

Dr. rer. nat. Christiane Gresse von Wangenheim, PMP

INE410138 Design de Interface de Usuário com Design Thinking

Hand vector created by www.freepik.com

Usabilidade hoje

Você sabe usar todas as funções dos seus dispositivos eletrônicos?

TV Interativo?

Máquina de lavar roupas?

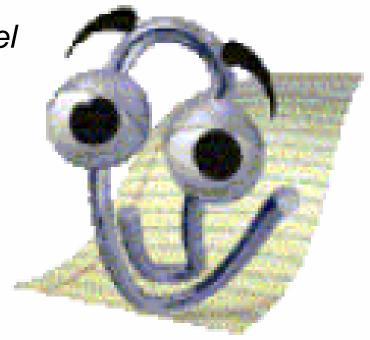
Programas de software?



Você gostou do Clippy?

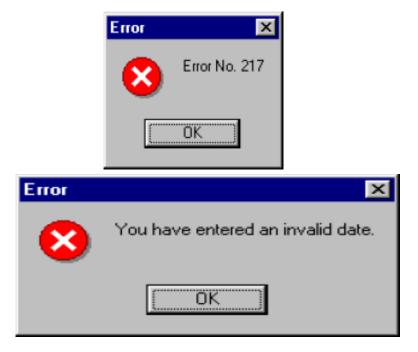
INTERFACE HALL OF SHAME:

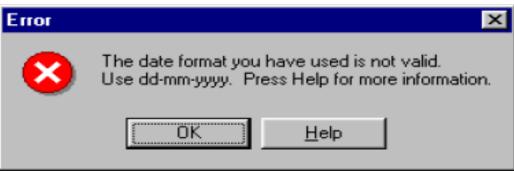
... "O problema é que o Clippy é intensamente intrusivo: o clipe de papel é incessantemente animado, pulando por tudo e movendo seus olhos. Quando resolve "falar", você não tem outra opção senão ouvir. O usuário pode desativá-lo, mas apenas temporariamente: na próxima vez que acessar um arquivo de Help, o clipe retorna à vida..."



[http://homepage.mac.com/bradster/iarchitect/shame.htm]

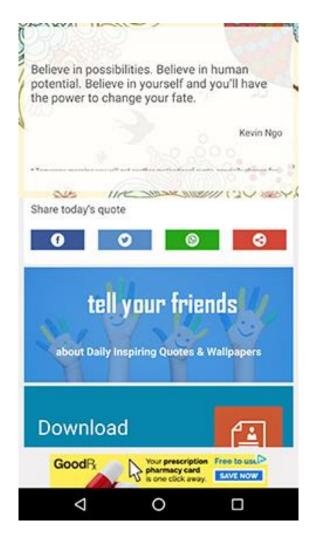
Mensagens inúteis ou ambíguas



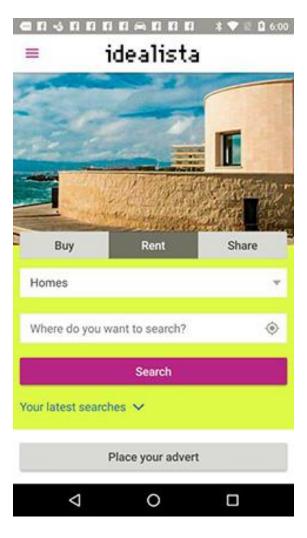




Estética de apps

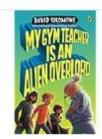






Para avaliar um livro ...

Suas avaliações





Problemas comuns de usabilidade ... deixando o usuário frustrado



"Objetivo é de facilitar o uso ao invés de requerer que os usuários se adaptem ao sistema."

Don Norman





Falta de visibilidade de status: Os erros cometidos pelo piloto durante o vôo não foram corrigidos por seus colegas mais experientes, pois não sabiam que ele estava fazendo o avião subir o tempo todo. E a razão para essa fatal falta de consciência encontra-se em parte no design do control stick usado em todos os cockpits da Airbus.

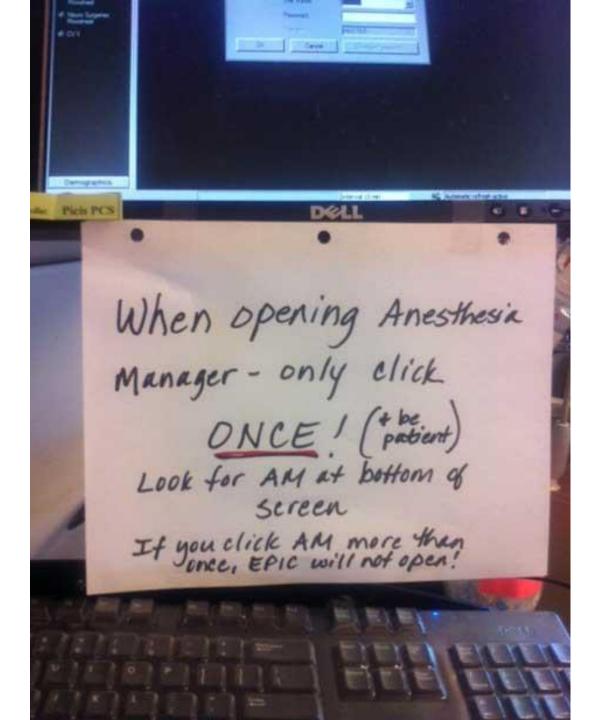
[http://www.businessinsider.com/air-france-447-damn-it-were-going-to-crash-2012-5]



Sistema de despacho de ambulância sistema de Londres

As chamadas recebidas sumiram ao final da tela antes que tivessem sido tratados (e não havia barra de rolagem para traze-los de volta).

[Finkelstein, A. & Dowell, J. "A Comedy of Errors: the London Ambulance Service case study" in Proc. 8th International Workshop on Software Specification & Design, 1996]



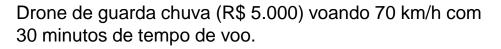
"The worst misstep one can make in design is to solve the wrong problem."

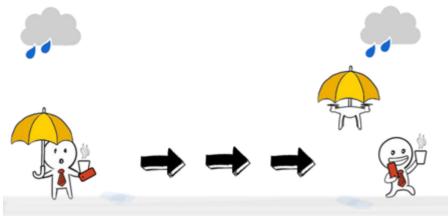
John Carroll

Utilidade do produto

Se o problema não existir, ou se a solução não se adequar ao problema, o produto ficará sem sentido e as pessoas não usarão o produto.







Realmente fica emcima da pessoa? Ando tão rápido? Vou comprar para este preço?

[https://www.forbes.com/sites/geoffreymorrison/2017/01/24/the-umbrella-drone-is-the-most-ridiculous-thing-youll-see-today-but-i-want-one]

Melhorar a interação humano-computador pode ...

Aumentar ganhos

- "Cada US\$ 1 investido em melhorar a usabilidade do seu web site traz um retorno de US\$ 10 a US\$ 100." [IBM]
- Reduzir suporte: "Chamadas ao suporte ao usuário podem custar de US\$ 12 a US\$ 100 ou mais por chamada." [Nielsen]
- Reduzir treinamento.

Melhorar a competitividade

 "O re-design da usabilidade web pode aumentar as taxa de vendas/ conversão em 100%." [Nielsen]

Potencializar a satisfação e produtividade dos usuários

 "Uma pesquisa detectou uma média de 5.1 horas por semana despendidas em tentar utilizar computadores. Estamos perdendo mais tempo na frente de computadores do que em engarrafamentos." [Shneiderman]

Objetivo de aprendizagem desta disciplina

Capacitar o aluno em conceitos e o processo de design de interfaces de usuários de sistemas de software interativos utilizando o processo de design thinking e aplicar o conhecimento para a resolução de problemas na comunidade e a realização de pesquisas nessa área.

Metodologia instrucional

Estratégias instrucionais

- Abordagem construtivista baseado em projeto
- Aulas expositivas e dialogadas
- Leitura e análise de capítulos dos livros da bibliografia básica
- Exercícios e trabalhos práticos em sala/laboratório e fora da sala de aula
- Aulas remotas

Supõe-se que os alunos não se limitem em comparecer as aulas, mas as utilizem para atividades práticas, assim como o estudo dos conceitos teóricos associados a esta disciplina um número de horas igual ou superior ao número de horas-aula em sala de aula.

Material das aulas

Todos os *slides*, descrições de trabalhos, e outros materiais de apoio em formato eletrônico usados durante as aulas, serão disponibilizados via *moodle*.



Atribuição-Uso Não-Comercial-Compartilhamento pela mesma Licença 3.0 Unported

Você pode:



copiar, distribuir, exibir e executar a obra



criar obras derivadas

Sob as seguintes condições:



Atribuição — Você deve dar crédito ao autor original, da forma especificada pelo autor ou licenciante.



Uso Não-Comercial — Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais



Compartilhamento pela mesma Licença — Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licenca idêntica a esta.

Avaliação

Trabalho prático

organizado em grupos de 1 – 2 alunos

A1. Análise de contexto: Identificação de problema e ideação da solução, caracterização de usuários, tarefas, dispositivos e ambientes e especificação de requisitos de usabilidade (relatório)

A2.Prototipação de design de interface e teste de usabilidade (relatório e apresentação de cartaz)

Média final = (A1 + 2*A2)/3

Frequencia e avaliação

Art. 30. A frequência e a avaliação do aproveitamento escolar dos alunos do PPGCC são regidas pelos Artigos 48 a 50 da Resolução Normativa N.º 05/CUn/2010.

Tolerância max. 15 min

Art. 31. O aproveitamento em cada disciplina será avaliado pelo respectivo professor por meio de atividades escolares previstas no plano de ensino elaborado pelo professor, devendo a avaliação final ser expressa por meio dos seguintes conceitos:

CONCEITOS	NOTAS	SIGNIFICADO
Α	8,5 a 10,0	Excelente
В	7,5 a 8,4	Bom
С	6,0 a 7,4	Regular
Е	0,0 a 5,9	Insuficiente
I		Incompleto

Leia mais sobre este tema ...

- Preece, J; Rogers, Y.; Sharp, H. Design de Interação: Além da Interação Homem-Computador. Bookman, 2005 [BU UFSC Acervo 272703]
- Ambrose, G.; Harris, P. Design th!nking: s.m. ação ou prática de pensar o design. Porto Alegre: Bookman, 2011. 2005 [BU UFSC Acervo 317743]
- IDEO. The Field Guide to Human-Centered Design. http://www.designkit.org/resources/1
- M. Vianna et al. Design Thinking Inovação em negócios. MJV, 2011.
 http://www.livrodesignthinking.com.br









Profa. Dr. Christiane Gresse von Wangenheim, PMP



Formação

- Dipl. Inf. (Graduação e Mestrado em Ciência da Computação e Habilitação paralela em Administração)/ Universidade Kaiserslautern/ Alemanha
- Doutorado Engenharia de Produção/ UFSC
- Doutorado Ciência da Computação/ Universidade de Kaiserslautern/ Alemanha
- PMP Project Management Professional
- Implementadora e Avaliadora Adjunta MPS.BR

Experiência

- Professora do INE/UFSC e coordenadora do GQS/INCoD
- Professora da UNIVALI e coordenadora do LQPS (2000 2009)
- Pesquisadora do Fraunhofer Institute for Experimental Software Engineering/ Alemanha (1995-1997)

Contato

- Prof. Dr. Christiane Gresse von Wangenheim, PMP
 - Sala 317 INE
 - e-mail: gresse@gmail.com
 - http://www.inf.ufsc.br/~gresse
- Estarei disponível imediatamente após as aula para responder perguntas e dúvidas relacionadas a disciplina
- Se for necessário, marque um encontro