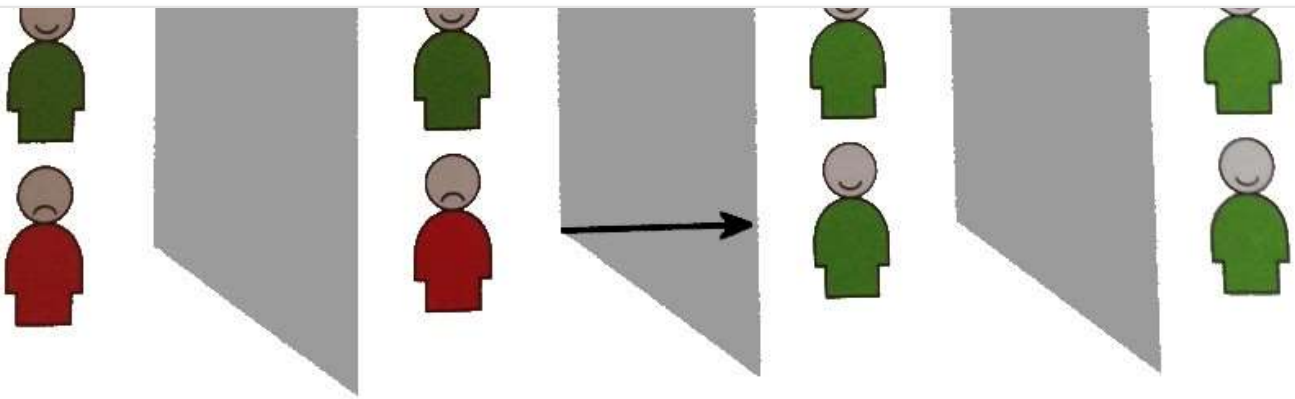
O design de interação é onde você e sua equipe começarão a descrever todos os comportamentos possíveis que o usuário pode ter ao usar seu site, definindo como o sistema irá lidar com isso e responder a ele. Tomando como exemplo qualquer função do seu site, você definirá qual função terminará em cada tela, fazendo com que sua aplicação interaja com o usuário, de forma que ele entenda e se sinta confortável em utilizá-la.

Existem algumas técnicas que ajudam os usuários e os designers a pensarem sobre a interação em si, ajudando-os a entender como vão lidar com ela, os **modelos conceituais** são exatamente sobre ela. A equipe de design cria analogias com o mundo real com o objetivo de tornar mais fácil para os usuários entenderem e também para os designers manipularem as ações necessárias para o recurso. Vamos pegar um *carrinho de compras* como exemplo. Os usuários estão muito confortáveis com carrinhos de compras hoje em dia, além disso, a equipe de design pode desenvolver as soluções pensando em ações reais, como 'O usuário vai *colocar* isso *no* carrinho', ou 'Ele vai *tirar do carrinho* ', ou apenas ' *É hora de check-out* '. É mais fácil, embora todos saibamos que nas compras online você não usa carrinhos de compras.

As analogias com o mundo real também nos levam ao conceito de **convenções**. Uma convenção é um modelo conceitual com o qual as pessoas já estão familiarizadas. Vamos continuar falando sobre o carrinho de compras. Hoje, como todo mundo sabe como funciona o carrinho de compras, virou uma convenção. Mas e o primeiro site que utilizou esse modelo conceitual? Já era uma convenção? A resposta é não. Um modelo conceitual só se torna uma convenção depois que, por exemplo, grandes jogadores o adotam e o tornam natural e usual. Outro exemplo são os ícones de hambúrguer muito populares usados em menus em celulares atualmente. Quando começou, era meio confuso para os usuários, mas agora, depois que jogadores como o Facebook o adotam e espalham o conceito por todos os lados, é mais provável que todos entendam e saibam como usá-lo. Está se tornando uma convenção.

obrigatório entender como evitar e prevenir erros e, se acontecer - e eles vão acontecer, a máquina deve ser capaz de ajudar o usuário com mensagens consistentes que o ajudem em descobrir o problema. Mensagens como “Tem certeza...?”, “Se você pressionar este botão...” ou “Esta é uma zona de perigo...”, mesmo que pareça clichê às vezes, faz toda a diferença para usuários que não planejam usá-los ações importantes (geralmente permanentes). Garrett também ilustra a parte de tratamento de erros com camadas, onde explica que em cada camada de tratamento de erros, a interação garante um percentual maior de satisfação de seus usuários com o aplicativo:





Garrett (2011) pág. 87

Ok, então isso é tudo sobre a primeira metade do nível de Estrutura, mas e a **Arquitetura da Informação**? Esta parte trata de como as pessoas processam cognitivamente as informações. É quando a equipe de design começa a organizar as informações para serem facilmente compreendidas e permitir que o usuário se mova com eficiência pelo aplicativo. Também se trata de educar e persuadir os usuários a seguir o fluxo definido para o site (é claro, com base nas entradas do usuário). **Os esquemas de categorização** são a primeira abordagem que permite aos designers direcionar as informações. Lembra da ferramenta de classificação de cartas? É aí que os resultados e entradas que você obteve com essa ferramenta são úteis. Algumas abordagens de esquema são:

- Abordagem de cima para baixo: vem da estratégia, da forma como a empresa se organiza, por exemplo, sua linha de produtos
- Abordagem de baixo para cima: esta abordagem vem dos requisitos de escopo e vai até a estratégia

Como diz Garrett (2011), normalmente designers e empresas definem misturar as duas abordagens, pois o usuário é o foco, e você deve ser capaz de acomodar o crescimento futuro. Muitas empresas estão preocupadas com o número de cliques que um usuário leva para passar de uma categoria para outra, Garrett (2011) afirma que não se trata de cliques, mas de usuários e de como cada etapa faz sentido e facilita todo o processo. O verdadeiro significado do que ele disse é que se você, para tornar mais fácil para o usuário, precisar adicionar um *clique*, faça. O maior problema é quando seus passos são



Ok, então, conforme você definiu a abordagem, seja de cima ou de baixo, você vai começar a projetar a própria estrutura, entendendo que '*como o usuário vai se mover dentro de sua aplicação*'. Para fazer isso, Garrett primeiro explica o que é nó - a unidade básica que cria um padrão para a estrutura de informação e permite comparações e, em seguida, lista quatro abordagens que você pode adotar:

- Estrutura hierárquica - a abordagem da árvore, onde os nós têm uma relação pai / filho entre um e outro (a abordagem mais comum)
- Estrutura matricial - quando o site permite que o usuário se mova entre nós em mais de duas dimensões, por exemplo, usando filtros
- Estrutura orgânica - esta estrutura não possui padrão e é, na verdade, *desestruturada*, atuando caso a caso. Essa arquitetura não segue um forte senso de seções e realmente não dá ao usuário a noção de 'onde estou'. Isso é mais usado para sites educacionais, por exemplo, onde o sentido de exploração é o objetivo
- Estrutura sequencial - este é o tipo mais básico de arquitetura de informação, usado exaustivamente offline em jogos de tabuleiro, livros, instruções e assim por diante.

Depois de definido se a abordagem vai começar a partir da estratégia ou do escopo, e a abordagem que você usará para sua arquitetura de informação, é hora de definir seus **princípios de organização**, ou quais critérios você vai usar para organizar sua página (em breve caminho). Este é um ponto muito difícil e importante, pois aqui você terá que ser capaz de tornar mais fácil e lógico para o seu público se mover e manter o senso de '*onde estou*'. Você também usará diferentes princípios de organização para diferentes níveis e áreas do seu site. Digamos que você esteja definindo o primeiro nível de sua *barra de navegação*. Dependendo do seu negócio, você usará a localização geográfica (ex .: Europa, América do Sul, América do Norte) ou público (ex .: nossos valores, negócios, investidores) para definir como cada sessão será intitulada. Isso geralmente estará relacionado aos objetivos do produto e às necessidades dos usuários, enquanto na parte inferior estará mais relacionado ao conteúdo em si.

Esse é o grande desafio. Não para criar a estrutura, mas para criar a estrutura certa que atenda às necessidades do usuário e aos objetivos estratégicos. Você tem que estar realmente conectado e conhecer muito bem as necessidades de seu público e usuários



são chamados de **facetas** . Eles podem organizar todo o conteúdo, tornando-o mais fácil para o usuário. O maior segredo sobre as facetas é que você deve encontrar a certa, caso contrário, seu site não fará sentido para o usuário, ou pelo menos provavelmente não será usado. Para ter certeza de que você escolheu os corretos, usar a classificação de cartões novamente e pedir aos usuários que escolham os mais importantes é uma boa ferramenta.

Algumas outras ferramentas também são explicadas por Garrett. Definir um **vocabulário controlado** com as **nomenclaturas** corretas a serem utilizadas no site é uma delas. Um **tesauro** é outra, mas mais sofisticado, onde você até define palavras que não podem ser usadas, configurando sinônimos aprovados. A última ferramenta de que ele fala é um documento que engloba toda a obra. É o **diagrama da arquitetura** , onde em uma espécie de fluxograma você demonstra visualmente ramos, grupos e relacionamentos. Para esta ferramenta, é importante dizer que não é necessário listar todos os links, mas apenas os mais importantes que façam sentido. Deve mostrar as etapas principais, a lógica e os relacionamentos.

As informações de arquitetura são um campo enorme dentro do nível da estrutura e dentro da própria UX. Certamente teremos outros artigos falando especificamente sobre alguns dos pontos citados hoje, mas, como você pode ver, este é um trabalho complexo e está no cerne de um ótimo design de site. E você, quais outras ferramentas você usa para criar sua ID e IA?

UX Experiência de usuário

CercaEscreverAjudaJurídico
de

Obtenha o aplicativo Medium

