

Módulo 02: Introdução à Interface e Usabilidade

No presente módulo serão apresentados conceitos básicos de interface e experiência do usuário, bem como o básico de arquitetura da informação. A experiência do usuário para IHC é fundamental e deve ser baseada em conceitos sólidos para que não haja quebra de expectativas e consequentemente deixando seu produto com uma visão negativa.

User Experience (UX) versus User interface (UI)

Apesar do estranhismo que deu origem à sigla UX (User eXperience), o termo é bem mais simples do que parece, no decorrer do dia nos tornamos “usuários” de uma porção de coisas. O alarme do celular que nos acorda de manhã, a cadeira, o carro, o controle remoto do ar condicionado e etc. Quando você usa algum desses objetos, você tem uma experiência. Experiência do usuário existe desde que as pessoas começaram a “usar” objetos para realizar alguma tarefa. Experiências são subjetivas, ou seja, cada pessoa tem uma experiência diferente ao usar determinado produto. Essa experiência é influenciada por fatores humanos e por fatores externos, mas, apesar de subjetivas, essas experiências são projetadas por alguém (Caelum, 2019).

Já user interface (UI) é uma ferramenta que é utilizada para entregar uma melhor experiência para o usuário. Uma interface pode ser representada informalmente através de esboços, de forma estruturada através de modelos ou até mesmo através de protótipos funcionais. O design da interface pode ser realizado em diferentes níveis de abstração: da interface abstrata até a interface concreta. Na elaboração da interface abstrata, definimos os agrupamentos e as características dos elementos de interface, como, por exemplo, um grupo com um texto editável e com uma seleção simples dentre dez itens (Barbosa & da Silva, 2011).

Arquitetura da informação: contexto, usuários e conteúdo

A arquitetura da informação é a prática de decidir como organizar as partes de alguma coisa de modo a torná-la compreensível, podemos dizer que a IA tem a função de auxiliar as pessoas a encontrar o que elas estão procurando. Seja em objetos ou locais, físicos ou digitais, ela também possui a finalidade de tornar claro o contexto em que o indivíduo ou usuário está. Arquitetura da informação é um grande pilar da tecnologia e da organização de grandes empresas, fazendo parte de um grande contexto de transformação digital. Se você quiser entender mais sobre o assunto (Caelum, 2019).

Existem 4 perguntas que o usuário precisa conseguir responder rapidamente assim que entra em um site:

- O que é isto?
- O que eles têm por aqui?
- O que posso fazer aqui?
- Por que devo estar aqui e não em outro site?

No contexto de artefatos digitais, ela possibilita o desenvolvimento de produtos e serviços orientados a oferecer qualidade tanto na navegação quanto na usabilidade. É algo que, sem dúvida, demanda bastante esforço para construir, mas que permite às empresas economizar tempo e dinheiro com a resolução de problemas como dificuldades em entender o que é possível fazer dentro de um site ou não saber o que fazer a seguir diante de determinada tela. Existem usuários que, ao não encontrarem o que procuram ou se sentirem confusos por não entenderem o que estão vendo na tela, culpam a si mesmos. Dessa forma, passam por uma experiência terrível e associam toda essa sensação negativa à sua companhia ou a algum produto ou serviço que ela oferece (Caelum, 2019).

Para que a arquitetura da informação seja de fato útil, é preciso desenvolver um conteúdo com atenção aos usuários e ao contexto em que eles, a empresa e o projeto se encontram, portanto, podemos resumir IA com os tópicos abaixo:

Conteúdo:

textos, imagens, gráficos, conteúdo em áudio etc.;

mapeamento das páginas ou telas;

estrutura;

taxonomia;

volume de informações.

Usuários:

persona;

necessidades;

comportamento de busca pela informação;

experiência de uso;

tarefas que pretende executar na sua aplicação.

Contexto:

modelo de negócios;

objetivos do projeto;

tecnologias e metodologias de desenvolvimento;

recursos (capital, pessoas, equipamentos, entre outros);

restrições.

Referências

Barbosa, S. D., & da Silva, B. S. (2011). *interação humano-computador*. Rio de Janeiro: Elsevier.

Battistelli, J. (15 de Junho de 2019). *O que é usabilidade? Apresentando UX para não-designers*.

Fonte: Mastertech: <https://blog.mastertech.com.br/design/o-que-e-usabilidade-apresentando-ux-para-nao-designers/>

Caelum. (15 de Junho de 2019). *UX e Usabilidade aplicados em Mobile e Web. Apostila do Curso WD-41*. Fonte: Apostila do Curso WD-41: <https://www.caelum.com.br/apostila-ux-usabilidade-mobile-web/>